

中文版

百分百的原创 百分百的经典 百分百的制作 百分百的实用

怡丹科技工作室 编著

CS Photoshop

经典实例制作大全



- 改进的文件浏览器
- 快速匹配颜色的命令
- 优秀的直方图调色板
- 阴影/加亮区修正
- 沿路径放置文本
- 支持数码相机的模式
- 全面支持16位图像
- Layer Comps
- 输入Flash文件
- 自定义快捷键



山东电子音像出版社

SHANDONGDIANZICHUBANSHE

中文版

百分百的原创 百分百的经典 百分百的制作 百分百的实用

怡丹科技工作室 编著

CS *Photoshop* 经典实例制作大全

- 改进的文件浏览器
- 快速匹配颜色的命令
- 优秀的直方图调色板
- 阴影/加亮区修正
- 沿路径放置文本
- 支持数码相机的模式
- 全面支持16位图像
- Layer Comps
- 输入Flash文件
- 自定义快捷键



山东电子音像出版社

SHANDONGDIANZICHUBANSHE

内 容 提 要

本手册以日常生活中常见的典型实例为范例,详细讲解了中文版 Photoshop CS 在文字、网页、纹理、手绘、图片处理、广告设计和建筑效果图后期处理等方面的创意与设计。全手册共 7 篇,其中文字特效篇主要包括了冰川字、火焰字、网纹文字、透明字和印章字等 14 个范例;网页特效篇主要包括网页按钮、网页页面等 5 个范例;纹理特效篇主要包括原木地板、液态金属和水纹效果等 9 个范例;手绘特效篇主要包括企鹅、篮球、哈密瓜和玻璃质感的盒子等 10 个范例;图片处理特效篇主要包括雪景处理、老照片翻新、脸部绘画等 7 个范例;广告设计特效篇主要包括名片、卡片、以及汽车和饮料广告等 8 个范例;建筑效果图后期处理篇主要包括室内和室外 4 个范例。这些范例实用性极强,并涵盖了 Photoshop CS 的大部分操作知识点。

本手册结构清晰,语言简洁,图文并茂,专业性强,注重方法与技巧,手册中的实例均在计算机上实际操作完成,从而保证了实践操作的准确性。

本手册定位于已有一定基础的 Photoshop 用户、广告设计、平面设计相关人员以及电脑爱好者学习使用,还可作为社会相关办学、大中专院校的辅助教材使用。

书 名: 中文版 Photoshop CS 经典实例制作大全

编 著: 怡丹科技工作室

出版单位: 山东电子音像出版社

地 址: 济南市胜利大街 39 号

邮 编: 250001

电 话: (0531) 2060055-7616

版权所有 侵权必究

未经许可 不得以任何形式和手段复制或抄袭本手册之部分或全部内容

本书纸张由斯道拉恩索集团芬兰工厂提供

“NOVEL” Provided by StoRa Enso Anjala Mill,Finland

发 行: 山东电子音像出版社

经 销: 各地新华书店

CD 生产: 海南震宇光盘有限公司

文本印刷: 四川省南方印务有限公司

开本规格: 787mm×1092mm 16 开 30.5 印张 彩插 12 页 380 千字

版 本 号: ISBN 7-900398-40-6

定 价: 58.00 (1CD+手册)

目 录

第 0 第 Photoshop 基础	1
0.1 Photoshop 系统环境设置	2
0.1.1 系统需求	3
0.1.2 优化 Photoshop 运行环境	2
0.2 Photoshop CS 的工作界面	4
0.2.1 菜单栏	4
0.2.2 工具箱	5
0.2.3 工具属性栏	6
0.2.4 控制面板	6
0.2.5 工作区	7
0.2.6 状态栏	7
0.2.7 切换工作界面	8
0.3 Photoshop 中的基本概念	9
0.3.1 位图与矢量图	10
0.3.2 像素	10
0.3.3 分辨率	10
0.3.4 图像的色彩模式	11
0.3.5 常用的文件格式	14
第 1 第 文字特效	17
实例 01 流动的水银字	18
实例 02 冰川字	21
实例 03 火焰字 I	26
实例 04 火焰字 II	31



实例 05	蛋壳字	36
实例 06	鲜花文字	45
实例 07	网纹文字	51
实例 08	穿透文字	57
实例 09	针线字	61
实例 10	霓虹灯字	66
实例 11	透明字	69
实例 12	有机玻璃字	74
实例 13	印章效果	81
实例 14	3D 玻璃字	85

第 2 篇 网页特效

实例 15	网页按钮	96
实例 16	真理源教育网	110
实例 17	The Best Web	116
实例 18	化妆品网站首页	125
实例 19	个人主页制作	150

第 3 篇 纹理特效

实例 20	水纹效果	170
实例 21	鲜花之珠	174
实例 22	自造瓷砖	178
实例 23	液态金属	184
实例 24	原木地板	188
实例 25	绿草地	196
实例 26	蜂巢	202
实例 27	砖墙的制作	211
实例 28	防滑地砖的制作	222

第 4 篇 手绘特效	227
实例 29 企鹅	228
实例 30 篮球	234
实例 31 蚊香的制作	241
实例 32 破壳而出的人物	245
实例 33 足球制作	252
实例 34 金属网状球体	258
实例 35 玻璃质感的盘子	262
实例 36 被虫啃过的黄叶	269
实例 37 哈密瓜	281
第 5 篇 图片处理特效	393
实例 38 雪景处理效果	294
实例 39 风的效果	398
实例 40 爆炸效果	303
实例 41 褶皱的字画	311
实例 42 脸部绘画	318
实例 43 老照片翻新	329
1 给脸部上色	326
2 给手部上色	329
3 给人物服装上色	331
4 给鞋子上色	332
5 给头发上色	336
6 给地面上色	337
7 给花台和花上色	339
8 给树叶上色	342
9 给墙上色	344
10 给树干上色	345
11 给门上色	347



12 给门边的墙上色	349
13 给瓦上色	350
14 给瓦上的树叶上色	352
15 给瓦上的树干上色	354
16 给天空上色	355
实例 44 像架	357

第 6 第 广告设计特效

367

实例 45 飞龙卡的制作	368
实例 46 德意卡的制作	380
实例 47 名片的制作	392
实例 48 汽车广告	399
实例 49 饮料广告	409
1 制作广告产品形象	409
2 制作广告宣传口号	412
实例 50 快餐店促销广告	420
1 制作促销广告背景	420
2 制作促销产品形象、广告语及背景	422
实例 51 茶叶包装封面	429
实例 52 汽车杂志封面	439

第 7 篇 建筑效果图后期处理

457

实例 53 室内建筑效果图处理	458
1 合并文件	458
2 后期处理色彩校对	459
3 3D 后期处理装饰添加	460
实例 54 室外建筑效果图处理	463
实例 55 室外建筑夜景效果图	470
实例 56 室外建筑雪景效果图	478



CHAPTER

0

Photoshop 基础

本章要点

- 了解系统环境设置步骤。
- 了解Photoshop CS的工作界面。
- 掌握Photoshop中的基本概念。

本章目录

- 0.1 Photoshop系统环境设置 2
- 0.2 Photoshop CS的工作界面 4
- 0.3 Photoshop中的基本概念 9



0.1 Photoshop 系统环境设置

0.1.1 系统需求

Adobe Photoshop CS 是 Photoshop 系列最新版本，CS 即 Creative Suit 的缩写。其在广告设计领域的重要地位一直无可替代，成为构建专业桌面印刷、出版工作环境的必备工具。

在使用 Photoshop CS 进行设计的过程中，需要对大量的信息进行存储，同时还需要对执行的操作进行复杂的计算，然后才能实现图像效果，因此，计算机配置的高低对于 Photoshop CS 软件的运行有着直接影响。要使 Photoshop CS 正常运行，对系统的基本要求如下：

- Intel Pentium III 或 4 处理器。
- Microsoft Windows 2000 (带 Service Pack 3) 或 Windows XP。
- 192MB RAM (推荐使用 256MB)。
- 280MB 可用硬盘空间。
- 配有 16 位彩色或更高级视频卡的彩色显示器。
- 1024 × 768 或更高的显示器分辨率。
- CD-ROM 驱动器。

0.1.2 优化 Photoshop 运行环境

Photoshop 处理图像时对计算机内存要求很高，通常为当前处理图形文件大小的五倍以上，在广告设计中，会经常遇到需要处理高精度图像的时候，这些图像文件有几十兆甚至高达数百兆，这对配置比较低的机器来说，运行起来非常困难。

Photoshop 运行时需要将图像数据暂存到系统内存、Scratch 盘 (Photoshop 在硬盘上开辟的一块专用的虚拟内存空间) 和系统的虚拟内存中，当内存不够时就开始启用 Scratch 盘和系统虚拟内存，这将大幅度降低 Photoshop 执行效率。为了避免这种情形，Photoshop 专门提供了当前执行效率的监测显示功能，在屏幕左下方的 ▶ 图标上单击鼠标左键，选择“效率”菜单选项，▶ 图标左侧将显示出当前效率状态值，如图 0-1 所示。



图 0-1

如果当前效率状态值低于 100%，表明内存不够，Photoshop 已在使用 Scratch 盘。如果效率状态值通常都保持在非常低的范围，那么应该考虑增加系统内存。此外，也可以采取一些优化措施，对 Photoshop 运行环境做适当的合理设置，亦可以达到提高 Photoshop 执行效率的目的。

1 设置内存与图像高速缓存

在 Photoshop 中可使用“图像缓存”来加速高分辨率图像的重画，如打开文件、应用滤镜效果或编辑图像之后刷新屏幕。选取菜单栏中的【编辑】→【预置】→【内存与图像高速缓存】命令，进入【内存与图像高速缓存】参数设置面板，如图 0-2 所示。

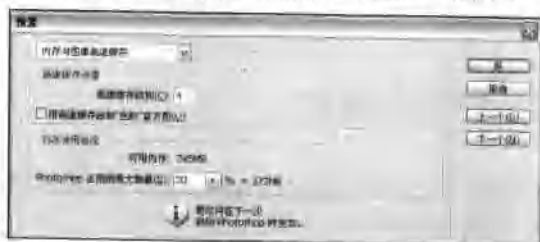


图 0-2

在“预置”对话框中更改“高速缓存级别”的数值，输入的有效值在 1~8 之间，级别越高，屏幕刷新越快，但缓存占用的内存也越多，如果系统的内存充足，应设为最大。若要提高显示直方图的速度，则应该选择“使用直方图高速缓存”选项，选择该选项会产生更快的直方图显示，但显示的精确度不太高。

一般情况下，Photoshop 使用的可用内存应为计算机系统可用内存的 50%~75%，这样可以令系统分配剩余内存给其他应用程序使用，例如扫描、ACDSee 或其他图形处理软件。如果确定在使用 Photoshop 时不会同时启用别的应用程序，那么可以将“Photoshop 占用的最大数量”设置为较高的数值。

2 设置暂存盘

无论 Photoshop 是否在使用暂存盘，暂存盘的自由空间必须大于 Photoshop 的可用的内存空间，因为 Photoshop 在等待状态时会将整个内存的内容写在暂存盘里，如果暂存盘的自由空间小于可用内存，Photoshop 会自动减少使用的内存量。选取菜单栏中的【编辑】→【预置】→【增效工具与暂存盘】命令，进入【增效工具与暂存盘】参数设置面板，如图 0-3 所示。

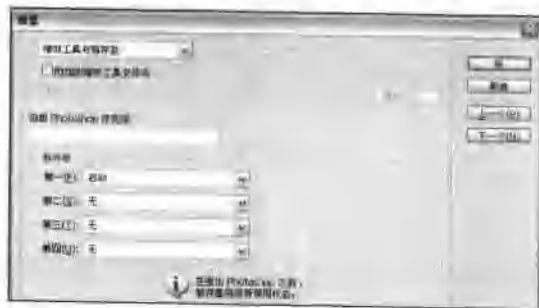


图 0-3

Photoshop 中可以分配四个不同位置的暂存盘，它默认的第一暂存盘位于系统启动分区，指定的暂存盘所在分区应保证有足够的连续可用空间，如果有一个足够容量的分区作为 Photoshop 指定暂存盘，那么就不需要指定额外的暂存盘，一个暂存盘最大容量可以达到 200GB，只使用一个暂存盘可以获得更高的性能。



提示

暂存盘应该指定为本机磁盘分区，不能指定一个网络磁盘来作为 Photoshop 暂存盘；如果有条件，可以指定一个专用磁盘分区作为 Photoshop 暂存盘，这是最好的选择；Photoshop 暂存盘应处于一个连续空间的磁盘分区，为此，经常对暂存盘所在分区进行磁盘碎片整理和优化可以获得最佳性能；Photoshop 暂存盘不要与系统交换文件位于同一分区之中。

0.2 Photoshop CS 的工作界面

正常启动 Photoshop CS 后，其工作界面如图 0-4 所示。主要包括标题栏、菜单栏、工具箱、工具属性栏、图像编辑窗口、控制面板以及状态栏等。

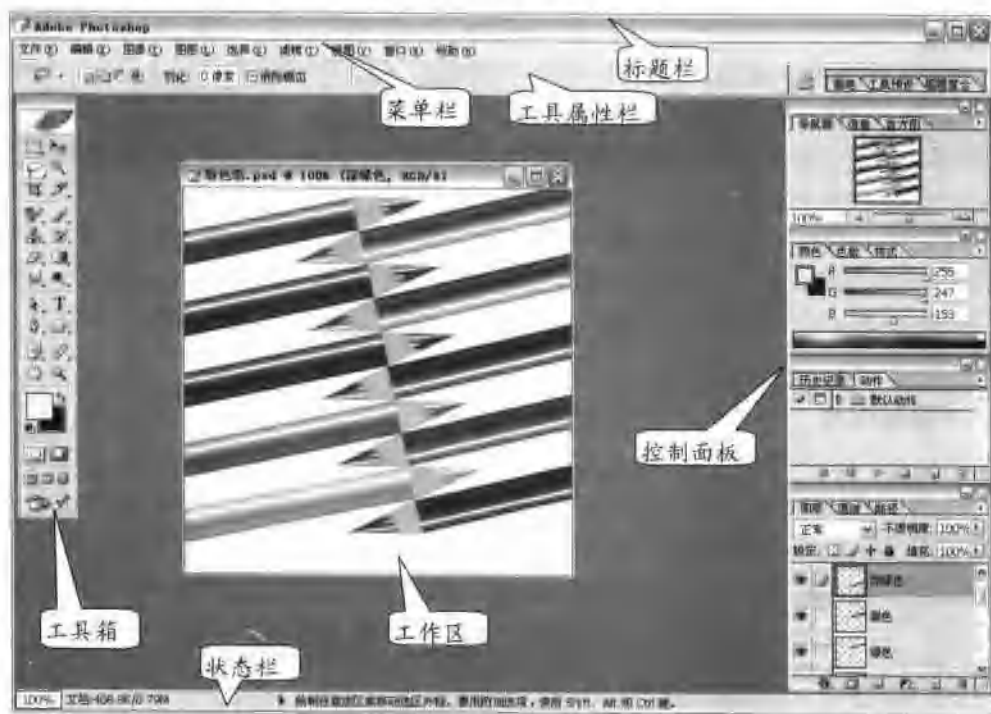


图 0-4

0.2.1 菜单栏

与其他 Windows 应用程序一样，菜单栏几乎包含了该软件中所有的命令，通过菜单命令可以完成所有的 Photoshop CS 的操作和设置。包括了文件、编辑、图像、图层、选择、滤镜、视图、窗口和帮助菜单。要选取某菜单命令，可通过以下几种方法进行：

- 直接用鼠标左键在打开的菜单中选择要执行的菜单命令项。
- 如果某菜单命令有快捷键，直接按快捷键即可执行该菜单命令。
- 按 Alt 键和菜单中带括号的字母打开菜单，再按菜单命令中括号的字母执行命令。
- 当菜单的某项呈暗灰色，则说明该菜单命令此时不可用。

0.2.2 工具箱

工具箱(如图0-5所示)包含了 Photoshop CS 中选择、编辑和绘制图像等工具,其中工具图标下有黑色小三角形标记的表示该工具是一个工具组,其中还包含有多个工具。每一种工具都提供了特定的用途来选择、创建、编辑图像及校正图像的色彩。

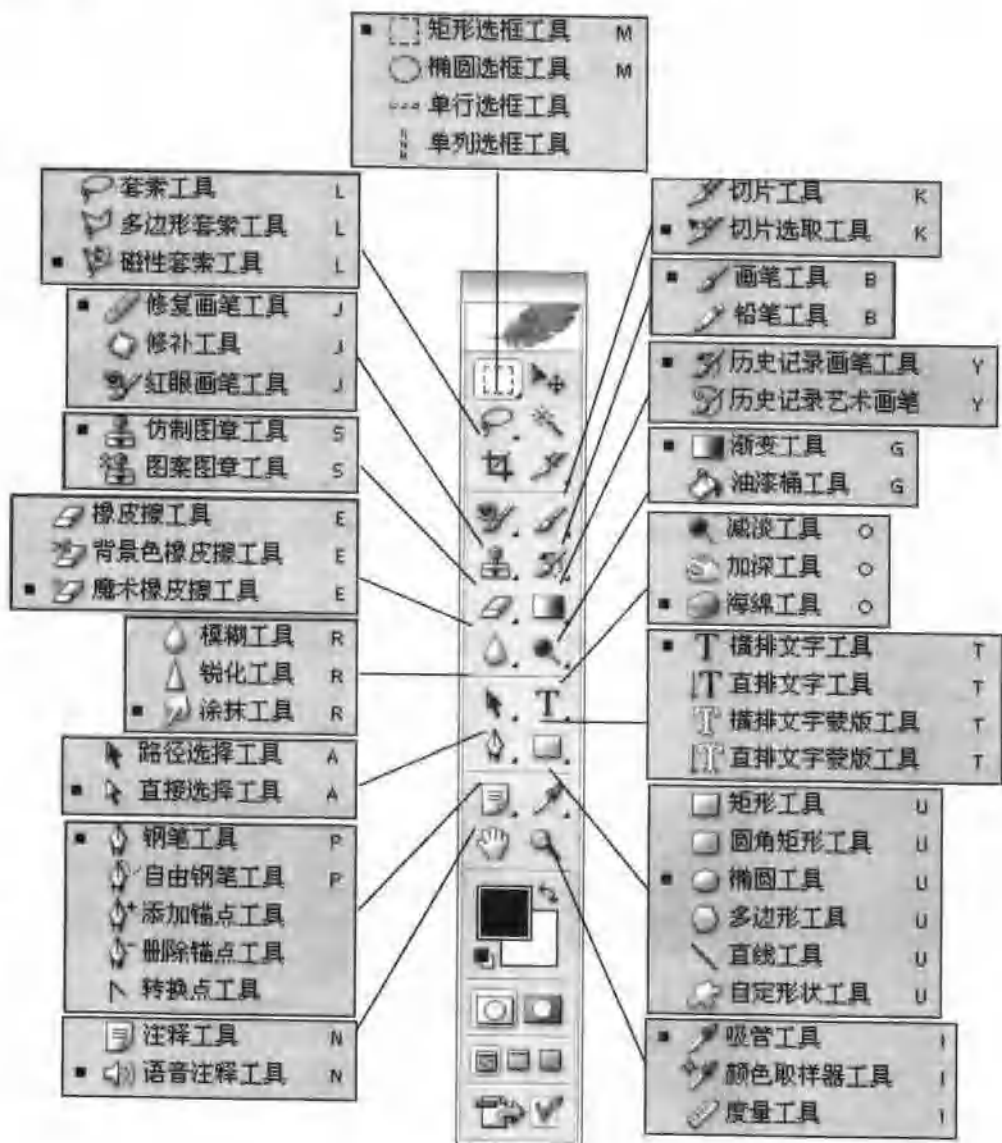


图 0-5

默认状态下,工具箱位于窗口的左侧,也可以拖动工具箱顶部的蓝色标题栏将其移动到工作区中的任何位置。

➤ 工具箱的显示和隐藏

如果工具箱没有在窗口中显示出来,选取菜单栏中的【窗口】→【工具】命令,再次选择



该命令则可隐藏工具箱。

➤ 工具箱中工具的选取

要选取某工具，只需要用鼠标单击要选取工具的按钮图标即可，或在“工具预设”控制面板中来选取。如果要选取的工具在当前工具箱中没有显示，则在其功能类似的工具按钮处单击鼠标左键并按住鼠标左键不动，此时会打开一个工具选择菜单，在其中单击需要的工具按钮即可将其选取，选取后该组的按钮显示为刚才选取的按钮图标。

在选择工具时，当按 Alt 键并单击工具按钮可以切换到工具组中的其他工具。

0.2.3 工具属性栏

工具属性栏位于菜单栏的下面，提供当前正在使用工具的相关信息和参数设置。当选择了某个工具以后，工具属性工具栏就会变为当前使用工具的属性栏，要改变该工具的属性参数，在其工具属性栏中直接选择并更改参数即可。如图 0-6 所示为选取“矩形选框工具”时的工具属性栏。



图 0-6

- 选取菜单栏中的【窗口】→【选项】命令，可以显示或隐藏工具属性栏。
- 将鼠标置于工具属性栏最左端，然后按住鼠标左键拖动即可移动工具属性栏。

0.2.4 控制面板

Photoshop 中控制面板的主要功能是帮助用户监视和修改图像。默认状态下，控制面板分为四组，如图 0-7 所示。在当前窗口有图像打开的情况下，它们总是浮动在图像窗口的最上方，供用户随时访问。选择“窗口”命令，在弹出的菜单中选择相应面板名称的命令即可显示该面板。



图 0-7

➤ 控制面板的切换

在打开的每个控制面板组中，都有一个控制面板显示为当前可操作面板。只需单击相应控制面板的名称即可切换到其面板中进行操作。

➤ 控制面板的拆分和合并

在控制面板组中的各个面板都可以用鼠标将其拖动出来单独使用，还可以将其拖动到别的控制面板组中。将鼠标移动到需要拖动到其他组中的控制面板标签上，单击鼠标左键并按住鼠标不放拖动该控制面板到其他组的控制面板名称旁，释放鼠标即可成功拖动。如图 0-8 所示。



图 0-8

将控制面板拖动到窗口中的任意一个非控制面板组处，即可使拖动控制面板单独为一个控制面板组。选取菜单栏中的【窗口】→【工作区】→【复位调板位置】命令，可将拖动了位置的控制面板还原到其原控制面板组。

0.2.5 工作区

工作区是 Photoshop 的一个舞台，用于显示图像文件，并进行浏览和编辑等，所有的操作都需要在这里来完成。在工作区中，各图像文件也作为一个窗口出现在其中。图像窗口本身带有标题栏，包括文件名、缩放比例、色彩模式和关闭窗口等信息。

0.2.6 状态栏

状态栏位于编辑屏幕的最底部，用于显示当前图像文档的信息及工作状态等，如图 0-9 所示。状态栏中各选项含义如下：

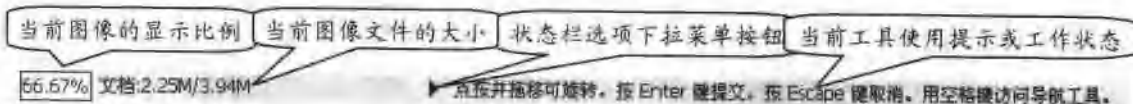


图 0-9

- 当前图像的显示比例：用于显示当前图像窗口的显示比例，它与图像窗口标题栏中的显示比例一致。在其中输入数值后按 Enter 键可以使图像窗口按输入的比例显示。
- 当前图像文件的尺寸：显示窗口用来显示图像文件的尺寸、虚拟内存、时间和 Photoshop CS 的运行效率等信息。
- 状态栏选项下拉菜单按钮：单击该按钮可以在弹出的菜单中选择相应的命令查看当前图像所需要的内存空间、硬盘空间等很重要的信息。
- 当前工具使用提示或工作状态：显示所选工具或所进行操作的功能与作用等信息。



0.2.7 切换工作界面

在 Photoshop CS 中,常会根据实际需要进行工作界面的切换,切换工作界面的方式主要有以下几种:

- 仅显示菜单栏和图像文件:按 Tab 键可隐藏所有打开的控制面板、属性工具栏,状态栏及工具箱,仅显示菜单栏和图像文件,如图 0-10 所示,再按一次 Tab 键则可返回原始的工作界面。



图 0-10

- 隐藏所有的面板:按 Shift+Tab 键可隐藏所有的面板,如图 0-11 所示,再按一次 Shift+Tab 键则重新显示所隐藏的面板。



图 0-11

- 带有菜单栏的全屏模式:在正常界面中按 F 键可切换到如图 0-12 所示的带有菜单栏

的全屏模式界面，该界面隐藏了标题栏、图片标题栏和状态栏。



图 0-12

- 全屏模式：在正常界面中按两次 F 键可切换到如图 0-13 所示的全屏模式界面，该界面在隐藏了标题栏、图片标题栏和状态栏的基础上，又隐藏了菜单栏，并以黑色背景显示。



图 0-13

- 也可通过单击工具箱中的 、 和  三个按钮，在不同的界面中进行切换。

0.3 Photoshop 中的基本概念

了解了 Photoshop 的一些基本知识后，在操作之前还需要对 Photoshop 中关于图像、格式等基本概念作一了解。



0.3.1 位图与矢量图

图形图像一般包括位图图像和矢量图图像两种,熟悉矢量图和位图的概念将有助于以后学习和使用 Photoshop,下面来分别讲解。

1 矢量图

矢量图是以数学的矢量方式来记录图像内容的,其内容以线条和色块为主,因此矢量图文件的容量比较小。矢量图只有通过设计软件生成,无法通过扫描或 PhotoCD 获得。一般可生成矢量图的软件有 CorelDRAW、AutoCAD、Illustrator 及 Flash 等。

对于矢量图,无论放大和缩小多少倍,图形都有一样平滑的边缘和清晰的视觉效果。

提示

由于显示器的特点,矢量图在屏幕上显示的时候仍然是以像素方式来显示的。另外,由于矢量图形文件比位图图像文件小,适合于以线条物体定位为主的绘制,通常用于图案和文字标志设计、工艺美术设计和计算机辅助设计(CAD)等领域。

2 位图

位图也称像素图或点阵式图像,一般由数码相机、扫描仪等获得的图片都为位图,位图由若干细小方块(像素点)组成。位图图像弥补了矢量图像的缺陷,它能够制作出色彩和色调变化丰富的图像,可以逼真地表现自然界的真实景象,并且可以在不同软件之间自由交换文件。但位图不像矢量图无论放大多少倍图像都不会失真,位图放大的倍数越高,图片的显示效果就越不清晰,并会出现马赛克效果。

提示

位图可以模拟照片的真实效果,除了前面讲的可以通过扫描、数码相机或 PhotoCD 获得外,还可以通过图像处理软件如 Photoshop、PhotoImpact 等生成。Photoshop 属于点阵式的图像软件,在 Photoshop 中进行处理后的图片被保存后都为位图形式。

0.3.2 像素

像素是图像的基本单位,它是一个矩形颜色块,图像都是由众多的像素组成,这些像素排列成纵列和横行,每一个像素都有不同的颜色值。当图像被保存时,需要记录每个像素的位置和色彩数据。位图图像的大小和质量主要取决于图像中像素点的多少。通常每平方英寸的面积上所含的像素点越多图像就越清晰,颜色之间的混合也越平滑,但文件也越大。反之图像就越模糊,图像文件也越小。当用缩放工具将图像放大到一定程度时,就可以看到类似马赛克的效果。

0.3.3 分辨率

Photoshop 的图像是基于位图格式的,用户在创建位图图像时必须为其指定分辨率的大小,分辨率是指每英寸图像包含的点数或者像素数目,而像素又是图像的基本单位。

分辨率有很多种,如显示分辨率、打印分辨率、扫描仪分辨率以及图像分辨率等。在 Photoshop 中主要涉及到图像分辨率、打印分辨率和显示器分辨率。下面对这三种分辨率分别进行介绍。