



康博创作室 编著



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



Photoshop

41

6.0 创意实例

TP391.41

K24a1

Photoshop 6.0 创意实例

康博创作室 编著

本书附盘可从本馆主页 <http://lib.szu.edu.cn/>
上由“馆藏检索”该书详细信息后下载，
也可到视听部复制

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书通过有代表性的图像实例的制作过程,系统全面地展示了最新版本的图像处理软件 Photoshop 6.0 的使用方法和技巧。本书实例的内容涉及绘图基础、色彩调整、文字特效、图像合成、图层与通道的运用等,还包括 Photoshop 6.0 中新增的 Web 图像处理工具 ImageReady 3.0 的翻滚与网页动画效果制作。本书所附光盘收录了全书实例的素材图、效果图和完成图,可供读者上机实践参考。

本书内容丰富、叙述简练、版式轻松、图例精美且富有创意,是广大 Photoshop 爱好者提高图像处理技艺的首选读物,也可供其他从事平面设计和网页制作的专业人士参考。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

书 名: Photoshop 6.0 创意实例

作 者: 康博创作室

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦,邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

印 刷 者: 北京市清华园胶印厂

责任编辑: 胡先福

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 782×1092 1/16 **印张:** 19.5 **彩插:** 8 **字数:** 461 千字

版 次: 2001 年 2 月第 1 版 2001 年 2 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-900631-07-0

印 数: 0001~6000

定 价: 38.00 元

前 言

Photoshop 是目前市场上最流行的图像处理软件之一,在我国广泛应用于美术设计、彩色印刷、排版、摄影等诸多领域。近年来,随着全球互联网的迅速发展,越来越多的公司、单位和个人开始拥有 Web 站点,制作和处理 Web 图像与动画也成为一门新兴的行业。为了适应网络时代人们对图像处理软件的要求,Adobe 公司推出了最新版本的 Photoshop 6.0, Photoshop 6.0 进一步优化了工作界面,提高了软件的易学易用性,新增了多种绘图工具和图层样式,还捆绑了用于网页图像处理和网页动画制作的 ImageReady 3.0,利用它可以方便地优化和处理 Web 图像,制作用于网页的动画,创建图像地图并定义动态热区以及编辑和管理网页等。

为了帮助不同层次的用户学习和精通这一优秀的图像处理软件,康博创作室组织了一批多年从事 Photoshop 应用的专业美术设计人员,根据新版软件的特点,按照用户“看图—解图—学画图”的阅读模式,通过一些有代表性的创意实例来介绍 Photoshop 6.0 的绘图技巧和创意设计奥秘。

本书包括 18 章,每一章介绍一个或一组实例的制作过程。这些实例按照循序渐进的编排方式,分别涉及到绘图基础、色彩调整、文字特效、图像合成、图层与通道的运用、翻滚与网页动画效果等。对于每组实例,首先以图文并茂的方式给出了该组实例运用的主要技巧和创意思路,然后按照实例的制作过程详细解说了操作步骤,并给出了各种中间过程图及效果图。普通计算机用户可以按照本书的顺序逐章阅读并上机实践各种实例,从简单实用的图像设计技巧开始,在较短的时间内即可使自己的设计水平达到专业水准。专业平面设计人员可以直接阅读自己感兴趣的实例,体味其中蕴藏的创意和技巧,以便开拓和丰富自己的设计方法和设计思路。

本书配套光盘中包括全部实例的素材图、完成图以及重要的中间效果图。光盘中还带有各实例未合并图层的 Photoshop 格式的完成图,便于读者上机实践。

为了充分体现“看图—解图—学画图”的风格,本书采用了轻快、活泼的版式设计,对大量插图进行了精心拼贴、组合,操作步骤的解说文字力求通俗、精练。在涉及菜单操作时,书中以菜单命令表示,如“执行 Filter→Blur→Gaussian Blur 命令”。另外,Photoshop 6.0 的各种工具按钮的英文提示名称往往过长,而且较难理解,本书统一采用了较为通用的中文名称,在书后的附录中,给出了所有工具命令的中英文对照表和操作快捷键。

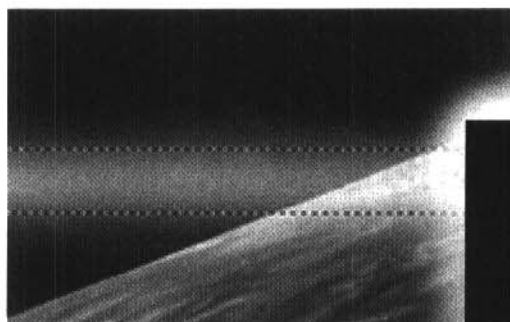
本书由康博创作室策划并编写,参加本书编写、制作和排版的人员有翟志强、孙全党、许书明、王军、李万红、于菲菲、刘继良、陈娜、梁玮等。在本书的编写过程中,我们还得到很多有关人士的帮助,在此一并表示衷心感谢。由于水平有限,本书难免会有不足之处,欢迎读者批评指正。

作 者

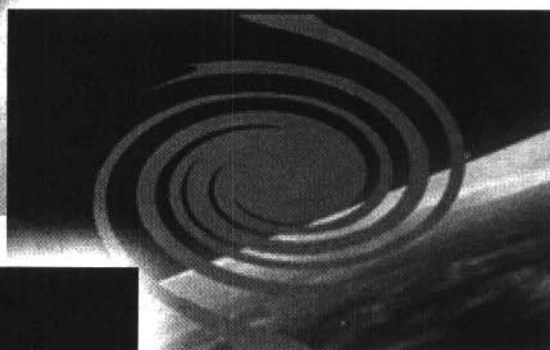
2000 年 10 月

第1章 自由的绘画

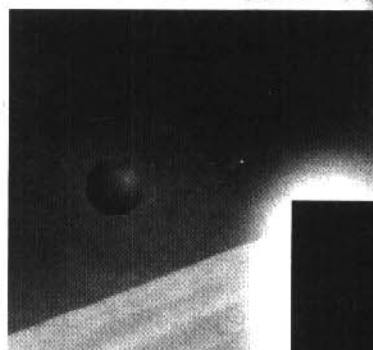
本章将练习创作一幅清晨宇宙的幻想图片，在其制作过程中主要应用 Photoshop 6.0 中一些最基本最常用的绘图工具，如钢笔工具、自由变换工具、矩形选区工具和椭圆选区工具等等，本章不仅可以使读者迅速掌握这些工具的使用方法和技巧，而且可以对一些常用的色彩调整工具和滤镜，以及简单的图层操作有一个初步了解。



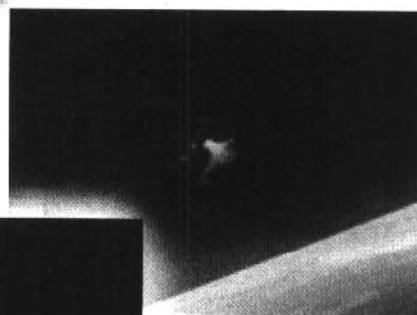
利用羽化选区制作大气层



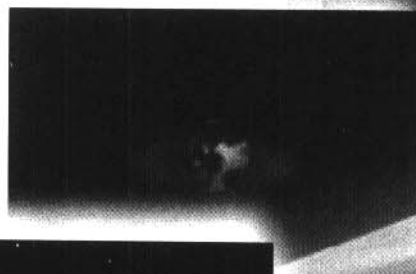
利用 Twirl 滤镜制作螺旋星云



利用渐变填充
工具绘制星球



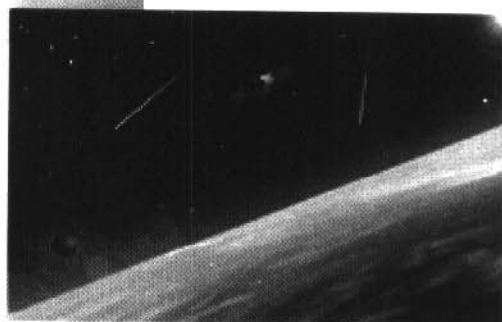
利用 Clouds 和 Lighting
Effects 滤镜绘制星球



利用椭圆选区
绘制环形星云



使用喷枪工具绘制星群



使用 Lens Flare 滤镜添加阳光

1.1 制作宇宙雏形

本节首先打开一幅天空图片,通过自由变换制作地球表面,再利用羽化矩形选区制作大气层,然后通过 Twirl 滤镜制作螺旋形星云,并使用渐变填充工具制作具有立体效果的星球。

1

打开一张天空图片,选择 **Select→All** 命令将图像全选,然后选择 **Edit→Copy** 命令对图像进行复制,效果如图 1-1 所示。



图 1-1 打开图片

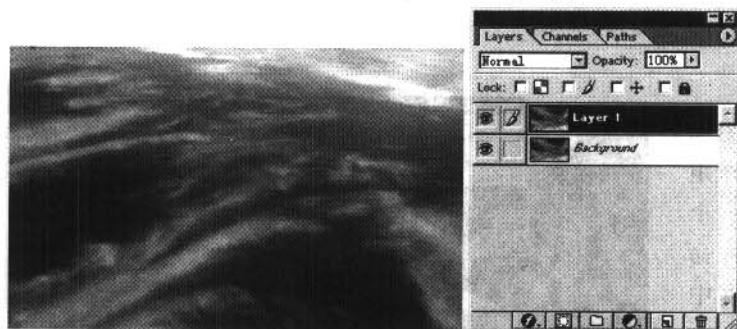


图 1-2 翻转图片

2

选择 **Edit→Paste** 命令将复制后的天空重新粘贴到图像中,生成 Layer 1,然后选择 **Edit→Transform→Flip Vertical** 命令将 Layer 1 垂直翻转,效果如图 1-2 所示。

3

选择 **Edit→Free Transform** 命令,在图像周围出现转换矩形框,先拖动其上方的节点将其压缩,再用鼠标拖动转换框将其旋转作为地球表面,调整后的效果如图 1-3 所示。

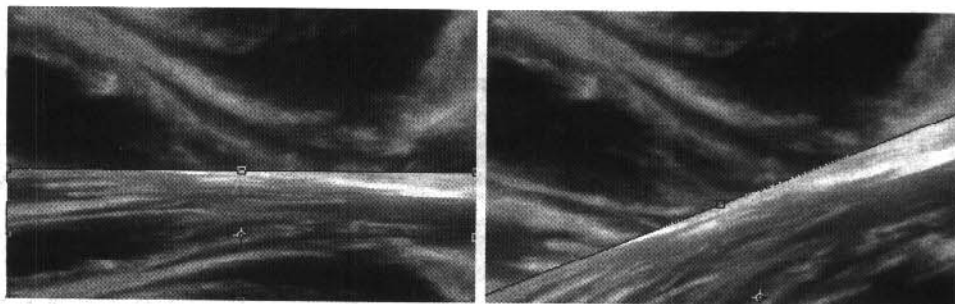


图 1-3 应用 Free Transform 命令调整 Layer 1

4

在 Layers 调板中单击 Background 图层使其作为可编辑图层,选择 Image→Adjust→Hue/Saturation 命令,在 Hue/Saturation 对话框中设置 Hue 为 0, Saturation 为 +100, Lightness 为 -75,效果如图 1-4 所示。

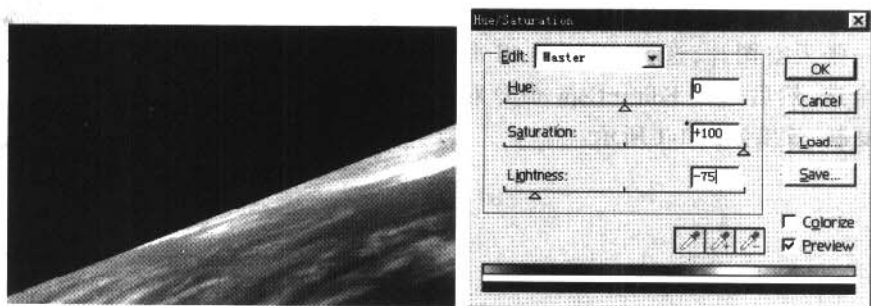


图 1-4 调整 Hue/Saturation

5

在 Layers 调板单击页面图标建立新图层 Layer 2,然后选择矩形选区工具在此图层上绘制一个矩形选区,选择 Select→Feather 命令,在 Feather Selection 对话框中设置 Feather 为 50 pixels,单击 OK 按钮对选区进行羽化,效果如图 1-5 所示。

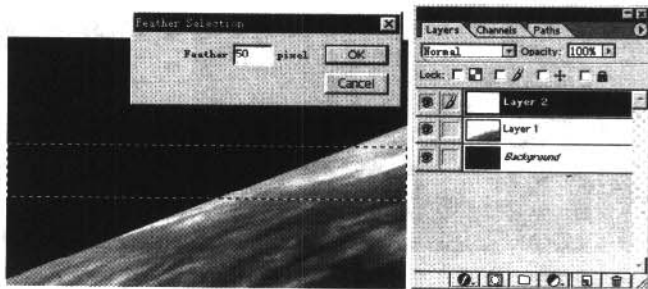


图 1-5 羽化选区

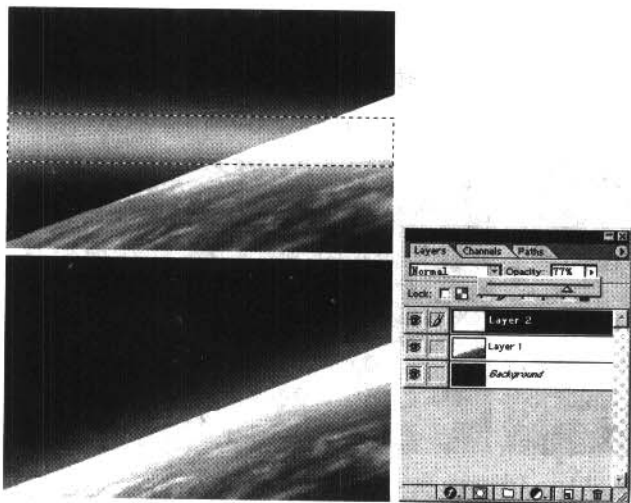


图 1-6 填充选区

6

确认背景色为白色,按下 Ctrl + Delete 键将选区填充为白色,由于选区是经过羽化的,所以在选区周围有模糊渐隐的效果,填充后选择 Edit→Free Transform 命令参照图 1-6 所示对其进行旋转,旋转后在 Layers 调板中调整 Layer 2 的透明度为 77%,完成大气层的制作。

7

在 Layers 调板单击页面图标建立新图层 Layer 3, 选择矩形选区工具在此图层上水平绘制一个矩形选区, 再按下 Shift 键绘制一个垂直矩形选区, 使两个矩形选区交叉为一个十字形选区, 然后在工具箱中选择吸管工具, 参照图 1-7 所示位置在图像上单击提取色样, 系统默认为前景色, 最后按下 Alt + Delete 键对选区进行填充。

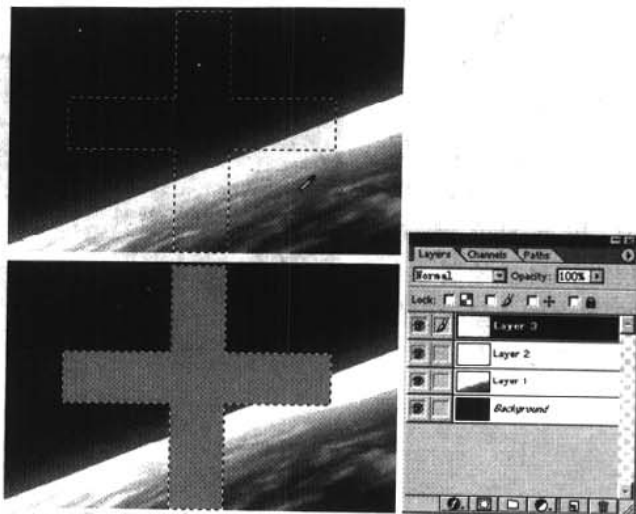


图 1-7 填充十字形选区

8

选择 Filter → Distort → Twirl 滤镜, 在 Twirl 对话框中设置 Angle 为 700, 然后单击 OK 按钮完成该滤镜操作, 使图像发生螺旋形扭曲以制作星云的锥形, 效果如图 1-8 所示。

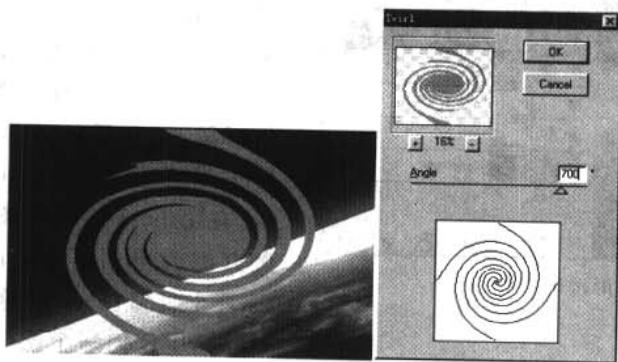


图 1-8 应用 Twirl 滤镜

9

选择 Edit → Free Transform 命令对 Layer 3 进行缩放调整, 调整后将其移动到图像的左下方, 然后选择 Filter → Blur → Gaussian Blur 滤镜, 在 Gaussian Blur 对话框中设置 Radius 为 50 pixels, 设置完成后单击 OK 按钮, 该滤镜操作使星云边缘羽化产生雾的效果, 最后将其透明度改为 60%。

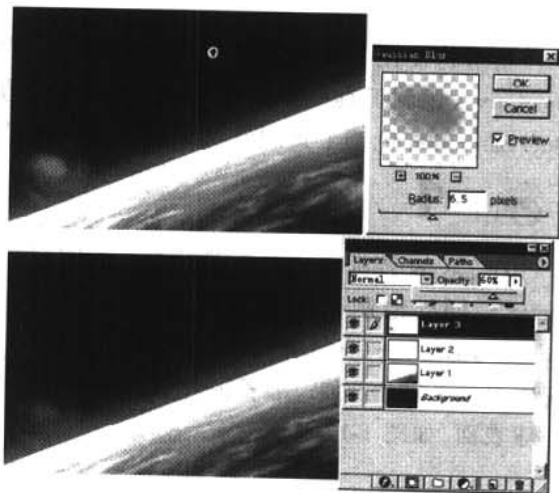


图 1-9 应用 Gaussian Blur 滤镜

10

在 Layers 调板单击页面图标建立新图层 Layer 4, 选择椭圆选区工具, 按下 Shift 键, 在图层 Layer 4 上绘制一个正圆, 准备制作星云中的星球, 如图 1-10 所示。



图 1-10 绘制正圆形选区

11

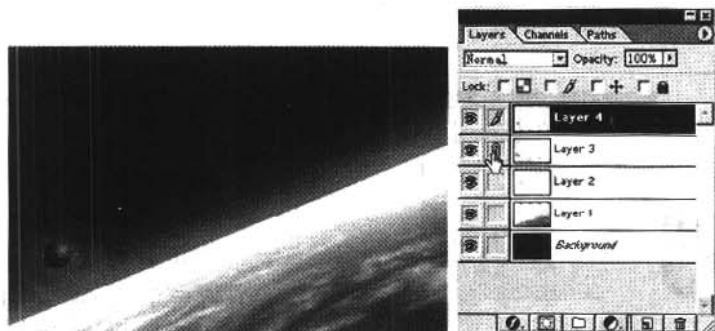


图 1-11 填充正圆形选区

确认前景色为步骤 7 中设置的浅蓝色, 背景色为黑色, 然后选择径向渐变填充工具在选区内单击并拖动, 对正圆选区进行渐变填充制作行星, 填充后的效果如图 1-11 所示。激活 Layers 调板, 在 Layer 3 的眼睛图标右侧方框内单击将 Layer 3 和 Layer 4 捆绑在一起, 这样在移动其中任何一个图层时两个图层将同时移动。

1.2 制作彩色星球

本节将使用 Clouds 滤镜、Lighting Effects 滤镜、Brightness/Contrast 色调工具和 Color BalanceCurves 色调工具制作具有凹凸效果的彩色星球, 然后使用椭圆选区、Gaussian Blur 滤镜和 Hue/Saturation 色调工具制作星球周围的环状星云。

1

在 Layers 调板单击页面图标建立新图层 Layer 5, 同样绘制一个正圆选区, 然后选择 Filter→Render→Clouds 滤镜对选区内的图像应用 Clouds 滤镜效果, 准备制作凹凸不平的星球表面, 如图 1-12 所示。

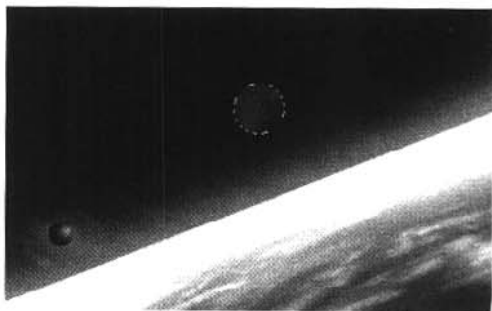


图 1-12 应用 Clouds 滤镜

2

选择 Image→Adjust→Brightness/Contrast 命令对选区内的图像进行亮度/对比度调整,在 Brightness/Contrast 对话框中设置 Brightness 为 +12, Contrast 为 +83,然后单击 OK 按钮完成调整,效果如图 1-13 所示。



图 1-13 调整 Brightness/Contrast

3

选择 Image→Adjust→Color Balance 命令,在 Color Balance 对话框中设置 Cyan 为 +100、Magenta 为 -35、Yellow 为 -60,然后单击 OK 按钮完成该操作,调整后的效果如图 1-14 所示。

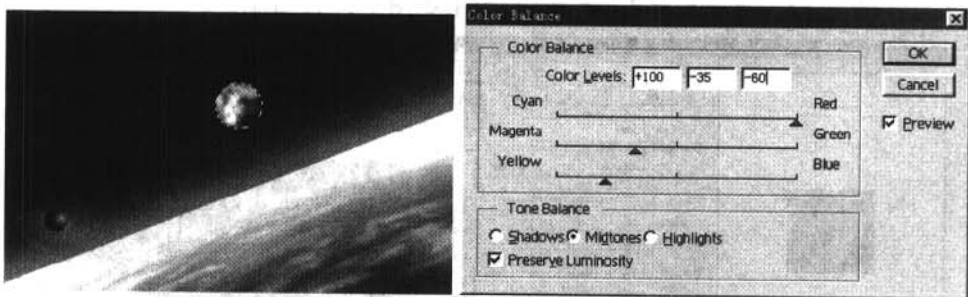


图 1-14 调整 Color Balance

4

选择 Image→Adjust→Curves 命令,参照图 1-15 所示,在 Curves 对话框调整色调曲线,调整后为该星球添加了不同的颜色。

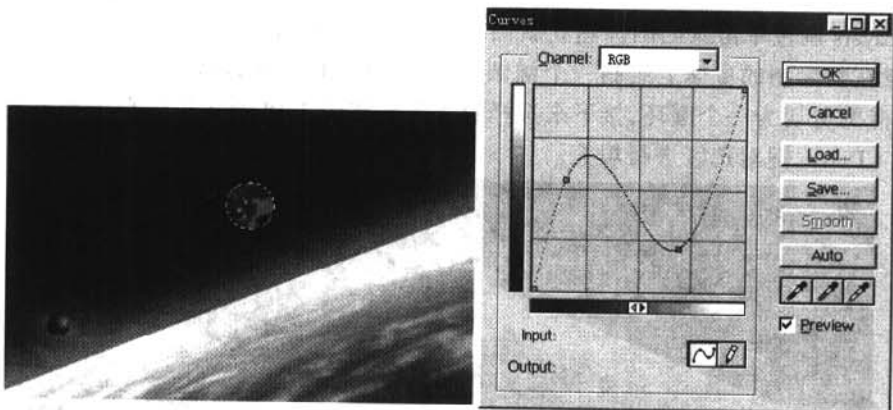


图 1-15 调整 Curves

5

为了使星球的立体感更强,再次选择 Image→Adjust→Brightness/Contrast 命令对星球的亮度/对比度进行调整,在 Brightness/Contrast 对话框中设置 Brightness 为 -50, Contrast 为 0,然后单击 OK 按钮完成调整,效果如图 1-16 所示。

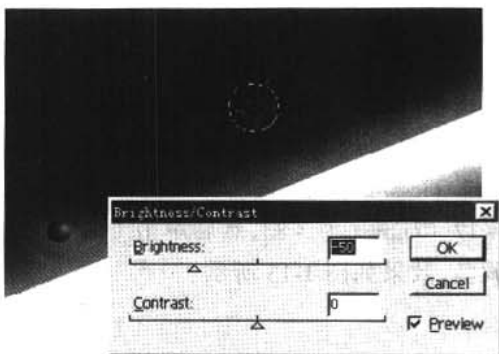


图 1-16 调整 Brightness/Contrast

6

选择 Filter→Render→Lighting Effects 滤镜,参照图 1-17 所示在 Lighting Effects 对话框中调整灯光照耀的方向,并分别设置 Light type 为 Omni, Intensity 为 34, Gloss 为 100, Exposure 为 18, Ambience 为 8,设置完成后单击 OK 按钮,效果如图 1-17 图所示。

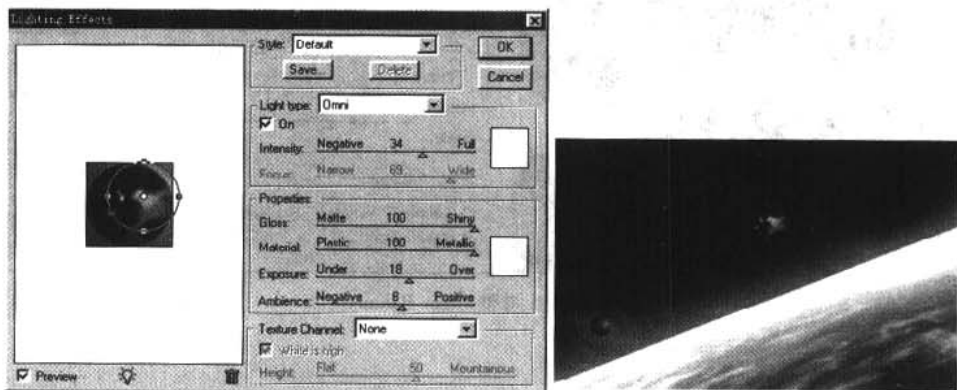


图 1-17 应用 Lighting Effects 滤镜

7

在 Layers 调板单击页面图标建立新图层 Layer 6,选择椭圆选区工具,参照图 1-18 左图所示位置在新绘制的星球上绘制一个椭圆,然后按下 Alt 键在该椭圆内绘制一个较小的椭圆,将原椭圆剪切为一个圆环,接下来选择吸管工具在图 1-18 所示位置单击提取色样,然后按下 Alt + Delete 键对选区进行填充。

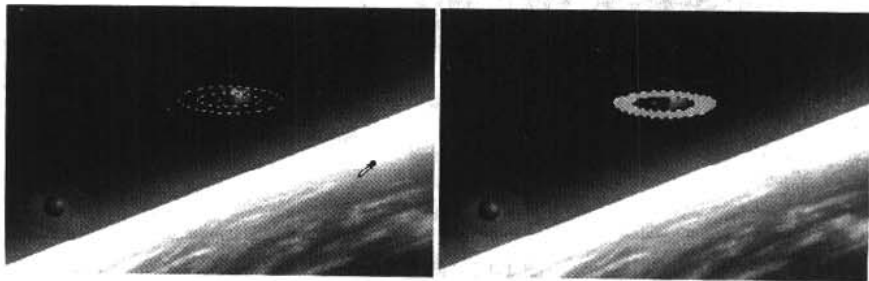


图 1-18 绘制新的星云

8

选择 Filter→Blur→Gaussian Blur 滤镜对新绘制的星云添加模糊效果,在 Gaussian Blur 对话框中设置 Radius 为 9 pixels,设置后单击 OK 按钮完成该操作,然后在 Layers 调板调整其透明度为 55%。

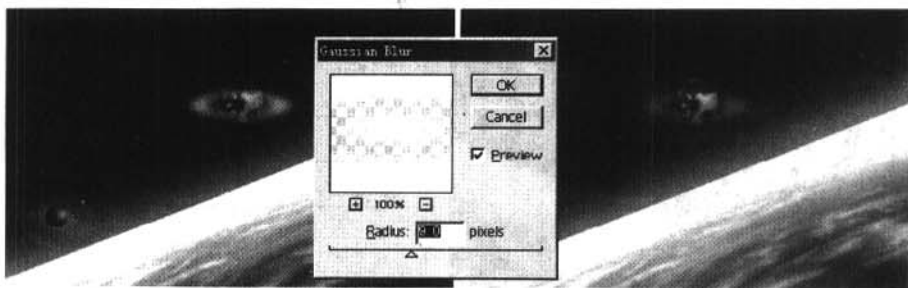


图 1-19 应用 Gaussian Blur 滤镜

9

激活 Layers 调板,按下 Ctrl 键并将鼠标移至图层 Layer 5 的缩览图上,这时鼠标指针会变成一个带有正方形的手形图标,如图 1-20 所示,单击缩览图会在图像中看到沿星球轮廓出现选区。

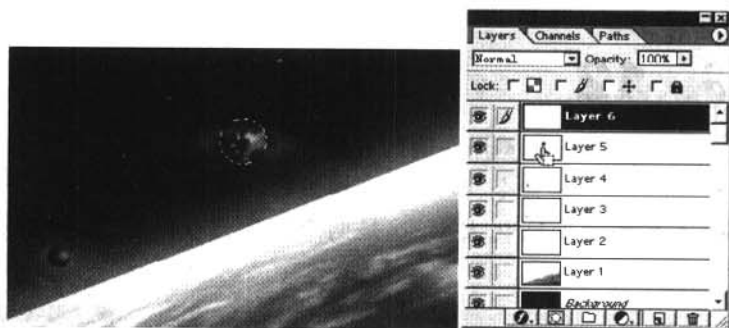


图 1-20 通过缩览图载入选区

10

选择多边形套索工具,按下 Alt 键沿选区的下半部分绘制选区,以便对正圆选区进行修剪,修剪后的效果如图 1-21 左图所示,然后按下 Delete 键将 Layer 6 中遮盖星球的部分星云删除,效果如图 1-21 右图所示。

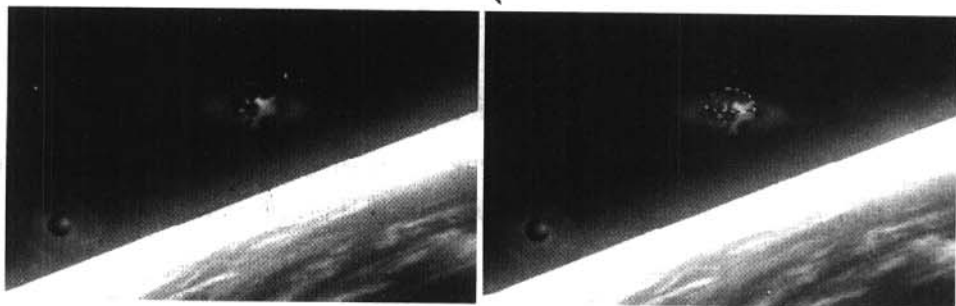


图 1-21 修改星云

11

选择 Image→Adjust→Hue/Saturation 命令对星云颜色进行调整,在 Hue/Saturation 对话框中设置 Hue 为 -55, Saturation 为 +30, Lightness 为 +30, 然后单击 OK 按钮完成该操作,效果如图 1-22 所示。

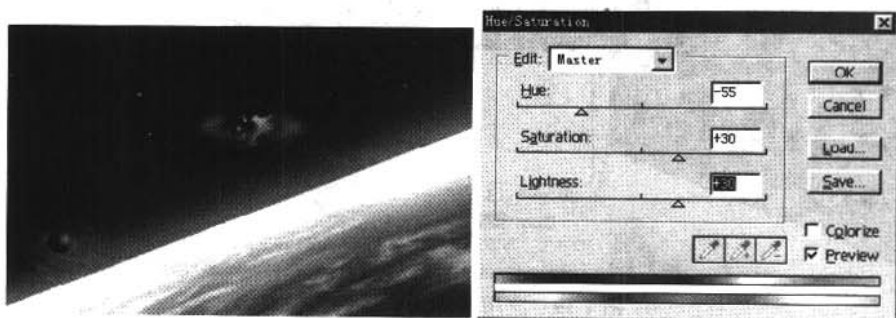


图 1-22 调整 Hue/Saturation

12

在 Layer 5 的缩览图左侧的方框内单击鼠标将 Layer 5 和 Layer 6 连接起来,然后选择 Edit→Free Transform 命令,按下 Shift 键按比例缩放 Layer 6 的大小,读者会看到 Layer 5 也随着 Layer 6 的缩放而变化大小,这是两个图层建立链接关系的原因,调整后的效果如图 1-23 所示。

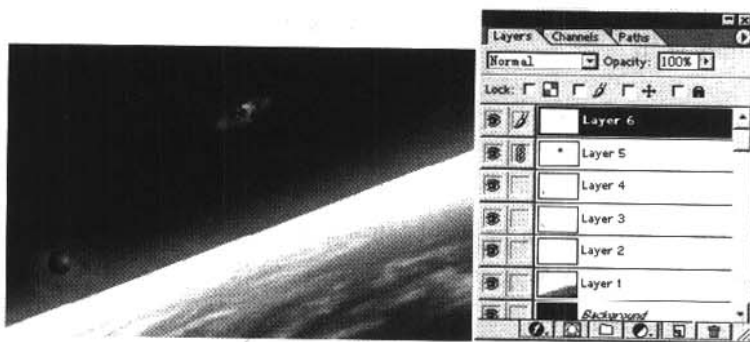


图 1-23 调整星球大小

1.3 制作宇宙的星空

本节首先使用喷枪工具结合钢笔工具创建比较真实的流星效果和星光灿烂的宇宙,然后使用 Lens Flare 滤镜为宇宙添加了耀眼的阳光,如同旭日初升的效果。

1

在 Layers 调板单击页面图标建立新图层 Layer 7, 然后选择钢笔工具参照图 1-24 所示在图像中从右向左先后单击两次绘制一条路径, 激活 Paths 调板会看到生成新路径 Work Path, 这时用鼠标在其上双击弹出 Save Path 对话框, 系统默认路径存储名称为 Path 1, 也可以任意输入一个新名称, 现在单击 OK 按钮将路径保存, 在 Paths 调板的 Work Path 变成了 Path 1。

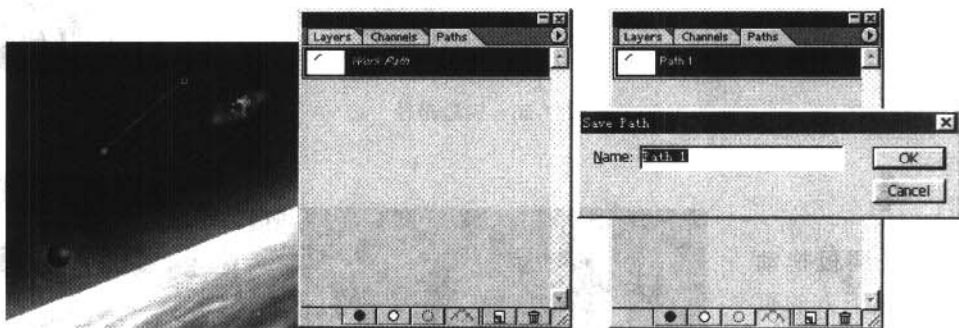


图 1-24 绘制并存储路径

2

确保前景色为白色, 在工具箱中选择喷枪工具, 打开笔刷列表, 在任意一个笔刷上单击鼠标右键, 从快捷菜单中选择 New Brush 命令, 弹出 New Brush 对话框, 设置 Diameter 为 4 pixels, Hardness 为 100%, 其他设置保持不变, 然后单击 OK 按钮完成设置, 这时会在笔刷列表底部出现新的笔刷, 选择它, 然后在 Airbrush 选区工具栏中设置 Pressure 为 100%, 在工具栏右端单击 Brush Dynamics 按钮, 打开 Brush Dynamics 调板, 设置 Size: Fade 为 150, Pressure: Fade 为 180, 如图 1-25 所示。

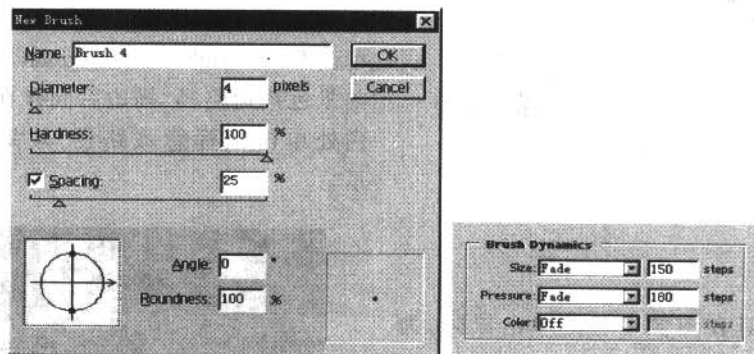


图 1-25 设置喷枪工具

3

在 Paths 调板下方单击 Stroke path with foreground color 按钮, 用前景色描边路径, 然后在 Paths 调板空白处单击鼠标隐藏路径, 描边后的效果如图 1-26 所示。

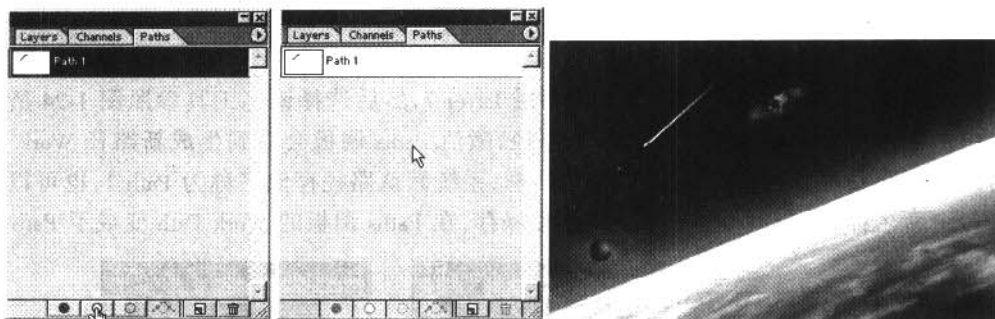


图 1-26 描边路径

4

在 Paths 调板拖动 Path 1 到调板下方的页面图标对其进行复制, 生成新的路径 Path 1 copy, 然后使用直接选择工具参照图 1-27 所示调整新路径的位置。

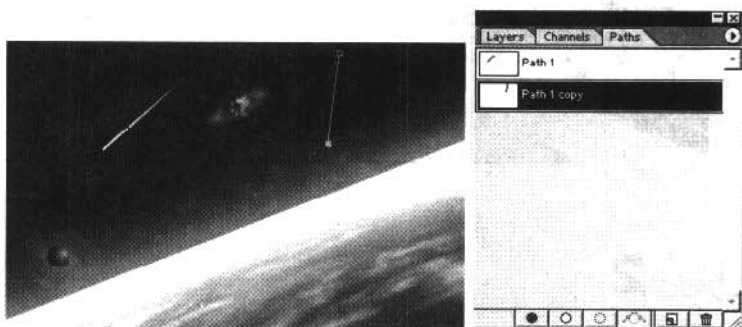


图 1-27 复制路径



图 1-28 描边新路径

5

选择喷枪工具, 在 Airbrush 选区工具栏中设置 Pressure 为 80%, Fade 为 150 steps, Fade to 为 Transparent, 然后在 Paths 调板下方单击 Stroke path with foreground color 图标, 用前景色描边路径, 描边后同样在 Paths 调板空白处单击鼠标隐藏路径, 效果如图 1-28 所示。

6

用喷枪工具在图像中各处单击鼠标, 为茫茫的宇宙增添一些星光, 效果如图 1-29 所示。



图 1-29 绘制星星

7

在 Layers 调板激活 Layer 2, 打开图层控制菜单, 选择 Merge Down 命令将 Layer 2 和 Layer 1 合并为一个图层 Layer 1, 再次选择 Merge Down 命令将 Layer 1 与 Background 图层合并到一起, 如图 1-30 所示。

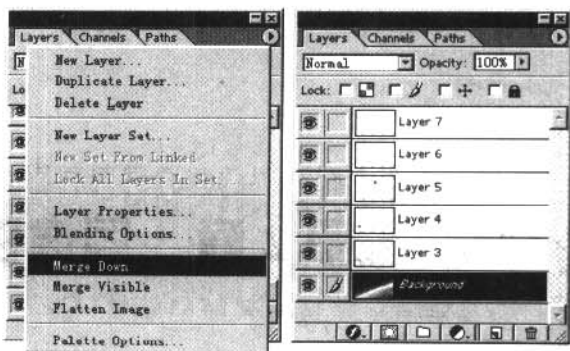


图 1-30 合并图层

8

选择 Filter → Render → Lens Flare 命令为图像添加一束耀眼的阳光, 在 Lens Flare 对话框中设置 Brightness 为 115%, Lens Type 为 50~300mm Zoom, 然后在 Flare Center 窗口的右上角单击鼠标确定光源位置, 最后单击 OK 按钮完成该操作, 效果如图 1-31 所示。

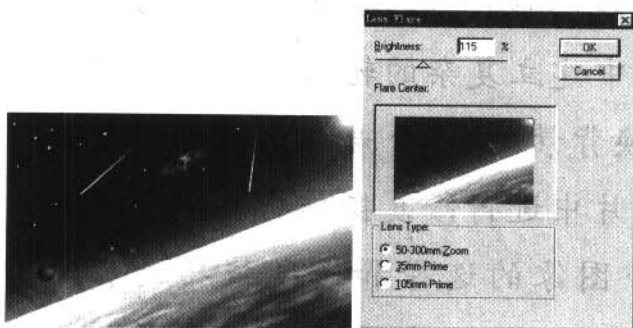


图 1-31 应用 Lens Flare 滤镜

9

在 Layers 调板, 打开图层控制菜单, 选择 Flatten Image 命令将所有图层合并为一个图层, 完成本练习的操作, 最后的效果如图 1-32 所示。

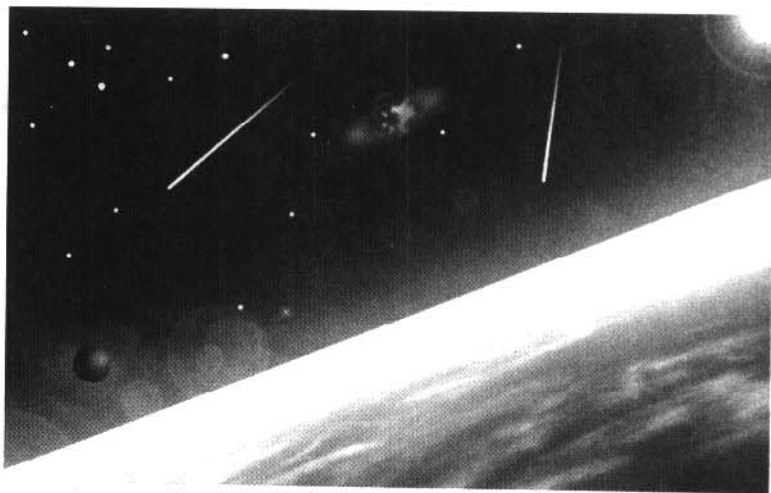


图 1-32 最后效果