

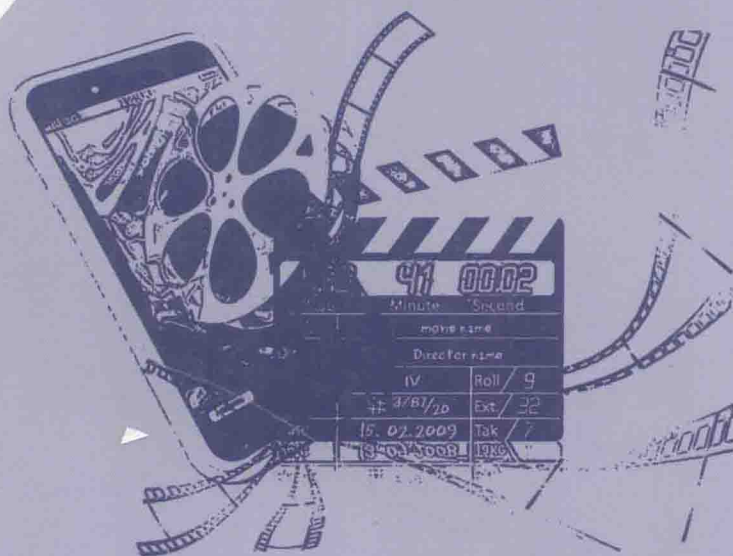


21世纪高等院校示范性实验系列教材

图像和视音频素材制作实验教程

TUXIANG HE SHIYINPIN SUCAI ZHIZUO SHIYAN JIAOCHENG

主编 黄磊 陈迪



教育部直属师范大学
华中师范大学出版社

图像和视音频素材制作 实验教程

主 编 黄 磊 陈 迪

编 委 (按姓氏笔画排列)

王 轩 王贵才 陈 迪

林 利 涂凌琳 黄 磊

华中师范大学出版社

2014 年·武汉

内 容 提 要

本教材主要介绍 Adobe 公司的 Photoshop, Premiere 和 After Effects 软件的使用, 共分为三大部分计 15 个实验单元, 每个实验又分为目标、引例、概念、练习、思考、活动、欣赏等环节。首先用综合性强的“引例”全面涵盖所有目标知识点的操作, 在“概念”环节强调了对原理的理解, 旨在提高学习者的学习迁移能力。同时, 书中针对每个实验单元都提供了不同层次的“练习”, 不仅有利于训练学生的基本功, 而且为其创新能力的培养提供了广阔思路。“思考”环节体现了各实验之间的衔接和联系, “活动”和“欣赏”环节为丰富课堂教学提供了创意。

本书可作为计算机、教育技术、数字传媒、艺术设计等多个专业的相关课程教材, 职业技术学院和相关培训机构也可选用本教材中的实例环节开展教学。此外, 本书还可作为摄影爱好者的自学参考资料。

新出图证(鄂)字 10 号

图书在版编目(CIP)数据

图像和视音频素材制作实验教程 / 黄磊, 陈迪主编. —武汉: 华中师范大学出版社, 2014. 7

(21 世纪高等院校示范性实验系列教材)

ISBN 978-7-5622-6707-2

I. ①图… II. ①黄…②陈… III. ①图像处理软件—高等学校—教材②视频编辑软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41②TN94

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 145040 号

图像和视音频素材制作实验教程

©黄磊 陈迪 主编

责任编辑: 徐菊红 张晶晶

编辑室: 第二编辑室

出版发行: 华中师范大学出版社有限责任公司

社址: 湖北省武汉市珞喻路 152 号

销售电话: 027-67863426/67863280

邮购电话: 027-67861321

传真: 027-67863291

网址: <http://www.ccnupress.com>

印刷: 仙桃市新华印务有限公司

字数: 380 千字

开本: 889mm×1194mm 1/16

版次: 2014 年 7 月第 1 版

印数: 1—2 000

责任校对: 罗 艺

电话: 027-67867362

封面设计: 罗明波

电子信箱: hscbs@public.wh.hb.cn

督印: 章光琼

印张: 13.5

印次: 2014 年 7 月第 1 次印刷

定价: 25.00 元

欢迎上网查询、购书

前 言

随着多媒体软件技术的不断普及,其人性化的操作界面让越来越多的人圆了自己当摄影师和导演的梦,人们对多媒体信息表达方式的日益青睐也催生出越来越多与数字媒体相关的行业和专业领域。对于专业人士而言,掌握多媒体设计软件的使用方法属于基本技能,而对于业余爱好者来说,这项计算机技能也是相当诱人的。

目前对于多媒体设计软件的教学存在两个极端:一种是过于拘泥于操作步骤,学生往往只知其然而不知其所以然,缺乏创新能力;另一种是过于强调综合能力,忽视了基础训练,导致学生基本功不够扎实和全面,削弱了其实践能力。教材作为教学的依据,应该在结构上体现软件的内在设计思路和知识的系统性,在教学活动的安排上遵循学习的一般规律,软件说明书式的教材或工作步骤式的教材都是不科学的。

本教材受华中师范大学“21 世纪高等院校示范性实验系列教材”项目的支持,以笔者长达 6 年的“数字视音频制作技术”课程教学实践为基础,对实验单元的划分合理,符合大学生的学习心理和接受水平。教材原稿由华中师范大学 2011 级教育技术学专业的同学试用,并根据他们的反馈进行了最终修改。

本教材在使用时,如果是在一门课程中集中学习所有软件,应每周安排一个实验单元,学生以提交创意性的大作业为主,每个实验的练习环节可以安排抽查,课程跨度为一学期。如果是在多门课中使用,每门课只学习一种软件,建议每个实验单元跨度扩展为 2 到 3 周,同时加强对学生小练习的讲评。

在学习 After Effects 部分时,所用素材应该事先用 Photoshop 或 Premiere 制作好,或者直接在 AE 中制作,尽量不采用网上下载的现成图片或视频。这一建议除了出于对素材质量的考虑,更重要的是可以巩固 Photoshop 和 Premiere 应用技术,养成联合运用多种软件进行视频制作的思维方式,而不是只会孤立地使用单一软件。

本教材采用“>>”表示菜单级别,例如:Layer>>Time>>Enable Time Remapping 表示 Layer 菜单中 Time 命令组中的 Enable Time Remapping 命令。在 After Effects 部分,采用“@”表示特效属性的层级由低到高,例如:Tracking @ Character 表示 Character 属性组中的 Tracking 属性。

本教材的顺利完成离不开亲人的理解、同事们的无私帮助和学生们的积极参与,在此向他们表示最真诚的谢意!同时要感谢华中师范大学教育信息技术学院和华中师范大学出版社给了我这次表达教学理念的机会!

由于水平和时间有限,书中难免有疏漏之处,恳请广大读者批评指正。有需要书中实例素材的读者也可以通过电子邮箱向编者索取,地址是:huanglei@mail.ccnu.edu.cn。

编 者

2014 年 6 月

目 录

第1部分 Photoshop	1
实验1 图层基础	2
目标	2
引例	2
概念	12
练习	15
思考	16
实验2 调色和混合模式	17
目标	17
引例	17
概念	22
练习	30
思考	32
欣赏	33
实验3 路径操作	34
目标	34
引例	34
概念	38
练习	40
思考	41
实验4 综合蒙版	42
目标	42
引例	42
概念	47
练习	48
思考	50
实验5 通道应用	51
目标	51
引例	51
概念	56
练习	60
思考	61
实验6 滤镜创意	62
目标	62

引例	62
概念	71
练习	80
活动	80
第2部分 Premiere	81
实验1 剪辑基础	82
目标	82
引例	82
概念	93
练习	97
思考	97
实验2 特效控制	98
目标	98
引例	98
概念	107
练习	110
思考	111
实验3 音频技术	112
目标	112
引例	112
概念	118
练习	123
思考	123
第3部分 After Effects	124
实验1 基础动画	125
目标	125
引例	125
概念	133
练习	136
思考	137
欣赏	137
实验2 图层关系	138
目标	138
引例	138
概念	143
练习	149
思考	150
实验3 立体空间	151
目标	151
引例	151
概念	155

练习	159
思考	160
欣赏	161
实验4 内置特效	162
目标	162
引例	162
概念	177
练习	181
活动	181
思考	181
实验5 插件特效	182
目标	182
引例	182
概念	195
练习	197
思考	197
实验6 表达式	198
目标	198
引例	198
概念	204
练习	206
思考	208

第 1 部分 Photoshop

Photoshop，简称“PS”，是美国 Adobe 公司开发的一款图像处理软件，以处理位图见长。自 1990 年发布第一个版本至今，Photoshop 已历经了十几个版本，成为图像设计和制作领域最具影响力的软件。它不仅功能强大，而且界面友好，入门比较容易，对业余爱好者来说也是最佳选择。

Photoshop 的界面包括：

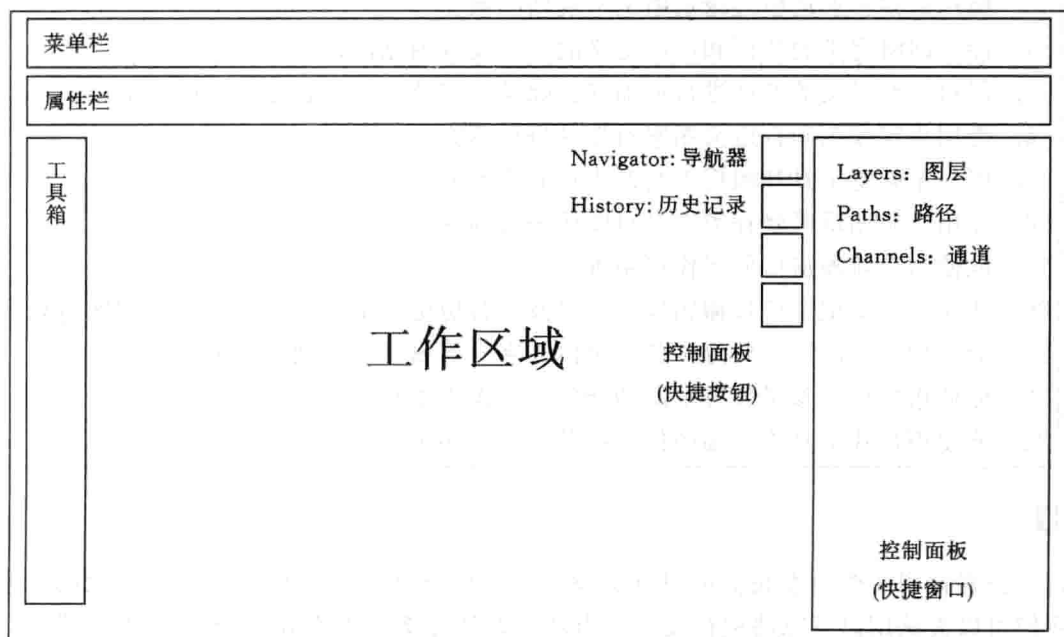
- 菜单栏：按主题进行组织，包括：文件、编辑、图像、图层、选择、滤镜、视图、窗口和帮助九项，新版本还增加了分析菜单；

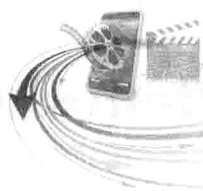
- 工具箱：提供选择图像和操作图像的各种工具按钮，在按钮上长时间按下鼠标左键，将显示类似功能的其他工具；

- 属性栏：对所选的工具进行参数控制，当按下的工具按钮不同时，对应属性栏中的可调属性也会相应变化；

- 控制面板：各种控制窗口，可以帮助监视和修改图像；单击控制面板的选项卡，可以在不同的控制面板之间切换，常用窗口有：图层、路径、通道等；不用的窗口可以收起，当单击控制面板相应的快捷按钮时，窗口会重新弹出；

- 工作区域：显示具体的图像画面，是图像制作的主要场所，每幅图像都有自己的图像窗口；单击相应选项卡上的文件名，可以在不同图像文件之间切换。





实验 1

图层基础

【目标】

理解目标	1. 能区分图像大小和画布大小； 2. 知道羽化值的含义和视觉表达规则； 3. 理解图层的含义和作用，能合理安排不同的元素处于不同的图层上； 4. 知道 JPG、GIF、PSD、PNG、TAG 等常见图片格式的特点并合理选用；
操作目标	5. 能改变图像尺寸，使像素总数增加或减少； 6. 能对图像进行裁剪或扩大画布空间； 7. 能将背景图层转换为普通图层； 8. 能用曲线或色阶命令对图像进行亮度和对比度的简单调整； 9. 能对整个图像或图像中的某一部分进行复制、移动、缩放、旋转、翻转等操作； 10. 能对图层进行新建、复制、删除、调整顺序、隐藏、合并等操作； 11. 能为图层添加投影、浮雕等图层样式； 12. 能让多个图层按适当方式对齐并均匀分布； 13. 能用磁性套索选中边缘清晰的不规则区域； 14. 能对即将定义的选区和已经定义的选区设置羽化值； 15. 能对已经定义的选区进行追加或去除某一部分，以及收缩、扩展等微调； 16. 能用指定颜色和自定义图案对选区进行填充； 17. 能使用画笔工具和橡皮工具产生过渡柔和的边缘； 18. 能用仿制图章等修补类工具对图像进行局部修饰； 19. 能使用导航器窗口使操作更精确； 20. 能使用历史记录窗口撤销操作，以及结合历史画笔工具针对画面局部撤销某项操作； 21. 能添加文字图层，并将字色、字体、字号等属性调整到合适值； 22. 能使用标尺、参考线等辅助功能使画面操作更精确； 23. 能使用切片工具将一幅图像切割并保存成多个图片文件。

【引例】

有时，一张素材图片会引发我们的设计灵感。为了将下面这朵水仙花作为个性化的元素加入到网页中，我们可以尝试用以下思路进行设计。当然，设计方案因人而异，PS 为我们提供了广阔的创意空间。

制作思路:

- ① 截取水仙花
- ② 形成框架底色
- ③ 设计框架头图案
- ④ 添加文字
- ⑤ 制作图标
- ⑥ 制作纹理背景
- ⑦ 保存文件



效果图

1. 如何取截取水仙花的一部分?

方法 1: 裁切原图

单击选用工具箱中的裁切工具()，用鼠标在希望保留的画面周围拖划一个矩形裁切框，要被去除的区域将呈变暗显示(图 1-1-1)。调整裁切框边角的控制点，可以改变其大小。按属性栏中的  按钮确认定裁切操作，按  按钮取消裁切操作。



图 1-1-1



图 1-1-2

因为是在原图上直接进行裁切，为了不破坏原图，建议另存为(File>>Save As)其他文件名，即保存为新文件。

方法 2: 复制新图

单击选用工具箱中的矩形选框工具()，用鼠标在希望保留的画面周围拖划一个矩形选区(图 1-1-2)，进行复制(Edit>>Copy，快捷键 Ctrl+C)。然后新建一个文件(File>>New)，将复制好的区域粘贴上。

2. 如何改变水仙花的朝向?

方法 1: 使用图像菜单中的旋转图像命令，选择水平翻转(Image>>Image Rotation>>Flip Canvas Horizontal)即可。但这项操作是对整个图像进行变换，里面所有的图层都会变为镜像。因为此例目前只有水仙花一个图层，所以不存在影响其他图层的问题，可以这样操作。

方法 2: 使用编辑菜单中的变换命令，选择水平翻转(Edit>>Transform>>Flip Horizontal)即可。这项操作仅对当前图层进行变换，对其他图层没有影响。使一个图层成为当前图层的方法是，在图层窗口中，用鼠标点选某图层的条状标识，使之呈深蓝色显示(图 1-1-3)。

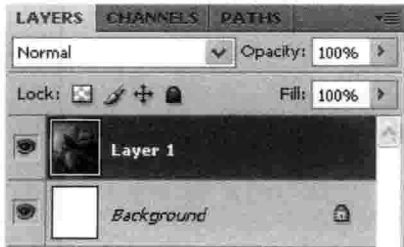


图 1-1-3

3. 如何调整水仙花的色调?

使用曲线命令(Image>>Adjustment>>Curves)，拖动坐标系中斜线的两个端点，或者用鼠标在斜

线上点选生成新的调整点。本例调整为如图 1-1-4 形状。如果想为水仙花增加一点暖意,可以适当增加红色成分。在曲线对话框中,将通道选项 Channel 由 RGB 改为 Red,并对斜线形状进行调整。本例调整为如图 1-1-5 形状。曲线命令的调整原理详见第 24 页“曲线和色阶”。

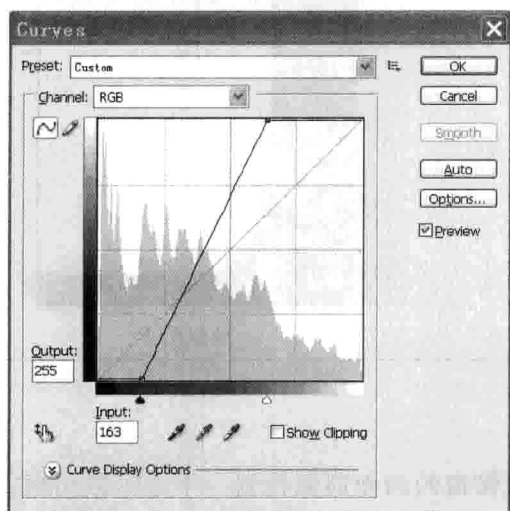


图 1-1-4

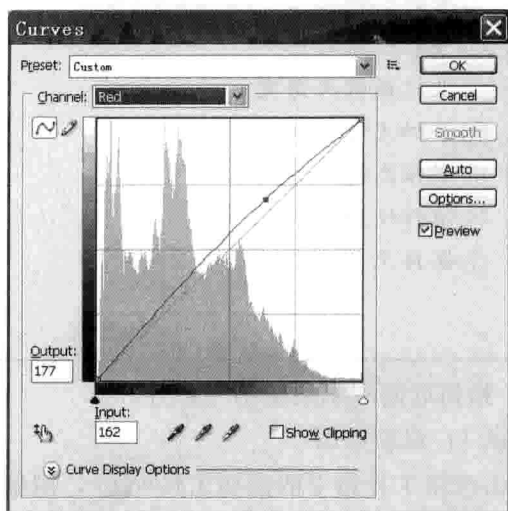


图 1-1-5

4. 如何去除像素杂点?

由于逆光拍摄,花瓣的颗粒质感很强,图像亮度大幅提高后,画面的像素化也比较明显。使用工具箱中的模糊工具()可以使蓝色天空中粗糙的像素变得柔和,使用涂抹工具()可以利用花瓣上遍布的色斑形成平滑的纹理。注意:在使用涂抹工具时,鼠标的运动方向应保持一致,毫无规则的涂抹只会让纹理变得混乱。

5. 如何扩展工作区域?

为了给其他设计元素腾出足够的空间,我们可以把画布设置大一些。使用图像菜单中的画布大小(Image>>Canvas Size)命令,将宽度值和高度值调大,单击对话框中锚点示意图的左下角按钮,以当前图像为左下角,向右、向上扩展画布至新设定的大小(图 1-1-6)。扩展出来的背景图层将以背景色填充。

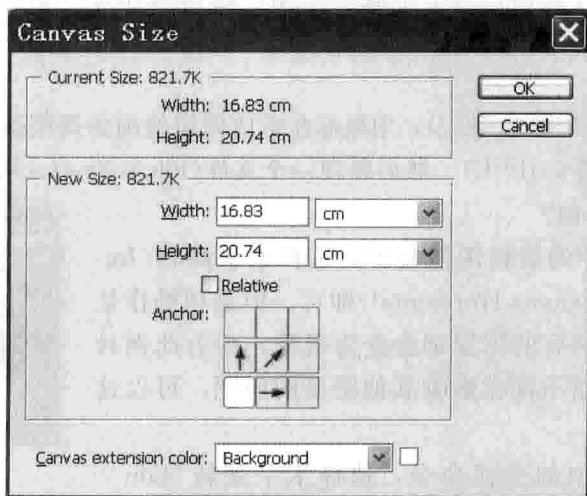


图 1-1-6

6. 如何添加条状区域?

在图层窗口中单击新建一个图层(图 1-1-7),用矩形选框工具拖划出大小适当的选区,用油漆桶工具()单击画面上的选区内部,将其填充成前景色。单击工具箱下方的前景色示例(图 1-1-8),

该条操作前的灰色空白方格中单击鼠标, 出现历史画笔标志 , 以此作为历史画笔返回的状态标志。

在工具箱中选择历史画笔工具()，调整好笔尖大小和硬度，在画面上对想撤销操作的部位进行涂抹，涂抹过的区域将显示历史记录中标有  的那步操作在相应位置的样子，达到“让局部图像回到从前”的效果。

10. 如何把其他图片上的一部分复制到当前图像中？

用 PS 打开另一幅水仙花的图片，用工具箱中的矩形选框工具框选水仙花束，用编辑菜单中的拷贝命令，对所选区域进行复制。单击标有文件名的选项卡，回到原先的个人主页图片，使用编辑菜单中的粘贴命令，复制过的水仙花束便成为该图像的一个独立图层。

11. 如何去除水仙花束的背景？

因为主体与背景的区别较大，而且交界边缘清晰，所以适合使用磁性套索工具。在工具箱中单击选中磁性套索工具()，在画面中水仙花和蓝天的交界线上单击一下鼠标，此后沿交界线小心地移动鼠标，使其自动在边缘线上生成磁性锚点(图 1-1-13)。当自动生成的锚点不够精确时，可以用鼠标再次单击画面产生所需锚点。当鼠标回到原点时，鼠标形状右下角出现“句号”小圈，此时单击，磁性套索会闭合，形成选区。如果难以找到最初的锚点，在画面的任何位置双击，可以使磁性套索闭合。

在磁性套索工具对应的属性栏中选择相加的选区运算模式()，继续选择另一束水仙花。用选择菜单中的反选命令，选中水仙花的背景，按键盘上的 Del 键删除。

12. 如何让云彩素材与已有蓝色条融为一体？

从素材图片中复制云彩到个人主页图片中，使用曲线命令(Image>>Adjustment>>Curves)，调整云彩图层的色调。本例是增加蓝通道像素的亮度，通过增加图像的蓝色成分使之与背景蓝色接近。曲线命令的调整原理详见第 24 页“曲线和色阶”。

观察云彩的形状发现，如果把云彩翻转一下可能更有利于构图。使用编辑菜单中的变换命令，选择水平翻转(Edit>>Transform>>Flip Horizontal)，将云彩图层进行镜像。

用橡皮工具擦除云彩图层的边缘，使之与蓝色底色融合。注意，橡皮工具的笔尖硬度一定要小。

13. 如何进行网页截图？

为了在个人主页效果图上表示预留头像的位置，我们可以从网上搜一张“默认头像”的图片，但因为只是个示意图，所以图像质量并不重要，只用截图足矣。打开任意一个 QQ 的对话窗口，用截图功能从网页上复制一下头像图片，直接在 PS 中“粘贴”(Ctrl+V)即可，刚刚截取的图像将作为一个新图层，出现在个人主页图像上。

14. 如何添加文字？

单击工具箱中的文字工具()，在画面上单击，出现闪烁的光标后可以输入文字。文字的字体、字号、颜色、形状轮廓等属性在属性栏中可以修改，编辑完毕后按属性栏右侧的  按钮确认。如果想用系统自带字体以外的特殊字体，可以从网上下载，字体文件的后缀名是 TTF，将其复制到计算机 C:\WINDOWS\Fonts\文件夹中即可完成字体安装。字号可以选择预设值，也可以直接输入数值。文字的颜色默认为前景色，应避免该颜色与图像上的背景底色一致，否则输入的文字将无法分辨。

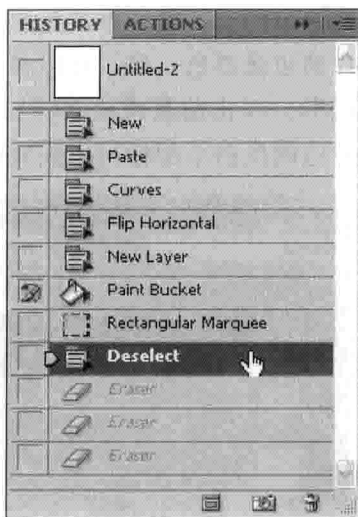


图 1-1-12



图 1-1-13

使用文字工具创建的文字将形成文字图层(图 1-1-14),与普通图层不同的是,文字图层是矢量图层,使用文字工具可以随时单击画面上的文字进行修改。

15. 如何用花心做图标?

打开第3张水仙花素材图片,用磁性套索工具圈中一朵水仙花的花心,复制并粘贴到个人主页图像中。由于从浅色背景到深色背景,被复制过来的花心仍然带有原先背景的印记,会显出一圈细细的白边。

16. 如何去除白边?

用魔术棒单击图像上花心周围的区域,花心图层上所有空白区域被选中。执行选择菜单中的修改命令,选择扩展(Select>>Modify>>Expand),让已有选区向外扩展1~2像素,将白边划入选区。按键盘上的 Del 键删除选区,白边即被删除了。

17. 如何缩小画面元素?

使用缩放命令(Edit>>Transform>>Scale),对花心层进行缩放。按住 Shift 键拖动缩放锚点,可以保持缩放的图像长宽比例保持不变,直接在属性栏中设置缩放比例也可以。变换命令是针对图层的,不会影响其他图层。变换完毕按属性栏右侧的  按钮确认。

18. 如何添加阴影?

为了让花心有立体感,可以为其添加投影、浮雕等图层样式。选中花心图层,在图层窗口下方的小按钮中单击 ,在弹出的菜单中选择投影,这时可以看到画面上的花心周围产生了阴影。如果对投影效果满意,按对话框中的确认按钮;如果对投影效果不满意,可以调整投影对话框中的参数。

左侧的样式栏里列出了各种样式,勾选样式前面的复选框即为添加该样式;单击样式名使之呈蓝色显示,在右侧会出现该样式对应的参数。例如,从图 1-1-15 可以看出,该图层使用了投影(Drop Shadow)、外发光(Outer Glow)、斜面和浮雕(Bevel and Emboss)三种样式,当前调整的是“外发光”的参数。

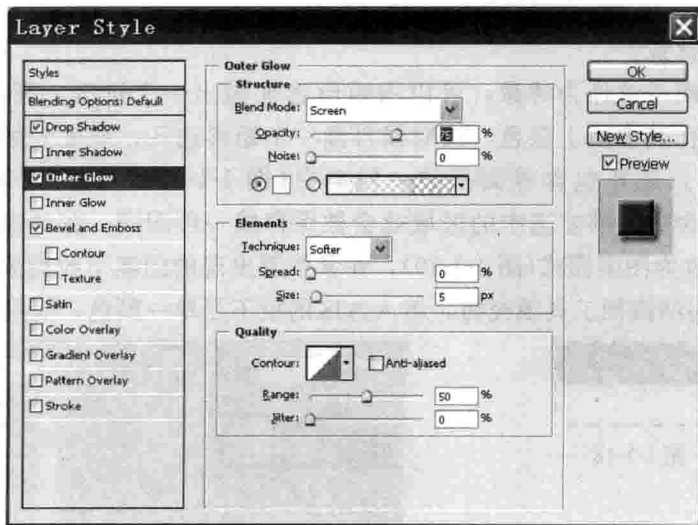


图 1-1-15

19. 如何快速产生多个相同图层?

在图层窗口中,将已经制作好的花心图层拖放到窗口下方的  按钮上,可以复制出一个相同图层副本(图 1-1-16)。用移动工具()把重叠在一起的花心图层分开。

文字图层的复制也是如此。先用移动工具把复制后重叠在一起的文字图层分开,再用文字工具



图 1-1-14

修改文字图层中的文字，使各文字图层的内容不同。

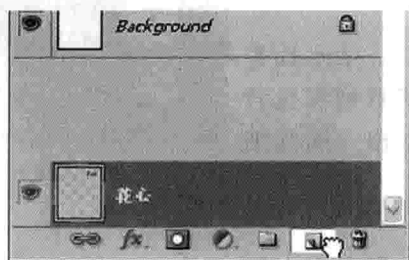


图 1-1-16



图 1-1-17

20. 如何对齐多个图层?

按住键盘上的 Ctrl 键，用鼠标在图层窗口中依次单击选中要对齐的多个图层，使之呈蓝色显示。然后单击图层窗口下方的  按钮，将这些图层绑定在一起(图 1-1-17)。当使用移动工具时，它们就可以一起移动了。在图层菜单中选择对齐方式(Layer>>Align)。再次单击  按钮解除图层绑定。

21. 如何对多个图层进行均匀排列?

同样，按住 Ctrl 键，选中要均匀分布的多个图层，并按  按钮进行绑定。在图层菜单的分布(Layer>>Distribute)命令中选择分布方式。

为了以后移动方便，在确认不再分别处理图层之后，可以将其合并。在图层菜单中的图层合并命令有 3 个：

①Merge Down(向下合并)意思是合并当前图层和它下方的相邻图层；

②Merge Visible(合并可见图层)意思是把没有被隐藏的图层合并生成一个图层，如果当前图层被隐藏，该命令不可用；

③Flatten Image(合并所有图层)意思是把所有没有被隐藏的图层合并成一个背景图层，隐藏的图层将被删除。

22. 如何制作条纹背景?

如果要用蓝色的细横条纹作为背景，可以用矩形选框画出一个选区，高度为条纹的宽度，长度任意，并用油漆桶工具在其中填上蓝色。这时候再画一个矩形选区，高度为细条纹宽度的 2 倍，除了把刚才蓝色的区域选中，还要包含等面积的一段空白(图 1-1-18)。此时用编辑菜单中的定义图案(Edit>>Define Pattern)命令，刚才选中的区域就会被保存成一种图案。在油漆桶工具所对应的属性栏中，把前景色填充模式改为图案模式(图 1-1-19)，在紧接着出现的图案下拉列表中设为刚才定义过的图案(图 1-1-20)。当再使用油漆桶工具填充时，填入选区的就不是单一颜色，而是平铺的自定义图案了。



图 1-1-18

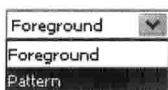


图 1-1-19

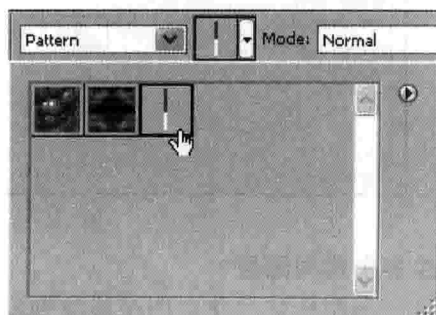


图 1-1-20

同样的道理，选中一个区域，执行编辑菜单中的定义画笔(Edit>>Define Brush Preset)命令，可

以自定义笔尖的形状。当使用画笔工具时，只要在属性栏的笔尖设置中选定该笔尖(图 1-1-21)，就可以涂抹出自定义的形状了。需要注意的是，同样一个区域，如果定义为图案，在使用时会出现平铺填充效果，如果定义为画笔，可能区域形状对使用效果的影响更大，因为随着画笔的不断涂抹，笔尖形状会发生叠加，最终涂抹成一片单一的前景色。

在属性栏设置笔尖或图案的弹出窗中，右单击某种笔尖或图案，可以对其进行重命名或删除(图 1-1-22)。

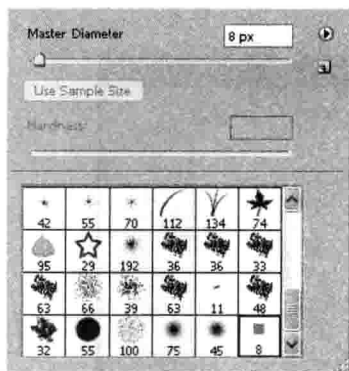


图 1-1-21

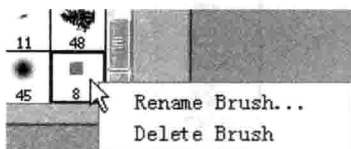


图 1-1-22

23. 如何改变背景图案的颜色?

填充蓝色条纹后，如果对条纹的颜色不满意，可以用色相/饱和度(Image>>Adjustment>>Hue/Saturation)命令进行调整。用曲线或色阶调整虽然也可以，但需要对颜色通道进行设置，不如色相/饱和度的调整参数容易理解。如图 1-1-23 所示，将饱和度的滑块拖到最左端，图像饱和度降为 0，变为黑白图像，蓝色条纹变成灰色条纹。

24. 如何精确调整图像尺寸?

在窗口菜单中调出信息窗口(Window>>Info)，或按窗口快捷按钮调出信息窗口，当使用选择或裁切等工具在图像上拖动鼠标时，信息窗口中就会出现具体的数值(图 1-1-24)。

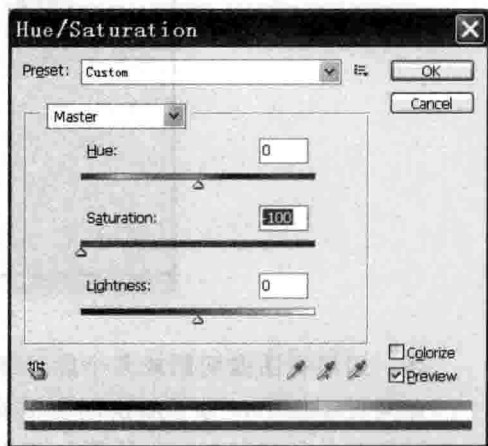


图 1-1-23

观察 W 和 H 的值，就是所选区域的尺寸，但这个尺寸默认是以厘米为单位的。在视图菜单中调出标尺(View>>rules)，在标尺上单击鼠标右键，在弹出的列表中选择像素(图 1-1-25)。当鼠标再次出现在图像上时，信息窗口中显示的数值就以像素为单位了。调出信息为了方便定位。

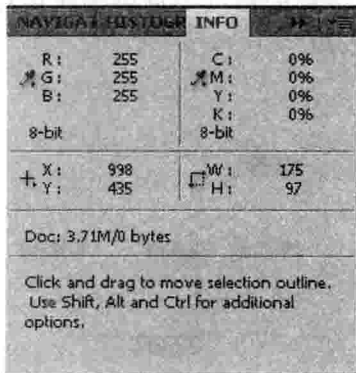


图 1-1-24

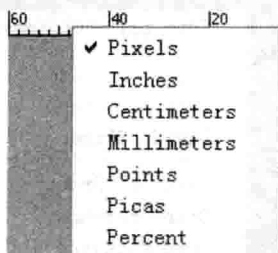


图 1-1-25

我们还可以在图像上设置参考线，对图像大小的操作就更直观了。在视图菜单中执行新参考线

(View>>New Guide)命令,在弹出的对话框中可以设置水平或垂直线,还可以设置参考线距离上边线或左边线的像素值。用工具箱中的移动工具()可以拖动参考线以改变其位置,新位置的信息可以在信息窗口中监看。一幅图像可以添加多条参考线,使用视图菜单中的清除参考线(View>>Clear Guides)命令可以去除所有的参考线。

25. 如何保存文件?

使用 PS 文件菜单中的保存命令,图像将默认保存为 PSD 格式,在格式下拉列表中还可以选择其他格式(图 1-1-26)。

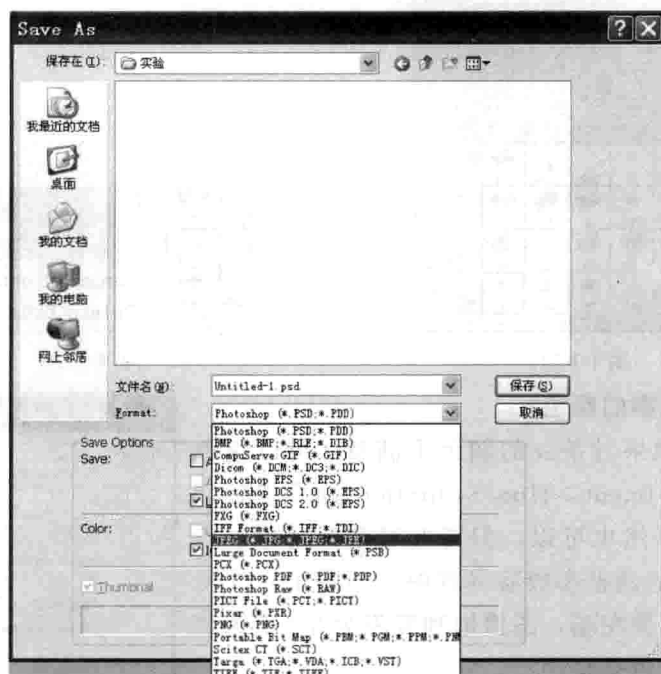


图 1-1-26

26. 如何将图像切割成多个能无缝拼接的小图片?

在网页制作中,为了加快网页的浏览速度,我们一般不会用一张完整的大图作为网页的背景,而是根据背景的特征和网页排版的需要,把设计好的效果图切成一个个小图片来使用。使用工具箱中的切片工具()可以准确地分割画面,并将分割后的各个部分单独保存为图片文件,使它们之间既不交错,也不留空隙。

在工具箱中的裁切工具上按住鼠标左键不要松开,在弹出的同组工具中拖放到切片工具上。在图像上拖划,为整个图片设定分割线,将鼠标放到切片边缘的锚点上可以改变切片大小。在图像中的切片名称上单击鼠标右键,可以选择删除切片(图 1-1-27)。

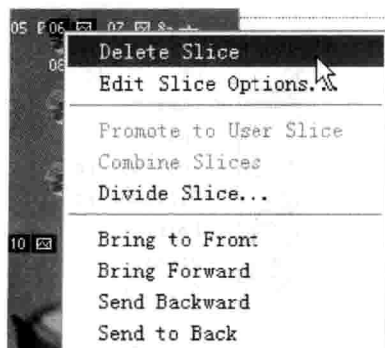


图 1-1-27

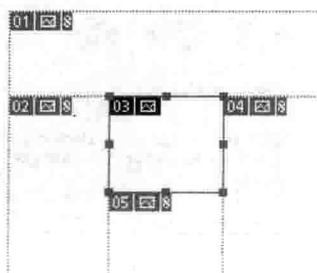


图 1-1-28