

光盘附赠

QINGHUA WEN JIA
清华文价

Photoshop/Painter

创意与设计梦幻组合

萧淑慧 刘非予 著



清华大学出版社
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



Photoshop / Painter

创意与设计梦幻组合

萧淑慧 刘非予 著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

Photoshop 是用于平面图像制作和创意的非常有效的工具, Painter 则提供了强大的数字彩绘功能, 二者结合, 无异于使现代绘图工具如虎添翼。本书通过大量典型实例对照, 详细地介绍了 Photoshop 5.0 和 Painter 5.5 中各种菜单命令和工具的使用方法和技巧, 在它们之间取长补短, 交互应用于平面创作之中。

本书内容浅显易懂, 操作步骤清晰明了, 图文并茂, 非常适合各层次平面设计人员使用。

本书繁体字版由上奇科技股份有限公司出版, 版权归上奇科技股份有限公司所有。本书简体字中文版授权清华大学出版社出版, 其专有出版权属清华大学出版社所有。未经本书原版出版者和本书出版者书面许可, 任何单位和个人均不得以任何形式或任何手段复制或传播本书的部分或全部。

北京市版权局著作权合同登记号: 01-1999-3020 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 / Painter 创意与设计梦幻组合
作 者: 萧淑慧 刘非予
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>
印刷者: 中国农业出版社印刷厂
发行者: 新华书店总店北京发行所
开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 19.75 字数: 453 千字
版 次: 2000 年 5 月第 1 版 2000 年 5 月第 1 次印刷
书 号: ISBN 7-900625-13-5
印 数: 0001 ~ 5000
定 价: 108.00 元

序

无论是PC机还是Mac(苹果机)的用户,只要谈到图像处理的软件,首先就会想到Adobe公司的产品。在图像处理和电脑绘图领域里,Adobe公司一直走在最前头,成为图像处理的佼佼者。自1990年Adobe公司推出Adobe Photoshop以来,不断推出新的版本。到1998年,又推出了功能更加强大的Photoshop 5.0。多项功能的增加,使Photoshop 5.0在Photoshop 4.0的基础上得到了进一步完善,成为当今世界上一流的图像设计与制作工具,其优越的性能令其他同类产品望尘莫及。目前,Adobe Photoshop已成为出版界中图像处理的专业标准。而以自然彩绘工具闻名于艺术界的MetaCreations Painter提供的强大数字彩绘功能,以其可乱真的传统绘画仿真效果,已经超越了传统的计算机绘图,让许多艺术工作者为之倾倒,并投向数字创作乐园的怀抱中。Painter将传统绘画工具现代化,让一枝画笔开展出艺术创作的无限空间。最重要的一点是:它们都可以应用于平面的视觉设计与艺术创作之中。

在使用平面设计软件进行创作设计时,相信绝大多数用户在试用了几种功能相似的专业应用软件后,都会渐渐地只选用一种自己最为满意的软件。但是只运用一套软件,常会让创作流于公式化,限制了创意的表现。主要原因在于,这些专业应用软件有着不同的背景与特性。当初开发这些产品的目的,就是为了解决专业的特殊问题。但是,用户也无需因为想要改变这种现状而伤脑筋。将脑海中产生的灵感尽可能通过数字化工具完全且忠实地展现出来,将具备不同特性的专业软件综合应用于创作过程中,除了可以解决创作公式化的问题之外,通过不同软件综合运用所产生的多样性,也能为数字艺术创作开辟出一条新的路径。而这种软件综合运用方式,在国外的数字创作领域中早已有多年的历史,同时也激发出了许多前所未见的视觉效果。

基于这个理由,本书特意将这两套软件的最新版本——Adobe Photoshop 5.0及MetaCreations Painter 5.5中各领风骚的独家功能整理出来,进行深入剖析,并且对个别特性取长补短,交互应用于平面创作的实例中。当您阅读完本书,再回头去看看那些曾为之惊奇的平面作品,将会赫然发现:原来这些杰出的名作,都不是只用一套软件做出来的效果。而且经过本书的学习之后,相信用户会体会到:Photoshop与Painter结合的威力,要将创意完整地以视觉方式显示,绝对不是一件困难的事;相反,还能刺激更多源源不断的创意。

本书在介绍过程中并未将Photoshop与Painter完全划分开,而是将它们的功能作对比,甚至融合在一起进行讲解,能收到举一反三的效果。

本书在改编过程中,得到了大量的支持,首先要感谢上奇科技出版事业处的鼎力协助,还有对本书提出了许多修正建议的专业人士,在此一并表示感谢。

由于时间紧迫,加之改编者水平有限,错误在所难免,敬请各界用户批评指正。

1999年12月

目 录

第 1 章 关于 Photoshop 和 Painter	1
第 2 章 简介 Photoshop	5
2.1 Photoshop 与工具箱	6
2.2 关于图层	8
2.3 Photoshop 混合模式	9
2.4 Photoshop 时光倒流的历史记录	20
第 3 章 自然彩绘数字画板——Painter 简介	25
3.1 Painter 与面板	26
3.2 面板内容简介	28
3.3 图像编辑窗口简介	30
3.4 Brushes Palette	31
3.5 Art Materials Palette	34
3.6 Objects Palette	39
3.7 Painter 与绘图板	45
3.8 Painter 与画笔	48
3.9 Painter 与外挂程序	51
第 4 章 绘图与图像	53
4.1 图像的色上加色	54
4.2 History 手工复制图像	56
4.3 3D Transform 彩绘铅罐	59
4.4 画中有画的图像水管	71

4.5 制作图像水管	74
4.6 用图像水管制作圣诞卡	80
4.7 制作复制水彩画	85
4.8 梵高名画 DIY	88
4.9 复制素描图	90
4.10 制作马赛克磁砖	92
4.11 各式画笔的简单运用	99

第5章 质感表现技法

5.1 边框制作	108
5.2 复古镂空浮雕	114
5.3 纸雕制作	120
5.4 快速制作多色云彩	126
5.5 加强质感效果	128
5.6 色调分离的奇异质感	130
5.7 复古广告画般的质感	131
5.8 自制纸纹材质	133
5.9 营造金属质感	142
5.10 自制磁砖质感	146
5.11 简单制作拼图	148

第6章 图像过程自动化

6.1 使用 Action	153
6.2 阅读 PDF 文件	155
6.3 制作 Action	158
6.4 Action 配合 Batch 的应用	162
6.5 量身订做合用的 Action	168
6.6 播放现有的 Script	173
6.7 制作自己的 Script 项目	174
6.8 图像彩绘自动化	180

6.9 制作潇洒的签名 DIY	187
-----------------------	-----

第7章 Painter 动态随机的特效图层

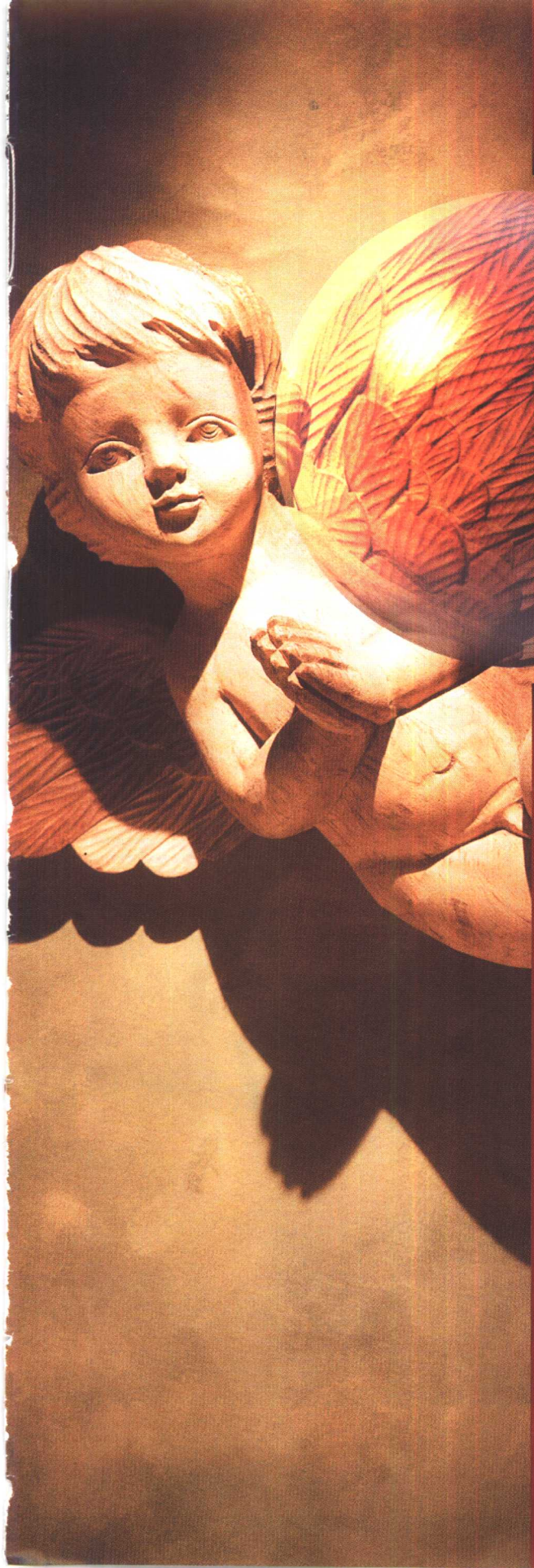
7.1 Liquid Metal	194
7.2 Kaleidoscope	199
7.3 Impasto	206
7.4 Glass Distortion	214
7.5 Bevel World	218
7.6 Burn&Tear	224
7.7 Brightness/Contrast/Equalize/Posterize	230
7.8 Liquid Lens	233
7.9 动态文字制作	238
7.10 制作网页图像	247

第8章 文字特效

8.1 建立文字阴影	262
8.2 建立光晕文字	267
8.3 建立立体浮雕文字	273
8.4 建立立体文字	276
8.5 建立立体边框文字	280
8.6 建立立体边框金属文字	285
8.7 金属框玻璃文字	289

第9章 附录

附录 A Painter 5.5 组合键一览表	296
附录 B Painter 5.5 光盘图库简介	302
附录 C 本书所附光盘图像索引	304



1

关于 Photoshop 和 Painter

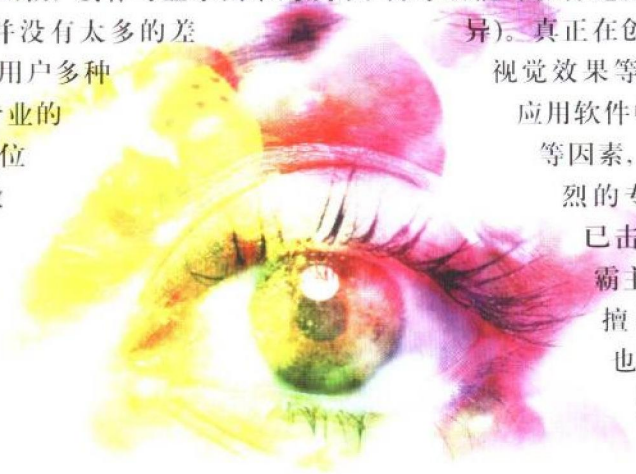


早在19世纪,摄影术(Photography)刚出现在以绘画为主流的艺术创作领域时,遭到当时许多艺术工作者与评论家的鄙视与排挤。有人说摄影术是对神明的一种亵渎(以前艺术的功能之一,就是礼赞造物主的恩典);有人认为摄影术是魔鬼掠夺人类灵魂的手段;有人甚至认为这代表绘画的末日即将到来。就差把照相机用摄影师一起绑在十字架上,一把火把它烧个干净。

而现在——人类即将迈进21世纪,摄影与绘画不但早已成为主要的艺术创作方式之一,同时创作的工具与媒体,也由传统的多种专用器具材料,转变为以计算机为中心的数字化创作。由于这种以单一硬件搭配多种软件作为创作工具的方式,能够在设计或艺术创作的流程中,赋予创意人多样化的思考方式与相当大的操作空间,因此奠定了今日数字化工具在视觉与艺术创作领域中的重要地位。



计算机的硬件外围设备，多半只是担任输入与输出的媒体。而对于完成作品的影响，并没有像传统创作工具那样直接与巨大(传统的输出、输入设备，以纸、笔为例，使用不同的画笔与纸质，整个艺术品内容的面貌，都会有不同的表现与极大的差异。而换一台计算机、显示器、鼠标或绘图板，创作与显示出来的成果，除了功能与执行速度对创作的品质有些影响之外，其实并没有太多的差别)。真正在创作过程中起着决定性作用，就是提供用户多种视觉效果等创作的各种专业应用软件。在这些专业的应用软件中，每项产品皆依其开发厂商与产品定位等因素，有着不同的背景与特性。而在竞争激烈的专业市场中，一些软件产品发展至今，已击败同类型的竞争对手，成为一方的霸主。人们常会将这些重量级软件与其擅长的领域联想在一起，不知不觉地也就渐渐倾向于只选用一套重量级软件作为创作时的主要工具。



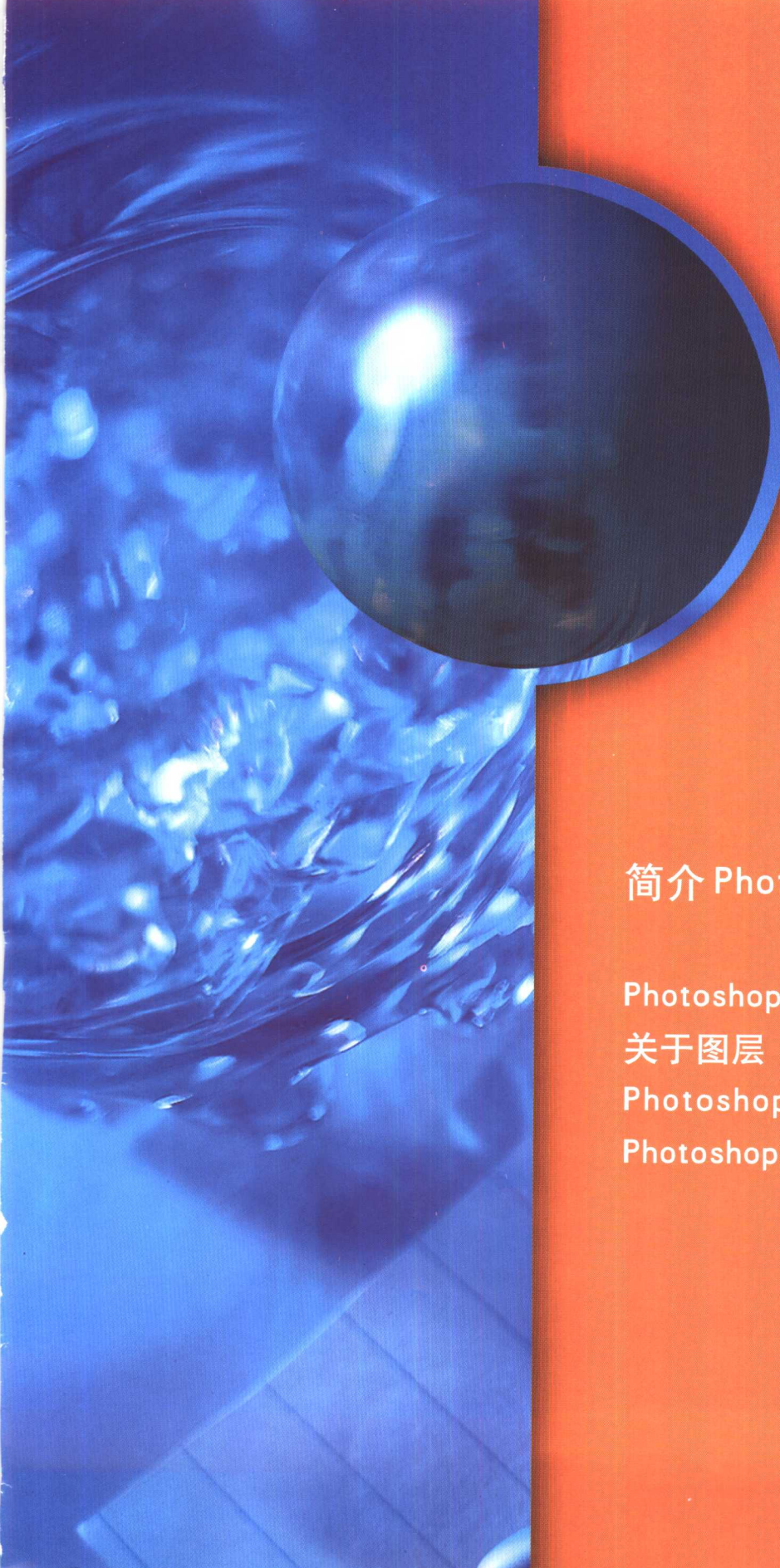
但是只运用一套软件,常会让创作流于公式化,限制了创意的表现。主要的原因,在于这些专业应用软件有着不同的背景与特性。当初开发这些产品的目的,就是为了解决专业的特殊问题,作为用户,也无需因为想要改变这种现状而伤脑筋。但是,为了将脑海中产生的灵感,尽可能地通过数字化工具完全且忠实地展现出来,就应该将具备不同特性的专业软件综合应用于创作过程中。这样做除了可以解决创作公式化的问题之外,通过不同软件综合运用所产生的多样性,也能为数字艺术创作开展出一条新的途径。而这种软件综合运用方式,在国外的数字创作领域中早已有多年的历史,同时也激发出许多前所未有的视觉效果。



在图像处理的领域中，以“电子暗室”自居的 Adobe Photoshop 软件可以说是无人不知、无人不晓。单从探讨这套软件的专业书籍数量上看，就不难了解它的知名度及影响力。而以自然彩绘工具闻名于艺术界的 MetaCreations Painter 提供的强大数字彩绘功能达到几乎可以乱真的传统绘画仿真效果，它已经超越了传统的计算机绘图，将许多艺术工作者吸引到数字创作的领域中来。Photoshop 将专业摄影及暗室技巧，通过数字化的再生使其变得唾手可得；Painter 将传统绘画工具现代化，让一枝画笔拓展出艺术创作的无限可能。最重要的一点是：它们都可以应用于平面的视觉设计与艺术创作之中。

基于这个理由，本书特地将这两套软件的最新版本：Adobe Photoshop 5.0 及 MetaCreations Painter 5.5 中的独家功能整理出来，进行深入剖析，并且针对个别的特性取长补短，交互应用于平面创作的实例中。经过作者的整理与介绍，再回头去看看那些平面作品，将会发现：原来这些杰出的名作，都不是只用一套软件做出来的效果。而且经过本书的学习，用户会体会到：Photoshop 与 Painter 结合的威力将创意完整地以视觉方式显示，绝对不是一件困难的事，相反地，还能刺激更多的创意。

对于传统的摄影师与画家而言，由于创作工具与媒材的差异性，摄影与绘画有着很大的区别。但是，通过数字化数据易于交换结合的特性，让摄影与绘画在数字影像的创作过程中合二为一，除了可以提高作品的完整性之外，对于平面设计工作者而言，还能增加在商业艺术应用上的竞争力。



2

简介 Photoshop

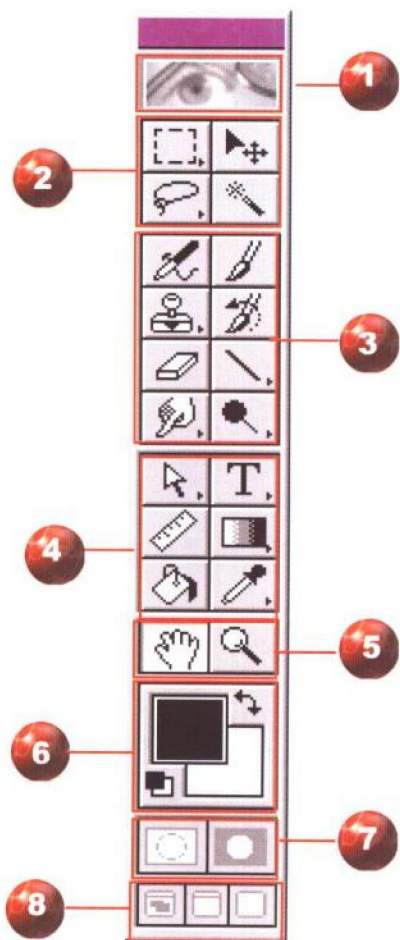
Photoshop 与工具箱

关于图层

Photoshop 混合模式

Photoshop 时光倒流的历史记录

2.1 Photoshop 与工具箱



工具箱

在屏幕左边有一大堆小按钮聚集在一起，这就是Photoshop的工具箱。其中针对图像编辑操作的需求，提供了相当多的工具让用户选择使用。单击某工具按钮，即可激活该工具的功能。

1. 联机资源

可直接浏览 Adobe Online 的信息。

2. 选框工具组

包含各种选取用的工具。

3. 绘图工具组

包含各种绘图用的工具。

4. 度量工具组

包含路径、文本、度量、渐变、填充与吸管等工具按钮。

5. 缩放工具组

包含各种查看图像的辅助工具。

6. 前/背景色工具

可定义前景色及背景色。

7. 快速蒙版

在图像编辑窗口内产生快速蒙版。

8. 屏幕模式选择

可在三种屏幕模式中进行切换：左边为标准模式，显示窗口边框与所有组件；中间为全屏模式，不显示窗口的标题栏与滚动栏；右边为黑底模式，不显示窗口的标题栏及菜单栏。

工具箱

若工具按钮的右下角有一个小三角标志,则表示该按钮有多种工具可供选择。将光标移至该按钮上并按住鼠标左键不放,则可以选用其他隐藏起来的相关工具按钮。可以单击菜单中的 Windows|Hide Tools 命令隐藏工具箱,或是单击 Windows|Show Tools 命令显示工具箱。



2. 关闭窗口按钮

单击该按钮可将浮动面板关闭。

3. 标签

单击标签可在不同的面板之间切换。可以将标签自面板中拖出来独立使用,也可以将它拖至其他面板中并加入该面板。

4. 菜单

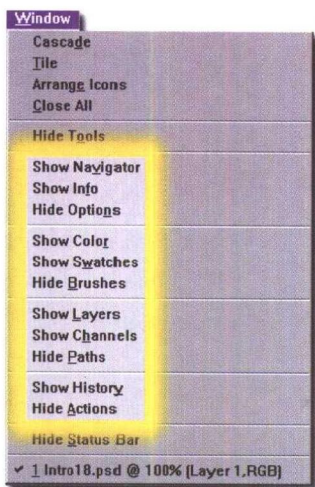
单击浮动面板左上角的三角按钮,可以打开浮动面板菜单,选用相关功能。每个标签的浮动面板都有属于自己的菜单内容。

● 浮动面板

在屏幕的右边有四组浮动面板,每一组面板内包含的组件如下。

● 1. 最小化/还原按钮

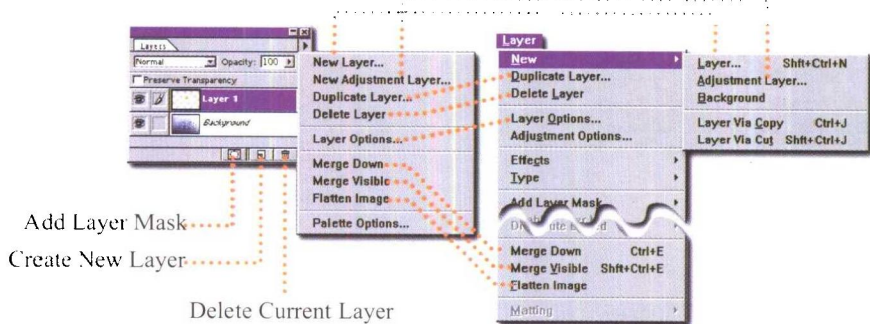
单击该按钮可将浮动面板最小化,再单击一次可还原为原来大小(双击标签也有相同效果)。



● Windows 菜单

在菜单栏上的Window (窗口)菜单中,也可以通过单击相关命令来切换各面板的显示及隐藏状态。

2.2 关于图层



Add Layer Mask
Create New Layer

Delete Current Layer

New Layer	建立新图层	Merge Down	合并图层
New Adjustment Layer	建立新调整图层	Merge Linked	合并链结图层
Merge Down	合并至下方图层	Merge Visible	合并可见图层
Duplicate Layer	复制图层	Flatten Image	平面图像图层
Layer Via Copy	通过拷贝的图层	Add Layer Mask	添加图层蒙版
Layer Via Cut	通过剪切的图层	Create New Layer	建立新图层
Delete Layer	删除图层	Delete Current Layer	删除当前图层
Layer Options	图层选项		

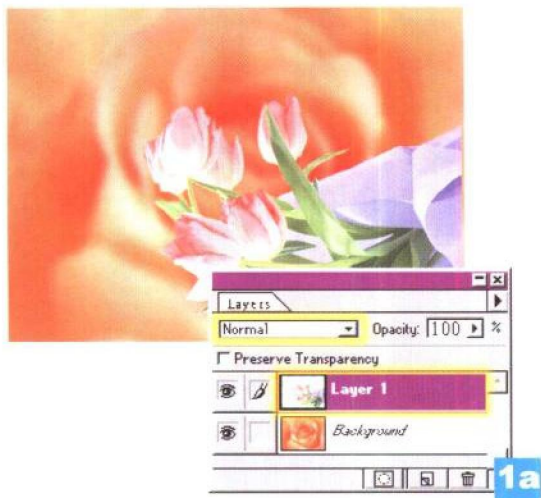
2.3 Photoshop混合模式

在 Photoshop 用于图像处理的强大功能。但是，因为添加粗字体，所以如果没有看操道这些功能及作用。不过这些功用户可以经常在 Photoshop 浮动面板和图层浮动面板等。

理的效果当中，有几个看起来容易忽视的功能效果既没有画着着重线，也没有作手册，也没有参考数据等信息，就很难知道对于图像合成的效果，确实有很大的影响。(Floatting Palettes)中看到这些功能，包括工具浮

在 Photoshop 中，提供了数种不同的混合模式(Blending Mode)。对于这些混合模式，如果没有很好地使用它，所处理的图像案就会逊色一些。究竟混合模式对于图像效果有多大的功效呢？首先还是得了解每一种混合模式所产生效果的特性。并且在图像处理的同时，还得思考如何去处理浮动图层的拼合图层动作，再选择该应用模式。这些图像应用模式的结果，可以很容易地显现在窗口中，同时在窗口中还会一一显示各式各样应用模式的结果。此时如果不清楚特性，可以一个个地去测试它们的效果，很多人都是通过使用这种方法，来制作图像的混合模式的。

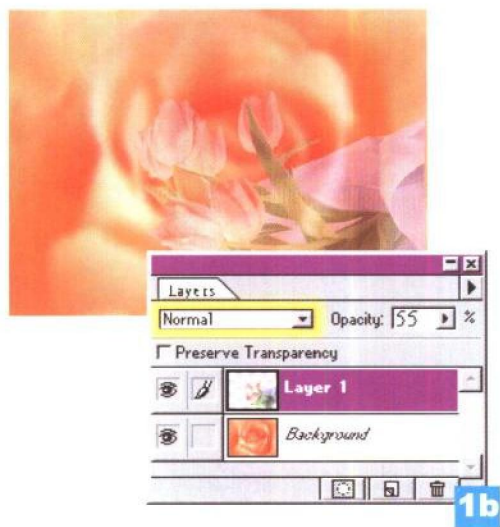
使用 Photoshop 混合模式产生的特殊效果或图像的结果，与配合特殊效果或图像的亮度、饱和度及色相有关。刚开始接触混合模式的用户，只能不断地测试。即使是使用混合模式数年的图像处理高手，也往往无法想像它制作出来的风貌。因为混合模式产生的结果，不是一般摄影特效或徒手绘制所能比拟的。



正常(Normal)混合模式

正常混合模式，通常位于混合模式选项的最上端，它可以完全覆盖原始图像，如图 1a 所示。

无论用什么样的混合模式，如果在其他混合模式浮动图层中调整透明度，这些使用了透明度的区域也会混合于原始图像中，如图 1b 所示。



因此，在正常混合模式中，采用不同大小的透明度，会直接影响制作的图像。正常混合模式在图像处理中是一般人较常使用的。如果不想制造出反传统的图像，在应用混合模式时，可以先试试使用正常模式。这是混合模式中，最传统而不失“真”，且不会出现惊人色调的一种应用模式。