

中文版

“我在视察图形部门的时候，竟然发现有两个不同项目组的人都在翻阅Derek Lea的书，我霎时意识到他已经在引领数字艺术的潮流。”

——Issac Stolzenbach, *Photoshop User*杂志主编



Photoshop CS4

(加)Derek Lea 著
黄晓磊 译

创意技法宝典



摆脱传统设计束缚 激发创作灵感

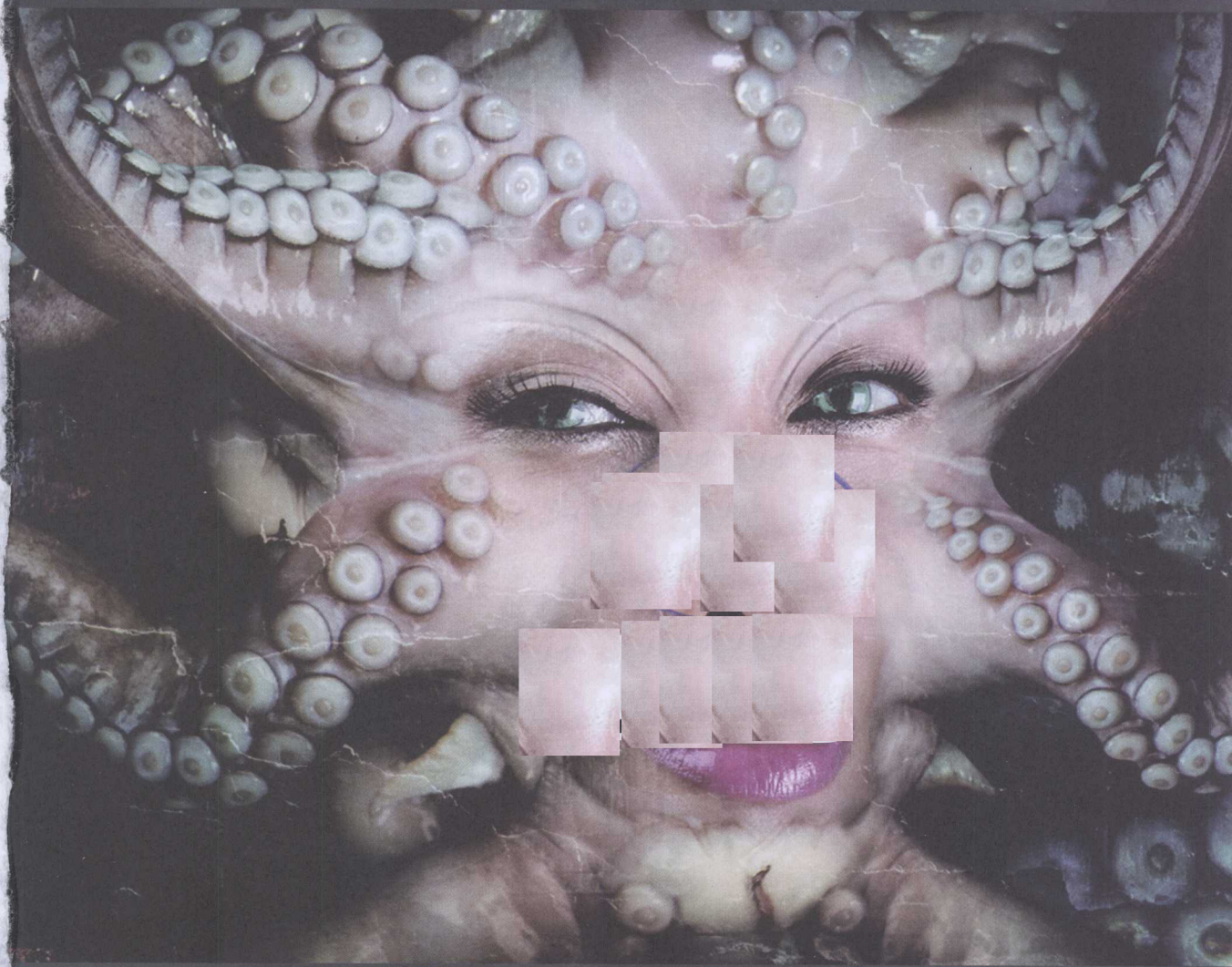
清华大学出版社

中文版

Photoshop CS4

(加)Derek Lea 著
黄晓磊 译

创意技法宝典



清华大学出版社

北京

Creative Photoshop CS4: Digital Illustration and Art Techniques

Derek Lea

EISBN: 978-0-240-52134-3

Copyright © 2010 by Elsevier. All rights reserved.

Authorized Simplified Chinese translation edition published by the Proprietor.

ISBN: 978-9-812-72498-4

Copyright © 2010 by Elsevier (Singapore) Pte Ltd. All rights reserved.

Published in China by Tsinghua University Press under special arrangement with Elsevier (Singapore)Pte Ltd.. This edition is authorized for sale in China only, excluding Hong Kong SAR and Taiwan. Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. Violation of this Law is subject to Civil and Criminal Penalties.

本书简体中文版由 Elsevier(Singapore)Pte Ltd.授予清华大学出版社在中国大陆地区(不包括香港、澳门特别行政区以及台湾地区)出版与发行。未经许可之出口,视为违反著作权法,将受法律之制裁。

北京市版权局著作权合同登记号 图字: 01-2009-6307

本书封面贴有 Elsevier 公司防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Photoshop CS4 创意技法宝典/(加)李(Lea,D.),著;黄晓磊译.

—北京:清华大学出版社,2010.7

书名原文:Creative Photoshop CS4: Digital Illustration and Art Techniques

ISBN 978-7-302-22415-0

I. 中… II. ①李… ②黄… III. 图形软件, Photoshop CS4 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 063864 号

责任编辑:王 军 李维杰

封面设计:任赛赛

版式设计:孔祥丰

责任校对:胡雁翎

责任印制:孟凡玉

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:26.5 字 数:645 千字

版 次:2010 年 7 月第 1 版 印 次:2010 年 7 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:89.00 元

产品编号:034867-01

译者序

自古以来，对美和艺术的追求一直是人类文明的不竭之源。艺术家们不断推陈出新，丰富着艺术宝库的奇葩异卉。对于以Photoshop作为创作工具的数字艺术家来说，如何让数字作品再现现实中的效果以摆脱矫揉造作之嫌，是长期以来有待解决的难题。本书为数字世界和现实世界架起了一座沟通的桥梁。

谈到创意，很多人会感觉很难，不可捉摸。但细细想来，其实创意也不是无根浮萍、空中楼阁。它植根于生活，同时又高于生活。本书旨在带您发现生活中的创意，并介绍如何将创意用Photoshop展现出来。作者紧紧围绕“真实”这一主题，教您如何用现实的内容弥补数字技术在真实性上的缺憾。其手法清新时尚，立意独特，贴近生活且非常实用，能大大激发您的创新灵感。除了讲解创意来源外，作者还把大部分笔墨用在创意的实现过程上。作者结合自己多年来的项目经验，将实际工作中经常遇到的各类插图绘制技法和技巧进行了整理并加以展示。值得一提的是，除了对Photoshop功能的常规应用进行扩展之外，书中还涉及许多Photoshop CS4方面的新特性。

本书从实战出发，详细介绍了使用Photoshop实现各种现实效果的途径和方法。全书共4大部分，分19个案例，涉及Photoshop绘画和喷漆、非传统方法、Photoshop中的现实世界以及摄影类插图等内容。每一章均为一个案例，首先介绍案例背景，用到的创意技术和方法，然后列出将要重点使用的Photoshop功能和特性，接着循序渐进地对具体创作过程逐一进行介绍，最后是针对本案例在创新方面的提示。书中案例范围广泛，画面精美，理论与实践相辅相成，您可在此基础上举一反三，创作出有自己风格的作品。

本书由黄晓磊翻译。Be Flying工作室负责人肖国尊负责本书译员的选定、翻译质量和进度的控制与管理。敬请广大读者提供反馈意见，读者可以将意见发到be-flying@sohu.com，我们会仔细阅读读者发来的每一封邮件，以求进一步提高今后译著的质量。同时欢迎各位进入Be Flying工作室的博客http://blog.csdn.net/be_flying/，或者China-Pub上的宣传链接<http://www.china-pub.com/main/sale/renwu/GetInfo.asp?theID=64>，来了解Be Flying工作室的所有其他译著。

译者

序

20世纪90年代初，前东欧集团国的人民正在逐步适应新式的自由体系。当时我正在读大学，记得有一位讲师评论说，这些国家的媒体在经历这么多年的国家控制之后，电视成了人民了解世界的一个窗口。这句话令我印象深刻。我想，如果电视能够成为了解世界的窗口，那么，也许Photoshop可能成为了解想象力的窗口。

我记得第一个跟照片编辑有关的程序差不多也是在这段时间(20世纪90年代初)开发出来的。那时我购买了第一台Macintosh机器并安装了一个旧版的程序，因为我当时对程序的合法性还心存怀疑(要知道，那时我只是个学生！)。之后我扫描了新闻专业一个同学的一些照片，并把他的头裁剪成了三角形。接下来我开始在文档中复制，并对他脸(现在已是愁容满面)的各个版本应用不同的锐化、模糊、色调分离等滤镜组合。

我知道，当时创作的内容一点都不好，但仍然给其他同学留下了大概15分钟的印象。虽然时间不长，但已让我觉着有点快成为Andy Warhol了(Andy Warhol是20世纪艺术界最有名的人物之一，被誉为波普艺术的倡导者和领袖，译者注)。

现在5、6年过去了，我还是无法凭借想象来使用Photoshop(甚至是蜡笔)创作任何东西，不过我发现有个人可以。Derek Lea负责为我们的*Computer Arts*杂志绘制插图，他画的插图我们之前从未见过。当时我的一个同事提议说，我们不应该只让Derek帮我们创作插图，还应该让他写一篇带屏幕截图的文章来循序渐进地讲解作品的创作过程。于是我就打电话给Derek，他答应了，我许诺下次到多伦多请他喝啤酒。

当时我们并没意识到Derek会成为艺术和插图界的一颗新星。Derek为我们杂志的读者演示了如何创新性、艺术性地使用Photoshop。过了不久，我们自己团体内以及竞争对手团体内的其他杂志也注意到了Derek的天赋。他开始拥有世界范围内的插图客户，接着开始写书并赢得了许多奖项。

Derek的优势在于他不会满足现状，这本新版图书就是很好的证明。使用Photoshop对图像进行数字化修描通常会让观察者感觉很生硬。为了克服这一点，许多创作人员会向插图中添加一些天然的媒质元素。这么多年来，Derek一直热衷于将水彩画、油墨画、纸质画、木质画(更不用说自然形态的对象)和照片等媒质进行混合。该新版本包含了一些新的章节，其中介绍了将现实世界的丰富性与Photoshop的灵活性进行有机结合的技巧。

本书还包含了这几年我委托Derek创作的一些作品，您可以学习它们的创作过程。非常荣幸能为本书作序。以我的Photoshop水平而言，充其量处于90年代的水平。Derek Lea在图像创作上是最合适的人选，这一点我深信不疑。

Garrick Webster

作家兼杂志编辑

(曾任*Computer Arts*、*3D World*和*Cre@te Online*编辑职务)

前言

我的Photoshop情结

我第一次接触Photoshop是在1993年。当时我刚开始在一家服装公司从事设计师工作，这项工作很枯燥，所幸他们为我提供了一台新扫描仪，那时很多扫描仪都会附带Photoshop。当我打开扫描仪箱子时，第一件事就是拿出Photoshop 2.5的光盘并装到上衣口袋里。晚上回到家之后，我在自己的Mac IIci机器上安装了Photoshop，之后我的生活便开始发生变化。我知道这听起来有些不可思议，但现在回想起来，对我而言，这确实是个重大转折。

那时我已经在Adobe Illustrator公司供职多年，但要想使用Photoshop做一些有创意的东西，看起来仍遥不可及。当时要学习的内容太多，我不知道该从何处入手。最开始我只是每天晚上花数小时时间做着各种实验。经过这种反复的练习，我掌握了足够的知识和经验，并成功地在一个摄影工作室找到一份专业修片师的工作。这意味着我可以整天使用Photoshop进行工作。

雇佣美术师来修描照片存在的问题是：虽然他们比较擅长该工作，但却会很容易厌倦。我也不例外。诚然，当时我比较擅长让便宜的珠宝看起来很贵重，让静态的汽车看起来正在飞驰，但这些成就带来的新奇感很快就消失了。我开始对工作感到失落和厌倦，不过仍然很喜欢Photoshop，我慢慢开始摆脱以传统方式处理摄影作品。业余时间，我开始尝试在Photoshop中使用不同的方法来创作逼真的插图。我开始参加各种比赛并屡屡获奖。很自然，接下来我有了美术指导和很多的委托任务，进而变成了一个插图画家。使用数字技术创作插图让我可以整日整夜地使用Photoshop来工作。但这时我已不再局限于修描照片。

当世界上销量最好的创意杂志——*Computer Arts*注意到我的作品时，我遇到了人生中的另一个转折点。我在*Computer Arts*上开辟了一个专栏并与他们建立了合作关系，这种关系一直延续至今。与*Computer Arts*合作真正点燃了我创意上的热情。他们委托的任务要求我必须持续不断地提供新内容，这对我的创意水平和技术提出很大的挑战。我对*Computer Arts*的供稿会成为本书中很多内容的起点。

为什么您需要这本Photoshop图书

20世纪90年代初期，作为一名Photoshop初学者，我一直渴望能获得有帮助的资料。为了寻找有用的信息和灵感，我逛遍了本地所有书店。那时我注意到，Photoshop图书大致可分为两类。

第一类书中包含了漂亮的数字作品集。这些丰富的、发人深省的图像会激发我的灵感，不过它们缺少详细的步骤来介绍如何创作这些图像。除了艺术上的灵感外，对于希望



学习如何进行创作的人来说, 这些书并未提供多大帮助。

另一类书则更具教学性。它们通常包含很多信息、操作步骤、有益的提示以及一些小技巧, 但我发现它们一直缺少激发灵感的内容。假设我发现书中存在一些有用的信息, 但要想掌握它们, 就只能被动地去阅读各章内容。从本质上讲, 我希望在学完书中的内容之后, 能够借助这些知识来独立地创作一些出色的作品, 因为书中的图像实际上并未给我留下很深的印象。

现在您正在阅读的这本书就是一直以来我想要得到的。本书的目标是在激发灵感的同时告诉您怎么去做。我花费大量时间改进了多种艺术风格并使用Photoshop进行了实践。同时我还花大量时间创作了很多图像, 希望在学习过程中能带给您灵感。本书针对那些不仅希望欣赏艺术而且希望知道怎样去独立创作的读者。现实中好像存在很多Photoshop书籍, 其中有很多也很优秀。但是迄今为止, 我还没发现到一本非常完美的、对灵感的激发能够像操作步骤一样丰富的图书。经过这么多年的寻找之后, 我认为这样的书并不存在, 于是决定自己写一本。如果您正在阅读本书, 那么很可能您已经找到这样的书了。

如何使用本书

本书包含一系列项目。每章开头均是一幅能带给您灵感的图像。您可以按给定的操作循序渐进地创作出这些图像。可以从www.creativephotoshopthebook.com上下载创作这些图像所需的所有资源文件。本书是按非线性方式编写的, 也就是说您不需要按从头到尾的顺序来逐步阅读。每一章都是独立的, 您可以从任何喜欢的地方入手, 也可以灵活地从一章跳到另一章。如果某一章的图像能够激发您的灵感, 那么您也可以选择该章并按指定的步骤进行创作, 整个过程就是这么简单。

本书不仅包含多种样式和题材, 而且包含多种技术和创作方法。阅读本书时您会发现大量工具、功能和选项的组合。书中对一些基本和必需的创建方法会反复讲解, 但就技术和艺术风格而言, 每一章肯定会包含一些独特的内容。

一位吉他老师曾告诉我, 要想教一个人弹吉他, 最好的方法是让他直接做他喜欢的操作。如果他还不了解和弦及音符, 就先不要给他讲这些内容, 只让他做些自己感兴趣的事情就可以了。这里我也采取这种方法。您将在创作有价值的内容的实践过程中得到锻炼。您会慢慢理解在该过程的不同阶段您所创作的内容的价值。当这些实践知识在工作过程中逐渐变得明朗之后, 自然会摩擦出一些灵感的火花。这时您会真正体会到所学内容的潜力。所以, 不要局限于只学完本书的内容。应该努力想一些方法来巩固每一章所学的内容, 同时使用这些知识来创作原创作品。

基本的Photoshop知识

创意Photoshop不是初学者指南, 也不是只适合专家使用。它所属的类型不太好理解, 通常称之为中级教程。根据面向的用户的不同, 中级教程所要求了解的基础内容也会存在差异。写作这本书时, 我假定读者已经对Photoshop有了一定的了解, 而且能理解一些基本的概念。本书假定您知道各种工具的用途、什么是图层以及矢量和像素的差异等内容。

接下来各章会包含很多循序渐进的操作步骤，它们会深入探究Photoshop的各种功能和工具。不过，您需要了解一些基础知识，这样操作起来会更容易。本书非常适合已熟悉Photoshop基本功能的读者。初学者也可以选择本书。对于刚开始接触Photoshop的读者，我建议你先熟悉Photoshop的帮助菜单。遇到疑问时，您可以有针对性地进行搜索。搜索结果会告诉您在使用Photoshop的某个工具或某种功能时需要了解的内容。找到想要的内容之后，您可以回到存在疑问的地方继续学习。

专家提示

本书除了包含循序渐进的操作步骤和富有灵感的图像外，还包含了许多专家提示。有些提示附属于某一页中的操作步骤，有些则是作为附加的提醒和建议。在着手使用Photoshop进行创作时，这些内容会非常有用。您可以随意浏览本书并查看不同的提示，就像可以随意地从一章跳到另一章一样。提示被分为6类，分别用不同的图标来表示，如下所示。



快捷方式

这类提示可节省工作时间。它可能是键盘命令，也可能是快速实现某种操作的方法。借助这些提示，您可以将精力放到创作上而不是花很长的时间去执行某种任务。



资讯

这类提示包含一些有用的趣闻和附加信息。每一章循序渐进的操作步骤中可能并未介绍这些内容。它们也可能是操作过程中特定阶段的详细补充信息。



项目文件

这类提示指明需要用到的某些具体文件。在创意Photoshop Web站点的project files栏目可以下载到所有项目文件。



警告

看到这类提示时要非常小心。它们是对潜在易犯错误发出的警告，必须高度注意以防止事情变得更加糟糕。



CS4

这类提示告诉您，当前的功能、特性和(或)工具只适用于Photoshop CS4。



创意提示

创意提示包含一些与使用Photoshop进行艺术创作有关的、有价值的提醒和建议。从如何使用Photoshop中的不常见工具乃至怎样从周围环境中提取资料，所有这些内容都会包含在创意提示中。

成为创意Photoshop社区的一员

学完本书之后，您仍然可以继续使用Photoshop进行艺术创作的探索。请访问创意Photoshop的Web站点并加入用户论坛，与其他读者分享您的经验或者提出问题。一定要把完成的作品上传到论坛上以便所有人都能看到。您可以提交在本书学习过程中创作的作品或者自己的原创作品以展示您新的Photoshop创意技巧。请留意在Web站点上公布的封面挑战赛，本书最后一章会对它进行介绍。

请登录www.creativephotoshopebook.com加入创意Photoshop社区。

目 录

第 I 部分 绘画和喷漆

第1章 使用Photoshop绘画	3
1.1 创意技术和创作方法	4
1.2 Photoshop的工具、特性及功能	4
1.3 第1部分：绘画准备	5
1.4 第2部分：背景和画像轮廓	7
1.5 第3部分：绘制画像	14
1.6 第4部分：逼真的画布纹理	16
1.7 更逼真的方法	18
1.8 虚拟角色绘画	19
第2章 使用形状图层创作角色	21
2.1 创意技术和创作方法	22
2.2 Photoshop的工具、特性及功能	22
2.3 第1部分：第1个角色	23
2.4 第2部分：第2个角色	31
2.5 第3部分：第3个角色	33
2.6 第4部分：复制与变化	35
2.7 借助题材获取创意	38
2.8 努力摆脱基本形状的束缚	39
第3章 涂鸦喷漆作品	41
3.1 创意技术和创作方法	42
3.2 Photoshop的工具、特性及功能	42
3.3 第1部分：准备好墙壁	43
3.4 第2部分：黑色轮廓	44
3.5 第3部分：绘制油漆滴和结块	45

3.6 第4部分：色彩和亮区	49
3.7 该涂鸦作品是可移植的	53
第4章 创作模板作品	55
4.1 创意技术和创作方法	56
4.2 Photoshop的工具、特性及功能	56
4.3 第1部分：创建磨损画笔	57
4.4 第2部分：创建第二种磨损画笔	61
4.5 第3部分：定义模板画笔	62
4.6 第4部分：应用模板	63
4.7 第5部分：重复此过程	64
4.8 规划多彩的模板作品	65
第5章 临摹照片	67
5.1 创意技术和创作方法	68
5.2 Photoshop的工具、特性及功能	68
5.3 第1部分：创建风格化背景	69
5.4 第2部分：创建画像轮廓	75
5.5 第3部分：添加颜色区域	79
5.6 第4部分：通过渐变实现阴影	82
5.7 捕获题材与组合样式	83
第6章 根据素描绘制插图	84
6.1 创意技术和创作方法	85
6.2 Photoshop的工具、特性及功能	85
6.3 第1部分：创建轮廓	86
6.4 第2部分：用颜色填充区域	90
6.5 第3部分：通过渐变和蒙版创建阴影	93
6.6 第4部分：背景中的多边形	95
6.7 其他需要考虑的内容	97
6.8 使用极端颜色的简单作品	98
6.9 没有约束	99

第7章 复古艺术效果	101
7.1 创意技术和创作方法	102
7.2 Photoshop的工具、特性及功能	102
7.3 第1部分: 背景和轮廓作品	103
7.4 第2部分: 为轮廓添加磨损效果	104
7.5 第3部分: 纯彩色区域	105
7.6 第4部分: 为纯色区域添加磨损效果	107
7.7 第5部分: 半调效果	108
7.8 第6部分: 美化与组织	110
7.9 在设计中集成文本	114
7.10 其他集成文本的方法	115
第8章 彩色漫画作品	116
8.1 创意技术和创作方法	117
8.2 Photoshop的工具、特性及功能	117
8.3 第1部分: 准备轮廓作品	118
8.4 第2部分: 探索Kuler	119
8.5 第3部分: 添加颜色	121
8.6 第4部分: 定义区域和渐变填充	122
8.7 接下来何去何从	131
 第 II 部分 非传统方法	
第9章 仿古效果	135
9.1 创意技术和创作方法	136
9.2 Photoshop的工具、特性及功能	136
9.3 第1部分: 真实的热敏纸传真效果	138
9.4 第2部分: 集成第一幅图画	140
9.5 第3部分: 借助通道和图层实现的热敏纸效果	144
9.6 第4部分: 重复同一过程	149

9.7 关注边缘	151
9.8 提前为纸张染色	152
9.9 充分利用染色纸质	153
第10章 复印机与Photoshop的结合	155
10.1 创意技术和创作方法	156
10.2 Photoshop的工具、特性及功能	156
10.3 第1部分: 准备素材、打印和复印	157
10.4 第2部分: 准备背景	161
10.5 第3部分: 添加主体成分	164
10.6 第4部分: 印刷的元素	167
10.7 第5部分: 应用方法	170
10.8 变换颜色主题	172
10.9 可以实现衰退效果的其他设备	173
第11章 城市化粗俗作品	175
11.1 创意技术和创作方法	176
11.2 Photoshop的工具、特性及功能	176
11.3 第1部分: 构建背景	177
11.4 第2部分: 引入绘制的纹理	180
11.5 第3部分: 添加主体成分	181
11.6 第4部分: 位图和文本图层	184
11.7 第5部分: 其他绘画效果	185
11.8 不要受主题的限制	187

第Ⅲ部分 Photoshop中的现实世界

第12章 素描和干画笔效果	191
12.1 创意技术和创作方法	192
12.2 Photoshop的工具、特性及功能	192
12.3 第1部分: 准备真实的图画	193

12.4 第2部分: 使用彩笔和墨水进行创作	196
12.5 第3部分: 构建背景	199
12.6 第4部分: 创建样式	200
12.7 第5部分: 集成扫描得到的素描图像	203
12.8 第6部分: 添加可信的干画笔笔触	205
12.9 第7部分: 添加着色的缥缈云彩	209
12.10 第8部分: 通过形状图层添加颜色	210
12.11 第9部分: 添加阴影和着色细节	213
12.12 第10部分: 四处挥洒颜料	214
12.13 第11部分: 最后的调整	215
12.14 实际应用	216
12.15 相同的技术, 不同的媒介	217
第13章 模仿丝网印刷	219
13.1 创意技术和创作方法	220
13.2 Photoshop的工具、特性及功能	220
13.3 手动分离绘画	221
13.4 必不可少的波浪和生物成分	222
13.5 第1部分: 构建第一幅波浪图	224
13.6 第2部分: 创作半调网屏效果	227
13.7 第3部分: 内容的组织及重复操作	231
13.8 第4部分: 创作鱿鱼这一主体	233
13.9 第5部分: 添加小生物	237
13.10 该技术的实际应用	243
第14章 模仿现实世界中的拼贴画	245
14.1 创意技术和创作方法	246
14.2 Photoshop的工具、特性及功能	246
14.3 第1部分: 计划和收集素材	247
14.4 第2部分: 准备并创作传统成分	248
14.5 第3部分: 构建背景	251

14.6	第4部分：创作画像的身体	254
14.7	第5部分：创作主要的脸部成分	257
14.8	第6部分：在画像的手上放些奇异的内容	258
14.9	第7部分：花点儿时间整理一下图层	261
14.10	第8部分：添加一些描画的表面纹理	262
14.11	该技术的实际应用	264
14.12	匹配主题和风格	265
第15章	进出Photoshop	267
15.1	创意技术和创作方法	268
15.2	Photoshop的工具、特性及功能	268
15.3	第1部分：拍摄照片	269
15.4	第2部分：调整、打印、临摹和扫描	270
15.5	第3部分：准备照片	273
15.6	第4部分：集成修改后的照片	275
15.7	第5部分：集成扫描绘画作品获得的图像	279
15.8	第6部分：利用智能对象进行创作	285
15.9	第7部分：通过形状图层实现并列效果	287
15.10	其他要考虑的内容	293

第Ⅳ部分 摄影类插图

第16章	生物结构类作品	297
16.1	创意技术和创作方法	298
16.2	Photoshop的工具、特性及功能	298
16.3	第1部分：准备脸的图像	300
16.4	第2部分：创作明亮的双眼	302
16.5	第3部分：集成建筑方面的细节	306
16.6	第4部分：改进、调整及添加纹理	316
16.7	不要拘泥于石材细节	321

16.8 该方法适用于任何内容	322
16.9 对该方法做轻微的改动	323
第17章 三维作品	325
17.1 创意技术和创作方法	326
17.2 Photoshop的工具、特性及功能	326
17.3 第1部分: 准备脸部图像	327
17.4 第2部分: 创建条带效果	330
17.5 第3部分: 平滑、美化可见区域	331
17.6 第4部分: 使用网格作品对平面进行分割	336
17.7 第5部分: 纹理和小洞	339
17.8 第6部分: 添加三维效果	341
17.9 第7部分: 3D背景	344
17.10 第8部分: 蝴蝶和云	349
17.11 第9部分: 将所有内容组合到一起	351
17.12 尝试更简单的方法	353
第18章 衰老效果	355
18.1 创意技术和创作方法	356
18.2 Photoshop的工具、特性及功能	356
18.3 第1部分: 创作背景	357
18.4 第2部分: 添加画像	359
18.5 第3部分: 对皮肤和容貌进行改进	363
18.6 第4部分: 衰老效果	365
18.7 第5部分: 纹理和颜色	370
18.8 不要限制自己	373
第19章 具象派超现实主义作品	375
19.1 创意技术和创作方法	376
19.2 Photoshop的工具、特性及功能	376
19.3 第1部分: 朦胧照亮的背景	377
19.4 第2部分: 添加居中的画像	380

19.5	第3部分：撕裂效果	382
19.6	第4部分：改进居中的画像	389
19.7	第5部分：创作次要的元素	393
19.8	第6部分：修饰润色	398
19.9	使用其他素材	402
19.10	主流方法	403
第20章	封面挑战赛	404