



Photoshop 6.0/7.0 中文版 精彩实例解析

刘达岩/编著

- 基础操作实例
- 艺术创作实例
- 商业设计实例
- 个人应用实例

上海科学普及出版社

Photoshop 6.07.0 中文版

精解实例解析

（第2版）

- 图形图像处理
- 图形设计应用
- 图形设计应用
- 图形设计应用

上海人民美术出版社

Photoshop 6.0 / 7.0 中文版 精彩实例解析

刘达岩 编著

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop 6.0/7.0 中文版精彩实例解析 / 刘达岩编
著. - 上海: 上海科学普及出版社, 2002.6
ISBN 7-5427-2212-3

I.P... II. 刘... III. 图形软件, Photoshop 6.0、
Photoshop 7.0 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 031740 号

责任编辑 铭 政 刘瑞莲

Photoshop 6.0/7.0 中文版精彩实例解析

刘达岩 编著

出版: 上海科学普及出版社 (上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

发行: 新华书店上海发行所

印刷: 河北新艺印刷厂印刷

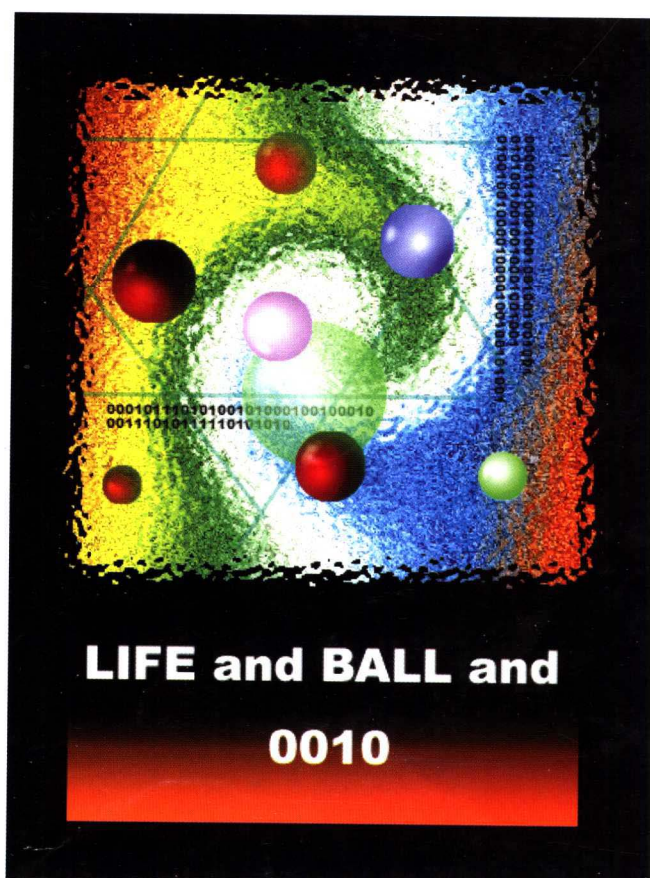
开本: 787 × 1092 1/16 印张: 20.25

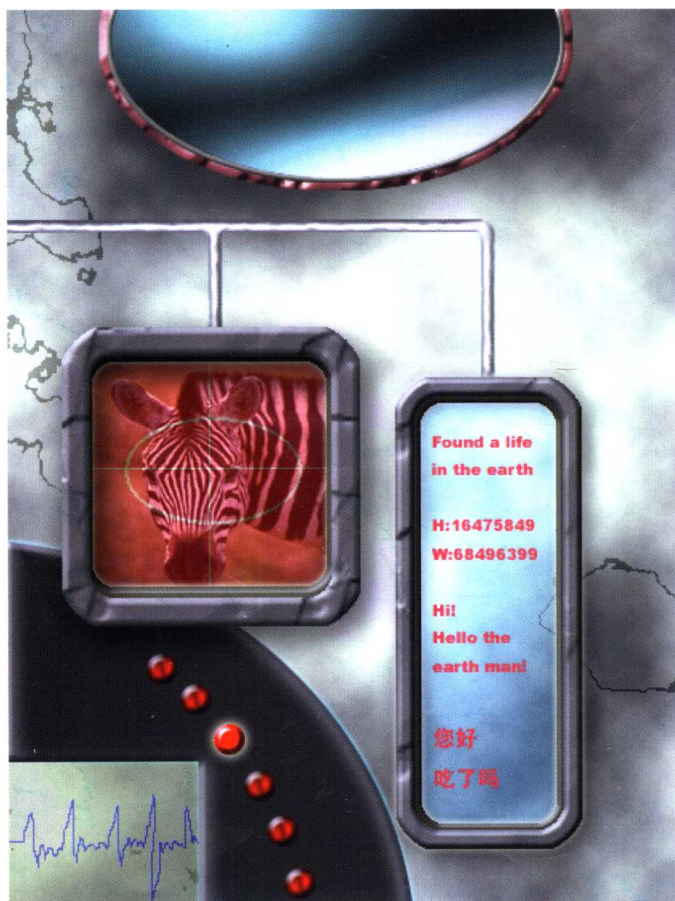
字数: 488000

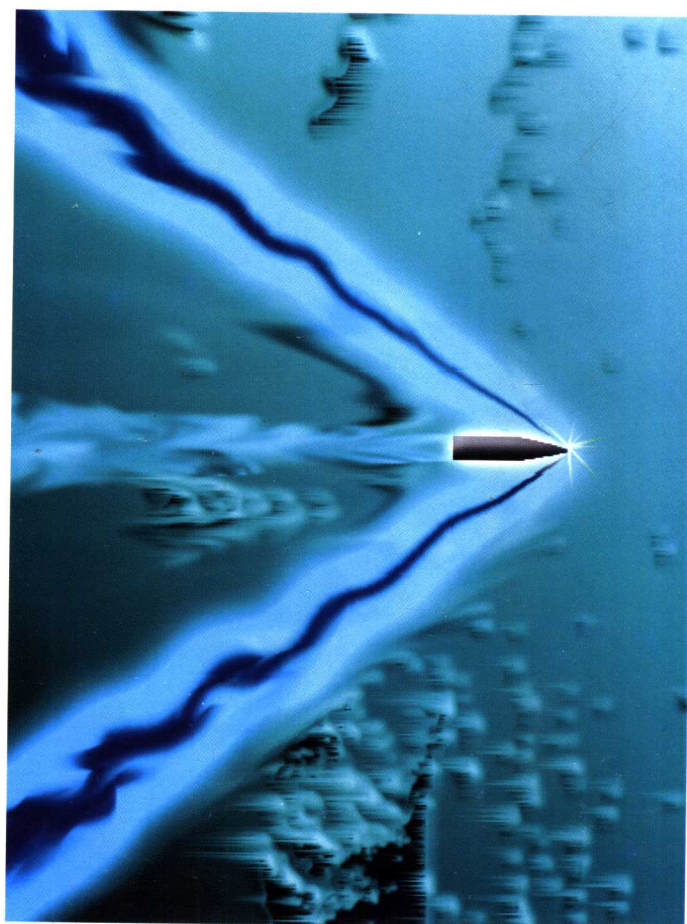
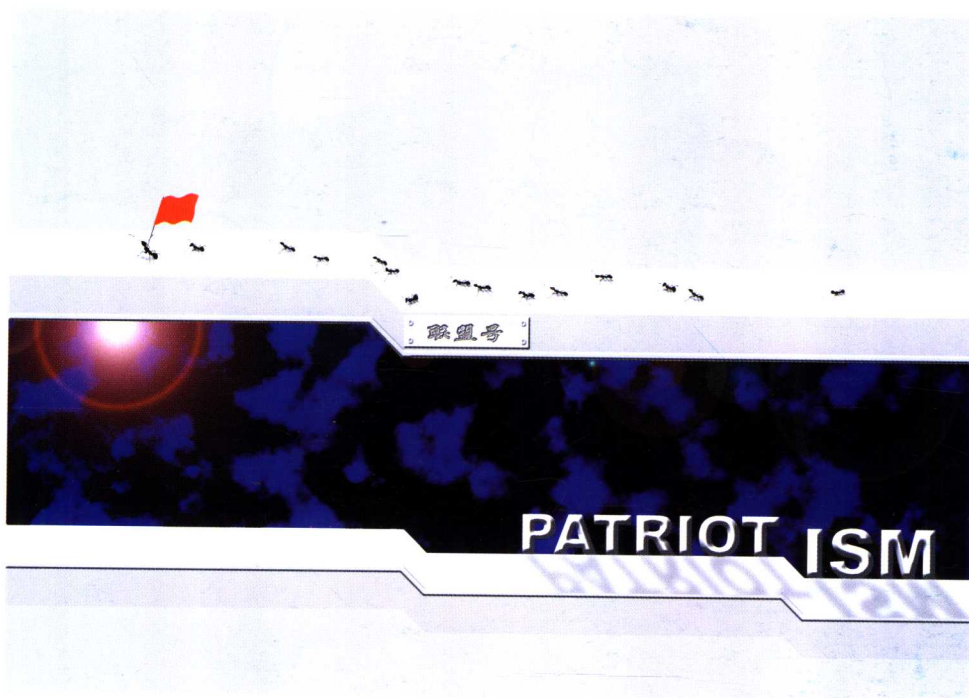
版次: 2002 年 6 月第 1 版 2002 年 6 月第 1 次印刷

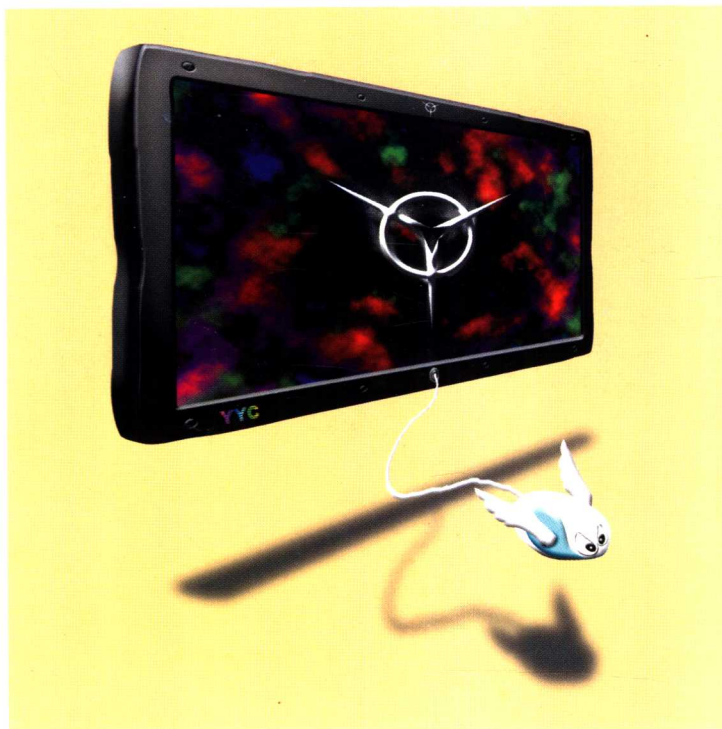
定价: 28.00 元

书号: ISBN7-5427-2212-3/TP · 395









内 容 提 要

1. 本书共分 10 章，选用了 8 个精品实例进行分析制作。
2. 本书的实例是按照由易到难、由简到繁的顺序来安排的。所以，建议读者从头做起，循序渐进。
3. 本书每章首页都会有一段导读性文字，希望读者仔细阅读，以达到有目的地学习的效果。
4. 本书后面的实例在制作上有一点复杂，希望读者一定要坚持做完，当您将它们完成后，会有一种强烈的成功感。
5. 希望读者带着玩闯关游戏的态度进行学习。祝您成功！让我们在最后一关的关底再见。

前 言

目前,在国内电脑平面设计行业中,设计师的工作方法越来越受业内人士的怀疑,甚至包括设计师自己。所谓的平面设计是不是只限于简单的拼图? Adobe Photoshop 这个软件是不是只能用于对图片的处理? 我们学习 Adobe Photoshop 软件是不是总是学习一些简单的皮毛,是不是总是到了实际应用时就不知道从何入手呢?

本书针对这些问题,将以一种前所未有的方式来向您详细地讲述一下 Adobe Photoshop 这个软件到底能做什么,它的功能到底有多强大。

当我面对市面上的一些用拼图的方式制作的所谓的视觉广告设计时,我在想:这不应该是设计师要做的。就好像艺术教育一样,一位美术工作者无论用什么形式来表现自己的艺术观点,而基础的造型训练都是要过关的。那么,对 Adobe Photoshop 的熟练掌握就好像是基础训练,是一位电脑平面设计师所必须通过的一关。

事实上,设计软件的应用也是一门学问,很多学习者认为 Adobe Photoshop 软件很难,其实,有些时候需要换一种思维来看待。我想,我们可以用做游戏的方式来学习 Adobe Photoshop,就好像是在玩闯关游戏,这样,你的压力就会减轻,思维会很畅通,自然会水到渠成。

这本教材选用带有一点幽默的例子,全书基本没有使用拼图(只是一个例子中使用了一张 Adobe Photoshop 自带的一张小图),全部的图均用手工制成,通过“手把手”式的教学方法,一步一步地指导读者操作,每一步都配有图解,使学习变得更直观、更人性化。从而,引领您进入 Adobe Photoshop 的神秘世界。在这里你会惊讶地发现:原来 Adobe Photoshop 这一软件还可以这样用。

目 录

第一章 基础知识.....	1~2
第二章 基本工具.....	3~5
第三章 蜘蛛.....	7~19
第四章 LIFE and BALL and 0010.....	21~35
第五章 SONY.....	37~75
第六章 HELLO.....	77~129
第七章 联盟号.....	131~177
第八章 穿行	179~205
第九章 飞行鼠.....	207~253
第十章 京华荟萃.....	255~315

第一章

基础知识

本章主要介绍 Adobe Photoshop 6.0/7.0 软件对系统的基本要求以及数字图像处理的一些基础知识。

1.1 Photoshop 6.0/7.0 的运作环境

Photoshop 6.0/7.0 在运作时需要占用很大的系统资源，因此对硬件的环境有较高的要求，其性能在很大程度上取决于用户计算机的速度和性能。

要顺利运行 Photoshop 6.0/7.0 中文版，必须具备以下条件：

操作系统：Windows 95、Windows 98、Windows 2000 或者 Windows NT4.0 以上；

CPU（中央处理器）：CPU 的运行和处理速度是计算机性能最重要的标志之一，Photoshop 6.0/7.0 所要求的处理器至少在 Pentium133 及以上；

内存（RAM）：内存是处理器和硬盘等外存设备进行数据交换的主要场所，Photoshop 6.0 / 7.0 要求的内存至少为 64MB，最好为 128MB 及以上；

硬盘空闲空间：Photoshop 6.0/7.0 安装好后，必须保证 C 盘至少具有 100MB 以上的空闲空间来进行数据交换；

CD-ROM 或 DVD-ROM 驱动器：供安装软件使用；

显示器：SVGA；

鼠标或图形输入板；

输入设备（如扫描仪）和输出设备（如彩色喷色打印机）。

1.2 矢量图和位图

根据计算机对图形的处理原理以及应用的软件和使用环境不同，其图像主要分为位图图像（Bitmap）和矢量图形（Vectorgraph）两种类型。在 Photoshop 6.0/7.0 中主要是位图，但也有矢量图工具。下面我们介绍一下两者的区别。

1.2.1 位图

位图也叫点阵图，它是由称为像素的细小方块形成的网络组成，可以是 Adobe Photoshop、Corel PHOTO-PAINT 等绘图程序产生的图像，也可以通过扫描、数码相机或图库光盘获得。和矢量图相比，位图图像更容易模拟照片式的真实效果。处理位图图像时，用户编辑的是像素而不是对像和形状，在工作时就好像是用画笔在画布上作画一样，每

一块画面都是由很多个小色点组成,如同点彩式绘画。如果将这类图像放大到一定程度,就会发现它是由一个个方块(在苹果机里是一个个小圆块)组成的,这些小方块就是像素点。像素点是图像中最小的图像元素。一幅位图图像包括的像素点可以达到数百万个,当制作一幅位图图像时,比如画一根线时或一个面时,实际上是在往图像中添像素。因此,位图图像的大小和质量取决于图像中像素点的多少。在同样大小的面积内所含的像素点越多,图像就越清晰,所含像素点的颜色种类越多,不同颜色之间的过渡就越平滑,相应地,文件也就越大。

1.2.2 矢量图

矢量图形也叫面向对象绘画,是用数学方式绘出的曲线以及曲线围成的色块所组成的图形。制作矢量图形的软件有 CorelDRAW、Illustrator、Freehand 等。矢量图在计算机内存中表现为数值而不是像素点。当对图形进行放大或缩小的操作时,图形的边缘会一直保持平滑。矢量图形适用于标志设计、图案设计、特殊文字设计等。文件比位图要小一些。

1.3 分辨率

分辨率简单地说就是图像的清晰度,在 Photoshop 中它的单位是“点/英寸”也常用符号 ppi(pixels per inch)表示,中文名称为点每英寸,即每英寸所包含的像素点。图像的分辨率越高,代表每英寸所含的像素点就越多,图像的细节就越清楚,过渡就越平滑。同时,分辨率越高文件就越大。

第二章

基本工具

在这里基本工具是指 Photoshop 6.0 / 7.0 的界面上最常见的一些工具和面板。对工具栏中的各工具，我们将在以下几章的具体例子中详细介绍。为了节省读者的阅读时间，减少不必要的疑惑，在本章中只介绍工具栏的位置。

在此我们将 Adobe Photoshop 6.0 与 7.0 的界面和基本工具进行对比以便读者学习,见图 2-1 至图 2-4。

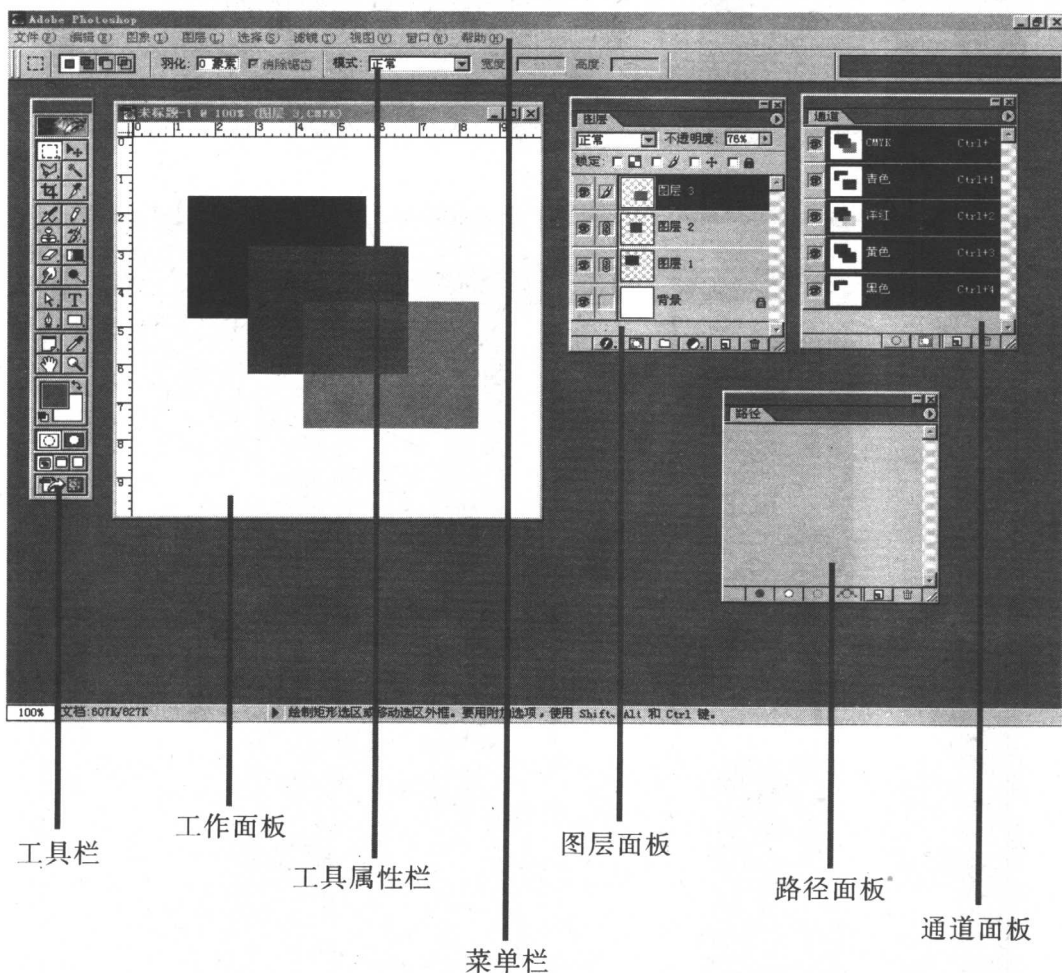


图 2-1

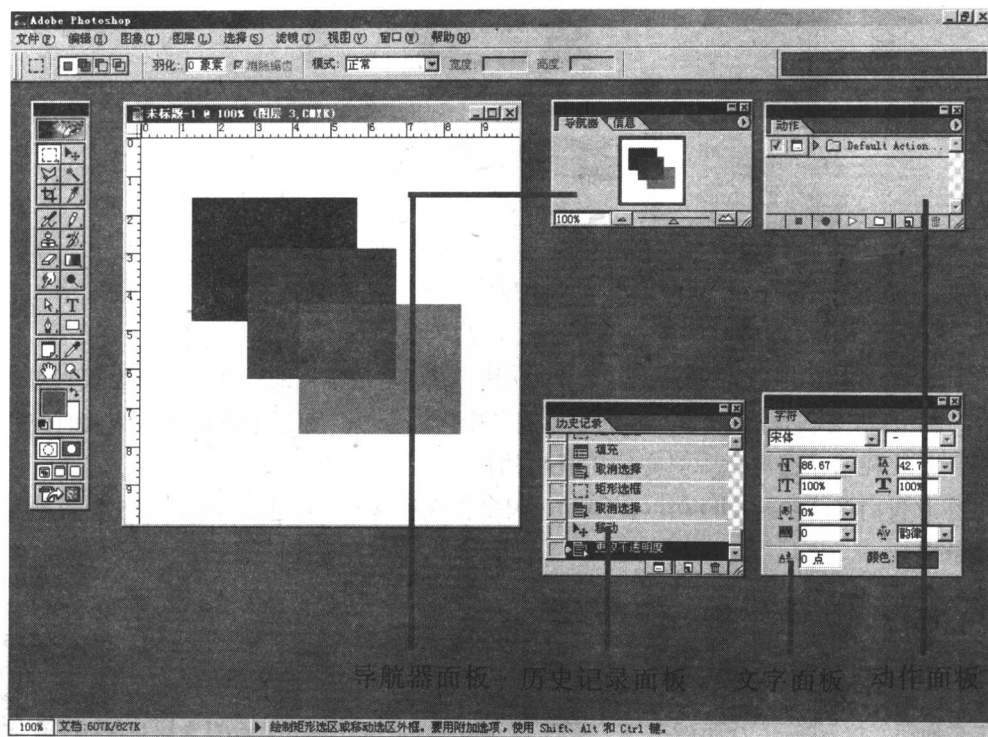


图 2-2

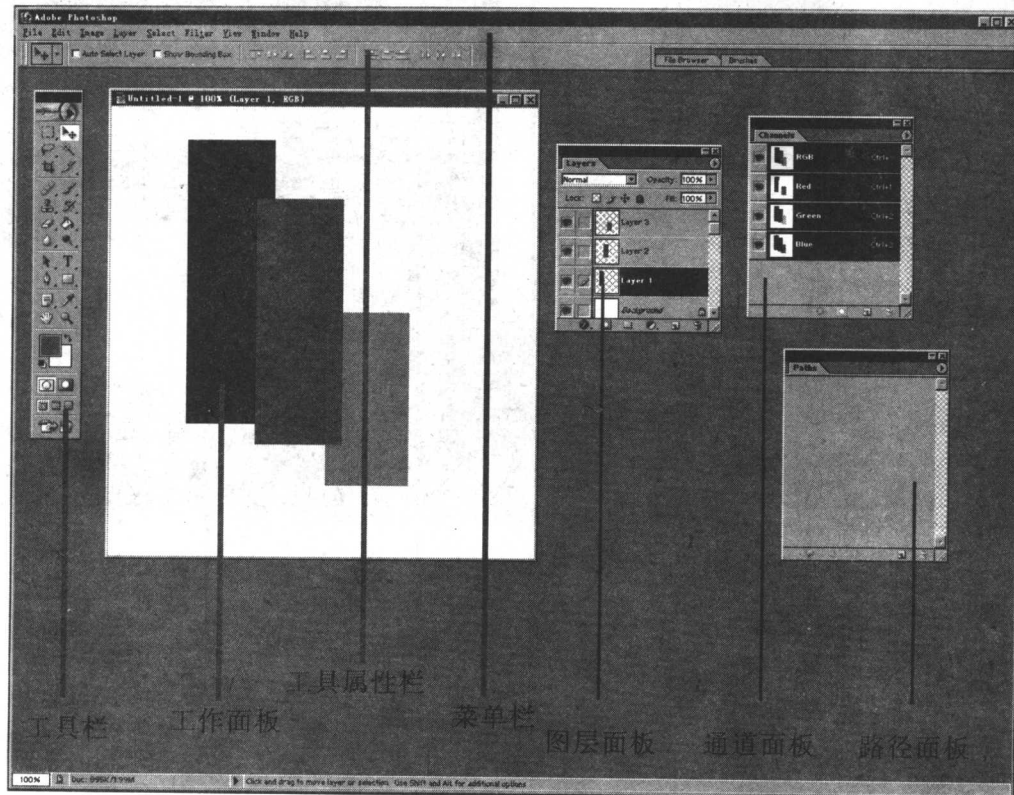


图 2-3

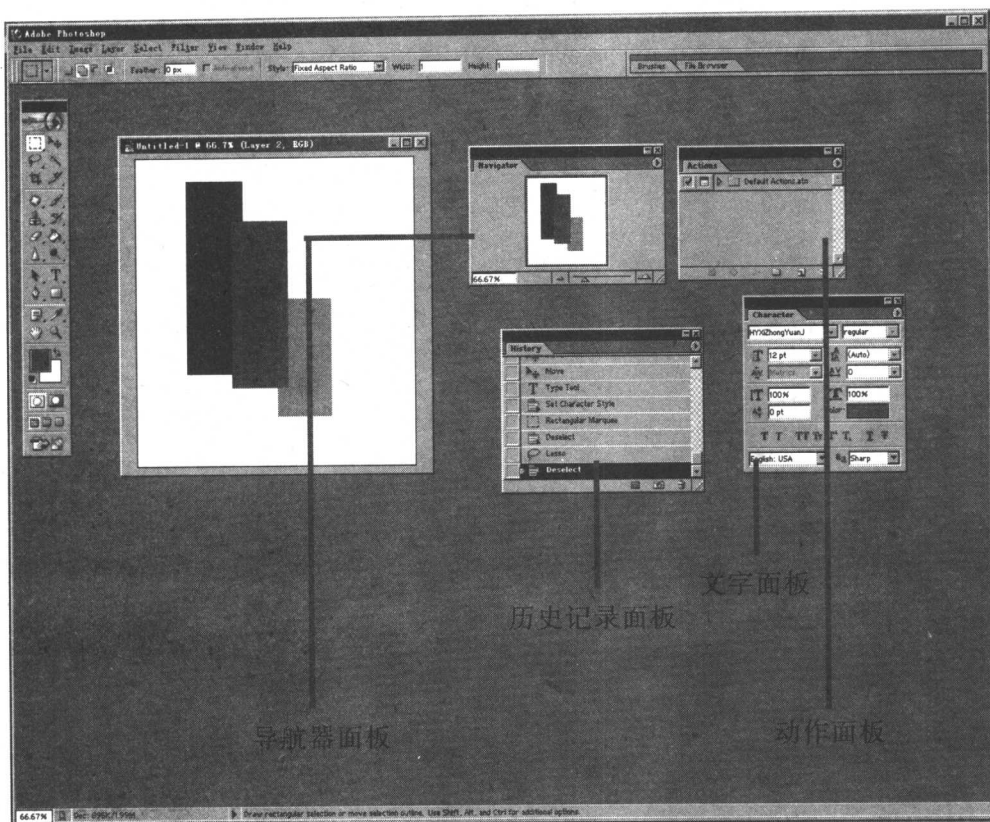


图 2-4

从这两组图(图 2-1、2-2 为 Adobe Photoshop 6.0 的工作界面,图 2-3、2-4 为 Adobe Photoshop 7.0 的工作界面)中我们可以看出 7.0 版本与 6.0 版本的工作界面基本相同。不过 7.0 版本的工作界面更加方便、美观、精致。

7.0 版本工具栏中的工具按钮当用鼠标掠过时会变为彩色。对界面的设置,7.0 版本将活动窗口的边缘变窄使工作区的显示范围加大,在工具属性栏中最左边的工具属性设置采用下拉菜单方式,加快了操作速度。类似这样的设置在每一个工具上都有体现。而在工具的使用方面,7.0 版本与 6.0 版本基本相同。

