

第2版

PHOTOSHOP

[美] DEKE McCLELLAND KATRIN EISMANN 编著

孙晓东 译

创意无限

PC 机和 Mac 机通用

现已升级为 Photoshop 5



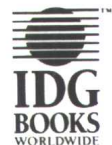
全世界最走红的 21 位 Photoshop 艺术设计大师引导您探询创作内幕。

画家、广告设计人员、摄影家、电视及电影制作人员、计算机及设计人员的指导教材。

第 13 届全美 1997 年度高级“解释作法”类图书年度计算机新闻奖。

本书序由 Thunder Lizard Productions 总裁和 CFO STEVE BROBACK 撰写。

Publish Authorized & Approved



WINNER
Thirtieth Annual
Computer Press
Awards 1997
Advanced How-To-Book



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



内
附
光
盘



Photoshop

创意无限

第2版

[美] DEKE McCLELLAND 编著
KATRIN EISMANN

孙晓东 译



清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书的创作形式别具风格。作者采访了 21 位世界级 Photoshop 艺术家,从 Photoshop 的一般技巧和特殊应用这两个主题出发,由浅入深地对 Photoshop 的创意和应用作了极为精彩的说明。书中文字以艺术家的原始谈话记录和作者的说明相结合,让您如同置身于艺术家的真实创作环境,将 Photoshop 在艺术创作方面的秘诀,一点一滴地介绍给您。它的创意和应用涉及商业广告作品、美术字体、绘画作品、摄影作品、电影作品、三维动画作品、网页图片作品、时装摄影作品等创作与处理,书中配有 700 余幅精美的彩色插图,真实地说明了 Photoshop 作品的艺术魅力。

本书不仅是专业广告设计人员、画家、摄影家、电视画面创作人员、电影创作人员、计算机及网络技术人员等的极佳指导教材,也是业余美术爱好者、业余摄影爱好者和业余网页制作者的良师益友。

Copyright ©1999 by 清华大学出版社

Original English language edition copyright ©1999 IDG Books Worldwide, Inc.

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.

This edition published by arrangement with the original publisher, IDG Books Worldwide, Inc. Foster City, California, USA.

北京市版权局著作权合同登记号: 图字 01-99-1269 号

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

书 名: Photoshop 创意无限 第 2 版

作 者: DEKE McCLELLAND KATRIN EISMANN

译 者: 孙晓东

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研楼,邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 陈 萍

印 刷 者: 国防工业出版社印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印 张: 18.25 字 数: 428 千字

版 次: 2000 年 4 月第 1 版 2000 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-900625-12-7

印 数: 0001~5000

定 价: 116.00 元 (含配套光盘)



作者简介

Deke McClelland 是《Macworld》和《Publish》两本杂志的特约编辑。他已经撰写了50多本有关电子出版物和Macintosh计算机方面的书籍，其著作被译为20多种语言。他还主持电视节目Digital Gurus(数字大师)，他家乡科罗拉州的一个财团主办的有关个人计算技术的电视节目。他最早是作为美国第一家计算机服务公司的艺术指导而开始其职业生涯的。

Deke荣获1994年Society of Technical Communication Award(技术通信协会奖)，1995年的American Society for Business Press Editors Award(美国商业出版编辑协会奖)，1989年的Ben Franklin Award for Best Computer Book(最佳计算机图书的本·富兰克林奖)。他还5次获得了有声望的Computer Press Award(计算机新闻奖)。

Deke是IDG Books Worldwide, Inc.出版的下列图书的作者：《Macworld Photoshop 5 Bible》、《Photoshop 5 for Windows Bible》、《Web Design Studio Secrets》，他也是《Real World Illustrator 8》(Peachpit Press)的作者。本书《Photoshop创意无限》(Photoshop Studio Secrets)的第1版曾荣获1997年最佳高级“解释作法(how-to)”类图书的Computer Press Award(计算机新闻奖)。

Katrin Eismann 是国际公认的“图像处理和现代技术对专业摄影家的冲击”这一主题的教育家和演讲家。她是《Web Design Studio Secrets》(IDG Books Worldwide)的合作作者，Thunder Lizard Productions Photoshop Conferences(Thunder Lizard Productions的Photoshop会议)的会议主席。她的公司PRAXIS Digital Solutions，在欧洲、北美洲、和亚太地区教授和演讲计算机图像处理技术。

Katrin创造性的作品基于探索构思并使用相应的技术创作出独具魅力的图像。她所创作的图像刊登在图书《Photoshop WOW!》、《Photoshop 4 Studio Secrets》、《Essentials of Digital Photography》、《Make Your Scanner a Great Production Tool》和《Essentials of Computing》，以及杂志《Macworld》、《PhotoDistrictNews》、《American Photo》、《Photonics》、《Computer Artist》、《Image World》、《International Photography》、《IdN》和《Mac Art & Design》上。

编辑的话

本人从事科技英语文献的翻译、编辑已愈10年，但还是第一次编辑《Photoshop 创意无限》这样的书籍。其主题涉及的是Photoshop这一计算机软件的应用及说明，书中写入了大量的创意形成和制作的过程，语言深受英美文学、文化的影响。如果不是土生土长的美英等国的居民、或研究英美文字的人士，很难正确理解本书中原文的含意。特别是，由于作者采访了包括美国、德国、瑞典、日本等国家的Photoshop艺术家，它不可避免地会出现其他国家文化中原有的词汇，给编辑在工作中带来了许多困难。幸亏有多位热心朋友的帮助，才使我得以比较顺利地完成了本书的编辑任务。

在此，我应特别感谢日本朋友龟田耕一先生，他对中国文化非常了解，书中许多原日本词汇音译的英文得益于他的帮助，才找到正确的表达方式。另外，还应感谢日本的岛田智子小姐，她也给予了热情的帮助。

澳大利亚的Matthew Hall先生对Photoshop非常熟悉，他对书中涉及英美文化、历史的生动而有趣的解释和说明，使我受益匪浅。此外，对Megan Cossey(中文名字：黄倩童)女士及诸多美国朋友的帮助，也表示衷心的感谢。

在此，向他们致以衷心的感谢！

在编辑本书的过程中，我尽量使用Photoshop汉化软件中的名称，一般采用先英文后加括号注释中文。但是，混合模式中Screen，汉化软件将Screen译为“屏幕”，我认为未能准确反应原意，但也很难用其他词语表达，它与变亮不一致，似应叫作“投影屏”，实际上，它是混合色的互补色与底色相乘，可看作多张幻灯片在屏幕上的互相投影；Multifly汉化软件译为“正片叠底”，似应叫作“正片倍增”，它与“加深”模式不同，实际上是底色与所画的颜色相乘；Airbrush汉化软件译为喷枪，参考专业美术工作者的意见，将其译为“喷笔”；而Paint Bucket汉化软件译为“油漆桶”，将其译为“颜料桶”；Brush，汉化软件译为“画笔”，我们改译为“笔刷”。书中出现的其他Photoshop命令、菜单的译法几乎与汉化软件相同。

另外，书中出现过两次Stat camera，参考其他有关图像书籍，似乎应译为“数字翻拍相机”，但本人对摄影懂得太少，未敢贸然使用。在第1章中，出现过hurkin一词，该词可能是该位艺术家根据他的母语转变的英文词，连多位美国朋友都不知道它的含意，只好按原文印出。在第1章图1.6方框中，出现了一个医学术语dysomitality，从清华大学图书馆中也查不着它的含义，也只好按原文印出。

热心的读者朋友，译之不当之处欢迎您来函批评、指正。

责任编辑

1999年11月

序

作为全美最大的 Photoshop 用户群体的主编，我花了许多年时间，研究如何最好地利用 Photoshop——被证明为世界上功能最强大、最深奥的图像处理应用程序——的有关书籍、文章和课程。

同许多 Photoshop 用户一样，我研读了近几年来由 Photoshop 专家们撰写的数十本技术参考书。这些书籍都具有比软件文档更深奥、更有见地的观点和技巧，大有替代软件之趋势，书中大多讲述使用 Photoshop 软件的正确方法，以及剖析菜单命令和滤镜对作品所产生的效果。

《Photoshop 创意无限》(Photoshop Studio Secrets)第2版，肯定带来了与众不同的风格，它不仅着手揭示该软件的重要功能，而且开辟了应用这些处理能力的新途径。

几年前，我出席 Photoshop 的第一届技术会议时，有幸同艺术家 Glenn Mitsui 一同进行过合作。在那次会议上，艺术家们(并非 Photoshop 技术用户)欢聚一堂，展示他们的艺术作品，并且讨论这些作品是如何用 Photoshop 创作出来的。那次会议令我大开眼界，让我见识了许多令人惊奇的 Photoshop 现实作品。

我见到了冲破几条重要规则束缚的艺术家们(他们使用 Contrast(对比度)和 Brightness(亮度)代替 Levels(色阶)和 Curves(曲线))。他们无需触及 Layers(图层)调板，就创作出了极好的作品。使用数据破坏的 Dodge(减淡)和 Burn(加深)工具，创作出非常棒的 3D 效果。简而言之，从前我好像井底之蛙，认为他们“错误”地使用了 Photoshop，但看过了他们的作品之后，终于明白了使用 Photoshop 没有“正确”方法。这些艺术家们太忙于创作获奖作品，以致无法忍受陈规旧俗的束缚。

本书对其中的几位艺术家及其革新的手法做了描述。他们反常规的技巧，与 Deke McClelland 和 Katrin Eismann 极其丰富的产品知识和将经验变为文字的能力相结合，促成了本书的诞生，它在给予灵感和启示的同时，也揭开了其神秘的面纱。

我从本书学到了很多，也希望您能从中受益匪浅。

Thunder Lizard Productions

总裁兼首席执行官 (CFO)

Steve Broback

前言

还在上小学的时候，我曾经读到过一篇文章：毕加索(Pablo Picasso)在吃鱼的时候，对盘子里鱼骨的暴露方式欣赏不已。或许是一时的兴致，或许只是想给会面者留下印象，他拾起鱼骨头，将其嵌入一块粘土板中。然后，将粘土塑造成一个新盘子，后来他也许会在这个盘子里挑出另一条鱼的骨头。

从那时起，这个简单的——如果并非完全是自发的——艺术轮回的验证一直吸引着我。我们所看到的世界启发着我们；我们所创造的一切又成为我们价值、快乐和未来灵感的源泉。这一轮回的迷人之处在于，您做的越多，您就会变得越完美。换句话说，因为您创造了艺术，艺术也创造了您。

本书的目的是观察现代毕加索们对他们的“鱼”都做了些什么，唯一的不同是，用数字照片和称作 Photoshop 的电脑程序代替了鱼骨和粘土。

1. 您已经懂得如何使用 Photoshop

Katrin 和我不想占用您的时间解释使用 Photoshop 的基本原理。这一主题已在我的《Macworld Photoshop 5 Bible》和《Photoshop 5 for Windows Bible》(IDG Book Worldwide, 1998)两本书中作了详细地介绍，同样，其他许多相当出色的书籍也讲述了这一主题。

本书不是详细记录艺术家每一笔动作的图像处理规则的详尽说明书。此外，在我们之前，好几位作者写过同样的书——而且写得相当好。

2. 您要懂得如何创作艺术作品

我希望本书能讲述从前没有做过的事情。在下面的篇幅中，Katrin 和我将研究来自顶尖艺术和摄影艺术创作室的秘诀。构成本书内容的是，直接出自艺术家之口的技巧、理念、世界观和灵感。

决定本书是否适合您的最佳途径，是能够理解我们创作本书的方法。如果您不注重方法，本书的内容可能不符合您的需要。不过，如果这种方法对您有吸引力，我想您会找到许多感兴趣的东西。

- **我是一名学生，而不是老师：**我决定的第一件事是，如果我还要写另一本 Photoshop 书籍，最好能从中学到东西。绝对没有必要将从前武装好的秘诀和手法做改头换面的翻新。我决心寻找前所未闻的视角或者曾经有过的想法。找到后，我便成功了。对我个人而言，每一章都是一篇有所启发的作品。

- **得到最好的艺术家：**我决定专门瞄准最好、最富灵气的商业艺术家。我从未给艺术家们发过大量电子邮件，鼓动他们为我提供秘诀。毫无疑问，这样做会挖掘出大量小而有价值的东西，但同时也需要花费大量时间筛选有价值的部分。然而，在 Thunder Lizard Productions 公司的能手帮助下，Katrin 和我找到了我们最信任其技巧、最仰慕其作品的艺术家们。幸运的是，几乎所有的人都同意参与进来，包括几位从未同意在 Photoshop 书籍中展示他们作品的艺术家。
- **着重于明确的主题并对其进行深入探讨：**本书分 21 章，包含了来自 21 位艺术家的 21 个主题。这就意味着，您将能够在如此靠近艺术家的地方，从容地观察他们是怎样聚精会神地创作他们最称心如意和最宝贵的艺术作品。
- **涉及了影响专业人员的挑战性主题：**除特别瞄准 Photoshop 的功能——例如蒙板和色彩修正之外，本书还涉及了广泛的艺术话题。这些章节都超越了程序本身的狭窄范围，分析了更大的 Photoshop 处理过程。Glenn Mitsui 解释了如何达到艺术指导的要求；Bud Peen 将水彩笔和羽毛笔同数字媒体相结合；Katrin Eismann 探索了数字相机的世界；Eric Chauvin 讲述了他是如何为故事片创作活生生的背景画；即使针对以 Photoshop 为中心的主题——例如 Eric Reinfeld 对文字效果的分析，或 Greg Vander Houwen 对图层的沉思，都通过每位艺术家独特的观点对 Photoshop 这一核心主题产生共鸣。
- **尊重艺术家：**在出版业中有种很不好的趋势，即大部分计算机图像书籍视艺术家为商品。一张图像及其作者的价值还不如一个标题或一段文字。或者是因为作者不具备深入挖掘的专长，或者是艺术家们过于忙碌而无暇去分享利益，总之，这种作法就像少付钱给艺术家和读者。您可能学过一点怎样创作作品，但却不清楚其中的道理。我决心给艺术家们一个机会，展示自己、介绍自己是如何达到当前水平和为什么从事当前的工作。经过彻底而详尽、别出心裁和有时疲惫不堪的采访，Katrin 和我终于勾绘出每位艺术家的形象，最大限度地采用艺术家本人的声音。

当然，这种品质也同样渗透到我的其他书籍中。我总是尽力保持事物生动和有趣(如果文字读起来不够有趣，就没有办法完成所有这些华丽的作品了!)，而且信息来自经验极其丰富的人员，对于相当熟悉 Photoshop 的用户来说，没有什么不可理解的。

3. 有关整个平台

这是一本跨平台的书籍，也就是说，同时为 Macintosh 和 Windows 用户而编写。例如，假如我写下 $\text{⌘}/\text{Ctrl} + \text{K}$ ，则意味着，如果在 Macintosh 环境中，即按下 $\text{⌘} + \text{K}$ 键；在 PC 环境中，按 $\text{Ctrl} + \text{K}$ 键。在 Photoshop 的 Mac 版本和 Windows 版本之间，存在为数不多的差别，但对这本特殊的书籍来说，不会对其内容产生影响。

然而，如果快速浏览书中艺术家们所用的计算机，您就会发现一个奇怪的现象。实际上，所有的人都使用 Mac 机。Ben Benjamin 和 Michael Ninness 在工作中还使用 PC 机；Robert Bowen 还使用一台基于 UNIX 的 SGI 机器。但大多数时间，他们还是在 Mac 计算机上渡过的。

这是否意味着 Mac 是最适合艺术家们的计算机呢？或者说这仅表明，这些人一直使用 Mac 工作，而不了解其他更好的计算机呢？我不明白其中的原因，更重要的是，我不在乎这



一点。用什么类型的计算机是他们自己的事情。

事实上,我将这些写出来的唯一原因是,也许有人会问,为什么不再辛苦点,找一些更喜欢使用 Windows 的艺术家。坦率地回答,这样做毫无意义,而且适得其反。我在选择这些艺术家时,并没有注意他们的种族、性别、宗教、地域或年龄。为什么还要以他们使用的计算机类型进行筛选呢?总之,本书中的信息在 Photoshop 的 Windows 版本上,与 Photoshop 的 Mac 版本同样适用。

4. 个人声明

总之,在市场上所有的 Photoshop 书籍中,本书是我最愿购买的一本。本书是我创作的书中独特的一本,实际上,每一页都揭开了我以前不曾涉猎的知识的神秘面纱,这是因为与 21 位杰出艺术家现身说法的 21 个独特专题研讨会的汇编相比,本书的结构更松散一些。我最大的贡献是对信息展开的热情和好奇。

就像多数时候一样,开始我认为自己无所不知,只需了解不知道的东西。读过本书之后,会沉浸在发现自己过去孤陋寡闻的喜悦之中。

——Deke McClelland

目 录

第 1 部分 综合技巧

第 1 章 从草图到制作: 商业艺术作品的处理 3

- 1.1 讲课的 Glenn 是谁 4
- 1.2 您与客户 6
 - 1.2.1 构思高品质的创意 6
 - 1.2.2 交流的重要性 6
- 1.3 进行中的艺术 7
 - 1.3.1 医学目标和肠道图形 7
 - 1.3.2 草图和构思 8
 - 1.3.3 在 FreeHand 中描绘草图 10
 - 1.3.4 在 Photoshop 中的光栅化和描绘处理 10
 - 1.3.5 制作斜角的身体轮廓线 11
 - 1.3.6 添加背景素材 11
 - 1.3.7 结合书籍 12
 - 1.3.8 制作地球 13
 - 1.3.9 悬挂内脏器官 13



第 2 章 把储备图片变为图像艺术品 16

- 2.1 合乎道德否 18
- 2.2 目光转向储备照片的趋势 18
- 2.3 GORDON 的几何学 19
 - 2.3.1 混合静态背景 20
 - 2.3.2 中心储备主题 20
 - 2.3.3 添加计算机图形 22
 - 2.3.4 合成图并投下阴影 22
 - 2.3.5 结构精确的手 23
 - 2.3.6 最后的调整 24
- 2.4 不规则形状图片的裁剪 25
 - 2.4.1 光滑轮廓线中的粗糙像素 25
 - 2.4.2 小猫的不和谐 26
- 2.5 PHOTOSHOP 5 是否毁了 GORDON 26



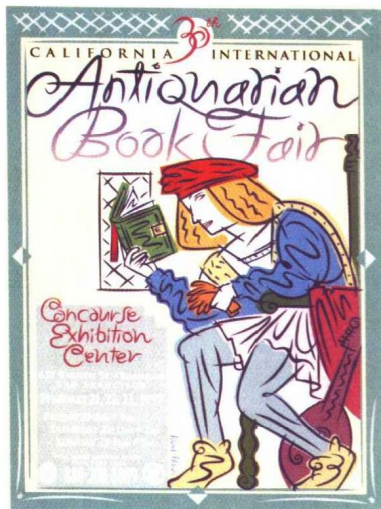
第3章 创建廉价的3-D角色 28

- 3.1 Mike 与3-D的第一次相遇 29
- 3.2 达到3-D效果的廉价方法 30
 - 3.2.1 喷笔工具的定界框 30
 - 3.2.2 描绘路径 30
 - 3.2.3 制作图层 31
 - 3.2.4 描绘亮光部分和阴影 32
 - 3.2.5 无神的眼睛 33
- 3.3 有时，无知便是福 33



第4章 在数字艺术中融进自然媒体 35

- 4.1 BUD 对自然媒体的顿悟 36
- 4.2 第I部分：传统的开头 37
- 4.3 第II部分：转移到数字处理 37
 - 4.3.1 组合图片 37
 - 4.3.2 给线条着色 38
 - 4.3.3 当您发现一件好东西时…… 39
- 4.4 矢量变化 40
 - 4.4.1 代替水彩的路径 40
 - 4.4.2 领悟合成媒体 41
- 4.5 存储文件的格式 41
- 4.6 媒体如此之多，时间如此之少 42
 - 4.6.1 可感知的世界 42
 - 4.6.2 屏幕中的世界 42



第5章 用水墨画技巧融汇古典与现代 44

- 5.1 灵感以及处理过程 45
- 5.2 用蒙板遮蔽草图 47
- 5.3 遮蔽颜色 48
- 5.4 制作背景 50
- 5.5 合成 51
- 5.6 画廊对话 53
 - 5.6.1 金鱼 53
 - 5.6.2 樱花 54
 - 5.6.3 牡丹花 54
- 5.7 用水彩作画 55
- 5.8 终稿 55
- 5.9 结束语 56



第6章 增加矢量图片的吸引力 57

- 6.1 矢量画家的形象 58
 - 6.1.1 对 Photoshop 的恐惧 59
 - 6.1.2 像素的吸引力 60
- 6.2 为插图添加纹理效果 60
 - 6.2.1 制作纹理 61
 - 6.2.2 从 Illustrator 中引入路径 61
 - 6.2.3 用纹理填充路径 61
 - 6.2.4 再三重复 62
- 6.3 大块的油漆纹理 63
- 6.4 定制渐变纹理 64
- 6.5 焦点对准图层 65
- 6.6 Chan 对图像处理的思考 66



第7章 面容扭曲的魔力 68

- 7.1 视觉效果艺术指导 69
- 7.2 解析外星人 70
- 7.3 将 Sir Guy 转换为 Bones 71
 - 7.3.1 外星人灯泡形状的不变法则 71
 - 7.3.2 应用了蒙板特性的前额 72
 - 7.3.3 制作凶残的小眼睛 72
 - 7.3.4 扩展脑壳 73
 - 7.3.5 再造养料输入孔 74
 - 7.3.6 外星人的介入 74
 - 7.3.7 从 Photoshop 到生物道具组 75
- 7.4 不要让孩子们在家里尝试 75



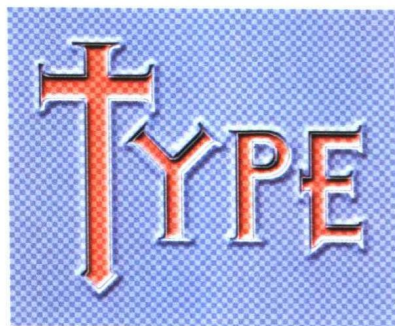
第8章 商业设计中的抽象表现主义 76

- 8.1 艺术的随机性 77
 - 8.1.1 Claesson 的通道策略 78
 - 8.1.2 模拟月面似的荒凉景色 79
 - 8.1.3 多通道的狂热 80
 - 8.1.4 着色 82
 - 8.1.5 控制文件的大小 82
- 8.2 精彩之处在细节之中 83
- 8.3 新与旧的融合 85
- 8.4 商业设计 88



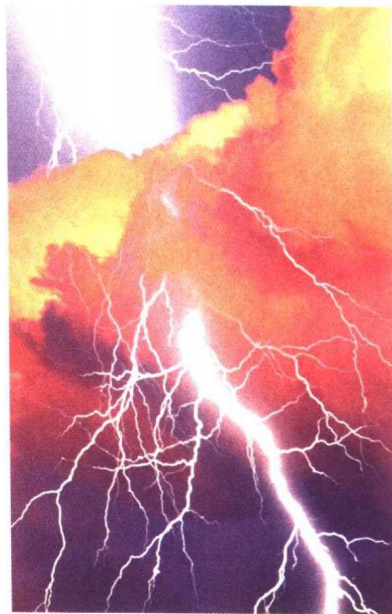
第9章 特殊字体效果 92

- 9.1 基本方法 94
 - 9.1.1 在图片中剪辑图片 94
 - 9.1.2 为光晕扩大字体 94
 - 9.1.3 模糊和减淡 95
- 9.2 制作源图的变体 96
 - 9.2.1 改变线条的粗细度 97
 - 9.2.2 制作轮廓线 97
 - 9.2.3 柔和的浮雕效果 97
 - 9.2.4 纯黑色图层 98
- 9.3 组合实际构图 98
 - 9.3.1 第一个浮雕效果 98
 - 9.3.2 红色的内部浮雕 99
 - 9.3.3 浮雕内部的加亮 100
 - 9.3.4 大背景浮雕 101
- 9.4 粗糙字体 101
- 9.5 Eric 的智慧精华 103



第10章 图层之道 104

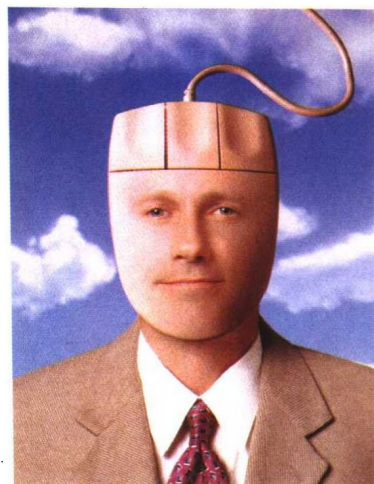
- 10.1 后备营和重大改动 105
- 10.2 草拟合成图 106
 - 10.2.1 链锯锯开的图层蒙板 106
 - 10.2.2 放置圆屋顶 107
 - 10.2.3 高处的光线 107
- 10.3 使用图层选项 108
 - 10.3.1 淡出和穿透效果 108
 - 10.3.2 绝不要尝试遮蔽闪电 109
- 10.4 图层蒙板中的色调调整 109
 - 10.4.1 渐变的图层蒙板 110
 - 10.4.2 色调边缘的调整 111
 - 10.4.3 快速效果蒙板 112
- 10.5 所走过的实际历程 113
 - 10.5.1 建立图层 113
 - 10.5.2 重要的后备营 113
 - 10.5.3 最后的修改 114
- 10.6 跟随总是运动的路径 115



第 II 部分 特殊应用

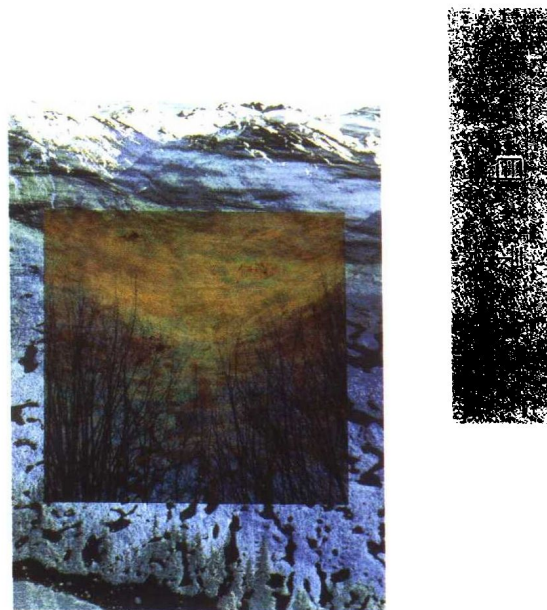
第 11 章 高分辨率的广告图片 119

- 11.1 Bob 对虚构的探索 120
- 11.2 管理数百万像素 122
 - 11.2.1 处理超大文件 123
 - 11.2.2 CMYK 文件和 RGB 透明胶片 124
- 11.3 案例分析和不存在的世界 124
 - 11.3.1 将画图搬上舞台 124
 - 11.3.2 与海豚一同畅饮 126
 - 11.3.3 制作自然的快照 128
 - 11.3.4 克隆羊的物理学 129
 - 11.3.5 无数的就餐者 130
- 11.4 谈论完全不同的事情 131



第 12 章 美术作品的打印 133

- 12.1 混合媒体的凌乱世界 134
- 12.2 绘画和打印、打印和绘画 135
 - 12.2.1 创作了图像 135
 - 12.2.2 打印了图像 136
 - 12.2.3 创作插入的图像 137
 - 12.2.4 插入图像的金色背景 137
 - 12.2.5 用醋酸纤维纸检验叠印的图片 138
 - 12.2.6 叠印插图 138
- 12.3 在黑色背景下打印 139
 - 12.3.1 在打印模板上绘画 139
 - 12.3.2 在丙烯酸系颜料涂层上打印 139
- 12.4 在液体照片感光乳剂上打印 140
- 12.5 保护喷墨艺术作品 142
- 12.6 购买美术用打印机 142
- 12.7 为何要结合传统画法和数字技术 143



第13章 铂印的像素 145

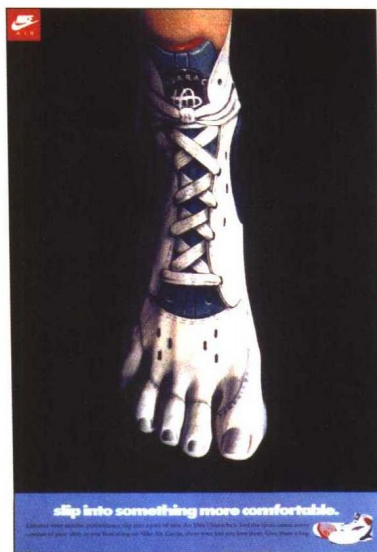
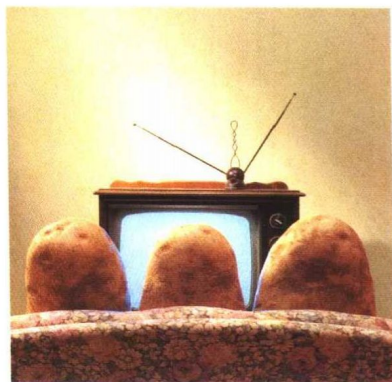
- 13.1 柳暗花明 147
- 13.2 要么校准要么不通过 148
- 13.3 作为记事本的照相机 150
- 13.4 输入 150
- 13.5 数字暗房 152
- 13.6 与胶片颗粒相配 155
- 13.7 制作灯光 156
- 13.8 从灰度图片到位图 158
- 13.9 与计算机服务公司合作 160
- 13.10 胶片制作完毕 160
- 13.11 附加的技巧 162
- 13.12 与画廊合作 162
- 13.13 发现风格 163

第14章 为 Photoshop 拍照 165

- 14.1 如何确切地打扮小肥猪 166
- 14.2 搭配背景 167
- 14.3 组合多个生命要素 168
 - 14.3.1 复杂边缘的细致路径 169
 - 14.3.2 均在渐变背景中 170
- 14.4 使用缩放 170
- 14.5 反射与折射 172
 - 14.5.1 雪花の有与无 173
 - 14.5.2 内部和外部折射 173
 - 14.5.3 恢复反射光 174
 - 14.5.4 喷洒雪花 174
- 14.6 融合激情和利益 175

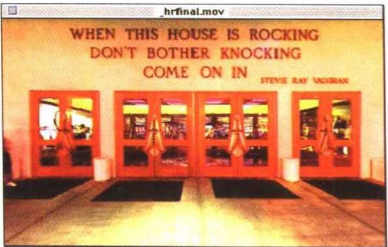
第15章 时装摄影 177

- 15.1 构思、摄影和数字图像的处理 179
 - 15.1.1 抓住创意 179
 - 15.1.2 选择胶片 180
 - 15.1.3 拍摄适于数字处理的照片 180
 - 15.1.4 拍照之后 181
- 15.2 时髦的 Photoshop 181
- 15.3 美即是深像素 183
- 15.4 布置图片 186
- 15.5 天衣无缝 187
- 15.6 蒙住这个 189
- 15.7 美丽的挑战



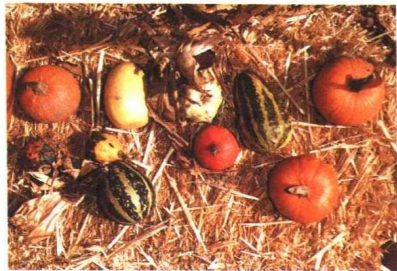
第 16 章 富有创造力的 QuickTime VR 195

- 16.1 QTVR 与摄影师 196
 - 16.1.1 Fitzgerald 的商业作品 197
 - 16.1.2 Fitzgerald 的个人作品 199
 - 16.1.3 VrVIEW 网站 200
- 16.2 QTVR 概述 201
- 16.3 QTVR 摄影 203
- 16.4 Photoshop 对于 QTVR 的制作 204
- 16.5 比例与色彩 206
- 16.6 虚幻的空间 209
- 16.7 不只是摄影 210
- 16.8 虚拟画廊 211
- 16.9 全循环 213



第 17 章 数字相机快速指南 214

- 17.1 数字相机是否适合您 215
 - 17.1.1 时不待人 217
 - 17.1.2 质量问题 217
 - 17.1.3 业务的成本 219
 - 17.1.4 胶片仍然有其优点 219
- 17.2 选择最佳的相机 219
- 17.3 照片的拍摄及编辑 221
 - 17.3.1 调整不规则的光线 221
 - 17.3.2 修正虹霓 222
 - 17.3.3 简单而特别的效果 223
- 17.4 保管好照片 224



第 18 章 动感的 PHOTOSHOP 225

- 18.1 视频图形制作的基础知识 227
 - 18.1.1 每帧画面的像素 227
 - 18.1.2 实时编辑 228
- 18.2 在 Photoshop 中设置文本效果 229
 - 18.2.1 将透明区域传送到 After Effects 229
 - 18.2.2 制作薄雾般的 HAZE 231
 - 18.2.3 赋予文本动感 232
- 18.3 用蒙板进行急动检验 234

