

New
Riders

Digital Art

国际数字艺术

名人坊



Bert Monroy

国际数字艺术先锋

第一本 Photoshop 书籍的作者之一，该书在当时畅销2年，荣获了各类大奖

在广告界担任艺术总监及创意总监20多年，其作品在杂志、广告及海报中大量出现

在美国和日本被邀请为多家电视台的嘉宾

纽约视觉艺术学院、加州艺术与工艺学院教师

他的长期客户包括苹果电脑公司、Adobe 公司、先锋电子、富士通、SONY、AT&T 等



本书荣获美国 DTG 杂志年度最佳图书奖

感受国际大师风采
绽放数字艺术魅力

Photoshop

商业图像创作技法

COMMERCIAL PHOTOSHOP

〔美〕 Bert Monroy 著
袁鹏飞 译



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Digital Art
国际数字艺术

名人坊

Photoshop

商业图像创作技法

[美] Bert Monroy 著
袁鹏飞 译

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop 商业图像创作技法 / (美) 蒙罗奥 (Monroy,B.) 著; 袁鹏飞译. —北京: 人民邮电出版社, 2006.1

(国际数字艺术名人坊)

ISBN 7-115-13730-7

I. P... II. ①蒙...②袁... III. 图形软件, Photoshop IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 106730 号

版 权 声 明

Bert Monroy: Commercial Photoshop with Bert Monroy (ISBN:073571388X)

Copyright © 2004 by New Riders Publishing.

Authorized translation from the English language edition published by New Riders.

All rights reserved.

本书中文简体字版由美国 New Riders 出版公司授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可, 对本书任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有, 侵权必究。

国际数字艺术名人坊

Photoshop 商业图像创作技法

-
- ◆ 著 [美] Bert Monroy
 - 译 袁鹏飞
 - 责任编辑 李 际
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
 - 邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 北京广益印刷有限公司印刷
 - 新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本: 850×1092 1/16
 - 印张: 16.5 2006 年 1 月第 1 版
 - 印数: 1—5 000 册 2006 年 1 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2005-3272 号

ISBN 7-115-13730-7/TP · 4850

定价: 52.00 元

读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

内容提要

本书作者Bert Monroy是国际数字艺术先锋。在本书中，他根据自己20多年的广告行业经验和30多年的商业图像创作经验，介绍了商业图像创作的构思设计、元素组织和版面设计等方方面面的知识，以及其多年来在商业图像创作过程中所总结的工作技巧。

全书内容可分为4个部分。第一部分（第1章）介绍了Photoshop中的Alpha通道、图层、调整图层、蒙版、剪贴蒙版、剪贴路径、钢笔工具和计算等基础知识，这些技术是商业图像创作过程中必须用到，而又难以掌握和灵活运用的一部分。第二部分（第2章和第5章）介绍了商业图像创作过程中怎样结合使用Photoshop与Adobe Illustrator和3D应用程序，这些知识可以使您开阔眼界，提高图像创作效率。第三部分（第3、4章）介绍了商业图像创作过程中常用的照片修饰和合成技术。第四部分（其余章节）介绍了作者创作的部分作品。与众不同的是，我们不仅从这些作品中可以看到海报、杂志封面、缝线等美丽的效果，而且还可以看到霉迹斑斑的浴室、积水的人行道、破损的窗户等特殊效果的创作过程。

本书所介绍的一些技术独具匠心。例如，Photoshop中的草画笔就是作者在Photoshop 7测试期间创建的，它被Adobe采纳后作为Photoshop的预设画笔提供给大家，本书中详细介绍了该画笔的创建过程。类似这样的技巧，书中俯拾皆是。

本书适合商业图像创作、数码摄影、广告摄影、平面设计、照片修饰等领域各层次读者阅读。

关于作者



Bert Monroy在纽约市出生和长大，并在当地多家代理机构及其自己的公司中从事广告艺术总监和执行总监工作20余年。

当1984年Macintosh 128计算机出现时，Bert开始了

其自己新的数码职业生涯。他把计算机作为新的艺术媒体，他是大家公认的数码艺术先锋人物之一。Bert的作品出现在各种主要杂志上，也被大量的图书所采用，其中包括*Making Art on a Macintosh*、*The Photoshop WOW Book*（所有版本）、*The Illustrator WOW Book*（所有版本）、*The Art of Digital Painting*以及在日本出版的*Photoshop A to Z*。

Bert与人合作编写了*The Official Adobe Photoshop Handbook*，这是第一本关于Photoshop的图书，并且在近2年的时间内也是惟一一本关于Photoshop的图书。他还与人合作编写了很多其他图书，其中包括与David Biedny和Nathan Moody合作编写的*Photoshop Channel CHOPS*。他独自编写的

第一本图书*Bert Monroy: Photorealistic Techniques with Photoshop and Illustrator*由New Riders于2000年出版。当Photoshop 7发行时，Bert出版了*Photoshop Studio with Bert Monroy*，这两本最新图书集中介绍了他在多年艺术创作中所建立起来的技术。

Bert参加了美国和日本的很多电视节目，在过去两年半的时间内，他每月都定期参加TechTV的The Screen Savers节目。

Bert是一位多才多艺的教师和演讲者，曾在School of Visual Arts（纽约市）、Center for Creative Imaging（缅因州）、Dynamic Graphics Educational Foundation（伊利诺伊州）、California College of Arts & Crafts（加利福尼亚州）任教，并在世界各地的很多其他机构和会议上发表演讲。目前他在圣弗朗西斯科州立大学任教。

Bert现在居住在加利福尼亚州的伯克利，他继续为其客户服务，其中包括苹果电脑公司、Adobe公司、先锋电子公司、富士通公司、索尼公司、AT&T、Chevron以及American Express。Bert还为Industrial Light & Magic、太平洋数字影像公司和R/Greenberg Assoc创作了大量的胶片作品。

致 谢

如果没有好的团队作为坚强的后盾，不可能编写出像这样的图书，我为自己身后有这样的团队感到骄傲，也对团队成员充满感激。我在本书写作过程中得到了他们的帮助和支持，这里的只言片语根本无法表达我对他们的感激之情。

首先，我要感谢Jennifer Eberhardt这样的好编辑，我真正要感谢她的是她表现出的耐心，尤其是在规定期限已到而还没有完成任务时。

还要感谢New Riders公司内Jennifer的其他同事，他们很专业，又很敬业。和他们一起工作真的充满了快乐。与New Riders一同感谢的还有Peachpit Press的同仁，他们使我有一种就像是他们这个大家庭中的成员一样的感觉。

要特别感谢Steve Weiss，从几年前构思这本书开始，他就一直关注这个项目。

感谢Dan Margulis。我能对这个地球上最好的技术编辑说些什么？坚定！正直！勇敢。虽然其工作繁忙，但对每一件事情他都会进行仔细检查。

感谢我的妻子Zosia。她花费无数的时间阅读稿件，并且奇迹般地把它转换为英语。她和Dan一样，帮我找出书中存在的所有问题。

出于多种原因，我要衷心感谢Mark Hamburg。首先，感谢他为本书撰写了热情洋溢的序言，使我感动得热泪盈眶。其次，感谢他多年来的友谊，最重要的是要感谢他在Photoshop（这个工具已经成为我生活的一部分）开发方面的出色工作，他和Adobe公司的那帮奇才知道怎样实现它。

当然，如果您想到Photoshop，又怎能不想到Tom和John Knoll？特别感谢他们为我们提供了梦寐以求的工具。

我要感谢TechTV那些非常好的合作伙伴。

感谢Carl Munoz，他是我的朋友和客户，他暂停其工作来研究我为他的葡萄酒目录所创作的所有图像。

感谢我的老朋友John Melo，是他在我很年轻的时候把我推向图形艺术行业。

感谢我所有的客户，他们中的很多人已经成为我的朋友。

特别感谢Bill Schoenberg、我的外甥Mark Surawski、Chip以及参加我每周徒步旅行聚会的的所有其他人。我可能常常会仓促行事。

最后，我要感谢我所有的朋友和家人，我爱你们。

序

Photoshop创建真实世界

从技术上来说，这不是一本Adobe Photoshop方面的图书，其中有Adobe Illustrator方面的资料，以及关于怎样使用三维建模程序和大量其他话题。但Bert介绍的更多的是Photoshop的内容，多年来我与Bert的交流是围绕着Photoshop，因此这是一个以Photoshop为中心的序言。

我看到的第一幅Bert的作品是他为Ann Arbor Softworks的FullWrite Professional（20世纪80年代后期开始运行在Macintosh上的一种字处理软件）创作的海报，但当时我对此并不清楚。我那时使用FullWrite，海报上很显眼的地方写到“我们要永远改变严肃的书写方式”。但是，当我在用Microsoft Word书写这个序言时，才如此明白“永远”的意义，它不过是昙花一现。

Bert的作品持久、深化，并不断发展。他在Photoshop的很多关键发展时候都涉足到Photoshop。实际上Bert在我之前开始使用Photoshop，当我还在Ashton-Tate工作时，他就开始使用其Beta版和Beta之前的版本。他是最早的Adobe公司之外的Photoshop建议者之一，也是真正掌握计算命令功能的人员之一。但是，Bert不保守，他乐意与喜欢学习的任何人分享他的技术。

在图层出现之前，人们用Photoshop中的计算或通道操作（ChOps）合成复杂作品。Bert将向您演示即使使用图层，通道仍然很重要。然而，由于

较早使用的原因，他成为我们在Photoshop 3中开发图层时的早期受试者之一。我们把他放到一个有单向窗户的房间内，观察他在解决问题时怎样使用图层。我们了解到那时——大约在此之前10个月——我们所实现的有些功能有意义，而有一些则明显没有任何意义。后来，我们常常把Bert请回来询问“这样更好些吗？”

在推出Adobe Photoshop 7时，Bert再次发挥关键作用。这次他担当我们新绘图引擎的目标用户，我们期望他提出构建该引擎功能的要求和建议，他为最终产品贡献了很多画笔。

很多人把Photoshop看做照片处理工具，Bert演示了用该工具实际上还可以从零开始创建照片般逼真效果的图像。这些图像看起来完全不像照片，但它们也不像传统意义上的绘图（尽管Bert按照习惯把它们称作绘图）。他可能也使用照片，但这些都是完成更广泛设计的原始材料。在他个人作品中尤其是这样，即使是在这里所提供的商业作品中，为了获得真实的合成效果，真实世界也是查找原始资料的一个好地方。

Bert结合多年的经验和详细的方法创作出了令人瞠目结舌的图像。他在这里与您分享这些方法，然而，学会了这些秘密，您对结果就不会感到瞠目结舌了。

——Mark Hamburg
Adobe公司

前 言

我是一位商业图像创作师，您在杂志封面、广告、海报等上面都可以看到我创作的图像。尽管在商业图像创作过程中涉及到诸如铅笔素描、三维软件等之类的很多步骤和技术，但Photoshop在整个过程中起着关键作用。

我已经编写和与人合作编写了很多关于Adobe Photoshop方面的图书。我与人合作编写了第一本关于Photoshop的图书。我最近出版的两本书涉及用该软件作为艺术媒体从零开始创作图像。本书从不同方面介绍我的Photoshop用法，Photoshop是我工作的主要工具。

我尽量使您深入了解Photoshop在从构思设计到最终作品创作过程各个阶段的重要作用。无论您是用于印刷、3D、游戏设计、Web、电影或者视频图像的创作，Photoshop都是很重要的一部分。

您可能看到过本书中的一些图像，其中一些是很早以前的。但在本书中，我更新了方法，使它符合当前版本——Photoshop CS。当我回头再看这些作品时，我常常会为它变得太简单而感到好笑。随着该软件每个新版本的发布，新的功能会使创作过程变得更简单。

您翻阅本书时，有些图像可能使您认为“我永远不会做这样的事情”。但我认为应让您知道最终结果并不重要，重要的是获得该结果的步骤。在作品创作过程中，我常常强调我喜欢的不是最终图像，而是产生这一结果的过程。本书正是要向您介绍这些过程。

本书介绍的这些步骤不仅使您的工作变得更简单，而且会把您的方法组织为方案。希望您克服当前遇到的任何限制，充分发挥您的想象力。

我收到很多人写给我的信，说他们面对Photoshop的复杂性不知所措。您要做的是要下决心去研究它。它不会伤害您！我知道没有任何人被Photoshop所伤害。您可能常常会对它感到头疼，但永远不要被它所吓倒。

还有很多人问我作为艺术家是否可以赚很多钱。对此我只有一个答案，要在事业上真正获得成功，您必须潜心研究，不要把金钱作为主要动力。无论做什么事，每天必须用大部分时间来完成它。如果不喜欢自己所做的事情，每天结束时就会感到不满足。您可能会说，为了钱，这样做也值得！其实不然。刚开始可能是这样，但从长远来看，个人的满足更重要。做您喜欢做的事！如果喜欢自己做的事，您会尽力去做，总会有人愿意为您的工作支付报酬的。晚上我躺到床上时，开始思考明天我能做什么。不是说您必须成为一名工作狂，只要热爱自己的工作即可。

前面有很多美丽的风景等待您去发现，奇妙的世界想多美丽就有多美丽。这个工具有什么用？点击它您就会知道了！学习是一种奇妙而有益的经历。Photoshop提供了很多功能，它为您打开很多创造之门。

本书会向您提供几种道路图，但旅行要靠您自己去完成。请系好安全带上路吧！

目录

第1章 入门	1	3.2.1 重新定位部分图像	72
1.1 通道和Alpha通道	2	3.2.2 勾勒边缘	73
1.2 图 层	9	3.2.3 整理文字和徽标	74
1.3 调整图层	11	3.2.4 重新定位透明元素	74
1.4 图层蒙版	12	3.3 添加和校正	77
1.5 剪贴蒙版	13	3.4 添加高光	81
1.6 图层样式	14	3.4.1 清理	83
1.7 计 算	14	3.4.2 添加元素	85
1.8 钢笔工具	19	3.5 删除多余项目改善效果	87
1.8.1 钢笔工具的使用	22	3.6 改变图像气氛	90
1.8.2 勾勒对象轮廓	25	3.6.1 创建蒙版	90
1.9 剪贴路径	35	3.6.2 添加阴影	94
1.10 文件浏览器	37	3.6.3 用调整图层调整	94
1.11 工作组织	39	3.6.4 使用减淡工具	95
1.12 着手工作	40	3.6.5 消除反光	96
		3.7 修改外观效果	98
第2章 Adobe Illustrator连接	44	3.8 增加色彩	100
2.1 Photoshop与Illustrator	45	3.9 增加动感	102
2.2 再次变换	45	3.10 细节调整	103
2.3 混合工具	51	第4章 合成	106
2.3.1 广告牌	51	4.1 在图像中使用照片	107
2.3.2 Grafix封面	53	4.2 合成图像例1：伽夫隆宣传小册子封面	107
2.4 勾勒路径轮廓	55	4.2.1 重型设备	108
2.5 剪刀工具	57	4.2.2 人物创作	108
2.5.1 机器细节	57	4.2.3 改变式样	109
2.5.2 苏打罐	58	4.2.4 添加新面孔	113
2.5.3 阿拉丁传送装置	59	4.2.5 手部的微小改变	115
2.6 把Illustrator作为主要的绘图工具	60	4.2.6 腿部处理	116
2.7 大扫除软件包	66	4.2.7 泥土处理	117
第3章 修饰	69	4.3 合成图像例2：国际活动海报	118
3.1 构 图	70	4.3.1 抽出图像	118
3.2 重新定位元素	70	4.3.2 水下部分	122

第5章 3D连接	135	第7章 杂志封面	200
5.1 3D基础	136	7.1 3D凸起	202
5.2 纹理映射	140	7.2 与众不同的阴影	206
5.3 凹凸映射	142		
5.4 反射映射	143	第8章 百老汇海报	208
5.5 创建3D软件中使用的各种映射	144	8.1 文 字	209
5.6 在3D中设计	146	8.2 创建霓虹灯	214
5.7 把3D元素合并到Photoshop图像	151	8.3 制造发光	219
5.8 用3D研究阴影效果	154	8.4 一排排灯光	222
第6章 房产经纪人杂志	156	第9章 缝线	223
6.1 委托：使图像变糟	157	9.1 缝 线	224
6.1.1 发霉的浴室	157	9.2 增加立体感	227
6.1.2 创建墙壁瓷砖	159	9.3 最后修饰	227
6.1.3 创建合金水龙头	162		
6.1.4 创建淋浴拉出按钮	167	第10章 潜水	228
6.1.5 创建水滴	170	10.1 水下场景	229
6.1.6 创建霉斑	173	10.1.1 上方来的光线	231
6.2 险道	176	10.1.2 小颗粒物	233
6.2.1 创建草	177	10.1.3 表面反射	234
6.2.2 种植多叶灌木	179		
6.2.3 铺设湿润的土壤	181	第11章 扫描和着色图像	237
6.2.4 构造石基	182	11.1 扫描原始作品	239
6.2.5 铺设人行道	183	11.2 添加颜色	243
6.2.6 铺设电缆	185		
6.2.7 电缆投下阴影	189	术语表	248
6.2.8 撒水	190		
6.3 斑驳陆离的漆面	194		

第1章

入门

我们从这一章开始进入复杂而迷人的Photoshop世界。本章介绍的构思涉及到从最初草图到最终版面设计的方方面面，我将介绍我自己对图像元素的组织方法，以及多年来作为商业图像创作师在工作过程中养成的习惯。

本章还将复习Photoshop的基本知识。我知道很多读者都认为自己熟悉Photoshop，了解其所有基本操作。但无论如何，请花点时间阅读本章，您可能会发现一些自己并不知道的内容。

首先，我将介绍本书中要反复用到的一些命令：Alpha通道、剪贴蒙版、钢笔工具、图层样式和调整图层。

1.1 通道和Alpha通道

每幅图像都由通道构成，通道包含图像的色调和颜色信息。除非您添加更多的通道，否则灰度图像由单个通道组成，RGB文件由3个通道组成，CMYK文件由4个通道组成。在彩色文件中，用键盘快捷键可以在显示器上显示通道：Control（Mac：Command）-1显示第一个（红或青）通道以及Control（Mac：Command）-2显示第二个（绿或洋红）通道，等等，Control（Mac：Command）-~用于显示复合通道。很多人喜欢在通道调板内查看各个通道状况（如图1-1和图1-2所示）。



图1-1 RGB文件的各个通道及其通道调板



图1-2 CMYK文件的各个通道及其通道调板

我们可以单独访问各个通道，在某些情况下这是非常有用的。对于图像颜色校正或其他修改来说，理解这些颜色通道的功能是至关重要的。

大多数情况下，我喜欢在RGB颜色空间下工作。这样做最主要的原因是红、绿、蓝是光的三原色。我们所使用的计算机显示器用光来显示颜色，所以在这种颜色空间下工作最容易理解。这样做的另一个原因是某些滤镜等功能在其他颜色空间（如CMYK）下无法使用。

我个人喜欢把原始文件保存为RGB格式，供打印的最终图像保存为CMYK模式。大多数人一开始就工作在CMYK模式下，这也很容易理解，因为这样的话，他们可以选择合适的打印颜色。我不认为在RGB下工作存在问题，因为当选择到不能正确转换为CMYK的颜色时，Photoshop会发出警告。

我们来看看RGB通道通常怎样堆叠，以及它们之间的相互影响。图1-3拍摄的是一些蔬菜，其中的鲜红色和深绿色蔬菜放在纯白色的锅里。



图1-3 这个RGB文件包含反差强烈的各种颜色

RGB通道内的颜色越浅，该颜色就越鲜艳。因此，西红柿和红辣椒的红色通道非常浅。另两个通道越暗，主色就越饱和。因为这些红色蔬菜的颜色非常纯，所以其绿色和蓝色通道就很暗。

该图像中的绿色区域没有红色区域那么饱和。青辣椒的颜色是暗绿色，对于这种颜色，其主色通道——绿色——只是比其他两个通道亮一点。



图1-4 红色通道显示出红色西红柿和辣椒与深绿色辣椒之间存在巨大的色调差别



图1-5 绿色通道中的西红柿和辣椒没有那么多的浅色和深色区域，因此绿色通道中的这些区域比红色通道中的更清晰

这幅图像中没有任何蓝色区域，因此没有任何区域的蓝色通道亮，而其他两个通道暗。但是，其中有两种明显的中间颜色：紫色茄子和黄色西红柿。这些颜色有两个浅色通道，一个深色通道。对紫色来说，绿色通道是深色通道，红色和蓝色通道是浅色通道；对于黄色来说，红色和绿色通道是浅色通道，而蓝色是深色通道。

我们所感知到的差异可能只是一般情况，而不是细节。红色通道就是这样（如图1-4所示），非常浅的西红柿和深色辣椒之间的差别十分明显，它几乎掩盖了绿色通道一般更清楚这个事实。在绿色通道（如图1-5所示）中，辣椒和西红柿都具有更好的清晰度。事实上，惟一个红色通道具有更好清晰度的区域就是白色锅左后方的浅绿色茼蒿。

对象最清晰的通道通常是亮度中等——既不太亮也不太暗——的通道，这是意料之中的事。对于西红柿来说，其红色通道太亮，蓝色通道太暗，因此其绿色通道的色调范围最好。绿色辣椒非常暗，所以即使其绿色通道是3个通道中最亮的一个通道，它仍是最好的通道。它是中间调，而红色和蓝色都太暗（如图1-6所示）。

蓝色通道几乎是每幅图像3个通道中最暗的一个通道，大量杂色——离散像素产生的令人讨厌的不规则图案——也可能位于此通道。它对图像产生的影响小，因为我们对蓝光不像对红光，尤其是绿光那么敏感。因此，专业修饰人员很少尽力消除它所产生的影响，而是集中精力处理红色和绿色通道。



图1-6 在RGB3个通道中，蓝色通道几乎总是最暗的一个通道，其中也常常包含令人讨厌的杂色

了解RGB颜色空间的这些小秘密会使图像校正工作变得更简单。作为例子，我们来看看去斑滤镜（滤镜>杂色>去斑）。很多人用它来消除胶片颗粒或其他杂色，也有些人用高斯模糊或蒙尘与划痕滤镜实现该操作。其缺点是会使图像变得更加模糊。如果只向蓝色通道应用这些滤镜，就可以发挥滤镜效果，而图像质量又下降很少，因为蓝色通道中的杂色或颗粒多，而其他两个通道中的少。

同样地，随着经验的积累，您会慢慢知道哪个通道最适合增强哪种类型的图像。如果是脸部照片，绿色通道通常是细节最丰富的通道，因为红色太浅，而蓝色又太暗。但是，如果您想突出蓝天下的云彩图案，则最好选择红色，因为绿色通道和蓝色通道都会太浅，无法保存太多细节。

尽管RGB文件的通道数最少，只有3个，而CMYK文件有4个通道，但用户可以为不同的颜色添加额外的通道（最常见的是保存修饰所需要的蒙版等），这些被称作Alpha通道。虽然图层样式简化了早期使用Alpha通道所需的很多处理，但这些通道仍具有很强大的功能。

除专色通道之外，Alpha通道不包含任何颜色信息，事实上，它们完全是灰色通道。它们被用作可重复使用的特殊选区或蒙版。之所以可重复使用，是因为它们位于文件中，并且在每次打开文件

时它们都随之打开。而用所有选区工具（如套索）选择图像时，其选择状态是临时的。当取消选择时，选区就消失。如果把选区保存为Alpha通道，就可以在任何时候恢复它。在本书中，我常常提到“之后把选区存储到Alpha通道”。

选择图像区域后，实际上就是把该区域隔离出来，使某个操作只影响该区域。选择区域后，可以对它着色、应用滤镜、缩放或者创建副本。您要做的所有操作只应用于该区域，而其他未被选择的图像区域保持不变。

可以使用任何一种选择工具进行选择，如套索工具、矩形选框工具以及魔棒工具等。选择菜单下的色彩范围使我们能够基于取样颜色、指定的颜色、高光、中间调、暗调或者超出色域的颜色创建选区。如前所述，这些选区是临时的。在选区创建之后，要从选择菜单中选择存储选区，把该选区存储到Alpha通道（如图1-7所示），或者把它存储到一个全新的文档中，但后一种方法很少使用。

Alpha通道工作方式

我们下面来做一些练习，看看Alpha通道是怎样工作的。请在Photoshop中打开一幅RGB图像，如图1-8所示。不要忘了打开通道调板（窗口>通

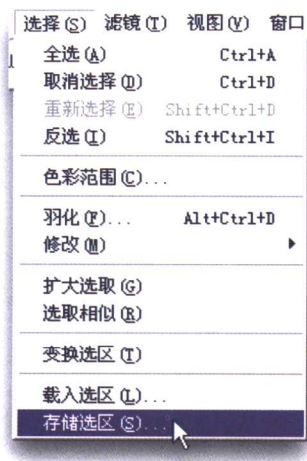


图1-7 存储选区菜单项用于从当前被选择的图像区域创建Alpha通道

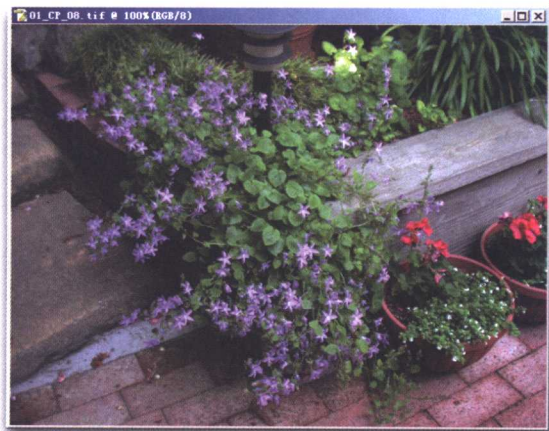


图1-8 用该图像作为例子介绍Alpha通道的功能。请打开您自己的图像，不必像这幅图像一样，任何图像都可以



图1-9 用矩形选框工具选择一个小矩形

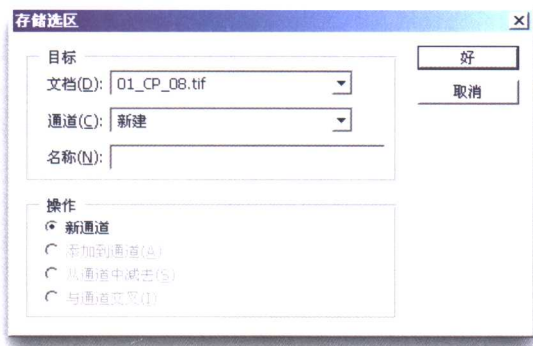


图1-10 在该对话框中可以命名Alpha通道，选择其目标位置

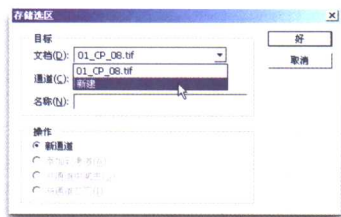


图1-11 从文档下拉列表中选择新建，可以把该选区发送到不同文档中的Alpha通道

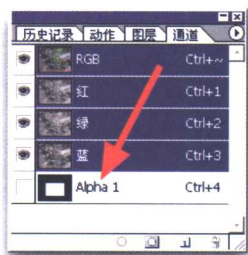


图1-12 新建的Alpha通道出现在通道调板中

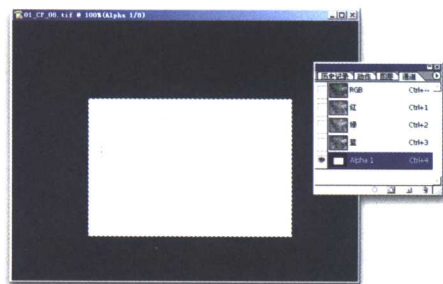


图1-13 在Alpha通道中，被选择的区域显示为白色

用矩形选框工具选择一个小矩形，如图1-9所示。从选择菜单中选择存储选区命令。

您可以在弹出对话框中命名该通道（如图1-10所示）。此外，请注意：可以在文档下拉列表中把该通道发送到一个新文档（如图1-11所示），也就是说，把选区发送到另一个文档的Alpha通道。这使您有机会为图像创建大量的通道，而它们实际上又不与图像一起存储。现在我们用当前文件作为目标文档。

该对话框的底部部分稍后再讨论，对于这个练习，我们现在点击好即可。

请注意：新的Alpha通道现在出现在通道调板中（如图1-12所示）。

请点击通道调板中的这个Alpha通道激活它。

现在应该可以看到选框边上的“行军蚁”（被选中区域周围的选框像一队爬行的蚂蚁）。请注意：选框内的区域是白色的，而其余所有区域则是黑色。白色是被选择区域，Alpha通道中的所有白色区域接受对图像的修改，这就像处理正常选区那样，而黑色则保护图像免遭修改，就像图像未被选择的区域受到保护一样（如图1-13所示）。这里的这个通道没有灰色区域，但是，如果它有灰色区域的话，它们将建立一个部分选区。也就是说，灰色区域将受所有修改的影响，但对其影响的程度没有白色区域强烈。只有完全是黑色的区域才不会受到影响。灰色越浅，受到的修改就越强烈。

请点击通道调板中的RGB回到RGB图像，并取消选择。

在专业修饰处理过程中，常常需要重新选择前面选择过的相同区域。我最不喜欢在图像中重新创建一个大小和位置与以前选区完全相同的矩形，因此使用Alpha通道，这是一个创建好的随时可供使用的选区。当需要把它激活为选区时，简单的方法是使用选择>载入选区。所有Alpha通道都位于载入选区对话框中供您装载使用，

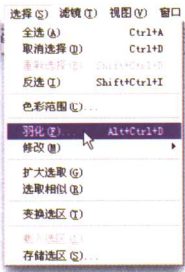


图1-14a 选区建立后可以从选择菜单中把羽化添加到选区

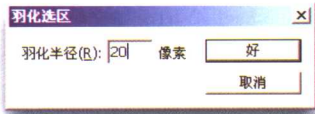


图1-14b 从选择菜单中选择羽化，在弹出对话框中输入羽化半径

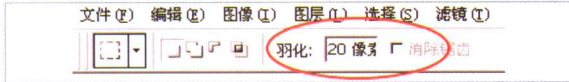


图1-15 在选择之前，可以把羽化半径应用到选择工具

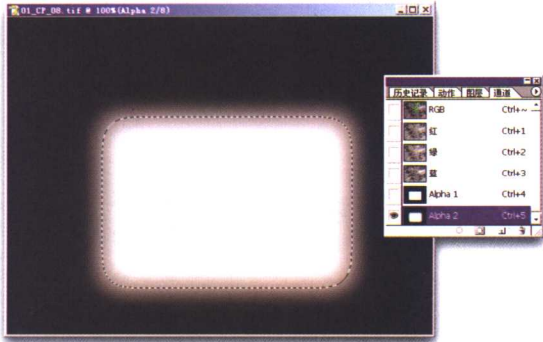


图1-16 在Alpha通道中，羽化后的选区显示为柔边选区

从我个人来讲，我认为按住Control（Mac：Command）键，点击通道调板中的某个Alpha通道图标载入选区更容易。请您现在试一试，您会发现原来的选区又显示出来。

现在让我们来研究Alpha通道中灰色区域的功能。请回到RGB复合通道，创建另一个选区，但这次将该选区羽化大约20像素（选择>羽化，如图1-14a和图1-14b所示）。

注意：

在选择工具的选项栏中设置其羽化半径，就可以在在选择之前应用羽化（如图1-15所示）。

像前面那样使用存储选区命令。

看看这次的Alpha通道，您会看到一个柔边选区（如图1-16所示）。要向图像逐渐应用修改时，这些灰色有很大的作用。

下面举例说明这一点，让我们从零开始，没有任何选区或Alpha通道。请打开一幅图像，并应用滤镜。我使用的是滤镜>风格化>查找边缘，我们看到整幅图像都已经被应用滤镜（如图1-17所示）。

请撤消该滤镜。

我们现在要做的是重新应用该滤镜，使它对图像的左边一点都不影响，而完全影响右边，我们想在两边中间的区域产生渐变。

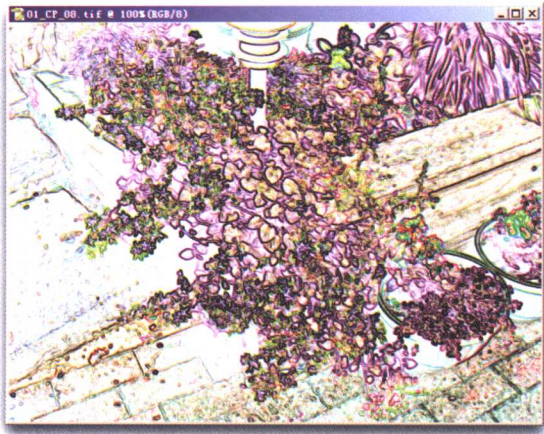


图1-17 向图像应用滤镜后的效果

点击通道调板底部创建新通道图标，因为图像中没有任何对象被选择，所以这将创建一个全黑的Alpha通道（如图1-18所示）。

用渐变工具向这个Alpha通道应用一个从左到右、由黑变白的渐变，如图1-19所示。渐变工具可以用在Alpha通道上，您可以在其中绘图、擦除，或者甚至把其他图像放入其中。请记住，Alpha通道没有颜色，它只是提供一种选择方法，除此之外没有任何作用。

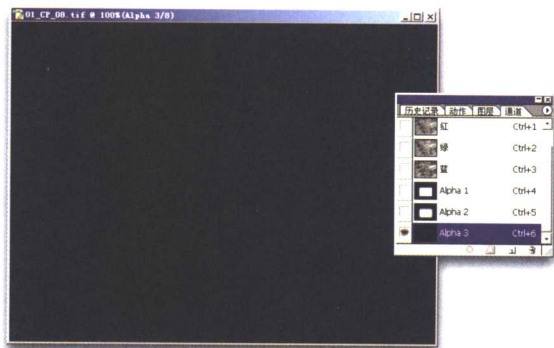


图1-18 创建新的Alpha通道, 没有任何选择, 所以产生一个全黑通道

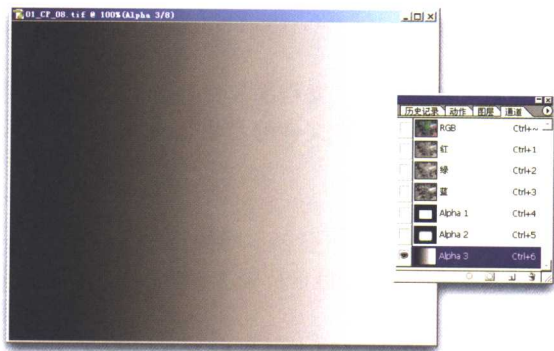


图1-19 向这个Alpha通道应用渐变

按Control (Mac: Command) ~键或者点击通道调板中的RGB，回到RGB复合通道，把新建渐变Alpha通道装载为选区（在通道调板中Control-点击这个Alpha通道）。

代表选区的“行军蚁”现在又出现了，但它们没有给出十分准确的视图。在图1-20中，它们显示出硬边选区，这容易使人产生误解，因为它们只是勾勒出50%以上被选择的区域，这基本上是图像的右半部分。但事实上，部分选择几乎一直延伸到图像的左边，选择沿着这个方向慢慢减少。



图1-20 “行军蚁”显示出图像上被选择的区域，在Alpha通道内，从50%灰色到白色区域之间才能见到行军蚁