



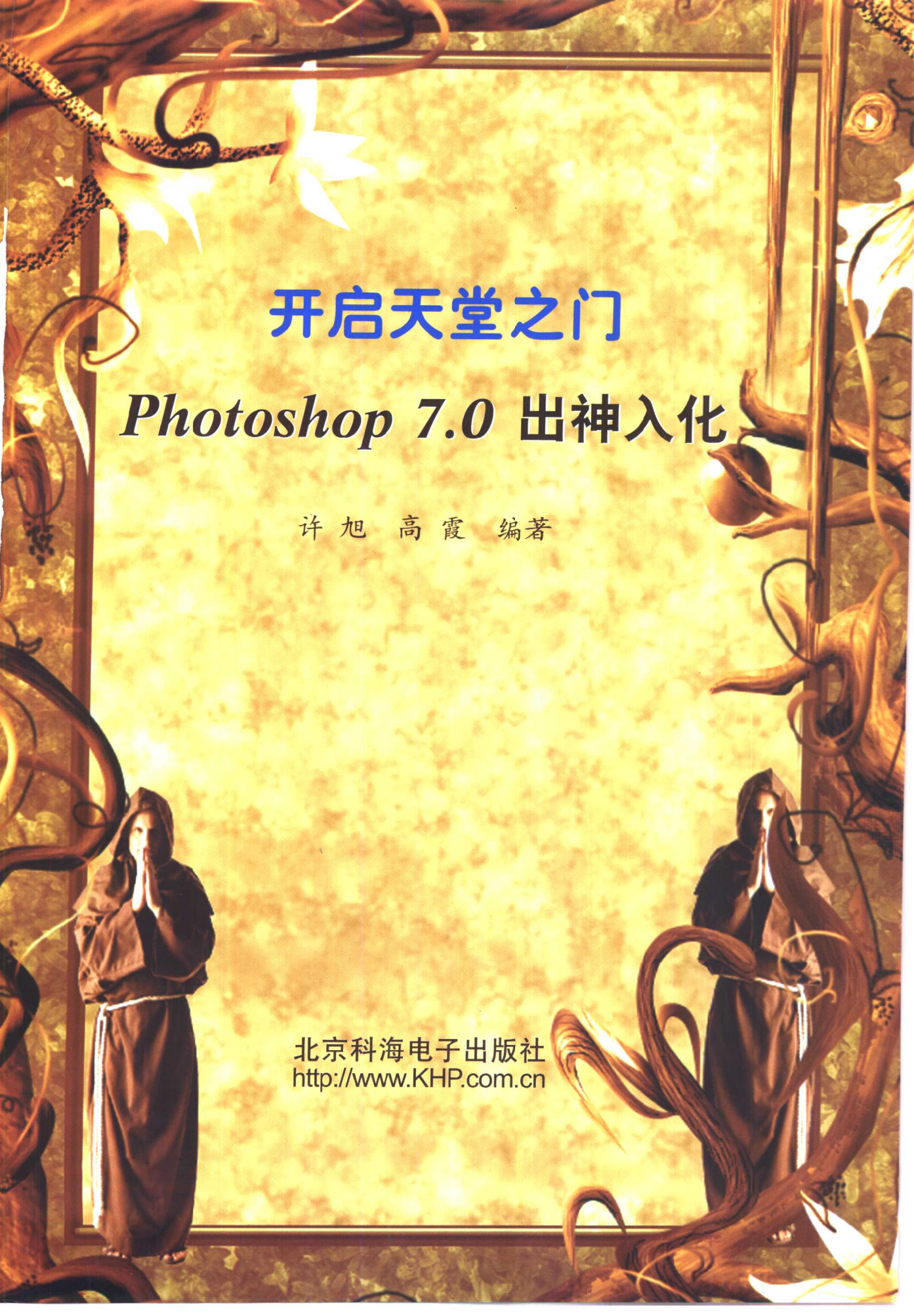
开启天堂之门

Photoshop 7.0 出神入化

许旭高霞 编著



北京科海电子出版社
<http://www.KHP.com.cn>

The book cover features a golden, textured background with a dark brown border. The border is decorated with intricate, swirling vine-like patterns and several white, five-petaled flowers. In the bottom left and right corners, there are two figures dressed in dark brown robes with white sashes, standing with their hands clasped in prayer. The title '开启天堂之门' is written in a bold, blue, sans-serif font, and 'Photoshop 7.0 出神入化' is in a black, serif font. The authors' names '许旭 高霞 编著' are in a smaller, black, sans-serif font. The publisher's name and website are at the bottom center.

开启天堂之门

Photoshop 7.0 出神入化

许旭 高霞 编著

北京科海电子出版社
<http://www.KHP.com.cn>

内 容 提 要

本书借《圣经》中上帝创世界的一个优美黯然的故事为线索，讲述如何通过 Photoshop 7.0 创作绘画，旨在展示 Photoshop 7.0 应用技巧和制作各种景物的表现手法。

全书讲述应用 Photoshop 从景物画面的简单光效变化，到复杂的颜色变化制作；从造型简单的规则物体，到复杂的形体结构；从步骤简易的线条构成，再到多变繁琐的毛发制作——书中每一细选作品都希冀大家感受应用 Photoshop 创意与实物之间存在的联系，深刻体会一些简单的常用工具相结合所能够产生出诸多的变化效果，并牢记只有将 Photoshop 的工具进行搭配与互补才能制作出绚丽多彩、和谐统一而又层次鲜明的完整画面。本书最后讲述绘制人体的方法更加充分地展示了 Photoshop 7.0 完善的绘画功能。

在本书附带的多媒体教学光盘中，我们对实例的制作过程进行了全真实环境的演示，并配以真人发音进行讲解。使读者能身临其境，快速地提高使用 Photoshop 进行创作的能力。

- 书 名：开启天堂之门——Photoshop 7.0 出神入化
出 品：北京科海电子出版社
印 刷 者：北京墨人彩色印刷有限公司
发 行：新华书店总店北京发行所
开 本：787 × 1092 1/16
印 张：14
字 数：340 千字
版 次：2003 年 2 月第 1 版
2003 年 2 月第 1 次印刷
印 数：1 ~ 5000
盘 号：ISBN 7-900107-63-0
定 价：58.00 元（附 1 张多媒体教学光盘）

序

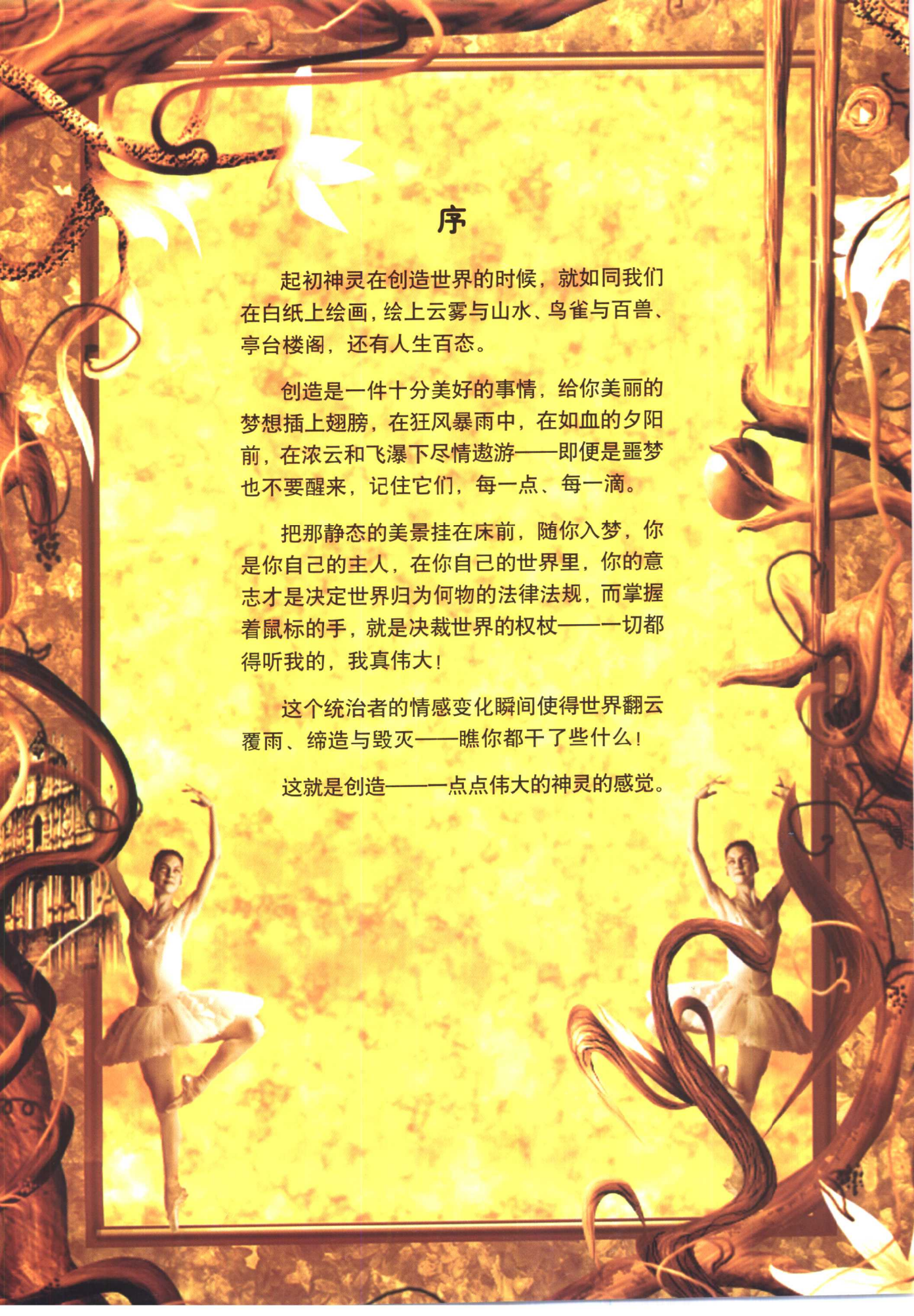
起初神灵在创造世界的时候，就如同我们在白纸上绘画，绘上云雾与山水、鸟雀与百兽、亭台楼阁，还有人生百态。

创造是一件十分美好的事情，给你美丽的梦想插上翅膀，在狂风暴雨中，在如血的夕阳前，在浓云和飞瀑下尽情遨游——即便是噩梦也不要醒来，记住它们，每一点、每一滴。

把那静态的美景挂在床前，随你入梦，你是你自己的主人，在你自己的世界里，你的意志才是决定世界归为何物的法律法规，而掌握着鼠标的手，就是裁决世界的权杖——一切都得听我的，我真伟大！

这个统治者的情感变化瞬间使得世界翻云覆雨、缔造与毁灭——瞧你都干了些什么！

这就是创造——一点点伟大的神灵的感觉。



一个圣经的故事

起初天地一片黑暗，神说：“要有光”，就发出灵光，照亮黑暗的世界。这时，神发现了隐藏在黑暗中的恶魔，就发出了闪电来惩罚它们，又降下雨雪来冲洗它们带来的污秽。当做完这一切后，已经到了傍晚，晚霞出现了，神也该休息了。这是第一日。

神想，应该将每天分为白天和晚上。白天方便劳作，晚上休息。神于是造出星云、行星、恒星和流星等日月星辰，用来分昼夜，定节令，年岁。这是第二日。

神认为，天下的水要聚在一处，使旱地露出来，于是，水就在山沟汇聚，从山上冲下，形成瀑布，汇成江河湖泊和海洋。神看到地表裸露，缺乏生机，就种下种子，长成花草树木，伊甸园就初步形成了。

接着，神又造出神殿，以便晚上在那里休息。这是第三日。

神说：“水要多多滋生有生命的物，要有雀鸟飞在天空之中，昆虫爬行在地面之下”。神就造出海豚等水中所滋生有生命的动物，又造出火鸟，蠕虫等，各从其类。神还赐福它们，使它们繁衍生息。这是第四日。

神说，地要生出活物来，于是神造出各种走兽，例如独角兽等。这是第五日。

神说，我们要照着我们的形象，按着我们的样式造人，使他们管理海里的鱼，空中的鸟，地上的牲畜，昆虫。神就照着自己的形象造人，照着人的形象造男造女。神赐福给他们，又对他们说，要生养众多，遍满地面，治理这地。也要管理海里的鱼，空中的鸟，和地上各样行动的活物。这是第六日。

到第七日，天地万物都造齐了，神赐福给第七日，将它定为圣日，在这天，神安息了。

前言

理解与理性

多年的绘画经历和对 Photoshop 软件长期的使用体会，以及与美术同行和电脑艺术创作者的各种交流，使我更加深了对一个逐渐得到大家普遍认同，并且坚信对于 Photoshop 软件也是普遍适用的真理——要用好一个软件，学会命令和操作是远远不够的，必须在实践中反复地磨炼。

我始终认为，Photoshop 软件只是图形图像处理工具，用好这个工具最重要的是我们的创意、思路和艺术功底。无可非议，任何一个软件有它巨大的功效，但我们不能也不应该夸大这个功效，毕竟它只是帮助我们实现美好创意的有力工具而非决定性武器。

学习与记要

这本书讲授的是 Photoshop 软件的应用技巧，但更多的是结合绘画理念在进行。读者如果有较好的美术功底，本书将会使你的学习达到事半功倍的点拨效果；对于没有美术或绘画功底，甚至对 Photoshop 也不熟悉的读者朋友，也不必顾虑，只要按照书中讲解的思路，循序渐进，反复地练习与体会，对 Photoshop 的应用自然会有质的飞跃。

全书思路完整，内容由浅入深，但并非按照软件功能或者类似菜单来编排。第一～三章结合软件讲解，当然也蕴含了绘画的知识，总体难度相对较低；从第四章起便有了实质性的飞跃，重点讲述放在使用 Photoshop 做出作品这个点拨过程。因此，希望对软件不太熟悉或者绘画功底较薄弱的读者朋友，要好好体会前三章的内容，理解透彻之后再进入后续章节的学习。

策划与花絮

最初，我也只是利用闲暇时间浏览了书市里的各类 Photoshop 书籍，各有千秋吧，但总觉得 Photoshop 是个不错的软件，应该可以策划得更好一些。于是有了写一本与众不同的书的想法。创意和全书的构思来源于《圣经》的故事，也许是我很喜欢读这本书吧，究竟是何突然想到以它为蓝本却怎么也想不起来，惭愧了。

《圣经》的神圣，不需我多言。现在想想，仍有几分惴惴不安；但如果只是畏惧，恐怕是写不出、画不好什么东西的；幸好是本着可借这本书和大家一起研究 Photoshop 更广泛的使用，以及向读者朋友推荐一下自己读《圣经》的心情，所以才勇敢地去尝试。

有了好的开始，凭一个人的力量还是很难付诸实施的。首先要感谢的是本书的另一位作者高霞的全力帮助，书中不少作品是她帮助绘画实现的，整理和排版也是付出诸多努力，个中辛苦只为实现一个好的创意并期待读者朋友的认可，总之为此书的出版倾注了大量的心血。

关于全书的出版以及演示光盘的制作等统筹策划是一项庞大的工作，科海电子出版社编辑部的相关人员给予了极大的帮助，各环节均全力支持，在此一并表示深深的谢意。

感谢上帝给了我勇气，实施了最初的策划；也使我清醒地意识到自己写作水平的糟糕，即使是绘画技法和经验上也很希望能和大家讨论，因为有些东西连自己都几近不可忍受，所以恳请批评和指正。

许旭
2003年初

目 录

第一章 第一日，神说：“要有光”——制造光影·····1

第一节 神灵辉光·····3

1.1.1 制作灵光·····3

第二节 毁灭天地 闪电乌云·····7

1.2.1 制作闪电·····7

1.2.2 制作雨雪·····9

第三节 神的光复·····17

1.3.1 制作晚霞·····17

第二章 第二日，神又说：“造出日月与星辰”——开天辟地·····27

第一节 宇宙苍穹·····29

2.1.1 制作星云·····29

2.1.2 制作星球·····32

第二节 耶利米的果盘·····43

2.2.1 制作哈密瓜·····44

2.2.2 制作花瓶·····52

2.2.3 制作酒杯·····61

第三章 第三日，神将水与陆地分开——神圣之城·····67

第一节 水天一色·····69

3.1.1 制作岩石·····69

3.1.2 制作绿树·····75

3.1.3 制作瀑布·····80

第二节 修建神殿·····87

3.2.1 制作室外建筑·····87

3.2.2 制作室内陈设·····100

第三节 神圣山·····112

3.3.1 制作景物融合·····112

3.3.2 神圣之城·····117



第四章 第四日，生出水中和空中的活物——制作鱼虫鸟……125

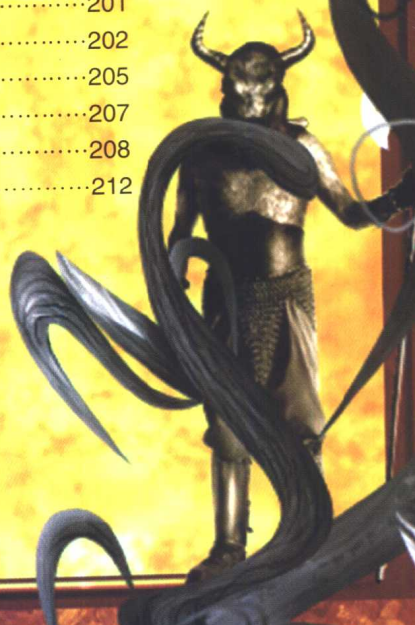
第一节 水中生灵	127
4.1.1 制作海豚	127
4.1.2 制作毒蛙	135
4.1.3 制作金鱼	142
第二节 空中飞鸟	150
4.2.1 制作乌雀	150
4.2.2 制作火鸟	155
第三节 洞穴蠕虫	161
4.3.1 制作甲虫	161
4.3.2 制作蠕虫	167
4.3.3 制作蛛网	171

第五章 第五日，生出陆地上的活物——制作走兽……177

第一节 神赐给人类的仆人	179
5.1.1 制作牛	179
5.1.2 制作羊	187
5.1.3 制作马	194
第二节 守护神殿的卫士	196
5.2.1 龙	196

第六章 在最后一日，神制作出了人——人的制作…199

第一节 人体与四肢	201
6.1.1 确立大体的人物造型	201
6.1.2 制作躯干	202
6.1.3 制作双手	205
6.1.4 制作人足	207
6.1.5 完成头部五官、毛发与衣物	208
第二节 创建自己的伊甸园	212



第一日，神说：“要有光”——制造光影



圣域菲斯普

与霞光

第一章 神在第一日说“要有光” 制造光影

代表邪恶魔鬼背叛了神灵，伙同他所掌管
的使者与地鬼一同造反。神被激怒了！他严厉
地惩罚了为首的叛逆天使与邪恶地鬼们，并且
降下暴雨，毁灭了那个被魔鬼诱惑而变质的
世界。

经过了一段漫长的岁月后，神认为洪水已经
把那个肮脏的世界冲刷干净。于是，神决定
造就一个新的世界。



神灵辉光

太初之日，世界由神灵
统治，他击败了世界上其
他的神，成了最高的统治
者，并拥有强大的法力。

神派遣他的使者管理
他的信徒与地鬼，在他的
所有守护者中有一个最受
他宠爱的天使，他容貌俊
美，对神灵忠心不二，并且
拥有其他天使不能比拟的
力量。

但是，在他的美丽的假
面背后，却有一颗野心。他
纠集其他天使率领恶魔与

地鬼向神宣战，神被激怒了，带领天使击败了那个叛逆者，并且毁灭了早已
陈旧腐烂的灵魂世界。

在宇宙寂静了数万年后，神灵决定，此刻是创造世界的时候了。于是，
一道灵光闪现，神的灵出现在空寂的宇宙中。

第一节 神灵辉光

1.1.1 制作灵光

神又回来了，飞行在水面上。黑暗是罪恶的庇护伞，神决定首先创造光来照亮即将诞生的世界，赶走那些隐藏在黑暗中的魔鬼。

首先绘制草图：创建文件，建立新层并命名为“草图”。我们绘制草图的目的无非是为了给我们将要创造的图中的景物定位，所以绘制草图时并不需要特别注意类型，只要它可以起到较为准确的标识作用，容易灵活修改就可以了。

选择 Brush Tool（画笔工具），调整尺寸为 1~3 pixels，在画面中画出大致的静物轮廓，云雾、灵光的位置，光源形成的切线。注意：绘制草图之前要记得建立新层，在新层上面绘制草图方便以后的修改和删除。草稿如图 1-1 所示。

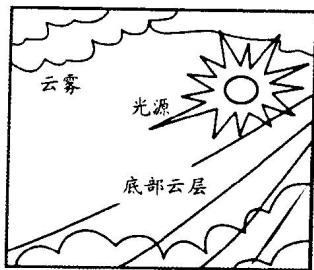


图 1-1

在 Photoshop 7.0 中有多种绘画工具，而且加入了多种画笔，能够绘制多种笔触，如：粉笔、蜡笔、岩石，还可以画出自然界的生物，如：草、树叶、多种蝴蝶等等。

绘制完草图以后，就可以依照它的辅助来添色了。

设置背景色和前景色的颜色，选择 Gradient Tool（渐变工具），在面板上方选择渐变方式为前景色至透明色，如图 1-2 所示。



图 1-2

按照上图设置，分别按照以下各图中所示的颜色从右下角、左上角和右上角向中心拖曳鼠标，这样就留出中间的空白区域，便是光源照射的明亮部分。具体操作步骤如图 1-3、1-4、1-5、1-6 所示。

拉出第一条渐变提示线，注意要与红色箭头线段的长度等长，前景色的颜色设置为大红，背景色设置为桔红色，如图 1-3 所示。

然后进行第二步操作，仍然使用渐变工具，按键盘上的快捷键 X，把前景色和背景色互换，由左上角向其对角拖曳鼠标，如图 1-4 所示。

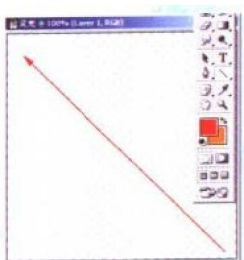


图 1-3

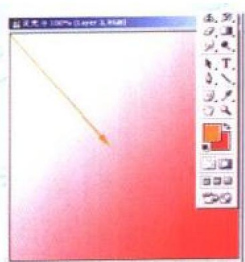


图 1-4

按照上述的操作方法继续使用渐变为画面填充颜色，如图 1-5 所示。更改前景色的颜色以及演示图中标识出的渐变提示线的方向和长度，就可以达到我们在草图中想要得到的效果。使用渐变工具得到最终效果如图 1-6 所示。

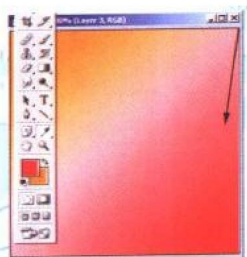


图 1-5



图 1-6

使用渐变工具拖曳鼠标时，应注意你所绘制的颜色，要对应于你画面中将要出现的静物，这样才能体现我们绘制草图的作用，也就是说你所绘出的颜色和形状要有依据，而不是毫无章法的涂鸦。

接下来，我们要给天空加上灵光。早在 Photoshop 5.0 中就已经有了灯光滤镜，你可以使用它来模拟星光的效果，当然它的模式选择并不是很多，但是有这种功能的帮助自然会为我们省去不少的麻烦。具体操作：选择 Filter（滤镜）菜单下的 render（渲染）下的 Lens Flare（镜头光晕）放到如图 1-7 所示的位置，也就是画面最为明亮的地方。

制作完灵光后，我们再利用画笔绘制一些简单的云雾来装饰画面的边角，否则神仙驾临没有云雾环绕，毕竟失了几分气势。具体操作：选择 Brush Tool（画笔工具），调整不透明度为 20%，在边角上单击喷绘。这一步操作并不要求您能马上掌握，因为我们要在以后的章节里详细阐述它的操作技法，现在只当练习就好了，如图 1-8 所示。



图 1-7



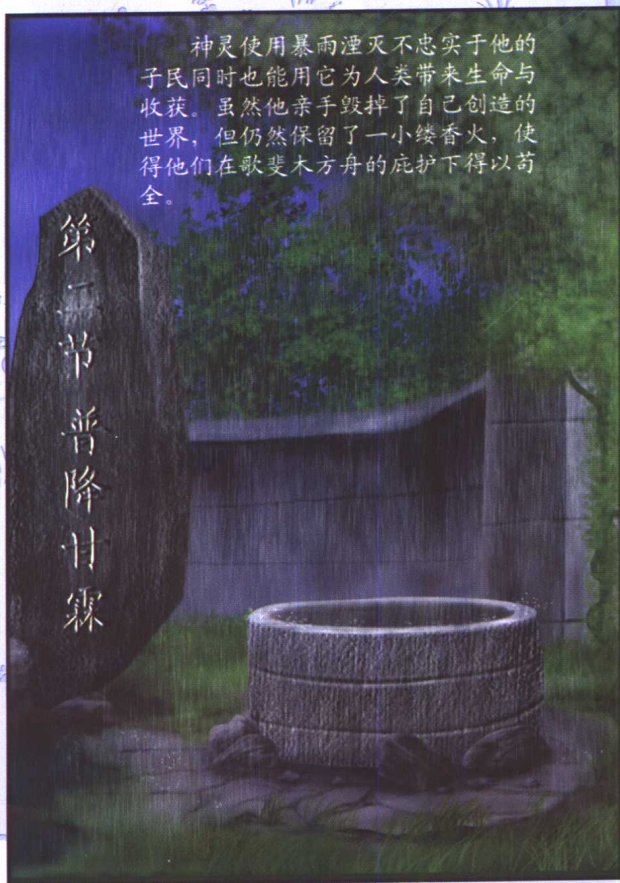
图 1-8

整个画面的最终效果如图 1-9 所示。



图 1-9

在面对一个新工具时最好能深入了解、实践它的最大功能以方便我们今后的使用，要做到这一点就需要多次练习反复调试。实际上，往往一个看似普通的工具却能够制作出十分复杂的作品来。



神灵使用暴雨湮灭不忠实于他的子民同时也能用它为人类带来生命与收获。虽然他亲手毁掉了自己创造的世界，但仍然保留了一小缕香火，使得他们在歌斐木方舟的庇护下得以苟全。

第一节 普降甘霖

毁灭天地

世界诞生之后，到处充满杀戮、邪恶的灵魂。

人类越来越贪婪，他们同室操戈，父子相夷，部族争战，人间充满了争斗、暴虐、仇恨、冷酷，劣迹昭彰。

神不愿让从前的一幕重演，于是决定毁掉这一切。

二月十七日这一天，天空布满乌云，雷声轰鸣，开天辟地第一场大雨如翻江倒海，从

天而降。

千万条水线从高天直通地面，如同无涯的瀑布，骤然间倾泻下来，无情地冲刷着这个污秽的世界，一切罪恶都在这次惩罚中得到了净化。

大雨不停地下四十个昼夜，江河湖海，一起暴涨起来，冲决堤坝，滚滚洪流，席卷了沟壑，洼地，平原，丘陵和山岭……

第二节 毁灭天地 闪电乌云

我知道，在天空乌云密布时便常会有闪电伴随出现，虽然我不清楚闪电在神的手里是否有其他的用途，例如，作为惩罚世界上那些污秽、肮脏的罪恶的工具，照我想也许神不会随随便便就使用他的绝招。其实我有些担心那东西的精确度是否足够高，以至于我不会让一只可能具备受戒条件的苍蝇停在自己的鼻尖儿上头……

其实，我们并不需要过多考虑画面上必须出现或者不能出现什么景物。我的意思是说，只要您觉得它能为您的画面增色，它就有呆在上面的权利。

1.2.1 制作闪电

闪电是由发光粒子构成，可以被理解为一种流动的光。首先，打草稿确定你画面的基调，你会选择蓝色是吗？好的，十分现实的颜色。本来我比较偏重于选择红色，但是我忽然想起一个画家曾经说过的话：“在你开始幻想世界之前，你最好先认识它的本来面目！”依照他的教训，真实世界的蓝色闪电基调在此次制作中就被确定了，如图 1-10 所示。

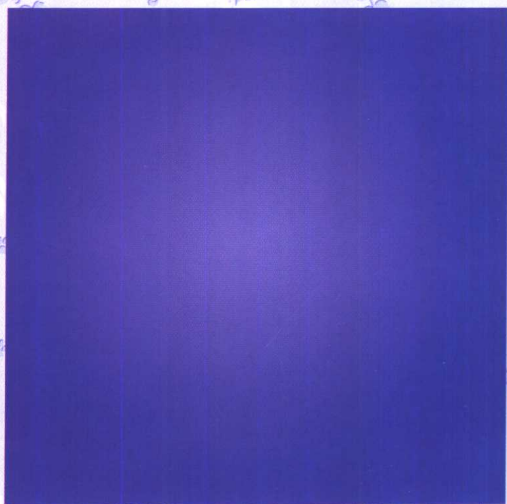


图 1-10

图中使用的工具  (Radial Gradient，快捷键为 G) 是以中心向四周扩散，来表现由闪电照亮的天空的背景效果。中心为前景色，四周为背景色。中心较亮处就是闪电将要出现的位置。

接下来开始使用新的工具——画笔工具（快捷键为 B），这是功能极为强大的绘画工具，可以认为其强大程度深不可测。我们会在以后的操作学习中慢慢了解它。

在使用前你需要知道，使用画笔的关键在于掌握它的浓淡度（即不透明度）和笔

刷半径的数值。起初还不十分熟练时，最好把不透明度的数值设置在 20 % 以下，把笔刷的半径设置相对大一些，颜色先选定白色，在需要绘色的位置慢慢点击描绘，绘出闪电的大体轮廓，如图 1-11 所示。

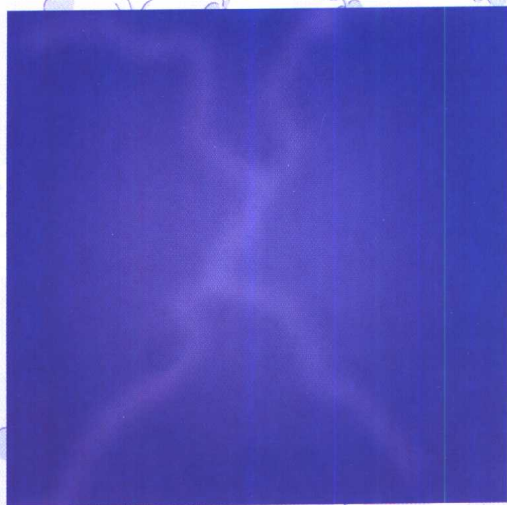


图 1-11

在绘制闪电时如能参照相关图片则是最好不过了，准备充分的素材，自然对您有很大帮助。在你感觉你已经完成了这项工作时，你就可以给它加上主要的发光物质——乍现的雷电。如图 1-12 所示。

现在我们所绘出的实际是闪电所照亮的周围的含混不清的云雾，所以需要模糊它们的边界，这也是我们使用画笔的优势所在。绘制时尽量一气呵成，不要因停顿产生结点，另外要注意建立新图层！

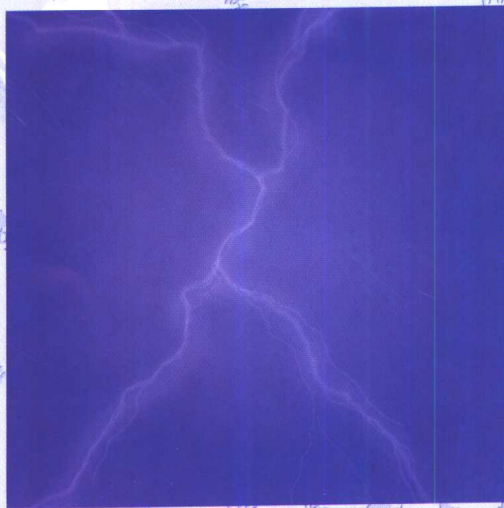


图 1-12

色彩具有三个基本的物理属性：色相 (Hue) 是指红，橙，黄，绿，蓝，紫等色彩分量，而黑，白以及各种灰色是属于无色系的；饱和度 (Saturation) 则是指色彩的纯度，也可以称为色彩的彩度；而亮度 (Brightness) 是指色彩的明暗程度。

注意应时常建立新图层，以便于对图像的修改和删除。

我们绘制的对象因其模糊的边界和多变的路径，才使得我们需要使用有着羽化边界而且操作方便的笔刷，当然你也可以配合使用选择工具来完成，以后我们会详细介绍它的用法。使用画笔绘色时尽量一气呵成，不要因停顿而产生结点。