



今日电子

美国IDG “宝典” 丛书

Macworld Photoshop 6 Bible

丛书
累计印数
44万册

100%

内容丰富、权威

使用Photoshop 6润
饰、处理和组合图像

利用最新的文字、矢
量图形和Web创作工
具

精通先进的特效高级
技巧

内含32页
彩色范例

Macworld

[美] Deke McClelland 著

严春莹 胡 纲 马 琳 等译
李 喆 审校

Photoshop 6

宝典

本书
附带的
CD-ROM光盘
包含专用的增效工具
及艺术品样本等等



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

Macworld Photoshop 6 宝典

Macworld Photoshop 6 Bible

[美] Deke McClelland 著

严春莹 胡 纲 马 琳 等译

李 喆 审校

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

Deke McClelland 是美国著名的计算机图形学方面的作家, 他著有大量的 Photoshop 类畅销书, 赢得了业内人士的广泛赞誉。本书是 Photoshop 宝典经典系列丛书的最新成员, 它详细介绍了 Photoshop 6 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。整本书的结构由浅及深, 以生动有趣的语言深入浅出地将读者带入 Photoshop 6 所营造出一片变幻多姿的图像天地。不论是 Photoshop 的初学者, 还是图像处理方面的老手, 都将从中获得启迪, 使 Photoshop 6 这种最新的图像处理软件成为自己工作中不可或缺的重要帮手。



Macworld Photoshop 6 Bible by Deke McClelland

Copyright © 2001 by Publishing House of Electronics Industry. Original English language edition copyright © 2001 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. 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。

图书在版编目(CIP)数据

Macworld Photoshop 6 宝典 / (美) 麦客莱兰 (McClelland, D.) 著; 严春莹 等译.

—北京: 电子工业出版社, 2001.7

(美国 IDG “宝典”丛书)

书名原文: Macworld Photoshop 6 Bible

ISBN 7-5053-6799-4

I M.... II. ①麦... ②严... III. 图形软件, Photoshop 6.0 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 042908 号

丛 书 名: 美国 IDG “宝典”丛书

书 名: Macworld Photoshop 6 宝典

著 者: [美] Deke McClelland

译 者: 严春莹 胡 纲 马 琳 等

审 校 者: 李 喆

责任编辑: 张月萍

印 刷 者: 北京市朝阳区隆华印刷厂

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

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: 49.5 插页 (彩): 32 页 字数: 1188 千字

版 次: 2001 年 7 月第 1 版 2001 年 7 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-6799-4

TP · 3828

定 价: 92.00 元 (含光盘一张)

著作权合同登记号: 图字: 01-2000-2781

凡购买电子工业出版社的图书, 如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系调换。电话: 88211980 68270977

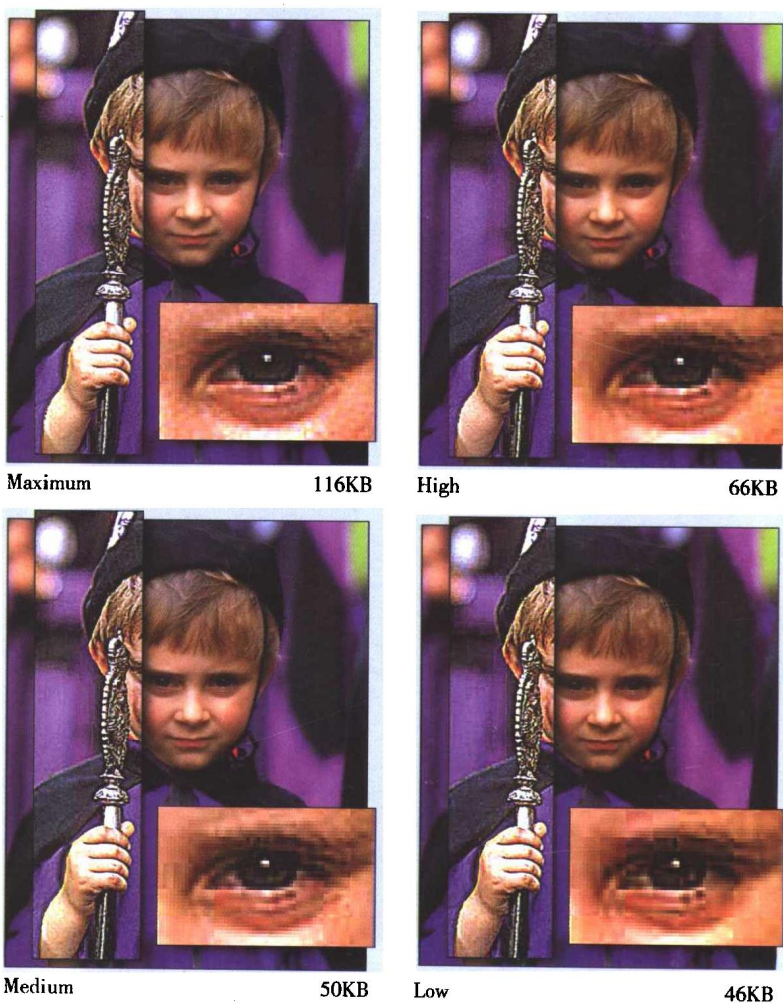
彩图 3.1

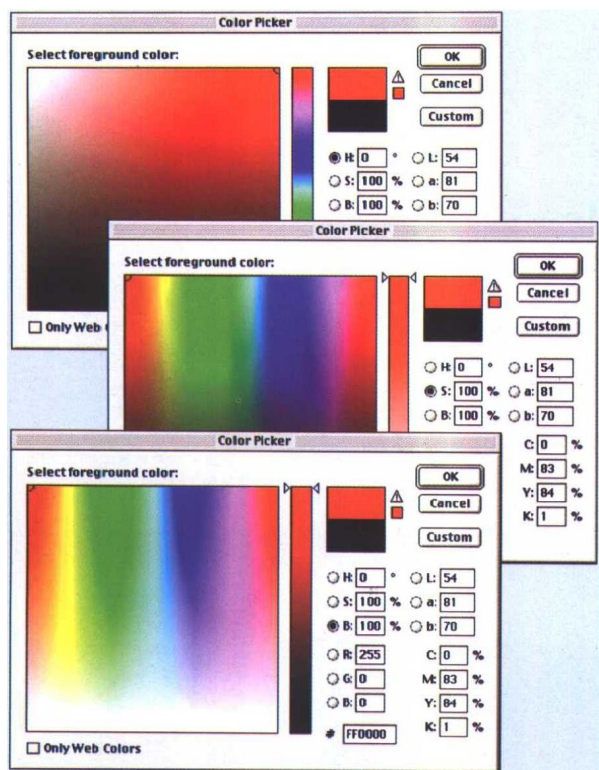
以 PICT 资源文件保存的 1024 × 768 像素自定义启动屏幕



彩图 3.2

图中比较了四种不同的 JPEG 压缩设置，从最高质量最小压缩比(左上角)到最低质量最大压缩比(右下角)。通过放大的眼睛和磨光的棒可以看出它们之间细微的差别





彩图 4.1

在Color Picker对话框中,选择不同的单选钮H (Hue)、S (Saturation)和B (Brightness)时,色域及滑动条中的颜色将随之变化

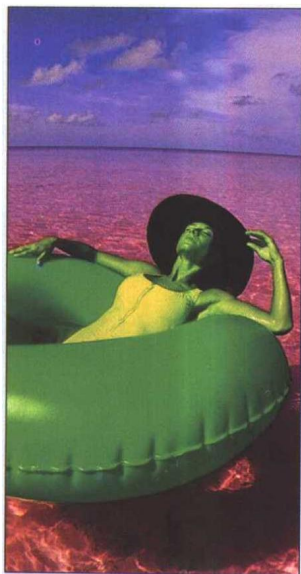
彩图 4.2

这幅色彩缤纷的图像是第4章讨论颜色通道时所用的例子的基础。现在,我真的期望自己身在其中,而不是要编辑它

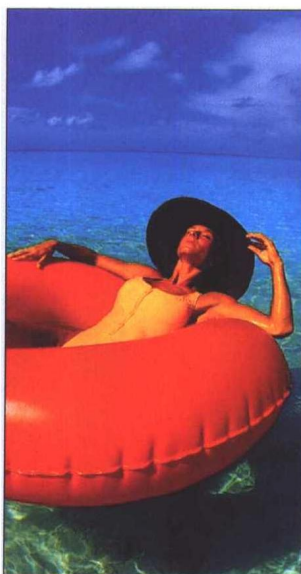


彩图 4.3

Lab 模式的优点在于使用户能够在不受亮度值干扰的情况下编辑图像。在图中, 我将a和b颜色通道反转并提高对比度, 由此产生了奇特的效果, 但图像的细节丝毫未受到影响



对a通道使用Invert命令



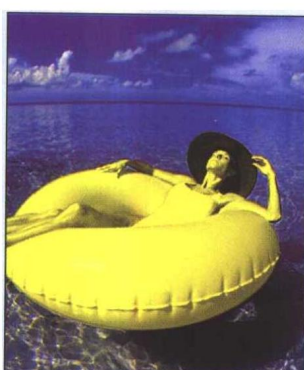
对b通道使用Auto Levels命令



对a和b通道使用Invert和Auto Levels命令



用蓝色通道替代红色通道



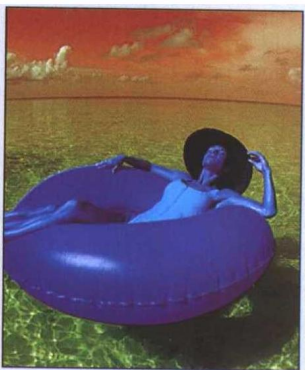
用红色通道替代绿色通道



用红色通道替代蓝色通道

彩图 4.4

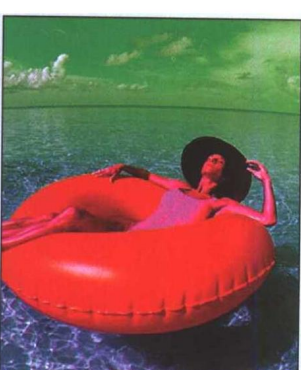
使用Channel Mixer命令用一个颜色通道替换另一个颜色通道, 或者交换两个颜色通道的内容, 将产生相当有趣的效果



交换红色通道和蓝色通道



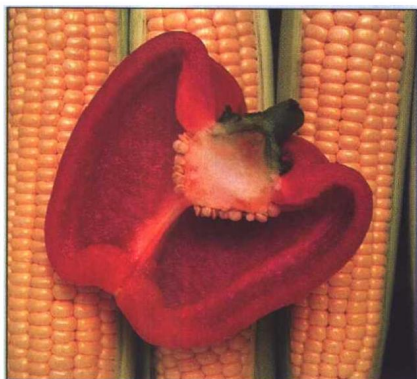
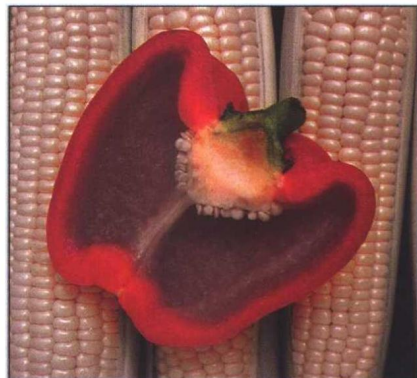
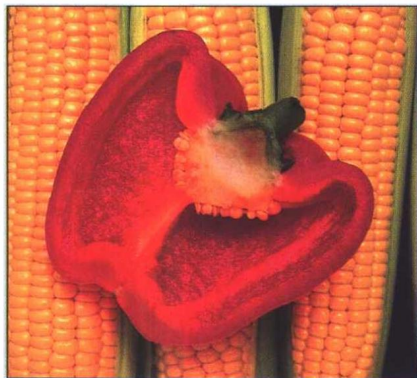
交换红色通道和绿色通道



交换绿色通道和蓝色通道

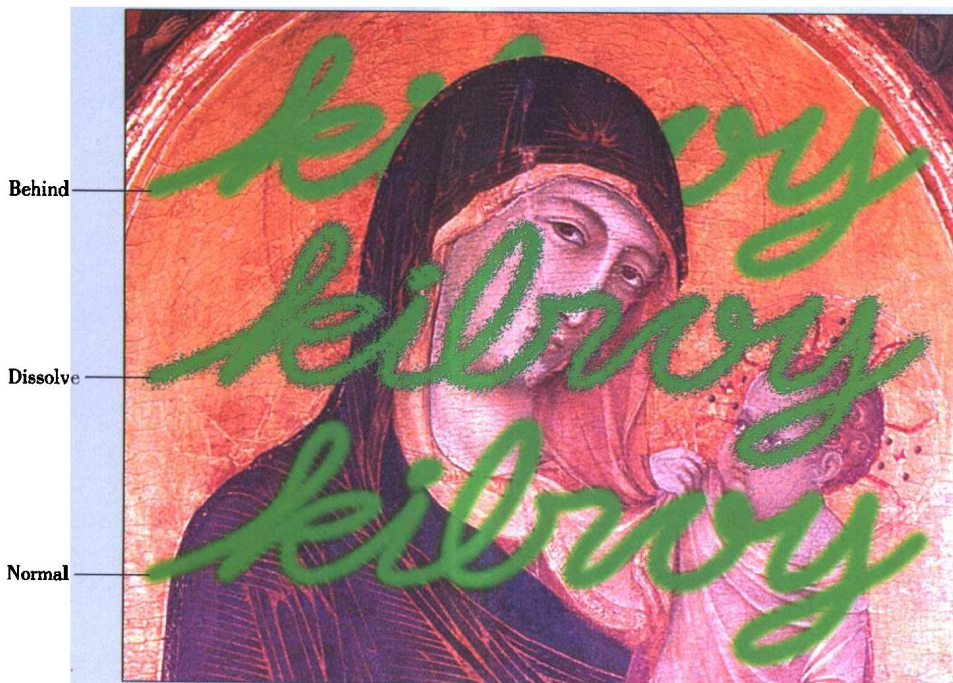
彩图 5.1

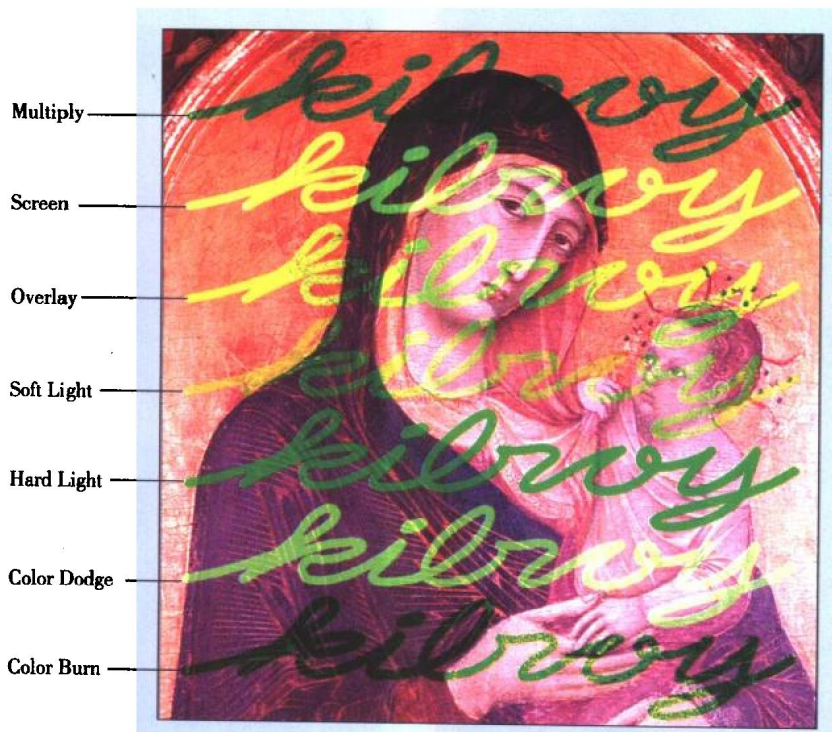
从一个标准饱和度图像（左上图）开始，对辣椒内部以及背景中的玉米应用设置为 Desaturate 的海绵工具（右上图）。然后再重复两次，使被涂抹的区域几乎变成灰色（右下图）。返回原来的图像，选择 Saturate，并使用海绵工具在辣椒内部和玉米上涂抹，以提高颜色的饱和度（左下图）



彩图 5.2

这是对欧洲著名的宗教壁画圣母玛利亚像的不敬，居然在圣母像上涂抹美国壁画大师的名字。从下至上，Normal 画笔模式应用正常的着色。Dissolve 模式沿着画笔线条的模糊边缘散布像素。Behind 模式在当前图层的后面涂抹，即：包含圣母头像的图层



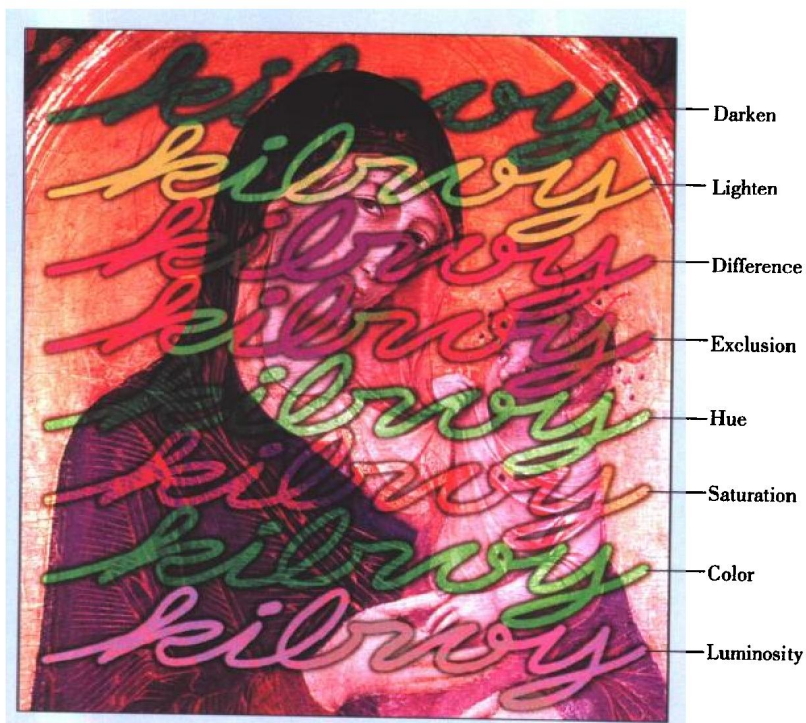


彩图 5.3

这是使用 Options 栏 Mode 弹出菜单中的七种画笔模式用绿线绘制的。Multiply 使颜色均匀变暗，Screen 使颜色均匀变亮（实际上，Multiply 与 Screen 是截然相反的）。Overlay、Soft Light 和 Hard Light 模式将乘以最暗的像素，减去最亮的像素，以产生不同的对比度增强效果。Color Dodge 和 Color Burn 类似于减淡和加深工具，它们给图像增加颜色

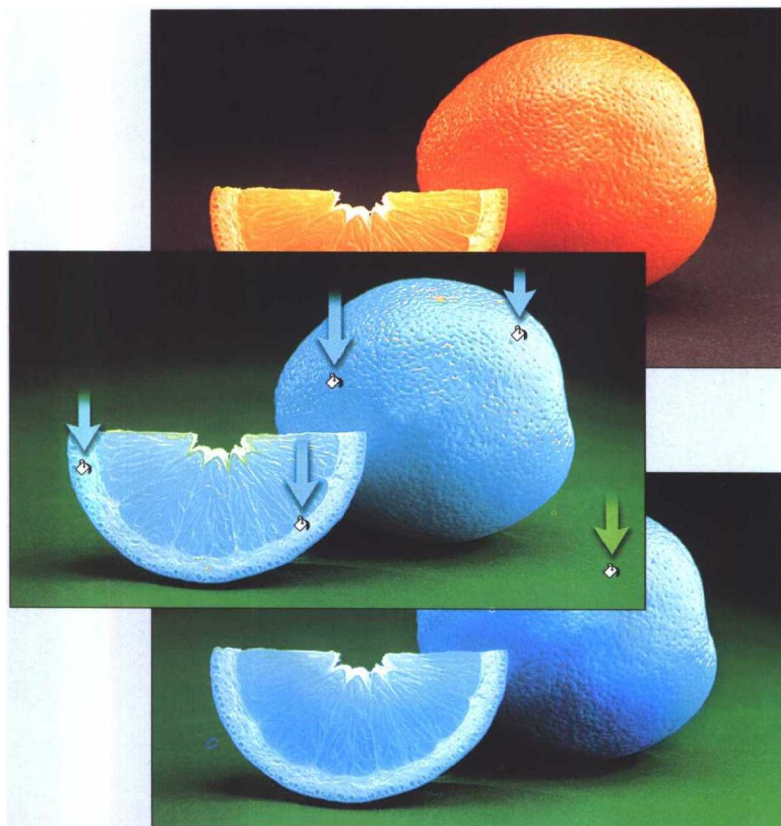
彩图 5.4

图中显示了 Photoshop 提供的最后八个画笔刷模式产生的效果。Darken 和 Lighten 是相反的，Difference 和 Exclusion 非常近似，最后四种模式与 HSL 颜色模式相关。由于许多模式产生的效果不太明显——特别是 Saturation 和 Luminosity 模式——因此我在画笔线条的周围添加发暗晕光，以使线条和背景略微错开。当然，晕光是我们非常熟悉的



彩图 6.1

使用油漆桶工具为(上图的)两个桔子着上浅蓝色。首先,将Options栏上的Tolerance值设置为120,选中Contiguous复选框,从Mode弹出菜单选择Color。然后,点击(中图)蓝色箭头标出的四个点。将前景色改为绿色,点击图像的右下角(用绿色箭头标出)。遗憾的是,油漆桶工具不是非常精确,因此不得不用画笔工具对桔子的凹陷处和边缘进行润色,画笔工具也同样设置为Color模式。最后,使用喷枪工具——设置为Color Burn模式——加深水果中的某些蓝色阴影



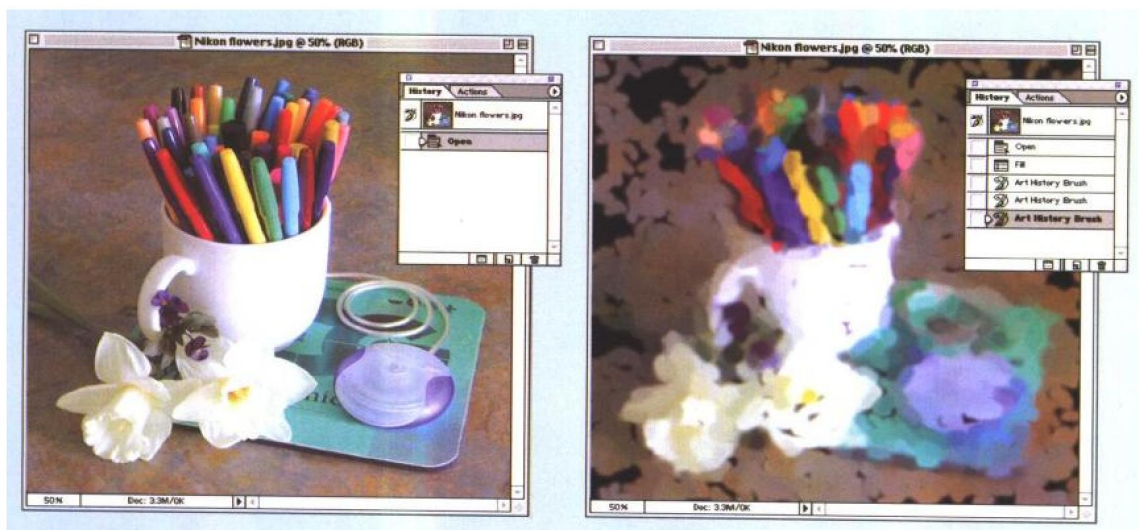
彩图 6.2

棋盘背景显示了三色渐变,同时两次淡出到透明的效果(左图)。将这个渐变与某个图像混合,比如琴键(中图)。从Options栏的Mode菜单中选择Overlay,使琴键产生渐变效果(右图)



彩图 7.1

扫描这张有90年历史的老相片(左图),使之能够从破损、褪色、玷污、折皱和剥落中恢复(右图),参阅第7章的“恢复一幅老照片”一节



彩图 7.2

原来的图像(左图),以及用黑色填充后用艺术历史记录画笔恢复的图像(右图)

彩图 8.1

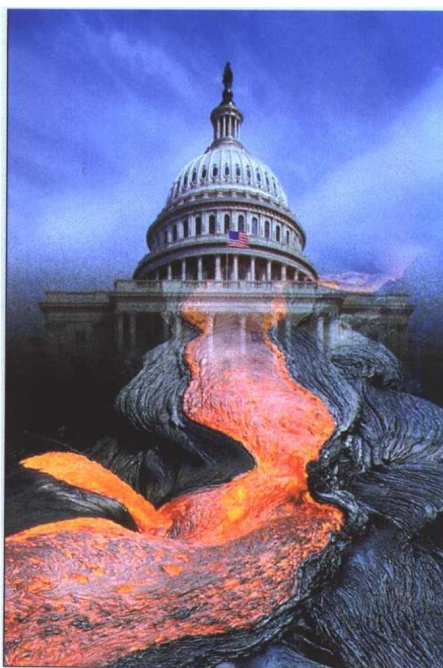
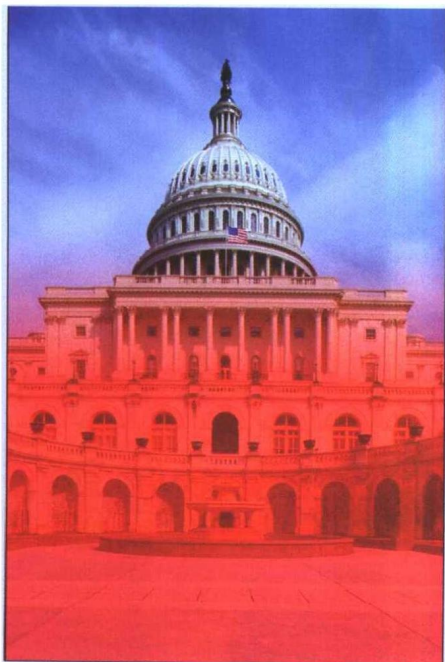
如果要使用魔棒工具选择这个古怪的告示牌,会同时选中一些零散黄色区域。然而,通过切换至蓝色通道——在相对明亮的背景上,告示牌和 Sasquatch 都显示为黑色——这样只需点击两次就能够准确地选择出构成告示牌的两部分。然后,通过按 $\text{⌘}+\text{I}$ 键转换告示牌(右图)。其效果并不十分完美,但是使用魔棒工具只能做到这种程度



彩图 9.1

上图显示了表示为蒙版的两个选区轮廓(它们都来自图 9.1)。蒙版显示为透明的红色蒙层,使用户能够同时看到蒙版和图像。红色区域是被蒙盖的,代表图像的未选中区域;非红色区域是未被蒙盖的,代表选中的区域。在下图中,我转换了选区,以便突出选区轮廓





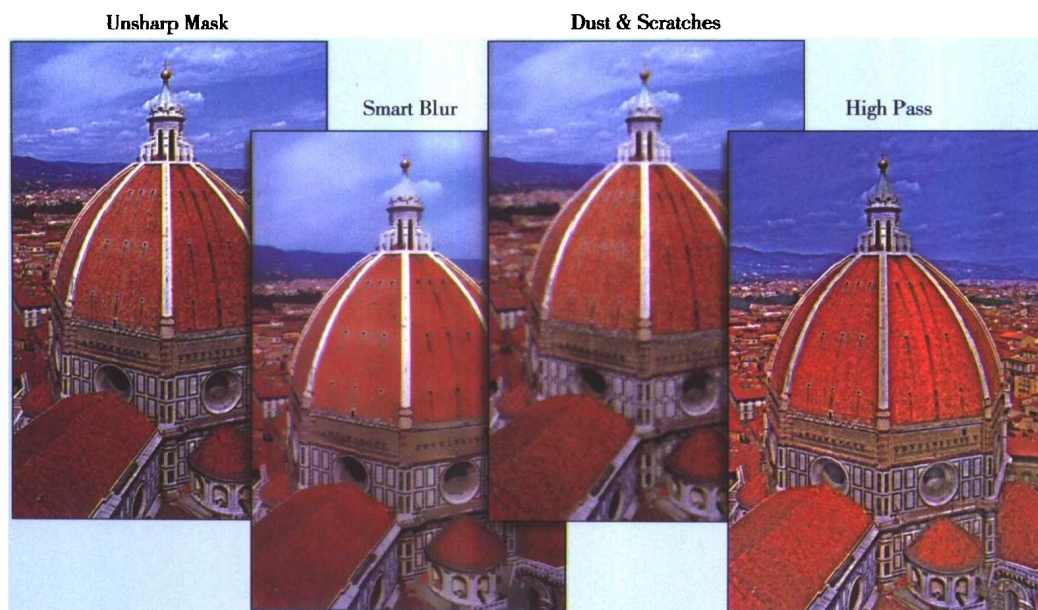
彩图 9.2

在左图中，我在快速蒙版模式下绘制了黑-白渐变，它从柱子的底部延伸到旗杆的顶端。然后，应用 Add Noise 滤镜，使像素显得略微有点混乱。最后，退出快速蒙版模式，将蒙版转换为选区，按 **⌘** 键并将国会大厦拖动到熔岩图像中（右图）



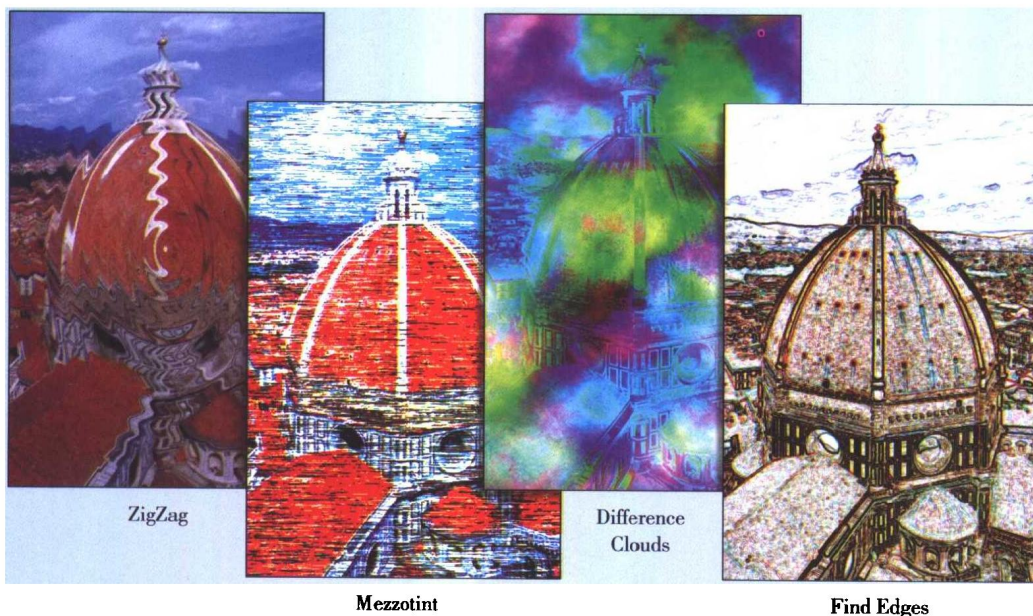
彩图 9.3

借助非常精确的蒙版，我将这个女孩从旧的环境拖动到新的环境。但是，尽管蒙版很准确，我仍然从原来的背景（左图）中带了一些蓝色。为了解决这个问题，我用新背景中的颜色进行涂抹，并擦掉了一些过黑的头发（右图）



彩图 10.1

图中显示了通过选择 Filter ⇨ Sharpen、Blur、Noise 和 Other 子菜单应用四种校正性滤镜产生的结果。通常，High Pass 滤镜能够从图像中分离出饱和度，使得许多区域变灰，如同是经过阳光照射而褪色的旧幻灯片。为了恢复颜色，我选择 Edit ⇨ Fade High Pass (⌘-Shift-F)，并且从 Fade 对话框的 Mode 弹出式菜单中选择 Luminosity

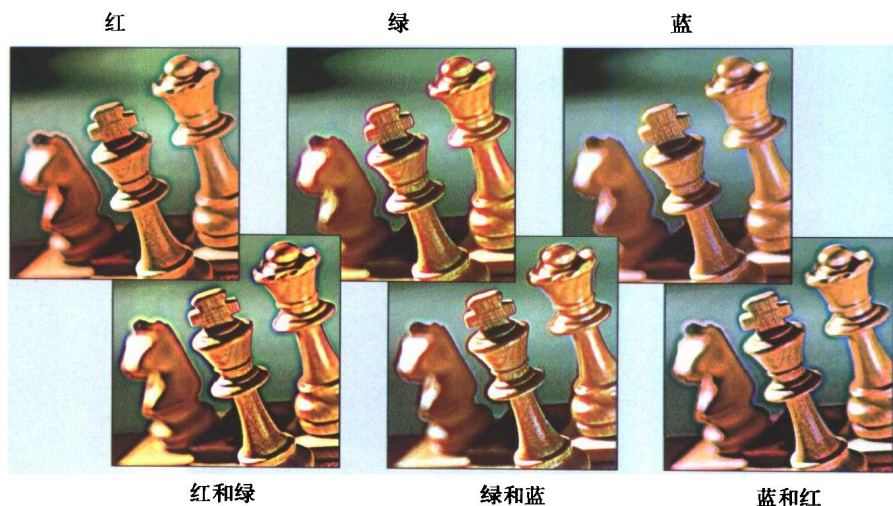


彩图 10.2

图中显示了通过 Filter ⇨ Distort、Pixelate、Render 和 Stylize 子菜单应用四种破坏性滤镜的效果。这些滤镜对图像的颜色和细节产生了戏剧性效果。从像素的角度讲，破坏性滤镜如同炸药，因此使用时要小心谨慎

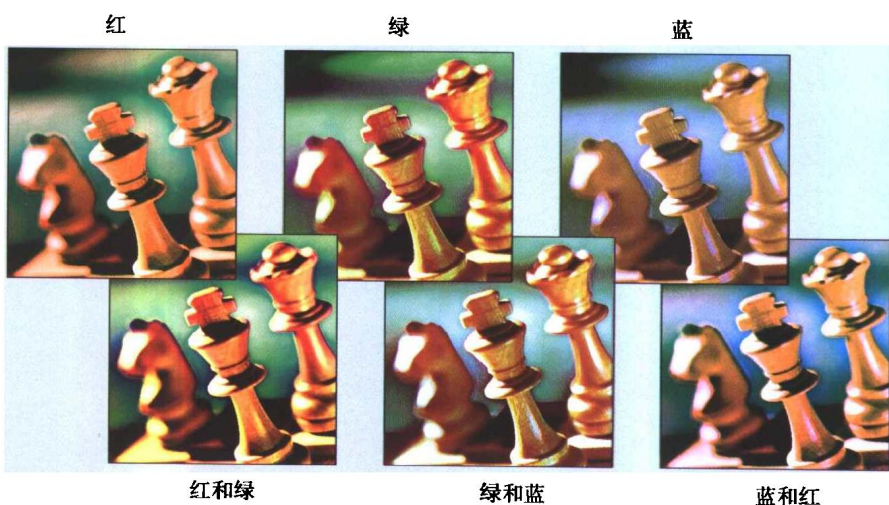
彩图 10.3

在RGB图像中,对各个独立的通道应用 Unsharp Mask 滤镜后的效果。对于每个例子, Amount 值设置为 500, Radius 值设置为 4.0, Threshold 设置为 0



彩图 10.4

对各个独立的通道应用 Unsharp Mask 滤镜后的效果,同时将 Radius 值设置为 20.0, Amount 设置为 250,并使用默认的 Threshold 值 0。与彩图 10.3 不同,它并没有使锐化效果变得更显著,较高的 Radius 值使得颜色扩散开来, Amount 值加强了颜色



彩图 10.5

图中显示了对 RGB 图像的每个通道及一对通道应用 Filter ⇒ Other ⇒ High Pass 滤镜的效果,同时将 Radius 值设置为 5.0。为了略微加强图像中的颜色值,应用 High Pass 滤镜之后,再使用 Auto Levels 命令 (⌘-Shift-L)





Normal, 60%

Luminosity, 50%

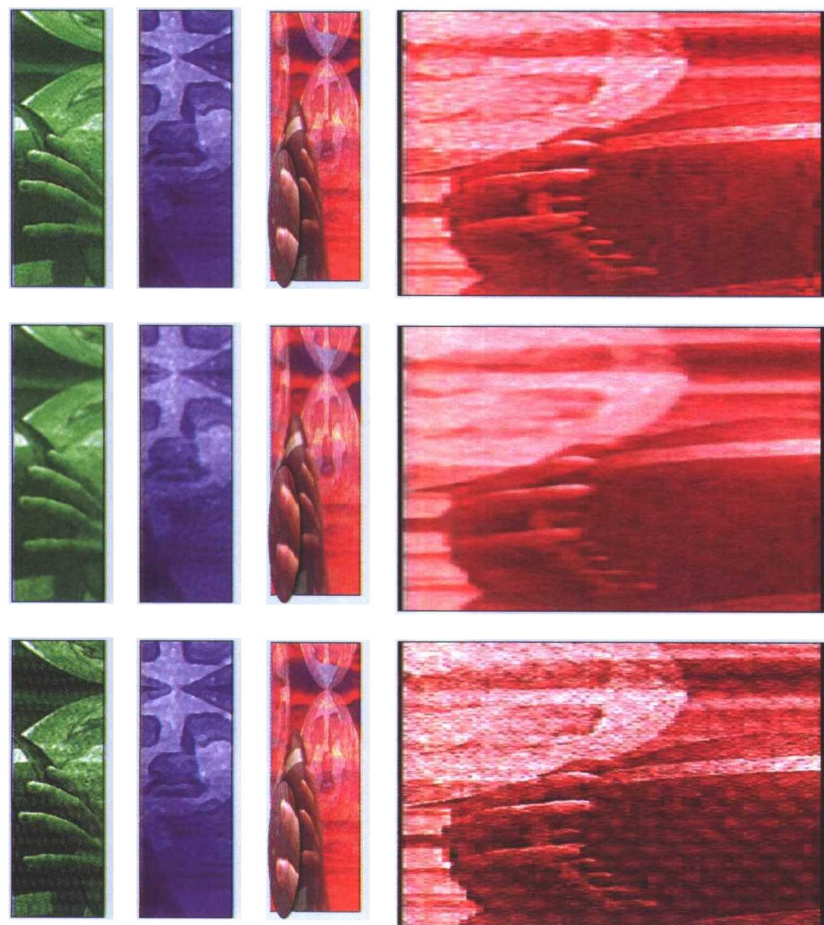


Darken, 80%

Lighten, 80%

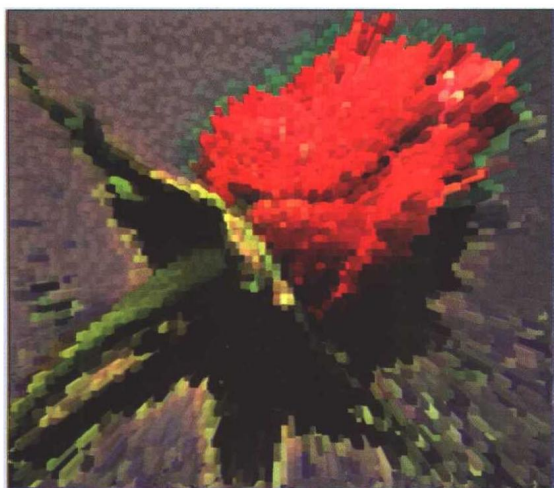
彩图 10.6

应用 Gaussian Blur 滤镜并将 Radius 设置为 8.0 之后, 使用 Fade Gaussian Blur 命令将原图像与经滤镜处理后的图像混合。图中的注释说明了对每幅图像应用的混合模式和 Opacity 设置



彩图 10.7

通过扫描旧的《Macworld》杂志得到的图像, 图中显示了普通的 RGB 模式 (右上角) 以及三个独立的颜色通道 (左上角)。中间的图像说明了 Dust & Scratches 滤镜的作用, Radius 设置为 2, Threshold 设置为 20。下图显示了通过应用 Gaussian Blur、Median 和 Unsharp Mask 滤镜在图像上印制波纹图案后的效果



彩图 11.1

对红色玫瑰应用 Extrude 滤镜后的效果。如果选择 Blocks and Solid Front Faces 选项，滤镜将图像转化为马赛克片，并将它们堆在一起形成 3D 空间

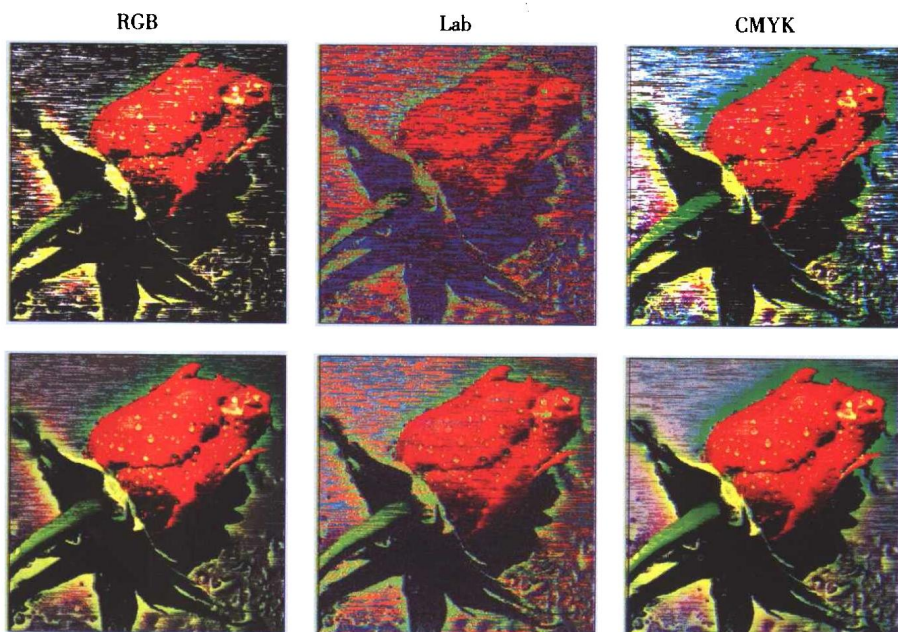


彩图 11.2

在前景色设置为墨绿色，背景色设置为亮蓝色的情况下，应用 Filter ⇨ Sketch ⇨ Charcoal (如左上角的插图所示)。然后，使用 Fade Charcoal 命令将混合模式改为 Overlay

彩图 11.3

对于 RGB、Lab 和 CMYK 颜色模式下的图像，应用设置为 Long Strokes 效果的滤镜(上排)。应用滤镜之后，按 &&-Shift-F，然后使用 Opacity 设置为 40% 的 Overlay 模式将经滤镜处理后的图像融入原图像中(下排)





彩图 11.4

在这两个例子中，我应用了 Emboss 滤镜，同时将 Angle 设置为 135 度，Height 设置为 2，Amount 设置为 300%。为了创建左边的图像，我通过 Fade 命令使用 Luminosity 混合模式将浮雕化的图像与原图像混合，并将 Opacity 设置为 80%。为了产生右图的迷幻效果，我选择了 Difference 模式，并将 Opacity 值降低到 40%



原图



Blur 和 Find Edges



Overlay, 80%

彩图 11.5

从 PhotoDisc 库中选择一幅图像后（左上图），我将图像分层，对它进行涂抹，应用 Find Edges 滤镜，并使用 Levels 命令使之变暗（上排的中图）。然后，使用 Overlay 模式合成图像，并将 Opacity 设置为 80%（右上图）。下排的三幅图像显示了应用三种滤镜后的效果，它们都被设置为 Luminosity 模式，Opacity 设置为 80%



Bas Relief



Plastic Wrap



Chrome