

# Photoshop 6.0文字及纹理 特效时尚创作百例

网冠科技 编著



机械工业出版社

Photoshop 6.0 是 Adobe 公司推出的最新版图形图像设计软件, 本书全面讲解了 Photoshop 6.0 的功能及应用。

本书精心制作了 100 个 Photoshop 特效实例, 全面展示 Photoshop 6.0 在制作文字、纹理领域的强大功能。全书共分两篇: 第一篇是文字特效篇; 第二篇是纹理特效篇。全书内容通俗易懂, 操作过程详尽细致。

本书适用于对 Photoshop 6.0 软件有兴趣的广大读者阅读参考, 也可作为图形图像制作班培训教程。

## 图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop 6.0 文字及纹理特效时尚创作百例 / 网冠科技编著.

-北京: 机械工业出版社, 2001.8

(时尚百例丛书)

ISBN 7-111-09341-0

.P... .网... .图形软件, Photoshop 6.0 .TP393.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 061925 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 许志华

责任印制:

印刷厂印刷 · 新华书店北京发行所发行

2001 年 9 月第 1 版 · 第 1 次印刷

787mm × 1092mm  $\frac{1}{16}$  · 16.25 印张 · 2 插页 · 410 千字

0001-6000 册

定价: 31.00 元 (含 1CD)

凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

本社购书热线电话: (010) 68993821、68326677-2527

# 前 言

《Photoshop 6.0 文字及纹理特效时尚创作百例》是“时尚百例丛书”中的一本。

Photoshop 是 Adobe 公司推出的全世界著名的图形图像处理软件，Photoshop 6.0 是其最新版本。与以往的版本相比，Photoshop 6.0 不仅操作界面有所不同，更重要的是在各个功能模块中增加了许多新的强大功能，使用起来也更加得心应手。

作为优秀的图像处理软件之一，Photoshop 6.0 不但具有强大的图像加工处理功能，还在文字特效制作、纹理特效制作等方面有其广阔的应用空间。

本书通过精心挑选的 100 个实例，重点讲解了 Photoshop 6.0 的文字特效和纹理特效，并以滤镜为重点展示了 Photoshop 6.0 的风采。书中除了直接使用 Photoshop 6.0 本身的滤镜外，还使用了外挂滤镜 Eye Candy 3.0。

本书图文并茂，对于初学的新手来说，本书是通俗易懂的入门教材；对于老用户而言，本书有助于了解 Photoshop 6.0 与以往旧版本的不同之处，同时可更好地提高制作水平和技巧。

总之，本书既可作为初学者的启蒙教材，也可作为专业人员进一步学习和设计




的参考手册。



网冠科技

---

本书光盘含配套素材，技术支持请点击网冠科技站点 <http://netking.163.com>。E-mail :  
netking\_@163.com。  **NETEASE** 是网易公司的标志。  
**WWW.163.COM**



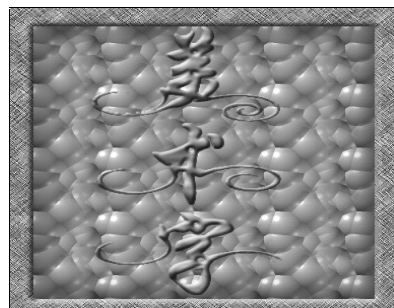
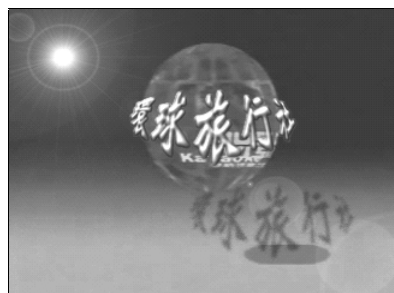
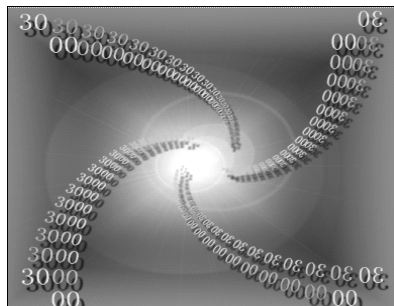
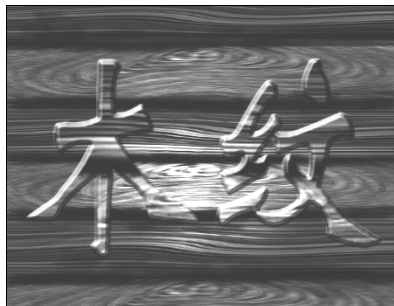
# 目 录

## 出版说明

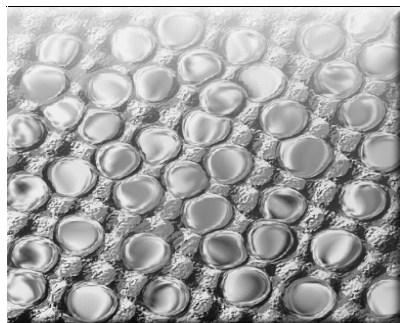
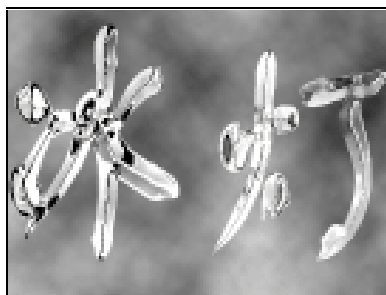
## 前 言

### 第一篇 文字特效

实例 1	木纹字	2
实例 2	链字	5
实例 3	弧线字	8
实例 4	综艺字	11
实例 5	空镂字	14
实例 6	踏雪字	17
实例 7	环球字	20
实例 8	螺旋字	23
实例 9	商标字	26
实例 10	花纹字	29
实例 11	虎皮字	32
实例 12	冰块字	35
实例 13	剪影字	38
实例 14	流体字	41
实例 15	美术字	44
实例 16	网中字	47
实例 17	空间字	50
实例 18	素描字	53
实例 19	金色字	56
实例 20	印章字	59
实例 21	风化字	62
实例 22	镜中字	65
实例 23	啤酒字	68
实例 24	立体字	71
实例 25	喷泉字	74
实例 26	大理石浮雕字	77
实例 27	雕琢字	80



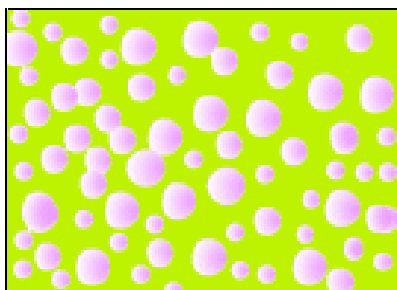
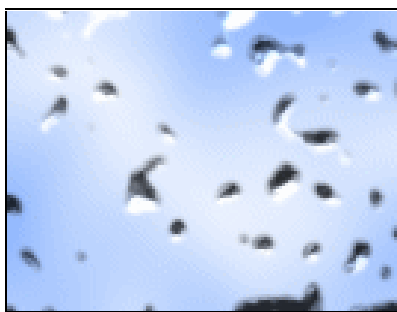
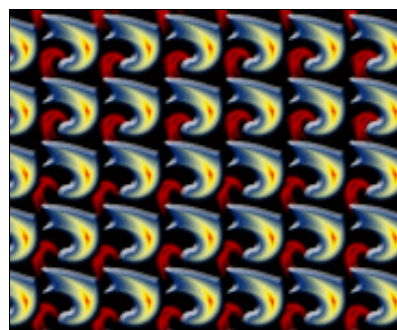
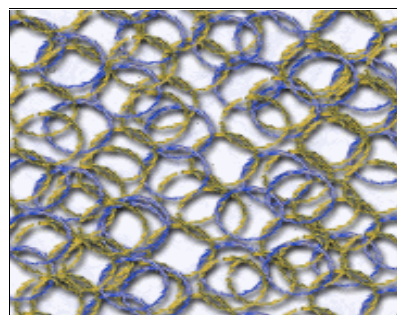
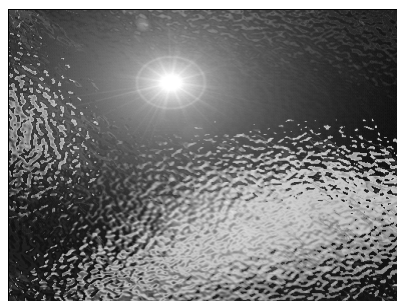
实例 28	冰雕字	82
实例 29	塑料字	84
实例 30	毛皮字	86
实例 31	碎片字	89
实例 32	竹编字	92
实例 33	海绵字	94
实例 34	沙砾字	96
实例 35	龟裂字	98
实例 36	浸水字	101
实例 37	印章字	103
实例 38	倒影字	105
实例 39	冰雪字	107
实例 40	白云字	109
实例 41	蒸发字	111
实例 42	散射字	113
实例 43	透明浮体字	115
实例 44	拼凑字	117
实例 45	旋转字	119
实例 46	液态字	121
实例 47	发光字	124
实例 48	黄金字	126
实例 49	凸边字	129
实例 50	金属字	131



## 第二篇 纹理特效

实例 51	地瓷砖纹理	135
实例 52	地毯纹理	138
实例 53	始祖鸟图	141
实例 54	波光效果	143
实例 55	壁画效果	146
实例 56	格中球	149
实例 57	石板	151
实例 58	彩色圆珠	154
实例 59	网格纹理	156
实例 60	梦幻头像	158
实例 61	木花纹理	161

实例 62	彩色纹理	164
实例 63	茂密森林	167
实例 64	壁纸图案	170
实例 65	铝匾效果	173
实例 66	金色格子	176
实例 67	绿色海洋	178
实例 68	球纹效果	180
实例 69	墙纸效果	183
实例 70	环线纹理	186
实例 71	图案背景	188
实例 72	布纹效果	190
实例 73	岩石效果	192
实例 74	壁纹效果	195
实例 75	图案底纹效果	197
实例 76	晶绿纹理	200
实例 77	五彩玻璃纹理	202
实例 78	水滴纹理	204
实例 79	液态金属纹理	206
实例 80	凹陷方格纹理	208
实例 81	金字塔纹理	211
实例 82	编织纹理	214
实例 83	印花纹理	217
实例 84	壁纸纹理	219
实例 85	钻石折射纹理	221
实例 86	砖墙纹理	224
实例 87	方块纹理	227
实例 88	胶合板纹理	229
实例 89	杉木纹理	231
实例 90	蛇皮纹理	234
实例 91	蜥蜴皮纹理	236
实例 92	貂皮纹理	238
实例 93	石板墙纹理	240
实例 94	花岗岩纹理	242
实例 95	竹席纹理	245
实例 96	漩涡纹理	247
实例 97	地表纹理	249
实例 98	冰晶纹理	251
实例 99	迷彩纹理	254



实例 100 彩球纹理.....256



# 第一篇

## 文字特效

### 本篇总览

**Photoshop 在制作文字特效方面有着强大的功能。**

**本篇主要讲解运用 Photoshop 6.0 及其滤镜制作各种文字的方法与技巧。**

**本篇介绍了 50 种文字特效的具体制作过程。**

**本篇用到的滤镜主要有：**

**浮雕滤镜 (Emboss)；**

**高斯模糊滤镜 (Gaussian Blur)；**

**光照滤镜 (Lighting Effects)；**

**外挂滤镜 Eye Candy 3.0 中的玻璃滤镜 (Glass)；**

**动感模糊滤镜 (Motion Blur) 等。**

## 实例 1 木纹字

### 实例说明

本例创建木纹字的效果，效果如图 1-1 所示。

本例主要应用到滤镜中的杂点、模糊和扭曲效果以及最后图像加暗和加亮的方法。

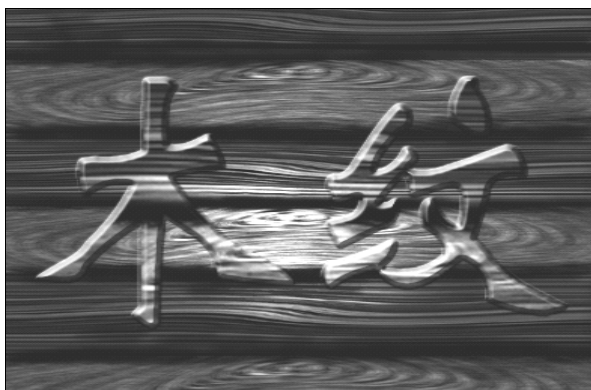


图 1-1 木纹字

### 创作步骤

1. 启动 Photoshop 6.0。按 Ctrl+N 键，在对话框中设置参数 Width 为 400pixels，Height 为 400pixels，Resolution 为 200pixels/inch，Mode 为 RGB Color，单击“OK”按钮。

2. 创建杂点图像。单击 Filter Noise Add Noise 命令，在出现的面板中设置参数 Amount 为 400，选择 Distribution Uniform 项，勾选 Monochromatic 项，单击“OK”按钮，得到如图 1-2 所示效果。

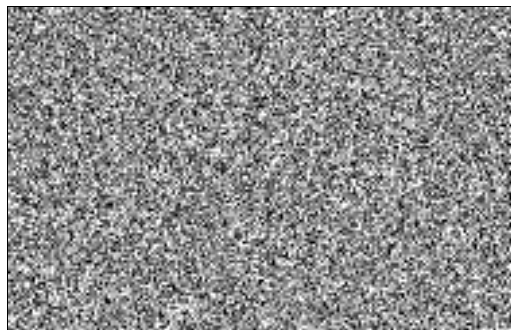


图 1-2 创建杂点图像

3. 模糊图像。单击 Filter Blur Motion Blur 命令，在出现的面板中设置参数，Angle 为 0，Distance 为 999pixels，单击“OK”按钮。单击 Filter Blur Gaussian Blur 命令，在出现的对话框中设置 Radius 为 0.7pixels，单击“OK”按钮，得到如图 1-3 所示效果。

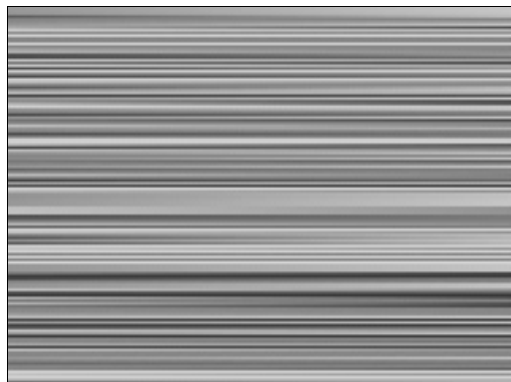



图 1-3 动感模糊图像

4. 调整图像。单击 Filter Distort Twirl 命令，在出现的面板中设置参


数 Angle 为 61，单击“OK”按钮。单击 Image Adjust Variations 命令，出现如图 1-4 所示的颜色调整栏，将木纹调整到所需要的深棕色后单击“OK”按钮。说明：Variations 是一条可以调整高亮度色泽以及阴影等不同亮度范围的命令，允许调整整个图像或选择区域的亮度、饱和度等颜色值，并可以设定变更级别。

5. 制作第二种木质。回到层面板，拖动 Background 到层面板下端的  按钮上复制一个背景层 Background Copy，关闭这个层，回到 Background 层。

6. 辐射图像。单击 Filter Blur Radial Blur 命令，在出现的面板中设置参数 Amount 为 25，单击“OK”按钮。单击 Image Adjust Auto Levels 命令，这样图像纹理明度、色彩的深浅对比度更加强烈。

7. 旋转图像。单击 Image Rotate Canvas 90° CW 命令，顺时针旋转整个文件的图层，这样做的目的是适合后面将用到的 Shear 命令。

8. 扭曲图像。单击 Filter Distort Shear 命令，在出现的面板中勾选 Undefined Areas 中的 Wrap Around 项，再通过增加调整节点得到如图 1-5 所示曲线，单击“OK”按钮。

9. 木质的完成。单击 Filter Blur Gaussian Blur 命令，在出现的对话框中设置 Radius 为 0.7pixels，单击“OK”按钮。按 Ctrl+T 快捷键，改变图像使其高度为原来的一半，回到 Background Copy 层，按 Ctrl+T 快捷键，改变图像使其高度为原来的一半，得到如图 1-6 所示的效果，按 Ctrl+E 快捷键向下合并图层。单击工具栏中的  按钮，在图像中框选木质区域，按

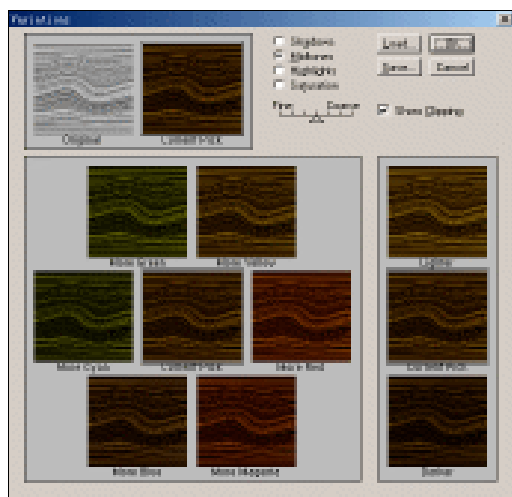


图 1-4 调整图像颜色

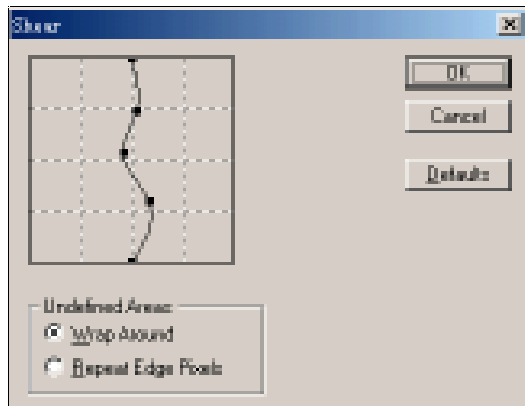


图 1-5 调整材质

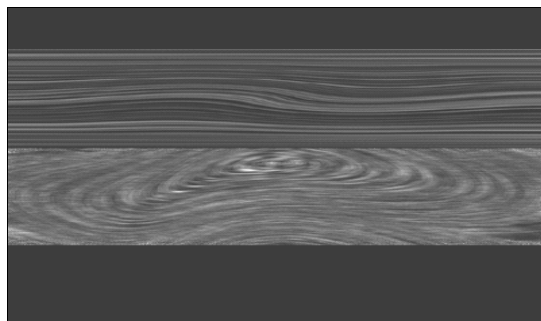




图 1-6 木质

Ctrl+C 快捷键复制图像，关闭这个图像。

10. 完善木质。按 Ctrl+N 键，在出现的对话框中设置参数 Width 为 400pixels，Height 为 400pixels，Resolution 为 200pixels/inch，单击“OK”按钮。按 Ctrl+V 快捷键粘贴我们刚才复制的木质，调整它的位置，再复制调整直到布满整个图像。合并所有层，单击工具栏中的按钮，在属性栏中选择圆形笔触，设置笔触大小为 21，在图像的两种木质交接处涂抹出暗沟，再单击工具栏中的按钮，在属性栏中选择圆形笔触，设置笔触大小为 34，在图像中单击鼠标，这样高光就产生了，最终得到如图 1-7 所示效果。

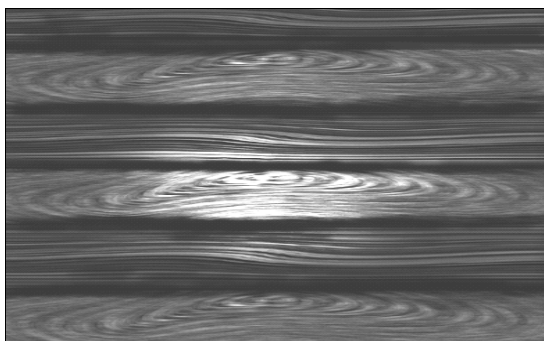


图 1-7 完善后的木质

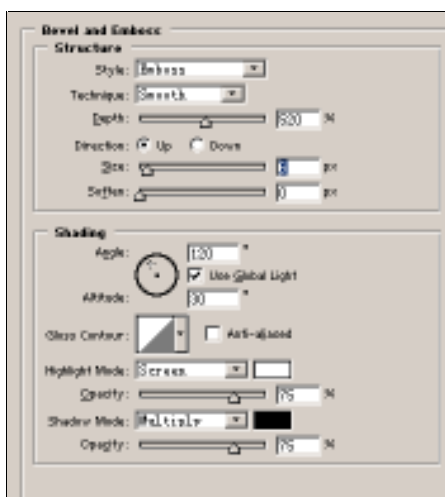




图 1-8 Bevel and Emboss 项面板

11 纹字效果。单击工具栏中的  按钮，在属性栏中单击  按钮，输入所需要的文字，设置文字属性。按 Ctrl+J 快捷键把文字选区里的图像载入到一个新层 Layer 1，在层面板中双击 Layer 1，在弹出的 Layer Style 面板中，勾选面板左侧的 Bevel and Emboss 项，在面板右侧设置各个项，如图 1-8 所示。这样文字立体效果产生了，最后合并所有层得到如图 1-1 所示效果。

## 实例 2 链 字

### 实例说明

本例创建链形字的效果，效果如图 2-1 所示。

本例主要应用到滤镜中的杂点、模糊等效果，用到层效果、选区的变化等方法。

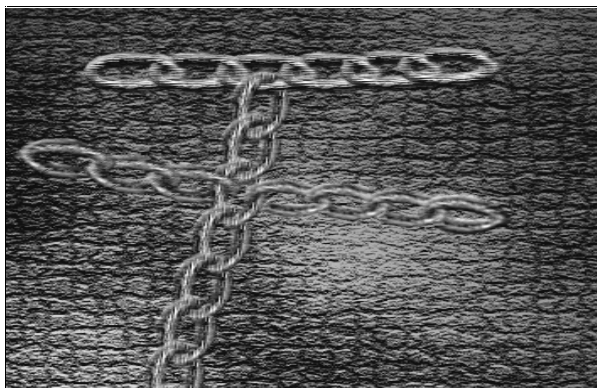


图 2-1 链字

### 创作步骤

1. 启动 Photoshop 6.0。按 Ctrl+N 键，在出现的对话框中设置参数 Width 为 400pixels，Height 为 400pixels，Resolution 为 200pixels/inch，Mode 为 RGB Color，单击“OK”按钮。

2. 创建背景图。设置图像背景色为白色，前景色为黑色，快捷方法是按 D 键。单击 Filter Render Clouds 命令，得到如图 2-2 所示效果。

3. 完善背景。单击 Filter Noise Add Noise 命令，在出现的面板中设置参数，Amount 为 17%，选择 Distribution Uniform 项，勾选 Monochromatic 项，单击“OK”按钮，给背景加上杂点效果。再单击 Filter Textrue Mosaic Tiles 命令，在出现的对话框中设置参数，Tiles Size 为 12，Grout Width 为 3，Light Grout 为 9，单击“OK”按钮，得到如图 2-3 所示的马赛克效果图像。

4. 创建链单元。单击工具栏中的



图 2-2 创建背景图

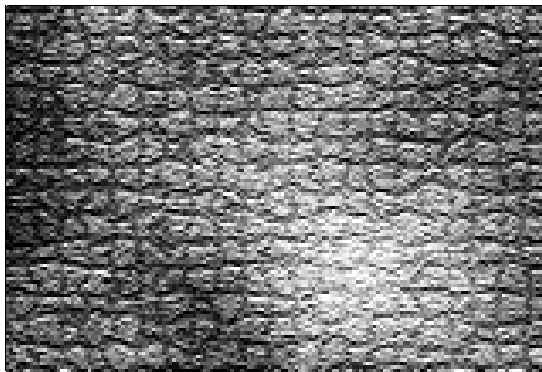


图 2-3 完善后的背景

□工具,在属性栏中设置 Feather 为 0,在图形中框选一区域。单击 Select Modify Border 命令,在出现的面板中设置参数为 12,单击“OK”按钮。按 Ctrl+J 快捷键将选区内的图像载入到一个新层 Layer 1 中。右击 Layer 1,在弹出的面板中选择 Blending Options 项,在弹出的 Layer Style 面板左侧勾选 Bevel and Emboss 项,在面板右侧设置参数,设置 Style 下拉菜单中的 Pillow Emboss 项,Technique 下拉菜单中的 Smooth 项,Depth 为 1000%,Size 为 2px,Soften 为 5px,单击“OK”按钮,得到如图 2-4 所示效果。

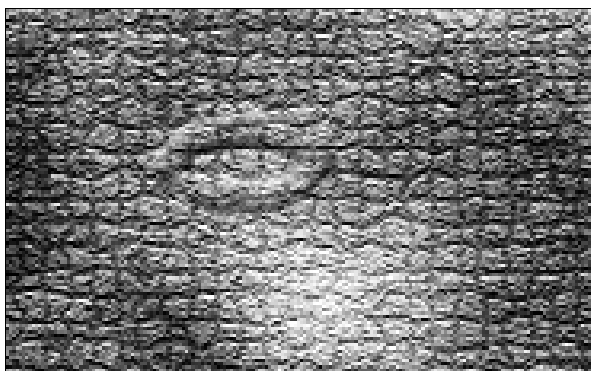


图 2-4 链单元

5. 调整背景图像和链单元。确认背景层为当前层,按 Ctrl+U 快捷键,在弹出的面板中勾选 Colorize 项,设置其中的参数 Blue 为 20, Saturation 为 20, Lightness 为 -60,单击“OK”按钮。回到 Layer 1 图层,按 Ctrl+T 快捷键,通过调整框来调整链单元,得到如图 2-5 所示效果。

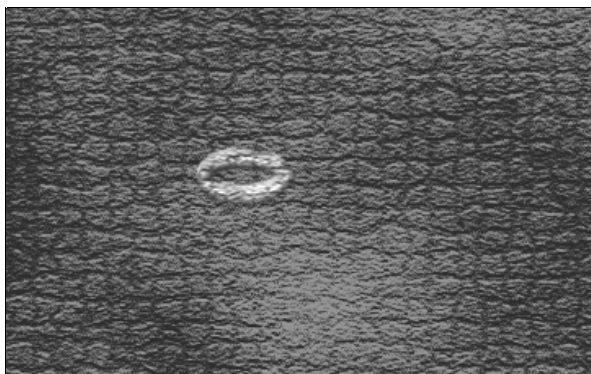


图 2-5 调整背景和链单元

6. 完善链单元。单击 Filter 命令,选择 Artistic Film Grain 命令,在出现的面板中设置参数 Grain 为 4, Highlight Area 为 0, Intensity 为 10,单击“OK”按钮。单击 Filter Blur Motion Blur 命令,在出现的面板中设置参数,Angle 为 0, Distance 为 6pixels,单击“OK”按钮。单击工具栏中的 □工具,在属性栏中设置大小适当的笔触,给链单元加一些暗光,得到如图 2-6 所示效果。

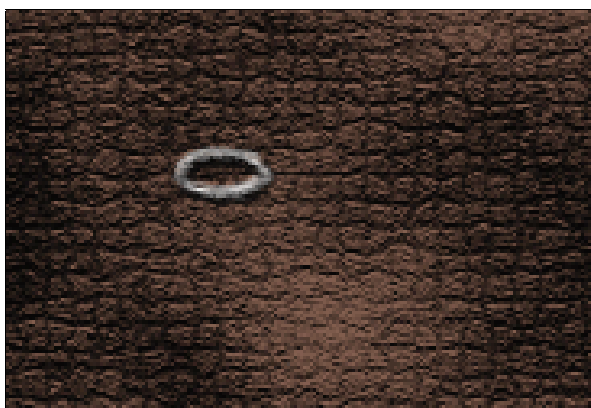



图 2-6 完善后的链单元

7. 确认当前图层为 Layer 1。单击工具栏中的 □工具,按 Ctrl+Alt 键的同时移动链单元进行复制,得到另外一个图层 Layer 1 Copy,调整两个链的位置。单击工具栏中的 □工具,在属性栏中设置适当的笔触大小,在两个

链单元交接处擦除图像，产生交接效果。再单击工具栏中的工具，按 Ctrl+Alt 键的同时移动 Layer1 Copy 层的链单元进行复制，调整它的位置，我们要写一个“干”字，如图 2-7 所示，直到复制调整完。

8. 给背景层调色。单击 Filter Render Lighting Effects 命令，在出现的面板中设置参数如图 2-8 所示，单击“OK”按钮，即得到如图 2-1 所示效果。

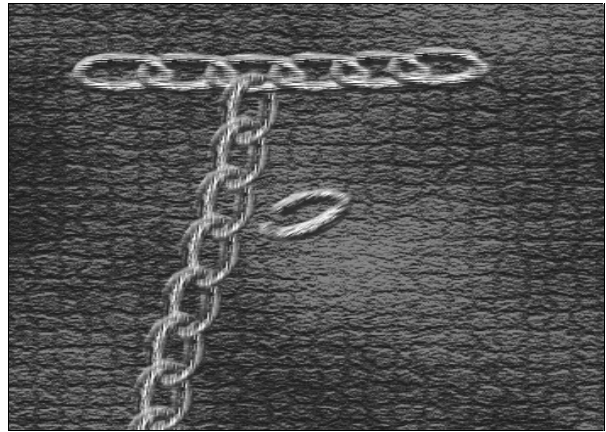


图 2-7 创建字

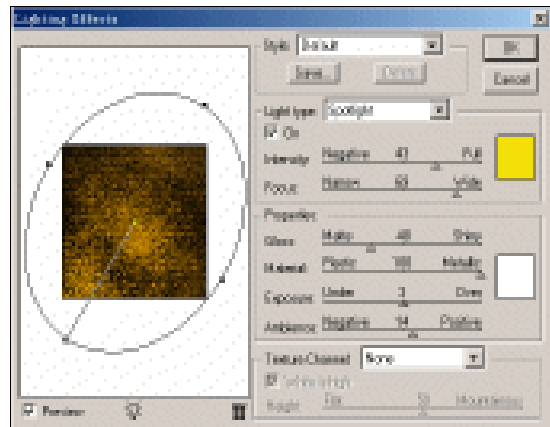


图 2-8 给背景上色

## 实例 3 弧线字

## 实例说明

本例创建弧线渐变字效果，效果如图 3-1 所示。

本例主要应用到滤镜中的灯光效果、渐变色填充、创建动作批处理、层效果等方法。

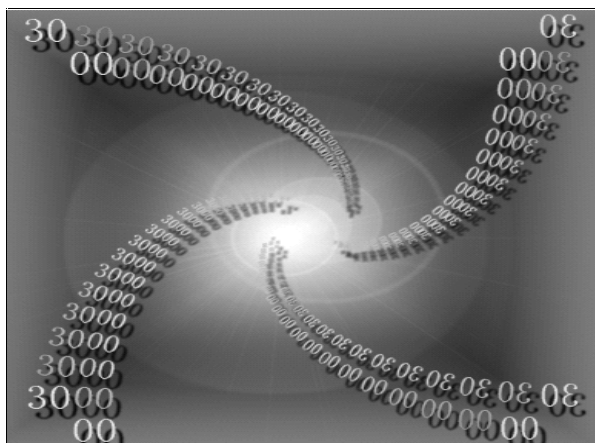




图 3-1 弧线字

## 创作步骤

1. 启动 Photoshop 6.0。按 Ctrl+N 键，在出现的对话框中设置参数 Width 为 400pixels，Height 为 400pixels，Resolution 为 200pixels/inch。Mode 为 RGB Color，单击“OK”按钮。

2. 创建背景图。设置前景色为 RGB(255, 255, 0)，背景色为白色。单击工具栏中的  工具，在属性栏中单击  按钮，在属性栏中单击第一个图标按钮，在弹出的面板中选择渐变方式，我们选择 Foreground to Background 的渐变方式，按 Shift 键的同时从图像中心向对角拉一成 45° 的直线，得到一颜色渐变的背景，如图 3-2 所示。

3. 完善背景。单击 Image Adjust Invert 命令，或直接按 Ctrl+I 快捷键，反转背景颜色，得到如图 3-3 所示效果。

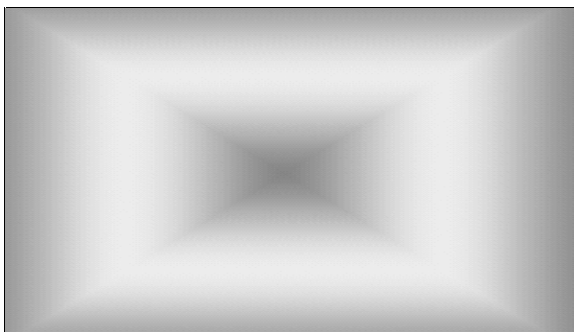


图 3-2 背景图像

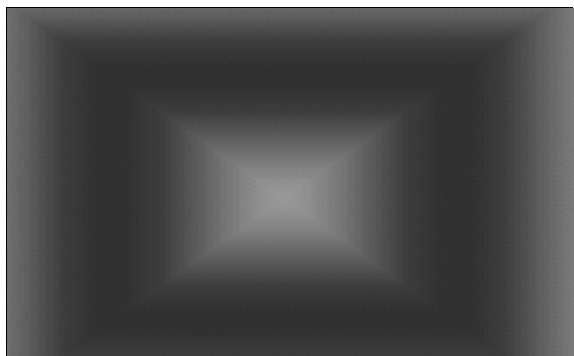


图 3-3 完善后的背景

4. 创建文本。单击工具栏中的 **T** 工具，在属性栏中单击 **T** 按钮，输入所需要的文字，单击属性栏中的 **Palettes** 按钮，在弹出的面板中可以设置文字各种属性，包括文字大小、文字间距、文字高度和宽度比例等。这样我们得到所需要的文本轮廓，调整它的位置到图像的左上角，单击 Layer Rasterize Type 命令，将文字层变为普通层。拖动文字层到层面板下端的 **□** 按钮上再复制三个文字，在图像中调整它们的位置和外形，如图 3-4 所示。回到层面板最顶层，按 Ctrl+E 快捷键向下合并所有文字图层。

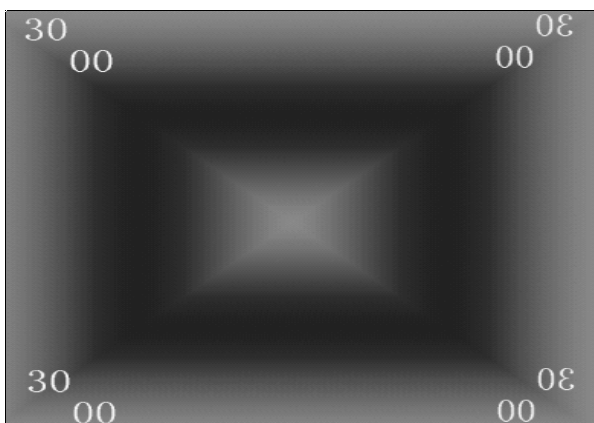


图 3-4 文字

5. 创建动作批处理。单击动作面板下端的 **□** 按钮，新建一个动作批处理，在出现的面板中输入建立动作批处理的名字，我们取名为“放射”，单击 Recorder 按钮。下面的动作开始载入动作批处理：按 Ctrl 键的同时单击文字层，得到一选区。单击 Select Transform Selection 命令，出现一调整框，在属性栏中 W 和 H 右侧输入框中都输入 90%，把文字放缩到原来的 90%，在 **↻** 右侧输入框中输入 5，表示顺时针旋转文字 5°。按 Enter 键取消调整框，单击层面板下端的 **□** 按钮新建一个图层，单击工具栏中的 **□** 工具，在属性栏中单击 **□** 按钮，按 Shift 键的同时从图像中心向对角拉一条成 45° 的直线，按 Ctrl+D 快捷键将选区取消，动作面板如图 3-5 所示。

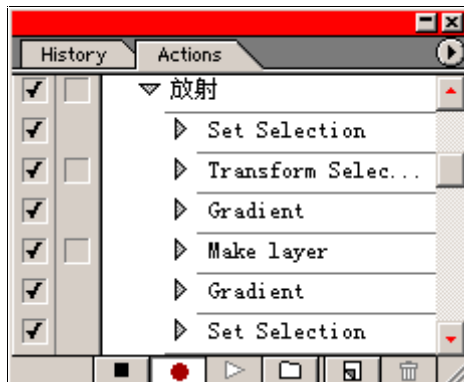


图 3-5 动作面板

6. 执行动作过程。单击动作面板下端的 **■** 按钮，停止动作载入的操作，单击面板下端的 **▶** 按钮，得到如图 3-6 所示效果。

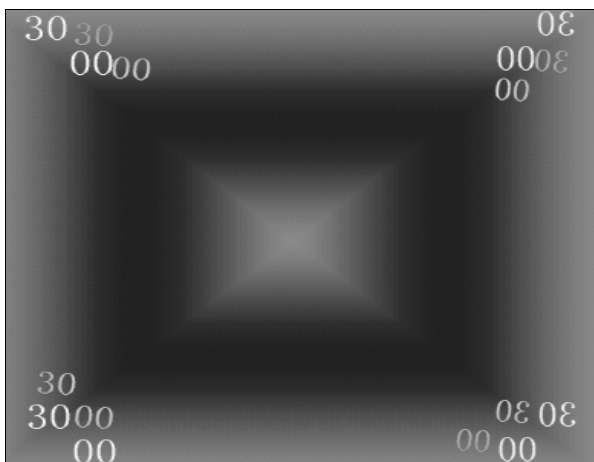


图 3-6 复制文字旋转效果

7. 完善文字。单击动作面板下端的 **▶** 按钮多次，这样放射效果更明显，直到提示没有选区为止。单击