

## 第6章 制作Web图像

随着信息时代的不断发展，Web逐渐进入我们的生活，成为装点生活的一条独特的风景线。因此图像与网络产生了不可分隔的关系，一方面，图像丰富了网络的主页内容，另一方面，网络成为图片的最佳载体。

本章首先向用户讲解有关 Web 图像制作的一些基本问题，而后通过具体实例向用户介绍 Web 图像的制作。通过本章的学习，用户可对 Web 制作有一个透彻的了解。

### 6.1 Web图像文件格式与色彩模式

由于网络传输速度和容量有限，因此，网络对图像也就提出了一些苛刻的要求，其中最主要的一点就是图像信息量的问题。图像信息量越小，其下载的时间越短，这样就有可能有更多的用户来预览它，从而提高其经济效益。

Web 图像文件的特点如下：

- 1) 分辨率：Web 图像的分辨率一般为 72dpi。
- 2) 色彩模式：Web 图像一般采用 Index Color（索引模式）。另外，灰度模式和位图模式的图像信息小，也是 Web 图像常用的格式。
- 3) 文件格式：Web 图像的最重要的格式是 GIF 格式，因为它可以支持 Index Color 模式，并且用户还可以设定透明效果。其他文件格式如 JPEG、BMP 等也都可以，只不过它们不支持透明效果。
- 4) 文件压缩：Web 图像文件一般都需要压缩，这样用户就可以很快地预览图像。

#### 6.1.1 JPEG 文件格式

如想以全彩模式制作 Web 图像，则文件存储的格式非 JPEG 格式莫属，这是因为 JPEG 格式可以大幅度地压缩图像。用户如将某一图像存储为 JPEG 格式，会弹出 JPEG Options 对话框（见图 6-1）。在此对话框中，可以通过调整 Quality（品质）选项来控制图像压缩的程度。如在 Format Options 选框中选择了 Progressive 选项，则在浏览器装入图像时会以图像由模糊到清楚的渐变方式来排列图像。

**注意** 用户在使用 JPEG 格式来压缩图像时，应尝试着使用不同的压缩比例来压缩图像，然后再做一个取舍。另外，还必须注意一点，当用户所做的是一个线稿或装饰图案时，最好不要用 JPEG 格式压缩，因为压缩后，图像的边缘就会失真。

在 Photoshop 中，将某一图像存储为 JPEG 格式的具体操作步骤如下：

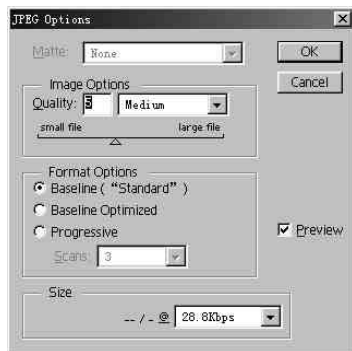


图6-1 JPEG Options对话框

1) 激活Photoshop中所要存储的图像。

2) 执行File Save A Copy命令或按下Ctrl+Alt+S键,弹出Save A Copy对话框。先在此对话框中的文件名一栏中输入文件名,然后再在 Save As选框中选择JPEG (见图6-2)。

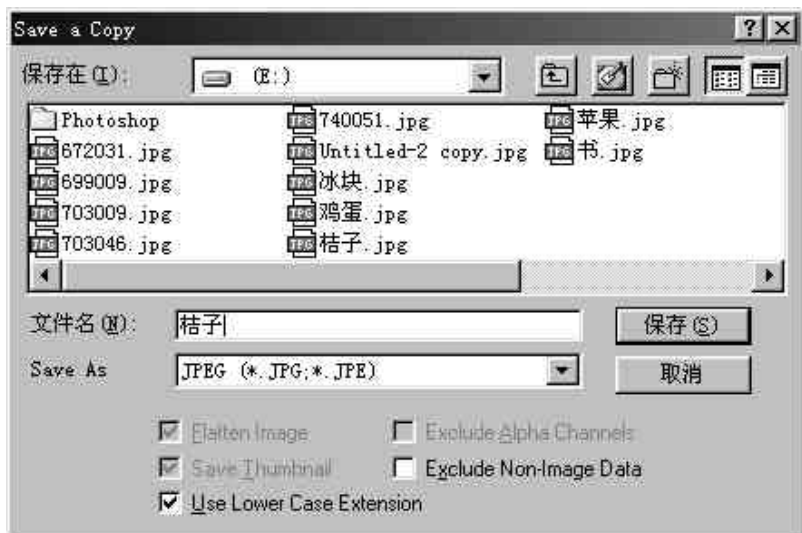


图6-2 Save As选框

3) 存储文件的名称、格式和路径设置好之后,单击保存按钮,弹出 JPEG Options对话框。

4) 在JPEG Options对话框中设定好压缩文件的质量后,单击 OK按钮。

### 6.1.2 Index Color色彩模式

为了加快彩图的传输速度,一般需要将图像的模式转换成 Index Color 模式。在Photoshop中将文件的色彩模式转换成 Index Color 模式时,便会弹出 Indexed Color对话框 (见图6-3)。

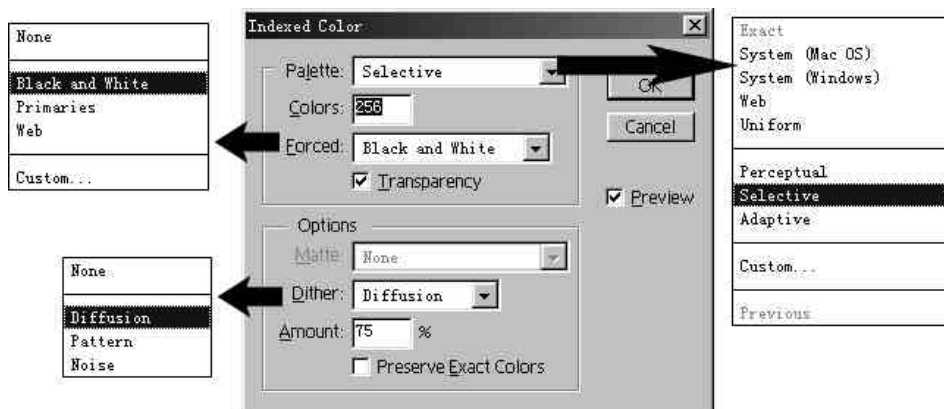


图6-3 Indexed Color对话框

在此对话框中的 Palette 选框中, 用户可自由设定调板的样式。在 Forced 选框中, 用户可强制设定图像显示形状, 如勾选了 Transparency 单选钮, 则图像在转换成 Index Color 模式后, 将会保存其原有透明区域。在 Dither 选框中, 用户可自由调整图像的仿色模式。如勾选了 Preserve Exact Colors 单选钮, 则图像的色彩模式转换成 Index Color 模式后, 还会保持原图像的色彩。

注意 Indexed Color 色彩模式不支持半透明区域。

在 Photoshop 中, 将图像的色彩模式转换成 Index Color 色彩模式的具体操作步骤如下:

- 1) 在 Photoshop 中激活要更改色彩模式的图像。
- 2) 执行 Image Mode Index Color 命令, 如用户要转换的图像中有图层时, 便会弹出拼合图层的命令对话框 (见图 6-4)。在此对话框中单击 OK 按钮, 弹出 Indexed Color 对话框。如图像只是背景层时, 执行 Image Mode Index Color 命令后, 便会直接弹出 Indexed Color 对话框。
- 3) 在 Indexed Color 对话框中进行各项设置后, 单击 OK 按钮, 则图像的色彩模式就成了 Indexed Color 色彩模式。

### 6.1.3 Indexed Color 输出 GIF 文件

RGB 或 Indexed Color 色彩模式的图像都可以直接输出 GIF 格式的文件, 但 Indexed Color 只支持全透明区域而不支持半透明图像。当一个无背景色图像被转换成 Indexed Color 色彩模式时, 半透明区域就被抹去。图 6-4 为有背景色图像与无背景色图像被转换成 Indexed Color 色彩模式前后的对比图。



无背景色的 Indexed Color 色彩模式图像



有背景色的 Indexed Color 色彩模式图像

图6-4 有背景色图像与无背景色图像被转换成 Indexed Color 色彩模式前后的对比图

将 Indexed Color 色彩模式的图像转换成 GIF 格式文件的具体操作步骤如下:

- 1) 在 Photoshop 中激活要转换的图像。
- 2) 执行 Image Mode Index Color 命令, 先将文件转换成 Index Color 色彩模式。
- 3) 再执行 File Export GIF89a Export 命令, 弹出 GIF89a Export Options 对话框 (见图 6-5)。
- 4) 在此对话框中会显示图像的色板及预览区域。使用手掌工具, 可自由移动预览区域; 或配合放大镜工具, 同时按下 Alt 键, 可以放大或缩小预览区域。

5) 使用吸管工具, 可以在预览区或色盘中自定义透明色, 被单击的颜色会在色盘中以粗黑的线框显示, 这些颜色在输出时会成为透明。

6) 使用对话框中的吸管工具, 同时按下 Ctrl 键, 则可将透明区域还原。

7) 若在输出之前先进行 Mask (必须存在 Alpha 通道), 则可以在 Transparency From 菜单中, 设定透明区域的定义是根据吸管选择的色彩 (Selected Colors), 或是 Mask 遮住的区域。所有的 Alpha Channel 名称均会列出供用户选择, 但是有色调的 Mask (半透明 Mask) 会被转换为无色调的 Mask。

8) 选取 Interlace 单选钮后, 则可以在装入浏览器时以渐变的方式显示。

9) 如果在图像中有 File Info 和 Caption 数据, 则可以选取 Export Caption, 使 Caption 一并输出。

10) 透明区在预览时是以 RGB=192 为默认值, 这个值是 Netscape 对中灰的定义, 如果要更改, 则可以单击预览色的方块, 打开拾色器后进行设定。

11) 完成设定后, 单击 OK 按钮, 可以进行文件名与目录的设定, 输入时会保存为一个新的文件, 窗口的图像不受影响。

12) GIF 文件可以使用浏览器打开, 以察看在网络上的显示效果。

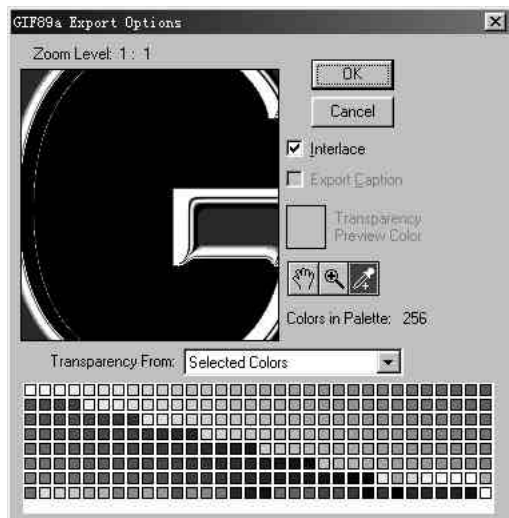


图6-5 GIF89a Export Options对话框

#### 6.1.4 RGB色彩模式的图像转换成GIF 89格式

RGB 模式输出 GIF 89 格式的图像是先转换成 Index 色彩模式再输出。如果要设定透明效果时, 必须在输出之前在 Layer 上设置完成方可输出。在输出过程中不能更改半透明效果。

注意 这种方式可以支持半透明效果。

将 RGB 色彩模式的图像转换成 GIF 89 格式的具体操作步骤如下:

1) 打开 RGB 图像, 如果需要制作透明效果时, 必须先在 Layer 上完成透明设定, 同时将不要的图隐藏起来。

2) 执行 File Export GIF 89a Export 命令, 打开 GIF 89a Export 对话框 (见图 6-6)。

3) 在此对话框中的 Palette 选框中, 用户可自由设定调板的选项。

4) 在 Color 选框中, 用户可自由设定图像的色彩。

5) 如单击对话框中的 Load 按钮, 即可载入自定义色盘。

6) 完成各项设定后, 单击 Preview 按钮, 则可以预览图像以及色盘。

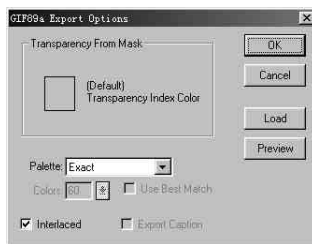


图6-6 GIF 89a Export对话框

7) 单击OK按钮后,可以设定文件的名称和目录,然后输出为一个新文件。

## 6.2 底纹制作

在设计Web主页时常常会用到各种底纹,Photoshop提供了各种制作底纹的命令。因此,在Photoshop中制作底纹十分简便易行。

### 6.2.1 木纹纹理

此纹理主要运用添加杂点滤镜、动感模糊滤镜命令和及坐标滤镜综合而成。图 6-7为木纹纹理的最终效果图,其具体操作步骤如下:

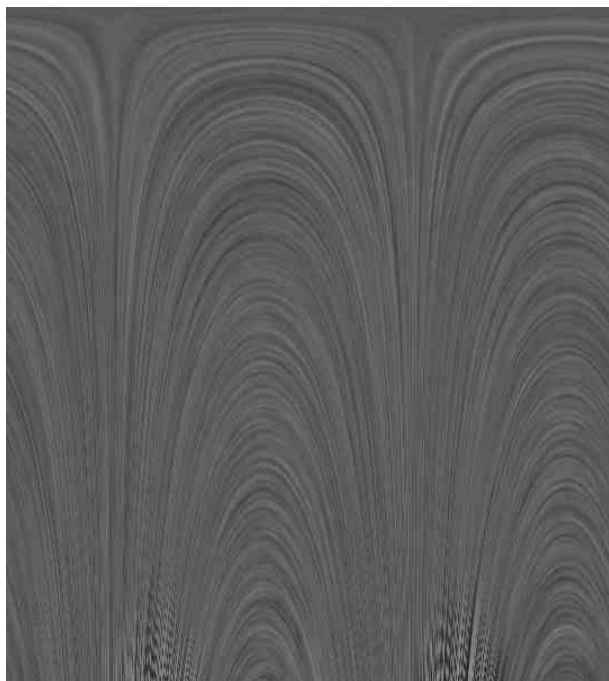


图6-7 木纹纹理

- 1) 新建一个500 × 600的RGB白底文档,同时打开其Channels调板。
- 2) 使用R=255、G=160和B=0的黄色填充背景。

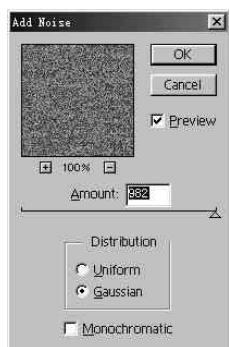


图6-8 Add Noise 对话框

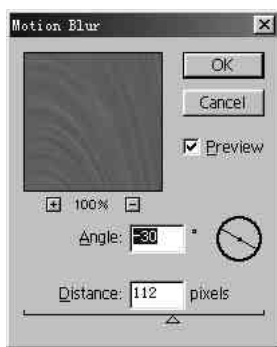


图6-9 Motion Blur对话框



3) 在通道调板中新建一个 Alpha 1 通道, 执行 Filter Noise Add Noise 命令, 弹出 Add Noise 对话框。在此对话框中将 Amount 的值设为 999, 然后单击 OK 按钮 (见图 6-8)。

4) 再执行 Filter Blur Motion Blur 命令, 弹出 Motion Blur 对话框。在此对话框中将 Angle 的值设为 - 30; 将 Distance 的值设为 112。单击 OK 按钮 (见图 6-9)。

5) 执行 Distort Polar Coordinates 命令, 弹出 Polar Coordinates 对话框。在此对话框中选取 Polar to Rectangular 单选钮, 然后单击 OK 按钮 (见图 6-10)。



图6-10 Polar Coordinates 对话框

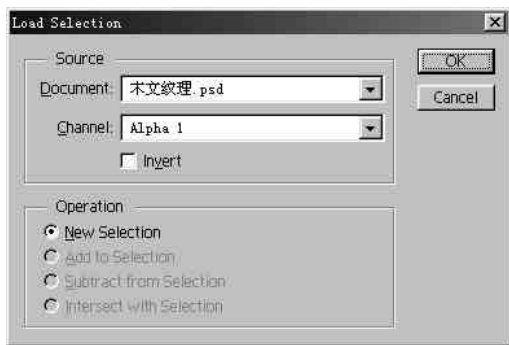


图 6-11 Load Selection对话框

6) 执行 Select Load Selection 命令, 弹出 Load Selection 对话框。在此对话框中的 Channel 选框中选择 Alpha 1 选框; 再选择 New Selection 单选钮, 然后单击 OK 按钮 (见图 6-11)。

7) 执行 Image Adjust Brightness/Contrast 命令, 弹出 Brightness/Contrast 对话框。在此对话框中将 Brightness 的值设为 - 100, 再将 Contrast 的值设为 +100。单击 OK 按钮 (见图 6-12)。

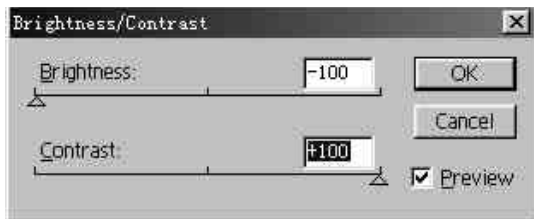


图6-12 Brightness/Contrast 对话框

8) 再执行 Image Adjust Brightness/Contrast 命令, 在弹出的对话框中, 将 Brightness 的值设为 - 50, 再将 Contrast 的值设为 +60。单击 OK 按钮, 其效果见图 6-7。

## 6.2.2 沼泽底纹

沼泽底纹主要运用径向渐变工具、Pinch 滤镜命令、Twirl 滤镜工具和 ZigZag 滤镜命令来制作。图 6-13 为沼泽底纹的最终效果图, 其具体操作步骤如下:

- 1) 新建一个 500 × 600 像素的 RGB 白底文档, 同时打开其 Channels 调板。
- 2) 在 Channels 调板中新建一个 Alpha 1 通道。
- 3) 设前景色为白色, 背景色为黑色, 使用镜像渐变工具在 Alpha 1 通道中做一个球形渐变 (见图 6-14)。
- 4) 按下 Ctrl 键, 同时使用鼠标单击 Alpha 1 通道, 调出 Alpha 1 通道中的选区。
- 5) 同时按下 Alt 键和 Ctrl 键, 用鼠标选择选区并拖动, 将选区的内容复制。
- 6) 执行 Edit Free Transform 命令, 此时选区被一个变换框所包围。按下 Shift 键, 同时用鼠标单击变换框的一个角点并向内拖动鼠标, 将选区内的图像缩小 (见图 6-15)。

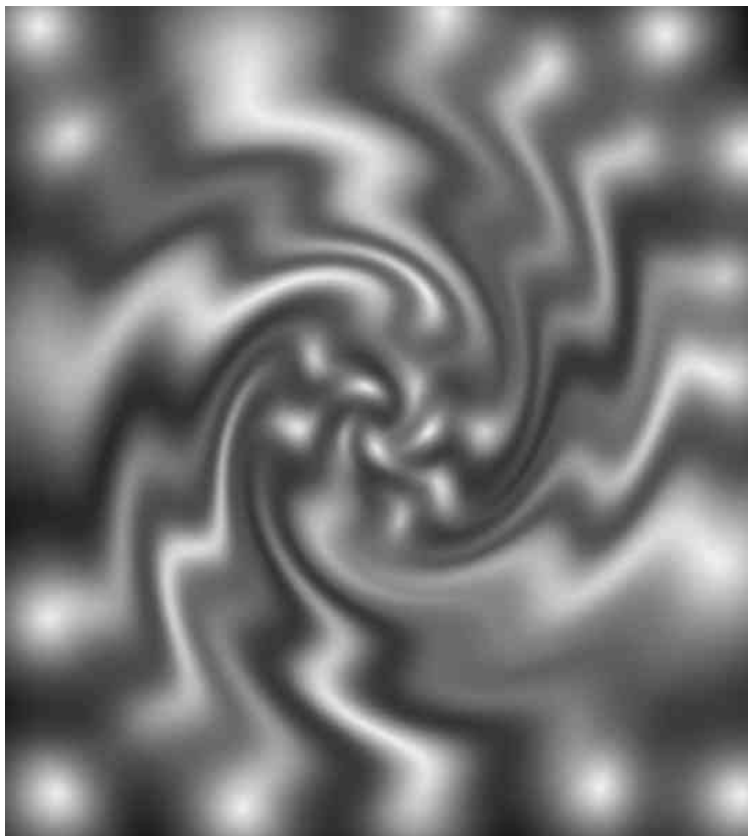


图6-13 沼泽底纹的最终效果图

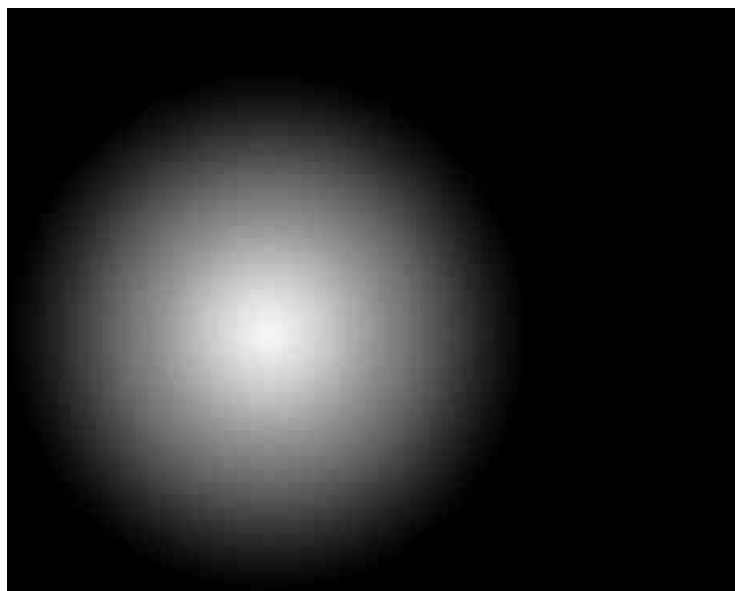


图6-14 一个球形渐变图

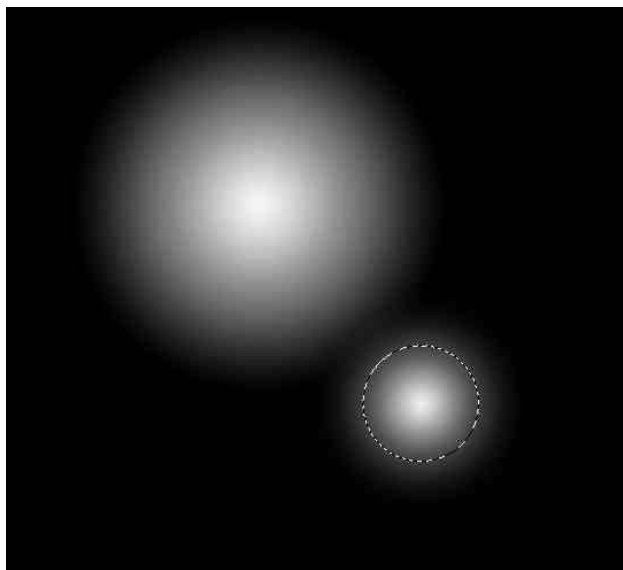


图6-15 两个球形渐变图

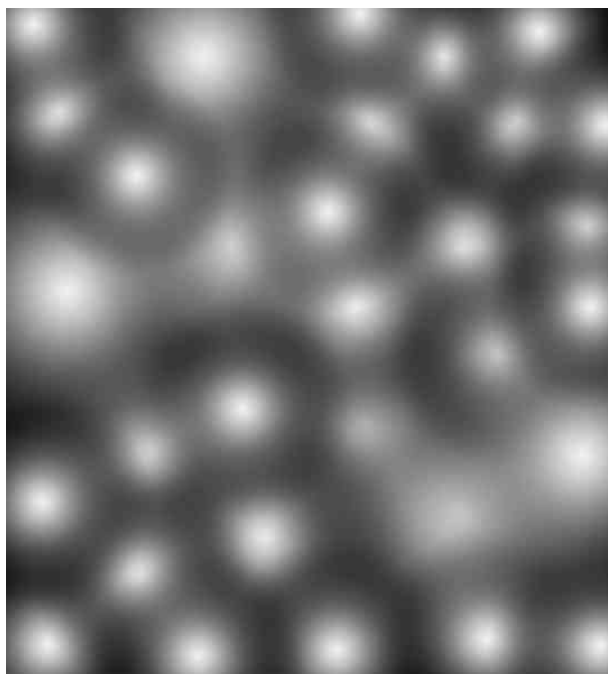


图6-16 多个球形渐变图

- 7) 重复步骤5、6，将选区内的图像复制，并填满整个图像（见图 6-16）。
- 8) 执行Filter Distort Pinch命令，弹出Pinch对话框。在此对话框中将 Amount的值设为100，单击OK按钮（见图 6-17）。
- 9) 执行Filter Distort Twirl命令，弹出Twirl对话框。在此对话框中将 Angle的值调整为160，单击OK按钮（见图 6-18）。



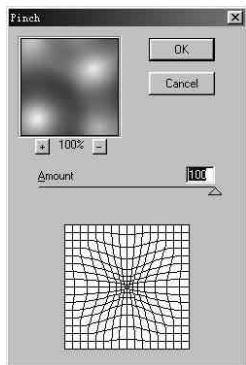


图6-17 Pinch对话框

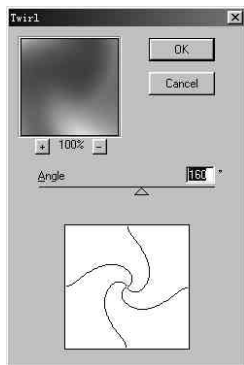


图6-18 Twirl对话框

10) 执行Filter Distort ZigZag命令，弹出ZigZag对话框。在此对话框中将 Amount的值调整为 - 7；将Ridge的值设为3；在Style选框中选择 Around Center（见图6-19）。单击OK按钮，其效果见图 6-20。

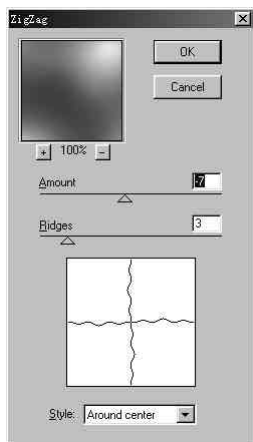


图6-19 ZigZag对话框

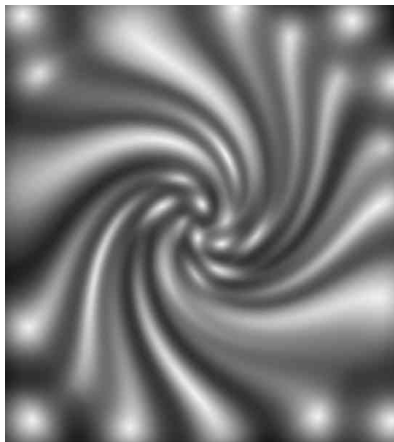


图6-20 执行ZigZag命令后的效果

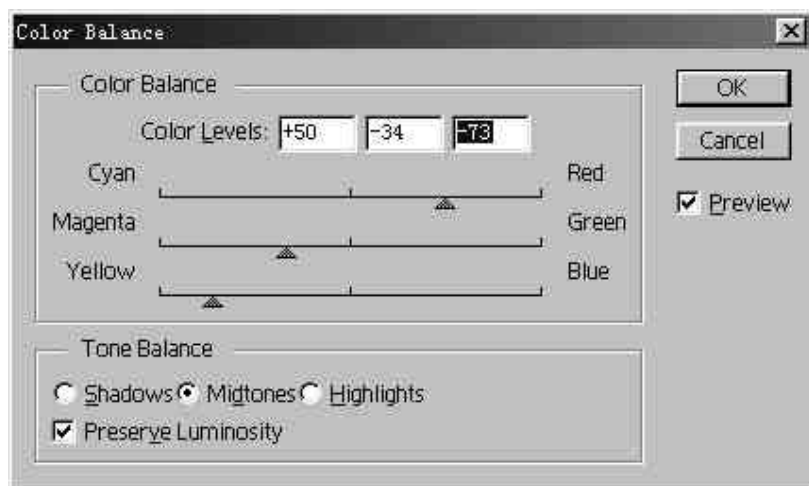


图6-21 Color Balance对话框

11) 执行Select Select All命令，将选区中的图像全选，再执行Edit Copy命令将选区内的图像拷贝。

12) 激活RGB复合通道，再执行Edit Past命令，将拷贝的图像粘贴进来。

13) 执行Image Adjust Color Balance命令或按Ctrl+B键，弹出Color Balance对话框。在此对话框中将Color Levels的值设为50、- 34和 - 73（见图6-21），单击OK按钮，其效果见图6-13。

### 6.2.3 竹席底纹

此实例主要运用了添加杂点滤镜、动感模糊滤镜和色彩平衡等命令综合而成，图 6-22为此实例的最终完成图，其具体操作步骤如下：

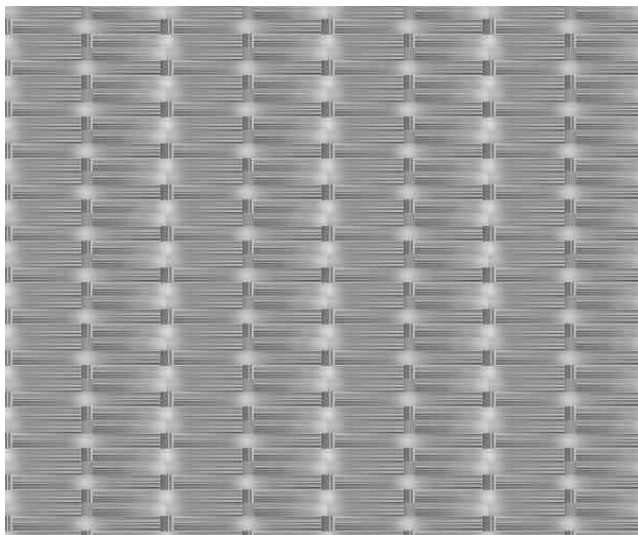


图6-22 最终完成图

- 1) 新建一个600 × 400的RGB色彩模式的白底文档，同时打开其 Channels调板。
- 2) 在Channels调板中新建一个Alpha 1通道，执行Filter Noise Add Noise命令。在弹出

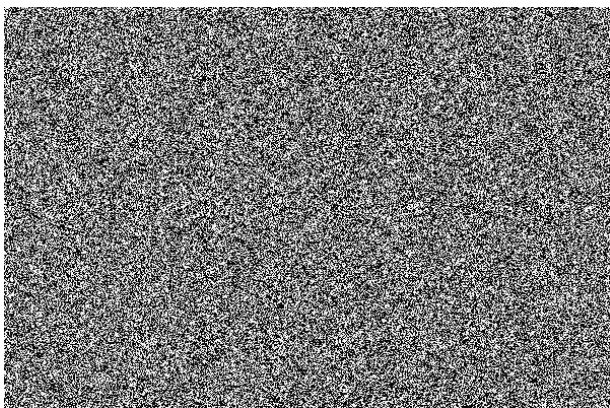


图6-23 执行Add Noise命令后的效果

的Add Noise对话框中将Amount的值设为999，在Distribution选栏中选择Gaussian单选钮。单击OK按钮，其效果见图6-23。

3) 再执行Filter Blur Motion Blur命令，在弹出的Motion Blur对话框中，将Angle的值设为0，将Distance的值设为999。单击OK按钮，其效果见图6-24。

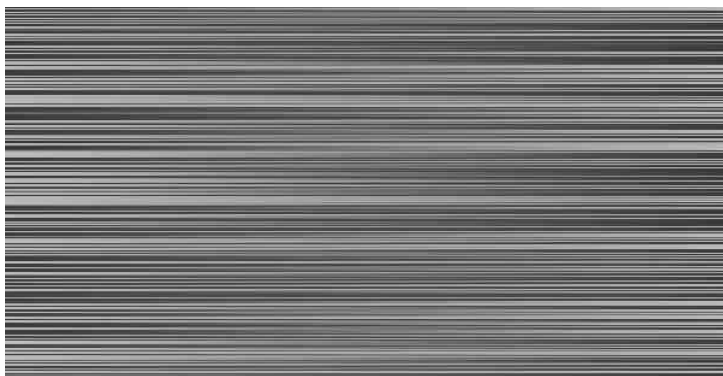


图6-24 执行Motion Blur命令后的效果

4) 使用矩形选区工具在Alpha 1通道中做一个长条选区，执行Edit Copy命令或按Ctrl+C键，将选区内容拷贝。

5) 激活RGB复合通道，执行Edit Paste命令或按Ctrl+V键，将拷贝的内容粘贴到选区内，其效果见图6-25。

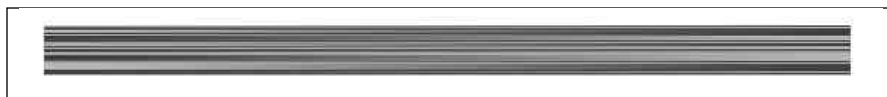


图6-25 执行Paste命令后的效果

6) 此时观察一下此图像的Layers调板，刚才复制的图像单独占了一个图层，其图层名为Layer 1（见图6-26）。

7) 将Layer 1图层复制七遍（见图6-27）。

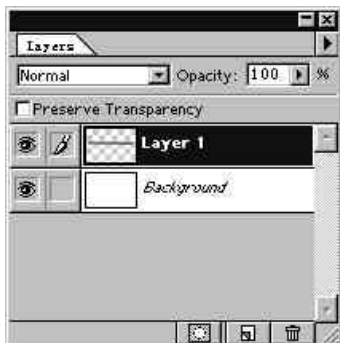


图6-26 Layers调板



图6-27 Layers调板

8) 分别激活Layer 1和Layer 1 copy图层，将其中的两个条状的一段呈线形连接起来，其效果见图6-28。



图6-28 线形连接图

9) 激活Layer 1 copy 2图层，执行Edit Transform Rotate 90命令，将Layer 1 copy 2图层中的图像旋转90°，再使用移动工具将旋转的图像放置到Layer 1和Layer 1 copy图层中的图像相连接的位置（见图6-29）。

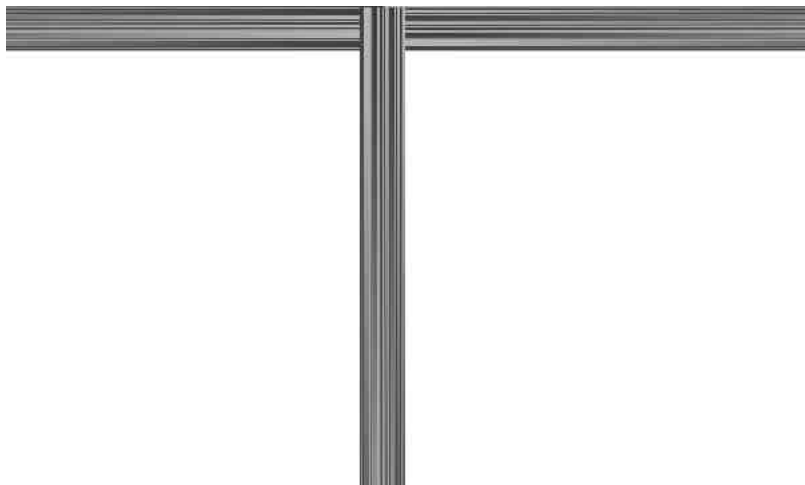


图6-29 垂直连接图

10) 分别调整其余图层中的图像，并将其做如图6-30所示的放置。

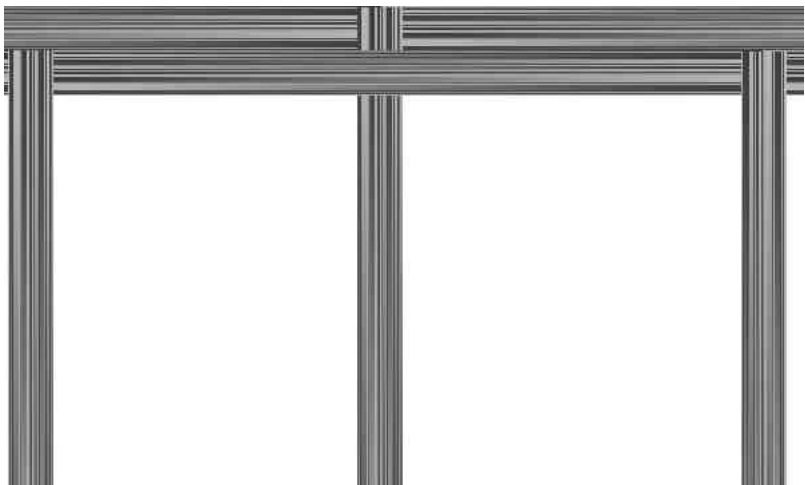


图6-30 连接图

11) 使用增亮工具分别给横竖图像叠加的部分增亮，其效果见图6-31（在这一步中，用户最好将增亮工具的笔触设得大一点）。

12) 使用矩形选取工具框选如图6-32所示的图像。

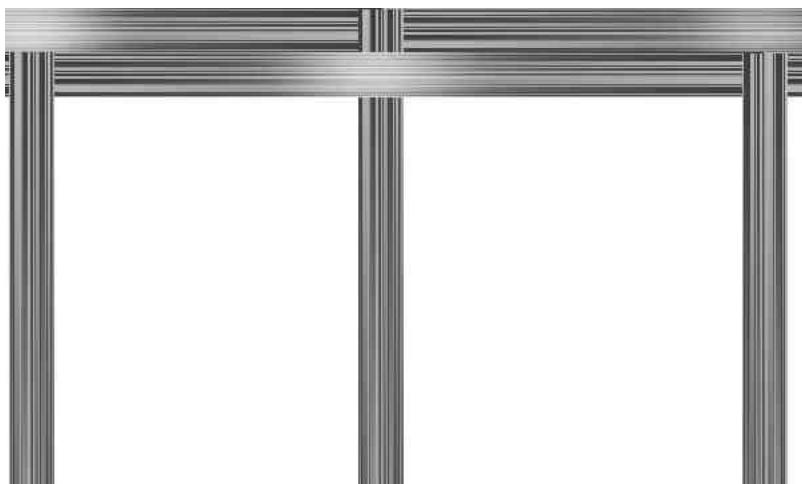


图6-31 连接图



图6-32 连接图

13) 执行 Layer → Flatten Layer 命令, 将所有图层都合并为背景层, 再执行 Edit → Define Pattern 命令, 将选区内的图像定义为图案。

14) 全选图像并删除图像中所有内容, 执行 Edit → Fill 命令, 弹出 Fill 对话框。在此对话框中的 Use 选框中选择 Pattern, 将 Opacity 的值设为 100%, 在 Mode 选框中选择 Normal (见图 6-33)。单击 OK 按钮, 此时整个图像被定义的图案填充满了。

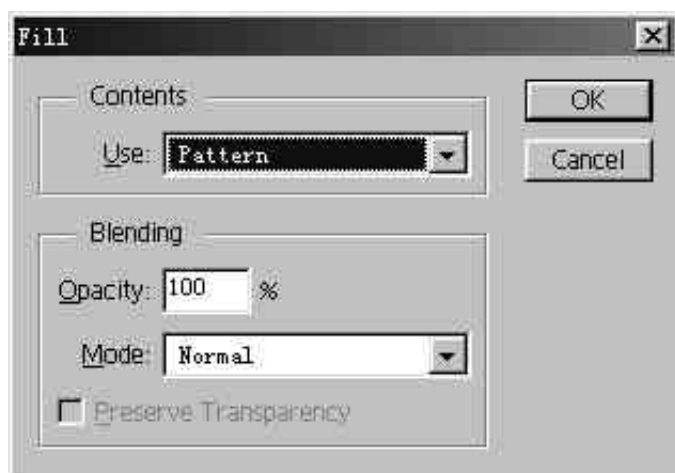


图6-33 Fill 对话框

15) 再执行Image Adjust Color Balance命令,在弹出的Color Balance对话框中,将Color Levels的值分别设为31、-29和-100,单击OK按钮,则图像就被着上了颜色,其效果见图6-34。

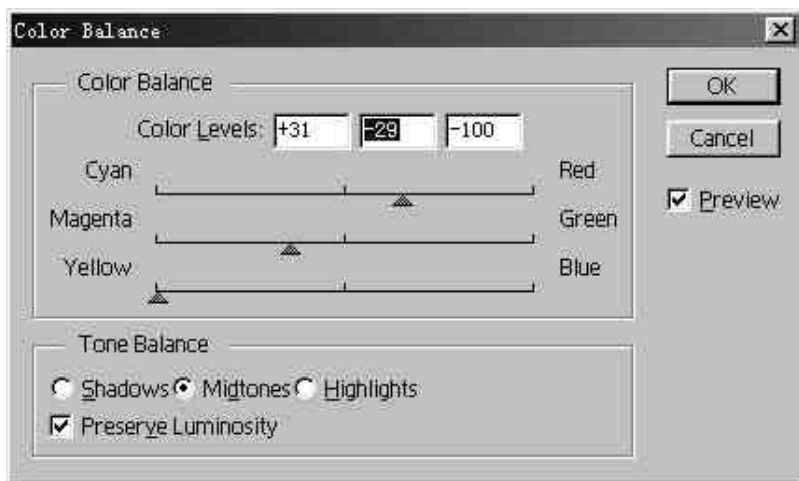


图6-34 Color Balance对话框

#### 6.2.4 大理石纹理

此实例主要运用了添加杂点滤镜、高斯模糊滤镜等命令来制作。图 6-35为大理石纹理的最终效果图,其具体操作步骤如下:



图6-35 最终效果图

- 1) 新建一个600×400的RGB色彩模式的白底文档,同时打开其Channels调板。
- 2) 设前景色为浅灰蓝,使用前景色填充图像。
- 3) 在Channels调板中新建一个Alpha 1通道,执行Filter Noise Add Noise命令,在弹出



的Add Noise对话框中,将Amount的值设为999,在Distribution选栏中选择 Gaussian 单选钮。单击OK按钮,其效果见图6-36。

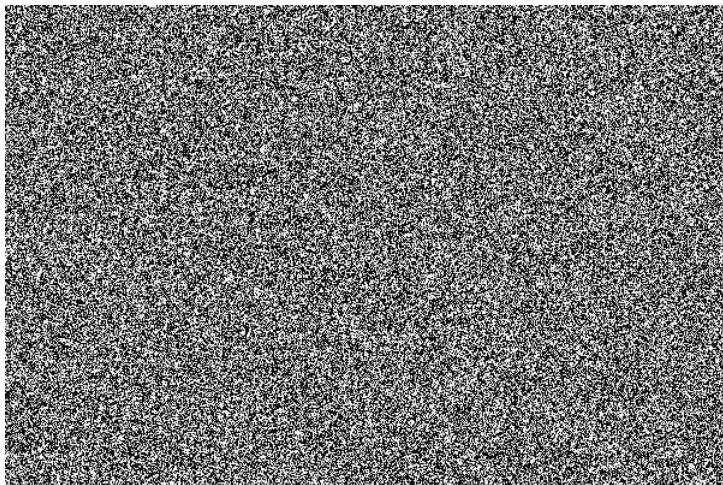


图6-36 执行Add Noise命令后的效果

4) 执行Filter Blur Gaussian Blur命令,在弹出的Gaussian Blur对话框中将Radius的值设为2.5 (见图6-37),单击OK按钮,此时Alpha 1中的图像被模糊了,其效果见图6-38。



图6-37 Gaussian Blur 对话框

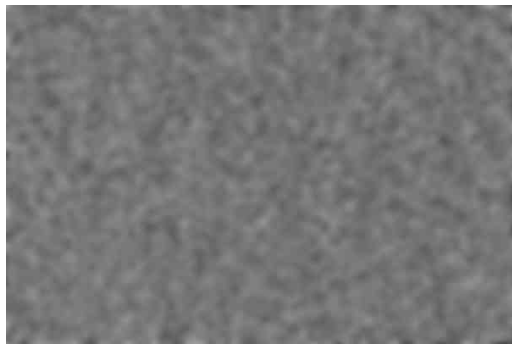


图6-38 执行 Gaussian Blur命令后的效果图

5) 执行Image Adjust Threshold命令,弹出 Threshold对话框。在此对话框中将Threshold Level的值设为115 (见图6-39),单击OK按钮,其效果见图6-40。

6) 执行Filter Stylize Emboss命令,弹出Emboss对话框。在此对话框中,将Angle的值设为135,将Height的值设3,将Amount的值设为500 (见图6-41),单击OK按钮。

7) 执行Filter Distort Ocean Ripple命令,弹出Ocean Ripple对话框。在此对话框中,将Ripple Size的值设9, Ripple Magnitude的值设为9 (见图6-42),其效果见图6-43。

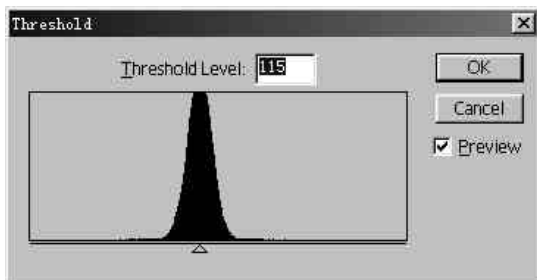


图6-39 Threshold 对话框

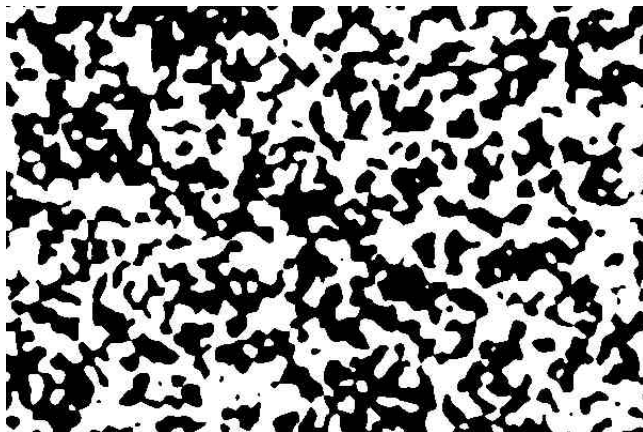


图6-40 执行Threshold命令后的效果

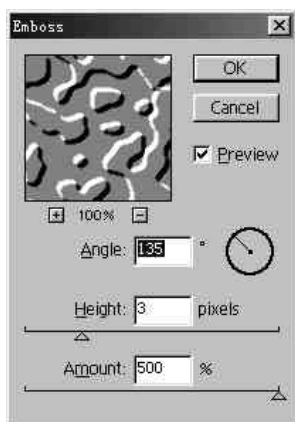


图6-41 Emboss对话框

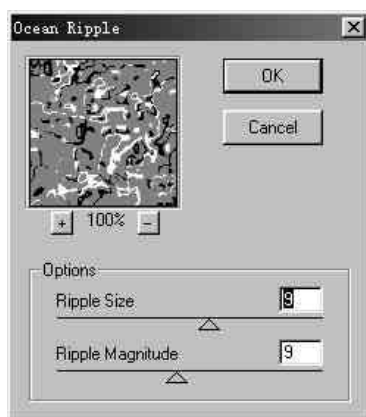


图6-42 Ocean Ripple 对话框

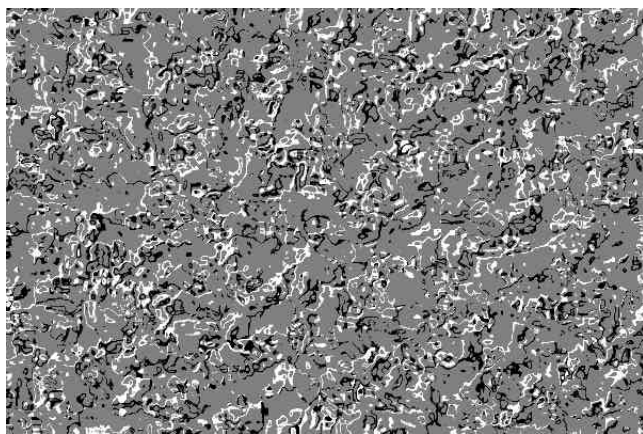


图6-43 执行Ocean Ripple命令后的效果

8) 执行Filter Blur Gaussian Blur命令,在弹出的Gaussian Blur对话框中将Radius的值设为1,单击OK按钮。

9) 激活RGB复合通道,执行Select Load命令,弹出Load Selection对话框。在对话框中的Channel选项中选择Alpha 1(见图6-44),单击OK按钮,将Alpha 1通道中的选区调入到RGB复合通道中。



图6-44 Load Selection 对话框

10) 执行Image Adjust Brightness/Contrast命令,在弹出的Brightness/Contrast的对话框中,将Brightness的值设为 - 100,将Contrast的值设为 - 20(见图6-45),单击OK按钮,其效果见图6-35。

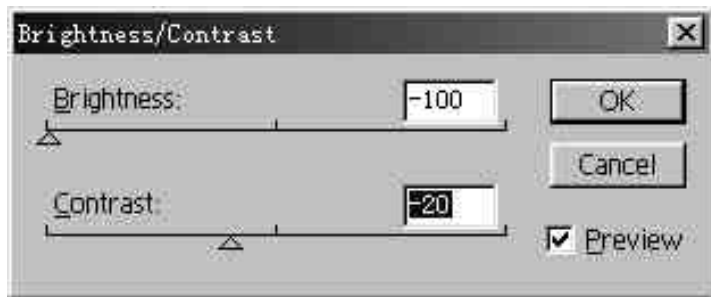


图6-45 Brightness/Contrast对话框

### 6.2.5 岩石底纹

此实例主要运用了云效果滤镜和光照效果滤镜制作而成。图 6-46为岩石底纹的最终完成图,其具体操作步骤如下:

- 1) 新建一个600×400的RGB色彩模式的白底文档,同时打开其Channels调板。
- 2) 设前景色为浅灰蓝,使用前景色填充图像。
- 3) 在Channels调板中新建一个Alpha 1。



图6-46 最终完成图



图6-47 云彩效果图

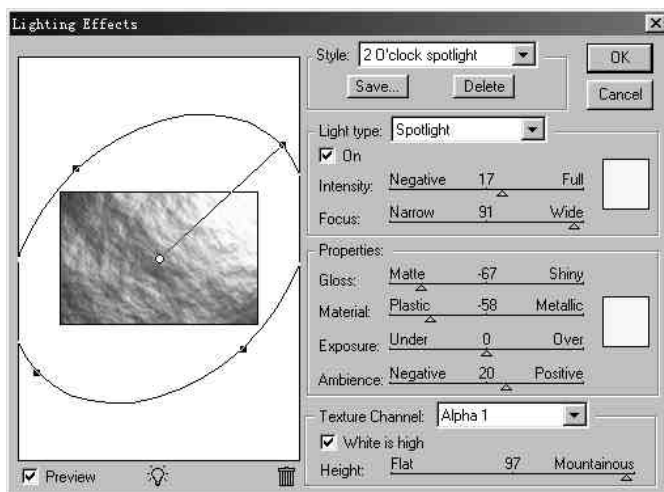


图6-48 Lighting Effects 对话框



4) 执行Filter Render Cloud命令,此时Alpha 1通道中出现了云彩效果(见图6-47)。

5) 激活RGB复合通道,执行Filter Render Lighting Effects命令,弹出Lighting Effects对话框。在此对话框中将光的颜色设为淡黄色,在Texture Channel选框中选择Alpha 1,将其灯光照射方向按图6-48所示设定,单击OK按钮,其效果见图6-46。

### 6.2.6 金属底纹

此实例主要运用了添加杂点滤镜、径向模糊滤镜、海洋波纹滤镜和光照效果滤镜等命令综合制作而成。图6-49为金属底纹的最终完成图,其具体操作步骤如下:

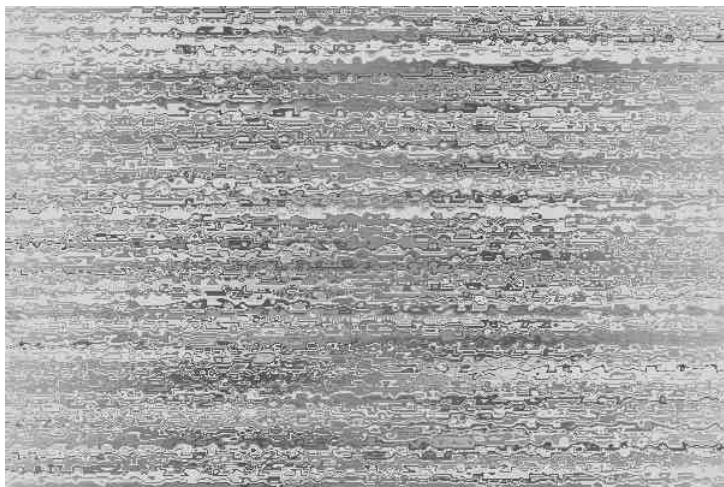


图6-49 最终完成图

- 1) 新建一个600×400的RGB色彩模式的白底文档,同时打开其Channels调板。
- 2) 在Channels调板中新建一个Alpha 1。
- 3) 执行Filter Noise Add Noise命令,在弹出的对话框中,将Amount的值设为999,在Distribution选框中选择Gaussian单选钮(见图6-50)。其效果见图6-51。

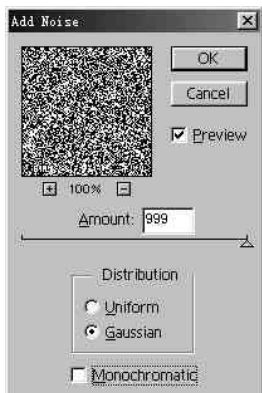


图6-50 Add Noise对话框

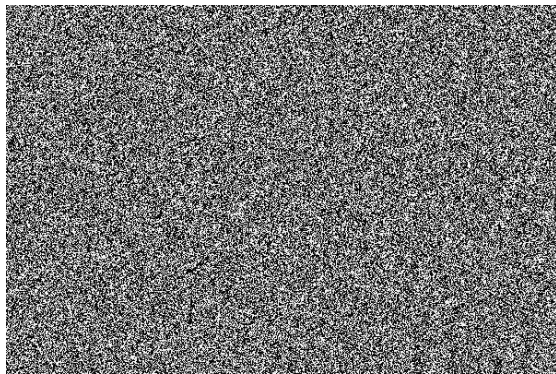


图6-51 执行Add Noise 命令后的效果

- 4) 执行Filter Blur Motion Blur命令,在弹出的Motion Blur对话框中,将Angle的值设为0,将Distance的值设为999(见图6-52)。单击OK按钮,其效果见图6-53。

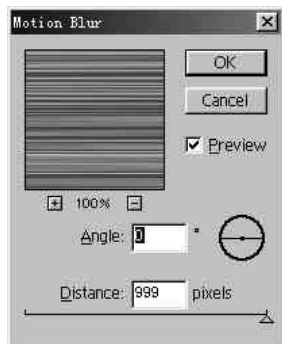


图6-52 Motion Blur对话框

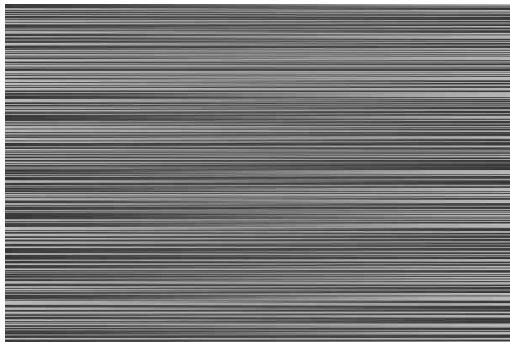


图6-53 执行Motion Blur 命令后的效果

5) 执行Filter Distort Ocean Ripple命令, 在弹出的 Ocean Ripple对话框中, 将Ripple Size的值设为7, 将Ripple Magnitude的值设为4。单击OK按钮, 其效果见图 6-54。

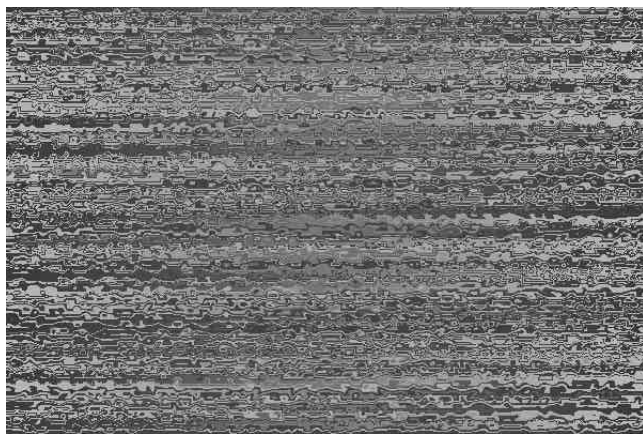


图6-54 执行Ocean Ripple命令后的效果

6) 执行Image Adjust Curves命令, 弹出Curves对话框, 在此对话框中将其曲线调整为M形 (见图6-55)。

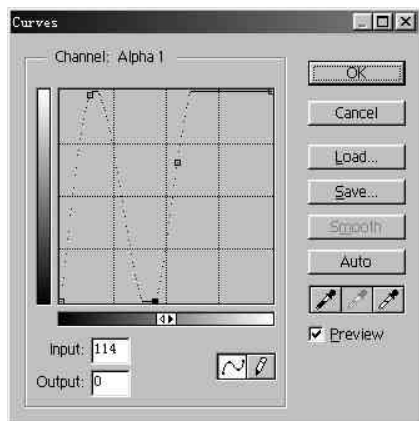


图6-55 Curves对话框

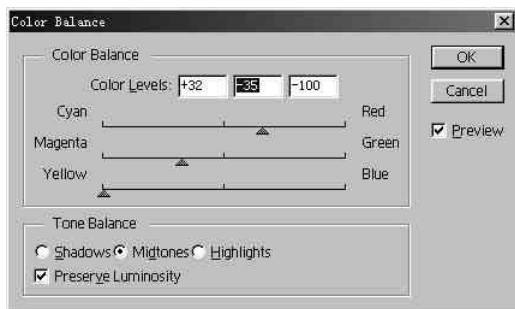


图6-56 Color Balance 对话框



- 7) 全选Alpha 1通道, 执行Edit Copy命令, 将选区中的图像复制。
- 8) 激活RGB复合通道, 执行Edit Past命令, 将拷贝的图像粘贴进来。
- 9) 执行Image Adjust Color Balance命令, 在弹出的对话框中将Color Levels的值分别设为32、- 35和- 100 (见图6-56), 单击OK按钮。
- 10) 重复执行步骤9三遍, 注意要适当调整其数值, 这样金属底纹就做好了, 其效果见图6-49。

## 6.3 按钮制作

运用Photoshop来制作立体按钮也是十分方便, 下面的实例具体讲解了一些按钮的制作, 用户只要将下面的制作方法熟记于心, 举一反三, 即可制作出更加丰富多彩的按钮。

### 6.3.1 球形按钮

此按钮主要运用了球面化滤镜命令制作而成。图 6-57为球形按钮的最终完成图, 其具体操作步骤如下:



图6-57 球形按钮的最终完成图

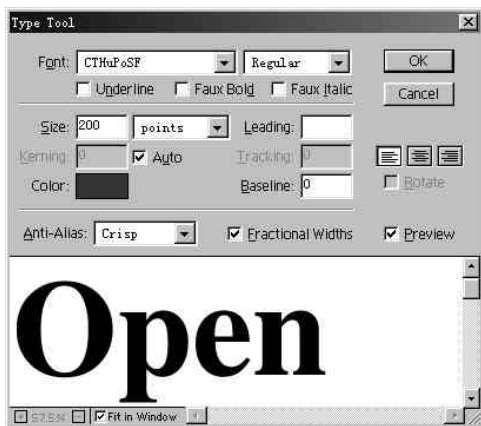


图6-58 Type Tool 对话框

- 1) 新建一个文档, 使用深蓝色填充。
- 2) 使用文字工具在图像中单击, 弹出 Type Tool对话框, 在此对话框中输入黄色的 Open字



图6-59 正圆选区框选Open字样



图6-60 执行Spherize命令后的效果



图6-61 Lens Flare对话框

母，单击OK按钮（见图6-58）。

3) 调整文字的大小，执行Layer Flatten Layer命令，将文字层与背景层合并。

4) 使用椭圆选取工具，按下Shift键作一正圆选区以框选Open字样，注意，字要在选区的中间（见图6-59）。

5) 执行Filter Distort Spherize命令，在弹出的Spherize对话框中，将Amount的值设为100，在Mode一栏中选择Normal，单击OK按钮，此时图像中的选区部分就突起（见图6-60）。

6) 执行Filter Render Lens Flare命令，弹出Lens Flare对话框，如图6-61所示设置其对话框，其效果见图6-57。

### 6.3.2 凹陷按钮

此按钮主要运用了渐变工具制作而成。图6-62为凹陷按钮的最终完成图，其具体操作步骤如下：

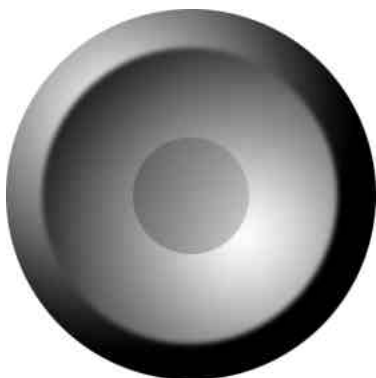


图6-62 最终完成图

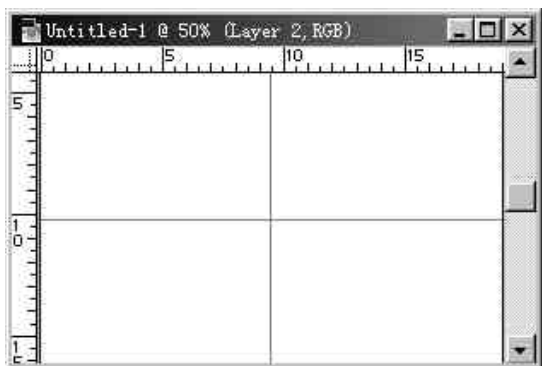


图6-63 图像的标尺

1) 新建一个文档，执行View Show Rulers命令，显示图像的标尺。

2) 将光标移到水平标尺以外，然后按下鼠标并向图像中拖动鼠标，即可拖拉出一条水平辅助线。将光标移到垂直标尺以外，然后按下鼠标并向图像中拖动鼠标，即可拖拉出一条垂直辅助线（见图6-63）。

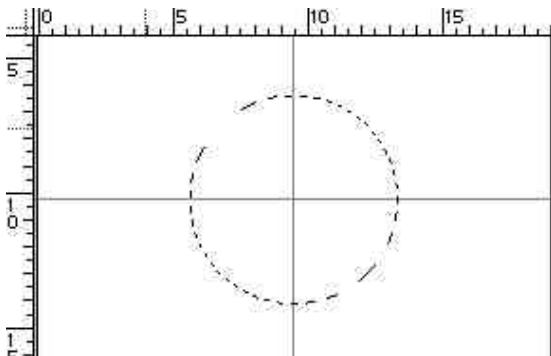


图6-64 正圆选区

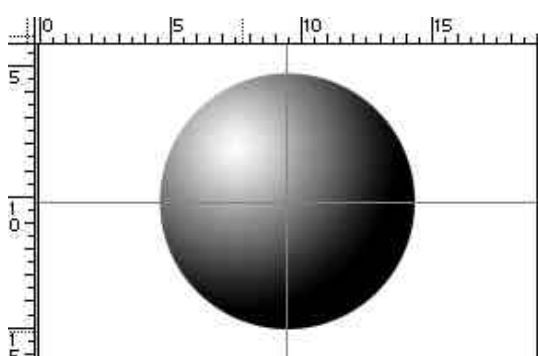


图6-65 球形渐变

3) 使用椭圆工具, 同时按下 Shift 和 Alt 键, 将光标放置到辅助线交叉点上单击并拖动鼠标, 作出以辅助线交叉点为中心的正圆选区 (见图 6-64)。

4) 设前景色为白色, 背景色为黑色, 使用径向渐变工具在选区左上角单击并向右下角拖动鼠标, 做出一个球形渐变 (见图 6-65)。

5) 再使用椭圆工具, 同时按下 Shift 和 Alt 键, 将光标放置到辅助线交叉点上单击并拖动鼠标, 做出以辅助线交叉点为中心的正圆选区, 注意此选区要比第一次小一点 (见图 6-66)。

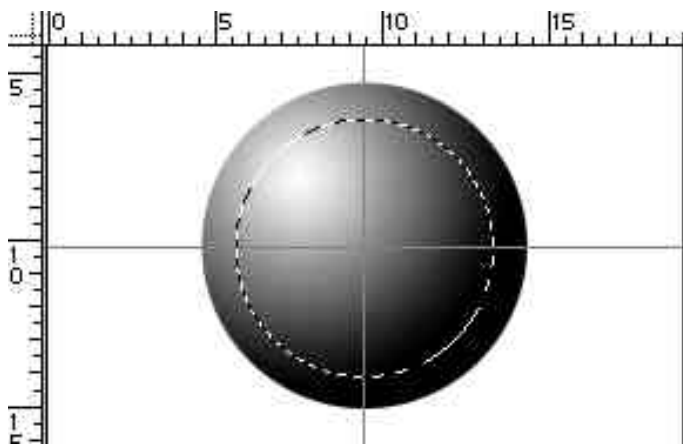


图6-66 再做一个正圆选区

6) 执行 Select Feather 命令, 在弹出的 Feather Selection 对话框中将 Feather Radius 的值设为 1 pixels (见图 6-67), 单击 OK 按钮。

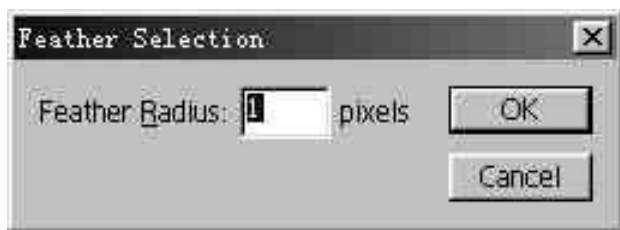


图6-67 Feather Selection 对话框

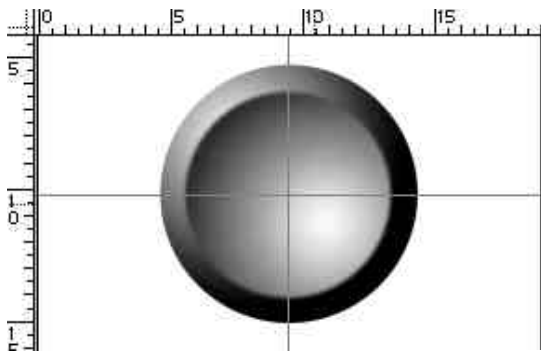


图6-68 球形渐变

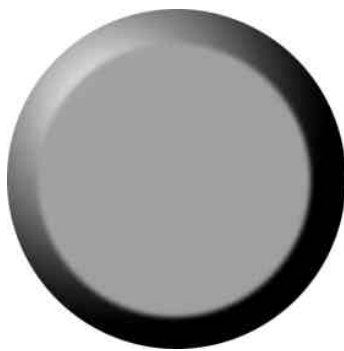


图6-69 平面按钮

7) 设前景色为白色, 背景色为黑色, 使用径向渐变工具在选区右下角单击并向左上角拖动鼠标, 做出一个球形渐变 (见图 6-68)。

8) 使用椭圆工具, 同时按下 Shift 和 Alt 键, 将光标放置到辅助线交叉点上单击并拖动鼠标, 做出以辅助线交叉点为中心的正圆选区, 注意此选区要比第二次再小一点。

9) 设前景色为白色, 背景色为黑色, 使用径向渐变工具在选区右下角单击并向左上角拖动鼠标, 做出一个球形渐变 (见图 6-62)。

10) 在凹陷按钮制作的第 6 步中, 如使用灰色直接填充, 就可以制作出平面的按钮 (见图 6-69)。

### 6.3.3 立体化按钮

此实例主要运用了浮雕滤镜制作而成, 图 6-70 为立体化按钮的最终完成图, 其具体操作步骤如下:



图6-70 最终完成图

- 1) 新建一个文档, 同时打开其 Channels 调板。
- 2) 使用自由套索工具在新建文档中画出一个长形不规则选区 (见图 6-71)。



图6-71 长形不规则选区

- 3) 在 Channels 调板中单击 Channels 蒙版按钮, 将选区保存到 Alpha 1 中, 暂不取消选区。
- 4) 执行 Filter > Blur > Gaussian Blur 命令, 弹出 Gaussian Blur 对话框, 在此对话框中将 Radius 的值设为 5.0 (见图 6-72)。
- 5) 再执行 Filter > Stylize > Emboss 命令, 在此对话框中, 将 Angle 的值设为 - 45, 将 Height 的值设为 10, 将 Amount 的值设为 500。单击 OK 按钮, 其效果见图 6-73。

6) 执行Edit Copy命令，将选区内图像复制。

7) 激活RGB复合通道，执行Edit Past命令，将复制的图像粘贴进来。

8) 将前面所做的木纹粘贴到此文件中来，并将木纹所在的图层合成模式设为 Hard Light，其效果见图6-74。

9) 按下Ctrl键，同时用鼠标单击 Layer 1，调出 Layer 1图层中的图像选区。

10) 执行Select Feather命令，在弹出的对话框中将其羽化值设为 2。单击OK按钮，此时选区被羽化了。

11) 再执行Select Invert命令，将选区反选。按Delete键，删除选区内的内容，取消选区，其效果见图6-70。



图6-72 Gaussian Blur对话框

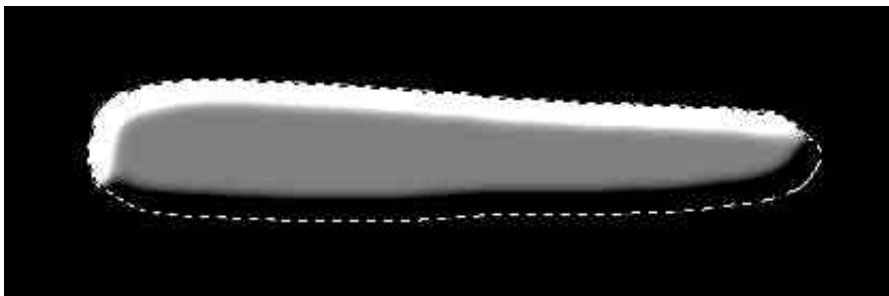


图6-73 执行Emboss 命令后的效果图

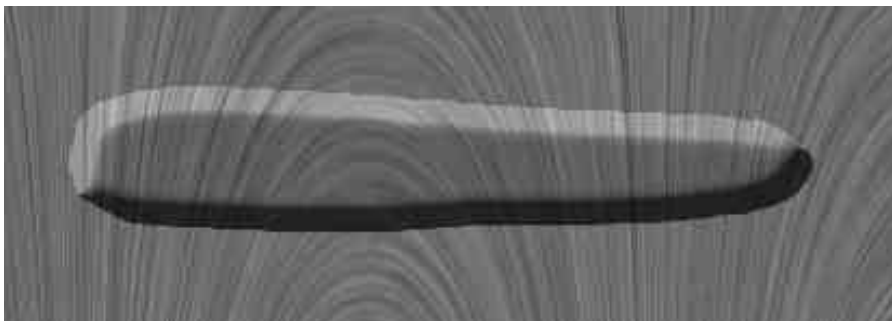


图6-74 粘贴木纹后的效果