

CD-ROM

附多媒体教学光盘



Photoshop CS3

特效制作

实例精讲

时代印象 彭铮 倪泰乐 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Photoshop CS3

特效制作 实例精讲

时代印象 彭铮 倪泰乐 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop CS3 特效制作实例精讲 / 彭铮, 倪泰乐编著.
北京: 人民邮电出版社, 2008.10
ISBN 978-7-115-18666-9

I. P… II. ①彭…②倪… III. 图形软件, Photoshop CS3
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 124174 号

内 容 提 要

本书是Photoshop CS3的高级案例教程,详细地讲解了Photoshop特效的表现方法和技巧。

全书共分8章,主要讲述了当前最为流行的特效按钮与特效文字的表现技法,质感与肌理在特效中的应用方法和技巧,图像合成在特效中的应用方法和技巧,抽象特效创意的表现技法,绘画在特效中的表现技法,通过一只普通的手为素材来表现卷、裂、火、电特效,最后通过9个精美的案例详细讲解了特效的综合表现技法。在详细讲述知识要点的同时还融入了作者总结出来的制作技巧和工作经验。

本书案例全面,内容丰富,语言简练,能够对读者起到很好的参考和借鉴作用,让读者学以致用。

本书附带1张多媒体教学光盘,内容包括案例源文件、素材和效果图,以及《Photoshop CS3专家讲堂》多媒体视频教学录像。读者可以书盘结合学习Photoshop CS3软件。

本书适合Photoshop CS3的初级和中级读者阅读,尤其适合对特效创作感兴趣的读者学习。

Photoshop CS3 特效制作实例精讲

- ◆ 编 著 时代印象 彭 铮 倪泰乐
责任编辑 孟 飞
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 21.5 彩插: 2
字数: 682 千字 2008 年 10 月第 1 版
印数: 1—5 000 册 2008 年 10 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-18666-9/TP

59.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154



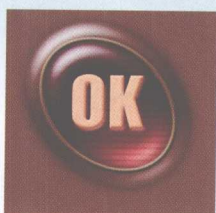
磨砂金属特效



彩点文字特效



拉丝不锈钢特效



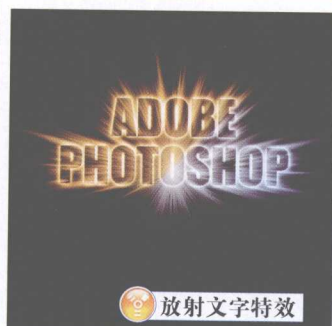
巧克力豆特效



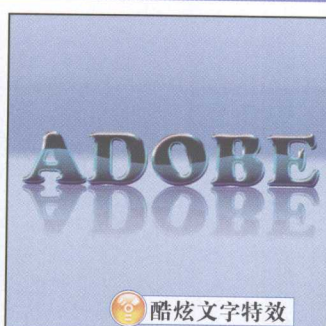
晶莹特效



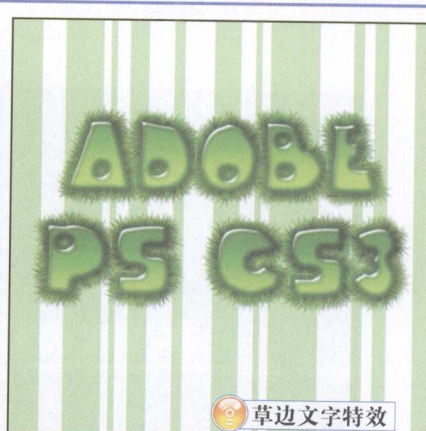
简约炫彩特效



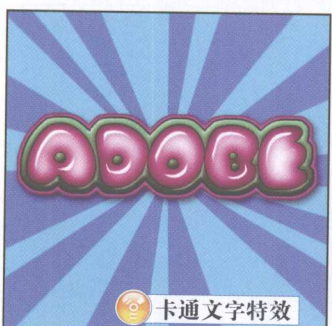
放射文字特效



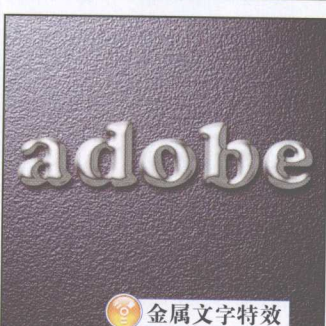
酷炫文字特效



草边文字特效



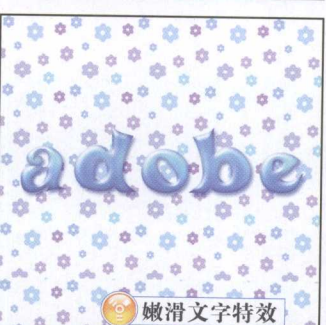
卡通文字特效



金属文字特效



水滴文字特效



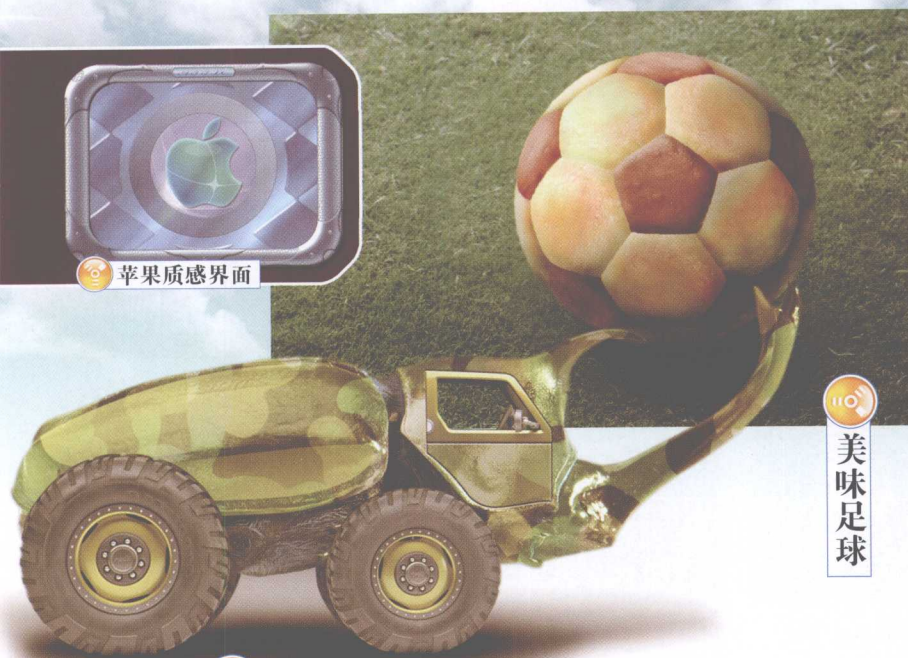
嫩滑文字特效



破旧文字特效



苹果质感界面



美味足球

甲虫越野车



木纹质感特效



水墨质感特效



金属质感界面



海上宫殿



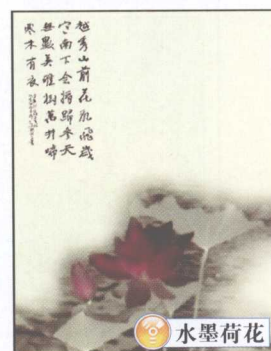
玉石传奇



蛇美人



星光美女

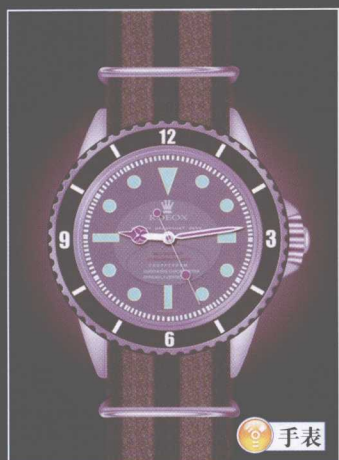


水墨荷花

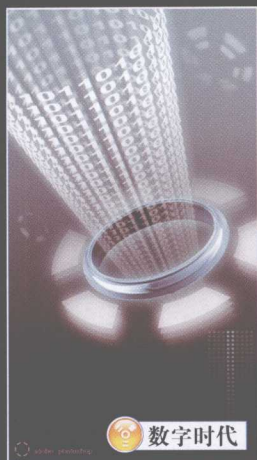
园艺特效



蓝色口红



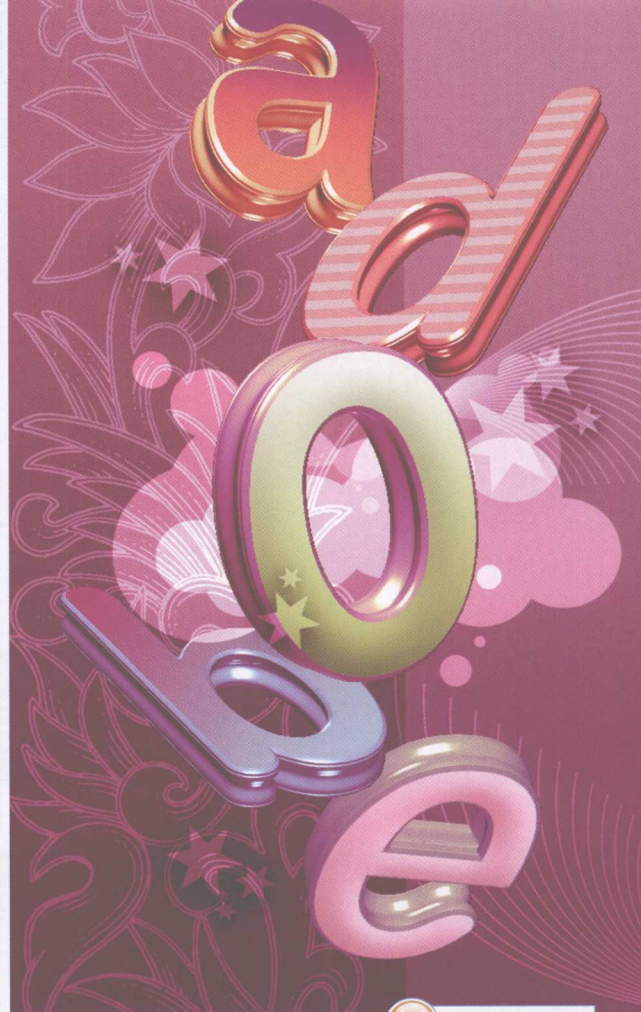
手表



数字时代



水彩画

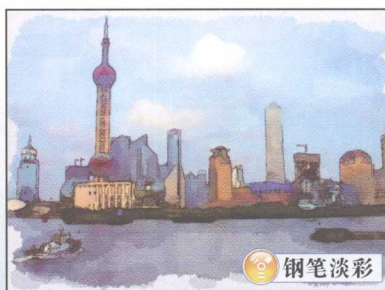


炫彩三维

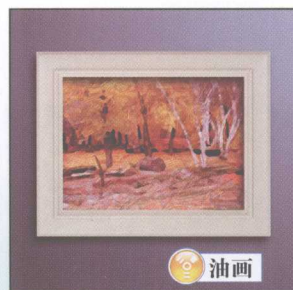
玫瑰花



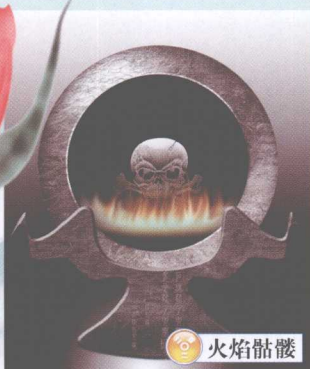
水墨画



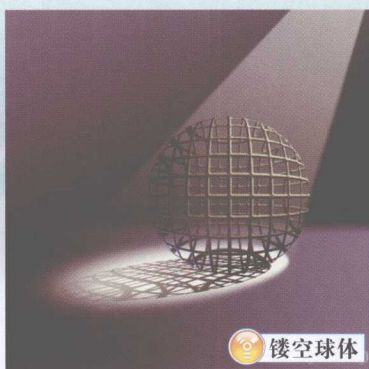
钢笔淡彩



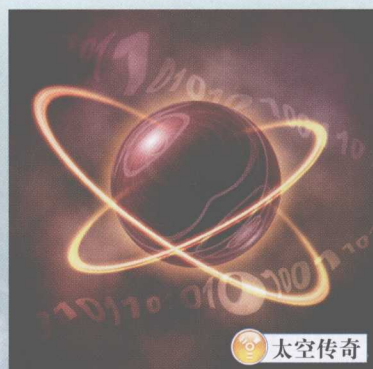
油画



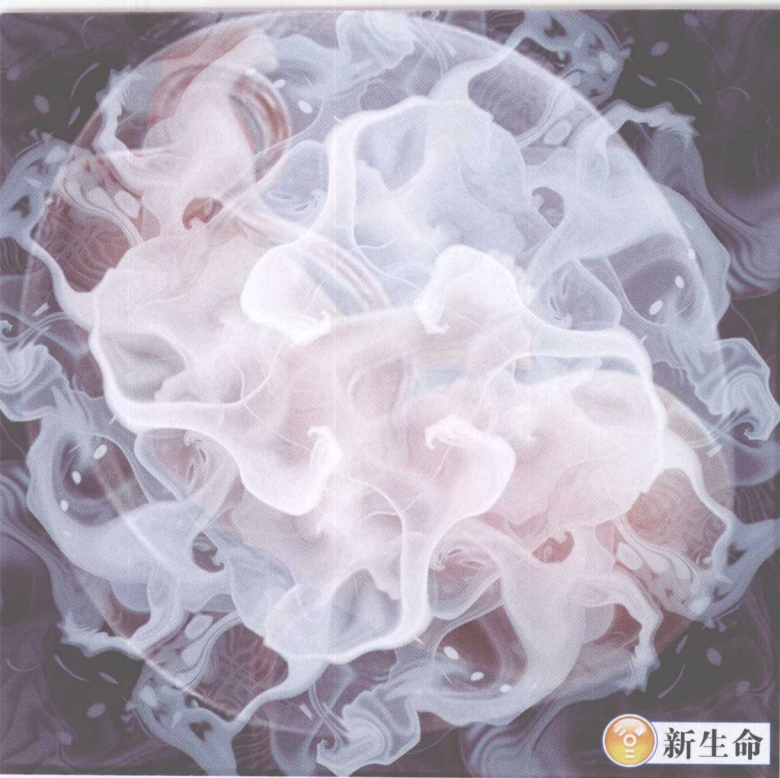
火焰骷髅



镂空球体



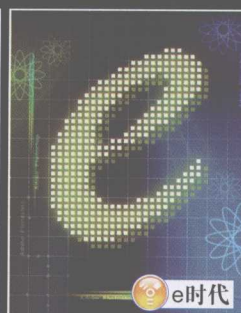
太空传奇



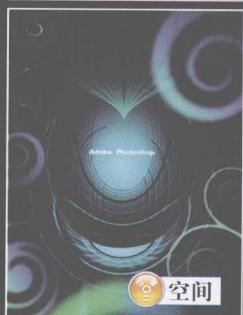
🎨 新生命



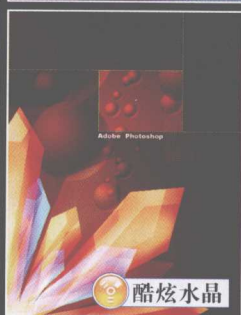
🎨 立方体



🎨 e时代



🎨 空间



🎨 酷炫水晶



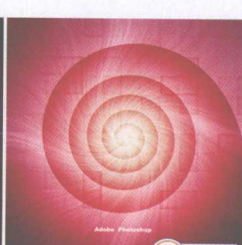
🎨 科幻蝴蝶



🎨 蜗牛情侣



🎨 炫光蜡烛



🎨 漩涡



🎨 电



🎨 裂



🎨 卷



🎨 火

前言

Photoshop CS3是全球应用最为广泛的图像处理软件之一，主要应用于平面设计、图像处理、插画创作、影楼设计、网页设计、印前图文处理和家庭数码处理等方面。

在平面设计特别是图像艺术设计中，要表现出极具诱惑力的特效是具有一定难度的，但这确实是一个非常重要的环节，往往会影响到设计的成败。列举一个简单的例子，客户要求某设计师设计一种食品的包装，设计师根据要求把包装盒和食品的外观造型都设计好了，但就是无法表现出漂亮的背景特效，这样就会让整体的设计效果大打折扣，由此可见表现真实的特效对于设计的重要性。

基于特效表现的重要性，笔者编写了本书，希望能够为有需求的读者提供一些技术参考。本书讲述目前最为流行的平面设计软件Photoshop CS3在特效表现中的运用，深入剖析了Photoshop CS3的一些重要技术（如选择工具、渐变工具、图层工具、常用绘画工具和滤镜等），以及如何运用这些技术来表现真实特效。

本书精心设计了精彩案例，每个案例的操作步骤都作了详细的讲解与剖析，即使Photoshop基础不是很好的读者也可以轻松上手，完全不用担心自己是否可以完成书中的精彩案例。

本书由8章组成，各章简要介绍如下。

第1章讲解了当今最为流行的一些特效按钮的制作技法，包括磨砂、巧克力、简约炫彩、拉丝不锈钢和晶莹特效的表现技法。

第2章讲述了当今最为流行的一些特效文字的制作技法，包括彩点、金属、嫩滑、水滴、放射、卡通、酷炫、草边和破旧特效的表现技法。

第3章主要讲述了当今最为流行的一些质感特效与肌理表现的制作方法，包括水墨质感、木纹质感、园艺质感、金属质感、苹果质感，以及玉石质感在特效运用中的表现技法。

第4章主要讲述了图像合成在特效中的表现技法，其中包括素材的取舍以及特效合成的技法。

第5章通过5个精彩的案例详细讲述了抽象特效的表现技法，其中包括Photoshop CS3的一个非常重要的功能——3ds文件在Photoshop中的应用。

第6章主要讲述了如何将照片修改成油画、水彩画、水墨画以及钢笔淡彩画的技法，同时还穿插了两个精美的鼠绘案例来讲解当前比较流行的鼠绘艺术。

第7章通过4个精彩的案例将人体的一个部分——手来表现卷、裂、火、电特效的制作技法。

第8章通过9个精美的案例详细讲解了特效的制作技法，同时也是对本书所学知识的一个总结，只要掌握了操作方法和流程，便能举一反三，拓展出更多的特效。

通过本书的学习，希望读者能够举一反三，充分理解各种物质的特性并灵活运用Photoshop CS3，挖掘更多的特效表现方法，创作真实的特效，为自己的工作服务。

本书附带一张多媒体教学光盘，内容包括本书案例的源文件、效果图和用到的素材文件，以及《Photoshop专家讲堂》多媒体视频教学录像。读者可以书盘结合学习Photoshop CS3软件。

本书内容丰富，知识覆盖面广，能够让读者充分达到学以致用目的，希望这本书能够成为大家学习的好帮手，工作的好工具。

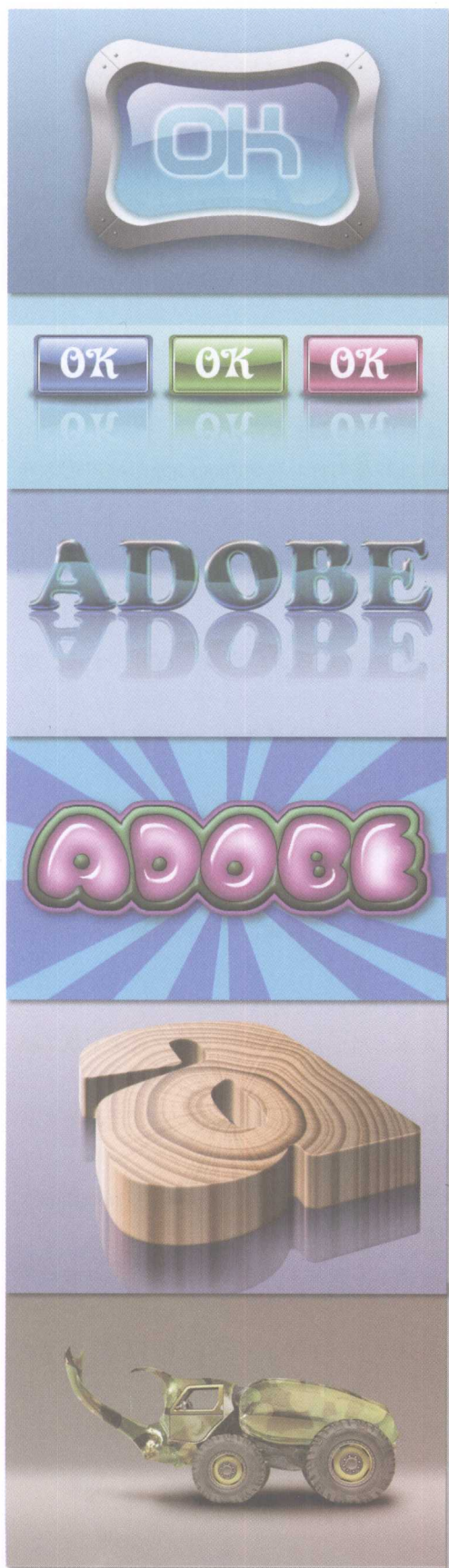
由于编写水平有限，书中难免存在不足和疏漏之处，敬请广大读者批评指正。衷心地希望能够为读者提供阅读服务，如果读者朋友在阅读过程中遇到任何与本书相关的技术问题或者需要什么帮助，请发邮件至mykinghong@126.com或者访问www.sdyx.cc即可，我们将竭诚为您服务。

编者

2008.7

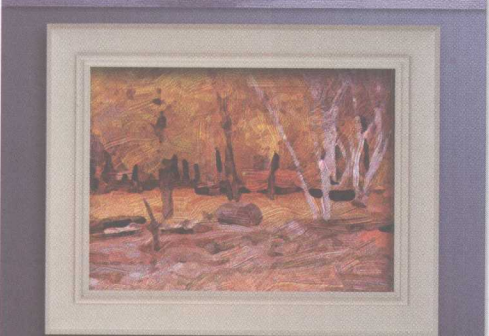
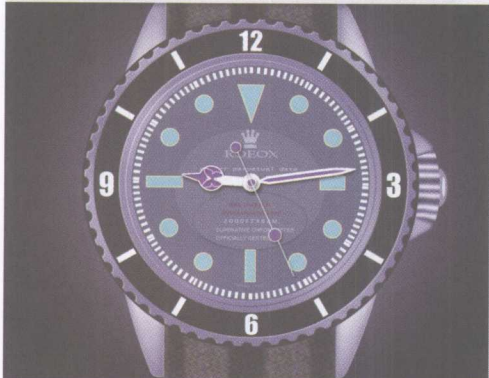
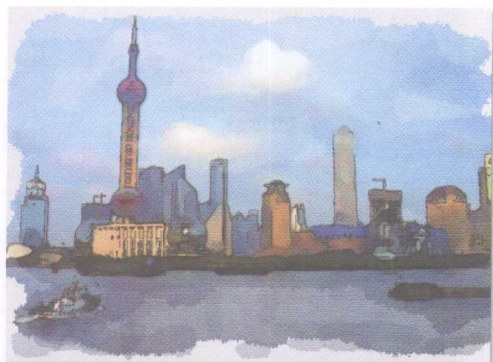
目 录

Chapter 01 特效按钮	1
本章概述	2
Work 1.1 磨砂 金属特效	3
1.1.1 确定基本造型	3
1.1.2 添加明暗效果及质感	4
1.1.3 简单着色	5
Work 1.2 巧克力豆特效	6
1.2.1 确定基本造型	7
1.2.2 运用图层效果制作按钮	7
1.2.3 制作文字效果	10
Work 1.3 简约炫彩特效	11
1.3.1 确定基本造型	11
1.3.2 绘制细节	12
1.3.3 简单着色	15
Work 1.4 拉丝不锈钢特效	18
1.4.1 制作拉丝不锈钢质感	18
1.4.2 制作拉丝立体效果	18
1.4.3 制作背景和文字特效	20
Work 1.5 晶莹特效	22
1.5.1 绘制基本造型	22
1.5.2 着色和绘制细节	23
1.5.3 制作文字特效	27
Chapter 02 特效文字	29
本章概述	30
Work 2.1 彩点文字特效	30
2.1.1 制作背景特效	31
2.1.2 制作彩色渐变特效	32
2.1.3 制作金属特效	32
2.1.4 制作彩点特效	33
Work 2.2 金属文字特效	34
2.2.1 表现立体特效	35
2.2.2 表现金属字体特效	36
2.2.3 制作粗糙背景	37
Work 2.3 嫩滑文字特效	39
2.3.1 表现嫩滑特效	39
2.3.2 定义无缝拼接图案	41
2.3.3 填充图案	42
Work 2.4 水滴文字特效	43
2.4.1 制作水滴文字的造型	43
2.4.2 制作水滴文字特效	45
2.4.3 完善水滴效果	46
Work 2.5 放射文字特效	47
2.5.1 确定文字造型	48
2.5.2 制作放射特效文字	48
2.5.3 为画面着色	50
Work 2.6 卡通文字特效	50
2.6.1 制作卡通文字特效	51
2.6.2 细化卡通文字效果	52
2.6.3 制作放射背景特效	55
Work 2.7 酷炫文字特效	56



2.7.1	制作文字初步特效	56
2.7.2	添加反光效果	58
2.7.3	制作倒影效果	59
Work 2.8	草边文字特效	59
2.8.1	制作文字立体特效	60
2.8.2	制作草边特效	61
2.8.3	制作背景特效	61
Work 2.9	破旧文字特效	62
2.9.1	文字的初步处理	63
2.9.2	制作文字特效	64
2.9.3	制作隔板	66
2.9.4	完善最终效果	66
Chapter 03 质感特效与肌理表现		69
本章概述		70
Work 3.1	水墨质感特效	70
3.1.1	制作水墨文字特效	71
3.1.2	制作墨点特效	72
3.1.3	制作线形水墨特效	73
3.1.4	制作纸纹特效	74
Work 3.2	木纹质感特效	75
3.2.1	表现木纹纹理	75
3.2.2	制作立体文字特效	79
3.2.3	合成木纹与立体文字	81
3.2.4	制作背景和倒影特效	83
Work 3.3	园艺特效	84
3.3.1	制作立体文字效果	85
3.3.2	合成树叶与立体文字	86
3.3.3	处理背景环境	88
Work 3.4	金属质感界面	89
3.4.1	制作金属纹理	90
3.4.2	制作金属质感界面	92
Work 3.5	苹果质感界面	93
3.5.1	制作纹理	93
3.5.2	制作初步背景效果	95
3.5.3	制作内圆效果	96
3.5.4	制作苹果特效	98
3.5.5	完善最终效果	101
Work 3.6	玉石传奇	103
3.6.1	制作丝绸质感	104
3.6.2	制作玉石的基本造型	105
3.6.3	添加质感和特效	106
3.6.4	完善最终效果	109
Work 3.7	蓝色口红	110
3.7.1	制作盒子基本造型	111
3.7.2	制作盒子效果	111
3.7.3	制作旋盖效果	113
3.7.4	制作口红效果	114
3.7.5	制作盖子效果	115
3.7.6	制作背景特效	118
3.7.7	完善最终效果	120
Chapter 04 特效合成		121
本章概述		122





Work 4.1	水墨荷花	122
Work 4.2	甲虫越野车	126
4.2.1	截取甲虫图片素材	127
4.2.2	表现迷彩质感并合并图像	129
4.2.3	截取汽车部分并合成图像	132
4.2.4	完善图像效果	134
Work 4.3	美味足球	135
4.3.1	利用面包质感表现美味足球	136
4.3.2	制作立体效果	139
4.3.3	合成美味足球和草地	140
Work 4.4	诞生	141
4.4.1	鸡蛋素材的基本处理	142
4.4.2	制作裂口特效	142
4.4.3	制作光芒特效	144
4.4.4	合成背景特效	146
Work 4.5	海上宫殿	147
4.5.1	处理宫殿素材	147
4.5.2	处理建筑素材	149
4.5.3	制作光照特效	150
4.5.4	合成大海和宫殿	151
4.5.5	制作闪电特效	152
Work 4.6	星光美女	156
4.6.1	确定画面基本色调	156
4.6.2	制作背景特效	157
4.6.3	添加荷花与蝴蝶	159
Work 4.7	蛇美人	162
4.7.1	调整整体色调	163
4.7.2	制作嘴唇效果	163
4.7.3	制作眼睛效果	164
4.7.4	制作蛇身效果	165
4.7.5	后期调整	168

Chapter 05 抽象特效创意与表现

本章概述

Work 5.1	镂空球体	170
5.1.1	制作镂空球体	171
5.1.2	添加明暗效果	173
5.1.3	绘制背景与光源特效	175
Work 5.2	太空传奇	177
5.2.1	制作背景特效	177
5.2.2	制作球体特效	179
5.2.3	绘制光环特效	180
5.2.4	添加数字特效	182
Work 5.3	数字时代	183
5.3.1	制作指环效果	183
5.3.2	制作数字特效	186
5.3.3	合成指环与数字特效	188
5.3.4	制作光环特效	189
Work 5.4	火焰骷髅	191
5.4.1	绘制鼎的光照效果	192
5.4.2	绘制鼎纹理效果	193
5.4.3	绘制底座效果	194
5.4.4	绘制火焰特效	196
Work 5.5	炫彩三维	200
5.5.1	导入三维模型并简单着色	200

5.5.2 为三维对象添加特效	203
5.5.3 绘制装饰图案	208

Chapter 06 特效绘画表现

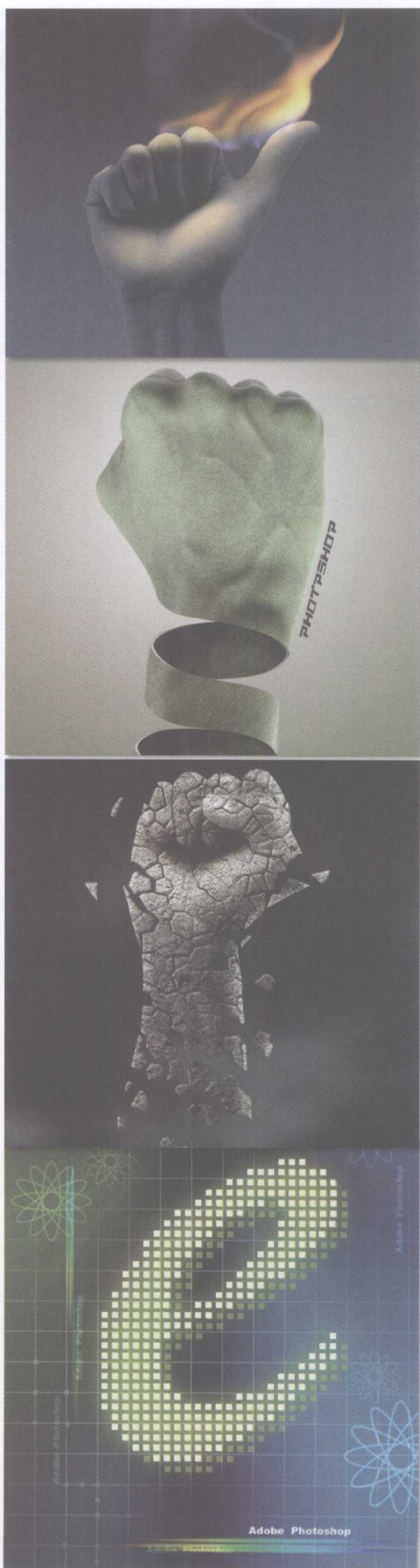
本章概述

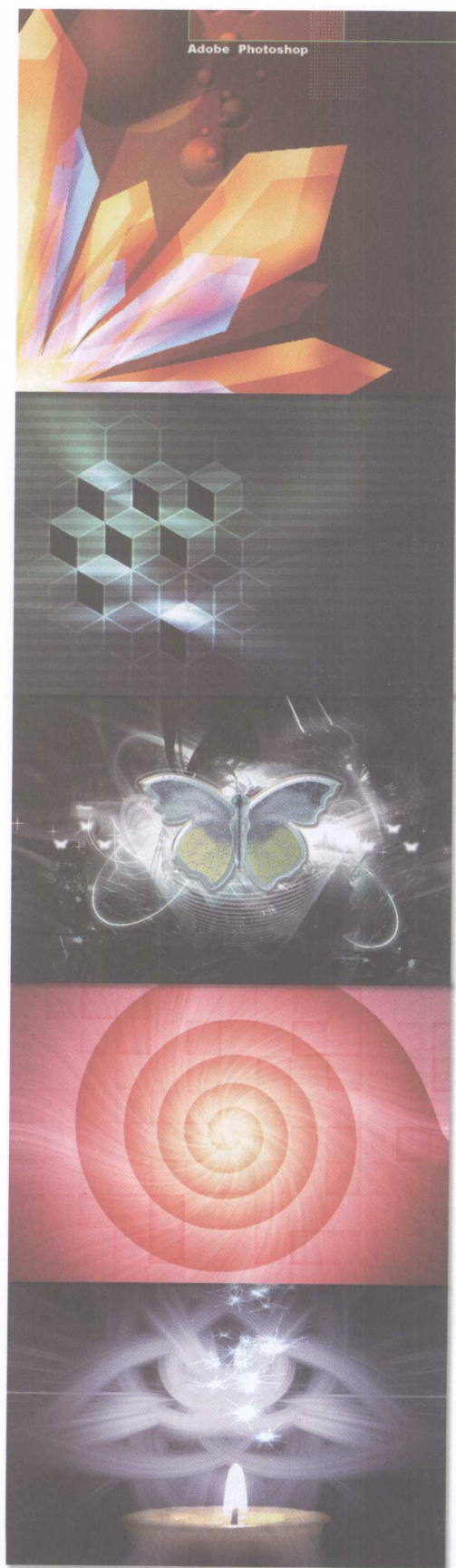
Work 6.1 油画	213
6.1.1 确定基本色调	214
6.1.2 制作笔触特效	214
6.1.3 添加画框与环境	216
Work 6.2 水彩画	217
6.2.1 制作水彩特效	217
6.2.2 合成水彩特效	218
6.2.3 制作纸纹特效	219
Work 6.3 水墨画	220
6.3.1 制作水墨特效	220
6.3.2 为画面着色	222
6.3.3 制作虚实效果	222
Work 6.4 钢笔淡彩	223
6.4.1 制作钢笔速写特效	223
6.4.2 添加淡彩特效	224
6.4.3 添加笔触特效	226
Work 6.5 玫瑰花	227
6.5.1 绘制花瓣的基本形状	228
6.5.2 绘制花叶形状	230
6.5.3 绘制花瓣	232
6.5.4 制作其他花瓣	236
6.5.5 制作花芯	236
6.5.6 制作叶片并完善最终效果	238
Work 6.6 手表	240
6.6.1 绘制表盘外形	241
6.6.2 绘制表壳外形	244
6.6.3 制作上弦钮	246
6.6.4 制作表带	248
6.6.5 制作刻度盘	251
6.6.6 制作表针	254
6.6.7 调整整体色调	255
6.6.8 添加细节效果	256

Chapter 07 手特效

本章概述

Work 7.1 卷	258
7.1.1 确定裁剪区域	258
7.1.2 合成原图与裁剪区域	259
7.1.3 制作“卷”的厚度	260
7.1.4 调整画面效果	262
Work 7.2 裂	263
7.2.1 合成手的质感	263
7.2.2 制作裂纹特效	264
7.2.3 制作碎片脱落效果	267
7.2.4 制作背景特效	268
Work 7.3 火	269
7.3.1 确定画面色调	270
7.3.2 制作火焰特效	271
7.3.3 调整手部受光效果	273





7.3.4	制作烟雾特效	273
Work 7.4	电	274
7.4.1	确定画面色调	275
7.4.2	制作闪电特效之一	276
7.4.3	制作闪电特效之二	280
7.4.4	制作背景特效	282

Chapter 08 特效的综合表现

本章概述

Work 8.1	新生命	286
Work 8.2	炫光蜡烛	288
Work 8.3	蜗牛情侣	292
8.3.1	处理素材	292
8.3.2	制作星光特效	294
Work 8.4	空间	298
8.4.1	制作图案一	298
8.4.2	制作图案二	299
8.4.3	制作螺旋图案	300
Work 8.5	e时代	302
8.5.1	制作背景特效	303
8.5.2	制作e特效	303
8.5.3	制作格子特效	306
8.5.4	丰富画面效果	307
Work 8.6	酷炫水晶	309
8.6.1	绘制水晶效果	309
8.6.2	绘制球体特效	311
8.6.3	添加装饰图案	311
Work 8.7	立方体	313
8.7.1	制作背景特效	313
8.7.2	绘制立方体效果	314
8.7.3	添加细节效果	316
Work 8.8	漩涡	318
8.8.1	制作漩涡特效	318
8.8.2	制作方格特效	319
8.8.3	制作放射特效	320
Work 8.9	科幻蝴蝶	322
8.9.1	绘制基本造型	322
8.9.2	制作外层翅膀	324
8.9.3	制作内层翅膀	326
8.9.4	制作身体效果	331
8.9.5	制作眼睛与触角	333
8.9.6	合成最终效果	335

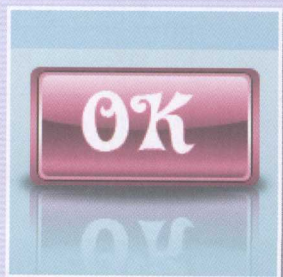
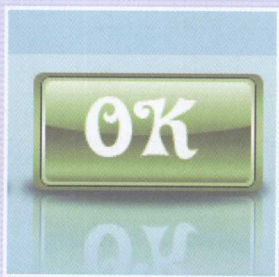
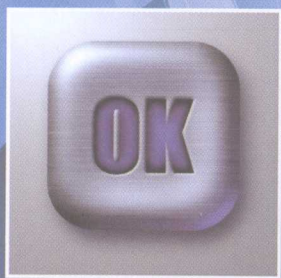
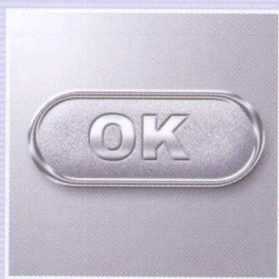
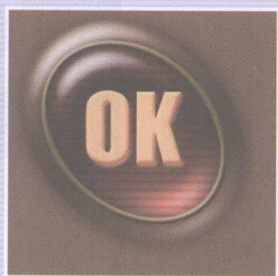
Chapter

01

特效按钮

本章学习要点：

- ◇ 使用路径、渐变和滤镜等表现磨砂和不锈钢特效；
- ◇ 利用图层样式表现巧克力特效；
- ◇ 利用蒙版制作炫彩特效。





本章概述

在网络世界中,按钮是一种相当重要的交流途径。为了满足人们日益提高的审美情趣,简单的文字按钮效果已经略显简单,这样就促使网页制作人员必须精益求精,制作更加精美的按钮。在网络上随意浏览,都可以发现风格各异的按钮,如图1-1所示。



图1-1 各式各样的按钮

在本章中主要应用到的工具及其简介如表1-1所示。

表1-1

工具介绍

工具	按钮样式	功能简介
移动工具		移动工具主要用于选择图像和移动图像
画笔工具		画笔工具的主要作用就是绘制图像,通过改变画笔的笔头形状可以很方便地绘出许多复杂的图像
渐变工具		渐变工具可以创建多种颜色间的逐渐混合,并以渐变图案填充选定区域
横排文字工具		横排文字工具主要用于输入横向文字
矩形选框工具		矩形选框工具用于创建长方形或正方形的选区,选区创建后,针对图像的操作就只能在这个选区范围内进行
椭圆工具		椭圆工具主要用于创建椭圆形或圆形的路径和形状图层
圆角矩形工具		圆角矩形工具可以创建圆角矩形路径和形状图层
加深工具		加深工具的主要用于改变图像的曝光度,对图像中局部曝光过度的区域,使用加深工具后,可使该局部区域的图像变暗

Work 1.1

磨砂金属特效

本节主要学习作图的步骤以及路径、渐变填充、滤镜和图层样式的基础知识,其次就是学习如何将这些工具配合起来使用。

核心技术:

- ◆ 使用“钢笔工具”绘制出基本造型;
- ◆ 使用“渐变工具”、“添加杂色”滤镜及“图层样式”制作出磨砂效果;
- ◆ 使用“色相/饱和度”命令调整画面的色彩。

本节案例“磨砂金属”按钮效果如图1-2所示,其制作流程如图1-3所示。



图1-2 “磨砂金属”按钮效果



图1-3 制作流程

1.1.1 确定基本造型

01 启动 Photoshop CS3, 执行“文件/新建”菜单命令, 新建一个“高度”和“宽度”均为 300 像素的文件。单击“工具箱”中的“圆角矩形工具”按钮, 在属性栏中进行如图 1-4 所示的设置, 然后在绘图区域中绘制一个如图 1-5 所示的圆角矩形路径。



图1-4 设置圆角矩形参数

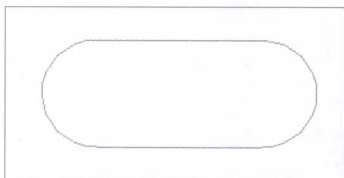


图1-5 绘制圆角矩形路径

02 设置前景色为 (R:215, G:215, B:215), 然后在“图层”调板中新建一个“造型”图层, 切换到“路径”调板, 单击该调板下面的“用前景色填充路径”按钮, 效果如图 1-6 所示。

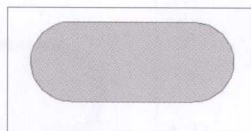


图1-6 用前景色填充圆角矩形路径

03 设置前景色为 (R:101, G:101, B:101), 单击“工具箱”中的“画笔工具”按钮, 然后在属性栏中单击“切换画笔调板”按钮打开“画笔预设”对话框, 具体参数设置如图 1-7 所示。再新建一个“边”图层, 切换到“路径”调板, 选中该调板中的“工作路径”, 最后单击该调板下面的“用画笔描边路径”按钮, 为圆角矩形路径描边, 效果如图 1-8 所示。



图1-7 设置“画笔”参数

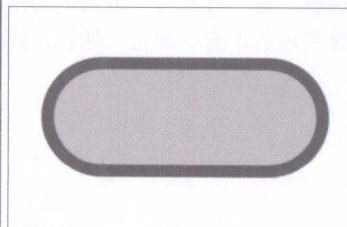


图1-8 描边路径后的效果

技术看板 “路径”的基本功能

Photoshop是一个处理“点阵图”的软件，而“路径”则是这个软件中的矢量工具，在前面的步骤中使用了“路径填充”和“描边”两项基本功能，其中“路径填充”功能指的是将前景色填充于路径范围内，而“描边”功能则要根据当前采用的绘图工具来决定其效果。在本例中，为了绘制按钮的边框，使用的是设置好的“画笔工具”，但是在实际工作中常常也会使用到“涂抹工具”、“减淡工具”和“加深工具”等进行描边，以获得各种不同的效果。

1.1.2 添加明暗效果及质感

01 制作“背景”图层的明暗效果。单击“工具箱”中的“渐变工具”按钮，然后在属性栏中单击“点按可编辑渐变”按钮打开“渐变编辑器”对话框，设置第1个“色标”颜色为(R:255, G:255, B:255)，第2个“色标”颜色为(R:150, G:150, B:150)，如图1-9所示。然后单击“确定”按钮返回图形操作界面，在属性栏中单击“径向渐变”按钮，确定图层“背景”为当前层，最后按照如图1-10所示拉出渐变。



图1-9 编辑渐变颜色

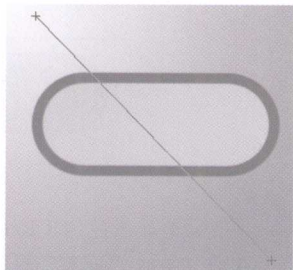


图1-10 填充渐变颜色

02 确定“边”图层为当前层，单击“图层”调板下面的“添加图层样式”按钮，在弹出的菜单中选择“斜面和浮雕”命令打开“图层样式”对话框，具体参数设置如图1-11所示。再单击“光泽等高线”右侧的“等高线编辑器”按钮，打开“等高线编辑器”对话框，将“等高线”编辑成如图1-12所示的形状。设置完毕后单击“确定”按钮，效果如图1-13所示。

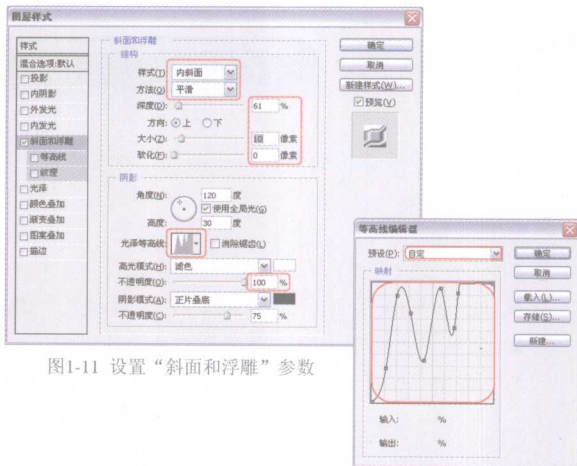


图1-11 设置“斜面和浮雕”参数

图1-12 编辑“等高线”

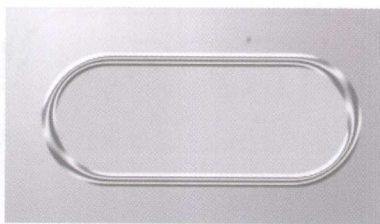


图1-13 添加“图层样式”后的效果

提示

双击需要添加图层样式的图层的缩览图也可打开“图层样式”对话框，然后在“图层样式”对话框中选择需要编辑的图层样式。例如在本例中，双击“边”图层的缩览图即可打开“图层样式”对话框，再选中“斜面和浮雕”样式后就可以对该样式进行编辑了。

03 制作按钮的立体效果。首先确定“造型”图层为当前层，再单击“图层”调板下面的“添加图层样式”按钮，在弹出的菜单中选择“斜面和浮雕”命令打开“图层样式”对话框，具体参数设置如图1-14所示，添加“图层样式”后的效果如图1-15所示。

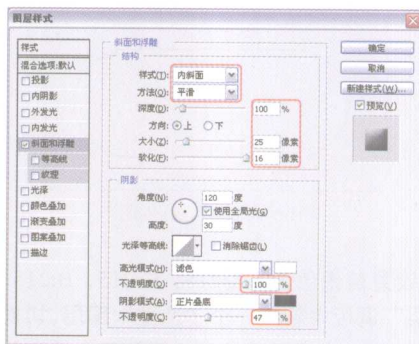


图1-14 设置“斜面和浮雕”参数