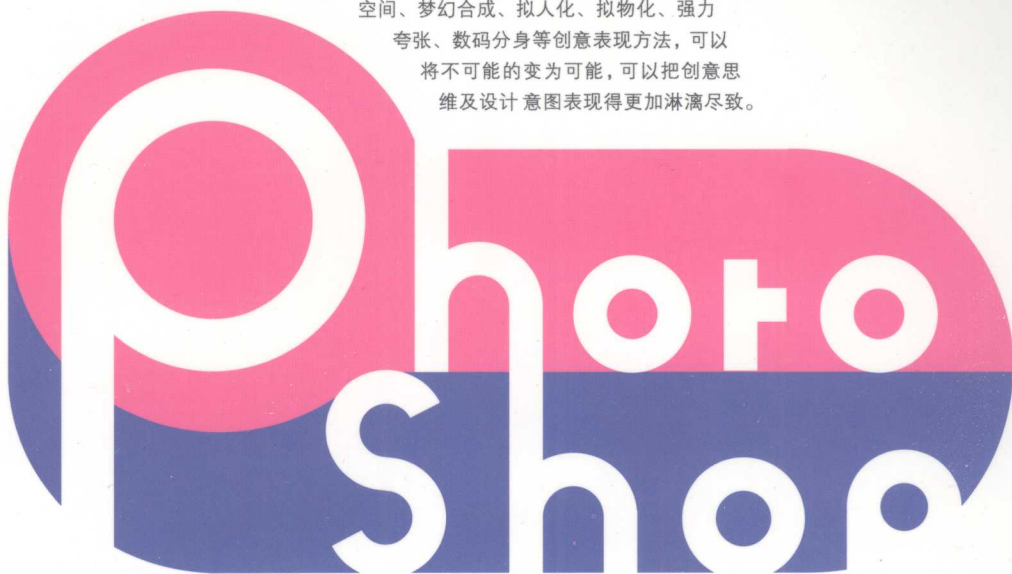


•肖勇 / 艺术顾问 •蒋啸镝 杨君顺 / 丛书主编

帅茨平 石少军 / 主编

设计要让
人感动；而足够的
细节本身就能感动人。图
形创意能打动人，色彩品位能
打动人，材料质地能打动人……把
多种元素进行有机的艺术化组合是平面
设计最重要的任务，也是我们的设计之所
以能够感动人的核心所在。而Adobe公司开
发的Photoshop软件是我们完成这一任务的一个
强大的辅助工具，利用它，我们可以实现矛盾
空间、梦幻合成、拟人化、拟物化、强力
夸张、数码分身等创意表现方法，可以
将不可能的变为可能，可以把创意思
维及设计意图表现得更加淋漓尽致。



■ 21世纪高等院校艺术设计专业规划教材

丛书主编 蒋啸镝 杨君顺

 **哈尔滨工程大学出版社**
Harbin Engineering University Press

主 编 帅茨平 石少军
副主编 王 丹 尚丽娜 尹 瑾
李 享
参 编 王 玲 马 乐 关 瑛

Photoshop 全面攻克

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop全面攻克 / 帅茨平等主编. —哈尔滨: 哈尔滨工程大学出版社, 2008. 8
ISBN 978-7-81133-156-1

I. P… II. 帅… III. 图形软件, Photoshop IV.
TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第102356号

策划编辑 岳翠贞 徐 峰
责任编辑 罗东明
封面设计 肖勇设计顾问

出版发行 哈尔滨工程大学出版社
地 址 哈尔滨市南岗区东大直街124号
邮 编 150001
发行电话 0451-82519328
传 真 0451-82519699
经 销 新华书店
印 刷 北京市凯鑫彩色印刷有限公司
开 本 889mm×1194mm 1/16
印 张 7
字 数 174千字
版 次 2008年8月第1版
印 次 2008年8月第1次印刷
定 价 49.00元 (附光盘)

<http://press.hrbeu.edu.cn>

E-mail: heupress@hrbeu.edu.cn

对本书内容有任何疑问及建议, 请与本书编委会联系。邮箱 designartbook@126.com

艺术顾问 肖 勇

丛书主编 蒋啸镝 杨君顺

学术委员会（按姓氏拼音排名）

陈杨明 陈鸿俊 陈 新 陈敬良 陈 耕 丰明高 弓太生 郭建国 郭振山
贺景卫 洪 琪 胡 膺 黄信初 黄效武 蒋尚文 李昀蹊 李立芳 李裕杰
李毅松 廖少华 林 军 刘中开 刘祚时 刘子建 刘英武 柳小成 柳 玉
龙建才 龙 飞 陆长德 鲁一妹 孟宪文 宁绍强 欧 涛 沈 浩 舒湘汉
帅茨平 谭和平 谭武南 唐凤鸣 田绍登 王幼凡 魏长增 伍 魏 吴汉怀
肖忠文 郇海霞 郁 涛 余随怀 袁金戈 曾 毅 曾 强 詹秦川 张阿维
张海洪 张宝胜 邹夫仁

编辑委员会（按姓氏拼音排名）

曹大勇 陈 莉 陈庆菊 崔 岩 戴建华 邓水清 杜翠霞 胡 勤 黄喜云
黄 辉 吉斌武 江朝伟 李 珺 李 彦 梁 允 廖建民 刘永琪 刘铁臂
尚丽娜 沈 竹 石少军 孙舜尧 孙 淼 唐贤巩 汤 文 王犹建 王 可
文丽华 徐 峰 徐 晶 尹书倩 岳翠贞 张志颖 张光俊 张胜利 张英楠
张青立 郑超荣 周红惠 周朝晖 周友香 朱 成

事实已经完全证明,国民经济的迅猛增长,必然促进艺术设计事业的繁荣昌盛,而艺术设计事业的繁荣,必然带来艺术设计教育的发展。我国的艺术设计教育虽然较之发达国家和地区起步较晚,但经过人们的不懈努力,在这短短的20年里,却取得了举世瞩目的成就。当今艺术设计院校如雨后春笋般发展起来。办学规模不断扩大,办学层次不断丰富,师资水平不断提高,办学条件不断优化,招生人数不断增长,教学质量明显提高,办学效率日益显现,真可谓盛况空前。艺术设计教育反过来又对促进社会主义经济发展,促进社会主义精神文明建设起到了不可替代的作用。

诚然,我们还应该清醒地看到,我国的艺术设计教育还存在不少问题,就教材建设而言,也还有许多不尽如人意的地方。虽然各大出版社相继出版了同类的教材,其品类之多,数量之大,令人咋舌!但与此同时也难免会出现内容大量重复,水平良莠不齐的现象。由于客观的原因,直到目前为止,国内尚无一套真正的统编教材。但不可否认,我国现有的艺术设计教材中,也还有不少是经过精心打造的。它们在教学中发挥了积极作用。

当今的信息时代,知识更新相当迅速,如不顺应历史潮流,快速跟上时代步伐,就很容易被淘汰。青年学生绝不会满足于几年前或十几年前的教材,他们期待的、渴望的是具有知识性、创新性、前瞻性的教材不断涌现。

目前,我国艺术设计教材状况是:一方面多得出奇,一方面又难以找到更合适的教材使用。这是摆在我们艺术设计教育者面前的重大课题。

我们经过一段较长时间的酝酿和调查、研究,并深入到各相关艺术院校进行考察,邀请一些资深专家进行论证,觉得有必要立即推出一套新的较为完整的设计教材。力图在规范性、专业性、创新性、前瞻性方面多下工夫,使其特色鲜明,以适应当前艺术设计教学的形势。

由哈尔滨工程大学出版社牵头,决定在全国范围内组织相关专家动手编写这套教材。于是,我们成立了教材编辑委员会,组织全国各地70余所学校100余名专家、学者、出版家在长沙召开了研讨会。对当今艺术设计教育各学科的教学大

纲、教学计划进行了学习分析,对当今艺术设计教育的现状进行了探讨,确定了教材编写方向、内容、体例,提出了各项具体要求。著名学者肖勇教授还针对教材的编写作了高水平的学术讲座。会后,各书主编分头召集了参编者进行部署,接着大家都紧锣密鼓地开展工作。参编人员当中,有经验丰富的老一辈艺术设计教育家,有理论水平高、专业基础扎实的教学骨干,有思想解放、观念很新的年轻教师。大家激情满怀、夜以继日地工作。他们深入学校、访谈师生,广泛听取意见,了解教学大纲,深研教学计划,把握教材定位。他们跑图书馆、进书店、上互联网查阅资料,收集最新教学科研成果。他们打电话、发信息,在兄弟院校之间开展广泛交流,获取最新信息,交换师生优秀作品……这一切都是为了使编写的教材真正有自己的特色。经过不懈的努力和艰辛的劳动,在较短的时间内完成了教材的初稿。编委会立即组织相关专家,集中精力、集中时间,对每本书稿进行了认真的审阅,肯定优点,指出不足,提出了修改的意见,并及时反馈给作者。根据专家审阅的意见,各主编组织各参编作者对书稿进行了反复修改,使之更臻完善。

编写这套教材时,我们尽力做到内容丰富而不繁杂、信息量大而不累赘、观念更新而不脱离实际,既不空谈理论,也不专谈技法,力求使理论与实践密切结合。一旦进入课堂,老师用了好教,学生用了便于自学。书中安排的练习与思考,可让学生及时理解和消化所学知识,并启发他们的创新意识。书后的优秀作品欣赏,可让学生及时了解当前的最新艺术设计成果,学习当前最高水平的设计典范,深入了解国内本专业学生的设计水平,为自己的设计实践找到楷模和受到启发。

现在,我们还不敢说这套教材是最好的,它的好坏还需得到教学实践的检验。加之时间十分紧迫,水平有限,缺点错误在所难免,还请各位同行专家多加指教,以便再版时及时改正。

蒋啸楠 杨君顺

2008年6月

前言

Preface Photoshop全面攻克

Adobe Photoshop是全球最优秀的图形图像处理软件之一，是美国Adobe公司最主要的软件产品。该软件于1990年面世，适用于Windows及Macintosh平台。它是目前平面设计、Web页面设计、照片处理等诸多领域中使用最多、功能最强大的软件之一。

无论从事平面艺术设计、摄影、多媒体、影像制作还是网页设计，都需要创作图像。多数专业人士都会选择Adobe Photoshop进行艺术创作。Adobe Photoshop提供了强大的图像处理功能，足以创作出引人入胜的意境和图像。尤其是Adobe Photoshop CS3对新工具和现有工具进行改进，全面完善了图像设计和制作过程，极大地提高了Adobe Photoshop的工作效率，并使整个工作流程更为顺畅。

本书将软件基础知识、操作技巧以及案例实战完美地融合在一起，开拓了一种全新的学习模式。全书共分为三个篇章，分别为基础篇、技巧篇和实践篇。其中基础篇主要是通过实例使大家掌握Adobe Photoshop CS3的基础操作，其中的每一个视角都有实例演示、知识要点、知识扩展以及实例练习。技巧篇中融入了一些较深入的理论与实例，例如盖印、中性色填充等。另外，还针对现在的流行趋势融入了比较现代的设计理念及技巧，使大家在学习的同时能掌握一定的设计流行趋势。由于很多的学生在学习时不知道如何将软件与专业课程联系在一起，所以本书的实践篇主要解决这一问题，让学生在学软件的同时，可以与本专业知识相结合，做到软件与实际训练相结合。

本书实例的制作方法比较灵活，在案例演示中介绍的多为最简便、最适合的方法，希望大家在学习中能做到举一反三，从而可以大大提高自己的软件操作能力和设计水平。本书所附光盘包含了教材中所涉及的源文件及大量设计素材，既可用于教学，也适合培训学员、自学人员和从事相关创作的爱好者学习使用。

本书定位于图形图像处理初、中级用户，适合各类社会培训学员、大中专院校师生使用，也可供图形图像处理、平面设计、广告设计、平面美术等相关专业人士参考，尤其适合高等院校艺术类专业以及电脑培训学校做教材使用。

编者

2008年6月

Contents Photoshop全面攻克

目录

7/ 第1篇 基础篇

- 7 视角一 初识Photoshop CS3
 - 7 1.1 Photoshop CS3功能简介
 - 7 1.2 Photoshop CS3桌面环境
 - 9 1.3 Photoshop CS3的图像的基本理论
 - 9 1.4 Photoshop CS3的系统参数设置
 - 10 1.5 Photoshop CS3的基础操作
- 11 视角二 利用选区处理图像
 - 11 2.1 获取图像背景选区
 - 13 2.2 快速抠出图像
 - 15 2.3 选区的编辑
 - 15 2.4 综合实例——制作桌面背景
- 17 视角三 图像的画面处理
 - 17 3.1 修复图像画面瑕疵
 - 21 3.2 图像画面的基本处理
 - 22 3.3 修饰图像画面的细节
- 27 视角四 绘画的梦幻世界
 - 27 4.1 绘画工具
 - 38 4.2 历史记录画笔组
 - 42 4.3 路径工具
- 45 视角五 文字工具
 - 45 5.1 创建文字
 - 48 5.2 编辑文字效果
 - 50 5.3 文字效果的高级编辑

53/第2篇 技巧篇

- 53 视角一 魅力图像
 - 53 1.1 图像色调的调整
 - 57 1.2 调整图像的颜色
 - 61 1.3 特殊的色彩和色调调整命令
- 66 视角二 图层
 - 66 2.1 初识图层
 - 69 2.2 图层混合模式
 - 77 2.3 图层样式
- 83 视角三 蒙版
 - 83 3.1 案例演示——魅影之都
 - 84 3.2 知识要点
 - 84 3.3 练一练
- 87 视角四 滤镜
 - 87 4.1 独立的特殊滤镜
 - 88 4.2 效果滤镜
- 92 视角五 通道
 - 92 5.1 案例演示——利用通道抠像
 - 95 5.2 知识要点
 - 95 5.3 知识扩展
 - 96 5.4 通道
- 100 视角六 使用动作调板

102/第3篇 实践篇

- 102 视角一 版式设计
 - 102 1.1 汽车广告设计
 - 107 1.2 练一练
- 108 视角二 广告设计
 - 108 2.1 阿育王电影招贴设计
 - 112 2.2 练一练



第 1 篇

基础篇

视角一 初识Photoshop CS3

Photoshop CS3是Adobe公司经典图像处理软件的升级版。通过本单元学习,大家可以对Photoshop的基本功能和应用有一个基本了解,并且熟悉Photoshop CS3的工作界面,掌握图像类型、文件格式以及分辨率等图像处理基础知识。另外,本单元对Photoshop CS3的工作环境设置进行了简要介绍。大家通过学习,可以根据自己的计算机配置和操作习惯,为自己定制更为便利和高效的Photoshop CS3工作环境。

1.1 Photoshop CS3功能简介

Photoshop的功能非常强大,它支持多种图像格式和颜色模式,能同时进行多色层处理。其绘画功能和选取功能使图像编辑变得十分方便,图像变形功能可用来制作特殊的视觉效果。Photoshop还采用开放式的结构,能接受常用的图像输入设备。与Photoshop CS2相比,Photoshop CS3又增加了一些新的功能,其中数码暗房方面在功能上有了较大的强化与突破,使该软件的使用更加方便和安全。

1.2 Photoshop CS3桌面环境

Photoshop CS3安装完成后,Windows“开始”菜单的“程

序”子菜单中便会自动出现Photoshop CS3程序图标,在此选择Adobe Photoshop CS3便可启动Photoshop CS3。软件启动后,首先会出现Photoshop CS3的启动引导画面,等检测完成后,Photoshop CS3就打开了。

Photoshop CS3界面的组成如图1-1-1所示。Photoshop CS3的操作界面与先前版本的操作界面有所不同,界面的设计更加精美、简洁、时尚。

接下来将对启动后的操作界面,如菜单栏、“工具”调板、工具选项栏、控制面板及对话框等进行具体介绍,以便大家在对图像进行编辑时操作更加熟练。

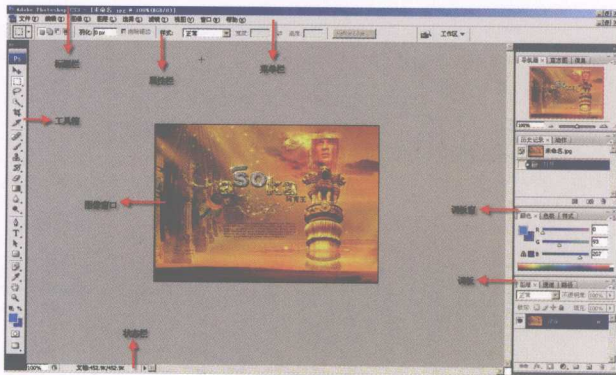


图1-1-1

1.2.1 菜单栏和命令

菜单栏是Photoshop CS3的重要组成部分,和其他应用程序一样,Photoshop CS3将所有的功能命令分类后,分别放入10个菜单中。菜单栏提供了包含“文件”、“编辑”、“图像”、“图层”、“选择”、“滤镜”、“分析”、“视图”、“窗口”和“帮助”等10个命令菜单,如图1-1-2所示。只要单击其中一个菜单,随即会出现一个下拉式菜单命令。如果命令显示为浅灰色,则表示该命令目前状态为不可执行。命令右方的字母组合代表该命令的键盘快捷键,按下该快捷键即可快速执行该命令,使用键盘快捷键有助于提高工作效率。若命令后面带省略号,则表示执行该命令后,屏幕上将会出现对话框。

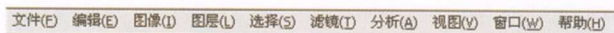


图1-1-2

提示: 打开菜单,除了通过使用鼠标单击之外,还可以使用键盘,只需要按下Alt键,同时按下菜单名字后面的英文字母即可。例如要打开“文件”菜单,可以先按Alt键,同时按下F键。打开“文件”菜单之后,可以使用方向键来浏览菜单。要关闭菜单的话,按下Esc键即可。

1.2.2 “工具”调板和工具选项栏

Photoshop CS3 “工具”调板中共有22组工具,加上其他弹出式的工具,则所有工具共达50多个,如图1-1-3所示。“工具”调板中的工具依照功能与用途分为七类,分别是:选取和编辑类工具、绘图类工具、修图类工具、路径类工具、文字类工具、填色类工具以及预览类工具。“工具”调板底部有三组调板:填充颜色控制调板支持用户设置前景色与背景色;工作模式控制调板用来选择以标准工作模式还是快速蒙版工作模式进行图像编辑;画面显示模式控制调板则支持用户决定窗口的显示模式。

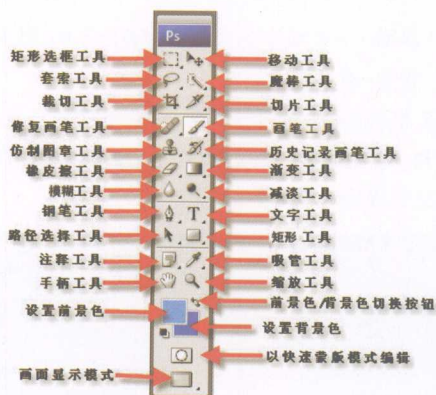


图1-1-3

1.2.3 控制面板

控制面板可以完成各种图像处理操作和工具参数的设置,例如颜色选择、编辑图层和显示信息等,是Photoshop CS3的一大特色,如图1-1-4所示。



图1-1-4

1.2.4 对话框

在Photoshop CS3中有很多不同的对话框,用以实现不同的功能,如滤镜和颜色调整等操作都是在对话框中进行的。不同的对话框针对不同功能的设置,只有在这些设置被更改后才会生效。因此对话框的操作在Photoshop CS3中是非常重要的。虽然各个对话框的功能设置不一样,但对对话框的各个组成部分基本相似。熟悉对话框的设置可以给图像操作带来很大的方便,如图1-1-5所示。

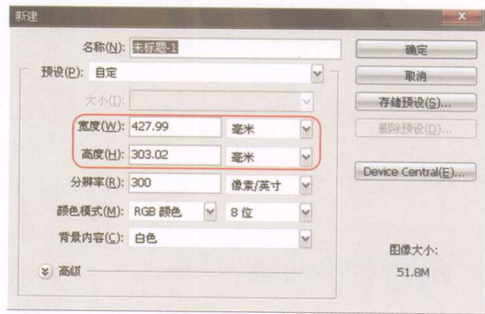


图1-1-5

1.2.5 状态栏

状态栏位于Photoshop CS3界面中打开图像文件窗口的最底部,用来显示当前操作的状态信息,例如图像当前的放大倍数和文件大小,以及使用当前工具的简要说明等,如图1-1-6所示。



图1-1-6

1.2.6 图像区

图像窗口也就是工作区,用来显示图像文件,以便于用户对图像进行浏览、编辑、和处理等操作,如图1-1-7所示。



图1-1-7

1.3 Photoshop CS3图像的基本理论

1.3.1 图像的类型

矢量图：又称向量图，它是以数学的矢量方式来记录图像内容的，其中的图形组成元素被称为对象。像Adobe Illustrator、CorelDraw、CAD、Freehand等软件就是以矢量图形为基础进行创作的。矢量文件中的图形元素具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。矢量图形与分辨率无关，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，都不会影响其清晰度。

位图：也称点阵图像或栅格图像，是由多个色块（像素）组成的图像。位图的每个像素点都含有位置和颜色信息。位图图像是与分辨率有关的，也就是说在一定面积的图像上包含有固定数量的像素。因此，如果在屏幕上以较大的倍数放大显示图像，或以过低的分辨率打印，位图图像会出现锯齿边缘。

1.3.2 像素和分辨率

像素：是构成图像的最小单位，位图中的每一个色块就是一个像素，且每一个像素只显示一种颜色。

分辨率：是指单位面积内图像所包含像素的数目，一般用“像素/英寸”和“像素/厘米”表示。分辨率的高低直接影响图像的效果，使用较低的分辨率会导致图像粗糙，在打印时图片会变得非常模糊；而使用较高的分辨率则会使文件变大，并降低图像的打印速度。

1.3.3 颜色模式

常见的颜色模式有RGB模式、CMYK模式、Lab模式、HSB模式等，每一种模式都有自己的优缺点，都有自己的适用范围，详细介绍如下：

RGB模式：RGB是色光的色彩模式。R代表红色，G代表绿色，B代表蓝色，三种色彩叠加形成了其他的色彩。该模式也叫加色模式。显示器、投影设备以及电视机等许多设备都依赖于这种加色模式来实现。就编辑图像而言，RGB色彩模式也是最佳的色彩模式，因为它可以提供全屏幕的24bit的色彩范围，即真彩色显示。

CMYK模式：CMYK模式是一种颜色反光的印刷减色模式，C代表青色，M代表洋红色，Y代表黄色，K代表黑色。CMYK模式能够避免色彩的损失，是最佳的打印模式，但运算速度很慢。

Lab模式：Lab模式由三个通道组成，它的其中一个通道是亮度，即L。另外两个是色彩通道，用a和b来表示。a通道包括的颜色是从深绿色（低亮度值）到灰色（中亮度值）再到亮粉红色（高亮度值）；b通道则是从亮蓝色（低亮度值）到灰色（中亮度值）再到黄色（高亮度值）。因此，这种色彩混合后将产生明亮的色彩。

HSB模式：在HSB模式中，H表示色相，S表示饱和度，B表示亮度。色相是纯色，即组成可见光谱的单色；饱和度表示色彩的纯度；亮度是色彩的明亮度。

Indexed模式：Indexed模式就是索引颜色模式，也叫作映射颜色模式。在这种模式下，只能存储一个8bit色彩深度的文件，即最多256种颜色，而且颜色都是预先定义好的。

GraScale模式：GraScale模式即灰度模式。灰度模式中只存在灰度。当一个彩色文件被转换为灰度文件时，所有的颜色信息都将从文件中去掉。尽管Photoshop允许将一个灰度文件转换为彩色模式文件，但不可能将原来的色彩丝毫不变地恢复回来。

Bitmap模式：Bitmap模式即黑白位图模式，就是只有黑色和白色两种像素组成的图像，不能使用图形编辑工具，并且只有灰度图像或多通道图像才能被转化为Bitmap模式。

1.4 Photoshop CS3的系统参数设置

设置Photoshop CS3的系统参数可以改变图像的编辑环境，我们经常使用到的参数设置有常规设置、文件处理设置、光标设置、性能设置和键盘快捷键设置。

1.4.1 常规设置

常规设置是所有命令中最重要的命令。执行“编辑/首选项/常规”命令，出现常规命令对话框，如图1-1-8所示。在常规命令对话框中，在“A—N”中可以对Photoshop CS3中各种常规需要进行设置。

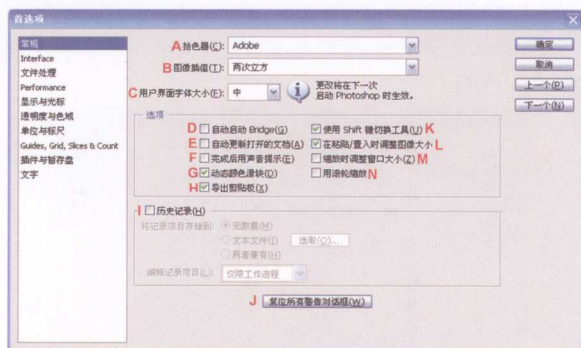


图1-1-8

1.4.2 文件处理设置

在存储文件的操作中可以了解保存文件所需要的个性设置参数，例如可以设置是否保存图像预览缩图、默认的文件扩展名等。执行“编辑/首选项/文件处理”命令，弹出如图1-1-9所示的对话框。在此对话框中可以进行所需要的设置。

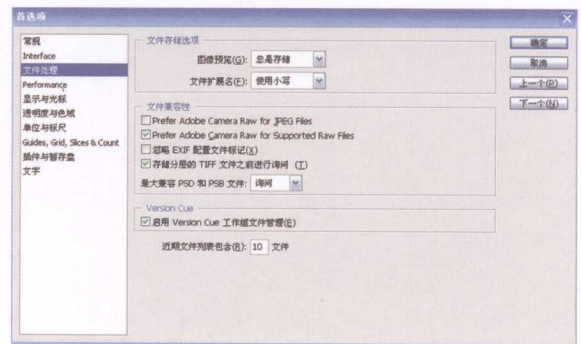


图1-1-9

1.4.3 光标设置

执行“编辑/首选项/显示与光标”命令,弹出的对话框如图1-1-10所示。可以在其中设置光标的属性。

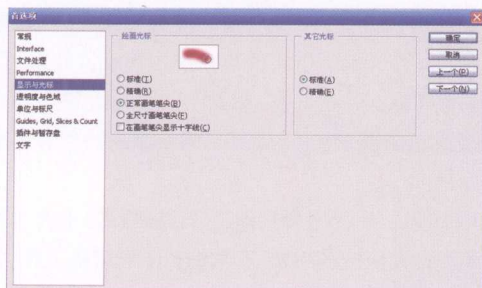


图1-1-10

提示: 有时候无论怎样调整设置都无法使光标成为正常光标形式,这个时候可以检查一下你的键盘上的大写按钮是否处于使用状态,如果是处于使用状态光标将无法恢复到正常状态。

1.4.4 性能设置

执行“编辑/首选项/性能 (Performance)”命令,弹出的对话框如图1-1-11所示。在Photoshop的使用中需要相当大的内存,在编辑图像操作时,如果计算机中的内存不能满足操作需要时,Photoshop的启动或者是运行速度会特别慢,甚至有时候有一些操作会受到限制不让使用。这个时候可以在“性能”中改变存储空间,也就是使用硬盘的空间作为虚拟内存来弥补这一不足。

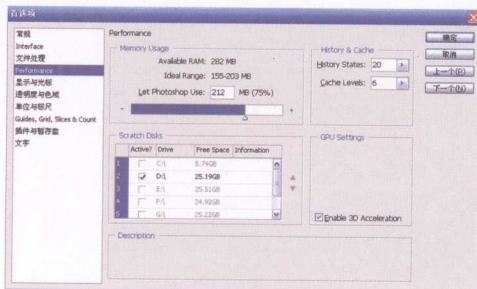


图1-1-11

1.4.5 键盘快捷键设置

执行“编辑/键盘快捷键”命令,弹出的对话框如图1-1-12所示。可以在其中根据自己使用快捷键的习惯对快捷键进行设置。

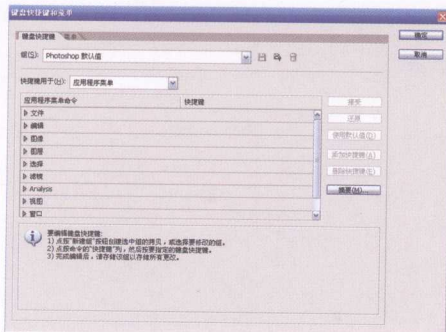


图1-1-12

1.5 Photoshop CS3的基础操作

1.5.1 文件的基本操作

想要创建图像文件,可以选择菜单栏中的“文件/新建”命令,或者按Ctrl+N快捷键,打开“新建”对话框。在该对话框中,可以设置创建的图像文件的名称、图像大小、分辨率、颜色模式、背景内容等参数选项,如图1-1-13所示。单击“新建”对话框中的“高级”按钮,可以展开“高级”选项区域。在该选项区域中,可以设置“颜色配置文件”和“像素长宽比”参数选项。

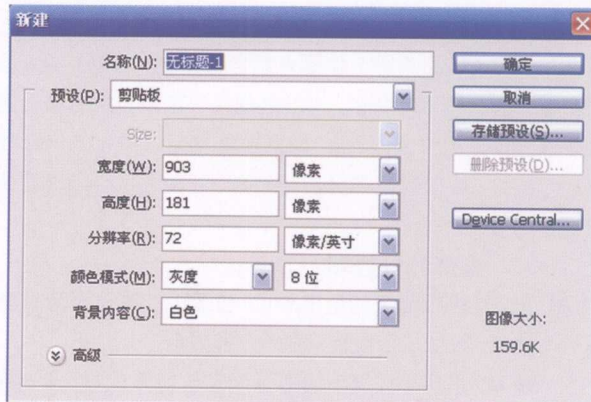


图1-1-13

想打开已有的图像文件,可以选择菜单栏中的“文件/打开”命令(Ctrl+O快捷键)或者“文件/打开为”命令(Alt+Shift+Ctrl+O快捷键),也可以双击Photoshop工作界面中的空白区域,打开“打开”对话框或“打开为”对话框,如图1-1-14所示。“打开”对话框和“打开为”对话框的区别在于,“打开”对话框中显示选中图像文件的缩略图,而“打开为”对话框只显示选中图像文件的文件大小。



图1-1-14

图像文件在创建或者处理完成后需要保存, 如果所需保存的是没有保存过的图像文件, 那么选择菜单栏中的“文件/存储”命令, 会打开“存储为”对话框, 如图1-1-15所示。在该对话框中, 设置所需保存图像文件的参数选项, 单击“保存”按钮, 即可保存该图像文件。如果保存的是已经存档的图像文件, 那么选择“存储”命令将直接保存该图像文件而不打开“存储为”对话框。

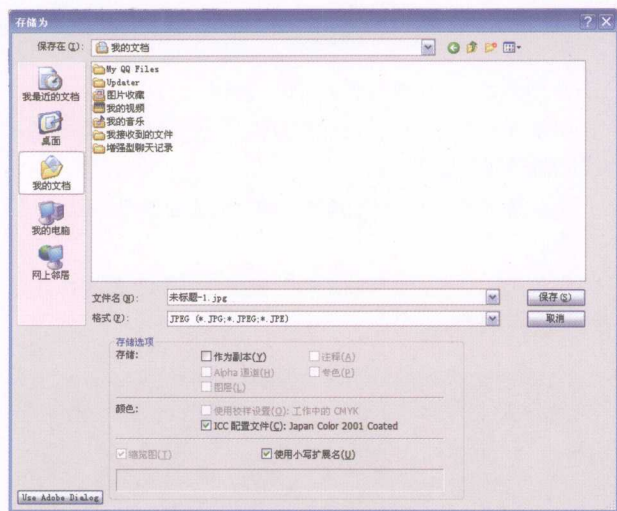


图1-1-15

1.5.2 使用Adobe Bridge浏览器

Adobe Bridge CS3是一款功能强大、易于使用的媒体管理器, 它可以让用户轻松地管理、浏览、定位和查看创作资源。Adobe Creative Suite 3软件的全部六个版本和所有专业的Adobe创作应用程序均包含Bridge, 它提供对项目文件、应用程序和设置, 以及XMP元数据标记和搜索功能的集中访问。在Photoshop CS3中, 用户可以通过执行“开始/程序/Adobe Bridge CS3”菜单将其打开, 然后通过它对计算机中的图像文件快速浏览与管理。或在Photoshop CS3中, 可以选择“文件/关闭并转到Bridge”命令, 打开Adobe Bridge媒体管理器, 如图1-1-16所示。



图1-1-16

视角二 利用选区处理图像

2.1 获取图像背景选区

2.1.1 案例演示——森林中的宠物狗

本案例通过在图像中创建特定部分选区的操作, 练习使用“魔棒工具”和“色彩范围”命令创建复杂的图像选区。

实例操作步骤:

步骤1: 打开此书配套光盘中“Chapter1/视角二/宠物狗.jpg”图像文件, 如图1-2-1所示。



图1-2-1

步骤2: 选择工具箱中的“魔棒工具”, 在属性栏设置好容差范围, 然后在蓝色背景上单击鼠标选择蓝色背景所在的图像区域, 最后将选区反向, 如图1-2-2所示。

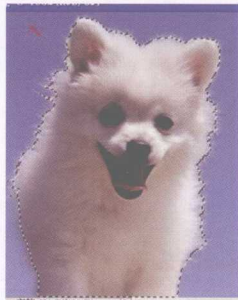


图1-2-2

步骤3: 打开“Chapter1/视角二/风景.jpg”图像文件, 如图1-2-3所示。

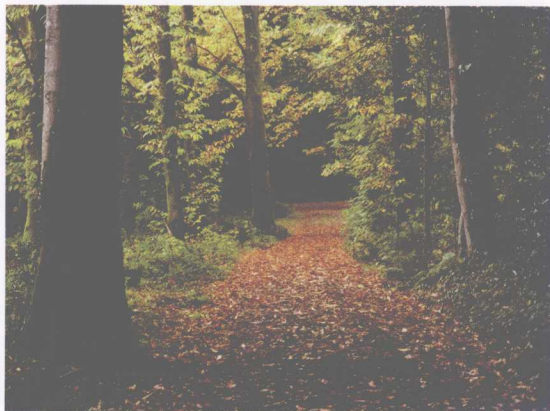


图1-2-3

步骤4: 选择“移动工具”, 将去除背景的宠物狗拖入风景图片中, 并按快捷键Ctrl+T自由变换宠物狗图形, 将“图层”的“不透明度”更改为如图1-2-4所示效果。

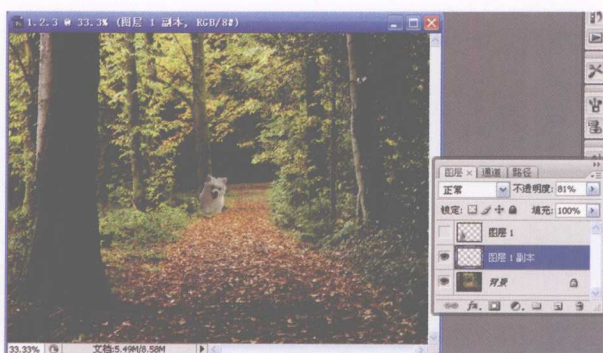


图1-2-4

步骤5: 选择“移动工具”, 再次将去除背景的宠物狗拖入风景图片中, 并按快捷键“Ctrl+T”自由变换宠物狗图形, 效果如图1-2-5所示。



图1-2-5

步骤6: 选择“移动工具”, 第三次将去除背景的宠物狗拖入风景图片中, 并按快捷键“Ctrl+T”自由变换宠物狗图形, 效果如图1-2-6所示。



图1-2-6

2.1.2 知识要点——初步了解选区工具

选区是用户在工作过程中经常会用到的功能, 使用它可以限制图像调整的范围, 也可以将图像中的一部分选中, 并使其脱离所在图像, 而且定义图案、定义画笔等操作也都离不开选区。选区表现为封闭的浮动蚂蚁线围成的区域。

Photoshop提供了很多种创建选区的工具, 例如用于创建矩形选区的矩形工具、利用自由手绘方式创建选区的套索工具, 及依据图像的颜色或亮度创建选区的魔棒工具等, 下面将详细介绍这些工具的使用方法。

1. 选框工具

选框工具主要包括矩形选框工具、椭圆选框工具、单行选框工具和单列选框工具。

矩形、椭圆选框工具主要用于在被编辑的图像中创建矩形、椭圆形区域; 单行、单列选框工具主要用于创建单行或单列的选区, 在属性栏可以做相应的设置, 如图1-2-7所示。



图1-2-7

A. 新选区: 选择新的选区 (图1-2-8)。

B. 添加到选区: 可以连续选择选区, 将新的选择区域添加到旧的选择区域里 (图1-2-9)。

C. 从选区减去: 从旧的选择区域中减去新的选择区域 (图1-2-10)。

D. 与选区交叉: 选择的是新的选择区域和旧的选择区域相交的部分 (图1-2-11)。



图1-2-8 新选区



图1-2-9 添加到选区



图1-2-10 从选区减去



图1-2-11 与选区交叉

属性栏上的样式:

利用“正常”样式可以绘制任何大小和形状的选区, 是最常用的模式 (图1-2-12)。

利用“固定长宽比”样式可以按照事先设置好的长宽比例来绘制选区, 图1-2-13中的比例为1:2。

利用“固定大小”样式可以按照事先输入的“宽度”和“高度”值精确绘制选区。图1-2-14中输入的固定值为64pxX64px。



图1-2-12 正常模式



图1-2-13 固定长宽比



图1-2-14 固定大小

属性栏上的羽化:

在“羽化”数值框中输入大于零的数值,可以指定选区并在边缘产生半选择状态,从而得到柔化效果。

提示:如果设置的“羽化”数值很大,而绘制的选区又很小,就有可能弹出提示框,但这并不会影响用户创建选区,只是这些选区在图像中看不见,而且在选区中填充颜色时,得到的图像透明度都低于50%。

2. 套索工具

套索工具是通过自由地移动鼠标来创建选区的工具,选区形状完全由用户自行控制,其工具选项条选项的意义与椭圆选框工具的意义相似。

使用多边形套索工具可以创建直边的选区,使用此工具可以选择具有直角边的物体。

磁性套索工具可以自动捕捉具有反差的颜色区边缘并创建选区。

3. 魔棒工具

使用魔棒工具可以方便地选择相邻或不相邻具有一致颜色的区域。

2.1.3 知识拓展——使用更多方法建立选区

除了使用工具,Photoshop还提供了一些相当实用的命令,来辅助用户创建一些特殊形态的选区,下面就分别对各个制作选区的命令进行讲解。

(1) 选择全部图像:要选择全部图像,可以选择“选择”/“全部”命令或按Ctrl+A键。

(2) 重新选择刚刚取消的选区:如果希望载入最后一次载入的选区,可以选择“选择/重新选择”命令或按Ctrl+Shift+D键。

(3) 反相选择:选择“选择/反相”命令可以使选区选择当前选区内容以外的图像,也就是说刚好与原来的选择范围相反。

(4) 使用“色彩范围”命令创建选区:相对于魔棒工具而言“选择/色彩范围”命令虽然与其操作原理相同,但功能更加强大,可操作性也更强。使用此命令可以从图像中一次得到一种颜色或几种颜色的选区,如图2-1-5所示。

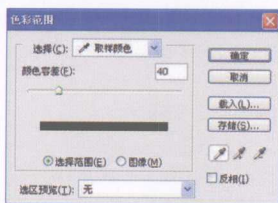


图1-2-15 色彩范围对话框

颜色吸管:选择滴管工具,单击图像中要选择的颜色区域,则该区域内所有相同的颜色将被选中。如果需要选择不同的几个颜色区域,可以在选择一种颜色后,选择“滴管加工具”单击其他需要选择的颜色区域。选择需要在已有的选区中去除某部分选区,可以选择滴“管减工具”单击其他需要去除的颜色区域。

颜色容差:如果要在当前选择的基础上扩大选区,可以将“颜色容差”滑块向右侧滑动,以扩大“颜色容差”数值。

反相:选择“反相”选项可以将当前选区反选。

选择范围、图像:利用“选择范围”和“图像”单选钮可指定预览窗口中的图像显示方式。

2.1.4 练一练



图1-2-16 原图



图1-2-17 最后效果图

2.2 快速抠出图像

2.2.1 案例演示——合成啤酒广告图像

本案例中将啤酒杯图像单独抠出,通过复制的方式使啤酒杯有规律地排列。

实例操作步骤:

步骤1:打开本书配套光盘中“Chapter1/视角二/啤酒杯.jpg”图像文件,如图1-2-18所示。



图1-2-18

步骤2:单击“快速选择”工具,在属性栏上设置画笔为90px,在啤酒杯图片的背景上单击“迅速创建选区”,然后选择“增加选区”,选择整个背景,如图1-2-19所示。



图1-2-19

步骤3: 按快捷键Ctrl+Shift+I反选图像, 得到酒杯的选区, 效果如图1-2-20所示。



图1-2-20

步骤4: 按Ctrl+N新建文件, 参数设置如图1-2-21所示。

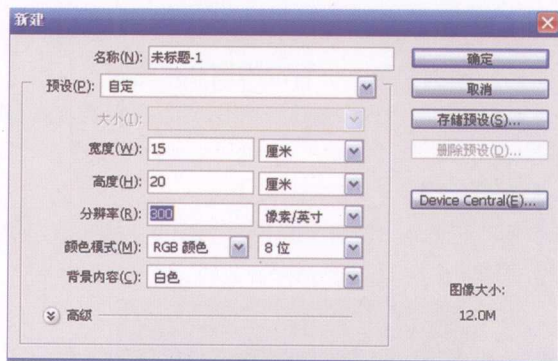


图1-2-21

步骤5: 将啤酒杯拖入图中, 按Ctrl键单击酒杯图层前面的小眼睛, 载入酒杯的选区, 按住Alt键移动复制出多个酒杯图像, 使其成倒三角形形状, 效果如图1-2-22所示。

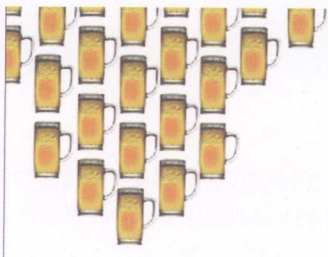


图1-2-22

步骤6: 打开本书光盘中“Chapter1/视角二/素材1”图像文件, 将图像拖入到文件中, 并按快捷键Ctrl+T自由变换放大图像, 效果如图1-2-23所示。



图1-2-23

2.2.2 知识要点——快速选择工具的运用

快速选择工具是Photoshop CS3中新增的工具之一, 在使用方法和原理上和魔棒工具相同。通过单击或拖动鼠标就能创建选区, 在属性栏上设置相应的画笔的大小就能创建大小不一的选区, 如图1-2-24所示。



图1-2-24

A. 新选区: 选择新区域, 一般情况下选择图像后, 在属性栏上会自动选择“添加到选区”按钮。

B. 添加到选区: 在旧选区的基础上增加新的选择区域, 形成最终的选择区域。

C. 从选区中减去: 在旧的选区中减去新的选择区域与旧的选择区域相交的部分, 形成最终的选区。

D. 画笔: 设置画笔的大小、硬度和间距。

2.2.3 知识扩展

快速选择工具和魔棒工具的操作方式有相同的特点, 快速选择工具对于颜色差异较大的图像也能创建选区, 但是魔棒工具只能设置不同的容差, 选择颜色差异不大的图像。

2.2.4 练一练

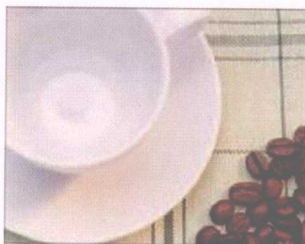


图1-2-25 原图



图1-2-26 最后效果图

2.3 选区的编辑

通常情况下,用户不可能通过一次性地绘制得到满意的选区,而是需要对选区进行这样或那样的修改。此时可以利用Photoshop中的选区编辑命令对选区进行编辑与调整。下面就详细讲解如何使用各种选区编辑命令对选区进行编辑与调整。

2.3.1 扩大选区的范围

选择“选择/扩大选区”命令,可以在选区的基础上根据当前选区的状态扩大选区的选择范围。使用此命令后,选区扩大程度与在魔棒工具的工具选项条中设置的“容差”数值有关,此数值越大,使用此命令后选区的扩大程度越大,反之则越小。

2.3.2 选择相似的图像

当在场景中创建一个选区后,选择“选择/选取相似”命令,则Photoshop会在整个图像中寻找并选取与当前存在的选区中颜色相似的区域。

2.3.3 收缩选区的范围

选择“选择/修改/收缩”命令可以将当前选区缩小,在“收缩量”数值框中输入的数值越大,选区的收缩量就越大,在此允许输入的数值范围为1~100,如图1-2-27所示。

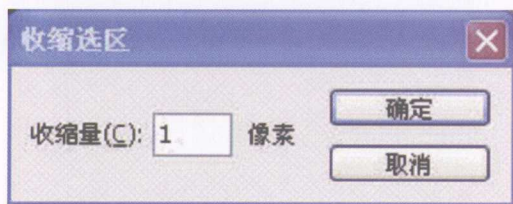


图1-2-27

提示:当选区的边缘已经到达图像文件的边缘时,再应用“收缩”命令的话,与图像边缘相接处的选区不会被收缩。

2.3.4 扩展选区的范围

选择“选择/修改/扩展”命令,可以扩大当前选区,在“扩展量”数值框中输入的数值越大,选区被扩展得越大,允许输入的数值范围为1~100。

2.3.5 使选区变得更加平滑

选择“选择/修改/平滑”命令,可以使当前选区的边缘更为平滑,在“平滑半径”数值框中,输入的数值越大,选区越平滑,在此允许输入的数值范围为1~100。

2.3.6 调整边缘

利用“调整边缘”命令是为选区添加羽化,与在绘制选区工具的工具选项条中设置“羽化”数值的作用是相同的,都是让选区的边缘更柔和。在Photoshop CS3中功能更加全面。

不同之处在于使用“羽化”命令只能对当前存在的选区进行羽化。而在工具选项条上设置“羽化”数值则必须在绘制选区前进行设置才会对后面的绘制选区操作起作用。

2.4 综合实例——制作桌面背景

本实例主要利用框选工具、套索工具、画笔工具等制作选区图形,制作出精美的桌面背景。

实例操作步骤:

步骤1: 首先按Ctrl+N新建一个文件,各项设置如图1-2-28所示,并填充背景色(R: 148, G: 182, B: 8),效果如图1-2-29所示。

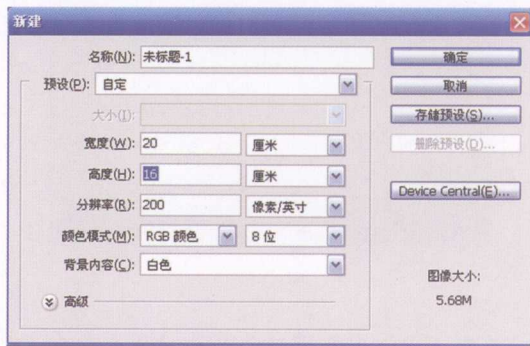


图1-2-28

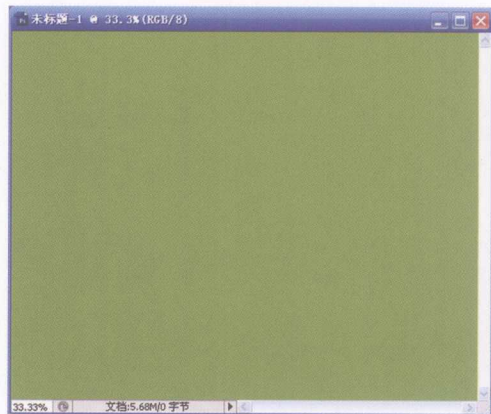


图1-2-29

步骤2: 新建一个图层,选用“多边形套锁工具”在图层中做出几道光线选区,然后用合适的颜色填充,效果如图1-2-30所示。

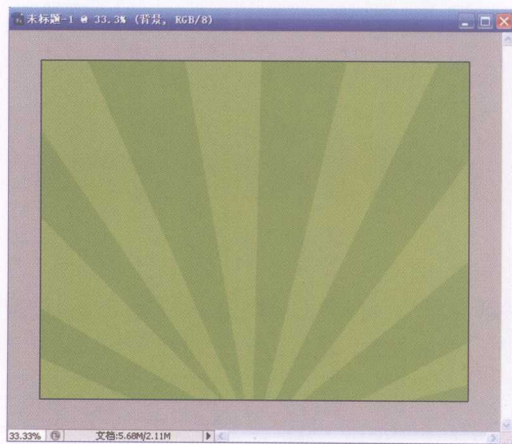


图1-2-30

步骤3: 然后用“椭圆选框工具”在图像中绘制一个椭圆形并用黑色填充, 再选择“笔刷工具”来制作草皮。先用小号点的笔刷, 在黑色椭圆的边缘处进行编辑。再把边缘处处理好以后再用大号点的笔刷进行编辑, 效果如图1-2-31所示。

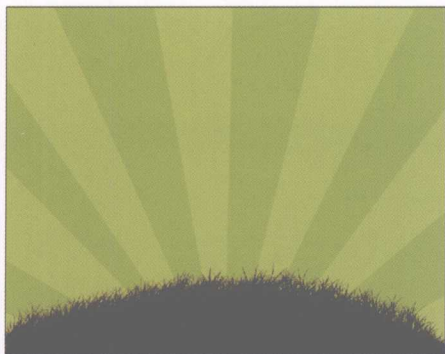


图1-2-31

步骤4: 打开本书配套光盘的Chapter1/视角二/1和Chapter1/视角二/2文件, 并拖入文件中放置在合适的位置, 效果如图1-2-32、图1-2-33所示。



图1-2-32



图1-2-33

步骤5: 选择“椭圆形工具”在图中绘制一个椭圆形, 并选择“编辑/描边”命令为椭圆形描边, 效果如图1-2-34所示。

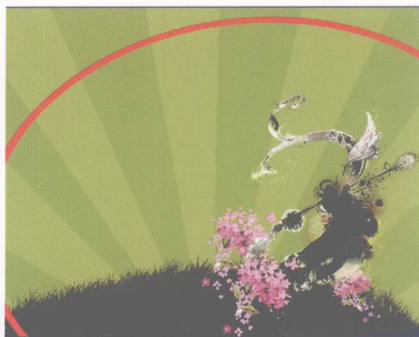


图1-2-34

步骤6: 用同样的方法绘制出图1-2-35和图1-2-36所示的图形。



图1-2-35

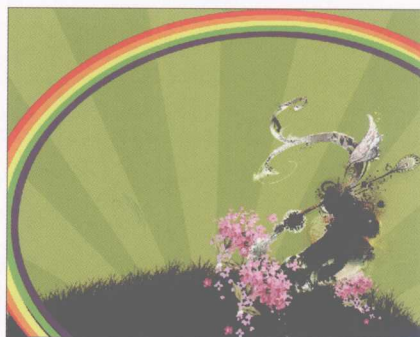


图1-2-36

步骤7: 按Ctrl+E合并所绘制的椭圆形, 并使用“框选工具”将不需要的部分删除, 然后调整图层的不透明度, 效果如图1-2-37所示。



图1-2-37