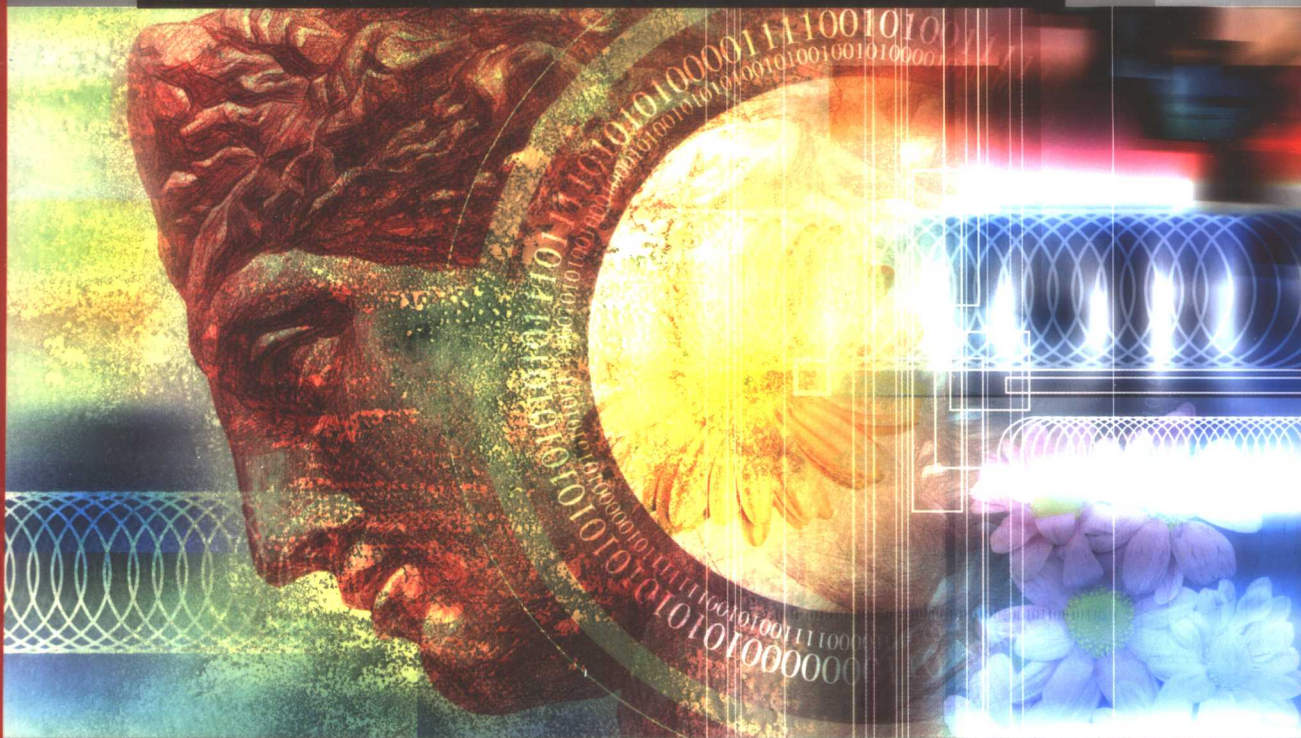


“十五”期间重点教材规划项目·国内首套大型电脑美术教育丛书

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 7 高级实例教程



安小龙 编著

- ◆ CG 教育专家、世界著名视觉设计泰斗胜井三雄先生倾情指导
- ◆ 清华美院艺术设计教育专家刘欣欣教授主持编写
- ◆ CG 技术与现代电脑美术教育思想完美结合
- ◆ 目前国内最权威的电脑美术设计教材，高等院校相关专业和高级培训学校的首选用书



光盘内含本书范例所用
素材以及最终效果



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

中国美术学院美术考级教材

高级实例教程



中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材


中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

“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 7

高级实例教程

安小龙 编著

中国电力出版社

内 容 简 介

本书精选38个经典的Photoshop案例,生动剖析了艺术作品的创意内涵与制作方法。全书使用Step by Step的方式讲解了影像处理的步骤与实用技法,每个实例都独具匠心,并且配合多种图形工具向读者展示了Photoshop强大的图像处理功能。将丰富的设计理念融合在具体设计项目中进行讲解,使本书的可操作性极强,让读者在感受Photoshop艺术魅力的同时,增强对Photoshop软件本身的认识,从而快速提升制作能力。

本书由清华美院知名教授刘欣欣主持编写,是全国首套大型电脑美术教育丛书《美院新概念电脑美术教材》中的一本,是高等院校相关美术专业理想的电脑美术参考教材,同时适合相关高级培训班和爱好电脑绘图与设计的朋友选用。

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。

策划编辑:裴红义
责任编辑:王学英
责任校对:崔燕菊
责任印制:邹树群

丛 书 名:美院新概念电脑美术教材
书 名:Photoshop 7 高级实例教程
编 著:安小龙
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:北京鑫丰华彩印有限公司

开 本:787 × 1092 1/16

印 张:18.5

光 盘 号:ISBN 7-900109-75-7

版 次:2003年10月北京第1版

印 次:2003年10月第1次印刷

定 价:48.00元



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。我们有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就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，筹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

Photoshop 是 Adobe 公司推出的专业图像处理软件，它以其功能强大和简单易用著称，并早已成为图像处理解决方案的标准。本书所提供的实例，可以帮助读者用 Photoshop 制作具有一定专业水准的影像。不管将来您打算从事平面设计、特效制作、网页设计工作，还是图片修复或多媒体制作，本书都会让您掌握 Photoshop 的诸多工具和每一项技巧，并尽可能地发掘出 Photoshop 的强大功能，从而逐步地完成范例影像的制作。

在制作数码影像时，只有足够的艺术创意加上充分的技术知识才可做出高品质的作品。我猜想许多 Photoshop 的初学者在熟悉了操作界面后一定会发现，要想发挥软件的强大功能，必须对平面设计的理论知识有些认识才行。以前我总认为个人的艺术才能和电脑技巧两者是可以分开的，但现在和其他电脑艺术创作者一样，我发现只有同时具备了这两方面的才能，电脑艺术创作者才能充分掌握像 Photoshop 这样的多功能平面设计软件。本书不仅可以用来作为 Photoshop 的高级实例教程，同时也是一本非常理想的学习进阶技巧时的参考书。我希望读者能够从学习本书范例的过程中获得启发。Photoshop 是一个功能强大的应用软件，它可以让您发挥出潜能，但无法赋予您灵感。所以我也希望本书中的一些好的范例可以帮助读者开拓思路，快速提高独立创作能力。

本书精选 38 个经典的 Photoshop 案例，深入剖析了艺术作品的创意内涵与制作方法。全书通过 Step by Step 的方式讲解了影像处理的步骤与实用技法，每个实例都独具匠心，并且配合多种图形工具展示 Photoshop 强大的图像处理功能。通过将丰富的设计经验融合在具体设计项目中进行讲解，增强了本书的可操作性，可帮助读者在感受 Photoshop 艺术魅力的同时增强对软件本身的认识，快速提升制作能力。

本书由清华美院知名教授主持编写，是全国首套大型电脑美术教育丛书——《美院新概念电脑美术教材》中的一本，是高等院校相关美术专业的电脑美术首选教材，同时适合相关高级培训班和爱好电脑绘图与设计的朋友选用。

在本书编写过程中得到许多朋友的热情帮助和悉心指导，在此特表示感谢。由于编纂时间仓促，书中问题在所难免，敬请广大读者多提宝贵意见（Email: xzhd2001@sina.com）。

作者

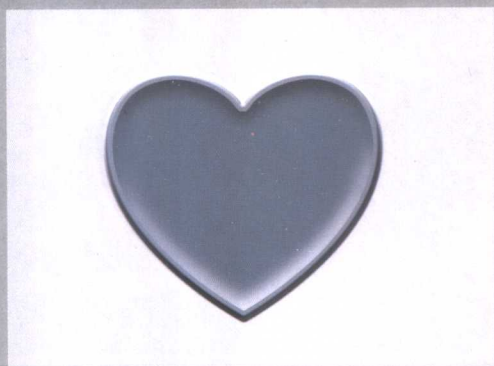
目录 CONTENTS

丛书序
前言

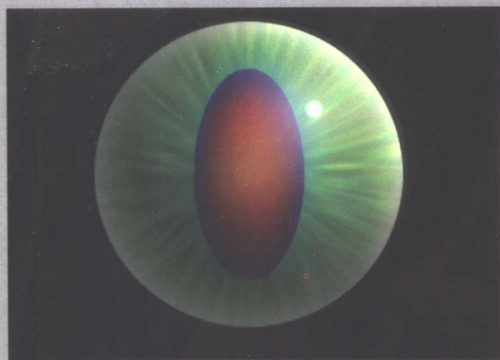
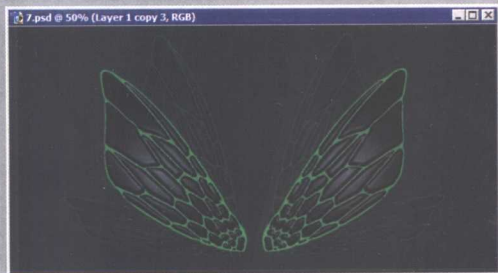
第1章 制作个性鼠标	1	第2章 制作锈蚀效果的 立体标志	11
------------------	---	---------------------------	----



第3章 绘制心形立体的效果 ...	17	第4章 打孔效果文字	21
-------------------	----	------------------	----

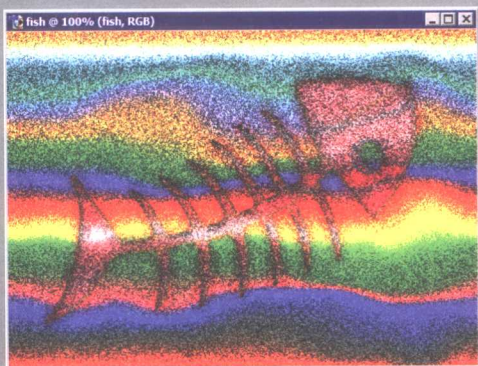


第5章 制作透明翅膀效果	27	第6章 绘制动物的眼睛	33
--------------------	----	-------------------	----



目录 CONTENTS

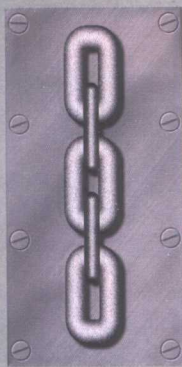
第7章 制作彩色鱼骨 39



第8章 制作雕刻效果的标志 ... 43



第9章 金属链条的制作 49



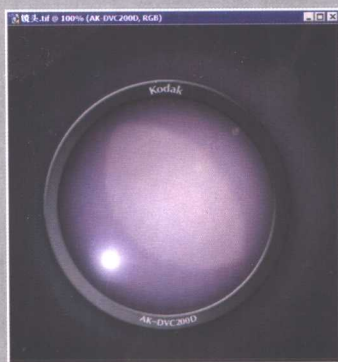
第10章 设置自定义桌面 57



第11章 制作布纹效果 65

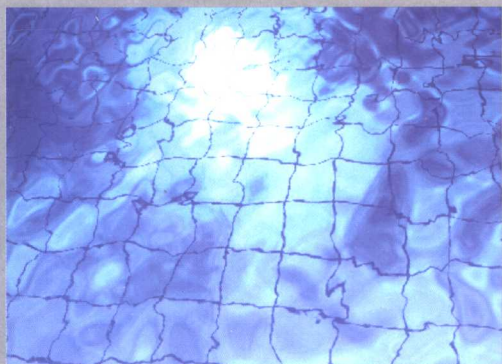


第12章 制作镜头光晕效果 69



目录 CONTENTS

第13章 阳光下的水纹效果 75



第14章 钮扣与缝衣针的制作 79



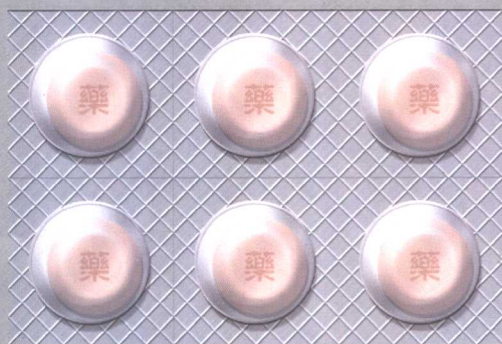
第15章 制作腐蚀的文字效果 89



第16章 西瓜皮贴图的制作 95



第17章 塑包药片效果 99

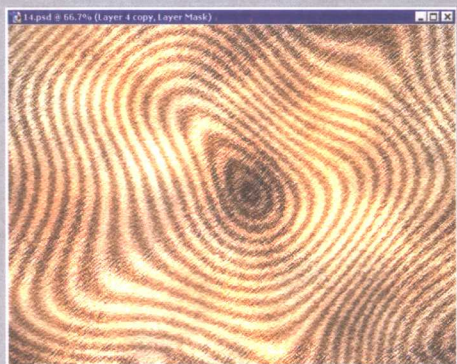


第18章 迷彩底纹效果 105

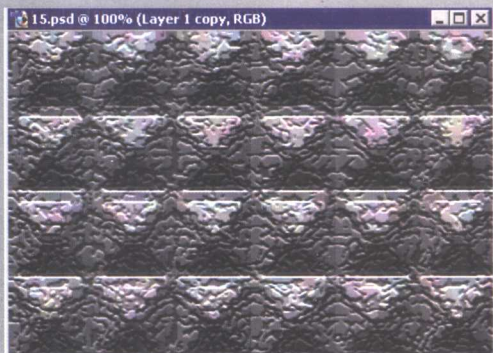


目录 CONTENTS

第 19 章 制作卡通小天使	109	第 20 章 年轮效果	123
----------------------	-----	-------------------	-----



第 21 章 岩石效果	127	第 22 章 沙石上的图案	131
-------------------	-----	---------------------	-----



第 23 章 金属图层效果	135	第 24 章 利用路径工具绘制插图	139
---------------------	-----	-------------------------	-----



目录 CONTENTS

第 25 章 制作立体浮雕的
标志 153



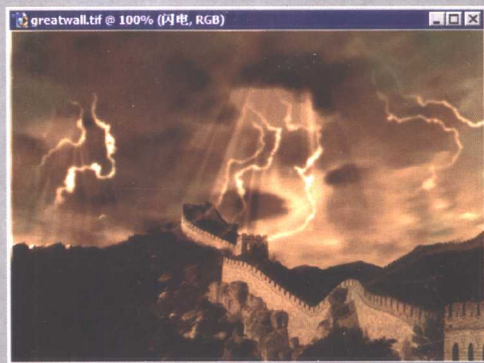
第 26 章 制作金属感的立体
标志 159



第 27 章 制作透明塑料效果
的标志 165



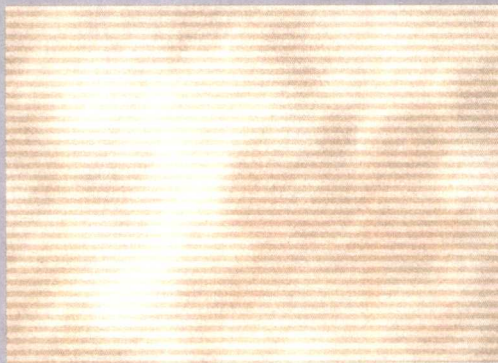
第 28 章 制作雷电效果 171



第 29 章 制作油画艺术效果 ... 177

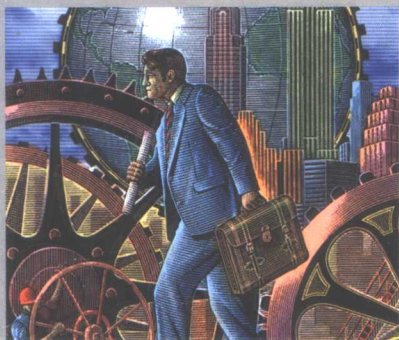


第 30 章 制作纸纹的效果 185



目录 CONTENTS

第 37 章 为黑白线条画添加
色彩 259



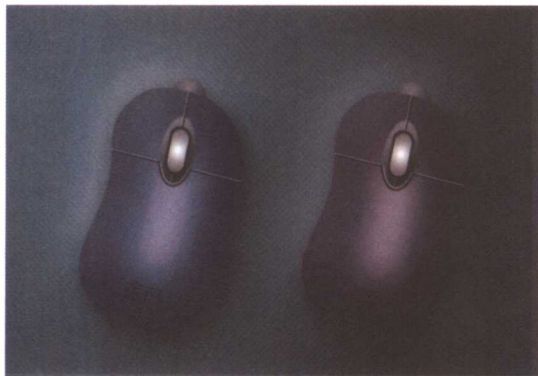
第 38 章 制作个性T恤衫 265



第1章

制作个性鼠标

本例中我们要学习利用 Photoshop 的路径、填充等编辑工具和图层功能制作一个有个性的鼠标。



鼠标外形的制作

鼠标的外形是个不规则的形状，我们可以使用路径工具勾勒出一条封闭的路径，也可以绘制圆角矩形路径，并在此基础上修改，使之符合鼠标的外形。




(1) 新建一个 16cm x 20cm，分辨率为 72pixels/inch (像素/英寸)，色彩模式为 RGB 的文件。选中工具箱上的圆角矩形 [] 工具，在工具选项栏上 (图 1-1) 选择创建工作路径 [] 图标，并将 Radius [半径] 值设为 90。



图 1-1 设置工具选项栏上参数

(2) 设置完毕后使用鼠标在图像窗口上拖曳即可绘制一条圆角矩形路径 (图 1-2)。选取直接选择工具 []，选中要改变的节点，直接拖移可改变节点的位置 (图 1-3)。

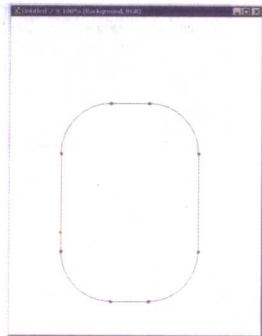


图 1-2 绘制圆角矩形路径

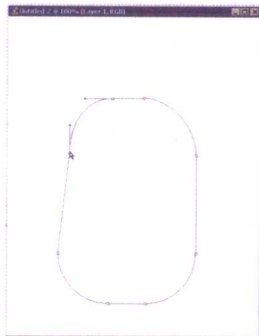



图 1-3 改变节点的位置

(3) 增加节点。选择工具箱上的增加节点工具 [], 在节点之间的路径段上单击 (图 1-4), 增加一个节点。使用直接选择工具改变该节点两端的 가향线, 使之更加平滑 (图 1-5)。这样, 鼠标的外形就制作完成了。

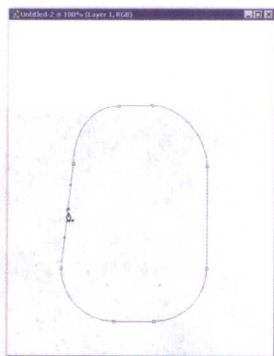


图 1-4 增加节点

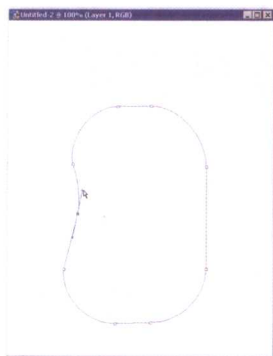


图 1-5 改变该节点两端的 가향线

给鼠标附加材质

(1) 将路径转换为选区。选择 [Windows → Paths (显示路径)] 指令, 调出路径控制面板, 我们绘制的路径会以 Work Path (工作路径) 来显示。按住 Ctrl 键不放, 用鼠标单击工作路径 (图 1-6), 将路径转换为选区 (图 1-7)。

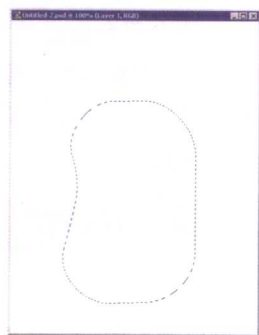


图 1-6 将路径转换为选区

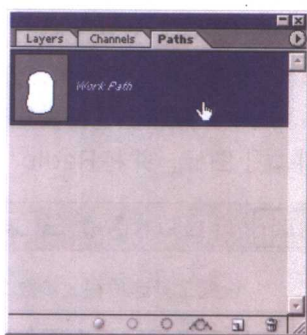


图 1-7 按住 Ctrl 键用鼠标单击工作路径

(2) 平滑选区。执行 [Select → Modify → Smooth (平滑)] 指令, 可将原来路径绘制的棱角变得更平滑。在弹出的对话框中设置平滑数值 (图 1-8), 单击 OK 按钮完成路径的平滑设置。

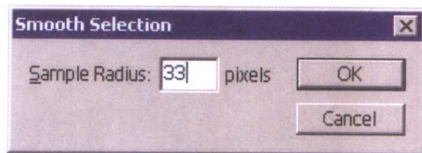


图 1-8 设置平滑数值

(3) 新建图层 [鼠标] (图 1-9), 将前景色设为 R: 45, G: 40, B: 40。执行 [Edit → Fill (填充)] 指令, 在填充对话框 (图 1-10) 中选择使用前景色填充。我们也可以使用快捷键 Alt + Del 表示用前景色填充 (图 1-11), Ctrl+Del 表示用背景色填充。