

计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才

——  蓝领实用系列教程

| 主 编 沈大林

Photoshop CS2

设计与制作案例教程



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才——IT 蓝领实用系列教程

Photoshop CS2 设计与制作案例教程

主 编 沈大林



高等教育出版社

内容简介

本书是计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才——IT 蓝领实用系列教程之一。全书内容根据 Photoshop 在实际工作中的应用特点进行分章,充分讲解了 Photoshop CS2 在各个领域中的使用方法和使用技巧。

本书共分 6 章,结合 Photoshop CS2 在出版物广告设计、招贴和海报设计、包装和装帧设计、POP 宣传广告设计、界面和网页设计、企业 VI 设计中的应用,共提供了 70 个实用案例,并根据完整的作品创作流程,来编写每个案例。同时在每章的开头,编写了“必备技能”小节,让读者在操作案例前,充分了解各个领域在设计中的基本要求,从而做到举一反三,设计出符合规范要求的作品。

本书适用于各类职业院校计算机及相关专业,也可以作为中高级职业资格与就业培训用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop CS2 设计与制作案例教程/沈大林主编.

北京:高等教育出版社,2007.8

ISBN 978-7-04-021846-6

I. P… II. 沈… III. 图形软件,Photoshop CS2—高等学校:技术学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 106856 号

责任编辑 张尔琳 封面设计 吴 昊 责任印制 蔡敏燕

出版发行	高等教育出版社	购书热线	010-58581118
社 址	北京市西城区德外大街 4 号		021-56964871
邮政编码	100011	免费咨询	800-810-0598
总 机	010-58581000	网 址	http://www.hep.edu.cn
传 真	021-56965341		http://www.hep.com.cn
			http://www.hepsh.com
经 销	蓝色畅想图书发行有限公司	网上订购	http://www.landaco.com
排 版	南京理工出版信息技术有限公司		http://www.landaco.com.cn
印 刷	江苏如皋市印刷有限公司	畅想教育	http://www.widedu.com
开 本	787×1092 1/16	版 次	2007 年 7 月第 1 版
印 张	22.25	印 次	2007 年 7 月第 1 次
字 数	528 000	定 价	30.00 元
插 页	1		

凡购买高等教育出版社图书,如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请在所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 21846-00

出版说明

为了贯彻教育部等部委于2004年颁布的《关于确定职业院校开展计算机与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训工作的通知》(以下简称《通知》)的精神,加强职业技术教育的教材建设,实施信息技术教育的跨越式发展,探索计算机与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养模式和方法,我社依据《通知》中的《职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》,组织编写了计算机与软件技术专业领域技能型紧缺人才——IT蓝领实用系列教程。

本系列丛书的编写以信息产业人才需求调查结果为基础依据,依据行业最新颁发的全国计算机信息技术技能培训考核标准,突出了职业技术教育与职业资格认定的特点,与中学阶段教育中的信息技术教育课程教学要求和职业学校的计算机文化课程相衔接,以学生为主体,并以提高学生的信息技术素养为主旨。

本系列教材具有以下特点:

1. 以企业需求为基本依据

根据企业的实际工作需求,选取有针对性的技术和方法作为教材内容。编写体系上体现使用实际工作中的项目为案例,以学习任务为导向,注重学生亲手操作、亲身体验,强调学生全程参与。重视每个学生通过观察、试验、制作等实践活动获得一定的实际工作经验,帮助学生毕业后能够更好地融入实际工作环境。

2. 适应行业技术发展

本系列教材所选的内容既包括了那些充满时代气息、体现行业技术发展的内容,也包括了那些贴近学生实际、富有挑战意义、满足学生个性发展需要的内容,并且有机地融合了专业教学的基础性与先进性。从而使得本系列教材的体系具有相对稳定性,而课程实施的载体具有较高的灵活性。

3. 突出以学生为主体

针对企业的需求将该系列丛书分为四个板块:办公自动化板块、计算机软件专业板块、多媒体应用技术板块和计算机网络技术及应用板块。学校和教师可以根据学生专业方向和就业情况选择合适的板块进行教学。同时强调思想和方法的应用及实际问题的解决,培养学生的创新精神和实际能力,使得学生毕业后拥有在职技能培养和更新知识体系的能力。

计算机技术的发展在时间和空间上都是没有边界的,计算机与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训的教学改革也需要不断地提高,因此对本系列教材中的不足和错误,欢迎批评指正。

高等教育出版社

2004年5月

前言

Photoshop 是 Adobe 公司开发的图像处理软件,它具有强大的图像处理功能,广泛应用于网页制作、包装装潢、商业展示、服饰设计、广告宣传、建筑及环境艺术设计、多媒体制作、视频合成、辅助三维动画制作和出版印刷等领域。Photoshop 已经成为众多图像处理软件中的佼佼者,是电脑美术设计中不可缺少的图像设计软件。

本书共分 6 章,分别介绍了 Photoshop CS2 在出版物广告设计、招贴和海报设计、包装和装帧设计、POP 宣传广告设计、界面和网页设计、企业 VI 设计中的应用。全书共分类介绍了 70 个实用案例,并根据完整的作品创作流程,详细介绍了每个案例的操作步骤。需要说明的是,从图像设计的角度看,广告、海报、装帧等并没有非常明晰的界定,因此,我们对本书中采用的案例只是根据应用进行了粗略的分类。在实际应用中,技术是相通的。并且,考虑到本书的主要目的是介绍 Photoshop CS2 的应用技术,本书中的案例也没有严格遵循不同应用对图像分辨率设置的要求。

在每章的开头,还编写了“必备技能”小节。该节主要根据本章的内容,讲解了在应用中的必备知识和要求。让读者在对本章的案例进行练习前,充分了解各个不同领域在设计中的规范和要求,从而做到举一反三,设计出符合规范要求的作品。

本书具有两个突出的特点。一是知识含量高,提供了 70 个案例,较全面地介绍了中文 Photoshop CS2 在各相关领域中的应用;二是采用了理论联系实际的案例驱动的教学方法,结合案例进行 Photoshop CS2 应用的基本知识和设计技巧的介绍。

本书的作者大多是学校的计算机教师和图形图像制作公司的创作人员,他们不仅具备丰富的教学经验,还具有新颖的创意和实际制作能力。

本书主编沈大林,主审崔元如。参加本书编写工作的人员还有:罗红霞、王玥、刘璐、季红益、张敬怀、卢宁、张凤红、于向飞、吕向红、韩德彦、高献伟、康胜强、尚义明、于金霞、姜树昕、丰金兰、李斌、李俊、靳轲、章国显、何侠、胡玉莲、王小兵、曲彭生、刘锋、苏飞、郭政、于建海等,以及新昕软件工作室的全体工作人员。

本书所有案例中使用的素材等教学资源均可在网上免费下载(网址:www.hepsh.com),或填妥本书所附的《教学课件索取单》后来函索取。

本书适用于各类职业院校计算机及相关专业,也可以作为中高级职业资格与就业培训用书,亦可作为图形图像设计爱好者的自学用书。

由于作者水平有限,加上编著、出版时间仓促,书中难免有疏漏和不妥之处,恳请广大读者批评指正。

编者

2007 年 3 月

郑 重 声 明

高等教育出版社依法对本书享有专有出版权。任何未经许可的复制、销售行为均违反《中华人民共和国著作权法》,其行为人将承担相应的民事责任和行政责任,构成犯罪的,将被依法追究刑事责任。为了维护市场秩序,保护读者的合法权益,避免读者误用盗版书造成不良后果,我社将配合行政执法部门和司法机关对违法犯罪的单位和个人给予严厉打击。社会各界人士如发现上述侵权行为,希望及时举报,本社将奖励举报有功人员。

反盗版举报电话:(010)58581897/58581896/58581879

·传 真:(010)82086060

E - mail:dd@hep. com. cn

通信地址:北京市西城区德外大街4号

高等教育出版社打击盗版办公室

邮 编:100011

购书请拨打电话:(010)58581118

目录

Contents

第1章 出版物广告设计

必备技能——广告文字与版面设计基础知识	001
【案例1】“数码家园”杂志广告	003
【案例2】“数码相机”杂志广告	010
【案例3】“汽车”杂志广告	014
【案例4】“雷登电子”报纸广告	017
【案例5】“穿越城市的声音”杂志广告	023
【案例6】“世界名表”杂志封面	029
【案例7】“古典家具”广告	033
【案例8】“时代咖啡”广告牌	038
【案例9】“朝阳雅阁”房产广告	042
【案例10】“精品铂金首饰”广告	049
【案例11】“心情花园房地产”杂志广告	054
【案例12】“NoNo73”手机广告	061
思考与练习1	064

第2章 招贴和海报设计

必备技能——招贴、海报设计基础知识	065
【案例1】“跨越”车展海报	066
【案例2】“技术始终领先”内存广告招贴画	072
【案例3】“诱惑”名酒招贴画	076
【案例4】“蓝星咖啡”招贴画	079
【案例5】“幽灵古堡”电影海报	082
【案例6】“后天”电影海报	087
【案例7】“音乐之声”音乐会海报	092
【案例8】“围棋棋道”宣传画	097
【案例9】环保公益广告	103
【案例10】“吸烟等于自掘坟墓”公益广告	106
【案例11】“多彩生活”社区招贴画	113

【案例 12】 交通安全公益宣传广告	117
思考与练习 2	121

第 3 章 包装和装帧设计

必备技能——包装、装帧设计基础知识	123
【案例 1】 “水墨斋台历”设计	124
【案例 2】 《流逝的岁月》封面设计	133
【案例 3】 《流逝的岁月》立体书设计	137
【案例 4】 《流逝的岁月》光盘盘面设计	140
【案例 5】 精品图书广告	142
【案例 6】 书籍装帧	144
【案例 7】 电子相册	150
【案例 8】 牙膏包装设计	154
【案例 9】 “安徒生童话”图书装帧	161
【案例 10】 《生活时尚》杂志封面	165
【案例 11】 广告手提袋	167
【案例 12】 “小熊维尼”图书封面	171
【案例 13】 “香香鸡蛋面”包装设计	176
思考与练习 3	185

第 4 章 POP 宣传广告设计

必备技能——POP 宣传广告设计基础知识	187
【案例 1】 “节日优惠”商场促销宣传广告	188
【案例 2】 “茉莉清茶”宣传广告	192
【案例 3】 “钻石”宣传广告	195
【案例 4】 “NIKE 球鞋”宣传广告	200
【案例 5】 “疯狂之夜”电影宣传广告	203
【案例 6】 “音响”宣传广告	208
【案例 7】 “沐浴露”宣传广告	214
【案例 8】 “手机”宣传广告	217
【案例 9】 “巧克力”宣传广告	221
【案例 10】 “音决耳机”宣传广告	225
【案例 11】 “荷尔利酒”宣传广告	230
【案例 12】 “白兰地”宣传广告	234

【案例 13】“洗衣液”宣传广告	239
【案例 14】“全球航线”宣传广告	242
【案例 15】“时代饮品”宣传广告	246
【案例 16】“意大利名酒”宣传广告	250
【案例 17】“神话游戏公测”宣传广告	253
【案例 18】“月饼促销活动”宣传广告	256
【案例 19】“锋豪刀片”宣传广告	263
【案例 20】“惊喜圣诞”促销广告	270
【案例 21】“梦心咖啡”宣传广告	275
思考与练习 4	288

第 5 章 界面和网页界面设计

必备技能——界面设计基础知识	290
【案例 1】播放器界面	291
【案例 2】水晶按钮	296
【案例 3】金属按钮	298
【案例 4】“鸚鵡照相馆”网页画面	300
【案例 5】“眨眼的小狗”网页动画	303
【案例 6】“银华珠宝首饰”网站界面	305
【案例 7】“火风”软件界面	316
【案例 8】“竹韵”网页画面	323
思考与练习 5	327

第 6 章 企业 VI 设计

必备技能——VI 设计基础知识	328
【案例 1】“空灵”图文标志	330
【案例 2】“空灵”办公标志	334
【案例 3】“空灵”手提袋	338
【案例 4】“空灵”庆典请柬	339
思考与练习 6	343

参考文献	344
------------	-----

第1章 出版物广告设计

必备技能——广告文字与版面设计基础知识

1. 文字

文字是人类文化的重要组成部分,无论在何种视觉媒体中,文字和图片都是其两大构成要素。文字排列组合的好坏,直接影响到版面的视觉传达效果。因此,文字设计是增强视觉传达效果,提高作品的诉求力,赋予版面审美价值的一种重要技术。

下面简要介绍在版式设计中,文字设计应注意的问题。

(1) 了解文字大小的计量单位
在 Photoshop 中,字体大小的计量单位一般采用国际上通用的“磅”来表示(取值范围为 1~1 638),如 4、5、10、12、72 等。用“磅”表示大小时,数值越小,字符的尺寸越小;数值越大,字符的尺寸越大。最大的磅值可以是 1 638,约 58 厘米见方;最小的磅值为 1,3 个这样的字排列起来约 1 毫米宽。

10.5 磅约相当于中文字号中的五号,也就是图书正文常用文字的大小。一般 A4 纸可容纳最大字的磅值约为 630,在实际使用过程中可以根据需要来设置字的大小,想要特大字,或是袖珍小字都可以。

(2) 文字设计的要求

文字在视觉传达中的主要功能是向大众传达作者的意图和各种信息,要达到这一目的,必须考虑文字的整体效果,给人以清晰的视觉印象。因此,在设计中应避免文字繁杂零乱,要易认、易懂。切忌为了设计而设计,忘记了文字设计的根本目的是为了更好、更有效地表达设计的主题和构思,让表达的内容清晰、醒目。

(3) 文字与版面的关系

① 文字在版面中的位置

设计文字在版面中的排列时,要考虑到全局的其他因素,不能有视觉上的冲突,否则将主次不分,容易引起视觉顺序的混乱,而破坏作品的整体含义和气氛。一定要注意细节的地方,有时 1 像素的差距,也会改变整个作品的风格。

文字与图像之间的交叉排列,要做到既不能影响图像的观看,也不能影响文字的阅览。文字不仅要在字体上和版面配合好,甚至颜色和部分笔画都要加工,这样才能达到更完整的效果。而这些细节地方的处理需要的是耐心和功力,如果想完美地表现出设计意图,就不要在文字上偷懒。

② 文字与版面的整体风格

对作品而言,每一件作品都有其独特的风格。在这个前提下,一个作品版面上各种不同字体的组合,一定要具有符合整个作品风格的倾向,形成总体的情调和感情倾向,不能每种文字自成一种风格,各行其是。

一个作品总的基调应该是整体上的协调和局部的对比,于统一之中又具有灵活的变化,从而具有对比、和谐的效果。这样,整个作品才会产生视觉上的美感,符合人们的欣赏心理。除了使用统一文字风格的方法来达到设计的基调外,也可以从文字的“方向性”和“色彩”方面来形成统一的基调。

③ 文字与版面的组合关系

在版面中所有出现的文字元素都要经过仔细地处理,以切合主题需要。否则,会减弱作品本身的感染力。

在没有图片的版面中,文字的组合应相对较为集中。如果是以图片为主的设计作品,文字应该紧凑地排列在适当的位置上,不可过分变化分散,以免因主题不明而造成视线流动的混乱。

2. 分辨率

分辨率是指在单位长度内所含有的像素(点)的多少。在 Photoshop 中,新建文件时所设置的分辨率为“图像分辨率”。图像分辨率表示每英寸图像含有多少像素(点)。分辨率的单位为“点/英寸”或“像素/英寸”。例如,300 像素/英寸代表该图像每英寸含有 300 像素(点)。在 Photoshop 中,也可以用厘米来计算分辨率,不同单位所计算的分辨率是不同的。在数字图像中,分辨率的大小直接影响图像的品质,分辨率越高,图像越清晰,所产生的文件越大,在工作时所需的内存越大,CPU 处理时间越高,所以在制作图像时,需要根据应用的要求设置适当的分辨率。

(1) 常用的分辨率设置

● 用于喷绘图像的分辨率应为 60 像素/英寸。

● 用于网页图像的分辨率应为 60~72 像素/英寸。

● 用于黑白报纸的分辨率应为 100~150 像素/英寸。

● 用于彩色报纸的分辨率应为 150~200 像素/英寸。

● 用于高档彩色印刷(铜版纸)的分辨率应为 300~350 像素/英寸。

注:考虑到本书的主要目的是介绍 Photoshop CS2 的使用技术,所以本书中的案例并没有严格遵循以上常用分辨率的设置。

(2) 网屏和分辨率的关系

印刷品挂网的单位为 LPI,它是印刷设备的分辨率,代表每英寸多少线。一般用于印刷的图像,其分辨率的设置应为网屏的 2~3 倍。

● 65 线/英寸:适用于印刷传单。

● 85 线/英寸:适用于印刷报纸。

● 133~150 线/英寸:适用于四色印刷。

● 177 线/英寸:适用于高品质书籍、画册的印刷。

3. 颜色模式

(1) 什么是印刷色

印刷色就是由 C(青)、M(品)、Y(黄)和 K(黑)按不同的百分比组成的颜色,C、M、Y、K 就是通常采用的印刷四原色。

在印刷时,这四种颜色都有自己的色版,记录了这种颜色的分布网点,这些网点是由半色调网屏生成的,把四种色版合到一起就形成了所定义的颜色。实际上,在纸张上面的四种印刷颜色是分开的,只是相距很近,由于眼睛的分辨能力有一定的限制,所以分辨不出来。因此得到的视觉感觉就是各种颜色混合的效果,于是产生了各种不同的颜色。

C、M、Y 可以合成几乎所有颜色,但还需要黑色。因为通过 C、M、Y 产生的黑色不纯正,在印刷时需要更纯的黑色,若用 C、M、Y 来产生黑色会出现局部油墨过多的问题。

(2) 颜色模式的应用

在 Photoshop 中,如果设计的作品需要印刷,应采用 CMYK 颜色模式进行输出;如果设计的作品应用于电子出版,应采用 RGB 颜色模式进行输出。

由于 CMYK 模式下很多滤镜功能都无法使用,所以,在设计图稿时可以先选用 RGB 色彩模式,定稿之后再转为 CMYK 模式,进行输出印刷。不过,由于 RGB 模式色彩比 CMYK 模式色彩鲜艳,转换色彩模式之后会出现色差,所以在选择颜色时可直接选择 CMYK 模式的颜色,这样在转换色彩模式之后就不会出现色差了。

【案例 1】“数码家园”杂志广告

“数码家园”杂志广告效果如图 1-1-1 所示。本案例采用数字流通的空间效果,能迅速抓住浏览者的眼球。通过该案例的学习,可以掌握画笔工具的使用、图层样式的设置、蒙版的运用及图像的调整等综合技术。

“数码家园”杂志广告的制作方法如下。

1. 制作数字流效果

(1) 新建宽度为 600 像素、高度为 850 像素、模式为 RGB 颜色、背景为白色的画布窗口。设置前景色的颜色为 #271840(R = 39, G = 24, B = 64),按〈Alt〉+〈Delete〉键,填充前景色。

(2) 使用工具箱中的直排文字工具 ,设置字体的颜色为白色,并设置适当的字体和字号,在该画布中输入文字“数码时代 重装上阵”,如图 1-1-2 所示。使用工具箱中的横排文字工具 ,保持设置的文字属性不变,连续输入数字“10”,单击“编辑”→“变换”→“旋转 90 度(顺时针)”菜单命令,将数字执行顺时针旋转操作,并将其拖曳至文字空隙中,直至得到如图 1-1-3 所示的效果。



图 1-1-1 “数码家园”杂志广告效果图

(3) 将创建的文字图层选中,使用工具箱中的移动工具,按住<Alt>+<Shift>键,向上拖动,得到类似如图 1-1-4 所示的效果。将当前创建的文字图层全部选中,按<Ctrl>+<E>键,执行“合并图层”操作。

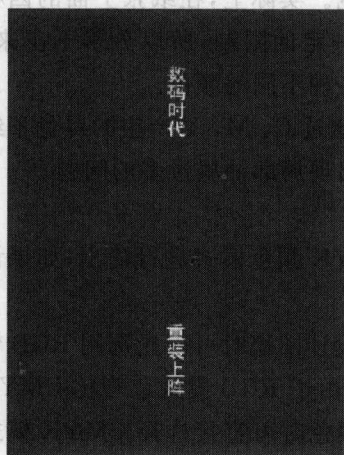


图 1-1-2 输入文字

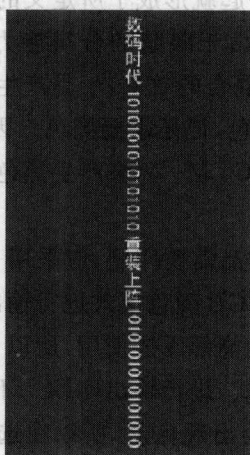


图 1-1-3 输入数字

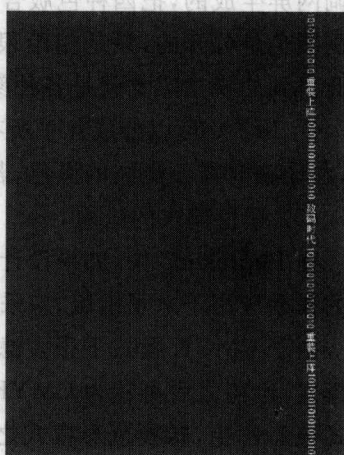


图 1-1-4 复制文字(一)

(4) 再复制文字图层并调整好位置得到如图 1-1-5 所示的效果。使用工具箱中的移动工具,按住<Alt>键,分别拖动前面的两个文字图像,并进行错落有致的摆放,效果如图 1-1-6 所示。

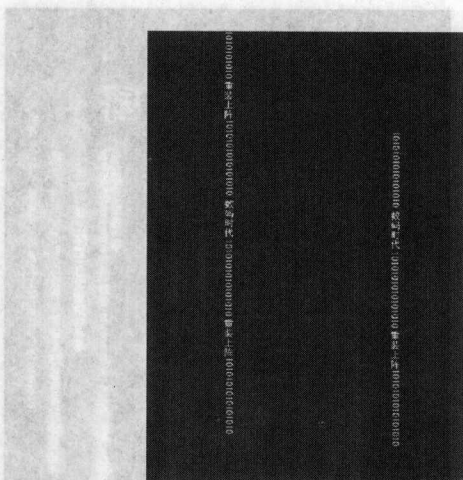


图 1-1-5 复制文字(二)

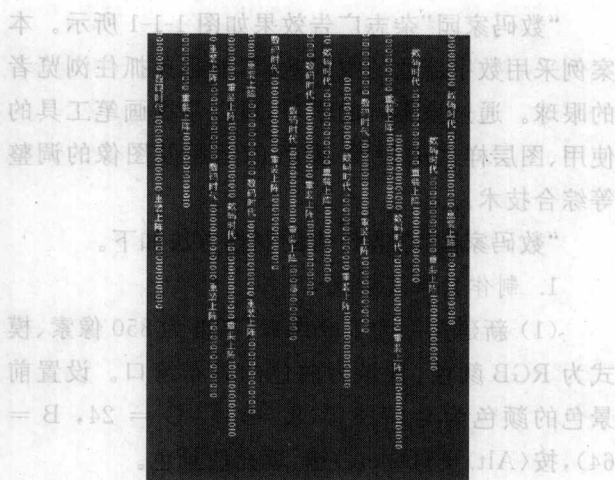


图 1-1-6 复制多个文字

(5) 选中除背景层以外的所有图层,按<Ctrl>+<E>键,执行“合并图层”操作,并将合并后的图层命名为“图层 1”图层。

(6) 按<Ctrl>键,单击“图层 1”图层的缩览图,载入选区,切换至“通道”调板并单击“将选区存储为通道”按钮,得到“Alpha 1”通道,单击此通道的缩览图以进入其编辑状态。按<Ctrl>+<D>键,取消选区。

单。(7) 单击“滤镜”→“模糊”→“动感模糊”菜单命令,调出“动感模糊”对话框,各参数设置如图 1-1-7 所示,单击“确定”按钮,得到如图 1-1-8 所示的效果。

(8) 单击“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”菜单命令,在调出的“高斯模糊”对话框中设置“半径”为 6 像素,单击“确定”按钮,得到如图 1-1-9 所示的效果。

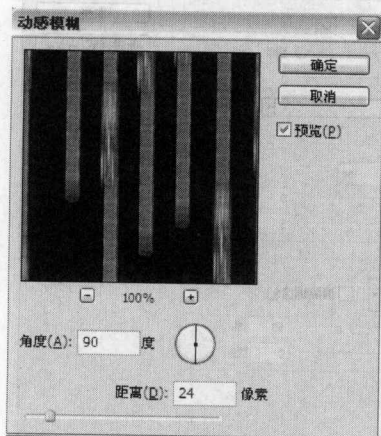


图 1-1-7 “动感模糊”对话框



图 1-1-8 动感模糊效果

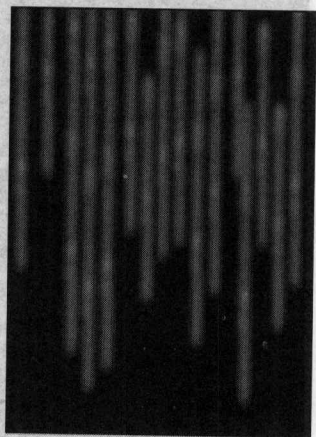


图 1-1-9 高斯模糊效果

(9) 按<Ctrl>+<L>键,调出“色阶”菜单命令,在该对话框中各参数设置如图 1-1-10 所示。单击“确定”按钮,得到如图 1-1-11 所示的效果。

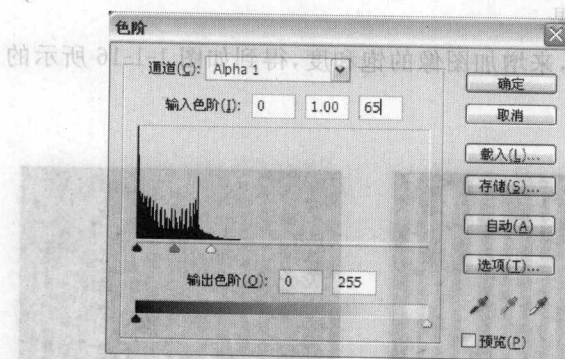


图 1-1-10 “色阶”对话框

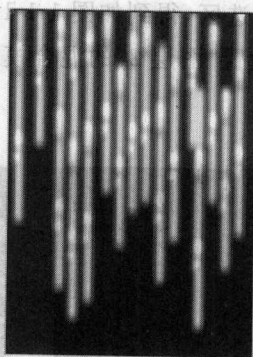


图 1-1-11 调整图像后的效果

(10) 切换至“图层”调板并选择“图层 1”图层,单击“添加图层蒙版”按钮 ,给图层添加蒙版。再切换至“通道”调板并按<Ctrl>键,单击“Alpha 1”通道的缩览图,载入其选区,返回“图层”调板并按<Ctrl>键,单击“图层 1”图层的缩览图,载入选区。

(11) 使用工具箱中的渐变工具 ,并设置其渐变类型为从黑色到白色的线性渐变,从选区的顶部至底部拖曳鼠标进行渐变填充,按<Ctrl>+<D>键,取消选区,得到如图 1-1-12 所示的效果。

(12) 设置“图层 1”图层的“填充”为 70%,单击“添加图层样式”按钮 ,在弹出菜单中

选择“外发光”命令,调出“图层样式”对话框,在该对话框中各参数设置如图 1-1-13 所示,单击“确定”按钮,得到如图 1-1-14 所示的效果。

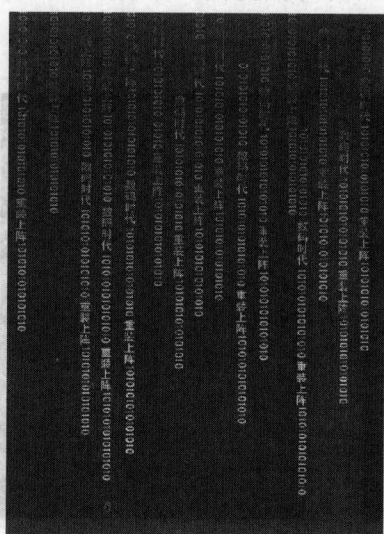


图 1-1-12 渐变填充

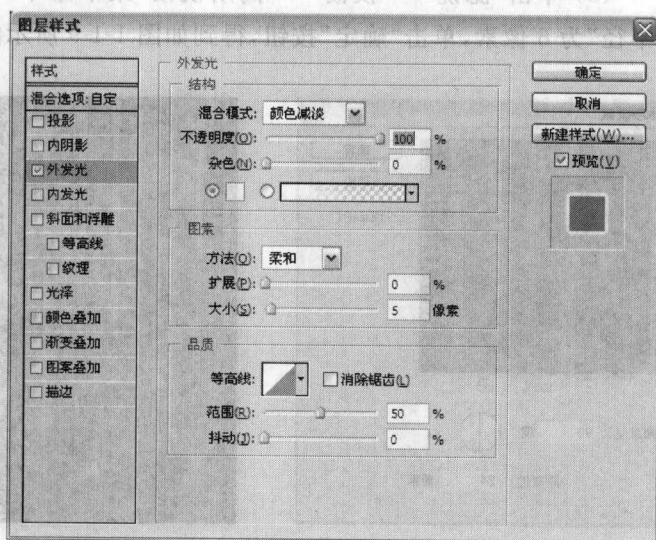


图 1-1-13 “外发光”选项

(13) 切换至“通道”调板,按住(Ctrl)键单击“Alpha 1”的缩览图,载入其选区。返回“图层”调板并新建一个“图层 2”图层,设置前景色为白色,并为该选区填充前景色,按(Ctrl)+<D>键,取消选区,得到如图 1-1-15 所示的效果。

(14) 设置“图层 2”的混合模式为“叠加”,来增加图像的饱和度,得到如图 1-1-16 所示的效果。

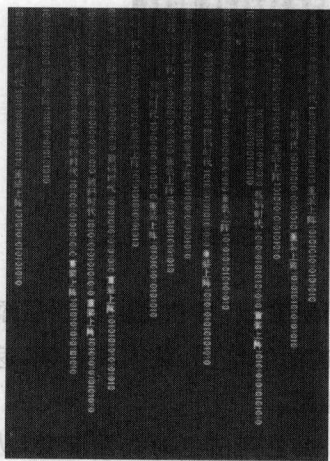


图 1-1-14 添加图层样式后的效果

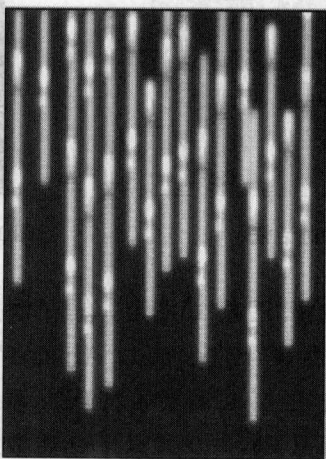


图 1-1-15 填充选区

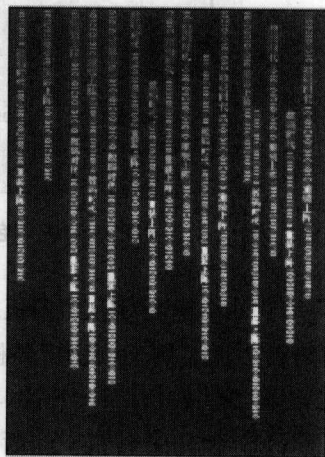


图 1-1-16 设置图层混合模式(一)

中单(15) 使用工具箱中的钢笔工具,在它的选项栏内单击“路径”按钮,随意在各个数

字流上绘制数条直线路径,如图 1-1-17 所示。

(16) 新建“图层 3”图层,使用工具箱中的画笔工具,在“画笔”调板中按照图 1-1-18 所示进行设置。

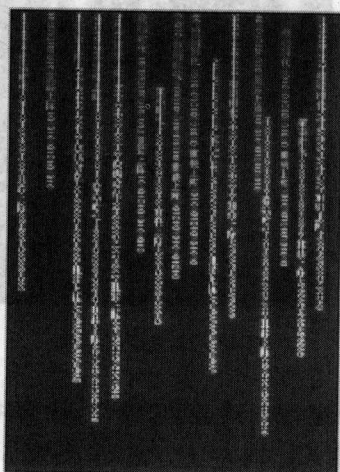


图 1-1-17 绘制路径

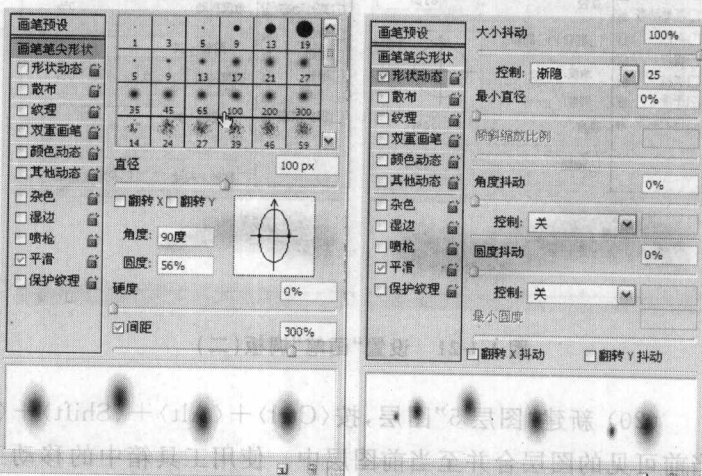


图 1-1-18 设置“画笔”调板(一)

(17) 单击“路径”调板中的“用画笔描边路径”按钮,即可为路径描边。按<Ctrl>+<H>键,隐藏路径,效果如图 1-1-19 所示。设置“图层 3”图层的混合模式为“叠加”,得到如图 1-1-20 所示的效果。

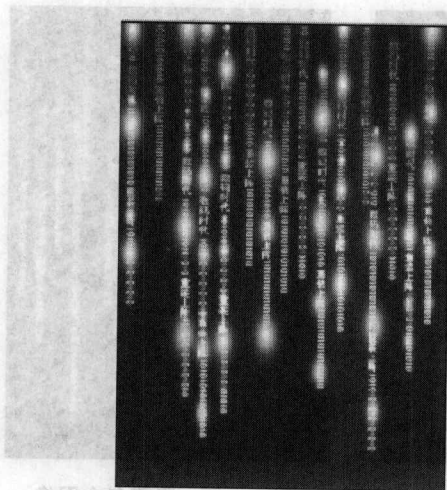


图 1-1-19 路径描边后的效果



图 1-1-20 设置图层混合模式(二)

(18) 新建“图层 4”图层,使用工具箱中的画笔工具,按照图 1-1-21 所示设置“画笔”调板。然后分别在各个数字流的底端从下而上绘制,得到如图 1-1-22 所示的效果。

(19) 设置“图层 4”图层的混合模式为“叠加”,得到如图 1-1-23 所示的效果。



图 1-1-21 设置“画笔”调板(二)

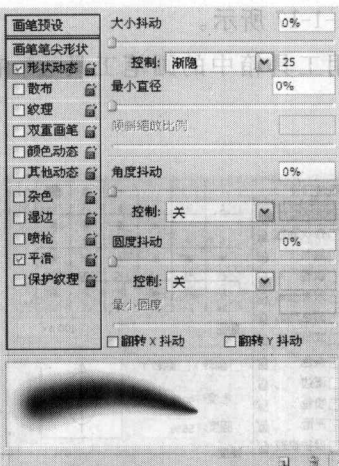


图 1-1-22 绘制图像

(20) 新建“图层 5”图层,按<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<E>键,执行“盖印”操作,从而将当前可见的图层合并至当前图层中。使用工具箱中的移动工具,向左上方拖动“图层 5”图层中的图像,并设其混合模式为“滤色”,“填充”数值为 50%,得到如图 1-1-24 所示的效果。

(21) 单击“图层”调板中“添加图层蒙版”按钮,为“图层 5”图层添加蒙版,设置前景色黑色,使用工具箱中的画笔工具,并设置适当的大小,在“图层 5”中图像的底部进行涂抹,以将其隐藏,得到如图 1-1-25 所示的效果。

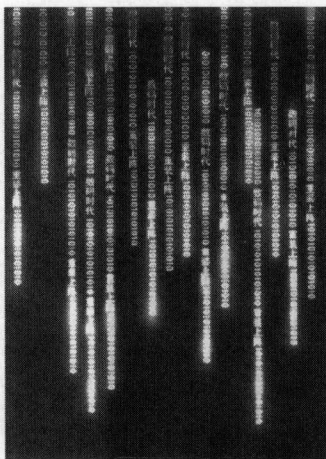


图 1-1-23 设置图层混合模式(三)

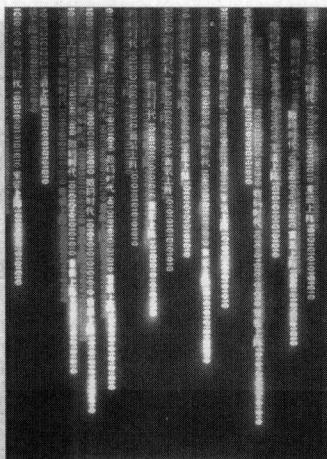


图 1-1-24 复制图像

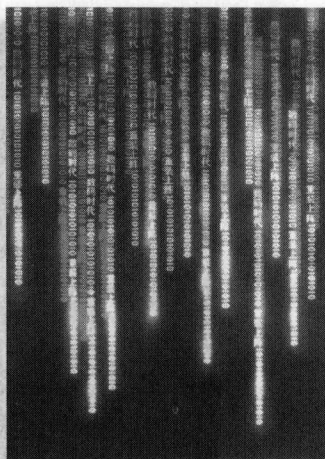


图 1-1-25 隐藏多余图像

(22) 新建“图层 6”图层,设置前景色为深蓝色(R = 40, G = 24, B = 64),在它的选项栏中设置其渐变类型为“前景到透明”的线性渐变,从广告的顶部向下拖曳鼠标进行渐变填充,直到得到如图 1-1-26 所示的效果为止。然后设置“图层 6”图层的混合模式为“强光”,得到如图 1-1-27 所示的效果。