



PS



附赠光盘

素材文件和源文件

选择的艺术

Photoshop

图像处理深度剖析 (第3版)

关文涛◎著

真正做到常用菜单、工具、面板和命令的完全解析。

1

理论结合实例讲解路径、图层、通道、滤镜、文字和绘画等操作技法。

2

详解色彩调整的方法与技巧，并对混合模式、HDR和Camera Raw等进行了相应的剖析。

3

揭示打印和颜色管理的专业技术。

4



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

选择的艺术

Photoshop

图像处理深度剖析 (第3版)

关文涛◎著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

选择的艺术Photoshop图像处理深度剖析 / 关文涛著

— 3版. — 北京: 人民邮电出版社, 2015. 12

ISBN 978-7-115-39965-6

I. ①选… II. ①关… III. ①图象处理软件 IV.

①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第250615号

内 容 提 要

本书针对 Photoshop 用户在学习过程中遇到的困惑, 深入剖析了 Photoshop 图像处理的原理和方法。

全书对 Photoshop 的图层、通道、蒙版、滤镜、色彩调整、混合模式、HDR 和 Camera Raw 的原理和应用进行了集中而深入的探讨。通过分析各种图像调整命令的作用, 揭示了存在于图像调整命令之间的联系, 有提纲挈领的作用。

本书内容丰富, 见解独到深刻, 许多观点和见解都是作者长期实践经验的总结, 具有很强的实用性和针对性, 其中的很多技巧和方法是作者的首次展示, 对读者学习 Photoshop 有很强的启发和指导意义。

本书适合 Photoshop 的中、高级读者阅读, 也适合从事平面设计、图像处理工作的读者及数码摄影爱好者使用, 还适合作为相关专业的教学参考用书。

-
- ◆ 著 关文涛
 - 责任编辑 杨璐
 - 责任印制 程彦红
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
 - 邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
 - 印张: 32.25
 - 字数: 1392 千字 2015 年 12 月第 3 版
 - 印数: 1 5001—1 8500 册 2015 年 12 月北京第 1 次印刷

定价: 108.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

一、为什么要出第三版？

2003年10月，Photoshop CS (8.0) 发行，Photoshop开始了CS—时代，从CS1到CS6；2013年7月，Photoshop CC发行，Photoshop进入了云时代。

“选择的艺术”初版诠释的就是Photoshop CS。如今，整整10年过去了，Photoshop翻过了CS这一页，“选择的艺术”还停留在CS3（第二版诠释的是CS3版本），这使我对读者充满深深的愧疚。

为了弥补这种疚歉，也是为了表达对CS时代的敬意，我选择Photoshop CS6作为本书的演示版本。

二、从CS到CS6，Photoshop有哪些改变？

10余年来，Adobe对Photoshop进行了多次的升级。从升级的频率来看，有些让人目不暇接。不过在我看来，Photoshop这座大厦在CS时已经完成了它的主要结构，升级的主要目的是进行内部的装修以使得功能更加完善。

首先是对体系的完善。例如，通过推出智能对象，堵住了无损化编辑的最大一个漏洞；通过添加“深色”“浅色”“减去”“划分”等混合模式，完善了混合模式体系。

其次是工具和命令的补充和完善。例如，添加“混合画笔工具”和一系列的“修饰工具”，“曲线”命令的改进，HDR图像的编辑，以及起亡羊补牢作用的“调整边缘”命令等。

最后是操作的改进和完善。例如，图层的多重选择，调板的排列等。

类似的完善和改进不胜枚举。只是，这些完善和改进都不是革命性的。也许，以后我们很难再见到调整图层和图层样式这样激动人心的变革了。

至于添加3D对象的编辑，图像分析统计之类的新功能，也许是Photoshop的无奈之举。除了对图像处理这块肥田沃土精耕细作之外，Photoshop只好将目光转到这些小众之地。

三、与本书早期版本相比，第三版中有哪些改变？

首先，对早期版本中一些明显的错误进行了修改，更换了大部分的插图；其次，对颜色理论进行了充实，尤其是混合模式部分、HDR和Camera Raw的相应剖析章节。

四、Photoshop CC版本已经推出，本书版本是否过时？

熟悉“选择的艺术”的读者都知道，本书主要剖析Photoshop的原理，因此对版本的更迭不是那么敏感，并且，Photoshop CC的新增功能也需要用户一定时间的熟悉，才能对它们有比较深入的认识，因此，本书选择Photoshop CS6版本。

五、与本书早期版本相比，第三版哪些方面改变最大？

本书早期版本采取师生对话的形式。虽然这种形式能够营造讨论氛围，但削弱了本书的完整性。经过认真考虑，在本书中取消了这一方式。

六、本书对读者最大的帮助是什么？

“选择的艺术”出版至今，对读者最大的帮助恐怕是正确的选择观念的建立。通过本书，读者将了解到：Photoshop 是一门选择的艺术。学会了选择，学习Photoshop 就成功了一大半。

七、对读者对象的要求有没有改变？

没有。读者对象依然为中、高级读者。如果您对Photoshop一无所知，那么最好现在合上本书，在相邻的书架上挑选一本适合初学者的Photoshop入门书籍。本书对Photoshop有一定了解的中、高级读者来说，可能是一剂醒酒药，但对初学者来说，可能就变为了一碗糊涂汤。

八、与其他Photoshop书籍相比，本书是否理论成分过重？

Photoshop的理论和实践体系十分庞杂，很难在一本书中做到理论和实践的完美统一。如果本书能对读者了解Photoshop的本质有所帮助，我就非常满足了。本书案例的编写原则是案例服从理论，因此，案例挑选尽量简单，主要用于说明理论问题。

本书并不是灵丹妙药，大量的实践操作还需要读者自己去完成，或借鉴相关的Photoshop案例书籍。

九、是不是Photoshop每次升级，本书都有相应的版本推出？

Photoshop的版本升级是本书修订的原因之一，但不是唯一的原因。除非Photoshop有重大的功能升级，否则本书的升级不定期进行。一般来说，当Photoshop的升级跨越两三个版本时，本书可能做一次修订。

十、本书还有哪些不足？

这不是一句客套话：本书还存在很多错误和不足。

Photoshop在它的发展历程中都经历了大大小小的错误和波折，何况是这么一本阐述Photoshop的书呢？不过这些错误和不足依赖读者和作者共同发现和改进。衷心期待读者与我一起进步。

感谢

感谢所有给我鼓励和帮助的老师 and 朋友：汪端（老邮差）、冯建华（原野）、朱宝丽（桔子）、李冰（ice）、高渊和雪拂心尘等。

感谢读者朋友，你们在学习Photoshop过程中的许多困惑是我撰写本书的动力。如果本书能对您有帮助，我将感到不胜荣幸。欢迎您对本书提出您的宝贵意见，您可以将意见寄给本书的编辑田振宇（北京市丰台区成寿寺路11号邮电出版大厦田振宇收）或发电子邮件(mengdongzhai@163.com)给我。

关文涛（懵懂斋）
2015年7月30日于柳州

第1章

初识 Photoshop



1.1	Photoshop概述	023
	Photoshop的来历	023
1.2	Photoshop的版本与安装	024
	Adobe Creative Suite	024
	Photoshop的安装	025
1.3	像素	025
	像素是Photoshop的工作基础	025
	从观察像素开始	026
	Photoshop与其他的绘图程序的区别	026
	用画家的方式去思考	026
	借助图层摆脱像素的包围	027
1.4	界面与布局	027
	软件界面	027
	界面的布局	028
1.5	“文件”菜单	028
	“文件”菜单	028
	“文件”菜单为何如此庞杂	029
	“打开”和“存储”组命令	029
	“导入”组命令	029
	“自动”组命令	030
	“脚本”组命令	031
1.6	“编辑”菜单	032
	“还原”组命令	033
	形单影只的“渐隐”命令	033
	“剪切”组命令	033
	“拼写检查”组命令	033
	“填充”组命令	033
	“变换”组命令	034
	对齐和混合图像	034
	“定义”组命令	034
	“清理”命令组	034

	一组幕后设置	034
1.7	“图像”菜单	035
	最重要的菜单	035
	“模式”命令组	035
	“调整”命令组	035
	一些修改图像尺寸的辅助命令	035
	数据驱动图形	036
	“陷印”命令	037
1.8	“图层”菜单	037
	图层的特性	037
	通过“图层面板”观察图层	038
	众多的图层混合模式	039
	“图层组”的引入	039
	强大的图层样式	039
	“填充图层”和“调整图层”	039
	无所不在的蒙版	040
	智能对象	040
	“排列”图层	041
	图层的合并	041
	修边	041
1.9	“文字”菜单	041
1.10	“选择”菜单	042
	什么是选择	042
	Photoshop本质上就是选择的艺术	042
	“通道”最重要的功能是为选择服务	042
	大部分的选择不能依靠“选择”菜单	042
	Photoshop的刀功和火候	043
	另类的“色彩范围”	043
	有趣的“羽化”	043
	“调整边缘”命令	043
	“修改”命令组	044
	“选区变换”	044
	图层的选择	044
1.11	“滤镜”菜单	045
	“滤镜”名称的来历	045

滤镜的分类	045
智能滤镜	045
学习滤镜应该注意的问题	046
1.12 “视图”“窗口”和“帮助”菜单	046
“视图”菜单	046
锁定和清除切片	046
“窗口”菜单	047
工作区	047
文档窗口	047
“帮助”菜单	047
复活节彩蛋	048

第 2 章

工具与环境



2.1 工具箱	049
种类繁多的工具	049
工具的变迁历程	050
工具选项栏和画笔面板	050
工具大盘点	050
2.2 选择、移动和裁剪工具	051
选框工具组 ()	051
网格的两个用途	051
移动工具组	052
套索工具组	052
魔棒工具组	052
调整边缘	053
裁剪工具组	053
切片工具组	053
2.3 修饰与绘画工具	054
图章工具组	054
修饰工具组	054
画笔工具组	055
喷枪	055

历史记录画笔工具组	056
橡皮擦工具组	056
填充工具组	057
聚焦工具组	057
反差工具组	057
2.4 矢量工具	058
钢笔工具组	058
路径选择工具组	058
形状工具组	058
文字工具组	059
2.5 辅助和控件工具	059
信息工具组	059
使用标尺纠正图像偏斜	059
抓手工具组	060
缩放工具	060
前景色、背景色的设置和切换	060
编辑模式转换	060
屏幕显示模式	060
2.6 工作区与面板	061
工作区	061
面板	061
浮动式面板的结构特点	062
面板的组织与管理	062
关于“工具选项栏”的一些提示	063
信息面板	063
直方图面板	064
颜色和色板面板	064
样式面板	064
历史记录面板	064
动作面板	064
工具预设面板	064
图层、通道和路径面板	065
画笔与画笔预设面板	065
调整和属性面板	065
图层复合面板	065

字符和段落面板	065	2.12 首选项——透明度与色域	077
字符样式面板和段落样式面板	065	透明区域设置	077
时间轴面板	065	色域警告	077
仿制源面板	066	2.13 首选项——单位与标尺	077
导航器面板	066	派卡和点的关系	078
各种缩放工具的配合	066	单位	078
状态信息	067	列尺寸	078
2.7 首选项——常规	068	新文档预设分辨率	078
“首选项”对话框	068	点/派卡大小	078
“常规”首选项	069	2.14 首选项——参考线、网格和切片	078
拾色器	069	智能参考线	078
HUD拾色器	069	2.15 首选项——增效工具	079
HDR拾色器	069	附加的增效工具文件夹	079
图像插值	070	滤镜	079
“常规”选项	070	扩展面板	079
“历史记录”复选项	071	2.16 首选项——文字	079
复位所有警告对话框	071	文字选项	079
2.8 首选项——界面	072	选取文本引擎选项	079
外观	072	2.17 首选项——3D	080
界面选项	072	可用于3D的VRAM	080
“文本”复选项	073	3D叠加	080
2.9 首选项——文件处理	073	交互式渲染	080
文件存储选项	073	丰富光标	080
文件兼容性	073	轴控件	080
2.10 首选项——性能	074	光线跟踪	080
内存使用情况	074	3D文件载入	080
暂存盘	074	2.18 恢复首选项默认值	081
历史记录与高速缓存	075		
高速缓存级别	075		
如何设置缓存级别	076		
图形处理器设置	076		
2.11 首选项——光标	076		
绘画光标	076		
其他光标	077		
画笔预览	077		

第3章 选择与路径



3.1 轮廓选区与范围选区	082
如何进行选择	082

轮廓选区和范围选区	083
蚁行线不是判断选区是否存在的依据	083
3.2 构建轮廓选区	084
选区的创建	084
选区的精确定位	085
参考点是变换的基准	085
辅助定位选项	085
选区的移动	086
将选区存储到通道	086
通道的命名	087
选区的计算——布尔运算	087
布尔运算的场所	087
利用选区改变通道	088
载入选区	088
从通道回到图层	089
3.3 变形与变换	089
常规变换	090
自由变换	090
奇妙的变换复制	090
变形	091
操控变形	091
其他变形与变换	092
3.4 选择工具的选项	092
容差的困扰	092
灰度图像的容差	092
彩色图像的容差	093
消除锯齿	095
羽化和高斯模糊	095
套索工具的选项说明	095
3.5 通道与蒙版	096
“变换选区”命令修改选区	096
在通道中修改一个选区	096
利用“快速蒙版”修改选区	097
“蒙版”的由来	098
图像处理的两个任务	098
3.6 矢量与路径	098
绘图绘画的区别	099
形状（矢量图形）的特点	099
路径如何在Photoshop中发挥作用	100
3.7 路径基础知识	100
钢笔工具	100
“橡皮带”选项	101
创建直线路径	101
路径的定位点——锚点	101
“橡皮带”的进一步说明	101
Shift键的作用	101
路径的删除	102
工作路径	102
黑箭头与白箭头	102
用参考线和网格辅助勾勒路径	102
路径的复制和粘贴	103
路径和子路径	103
路径的连接	103
构建一条曲线	104
构建曲线的第一个锚点	104
构建曲线的第二个锚点	104
贝塞尔曲线的构成	104
曲线拐点的绘制	105
另一种绘制拐点的方式	106
创建直线和曲线连接的路径	106
使用路径快捷键提高工作效率	106
3.8 路径的修改	107
建立一个等边三角形	107
从三角形变为菱形	107
使用转换点工具改变锚点性质	108
3.9 路径与选区的相互转换	108
将路径转换为选区	108
选区转换为路径	109
填充与描边路径	110
填充路径	110

填充路径时依据的规则	110
填充子路径	111
描边路径	111
路径描边的丰富内涵	111
“模拟压力”复选项	112
用虚线笔刷给路径描边	112
虚线形状描边	113
3.10 导入和导出路径	114
与外部程序交换路径	114
通过剪贴板交换路径	114
“导出路径到Illustrator”的命令的局限	114
通过“剪贴路径”导出	114
建立“剪贴路径”的过程	114
“展平度”的设置及其对打印的影响	115

第4章

颜色理论



4.1 颜色的奥秘	116
感知颜色的3个要素	116
光波	117
杆状和锥状细胞	117
三原色学说	117
对比色学说	118
阶段学说	118
4.2 颜色模式	119
什么是颜色模式	119
Photoshop中的颜色模式	119
三原色、次混合色和互补色	120
4.3 RGB颜色模式	120
熟悉颜色面板	120
用颜色滑块创建颜色	121

“色板”面板	121
从颜色面板观察减色过程	123
4.4 CMYK模式	123
减色模式	123
为什么是四色印刷	124
CMYK模式下的颜色面板	124
颜色轮	124
借助颜色轮创建颜色	125
色域	125
用颜色面板识别超出色域的颜色	126
屏幕颜色与打印颜色	126
颜色模式练习	127
“色域警告”和“校样颜色”	128
4.5 HSB颜色模式	128
没有出现在“模式”中的颜色模式	128
HSB颜色面板	129
用HSB模式建立红色	129
用HSB描述RGB与CMYK的差别	129
4.6 Lab颜色模式	130
什么是Lab	130
Lab模式的颜色面板	131
三原色和三混合色颜色的明暗对比	131
4.7 拾色器	131
拾色器的结构	131
Web安全色	132
对色区的进一步理解	133
定制颜色	133
“颜色匹配系统”的简单介绍	134
用“色板”面板存储与删除颜色	134

第5章

修饰与绘画



- | | | | |
|------------------|-----|------------------|-----|
| 5.1 修饰与绘画工具 | 135 | 国画笔触探索 | 145 |
| 设置界面 | 135 | 颜色动态 | 146 |
| 设置画笔光标 | 136 | 传递 | 146 |
| 工具不是Photoshop的全部 | 136 | 流量 | 147 |
| 修饰与绘画工具的分类 | 136 | 杂色、湿边、建立、平滑、保护纹理 | 147 |
| 5.2 神奇的画笔面板 | 137 | 画笔和喷枪的区别 | 147 |
| 画笔面板的结构 | 137 | 新型画笔 | 148 |
| 画笔预设 | 138 | 毛刷笔 | 148 |
| 画笔笔尖形状 | 138 | 侵蚀笔 | 148 |
| 间距 | 138 | 喷枪笔 | 148 |
| 画笔的硬度 | 139 | 画笔笔势 | 149 |
| 角度和圆度 | 139 | 5.3 画笔工具组 | 149 |
| 画笔涂抹和路径描边 | 139 | 不断丰富的画笔设置 | 149 |
| 形状动态 | 139 | 画笔和铅笔的异同 | 149 |
| 渐隐 | 140 | 铅笔工具的用途 | 150 |
| 最小直径、大小抖动、角度抖动 | 140 | 混合器画笔 | 150 |
| 调整设置制作“松针”笔刷 | 140 | 5.4 图章工具 | 150 |
| 散布 | 141 | 源与仿制图章 | 150 |
| “两轴”复选项 | 141 | 修饰工具的选项 | 152 |
| “散布”的“控制”选项 | 141 | “仿制源”面板 | 152 |
| 数量 | 142 | 仿制图章的用途 | 153 |
| 存储画笔 | 142 | 图案图章 | 153 |
| 纹理 | 142 | 印象派效果 | 154 |
| “深度”和“模式” | 142 | 5.5 修饰工具 | 154 |
| 定义图案 | 143 | 修图的质量和效率 | 154 |
| 定义画笔 | 143 | 渐成鸡肋的图像修复工具 | 155 |
| 双重画笔 | 144 | 污点修复画笔工具 | 155 |
| 主画笔和从画笔 | 144 | 养在深闺人未识的“内容识别” | 156 |
| 用“双重画笔”制作虚线 | 144 | 内容感知移动工具 | 156 |
| 国画笔笔 | 145 | 5.6 聚焦工具 | 157 |
| 湿边 | 145 | 模糊和锐化的目的 | 157 |
| | | 模糊工具的用途 | 157 |
| | | 模糊和锐化工具的选项栏 | 157 |
| | | 模糊工具 | 158 |

锐化工具	158
复制图层与建立快照	158
涂抹工具	158
5.7 反差工具	159
关于色调的一些术语	159
减淡工具	159
加深工具	160
海绵工具	161
颜色饱和度与溢色	161
应不应该完全信赖计算机	162
5.8 历史记录面板与画笔	162
历史记录面板	162
快照	163
不能在不同颜色模式之间恢复	163
从任意历史记录状态恢复	164
为什么要保留状态	164
如何建立快照	165
非线性历史记录	165
删除历史记录	166
历史记录画笔	166
历史记录艺术画笔	166
5.9 填充工具	167
渐变	167
渐变编辑器	168
建立两色渐变	168
不透明度色标	169
颜色色标	169
前(背景)色标	169
渐变编辑与吸管工具	170
三色渐变	170
透明度渐变	171
多色渐变	171
平滑度和渐变类型	171
杂色渐变	172
渐变方式	172

“仿色”和“透明区域”	172
油漆桶工具	173

第6章 颜色模式



6.1 RGB颜色模式	174
颜色模式转换	174
RGB颜色通道	175
观察颜色通道	175
彩色显示通道的利弊	176
颜色通道的编辑	176
6.2 CMYK颜色模式	177
转换会丢失颜色数据	178
RGB到CMYK的内部转换	178
油墨选项	179
分色选项	179
印刷灰平衡	179
灰色色谱图	180
灰度替换	180
GCR和UCR	180
底层颜色添加量(UCA)	182
“油墨总量限制”和“黑色油墨限制”	182
灰色替代演示	182
色域警告	183
手动修改超出打印范围的颜色	184
在新窗口中观察图像	184
校样颜色	184
CMYK颜色通道	185
关闭黑色通道观察CMY生成的灰色	185
6.3 索引颜色模式	185
索引颜色模式	185

陌生的“索引颜色”对话框-----	186
颜色表-----	186
用“黑体”颜色表创建特殊效果-----	187
编辑“自定颜色表”-----	187
6.4 灰度模式-----	188
灰度模式转换-----	188
6.5 双色调模式-----	188
什么是双色调-----	188
双色调模式转换-----	188
“双色调”的设置-----	189
油墨密度变化-----	189
使用双色调曲线框控制油墨分布-----	189
使用预设双色调曲线-----	190
用多通道模式察看双色调油墨分布--	190
6.6 位图模式-----	191
位深度-----	191
一些印刷术语-----	191
半调网屏-----	192
用位图模式生成金属版图像-----	192
6.7 从灰度转换到彩色模式-----	193
图像的原始质量-----	193
选择着色区域-----	194
用“颜色”模式为灰度图像上色-----	194
使用“色相/饱和度”命令上色-----	195
6.8 Lab模式-----	197
Lab颜色通道-----	197
Lab模式在图像编辑上的用途-----	197
单独编辑“明度”通道-----	197
单独编辑颜色通道-----	198

第7章 混合模式



7.1 什么是混合模式-----	199
像素和透明像素-----	199
基色、混合色和结果色-----	200
有多少种颜色混合模式-----	200
制作一张“试纸”-----	201
一些约定-----	203
7.2 “正常”模式组-----	203
“正常”模式-----	203
“溶解”模式-----	204
“背后”模式-----	204
“清除”模式-----	205
7.3 “变暗”模式组-----	205
“变暗”模式-----	205
“正片叠底”模式-----	206
“颜色加深”模式-----	207
“线性加深”模式-----	208
7.4 “变亮”模式组-----	209
“变亮”模式-----	209
“滤色”模式-----	209
“颜色减淡”模式-----	210
“线性减淡”模式-----	211
“深色”和“浅色”模式-----	211
7.5 “叠加”模式组-----	212
“叠加”模式-----	212
马太效应-----	212
“强光”模式-----	213
“叠加”与“强光”的关系-----	213
“柔光”模式-----	214
“亮光”模式-----	215
“线性光”模式-----	215
“点光”模式-----	215

“实色混合”模式	215
7.6 “差值”模式组	216
“差值”模式	216
“排除”模式	217
“减去”模式	217
“划分”模式	218
7.7 色调分离模式	218
7.8 混合模式的几个实例	219
用“变亮”模式为文字增加渐变	219
增加黑色背景	219
“消隐”与混合模式	220
改变混合模式制作柔焦照片	220
“颜色减淡”与线描效果	221
“点光”制作泥土纹理	222

第8章

选择与通道解析



8.1 传统选择方式	224
常用的轮廓选择工具	225
“色彩范围”命令	225
取样颜色	226
本地化颜色簇	226
3个吸管工具	227
用“色彩范围”选择	227
从轮廓选择进入范围选择	227
8.2 部分选择	228
好人与坏人	228
部分选择问题	228
“色彩范围”命令与部分选择	229
在选区的保护下去除图像背景	229
为适应不同的需要修改通道	230
8.3 颜色通道的研究	231

各种通道图像的比较	231
不要在颜色通道上直接操作	232
通道操作的实质是图像处理问题	232
CMYK模式颜色通道提供的选择	233
8.4 通道与蒙版	233
无处不在的通道和蒙版	233
选择、蒙版和通道之间的关系	234
8.5 强大的“计算”命令	235
“计算”命令的功能为什么强大	235
回顾像素的概念	235
“计算”命令对话框	235
计算的过程	236
“计算”命令的用途	236
8.6 “变暗”模式组的计算	237
“正片叠底”模式混合	237
“正片叠底”计算过程分析	237
用“色阶”命令模拟“正片叠底”效果	238
“正片叠底”模式的用途	238
8.7 中间色调的选取	239
什么是中间色调	239
利用“正片叠底”模式得到中间色调	239
中间色调的选取原理分析	240
“变暗”模式组的中间调	241
“变暗”模式组选择高光	241
使用“色阶”命令调整“马太效应”	241
8.8 “变亮”模式组的计算	242
“变亮”模式组选择暗调	242
“滤色”模式原理分析	242
“填充50%灰度”消除“马太效应”	243
众多的可能性有待探索	243
8.9 “叠加”模式组的应用	244
“叠加”类模式对选择的意义	244
“叠加”类模式生成特殊效果例1	244
“叠加”类模式生成特殊效果例2	245

8.10	“相加”和“减去”模式	246
	颜色混合和化学反应非常相似	246
	“相加”和“减去”混合模式分析	246
	“相加”和“减去”模式的用途举例	247
	不同通道之间的“减去”混合	247
	精心打造完美的选择通道	247
	不同通道之间的“相加”混合	248
8.11	“差值”和“排除”模式	248
	差值模式分析	248
	“差值”模式的应用举例	248
	“计算”的“蒙版”选项	249
	“排除”模式分析	249
	关于“应用图像”命令的说明	250

第9章 滤镜



9.1	滤镜概述	251
	内置滤镜和外挂滤镜	252
	核心内置滤镜	252
	滤镜使用的注意事项	253
	滤镜库	253
	智能滤镜	254
9.2	“模糊”滤镜组	255
	模糊滤镜要和选区配合使用	255
	“模糊”与“进一步模糊”滤镜	255
	“高斯模糊”滤镜	256
	“动感模糊”滤镜	256
	“径向模糊”滤镜	256
	“特殊模糊”滤镜	257
	“表面模糊”滤镜	257
	“方框模糊”滤镜	257
	“形状模糊”滤镜	258

	“平均”滤镜	258
	“镜头模糊”滤镜	258
	照片模糊画廊	259
9.3	“杂色”滤镜组	262
	“添加杂色”滤镜	262
	“添加杂色”消除莫尔条纹	262
	“减少杂色”滤镜	262
	“去斑”滤镜	263
	“蒙尘与划痕”滤镜	263
	“中间值”滤镜	264
9.4	“锐化”滤镜组	264
	3个最早的锐化滤镜	265
	“USM锐化”滤镜	265
	“智能锐化”滤镜	266
	锐化的本质	266
	“移去”中的锐化方法	267
	选择与锐化	267
9.5	“渲染”滤镜组	268
	“云彩”和“分层云彩”滤镜	268
	“纤维”滤镜	268
	“镜头光晕”滤镜	269
	“光照效果”滤镜	269
	改进的“光照效果”滤镜	269
	“光照效果”滤镜中的通道	270
9.6	“像素化”滤镜组	271
	“彩块化”滤镜	271
	“彩色半调”滤镜	271
	“点状化”滤镜	272
	“晶格化”滤镜	272
	“马赛克”滤镜	272
	“铜版雕刻”滤镜	272
	“碎片”滤镜	272
9.7	“纹理”滤镜组	272
	“龟裂缝”滤镜	272



“颗粒”滤镜	273
“马赛克拼贴”滤镜	273
“拼缀图”滤镜	273
“染色玻璃”滤镜	274
“纹理化”滤镜	274
9.8 “风格化”滤镜组	274
“扩散”滤镜	274
“拼贴”滤镜	275
“曝光过度”滤镜	275
“凸出”滤镜	275
“查找边缘”和“照亮边缘”滤镜	276
“等高线”滤镜	276
“风”滤镜	276
“浮雕效果”滤镜	277
9.9 “扭曲”滤镜组	277
“置换”滤镜	277
“扩散亮光”滤镜	280
“玻璃”滤镜	281
“挤压”滤镜	281
“极坐标”滤镜	282
“球面化”滤镜	282
“切变”滤镜	283
“旋转扭曲”滤镜	283
产生波纹效果的一些滤镜	283
9.10 “其他”滤镜组	284
“自定”滤镜	284
“自定”的清晰滤镜	284
“自定”的模糊滤镜	284
“自定”的浮雕滤镜	284
“高反差保留”滤镜	285
“最小值”“最大值”和“位移”滤镜	285
9.11 真正的其他滤镜	286
“视频”滤镜	286
“Digimarc”滤镜	286
第三方提供的滤镜	287

9.12 “滤镜库”中的滤镜	288
“滤镜库”中滤镜的由来	288
“艺术效果”滤镜组简介	288
“画笔描边”滤镜组简介	289
“素描”滤镜组简介	289
9.13 复杂滤镜	290
“自适应广角”滤镜	290
“镜头校正”滤镜	292
自动校正图像透视和镜头缺陷	292
手动校正图像透视和镜头缺陷	292
“液化”滤镜与“KPG”	294
“液化”滤镜	294
用于液化的各种工具	295
被取消的液化工具	296
“液化”滤镜的重建选项	297
“消失点”滤镜	299
“消失点”的操作	300
“油画”滤镜	301

第 10 章 图层与样式



10.1 图层概述	302
10.2 图层面板	303
用图层组管理图层	303
穿过	304
图层面板上的一些图标	304
“不透明度”和“填充”选项的区别	305
观察、选择和标记图层	305
“图层复合”面板	306
图层过滤	307
图层与存储空间	307

10.3 图层的建立	307
背景图层	307
图层的移动	308
建立背景图层	309
建立、复制图层或图层组	309
通过拷贝(剪切)的图层	309
盖印图层	310
合并图层	310
10.4 组织图层	311
现用图层	311
“自动选择”选项	311
“显示变化控件”选项	312
链接图层	312
对齐图层	312
分布图层	313
锁定图层	313
图层顺序	314
将选择图层转换为图层组	314
自动对齐和混合图层	314
10.5 图层混合	315
什么是图层混合	315
图层混合的基色、混合色和结果色	315
同源图层混合	316
异源图层混合	318
10.6 图层蒙版	319
用图像的灰度决定图层的不透明度	319
以“显示全部”方式添加“图层蒙版”	319
用什么工具修改蒙版并不重要	320
图层蒙版的其他一些操作	320
从选区到图层蒙版	321
为什么使用蒙版	322
编辑图层还是编辑蒙版	322
快速蒙版和图层蒙版	322
10.7 矢量蒙版	323
建立矢量蒙版	323

为什么使用矢量蒙版	324
蒙版的其他操作	324
10.8 剪贴蒙版	325
添加一个剪贴蒙版	325
10.9 混合颜色带	326
“图层样式”对话框	326
“混合颜色带”	327
颜色通道色阶值	327
幻灯块的拆分使图层平滑混合	328
混合颜色带是动态蒙版	329
使用蒙版的目的	329
假如几种蒙版同时存在	330
10.10 调整和填充图层	330
图层中的颜色调整命令	330
Photoshop的危机	331
调整图层的优势	331
调整图层上到底有什么	332
调整图层有多大	333
填充图层	333
形状图层	334
10.11 智能对象	334
为什么使用智能对象	334
非破坏性变换	334
编辑智能对象	336
智能滤镜	336
非破坏性编辑	337
10.12 样式效果图层	339
没有样式效果之前	339
样式效果——服装自助商店	339
“图层样式”对话框	340
隐藏效果	341
10.13 “颜色叠加”与“投影”	341
颜色叠加	341
“投影”为对象添加阴影效果	341