

NRP

北京科海培训中心

Photoshop 滤镜 与特效技术



[美] G.D.Bouton, G.Kubicek 著

刘亮 史华 刘珍 译



清华大学出版社



Photoshop 滤镜 与特效技术



清华大学出版社



NRP

北京科海培训中心

Photoshop 滤镜与特效技术

本书配有光盘，需要者请到技术部拷贝

[美] G. D. Bouton, G. Kubicek 著

刘亮 史华 刘珍 译

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

著作权合同登记号:01-97-1006

内 容 提 要

本书以丰富的创作实例介绍 Photoshop 的 plug-in 滤镜的使用技巧与特殊效果的创建方法。

全书共分 6 篇,分别讨论 Photoshop 图像的编辑合成、光源效果、三维立体效果、高级文字特效、纹理图案效果与动画效果的创建,其中各章又以若干个作品的创作实例来讨论 Plug-in 滤镜的使用以及各种特殊效果的创建与控制。

本书将使你了解与掌握滤镜与特效技术,有助你充分表现创意思想,提高图像制作水平。

本书适用于电脑图像设计、广告创意、计算机图像处理与桌面出版工作人员及相关工作人员使用。

Adobe Photoshop 3 Filters and Effects

Copyright © 1995 by New Riders Publishing

All rights reserved. No part of this book shall be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without written permission from the publisher.

本书英文版由 Prentice Hall 出版社属下的 NRP 计算机图书出版公司于 1995 年出版,版权为 NRP 公司所有。本书的中文版版权由 Prentice Hall 公司授予北京科海培训中心、清华大学出版社独家出版。未经出版者书面允许不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

版权所有,盗版必究。

本书封面贴有 Prentice Hall 防伪标签,无标签者不得销售。

书 名: Photoshop 滤镜与特效技术

原著者: G. D. Bouton, G. Kubicek

译 者: 刘亮 史华 刘珍

出版者: 清华大学出版社(北京清华大学校内,邮编 100084)

印刷者: 北京门头沟胶印厂

发 行: 新华书店总店北京科技发行所

开 本: 16 印张: 21 字数: 513 千字

版 次: 1997 年 11 月第 1 版 1998 年 5 月第 2 次印刷

印 数: 5001~8000

书 号: ISBN 7-302-02797-8/TP · 1461

定 价: 59.00 元 (带光盘)

译者序

本书译自美国 New Riders Publishing 出版公司出版、Gary David Bouton 与 Gary Kubicek 著的《Adobe Photoshop 3 Filters and Effects》一书。Gary David Bouton 是位设计师、作家与顾问编辑,他从事广告艺术策划将近 20 年,运用 Photoshop CorelDraw 等数字图像设计软件创作出许多优秀的作品,其作品至今获得包括两项 CorelDraw! World Design Contests,以及由 NYPC,InfoWorld,Lotus 与 Macromedia MacroModel Art Context 发起的 InterGalactic Newsletter Competition 在内的几项国际大奖。他所完成的著作有《Inside Adobe Photoshop3》,《Photoshop Now!》,《CorelDraw! 5 for Beginners》,《CorelDraw 5: Professional Reference Guide》,《Inside CorelDraw, 5th Edition》,现在又为读者奉献出《Adobe Photoshop 3 Filters and Effects》,而本书的另一位作者 Gary Kubicek 从事专业影像工作亦近 20 年,具有丰富的影像工作经验,尤其是运用 3D 设计工具创作出了大量的优秀 3D 作品。

本书是专门讨论 Photoshop 的 plug-in 滤镜的使用与特殊效果的创建方法,它不受版本限制,对 Photoshop 4.0 也一样适用。综合 Photoshop,CorelDraw,Pixar One Twenty-Eight,Aldus GE Gallery Effects, Alien Skin's Black Box Emboss Plug-in,CyberMesh plug-in Filter,KPT Gradient Designer,Andromeda Filters Series 2,Pixar One Twenty-Eight Classic Texture Volume One,Adobe TypeAlign,Macromedia FreeHand 5,KPT Gradient on Paths,KPT Texture Explorer,Aldus Texture Maker 等一些应用程序或 plug-ins 软插件来创作作品。

全书分为 6 篇 13 章,6 篇分别讨论 Photoshop 图像的编辑合成、光源效果、三维立体效果、高级文字特效、纹理图案效果与动画效果的创建 6 大主题,其中的各章又是以若干个作品的创作实例来讨论各种 plug-in 滤镜的使用以及各种特殊效果的创建与控制。

通过学习本书,你将会了解与掌握大量的 plug-in 滤镜的使用与特殊效果的创建方法,将有助于进一步地提高你的图像创意能力。本书适合于电脑图像设计、广告创意、计算机图像处理与桌面出版工作人员及其他相关工作人员使用。

由于译者水平有限,加之时间仓促,不妥之处在所难免,敬请读者赐教。

译者

1997.4

前言

目前,已有 100 多个支持 Adobe 标准的 Plug-in(软插件)滤镜投放到商业市场上,因此,可以得出这样一个结论:数字图像的 Plug-ins 是图像创意的一种好的工具。然而,当你需要为一幅作品创建特殊效果,而你又尚未充分探索出图像创意工具的强大功能时,就将会产生一个疑问,即“用什么滤镜最好呢?”。

《Photoshop 滤镜与特效技术》一书是专为想充分发挥 Photoshop 图像创意能力的设计师与摄影师而写的。Photoshop 的自身功能与滤镜以及大量的第三方 Plug-in 滤镜进一步扩展并增强了 Photoshop 的图像创意能力,通过灵活地使用它们,可以充分地表达你的创作意图。然而,我们也知道 Plug-in 滤镜并不是设计工作的万能法宝,滤镜本身并没有图像创意的灵感,只有通过充满灵感的设计师创造性地使用滤镜才能创造出杰作。在本书的各章节中,你将首先学习一些基本概念,然后再学习如何选择与使用材质、滤镜与应用程序。

特殊效果的创建需要真实的设置

在本书作品的创建过程中,我们追求的目标是真实的可靠性。其中的一个重要原因是作者觉得真实性应该是数字图像增强的基础。现在随着大量的特效滤镜的使用,可以容易地创建出复杂渐变的效果,创建出各种奇异的、吸引人的特效也并不是太困难,但是,真实性与奇异性是图像创意的两个必须统一的目标。给一幅抽象作品增加一点特效通常会导致观察者无法正确理解作品的艺术内涵。所有的艺术作品都是各种不同效果的巧妙组合,那么,在一幅最终作品中,如何使作品的真实性与其奇异的想像达到和谐与统一是我们必须注意的问题,只有这样,我们才能创作出优秀的作品。

为电脑图像设计师设计的双平台解决方案

《Photoshop 滤镜与特效技术》一书既适合于 Adobe Photoshop 的 Windows 版用户,也适合于 Adobe Photoshop 的 Macintosh 版用户。在本书中,你将会注意到有分别针对 Windows 版与 Macintosh 版的按键命令与特别操作提示。Adobe Photoshop 的 Windows 版与 Macintosh 版的功能与特色几乎是完全一致的。因此,对电脑图像设计师而言,在学习使用 Photoshop 系统的功能时,就无需考虑你使用何种平台。

本书至少包含了 15 个作品的设计任务,我们把这些作品的设计过程分解成一系列步骤。在每一章的各节中,我们将简洁明了地说明如何使用 Photoshop 软件以及其他相关的应用软件程序或软插件(Plug-ins)来完成你的设计任务。例如,如果你需要在一个图像图层上装载一个不透明的选取区域,本书将其操作步骤描述为下列情况:

1. 按 Ctrl+Alt(Cmd+Option)+T 来创建一个基于图层 1(Layer 1)上不透明元素的选

取区域。

值得注意的是:在各操作步骤中使用的按键指示是按照先 Windows 版、后 Macintosh 版的次序列出的。我们之所以列出两个操作系统下的操作按键指示,目的是为了使你操作更加方便,无需考虑你所使用的计算机种类。此外,如果你记住 Ctrl=Cmd、Alt=Option,那么,你就能很快地适应跨平台的 Photoshop 操作,因为 Photoshop 3.0 的 Windows 版与 Macintosh 版的所有菜单、功能与选项控制板是一致的。

像所有的其他应用程序一样,Photoshop 的一些功能是直接被操作系统支持的。因为 Windows 操作系统与 Macintosh 操作系统略有不同,所以,你可能会注意到在本书中描述的程序界面与在你的显示器上显示的程序界面有所不同。本书绝大部分使用的是 Photoshop 的 Windows 版程序界面,而第 5 篇“纹理与图案”是分别以 Windows 版与 Macintosh 版的程序界面来描述的。下面列出 Photoshop 的 Windows 版与 Macintosh 版在程序界面、使用操作等方面的一些区别:

- Windows 支持帮助(Help)菜单命令,它与 Macintosh 的“气球”(Balloon)帮助有所不同;而 Windows 的联机帮助文件与 Photoshop 3.0 的 Windows 版以及 Macintosh 版的操作手册的内容是相似的。
- Windows 支持应用程序的工作空间,这个工作空间可以扩展到整个屏幕的窗口;而 Macintosh 则不支持应用程序的工作空间。但是,如果你要在 Macintosh 环境下使用 Photoshop,可以通过选择 Finder 菜单中的 Hide Others 命令来隐藏其他应用程序,而只显示 Photoshop 应用程序界面。
- Macintosh 操作系统支持长文件名,而 Windows 3.1x 的用户则要遵循文件名的 8.3 约定。在本书中,我们始终遵循这个约定。Windows 版的用户与 Macintosh 版的用户都应该以各章节练习例子中推荐的文件格式来存储图像,而无需考虑所用的操作系统是否要求三个字符长的文件扩展名。换句话说,如果你要求以 Photoshop 3.0 格式来保存一幅图像,则 Macintosh 版用户就应该在 Save 对话框中的文件类型(Type of File)下拉列表框中选择设定这种文件格式;而 Windows 版用户就应该从 Save File as Format Type 列表框中选择 Photoshop 格式,然后在图像 8(或更少)字符文件名后面加上 PSD 的 3 个字符扩展名。
- 在 Photoshop 的 Windows 版与 Macintosh 版中,图像文件大小的标示位置是不同的。在 Windows 版中,图像文件大小标示在状态栏的左边;而 Macintosh 版并不支持状态栏,其图像文件大小标示在图像窗口框架中。
- Windows 支持每个文档窗口与应用程序窗口的最大化(Maximize)、最小化(Minimize)以及恢复(Restore)按钮;而 Macintosh 则支持图像窗口右上角的窗口缩放框(Zoom Box),这个窗口缩放框同样能完成窗口的最大化、最小化与恢复操作。Windows 用户可以通过用鼠标单击并拖曳窗口的任一边框来改变文档窗口大小;而 Macintosh 用户则要用图像窗口上的窗口大小调整框(Size Box)来调整文档窗口大小。
- Windows 支持热键(Hot Key),本书所列命令中的带下划线的字母表示的是用户可以从菜单或对话框内的选项中选择命令的热键。Macintosh 用户应该忽略本书中的

带下划线的字母。

- Photoshop 是单鼠标按钮应用程序,尽管 Windows 用户习惯于通过单击鼠标右键来访问扩充应用程序功能,但是,Photoshop 没有右鼠标按钮命令。本书中的所有例子作品的操作处理都是用鼠标左键来完成的。如果你习惯于使用左手,则你可以在控制面板(Control Panel)中对鼠标击键响应特性作镜像调整,这样,你就仍然可以按照我们所列的操作指示完成你的处理工作。

一般地说,第三方会分别提供 Windows 版与 Macintosh 版的即插即用软插件(Plugins),我们会注意到在本书中使用的第三方软插件在界面设计与工具上有一些小的差异。

创建特效的方法

本书的编写是以假设用户已熟悉使用的操作系统以及 Adobe Photoshop(本书有时简称为 Photoshop)的基本操作为前提,我们将会在后面的章节中介绍 Photoshop 3.0 的一些新特色。对于有经验的 Photoshop 2.x 的用户来说,许多 Photoshop 3.0 系统本身的软插件滤镜可能是需要学习的新内容。

在本书的每一章中,首先是一般概念的阐述,然后是一幅例子图像创意过程的描述,通过使用工具、滤镜以及外部应用程序,我们将引导你进入作品的整个创意设计、处理以及增强的完整过程。如果在一幅现实例子作品的整个设计制作过程中,设计者融会贯通地使用 Photoshop 技术,他定能获得巨大的收益;反之,如果在“艺术真空”中使用 Photoshop,则其滤镜的特效就无太大的意义了。我们将为你提供能最大发挥滤镜特效的环境与条件。

滤镜仅仅是为有目的而使用的设计师发挥其特效的。

使用例子作品的素材与资源

在与本书配套使用的光盘中,我们为你提供了完成每章作品创意所需的每个素材与资源。

光盘上的例子图像

不管是否拥有我们提及的滤镜与应用程序,我们都希望你能完成每章中所包含的特效图像的创建工作。在每章中我们使用了不同的例子图像,这些图像是创作最终作品所需的组件。有时候,我们用滤镜来处理这些图像,而有时候,这些图像又是我们向你展示如何用 Photoshop 的自身软插件与工具修改的原始图像。光盘上的 EXERCISE 子目录(文件夹)是按本书的先后次序安排的,CHAP01 子目录下包括了用于创作第 1 章作品所需的图像元素,其他的子目录以此类推。用于每幅作品的图像文件格式与平台无关——Windows 与 Macintosh 用户都能打开与使用相同的 PSD, TIFF, Adobe Illustrator(*.AI)与其他一些文件。此外,在光盘上的每个 CHAPX 目录下有个 GALLERY 子目录(文件夹),完成创作的每幅最终作品就放在该目录中。

光盘中的样品软插件

在光盘中,除图像文件之外,它还含有 Kai's Power Tools 2.0, Alien Skin's Drop Shadow, Gallery Effects Classic Art Plug-ins 的测试版以及 PIXAR, Visual 软件的专业版。你可以用这些 Plug-in 滤镜来帮助你完成作品创作。

为 Windows 与 Macintosh 版的 Photoshop 安装 Plus-ins 并不困难,你可以按照光盘中该滤镜子目录下的 README 文件指示的方法进行安装。在开始每章作品的创作之前,你应该先安装软插件与专业版的程序,这是因为不先关闭 Photoshop,软插件就不能加到 Photoshop 的 Filter 菜单中。

如果你喜欢大多数内容,但不喜欢读 README 文件,那么,这里有两个办法可以帮助你设置软插件与 Photoshop 一起工作。

- 将程序文件拷贝到你的硬盘中的一个指定目录下,然后,移去文件的写保护属性,在光盘上的文件是只读的,而大多数第三方的软插件在写保护状态下是不能工作的。要移去 Windows 环境下软插件文件的只读属性,你可以单击 File Manager 中的文件名,选择 File→Properties(或按 Alt+Enter),然后,取消对 Read Only 复选框的选择。要移去 Macintosh 环境下软插件文件的只读属性,你可以单击文件选取它,然后,选择 Finder's File 菜单中的 Get Info,不选择 Locked 复选框。

大多数不带安装程序的第三方软插件可以按下列方法把它们加进 Photoshop 中:

- Windows 用户:关闭 Photoshop,然后,单击并拖曳 *.EFF 的 *.8BF 文件到 X:\PHOTOSHOP\PLUGINS 目录下来拷贝它们(这里 X 表示 Photoshop 3.0 所在的硬盘名)。一般地,要把 *.HLP 文件拷贝到 X:\WINDOWS 目录下,把 *.DLL 文件拷贝到 X:\WINDOWS\SYSTEM 目录下。这是安装软插件的主要步骤,若想验证软插件是否正确安装,请查阅相应文档。
- Macintosh 用户:单击并拖曳软插件文件到 Photoshop 的 Plug-ins 文件夹中,其他的操作与 Windows 的相同。

光盘中的其他内容

配套光盘中也包含一些能与 Photoshop 一起工作的图像应用程序,例如建模、渲染与可视化程序;还包括了一些主要的 Windows 与 Macintosh 实用程序,并提供了样品图像以及作者创建的图像文件。

在我们进一步深入探索配套光盘中的其他内容之前,先检查一下在 ACRODOCS 子目录(文件夹)中是否有 CONTENTS.PDF 文件,要阅读或打印这个 Acrobat 文件,则先要安装 Acrobat Reader V2.0 for Windows or for Macintosh, Acrobat Reader 的安装指南在书后的附录 A 中。一些与你共享的文件是有使用限制的,一定要仔细阅读 CONTENTS.PDF 文件,弄清楚哪些文件只能你自己使用,哪里文件可以用于商业目的。

在除 Photoshop 外的其他程序中使用滤镜

因为 Adobe System 已经公布了 Photoshop 的软插件标准,所以,第三方生产的软插件

滤镜除了能用在 Photoshop 中,有时还可用于其他的一些程序中。例如,Kai's Power Tools 就能用于 Fractal Design Painter,Corel PHOTO-PAINT,Micrografx Picture Publisher,Altamira Composer 和 MicroFrontier Color-It 这样的程序中。而有一些第三方的软插件就设计成为 Photoshop 专用,例如,Knoll Software's CyberMesh 滤镜(见第 6 章)就仅能在 Adobe Photoshop 中使用。

我们已经许多次使用 Adobe Photoshop 来控制支配本书中所提及的软插件并产生效果,要证明一个效果是如何由人为创建的,这已超出了滤镜的能力范围。而这样做,将证明了 Photoshop 的自带滤镜与工具是进行复杂图像编辑的最好选择。

本书的内容安排

本书分成 6 篇,每一篇讨论的是相关种类特效的创建,它又含有若干章,而每一章描述的是某种特效创建的具体步骤,它以某一图像创作为例子,将其分解成若干步骤,如果你仅想学习一个有价值的技术,你就没有必要去完成整个章节例子的创作工作。

第 1 篇 Photoshop 的图像编辑魔力

这一篇内容集中讨论了在 Photoshop 中能完成的基本图像编辑操作,一幅质量不太令人满意的原始图像,经 Photoshop 编辑处理后,其图像质量大为改善,足以使读者大为惊讶 Photoshop 的编辑魔力。如果你要处理一张低质量的照片,那么,在这一篇中,你将找到改善这类图像质量的秘密。

第 1 章 不同原始图像的合成

在这一章中,你将学习如何把一条道路、几辆警车、一部摩托车等几幅图像有机地组合到一幅图像中,学习如何通过使用 Photoshop 的图层(Layers)与图层蒙版(Layer Mask)新功能来将无生命的照片画面变成成为一种活动状态。

第 2 章 真实感照片表面的创建

如果你想重新装饰室内的一些家具,那必须阅读本章。在这一章中,你将学会观察一幅图像的内容,学会通过增强照片表面的真实感来恢复一间破旧的房屋。你可以用第 2 章描述的技术来对一幅实际图像进行恢复、编修与增强。

第 3 章 在选取区域内应用滤镜

把滤镜应用到图像上来创建特效,这种创建特效的方法无法使设计师完全控制最终效果。在这一章中,我们将向你展示如何在部分选区中应用 Gallery Effects 软插件滤镜来取得惊人的结果。Photoshop 的 Layers(图层)与 Alpha Channel(Alpha 通道)功能为部分选区应用滤镜效果提供了有力的支持。在本章中,你还会学习到如何为一幅特效作品的创建进行控制、设定与使用滤镜。

第 2 篇 创建光源

一幅数字图像为设计师提供了丰富的视觉信息,设计师可以通过扭曲、弯曲、编修等处理方法来表现创作意图。在这一篇中,你将学习如何根据自己的设计意图来改变光源的特性。

第4章 凹陷、凸纹与奇异的浮雕

在一幅平坦的图像内创建三维立体效果实际是如何掌握与处理图像内光源特性的问题。本章介绍了三个图像创作例子的创作过程,这些例子将告诉你如何创建木板雕刻、表面穿孔、软边枕状织物的效果。如果你需要创建一个三维立体作品,或由各种现实材质来创建三维作品,那么,在本章中,你将学习如何手工创建浮雕图像。

第5章 发光与阴影

图像的阴影与高光位置的准确性对保证特效图像的真实性是十分重要的。如何使 F16 战斗机看起来像是在华盛顿特区 Washington, DC 地铁隧道里飞行呢?这是本章所讨论的问题。在本章中,你将学习通过设置光源的特性来创建阴影与亮度,从而使创意图像更具真实性。

第3篇 创建三维立体效果

在 Photoshop 的作品创作过程中,使用了许多应用程序与软插件来产生真实感的三维立体效果。本篇将向你展示如何在不同的程序之间工作来创建真实元素,你也将会看到一幅真实感画面是如何由你的想像力经过第三方软插件滤镜创建出来的。

第6章 建模、渲染与 Photoshop

计算机辅助设计(CAD)不再为建筑专业设计所独有,在本章中,你将学习在没有昂贵的建模应用程序时如何创建一个花瓶的框架模型。CyberMesh 是为 Photoshop 提供的第三方产品滤镜,它能使一幅位图图像映射成一幅代表一幅画面、一个对象或甚至一个三维立体画面的正视图。在本章中,你将会学到三维立体图像创建、表面贴图的秘密,以及如何建立一个 Cyber 环境。

第7章 创建逼真的图像

本章的例子图像是一幅木质形状物浮置于金属背景的前面。这幅例子图像的特别之处在于并没有应用摄影技术来构建这样一幅画面。在这章中,使用 Andromeda Software 的 3-D Plug-in 来创建前景元素,而 Photoshop 的 Lighting Effects 滤镜则是被用来产生绝对逼真的图像。你还将学会在没有单独的建模应用程序时,如何把建模与渲染图像性能加到一幅作品的设计中去。

第4篇 高级文字处理

对严谨的设计者来说,在作品中使用文字时有一项原则性要求,即要求文字必须足够精细,从而可以制作特殊效果。有什么办法能够在位图图像上添加文字?如何消除锯齿以保证文字的清晰度?怎么把文字处理成具有摄影真实性的图像元素?怎样使文字成为作品中的闪光点?等等,所有这些问题在第4篇中都可以找到答案。

第8章 文字库的应用说明

当前计算机图像有两种基本格式:矢量和位图,知道如何在软件中配合使用这两种格式是非常重要的。在本章中,我们将介绍 CorelDRAW! 和 Adobe TypeAlign,它们都是矢量设计软件。我们可以看到如何输入 EPS 格式的文字,从而用它们来强化作品中文字元素的效果,看到如何将文字制作成富有激情的图像元素,如何在数字图像中使用文字使之成为激动人心的作品。

第9章 创建霓虹质感、金属质感和流体质感的文字

用 Photoshop 中的软插件功能,可以很容易地制作出各种材质。在本章中,我们将进一步深入地介绍制作金属质感、玻璃质感以及其他表面效果的技术。如果你需要醒目的标题,或仅仅想在设计中将文字制作成更具有艺术性,本章将讲述手工制作各种材质文字的方法,使之具有摄影真实性的特殊效果。

第10章 制作三维立体文字

本章使用 PIXAR Typestry 来制作三维立体文字。从本章可以学到如何创建 Photoshop 图像并把它输出到其他软件,以及如何使用其他应用程序进行编辑,从而使用 Alpha 通道的软件制作出立体的、极具吸引力的作品。

第5篇 纹理与图案

现在将近有 1000 余种创建纹理的方式,这些纹理可用于 Photoshop 创建作品时的组成元素,但是,仅有少量的方式能创建出美丽真实的纹理。本篇主要集中于讨论纹理的用途,以及能使一幅 Photoshop 作品图像更接近于生活的各种支持程序。

第11章 纹理软插件的大聚会

本章是你创建游戏界面、网页或其他一些类似的电子设计艺术作品的基础教程,整个创建过程很漫长,要经过复杂的创建才能完成最终作品。在本章中,你将学习把纹理插进作品中的许多不寻常的灵活方法。建模程序、像 Aldus TextureMaker 这样的纹理制作软插件与绘图应用程序、三维字体程序一起被用于完成一幅真实感场景的创作。纹理给位图图像提供了许多视觉内容。在本章中,你将学习如何用最少的时间设计出几何形状并让纹理赋予作品更加丰富的艺术细节。

第6篇 SFX LifeSaver 工具

本书最后一篇的内容包括了一些在预算和时间都很紧张的情况下制作鼓舞人心图像的指导。如何为图像制作具有吸引力的效果?第12章和第13章将告诉你如何从零开始,制作精彩而有趣的图片。

第12章 卡通工具箱

本章为“天生静态”提供了一种鼓舞人的解决方法。如果你有一个汉堡包、一张椅子或其他组成要素静放在图像中,这时,可以给它腿、臂和其他人性化的东西。建模程序可以为静态景物制作附加部件和增加魅力,与 Photoshop 3 配合使用,合成假想的、真实的元素,从而使图像更吸引观察者。本章将告诉你在卡通工具箱中如何制作虚拟的“会说话的物体”。

第13章 最终插入:你的创作力

本书使你学会创作出神奇效果的图像,此时,你已经获得了翅膀,是自由飞翔的时刻了。本章给出了一个例子,告诉你如何在不使用软插件滤镜的前提下制作特殊效果。归根结底,到了你自己、一个设计人员使图像产生特殊效果的时候了。本章将告诉你如何制作出能够用于任何图像的象征。

附加的参考资料

本书最后的附录 A 包含了安装 Adobe Acrobat Reader V2.0 的所有步骤,它的 Win-

dows 与 Macintosh 版本都在配套光盘中。如果你安装了 Reader, 你将能了解到更多的有关 Photoshop 图像处理与特效的有价值的信息。Adobe Acrobat 技术能让用户创建一个像作者创建的一样的能够查看与打印的文档。例如, 我们用 PageMaker 5 for Windows 创建几个 Acrobat *.PDF(可移植文档格式)文件。那么, 在 Acrobat Reader 中, 字体、彩色图像与版面安排都将与你创建 PDF 文档时完全一致。此外, 同一个 Acrobat 文档可以由 Macintosh, DOS, Windows 与 Unix 用户打开。随着 Internet Web 对该技术的采用, Acrobat 技术将会变得越来越普及。

注释: Adobe Acrobat Reader 是免费发行的。在配套光盘中就有 Acrobat Reader 的 Macintosh 与 Windows 版, 只是你无法改变程序文件的内容。注意不要把自己的程序或文件与 Acrobat Reader 一起发行, 以免给人造成你是 Adobe 或 Acrobat 成员的印象, 除了磁盘费用外, 不要再多收 Acrobat Reader 软件的费用。而且, 向其他用户建议使用你生产的 Acrobat Reader 是无说服力且是不明智的做法。

Acrobat 联机词汇表

你可能已注意到本书的后面没有词汇表, 我们将以 Acrobat 文件格式列出 250 多个词汇, 配套光盘的 ACRODOCS 下的 PS3FE-GL.PDF 文件就包括了这些词汇, 为了快速地使用该文件, 我们建议你吧 PS3FE-GL.PDF 文件拷贝到硬盘中, PS3FE-GL.PDF 是超文本链接的, 所以, 你可以容易地在页面查询、移动, 找到所需要的概念、特性及 Photoshop 的新技术。这些术语都是彩色显示的, 可以在 Acrobat Reader 中打印。

光盘指导

作为一个附加资料, 我们已经在配套光盘中放置了一个资源指南——几乎有 90 个硬件、软件与服务商的联系地址, 你可以很方便地与他们取得联系, 这些资源信息也是以 Acrobat 格式列出的。需要一个高分辨率输出设备吗? 需要一个滤镜吗? 这些问题你可以直接从所列资源信息中查取并与相应的服务商联系。

本书使用的约定

在本书的写作过程中, 我们使用了一些约定来区分 Windows 与 Macintosh 操作系统环境的各种要素, 这些约定包括:

特殊文字

- **快捷键。**在本书中有时出现加速键, 它是为完成几个操作的快速方法, 例如, Ctrl (Cmd)+N 是选择 Photoshop 的 File 菜单下的 New 子菜单、弹出 New 对话框的快捷键。在 Photoshop 中, 这些快捷键命令是应用于 Windows 环境下, 而 Macintosh 用户则应该伴随按字母键的同时要按下 **命令按钮**。
- **按键 1+按键 2。**当你看到两个键名间有一个加号“+”时, 则表示在按下第一个键的同时按下第二个键, 然后, 两个键同时释放。例如, 如果你看到“按 Ctrl(Cmd)+Shift

键”，则表示按下 Ctrl 键后再按 Shift 键，然后，同时释放这两个键。

- **热键**。在 Windows 版的程序界面上，有些菜单名称、文件名称与选项名称的字母带下划线，例如，File 菜单名称在屏幕上显示成为 F^{ile}，这个带下划线的字母就是你为选择那个菜单、命令或选项而按下的字母。
- 在文本表示上，功能键是以 F1, F2, F3 等等来表示的。

鼠标操作说明

在本书中，多次使用鼠标操作技术术语。例如，单击、双击、Shift+单击、单击并拖曳、圈选等操作，下面逐一解释：

- **单击(Clicking)**。你可以单击一个对象或一个菜单项来选择它。
- **双击(Double-Clicking)**。通常地，你可以通过双击鼠标来完成某一功能，除非需要单击对话框中的 OK 按钮外。此外，当你双击 Photoshop 工具箱中的一个工具时，将会弹出一个菜单、选项控制板或对话框。
- **按 Shift, Alt (Option), Ctrl (Cmd) + 单击**。Photoshop 通过使用 Shift, Alt (Option), Ctrl (Cmd) 键来扩展在一个选项控制板或选取区域内的鼠标单击功能。当你需要从一个选取区域中减去一部分、变换你的光标为 Hand 工具以及完成其他的一些增强编辑功能时，在本书中，你将看到这些命令使用的特殊指导。
- **单击并拖曳(Clicking + Dragging)**。单击并拖曳是指按下鼠标按钮并把屏幕上的光标移到一个新的位置，通常是把一个选取区域移到新的位置。
- **圈选拖曳(Marquee-Dragging)**。要圈选拖曳可以单击鼠标，然后对角拖曳鼠标。根据使用的工具不同，圈选拖曳操作的结果也不同。用 Zoom(放大)工具单击鼠标并对角拖曳，则可以放大显示所圈选区域的图像；若用矩形选取工具单击鼠标并拖曳，则可以圈选出一个矩形图像区域。在后面的例子中，用鼠标光标，你可以沿着要选取的对象周围单击鼠标并拖曳出一矩形区域。

配置你的处理系统硬件环境

当转入数字图像设计这样一个新领域时，对很多人来说都不是这个领域的专家，基于这个原因，本书中的例子作品的创作运用了较高的技术手段，但也注意了避免出现爬陡坡的学习曲线，我们使用中等技术装备来创作配套光盘中 EXERCISE 子目录(文件夹)下的图像，用平板 RGB 扫描仪扫描获取图像，用 35mm SLR 照相机来拍摄照片。对于图像处理设备的能力，我们用 486 DX2 作为 Windows 环境主机或 Quadra 840AV 的 Macintosh 环境主机、16~32 MB RAM。我们建议你使用 1GB 的磁盘空间来进行 Photoshop 的专业图像处理，但对于本书的作品设计，有 500MB 空间即可。注意设置 Photoshop 的原始盘位置，并先把原始盘整理一下以除去其碎片，用 Norton 的 SpeedDisk 或 DOS 的 DEFRAG 命令来整理原始盘各扇区的连续性，经整理磁盘后，Photoshop 可以快速地读写文件。Photoshop 支持压缩磁盘驱动器的使用，但我们建议你不要把压缩磁盘驱动器作为原始盘来使用，这是因为不压缩的磁盘驱动器速度更快，而且其稳定性更高，Adobe 建议你设定一个没有压缩的驱动器存储临时文件。

作者已经创建一些例子作品,这些例子作品看起来有点“异想天开”,但是,我们为你展示的是 Photoshop 的滤镜与特效的创意能力。在现实中,你可能不会有创作高速警车队这样的设计任务,但是,谁又能知道肯定有没有呢?当你掌握了各种图像创意技术后,你将能使图像更加优美与精细,而且,可能还会超过例子图像创意的效果。

归根结底,Photoshop 特效的创意在于设计师如何更加熟练地灵活地运用 Photoshop 创意出特殊的图像,本书将为你提供可能的方向性指导。

目 录

第 1 篇 Photoshop 的图像编辑魔力

第1章 不同原始图像的合成	(1)
1.1 利用图层来合成多幅图像	(1)
1.1.1 目标图像的准备	(2)
1.1.2 粘贴到图层上	(3)
1.1.3 在图层上作编辑	(4)
1.1.4 创建一个新的天空	(9)
1.1.5 用橡皮图章工具来移去电线杆	(10)
1.1.6 创建一种动感	(12)
1.1.7 选取并粘贴摩托车	(12)
1.1.8 用橡皮图章创建一种错觉	(14)
1.1.9 用图层(Layers)创建阴影	(16)
1.2 需要考虑的其他细节问题	(17)
第2章 真实感照片表面的创建	(20)
2.1 古老房子的恢复	(20)
2.1.1 原始图像质量的调整	(20)
2.1.2 将天空贴到图层上	(21)
2.1.3 用纹理填充构建窗户框架	(23)
2.1.4 用纹理填充技术粘贴墙纸	(24)
2.1.5 用透视效果创建地板	(25)
2.1.6 用图层蒙版设定地板轮廓	(26)
2.1.7 用纹理填充创建地板倒角	(28)
2.2 对 RESTORATION 图层的进一步处理	(28)
2.2.1 边缘的完善	(29)
2.2.2 创建高光、暗调与照明效果	(29)
2.2.3 从背景图层拷贝到另一图层	(32)
第3章 在选取区域内运用滤镜	(36)
3.1 在选区内应用滤镜特效创建逼真感	(36)
3.1.1 选取一个复杂的区域	(36)
3.1.2 用 Curves 来校正图像色彩	(39)
3.1.3 用图层合成两幅图像	(39)

3.1.4 使用图层蒙版与橡皮图章.....	(41)
3.1.5 在图层中应用滤镜.....	(42)
3.1.6 用图层蒙版创建图层之间的淡入.....	(44)
3.1.7 最后细节的编辑.....	(44)

第2篇 创建光源

第4章 凹陷、凸纹与奇异的浮雕	(47)
4.1 复杂的浮雕技术.....	(47)
4.1.1 创建木刻版画浮雕效果.....	(48)
4.1.2 用一个彩色通道作为纹理贴图.....	(48)
4.1.3 局部蒙版与 Lighting Effects 滤镜	(50)
4.1.4 创建最好浮雕的条件.....	(52)
4.2 创建柔软凸纹.....	(54)
4.2.1 用最好的表现方法创建浮雕.....	(54)
4.2.2 用蒙版操作创建柔软浮雕.....	(54)
4.2.3 扩大与修改 Clipping Group	(56)
4.2.4 剪辑组操作.....	(58)
4.2.5 增强软浮雕效果.....	(59)
4.3 凹陷的产生与光源角度有关.....	(60)
4.3.1 创建一个剪辑组(Clipping Group)模板	(60)
4.3.2 为凹陷图像创建剪辑组.....	(62)
4.4 半自动的奇异浮雕.....	(63)
第5章 发光与阴影	(67)
5.1 在地铁隧道中飞行的 F16 战斗机	(67)
5.1.1 准备目标图像.....	(67)
5.1.2 准备 F16 战斗机	(70)
5.1.3 把 F16 贴到图层上	(72)
5.1.4 用图层蒙版与橡皮图章.....	(74)
5.2 创建发光与阴影.....	(76)
5.2.1 发光.....	(76)
5.2.2 阴影.....	(79)

第3篇 创建三维立体效果

第6章 建模、渲染与 Photoshop	(82)
6.1 三维图像创建的简要介绍.....	(82)
6.2 在三维模型上拼贴表面细节.....	(82)