

免费附赠实例光盘一张

Photoshop 7.0

精彩实例

陈燕凌
张国权
李峰

等编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

Photoshop 7.0

精彩实例

本书附盘可从本馆主页 <http://lib.szu.edu.cn/>
上由“馆藏检索”该书详细信息后下载,
也可到视听部复制

陈燕凌
张国权
李 峰
等编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

精彩 实例

内容简介

内 容 简 介

本书从基础入手,从最为简单的基础工具和命令讲起,一步步地向读者展示 Photoshop 7.0 中的奥妙和神奇,旨在教会读者灵活使用 Photoshop 7.0 在平面设计方面的应用方法,增强平面设计作品的表现力。本书注重实践,叙述清晰。通过大量的操作实例,讲述实例效果的制作方法和处理功能,适合从事平面设计、图像编辑,以及图像处理工作的人士阅读和学习。

本书所附光盘中包括所有实例的完成文件、效果、图层及其素材,读者可以结合并参考,从而更为轻松地创作出精彩的作品。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,翻版必究。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 7.0 精彩实例 / 陈燕凌等编著. —北京: 电子工业出版社, 2002.8
ISBN 7-5053-7824-4

I. P... II. 陈... III. 图形软件, Photoshop 7.0 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 051735 号

责任编辑: 祁玉芹

印 刷: 北京雷杰印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 1092 1/6 印张: 20.25 字数: 480 千字 (附光盘 1 张)

版 次: 2002 年 8 月第 1 版 2002 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 6000 册

定 价: 66.00 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话: (010)68279077

前言

精彩
实例

Photoshop 7.0

如果您是一位设计工作者或是普通的软件用户，在工作中使用 Photoshop 一段时间后，则会深刻地感受到 Photoshop 中蕴藏的技术奥秘和巨大潜能。无与伦比的编辑功能和简捷易用的操作界面，使 Photoshop 成为风靡世界的最优秀的图像处理软件。

同 Photoshop 6.0 版本相比，Photoshop 7.0 在操作界面上更加易学易用。在保持原有界面的基础上，加入了立体效果，打破了单一的操作界面。同时，Photoshop 7.0 还加强了笔刷功能，使绘制变得生动、新奇而有趣。无论是对于初学者还是专业人士，Photoshop 7.0 都能让您在其中体会到创作的乐趣。

为了帮助读者更好地掌握和应用 Photoshop 7.0，而且能够使平面设计的创意水平更上一层楼。本书不仅教会读者掌握正确的学习方法，而且帮助你轻松地运用工具和命令，来制作一个个完美的实例效果。

在本书的每一章中，都先向读者展示实例的完成效果和制作要点，并将 Photoshop 各种工具的使用方法和技巧融入到书中大大小小的实例中，使读者更加轻松地领悟和掌握。

本书从基础入手，从最为简单的基础工具和命令讲起，循序渐进地加大实例的强度，以提高读者的适应能力。读者在跟随书中给出的操作步骤临摹学习实践的过程中，不知不觉便可以掌握 Photoshop 的功能和方法，并举一反三地应用到实际工作中，轻松独立地创作精彩作品。

本书配套的光盘中包括全书所有实例制作时用到的素材图像、完成效果，以及 PSD 文件，读者可以在学习时参照实例每一步的制作过程，反复摸索，从而迅速提高自己的技术水平。

精彩实例

前言

Photoshop 7.0

我们希望您能对本书的创作实例感兴趣，希望它能够帮助您在创作和实践方面更上一层楼。如果您对本书中的实例有自己的想法和建议，请告诉我们。我们迫切希望能与读者互相交流，一起学习。我们的电子邮箱为：qqbook@sohu.com

参与本书编写的人员还有：志红、黄芊、嘉楠、李峰、刘勇、张利、李江涛、徐静、李欣、陈梦影、张秋涛、刘延霞和董旭等。由于作者水平有限，书中难免有不足之处，恳请读者批评指正。

作 者

2002年6月

目录

第1章 了解 Photoshop 7.0 1

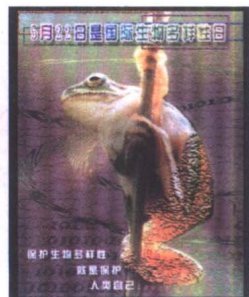
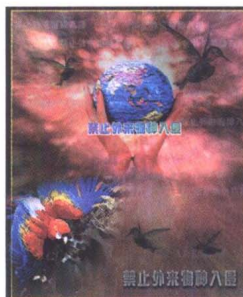


- 1.1 Photoshop 7.0 的基本概念 3
 - 1.1.1 图像构成 3
 - 1.1.2 图像分辨率和文件大小 4
- 1.2 图层的概念 4
- 1.3 通道的概念 5
- 1.4 路径 6
- 1.5 常用的文件格式 7
- 1.6 常用的色彩模式 8
- 1.7 工具按钮 9

第2章 朋 友 13



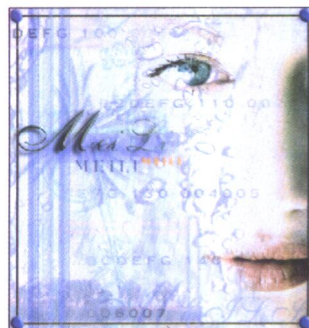
第3章 招贴海报画 39



精彩实例

Photoshop 7.0

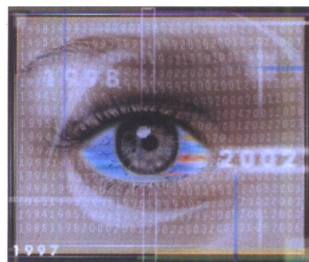
第4章 心情往事..... 99



第5章 艺术画..... 141



第6章 注视..... 161

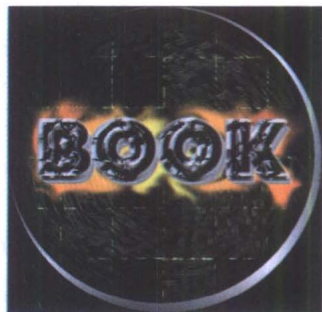


第7章 岩石字效..... 197



目录

第8章	碎裂字效	211
-----	------	-----



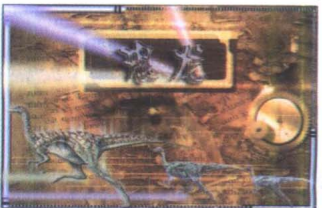
第9章	彩凸字效	233
-----	------	-----



第10章	金属铜字效	255
------	-------	-----



第11章	恐龙时代	277
------	------	-----



第1章



在学习和实践制作实例之前，了解Photoshop 7.0中的一些概念和工具是很有必要的，这样在工作时思路更加清晰。

Photoshop 7.0

精彩实例



本章的主要内容如下:

- ▶ Photoshop 7.0 的基本概念
- ▶ 图层的概念
- ▶ 通道的概念
- ▶ 路径
- ▶ 常用的文件格式
- ▶ 常用的色彩模式
- ▶ 工具按钮

Photoshop

Photoshop 7.0



1.1 Photoshop 7.0 的基本概念

Photoshop 7.0 是一个图像编辑处理软件, 用户通过素材图像、处理修饰、调整色调, 以及文字等操作, 可以制作出一些色彩艳丽及离奇古怪的作品。因此了解和掌握相关的基本概念, 可以帮助用户学习和了解图像构成、图层概念、通道知识、路径、文件格式, 以及色彩模式, 从而更轻松并有效地创造出高品质的艺术作品。

1.1.1 图像构成

在 Photoshop 中, 所有的位图图像都是由像素构成的, 类似于小方形网格, 每个像素都被分配一个特定位置和颜色值。因此, 在处理位图图像时, 所编辑的是像素, 而不是对象或者形状。

位图图像的清晰度与分辨率有关, 其中包含固定数量的像素, 代表图像数据。因此, 如果在屏幕上以较大的倍数放大显示, 或以过低的分辨率打印, 位图图像将出现锯齿边缘, 且会遗漏细节。同时若文件过大, 对内存和硬盘空间容量的需求也就越高, 处理速度就会下降。但由于图像能够精确地记录下每一个像素的数据信息, 因而在表现阴影和色彩(如在照片或绘制图像中)的细微变化方面, 位图图像将是最佳的选择。

当使用放大镜工具, 不停地放大图像的某个区域时, 就会清楚地看到构成图像的每个像素, 如图 1-1 所示。

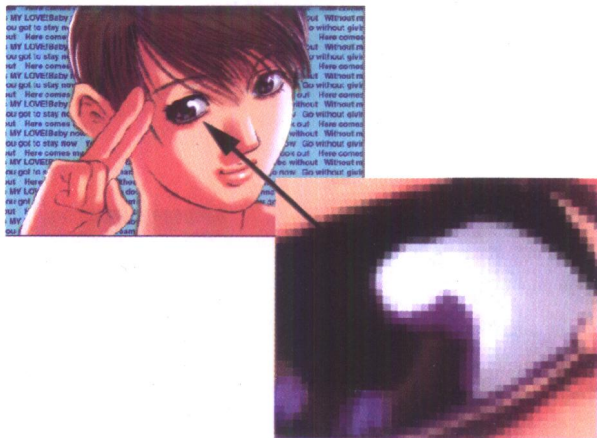


图 1-1 构成图像的像素点

1.1.2 图像分辨率和文件大小

1. 图像分辨率

图像分辨率即图像中每单位打印长度显示的像素数目,通常用像素/英寸(ppi)表示。高分辨率的图像比相同打印尺寸的低分辨率图像包含较多的像素,因而像素较小。因为较高分辨率的图像使用更多像素来表示每单位的区域,所以在打印时图像通常重现出更详细和更精细的颜色转变。而分辨率的大小也直接影响图像的品质,即分辨率越高,图像也就越清晰,所产生出的文件会增大,处理图像的时间将增加。因此不同品质的图像就要设定合适的分辨率,才能有效地制作图像效果。

如制作的图像用于网上显示,图像分辨率只需满足典型的显示器分辨率(72 或 96 ppi)。

2. 文件大小

即图像以数字表示的大小,单位是千字节(K)、兆字节(MB)或千兆字节(GB)。文件大小与图像分辨率及尺寸成正比。高品质的图像产生更多的像素细节,但要求更多的磁盘空间存放,而且编辑速度很慢。

Photoshop 支持的最大文件为 2 GB,最大图像尺寸 30 000 × 30 000 像素。如,100 × 100 英寸图像的分辨率最高能达到 300 ppi。

1.2 图层的概念

图层是Photoshop中最重要的功能之一,用户可以运用图层功能进行合成,并通过背景和透明片的拼贴,产生意想不到的合成效果。

可以将图层想像为透明纸,其中一张堆放在其余纸张顶上。如果图层上没有图像,就可以看到底下的图层,在所有图层之后是背景层。在Photoshop图像中,每种图案和图样都在独立的图层上,暗的纹理是背景。图层上的图案和图样可以任意地改变和编辑,而不会彼此影响。一个文件中的所有图层都具有相同的分辨率、相同的通道数,以及相同的图像模式。图层的概念示例如图1-2所示。

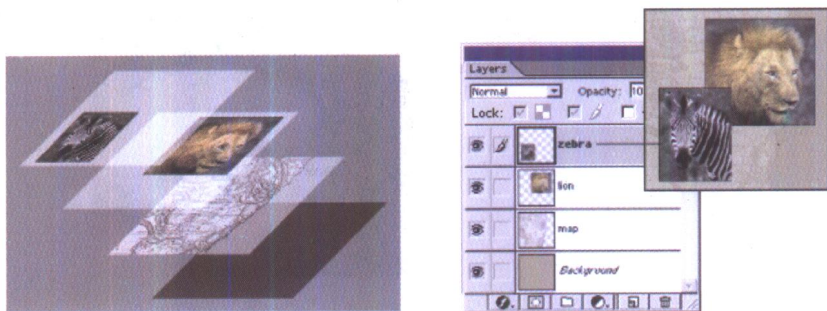


图 1-2 由多图层组成的图像



1.3 通道的概念

Channel(通道)是存放和保存图像的颜色信息,例如在 CMYK 模式下,每个像素都是由不同比例的四原色光混合而成的,可以将这4种原色光分离出来形成4个通道。将这4个通道合成之后便等于原来的图像,即成为一个主通道 CMYK。这4个通道也就等于四色印刷时分离出来的4块色板。

通道其实就是数字化的暗房,黑色部分是遮住的部分,而白色部分可以进行曝光。因此在通道的概念中,白色是所要的部分,黑色则不是。

选取范围可以保存为通道,此范围在通道中显示为白色,没有选取的地方是黑色,如图1-3所示。

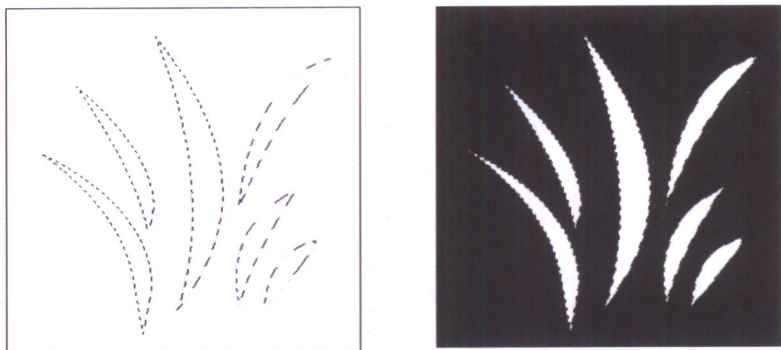


图1-3 选取范围在通道中转变为白色区域

选取范围在通道中显示为白色,那么白色区域在图像中也可以变为选取范围,如图1-4所示。

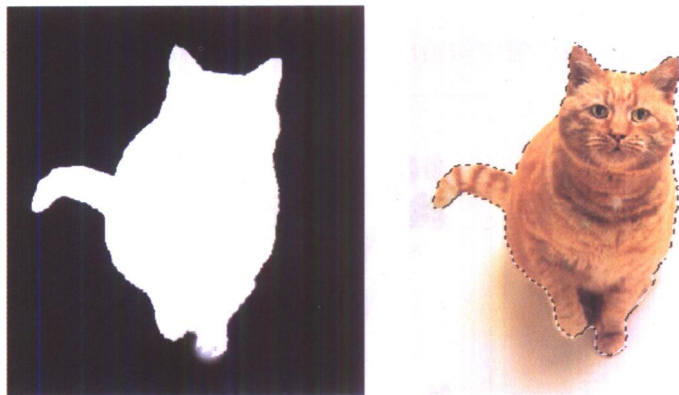


图1-4 白色区域在图像中转变为选取范围

若在通道中绘制一个渐变效果，可以制作渐变的选取范围。在选取范围中填充任何一种颜色，即可得到这个颜色的渐变效果，如图 1-5 所示。

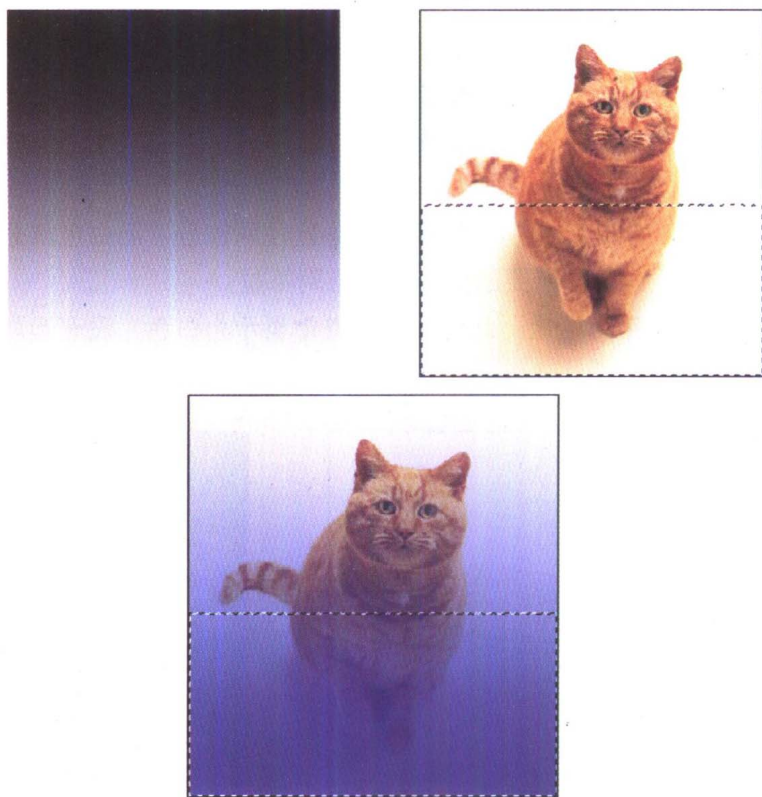


图 1-5 制作颜色的渐变效果

1.4 路 径

路径(Path)是指用户在图像中勾绘出来的线段、曲线或图形，如图 1-6 所示。



图 1-6 图形



如果已经创建好一个路径，可以将其存储到图像中，并转换为选区边框，或者用颜色填充或描边路径。另外，还可以将选区转换为路径。由于它们占用的磁盘空间较少，所以路径可以用来剪贴图像部分，输出到插图或页面排版应用程序中。

1.5 常用的文件格式

在 Photoshop 7.0 中共有十几种文件格式，各种文件格式有不同限制，用途也有所不同，如印刷稿就必须保存成 TIFF 格式。

1. BMP 格式

BMP 是 DOS 和 Windows 兼容计算机系统的标准 Windows 图像格式，这种格式支持 RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式，但不支持 Alpha 通道 (Channels)。此种格式是 PC 最常用的文件格式。

2. JPEG 格式

JPEG 普遍用于显示图片和其他连续色调的图像文档，这种格式支持 CMYK、RGB 和灰度颜色模式，不支持 Alpha 通道。与 GIF 格式不同，JPEG 保留 RGB 图像中的所有颜色信息，通过选择性地去掉数据来压缩文件。大多数情况下，采用“最佳”品质选项产生的压缩效果与原图几乎没有什么区别。

3. PNG 格式

PNG 格式是由 Netscape 公司研制出来的格式，主要用于网络图像。与 GIF 格式不同的是它支持 24 位图像，所产生的透明背景没有锯齿边缘，可以在不失真的情况下压缩保存图像。这种格式支持带一个 Alpha 通道的 RGB 和灰度模式及不带 Alpha 通道的位图、索引颜色模式。

4. TIFF 格式

TIFF (标记图像文件格式) 用于在应用程序之间和计算机平台之间交换文件，这是一种灵活的位图图像格式。它实际上被所有绘画、图像编辑和页面排版应用程序所支持，而且几乎所有桌面扫描仪都可以生成 TIFF 图像。TIFF 格式支持带 Alpha 通道的 CMYK、RGB 和灰度文件，支持不带 Alpha 通道的 Lab、索引颜色和位图文件，也支持 LZW 压缩。

存储 Photoshop 图像为 TIFF 格式时，可以选择存储文件为 PC 或苹果机的格式，并且可在保存时进行 LZW 压缩。对 TIFF 文件进行压缩，可减少文件大小，但增加打开和存储文件的时间。

5. Photoshop EPS 格式

EPS (封装的 PostScript) 文件格式可以包含矢量和位图图形，应用非常广泛，因此几乎所有的图形、示意图和页面排版程序都支持这种格式。在 Photoshop 中打开其他应用程序创建的包含矢量图形的 EPS 文件时，Photoshop 会对此文件进行栅格化，将矢量图形转换

为像素。

EPS 格式支持 Lab、CMYK、RGB、索引颜色、双色调、灰度和位图颜色模式，支持剪贴路径，但不支持 Alpha 通道其中在位图模式下还支持透明。

6. Photoshop PSD 格式

PSD 文件格式可以包含 Photoshop 中所有的功能，如：图层、通道以及路径，只有此文件格式可以将所有信息保存在文件中。

1.6 常用的色彩模式

每一幅作品都离不开色彩的传达，而色彩也是必不可少的组成部分。不同的色彩模式所定义的颜色范围各不相同，因此在应用时也会有所区别。

1. Bitmap 模式

Bitmap(位图)模式的图像也叫做黑白图像或一位图像，其位深度为1。所谓位深度是指图像像素的深度或颜色深度，用以度量在图像中有多少颜色信息来显示或打印像素。较大的位深度意味着数字图像中有更多和更精确的颜色表示，例如，1 位深度的像素只有两个可能的值：黑和白；8 位深度的像素有 28 或 256 个可能的值。因此在 Bitmap 模式下不能制作出色彩丰富的图像，而只能制作黑白色图像。

若要将彩色图像转换为黑白两色图像，则需先转换为灰度模式，然后转换为位图模式下的图像。

2. Grayscale 模式

Grayscale(灰度)模式下的图像可以表现出丰富、生动的色调和景观，但它始终是一幅黑白图像，就好像黑白照片一样。灰度图像的每个像素有一个 0(黑色)~ 255(白色)之间的亮度值，灰度值也可以用黑色油墨覆盖的百分比来表示(0% 等于白色，100% 等于黑色)。使用黑白或灰度扫描仪产生的图像常以 Grayscale 模式来显示。

要将彩色图像转换成灰度图像，则会舍弃原图像中所有的颜色信息。

3. Duotone 模式

Duotone(双色调)模式是使用2~4种彩色油墨创建双色调(两种颜色)、三色调(3种颜色)和四色调(4种颜色)的灰度图像。

若将其他图像模式转换为 Duotone 模式，必须先转换成 Grayscale 模式。

4. Indexed Color 模式

Indexed Color(索引颜色)模式是单通道图像(8 位/像素)使用最多的为 256 种颜色，它普遍应用多媒体制作上。当转换为索引颜色时，Photoshop 将构建一个颜色查照表(CLUT)，它可以存放并索引图像中的颜色。如果原图像中的一种颜色没有出现在查照表中，程序将选取已有颜色中最相近的颜色或使用已有颜色模拟该种颜色。



5. RGB Color 模式

RGB Color(RGB 颜色)模式是计算机绘图中最常用的一种色彩模式,不管是扫描还是绘制的图像,一般都是以RGB模式进行存储。

RGB 模式是由Red(红色)、Green(绿色)和Blue(蓝色)3种原色组合而成,也就是常说的真彩色。RGB 图像为3通道图像,因此每个像素包含24位(8×3),RGB模式要比CMYK模式下的图像文件小,可以节省内存空间。

6. CMYK Color 模式

CMYK Color(CMYK 颜色)模式又称为四色印刷模式,由青(Cyan)、品红(Magenta)和黄(Yellow)、黑色(Black)4种基本色料组合而成。

在处理图像时只要不涉及印刷方面的工作,一般不采用CMYK模式。因为此模式下的文件要比RGB模式下的文件大,占用磁盘空间多,速度相对下降。因此通常只是在需要印刷时,才使用这种模式。

7. Lab Color(Lab 颜色)模式

Lab Color(Lab 颜色)模式由亮度(Luminance)和红绿(a)、黄蓝(b)两个色彩因数组成,如(L)范围可以从0~100,(a)分量(绿-红轴)和(b)分量(蓝-黄轴)范围可以从+120~-120。Lab Color模式是Photoshop在不同颜色模式之间转换时使用的内部颜色模式,例如将RGB模式转换为CMYK模式时,Photoshop会先将RGB模式转换为Lab模式。然后转换为CMYK模式。不过此操作是在内部进行的,这也说明了Lab模式包含了RGB色彩模式和CMYK色彩模式的全部色谱,因此也是色彩最为广泛的一种模式。

8. Multichannel 模式

Multichannel(多通道)模式在每个通道中使用256灰度级,并用于特殊打印用途。此种模式可以将一个以上通道合成的任何图像转换为多通道图像,原来的通道被转换为专色通道。将CMYK图像转换为多通道可创建青、洋红、黄和黑专色通道,将RGB图像转换为多通道可创建青、洋红和黄专色通道。如果从RGB、CMYK或Lab图像中删除一个通道,图像将自动转换为Multichannel模式。

1.7 工具按钮

使用工具箱中的工具按钮,用户可以选择、绘制、编辑和查看图像。使用其他控制还可选取前景和背景色、创建快速蒙板,以及更改屏幕的显示模式。下面将简单介绍这些工具按钮,以后还将经常使用它们。



矩形选取工具(Rectangular Marquee Tool): 绘制选取矩形或方形范围。



椭圆形选取工具(Elliptical Marquee Tool): 绘制选取椭圆形或圆形范围。