

高手过招

Photoshop

互动空间 编著

CS3

- 文字讲解清晰易懂，简繁得当
- 实例丰富、典型、新颖，可操作性强
- 全新的写作结构，更贴近读者的学习习惯
- 交互式自学多媒体光盘，使学习更加轻松愉悦

图像处理艺术



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

高手过招

Photoshop CS3 图像处理艺术

互动空间 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是《高手过招》丛书系列之一，介绍目前最流行的图形图像处理软件Photoshop CS3。它从实际应用的角度出发，以实例的形式将软件使用技能与设计艺术完美结合，将设计师在工作中的经典案例从设计构思到作品完成整个过程一一剖析给读者。读者不仅可以从中学习到软件的使用技巧，更可以从中学会和掌握一种独特的设计思想、设计理念和宝贵的设计经验。

全书分三部分共12章：第一部分为走进艺术殿堂，主要介绍一些有关平面设计方面的基础知识，包括色彩基础、平面构成基础及Photoshop CS3的基本操作等；第二部分为技能大比拼，主要通过经典实例的操作训练读者对软件主要功能的掌握，包括制作特效文字、图片特效处理、制作自然特效和卡片设计等；第三部分为高手过招，包括广告设计、界面设计、包装设计、书籍装帧设计、手绘艺术与产品造型设计等综合实战演练。本书特邀几位行业设计高手从专业的技术角度来对经典成功案例进行解析、指导和点评，以为读者剖析成功案例的设计思路、制作流程和创作技巧。

本书内容全面、结构清晰、实用性强，便于读者自学，并且有多位专业高手手把手指导，是一本难得的好书！本书适合平面设计、图像处理、印刷、效果图后期处理、网页设计等爱好者自学使用，也适合大中专院校作为教材辅导用书。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS3图像处理艺术 / 互动空间编著. —北京: 电子工业出版社, 2008.3

(高手过招)

ISBN 978-7-121-05557-7

I. P… II. 互… III. 图形软件, Photoshop CS3—手册 IV. TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第191394号

责任编辑: 于 兰

印 刷: 北京市通州大中印刷厂

装 订: 三河市鹏成印业有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱

邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16

印张: 26.25

字数: 726千字

彩插: 1

印 次: 2008年3月第1次印刷

定 价: 49.00元(含DVD光盘一张, ISBN 978-7-900240-04-0)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlt@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前言



无论是初学者，还是具有一定软件基础的读者，都迫切希望买到一本适合自己学习的书。通过这本书，可以快速掌握软件的典型功能和核心技术，使自己的实战水平得到长足的提高。正是从此需求出发，我们组织了多位经验丰富的教师和专业设计人员经过精心策划，历时半年时间编写了《高手过招》系列丛书，旨在通过此丛书在最短的时间内把一个初级读者培养成一名业界高手，具备卓越的实际操作能力。

本书特色

本书从实用角度出发，采用“零起点学习软件基础知识，典型实例提高软件操作技能，高手过招体验设计过程”这一写作结构。考虑初学者的具体学习需要，本书首先讲解“软件的典型应用和基础知识”，其次通过“典型实例”详细介绍软件的核心功能和技术要点，然后结合“触类旁通”以边学边练的指导思想充分发挥读者的主观能动性，最后以“巩固与提高”进一步强化所学知识，从而达到举一反三的学习效果。本书以全新的学习结构，科学地展示了初学者从入门到进阶、从提高再到精通的教学模式，快速提高读者的学习效率。

走进艺术殿堂

本部分从艺术的角度出发，引导初学者快速了解必备的软件基础知识，包括必备的基本概念、理论知识以及实用的软件操作技能。

技能大比拼

本部分结合软件典型功能与核心技术要点，用典型实例的制作过程全面剖析软件在实际工作中的运用。本部分按“基础及要点”、“典型实例”、“触类旁通”、“知识点评”和“巩固与提高”结构引导读者进行学习。

基础及要点： 精辟地介绍软件的典型功能和核心技术要点，让读者快速掌握软件在实际工作中的应用技巧和使用方法。

典型实例： 针对软件典型功能和核心技术，详细介绍软件在典型实例中的使用方法，快速引导读者具备驾驭软件的能力。另外，在典型实例的制作过程中，贯穿着作者多年积累的大量制作技巧和经验。

触类旁通： 学习是为了应用，“触类旁通”不仅提高读者的应用和变通能力，还为读者提供了一个边学边练的机会，深入提高应用水平，巩固所学知识。

知识点评： 针对初学者在典型实例制作过程中遇到的一些技术知识点进行“查漏补缺”，这里不只是软件功能相关技术的点评，还有设计思想的点评。

巩固与提高： 通过前面学习的知识，为了让读者能够真正学以致用，我们精心安排了上机作业，旨在让读者快速上手，提高软件操作技能。

高手过招

本部分不是像一般实例图书那样进行简单解析，而是从实际应用的角度出发，集众多设计师的设计智慧和设计经验于一体，然后根据自己的方案设计出独特的作品。最后的“高手点评”对本作品涉及到的相关技术进行总结，从而提高读者的整体设计水平。这样的案例剖析方法真正做到了集实用性、代表性和典型性于一身，读者因此可以从中集众名师之长，取精华为己用。

配套多媒体光盘

本书配套的多媒体教学光盘不仅包括书中典型实例的制作视频演示教程，还提供了本书所有实例的源文件与素材，大大方便了读者的学习和使用。

本书作者

本书由互动空间工作室策划与组稿，主要作者是长期从事相关领域教育的教师和一线专业设计人员。由于水平有限，疏漏之处在所难免，敬请读者指正。

目 录

| | |
|----------------------------------|----|
| 第1章 走进艺术殿堂 | 1 |
| 1.1 色彩基础知识..... | 2 |
| 1.1.1 认识色彩..... | 2 |
| 1.1.2 色彩构成..... | 4 |
| 1.2 平面构成基础..... | 5 |
| 1.3 知识点评..... | 11 |
| 1.4 巩固与提高..... | 11 |
| 第2章 走进Photoshop CS3 | 13 |
| 2.1 认识Photoshop CS3..... | 14 |
| 2.1.1 初识Photoshop..... | 14 |
| 2.1.2 Photoshop应用领域..... | 14 |
| 2.1.3 Photoshop CS3的工作界面..... | 17 |
| 2.2 常用基本操作..... | 20 |
| 2.2.1 文件管理..... | 20 |
| 2.2.2 文件窗口操作..... | 22 |
| 2.2.3 设置图像与画布尺寸..... | 23 |
| 2.2.4 图像缩放与裁剪..... | 24 |
| 2.3 选区的创建与编辑..... | 26 |
| 2.3.1 认识选区..... | 26 |
| 2.3.2 绘制选区..... | 26 |
| 2.4 图像的绘制与修饰..... | 28 |
| 2.4.1 绘制图像..... | 28 |
| 2.4.2 修饰图像..... | 30 |
| 2.5 图像色调/色彩的调整..... | 34 |
| 2.5.1 调整图像色调..... | 34 |
| 2.5.2 调整图像色彩..... | 37 |
| 2.6 图层的应用..... | 40 |
| 2.6.1 认识图层..... | 40 |
| 2.6.2 认识【图层】调板..... | 41 |
| 2.6.3 图层的基本操作..... | 43 |
| 2.6.4 图层的高级操作..... | 46 |
| 2.7 滤镜的应用..... | 51 |
| 2.7.1 滤镜菜单介绍..... | 51 |
| 2.7.2 滤镜作用范围..... | 52 |
| 2.7.3 滤镜使用方法..... | 52 |



| | | |
|------------|----------------|------------|
| 2.8 | 巩固与提高 | 53 |
| 第3章 | 制作特效文字 | 54 |
| 3.1 | 文字制作要点 | 55 |
| 1. | 收集并安装特殊字体 | 55 |
| 2. | 将字体名称中文化显示 | 56 |
| 3. | 怎样解决输入文字乱码 | 57 |
| 4. | 体会文字的形与意 | 57 |
| 5. | 多观察优秀作品 | 57 |
| 6. | 大胆创新 | 57 |
| 3.2 | 典型实例 | 58 |
| 1. | 制作印章文字 | 58 |
| 2. | 制作投影文字 | 61 |
| 3. | 制作颜料文字 | 63 |
| 4. | 制作流光文字 | 66 |
| 5. | 制作透空文字 | 69 |
| 6. | 制作水滴文字 | 71 |
| 7. | 制作晶格文字 | 74 |
| 8. | 制作塑料文字 | 78 |
| 9. | 制作金属文字 | 81 |
| 10. | 制作3D立体文字 | 85 |
| 3.3 | 触类旁通 | 88 |
| 1. | 制作光芒字 | 88 |
| 2. | 制作雕刻字 | 89 |
| 3. | 制作石灰字 | 91 |
| 4. | 制作色谱字 | 91 |
| 5. | 制作火焰字 | 93 |
| 6. | 制作黄铜字 | 94 |
| 3.4 | 知识点评 | 96 |
| 1. | 快速设置并切换前景色和背景色 | 96 |
| 2. | 设置文字颜色 | 96 |
| 3. | 改变【云彩】滤镜的作用效果 | 97 |
| 4. | 等高线的调整 | 97 |
| 5. | 图层基本操作 | 97 |
| 6. | 认识文字工具 | 102 |
| 3.5 | 巩固与提高 | 102 |
| 第4章 | 图片特效处理 | 104 |
| 4.1 | 图片特效处理要点 | 105 |
| 4.2 | 典型实例 | 105 |
| 1. | 艺术照片特效处理 | 105 |
| 2. | 夜景图片处理 | 115 |
| 4.3 | 触类旁通 | 122 |

| | |
|------------------------|------------|
| 1. 室内效果图后期处理..... | 122 |
| 2. 建筑效果图后期处理..... | 128 |
| 4.4 知识点评..... | 134 |
| 4.5 巩固与提高..... | 136 |
| 第5章 制作自然特效..... | 138 |
| 5.1 自然特效制作要点..... | 139 |
| 5.2 典型实例..... | 141 |
| 1. 制作岩石..... | 141 |
| 2. 金属腐蚀效果..... | 144 |
| 3. 制作闪电..... | 150 |
| 4. 制作太空..... | 154 |
| 5. 蜡烛融化效果..... | 162 |
| 6. 相片卷边效果..... | 168 |
| 5.3 触类旁通..... | 171 |
| 1. 木纹效果..... | 171 |
| 2. 皮革效果..... | 174 |
| 3. 彩虹效果..... | 175 |
| 4. 下雪效果..... | 177 |
| 5. 草地效果..... | 178 |
| 5.4 知识点评..... | 180 |
| 1. 图层蒙版的编辑..... | 180 |
| 2. 滤镜库..... | 181 |
| 3. 路径的填充..... | 183 |
| 4. 设置画笔混合模式..... | 183 |
| 5. 制作图像高光..... | 183 |
| 6. 图像变形..... | 183 |
| 5.5 巩固与提高..... | 184 |
| 第6章 卡片设计..... | 186 |
| 6.1 卡片制作要点..... | 187 |
| 6.2 典型实例..... | 187 |
| 1. 制作书签..... | 188 |
| 2. 制作贵宾卡..... | 194 |
| 3. 制作新年贺卡..... | 199 |
| 4. 制作邀请函..... | 206 |
| 5. 制作名片..... | 211 |
| 6.3 触类旁通..... | 218 |
| 1. 制作邮票..... | 218 |
| 2. 制作明信片..... | 221 |
| 3. 制作生日贺卡..... | 226 |
| 6.4 知识点评..... | 228 |
| 6.5 巩固与提高..... | 230 |

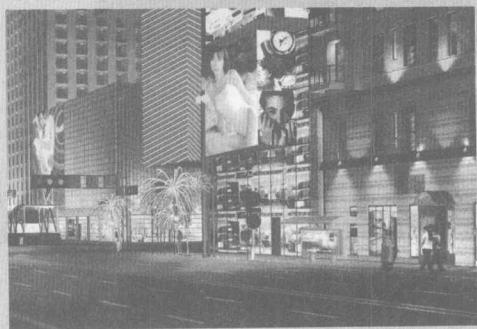
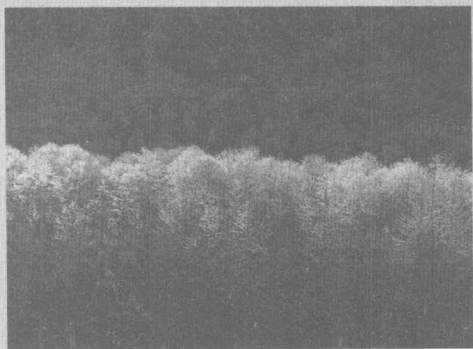


| | |
|--------------------------|-----|
| 第7章 广告设计 | 232 |
| 7.1 广告设计要点 | 233 |
| 7.2 高手解析 | 234 |
| 1. 房地产广告设计 | 234 |
| 2. 灯箱广告设计 | 240 |
| 3. 画册广告设计 | 244 |
| 7.3 高手指导 | 255 |
| 1. IT产品广告 | 255 |
| 2. 电影海报 | 259 |
| 7.4 高手点评 | 261 |
| 7.5 巩固与提高 | 264 |
| 第8章 界面设计 | 265 |
| 8.1 界面设计要点 | 266 |
| 8.2 高手解析 | 266 |
| 8.3 高手指导 | 276 |
| 1. 软件界面设计 | 276 |
| 2. 游戏界面设计 | 280 |
| 8.4 高手点评 | 284 |
| 8.5 巩固与提高 | 286 |
| 第9章 包装设计 | 288 |
| 9.1 包装设计要点 | 289 |
| 9.2 高手解析 | 290 |
| 1. 酒包装设计 | 290 |
| 2. 手提袋包装设计 | 303 |
| 9.3 高手指导 | 314 |
| 9.4 高手点评 | 321 |
| 9.5 巩固与提高 | 324 |
| 第10章 书籍装帧设计 | 325 |
| 10.1 书籍设计基础及要点 | 326 |
| 10.1.1 封面的功用和组成 | 326 |
| 10.1.2 封面构成元素 | 327 |
| 10.1.3 封面设计要点 | 327 |
| 10.1.4 封面开本策划 | 328 |
| 10.2 高手解析 | 329 |
| 1. 带飘口的图书装帧设计 | 329 |
| 2. 不带飘口图书装帧设计 | 351 |
| 10.3 高手指导 | 362 |
| 10.4 高手点评 | 368 |
| 10.5 巩固与提高 | 370 |

| | |
|-------------------------|-----|
| 第11章 手绘艺术与产品造型设计..... | 371 |
| 11.1 手绘艺术与产品造型设计要点..... | 372 |
| 11.2 高手解析..... | 373 |
| 1. 手绘艺术插画..... | 373 |
| 2. 手绘时尚手机..... | 385 |
| 11.3 高手指导..... | 399 |
| 1. 手绘卡通人物..... | 399 |
| 2. 手绘苹果..... | 404 |
| 11.4 高手点评..... | 407 |
| 11.5 巩固与提高..... | 409 |

Chapter

走进艺术殿堂



随着社会的进步，平面设计已渗透到各行各业，商业街上的大幅宣传海报、促销传单、产品包装，以及温馨的贺卡、别致名片等都属于平面设计作品，而通过Photoshop进行平面设计则成为时下最流行的行业之一。要设计一个好的平面作品，除了要熟练掌握设计工具外，还要有极高的艺术修养，特别是要有相当的美术修养和审美意识。要想获得这方面的提高，读者可以多看看一些关于美术方面的书籍，并多听取他人从不同角度对作品的评价。

1.1 色彩基础知识

使用计算机进行平面图像处理，除了熟练掌握图像处理软件的功能外，还必须掌握一些关于图像处理方面的美学知识，如色彩构成、平面构成和立体构成等。

1.1.1 认识色彩

在图像处理领域，色彩的设计和运用是一个非常重要的组成部分。认识、了解和掌握色彩的运用是从事平面设计工作者必须具备的基础知识。本节将从图像处理角度介绍一些有关色彩的知识。

1. 什么是色彩

色彩源于自然，是人类对自然的视觉感应。光是产生色彩的起源，因此没有光就没有色彩，也正是因为有了光，我们生活的世界才能如此绚丽多姿。从另一个角度看，色彩是光的实际反映。



色彩分光源色和物体色两类。光源色是指由发光体产生的颜色，而物体色是指由物体反射的光线形成的颜色，如图1-1所示。

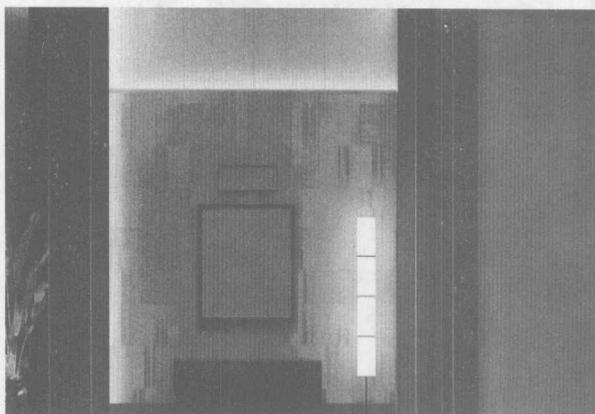


图1-1 台灯产生的光照和室内物体产生的反射光

2. 色彩的作用

在平面设计领域，色彩一直是设计师们最为重视的设计要素。搭配和运用正确的色彩为作品赋予了良好的视觉效果，同时也大大地增加了作品的吸引力。因此，一幅优秀的平面设计作品，色彩起着非常重要的作用。

色彩的作用主要表现在以下4个方面。

良好的视觉效果

无论是一张漂亮的图片，还是一部设计作品，色彩往往是人们最先注意到的。色彩总是

能给人以遐想的空间,使人产生美好的印象。如图1-2所示,照片中自然风景所呈现的颜色层次产生景深效果,营造出一种幽蓝的神秘感。

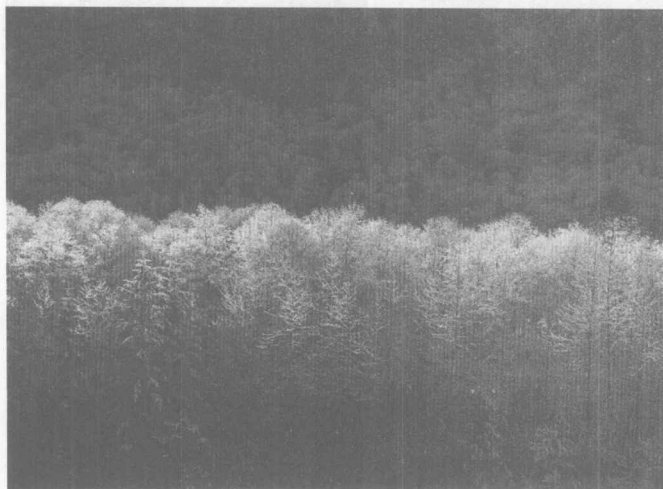


图1-2 自然风景

产生吸引力和注意力

良好的色彩运用可以产生巨大的吸引力和注意力,从而给人留下深刻的印象。当人们夜晚步行于繁华的商业街时,各种灯箱广告、招牌、霓虹灯等绚丽的色彩首先最引人注目。而这些色彩也衬托出都市的繁华和热闹。如图1-3所示为某都市夜景一隅的效果图。



图1-3 霓虹灯夜景

快速、准确地传达信息

色彩也是表达信息的一种方式,比如黄色代表警戒,绿色代表环境保护,灰色代表心情不畅,黑色代表稳重等。

调动人的情绪

研究表明,色彩能够调动和影响人的情绪。柔和的色彩可以缓解人的紧张情绪,明亮的色彩可以让人感到心情愉悦,而浓厚的色彩则让人产生一种压抑感。

3. 色彩与心理感受

众所周知,不同的色彩对人的心理会产生不同的影响,因此设计者们往往利用这种影响

来进行各种色彩设计。

1.1.2 色彩构成

要想设计出极具视觉吸引力的色彩作品，除了了解色彩的一些基本特征外，还必须进一步掌握色彩构成，掌握如何搭配颜色。

1. 什么是色彩构成

色彩构成是指将两个以上的色彩要素按照一定的规则进行组合和搭配，从而形成新的色彩关系。

由此可见，色彩构成的目的是搭配新的色彩关系形成美的色彩感觉。色彩构成的主要工作就是要通过色彩搭配形成适合作品本身的色彩。



色彩分无彩色和彩色两大类，无彩色是指黑、灰、白三种颜色。无彩色只有明度没有纯度，在计算机中我们把无彩色又称为灰度，如图1-4所示。彩色是指包括“红、橙、黄、绿、蓝、紫”这一组既有明度又有色相和纯度的色彩，如图1-5所示。

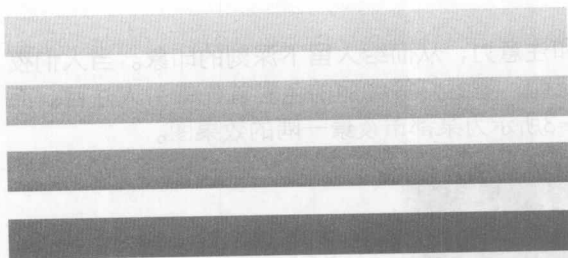


图1-4 无彩色

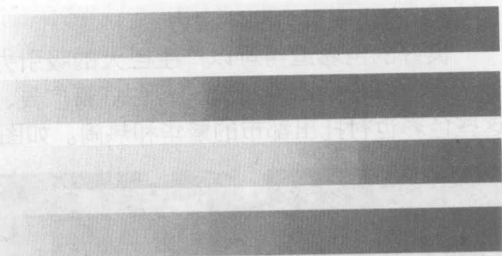


图1-5 彩色

2. 色彩三要素

色彩三要素是指色彩的明度、色相和纯度。

- **明度**：明度是色彩的明暗程度。如果色彩中添加的白色越多，图像明度就越高；如果色彩中添加的黑色越多，明度就越低，如图1-6所示。
- **色相**：色相是指色彩的相貌，用于区分不同的色彩种类，如图1-7所示。



色相的使用原则为精练，即以最少的色相种类表现最多的色彩内容。

- **纯度**：纯度是指色彩的纯净程度，是色相的明确程度，也就是通常所说的色彩鲜艳程度和饱和度，如图1-8所示。



物体色中，红色的纯度最高，橙、黄、紫色的纯度次之，绿、蓝色的纯度最低。



图1-6 明度



图1-7 色相环图



图1-8 饱和度

3. 认识三原色

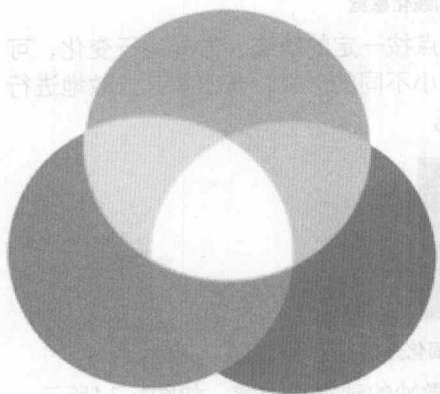


图1-9 色光三原色

原色就是指无法用其他颜色混合而成的色，即最基本的色，用原色可以混合出绝大多数颜色。一般所指的三原色就是色光三原色，即红（R）、绿（G）、蓝（B）三种光线，如图1-9所示，计算机中称之为RGB基本颜色模式。

1.2 平面构成基础

在图像处理领域，任何图像都是由点、线、面组成的。因此，图像处理其实就是处理图像中的各个元素以达到最佳的视觉效果，本节将向大家介绍有关图像组成的基础知识。

平面构成作为设计的基础训练，着重培养人们的形象思维能力和设计创造能力，其单纯性表现在摒弃产品功能、材料、工技、造价等关系设计的思考，而将注意力集中于造型训练，特别是通过“抽象形态体现形式美”法则，培养形象思维的敏感性。

1. 平面构成的概述

平面构成是指将既有形态（包括具象形态、抽象形态的点、线、面、体）在二维平面内，按照一定的秩序和法则进行分解、组合，从而构成理想形态的组合形式。

2. 平面构成的属性

平面构成设计的基本单元是点、线和面，只有深入理解各单元及单元间的相互关系，才能设计出令人关注的作品。

1) 点的形象

数学上的点没有大小，只有位置，但造型上作为形象出现的点不仅有大小（面积），还

有形态和位置，越小的形态越能给人以点的感觉。

不同大小、不同疏密的点混合排列，使之成为一种散点式的构成形式，如图1-10所示。而将大小一致的点按一定的方向进行规律排列，在视觉上就有一种因点的移动而产生线化的感觉，如图1-11所示。

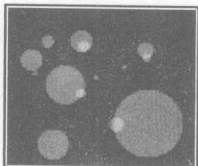


图1-10 散点式构成

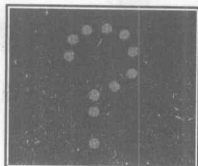


图1-11 点的线化感觉

除圆点外其他形态的点还具有方向，将由大到小的点按一定的轨迹、方向进行变化，可以产生一种优美的韵律感，如图1-12所示。而将点以大小不同的形式，既密集又分散地进行有目的的排列，可以产生点的面化感觉，如图1-13所示。

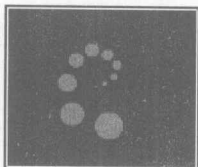


图1-12 点按轨迹、方向变化

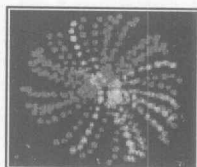


图1-13 点的面化分布

将大小一致的点以相对的方向逐渐重合，可以产生微妙的动态视觉感，如图1-14所示。而将不规则的点按一定方向重合分布，则可以产生另一种动态视觉感，如图1-15所示。

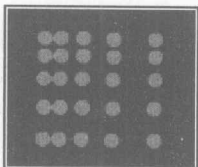


图1-14 规则点的动态变化

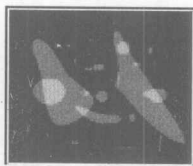


图1-15 不规则点的动态变化

2) 线的形象

平面相交形成直线，曲面相交形成曲线。几何学上，线是没有粗细只有长度与方向的，但在造型世界中，线被赋予了粗细与宽度。线在现代抽象作品与东方绘画中被广泛运用，有很强的表现力。

线是点移动的轨迹，将线等距密集排列，可以产生面化的线，如图1-16所示。而将线按不同距离排列，则可以产生透视空间的视觉效果，如图1-17所示。

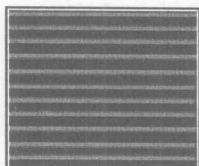


图1-16 等距排列的线

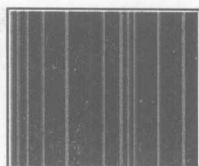
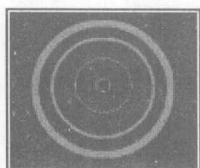
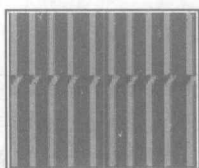


图1-17 非等距排列的线

将粗细不等的线进行排列，可以产生虚实空间的视觉效果，如图1-18所示。将规则的线在同一方向上做一些切换变化，则可以产生视觉上的错位效果，如图1-19所示。



◎ 图1-18 线的虚实变化

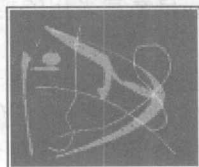


◎ 图1-19 线的切换变化

将具有厚重感规则的线按一定方式分布，可以产生规则的立体化视觉效果，如图1-20所示。将不规则的线按一定方式分布，可以产生不规则的立体化视觉效果，如图1-21所示。



◎ 图1-20 规则线的分布

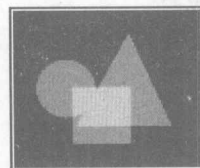


◎ 图1-21 非规则线的分布

3) 面的形象

单纯的面形象具有长度、宽度，但没有厚度，是体的表面，它受线的界定，具有一定的形状。面分为实面和虚面两类。实面具有明确、突出的形状，虚面则由点、线密集而成。

几何形的面，表现规则、平稳，较为理性，如图1-22所示。自然形的面以不同外形展现现实物体的面，给人更生动、厚实的视觉效果，如图1-23所示。

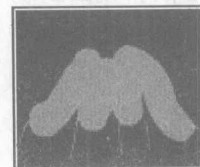


◎ 图1-22 几何形面

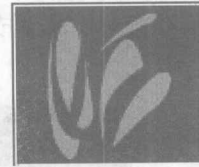


◎ 图1-23 自然形的面

徒手绘制的面总是给人无限想像，如图1-24所示。有机形的面，则表现出柔和、自然、抽象的形态，如图1-25所示。

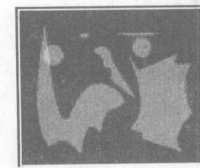


◎ 图1-24 徒手绘制的面

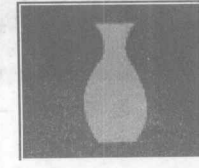


◎ 图1-25 有机形的面

偶然形的面，给人自由、活泼、富有哲理性的感觉，如图1-26所示。人造形的面则表现出较为理性的人文特点，如图1-27所示。



◎ 图1-26 偶然形的面



◎ 图1-27 人造形的面