

中文

北京科海培训中心

PHOTOSHOP 6.0

裴红义 等编著

教程

· 从操作环境入手，
真正教会读者如何使用
Photoshop 体现创作
者的创意与灵感，取
得满意效果。

· 直截了当，操作技巧
一步中的，避免罗列
大串操作步骤。

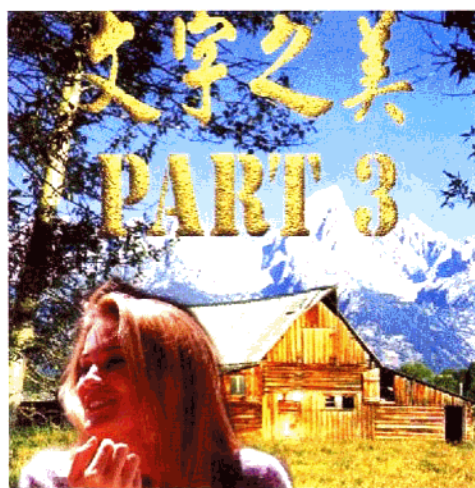
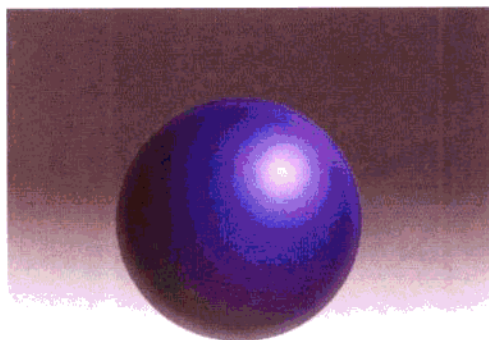
· 内容实用，极易消化
吸收。



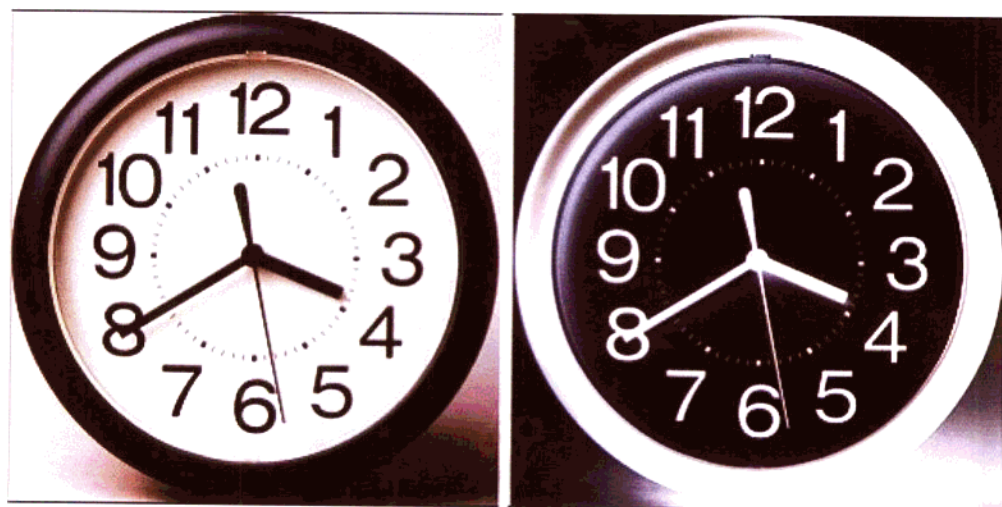
中科多媒体电子出版社

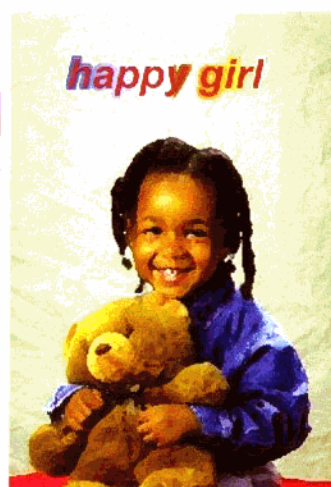
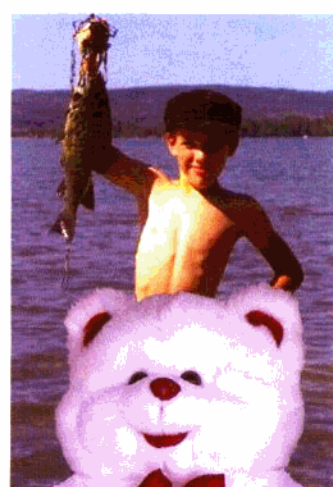
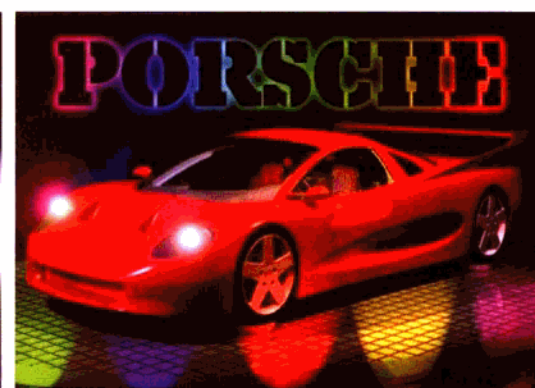
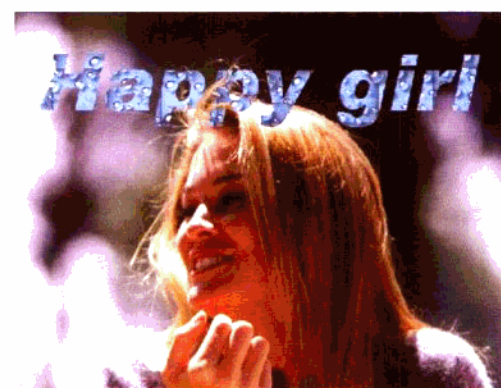


材質陰影 c3yy 2



金石效果





金石效果



前 言

在电脑绘图和图像处理领域，Adobe 公司一直是行业的佼佼者。Adobe 公司新推出的 Adobe Photoshop 6.0 中文版图像处理软件功能非常强大，它集图像设计、合成以及文字的输入、编辑为一体，为图形图像设计人员提供了可靠的工作环境和非常完备的支持，深受广大用户的喜爱。

本书从 Photoshop 6.0 的操作环境入手，一步一步地引领读者进入图像处理的广阔天地。其主要内容有：认识 Photoshop 6.0、开始处理图像（介绍基本文件操作技巧）、创建选区、使用路径、添加文字、调整图像的色彩、手工描图与图像润色技巧、使用图层控制图像、通道、快速添加滤镜效果以及 Photoshop 6.0 在 Web 上的应用等，最后使用一个实例章节结束本书，同时也总结了前面所学的知识，巩固提高了操作技能。另外，还将 Photoshop 6.0 的安装和参数配置、画笔模式的介绍以及显示器的 Gamma 调整放到了附录中，以满足某些用户参考的需要。

与其他 Photoshop 介绍性书籍不同的是，本书不是在为大家介绍 Photoshop 这个软件本身，而是真正教会读者如何使用 Photoshop 制作出想要的效果来。在我看来，任何软件都只不过是种工具，大可不必为工具的繁杂操作所累，因为图形图像处理的灵魂本来就应是创作者创意和灵感的体现。所以本书的插图尽量选用精美的 Photoshop 作品，介绍给读者的操作技巧也往往一步中的，而并非其他书籍中罗列出的一大串操作，给人以这也行那也行的感觉，最后使得初学者晕头转向。

普通用户使用 Photoshop 的目的经常是处理扫描后的相片或者其他图像资料，这些操作在本书中都有专门的提示和介绍。通过学习，读者一定会发现书中所讲的内容非常实用，极易消化和吸收，一旦掌握了所学的方法和技巧，马上就可以应用到实际的操作中去。最后章节的范例中安排的几个效果非常炫目的实例，读者只要稍加改变，即可完全应用到自己的作品中去。同时，这些实例效果的制作都具有很强的针对性，只要认真地体会和操作一次，就可以达到复习知识和巩固提高操作技能的目的。

由于稿件撰写时间很紧张，书中难免出现疏漏之处，敬请读者谅解，并且提出宝贵意见。

完稿之时，想感谢我的好朋友曾，在我的计算机硬件出现问题时给予了我无私的帮助；同时还要感谢好朋友丁和兰，在我专心撰稿时给予了我生活上的关心和照顾。谨以此书，向他们表示我的深深谢意！

作 者

2001 年 8 月 28 日

目 录

第 1 章 认识 Photoshop 6.0	1
1.1 矢量图与位图	1
1.1.1 矢量图图像	1
1.1.2 位图图像	1
1.1.3 位图质量	2
1.2 Photoshop 6.0 的基本操作	3
1.2.1 启动 Photoshop 6.0	3
1.2.2 Photoshop 6.0 处理图像的应用领域	5
1.2.3 Photoshop 6.0 的操作界面简介	7
1.2.4 设置图像的显示模式	11
1.2.5 窗口的管理	15
1.2.6 退出 Photoshop 6.0	17
1.3 小结	18
习题	18
第 2 章 初试处理图像	19
2.1 打开已有的图像文件	19
2.1.1 打开文件的操作步骤	19
2.1.2 “打开为”功能	19
2.2 建立新的图像文件	21
2.3 随意更改图像尺寸	23
2.3.1 改变图像的显示尺寸	24
2.3.2 改变图像的分辨率	25
2.3.3 图像的剪裁	26
2.4 存储图像文件	29
2.4.1 图像的存储	29
2.4.2 存储图像的副本	29
2.4.3 存储成适合网上发布的格式	30
2.5 小结	31
习题	31
第 3 章 创建选区	32
3.1 创建规则选区	32
3.1.1 矩形选框工具	33
3.1.2 椭圆选框工具	34

3.1.3 单列(行)工具	35
3.2 创建不规则选区	37
3.2.1 套索工具	37
3.2.2 多边形套索工具	38
3.2.3 磁性套索工具	40
3.3 创建特殊选区	42
3.3.1 操作范例	42
3.3.2 扩大选取与选取相似	43
3.4 蒙板的魅力	44
3.4.1 快速蒙板模式	45
3.4.2 快速蒙板选项	46
3.5 编辑选区	47
3.5.1 选区的移动和复制	47
3.5.2 选区的羽化和自由变换	50
3.5.3 选区的变形和调整	53
3.5.4 选区图像的高级变换	55
3.6 小结	56
习题	56
第4章 使用路径	57
4.1 路径的秘密	57
4.1.1 何为路径	57
4.1.2 路径工具	58
4.2 开始创建路径	58
4.2.1 直线路径与曲线路径	59
4.2.2 自由钢笔工具与自由路径	60
4.3 编辑路径	62
4.3.1 移动锚点和控制点	62
4.3.2 锚点的增加、删除与锚点属性的改变	64
4.4 路径的使用技巧	65
4.4.1 路径调板的威力	65
4.4.2 路径与选区之间的相互转换	67
4.4.3 描边路径	69
4.4.4 填充路径	70
4.5 小结	71
习题	72
第5章 添加文字	73
5.1 文字工具简介	73
5.1.1 建立文本图层	73

5.1.2 创建文字蒙板(选区)	74
5.2 为图像添加文字	74
5.2.1 快速添加文字	75
5.2.2 编辑文字	78
5.3 文字蒙板效果	80
5.3.1 使用图像填充文字	80
5.3.2 制作羽化效果	81
5.4 历史记录调板与完美的撤消功能	83
5.4.1 撤消刚才的操作	83
5.4.2 重做被撤消的操作	84
5.4.3 给图像拍快照	85
5.4.4 历史记录画笔工具	86
5.4.5 历史记录艺术画笔	87
5.5 小结	89
习题	89
第6章 调整图像的色彩	90
6.1 走近色彩模式	90
6.1.1 RGB 色彩模式	90
6.1.2 CMYK 模式	90
6.1.3 LAB 模式	91
6.1.4 Grayscale 模式(灰度模式)	91
6.1.5 HSB 模式	91
6.2 设置简单的前景色和背景色	91
6.2.1 使用颜色工具	92
6.2.2 使用颜色调板	94
6.2.3 使用色板调板	95
6.2.4 使用吸管工具	95
6.3 改变图像的整体色调	97
6.3.1 “色阶”和“自动色阶”命令	98
6.3.2 “曲线”命令	100
6.3.3 调整亮度和对比度	101
6.4 改变图像的色彩	102
6.4.1 色彩平衡的调整	103
6.4.2 “色相/饱和度”命令	104
6.4.3 “去色”命令	106
6.4.4 修整图像中的某种色彩	106
6.5 色彩修整的几种特殊方法	108
6.5.1 反相	108
6.5.2 阈值	108

6.5.3 色调分离	109
6.5.4 色调均化	110
6.6 小结	110
习题	110
第7章 手工描图与图像润色技巧	111
7.1 笔刷的威力	111
7.1.1 笔刷合成模式与特性	111
7.1.2 选择笔刷类型	112
7.1.3 选择笔刷的不透明度	112
7.2 画笔、铅笔和喷枪工具	113
7.2.1 具体操作	113
7.2.2 画笔工具设置简介	113
7.2.3 铅笔工具设置简介	114
7.3 多样的几何图形	114
7.3.1 开始绘图几何图形	114
7.3.2 操作小技巧	115
7.3.3 自定义形状工具的使用	116
7.4 擦除图像	117
7.4.1 橡皮擦工具	117
7.4.2 魔术橡皮擦工具的魅力	119
7.4.3 背景色橡皮擦工具	120
7.5 普通色彩的填充	121
7.5.1 填充普通的单色	121
7.5.2 图案填充	123
7.5.3 填充渐变的色彩	124
7.5.4 描绘选区或者图层的边界	128
7.6 改变图像的锐化度和曝光度	128
7.6.1 整体锐化	129
7.6.2 局部锐化	133
7.7 图像局部细节修饰技巧	135
7.7.1 局部锐化技巧	135
7.7.2 照亮人物的脸部	136
7.7.3 头发细节修饰技巧	137
7.8 善用图章工具	139
7.8.1 仿制图章工具	139
7.8.2 图案图章工具	140
7.9 二维变换	141
7.9.1 旋转画布	141
7.9.2 “变换”级联菜单	142

7.9.3 自由变换	144
7.10 其他图像工具	145
7.10.1 注释工具	145
7.10.2 模糊工具与锐化工具	145
7.10.3 涂抹工具	145
7.10.4 减淡工具和加深工具	145
7.10.5 海绵工具	146
7.10.6 语音注释工具	146
7.11 标尺、测量工具、网格和参考线	146
7.11.1 使用度量工具度量尺寸	146
7.11.2 显示标尺	146
7.11.3 使用网格	147
7.11.4 使用参考线	147
7.12 小结	148
习题	148
第8章 使用图层控制图像	150
8.1 创建新图层	150
8.1.1 关于图层	150
8.1.2 创建新图层	151
8.2 图层调板	153
8.2.1 认识图层调板	153
8.2.2 使用图层调板创建新图层	155
8.3 使用图层调板管理图层	158
8.3.1 图层的复制、合并与删除	158
8.3.2 图层的移动与排序	159
8.3.3 图层的链接	161
8.3.4 图层的对齐和分布	162
8.4 图层蒙板的应用	162
8.4.1 创建图层蒙板	163
8.4.2 图层蒙板的运用	164
8.4.3 选择图层中的不透明区域	166
8.5 添加图层样式	166
8.5.1 添加图层样式的操作步骤	166
8.5.2 图层样式展示	168
8.5.3 管理图层样式	168
8.6 小结	169
习题	170

第 9 章 通道	171
9.1 关于通道	171
9.1.1 通道概述	171
9.1.2 通道调板	172
9.2 通道的基本使用方法	173
9.2.1 通道的选择	173
9.2.2 通道的复制与删除	174
9.3 Alpha 通道的秘密	175
9.3.1 创建新 Alpha 通道	175
9.3.2 将选区保存成 Alpha 通道	177
9.3.3 将 Alpha 通道作为选区载入	178
9.4 控制颜色通道	179
9.4.1 通道的分离与合并	179
9.4.2 通道混和器	180
9.4.3 创建专色通道	181
9.5 小结	183
习题	183
第 10 章 快速添加滤镜效果	184
10.1 快速添加滤镜效果	184
10.2 更好地使用滤镜	187
10.2.1 对图像的某个部分应用滤镜	187
10.2.2 羽化滤镜的边界	188
10.2.3 使用消褪效果	189
10.3 各种滤镜效果	189
10.3.1 “艺术效果”滤镜组	189
10.3.2 “模糊”滤镜组	193
10.3.3 “画笔描边”滤镜组	194
10.3.4 “扭曲”滤镜组	196
10.3.5 “杂色”滤镜组	199
10.3.6 “像素化”滤镜组	201
10.3.7 “渲染”滤镜组	202
10.3.8 “锐化”滤镜组	204
10.3.9 “素描”滤镜组	205
10.3.10 “风格化”滤镜组	208
10.3.11 “纹理”滤镜组	210
10.3.12 “视频”滤镜组	212
10.3.13 “其他”滤镜组	212
10.3.14 Digimarc 滤镜组	214

10.4 小结	215
习题	215
第 11 章 Photoshop 6.0 在 Web 上的应用	216
11.1 将图像输出为 Web 格式	216
11.1.1 几种常用的 Web 图像格式	216
11.1.2 “存储用于 Web”对话框	217
11.1.3 输出为 Web 格式	219
11.1.4 “设置”选项组的设置	221
11.2 使用 ImageReady 3.0	223
11.2.1 ImageReady 印象	223
11.2.2 优化图像	224
11.2.3 分割图像和超链热区	226
11.2.4 制作 GIF 动画	229
11.2.5 其他图像功能	234
11.3 小结	234
习题	234
第 12 章 实战练功场	235
12.1 特效字制作经典	235
12.1.1 材质阴影文字	235
12.1.2 金石效果	242
12.2 Photoshop 进阶技法	248
12.2.1 制作倒影	248
12.2.2 制作水波纹	250
12.2.3 制作质感球体	253
12.3 果汁饮料广告	257
12.3.1 制作底图	258
12.3.2 制作文字特效	259
12.3.3 制作水纹倒影	263
12.3.4 处理饮料瓶	268
12.4 小结	271
习题	271
附录 A 安装 Photoshop 6.0	272
附录 B 优化 Photoshop 6.0	276
附录 C 校准显示器	279
附录 D 常用操作任务的自动化	288
附录 E 笔刷合成模式简介	293
附录 F 像素与分辨率	296

第1章 认识 Photoshop 6.0

本章内容介绍的是 Photoshop 6.0 的基本知识，掌握好这章的知识，是很好地阅读本书的基础和保证。

1.1 矢量图与位图

如果读者从未使用过绘图程序，或者只使用过简单的绘图程序或照片编辑程序，就会发现本节的内容很有价值。

1.1.1 矢量图图像

计算机图像程序都是以创建矢量图像或位图图像作为基础的。在这两种格式中，位图图像易于产生更微妙的阴影和底纹，同时也需要更多的内存来保存和更长的时间来印刷；矢量图像则可以提供比较鲜明的线条而只需要较少的印刷资源。

矢量图像在数学上定义为一系列由线连接的点。矢量文件中的图形元素称为对象。每个对象都是一个自成一体的实体，它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。

既然每个对象都是一个自成一体的实体，那么就可以在维持它原有清晰度和弯曲度的同时，多次移动和改变它的属性，而不会影响图例中的其他对象。这些特征使基于矢量的程序特别适用于图例和三维建模，因为它们通常要求能够创建和操作单个对象。

矢量图形同分辨率无关，因此可以更改图形的大小而不会使图像变形。这意味着它们可以按最高分辨率显示到打印机和显示器等输出设备上。打印同一幅图时，每英寸 600 dpi（点）的打印机的图像质量要高于 300 dpi 的打印机的图像质量。

精心绘制的矢量图形，可以与自然实物相媲美，如图 1.1 所示，矢量图看上去虽然没有位图那样细腻，却有着另类的美感。常用的矢量图形处理软件有 CorelDRAW、Illustrator 等，功能和用法各有千秋。

1.1.2 位图图像

与上述基于矢量的绘图程序相比，像 Photoshop、Painter 这样的图像处理程序则是用于处理位图图像的。当处理位图图像时，可以进行优化微小细节、显著改动、以及增强效果等操作。

位图图像也称为点阵图像或绘制图像，是由称作像素（图片元素）的单个点组成的。这些点可以进行不同的排列和染色以构成图样。当放大位图时，可以看见构成整个图像的无数单个方块。扩大位图尺寸的效果是增多单个像素，但会使线条和形状显得参差不齐。

如图 1.2 和图 1.3 所示，就是放大前后位图效果的对比，可以发现位图放大后变得模糊了，同时出现了较大的色块。



图 1.1 矢量图



图 1.2 位图

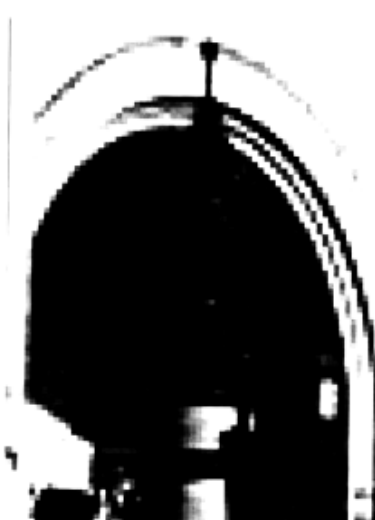


图 1.3 放大后的位图

然而，如果从稍远的位置观看，位图图像的颜色和形状又显得是连续的。由于每一个像素都是单独染色的，可以通过以每次一个像素的频率操作选择区域来产生近似相片的逼真效果，诸如加深阴影和加重颜色。

缩小位图尺寸也会使位图变形，因为此举是通过减少像素来使整个图像变小的。

1.1.3 位图质量

处理位图时，输出图像的质量取决于处理过程开始时设置的分辨率的高低。分辨率是

一个笼统的术语，它是指一个图像文件中包含的细节和信息的大小，以及输入、输出或显示设备能够产生的细节程度。对位图进行修改操作时，分辨率既会影响最后输出的质量也会影响文件的大小。

处理位图需要三思而后行，因为给图像选择的分辨率通常在整个过程中都伴随着文件。无论是在一个 300 dpi 的激光打印机还是在一个 1270 dpi 的照排设备上输出位图文件，文件总是以创建图像时所设的分辨率大小来输出，除非输出设备的分辨率低于图像的分辨率。

如果希望最终输出的图像看起来和屏幕上显示的一样，如图 1.4 所示的位图就具有良好的显示质量，那么在开始工作前，就需要了解图像的分辨率和不同设备分辨率之间的关系。一旦这样做了，就有了获取一致效果的良好开端。



图 1.4 注意位图质量

1.2 Photoshop 6.0 的基本操作

在使用 Photoshop 6.0 处理图像之前，首先介绍一些基本概念和操作技巧。本节介绍想使未曾接触过 Photoshop 6.0 的读者，也可以补步熟悉处理图像的操作环境。主要采用直观的插图和简明的图注来帮助读者更好的掌握基本的图像处理知识。

1.2.1 启动 Photoshop 6.0

当正确安装 Photoshop 6.0 中文版后，在 Windows “开始” 菜单的 “程序” 级联菜单中就会出现 Photoshop 6.0 的程序文件。

对于大多数 Windows 用户来说，可以通过 “开始” 菜单启动 Photoshop 6.0，具体操作

步骤如下:

(1) 启动计算机, 进入 Windows 操作系统。

(2) 单击“开始”按钮, 选择“程序”|Adobe|Photoshop 6.0|Adobe Photoshop 6.0 命令, 如图 1.5 所示。



图 1.5 启动 Photoshop 6.0

(3) 启动 Photoshop 6.0 后, 出现如图 1.6 所示的操作界面。这时已经进入了图像处理的神奇天地。

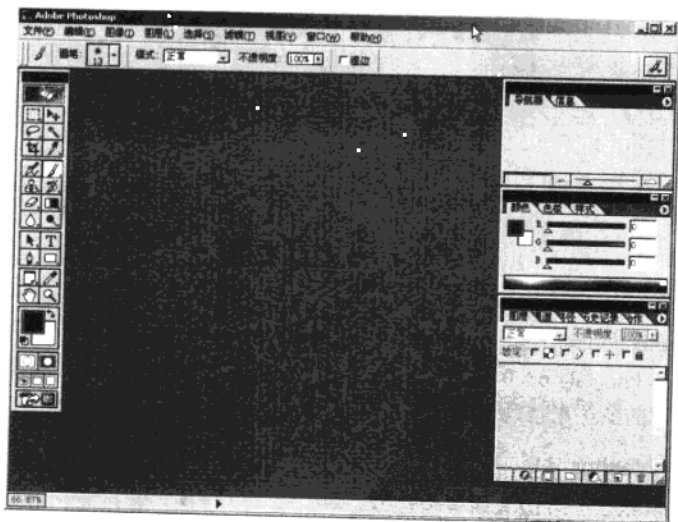


图 1.6 Photoshop 6.0 的操作界面