



全彩印刷

PHOTOSHOP 6
DOWN
& Dirty
TRICKS



Photoshop

处理技巧与创意

Ⓒ [美] Scott Kelby 著

Ⓒ 倪楠 等译

New
Riders



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry
www.phei.com.cn

图形图像百宝箱

Photoshop

处理技巧与创意

Photoshop 6 Down and Dirty Tricks

[美] Scott Kelby 著 倪楠 等译

DOWN
Dirty
TRICKS

电子工业出版社



Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

Photoshop 作为当今图像设计领域的佼佼者,其地位自然不容怀疑,但是会用 Photoshop 并不代表着已成为图像设计的高手。通过阅读本书,掌握书中所介绍的技巧,无疑可以加快向专业人士迈进的步伐。

本书以范例的形式介绍和讲解设计自己所需要图形的方式,旨在帮助读者形成独特的设计理念、使其具有能够满足自己需要的思维能力,这也是编写本书的目的。本书作者造诣精深,书中实例精辟实用,可直接运用到日常的工作和设计之中。加之本书网站的配合,相信读者会得到超值的回报。

Authorized translation from the English language edition published by New Riders Publishing. Copyright © 2001.

All rights received. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Simplified Chinese language edition published by Publishing House of Electronics Industry, Copyright © 2002.

本书中文简体版专有翻译出版版权由 Pearson 教育集团所属的 New Riders Publishing 授予电子工业出版社。其原文版权及中文翻译出版版权受法律保护。未经许可,不得以任何形式或手段复制或抄袭本书内容。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 处理技巧与创意 / (美) 凯尔比 (Kelby, S.) 著; 倪楠等译. — 北京: 电子工业出版社, 2002.1
(图形图像百宝箱)

书名原文: Photoshop 6 Down and Dirty Tricks

ISBN 7-5053-7142-8

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 081336 号

丛 书 名: 图形图像百宝箱

书 名: Photoshop 处理技巧与创意

原 书 名: Photoshop 6 Down and Dirty Tricks

著 者: [美] Scott Kelby

译 者: 倪 楠 等

责任编辑: 赵宏英

排版制作: 今日电子公司制作部

印 刷 者: 北京佳信达艺术印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 14.25 字数: 356 千字

版 次: 2002 年 1 月第 1 版 2002 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-7142-8

TP · 4101

定 价: 33.00 元

著作权合同登记号 图字: 01-2001-3309

凡购买电子工业出版社的图书, 如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者, 请向购买书店调换。

若书店售缺, 请与本社发行部联系。联系电话: 88211980 68279077

译者序

作为一名长期从事图形创意设计和专业图形设计人员培训的大师,Scott无疑在图形创意思维和编辑技巧等方面拥有很多的经验,更为重要的是,他能够透过一个个精巧的范例将这种技巧展现在你的眼前,通过阅读本书你将深刻地感受到这一点。正如他最初的想法一样,无论你是一个多么初级的图形设计人员,甚至是一名从未涉足过这一个领域的人,都可以从本书中得到你所需要的知识——这一切,都来自于书中严谨的写作理念和简单易懂的创作步骤。

Photoshop 为各种图像处理任务提供了众多的功能,这些功能使你在处理图像时能够实现自己的创意构思,从而设计出任何所需要的效果。要成为一个熟练的 Photoshop 使用者则需要充分了解这些工具,深入掌握这些工具背后隐藏的技巧。

本书作者不仅仅是专业图像设计人员,他还是一名出色的、在相关领域享有盛誉的认证专家和培训总监,并且担任“Photoshop User”杂志的主编。同时,他还出版过多种专业图像设计书籍,具有丰富的图书编写经验,这一点,从书中所用的语言就能够感受出来。

作者融合了多年的 Photoshop 使用经验和独特的设计理念,为读者提供了数十种使用 Photoshop 的技巧,几乎覆盖了 Photoshop 的各个功能模块。通过阅读本书,你不仅能够领悟各种工具的使用方法和技巧,更能够掌握通用于图形设计领域的思维方式,这一点尤其重要。

参加本书翻译的人员有:陈晓亚、倪楠、程明、赵丽芳、张冰、杨柳、张岩、易菲。全书由陈晓华审校。由于译者水平有限,难免会有错误或者不当之处,敬请读者批评指正。

译者

关于作者

Scott 是 “Photoshop User” 杂志的主编，也是 National Association of Photoshop Professionals (NAPP) 这个全球范围 Photoshop 用户商业联盟的主席。同时，他还是 “Mac Today” 杂志的主编，这个杂志针对的用户是使用 Mac 机的图形设计者。另外，他还是 KW Media Group 这个以佛罗里达为基地的软件培训和出版公司的主席和 CEO。

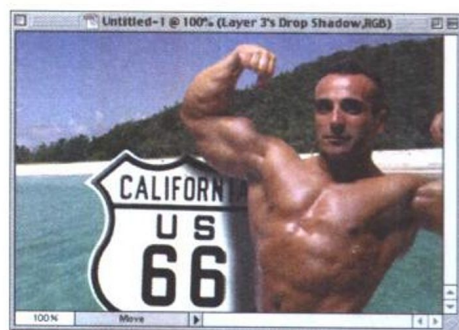
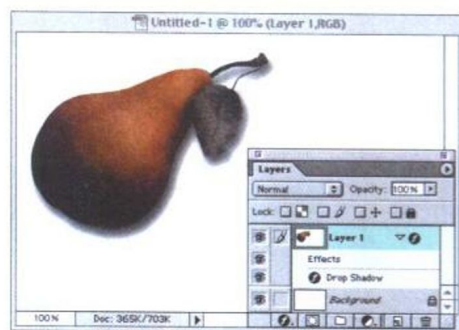
Scott 与别人合作出版了 “Maclopedia, the Ultimate Reference on Everything Macintosh” (由 Hayden Books 出版) 和 “Adobe Web Design and Publishing Unleashed” (由 Sams.net Publishing 出版) 两本书。另外，他的一些 Photoshop 作品还出现在 “Adobe Photoshop: Creative Techniques” 一书中 (同样也由 Hayden Books 出版)。

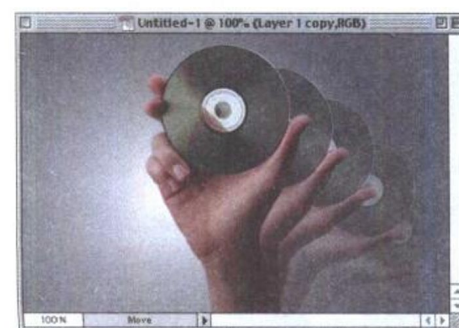
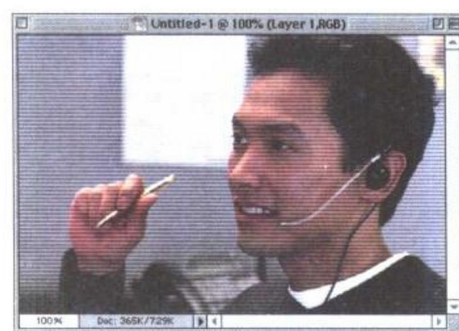
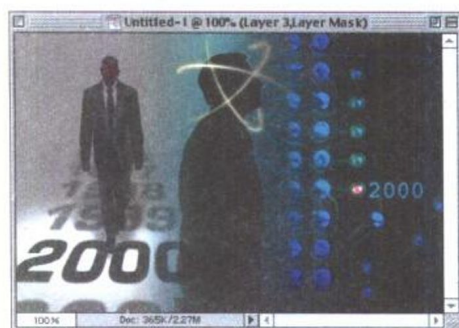
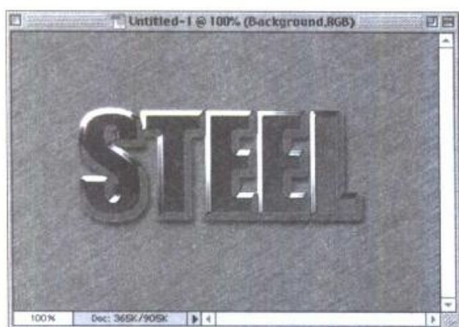
Scott 是 Photoshop 的 Adobe 认证专家、Adobe Photoshop Seminar Tour 的培训总监、PhotoshopWorld (Photoshop 使用者的年度会议) 的技术主席和教育总监，同时还是图形商业展览和全球事件的发言人。Scott 还出现在一系列 Photoshop、Illustrator 和 Web 设计视频培训节目中，他自从 1993 年起就在全国内培训图形设计的专业人士。

Scott 现在和他的妻子 Kalebra、3 岁大的儿子 Jordan 居住在佛罗里达州的坦帕区。要了解有关 Scott 的更多的背景信息，可以访问 www.scottkelby.com。

目 录

前言	1
第1章	4
基本投影	
投影 (DIY 手工版本)	6
自动的投影效果	8
翻转白色投影	9
缩放投影	10
绘制投影	11
绘制精确的投影	12
对投影着色	13
第2章	14
高级投影技巧	
透视前投影	16
透视性的淡色投影	18
爬上墙壁的投影	20
内投影深度效果	22
在选区内添加多重深度投影	24
创建自定义图层效果—投影	26
组合投影效果	28
第3章	30
最酷的文字效果	
为文字添加 3D 深度	32
快速霓虹灯效果	35
结合渐变、描边和投影	36
发光的斜角渐变	38
在圆中放置文字	40
斜面轮廓效果	43
从背后照明的光束	44
迅速损坏字体	47
把图像放置在文字中 (剪贴组合)	48
多重轮廓的文字效果	50





光线爆发效果	52
雕刻进石头中	55

第4章	56
金属涂层效果	

快速金属涂层效果	58
拱形剪辑文字	61
Star Wars 斜面效果	62
雕刻的内斜面文字	65
Doug 为 Photoshop User 创建的封面	66
映射效果	69
喷枪式的铬黄渐变	72

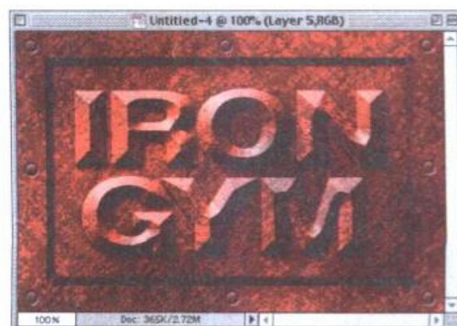
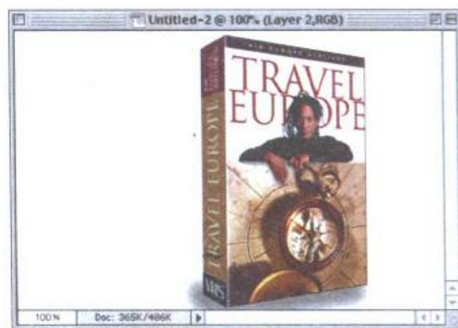
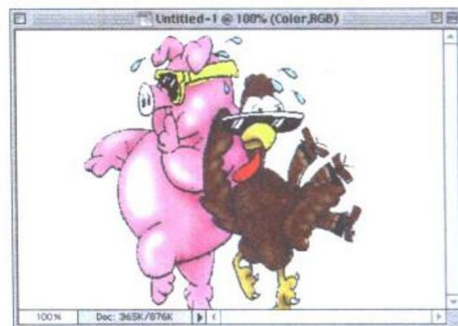
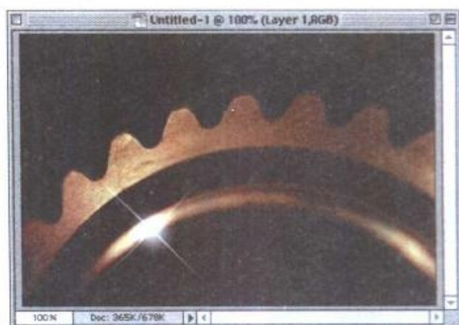
第5章	74
照片效果	

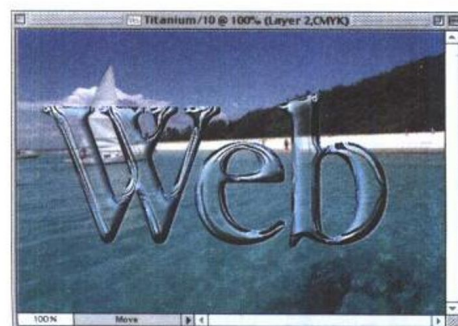
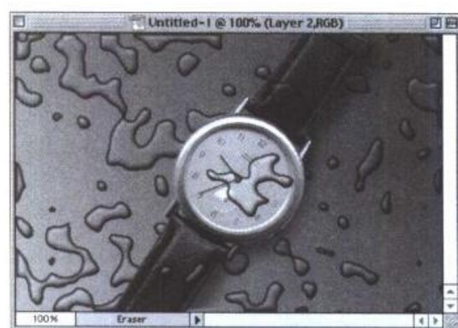
直观的颜色改变	76
改变为特定颜色	77
为图像着色	78
从照片中创建渐变	79
撕裂的边缘效果	80
经典的晕影效果	81
在现存图像背后添加对象	82
画面深度效果	85
快速混合图像	86
“某一代”颜色效果	88
添加动感	89
后屏幕效果	90
与整体色调相配	92

第6章	94
快速、实用的小技巧	

创建幻灯片装置	96
拉直图像	99
卷曲页面一角	100
对任意对象进行快速地斜面处理	103
TV 扫描线效果	104
压缩 GIF 图像	106
背景幕技巧	107
一步一步地添加动感效果	108
快速木刻效果	110
快速外发光效果	111

第7章	112
绘图和画笔效果	
对艺术线条进行着色	114
去除颜色	116
把标识转换为画笔	117
在图像上添加预设的“闪烁点”	118
创建自定义“闪烁点”画笔	119
对黑白图像进行着色(方法1)	120
对黑白图像进行着色(方法2)	121
把照片转换成油画	122
第8章	124
广告效果	
创建3D包装	126
为 Adobe Illustrator 的 EPS 标识添加深度	128
突出效果	131
从背后照亮背景	132
放大镜技巧	135
创建一个视频墙	136
生锈的金属文字纹理效果	139
第9章	140
纹理和背景效果	
快速大理石纹理	142
快速纹理背景	144
快速水面纹理	145
快速云彩背景	146
凸印背景文字	147
快速木质效果	148
快速拉绒金属效果	150
快速星空效果	151
第10章	152
界面设计	
设计中心界面	154
透明界面弹出效果	158
使用喷枪创建控制板	160
圆角框	163
在界面上添加管道	164
创建电线/电缆	166





插入直线	167
合并对象组成界面基础	168
为界面添加纹理	170
添加反光的调谐度盘	171
把对象嵌入界面中	172
钢管	174

第 11 章	176
Photoshop 的 Web 效果	

创建 3D 效果的药丸形按钮	178
金属效果的 Web 按钮	181
3D 球体按钮	182
创建带有标识的 Web 背景	184
快速凹进按钮	185
创建无缝背景	186
高科技网格	188
快速创建 3D 按钮	189

第 12 章	190
特殊效果	

棱镜星光效果	192
生动的太阳光束	194
快速闪电效果	197
创建金属铆钉	198
金属压印效果	201
水滴	202
雕刻边缘效果	205
多色彩发光效果	206
火焰文字	208
3D 塑料效果	210
X 档案发光效果	212
与屏幕抓取图像拼贴在一起	215
液体钛效果	218

前言

作为作者,我应该在前言中告诉读者一些消息以使他们下决心购买这本书。好吧!我认为这是最酷的 Adobe Photoshop 书籍,这种明显的偏见不会影响我对 Photoshop 书籍的判断,因为我阅读过绝大多数有关 Photoshop 的书籍。和目前书架上多达百种的 Photoshop 书籍相比,这本书的优势在哪里呢?最复杂?不是。可以教给读者成为 Photoshop 专家所需的全部重要技巧?恐怕不行。实际上,这本书只能做一件事情,那就是教授读者创建出让客户满意的效果,在赚钱的同时享受使用 Photoshop 的乐趣,而不是成为什么专家。不用多年的学习,不用掌握复杂的数学概念,没有什么废话,这本书中都是有趣的素材。

不管读者的级别如何,在阅读本书之后都能创建那些也许需要多年学习才能设计出来的 Photoshop 效果。在知晓秘密后就会发现一切都很简单,所有的内容都呈现在读者面前,包括最内部的技巧和最简便、实用的技巧。

这本书适合我吗

适合。绝大多数 Photoshop 读者都想创建出所有令人难以置信的效果，都想要了解所有最酷的技巧，却不想花费多年时间从头开始学习。如果你也是这种类型的读者，这本书就完全适合你。如果你喜欢享受每一个细节和所有的技术内容，觉得在创建效果之前需要了解所有的背景知识，那么这本书可能不太适合你。注意我说的是“可能”，因为我不想拒绝任何潜在的读者。

如何使用本书

这本书不适合在床上阅读，应该坐在计算机前面进行阅读。如果读者在别的地方阅读，也许只看了几页，就会跳起来打开计算机开始尝试某个技巧，所以为了节省时间，还是先坐在计算机前面吧！

不用像读小说那样非要从第 1 章开始。你可以从任意位置开始，打开第 120 页，也能像完成第 1 页的效果那样简便地完成该页的效果。读者应该从最感兴趣的效果开始学习。另外我清楚地表明了一切操作，比如我不是说“创建一个新图层”，而是说“在 Layers 选项板中，单击底部的 New Layer 图标创建一个新图层”，这样任意级别的读者打开本书都能开始操作。绝大多数 Photoshop 用书在开始几章都会介绍基本知识，比如如何使用工具等等，我却等不及要介绍如何创建效果，所以本书从第 1 章的第 1 页开始就在介绍各种技巧。

进行测试

我希望任何级别的 Photoshop 用户都能简便地创建出本书中的效果，所以我先组织了一些不经常使用 Photoshop 的读者进行测试，事实上其中很多人从来没使用过 Photoshop。我认为只要这些人能够重新创建出这些效果，那么有经验的读者就能更轻易地进行操作。我的工作步骤如下：分步骤写出效果的操作方法，然后把办公室的一个同事（通常是商业部门）喊过来，让他重新创建这个效果。我会坐在旁边观看他们进行操作。如果他在某一步骤停滞不前，我就会找寻原因并重新撰写操作步骤，以防购买这本书的读者也会遇到相同的问题。之后，再让一个熟悉 Photoshop 的同事创建效果，如果一切都很完美，我才会把书稿交给编辑。所以即使读者不理解所进行的操作，但完成最后一步时也能得到如书中所示的效果。

其他素材

除了分步骤的操作方法外，每一页的旁边还包含和效果相关的提示。其中有些提示并不真正地与特定效果有关，但我找不到好的地方放置，所以就放在了那里；而有些提示也只是我随机的评论。

这本书适合于 Mac 和 PC 两个平台

Adobe Photoshop 可以在两个平台上使用，所以这本书也应该包含 Mac 和 PC 两个版本。我必须承认，这相当简单，因为 Photoshop 在 Mac 和 PC 平台上是完全一样的。然而，尽管软件是一样的，但快捷键会有稍稍的不同。事实上只有三个按键在 Mac 和 PC 上具有不同的名称，所以每次在我给出快捷键时，我就同时列出 Mac 和 PC 两个版本。

为什么撰写这本书

1993 年以来，很幸运我能通过现场的培训班培训了全国数千名 Photoshop 用户。在培训的过程中，我也得到了很多经验。我不仅要掌握 Photoshop，也要了解来自不同背景的学员各自要学习 Photoshop 的哪个方面。其中有一个领域是每个学员都感兴趣的，那就是如何创建出让自己和客户都满意的效果。当然我对此也很感兴趣，并在教学中添加了这个课程。事实证明，这是最受学员欢迎的课程，随后我又出版了配套的视频产品，也获得巨大的成功。我把这些视频教程分为 12 个特定主题，还在“Photoshop User”杂志上发表专栏文章。这本书集合了培训班教程、专栏文章以及视频教程中我最喜欢的 Photoshop 技巧，现在呈现给各位读者。

还有一件事情

本书的配套网站是 www.downanddirtytricks.com，其中包含大量有用的素材和提示。

第1章 基本投影

1

我一直觉得 Photoshop 中模糊的投影效果就像美味的巴尔马干酪——它们可以添加到很多食物中，使其更美味。模糊的投

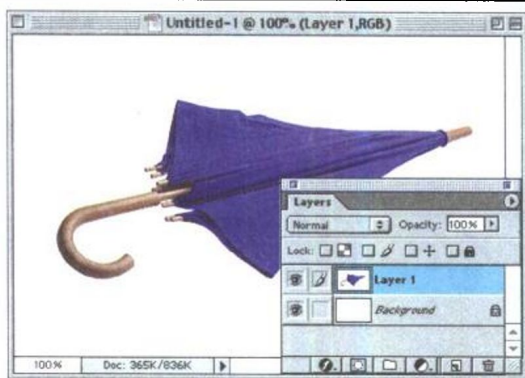


进入深爱的投影世界

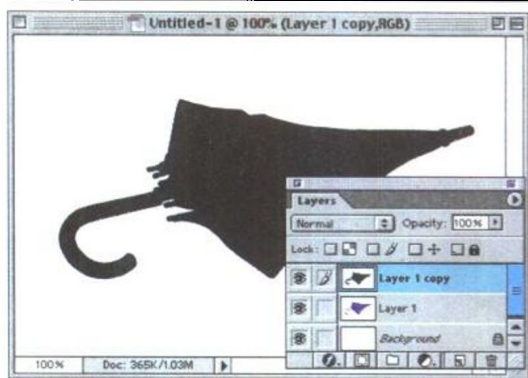
影效果能给方案添加更多深度和现实主义气息，就我个人而言，我喜欢它们，而且经常用到它们。不只是经常，可以说我是大量用到它们。我永远忘不了“Photoshop Studio Secrets”（由 Deke McClelland 和 Katrin Eismann 编写）一书中引用的 Photoshop 设计泰斗 Glenn Mitsui 所说的话，“我的座右铭非常简单，没有投影不行，大量的投影才能得到好的效果”。我实在太赞同这句话了！这一章介绍经典的投影效果，这样以后你就再也不会被单调的图像吸引住了。好了，让我们进入投影的世界，大量应用它们吧！

投影 (DIY 手工版本)

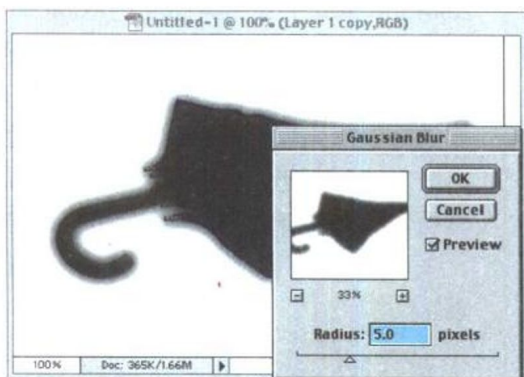
用户肯定在想,既然Photoshop有了内置的投影效果,为什么还要学习这种老方法呢?原因在于,有时自动版本是靠不住的。相信我,这个技巧是无价之宝。



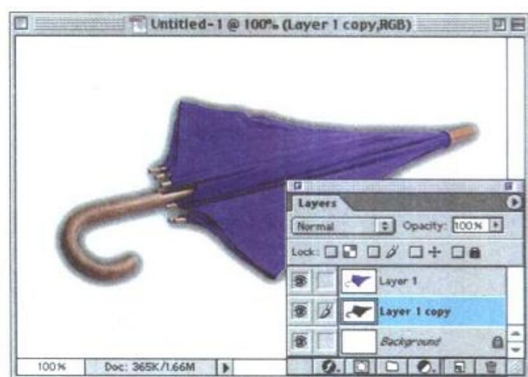
步骤1: 创建一个新的RGB或者灰度模式的文档,打开一个要添加投影效果的图像。使用Photoshop的任一选择工具选择图像,然后使用Move(移动)工具将它拖放到空白文档处,它会显示在自己的图层中,如上图所示。



步骤2: 在Layers(图层)选项板中,通过拖动图层到底部的New Layer(创建新的图层)图标(从右边数第二个,看上去像一边角翻上去的页面)上创建这个图层的副本。按下字母d将前景色设置为黑色,然后按下组合键Shift-Option-Delete(在PC机中为Shift-Alt-Backspace)用黑色填充对象。



步骤3: 选择Filter(滤镜)→Blur(模糊)→Gaussian Blur(高斯模糊)。在显示的对话框中,将Radius(半径)设置为5并单击OK按钮(从技术上讲,在这里输入什么数值都可以。数值越高,投影越模糊。这都取决于用户究竟想得到多大模糊程度的投影)。

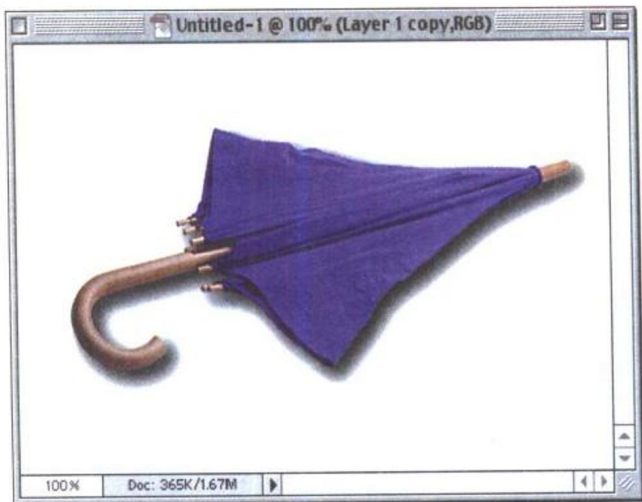


步骤4: 在Layers选项板中,单击顶层(Layer 1 copy)不要释放并把它拖动到原始图层(Layer 1)之后,这样能将投影图层移动到对象之后(这样很好,因为在现实生活中,绝大多数投影都是显示在对象之后而不是对象之前)。

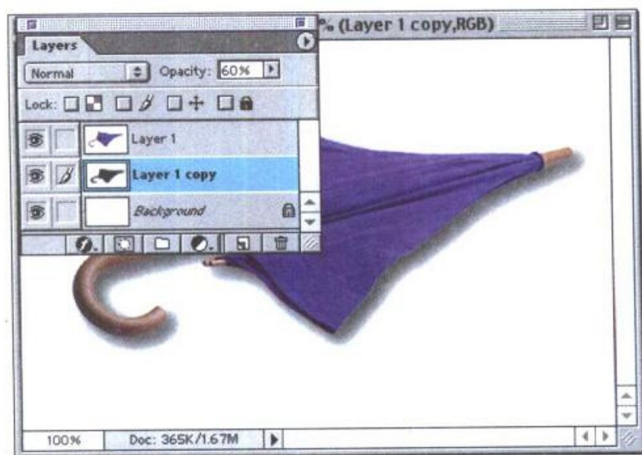
锁定透明像素的作用

Lock Transparent Pixels(锁定透明像素)是为一个简单的事情取的复杂的名字。解释一下来帮助用户理解:假设在图层上有一个对象,除了该对象所有的一切都是透明的,这样用户就可以看到其后面的图层。如果用户在对象后面的图层上放置一个雏菊背景,就会看到对象会被雏菊所环绕。当打开Lock Transparent Pixels时,就是告诉Photoshop不要理会透明像素,只影响对象就行了。

比如,打开一个图像,当前图层上包含一个对象。进入Edit(编辑)菜单,选择Fill(填充)并单击OK按钮,这样整个图层就会被前景色所填充。按下Command-Z(PC机上为Ctrl-Z)键撤销填充。现在打开Lock Transparent Pixels,再进行填充。这一次用户会发现系统只填充了对象,而不是整个图层。为什么?这是因为系统保护透明区域不被填充,因此就只能填充对象了。



步骤5: 切换到 Move 工具 (如果用户习惯于使用键盘快捷方式, 可以按字母 v), 然后将模糊的投影图层向下并向右拖动 (向下并向右拖动是一种定规, 但是我也不能将其绝对化), 这叫做“偏移投影”。当然用户也能将其向上并向左移动, 就像光源位于地面正在往上照射——小心, 这样是很危险的, 有人可能会被绊个跟头。



步骤6: 最后一个步骤是在 Layers 选项板中降低投影图层的不透明度, 可以在 60%~70% 这个范围中试试。如果保留默认设置 100%, 就会得到一个不切实际的全黑的投影 (绝大多数投影实际上都是灰色的)。用户可以试着进行设置, 看一下会产生黑色的投影还是半透明的灰色投影, 如果是后者, 就大功告成了。

四色打印时获得更好的投影效果

如果要使用四色打印设备打印方案, 则需要把投影图层的混合模式从 Normal (正常) 改变为 Multiply (叠加), 在 Layers 选项板里, 这可以通过名称选项卡下的弹出菜单完成。默认状况下, 混合模式被设置为 Normal, 这意味着当不透明度被设置为 100% 时, 这个图层中的一切会覆盖下面图层中的一切。但是 Multiply 混合模式可以与下面的颜色相合, 这样用户就能得到更为真实、更为柔和的投影效果。

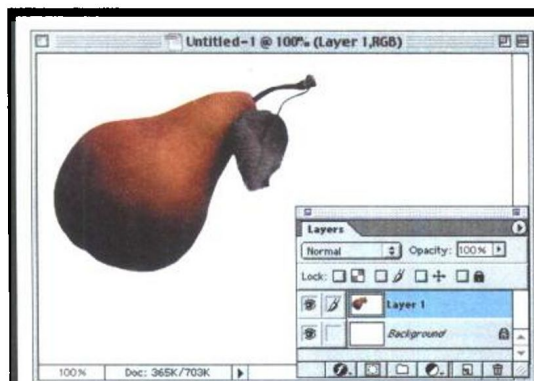
然而, 如果投影后面的背景是纯白色的, 就可以省去这一步骤, 因为只有背景包含有色彩时, 这一步才有帮助。

快速提示:

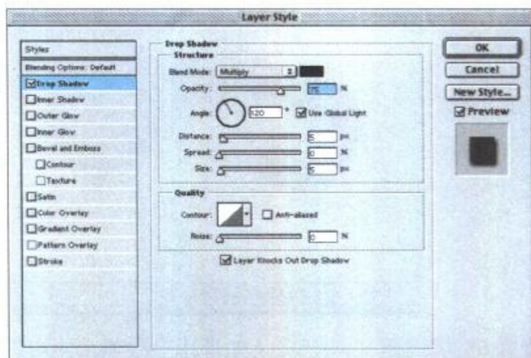
不用使用 Layers 选项板中的 Opacity (不透明度) 域, 也不用接触不透明滑杆, 用户就能改变图层的不透明度, 只需在键盘上输入不透明度数值即可。比如, 如果要把当前图层的不透明度设置为 56%, 直接在键盘上输入 56 即可。如果是一个无零头的百分比, 就只需输入第一个数字。比如, 要将不透明度设置为 70%, 就只需输入数字 7, 因为输入一个数字就会得到 10% 的增量。如果要把不透明度设置为 73%, 用户就要快速地输入 73, 否则系统会理解为先设置为 70%, 然后是 30%。

自动的投影效果

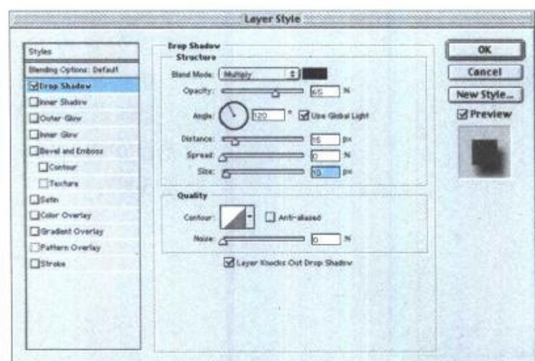
现在用户已经付出了努力，可以休息一下。好了，你已经赢得了使用自动投影效果的权利，你会发现它们非常简单。



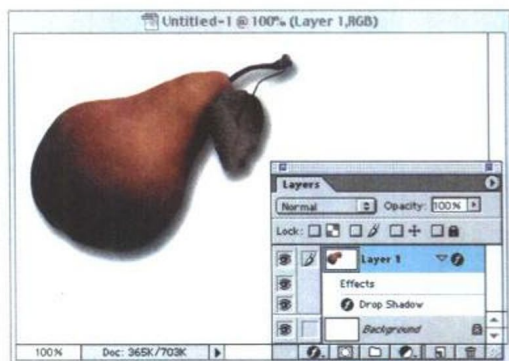
步骤 1：创建一个新的 RGB 或者灰度模式的文档，打开一个要添加投影效果的图像。使用 Photoshop 的任一选择工具选择图像，然后使用 Move（移动）工具将它拖放到空白文档处，它会显示在自己的图层中，如上图所示。



步骤 2：选择 Layer → Layer Style（图层样式）→ Drop Shadow（投影），会显示 Drop Shadow 对话框（如上图所示）。用户还可以看到图像已经被应用了投影效果（屏幕上显示预览，只要对话框没有完全覆盖图像，用户就能看到应用了投影效果的图像）。



步骤 3：第一个要处理的问题是距离（投影和对象之间的距离）。与其输入一个数字，还不如采取反复试验的方式来获得正确的距离。将光标从对话框移动到图像窗口中，单击并拖动投影到合适的位置，这是一个相当可爱的特性。



步骤 4：Drop Shadow 效果的默认设置很好，但并不是最理想的。我通常将 Size（模糊量）提高到 10，以获得更柔和的投影；将 Opacity 降低到 65%，然后单击 OK 按钮完成投影效果。

投影的偏移量

每次创建一个投影，都要面对一个决定：投影究竟要偏移对象多远？偏移量没有固定的标准，用户要自己决定。记住投影距离对象越远，对象相对于背景就越高。因此如果希望对象非常靠近背景，比如说 1/2 英寸，就要使投影非常靠近对象（就像默认设置）。如果要使背景低于图像 1 或 2 英寸，就要提高距离量。对于特定的效果，投影远离对象几英寸也是常见的，这样看起来对象就会高高地位于背景之上。总之一句话，投影的偏移量要由用户来决定。