

美国IDG“宝典”丛书

巨大的
成功!

可用GIF89A生
成适于Web图形
的透明背景



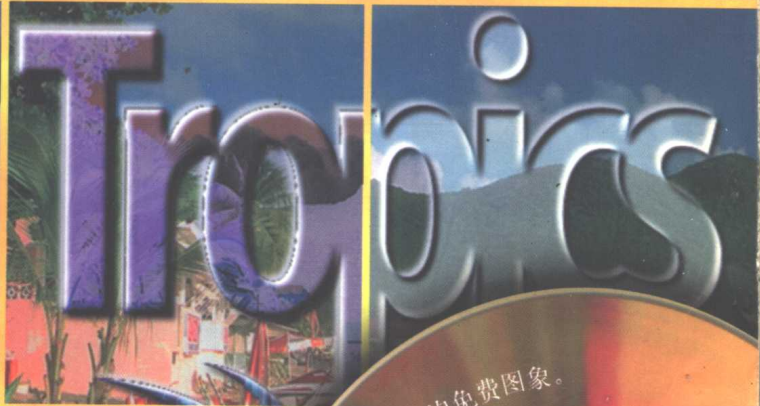
Photoshop 3 For Windows 95 宝典



刘青 贺玉宣 等译 张燕虹 校

这是一本Photoshop 3 For Windows 95
(包括3.05版本) 教课书/参考书!

- 可使你快速简便地学习Photoshop基础知识
 - 改进图象修饰的艺术风格, 使你的所有项目都是有专业效果
 - 掌握从文本效果到全区过滤器的所有特技
 - 提示使用Power Tools和Gallery技巧的秘密
- 效果: 包含Photoshop 3.05的两个新工具



随书附带的光盘装有500多兆的免费图象。
所有章节适于Windows 3.1
和Windows NT用户!



电子工业出版社

Publishing House Of Electronics Industry
URL: <http://www.phei.com.cn>

美国 IDG“宝典”丛书

Photoshop 3 For Windows 95 宝典

本书配有光盘，需要者请到技术部拷贝

[美] Deke Mc Clelland
Robert Phillips 著

刘 青 贺玉宣 等译

张燕红 审校

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry

内容简介

本书深入浅出地对目前国际上最流行的、可广泛用于 PC 的图象处理软件—Photoshop 3 作了全面系统的介绍。全书由 5 部分组成,共 19 章和 5 个附录,分别详细介绍了 Photoshop 3 的基本概念、操作方法与技巧,并提供了丰富多彩的实例。随书附带的 560MB 光盘含有数百个原版艺术品和丰富多彩的照片。

本书不仅适用于各类广告设计人员、电子出版商、动画制作者、摄影师以及各种图形图象和艺术造型设计人员,也适用于广大计算机图象处理技术爱好者。无论是 Photoshop 的初学者或是熟练用户,都会发现本书是一本难得的指导书和参考书。



Word 97 for Windows® 95 by Dan Gookin

Copyright©1997 by Publishing House of Electronics Industry.

Original English language edition copyright©1996 by IDG Books Worldwide, Inc.

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.

This edition published by arrangement with the original publisher, IDG Books Worldwide, Inc., Foster City, California, USA.

本书中文简体专有翻译出版权由美国 IDG Books Worldwide, Inc. 公司授予电子工业出版社及其所属今日电子杂志社。本书随带光盘。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。

丛 书 名:美国 IDG“宝典”丛书

书 名:Photoshop 3 For Windows 95 宝典

著 者:[美] Deke Mc Clelland Rokert Phillips

译 者:刘 青 贺玉宣 等

审 校 者:张燕红

责任编辑:陈晓莉

印 刷 者:北京天竺颖华印刷厂

装 订 者:三河市金马印装有限公司

出版发行:电子工业出版社出版 发行 URL <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036 发行部电话 68214070

经 销:各地新华书店经销

开 本:787×1092 1/16 印张 44 375 插页 32(彩) 字数 1060 千字

版 次:1998 年 3 月第一版 1998 年 3 月第 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-3558-8
TP·1449

定 价:98.00 元 (含光盘一张)

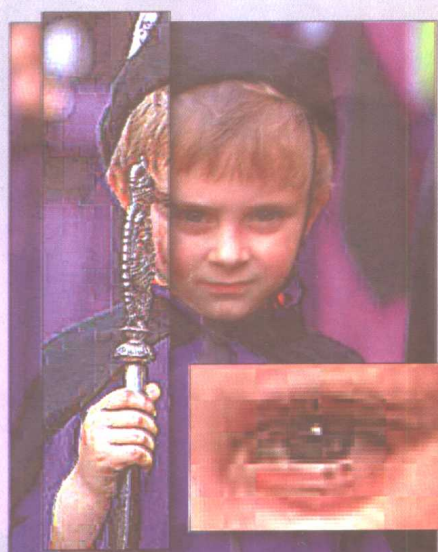
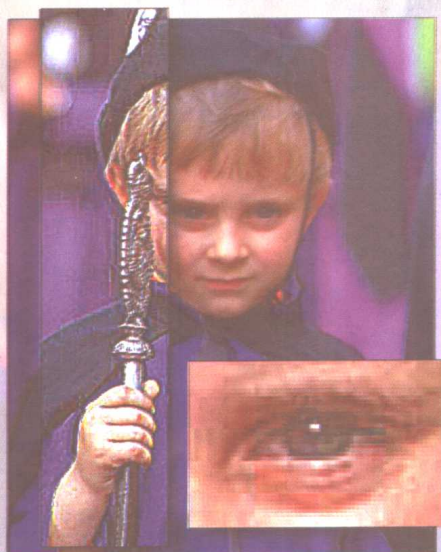
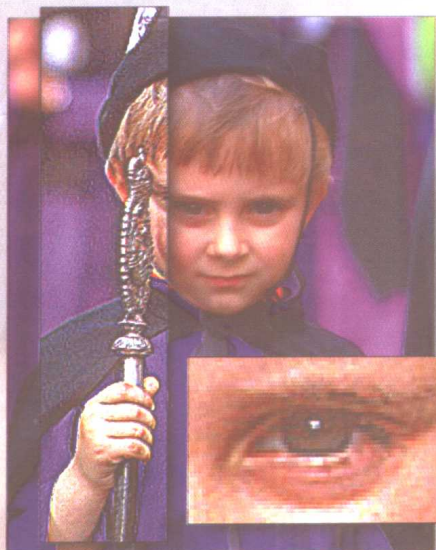
著作权合同登记号 图字 01-96-1003

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换

版权所有·翻印必究

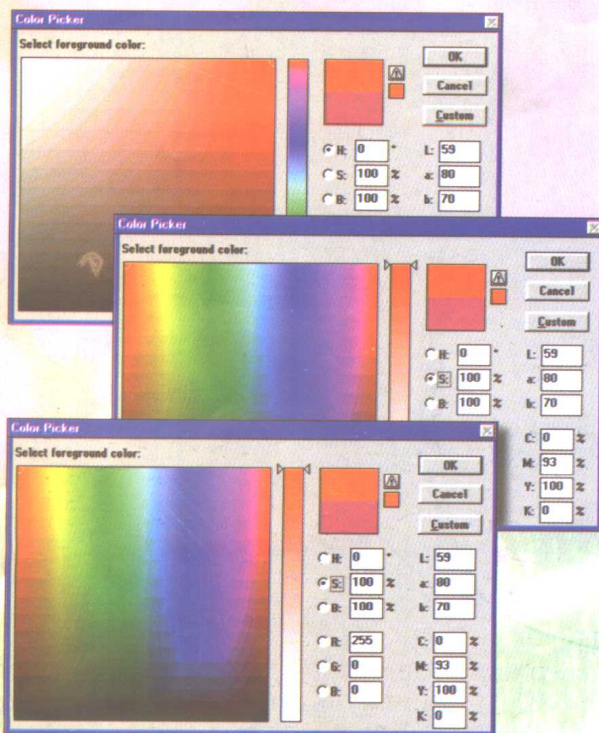
彩色图片 3-1:

这是一幅小魔术师的照片。图中比较了四种不同的 JPEG 压缩设置的质量差别。从最高质量、最低压缩率（左上图）到最低质量、最大压缩率（右下图）。请观察放大的眼睛和锐利道具上的精细雕刻的细节



彩色图片 3-2:

这是我自己的 1024 × 768 象素的屏幕片头特写效果。它是用 Kai 的 Power Tools、Xaos Paint Alchemy、Xaos Terrazzo、Aldus Gallery Effects 和 Alien Skin 制作的

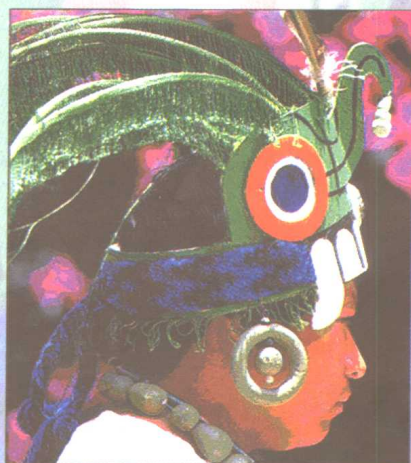


彩色图片 4-1 :

在 Color Picker 对话框中的色域和色彩滑杆内的色彩是随单选钮 H (色相)、S (饱和度) 和 B (亮度) 的设置而变化的

彩色图片 4-2 :

我将一幅24位的彩色图象 (左上图) 减低至8位的System选项板, 用了三种不同的 Dither (抖动) 选项: None (右上图)、Pattern (右下图) 和 Diffusion (左下图)。在这三种滤镜之中, Diffusion 几乎总是最好的选择



彩色图片 5-1：
美国国会大厦（白宫）
夜景。看看那是百姓的
税金在生辉



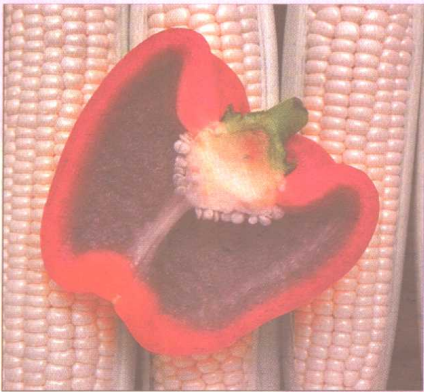
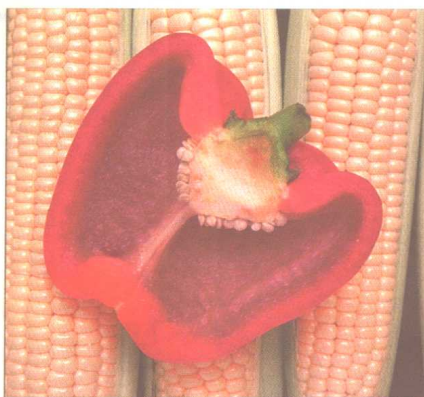
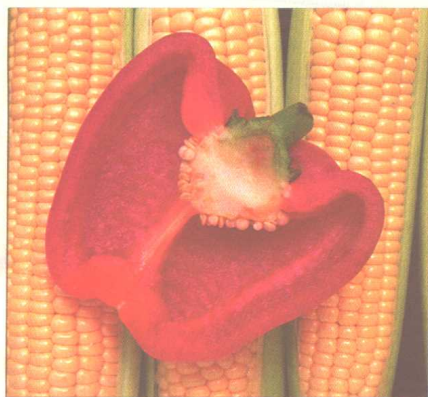
彩色图片 5-2：
通过从一个通道拷贝图
象并把它粘贴到另一通
道或者在彩色通道之间
交换图象，你可以对图
象中的色彩进行一些非
常有趣的变换





彩色图片 6-1:

用海蓝、玫瑰红、茶绿和暗桔黄四色印刷的一幅灰度图象。所有色彩都是用 CMYK 颜料来定义和印刷的



彩色图片 7-1:

对一幅典型饱和度的图象(左上图),将海绵工具置于 Desaturate (去饱和度) 应用于红辣椒内部和背景中的玉米上(右上图)。然后,我又重复了两次去饱和度操作,使这些区域几乎变成灰色(右下图)。为了恢复到原来的图象,我选择了 Saturate 图标并再次在红辣椒内和玉米上擦洗来提高色彩的饱和度(左下图)

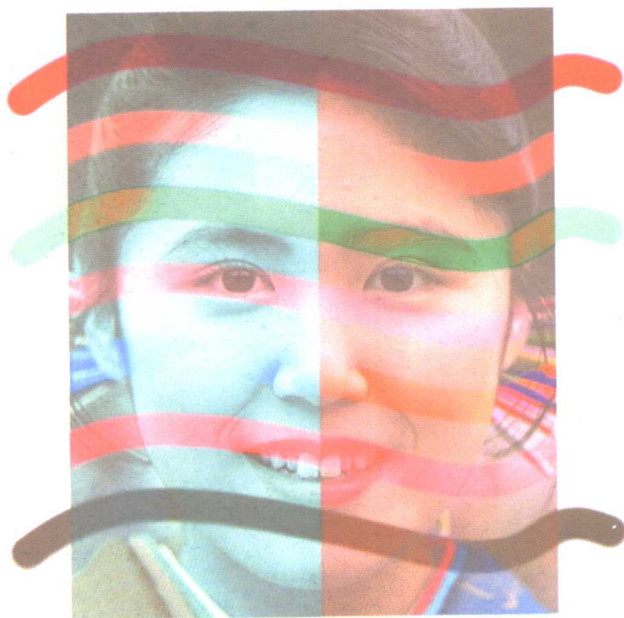
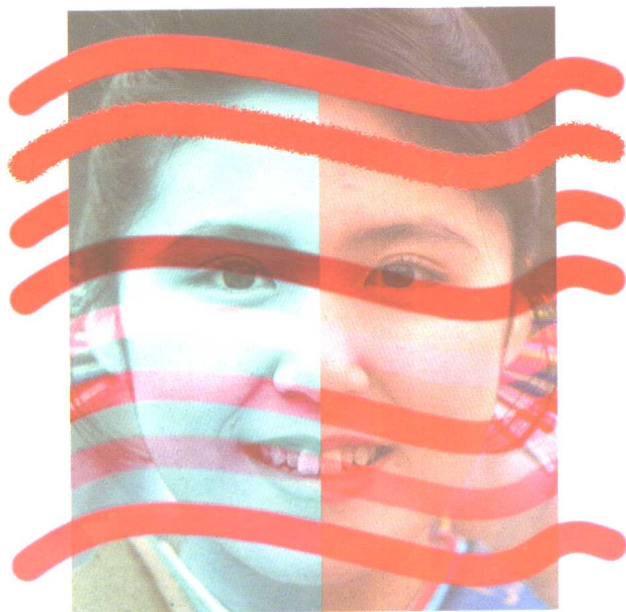
彩色图片 7-2:

为了产生这幅图象,我从 Photo Disc 图库中查找了一幅图象。使用笔刷工具和一个扁平的刷子加工而成。虽然 Photoshop 提供自动的滤镜,你可以用来产生类似的效果,但没有什么象 Photoshop 中的这个简单的笔刷那么准确和通用



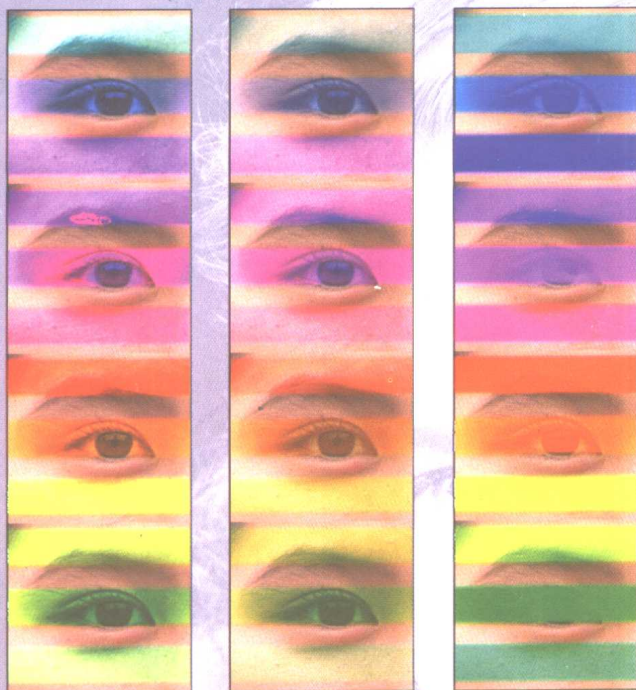
彩色图片 7-3:

这是我在1990年使用 Wacom SD-510 型压敏数字化仪和 Photoshop 1.0.7 为 Macworld 杂志画的一幅图象。压敏数字化仪使 Photoshop 变成了艺术家的一个功能齐全画室



彩色图片 7-4:

这是我用笔刷在图象上面画的红色线条, 分别使用 Photoshop 3.0 中可用的 15 种笔刷模式。Hue (色相) 笔刷模式在图象的蓝色一边表现得更好, 因为右边已经具有很浓的红色调。Saturation (饱和度) 模式在右边效果更好, 因为左边的饱和度已经很高



彩色图片 7-5:

我使用笔刷工具以 12 个等间距色相画了 12 条线——每条线在色轮上正好间隔 20 度——所用笔刷模式是三个最新的也是最难理解的模式: Overlay、Soft Light 和 Hard Light。虽然这三种笔刷模式都把笔刷用的前景色与图象中已有的色彩混合,但还是存在轻微的但重要的差别,所以能分辨出不同的模式

彩色图片 9-1:

两个反向选择域 (上图) 和它们的等效蒙版 (下图)。在这种情况下,你可同时看到蒙版和图象。带红色调的区域被遮盖,表示图象中未被选择的区域。无色调的区域为未被遮盖的区域,表示选择的区域



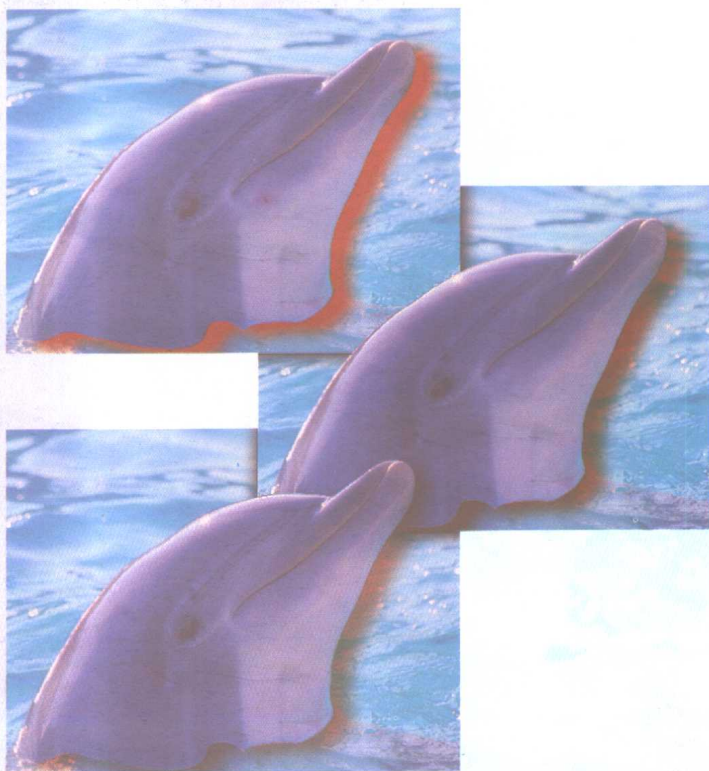


彩色图片 9-2:

这是一幅长城图片的染色效果，通过把图象本身转变成蒙版而创作的。我是用椭圆罩、笔刷和海绵工具画的这个别具风格的太阳蒙版

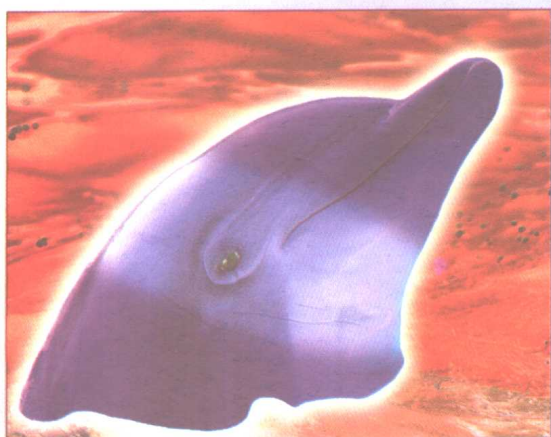
彩色图片 10-1:

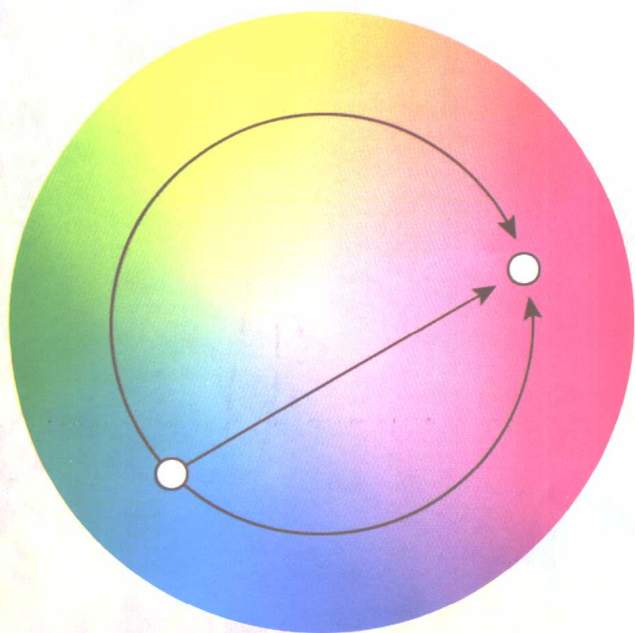
将浮动的下垂阴影填充成桔红色（上图）之后，我从 Layers 选项板的覆盖模式弹出菜单中选择了 Multiply（乘）选项，将下垂的阴影与底层图象混合（中图）。然后将 Opacity（不透明度）设置变为 70%（下图）来建立最终的彩色下垂阴影



彩色图片 10-2:

流行的动画片中的角色 Neutron Mammal——什么？你从没听说过 Neutron Mammal？——这幅图象应用了第十章中介绍的光晕和聚光灯效果，然后将整个图象放在负相背景上的结果



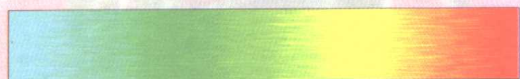
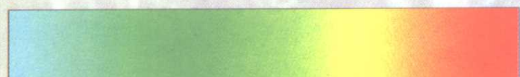
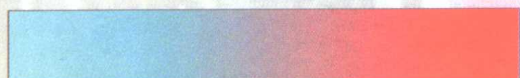
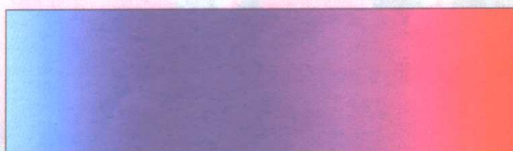


彩色图片 10-3:

Photoshop 通过绕 HSB 大色轮或直接穿过色轮的方式,把色彩分配成一种渐变的色彩。彩色图片 10-4 是以三种渐变风格填充线条的例子

彩色图片 10-4:

使用 Gradient Tool Options 面板中的三种 Style 设置建立的青色与红色之间的三种渐变风格



彩色图片 10-5:

对彩色图片 10-4 中的三种渐变风格应用三次 Add Noise 滤镜的效果 (上图)。然后用 Wind 滤镜消除渐变并应用 Motion Blur 滤镜滤光 (下图) 的结果

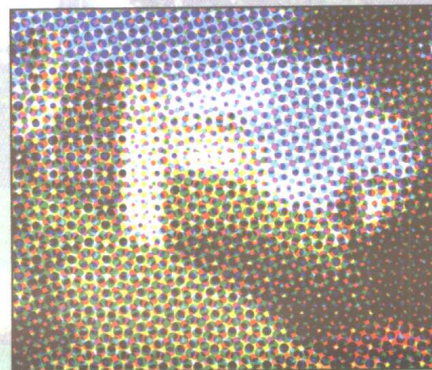
彩色图片 13-1:

从左上图开始按顺时针排列依次是 Motion Blur、Sharpen Edges、Median 和 High Pass 校正滤镜的效果。通常，High Pass 滤镜会去掉图象中的色彩饱和度，留下大片灰色区域，就象一幅旧的、阳光晒的变白的图片一样。为了恢复彩色，我将原始图象粘贴到滤光过的图象前面，并从 Brushes 选项板的 Brush 中的 Mode 弹出菜单中选择了 Color 合成模式



彩色图片 13-2:

从左上图开始按顺时针排列依次为破坏性滤镜 Crystallize、Lens Flare、Color Halftone 和 Twirl 的效果。Lens Flare 滤镜只能用于彩色图象。也许使人感到惊奇的是，Color Halftone 命令既可用于彩色图象也同样可用于灰度图象



Red



Green



Blue



Red & green



Green & blue



Blue & red



彩色图片 13-3:

这是将 Unsharp Mask 滤镜用于一幅 RGB 图象中的单个色彩通道的结果。在每种情况下, 使用两次滤镜。Amount 值设为 300, Radius 值设为 1.0, Threshold 设为 0

彩色图片 13-4:

我又一次将 Unsharp Mask 滤镜应用于单个色彩通道, 但这次使用的参数值不同, Radius 值为 10.0; Amount 值为 100; Threshold 值为默认值 0。与彩色图片 13-3 中极精确的清晰效果不同, 当色彩通过 Amount 值增强时, 较高的 Radius 值使色彩溢出到背景中



Red



Green



Blue



Red & green

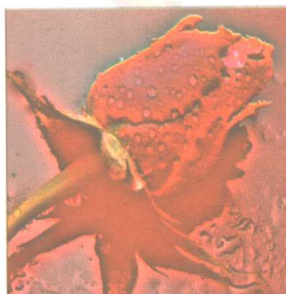


Green & blue



Blue & red

Red



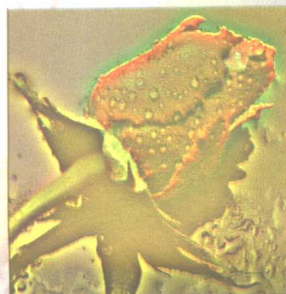
Green



Blue



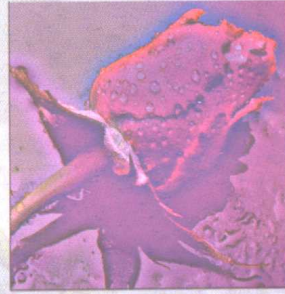
Red & green



Green & blue



Blue & red



彩色图片 13-5:

对 RGB 图象的每个通道和每对通道, 使用 Image 菜单上的 Other 选项中的 High Pass 滤镜的结果, Radius 值设为 10.0。为了稍微提高图象中的彩色值, 我对每个图象使用 High Pass 滤镜之后, 还应用了 Levels 命令 (Ctrl-L)

彩色图片 13-6:

将图象浮动并应用 Gaussian Blur 滤镜之后,我应用了各种 Opacity 值和不同的覆盖模式设置。所用覆盖模式从左图开始按顺时针排列依次是 Normal (正常)、Luminosity (发光度)、Darken (较暗)、Lighten (较亮)。根据图象情况,我在 60%~80% 的范围内变化 Opacity 值



彩色图片 13-7:

使用 High Pass、Threshold、Gaussian Blur 和 Levels 命令,我制作了一个非常精确的蒙版。使用这个蒙版选择背景之后,在方向模糊效果上我应用了两种变化。在上图中我用了 Wind 和 Motion Blur 滤镜,使背景看起来就好像是围绕前景人物旋转一样。在下图中,我从基本图象开始,将 RadialBlur 滤镜设置到 Zoom 选项,使背景看上去是冲向观察者



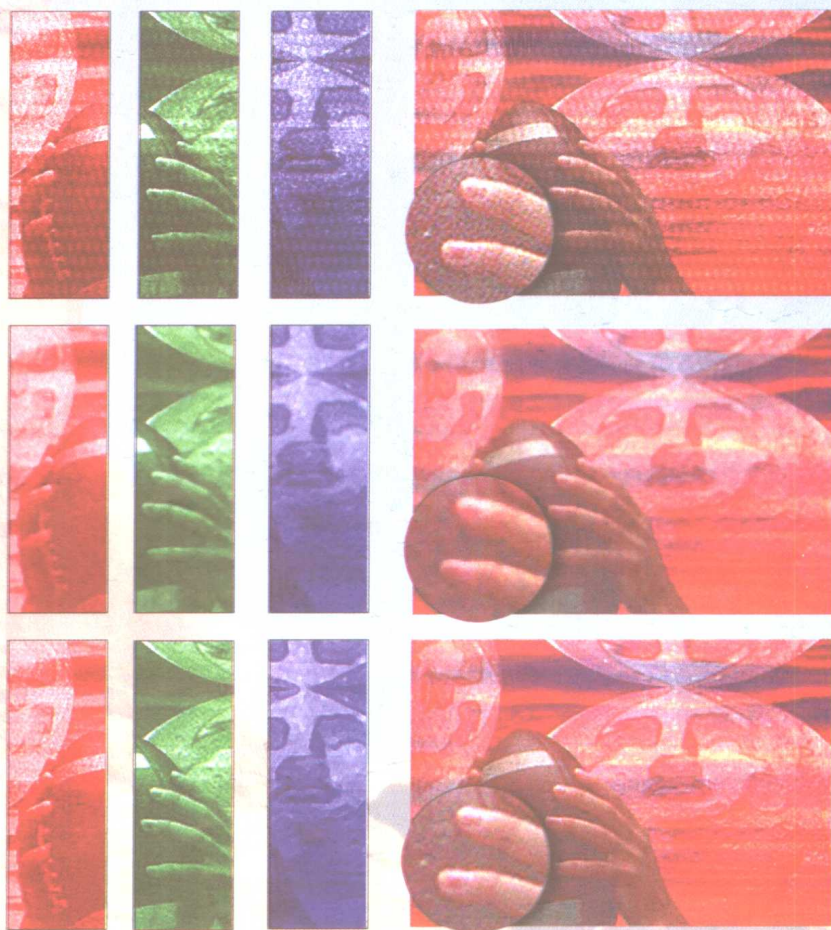


彩色图片 13-8:

上排是对红、绿、蓝每个色彩通道应用 Amount 值为 75 的 Add Noise 滤镜和 Gaussian (高斯) 选项的效果。下排是对单个色彩通道应用 Radius (半径) 为 10 的 Median 滤镜的效果

彩色图片 13-9:

从一本旧的 MacWorld 杂志上扫描的一幅图象, 右上图是这幅图象在正常 RGB 模式下的效果。左上图是将每个通道分开的效果。中间的一排图象是应用了 Dust & Scratches 滤镜的效果, Radius 设为 2。Threshold 设为 20。底下一排图象是用 Gaussian Blur、Median 和 Unsharp Mask 滤镜消除波纹图案之后各个通道的效果





彩色图片 14-1:

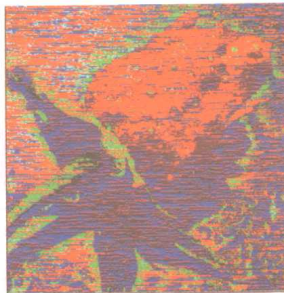
对彩色图片 13-4 左下图的玫瑰花图象应用 Extrude 滤镜的结果。如果你选择 Blocks 和 Solid Front Faces 选项, 该滤镜将图象转换成三维空间由中心向外辐射的马赛克效果

彩色图片 14-2:
将图象浮动之后, 我分别在 RGB、Lab 和 CMYK 色彩模式中, 应用了 Mezzotint 滤镜中的 Long Strokes 后的效果 (顶行)。然后使用 Overlay 模式并将 Opacity 设为 40%, 将底层的原始图象与滤光后的图象相混合 (底行)

RGB



Lab



CMYK

