

“十五”期间重点教材规划项目·国内首套大型电脑美术教育丛书

美院新概念电脑美术教材

清华大学美术学院著名艺术设计教育专家 主编

- ◆ 精选全国优秀高等美术院校知名教师的 18 幅经典案例作品，作品技术含量与艺术创意俱佳
- ◆ 由清华美院艺术设计教育专家倾情编著，讲解由浅入深、循序渐进，操作步骤与技巧介绍得细致入微
- ◆ CG 平面设计技术与现代电脑美术教育思想的完美结合
- ◆ 目前国内优秀的电脑美术设计艺术教材，高等院校相关专业和高级培训学校的首选用书

Photoshop CS

经典案例

白金教程

杨帆 编著



光盘内含本书各章范例所用素材以及最终效果文件

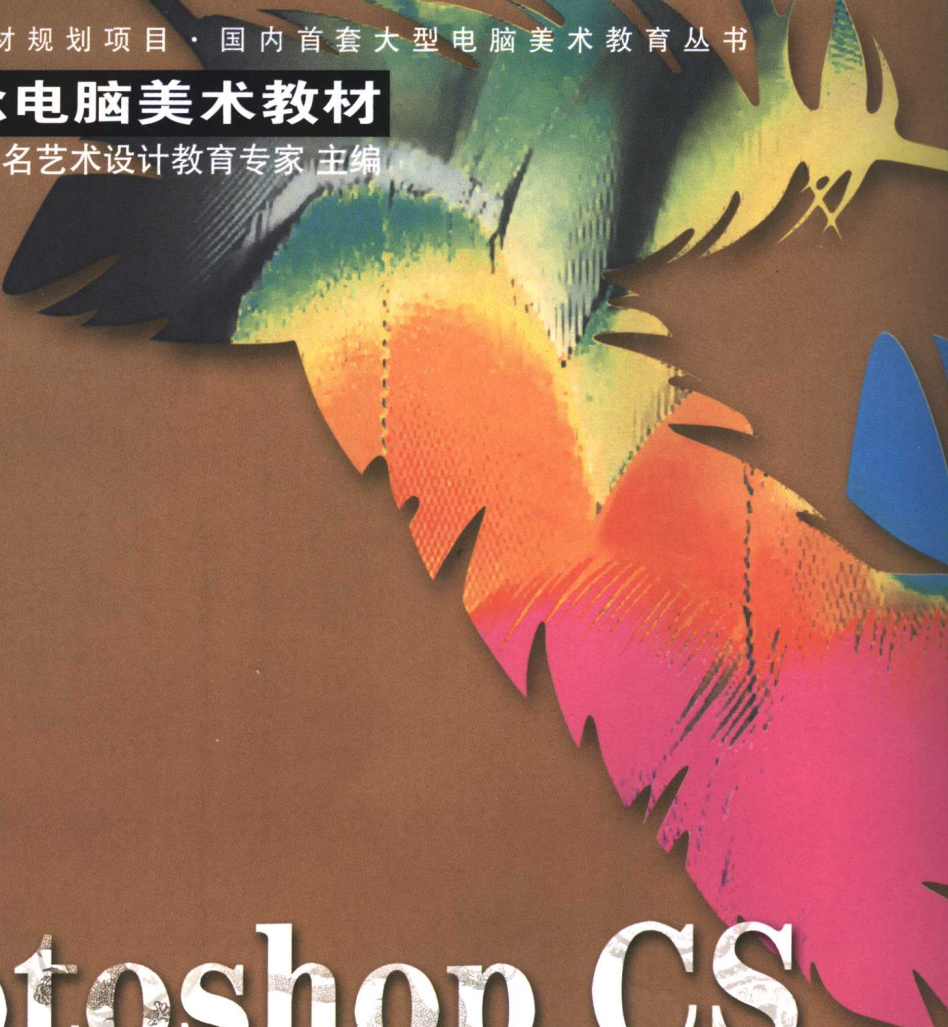


中国电力出版社
www.infopower.com.cn

“十五”期间重点教材规划项目·国内首套大型电脑美术教育丛书

 美院新概念电脑美术教材

清华大学美术学院著名艺术设计教育专家 主编



Photoshop CS

经典案例

白金教程

杨帆 编著



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

内 容 简 介

本书收集了清华美院等高等美术院校多位知名教师的18幅作品和教学案例,阐述并分析了它们的创作原理,以Step by Step的方式讲解了每一个案例的制作过程,详细介绍了Photoshop CS在实际应用和设计创作上的具体操作方法。本书是以设计创意为主的经典案例图书,与众不同的地方在于它为读者带来的是崭新的创意和独特的思想,让读者感受到艺术创作与软件技术结合的无穷魅力。本书形式活泼、层次清晰、实例丰富、图文并茂。读者可以通过图解和说明深入了解每一个实例的创作过程,从而轻松掌握其中的重点以及操作技巧。

本书是高等院校美术专业和高级培训学校的首选教材,同时也是希望得到名师指点的专业人士的理想参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS 经典案例白金教程 / 杨帆编著. —北京: 中国电力出版社, 2004
(美院新概念电脑美术教材)
ISBN 7-5083-2748-9

I .P... II .杨... III .图形软件, Photoshop CS —教材 IV .TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 107299 号

版权声明

本书由中国电力出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称,均为所属公司或者个人所有,本书引用仅为宣传之用,绝无侵权之意,特此声明。

策 划: 裴红义
责任编辑: 李 萌
责任校对: 崔燕菊
责任印制: 邹树群

从 书 名: 美院新概念电脑美术教材
书 名: Photoshop CS 经典案例白金教程
编 著: 杨帆
出版发行: 中国电力出版社
地址: 北京市三里河路6号 邮政编码: 100044
电话: (010) 88515918 传真: (010) 88518169
印 刷: 北京地矿印刷厂
开本尺寸: 185 × 260 印 张: 19
书 号: ISBN 7-5083-2748-9
版 次: 2005年1月北京第1版
印 次: 2005年1月第1次印刷
定 价: 56.00元(含ICD)



视觉设计作为信息时代人类生活中不可缺少的沟通要素，跨越了所有的设计领域与传播媒介，并产生了无法抗拒的影响，数码技术的应用与电脑图像表现手段的掌握正是当今视觉设计的关键所在，我期待和深信这套丛书的出版对中国设计前沿的设计师和有志投身设计的莘莘学子都有划时代的意义。

胜井三雄

2003年5月吉日于东京



荣誉指导：胜井三雄

1931年9月6日生于日本东京，世界著名视觉设计大师，被誉为运用电脑图像技术于视觉设计的先驱者和业界泰斗。现任日本武藏野美术大学视觉设计学部主任教授，JAGDA理事，东京ADC委员，纽约ADC委员、基础设计学会理事，在国际电脑美术教育领域享有盛名。

新的世纪将是电脑图像 (CG) 艺术迅猛发展的世纪, 电脑美术设计在国内已经非常流行, 但与日本、美国等国际先进水平相比仍有一定差距。

教育是技术发展的原动力。我们荣幸邀请到被誉为国际电脑艺术设计泰斗的胜井三雄先生, 请他担任本套教材的总企划, 在他丰富的实践经验和先进的电脑美术教学理念的帮助下, 我们这套教材在体例规划和内容编排上臻于完美, 并能够满足高校相关美术专业、高级电脑美术设计培训班以及 CG 爱好者的要求。

中国电力出版社电脑艺术部



丛书主编: 刘欣欣

1958年11月30日生于中国黑龙江省齐齐哈尔市, 1985年毕业于清华大学美术学院(原中央工艺美术学院), 1989年毕业于日本东京艺术大学研究生院, 1998年任清华大学美术学院教授、吉林大学美术学院客座教授。长期研究电脑美术国际先进设计与教育理念在国内现有教育状况下的无缝结合, 并应用在教学实践中, 成效显著。

全体编委衷心感谢胜井三雄先生的倾情指导!

《美院新概念电脑美术教材》

丛书编辑委员会

丛书主编: 刘欣欣

副主编: 赵道强、王丽萍、杨 聪

编委成员: 谢 工、赵道强、王丽萍、杨 聪、胡 韬、

杨 帆、李绍蓬、姚文锋、安小龙、安雪梅、

刘 云、裴红义、刘欣欣(排名不分先后)

学之有道 事半功倍

古训曰：“工欲善其事，必先利其器。”尤其在现代科学技术发展日新月异的今天，及时地学习和掌握新技术，把握时代的脉搏就更加重要。

记得1989年我刚刚从东京艺术大学研究生院的大门跨入日本的设计行列时，自己曾踌躇满志想大干一场，工作不久公司就在我的办公桌上搬来了一台被人咬了一口的“苹果”，说今后的设计就靠它了，但我当时我根本不屑一顾。并且还在想，电脑也是人操作的，为何还要费两遍事呢？而且依然固执地坚持着我的原则，埋头在笔纸之中。一次有一个客户让我们一天内拿出十个产品的广告设计方案，并要求在看稿时备好制版文件，当时定稿，当时开印，他要赶一个展会。这下可忙坏了，我手忙脚乱一夜没睡，也只好手绘了一个设计稿，看看周围的人，电脑一打开，图片、文字都有了，一边与客户交谈一边在电脑上就搞定了，面对事实我深深地感到了“器”的重要。

现在不同了，像我那样持古董想法的人已经不多见了，电脑是美术设计不可缺少的工具这已人人皆知。但是，不等于有了认识就能学好、用好、掌握好，还有个学习的途径和方法的问题，正如古人所训：“要学之有道”，在此选择学习的最佳途径是最重要的。

回国以后一边在大学里游说，一边留意美术设计教育，同时也常去书店翻翻书。我看到市场上介绍电脑软件的书不少，但这些书多是停留在介绍软件的功能和使用方法上，如同产品功能介绍或使用手册。我想，有几个人是为了学习软件而学习的呢？大多数人学习软件的目的是为了在自己所从事的行业上应用它，所以，介绍软件应该有专业性的目的，为美术设计而用的书更应该有明确的目的性，这样才能让人学之有用，但是为什么具有专业性的教材很少呢？我明白了，介绍性的书简单，写专业性的书太难。如果写一本介绍性的书，只要熟悉软件功能便可，而写专业性的书不仅要熟悉软件的功能，还要了解专业特点。如果写一本教材类型的专业书就更难了，不仅要熟知功能、熟知专业，还必须了解读者的情况，找到易于读者接受的方法，这就需要有清晰的思路和明确的引导力、说服力，让学习者一边学习基础知识，一边可以运用，这就是常说的能学以致用吧。因此，写教材性的书更难，常人所说的“若想教人一分，自己必须先有十分”就是这个道理。

幸好，我们的策划者和作者们知难而上，再加上中国电力出版社全力支持，才使这套学用兼顾的教材得以出版。这套书与其他的软件介绍书籍有什么不同呢？第一个特点，也是最大的区别，就是学用结合，我们的作者在抓住功能特点的同时，用直白易懂的方式告诉读者它可以在应用中表现什么，达到什么效果，具有直观性。第二个特点就是易学，再好的内容如果没有一个好的传达方式也是难于接受的，我们和作者一起对此作了深入的研究，从书的开本、版式到导读方式都作了精心的安排，让读者在轻松的环境中学习到真正实用的东西是本书的目的。第三就是专业性，本书不想囊括大千世界，只想针对电脑美术设计这个事，所以谈得就比较彻底。

在作者夜以继日的努力中，策划者和出版社的精心策划和支持下，这套劳心之作终于和大家见面了。在此我感谢所有为这套书呕心沥血的人。我不敢断言这套书是包治百病的灵丹妙药，更不敢说有了这套书中国美术设计电脑应用教材型图书就完备了、系统了，可以划句号了，但我深信大家的心血不会白费，它定会为中国的电脑美术设计教育发挥作用。

学习美术设计电脑软件应用的良药有了，读者可能已经迫不及待了，可能早已认为我太罗嗦了，但是我还是要跟你说一句真诚的话，这是一套好书。

刘欣欣 于清华大学美术学院

前言

随着计算机技术的发展,人们不断寻求更直观、更具魅力的传播交流手段,平面设计、动画设计、电视广告、电影后期处理越来越多地由数码技术来完成。平面艺术创意也逐渐发展成为一门新的学科。从事科学活动和美术创作都需要创造者自由地运用联想,优秀的艺术创意几乎都是这种能力的产物,并且这种能力永远不会过时。Adobe 公司的 Photoshop 是专业平面设计的首选软件。在各种软件层出不穷、令人眼花缭乱的今天,Photoshop 以其独到的设计理念牢牢地占据着同类软件的第一把交椅,这说明 Photoshop 已经不仅仅是一个编辑像素的工具,而成为了平面设计者的一种精神支柱,它就像设计者的第二个大脑,可以帮助作者进行创作和思维。

本书希望彻底抛弃低效率的学习方法和步骤,使读者直接从 Photoshop 的应用核心入手加以了解。听起来可能有些令人迷惑,对于一个软件的学习为什么会涉及到“精神世界”呢?我们不得不承认,CG 类软件不同于字处理软件或者其他常用功能性应用软件,这类软件能辅助用户进行艺术创作,就像艺术家的画笔和纸张一样,是创作者手中的一个有灵性的工具,如果要创作一幅油画,那么就必须要了解各类工具的性质,甚至要了解在颜料中加入多少松节油,并且在指定类型的画布上如何进行着色,以及在多长时间以后添加第二笔来形成特定的效果。这类应用并不是单纯通过和画具公司进行沟通能够了解的,而更需要的是长时间的使用经验,也就是所谓的“大师”和“画匠”之间的区别吧。

书中收集了清华美院等高等美术院校多位知名老师的 18 幅作品和教学案例,阐述并分析了它们的创意原理,以 Step by Step 的方式讲解了每一个案例的制作过程,其中很多范例堪称经典。主要介绍 Adobe Photoshop CS 在实际应用和设计创作上的具体操作方法。读者将会学到一些在其他地方鲜有介绍的创作思路,而这些正是 Photoshop 的精华之处与灵魂所在。这本书与众不同的地方就在于它为大家带来的是崭新的和独特的创意,很多设计诙谐有趣。本书作为《美院新概念电脑美术教材》中 Photoshop 的精品赏析类参考读物,力求让读者感受到艺术创意与软件技术结合的无穷魅力。

在这本书的写作过程中,我们投入了大量的时间和精力,目的是要让读者可以从另一个角度去欣赏我们所熟悉事物的另外一面。电脑绘图是传统设计的延伸和升华,它更依赖于电脑技术与艺术的结合。创意是设计的生命,是致胜的法宝,它贯穿于设计艺术的始终,不论是传统设计还是现代设计。

由于我们的水平有限,难免会有一些技术上或者是叙述上的疏漏,还请各位读者批评指正!

杨帆 于清华美院

2004 年 9 月

目 录

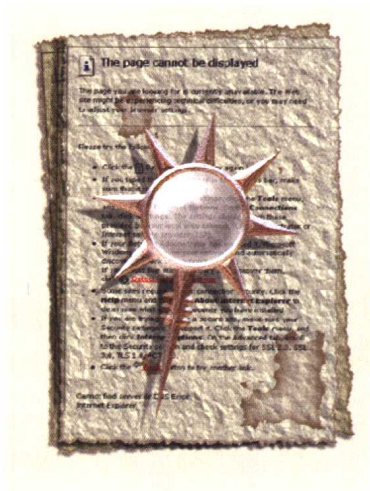
丛 书 序
前 言
开始之前

第 1 章 Photoshop CS 新增功能与基本操作指南

1.1 新版本的新增功能	7
1.2 Photoshop CS 基本操作指南	11

第 2 章 Paper

2.1 本章技术预览	26
2.2 制作纹理	26
2.3 制作投影	29
2.4 添加素材图像	29
2.5 复制图像	31
2.6 放大镜	33
2.7 镜面	36
2.8 添加投影	37
2.9 调整色彩平衡	39
2.10 增强质感	40
2.11 小结	40



第 3 章 Apple

3.1 本章技术预览	44
3.2 建立选区	44
3.3 对象的表面质感	45
3.4 背景空间处理	51
3.5 小结	53





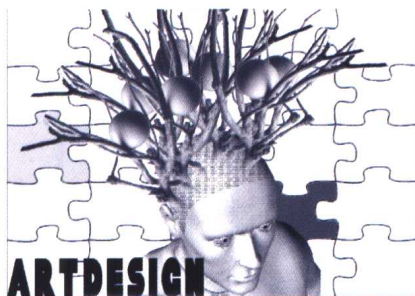
第4章 Dream

4.1 本章技术预览	56
4.2 利剑表面的制作	56
4.3 雕刻文字	59
4.4 饰物	60
4.5 剑把的绘制	63
4.6 文字处理	68
4.7 小结	69



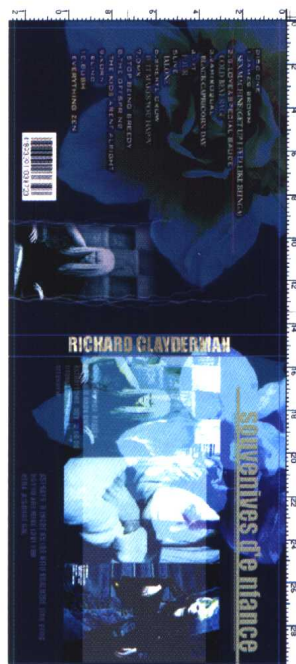
第5章 Art Design

5.1 本章技术预览	72
5.2 素材文件的处理	72
5.3 导入图像	74
5.4 不同形态的对象结合	75
5.5 背景特效	78
5.6 小结	79



第6章 绝世摇滚

6.1 本章技术预览	82
6.2 新文件的建立和人物图片的处理 ..	82
6.3 花图片的处理	85
6.4 人物图片的特效制作	90
6.5 文字输入	92
6.6 封底制作	95
6.7 添加装饰曲线	97
6.8 花的处理	99
6.9 盘脊制作	100
6.10 曲目及歌手名称	103
6.11 小结	105



第7章 Player

7.1 本章技术预览	108
7.2 制作纹理	108
7.3 播放器造型结构的形成	112
7.4 按键	119
7.5 导入素材	122
7.6 小结	124



第8章 硬币

8.1 本章技术预览	128
8.2 底盘	128
8.3 文字图案	129
8.4 添加图案	130
8.5 钱币效果	131
8.6 小结	133



第9章 Guitar

9.1 本章技术预览	138
9.2 框架处理	138
9.3 素材图像处理	140
9.4 手枪与高跟鞋的完美结合	144
9.5 导入背景图片	148
9.6 导入素材图片	148
9.7 小结	150



第10章 冥界之光

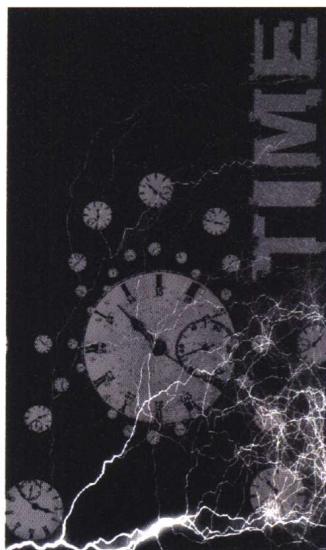
10.1 本章技术预览	152
10.2 在 Poser 中建立人物造型	152
10.3 在 Photoshop 中制作背景特效	156
10.4 导入素材文件	160
10.5 各个元素之间的有机联系	164
10.6 整体处理	167
10.7 小结	169





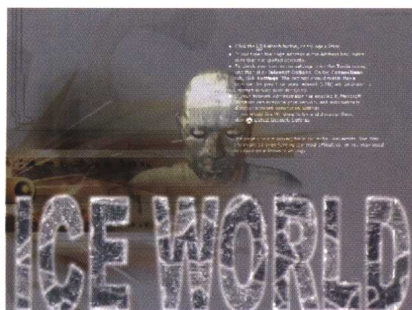
第 11 章 TIME

11.1 本章技术预览	172
11.2 新建文件和原始素材的处理 ..	172
11.3 滤镜效果	173
11.4 背景处理	174
11.5 输入文字	175
11.6 文字的艺术化处理	176
11.7 小结	177



第 12 章 LCE WORLD

12.1 本章技术预览	180
12.2 Ice World 文字处理	180
12.3 Ice World 文字特效	181
12.4 导入图像	186
12.5 素材图像处理	186
12.6 背景处理	188
12.7 添加文字	189
12.8 小结	190



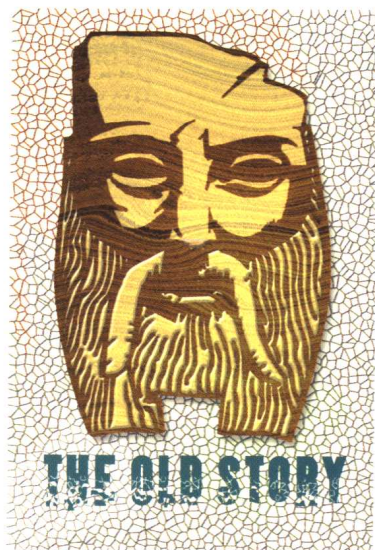
第 13 章 力量

13.1 本章技术预览	194
13.2 栅格背景纹理	194
13.3 素材文件处理	195
13.4 图层效果	196
13.5 在 Poser 中建立人物素材	198
13.6 人物图像的处理	201
13.7 小结	204



第 14 章 雕像

14.1 本章技术预览	208
14.2 建立选区	208
14.3 制作木纹	209
14.4 木纹的应用	215
14.5 局部刻画——胡须	216
14.6 局部刻画——眼、鼻	219
14.7 背景处理	220
14.8 文字特效	222
14.9 小结	225



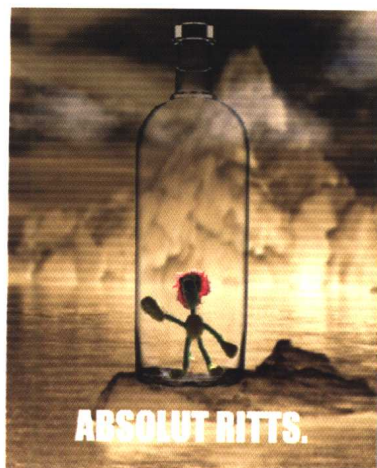
第 15 章 Light

15.1 本章技术预览	228
15.2 获取图像	228
15.3 灯芯光晕效果	230
15.4 brain 文字特效	231
15.5 杂点效果	233
15.6 添加背景	233
15.7 灯芯主体的放射性光线	234
15.8 小结	236



第 16 章 伏特加酒

16.1 本章技术预览	238
16.2 酒瓶的去背景处理	238
16.3 背景图片的处理	243
16.4 导入素材	248
16.5 抽线效果	250
16.6 小结	251





第 17 章 ROCK MUSIC

17.1	本章技术预览	256
17.2	十字架的制作	256
17.3	天使	260
17.4	翅膀的制作	262
17.5	应用滤镜效果	266
17.6	文字	268
17.7	小结	269



第 18 章 甲壳虫

18.1	本章技术预览	272
18.2	设置基本色调	272
18.3	金属效果	274
18.4	眼睛的绘制	274
18.5	其他部件制作	282
18.6	小结	283



第 19 章 @

19.1	本章技术预览	286
19.2	确立选区	286
19.3	纹理制作	286
19.4	金属效果	288
19.5	导入场景	289
19.6	小结	290



开始之前

在数字时代的今天，随着计算机技术的发展和普及，人们不断寻求更直观、更具魅力的传播交流手段，平面设计、动画设计、电视广告和电影后期工作处理越来越多地由数码工具完成。数码设计这种崭新的视觉语言给人们的视觉领域带来了一场革命。数码设计从用途上可以分为艺术创作和实用艺术设计两个部分。20 世纪 80 年代末，我国开始引进并运用计算机从事辅助设计，经过十几年的发展，现在已经运用计算机进行专业艺术创作。在这期间，计算机硬件与软件的发展日新月异，已逐步深入到人们的工作和生活中。面对不断涌现的数码设计作品，设计师们开始思索：设计师和计算机到底是怎样一种关系？如何用计算机表达出设计师的艺术感受？

在当今的图形图像处理领域中，无论是专业人士还是业余爱好者，都不可否认 Adobe 公司出品的 Photoshop 是这个领域中最杰出的平面设计软件。虽然如此，这位巨人仍未停止前进的脚步，最新版本的 Photoshop CS 带给大家的是人性化的界面和智能化的工具，高效率和优良的质量都在它的身上得到了充分体现，创作也因此变得更简单、更直接（如图 1 和图 2 所示）。

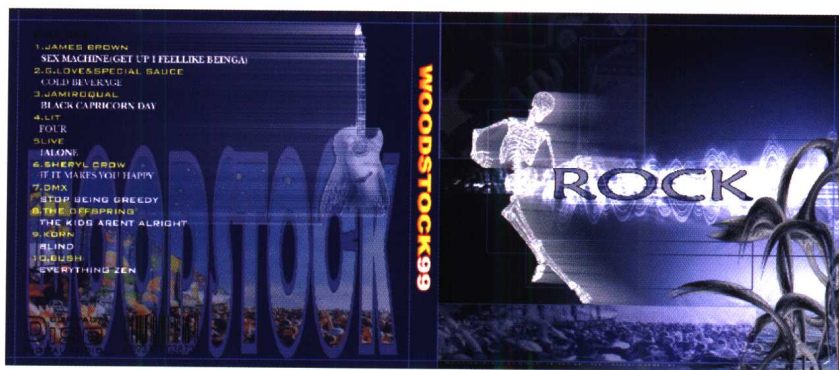


图 1 使用 Photoshop 制作的 CD 封套

然而，计算机终究是计算机，即使在数码绘画领域，计算机也只是传统手动绘画工具的一种扩充和发展，所以我们常常讲软件只是工具，而重要的是创意，只有作品才是目的。但是在利用计算机进行创作的过程中，笔者深刻感受到计算机及其应用软件的杰出效果和便利快捷，以至创作离不开电脑。毫无疑问，完整的美是创意和制作的完美结合。



图 2 使用 Photoshop 徒手绘制的京剧脸谱



笔者深感在美术与设计艺术中创意的重要性，并认为优秀的艺术作品很多都是源于这种能力。在本书中，笔者搜集了来自部分高等美术院校师生的 Photoshop 作品和教学案例，从中精挑细选出 18 幅代表性作品，分别从平面设计的不同题材和内容出发，讲述了 Photoshop CS 在商业性招贴、文体招贴、公益广告、CD 封套、书籍封面设计和制作等领域的应用，阐述并分析了它们的创意原理，以 Step by Step 的方式讲解了每一个案例的制作过程，其中很多范例堪称经典，具有极高的艺术性和鉴赏价值。这些作品表达的不仅是作者本人的艺术见解，更是科技与美的完美结合。同时，本书也阐明了艺术的设计思维实际上是一种人生观和世界观，艺术设计永恒的方向与创意由人性的美好情感、精神和情操所指示。图 3 和图 4 是本书部分范例。

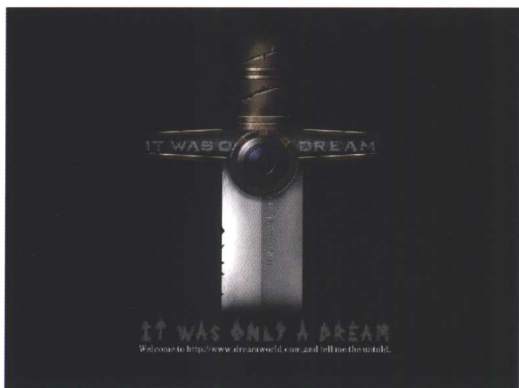


图 3 本书范例 3——Dream



图 4 本书范例 9——冥界之光

在将设计思路和实现方法紧密结合的同时，我们并没有忽视技术的运用。书中的 18 个范例几乎涵盖了 Photoshop 的各项功能：图层、图层混合模式的运用、通道的使用、各种素材图像的处理技巧和滤镜等。

实例紧紧围绕创意，从艺术角度出发进行设计，从构图、色彩到版式、风格，都是作者精心选择和制作的，可以说这不是简单的软件功能的叠加，而是富于艺术性和欣赏性的制作。使用 Photoshop 进行设计可以令界面设计变得更富激清（如图 5 和图 6 所示）。



图 5 Heavenonline 的界面设计

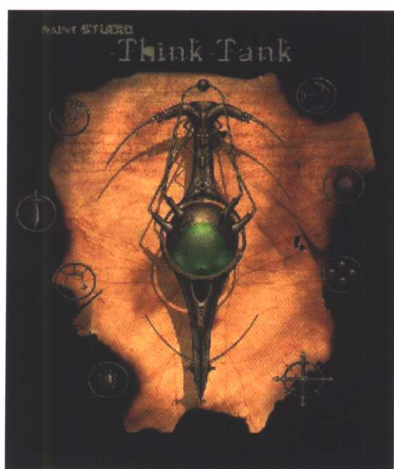


图 6 使用 Photoshop 制作的经典 Flash 站点欢迎界面

我们从一个平面设计者的角度进行实战练习，亲身体会这些成功的平面广告作品从构思到制作完成的全过程，使读者能够从一个设计者的角度充分领略到使用 Photoshop 进行平面图形图像制作的强大功能和使用技巧及方法。图 7 至图 11 演示了一个平面作品的制作流程。



图 7 范例 3-A



图 8 范例 3-B

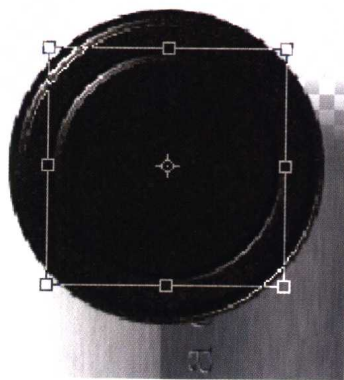


图 9 范例 3-C



图 10 范例 3-D



图 11 范例 3-E

本书与众不同的地方是为大家带来了崭新的创意和独特的思想，并且很多设计都是诙谐有趣的（如图 12 至图 14 所示）。



图 12 范例 9-A



图 13 范例 9-B



图 14 范例 9-C

图形起到传达信息的作用，因为图形是内容的直接体现，它能让观众在短时间内明白作品所要表现的内容。计算机绘图可以分为两个领域：位图与矢量图形。长期以来 Adobe Photoshop 的图像处理功能在 PC 操作平台上起到了主导作用。图 15 至图 19 演示了一幅矢量绘图作品的绘制过程。

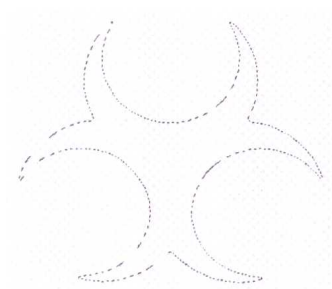


图 15 范例 2-A

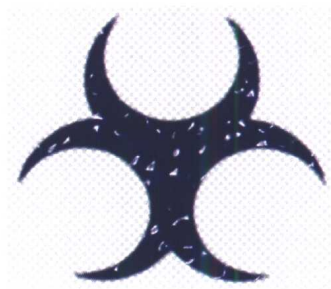


图 16 范例 2-B

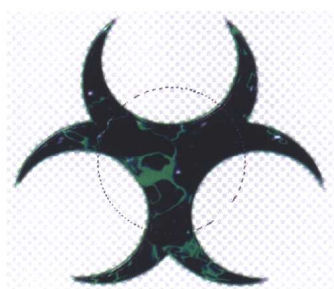


图 17 范例 2-C



图 18 范例 2-D

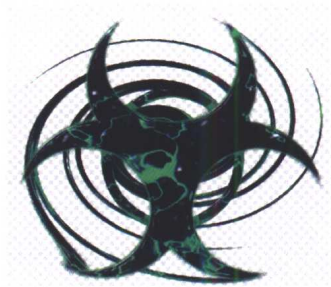


图 19 范例 2-E

国际平面设计联合会前主席赫尔姆特说：“视觉设计是全球性的语言。”图形比语言更能传达人们的意念，沟通人们的思想。设计师以其智慧的创意、无限的想像、理性的构思和感性的表现来阐述“CG”敏感的话题（如图 20 至图 24 所示）。