

新手学图形图像制作一本通

中文版

CS

Photoshop

经典实例
制作

怡丹科技工作室 编著

Photoshop

经典创意 经典技法
经典效果 经典实例



电子科技大学出版社

DIANZI KEJI DAXUE CHUBANSHE

购本书赠送多媒体学习光盘一张

新手学图形图像制作一本通

中文版

TP391.48
43

Photoshop

经典实例制作

怡丹科技工作室 编著

经典创意 经典技法
经典效果 经典实例



电子科技大学出版社

DIANZIKEJIDAXUECHUBANSHE

图书在版编目 (CIP) 数据

新手学图形图像制作一本通/ 怡丹科技工作室编著.

成都: 电子科技大学出版社, 2004.8

ISBN 7-81094-046-5

I. 新… II. 怡… III. 图形软件, CorelDRAW 12、
Dreamweaver MX 2004、Photoshop CS—基本知识

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 071545 号

新手学图形图像制作一本通

中文版 Photoshop CS 经典实例制作

怡丹科技工作室 编著

出 版: 电子科技大学出版社 (成都建设北路二段四号 邮编: 610054)

责任编辑: 吴艳玲

发 行: 新华书店经销

印 刷: 四川省南方印务有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 21.125 字数: 520 千字

版 次: 2004 年 9 月第一版

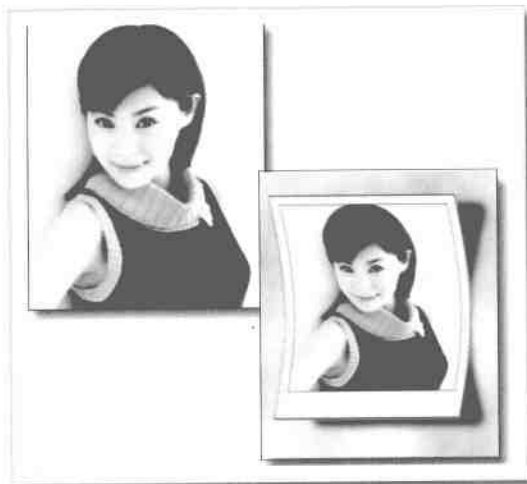
印 次: 2004 年 9 月第一次印刷

书 号: ISBN 7-81094-046-5/TP·31

印 数: 1—5000 册

定 价: 114.00 元 (全三册)

■ 版权所有 侵权必究 ■



● 制作宝丽来相片效果

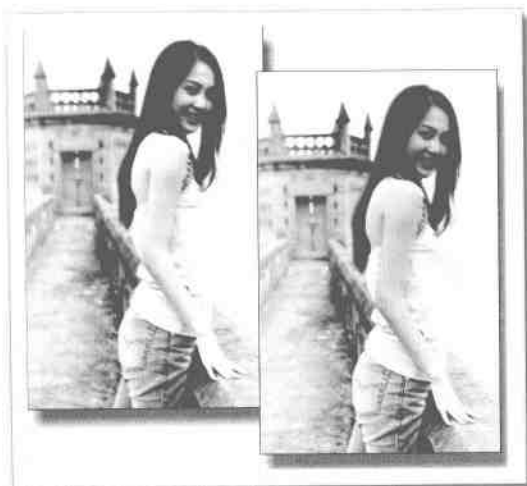
实例说明：本例主要讲述了对宝丽来相片效果的制作，在制作的过程中主要使用了描边、切变、高斯模糊及云彩等。

● 流行服饰任意换

实例说明：本例主要讲述了对更换流行服饰的处理，在处理的过程中主要使用了套索工具、羽化、亮度/对比度及色相/饱和度等。

● 为黑白照片上色

实例说明：本例主要讲述了对黑白照片的上色处理，在处理的过程中主要使用了画笔工具、快速蒙版工具及更改混合模式等。



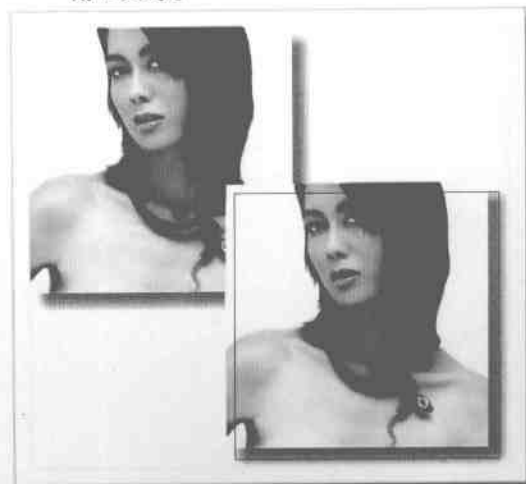
● 随心换发色

实例说明：本例主要讲述了对头发颜色的更换处理，在处理过程中主要使用了画笔工具、渐变工具、模糊工具等。



● 肤色美化的处理

实例说明：本例主要讲述了对肤色的美化处理，在处理的过程中主要使用了套索工具、模糊工具、画笔工具及亮度/对比度等。





1



2



3

书籍封面

1 实例说明:本例主要讲述了对书籍包装封面的制作,在制作的过程中主要使用了投影、文字工具、色彩范围等。本例的难点是调入图片,在这里都比较简单,只需用移动工具拖入图片到操作文件中即可。

灯箱广告

2 实例说明:本例主要讲述了对灯箱广告的制作,在制作过程中主要使用了钢笔工具、文字工具、内阴影、投影等。在广告作品中,不论是文字或是图形都是为了表现主题,同样,底纹也是为表现主题而服务的。

雪糕包装袋封面

3 实例说明:本例主要讲述了对雪糕包装袋封面的制作,在制作的过程中主要使用了钢笔工具、魔术棒工具、画笔工具、套索工具及投影等。





● 电影海报

实例说明: 本例主要讲述了对电影海报的制作, 在制作的过程中主要使用了文字工具、色相/饱和度、亮度/对比度、曲线及高斯模糊等。

This Is How
BPH Feels



● 游戏宣传广告

实例说明: 本节案例讲述了对游戏宣传广告的制作, 在制作过程中主要使用了色彩范围、风、斜面和浮雕、亮度/对比度及曲线等。



● 手机广告

实例说明: 本例主要讲述了对手机广告的制作, 在制作的过程中主要使用了套索工具、径向模糊、添加杂色、动感模糊等。注意在调入图片的时候进行一点羽化, 让整体效果更佳。

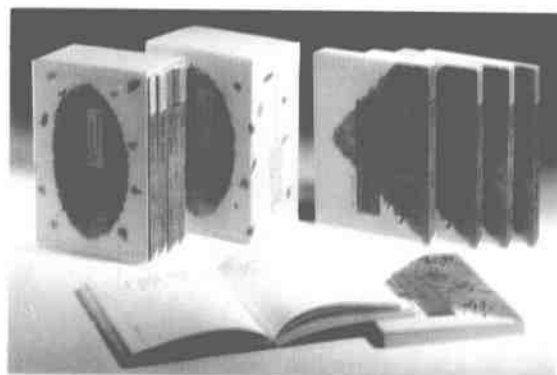
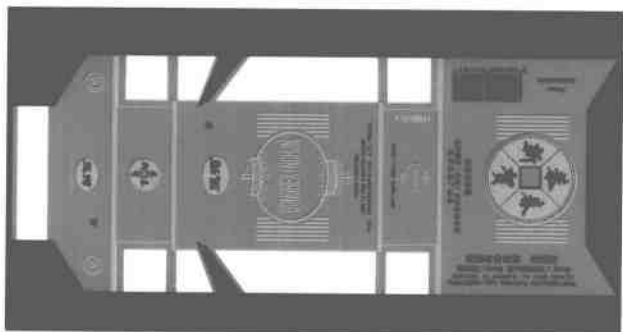


② 立体包装盒

实例说明：本例主要讲述了对立体包装盒效果图的制作，在制作的过程中主要使用了渐变工具、色相/饱和度、光照效果、扭曲等

③ 纸盒包装

实例说明：本例主要讲述了对纸盒平面展开图的制作，在制作的过程中主要使用了文字工具、选区工具、变换、描边等。

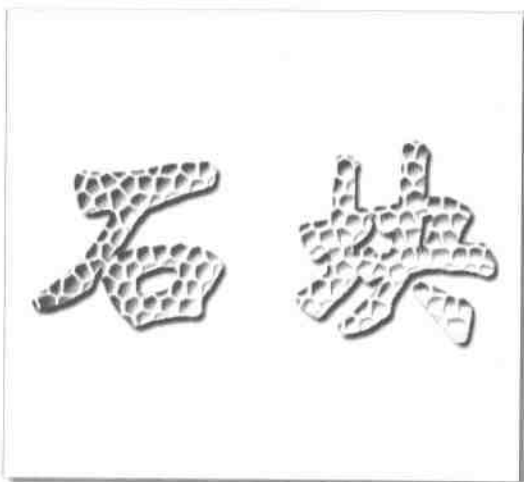
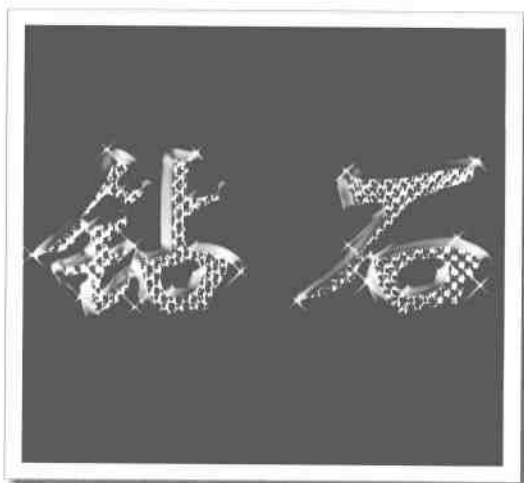


Stroke Art

Experimental Design

EXPERIMENTAL DESIGN

Chinese Digital Calligraphy



② 胶囊字

实例说明：本例主要讲述了对胶囊字效果的制作，在制作的过程中主要使用了文字工具、添加图层样式及高斯模糊等。

③ 腐化字

实例说明：本例主要讲述了对腐化字效果的制作，在制作的过程中主要使用了点状化、高斯模糊、扩散及光照效果等。

④ 钻石字

实例说明：本例主要讲述了对钻石字效果的制作，在制作的过程中主要使用了玻璃、描边、色相/饱和度及画笔工具等。

⑤ 刺猬字

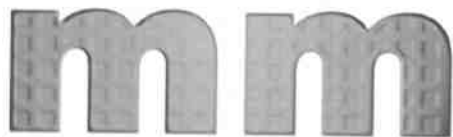
实例说明：本例主要讲述了对刺猬字效果的制作，在制作的过程中主要使用了涂抹工具、收缩、渐变工具、斜面 and 浮雕及投影等。



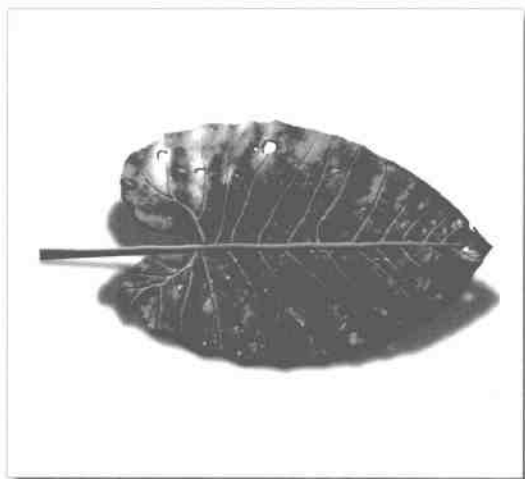
⑥ 石块字 实例说明：本例主要讲述了对石块字效果的制作，在制作的过程中主要使用了染色玻璃、高斯模糊、斜面和浮雕、投影及光照效果。



实例说明:本例主要讲述了对透明字效果的制作,在制作的过程中主要使用了收缩、高斯模糊、斜面和浮雕及曲线等。



实例说明:本例主要讲述了对动感水晶字效果的制作,在制作的过程中主要使用了动感模糊、查找边缘、渐变工具及风效果等。



① 制作卡通人物

实例说明：本节案例主要讲述了对卡通人物的制作，在制作的过程中主要使用了钢笔工具、画笔工具、渐变工具、斜面和浮雕及亮度/对比度等。

② 域名注册按钮

实例说明：本例主要讲述了对域名注册按钮的制作，在制作过程中主要使用了选区工具、钢笔工具、文字工具、描边及投影等。

③ 被虫虫啃过的黄叶

实例说明：本例主要讲述了对被虫咬坏的树叶进行制作，在制作的过程中主要使用了钢笔工具、画笔工具、渐变工具、斜面和浮雕等。

④ 海面月光效果制作

实例说明：本例主要讲述了对海面月光效果的制作，在制作的过程中主要使用了渐变工具、减淡工具、亮度/对比度、曲线及云彩等。

⑤ 企业邮箱按钮

实例说明：本例主要讲述了对企业邮箱按钮的制作，在制作过程中主要使用了选区工具、钢笔工具、套索工具、文字工具及描边等。



前言

电子技术已经渗透到生活与工作的每个角落，而其中程度最甚的莫过于对视觉设计领域的影响。上至专业的图形设计公司，下至普通家庭中简单的排版或照片处理。Adobe公司推出的 Photoshop CS 正是集图像扫描、编辑修改、设计创作、打印输出为一体的最新图像处理软件。

《新手学图形图像制作一本通》是一套图形图像系列教程。图形图像的处理和制作，已成为当今许多职业学校、技工学校、各级各类培训班和有关大专院校、美术院校师生的必修课程，也是广大电脑美术爱好者和从事平面设计、广告创意设计者渴求的知识源泉。本教程以独特的视角，选取了目前国内最时尚、全中文版的高版本图形图像软件。

综观本系列教程，具有新、快、易的三大特点。新：即所选软件版本最新；快：书中删除了繁难的软件描述，直接引用实例，并以实例为核心，让读者在短时间内即可掌握绘图的操作方法和设计要领；易：书中所引用的实例是与读者生活息息相关的，既易激发读者的学习情趣，又使读者能强化记忆。

怡丹科技工作室是由从事多年计算机教学和资深设计师组成，有着非常丰富的写作经验，将教学经验和写作方式有机地结合，我们畅销的作品就是例证。我们的计算机作品以最佳的方式、最高的效率，带给读者最好的结果。

《中文版 Photoshop CS 经典实例制作》共分 8 章。简单介绍了 Photoshop 相关的基础操作，重点介绍了 Photoshop CS 中文字特效、图像创意、图像特效、立体效果、按钮、精美贺卡、平面广告、动感网页设计等综合应用实例的制作。各章分述如下：

- 第 1 章 Photoshop 入门基础。介绍了图形图像的特点、分类、模式、像素与分辨率、文件格式、Photoshop CS 界面等。
- 第 2 章 文字特效制作实例。如胶囊字、腐化字、钻石字、刺猬字、石块字、壁纸字、透明字、动感水晶字、镭金字、砖块字、黄铜字、曲奇饼字、有机玻璃字、飞行字等的制作。
- 第 3 章 标示仿真效果制作实例。如宝马标志仿真效果、帕萨特标志仿真效果、奔驰标志仿真效果、联通标志仿真效果、中国电信标志仿真效果、禁止吸烟标志仿真效果、可乐标志仿真效果、葡萄酒标志仿真效果等的制作。
- 第 4 章 底纹效果制作实例。如木纹、皮质、砖、蜂窝、水纹、瓷砖效果等的制作。
- 第 5 章 图片的修饰与调整实例。如肤色美化、流行服饰任意换、随心换发色、为黑白照片上色、宝丽来相片效果、镜架背景处理、彩虹效果、影片效果、太阳系效果、仿旧照片、数码免冠证件照等的制作。
- 第 6 章 手绘实例制作。如虚拟主机按钮、企业油箱按钮、域名注册按钮、被虫啃过的黄叶、海面月光效果、绘制卡通人物等的制作。

第7章 广告制作实例。如电影海报、移动光盘封面、雪糕包装袋、书籍包装封面、汽车广告、灯箱广告、游戏宣传广告、手机广告等的制作。

第8章 产品包装制作实例。如平面展开图、立体效果图等的制作。

由于我们水平有限，书中谬误与疏漏之处在所难免，恳请各位同仁及广大读者批评指正。

编 者

2004年9月

目 录

第 1 章 Photoshop 入门基础

1.1 电脑图形学	2
1.2 电脑图形的特点	2
1.3 图像文件的分类	2
1.3.1 矢量图	2
1.3.2 点阵图	3
1.4 图像色彩的模式	3
1.4.1 HSB 模式	3
1.4.2 RGB 模式	4
1.4.3 CMYK 模式	4
1.4.4 Lab 模式	4
1.4.5 黑白模式	4
1.4.6 灰度模式	4
1.4.7 索引色模式	5
1.5 像素与分辨率	5
1.6 文件格式	5
1.7 Photoshop CS 界面	6

第 2 章 文字特效制作实例

【实例 01】 制作胶囊字	9
【实例 02】 制作腐化字	11
【实例 03】 制作钻石字	14
【实例 04】 制作刺猬字	17
【实例 05】 制作石块字	19
【实例 06】 制作壁纸字	22
【实例 07】 制作透明字	24
【实例 08】 制作动感水晶字	26
【实例 09】 制作镭金字	29
【实例 10】 制作砖块字	31
【实例 11】 制作黄铜字	35

【实例 12】	制作曲奇饼字	39
【实例 13】	制作有机玻璃字	41
【实例 14】	制作飞行字	48

第 3 章 标志仿真制作实例

【实例 01】	宝马标志仿真效果制作	54
【实例 02】	帕萨特标志仿真效果制作	58
【实例 03】	奔驰标志仿真效果制作	61
【实例 04】	联通标志仿真效果制作	65
【实例 05】	中国电信标志仿真效果制作	68
【实例 06】	禁止吸烟标志仿真效果制作	70
【实例 07】	可乐标志仿真效果制作	73
【实例 08】	葡萄酒标志仿真效果制作	77

第 4 章 底纹效果制作实例

【实例 01】	木纹效果制作	87
【实例 02】	皮质效果制作	90
【实例 03】	砖效果制作	93
【实例 04】	蜂巢效果制作	96
【实例 05】	水纹效果制作	104
【实例 06】	瓷砖效果制作	108

第 5 章 图片的修饰与调整实例

【实例 01】	肤色美化的处理	115
【实例 02】	流行服饰任意换	117
【实例 03】	随心换发色	121
【实例 04】	为黑白照片上色	123
【实例 05】	制作宝丽来相片效果	129
【实例 06】	镜架背景处理	133
【实例 07】	彩虹效果制作	145
【实例 08】	影片效果制作	148
【实例 09】	太阳系效果制作	153

第 6 章 手绘实例制作

【实例 01】	绘制虚拟主机按钮	159
【实例 02】	绘制企业油箱按钮	163

【实例 03】	绘制域名注册按钮	169
【实例 04】	绘制被虫啃过的黄叶	173
【实例 05】	海面月光效果制作	184
【实例 06】	绘制卡通人物	193

第 7 章 广告制作实例

【实例 01】	电影海报	207
【实例 02】	移动光盘封面	218
【实例 03】	雪糕包装袋封面	232
【实例 04】	书籍包装封面	245
【实例 05】	汽车广告	249
【实例 06】	灯箱广告	260
【实例 07】	游戏宣传广告	273
【实例 08】	手机广告	281

第 8 章 产品包装制作实例

【实例 01】	制作平面展开图	293
【实例 02】	制作立体效果图	323

Photoshop CS

第

1

章

Photoshop 入门基础

主要内容

- ☐ 电脑图形学
- ☐ 电脑图形的特点
- ☐ 图像文件的分类
- ☐ 图像色彩的模式
- ☐ 像素与分辨率
- ☐ 文件格式
- ☐ Photoshop 界面

Photoshop CS

Photoshop CS

1.1 电脑图形学

1962 年,美国麻省理工大学的萨瑟博士首次提出了电脑图形学(Computer Graphics)这一概念,并论证了电脑交互图形技术的一系列原理和机制,从而确定了电脑图形学的独立科学地位,并为电脑图形学的发展奠定了相关的理论基础。

国际标准化组织(ISO)对电脑图形学的定义为:

“电脑图形学是研究通过电脑将数据转换为图形,并在专用显示设备上显示的原理、方法和技术的科学。”

从以上定义中,我们可以了解到电脑图形学的发展在很大程度上依赖于电脑图形硬件的发展。显示器是对显示过程进行控制的集成电路,显示器上与电脑相连接的接口电路以及多种输入、输出设备是从技术角度对电脑图形学研究的基础。

1.2 电脑图形的特点

电脑通过处理产生的图像是数字化图像,数字化成像与传统的化学摄影技术相似在于它们都是表达思想的工具。电子图像与化学照片并非完全脱离的单独技术,这两种方式相互依靠,可以取长补短。用电脑对大量原材料进行处理,实际上是在一个数字成像的程序中对静态照片、录像、电影胶片、数字化的图画,甚至是物理世界中没有任何依据的图形进行处理。

1.3 图像文件的分类

在电脑中的图像有静态和动态之分,在本书主要讲解常见的静态数字图像。根据电脑图形学中相关定义,我们可以将图像文件按照以下的方式进行简单的分类:

(1) 按照存储方式的不同分为矢量图和点阵图;

(2) 按照图像色彩的不同分为黑白图像、灰度图像与彩色图像。

因为通过电脑显示器将图像显示在网格上来表现图像,因此,矢量数据和点阵数据在屏幕上都以像素显示的。

1.3.1 矢量图

矢量图形又称为矢量的数学对象定义线条和曲线组成。矢量图是靠使用相关的绘图命令和数字方程式生成的,而无法通过扫描或从一张 PhotoCD 中获取,如 Photoshop、CorelDRAW、AutoCAD 等可以产生矢量图。矢量根据图像中的几何特性描绘图像。

因为矢量图的特殊性,矢量图形在进行设计时其图像质量与分辨率无关,也就是说,我们可以将矢量图缩放到任意尺寸,并可以按任意分辨率进行打印,而不会遗漏细节或降低图像的清晰度。因此,矢量图形是表现标志图形的最佳选择。标志图形(如徽标)在缩放到不同大小时能够保持清晰的线条(如图 1-1 所示)。