

Photoshop 6.0

时尚创作百例

网冠科技 编著



机械工业出版社

Adobe Photoshop 6.0 的问世为平面设计人员打开了一扇新的大门。

本书分五大部分进行讲解：材质纹理、文字处理、图片加工与处理、图像创意与设计、综合应用。

作者结合了实践经验，精心选择了 100 个实例，讲解了特效文字、各种效果。全书风格活泼、内容通俗易懂，操作过程讲解详尽细致。

本书附赠一张光盘，包含了书中讲解实例的素材库、效果图、Psd 图像文件各种相关文件，为读者亲手制作书中实例提供帮助。

本书适用于从事平面设计、装潢设计等专业人员学习、参考，也可以作为培训班的教材。

图书在版编目(CIP) 数据

Photoshop 6.0 时尚创作百例 / 网冠科技编著.

-北京：机械工业出版社，2001.1

(时尚百例丛书)

ISBN 7-111-08456-X

. P... . 网... . 图形软件，Photoshop 6.0
. / TP•1669

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000) 第 72377 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：刁明光

责任印制：

印刷 · 新华书店北京发行所发行

2001 年 1 月第 1 版 · 第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16 · 21.25 印张 · 2 插页 · 521 千字

0001- 6000 册

定价：35.00 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 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 不但有强大的图像加工处理功能, 还在文字特效制作、材质底纹制作等方面有其广阔的应用空间。在现代高速发展的信息社会中, Photoshop 以其不凡的表现日渐成为广告业、出版业、网络等行业不可或缺的工, 同时也受到相关设计人员的特别青睐。

特别得一提的是, 在为网页制作服务方面, Photoshop 6.0 增强了功能。比如, 在文件保存前可以预览效果并进行比较, 然后选择合适的效果进行保存应用。另外, 在对图层进行效果处理以及输入文本等操作中都大大简化了步骤, 使得图像制作、加工过程更加简捷, 也使初学者更加容易学习掌握。

本书是为了更好地学习和推广 Photoshop 6.0 而编写的。对于刚入门的新手来说, 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 最新版与以往版本的不同之处, 同时能为提高制作水平和技巧、理解 Photoshop 6.0 的深层次内容提供帮助。本书结合示例, 使读者按照本书实例的操作步骤完成书中的各个实例制作。

本书通过制作 100 个实例, 由浅入深、由简到繁向读者讲解了 Photoshop 6.0 中的各种图像加工处理功能和操作。从材质的制作、文字效果的制作到图像的加工、创意和应用, 本书都有不同程度的涉猎。它既可作为初学者的启蒙教材, 也可以作为其他不同水平的爱好者、专业人员进一步学习和进行设计工作的参考手册。



网冠科技

本书光盘含配套素材(使用方法请见光盘中“光盘使用说明书”), 技术支持请点击网冠科技站点 Netking.163.com。E-mail: Netking_@yeah.net。  是网易公司的标志。
WWW.163.COM

目 录

出版说明

前 言

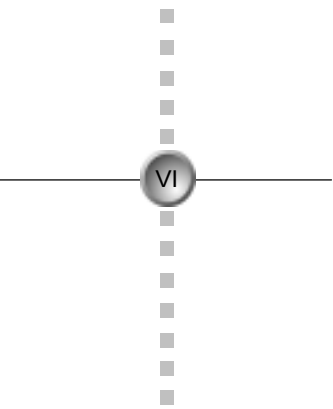
第一篇 材 质 纹 理

实例 1	墙纸	2
实例 2	波光粼粼	4
实例 3	木花	7
实例 4	光盘	10
实例 5	竹席	13
实例 6	砖墙	16
实例 7	泥土	19
实例 8	木桩	22
实例 9	彩网	26
实例 10	舞台幕布	29
实例 11	红铁	32
实例 12	球体	35
实例 13	石块	39
实例 14	地板图案	42
实例 15	木帘	45



第二篇 文 字 处 理

实例 16	辉光字	49
实例 17	撕裂字	52
实例 18	迷彩字	55
实例 19	雕刻字	57
实例 20	金属字	60
实例 21	喷漆字	64
实例 22	惊喜	66
实例 23	夜总会	69
实例 24	霓虹灯字	72
实例 25	熔化字	75
实例 26	高山流水	77
实例 27	布艺	79



实例 29	梦中梦	85
实例 30	彩色玻璃字	88
实例 31	像素字	91
实例 32	石刻	95
实例 33	舞	97
实例 34	毛笔字	100
实例 35	综合实例	103

第三篇 图 片 加 工 与 处 理

实例 36	冰冻实例	107
实例 37	首饰加光	109
实例 38	火山	112
实例 39	舞台光柱	116
实例 40	神壶	120
实例 41	金匾题名	124
实例 42	晨曦	128
实例 43	海边花瓶	130
实例 44	玻璃网	133
实例 45	镜中猫	135
实例 46	流失	139
实例 47	高雅风光	143
实例 48	水中花	146
实例 49	画布	149
实例 50	飘动的旗帜	152
实例 51	拼板画	155
实例 52	苹果创意	158
实例 53	化石苹果	161
实例 54	情侣	165
实例 55	墙上飞鹰	168
实例 56	燃烧的钱币	171
实例 57	时间美女	174
实例 58	雷雨	177
实例 59	饮料	180
实例 60	相片处理	183
实例 61	学士	186
实例 62	天堂奇景	190
实例 63	雨后彩虹	193
实例 64	逃离	196
实例 65	电视	198
实例 66	湖中喷泉	201
实例 67	相框(1)	205

实例 68	相框(2)	208
实例 69	艺术浮雕	211
实例 70	相片的卷边与撕裂	215
实例 71	大自然	218
实例 72	食品公司	221
实例 73	自由女神	225
实例 74	荷上水滴	228
实例 75	动感实例	231

第四篇 图像创意与设计

实例 76	立体空间	234
实例 77	一帘幽梦	237
实例 78	纪念碑	242
实例 79	钟表	246
实例 80	玫瑰的诱惑	248
实例 81	礼花	252
实例 82	外面的世界	255
实例 83	围城	259
实例 84	星际探索	263
实例 85	宇宙起源	269
实例 86	星星之火	272
实例 87	脑之光	275
实例 88	畅想	279
实例 89	入网的球	283
实例 90	球体 01	287

第五篇 综合应用

实例 91	纸品包装	291
实例 92	柜台首饰	294
实例 93	汽车展台	299
实例 94	窗外	302
实例 95	易拉罐	306
实例 96	艺术画	312
实例 97	立体标志	316
实例 98	网页	319
实例 99	我的名片	323
实例 100	Winamp 播放器	326

第一篇

材质纹理

本篇总览

Photoshop 6.0 在制作材质及纹理方面的功能非常强大。

利用 Photoshop 6.0 的一些常用滤镜可以制作出生活中所能见到的大部分材质及纹理。滤镜可以说是 Photoshop 最迷人、最神奇的地方，对图像进行稍微复杂的处理几乎都要用到滤镜。

本篇主要讲解 Blur、Noise 以及 Texture 等常用滤镜。通过这些滤镜，制作生活中比较常见的 15 种材质及纹理。

通过本篇的学习，读者将能在 Photoshop 6.0 入门的基础上再登上一个新的台阶。



实例 1 墙纸

实例说明

宁静的蓝色，明暗相间的排列，可触可摸的感觉，这就是本例材质效果。如图 1-1 所示。

本例通过 Photoshop 6.0 制作墙纸效果。主要讲解图案的选取、图案的填充等基本操作。

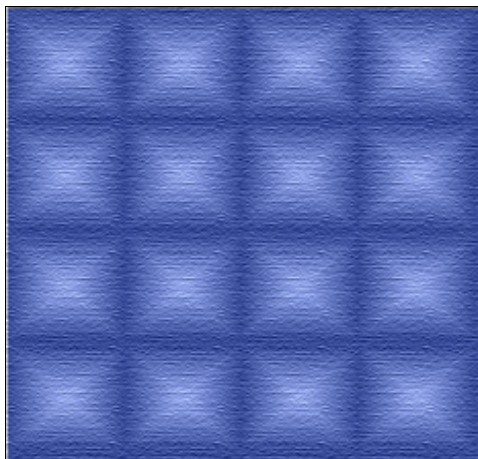


图 1-1 墙纸

创作步骤

1. 新建一个图像文件。单击 File 菜单，选择“New”命令或按 Ctrl+N 键，在弹出的新建对话框中设置“Width”为 200 pixels；“Height”为 200 pixels；“Resolution”为 200 pixels/inch；“Mode”为“RGB Color”，单击“OK”。

2. 制作墙纸的单元格。单击前景色按钮，在弹出的对话框中将前景色设为淡蓝色(122,161,231)，如图 1-2 所示。单击“OK”按钮。再单击背景色按钮，将背景色设置为蓝黑色(57,86,155)。

3. 单击工具，在属性栏中选择工具，选择颜色渐变下拉菜单中的“Foreground to Background”命令，如果颜色不是从前景色变到背景色，则右击属性栏左边的图标，选中“Reset all tools”命令。然后按住 Shift 键，在图像上按住鼠标左键拉出一小段与水平线成 45° 的直线。图像便成了

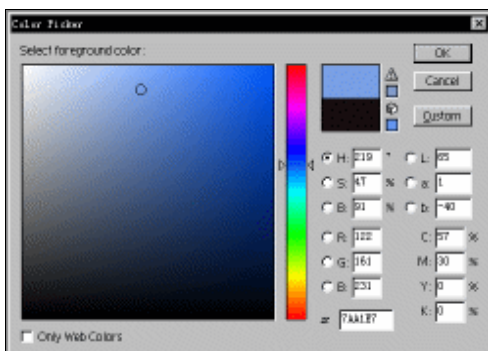


图 1-2 设置前景色



图 1-3 渐变的单元格



一个有一淡蓝色方块的蓝黑底图,如图 1-3 所示。

说明:按住 Shift 键时,只能拉出水平、垂直或与水平成 45° 角的直线。

4. 单击  工具,选取亮色块区域。注意选择区域的大小应该与亮色块大小相一致。

定义单元格为可以填充的图案。方法是单击“Edit”菜单,选择“Define Pattern”命令。

5. 用单元格填充一新建图像文件。单击“File”菜单,选择“New”命令或按 Ctrl+N 键,在出现的对话框中设置 Width 为 500 pixels; Height 为 500 pixels; Resolution 为 200 pixels/inch; Mode 为 RGB Color,单击“OK”按钮。

6. 填充图像。单击“Edit”菜单,选择“Fill”命令,在弹出的对话框中设置为如图 1-4 所示。单击“OK”按钮,得到如图 1-5 所示的效果。

7. 对填充图作进一步加工,赋予其墙纸质感。单击“Filter”菜单,选择“Texture”中的“Texturizer”命令,在弹出的对话框中设置为如图 1-6 所示,单击“OK”按钮确定,得到如图 1-1 所示的质感强烈的墙纸效果图。

说明:在图 1-6 的“Texturer”中若选择“Brick”,可得到建筑上砌的砖墙的实例,读者可以自己试一试。

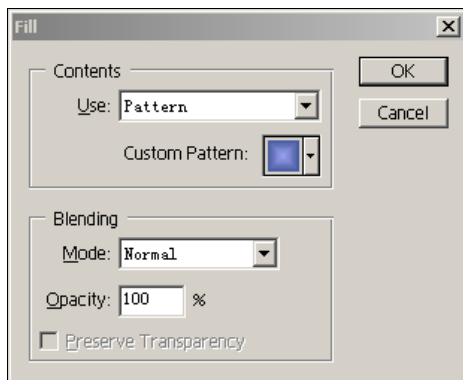


图 1-4 填充对话框的设置

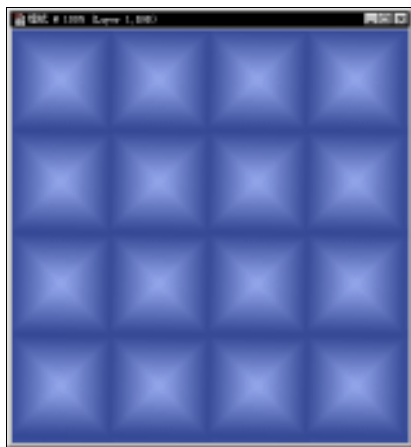


图 1-5 填充后的效果

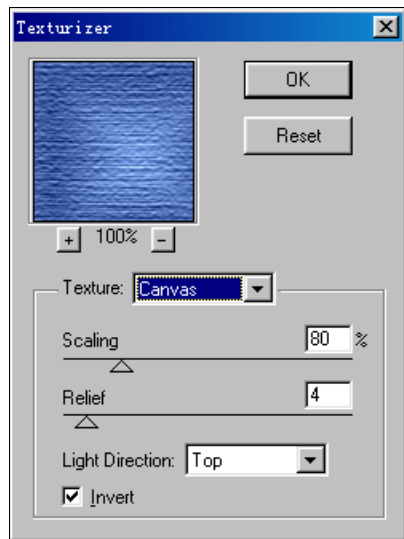


图 1-6 Texturizer 对话框的设置



实例 2 波光粼粼

实例说明

本例制作水波波光的效果。如图 2-1 所示。

本例制作过程中不借用任何素材图像，直接通过 Photoshop 6.0 制作完成。从中可见 Photoshop 6.0 的强大功能。

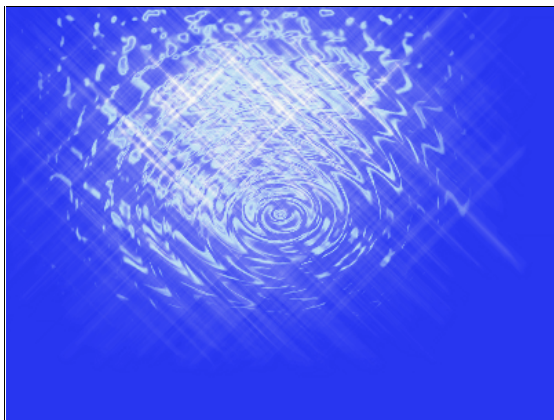


图 2-1 波光

创作步骤

1. 新建一个图像文件。单击 File 菜单，选择“New”命令或按 Ctrl+N 键，在出现的对话框中设置为 Width 为 400 pixels；Height 为 300 pixels，“Resolution”为 200 pixels/inch，“Mode”为 RGB Color。单击 OK 按钮。

2. 单击  按钮，在属性栏双击颜色编辑条，在出现的面板对话框中设置如图 2-2 所示。在颜色编辑条中间位置单击(圆圈所指)，出现一个新的箭头，然后单击下方的色块，设置颜色为 (0,212,251)，并在“Location(位置)”栏中输入 49%。单击其他两个箭头，设置为 (13,89,255)，然后把两个箭头向中间方向拖动一些距离，单击“OK”按钮。

3. 在属性栏中选择  工具。用鼠标在图像文件的中间向外拉出一条线段，得到如图 2-3 所示的放射渐变填充效果。

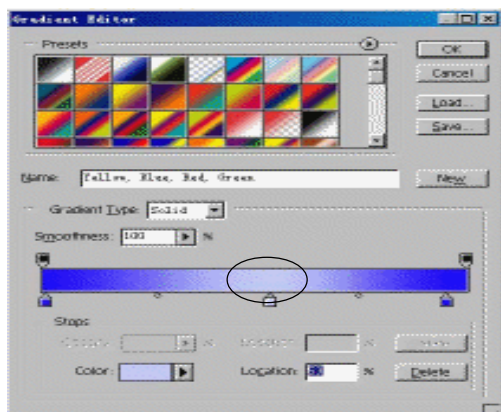


图 2-2 颜色编辑对话框

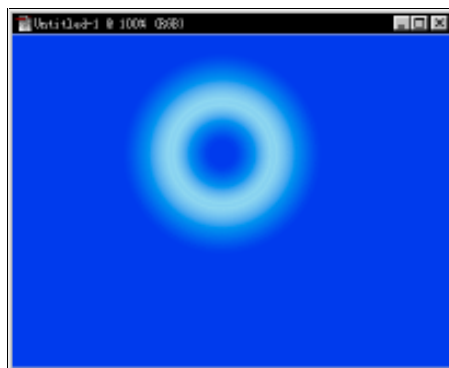


图 2-3 放射渐变填充效果



说明：如果已处于  状态，可直接按 G 键选中该工具。

4. 制作水面波纹效果。单击“Filter”菜单，选择“Distort”项中的海洋波纹“Ocean Ripple”命令，在出现的对话框中设置“Ripple Size”为 10，“Ripple Magnitude”为 20，单击“OK”，得到如图 2-4 所示的效果。

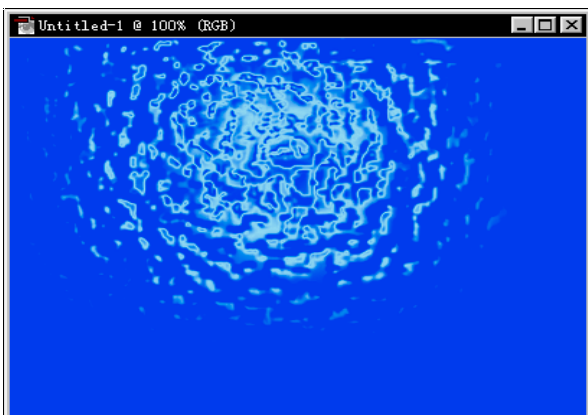


图 2-4 加入海洋波纹

5. 制作强烈的波纹效果。单击“Filter”菜单，选中“Distort”项中的“Zigzag”命令，在出现的对话框中设置为如图 2-5 所示，单击“OK”。

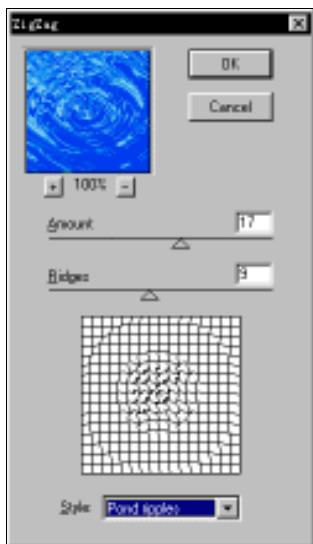


图 2-5 磁场波纹对话框

6. 制作水波闪闪的粼光。单击“Select”菜单，选择“Color Range”命令，在出现的对话框中将“Select”栏设为“Sampled Colors”，以便自己随意选择要定义的颜色，单击左边的吸管在水面波纹的亮部单击，如图 2-6 所示，单击“OK”按钮得到水波亮部的定义。



图 2-6 Color Range 对话框

7. 在 Layer 控制面板中单击  按钮新建一个 Layer 1 图层。按 D 键把前景色设置为黑色，背景色为白色，再按 X 键将前景色和背景色进行交换，得到白色前景色。按 Alt+Del 键填充前景色（白色），图片产生的变化如图 2-7 所示。按 Ctrl+D 键取消选区。

8. 把 Layer 1 图层拖到  按钮上再复制一个“Layer 1 Copy”图层作为当前图层。

9. 把填充的白色制作成波光。单击“Filter”菜单，选择“Blur”项中的“Motion Blur”命令进行动感模糊处理。在出现的对话框中设置为如图 2-8 所示，单击“OK”。

10. 单击 Layer 1 图层为当前图层。按上一步操作对之进行动感模糊处理。但在对话框中要把“Angle”由 45° 改为 -45°，单击“OK”按钮。



11. 单击“Background (背景图层) 左边的  图标, 将背景图层隐藏。单击面板右上角的 , 在拉出的菜单中选择“Merge Visible”命令合并可见图层。再单击背景图层左边的空  图标。

12. 单击合并后的图层为当前图层。单击 Filter 菜单, 选择 Sharpen 项中的 Unsharp Mask 命令, 在出现的对话框中设置如图 2-9 所示, 单击“OK”按钮。

13. 单击“Layer”菜单, 选择“Flatten Image”命令, 合并所有图层, 最后便得到如图 2-1 所示的波光效果。

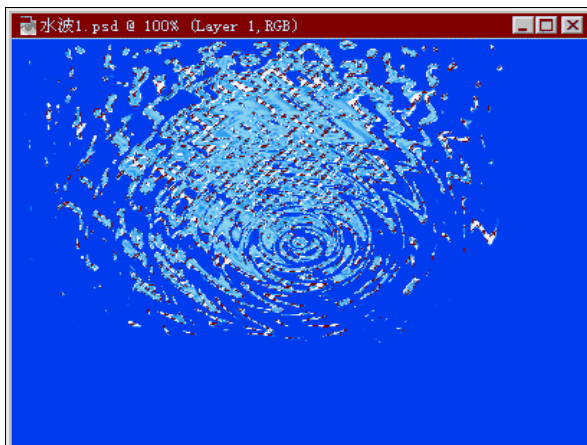


图 2-7 填充白色

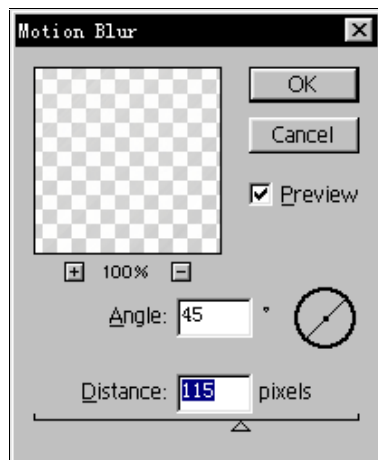


图 2-8 动感模糊对话框的设置

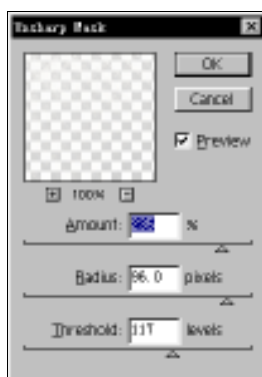


图 2-9 锐化对话框的设置



实例 3 木花

实例说明

本例在木纹上制作雕花的特效。
如图 3-1 所示。

本例讲解 Photoshop 6.0 制作纹理图案的技法。主要讲解了 Photoshop 6.0 图层、选区、色彩以及一些常用通道的功能和应用方法。



图 3-1 木花

创作步骤

1. 新建一个图像文件。单击 File 菜单，选择“New”命令或按 Ctrl+N 键，在弹出的对话框中设置“Width”为 400 pixels；“Height”为 300 pixels，“Resolution”为 200 pixels/inch，“Mode”为 RGB Color，单击“OK”按钮。

2. 如果屏幕上没有图层面板，单击 Window 菜单，选择 Show Layers 命令，图层面板则出现在屏幕上。单击面板下面的  按钮，新建 Layer 1 图层，设置前景色为白色，按 Alt+Del 键，用前景色填充。

3. 加入杂点。单击 Filter 菜单，选择 Noise 中的 Add Noise 命令，在出现的对话框中设置如图 3-2 所示。

4. 再单击 Filter 菜单，选择“Blur”中的 Motion Blur 命令，设置参数“Angle”为 0；“Distance”为 103 pixels，单击“OK”按钮。得到如图 3-3 所示的效果。

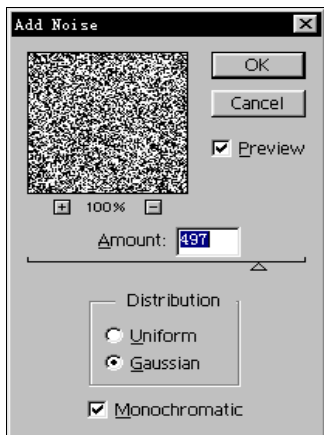


图 3-2 Add Noise 设置框

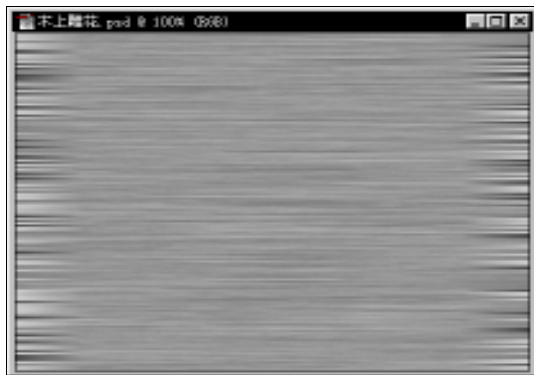


图 3-3 执行 Motion Blur 命令后的效果



5. 调节图像颜色。执行“Image → Adjust? Hue/Saturation”命令, 或按 Ctrl+U 键, 在出现的对话框中选中“Colorize”项, 设置参数“Hue”为 36, “Saturation”为 95, “Brightness”为 5, 单击“OK”按钮, 效果如图 3-4 所示。

6. 加入扭曲效果。单击“Image”菜单, 选择“Rotote Cavans”中的“90 CW”命令, 旋转图像。单击工具, 在图中定义一矩形区域, 如图 3-5 所示。单击“Filter”菜单, 选择“Distort”中的“Shear”命令, 在出现的设置框中单击扭曲线使其增加节点并移动节点, 作微量扭曲。再单击“Image”菜单, 选择“Rotote Cavans”中的“90 CCW”命令, 把图像旋回原来位置, 得到扭曲效果。

7. 按 Ctrl+A 键选择图像整个区域。单击“Filter”菜单, 选择“Blur”中的“Gaussian Blur”命令, 在出现的对话框中设置“Radius”为 0.9 pixels, 单击“OK”按钮。

8. 单击“File”菜单, 选择“Open”命令, 或按 Ctrl+O 键, 打开一幅源文件图片。单击工具, 选取图中的花瓣, 如图 3-6 所示。按 Ctrl+C 键复制。回到原图片中, 按 Ctrl+V 键粘贴自动生成新图层 Layer 2。按 Ctrl+T 键, 或单击“Edit”菜单, 选择“Free Transform”命令, 把它缩小, 并移到适当位置。然后按回车键取消选择。

9. 单击“Filter”菜单, 选择“Sketch”中的“Bas Relief”命令, 在出现的对话框中设置“Detail”为 14, “Smoothness”为 3, “Light Direction”为“Top”, 单击“OK”。

10. 再单击“Filter”菜单, 选择“Sharpen”中的“Sharpen More”命令,

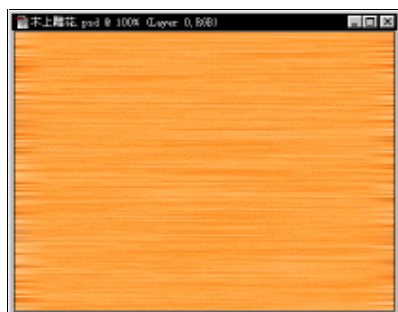


图 3-4 调整颜色后的效果

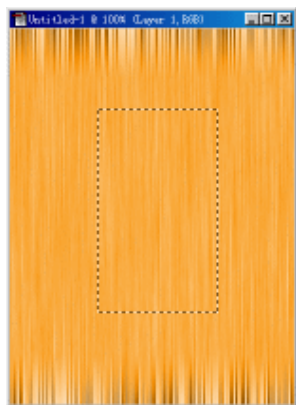


图 3-5 定义矩形区域

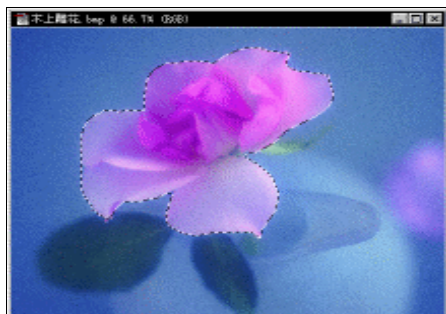


图 3-6 打开的图片

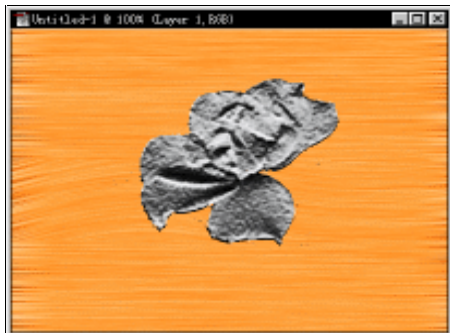


图 3-7 Sharpen More 命令后效果



得到效果如图 3-7 所示。

11. 加入混合变化效果。按 Ctrl+U 键或单击 Image ”菜单, 选择 Adjust ”项中的“ Hue /Saturation ”命令, 在出现的对话框中按第 5 步进行设置。得到效果, 如图 3-8 所示。

12 这一步作立体化处理。在 Layer 面板中, 右击 Layer 2 层, 在弹出的菜单中选择“ Layer style ”命令, 在出现的对话框中选中左边栏中的 “ Bevel and Emboss ”项, 其他设置不变, 单击 “ OK ”按钮。如图 3-9 所示。

13. 单击 Layer 1 图层, 单击  工具, 按住 Shift 键, 在花周围拖出一个正圆, 如图 3-9 所示。按 Ctrl+X 键, 把选择区域放到剪贴板上, 再按 Ctrl+V 键粘贴, 同时 Layer 面板中自动出现新图层 Layer 3, 单击  工具或按住 Ctrl 键, 把它移到图中原来剪切的位置。

14. 按住 Ctrl 键, 单击 Layer 3 层。单击“ Select ”菜单, 选择“ Modify ”中的“ Expand ”命令, 在出现的对话框中设置参数为 6 pixels。单击 Layer 1 图层, 再按 Ctrl+X 键, 然后按 Ctrl+V 键粘贴, 出现新图层 Layer 4, 单击  工具或按住 Ctrl 键, 把它移到图中原来剪切的位置。

15. 在 Layer 面板中右击 Layer 4 层, 在弹出的菜单中选择 Layer style ”命令, 在出现的对话框中设置为如图 3-10 所示, 单击“ OK ”按钮。

16. 单击“ Layer ”菜单, 选择 “ Flatten Layer ”命令, 合并所有图层。

17. 单击“ Filter ”菜单, 选择 “ Noise ”中的“ Add Noise ”命令, 在出现的对话框中设置 Amount ”为 8%, 勾选“ Gaussian ”项, 单击“ OK ”按钮后得到如图 3-1 所示的效果。

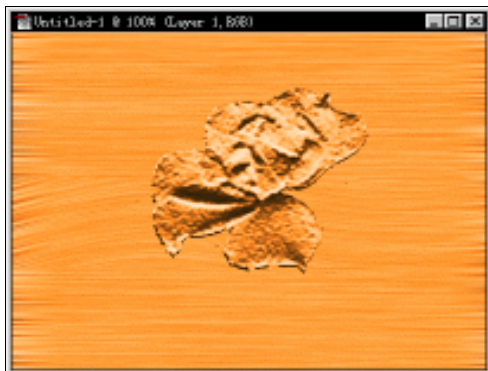


图 3-8 混合方式变化后效果

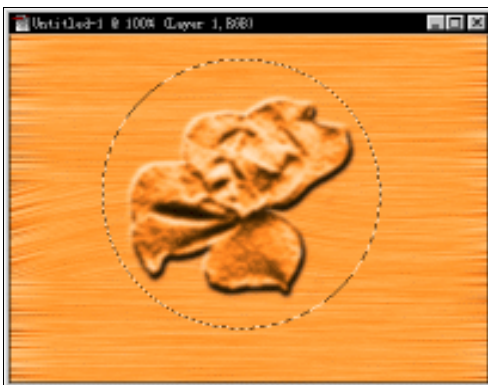


图 3-9 定义区域

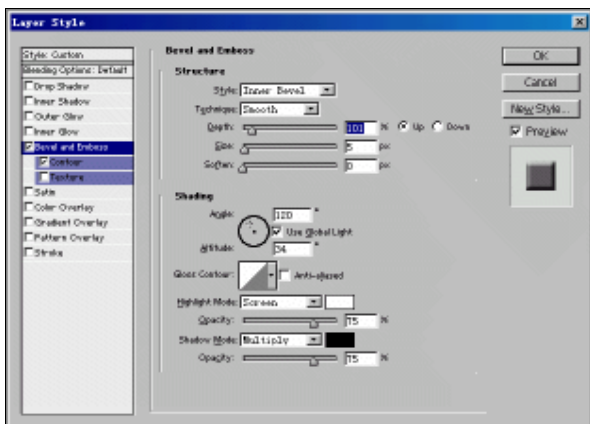


图 3-10 Layer style 设置框



实例 4 光盘

实例说明

本实例将创建一光盘效果的图像,如图 4-1 所示,通过在一框选的圆形区域内用渐变填充一定的颜色,然后对其进行挤压就可产生逼真的光盘效果。

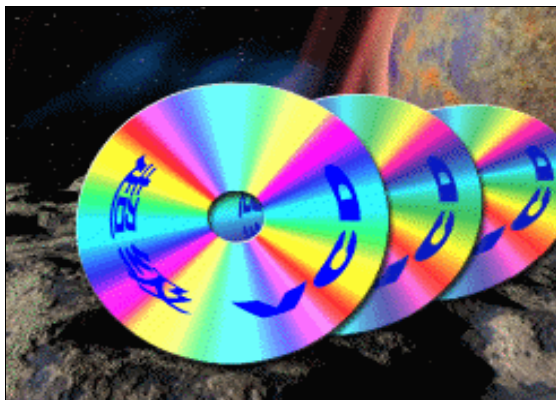


图 4-1 光盘

创作步骤

1. 打开一幅源图像文件。单击“File”菜单,选择“Open”命令或按 Ctrl+O 键,打开的图像文件如图 4-2 所示。

2. 在 Layer 控制面板中单击  按钮,新建一个图层为当前工作图层。选择工具栏中的  工具,在图像中框选一矩形区域。

3. 单击工具栏中的  工具,在属性栏中单击颜色编辑条的下拉菜单,选中“Transparent Rainbow”选项。然后按住 Shift 键用该工具在选区内拉一条水平直线,得到如图 4-3 所示。

4. 单击“Edit”菜单,选择“Transform”中的“Distort”命令或按 Ctrl+T 键,再右击出现的调节线框区域,从下拉菜单中选择“Distort”选项,然后调节线框的下两角节点,使填充的矩形区域下端变窄,几乎成一倒三角形。按 Enter 键确定。按 Ctrl+D 键取消定义。

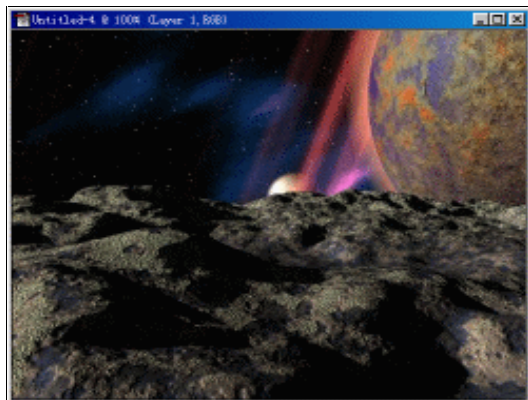


图 4-2 打开的图片

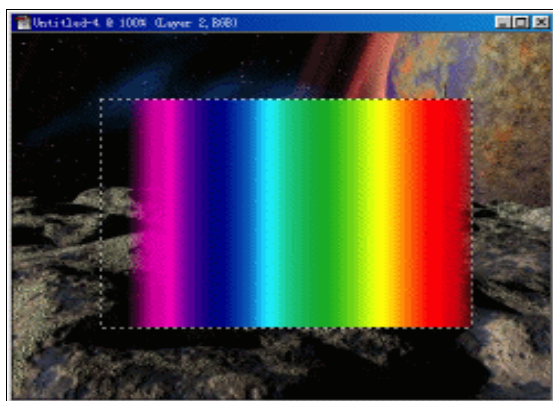


图 4-3 给选区填充颜色