





电脑秀系列丛书 (Computer Show)

# 虚拟国的日记

——Photoshop 6.0 探索

庄 鹏 赵昕庭 主编  
数字公社 编著

本书附盘可从本馆主页 <http://lib.szu.edu.cn/>  
上由“馆藏检索”该书详细信息后下载，  
也可到视听部复制



A0830103

清华大学出版社

(京)新登字158号

## 内 容 简 介

本书借助日记体的独特方式,引导广大读者进入Photoshop 6.0的精彩世界。

本书虚拟了一个未知名的主人公,他在学习Photoshop 6.0过程中记载了大量的日记,每一篇日记都是针对Photoshop 6.0的功能和应用而展开,记录了软件的功能和实际操作例子,语言生动有趣。同时,日记中写下了主人公在学习和使用Photoshop 6.0过程中遇到的问题,以及掌握的技巧和方法。看完一篇日记,可以学到Photoshop 6.0的一部分知识。

主人公完成了Photoshop 6.0的学习之后,把完成的作品通过Premiere 5.5制作了一个多媒体演示集。在最后,主人公还使用可视化编程软件Visual Basic 6.0将所有实例打包,制作成相册。

通过学习本书,读者可以掌握图形图像处理、影视制作、多媒体编程等知识,成为一个集多种知识于一身的多媒体制作人员。

本书适合于所有对电脑设计感兴趣的电脑爱好者,也可供从事电脑设计的专业人员进行阅读。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

书 名: 虚拟国的日记——Photoshop 6.0探索

作 者: 庄 鹏 赵昕庭 主编 数字公社 编著

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦,邮政编码: 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 闫红梅

印 刷 者: 清华大学印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 24.75 字数: 585千字 彩插: 4

版 次: 2001年8月第1版 2001年8月第1次印刷

书 号: ISBN 7-900631-97-6

印 数: 0001 ~ 5000

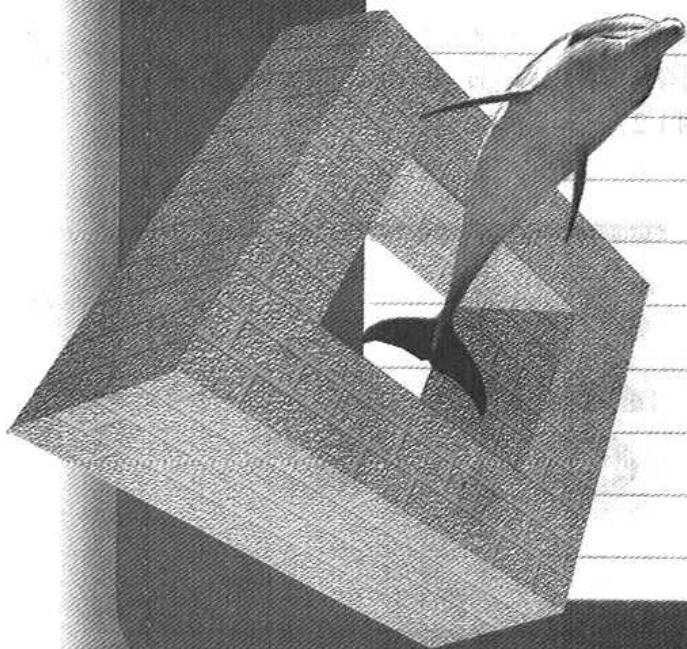
定 价: 46.00元

# 第一集 学习篇

## 学习篇 序

蓝蓝的天，一缕阳光透过窗户，照在我亲手搭建的小窝里，显得这般宁静。外面的世界多精彩，而我却被束缚在一间不足 70 平方米的小房子里——只因为我今年高二，在一所重点中学。

但我的心却不顾砖墙的羁绊，早已飞到虚拟的国度——梦一样的场景在为我展现。我已经迫不及待地要记录下它们，趁着父母外出的机会，偷偷坐到电脑前，一点点地摸索，一点点地创造，描绘出我心中的国度。

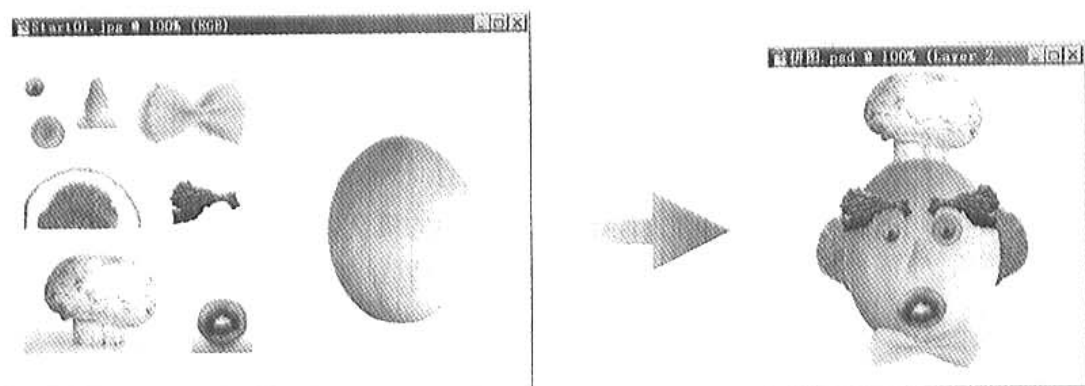


# 第一集

3月10日 星期五 晴，清晨有雾

3月10日，一个星期五的下午，我开始一步步地接触，一步步地学习，这个令人心动的图像软件——Photoshop。

在Photoshop中，最重要也是最基本的一项功能，就是精确地对想要处理的图像区域进行选择。Photoshop提供的选择工具包括“矩形选择”系列、“随手画”系列、“魔针”、“文字选区”系列，另外，还有菜单Select（选择）下提供的一系列选择方法。今天，我找到了一个很合适的例子来进行选择工具的练习：我将通过选择并组合一连串基本的食品图形，制作出一个可爱的柠檬娃娃头，效果见下图。



下面，让我记录今天学习的成果。

## 第一回 利用 SELECT（选择）拼图

### 一、打开一幅已经存在的图片

1. 进入 Adobe Photoshop，选择菜单 File|Open（打开文件），出现 Open（打开）对话框（图 1.1）。选择一幅已有的图形（光盘|学习篇|3月10日|Start01.jpg），单击“打开”按钮，该文件被打开并显示在屏幕上（图 1.2）。

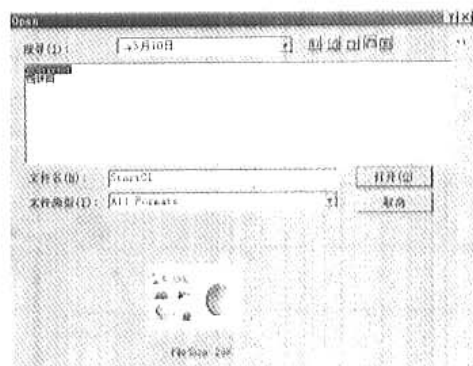


图 1.1

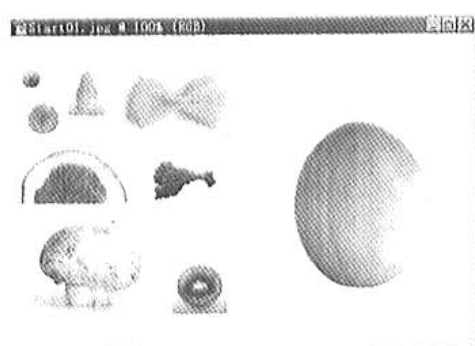


图 1.2

2. 选中工具栏中的矩形选择工具（图 1.3）。

移动鼠标至图片上，鼠标形状变为一个十字。在黄色柠檬的左上角单击鼠标左键，拖动鼠标形成一个矩形区域，松开鼠标左键，则图 1.4 所示的矩形区域被选中。



图 1.3

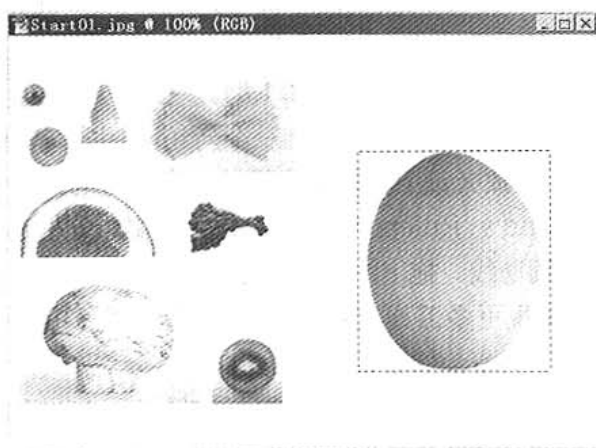


图 1.4

## 二、把柠檬复制到新文件上

1. 选择菜单中 Edit|Copy（复制）命令，该区域被复制到剪贴板。
2. 选择菜单中 File|New（新建文件）命令，出现 New 对话框（图 1.5）。

此时，在 Width（宽）与 Height（高）中默认的值是剪贴板中图片的尺寸，如图 1.5 所示。改变 Name（文件名）为“拼图”，改变 Width（宽）为 400，改变 Height（高）为 400，使文件尺寸比剪贴板中的图片稍大，其他的数值暂时不做改变。单击 OK（确定）按钮，完成新建文件。

3. 然后选择菜单 Edit|Paste（粘贴），将剪贴板中的柠檬复制到新文件拼图（图 1.6）中。

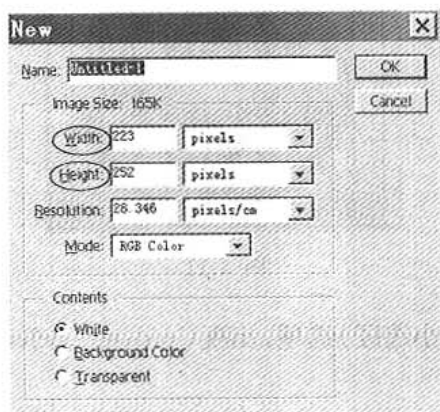


图 1.5

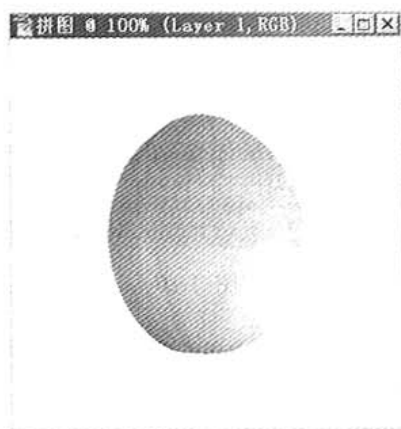


图 1.6



## 三、给这张柠檬脸贴上一张嘴巴

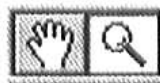


图 1.7

1. 选择工具栏中的放大镜工具 (图 1.7)。
2. 单击 Start01 窗口, 此时该窗口最上端消息栏由灰色变为蓝色。
3. 将鼠标移至图片中, 鼠标变为放大镜形状, 在猕猴桃处单击鼠标左键, 该区域被放大。重复单击该区域, 直到显示满意的大小为止。
4. 利用矩形选择工具选择合适的区域 (图 1.8)。
5. 用前面讲过的方法将选中的区域复制到一个新建 (File|New) 的文件 Untitled-1.psd 中。在这个文件中利用放大镜工具将猕猴桃放大至合适的大小。
6. 选择菜单中 View|Show Rulers (显示标尺), 在窗口的标尺上按住鼠标左键后移动鼠标, 拖动出蓝色的辅助线。拖出的四条辅助线如图 1.9 所示。在工具栏的矩形选择框上按住鼠标左键, 会出现更多工具 (图 1.10)。移动鼠标至 Elliptical Marquee Tool 工具上松开左键, 则选择工具变为椭圆选择工具。
7. 在辅助线四个交点中任一个交点上按住鼠标左键 (图 1.9 标示), 拖动鼠标至斜对角的交点, 形成一个椭圆选择区域 (图 1.11)。

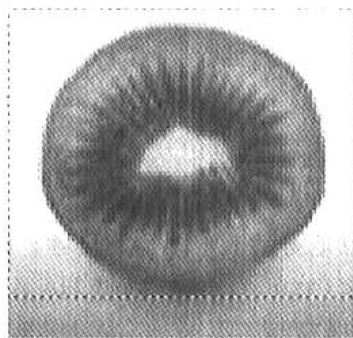


图 1.8

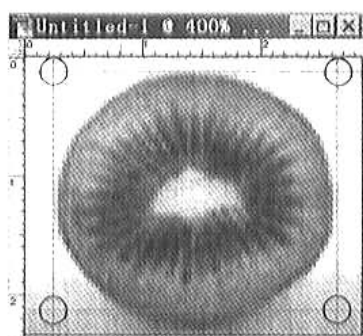


图 1.9

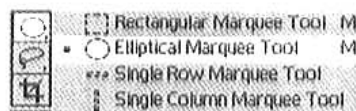


图 1.10

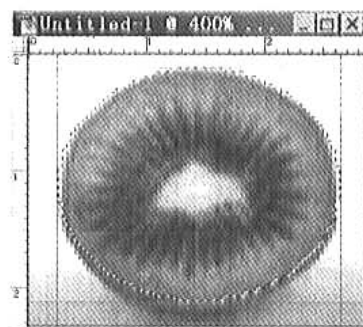


图 1.11

8. 选择菜单中的 Select|Modify|Contract (缩小选区) 选项, 出现 Contract Selection 对话框 (图 1.12)。

9. 更改 Contract By (缩小尺寸) 为 2 pixels, 单击 OK 按钮, 则选区被缩小 2 像素。这种方法虽然牺牲了部分应该选中的区域使猕猴桃并不能百分之百地被选中, 但同时也把不该选中的多余区域排除在外。这样做可以避免在组合图像时各图像单元出现不必要的色彩边缘。

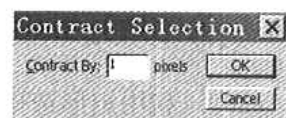


图 1.12

10. 单击菜单中 Edit|Copy (复制) 选项, 选中的区域被复制到剪贴板。
11. 关闭本窗口, 出现保存提示对话框, 选择 No (不保存)。
12. 选择“拼图”窗口, 将剪贴板中的猕猴桃复制到本图片中。
13. 按键盘上的方向键, 移动猕猴桃至嘴巴的位置 (图 1.13)。

## 四、用同样的方法制作它的两只眼睛

1. 选择 Start01 窗口, 选择工具栏的放大镜工具, 在图片上单击鼠标右键, 出现菜单 (图 1.14)。
2. 选择 Fit on Screen (缩放至屏幕), 该窗口按适合屏幕显示的大小显示。

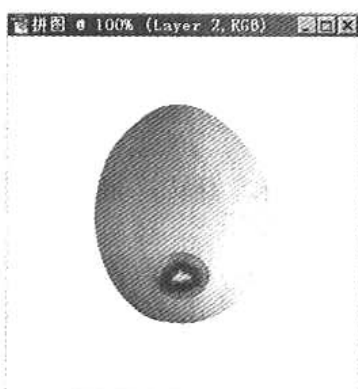


图 1.13

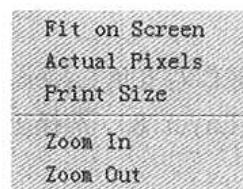


图 1.14

3. 选择工具栏中的椭圆选择工具, 在空白处单击, 取消原选择区域。
4. 利用前面讲述的方法将桔红色的水果切片与灰色的提子复制两组, 并先后粘贴至“拼图”窗口, 组成两只眼睛 (图 1.15)。



图 1.15



# 第一集

## 五、为眼睛画上眉毛



图 1.16

1. 利用矩形选择工具在 Start01 中选择菜叶，并复制到文件 Untitled-1 中。

2. 选择魔针工具（图 1.16），在图片 Untitled-1 中除菜叶以外的空白区域，单击鼠标左键，选中图中所有白色的区域（图 1.17）。

3. 选择菜单中 Select|Inverse（反转），将原来没选中的部分选中，而原来选中的部分则作为没选中的部分。选择区域变为整张菜叶（图 1.18）。利用魔针与反选结合的方法，可以在背景色单一的情况下精确选择图像。

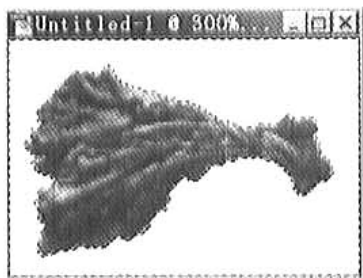


图 1.17

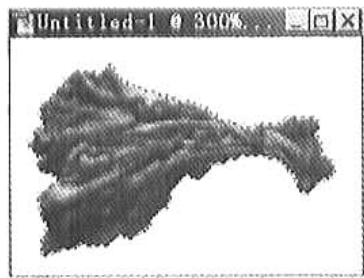


图 1.18

4. 将选中的菜叶复制并粘贴两份到“拼图”窗口。

5. 选择菜单中 Edit|Transform|Flip Horizontal（水平翻转），将第 2 片菜叶水平翻转。

6. 在屏幕右下角 Layers（图层）面板（图 1.19）中分别选择两片菜叶各自的图层（Layer 7、Layer 8），选择工具栏中的移动工具（图 1.20），拖动菜叶至合适的位置（图 1.21）。

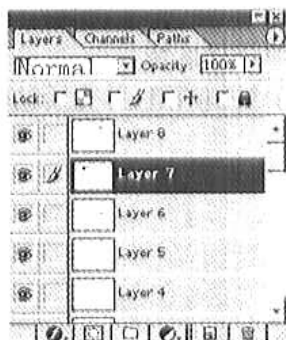


图 1.19



图 1.20



图 1.21

## 六、给这张脸加上个鼻子

1. 将Start01中左上角的黄油复制到新文件，单击工具栏中的随手画工具（图1.22）。按住键盘上的Alt键与鼠标左键，沿物体边缘拖动鼠标，勾勒出鼻子的轮廓（图1.23）。



图 1.22

2. 选择菜单中Select|Modify|Smooth（平滑选择区域），出现对话框（图1.24）。更改Sample Radius值为6 pixels，单击OK按钮，则选区被进行了平滑处理（图1.25）。

3. 将鼻子粘贴至“拼图”窗口并移动至合适位置（图1.26）。这样，一张脸就基本成形了。

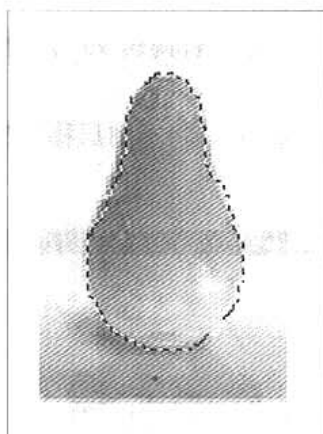


图 1.23

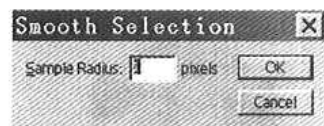


图 1.24

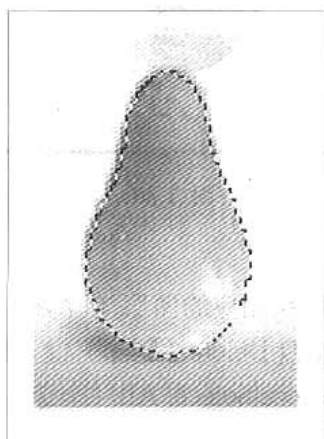


图 1.25



图 1.26

## 七、添加耳朵

1. 将Start01中的生肉片复制到新文件。
2. 选择魔针工具，将Tolerance（宽容度）设为80（图1.27标示），在红色的瘦肉上单击鼠标左键，选中瘦肉部分（图1.28）。



图 1.27

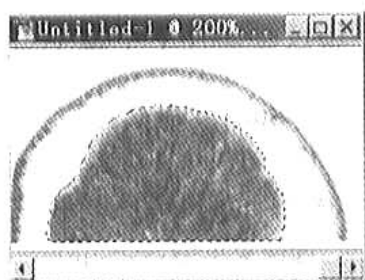


图 1.28

3. 选择菜单中 Select|Modify|Contract (缩小选区), 设置缩小值为 2, 单击 OK 按钮, 然后将耳朵复制到“拼图”窗口 (图 1.29)。

4. 选择菜单中 Edit|Transform|Rotate 90° CWW (逆时针旋转 90°), 然后移动至合适位置。

5. 选择菜单 Layer|Arrange|Send to Back (移到最后), 将本图层移到最后。得到如图 1.30 所示效果。



图 1.29



图 1.30

因为耳朵被柠檬头的白边遮住了, 赶快改过来。

6. 在屏幕右下角 Layers (图层) 面板中选择柠檬头相应的图层 (Layer 1), 选择魔针工具。在白边上单击将其选中 (图 1.31), 单击键盘 Delete (删除) 键, 删除白边。

7. 选择耳朵所在图层 (Layer 10), 选择菜单 Select|Select All (全选) 选中本图层, 选择 Edit|Copy 与 Edit|Paste, 将本图层再粘贴一份。

8. 选择 Edit|Transform|Flip Horizontal (水平翻转), 将复制后的图层 (Layer 11) 在水平方向上翻转, 与 Layer 10 构成一对耳朵, 调整两只耳朵的位置, 得到如图 1.32 所示效果。

这样, 一张还算可爱的大脸就完成了。

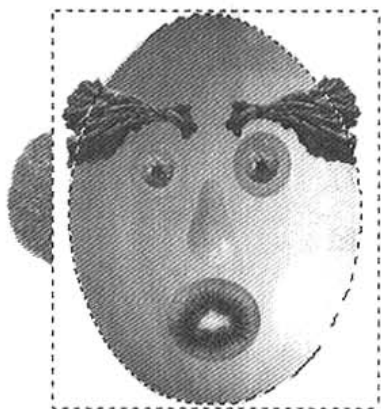


图 1.31



图 1.32

## 八、为它修饰打扮戴个帽子

1. 利用随手画工具选中蘑菇并将蘑菇复制到新文件，新文件的高（Height）、宽（Width）应比蘑菇的尺寸稍大。

2. 选择魔针工具，单击白色区域，然后选择 Select|Inverse（反转选区）菜单选中整个蘑菇。

3. 选择椭圆选择工具，按住键盘 Alt 键，在蘑菇根处拖出一个椭圆；松开鼠标左键，将从原来的选区中删去的选区与刚才拖出的椭圆形选区进行交集，得到如图所示的选择区域（图 1.33）。

4. 将选中的区域复制到剪贴板。

5. 进入拼图窗口，选择菜单 Layer|Merge Visible（合并可见图层），将拼图的所有图层合为一个图层。向下移动图层，得到如图所示的效果（图 1.34）。



图 1.33



图 1.34

6. 选择工具栏中的漆桶工具（图 1.35），选择前景色为白色（图 1.36），在图中透明部分（灰色与白色小格）单击鼠标左键，将透明部分涂成白色。



# 第一集



图 1.35

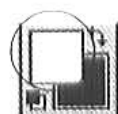


图 1.36

7. 将帽子粘贴至拼图, 并调整至合适位置 (图 1.37)。



图 1.37

## 九、为它配上领结

1. 利用随手画工具选择 Start01 中的领结, 通过 Select|Modify (调整), 进行适当的调整, 然后将领结复制到拼图。

2. 选择菜单 Edit|Transform|Scale (变化|缩放), 出现一个调整矩形, 可以进行形状调整 (图 1.38)。

3. 通过调整矩形调整框底中间的调整点 (图 1.38), 缩小矩形的高度, 则领结的高度也被缩小。调整完毕后, 单击工具栏中任一项工具, 出现对话框 (图 1.39), 提示是否应用变化的结果。



图 1.38

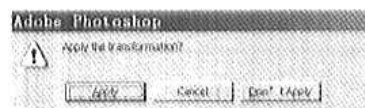


图 1.39

4. 单击 Apply (应用) 按钮, 确认改变 (图 1.40)。





图 1.40

5.最后,选择 Layer|Merge Visible (合并可见图层),将创作的拼图合在一起,得到最后的结果。

6.选择 File|Save (保存) 保存创作的拼图。

## 十、小结

在今天的学习中,我试着使用了矩形选择工具,这种工具可以选中一个矩形的区域。在工具栏的一些工具中(工具下面有向右箭头),按住鼠标左键,可以弹出更多的工具,矩形选择工具就是这样一种工具,在弹出的工具菜单中,我使用了椭圆选择工具,这种工具可以选择一个椭圆的选区。

除了这两种选择工具,我还使用了随手画与魔针两种选择工具。随手画工具可以选中任意我想要的区域,但对技术要求较高。可以在选择后利用 Select|Modify (调整) 菜单下一些调整工具调整选区使选区更为理想。今天我使用了 Contract (缩小) 与 Smooth (平滑) 两种调整方法。

魔针工具是一种十分实用的选择工具,它可以选中与所选区域颜色一样或相近的区域,通过调整屏幕右上角 Magic Wand Option (魔针设置) 窗口中 Tolerance (宽容度) 的数值,可以达到调整相似颜色宽容度的作用。而将魔针工具与菜单 Select|Inverse (反选) 结合,更可以在背景单一的图片中方便地选中图像。

在利用矩形选择及椭圆选择工具的时候,可以借助辅助线精确确定选中的区域。方法是首先选择菜单中 View|Show Rulers (显示标尺),让图片的周围显示标尺。然后在图片的标尺上按住鼠标左键后拖动鼠标,拖出多条蓝色的辅助线,再以各辅助线的交点作为拖动选择工具的起点与终点。

今天,我还学习使用了漆桶工具,这种工具可以将所单击区域以及周围与它颜色相同或相近的区域染上前景色。另外,我还使用了放大镜工具,这是一个可以任意调整图像大小以便于观察的工具。

今天的另外一个收获是,我开始使用并熟悉图层 (Layer),有关图层的信息在屏幕右下角 Layers 面板中显示。

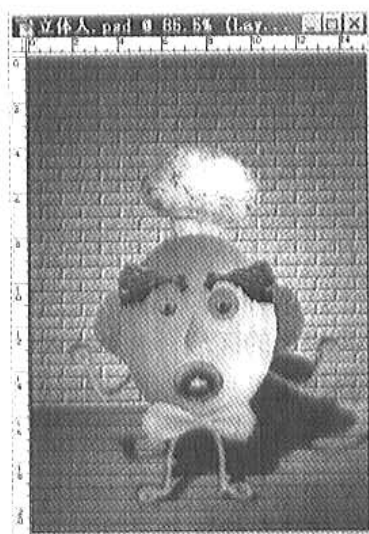
# 第一集

此外,使用Edit|Transform|Scale(缩放),也是今天的一大收获。在Transform(变化)菜单下还有许多其他精彩的应用,今天是没有时间了,明天再学吧。

最后要提一句的是,在选择较复杂的图像时,很难做到一次选择成功。此时要耐心地综合利用各种选择工具,并利用菜单Select|Modify(调整)下的各种方法,以及“减小选区”(按键盘Alt键进行选择)和“增加选区”(今天没有用到,以后迟早会用到的)的方法来实现。

3月13日 星期一 小雨

上个星期五,我已经试着使用了各种选择工具,而且对Edit|Transform(变化)菜单下的Scale(缩放)有一个初步的认识。今天,我要更加熟练地使用多种变换方法,并且综合利用一些Photoshop提供的效果,将上周五创作的娃娃头做成一个立体的娃娃,效果见下图。



下面,让我记录今天学习的成果。

## 第二回 创建立体人物

### 一、为娃娃脸画上手脚

1. 打开在上周五制作的拼图(光盘|学习篇|3月13日|拼图)。
2. 利用魔针工具选中白色部分,选择菜单Select|Inverse(反转),选中柠檬娃娃(图1.41)。
3. 选择菜单Select|Copy(复制),将选中区域复制到剪贴板。

4. 选择菜单 File|New (新建), 新建一个文件并出现如图 1.42 所示的 New 对话框。



图 1.41

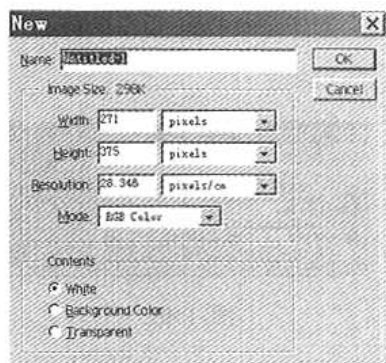


图 1.42

更改 Width (宽) 与 Height (高) 分别为 500、600 pixels, 更改 Name (名字) 为“立体人”, 更改 Contents (背景) 为 Transparent (透明色)。单击 OK 按钮确认, 创建一个新文件。

5. 将娃娃头复制到新文件中, 图层为 Layer 1。

6. 然后选择菜单 File|Save as (另存为), 将新建的图片保存到文件“立体人.psd”。

7. 单击工具栏中画笔工具 (图 1.43), 在弹出的选项中选择 Paintbrush Tool (毛笔工具见图 1.44), 在屏幕上方窗口的 Brush 下拉列表框中选择适当的画笔形状 (图 1.45), 画笔边缘模糊的画笔形状代表这种笔尖是羽化笔尖。



图 1.43



图 1.44

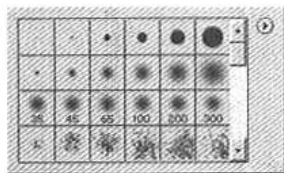


图 1.45

8. 选择菜单中 Layer|New|Layer (创建新图层), 出现 New Layer 对话框 (图 1.46)。设置 Name (名称) 为 Layer 2, Color (颜色) 为 None, Mode (模式) 为 Normal (正常), Opacity (不透明度) 为 100%。单击 OK 按钮确认, 新建一个图层 Layer 2。

9. 在屏幕右下角 Layers (图层) 面板中选中图层 Layer 2, 选择菜单 Layer|Arrange|Send Backward (向后移), 将图层 Layer 2 移至图层 Layer 1 的后面。

10. 仍然选中 Layer 2, 选择前景色为黑色, 在图片中为人脸画上手脚 (图 1.47)。

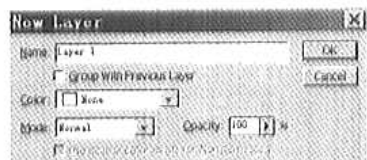


图 1.46



图 1.47

## 二、为手脚做出粗略的立体效果

1. 选中图层 Layer 2, 然后选择菜单 Layer|Layer Style(图层模式)|Inner Shadow(内部阴影), 出现对话框如图所示(图 1.48)。

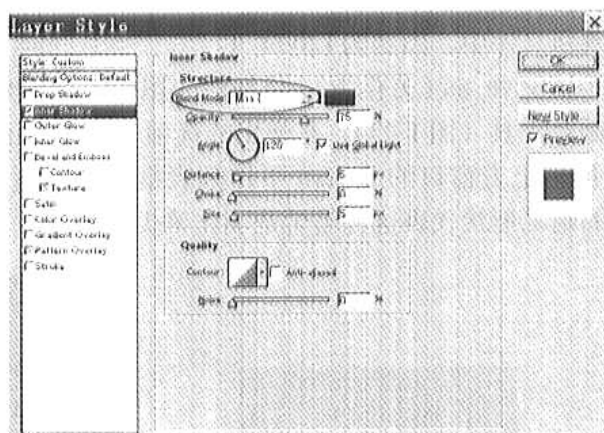


图 1.48

2. 在 Blend Mode(调节模式)处(图 1.48 中红圈标示)单击鼠标左键, 出现下拉列表框, 在列表框中选择 Normal, 保持其他各属性值为默认值。

3. 单击黑色颜色标志, 出现颜色选择对话框(图 1.49)。

4. 选择合适的颜色, 单击 OK 按钮, 回到 Color Fill 对话框, 再单击 OK 按钮, 回到原窗口, 得到如图所示图像(图 1.50)。

## 三、为它创造一幅背景

1. 选择菜单 View|Show Rulers(显示标尺)。

2. 选择菜单 Image|Canvas Size(画布尺寸), 出现对话框(图 1.51)。调整 Width(宽)值为 28 cm, 单击 OK 按钮确认。则画布被放大, 但柠檬娃娃并未被放大。