

Adobe Photoshop 6.0

完全培训教程

刘焯 田守瑞 李永清 编著

完全培训教程



人民交通出版社

Photoshop 6.0 完全培训教程

刘 烱 田守瑞 李永清 编著

人民交通出版社

内 容 简 介

Adobe Photoshop 一直以来是广大平面设计者使用最广泛的图像处理软件。现在, 最新的 Photoshop 6.0 的功能更加强大, 界面布局更加人性化, 操作更加简便。更值得一提的是 Photoshop 6.0 捆绑了 Image Ready 3.0, 使其在网络图像处理方面更加具有竞争力。Photoshop 6.0 可以让你充分发挥自己的想象力, 使得平面设计更加具有活力和生命力!

本书力求全面准确地介绍 Photoshop 6.0 的强大功能, 为了让读者更轻松、更深入地掌握软件的功能和使用技巧, 书中结合了大量的实例进行讲解, 使本书的内容更加清晰、活泼。本书的一个重要特色是对几乎所有的英文词汇进行了中文解释, 使得英语基础较弱的读者也可以轻松上手, 事半功倍!

本书内容新颖、丰富、图文并茂, 且具有结构清晰、系统、实用的特点, 适合于从事平面设计人士, 也可以作为广大普通 Photoshop 爱好者的参考教材。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 6.0 完全培训教程/刘焯等编著. —北京:
人民交通出版社, 2001.4
ISBN 7-114-03893-3

I.P... II.刘... III.图形软件, Photoshop6.0—技
术培训—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 018377 号

Photoshop6.0 完全培训教程

刘 焯 田守瑞 李永清 编著

责任印制:张 凯

人民交通出版社出版发行

(100013 北京和平里东街 10 号)

各地新华书店经销

北京鑫正大印刷厂印刷

开本:787×1092 1/16 印张:24.75 字数:630 千

2001 年 6 月 第 1 版

2001 年 6 月 第 1 版 第 1 次印刷

印数:0001—3000 册 定价:32.00 元

ISBN 7-114-03893-3

TP·00120

前 言

2000 年 7 月份, Adobe 公司隆重推出了最新的图像处理软件 Photoshop 6.0。与以前的版本相比, Photoshop 6.0 的功能更加强大, 界面布局更加人性化, 操作更加简练。更值得一提的是 Photoshop 6.0 捆绑了 Image Ready 3.0 (专门用来制作网络图像的软件), 使其在网络图像处理方面更加具有竞争力。毫不夸张地说, Photoshop 6.0 的功能已经接近于完美, 只要您具有充分的想象力或创意, 就能制作出令人惊讶不已的效果来!

Photoshop 6.0 集图像的扫描输入、编辑处理、分色输出于一身, 是平面设计工作者不可缺少的图像处理工具。利用 Photoshop 6.0 可以制作出千变万化的效果, 如变形、浮雕、各种绘画效果、马赛克、波纹、图像合成等。Photoshop 6.0 的出现在照相和印前工艺及视觉美学方面掀起了一场革命, 它给平面广告及电脑艺术家们提供了一个崭新的媒体世界。

本书着重于介绍如何使用 Photoshop 6.0 的各种功能, 并将其有机地结合起来对图像进行处理, 来完成各种效果的制作。书中通过大量的操作实例使读者加深对 Photoshop 进一步的认识, 并有兴趣去探索 Photoshop 的奥妙, 掌握驾驭它的能力, 并逐渐能利用它创造出更令人惊奇的艺术作品。本书的一个重要特色是对几乎所有的英文词汇进行了中文解释, 使得英语基础较弱的读者也可以轻松上手, 事半功倍!

全书内容共分为十三章, 每一章介绍一个专题。第一章主要介绍 Photoshop 6.0 的新增功能和基本概念, 第二章主要介绍 Photoshop 6.0 基本操作, 第三章主要介绍如何建立和调整选区, 第四章主要介绍如何利用 Photoshop 6.0 进行绘画, 第五章主要介绍如何对图像进行编辑与修饰, 第六章主要介绍如何创建和使用路径, 第七章主要介绍如何创建与编辑文本, 第八章主要介绍如何使用图层, 第九章主要介绍如何使用通道和蒙版, 第十章主要介绍如何对图像进行色彩和色调调整, 第十一章主要介绍如何对图像应用滤镜特效, 第十二章主要介绍如何自动化任务。第十三章专门制作了一些综合精彩实例, 以供读者练习。第十四章主要介绍如何使用 Image Ready 3.0 软件来制作 Web 图像。

本书是集体创作的结晶, 由刘焯主编, 田守瑞、李永清主笔, 刘炯汐、李沿昭、鞠吉洪、彭颖霞、张航、马亮、黄攀、叶青参加了部分章节的编写工作, 参加材料搜集和整理的还有马良、王新、王雪瑞、辛乐平、王青洲、张则、刘凯、霍勇、孟磊、傅燕、郑小天、袁洋、王义峰、李凯、刘峰、梁守龙、刘力铭、段冶、方海和和彭鹏等。

由于时间仓促, 书中的错误、纰漏在所难免, 恳请读者不吝赐教, 我们将会在今后的工作中全力改进。我们的 E-mail 地址为: tianshourui@sina.com。

编 者

2000 年 12 月

2000 06/07

目 录

第一章 出类拔萃的 Photoshop 6.0	1
1.1 全新的 Photoshop 6.0	1
1.2 Photoshop 6.0 新增功能先睹为快	2
1.3 基本概念	7
第二章 Photoshop 6.0 基本操作	16
2.1 文件操作	16
2.2 查看图像操作	25
2.3 窗口操作	30
第三章 建立和调整选区	31
3.1 基本选取工具	31
3.2 调整选区	44
第四章 利用 Photoshop 6.0 进行绘画	54
4.1 绘图工具简介	54
4.2 选取前景色和背景色	54
4.3 使用画笔工具 	56
4.4 使用喷枪工具 	58
4.5 使用铅笔工具 	60
4.6 画笔控制	60
4.7 绘画混合模式	63
4.8 使用油漆桶工具 	69
4.9 使用渐变工具 	70
4.10 填充和描边选区和图层	74
第五章 图像编辑与修饰	77
5.1 使用橡皮图章工具 	77
5.2 使用图案图章工具 	78
5.3 使用历史记录画笔工具 	80
5.4 使用艺术历史画笔工具 	81
5.5 使用橡皮擦工具 	84
5.6 使用背景橡皮擦工具 	85
5.7 魔法橡皮擦工具 	88
5.8 模糊工具 	89
5.9 锐化工具 	90
5.10 涂抹工具 	91
5.11 使用减淡工具  和加深工具 	92
5.12 海绵工具 	93
5.13 使用标尺、度量工具、参考线和网格	94

5.14	图像纠正操作	98
5.15	提取图像	104
5.16	流体变形	107
第六章	创建和使用路径	111
6.1	认识路径	111
6.2	使用钢笔工具  制作路径	112
6.3	使用自由钢笔工具制作路径	118
6.4	基本路径工具	120
6.5	路径的选择	127
6.6	路径面板	132
6.7	转换路径和选区边框	134
6.8	填充和描边路径	136
第七章	创建与编辑文本	139
7.1	文字概述	139
7.2	创建文字	139
4.3	编辑文字	142
4.4	弯曲文本	144
第八章	图层的使用	146
8.1	了解图层和图层面板	146
8.2	创建多图层图像	150
8.3	管理多图层图像	157
8.4	指定图层选项	158
8.5	使用图层样式	166
8.6	使用图层蒙版	178
8.7	创建剪贴编组	184
8.8	选择图层上的不透明区域	185
8.9	使用调整图层	186
8.10	使用填充图层	189
8.11	文字图层的处理	193
第九章	使用通道和蒙版	197
9.1	认识通道	197
9.2	使用通道面板	198
9.3	存储和管理通道	203
9.4	使用专色通道	204
9.5	使用蒙版	204
9.6	使用 Alpha 通道	207
第十章	对图像进行色彩和色调调整	213
10.1	校准显示器	213
10.2	使用色彩校正工具	216
10.3	CMYK 和 RGB 模式下图像校正的比较	220

10.4	对图像进行色彩和色调调整的工作流程	220
10.5	一般用途的色彩和色调调整命令	233
10.6	特殊用途的色彩调整命令	234
第十一章	对图像应用滤镜特效	237
11.1	使用滤镜前的预备知识	237
11.2	Artistic（艺术效果）滤镜	238
11.3	Blur（模糊）滤镜	248
11.4	Brush Stroke（画笔描边）滤镜	252
11.5	Distort（扭曲）滤镜	257
11.6	Noise（杂色）滤镜	265
11.7	Pixelate（像素化）滤镜	268
11.8	Render（渲染）滤镜	271
11.9	Sharpen（锐化）滤镜	278
11.10	Sketch（素描）滤镜	280
11.11	Stylize（风格化）滤镜	289
11.12	Texture（纹理）滤镜	294
11.13	Other（其他）滤镜	297
第十二章	自动化任务	300
12.1	使用动作面板	300
12.2	创建和记录动作	301
12.3	使用动作	302
第十三章	Photoshop 6.0 综合实例大演练	306
	综合实例一：图片文字	306
	综合实例二：外框文字	308
	综合实例三：阴影文字	310
	综合实例四：发光文字	313
	综合实例五：文字倒影	315
	综合实例六：刻刀字	316
	综合实例七：石雕字	321
	综合实例八：泥巴字	326
	综合实例九：水晶字	329
	综合实例十：火焰字	333
	综合实例十一：镶边字	337
	综合实例十二：自定义底纹字	340
	综合实例十三：艺术字	346
	综合实例十四：撕纸效果	349
	综合实例十五：图像合成（一）	351
	综合实例十六：图像合成（二）	354
	综合实例十七：图像合成（三）	359
第十四章	ImageReady 3.0 轻松上手	367

14.1	ImageReady 3.0 工作区介绍.....	367
14.2	图像切割.....	368
14.3	图像映射.....	372
14.4	翻转图效果的制作.....	374
14.5	动画制作.....	380
14.6	为 Web 优化图像.....	383
附录	Photoshop 6.0 主菜单汉化对照.....	387

第一章 出类拔萃的 Photoshop 6.0

2000 年 7 月份, Adobe 公司隆重推出了最新的图像处理软件 Photoshop 6.0。与以前的版本相比, Photoshop 6.0 的功能更加强大, 界面布局更加人性化, 操作更加简练。

本章首先让读者熟悉一下 Photoshop 6.0 界面及其新增功能, 然后介绍图像处理时需要了解的一些基本概念, 如位图图像和矢量图形等。掌握这些基础知识对以后的学习非常重要。

1.1 全新的 Photoshop 6.0

在启动 Photoshop 6.0 的过程中, 我们可以发现, 启动画面发生了很大变化, 以前的画面是一只夺人心魄的大眼睛, 而现在是在一幅古老的壁画背景上, 站着一只“帅”猫, 它穿着高跟鞋, 两手拿着一只长鞭, 双眼凝视着远方, 似乎在思索着什么。图 1-1 为 Photoshop 6.0 的界面, 基本上仍旧保持着 Adobe 公司软件一贯的风格。

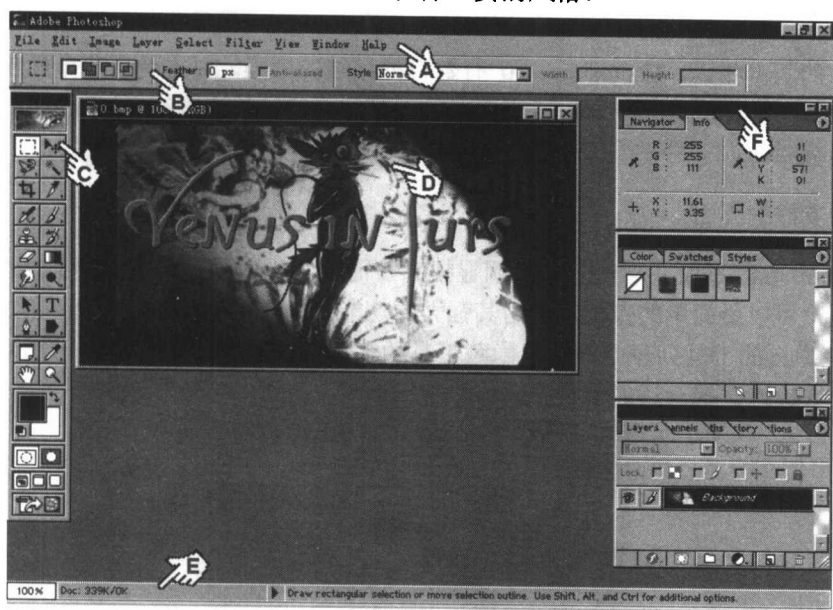


图 1-1 Photoshop 6.0 的新界面

在 Photoshop 6.0 中, 可以打开的项有菜单栏 (图 A)、选项栏 (图 B)、工具箱 (图 C)、文档窗口 (图 D)、状态栏 (图 E) 和各种活动面板 (图 F)。其中, 选项栏的出现是 Photoshop 的一次重大界面革新, 它使得工具的使用更加方便。另外在工具箱中增加了一些处理矢量图形的工具。

工具箱

工具箱中的工具用于选择、绘画、编辑和查看图像，其他的控制可选取前景和背景色、创建快速蒙板以及更改屏幕显示模式。大多数工具都有相关的选项栏，可限定工具的绘画和编辑效果。

单击工具箱中的图标可选择一种工具。工具图标右下角的小三角形表示隐藏工具的拉出式菜单。若要选择隐藏工具，请将鼠标指针放在可见工具上面，然后拖移以高亮显示你想要的工具。

选项栏

选项栏是 Photoshop 6.0 新增加的，工具箱中的每一个工具都对应一个选项栏。根据所选工具的不同，选项栏外观和可用的选择有所不同。

面板

面板可帮助你监控和修改图像。你可以在操作时显示或隐藏面板。默认情况下，面板是成组出现的。

状态栏

程序窗口底部的状态栏显示有用的信息，例如现用图像当前的放大倍数和文件大小，以及使用现用工具的简要说明。

1.2 Photoshop 6.0 新增功能先睹为快

与以前的版本相比，Photoshop 6.0 有数百处精细的增强，以方便用户全面使用其特性。下面简单介绍一下 Photoshop 6.0 新增的功能，具体功能的使用方法在以后的章节中将详细说明，敬请参阅。

1.2.1 更为友好的界面

Photoshop 6.0 不仅在功能上有了明显提高，而且其界面设计和布局更加人性化和更具合理性。用户可以最简单的步骤来利用其强大的功能。例如，当按下工具箱中的矩形选框工具后，在弹出的工具列表中将给出隐藏工具的名称及快捷键，如图 1-2 所示，便于用户更明了、更快捷地选择合适的工具。

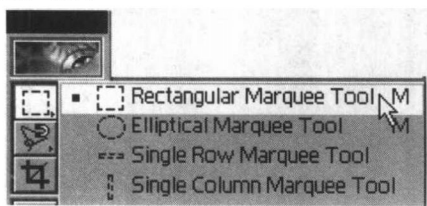


图 1-2 更为友好的界面

1.2.2 操作便捷的选项栏

在 Photoshop 6.0 中，当在工具箱中选择了一个工具后，该工具的所有相应控制选项将出现在选项栏中，方便了用户的操作。例如，选择魔棒工具后，如图 1-3 所示，在选项栏中可以调整魔棒工具的控制选项。



图 1-3 操作便捷的选项栏

1.2.3 强大的矢量图形支持

在工具箱中，Photoshop 6.0 新增了一些矢量图形工具，如图 1-4 所示。利用这些工具可以创造出丰富多彩的基本矢量图形，如矩形、椭圆、多边形或自定义图形等。Photoshop 6.0 利用集成的支持矢量图形的特性重新定义了桌面图像编辑，从而扩展了用户的创造范围。例如，你可以在设计杂志封面、宣传画等用于打印或网上发布的作品时将矢量图形引入其中，以获得最佳的视觉效果。

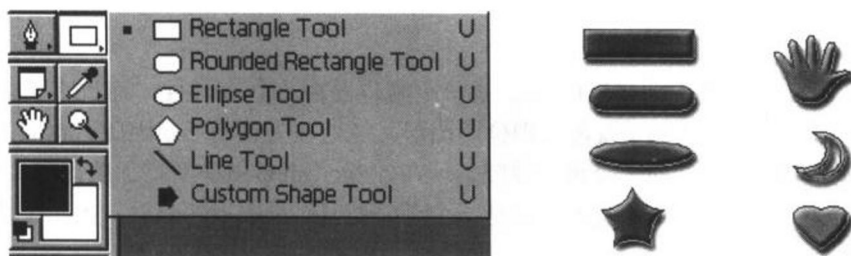


图 1-4 Photoshop 6.0 新增的矢量图形工具

1.2.4 直接文本输入

在 Photoshop 6.0 中，如图 1-5 所示，用户可以在画布上直接输入文本，且随时可以对文本进行编辑操作。这样一来，用户就能参考图像来调节文本，直到最后获得满意的效果，而无须像以前的版本那样反复在画布和文本工具对话框之间进行切换了。

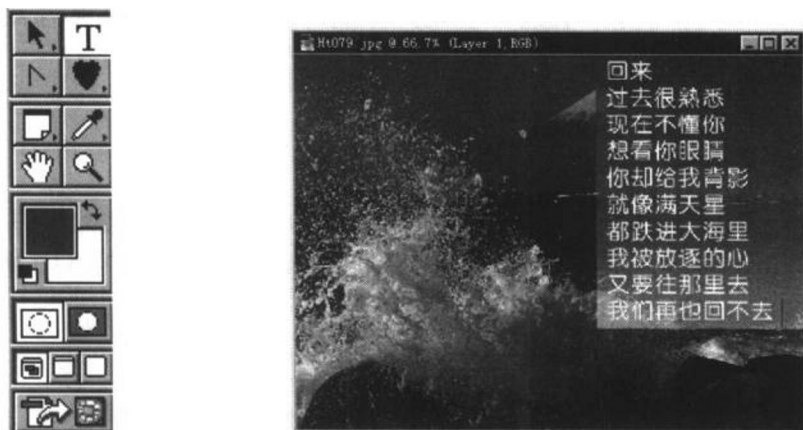


图 1-5 可以在画布上直接输入文本

另外，Photoshop 6.0 新增了大量的文本属性，如图 1-6 和图 1-7 所示。所有的文本属性都集中在 Character（字符）面板和 Paragraph（段落）面板中，这对于风格化文字或段落非

常用用。

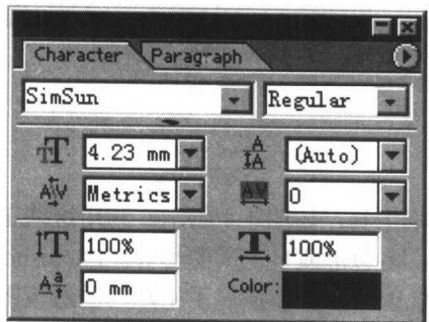


图 1-6 Character (字符) 面板

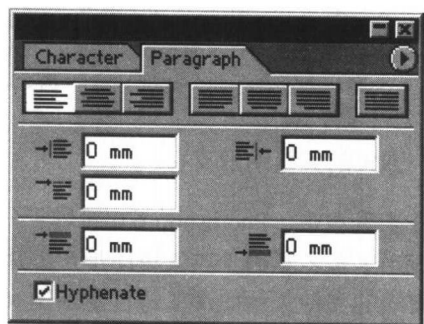


图 1-7 Paragraph (段落) 面板

1.2.5 新增 Style (样式) 面板

我们都知道，以前版本的 Photoshop 是一个纯位图图形处理软件，而许多著名的软件如 Freehand、CorelDraw 等都是既能处理位图图形又能处理矢量图形，因此这也成为位图图像处理软件霸主 Photoshop 的一个重大缺陷。现在，Photoshop 6.0 新增加的 Style (样式) 面板改变了这一状况，如图 1-8 所示。这是一个专门处理矢量图形的面板，由一个或者多个图层效果组成。

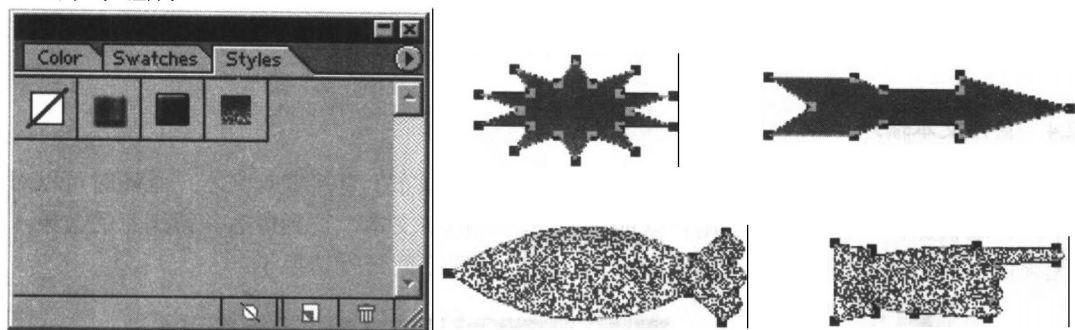


图 1-8 Photoshop 6.0 新增专门处理矢量图形的 Style (样式) 面板

1.2.6 新增 Note (注释) 工具

在 Photoshop 6.0 中，工具箱中新增了注释工具  和声音注释工具 。用户可以用这两个工具在文件中添加文字注释或声音注释，以便当客户查看你的作品时可以了解到相关的信息，如图 1-9 所示。

1.2.7 增强的 Crop (剪裁) 工具

在 Photoshop 6.0 的工具箱中，剪裁工具  出现在第一级工具按钮中，而不是像以前的版本那样隐藏在选取工具之下。这样的界面设计有利于用户快速剪裁图像，并且当利用剪裁工具确定了一个剪裁区域后，剪裁区域之外的区域的亮度将变暗，直观的显示了剪裁区域。剪裁工具还可以改变被剪裁区域的透视感，方法是勾选选项栏上的 Perspective (透视) 项即可，如图 1-10 所示。

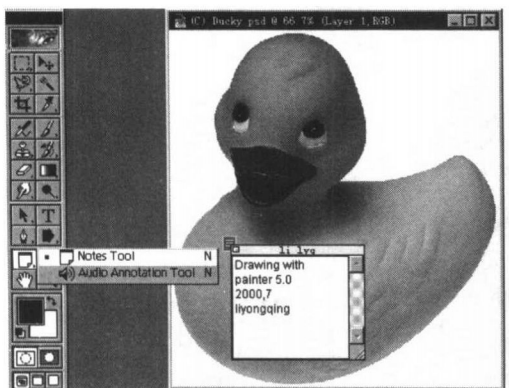


图 1-9 Photoshop 6.0 新增了注释工具和声音注释工具



图 1-10 增强的 Crop (剪裁) 工具

1.2.8 改进的 Extract Image (提取图像) 命令

在 Photoshop 5.5 版本中, Extract Image (提取图像) 命令是通过创建蒙板来提取具有复杂的、难定义的边缘对象的方法, 但是蒙板的创建工作需要辛苦的手工来完成, 且往往效果难如人意。现在, Photoshop 6.0 改进了 Extract Image (提取图像) 命令, 如图 1-11 所示, 其中新增的 smart-highlighting (智能的高亮度)、mask edge (蒙板边缘) 和 mask cleanup (蒙板清除) 工具能够帮助用户获得既快又好的提取图像效果。

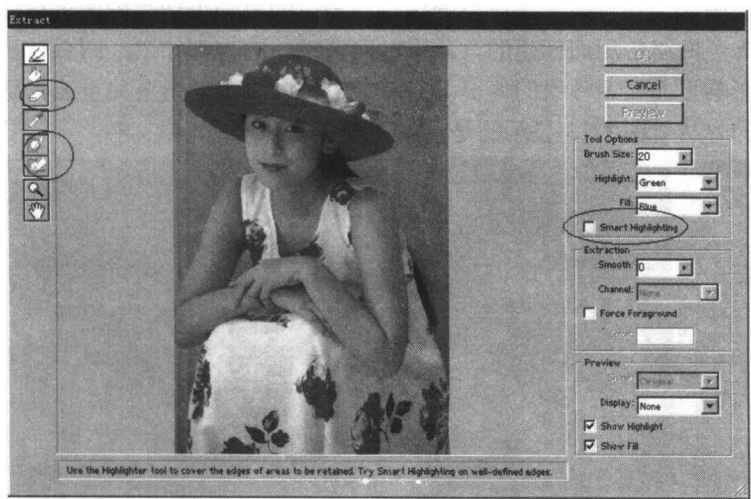


图 1-11 改进的 Extract Image (提取图像) 命令

1.2.9 新增 Liquify (流体变形) 命令

在 Photoshop 6.0 的 Image (图像) 菜单下新增了一个 Liquify (流体变形) 命令, 利用该命令可以使图像产生流体一样的扭曲、旋转、膨胀、萎缩、移位及镜像变形效果, 如图 1-12 所示。

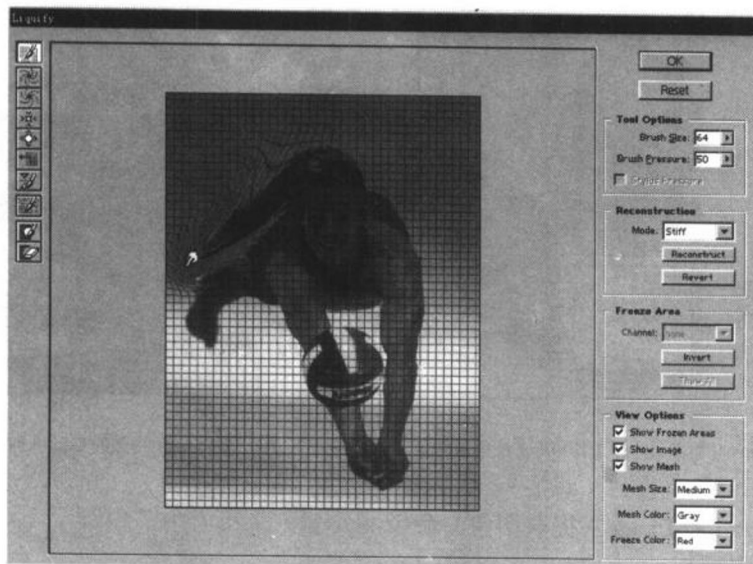


图 1-12 Photoshop 6.0 新增 Liquify（流体变形）命令

1.2.10 新增 Slice（切片）工具

在 Photoshop 6.0 的工具箱中，新增了一个切片工具，利用该工具可以将一副大的图片分割成几个小的图片，而且用户还可以分别对切割后的每一个切片图像进行优化。显然，这个工具主要是为了网络应用而创建的。从事过网页设计的人都知道，网页体积越小，下载速度越快，在不影响页面显示效果的情况下，减少图像的大小变得至关重要，切图是一种有效加快图像显示的方法。图 1-13 显示的是一副切割后的图片。

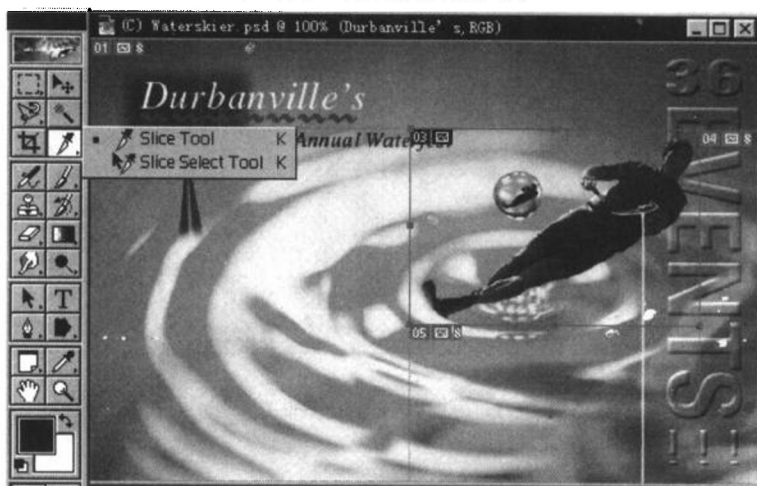


图 1-13 Photoshop 6.0 新增 Slice（切片）工具

1.2.11 图层处理功能大大增强

对图层的编辑可以说是所有 Photoshop 使用者用得最为频繁的操作手段。通过建立多

个图层，然后在每个图层中分别编辑图像的每个部分，最后将所有图层合并在一起，从而产生丰富多彩、变幻莫测的效果。Photoshop 6.0 提供了更为强大的的图层编辑功能，包括新增的 Layer Set（图层集）、扩展的 Layer Style（图层样式）及填充图层等。如图 1-14 所示。



图 1-14 Photoshop 6.0 的图层处理功能大大增强

1.2.12 与 Image Ready 3.0 的结合更加紧密

Photoshop 6.0 与 Image Ready 3.0 紧密的捆绑在一起。它们有着非常相似的界面，便于学习使用，且你可以在这两个软件之间快速地进行切换。在 Photoshop 6.0 中，单击工具箱最底部的  按钮，便可以打开 Image Ready 3.0 软件，如图 1-15 所示。Image Ready 3.0 主要是用来制作网络图像，如动画、按钮、导航条、滚动效果等。

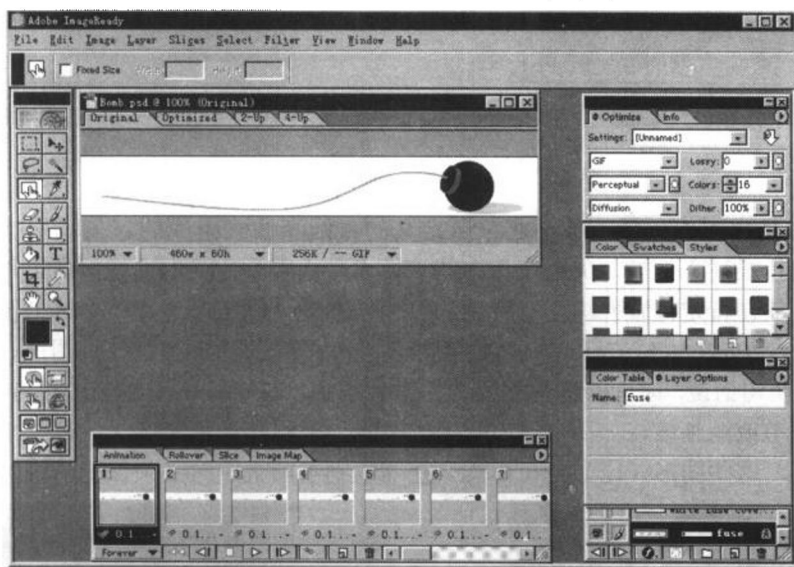


图 1-15 Image Ready 3.0 的界面

1.3 基本概念

本节着重介绍一些在处理图像时需要了解的基本概念。对这些概念的理解有助于以后章节的学习。

1.3.1 位图图像和矢量图形

计算机图形分为位图图像和矢量图形两大类。弄清楚它们之间的差异，对创建和编辑数字图像很有帮助。

位图图像也叫作栅格图像。位图图像是用小方形网格（位图或栅格），即像素来代表图像，每个像素都被分配一个特定位置和颜色值。例如，在位图图像中绿叶是由该位置的像素拼合组成的。处理位图图像时，编辑的是像素而不是对象或形状。Photoshop 和其他的绘画以及图像编辑软件（如 Painter、画笔等软件）产生的都是位图图像。位图图像与分辨率有关，换句话说，它包含固定数量的像素，代表图像数据。因此，如果在屏幕上以较大的倍数放大显示，或以过低的分辨率打印，位图图像会出现锯齿边缘，且会遗漏细节，如图 1-16 所示。在表现阴影和色彩（如在照片或绘画图像中）的细微变化方面，位图图像是最佳选择。



原位图图像



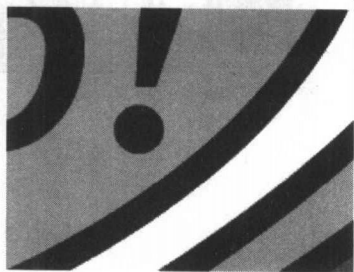
放大后的位图图像出现锯齿边缘

图 1-16 位图图像

矢量图形是由叫作矢量的数学对象所定义的直线和曲线组成的。矢量根据图形的几何特性来对其进行描述。例如，矢量图形中的卡通人是由数学定义的曲线组成，这个曲线由许多直线组成，放在特定位置并填充有特定的颜色。移动、缩放卡通人不会降低图形的品质。诸如 Illustrator、Freehand、CorelDraw 之类绘图软件创作的图形都是矢量图形。矢量图形与分辨率无关，换句话说，你可以将它缩放到任意大小和以任意分辨率在输出设备上打印出来，都不会遗漏细节或清晰度，如图 1-17 所示。因此，矢量图形是文字（尤其是小字）和粗图形的最佳选择，这些图形（比如公司标志）在缩放到不同大小时必须保持清晰的线条。



原矢量图形



放大后的矢量图形不会失真

图 1-17 矢量图形

注意：因为计算机显示器通过在网格上的显示来呈现图像，因此矢量和点阵图像在屏幕上都是以像素显示的。

1.3.2 像素与颜色深度

颜色深度即每像素颜色信息的位数，也即我们所知的位深度，它决定用来显示（或打印）图像的颜色数。例如，如果你选取 4 位 / 像素，图像就由 16（即 2^4 ）种颜色组成；选择 6 位 / 像素，图像就由 64（即 2^6 ）种颜色组成；选择 8 位 / 像素，图像就由 256（即 2^8 ）种颜色组成。

1.3.3 颜色模式和模型

在 Photoshop 6.0 中，颜色模式决定用来显示和打印 Photoshop 文档的色彩模型。Photoshop 的颜色模式以建立好的描述和重现色彩的模型为基础。常见的模型包括 RGB（表示红、绿、蓝）、CMYK（表示青、洋红、黄、黑）、HSB（表示色相、饱和度、亮度）以及 CIE L*a*b*。Photoshop 也包括为特别颜色输出的模式，比如索引颜色和双色调。

下面简单说明一下常用的颜色模式：

RGB 模型

绝大部分的可见光谱可以用红、绿和蓝（RGB）三色光按不同比例和强度的混合来表示。在颜色重叠的位置，产生青色、洋红和黄色。

因为 RGB 颜色合成产生白色，它们也叫作加色，如图 1-18 所示。将所有颜色加在一起产生白色——也就是说，所有光被反射回眼睛。加色用于光照、视频和显示器。例如，显示器通过红、绿和蓝荧光粉发射光线产生彩色。

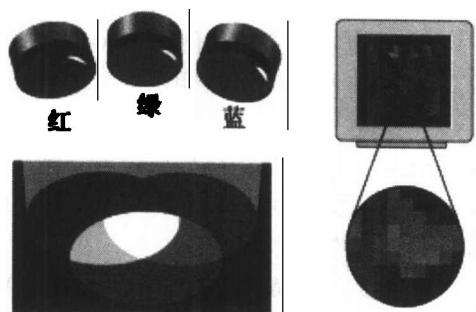


图 1-18 RGB 模型

RGB 图像使用三种颜色在屏幕上重现多达 1670 万种颜色。RGB 图像是三通道图像，所以它们包含 24（8 x 3）位 / 像素。新建 Photoshop 图像的默认模式为 RGB，计算机显示器总是使用 RGB 模型显示颜色。这意味着在非 RGB 颜色模式（如 CMYK）下工作时，Photoshop 会临时将数据转换成 RGB 数据再在屏幕上显示出现。

CMYK 模型

CMYK 模型以打印在纸张上油墨的光线吸收特性为基础，当白光照射到半透明油墨上