

100%

内容丰富、权威

掌握有关润饰、绘画和颜色校正的Photoshop技术

使用蒙版、图层、滤镜和沿路径放置文字的产生出色的效果

深入Histogram调板、Shadow/Highlight、图层组合和其他新增特性

宝典丛书

100万



Photoshop CS Bible

Photoshop CS

宝典

[美] Deke McClelland 著

陆旭东 邱燕明 周瑜萍 等译

美国 No.1

Photoshop 畅销书作家

Deke McClelland 的又一力作



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

美国计算机“宝典”丛书

Photoshop CS 宝典

Photoshop CS Bible

[美] Deke McClelland 著

陆旭东 邱燕明 周瑜萍 等译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

本书主要介绍了 Photoshop CS 的各种艺术效果和实现技巧,以翔实的内容覆盖了从如何使用调板的基础知识到如何制作出色彩绚丽的特殊效果等高级技巧的方方面面。书中还介绍了 Photoshop 这一版本加强的与数码照片处理相关的技术。例如,不同照片之间的颜色匹配和利用蒙版进行人物的抠象等。本书的作者为美国著名 Photoshop 畅销书作家,在业界拥有良好的口碑。不论是初学者,还是图像处理方面的老手,都将从中受益、获得启迪。



Copyright© 2004 by Publishing House of Electronics Industry. Original English language edition copyright© 2004 by Wiley Publishing, Inc. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This translation published by arrangement with Wiley Publishing, Inc.

本书中文简体专有翻译出版权由美国Wiley Publishing, Inc.授予电子工业出版社及其所属今日电子杂志社。未经许可,不得以任何手段和形式复制或抄袭本书内容。该专有出版权受法律保护,侵权必究。

著作权合同登记号 图字:01-2003-6527

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS 宝典 / (美) 麦克莱兰 (McClelland, D.) 著; 陆旭东, 邱燕明, 周瑜萍等译.

—北京: 电子工业出版社, 2004.8

(美国计算机“宝典”丛书)

书名原文: Photoshop CS Bible

ISBN 7-121-00120-9

I . P... II . ①麦...②陆...③邱...④周... III . 图形软件, Photoshop CS IV . TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 069838 号

责任编辑: 张月萍

排版制作: 华信卓越公司制作部

印 刷: 北京大中印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 1092 1 / 16 印张: 47 字数: 1323 千字 彩插: 16 页

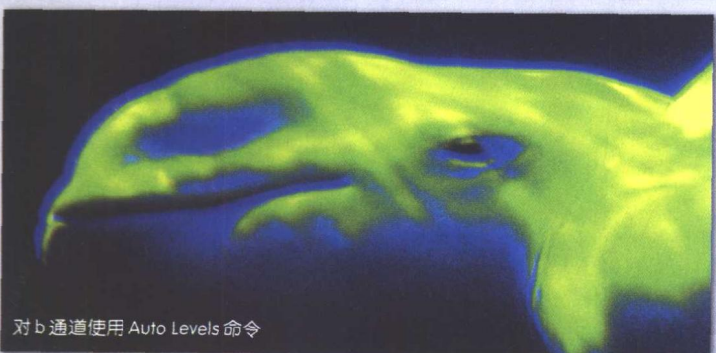
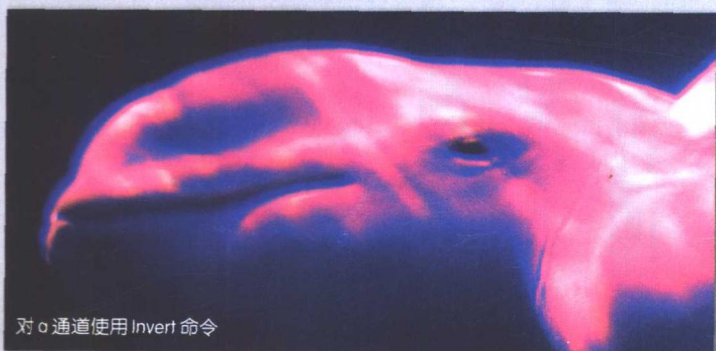
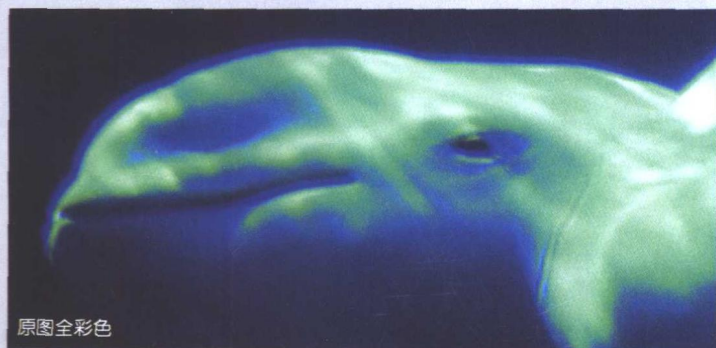
印 次: 2004 年 8 月第 1 次印刷

定 价: 79.00 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话: (010) 68279077。质量投诉请发邮件到 zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

Lab 通道效果

彩图 4.1

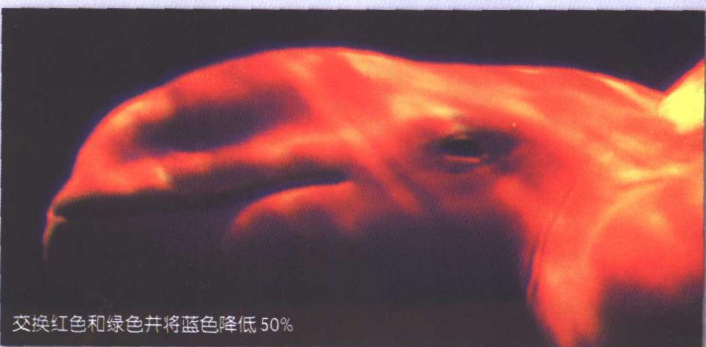
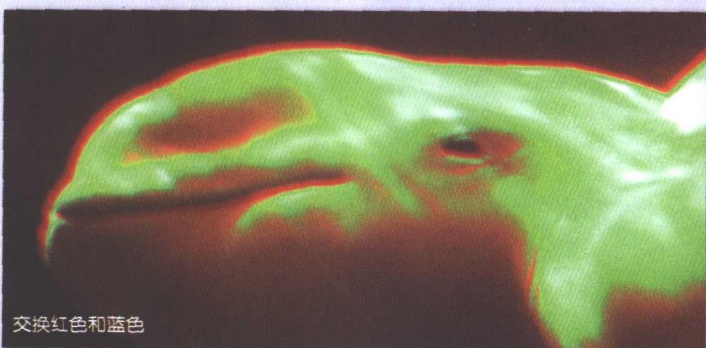
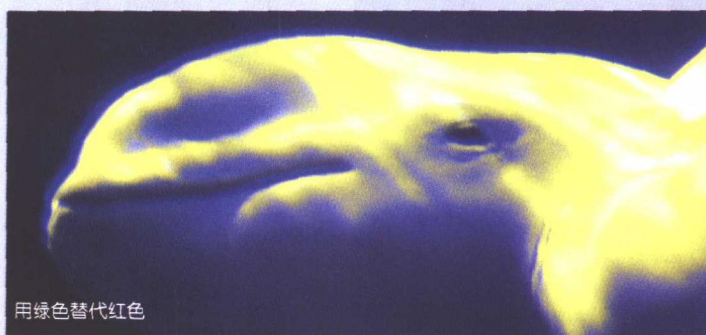


Photoshop 的 Lab 模式的一大优点就是使用户在不受亮度值干扰的情况下编辑图像。最上边这一幅图像是未经编辑的原图。在将它转换为 Lab 模式之后 (Image ⇨ Mode ⇨ Lab Color), 转换到 a 通道, 并按 Ctrl+I (在 Mac 中是 ⌘+I) 键反转它。因为 a 通道包含图像中的绿色和粉色, 反转后就将图像中的绿色转换为粉色, 效果如第二幅图像所示。在第三个例子中, 再一次从原图的 Lab 模式开始, 但这次转换到 b 通道, 并选择 Image ⇨ Adjustments ⇨ Auto Levels 命令。这样就扩展了 b 通道的对比度, 也就突出了图中的蓝色和黄色。在最后一个例子中, 组合了这两个效果, 反转 a 通道并扩展了 b 通道。使用一些非常简单的命令, 就可以在不破坏图像原有细节的前提下完成非常离奇的色彩转换

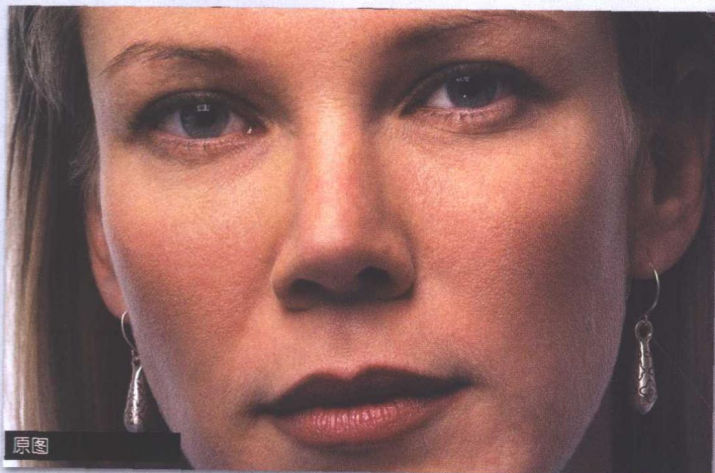
Channel Mixer 命令

彩图 4.2

另一种改变图像中的颜色而不破坏细节的方法是，选择 Image ⇨ Adjustments ⇨ Channel Mixer 命令，用一种颜色通道替换另一种颜色通道，或者交换两个或更多颜色通道的内容。最初的图像还是 RGB 原图，然后用绿色通道的内容替换 Red 通道的内容。这样就将绿色的亮度复制到红色通道，使鲸鱼看起来发黄（如第一个例子所示）。恢复红色通道，并将绿色通道复制到蓝色通道，使鲸鱼看起来是一种鲜艳的青色（如图中第二个例子所示）。在第三个例子中，将蓝色通道的内容复制到红色通道，将红色通道的内容复制到蓝色通道，这样图中就增加了红色，而蓝色就看不出什么来了。在最后一个例子中，交换了红色通道和绿色通道中的内容，使原来看起来发绿的鲸鱼现在看起来成为鲜艳的红色了。之后又将蓝色通道降低到 50%，这样图像看起来就呈现出鲜艳的橙色



海绵工具



原图

彩图 5.1

虽然编辑工具不像某些 Photoshop 的滤镜和颜色调整命令那样功能强大，但它们在应用某些有创意的效果时也非常有用。例如，在这样一些图像中，只是用到两个编辑工具，即加深工具和海绵工具，就对显示在最上面的图像增加了蒙版。首先使用钢笔工具（在第 8 章详细讨论）在眼部周围选择一块区域。然后用加深工具在选区内绘画，加深皮肤的颜色，使之达到深褐色（中图）。然后在眉毛下面和蒙版周围又多画了几笔，加深阴影效果。接下来在蒙版内用海绵工具涂抹，使颜色略显模糊。将海绵工具设置为 Desaturate，在眼睛下面画上几笔，使蒙版看上去发灰。然后将 Mode 设置为 Saturate，并在前额和鼻梁周围涂抹，将这些区域变为鲜艳的橙色。最后，不选中原图，在眼球、嘴唇和头发中涂抹，增加这些区域的饱和度（下图）

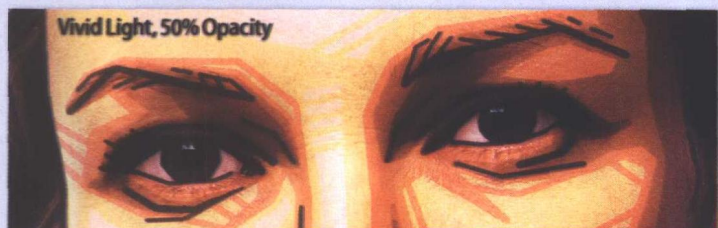


选择蒙版区域，并用加深工具加深



对眼球、嘴唇和头发等应用海绵工具

笔刷模式

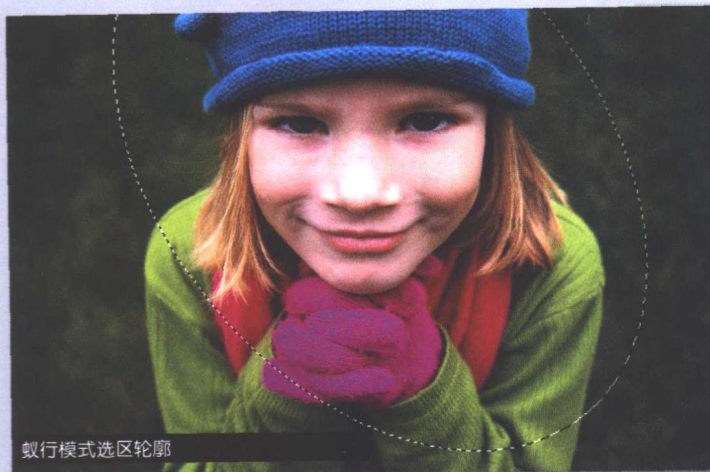


彩图 5.2

这些图像是用了一些不同的笔刷模式画上几笔的效果。在每一幅图像中，每个线条都是用笔刷工具画上去的。每一幅图像中的线条都是相同的，只是应用了不同的模式和 Opacity 设置（分别在图中标出）。从最下面的这幅图像最能清晰地看到这些笔划。

6 组主要的笔刷模式都分别用图表示出来。默认的 Normal 模式将笔刷的颜色和原图中像素的颜色混合。所以当 Opacity 值设置为 30% 时，是将 30% 的笔刷颜色和 70% 的原图像素颜色混合（上图）。接下来的这幅图像显示的是一种加深的模式，即 Mutiply，这种模式使笔刷同时加深和上色。再下来的图像是一种加亮模式，Lighten，这种模式只有当笔刷的颜色比原图像素的颜色浅时才应用笔刷的颜色。Photoshop 7 中新增加的 Vivid Light 模式使原图中深的颜色更深，浅的颜色更浅，增强原图的饱和度。Exclusion 模式从原图颜色值中减去笔刷颜色。最后一幅图像应用的是 Luminosity 模式，保留笔刷颜色的亮度值，并将它们与原图的颜色混合

定义蒙版



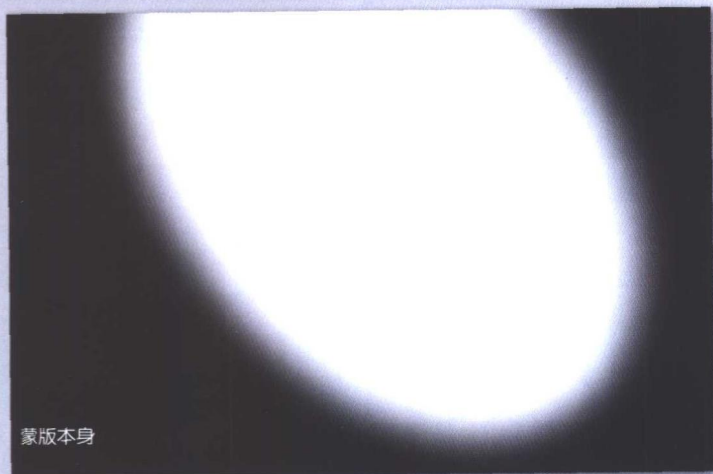
蚁行模式选区轮廓

彩图 9.1

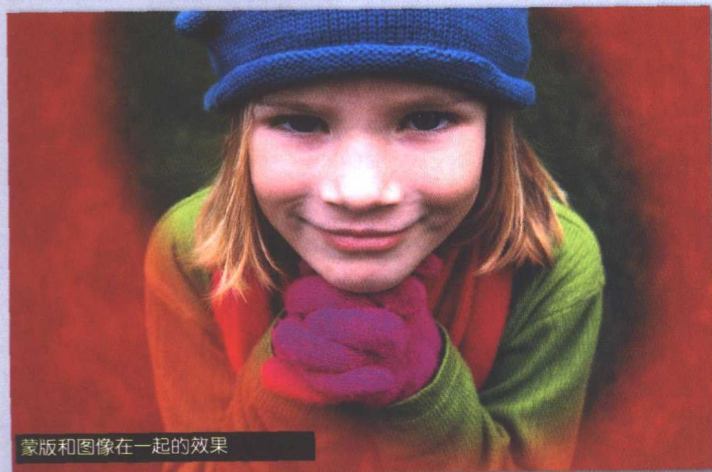
上图中显示了一个椭圆形的选区，顺时针旋转了一定的角度，并以 Radius 值为 64 像素进行了羽化。但用蚁行模式显示时，看不出任何的羽化，完全是非常清晰的边界。

如果将选区轮廓转换为蒙版（中图），将看到真正的效果，一个羽化的椭圆。白色表示选中的区域；黑色表示未选中的区域即蒙盖的区域。

在 Channels 调板中可以选择单独观看任何种类的蒙版：快速蒙版、图层蒙版或单独 Alpha 通道，或和图像一起显示。如果选择后者，Photoshop 将蒙版作为传统意义上的红色魔镜显示（下图）。没有颜色的区域是未蒙盖的，也就是选区。如果图像中已经包含了红色，可以将红色改为任何你所喜欢的颜色



蒙版本身



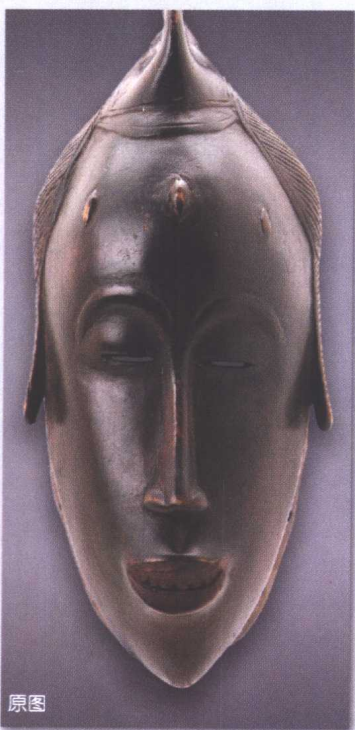
蒙版和图像在一起的效果

渐变快速蒙版

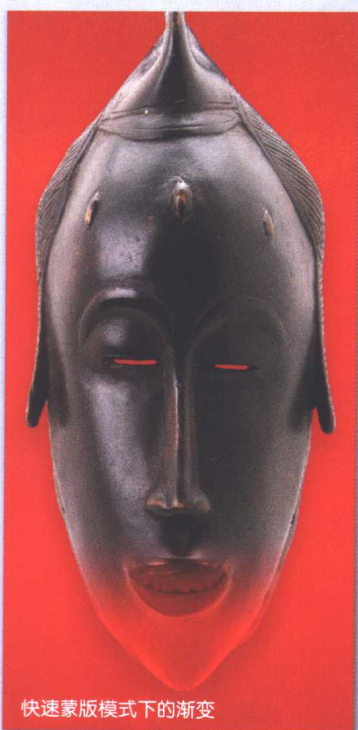
彩图 9.2

快速蒙版模式可用于单独羽化部分选区。例如，如果我想将这个非洲面具（左上图）与大地接合在一起，就像一个巨大的图腾。首先使用钢笔工具选择蒙版，按 Q 键转换到快速蒙版模式。然后画出从面具的下巴向上的从黑到透明的渐变（右上图）。这样将羽化选区的底部，而其他部分保持不变。

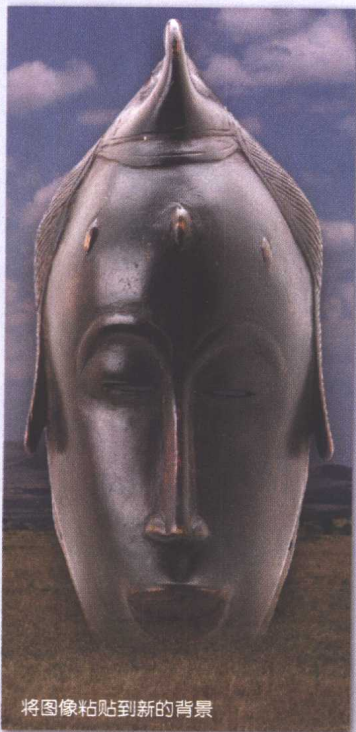
再次按 Q 键退出快速蒙版模式，按 Ctrl+C（在 Mac 中是 ⌘-C）键复制选区。下一步转换到不同的图像，该图像中有布满云朵的天空，按 Ctrl+V（⌘-V）键将蒙版复制到新的背景（左下图）。最后，按 Ctrl+T（⌘-T）键进入 Free Transform 模式。按住 Ctrl（⌘）键并拖动角控制柄缩放并扭曲图像（右下图）



原图



快速蒙版模式下的渐变



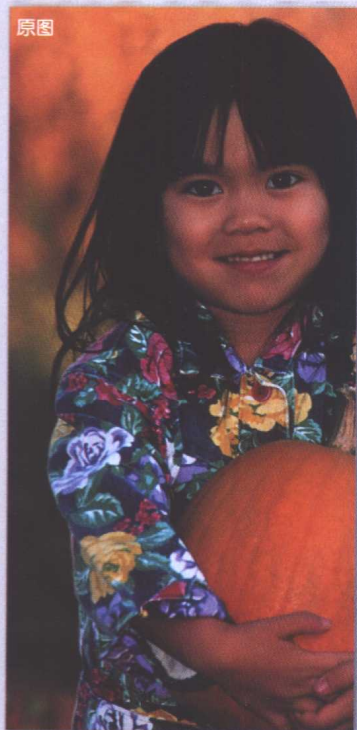
将图像粘贴到新的背景



用 Free Transform 命令扭曲

照片蒙版

原图



最终的蒙版



彩图 9.3

如果希望将复杂的图像（左上图带有头发或其他内容）与新的背景合成时该如何操作？方法是创建复杂的蒙版。使用第9章中介绍的生成选区轮廓技术，即选择 Filter ⇨ Other ⇨ High Pass 命令和 Image ⇨ Adjustments ⇨ Levels 命令，就可以得到右上图的带有非常清晰的细节的蒙版。使用这个蒙版复制这个女孩并把她粘贴到新的背景上。虽然边缘很精细，我还是有办法使图像看上去很自然。

所以用来自背景的颜色并将笔刷工具设置为 Color 模式绘制颜色。最后将笔刷工具设置为 Normal 模式，前景色设为黑色绘制很不错的头发。这时，如果有 Wacom 压敏板会比较好。虽然用这种方法永远不会达到原来的效果，但效果也还不错（下图）

将图像与新的背景合成



Twirl 滤镜

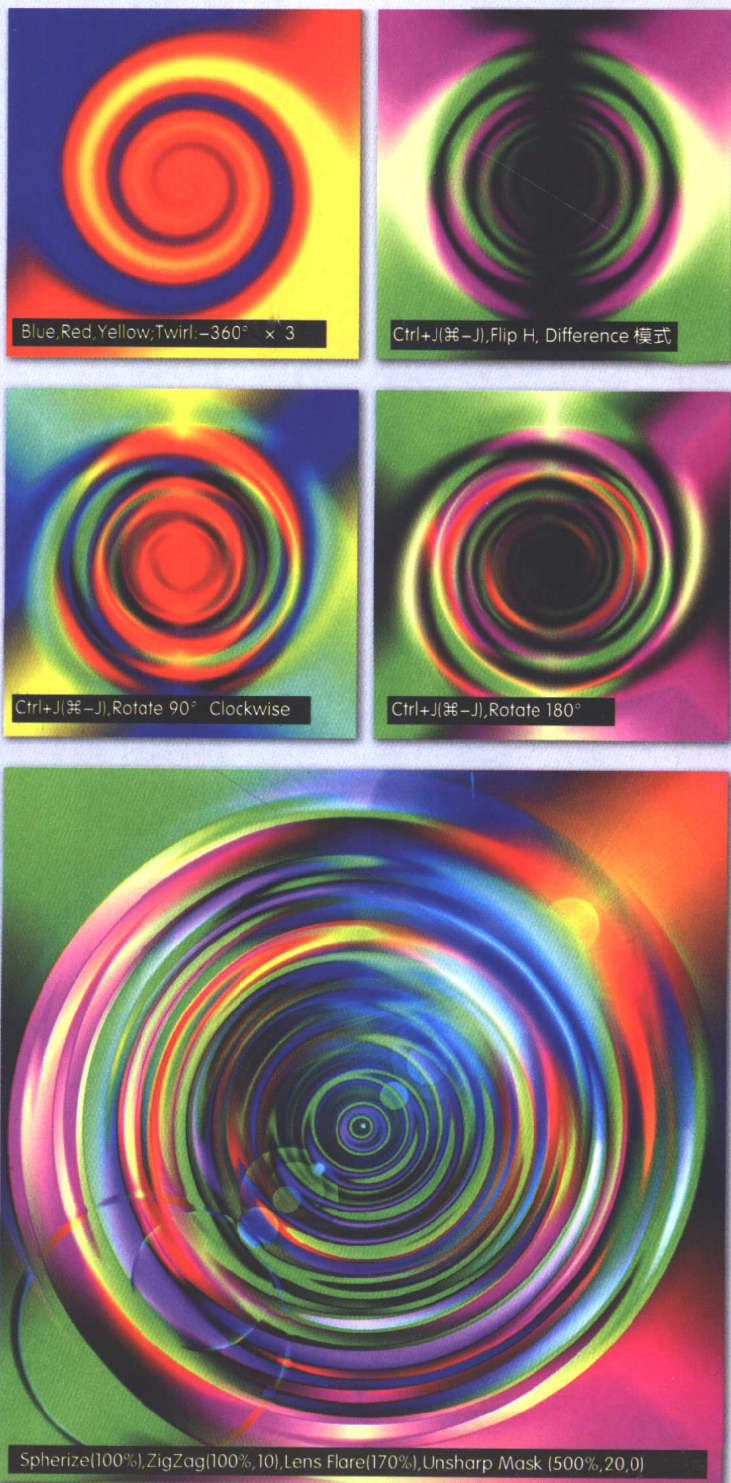
彩图 11.1

我最喜欢的 Photoshop 破坏滤镜的一项功能就是创建光环效果，通常我称其为“合成效果”。这就是第 11 章中介绍的各个步骤所产生的效果。首先对预定义的 Blue, Red, Yellow 渐变应用 Twirl 滤镜，设置 Angle 值为 -360° 。然后按两次 $\text{Ctrl}+\text{F}$ （在 Mac 中是 $\text{⌘}+\text{F}$ ）键，应用三次滤镜。接下来将图像复制到单独的图层，选择 $\text{Edit} \Rightarrow$

$\text{Transform} \Rightarrow \text{Flip Horizontal}$ 菜单命令，并应用 Difference 混合模式（右上图）。

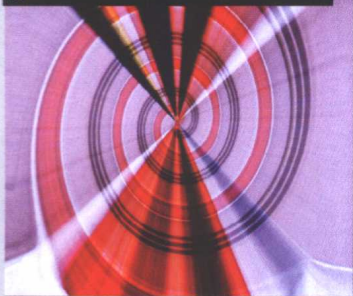
如中间那幅图所标示的，在这之后将复制图层和进行更多的变换。

要产生最后所示的效果，只对最上面的图层应用了一系列的滤镜。所使用的滤镜和设置都按序列列在图中。利用这些彩色的泡泡和深层嵌套的圈圈，最后产生的图像可能是美妙的光环

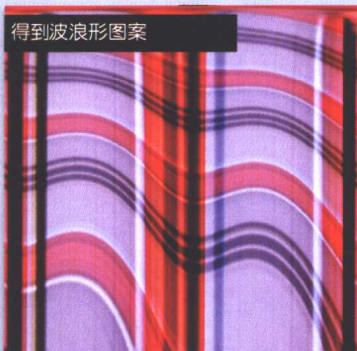


Polar to Rectangular 选项

从一幅进行了10次扭曲和旋转的图像.....



得到波浪形图案



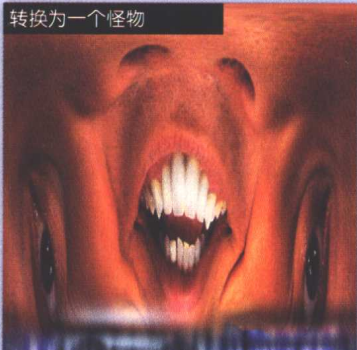
彩图 11.2

如果必须找出 Photoshop 中所有滤镜中最稀奇古怪的，经过痛苦的思想斗争后我最终选择 Filter ⇒ Distort ⇒ Polar Coordinates 命令。为什么呢？因为可以选择 Polar to Rectangular 选项将图像改头换面。这对于产生上图所示的組合的螺旋形效果非常有用。图中的第二个例子是 Polar to Rectangular 设置将人的眼睛向下扭曲到脸颊上。

在圆圈中的一张夸张的脸



转换为一个怪物



然而，我之所以对这个设置感兴趣是因为它可以产生展开的合成效果。图中的最后一个例子是 Polar to Rectangular 设置应用到彩图 11.4 中最后一个例子上的效果。注意，每个应用了滤镜后的图像的右侧都与左侧的图像对应。在多彩的水塘中，鲜艳的青色从图像的右侧流动到左侧。这意味着当在水平方向复制图像时，图像之间的衔接将是无缝的，这对于构建图案非常有用（详细介绍参见第 7 章）

曾经是晶莹的水滴

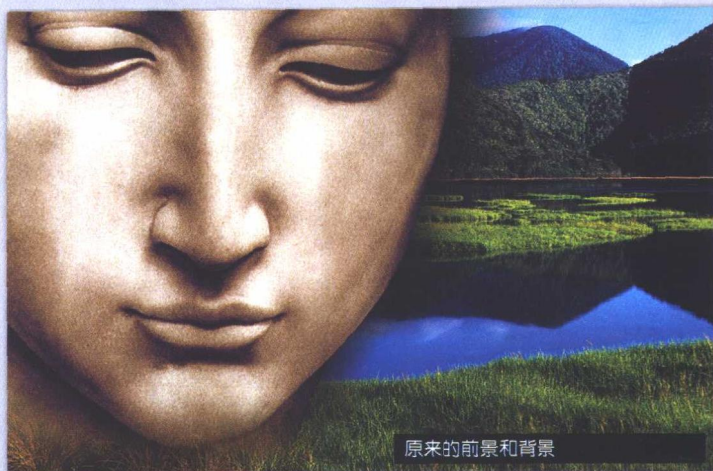


现在已成为一片多彩的水塘

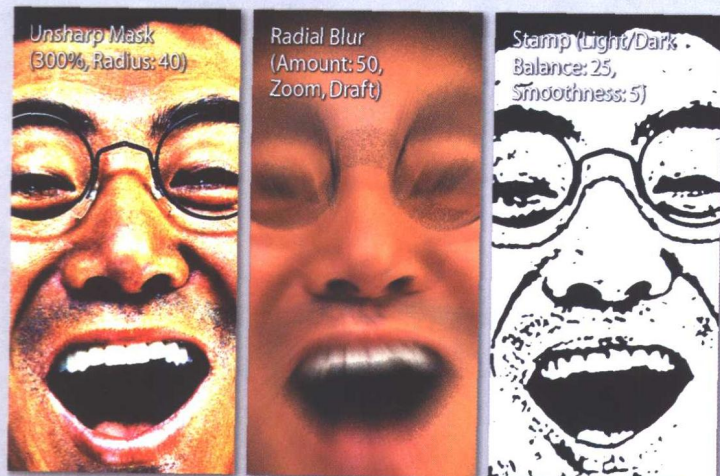
混合模式

彩图 13.1

简单地说，混合模式就是用来将单独图层的颜色和亮度值相混合。在图中的示例中，最初只有两个图层，一张 Michelangelo 绘制的脸部油画和一幅山水背景。脸部设为 Normal 混合模式，Opacity 值为 100%，除了一些羽化过的边缘外，整个图像都是不透明的。在第二幅图像中，另外引入三个图层：一个是脸部图层后面的黑白渐变；一个是 1946 年的邮票，在脸部图层的上面；还有一个就是 Blistered Paint 图案（这是 Photoshop 预置的一个图案），这个图层设为 Overlay 混合模式，Opacity 值为 30%，它在这些图层的最上面。在最后一幅图像中，将渐变图层改为 Screen 混合模式，并将 Opacity 值降低到 60%。然后将脸部图层和邮票图层组合为一个图层集，将图层集而不是单个图层的混合模式设为 Luminosity 模式，这样 Photoshop 在混合这两个图层时是将它们作为一个整体，这样脸部和邮票图层将与其他图层混合而不是它们两个图层相互混合



Difference 夹层效果



彩图 13.2

首先是一幅压平的图像，按 Ctrl+J（在 Mac 中是 $\text{⌘}+J$ ）键将它复制到一个单独的图层。这个新的图层将作为三明治中的肉。此后会对这片“肉”应用所选择的滤镜。在图中的例子中，我对目前的效果还不是太满意，所以打算修复这块三明治。最上面的一排图像是随便应用了 3 个滤镜：

Unsharp Mask, Radial Blur 和 Stamp 滤镜后的效果。应用了滤镜之后，在 Layers 调板中选择 Difference 混合模式。中间这排图像是对每片“肉”应用了 Difference 滤镜后的效果。

现在该处理三明治中上面那片面包了。返回到原来 Background 图层，按 Ctrl+J（在 Mac 中是 $\text{⌘}+J$ ）键再次复制。然后按 Ctrl+Shift+[在 Mac 中是 $\text{⌘}+\text{Shift}+[$ ）键将“面包”移动到最上层。现在选择 Difference 混合模式。这样就好了。最后将三层混合到一起，得到最后一排的 Difference 夹层效果



图层效果

彩图 14.1

除了可以定义下拉阴影和发光效果，图层效果还可以使用不同的图形样式。

看一下左上角的白色的7和黑色的S图像。它们都是用笔刷工具在单独的图层绘制出来的。这两个图层都应用了不同的形状并进行了填充。在右上角的图像中，对7应用下拉阴影和内凹的斜边，对S应用了内凹斜边和外部发光效果。左中图是添加渐变和图案叠加后的效果。为生成右中图，对7应用了缎面效果，并用 Overlay 混合模式对7和S图层应用了彩色叠加效果。

下面是对所有图层应用效果，但却没看到任何效果。这是因为混合模式被指定为内部效果应用到各个图层。为改变这种状况，双击每个图层，选中 Blend Interior Effects as Group 复选框。现在，如最后一幅图像所示，混合模式将应用到所有图层



Threshold 命令



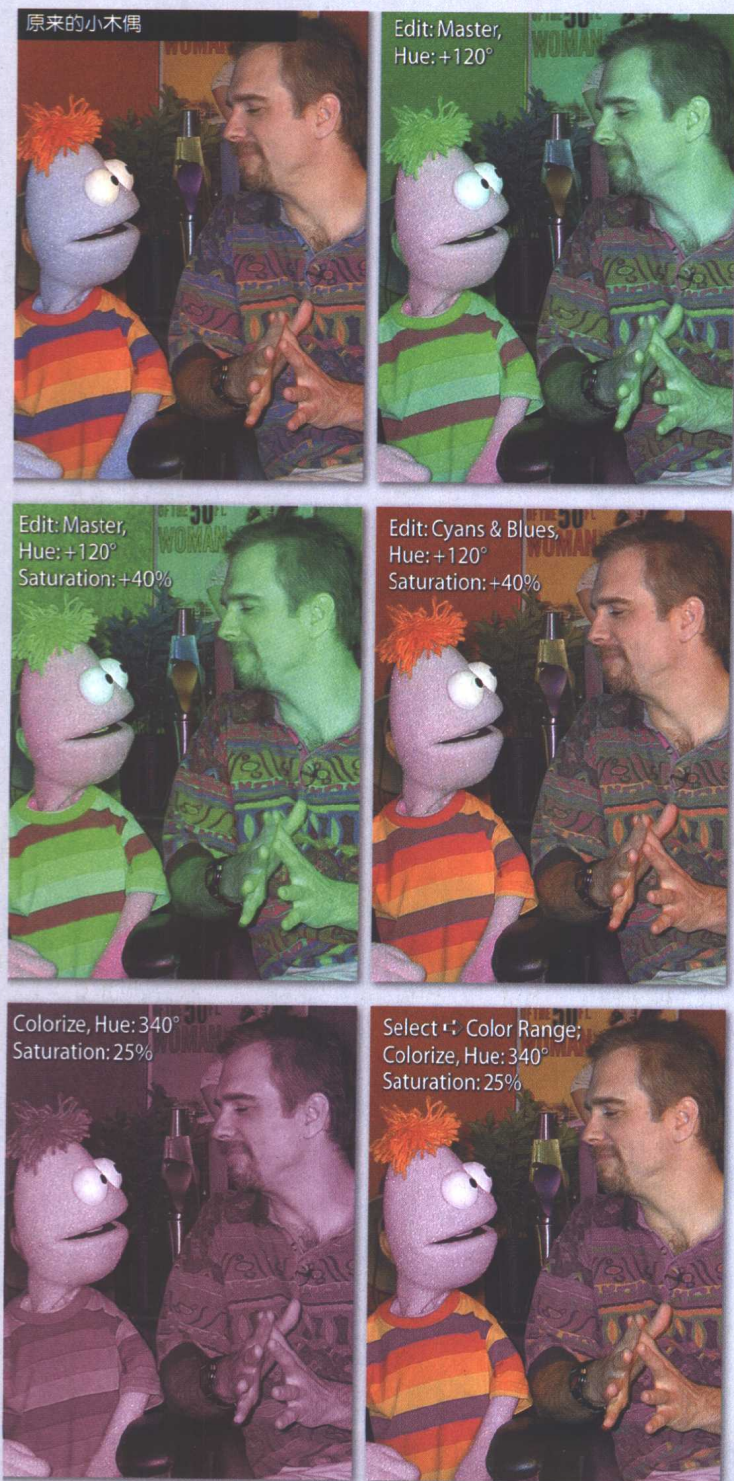
彩图 17.1

当处于 RGB（第一行）、Lab（中间行）和 CMYK（最后一行）模式时，对不同的颜色通道应用 Threshold 命令的三组效果。使用 Threshold 命令可以产生高对比度的图形效果。

在最上一行，首先选择的是蓝色和绿色通道，并选择 Equalize 命令（左上）。接下来，选择红色通道，对其应用 Median 滤镜（Radius 值为 2 像素）、High Pass 滤镜（Radius 值为 3）和 Threshold 滤镜（Threshold Level 值为 126）。然后应用 Minimum 滤镜（Radius 值为 1）将线条细化。之后应用 Median 滤镜（Radius 值为 2）令边缘平滑（上中图）。最后，切换到绿色通道，应用 Median 滤镜（Radius 值为 6），再将 Threshold 设为 126。

在熟练掌握这些技术之前，我进行了很多次尝试。最后获得了你所看到的这些效果

Hue/Saturation 命令



彩图 17.2

Hue/Saturation 命令用来转换或替代图像中的颜色。在右上角这个例子中，Hue 值为 120 度，这样会将颜色偏转 1/3，这样，我的手指的颜色变为绿色，小木偶的手指的颜色变为粉红色。在左中图这个例子中也进行了同样的 Hue 平移，但这次还将 Saturation 值增加了 40%，这样颜色更加鲜艳。如果只想改变小木偶的颜色，使用 Edit 菜单，调整 Cyans 和 Blues（这是小木偶的主要颜色），这样小木偶皮肤的颜色由发青，转为发粉，而我自己却没有改变（右中图）。

如果选择 Colorize 复选框，Hue/Saturation 将替代图像中的颜色（左下图），但这时就不能像进行 Hue 平移那样限定改变颜色的区域。如果我仅想改变小木偶的皮肤颜色（右下图），首先选择 Select ⇨ Color Range 命令，选择青色和蓝色，然后再使用 Hue/Saturation 命令