

## 第11章 创建位图高级特殊效果

### 本章重点

- 进入Corel PHOTO-PAINT工作界面
- Corel PHOTO-PAINT的基本操作
- 图像的绘制
- 图像的编辑
- Corel PHOTO-PAINT中的Object
- Corel PHOTO-PAINT中的Channel
- Corel PHOTO-PAINT中的路径
- 图像的色阶和色相的调整
- 外挂滤镜
- 实例：通道效果
- 实例：滤镜效果

Corel PHOTO-PAINT是一个功能强大的图像处理工具，运用它可以轻松地进行图像特技处理和合成。Corel PHOTO-PAINT的使用方法与Photoshop十分相似。

### 11.1 Corel PHOTO-PAINT工作界面介绍

在CorelDRAW 9工作界面中，单击主工具栏中的 Application Launcher按钮，在下拉式子菜单中单击 Corel PHOTO-PAINT项，即进入Corel PHOTO-PAINT工作界面，如图 11-1所示。该工作界面是一个相当完备的位图处理工作界面，在此可方便地进行各种位图效果的处理操作。

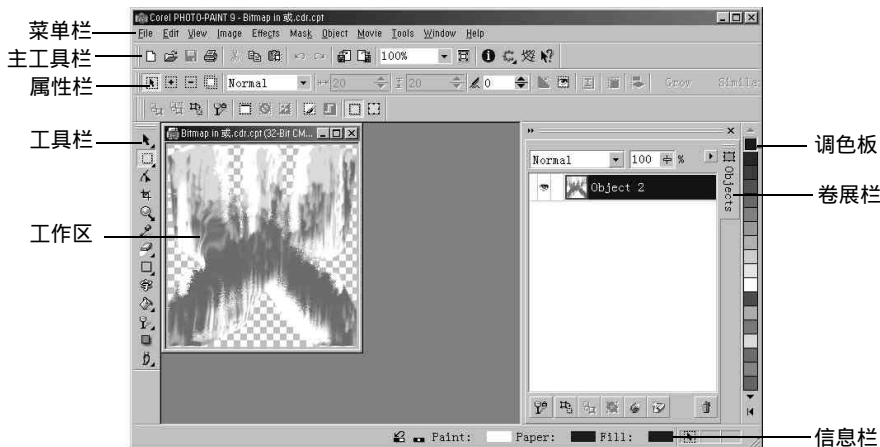


图 11-1

在CorelDRAW 9工作界面中执行Edit/Edit Bitmap命令后，也可进入Corel PHOTO-PAINT工作界面。这种进入Corel PHOTO-PAINT方法通常在对CorelDRAW 9文件中的位图对象进行

处理时使用。其操作步骤如下：

- 1) 使用CorelDRAW 9中的Pick工具选取要处理的位图对象。
- 2) 保持原选取，执行Edit/Edit Bitmap命令即可进入Corel PHOTO-PAINT工作界面。
- 3) 进入Corel PHOTO-PAINT工作界面后，所选取的位图对象就会以单独文件在 Corel PHOTO-PAINT工作界面中打开。

### 11.1.1 菜单栏

菜单栏位于Corel PHOTO-PAINT工作界面的顶端，包括File（文件）、Edit（编辑）、View（视图）、Image（图像）、Effects（效果）、Mask（遮罩）、Object（对象）、Movie（电影）、Tools（工具）、Window（窗口）、Help（帮助）。通过菜单栏中的命令可以完成图像编辑的所有操作。

#### 1. File（文件）

File(文件)菜单是用来对文件进行管理的，主要有开启命令、存储命令、输入输出命令、文档信息控制命令等。

#### 2. Edit（编辑）

Edit(编辑)菜单是用来对图像进行简单的编辑操作的，主要有恢复、剪切、复制、粘贴、检查、填充等命令。

#### 3. View（视图）

View(视图)菜单是专门用来控制视图的，主要有视图显示命令、辅助线控制命令、标题显示命令等。

#### 4. Image（图像）

Image(图像)菜单是用来对位图图像进行调整的，主要有调整命令、变形命令、Channel计算命令、图像模式更改命令等。

#### 5. Effects（效果）

Effects(效果)菜单是用来制作位图特技效果的，主要由一些内置滤镜和一些外置滤镜组成。

#### 6. Mask（遮罩）

Mask(遮罩)菜单是用来对选区进行操作的，主要有选区的保存命令、选区的对齐命令、屏蔽命令等。

#### 7. Object（对象）

Object(对象)菜单是用来对图像中各组成部分进行调整与管理。

#### 8. Movie（电影）

Movie（电影）菜单是用来创建简单的动画制作的，运用 Move菜单中的命令可以逐个画面地创建和修改对象。

#### 9. Tools（工具）

Tools(工具)菜单可以用来重新编辑工具栏中工具的相关属性。

#### 10. Window（窗口）

Window(窗口)菜单可以用来控制浮动调板的展现和文件的显示状况，主要有视图窗口控制命令、浮动调板显示控制命令等。

### 11.1.2 主工具栏

主工具栏中的工具主要有 New、Save、Print、Cut、Copy、Past、Undo、Import、Export 和视图缩放控制栏等。

### 11.1.3 属性栏

属性栏主要用来显示当前使用工具的有关属性，可以通过它对当前工具的操作做进一步的细微调整。

### 11.1.4 工具栏

工具栏是存放图像编辑工具的地方。工具栏中的工具是以图标形式显示的，如要使用某种工具时，可直接用鼠标在工具栏中单击相应的图标即可。

在工具栏的某些图标下有一个黑三角，这表明此工具栏具有隐藏工具，当用鼠标单击工具图标中的黑三角时便可弹出隐藏工具。图 11-2 所示为工具栏中的所有工具和工具的名称。

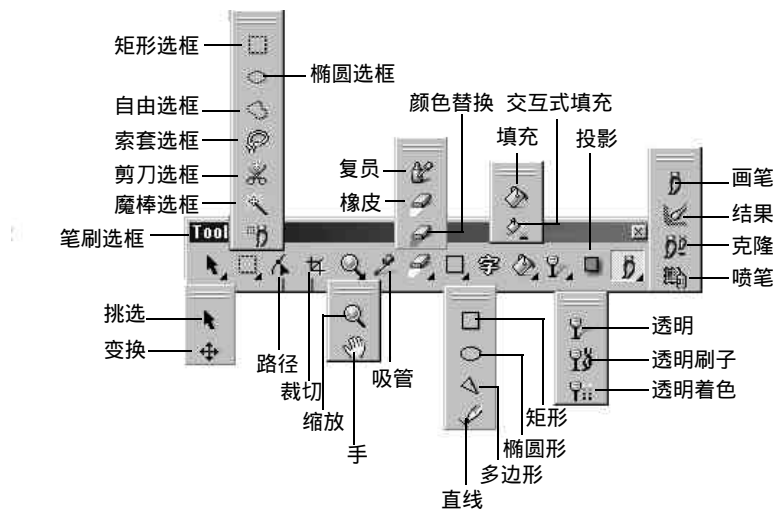


图 11-2

## 11.2 Corel PHOTO-PAINT的基本操作方法

### 11.2.1 开启新的图像

在CorelDRAW 9工作界面中，单击主工具栏中的 Application Launcher按钮后，在子菜单中选择Corel PHOTO-PAINT项，进入Corel PHOTO-PAINT工作界面，弹出Corel PHOTO-PAINT的欢迎屏幕，如图10-3所示。如用鼠标单击其中的New按钮，便会弹出新建对话框，在该对话框中设置完参数后单击OK按钮，即可新建一个Corel PHOTO-PAINT文件。如单击了Open Last Edited按钮，便会打开Corel PHOTO-PAINT在上一次使用时最后编辑的文件。单击Open Image按钮，便会弹出Open对话框，在该对话框中可以打开任意图像文件。

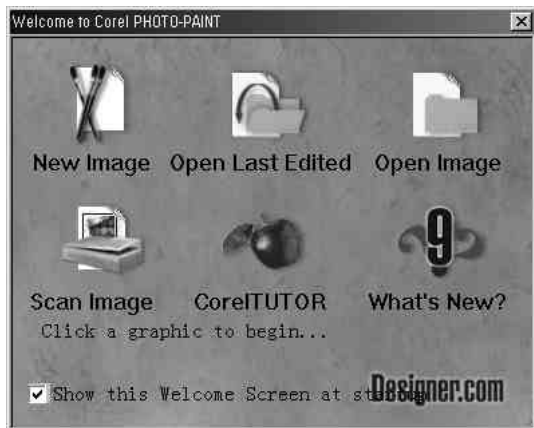


图 11-3

还可以通过文件菜单中的命令来新建和打开文件。在 Corel PHOTO-PAINT 的文件菜单中有4种文件开启方式：New（新建）、New From Clipboard（从剪贴板新建）、Open（打开）和 Low Res-。可以执行File/“开启命令”来完成图像的开启，其中 New Form Clipboard命令使用的前提是剪贴板中必须有内容。

### 11.2.2 图像的重新设置

执行Image/Resample命令，弹出Resample对话框，如图11-4所示。在此对话框中可重新设定图像的尺寸、分辨率等。

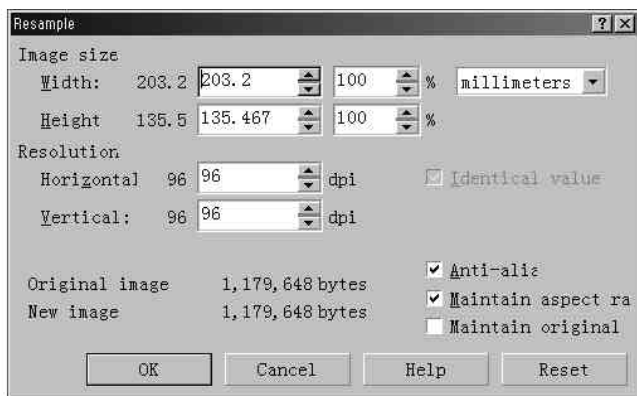


图 11-4

### 11.2.3 创建选区的方法

在Corel PHOTO-PAINT中，如要对图像进行操作，必须先确定所要工作的范围，否则对图像所做的操作都将对整个图像进行。

Corel PHOTO-PAINT的工具栏中有7种工具可直接用来创建选区，分别是矩形选框、椭圆、自由选框、索套、剪刀、魔棒和笔刷。其中魔棒工具创建的选区的精确程度与其色彩容差值是密切相关的，容差值越大创建的选区越不精确，对其色彩容差值的调整可在其属性栏的HSB选栏中进行。

使用选区工具创建选区的操作步骤如下：

- 1) 使用鼠标在工具栏中单击选区工具。
- 2) 在工具的属性栏中确定选区的运算方式。
- 3) 使用变形工具使选区变形
- 4) 使用选区工具在图像中单击并拖动鼠标以创建选区。





#### 1. 选区的运算方法

当选取了这些工具后，则在工具属性栏的最左侧提供了 4 种选区运算按钮，分别是相加、正常、相减和求差。图 11-5 中的下方分别是两个矩形选区的不同运算结果。



图 11-5

#### 2. 任意改变选区的方法



创建了选区后保持选区，然后将当前工具转换成变换工具，此时整个选区被一个矩形变换框框选。该变换框中的四角各有一个控制图标，分别是缩放图标 ，旋转图标 ，自由变形图标 ，透视图标 。当使用鼠标在变换框中单击后控制图标就会改变。不同的图标具有不同的功能：用鼠标拖拉变换框上的图标，即可完成选区的变形操作。

## 11.3 绘制图像

在Corel PHOTO-PAINT中，可直接使用图像绘制工具进行图像的绘制。其操作步骤如下：

- 1) 新建一个Corel PHOTO-PAINT文件。
- 2) 执行Windows/Dockers/Color命令，弹出Color调板。
- 3) 使用鼠标单击选区工具创建绘图选区
- 4) 使用鼠标选取绘图工具，并在Color调板中设定画笔颜色。
- 5) 使用绘图工具绘制图像。

### 11.3.1 设定图像的前景色和背景色

执行Windows/Dockers/Color命令，弹出Color调板，如图11-6所示。在该调板的左上角有两个相叠的正方形，稍高一点是前景色，另一个是背景色。在设定前景色或背景色之前需先用鼠标单击前（背）景色，以确定当前设定颜色的对象，然后再用鼠标在颜色预览框中选定所需的颜色。在前景色图标的右边有一个  按钮，单击此按钮便可调换前景色和背景色的颜色；在前景色图标的下边有一个  按钮，如单击此按钮便可将前景色和背景色设定为白和黑色；在前景色图标的右边选框中，如用鼠标单击此选框中的黑三角按钮即可弹出色彩模式菜单，可在弹出的菜单中选取所需的色彩模式。

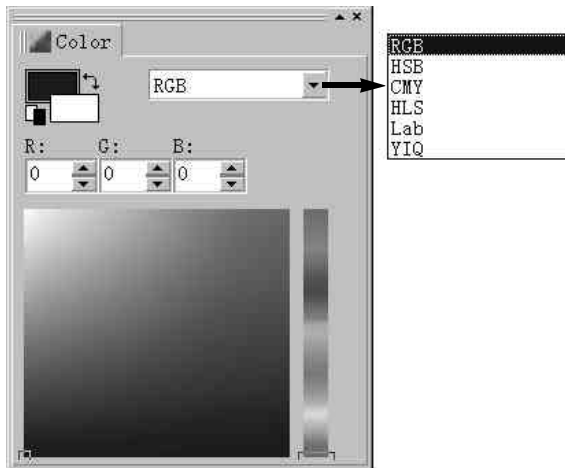


图 11-6

### 11.3.2 使用绘图工具

工具栏中的Brushes工具、Effect工具、Paint工具等是Corel PHOTO-PAINT中的直接绘图工具。

使用鼠标双击工具栏中的绘图工具图标，即可弹出 Brush Setting（刷形设定）对话框，如图11-7所示，在该对话框中可以设定各种笔刷的类型和大小。

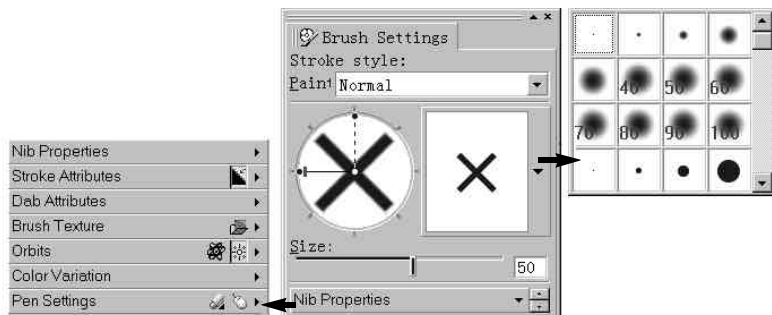


图 11-7

在刷形设定对话框中设置完画笔的大小、样式、间距、颜色等选项后，即可使用设置好的笔刷来进行图像的绘制。

### 11.3.3 对选区进行填充

在绘制复杂图像时往往要用到选区工具，使用选区工具进行图像绘制时，要想获得一个色彩图像，必须使用填充工具来对所绘制的图像进行色彩填充。

#### 1. 填充图像的操作方法

在Corel PHOTO-PAINT中，可利用工具栏中的Fill工具对选区进行填充。其操作步骤如下：

1) 使用创建选区工具创建一个选区。

2) 使用鼠标双击工具栏中的Fill工具，弹出Edit Fill对话框，如图11-8所示。在该对话框中可以进行填充形式和填充颜色的设置。

3) 对Edit Fill对话框设置完成后单击OK按钮, 就可以将设置的颜色填充到目的选区中。

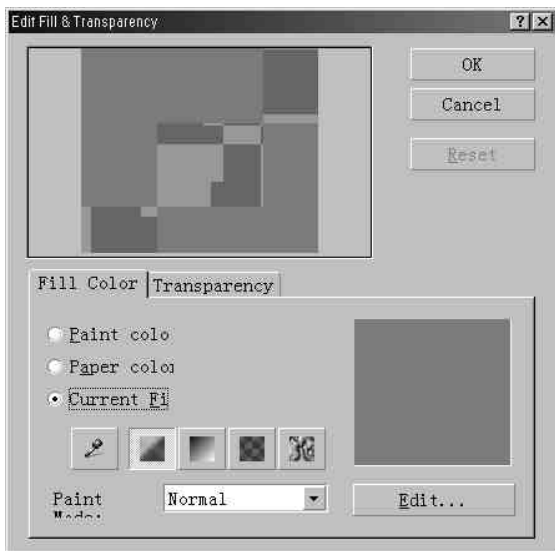


图 11-8

## 2. 删除操作

在对选区填充过颜色后, 还可以随时利用 Del键来删除。其操作步骤如下:

- 1) 使用鼠标单击工具栏中的创建选区工具。
- 2) 使用创建选区工具在图像中框选删除范围。
- 3) 按下DEL键将选区内的内容删除。

注意 使用DEL键删除选区内的内容后, 选区内将以背景色填充。

## 11.4 编辑图像

在图像的绘制或处理过程中, 常常要进行恢复某一个操作、复制某一个对象或粘贴某一个对象等操作, 这些命令都归结为图像的编辑操作命令, 被集中在编辑菜单中。

### 11.4.1 恢复操作的方法

当操作失误时, 常常要使用一些命令或操作使图像返回到以前的状态, 在 Corel PHOTO-PAINT中能够完成上述要求的命令有 Undo命令和复原工具等。当要完全撤销某一步操作时, 可使用Edit菜单下的Undo命令, 而当要部分撤销某一步操作时, 可使用复原工具来完成。可以反复使用若干次Undo命令来返回若干次操作步骤, 其快捷键是 Ctrl+Z。

注意 当所要部分恢复的操作是在背景对象上或独立在一个对象层时, 可使用橡皮擦工具来完成恢复操作。

### 11.4.2 复制对象的方法

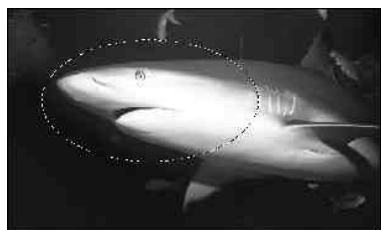
复制对象就是将当前选取的对象再复制一遍, 放置到剪贴板上。在 Corel PHOTO-PAINT的编辑菜单中有两种图像的复制命令, 分别是 Copy和Copy Visible。这两个命令既有相同点又



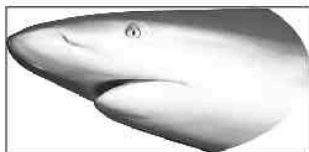
存在着很大的差别：

- 当所要复制的图像只有单独的一个对象层时，Copy命令与Copy Visible命令所复制的内容是一致的。
- 当所要复制的图像有多个对象层时，Copy命令只将当前工作对象层中选区内的对象复制到剪贴板上，而Copy Visible命令则将选区内的所有可视对象复制到剪贴板上。

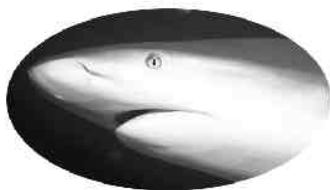
在图11-9中a)图是一个多对象层图像原图，b)图和c)图分别是执行Copy和Copy Visible命令后的效果。



a) 原图



b) 执行Copy命令后的效果



c) 执行Copy Visible命令后的效果

图 11-9

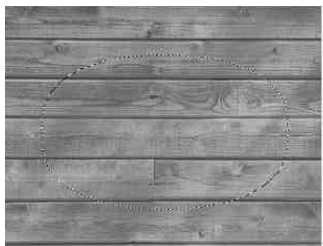
使用复制命令的步骤如下：

- 1) 使用创建选区工具在图像中框选所要复制的部分。
- 2) 执行Edit/Copy（或Copy Visible）命令，将选区内的对象复制。

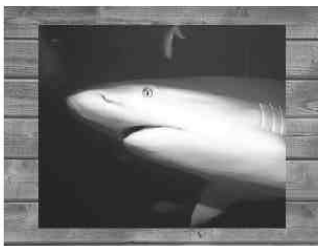
### 11.4.3 粘贴图像的方法

图像的粘贴就是将剪贴板上的对象粘贴到一个图像中。在 Corel PHOTO-PAINT的编辑菜单中有4种图像的粘贴命令，分别是 As New Object、As New Selection、Into Selection和As New Document。其中 As New Object与Into Selection两个命令存在着很大的差别：As New Object命令将剪贴板中的对象完整地粘贴到另一个图像文件中，且不受选区的影响；Into Selection命令将剪贴板中的对象贴入到另一个图像文件的指定区域中。

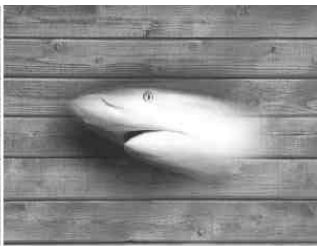
在图11-10中，a)图是原图，b)图和c)图图像分别是执行As New Object命令后的效果和执行Into Selection命令后的结果。



a) 原图



b) 执行As New Object命令后的效果



c) 执行Into Selection命令后的效果

图 11-10

使用粘贴命令的步骤如下：

- 1) 使用创建选区工具在图像中选取要复制的对象，然后执行复制命令将选取的对象复制到剪贴板上。
- 2) 执行Edit/Past/As New Object命令将复制的图像粘贴到另一个图像中。



3) 如要使用 Into Selection 命令, 必须先在被粘贴的图像中创建一个选区, 然后再执行 Edit/Past/Into Selection 命令将复制的图像粘贴入另一个图像的选区中。

#### 11.4.4 移动与变形图像的方法

在对图像进行编辑处理时, 常常需要对图像进行一些变形操作。Corel PHOTO-PAINT 中的图像变形命令基本上都集中在 Image 菜单中。

##### 1. 移动图像的方法

在 Corel PHOTO-PAINT 中, 如果移动图像时, 必须先确定移动的对象, 其操作步骤如下:

- 1) 使用工具栏中的创建选区工具框选图像中需要移动的部分。
- 2) 将光标移到创建的选区中, 使用鼠标单击并拖动即可完成图像的移动。

##### 2. 裁切图像的方法

如要对某一个图像进行裁切时, 可使用裁切工具, 其操作方法如下:

- 1) 使用工具栏的裁切工具在图像中单击并拖动即可创建一个裁切框。在该裁切框中共有 6 个控制点图标, 当使用鼠标在裁切框中单击后控制点会变化。
- 2) 当裁切框上的控制点图标处于缩放状态时, 使用鼠标单击裁切框上的控制点并拖动就可调节裁切框的大小; 当裁切框上的控制点图标处于旋转状态时, 使用鼠标单击裁切框上的控制点并拖动就可调节裁切框的旋转角度。
- 3) 当裁切框的大小和角度设定后单击 Enter 键或在裁切框内双击鼠标, 即可完成图像的裁切。

在 Corel PHOTO-PAINT 中, 还可以使用菜单命令来裁切图像。菜单裁切命令有两种裁切方式: To Mask 和 Border Color。使用 To Mask 命令时, 必须先先在图像中创建一个选区, 执行 Image/Crop/To Mask 命令后, 则该选区就是裁切范围。Border Color 命令是根据颜色来设定裁切范围的, 执行 Image/Crop/Border Color 命令, 弹出 Crop Border Color 对话框, 如图 11-11 所示。在该对话框中可以通过设定色相和颜色的误差值来设定裁切范围。在该对话框设定好后单击 OK 按钮, 裁切命令就执行完了。

##### 3. 旋转图像的方法

图像的旋转命令有两种形式: 水平旋转和垂直翻转, 可执行 Image/Flip (Rotate) 命令, 在弹出的下拉式菜单中选择旋转角度来完成图像的旋转命令。在 Rotate 的下拉式菜单中可以选择 Custom (自定义) 命令, 在弹出的对话框 (如图 11-12 所示) 中自由设定旋转角度。

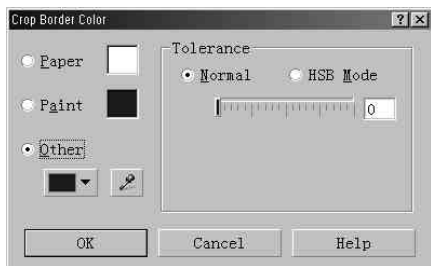


图 11-11

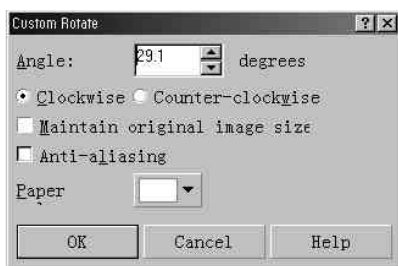


图 11-12

#### 11.4.5 图像的变换

在上一小节中介绍的图像变换命令是针对整个图像操作的, 而不能对图像的某一部分来

变换。如要对图像中的某一部分进行变换时，必须将变换部分放置到单独的一个对象层中，然后再使用对象变换命令来进行变换。其操作步骤如下：

- 1) 使用创建选区工具在打开的图像中框选所要变换的部分。
- 2) 执行Edit/Copy命令将选取的部分复制一次，再执行 Edit/Past命令将复制的部分粘贴到图像中，此时可以在 Objects调板中发现选取的部分图像被放置到单独的一个对象层中。
- 3) 使用选取工具单击复制的对象，此时可以发现被选取的对象被矩形变化框框选。
- 4) 使用鼠标拖拉变换框的各变换节点即可完成对象的变换。

## 11.5 在Corel PHOTO-PAINT中使用图层

在位图图像操作中，常常由于移动图像中的某一部分，从而导致图像背景的残缺，如图11-13所示。

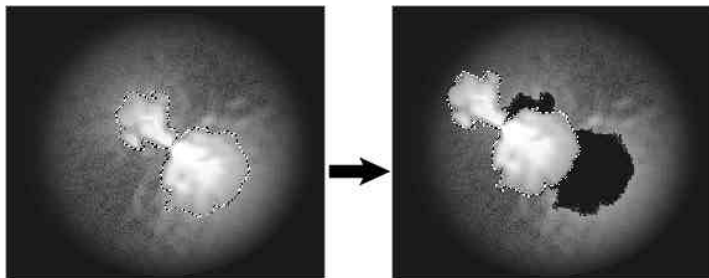


图 11-13

Corel PHOTO-PAINT中的Objects调板可以解决这个问题。在 Objects调板中的每一个对象层就好像一张透明的玻璃纸，多个对象层叠放在一起就是一幅完整的图像，可以对某一个对象层中的对象进行编辑操作而不影响其他对象层中的对象。

### 11.5.1 使用Objects调板

执行Window/Dockers/Objects命令，弹出Objects调板，如图11-14所示，其快捷键是Ctrl+F7。



图 11-14

### 11.5.2 对象层的对齐、群组 and 排序

可以将对象层进行对齐、群组和排序，这些命令都集中在 Objects/Arrange菜单中，如图

11-15所示。

### 1. 对象层对齐

对齐命令可以将对象层中的对象与背景对象之间进行对齐。使用对齐命令的前提是图像必须要有两个或两个以上的对象层，且对齐的对象不能为 Background（背景）对象层。

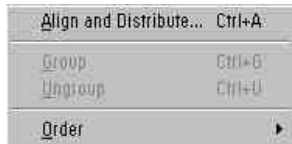


图 11-15

对齐对象层的步骤如下：

- 1) 使用选取工具选取一个非背景对象层中的对象，使它处于当前工作状态。
- 2) 保持原选取，执行 Objects/Arrange/Align and Distribute 命令，弹出 Align and Distribute 对话框，如图 11-16 所示。

3) 在弹出的 Align and Distribute 对话框中设置对齐方式。

4) 当各项参数设置完成后单击“确定”按钮，对象就与 Background 对象层对齐了。

### 2. 对象层群组

群组对象命令可以将图像中除背景对象层外的所有对象群组，其操作步骤如下：

- 1) 使用选取工具在图像中单击并拖动出一个矩形框，框选所要群组的对象。
- 2) 执行 Objects/Arrange/Group 命令，则所选对象就被群组在一起了。

注意 当对象被群组后，在 Objects 调板中的对象层图标前添加了连结符号，如图 11-17 所示。

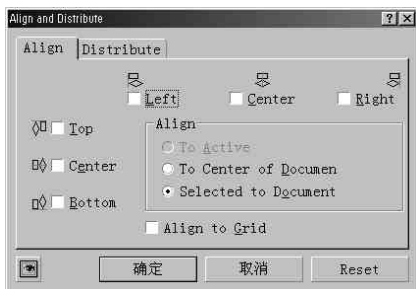


图 11-16

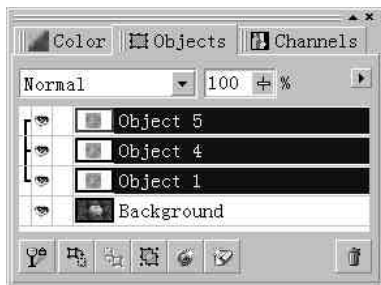


图 11-17

### 3. 群组对象层解组

可以运用 Ungroup 命令将群组的对象解组，其操作步骤如下：

- 1) 使用选取工具选取群组的对象。
- 2) 执行 Objects/Arrange/Ungroup 命令，此时被群组的对象就被解组了。

### 4. 对象层的排序

在实际操作中，常常需要重新排列对象层。在 Corel PHOTO-PAINT 中有 4 个排列命令，分别是：To From（Shift +PgUp）、To Back（Shift +PgDn）、Forward One（Ctrl +PgUp）和 Back One（Ctrl +PgDn），括号中是其快捷键。

对象层调整的操作步骤如下：

- 1) 使用选取工具选取要调整的对象。
- 2) 执行 Objects/Arrange/Order/\*（\*代表前置或后置命令）命令，对象层就会被放置到原位置的上面或下面。

在图 11-18 中，a) 图是 Object 5 所在的原来位置，b) 图是 Object 5 执行过后置命令后的

位置。

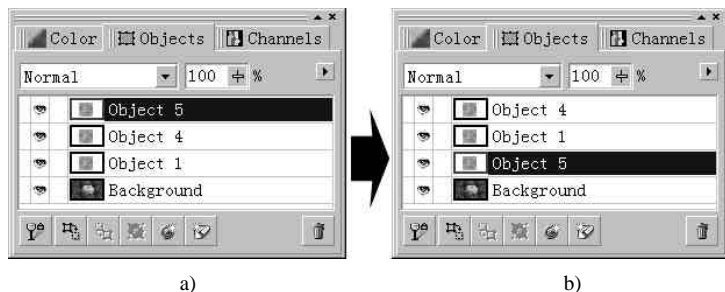


图 11-18


### 11.5.3 新建对象层

在Corel PHOTO-PAINT中新建对象的方法有菜单命令法、调板按钮法和自动生成法三种。

#### 1. 菜单命令法

菜单命令法就是运用 Object菜单中的命令新建一个对象层。只要执行 Object/Create/New Object命令，在Object调板中便会自动生成一个新对象层，其名称为 Object \* (\*表示新建对象层的序号)。

#### 2. 调板按钮法

调板按钮法就是运用 Objects调板中的新建调板按钮新建对象层的方法。在使用此方法前必须先打开Objects调板，然后再用鼠标单击调板下端的  按钮即可新建一个对象层。

#### 3. 自动生成法

自动生成法就是使用复制粘贴的方法自动生成一个对象层。其操作步骤如下：

- 1) 打开如图11-19所示的Objects调板。
- 2) 使用工具栏中的创建选区工具框选图 11-19中间的一个苹果。
- 3) 执行Edit/Copy命令或按Ctrl+C键，将选区内的对象拷贝到剪贴板上。
- 4) 再执行Edit/Past命令或按Ctrl+V键，将剪贴板上的对象粘贴到图像中，此时在图像的Objects调板中就会自动生成一个新的对象层，如图 11-20所示。

**注意** 如果在图像中创建了选区，则再用鼠标单击 Objects调板中的“将选区转换成对象”按钮，也可自动创建一个对象层。

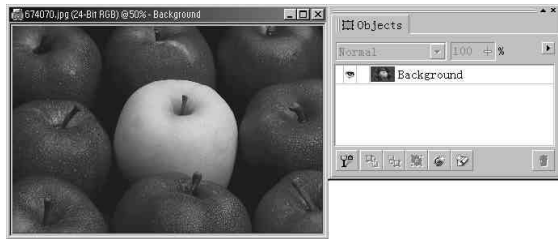


图 11-19

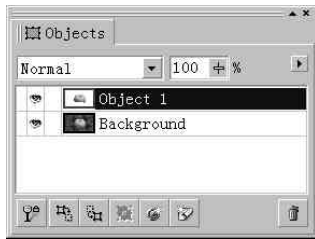


图 11-20

可以运用 Objects调板菜单中的命令来调整每一个对象层中预览框的大小。 Objects调板菜单中有4个预览框控制命令，分别是 No Thumbnails (无预览)、Small (小)、Medium (中等) 和 Large (大)。图11-21所示是这4种预览的效果。



图 11-21

#### 11.5.4 调整对象层

当一个图像由许多对象层组成时，也就是它的 Objects调板中由许多对象层，这就有可能给编辑图像带来麻烦——找不到相应的对象层。但是如果给每一个对象层都取一个特殊的名称后，也许这个问题就解决了。因此，在使用对象层时，对对象层的调整是必要的。另外，在使用对象层进行图像合成时，也必须要对相应的对象层做进一步的调整。

使用鼠标单击 Objects调板右上角的调板菜单箭头，弹出调板菜单。在该菜单中选择 Object Properties命令，或者用鼠标双击 Objects调板中的对象层，弹出 Object Properties对话框，如图 11-22所示。在该对话框中可分别调整对象层的名称、不透明度、合成模式、通道等选项。



图 11-22

##### 1. 对象层名称的更改

Object Properties对话框中的 Name选项可以调整对象层的名称。更改名称的操作步骤如下：

- 1) 将光标移到 Object Properties对话框的 Name选项中单击鼠标左键，将字符光标插入到 Name选框中。

- 2) 按下 Backspace或 Del键，将 Name选项中的原有名删除并输入新名，单击回车键即可。

##### 2. 对象层 Merge的调整

Object Properties对话框的 Merge选项中有 28种对象层的合成模式，不同的合成模式具有不同的效果。

调整对象层合成模式的步骤如下：

- 1) 在 Object Properties对话框的 Merge选框中用鼠标单击其中的黑三角，弹出合成模式复选框。

2) 拨动复选框中的滑块，选择所需的合成模式后，单击“确定”按钮。

注意 在调整Merge时，可直接在Objects调板左上角的合成模式框中直接调整。

### 3. 对象层Opacity的调整

在Object Properties对话框中的Opacity选项可以控制对象层的不透明度，只需用鼠标拨动Opacity滑杆上的滑块即可完成不透明度的调整。在图 11-23中，a) 图是原图，b) 图是调整过不透明度后的效果。

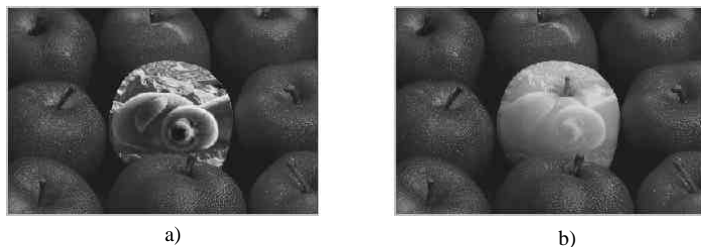


图 11-23

### 4. Blend调整

在Object Properties对话框中的Blend选项可以分通道来控制对象层的混合，它提供两个控制杆：Active（输入）和Composite（输出），这两个控制项的调整方向相反。将Active控制杆中的控制点向右拖动时，则图像中色彩重的部分首先变得透明；将Composite控制杆中的控制点向右拖动时，则图像中色彩亮的部分首先变得透明。在图 11-24中，a)图是经Active调整后的效果，b)图是经Composite调整后的效果。

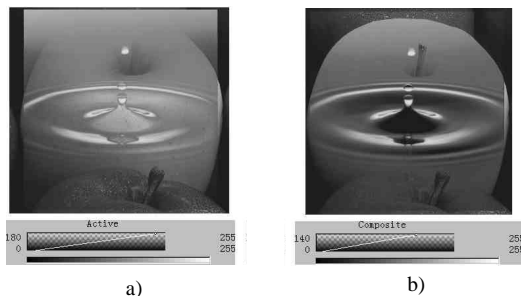


图 11-24

## 11.5.5 合并对象层

当对一个图像处理结束后，为防止操作失误而导致的对象错位，可以使用合并命令将确定的对象层合并，这样不但避免了上述错误，而且操作文件的信息量也大大降低了，其文件操作速度也提高了。

执行Object/Combine命令，在弹出的菜单中有3种不同的合并命令：Combine Objects Together（合并联接对象）、Combine Objects With Background（使对象与背景合并）和Combine All Objects With Background（合并所有对象）。

## 11.5.6 复制和删除对象层

对象的复制和删除命令也集中在Objects菜单下。要复制或删除某一个对象时，可先使用



选取工具选取所要复制或要删除的对象，再执行 Objects/\*命令即可，复制的快捷键是 Ctrl +D。

### 11.5.7 给对象层添加透镜效果

给Object调板中的对象添加对象层透镜效果的方法有菜单命令法和调板按钮法两种。

#### 1. 菜单命令法

菜单命令法的操作步骤如下：


1) 执行Objects/Create/New Lens命令，弹出New Lens对话框，如图11-25所示。

2) 在该对话框的透镜栏中选择所需的透镜，并在 Lens Name栏中输入新名称。

3) 单击OK按钮，弹出透镜对话框，在透镜对话框中设定各项参数，这样就可以给一个对象层添加透镜效果。

#### 2. 调板按钮法

调板按钮法的操作步骤如下：

1) 使用鼠标单击 Objects调板中的  按钮，弹出 New Lens对话框。

2) 在此对话框中设定 Lens的类型后单击OK按钮，弹出该透镜的对话框。

3) 在透镜对话框中设定各项参数后单击OK按钮即可。

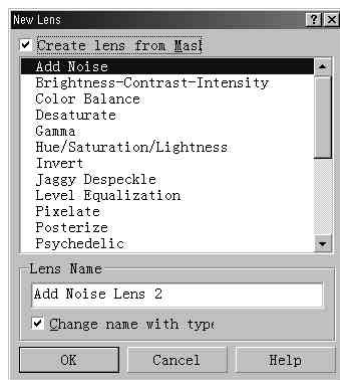


图 11-25

注意 当执行了添加透镜效果后，在 Objects调板中就会自动生成一个新的对象层来放置对象，这样原图像就不会被影响。

### 11.5.8 使用Clip Mask命令在对象层中创建部分透明

当对象层中的对象要部分处理成半透明、透明或不透明时，可以直接使用创建选区工具将要处理的部分勾选，然后再直接删除或涂抹，但这样操作后无法再将其恢复。如使用 Clip Mask来操作，则可完全避免了上述问题。

#### 1. 使对象的一部分透明、半透明或不透明

From Object Transparency命令是Clip Mask复选菜单下的一个命令，使用此命令可直接使用绘图工具来涂抹对象，从而使对象的部分变得透明、半透明或不透明，其操作步骤如下：

1) 使用选取工具选取要处理的对象。

2) 执行Object/Clip Mask/Create/From Object Transparency命令，此时在 Objects调板中的当前工作对象层上便会添加一个矩形框，如图11-26所示。

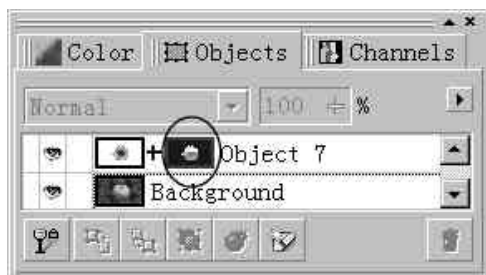


图 11-26



3) 使用绘图工具涂抹选取的对象即可。

注意 当执行From Object Transparency命令使用绘图工具涂抹时,如果涂抹所使用的颜色明度越低,则被涂抹的区域越透明;相反,如涂抹的颜色明度越高,则被涂抹区域的透明度越低。在图11-27中,从左至右分别是不同明度的色彩涂抹的结果。



图 11-27

## 2. Clip Mask的删除、联合和停用

当要暂时停用、永久删除或联合 From Object Transparency命令时,可使用Clip Mask复选菜单下的相应命令,其操作步骤如下:

1) 使用选取工具选择执行过 From Object Transparency命令的对象。

2) 执行Objects/Clip/\* (\*为删除、联合或停用命令)命令,这样Clip Mask效果就被删除、联合或停用了。图 11-28所示为停用Clip Mask效果的标记。

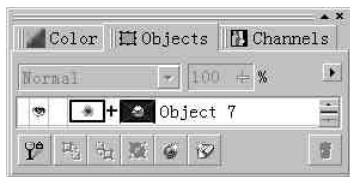


图 11-28

## 11.6 在Corel PHOTO-PAINT中使用通道

在Corel PHOTO-PAINT中,通道主要是用来存储色彩信息和保存选区的。当一个图像在Corel PHOTO-PAINT中展开时,在Channels(通道)调板中便会自动生成组成图像色彩的通道。在Channels调板中除了色彩通道外还有Alpha通道、蒙版通道等。如图11-29所示为Channels调板。

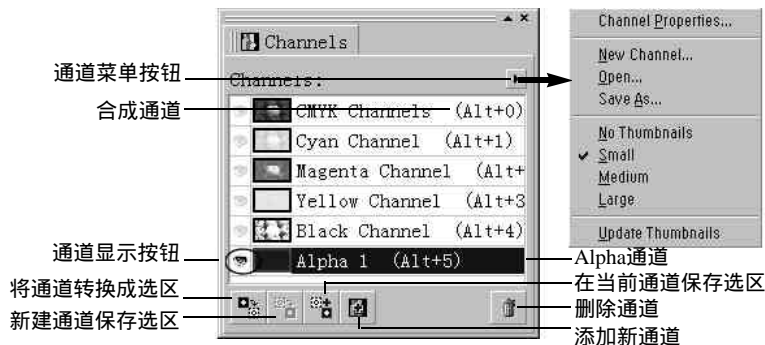


图 11-29

### 11.6.1 色彩通道信息

色彩通道是系统根据图像的色彩模式的不同而自动给图像设置的。色彩通道的数量完全

由图像的色彩模式而定，每一个图像都含有一个或多个色彩通道。例如，在一个 RGB色彩模式的图像中，它的色彩通道就是由红通道、绿通道和蓝通道这三个通道组成的；而在一个灰度图像中，它的色彩通道是由一个黑色通道组成。在图 11-30中，a) 图是RGB色彩模式的图像通道，b) 图是灰度模式的图像通道。

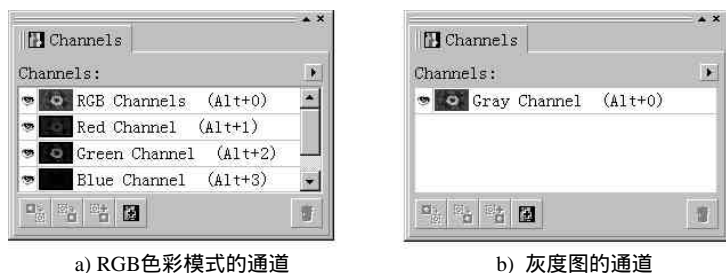


图 11-30

一般情况下，Back and White（位图）、Grayscale（灰度图）和Paletted（索引图）等色彩模式的图只有一个色彩通道，而RGB和Lab色彩模式的图有三个通道，CMYK色彩模式的图有四个通道。

#### 1. Multichannel(多通道)

在一个色彩模式为RGB、Lab或CMYK色彩模式的图像中（注意此图像不能含有几个对象层），可将此图像转换成多通道色彩模式。当图像的色彩模式转换成多通道色彩模式后，各通道之间就不再有特殊的联系了，它们也不产生合成视图，各通道都以一个灰度图像显示。如图11-31所示就是将一个CMYK色彩模式的图像转换成多通道色彩模式后的通道变化。

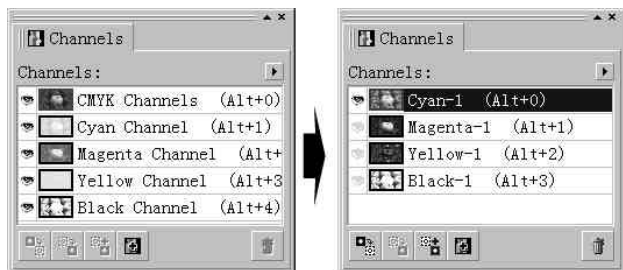


图 11-31

多通道色彩模式的图像多用于完成特殊的打印目的。将一个图像的色彩模式转换为多通道色彩模式的操作步骤如下：

- 1) 打开需要转换色彩模式的图像。
- 2) 执行Image/Model/Multichannel命令即可。

#### 2. 通道的拆分

除灰度图、位图等只有一个色彩通道的图像外，其他所有的色彩模式图像都可以被拆分为多个单一的通道图像，拆开的所有图像都是以灰度模式显示的。将图像拆分为单通道图像的操作步骤如下：

- 1) 打开所要拆分的图像。
- 2) 执行Image/Split Channels To/\*（\*表示要拆分的色彩模式）命令即可。

### 11.6.2 快速遮罩和Alpha通道

在Channels调板中,除色彩通道外还有快速遮罩通道和 Alpha通道,这两种通道都是用来创建和存储选区的。

#### 1. 快速遮罩

快速遮罩就是把选区以外的部分保护起来,使它不受图像操作步骤的影响,就好像被蒙上了一层保护膜一样。如在某一个图像中,当创建一个选区时,则 Channels调板就会自动生成一个Current Mask通道来存储选区,该通道中存储的选区会随着图像中选区的改变而改变,当图像中的选区消失时该临时通道也随着消失,这个通道就是快速遮罩通道。用鼠标在Channels调板中单击Current Mask通道,使该通道栏以高光显示处于当前工作状态,此时在图像中就可以看到选区以外的部分被一层半透明的红色遮罩着,而选区内则无遮罩现象,如图 11-32所示。

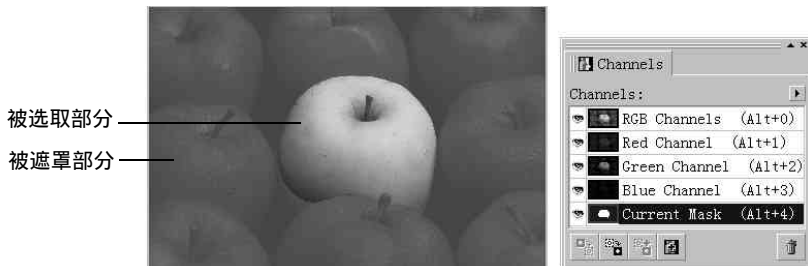


图 11-32

进入快速遮罩状态后,还可以使用绘图工具来修整被遮罩的区域。

在快速遮罩状态下,如使用黑色涂抹时,则所涂抹的地方就被遮罩了;而使用白色涂抹时,则所涂抹的地方就被解除了遮罩。当图像的遮罩设置好之后,只要击活复合通道即可将遮罩转换成选区。

#### 2. Alpha通道

Alpha通道是用来存储选区的专用通道,可以将所创建的选区保存到其中,并可以随时调用出来,还可以使用绘图工具来处理 Alpha通道。

Alpha通道中的图像是以黑、白、灰三种色调来表现的,其中黑色表示没有被选取的部分,灰色部分表示羽化部分,白色部分表示完全选取部分,如图 11-33所示。

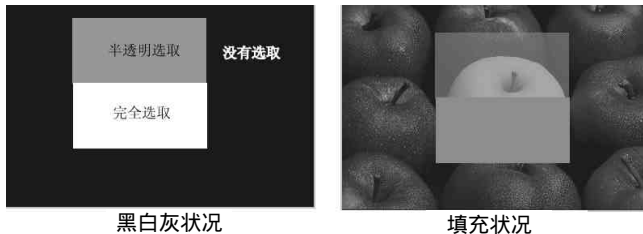



图 11-33

### 11.6.3 通道的基本操作

Channels调板与 Objects调板一样,都具有十分完善的操作命令与之相配合,从而使调板

的功能更加强大，操作更为便捷。

### 1. 通道的新建

通道的新建主要是指新建 Alpha 通道。在 Corel PHOTO-PAINT 中，共有两种新建通道的方式供选择，分别是调板按钮法和调板菜单法。调板按钮法就是在 Channels 调板中单击  按钮创建出新通道，而调板菜单法就是使用调板菜单命令来创建新通道。其操作步骤如下：

1) 执行 Window/Dockers/Channel 命令，打开 Channels 调板。

2) 用鼠标单击 Channels 调板右上角的黑三角，弹出调板菜单。在该菜单中选择 New Channel 命令，弹出 Channel Properties 对话框，如图 11-34 所示。

3) 在该对话框中设置新建通道的名称、颜色和填充颜色，系统提供的缺省名称是 Alpha。

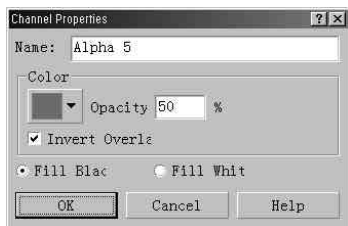


图 11-34

4) 所有各项设置调整完成后，单击 OK 按钮即可新建一个新通道。

注意 当要对新建通道进行编辑时，可用鼠标双击新建通道，弹出 Channel Properties 对话框，在此对话框中可重新编辑新通道的各属性。

### 2. 通道的保存

在 Corel PHOTO-PAINT 中，可以将 Channels 调板中的通道单独地保存起来。其操作步骤如下：

1) 使用鼠标单击要保存的通道，使其处于高亮显示的激活状态。

2) 再用鼠标单击 Channels 调板右上角的黑三角按钮，弹出调板菜单。


3) 在弹出的调板菜单中选择 Save As 命令，弹出 Save As 对话框。

4) 在弹出的 Save As 对话框中输入适当的路径和名称，单击 OK 按钮即可。

### 3. 将选区保存到通道内

将选区保存到通道内可直接使用菜单按钮法。其操作步骤如下：

1) 在图像中创建一个选区。

2) 使用鼠标直接单击 Channels 调板中的  按钮即可将选区保存到通道中。

在图 11-35 中可以发现，Channels 调板新建了一个 Alpha 通道来保存选区。

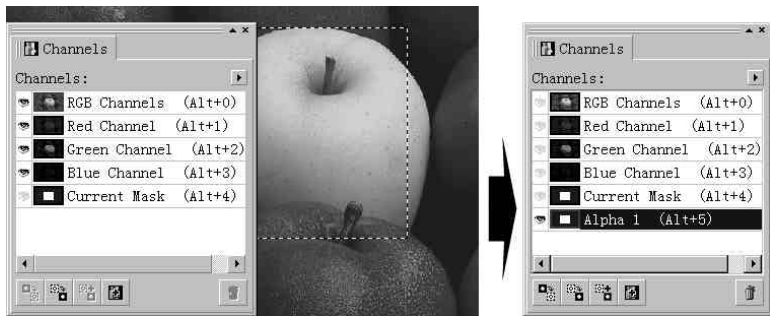




图 11-35

当选区在某一个通道中时，可以使用三种方法来保存选区。第一种方法是使用纯白色直接填充选区即可保存选区；第二种方法是用鼠标单击 Channels 调板中的  按钮，则选区就被保存到另一个新建通道中；第三种方法是用鼠标单击  按钮，则选区就被保存到当前通道中。

#### 4. 处理通道中的选区

被保存在通道中的选区是以白色和灰色显示的，因此可以使用绘图工具和填充工具来改变通道中黑、白和灰的分布状况，从而改变选区。

在通道中使用绘图或填充工具填充的颜色都是以黑、白和灰色来显示的，这种现象与对象层遮罩相似，颜色的明度直接影响选区的羽化程度，颜色明度越低（黑色除外）羽化程度越大，如图 11-36 所示。

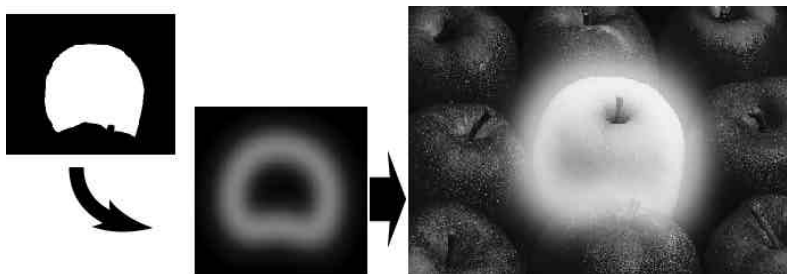


图 11-36

#### 5. 通道的删除

如要删除某一个通道，可使用两种方法。第一种方法是使用鼠标直接将所要删除的通道拖到垃圾桶内；第二种方法是激活所要删除的通道，再用鼠标单击 Channels 调板中的垃圾桶按钮即可删除。

### 11.6.4 通道的计算方法

在 Image 菜单中有一个 Calculations 命令，该命令是一个通道计算命令。通道计算命令主要使用各种合成方式来合成两个图像的内容。

执行 Image/Calculations 命令，弹出 Calculations 菜单，如图 11-37 所示。

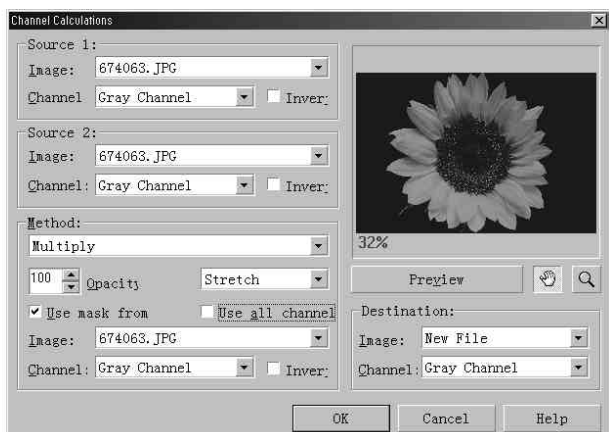


图 11-37

- 来源 1 和来源 2 是指用于通道计算的两个图像。
- 来源选框中的图像和通道选项是专门用来选定合成图像内容的。
- 反相选项是将所选图像进行反转的命令。
- 合成模式选项是用来设定图像合成的各种方式，它共提供了 27 种图像合成方式。



- 不透明度选项是用来调整合成图像的不透明度。
- 图像遮罩选项是专门用来进行通道合成的选项
- 在目标栏中，可以设定合成图像的位置。

下面的这个例子主要是运用通道计算命令将一个向日葵图像与苹果图像进行合成。

1) 打开图11-38和图11-39。

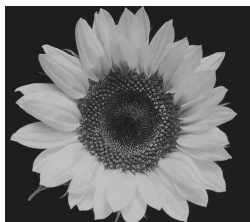


图 11-38

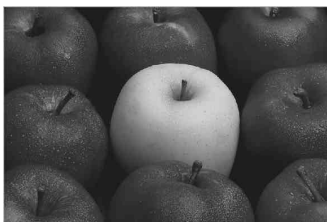


图 11-39

2) 使用鼠标激活向日葵图像，使它处于当前工作状态。

3) 执行Image/Calculations命令，弹出Calculations对话框，如图11-40所示。在该对话框中将Source 1选框中的Image选项设为向日葵，将Source 2选框中的Image选项设为苹果；将Method选框内容设为Multiply，选取Use all channel单选钮。



图 11-40

4) 执行Image/Adjust/Brightness-Contrast-Intensity命令，弹出Brightness-Contrast-Intensity对话框，如图11-41所示。在该对话框中将Brightness、Contrast和Intensity的值分别设为1、15和50。

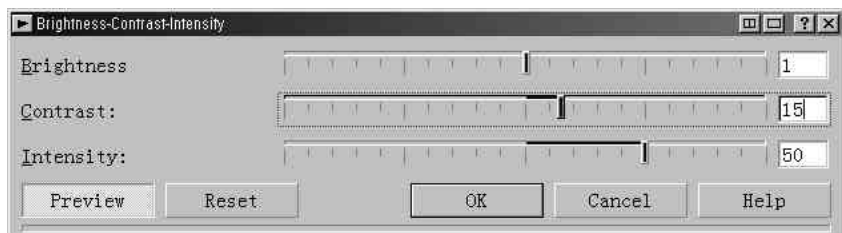


图 11-41

5) 各项设置完成后单击OK按钮,其效果见图11-42。

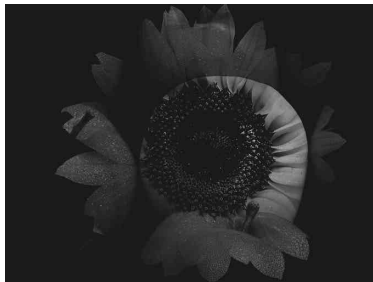


图 11-42

## 11.7 在Corel PHOTO-PAINT中创建路径

路径(Path)实际上是一条矢量线段,可以做精密的编辑和微调,且在执行缩小或放大命令时不会改变其分辨率和圆滑度。许多时候,无法用创建选区工具来创建一个比较完整准确的对象选区,而使用路径就可以做到。

一条路径有节点和据柄两个重要因素,一条路径线段就是由许多个节点组成的;据柄是专门用来控制路径形状和弧度的。路径分为开放和闭合两种类型,如图11-43所示。

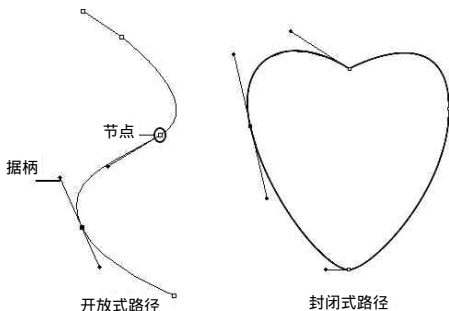


图 11-43

### 11.7.1 使用Paths调板

执行Window/Dockers/Path命令,弹出Path调板,如图11-44所示。

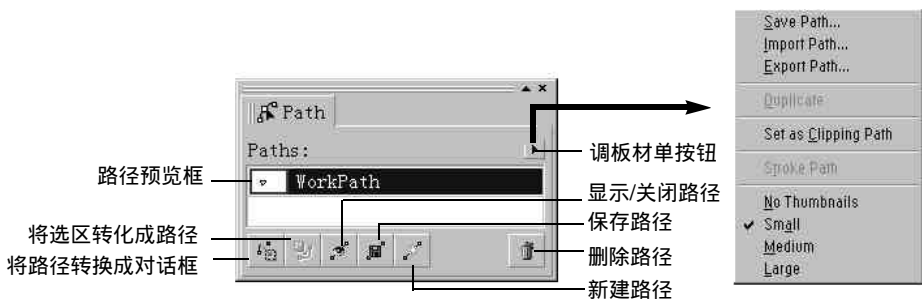


图 11-44

每创建一个路径,则在Paths调板中都有相应的记录。

### 11.7.2 创建路径的方法

Corel PHOTO-PAINT工具栏中的路径工具是创建路径的主要工具。其操作步骤如下:

- 1) 使用鼠标在工具栏中单击Path工具。
- 2) 使用Path工具在图像中不同的位置连续单击鼠标,即可创建一个线段的路径。
- 3) 使用Path工具在图像中单击并拖动鼠标,即可创建出曲线的路径。
- 4) 在创建路径时,当路径末点与起始点重合时,光标上便出现了一个箭头符号,此时如



再单击鼠标即可创建出一个闭合的路径。


注意 在创建直线路径时，不可在单击鼠标后再拖动鼠标，否则就无法创建直线路径。

### 11.7.3 路径与选区之间的转换

在Corel PHOTO-PAINT中，用户可以随时将选区转换成路径。

#### 1. 将路径转换成选区

将路径转换成选区的步骤如下：

- 1) 执行Window/Dockers/Path命令，弹出Path调板。
- 2) 使用鼠标在Path调板中激活需要转换的路径。
- 3) 再使用鼠标单击Paths调板中的  按钮，弹出Path to Mask对话框，如图11-45所示。
- 4) 在对话框中选取Anti-Aliasing单选钮后单击OK按钮，即可将路径转换成选区。

注意 无论是闭合路径还是开放的路径都可以将它们转换成路径，开放路径转换成选区后，则在原路径的起始点和末点之间会自动连接起来。

#### 2. 将选区转换成路径

将选区转换成路径的操作步骤如下：


- 1) 在图像中创建一个选区。
- 2) 执行Window/Dockers/Path命令，弹出Path调板。
- 3) 使用鼠标单击Paths调板中的  按钮，弹出Mask to Path对话框，如图11-46所示。



图 11-45

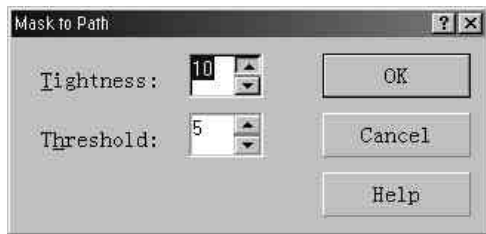


图 11-46

4) 在该对话框中，调整完 Tightness（紧密）和 Threshold（阈值）的参数后单击OK按钮，就可以将选区转换成路径。

### 11.7.4 使用Subpath

在同一个路径名称下可以包含一个或一个以上不连续的路径（如图11-47所示），其中每一个连续路径就称为一个Subpath。在制作次矢量路径时只需在完成一个路径时再制作另一个路径即可。

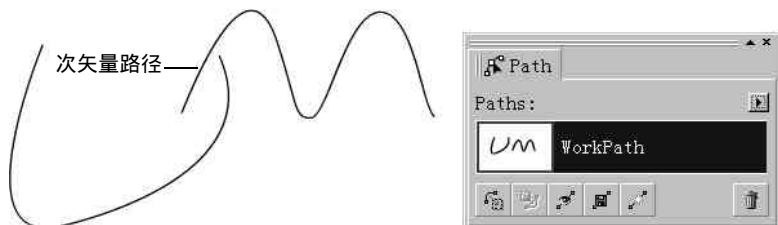


图 11-47

### 11.7.5 路径的导入与输出

在Corel PHOTO-PAINT中，不但可以将其他软件中创建的路径导入进来，而且还可以将其自己的路径输出到其他软件中。

#### 1. 路径的导入

导入路径的具体操作步骤如下：

- 1) 执行Window/Dockers/Path命令，弹出Path调板。
- 2) 用鼠标单击Paths调板右上角的黑三角按钮，弹出调板菜单。
- 3) 在调板菜单中选择Import Path项，弹出Import Path对话框。在该对话框中选择路径文件.cmx，单击OK按钮即可将路径导入。

#### 2. 路径的输出

输出路径的具体操作步骤如下：

- 1) 执行Window/Dockers/Path命令，弹出Path调板。
- 2) 用鼠标单击Paths调板右上角的黑三角按钮，弹出调板菜单。
- 3) 在调板菜单中选择Export Path命令，弹出Export Path对话框。在该对话框中设置路径存储的名称，单击OK按钮即可将路径输出。

## 11.8 调整图像的色阶和色相

在Corel PHOTO-PAINT中，可以深入细致地调整图像的色阶分布和色相。这些色阶和色相的调整命令都集中在Image菜单的Adjust的复选菜单下，如图11-48所示。

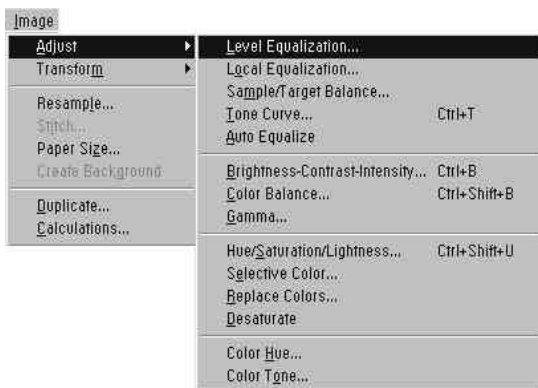


图 11-48

Adjust复选菜单共分四栏，第一栏中的命令是专门调整图像色阶的，后面三栏中的命令都是用来调整图像色相、明度、对比度和更换图像部分色彩的。

### 11.8.1 调整图像的色阶

所谓色阶分布就是指图像中不同明度像素的分布状况，它的范围在0~255之间。在Corel PHOTO-PAINT中，可以通过Image菜单下的Histogram命令来观察图像的色阶分布状况，图11-49所示为Histogram对话框。

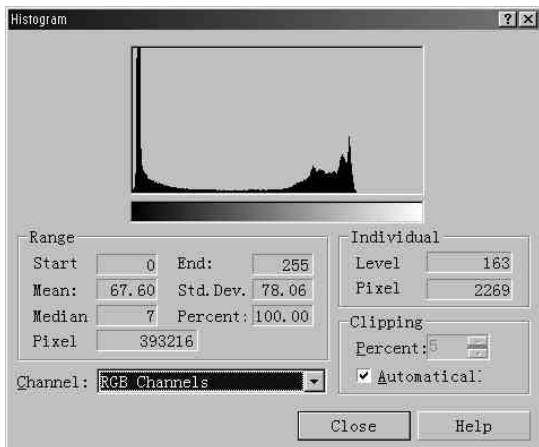


图 11-49

在Histogram对话框中，可以分通道观察各通道的色阶分布状况，但是不可以利用Histogram命令来调整图像的色调。

#### 1. Level Equalization（色阶均衡）

Level Equalization命令是用来调整图像色阶的命令，执行Image/Adjust/Level Equalization命令，弹出色阶均衡对话框，如图11-50所示。

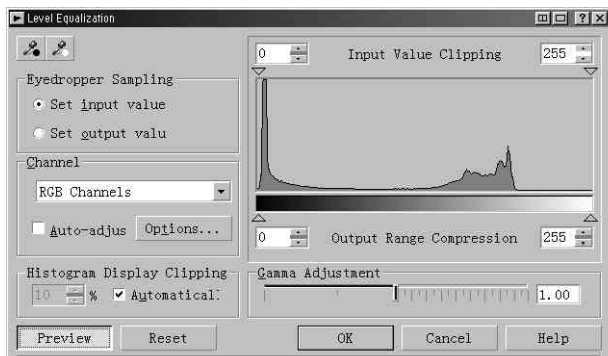




图 11-50

在Level Equalization对话框中，可直接调整预览框下面的滑块来控制图像色阶的分布，还可以调整Gamma Adjustment选框中的滑块来控制图像中的色彩对比度。

在色阶均衡对话框左上角还有两个吸管，可分别使用它们设定色阶调整的最大值和最小值，其操作方法如下：

- 1) 执行Image/Adjust/Level Equalization命令，弹出色阶均衡对话框。
- 2) 用鼠标单击该对话框左上角的吸管按钮，此时光标变成了吸管状。
- 3) 使用吸管状光标在图像中单击，就设定了图像色阶的最小值。
- 4) 再用鼠标单击对话框左上角的吸管按钮，此时光标也变成了吸管状。
- 5) 使用吸管状光标在图像中单击，就设定了图像色阶的最大值。

#### 2. Local Equalization（原位均衡）

原位色彩均衡命令可调整图像中各颜色之间的差别，从而使整个图像产生一种特殊的肌

理效果。执行 Image/Adjust/Level Equalization 命令，弹出色阶均衡对话框，如图 11-51 所示。在该对话框中的 Width 与 Height 选项之间有一个“锁”按钮，当按下此按钮后，Width 和 Height 的值就可以同时改变，否则可以单独调整 Width 和 Height 的值。

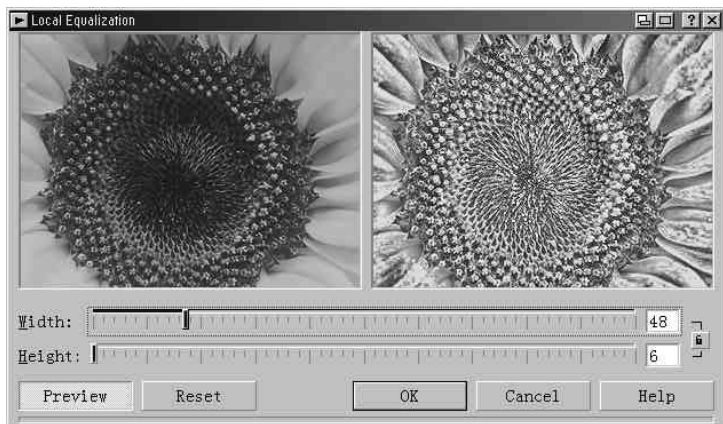


图 11-51

### 3. Sample/Target Balance (范例/定位平衡)

范例/定位平衡命令是通过其对话框中的三个吸管来改变图像色阶分布的。执行 Image/Adjust/Sample/Target Balance 命令，弹出 Sample/Target Balance 对话框，如图 11-52 所示。在该对话框中有三个吸管按钮，从上至下分别可以设定图像中的最大值、中间值和最小值。当用吸管选取图像中的色彩后，在 Sample 和 Target 选框中便会现用户所选的颜色样品。



图 11-52

### 4. Tone Curve (音调曲线)

Tone Curve 命令是一个高级的色阶调整命令，它不但可以调整图像的色阶而且还可调整图

像的色相。执行Image/Adjust/Tone Curve命令，弹出Tone Curve对话框，如图11-53所示。

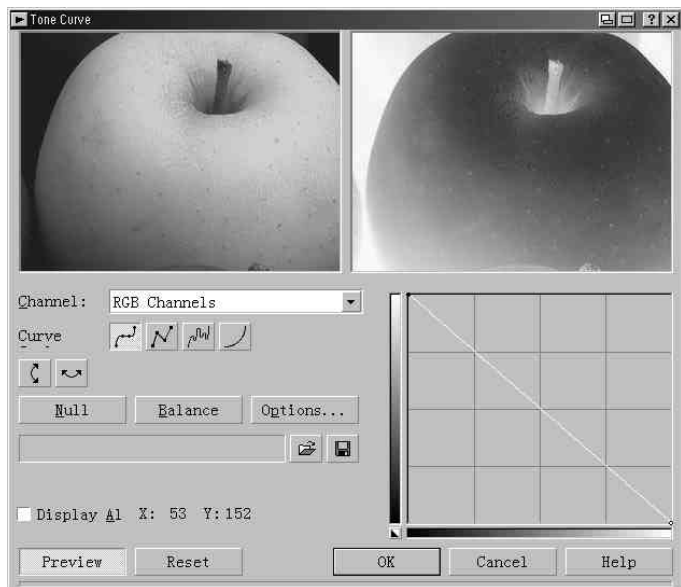



图 11-53

在Tone Curve对话框中，可通过调整预览框中的曲线来调整图像的色调分布和色相，只要用鼠标在曲线上单击即可获得一个曲线控制点，如再用鼠标拖动此控制点便可将曲线变形。

在对话框的Channel选框中，可选择各通道来调整色阶和色相。在Curve选框中提供了四种曲线方式供选用，选择不同的曲线方式后曲线的变形方式也不一样，出现的编辑选项也不一样。当单击按钮后，则在其按钮下面便会出现Smooth按钮，如单击此按钮后，预览框中的曲线就会变得光滑，如图11-54所示就是使用Smooth按钮平滑变形的曲线。在Curve选项的下面还有两个曲线反转按钮，当单击左边的按钮后，则曲线就反转了，图11-53预览框中右边的效果就是对左边的预览对象使用曲线反转按钮的效果。

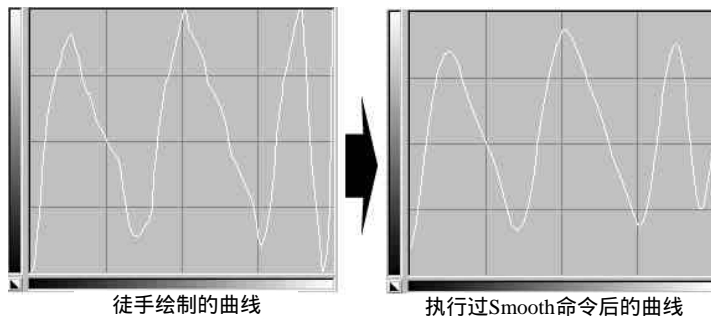


图 11-54

### 5. Brightness-Contrast-Intensity (亮度-对比度-强度)

Brightness-Contrast-Intensity命令可分别调整图像的亮度、对比度和强度，执行Image/Adjust/Brightness-Contrast-Intensity命令，弹出Brightness-Contrast-Intensity对话框，如图11-55所示。

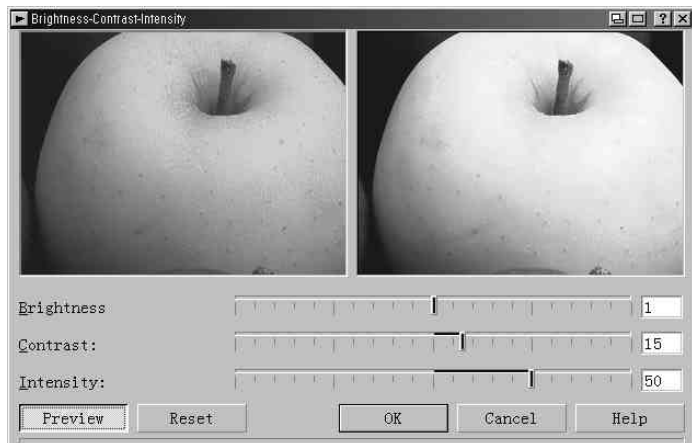


图 11-55

## 11.8.2 调整图像的色彩

### 1. Color Balance (色彩平衡)

色彩平衡命令可单独给图像添加红色、绿色和蓝色以改变图像的色相。执行 Image /Adjust /Color Balance命令，弹出Color Balance对话框，如图11-56所示。



图 11-56

### 2. Gamma (伽马)

Gamma命令可以整体地调节整个图像的对比度。执行 Image/Adjust/Gamma命令，弹出Gamma对话框，如图11-57所示。



图 11-57

### 3. Hus-Saturation-Lightness (色相-饱和度-亮度)

Hus-Saturation-Lightness命令可以分别通过调整 Hus、Saturation和Lightness的值来调整整个图像的色相和明度。执行 Image/Adjust/Hus-Saturation-Lightness命令，弹出Hus-Saturation-Lightness对话框，如图11-58所示。



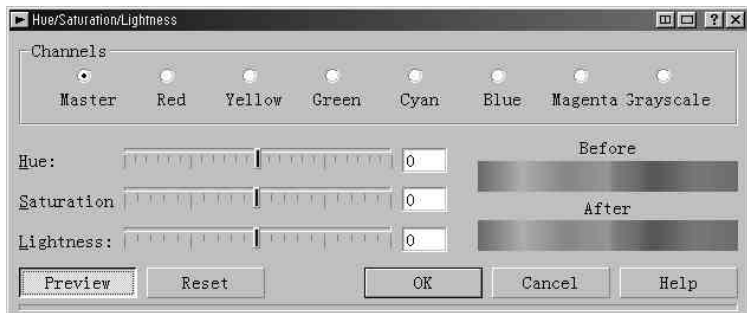


图 11-58

#### 4. Selective Color (选择性颜色)

Selective Color命令可以将图像中的颜色有选择地改变。执行 Image/Adjust/Selective Color命令，弹出 Selective Color对话框，如图11-59所示。

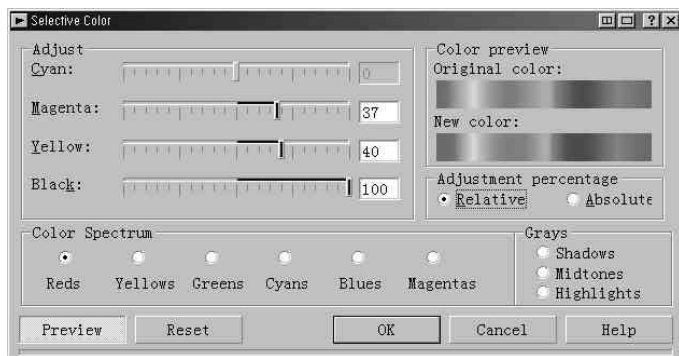


图 11-59

#### 5. Replace Color (颜色替换)

Replace Color命令可以将图像中的颜色有选择地更换。执行 Image/Adjust/Replace Color命令，弹出 Replace Color对话框，如图11-60所示。

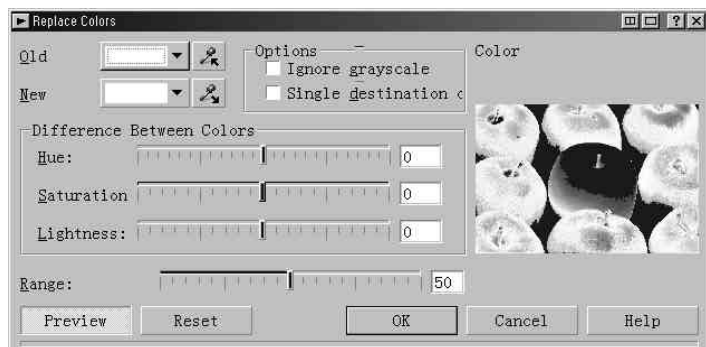


图 11-60

在该对话框中，可以在 Old选项中设定所要改变的颜色，或者直接选用选框右边的吸管在图像中吸取所要替换的颜色。当所要替换的颜色确定后，可以在 New框中直接选取替换的颜色，或者使用该框右边的吸管在图像中吸取替换色。替换色确定好之后，还可以在 Difference



Between Color框中调整设定颜色的Hus、Saturation和Lightness。

#### 6. Color Hus (色相)

Color Hus命令是一个改变图像色彩的命令。执行 Image/Adjust/Color Hus命令，弹出 Color Hus对话框，如图 11-61所示。在该对话框中，可直接在颜色预览框中单击鼠标来添加选定的颜色，并调整对话框中Step的值来控制每次添加的剂量。

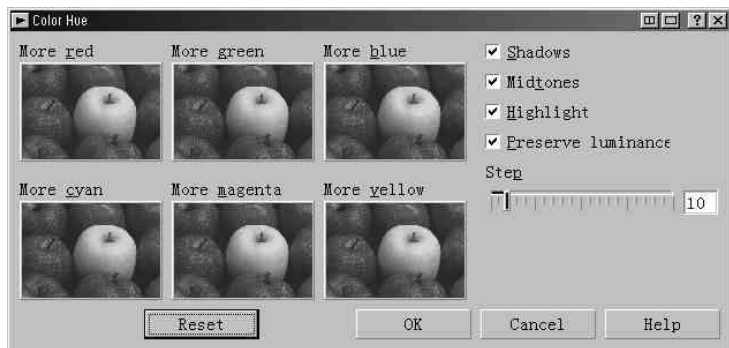


图 11-61

#### 7. Color Tone

Color Ton命令是一个改变图像色调的命令。执行 Image/Adjust/Color Ton命令，弹出 Color Ton对话框，如图 11-62所示。在该对话框中，可直接在色调预览框中单击鼠标来添加选定的颜色，并调整对话框中Step的值来控制每次添加的剂量。

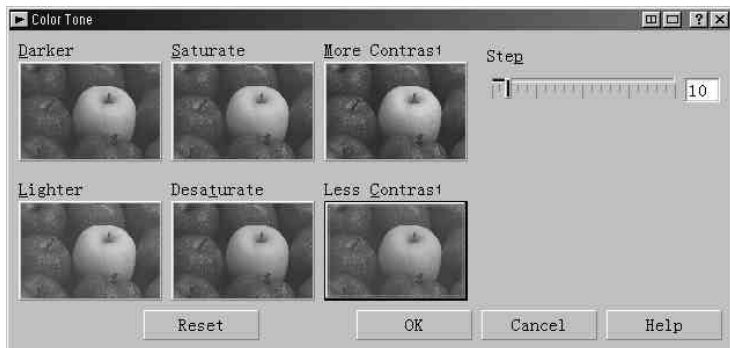


图 11-62

## 11.9 外挂滤镜的使用

在Corel PHOTO-PAINT中的Effects菜单下的滤镜大部分是与 CorelDRAW 9中的滤镜相同的，不过在 Corel PHOTO-PAINT的Effects菜单下多了三个外挂滤镜，分别是 Julia Set Explorer2.0、Terrazzo和Squizz1.5。

### 11.9.1 使用 Julia Set Explorer 2.0

Julia Set Explorer 2.0滤镜是专门制作肌理效果的滤镜。其操作步骤如下：

- 1) 打开一个图像文件。

2) 执行Effects/Fancy/Julia Set Explorer 2.0命令，弹出Julia Set Explorer 2.0对话框，如图11-63所示。

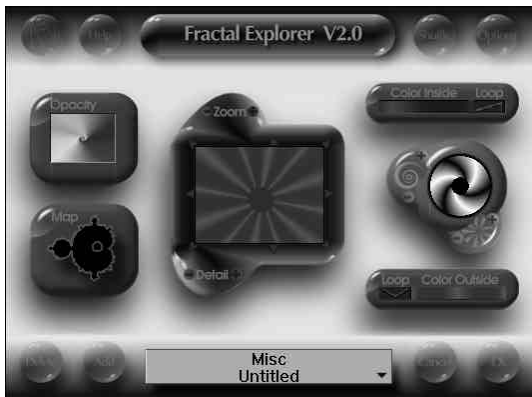


图 11-63

3) 在该对话框中，先用鼠标单击Misc Untitled按钮，在弹出的菜单中选择适当的纹理式样。

4) 用鼠标分别单击对话框中的Color Inside和Color Outside按钮，分别在弹出的菜单中选择适当的颜色，再用鼠标单击并拖动Color Inside和Color Outside按钮中间的控制肌理旋转的按钮，以调整肌理的旋转度。

5) 用鼠标单击对话框中Opacity按钮，在弹出的菜单中选择所要添加肌理的图像，最后再用鼠标单击Options按钮，在弹出的菜单中选择适当的合成模式，单击OK按钮，这样就可给图像添加肌理效果了。

### 11.9.2 使用Terrazzo

Terrazzo滤镜是一个图案填充滤镜，它可以在原图像中截取一部分作为一个基本图形，然后将此基本图形组织成一个图案来填充图像。其操作步骤如下：

1) 打开一个图像。

2) 执行Effects/Fancy/Terrazzo命令，弹出Terrazzo对话框，如图11-64所示。

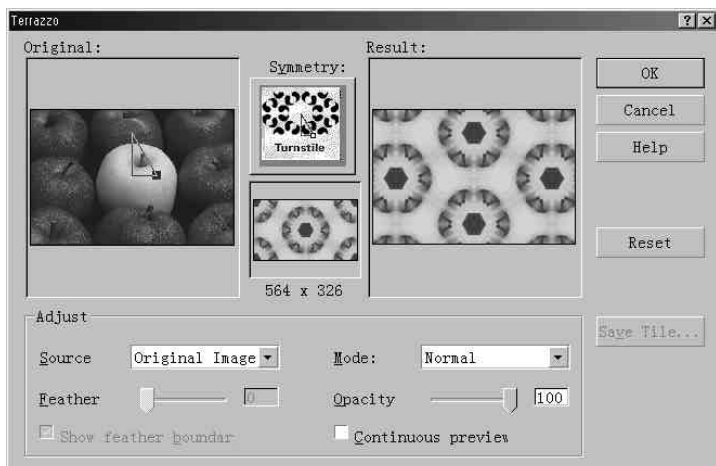


图 11-64

3) 在该对话框中, 可先用鼠标单击 Adjust选框中的 Source选项以设定源图像。

4) 用鼠标单击并拖动 Original预览框中的裁切三角形右下角的控制点, 以调整此裁切三角形的大小设定单元基本形。

5) 用鼠标单击 Symmetry按钮, 弹出 Symmetry复选框, 此复选框中提供的是单元图像组合方式 (如图 11-65所示), 选择一种所需的图案组合方式, 单击 OK按钮。再在 Adjust选框的 Mode选框中选择适当的合成模式并调整 Opacity的值, 最后单击OK按钮即可。

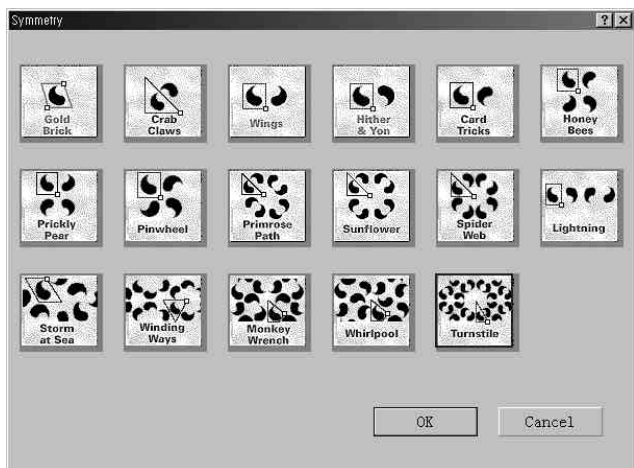


图 11-65

### 11.9.3 使用Squizz1.5

Squizz1.5滤镜实际上是一个笔刷样式工具和网格设定工具的综合体, 它既可以帮助用户设置各式各样的画笔模式, 也可以帮助用户设定各种的网格。其操作步骤如下:

1) 开启一个要处理的文件。

2) 执行 Effects/Hsoft/Squizz1.5命令, 弹出 Squizz1.5对话框, 如图 11-66所示。

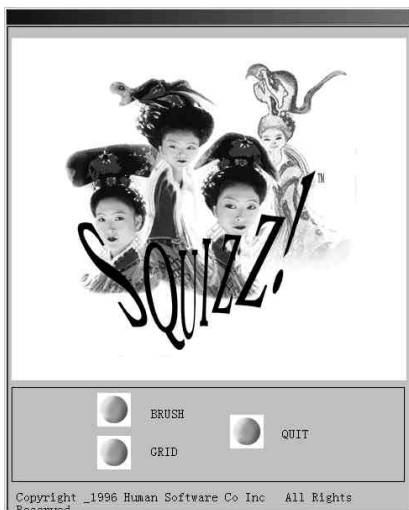
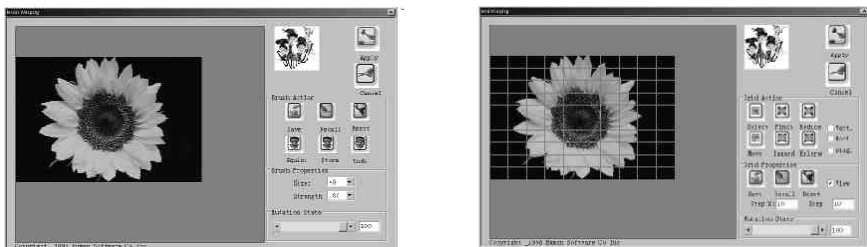


图 11-66

3) 在弹出的对话框中,如单击 BRUSH按钮即可进入刷形设定界面,如单击 GRID按钮即可进入网格设定界面。在图 11-67中,a) 图为刷形设定界面,b) 图为网格设定界面。



a) 刷形设定界面

b) 网格设定界面

图 11-67

4) 可分别在刷形设定界面和网格设定界面中进行各项设置。设置完毕后,单击 OK按钮即可完成操作。

**注意** 当设定完画笔类型后,还必须使用预定好的画笔在对话框的预览框中进行涂抹,以完成图像效果处理。

## 11.10 实例：通道特效

该实例主要运用了通道计算命令将图像放入到了 Alpha通道中,然后使用渐变填充命令填充通道,最后将通道中的图像转换成选区调入到复合通道中进行合成。读者通过该实例的练习后,即可掌握通道的运算命令。图 11-68所示为实例的最终完成图。其操作步骤如下:

1) 分别打开图 11-69和图 11-70。



图 11-68




图 11-69



图 11-70

2) 执行File/New命令,弹出Create a New对话框。将该对话框中的Color选框设定为 24-Bit RGB,将纸的颜色设为白色;在Size选框中选择Custom选项,并将With、Height和Resolution的值分别设为 200mm、150mm和72dpi,单击OK按钮,这样一个自定义矩形文档就做好了,将此文档命名为LuLu存盘。

3) 执行Window/Dockers/Channels命令,打开Channels调板。

4) 使用鼠标单击 Channels调板中的  按钮两次,以创建两个 Alpha通道,其新建通道的名称依次是 Alpha 1和Alpha 2(如图11-71所示),新建完通道之后再激活 RGB复合通道。

5) 使用鼠标激活图 11-69中的图像,执行Image/Calculations命令,在弹出的Calculations对话框中,分别将Source 1和Source 2框中的Image选项设置为 11-69,将Destination选框中的Image选项设置为

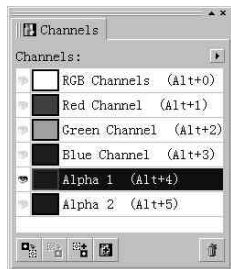


图 11-71

LuLu，将Channel选项设置为Alpha1（如图11-72所示），单击OK按钮，此时图11-69就被存放到LuLu文档中的Alpha 1中了。

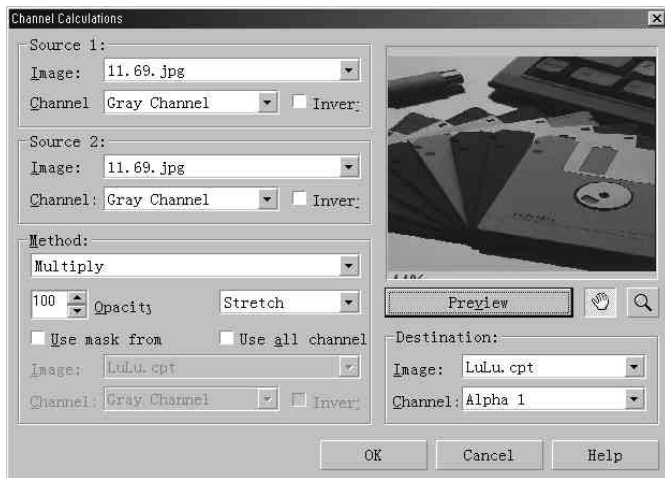



图 11-72

6) 使用鼠标激活图11-70中的图像，使用鼠标单击主工具栏中的按钮，将图像全选，执行Edit/Copy命令。

7) 激活LuLu文档，执行Edit/Past命令，将复制的图像粘贴进来。

8) 使用工具栏中的选取工具选取LuLu文档中粘贴进来的图11-70，并调整其大小，如图11-73所示。

9) 使用鼠标激活Channels调板中的Alpha 2，此时LuLu文档变黑了。

10) 使用鼠标双击工具栏中的Fill工具，弹出Edit Fill & Transparency对话框。在该对话框中单击Edit按钮，弹出Uniform Fill对话框，在此对话框中将RGB的值设为255，单击OK按钮，则Uniform Fill对话框被关闭。使用鼠标在Edit Fill & Transparency对话框的预览框中单击并从右至左拖动鼠标，创建一个线性渐变（如图11-74所示），单击OK按钮。



图 11-73

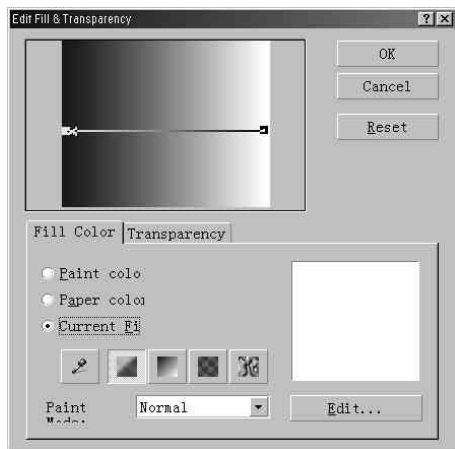




图 11-74

11) 使用鼠标单击Channels调板中的按钮，将Alpha 2中的图像转换成选区。

- 12) 使用鼠标激活 Alpha 1 通道, 此时选区已在 Alpha 1 中了。
- 13) 单击 Del 键删除选区内的内容, 其效果如图 11-75 所示。
- 14) 执行 Mask/Remove 命令取消选取 (快捷键为 Ctrl+Shift+R)。
- 15) 再使用鼠标单击 Channels 调板中的  按钮, 将 Alpha 1 中的图像转换成选区。
- 16) 执行 Mask/Invert 命令 (快捷键为 Ctrl+Shift+I), 将选区反选, 如图 11-76 所示。
- 17) 激活 RGB 复合通道, 则选区被调入到了图像中。

18) 执行 Image/Adjust/Brightness-Contrast-Intensity 命令, 弹出 Brightness-Contrast-Intensity 对话框。可以用鼠标单击对话框顶部的  按钮, 打开对比预览框来观察效果。在该对话框中将 Brightness 的值设为 100, Contrast 的值设为 -88, Intensity 的值设为 18, 单击 OK 按钮。反复执行此命令两次, 其效果如图 11-77 所示。

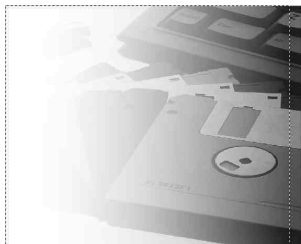


图 11-75

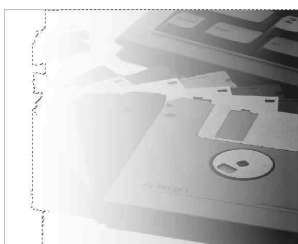


图 11-76



图 11-77

19) 保持原选区, 执行 Image/Adjust/Curve 命令 (快捷键为 Ctrl+T), 在弹出的 Curve 对话框的 Channel 选框中选择 Red Channel, 再单击此对话框中的反转按钮, 如图 11-78 所示。

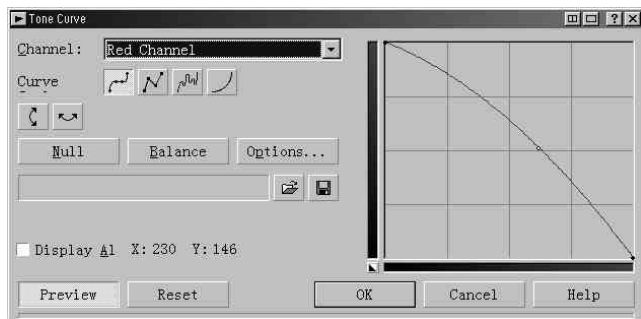


图 11-78

20) 再在 Curve 对话框中的 Channel 选项中选择 Green Channel, 单击对话框中的反转按钮, 再使用鼠标在曲线调板中的曲线上单击, 给曲线添加上一个节点, 然后再使用鼠标选中此节点并向上拖动, 使曲线具有一定的拱形弧度, 如图 11-79 所示。

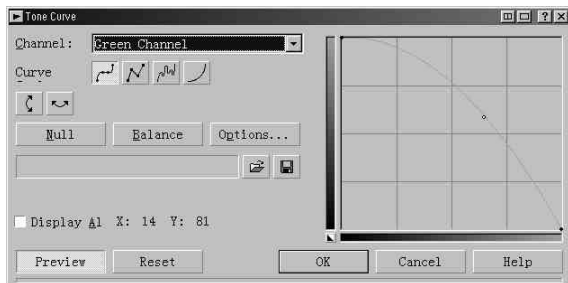


图 11-79



21) 单击OK按钮，完成曲线调整操作。

22) 执行Image/Adjust/Brightness-Contrast-Intensity命令，弹出 Brightness-Contrast-Intensity对话框。在该对话框中将 Brightness、Contrast和Intensity的值设为 100、0和 - 42，单击OK按钮，其最终效果如图 11-68所示。

### 11.11 实例：滤镜特效

该实例先使用曲线命令制作了一幅底纹图，然后又综合运用了通道遮罩的功能制做了“康博”文本的复杂选区，最后再将复杂选区调入到底纹图中调整亮度、对比度和色相制做出“康博”有机玻璃字。图 11-80所示为“康博”有机玻璃字的最终效果。其操作步骤如下：

#### 1.制作底纹效果

1) 打开图 11-81，这是一个水的底纹图，如直接使用它来做一个图像的背景有点太亮了，现在将它重新编辑一下，使它变成另一种比较暗淡的底纹效果。



图 11-80

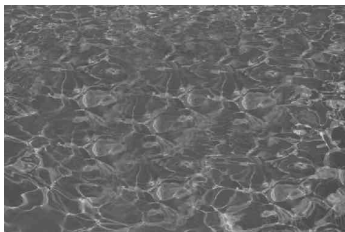




图 11-81

2) 执行Image/Adjust/Curve命令，弹出 Curve对话框。在该对话框中的 Curve选项中单击  按钮，然后用鼠标在对话框右边的预览框中单击，并拖动鼠标创建出一条曲线，然后再不断单击对话框中的 Smooth按钮。在单击的过程中要不断地观察图像预览效果。在这里，将预览框中的曲线调整为波浪形，最后再单击  按钮将曲线方向反转。图 11-82所示就是曲线调整的整个变化过程。

3) 曲线调整完毕后，单击对话框中的 OK按钮，此时水纹图像变成了一个浅红色底纹，其效果如图 11-83所示。

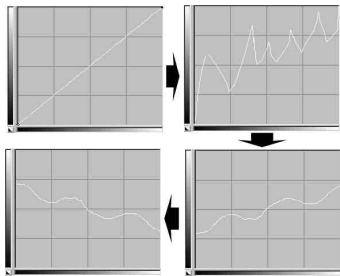


图 11-82

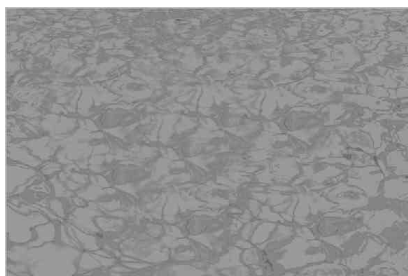



图 11-83

#### 2.制作复杂文本选区

1) 执行Window/Dockers/Channels命令，弹出 Channels对话框。

2) 使用鼠标单击 Channels调板下面的  按钮，弹出 Channel Properties对话框，在此对话框的 Name选框中输入 Alpha1，单击OK按钮，这样一个新通道就建好了，激活 Alpha 1 通道。



3) 使用Text工具, 在文字工具栏中将字体设为综艺体, 字号设为 300, 如图11-84所示。

4) 在Alpha 1通道中输入“康博”文本并将其选取(使文字以高亮显示)。

5) 使用鼠标双击工具栏中的填充工具, 弹出 Edit Fill & Transparency对话框。在该对话框中单击Edit按钮, 在弹出的 Uniform Fill复选框中将RGB的值都设为255, 单击“确定”按钮, 此时复选框关闭。再用鼠标单击 Edit Fill & Transparency对话框中的OK按钮, 此时文本就被白色填充了, 如图11-85所示。



图 11-84



图 11-85


6) 使用鼠标单击 Channels调板中的  按钮, 将文本转换成选区, 执行 Mask/Save/Save As Channel命令, 弹出 Save Mask As Channel对话框, 如图11-86所示。在该对话框的 As框中输入 Alpha 2, 单击OK按钮, 此时就将文本存放在 Alpha 2通道中了。



图 11-86

7) 重复步骤 5), 再将文本存储到 Alpha 3通道中。

8) 暂不取消选区, 执行 Effects/3D Effects/Emboss命令, 弹出 Emboss对话框。在该对话框中, 先在Emboss Color选框中将立体化色彩设为 Gray, 然后再将Depth的值设为10, Level的值设为295, Direction的值设为320, 设置完成后单击OK按钮。图11-87所示为Emboss对话框和执行过Emboss命令后的预览效果。



图 11-87

9) 暂不取消选区, 执行 Image/Transform/Threshold命令, 弹出 Threshold对话框。在该对话框的Threshold选框中选择 To white 选项, 并将预览框下的 Threshold值设为64, 单击OK按钮。图11-88所示为 Threshold对话框和执行过 Threshold命令后的预览效果。



图 11-88

10) 暂不取消选区,再执行 Image/Transform/Invert命令,将选区内的图像反转,如图 11-89所示。

11) 暂不取消选区,执行 Effects/Blur/Gaussian Blur命令,弹出 Gaussian Blur对话框。将该对话框中的 Radius的值设为 3.7。图 11-90所示为 Gaussian Blur对话框和执行过 Gaussian Blur命令后的预览效果。



图 11-89

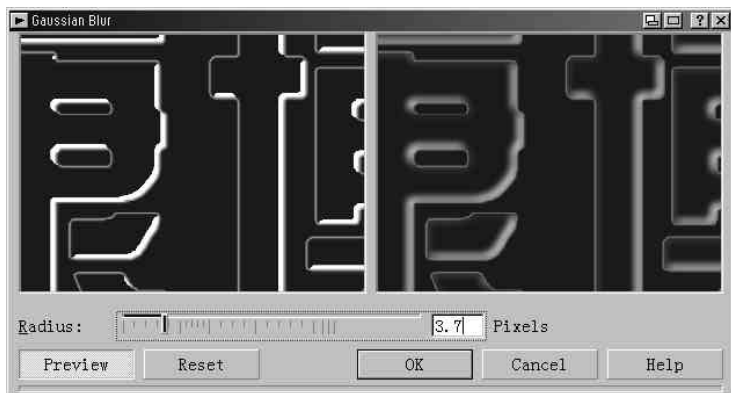


图 11-90

12) 暂不取消选区,用鼠标激活 Alpha 3通道,执行 Effects/3D Effects/Emboss命令,弹出 Emboss对话框。在该对话框中,先在 Emboss Color选框中将立体化色彩设为 Gray,再将 Depth 的值设为 10, Level 的值设为 295, Direction 的值设为 138,设置完成后单击 OK按钮。其效果如图 11-91所示。

13) 暂不取消选区,执行 Image/Transform/Threshold命令,弹出 Threshold对话框。在该对话框的 Threshold选框中选择 To white选项,并将预览框下的 Threshold 的值设为 95,单击 OK按钮。其效果如图 11-92所示。

14) 暂不取消选区,执行 Image/Transform/Invert命令,将选区内的图像反转,其效果如图

11-93所示。



图 11-91



图 11-92




图 11-93

15) 暂不取消选区，执行 Effects/Blur/Gaussian Blur 命令，弹出 Gaussian Blur 对话框。将该对话框中的 Radius 的值设为 3.7，单击 OK 按钮。

16) 按下 Ctrl + Shift + R 键，取消选区。

### 3. 制作有机玻璃字

1) 确认 Alpha 3 通道为当前工作通道，使用鼠标单击 Channels 调板中的  按钮，将 Alpha 3 通道中的图像转换成选区。

2) 激活 RGB 复合通道，执行 Image/Adjust/Brightness-Contrast-Intensity 命令，弹出 Brightness-Contrast-Intensity 对话框。在该对话框中将 Brightness、Contrast 和 Intensity 的值分别设为 60、30 和 40，如图 11-94 所示。

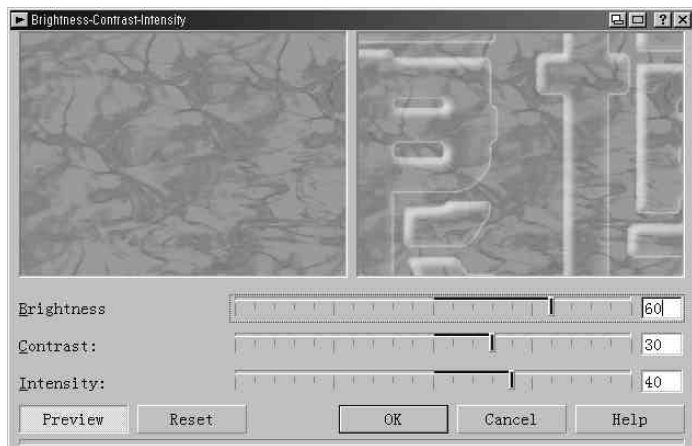




图 11-94

3) 用鼠标激活 Alpha 2 通道，再使用鼠标单击 Channels 调板中的  按钮，将 Alpha 2 通道中的图像转换成选区。

4) 激活 RGB 复合通道，执行 Image/Adjust/Brightness-Contrast-Intensity 命令，弹出 Brightness-Contrast-Intensity 对话框。在该对话框中将 Brightness、Contrast 和 Intensity 的值分别设为 -100、40 和 68。其效果如图 11-95 所示。

5) 用鼠标激活 Alpha 1 通道，再使用鼠标单击 Channels 调板中的  按钮，将 Alpha 1 通道中的图像转换成选区。

6) 激活 RGB 复合通道，执行 Image/Adjust/Brightness-Contrast-Intensity 命令，弹出 Brightness-Contrast-Intensity 对话框。在该对话框中将 Brightness、Contrast 和 Intensity 的值分别设为 15、29 和 0，如图 11-96 所示。



图 11-95

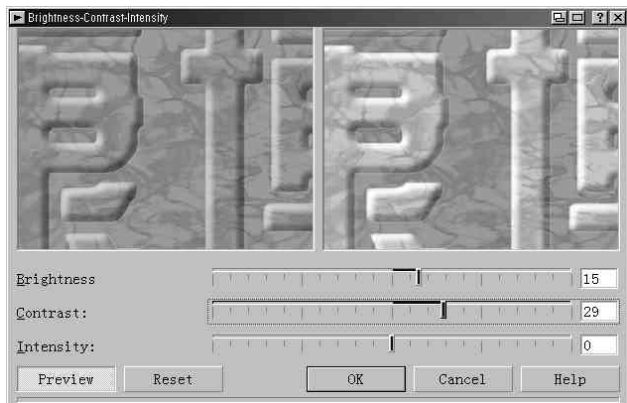



图 11-96

7) 激活Alpha 3通道, 使用鼠标单击 Channels调板中的  按钮, 将Alpha 3通道中的图像转换成选区。

8) 执行Mask/Shape/Reduce命令, 弹出Reduce对话框。在该对话框中将数值设为3, 单击OK按钮, 此时选区收缩了。

9) 激活RGB复合通道, 执行 Image/Adjust/Brightness-Contrast-Intensity命令, 弹出 Brightness-Contrast-Intensity对话框。在该对话框中将 Brightness、Contrast和Intensity的值分别设为100、50和0, 单击OK按钮。再反复按Ctrl +F键以重复执行滤镜效果, 这样一个有机玻璃字特效就做好了, 其效果如图11-97所示。



图 11-97

#### 4. 为字体添加一些灯光特技效果

1) 取消所有选区。

2) 执行Effects/Render/Lighting Effects命令, 弹出Lighting Effects对话框。在该对话框中将Style (类型) 设为RGB Lights, 然后再用鼠标在预览框中单击并拖动灯光, 以调整灯光位置。对灯光的各项参数设置如图11-98所示。

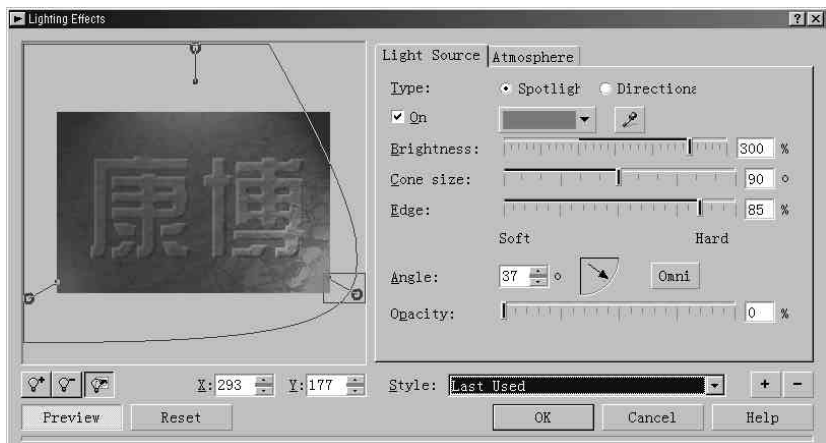


图 11-98

3) 设置完成后单击OK按钮, 其效果如图11-80所示。