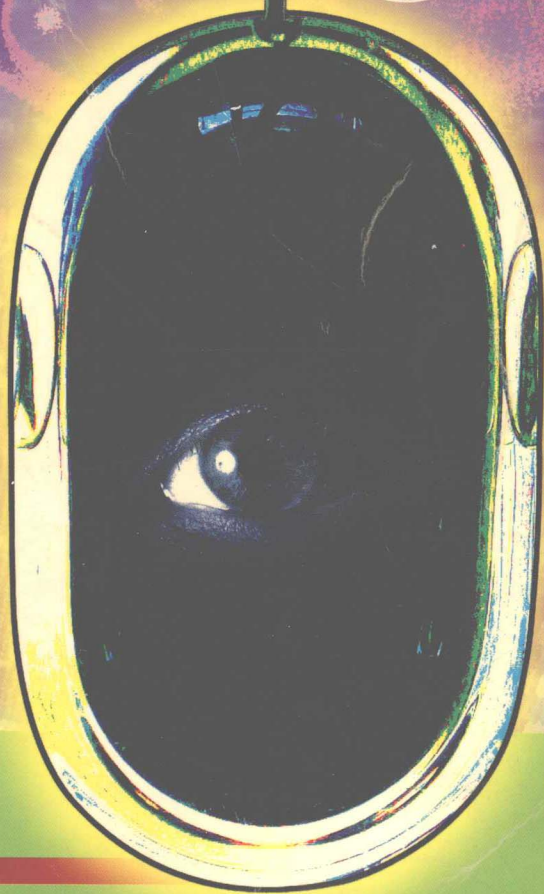


中文 Photoshop CS 设计师 手札

杨帆 编著



兵器工业出版社



北京科海电子出版社

中文 Photoshop CS 设计师手札

杨帆 编著

兵器工业出版社

北京科海电子出版社

内 容 简 介

这是一本由美术设计师奉献给 Photoshop 用户的技术专著,重点讲解如何以 Photoshop CS 为工具进行艺术创作,让你在欣赏精美作品的同时领略平面创意的艺术,掌握 Photoshop 的精髓,真正实现技术为艺术服务。

本书从 Photoshop 的应用核心入手,结合案例引导读者快速准确地理解 Photoshop 中最重要的概念,然后逐渐阐述 Photoshop 的应用理念。讲解过程中,分析创意原理,结合创意原理解释 Photoshop 的应用方法和创作过程,并以 Step by Step 的方式讲解每一个案例。字里行间,读者学到的不仅仅是专业应用技法,更重要的是与专业技法相关的思维方式,这正是用活 Photoshop 的精华所在。

本书从基础知识讲起,循序渐进,不仅适合有意深入掌握 Photoshop 的平面设计人员和热衷于电脑制图的艺术爱好者,也可供初学者快速正确入门。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Photoshop CS 设计师手札/杨帆编著. —北京:兵器工业出版社;北京科海电子出版社, 2004.9

ISBN 7-80172-308-2/TP · 124

I. 中... II. 杨... III. 图形软件, Photoshop CS
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 096677 号

出 版:兵器工业出版社 北京科海电子出版社

邮编社址:100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层

发 行:北京科海电子出版社 www.khp.com.cn

电 话:(010) 82896442 62630320

经 销:各地新华书店

印 刷:北京科普瑞印刷有限责任公司

版 次:2004 年 10 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计:曹映红

责任编辑:李翠兰 潘秀燕

责任校对:俞凌娣 刘雪莲

印 数:1 - 5000

开 本:787×1092 1/16

印 张:25.75

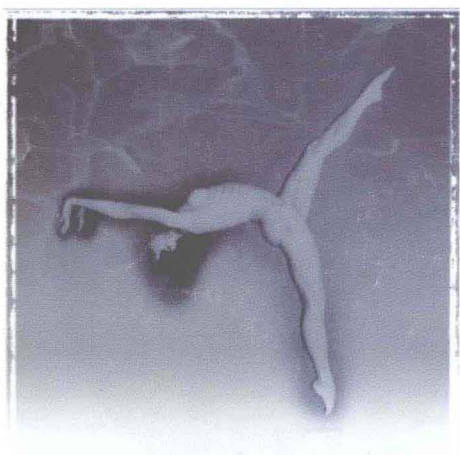
字 数:626 千字

定 价:42.00 元(配光盘)

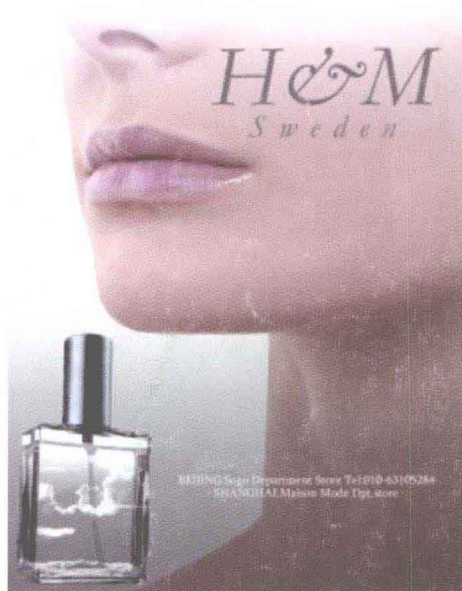
(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

UNKNOWN

第11章 文字特效



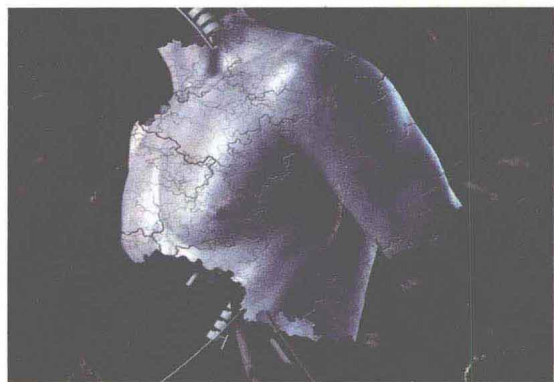
第3章 专色通道



第10章 实例 women



第10章 girl



第12章 碎裂

CS

7

6

5

4

3

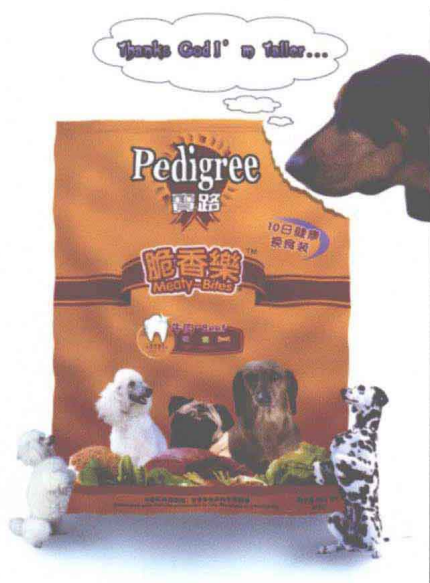
2

1

1



第 10 章 快速去背



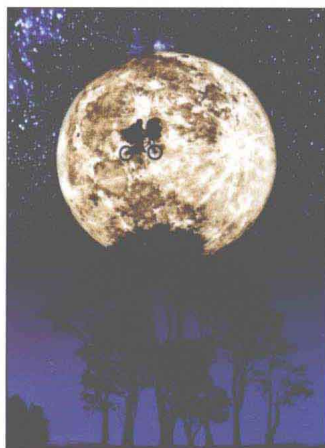
第 13 章 产品包装



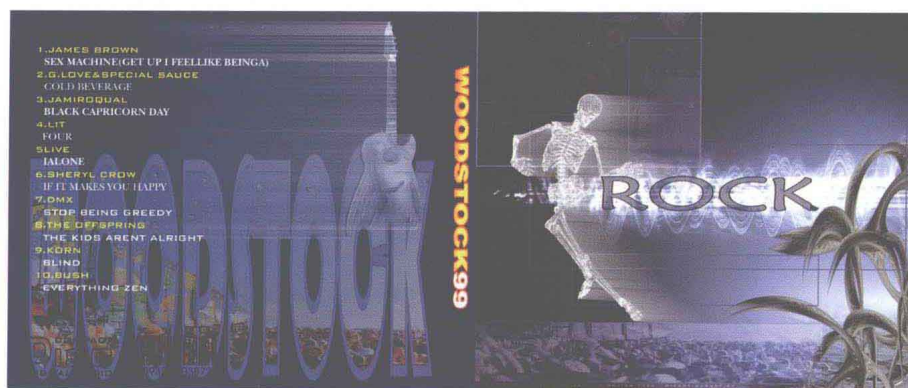
第 3 章 蒙板混合使用演练



第 2 章 Silence Angle



第 1 章 星空



第 20 章实战演练 – woodstock CD 封面



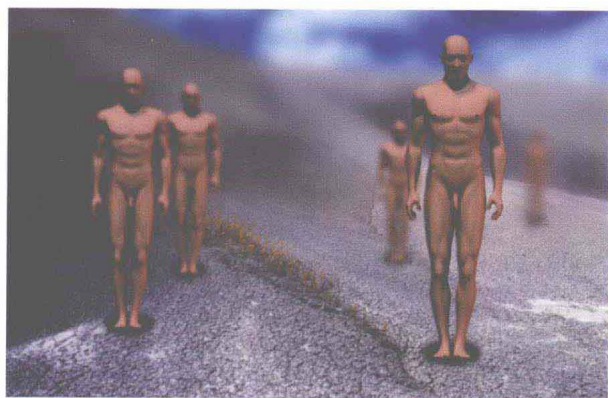
第 20 章 实战演练 – 摇滚天使



第 9 章 outline1



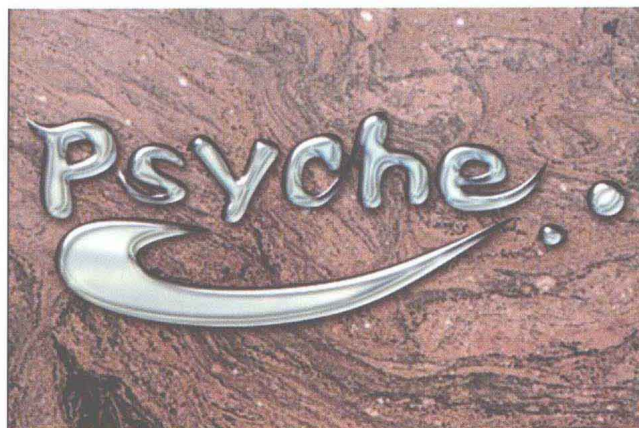
第 15 章 矢量文字效果



第 2 章 Man



第 4 章 燃烧的火焰



第 14 章 胶凝效果



第 14 章 光盘木纹效果



第 14 章 铁板效果



第 14 章 钢制效果



第 14 章 圆角玻璃质感



第 18 章 琥珀文字

前 言

科学家和艺术家经常生活在令人不可捉摸的境地，在他们的思维中，常常存在无界：时空无界，万物无界，知识无界，艺术的自由、直觉、想像和情感正处在这种无界状态中。

随着计算机技术的发展，随着人们不断寻求更直观、更具魅力的传播交流手段，平面设计、动画设计、电视广告、电影后期处理越来越多地由数码完成。平面艺术创意也逐渐发展并成为一门新的学科。

Adobe 公司的 Photoshop 是专业平面设计的首选软件。在当前各种软件层出不穷令人眼花缭乱的今天，Photoshop 以其独到的设计理念牢牢地占据着同类软件的第一把交椅。这说明 Photoshop 已经不仅仅是一个编辑像素的工具，而成为了平面设计者的一种精神支柱。它就像设计者的第二个大脑，可以帮助作者进行创作和思维。

现在，不仅是 Photoshop 的用户群空前庞大，单单是 Photoshop 的附属产品就令人目不暇接。但是国内 Photoshop 的教材质量却不能令人满意，数量虽庞大，但质量却不乐观，大多作者本身并未彻底了解它。事实上，我们每个人都可以轻易得到技术上的任何资料。您可以随时查阅到 Photoshop 每一个角落中菜单和命令的含义，但是即使您全部背诵一遍（很少有人有这种精神）也无法用它创作出能吸引他人目光的作品。这说明 Photoshop 不单单是完成单一目标的工具，而是要在您和它的咬合交融中事半功倍地进行创作。

学习软件的目的，不是让您教条式地掌握具体操作。请牢记，技术是为艺术服务的，以 Photoshop 为创作手段，为您开辟无限的创意空间，让您在欣赏精美作品的同时，领略平面创意以及 Photoshop 的精髓。

本书希望彻底抛弃任何低效率的学习方法和步骤，使您直接从 Photoshop 的应用核心入手来了解它。本书前几章旨在引导读者快速而准确地理解 Photoshop 中最重要的一些概念，然后逐渐深入阐述 Photoshop 的应用理念。在这些重要的章节里，作者阐述并分析了它们的创意原理，以 Step By Step 的方式讲解了每一个案例的制作过程，其中很多范例堪称经典，同时介绍了 Adobe Photoshop CS 在实际应用和设计创作上的具体操作方法。读者将会学到一些在其他地方鲜有介绍的使用思维，而这些正是 Photoshop 的精华之处与灵魂所在。

本书希望能帮助您少走弯路，更重要的是不要误入歧途。请您以轻松随和的心态来阅读本书。Photoshop 不仅是您工作和赚钱的工具，您会发现它是您任思想在创作的天堂里自由驰骋的千里马。

本书所附光盘中不但包含书中所有实例的素材文件，而且给出经典实例的视频演示，相信对学习本书会起到事半功倍的效果。

本书在编写中得到清华大学美术学院及中央美术学院的老师和同学的指导和帮助，在此表示衷心的感谢。

作 者

2004 年 8 月

目 录

第0章 Photoshop CS 功能解析	1
0.1 Photoshop 是做什么用的	1
0.2 新版本功能的改进	2
0.2.1 工作界面的改变	2
0.2.2 文件浏览器	3
0.2.3 “新建文件”窗口的变化	3
0.2.4 轻松地输出 Web 图像	4
0.2.5 工作区与工具的高度定制	4
0.2.6 新的绘画引擎	4
0.2.7 引人注目的“图案生成器”(Pattern Maker)	4
0.2.8 增强的“液化”功能	5
0.2.9 文字排版功能的改进	5
0.2.10 图像调整功能的改进	5
0.2.11 更多的 Web 画廊模板	5
0.2.12 其他新增功能	6
第1章 Photoshop 的基本概念	7
1.1 Photoshop 完成图像处理工作的原理	7
1.2 选取范围、图层、通道和路径组成的图像帝国	8
1.2.1 关于选取范围	8
1.2.2 图层	9
1.2.3 通道的基本概念	9
1.2.4 Photoshop 的矢量工具——路径	10
1.2.5 Photoshop 的帝国	11
1.3 驯服你的 Photoshop	12
1.3.1 Photoshop CS 的新界面	12
1.3.2 “预置”的设置	13
1.4 热身运动——月梦	17
第2章 图层——原来如此简单	34
2.1 图层的基本概念——实例“空间”	34
2.2 图层之间的对话——图层混合模式详解	42
2.3 图层混合样式应用入门——实例 Silence Angle	45

2.4 图层的美容——图层样式的基本应用	49
2.5 调整图层	55
第3章 Photoshop 的精髓——蒙板与通道	57
3.1 正确理解选取范围	57
3.2 蒙板是什么	58
3.2.1 快速蒙板	58
3.2.2 图层蒙板	58
3.2.3 Alpha 通道蒙板	58
3.3 快速蒙板和图层蒙板的混合使用演练	59
3.4 通道的使用实例——岩石浮雕特效	68
3.5 通道是印刷的前提——关于专色通道	73
第4章 牛刀小试——燃烧的火焰	81
4.1 创作的理念和收集整理素材	81
4.1.1 关于创作的理念	81
4.1.2 关于素材的搜集整理	85
4.2 牛刀小试	86
第5章 色彩的艺术	92
5.1 常用色彩模式	92
5.1.1 HSB 模型	92
5.1.2 RGB 模式和模型	93
5.1.3 CMYK 模式和模型	93
5.1.4 L*a*b 模型	94
5.1.5 色域的概念	95
5.1.6 其他不常用色彩模式	95
5.1.7 8 位/通道和 16 位/通道	96
5.2 调整图像色彩	96
第6章 提高你的工作效率——Action 与自动化	100
6.1 教给 Photoshop 自己完成工作	100
6.2 动作	100
6.3 自己录制“动作”	103
6.4 “自动”命令	104
第7章 Photoshop 的矢量功能——路径和自定义形状	105
7.1 什么是路径	105
7.2 “路径”面板详解	106
7.3 编辑路径	107

7.4 路径的使用实例——光滑地去背	108
7.5 路径的使用实例——修整矢量图	112
第8章 文件的输入、输出与颜色校准	116
8.1 常用文件类型及其特点	116
8.1.1 BMP	116
8.1.2 PSD	116
8.1.3 JPG	116
8.1.4 TIF	116
8.1.5 GIF	117
8.1.6 PNG	117
8.1.7 EPS	117
8.2 校准颜色	117
8.2.1 关于 ICC	117
8.2.2 校准显示器	118
8.2.3 校准打印	119
8.3 输入与扫描	120
8.4 输出与打印	120
第9章 没有素材的创作——如何绘图	122
9.1 绘图基本概念	122
9.1.1 根据需要选择手绘软件	122
9.1.2 使用 Photoshop 绘图的决定性条件	123
9.1.3 Photoshop 手绘图像的基本原理	124
9.2 自己完成作品——模拟矢量图像的填色效果	125
9.3 模拟油画的效果	136
第10章 去背与精加工	144
10.1 特殊去背——毛发	144
10.2 特殊去背——透明物品	148
10.3 快速去背——抽出工具	151
第11章 特效全接触	156
11.1 诠释特效	156
11.2 关于本章	156
11.3 文字特效	157
11.4 质感特效	158
11.5 色彩特效	161
11.6 滤镜特效	164

11.6.1	滤镜究竟是什么角色?	164
11.6.2	常用滤镜详解	164
11.6.3	外挂插件的使用	171
11.6.4	滤镜命令操作要领	187
第 12 章	碎裂——实例演练	189
第 13 章	包装效果图——实例演练	201
第 14 章	质感——触手可及	212
14.1	质感制作原理	212
14.2	背景材质的制作	212
14.2.1	普通岩石表面	212
14.2.2	金属纹理质感	214
14.2.3	其他质感的表面	215
14.3	基于形状和图层样式的质感	216
14.4	自制无缝平铺图案	221
14.5	使用图层样式制作硬钢图案	223
14.6	使用图层样式制作胶凝质感	229
14.7	透明的圆角玻璃质感	235
14.8	浇铸的铁板质感	238
14.9	质感特效实战演练——光盘制作	245
第 15 章	最佳拍档——Photoshop 与 Illustrator 的结合	260
15.1	Illustrator 简介	260
15.2	如何判断是否应该利用 Illustrator	262
15.3	应用实例	263
15.3.1	以路径方式应用 Illustrator 图形	263
15.3.2	像素化处理 PostScript 图像	266
15.3.3	使文字沿路径排列	269
第 16 章	为黑白照片着色——实例演练	272
第 17 章	用 Photoshop 做美容——实例演练	276
17.1	判断照片缺陷	276
17.1.1	判断照片本身缺陷	276
17.1.2	确定最终图片处理效果	280
17.2	重采样与图片尺寸	281
17.2.1	关于重采样	281
17.2.2	关于图片尺寸	283
17.3	开始修整	284

17.4 拉伸和裁切图像	285
17.4.1 拉伸图像	285
17.4.2 裁切图像	291
第 18 章 Photoshop 与文字	293
18.1 文字扮演的角色	293
18.1.1 关于“火焰字”	294
18.1.2 Photoshop 支持的字体类型	295
18.2 基于 PostScript 格式的文字	296
18.2.1 琥珀文字	296
18.2.2 冰块文字	300
18.3 基于像素的特效文字	302
18.3.1 具有速度感的特效文字	303
18.3.2 图案拼贴文字	304
第 19 章 Photoshop 与现代广告设计	306
19.1 现代广告设计概念	306
19.1.1 现代广告设计的概念	306
19.1.2 现代广告设计的任务	307
19.1.3 现代广告设计的原则	307
19.1.4 现代广告设计的原理	308
19.2 现代广告的表现形式与构成要素	309
19.2.1 广告表现形式	309
19.2.2 广告设计的构成要素	309
19.3 关于创意	310
19.3.1 创意是广告的靈魂	310
19.3.2 创意离不开创造性思维	311
19.3.3 广告创意的基础与定位	311
19.3.4 广告创意流程	312
19.3.5 广告创意的策略要点	313
19.3.6 广告创意中的联想	314
19.4 计算机广告设计中的构图	314
19.4.1 构图的意义	314
19.4.2 基本构图方式	315
19.5 广告设计中的色彩	315
19.5.1 色彩原理	315
19.5.2 色彩属性	316
19.5.3 色彩的类别	316
19.5.4 色彩的象征性	317

19.5.5	色彩的联想.....	317
19.5.6	色彩的联觉.....	317
19.5.7	色彩的调和与对比.....	318
19.5.8	色彩运用的创新.....	318
19.6	平面广告的版式设计.....	319
19.6.1	广告版式设计的目的.....	319
19.6.2	广告版式设计的原则.....	319
19.6.3	版式设计规律.....	320
19.6.4	常见版面编排类型.....	320
第 20 章	Photoshop CS 平面广告设计经典范例剖析.....	326
20.1	戏剧招贴设计——Paper.....	326
20.2	商业类海报设计——Rock Music.....	345
20.3	Photoshop 插画设计——冥界之光.....	359
20.4	CD 封面设计——Woodstock 演唱会.....	377

第 0 章 Photoshop CS 功能解析

我们希望自己成为叩响 Photoshop 的敲门砖，我们希望真正地和它进行沟通，而不是简单地让它替我们来完成一件或几件工作，这需要我们付出很多努力。当然我们可以找到捷径，但它需要通过实践得出。本章作为全书的开端，先向读者介绍一些 Photoshop 中的重要概念，以方便我们继续深入了解 Photoshop。

0.1 Photoshop 是做什么用的

看到这样的开头，很多读者可能会感到莫名其妙——难道我还不知道 Photoshop 是做什么用的吗？然而并非每个使用过 Photoshop 的人，甚至很多专门从事平面设计的人员，都能准确把握 Photoshop 的真正用途。事实上，很多朋友使用了很长时间 Photoshop，也只是使用了它的部分内容，例如修改照片、进行图像修整、设计包装，或者是用来直接绘图，甚至还有人只是用它来排版。这些都是 Photoshop 的一些实用功能，而它却不适合直接制作作品，或者说，它其实是一个辅助软件，为其他的软件提供最优秀的图像。用 Photoshop 直接输出的图像，基本上不能当作艺术品来拍卖，也不适合完全进行排版，一般也不用作冲洗高质量的照片。也许有的人还不能完全明白，为什么在本书的一开头，似乎就对 Photoshop 进行了“批评”。但是关键在于，任何图像处理软件其实都是如此，而恰恰只有 Photoshop 才能为你提供真正专业的图片，给你最激动人心的编辑图像的乐趣。本书旨在给你提供全新的学习理念，抛弃死记命令的传统学习误区。

我在接触 Photoshop 以前一直在使用 Corel 公司的 Corel PhotoPaint 软件。但是当我接触到 Photoshop 3.0 的时候，便马上被其强大的功能所吸引。从此，Photoshop 便为我提供了无数高质量的图片，并节省了我难以用金钱衡量的宝贵时间。由于其软件本身的特点，Photoshop 用作排版的话虽然功能强大，不过如果文字过多，在速度上就有些不尽人意。但是由于它强大的令人着迷的功能，它可以为你创造无尽的财富。2003 年底，Photoshop 正式发布了它的最新版本 CS，一场新的 Photoshop 热浪又将掀起。

在当今世界上，没有哪一个平面设计人员没有听说过 Photoshop 的大名，而且它已经是业界平面设计软件的标准。不能熟练地掌握它，你就没有资格从事平面设计类的工作。所以近年来，Photoshop 的使用大军以几何级数增长，教材更是铺天盖地。但是很遗憾的是，大多数教材中，鲜有从作品本身的需要出发，引导你正确理解 Photoshop 的使用概念的有一定深度的书，而绝大部分往往是细细罗列了无数的命令，“展览”了无数的滤镜，但是没有教会你，Photoshop 到底是什么。如果把 Photoshop 比作一个人的话，光给你他的照片，即便是各个角度的特写，你也永远不会知道他到底是怎样的脾气性格，他到底是怎样的人品。以我来说，也是摸索了很长时间，自以为早就熟悉了它，而在有机会接触到一些国外

的资料才恍然大悟——原来 Photoshop 是这样的，我还没有入门！于是才自愧自己的肤浅，重新钻研这个神奇的软件。从这个软件的功能来说，虽然强大，却没有那么深奥，那些工具和命令，都是为你量身定做，可是就算你将所有的命令背得滚瓜烂熟，却不见得能作出真正高水准的作品。相反，很多大师级的设计师，可能很多功能的作用都快忘记，却能层出不穷地给人惊喜和震撼。

说到底，Photoshop 事实上是一个简单却又变化无穷的工具。但是，唯有进入它的精神世界，才能驯服这匹“千里马”。本书将在以后的章节里，尽力使你不断地提高自己的创造力，制作出有个人风格的经典作品，而不是使你成为一个没有思想的造图工匠。当然，一件好的作品的产生有很多因素，尤其是个人的美学修养、创意构思等等，这些都要靠平时不断地积累，绝不是 Photoshop 能够帮你做到的。

0.2 新版本功能的改进

相信所有 Photoshop 的用户都有这样的体会，Photoshop 每一次版本的升级都极为慎重，而且会花相当长的时间进行研发，这次 Photoshop CS 的推出也不例外。

与 Photoshop 7.0 相比，Photoshop CS 对硬件的要求变化不大，只是对系统内存的最小需求由 64M 变为了 128M，相信现在大多数的机器配置都可以满足这一点。

0.2.1 工作界面的改变

Photoshop CS 的工作界面如图 0.1 所示。

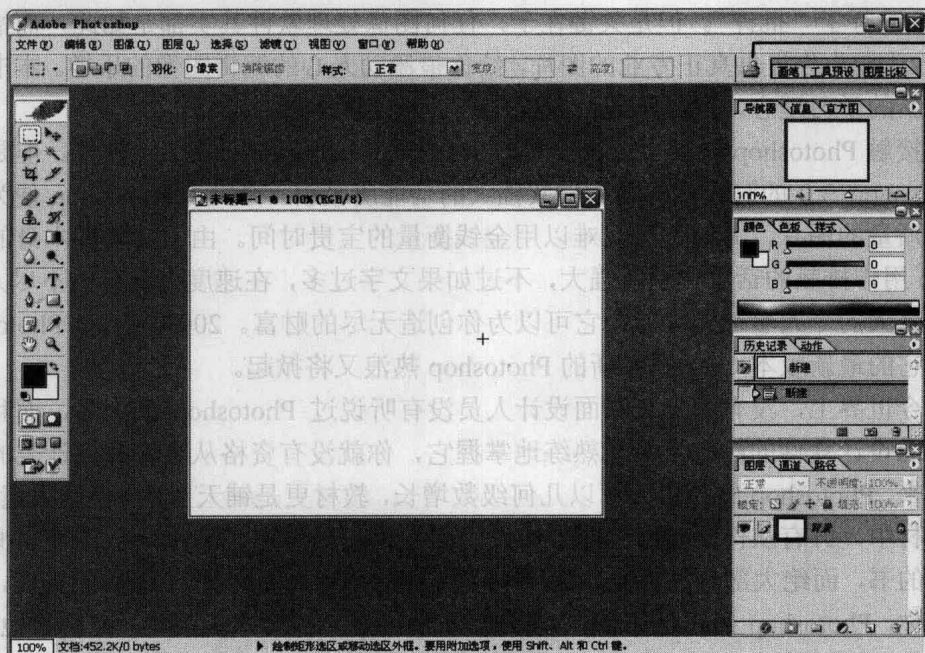


图 0.1 Photoshop CS 的工作界面

从图 0.1 中可以看出, Photoshop CS 工作界面的布局调整不大, 如果不仔细看, 看不到有什么突出的变化, 除增强了整体的美观性外, 两个最明显的变化设在编辑窗口的右上角。窗口右上角增加了一个“工具预设”面板, 在这里用户可以新建、保存和管理自定义的工具; 还增加了“文件浏览器”图标和“画笔”面板。整体上看, Photoshop CS 的界面相当精美, 立体感很强, 特别是对按钮的美化, 当将鼠标光标移动到按钮上时, 按钮会突出显示并呈现彩色。

0.2.2 文件浏览器

我们不得不说这是个绝佳的创意, 只要用户单击右上角的“文件浏览器”图标就可随时打开文件浏览器, 通过该浏览器能够直接在 Photoshop 窗口中快速浏览和组织图片。这一设计完全是站在用户角度考虑的, 充分体现了软件设计人性化的一面。特别是对于使用数码相机和拥有大量图片的用户来讲, 可以减少在多个窗口的切换操作, 极大地提高工作效率。

该文件浏览器的功能相当全面, 除具备多种形式的图像预览功能外, 还可以显示图片的许多附加信息, 例如图像的宽度、高度、大小、格式、分辨率、颜色模式以及创建、修改日期等。如果图像来自数码相机, 那么还可以显示 EXIF 信息。

在图像排序上同样具有非常全面的选项, 包括按文件名、图片高度、图片宽度、尺寸、分辨率、文件类型、创建时间、修改时间等方式排序, 甚至包括按版权信息进行排序。除此以外, 考虑到用户在实际工作中对于不同处理阶段图片的管理, 该文件浏览器还特意提供了分级功能, 用户可以对不同的图片指定不同的级别(A~E 共 5 级), 然后再根据级别进行排序等操作, 从而轻松地实现文件的分组和鉴别, 即使两张图片仅有细微的差别。

另外, 用户可以使用浏览器直接在 Photoshop 中打开、删除、重命名图像文件, 以及重新调整图片的保存路径, 从而实现简单的图片管理。特别是专业的批处理命名功能, 更是极大地减少了用户的重复操作。同时, 用户还能先在文件浏览器中直接对图像进行 90° 或 180° 的方向旋转, 然后再打开图像进行处理。该功能对于处理方向颠倒的扫描图像有很大的帮助。

0.2.3 “新建文件”窗口的变化

在 Photoshop CS 中, 新建文件的窗口也发生了很大变化, 除可以直接选择 8 bit 彩色和 16 bit 彩色外(新建的文件在名字后用 8 或 16 来表示, Photoshop CS 增强了对 16 bit 图像的处理能力), 详细设置中还可选择色彩的配置文件、像素比率, 原来做视频需要在 Photoshop 中处理的图像要考虑非方形像素的问题, 这次解决了, 所有参数可以存成一个预置文件。

在文件尺寸上, Photoshop CS 也突破了原来 2G 的限制, 做一个几个 G 大小的文件轻轻松松, 基于 Photoshop 内部新的文件格式: Psd, tiff 图片最大为 4G, Photoshop raw 尺寸没有限制, 对于大文件的支持文件部分放入了系统的应用程序支持文件夹, 装完 Photoshop CS 后, 原来的 Photoshop 7.0 也可以支持如此大的文件了。