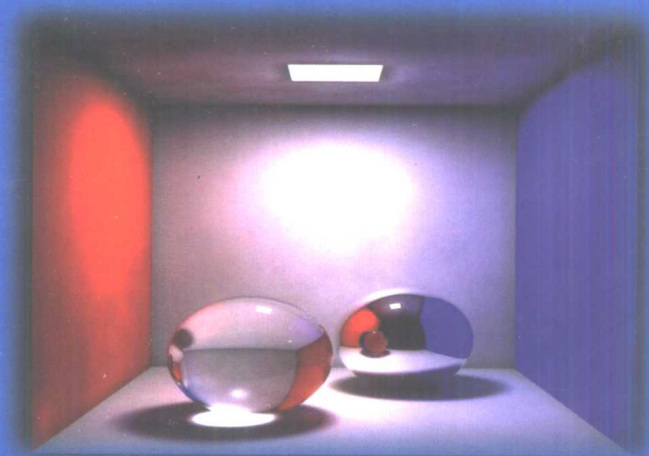


计算机开发与制作实例丛书

即插即用
即学即会



Photoshop 6.0

图像制作实例

清汉计算机工作室 编著



机械工业出版社
China Machine Press



计算机开发与制作实例丛书

Photoshop6.0 图像制作实例

清汉计算机工作室 编著



机械工业出版社

Photoshop 6.0 是 Adobe 公司最新推出的一款图像处理软件,它是目前国内电脑平面设计中使用最广泛的图形、图像处理软件。

本书通过 30 个实例,深入浅出地向读者介绍了 Photoshop 的使用方法。把 Photoshop 6.0 中的各种最基本的功能以及新功能都包含在实例当中,介绍了各种特效字体的制作、图像制作以及 Photoshop 用于制作网页。读者对照着实例亲自动手制作,完成练习,即可在短时间内掌握 Photoshop 的各项功能和一些特殊的技巧,制作出精美的图片。

本书适合于从事平面设计、网页制作的初中级读者阅读使用。

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:王听讲 何月秋 封面设计:姚 毅

责任印制:路 琳

中国建筑工业出版社密云印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2001 年 2 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·20 印张·495 千字

0 001-6 000 册

定价:36.00 元(1CD,含配套书)

ISBN 7-900066-10-1/TP·10

E-mail:sbs@mail.machineinfo.gov.cn

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话(010)68993821、68326677-2527

前 言

随着我国计算机应用的普及与发展, 各种不同用途的应用软件不断被开发出来, 并迅速为人们掌握和使用。目前, 除了专业软件开发人员外, 许多一般的计算机用户也已经开始自己动手开发一些应用程序。计算机的应用开发工作包括很多方面, 例如: 图形图像处理开发、动画制作、专项应用程序开发、通用应用程序开发、游戏软件的制作等等。开发这些项目需要使用各种各样的开发工具, 以便能够大大地缩短开发周期并减少开发费用。因此, 很多从事计算机应用开发工作的人员迫切需要了解 and 掌握各种计算机编程和制作的方法。但目前市场上的这类图书主要是介绍开发工具的使用, 并没有大量的应用实例与之配套, 这与只有课本而没有习题集的情况类似。为适应广大读者在学习软件的同时需要参考大量实例的要求, 我们特地组织了这套“计算机开发与制作实例丛书”。

这套丛书主要是针对应用程序开发者而编写的, 它以各种实例的方式, 向读者介绍了计算机编程和制作方面的知识, 力求使读者能够轻松地学习开发的方法并熟练地掌握、使用相关的开发工具。对于需要编制应用程序或利用计算机进行开发的用户, 这套丛书不仅是一个开发指南, 而且还给出了其他图书很少涉及的开发技巧。通过本丛书中介绍的一个个具体的例子, 用户便可以比较容易地掌握各种开发软件的功能和使用技巧。

这套丛书力求通过实例来介绍开发工具的功能, 由浅入深地讲述编程和开发内容, 每个实例都包括: 目标和要点、实现步骤、归纳和注释、小结或练习几大部分, 不仅适用于那些刚刚从事编程或开发制作的计算机使用者, 并且对已经有较多开发经验的计算机用户也同样有较大的帮助。易学易用且实用性强是本丛书的特点, 书中每一个例子里的程序或方法, 读者都可以直接引用, 相信会使广大读者受益匪浅。

这套丛书目前拟包括以下内容:

1. Office 等办公软件实例 (Word、Excel、PowerPoint 和 Access、Microsoft Project98、Microsoft Money98 等);
2. Microsoft Developer Studio 实例 (包括 VC、VB、VFP、VJ、ActiveX);
3. 多媒体实例 (包括 CorelDRAW、PhotoShop、3DMAX、Director、Authorware、Freehand、Illustrate 等);
4. 网页制作实例 (包括 FrontPage、Pagemaker、Net Object Fusion、VBScript、JavaScript、ASP 等);
5. 图形开发实例 (例如 OpenGL);
6. 数据库及网络开发实例 (例如 PowerBuilder、Oracle、Sybase)。

目前本丛书共计 22 本, 随着软件版本的不断更新和新型软件的出现, 我们还将不断充实、更新这套丛书。

清汉计算机工作室

编 者 的 话

随着计算机工业的发展，电脑已越来越成为人们日常生活中必不可少的工具，而电脑所提供的一些软件又具有非凡的图形图像处理、色彩调整、图像修复和绘画功能，使艺术家们也可以摆脱传统的束缚，借助电脑软件的力量，无限拓展创意空间，在艺术的海洋中任意驰骋；更能弥补一些美术爱好者手工绘画的欠缺，使他们利用电脑软件也能创作出意想不到的惊人之作。Photoshop 是美国 Adobe 公司制作的非常优秀的设计软件之一，它的界面非常友好，操作简单，是当今国际上最著名和被广泛使用的图形、图像处理软件，因此 Photoshop 已经成为许多专业人员的首选工具。从平面广告、包装设计、服装设计到绘制建筑效果图等，可以说是无处不见它的影子。另外，由于它具有简单、实用的特点，因此大专院校及社会上的短期培训班也多选它作为多媒体课程的教材。而新近推出的 Photoshop 6.0 又在 Photoshop 5.5 的基础上增加了许多新内容，使它的功能更加强大，应用起来也更方便。本书通过实例介绍了 Photoshop 的各项功能及其新增功能，适于有一定基础的读者学习使用。

本书属于实用型，以实例操作为主，30 个实例将 Photoshop 6.0 的各项技术巧妙地融入其中，读者可在制作实例的过程中不知不觉地掌握 Photoshop 的各项技术，并能在较短时间内精通 Photoshop。本书的每个实例都给出了目标和要点，使读者能够有的放矢。实例后有归纳和总结，介绍该实例共性的知识点，并且对某些与本实例有关的 Photoshop 6.0 的一些新技术，还给出了详细的实现步骤，可以使读者能够按部就班地实现目标。每个实例之后给出了一个或几个小练习，使读者能够及时巩固学到的知识，体会其中的奥妙，达到举一反三的目的。本书附带光盘一张，内容包括书中的所有实例制作所需的材质及一些精选的图像素材，以供读者练习、使用。

由于时间有限，加上作者经验有限，书中难免有不足之处，希望读者批评指正，也希望读者不断地给我们提出新课题。

编 者

目 录

前言

编者的话

实例 1 阴影字	1
实例 2 冰字	14
实例 3 光芒字	30
实例 4 光耀字	42
实例 5 金属字	53
实例 6 破碎字	67
实例 7 砖墙字	78
实例 8 凹凸字	87
实例 9 水汽字	97
实例 10 围边字	103
实例 11 燃烧字	111
实例 12 漂浮字	119
实例 13 飞翔效果	130
实例 14 飞行球	141
实例 15 墙纸制作	151
实例 16 水中树叶	166
实例 17 水中人物	175
实例 18 艺术相框	182
实例 19 暴风雪效果	192
实例 20 邮票效果	200
实例 21 霓虹灯效果	205
实例 22 高尔夫球	214
实例 23 统计图饼	220
实例 24 扭曲效果	228
实例 25 水渍效果	236
实例 26 动画制作	245
实例 27 网页制作	254
实例 28 动态按钮	268
实例 29 幻灯效果	276
实例 30 主页背景单元	284
附录 滤镜详解	300

实例 1 阴 影 字

目标和要点

实例目标

本实例的制作目标是凸出背景图像的文字效果，最后制作成的图像效果如图 1-1 所示。

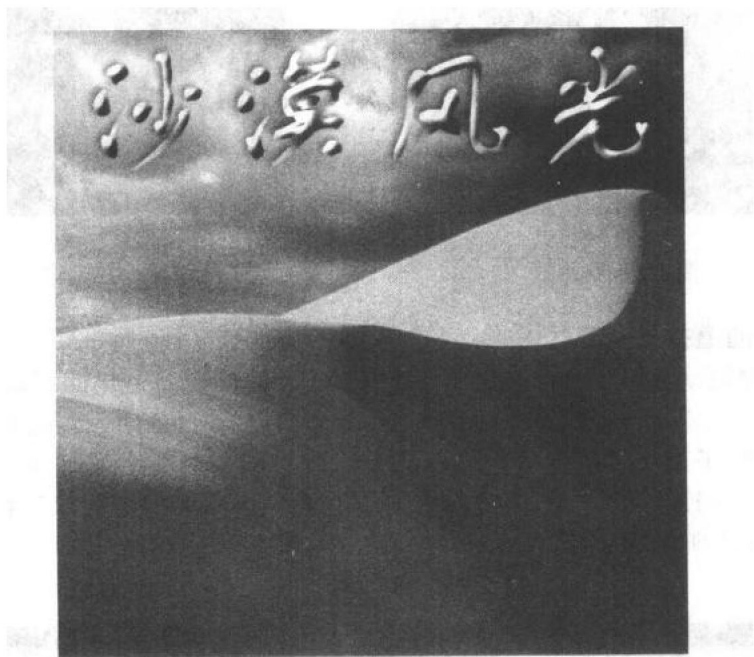


图 1-1 最终凸出文字效果图

技术要点

在本实例中读者将多次用到通道工具“Channels”，利用通道工具将文字的阴影和光亮处分别显示出来；读者还将用到“Gaussian Blur”、“Minimum”、“Lighting Effects”等各种命令，使文字出现凸出的效果。

实现步骤

打开一个背景图像

在【File】菜单中点击“Open”或者按“Ctrl+O”键打开一幅 RGB 格式的背景图像。读者也可把背景设置为黑色或白色的单一背景图像，如图 1-2 所示。

✎ 输入文字

点出通道“Channels”面板，用鼠标左键单击“Channels”面板右下方的“Create New Channel”小图标，新建一个通道“Alpha 1”。在工具栏中选择文字工具（Type Tool），在图像中输入文字，注意选择文字的颜色。用移动工具（Move Tool）将文字移到恰当的位置，按“Ctrl+D”键取消选择区域，如图 1-3 所示。这时控制面板状态如图 1-4 所示。

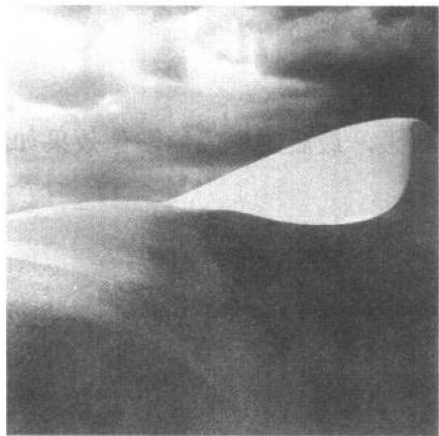


图 1-2 原始图



图 1-3 输入文字

✎ 建立新通道并放大暗区

用鼠标左键拖动通道“Alpha 1”到通道“Channels”面板右下角的新建通道“Create New Channel”按钮上，复制一个通道“Alpha 1 copy”，如图 1-5 所示。选择滤镜【Filter】菜单中的“Other”子菜单，选择“Minimum”滤镜，准备对文字的暗区放大、亮区缩小。在打开的对话框中设置 Radius 为 3 pixels，如图 1-6 所示。单击“OK”按钮确定，得到的图形效果如图 1-7 所示。

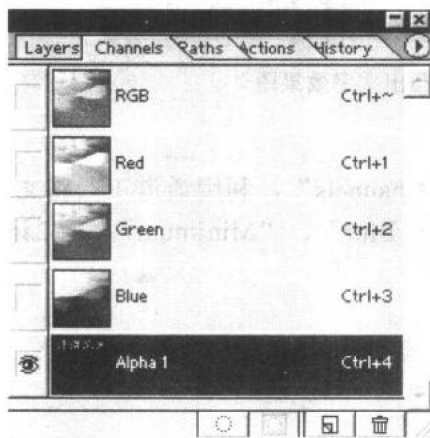


图 1-4 通道控制面板

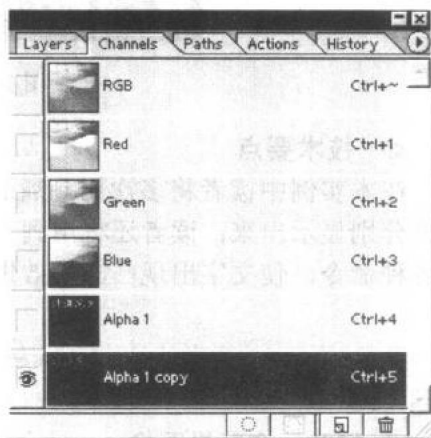


图 1-5 通道控制面板

模糊处理

选择滤镜【Filter】菜单中的模糊“Blur”子菜单，选择高斯模糊“Gaussian Blur”滤镜，在打开的对话框中设置 Radius 为 3 pixels，如图 1-8 所示。单击“OK”按钮确定，得到的图形如图 1-9 所示。

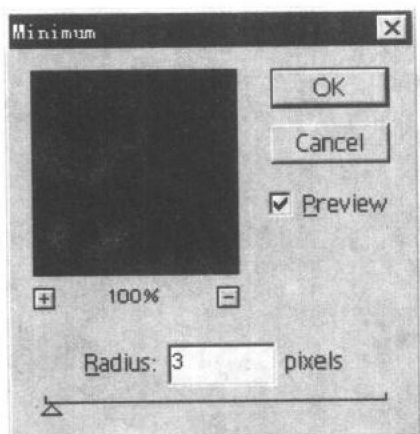


图 1-6 “Minimum”对话框

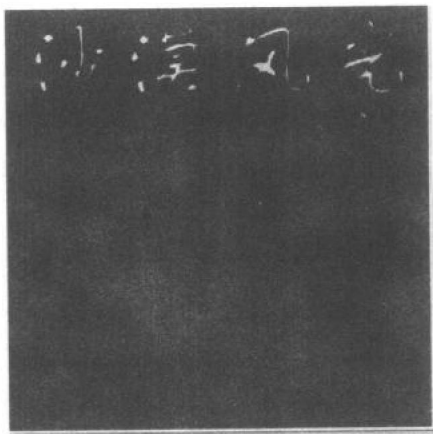


图 1-7 “Minimum”效果图

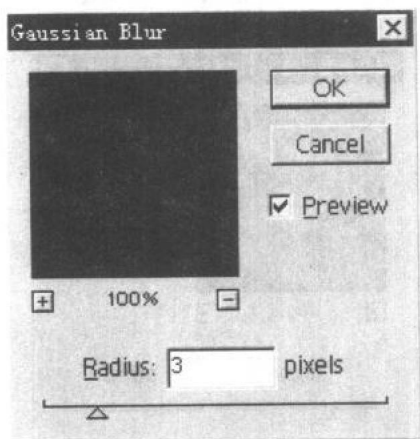


图 1-8 “Gaussian Blur”对话框

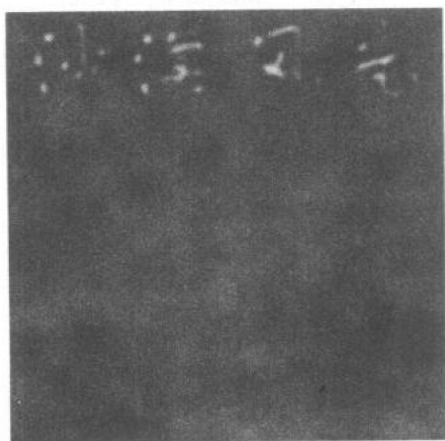


图 1-9 “Gaussian Blur”效果图

复制通道并放大暗区

用鼠标左键拖动通道“Alpha 1”到通道“Channels”面板右下角的新建通道“Create New Channel”小图标上，复制一个通道“Alpha 1 copy 2”，使通道“Alpha 1 copy 2”成为当前通道。选择滤镜【Filter】菜单中的“Other”子菜单，选择“Minimum”命令，在打开的对话框中设置 Radius 为 2 pixels，如图 1-10 所示。单击“OK”按钮确定，形成的图像如图 1-11 所示，面板的状态如图 1-12 所示。

模糊处理

选择滤镜【Filter】菜单中的模糊“Blur”子菜单，选择高斯模糊“Gaussian Blur”命令，在打开的对话框中设置 Radius 为 3 pixels，如图 1-13 所示。单击“OK”按钮确定。

✎ 填充选择区域

打开选择【Select】菜单，选中“Load Selection”命令，在打开的对话框中载入通道“Alpha 1 copy”，如图 1-14 所示，单击“OK”按钮确定。此时图像有了选择区域。将背景色设置为白色，按一下“Delete”键，使所选择区域域填充为白色，最后按一下“Ctrl+D”键取消选择区域，得到图形如图 1-15 所示。

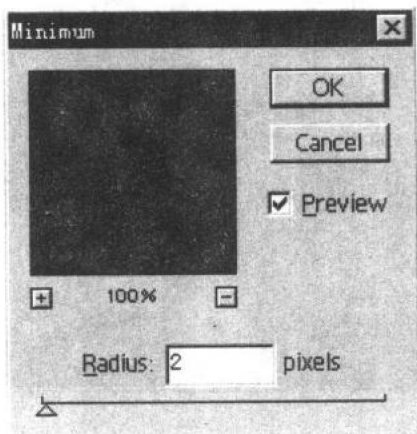


图 1-10 “Minimum”对话框

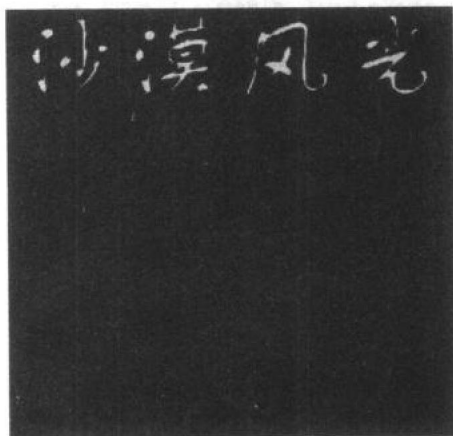


图 1-11 “Minimum”效果图

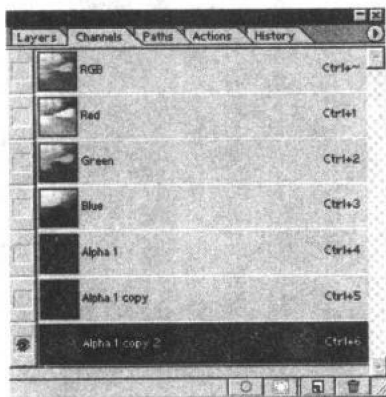


图 1-12 通道控制面板状态

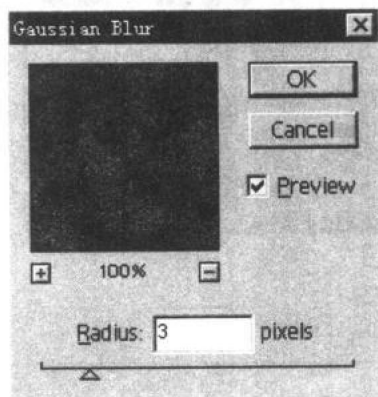


图 1-13 “Gaussian Blur”对话框

✎ 载入通道到新图层

按“Ctrl+~”键返回综合通道中，选择图层“Layers”面板，用鼠标左键单击图层“Layers”面板右下方的“Create New Layer”小图标，新建一个图层“Layer 1”。打开选择【Select】菜单，选择“Load Selection”命令，载入通道“Alpha 1”，对话框如图 1-16 所示，图像如图 1-17 所示。

✎ 填充颜色

在文字形状的选择范围内填入读者需要的颜色，读者可以用画笔工具（Paintbrush Tool），也可以用染料桶工具（Paint Bucket Tool）填充颜色。然后按“Ctrl+D”键取消选择区域，得到图像如图 1-18 所示。

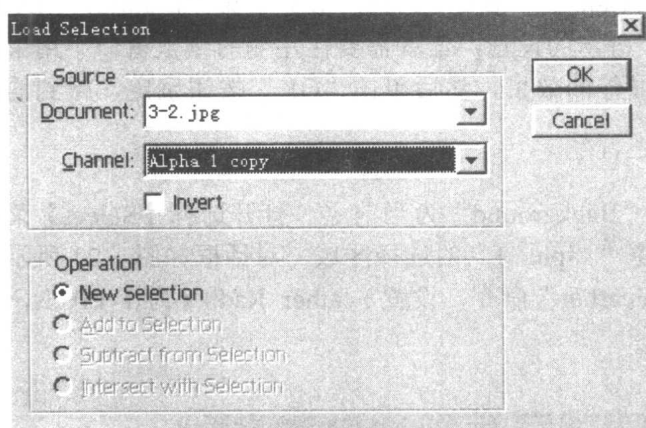


图 1-14 载入“Alpha 1 copy”选择区域



图 1-15 白色填充效果

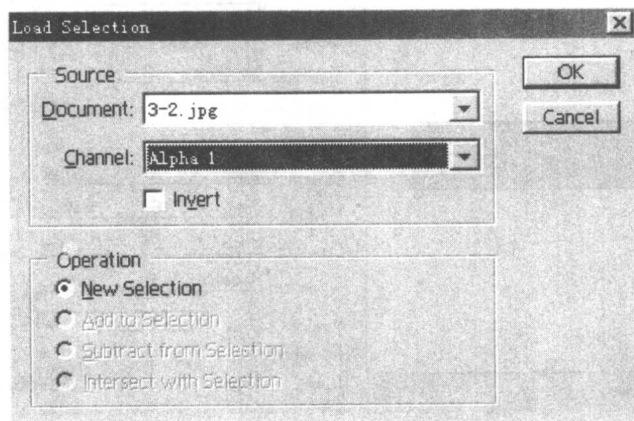


图 1-16 载入通道“Alpha 1”

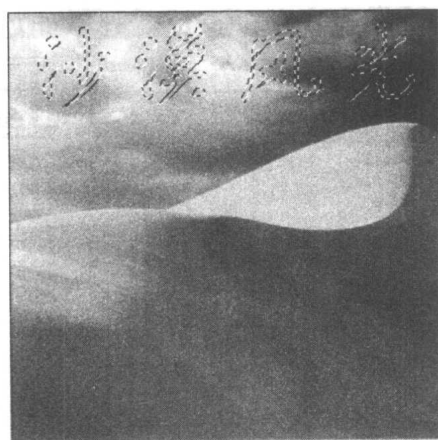


图 1-17 载入后的图像效果

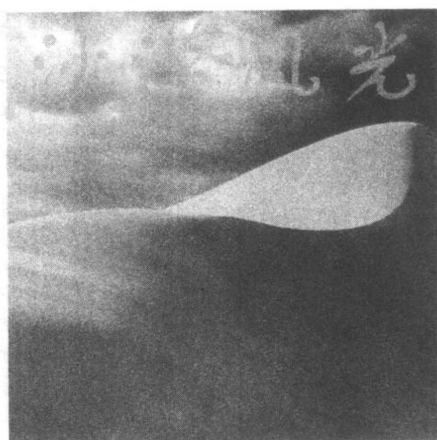


图 1-18 填充选择区域

使用灯光效果

选择滤镜【Filter】菜单中的渲染“Render”子菜单，选择灯光效果“Lighting Effects”命令，在打开的对话框中作如图 1-19 所示的设置，读者需要在左侧的预览窗口中用鼠标调整灯光的方向和距离，使图像达到最佳的效果，然后单击“OK”按钮确定，得到的图像如图 1-20 所示。

羽化选择区域

在图层“Layer”面板中选择图层“Background”为当前层。打开选择【Select】菜单中的“Load Selection”命令，载入通道“Alpha 1”的选择区域，对话框如图 1-21 所示。再打开选择【Select】菜单中的羽化“Feather”命令，设置 Feather Radius 为 1 Pixels，单击“OK”按钮确定。

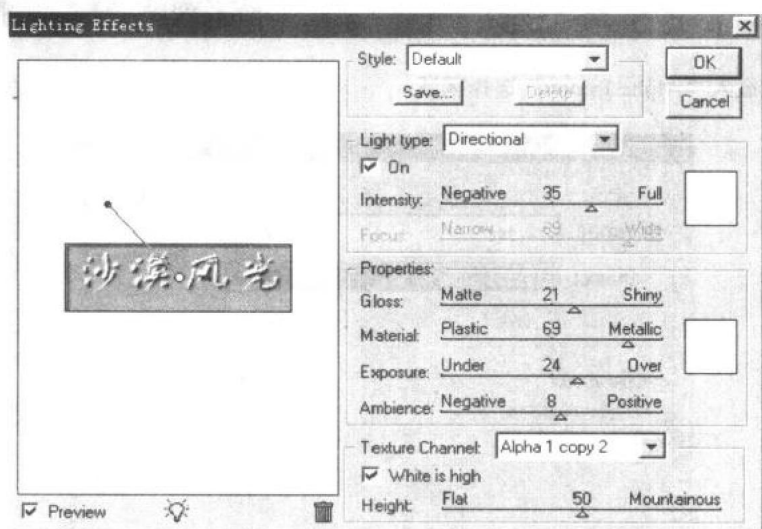


图 1-19 “Lighting Effects”对话框



图 1-20 “Lighting Effects”效果图

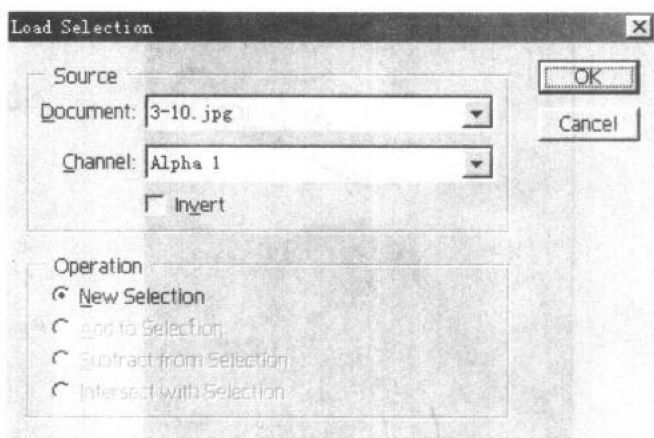


图 1-21 载入“Alpha 1”选择区域

调整图像色彩

按住键盘上的“Ctrl+Alt”不放，用工具栏中的移动工具（Move Tool）将选取范围稍微向左上角移动，选择图像【Image】菜单中的调整“Adjust”子菜单，选择“Brightness/Contrast”命令，在弹出的“Brightness/Contrast”对话框中设置“Brightness”为“-40”、“Contrast”为“+40”，如图 1-22 所示。单击“OK”按钮确定。按“Ctrl+D”键取消选择区域，最后就得出了如图 1-1 所示的图像。

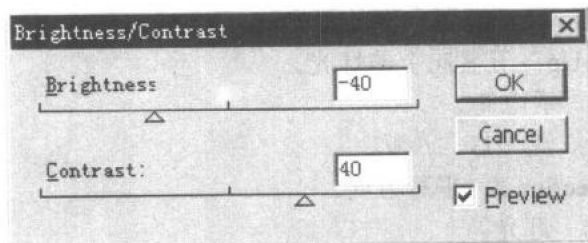


图 1-22 “Brightness/Contrast”参数设置

归纳和注释

在本实例中重点是对通道的运用，还有对“Gaussian Blur”和“Minimum”这两个命令的灵活运用。本实例首先在第一个通道“Alpha 1”中输入了完整的文字，再在通道“Alpha 1 copy”和通道“Alpha 1 copy 2”中使用“Minimum”和“Gaussian Blur”两个命令，分别放大和缩小它们的暗区和亮区，然后载入它们，使文字有了亮区和暗区。再通过使用“Brightness/Contrast”命令使文字的亮区更亮，暗区更暗，达到了读者需要的效果。

在这个例子中有三个要点读者需要特别注意：

- 在通道“Alpha 1 Copy”中执行“Minimum”命令时，读者要根据字体的大小来选择恰当的“Radius”值。如果“Radius”太大，则全是暗区；如果太小，则不会有明显的暗区。在设定“Gaussian Blur”的“Radius”时也要注意这个问题。

- 在设定“Lighting Effects”对话框时，要在左侧的预览窗口中用鼠标调整灯光的方向和距离，使之达到恰当的效果。

- 在按住“Ctrl+Alt”键的同时用移动工具（Move Tool）向左上角移动选择区域时，要注意只能移动一点儿，千万不能移得过大，否则就会出现两重文字。

Lighting Effects 滤镜简介

本实例中用到了“Lighting Effects”滤镜给文字加上灯光效果。在 Photoshop 中，“Lighting Effects”滤镜是一个非常有用的滤镜，它能为你的 RGB 图像提供无数种灯光效果。尤其在制作文字特效时，运用“Lighting Effects”滤镜能为文字加上多种灯光照射的效果。

“Lighting Effects”滤镜的设置 Photoshop 的所有滤镜中是比较复杂的，“Lighting Effects”滤镜对话框分为四个设置区：Style、Light Type、Properties 和 Texture。

这个滤镜提供了 17 种灯光的风格，3 种灯光的类型，可以设定 4 种灯光的性质，可以处理出丰富的舞台灯光效果。

1. Style 选择区域的光源类型

该选择区域包含 17 种不同的光源模式。

- (1) 2 O'clock spotlight 聚光灯。
- (2) Blue Omni 蓝泛光灯。
- (3) Circle of Light 以圆环扩展的灯光。
- (4) Crossing 交叉点。
- (5) Crossing Down 在下面交叉骤光。
- (6) Default 默认值。
- (7) Five Light Down 五盏向下的灯光。
- (8) Five Lights Up 五盏向上的灯光。
- (9) Flash Light 手电筒。
- (10) Flood Light 泛光灯。
- (11) Parallel Directional 平行方向。
- (12) RGB Lights 灯光。
- (13) Soft Direct Lights 柔和直接的光。
- (14) Soft Omni 柔和的泛光灯。
- (15) Soft Spotlight 柔和的聚光灯。
- (16) Three Down 三盏向下的灯光。
- (17) Triple Spot 三重照明。

2. Light Type 选择区域

该选择区域提供了 3 种灯光和两个设置项。

(1) 3 种灯光

- 1) Spotlight 聚光灯。
- 2) Omni 泛光灯。
- 3) Directional 方向灯。

(2) 两个设置项

- 1) Intensity (密度) 从负数到峰值, 用于控制灯光的强度。
- 2) Focus (焦点) 从窄到宽, 用于调整光线的密度和焦距。可以扩大椭圆区内的光线范围, 也可以产生细光效果。只在 Spotlight 中使用。

3. Propertise 选择区域

该选择区域提供了四个设置项。如下:

- (1) Gloss (光洁度) 从粗糙到光滑发亮。用于决定图像的反光程度。向右调整, 图像逐渐变得光滑。
- (2) Material (材料) 从塑料到金属, 用于控制光线或光源所照射的物体是否产生更多的反射。滑块左侧 Plastic 为反射光源颜色, 右侧 Metallic 反射屏幕上图像的颜色。
- (3) Exposure (曝光) 从小到大, 决定曝光程度。
- (4) Ambience (范围) 从负片到正片, 产生与其它光源混合的效果。

4. Texture Channel 选择区域的纹理通道

该通道可以将一个灰度图像当作纹理图像使用。Texture Channel 用户可以使用 TAB 键来移动不同类型的光源。操作步骤如下。

- (1) 首先在 Texture Channel 复选框选择一个灰度级纹理, Photoshop 将把与灰度级

纹理对应的轮廓线的光线去掉，可以生成浮雕效果。

(2) 其次，如果要生成浮雕效果，首先选择 **White is High** 复选框，以形成光源朝图像表面发出的效果和产生高低不平的效果，滑块移向 **Mountainous** 则起伏较大，反之较平。如果要保存 **Lighting Style**，应单击 **Save** 按钮，将灯光特性、名称以及 **Texture Channel** 存入样式。由于使用了 **Texture** 通道，系统读的是通道而不是其中的纹理，因此在阅读图片时，需先将纹理装入该通道。

在实际的运用中，常把“**Lighting Effects**”滤镜与通道一起使用来制作特殊的效果，特别是在制作文字特效时，能够轻而易举地完成一些复杂的效果。

✎ 文字工具简介

1. 文字工具的改进

Photoshop 6.0 的文字工具与 Photoshop 5.0 中的文字工具有很大的不同。在 Photoshop 5.0 中使用文字工具的时候总要弹出一个对话框来，或许很多人都不喜欢这种形式，用它工作时必须在一个对话框中对输入的文字作好设置后单击“OK”按钮回到图像文档，这样我们才可以看到最终的效果。对于简单的一行文字，这样的动作往往要重复好几次。不过 Photoshop 6.0 全新的文字工具省掉了许多时间，可以在图像文档中直接输入文本，然后通过 **Options** 面板调整文本的字体、尺寸等属性。**Type** 工具在 **Options** 面板中的参数相对其它工具多一点，如图 1-23 所示。

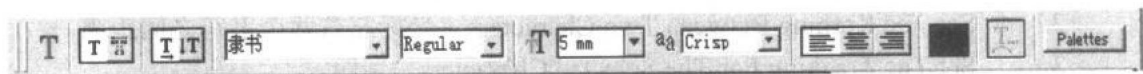


图 1-23 文字“Options”面板

选中 **Type** 工具后在图像文档中点击鼠标或者拖动鼠标划出一片用来输入文字的区域，你可以看到一个闪烁的光标，那就是输入文字的位置。在这里输入文字感觉与一般的字处理软件相似，比如按一下键盘上的 **Home** 键，在 Photoshop 5.5 的文字工具中，这时光标会回到整段文字的第一个位置，而 Photoshop 6.0 里光标只移动到该行文字的行首，这些细节上的改变可能更符合人们的日常习惯。

2. Options 面板

在 **Options** 面板的第一个下拉列表中，可以为输入的文字选择合适的字体，这里列出了系统里安装的全部中英文字体。对于字体后面紧跟着的那个下拉列表，根据选择的字体，它会出现不同的内容，一般可以出现“**Regular**”、“**Italic**”、“**Bold**”、“**Bold Italic**”选项，分别表示正常、斜体、粗体、粗斜体的文字。

下一个参数是用来设置文字的尺寸大小，在这里显示的单位是 **mm**（毫米），一般比较常使用的单位是 **pixels**（像素点）。

Photoshop 6.0 文字工具的另一重要改进是允许为同一文字图层中不同的字符设置不同的颜色。只需要在文本区域选中需要改变颜色的字符，然后在 **Options** 面板中点击矩形的色块，在弹出的 **Color Picker** 窗口中调制所需要的颜色，而这在 Photoshop 5.5 及以前的版本中是不可能实现的，Photoshop 5.5 里一个文字图层中全部内容的颜色必须是一致的。

3. Character 和 Paragraph 面板

如果前面的设置还不能满足需求的话, 可以点击 **Palettes** 按钮打开 **Character** 和 **Paragraph** 面板进行更详细的设置, 如图 1-24、图 1-25 所示。除了在 **Options** 面板中可以看到字体、尺寸、颜色等参数外, 在 **Character** 和 **Paragraph** 面板中还可以设置多种参数。

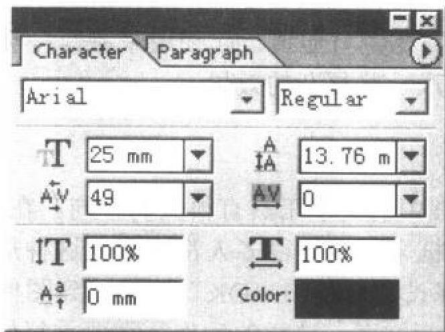


图 1-24 “Character” 面板

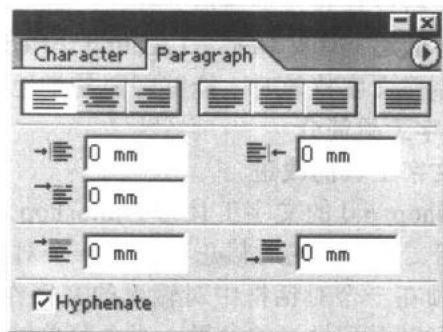


图 1-25 “Paragraph” 面板

(1) **Character** 面板中的参数

- 1) **Set The Amount Of Leading Between Lines** 行距。
- 2) **Set The Kerning Between Two Characters** 光标左右两个字符之间距离。
- 3) **Set The Tracking For The Selected Characters** 字距。
- 4) **Set The Amount To Scale The Characters Vertically** 文字纵向缩放比例。
- 5) **Set The Amount To Scale The Characters Horizontally** 文字横向缩放比例。
- 6) **Set How Far Above or Below The Baseline Characters Are Placed** 基线位置。
- 7) 点击 **Character** 面板右上角向右的三角形图标, 在弹出的菜单中可以得到更多有关字符的设置。

- 8) **Faux Bold** 粗体。
- 9) **Faux Italic** 斜体。
- 10) **Rotate Character** 旋转字符。
- 11) **All Caps** 将选中的全部字符转化为大写。
- 12) **Small Caps** 将选中的全部字符转化为大写, 但原来小写的字符使用小尺寸。
- 13) **Superscript** 将选中的字符作为上标。
- 14) **Subscript** 将选中的字符作为下标。
- 15) **Underline** 下划线。
- 16) **Strikethrough** 删除线。
- 17) **Reset Character** 复位所有设置。

剩下的还有 **Ligatures**、**Old Style**、**Fractional Widths**、**No Break** 等选项。

(2) **Paragraph** 面板中的参数 **Paragraph** 面板中是一些有关段落的设置, 这些内容在 **Photoshop 5.0** 中是没有的。面板中第一行的几个互斥的按钮的功能依次是:

- 1) **Align All Lines In The Paragraph On The Left** 段落中每一行左对齐。
- 2) **Center All Lines In The Paragraph** 段落中每一行中间对齐。

3) **Align All Lines In The Paragraph On The Right** 段落中每一行右对齐。

4) **Justify The Lines In The Paragraph , Left Align The Last Line** 通过调整单词之间的距离使单词均匀地充满每一行, 但是最后一行左对齐。

5) **Justify The Lines In The Paragraph , Center The Last Line** 通过调整单词之间距离使单词均匀地充满每一行, 但是最后一行向中间对齐。

6) **Justify The Lines In The Paragraph , Right Align The Last Line** 通过调整单词之间空格的距离使单词均匀地充满每一行, 但是最后一行右对齐。

7) **Justify All Lines In The Paragraph , Including The Last Line** 通过调整单词之间距离使单词均匀地充满一行, 包括最后一行。

下面的设置依次是:

1) **Left Indent For The Paragraph** 设置段落的左边界。

2) **Right Indent For The Paragraph** 设置段落的右边界。

3) **Indentation For The First Line** 设置段落中第一行缩进的距离。

4) **Additional Space Before Paragraph** 设置在段落前面增加的间距。

5) **Additional Space After Paragraph** 设置在段落后面增加的间距。

6) **(Hyphenate) Automatic Hyphenation For This Paragraph** 在有必要的时候自动添加连字符。

4. 变形工具

Type 工具的 Options 面板中还有一个名为 **Warp Text** 的按钮, 从按钮的名字可以猜测它可以用来扭曲图像中输入的文字。点击这个按钮会弹出一个窗口, 上面的 Style 下拉列表中可以选扭曲的风格 (**Flag** 、 **Wave** 、 **Fish** 、 **Squeeze** 、 **Twist** 等)。通过窗口中的其它参数可以详细地制定文字的扭曲。单击“OK”按钮确认后, 给 Photoshop 一点点时间去处理文字的扭曲。这个新功能非常实用, 不妨一试。

当所有的设置完成后, 点击 Options 面板右侧标着勾号的按钮“**Commit Any Current Edits**”确认所作的修改; 而点击标着叉号的“**Cancel Any Current Edits**”按钮意味着放弃所作的修改。

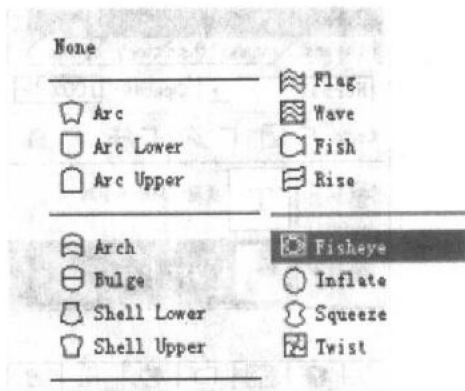


图 1-26 变形工具

在文字工具中新增加了一个变形工具, 这个文字工具有非常大的改进。相关的诸如垂直、水平、对齐、间距等的设置, 可以打开文字面板再作调整。

双击“字体变形”按键, 即可在 Style 里选择不同的变形效果, 也可以按需要自行调整变形参数。

图 1-27 是部分变形的效果。