

Photoshop

界面特效攻略

黎贤文 编著



1.41



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

Photoshop 界面特效攻略

黎贤文 编著



A1015277

中国电力出版社

内 容 提 要

本书以大量实例的形式重点介绍了利用 Photoshop 制作界面特效。首先, 讲述了制作界面时经常使用的一些知识和命令; 然后, 根据界面这一特殊效果的需要说明怎样制作材质和组成界面的元素; 最后介绍了一些仿真和特殊效果。通过学习本书, 读者可以轻松制作出超炫的效果。

本书适用于 Photoshop 的初、中级用户, 网页设计人员, 以及 Photoshop 爱好者。

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop 界面特效攻略/黎贤文编著. —北京: 中国电力出版社, 2002

ISBN 7-5083-0983-9

I. P... II. 黎... III. 图形软件, Photoshop IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 014861 号

中国电力出版社出版、发行

(北京三里河路 6 号 100044 <http://www.infopower.com.cn>)

汇鑫印务有限公司印刷

各地新华书店经售

*

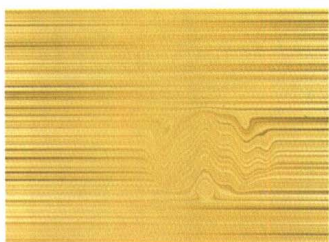
2002 年 9 月第一版 2002 年 9 月北京第一次印刷

787 毫米×1092 毫米 16 开本 18 印张 411 千字 2 彩页

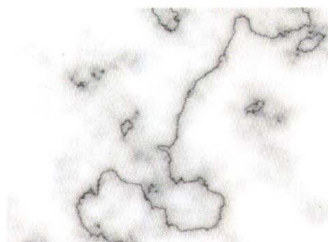
定价 32.00 元

版 权 所 有 翻 印 必 究

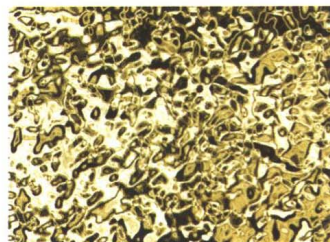
(本书如有印装质量问题, 我社发行部负责退换)



第 2 章 木纹效果



第 2 章 大理石效果



第 2 章 流质效果



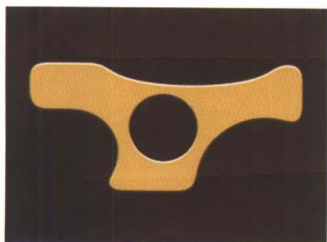
第 2 章 铁质效果



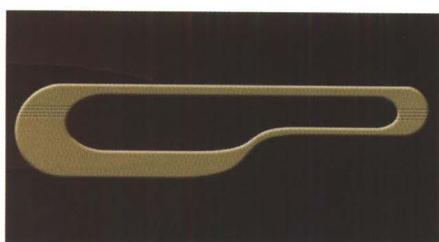
第 2 章 水质效果



第 4 章 圆角三角形效果



第 4 章 创意形状



第 4 章 S 形效果



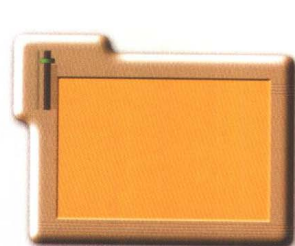
第 4 章 内切形效果



第 4 章 齿轮效果



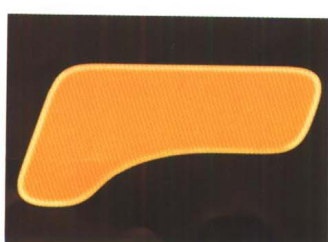
第 4 章 切割效果



第 5 章 典型面板效果



第 5 章 塑料面板效果



第 5 章 简单面板效果



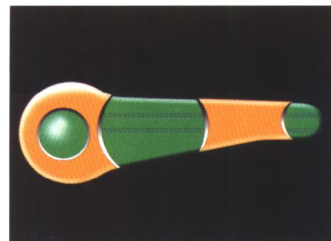
第 5 章 腐蚀效果



第 5 章 金属效果



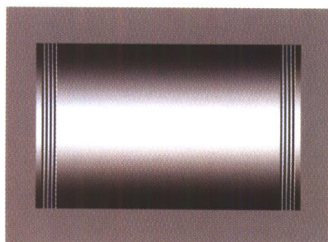
第 5 章 遥控面板效果



第 5 章 嵌套面板效果



第 5 章 草稿纸面板效果



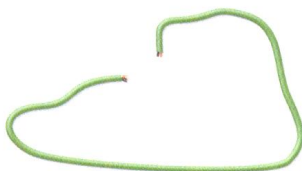
第 6 章 直内嵌线效果



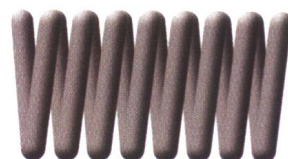
第 6 章 环状内嵌线效果



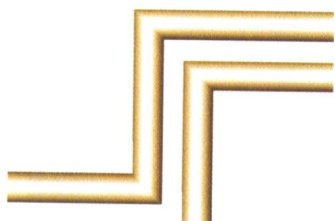
第 6 章 视频线效果



第 6 章 粗电源线效果



第 6 章 弹簧效果



第 6 章 管道接驳效果



第 6 章 管道和金属线效果



第 6 章 铁线效果



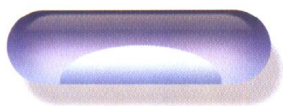
第 6 章 螺纹钢效果



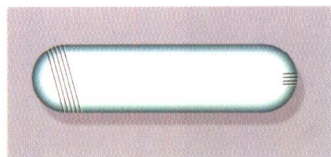
第 7 章 按钮效果一



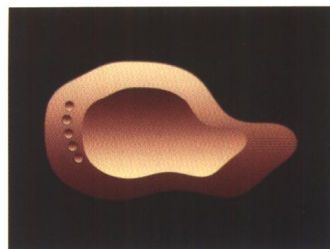
第 7 章 按钮效果二



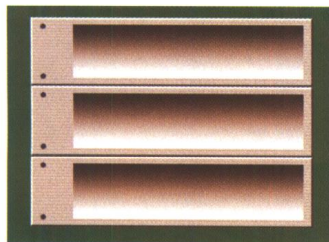
第 7 章 按钮效果三



第 7 章 按钮效果四



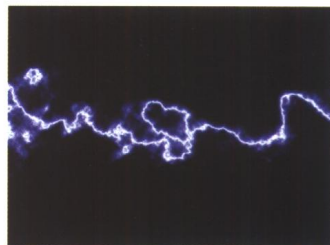
第 7 章 按钮效果五



第 7 章 按钮效果六



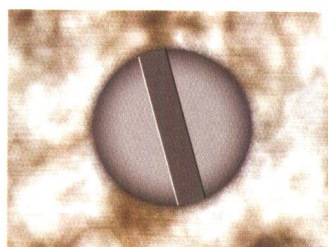
第 8 章 条形码效果



第 8 章 闪电效果



第 8 章 弹孔效果



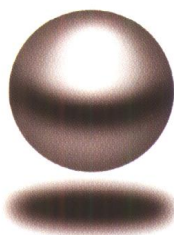
第 8 章 螺丝帽效果一



第 8 章 螺丝帽效果二



第 8 章 玻璃球效果



第 8 章 金属球效果



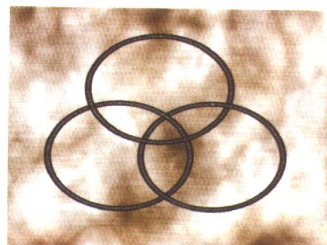
第 8 章 香烟效果



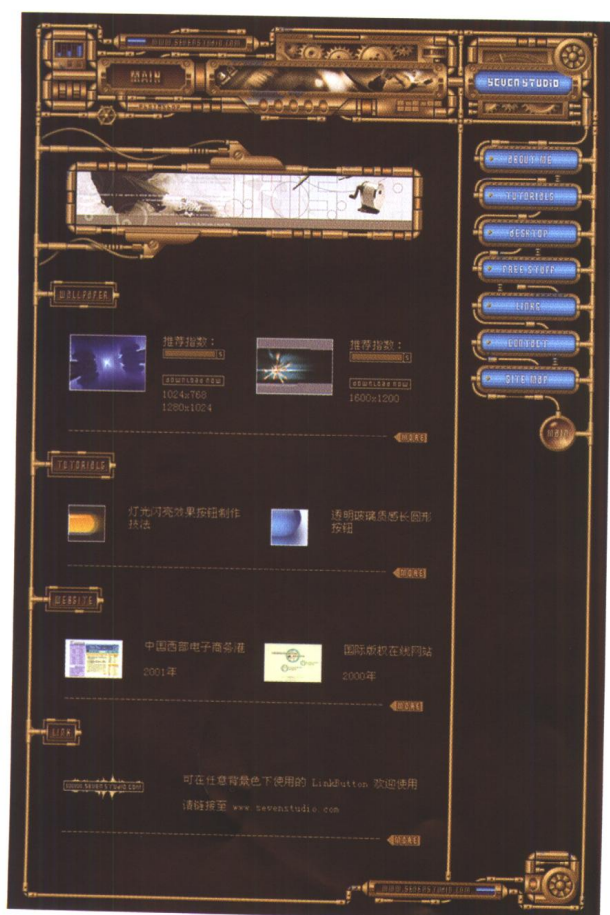
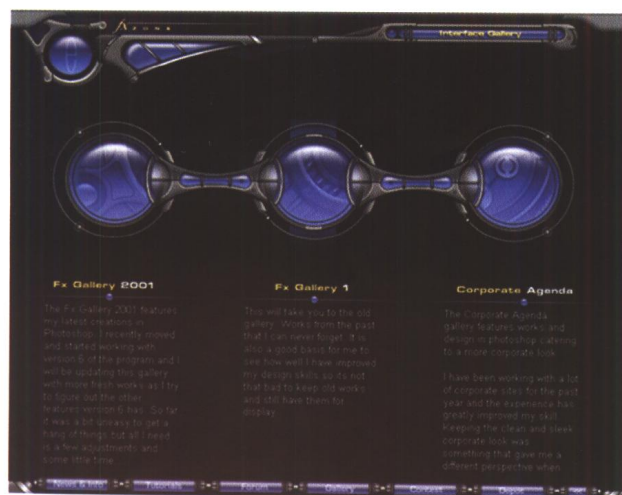
第 8 章 扬声器效果



第 8 章 电源插头效果



第 8 章 铁环效果



前 言

如果把设计创意比作内功，那么技术就是演绎的招式。不少内功深厚的人，由于不会招式，空有一身功力却无法表现。据了解，很多人都有这种感觉：想好了一个创意或者一个美妙的效果，却由于技术有限而无法实现。如果请求别人帮忙，又恐别人不能正确理解自己的口头表达。面对困惑，别无选择，花费一点时间专门学习 Photoshop 也是值得的。

Photoshop 是平面创意的得力助手，借助它可以一招一式地演绎你的创意。本书将常用的实例、技巧综合在一起，进行分门别类、系统化地介绍。

现在流行的很多庞大的教学实例，拆开来看，真正用到的也只是一些常用的 Photoshop 技巧。很多人的确能依样画葫芦模仿出来，但要求创作一个类似的效果，他却又摸不着头绪了。有鉴于此，本书采用最简洁的实例说明相应的技巧和原理，使读者真正掌握其中的知识，并可以在这基础上自由发挥和创作，制作超炫的效果。

本书实例采用最新的 Photoshop 7.0 版本来编写，并中英文兼顾。同时，为了照顾低版本用户，本书尽量采用兼容的快捷键方式来操作，对低版本的操作可达到同样的效果。作者查阅了国外近千个 Photoshop 站点，借鉴了他们的一些实例，再用高版本的软件按照自己的思路进行重新演绎。

另外，本书有所侧重。主要针对初级和进阶用户。同时，本书偏重于网页和软件的界面特技。通过学习本书，读者可以轻松制作出超炫的效果。Photoshop 优越于其他同类型软件的一个主要原因，就是它的通道结合滤镜操作，可以演变出千变万化的效果。本书将会不厌其烦地细说通道，希望使读者能加深对通道的理解。通道是 Photoshop 的一个难点，跨过这个难点后，就可以进阶了。

本书附送光盘中，附带了不少源文件、动作以及笔刷，相信对读者肯定会有很大的帮助，仅限于学习用，切勿用于商业用途。

本书由黎贤文、郑黎、孙广洋等共同编写，主要由黎贤文执笔。参与本书的工作人员还有：邱健红、黎贤妃、赵燕等（排名不分先后）。

由于作者水平有限，书中难免有错漏，欢迎读者来信指正，联系邮箱：cntwen@21cn.com。

作者
2002 年 6 月

目 录



前 言

第 1 章 预备知识	1
1.1 本书约定	1
1.2 Interface（界面）简介	1
1.3 图层	3
1.3.1 剪贴编组	3
1.3.2 调整图层	5
1.3.3 图层蒙版	8
1.3.4 图层样式	9
1.4 通道	13
1.4.1 蒙版	13
1.4.2 Alpha 通道	16
1.5 本书常用的快捷键	19
第 2 章 材质的制作	20
2.1 简介	20
2.1.1 关于材质	20
2.1.2 原理和制作技巧	20
2.2 实例操作	20
2.2.1 木质	20
2.2.2 大理石	24
2.2.3 流质	26
2.2.4 铁质	30
2.2.5 水质	34
2.2.6 涟漪	37
2.2.7 布质	39
第 3 章 基本几何体	42
3.1 简述	42
3.2 实例操作	42
3.2.1 球体	42
3.2.2 圆柱体	45

3.2.3	圆锥	49
3.2.4	立方体	51
3.2.5	环形	55
第4章	界面形状	59
4.1	简述	59
4.2	实例操作	59
4.2.1	圆角三角形	59
4.2.2	创意形状	62
4.2.3	S形	67
4.2.4	内切形	70
4.2.5	齿轮形	72
4.2.6	切割形状	76
第5章	界面面板	79
5.1	简述	79
5.2	实例操作	79
5.2.1	典型面板	79
5.2.2	塑料面板	83
5.2.3	简单面板	86
5.2.4	腐蚀效果	90
5.2.5	金属主题	95
5.2.6	遥控面板	99
5.2.7	嵌套面板	103
5.2.8	草稿纸面板	107
5.2.9	石头面板	110
第6章	管道与线	114
6.1	简述	114
6.2	实例操作	114
6.2.1	直内嵌线	114
6.2.2	环状内嵌线	117
6.2.3	视频线	119
6.2.4	粗电源线	122
6.2.5	弹簧效果	126
6.2.6	管道接驳	129
6.2.7	管道和金属线	132
6.2.8	铁线	135
6.2.9	螺纹钢	138

6.2.10 割管留痕	140
6.2.11 透视管道	144
6.2.12 弯曲管道	148
6.2.13 铁丝网	152
第7章 按钮和导航条	155
7.1 简述	155
7.2 实例操作	155
7.2.1 按钮实例一	155
7.2.2 按钮实例二	159
7.2.3 按钮实例三	164
7.2.4 按钮实例四	168
7.2.5 按钮实例五	170
7.2.6 按钮实例六	175
第8章 仿真	179
8.1 简述	179
8.2 实例操作	179
8.2.1 条形码	179
8.2.2 闪电	181
8.2.3 弹孔	184
8.2.4 螺丝帽一	189
8.2.5 螺丝帽二	193
8.2.6 玻璃球	195
8.2.7 金属球	197
8.2.8 香烟	200
8.2.9 扬声器	205
8.2.10 电源插头	208
8.2.11 铁环	215
第9章 特殊效果	219
9.1 简述	219
9.2 实例操作	219
9.2.1 爆炸一	219
9.2.2 爆炸二	222
9.2.3 耀眼的光	226
9.2.4 星空	231
9.2.5 星云	234
9.2.6 旋涡	237

9.2.7	数码时代	239
9.2.8	波尔卡点效果	241
9.2.9	群丝乱舞	244
9.2.10	三维效果	247
9.2.11	数码时代	248
9.2.12	块状放射	253
9.2.13	铁树开花	257
9.2.14	千头万绪	259
9.2.15	角度转换	264
9.2.16	艺术瞳孔	266
9.2.17	网格球	269
9.2.18	对称图形	272
9.2.19	瞳孔仿真	276

第1章 预 备 知 识

1.1 本 书 约 定

本书针对 Windows 操作系统下的 Adobe Photoshop 7.0 来进行介绍。由于本书主要涉及通道特技(各版本 Photoshop 的通道操作方法类似),所以同样适用于较低版本的 Photoshop。在 Macintosh 操作系统下的 Adobe Photoshop 7.0 中,同样可以使用本书中的实例,只是快捷键不同。Macintosh 系统中的 Command 键对应着 Windows 系统的 Ctrl 键,而 Option 键则对应着 Alt 键。

本书重点是利用 Photoshop 来制作网页、软件的界面,大量用到金属仿真效果,例如制作金属管道、金属接线头等。为了开拓思路,书中还示范了其他类型的实例。本书尽量采用快捷键的操作方式,因为快捷键操作是最为省时的一种操作方法,而且常用到的组合键并不多,只需通过几个实例的练习就可以熟悉了。另外,本书有部分教程参考了国外一些 Photoshop 站点提供的共享教程,不过已经加以改进,并且用最新版本的 Photoshop 来演绎。

Photoshop 是一个创造性工具,熟练掌握它之后,就可以用来创作一些期望的效果。在学习本书实例的过程中,一定要经常思考:为什么要这样做?如果换另外一种方法来做,又会得到什么样的效果?学习 Photoshop,依样画葫芦是学习的一种手段,但不是学习的最终目的,所以我们不能盲目照着教程去做,要做到触类旁通、灵活运用,因为教程是死的,人是活的,只有开动脑筋去想,才可以做出多姿多彩的效果。

1.2 Interface (界面) 简介

这里所说的界面,并不是 Photoshop 自身的操作界面,而是用 Photoshop 去实现的效果。Photoshop 是二维软件,但是通过使用特效,同样可以模拟三维物体,这就是仿真。例如,要制作一个影碟播放软件的界面,可以把一台真正的影碟播放机作为参照物,用 Photoshop 来仿真,制作出一个逼真的界面。还有,如果做一款游戏的界面,需要做到金属立体效果,那么 Photoshop 可以帮忙。使用 Photoshop 同样可以实现精美的网页界面,不但令人赏心悦目,而且充分显示出站长高超的设计能力和良好的软件使用技能。国外不少“酷”站是用 Photoshop 来“打造”界面的,有些甚至模拟一些机械设备来设计制作界面,如仪器仪表、排水管、控制杆等等。

本书的重点是仿真。在进入学习之前,先来推荐几个例子,在感性上认识它们。如图 1-1 是 fxzone.com 网站的内页界面,按钮精美、质感极强。图 1-2 是 sevenstudio.com 网站的首页,界面金属质感极强,制作细腻,就像一个完整的生产线,仪表、管道、抽风机等一应俱全。图 1-3 分别是 Winamp 和 PowerDVD 的播放界面,它们取材于传统的播放机器。图



Photoshop 界面特效攻略

1-4 是 fxzone.com 网站的一个内页界面，这种界面应用很广泛，同样可以应用于软件的界面。

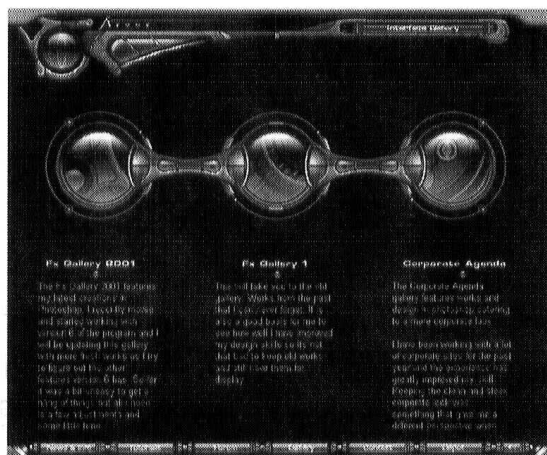


图 1-1

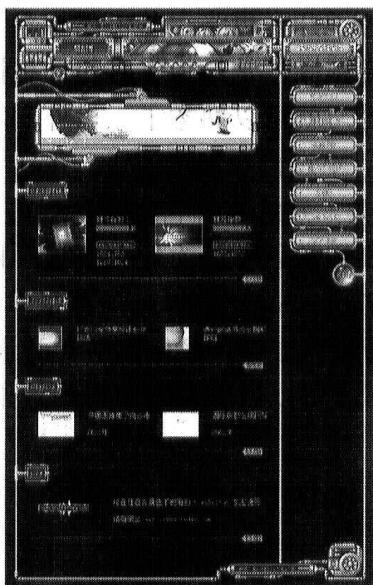


图 1-2

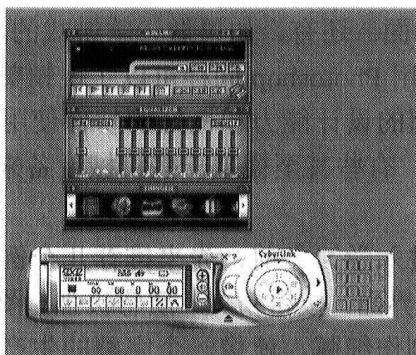


图 1-3

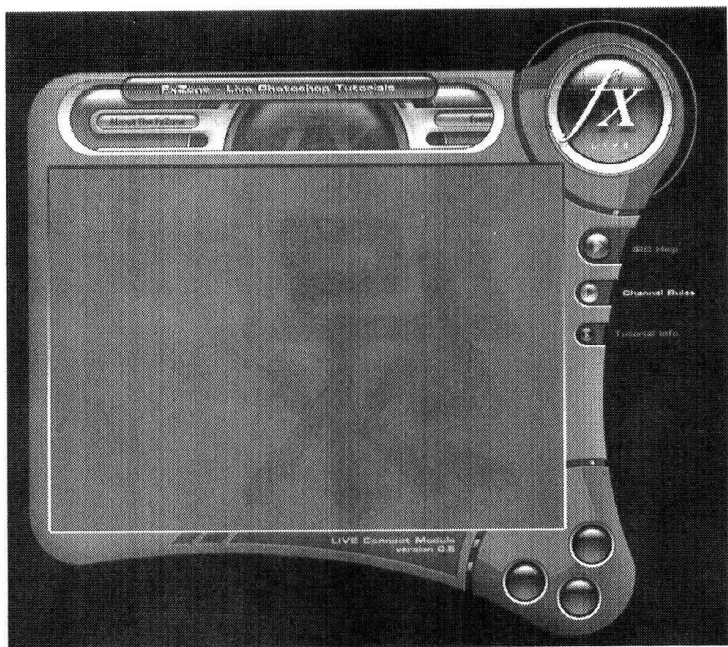


图 1-4

1.3 图 层

在 Photoshop 中，可以单独处理某一图层，而不会影响到其他图层，层中的无图像部分是透明的。例如，可以将一些照片存储在几个单独的图层上，然后将其组合成一个复合图像。可以将图层想像成是一张张叠起来的醋酸纸。如果图层上没有图像（即图层透明之处），可以一直看到底下的图层。

选择 Help（帮助）>Photoshop help（Photoshop 帮助）命令，或者按 F1 键，可以打开 Photoshop 的帮助文件，里面有关于图层基本操作的介绍。有关图层的基本操作在这里就不再介绍，接下来介绍一些较常用的操作。

1.3.1 剪贴编组

剪贴编组有什么作用呢？例如要将一个图层图像修改成星形，传统的做法是直接在图层中操作，把星形以外的图像删除。但这样做的弊端就是完成之后难以修改。在剪贴编组中，最下面的图层（或者叫基底层）的作用相当于整个编组的蒙版。例如，一个图层上可能有某种形状，它上面的图层上有纹理，最上面的图层上有一些文本。如果定义这三个图层为一个剪贴编组，纹理和文本只透过基底层上的形状显示出来，并且使用的是基底层的透明度。

注意只有连续图层才能编进一个剪贴编组。建立剪贴编组后，图层调板中被编组的图层之间出现点状线。编组中基底层的名称加了下划线，且覆盖图层的缩略图被缩进。对缩进的图层应用混合模式只影响编组内图层的混合。对基底层应用混合模式决定整个剪贴编



组如何与它们下面的图层混合。

下面就利用剪贴编组来制作一个如图 1-5 所示的实例效果。

本实例将制作如图 1-5 所示的效果。

绿

图 1-5

(1) 按 **Ctrl+N** 键，新建一个图像文件，并输入文字“绿”，并对该文字应用阴影效果。如图 1-6 所示，这是本例中编组要用到的基底层。

绿

图 1-6

(2) 新建一个图层，从其他的图像文件复制并粘贴进来一幅绿色风景图，如图 1-7 所示。这个图层将用作编组的纹理。

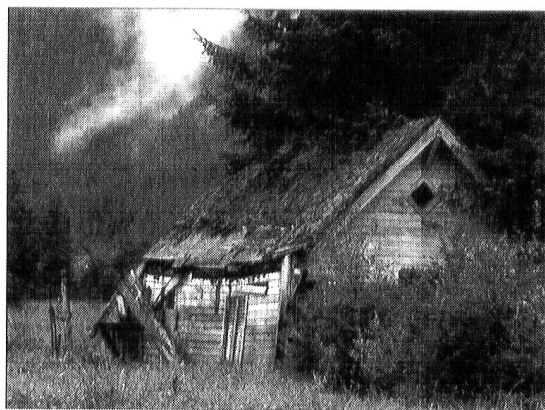


图 1-7

(3) 选择 Layer (图层) > Group with Previous (与前一图层编组) 命令, 也可以按 Ctrl+G 键, 进行编组。编组后的效果如图 1-8 所示。

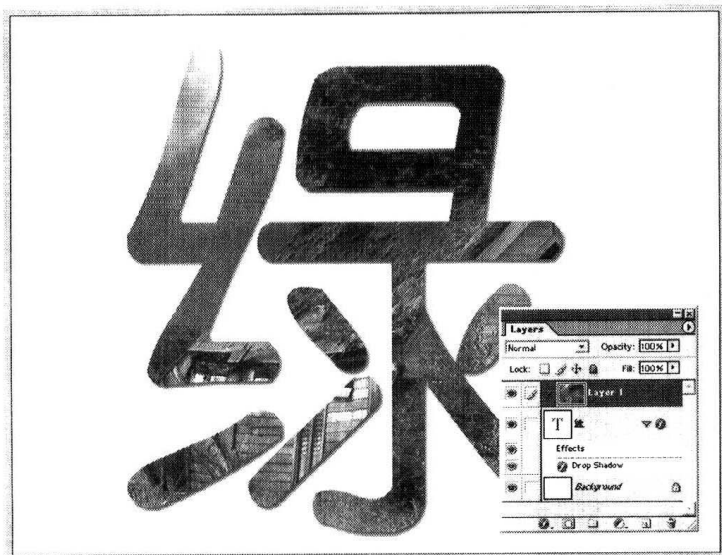


图 1-8

编组之后, 可以移动用作纹理的图层, 以调整“绿”字的纹理。

1.3.2 调整图层

调整图层是这样一种图层, 它可以对图像的颜色和色调进行调整, 而不会永久性地更改图像中的像素。图像的颜色和色调的变化只出现在调整图层上, 调整图层像一层透明膜一样, 下面的图层图像透过它显示出来。记得上个世纪八十年代的时候, 市面上还是黑白电视的天下, 于是顺应而生了一种叫彩屏的产品 (一块彩色的塑胶镜), 把彩屏挂在黑白电视屏幕的前面, 于是看到的图像就有了彩色的感觉。但是, 当你撤走这块彩屏的时候, 电视还是黑白的, 没有什么改变。所以, 调整图层就相当于那块彩屏, 有了它之后, 颜色和色调就产生变化, 撤走它之后, 图像又恢复本来面目。

创建调整图层后, 它的效果显示在它下面的所有图层上, 这可以通过进行一次性调整而不必单独调整每个图层, 来校正多个图层。

下面就用实例来说明其操作步骤。

(1) 打开一个需要进行色彩调整的图像文件, 如图 1-9 所示。该图像文件有多个图层, 现在希望将图像的色彩调整成金属铜的颜色。因为有多图层, 以前的做法是先拼合所有图层, 然后再调整色彩, 但这样做不利于修改其他细节。最好的办法就是增加一个调整图层, 下一步开始介绍做法。

(2) 由于调整图层只对处于它下面的所有图层起作用, 所以首先使最上面的图层为工作图层, 然后在此图层上添加调整图层。办法就是在图层面板中单击下方的 Create new fill or adjustment layer (创建新的填充或调整图层) 图标 , 在弹出的菜单中选择 Hue/Saturation (色调/饱和度) 命令 (当然, 要针对不同的情况, 选择合适的命令)。