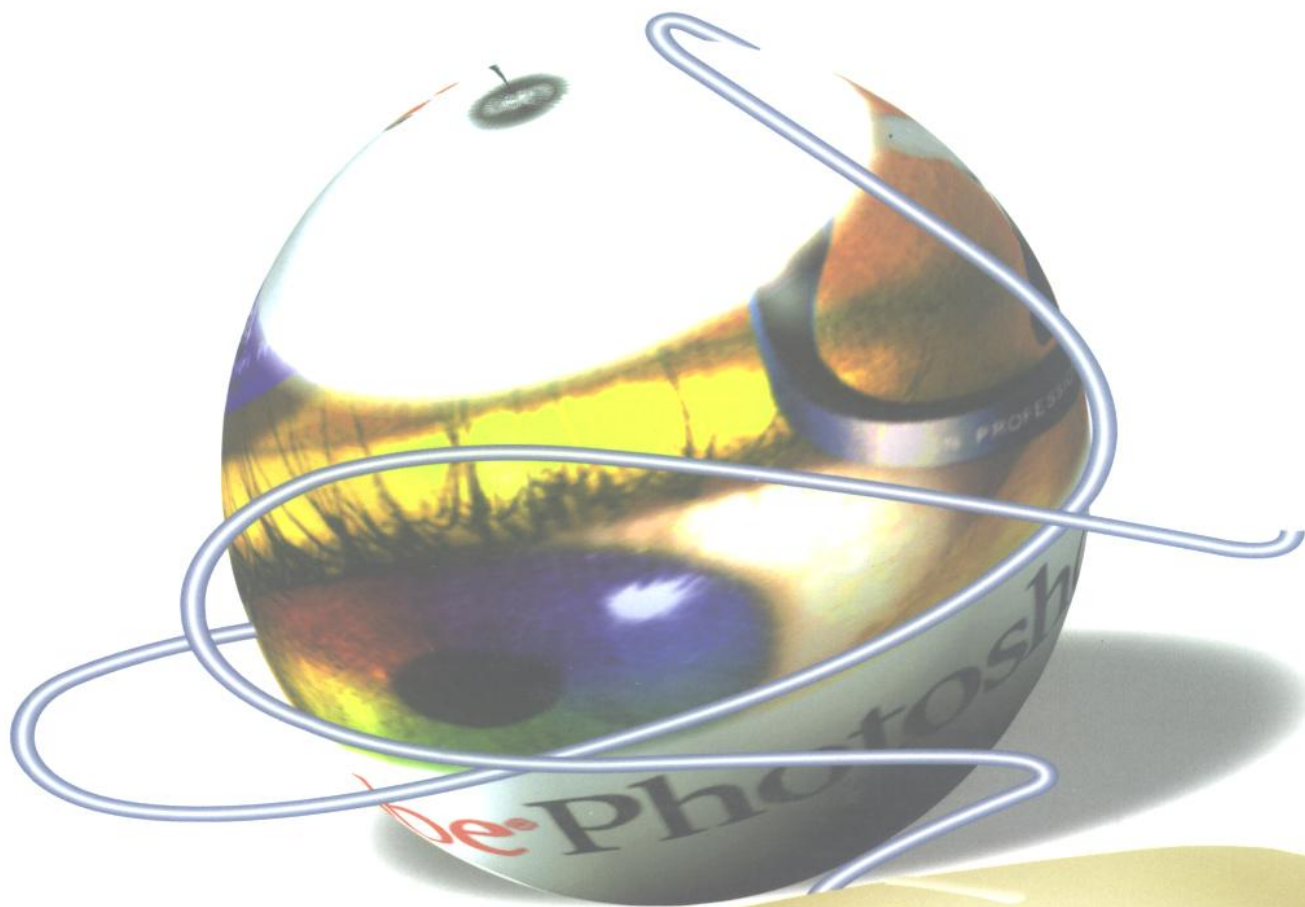


电脑实战锦囊系列丛书

Photoshop

实战锦囊

万维多媒体工作室 编著



91.41
VD 1/3



机械工业出版社
China Machine Press

tp391.41
WWD/3

电脑实战锦囊系列丛书

Photoshop 实战锦囊

总策划：何 黎

编 著：万维多媒体工作室

编 委：何 黎 王晓明 李 鹏 陈 雷
别明辉 叶妍俐 刘 玫



机械工业出版社

本书以大量的实例，通过详尽的文字与插图，讲述 Photoshop 的应用方法和创作设计的各种实用技巧。每一实例都列出了详细的操作步骤，读者可按照书中的内容模仿练习。每个实例后都有“锦囊献言”，将作者在应用 Photoshop 过程中的心得体会及实例中的难点、重点特别加以说明，或加以归纳总结。本书共分 8 章，每一章讲述几个实例，一般情况下，最后一个实例是将前几个实例组合在一起，但又不是原封不动，而是启发读者自己解决问题。

本书是电脑爱好者，特别是广告设计、印刷设计、网页制作、图形图像处理等电脑美术设计人员不可多得的参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop 实战锦囊/ 万维多媒体工作室编著. —北京:
机械工业出版社, 2000.4
(电脑实战锦囊系列丛书)
ISBN 7-111-07874-8

I. P… II. 万… III. 图形软件, Photoshop
IV. TP391.41

J5318/33

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 06759 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)
责任编辑: 徐彤 封面设计: 姚毅
责任印制: 何全君
北京机工印刷厂印刷 · 新华书店北京发行所发行
2000 年 6 月第 1 版第 1 次印刷
787mm×1092mm 1/16 · 17.25 印张 · 421 千字
0001—5000 册
定价: 25.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换
本书购书热线电话 (010) 68993821、68326677-2527
[Http://www.machineinfo.gov.cn/book/](http://www.machineinfo.gov.cn/book/)

前 言

随着电脑的日益普及和广泛应用, 熟练掌握计算机软件的操作和使用, 已成为计算机用户和电脑爱好者的迫切愿望。为此, 我们万维多媒体工作室策划并组织编写了这套“电脑实战锦囊”系列丛书。该丛书是应用技巧类书, 具有经验总结特色。我们通过每一实例, 将目前电脑流行软件在实际应用过程中积累的种种实战经验、操作技巧、雕虫小技、心得体会归纳成“锦囊献言”, 献给读者。从而帮助读者提高应用常用软件的技能, 成为电脑应用的行家里手。本书的编写特点:

- 通过大量的具体实例, 以图文并茂的形式介绍实用技能技巧。所述内容由浅入深, 条理清晰, 层次分明。
- “锦囊献言”所总结的都是每个实战实例中的要点、重点、难点、经验体会、容易出错的地方和注意事项等。
- 每个实战锦囊的例子都选择有代表性的、有难度的、有分量的。

本系列丛书实例实用, 结构合理, 易学易用, 非常适合中初级电脑应用人员学习使用; 即使对于高级用户, 某些技巧也具有一定的参考价值。

Photoshop 是广告设计、印刷设计、多媒体创作等电脑平面设计常用的图形图像处理软件, 应用十分普及、广泛。本书是“电脑实战锦囊”系列丛书之一, 以大量实战实例, 通过详尽的文字与插图, 讲述 Photoshop 创作设计的各种实用技巧。每一实例都列出了详细的操作步骤, 读者可按照书中的内容模仿练习。全书共分 8 章, 每一章讲述几个实例, 一般情况下, 最后一个实例是将前几个实例组合在一起, 但又不是原封不动地重复, 而是启发读者自己解决问题。这样便于让读者消化吸收, 不仅知其然, 而且知其所以然, 从而达到举一反三、触类旁通的目的。本书着重介绍实战技能技巧和 Photoshop 应用的方法, 特别适合于广告设计、印刷设计、网页制作、图形图像处理等电脑美术设计初学人员用。

本系列丛书由何黎总策划, 万维多媒体工作室集体编写, 参与丛书编写工作的人员有: 何黎、王晓明、李鹏、陈雷、别明辉、叶妍俐、刘玫等, 蹇华利、赵雅晴、冯燕、樊林洁等参与了部分编辑和大部分文字排版工作。本书由别明辉主笔, 蹇华利、樊林洁等校稿, 全书最后由何黎统一审阅。由于编者经验有限, 时间仓促, 书中难免会有疏漏和不足之处, 恳请读者不吝指正。

万维多媒体工作室

wanwei@pub.xaonline.com

2000 年 3 月

目 录

第1章 秋之林	1
1.1 背影文字.....	1
1.2 虚边文字.....	4
1.3 珠粒文字.....	7
1.4 棋格文字.....	9
1.5 彩条文字.....	13
1.6 渐变文字.....	16
1.7 粉刷文字.....	20
1.8 镀铬文字.....	23
1.9 透明文字.....	27
1.10 石头文字.....	30
1.11 火焰文字.....	37
1.12 冰雪文字.....	41
第2章 音乐之声	45
2.1 Photoshop 里的菜园.....	45
2.2 音乐之声.....	59
第3章 蓝色月光	67
3.1 月光.....	67
3.2 滤镜初探.....	73
3.3 文字特效.....	79
3.4 蓝色月光.....	90
第4章 棋如人生	97
4.1 木雕字.....	97
4.2 泡泡字的制作.....	103
4.3 棋如人生.....	112
第5章 海之星	118
5.1 海之星.....	118
5.2 无缝图案.....	127
5.3 贺卡 1999.....	142
第6章 二月春风	157

6.1 公司标志.....	157
6.2 Photoshop 5.0 新增功能及其应用.....	162
第 7 章 寻梦	172
7.1 制作镜框.....	172
7.2 制作凸起效果.....	177
7.3 应用 Action 面板.....	180
第 8 章 伊人酒吧	184
8.1 伊人酒吧.....	184
8.2 酒瓶倒影.....	190
8.3 酒吧招贴.....	196
附录 A 滤镜大全	204
A.1 Artistic(艺术效果)	205
A.2 Blur(模糊效果).....	214
A.3 Brush Strokes(笔触效果)	216
A.4 Distort(扭曲).....	220
A.5 Noise(杂点).....	228
A.6 Pixelate(块化处理)	229
A.7 Render(渲染)	233
A.8 Sharpen(锐化).....	239
A.9 Sketch(草图).....	240
A.10 Stylize(风格化).....	248
A.11 Texture(纹理滤镜).....	252
A.12 Video(视频效果)	257
A.13 Other(其他).....	258
A.14 Digimarc(作品保护).....	260
附录 B 菜单大全	262
B.1 File(文件).....	262
B.2 Edit(编辑).....	264
B.3 Image(图像)	265
B.4 Layer(图层).....	265
B.5 Select(选定)	267
B.6 Filter(滤镜).....	268
B.7 View(视图).....	268
B.8 Windows(窗口).....	269
B.9 Help(帮助)	270

第1章 秋 之 林

制作文字特效是 Photoshop 中常用的技巧，应用比较广泛。本章就一些常用的文字特效逐一加以介绍，如背影、虚边、珠粒、棋格、彩条、渐变、粉刷、镀铬、透明、石头、火焰和冰雪等文字特效。

1.1 背影文字

【实例说明】

本实例通过给文字选区描边和高斯滤镜，制作出背影发光的文字效果，如图 1-1 所示。这一技巧也可以利用第 7 章中讲到的镜框方法制作。



图 1-1 效果图

【操作步骤】

(1) 按 Ctrl+O 键打开 Open 对话框，选择一个风景图像文件，我们打开的是文件名为 FALL 的图像文件，如图 1-2 所示。然后在 Layers 面板中点击新建图层按钮，创建一新层“Layer 1”。

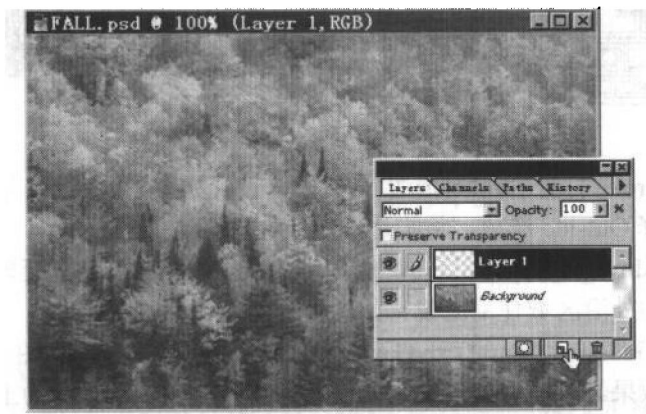


图 1-2 打开文件

(2) 在工具条中点取文字蒙板工具，在图像窗口中点击一下，弹出 Type Tool 对话框，在其中的文本框中输入文字“秋之林”，其他设置如图 1-3 所示，最后点击 OK。



图 1-3 输入文字选区

(3) 将光标移到文字选区内，将文字选区拖动到图像窗口中合适的位置，如图 1-4 所示。



图 1-4 移动文字选区

(4) 通过 Edit\Stroke 打开 Stroke(描边)对话框，设置如图 1-5 所示，点击 OK。其中要注意 Location 中要选择 Outside 选项，将描边线描绘在选区边缘的外沿。

(5) 通过 Select\Inverse 将选区反转，快捷键为 Ctrl+Shift+I 键。反转选区的目的是为下一步只给选定文字的外沿区域使用滤镜，如图 1-6 所示。

(6) 通过 Filter\Gaussian Blur 打开 Gaussian Blur 对话框，设置如图 1-7 所示，点击 OK 就得到效果图中的效果。可以看到，文字的内部并未被模糊，这是因为上一步中我们将文字选区反转的缘故。如果背影的效果太淡，可以将“Layer 1”复制一层。

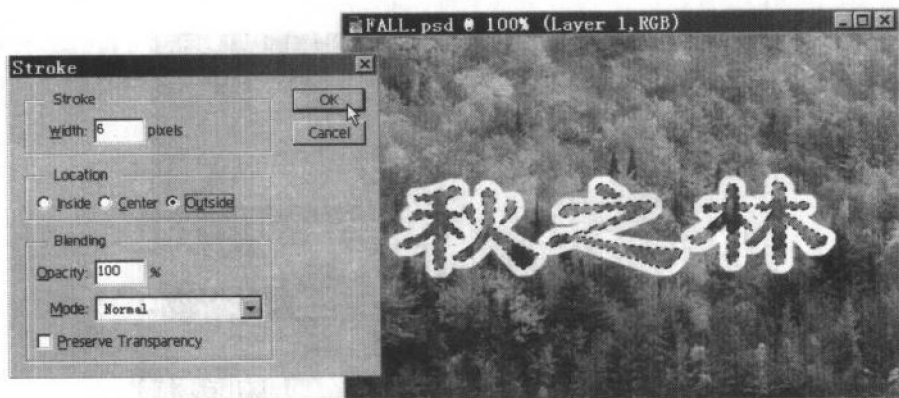


图 1-5 描边



图 1-6 反转选区

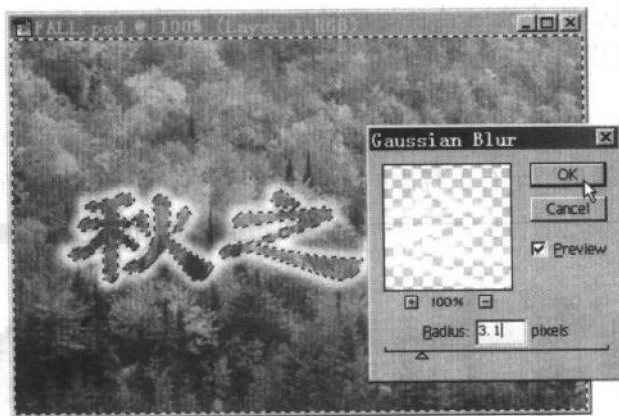


图 1-7 高斯滤镜

(7) 如果你觉得白色的背影发光不好, 你还可以变换背影的颜色。首先, 选取你喜欢的颜色, 比如以蓝色作为前景色, 然后在 Layers 面板中复选 **Preserve Transparency**(保护透明), 最后按 **Alt+←** 键用前景色填充 “Layer 1” 层。由于保护透明, 所以, 蓝色只能填充在不透明区域里, 如图 1-8 所示。

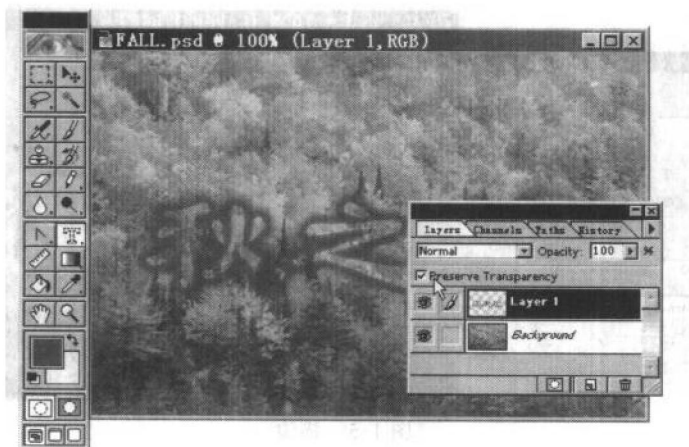


图 1-8 透明保护



锦囊献言

滤镜可以应用在整个图像，也可以应用在选定的区域内，在本实例中，我们将高斯滤镜应用在文字选区的外面，所以要反转选区，有时候将滤镜应用在部分图像中反而可以达到特殊的效果。

另外，要注意保护透明的用法，保护透明往往用在我们不想破坏透明区域时使用，可以方便地用来改变非透明区域的颜色。

1.2 虚边文字

【实例说明】

利用 Paths 面板中的将选区转换为路径按钮，还有用前景色给路径描边按钮，结合 Photoshop 中的艺术笔刷，可方便地制作出虚边文字效果，如图 1-9 所示。

【操作步骤】

(1) 新建一个图像文件，在工具条中点取文字工具，在图像窗口中输入文字“虚边”。可以在 Layers 面板中看见一个有 T 标志的文字层“虚边”，如图 1-10 所示。



图 1-9 效果图

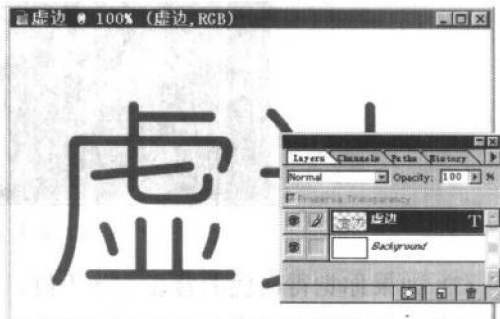


图 1-10 输入文字

(2) 渲染文字层，在 Layers 面板中用鼠标右键点击文字层的 T 标志，在弹出的快捷菜

单中选择 **Render Layer**，将文字图层渲染为普通图层，如图 1-11 所示。

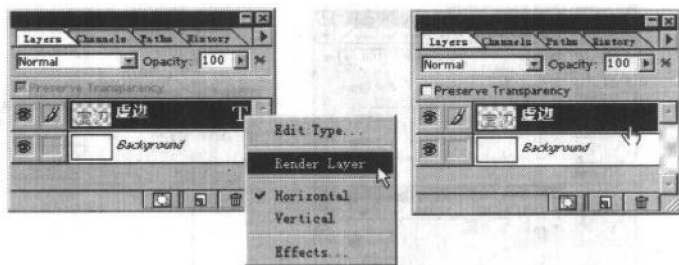


图 1-11 渲染文字层

(3) 在 **Layers** 面板中按住键盘上的 **Ctrl** 键，点击“虚边”图层，即选择了图层的非透明选区，也就是文字的选区，如图 1-12 所示。

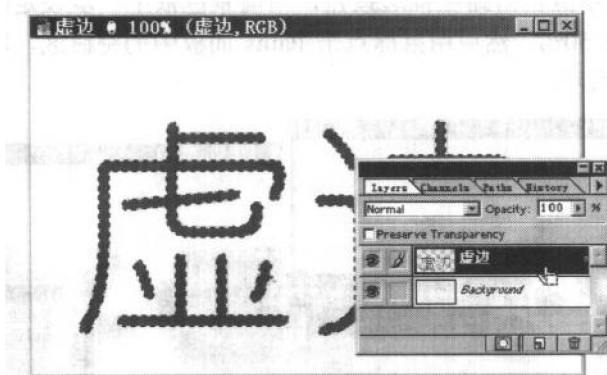


图 1-12 选择非透明选区

(4) 点击 **Paths** 标签切换到 **Paths** 面板，点击将选区转换为路径按钮，将文字选区转换为路径，如图 1-13 所示。

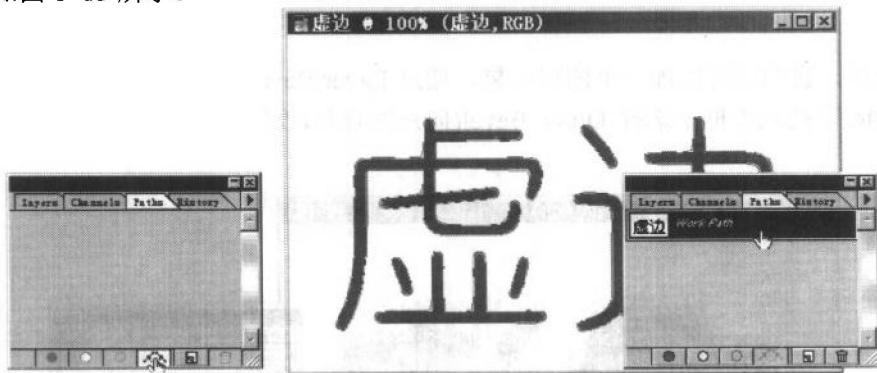


图 1-13 将选区转为路径

(5) 设置毛笔工具，在工具条中双击毛笔工具，在显示的 **Options** 面板中设置毛笔的合成方式为 **Normal**(普通)，然后切换到 **Brushes** 面板，选择艺术笔刷中的雪花笔刷，双击后弹出 **Brush Options** 对话框，在 **Spacing**(间隔)中输入 50%，如图 1-14 所示。如果 **Brushes** 面板中没有雪花笔刷，就要先调出艺术笔刷，调出的方法可以参考第 5 章“海之星”中讲解的

方法。

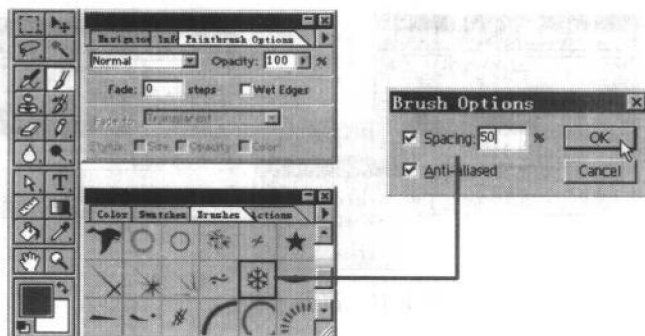


图 1-14 设置毛笔工具

(6) 在 Paths 面板中点击给路径描边按钮，用前景色依上一步设定的雪花笔刷沿路径描边，其中笔刷的间隔为 50%，然后用鼠标点击 Paths 面板中的空白区，取消路径在图像窗口中的显示，如图 1-15 所示。

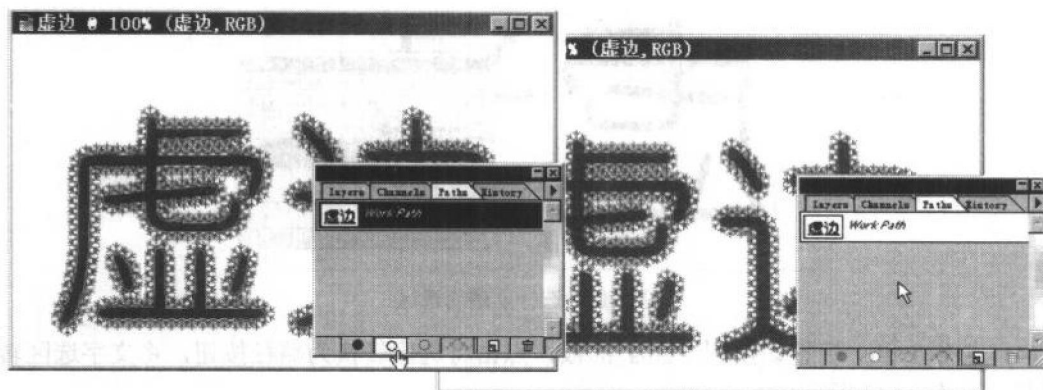


图 1-15 沿路径描边

(7) 最后，我们还可以加一个图层效果，通过 Layer\Bevel and Emboss 打开 Effects 对话框，在 Style 下拉列表框中选择 Outer Bevel(向外的导角)效果，其他设置采取默认值，如图 1-16 所示。



图 1-16 Outer Bevel(向外的导角)效果



锦囊献言

将文字选区转换为路径，然后，再利用特殊的笔刷描绘路径，可以得到许多意想不到的效果，希望记住这一简便的方法。你还可以试一试其他笔刷，我们将在下一个实例中选择一个普通的圆形笔刷，制作一个珠粒效果的文字。

另外，文字图层虽然可以编辑修改文字，但是，不能添加其他的效果，所以，要对文字图层添加其他的效果时，就要先渲染文字图层，使之变为普通图层。

1.3 珠粒文字

【实例说明】

本实例和上一个实例如出一辙，先将文字选区转换为路径，再用一个普通的圆形笔刷进行路径描边，然后给描边的文字应用两个图层效果，如图 1-17 所示。



图 1-17 效果图

【操作步骤】

(1) 新建一个图像文件，在 Layers 面板中点击新建图层按钮，新建一层“Layer 1”，在工具条中点取文字蒙板工具，在图像窗口中输入文字选区，如图 1-18 所示。

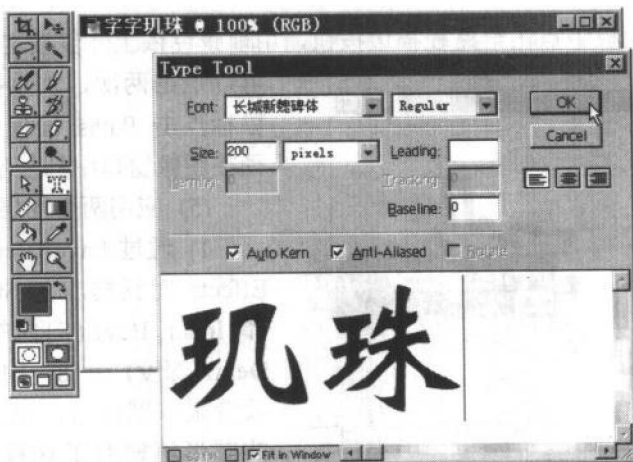


图 1-18 输入文字选区

(2) 将光标移到文字选区内, 拖动文字选区到合适的位置, 然后在 Paths 面板中将选区转换为路径按钮, 将文字选区转换为路径, 如图 1-19 所示。

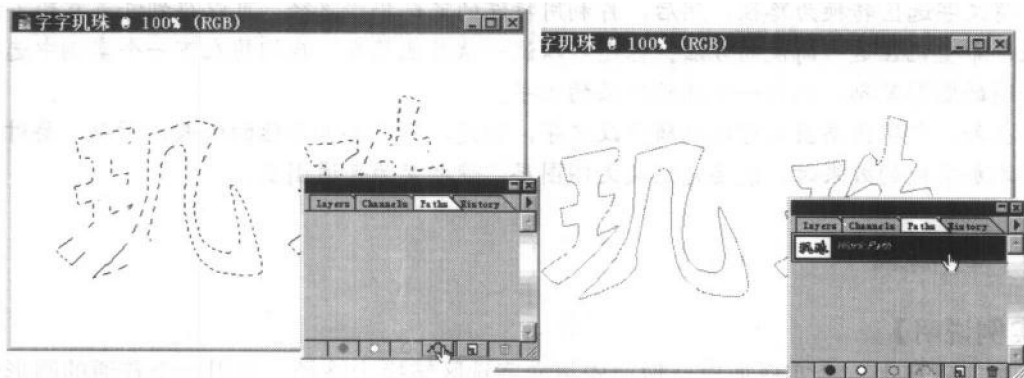


图 1-19 将选区转换为路径

(3) 设置毛笔工具, 在工具条中双击毛笔工具, 在显示的 Options 面板中, 设置毛笔的合成方式为 Normal(普通), 然后切换到 Brushes 面板中选择一个圆形笔刷, 双击之, 弹出 Brush Options 对话框, 在 Spacing(间隔)框中输入 95%, 在 Hardness(硬度)框中输入 100%, 在 Diameter(直径)框中输入 9(即直径为 9 个像素), 如图 1-20 所示。

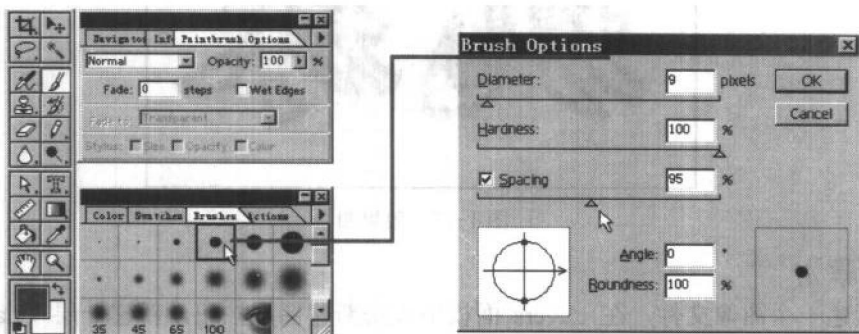


图 1-20 设置毛笔工具

(4) 在 Paths 面板中点击给路径描边按钮, 用前景色依上一步设定的笔刷沿路径描边, 可以点击两次, 加重描边的颜色。然后用鼠标点击 Paths 面板中的空白区, 取消路径在图像窗口中的显示, 如图 1-21 所示。

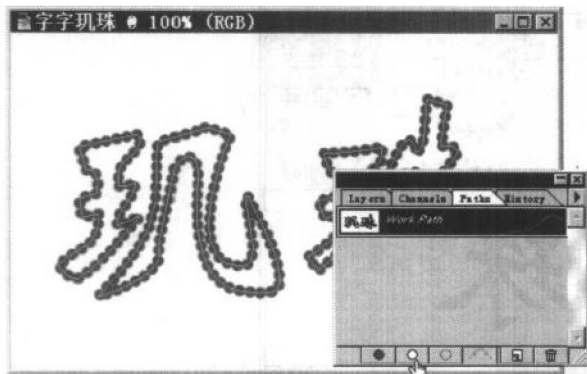


图 1-21 沿路径描边

(5) 应用两个图层效果:

1) 通过 Layer\Bevel and Emboss 打开 Effects 对话框, 在 Style 下拉列表框中选择 Inner Bevel(向内的导角) 效果, 设置 Depth(深度) 为 8, Blur(模糊) 为 2, 其他设置采取默认值, 点击 OK, 可看到描边的圆形笔刷有了珠粒的效果, 如图 1-22 所示。

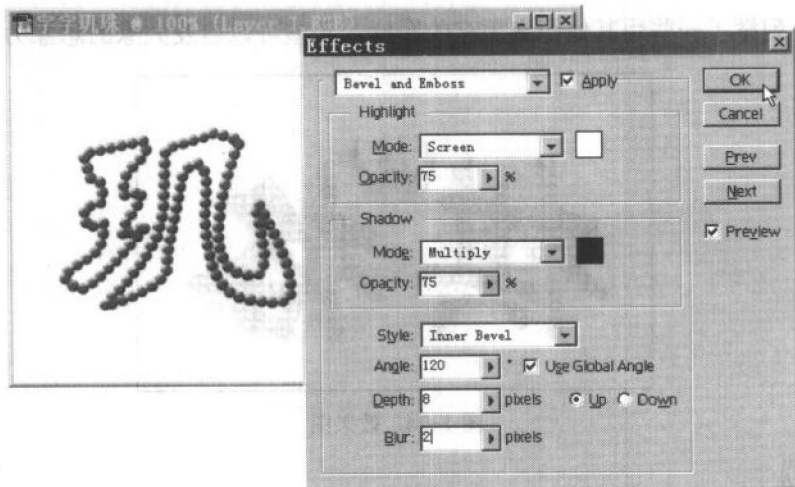


图 1-22 Inner Bevel(向内的导角) 效果

2) 在 Effects 对话框中的 Bevel and Emboss 下拉框中选择 Drop Shadow(阴影效果), 然后复选 Apply(应用)选项, 应用阴影效果, 点击 OK, 可以看到珠粒有了下拉阴影效果, 如图 1-23 所示。增加阴影效果是为了增加立体感。

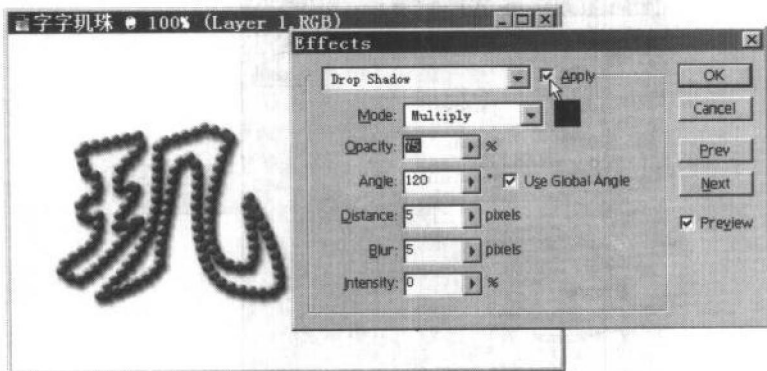


图 1-23 Drop Shadow(阴影)效果



锦囊献言

我们还可以在珠粒文字中增加一些变化, 可以选择不同的前景色, 用同一个笔刷分别进行描边, 只是, 要分别设置 Spacing(间隔), 这样, 可以得到不同颜色的珠粒排列的效果。当然, 如何设置 Spacing(间隔)的具体数值, 要经过多次的实验才可得到满意的排列效果。

1.4 棋格文字

【实例说明】

这种文字效果是通过先定义图案, 然后再用定义的图案填充文字选区, 从而形成的一种特殊的效果, 如图 1-24 所示。因为我们定义的图案是棋格状的, 所以称之为棋格文字。其实, 你可以发挥你的想象力, 定义出其他的图案填充文字选区, 来得到其他有趣的效果。

在本实例后，列举了一些用其他图案填充的图例，希望可以启发大家的想象力。



图 1-24 效果图

【操作步骤】

(1) 制作图案

1) 新建一个边长为 8 个像素的正方形图像文件，我们将在其中制作棋格图案(图像窗口很小，为了便于操作，你也可以新建一个大一些的图像文件，在制作完棋格图案后利用自由变形将图案变小)，如图 1-25 所示。

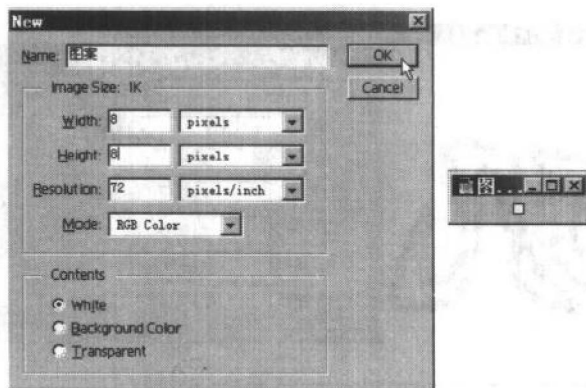


图 1-25 新建正方形图像文件

2) 双击工具条中的手掌工具，使图像窗口适配屏幕显示，这样图像窗口将变得大一些，便于下面的操作，如图 1-26 所示。

3) 在工具条中点取直线工具，在 Options 面板中设置线宽为 1 个像素，在图像窗口中沿对角线拖拉出两条直线(窗口中的对角直线产生锯齿的原因是图像窗口放大的缘故，我们知道，Photoshop 产生的是位图，位图放大时会有锯齿状产生)，如图 1-27 所示。

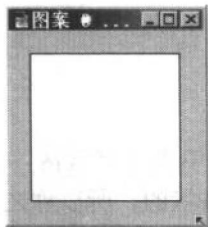


图 1-26 图像窗口适配器显示

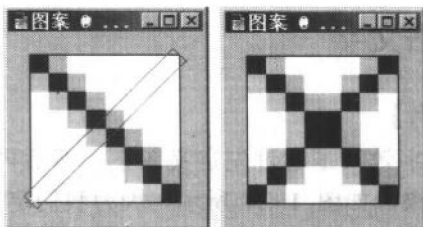


图 1-27 沿对角线拖拉出两条直线

4) 在工具条中点取漆桶工具, 设置前景色为黑色, 在图像窗口中对角填充。然后再设置前景色为黄色, 填充另一个对角区域, 如图 1-28 所示。

5) 按 **Ctrl+A** 键将图像全选, 然后通过 **Edit\Define Pattern** 将选区内的图像定义为图案, 如图 1-29 所示。然后可以关闭图案窗口, 关闭前最好将图案图像保存在 Photoshop 文件夹中的 **Patterns** 文件夹中, 以便以后使用。

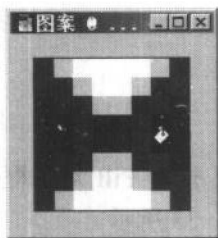


图 1-28 对角填充

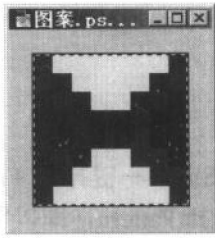
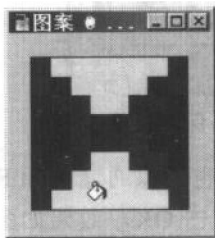


图 1-29 定义图案

(2) 制作棋格图案文字

1) 新建一个图像文件, 命名为“棋格”文件, 然后在工具条中点取文字工具, 在图像窗口中输入“棋格”两个字, 如图 1-30 所示。



图 1-30 输入文字

2) 渲染文字图层, 用鼠标右键点击 **Layers** 面板中的文字层的 **T** 标志, 在弹出的菜单中选择 **Render Layer**, 将文字层渲染为普通图层, 可以看到文字层中的 **T** 标志消失了(渲染的目的是为了在文字中填充图案), 如图 1-31 所示。

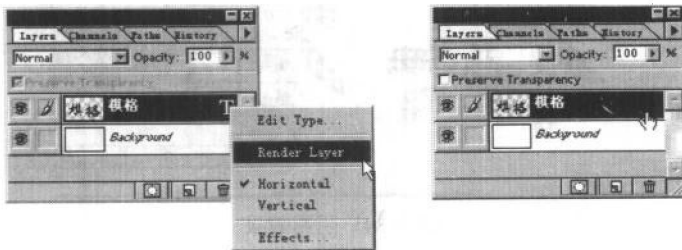


图 1-31 渲染文字图层

3) 在 **Layers** 面板中复选 **Preserve Transparency**(保护透明), 将激活的棋格图层进行透明保护, 如图 1-32 所示。保护透明后的操作就只能影响非透明区域, 对透明区域毫无影响,