

CD-ROM

万水电脑创意设计精品丛书

梦幻 Photoshop 4 创意设计

[美] Deke McClelland 著

未末 刘军 译

甘特 校

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书着重讲述了关于怎样利用Photoshop进行艺术创作的一些问题。其中涉及的问题有:如何使用Photoshop创意与构思;怎样利用已有的图像;文本效果与层的使用;高分辨率图像中的一些问题;关于数字相机的使用;为Web创作图像等。

本书更侧重于Photoshop的艺术性一面。因此,阅读本书需要对Photoshop有一定的了解。本书主题突出,内容生动,阐述深入,并附有大量漂亮插图,非常适合于Photoshop的高级用户,特别是使用Photoshop进行艺术创作和谋生的读者。当然如果是对Photoshop知之甚少或是一位传统的绘画专家,阅读本书同样会大开眼界,获益匪浅。

“Copyright © 1998 by China WaterPower Press Original English language edition
copyright © 1997 by 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.”

Photoshop is a trademark of Adobe Systems, Inc. --- Studio Secrets and the IDG Books Worldwide logos are trademarks under exclusive license to IDG Books Worldwide, Inc., from International Data Group, Inc. Used by permission.

图书在版编目(CIP)数据

梦幻Photoshop 4 创意设计 / (美) 麦克莱兰 (McClelland, D.) 著; 未末, 刘军译. - 北京: 中国水利水电出版社, 1998.10

(万水电脑创意设计精品丛书)

书名原文: Photoshop 4 Studio Secrets

ISBN 7-80124-830-9

I . 梦… II . ①麦… ②未… ③刘… III . 图形软件 IV . TP391.4

中国版本图书馆CIP数据核字(98)第27532号

书 名	梦幻Photoshop 4 创意设计
作 者	(美) Deke McClelland
译 者	未末 刘军
出版、发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路6号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sale@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266(总机)、68331835(发行部)
经 售	全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	中国电影出版社印刷厂
规 格	787 × 1092 毫米 16 开本 14.75 印张 340 千字
版 次	1999 年 1 月第一版 1999 年 1 月北京第一次印刷
印 数	0001 — 5000 册
定 价	88.00 元(含光盘)

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页者, 本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

译 者 序

Photoshop 是 Adobe 公司的产品,是目前图像编辑软件领域知名度最广、用户最多的一种软件。目前计算机图书市场上关于 Photoshop 的入门教材、大全、技巧一类的书籍已有很多。与它们不同,本书主题更多地侧重于 Photoshop 的艺术方面。例如怎样利用 Photoshop 创意与构思,从而满足客户的需要;如何利用已有的图像在 Photoshop 中加工、润色,从而完成一幅作品;在图像制作中的分辨率问题;数字相机的使用问题;在为 Web 创作图像时应注意些什么;按钮制作中的步骤与技巧等。

本书共分 16 章。为了使主题突出,内容有深度,对读者更有帮助,作者请了 16 位使用 Photoshop 的艺术家,在每一章中讨论一个专题,在与艺术家的交谈和帮助下,完成了每一章的写作。因此,每一章的内容都具有很强的生活背景,内容生动、深入、有吸引力。文中对艺术家创作的作品作分步解释和说明,更提高了本书的可读性。除此之外,每章还对该艺术家作了简单介绍。

本书角度新颖,内容鲜活,阅读每一章都会大开眼界,获益匪浅。如果读者愿意,请阅读本书的序和前言,肯定会对全书内容有一个更好的了解。

对译者来说,翻译每一章的时候都学到了一些新东西。相信读者也会有这样的感觉。参加本书翻译的还有董敏、邓成远、代志刚、陈俊、杨浩、罗文林、易建设、张宏伟、曾玉国、张忠荣、刘汀、金鑫等。

因译者水平有限,错误之处在所难免,敬请读者和同行批评指正。

译者

1998 年 8 月 8 日

序

打破 Photoshop 的规则

作为 Photoshop 最大用户群的编辑主任，我的一部分工作就是阅读所能找到的一切有关 Photoshop 的文章和书籍。1993 年，当 Steve Roth 和我开始准备 Photoshop 的第一次会议的时候，Deke McClelland 已经因为他的书而很有声望了。

在准备会议期间，Deke 的《Photoshop 4 Bible (Photoshop 4 实用大全)》及其他几本书是我们的核心资料。Deke 也成了这次会议上的杰出的发言人。除此之外，他还是个很好的人，我们都很愿意和他一起工作。因此，当他创作《Photoshop 4 Studio Secrets (梦幻 Photoshop 4 创意设计)》而要求我们帮他一把时，我们欣然同意了。

最近，我们和 Glenn Mitsui 一直在准备会议——“Technique: Digital Artists at Work”。这次会议的特点是许多艺术家将展示其使用 Photoshop 有趣且与众不同的方法。Deke 说他最近课题集中在 Photoshop 的艺术方面，于是我们很自然地邀请了许多在这一领域有所建树的艺术家，让他们在此展示他们的技艺。

从这些艺术家身上，我们可学到的一点就是，怎样既打破 Photoshop 的常规，又能创作出好的图像。

Mike Strassburger 使用 dodge 和 burn 工具创作出了假的 3D 图像，尽管这两种工具被贬得一文不值。

对比度和亮度被认为很普通，但 Glenn Mitsui 却用这一无人问津的工具创作出了获奖作品。

也许与传统观念最背道而驰的人就是 Gordon Studer 了。他近期的许多作品没有用到 Photoshop 的层特性。

对于艺术和创作的专业人员来说，Photoshop 已不仅仅是一种软件工具。我更愿意称之为图形操作系统。它比我所知道的其他程序的功能要强大。仅用这一个程序就能做许多事。事实上，Photoshop 能做这么多的事，因此被看作是数字图像处理程序中最好的。它的普及性使得有很多关于它的书籍，但没有哪一本书赶得上这一本。

Deke McClelland 利用他对于 Photoshop 的内在工作原理的知识，把创作和效果相结合，写出了这本完全与众不同的书。希望读者能像我一样喜欢它。

Steve Broback
President and CFO
Thunder Lizard Productions

前 言

我还在上学的时候，就读到过 Pablo Picasso 的故事：他吃完了鱼，把鱼骨头放到盘子里欣赏它。也许是因为奇想，他把鱼骨收集起来，裹上胶泥，然后把胶泥又塑成了新盘子。以后，他可能会用这只盘子吃另一条鱼。

这是一个简单的艺术循环的例子，曾给我以启发。我们看到的東西启发我们；我们创造的东西变成了我们能够使用、娱乐并还能给我们以启发的东西。这种循环的美妙在于，我们创造得越多，我们就变得越好。换句话说，我们创造艺术的时候，也创造了我们自己。

本书的目的就是要观察现代毕加索和他的鱼的故事。唯一的差别是，这些艺术家不是用鱼骨和胶泥，而是用被称作 Photoshop 的数字图像计算机程序。

你已经知道如何使用 Photoshop

我不想花时间解释如何使用 Photoshop。这些问题在我写的书：《Macworld Photoshop 4 Bible》和《Photoshop 4 for Windows 95 Bible (Photoshop 4 for Windows 95 实用大全)》(IDG Books Worldwide 出版社 1997 年出版，简体中文版由中国水利水电出版社 1998 年出版)中已经涉及了。那是两本很好的书。

这也不是一本讲述艺术家如何一笔一笔绘画的图形公式“食谱”。在我之前，已经有人写过这些内容了。

你想知道怎样创作艺术品

我想这本书应该讲述以前没有涉及到的内容。在后面，我们将研究最好的艺术、摄影工作室中的秘密。这是一本来自艺术家口中的有关技术、思路、哲学和灵感的书。

想知道这本书是否适合您的最好方法是理解我完成此书的方法。如果您对此并不关心，说明这本书的内容不能满足您的要求。但如果该方法吸引你，我猜想你会很喜欢它的。

· 我愿做学生，而不是老师：我决定的第一件事就是如果我打算写另外一本有关 Photoshop 的书，最好先从中学点什么。我坐下来时没有任何想法，然后反复推敲过去的技巧和窍门，努力发现从未听说过的，或从未思考过的新鲜见解。想出来后，我就成功了。坦率地说，每一章都让人大开眼界。

· 找最好的艺术家：我决定将注意力集中在商业方面最好的和最聪明的艺术家身上。我没有向艺术家们发出一堆一堆的电子邮件来鼓励他们告诉我他们的窍门。毫无疑问，那样会得到很多的金玉良言，但却会占掉我太多的时间。相反，在 Thunder Lizard Productions 的帮助下，我找到了一些艺术家，我很欣赏这些艺术家的技术，也很仰慕他们的工作。很幸运，几乎每一

位艺术家都同意合作，其中包括几位以前从未同意在有关 Photoshop 的书中展示他们的作品的艺术家。

· 主题突出，挖掘深度：在本书的 16 章中，16 位艺术家讨论了 16 个主题。这意味着，你可以在业余时间，像站在这些艺术家背后一样，看一看他们是怎样集中精力完成任务的。

· 讨论具有挑战性的能影响专家工作的问题：除了讨论 Photoshop 的特色如蒙板或颜色校正外，本书涉及了广泛的艺术主题。它们超出了较窄的程序领域，审视了更为宽广的 Photoshop 处理过程。Glenn Mitsui 解释了怎样满足艺术指导的要求；Bud Peen 利用数字媒体把水彩与鹅毛笔结合起来；Katrin Eismann 探索了数码相机世界；Eric Chauvin 告诉你他是如何为特色电影创作动人的动画图像的。甚至于 Photoshop 本身的一些话题，如 Eric Reinfeld 谈论了文本效果，Greg Vander Houwen 讲到了层的使用。这些反映了每个艺术家的不同视角。

· 尊重艺术家：出版界一个不太好的倾向就是大部分计算机图形学书籍把艺术家当作商品。一幅图像及其艺术家最多只会出现在一个单一的标题或一个段落中。这可能因为作者无心去深层挖掘，或艺术家太忙而不能参与其中。他们对于图像是如何创作出来的可能会知道一点，但却很难知道为什么这么做。我决定给艺术家们一个机会，展示他们是谁，他们是如何做的，他们为什么要那样做。通过自由充分而有时甚至令人疲惫的交谈，我能够用他们自己的思想创作出每一个人的图画。

当然，书的质量也很重要。它贯穿于我的每一本书之中。我试图让本书从头至尾都生动有趣（如果文字读起来没意思，它将很难与这些杰出的艺术作品相媲美）。由于信息来源于非常有经验的人员，因而通常用户不难理解它们。

关于平台

这是一本跨平台的书，就是说它是为 Macintosh 和 Windows 用户所编著的。例如，如果有 **⌘/Ctrl+K**，则表示 Macintosh 用户使用 **⌘+K**，而 PC 用户使用 **Ctrl+K**。Photoshop 对于 Mac 和 PC 略有不同，但不会影响到阅读本书。

然而，如果你看一下本书中艺术家们所使用的计算机，你会注意到一个奇怪的现象，他们每个人都用 Mac 机。Ben Benjamin 和 Michael Ninness 也用 PC，Robert Bowen 使用基于 UNIX 的 SGI 机器。但大部分人经常使用的还是 Mac 机。

这是否意味着对艺术家们来说 Mac 机是最好的呢？还是仅仅因为他们在 Mac 机上已经工作了很久，而不知道有更好的机器呢？我不知道原因，更主要的是我不关心这一点，他们用什么机器是他们自己的事。

事实上，我提出这个问题的唯一原因就是因为：有些人会问我为什么不努力去找一找愿意用 Windows 的艺术家。我可以坦诚地回答：这是不会有什么结果的。在选择这些艺术家时，我没有注意他们的种族、性别、宗教、地域和年龄。究竟为什么我要在意他们所用的机器，而哪怕仅仅是一个转瞬即逝的念头呢？我所在意的是本书对于 Mac 和 Windows 中的 Photoshop 同样适用。

一些更为个人的看法

一句话，在市场上所有关于 Photoshop 的书籍中，我最想买这一本。本书中每一页都揭示了以前我所不知的一些秘密。这是因为该书要比一本由 16 位杰出的艺术家所推出的 16 个独一无二的汇编凝聚性要小一些。我最大的贡献就是本书所呈现的我的热情和我对未知的好奇。

和往常一样，开始我觉得自己无所不知，后来才发现自己一无所知，读完本书你会发现，你知道得有多么少。

目 录

第一部分 基本技术

译者序

序

前言

第一章 从草图到实现：商业艺术过程	3
1.1 Glenn 在和谁交谈?	3
1.2 客户和你	6
1.2.1 发展有品质的创意	7
1.2.2 交流的重要性	7
1.3 行进中的艺术	7
1.3.1 医学目标和肠图表	8
1.3.2 草图和创意	9
1.3.3 在 FreeHand 中绘制草图	11
1.3.4 在 Photoshop 中描边和光栅化	11
1.3.5 制作剪影身体外形轮廓	12
1.3.6 加入背景素材	12
1.3.7 装订书籍	13
1.3.8 创作球体	14
1.3.9 挂上里面的器官	15
第二章 从摄影作品到艺术图片	19
2.1 这样合乎道德吗?	21
2.2 收集摄影作品的倾向	21
2.3 GORDONIAN 几何图案	23
2.3.1 混合的静态背景	24
2.3.2 最中心的物体	24
2.3.3 加入计算机	26
2.3.4 构图和阴影	26
2.3.5 解剖学意义上精细的手	28
2.3.6 最后的调整	28
2.4 随意剪切	29

2.4.1 光滑轮廓内的粗糙像素	30
2.4.2 难以对付的不和谐	30
2.5 Photoshop 4 会改变 Gordon 吗?	30
第三章 创作 3-D 卡通人物	33
3.1 Mike 与 3-D 的首次遭遇	33
3.2 接近 3-D	34
3.2.1 喷雾器的边界	35
3.2.2 画路径	36
3.2.3 制作图层	36
3.2.4 绘制高光和阴影	38
3.2.5 玻璃眼睛	39
3.3 有时, 忽略是正确的	39
第四章 将自然媒体集成为数码艺术	41
4.1 Bud 的自然媒体的出现	41
4.2 第一部分: 起步—用传统方法	43
4.3 第二部分: 数字化	44
4.3.1 组合作品	44
4.3.2 为线条着色	45
4.3.3 当你发现一个好东西..... ..	46
4.4 矢量方法	46
4.4.1 用路径代替水彩	47
4.4.2 接受合成媒体	49
4.5 用什么格式	50
4.6 这么多的媒体, 这么少的时间	50
4.6.1 触觉敏锐者的世界	50
4.6.2 屏幕世界	51
第五章 增强矢量图像	53
5.1 一个矢量人的画像	53
5.1.1 对 Photoshop 的恐惧	56
5.1.2 像素的吸引力	56
5.2 向一幅插图增加纹理	57
5.2.1 制造纹理	57
5.2.2 从 Illustrator 中引进路径	57
5.2.3 用纹理填充路径	58
5.2.4 重复, 重复, 重复	59
5.3 大油彩纹理	60
5.4 定制消隐纹理	61

5.5 增加深度	62
5.6 Chan 的评价	65
第六章 扭曲技术对于脸部的变形能力	67
6.1 工作中的视觉效果艺术指导	67
6.2 剖析外星人形象	68
6.3 Sir Guy 变形成 Bones	70
6.3.1 制作外星人灯泡形脑袋的一些永恒的规则	70
6.3.2 用前额来蒙板掉一些人才有的特点	71
6.3.3 为外星人制作一对小眼睛	71
6.3.4 使头骨胀大一些	72
6.3.5 为它制作一个吃东西的地方	74
6.3.6 外星人的干预活动	74
6.3.7 从 Photoshop 到活体模型制作室	75
6.4 小家伙们可千万别在家这么干	75
第七章 特殊文本效果	77
7.1 基本方法	77
7.1.1 把一幅图像剪切到另一幅图像上	80
7.1.2 放大文本以获取光晕效果	80
7.1.3 使图像起毛边的的方法和计策	81
7.2 产生各种变化	82
7.2.1 改变文本笔画的粗细	82
7.2.2 制作外形轮廓线	83
7.2.3 柔合的浮雕效果	83
7.2.4 纯黑色图层	84
7.3 把作品组织起来	84
7.3.1 第一种浮雕效果	84
7.3.2 红色内嵌效果	85
7.3.3 内部的浮雕修饰	86
7.3.4 大背景的浮雕化	87
7.4 把它的边缘变粗糙一些	88
7.5 Eric 的看家本领	89
第八章 分层的艺术	91
8.1 基本进度与严肃修改	91
8.2 先制作出一个较为粗糙的图来	93
8.2.1 锯出一个屏蔽层	94
8.2.2 把圆屋顶放到背景上	94
8.2.3 高空的天光	95

8.3 用层次选项	95
8.3.1 去除掉强制完成的痕迹	96
8.3.2 千万不要去屏蔽闪电	96
8.4 在屏蔽层上进行色调修正	97
8.4.1 渐变屏蔽层	97
8.4.2 边缘色调调整	99
8.4.3 快速运动物体的屏蔽效果	100
8.5 体验一下这段历程	100
8.5.1 构建图层	100
8.5.2 醒目的基本进度	103
8.5.3 最后的修饰	103
8.6 跟上不断变化的轨迹	104

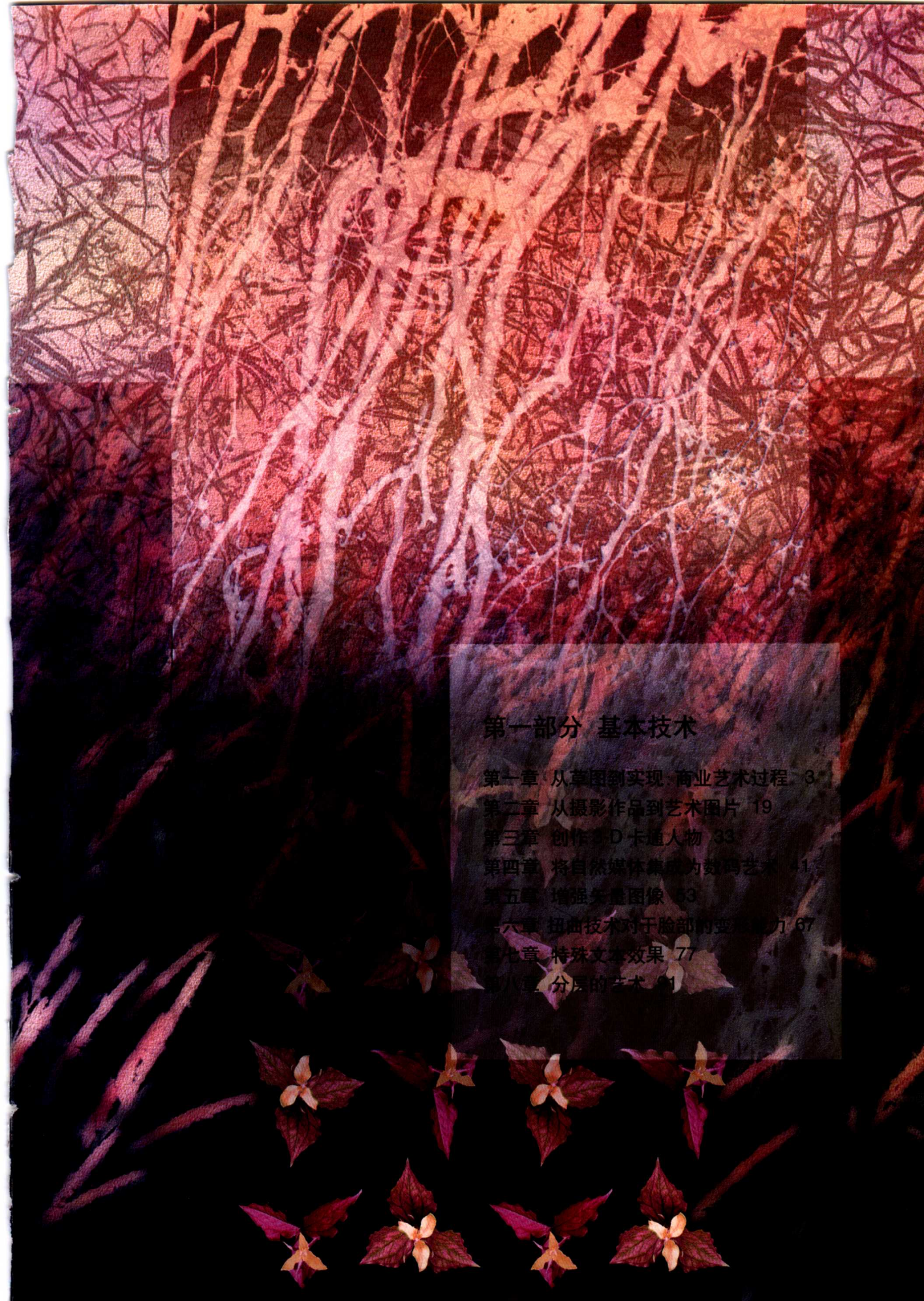
第二部分 特殊应用

第九章 用于广告的高分辨率图像的制作	107
9.1 Bob 对于“非真实”的探讨	107
9.2 管理几百万个像素	110
9.2.1 使用超大型文件	111
9.2.2 CMYK 文件和 RGB 透明性	111
9.3 样例研究与不存在的世界	112
9.3.1 把一个插图搬上舞台	113
9.3.2 与海豚一起狂欢	114
9.3.3 作一幅自然快照	116
9.3.4 克隆绵羊的物理学	118
9.4 现在看点完全不同的	120
第十章 精美艺术打印	123
10.1 各种媒介的杂乱世界	125
10.2 绘图与打印，打印与绘图	126
10.2.1 创建子图像	126
10.2.2 打印子图像	126
10.2.3 创作中间图像	127
10.2.4 为中间图像而制作的金色背景	127
10.2.5 用醋酸脂检验上面这一层的打印效果	128
10.2.6 打印中间图像	128
10.3 在墨纸上打印	130
10.3.1 在打印过的图像样板上绘图	131

10.3.2 往丙烯酸树脂上打印	131
10.4 在液态感光乳剂上打印	132
10.5 保护你的喷墨制作的艺术作品	133
10.6 购买一个好的打印机	133
10.7 为什么要把数字化方法与传统方法结合起来	135
第十一章 为 Photoshop 摄影	137
11.1 究竟怎样把一头猪打扮起来	137
11.2 匹配背景	140
11.3 把各个活的要素组合在一起	141
11.3.1 为复杂边缘制作的精细线条路径	142
11.3.2 把所有这一切都叠放到一个颜色平缓过渡的背景之上	142
11.4 变幻比例尺	143
11.5 反射与折射	146
11.5.1 有和没有雪花	146
11.5.2 内部与外部的折射	147
11.5.3 恢复反射	148
11.5.4 喷洒上雪花	148
11.6 把创作激情与赚钱结合起来	148
第十二章 数字式相机快速入门	151
12.1 数字相机适合你吗?	151
12.1.1 时光不等人	154
12.1.2 有关质量的问题	154
12.1.3 商业花费	157
12.1.4 胶卷仍然有自己的优点	157
12.2 选择最佳的照相机	158
12.3 照相与编辑图像	159
12.3.1 调整不合适的光线效果	159
12.3.2 去掉彩虹	161
12.3.3 简单而特别的效果	162
12.4 安全保存你的图像	163
第十三章 在制作运动图像时使用 Photoshop	165
13.1 视频成像 101	166
13.1.1 每帧中的图像	166
13.1.2 实时编辑	169
13.2 在 Photoshop 中建立起文本显示效果	169
13.2.1 向 After Effects 传递透明度	170
13.2.2 Hyde 如何准备 “haze”	171

13.2.3 赋予文本以生气	173
13.3 使用屏蔽时的旋转方法	174
第十四章 创建栩栩如生的图像世界	177
14.1 基本的 matte 过程	178
14.1.1 买不起高档系统?	179
14.1.2 为大电影创作的小图像	180
14.2 帝国穿梭舱	180
14.2.1 绘制宇宙空间	181
14.2.2 使用光	182
14.2.3 这个方向的小舱室	184
14.3 Cloud City 的建造	184
14.3.1 在天空背景下添加建筑物	184
14.3.2 把光线调弱些	185
14.3.3 群众组合	185
14.4 未完成的恐龙电影	186
14.4.1 为 Dinotopia 构造模型	186
14.4.2 与自然界结合成一个整体	187
14.4.3 飞流而下的瀑布	188
14.5 时不时会来的反响	189
第十五章 为万维网创作图像	191
15.1 尽可能压缩字节	191
15.2 Melrose 的秘密	193
15.2.1 一个小小的网络空间	194
15.2.2 在 Illustrator 中设计页面	195
15.2.3 输出 GIF 图像映射图	195
15.2.4 预测在 256 色显示器上显示的情景	196
15.2.5 开发浏览器缓存功能	197
15.3 活跃的旗帜广告	198
15.3.1 让 Talk Soup 热起来	198
15.3.2 在 GifBuilder 中汇编这些图像	199
15.3.3 文件大小, 维数以及图像显示时间段	201
第十六章 按钮, 按钮, 按钮	203
16.1 基本的与背景有斜角的正方形	204
16.2 用剪切组 (Clipping group) 来制作按钮	206
16.2.1 把文本刻进有倾斜角的正方形中去	209
16.2.2 大量按钮的制作	209
16.3 制作冲压式按钮	209

16.3.1 简单的 Emboss 方法	210
16.3.2 稍微复杂一些的要用到 Lighting Effects 滤镜	212
附录 关于 CD-ROM	215
CD-ROM 安装指导	218
关于作者	219



第一部分 基本技术

第一章 从草图到实现：商业艺术过程 3

第二章 从摄影作品到艺术图片 19

第三章 创作3D卡通人物 33

第四章 将自然媒体集成为数码艺术 41

第五章 增强矢量图像 53

第六章 扭曲技术对于脸部的变形能力 67

第七章 特殊文本效果 77

第八章 分层的艺术 91

