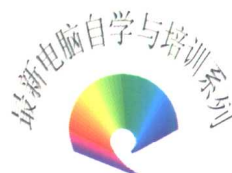


中国电脑报



调色大师

Photoshop6.0

基础、入门与提高

刘劲鸥 编



海泽出版社

最新电脑自学与培训系列

调色大师 Photoshop 6.0

刘劲鸥 编

海洋出版社

2001 年 · 北京

内 容 简 介

本书通过大量的实例,采用独特的讲解方法讲解了 Photoshop 6.0 的使用方法,但本书并不是 Photoshop 6.0 命令大全,而是直观和有效地帮助初学者快速入门,若读者想面面俱到地了解 Photoshop 的各种功能,本书也许不是您最好的选择,但若想简单直接地利用本书帮助您快速掌握 Photoshop 并利用其完成一些基本的特效处理,则本书是您最好的选择。

本书可用作大中专院校、培训班的实用教材,入门者的自学用书,也可以作为室内外装饰装潢、包装、广告等行业工程师的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

调色大师 Photoshop 6.0/刘劲鸥编. —北京:海洋出版社, 2001.2
(最新电脑自学与培训系列)

ISBN 7-5027-5201-3

I. 调… II. 刘… 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 00096 号

<http://www.oceanpress.com.cn>

海洋出版社 出版发行

(100081 北京市海淀区大慧寺路 8 号)

北京市北京师范大学印刷厂印刷 新华书店发行所经销

2001 年 2 月第 1 版 2001 年 2 月北京第 1 次印刷

开本: 787 × 1092 1/16 印张: 17

字数: 400 千字 印数: 1~5000 册

定价: 24.00 元

海洋版图书印、装错误可随时退换

目 次

第一部分 基础篇

第 1 章 Photoshop 6.0 入门简介	3
1.1 Photoshop 下的个人计算机硬件要求	3
1.1.1 多处理器系统	3
1.1.2 内存	3
1.1.3 硬盘	3
1.1.4 其他相关设备	4
1.2 显示器色彩校正	4
1.3 了解 Photoshop 6.0 的工作界面	7
1.3.1 认识工具箱	7
1.3.2 了解面板组	9
1.4 Photoshop 工作内存空间设定	13
第 2 章 建立、打开及存储图像文件	15
2.1 建立新的工作文件	15
2.1.1 新建文件的基本设置	15
2.1.2 理解色彩空间模式	16
2.2 打开图像文件到 Photoshop 中	17
2.3 存储图像	17
2.4 不同图像存储格式特点	18
2.5 图像及版面大小设置	19
2.5.1 利用 Image Size 改变图像大小	19
2.5.2 利用 Canvas Size 改变版面大小	20
第 3 章 了解并使用图层	22
3.1 如何使用 Layer 菜单和 Layer 面板	22
3.1.1 调整 Layer 面板中的缩微图的大小	23
3.1.2 创建新图层	23
3.1.3 查看图层的内存占用量	25
3.2 图层移动	26
3.2.1 利用 Move 工具的 Auto Select Layer 选项	26
3.2.2 利用方向键移动图层	27
3.2.3 多图层共同移动	27
3.3 复制图层	27
3.4 观察、隐藏及重排图层	29
3.5 图层透明度的设置	29
3.6 合并图层	31

第4章 Layer 面板的一些高级操作	33
4.1 图层锁定设置	33
4.2 Layer 面板的快捷图标功能详解	33
4.2.1 图层特效制作	33
4.2.2 其他快捷图标应用	46
第5章 选区应用	49
5.1 创建一个规则选区	49
5.2 非规则选区创建	50
5.2.1 套索工具的使用	50
5.2.2 多边形套索工具	51
5.2.3 Magnetic Lasso Tool(磁性套索工具)	51
5.2.4 Magic Wand Tool(魔棒工具)使用	52
5.3 填充选区	52
5.4 选区的移动、剪切、复制和变形	54
5.4.1 移动选区及移动选区内的图像	54
5.4.2 剪切选区	55
5.4.3 选区的复制	57
5.4.4 选区的相关变形操作	58
5.5 存储选区	59
第6章 如何在 Photoshop 中选取合适的色彩	62
6.1 理解色彩模式	62
6.2 简单了解色彩理论	62
6.3 使用 Color 和 Swatches 面板上的 RGB 色彩	63
6.3.1 利用 Color 面板创建 RGB 色彩	65
6.3.2 RGB 色彩的互补色	65
6.4 CMYK 色彩模式	66
6.4.1 在 Color 面板中使用 CMYK 色彩	66
6.4.2 用滑块创建 CMYK 色彩	66
6.4.3 超出色阶外(Out-of-gamut)的警告	67
6.5 HSB 色彩模型	67
6.5.1 在 Color 面板中使用 HSB 滑块	67
6.5.2 改变饱和度和亮度	68
6.6 Lab 色彩模型	69
6.7 Web Color Sliders(Web 色彩调节滑块)	70
6.8 Color Picker(色彩拾取器)对话框	70
6.8.1 了解 Color Picker 对话框	71
6.8.2 用 Color Picker 对话框改变色彩	72
6.9 在 Color Picker 中访问 Custom Colors 对话框	72
6.10 利用 Swatches 面板选取或定制色彩	74

6.11 小结.....	76
第7章 描绘工具.....	77
7.1 通过画笔了解描绘工具的基本知识.....	77
7.1.1 选择合适的笔刷特性.....	77
7.1.2 画笔模式介绍.....	80
7.2 描绘图像.....	82
7.2.1 使用喷枪工具.....	82
7.2.2 使用画笔工具.....	83
7.2.3 使用铅笔类工具.....	84
7.3 色彩的填充.....	85
7.3.1 利用渐变工具填充渐变色彩.....	85
7.3.2 使用油漆桶工具.....	88
7.3.3 使用 Fill 命令.....	90
7.3.4 组合功能键.....	91
7.4 Stroke 描边命令.....	91
7.5 擦除图像.....	92
7.5.1 Eraser (擦除) 工具.....	93
7.5.2 Background Eraser Tool (背景擦除工具).....	94
7.5.3 Magic Eraser Tool (魔术擦除工具).....	94
7.6 修正工具.....	95
7.6.1 使用 Blur Tool (模糊工具)降低锐化度.....	95
7.6.2 Sharpen Tool (锐化工具).....	97
7.6.3 用 Smudge Tool (涂抹工具)实现水彩画效果.....	97
7.7 修改当前图像的亮度和饱和度.....	98
7.7.1 Dodge Tool (减淡工具).....	98
7.7.2 Burn Tool (加深工具).....	99
7.7.3 Sponge Tool (海绵工具).....	99
第8章 在图像中植入文字.....	100
8.1 Type 工具的使用设置.....	101
8.1.1 向文件中输入文字.....	102
8.1.2 对文字图层的一些特效处理.....	104
8.2 植字工具 Type Mast 的使用.....	106
第9章 蒙板的使用.....	109
9.1 Quick Mask (快速蒙板).....	109
9.2 使用 Quick Mask (快速蒙板).....	110
9.2.1 在 Quick Mask 中编辑蒙板.....	112
9.2.2 使用 Edit Transform 和 Quick Mask 模式.....	112
9.2.3 退出 Quick Mask 模式.....	113
9.3 保存、加载和删除选区.....	113

9.3.1	了解 Save Selection 和 Load Selection 对话框中的设置.....	113
9.3.2	复制 Alpha 通道.....	115
9.3.3	删除通道.....	116
9.4	创建、编辑并保存 Alpha 通道.....	117
9.4.1	在 Alpha 通道中创建和编辑蒙板.....	117
9.4.2	保存文件和 Alpha 通道.....	118
9.5	创建专色通道.....	118
9.6	分离与合并通道.....	119
9.7	合成图像.....	120
9.7.1	使用 Apply Image 命令.....	120
9.7.2	使用 Calculations 命令.....	122
9.8	创建图层蒙板.....	122
第 10 章	路径工具使用.....	125
10.1	路径简介.....	125
10.2	了解并使用创建路径工具.....	126
10.2.1	选择路径工具栏.....	126
10.2.2	钢笔工具栏.....	126
10.2.3	图形工具介绍.....	130
10.3	基本路径创建.....	131
10.3.1	创建直线路径.....	131
10.3.2	创建曲线路径.....	132
10.3.3	直线后接曲线.....	133
10.4	了解并使用 Paths 面板.....	133
第 11 章	滤镜功能介绍.....	135
11.1	滤镜概述.....	135
11.2	Artistic 滤镜组中的滤镜应用.....	136
11.2.1	Colored Pencil 滤镜.....	137
11.2.2	Cutout 滤镜.....	138
11.2.3	Dry Brush 滤镜.....	139
11.2.4	Film Grain 滤镜.....	140
11.2.5	Fresco 滤镜.....	141
11.2.6	Neon Glow 滤镜.....	141
11.2.7	Paint Daubs 滤镜.....	142
11.2.8	Palette Knife 滤镜.....	143
11.2.9	Plastic Wrap 滤镜.....	144
11.2.10	Poster Edges 滤镜.....	145
11.2.11	Rough Pastels 滤镜.....	146
11.2.12	Smudge Stick 滤镜.....	147
11.2.13	Sponge 滤镜.....	148

11.2.14	Underpainting 滤镜	149
11.2.15	Watercolor 滤镜	150
11.3	使用 Blur 滤镜	150
11.3.1	Blur 滤镜和 Blur More 滤镜	151
11.3.2	Gaussian Blur 滤镜	151
11.3.3	Motion Blur 滤镜	152
11.3.4	Radial Blur 滤镜	152
11.3.5	Smart Blur 滤镜	153
11.4	使用 Brush Strokes 滤镜	154
11.4.1	Accented Edges 滤镜	155
11.4.2	Angled Strokes 滤镜	155
11.4.3	Crosshatch 滤镜	156
11.4.4	Dark Strokes 滤镜	157
11.4.5	Ink Outlines 滤镜	158
11.4.6	Spatter 滤镜	159
11.4.7	Sprayed Strokes 滤镜	160
11.4.8	Sumi-e 滤镜	160
11.5	使用 Distort 滤镜	161
11.5.1	Diffuse Glow 滤镜	162
11.5.2	Displace 滤镜	162
11.5.3	Glass 滤镜	163
11.5.4	Ocean Ripple 滤镜	164
11.5.5	Pinch 滤镜	165
11.5.6	Polar Coordinates 滤镜	166
11.5.7	Ripple 滤镜	167
11.5.8	Shear 滤镜	167
11.5.9	Spherize 滤镜	169
11.5.10	Twirl 滤镜	169
11.5.11	Wave 滤镜	170
11.5.12	ZigZag 滤镜	171
11.6	使用 Noise 滤镜	172
11.6.1	Add Noise 滤镜	173
11.6.2	Despeckle 滤镜	173
11.6.3	Dust & Scratches 滤镜	173
11.6.4	Median 滤镜	174
11.7	使用 Pixelate 滤镜	175
11.7.1	Color Halftone 滤镜	175
11.7.2	Crystallize 滤镜	176
11.7.3	Facet 滤镜	177

11.7.4	Fragment 滤镜	177
11.7.5	Mezzotint 滤镜	177
11.7.6	Mosaic 滤镜	178
11.7.7	Pointillze 滤镜	179
11.8	使用 Render 滤镜	179
11.8.1	3D Transform 滤镜	180
11.8.2	Clouds 滤镜	182
11.8.3	Lens Flare 滤镜	182
11.8.4	Lighting Effects 滤镜	183
11.8.5	Texture Fill 滤镜	185
11.9	使用 Sharpen 滤镜	185
11.9.1	简单的锐化滤镜	185
11.9.2	Unsharp Mask 滤镜	186
11.10	使用 Sketch 滤镜	186
11.10.1	Bas Relief 滤镜	187
11.10.2	Chalk & Charcoal 滤镜	188
11.10.3	Charcoal 滤镜	189
11.10.4	Chrome 滤镜	189
11.10.5	Conte Crayon 滤镜	190
11.10.6	Graphic Pen 滤镜	191
11.10.7	Halftone Pattern 滤镜	192
11.10.8	Note Paper 滤镜	193
11.10.9	Photocopy 滤镜	194
11.10.10	Plaster 滤镜	195
11.10.11	Reticulation 滤镜	196
11.10.12	Stamp 滤镜	196
11.10.13	Torn Edges 滤镜	197
11.10.14	Water Paper 滤镜	198
11.11	使用 Stylize 滤镜	199
11.11.1	Diffuse 滤镜	199
11.11.2	Emboss 滤镜	200
11.11.3	Extrude 滤镜	201
11.11.4	Find Edges 滤镜	202
11.11.5	Glowing Edges 滤镜	202
11.11.6	Solarize 滤镜	203
11.11.7	Tiles 滤镜	203
11.11.8	Trace Contour 滤镜	204
11.11.9	Wind 滤镜	205
11.12	使用 Texture 滤镜	205

11.12.1	Graquelure 滤镜	206
11.12.2	Grain 滤镜	207
11.12.3	Mosaic Tiles 滤镜	207
11.12.4	Patchwork 滤镜	208
11.12.5	Stained Glass 滤镜	209
11.12.6	Texturizer 滤镜	210
11.13	使用 Other 滤镜	211
11.13.1	Custom 滤镜	211
11.13.2	DitherBox 滤镜	212
11.13.3	High Pass 滤镜	213
11.13.4	Maximum 滤镜	213
11.13.5	Minimum 滤镜	214
11.13.6	Offset 滤镜	214
11.14	Digimarc 版权保护	215
11.14.1	Embed Watermark(标注用户的著作权)	215
11.14.2	Read Watermark(阅读浮水印信息)	216
第 12 章	小结	217
第二部分 效果与实例		
第 13 章	立体几何图形制作	221
13.1	球体制作	221
13.2	圆柱体制作	223
13.3	圆锥体制作	225
第 14 章	文字特效	227
14.1	倒影字制作	227
14.2	彩边字	227
14.3	彩线字	229
14.4	花纹字制作	232
14.5	反白字制作	233
14.6	雕刻字	234
14.7	浮雕字制作	238
14.8	金属烙印效果	239
14.9	金属字制作	242
14.10	火焰字制作	244
14.11	发光字制作	248
第 15 章	图形基本处理	253
15.1	消除图像上的水波纹	253
15.2	图像的边缘处理	254
15.3	使用图层混合模式制作图像特效	256

第一部分 基础篇

第 1 章 Photoshop 6.0 入门简介

本章帮助读者对 Photoshop 6.0 的工作界面有一个较直观的了解。

Photoshop 是 Adobe 公司开发的平面图形处理软件，因其强大的平面图形处理功能，便捷的操作，开放的系统环境（即可加入新的滤镜等增效工具），而成为平面设计必备的工具软件之一。

在安装完 Photoshop 6.0 后，可单击“开始”菜单，在“开始”菜单中的“程序”选项菜单中用鼠标指向“Adobe”图标，用鼠标指向弹出 Photoshop 6.0 图标，在弹出的侧拉菜单中单击“Adobe Photoshop 6.0”图标进入主程序界面。若您不会安装 Photoshop 软件可参考其安装说明中的 Photoshop 软件安装。

1.1 Photoshop 下的个人计算机硬件要求

Photoshop 的性能是否会有效地发挥出来，很大程度上取决于计算机硬件环境，Adobe 公司规定用于 Photoshop 的个人计算机的最低系统要求为：在运行 Windows95/98 或 Windows NT4.0 或更高的个人计算机上，至少需要 32MB 的内存（推荐 64MB），至少 80MB 的自由硬盘空间，并且该个人计算机的显示器至少能显示 256 色。

尽管现在的个人计算机大多可满足这一基本要求，但即使在更高的硬件运行环境下，面对 Photoshop 强大的处理功能，也会显得捉襟见肘。

1.1.1 多处理器系统

Photoshop 是可以利用多个 CPU 的应用软件之一，如进行滤镜或色彩转换等操作时，多个 CPU 可明显提高操作速度。但要提高运行速度，并不一定要添加 CPU，简单的增加内存就会使处理速度有明显改善。

1.1.2 内存

虽然具有 16MB 内存可以让您完成本书的练习，但在使用 Photoshop 软件处理图形时，内存是越大越好。现在越来越多的人认识到计算机内存的重要，虽然当内存增大到 64MB 以后，系统的整体性能将不会如前期一般有明显的改善。但在运行 Photoshop 软件时，却能明显地感觉到运行速度的提高。

1.1.3 硬盘

一个高质量的 Photoshop 图形文件，将可以轻易占据数十兆字节的硬盘空，而在进行图形编辑时，使用虚拟内存是必然的，充足的硬盘空间，高速的寻址能力是首选。在 Windows 98 下，一般虚拟内存的数量最低要保持在 60MB 左右（即占用硬盘空间为 60MB），减去硬盘虚拟内存的空间量，再想想处理图形文件的大小，至少需要在硬盘中保留 100MB

以上的空间。一个高速、大容量的硬盘，会给工作带来许多方便。

1.1.4 其他相关设备

显示卡和显示器的质量在图形设计时占有重要的地位，但对于普通学习和应用，即使现在最低档的显示卡和显示器也能满足平面设计的需要。

对于外围设备，最好要配备一台扫描仪，它会在丰富图形库时带来极大的帮助。若想将你的最终作品打印出来，一台优异、稳定的彩色打印机也是必不可少的。

1.2 显示器色彩校正

本章不讲解 Photoshop 的安装过程，若有安装上的问题可参照 Photoshop 的安装说明。在安装上 Photoshop 后，为了确保利用 Photoshop 制作的作品，在不同显示器所显示的画面或显示器与打印输出的效果尽可能的一致，在安装完成 Photoshop 软件后，需要校准显示器。

相同的数码图像在不同的显示器上显示的色彩是不同的，为了确保所设计的图像在不同的显示器上显示的最终结果尽可能的一致，需要在显示器的显示色彩空间中限定一个较小的色彩空间来编辑图像，这样在这个内建的色彩空间中所制作的图像将会在其他显示器上显现出一个与作者所建图像相近的结果。

在 Photoshop 中内建了 ICC 工业标准的颜色配置文件，与 Photoshop 5.0 之前的版本不同，不再是利用显示器本身的色彩空间，而是允许用户选择或设定一个色彩参数，在显示器的色彩空间内，内建一个色彩空间来编辑图像。这样就有可能在不同的显示器或不同的图像传输设备上尽可能的保持图像色彩一致。但是即使认真校对了显示器并且在极小的色彩空间内创建了作品，在其他输出设备输出时也会有色彩上的差异。这里也只是尽可能地保持作品在其他输出设备上输出的一致性。

在 Photoshop 安装完成后，会在控制面板中添加一个色彩校准图标，如图 1-1 所示。在图 1-1 中双击此图标，进入色彩校准向导，如图 1-2 所示。



图 1-1 控制面板中的色彩校准图标

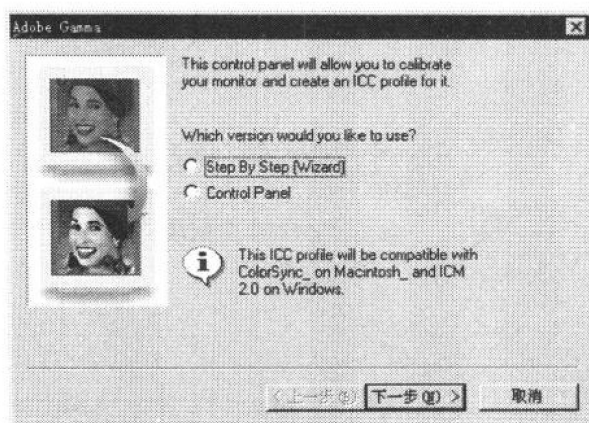


图 1-2 色彩校准向导

在图 1-2 中选择“Step By Step (Wizard)”选项即逐步完成，并单击下一步，如图 1-3 所示。

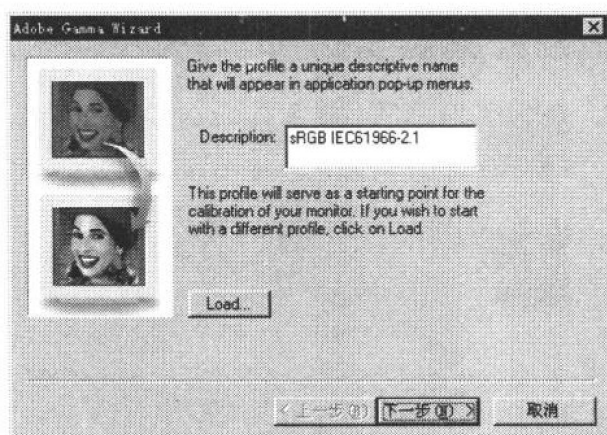


图 1-3 建立色彩标准选项

在图 1-3 中单击下一步，如图 1-4 所示。在图 1-4 中，调节显示器的亮度和对比度，使方格中的黑框足够暗，但并不是消失，之后单击下一步，如图 1-5 所示，显示显示器所用荧光粉类型。

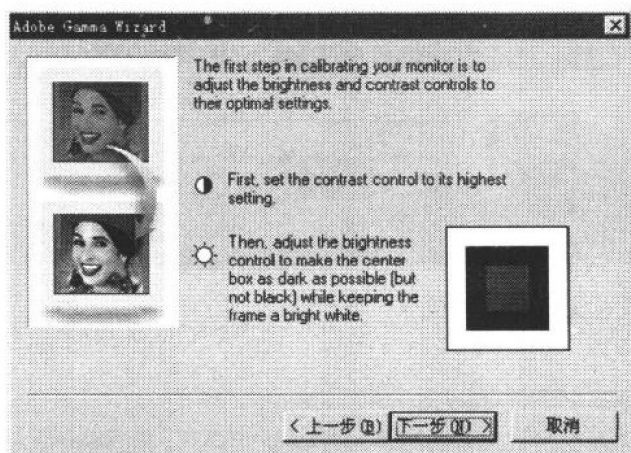


图 1-4 调试界面

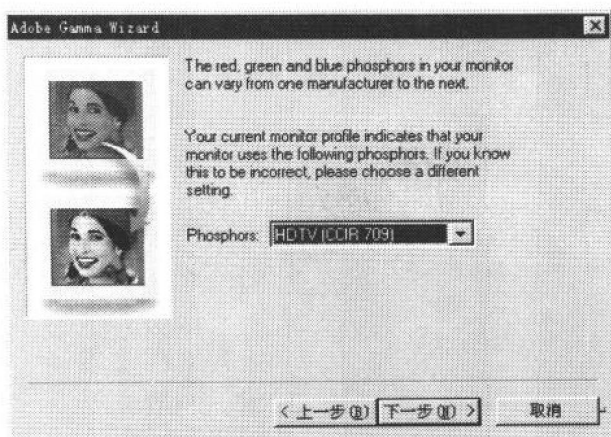


图 1-5 显示器荧光粉设置

单击“下一步”按钮，如图 1-6 所示，定义灰度系数，可调节下面的滑标，至中心的方块消失在图案框中。

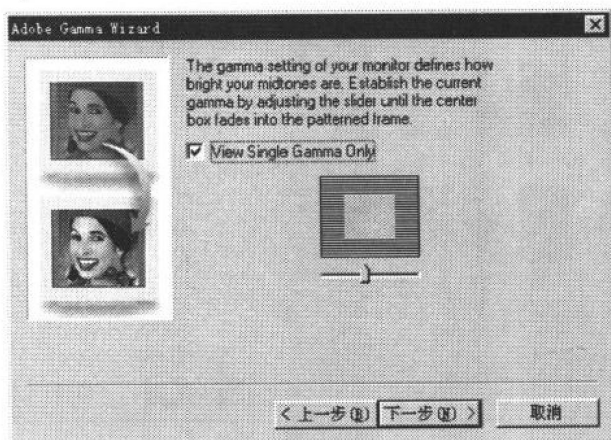


图 1-6 图像灰度系数设置

在图 1-7 中单击下一步，如图 1-7 示。选择显示器显示白色的色温，一般默认值为 6500°（即中性，晴朗的白天阳光的颜色）向上为冷色，向下暖色。单击下一步，完成内建色彩空间设置。

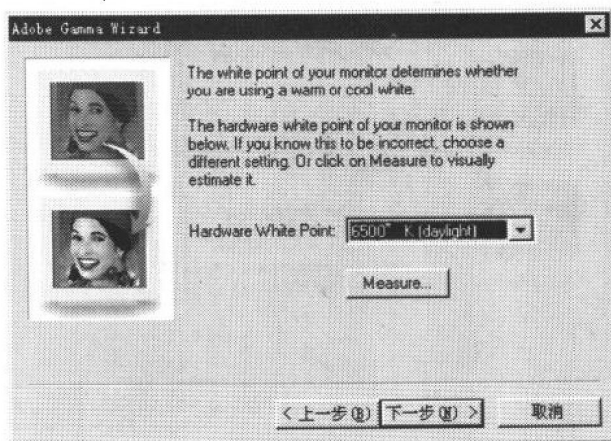


图 1-7 白色色调设置

之后系统会提示所选择的色彩标准，并提示存盘。在下面的选择中你只需单击确认或下一步即可完成操作。在不同的显示器类型计算机上，内建色彩向导界面会略有不同，但主要内容完全一致。操作时应尽力按照提示去做。

1.3 了解 Photoshop 6.0 的工作界面

在第一次进入 Photoshop 6.0 工作界面中，如图 1-8 所示，包括在屏幕的顶部的命令菜单选项和各种工具指示选择器，如工具箱、指示栏、面板组等。

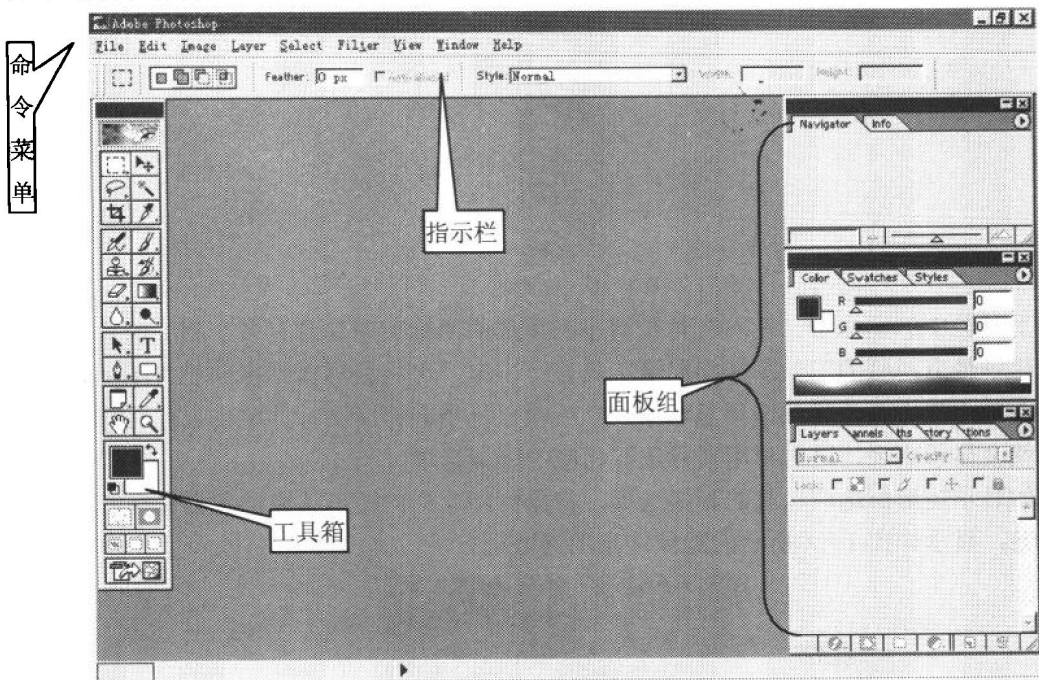


图 1-8 Photoshop 6.0 主界面

在命令菜单正下方为指示栏，多数工具箱内的工具被选中后都会在工具栏中显示当前状态。如选中工具箱中的植字工具（即用鼠标单击工具箱中的 T 字形图标），这时指示栏中将显示如图 1-9 所示的情况。

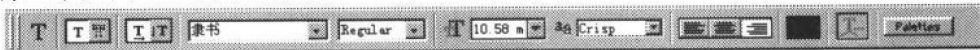


图 1-9 指示栏

在图 1-9 中，显示当前工具为植字工具（T），及与植字工具相关的明细选项。在图中最后一个选项为“Palettes”即调色板工具，只有在最低分辨率不低于 800×600 时才可在屏幕的可视范围内。

指示栏可以被移动到屏幕中任何位置，可根据实际或个人工作需要将指示栏放在所需位置。

1.3.1 认识工具箱

在 Photoshop 工作界面的左侧为工具箱，如图 1-10 所示工具箱中的各当前工具的名称。