

图书在版编目(CIP)数据

Adobe Photoshop/ 吴进辉著. —广州: 暨南大学出版社,
2002.1

(数字视觉经验)

ISBN 7-81079-036-6

I . A… II . 吴… III. 图形软件, Photoshop

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 071249 号

出版发行:暨南大学出版社

地 址: 中国广州暨南大学

电 话: 编辑部(8620)85225262 85220289 85225277

发行部(8620)85223774 85225284 85220602(邮购)

传 真: (8620)85221583(办公室) 85223774(发行部)

邮 编: 510630

网 址: <http://www.jnupress.com> <http://press.jnu.edu.cn>

排 版: 恒伟电脑制作有限公司

印 刷: 湛江日报社印刷厂

开 本: 105 × 140 1/64

印 张: 4

字 数: 148 千

版 次: 2002 年 1 月第 1 版

印 次: 2002 年 1 月第 1 次

印 数: 1—6000 册

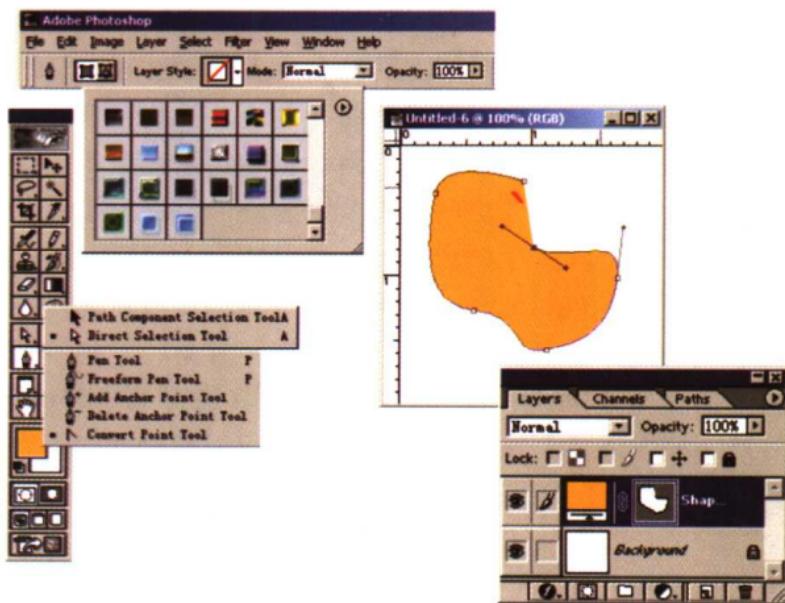
定 价: 19.80 元

(暨大版图书如有印装质量问题, 请与出版社发行部联系调换)

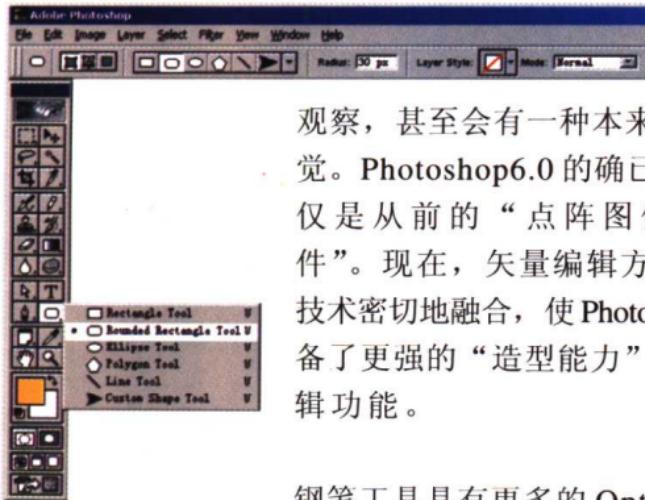
Photoshop 感觉

吴进辉

关于 Photoshop 的文章实在太多了，而 Photoshop 也的确有资格得到如此的青睐。6.0 版在原已相当完美的基础上，增加了许多网络美术相关技术。其中最主要的，是矢量技术更自由的运用、文本的完全可编辑性，以及 Layer Style 层效果编辑器。



网络的发展，不但改变了我们以往所熟悉的生活，也改变了 Photoshop。这种变化是逐步实现的，如果不细心



观察，甚至会有一种本来如此的感觉。Photoshop6.0 的确已经不再仅仅是从前的“点阵图像编辑软件”。现在，矢量编辑方式与点阵技术密切地融合，使 Photoshop6.0 具备了更强的“造型能力”和文本编辑功能。

钢笔工具具有更多的 Option 选项。以前的钢笔工具主要用来绘制路径曲线，而路径曲线的应用，主要是产生选择域、沿路径自动绘制线条等。如今的钢笔工具，除以上两种主要用途外，更增加了形状描绘的特性，就像在 CorelDraw 或者 Illustrator 中那样。你可以直接在 Photoshop6.0 中编辑任意的曲线轮廓，并且不同的轮廓之间也可以进行如加集、并集、差集等运算。只要不消除路径，则随时可以对其进行编辑修改。另外，利用钢笔工具的 Option 选项，可以控制图层混合模式及 Layer Style 选择。

与钢笔工具的使用相似，同时也是为了增强钢笔工具的使用效率，Photoshop 现在增加了专门的造型工具集。这主要是服务于网络美术的需要，它不仅包括绘制矩形、圆角矩形、椭圆、多边形及直线等常用标准几何造型工

具，还具备了一个造型的存储库，你可以将钢笔工具绘制的造型增加到库中以备后用。向库中增加造型的方法有些不明显，当你用钢笔工具绘制好造型路径后，可以用任意的造型工具，如上图所示，在绘制好的形状上点鼠标右键，在弹出的菜单中选择 **Define Custom Shape**（也可以在 **Edit** 菜单中找到这个命令），此造型将被放入造型库中。并且，因为路径是具备矢量特性的，所以以后应用此造型时，与大小或分辨率无关。



Photoshop6.0 的矢量特性的确得到了相当的增强，熟悉矢量软件的朋友一定会对它大加赞赏。现在你不必为一个较特殊的造型而专门运行其他矢量软件了。不过为了说明软件使用的基本原理，我在书中还是讲解了矢量文件的导入。例如有一个例子

中要设计内齿轮造型，用 CorelDraw 可以很方便地完成，而用 Photoshop 就不容易得到均匀的齿轮造型。导入的矢量造型在 Photoshop 中将变成点阵图，所以无法直接将其保存到造型库中，但有一个简便的方法可以做到。你可以先用选择域生成路径，然后再将路径保存到库中。调出刚刚导入的造型选择域，打开 Path 面板，在它的右上方有一个黑色三角按钮，点击此按钮，在弹出的菜单中选择 Make Work Path，然后会要求你输入决定路径光滑度的像素值，如果文件不大，则只需输入 1.5 或 2 即可。这样，你将得到一个很光滑的路径，围绕着刚刚导入的造型。现在可以将它保存到造型库中了。

矢量特性的增强大大方便了网页美术的设计。除了造型的矢量特性，Photoshop6.0 的文字编辑也完全摆脱了原来使用文本输入框的约束。现在你可以直接在图像窗口中编辑文本，并且就像在字处理软件中一样，处理所有与文本编辑相关的属性，如字距、行距及对齐方式等。另外还增加了一个文本变形面板。有趣的是，在将文本变形时，文本的可编辑性并未消失，你仍可以随时编辑修改其中的文字。

除了上面谈到的矢量和文字技术的强大功能，Photoshop 6.0 增强的 Layer Style 层效果编辑器，更使网页元素如各种按钮的制作成了一种享受。通过对色彩、纹理、立体效果和阴影效果等项的分别控制，你可以方便地设计

出各种各样的网页元素。关于 Layer Style，由于它新颖的控制方式和内容的丰富性，我将在书中用较多的篇幅加以介绍。

本书不是 Photoshop6.0 使用手册或宝典一类的读物。它更像是一本袖珍工具书，完全由例子组成，涉及 Photoshop 最主要的几个方面，如图像色彩的校正、图像编辑与修改、形状的立体效果、玻璃效果以及文字的某些较特殊的处理等。

谁需要这本书呢？当然如果你是 Photoshop 大侠，这本书就算是引“玉”之“砖”了。这本书是为更多的电脑美术爱好者编写的。他们看到的是太多的《Photoshop 从入门到精通》、《Photoshop 循序渐进》、《Photoshop 宝典》等大而全的著作。我很欣赏这些作品，同时，这些作者更让我尊敬，如果没有他们，我又如何写得出出现在这本小小的册子呢？

但从看懂教科书到能够自由地表达自己内心的构思及情感，这中间需要一个较长的实践过程。而关于这个实践的书籍，目前还是相当少，这是我写这本书的目的。希望与大家分享这些体验。

出版说明

《数字视觉经验》(The Taste of Digital Visual Art)是以北京“Images 小组”为主要作者撰写的一套专业设计类图书。丛书涉及从矢量图形设计到点阵图像处理，从平面静态图像创作到二维、三维动画制作等广泛领域。丛书不仅包括针对中级用户的软件应用技巧，还包括美术专业理论与计算机应用的结合（针对没有受过专门美术训练的电脑美术爱好者）。用吴进辉等作者的话来说，丛书的主题就是“数字视觉艺术”。

我们很荣幸向读者提供这套丛书。同时也要提醒读者：当您使用这套丛书时，您必须已经掌握有关软件的基本入门操作。“有关软件”不仅是被其中一种图书用作书名的软件，也包括该书中涉及到的其他软件。在有的图书如《MetaCreations Painter》中，还要求您具备一定的美术基础。最后，感谢您支持和购买这套丛书，并衷心祝愿您成功！

目录

- 色彩调整的应用 2
- 图像的编辑与修改 38
- 有立体感的物件 80
- 制作有玻璃感的物件 158
- PHOTOSHOP 中的文字美术 206

P 4



用 Levels 命令调整亮度和对比度

P 8



用通道混合器调整图像

P 16



用 Color Balance 调整色彩

P 18



Color Range 的选择能力

P 22



用 Curves 曲线调整色彩

P 26



用 Replace Color 转换色彩

P 28



清除印刷品的污渍

P 32



Lab 模式的特点

P
40



随意的扭曲和变形

P
44



通道在图像编辑中的应用

P
50



制作一幅无缝贴图

P
54



无缝贴图的一种用法

P
58



一种新的选取方法：Extract

P
62



乱糟糟的发丝怎么选取？

P
70



Emboss 的浮雕趣味

P
74



3D 玻璃瓶的增强效果

P 82



完全用手工实现立体感

P 86



梦幻般的立体化工具：Layer Style

P 102



Layer Style 效果实例

P 112



用 Eye Candy4000 制作立体效果

P 120



立体与质感

P 126



KPT6 的 Gel 滤镜在绘画上的应用

P 136



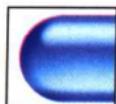
手工制作水滴

P 144



复杂的立体物体

^P 160



手工制作玻璃按钮 (1)

^P 166



手工制作玻璃按钮 (2)

^P 174



手工制作玻璃按钮 (3)

^P 180



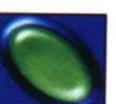
手工制作玻璃按钮 (4)

^P 186



用过滤器制作玻璃物件 (1)

^P 190



用过滤器制作玻璃物件 (2)

^P 198



用过滤器制作玻璃物件 (3)

^P 208



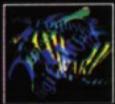
文字与形象表面的贴合

P 214



用密集文字表现图像效果

P 220



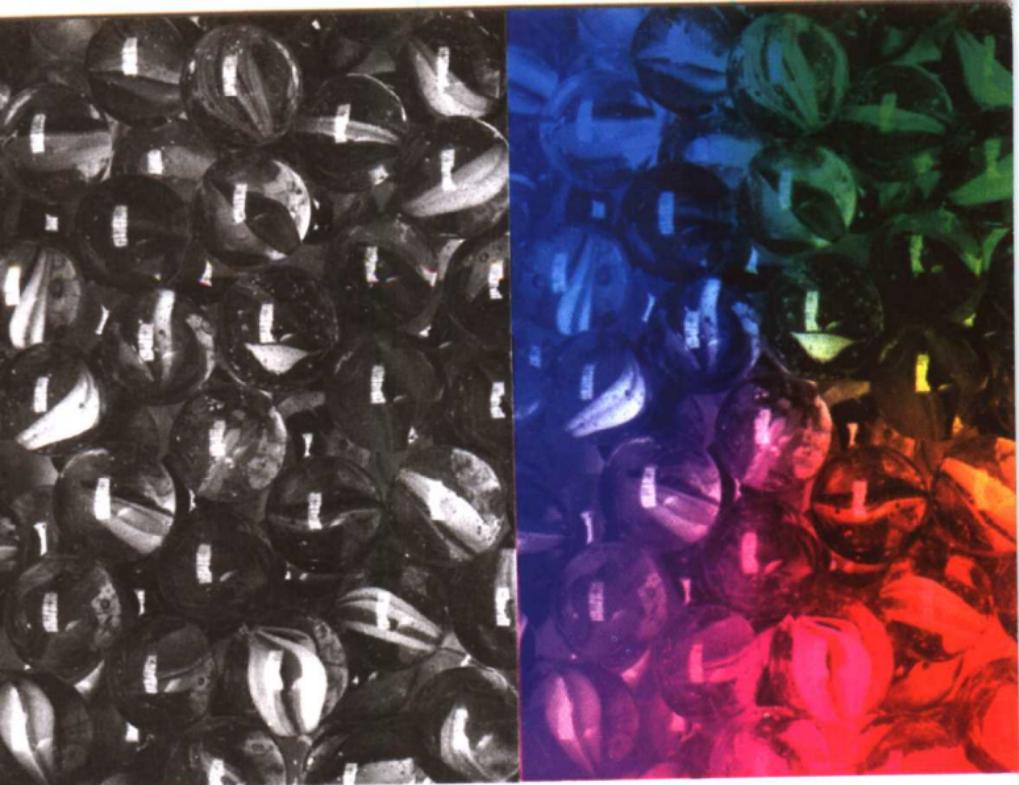
Red Warp 滤镜：游动的字体

P 224



再一次应用 Layer Style

色彩调整的应用



计算机美术最费心思的关键之一是对色彩的控制。对于屏幕颜色的校正，大多数用户没有专业的校正工具和手段，一般只能借助于标准色谱作大致的调整。对于图像的色彩校正，常用的命令是 **Levels**、**Curves** 和 **Hue/Saturation**。图像色彩校正命令主要集中在 **Image → Adjust** 子菜单中。本章的例子包括了最重要的命令，一些显而易见的内容被舍弃了。如 **Brightness → Contrast** 是调整亮度和对比度的，但我不赞成你用这个命令，它使图像产生更大的细节损失，你完全可以用 **Levels** 或 **Curves** 命令完成同样的工作。

用 Levels 命令调整亮度和对比度

你得到的图像决不会总是令人满意的。所以，第一步往往是调整它，使之在整体上趋于完美。例如这幅“香港一角”，调子太暗，色彩偏暖，最前面的那座居民楼是暗紫色的，视觉上不太舒服。

