

实战精通 Photoshop CS2

〔韩〕崔西龙 著
何秀丽 译

设计源于构思，构思通过Photoshop来实现！
掌握Photoshop CS2技巧，提升设计实践能力！

CD-ROM 附光盘



案例源文件
PSD分层图
精美素材图



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

案例精通

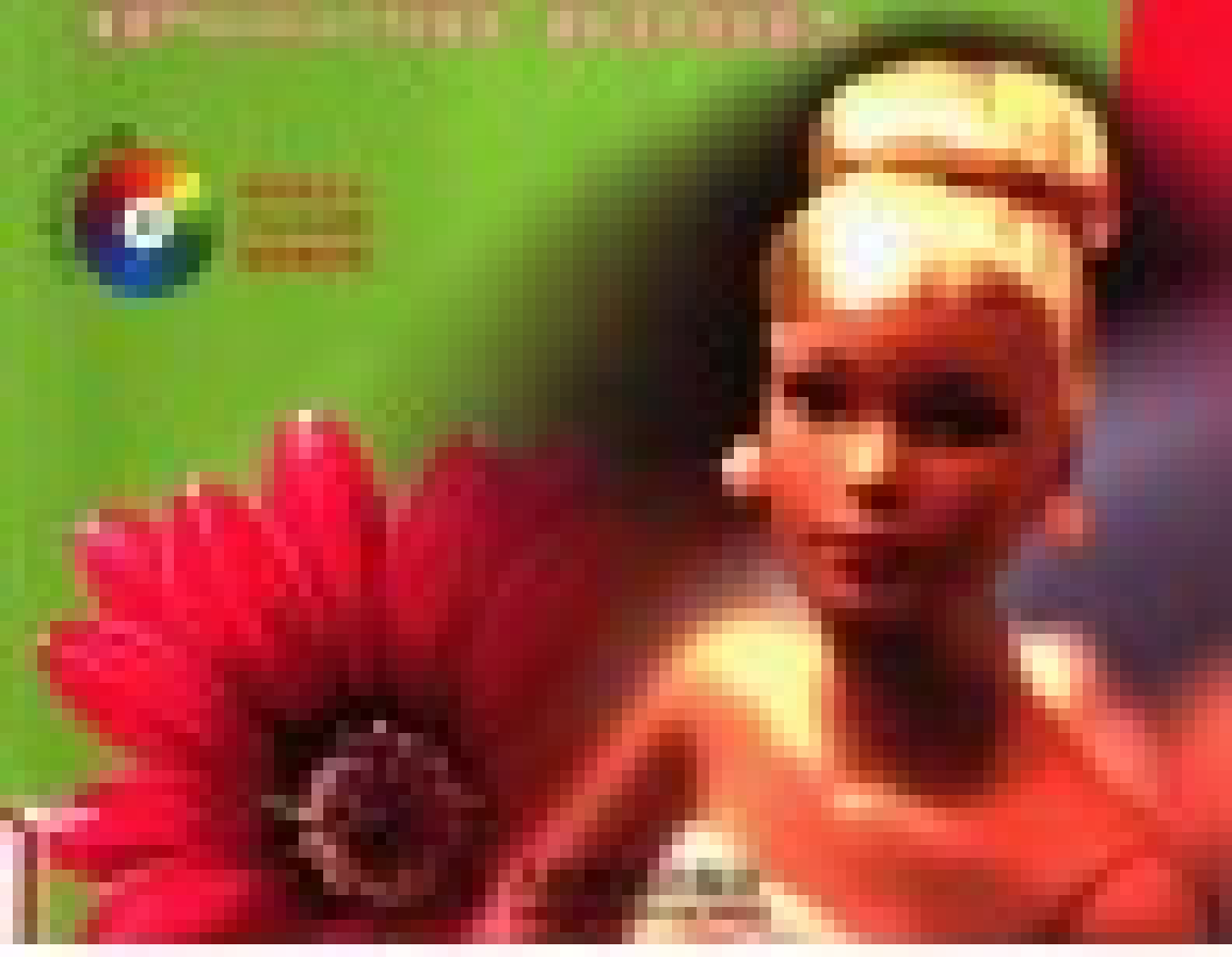
Photoshop CS2

第2版

中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材

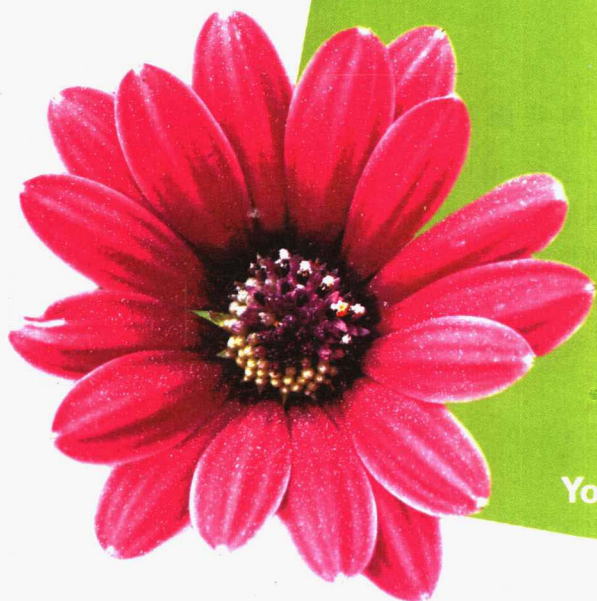


中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材



实战精通 Photoshop CS2

〔韩〕崔西龙 著
何秀丽 译



YoungJin.com Y.

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

实战精通Photoshop CS2/(韩)崔西龙著;何秀丽译. —北京:人民邮电出版社, 2007.7
ISBN 978-7-115-16131-4

I. 实… II. ①崔… ②何… III. 图形软件, Photoshop CS2 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第057452号

版 权 声 明

Copyright © 2006 by Youngjin.com

First published by Youngjin.com, Seoul, Korea.

All right reserved.

本书中文简体字版由韩国 Youngjin 出版公司授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可,对本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有, 侵权必究。

内 容 提 要

本书全面讲解Photoshop在设计中的应用,包括字体设计、纹理设计、招贴设计和特效设计等。书中案例均来自韩国一线设计师之手,无论是简单的实例还是复杂的作品,都是精炼的实用例子。书中从多个主题介绍如何进行由无到有的创作设计,侧重介绍解决实际问题的方法和技巧。读者可利用随书光盘中提供的案例源文件及精美素材进行实战演练,从而掌握高效使用Photoshop的诀窍,为创作提速。

本书适合广大初、中级用户使用,也可供平面设计、电脑美术设计人员参考,同时可作为大中专院校相关专业的培训教材。

实战精通 Photoshop CS2

- ◆ 著 [韩] 崔西龙
译 何秀丽
责任编辑 王 琳
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京天时彩印有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 19.5
字数: 480千字
印数: 1—5 000册
- 2007年7月第1版
2007年7月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2006-7041 号

ISBN 978-7-115-16131-4/TP

定价: 55.00元(附光盘)

读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

前言

设计源于构思，但将构思商品化则必须经历各种过程或方法。在当今数字时代，很多设计者正在使用Photoshop这种设计工具，来实现他们的设想。

Photoshop是将构思实践化的便利工具之一。因此灵活掌握Photoshop的技术对提高设计者的能力大有裨益。本书的目的旨在让立志成为设计者的学生或者刚刚步入职场的设计新手快速地适应具体业务。

本书从对分辨率和颜色的基本理解出发，介绍了印刷设计和网页设计的技巧。同时通过文字设计、纹理设计和实际设计的作品等综合范例，生动活泼地介绍了实际操作的方法和技巧。

书中第1章主要介绍使用Photoshop时必须掌握的核心内容。即便是初学者，只要熟悉了第1章的内容，就能顺利地学习第2章。第2章主要介绍实际业务中最常用的文字设计。第3章主要介绍设计中经常用到的纹理设计。第4章由一些综合范例构成，主要目的是为了在实践中巩固前面所学的知识，读者还可以参考阶段和难易度。

作者在多年实际经验的基础上编写了本书，希望能给Photoshop水平较低的初学者或者渴望学习多种Photoshop设计技巧的人提供一定的帮助。

在本书的编写过程中，得到了韩国YoungJin.com公司IT企划小组的全体成员、同事和朋友的帮助。尤其是给本书制作范例的金惠京女士，她为本书的问世倾注了大量心血。在此向各位表示衷心感谢。

01 Chapter

Photoshop基础入门

1

01 Lesson

Photoshop中处理图像的种类和分辨率	2
step.01 图像的种类	2
step.02 分辨率	3
step.03 颜色的三原色	5
step.04 色彩的三要素	5
step.05 颜色模式（图像模式）	6
step.06 调整图像的大小和分辨率	10

02 Lesson

熟悉Photoshop——界面构成、工具箱和面板功能	13
step.01 Photoshop的界面构成	13
step.02 工具箱	14
step.03 下拉菜单	17
step.04 快捷菜单	18

03 Lesson

打开和保存文件的方法以及调整界面	19
step.01 打开文件	19
step.02 保存文件	20
step.03 根据操作情况适当调整浏览画面的比例	22

04 Lesson

随心所欲地处理图像——指定、复制、移动以及取消选区	25
step.01 选择图像范围的多种方法	25
step.02 复制已选择图像区域的方法	31
step.03 图形工具和路径	32
step.04 对图像进行变形和删除不需要的部分	41

05 Lesson

选择颜色、绘画工具、文字和路径	43
step.01 对整体或者部分进行颜色填充	43
step.02 输入文字的方法	51

06 Lesson

Photoshop的核心——图层	56
step.01 何谓图层	56
step.02 图层面板	57
Step.03 图层的混合模式	62

step.04 图层蒙版	65
--------------	----

07 Lesson

成为Photoshop高手的途径——通道	68
----------------------	----

step.01 何谓通道	68
--------------	----

step.02 如同Photoshop高手一样101%应用通道	70
---------------------------------	----

08 Lesson

通过修正颜色来自由表现颜色	74
---------------	----

step.01 利用图形和曲线来修正颜色	74
----------------------	----

step.02 调节颜色浓度的颜色修正	77
---------------------	----

02 Chapter

使初级设计者更上一层楼的文字设计	83
------------------	----



01 Lesson

创建适合漫画的有趣文字	84
-------------	----

step.01 创建渐变文字	84
----------------	----

step.02 创建边框效果文字	86
------------------	----

step.03 创建具有强烈阴影效果的文字	87
-----------------------	----



02 Lesson

创建悬浮空中的玻璃文字	89
-------------	----

step.01 创建倾斜文字	89
----------------	----

step.02 创建透明玻璃质感的文字	90
---------------------	----



03 Lesson

创建适合冷清氛围的摇晃文字	94
---------------	----

step.01 渲染冷清背景	94
----------------	----

step.02 创建晃动的文字	96
-----------------	----

step.03 弯曲文字	99
--------------	----



04 Lesson

创建悬浮空中的宝石文字	101
-------------	-----

step.01 创建宝石文字的颜色	101
-------------------	-----

step.02 创建鹅卵石形状的宝石	102
--------------------	-----

step.03 强调镶嵌在石头文字里的宝石图像	106
-------------------------	-----



05 Lesson

创建粗糙雕刻感的文字

109

step.01 创建边框粗糙的文字

109

step.02 给文字添加材质

111

step.03 赋予粗糙文字立体感

112

step.04 完成背景

113



06 Lesson

创建衬光反射的宇宙文字

116

step.01 创建霓虹灯文字

116

step.02 创建逆动展开的文字

117

step.03 更改文字和衬光图像的颜色

119



07 Lesson

创建木质感的文字

121

step.01 赋予文字木质感

121

step.02 创建具有立体感的文字

123



08 Lesson

创建3D效果的文字

125

step.01 将文字变形为圆圈粒子

125

step.02 赋予圆圈图像立体感

127

step.03 表现自然的阴影

130



09 Lesson

创建雕刻在墙壁上的文字

132

step.01 创建用土砌成的墙壁

132

step.02 赋予文字阳刻效果

133



10 Lesson

创建柏油路上表示限速的文字

136

step.01 创建柏油路面上的文字

136

step.02 使文字与柏油路面一致

139

03 Chapter

初级设计者必备的纹理设计技巧

143



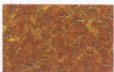
01 Lesson

创建木质的栅栏

144

step.01 创建木质的背景

144

		step.02 完成木材材质	145
	02 Lesson	创建水晶材质	147
		step.01 创建不规则形状的水晶	147
		step.02 调节水晶的光泽	149
	03 Lesson	创建电路板图像	151
		step.01 创建电路板	151
		step.02 创建电路板的颜色	153
	04 Lesson	创建大理石材质	154
		step.01 创建应用于图像的基本颜色	154
		step.02 创建雕刻在石头上的花纹	155
		step.03 创建不同颜色的花纹	158
		step.04 利用刮痕创建立体感	159
	05 Lesson	创建神秘的宇宙空间	162
		step.01 绘制宇宙空间中的繁星	162
		step.02 表现漩涡形状的黑洞	164
	06 Lesson	创建不锈钢材质	168
		step.01 绘制图形	168
		step.02 创建具有立体感的钢板材质	170
		step.03 添加光泽	172
	07 Lesson	创建闪电效果	174
		step.01 创建闪电形状	174
		step.02 给闪电着色	176
	08 Lesson	创建熊熊燃烧的火焰	177
		step.01 创建应用于火焰的基本图案	177
		step.02 创建熊熊燃烧的火焰形状	179
		step.03 创建火焰的颜色	180



09 Lesson

创建皮革花纹的图案

181

step.01 对将用做图案的原本图像进行变形 181

step.02 创建自然的皮革花纹 184

step.03 给皮革花纹着色 185



10 Lesson

创建牛仔裤布料

187

step.01 创建衣服质感的图案 187

step.02 给牛仔裤布料添加被水浸湿的效果 189

04 Chapter

提高实力的综合实例

193



01 Lesson

利用素材图像创建的水果指南针

194

step.01 利用西红柿素材图创建背景 194

step.02 创建指南针的指针 196

step.03 绘制表示指南针方向和用于固定的别针 199

step.04 绘制照射在西红柿图像上的指南针阴影 202



02 Lesson

海报：我的商业战略——网上银行

205

step.01 创建柔和颜色的背景 205

step.02 自然合成“笔记本”和“存折” 206

step.03 创建适合网上银行的背景图像 209

step.04 给“笔记本”创建柔和的阴影 213

step.05 赋予文字阴影效果 217



03 Lesson

企业的宣传海报：学海无涯书山有路

219

step.01 合成丛林图像中的道路 219

step.02 创建撕破的干纸的效果 221

step.03 输入文字 223



04 Lesson

富有想像力的弹出广告：百威啤酒

225

step.01 创建可以刺激食欲的图像 225

**05** Lesson

- step.02 创建百威飞机的翅膀 226
- step.03 给飞机翅膀绘制花纹 228
- step.04 创建透视的飞机翅膀 235
- step.05 给飞机翅膀添加高光 237
- step.06 给飞机螺旋桨添加逆动效果 241
- step.07 创建自然的背景和文字 243

水流经过粗糙表面形成的文字效果 247

- step.01 创建水流经过形成的文字图像 247
- step.02 创建粗糙而华丽的背景图像 250
- step.03 给文字添加发光效果 254
- step.04 创建光芒四射的效果 256

**06** Lesson**神秘光彩环绕的水晶球 259**

- step.01 创建富有立体感的球体 259
- step.02 在球体内部创建旋转的圆环和旋涡光芒 261
- step.03 创建光源效果和流动文字 263

**07** Lesson**传递幸福的可爱天使 267**

- step.01 修正木雕玩偶的颜色 267
- step.02 创建天使的翅膀 269
- step.03 创建挥舞的翅膀和插图质感的天使 272
- step.04 创建火花和具有立体感的背景 275

**08** Lesson**梦幻般的海底风景和神秘的美人鱼 280**

- step.01 创建美人鱼的皮肤纹理 280
- step.02 创建美人鱼的尾鳍 284
- step.03 创建梦幻般的海底背景 287

**09** Lesson**第2届花卉展会徽 292**

- step.01 创建花朵里面的透镜 292
- step.02 创建边框 296
- step.03 输入流动的文字 297

Photoshop基础入门

- Lesson 01 Photoshop中处理图像的种类和分辨率
- Lesson 02 熟悉Photoshop——界面构成、工具箱和面板功能
- Lesson 03 打开和保存文件的方法以及调整界面
- Lesson 04 随心所欲地处理图像——指定、复制、移动以及取消选区
- Lesson 05 选择颜色、绘画工具、文字和路径
- Lesson 06 Photoshop的核心——图层
- Lesson 07 成为Photoshop高手的途径——通道
- Lesson 08 通过修正颜色来自由表现颜色

Photoshop中处理图像的种类和分辨率

step.01>>>

图像的种类

计算机能处理的图像大致分为像素图像（位图图像）和矢量图形。位图图像由表现各种颜色信息的像素构成，适用于表现如同照片一样详细而光滑的颜色。而矢量图形则是通过数据来定义形状和颜色，适用于需要表现精确值的精密图形或者插图等。另外，矢量图形的各部分构成要素可以单独进行移动和编辑，因此图像完成后也能对其进行多种变形。

以前处理位图的代表性软件是Photoshop，处理矢量图形的代表性软件是Illustrator，但现在同一个软件就能实现这两种图像的处理。从Photoshop 6开始，Photoshop新增了矢量工具，同时有关矢量的功能也在逐步升级。

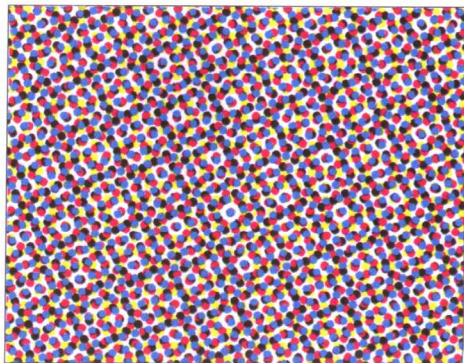
根据图像的种类和所需效果，如果在柔和的位图图像中配合使用精密的矢量图形，则可以随心所欲地表现所需效果。

位图图像需要多种颜色，因此打印机的种类不同就会导致打印效果的不同。例如，用于网页的图像和用于纸张印刷的图像需要不同的分辨率。因此，最好首先根据所需效果决定图像的分辨率，然后再开始操作。

- **位图图像（像素图像）**：位图图像的最小单位是像素。放大进行观察的话，我们可以看见很多较小的四角形像素聚集在一起。在这种情况下，每个像素都具有自身的颜色信息。如果分辨率过低的话，就无法表现出来。

- **矢量图形**：矢量图形是通过数据来计算的，即使放大矢量图形或者对其进行变形，图形也不会破坏。矢量图形不受分辨率的影响，因此没有事先考虑图像分辨率的必要，只需要考虑图像的大小即可。

- **印刷物**：放大印刷物的话，我们可以发现它是由很多如同小图片一样的点构成的。跟每个像素具有自身的颜色信息不同，印刷物中是通过由CMYK构成的点来表现的。一个点只能表现一种颜色。例如，如果要表现4种颜色混合在一起的颜色，则需要4个点。



step.02>>>

分辨率

打印Photoshop中的图像时，不能忽视图像的分辨率。分辨率过低的话，看起来会显得十分粗糙（像素会变得突出，形成阶梯现象）；分辨率过高的话，不仅会增大文件的容量，而且还会延长操作和打印的时间。

何谓图像的分辨率

所谓分辨率，指的是单位长度上构成图像的点的个数。换句话说，图像的分辨率是由构成图像的点的密集程度决定的。具有自身颜色信息的各个点聚集在一起，如同图片或者照片一样展现在我们眼前。

即每英寸长度上点的个数越多就越能绘制出细密的图像，此时我们可以用“分辨率很好！很高！”来评价。Photoshop中将这些点称为“像素”（Pixel），在下面的说明中我们将进行详细介绍。

分辨率意味着图像像素的密度，其单位是ppi（pixel per inch，像素/英寸）。例如，72ppi表示每英寸上有72个像素，300ppi表示每英寸上有300个像素。300ppi图像的密度比72ppi图像的密度高，因此看起来显得更加精密。在表现图像文件的扫描和显示器的分辨率时也经常用到像素。

打印时通过网点的密度来表现分辨率，即dpi（dot per inch，点/英寸）。商业打印时利用网点的并列数来表现分辨率，即lpi（line per inch，线数/英寸）。

❶ 我们可以把ppi和dpi看成相同的东西。ppi用于数字媒体中，dpi则用于印刷媒体中，两者使用的基准不同，但表示的是相同的分辨率。

tip 印刷线（lpi）

普通彩色的印刷物一般使用133线。但它和所使用的相纸有关，使用粗糙的纸时，会出现过高的线数，颜色互相掺杂在一起。至少应该使用模造纸以上，这样才能达到133线。

01 右边两张图像的横/竖长度均一样。但与a图像相比，b图像的构成粒子更大，因此无法细致地表现花朵。换句话说，即b图像的饱和度 and 分辨率降低了。

❶ 过程说明中使用到的点和粒子即是像素的意思。

02 在“图像大小”中查看两张图像的大小，可以确认二者的横/竖长度一样。同时还能发现，a图像的分辨率是100像素/英寸，b图像的分辨率是27

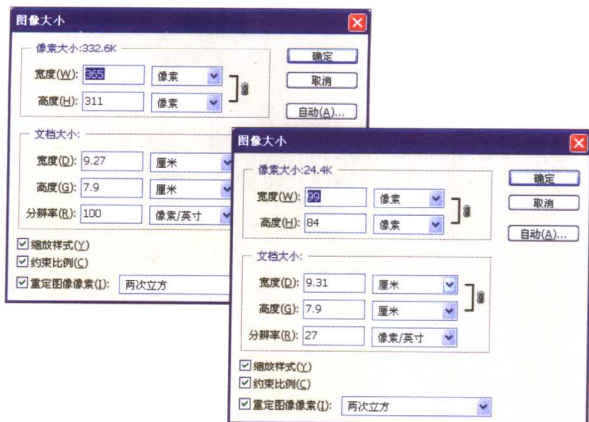


▲ a



▲ b

像素/英寸。这意味着a图像中每英寸上有100个像素，b图像中每英寸上有27个像素。也就是说，像素越多就能够构成更加细密的图像。反之，分辨率提高的同时像素也会增多，因而图像的容量也会增大。



如果想确认图像的大小，选择“图像”菜单中的“图像大小”命令即可。

计算所需分辨率的方法

在其他设备中打印时，如何计算图像所需的分辨率呢？打印普通Photoshop的图像时，需要印刷线数两倍的图像分辨率。即利用133lpi打印时，需要准备266ppi左右的图像。

另外，在扫描照片或者插图时，当然应该根据不同的机器设置合适的分辨率。在计算扫描后照片的分辨率时，除了要考虑前面所述的分辨率以外，还要考虑图像的大小。计算扫描后的分辨率的公式是“放大/缩小率 × (印刷线数 × 2)”。例如，将6cm × 4.5cm的照片按照12cm × 9cm的大小进行彩色打印时，计算其分辨率的方法如下。

- ① 求放大/缩小率 (=2倍)；
- ② 印刷线数使用133线；
- ③ 所需分辨率为2 × (133 × 2) = 532ppi。

有些扫描仪使用dpi作为分辨率的单位，我们可以将其看作跟ppi相同。

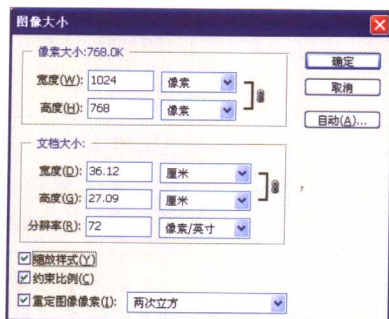
tip 根据不同的用途来确认分辨率

用于画面打印的分辨率

用于画面打印的分辨率指的是通过计算机显示器等所表现的图像分辨率，使用72像素/英寸即可。显示器的分辨率分为640 × 480、800 × 600、1024 × 768等。如果显示器的分辨率设置为1024 × 768的话，其画面约有80万个(1024 × 768 = 786 432)点构成。即打印分辨率为1024 × 768的显示器整个画面大小的图像时，需要将分辨率设置为72像素/英寸，并在“像素尺寸”中将“宽度”和“高度”分别设置为“1024”像素和“768”像素。

用于印刷的分辨率

所谓印刷，指的是利用打印机进行打印，计算图像的dpi值并打印网点。使用家用打印机时，将分辨率设置为150像素/英寸以上即可。用于一般报纸的照片分辨率



约为140像素/英寸，用于电子出版的图像分辨率约为300像素/英寸以上。

冲洗用的分辨率

冲洗用的分辨率，指的是用于冲洗照片的分辨率。以数码相机的分辨率作为基准，可以冲洗的大小如下。

相纸大小（英寸）	推荐分辨率	数码相机
3×5	1024×768（以上）	85万像素级
4×6	1280×1024（以上）	140万像素级
5×7	1600×1200（以上）	210万像素级
8×10	2048×1536（以上）	330万像素级
11×14	2272×1704（以上）	410万像素级

step.03>>>

颜色的三原色

在进行颜色调整和补正之前，适当地了解有关颜色的理论会给以后的操作带来方便。Photoshop中具备多种颜色模式，可以根据不同的用途改变颜色模式进行操作。

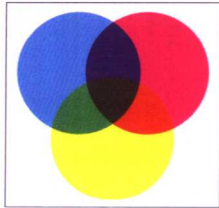
RGB颜色（光的三原色）

RGB颜色也称作光的三原色。红（Red）、绿（Green）和蓝（Blue）三要素的强度发生改变时，会以各种不同的比率进行混合来表现颜色。将三原色都混合起来就会形成白色，它适用于显示器、数码相机和舞台照明等利用投射光来形成颜色的设备。我们也可以将其看作数码机器表现的所有颜色。



CMYK颜色（油墨三原色）

CMYK颜色是用于印刷的三原色，通过改变青、洋红和黄色三要素的亮度并按照不同的比例进行混合来表现颜色。CMYK各原色进行混合时变黑（吸收光线），因此也被称作“减法混色”。但变成黑色只是理论上的情况，实际上会变成褐色，因此在印刷时会加上黑色（K）来形成纯黑。CMYK是表现油墨印刷物颜色的基本四原色，它还适用于颜色的复制或者颜色的印刷。很多图形软件将图像保存为RGB格式，但Photoshop中支持CMYK颜色模式。



step.04>>>

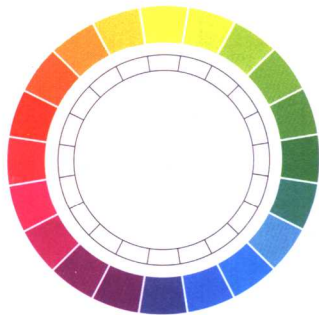
色彩的三要素

除了前面介绍过的RGB和CMYK，还有HSB模式。HSB模式一般在广泛得到普及的色彩体系中使用，指的是利用人类肉眼直觉到的三要素来定义颜色的颜色模式。H指的是色相（Hue），S指的是饱和度（Saturation），B指的是明度

(Brightness)。根据上述三要素的性质，颜色得以形成。

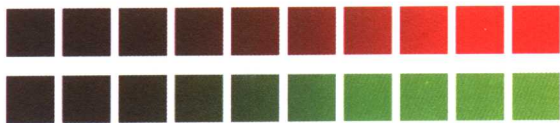
色相 (Hue)

色相指的是区分红色、黄色和其他颜色时所依据的值。红、黄、蓝等有色彩的颜色称为有彩色，黑、白、灰等没有色彩的颜色称为无彩色。



饱和度 (Saturation)

饱和度指的是颜色的鲜明度。饱和度越高，颜色就变得越透明。即，没有进行混合的纯色的饱和度最高。任何颜色一旦进行混合，其鲜明度就会下降，看起来就会显得混浊。



明度 (Brightness)

明度指的是颜色的亮度。无彩色只具有明度，其明度按照“白色→灰色→黑色”的顺序逐渐下降。而有彩色的明度会根据色彩而发生改变，即使是相同的色彩，其明度也会由于饱和度的不同而不同。



step.05>>>

颜色模式 (图像模式)

为了在不同的机器中进行操作，Photoshop支持多种颜色模式，因此可以随时更改颜色模式。颜色模式会随着待操作内容和用途的不同而发生改变。例如，要进行印刷用图像的操作时，应该使用CMYK模式；要进行网页用图像的操作时，则应该使用RGB模式。

想更改图像的颜色模式时，单击“图像”菜单中的“模式”命令，然后从弹出的下拉菜单中选择所需的颜色模式即可。

更改颜色模式即是颜色更改为所选颜色模式内的接近颜色。因此，在将颜色模式更改为各个颜色模式时，有关颜色信息会发生变化。对颜色模式进行不必要的更改时，会产生一些颜色上的差异，该差异有可能导致图像的品质下降。

