

电脑艺术设计与制作系列丛书

Photoshop

创意无限

Creative Thinking in Photoshop



(美) Sharon Steuer 著 王蓉 译

1.41

new
Riders



机械工业出版社
China Machine Press

电脑艺术设计与制作系列丛书

Photoshop

创意无限

Creative Thinking in Photoshop



(美) Sharon Steuer 著



机械工业出版社
China Machine Press

本书从一位传统艺术家的角度,讲述了如何将数字化工具融入传统创作,如何将其构思在数字化过程中得到升华。

本书从贯穿全书使用的合成技术开始介绍,并应用图层、蒙版等技术和线性化思维来对目前不理想的现有作品进行改造,还介绍了如何与其他艺术家和摄影家协同工作,最后利用电脑模拟安装了完成的作品。无论你是摄影师、设计师、画家、排版人员,还是经验丰富的数码艺术家,本书旨在帮助你发掘新方法,将 Photoshop 整合到你的创作工作中。

Sharon Steuer: Creative Thinking in Photoshop.

Authorized translation from the English language edition published by Pearson Education, Inc,
Publishing as New Riders.

Copyright©2002 by New Riders Publishing.

All rights reserved.

Chinese simplified language edition published by China Machine Press.

Copyright©2002 by China Machine Press.

本书中文简体字版由美国 Pearson Education 授权机械工业出版社独家出版。未经出版者书面许可,不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

版权所有,侵权必究。

本书版权登记号: 图字: 01-2002-3596

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop 创意无限 / (美) 斯托尔 (Steuer, S.) 著; 王蓉译. - 北京: 机械工业出版社, 2002.10
(电脑艺术设计与制作系列丛书)

书名原文: Creative Thinking in Photoshop

ISBN 7-111-10930-9

I. P… II. ①斯… ②王… III. 图形软件, Photoshop IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 070381 号

机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 李炎

北京北斗星印刷有限责任公司印刷·新华书店北京发行所发行

2003 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16 · 13.5 印张

印数: 0 001 - 4 000 册

定价: 48.00 元

凡购本书, 如有倒页、脱页、缺页, 由本社发行部调换

前言

对于数字化工具你是新人？还是经验丰富的老手？对你的作品不满意？还是对Photoshop创意胸有成竹？无论怎样，本书的目的，就在于帮助你寻找新的方法，将数字化工具整合进你的创作过程。

因为本书的重点是创意，所以我在每个项目中，都尽量少讲技术信息。如果你是Photoshop老手，应当可以轻松地跳过大多数技术命令，迅速着眼于创意启示的本质；如果你是Photoshop初学者，可能会花较多的时间在技术细节上。技术细节大多集中在前几章节，随着篇章的递进，会适度减少对技术细节的涉及。如果某个项目激励你在Photoshop特殊范围内获得更多的专业技术，请参考我在附录“安排你的工作空间”中推荐的书名与作者。对自己要有耐心。记住，这些项目的宗旨是帮你专注于创意过程！

早在1983年，当我开始在电脑上进行艺术创作时，技术还很简单，只有极少数几个可用的工具，功能也相当简单。要想创作图像，我首先得搞清楚每个工具能做什么；在对工具的实践过程中，才可以真正去创作我的艺术品。渐渐地，随着技术的改进，更多工具与功能出现了，我也逐渐地将这些新工具与功能运用到我的工作中。我的早期数字化作品看起来像是完全依赖电脑创作的，事实上，因为那时候技术很简单，根本不能对我的创作过程有任何影响。

1992年，在使用过十几个不同的图像软件——并且在超过六种不同的平台上实践之后，我选择Photoshop作为我创作的首选数字化工具。这些图像软件水平不一，从极其简单的到功能完善的，有些功能甚至超过我写作本书时使用的Photoshop版本。但在使用这些工具实验的所有案例中，我了解了每一个软件的独特性，以及如何使用它们来创作。

当然，现在的电脑图像世界已经与以前完全不一样了。诸如Photoshop或者Illustrator这样的软件已经相当复杂，以致你要花很多时间学习使用这些工具与功能，这甚至成了获得创意的障碍。

如今，许多艺术家与摄影师都淹没在无数的图形软件——这些数字化工具中，甚至可以说他

们的工作已离不开电脑。另一些人，则把时间花在研究 Photoshop 之类软件的深奥之处，而且常常因为技术的诱惑无法超越扫描品与照片的复合和润色技术。当然，还有一些艺术家，仅仅用电脑来模仿他们的传统工作方式。

但 Photoshop 不仅仅是一些绝佳的工具集合。如果你用 Photoshop 来涂鸦和尝试创作发挥，你就开始用数字化思维方式来考虑问题了。数字化思维不仅帮助你在 Photoshop 中进行富有创意的设想，还可以帮助你提高创作过程的方方面面。

软件与技术一直在更新，并且本书的宗旨在于帮助你开辟使用数字化工具工作的新方法，所以我决定包括一些用其他软件创作的作品。无论你现在使用的是 Photoshop4、Photoshop6、Quantel 的 Paintbox 或者 ProCreate 的 Painter，本书的内容都可以帮你打开新的艺术灵感，激发你的想象力，鼓励你开发自己的使用电脑的创意工作方式。

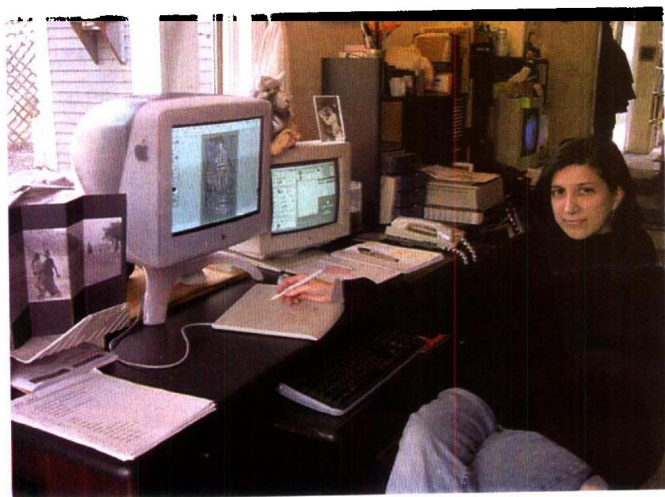
有时候人们发现，我在使用电脑创作的同时，也使用传统艺术手法，他们经常问我偏爱哪一个。它们之间在媒介与方法上相差很多，但在我的创作生活中各有其独特的地位。

我在进行传统绘画时非常自在。我常常站着，左手握着画笔，右手作画，有时候甚至用整个手臂。向后退，再向前移动，随心所欲。我的工作空间里到处都是我过去与现在的作品，我就被环绕其中。这是一个可以感触、看到与感觉的经历——非常实在。作画的时候，我边听着喧闹的音乐，边随音乐起舞。用电脑创作时，我则一手拿着压感笔，一手在键盘上活动。我可以听轻松音乐，或者什么都不听，只管盯着我的显示器。当我喜欢一个人静静地坐着时，我就会选择用电脑工作；而如果希望更多自在与活动时，我会用手绘。有时我想在电脑上干干净净的有控制地创作，有时则想要壁画大小的绘画。这两种不同的方法对我来说是不同的艺术冲击。

无论创作的电脑图像多么优秀，我始终觉得电脑只不过是打印处理工具。数字化输出通

常是平面的印制，而绘画则有纹理而且可以感触。电脑创作与传统的平面印刷很相似，当你看见打印出的作品时，多少会有些吃惊！无论这些艺术家们认为自己经验如何丰富，看到印刷品，还会发出“哇，这和我脑子里的东西还是有些不一样”的感叹。这是因为在一种媒介上工作，例如印刷版或者电脑，最后的版本却是在另一个媒介上显示出来，例如打印在纸张上。另外印刷版、电脑屏幕和纸张的纹理也大不相同，还要考虑电脑屏幕是投射光，而打印媒介则主要是反射光。

传统媒介优于电脑的另一个特点是



Alani Gandossy 照片

“标记设定”的特殊性。如果我手拿铅笔做画，我可以获得在电脑上无法获得的那种微妙和准确，电脑在绘图上提供给艺术家的精确控制比较有限，所以在很多其他方面试图补足。电脑可以给我们非常大的灵活性来编辑“标记”，例如我可以马上反悔不做“Undo”（我认为这是20世纪的最伟大的发明）。可以反复编辑标志，可以反复擦写而不必担心弄坏纸张。对电脑来说，是没有过度工作这件事的，你永远可以反悔不做或者回到原先保存的状态，每一个保存的版本都可以作为最后的版本或者完全重新来过。

电脑给艺术家们提供了追求我所谓的“非线性创作”的机会。不同阶段的作品可以保存起来，用于以后的评估或者未来的创造，每一件作品都可以和其他的作品合并在一起，以不同的非线性的方式来创造无限的令人激动的可能性。

用电脑工作也给我带来更大胆的创意，我可以无惧损失而承担任何风险，当我在某个时刻突然想到：“这个很好，但我不知道是否完成了，但它确实很好”，我就可以保存这个文件然后继续发掘。即使我知道已经完成了，还是可以继续尝试新的可能，我可以忽略那种已经完成的感觉，来发现新的未知，因为我总可以取消刚刚完成的动作，或者返回到前面保存的状态。有趣的是，我发现自己在工作室使用电脑时变得更加大胆，有时候我在绘画的时候会突然发现，“哦，天哪，我没法取消刚刚做的”，我认为这是好事，电脑可以帮助我变得在艺术上更大胆。

对我来说，在电脑上工作比什么都更能让我兴奋，因为这完全改变了我的艺术创作方式，这远比大胆重要。因为我知道可以合并多个图像来实现合成图，这令我的工作大大地改变了。如果我在绘画创作中卡住了，几个月甚至几年毫无进展，我就可以扫描我的作品到计算机里然后自由地进行实践，我可以尝试各种不同的设想，打印出来几次，再回到我的工作室……对于摄影来说也是这样，你知道没有一个摄影师可以拍出完美的照片，但是你可以取用一个素材中的元素再加上另一个素材中的元素来实现你想要的效果。更富有创意的是，电脑可以让你做很多用其他工具无法提供的功能和效果。通过电脑上的实践，你在创造性方面的工作将会达到一个新的高度（无论你是否使用电脑创作）。

在这本书里，我将使用我的一些艺术作品作为例证，来表现如何将数字化的工具融合到创作过程中。某些项目的不同层面将会以不同的表现出现在不同的章节，如果我觉得某个项目的细节有助于我的论点的描述，会将它包含在本书内。当你阅读本书的时候，你会幸运地发现，所有的图片都很类似并且彼此连贯，如果你对某个项目的其他阶段感兴趣，可以参考“技术一览”或者附录来获得更多的信息。

不要过多地考虑记忆和娴熟的问题，应该把精力集中在概念上。试着不要关注在某个项目是否使用绘制的图片或是使用了摄影图片，我的目的不是要你拷贝我的过程，而是要你应用它作为你自己项目的起点来发掘和尝试更多的可能。愿你享受你的作品。

本书英文版书名：Creative Thinking in Photoshop

本书英文版书号：0-7357-1122-4

原出版社网址：www.newriders.com

目 录

译者序

序

前言

第1章 合成与创作过程2

1.1 合成过程的基础4

1.2 调入新图像同时保存原图47

1.3 单独合成15

1.4 拼合连续图像20

1.5 更多探索性建议24

第2章 使用图层来解决创作问题26

2.1 关键比例28

2.2 修饰暗度、亮度与平衡相对明暗关系31

2.2.1 修饰暗度与亮度31

2.2.2 平衡相对明暗关系32

2.3 统一颜色并修补丢失的碎片34

2.3.1 统一单张照片的色彩平衡36

2.3.2 在蒙版中精确过渡39

2.3.3 修补缺口和裂缝41

2.4 更多探索性建议44

第3章 使用图层来调节色彩46

3.1 图层的基本色彩48

3.2 图层与混合模式的实验50

3.3 用色彩即兴设计53

3.4 继续调节色彩60

3.4.1 改变照片特征60

3.4.2 强化简单主题63

3.5 更多探索性建议67

第4章 从旧的或“已完成的”工作中

产生新思维的基本方法68

4.1 从根本上转换图像71

4.2 对现有图像再加工75

4.3 更多探索性建议81

第5章 非线性创作82

5.1 恢复丢失的进程84

5.2 合并多版本或相似图像88

5.3 叠加与蒙版效果95

5.4 更多探索性建议103

第6章 图像合成的头脑风暴104

6.1 奇思妙想新策略106

6.1.1 合成元素的改变106

6.1.2 改变颜色与亮度109

6.1.3 改变合成元素、颜色与亮度112

6.2 创造虚拟场景115

6.3 给合成图插入内容122

6.4 更多探索性建议127

第7章 将数码图图像制成单色版画128

7.1 创建你的数字化模板130

7.1.1 自定义图像131

7.1.2 方案的变化135

7.2 准备你的工作空间138

7.3 绘制与印刷画板141

7.4 素材中的一些决定性因素146

7.5 更多探索性建议147

第8章 与其他艺术家或摄影师协作148

8.1 建立协作关系150

8.2 协同工作的不同方法152

8.3 用Photoshop来合作项目156

8.3.1 增强已有的效果156

8.3.2 发展一种故事性157

8.3.3 以不同的想法奋斗157

8.3.4 即席创作和发现的过程161

8.4 更多探索性建议165

第9章 模拟安装你的作品166

9.1 考虑问题的全面评述168

9.1.1 平面墙上的二维图像	169	9.3 安装三维图像	192
9.1.2 实物加框	171	9.4 更多探索性建议	196
9.1.3 设定艺术品以适合空间	174	附录 安排你的工作空间	197
9.2 改进图像效果	188		



特 别 感 谢

感谢Bernie Chaet和我的所有出色的艺术老师,没有他们我不会使用这个工具来表达我自己的思想。感谢 Archie Rand 鼓励我勇敢地用如此优秀的图画来表达我自己的想法,也感谢 Luciana 帮助我更多地去关注什么是重要的。最后感谢我的美好的家庭和心爱的朋友,不论是谁或是发生什么要紧的事情,他们总是信任我。

Sharon Steuer

第1章

合成与创作过程

Photoshop出现伊始,艺术家与摄影家就用它来合成他们的图像。但对我而言,Photoshop的图像合成功能真正打动我的地方,是我知道,可以通过合成图像来影响我的整个创作过程!

尽管有关图像合成过程的内容贯穿此书,但本章重点谈论的是,将合成技术整合进工作流程中的不同方法。尝试一下,不要将你的注意力放在一个特定项目的绘图或照片上,别管它是黑白色还是彩色,甚至别去理会包含哪些你已经掌握的技术,只要看如何将合成的概念在不同的阶段整合进项目中并对你的创作过程产生影响。我希望通过本章,你不仅可以发现新的方法来拓宽你的创作思路,甚至还可以从根本上改变你处理创作素材的方法。



用7张50mm 镜头拍摄的35mm 照片的合成图



由四张扫描的手绘图组合而成的合成图

1.1 合成过程的基础

基础的合成包括以下四步：

- 1)数字化图像（将图像调入 Photoshop）。
- 2)将你想要合成的图像放置到同一文件中。
- 3)将图像缩放，以相互适配。
- 4)调节每个图像以达到显示效果。

根据项目的特殊情况，最后两个步骤的顺序可以互换。

如何把图像导入Photoshop，根据项目的不同而有所不同，包括使用数字化照片，不同的扫描技术以及直接在Photoshop里绘图。然而在数字化你的图像时，一定要记住一点：尽管Photoshop在缩小图像时可以很好地保存图像信息，但当你想要放大图像时，Photoshop就无法尽善尽美地猜测该如何增加额外的像素。因此，要想在数字化图像时得到最佳效果，你需要考虑只能缩小，而不是放大图像，这一点很重要。

1.2 调入新图像同时保存原图

无论你是否一开始就打算使用数字化工具，你都要设法拓宽思路，将电脑整合到你的任何一个需要变动的项目中。尤其是你在做一个商业项目或是项目交付期逼近时，电脑可以帮你更优越地修补细微变化——你就无需重新拍摄原照片或再绘制原图了。继续你的项目时，你不是在原图上继续编辑，而是在Photoshop中合成你创建的各自独立的部分。图像的最终结果，不是我建图之初想要的传统绘画，而是由三个不完全独立的绘制图像组成的数字化图像。

在这个项目中，我受委托绘制一幅远景的客户的房屋。该屋子坐落在Long Island Sound岸边的一角。当我按客户要求，开始第一步绘制“岸边一角”时，我一点都没想过要使用数字化技术。项目进行过程中，客户要求对绘制的图像进行更多修改，我开始认识到要用数字技术独立合成

图像,并最终输出数字图像给客户。做出这个决定后,我的项目完成方法改变了。我可以保存所作图像的任何版本而无需重新绘制。我根据需要画出图像的独立部分,并在Photoshop中将其合成以创建新的图像——最终的数字化图像。

根据客户提供的一系列图像,我首先用铅笔在纸上绘制出全景图,假设下图是最终效果图(见图1-1)。对于图像的第一次修改,毫无疑问,我当然是使用传统的铅笔与橡皮!

对绘制图像最初的反馈,客户要求我对屋子进行更细致的加工。我认识到,要想缩放原图对我来说动作太细微,所以无法达到所有的细节要求。为了不至于完全重新绘制一幅大些的图样(这样很可能会丢失掉图像质量,客户与我都喜欢该图),我决定绘制其他细节或所需修改,然后使用电脑来合成这张原图。

下一步,我单独绘制了一张更详细的房屋,以便于足够我用来缩放(见图1-2)。

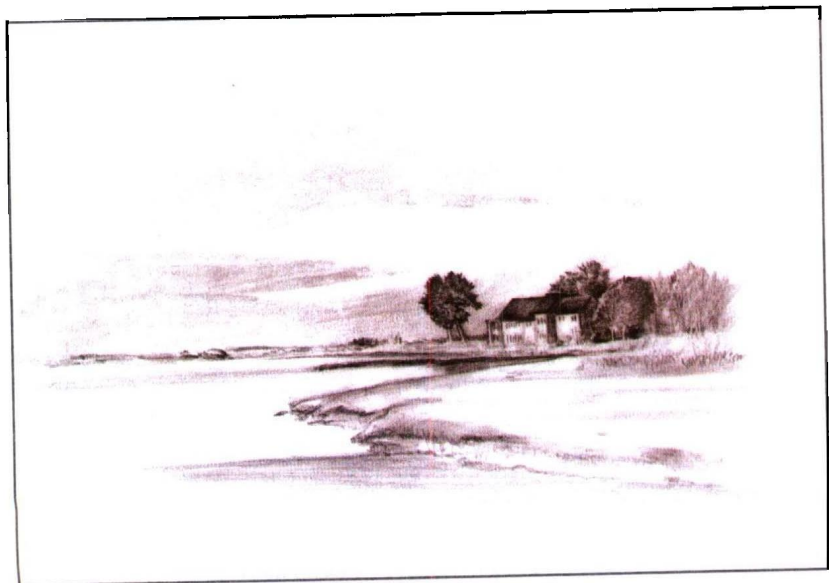


图1-1 “岸边一角”的原图

图 1-2 当你准备合成所有元素时，首先要决定哪幅图是你的主图（如果没有明显的主图，就选择最低分辨率的图像或是缩放得最小的图像作为你的主图，这样你就可以依此缩小其他图像以适合最终效果）



在你合成照片或创建不同缩放比例的图像时，一个元素的缩放必须适合其他元素。因为手工绘制的原始的全景图与细节图差不多是相同大小，我计划用 Photoshop 来缩小细节图以使其适合全景图。因为我知道 Photoshop 擅长于减小图像，所以我扫描了原先手绘的全景图与细节图，以灰度模式输入到电脑中，扫描精度为 300 pixels/inch，并且将它们独立保存为 TIFF 文件格式。

要想把一张原图移到主图中，首先要确定两张图在 Photoshop 中被打开，并同时可见。然后你可以使用 Move 工具将原图（或者图像的当前选择区）拖放到主图的上方。另一个将图像引入的方法，是在 Layers 面板上，拖动图层至主图上方（要确定你拖动的图层里包含你想要的图像）。在你拖动原图至主图中时，如果你按下 Shift 键，原图会被放置在主图的中央（如果文件尺寸一样，图像会完全重叠）。

将两幅图数字化以后，我将细节图拖到全景图中。下一步，我将全景图保存为 Photoshop 文件格式，命名为“Main Image”，此时，全景图中就包含了两幅图像（每幅图都在各自的图层上）。

如果你已经将图像拖拽，或是从图像的 Layers 面板中拖放，被拖拽的新图像将会添加到你的主文件中，拥有它自己独立的层。你应当在 Layer Properties 中给该层重新起个有意义的名字。在某些 Photoshop 的版本中，你可以双击图层名称来重命名；对于其他版本，双击时你必须在 Mac 机上按 Option 键或在 Windows 系统中按下 Alt 键。确定你要保存的新的合成文件是用新的名称，并以 Photoshop 格式保存，这样就可以保留相关图层的信息。

在将原图添加到你的主文件中后，通常你就需要缩放该图层上的图像，以适合主图。一个简便的方法可以做到这一点，那就是在 Layers 面板上找到并点击你想要缩放的图层，然后选择 Free Transform 命令（Mac 机是用 Command+T，Windows 系统是用 Ctrl+T）。

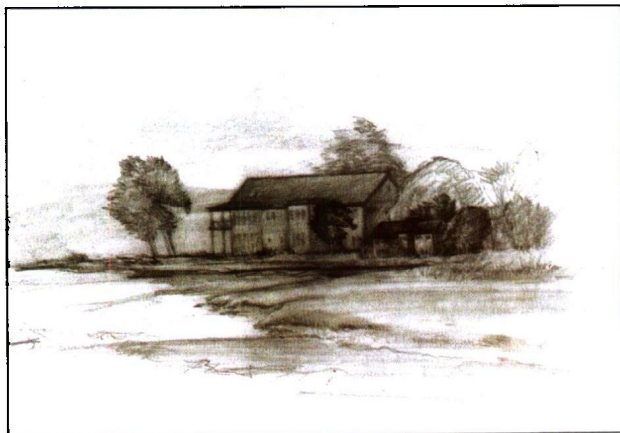
你可以通过变形区的任何一个控制点来调整尺寸，要按比例缩小图层，可以在按住 Shift 键的同时，抓住边角的活动点并向内拖拽。在变形过程中，如果想使用 Zoom-in 工具，可以点击 Command+Spacebar（Mac 机）或者 Ctrl+Spacebar（Windows），也可以用 Option 键（Mac）或 Alt 键（Windows）来调用 Zoomout 工具。

因为我通常是从边角来缩放图像的，所以我经常很细心地拖动选择的内容至适当位置，以获得最佳调整效果。第一种微调的方法，是在当前变形区内移动鼠标指针，直至它变成箭头样式，然后拖动变形区至新的位置。你也可以使用键盘上的上下左右指针键来操作。在你确定变形完全正确时，会注意到信息栏上的缩放百分比（为你下次变形提供参考）。记住，我们要避免将图像放大，所以如果你没有确定需要多大的尺寸时，最好不要缩得太多（当然，如果你万一弄糟了，还可以将原图再导入到主图中来）。当你准备应用此次变形操作时，可以按 Return 或者 Enter 键。

每个元素都在其自己的图层之上，你可以使用 Layers 面板来单独隐藏或显示每个图层（与元素）。这将有助于管理你当前操作的元素，并更好地组织工作环境。

在对上层图像作适当的缩放时,要配合下层图像,这样有助于同时看清两张图像。我使用的一种方法是设置该层的混合模式,这样就可以透过上方的图像看见下方的主图(一旦你不再需要同时看见两层图像,就需要重新设置该图层为不透明)。将上层的细节图设为透明,就可以透过它来看到下方的全景图。我在 Layers 面板上激活细节图(在该图层缩略图上点击鼠标),然后将它默认的混合(Blending)模式从 Normal 改为 Multiply,这样就使得白色区域变得透明(见图 1-3)。当然,你也可以通过 Opacity 滑动条来减小整个图层的不透明性,如果你的图片是暗色调,也可以试试 Screen 混合模式。

图 1-3 将大尺寸的细节图拖拽到全景图后,我通过设图层为 Multiply 模式,将细节图变成透明(有时候,也通过调节透明度滑条来达到相同效果)



在我能够同时看见两幅图之后,就通过点击该图层,然后选择 Free Transform 命令来缩放细节图(Mac 中使用 Command+T, Windows 中使用 Ctrl+T)。抓住变形区的边角点,按住 Shift 键向内拖拽,你可以使用 Free Transform 命令将细节图缩小至适当尺寸。

将细节图移动到相应位置确定变形并应用(按 Return 键),我记下了 Options 状态栏的缩放百分比,然后使用 Save As 命令将缩小后的图像版本另存为新文件(见图 1-4)。

缩小了上层的房屋细节图之后,我将混合模式重设回 Normal,并将 Opacity 设为 100%(见图 1-5)。

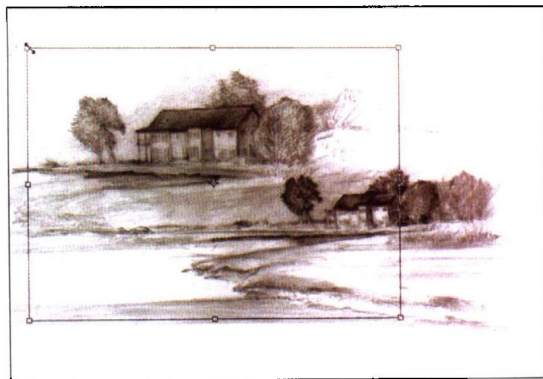


图1-4 选择细节图，我使用Free Transform命令缩小它至合适比例，然后使用箭头指针键将其移到相应位置，以便于我可以精确调节最终的变形效果

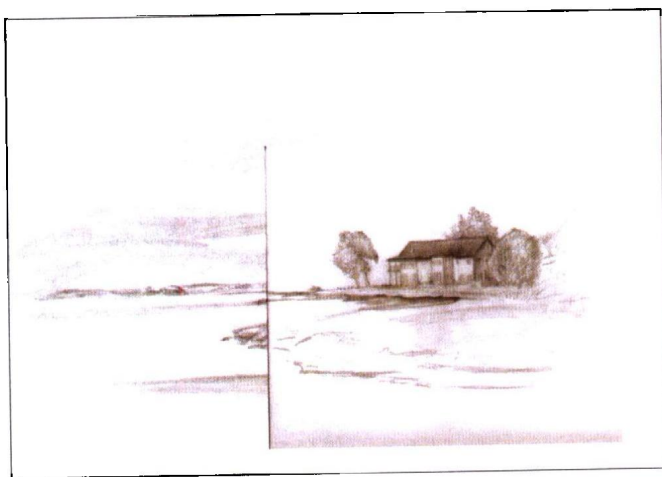
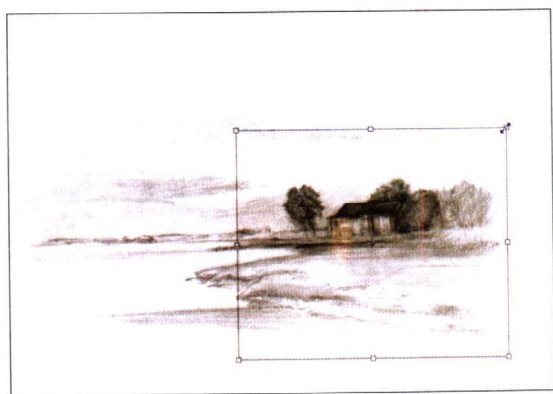


图1-5 在缩小房屋细节图之后，我将混合模式重设回Normal，并将Opacity设为100%