



與設計名師的直接對話

從代表作品中學習創作思維與Photoshop技法

 收錄書中範例素材與最終完成檔案

Yun Lee Sa Ra 著
博碩文化、郭淑慧 編譯



李成宇 (이성하)
Game UI 設計師
專攻遊戲介面設計，目前正在製作韓國ZEN Games公司的Archhood遊戲。



尹正確 (윤정욱)
海報設計師
連續劇海報繪圖設計師與總監，曾製作過大長今、加油金順、原來是美男啊、天使的誘惑等海報設計。



Bob Chang (조보창)
畫家、插畫家
曾經歷過韓國富川國際奇幻電影節、設計奧林匹克Art Fever、KBCard TV CF插畫、KT SHOW廣告等製作。





與設計名師的直接對話

從代表作品中學習創作思維與Photoshop技法

收錄書中範例素材與最終完成檔案

Yun Lee Sa Ra 著
博碩文化、郭淑慧 編譯



李成宇 (이성아)

Game UI 設計師

專攻遊戲介面設計，目前正在製作韓國 NIN Games 公司的 Archhoo 遊戲。



尹正確 (윤정화)

海報設計者

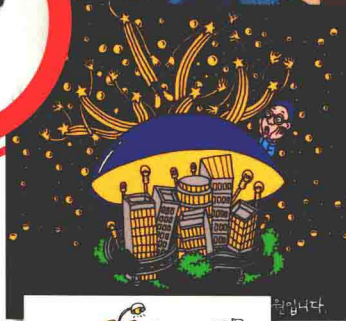
連續劇海報繪圖設計師與總監，曾製作過大長今、加油金順、原來是美男啊、天使的誘惑等海報設計。



Bob Chang (박창)

畫家、插畫家

曾經歷過韓國富川國際奇幻電影節、設計奧林匹克 Art Fever、Kboard TV CF 插畫、KTF SHOW 廣告等製作。

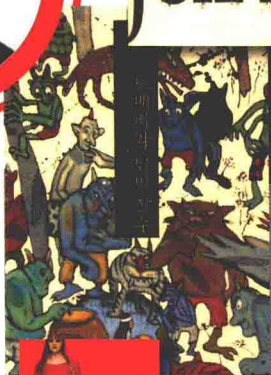




趙赫俊 (조혁준)

藝術手工書設計師

所設計的童書《鬼與糊塗商人》曾獲得入選，其他作品還有堀野七生的《羅馬人故事》、《文化與社會》、崔明姬的《魂火》等等。



崔知雄 (최지웅)

書法設計師

曾經歷牛鈴之聲、連續劇市政廳、雨Love Story MV等書法設計，以及悲夢、東京鐵塔等電影海報設計。



崔辰熙 (최진희)

網頁設計師

網頁設計經驗豐富，相關作品有G CYON BOY、2009亞洲文化節、Remond等網頁製作。



博碩文化股份有限公司
DrMaster Press Co., Ltd.
www.drmaster.com.tw

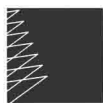
書號：GH20223 售價：NT\$590

ISBN 978-986-201-416-9

00590



9 789862 014189



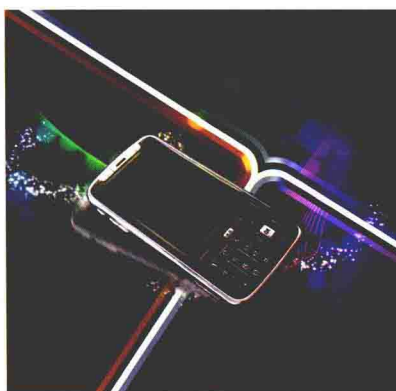
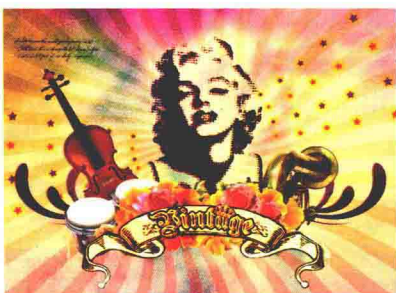
博碩文化

Yun Lee Sa Ra 著/博碩文化、郭淑慧 編譯

與

設計名師的 直接對話

從代表作品中學習創作思維與Photoshop技法





設計名師的直接對話

從代表作品中學習創作思維與Photoshop技法

作者：Yun Lee Sa Ra

編譯：博碩文化、郭淑慧

企劃選書：許耀豪、劉慧楨

編輯：宋欣政

發行人：簡女娜

律師顧問：劉陽明

出版：博碩文化股份有限公司 DrMaster Press Co.,Ltd.

台灣新北市汐止區新台五路一段112號10樓A棟

Building A, 10F, No.112, Shin-Tai-Wu Rd., Sec.1, Shijr, New Taipei City, Taiwan

TEL / 886-2-26962869 · FAX / 886-2-26962867

<http://www.drmaster.com.tw>

出版日期：西元2011年1月初版

ISBN-13：978-986-201-418-9

博碩書號：GH20223

建議售價 NT \$ 590

本書如有破損或裝訂錯誤，請寄回本公司更換

著作權聲明

The Cakewalk series – Designer's Photoshop by Yun Lee Sa Ra

Copyright© 2009 By Yun Lee Sa Ra

ALL rights reserved

Complex Chinese copyright ©2011 by DrMaster Press co., Ltd.

Complex Chinese language edition arranged with Gilbut Publishing Co., LTD through Eric Yang Agency Inc.

本書繁體中文版權為博碩文化股份有限公司所有，並受國際著作權法保護，未經授權任意拷貝、引用、翻印，均屬違法。

商標聲明

書中引用之商標及產品名稱分屬各公司所有，本書引用純屬介紹之用，並無任何侵害之意。

有限擔保責任聲明

雖然作者與出版社已全力編輯與製作本書，唯不擔保本書及其所附媒體無任何瑕疵；亦不為使用本書而引起之衍生利益損失或意外損毀之損失擔保責任。即使本公司先前已被告知前述損毀之發生。本公司依本書所負之責任，僅限於台端對本書所付之實際價款。本公司依本書所負之責任，僅限於台端對本書所付之實際價款。

與設計名師的直接對話：從代表作品中學習創作思維與Photoshop技法 / Yun Lee Sa Ra 著
；博碩文化、郭淑慧編譯。-- 初版。-- 臺北縣汐止市：博碩文化，2011.01

面；公分

ISBN 978-986-201-418-9(平裝附光碟片)

1. 數位影像處理

312.837

99026663

Printed in Taiwan

感謝各位！

Po Wan Ca 呀！實務 Photoshop，要拜託你了！

‘Po Wan Ca 呀！實務 Photoshop，要拜託你了～’ 這句話是跟我們 Café 會員們一起寫書時，如同座右銘般，內心湧起一種熟悉又親切的感觸。

歷經一年多的漫長歲月，千辛萬苦熬寫出來的原稿終於付梓成書。Naver 網站第 1 名的 Café ‘Pho Wan Ca’ (Photoshop 完整攻略 Café) 在實務設計者的空間裡佔有一席之地的同時，雖然獲得數家出版社的出書邀請，但惟恐寫書變質為社會活動，對執筆一事一直不敢真正付諸行動，然而，身為 Café 的經營者，為了帶給眾多會員們更優質的 Photoshop 講座，使夢想成為設計者的人們可利用 Café 作為其提昇實力的好機會，因此將必要的內容集結成書。透過本書來培養設計者，不僅讓我更貼近我的夢想，內心亦十分歡喜。

本書嚴選數名設計師的 Photoshop 社區講座，以淺顯易懂的方式使初學者也能輕鬆學習。此外，為了充分掌握前輩設計師們所分享的臨場經驗與實務設計，只留下必要的核心內容，期盼能對仍不知要做什麼而倉皇失措的讀者們有所助益。寫書期間，雖然因經濟不景氣加上生活日夜顛倒而身心俱疲，但若以這一本書，能培養各位擁有跟我一樣懷抱著的設計夢想並提昇實力時，似乎將是一件幸福的事。‘Pho Wan Ca’ 隨時開敞著大門。現在，請踏著邁向設計者的第一個步伐，跟 Pho Wan Ca 一起闊步向前吧！

在此謹向信任我且同意我開設講座的 Pho Wan Ca 頂尖高手抽象畫家先生、HoiHoi 先生、紅菓子先生、在忙碌之餘同意我的訪問並改變了我的設計國際觀的六位頂尖專家設計師們、Pho Wan Ca 的 Gurmi 先生、唐土先生、Windy 小姐、所有老師與會員們、一再詳細複審的評審員們、大力給予協助的 Gilbut 的姜銀敬先生、李根恭先生、尹錫南先生、柳炫亞先生、最強大而有力後盾的父母親以及老么惠善、奶奶、率爾家族，以及不吝於聲援的朋友們致上衷心的感謝之意。

最後要對一直陪伴在我身邊，給予我勇氣並支持我夢想的姐姐尹美善以及 Gilbut 的申有真課長，獻上我最真誠的愛！

各位都是我心的光芒。^_^



Naver 網站第 1 名 Café Photoshop 完整攻略
(<http://cafe.naver.com/pstutorial/>)

本書的評審員

在此向為提高本書的完成度，連一個助詞都不放過地照做並詳細指正的216名評審員致上感謝之意。

與現有的書籍不同，有很多適合實務的講座與素材檔，刺激了我的好奇心。蒐集了許多測試者的意見，不僅提高了完成度，同時可與Photoshop完整攻略Café連結，一同學習，更加提昇學習的合作效果。若想脫離基本Photoshop的使用方法，學習自由應用的技巧的話，本書再合適不過了。

姜州賢(ID：天上丹蛾)

02 以我淺薄的能力，照做別人的作品時，往往會有莫名的粗俗感，自己感到非常失望並隨即將檔案丟到垃圾桶去。然而，照著本書設計時，作品與實務知識技術、網路檢索等原本感到不足的部份，都能得到詳細的說明，啊～才感到自己先前真的都白學了。

權允兒(ID：花sunni)

03 認為設計是件快樂的事的我，跟著本書內容一一完成作品，在評審過程中，獲得了極大的喜悅。

涂銀花(ID：我呀)

04 好幸福哦！透過這次的評審活動，實際修正了我本身問題點的同時，這本書就像我女兒一樣珍貴。我要讓子子孫孫把它當作傳家寶。

朴達軒(ID：YumYum)

05 這是一本可提昇Photoshop實務的高價值傑出Photoshop指南。

朴尚宇(ID：聖月)

06 ‘啊，原來這是這樣做出來的呀！’跟著書本內容，我豁然開朗。

這本書非常實用，除了可運用在實務上，且因說明詳盡，對懷抱著成為實務設計者夢想的我及其他人而言，將會有很大的助益。

朴素賢(ID：Kasiel)

07 Pho.Wan.Ca真棒真棒！有了這本書，我覺得幸福又感謝。

成賢州(ID：Cha)

08 這是本從初學者到高手能夠完整學習，難易度適中的好書。為了找到需要的內容而在網路上逐一搜尋的辛苦，如今透過這一本書，將能充分獲得解決。近來的設計趨勢是簡單及色彩突出，第1名的Café所出的書，整體品質優良且範例說明豐富精彩。在3週的評審活動期間，我經常一直期待著收到原稿的日子。

李美香(ID：Junior Art)

09 雖然是實務內容，但對只知道photoshop基本功能的我而言，是一本跟著做就很足夠的好書。

李仲淑(ID：Smile)

10 對我而言，真的是一本最棒的photoshop書。我愛Pho.Wan.Ca

崔子運(ID：輝仔)

Chapter 01 —— 業界先進親自傳授成功設計的知識技術

各領域頂尖設計名師的訪談內容與其成功知識技術的傳授

01 尹正確 윤정확	014
02 李成宇 이승우	024
03 Bob Chang 밥장	036
04 趙赫俊 조혁준	050
05 崔知雄 최지웅	060
06 崔辰熙 최진희	074

Chapter 02 —— 瘋狂似地想跟著學習的實 Photoshop 範例

培養實務能力，提供必要的25個範例實作，為您的實務設計做充分的準備！

 因應本文內容，附帶說明必要的Photoshop功能與技巧

 絕對不可錯過作者針對實務談話或相關資訊等想叮嚀的一句話！

01 紙娃娃般的自我空間	088
02 SF電影般的電波效果	098
03 感性動畫感的海報設計	109
04 照片與插畫、筆刷協調演出之影像設計	120
05 利用指尖技巧潤飾影像	135
06 書法風的韓式設計	144
07 漫畫感的微醺影像設計	155
08 神祕的金色人物設計	173
09 火之合成，充滿奇幻感	185
10 擁有陰影與圖說文字的簡單文字設計	200
11 精緻拉麵麵條設計	214
12 圖樣文字設計	229
13 塗鴉黑板影像設計	242
14 塗鴉藝術設計	263
15 閃亮耀眼的項鍊設計	281
16 提昇電子產品境界之設計	299

17	利用水彩畫技巧設計唱片封面影像.....	315
18	設計書桌上小物品暨版面空間配置.....	331
19	仿海報周歲邀請卡設計	352
20	夢幻作品設計	377
21	首爾武林大會標題海報	394
22	墮落天使的誘惑	410
23	專業的3D文字設計	422
24	幹練的影像標題設計	434
25	膽戰心驚的印刷海報設計.....	454

Chapter 03——只要知道這個，實務 Photoshop 就萬事 OK

瞭解實務裡最常使用的Photoshop功能、實務現場有用的必殺技巧與知識技術的您，已是Photoshop超級高手

01	善用好用的應用軟體	474
02	介紹可以帶來幫助的網站.....	478
03	提昇工作能力的快速小密技.....	486
04	有助於提昇工作能力的好用小技巧.....	512
05	有效運用圖層	521
06	認識混合模式	529
07	進階選取範圍製作－Alpha Channel使用法.....	534
08	筆型工具使用法	541
09	Photoshop 預設集 (Presets) 之設定與管理方法	546

連結必要的內容時，可快速學習

❶ 若想一一徹底學習實務過程，請從一開始就輕鬆地學習！

若依循整本書的內容一一學習時，在不知不覺之間，就會逐漸熟練Photoshop實務功能。

❷ 若只想快速學習有興趣的領域，請先瞭解這個就好！

若依表格內所連結的內容一起學習時，可只選擇有興趣的領域先行學習。

Chapter 01	Chapter 02
P Interview1(海報設計者)	02, 03, 05, 08, 09, 14~17, 19~22, 25
G Interview2(Game UI設計者)	02, 09, 14, 22
I Interview3(畫家、插畫家)	04, 11, 13, 21
B Interview4(藝術手工書設計者)	03, 10, 12, 18, 22~25
C Interview5(書法設計者)	06, 14, 21
W Interview6(網頁設計者)	01, 04, 07, 10, 12~18, 20, 23, 24

附錄CD內容



 **Chapter 01**：本文內容參考用影像檔

 **Chapter 02**：範例練習所需的影像素材與Photoshop完成檔(PSD)

 **Chapter 03**：本文影像檔與實務上必需的素材
快速鍵一覽表



1~2年的初學設計者最害怕什麼事？

不是如刀鋒般銳利的職場前輩的嘮叨，也不是失去所謂‘做得好嗎？’的自信心，而是對‘我選擇這條路是否正確？’的選擇之確信與否。許多初學設計者都像這樣，無法決定確切的前途發展。聆聽業界備受讚揚的各領域設計師們的故事，將能對設計為什麼重要、必須為了什麼而認真努力、未來該如何努力才行等等，擴大相關的選擇。來吧！現在就來聽聽看這些很難得聽到的名設計師們珍貴故事，如何？

Chapter 01

業界先進 親自傳授成功設計 的知識技術

01 海報設計師—尹正確

02 Game UI設計師—李成宇

03 畫家、插畫家—Bob Chang

04 藝術手工書設計師—趙赫俊

05 書法設計師—崔知雄

06 網頁設計師—崔辰熙

簡單地自我介紹？

我叫‘尹’，‘正’，‘確’，綽號叫不正確(笑)。目前是連續劇海報繪圖設計者兼總監。所謂總監，是指從製作連續劇海報的初期企劃階段開始，計劃並監督設計、拍照、室內裝潢、印刷等所有事物的製作負責人。

尹正確 윤정확

開始設計之契機？

為了想到曼哈頓的視覺藝術學院去留學而來到首爾，但因資金不足，因而留在首爾擔任補習班講師工作賺錢。因緣際會下認識了廣告代理公司老闆，開始了廣告設計方面的工作。此後，在MBC行銷團隊工作，同時擔任電視廣播現場工作，展開了我的事業。

在各式各樣設計領域裡，選擇連續劇視覺藝術的理由是？

1996年在廣告攝影工作室工作時，開始嘗試照片攝影與影像合成。應該是從那個時候開始的吧(笑)！畢業自美術大學視覺設計系，只學到視覺要素相關理論，對於實務企劃或視覺藝術如何製作等組合卻全然不知。在工作室進行攝影工作時，我開始對視覺設計產生了興趣。

最早利用Photoshop的實務作品是？

韓國籃球開幕海報，客戶說要有籃球著火，BigBang在裡面奔馳的樣子。現在回想起來，可說是相當簡單的一份工作，但當時還真的實際在籃球上點了火。苦思該如何處理時，以黑色背景，在長長的圓筒衛生紙點火瞬間燃燒，然後拍攝下來。準備著滅火器，數次拍攝後，製作成著火的影像source。接著拍攝籃球，利用Photoshop加以合成，完成海報製作。其後，Photoshop愈來愈普及。

最早使用Photoshop的版本是？

從Photoshop 2.0開始。當時，學生與專家的差異點在於專家們認為圖層與色版更重要，但學生想先學習的是濾鏡。

工作時，最常得到誰的幫助？

所有工作的第一次確認是交給我太太。我太太是我第一份工作的設計團隊上司。設計作品是相當主觀的。在呈現給客戶看之前，想透過第三者的眼光來獲得評價，因此先給太太看過。綜合意見並修改後，再呈現給客戶看的話，70%會滿意。太太對我而言，是最牢靠的上司(笑)。



主要經歷

電影海報

天國的郵遞員、婚宴之後、19 等等

MBC連續劇

男人香氣、情書、茶母、用生命去愛、玫瑰戰爭、十二月的熱帶夜、加油金順、菜鳥上班族、紅豆麵包、甜蜜間諜、秋日驟雨、人魚小姐、花仙女、大長今、第五共和國、漢江戀歌、我叫金三順、愛情無法擋 等等

SBS連續劇

原來是美男啊、天使的誘惑、愛妳千萬次、Style、雪花、我男人的女人、錢的戰爭、大老婆的反擊、On Air、為什麼來我家、Working mom、妻子的誘惑、自鳴鼓 等等

KBS連續劇

拜託小姐、搭檔、媳婦的全盛時代、媽媽發怒了、2008年TV文化館、即使恨也要再來一次 等等

海報製作時間大約多久？

從一個企劃開始，充足的時間約一個月，急件時，差不多2個星期左右。設定概念並確認演員後，隨即展開拍攝工作。因海報為視覺藝術的開始，從姿勢、小道具、服裝、背景等，均須逐一指正。

海報標題作業也是您親自做的嗎？

連續劇標題有的是連續劇製作公司想的，有的委託給專家。為了獲得醒目的標題，大部分會採用書法技術來作業。賦予符合海報的顏色，添加效果，結合各種要素，完成設計。

工作時的舒壓方法？

設計幾乎沒有一次就過關的。設計者因為從事的是從無到有的創作工作，非常地辛苦。有的連續劇甚至10次以上都過不了關，因為要吸引製作公司、導演、演員、作者等人的心並不容易，如何迎合他們非常重要。站在製作公司的立場上，希望突顯的是主角；而在導演觀點上，希望呈現出整齣劇的概念；為了配合並迎合客戶而來的壓力在這個業界裡是司空見慣的事。

我認為工作是一座山。跨越這座山是我們的目標，要能迅速掌握整體並培養快速的眼光的过程雖然艱辛，但當最後受到肯定時，會立刻忘記所有的這些壓力。



▲ SBS 連續劇 天使的誘惑



▲ MBC 大長今



▲ SBS Working mom

連續劇海報的開始是？

電影海報因為是行銷手段之一，自古以來即頗受注目；而連續劇海報因為是由電視公司自己製作的緣故，與其說是海報，不如說是利用劇照剪輯的照片。2002年開始吹起韓流風，演員們開始在海外大受歡迎。製作DVD的同時，代表連續劇概念的視覺藝術比重與日俱增，開始大放異彩的就是‘大長今’。

連續劇海報的種類是？

一種是引導整齣戲的主角演員，一種是主要演員陣容的團隊演員群，大致上分這兩種來製作。

製作的海報當中，最喜愛的作品是？

‘媽媽發怒了’這件作品。以引導整齣戲的媽媽帶領著全家一起的概念，蘊含著連續劇的性格且融合了整齣戲的精神的一部作品，深受好評(笑)。

設計過的海報中，最感到惋惜的作品是？

‘Working mom’因為是急就章的一部連續劇，時間不夠充裕，因此在拍攝標題時，還要順便拍攝海報，思索了一個星期的概念完全化為泡沫。

如何進行工作？

先手繪分鏡腳本，接著掃描到電腦裡，上色時使用Photoshop。確定使用該分鏡腳本後，再利用Photoshop進行繪圖作業。

工作時，使用Photoshop的比重約是多少？

大部分的工作裡，90%使用Photoshop；其餘10%使用Illustrator，主要用在必須印刷排版或設計向量影像時。

設計靈感主要從何處取得？

參考販賣現有電影海報與影像素材的網站之照片。

身為設計者，最高興的時刻是？

連續劇視覺藝術是相當直接的工作。演員們在製作發表會裡，若喜歡連續劇海報的話，會立刻表現出來。製作發表會時，所有一切均會立見真章。例如連續劇錢的戰爭，朴新陽先生的實際年齡為40歲，但劇中年齡為20多歲，因此在Photoshop作業時，必須創造出如20多歲青年般的年輕模樣。朴新陽先生一看到海報，立刻對經理說，‘哇！給我100張’心情好得不得了(笑)。演員或作家們不會滿足於呆板的視覺藝術，所以相當辛苦。