

☒ 新设计人技能速成丛书

Broadview®  
www.broadview.com.cn

# Photoshop CS2 中文版 白金特技 经典实例速成

九州星火传媒 编著

☒ 本书多媒体文件为书中实例素材、  
作品欣赏与实例教学演示文件



电子工业出版社  
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY  
<http://www.phei.com.cn>

新设计人技能速成丛书

# Photoshop CS2 中文版白金特技 经典实例速成

九州星火传媒 编著



電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry  
北京 · BEIJING

## 内 容 简 介

本书展示的是 Photoshop CS2 在图形图像设计方面的精湛技艺。全书通过众多实例全面阐述了用 Photoshop CS2 制作和创作静物写真、高清晰广告图片、艺术图像、材质图像、真实画风、抽象图案的经验与技法,并为每个案例指明设计适用范围,部分图形还给出了设计成品样例。

本书的图例精美、语言通俗简要、步骤详尽完整、表达清晰准确、讲解层层深入,适用于各层次的平面设计爱好者。

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,侵权必究。

### 图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS2 中文版白金特技经典实例速成/九州星火传媒编著. —北京:电子工业出版社, 2006.1

(新设计人技能速成丛书)

ISBN 7-121-02172-2

I. P... II. 九... III. 图形软件, Photoshop CS2 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第156295号

责任编辑:周筠 张兴田

印 刷:中国电影出版社印刷厂

出版发行:电子工业出版社

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 1/16 印张:17.5 字数:400千字

印 次:2006年2月第1次印刷

印 数:1—6 000册 定价:49.00元(含光盘1张)

---

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。质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

# 前 言

数码艺术早已成为一个时代性的流行概念。随着数码艺术的蓬勃发展，Photoshop 成为了这个时代的创作主角。

每个人都有追求美的权利，都有一定的创作天赋，以及对生活、艺术和美的独特认识。Photoshop 使人们遥远的创作梦想成为可追及的近期现实。

《Photoshop CS2 中文版白金特技经典实例速成》展示了 Photoshop 在图形图像设计方面的精湛技艺。书中的每个创作案例都有相应的适用范围。读者可以将艺术理念与软件使用结合在一起，创造出精彩的作品。

读者在书中将体会到设计师们的娴熟技艺，并欣赏到唯有数字艺术才能产生的缤纷、炫酷的终极美感，从而为自己的设计思维打开更广阔的实现空间。

本书为国内顶尖设计师创作，目的在于培养更多的数字图像创作高手。书中范例精美、语言通俗简要、步骤详尽完整、表达清晰准确、讲解层层深入。本书既适用于专业设计人员，也适用于美术院校学生及广大的图形设计爱好者。

本书的配套光盘中含有书中实例制作所需的素材文件和最终效果图，以及部分实例的多媒体教学演示。

由于编写时间有限，书中难免存在不足，还请广大读者批评指正。

编 者

# 【本书使用说明】

章首页 ▶

本章效果图欣赏

本章结构展示

Photoshop CS2 中文版 白金特技经典实例速成

## 第1章 图像组合四则运算： 静物写真、高清晰广告、 新闻图片创作



# 1

基础操作图解

静物组合——打造雅致生活

极光空间——特效电机轨迹

本色

更替

贝壳



► Photoshop CS2 中文版  
白金特技经典实例速成

### 3.4 现在从前



图 3-140



图 3-141

#### 魔幻图说

**■ 图像创意：**其实我早就从各地对你讲过，我源自泥土的本色，就图为沉重，就图为历练，就图为积淀，才会让我有现在这傲如雷的容颜。

**■ 解析方法：**本例要制作的最终效果如图3-140所示，其具体的实现方法为：首先获取应用图像，然后对获取的图像进行混合处理，以完成最终的效果图。

**■ 学习目的：**通过本例的学习，希望读者能够掌握“切变”滤镜的使用方法。

**■ 适用范围：**饮品宣传页和饮品招贴。图3-141显示的是使用本节图像设计的饮品宣传页。

◀ 节首页

本节最终效果

解析图像创意，点燃设计思维

讲解制作中所用工具与方法

提示学习目的

指明适用范围

# 【光盘使用说明】

本书内含多媒体教学光盘一张，内容为本书实例源文件，素材以及设计过程演示。为方便使用不同软件版本的读者学习，本书光盘实例教学演示文件，所使用的软件版本为 Photoshop CS。

## ☒ 光盘使用说明

处理器：Pentium II 450MHz 以上的 PC 机

适用系统：Windows 95/98/ME/NT/2000/XP 操作系统

内存：128MB

空间：500MB 以上硬盘空间

## ☒ 光盘使用说明



**多媒体空间按钮：**单击“多媒体空间”按钮，进入光盘多媒体页面，此页面为本书部分实例的教学演示制作过程。

**作品欣赏按钮：**单击“作品欣赏”按钮，进入下级页面，可欣赏到本书部分实例的最终效果图。

**源文件按钮：**单击“源文件”按钮，弹出 Document 文件夹，此文件夹中包含本书所有实例的源文件。

**素材库按钮：**单击“素材库”按钮，弹出 Material 文件夹，此文件中包含本书所有实例制作过程中所需要的素材。

关闭背景音乐

退出光盘按钮

书中实例作品欣赏

## 作品欣赏

以本书中其中十个例子所做的最终效果图为素材，制作的广告作品最终效果图

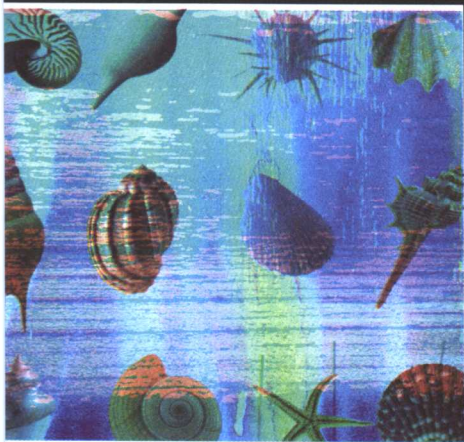


书中实例教学演示



# 本书案例欣赏

# 1.



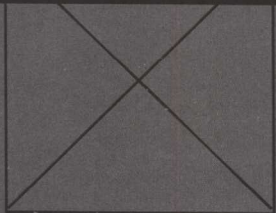
△ 贝壳

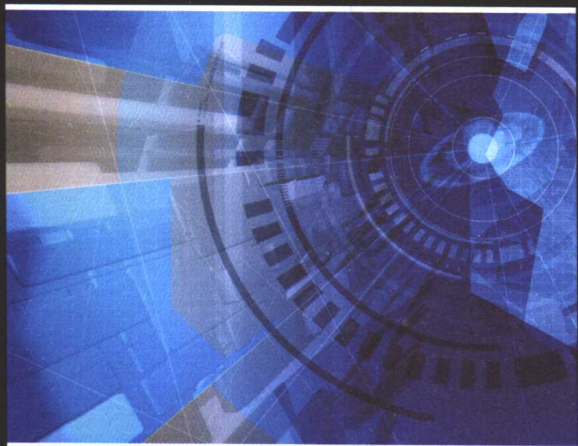
更替 >



△ 打造雅致生活

▽ 印象画风格

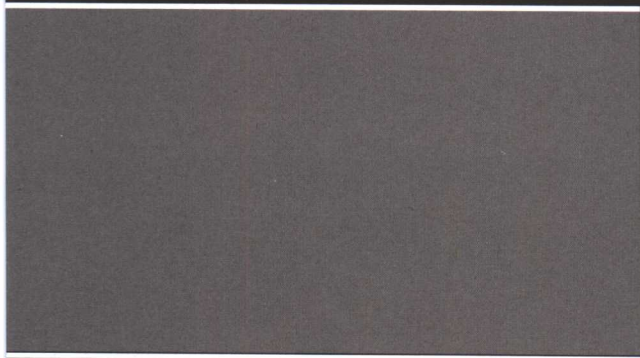




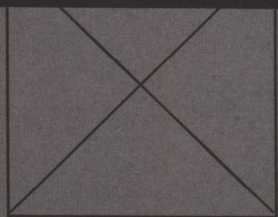
∧ 特效电机轨迹

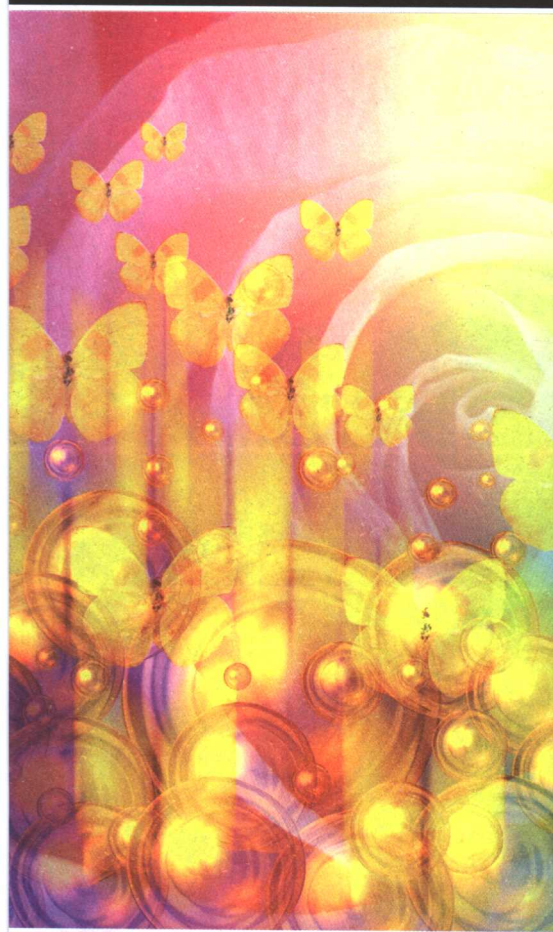


∧ 异度空间

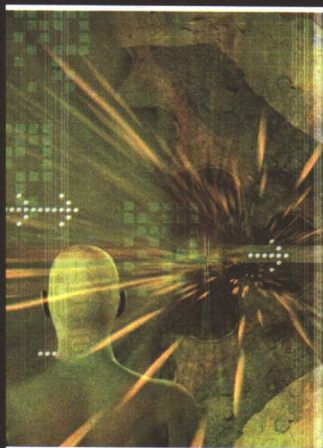


本色 >





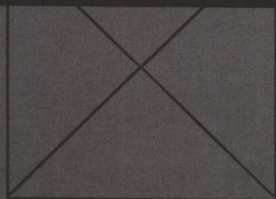
△ 迷乱

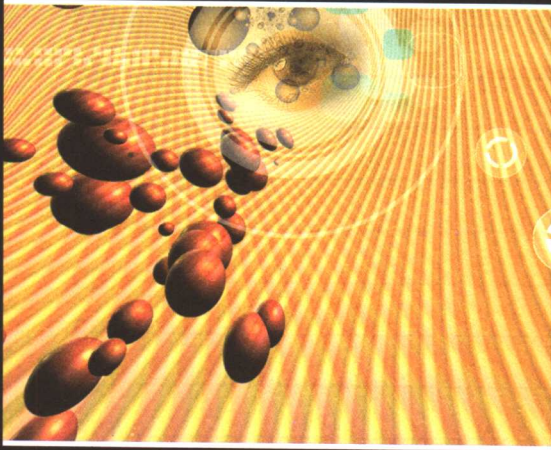


△ 幻觉

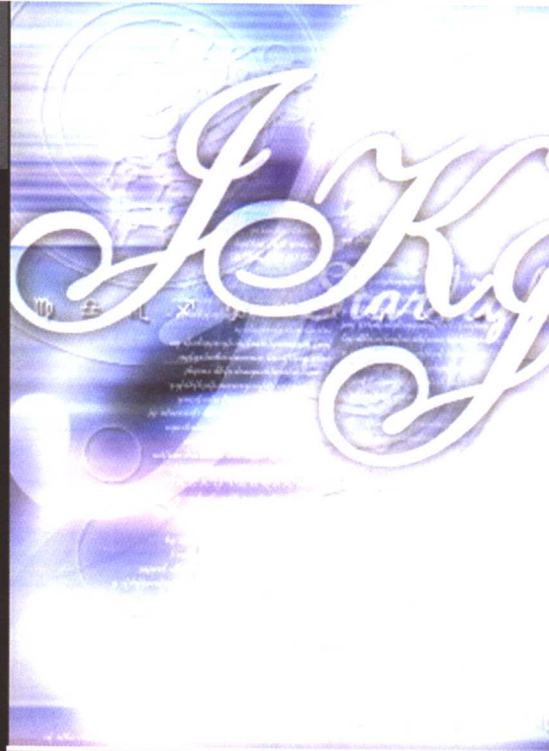


字母案例 >

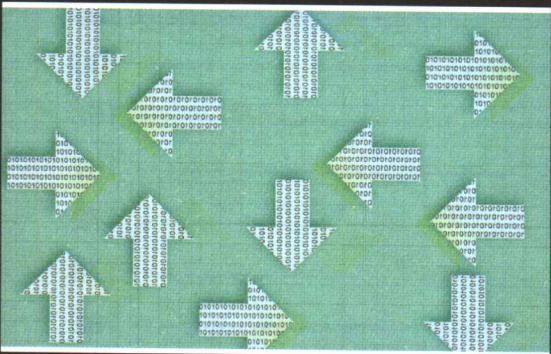




△ 粒子



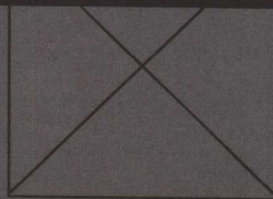
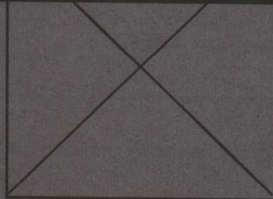
△ 韵律



△ 向左走向右走



△ 往事

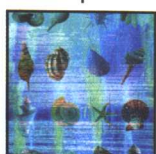
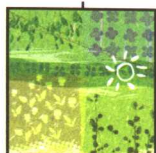
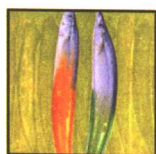


# 目 录



## 第1章 图像组合四则运算：

### 静物写真、高清晰广告、新闻图片创作



### 1.1 基础操作图解 2

- 1.1.1 颜色模式 ----- 2
- 1.1.2 图像的调色 ----- 3
- 1.1.3 应用图像 ----- 8
- 1.1.4 图层混合模式 ----- 10
- 1.1.5 滤镜的特殊效果 ----- 13

### 1.2 静物组合——打造雅致生活 28

### 1.3 极光空间——特效电机轨迹 33

- 1.3.1 混合背景图像的制作 ----- 34
- 1.3.2 修饰图像的制作 ----- 37
- 1.3.3 环形气流图像的制作 ----- 43

### 1.4 本色 49

- 1.4.1 应用图像的获取 ----- 50
- 1.4.2 图像的混合处理 ----- 52

### 1.5 更替 55

- 1.5.1 混合背景图像的制作 ----- 56
- 1.5.2 修饰图像的制作 ----- 61

### 1.6 贝壳 65

- 1.6.1 应用图像的获取 ----- 66
- 1.6.2 图像的混合处理 ----- 69



## 第2章 魔幻字效



### 2.1 绝对纹理 74

- 2.1.1 制作文字模型 ----- 75
- 2.1.2 添加图案和修饰 ----- 76



## 2.2 巧克力文字效果 80

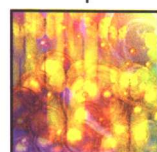
- 2.2.1 制作巧克力字模型 ————— 81
- 2.2.2 制作蓬松的蛋糕 ————— 84
- 2.2.3 添加黑褐色 ————— 88
- 2.2.4 装饰品的制作 ————— 95
- 2.2.5 添加背景 ————— 97

## 2.3 字母案例 99

- 2.3.1 混合背景图像的制作 ————— 100
- 2.3.2 字母和数字的制作 ————— 100
- 2.3.3 修饰图像的制作 ————— 104



# 第3章 图像制作方程式： 艺术图像和材质雕塑



## 3.1 蝶梦 106

- 3.1.1 混合背景图像的制作 ————— 107
- 3.1.2 修饰图像的制作 ————— 109

## 3.2 花之舔 115

- 3.2.1 混合背景图像的制作 ————— 116
- 3.2.2 修饰图像的制作 ————— 117
- 3.2.3 文字和条形码的制作 ————— 120

## 3.3 迷乱 122

- 3.3.1 渐变背景的制作 ————— 123
- 3.3.2 图像的混合处理 ————— 124

## 3.4 现在从前 128

## 3.5 往事 133

- 3.5.1 应用图像的处理 ————— 134
- 3.5.2 图像的混合处理 ————— 135

## 3.6 青城记忆 139

- 3.6.1 混合背景的制作 ————— 140
- 3.6.2 修饰背景图像的制作 ————— 142
- 3.6.3 机械图的制作 ————— 145
- 3.6.4 机械图的组合 ————— 153

|             |     |
|-------------|-----|
| 3.6.5 图像的修饰 | 155 |
|-------------|-----|



## 第4章 数字绘画图像：真实画风



|                      |            |
|----------------------|------------|
| <b>4.1 布面丙烯画——饥饿</b> | <b>158</b> |
| 4.1.1 混合背景图像的制作      | 159        |
| 4.1.2 图像的制作          | 161        |
| 4.1.3 图形文字的制作        | 166        |
| <b>4.2 墙面水彩画</b>     | <b>167</b> |
| <b>4.3 印象画风</b>      | <b>172</b> |



## 第5章 艺术图文



|                 |            |
|-----------------|------------|
| <b>5.1 精炼</b>   | <b>176</b> |
| 5.1.1 混合背景图像的制作 | 177        |
| 5.1.2 修饰图像的制作   | 181        |
| <b>5.2 爱</b>    | <b>185</b> |
| 5.2.1 背景图像的制作   | 186        |
| 5.2.2 修饰图像的制作   | 189        |
| 5.2.3 图像文字的制作   | 192        |
| <b>5.3 韵律</b>   | <b>196</b> |
| 5.3.1 混合背景图像的制作 | 197        |
| 5.3.2 字母的制作     | 201        |



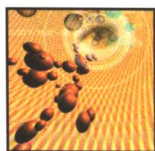
## 第6章 抽象图案



|                   |            |
|-------------------|------------|
| <b>6.1 向左走向右走</b> | <b>208</b> |
| <b>6.2 E 时代</b>   | <b>214</b> |
| 6.2.1 混合背景图像的制作   | 215        |
| 6.2.2 符号效果的制作     | 216        |
| 6.2.3 字母效果的制作     | 218        |
| 6.2.4 箭头效果的制作     | 222        |



## 第7章 数字创意图像精品赏析



### 7.1 粒子 224

- 7.1.1 背景图像的制作 ----- 225
- 7.1.2 修饰图像的制作 ----- 228
- 7.1.3 添加眼睛图像 ----- 234



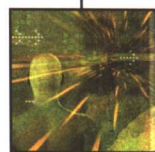
### 7.2 异度空间 235

- 7.2.1 混合背景图像的制作 ----- 236
- 7.2.2 修饰图像的制作 ----- 238
- 7.2.3 添加文字 ----- 241



### 7.3 世界 243

- 7.3.1 圆形图像的制作 ----- 244
- 7.3.2 方块图像的制作 ----- 247
- 7.3.3 多边形图像和闪电的制作 ----- 248
- 7.3.4 修饰图像 ----- 251

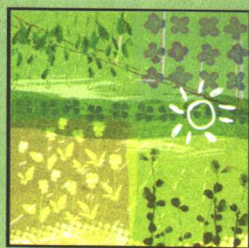
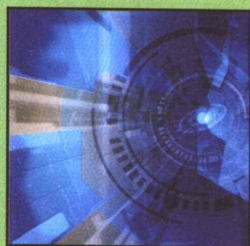


### 7.4 幻觉 255

- 7.4.1 背景图像的制作 ----- 256
- 7.4.2 图像的混合处理 ----- 258
- 7.4.3 放射图形的绘制 ----- 263



## 第1章 图像组合四则运算： 静物写真、高清晰广告、 新闻图片创作



# 1

### 本章内容提要

- > 基础操作图解
- > 静物组合——打造雅致生活
- > 极光空间——特效电机轨迹
- > 本色
- > 更替
- > 贝壳

## 1.1 基础操作图解

在Photoshop中,一切操作都是针对图像的,也就是说在操作过程中不论使用的是什么工具或者命令,其最终目的都是为了做出一幅完美的图像。

在制作图像之前,我们有必要先了解一些与图像有关的基本操作。

### 1.1.1 颜色模式

在制作图像前了解关于颜色的几种模式,对图像的操作有很大的帮助。

为了更清楚地让读者了解颜色的模式,特举例说明。

#### 操作步骤

**01** 选择【文件】→【打开】命令,打开光盘  
中“Material\第1章\图像操作图解基础”  
目录下的“颜色模式”文件,效果如图1-1  
所示。



图 1-1

**02** 选择【图像】→【模式】命令,在弹出的  
下一级菜单中列有多种颜色模式,如图  
1-2所示。

**03** 下面着重介绍一下“CMYK 颜色”、“索引  
颜色”和“灰度”模式的图像。图1-3、  
图1-4和图1-5分别为用这三种模式显  
示的图像。



图 1-2



图 1-3



图 1-4



图 1-5

**04** 其中“CMYK 颜色”为印刷色。“索引颜色”  
一般应用在网。如果打开的是“索引颜色”  
模式的图像,用户会发现所有滤镜都  
不可用,这是因为“索引颜色”模式下的  
图像是不可以应用滤镜操作的。所以,当  
遇到不能应用滤镜操作的图像时,首先  
应该想到该图像是不是在“索引颜色”模  
式下操作的呢?“灰度”模式即为黑白  
图像。

## 1.1.2 图像的调色

### 1. 色阶调节

#### 操作步骤

- 01** 打开光盘中“Material\第1章\图像操作图解基础”目录下的“1-6”文件，如图1-6所示。



图 1-6

- 02** 选择【图像】→【调整】→【色阶】命令，打开【色阶】对话框，如图1-7所示。

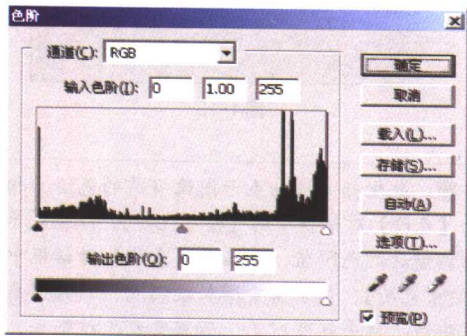


图 1-7

**注意：**通过此对话框可调节图像的反差。最黑（即亮度值最低）的像素点在左，最白（即亮度值最高）的像素点在右。【输入色阶】显示当前输入的数值，【输出色阶】显示将要输出的数值。在【通道】下拉菜单中可根据需要选择合成通道（RGB或CMYK模式）、某一种颜色或某两种颜色的通道进行调节。

- 03** 使用【输入色阶】来增加图像的反差。【输入色阶】中的白三角代表亮度值为255阶；黑三角代表亮度值为0阶；灰三角代表中间调反差，即“常规”值。设置【输入色阶】值分别为0、1、100，这样图像的中间调与亮调部分的反差会提高，即图像的亮部更亮，但同时层次减少，效果如图1-8所示。



图 1-8

- 04** 设置【输入色阶】值分别为100、1、255，使图像的中暗部反差提高，即让图像的暗部更暗，但同时层次越少，效果如图1-9所示。

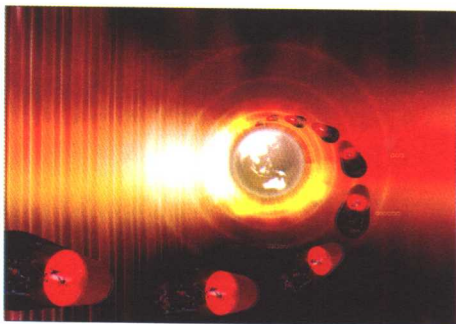


图 1-9

**提示：**使用【输出色阶】可减少图像的反差。【输出色阶】代表了输出图像最亮点与最暗点的亮度值。白三角表示输出图像的最亮点，黑三角表示输出图像的最暗点。

- 05** 设置【输出色阶】值分别为0、100，这样会使图像变暗，反差减小，效果如图1-10