

# Adobe 即学即用 PHOTOSHOP

## Adobe PHOTOSHOP NOW

[美] Gary Bouton 著  
毛兆余 郭红梅 陈路 译



NRP  
NEW RIDERS  
PUBLISHING



电子工业出版社  
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

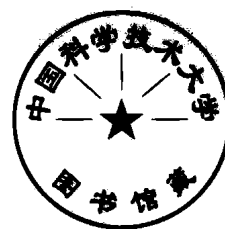
402730

# 即学即用adobe PHOTOSHOP

## adobe PHOTOSHOP NOW

[美] Gary Bouton 著

毛兆余 郭红梅 陈路 译



电子工业出版社

## 内 容 提 要

本书是美国NRP公司出版的Adobe PHOTOSHOP方面的最新资料。它全面系统地介绍了最新的Adobe PHOTOSHOP的功用及使用方法, 如何用它做出高品质的完美艺术图像及相应的有关问题。其特点是图文并茂, 内容全面具体, 由浅入深逐渐展开至专业高水平。因此无论是初学者还是专家都能从中获益。全书共分为: 使用者的基础、PHOTOSHOP和图像类型、图像的校准和增强、PHOTOSHOP本身工具的特殊效果、后续等五个部分。

本书附带的CD-ROM为您实际操作提供极大的方便。

Copyright© 1994 by New Riders Publishing. All rights reserved.

The Chinese Language Edition of this book is published by Publishing House of Electronic Industry, (The Publisher) under the license from New Riders Publishing. No use of the materials in this edition may be reproduced without the permission of the Publisher.

本书英文版由美国NRP Press出版, NRP已将本书版权授予电子工业出版社。未经许可, 不得以任何形式和手段复制或抄袭本书内容。

**即学即用Adobe PHOTOSHOP**

**Adobe PHOTOSHOP NOW**

[美] Gary Bouton 著

毛兆余 郭红梅 陈路 译

责任编辑: 张丽

电子工业出版社出版

电子工业出版社发行 各地新华书店经销

北京市牛山世兴印刷厂印刷

\*

开本: 787×1092毫米1/16 印张: 15.5 彩页: 0.5印张 字数: 377千字

1996年12月第一版 1997年5月第二次印刷

印数: 3500—7000册 定价: 47.00元

ISBN 7-5053-3212-0/TP·1177

著作权合同登记号

图字: 01-1995-397

# 引 言

## 人间奇迹

我在此盗用一下巡回演出马戏团的标语，因为它用于《即学即用Photoshop》再恰当不过了。在我们这个世界上，您能够找到用于专业美化图像的所有工具和特殊方法的唯一地方是在Photoshop中。如果您不但想润色照片，而且还想进一步将各种电子媒体合成为一幅图像杰作，那么Adobe Photoshop就是您走向成功的一把钥匙。要创作出杂志、广告和电影上那种惊人的视觉效果，您必须要学会马戏团导演的导演技巧。现在，就请您到后台去参观一下Adobe Photoshop的内幕吧！

本书的目的是使您尽快入门并能使用Photoshop。当您拥有Photoshop后，您就会知道这是一个丰富而又复杂的程序，之所以如此是由于计算机成像的本质所决定的。但是，这并不意味着学会这门令人眼花缭乱的图像特技需要花费数月和数年的培训时间来完成。相反，《即学即用Photoshop》是一套如何使用的入门丛书，目的是教会您掌握最流行的“绝活”所蕴含的那些技巧。

“头等的”一词应该用于形容您用Photoshop所完成的图像，而不是用于形容完成图像所需的步骤。因此，本书通篇都使用了简明、通俗易懂的语言，循序渐进地解释如何创造图像的特殊效果。如果您具备了Microsoft Windows操作环境的基本操作技巧（也就是说，知道如何拷贝文件，如何用鼠标双击，如何玩排雷游戏得满不错的分），那么您就不只是能玩游戏，而且也能轻松地学完本书。

## 如何入手

本书通篇都把每种技巧的关键特征特别指出，以便您能把技巧特征与技巧使用区分开，而且便于您在工作中不仅能以一种方式，而且能以许多种方式，自如地运用这种方法。这是成为一个计算机图形高手的捷径。本书也着重强调如下内容：

**注释：**是与手上任务没有直接关系的题外话。这些看似无关系的小片断对使用Photoshop有帮助作用。

**提示：**是可以帮助您更快更有效地使用Photoshop和PC机的建议。在大多数情况下，这些提示将是完成Photoshop中任务的捷径和提高效率和图像处理的技巧。

**忠告：**是本书讲述过程中的路标，指出进入下一步应该注意些什么。没有人愿意花时间犯错误，特别是在有报酬时更是如此。

每个指导都是按循序渐进的方式给出的，如果您跟着做，您的屏幕应该看上去也像本书中的插图。Photoshop菜单系统中，那些可以作为热键使用的下划线字母在本书中以粗体下划线类型出现。快捷键组合如Ctrl+C在本书中也以下划线类型出现。组合快捷键有时也被放在较长菜单命令后面的括号里。您必须要敲入的字母和数字在本书中均有说明。屏幕上所出现的消息文本和对话框文本都是定宽字母，如下面这样：

Click and drag to paint using foreground color.

Photoshop的大多数工具在您按住Shift、Alt、Ctrl或这些键与其它键的组合时，所做的事情稍有不同。这些键和其它多字键与鼠标键的组合有Ctrl+Magic Wand或Ctrl+Alt+F或Alt+Rubber Stamp。功能键有F1、F2、F3...等。

但是，在深入了解Photoshop出众的作用之前，我们想就什么类型的PC机最适合于运行Photoshop提一点建议。这台PC机除了是米黄色的，并带有一个把手和按钮外，您还应当能从这台PC机上得到最大的回报。带有奔腾或486类处理器的PC机要比386类的PC机更能发挥Photoshop的威力。这类PC机工作起来不但快，而且麻烦也少。有时，在一台更适合于字处理而不适合于计算机图像处理的PC机上，您可能简直就没有耐心或时间去试一些异想天开的立体图像。在计算机上图像处理对计算机的处理器和内存非常敏感，这就意味着，计算机处理器的速度越快，您在计算机上安装的内存越多，那么您在这台计算机上将会工作得越愉快。

我们建议这台计算机至少要有16MB的内存，尽管8MB的内存也过得去——就是稍微慢点。一条比较好的经验准则是，把您将要处理的最大图像所占用的内存数乘以3所得的结果作为您的计算机的内存数。在本书所带的CD-ROM盘上，大多数图像都在1到2MB之间，因此，这就意味着，为了把这些图像中的一幅图像存放在系统内存中，您需要6MB的内存，然后，把剩下的内存用于您同时打开的任何其它的图像文件。此外，Windows需要2MB的内存来维护它的环境和您正在后台运行的其它程序（比如一台调制解调器或实用工具程序），这2MB的内存也要算在您的内存中。

同内存一样，硬盘空间在您开始处理Photoshop中的照片时也变得非常宝贵。您应该把一些重要的硬盘空间收集起来，供您自己使用。在您按照本书所解释的那些图像处理过程，使用本书CD-ROM盘上的那些样本图像时，也将会需要这些硬盘空间（至少40MB的空间），这样，您才能毫无顾虑地专心处理您的图像。为什么？因为图像都很大，而且真正好的图像都非常大。小的、低分辨率的图像每个一般只占1到2MB。而大的、高分辨率的图像可以很容易地达到24MB，比大多数软件程序还要大。在本书中，您将处理的图像都是很大的，但是，您可能想保存您在某个特定图像上所制做的各种版本。对于您的硬盘来说，这种保存小文件的多个拷贝的累积效果与您在大的、高分辨率的图像上的节省是一样的。无论哪种方式，多准备一些硬盘空间备用总是一个好主意。

第一部分“用户基础”设定我们探索Photoshop的基本步调。第二部分“Photoshop和图像类型”给您介绍如何处理不同类型的图像——扫描图像、灰度级图像、EPS文件、照片以及来自于绘画程序的绘画。第三部分“图像修改与美化”给您介绍修改和美化图像的一些技巧。第四部分“Photoshop内部工具的特殊功用”以给图像添加特殊效果为中心。这次探索到第五部分“后续”结束。

在本书背面的那张CD-ROM盘上，含有创建您在本书中所看见的那些图像所需的所有图像文件、模板、字体以及设计。在整个这本书中，我们将指导您去查阅本书的CD-ROM盘，以便您按章节安排顺序到该CD-ROM盘上去检索要使用的那个。本书以使用技巧为主，在本书的每一章，您都可以在您的工作中实际体验一下这些技巧。此外，在本书的CD-ROM盘上，还含有一些Windows实用内容。

# 目 录

## 引 言

### 第一部分 用户基础

<b>第一章 第一流的修正取样器</b> .....	3
用掩模来保护图像区 .....	3
本书CD-ROM盘上的图像 .....	4
选择Frank食品图、掩模背景 .....	4
定制Photoshop的Quick Mask .....	5
加工在Quick Mask模式中所建立的选择 .....	7
完善选择区域 .....	9
修改Frank食品图的色彩 .....	11
数字图像的退色 .....	13
在Coney食品图上建立虚拟的照明效果 .....	14
选取用于文字的颜色 .....	15
使用Gradient工具重新建立文本的背景 .....	16
测量文字可用的空间 .....	17
插入新的徽标文本 .....	18
调整图形文字 .....	19
给文本增加投影 .....	21
在文本后面增加投影 .....	22
本章的附加提示 .....	24
修改前后的比较 .....	25
<b>第二章 选择、掩模和通道</b> .....	26
创建一个古代花毯 .....	26
本书CD-ROM盘上的图像 .....	26
测量用于古代文稿的大理石纹理 .....	26
给虚拟文稿上色 .....	28
把象形文字添加到文稿上 .....	28
使用Alpha通道设计文稿 .....	30
省略卷轴的一部分以增加真实感 .....	32
文稿的色调修饰 .....	33
“揉皱”文稿 .....	34
加强文稿的边缘,使它在大理石背景上的效果更加突出 .....	37
为情书加一个毛边 .....	38
精确选择一个模糊边界 .....	38
将文稿放入到大理石图像中 .....	39

通过制造阴影增加立体效果 .....	40
测量并旋转广告中的文字 .....	42
在博物馆广告中加入文字 .....	44
为博物馆广告作品作最后的修饰 .....	45

## 第二部分 Photoshop和图像的类型

<b>第三章 利用扫描图像创造一幅抽象派艺术画 .....</b>	<b>49</b>
打破艺术常规，制作数字的艺术作品 .....	49
按照原物的参考尺寸，扫描各种不同的图像 .....	49
本书CD-ROM盘上的图像 .....	49
创建一个热带背景 .....	50
在背景中随意涂画 .....	52
在边界中加入人工照明效果 .....	53
在虚拟海洋中加上数字的植物 .....	54
生成超现实的海草 .....	55
用Image改变植物 .....	56
生成金鱼的掩模 .....	58
在选择区上制造朦胧感 .....	60
有选择地掩模金鱼的灰度图像区域 .....	62
利用Gradient工具生成彩虹金鱼 .....	63
为抽象派艺术画作最后的修饰 .....	65
<b>第四章 数字颜色的深度 .....</b>	<b>67</b>
本书CD-ROM盘上的图像 .....	67
RGB图像时尚 .....	67
制造用于显示的索引颜色图像 .....	68
测试Photoshop的索引功能 .....	69
生成一个同色浓淡双色调图像 .....	70
将Duotone图像转换为RGB图像 .....	71
创建一个着色的索引颜色图像 .....	73
设计一个仿凹版印刷图像 .....	75
采用凹版效果 .....	77
<b>第五章 EPS图像 .....</b>	<b>79</b>
用EPS文件修饰图像区域 .....	79
本书CD-ROM盘上的图像 .....	80
将剪贴路径作为模板 .....	81
输出剪贴路径 .....	82
寻找一个辅助Photoshop的绘画程序 .....	83
创造一个用于输出EPS的掩模 .....	85
将初始路径用作导向线 .....	87
为粘贴上的图定义一个背景 .....	90

字体工具也在附录中 .....	92
从选择区中制造一个图案 .....	94
变形墙纸, 增加立体效果 .....	94
Eraser工具和前次保存的图像 .....	97
再一次对墙纸进行艺术加工 .....	98
<b>第六章 组合图像 .....</b>	<b>101</b>
本书CD-ROM盘上的图像 .....	101
一个小计划 .....	101
精确选择迷你汽车 .....	102
完善迷你小汽车的路径轮廓 .....	103
设计迷你小汽车周围的曲线 .....	104
完善并完成路径 .....	105
在小汽车轮廓上加上车窗 .....	106
在背景上加上选择 .....	108
利用Magic Wand工具选取阴影 .....	110
在汽车后面粘贴上阴影 .....	110
修饰阴影 .....	111
<b>第三部分 图像的修复和改进</b>	
<b>第七章 恢复一个图像区域 .....</b>	<b>115</b>
润色非常重要 .....	115
本书CD-ROM盘上的图像 .....	115
访问需要润色的图像 .....	115
隔离面部边界 .....	115
为Reginald创建一个新的面颊线 .....	116
修复背景, 移去手臂 .....	118
替换Reg的面颊 .....	119
使边缘平缓, 增加可视细节 .....	120
为Reg的外衣定义一个边界 .....	121
用织物图案替换手臂 .....	121
增加所选衣服区域的对比度 .....	124
<b>第八章 改变画面的形状 .....</b>	<b>127</b>
生成一幅杂志插图 .....	127
本书CD-ROM盘上的图像 .....	127
为了前景元素, 测量背景图像 .....	127
将模板放入到天空图像中 .....	128
利用选择信息, 生成一个矢量模板 .....	129
生成第二个侧面并将它加入到选择中 .....	132
生成方块的第三个侧面 .....	133
整理立体的天空图像 .....	136



缓和天空方块的边缘，增加真实感 .....	137
创建屏蔽笔划的不规则性 .....	138
复合天空方块背景图像 .....	138
为天空方块增加投影效果 .....	139
为图像增加具有特殊效果的文字 .....	141
改变文字并把它们放置到合适的位置 .....	142

## 第四部分 用Photoshop自身的工具生成特殊效果

<b>第九章 特殊效果和文字 .....</b>	<b>147</b>
用印刷体美化一幅广告画 .....	147
本书CD-ROM盘上的图像 .....	147
创建一个新的背景元素 .....	147
凸出背景图像 .....	149
为单色图像手工着色 .....	150
用部分掩膜制造聚光效果 .....	151
用部分掩模生成部分复本 .....	152
改变图像文本的压缩字距 .....	152
生成文字的替换图 .....	154
使用替换图 .....	155
为象棋图形增加拱形文字 .....	156
白制的凸起的文字效果 .....	157
为文字生成一个合适的模板 .....	158
创建适合路径的文字 .....	159
为文字增加透视效果 .....	160
通过删除至背景颜色而加入文字 .....	161
<b>第十章 制造一个飘浮的汽车 .....</b>	<b>163</b>
怎样使汽车飘浮起来 .....	163
使用Photoshop之前，先计划您的照片 .....	163
本书CD-ROM盘上的图像 .....	163
创建一个粗略的选择边界 .....	164
对图像不加保存的好处 .....	166
Eraser工具同样具有魔力 .....	168
交替使用两种工具，围绕外围工作 .....	169
小事故可能发生 .....	170
部分地除去一个图像区域 .....	172
制造并编辑一个阴影 .....	173
用Gaussian Blur使边缘平缓 .....	175
通过调整像素值而生成阴影 .....	176
整理工作 .....	178

<b>第十一章 制造光源</b> .....	180
本书CD-ROM盘上的图像 .....	180
为熔岩增添戏剧效果 .....	180
从平凡的石头中创造火山石 .....	180
增强发光效果 .....	182
为岩石增加灼烧效果 .....	183
掩膜熔岩灯的底座 .....	185
为背景图像增加岩石 .....	186
更多的色彩, 更多的复合和更多的岩石 .....	187
改变岩石尺寸, 完成前景 .....	188
增强Lava Lamp的发光效果 .....	189
勾画一条路径, 用来制造霓虹光效果 .....	191
整理霓虹光效果 .....	192
“下部混浊”式的发光效果 .....	193
将手表放入远景 .....	193
精心调整手表的色彩, 使它融入背景 .....	195
<b>第十二章 为二维图像增加立体效果</b> .....	197
在曲面上加上徽标 .....	197
本书的CD-ROM盘上的图像 .....	198
为输入的EPS图像徽标着色 .....	199
给小猪钱罐加上标志 .....	200
创建三维背景 .....	202
手工调整图案的位置 .....	203
凸出文字并为它着色, 增加立体效果 .....	204
使背景数字为墙纸 .....	205
制造一个立体地板 .....	206
改变小猪钱罐的尺寸, 使它适合新的背景 .....	207
在小猪钱罐的下面定义一个阴影 .....	208
用Paint Bucket创建一个阴影 .....	210
增加小猪钱罐的立体效果 .....	211
缩放并放入更多的硬币图像 .....	212
为硬币增加人工照明效果 .....	213
怎样把硬币放入到小猪钱罐中 .....	214

## 第五部分 附录

<b>附录A 分形、插件和Photoshop</b> .....	221
本书CD-ROM盘上的图像 .....	221
确定彩色玻璃图像区域的尺寸 .....	221

制作虚拟的彩色玻璃画 .....	222
预备用作主背景的卡通画 .....	223
在MARINA中加入一块彩色玻璃画 .....	224
剪贴虚拟彩色玻璃画，使它嵌入合适的位置 .....	225
再加入一块彩色玻璃画 .....	226
只选取您所需要的彩色玻璃画的尺寸 .....	228
用Kai's Extension模拟铅条 .....	229
细调MARINA图像中的虚拟铅条 .....	231
怎样使虚拟铜铜发光 .....	232
加入多个黄铜铅条 .....	232
创造自己的高效工具 .....	234
彩色玻璃画在商业上的潜力 .....	236
放置广告中的文本 .....	236
对文本的外观进行微调 .....	236
<b>附录B 《即学即用 Adobe Photoshop》的CD-ROM盘 .....</b>	<b>238</b>
本书的CD-ROM盘上有什么 .....	238
如何使操作简化 .....	238
在做练习之前要做的一个练习 .....	238
注意！不要把文件保存在CD上 .....	239
《即学即用Adobe Photoshop》的联机词汇表 .....	239
安装演示/共享应用程序 .....	240
储存的内容 .....	240

# 第一部分

## 用户基础



# 第一章 第一流的修正取样器

- Quick Mask模式
- Paint/Editing模式
- Type工具
- Paintbrush 工具
- Gradient Fill工具
- Paste Behind命令

Photoshop的工作区集中了一大批集成工具，每一个工具在您坐下来做某一项具体任务时都能与其它工具相互取长补短。在本章中，您将会发现集成了Photoshop特点的许多种工作样本，而在现实生活中，您可能永远不会遇到需要这些工作样本的实际任务。当然，在现实生活中并不存在这种任务。

现在，我们从一个虚构的故事开始本书的学习。Frank是Franks公司的老板，他在商品交易所做调味品期货投机生意中作了些不明智的经营决定，错误地认为顾客喜欢吃他那种加了12盎司冰凉德国泡菜汁的新食品。

Frank现在破产了。新老板Connie接管了这家公司，把公司更名为Coneys公司。她喜欢原来那个逼真的公司徽标，但是该徽标上的香肠看上去不合适，底下的Frank名字也不便再用。现在，您的任务是修改Frank公司徽标，改成Connie认可的样子。

## 用掩模来保护图像区

Photoshop中有大量您可以用来定义一个指定图像区轮廓的工具。通过使用一个选择框划出一个区域，您可以在图像中隔离出这个区域，并在该区域内工作，使您所作的修改只影响这个区域。相反，您也可以在这个被隔离出的区域外面工作，而里面则被保护起来。这就是Photoshop中掩模与选择的概念，它们两者在活动的图像窗口内总是相反的对偶关系。

下面几步中，您将看到如何用一個特殊的选择工具Magic Wand（魔杖）来建立一个选择边界，然后，如何用Photoshop中的各种工具和功能对这个边界进行细加工。

反混叠（antialiasing）是计算机图像学的一种功能，现在，有许多软件制造商都把这种功能编入到他们的程序中。反混叠保证了选择区和您要作图的区域都不含有那些位图图形所固有的阶梯形毛刺边缘。

反混叠是指在选择区或笔划边缘上的像素之间，有意识地插入一些半透明的像素。查看一个1:1分辨率的图像，图像中的像素通常是看不出来的，正如照片底片上的颗粒用肉眼一般看不出来一样。

在您开始处理自己的图像之前，这些图像要必须是RGB类型或灰度级类型。Photoshop需要用许多可使用的独特颜色寄存器来创建反混叠像素，而RGB和灰度级模式却满足这个要求。索引颜色（在第四章介绍）这样的图像类型只限于256种颜色，对于Photoshop来说，这一颜色数量不足以产生缓变而又多色调的图像边缘。

## 本书CD-ROM盘上的图像

如果您想按照下面所描述的步骤亲自体验一下Photoshop的选择和修饰技巧，那么本书所带的CD-ROM盘就派上用场了。在该CD-ROM盘的Chap01子目录中，您可以找到FRNXFRNX.TIF，在整个本章中都将使用此样本图像。将它拷贝到您的硬盘上，然后再装入Photoshop的工作区。现在，您不仅可以看到如何在该样本图像上使用各种技术，而且也可以按同样的方式将它作出来。

### 选择Frank食品图、掩模背景

在图1.1中，您可以看到委托人Connie想让您修改的那几部分。要修改的第一部分是Frank食品图——要把它改成一个大热狗。该食品图是一个色调相当单一的图像，几乎没有什么色彩变化。Magic Wand与Lasso和Rectangular Marquee工具不同，Lasso和Rectangular Marquee工具使用几乎图形来确定选择边界，而Magic Wand工具则使用颜色值来确定哪几个图像应包含在选择边界中。这一特点使得Magic Wand成为了选择Frank食品图的首选工具。在本项任务中，您只需修改该食品图的外形，因为其内部几何没有什么色彩内容，并按原色度画出热狗的各边缘轮廓。

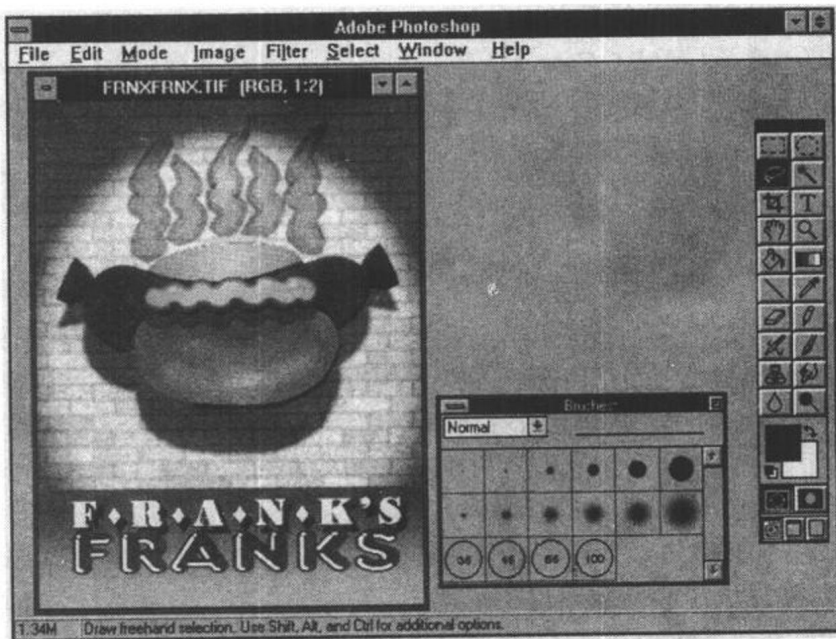


图1.1 颜色值几乎没有差别的区域可用Magic Wand来选择

1. 按Ctrl++，知道该图像有2:1的察看分辨率。用Hand工具（单击并拖到该图像）将图像重新定位到活动窗口中，使其左面位于工作区中央。

2. 设置一个容差，Magic Wand将选择其颜色值属于这个容差设置范围内的相邻像素。为了测算出最恰当的容差值，用Info调色板仅选择Frank食品图的表面。Info调色板的作用类似于一个虚拟密度计。使用它，您将会查出FRNXFRANX设计中Frank食品图部分的像素颜色相互差别有多大。按F8功能键显示出Info调色板。

3. 选择**Magic Wand**工具（实际上这几个工具中的任何一个工具都行），然后把光标移到**Frank**食品图上。**Info**调色板应该告诉您，**RGB**的值变化幅度不会超过20%。目前，还没有一种快速过硬的公式能够测算出**RGB**值差与**Magic Wand**的容差设置之间的相互关系。但是，在本例中，从256个可能的容差值中，您基本上可以知道下一步需要输入的值在10到50之间。

4. 双击**Magic Wand**工具的图标。此时，屏幕上出现**Magic Wand Options**对话框。

5. 在**Tolerance**字段中输入20，然后单击**OK**。

6. 单击**Frank**食品图的左边界，如同1.2中所示。**Magic Wand**把所有与单击点像素的颜色值相差不超过20的相邻像素包围起来。

7. 先别管**Frank**食品图左边的那个三角形状，因为我们将把它作为另一种**Photoshop**选择技巧的示例。但是，如果包围**Frank**食品图左面部分的轮廓线没有完全罩住该食品图的整个左面部分，留下几块没有罩住，那么按住**Shift**键并单击您想增选的那个区域。

**提示：**按住**Shift**键并单击是一个用**Photoshop**的任何一个选择工具给一个现有选择区域增选的技巧。

8. 选择**Select**菜单的**Save Selection**选项。这与保存该图像不同，该命令保存您刚定义的选择区域，以便您能在任何时候再使用这个选择区域，避免在重新定义这个选择。

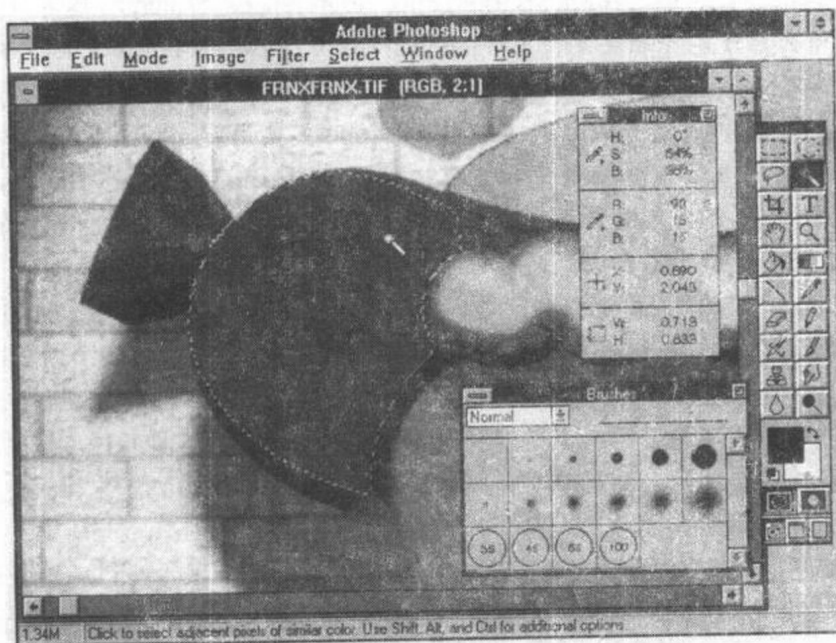


图1.2 容差可选一个单色像素或一幅图像中的每个颜色像素

## 定制Photoshop的Quick Mask

在**Photoshop**中，关于**Quick Mask**有一些非常微妙的东西。在此模式中，您可以创建和编辑一个选择区域或一个已被掩模的区域。该区域在屏幕上被表示成一个着色的覆盖层。**Photoshop**的所有选择工具都可以被用来编辑这个快速掩模的覆盖层。以**Quick Mask**模式所



显示的选择区域只用于显示目的，而且出现在图像上面的颜色层实际上永远不会成为您的图像的一部分。

在下面一些步骤中，您需要为这个快速掩模分配一种颜色，这种颜色不能是Photoshop在安装时所设置的默认颜色——即红色。当您正在处理的这个图像区域与快速掩模具有相同（或几乎相同）的颜色时，区分这两者就十分困难了。您还要改变被快速掩模颜色所覆盖住的那个区域的默认颜色。可以把Photoshop设置成用快速掩模的颜色或者显示您想要处理的区域（选择），或者显示您想保护的区域（掩模）。

1. 如果您已经撤选了您在前面几步中所创建的那个边界，那么选择Select菜单的Load Selection选项，使那个边界撤消围住Frank食品图的左半部。

2. 双击Quick Mask模式按钮，即位于工具框的右下部并且其上带有一个空心圆的那个投影方框。

3. 在Quick Mask Options框中，单击Color Indicates: 的Selected Areas单选按钮。您可以选择自己所希望的任何一级暗度。Opacity（暗度）设置决定这个快速掩模覆盖层遮蔽基础图像的彻底程度。我通常都用65%，这个数所生成的覆盖层基本上有颜色透明度，而且不用眯眼也能看到覆盖层下面的基础图像。

4. 单击颜色选择框，紧接着，Photoshop的Color Picker对话框就出现在屏幕上。

**注释：**如果您已经试过在Photoshop的File、Preference、General子菜单中所能找到的那些对话框，那么您可能已经决定使用Windows Color Picker来指定在Photoshop中所使用的颜色，因为Windows Color Picker是一个直观而又适用的颜色模型。我建议你不要使用Windows的Color Picker，尤其是在设计专业计酬任务时。使用Windows Color Picker，您根本就没有什么容易的办法选取一种中和灰色。使用Photoshop的Color Picker，您可以使用Photoshop的任何一个颜色模型，很容易地定义任何颜色或灰色阴影。而Windows的Color Picker在您可能选择了“不合法”的颜色时也不会向您提出警告。

Photoshop有大量用户可定义的选项，比如在以Quick Mask模式工作时的颜色覆盖层。查看本书中经常在一个Photoshop默认设置可以或应该被改变时所给出的那些注释。

5. 在图1.3中，您可以看到为快速掩模颜色所选择的绿色。尽管在实际生活中这种颜色的肉类食品实在让人不敢恭维，但是就我们的选择目的而言，这种颜色形成了鲜明变化。单击并拖动滑标到绿色附近，然后单击并拖动色谱框中的圆环，直到您也得到一张类似的色彩变化图为止。

6. 在颜色拾取器的OK按钮旁边，已经出现了一个小惊叹号按钮。这表明您已经选择了一种“非法的”颜色。一种非法的颜色是指一台商业打印机不能在打印纸上精确生成的颜色。如果您正在选择一种要用在图像中的颜色，而该图像又将被商业打印机打印出来，那么您会想单击这个惊叹号按钮，告诉Photoshop选择最接近的“合法”颜色。但是，由于您正在为快速掩模模式选择颜色，因此您可以放心地不顾这个警告并单击OK，因为这种颜色只是用于显示目的，并不与图像一同被打印出来。

7. 单击主对话框的OK按钮，确认您为快速掩模选项所作的的所有选择。此时，您返回到了工作区，现在，在Frank食品图中，用Magic Wand工具所选择的那部分变成了绿色。

**忠告：**快速掩模覆盖层是暂时性的。如果您不把您所建立的选择存储起来，那么当您