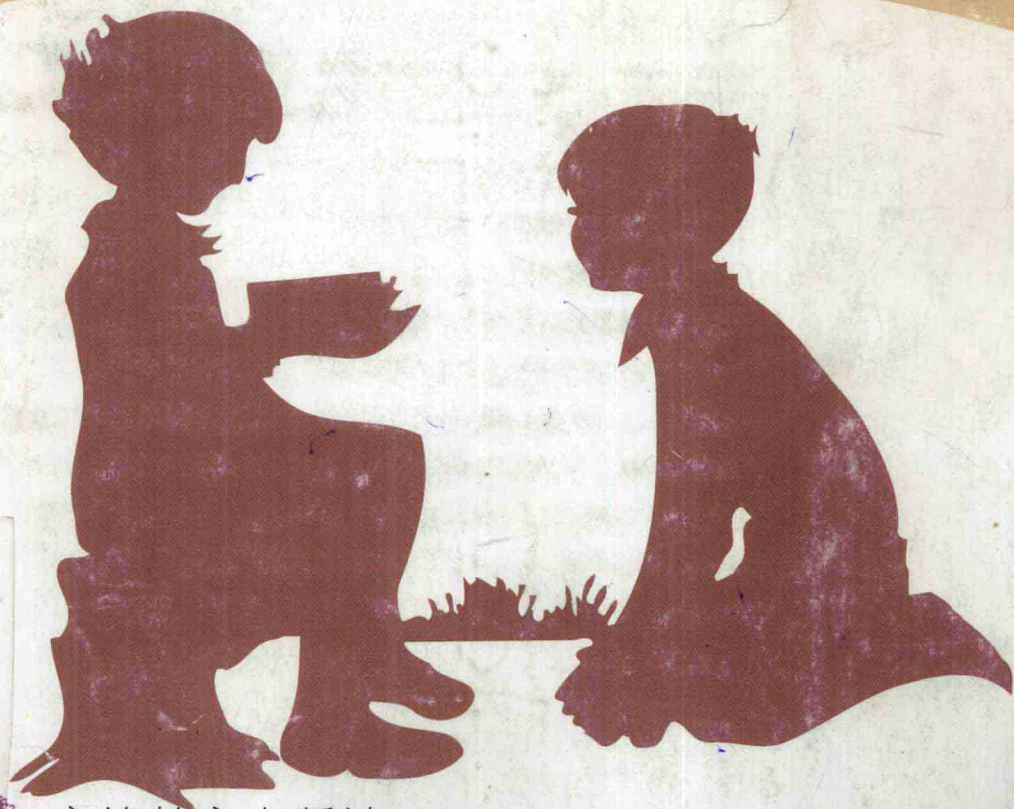




教育部职业教育与成人教育司推荐教材
五年制高等职业教育幼儿教育专业教学用书

幼儿教育课件制作

杨国建 主编



高等教育出版社

教育部职业教育与成人教育司推荐教材
五年制高等职业教育幼儿教育专业教学用书

幼儿教育课件制作

杨国建 主编

严振国 主审
赵 波



高等教育出版社

内容提要

本书系统地介绍了幼儿教育课件制作中的常用工具：图形图像素材编辑工具、音频素材编辑工具、视频素材编辑工具、动画素材制作工具和多媒体集成工具。从素材的收集、整理、编辑到集成，介绍了制作多媒体课件的全过程。本书的特点是通过大量实例，介绍各种工具的基本功能和操作方法，通俗易懂，简单实用，可让读者在较短的时间内掌握多媒体课件制作的基本方法，书中的某些例题稍做修改即可用于教学中。

本书结构清晰，层次分明，图文并茂，操作性强。配套光盘收集了书中例题的源程序、效果图和制作素材，供读者参考和练习。本书可作为高职幼儿教育专业计算机教材和各级幼儿教师培训教材，也可作为多媒体课件开发人员的参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿教育课件制作 / 杨国建主编. —北京：高等教育出版社，2005.12

ISBN 7-04-017911-3

I. 幼... II. 杨... III. 多媒体—计算机辅助教学—软件工具—高等学校：技术学校—教材 IV. G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 128880 号

策划编辑	陈 向	责任编辑	许海平	封面设计	于文燕
版式设计	范晓红	责任校对	尤 静	责任印制	朱学忠

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100011
总 机 010-58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京泽明印刷有限责任公司

开 本 787×1092 1/16
印 张 14.5
字 数 350 000

购书热线 010-58581118
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2005 年 12 月第 1 版
印 次 2005 年 12 月第 1 次印刷
定 价 26.90 元 (含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题，请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 17911-00

出版说明

高等教育出版社为全面落实国务院《关于大力推进职业教育改革与发展的决定》要求，根据教育部职业教育与成人教育司制定的“2004—2007 年职业教育教材开发编写计划”，将陆续出版五年制高职幼儿教育专业的系列教材。此次五年制幼儿教育教材的开发与编写，力求反映近年来幼教课程的改革，注意与三年制幼教教材的有机衔接，着重在五年制学制中的第四、第五年使得理论知识加厚，专业技能技巧加强。

面对 21 世纪人才规格的质量与要求，幼儿教育的学制正呈多元化格局发展，五年制高职、“3+2”高职、对口升学等多种形式的培养模式，使得幼儿教育专业焕发了前所未有的生机。本系列教材面向五年制高职、“3+2”高职幼教专业的学生，以培养德智体美等方面全面发展，具有综合职业能力，能胜任幼儿教育第一线工作的高素质劳动者和中高级实用性人才为目标。主干课教材体现幼儿教育的工作需要和社会发展的潮流，坚持以人为本，吸收国内外先进的幼教理论和较成熟的幼儿园课程改革成果；在幼儿园课程理论、幼儿发展教育学等学科的基础上，结合幼儿园教育教学的实际，以案例分析为主，遵循科学性、时代性、广泛性、实用性的原则编写。力求做到：知识面和适用面广，结构合理，符合职教的特点，实用而有创新。例如，《幼儿教师口语》、《中外学前教育史》、《学前教育科学研究》、《幼儿家庭教育与指导》、《幼儿园管理》、《幼儿教育课件制作》、《幼儿园环境创设》等教材是使学生更好的理解教研理论成果并能运用于实际工作，形成初步的对教育教学的研究能力；能掌握幼儿园教育教学基本理论，能运用现代化教学手段和方法组织教学；具有较强的表达能力，如口语表达，书面写作能力；熟悉幼儿园保教过程，具有组织幼儿园教学和幼儿活动设计的能力；具有从事幼儿教育职业活动所需要的工作方法、学习方法以及解决实际问题的能力和对信息的接受和处理能力。幼儿教育作为一个职前教育专业，其显著特点是综合性，注重培养学生的综合素养，幼儿教育专业同时又是集“幼儿教育”和“艺术教育”为一体的复合型专业，在弹奏键盘、舞蹈、美术等诸种艺术技能上有着广泛的要求。《舞蹈》（提高版）、《键盘和声与即兴伴奏》、《电子琴弹奏及演奏》、《通俗歌曲演唱技巧》等教材是为强化学生的专业技能技巧，通过专门化的学习，促进学生专业方向的形成，以助于特色发展和专业深造。

本系列教材有：《幼师英语》（附音带）、《幼师英语教师参考书》、《幼儿英语实用口语》（附音带）、《幼儿教师口语》、《中外学前教育史》、《学前教育科学研究》、《幼儿家庭教育与指导》（附光盘）、《幼儿园管理》、《幼儿教育课件制作》（附光盘）、《幼儿园环境创设》（附光盘）、《舞蹈》（提高版）（附光盘）、《键盘和声与即兴伴奏》（附光盘）、《电子琴弹奏及演奏》（附光盘）、《通俗歌曲演唱技巧》（附光盘），以后将陆续出版围绕幼儿教育专业核心课程的高职幼儿教育专门化方向教材和与主干课教材相配套的教学辅导书、教师参考书、练习册、多媒体课件等音像教材，为幼儿教育专业教学提供更多的教学资源。

为保证教材的编写质量,高等教育出版社在全国范围遴选了有丰富教学经验、较高专业水平和文字能力的教师参加编写。本教材通过了教育部教材审定委员会所聘请的专家的审定,是教育部职业教育与成人教育司推荐的教学用书。

本系列教材在编写过程中,得到了有关省市职教部门、有关业务部门、职业学校和部分大专院校的大力支持,在此表示衷心的感谢。

希望各地在使用本系列教材的过程中，注意总结经验及时提出修改意见和建议，我们将认真听取并不断完善和提高。

[illegible]

前 言

随着信息技术的发展和信息化教育的普及, 幼儿园应用多媒体课件进行教学越来越普遍, 这就要求幼儿教师掌握一定的多媒体课件制作技术, 应用于幼儿教育、教学中。

本书根据初中起点五年制高职幼儿教育专业的培养目标, 充分考虑学生的现状, 力求提高学生素质, 突出专业特色, 增强知识性和趣味性。以培养学生操作能力为主, 系统了解和掌握多媒体课件制作的基本步骤, 熟悉常用软件的操作方法。

本书遵循科学性、先进性、完整性、适用性、趣味性和可操作性的编写原则, 力争做到知识结构合理, 内容系统完整, 技术先进实用, 突出专业特色, 侧重实际应用。通过大量例题引导学生由浅入深, 循序渐进地学习和掌握多媒体技术的基础知识和多媒体工具的使用方法。

全书共五章, 系统地介绍了幼儿教育课件制作常用软件的使用方法。

第1章 图形图像素材编辑工具, 重点介绍了用 Photoshop 7.0 编辑和制作图形图像素材的方法。

第2章 音频素材编辑工具, 重点介绍了用 Cool Edit Pro 2.0 编辑音频素材的方法。

第3章 视频素材编辑工具, 重点介绍了用会声会影 7 编辑视频素材的方法。

第4章 动画素材制作工具, 重点介绍了用 Flash MX 制作动画素材的方法。

第5章 多媒体集成工具, 重点介绍了用 Authorware 制作多媒体课件的方法。

各章自成体系, 既有一定的联系, 又可有选择地进行教学。

本书图文并茂, 配以详细的操作步骤, 集知识性与趣味性于一体, 便于调动学生的学习积极性和求知欲望, 也便于学生自学。

本书配套光盘收集了书中例题的源程序、效果图和制作素材, 便于读者练习。

本书第1章由承芹编写, 第2章到第5章由杨国建编写, 全书由杨国建统稿。本书由教育部职业教育与成人教育司推荐的专家严振国、赵波先生审定。是教育部推荐的幼儿教育专业教学用书。

由于编者水平有限, 不当之处敬请读者指正。

课时分配表 (供参考)

序 号	内 容	课 时
1	第1章 图形图像素材编辑工具	16
2	第2章 音频素材编辑工具	8
3	第3章 视频素材编辑工具	12

续表

序 号	内 容	课 时
4	第4章 动画素材制作工具	18
5	第5章 多媒体集成工具	18
总计		72

编者

2005年10月

目 录

第1章 图形图像素材编辑工具..... 1

1.1 概述 1

1.1.1 Photoshop 7.0 的工作界面 1

1.1.2 图像基础知识 2

1.2 基本操作 6

1.2.1 创建选区 6

1.2.2 绘制图形 12

1.3 编辑图像 16

1.4 图层与滤镜 22

1.4.1 图层 22

1.4.2 滤镜 31

1.5 色彩调整 37

1.6 图像合成 44

思考题与习题 50

第2章 音频素材编辑工具..... 52

2.1 Cool Edit Pro 2.0 的工作界面 53

2.1.1 多轨界面 53

2.1.2 波形编辑界面 54

2.2 音频素材的获取 54

2.2.1 从 CD 中提取音频素材 55

2.2.2 从 VCD 中提取音频素材 55

2.2.3 从视频文件中提取音频素材 56

2.2.4 用麦克风录制音频素材 57

2.2.5 从磁带中转录音频素材 59

2.3 音频素材的编辑 60

2.3.1 剪辑音频素材 60

2.3.2 音量控制 64

2.4 效果处理 67

2.4.1 回声效果 67

2.4.2 混响效果 68

2.4.3 多重延迟 69

2.4.4 合唱效果 70

2.4.5 图形均衡器 71

2.5 多轨合成 72

思考题与习题 76

第3章 视频素材编辑工具 78

3.1 会声会影 7 的工作界面 78

3.1.1 工作界面 78

3.1.2 查看模式 78

3.1.3 导览面板 80

3.1.4 素材库 80

3.1.5 选项面板 80

3.2 视频素材的捕获 81

3.2.1 【捕获】选项面板 81

3.2.2 从 DV 中捕获视频素材 82

3.2.3 成批捕获视频素材 83

3.2.4 捕获静态的图像素材 84

3.3 视频素材的编辑 84

3.3.1 编辑选项面板 84

3.3.2 将素材添加到影片中 85

3.3.3 视频素材的编辑 89

3.3.4 调整音量和播放速度 91

3.3.5 添加滤镜效果 91

3.4 转场与覆盖 93

3.4.1 转场效果 93

3.4.2 覆盖效果 95

3.5 标题与字幕 98

3.5.1 标题选项面板 98

3.5.2 添加和创建标题 99

3.5.3 添加标题边框和阴影 101

3.5.4 制作动画标题	101	第5章 多媒体集成工具	166
3.6 音频素材的编辑	102	5.1 Authorware 6.5 的工作界面	166
3.6.1 音频选项面板	102	5.1.1 Authorware 6.5 的启动	166
3.6.2 添加音频素材	103	5.1.2 Authorware 6.5 的工作界面	166
3.6.3 音频素材的编辑	105	5.2 创建显示对象	169
3.7 影片的股份	106	5.2.1 创建静态对象	169
3.7.1 刻录成光盘	106	5.2.2 创建动态对象	174
3.7.2 保存到硬盘	110	5.2.3 擦除对象与程序暂停	178
3.7.3 回录到录像带	110	5.3 制作动画效果	179
思考题与习题	112	5.3.1 直线运动的动画	180
第4章 动画素材制作工具	113	5.3.2 曲线运动的动画	182
4.1 Flash MX 的工作界面	113	5.3.3 用变量控制动画的运动	184
4.1.1 工作界面	113	5.4 实现人机交互	189
4.1.2 工具箱	114	5.4.1 交互分支结构	189
4.1.3 时间轴	115	5.4.2 按钮交互	190
4.1.4 帧的概念	115	5.4.3 热区域交互	192
4.1.5 图层的概念	116	5.4.4 热对象交互	193
4.1.6 舞台和工作区	117	5.4.5 目标区交互	194
4.1.7 面板	118	5.4.6 下拉菜单交互	198
4.2 文字特效	119	5.4.7 条件交互	199
4.3 渐变动画	122	5.4.8 文本输入交互	204
4.3.1 移动渐变动画	123	5.4.9 按键交互	205
4.3.2 形状渐变动画	128	5.4.10 时间限制交互	208
4.4 多图层动画	135	5.4.11 重试限制交互	210
4.5 引导与遮罩	139	5.5 程序的调试与发布	212
4.5.1 引导层	139	5.5.1 调试方法	212
4.5.2 遮罩层	143	5.5.2 一键发布	213
4.6 特殊效果动画	149	*5.6 综合练习	215
4.7 交互式动画	156	5.6.1 设计思路	215
4.8 发布作品	163	5.6.2 程序设计	216
思考题与习题	165	思考题与习题	221
参考文献	223		

第1章 图形图像素材编辑工具

学习目标:

在多媒体课件中,需要使用大量的图形和图像素材。从图形和图像中获得的视觉信息比较直观,且易于理解和记忆,能达到比较理想的视觉感受和艺术效果。

Photoshop 7.0 是 Adobe 公司出品的平面设计软件,是一种功能十分强大的图形图像处理工具,广泛运用于平面设计领域,如图像处理、插图设计、文字特效、照片编辑等。

利用 Photoshop 7.0 最基本的功能,就可以解决多媒体课件制作中的图形图像素材问题,比如利用它进行扫描图片、数码照相、改变图片色调、对比度、明暗度,调节和修饰图片,以及绘制图形、编辑图像、调整色彩、滤镜特效、图像合成等。

本章介绍 Photoshop 7.0 的基本功能和使用方法,以及编辑、制作图像素材的基本步骤和操作方法。

学习要点:

- Photoshop 7.0 的工作界面与图像基础知识。
- 创建选区的方法与绘制图形的基本操作。
- 常用的图像编辑方法。
- 使用图层与滤镜。
- 调整图像的色彩。
- 进行图像合成。

1.1 概 述

1.1.1 Photoshop 7.0 的工作界面

Photoshop 7.0 的工作界面由标题栏、菜单栏、选项栏、工具箱、图像编辑窗口、Photoshop 7.0 桌面、面板组、状态栏等组成,如图 1.1 所示。

工具箱:按照工作性质,大致可分为选择、画图、上色、编辑、屏幕视图等几类,如图 1.2 所示。要选择某一工具,单击工具图标即可。右下角有小三角标记的工具图标,表示还隐含有同类的其他工具,用鼠标按住小三角标记即可以显示和选择。工具箱下部是三组控制器:色彩控制器(可以改变前景色和背景色)、蒙版控制器(可以控制快速进入和退出蒙版方式)、图像窗口控制器(能够改变桌面前景窗口的状态)。

选项栏:当选择某一工具后,可在选项栏中设置工具的属性。

图像编辑窗口(画布):图像编辑区,只要内存和虚拟内存允许,可以在图像编辑窗口打

开很多的图像。

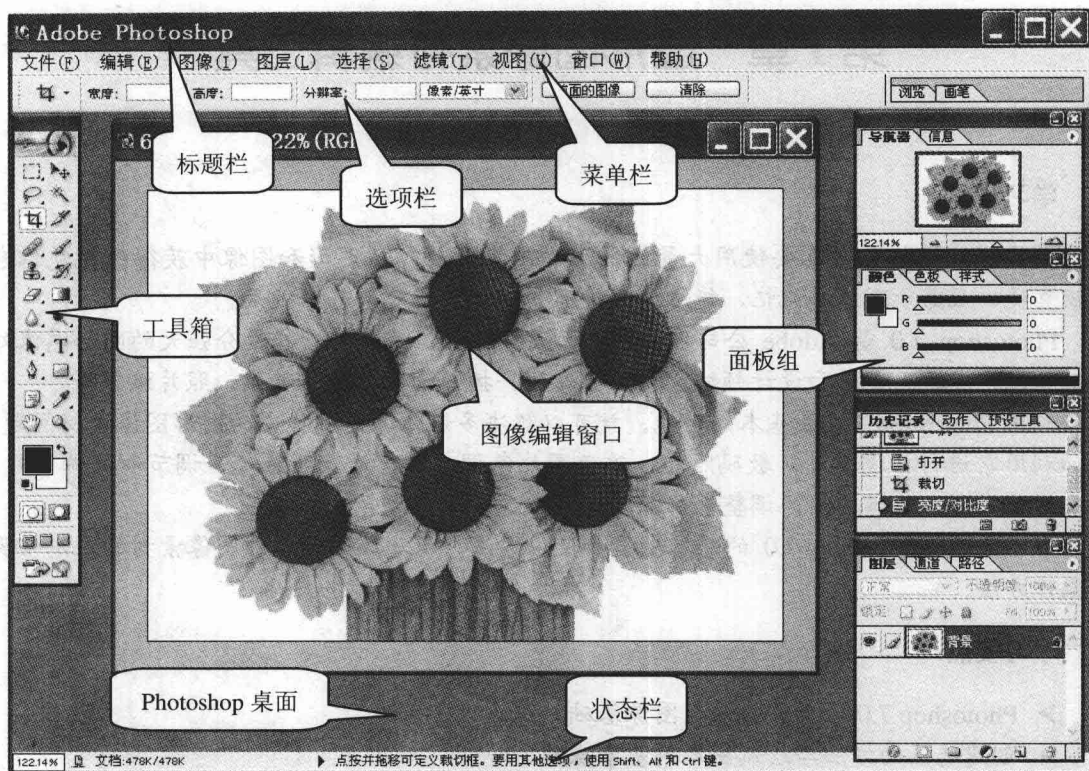


图 1.1 Photoshop 7.0 的工作界面

面板组：在默认状态下，Photoshop 7.0 有四个面板组供我们在操作中编辑、查询，每一组都包含有二、三个面板，它们是：“导航器/信息”面板组；“颜色/色板/样式”面板组；“历史记录/动作/预设工具”面板组；“图层/通道/路径”面板组。执行【窗口】菜单下的命令可以打开其他的面板组。

1.1.2 图像基础知识

在利用计算机进行图像处理之前，有必要掌握一些有关图像的基础知识，了解一些专业术语，才能更好地使用各种专业的图像处理软件，创作出精美的图像作品。

1. 位图与矢量图

计算机中显示的图形一般可以分为两大类：位图和矢量图。

位图又叫光栅图，是由许多称为像素的小方块组成的图像。位图中的像素都有自己特定的位置和颜色值，也就是说，将不同位置上的像素设置成不同颜色，就可以组成图像，它可以十分容易地模拟照片的真实效果。位图的清晰度依赖于分辨率，即每英寸像素点的数目。同样尺寸的位图，分辨率越高，所包括的像素点就越多。对于一幅位图而言，它的分辨率是固定的。当放大位图时，像素点的颗粒变大，点与点之间的过渡变得不平滑，边沿出现锯齿，如图 1.3 所示，但这样更便于对位图进行修改。在位图上进行编辑操作，实际上是对位图中的像素组进

行编辑操作，而不是编辑图形本身。

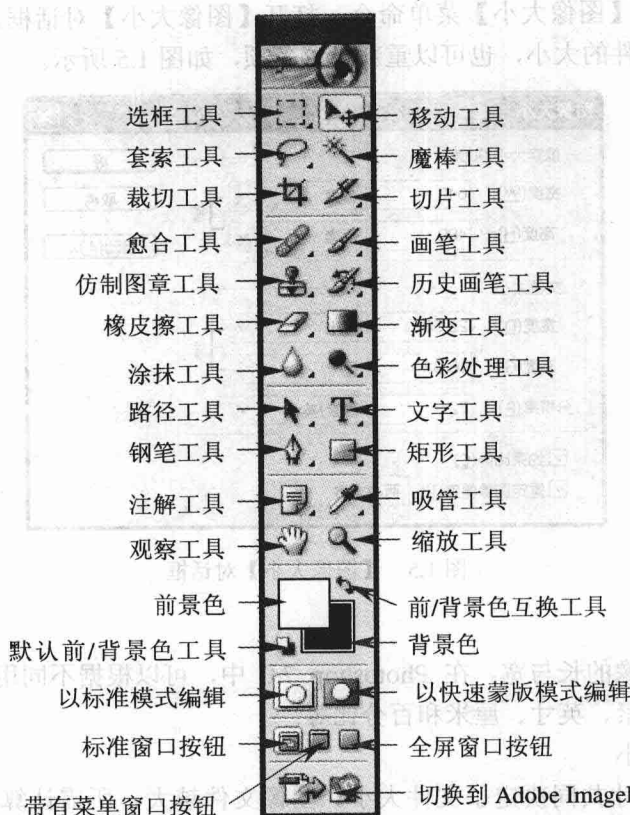


图 1.2 工具箱

Photoshop 7.0 处理的是位图图像，但它既可以打开位图文件，也可以打开矢量图文件。

矢量图是用数学方法描述的曲线及曲线围成的色块的图形，它们是存在计算机内部的一系列的数值而不是像素点。矢量图所占磁盘空间一般较小，而且与分辨率无关。在对矢量图进行放大时，不仅不会有任何失真，而且可能看起来比原图还要清晰，如图 1.4 所示。矢量图最大的缺点是难以表现色彩层次丰富的、更加逼真的图像效果。

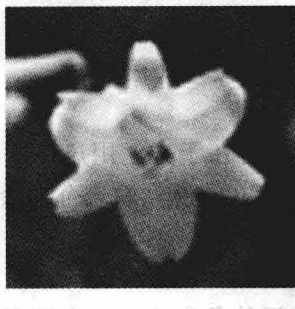


图 1.3 位图的表示



图 1.4 矢量图的表示

2. 分辨率、图像尺寸与图像文件大小

执行【图像】→【图像大小】菜单命令，打开【图像大小】对话框。可查询图像的尺寸、分辨率，了解图像文件的大小，也可以重新设置各项，如图 1.5 所示。

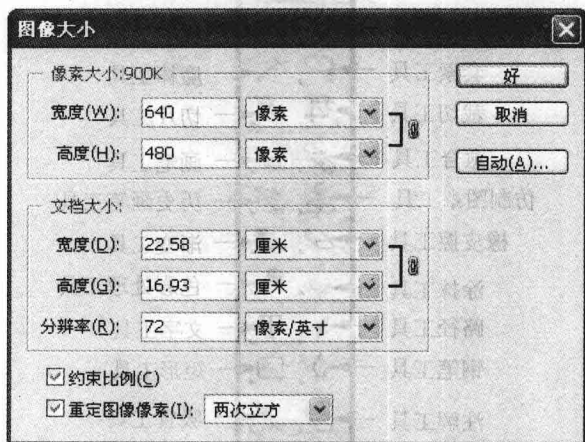


图 1.5 【图像大小】对话框

(1) 图像尺寸

图像尺寸是指图像的长与宽。在 Photoshop 7.0 中，可以根据不同用途，用各种单位来度量图像尺寸，例如像素、英寸、厘米和百分比等。

(2) 图像文件大小

图像分辨率和尺寸共同决定了文件大小。图像文件越大，所需计算机内存、磁盘空间就越大，图像处理时间就越长。所以，在进行图像处理前，必须首先选择和调整适当的分辨率和图像的尺寸。

(3) 分辨率

图像的分辨率是指单位长度内所能显示的像素的数目，一般用像素/英寸表示(1 英寸=2.54 厘米)。在相同的尺寸下，一个高分辨率的图像必然比一个低分辨率的图像所包含的像素点要多，如一个尺寸为 1 英寸×1 英寸、分辨率为 96 像素/英寸的图像含有 9 216 个像素点，而一个同样尺寸，分辨率为 300 像素/英寸的图像却含有 90 000 个像素点。

高分辨率的图像可以显示更多的细节和更细腻的颜色变化，在图像放大后不会产生太明显的失真，如图 1.6 (a) 所示。相反，低分辨的图像在图像放大后会产生失真，如图 1.6 (b) 所示。但图像尺寸相同时，高分辨率图像比低分辨率图像的文件大很多。

3. 图像的色彩模式

色彩模式是指同一属性下的不同颜色的集合。它的功能在于方便用户使用各种颜色，而不必每次使用颜色时，都进行颜色的重新调配。Photoshop 7.0 的色彩模式有十余种，常用的有以下几种：

(1) “RGB 颜色”模式

“RGB 颜色”模式是一种最基本的，也是使用最广泛的色彩模式。它源于有色光的三原色原理，其中 R 代表红色，G 代表绿色，B 代表蓝色。每种颜色都有 256 种不同的亮度值，

因此,“RGB 颜色”模式,从理论上讲有 $256 \times 256 \times 256$ 共约 1 600 万种颜色。



图 1.6 不同分辨下的图像表现

由于“RGB 颜色”模式合成可以产生白色,因此是一种加色模式,即所示颜色都是通过红、绿、蓝三种不同强度的颜色叠加而成的。

(2)“CMYK 颜色”模式(或称“CMY 颜色”模式)

“CMYK 颜色”模式是最佳的印刷模式,其中 C 代表青色, M 代表品红色, Y 代表黄色, K 代表黑色,是一种减色模式。

(3)“Lab 颜色”模式

是由国际照明委员会制订的一套标准,它由三个通道组成,每个通道包含 256 种不同的色调容量。

(4)“索引颜色”模式

“索引颜色”模式又叫“映射颜色”模式,该模式只有 8 位,即图像只能含有 256 种颜色,这些颜色是预先定义好的,组织在一张颜色表中。当用户选择从“RGB 颜色”模式到“索引颜色”模式时,“RGB 颜色”模式中的 1 600 万种颜色将映射到 256 种颜色中。虽然“索引颜色”模式会使图像颜色信息丢失,但它的文件较小,便于传输,因此,广泛应用于 Web 领域。

(5)“灰度”模式

“灰度”模式的图像只有 256 个灰度级,而没有色度和饱和度等彩色信息。“灰度”模式广泛应用于黑白印刷中。

4. 图像文件格式

Photoshop 7.0 软件支持多种图像文件格式,但不同的图像色彩模式及其内容,所允许存储的文件格式将各不相同。常用的文件格式有:

① PSD: 它是 Photoshop 7.0 的缺省文件格式,它支持所有的图像类型,唯一的缺点是很少有其他的图像软件能够打开这种格式的文件。

② TIF: 是用于应用软件交换的文件格式,它支持 LZW 压缩方式,这种压缩方式对图像的损失很少。

③ BMP: 它是一种 Windows 下的标准图像文件格式,当保存这种文件格式时,可以选择“Windows”格式或是“OS/2”格式。

④ PCX: 它是由 Zsoft 公司开发的一种图像文件格式,是一种最老的 DOS 画图软件所使

用的图像格式。

⑤ JPEG: 是一种表态图形压缩算法, 这种文件格式是目前最有效和最基本的一种压缩格式。当以这种格式进行存盘时, 可以选择四种压缩程度, 在实际的 Photoshop 7.0 操作中, 建议使用“高品质”的压缩程度以保证图像质量。

1.2 基本操作

1.2.1 创建选区

在进行许多操作前, 首先应该选择所要处理的图像区域, 即创建选区。Photoshop 7.0 提供了多种创建选区的方法, 概括起来主要有两种:

直接创建法: 用 Photoshop 7.0 提供的工具来创建选区, 这些工具包括选框工具、套索工具、魔棒工具等。

间接创建法: 用 Photoshop 7.0 提供的非直接创建选区工具并与相应的命令结合来创建选区, 如利用路径、通道和蒙版工具等。

例 1-1: 雾里看花。

本例介绍用选框工具创建选区的方法。

(1) 执行【文件】→【打开】菜单命令, 打开“荷花”图片。

(2) 选择【椭圆选框工具】, 在画布上画一个椭圆选区, 图 1.7 所示。

(3) 执行【选择】→【羽化】菜单命令, 打开【羽化选区】对话框。设置【羽化半径】为 60 像素, 如图 1.8 所示, 单击【好】按钮。

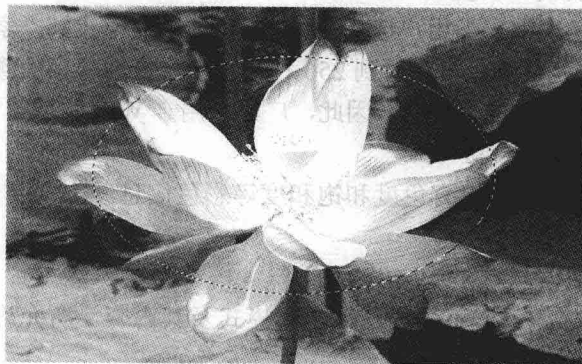


图 1.7 创建椭圆选区

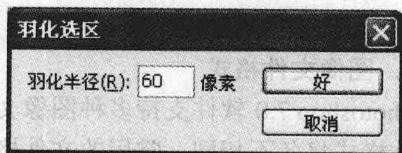


图 1.8 设置羽化值

(4) 执行【选择】→【反选】菜单命令, 选取了椭圆以外的区域。按 Delete 键, 将选区删除, 出现朦胧效果, 如图 1.9 所示。

注: 羽化是一种常用的工具, 能使图片的边缘变得模糊, 产生朦胧的艺术效果。

例 1-2: 出水芙蓉。

本例介绍利用通道创建选区的方法。

(1) 执行【文件】→【打开】菜单命令, 打开“荷花”图片。

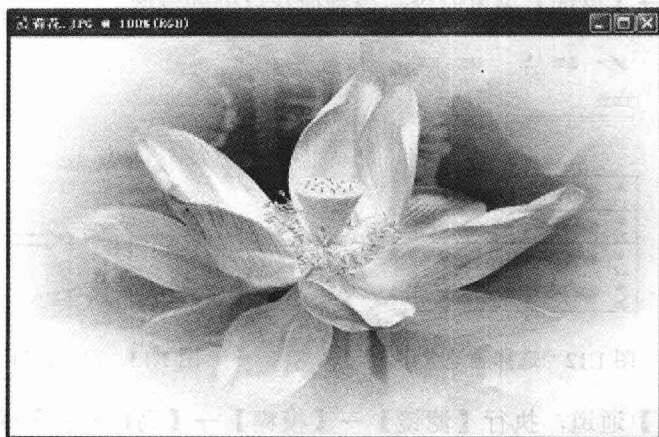


图 1.9 朦胧效果

(2) 单击【通道】面板，选择黑白对比强烈的【红】色通道，用鼠标将【红】通道拖到下方的【创建新通道】按钮上松开鼠标，在【通道】面板上创建一个【红副本】通道，如图 1.10 所示。

注：通道是指色彩的通道，通道主要用于存储图像颜色的信息和图层中的选择信息。

(3) 执行【图像】→【调整】→【色阶】菜单命令，打开【色阶】对话框。调整色阶的值，如图 1.11 所示，使图片的黑白对比更强烈。

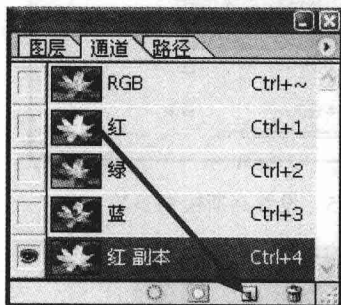


图 1.10 创建新通道

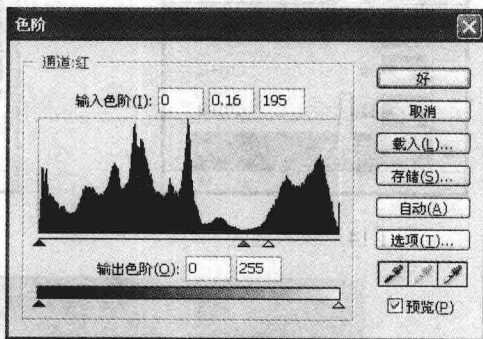


图 1.11 设置色阶参数

注：色阶可以调整图像的明暗度，也可以调整图像中不同色彩的浓度，使图像中的某些色彩更加强烈。

(4) 选择【画笔工具】，在选项栏的【画笔】列表中，选择画笔【主直径】为“21 像素”，如图 1.12 所示。

(5) 鼠标在画布上拖动，用画笔涂抹通道，将荷花以外的区域涂抹成黑色。

(6) 单击【前/背景色互换】按钮（或按 X 键），将前景色设置为白色，如图 1.13 所示。

(7) 用画笔将荷花的花瓣涂抹成白色，使荷花完全变成白色。

(8) 单击【通道】面板中的【将通道作为选区载入】按钮，图片中的荷花被选取，图 1.14

所示。执行【选择】→【反选】菜单命令，得到荷花以外的选区。

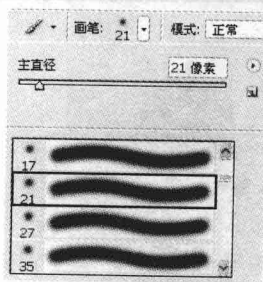


图 1.12 选择画笔大小

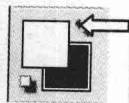


图 1.13 前/背景色互换

(9) 单击【RGB】通道，执行【滤镜】→【模糊】→【高斯模糊】菜单命令，打开【高斯模糊】对话框。将【半径】调整为9.0像素，图1.15所示，单击【好】按钮。荷花的背景被虚化了，最终效果如图1.16所示。



图 1.14 载入选区



图 1.15 设置高斯模糊参数

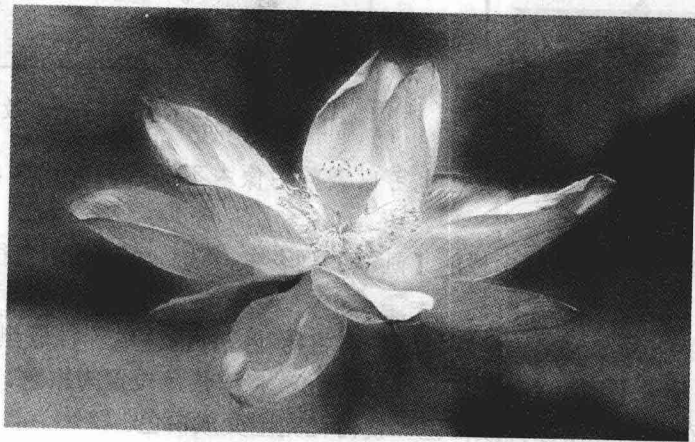


图 1.16 最终效果