

# Photoshop CS 精彩案例白金教学

邓 飞 编著

科学出版社  
北京科海电子出版社

## 内 容 提 要

本书浓缩了作者多年的工作经验,以创新的组织形式,深入探讨了当今最强大、最流行的图形处理软件 Photoshop CS 的应用方法和相关技巧。

本书共分为 11 章,主要包括:Photoshop CS 的基础知识、基本组成和基本功能,使用绘画工具,调整图像色彩,综合处理图像,创建图层,使用通道和蒙版,应用图层样式与高级技巧,创作矢量图形,应用滤镜创建特殊效果,以及 ImageReady CS 的有关知识等。精心策划的综合实例是本书的最大特色,其中融合了作者的设计思想和应用技巧。本书的配套光盘中,还附送了数百种预设样式和大量精美图片。

本书实例新颖、画面精美,内容组织与排版格式极具独创性,适合图像处理的初、中级用户循序渐进地学习,其中的设计经验对高级用户也有一定的帮助。

### 图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS 精彩案例白金教学/邓飞编著.—北京:  
科学出版社,2004.6

ISBN 7-03-013405-2

I. P... II. 邓... III. 图形软件, Photoshop CS—教材  
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 041032 号

责任编辑:洪英 / 责任校对:科海

责任印刷:科海 / 封面设计:林陶

### 科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码:100717

http://www.sciencep.com

北京科普端印刷有限责任公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

\*

2004 年 6 月第一版

开本:16 开

2004 年 6 月第一次印刷

印张:26.75

印数:1~5 000

字数:651 千字

定价:43.00 元(1CD)

(如有印装质量问题,我社负责调换)

# 目 录

## 第1章 Photoshop CS基础知识

Photoshop概述	2
热点新功能	3
Photoshop CS的安装、启动和卸载	10
图像的基本概念	11
Photoshop CS工作区	13
设置系统参数	24
寻求帮助	26
本章小结	27
思考与练习	27

## 第2章 迅速开始



关于昆虫的宣传画

30

使用标尺、网格和参考线

41

还原/重做操作

42



创建一幅简单的封面

45



色块的文字游戏

47

本章小结

49

思考与练习

49

## 第3章 选区、提取对象

使用菜单命令

创建、取消选区

52

使用选框工具创建选区

54

使用魔棒工具创建选区

56

使用套索工具创建选区

57

修改选区

58

从背景中提取出对象

62



制作3D金属字

66



奇怪的面包

69



制作自己的信纸

72



合成照片

78

本章小结

82

思考与练习

83

## 第4章 Photoshop CS中的绘画工具

在Photoshop中绘画	86
选取前景色和背景色	87
使用画笔和铅笔工具	89
使用橡皮擦工具	92
创建与存储画笔	93
创建高级的画笔	95
使用艺术历史记录画笔	101
使用颜色或图案填充	
选区或图层	104
获得一个漂亮的渐变	105
创建与编辑图案	108
查看与管理库	112
 绘制插图	112
 绘制漫画人物	115
 一笔一千个枫叶	116
 创建具有厚涂视觉效果 的绘画作品	117
 给照片上的人物 化妆	119
本章小结	123
思考与练习	123

## 第5章 修正色彩与颜色特效

色彩的基础知识	126
在多种颜色模式之间转换	128
修正图像的步骤	130
对图像整体进行调整	133
对图像的色彩进行调整	135
创建特殊颜色效果	140
 通过平衡色彩获得 满意的图片	142
 映射渐变展示	144
 混合通道展示	145
 你看你，半张脸	146
 创建特殊颜色效果	148
 叠加多个调整图层	150
 双色调和其他 色彩效果	151
 为人物重新着色	156
 获得最佳的灰度图	159
本章小结	160
思考与练习	161

## 第6章 综合处理图像

裁切图像	164
缩放、旋转和镜像图像	165
调整画布大小	167
查看图像的多种方法	167
创建描边效果	169
旋转与变换对象	170
高级变形	173
修复与修饰图像	177
文字的魅力	183
 变换结合动作 制作图案	188
 利用描边功能 创建边线	193
 一张渴望的脸	198
 文字游戏	200
 改头换面的变身术	202
 关于流行音乐 的效果图	205
本章小结	213
思考与练习	214

**第7章 通道和蒙版**

通道的基本功能	216
使用Channels面板	216
蒙版的基本功能	218
创建与编辑快速蒙版	219
创建与编辑Alpha通道	220
 一幅旅游招贴	223
 完美的影像合并	225
 融入影像技巧	227
本章小结	228
思考与练习	228

**第8章 图层样式与高级技巧**

了解图层	230
创建、删除图层	231
图层编辑操作	231
设置填充透明性和图层混合模式	235
创建及编辑图层样式	241
创建调整图层和填充图层	251
创建图层蒙版	252
创建剪贴组	254
图层比较	254
 创建彩色透明的塑料效果	255
 应用图案填充	261
 应用蒙版制作边框	262
 彩色鸡蛋	265
 制作霓虹发光效果1	268
 制作霓虹发光效果2	272
 铬金反射	275
 岩面背景和雕刻	282
 结合矢量图形共创作品	287
本章小结	292
思考与练习	293

**第9章 创作矢量图形**

了解矢量绘图	296
绘制形状	297
绘制路径	301
路径和选区边框互转	306
文字跟随路径	307



画笔与路径描边	308
---------	-----



制作一个咖啡杯	309
---------	-----



彩喷插图	312
------	-----



木质的标志	315
-------	-----



制作水晶按钮	318
--------	-----



绘制矢量插画	322
--------	-----



阈值与建造矢量图	325
----------	-----

本章小结	327
思考与练习	327

**第10章 创建特殊效果**

滤镜功能概述	330
使用滤镜的方法	330
滤镜画廊	331
减弱滤镜效果	332
应用内置滤镜	333
应用经典的外挂滤镜	343



使用滤镜产生 绘画作品	350
----------------	-----



制作似流水的背景	351
----------	-----



制作旋涡	352
------	-----



包绕变形	354
------	-----

本章小结	356
------	-----

思考与练习	357
-------	-----

**第11章 制作网页元素**

ImageReady CS功能概述	360
创建及组织切片	362
创建及处理图像映射	365
创建与处理翻转	366
创建及处理动画	367
优化网页图像	368
存储优化的网页元素	370



合成翻转按钮	372
--------	-----



制作翻转按钮	373
--------	-----



跳跃的小球	377
-------	-----



导航条	378
-----	-----



旋转的按钮	379
-------	-----



喧闹的城市	383
-------	-----

本章小结	387
------	-----

思考与练习	388
-------	-----

附录A 快捷键一览表	389
------------	-----

附录B 附加样式一览表	403
-------------	-----

## 第7章 通道和蒙版



通道的基本功能



使用Channels面板



蒙版的基本功能



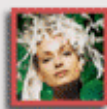
创建与编辑快速蒙版



创建与编辑Alpha通道



一幅旅游招贴



完美的影像合并



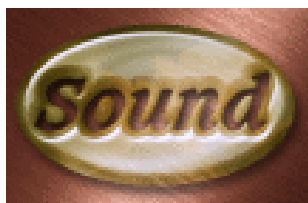
融入影像技巧



本章小结



思考与练习



蒙版将颜色调整限定在指定区域内

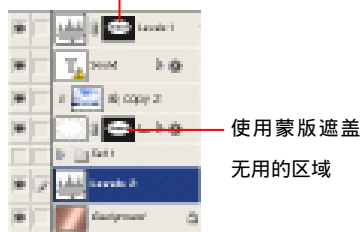


图 7-1 蒙版的作用

### 保存的选区存放在Channels面板

保存的选区被放置在Channels面板中,这时称为它Alpha通道。Alpha通道可进行某些复杂的编辑,选区则不允许。通常,若想对选区进行复杂编辑,应首先将其保存为Alpha通道,编辑后再返回选区形式。



图7-2 Channels面板保存Alpha通道和专色通道信息。当创建蒙版、选定具有蒙版的图层、调整图像和填充图层时,Channels面板也将显示蒙版的临时通道

通道用来存储图像的各类信息,在创建或打开图像文件时将自动生成颜色通道,随着工作的深入,可以添加Alpha通道和专色通道。

蒙版用来保护某区域不被改变或者描述可改变的区域,所有的工具及命令被限定在改变区域(如图7-1所示)。蒙版可以保存成为Alpha通道,并且在需要时能够以选区的形式调出,创建的通道可以在PSD格式文件中永久性保存。

通道和蒙版在设计以及创建特效时显得格外重要,一些工具和命令可以直接对其应用,经验丰富的设计师都很善于利用通道和蒙版功能创建效果。通道和蒙版的概念不太容易理解,应用起来也带有技巧性,要经过长时间的练习和实践才能够掌握。

## 通道的基本功能

当创建或打开图像文件时,程序根据图像模式自动生成颜色通道,如RGB模式图像具有4个通道,即RGB通道(复合通道)、Red通道、Green通道和Blue通道,RGB是编辑使用的复合通道(如图7-2所示)。CMYK模式图像具有5个通道,即CMYK通道(复合通道)、Cyan通道、Magenta通道、Yellow通道和Black通道。默认情况下,不可以删除这些通道,它们会随着对图像的编辑而改变,图像也会随着对通道的编辑而改变。允许对通道应用工具、命令以及滤镜。

除此之外,可以添加专色通道或者创建通道,创建的通道称为Alpha通道。Alpha通道显示8位灰度图像,它是保存的选区或蒙版。通过创建和修改Alpha通道的方法可以产生及编辑蒙版,并且最终能够以选区形式调出。Photoshop最多允许添加24个通道,默认情况下,颜色通道排列在Channels面板的顶端,接着是专色通道和Alpha通道。Alpha通道只能保存在PSD、PDF、PICT、TIFF和Raw格式的文件中。

## 使用Channels面板

Channels面板是创建和管理通道的平台,它的管理方式很像Layers面板和Paths面板。默认情况下,顶端总是显示当前图像的颜色通道(如图7-3所示)。



在RGB模式下的原图



Red通道图像。由于原图像红色像素多，因此Red通道图像较亮。




Green通道图像



Blue通道图像。由于原图片中蓝色像素非常少，Blue通道图像几乎是黑色。



图7-3 选定了Red通道，从选项菜单中可选择编辑通道命令

通过图像窗口可以查看通道，单击通道前面的  图标可以隐藏通道，再次单击可以恢复显示。如果想要查看或编辑单个通道，可以单击通道名称，按住Shift键可以选择多个通道。

**在RGB通道下工作** 如果Channels面板包含很多通道，单击复合通道可以恢复到图像编辑状态，否则将是对选定的通道进行编辑。如果是初次接触通道的概念，应特别注意选定的对象，否则可能会因为选错通道而影响工作效率。

#### 复制与删除通道

如果想要复制一个通道，首先选定该通道，然后从Channels面板的选项菜单中选择Duplicate Channel（复制通道）命令即可。要删除通道，则选择Delete Channel（删除通道）命令。

#### 分离与合并通道

可以将一幅图像的所有通道分离成为单独的灰度图像，在修改后又将其合并成为一个完整的图像。

**分离通道** 将通道分离为单独的图像，从Channels面板的选项菜单中选择Split Channels（分离通道）命令，原文件将被自动关闭，单个通道呈现灰度图像出现在单个窗口中。标题名称后面带有通道的缩写。新图像保留修改情况，而原文件则不保留修改情况。



**注意：**要想在不能保留通道的文件格式中保留单个通道信息，分离通道是很有用的。如果文件中有图层，则不能执行分离。



制作的Alpha通道



**注意：**若想输出专色通道，请将文件保存为DCS 2.0格式或PDF格式。

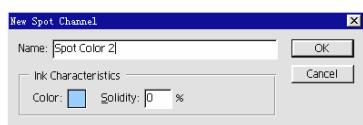


图7-4 添加专色通道

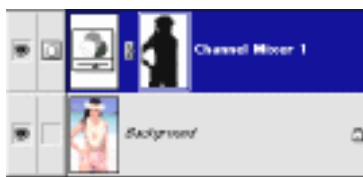



图7-5 调整图层使用蒙版保护人物，调整效果仅应用到背景

**合并通道** 分离后的通道图像在编辑后可以再次合并成一个图像，也可以将一些图像进行合并或参与合并，但要合并的图像必须是Grayscale模式并具有相同的尺寸。图像数量决定合并通道时可用的颜色模式，RGB模式需要3个图像，CMYK则需要4个。

首先打开要合并的通道的灰度图像并选定其一，从Channels面板的选项菜单中选择Merge Channels（合并通道）命令，则出现Merge Channels对话框，从Mode下拉列表框中选择要创建的颜色模式，Channels文本框中将显示适合该模式的图像数量，如果有必要可以修改。例如，选择RGB Color模式，在单击OK按钮后将出现Merge RGB Channels对话框，分别为Red、Green和Blue通道指定图像。最后，单击OK按钮即可执行合并。

### 添加专色通道

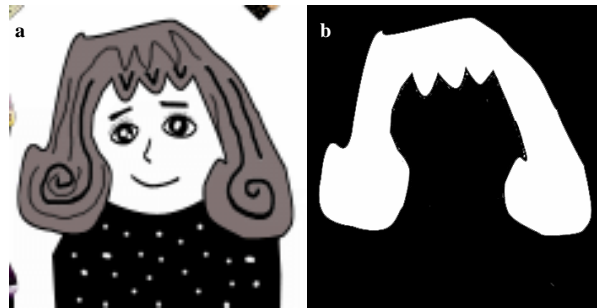
在Channels面板中可以添加专色通道。专色（Spot Color）是区别于四色印刷（CMYK）的另外一种印刷方法，它为印刷提供各色油墨，每种颜色需要单独的分色片。专色也用于替代或补充四色印刷，如果要印刷带有专色的图像，则需要创建存储此颜色的专色通道。

**创建专色通道** 可以创建新的专色通道或者将现有的Alpha通道转换成专色通道。若想创建一个新的专色通道，从Channels面板的选项菜单中选择New Spot Channel（新建专色通道）命令，或者按住Ctrl键单击  按钮，出现New Spot Channel对话框（如图7-4所示）。Color和Solidity（密度）选项只影响屏幕预览，并不影响打印输出效果。设置完毕后单击OK按钮。

若想将Alpha通道转换成专色通道，在Channels面板中双击Alpha通道。弹出的Channel Options对话框中选中Spot Color单选按钮，设置Color和Solidity后单击OK按钮。

## 蒙版的基本功能

Photoshop使用蒙版分离和保护指定的图像，被保护区域可免受工具和命令的修改。蒙版与选区有些相似，都可以起到保护和限定图像的作用（如图7-5、图7-6所示），但是蒙版扩展了选区的工作能力，它显示8位灰度图像，允许使用工具和命令进行编辑，在处理复杂的图像编辑以及制作特殊效果时经常应用，例如，可以利用蒙版功能使效果逐渐作用于图像。



编辑花冠256级的羽化选区



图7-7a 希望应用快速蒙版功能获得花冠的准备选区，首先使用套索工具围绕花冠产生一个大略的选区

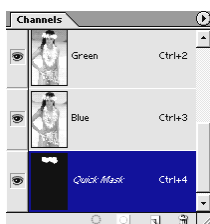


图7-7b 创建快速蒙版后，Channels面板中将显示该蒙版的临时通道

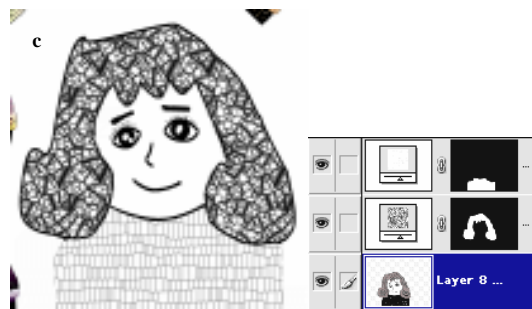


图7-6 (a) 原图 (b) 打开临时通道可以看到编辑的蒙版 (c) 蒙版确使图案填充到头发

选区与蒙版可以互相转换,可以将一个选区变为蒙版进行复杂编辑,之后再转换回选区,因为对选区很难进行复杂的编辑。当一个选区变成蒙版时,选中的区域将是可改变区域,未选中区域是受保护区域,改变程度由它的灰度值而定。此外,可以将选区和快速蒙版以Alpha通道形式永久保存,Alpha通道是蒙版的存储形式。

## 创建与编辑快速蒙版

创建蒙版有很多方法,可利用命令或Channels面板。为了方便工作,可以创建一个临时蒙版,即快速蒙版。或者创建一个永久性的蒙版,作为一个特定的灰度通道存储在Channels面板中,称为Alpha通道。

可以将任何选区瞬间变成一个快速蒙版,编辑后再将其转换成为选区。将选区变成蒙版的优势是可使用任意绘画工具和命令对其进行编辑,例如,一个圆形选区在快速蒙版模式下,可以使用Brush工具绘画,或者应用滤镜创建特效。快速蒙版将在Channels面板中创建一个临时的Quick Mask通道,当蒙版转换成选区时该通道将丢失,如果要永久保留快速蒙版应将其转换成Alpha通道。

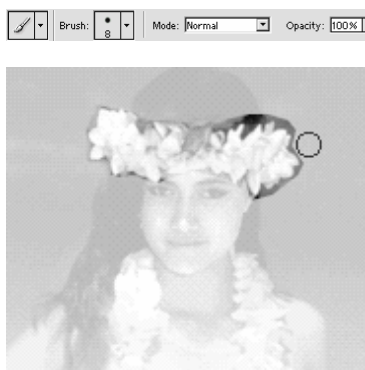


图7-7c 使用画笔编辑蒙版



图7-7d 改变画笔的透明度编辑模糊区域



图7-7e 重新获取选区

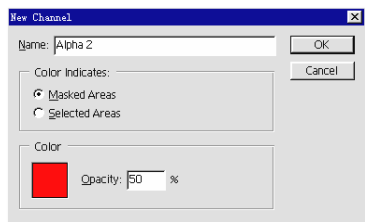





图7-8 创建Alpha通道


**创建快速蒙版** 确定图像窗口中存在选区（如图7-7a所示），这个选区可以由任何选择工具创建的，选区内容是需要修改的区域。单击工具箱底端的“快速蒙版模式”按钮。选区外的内容被红色覆盖，表示受到保护（如图7-7b所示）。

**编辑快速蒙版** 现在可以使用工具和命令对快速蒙版进行编辑。用黑色绘画可添加蒙版，即缩小选区，用白色绘画可减小蒙版，即扩展选区，用灰色或其他颜色绘画则可以创建半透明区域，这将创建羽化和消除锯齿效果（如图7-7c、图7-7d所示）。

**返回选区状态** 编辑过后，单击工具箱中的“标准”按钮，快速蒙版则转变回选区（如图7-7e所示）。蒙版像素的透明度大于50%则转换成可视选区，透明度小于50%则不会显示选区，但选区仍有效。



**改变快速蒙版覆盖** 在默认情况下，快速蒙版使用红色、50%透明度覆盖保护区域，也可以更改这些设置，使用自己喜欢的颜色、透明度覆盖到保护区域。要改变快速蒙版选项，可以在工具箱中双击按钮，将出现Quick Mask Options对话框，在该对话框中进行设置即可。

#### 将快速蒙版变为Alpha通道


如果希望将快速蒙版作为Alpha通道永久保存，可以在Channels面板中拖动快速蒙版的临时通道到上，则临时通道变为正式的Alpha通道。或者先转换到标准模式（即选区），再选择Select | Save Selection（保存选区）命令。

## 创建与编辑Alpha通道

### 创建Alpha通道

直接创建Alpha通道，可以单击Channels面板底端的“新通道”按钮，新通道被默认命名为Alpha 1。如果希望在创建Alpha通道时指定选项，可以从Channels面板的选项菜单中选择New Channel命令；或者按住Alt键单击按钮，然后在出现的New Channel对话框中设置选项（如图7-8所示），单击OK按钮后Channels面板中将出现新的Alpha通道。在选定该Alpha通道后，就可以像编辑快速蒙版那样对其进行编辑了。

## 将选区保存成Alpha通道

可以将一个选区存储为一个新的Alpha通道,或者用其替换或编辑另一个存在的Alpha通道。如果将选区存储为新Alpha通道,单击Channels面板底端的  按钮,新通道随即出现。如果用选区替换或编辑现有通道,选择Select | Save Selection (保存选区)命令,将出现Save Selection对话框(如图7-9所示),在该对话框中进行设置即可。

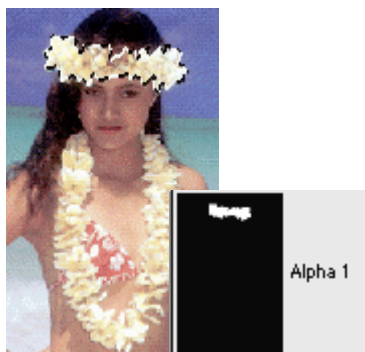


图7-9a 第1步制作花冠选区

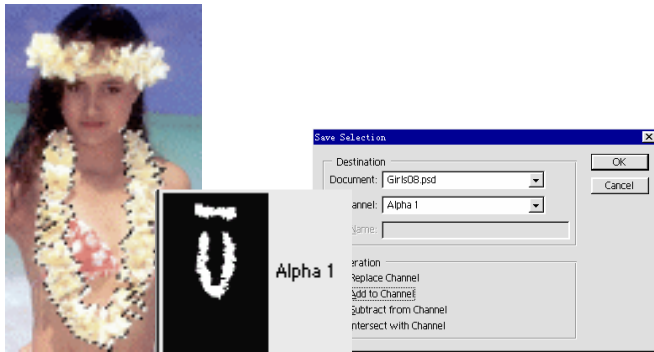


图7-9b 第2步制作花环选区,之后将选区添加到Alpha1通道中

若想生成一个新的通道,可以在Channel下拉列表中选择New选项;若要编辑或替换现有通道,可以从Channel下拉列表选择一个通道名称,并选中Operation(操作)下的一个单选按钮:替换通道、添加到通道、从通道中减去或获得相交结果,之后单击OK按钮。

### 快速获得准确的选区



图7-10 这幅图像的色彩有问题,需要将人物过黄的肤色调整到正常肤色,以及加深衣服的颜色

## 从通道载入选区


编辑通道后可以重新将选区载入到图像(如图7-10、图7-11、图7-12所示)。从通道载入选区的方法有很多种,可以根据工作需要选择其一:选择Alpha通道后,单击Channels面板底端的  按钮,再单击Channels面板顶端的复合颜色通道;或者按住Ctrl键,单击包含要载入选区的通道;若要将通道添加到现有的选区中,可以按住Ctrl + Shift键单击通道;若要将通道从现有选区中减去,可以按住Ctrl + Alt键单击通道;若要获得通道与现有选区的交集,可以按住Ctrl + Alt + Shift键单击通道。也可以使用Select | Load Selection(载入选区)命令从通道获取选区。




图 7-11a 首先, 精确地制作出皮肤的选区, 单击 Layers 面板底端的  按钮, 从弹出的快捷菜单中选择 Selective Color 命令, 创建调整图层的同时带有蒙版



图 7-11b 制作左边人物衣服选区, 与皮肤相接处大略选取, 移动指针到皮肤调整图层的蒙版上, 按住 Ctrl + Alt 键, 当指针带有“-”号时单击鼠标。这使现有选区与蒙版相减, 得到的是正确选区




图 7-11c 单击 Layers 面板底端的  按钮, 从弹出的快捷菜单中选择 Color Balance 命令修正颜色



图 7-12 调整后结果。通过调整图层功能分别对人物的皮肤、衣服进行颜色修正, 通过蒙版限制调整范围



图 7-11d 制作右边人物衣服选区, 与皮肤和左边人物衣服相接处大略选取, 因为应用选区相减可获得正确选区

按住 Ctrl + Alt 键, 单击皮肤调整图层蒙版, 使现有选区减去皮肤区域。



图 7-11e 再次按住 Ctrl + Alt 键, 单击左边人物调整图层蒙版, 使现有选区减去那部分区域。由此得到理想选区

## 一幅旅游招贴

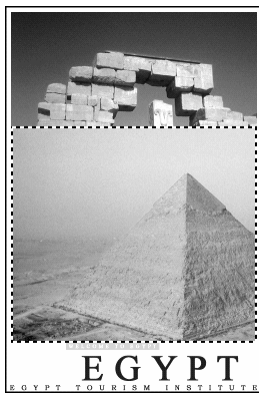


图7-14a 获取金字塔图片本身选区

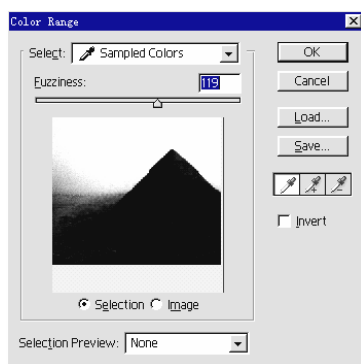


图7-14b 在Color Range对话框选取天空像素

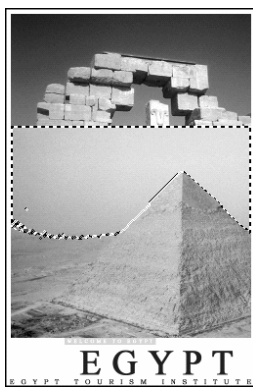


图7-14c 获取天空选区

创建Alpha通道能够完成许多工作，其中一项是删除图像，但Photoshop的最近几个版本增加了蒙版功能，通过创建图层蒙版可以快速地隐藏无用图像，该方法还可以避免损坏图像，但如果探究根源的话，会发现Channels面板为其创建了一个临时通道，它与Alpha通道无异但不被存储，因此无论是创建Alpha通道、快速蒙版或是图层蒙版，都需要编辑遮盖用的256级灰度图像。

下面讲解的内容虽然可以利用图层蒙版完成，但为了让读者能够更加了解编辑256级灰度图像，通道与图层蒙版与快速蒙版之间的联系，以及获取更多的工作方法，将讲解如何利用Alpha通道进行过渡删除（如图7-13所示）。

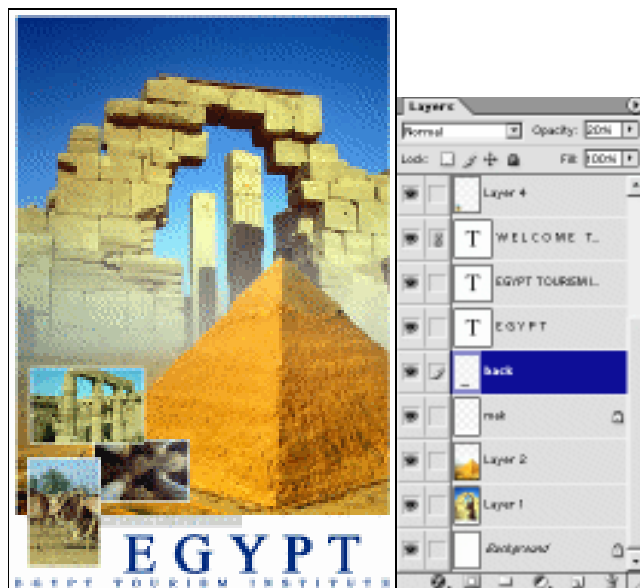



图7-13 残壁图像在图层Layer1中。金字塔图像在Layer2中，其中金字塔为实体，天空过渡到透明

这是一幅图文结合的例子，学习过第2章的知识后会很清楚它的制作过程，图片和文字分别在不同的图层中，前面的小图应用Stroke功能描边。金字塔图片中的天空部分要求过渡到透明，显示出下面图层中的残壁图像，金字塔部分要求实体。

**1. 获取天空范围选区。**首先，选定金字塔图片所在图层Layer2，按住Ctrl键单击该层获取金字塔图片本身的选区（如图7-14a所示），再选择Select | Color Range命令，Color Range命令不区分图层，因

2. **编辑通道。**打开Channels面板，单击  按钮新建通道Alpha1，此时选区仍在。从工具箱中选择Gradient工具，从选项栏中的渐变预设列表中选择由黑向白过渡的渐变，设置Opacity为100%。在Alpha1通道中，由下向上拖动鼠标填充选区（如图7-15a、图7-15b所示）。

3. **获取Alpha1通道选区。**按住Ctrl键单击Alpha1通道获取选区（如图7-15c所示）。在通道中，白色表示工作区域，黑色为保护区域，从通道获取的选区具有与像素值（0~256）相等的等级，像素透明度大于50%则转换成可视选区，小于50%则不会显示选区，但选区仍有效。

4. **删除像素。**单击RGB通道，关闭Alpha1通道。返回Layers面板中，选定图层Layer2并按Delete键删除像素（如图7-15e所示）。最后，选择Select | Deselect命令取消选项。

在该例中应注意一点，拖动Gradient工具填充选区时，确定选区内最顶端的像素为纯白色即值为256（Gradient工具拖动的终点不超出选区的上边），如果像素为其他值（Gradient工具拖动的终点超出选区的上边），则最顶端像素删除不彻底，会留下直的边缘痕迹。

此在应用该命令前应限定工作范围。在Color Range对话框中指定天空像素为选取内容（如图7-14b所示），单击OK按钮后获取天空选区（如图7-14c所示）。

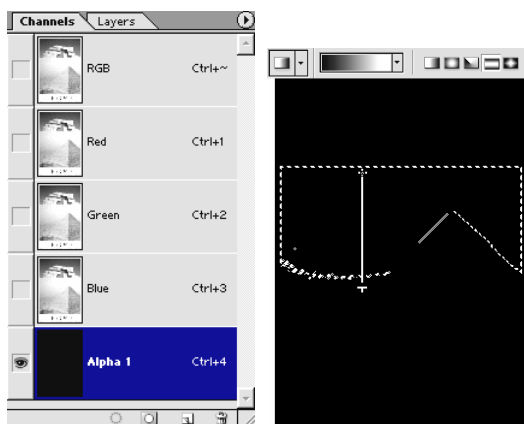


图7-15a 创建Alpha1通道，使用渐变工具填充选区

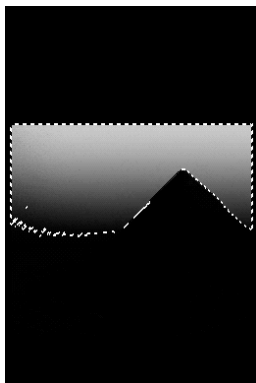


图7-15b 填充结果

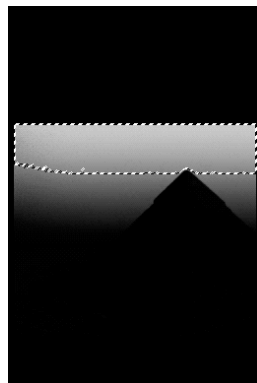


图7-15c 获取工作范围

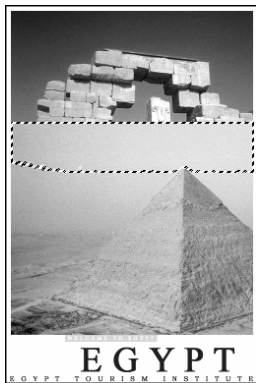


图7-15d 返回到RGB复合通道下

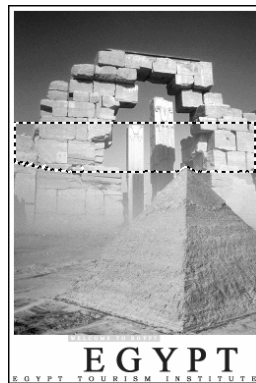


图7-15e 删除结果

## 完美的影像合并

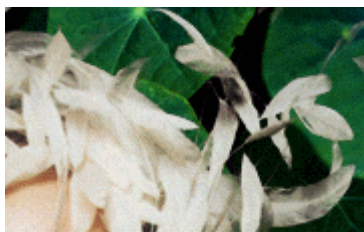
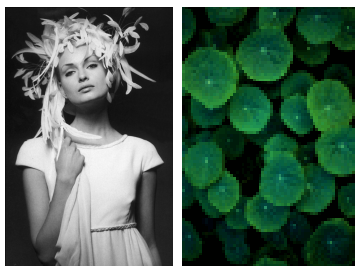


图7-16 提取结果具有256级透明



合成前的原图片

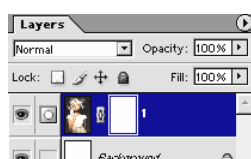



图7-17a 新建图层蒙版



图7-17b 粘贴进临时通道

通道的另一个显著应用是获取前景对象，该方法与Color Range和Extract命令均不相同，Color Range命令可以获取相似颜色的选区，Extract则更确切些，适合在获取复杂对象时应用。通过通道可以获取图像的256级选区。在某些特殊情况下，使用通道提取图像要快于前两种方法和选取工具，例如将人物从黑色背景中提取出来（如图7-16所示），使用通道会快于任何提取方法，如果使用Color Range命令选取黑色背景，再反相选区并复制人物，复制出的人物会有很高的透明度，这将无法补救。如果应用Extract命令可能会获得很好的结果但要花费不少时间。

首先选择Select | All命令全选图像，再选择Edit | Copy命令复制图像。单击Layers面板底端的  按钮创建图层蒙版（如图7-17a所示），图层蒙版处于选中状态。打开Channels面板，打开蒙版的临时通道并关闭RGB通道，选择Edit | Paste命令粘贴图像（如图7-17b所示）。选择Image | Adjustments | Brightness/Contrast命令调整图像，亮度值应以黑色背景为限，过高的亮度会使黑色背景变成灰色，则蒙版不能够完全隐藏黑色背景也显现出灰色，增加对比度可使灰色向黑白两端分划（如图7-17c所示）。如果需要也可以应用Levels命令或者Curves命令进行调整。

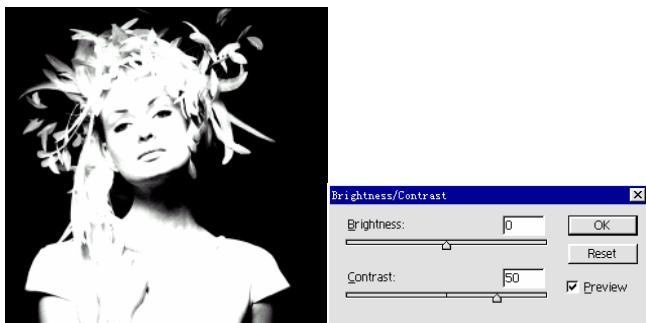


图7-17c 调整通道的亮度和对比度

打开RGB通道，关闭临时通道查看结果（如图7-17d所示），如果需要仍可继续调整灰度图像（图层蒙版仍处于选定状态）。从图像上可以看到某些重要的部分（黑色的像素）也被隐藏了，如眼睛。这时可设置前景色为白色，使用Hard Round 15 pixels画笔在漏掉的部分涂抹（如图7-17e所示）。如有多出的黑色像素，可以用黑色将其涂抹掉。