



中文版

Photoshop 6.0

创意技法实例

翟志强
吴海滨 等编著



41



清华大学出版社
<http://www.tup-tsinghua.edu.cn>



中文版 Photoshop 6.0 创意技法实例

翟志强 吴海滨 等编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书通过众多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 中文版的使用技巧。全书共分 33 章,每章介绍一个实例的制作过程,这些实例的内容涉及到基本绘图、色彩调整、文字特效、图像合成、图层与通道的运用等,还包括了 Photoshop 6.0 中文版中新增的 Web 图像处理工具 ImageReady 3.0 制作的网页动画效果。

本书内容丰富、版式轻松、图例精美,是广大 Photoshop 爱好者提高图像处理技术的首选读物,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: 中文版 Photoshop 6.0 创意技法实例

作 者: 翟志强 吴海滨 等编著

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>

责任编辑: 杨海儿

印 刷 者: 清华大学印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 19.5 彩插: 8 字数: 462 千字

版 次: 2001 年 9 月第 1 版 2001 年 9 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-04779-0/TP·2829

印 数: 0001~6000

定 价: 32.00 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。在 Adobe 公司最新推出的 Photoshop 6.0 中文版中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,定义动态热区以及编辑和管理网页等,从而为传统图像设计师向网页图像设计师转变提供了强大的支持。

本书通过众多精彩实例详细介绍了 Photoshop 6.0 的功能。这些实例按照循序渐进的编排方式,分别涉及绘图基础、色彩调整、文字特效、图像合成、图层与通道的运用、翻滚与网页动画效果等内容。对于每组实例,首先介绍其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操作步骤,并给出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,体味其中蕴含的创意和技巧,以便开拓、丰富自己的设计方法和设计思路。

参加本书编写、制作和排版的人员除封面署名者外,还有于彦彩、方芳、魏勇、陈政、王峻飞、王鸣剑、崔雨风、张巍等。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

2001 年 7 月

第1章 杯中的玫瑰

本章主要通过创建玻璃杯的透明效果实例,向读者初步介绍通道和滤镜的使用方法。在实例中首先针对玻璃杯的透明部分制作通道,应用渐变填充工具对通道进行修改,使通道内的选区羽化,然后将该选区载入图像中,创建玻璃杯的透明效果。为了使杯中液体同样产生透明的感觉,应用多种滤镜对地面进行处理,再进行复制,粘贴到玻璃杯上,通过色调工具的调整使杯中液体产生折射的光感,最后插入一支玫瑰花,使得平静的画中充满了生机。



步骤1

打开两幅图片,一幅是砖铺的地面,一幅是玻璃杯,如图 1-1 所示。

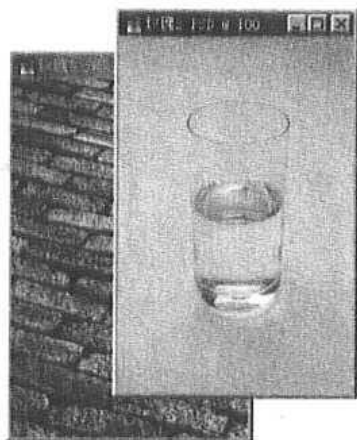


图 1-1 打开图片

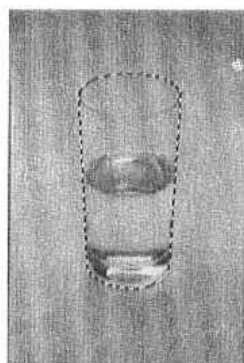


图 1-2 绘制选区



步骤3

选择“编辑”→“拷贝”命令对玻璃杯进行复制,然后单击地面图片,选择“编辑”→“粘贴”命令将玻璃杯粘贴到地面图片上,再选择“移动”工具调整玻璃杯的位置,完成后的效果如图 1-3 所示。

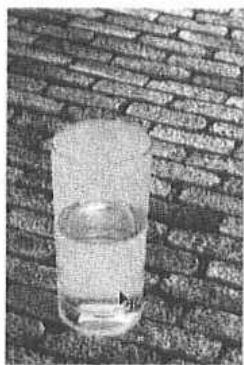


图 1-3 将玻璃杯粘贴到地面上



图 1-4 绘制选区



步骤4

在工具箱选择“多边形套索”工具,参照图 1-4 所示,沿玻璃杯口边缘绘制选区。

步骤5

打开通道调板,在其下方的将选区存储为通道按钮上单击,建立 Alpha 1 通道并将沿杯口绘制的选区存储在 Alpha 1 中,如图 1-5 所示。

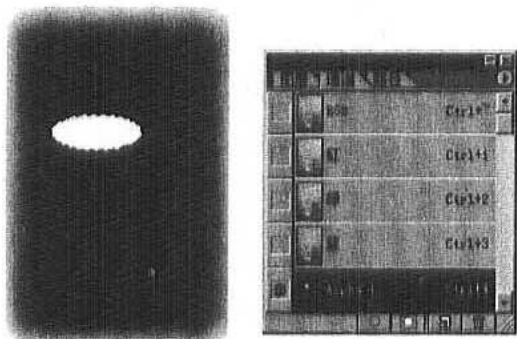


图 1-5 建立 Alpha 1 通道

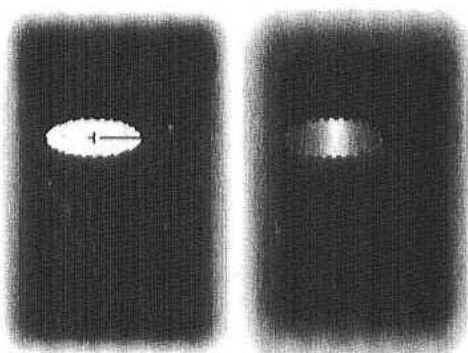


图 1-6 对称渐变填充

步骤6

在工具箱下方单击切换前景色和背景色图标,使前景色和背景色恢复为白色和黑色,在“背景色”取样框中单击,在弹出的“拾色器”对话框中设置颜色为 C:0, M:0, Y:0, K:80, 然后单击“好”按钮,完成颜色设置,然后在工具箱中选择“渐变”工具,在屏幕顶部的工具属性栏中单击“对称渐变”按钮,然后在通道调板单击 Alpha 1,在其选区中心部分单击并向外拖动,对其进行对称渐变填充,填充后的效果如图 1-6 所示。

步骤7

在通道调板下方单击将通道作为选区载入按钮,将选区载入修改后的 Alpha 1 中,如图 1-7 所示。

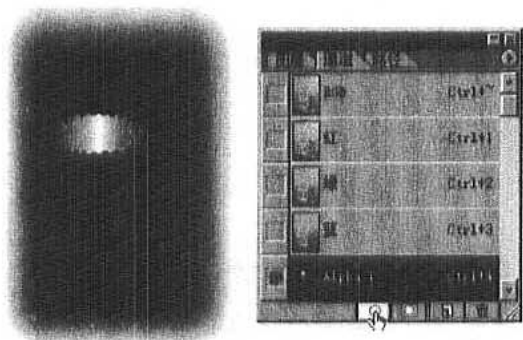


图 1-7 载入选区

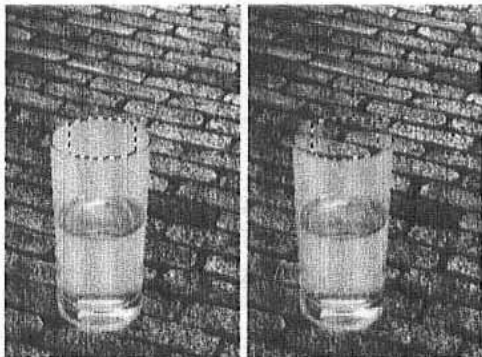


图 1-8 删除选区内图像

步骤8

打开图层调板,在图层 1 上单击,使其成为可编辑图层,在图像中可以看到刚载入的选区,然后按 Delete 键,将选区内的图像删除,使杯口部分透明,如图 1-8 所示。



步骤9

在工具箱中选择“多边形套索”工具,参照图 1-9 所示在杯口下方绘制不规则选区,然后在通道调板下方单击将选区存储为通道按钮,建立新通道 Alpha 2。

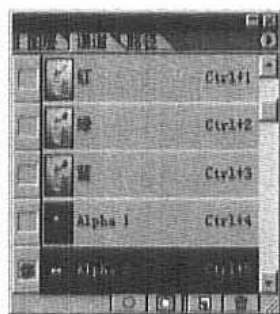
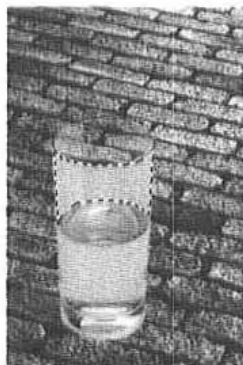


图 1-9 建立 Alpha 2

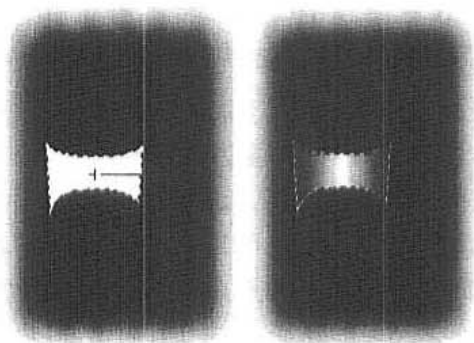


图 1-10 修改 Alpha 2



步骤10

再次使用“对称渐变”工具在 Alpha 2 选区中心单击并向外拖动,对其进行对称渐变填充,填充后的效果如图 1-10 所示。



步骤11

打开通道调板,在其下方的将通道作为选区载入按钮上单击,将选区载入 Alpha 2,如图 1-11 所示。



图 1-11 载入 Alpha 2 的选区

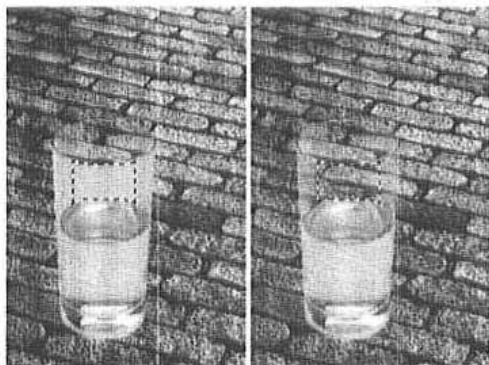


图 1-12 使杯壁透明



步骤12

打开图层调板,激活图层 1,按下 Delete 键将选区内图像删除,使杯壁透明,效果如图 1-12 所示。

步骤13

在工具箱中选择“多边形套索”工具,参照图 1-13 所示沿液面边缘绘制选区,然后在图层调板单击图层 1 前方的眼睛图标使玻璃杯隐藏。隐藏玻璃杯后,单击背景图层,使地面成为可编辑图层。



图 1-13 绘制选区

步骤14

选择“滤镜”→“扭曲”→“旋转扭曲”命令,在“旋转扭曲”对话框中设置角度为 180,然后单击“好”按钮完成该操作,完成后的效果如图 1-14 所示。

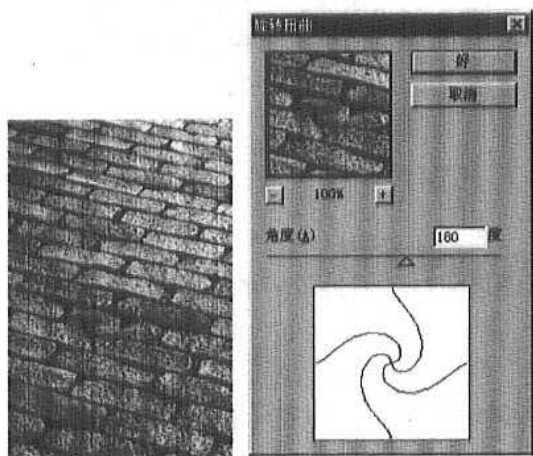


图 1-14 应用“旋转扭曲”滤镜

步骤15

选择“滤镜”→“扭曲”→“波纹”命令,在“波纹”滤镜对话框中设置数量为 600,大小为“中”。然后单击“好”按钮完成该操作,完成后的效果如图 1-15 所示。

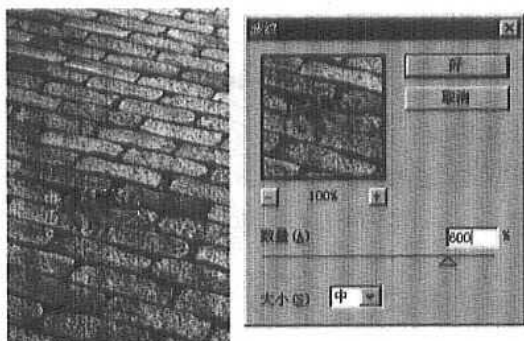


图 1-15 应用“波纹”滤镜

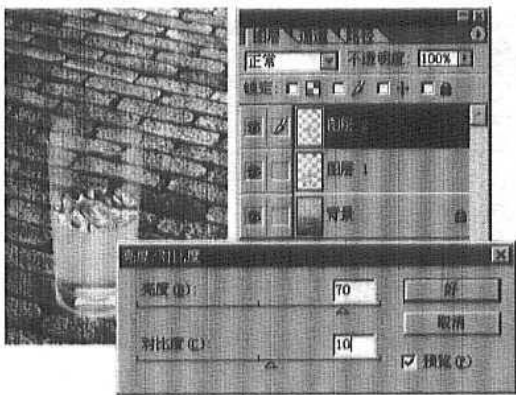


图 1-16 调整亮度/对比度

步骤16

选择“编辑”→“拷贝”命令,对选区内的图像进行复制,在图层调板单击图层 1,使玻璃杯可见,然后选择“编辑”→“粘贴”命令将复制内容粘贴到玻璃杯上,自动生成图层 2,然后选择“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令,在“亮度/对比度”对话框中设置亮度为 70,对比度为 10,完成后的效果如图 1-16 所示。

步骤17

在工具箱中选择多边形套索工具,参照图 1-17 左图所示沿杯内液体高度轮廓绘制选区,然后在图层调板单击图层 1 前方的眼睛图标,将玻璃杯隐藏,如图 1-17 右图所示。

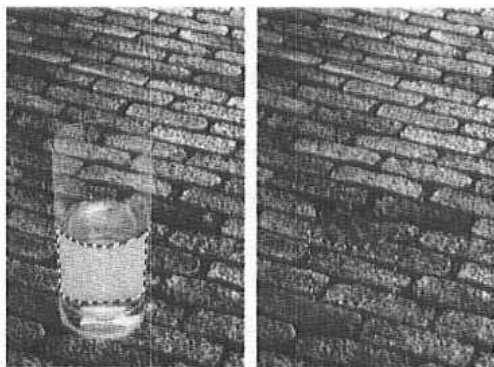


图 1-17 绘制选区

步骤18

在图层调板单击背景图层使其成为可编辑图层,选择“滤镜”→“扭曲”→“球面化”命令,在“球面化”对话框中设置模式为“水平优先”,数量为-100,然后单击“好”按钮完成该滤镜操作,完成后的效果如图 1-18 所示。

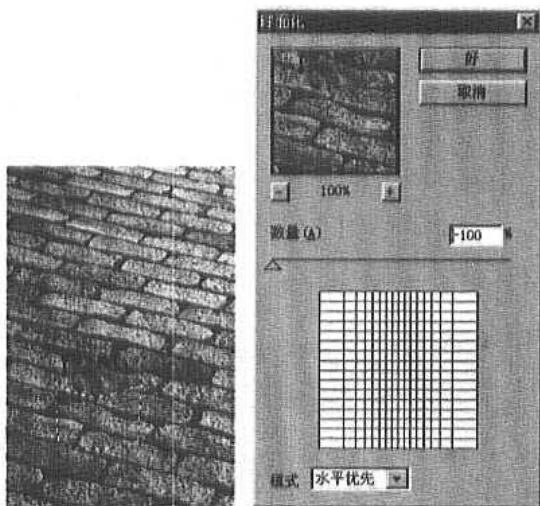


图 1-18 应用“球面化”滤镜

步骤19

选择“滤镜”→“扭曲”→“海洋波纹”滤镜,在“海洋波纹”对话框中设置波纹大小为 15,波纹幅度为 10,然后单击“好”按钮完成滤镜操作,完成后的效果如图 1-19 所示。

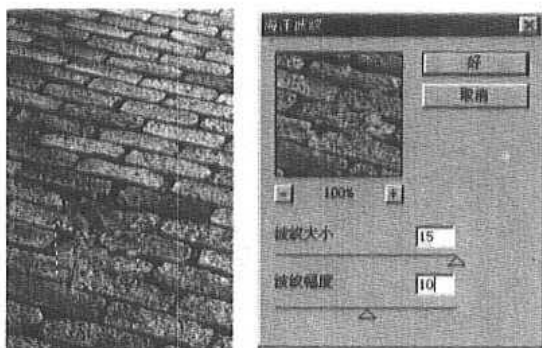


图 1-19 应用“海洋波纹”滤镜

步骤20

复制选区内的图像,激活图层 1,将复制的图像粘贴到图像中,生成图层 3,选择“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令,在“亮度/对比度”对话框中设置亮度为 30,对比度为 -20,然后单击“好”按钮完成调整,效果如图 1-20 所示。

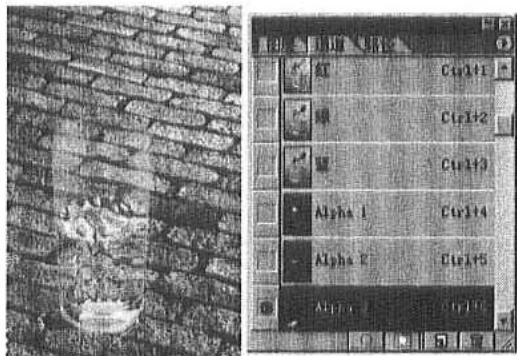


图 1-21 存储选区

步骤22

在工具箱中选择“渐变”工具,在屏幕顶部的工具属性栏中单击“线性渐变”按钮,设置其为直线渐变,确定前景色为白色,背景色为黑色,然后在 Alpha 3 的选区内单击并向左下角拖动,进行直线渐变填充,完成后的效果如图 1-22 所示。

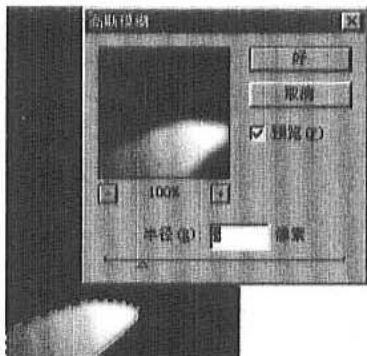


图 1-23 应用“高斯模糊”滤镜



图 1-20 调整亮度/对比度

步骤21

在工具箱中选择“多边形套索”工具,在杯子左下方绘制杯影形状的选区,然后在通道调板下方单击将选区存储为通道按钮,将杯影选区存储在 Alpha 3 中,如图 1-21 所示。

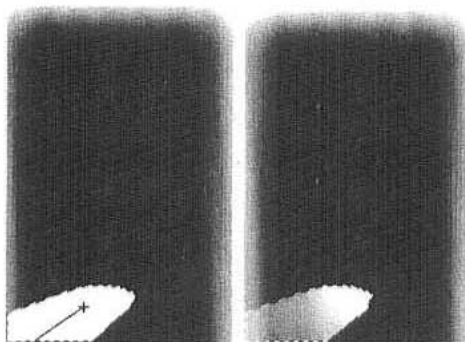


图 1-22 直线渐变填充

步骤23

选择“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”命令,在“高斯模糊”对话框中设置半径为 3,然后单击“好”按钮完成该操作,效果如图 1-23 所示。

步骤24

在通道调板下方单击将通道作为选区载入按钮,将选区载入 Alpha 3,效果如图 1-24 所示。

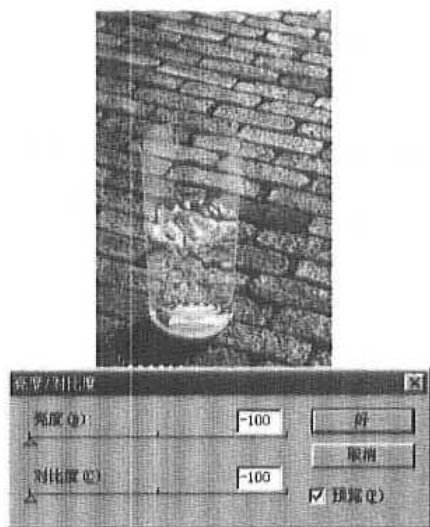


图 1-25 为杯子添加影子

步骤26

在工具箱选择“矩形选区”工具,在图像上方绘制矩形选区,然后执行“选择”→“羽化”命令,在“羽化选区”对话框中设置羽化半径为 30,如图 1-26 所示。

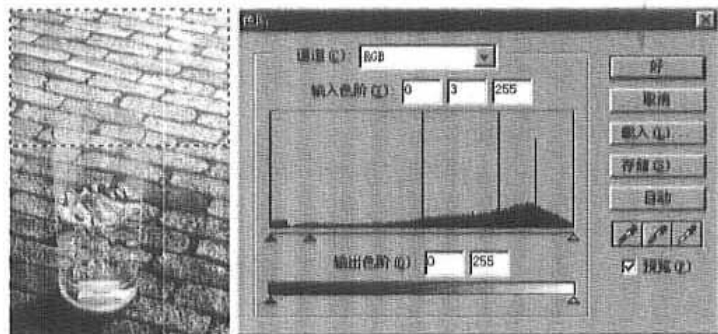


图 1-27 调整色阶



图 1-24 将选区载入 Alpha 3 通道

步骤25

在图层调板中单击图层使其成为可编辑图层,在图像中可以看到刚载入的 Alpha 3 选区,然后选择“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令,在“亮度/对比度”对话框中设置亮度为 -100,对比度为 -100,然后单击“好”按钮完成调整,完成后杯子出现了生动的阴影,如图 1-25 所示。



图 1-26 绘制矩形选区

步骤27

选择“图像”→“调整”→“色阶”命令,在“色阶”对话框中设置输入色阶分别为 0,3,255,然后单击“好”按钮完成调整,调整后的效果如图 1-27 所示。

步骤28

打开一张玫瑰图片,在工具箱中选择“多边形套索”工具,沿玫瑰花轮廓绘制选区,然后选择“编辑”→“拷贝”命令对玫瑰进行复制,如图 1-28 所示。

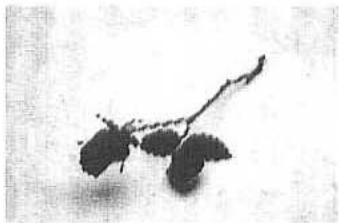


图 1-28 复制“玫瑰”

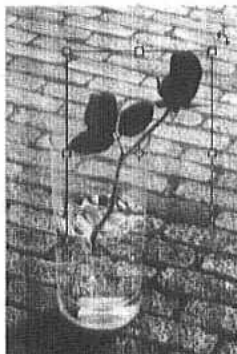


图 1-29 调整玫瑰方向

步骤30

选择“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令,在“亮度/对比度”对话框中设置亮度为 30,对比度为 0,然后单击“好”按钮完成调整,效果如图 1-30 所示。

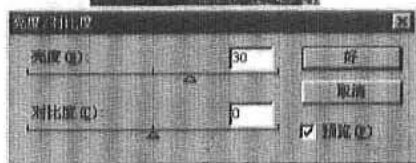
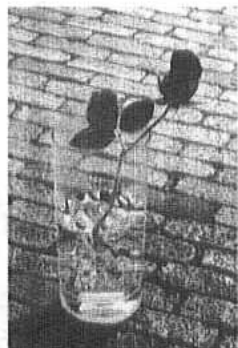


图 1-30 调整亮度/对比度

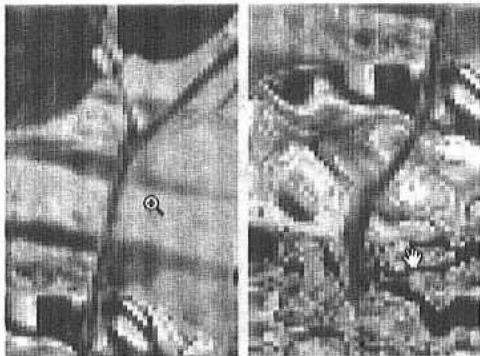


图 1-31 调整视图

步骤29

激活地面图像,选择“编辑”→“粘贴”命令,将玫瑰粘贴到图像中生成图层 4,然后选择“编辑”→“自由变换”命令,在玫瑰四周出现带有节点的矩形框,将鼠标移动到此矩形框角上时会变成双向箭头,这时可旋转玫瑰的方向,如图 1-29 所示完成调整后按下 Enter 键确定调整,该矩形框随之消失。

步骤31

在工具箱中选择“缩放”工具,在图像上拖动放大图像,然后选择“抓手”工具拖动放大后的图像,以便能看到玫瑰花枝插入液体中的部分,效果如图 1-31 所示。

步骤32

选择“多边形套索”工具,在液面和花枝入水处之间绘制不规则选区,然后选择“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令,在“亮度/对比度”对话框中设置亮度为-30,对比度为-100,调整后单击“好”按钮,效果如图1-32所示。

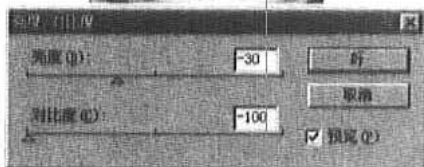


图 1-32 调整亮度/对比度

步骤33

选择“多边形套索”工具,在花枝插入液面下方部分绘制不规则选区,然后选择“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令,在“亮度/对比度”对话框中设置亮度为-100,对比度为0,调整后单击“好”按钮,效果如图1-33所示。

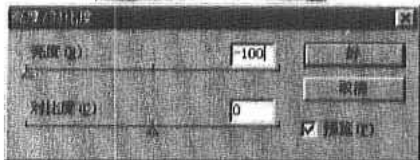


图 1-33 调整亮度/对比度

步骤34

选择“视图”→“实际像素”命令恢复视图大小,查看整体效果,如图1-34所示,读者可能会觉得杯子的真实感不强,下面的操作对真实感会有所提高。

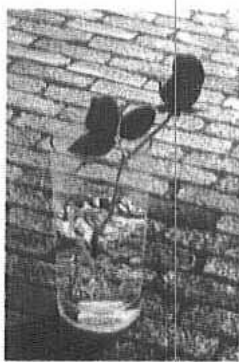


图 1-34 察看整体效果

步骤35

再次放大视图,并将图层 2 至图层 4 隐藏,然后在工具箱中选择“多边形套索”工具,参照图 1-35 所示沿杯子整体轮廓绘制不规则选区。打开图层调板,在其下方单击创建新图层按钮,建立新图层图层 5。

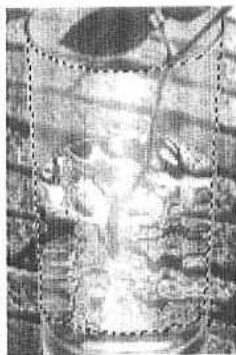


图 1-36 使用“喷枪”工具

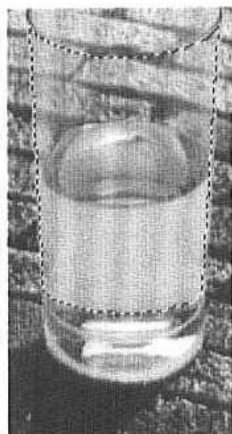


图 1-35 绘制不规则选区

步骤36

首先设置前景色为白色,在工具箱中选择“喷枪”工具,在屏幕顶部的工具属性栏设置笔刷为 45 号,然后在选区中间从上至下按动鼠标,如图 1-36 所示,在图层 5 上喷涂玻璃杯的高光。

步骤37

根据喷涂颜色的浓度和厚度,在图层调板的右上方对不透明度进行调整,如图 1-37 所示调整为 60%,使图层 5 变得透明,从而使高光变得更加自然。



图 1-38 最后效果

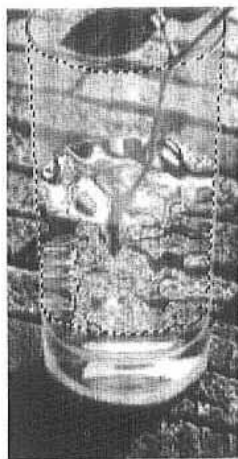


图 1-37 调整透明度

步骤38

再次选择“视图”→“实际像素”命令,恢复视图大小,观看整体效果,图 1-38 为本章实例的最后完成效果。

第2章 湖 面

本章将绘制一幅湖面倒影风景实例,其中综合运用了图像合成、图像修复、色彩调整等技巧,以及选区工具、仿制图章工具、羽化命令、变形命令等。在湖面倒影的制作时有两个滤镜起到了关键作用:扭曲滤镜可以使古建筑等倒影产生随湖面波纹的变形;水波滤镜可以创建湖面的涟漪效果。

步骤1

启动 Photoshop 6.0 中文版,新建一个宽为 12.7 厘米,高为 12.7 厘米,分辨率为 315 像素/厘米,模式为 RGB 颜色,内容为白色的文档,然后打开一张古建筑图片,将其复制到新文档中,如图 2-1 所示。

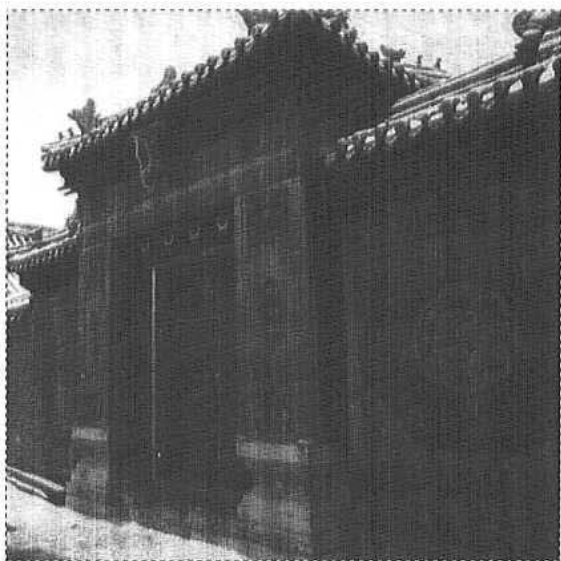


图 2-1 新建文档并粘贴图片

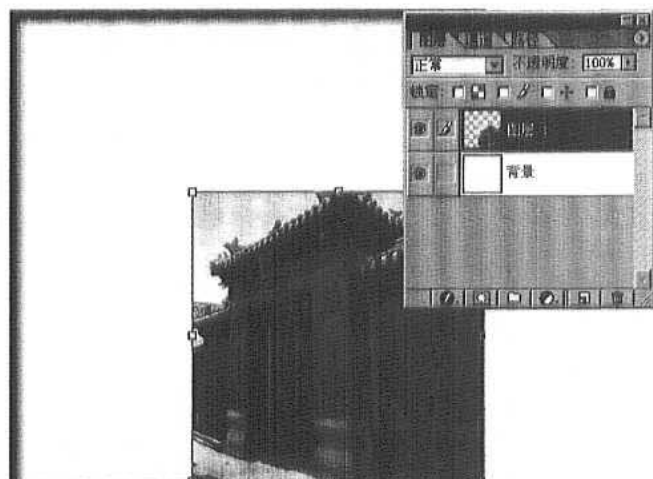


图 2-2 调整图片大小

步骤2

激活原文件,选择“编辑”→“自由变换”命令,按下 Shift 键用鼠标通过矩形转换框按比例调整图片大小,调整后按 Enter 键确认,如图 2-2 所示。

步骤3

再打开一张古栏杆图片,对图像进行复制,并将古栏杆图片粘贴到原文件中,生成新图层图层 2,然后选择“编辑”→“自由变换”命令,按比例调整图片大小,调整后的效果如图 2-3 所示。

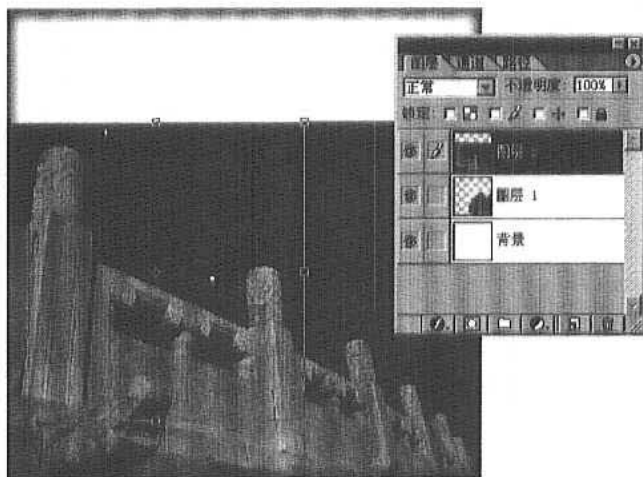


图 2-3 粘贴新图片