

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

陈燕凌
张国权
李 峰
等编著

181533/03

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

精 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



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。



前言

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：qyqbook@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

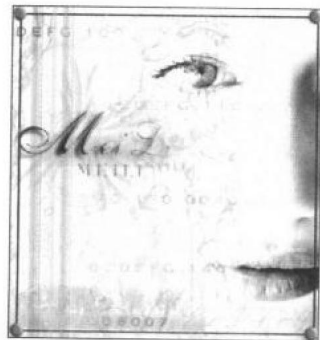


第3章 招贴海报画 39





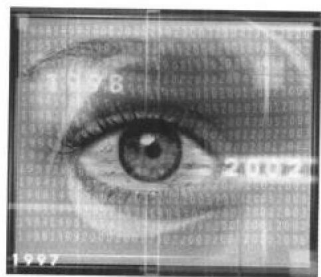
第4章 心情往事..... 99



第5章 艺术画..... 141



第6章 注 视..... 161

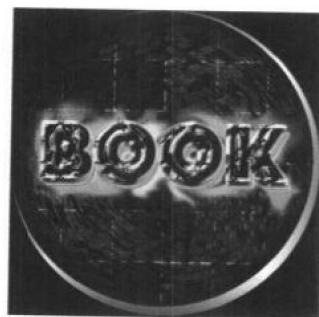


第7章 岩石字效..... 197



目录

第 8 章	碎裂字效	211
-------	------	-----



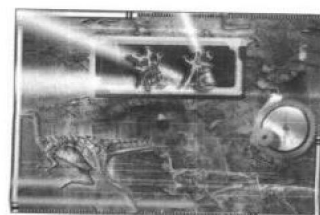
第 9 章	彩凸字效	233
-------	------	-----



第 10 章	金属铜字效	255
--------	-------	-----



第 11 章	恐龙时代	277
--------	------	-----



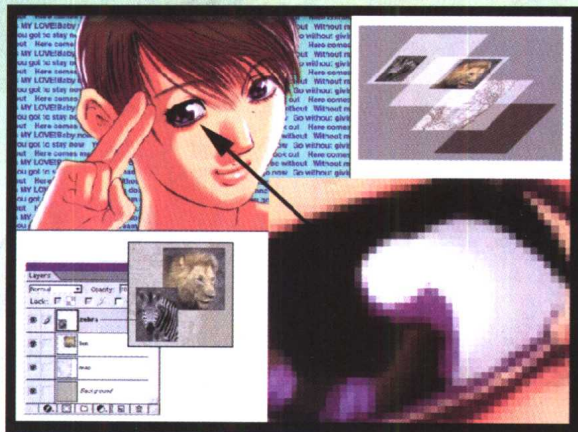
第1章



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。

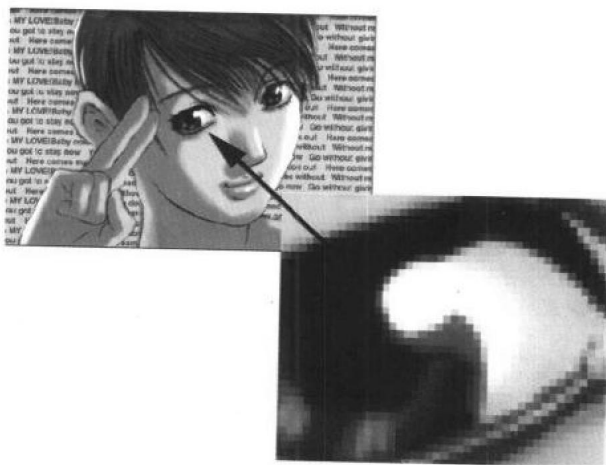


图 1-1 构成图像的像素点

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。

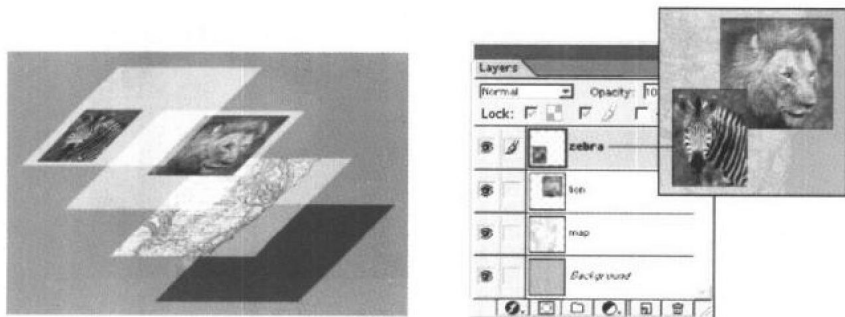


图1-2 由多图层组成的图像



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。

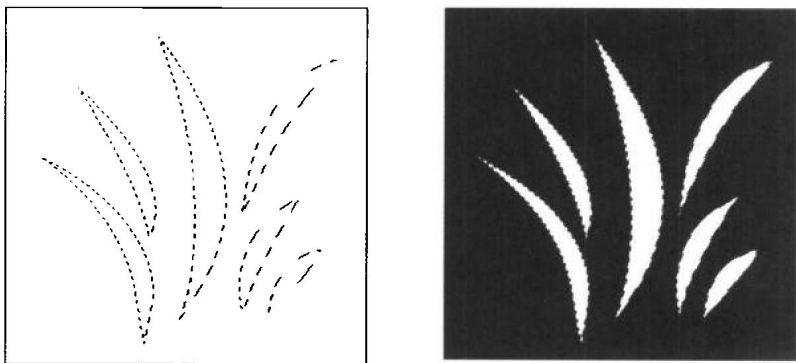


图1-3 选取范围在通道中转变为白色区域

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。

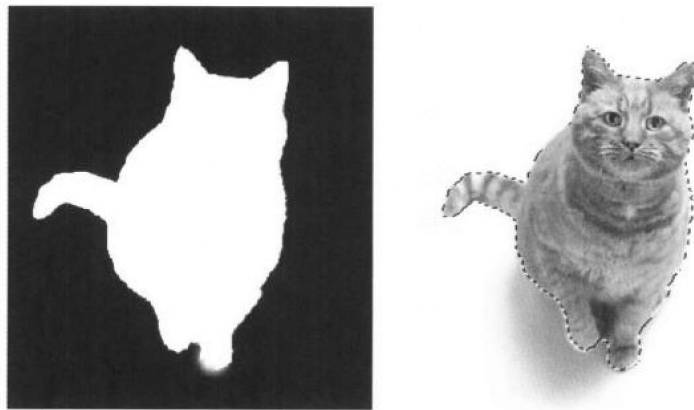


图1-4 白色区域在图像中转变为选取范围

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。

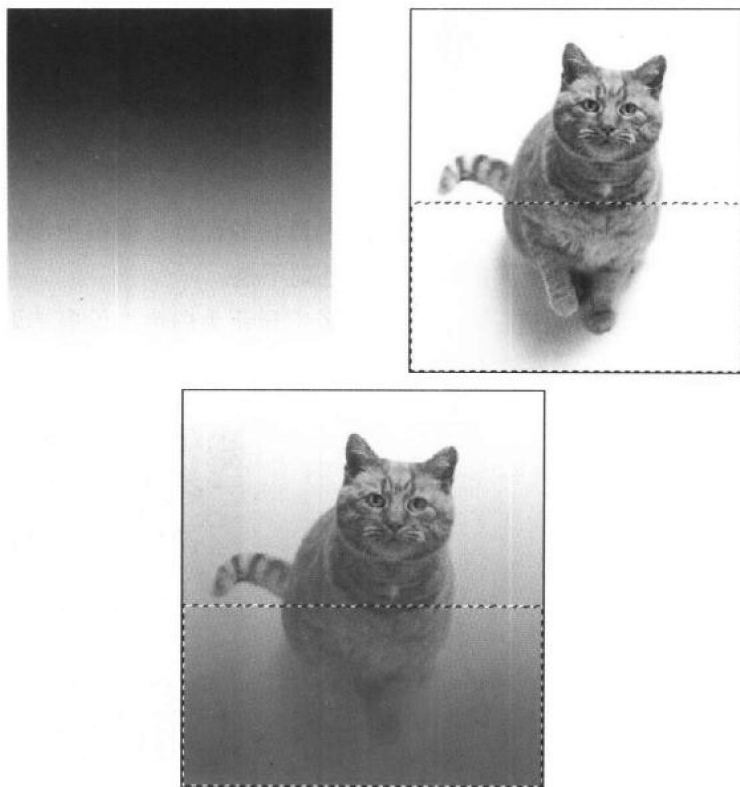


图 1-5 制作颜色的渐变效果

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，它普遍应用在多媒体制作上。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。