

影像圣堂

■ 李金明 李宏宇 编著

Photoshop CS3 视觉表现技能与典型实例

40 个可以显著提高视觉表现技能和Photoshop应用技术水平的精彩案例。
112 个技术看板全面归纳Photoshop核心功能命令使用方法。
106 集《Photoshop CS3专家讲堂》教学录像，初学者可以书盘结合快速掌握Photoshop软件的操作和应用。

400套画笔库、150套样式库、40套形状库、200套动作库、
50个PSD分层文件、106集视频教学录像，以及《外挂滤镜
使用手册》电子书，超值的学习和设计素材。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

第1章

Photoshop CS3 概述、安装与启动

本章主要介绍Photoshop CS3的概述、安装与启动。内容包括Photoshop CS3的概述、Photoshop CS3的安装、Photoshop CS3的启动、Photoshop CS3的界面、Photoshop CS3的默认设置等。

1.1 Photoshop CS3 概述



影像圣堂



Photoshop CS3 视觉表现技能与典型实例

■ 李金明 李宏宇 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS3视觉表现技能与典型实例 / 李金明, 李宏宇编著. —北京: 人民邮电出版社, 2009. 5
(影像圣堂)
ISBN 978-7-115-19843-3

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第023208号

内 容 提 要

本书通过40个典型实例, 详细地介绍了如何使用Photoshop表现各种视觉效果, 解密了影像合成、UI、特效、插画、质感、绘画、CG、概念艺术、网页、动画等视觉门类的实用技能和表现技法, 展示了Photoshop神奇的图像处理能力。本书实例类型丰富、涵盖面广, 并且汇集了大量的操作技巧和知识要点。

随书光盘包含实例素材和最终效果文件, 同时附赠了适合初学者快速入门的106集《Photoshop CS3专家讲堂》视频教学录像和《Photoshop外挂滤镜使用手册》电子书, 以及近千种实用资源。

本书适合想要通过案例学习Photoshop的初学者, 以及需要提高软件技能的设计人员学习使用, 同时也适合高等院校相关专业的学生和各类培训班的学员参考阅读。

影像圣堂 Photoshop CS3 视觉表现技能与典型实例

◆ 编 著 李金明 李宏宇
责任编辑 孟 飞

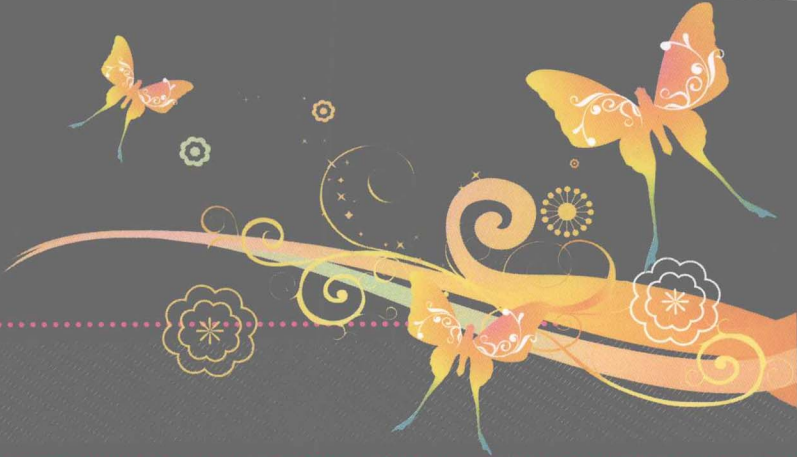
◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京画中画印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 24 彩插: 8
字数: 708千字 2009年5月第1版
印数: 1—4000册 2009年5月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-19843-3/TP

定价: 69.00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



前言

本书通过详细解读视觉表现典型实例,讲解了如何使用Photoshop绘画、创建蒙太奇合成效果、表现质感、制作炫目的特效、设计UI界面、设计网站页面、绘制CG插画、制作动画……

全书分为8章,共包含40个实例。第1章介绍了影像合成方面的技能,如将人头像与桔子合成、将文字与云彩合成、使用现有素材合成漂浮岛等。这些实例应用到图层、蒙版、选择方法等功能和技术。通过这些实例,读者可以快速掌握Photoshop的编辑功能和操作技巧。

第2~5章介绍了UI、特效、插画、质感方面的技能,包括制作图标、软件界面、手机界面、数字成像、各种风格的插画、圆环成像、笔触成像、分形效果、牛仔面料、金属质感、石雕质感等实例。它们应用到图层样式、滤镜、文字、路径、通道、混合模式等功能。本书还剖析了全局光、等高线、通道混合器、抠图等高级技术。

第6章和第7章介绍了鼠绘和CG方面的技能,包括绘制像素画、人物插画和CG风格的插画。实例运用到了Photoshop绘画和修饰方面的技术。

第8章介绍了网页和动画方面的技能。

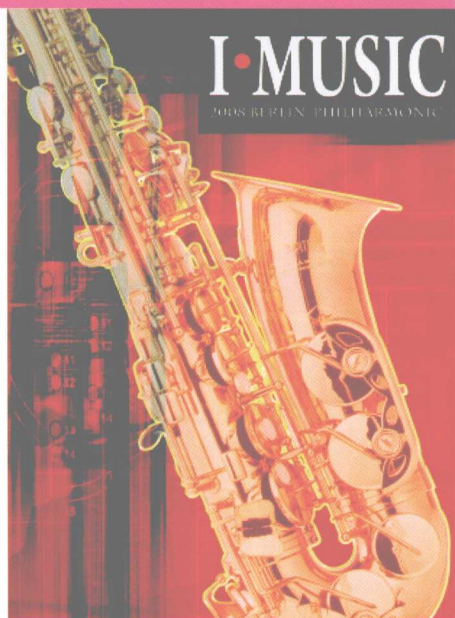
本书实例操作步骤详细、清晰,与软件功能结合紧密,并且包含大量的实战经验,技术看板汇集了大量的软件功能分析、操作技巧、知识要点和用户操作时需要注意的事项,适合想要通过案例学习Photoshop的初学者,以及需要提高软件技能的设计人员学习使用。

随书光盘包含实例素材和最终效果文件,同时附赠了适合初学者快速入门的106集《Photoshop CS3专家讲堂》视频教学录像和《Photoshop外挂滤镜使用手册》电子书,以及近千种实用资源。

编者

2009.3

本书主要由李金明、李宏宇具体编写,此外,参与编写工作的还有李金荣、武辉、王夕、李锐、徐培育、包娜、谭丽丽、王怀文、陈景峰、苏国香、李志华、王欣、李哲、贾一、王晓琳、刘军良、贾占学、马波、李慧萍、崔建新、季春建、徐晶、白雪峰、李宏桐、许乃宏、张颖、李萍、刘天鹏、王树桐、邹士恩、贾劲松、王淑贤、周亚威等。由于时间有限,书中难免有疏漏之处,希望广大读者批评指正。如果您在学习中遇到问题,请随时与我们联系, E-mail: ai_book@126.com。



1.1 影像合成技能..... 2

- 1.1.1 关于选择 2
- 1.1.2 图层调板 4
- 1.1.3 图层蒙版 6
- 1.1.4 剪贴蒙版 7

1.2 桔子的表情..... 8

- 1.2.1 整理素材 8
- 1.2.2 制作蒙版 10

1.3 云中字..... 13

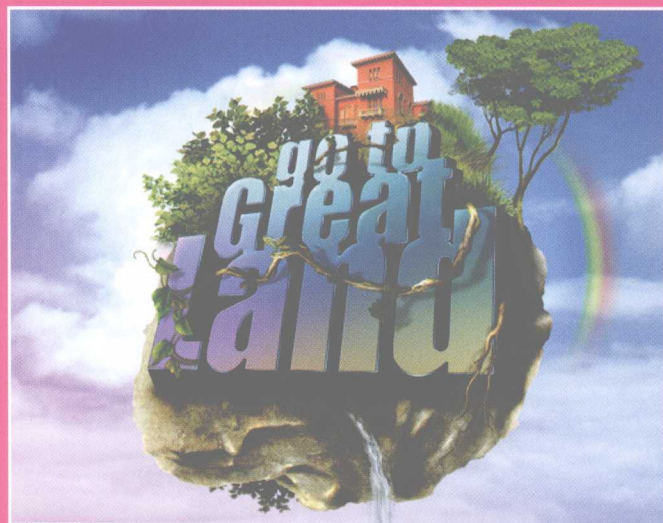
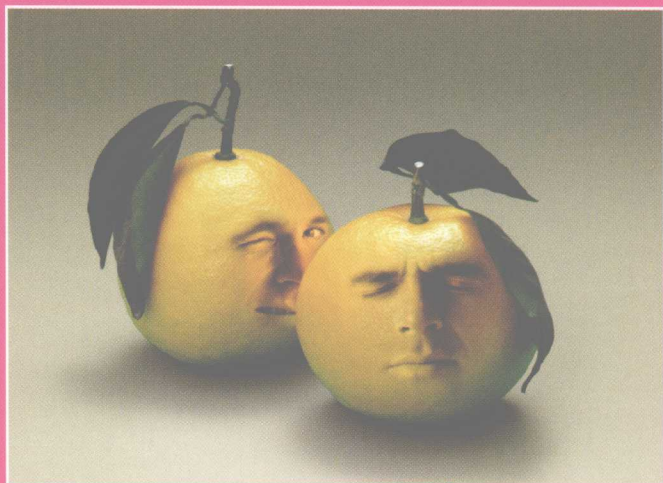
1.4 浪漫风格网页页面 16

1.5 梦幻漂浮岛 22

- 1.5.1 制作文字效果 22
- 1.5.2 制作岛屿 25
- 1.5.3 制作植被 27
- 1.5.4 制作树根缠绕效果 29

1.6 音乐海报

- 1.6.1 制作背景 32
- 1.6.2 制作标题 34
- 1.6.3 制作透明萨克斯 35





第二章 UI设计

2.1 UI设计技能..... 40

- 2.1.1 关于UI设计 40
- 2.1.2 一击即现的特效 40
- 2.1.3 图层样式对话框 41
- 2.1.4 10种图层样式 42
- 2.1.5 显示与隐藏样式 45
- 2.1.6 修改样式参数 46

2.2 制作水晶质感按钮..... 47

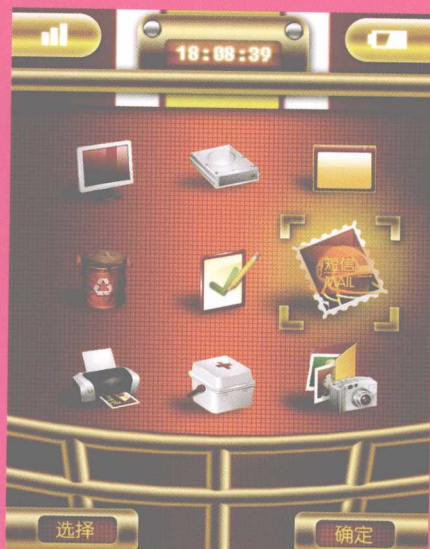
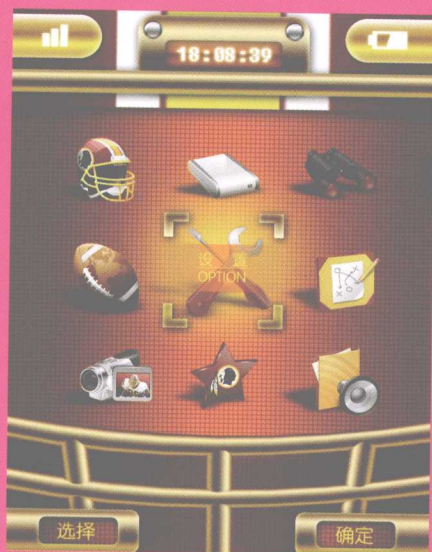
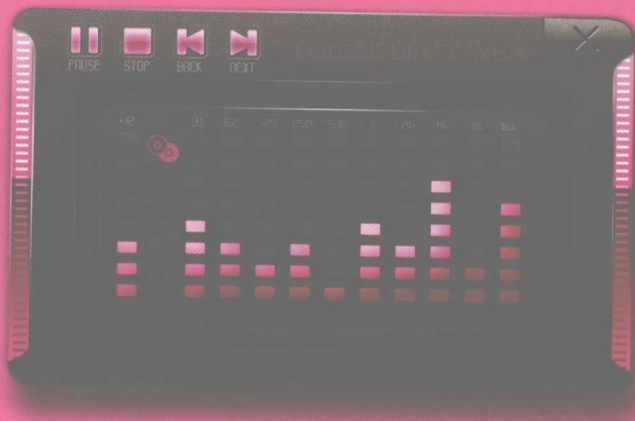
- 2.2.1 制作按钮图形 47
- 2.2.2 添加图形化文字 50

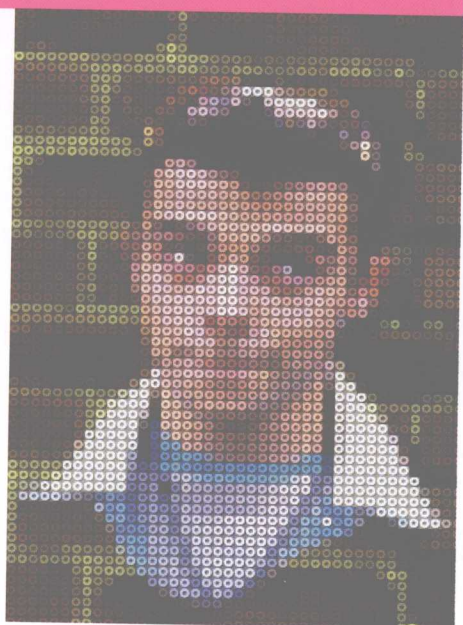
2.3 播放器界面设计..... 53

- 2.3.1 制作外框 53
- 2.3.2 制作按钮 56
- 2.3.3 制作均衡器 59
- 2.3.4 制作高光 60
- 2.3.5 制作其他部分 62

2.4 橄榄球主题手机界面设计... 63

- 2.4.1 制作界面背景 63
- 2.4.2 制作电量和信号图标 64
- 2.4.3 制作金属部件和显示时间 66
- 2.4.4 制作金属护具 69
- 2.4.5 制作图标效果 71





3.1 特效制作技能 74

- 3.1.1 滤镜的原理 74
- 3.1.2 滤镜的使用规则和技巧 75
- 3.1.3 使用滤镜库 77
- 3.1.4 使用智能滤镜 78
- 3.1.5 遮盖智能滤镜 80
- 3.1.6 使用外挂滤镜 80

3.2 星际探索 81

- 3.2.1 转换图像模式 81
- 3.2.2 添加文字 82

3.3 视觉特效 83

- 3.3.1 为矢量图形添加效果 83
- 3.3.2 多重复制 85

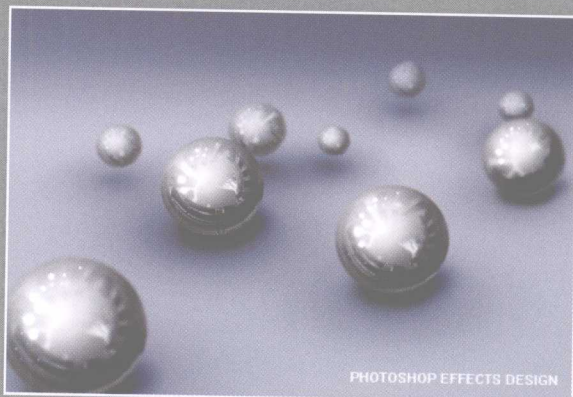
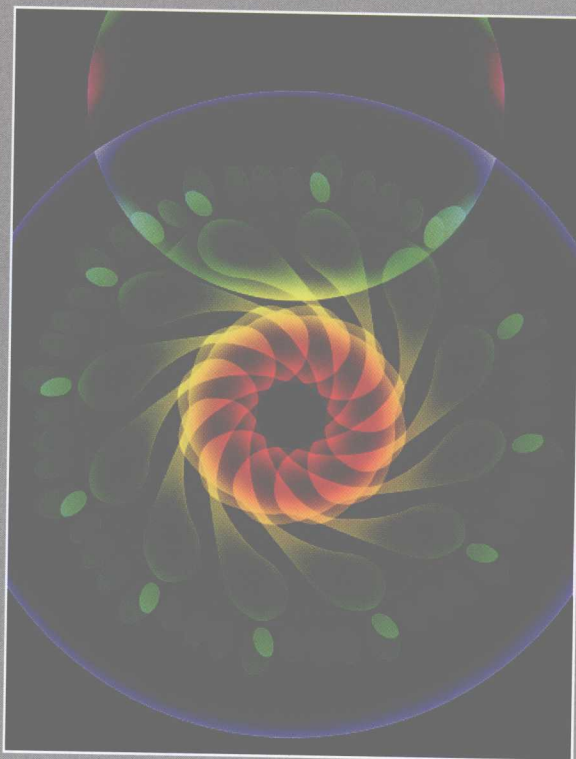
3.4 特效字 87

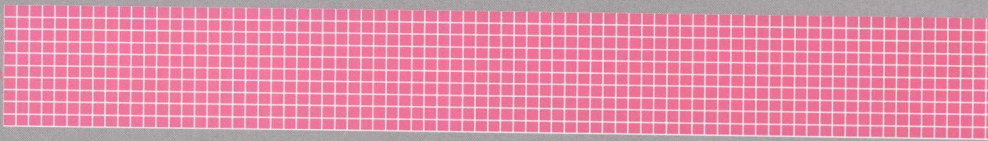
- 3.4.1 制作文字效果 87
- 3.4.2 制作装饰形状 90

3.5 数字成像 92

- 3.5.1 将人物图像简化成黑白格子状 92
- 3.5.2 分离图像中的暗调与中间调 94
- 3.5.3 制作数字图像 96

PHOTOSHOP





3.6 圆环成像 99

- 3.6.1 制作圆环图形 99
- 3.6.2 用圆环组成人像 100

3.7 笔触成像 105

- 3.7.1 将人物定义为画笔 105
- 3.7.2 使用画笔绘制人物肖像 108

3.8 页面设计 112

- 3.8.1 人物图像艺术化处理 112
- 3.8.2 用文字反映图像 114
- 3.8.3 特效边缘的制作 115

3.9 制作树形字 117

- 3.9.1 制作立体字 117
- 3.9.2 通过涂抹制作树枝 118

3.10 分形效果 121

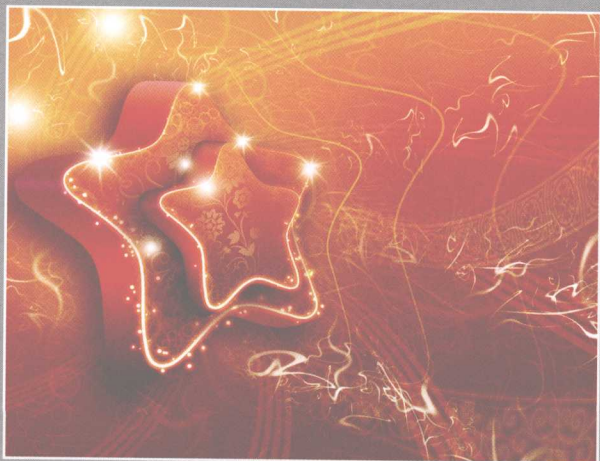
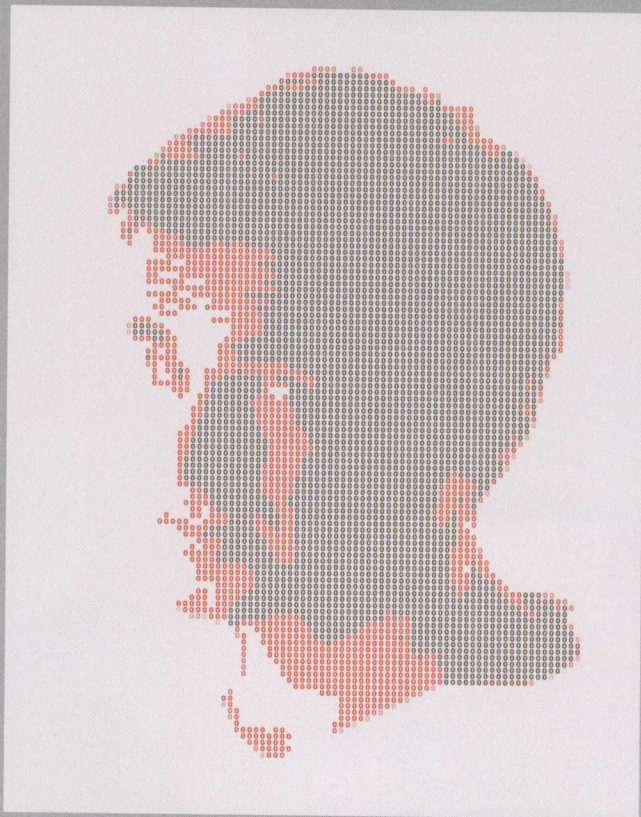
- 3.10.1 制作基础图形 121
- 3.10.2 制作分形图形 124
- 3.10.3 制作复合分形图形 125

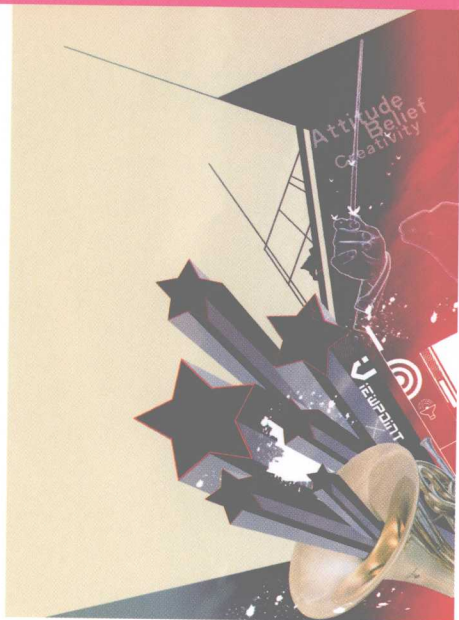
3.11 制作金属球 130

- 3.11.1 制作单个球体 130
- 3.11.2 表现金属的质感与光泽 130
- 3.11.3 为金属球着色 132
- 3.11.4 表现投影与虚实关系 133

3.12 炫彩五星 136

- 3.12.1 制作背景图像 136
- 3.12.2 添加动感线条 138
- 3.12.3 绘制五星 143
- 3.12.4 绘制其他装饰内容 147





4.1 插画设计技能 150

- 4.1.1 插画的种类与表现方法 150
- 4.1.2 Photoshop中的矢量功能 152
- 4.1.3 处理文字 152
- 4.1.4 了解路径与锚点 153
- 4.1.5 使用钢笔工具绘图 154
- 4.1.6 路径与选区的转换 155
- 4.1.7 填充与描边路径 156

4.2 空间立体字 157

- 4.2.1 通过连续复制制作立体字 157
- 4.2.2 在文字表面贴图并添加效果 160
- 4.2.3 绘制装饰图形 162

4.3 混合风格插画 164

- 4.3.1 抠像 164
- 4.3.2 混合通道 166
- 4.3.3 添加插画元素 168

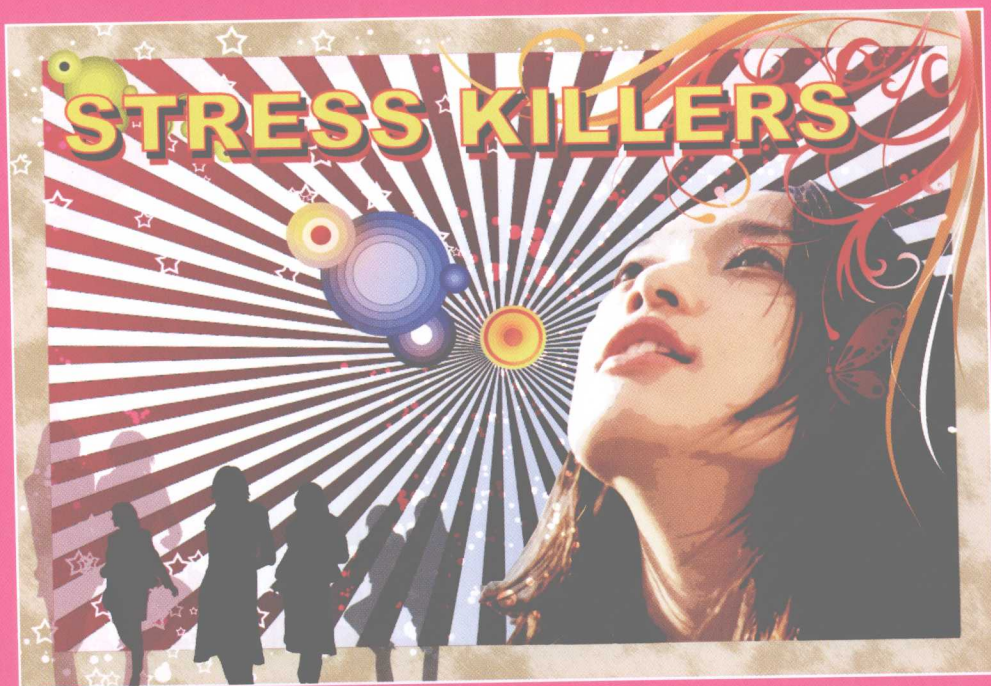
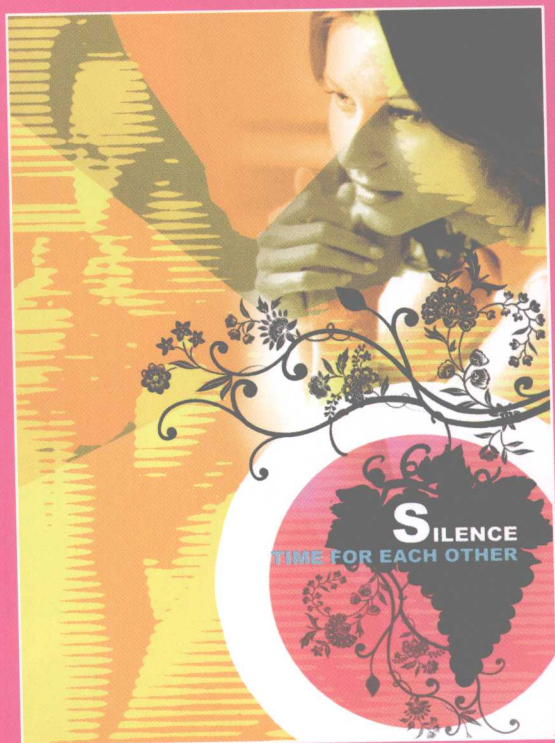


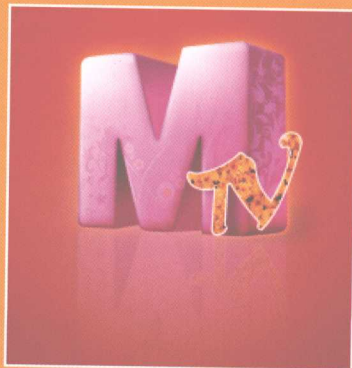
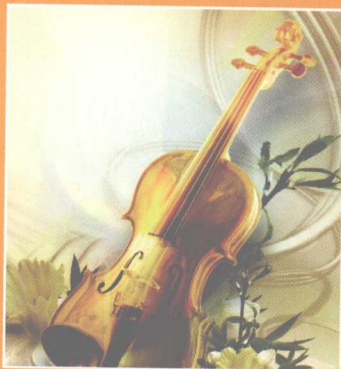
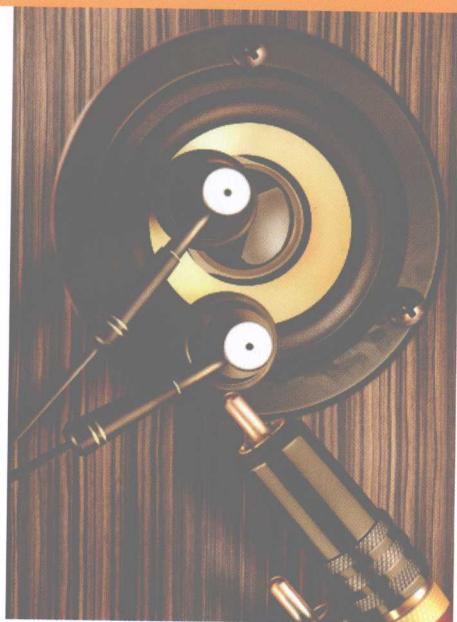
PHOTOSHOP





4.4 心中的期待	172
4.4.1 制作纹理背景	172
4.4.2 制作放射线	173
4.4.3 制作木刻人像	175
4.4.4 添加装饰图形	177
4.5 音乐盛会	179
4.5.1 制作五角星	179
4.5.2 制作线描效果	182
4.5.3 图像的合成效果	184
4.6 飘逸	187
4.6.1 抠图并提取灰度图像	187
4.6.2 修补人物图像	189
4.6.3 制作像素化人物背景	190
4.6.4 绘制头发	194
4.6.5 制作文字	195
4.7 思考	197
4.7.1 用角度渐变制作背景	197
4.7.2 简化人物图像色阶	197
4.7.3 人物图像条纹化	199
4.7.4 制作装饰效果	199





5.1 质感表现技能 202

- 5.1.1 创建与编辑渐变 202
- 5.1.2 创建透明渐变 204
- 5.1.3 创建杂色渐变 204
- 5.1.4 认识通道 206
- 5.1.5 创建与复制通道 207
- 5.1.6 载入通道中的选区 208

5.2 金质小提琴 209

- 5.2.1 制作金色小提琴 209
- 5.2.2 添加绚烂的光线效果 211
- 5.2.3 添加装饰物与制作投影 213

5.3 制作牛仔裤 217

- 5.3.1 制作牛仔布纹理 217
- 5.3.2 制作牛仔裤的整体效果 218
- 5.3.3 制作缝纫线和铜钉 221

5.4 MTV立体字 224

- 5.4.1 制作文字主体 224
- 5.4.2 制作光照效果 226
- 5.4.3 添加装饰图案 228
- 5.4.4 制作投影和发光效果 230



5.5 特效艺术字..... 233

- 5.5.1 制作第一组文字 233
- 5.5.2 制作第二组文字 235
- 5.5.3 制作数字 237
- 5.5.4 制作花纹 239
- 5.5.5 制作裂纹 241
- 5.5.6 制作背景 243

5.6 照片变石质雕像..... 245

- 5.6.1 将照片处理成石膏像 245
- 5.6.2 添加石质纹理 248

5.7 耳塞与音箱..... 251

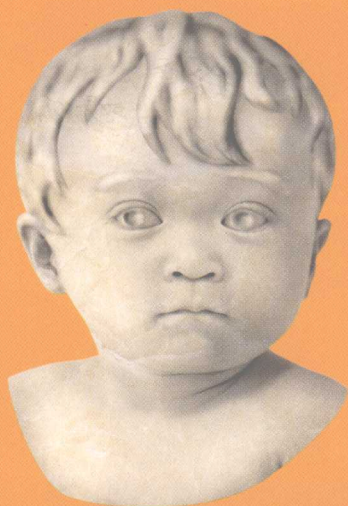
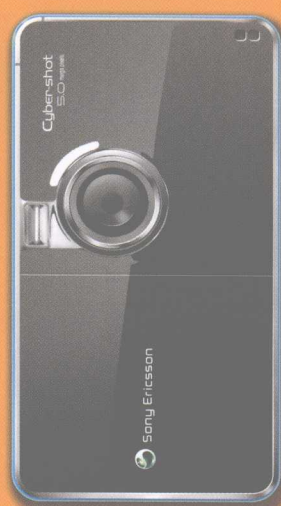
- 5.7.1 绘制喇叭 251
- 5.7.2 绘制耳塞 258
- 5.7.3 绘制插头 260
- 5.7.4 制作防滑纹 261
- 5.7.5 在插头上贴图 263

5.8 制作手机..... 268

- 5.8.1 制作手机外壳 268
- 5.8.2 制作手机按键 272
- 5.8.3 制作屏幕主界面 275
- 5.8.4 制作屏幕标签栏 279
- 5.8.5 制作短信页面 281
- 5.8.6 制作手机背面 284

5.9 橙色人物插画..... 288

- 5.9.1 人物抠图 288
- 5.9.2 绘制装饰图形 291
- 5.9.3 制作纸张纹理 294





6.1 鼠绘技能..... 296

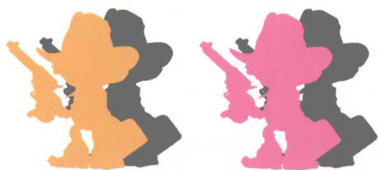
- 6.1.1 鼠绘工具和软件 296
- 6.1.2 绘画与绘图的区别 297
- 6.1.3 画笔调板 298
- 6.1.4 工具选项栏中的下拉调板 ... 299
- 6.1.5 画笔笔尖的类型与区别 300
- 6.1.6 画笔预设 300
- 6.1.7 画笔工具 301
- 6.1.8 加深和减淡工具 302
- 6.1.9 其他绘画和修饰工具 304

6.2 绘制像素画..... 305

- 6.2.1 绘制前的准备工作 305
- 6.2.2 定义画笔 306
- 6.2.3 绘制画板轮廓线稿 306
- 6.2.4 绘制兔子线稿 308
- 6.2.5 为兔子着色 310

6.3 绘制漫画风格人物..... 315

- 6.3.1 绘制线稿 315
- 6.3.2 上色 316
- 6.3.3 绘制眼睛 319
- 6.3.4 绘制粗轮廓 319
- 6.3.5 绘制眼镜 321



PHOTOSHOP

6.4 鼠绘美女..... 323

- 6.4.1 绘制轮廓上色 323
- 6.4.2 绘制五官 324
- 6.4.3 绘制眼珠 326
- 6.4.4 绘制眼睫毛和眉毛 328
- 6.4.5 绘制头发 332
- 6.4.6 深入调整 334





第七章 CG与概念艺术表现

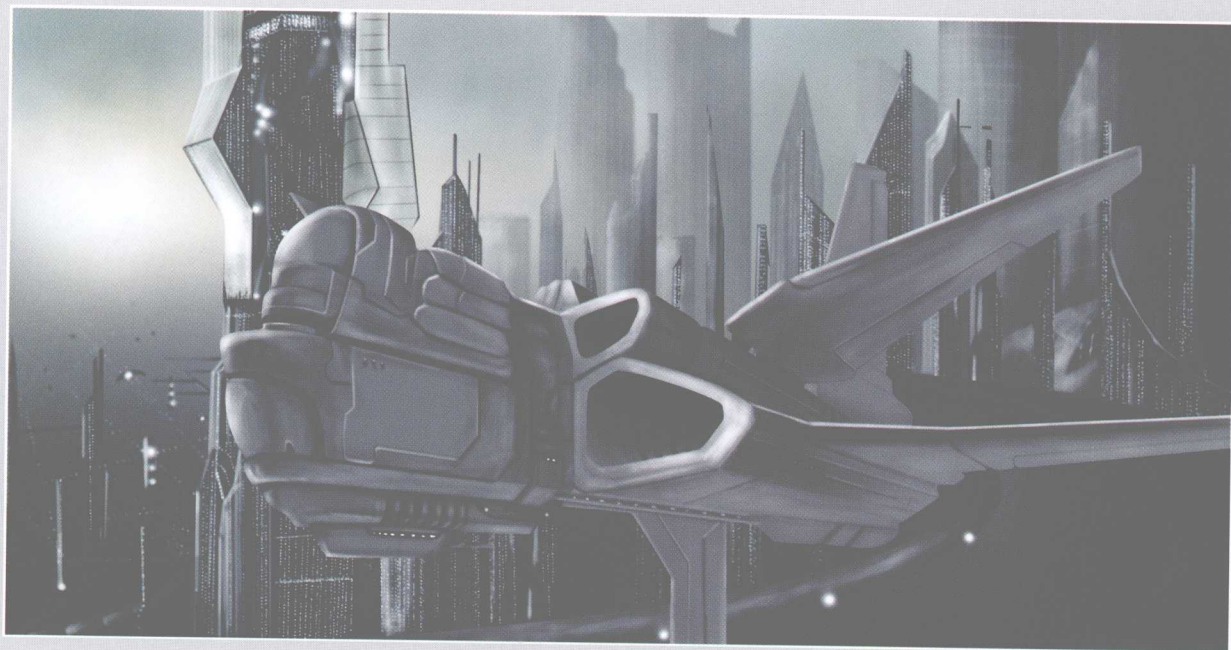
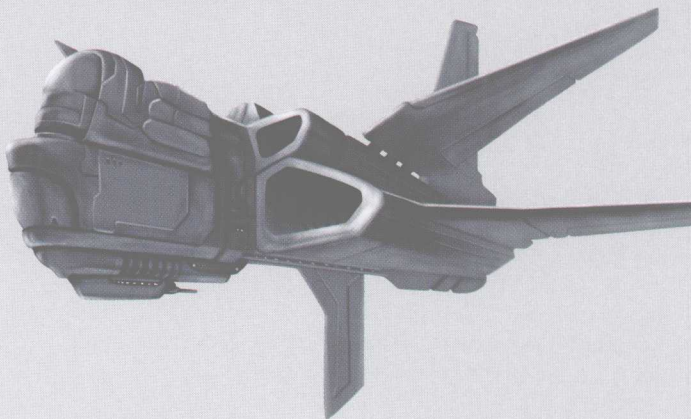
7.1 CG表现技能 338

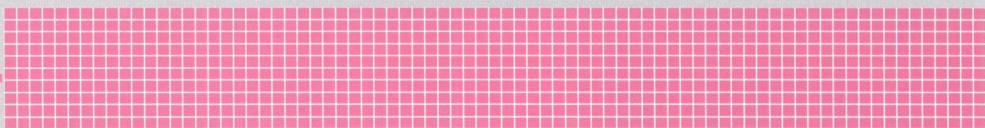
- 7.1.1 CG的应用领域..... 338
- 7.1.2 概念艺术 339
- 7.1.3 调整命令应用 340
- 7.1.4 非破坏性调整技术 342

7.2 非主流效果建筑 344

7.3 飞行 345

- 7.3.1 绘制飞机 345
- 7.3.2 绘制建筑 350
- 7.3.3 制作窗口和跑道分界线 353
- 7.3.4 统一色调 356





第八章 网页设计与动画制作

8.1 网页设计	358
8.1.1 创建切片	358
8.1.2 编辑切片	359
8.1.3 优化切片	359
8.2 动画设计	360
8.3 网站主页设计	361
8.3.1 制作背景	361
8.3.2 制作顶栏和底栏	364
8.3.3 制作LOGO	367
8.3.4 添加顶栏图片	369
8.3.5 制作侧栏	371
8.3.6 制作主体内容	374
8.4 制作趣味动画	379
8.4.1 制作第一格动画所需图像	379
8.4.2 制作第二格动画所需图像	381
8.4.3 制作狗狗摇头动画	382



图像与蒙版的编辑状态	5	栅格化文字	163	国外最知名的CG艺术网站	347
修改图层的名称和颜色	7	应用图像命令的用途	165	国内优秀综合艺术网站	349
设置图层缩览图的大小	9	使用通道混合器	167	国内优秀艺术门户网站	351
合并与盖印图层	11	路径的运算方法	171	素材与壁纸资源网站	353
不透明度与填充不透明度的区别	15	显示与隐藏路径	175	二维动画制作软件	361
使用中性色图层	19	选区的快捷运算方式	177	三维动画制作软件	363
使用智能对象	23	将文字转换为工作路径	181	动画脚本和分镜头	365
随时掌握文档大小的变化情况	25	将文字转换为形状	183		
基于形状的选择方法	27	创建变形文字	185		
基于路径的选择方法	29	重置变形与取消变形	187		
基于色调的选择方法	31	加载形状库	189		
基于快速蒙版的选择方法	33	向矢量程序输出路径	191		
基于抽出滤镜的选择方法	35	向排版程序输出透明背景的图像	193		
基于通道的选择方法	37	渐变的反向、仿色和透明区域	205		
直接调整投影	43	通道的类型与作用	207		
设置浮雕样式	45	混合模式的应用方向	209		
全局光对样式的影响	47	组合模式组	215		
等高线对样式的影响	49	加深模式组	217		
针对对象大小匹配样式	53	减淡模式组	219		
将图层样式创建为图层	55	对比模式组	221		
创建自定义样式	57	比较模式组	223		
载入系统预设的样式库	59	色彩模式组	225		
载入外部样式库	61	背后模式与清除模式	227		
控制内发光	63	查看特定颜色信息	231		
滤镜的种类	77	使用信息调板	235		
外挂滤镜的安装方法	79	存储与载入渐变	241		
如何提高滤镜的性能	81	用彩色显示颜色通道	245		
KPT系列滤镜	83	通道与图层的关系	247		
常用外挂滤镜简介	85	通道与蒙版的关系	249		
抽出滤镜	87	分离通道	251		
液化滤镜	89	将灰度图像合并为彩色图像	253		
图案生成器滤镜	91	创建专色通道	257		
消失点滤镜	93	通道与滤镜的关系	259		
风格化滤镜组	95	载入画笔库	299		
画笔描边滤镜组	99	创建像素样本画笔笔尖	301		
模糊滤镜组	103	位图与矢量图的特征	303		
扭曲滤镜组	105	像素与分辨率的关系	307		
锐化滤镜组	111	修改分辨率	309		
视频滤镜组	113	重定图像像素	311		
素描滤镜组	115	使用吸管工具拾取颜色	313		
纹理滤镜组	121	设置吸管工具取样大小	315		
像素化滤镜组	125	颜色模式与模型的关系	317		
渲染滤镜组	129	颜色模式的转换方法	319		
艺术效果滤镜组	131	色域	321		
杂色滤镜组	139	色相与色轮的关系	323		
其他滤镜组	141	使用色板库	325		
Digimarc滤镜组	143	常用的颜色系统	327		
选择与修改文字	153	从颜色库中选取颜色	329		
选区对路径填充和描边的影响	155	设置颜色的饱和度和亮度	331		
解读绘图模式	157	颜色合成原理	341		
通过光标判断钢笔工具的功能	159	利用通道调整色彩	343		
解读工作路径	161	通过色轮判断如何调整通道	345		