



[返回总目录](#)

目 录

第零章 Photoshop 6.0 视觉刺激	3
第一章 选 取 工 具	8
1.1 Marquee (面罩工具)	8
1.2 Lasso(套索)工具	12
1.3 Magic Wand Tool(魔术棒).....	15
第二章 绘 图 工 具	18
2.1 Airbrush Tool(喷枪工具).....	18
2.2 Paintbrush Tool(画笔工具).....	23
2.3 Pencil Tool(铅笔工具).....	23
2.4 Rubber Stamp (橡皮图章) 和 Pattern Stamp (图案图章)	24
2.5 History Brush Tool (历史画笔) 和 Art History	27
Brush (艺术历史画笔)	27
2.6 Eraser (橡皮) 工具	32
2.7 Paint Bucket Tool (油漆桶工具) 和	41
Gradient Tool (渐变工具)	41
2.8 Blur、Sharpen、Smudge Tool (模糊、锐化和涂抹工具)	51
2.9 Dodge、Burn、Sponge Tool (加深、减淡和海绵工具)	54
第三章 路 径 工 具	59
3.1 路径、层裁剪路径和装满区域	59
3.2 Pen Tool.....	62
3.3 多边形工具	68
3.4 路径选择工具	79
第四章 文 字 工 具	84
4.1 文 字 概 述	84
4.2 输 入 文 字	84
4.3 编 辑 文 字	86

第五章 切片工具	91
5.1 为什么要切片	91
5.2 用 Slice Tool 切片	91
第六章 其他工具	93
6.1 Move Tool	93
6.2 Crop Tool	94
6.3 Notes Tool 和 Audio Annotation Tool	96
6.4 信息工具	98
6.5 Hand Tool	99
6.6 Zoom Tool	100
第七章 工具栏中的其他选项	101
7.1 色彩控制图标	101
7.2 模式	102
7.3 屏幕显示	103
7.4 快速 Image Ready 3.0	105
第八章 File 菜单	106
8.1 New 命令（新建文件）	106
8.2 Open 命令（打开）	107
8.3 Open As 命令（以某种特殊格式打开）	108
8.4 Open Recent 命令（打开近期处理过的文件）	108
8.5 Close 命令（关闭文件）	108
8.6 Save 命令（保存文件）	108
8.7 Save As 命令（另存为）	108
8.8 Save for Web（为网络保存）	110
8.9 Revert（恢复）	123
8.10 Place（置入）	123
8.11 Import（输入）和 Export（输出）	124
8.12 Manage Workflow（管理工作流程）	126
8.13 Automate（自动化处理）	126
8.14 File Info（文件信息）	134
8.15 Print Option, Page Setup, Print（打印选项， 页面设置和打印）	134
8.16 Jump To（转接到其它软件）	134
8.17 Exit（退出程序）	135

第零章 Photoshop 6.0 视觉刺激

Adobe 公司于 2000 年 7 月发布了备受业内人士和广大爱好者关注的 Photoshop 6.0 试用版。同时 Photoshop 6.0 捆绑了 Image Ready 的最新版本 3.0，使其具有了更强的市场竞争力。与以前的版本相比 Photoshop 6.0 功能更加强大，系统稳定性又有加强，整个软件布局与使用方法也有了一些变化，操作更加简练，轻而易举便可以做出非常精彩的平面图像与网络图像，大大提高了工作效率与质量，可以让你充分地发挥自己的想象力，使得平面设计更加具有活力与生命力……

本章是让读者在学习 Photoshop 6.0 的使用之前对它有一个初步的认识，这里将 6.0 版本与 5.5 版本进行对比，希望带给读者以视觉上的刺激，从而达到这个目的。

- 启动 Photoshop 6.0 后我们会发现，Photoshop 的启动画面也改变了。已不再是那只大眼睛，而换成了一只“大电猫”，它拿着鞭子，穿着高跟鞋，它就是“VENUS IN FURS”。这只卡通猫和后面的中世纪的油画背景形成了鲜明的对比，也许 Adobe 公司想通过它来告诉我们，Photoshop 6.0 可以让我们穿越艺术的时空……



“VENUS IN FURS” 将带给我们无穷的遐想

图0-1



智慧的眼睛是 Adobe 公司的传统风格

图0-2

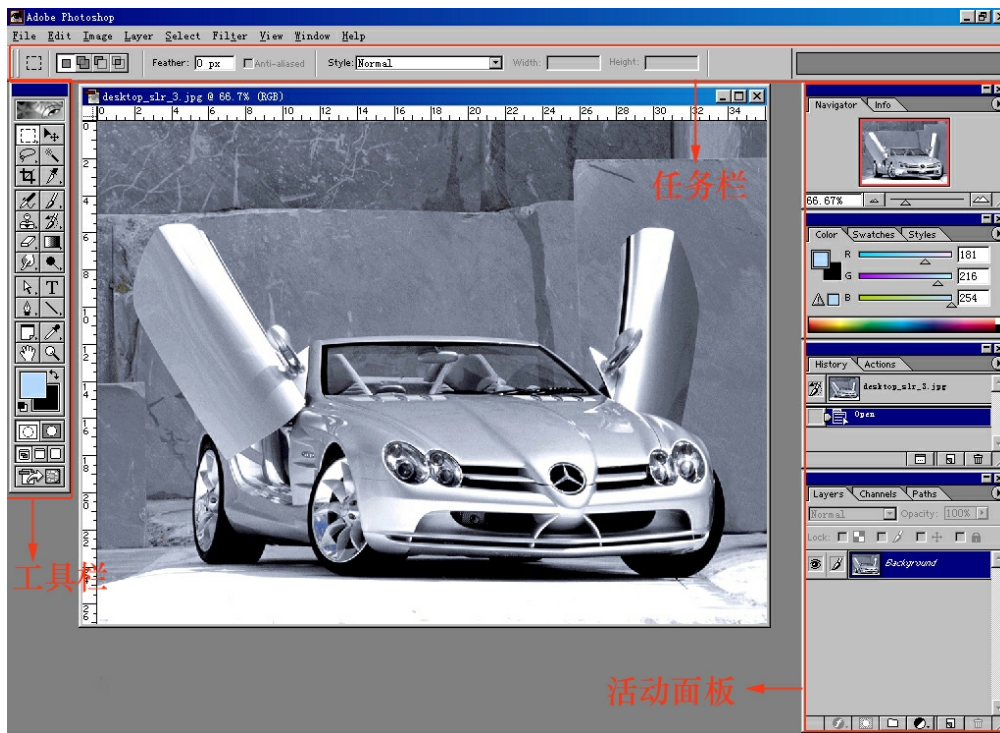


图0-3 Photoshop 6.0的界面

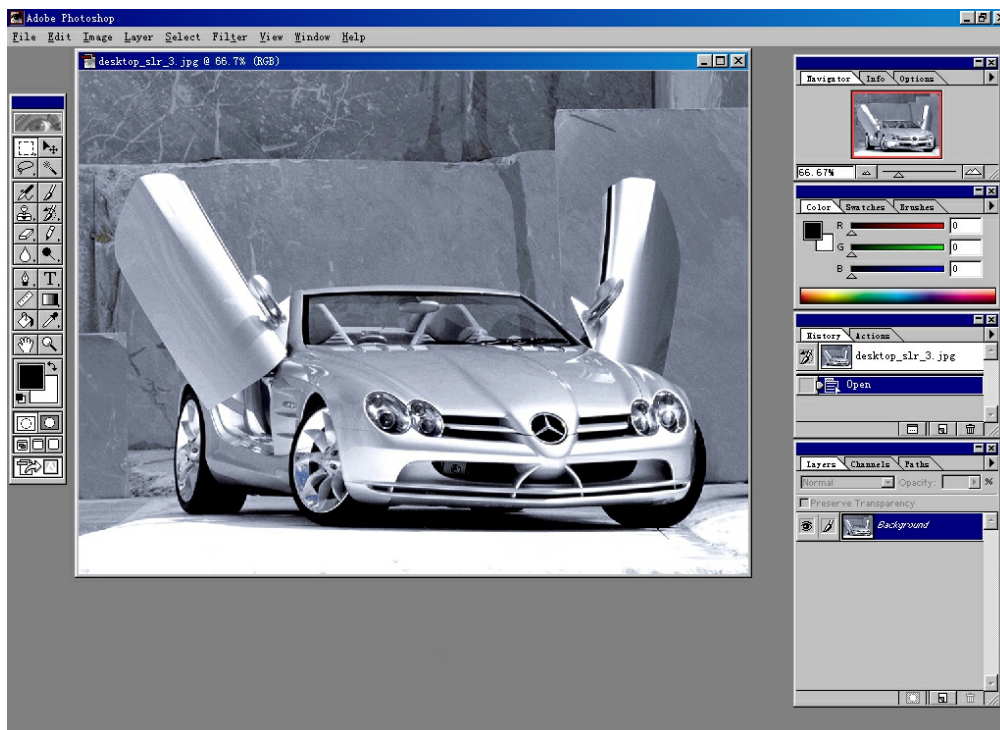


图0-4 Photoshop 5.5的界面

- Photoshop 6.0 的界面仍保持着 Adobe 公司的风格，但与 Photoshop 5.5 的版本相比也有了变化，默认打开的面板有：工具栏、任务栏和各种活动面板。Photoshop 6.0 版本的工具栏中新增加了一些工具，任务栏的出现是 Photoshop 的一次革新，它使得工具的使用更加方便。活动面板的种类没有太大的变化，只是 Photoshop 6.0 版本中比以前多了 Style（风格）面板。

Photoshop 6.0 新增工具一览

这里只是向读者展示 Photoshop 6.0 的新增工具的位置与名称，其具体的使用方法将在以后的章节作详细介绍。

- Slice Tool（切片工具），Slice Select Tool（切片选择工具）。



图0-5

- 路径选择工具：Path Component Selection Tool，Direct Selection Tool。

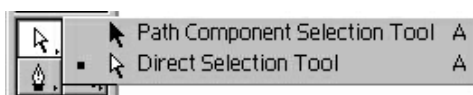


图0-6

- 多边形工具：Rectangle Tool（矩形工具），Rounded Rectangle Tool（圆角矩形工具），Ellipse Tool（椭圆工具），Polygon Tool（多边形工具），Line Tool（直线工具），Custom Shape Tool（习惯形状工具）。

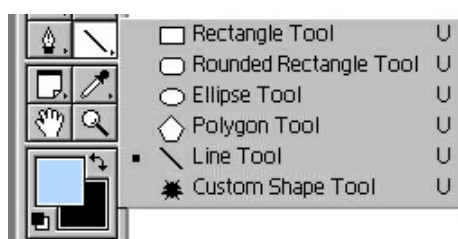


图0-7

- Notes Tool（注意工具）和 Audio Annotation Tool（音频注解工具）。

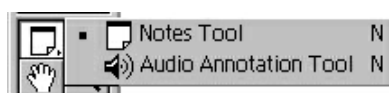


图0-8

如果大家注意观察就会发现，新增的工具中有许多原是 Image Ready 中的工具，把它们加入到 6.0 中是为了增强 Photoshop 处理网络图像的能力。Photoshop 5.5 可以说是 Adobe

公司向网络图像处理领域的一次尝试，而 6.0 则是 Adobe 公司对网络市场的一次真正的进军。Photoshop 6.0 的出现不但巩固了 Photoshop 在印刷业的绝对优势的地位，而且使其在网络图像处理方面也达到了领先的水平，有力于其在网络图像处理的市场中争夺更大的份额。

简便快捷的任务栏

任务栏的出现是 Photoshop 的一次新的尝试，在 Photoshop 5.5 及以前的版本中，双击工具后会出现其相应的属性的活动面板，而在 Photoshop 6.0 中 Adobe 公司将所有工具的属性活动面板都统一归于命令菜单栏下面的任务栏。任务栏的出现使得修改、设定工具的属性更加方便，而且大大节约了活动面板所占屏幕的空间，可提高工作效率。

下面向读者展示一些有代表性的工具的任务栏。

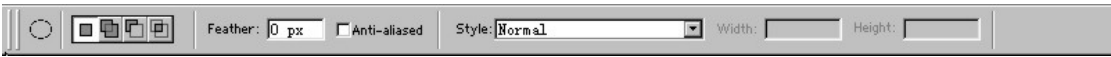


图0-9 椭圆选取工具任务栏

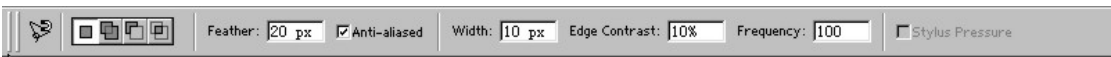


图0-10 磁性套索工具任务栏



图0-11 切片工具任务栏



图0-12 渐变工具任务栏



图0-13 自定义图形工具任务栏



图0-14 文字工具任务栏



图0-15 艺术历史画笔工具任务栏

Photoshop 6.0 活动面板

Photoshop 6.0 的活动面板的种类于 Photoshop 5.5 版本中的大体相同，只是增加了 Style（风格）面板、Paragraph（段落）和 Character（文字）面板，但各个面板的内容却有了很大的变化，本书的后面章节中将对活动面板作详细的讲解，这里只向大家展示新增的活

动面板，希望可以使读者对其有一个初步的认识。

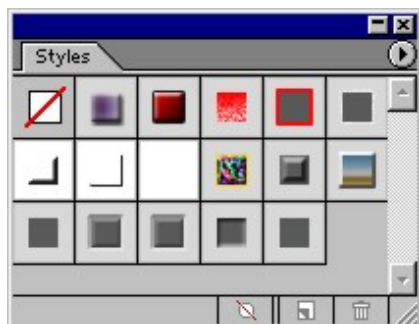


图0-16 Style（风格）面板

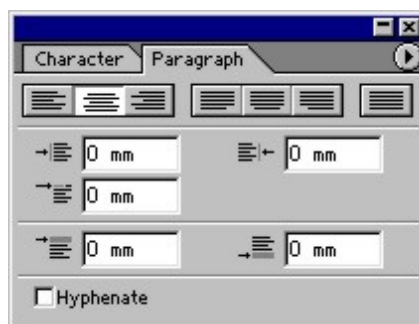


图0-17 Paragraph（段落）面板

功能更加强大的命令菜单

Photoshop 5.5 及以前版本的命令菜单已经发展到比较完善的地步了，尤其是在传统的印刷业、平面广告业等等中已垄断了相当大的市场，由于近些年网络的迅速发展，由此产生的网络图像处理市场吸引了众多的软件公司，其现有的软件有 Fireworks、Photo Impact 等，为了提高自身的市场竞争力，Photoshop 6.0 增加许多新的功能，由于其复杂性，这里将不再介绍，希望读者在后面的章节中认真阅读。

第一章 选取工具

选取工具包括 Marquee（面罩工具），Lasso（套索工具），Magic Wand(魔术棒)工具(如图 1-1 所示)。选取区域用沿顺时针转动的黑白线表示。选取区域就是用来编辑的范围。一切命令只对选取区域内有效，对区域外无效。

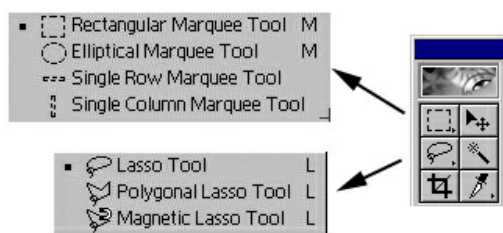


图1-1

1.1 Marquee（面罩工具）

面罩工具共有四种：Rectangular Marquee Tool(矩形面罩)，Elliptical Marquee Tool(圆形面罩)，Single Row Marquee Tool(单行面罩)，Single Column Marquee Tool(单列面罩)（如图 1-2 所示）。默认为矩形面罩。

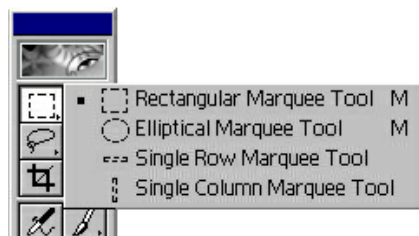



图1-2

1.1.1 Rectangular Marquee Tool(矩形面罩)

Rectangular Marquee Tool(矩形面罩) : 选中矩形面罩可以在用鼠标在图层上拉出矩形选框。原有工具箱中各个工具的选项面板在 6.0 版本中统一归于菜单栏下的任务栏。所以选中矩形面罩工具后，任务栏也相应变为矩形面罩工具的任务状态。矩形面罩工具任务栏（如图 1-3 所示）分为三部分：修改选择方式，Feather(羽化)与 Anti-aliased(消除锯齿)，Style（样式）。

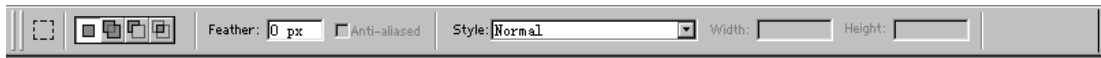







图1-3

修改选择方式共分四种：New selection (新的选择)，Add to selection (增加选择)，Subtract from selection (减去选择)，Intersect with selection (选择交集)。

1. 新的选择：去掉旧的选择区域，选择新的区域。
2. 增加选择：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。
3. 减去选择：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（如图 1-7 至 1-9 所示）。
4. 选择交集：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（如图 1-10 至 1-12 所示）。

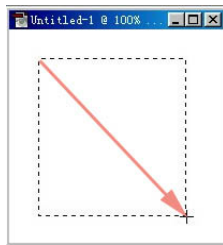


图1-4

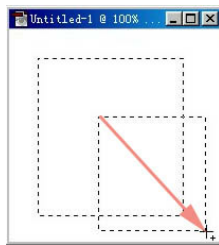


图1-5

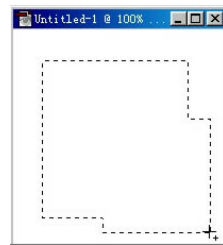




图1-6

实例一

1. 新建一张 100×100 的图。
2. 选取 Rectangular Marquee Tool(矩形面罩)  工具，如图 1-4 拉出一个矩形选框。
3. 选中任务栏中的后，如图 1-5 拉出第二个选框。
4. 如图 1-6 所示，最终的选择区域为两次选择区域的并集。

注意 进行选择时要先确定修改方式。

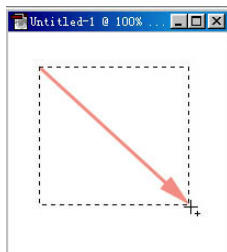


图1-7

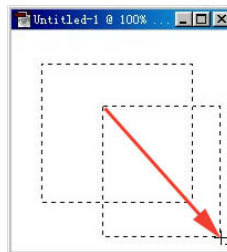


图1-8

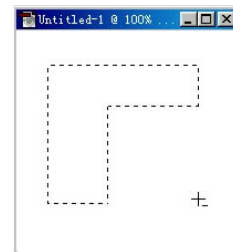


图1-9

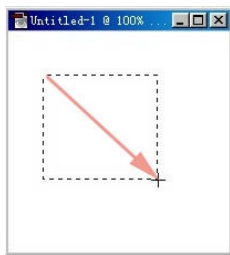


图1-10

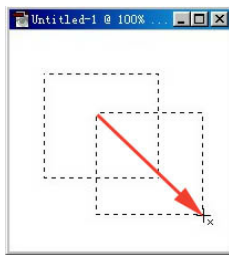


图1-11

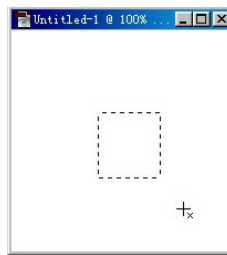
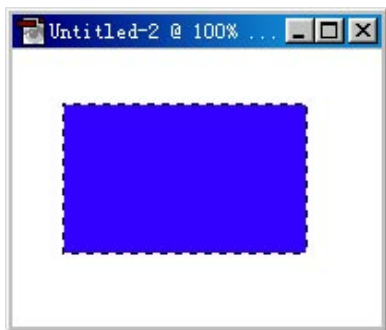


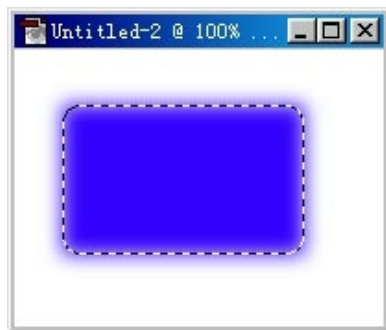
图1-12

Feather (羽化): 羽化可以消除选择区域的正常硬边界对其柔化，也就是使区域边界产生一个过渡段（如图 1-13 和 1-14 所示）。其取值范围在 0~255pixels 之间。



Feather=0 时的颜色填充效果图

图1-13



Feather=5 时的颜色填充效果图

图1-14

样式: 它是用来规定拉出的矩形选框的形状的。样式下拉菜单中有三个选项，分别为：

(1) **Normal(正常):** 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（如图 1-15 和 1-16 所示）。

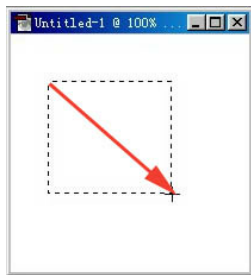


图 1-15



图 1-16

(2) **Constrained Aspect Ratio(固定比例):** 在这种方式下可以任意设定矩形的 Width(宽)和 Height(高)的比（如图 1-17 和 1-18 所示）。只需在其框中输入相应的数字。系统缺省值为 1:1。

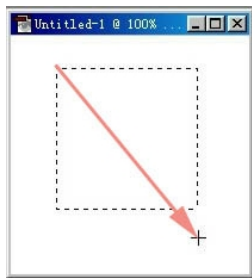


图1-17



图1-18

(3) **Fixed Size(固定尺寸)**: 在这种方式下可以通过输入 Width(宽)和 Height(高)的数值来精确的确定矩形的大小 (如图 1-19 和 1-20 所示)。系统默认为 $64 \times 64\text{px}$ 。

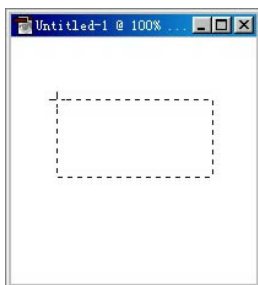


图1-19

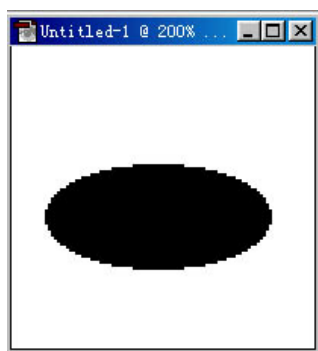


图1-20

1.1.2 圆形面罩

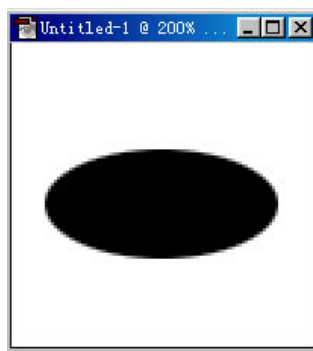
选中圆形面罩可以用鼠标在图层上拉出圆形选框。其任务栏的内容与用法和矩形面罩的大致相同，可看上节介绍。

这里 **Anti-aliased(消除锯齿)**。Photoshop 中的图像是以像素组成的，而像素实际上是正方形的色块，所以当进行圆形选取或其它不规则选取时就会产生锯齿边缘。而 **Anti-aliased(消除锯齿)**的原理是在锯齿之间填入中间色调，这样就从视觉上消除了锯齿现象。如图 1-21 和 1-22 所示两种不同的视觉效果。



没有选定 Anti-aliased 效果图

图1-21



选定 Anti-aliased 效果图

图1-22

1.1.3 单行面罩

选中单行面罩可以在用鼠标在图层上拉出一个像素高的选框（如图 1-23 所示）。其任务栏中只有选择方式可选，用法同矩形面罩，羽化只能为 0px，样式不可选。

1.1.4 单列面罩

选中单列面罩可以在用鼠标在图层上拉出一个像素宽的选框（如图 1-24 所示）。其任务栏内容与用法与单列面罩的完全相同，可看上节介绍。

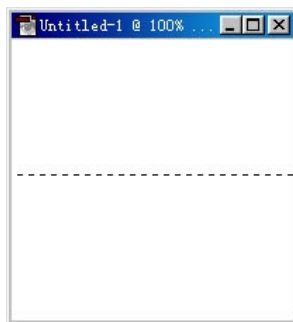


图1-23

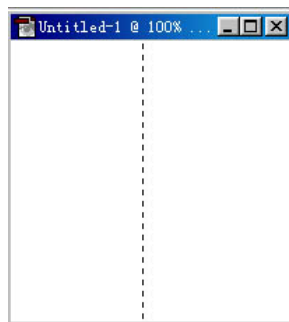



图1-24

1.2 Lasso(套索)工具

套索工具（如图 1-25 所示）也是一种常用范围选取工具，可用来制造直线线段或徒手描绘外框的选取范围。它包含三种工具：Lasso(套索)工具，Polygon Lasso(多边形套索)工具，Magnetic Lasso(磁性套索)工具。

1.2.1 Lasso(套索)工具

Lasso(套索)工具: 选中 Lasso(套索)工具，将鼠标移到图像上后即可以托动鼠标选取所需要的范围（如图 1-26 所示）。

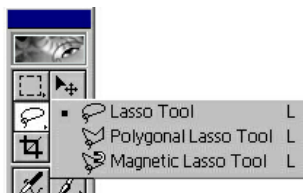


图1-25



图1-26


- 如果选取的曲线终点与起点未重合，则 Photoshop 会封闭成完整的曲线。
- 按住 Alt 键在起点处与终点处单击，可绘出直线外框。
- 按住 Delete 键，可清除最近所画的线段，直到剩下想要留下的部分，松开 Delete 键即可。

Lasso(套索)工具的任务栏（如图 1-27 所示）只有两项:修改选择方式，Feather(羽化)与 Anti-aliased(消除锯齿)，其内容和用法与面罩相同，这里就不详细介绍了。



图1-27

1.2.2 Polygon Lasso(多边形套索)工具

选中 Polygon Lasso(多边形套索)工具后，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（如图 1-28 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（如图 1-29 所示）。

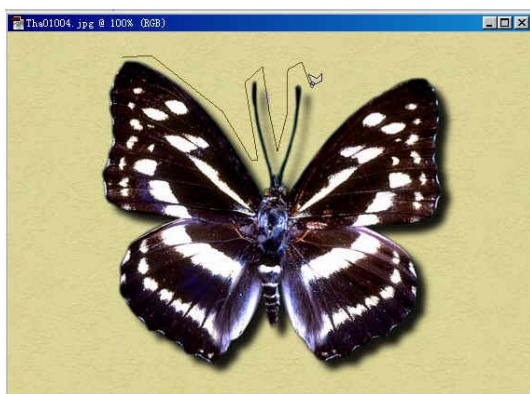


图1-28



图1-29

- 按住 Alt 键，可进行徒手描绘选取范围。
- 按住 Delete 键，可清除最近所画的线段，直到剩下想要留下的部分，松开 Delete 键即可。

Polygon Lasso(多边形套索)工具的任务栏（如图 1-30 所示）与 Lasso(套索)工具完全相同，这里就不再介绍。

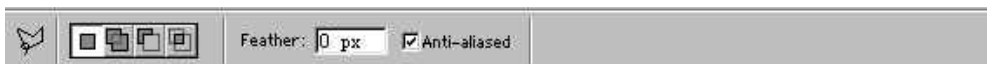



图1-30

1.2.3 Magnetic Lasso(磁性套索)工具

Magnetic Lasso(磁性套索)工具: 是一种具有可识别边缘的套索工具。选中 Magnetic Lasso(磁性套索)工具，鼠标移到图像上单击选取起点，然后沿物体边缘移动鼠标(如图 1-31 所示)，无需按住鼠标，当回到起点时光标右下角会出现一个小圆圈，表示选择区域已封

闭，再单击鼠标即完成此操作（如图1-32所示）。

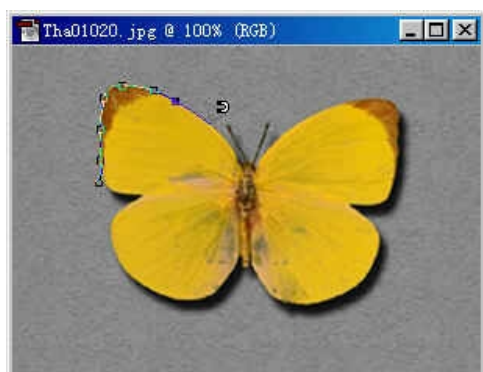


图1-31

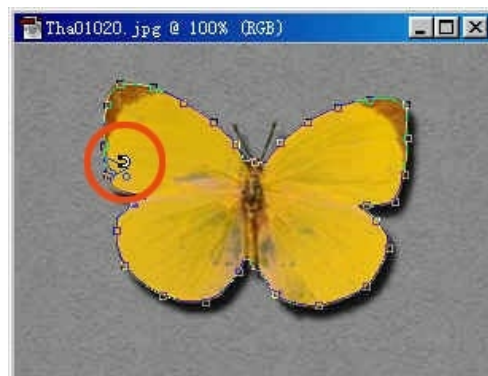


图1-32

- 在使用 Magnetic Lasso(磁性套索)工具时，按 Alt 键可切换至套索工具。
- 在选取过程中可单击鼠标以增加连接点。
- 按住 Delete 键，可清除最近所画的线段，直到剩下想要留下的部分，松开 Delete 键即可。

Magnetic Lasso(磁性套索)工具的任务栏（如图 1-33 所示）与前两个不同增加了：Lasso Width(套索宽度)，Frequency(频率)，Edge Contrast(边缘反差)，Stylus(笔尖)。

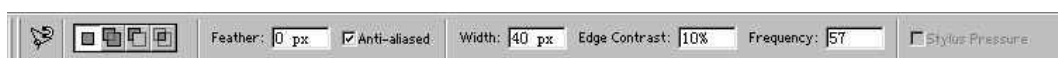
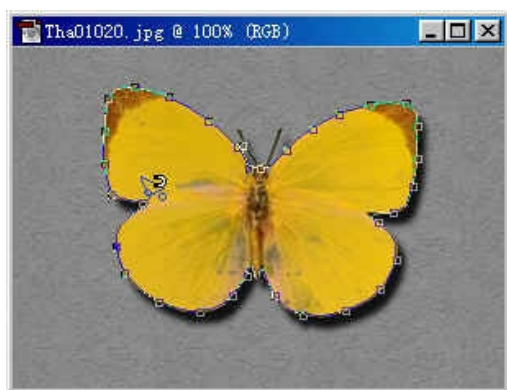


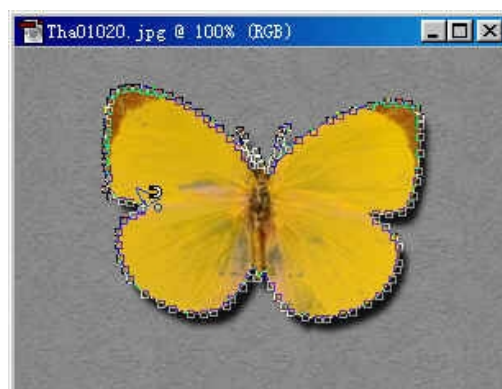
图1-33

- Lasso Width(套索宽度)：用于设置磁性套索工具在选取时探查距离。可输入 1~40 之间的数值，数值越大探查范围越大。
- Frequency(频率)：用来制定套索连接点的连接速率。可输入 1~100 之间的数值，数值越大选取外框固定越快（如图 1-34 和 1-35 所示）。



Frequency=57 时的效果图

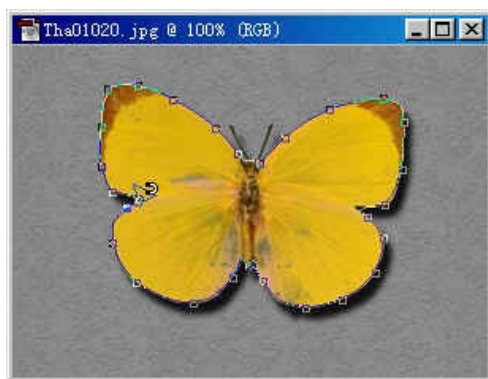
图1-34



Frequency=100 时的效果图

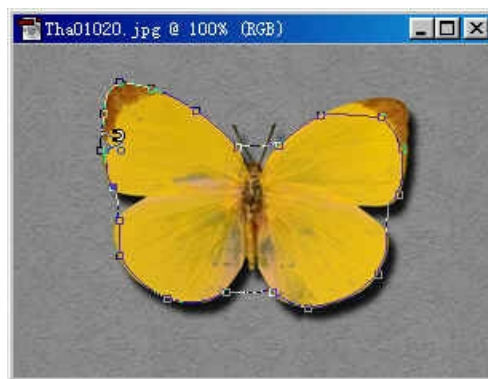
图1-35

- Edge Contrast(边缘反差):用来设置套索的敏感度。可输入 1~100%之间的数值, 数值大可用来探查对比锐利的边缘, 数值小可用来探查对比较低的边缘。如图 1-36 和 1-37 所示为两种不同的 Edge Contrast 值时的效果图。



Edge Contrast=10%时的效果图

图1-36



Edge Contrast=100%时的效果图

图1-37

- Stylus(笔尖): 用来设定绘图板的笔刷压力。该项只有安装了绘图板和驱动程序才变为可选。当此项被选, 则光笔的压力增加时, 会使套索的宽度变细。

1.3 Magic Wand Tool(魔术棒)


Magic Wand Tool(魔术棒) : 魔术棒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的色块(如图 1-38 和 1-39 所示), 在一些具体的情况下即可以节省大量的精力, 又能达到意想不到的效果。



图1-38

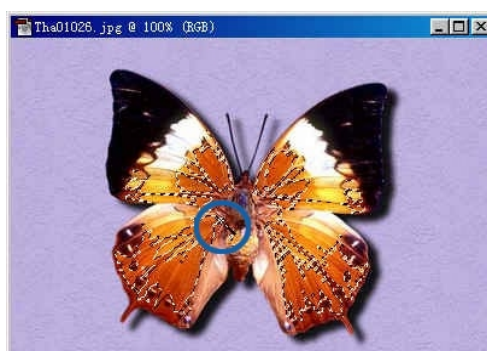


图1-39

Magic Wand Tool(魔术棒)的任务栏(如图 1-40 所示)中包括: 修改选取方式、Feather(羽化)与 Anti-aliased(消除锯齿)、Tolerance(容差)、Use All Layers(应用于所有图层)。

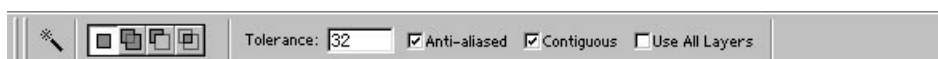
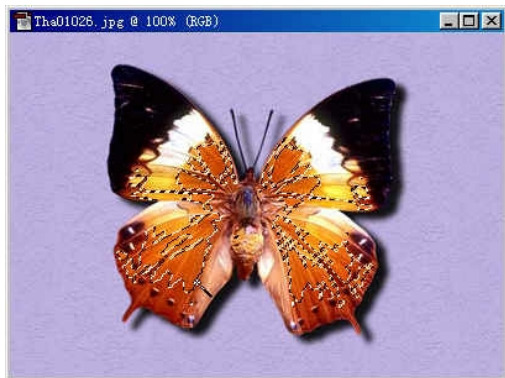


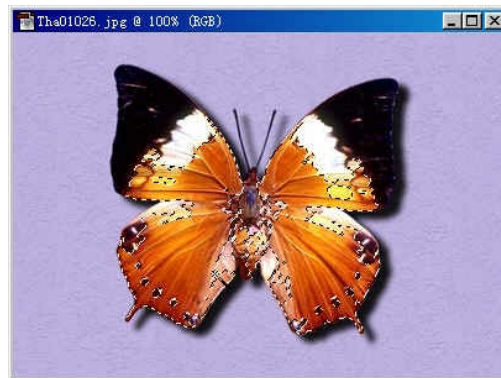
图1-40

- 修改选取方式，Feather(羽化)与 Anti-aliased(消除锯齿)就不再详细介绍了。
- Tolerance(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。如图 1-41 和 1-42 所示为 Tolerance 取值不同时的效果图。



Tolerance=32 的效果图

图1-41



Tolerance=100 的效果图

图1-42

- Use All Layers(应用于所有图层): 如果被选中，则色彩选取范围可跨所有可见图层，如不选，魔术棒只能在应用图层起作用。下面举个例子进行说明。

实例二

1. 我们打开 c:\Adobe\Photoshop 6.0\Samples\navbar.psd。我们可以看到这副图是由十个图层组成。如图 1-43 所示。
2. 我们选中 nav bar 图层，它是最下面的一个图层（如图 1-44 所示）。



图1-43



图1-44

3. 选中 Magic Wand Tool(魔术棒)，不勾选 Use All Layers 这一项，选取的结果如图 1-

46 所示。



图1-45（原图）

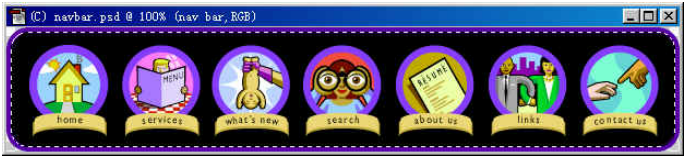


图1-46

4. 如果勾选 Use All Layers 这一项，则选取的结果如图 1-47 所示。



图1-47

通过两次选取的比较我们不难看出，当勾选 Use All Layers 这一项后，Photoshop 会把所有图层看作一个图层来处理，Magic Wand Tool 选取的是所有图层中的相近颜色。

第二章 绘图工具

Photoshop 中的绘图工具（如图 2-1 所示）包括：Airbrush Tool(喷枪工具)，Paintbrush Tool(画笔工具)，Pencil Tool(铅笔工具)，Stamp Tool（图章工具），Eraser Tool（橡皮擦工具），Gradient Tool（渐变工具），Paint Bucket Tool（油漆桶工具），Blur、Sharpen、Smudge Tool（模糊、锐化和涂抹工具），Dodge、Burn、Sponge Tool（加深、减淡和海绵工具）。

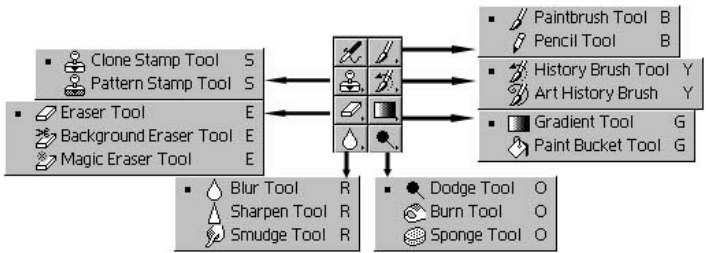


图2-1

2.1 Airbrush Tool(喷枪工具)


Airbrush Tool(喷枪工具) ：原理与实际中的油漆喷枪相似。使用时只需选中 Airbrush Tool(喷枪工具，指定一种前景色，选定好属性，然后移动鼠标在图像上直接绘画即可（如图 2-2 和 2-3 所示）。



图2-2

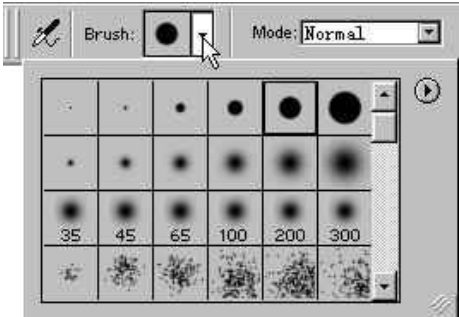


图2-3

下面着重介绍 Airbrush Tool(喷枪工具)的任务栏。其任务栏包括：Brush(刷子)，Mode(方式)，Pressure(压力)，Brush Dynamics（笔刷动力）。如图 2-4 所示。

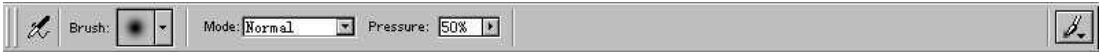


图2-4

1. **Brush(刷子)**: 此项用来确定画笔的形状。单击笔刷右侧的小方格会出现 **Brushes** 面板, 可用来选择你所需的笔形。在 **Brushes** 面板右上角处的小圆按钮单击会出现 **Brushes** 面板的下拉菜单。菜单包括: **New Brush(新画笔)**, **Reset Brushes(重置画笔)**, **Load Brushes(载入画笔)**, **Save Brushes(储存画笔)**, **Replace Brushes (替换画笔)**, 下面着重介绍每一项的功能 (如图 2-5 所示)。

(1) **New Brush(新画笔)**: 建立一个新的画笔。步骤如下: 选中 **Brushes** 面板菜单的 **New Brush(新画笔)** 选项。在 **New Brush(新画笔)** 对话框中 (如图 2-6 所示) 可对画笔进行调整的几项为: **Name (名字)**, **Diameter (直径)**, **Hardness (硬度)**, **Spacing (间隔)**, **Angle (角度)**, **Roundness (圆滑)**。



图2-5

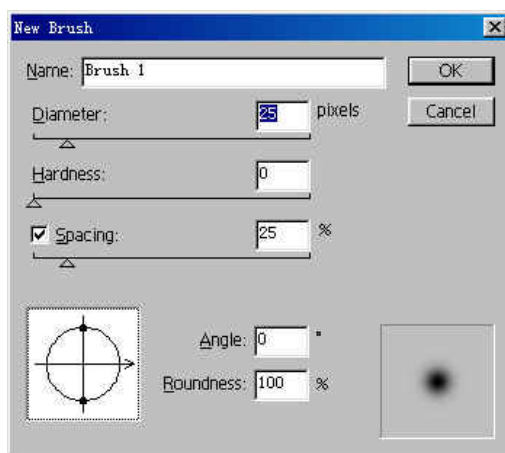
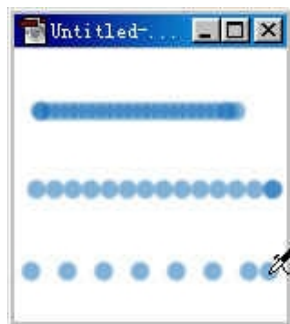


图2-6

- **Diameter (直径)**: 控制画笔的大小, 可输入数字或拉动滑杆进行调节。
- **Hardness (硬度)**: 控制画笔实心部分的大小, 可输入数字或拉动滑杆进行调节, 其数字表示画笔实心部分在画笔直径的百分比。
- **Spacing (间隔)**: 控制笔触之间的距离, 可输入数字或拉动滑杆进行调节, 其数字表示笔触间距与画笔直径的百分比, 数值为 0~999%。此项可不选。如图 2-7 所示。



Spacing 分别为 0%, 100%, 200% 的效果图

图2-7

- Angle（角度）：圆形画笔的长轴与水平线的偏角，可输入数字或拉动画笔的长轴进行调节。
- Roundness（圆滑）：控制长短轴的比例，可输入数字或拉动画笔的短轴进行调节。100%为正圆，0%为直线（如图 2-8 和 2-9 所示）。

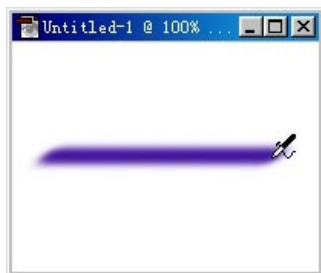


图2-8

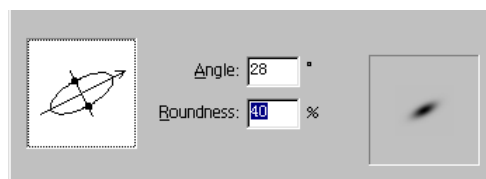


图2-9

(2) Reset Brushes (重置画笔): 取代当前的画笔，回到预设状态。

(3) Load Brushes (载入画笔): 将储存的笔形加入到面板中（如图 2-10 和 2-11 所示）。

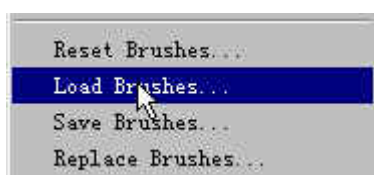


图2-10

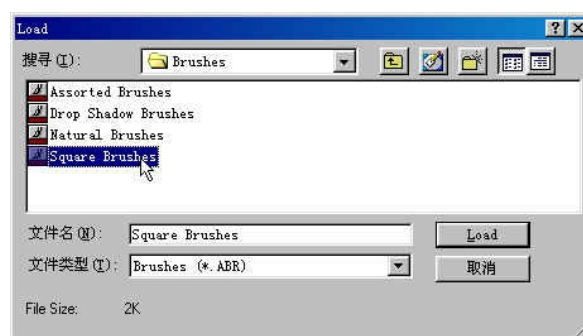


图2-11

(4) Save Brushes (储存画笔): 将当前的画笔储存成文件。储存的文件格式为*.ABR（如图 2-12 和 2-13 所示）。

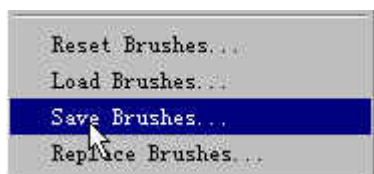


图2-12

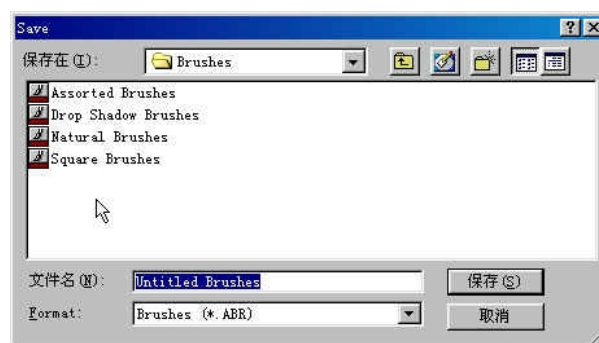


图2-13

(5) Replace Brushes (替换画笔): 载入新的笔形，替换当前笔形。

(6) Rename Brushes (新命名刷子): 给笔刷重新命名, 选中后会出现 Brush Name 对话框, 双击画笔也会出现 Brush Name 对话框 (如图 2-14 和 2-15 所示)。

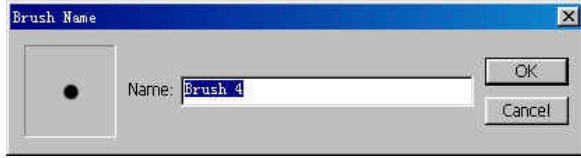


图2-14

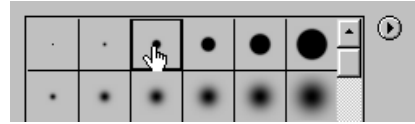


图2-15

(7) Delete Brushes (删除画笔): 删除当前选中的画笔。

2. Mode(方式): 此项用来选择混合模式。首先介绍三种色彩概念:

Base Color (基本色): 图像原有的色彩。

Blend Color (混合色): 工具加在图像上的色彩。

Result Color (结果色): 混合后的最终的新色彩。

(1) Normal (标准的): Photoshop 默认的模式, 在处理时直接生成 Result Color (结果色)。

(2) Dissolve (溶解的): 在处理时直接生成 Result Color (结果色), 但在处理时, 将 Base Color (基本色) 和 Blend Color (混合色) 随机溶解开。

(3) Behind (之后的): 在关闭了 Preserve Transparency 功能的图层上, 只能在图层的透明层上编辑, 效果是画在透明层后面的层上。

(4) Multiply (重叠): Base Color (基本色) 和 Blend Color (混合色) 相加。

(5) Screen (漂白): Base Color (基本色) 和 Blend Color (混合色) 相加后取其负相。所以颜色会变浅。

(6) Overlay (覆盖): 图像或是色彩加在像素上时, 会保留其 Base Color 的最亮处与阴影处。

(7) Soft Light (柔光): 其效果类似于在图像上漫射聚光灯。当绘图颜色灰度小于 50% 图像会变暗, 反之则变亮。

(8) Hard Light (硬光): 基于混合色的 Multiply 或 Screen 色彩, 效果类似于在图像上投射聚光灯。

(9) Color Dodge (避开色彩): 基本色加亮后去反射混合色。

(10) Color Burn (减弱色彩): 基本色加深后去反射混合色。

(11) Darken (更暗): 将基本色和混合色中较暗部分作为结果色。

(12) Lighten (更亮): 将基本色和混合色中较亮部分作为结果色。

(13) Difference (相异): 将基本色减去混合色或是将混合色减去基本色。

(14) Exclusion (不相容): 效果类似于前者, 但较柔和。

(15) Hue (色调): 用基本色的饱和度和明度与混合色的色相产生结果色。

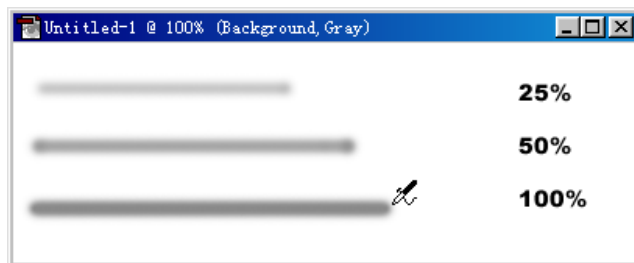
(16) Saturation (色相饱和度): 用基本色的饱和度和明度与混合色的饱和度产生结果色。

(17) Color (颜色): 用基本色的明度与混合色的色相和饱和度产生结果色。

(18) Luminosity (明暗度): 产生 Color 的负相效果。

其详细的介绍和实例请看第三部分。

3. Pressure(压力): 画笔绘画时的压力, 数值越大画笔颜色越深 (如图 2-16 所示)。



不同 Pressure 值的效果图

图2-16

4. Brush Dynamics (笔刷动力): 用来设置颜色逐渐变浅。打开其下拉菜单, 其中包括: Size (大小), Pressure (压力), Color (颜色) 三个可选项, 可输入的数值范围为0~9999的整数。数值越大, 曲线越长。在图2-18和图2-20两种不同参数的设置下, 产生如图2-17、2-19所示的效果。



图2-17

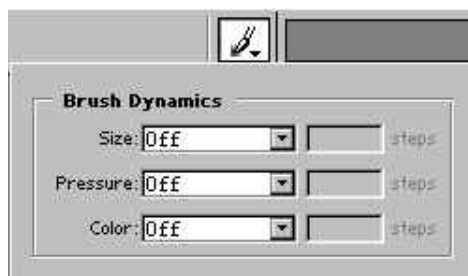


图2-18



图2-19

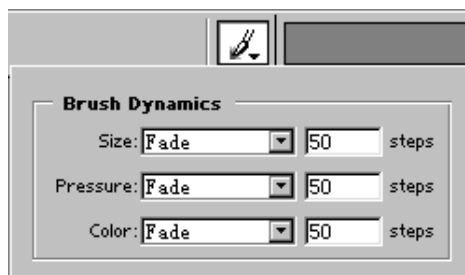



图2-20

2.2 Paintbrush Tool(画笔工具)

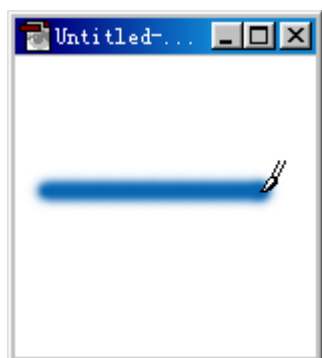
Paintbrush Tool(画笔工具) : 原理和实际中的画笔相似, 它和喷枪的区别在于绘画时画出的线条不会因鼠标停留时间而变粗。其工作方式与喷枪相同。

Paintbrush Tool(画笔工具)的任务栏(如图 2-21 所示)包括: Brush(刷子), Mode(方式), Opacity(不透明度), Wet Edges(湿边), Brush Dynamics(笔刷动力)。



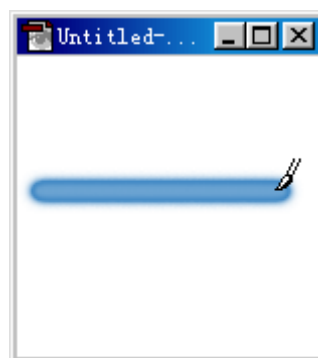
图2-21

- Brush(刷子), Mode(方式)和 Brush Dynamics(笔刷动力)与喷枪工具的相同, 这里就不再详细介绍了。
- Opacity(不透明度): 设定笔刷的不透明度, 可输入数字或拉动画笔的长轴进行调节。
- Wet Edges(湿边): 设定画笔的湿边效果, 可产生一种水彩画笔的效果。如图 2-22 和 2-23 所示, 为无湿边效果与湿边效果的对比。



无湿边效果


图2-22



湿边效果

图2-23

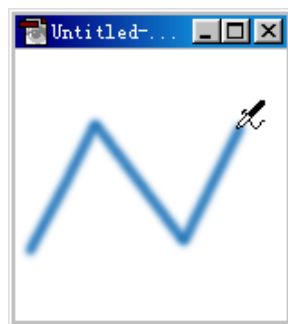
2.3 Pencil Tool(铅笔工具)

Pencil Tool(铅笔工具) : 工作原理和实际中的铅笔相似, 画出的曲线是硬的、有棱角的, 工作方式与喷枪和画笔相同。如图 2-24 至 2-26 所示, 为三种画笔的绘画效果图。



Pencil Tool

图2-24



Paintbrush Tool

图2-25



Airbrush Tool

图2-26

Pencil Tool(铅笔工具)的任务栏(如图 2-27 所示)包括: Brush(刷子), Mode(方式), Opacity(不透明度), Auto Erase(自动擦除), Brush Dynamics(笔刷动力)。



图2-27

- Brush(刷子), Mode(方式), Opacity(不透明度)和 Brush Dynamics(笔刷动力)与喷枪和画笔相同, 这里就不再详细介绍了。
- Auto Erase(自动擦除): 这是铅笔的特殊功能。当其被选中后, 用铅笔绘画时, 当图像的颜色于前景色相同时, 铅笔会自动擦除前景色而填入背景色。这使铅笔具有了擦除功能(如图 2-28 至 2-30 所示)。

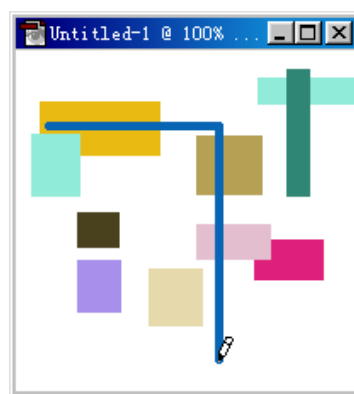


图2-28



起画点与前景色不同时的效果图

图2-29



起画点与前景色相同时的效果图

图2-30

2.4 Rubber Stamp(橡皮图章)和 Pattern Stamp(图案图章)

两种图章(如图 2-31 所示)的基本功能都是复制图像, 但复制的方式不同。下面将逐一介绍。

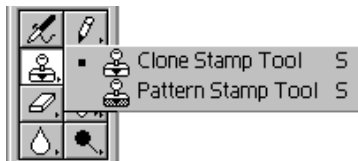




图2-31

2.4.1 Rubber Stamp (橡皮图章)

Rubber Stamp (橡皮图章) : 一种复制图像的工具。

使用步骤是:

1. 首先选中 Rubber Stamp (橡皮图章)。
2. 把鼠标移到想要复制的图像上, 按住 Alt 键, 这时图标会变为  (如图 2-32 所示), 选中复制起点后, 松开 Alt 键。
3. 这时你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 (如图 2-33 所示)。

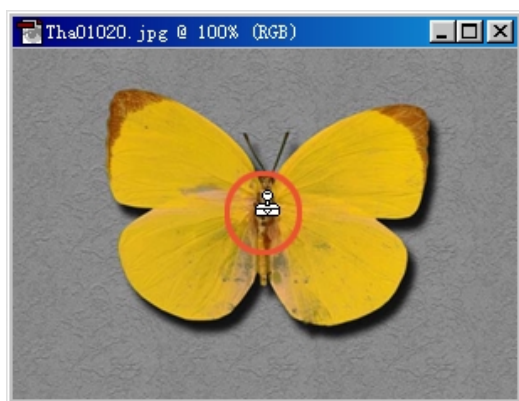


图2-32

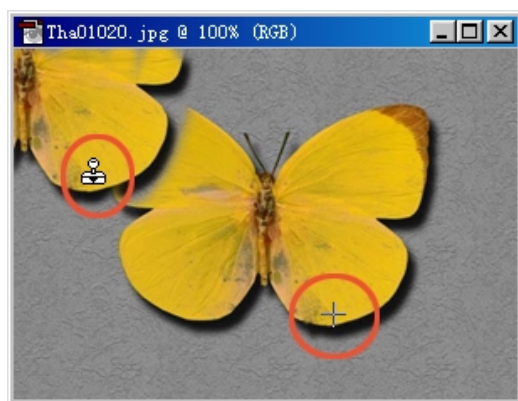


图2-33

Rubber Stamp (橡皮图章) 的任务栏 (如图 2-34 所示) 包括: Brush(刷子), Mode(方式), Opacity (不透明度), Aligned (排列), Use All Layers (使用于所有层)。



图2-34

- Brush (刷子)、Mode (方式)、Opacity (不透明度) 已在前面介绍过, 这里就不再介绍了。
- Aligned (排列): 选中此项后, 不管停笔后再画多少次, 每次复制都间断其连续性, 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。下面的四幅图就是选中 Aligned 与不选 Aligned 的效果图。

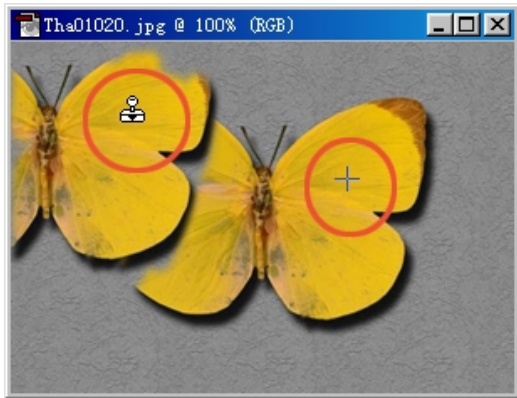


图2-35

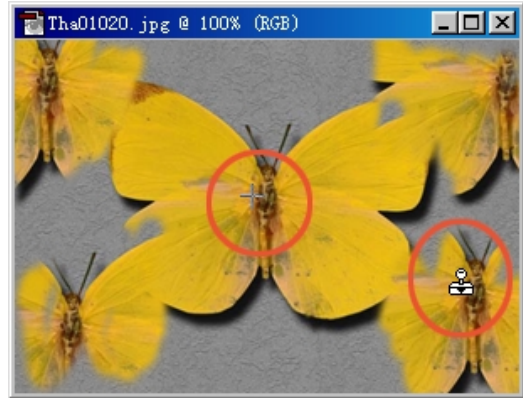


图2-36




图2-37



图2-38

2.4.2 Pattern Stamp (图案图章)

Pattern Stamp (图案图章) : 使用此工具时首先是要定义图案，方法是：用矩形选取工具选取所需复制的图像（如图 2-39 所示），然后执行 Edit > Define Pattern 以定义图案。Pattern Stamp (图案图章) 使用方法同前（如图 2-40 所示）。

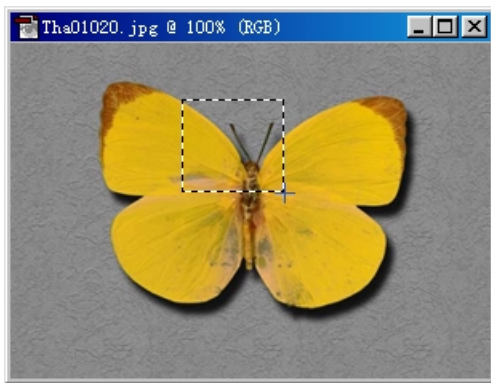


图2-39



图2-40

Pattern Stamp (图案图章) 的任务栏（如图 2-41 所示）包括：Brush(刷子)，Mode(方式)，Opacity(不透明度)，Aligned(排列)，Pattern(图案)和 Brush Dynamics(笔刷动力)。



图2-41

- Brush(刷子), Mode(方式), Opacity (不透明度), Aligned (排列) 和 Brush Dynamics (笔刷动力) 的用途和使用方法同 Rubber Stamp (橡皮图章)。
- Pattern (图案): 在这里可以选择你所要复制的图案。单击右侧小方块会出现图案面板, 里面储存着所定义过的图案。单击图案面板的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。如图 2-42 所示。

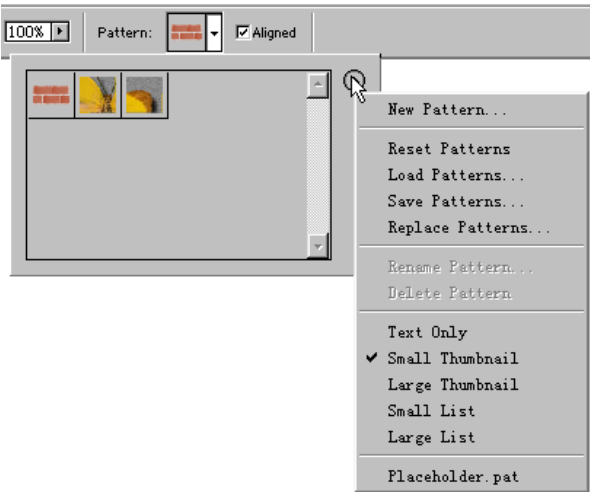


图2-42

2.5 History Brush Tool (历史画笔) 和 Art History

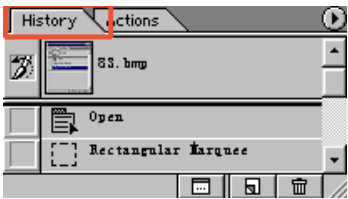
Brush (艺术历史画笔)

History Brush Tool (历史画笔) 和 Art History Brush (艺术历史画笔) 都属于恢复工具 (如图 2-43 所示), 都需要配合 History (如图 2-44 所示) 面板使用。但和 History 面板相比历史画笔的使用更方便, 而且具有笔刷的性质。



Brush Tool


图2-43



History 面板

图2-44

2.5.1 History Brush Tool (历史画笔)

History Brush Tool (历史画笔) : 其具体的使用方法可以用一个例子来说明。

实例一

1. 打开一幅图像（如图 2-45 所示）。
2. 执行 Filter > Sharpen > Sharpen; 再执行 Image Adjust Levels; 最后执行 Filter > Stylize > Find Edges（如图 2-46 所示）。



图2-45

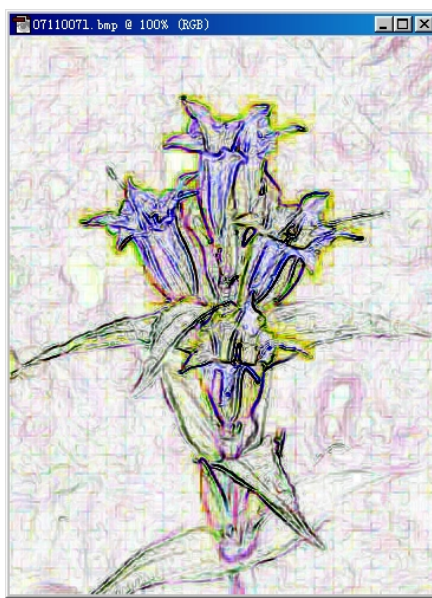


图2-46

3. 用鼠标单击 Sharpen 这层历史的左侧的小方块，这时方块内将出现一个历史画笔的图标（如图 2-47 所示）。

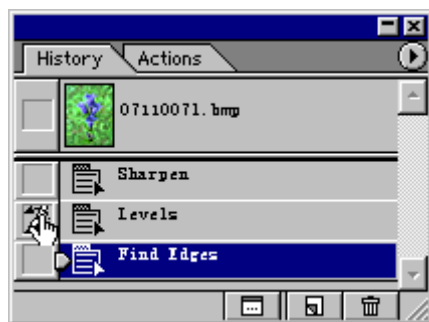


图2-47

4. 选中 History Brush Tool，确定好属性后，在图像上绘画，看一幅水彩画出现了（如图 2-48 所示）！

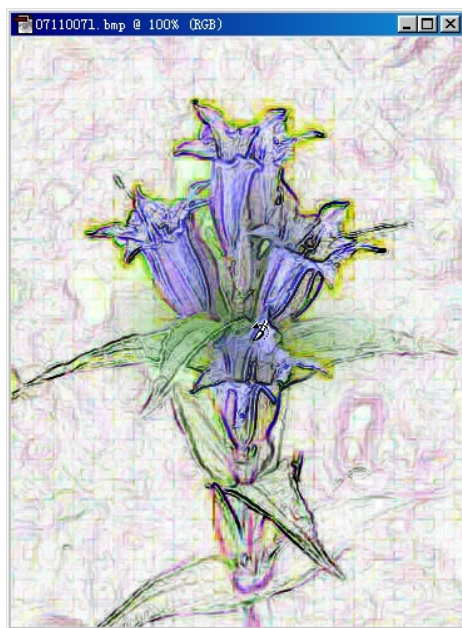


图2-48

History Brush Tool (历史画笔) 的任务栏 (如图 2-49 所示) 包括: Brush(刷子), Mode(方式), Opacity (不透明度)。其用途和使用方法同前, 这里就不再介绍了。



图2-49

2.5.2 Art History Brush (艺术历史画笔)

Art History Brush (艺术历史画笔) : 使用方法同 History Brush Tool (历史画笔)。

Art History Brush (艺术历史画笔) 的任务栏 (如图 2-50 所示) 包括: Brush(刷子), Mode(方式), Opacity (不透明度), Style (风格), Fidelity (保真度), Area (范围), Spacing (间隔), Brush Dynamics (笔刷动力)。

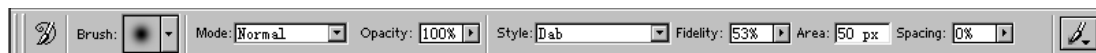


图2-50

- Brush (刷子)、Mode (方式)、Opacity (不透明度) 和 Brush Dynamics (笔刷动力)。同前, 这里就不再详细介绍了。
- Style (风格): 使用 Art History Brush (艺术历史画笔) 时的绘画风格。其中包括: Tight Short, Tight Medium, Tight Long, Loose Medium, Loose Long, Dab, Tight Curl, Tight Curl Long, Loose Curl, Loose Curl Long。为了更直观地了解各种风格, 下面展示用各种风格画笔把被涂黑的白色图像还原成白色的效果图。

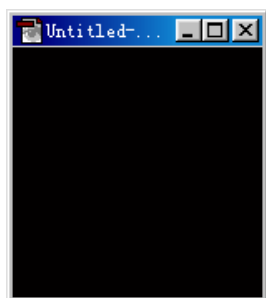


图2-51

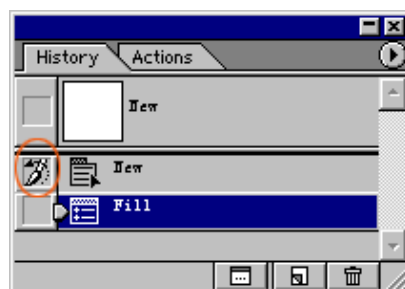


图2-52



Tight Short

图2-53



Tight Medium

图2-54



Tight Long

图2-55



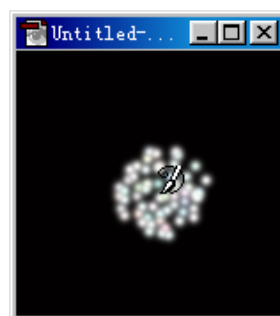
Loose Medium

图2-56



Loose Long

图2-57



Dab

图2-58



Tight Curl

图2-59



Tight Curl Long

图2-60



Loose Curl

图2-61



Loose Curl Long

图2-62

这种随机生成的形状不同于以前的画笔，将大大丰富你的创造力。

- **Fidelity (保真度):** 复原的图像与原图像相近的程度。数值范围为 0~100%。数值越大越与原图相近。以下的四幅图与原图与 Fidelity 值不同时的复原图的对比。



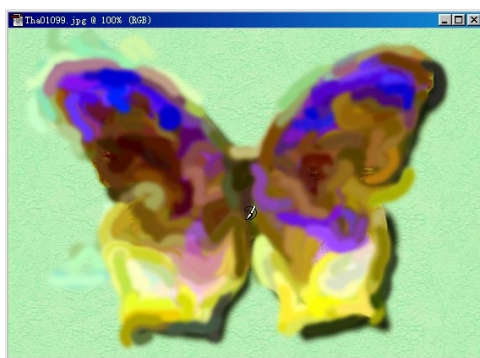
原图

图 2-63



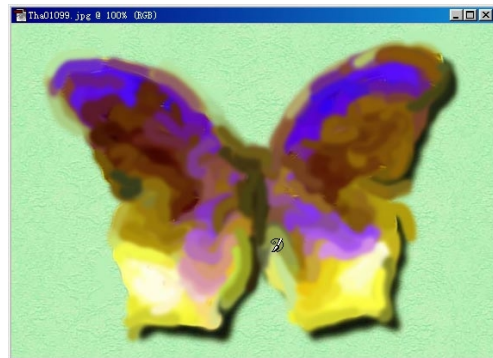
Fidelity=25%

图 2-64



Fidelity=50%

图 2-65



Fidelity=100%

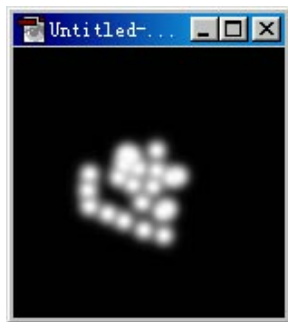
图 2-66

- **Area (范围):** Art History Brush 的感应范围。以下为各种 Art History Brush 的效果图。



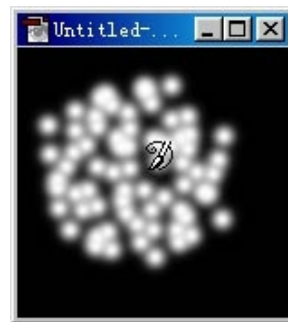
Art History Brush=25px

图2-67



Art History Brush=50px

图2-68



Art History Brush=100px

图2-69

2.6 Eraser（橡皮）工具

Eraser（橡皮工具）就是擦除颜色的工具。Photoshop 6.0 版本中的 Eraser（橡皮工具）与以往的版本有不同（如图 2-70），其包括三个工具：Eraser Tool（橡皮工具），Background Eraser Tool（背景橡皮工具），Magic Eraser Tool（魔法橡皮工具）。

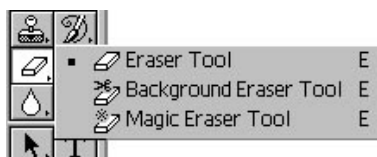


图2-70

2.6.1 Eraser Tool（橡皮工具）


Eraser Tool（橡皮工具）：使用方法很简单，像使用画笔一样，只需选中 Eraser Tool 后，按住鼠标左键在图像上拖动即可。当作用图层为背景层时，相当于使用背景颜色的画笔；当作用于 Layer 时，擦除后变为透明（如图 2-71 至 2-75 所示）。



图2-71

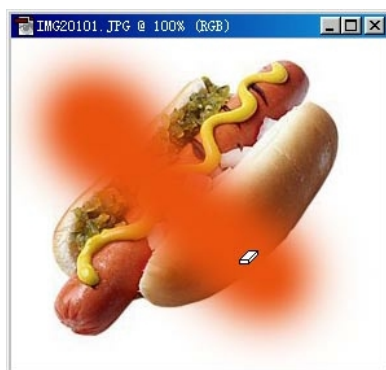


图2-72

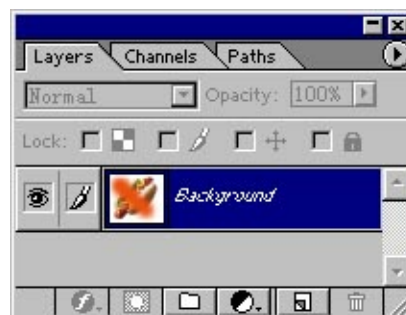


图2-73



图2-74



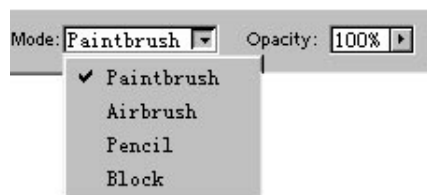
图2-75

Eraser Tool (橡皮工具) 的任务栏 (如图 2-76 所示) 包括: Brush (刷子), Mode (方式), Opacity (不透明度), Wet Edges (湿边), Erase to History (消除历史), Brush Dynamics (笔刷动力)。



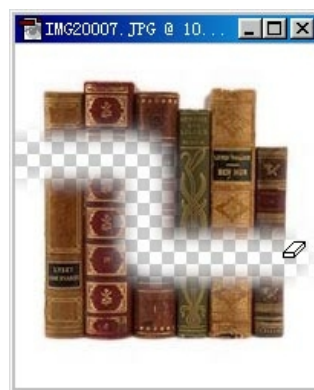
图2-76

- **Brush (刷子):** 选择 Eraser Tool 的形状和大小。其使用方法与以前介绍的喷枪的相同。这里就不再详细介绍了。
- **Mode (方式):** 选择 Eraser Tool 的擦除方式。其包括: Paintbrush (画笔), Airbrush (喷枪), Pencil (铅笔), Block (块)。其效果类似于以前讲的用这些工具绘图的效果 (如图 2-77 至 2-81 所示)。



Mode 菜单

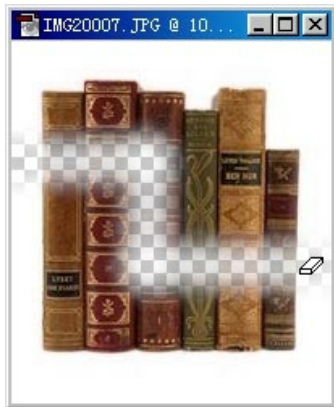
图2-77



Paintbrush

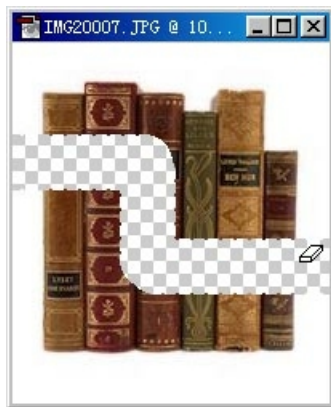
图2-78

- **Opacity (不透明度), Wet Edges (湿边) 和 Brush Dynamics (笔刷动力):** 同喷枪与画笔, 这里就不再详细介绍了。



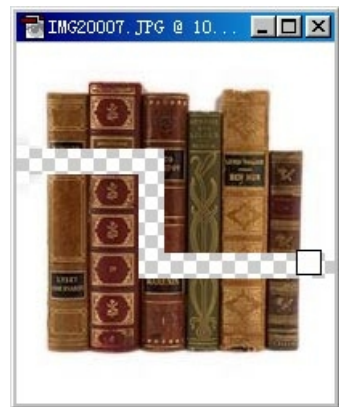
Airbrush

图2-79




Pencil

图2-80



Block

图2-81

- **Erase to History (消除历史)**: 选中后, 橡皮就具有历史画笔的功能, 其使用方法也与历史画笔相同。这时橡皮工具的图标上多了一个圆弧箭头 。下面举一个例子来说明它的用法。

实例二

1. 打开一幅书的图像 (如图 2-82 所示)。
2. 执行 **Filter > Artistic > Neon Glow**。Glow Size 的值为 5, Glow Brightness 的值为 15 (如图 2-83 和 2-84 所示)。

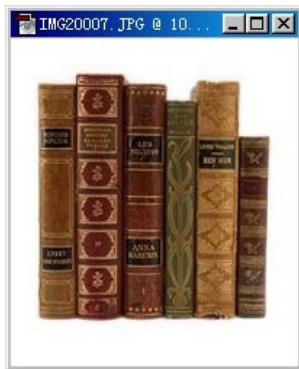


图2-82

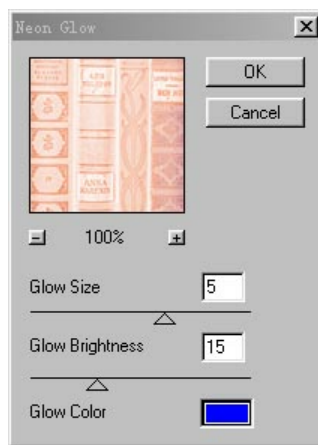



图2-83



图2-84

3. 再执行 **Filter > Blur > Radial Blur**。Amount 的值为 15, 选中 **Zoom** 与 **Best** 两项 (如图 2-85 和 2-86 所示)。
4. 单击 **History** 菜单中的 **Open** 一层的左侧的小方块, 出现  图标 (如图 2-87 所示)。
5. 选中 **Eraser Tool**, 勾选 **Erase to History**, 即可在图像上拖动鼠标进行擦涂 (如图 2-88 所示)。

6. 梦幻书籍做好了。

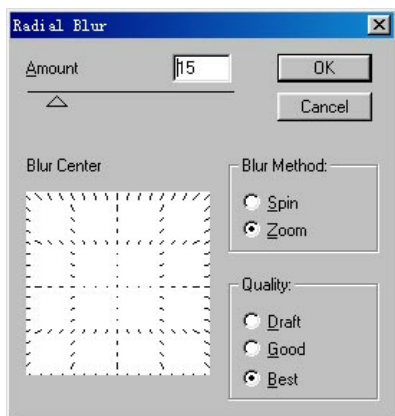


图2-85



图2-86



图2-87

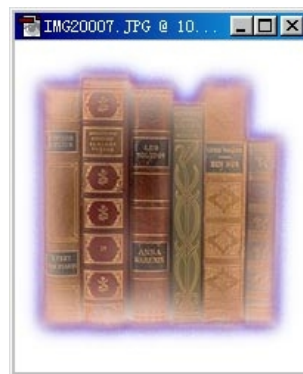



图2-88

2.6.2 Background Eraser Tool (背景橡皮工具)

Background Eraser Tool (背景橡皮工具) : 一种可以擦除指定颜色的擦除器, 这个指定色叫作标本色, 表示为背景色。也就是说, 使用它可以进行选择性的擦除 (如图 2-89 所示), Background Eraser Tool 只擦除了白色区域)。其擦除功能非常灵活, 在一些情况下可达到事半功倍的效果! 但要想运用的得心应手就需要反复练习。

Background Eraser Tool 的任务栏 (如图 2-90 所示) 包括: Brush (刷子), Limits (界限), Tolerance (容差), Protect Foreground Color (保护前景色), Sampling (标本), Brush Dynamics (笔刷动力)。

(1) Brush (刷子): 选择 Background Eraser Tool 的形状。使用方法同前。

(2) Limits (界限): Background Eraser Tool 的擦除界限。包括三个选项: Discontiguous (不连续), Contiguous (连续), Find Edges (寻找边界)。

- Discontiguous (不连续): 在选定的色彩范围内可以多次重复擦除。
- Contiguous (连续): 在选定的色彩范围内只可以进行一次擦除, 也就是说必须在选定的标本色内连续擦除。



图2-89



图2-90

- Find Edges (寻找边界): 在擦除时保持边界的锐度。

(3) Tolerance (容差): 可以通过输入数值拖动滑块进行调节。数值越低, 擦除的范围越接近标本色。大的容差会把其它颜色擦成半透明的 (如图 2-91 至 2-94 所示)。



取好标本色

图2-91



Tolerance = 10%

图2-92



Tolerance = 50%

图2-93



Tolerance = 100%

图2-94

(4) Protect Foreground Color (保护前景色): 保护前景色, 使之不会被擦除。下面的图 2-95 至 2-98, 为 Tolerance =100%时, 勾选 Protect Foreground Color 与不勾选 Protect Foreground Color 时的效果对比图。



(5) Sampling (标本): 选择选取标本色的方式。共三种:

- Continuous (连续的): 在你擦除时会自动选择所擦的颜色为标本色, 此选项用于抹去不同颜色的相邻范围。在擦除一种颜色时 Background Eraser Tool 不能超过这种颜色与其它颜色的边界, 而完全进入另一种颜色, 因为这时以不再满足相邻范围这个条件。当 Background Eraser Tool 完全进入另一种颜色时, 标本色即随之变为当前颜色, 也就是说现在所在颜色的相邻范围为你可擦除的范围 (如图 2-99 至 2-103 所示)。



原图

图2-99



正在擦除白色连续区域

图2-100



标本色为白色

图2-101



Background Eraser Tool 完全进入黑色区域，开始擦除黑色连续区域

图2-102



标本色变为黑色

图2-103

- Once（一次）：擦除时首先要在你要擦除的颜色上单击，选定标本色，这时标本色已固定，然后就可以在图像上擦除与标本色相同的颜色范围，而且每次单击定标本色只能做一次连续的擦除，如果想继续擦除必须新单击定标本色（如图 2-104 至 2-106 所示）。



图2-104



图2-105



图2-106

用鼠标单击想要擦除的颜色，即定好标本色，然后进行擦除

- **Background Swatch (背景样品):** 也就是在擦除前选定好背景色, 即选定好标本色, 然后就可以擦除与背景色颜色相同的色彩范围 (如图 2-107 至 2-109 所示)。

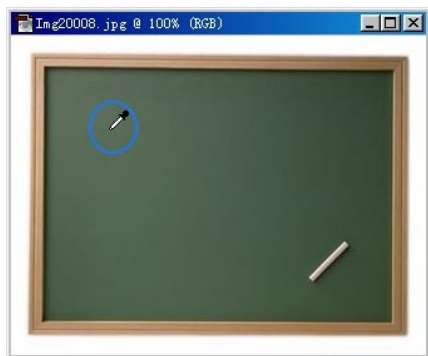


图2-107



图2-108

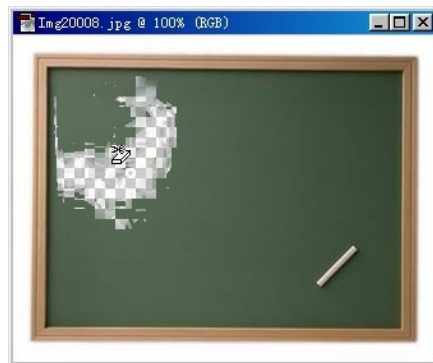


图2-109

首先选择背景色, 再进行擦除

在 Photoshop 中是不支持背景层有透明部分, 而 Background Eraser Tool 可以直接在背景层上擦除, 因此在擦除后, Photoshop 会自动把背景层转换为一般层 (如图 2-110 和 2-111 所示)。

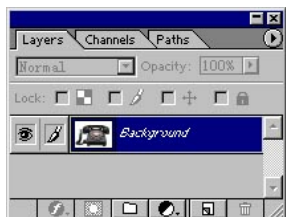


图2-110

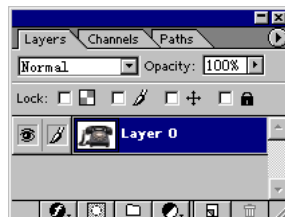



图2-111

2.6.3 Magic Eraser Tool (魔法橡皮工具)

Magic Eraser Tool (魔法橡皮工具) : 看到这个图标是不是让你想到了魔术棒, 其实 Magic Eraser Tool 的工作原理与魔术棒相似, 只需选中 Magic Eraser Tool 工具后在图像上你想擦除的颜色范围内单击, 它会自动擦除掉颜色相近的区域 (如图 2-112 和 2-113 所示)。

Magic Eraser Tool (魔法橡皮工具) 的任务栏 (如图 2-114 所示) 与魔术棒相似包括: Tolerance(容差), Anti-aliased(消除锯齿), Contiguous (邻近的), Use All Layers(应用于所有图层), Opacity (不透明度)。

- **Tolerance(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, 图 2-115 和 2-116 为两种 Tolerance 值时的擦除效果图。



单击前

图2-112

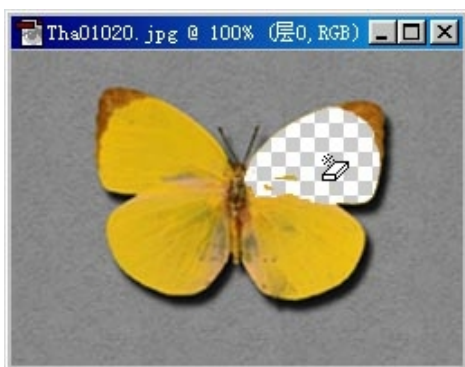


单击后

图2-113



图2-114



Tolerance=25%

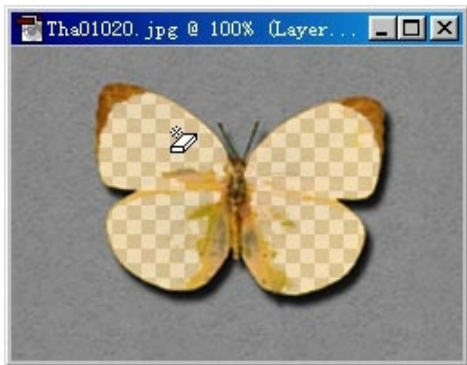
图2-115



Tolerance=100%

图2-116

- Anti-aliased(消除锯齿): 其功能已在以前介绍过。
- Contiguous (邻近的): 在当前作用层进行擦除。
- Use All Layers(应用于所有图层): 把所有层作为一层进行擦除。
- Opacity (不透明度): 调节 Opacity 能调出半透明的效果 (如图 2-117 至 2-119 所示)。



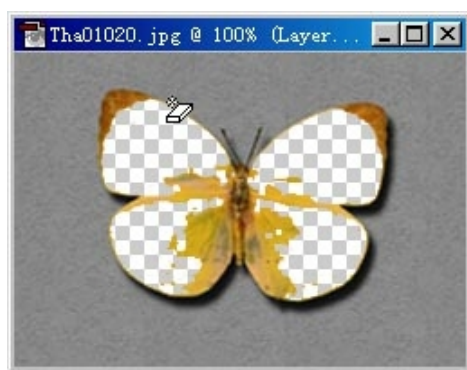
Opacity=25%

图2-117



Opacity=50%

图2-118



Opacity=100%

图2-119

2.7 Paint Bucket Tool（油漆桶工具）和 Gradient Tool（渐变工具）

Paint Bucket Tool（油漆桶工具）和 Gradient Tool（渐变工具）都是色彩填充工具（如图 2-120 所示），但其填充方式不同，下面将逐一具体介绍。

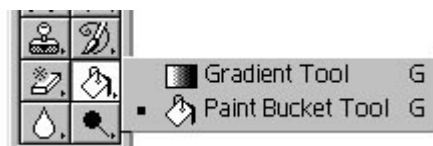



图2-120

2.7.1 Paint Bucket Tool（油漆桶工具）

Paint Bucket Tool（油漆桶工具）：为单击处色彩相近并相连的区域填色或图案（如图 2-121 至 2-123 所示）。



填充前

图2-121



用前景色填充后

图2-122



用图案填充后

图2-123

Paint Bucket Tool（油漆桶工具）的任务栏（如图 2-124 所示）包括：Fill（填充），Pattern（样品），Mode（方式），Opacity（不透明度），Tolerance（容差），Anti-aliased（消除锯齿），Contiguous（连续的），All Layers（所有图层）。



图2-124

- Fill（填充）：可选择用 Foreground（前景色）或用 Pattern（图案）填充。只有选择用 Pattern（图案）填充时，其后面的 Pattern（样品）这一项才可选。
- Pattern（样品）：存放着定义过的可供选择填充的图案。
- Mode（方式）：选择填充时的色彩混合方式。

- Opacity(不透明度): 调整填充时的不透明度 (如图 2-125 至 2-128 所示)。
- Tolerance (容差)、Anti-aliased (消除锯齿), Contiguous (连续的)、All Layers (使所有层) 等选项的使用都与魔法橡皮的使用相同。



填充前

图2-125



Opacity=25%

图2-126



Opacity=50%

图2-127




Opacity=100%

图2-128

总的来说用 Paint Bucket Tool 进行填充, 等于用魔术棒选择填充区域后, 执行 Edit > Fill 命令。

2.7.2 Gradient Tool (渐变工具)

Gradient Tool (渐变工具) : 使用这个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, 拖拉后再单击选中终点, 这样一个渐变就做好了, 我们用拖拉线段的长度和方向来控制渐变效果 (如图 2-129 和图 2-130 所示)。

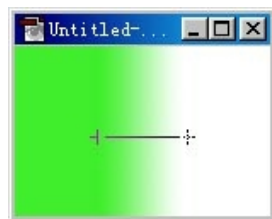


图2-129

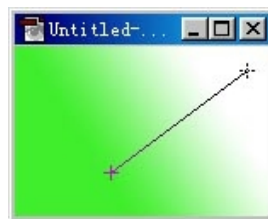


图2-130

Gradient Tool (渐变工具) 的任务栏 (如图 2-131 所示) 包括: Color (色彩), Gradient Tool (渐变工具), Mode (方式), Opacity (不透明度), Reverse(相反), Dither(抖动), Transparency (透明)。



图2-131

(1) Color (色彩): 选择和编辑渐变的色彩, 也是渐变工具最重要的部分。我们双击条状色彩会出现 Gradient Editor 对话框 (如图 2-132 所示)。

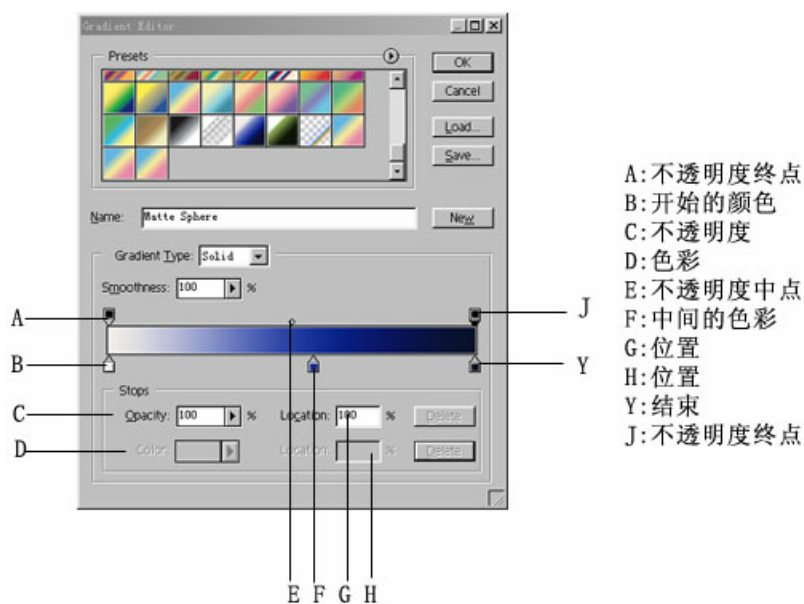





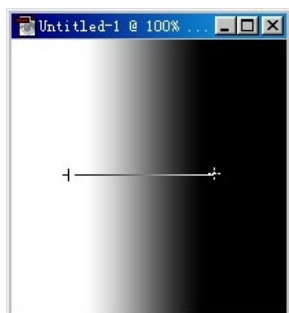


图2-132

(2) Gradient Tool (渐变工具): 包括: Linear Gradient (直线), Radial Gradient (放射状), Angular Gradient (螺旋), Reflected Gradient (反射), Diamond Gradient (菱形)。

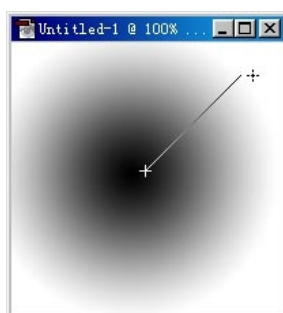
- Linear Gradient (直线) : 从起点到终点做线状渐变。
- Radial Gradient (放射状) : 从起点到终点做放射状渐变。
- Angular Gradient (螺旋) : 从起点到终点做逆时针渐变。

- Reflected Gradient (反射) : 从起点到终点做对称直线渐变。
- Diamond Gradient (菱形) : 从起点到终点做菱形渐变。



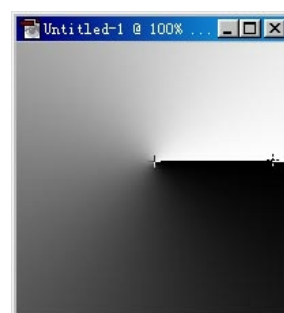
Linear Gradient

图 2-133



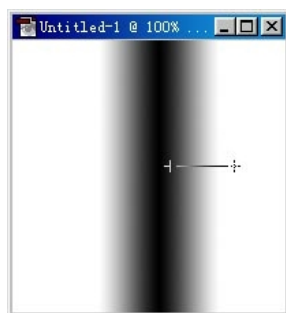
Radial Gradient

图 2-134



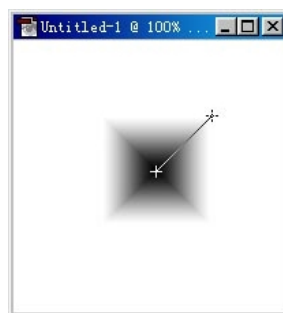
Angular Gradient

图 2-135



Reflected Gradient

图2-136



Diamond Gradient

图2-137

- (3) Mode (方式): 填充时的色彩混合方式。
- (4) Reverse(相反): 掉换渐变色的方向。
- (5) Dither(抖动): 勾选此项会使渐变更平滑。
- (6) Transparency (透明): 只有勾选此项, 不透明度的设定才会生效。

如何建立与编辑渐变

1. 选中 Gradient Tool。
2. 调出 Gradient Editor 对话框。
3. 做以下各项中的一项:
 - 建立新的渐变, 单击 New, 然后输入名字。
 - 编辑现有的, 在列表中选择你想要编辑的色彩, 可以为色彩重新命名, 只需在 Name 中输入新名字。
4. 单击渐变轴下方左侧的小方块, 决定开始的渐变颜色, 这时 color 变为可选, 小方块上面的三角也变黑, 表示它处于编辑中。我们可以通过以下方法选取色彩:
 - 单击 Color 中的色彩调出 Custom Colors 复选框, 挑选所需要的色彩, 然后单击 OK 键。
 - 单击 Color 选框左侧的小方块, 出现一个菜单, 在其中可以选择用前景色、用背

景色、用滴管在图像上取色。

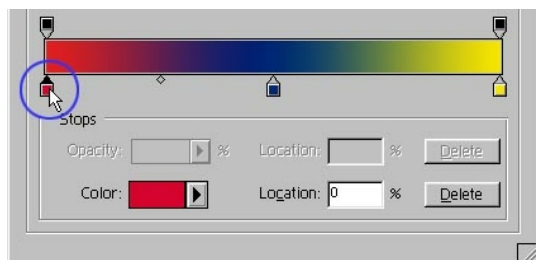


图2-138

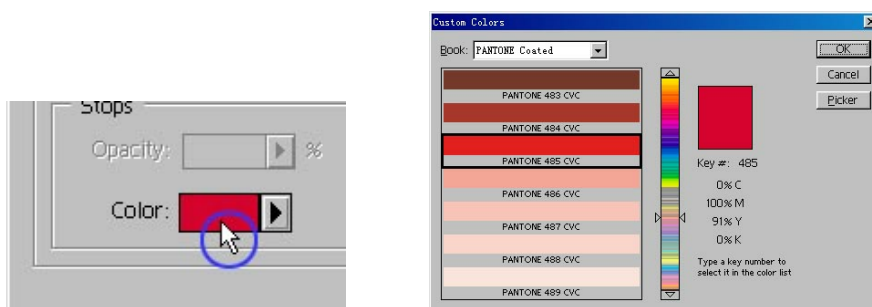


图2-139 (A)

图2-139 (B)

5. 单击渐变轴下方右侧的小方块，决定结束的渐变颜色。

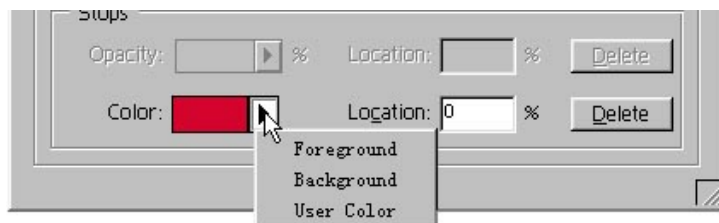


图2-140

6. 调整起点或终点的位置可采用下列两种方法:

- 用鼠标点住小方块在渐变轴上拖动。
- 选中小方块，在 Location 栏中输入数字，范围是 0~100%。0 为渐变轴的最左端，100%为最右端。

7. 要调整中间点（中间点为相邻的两种颜色的色彩平衡混合处，如图 2-141 所示），只需用鼠标拖动菱形点，或在 Location 栏中填入适当的数值。



图2-141

8. 要想在渐变中填入中间色彩，只需在渐变轴下方单击，即自动生成一个小方块，其色彩和位置的设定同起点和终点，拖动它离开渐变轴便消除了这个点。

9. 一切都设定好后，单击 OK。

编辑渐变的不透明度

每个渐变都可以调整自己的不透明度，我们可以在不同位置调节渐变的透明度。

编辑的步骤如下：

1. 调出 Gradient Editor 对话框。

2. 单击渐变轴上面左侧的小方块，调节起点的不透明度，这时 Opacity 变为可选，小方块上面的小三角也变为黑色，表示其处于编辑中。

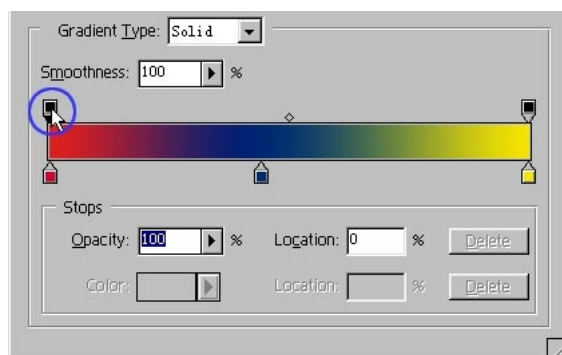


图2-142

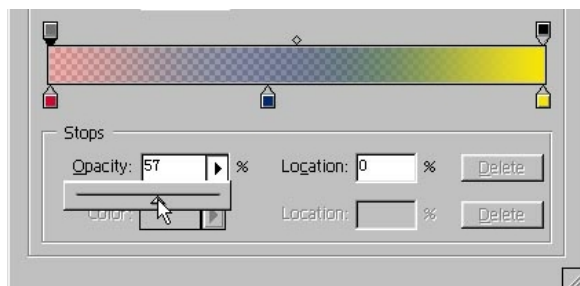
3. 在 Opacity 栏中输入适当的数值，范围为 0~100%。

4. 单击渐变轴上面右侧的小方块，调节终点的不透明度。

5. 要调节起点和终点的位置，可点中小方块在渐变轴上拖动或直接在 Location 中输入数值。

6. 要调整透明度的中间点（相邻的两种不透明度的平衡中点），可点中小菱形沿渐变轴拖动或选中小菱形后直接在 Location 中输入数值。

7. 要想在其中加入中间点，只需在渐变轴上面单击，会自动产生一个小方块，其不透明度和位置的调节同上。



Opacity=57%时的效果图

图2-143

8. 一切都设定好后，单击 OK。

实例三

这个例子是用 Gradient Tool 画出一个有立体感的球，步骤如下：

1. 新建 200×200pixels, Mode: RGB Color, White 的图像（如图 2-144 和 2-145 所示）。

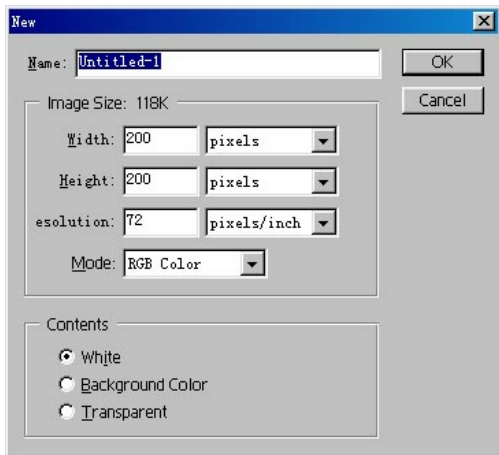


图2-144

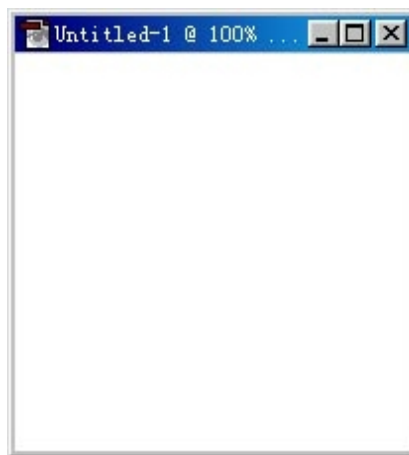


图2-145

2. 选择 Elliptical Marquee Tool(圆形面罩)，按住 Shift 键或在其任务栏中的 Style 中选择 Constrained Aspect Ratio，并把 Width 和 Height 都设为 1，然后在图像上拉出一个正圆的选区（如图 2-146 所示）。

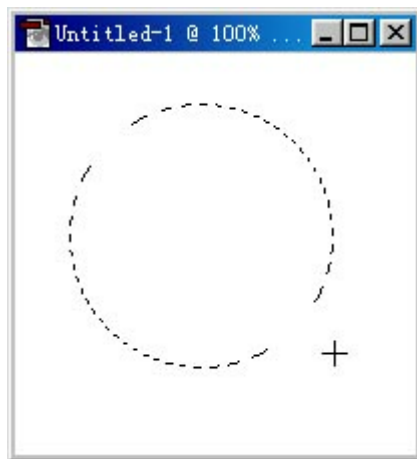


图2-146

3. 选中 Gradient Tool 中的 Radial Gradient，调出 Gradient Editor 对话框。如图 2-147 所示，我们制定三个渐变色彩，开始的色彩为 R: 241 G: 234 B: 180；中间的色彩为 R: 299 G: 190 B: 36；结束的色彩为 R: 232 G: 208 B: 112。

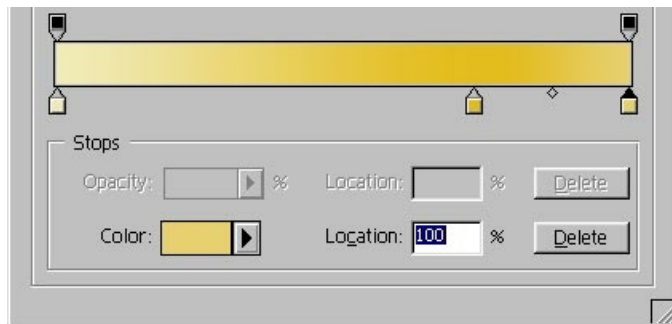


图2-147

4. 拖动鼠标进行渐变填充（如图 2-148 所示）。

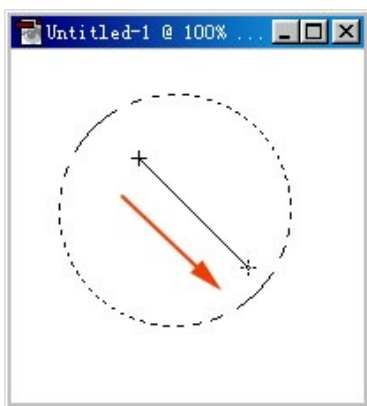


图2-148

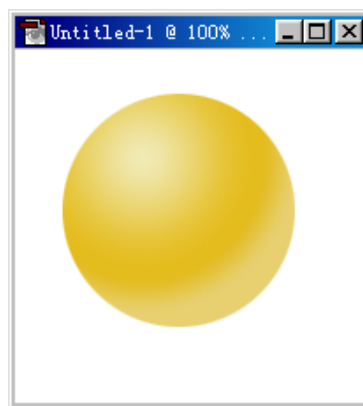


图2-149

5. 看，一个具有金属光泽的小球画好了（如图 2-149 所示）。

实例四

1. 新建 200×200pixels, Mode: RGB Color, White 的图像（如图 2-150 所示）。
2. 新建两个图层 Layer1 和 Layer2（如图 2-151 所示）。

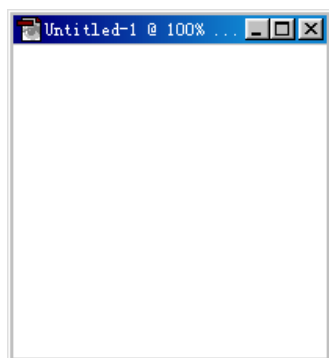


图2-150

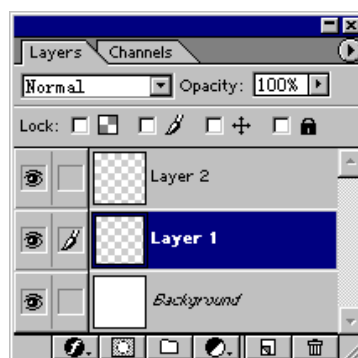


图2-151

3. 选中 Layer1，选择 Elliptical Marquee Tool，同样拖出一个正圆选择区。

4. 选中 Gradient Tool 中的 Linear Gradient, 调出 Gradient Editor 对话框 (如图 2-152 所示)。开始的色彩为 R: 241G: 235B: 185; 结束的色彩为 R: 228 G: 191 B: 42。

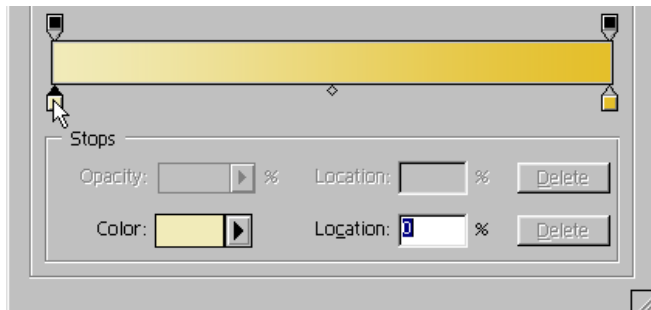


图2-152

5. 在选区内进行直线渐变填充 (如图 2-153 所示)。

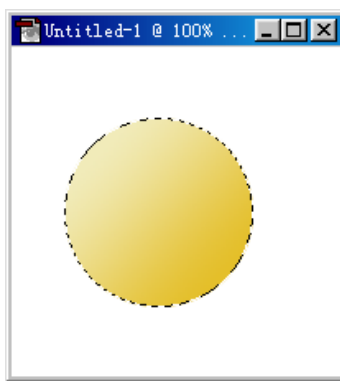


图2-153

6. 选中 Layer1, 选择 Elliptical Marquee Tool, 同样拖出一个正圆选择区, 这个选区要和上一个选区中心重合, 而且比上一个小 (如图 2-154 所示)。

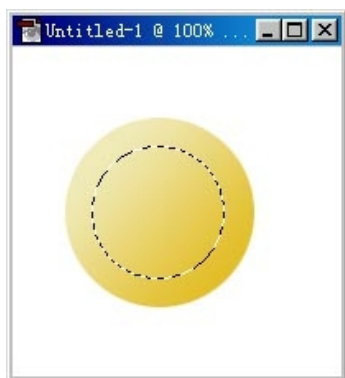


图2-154

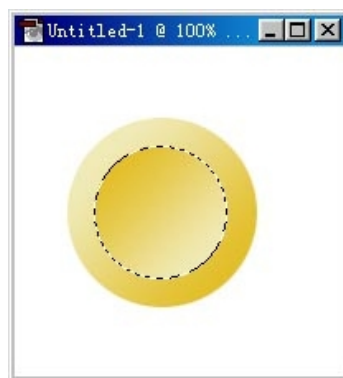


图2-155

7. 选中 Gradient Tool 中的 Linear Gradient, 勾选任务栏中的 Reverse(相反)。拖动鼠标在这个选区做相同的渐变 (如图 2-155 所示)。

8. 看一个立体按钮做好了（如图 2-156 所示）。

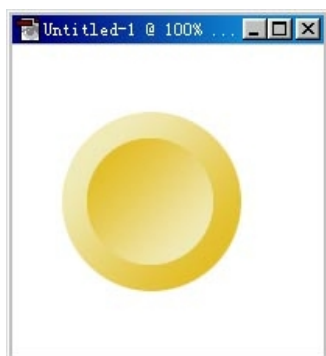



图2-156

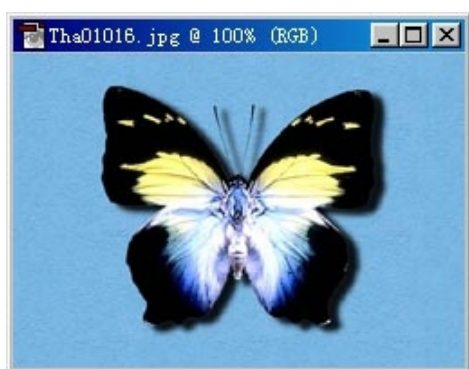
2.8 Blur、Sharpen、Smudge Tool（模糊、锐化和涂抹工具）



图2-157

2.8.1 Blur Tool（模糊工具）

Blur Tool（模糊工具）：顾名思义，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（如图 2-158 至 2-161 所示）。



未使用 Blur Tool

图2-158



使用 Blur Tool 后

图2-159



图2-160



图2-161

这是图像放大到 600% 时的使用 Blur Tool 前后的效果图，从中我们可以更清楚地看到 Blur Tool 是如何降低像素之间的反差的


Blur Tool（模糊工具）的任务栏（如图 2-162 所示）包括：Brush（刷子），Mode（方式），Pressure（压力），Use All Layers（使用全部的层），Brush Dynamics（笔刷动力）。



图2-162

- Brush（刷子）：选择画笔的形状。
- Mode（方式）：色彩的混合方式。
- Pressure（压力）：画笔的压力。
- Use All Layers（应用于所有图层）：可以使 Blur 作用于所有层的可见部分。

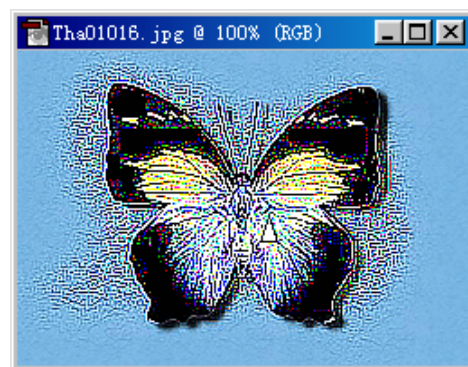
2.8.2 Sharpen Tool（锐化工具）

Sharpen Tool（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，也就是增大像素间的反差（如图 2-163 至 2-166 所示）。



未使用 Sharpen Tool

图2-163



使用 Sharpen Tool 后

图2-164



图2-165

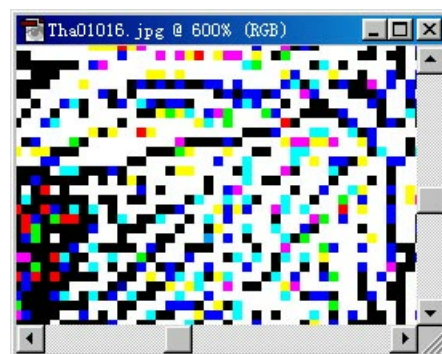


图2-166


这是图像放大到 600%时的使用 Sharpen Tool 前后的效果图，从中我们可以更清楚地看到 Sharpen Tool 是如何增加像素之间的反差的

Sharpen Tool（锐化工具）的任务栏（如图 2-167 所示）与模糊工具的完全相同，这里就不再介绍了。



图2-167

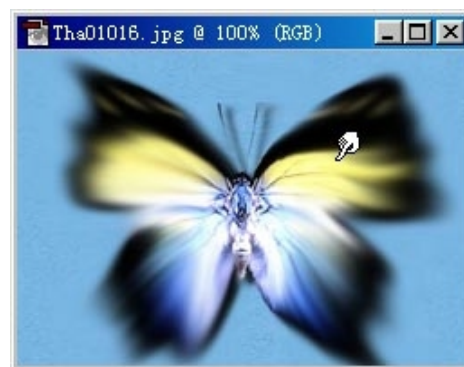
2.8.3 Smudge Tool（涂抹工具）

Smudge Tool（涂抹工具）：使用时产生的效果好像是用干笔刷在未干的油墨上擦过。也就是说笔触周围的像素将随笔触一起移动（如图 2-168 和 2-169 所示）。



未使用 Smudge Tool

图2-168



使用 Smudge Tool 后

图2-169

Smudge Tool（涂抹工具）的任务栏（如图 2-170 所示）包括：Brush（刷子），Mode（方式），Pressure（压力），Use All Layers（应用于所有图层），Finger Painting（手指画），Brush Dynamics（笔刷动力）。



图2-170

- Brush (刷子)、Mode (方式)、Pressure (压力)、Use All Layers (应用于所有图层) 和 Brush Dynamics (笔刷动力) 这里就不再介绍了。
- Finger Painting (手指画): 勾选此项后, 可以设定涂痕的色彩, 好像用蘸上色彩在未干的油墨上绘画一样 (如图 2-171 和 2-172 所示)。



没有勾选 Finger Painting

图2-171



勾选 Finger Painting 且前景色为黑色

图2-172

2.9 Dodge、Burn、Sponge Tool (加深、减淡和海绵工具)



图2-173

2.9.1 Dodge Tool (减淡工具) 和 Burn Tool (加深工具)

Dodge Tool (减淡工具) 和 Burn Tool (加深工具) 这两个工具用于改变图像的亮调与暗调。原理来源于胶片曝光显影后, 经过部分暗化和亮化, 来改善曝光效果。

Dodge Tool (减淡工具) 和 Burn Tool (加深工具) 的任务栏 (如图 2-174 所示) 相同, 包括: Brush (笔刷), Range (色调区域), Exposure (曝光率), Brush Dynamics (笔刷动力)。



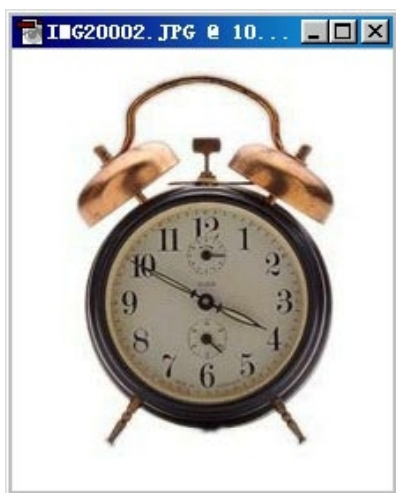
图2-174

(1) Brush（笔刷）和 Brush Dynamics（笔刷动力）：同前。

(2) Range（色调区域）：选择你要处理的特殊色调区域：Shadows（暗调），Midtones（中间调），Highlights（亮调）。

- Shadows（暗调）：选中后 Dodge 和 Burn 只作用于图像的暗调区域。
- Midtones（中间调）：选中后 Dodge 和 Burn 只作用于图像的中间调区域。
- Highlights（亮调）：选中后 Dodge 和 Burn 只作用于图像的亮调区域。

能进行特殊色调区域选择是手工处理所望尘莫及的。



原图

图2-175



暗调处使用 Dodge

图2-176



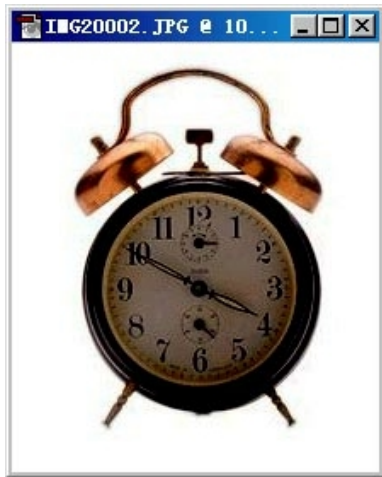
中间调使用 Dodge

图2-177



亮调使用 Dodge

图2-178



暗调使用 Burn

图2-179



中间调使用 Burn

图2-180



亮调使用 Burn


图2-181

(3) Exposure (曝光率): 调整处理时图像的曝光强度。建议使用时先把 Exposure 的值设置小一些, 15%比较合适。

2.9.2 Burn Tool (加深工具)

Burn Tool (加深工具) 的原理和 Dodge Tool (减淡工具) 正好相反, 这里就不再详细介绍。

2.9.3 Sponge Tool (海绵工具)

Sponge Tool (海绵工具) : 一种调整图像色彩饱和度的工具, 可以提高或降低色

彩的饱和度。

Sponge Tool（海绵工具）的任务栏（如图 2-182 所示）包括：Brush（笔刷），Mode（方式），Pressure（压力），Brush Dynamics（笔刷动力）。



图2-182

- Brush（笔刷）、Pressure（压力）和 Brush Dynamics（笔刷动力）同前面介绍。
- Mode（方式）：可选择 Desaturate（降低色彩饱和度），Saturate（提高色彩饱和度）（如图 2-183 至 2-185 所示）。



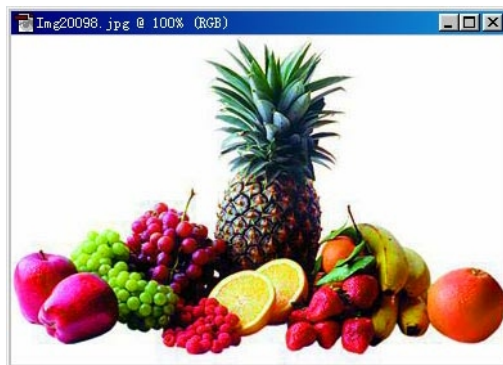
原图

图2-183



选择 Desaturate

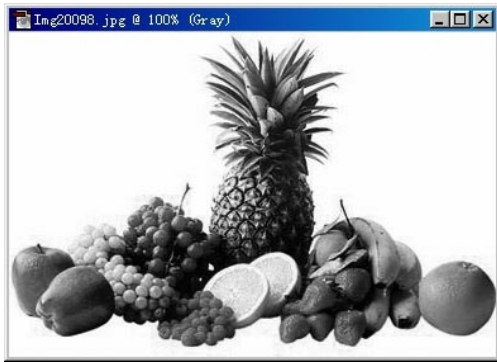
图2-184



选择 Saturate

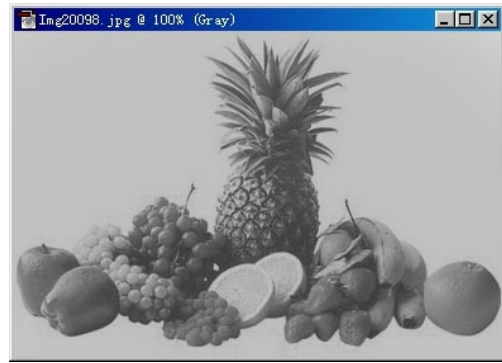
图 2-185

如果图像为灰度模式，选择 Desaturate 使图像趋向于 50%的灰度，选择 Saturate 则使图像趋向于黑白两色（如图 2-186 至 2-188 所示）。



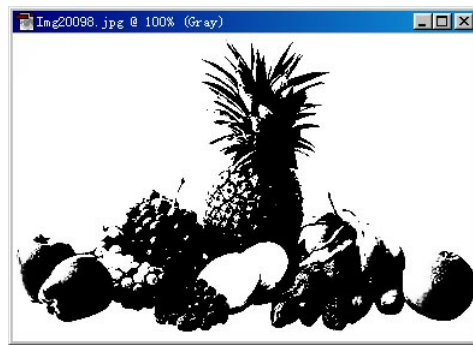
灰度模式

图2-186



选择 Desaturate

图2-187



选择 Saturate

图2-188

第三章 路径工具

在路径工具中 6.0 版本与以前的版本相比又新添许多新的工具，现在 6.0 版本中的路径工具包括：路径选取工具、Pen Tool（钢笔工具）、多边形工具（如图 3-1 所示）。

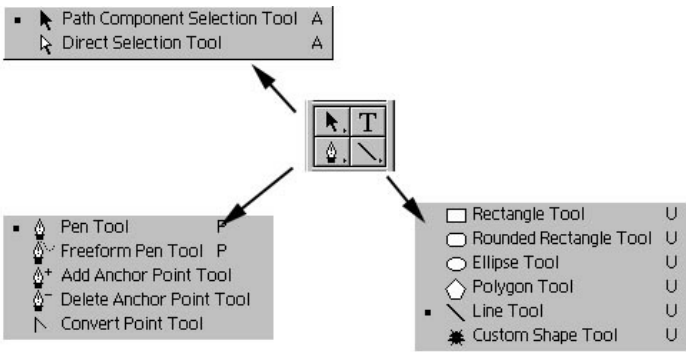
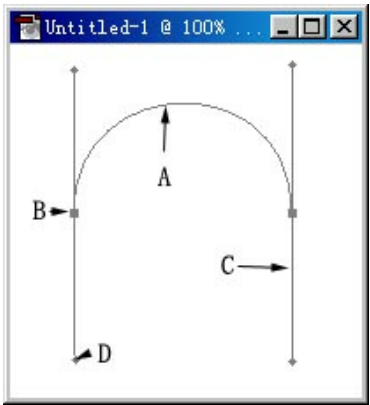


图3-1

3.1 路径、层裁剪路径和装满区域

3.1.1 路径

路径是由直线或曲线组合而成，节点就是这些线段的端点，当你选中一个节点，这个节点上就会显示一条或两条方向线，而每一条方向线的端点都有一个方向点。曲线的大小形状都是通过方向线和方向点来调节（如图 3-2 所示）的。



A：曲线线段 B：节点 C：方向线 D：方向点

图3-2

1. 平滑点。平滑点为两段曲线的自然连接点。这类节点的两侧各伸出一个方向线和方向点。当你调节一个方向点时，另一个方向点也随之做对称的运动（如图 3-3、图 3-4 所示）。

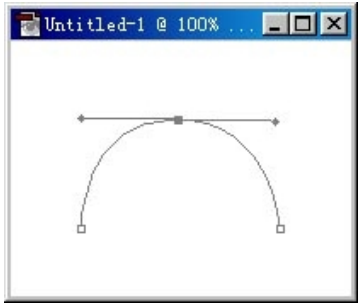


图3-3

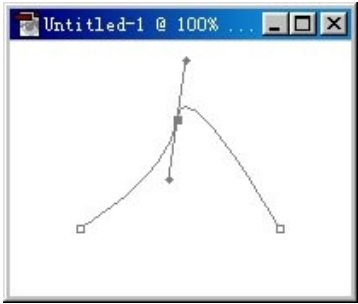


图3-4

两条方向线和两个方向点做对称的运动

2. 转角点。转角点两侧的线段可以同为曲线，同为直线，或各为曲线和直线。也就是说从这类节点两侧伸出的方向线和方向点具有独立性，当你调节其中一个时另一个不受影响。这样可以当你调节一条曲线时，与它相邻的曲线却不受影响（如图 3-5 和图 3-6 所示）。

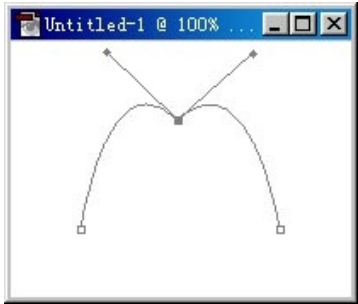


图3-5

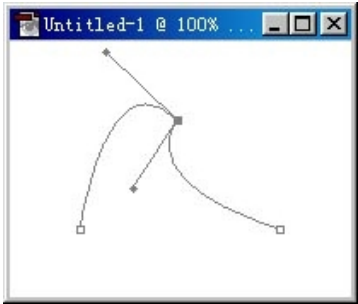
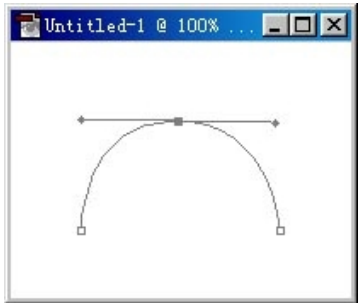


图3-6

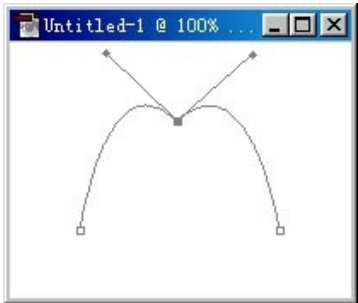
调节一个方向点另一个不受影响

下面四幅图为节点的四种状态：



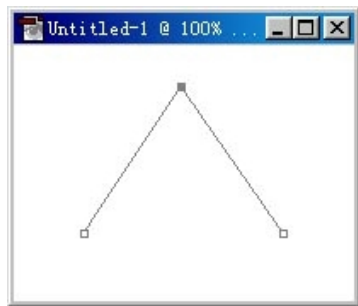
光滑点

图3-7



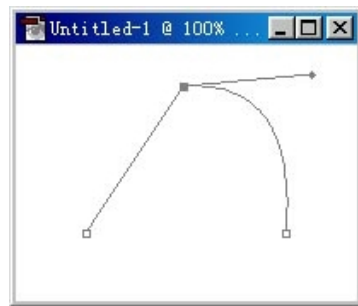
方向点相对独立

图3-8



没有方向点和方向线

图3-9

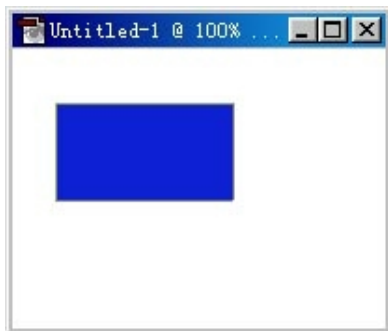


有一个方向点

图3-10

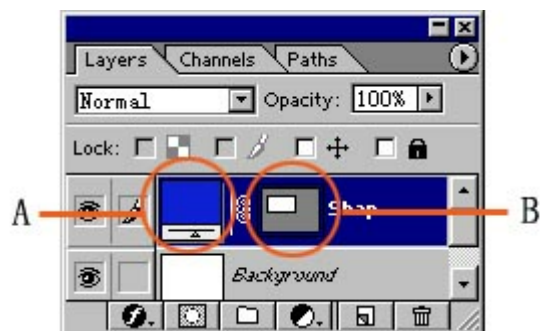
3.1.2 层裁剪路径

层裁剪路径是 Photoshop 6.0 中的新功能。层裁剪路径（或向量蒙版）可以理解为一个被前景色填充的图层上面加了一个蒙版。而这个蒙版可作为向量路径来编辑，其编辑方法与路径相同。这就使其在被放大和变形后不失真，也不会出现边缘锯齿现象。并且可对其风格化，所谓风格化就是对被蒙版遮罩的图层进行一系列的层风格变换，有点像 Actions。这使我们在 Photoshop 中做按钮更容易，不用像以前那样需要其它软件帮忙。



矩形层裁剪路径

图3-11



A: 前景色层 B: 向量蒙版

图3-12

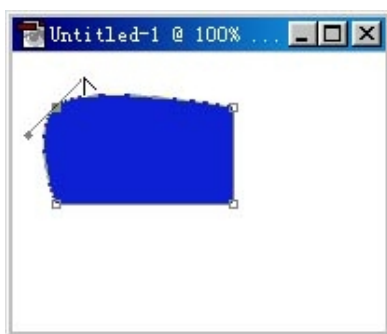


图3-13



图3-14

层裁剪路径可以编辑

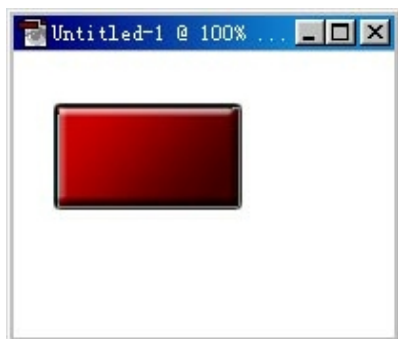


图3-15

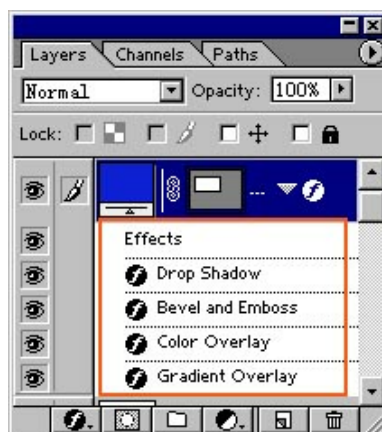


图3-16

可对层裁剪路径进行风格化

3.1.3 装满区域

装满区域可认为是用选取工具在被编辑层选择一个选区后，用前景色填充。而且这个区域不可被编辑。只有多边形工具才可以绘制装满区域（如图 3-17 和 3-18 所示）。

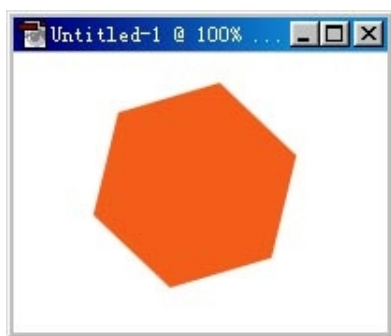


图3-17

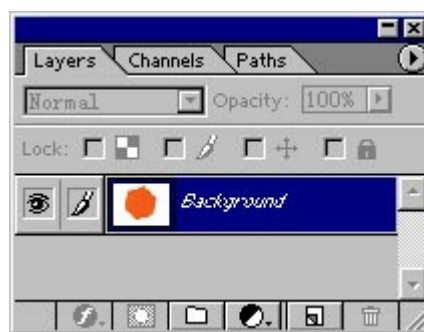



图3-18

3.2 Pen Tool

Pen Tool（钢笔工具）是一种矢量绘图的工具，如果你用过 Illustrator 等绘图软件，那你一定对这个工具很熟悉。Pen Tool 可以精确地绘出直线或是光滑的曲线。Pen Tool 包括：Pen Tool（钢笔工具）、Freeform Pen Tool（手绘钢笔工具）、Add Anchor Point Tool（增加定位点工具）、Delete Anchor Point Tool（删除定位点工具）、Convert Point Tool（转换点工具）。

3.2.1 Pen Tool（钢笔工具）

Pen Tool（钢笔工具）：是最基本的路径绘画工具，使用方法很简单。

绘制直线路径

1. 选中 Pen Tool。
2. 在图像上单击鼠标，绘出第一个节点。
3. 在线段结束的位置再单击鼠标，定下线段的终点。这时两点间用直线连接，两个节点都是小方块，第一个节点为空心的，第二个为实心的（如图 3-19 所示）。
4. 依次定节点。
5. 当光标回到第一个节点时，光标右下角出现一个小圆圈，单击鼠标得到一个封闭的路径（如图 3-20 所示）。
6. 如果要结束一个开放路径的绘制，则需点击选择 Pen Tool，然后单击路径外的任意位置。

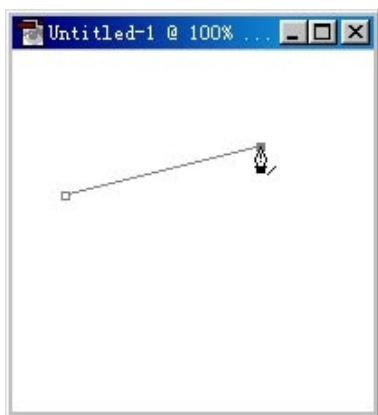


图3-19

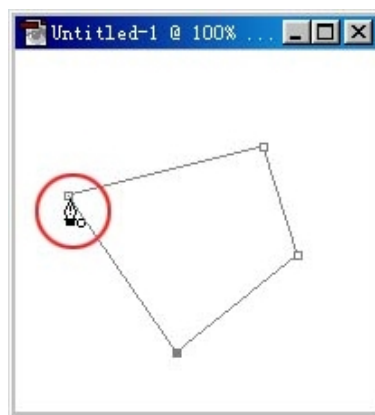


图3-20

绘制曲线路径

1. 选中 Pen Tool。
2. 在图像上按下鼠标设定第一个节点，注意按下鼠标后不要抬起，直接向曲线延伸的方向拖拉鼠标，然后放开鼠标，得到第一个节点（如图 3-21 所示）。
3. 待光标达到预定的位置，按下鼠标，向曲线延伸的方向拖拉鼠标，定下一个节点（如图 3-22 所示）。

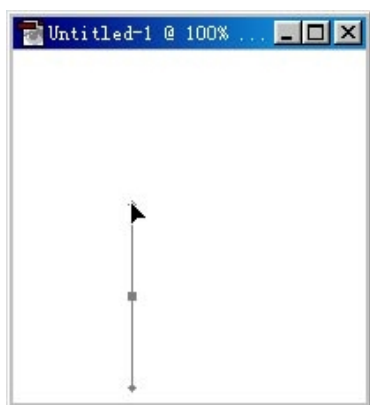


图3-21

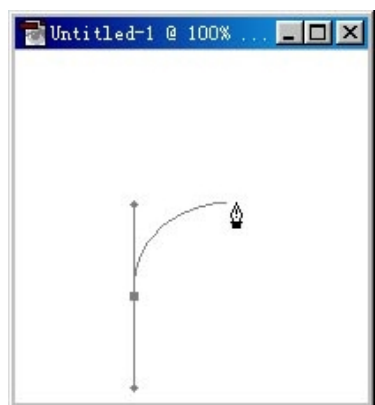


图3-22

4. 当光标回到第一个节点时，光标右下角出现一个小圆圈，单击鼠标得到一个封闭的路径。

5. 如果要结束一个开放路径的绘制，则需点选 Pen Tool，然后单击路径外的任意位置。

Pen Tool（钢笔工具）的任务栏：当第一次选中 Pen Tool 时会出现一个任务栏（如图 3-23 所示），其包括：Create shape Layer（创造外形层）、Create work path（创造工作路径）、Auto Add/Delete（自动增加/删除）、Rubber Band（橡皮圈）。

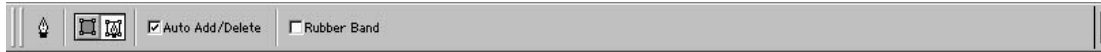


图3-23

Photoshop 会默认选择 Create work path（创造工作路径），当光标在图像上单击后任务栏马上变为如图 3-24 所示，其包括：修改路径方式、Auto Add/Delete（自动增加/删除）、Rubber Band（橡皮圈）。



图3-24

- 修改路径方式：其使用方法于前面讲过的面罩任务栏中的修改选择方式相同，这里就不再详细介绍了。
- Auto Add/Delete（自动增加/删除）：选择此项后，Pen Tool 就具有了增加或删除节点的功能。也就是说又同时具有 Add Anchor Point Tool（增加定位点工具），Delete Anchor Point Tool（删除定位点工具）的功能。当光标放在路径上时光标右下角会出现一个小加号，单击鼠标后在单击处增加一个节点（如图 3-25 所示）；当光标放在节点上时光标右下角会出现一个小叉，单击后此节点被删除（如图 3-26 所示）。

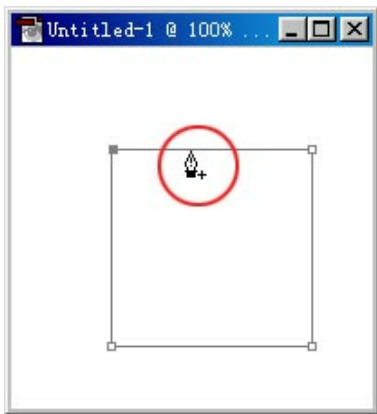


图3-25

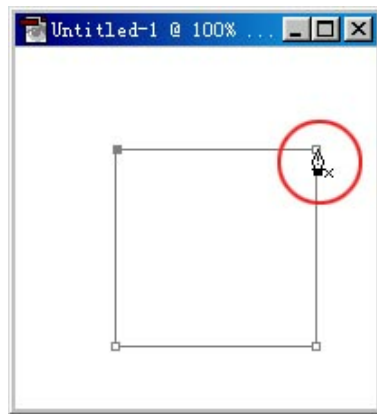


图3-26

- Rubber Band（橡皮圈）：选择此项后，在图像上移动光标时，Photoshop 会自动显示一条假想的线段，只有单击鼠标后，这条线段才会真正存在。单击任务栏上最后面的对号会隐藏当前的路径。

当在第一层任务栏中选择 Create shape Layer（创造外形层）后，任务栏会变为如图 3-27 所示，其包括：Layer Style（层风格）、Mode（方式）、Opacity（不透明度）、Auto Add/Delete（自动增加/删除），Rubber Band（橡皮圈）。

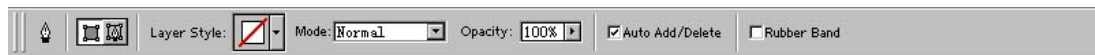


图3-27

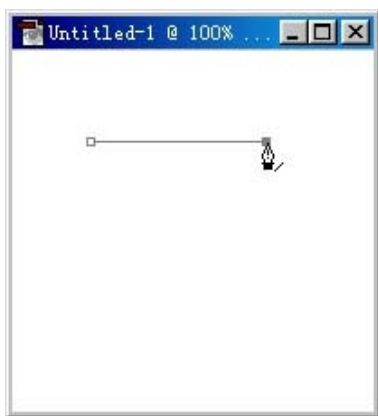
- Layer Style（层风格）：单击右侧小方块会出现 Style 面板，这里可以选择需要的层风格。具体用法同活动面板中的 Style 面板相同，将在以后详细介绍。
- Mode（方式）：色彩的混合模式。
- Opacity（不透明度），Auto Add/Delete（自动增加/删除）和 Rubber Band（橡皮圈）同前面的路径任务栏。

在 Create shape Layer（创造外形层）模式下，当光标在图像上单击后，任务栏会随之变为如图 3-28 所示。具体用法同前。



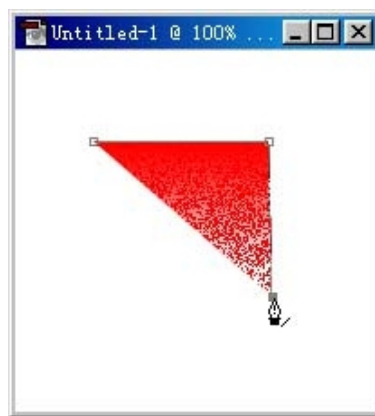
图3-28

在进行Create shape Layer绘画时，即钢笔工具绘制出的为层裁剪路径。当钢笔工具画的线段大于两条时，Photoshop会自动将其连为封闭路径并将其风格化（如图 3-29 和 3-30 所示）。



画出一条线段效果

图3-29



画出第二条线段效果

图3-30

3.2.2 Freeform Pen Tool（手绘钢笔工具）

Freeform Pen Tool（手绘钢笔工具）：使用时只需按住鼠标在图像上随意拖动即可。在拖动时，Photoshop 会自动沿光标经过的路线生成路径和节点。




Freeform Pen Tool（手绘钢笔工具）的任务栏很复杂，下面将详细地介绍。如果你第一次选中 Freeform Pen Tool 时任务栏为如图 3-31 所示。其包括：Create shape Layer（创造

外形层)、Create work path (创造工作路径)、Curve Fit (曲线拟合)、Magnetic (磁性)、Auto Add/Delete (自动增加/删除)。

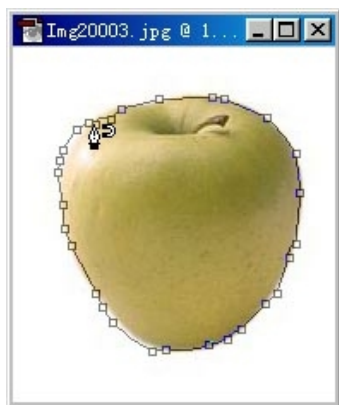


图3-31

(1) Curve Fit (曲线拟合): 控制拖动光标产生路径的灵敏度, 输入的数值范围为 0.5~10。数值越小生成的节点越多。

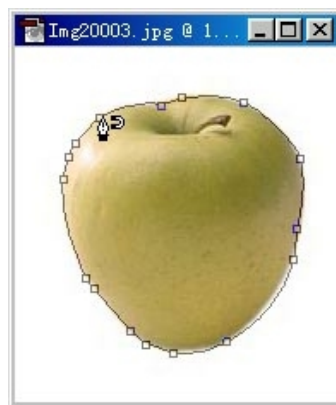
(2) Magnetic (磁性): 选中后 Freeform Pen Tool 变为 Magnetic Pen (磁性钢笔), 此时  变为可选, 光标也随之变为 。磁性钢笔与磁性套索相似都是自动寻找物体边缘的工具。单击 , 会出现 Magnetic Options 对话框, 其中包括: Width (宽度)、Contrast (对比)、Frequency (频率)、Stylus Pressure (笔压)。

- Width (宽度): Magnetic Pen 探测范围的宽度。数值范围为 1~40 px。
- Contrast (对比): 控制 Magnetic Pen 的灵敏度。数值范围为 1%~100%。
- Frequency (频率): 控制生成路径时节点的生成频率 (如图 3-32 和 3-33 所示)。数值范围为 5~40。



Frequency=10 的效果

图3-32




Frequency=30 的效果



图3-33

- Stylus Pressure (笔压): 只有安装数位笔后此项才可选。


如何使用磁性钢笔工具

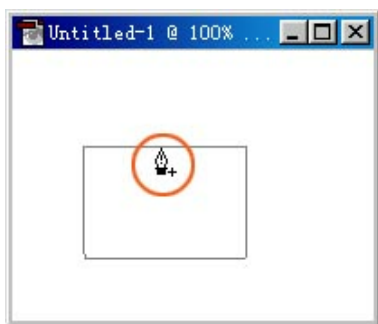
1. 选中 Freeform Pen Tool。
2. 单击  调出 Magnetic Options 对话框, 对 Freeform Pen Tool 的属性进行设定。
3. 光标在图像上单击确定第一个节点。
4. 沿着物体边缘拖动光标。
5. 在拖动中, 可以随时单击鼠标确定节点。
6. 按 Enter 键结束开发路径的绘制。
7. 双击鼠标则自动封闭路径。
8. 当光标移到第一个节点是, 光标右下角会出现一个小圆圈, 单击鼠标则封闭路径。

3.2.3 Add Anchor Point Tool (增加定位点工具)、Delete Anchor Point Tool (删除定位点工具)

使用 Add Anchor Point Tool (增加定位点工具) 、Delete Anchor Point Tool (删除定位点工具)  可以从路径上增加和删除节点。

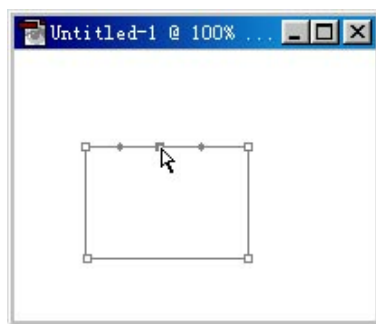
增加节点

1. 选择 Add Anchor Point Tool ，把光标放在路径上想要增加节点的位置，这时光标右下方会出现一个 + 号，然后单击即可（如图 3-34 和 3-35 所示）。
2. 在路径上增加节点，不改变路径的形状。



光标放在路径上


图3-34

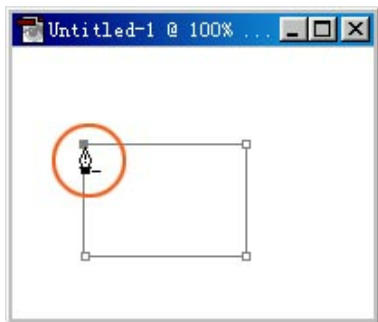


鼠标单击后

图3-35

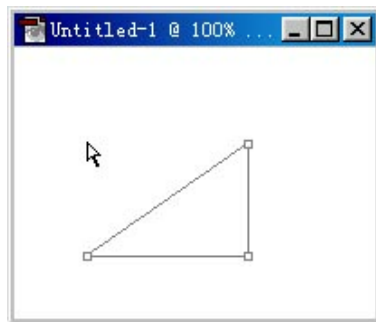
删除节点

1. 选择 Delete Anchor Point Tool ，把光标放在想要删除的节点上，这时光标右下方会出现一个 - 号，然后单击即可完成（如图 3-36 所示）。
2. 剩下的节点将重组成新的路径（如图 3-37 所示）。



光标放在节点上


图3-36



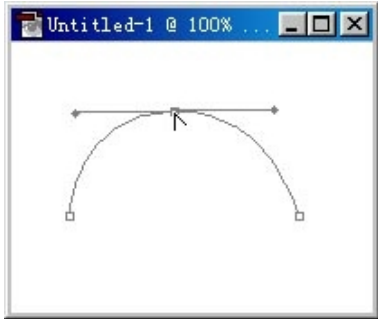
鼠标单击后

图3-37

3.2.4 Convert Point Tool (转换点工具)

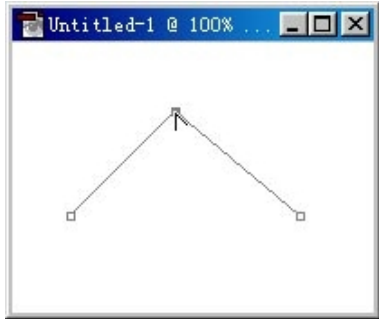
用 Convert Point Tool (转换点工具)  可以转换节点的类型。可以是节点在平滑点和转角点之间互相转换。选择 Convert Point Tool 在节点上单击可以使方向线和方向点都

收回节点（如图 3-39 所示）。单击并拖动节点可以拖出一对方向线和方向点（如图 3-40 所示）。单击一个方向点可以使平滑点变为转角点（如图 3-41 所示）。



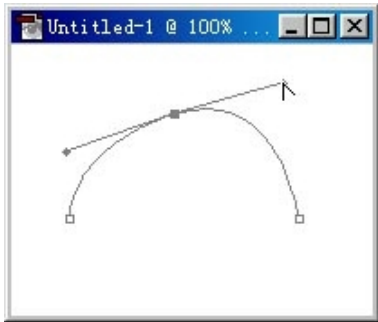
光标放在节点上单击前

图3-38



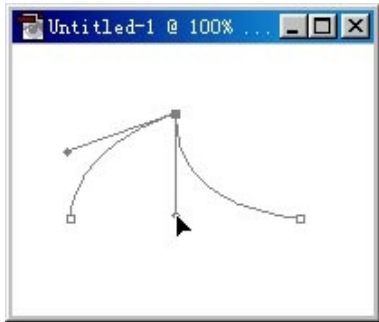
单击后

图3-39



从节点拖出方向点

图3-40




单击并拖动一个方向点

图3-41

3.3 多边形工具

多边形工具是 Photoshop 6.0 中新增加的工具，其实是把 ImageReady 中的工具添加到 Photoshop 6.0 中，这样 Photoshop 6.0 处理网络图像的功能就被大大加强了，这将使其在图像处理软件中的霸主地位更加稳固。多边形工具包括：Rectangle Tool（矩形工具）、Rounded Rectangle Tool（圆角矩形工具）、Ellipse Tool（椭圆工具）、Polygon Tool（多边形工具）、Line Tool（直线工具）和 Custom Shape Tool（自定义形状工具）。用多边形工具可以绘制路径，层裁剪路径和装满区域。

3.3.1 Rectangle Tool（矩形工具）

使用 Rectangle Tool（矩形工具），可以很方便地绘制出矩形或正方形。使用 Rectangle Tool 绘制矩形，只需选中 Rectangle Tool 后，在画布上单击后拖拉光标即可绘出所需矩形。在拖拉时如果按住 Shift 键，则会绘制出正方形。


单击 Rectangle Tool 会出现如图 3-42 所示的任务栏。其包括：Create shape Layer（创

造外形层)、Create work path (创建工作路径)、Fill region (填充区域) 和选择多边形工具种类等。



图3-42 A. Create shape Layer B. Create work path C. Fill region D. 多边形工具

- Create shape Layer (创造外形层), Create work path (创建工作路径), Fill region (填充区域): 在使用 Rectangle Tool 之前应先确定我们需要绘制的是层裁剪路径, 还是装满区域。
- 选择多边形工具种类: 改变所需的工具种类无需再调用工具箱, 可以在任务栏中直接替换。

单击右侧的小方块会出现 Rectangle Options 菜单 (如图 3-43 所示), 其中包括: Unconstrained (随意的)、Square (方形)、Fixed Size (固定尺寸)、Proportional (比例)、From Center (从中心)、Snap to Pixels (吸附到像素)。

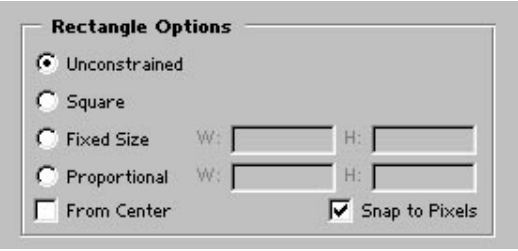
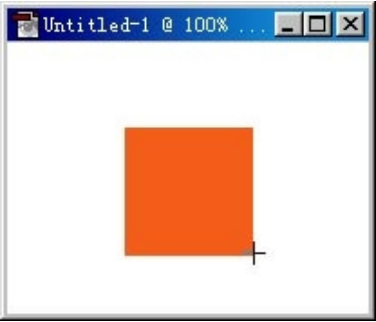


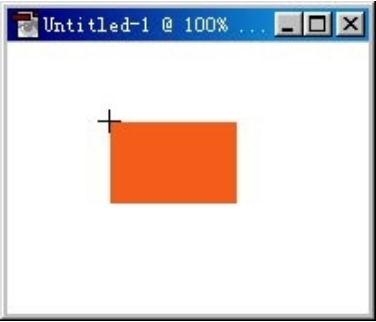
图3-43

- Unconstrained (随意的): 矩形的形状完全由光标的拖拉决定。
- Square (方形): 绘制的矩形为正方形 (如图 3-44 所示)。
- Fixed Size (固定尺寸): 选中此项, 可以在 W: 和 H: 后面填入所需的宽度和高度的值, 默认单位为像素 (如图 3-45 所示)。



Square

图3-44

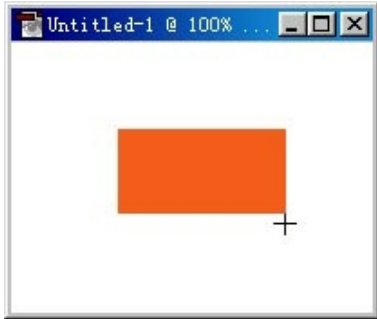


Fixed Size W: 70 px H: 45 px

图3-45

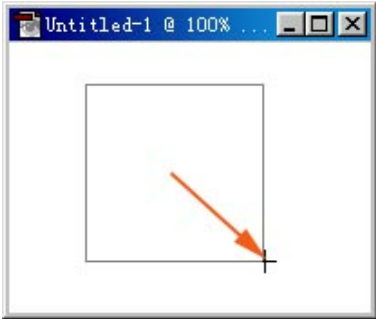
- Proportional (比例): 选中此项, 可以在 W: 和 H: 后面填入所需的宽度和高度的整数比 (如图 3-46 所示)。

- From Center (从中心): 选中此项后, 拖拉矩形时光标的起点为矩形的中心 (如图 3-47 所示)。



Proportional W: 2 H: 1

图3-46



From Center 时的拖拉过程

图3-47

- Snap to Pixels (吸附到像素): 使矩形边缘自动与像素边缘重合。

图 3-42 的任务栏中选择的是 Fill region (填充区域), 所有任务栏还包括: Mode (方式)、Opacity (不透明度) 和 Anti-aliased (消除锯齿)。

当在任务栏中选择 Create work path (创建工作路径) 时, 任务栏变为如图 3-48 所示。



图3-48

当在任务栏中选择 Create shape Layer (创造外形层) 后, 任务栏也随之变为如图 3-49 所示。其包括 Layer Style (层风格)、Mode (方式)、Opacity (不透明度)。这里就不再详细介绍了。



图3-49

下面是几个风格化的例子:



图3-50

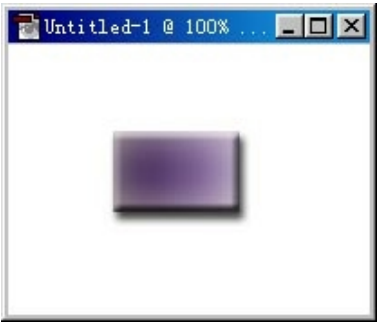


图3-51

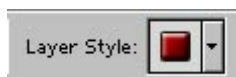


图3-52

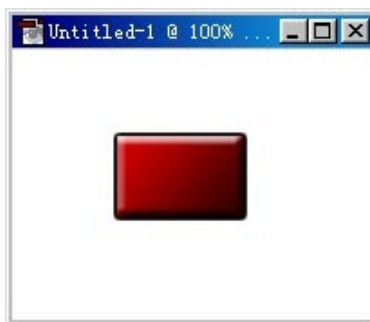


图3-53




图3-54



图3-55

3.3.2 Rounded Rectangle Tool (圆角矩形工具)

用 Rounded Rectangle Tool (圆角矩形工具)  可以绘制具有平滑边缘的矩形。其使用方法与 Rectangle Tool (矩形工具) 相同，只需用光标在画布上拖拉即可。

Rounded Rectangle Tool 的任务栏如图 3-56 所示，大体与 Rectangle Tool 的相同，只是多了 Radius (半径) 一项。



图3-56

Radius (半径): 控制圆角矩形的平滑程度的参量，数值越大越平滑，0 px 时则为矩形 (如图 3-57 至图 3-60 所示)。

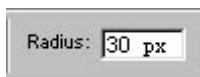
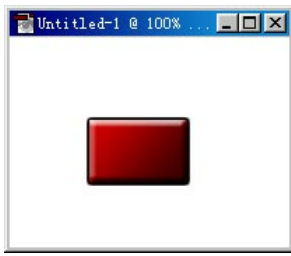
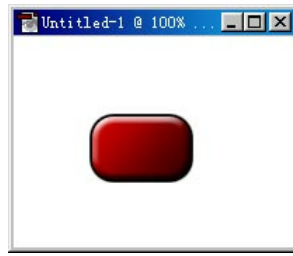


图3-57



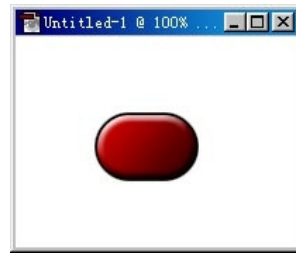
Radius=0 px

图3-58



Radius=15 px


图3-59



Radius=30 px

图3-60

3.3.3 Ellipse Tool (椭圆工具)

使用 Ellipse Tool (椭圆工具)  可以绘制椭圆，按住 Shift 键可以绘制出正圆。

Ellipse Tool (椭圆工具) 的任务栏如图 3-61 所示，这里只介绍 Ellipse Options 菜单。



图3-61

Ellipse Options 菜单 (如图 3-63 所示) 包括: Unconstrained (随意的)、Circle (正圆)、Fixed Size (固定尺寸)、Proportional (比例)、From Center (从中心)。

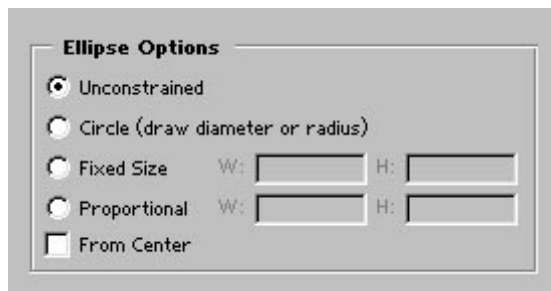


图3-62

- Unconstrained (随意的): 用光标可随意拖拉出任何大小和比例的椭圆形。
- Circle (正圆): 用光标拖拉出正圆。
- Fixed Size (固定尺寸): 在 W: 和 H: 后面输入适当的数值可固定椭圆的长轴和短轴的长度。
- Proportional (比例): 在 W: 和 H: 后面输入适当的整数可固定椭圆的长轴和短轴的比例。
- From Center (从中心): 光标拖拉的起点为椭圆形的中心。

下面是几个由 Ellipse Tool 制作的效果图。



图3-63

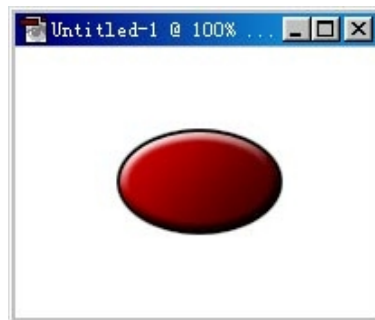


图3-64



图3-65

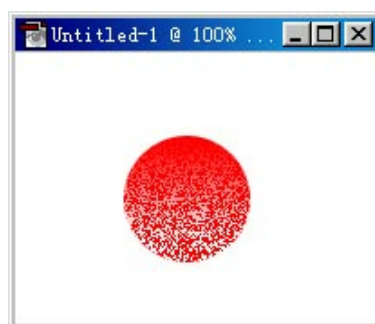



图3-66

3.3.4 Polygon Tool（多边形工具）

使用 Polygon Tool（多边形工具） 可以绘制出所需的正多边形。绘制是光标的起点为多边形的中心，而终点为多边形的一个顶点（如图 3-67 所示）。

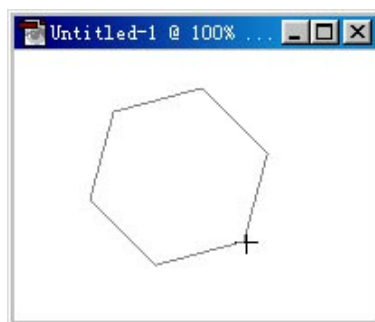


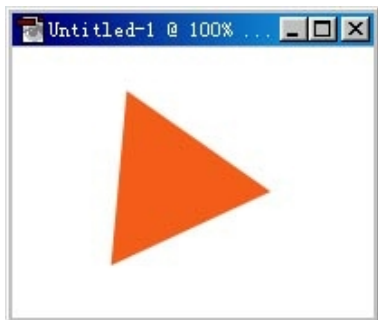
图3-67

Polygon Tool（多边形工具）的任务栏如图 3-68 所示，其中有 Sides（边）一项。



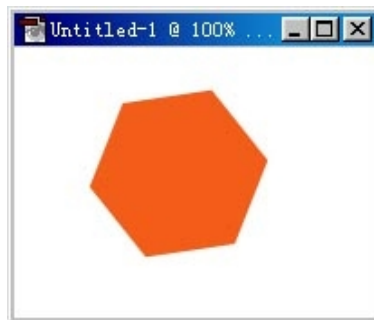
图3-68

- Sides（边）：可输入所需绘制的多边形的边数（如图 3-69 和 3-70 所示）。



Sides: 3

图3-69



Sides: 6

图3-70

Polygon Tool（多边形工具）的任务栏中的 Polygon Options 菜单（如图 3-71 所示）包括：Radius（半径）、Smooth Corners（平滑）、Indent Sides By（边缩进），Smooth Indents（平滑的缩进）。

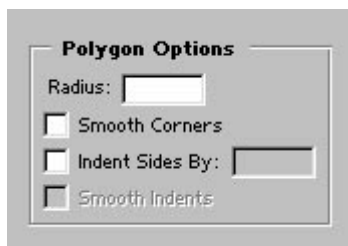
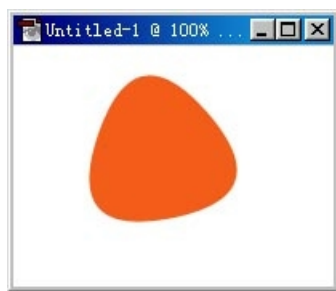


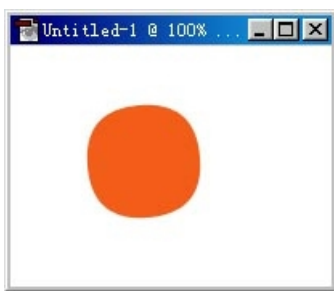
图3-71

- Radius（半径）：多边形的半径长度，单位为 px。
- Smooth Corners（平滑）：使多边形具有平滑的顶角。其多边形的边数越多越接近圆形。如图 3-72 至 3-74 所示，为 Sides 值不同时，选择 Smooth Corners 的效果图。



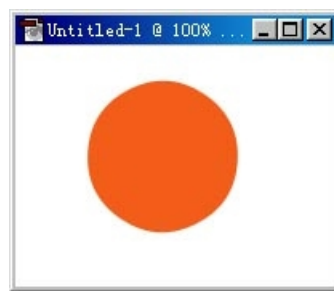
Sides=3

图3-72



Sides=4

图3-73



Sides=6

图3-74

- Indent Sides By（边缩进）：使多边形的边向中心缩进，呈星状，如图 3-75、图 3-76 所示。
- Smooth Indents（平滑的缩进）：选中 Indent Sides By 后 Smooth Indents 才可选。选中 Smooth Indents 后使多边形的边平滑地向中心缩进（如图 3-77、图 3-78 所示）。

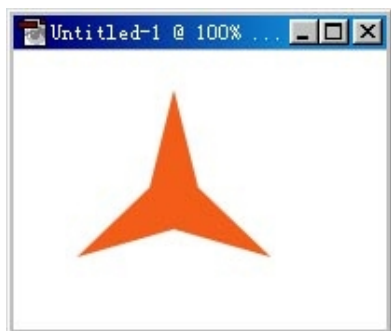


图3-75

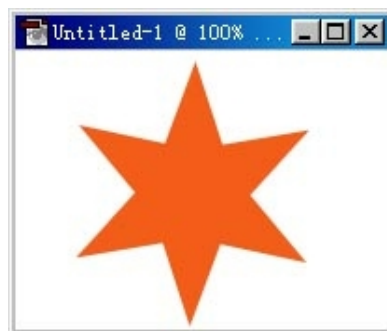


图3-76

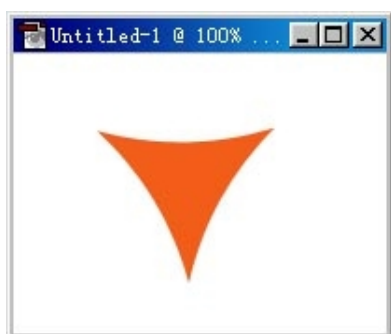


图3-77

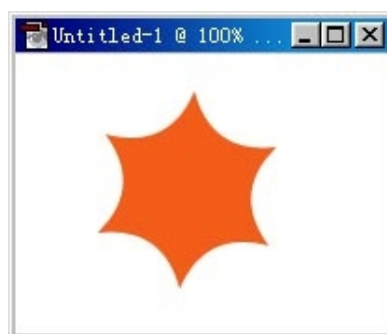



图3-78

3.3.5 Line Tool (直线工具)

使用 Line Tool (直线工具)  可以绘制直线或有箭头的线段。使用方法同前，光标拖拉的起始点为线段起点，拖拉的终点为线段的终点（如图 3-79 和 3-80 所示）。按住 Shift 键，可以使直线的方向控制在 0° ， 45° 或 90° 。

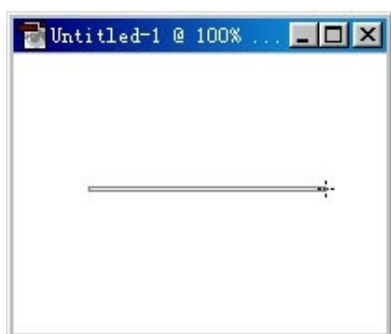


图3-79

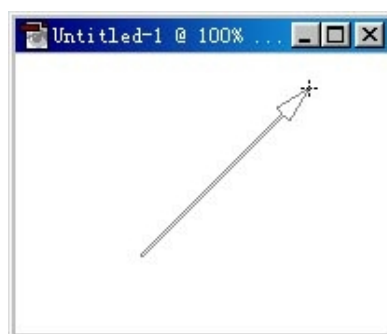
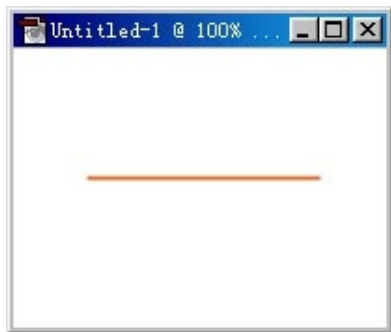


图3-80

Line Tool (直线工具) 的任务栏为图 3-81 所示。其中 Size (大小) 为直线的宽度，单位：像素（如图 3-82 和 3-83 所示）。

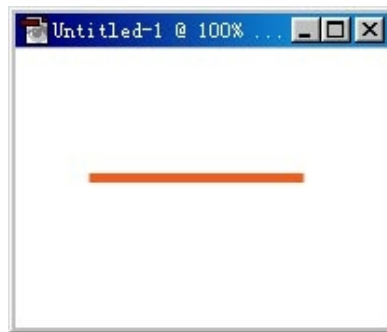


图3-81



Size=2 px

图3-82



Size=5 px

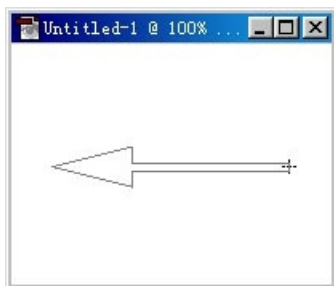
图3-83

Line Tool (直线工具) 的任务栏中的 Arrowheads 菜单 (如图 3-84 所示) 包括: Start (始端)、End (末端)、Width (宽度)、Length (长度)、Concavity (凹度)。



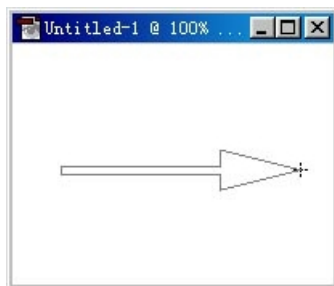
图3-84

- Start (始端)、End (末端): 二者可选择一项也可以都选, 以决定箭头在线段的哪一方 (如图 3-85 至图 3-87 所示)。



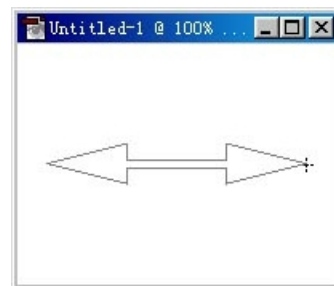
选择 Start

图3-85



选择 End

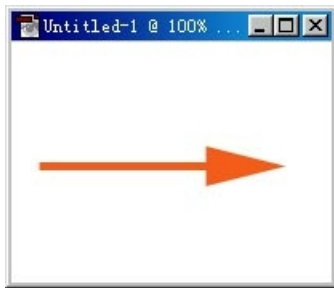
图3-86



Start 和 End 都选

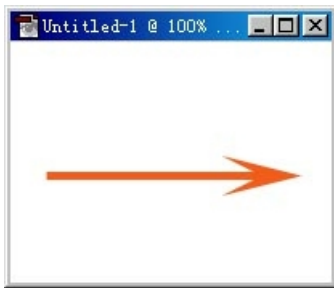
图3-87

- Width (宽度): 箭头宽度和线段宽度的比值, 可输入 10%~1000%之间的数值。
- Length (长度): 箭头长度和线段宽度的比值, 可输入 10%~5000%之间的数值。
- Concavity (凹度): 设定箭头中央凹陷的程度, 可输入 -50%~50%之间的数值 (如图 3-88 至图 3-90 所示)。



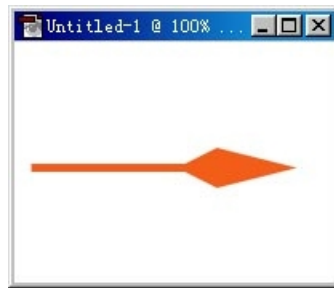
Concavity=0%

图3-88



Concavity=-50%

图3-89



Concavity=50%

图3-90

3.3.6 Custom Shape Tool (自定义形状工具)


使用 Custom Shape Tool (自定义形状工具)  可以绘制出一些不规则的图形或是自己定义的图形 (如图 3-91 和图 3-92 所示)。



图3-91

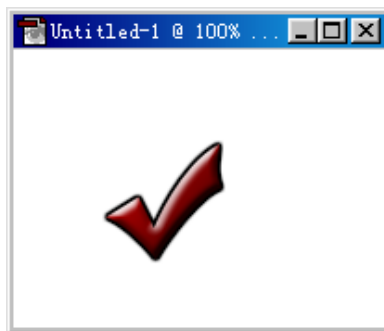


图3-92

Custom Shape Tool (自定义形状工具) 的任务栏如图 3-93 所示。



图3-93

- **Shape (外形):** 选择所需绘制的形状。单击右侧小方块会出现 Shape 面板, 这里储存着可供选择的形状 (如图 3-94 所示)。

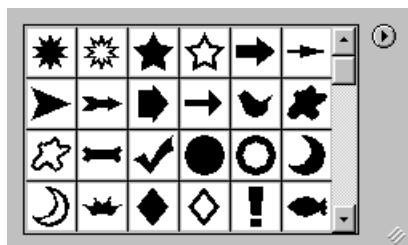


图3-94

单击 Shape 面板上部右侧的小圆圈会弹出一个菜单(如图 3-95 所示)。单击 Load Shapes 可载入外形文件(如图 3-96 所示),其文件类型为*.CSH。



图3-95

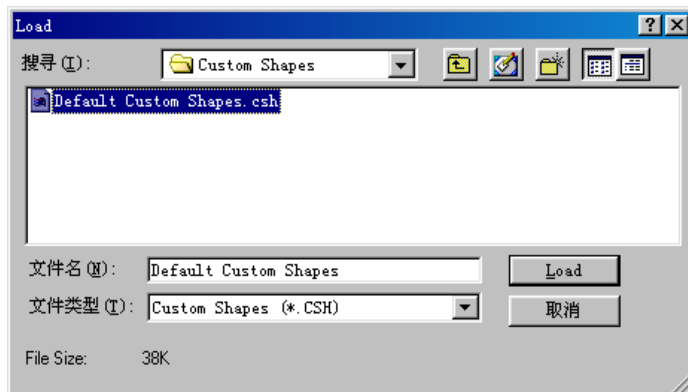


图3-96

如何定义习惯外形

1. 选择任意一种路径工具绘制出路径。
2. 对路径进行调节,使其形状达到所要求。
3. 选中路径,执行 Edit > Define Custom Shape。
4. 将出现 Shape Name 对话框,输入名称(如图 3-97 所示)。

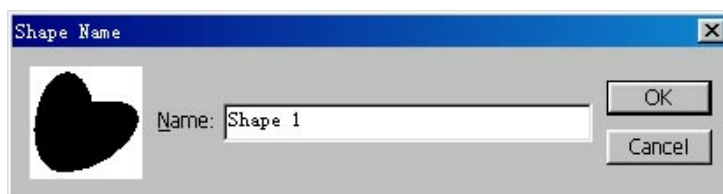


图3-97

5. 在 Shape 面板中将出现新定义的习惯外形(如图 3-98 所示)。

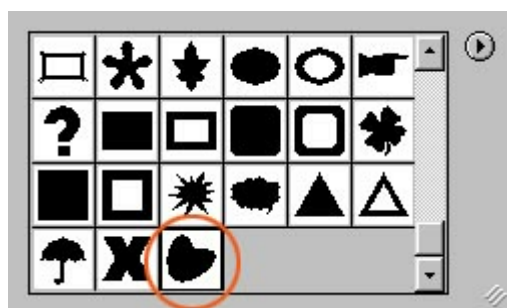


图3-98


3.4 路径选择工具

路径选择工具包括：Path Component Selection Tool（路径完全选择工具），Direct Selection Tool（直接选取工具）（如图 3-99 所示）。



图3-99






3.4.1 Component Selection Tool

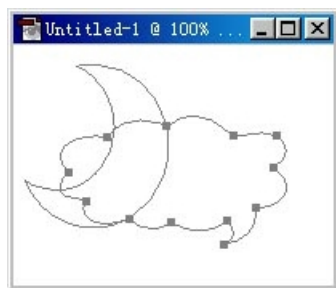
Component Selection Tool  是用来选择一个或几个路径并对其进行移动、组合、排列、分发和变换。

移动路径

选择 Component Selection Tool，单击所需移动的路径，然后用鼠标拖拉至适当的位置即可。移动时路径形状不会改变。

组合路径

在一个工作路径层上如果有两个以上的路径时，可以将它们进行组合。方法为选择 Component Selection Tool，单击一条路径，在任务栏中选择组合方式    ，然后单击  即可（如图 3-100 至图 3-104 所示）。



组合前

图3-100

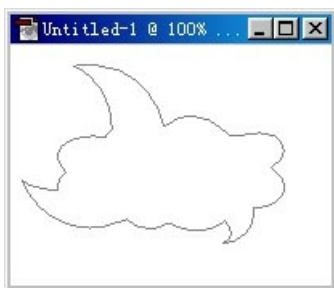


图3-101

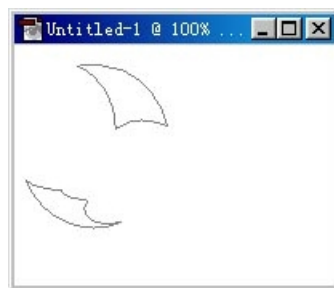


图3-102

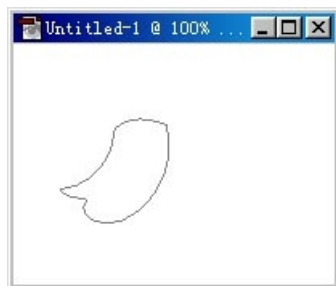


图3-103

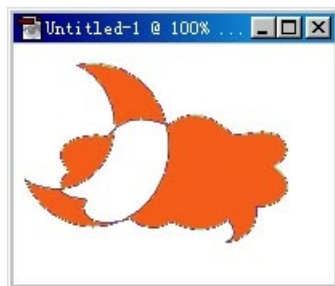
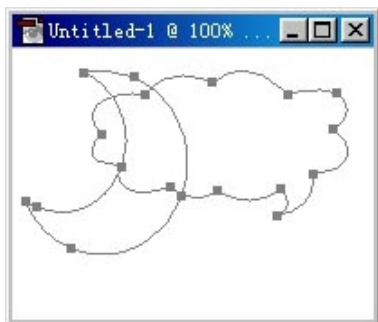


图3-104

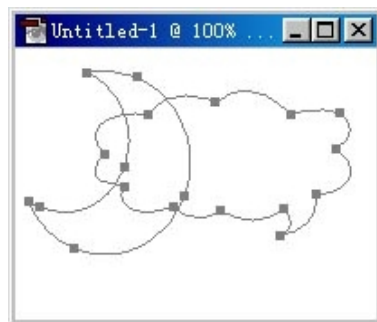
排列路径

在一个工作路径层上如果有两个以上的路径时，可以将它们进行排列。方法为选择 Component Selection Tool，选中所需的路径，选择排列的方式即可（如图 3-105 至图 3-110 所示）。



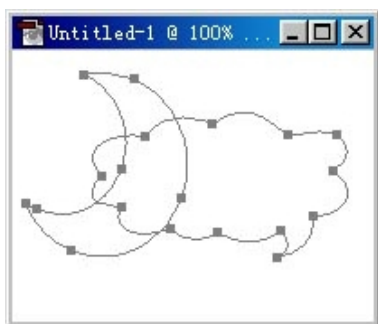
Align top edges

图3-105



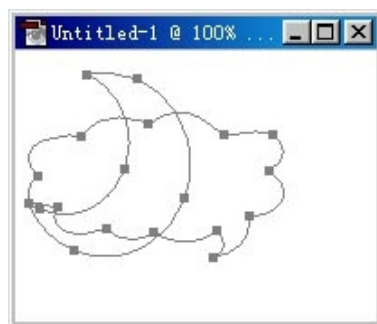
Align vertical centers

图3-106



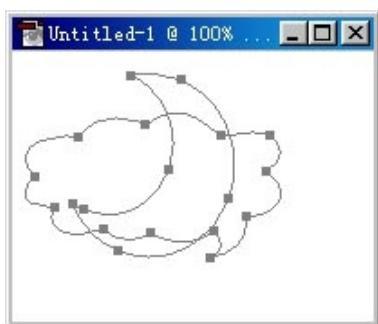
Align bottom edges

图3-107



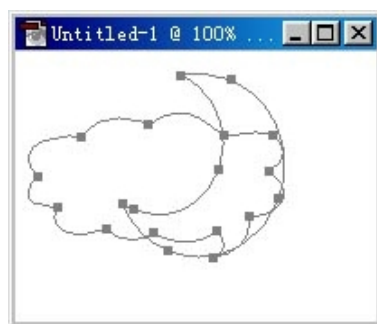
Align left edges

图3-108



Align horizontal centers

图3-109



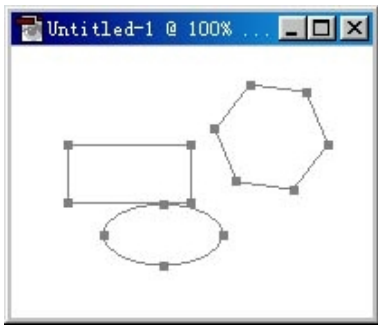
Align right edges

图3-110

分发路径

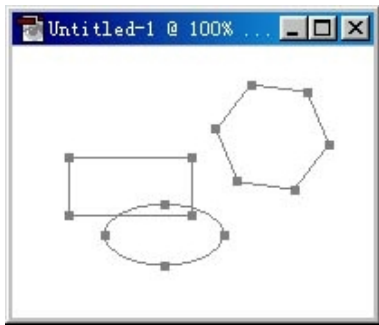
在一个工作路径层上如果有三个以上的路径时，可以将它们进行分发。方法为选择 Component Selection Tool，选中所需的路径，选择分发的方式即可（如图 3-111 至图 3-116 所示）。

所示)。



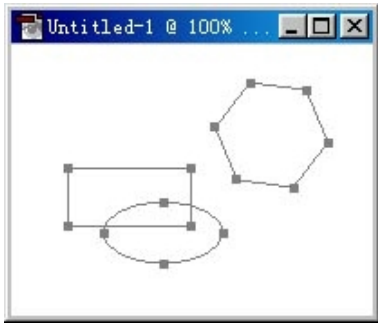
Distribute top edges

图3-111



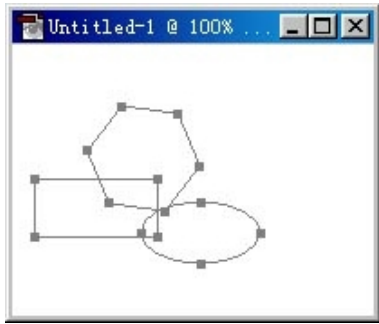
Distribute vertical centers

图3-112



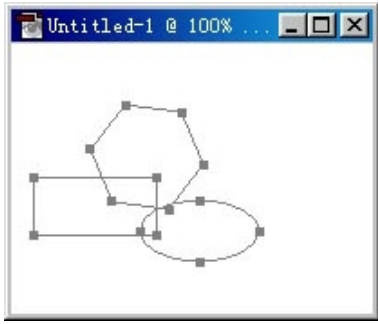
Distribute bottom edges

图3-113



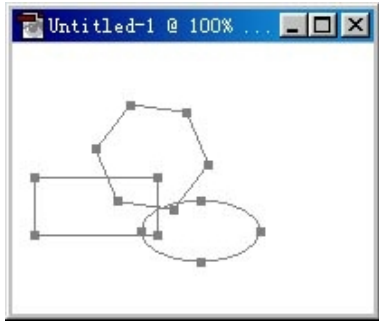
Distribute left edges

图3-114



Distribute horizontal centers

图3-115



Distribute right edges

图3-116

变换路径

在任务栏中选中 Show Bounding Box 后，就可对选中的路径进行变换。其可对一个或多个路径同时变换。变换时路径的信息将在任务栏中显示（如图 3-117 所示）。

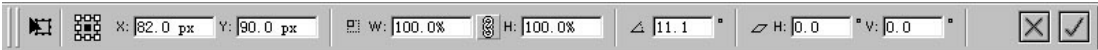
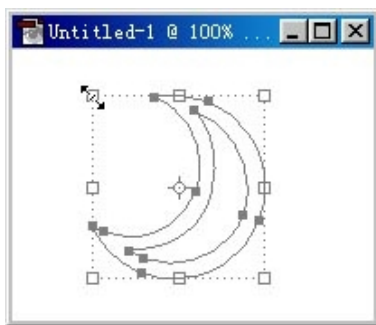


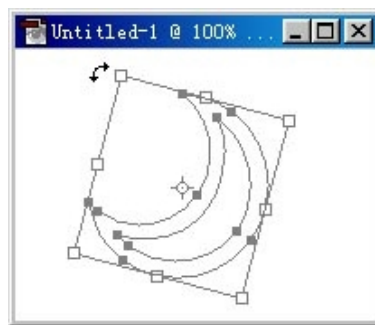
图3-117

- 缩放比例：拖拉四个顶点可随意变换路径大小（如图 3-118 所示）。
- 旋转：光标放在框外，出现旋转标志后，可随意旋转路径（如图 3-119 所示）。
- 拉伸：用鼠标可沿边的方向拖拉顶点和边的中点（如图 3-120 所示）。
- 变形：用鼠标可随意拖拉顶点和边的中点，在拖拉一个点时对其余点无影响（如图 3-121 所示）。
- 透视：可按透视原理变换路径（如图 3-122 所示）。



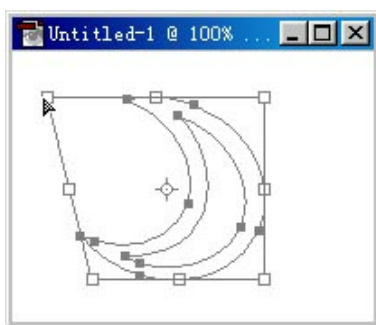
缩放比例

图3-118



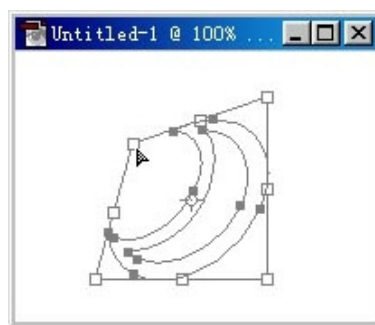
旋转

图3-119



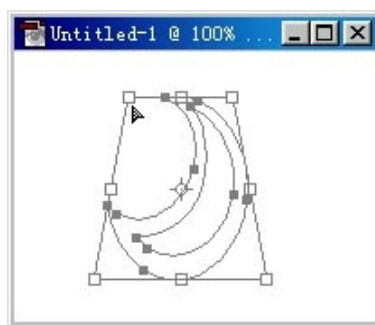
拉伸

图3-120



变形


图3-121

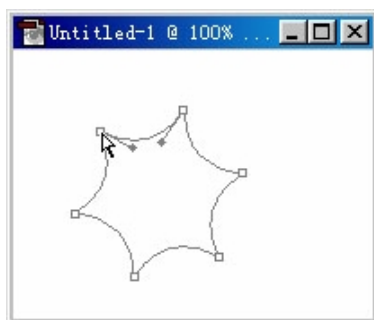


透视

图3-122

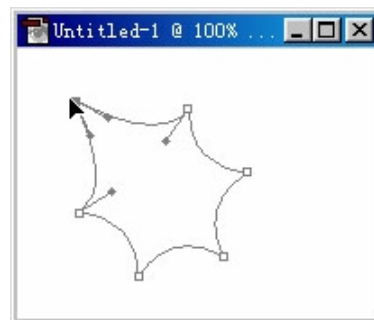
3.4.2 Direct Selection Tool

Direct Selection Tool  用来移动路径中的节点和线段，也可以调整方向线和方向点，在调整时对其的点或线无影响，而且在调整节点时不会改变节点的性质。



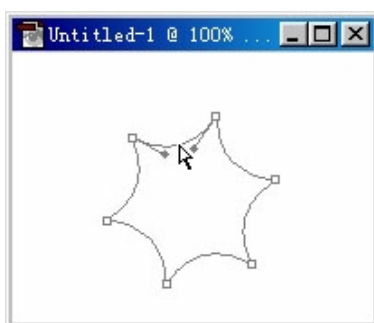
调节节点

图3-123



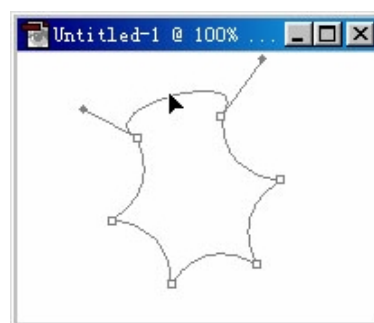
调节节点

图3-124



调节线段

图3-125



调节线段

图3-126

第四章 文字工具

4.1 文字概述

4.1.1 文字

Photoshop 中的文字是由像素构成的点阵字。点阵字的锐利程度取决于文字的大小和图像的解析度，所以文字也有锯齿现象。

4.1.2 Photoshop 6.0 中的文字工具

文字的输入与处理一直是 Photoshop 的弱点，以前要在 Photoshop 中输入和处理大量的文字需借助其它的软件（如 Photo Tools），而 Photoshop 6.0 中的文字工具有了很大的进步，现在无需借助其它软件，完全可以制作出令你满意的效果。





4.1.3 文字类型

- 文字和与垂直文字工具可以在新的图层上建立彩色文字，文字图层是可以进行编辑的。
- 文字遮版和垂直文字遮版用来创建文字外形的选区，可作为一般选区编辑。

4.2 输入文字

Photoshop 6.0 中丢弃了以前版本中繁琐的 Type Tool 对话框，现在的输入更简捷、更方便。

4.2.1 输入文字

1. 选择 Type Tool .
2. 在任务栏中选择文字类型 .
3. 在任务栏中选择方向：
 - 水平的 ：输入水平文字。
 - 垂直的 ：输入垂直文字。
4. 选择另外的文本属性，如字体、大小、消除锯齿、段落格式等。
5. 在图像上欲输入文字处单击，出现小的“I”图标，这就是输入文字的基线（如图 4-1 所示）。
6. 输入你所需的文字（如图 4-2 所示）。
7. 输入的文字将生成一个新的文字图层。

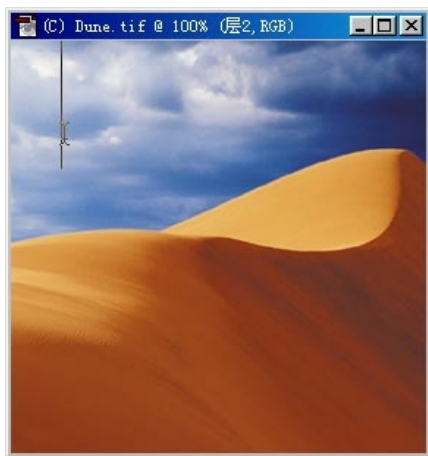








图4-1 单击鼠标确定基线



图4-2 输入文本

4.2.2 在文本框中输入文字

1. 选择 Type Tool .
 2. 在任务栏中选择文字类型 .
 3. 在任务栏中选择方向  :
 - 水平的 : 输入水平文本。
 - 垂直的 : 输入垂直文本。
 4. 选择另外的文本属性，如字体、大小、消除锯齿、段落格式等。
 5. 在图像上欲输入文本处用鼠标拖拉出文本框，在文本框内出现小的“I”图标，这就是输入文本的基线（如图 4-3 所示）。
 6. 输入你所需的文本（如图 4-4 所示）。
- 如果需要的话，可以对文本框调整大小、旋转或拉伸。
7. 输入的文字将生成一个新的文字图层。

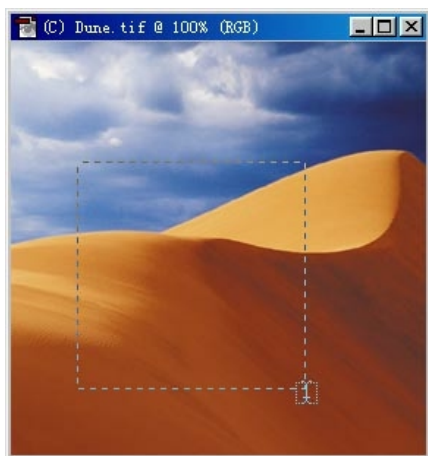


图4-3 拉出文本框



图4-4 输入文字

4.2.3 文本框的调节

文本框可以拉伸和旋转。

- 把光标放在文本框的顶点上就会出现拉伸的标志（如图 4-5 所示）。
- 把光标放在文本框外就会出现旋转的标志（如图 4-6 所示）。

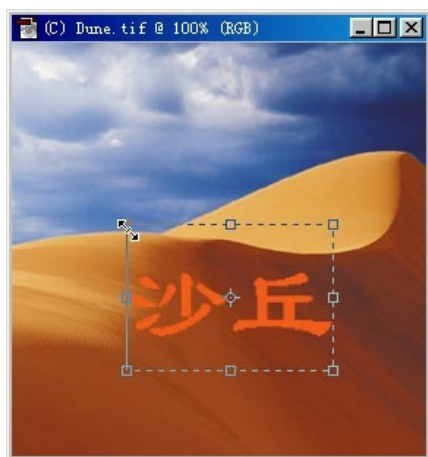


图4-5 拉伸

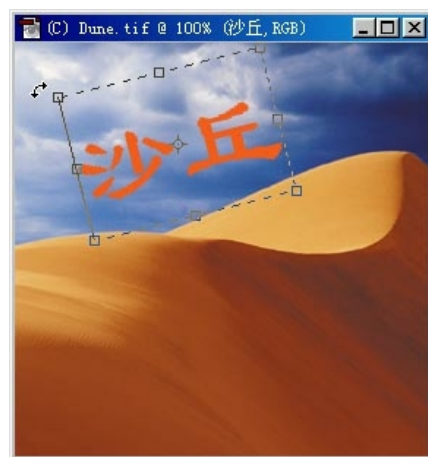


图4-6 旋转

4.3 编辑文字

4.3.1 消除锯齿

在 Photoshop 中文字为点阵字，是由像素组成，那就不可避免出现锯齿现象。在输入文字前应选定是否消除锯齿。任务栏中为我们提供了四个选项：None（无）、Crisp（脆的）、Strong（加强）、Smooth（平滑）。

下面为这四种选项的文字放大后的效果图，用来比较它们之间的差别。

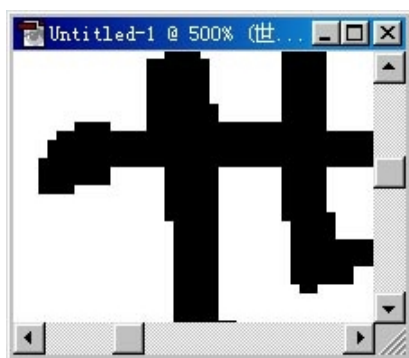


图4-7 None

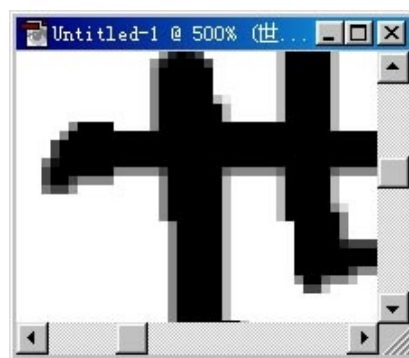


图4-8 Crisp

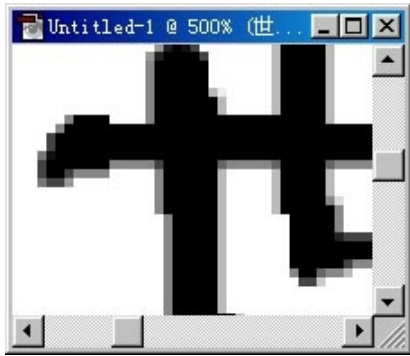


图4-9 Strong

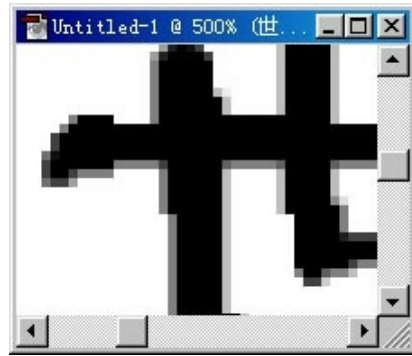






图4-10 Smooth

4.3.2 段落的格式编排

在输入文本之前应选择所需的段落的格式，其包括：左对齐、居中、右对齐。当你想要修改段落的格式时，只需选中 Type Tool，在这一段的开头，单击当出现小“I”时，选择所需的段落格式即可。

4.3.3 Warp Text

使用 Warp Text（弯曲文本）选项可以文本做多种的变形。单击会出现 Warp Text 面板（如图 4-11 所示）。其包括：Style（风格），Horizontal（水平），Vertical（垂直），Bend（弯曲），Horizontal Distortion（水平弯曲），Vertical Distortion（垂直弯曲）。

- Style（风格）：选择进行哪种风格的变形，单击右侧小方块打开风格菜单（如图 4-12 所示），包括：None（无），Arc（弧），Arc Lower（弧较低的），Arc Upper（弧上面的），Arch（拱门），Bulge（猛涨），Shell Lower（外壳较低的），Shell Upper（外壳上面的），Flag（旗），Wave（波），Fish（鱼），Rise（上升），Fisheye（鱼眼石），Inflate（膨胀），Squeeze（挤压）Twist（扭曲）。

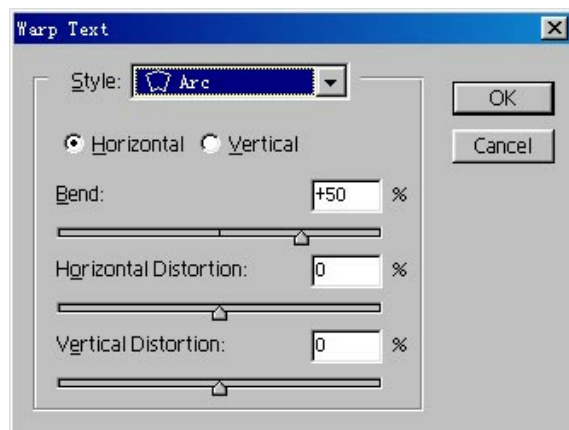


图4-11

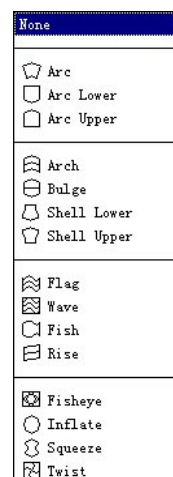


图4-12

- Horizontal（水平）和 Vertical（垂直）：选择弯曲的方向。
- Vertical（垂直），Bend（弯曲），Horizontal Distortion（水平弯曲）和 Vertical Distortion（垂直弯曲）：输入适当的数值，控制弯曲的程度。

下面是各种风格变形的效果图，供参考。

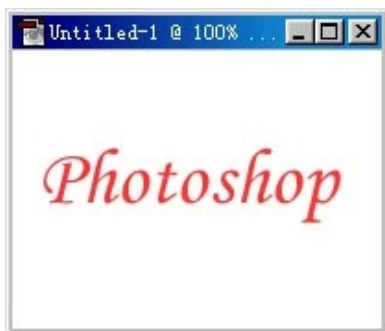


图4-13 None（无）

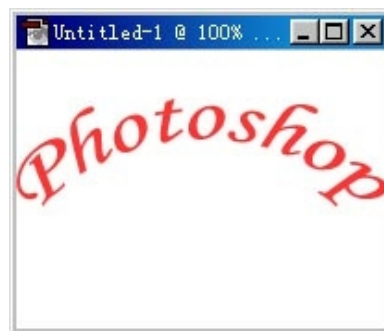


图4-14 Arc（弧）

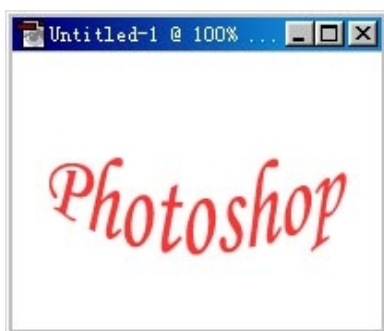


图4-15 Arc Lower（弧较低的）

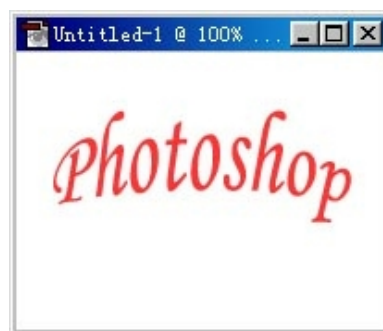


图4-16 Arc Upper（弧上面的）

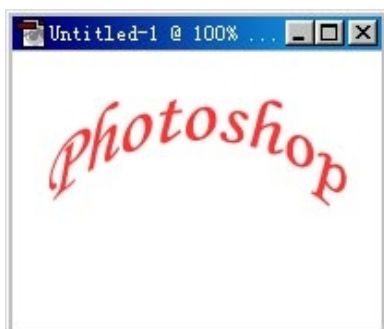


图4-17 Arch（拱门）



图4-18 Bulge（猛涨）



图4-19 Shell Lower (外壳较低的)



图4-20 Shell Upper (外壳上面的)

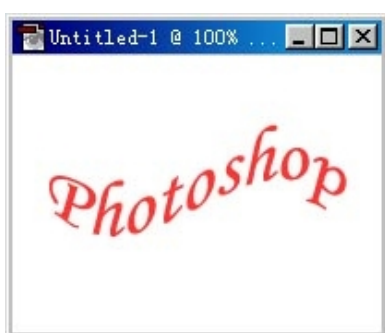


图4-21 Flag (旗)

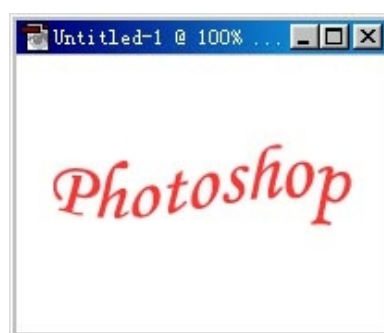


图4-22 Wave (波)

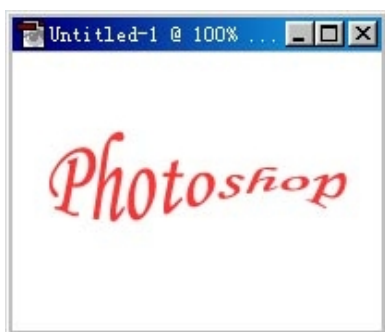


图4-23 Fish (鱼)

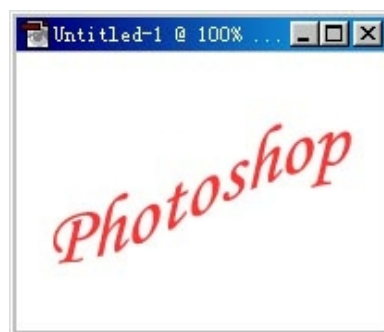


图4-24 Rise (上升)

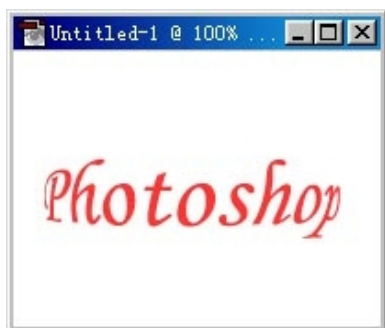


图4-25 Fisheye (鱼眼石)



图4-26 Inflate (膨胀)

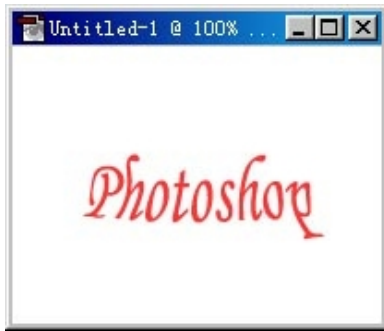


图4-27 Squeeze（挤压）



图4-28 Twist（扭曲）

4.3.4 Palettes

单击 Palettes 将出现 Paragraph（段）和 Character（文字）控制面板，在控制面板中可详细地控制文字和段落的属性，这将在以后介绍。

第五章 切片工具

5.1 为什么要切片

从事过网页设计和开发的用户知道，网页越小下载速度越快，说明网页做的越成功。在不影响页面质量的前提下，为使网页变小，只有减小图片的大小，所以切图成为当今制作页面的主要方式。

Photoshop 6.0 中的切片工具（如图 5-1 所示）包括 Slice Tool（切片工具），Slice Select Tool（切片选择工具）。



图5-1

5.2 用 Slice Tool 切片



1. 选择 Slice Tool 。任何地现有的薄片将自动地显示出来。
2. 在任务栏（如图 5-2 所示）中设定 Style：
 - Normal（正常的）：薄片的大小由鼠标随意拉出。
 - Constrained Aspect Ratio（约束比例）：输入薄片宽和高的比。
 - Fixed Size（固定大小）：输入宽度和高度的值，单位是 px。



图5-2

3. 在图像上的预定位置拖拉出薄片（如图 5-3 所示）。

5.2.1 编辑薄片

1. 选择 Slice Select Tool 。
2. 在所需编辑的薄片上双击鼠标，调出 Slice Options 对话框（如图 5-4 所示）。
3. 现在我们可以为薄片添加互交，使其变为一个热区。在 URL 后面输入一个绝对或相对的 URL 即可，如 <http://www.sina.com.cn/>。
4. 可以为薄片命名，只需在 Name: 后面输入新的名称即可。
5. Target: 选择打开浏览器的方式。

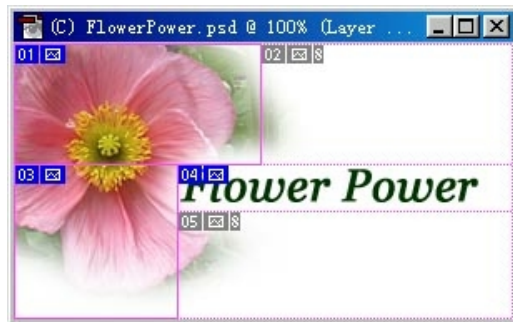


图5-3

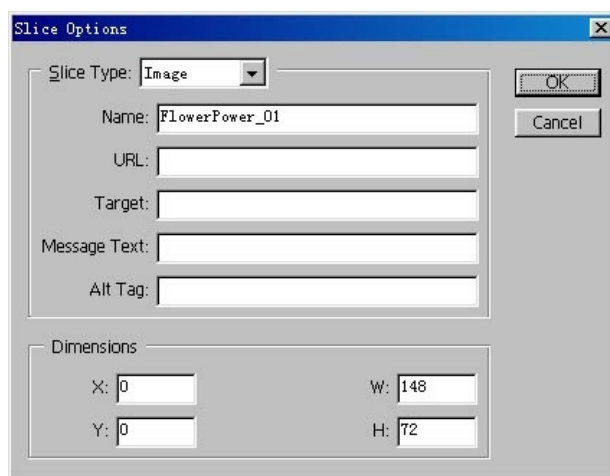


图5-4

6. 在 Dimensions 栏中，显示这个薄片的信息，如宽度、高度、薄片顶点的位置。这些数值可根据需要进行设定。

5.2.2 排列薄片

由于在切图往往造成薄片的重叠，因此我们可以用 Slice Select Tool 调整薄片的次序。

1. 选择 Slice Select Tool .
2. 单击所需调整的薄片。
3. 在任务栏（如图 5-5 所示）中选择排列方式即可：



图5-5

- Bring to Front: 把所选薄片调到最前。
- Bring Forward: 把所选薄片向前移动一个水平层。
- Send Backward: 把所选薄片向后移动一个水平层。
- Send to Back: 把所选薄片移到最后。

第六章 其他工具

其他工具包括: Move Tool (移动工具), Crop Tool (农作物工具), Notes Tool (注意工具), Audio Annotation Tool(音频注解工具), Eyedropper Tool(滴管工具), Color Sampler Tool (色彩取样工具), Measure Tool (尺子工具), Hand Tool (手工具), Zoom Tool (缩放工具)。

6.1 Move Tool


使用 Move Tool (移动工具)  可以对图层进行选择、变换、排列和分发。Move Tool (移动工具) 的任务栏如图 6-1 所示。



图6-1

6.1.1 选择图层

选择图层有两种方法:

1. 直接在 Layers 面版中选择所需图层。
2. 选择 Move Tool, 在任务栏中勾选 Auto Select Layer (自动选择层), 用鼠标在图像上单击, 可自动选择光标所接触的非透明图像的那一层。

6.1.2 变换图层

选择 Move Tool, 在任务栏中勾选 Show Bounding Box, 用鼠标单击图像后, 可对以选中的一个或多个图层进行变换 (如图 6-2 所示)。选中边框后单击鼠标右键会出现一下拉菜单, 在菜单中可选择变换的方式 (如图 6-3 所示)。

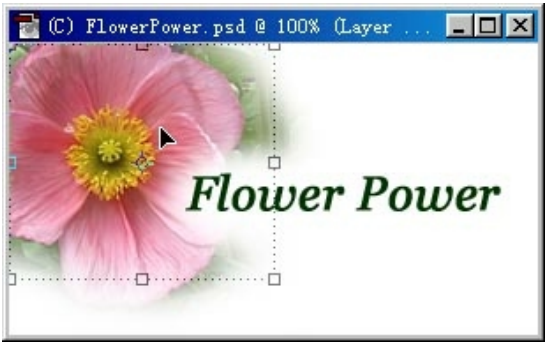


图6-2

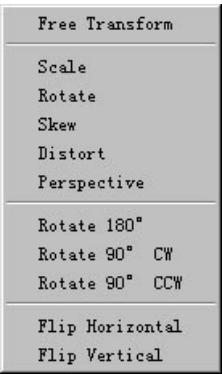


图6-3

6.1.3 排列图层

在 Layers 面版中选中两个以上的连接层时，用 Move Tool 可对它们进行排列，只需在任务栏中选择所需的排列方式，然后按下相应的按钮即可。

6.1.4 分发图层

在 Layers 面版中选中三个以上的连接层时，用 Move Tool 可对它们进行分发，只需在任务栏中选择所需的分发方式按下相应的按钮即可。

6.2 Crop Tool


使用 Crop Tool（裁切工具）可剪切图像，并重新设置图像的大小。Crop Tool（裁切工具）的任务栏如图 6-4 所示。



图6-4

6.2.1 剪切方法

1. 选中 Crop Tool（裁切工具）。
2. 在任务栏中确定好 Crop Tool（裁切工具）的属性。
3. 在所需剪切的图像上，用鼠标拖拉出剪切区间框（如图 6-5 所示）。

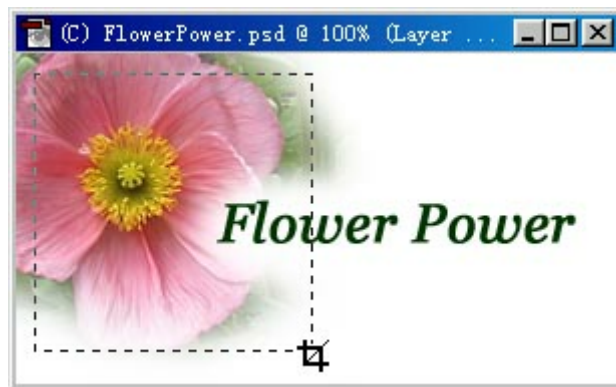


图6-5

4. 对剪切框进行调节。达到预定效果（如图 6-6 所示）。

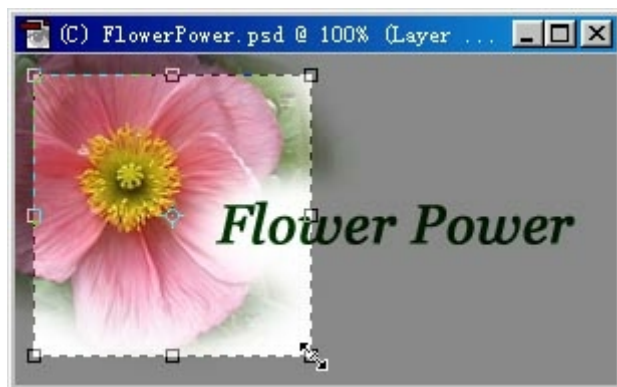


图6-6

5. 按 Shift 键或在框内双击鼠标进行剪切（如图 6-7 所示）。



图6-7

6.2.2 消除剪切

选中 Crop Tool 任务栏中的 Cropped Area 后面的 Delete，可对图像进行消除剪切。所谓消除剪切就是剪切时图层和画布同时被剪切。



6.2.3 隐藏剪切

选中 Crop Tool 任务栏中的 Cropped Area 后面的 Hide，可对图像进行隐藏剪切。所谓隐藏剪切就是在剪切时只对画布进行剪切，而对图层无影响，就好像把图层多余隐藏起来一样。

6.2.4 设定图像大小

在剪切前我们可以设定剪切后的图像的大小和分辨率。在任务栏中选中 Front Image，在 Width: 和 Height: 后面输入所需的宽度和高度的值，在 Resolution 后面输入所需的分辨率的值，单位是 pixels/inch 或 pixels/cm。这样剪切后的图像将自动生成所设定的大小。点任务栏中的 Clear 将清除所有设定。

6.3 Notes Tool 和 Audio Annotation Tool

Notes Tool (注释工具)  和 Audio Annotation Tool (音频注解工具)  是 Photoshop 6.0 中的新增工具 (如图 6-8 所示)。可以在图像上增加注释和音频注解, 可以作为图像的说明文件, 从而引到提示的作用。要想做音频注解计算机必须配有麦克风。

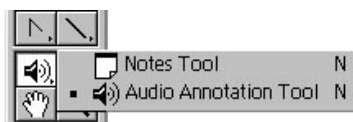



图6-8

6.3.1 创建注释

1. 选择 Notes Tool (注释工具) .
2. 设置所需选项 (如图 6-9 所示):
 - 输入作者名字, 名字出现在标题栏的注意窗口。
 - 选择文本的字体和大小。
 - 为注意窗口选择颜色。

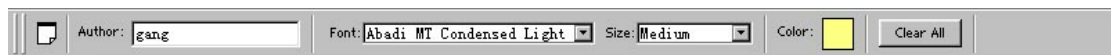


图6-9

4. 单击你想要设定注意的地方, 或用光标直接拖拉出注意窗口。
5. 单击注意窗口内部, 输入所需文本 (如图 6-10 所示)。
6. 单击关闭窗口图标, 关闭注意窗口 (如图 6-11 所示)。

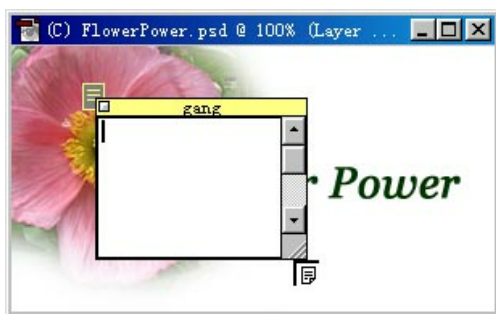



图6-10



图6-11

6.3.2 创造音频注解

1. Audio Annotation Tool (音频注解工具) .
2. 设置所需选项 (如图 6-12 所示):

- 输入作者名字。
- 为音频注解图标选择颜色。



图6-12

3. 单击需要设置音频注解的地方（如图 6-13 所示）。

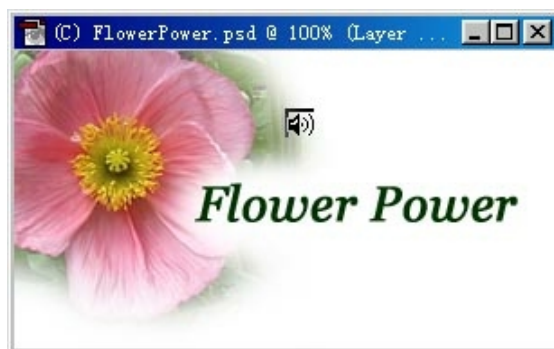


图6-13

4. 单击记录，对麦克风留言，留言时可以随时单击中止暂时停止记录（如图 6-14 和 6-15 所示）。



图6-14






图6-15

5. 录音结束后，单击 stop，保存（如图 6-16 所示）。




图6-16

6.4 信息工具

信息工具包括: Eyedropper Tool (滴管工具) 、Color Sampler Tool (色彩取样工具) 、Measure Tool (尺子工具) 。这三个工具从不同的方面显示了光标所在点的信息。

6.4.1 Eyedropper Tool (滴管工具)

Eyedropper Tool (滴管工具) 可以选定图像中的颜色, 在 Info 面板中将显示光标所滑过的点的信息, 如图 6-17 所示。

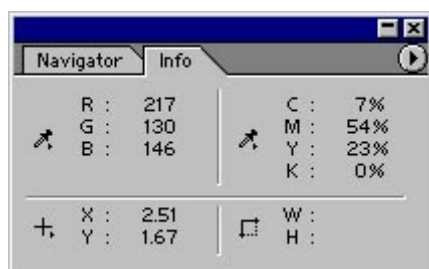


图6-17

Eyedropper Tool (滴管工具) 的任务栏如图 6-18 所示, 其中 Sample Size 用来设定 Eyedropper Tool 的取色范围的 (如图 6-19 所示), 包括: Point Sample (单点取样), 3 by 3 Average (3×3 平均), 5 by 5 Average (5×5 平均)。



图6-18

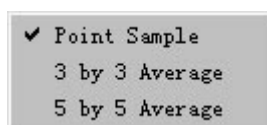


图6-19

6.4.2 Color Sampler Tool


使用 Color Sampler Tool (色彩取样工具) 可以在图像中最多定义四个取样点 (如图 6-20 所示), 而且颜色信息将在 Info 面板中保存 (如图 6-21 所示)。我们可以用鼠标拖动取样点, 从而改变取样点的位置, 如果想删除取样点, 只需用鼠标将其拖出画布即可。




图6-20



图6-21

6.4.3 Measure Tool

使用 Measure Tool (尺子工具)  可以测量两点或两线间的信息 (如图 6-22 所示)。信息将在 Info 面版中显示 (如图 6-23 所示)。使用方法为: 选择 Measure Tool 在图像上单击确定起点, 拖拉出一条直线, 单击后就确定了一条线段; 然后按 Alt 键创建第二条测量线。

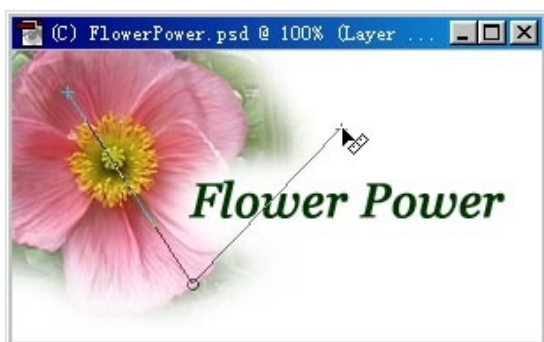


图6-22



图6-23

6.5 Hand Tool


使用 Hand Tool (平动工具)  可以在图像窗口中移动整个画布, 移动时不影响图层间的位置 (如图 6-24 所示)。Hand Tool 常常配合 Navigator 面版一起使用 (如图 6-25 所示)。




图6-24






图6-25

6.6 Zoom Tool

使用 Zoom Tool（缩放工具）可以对图像进行放大和缩小。选择 Zoom Tool 并单击图像时，对图像进行放大处理；按住 Alt 键，将缩小图像。

第七章 工具栏中的其他选项

7.1 色彩控制图标

利用色彩控制图标可以设定前景色和背景色。单击前景色或背景色会出现 Color Picker 对话框（如图 7-1 所示），在其中可选定所需颜色，Color Picker 对话框的具体使用方法，将在以后介绍。拾取色彩也可以直接在图像上或在 Swatches 面板中（如图 7-2 至 7-5 所示）。单击可以切换前景色和背景色；单击可以将前景色和背景色变为初始的默认颜色，即前景色为黑色，背景色为白色。

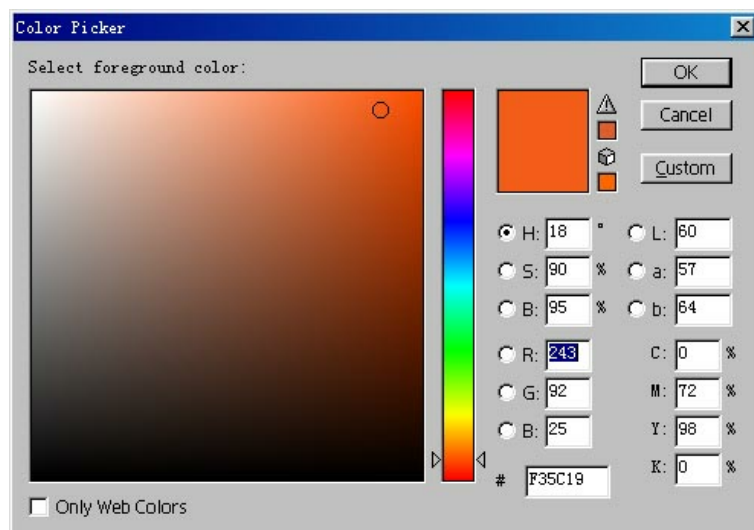


图7-1



图7-2



图7-3



图7-4

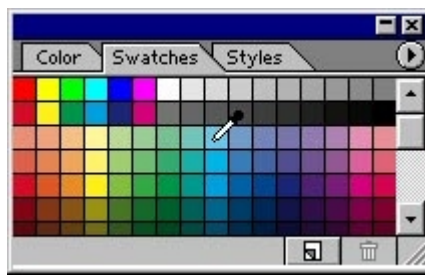



图7-5

7.2 模 式

利用模式图标可以在标准模式和快速蒙版模式下互相转变。快速蒙版模式可以在检验图像的同时，不需依靠 Channels 浮动面板的帮助，便可以编辑任意的选取范围。它的优点在于灵活、方便、快捷。几乎可以用 Photoshop 中的所有的编辑工具或滤镜来编辑蒙版。

7.2.1 建立快速蒙版

1. 使用选取工具，选取图像上需要编辑的区域（如图 7-6 所示）。
2. 单击工具箱下方的模式图标，进入快速蒙版模式。此时会有色彩覆盖在选择区域之外的被保护区域。Photoshop 默认的色彩为透明度为 50% 的红色（如图 7-7 所示）。



图7-6



图7-7

3. 需编辑蒙版可选择绘画工具，在图像上直接绘制即可。在默认的情况下，画黑色会增加蒙版的区域，减少选取范围，画白色与之相反，可根据色彩的深浅生成不同透明度的区域（7-8 所示）。

4. 单击工具箱下方的模式图标，回到标准模式。未受保护部分变为选区，而且支持羽化（如图 7-9 所示）。




图7-8



图7-9

5. 我们可以在选区内对图像进行编辑。

7.3 屏幕显示

利用屏幕显示图标, 可以在三种屏幕显示模式间互相转换。三种模式为：标准屏幕模式（如图 7-10 所示）、带有菜单的屏幕模式（如图 7-11 所示）和全屏模式（如图 7-12 所示）。

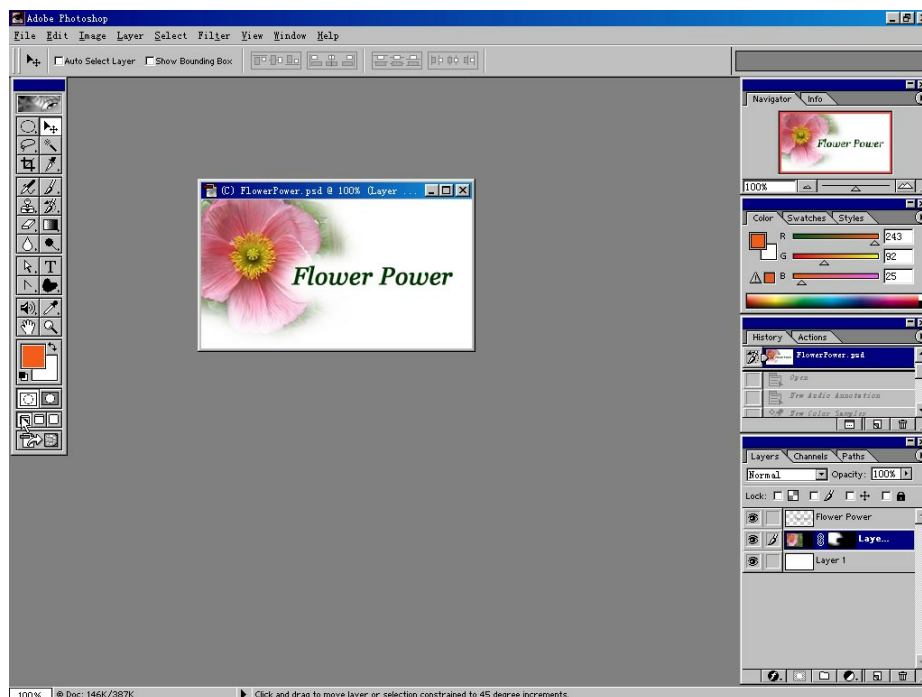


图7-10

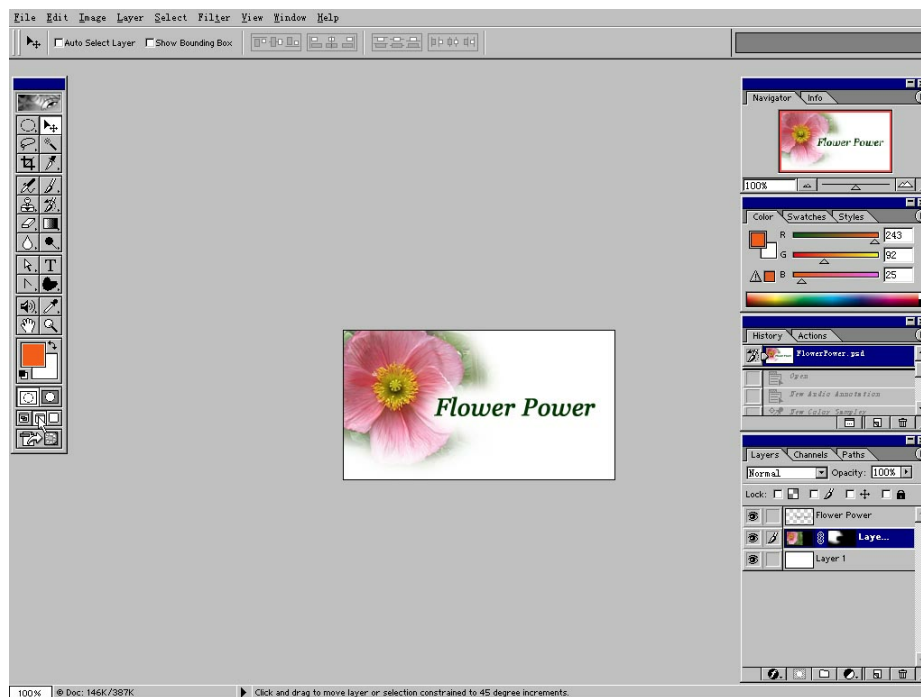


图7-11

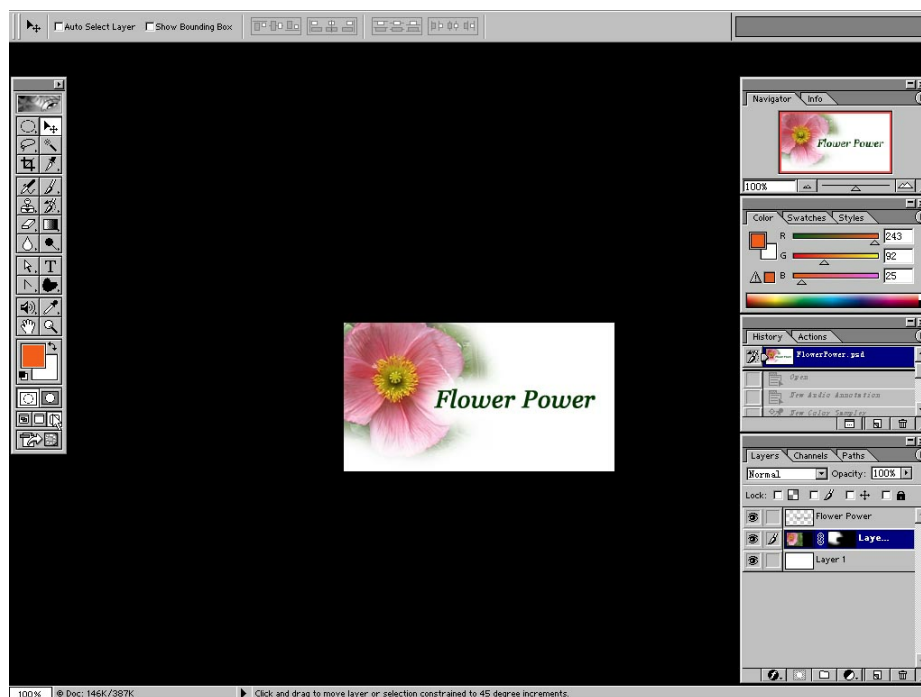



图7-12

7.4 快速 Image Ready 3.0

单击 Image Ready 3.0  图标，可以直接进入 Image Ready 3.0 软件（如图 7-13 所示）。

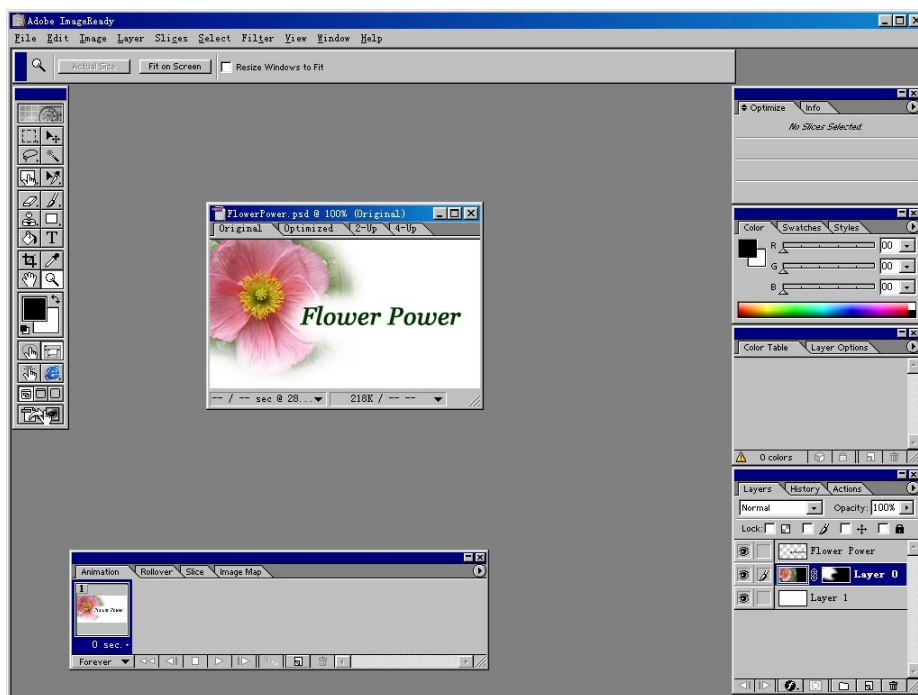


图7-13

第八章 File 菜单

File 菜单包括了打开、保存、输入、输出以及最终打印设置等功能，是需要经常访问的菜单之一。这些功能与其它一些应用程序非常类似，因此本章比较容易学习；但 File 菜单中也包含其它一些独特的功能（比如 Save for Web 命令和 Automate 命令），读者应该多留意这些功能，将其作为本章的重点。File 菜单如图 8-1 所示。



图8-1

8.1 New 命令（新建文件）

新建一个文件，并给出必要的设置，New 对话框如图 8-2 所示。

1. Name: 新建文件的名称，“Untitled-1”是 Photoshop 默认的名称，你可以将其更改为你喜欢的名字。

2. Image Size:

(1) Width: 新建文件的宽度，其中的“pixels”（像素）为宽度单位，也可以选择 inches（英寸），cm（厘米），points（磅），picas，columns（栏）为单位。

(2) Height: 新建文件的高度，单位同上。

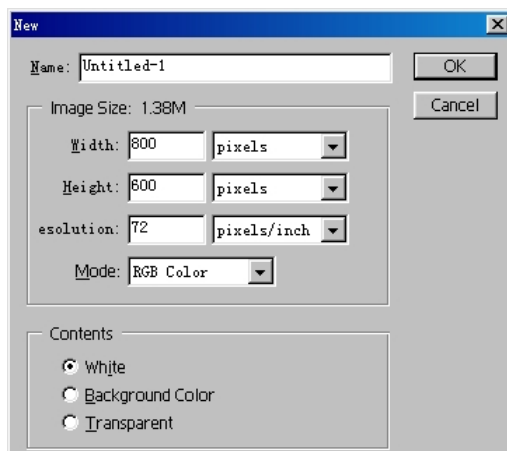


图8-2

(3) Resolution: 新建文件的分辨率，其中“pixels/inch” (每英寸多少像素)为分辨率的单位，也可以选择 pixels/cm（每厘米多少像素）为单位。

(4) Mode: 新建文件的模式，其中包括 Bitmap, Grayscale, RGB Color, CMYK Color, Lab Color 几种模式。

3. Contents: 新建文件的背景。

(1) White: 白色背景。

(2) Background Color: 以所设定的背景色（相对于前景色）为新建文件的背景。

(3) Transparent: 透明的背景（以交错的灰色及白色的格子表示）。

8.2 Open 命令（打开）

打开某种格式的文件。一般情况下“文件类型”默认为“All Formats”，也可以选择某种特殊文件格式，以在大量的文件中进行筛选。图 8-3 所示的是 Open 命令对应的对话框，图 8-4 显示的是 Photoshop 所支持的图像格式。

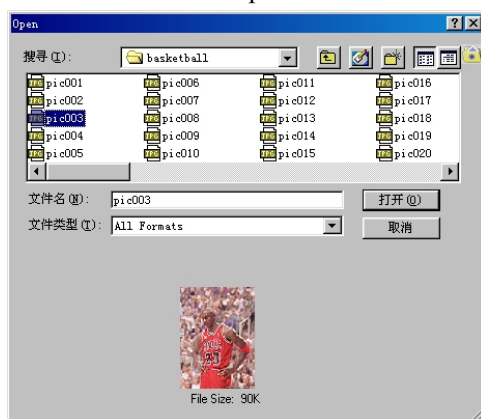


图8-3

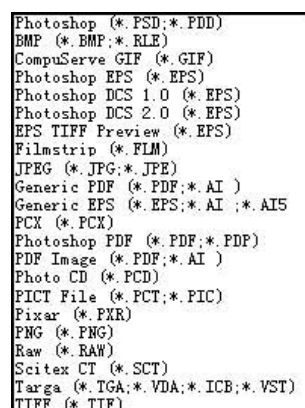


图8-4

Open 对话框下部的图片为所要打开文件的预览图，“File Size”为文件的大小。

8.3 Open As 命令（以某种特殊格式打开）

具体功能与 Open 命令相同。

8.4 Open Recent 命令（打开近期处理过的文件）

以最为快捷的方法打开近期处理过的文件，如图 8-5 所示。



图8-5

8.5 Close 命令（关闭文件）

关闭正在处理的文件。

8.6 Save 命令（保存文件）

保存正在处理的文件，并以原有的格式替换原有的文件。对于一个新建的文件点击“Save”命令时将出现“Save As”的对话框。希望用户养成随时保存文件的习惯，否则一旦出现意外情况，将会给你造成很大损失。

8.7 Save As 命令（另存为）

对于新建的文件或已经保存过的文件，可以使用 Save As 将文件另外保存为某种特定的格式，如图 8-6、图 8-7 所示。

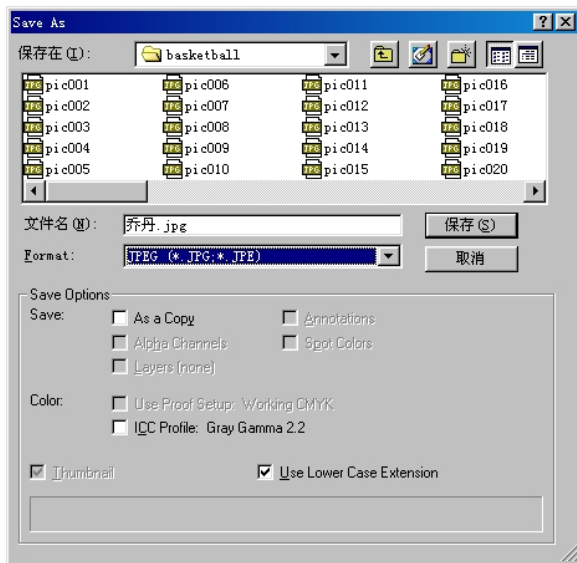


图8-6



图8-7

- **As a Copy:** 原有的 Save As a Copy 命令出现在 Save As 的对话框中，选择此功能将所编辑的文件存储成文件的副本并且不影响原有的文件。
- **Alpha Channels:** 当文件中存在 Alpha 通道时，可以选择保存 Alpha 通道（勾选此项）或不保存 Alpha 通道（不勾选此项）。要查看图像是否存在 Alpha 通道，选择 Window>Show Channel 打开通道面板，如图 8-8 所示（椭圆内为 Alpha 通道）。
- **Layers:** 当文件中存在多图层时，可以将图层与文件一起保存（勾选此项）或将所有图层合并并在为同一图层保存（不勾选此项）。要查看图像是否存在多图层，选择 Window>Show Layer 打开图层面板，如图 8-9（该文件中存在 3 个图层）所示。

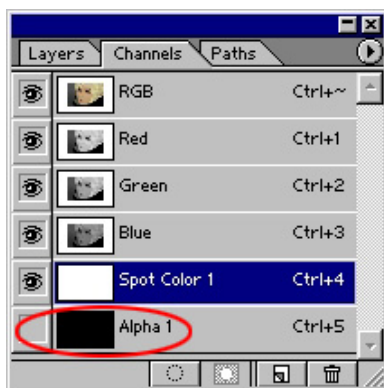


图8-8



图8-9

- **Annotation:** 当文件中存在注释时，可以通过此选项将其保存或将其忽略。Annotation（注释）在文件中如图 8-10 所示。
- **Spot Color:** 当图像中存在专色通道时，可以通过此选项将其保存或忽略保存。专

色通道同样在通道面板中查看，如图 8-11 所示。

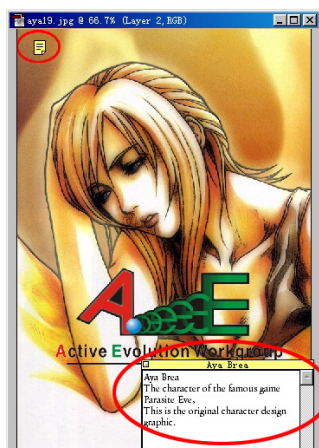


图8-10



图8-11

8.8 Save for Web (为网络保存)

在 Photoshop 6 为 Save for Web 选项增加了几个新功能，使得 Photoshop 的网络编辑功能更为强大。应用这一功能可以更轻松地网络优化图片甚至设计网页。下面将详细介绍这一新增功能。

图片在经过一定的编辑后，选择此选项，将出现如图 8-12 的对话框。

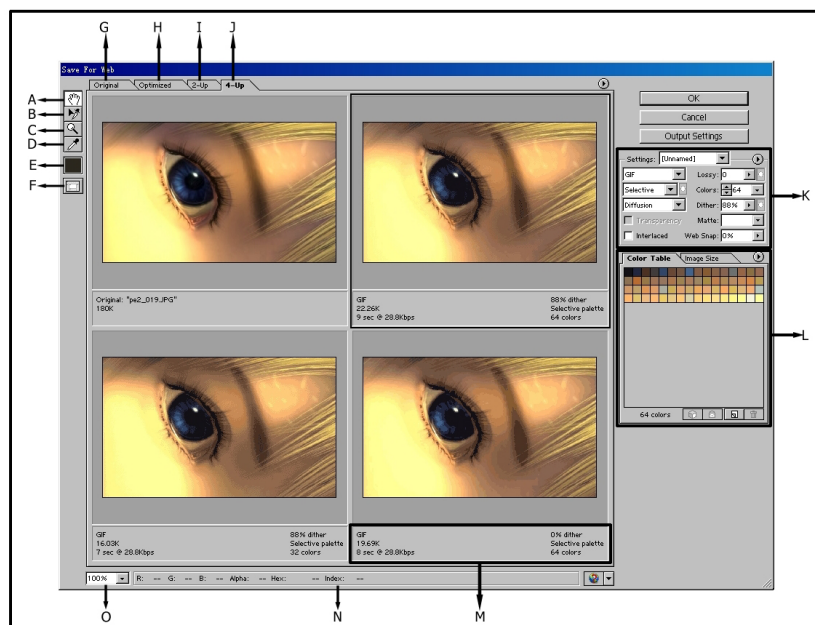


图8-12

A: 平动工具。当图像大小超出边框范围时, 用该工具来移动图像。

B: Slice 选择工具。用来编辑图片上的 Slice。

C: 放缩工具。

D: 颜色滴管工具。用来在图像上采集颜色。

E: 颜色滴管工具当前的颜色。

F: 显示或隐藏 Slice。

G、H、I、J: 分别为原始图, 优化图片, 原始图和优化图, 原始图和 3 种优化图四种视图方式。

K: 优化控制面板, 用于控制图片的优化方式。按照选择优化格式的不同, 可以分 GIF 控制面板, JPEG 控制面板, PNG-8 控制面板和 PNG-24 控制面板。

L: 颜色控制面板和文件尺寸调整面板。

M: 在这一区域中给出图片经过优化后的信息。

N: 光标所在点处图片的部分属性。

O: 图片显示比例。

下面介绍某些部分的具体功能。

8.8.1 几种常见的网络图片格式简介

- **GIF 格式:** Web 中最为常见的一种图片格式, 它通过减少图片中的颜色达到压缩文件的目的。通常 GIF 图片中包含的颜色要少于 265 种, 这样会对图像质量产生一定的影响, 通常使图像出现色带和斑点。GIF 格式可以有效地压缩单一颜色的区域并且保持其细节, 所以如果图像中的颜色很少且没有太多的颜色过渡, GIF 格式将是一种不错的图像优化格式, 这样的图像有很多, 比如各种简单的标志和各种文字图案。而且 GIF 格式允许图像具有透明效果, 对于一些网页设计家来说, 这一点是十分重要的。GIF 格式还可以播放动画, Web 上的许多动画都应用了 GIF 格式, ImageReady 就是一个可以制作 GIF 动画的工具软件。GIF 格式支持 Interlaced, 使图像在下载过程中逐渐变成清晰。
- **JPEG 格式:** 与 GIF 格式相比, JPEG 格式在处理具有很多颜色过渡或者必须以成千上万种颜色显示的图像时很有优势。具有这样特点的图像在压缩成同样的文件大小时, JPEG 格式的图像质量要远远高于 GIF 格式的图像, 如图 8-13 (GIF, 6.995K)、8-14 (JPEG, 6.967K) 所示。JPEG 格式通过减少图像中的数据达到压缩图像减少图像的文件大小的目的, 是一种有损压缩。压缩程度越大, 图像文件越小, 图像质量越低, 这时的图像将产生模糊感并且产生许多噪点。JPEG 图像不能控制图像的透明度。JPEG 格式提供 Progressive 选项, 使图像在下载过程中逐渐变得清晰。

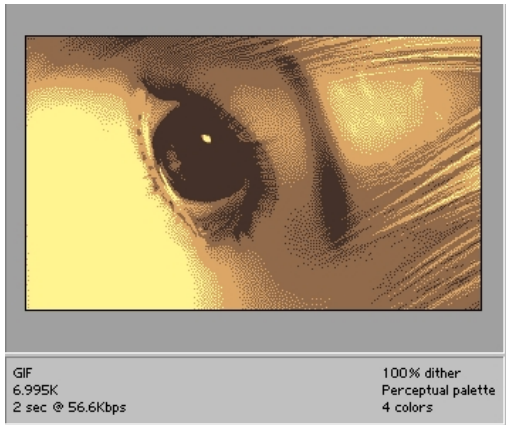


图8-13

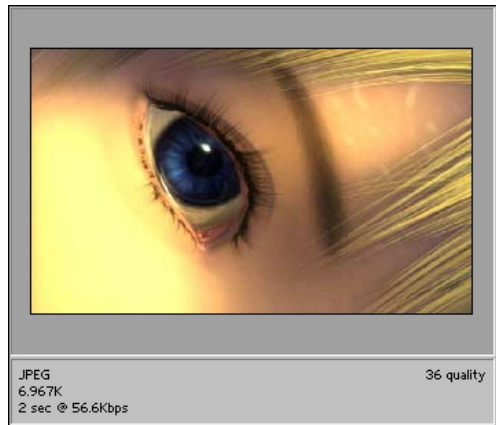


图8-14

- **PNG-8 格式和 PNG-24 格式：** PNG 格式是一种新型的文件格式。该格式是专门用来为网络优化压缩图像而设计的，有人预言 PNG 格式将取代 GIF 格式成为网络中的流行格式。PNG 格式保留图像中的所有颜色和所有的 Alpha 通道，这样可以使图像边缘更好地与浏览器背景混合。PNG 格式同样支持 Interlaced 功能和透明效果。PNG-8 格式与 GIF 格式十分类似，并且应用 8 位颜色；PNG-24 格式支持 24 位颜色，与 JPEG 格式类似，它可以更好地处理含有大量颜色和颜色渐变的图像，并且保持图像的细节，但图像的文件大小一般很大且不能控制。

8.8.2 GIF 图片优化面板

通过对该面板调节，控制 GIF 图片的优化效果，如图 8-15 所示。

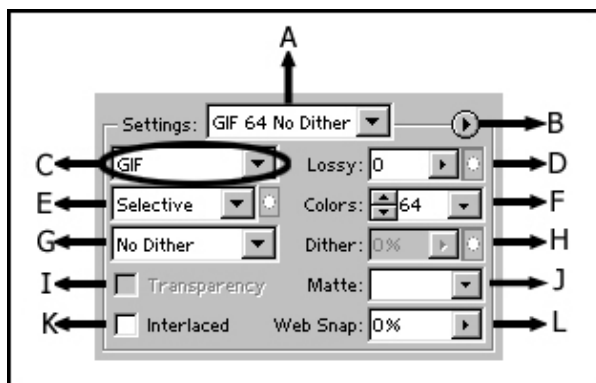


图8-15



图8-16

A：几种默认的优化方式，如图 8-16 所示。每一种设置都对应一定的 C 至 J 的属性。当 C 至 J 的属性设置与任何一种默认的设置不符时，该项将显示为[Unnamed]。

B：点击该按钮将出现一个菜单，如图 8-19 所示。



图8-17

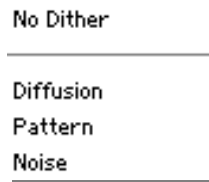


图8-18

Save Setting 和 Delete Setting 是保存新的设置和删除已有的设置。
 点击 Optimize to File Size（按照图像文件大小优化）将出现如图 8-20 的对话框。



图8-19

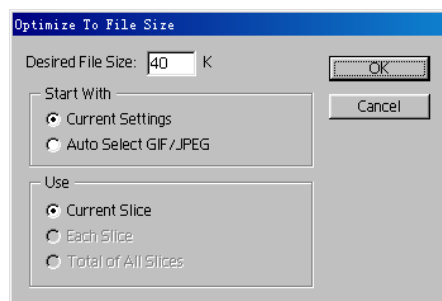


图8-20

Desired File Size: 选择你希望的文件优化后的大小；

Current Setting: 保留图 8-15 中 C 项中已经设定图像格式；

Auto Select GIF/JPEG: 根据你设定的文件最终大小自动选择 GIF 或 JPEG 格式为图像进行优化，使优化后的图像处于更好的效果。

C: 当该项选中 GIF 时，该面板即为 GIF 图片控制面板，最终将图片转换成 GIF 格式。

D: 控制图像损失的大小，该选项值越大，图像文件大小越小，图形的质量越低，如图 8-21（Lossy: 0），8-22（Lossy: 80）所示。

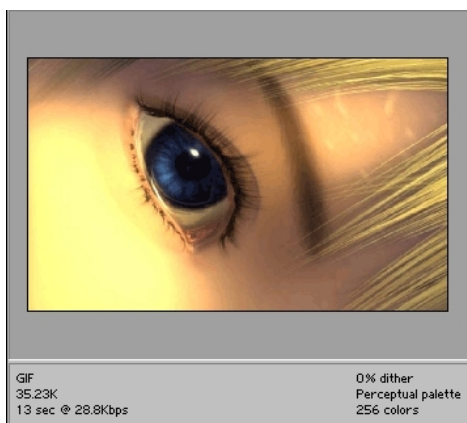


图8-21

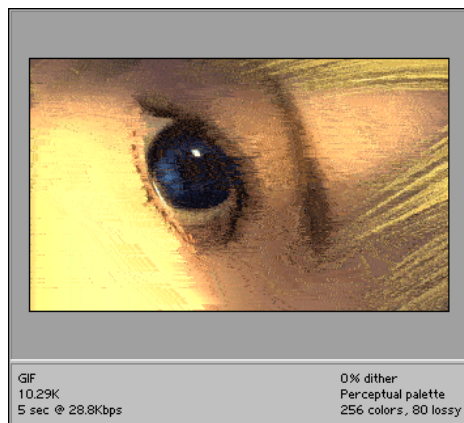


图8-22

E: 提供几种不同的图像颜色优化算法, 如图 8-17 所示。

F: 设定颜色的数目。颜色数目越多, 图像质量越高, 文件大小越大。颜色数目越少则反之。如图 8-23 (Color: 256) 和 8-24 (Color: 16) 所示。

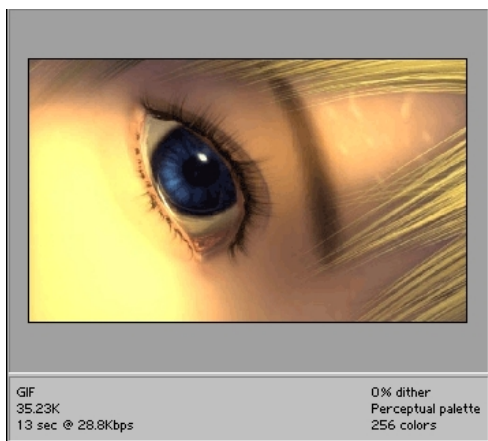


图8-23

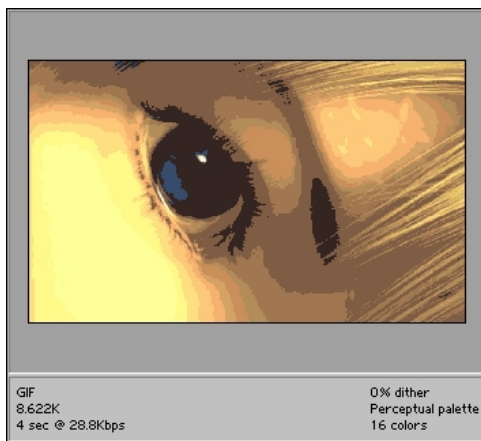


图8-24

G: 抖动模式选择, 如图 8-18 所示。

H: 抖动程度设置。图片的质量不是很高时, 设置抖动模式可以提高图像的质量, 但这也会增加图像文件的大小。如图 8-25 (No Dither) 和图 8-26 (Diffusion, Dither: 100%) 所示。

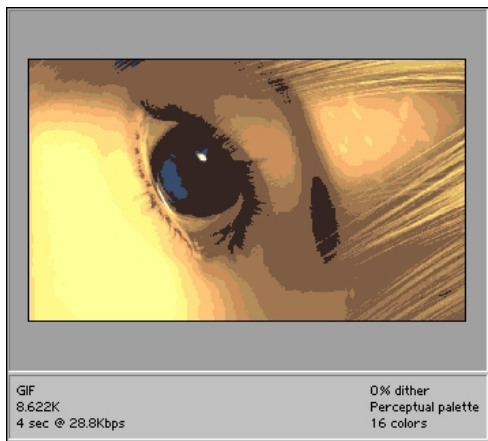


图8-25

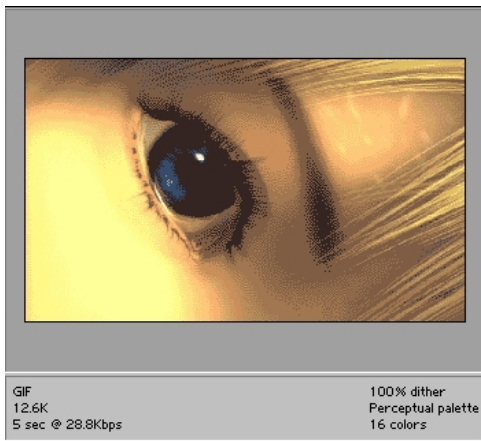


图8-26

I: 在优化存在透明部分的图片时, 选择此项时完全透明的部分将保持为透明, 不完全透明的部分将被模板颜色 (Matte) 填充。不选此项时, 透明的部分将完全由模板颜色填充。

J: 模板颜色。可以更改成其它颜色。

为了更好的理解 I 和 J 的功能, 请参考图 8-27, a: 原图; b: 选择了 “Transparency”, Matte 的颜色设置为白色; c: 选择了 “Transparency”, Matte 的颜色设置为红色; d: 没有

选择“Transparency”，Matte 的颜色设置为绿色。

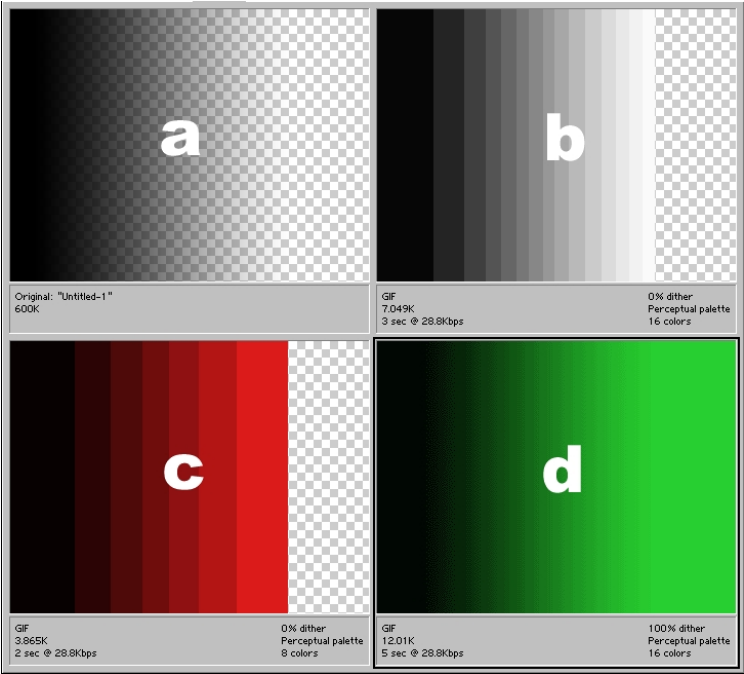


图8-27

K: 一种下载模式。图片在下载过程中由低分辨率到高分辨率，使下载时间看起来好像缩短了。但选择此项时会增加文件的大小，并且不可以设置“Lossy”选项。

L: 将图片颜色自动替换 Web 调色板的颜色。所设的值越高，替换的颜色越多。

8.8.3 PNG-8 图片优化面板

该面板与 GIF 图片优化面板基本相同，如图 8-28 所示，这里不再累述。

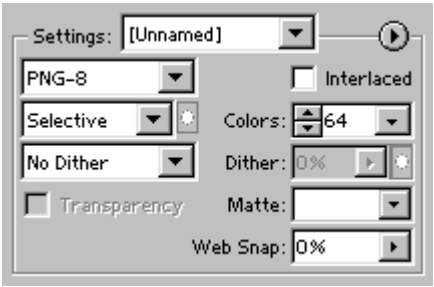


图8-28

8.8.4 JPEG 图片优化面板

图 8-29 显示的是 JPEG 图片优化面板。

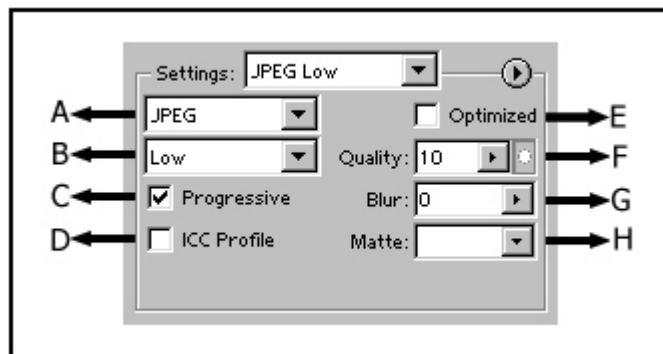


图8-29

A: 在此选择 JPEG 格式后，该面板及变为 JPEG 图片优化面板。

B: 用来控 JPEG 格式的图片质量，可以选择 Low（低质量），Medium（适中的），High（高质量），Maximum（最高质量）等四个选项。

C: 该选项具有如下功能：如果图片经该选项处理，则在用网络浏览器浏览图片时，图片在下载完毕前将以低分辨率显示。

D: 提供颜色校对功能，但不是所有浏览器都支持，并且增加文件大小。

E: 加强图片质量并且稍微降低图片文件大小。

F: 控制图像质量，与B项功能对应。如图8-30（Low, Quality: 0）及图8-31（Maximum, Quality: 100）。



图8-30

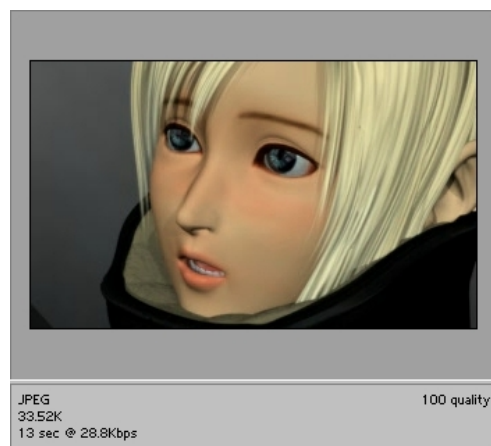


图8-31

G: 模糊程度设置。此项设定值越大，图像质量越低但图片文件大小越小。如图 8-32（Blur: 2）及图 8-33（Blur: 0）。

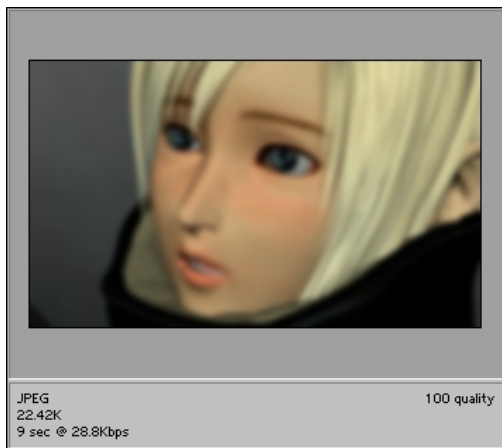


图8-32

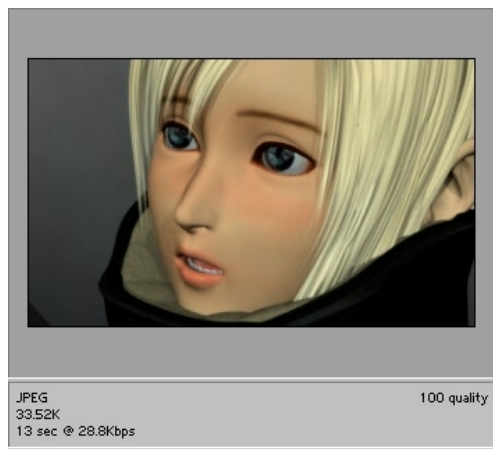


图8-33

H: 该项与处理 GIF 图像时的功能相同。

8.8.5 PNG-24 图片优化面板

图 8-27 显示的是 PNG-34 图片优化面板。该面板所有功能都已经涉及过，不再累述。

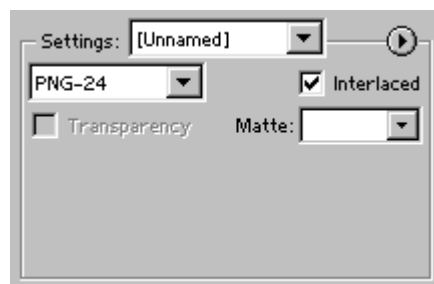


图8-34

8.8.6 颜色控制面板

在为图像优化时，如果选择 GIF 格式或 PNG-8 格式，将会出现如图 8-35 所示的颜色控制面板。点击颜色面板右上角的小三角标记，将出现一个菜单，如图 8-36 所示。这两个部分提供了新建、删除、选择、锁定、排列颜色以及加载、保存调色板的功能

对于 GIF 格式和 PNG-8 格式，为了压缩文件的大小，减少图像中的颜色是十分必要的，这时可以应用颜色控制面板编辑图片的颜色。一旦将图像中的某一种颜色删除，删除的颜色区域将被颜色板中类似的颜色取代，如果这两种颜色的区别不是很明显，不会对图像产生多大的影响；但如果要删除的颜色是图像中某一区域所特有的，在颜色面板中这种颜色和其它颜色区别很明显，那么最好不要删除这种颜色，否则会使图像产生很大改变。

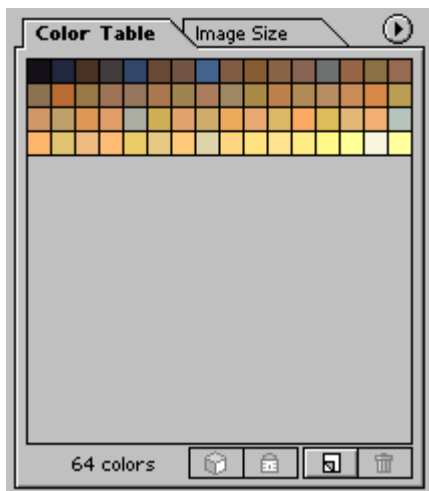


图8-35

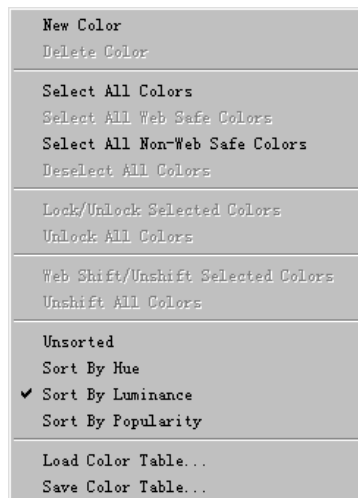


图8-36

8.8.7 文件尺寸调整面板

可以通过调节此面板上的参数，改变原始图片的尺寸，如图 8-37。

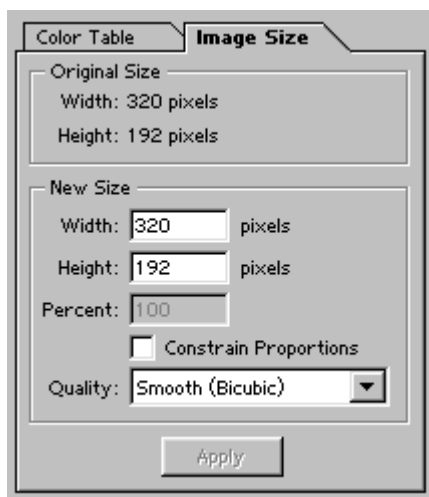


图8-37

1. Original Size: 图片的原始尺寸。

(1) Width: 原始文件的宽度。

(2) Height: 原始文件的高度。

2. New Size: 新的尺寸。

(1) Width: 新的宽度。

(2) Height: 新的高度。

(3) Percent: 比例。

- Constrain Proportions: 保持纵横比例不变。

(4) Quality: 这里提供了两种重新制定图片尺寸的方式。

- Jagged (Nearest Neighbor): 速度快，但不是十分准确。可以用来处理一些简单的图片。
- Smooth (Bicubic): 速度慢，但更为准确些。

8.8.8 对 Slice (切片) 的优化

Slice (切片) 的功能主要是为了制作网页，用它来给网页划分不同的点击区域，在每个点击区域中给出不同的链接地址。可以说将一幅图片划分成一定数量的 Slice (切片) 是创建网页的第一步。在 Photoshop 6 中新增添了 Slice 的概念并在 Save for Web 中提供了对 Slice 覆盖区域进行图像优化的功能，这使 Photoshop 的网络功能更为强大，毫不夸张

的说，现在只用 Photoshop 一个软件就可以制作出具有专业水平的网页。下面我们通过一个实例，具体说明 Save for Web 对话框中如何优化编辑 Slice，最终完成一个简单网页的设计过程，而且也希望通过对这个实例的学习，你能复习前面所学习的内容，更好的掌握 Save for Web 这一命令。

实例一 对 Slice（切片）的优化和编辑

1. 打开图片，用 Slice（分割）工具在图像上创建两个如图 8-38 所示的 user-slice（用户切片），Slice03 和 Slice06，可以看到同时又自动生成了许多其它的 Slice 区域，这些区域叫做 auto-slice（自动切片）。



图8-38

2. 点击 File\Save for Web 命令，将出现如图 8-39 所示的对话框（选择了 2-Up 的视图方式），这时这个图片已被优化成 GIF 格式，文件大小 26.63K，较 2.25M 的原文件要小得多。因为还没有选择任何的 Slice，可以看到右侧面板中显示着 No Slices Selected.

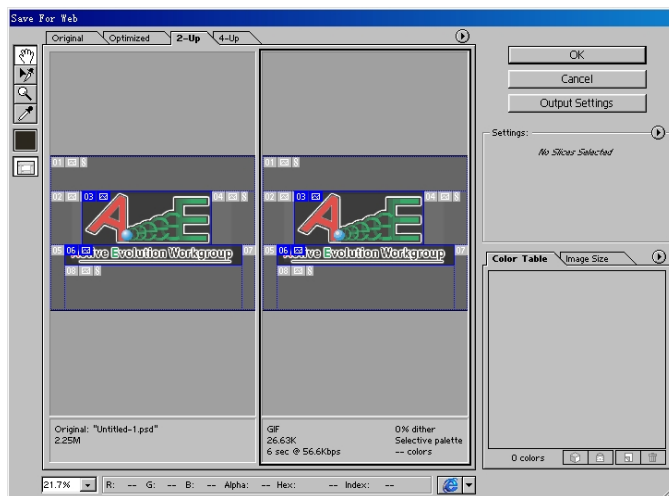


图8-39


3. 将视图方式改变为 Optimized 方式。点击 Slice Select (切片选择) 工具，选择 Slice03 区域，这时 Slice03 区域变得更加清晰，边界变成黄色，注释栏中显示选区内图像文件的大小为 11.67K，并且右侧的优化面板出现了优化选项，如图 8-40 所示。



图8-40

4. 因为处于 Slice03 区域中的图像颜色过渡比较明显，因此用 GIF 格式优化图像会出现许多色带，因此选择 JPEG 格式对该区域的图像进行优化，优化的设置优化后的效果如图 8-41 所示，读者可以将其与图 8-40 进行比较，最终文件大小为 27.17K。



图8-41

5. 对于 Slice06 区域内的图像，没有颜色过渡，颜色种类很少，非常适合用 GIF 格式进行优化，优化设置和优化后的效果如图 8-42 所示，最终文件大小为 11.07K。注意颜色

越少，图像越小。

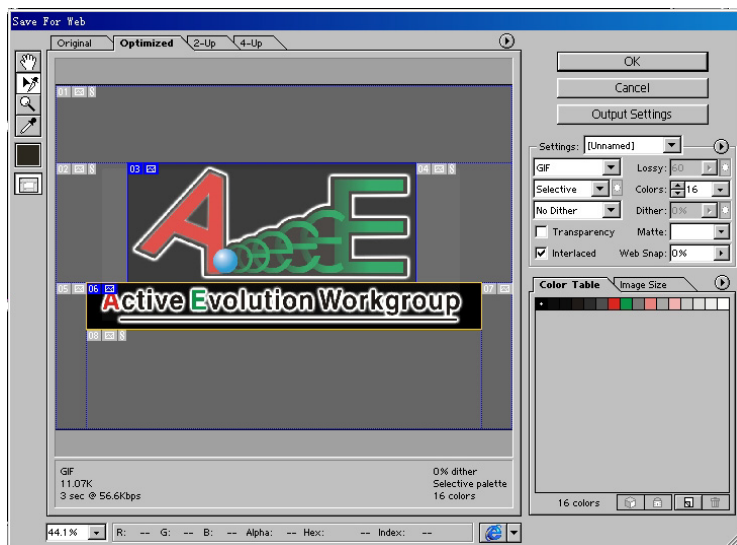


图8-42

6. 选择其它选区（点击选区的同时按住 Shift 键，可以同时选择多个选区），进行适当的优化，如图 8-43 所示。

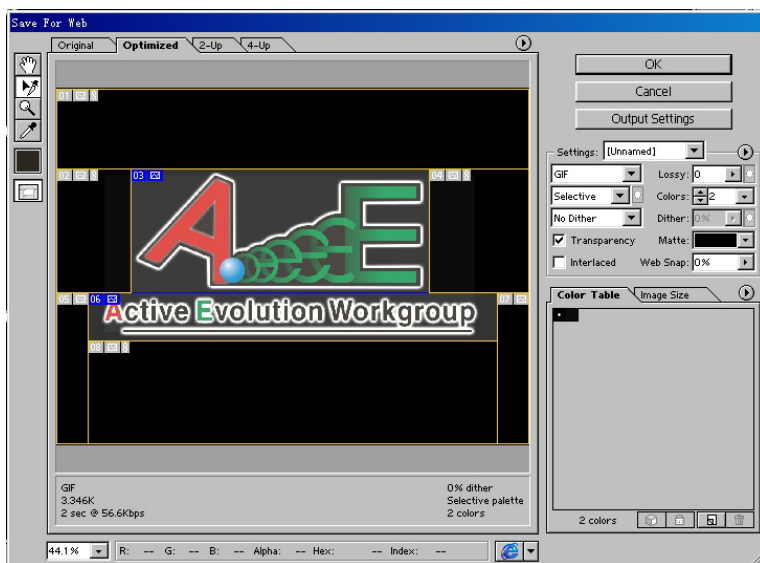


图8-43

7. 对图像的优化到此完毕，现在开始编辑 Slice，使其具有网络链接功能。双击 Slice03，这时将出现一个对话框。先在 SliceType 中选择 Image，然后在其中输入你的链接和其它相关信息，如图 8-44 所示。再选择 No Image，在其中输入当没有图像显示时应该出现在选区中的文字并且设置文字在选区中的位置和文字的背景，如图 8-45 所示。将点击对话框中的 IE 图标预览没有图像时的效果，如图 8-46 所示。同样的方法编辑 Slice06。注意最

后在 Slice Type 中选择 Image 再点击 OK，否则在生成的网页中该选区中的图像将消失。

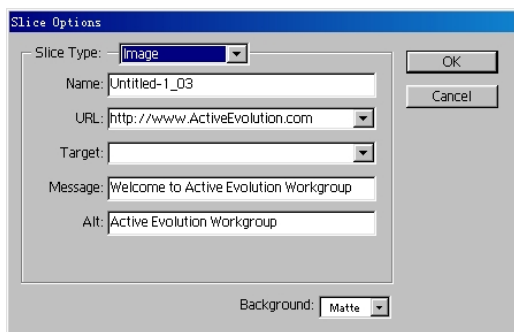


图8-44

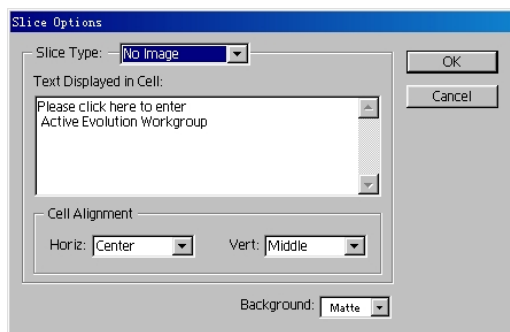


图8-45



图8-46

8. 所有设置完毕之后，点击 OK，将出现保存文件的对话框，在保存类型中选择 HTML and Image(*.html)，命名文件，保存。打开保存过的文件，效果如图 8-47（椭圆形和方形区域内的文字分别为 Alt 和 Message）所示。到这里我们完成了一个简单网页的制作过程。

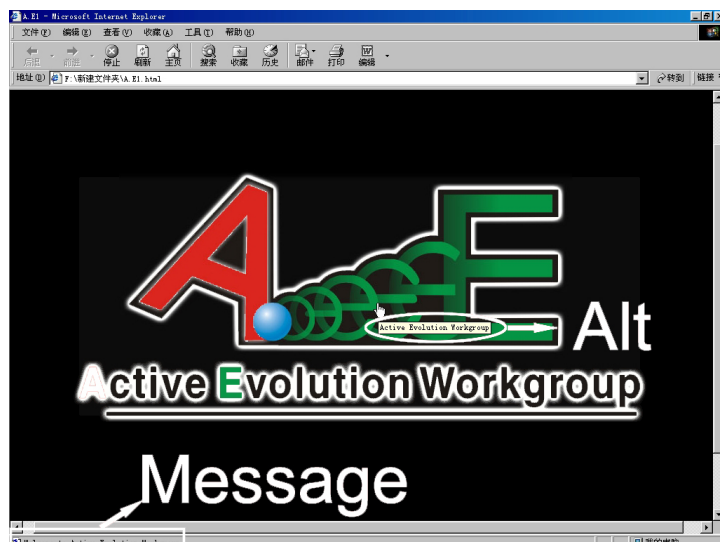


图8-47

8.9 Revert（恢复）

将文件恢复到最后一次保存过的状态。

8.10 Place（置入）

置入矢量图（支持 AI, EPS 等文件格式）和 PDF 文档（将 PDF 文件当作一个整体置入），与 Adobe 公司的其他两个软件——Illustrator, Acrobat 紧密联接。

实例二 置入 AI（Adobe Illustrator）文件

1. 找出所需的矢量图形，并点击“Place”按钮。如图 8-48 所示。



图8-48

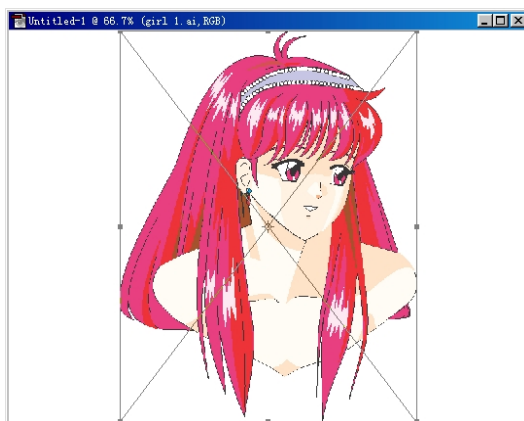


图8-49

2. 置入后的图形如图 8-49 所示，调整矢量图形的大小，并且可以对其进行旋转（图 8-50）。调整完毕后按“Enter”键结束操作，矢量图片将转变为位图，如图 8-51 所示。

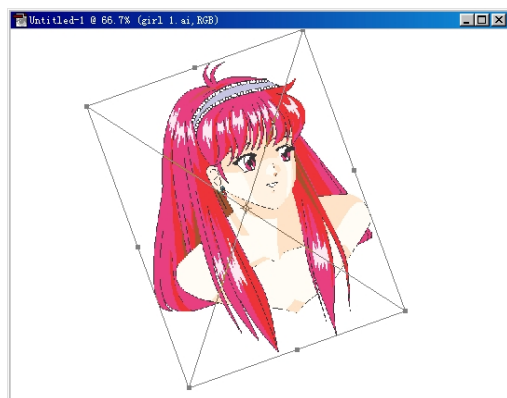


图8-50

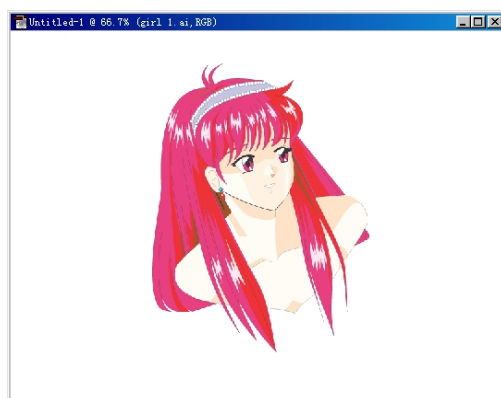


图8-51

实例三 置入 PDF 文件

1. 新建一个文件，文件尺寸 800×600，白色背景。
2. 将文件类型更改为*.PDF，找到要置入的 PDF 文件，点击 Place（置入），如图 8-52 所示。
3. 这时将出现如图 8-53 所示的对话框，在其中选择要置入的页数，点击 OK。

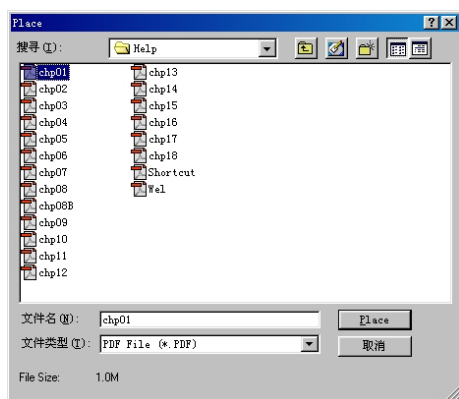


图8-52

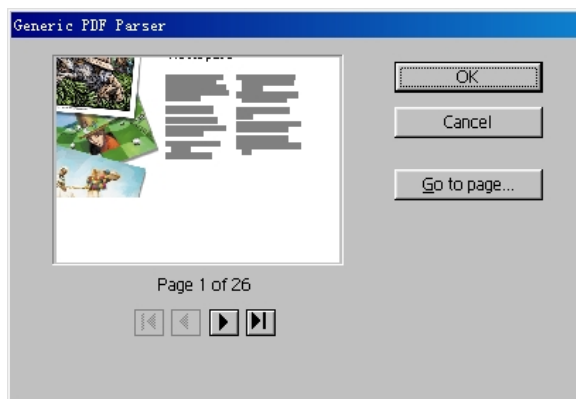


图8-53

4. 调整 PDF 文件的尺寸，必要时旋转方向（方法与置入 AI 文件相同），如图 8-54 所示。调整完毕按“Enter”键确定。这时 PDF 文件将转变成一幅 PSD 图片（图 8-55）。

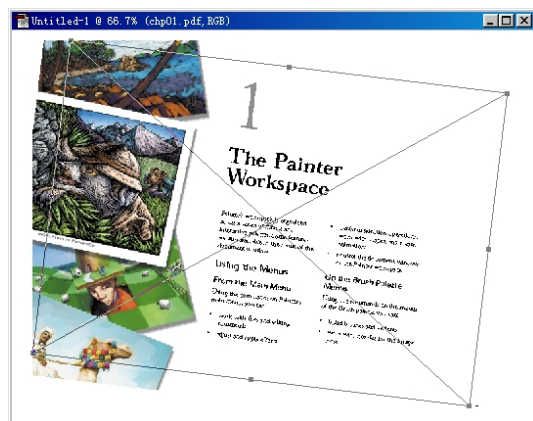


图8-54

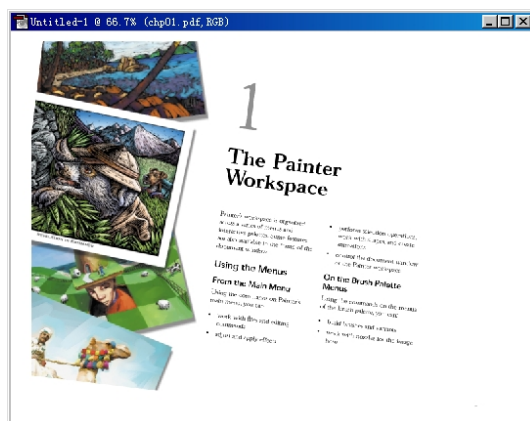


图8-55

8.11 Import（输入）和 Export（输出）

输入输出一定格式的文件或特殊对象，如图 8-56 和图 8-57 所示。



图8-56



图8-57

- **Import PDF Image:** 输入 PDF 文件中的图像（查找 PDF 文件中的所有图片，根据用户的选择将图片导入）。当输入 PDF 文件时将出现如图 8-58 所示的对话框，用户可以在其中预览 PDF 文件中的所有图片并选择需要图片导入 Photoshop，输入效果如图 8-59 所示。

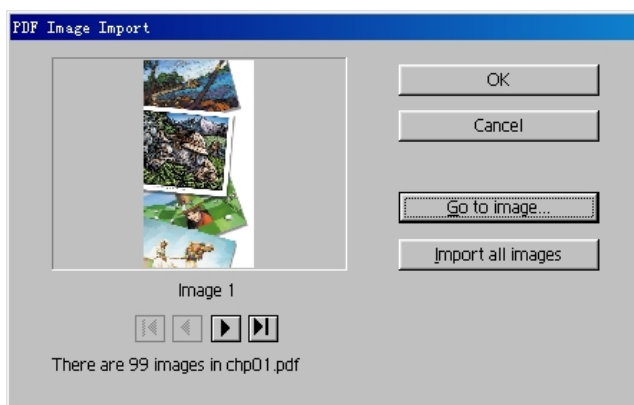


图8-58



图8-59

- **Import Annotations:** 这是一个新的命令，在 Photoshop 6 中引入了 Annotation（注释）这一概念，并允许创建，编辑，保存注释，当然也应该可以将一个文件中的注释导入到另一个文件之中，这就是 Import Annotations 这一功能。

要将一个文件中的注释导入给另一个文件，首先将文件保存成 PDF 格式，并且在保存对话框中勾选 Annotations 选项，如图 8-60 所示。打开另一个文件，选择 Import Annotations 命令，可以看到在文件中将出现本来存在于另一个文件中的注释，如图 8-61 所示。

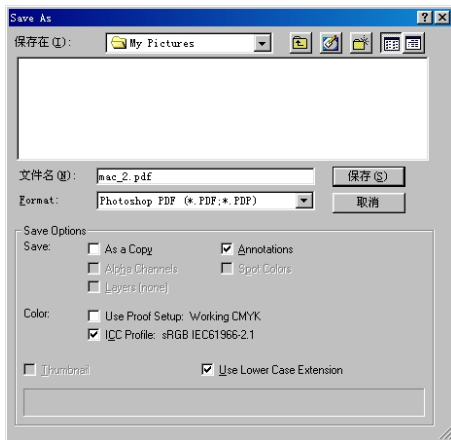


图8-60

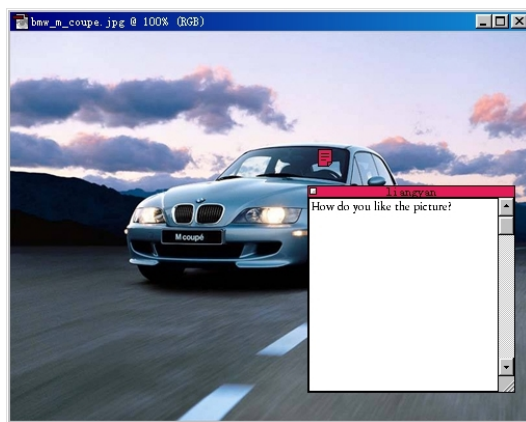


图8-61

- **Export Paths to Illustrator:** 为 Adobe Illustrator 输出路径。

8.12 Manage Workflow（管理工作流程）

提供网络在一个工作组的计算机之间互相传递交流数据，更好地控制管理一个任务的工作流程。

8.13 Automate（自动化处理）

自动处理一个或多个文件，大幅度提高工作效率。在子菜单中提供了 Batch（批处理），Create Droplet（生成 Droplet 程序），Conditional Mode Change（格式转换），Contact Sheet II（图标目录），Fit Image（调整尺寸），Multi-Page PDF to PSD（多页 PDF 文档转换 PSD 文件），Picture Package（图片包装），Web Photo Gallery（网络图片画廊）等功能，如图 8-62 所示。



图8-62

1. **Batch:** 批处理。使多个文件执行同一个动作（Action）命令。对话框如图 8-63 所示。

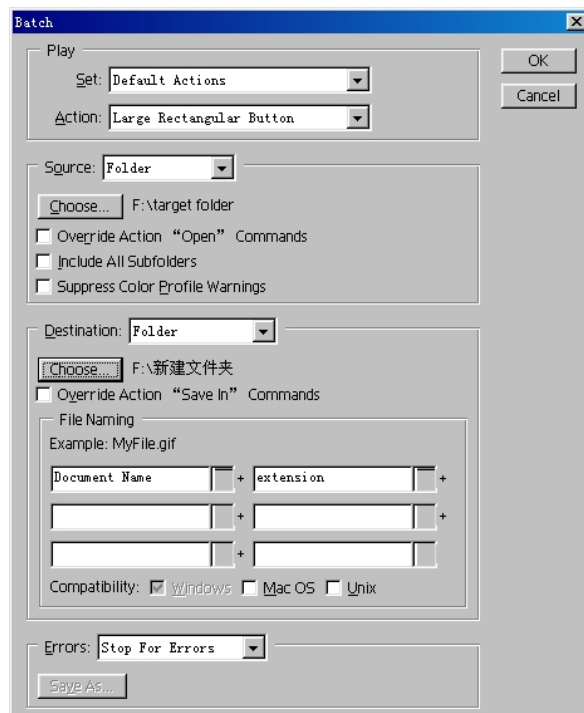


图8-63

(1) Play: 在其中选择需要执行的动作命令。

- Set: 选择动作组合, 这取决于你在 Action 面板中加载的动作组合, 如果你在 Action 面板中只加载了 Default Actions (默认动作组), 那么在 Set 中你也只有该动作组可以选择。
- Action: 选择一个动作组中的具体命令。

(2) Source: 选择将要处理的文件来源, 可以是一个文件夹中的所有图像, 也可以是输入或打开的图像。

- 当在 Source 中选择 Folder 时, 对话框提供的选项依次为 Choose——选择文件夹, Override Action “Open” Command——忽略动作中的“打开”命令, Include All Subdirectories——对该文件夹内所有子目录下的图片同样执行动作, Suppress Color Profile Warnings——禁止颜色警告。
- 当在 Source 中选择 Import 时, 对话框出现选项为 From...——选择输入文件类型。
- 当在 Source 中选择 Opened Files 时, 对话框内不提供任何选项。

(3) Destination: 选择文件的最后保存方式。提供三种选择: None 不对图像进行任何保存, 将处理后的文件打开放入 Photoshop 之中; Save and Close 保存文件后关闭; Folder 是将文件保存到一个文件夹中。

- 当在 Destination 中选择 Folder 时, 几个选项将被激活: Choose——选择文件夹, Override Action “Save In” Command——忽略动作中的“保存在”命令, File Name——确定文件名称。

(4) Error: 提供遇到错误时的两种方案，一是遇到错误时停止，二是将错误信息保存。

2. Create Droplet: Droplet 是在 Photoshop 6 中引入的一个新概念(其实在 ImageReady 2.0 中已经存在对 Droplet 的应用)，其图标如图 8-64 所示。



图8-64

Droplet 是一个用来将 Action（动作）加载到一个文件或一个文件夹上的可执行程序，当然完成动作过程还需要启动 Photoshop 程序，然后在其中进行处理，但是如果要高频率地对大量的图片进行同样的动作处理，应用 Droplet 可以大幅度提高工作效率。下面将详细介绍如何创建一个 Droplet。

点击 File\Automate\Create Droplet 命令，将出现如图 8-65 所示的对话框。

可以看到这个对话框与 Batch 命令的对话框十分相似，其实 Droplet 就类似 Batch 命令的保存，并且可以用这个保存过的文件处理大量的图像文件。

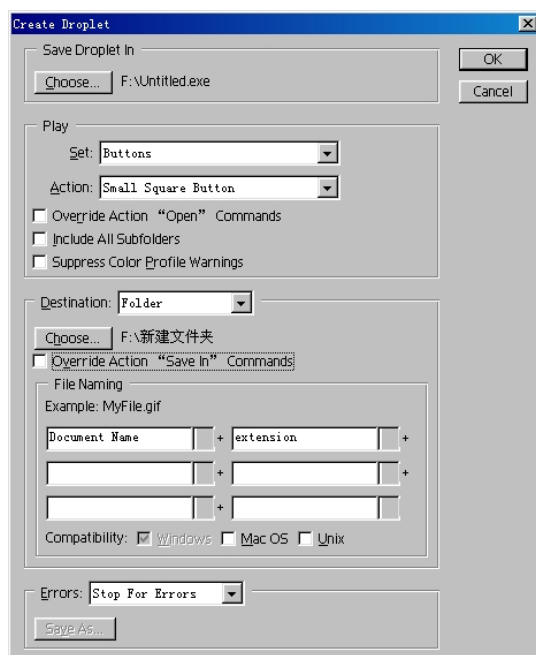


图8-65

(1) Save Droplet In: 选择一个地址保存生成的 Droplet。在 Choose... 选项中可以为这个 Droplet 重新命名，缺省时的命名为 Untitled.exe。

(2) Play: 选择一个动作组中的具体动作，这一系列选项与 Batch 中的选项相同，从略。

(3) Destination: 确定如何保存处理过的文件，这一系列选项与 Batch 中的选项相同，从略。

(4) Errors: 与 Batch 对话框相同，从略。

所有选项都设置完毕后，点击 OK 确定，则在你选定的文件夹中将生成一个名称为 Untitled 的可执行文件。

使用 Droplet 的方法很简单，只需要将准备处理的文件或文件夹拖动到 Droplet 文件的图标上即可，如图 8-66 所示。这时 Photoshop 就自动开始对文件夹中的文件进行动作处理。

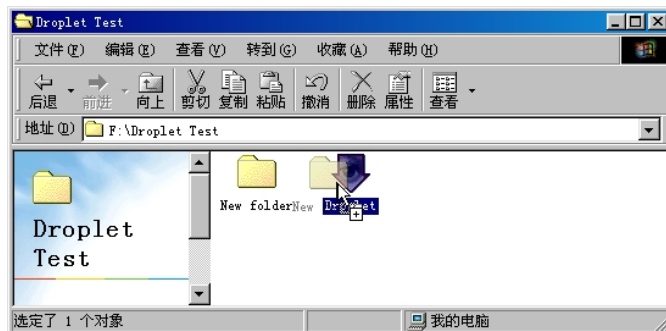


图8-66

3. Conditional Mode Change: 将一种或几种文件格式转换成另一种文件格式。对话框如图 8-67 所示。

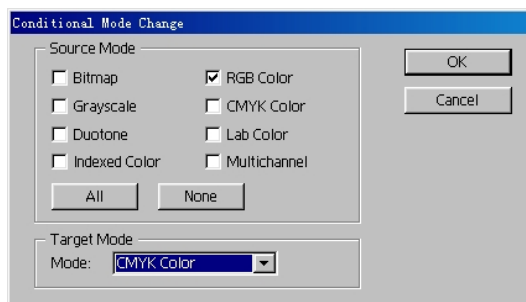


图8-67

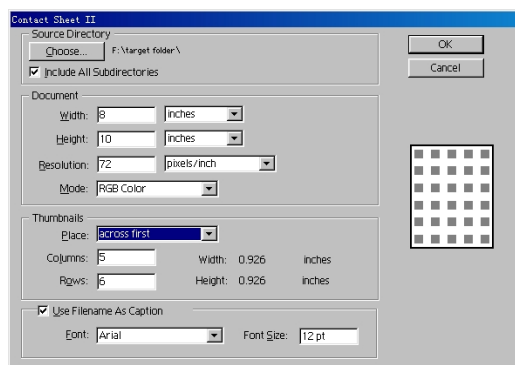


图8-68

(1) Source Mode: 选择源文件格式。

(2) Target Mode: 选择需要转换的目标格式。

4. Contact Sheet II: 将文件夹中的多个文件制作成缩图目录。对话框如图 8-68 所示。

(1) Source Directory: 选择来源文件所在的文件夹。

(2) Document: 设置目录的属性。

- Width: 设置目录宽度。
- Height: 设置目录高度。
- Resolution: 设置目录的分辨率。
- Mode: 设置目录的颜色模式。

(3) Thumbnail: 设置图标的摆放模式。

- Place: 提供两种图标的摆放方法，across first 按照从左到右排列的顺序排列图标，down first 按照从上到下的顺序排列图标。

- Columns: 横排图标数。
 - Rows: 纵列图标数目。
- (4) Use File Name As Caption: 是否用文件名作为目录中图像的说明文字。
- Font: 选择字体。
 - Font Size: 选择字体大小。

图 8-69 是用 Contact Sheet II 制作的一份图像目录。

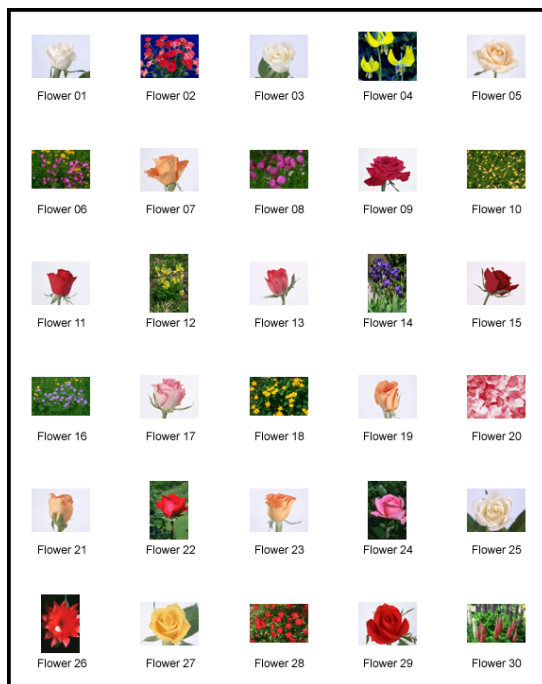


图8-69

5. Fit Image: 自动调整文件尺寸大小。设定一个宽度或高度值后，另一个值会根据图像自动调整。对话框如图 8-70 所示。

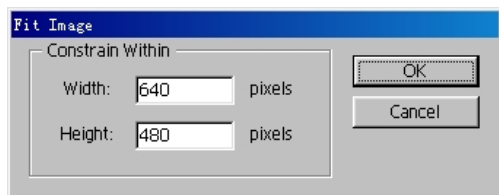


图8-70

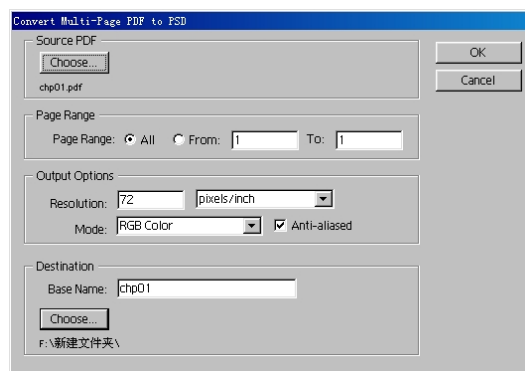


图8-71

6. Multi-Page PDF to PSD: 将多页的 PDF 文件转换为 PSD 文件。对话框如图 8-71 所

示。

(1) Source PDF: 确定源文件的位置。

(2) Page Range: 设定需要转换的页数。All 转换所有页数, From...to...从某页转换到某页为止。

(3) Output Options: 设定转换后 PSD 图像的属性。

- Resolution: 分辨率的设定。
- Mode: 颜色模式的设定。
- Anti-aliased: 是否应用抗锯齿功能。

(4) Destination: 控制文件输出。

- Base Name: 文件的基本名称。
- Choose: 选择在哪个文件夹中保存 PSD 文件。

7. Picture Package: 该命令将一幅图片的众多副本按照一定的布局排布在一张纸上, 模仿传统的 Photo Package (照片包装), 对话框如图 8-72 所示。

(1) Source Image: 选择来源文件。如果选择了 Use Frontmost Document, 即将 Photoshop 打开的一系列图片中的最上层的图片作为源文件。

(2) Document: 在其中设置 Picture Package 的属性。

- Layout: 选择布局方式。
- Resolution: 选择将要生成的 Picture Package 的分辨率。
- Mode: 选择 Picture Package 的颜色模式。

所有选项都设定完毕后, 点击 OK, 最终生成的 Picture Package 效果如图 8-73 所示。

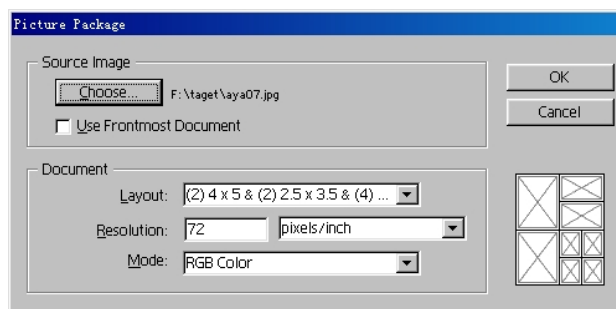


图8-72



图8-73

8. Web Photo Gallery: 制作网络图片画廊。

实例四 制作一个图片画廊网页

1. 点击 Web Photo Gallery 选项, 将出现如图 8-74 所示的对话框。在对话框中进行必

要的设置。

- **Styles:** 在这里有四种网页样式可供选择，在本例中选择了“Simple Style”（简单风格）。
- **Option:** 分四步设置该网页，第一步设置“Banner”（横幅）的属性。
Site Name: 网页名称。
Photographer: 图片制作人。
Date: 制作日期。
Font: 选择横幅字体。
Font Size: 字体大小。
- **File:** 图片来源及最终存储地点
Source: 文件来源，选择一个合适的文件夹。
Include All Subdirectories: 包括这个文件夹下的所有子目录
Destination: 处理后的存储地点。

2. 在 Option 中选择第二项“Gallery Images”对画廊中的图片进行设置，如图 8-75 所示。

- **Border Size:** 边界大小。
- **Resize Images:** 重新设定图片的大小。
- **JPEG Quality:** 图片质量设定，该项在处理网络上的图片时很有用，因为要涉及到下载速度的问题。

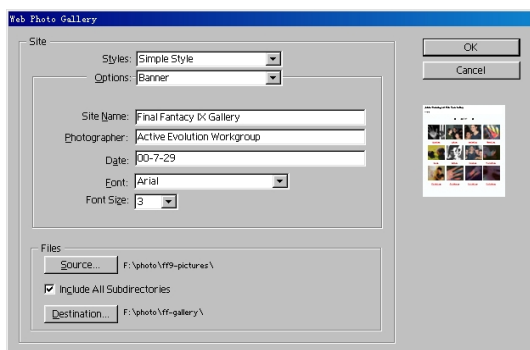


图8-74

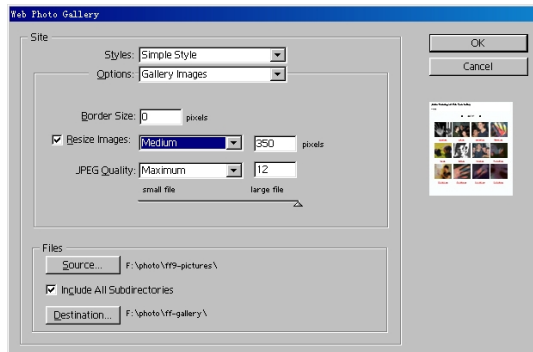


图8-75

3. 在 Option 中选择第三项“Gallery Thumbnail”，对缩小的图标进行设置，如图 8-76 所示。

- **Caption:** 图片名称及说明。
 - **Font:** 字体；**Font Size:** 字体大小。
 - **Size:** 图标大小。
 - **Column:** 图标横向排列数目；**Row:** 图标纵向排列数目。
 - **Border Size:** 边界尺寸。
4. 在 Option 中选择第四项“Customize Color”：设定颜色，如图 8-77 所示。
- **Background:** 背景颜色；**Banner:** 横幅颜色。

- Text: 文字颜色; Active Link: 正处于链接状态的图标边框的颜色。
- Link: 没有被点击的图标边框颜色; Visited Link: 已访问过的图标边框颜色。

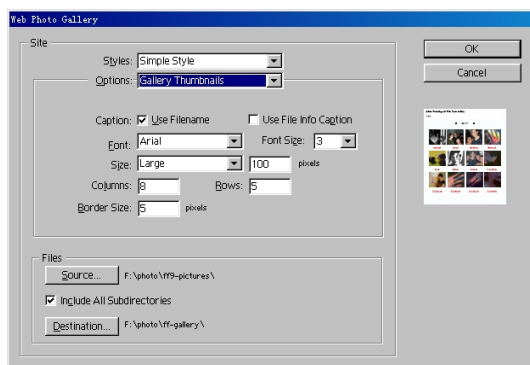


图8-76

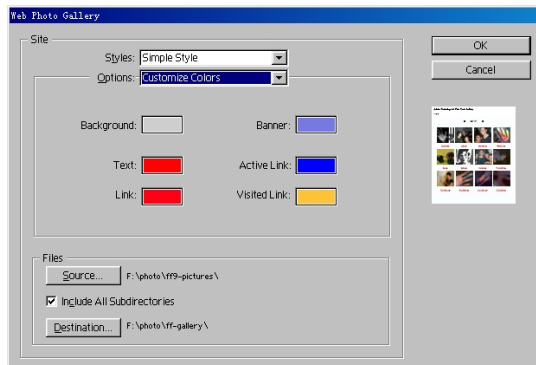


图8-77

5. 所有设置完毕, 点击 Ok。Photoshop 会自动生成一个漂亮的网页画廊, 如图 8-78, 79 所示。

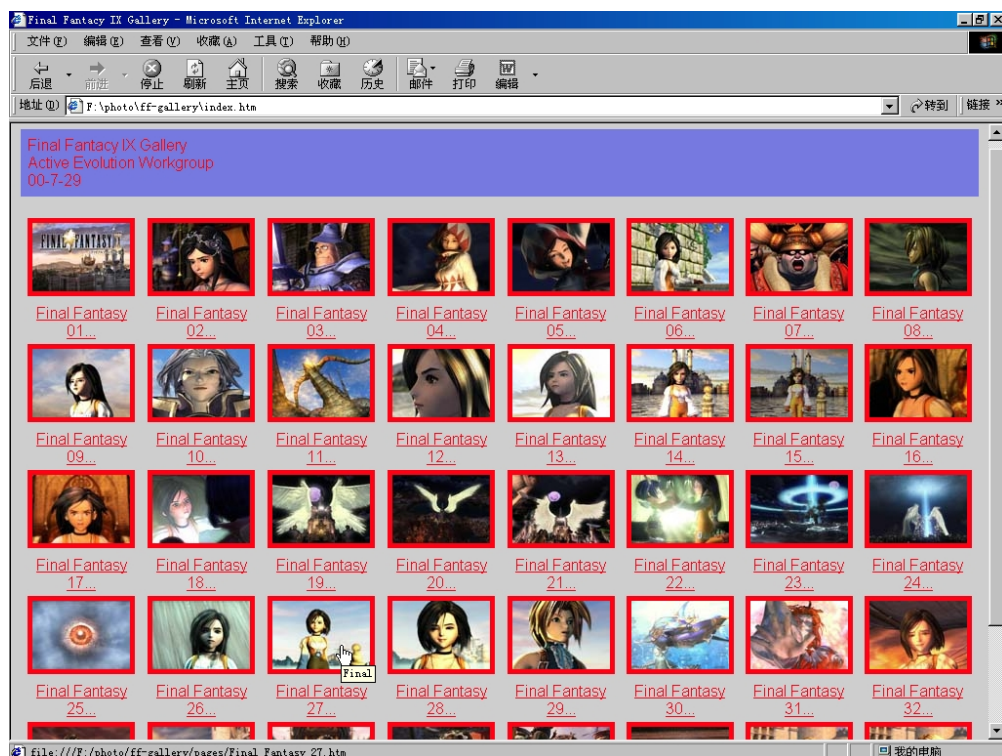


图8-78

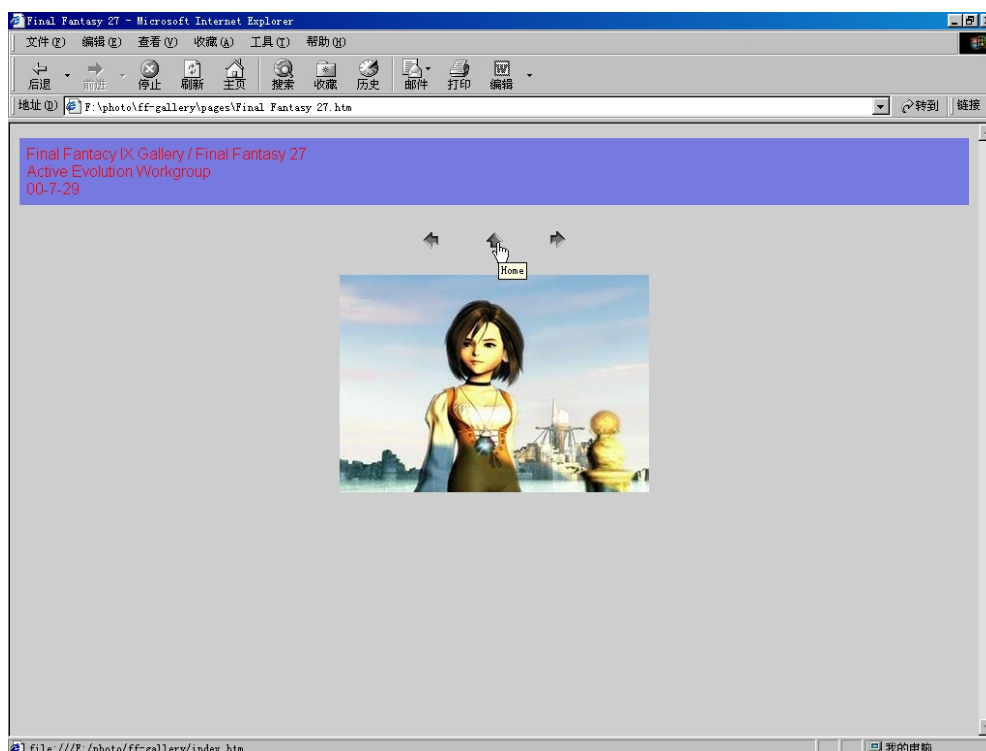


图8-79

8.14 File Info（文件信息）

设定文件信息。用该命令可以为图像添加说明文字（Caption）、关键字（Keywords）、代码（Categories）、作者资料（Credits）、文件来源资料（Origin）、文件版权资料（Copyright）等文件信息。设定完毕后点击 OK，这些信息将被保存在图像中，可以通过重新点击该选项进行文件信息查看。也可以用 FFO 格式将其保存。

8.15 Print Option, Page Setup, Print（打印选项， 页面设置和打印）

进行打印前的设置并进行最终打印。

8.16 Jump To（转接到其它软件）

连接到 Adobe 公司另一个强大的基于网页动画设计和网络图片优化的软件 Image Ready 3.0。

8.17 Exit（退出程序）

退出 Photoshop 程序。

本章小结

打开和保存，输入和输出文件是 Photoshop 软件的基本功能，也是学习该软件的基础知识，读者应该认真掌握这些内容。另外本章用较大的篇幅介绍了 Save for Web 这一新功能，通过这一命令可以看出 Photoshop 6.0 在网络编辑方面的巨大飞跃。在当今网络发展极为迅猛地时代，Photoshop 在这方面的改进是值得肯定的。另外 Automate 命令在本章中也是一个重点，希望大家留意。