

Photoshop 4 Type Magic 2

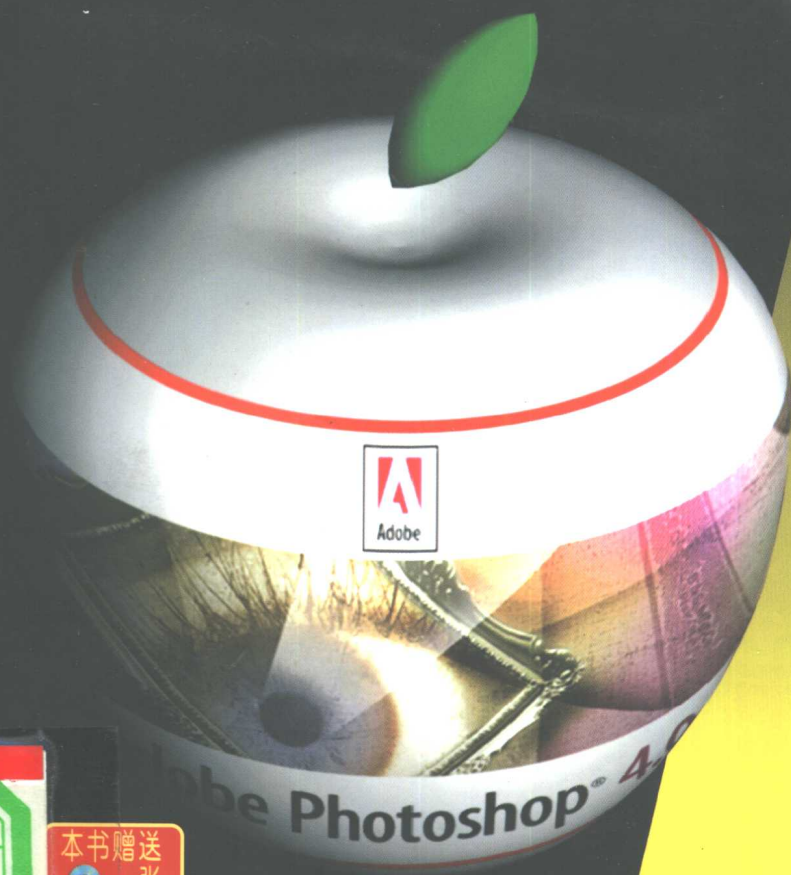
电脑平面设计
与制作系列丛书

Photoshop 4

特效字制作实例

(美) Greg Simsic 著
李晓航 陈子平 等译

(二)



CMP
Hayden
Books

本书赠送
一张

机械工业出版社



西蒙与舒斯特国际出版公司

电脑平面设计与制作系列丛书

Photoshop 4 特效字 制作实例 (二)

(美) Greg Simsic 著

陈子平 等译

机 械 工 业 出 版 社
西蒙与舒斯特国际出版公司

本书以实例讲解用Photoshop 4制作各种特效字的方法与技巧,无论是初级用户还是高级制作人员都可方便地阅读使用,以制作出丰富多彩的文字效果。本书编写上考虑到苹果机和PC机两方面用户,在各个操作中均有说明。

本书内容丰富、印刷精美,随书附带光盘,是平面设计与制作人员难得的工具书。

Greg Simsic: Photoshop 4 Type Magic 2

Authorized translation form the English language edition Published by Hayden books.

Copyright 1996 Hayden Books.

All rights reserved.

本书中文简体字版由机械工业出版社和美国西蒙与舒斯特国际出版公司合作出版,未经出版者书面许可,本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

本书封面贴有 Prentice Hall 防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,翻印必究。

本书版权登记号: 图字: 01-97-0728

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop 特效字制作实例 (2) / (美) 辛西克 (Simsic,G.) 著; 陈子平等译. -北京: 机械工业出版社, 1997.9

(电脑平面设计与制作系列丛书)

书名原文: Photoshop 4 Type Magic 2

ISBN 7-111-05893-3

I. P… II. ①辛… ②陈… III. 图形软件, Phtotshop 4 IV. TP391.4

中国版本图书馆CIP数据核字 (97)第19677号

出版人: 马九荣 (北京市百万庄南街1号 邮政编码 100037)

责任编辑: 李成刚

中国电影出版社印刷厂印刷 新华书店北京发行所发行

1997年9月第1版第1次印刷

787mm × 1092mm 1/16 · 15.25印张 · 362千字

0001-5000册

定价: 98.00元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页; 由本社发行部调换

目 录

开始之前	1
Photoshop 基本操作命令及使用方法	5
球体效果 (Balls)	18
二进制数码效果 (Binary)	24
迷彩色 (伪装)效果 (Camouflage)	28
油画效果 (Canvas)	32
毯状效果 (Carpet)	38
谷物 (麦圈)效果 (Cereal)	40
格状效果 (Checkered)	44
铬黄色喷枪效果 (Chrome (Airbrushed))	50
粘土效果 (Clay)	54
彩色纸屑效果 (Confetti)	58
珊瑚效果 (Coral)	60
棉花效果 (Cotton)	66
腐烂效果 (Decayed)	72
破旧效果 (Distressed)	74
指画效果 (FingerPaint)	78
泡沫效果 (Foam)	84
箔片饰物效果 (Foil)	88
铅字效果 (Fonts)	90
裘皮 (皮毛)效果 (Fur)	96
金色效果 (Gold)	100
强光效果 (高光效果)(Highlights)	102
晶冰效果 (Icing)	106

许可证 (汽车牌照)效果 (License Plate)	112
灯光效果 (Lights).....	114
大理石效果 (Marble)	120
Marquee灯光效果 (Marquee Lights)	122
马赛克效果 (Mosaic)	126
网格状效果 (Net).....	132
纸袋效果 (Paper Bag)	138
挤压变形效果 (Pinched)	142
方格花纹效果 (Plaid)	144
反射效果 (Reflector)	148
碎片效果 (Scraps)	152
草书 (潦草)效果 (Scribble)	158
成形文本效果 (Shaping Text)	162
闪烁效果 (Shimmering)	168
有色玻璃块效果 (Stained Glass).....	172
印章效果 (Stamped).....	180
石块效果 (Stones)	186
瓦片效果 (Tiles)	190
拉锁效果 (Tire Tracks)	196
被撕开纸边缘效果 (Torn Paper Edges)	200
曲奇饼效果 (Waffle)	206
壁纸效果 (Wallpaper)	210
水彩画效果 (WaterColor)	214
布纹效果 (Woven)	218
附录A: 软件供应商名录	223
附录B: CD-ROM 中有什么.....	229
附录C: 图库	233

开始之前

在您参照本书实际操作之前，请您抽时间阅读一下这部分的内容，无论您是初次接触 Adobe Photoshop 4.0，还是一名使用 Photoshop 3.0 多年的专业人员，这部分的内容都会对您有所帮助。

欢迎

欢迎各位 Adobe Photoshop 的用户使用本书——《Photoshop 特效字制作实例(二)》。本书不只是一本告诉您可以制作出什么样效果的手册，更是一本告诉您怎样去制作这些特殊字形效果的指南。实际操作中的每一步都会非常确切地告诉您，为了达到预期的效果您应该怎样做。本书后面的附录C“图库”中，有各种按字母顺序排列好的特殊字形效果的示例，您可以在其中挑选自己喜欢的效果，然后依据相应页码对应的操作方法制作出一幅满意的文本图像。如果您需要一些额外的帮助，那么请参阅第5页至第17页的“Photoshop 基本操作命令及使用方法”部分的内容，或许会对您有所帮助。在正式进行上机操作之前，我再为各位读者简单介绍一下与本书和 Adobe Photoshop 4.0 有关的内容。

系统配置

为了制作本书中所示的各种特殊字体效果，推荐大家使用下列系统配置的机器。

对于苹果机用户，Adobe Photoshop 4.0 要求您最好有 21MB 的空闲内存来专门供 Photoshop 使用，而操作系统本身大概需要 10MB 左右的内存，因此您最好有 31MB 的内存。如果可能的话，我推荐您使用更多的内存，因为用最小软件/硬件配置来得到结果是一件非常乏味的工作，您不得不经常因为内存不足而等待，而且在一定程度上受到限制。如果您用于 Photoshop 4.0 的内存小于 21MB，那么请尽量为 Photoshop 提供更多的内存。一般情况下，我通常使用 40MB 内存来运行 Photoshop 4.0。

对于 PC 用户，Adobe 公司建议使用 386 处理器或速度更快的处理器和 32 MB 内存，40 MB 更好，操作系统为 Windows 3.1（中、英文版均可）。由于 Photoshop 程序代码已经为奔腾处理器化，因此推荐您使用 Pentium 处理器。而且 Windows 95 和 Windows NT 均支持 32 位版的 Photoshop 4.0，因此在 Windows 95 或 Windows NT 操作系统下运行，您将得到相同系统配置下优于 Windows 3.1 的性能。对于 Windows NT 而言，40 MB 内存是一个比较理想的内存。在运行 Photoshop 4.0 时，请关闭一切暂时不用的其他前台和后台应用程序，尽量为其提供更多的可用内存。

如果您拥有一个 CD-ROM 驱动器，虽然不是必需的但对您会有所帮助，因为在本书附带的 CD 中包含有制作各种效果所需的文件等。如果您能从 CD 中装载这些文件至本地硬盘相应的文件夹，那么可以简化一些操作步骤从而节省一定的时间。要是您没有 CD-ROM 驱动器，您依然可以通过使用对话框内的选项的值与图中所示的选项的值相同来达到预定的效果。有关 CD-ROM 的内容，

请参阅本书后面附录 B 的“CD 中有些什么”。

Adobe Photoshop 4.0

在本书中所有的操作技巧都是通过 Adobe Photoshop 4.0 版本来实现的,它也就是我推荐您使用的 Photoshop 的版本。如果您想把这些技巧用于以前的 Photoshop 版本,由于版本的不同您所得到的结果或许和本书中的结果有所不同。如果您使用的是 3.0 版本的 Photoshop,那么您依然可以用其制作出如本书所示的特殊字形效果,但是由于二者版本的不同,您必须对旧版本的 Photoshop 中的某些操作或选项进行细微的调节和改变,才能获得预期的效果。在实际操作中,您将会看到新旧版本之间的 Photoshop 在操作方面和功能方面的不同。在新版本的 Photoshop 4.0 中的不少效果,在以前的旧版本中是无法实现的。

关于 Photoshop 4.0 的一些规定

本书中每一幅图像的最初始格式都是 RGB 格式。您可以在适当的图像格式下,创作出自己喜欢的有特殊字形效果的文本图像,但首先您应当意识到,您对图像进行创作或修改过程中的每一步,都会使图像本身发生变化而您要时刻注意这一变化,如在一幅 RGB 格式的图像中,新建的颜色通道被自动命名为第 4 颜色通道。但在一幅 CMYK 格式的图像中,新建立的颜色通道被自动命名为第 5 颜色通道。同时您还应注意,不同颜色模式(图像格式)下图像的颜色范围是不同的。在 RGB 模式下看上去很鲜艳漂亮的颜色,当转换为 CMYK 模式后也许看上去就像泥巴一样灰暗而毫无生气。本书中涉及到大量滤镜的使用方法,但这些滤镜不能在 CMYK 或 Grayscale 模式的图像中使用。

如果您想获得更多关于不同颜色模式之间的区别方面的细节,请参阅一些有关 Photoshop 的综合性书籍,例如《Adobe Photoshop 基础教程》(Adobe Photoshop Classroom in a Book),或是参阅用户手册。

在本书中,每一种类型的图像(除“裘皮(皮毛)效果”外)都被制作成 5in × 2in 大小,分辨率为 150dpi 的文件。(Thambtab 格式的图像可以被制作成分辨率为 300dpi 的文件)。如果您想在分辨率大于 150dpi 的条件下进行操作,请注意有一些滤镜和部分命令对于本书例举例子的相应设定值会有所不同。例如在一幅分辨率为 72dpi 的图像中,当您使用 Radius 值为 5 Pixels 的 Gaussian Blur 滤镜时,图像没有明显的变化,而只有当图像的分辨率为 150dpi 时,使用此滤镜才有较明显的效果。请把注意力集中在图像画面上,然后尽量使屏幕上的图像效果与图中所示效果相似。

工具箱 (Toolbox)

对于本书中的某些特殊字形效果,使用了额外的第三方滤镜软件和一些预设的灯光效果类型文件。所有这些滤镜软件和灯光文件都不包括在标准的 Adobe Photoshop 4.0 软件包中。对于使用到这些滤镜和灯光类型文件的示例,在每个示例第一页左下角的工具箱中予以标识。在本书附带的 CD 中,包含有操作过程中各种基本技巧所涉及到的所有文件。如果您想对这些文件有进一步的了解,请参阅本书附录 B “CD 中有些什么”。

操作步骤

蓝色的文本

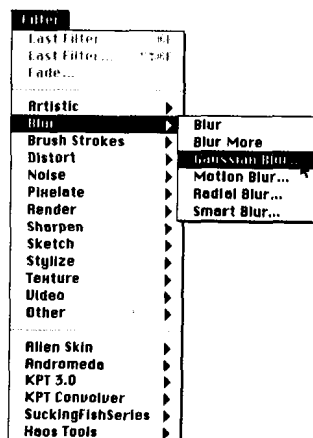
当您按照示例中所示的步骤一步步进行操作时，您会注意到差不多在每一小段的操作叙述中都会有一串蓝色的文本，这些蓝色的文件实际上就是 Photoshop 4.0 中各种各样的操作命令。所有这些操作命令的使用方法，都将在下面的“Photoshop 的基本操作命令及使用方法”部分中按字母顺序排列并逐一讲解。当您碰到一个不熟悉或是没有用过的操作命令时，参阅“Photoshop 的基本操作命令及使用方法”部分中相应的部分，即可得到满意的答案。对于那些具有一定经验的高级用户，可跳过“Photoshop 的基本操作命令及使用方法”部分，直接进行实际操作。

菜单命令

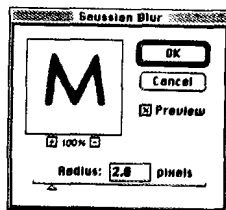
在实际操作中，您经常会遇到如下的菜单命令：

Filter → Blur → Gaussian Blur (2 pixels)

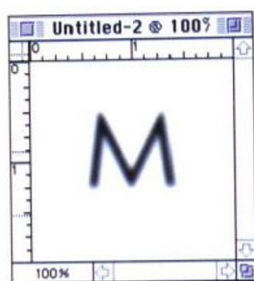
上面例子中的目的是让您使用 Gaussian Blur 滤镜。为了完成这个命令的操作，用鼠标单击屏幕上方的滤镜(Filter)菜单，然后用鼠标拖动高亮度显示移动至 Blur 项，这时会弹出 Blur 子菜单，把鼠标移至右边菜单中的 Gaussian Blur 单击即完成了整个菜单命令的操作过程。



在这个例子中，一个弹出的 Gaussian Blur 对话框要求您填入适当的 Radius 值来满足所需的效果。几乎在每一个弹出的对话框内都有一个或几个需要您设定的参数值。上面的例子中请您在 Gaussian Blur 对话框中把 Radius 值设定为 2pixels。用鼠标拖动 Radius 下的三角形滑块或用键盘均可进行参数值的设定。

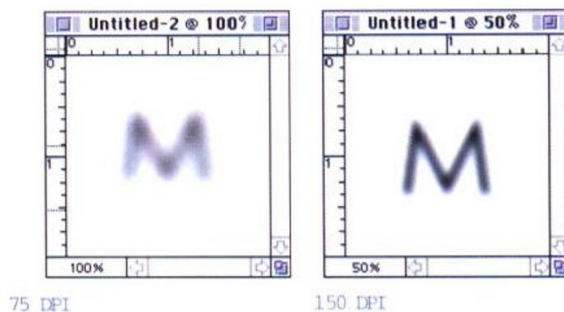


最后单击 OK 即可完成对文本图像的虚化效果的操作，效果如图所示。



设定值

在实际操作中，您经常会遇到各种各样的对话框，尤其是滤镜对话框。在您刚刚打开这些对话框时，会有一个系统给定的默认参数来作为给您的一个参考，但通常您实际设定的值与默认的参数值之间有着一定的差距。因此为了避免重复操作，您最好打开对话框中的 Preview 选项，一边修改参数值一边从预览框(Preview)中直接看到与参数值相对应的效果，直到您认为满意时为止。通常情况下，只有当您设定的图像的分辨率和点的尺寸与本书设定的值相差较大时，才会发生您采用图中所示的参数值但得到的结果却与图中所示效果相差很大的情况。下面两幅图像刚好说明了这一问题。左边图像的分辨率为 75dpi，右边图像的分辨率为 150dpi，两幅图像均用 Ganssian Blur 滤镜进行虚化处理，Radius值均设定为 6 pixeds，但得到的结果却明显不同。



注：本书实例中的正文部分主要介绍了特殊字形效果的制作方法步骤，而插在正文之间的“注”则提供了一些除基本操作以外的高级技巧等，但這些在操作中不是必须执行的步骤。

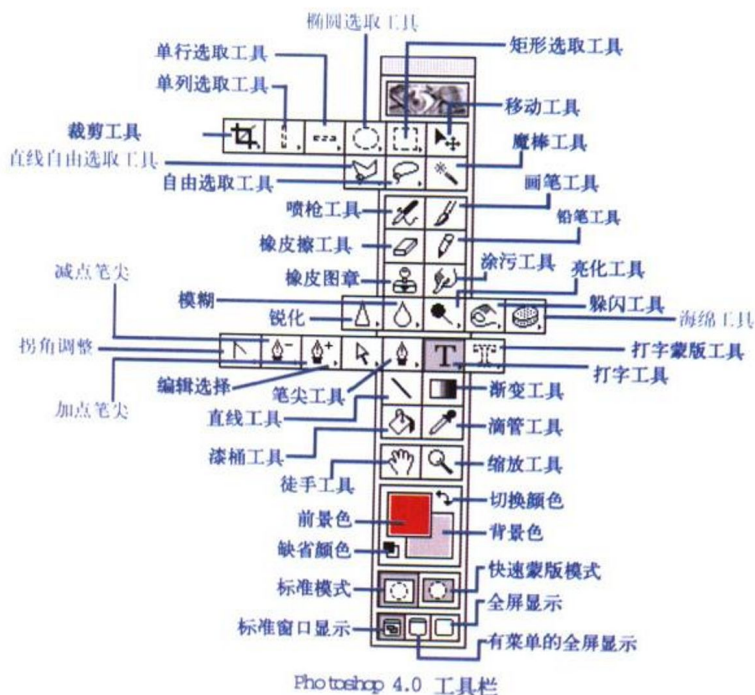
Photoshop 的基本操作命令及使用方法

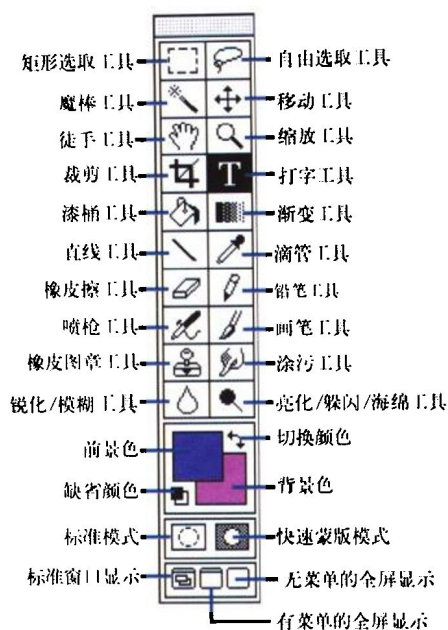
本章内容的目的是，讲解书中所示特殊字形效果的文本图像制作中所涉及到的一些基本的命令，使那些初次使用 Photoshop 或是对 Photoshop 的操作不太熟悉的读者对它有一个基本的认识。本章的内容着重对那些在制作过程中经常用到的命令进行图解说明。这里所说的常用命令就是指那些在操作步骤说明中用蓝色表示的文本。在这里，您可以轻而易举地找到操作中涉及到的任一常用命令的解释说明。

在本章内容中，我假设您使用的是 Photoshop 4.0 软件制作书中如图所示的具有特殊字形效果的文本图像，并且假定您同时打开工具栏和“层/通道/路径”浮动选项功能板。当您在结合本章进行操作练习时，假若您没有打开工具栏或“层/通道/路径”浮动选项功能板，那么您可以通过打开屏幕顶部的“窗口”菜单来打开工具栏和“层/通道/路径”浮动选项功能板。如果您使用的是早期版本的 Photoshop，例如 Photoshop 3.0，那么关于本章中的内容请参阅用户手册中相应的部分。对于使用 Photoshop 2.5 版本的读者请注意，Photoshop 2.5 版不提供对层操作的相应功能。

工具功能板(又称工具栏)

如果您对 Photoshop 的工具功能板不熟悉，没有关系，通过几个比较简单的实际操作范例，在很短的时间内您就可以掌握每种工具各自所具有的功能。为了让曾经使用过 Photoshop 3.0 的用户进一步加深对 Photoshop 4.0 的认识，在此我把 Photoshop 3.0 中的工具功能板与经过重新排列在功能与 Photoshop 4.0 使用上均有所增强的新工具功能板列于下面，便于读者对照学习。





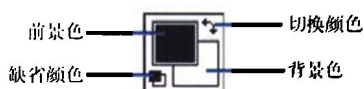
Photoshop 3.0 工具栏

Photoshop 的基本任务

怎样选择前景色和背景色

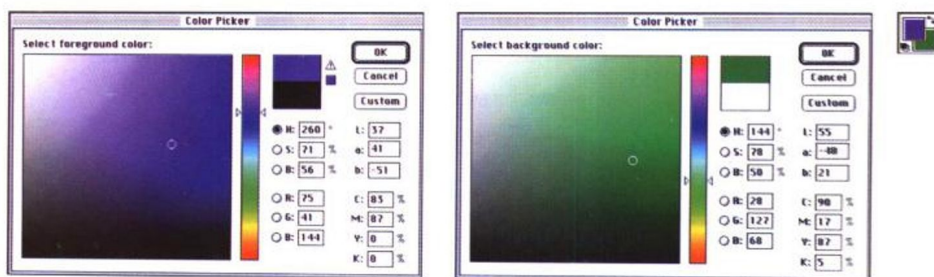
快捷键：按键盘上的“D”键。当前景色和背景色为非黑色和白色的其他颜色时，按“D”键可以把前景色和背景色重新设定为系统的默认颜色——黑色和白色。

按键盘上的“X”键可以交换前景与背景之间的颜色，即前景色为白色背景色为黑色。



可通过单击前景或背景图标来改变前景或背景颜色。

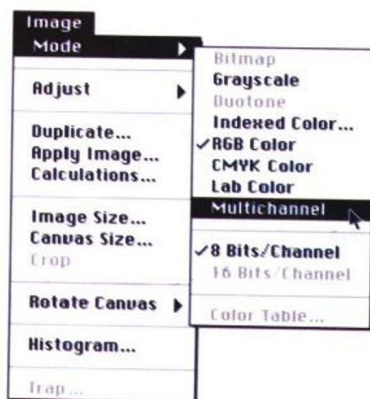
在 Color Picker 对话框中，通过移动光标(此处为图形)在颜色框中的位置，您可以定义自己喜欢的颜色为前景色或背景色。或者通过在各个颜色模式选项中设定不同的值来调配出所需的前景色。图中所示的蓝色和绿色分别为系统当前的前景色与背景色。



图像的色彩模式转换

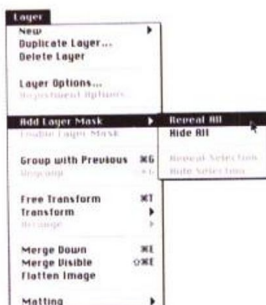
如果您想把一幅图像的色彩模式从一种模式转换为另一种模式，那么用鼠标单击屏幕上方的 Image 菜单，在 Image 菜单中打开 Mode 子菜单，然后选择所需的颜色模式。在本例中，如果您想把一幅 CMYK 模式的图像转换为 Multichannel 模式的图像，请按下列步骤操作：打开 Image 菜单→打开 Mode 子菜单→选择 Multichannel 项。这时在 Mode 子菜单中，Multichannel 项前面有一“✓”标记，表明图像现在为 Multichannel 颜色模式。

注：在操作过程中有一点请读者注意，不同颜色模式的颜色范围是不同的。例如，无论在屏幕上一幅图像为何种颜色模式，而您想用打印机打印出这幅图像(假设为彩色打印机)，由于 RGB 和 CMYK 颜色模式的不同，因此您应该把这幅图像由 RGB 模式转换为 CMYK 模式。否则您也许对打印结果感到惊讶，本应为亮绿色的部分却变成了浅棕黄色。



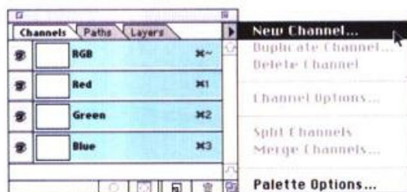
建立一个层蒙版

为了建立一个层蒙版，请按下列步骤操作：打开 Layer 菜单→打开 Add Layer Mask 子菜单→选择 Reveal All 项或是 Hide All 项。根据本书中所需效果的要求，您应该总是选择 Reveal All 项。层蒙版的作用是用来显露(或隐藏)层的特定部分。

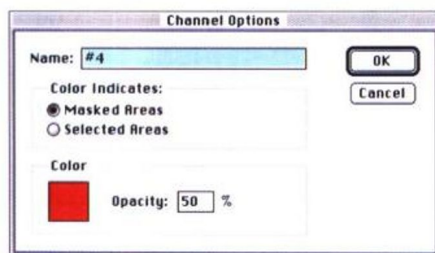


创建一个新的颜色通道

快捷方式：用鼠标单击层功能板中的“建立一个新颜色通道”图标。或是用鼠标单击（Channel 颜色通道功能板中右上角处的黑色三角形图标，打开下拉菜单并选择其中的 New Channel 项。



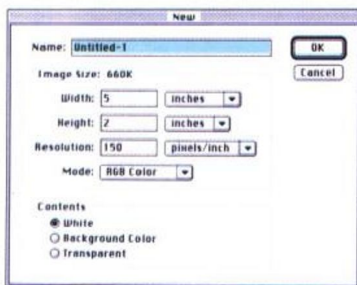
在弹出的 Channel Option 对话框中，您可以根据自己的需要来设定各个选项，最后单击 OK。在本书中除非单独说明，否则在建立一个新的颜色通道时请使用系统的默认选项，图中所示对话框即为系统默认选项的对话框设置。



建立一个新文件

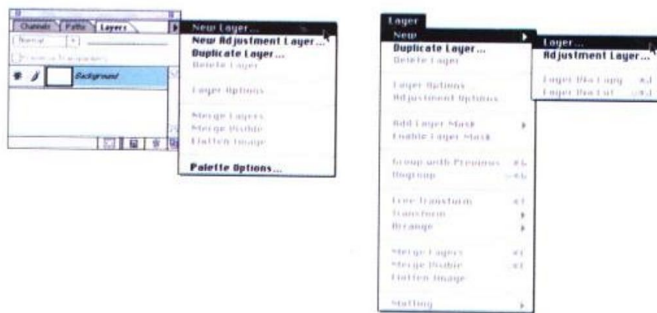
快捷方式：按 Command+N 键(PC 上为 Control+N 键)。

或者采用菜单命令也可，打开 File 菜单→选择 New 项，在弹出的对话框中，您可为图像命名也可以设定图像的尺寸和分辨率等参数，最后单击 OK。图中所示对话框中各选项的值即为本书中各示例所采用的值。

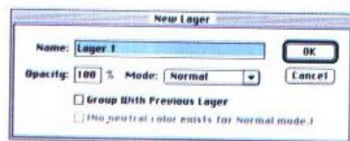


建立一个新的层

快捷方式：用鼠标单击功能板中“建立一个新层”图标。或者使用如图所示的菜单命令，打开 Layer 菜单→打开 New 子菜单→选择 Layer 项，或是用鼠标单击浮动选项功能板右上角的黑色三角形图标，打开下拉菜单选择其中的 New Layer 项即可。



在弹出的对话框中，包含有新建层的名字、透光率、模式等选项，您可以根据自己的要求选择相应的选项，最后单击 OK。

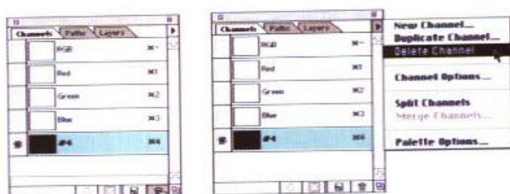


删除一个通道

您有两种方法来删除一个颜色通道：

1. 打开 Channel 浮动选项功能板，选择您要删除的颜色通道，然后用鼠标反这个颜色通道拖到右下角的垃圾箱中即可(就如同您在桌面上删掉文件一样)。

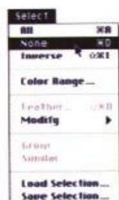
2. 首先选择要删除的颜色通道，然后用鼠标单击 Channel 浮动选项功能板右上角处的黑色三角形图标，在打开的下拉菜单中选择 Delete Channel 项即可。



取消选取状态

快捷方式：按键盘上的 Command+D 键 (PC 上为 Control+D 键)。

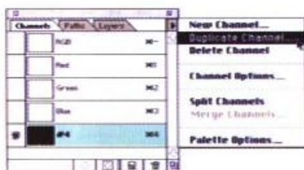
或者使用如图所示的菜单命令，打开 Select 菜单→选择 None 项，即可取消对屏幕上图形或颜色的选取状态。



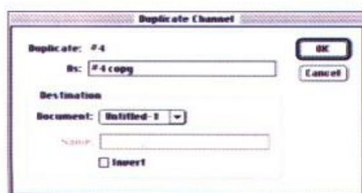
复制一个颜色通道

快捷方式：打开 Channel 功能板，用鼠标单击并拖动需要复制的颜色通道至功能板右下角“建立一个新颜色通道”图标上即可。

或是首先选择需要复制的颜色通道，然后用鼠标单击 Channel 功能板右上角的黑色三角形图标，在打开的下拉菜单中选择 Duplicate Channel 项。



经过上面的操作就会建立一个原有颜色通道的拷贝。在弹出的 Duplicate Channel 对话框中，您可以为这个拷贝命名，最后单击OK，如图所示。



进入或退出快速蒙版状态

快捷方式：按“Q”键即可进入 Quick Mask 状态或退出 Quick Mask 状态。

或者用鼠标单击工具栏中相应的按钮，也可以在标准状态与 Quick Mask 状态之间进行切换。

实际上，Quick Mask 状态是一个临时的颜色通道。处于 Quick Mask 状态时，您可以用 Photoshop 中的任何工具来对图像进行修改处理而不必担心对图像本身有任何改动。但当您切换到标准状态时，实际上您已作了一个新的选择。



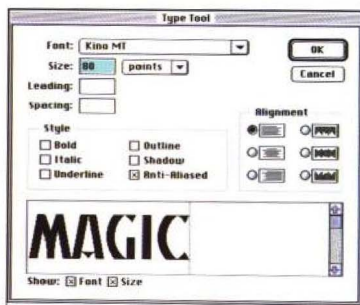
输入文本

在 Adobe Photoshop 4.0 中，有两种输入文本的工具，一种是标准的 Type 工具，另一种则是 Type Mask 工具。在本书涉及到的各个范例中，每一种 Type 工具都有其特定的作用。

在使用标准 Type 工具输入文本以前，您要确定前景色是您所挑选好的文本的颜色。通常情况下，本书各例都要求您在一个颜色通道中输入所需的文本。除非有特别要求的提示外，假定您在一个颜色通道的黑色背景上输入白色的文本。如果您是在一个层上输入所需的文本，那么标准 Type 工具会为您输入的文本建立一个新层。

当您使用 Type Mask 工具输入所需的文本时，您输入的只是文本的一个轮廓线，文本的内部没有被填色，而且 Type Mask 工具也不会为输入的文本建立一个新层。

通常情况下，我们用 Type 工具输入文本。首先选择 Type 工具，然后在画面中的任何地方单击鼠标，打开 Type 工具对话框。在弹出的对话框中，打开 Font 下拉菜单选择所需的字体，在 Size 选项中设定字体的大小，在 Alignment 选项中选择文本在屏幕上的对齐方式，最后在最下面的对话框中输入所需的文本。除非有特别要求的提示，请一直打开 Style 选项中的 Anti-Aliased 项，最后单击 OK。

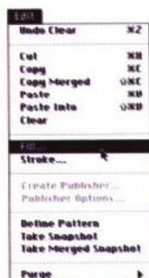


如果您使用的是标准 Type 工具，那么用 Move 工具来对输入文本的位置进行调整；如果您使用了 Type Mask 工具，那么用 Marquee 工具对输入的文本进行移动控制。

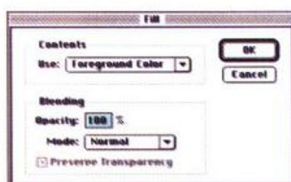
用前景色或背景色对屏幕上被选择的部分进行填充

首先,任意调选一种您喜欢的颜色(请参阅第6页)来作为前景色或背景色,保持屏幕上对文本或图像的选择状态,然后按 Option-Delete (PC 上 Alt-Del) 键用前面选择的前景色来填满被选择的部分。如果您是处在背景层中,或是任何 Preserve Transparency 选项被打开的层中,那么按Delete键即可用前面选择的背景色来填满被选择的部分。

您也可以通过菜单命令来完成相同的操作,打开 Edit 菜单→选择 Fill 项。



如图所示在弹出的 Fill 对话框中,您可以控制填色的方法、颜色溶合方式、透光率等参数。



注:如果选择区域是空的(如一个层的透明区域),并且这个层的 Preserve Transparency 选项被打开,那么您就将无法进行填色操作。但如果您关闭了这个层的 Preserve Transparency 选项,那么您就可以对层进行填色操作。

层的融合 (Flatten an Image):

层的融合操作的两种方法:

- 1.打开层的浮动选项功能板,用鼠标单击功能板右上角处的黑色三角形画标,在打开的下拉菜单中选择 Flatten Image 项。
- 2.打开 Layer 菜单→选择 Flatten Image 项。

