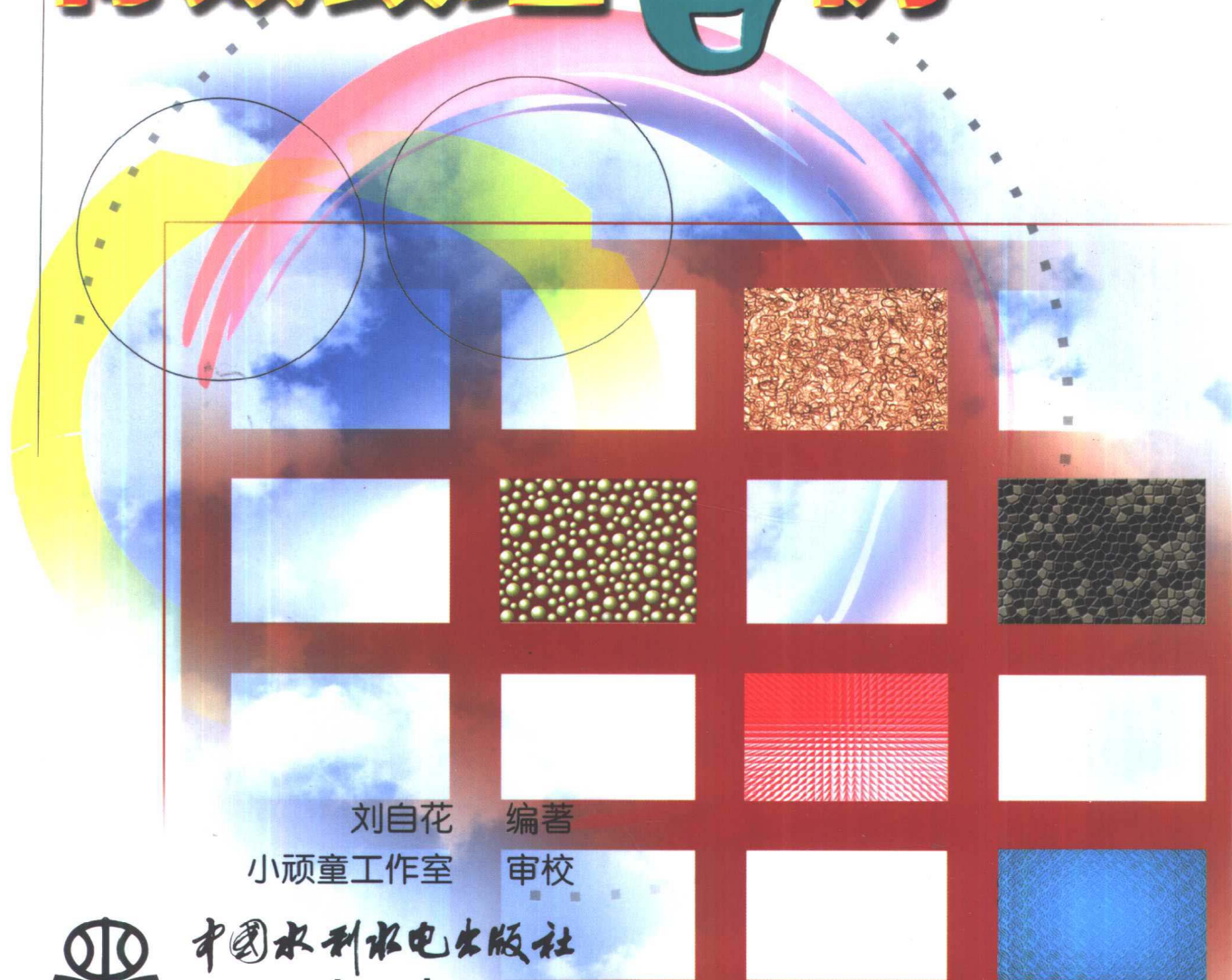




万·水·动·画·影·像·设·计·百·例·丛·书

Photoshop 6.0

特效纹理百例



刘自花 编著

小顽童工作室 审校



中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

万水动画影像设计百例丛书

Photoshop 6.0 特效纹理百例

刘自花 编著

小顽童工作室 审校

中国水利水电出版社

内 容 提 要

Photoshop6.0 是美国 Adobe 公司最新推出的超强图形图像处理软件, 本书所介绍的就是用它制作的 100 个精美的特效纹理实例。

通过本书实例的学习, 将使你全面掌握 Photoshop 纹理制作技巧。

本书适用于对 Photoshop 感兴趣的广大读者。

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop 6.0 特效纹理百例 / 刘自花编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2001.1

(万水动画影像设计百例丛书)

ISBN 7-5084-0523-4

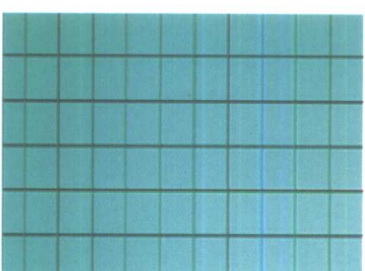
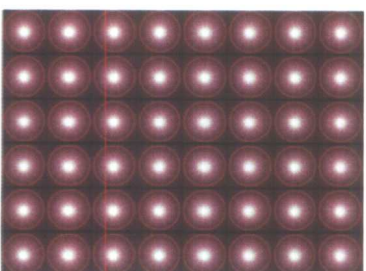
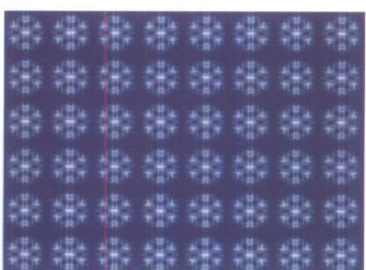
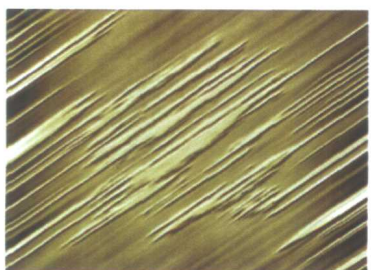
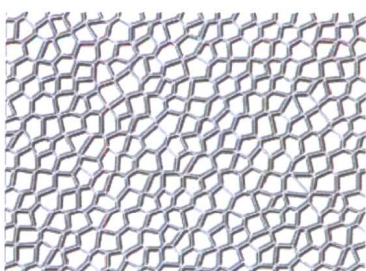
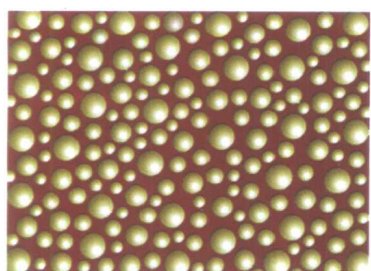
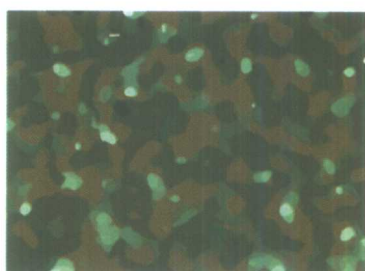
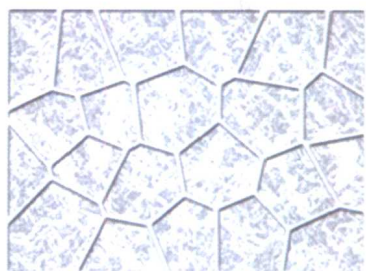
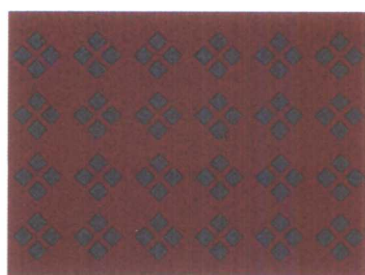
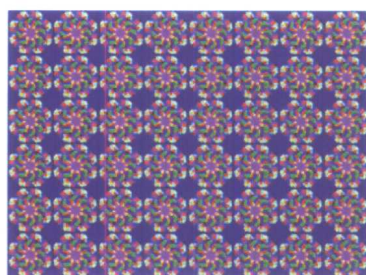
I.P… II. 刘… III. 图形软件, Photoshop 6.0 IV.TP391.41

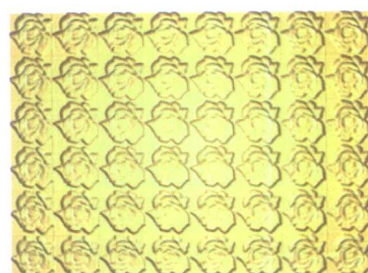
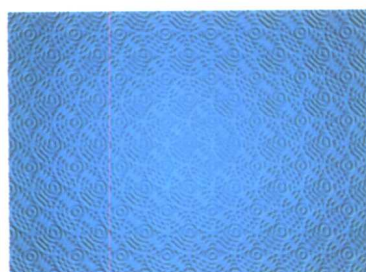
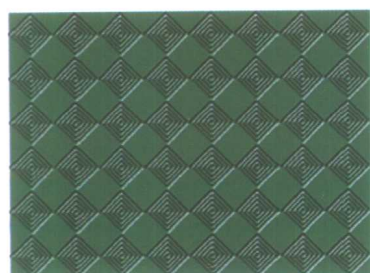
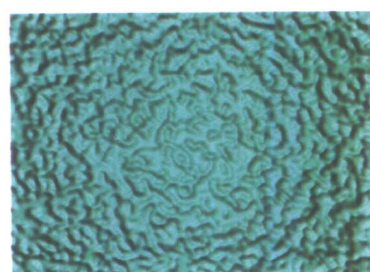
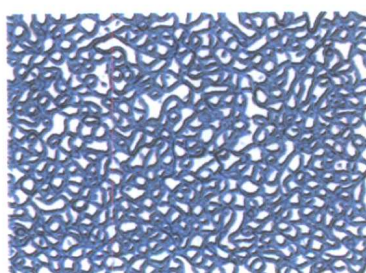
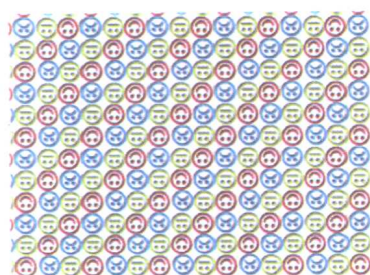
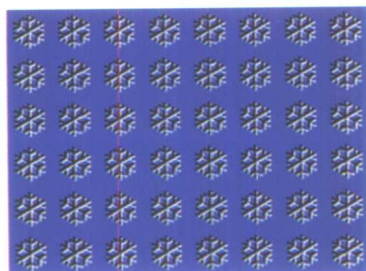
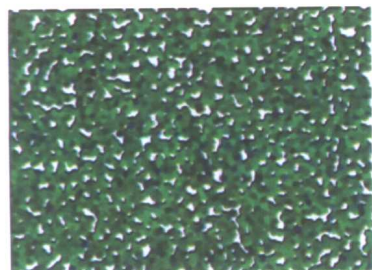
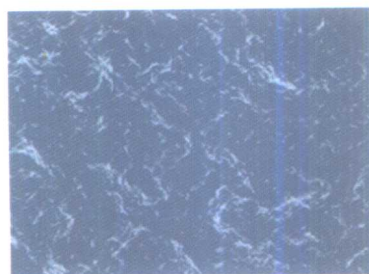
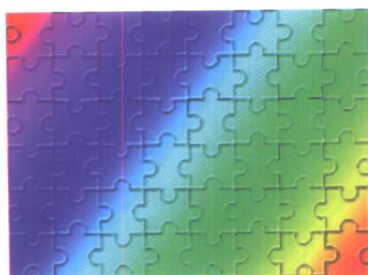
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 79431 号

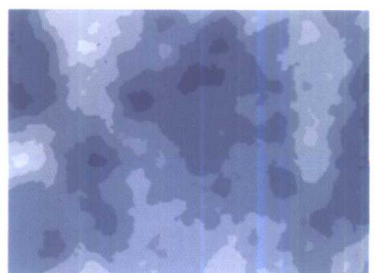
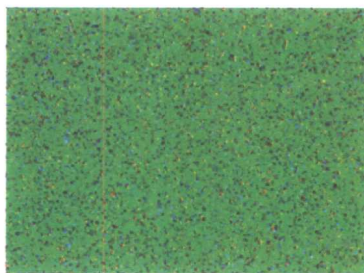
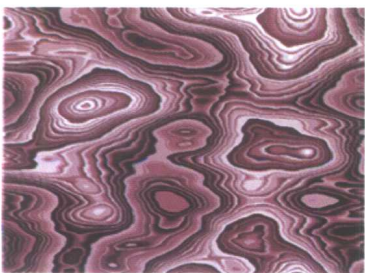
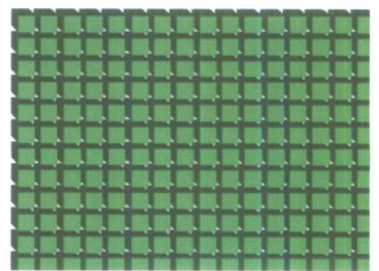
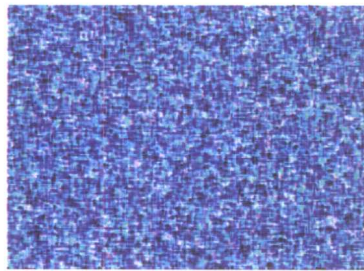
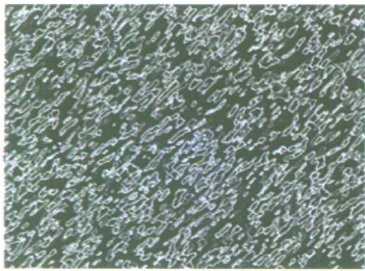
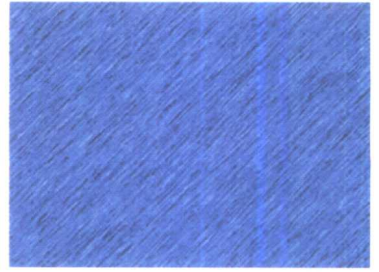
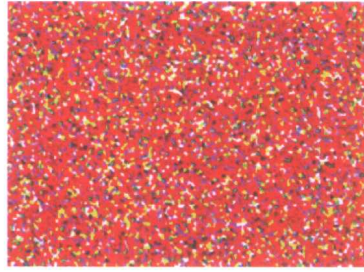
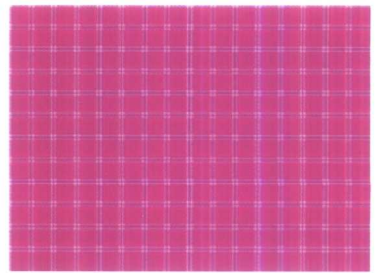
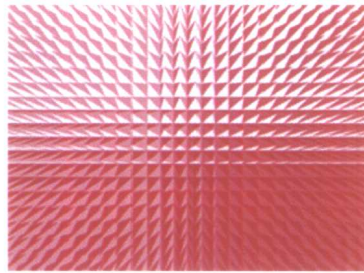
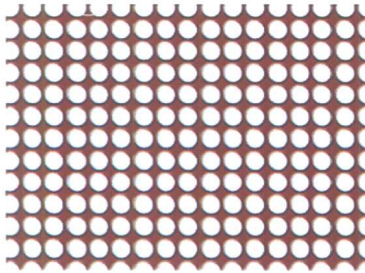
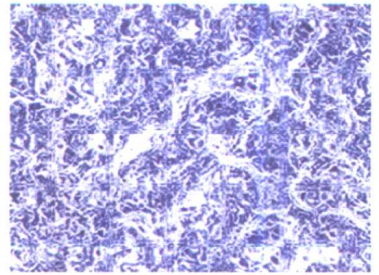
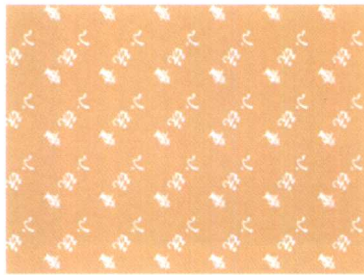
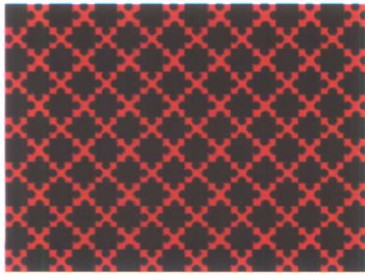
书 名	Photoshop 6.0 特效纹理百例
作 者	刘自花 编著
审 校	小顽童工作室
出版、发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路6号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sale@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (发行部)
经 售	全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787×1092 毫米 16 开本 15.5印张 339千字 2彩插
版 次	2001年1月第一版 2001年1月北京第二次印刷
印 数	6001—11000 册
定 价	24.00元

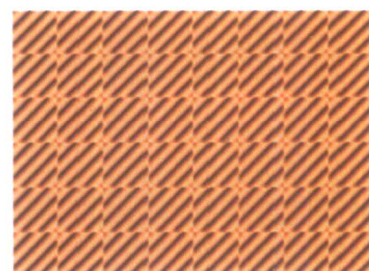
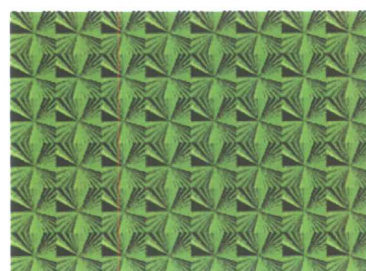
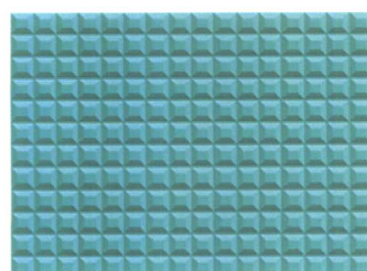
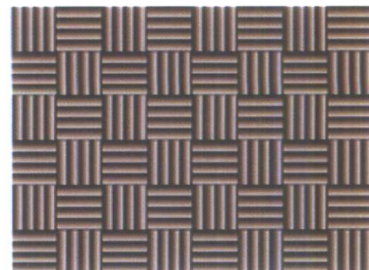
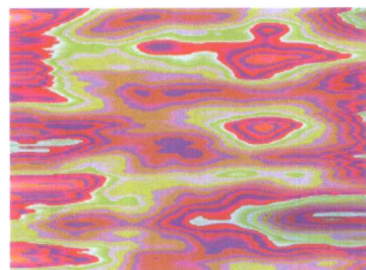
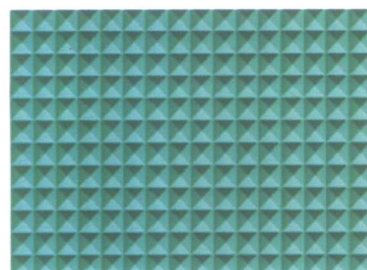
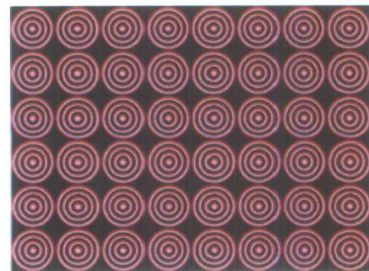
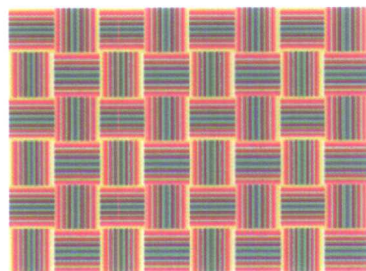
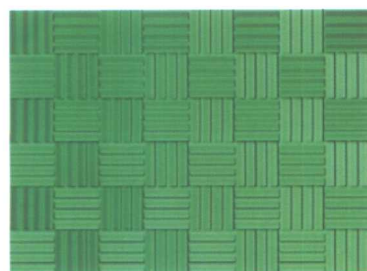
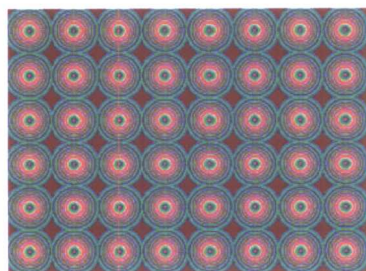
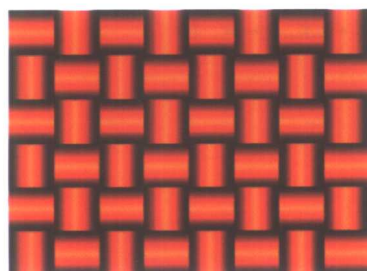
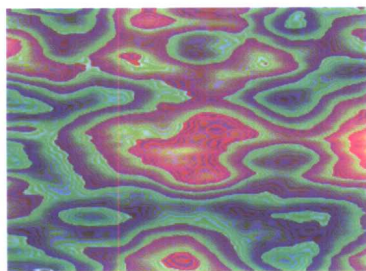
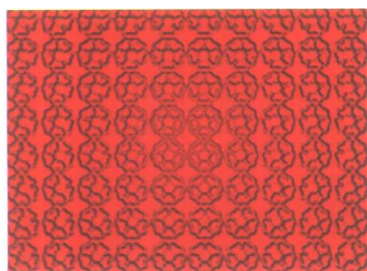
凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究









前 言

Adobe公司的Photoshop是目前被广泛使用的、深受广大平面设计人员和广告设计人员喜爱的图像处理软件之一。Photoshop 6.0 是目前最新版本，它不仅兼容了Photoshop 5.0 及Photoshop 5.5 的全部功能，还在原有基础上做了进一步的完善和增强。

Photoshop 6.0 给人以全新的感觉。它在图像编辑、图形制作、特效及颜色处理等方面所具有的强大功能令人叹服。学习、掌握并运用它，你就可以制作出激动人心的作品。

想要更好地运用Photoshop创作出让你和他人满意的作品，仅仅学习基本知识和理论知识是远远不够的，你还必须亲自动手，学习并熟练掌握它的使用方法和技巧，并将这些方法和技巧运用到自己的创意中。

本书向你介绍了用Photoshop 6.0 制作而成的100种纹理效果的制作方法、步骤、技巧等，并配以中英文对照的命令说明和示例图片，直观、易懂、操作性很强。无论你是Photoshop初学者，还是有一定基础的设计人员，只要一步一步地跟着做，你就能轻松自如地掌握Photoshop的使用方法和技巧，进一步提高动手能力，使你的学习和创作事半功倍。

由于时间仓促，作者水平有限，书中错误在所难免，望广大读者、专家批评指正。

好了，打开电脑，翻开书，让我们一起走进Photoshop独具魅力的艺术殿堂，去领略它迷人的风采吧！

作者

2000年11月

目 录

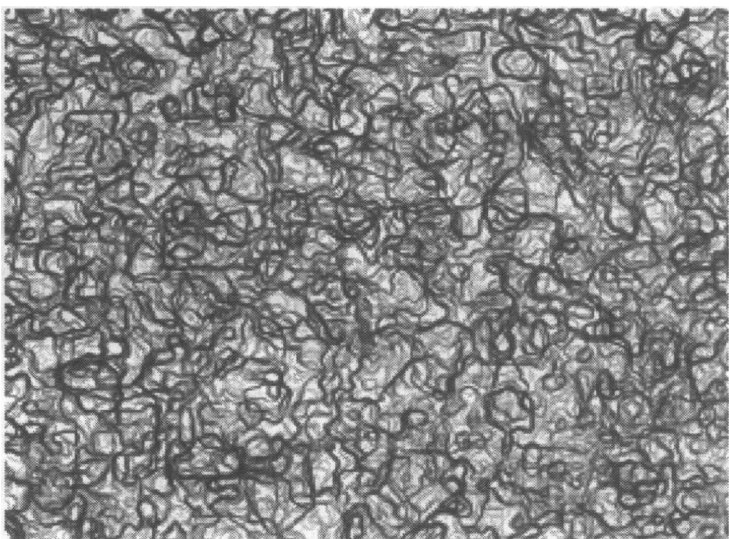
前言

实例一 彩色曲线	1
实例二 方格	5
实例三 碎纹	7
实例四 岩浆	10
实例五 文字	13
实例六 碎绿	16
实例七 流动的绿	19
实例八 蓝色畅想	21
实例九 粒	24
实例十 放射状金字塔	26
实例十一 立体正方形	28
实例十二 多彩曲线	30
实例十三 斜线条	33
实例十四 彩色交叉线条	35
实例十五 曲折的纹	38
实例十六 海洋印象	40
实例十七 绿色的朦胧	42
实例十八 幻彩	44
实例十九 碎彩	47
实例二十 五彩斑斓	49
实例二十一 绿色的印象	51
实例二十二 蓝色的印象	53
实例二十三 花雨缤纷	55
实例二十四 光怪陆离	58
实例二十五 七彩祥云	60
实例二十六 层层叠叠	62
实例二十七 冷色纹理	64
实例二十八 毛巾纹理	66
实例二十九 五彩色斑	68
实例三十 红网格	70

实例三十一	方块斜条纹	72
实例三十二	纵横凹凸	74
实例三十三	同心圆	76
实例三十四	棱形	78
实例三十五	五彩圆波浪	80
实例三十六	奇异的方格	82
实例三十七	红色圆柱体	84
实例三十八	奇妙的方格	86
实例三十九	彩色同心圆	87
实例四十	七彩线	89
实例四十一	凹陷的方格	91
实例四十二	凸出的金字塔	94
实例四十三	凹凸纵横	98
实例四十四	颗粒	100
实例四十五	小花	103
实例四十六	金花	106
实例四十七	凹凸不平	109
实例四十八	凹陷的纹	111
实例四十九	曲折纹	113
实例五十	基底凸现	115
实例五十一	圆的韵律	118
实例五十二	圆的变奏	121
实例五十三	玫瑰	123
实例五十四	雪花	125
实例五十五	七彩拼图	127
实例五十六	凸出的棱形	131
实例五十七	脸	133
实例五十八	旋转	135
实例五十九	六瓣花	138
实例六十	无题	140
实例六十一	盘根错节	142
实例六十二	网状浮雕	145
实例六十三	碎块浮雕	148
实例六十四	碎绿浮雕	150
实例六十五	圆网线	152
实例六十六	斜网格	154

实例六十七	网眼浮雕	157
实例六十八	迷彩浮雕	159
实例六十九	杂彩浮雕	161
实例七十	大理石	164
实例七十一	红砖墙	166
实例七十二	碎石	168
实例七十三	马赛克	170
实例七十四	石板墙	173
实例七十五	彩色水磨石	176
实例七十六	幕墙玻璃	178
实例七十七	提砂墙面	180
实例七十八	拼图马赛克	182
实例七十九	迷彩花布	184
实例八十	双色地毯	186
实例八十一	编织物	188
实例八十二	蜡染花布	190
实例八十三	乱麻	192
实例八十四	粗麻布	194
实例八十五	万花筒	196
实例八十六	水波反光	200
实例八十七	朽木	202
实例八十八	绿草	205
实例八十九	锯末	207
实例九十	泡沫塑料	210
实例九十一	印章	212
实例九十二	光球	215
实例九十三	镜头光晕	217
实例九十四	熔岩	219
实例九十五	奶油	222
实例九十六	威化饼干	225
实例九十七	蜥蜴皮	227
实例九十八	蛇皮	230
实例九十九	白水晶	233
实例一百	珍珠	237

实例一 彩色曲线



本例是一个表现线条粗细不同，颜色深浅不一的彩色曲线效果的实例。本例中使用的命令主要有：New，Add Noise，Pointillize，Median，Find Edges，Desaturate，Variations 等。

1. 执行 File\New 命令，在弹出的对话框中确定，Width（宽度）为 8cm，Height（高度）为 6cm，Resolution（分辨率）为 100Pixels/cm（像素/厘米），Mode（模式）为 RGB Color（RGB 颜色），Contents（文件背景）为 White（白色）的新文件，如图 1-1 所示。

说明：在 New 对话框中，新建文件的 Name（名称）可根据自己的需要或喜好起名。Width（宽度）和 Height（高度）也可根据作品的需要确定，可选择数量单位有 pixels（像素）、inches（英寸）、cm（厘米）、points（点）、picas（派卡）等，一般使用最多的是

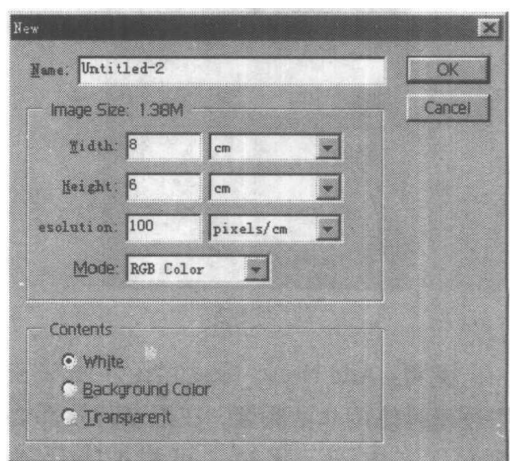


图 1-1

pixels (像素) 和 cm (厘米)。Resolution (分辨率) 可供选择的数量单位有 pixels/cm (像素/厘米)、pixels/inch (像素/英寸), 国人常用的是前者。Mode (模式) 下拉菜单中也有几个选项 Bitmap (位图)、Grayscale (灰度)、RGB Color (RGB 颜色)、CMYK Color (CMYK 颜色)、Lab Color (Lab 颜色) 等, 其中以 RGB Color (RGB 颜色)、Grayscale (灰度) 模式最为常用。Contents (文档背景) 也有几个选项, White (白色)、Background Color (背景色) 和 Transparent (透明), 可根据自己的需要选用。

2. 以 Background (背景) 层为当前操作层, 用油漆桶工具 (Paint Bucket Tool) 将图层填充为黑色, 然后执行 Filter\Noise\Add Noise 命令, 制作添加杂色效果, 在弹出的对话框中确定 Amount (数量) 为 100%, 选 Gaussian (高斯分布), 按 OK 确定, 如图 1-2 所示。

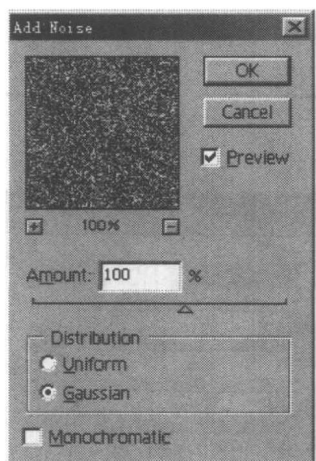


图 1-2

说明: Add Noise (添加杂色) 滤镜在制作纹理时使用非常频繁, 在很多时候都要用到它, 在实际运用时, 可根据需要确定 Amount (数量), Distribution (分布) 状况, 是否使用 Monochromatic (单色) 等。

3. 上一步骤执行后的效果如图 1-3 所示, 由于在设置时没有选 Monochromatic (单色), 所以我们可能看到满画布都有各色杂点。

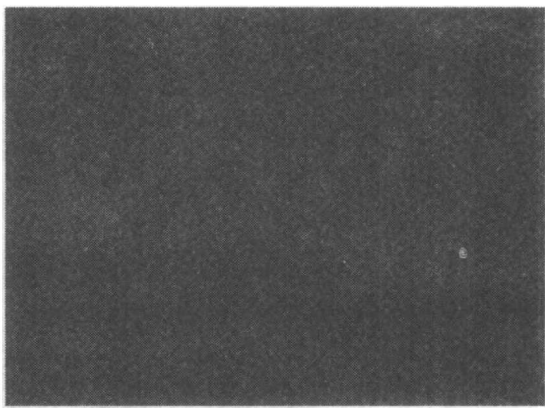


图 1-3

4. 执行 Filter\Pixelate\Pointillize 命令, 制作点状化效果, 在弹出的对话框中确定 Cell Size (单元格大小) 为 15, 按 OK 确定, 如图 1-4 所示。

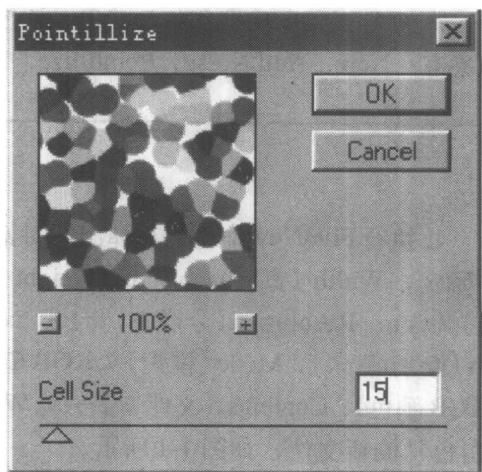


图 1-4

说明: Pointillize (点状化) 滤镜是 Pixelate (像素化) 类滤镜中的一种, 在制作纹理时, 也是一个经常用到的滤镜, 在实际运用时设置很简单, 只要根据需要确定 Cell Size (单元格大小) 即可。

5. 上一步骤执行后的效果如图1-5所示, 这时杂点变大了, 呈不规则点状。

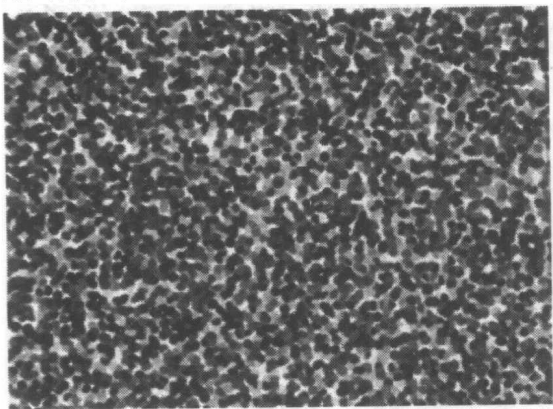


图 1-5

6. 执行Filter\Noise\Median命令, 制作中间值效果, 在弹出的对话框中确定Radius(半径)为15 Pixels(像素), 按OK确定, 如图1-6所示。

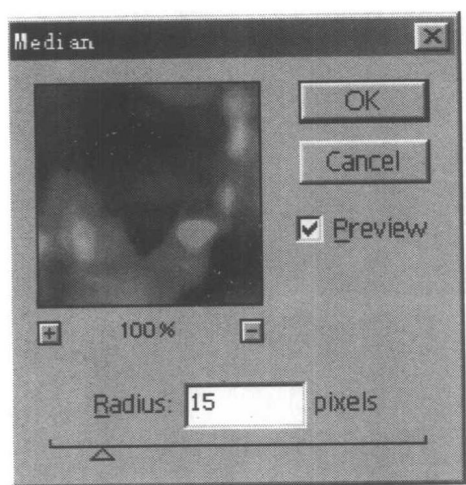


图 1-6

说明: Median滤镜在制作纹理时不是很常用, 但运用恰当, 可以制作出意想不到的效果, 在后面的实例中我们还会用到它。

7. 上一步骤执行后的效果如图1-7所示, 这时彩色杂点变成了大块混杂的不规则的五彩色斑。

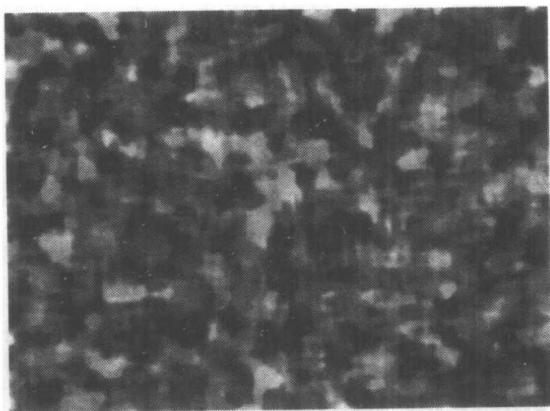


图 1-7

8. 执行Filter\Stylize\Find Edges命令, 让系统自动查找图形边缘, 再执行Image\Adjust\Desaturate命令, 将图形颜色去掉, 执行后的效果如图1-8所示, 大块不规则的色斑变成了粗细不同, 颜色深浅不同的不规则曲线。

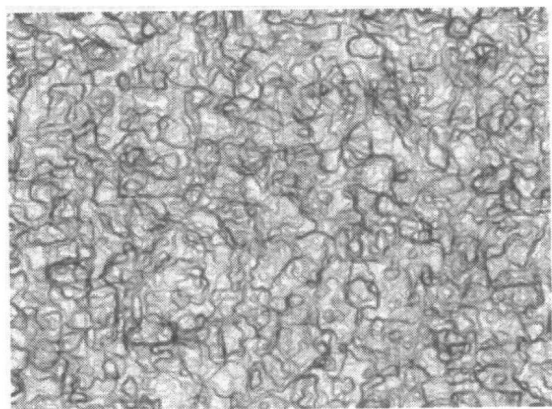


图 1-8

9. 执行Image\Adjust\Variations命令, 在弹出的对话框中按More Yellow(加深黄色)2次, More Red(加深红色)3次, Darken(暗)3次, 然后按OK确定, 如图1-9所示。

说明: 使用Variations(变化)命令是调整纹理色彩常用的命令之一, 它与其他调整图形色彩的命令, 如Color Balance(色彩平

衡) 命令, Hue / Saturation (色相/饱和度) 命令、Selective (可选颜色) 命令、Replace Color (替换颜色) 命令等各有特点, 根据需要恰当的使用它们, 可以获得不同的您所需要的效果。本例中使用的 Variations (变化) 命令调整色彩的自由度很大, 您可以根据自己的需要将图形调整为您所喜欢的任何颜色。

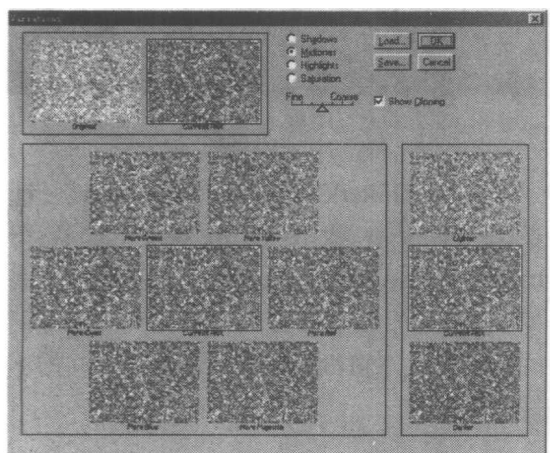


图 1-9

10. 完成后的效果如图 1-10 所示。

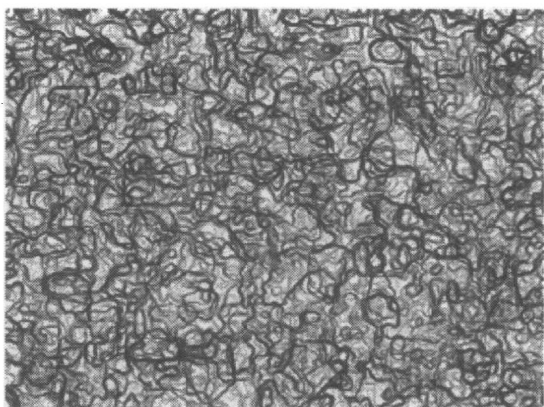
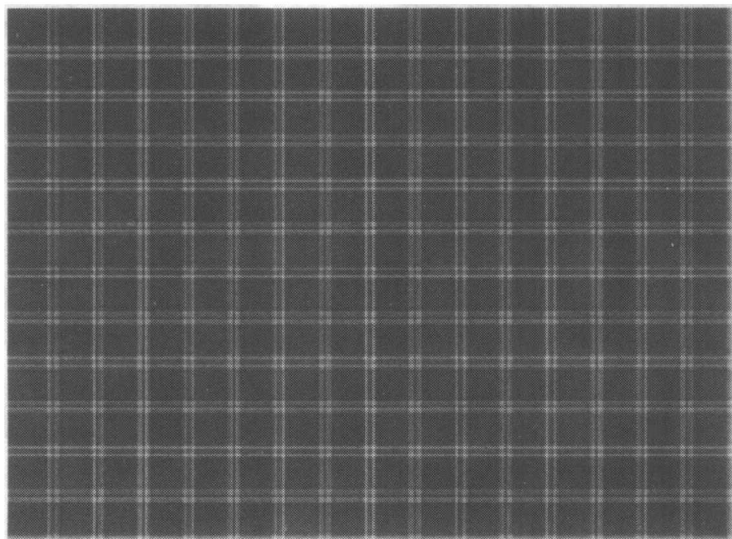


图 1-10

实例二 方格



本例介绍的是一个用非常简便的办法制作方格纹理的实例,背景色可以根据自己的喜好选择。本例中使用的命令主要有: Tiles, Fragment, Maximum 等。

1. 执行 File\New 命令, 创建一个宽度 Width 为 8cm, 高度 Height 为 6cm, 分辨率 Resolution 为 100Pixels/cm (像素/厘米), 模式 Mode 为 RGB Color (RGB 颜色的新文件, 以背景层为当前操作层, 用油漆桶工具 (Paint Bucket Tool) 将图层填充为您喜欢的颜色。

2. 执行 Filter \Stylize \Tiles 命令, 制作拼贴效果, 在弹出的对话框中确定 Number of Tiles (拼贴数) 为 12, Maximum Offset (最大位移) 为 1%, Fill Empty Area With (填充空白区域用) 选择 Foreground Color (前景色), 按 OK 确定, 如图 2-1 所示。

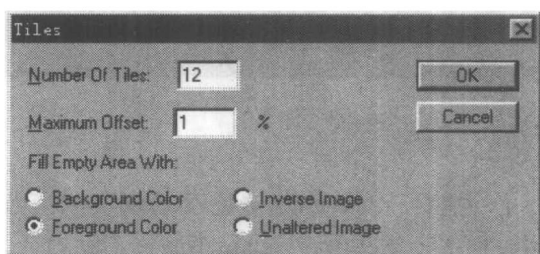


图 2-1

说明: 在特效纹理制作中, 如需制作方格状的纹理, 使用 Tiles 命令再方便不过了, Number of Tiles (拼贴数) 越大则格子越小, 而 Maximum Offset (最大位移) 按个人的经验则越小越好。

3. 上一步骤执行后的效果如图2-2所示。

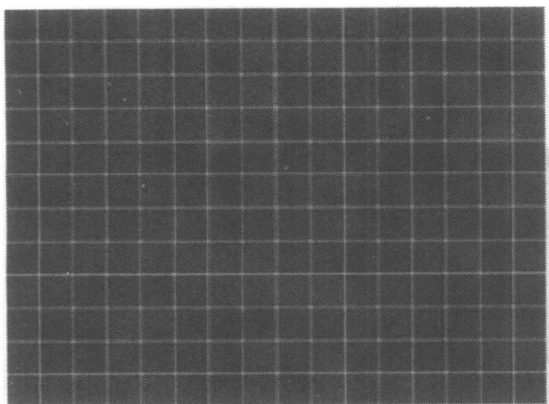


图 2-2

4. 执行 Filter \Pixelate \Fragment 命令，制作碎片效果，执行后的效果如图2-3所示。

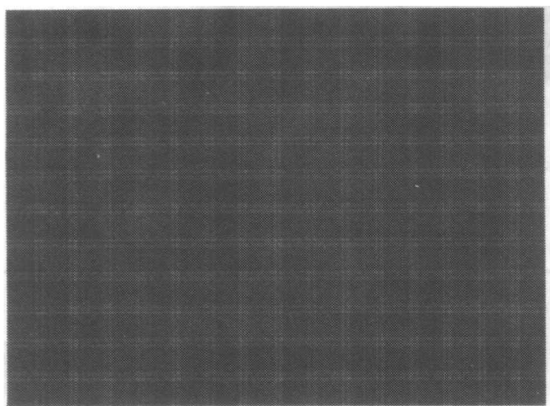


图 2-3

说明：Fragment滤镜是Pixelate类滤镜当中的一个，与其他Pixelate类滤镜不同的是，它在使用时不会弹出对话框，它的作用是可以使图形产生分裂效果。

5. 执行Filter\Other\Maximum命令，将白色纹理加粗，在弹出的对话框中确定 Radius (半径) 为 1 Pixels (像素)，按 OK 确定，如图 2-4 所示。

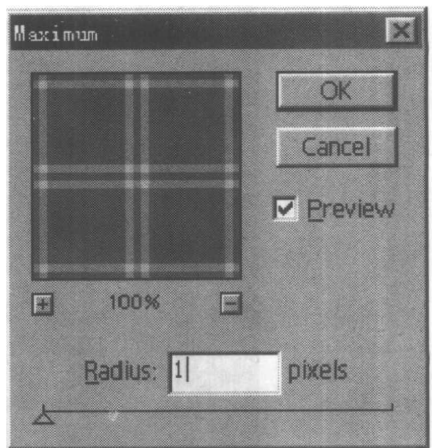


图 2-4

说明：Maximum命令和Minimum命令都是调整纹理粗细的命令，一般来说，前者是使亮区扩大，暗区缩小，而后者则相反，使暗区扩大，亮区缩小。

6. 完成后的效果如图 2-5 所示。

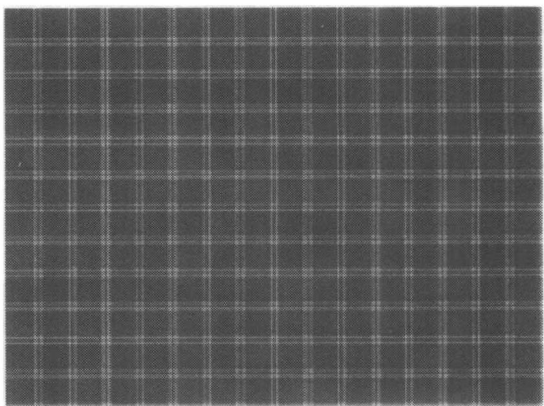


图 2-5