

教育部全国职业教育与成人教育行业规划教材
“十二五”全国高校动漫游戏专业骨干课程教材

Photoshop & Illustrator

平面设计基础与实训



杨浩婕 主编



海洋出版社

教育部全国职业教育与成人教育行业规划教材
“十二五”全国高校动漫游戏专业骨干课程教材

Photoshop & Illustrator

平面设计基础与实训



主 编：杨浩婕

副主编：陈爱玲 邹佰晶 崔 淼 刘 石 庄美男

海洋出版社

2012年·北京

内 容 简 介

平面设计是设计类、动漫类等多个专业教学的基础课,掌握平面设计的基本规律,熟练应用主流设计软件已成为当前各类设计人员的基本素质要求。

本书收录了大量平面设计典型案例,内容涉及插图插画、企业标志、产品包装、广告招贴、书籍封面、宣传手册、建筑后期、网页互动等多个设计领域。分别对项目的实施过程进行了详细的分析和讲解,让学生熟练掌握平面设计实际项目全过程中构思、设计、实施、运行各个环节的执行方式。这些实际项目没有局限于设计软件工具的使用,而是着重于提高学生在实际工作中解决问题的能力。从项目的前期调研、综合分析、设计草图、颜色设定入手,带领学生完成整个项目制作的过程,最后总结项目制作要点并开展拓展练习。本书中很多项目是将 Photoshop 和 Illustrator 两个软件结合起来进行制作,这样不仅可以使学生学习到两个软件各自的功能,发挥各自长处,而且可以尽快掌握搭配使用,提高工作效率创作出更完美的作品。

本书适合高等院校平面设计基础课程教学,也可做为设计爱好者的自学教材。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop & Illustrator 平面设计基础与实训/杨浩婕主编. —北京:海洋出版社,2012.2
ISBN 978-7-5027-8176-7

I. ①P… II. ①杨… III. ①图象处理软件, Photoshop、Illustrator IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 269740 号

书 名: Photoshop & Illustrator 平面设计基础与实训	发 行 部: (010) 62174379 (传真) (010) 62132549
主 编: 杨浩婕	(010) 68038093 (邮购) (010) 62100077
副 主 编: 陈爱玲 邹佰晶 崔淼 刘石 庄美男	网 址 www.oceanpress.com.cn
责任编辑: 赵 武	承 印: 北京盛兰兄弟印刷装订有限公司
责任校对: 肖新民	版 次: 2012 年 2 月第 1 版
责任印制: 刘志恒	2012 年 2 月第 1 次印刷
排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳	开 本: 787mm×1092mm 1/16
出版发行: 海洋出版社	印 张: 13.75 (彩色 9.5 印张)
地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 室)	字 数: 320 千字
100081	印 数: 1~4000 册
技术支持: (010) 62100052	定 价: 45.00 元 (含 1DVD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

前言

本书由具有多年一线教学经验的教师团队编写，书中内容是团队成员对多年从业经验和教学经验的总结。本书对十几个高质量实际项目的实施过程进行了详细的分析和讲解，旨在让学生熟练掌握平面设计实际项目全过程中构思、设计、实施和运行四部分的执行方式。这些实际项目没有局限于设计软件工具的使用，而是着重于提高学生在实际工作中解决问题的能力。从项目的前期调研、综合分析、设计草图和颜色设定入手，带领学生完成整个项目的制作过程，最后总结项目制作要点并开展拓展练习。本书中很多项目是将 **Photoshop** 和 **Illustrator** 两个软件结合起来进行制作，这样不仅可以使学生学习到两个软件各自的功能，发挥软件各自的长处，而且可以尽快掌握如何搭配使用，提高工作效率并创作出更完美的作品。

在实例的讲解上，本书采用了统一的结构，每个实例都包括“项目构思”、“项目设计”、“项目实施”、“拓展练习”4个部分。

“项目构思”讲解了项目的设计目的和寓意表达，包括项目前期调研和项目的分析；

“项目设计”讲解了设计思路、项目草图设计、颜色设定和项目设计流程；

“项目实施”讲述了项目的具体实现方案和制作操作步骤生成及运用功能；

“实训要点”总结项目制作过程中涉及到的软件操作知识点；

“拓展练习”针对所学知识设计相关项目，意在对所学知识的巩固及锻炼学生综合应用能力。

本书第2章由崔淼、陈爱玲老师编写，第3章由邹佰晶老师编写，第4章由刘石老师编写，第8章由庄美男老师编写。

其他内容包括：配套光盘中附所有实际项目的源文件、素材文件、拓展训练文件、特效笔刷文件。

由于作者水平有限，缺点和错误在所难免，恳请各位读者谅解，并及时提出宝贵意见和建议，我们将不胜感激。本书部分图片素材来自于网络，在这里对提供素材的作者一并表示感谢。

杨浩捷
于大连东软信息学院

目 录

第1章 Photoshop & Illustrator 快速入门 1

1.1 Photoshop & Illustrator 基础知识	1
1.1.1 像素与分辨率	1
1.1.2 图像尺寸	1
1.1.3 矢量图和位图	1
1.1.4 常用颜色模式	1
1.1.5 常用文件格式	2
1.2 Photoshop快速入门	3
1.2.1 Photoshop基本工作环境概览	4
1.2.2 Photoshop工具的基本操作	5
1.2.3 Photoshop图层调板功能介绍	13
1.3 Illustrator快速入门	14
1.3.1 Illustrator基本工作环境概览	14
1.3.2 Illustrator工具的基本操作	15

第2章 插画设计与制作 24

2.1 插画概述	24
2.1.1 招贴广告插画	25
2.1.2 杂志书籍插画	26
2.1.3 产品包装插画	26
2.1.4 影视插画	27
2.2 书籍封面插画设计与制作	28
2.2.1 项目构思	28
2.2.2 项目设计	29
2.2.3 项目实施	31
2.2.4 拓展练习	37
2.3 图书插画设计与制作	38
2.3.1 项目构思	38
2.3.2 项目设计	39
2.3.3 项目实施	39
2.3.4 拓展练习	48

第3章 标志及应用设计与制作 49

3.1 企业标志设计概述	49
--------------	----

3.2	阳光公司标志设计与制作	51
3.2.1	项目构思	51
3.2.2	项目设计	52
3.2.3	项目实施	54
3.2.4	拓展练习	57
3.3	某企业标志设计与制作	57
3.3.1	项目构思	57
3.3.2	项目设计	58
3.3.3	项目实施	59
3.3.4	拓展练习	62
3.4	某企业VI系统应用设计与制作1: 名片设计与制作	63
3.4.1	项目构思	63
3.4.2	项目设计	63
3.4.3	项目实施	64
3.5	某企业VI系统应用设计与制作2: 广告伞设计与制作	66
3.5.1	项目构思	67
3.5.2	项目设计	67
3.5.3	项目实施	67
3.6	企业视觉识别系统服装应用项目拓展练习	69

第4章 产品包装设计与制作 70

4.1	包装设计概述	70
4.1.1	外形要素	70
4.1.2	构图要素	71
4.1.3	材料要素	73
4.2	洗发水包装设计与制作	74
4.2.1	项目构思	75
4.2.2	项目设计	75
4.2.3	项目实施	76
4.3	手机包装设计与制作	81
4.3.1	项目构思	81
4.3.2	项目设计	81
4.3.3	项目实施	82
4.4	葡萄汁包装设计项目拓展练习	89

第5章 招贴设计与制作

90

- 5.1 招贴设计概述 90
 - 5.1.1 招贴设计 90
 - 5.1.2 招贴设计特征 92
- 5.2 地产招贴设计与制作 94
 - 5.2.1 项目构思 94
 - 5.2.2 项目设计 96
 - 5.2.3 项目实施 97
- 5.3 先后设计工作室宣传招贴设计与制作 100
 - 5.3.1 项目构思 101
 - 5.3.2 项目设计 101
 - 5.3.3 项目实施 101
- 5.4 先后设计工作室宣传招贴设计项目拓展练习 106

第6章 书籍封面设计与制作

107

- 6.1 书籍封面设计概述 107
 - 6.1.1 封面设计 107
 - 6.1.2 封面设计的构思 107
 - 6.1.3 封面的文字设计 108
 - 6.1.4 封面的图片设计 110
 - 6.1.5 封面的色彩设计 110
- 6.2 《发现孩子》封面设计与制作 111
 - 6.2.1 项目构思 111
 - 6.2.2 项目设计 112
 - 6.2.3 项目实施 113
- 6.3 《美丽日本语》封面设计与制作 124
 - 6.3.1 项目构思 125
 - 6.3.2 项目设计 125
 - 6.3.3 项目实施 126
- 6.4 《美丽日本语》封面设计项目拓展练习 134

第7章 宣传册设计与制作

135

- 7.1 宣传册设计概述 135
 - 7.1.1 宣传册设计内容编排注意事项 135
 - 7.1.2 如何规划企业宣传册内容 137

7.2	东方圣荷西宣传册设计与制作	139
7.2.1	项目构思	140
7.2.2	项目设计	141
7.2.3	封面设计项目实施	142
7.2.4	内页1设计项目实施	144
7.2.5	内页2设计项目实施	148
7.2.6	内页3设计项目实施	153
7.3	星海湾房产宣传册项目拓展练习	157

第8章 建筑效果后期设计与制作 158

8.1	长城LED公司灯光照明设计与制作	158
8.1.1	项目构思	158
8.1.2	项目设计	159
8.1.3	项目实施	159
8.2	南京体育馆休息大厅室内效果图后期制作	168
8.2.1	项目构思	168
8.2.2	项目设计	168
8.2.3	项目实施	169
8.3	室内效果图后期制作项目拓展练习	176

第9章 网页界面设计与制作 177

9.1	网页界面设计概述	177
9.1.1	网页界面设计	177
9.1.2	网页界面设计的特性	178
9.2	网页元素设计与制作1：按钮设计与制作	179
9.2.1	项目构思	179
9.2.2	项目设计	179
9.2.3	项目实施	180
9.3	网页元素设计与制作2：导航栏设计与制作	183
9.3.1	项目构思	184
9.3.2	项目设计	184
9.3.3	项目实施	184
9.4	美食网页设计与制作	194
9.4.1	项目构思	195
9.4.2	项目设计	195
9.4.3	项目实施	196
9.5	网页设计项目拓展练习	212

Photoshop & Illustrator 快速入门

1.1 Photoshop & Illustrator 基础知识

1.1.1 像素与分辨率

像素：构成位图图像的最小单位。每一个像素具有该位置和颜色信息，位图中的每一个小色块就是一个像素。

分辨率：单位面积内像素的数量。

分辨率分为图像分辨率（ppi）、打印分辨率（dpi）和印刷分辨率（lpi）。图像分辨率与图像大小相关，对于相同的图片，分辨率越高则图像越大，反之就越小。打印分辨率表示在打印时每英寸有多少点像素，只有在打印时才涉及到。印刷分辨率指每英寸有多少行。

1.1.2 图像尺寸

(1) 图像文件的大小以 KB 和 MB 为单位。

(2) 图像文件的大小是由文件的尺寸（宽度、高度）和分辨率决定的。图像文件的宽度、高度和分辨率越大，图像也就越大。

(3) 当图像文件大小是定值时，其宽度、高度与分辨率成反比。

(4) 在改变位图图像的大小时应该注意：当图像由大变小，其印刷质量不会降低；但当图像由小变大时，其印刷品质将会下降。

1.1.3 矢量图和位图

计算机所处理的图像从描述原理上可分为两类——矢量图和位图。

矢量图：又称向量图形，是由线条和节点组成的图像。无论放大多少倍，图形仍能保持原来的清晰度，无马赛克现象且色彩不失真。

位图：又称点阵图像，是由很多个像素（色块）组成的图像。位图的每个像素点都含有位置和颜色信息。我们现在使用 Photoshop 处理出来的图片就是位图。

矢量图和位图的区别在于，图片放大后变得粗糙且有马赛克出现的就是位图，反之是矢量图。

1.1.4 常用颜色模式

RGB 模式：该模式下图像由红（R）、绿（G）、蓝（B）3 种基色按 0 ~ 255 的亮度值混合构成，大多数显示器均采用此种颜色模式。三种基色亮度值相等时即可产生灰色；亮度值都为 255 时，产生纯白色；亮度值都为 0 时，产生纯黑色。



CMYK 模式：该模式下图像是由青 (C)、洋红 (M)、黄 (Y)、黑 (K) 4 种颜色构成，主要用于彩色印刷。在制作印刷用文件时，最好保存成 TIFF 格式或 EPS 格式，这些都是印刷上支持的文件格式。

Lab 模式：该模式是 Photoshop 的标准色彩模式，也是不同颜色模式之间转换时使用的中间模式。它的特点是在不同的显示器或打印设备上，所显示的颜色都是相同的。

灰度模式：该模式下图像由具有 256 级灰度的黑白颜色构成。一幅灰度图像在转变成 CMYK 模式后可以增加色彩；如果将 CMYK 模式的彩色图像转变为灰度模式，则颜色不能恢复。

位图模式：该模式下图像由黑白两色组成，图形不能使用编辑工具。只有灰度模式才能转变成位图模式。

索引模式：该模式又叫图像映射色彩模式，这种模式的像素只有 8 位，即图像只有 256 种颜色，是网上和动画中常用的图像模式。

双色调模式：采用 2 ~ 4 种彩色油墨混合其色阶来创建双色调（两种颜色）、三色调（三种颜色）、四色调（四种颜色），主要用于减少印刷成本。

多通道模式：若图像只用了 1 ~ 3 种颜色时，使用该模式可减少印刷成本并保证图像颜色的正确输出。

1.1.5 常用文件格式

PSD 和 PDD 格式：是 Photoshop 软件的专用文件格式，能保存图层、通道、路径等信息，便于以后修改。缺点是保存文件较大。

BMP 格式：是微软公司绘图软件的专用格式，是 Photoshop 最常用的位图格式之一，支持 RGB、索引、灰度和位图等颜色模式，但不支持 Alpha 通道。

Photoshop EPS 格式 (*.EPS)：是最广泛地被向量绘图软件和排版软件所接受的格式。可保存路径，并在各软件间进行相互转换。若用户要将图像置入 CorelDRAW、Illustrator、PageMaker 等软件中，可将图像存储成 Photoshop EPS 格式。它不支持 Alpha 通道。

JPEG 格式 (*.JPG)：一种压缩效率很高的存储格式，是一种有损压缩格式。支持 CMYK、RGB 和灰度等颜色模式，但不支持 Alpha 通道。JPEG 格式是目前网络可以支持的图像文件格式之一。

TIFF 格式 (*.TIF)：是为 Macintosh 开发的最常用的图像文件格式。它既能用于 MAC，又能用于 PC，是一种灵活的位图图像格式。TIFF 在 Photoshop 中可支持 24 个通道，是除了 Photoshop 自身格式外唯一能存储多个通道的格式。它是基于桌面出版的采用无损压缩格式。

AI 格式：是 Illustrator 的源文件格式。在 Photoshop 软件中可以将保存了路径的图像文件输出为 AI 格式，然后在 Illustrator 和 CorelDRAW 软件中直接打开它并进行修改处理。

GIF 格式：是由 CompuServe 公司制定的，只能处理 256 种色彩；常用于网络传输，其传输速度比传输其他格式的文件快很多，并且可以将多张图像存成一个文件而形成动画效果。

PDF 格式: 是 Adobe 公司推出的专为电子出版而制定的, Acrobat 的源文件格式。不支持 Alpha 通道。在存储前, 必须将图片的模式转换为位图、灰度、索引等颜色模式, 否则无法存储。

PNG 格式: 是 Netscape 公司针对网络图像开发的文件格式。这种格式可以使用无损压缩方式压缩图像文件, 并利用 Alpha 通道制作透明背景, 是功能非常强大的网络文件格式, 但较早版本的 WEB 浏览器可能不支持。

1.2 Photoshop 快速入门

Photoshop 是 Adobe 公司旗下最为著名的图像处理软件之一。它应用领域很广泛, 在图像、图形、文字、视频、出版各方面都有涉及。

平面设计

平面设计是 Photoshop 应用最为广泛的领域, 无论是图书封面, 还是招帖、海报, 这些具有丰富图像的平面印刷品基本上都需要 Photoshop 软件对图像进行处理。

修复照片

Photoshop 具有强大的图像修饰功能。利用这些功能, 可以快速修复一张破损的老照片, 也可以修复人脸上的斑点等缺陷。

广告摄影

广告摄影作为一种对视觉要求非常严格的工作, 其最终成品往往要经过 Photoshop 的修改才能得到满意的效果。

影像创意

影像创意是 Photoshop 的特长, 通过 Photoshop 的处理可以将原本风马牛不相及的对象组合在一起, 也可以使用移花接木的手段使图像发生巨大变化。

艺术文字

使用 Photoshop 可以使文字发生各种各样的变化, 并利用这些艺术化处理后的文字为图像增加效果。

网页制作

网络的普及是促使更多人掌握 Photoshop 的一个重要原因, 因为在制作网页时 Photoshop 是必不可少的网页图像处理软件。

建筑效果图后期修饰

在制作建筑效果图 (包括许多三维场景) 时, 人物与配景 (包括场景的颜色) 常常需要在 Photoshop 中增加并调整。

绘画

由于 Photoshop 具有良好的绘画与调色功能, 许多插画设计制作者往往使用铅笔绘制草稿, 然后用 Photoshop 填色的方法来绘制插画。除此之外, 近些年来非常流行的像素画也多是设计师使用 Photoshop 创作的作品。

绘制或处理三维贴图

在三维软件中, 能够制作出精良的模型, 而如果不能为模型应用逼真的贴图, 也无法得到较好的渲染效果。实际上在制作材质时, 除了要依靠软件本身具有的材质功

能外,利用 Photoshop 制作在三维软件中无法得到的合适的材质也非常重要。

婚纱照片设计

当前越来越多的婚纱影楼开始使用数码相机,这也使得婚纱照片设计的处理成为一个新兴的行业。

视觉创意

视觉创意与设计是设计艺术的一个分支,此类设计通常没有非常明显的商业目的,但由于它为广大设计爱好者提供了广阔的设计空间,因此越来越多的设计爱好者开始学习 Photoshop,并进行具有个人特色与风格的视觉创意。

图标制作

虽然使用 Photoshop 制作图标会感觉有些大材小用,但使用此软件制作的图标非常精美。

界面设计

界面设计是一个新兴的领域,已经受到越来越多的软件企业及开发者的重视,虽然暂时还未成为一种全新的职业,但相信不久一定会出现专业的界面设计师这一职业。在当前还没有用于做界面设计的专业软件,因此绝大多数设计者使用的都是 Photoshop。

上述列出了 Photoshop 应用的 13 大领域,但实际上其应用不止上述这些。例如,目前的影视后期制作及二维动画制作中,Photoshop 也有所应用。

1.2.1 Photoshop 基本工作环境概览

启动软件后,就进入 Photoshop CS4 的工作界面了,由以下几部分组成,如图 1-1 所示:

菜单栏

菜单栏为整个环境下所有窗口提供菜单控制,包括:文件、编辑、图像、图层、选择、滤镜、视图、窗口和帮助 9 项。

属性栏(又称工具选项栏)

选中某个工具后,属性栏就会改变成相应工具的属性设置选项,即可更改相应的选项。

工具箱

工具箱中的工具可用来选择、绘画、编辑以及查看图像。拖动工具箱的标题栏,可移动工具箱。单击可选中工具,属性栏会显示该工具的属性。有些工具的右下角有一个小三角形符号,这表示在工具位置上存在一个工具组,其中包括若干个相关工具。

图像编辑窗口

中间窗口是图像窗口,它是 Photoshop 的主要工作区,用于显示图像文件。图像窗口带有自己的标题栏,提供了打开文件的基本信息,如文件名、缩放比例、颜色模式等。如果同时打开两幅图像,可通过单击图像窗口进行切换。

状态栏

主窗口底部是状态栏,由三部分组成:

(1) 最右边的是文本行,说明当前所选工具和所进行操作的功能与作用等信息。

(2) 左边是缩放栏，显示当前图像窗口的显示比例，用户也可在此窗口中输入数值后按回车来改变显示比例。

(3) 中间是预览框，单击右边的黑色三角按钮，打开弹出菜单，选择任一命令，相应的信息就会在预览框中显示。

浮动面板

共有 14 个面板，可通过“窗口 / 显示”来显示面板，按 Tab 键，自动隐藏命令面板属性栏和工具箱，再次按键，显示以上组件。

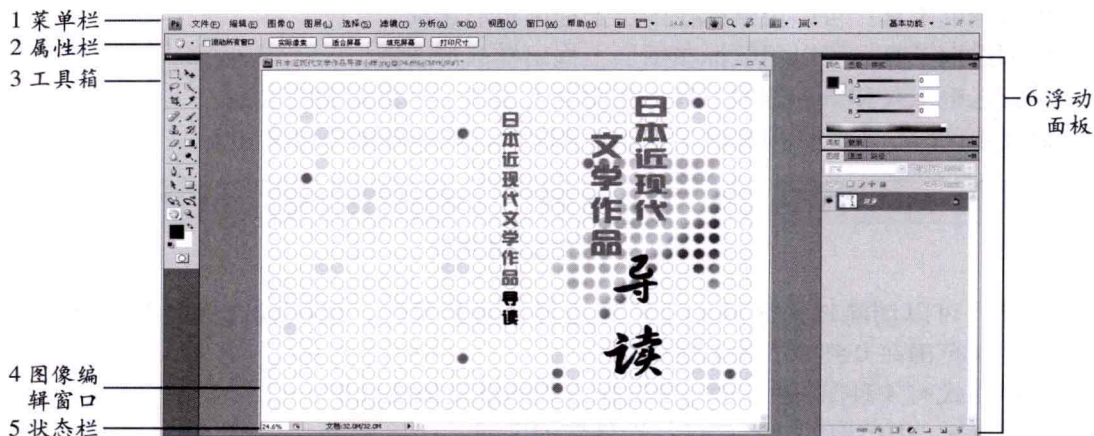


图 1-1 Photoshop CS4 工作界面

1.2.2 Photoshop 工具的基本操作

Photoshop CS4 工具箱主要包括选取工具组、绘图工具组、图像修饰工具组、矢量和文字工具组、裁切和切片工具组及辅助工具组，如图 1-2 所示。

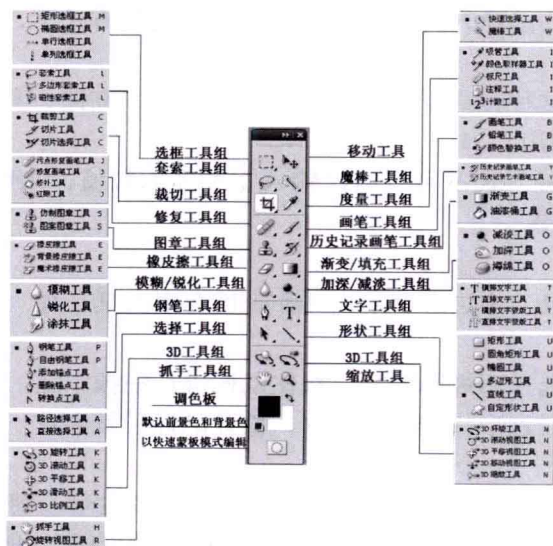


图 1-2 Photoshop CS4 工具箱

1. 选取工具

选取工具包含选框工具组、套索工具组和魔棒工具组 3 大类。

选框工具组

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，如图 1-3 所示。它们的使用方法相同，只是建立选区的几何形状不一样。在创建选区时在拖拽鼠标的同时按下 Shift 键可以做出正方或正圆形，再配合 Alt 键可以从中心创建选区。



图 1-3 选框工具组

矩形选框工具：可以用鼠标在图层上拖出矩形选框。

椭圆选框工具：可以用鼠标在图层上拖出椭圆形选框。

单行选框工具和单列选框工具：在图层上拖出一个像素高的选框。

创建选区时，工具选项栏显示如图 1-4 所示，其中各选项含义如下。

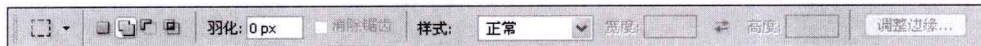


图 1-4 选框工具选项栏

羽化：可以消除选择区域的正常硬边界，对其柔化，使区域边界产生一个过渡段，其取值范围在 0 到 255 像素之间。

选择方式有 4 种 ，这四种选择方式的意义依次如下：

新选区 ：去掉旧的选择区域，选择新的区域。

添加到选区 ：在旧的选择区域的基础上，增加新的选择区域，形成最终的选择区。

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

与选区交叉 ：新的选择区域与旧的选择区域相交的部分为最终的选择区域。

样式：用来规定拉出选框的形状。样式的下拉菜单中有如下 3 个选项。

正常：这是默认的选择方式，也最为常用。在这种方式下，可以用鼠标拉出任意矩形。

约束长宽比：在这种方式下可以任意设定矩形的宽高比，只需在其框中输入相应的数字，系统默认值为 1 : 1。

固定大小：在这种方式下可以通过输入宽和高的数值，来精确确定矩形的大小。系统默认为 64 × 64 像素。

套索工具组

包含自由套索工具、多边形套索工具和磁性套索工具，如图 1-5 所示。

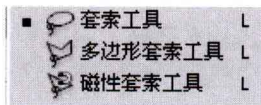


图 1-5 套索工具组

套索工具：用于选择不规则图形。按住鼠标进行拖拽，随着鼠标的移动可形成任意形状的选择范围，松开鼠标后就会自动形成封闭浮动选区。

多边形套索工具：锚点之间为直线，用于选取多边形。将鼠标移到图像点处单击，然后再单击每一落点来确定每一条直线。当回到起点时，所示光标下会出现一个小圆圈，表示选择区域已封闭，再单击鼠标即完成此操作。

磁性套索工具：是一种具有可识别边缘的套索工具。在拖拽鼠标的过程中自动捕捉物体的边缘以形成选区。选中工具箱中的磁性套索工具，会弹出其工具选项栏，如图 1-6 所示，其中各选项含义如下。

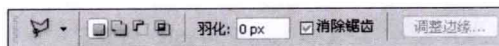


图 1-6 套索工具选项栏

羽化和样式同选框工具用法相同。

消除锯齿：该选项是用于保证选区边缘平滑。

宽度：用来定义磁性套索工具检索的距离范围，数字范围是 1 像素 ~ 40 像素，数字越大，寻找的范围越大，可能会导致边缘不准确。

对比度：用来定义磁性套索工具对边缘的敏感程度，数字范围是 1% ~ 100%，如输入小的数字，可检索到对比度的边缘。

频率：用来控制磁性套索工具生成固定点的多少。频率越高越能更快地固定选择边缘。

魔棒工具组

魔棒工具组由快速选择工具和魔棒工具组成。两个工具的使用方法都是以图像中相近的色素来建立选取范围的，此工具可以用来选择颜色相同或相近的整片色块。选中魔棒工具，会弹出其工具选项栏，如图 1-7 所示，其中各选项含义如下。

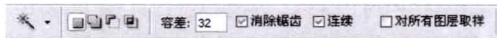


图 1-7 魔棒工具选项栏

容差：数值越小，选取的颜色范围越接近；数值越大，选取的颜色范围越大。选项中可输入 0 ~ 255 之间的数值，系统默认为 32。

连续：如果不选中该项，则得到的选区是整个图层中色彩符合条件的所有区域，这些区域并不一定是连续的。

对所有图层取样：如果被选中，则色彩选取范围内所有可见图层。如不选，魔棒只能在当前图层起作用。

2. 绘图工具

绘图工具包含画笔工具、铅笔工具、历史记录画笔工具、渐变工具和油漆桶工具。

画笔工具：选中工具箱中的画笔工具，会弹出其工具选项栏，如图 1-8 所示，其中各选项含义如下。



图 1-8 画笔工具选项栏

画笔：此项用来确定画笔的大小和形状，在其下拉菜单中可以选择各式各样的笔刷效果。

流量：绘画时的压力数值越大，画笔颜色越深。

铅笔工具：使用铅笔工具可绘出硬边的线条，如果是绘制斜线则会有明显的锯齿。其功能与画笔工具相似。



油漆桶工具：为色彩相近并相连的区域填充颜色或图案。选中工具箱中的油漆桶工具，会弹出其工具选项栏，如图 1-9 所示，其中各选项含义如下。

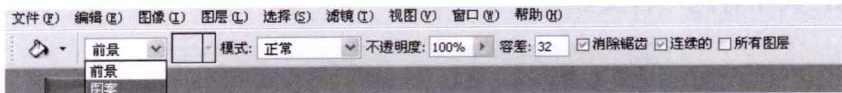


图 1-9 油漆桶工具选项栏

填充：可选择用前景色或用图案填充。只有选择用图案填充时，其后面的图案这一项才可选。

图案：存放着定义过的可供选择填充的图案。

模式：选择填充时的色彩混合方式。

不透明度：调整填充时的不透明度。

渐变工具：渐变工具可以创造出多种渐变效果。使用时，首先选择好渐变方式和渐变色彩，用鼠标在图像上单击起点拖拉，再单击选中终点，这样一个渐变就完成了。选中工具箱中的渐变工具，会弹出工具选项栏，如图 1-10 所示，其中各选项含义如下。



图 1-10 渐变工具选项栏

渐变颜色：选择和编辑渐变的色彩，是渐变工具最重要的部分。

渐变样式：分为线性渐变、角度渐变、对称渐变、径向渐变和菱形渐变。

反向：调换渐变色的方向。

仿色：勾选此项会使渐变更平滑。

透明区域：只有勾选此项，不透明度的设定才会生效。

历史记录画笔：可以将图像编辑中的某个状态还原出来。

3. 图像修饰工具

图像修饰工具包含修复画笔工具、仿制图章工具、图案图章工具、颜色替换工具、模糊工具、锐化工具、涂抹工具、减淡工具、加深工具和海绵工具等。

仿制图章工具：一种复制图像的工具。仿制图章工具的工具选项栏中有一项与众不同的对齐功能如图 1-11 所示。选中此项后，不管停笔后再画多少次，每次复制都保持连续性。这种功能对于用多种画笔复制一张图像是很有用的。如果取消此选项，则每次停笔再画时，都从原先的起画点画起，此时适用于多次复制同一图像。

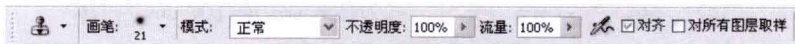


图 1-11 仿制图章工具选项栏

把鼠标移到想要复制的图像上，按住 Alt 键，选中复制起点后松开 Alt 键。这时就可以拖动鼠标，在图像的任意位置开始复制，十字指针表示复制时的取样点。

图案图章工具：可将各种图案填充到图像中。图案图章工具的工具选项栏中只比仿制图章工具多一项图案，如图 1-12 所示。这里可以选择所要复制的图案，单击右侧

小方块会出现图案面板，在里面储存着所定义过的图案。单击图案面板右上角的小圆圈，会出现一个下拉菜单，其用法同画笔面板的下拉菜单相近。



图 1-12 图案图章工具选项栏

污点修复画笔工具：用于快速移去图像中的污点和其他不理想的部分。使用图像或图案中的样本进行绘画，并将样本的纹理、光照、透明度和阴影与所修复的像素匹配。污点修复画笔与修复画笔不同，不需要指定样本点，污点修复画笔将会在需要修复区域外的图像周围自动取样。

在类型后面有两个选项，如图 1-13 所示，当选“近似匹配”时，自动修复的像素可以获得较平滑的修复结果；当选择“创建纹理”时，自动修复的像素将会以修复区域的纹理填充修复结果。

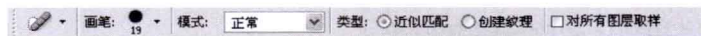


图 1-13 污点修复画笔工具选项栏

修复画笔工具：用于修复图像中的缺陷，并能使修复结果自然溶入周围的图像。和图案工具不同的是在复制或填充图案的时候，它会将取样点的像素信息自然溶入到复制图像的位置，并保持纹理、亮度和层次，使被修复的像素和周围的图像完美结合。

在源后面当选中取样时，用法和仿制图章工具相似，当选中图案时，用法和图案图章相似，如图 1-14 所示。

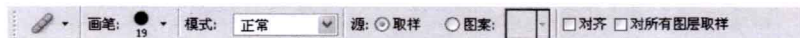


图 1-14 修复画笔工具选项栏

修补工具：可以从图像的其他区域或使用图案来修补当前选中的区域。

红眼工具：可以移去闪光灯拍摄人物照片中的红眼。红眼工具选项栏如图 1-15 所示，其中选项含义如下。

瞳孔大小：设置瞳孔（眼睛暗色的中心）的大小。

变暗量：设置瞳孔变暗的程度。



图 1-15 红眼工具选项栏

颜色替换工具：能够简化图像中特定颜色的替换。

模糊工具：一种通过笔刷使图像变模糊的工具。它的工作原理是降低像素之间的反差。

锐化工具：与模糊工具相反，它是一种使图像色彩锐化的工具，能增大像素间的反差。选中工具箱中的模糊/锐化工具，会弹出其工具选项栏，如图 1-16 所示，其中各选项含义如下。

强度：强度越大，工具产生的效果就越明显，如图 1-16 所示。