

电脑绘图与设计系列

中青电脑艺术部 / 策划
游闽州 / 编著

Photoshop 7

解像

- 本书由台湾 Photoshop 专家精心编著
- 在深入剖析 Photoshop 创作技巧与理念的同时, 从作品需求的角度出发解读 Photoshop 影像处理功能及其应用
- 深入介绍图层、通道、选区三大概念的综合应用技术
- 是台湾地区最为畅销的 Photoshop 进阶图书, 适合初、中、高级 Photoshop 读者参考学习

随书附赠光盘, 内含本书范例所用素材、图像效果, 免费赠送大量精美图片素材



海洋出版社



中国青年出版社

电脑绘图与设计系列

Photoshop 7

解像

中青电脑艺术部 / 策划
游闽州 / 编著
胡 轶 / 改编



海洋出版社



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

(京)新登字 083 号

本书由海洋出版社与中国青年出版社合作出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

版权贸易合同登记号: 01-2002-1907

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 7 解像 / 游闽州编著; - 北京: 海洋出版社, 2002

ISBN 7-5027-5804-6

I. P... II. ①游... III. 图形软件, Photoshop - 英文 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 044773 号

总 策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 刘义杰

曹 建

夏 晔

责任校对: 王志红

丛 书 名: 电脑绘图与设计系列

书 名: Photoshop 7 解像

编 著: 游闽州

出版发行: 海洋出版社

地址: 北京市海淀区大慧寺 8 号 邮政编码: 100081

中国青年出版社

地址: 北京市东四 12 条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 中国农业出版社印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 20

版 次: 2002 年 8 月北京第 1 版

印 次: 2002 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 1-6000

书 号: ISBN 7-5027-5804-6/TP · 599

定 价: 68.00 元 (1CD)

写在前面

在《Photoshop 5.5 图像密码》与《Photoshop 6.0 图像密码》推出之后，又再度推出这本《Photoshop 解像》。这本书在概念剖析与作品创作上又有更杰出的表现。在作品范例的创作上，不以操作命令教学来主导作品，而是以作品本身的需求去主导命令，因此这本书的作品范例更有挑战性与深度，不会局限在命令的教学上，更注重概念的再升级。

这是一本不要您去背一堆命令，而直接以实作来切入概念创作的教学书，您可以用最少的命令来完成最富质感的图像创作。

这本书的指导对象虽然是 Photoshop 中、进阶的用户，为了这本书能对初学者也有些用处，特别在一开始的概念介绍部分做了更详细的概念描述，所有的范例都是一个步骤、一个步骤慢慢地示范，务求让初学者也能在学习的过程中了解到图层与通道的应用，让初学者在最短的时间内也能做出一张张的好作品出来。

鉴于目前国内 Photoshop 进阶书籍及数据的缺乏，许多学习 Photoshop 软件的人往往在一段时间之后会感到有许多关卡很难突破！！事实上，零零碎碎的片断知识是无法了解整个 Photoshop 整合应用的，惟有了解“图层”、“通道”与“选择区域”的相互关系，才能体会 Photoshop 的精华之处与灵魂所在。

在此书中，笔者尽可能地指导 Photoshop 的正确概念及进阶运用，尤其是通道与选择区域的概念，希望可以藉着这本书，帮助各位读者更顺利地利用 Photoshop 正确的概念去完成自己的作品，而不是一味的死记硬背……。

台湾教育的通病就是很会背，但是像 Photoshop 这种灵活度高的软件，背也只能让您学到台面上的功夫而已，学好 Photoshop 一定要靠着概念的了解与实际的操作。这也是写这本书的宗旨——正确地使用 Photoshop，希望这本书真的能让各位成长。

在这里要感谢所有网友与读者对我的支持，您们对我的鼓励是我成长的最大动力，相信有了各位的支持，我一定会成长得更加茁壮！

秘密的薰衣草花园 站长 James

<http://james.001.com.tw>

给读者的建议

这本书的范例由浅入深，基本上适合任何程度的 Photoshop 用户阅读，可以提供给您最正确的 Photoshop 概念，让您在最短的时间内对 Photoshop 有最正确的认识。

如果您从来没有使用过 Photoshop...

如果您刚开始接触 Photoshop，这本书可以让您正确地了解 Photoshop。只要勤加练习，您就可以用最短的时间让自己拥有做出图像作品的能力。不过建议在使用这本书的同时，您还需要另外一本入门书来帮助您了解 Photoshop 的全部命令操作。

如果您已经了解 Photoshop 的基本操作...

如果您对 Photoshop 已经有了基本认识，这本书可以帮助您理清一些错误的概念，并让您迅速拥有 Photoshop 进阶的能力，可以简单地做出以前无法完成的作品，并可以通过各种功能的整合，让您的设计能力有大幅度的提升。

如果您非常熟悉 Photoshop...

如果您已经能将 Photoshop 操作自如，这本书可以让您理清 Photoshop 的概念，帮助您尽早突破瓶颈。并且通过范例的示范，您可以了解自己的不足之处，让您不用背一堆命令就完成许多 Photoshop 的效果。您还可以全盘了解 Photoshop 的游戏规则，自由地结合各种 Photoshop 的功能，举一反三，成为 Photoshop 的佼佼者。

如果您已经是设计师...

如果您已经是一位设计师，这本书可以帮助您在最短时间内让自己的图像合成能力再升级，让您有能力应付客户对于平面稿各种奇怪的要求。在创意与设计理念上面也可以通过这本书得到某个程度的提升。

如果您已经是设计高手...

如果您已经是设计高手了，建议您也可以使用这本书来帮助您更上一层楼，哪怕只是一个概念的说明或是设计经验的分享，都是无比珍贵的。请您先翻看这本书的全部范例，如果有哪一张范例您没有十足把握做出来，或者是没有把握可以做得更好，这本书绝对可以帮助您突破长久以来无法突破的瓶颈。

这是一本由专业图像设计者所指导的专业图像教学书

市面上的教学书，其实它们的很多作者只是很会操作软件而已，在设计的理念与创作上并没有太突出的表现，这也是电脑绘图软件十分需要突破的地方。

如果您十分坚持设计者的自尊，坚持不让非专业的设计者来指导您，那么这是最适合您的书了。作者 James 的设计作品已经被收录在长松文化（IDN 国际设计家连网中文版杂志的出版公司）所企划的台湾设计艺廊集中。

事实上，设计师指导设计师的理念也是作者 James 的最大愿望。这本书不只指导您如何操作 Photoshop，也从范例的示范中让读者认识设计理念与设计师该有的原则。

这本难得的好书，推荐给各位。

本书所附光盘之内容：

1. 本书所有范例的练习素材与包含完整图层的完成文件。
2. 六色科技提供的练习用精美图片 300 张。
3. 富尔特科技提供的练习用精美图片 30 张。
4. 典匠信息 Image DJ 提供的练习用精美图片 18 张。

光盘使用说明：

1. 本书各章节范例中所提及的各个“原始文件”图片，皆以 JPG 格式保存，文件的路径为：CD/Sample/CHxx/...。
2. 本书各章节范例完成作品的“完成文件”皆以 PSD 格式保存，文件的路径为：CD/Sample/CHxx/...。
3. 另外还包含 300 张六色科技、30 张富尔特科技、18 张典匠信息（Image DJ）所提供的练习用精美图片，供读者自行练习使用，非常物超所值喔！

文件版权声明

· 六色科技文件版权声明

有关所附赠的六色科技精美图片文件，仅供个人练习与范例使用，禁止使用于其他用途。文件版权分属 DigitalVision, STOCKbyte, PhotoAlto, magesource 所有，台湾区域由六色科技代理发行。

如欲将光盘中文件使用于网络或商业用途上，请向六色科技购买原版光盘。

联系电话：+886-2-25628521

· 典匠信息股份有限公司(Image DJ)文件版权声明

有关所附赠的典匠信息股份有限公司(Image DJ)精美图片文件，仅供个人练习与范例使用，文件版权分属典匠信息股份有限公司(Image DJ)所有，台湾区域由典匠信息股份有限公司(Image DJ)代理发行。

如欲将光盘中文件使用于网络或商业用途上，请向典匠信息股份有限公司(ImageDJ)购买原版光盘。

联系电话：+886-2-2751-3131。

· 富尔特科技文件版权声明

有关所附赠的“素材辞典”系列产品 30 张图像，仅供个人练习与范例使用，版权属 Datacraft 公司所有，富尔特科技股份有限公司为台湾、香港、大陆地区代理发行，如有任何营利目的或非营利目的使用，请购买“素材辞典”系列商品。

联系电话：+886-2-8912-4210

本书所附的原始文件是由六色科技、张富尔特科技及 Image DJ 典匠信息所提供：完成文件之著作权为作者所有，未经作者本人及数据库公司授权同意，请勿公开翻印、修改，或从事任何侵害著作权之行为。

Photoshop 及 Illustrator 为 Adobe 公司的注册商标。

所有本书内容所提及之品牌及商品，均为各所属厂商的注册商标。

除上述所列商标之外，本书内文所提及的公司名称及产品名称，均为所属公司所有，因恐列举之公司及产品有所遗漏，特此声明。

光盘内容图像之知识产权声明：

随书所附光盘之全部图像文件与软件，均为法律保护之智慧财产权，其用途严格限于供购买本书之读者个人自行安装与练习之用，用户不得再以任何方式复制流传。若非经作者或各所属软件、数据库公司之正式授权，用户不得将光盘内容全部或部分用于任何其他用途，特此声明。

游闽州

首先感谢您购买这本《Photoshop 解像》，相信在此书中，您可以学会许多平时很少听到的重要概念，如果您对书中内容有什么不了解的地方，也欢迎您写信来和我一起讨论……

E-mail: uy0327@ms14.hinet.net

也欢迎您到我的网站看看，并不吝给予批评与指教！

秘密的薰衣草花园 <http://james.001.com.tw>

站长 James

个人经历：

1992 泰北高中美工科毕

1996 汉曜彩色印刷 设计

1997 摄影人专业图像 设计

1998 博文广告 设计

1999 极佳创意 设计

1999 著作《Photoshop 5.5 图像密码》一书

2000 极佳创意 艺术总监

2000 著作《Photoshop 6.0 图像密码》一书

2000 上海极佳创意 艺术顾问

2001 上海 Symbidia 网络科技有限公司 艺术总监

文案：王秩嫻（Aquacat）

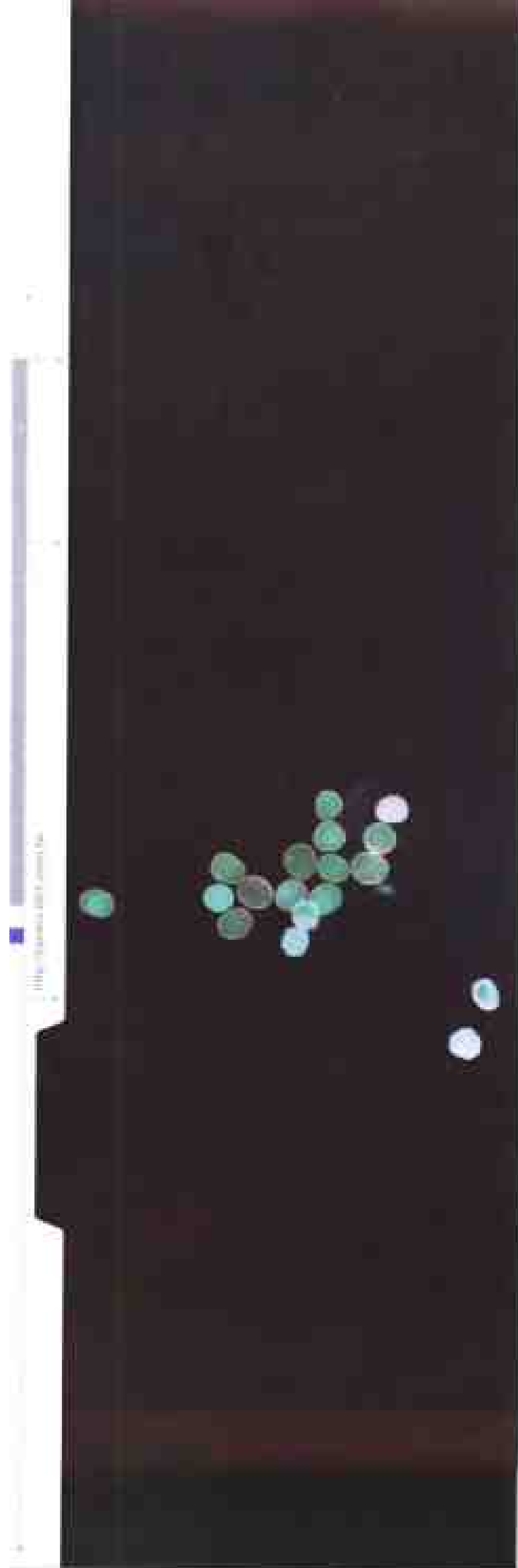
水瓶草稿 <http://www.aquacat.idv.tw>

现就读于文化大学广告系



目录

0 热爱图像的石头	1
何谓图像处理	2
图像的裁切	2
图像合成	3
图像修整	4
调整图像	5
1 解像	9
一. 图像的构成	10
文件大小与打印尺寸	10
常用的色彩模式介绍	12
常用的文件格式介绍	14
支持网络的图像格式	15
支持印刷 (CMYK) 的文件格式	16
二. 选择区域	17
选择工具	17
特别解析-Shift 键与 Alt 键	19
三. 图层概念	20
图层混合模式	21
图层样式	24
图层样式菜单	25
图层样式示范	26
选择区域与图层的关系	30
特别解析-制作选择区域	
常用的辅助键	30
Layer Set 的应用	33
特别解析-图层面板	35



四. 通道概念	36	曲线调整 (Curves) 的示范	74
原色通道 (Channel)	37	八. 修图	78
选择区域与通道的关系	37	图章工具的使用	78
快速蒙版 (Quick Mask)	40	修整皮肤的质感	79
图层蒙版 (Mask)	42	九. 文字概述	84
调整图层		文字的使用	84
(Adjustment Layer)	44	文字的转换	86
五. 通道的进阶概念	46	文字的基本应用	87
通道. 快速蒙版与选择区域			
的相互应用	47	2 成长的轨迹	91
特别解析-通道面板	55	善用图像补点特性	92
六. 向量工具的运用	56	置入在 Illustrator 中制作的文件	95
钢笔工具 (Pen Tool) 的使用	56	使用 Screen 去背景	97
绘制 Path 曲线	57	延伸思考-取消图像补点	99
注意指针显示	58		
路径移动工具	59	3 小提琴的天空	101
特别解析-		利用通道制作选择区域	104
绘制路径时常用的辅助键	59	利用选择区域制作图层蒙版	106
几何工具	60	修改图层蒙版	106
置入向量图形	61	调整图层的应用	108
图像的去背景	62	图层混合模式的简单应用	109
特别解析-两个路径的时候	65	延伸思考-	
特别解析-路径面板	67	关于本章示范的其他构图	111
七. 图像调整	68		
调整图像尺寸 (Image Size)		4 心扉	115
与画布尺寸 (Canvas Size)	71	置入图形	116
旋转画布 (Rotate Canvas)		制作边缘	117
与变形 (Transform)	73		
裁切图像 (Crop) 与剪下 (Cut)	74		

7 释放	169	图层的链接	216
将图像变形	171		
使用图层蒙版修整边缘	172	10 空间	218
使用模糊工具修饰图像	173	制作外框的形状	221
利用图层混合模式来做合成	174	制作外框的选择区域	223
制作深度	177	图层的编组	224
加深工具的使用	181	增加图像的质感	227
整体明暗的调整	181	文字的合成	228
通道与调整图层	183	增加画面的主题性	229
增加颜色变化	185	延伸思考-边框的制作	232
延伸思考-		延伸思考-文字的应用	236
试着改变色调与素材	187		
8 门	189	11 Inside	238
叠加 Overlay 的运用	190	使用 Overlay 保留立体感	242
强光 Hard Light 的运用	192	文字工具的使用	245
变形的运用	194	使用 Overlay 增加质感	245
增加画面的律动	196	Image Size 与 Canvas Size	
图层蒙版	197	的不同	246
增加边框	198	文字的使用	247
延伸思考-		延伸思考-	
将多个元素排列组合	200	创意发想与思考管理	251
		James 的思考实例	253
9 艺术家之死	203	12 手	257
使用原色通道来修图	207	制作龟裂的纹理	259
修饰压扁的水彩软管	211	制作裂痕的立体感	263
文字的清晰化与细节的调整	212	利用调亮工具	265
阴影的制作	214		

将手拆解下来	266
选择区域的移动	267
修饰细节	269
Photoshop 的精神	271
13 特殊去背景	275
玻璃瓶去背景法	276
头发通道去背景法	282
头发混合模式去背景法	286
玻璃瓶图层混合去背景法	292
附录 作品展示	296



热爱图像的石头

石头总是能维持自己的形状，
这颗石头总是傻傻的，不隐瞒辛苦所学的技术与经验，
完成这本书的动力全来自石头那冥顽不灵的坚持。

第一次接触美术是在高一开学时，也是在高中时发觉自己对美术并无天份，
一直到当兵时才让我下定要当设计师的决心，
那是不得已的决定，因为发现自己有习惯性脱口的毛病，所以也只能努力学电脑绘图了。

在当兵期间，因为习惯性脱口的毛病而住院 8 个月，开了 3 次刀，
在医院里遇到许多人也看到许多的事情，每天在医院都上演一出出生离死别的老套情节，
喜怒哀乐的剧情在医院的每个角落同步上演。
这些观察与感受让日后的我想以人为题材来作一些设计作品。

我想是住院这段时间，让我慢慢变成一块石头吧。
能够坚持，是幸福的。

到现在研究 Photoshop 已经 5 年了，大多数的时间不是在学习软件操作，
而是寻找属于自己的数码图像设计天地。
我想设计并不是光靠努力就能进步的，我很欣慰我有过住院的经历，
让我得以接触许多不同的人生经验，
也感谢一路一直支持我的网友与朋友们，我知道我还不够成熟，我会继续努力下去的。

秘密的薰衣草花园

<http://james.001.com.tw>

游闽州 (James)



15cm x 21cm

350pixels/inch

使用软件: Photoshop

色彩格式: RGB 制作转 CMYK 印刷

制作时间: 约 20 分钟

何谓图像处理

众所皆知，Adobe Photoshop 是一套目前最专业的图像处理软件，要了解 Photoshop 必须先了解图像处理的意义。老实说，Photoshop 的绘图功能并不是很强，因为图像处理与绘图还是有段差距的。

图像处理意指修改图像，以前修改照片必须使用喷修或是进行暗房处理，Adobe 则将整个暗房处理与喷修的操作数字化，创造出 Photoshop 这套图像处理软件。因此在某些方面，Adobe 还是在 Photoshop 的使用上保留了传统暗房处理或是喷修的概念，因此 Photoshop 并不是背背命令就能学好的软件，更需要多了解一点喷修或是暗房处理的概念，才能将 Photoshop 融会贯通。

我们就利用这个小范例来了解图像处理所能做到的事，也让您大概了解运用 Photoshop 制作图像合成的基本步骤。

图像的裁切

首先选择“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O）打开 CD/Sample/CH00 文件夹里的文件“a.jpg”与“b.psd”，如图 0-1，图 0-2 所示，这是笔者已经事先裁切好的图像，是从旧式相机的图像上剪下来的，如何剪下来，会在后面的章节做深入的解说。

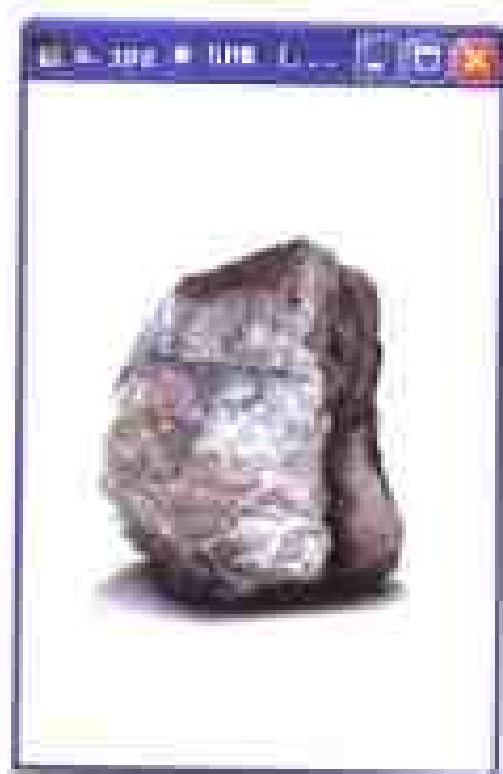


图 0-1

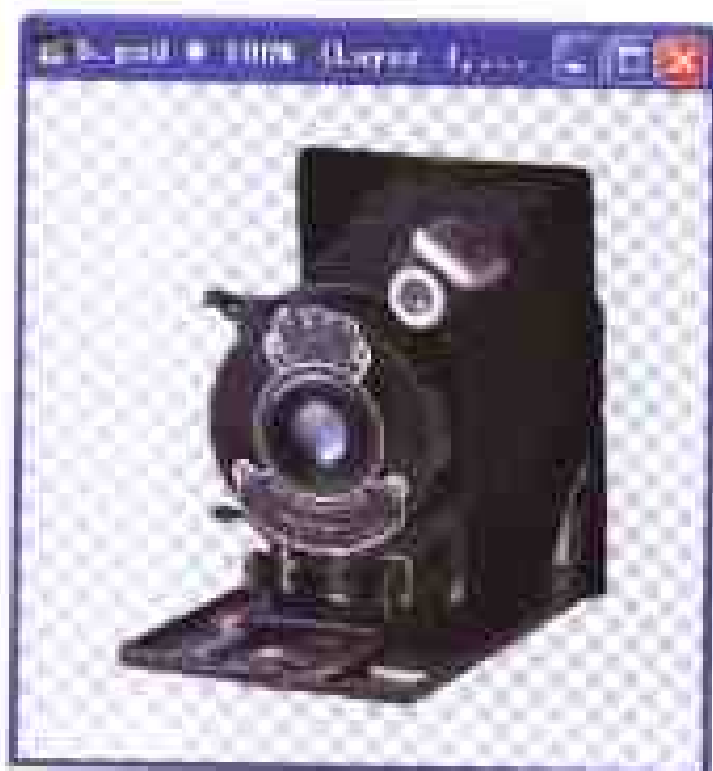


图 0-2

在 Photoshop 里做图像的复制与裁切，最重要的就是“选择区域”的制作，如何做出最好的裁切区域是 Photoshop 的最大课题，当然这个还牵扯到许多因素，例如通道（Channel）与路径（Path）。

选择区域也不是只能裁切而已，只要有选择区域存在，您可以在选择区域里做任何 Photoshop 所能执行的命令与效果。选择区域的使用也是本书最大的课题。

图像合成

以前是在暗房中将两张以上的图像以重复曝光的方式合成在一起，记得宋七力的光环吧，那就是在暗房使用曝光过度或是重复曝光的产物。利用 Photoshop 则可以更精确地做图像合成，而图像合成的可能性也大幅度地提升了。

在文件“b.psd”上按下 Ctrl+A（Mac: Command+A）快捷键选择全部图像，再按 Ctrl+C（Mac: Command+C）快捷键复制图像，回到刚刚打开的文件“a.jpg”中按下 Ctrl+V（Mac: Command+V）快捷键将复制的图像贴入，它会新增一个新图层 Layer1，并将图像放置在里面。此时，也可以按下 Ctrl+T（Mac: Command+T）快捷键将图像调整到适当的大小与位置，如图 0-3，图 0-4 所示。

所谓的图层（Layer）就是完成合成的最好工具了，图像合成几乎都是在



图 0-3

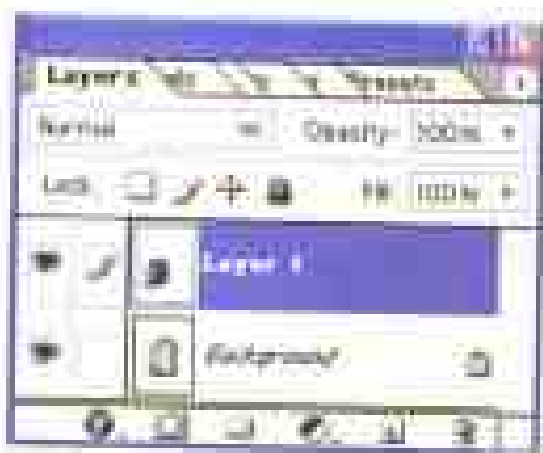


图 0-4

Layer 里进行，在图层（Layer）里，您可以很清楚地了解目前图像合成的情况，以便做出适度的调整。Photoshop 就是由图层（Layer）与选择区域两大架构为核心，说穿了图像合成也不过是“剪”与“贴”而已。

图像修整

这个就是俗称的“修图”，以前利用铅笔或是喷枪来修整照片或底片上的瑕疵，在 Photoshop 里则是利用喷枪工具或是图章工具来修图。

将镜头贴到石头上时，一定会产生一些光影上的变化，尤其是阴影，因此现在必须将阴影修饰出来。

在用 Photoshop 修图时，笔者的习惯是 将要修图的图层先做一个备份，这样当修坏时，随时可以重来。因此笔者将图层 Background 拖动至图层面板下方的新增图层按钮上，这样就可以复制出一个新的图层 Background copy，如图 0-5 所示，再选择图像修整的工具。

笔者选择工具面板里的加深工具，如图 0-6 所示。使用加深工具在掀开的镜头盖子下方修饰出阴影，这样立体感就出来了，镜头与石头的关系也会比较自然些，如图 0-7，图 0-8 所示。

制作阴影的方法绝对不只这一个方法，要因应图像的需要与情况做适时的调整，在后面章节中将会练习到许多阴影的实际运用。

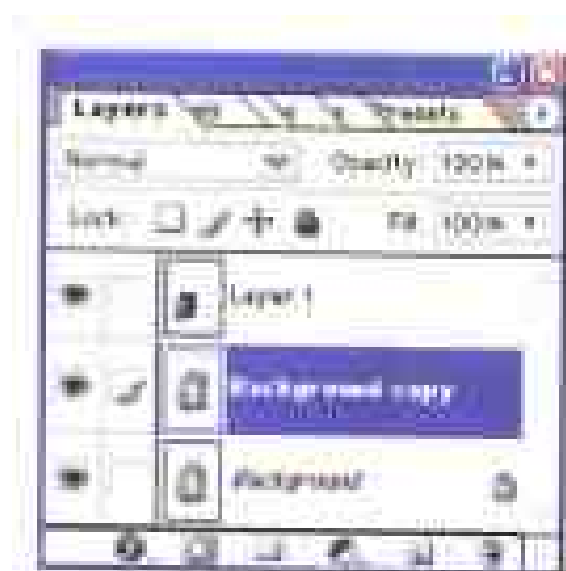


图 0-5



图 0-7

调整图像

在图像合成好之后，必须要针对各个元素来修正颜色或是大小。

从图 0-8 可以看到，相机镜头是偏蓝色调，可是石头却没有那么蓝，这时可以选择要将石头调蓝一点或是让相机镜头不要那么蓝。笔者认为石头已经够硬了，加上太多的蓝会让石头更冷更硬，因此笔者选择调整相机的颜色。在图层面板里选择相机镜头所在的图层 Layer1，如图 0-9 所示，要在哪里操作就单击选定哪里就对了。

然后执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令，会跳出一个曲线调整面板，因为笔者想要降低蓝色的色调，因此选择 Channel Blue，如图 0-10 所示。然后将中间色调往下拉，将蓝色调降低一点点，如图 0-11 所示，现在这张作品的色调就很协调了，如图 0-12 所示。这张范例就完成了。

图像处理所能做到的事简单来说就是上面的那几类，当然图像处理数字化后，图像处理的层面又向前跨进了一大步，甚至连滤镜都已经将它数字化了，并大大地提升了滤镜的可能性。不过作者真的不是很喜欢用滤镜，而且也只能使用几种常用的滤镜而已，滤镜使用得不好会扼杀作品的生命力。



图 0-8

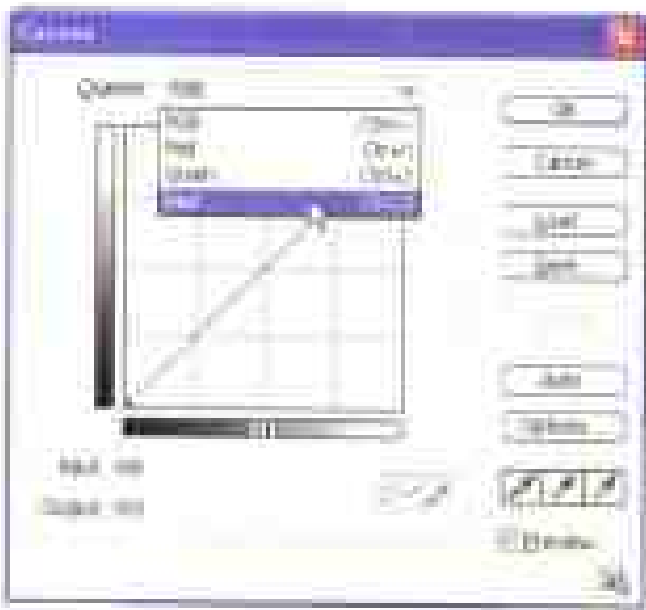


图 0-9

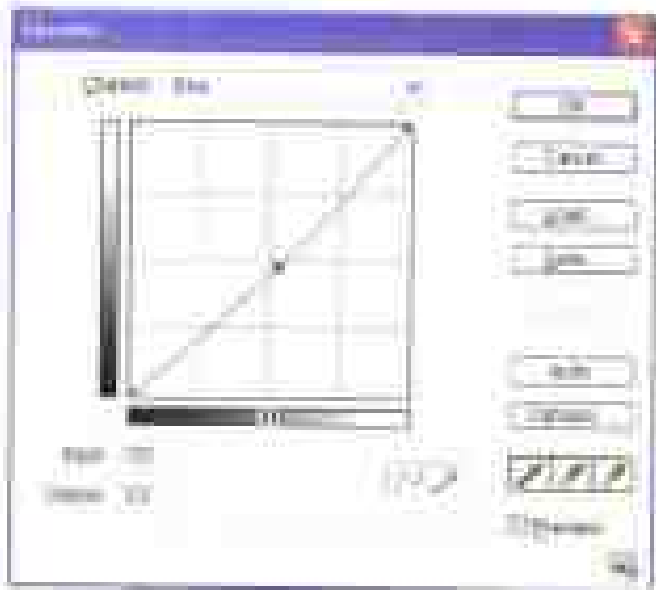


图 0-10



图 0-11

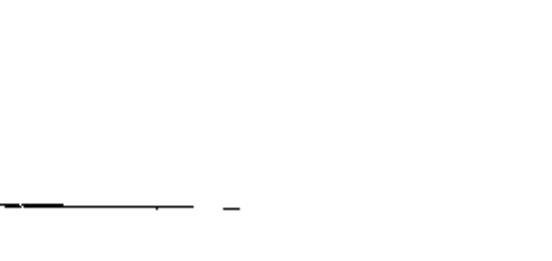


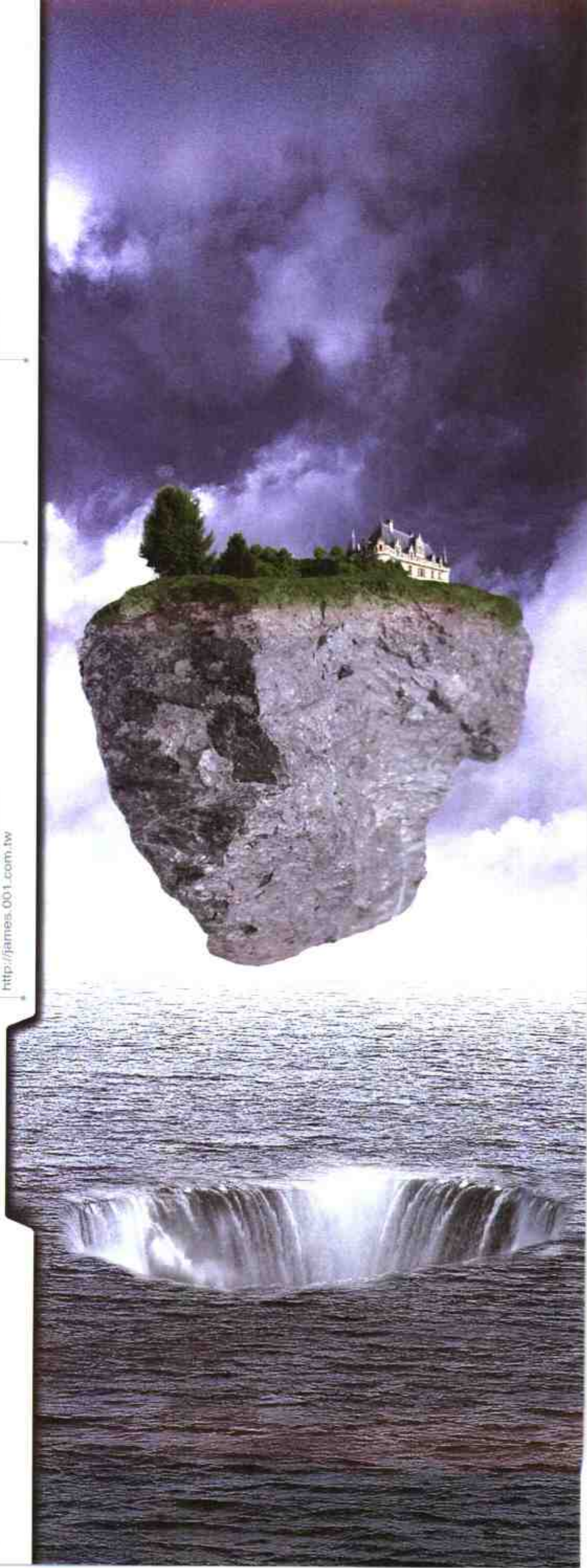
图 0-12

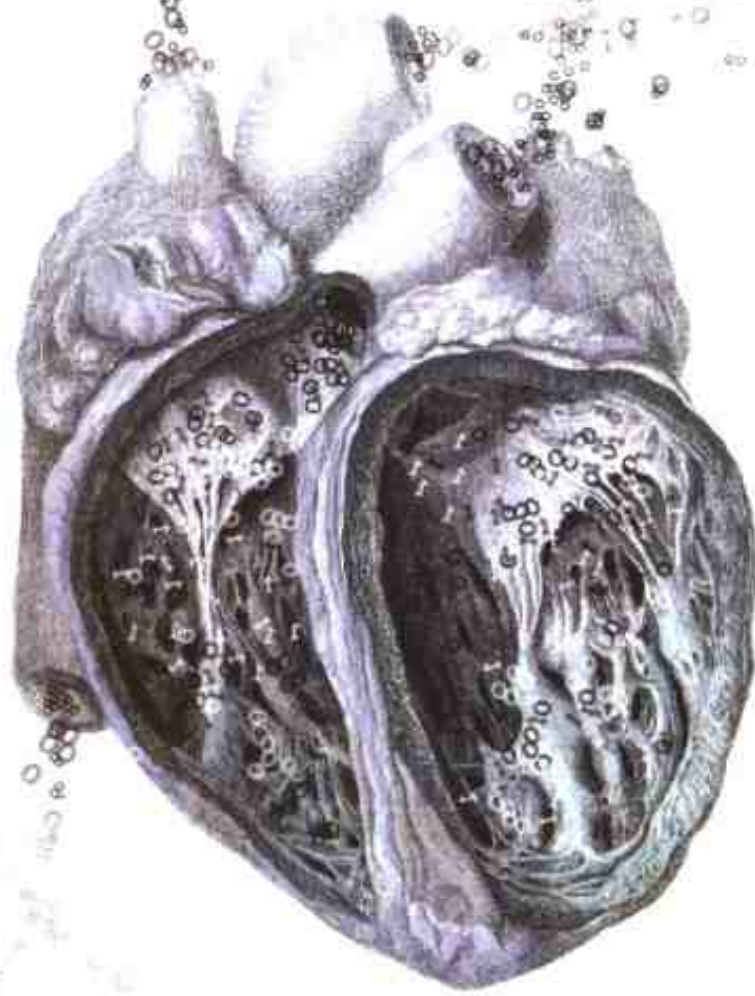
使用 Photoshop 做图像合成其实很简单，Photoshop 就是用一些简单的步骤来制作图像合成的。后面将会有更加深入的介绍，按部就班地让您成为图像合成高手。

■ Tips

本范例的素材与完成图皆在光盘 CD/Sample/CH00 的文件夹里面，“final.psd”为含有图层的完成文件，若练习有问题，可以打开文件“final.psd”研究一下。

<http://james.001.com.tw>



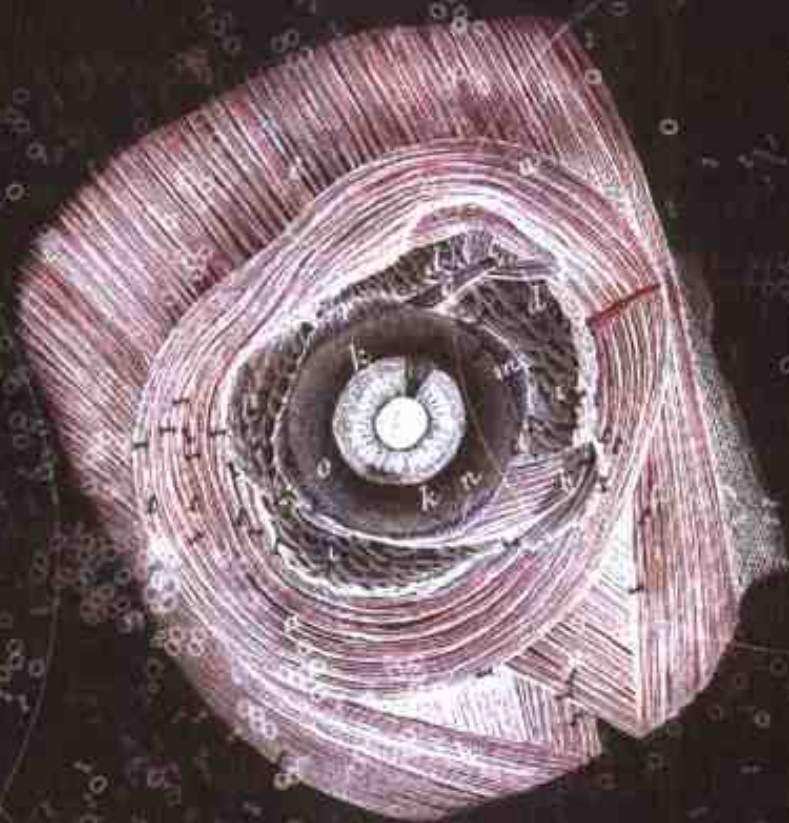


【补充你的创作能量】

Design by James

解像

I Photoshop 重要概念 I



【分泌你的视觉激素】

Design of JAMES

00 1

00 2

一、图像的构成

在 Photoshop 中，所有的图像都是由像素（Pixel）所构成，在下面的两张图中，图 1-1 放大到 1600% 之后，会变成如图 1-2 所示的情况，可以清楚看出图像是由很多个不同颜色的方格所组成的。图像文件的大小取决于这些方格的数量，也就是像素的数量。

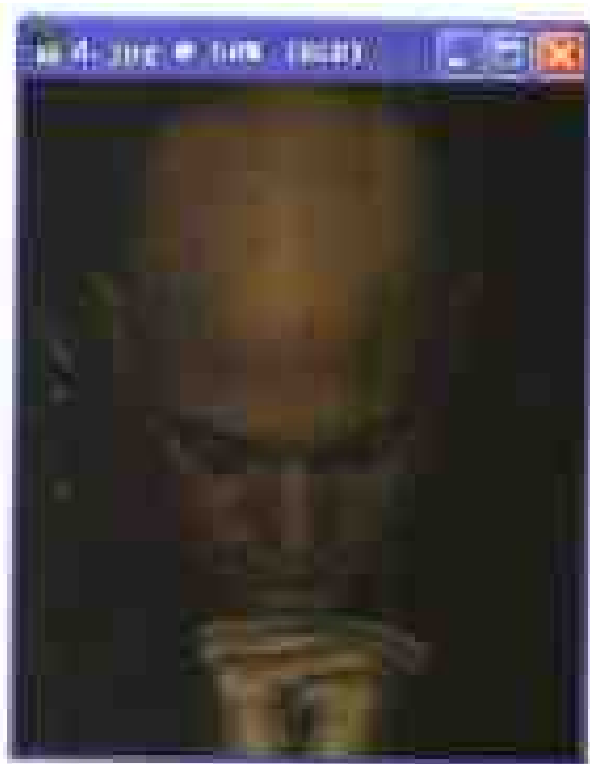


图 1-1

文件大小与打印尺寸

虽然像素的多少是决定文件大小的关键，但是像素的多少却不会影响打印或印刷出来的作品尺寸大小，因为 Photoshop 分别设置了文件大小与打印尺寸。打开 Photoshop 的图像大小控制面板“Image/Image Size”，如图 1-3 所示，就可以很清楚地看到文件大小与打印尺寸间的关系了。



图 1-2

在 Pixel Dimensions 的字段里，可以看到宽（Width）跟高（Height）的 Pixels 数，也可以看到文件的总大小，因此可以知道文件大小完全取决于宽跟高的 Pixels 数。在 Document Size 的字段里可以看到宽（Width）跟高（Height）的尺寸。也可以看到分辨率（Resolution）的数值，分辨率代表每一个单位里有多少像素。

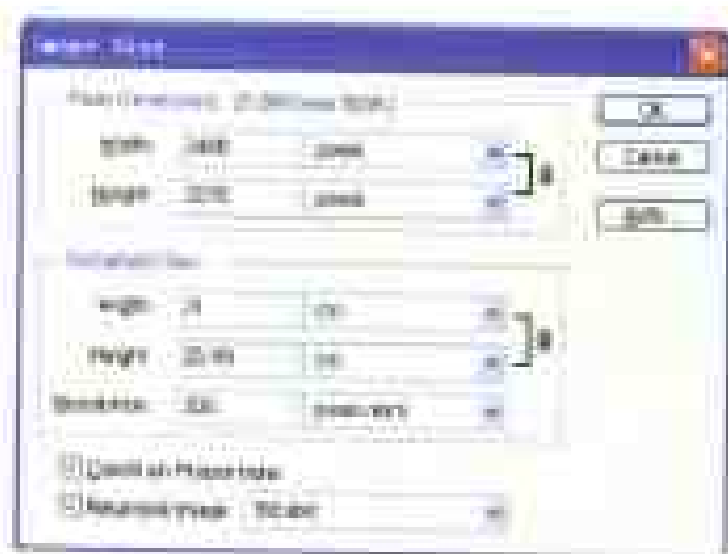


图 1-3

如果以厘米为例，分辨率代表的就是1平方厘米里的方格数量，如图1-4所示，因此分辨率可以决定文件印刷出来的质量。

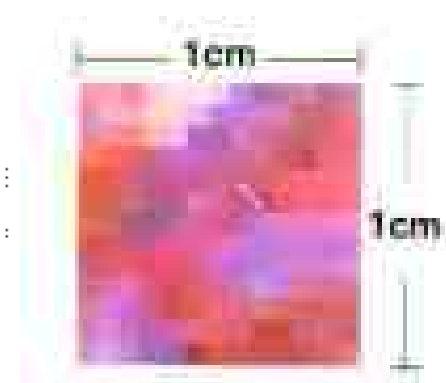


图 1-4

一般来说，印刷品质的需求是300~350像素/英寸 (pixels/inch)。假设要制作A4尺寸的印刷品时，文件大小必须要设置为宽21厘米跟高29.7厘米，分辨率设置为300~350像素/英寸 (pixels/inch)。

使用Photoshop设计网页时，只需在Pixel Dimensions的字段里设置宽 (Width) 跟高 (Height) 的Pixels数即可，不需理会Document Size的数值，除非要将设计好的网页打印出来时才需更改Document Size的宽 (Width) 跟高 (Height) 的数值。



图 1-5

网页设计的大小通常是800Pixels × 600Pixels或者是1024Pixels × 800Pixels，当然也可以不考虑浏览器的大小做适当的调整，如图1-5所示。不一定只有在图像大小控制面板“Image/Image Size”中才能设置图像大小，执行新建文件“File/New” (快捷键Ctrl+N; Mac: Command+N) 也可以设置图像的大小，如图1-6所示。



图 1-6

常用的色彩模式介绍

Photoshop 使用了数种不同的颜色系统，这些系统可以在打开的新文件的控制面板里设置。单击“File/New”（快捷键 Ctrl+N；Mac：Command+N），如图 1-7 所示，打开新文件时，只需在模式（Mode）里选择选项就可以设置色彩模式了。制作中的文件只要执行色彩模式“Image/mode”命令就可以选择所要更改的色彩模式，如图 1-8 所示。色彩模式包括位图（Bitmap）、灰度调（Grayscale）、双色调（Duotone）、索引色（Index Color）、RGB 颜色、CMYK 颜色和 Lab 颜色。

其实所谓的色彩模式，是原色通道（Channel）的组合方式不同而已，后面的章节会针对通道有更详细的说明。每一种颜色模式都有不同的特性，这里就比较常用的颜色模式提出说明。

1 CMYK 颜色 (Image/Mode/CMYK)

这是四色印刷所使用的颜色模式。当要制作印刷用文件时，最好是保存成 TIFF 格式或 EPS 格式，这些都是印刷厂绝对能够支持的文件格式。在 Photoshop 中，有些特效（Filter）并不适用于 CMYK 文件格式，如图 1-9 所示。



图 1-7



图 1-8



图 1-9

2 RGB 颜色

(Image/Mode/RGB)

电脑与电视所使用的显像管式显示器所显示的颜色就是使用 RGB 三原色所构成的，这也是最能发挥 Photoshop 功能的颜色模式，如图 1-10 所示。

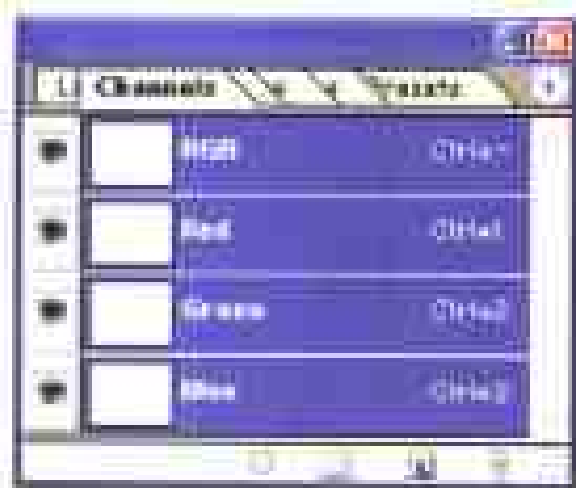


图 1-10

3 Index Color (索引色模式)

(Image/Mode/Indexed Color)

此模式记录的图像色彩最多只能容纳 256 色。图像中所使用到的每一种颜色都会产生一个调板 (Color Palette)，选用此模式后，由于大幅减少了所需记录的颜色信息，因此可有效减小文件规模，在保存 Gif 格式文件时一定要使用索引色模式。

值得注意的是，将图片转换为“灰度模式”或“RGB 色彩模式”之后才能再转换为此模式，当您由 RGB 色彩模式选择转换为此模式时，就会出现“索引色设置”面板，下面就简单地说明该对话框中各种选项代表的意义。

- 正确的 (Exact) 调板：适用于图像中只有 256 或更低的颜色数。
- 系统 (System) 调板：系统调板是在各操作系统平台中均能良好呈现的颜色，避免在各种电脑平台转换时造成图像颜色的偏差。
- 适合的 (Adaptive) 调板：当您将图像转换为适合的调板时，电脑会自动抓出最接近目前颜色的调板。

- 网络 (Web) 调板：代表网络的浏览器完全支持的颜色，使用这种模式可确保图像不论在任何一种浏览器观看时，都不会有颜色的偏差。

定制 (Custom) 调板可使用软件提供的数种定制调板，或是点取其中的色块来选择新颜色填入表格中，以制作自己的颜色表，如图 1-11 所示。



图 1-11

4 灰度模式

(Image/Mode/Grayscale)

只有明度，完全没有饱和度的颜色模式，也是利用黑白构成的颜色模式，如图 1-12 所示。



图 1-12

常用的文件格式介绍

在 Photoshop 中总共可以保存成多达二十几种的文件格式，只要在存储为“File/Save as”（快捷键 Shift+Ctrl+S；Mac：Shift+Command+S）的格式选项中，就可以选择文件格式，如图 1-13 所示。其实常用的文件格式也就是那几种，各位要注意的是各种文件格式各有不同的限制，用途也有少许不同。例如印刷用就一定要保存成 TIFF 格式或 EPS 格式。在此针对常用的 6 种文件格式做详细的介绍。



图 1-13

1 Photoshop 文件格式

此格式可记录 Photoshop 中的所有功能设置, 包含图层 (Layer)、通道 (Channel) 及路径 (Path), 也只有此格式可将图层 (Layer) 信息一并保存于文件中。

2 Photoshop EPS 文件格式

此为一种跨平台的通用格式, 可保存路径 (Path) 信息, 这种格式在保存时可选用 JPEG 编码方式, 压缩文件的数据量大小, 不过此种压缩会破坏图像表现品质。

3 JPEG 文件格式

JPEG 是一种非常具有弹性的压缩格式, 支持 CMYK、RGB 与灰度模式, 压缩比可以由 1 到 100, 若设置为 80 左右, 则几乎不会影响到图像的显示品质, 是目前网络可以支持的图像文件格式之一。

4 TIFF

此格式几乎可被所有绘图、排版、图像处理软件支持, 几乎所有的印刷厂都支持这种文件的印刷, 而且可以跨操作平台, 不论是 PC 或是 MAC 都可以读取此种格式的文件, 可以保存 Photoshop 中的 Alpha 通道信息。

5 BMP

Windows 中通用的文件格式, 此格式可支持除了双色调以及索引色以外的许多色彩模式, 在窗口操作系统中可以制作桌面图案。是 PC 最常用的文件格式。

6 PICT

此种格式可以用来保存向量或位图图像, 而且支持黑白、灰度以及 RGB 等色彩模式, Mac 的系统主要支持 PICT 文件格式。

支持网络的图像格式

1 JPEG

所有 Photoshop 可以保存的图像文件格式中, 有几种图像文件格式在因特网上最为精简实用。JPEG 文件格式就是专为相片设计的压缩方法。但 JPEG 并不支持去背景功能。而且如果压缩得太厉害, JPEG 会导致严重的图像破坏, 特别在颜色与颜色的交界部位会有杂点或是模糊的现象。

2 GIF

GIF 文件格式对于颜色少的图像是不错的选择, 它最多只能容纳 256 种颜色, 但是可以利用颜色的选择做去背景的动作, 并且可以制作 GIF 动画。

3 PNG

PNG 是由 Adobe 公司针对网络用图像新开发的文件格式, 企图取代现今被广泛使用的 GIF 格式及 JPEG 格式, 格式结合了 GIF 与 JPEG 的特性, 可以用破坏较少的压缩方式, 并可利用 Alpha 通道做去背景的动作, 是功能非常强大的网络用文件格式, 去背景非常精美。PNG 文件格式对未来做出很大的承诺, 它对因特网的粗糙图像做出极大的改良。但目前为止, 并没有许多浏览器支持它。

目前最常使用 PNG 的情况就是将去背景的图像格式存成 PNG 格式，然后置入 Flash 中来制作 Flash 文件。等到不久的将来，宽带普及后一定会是 PNG 图像文件格式的天下。目前的话，若要做一般网络的展示，GIF 及 JPEG 格式还是最佳的选择。

支持印刷（CMYK）的文件格式

1 TIFF

此格式几乎可被所有绘图、排版、图像处理软件支持，印刷厂或输出中心都支持这种文件的印刷与打印，而且可以跨操作平台，不论是 PC 或是 Mac 都可以读取此种格式的文件。当 TIFF 格式被置入（Place）排版软件时，读取文件需要较长的时间，并且支持打印机的高品质打印，因此适合给客户校稿时使用。

2 Photoshop EPS 文件格式

几乎可被所有绘图、排版、图像处理软件支持，印刷厂或输出中心都支持这种文件的印刷，它也是惟一可以将去背景形式（Clipping Path）与排版软件相结合的文件格式，EPS 格式非常适合制作产品广告时使用。EPS 格式独特的预视功能可以让排版软件减少很多文件读取时间，是非常有效率的文件格式。

二、选择区域

笔者认为在 Photoshop 里，最基本也最重要的功能应该就是“选择区域”了，Photoshop 只是一个软件，必须要对它下命令，它才会有所动作，所以假设要改变图像里某部分的颜色，当然要让 Photoshop 知道哪些区域要更改颜色，您必须要依赖某些工具来让 Photoshop 知道哪些区域要执行更改颜色的命令。这个很重要的工具就是选择 (Select) 工具。

在工具面板里有两组基本的选择工具来让您制作基本的选择区域，如图 1-14 所示。



选择工具

1 方形选择工具

(Rectangular Marquee Tool)

使用这个工具可以让您制作方形的选择区域，如图 1-15 所示，按住 Shift 键，再按住鼠标左键拖动的话，可以制作正方形的选择区域。

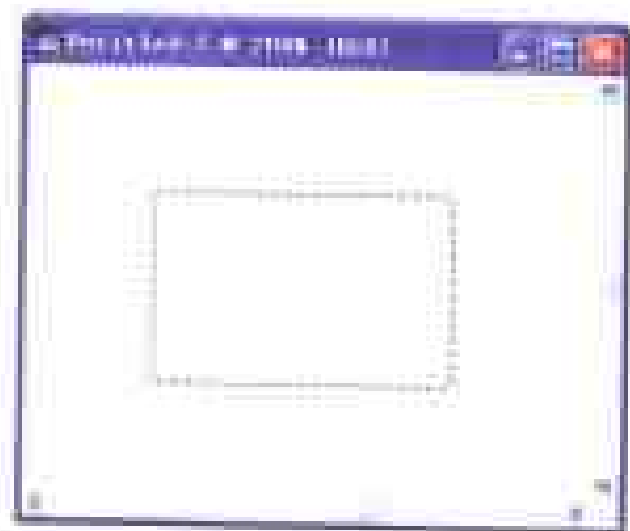


图 1-15

2 圆形选择工具

(Elliptical Marquee Tool)

使用这个工具可以让您制作圆形的选择区域，如图 1-16 所示，按住 Shift 键再按住鼠标左键拖动的话，可以制作正圆形的选择区域。



图 1-16

3 横线形选择工具

(Single Row Marquee Tool)

使用这个工具可以让您制作横线形的选择区域，如图 1-17 所示。按住 Shift 键再单点鼠标右键的话，可以重复增加更多横线形的选择区域。这个选择工具大多用在绘制横线时使用，只要制作出横线形的选择区域，然后执行填充“Edit/Fill”命令，便可以绘制出横线。



图 1-17

4 直线形选择工具

(Single Column Marquee Tool)

使用这个工具可以让您制作直线形的选择区域，如图 1-18 所示。按住 Shift 键，再单击鼠标左键的话，可以重复增加更多直线形的选择区域。这个选择工具大多用在绘制直线时使用，只要制作出直线形的选择区域，然后执行填充“Edit/Fill”命令，便可以绘制出直线。



图 1-18

5 套索工具

套索工具如图 1-19 所示。



图 1-19

- 任意套索工具 (Lasso Tool)。使用任意套索工具，让您可以任意地按住鼠标左键拖动来制作出选择区域，如图 1-20 所示。



图 1-20

- 多边形套索工具 (Polygonal Lasso Tool)

使用多边形套索工具，可以让您任意地单击鼠标左键来制作出多边形的选择区域，不过一定要连成一个完整的多边形，如图 1-21 所示。



- 磁性套索工具 (Magnetic Lasso Tool)

使用磁性套索工具进行页面内物体选择更方便快捷，它可以沿着图像的不同颜色之间将图像相似的部分选择起来，它是根据选择边缘在指定宽度内的不同像素值的反差来确定的，如图 1-22 所示。



特别解析

Shift 键与 Alt 键

当有了一个选择区域后，按住 Shift 键再按住鼠标左键拖动，可以增加另一个选择区域。按住 Alt 键 (Mac : option 键) 再按住鼠标左键拖动，可以裁减目前存在的选择区域。

Shift 键与 Alt 键 (Mac : Option 键) 是电脑系统中常用的辅助键，了解它们的特性，就会知道该在何时使用哪种辅助键。

Shift 键的属性：

等比例 (例如正圆形的选择区域)、垂直水平或 45 度 (例如画出垂直线与拖动对象)、增加 (例如增加选择区域)。

Alt 键 (Mac : Option 键) 的属性：

复制 (例如复制并拖动选择中的对象)、裁减 (例如裁减选择区域)、反作用 (例如使用放大镜工具，按住 Alt 键 (Mac : Option 键) 可以缩小)。

三、图层概念

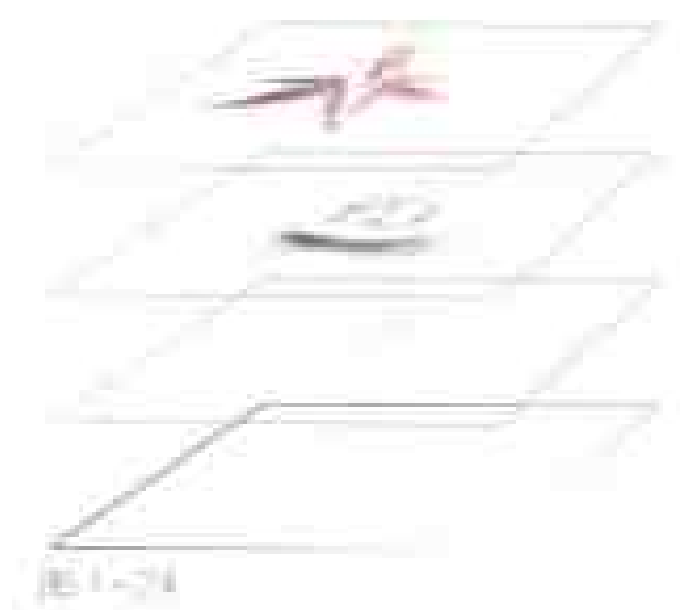
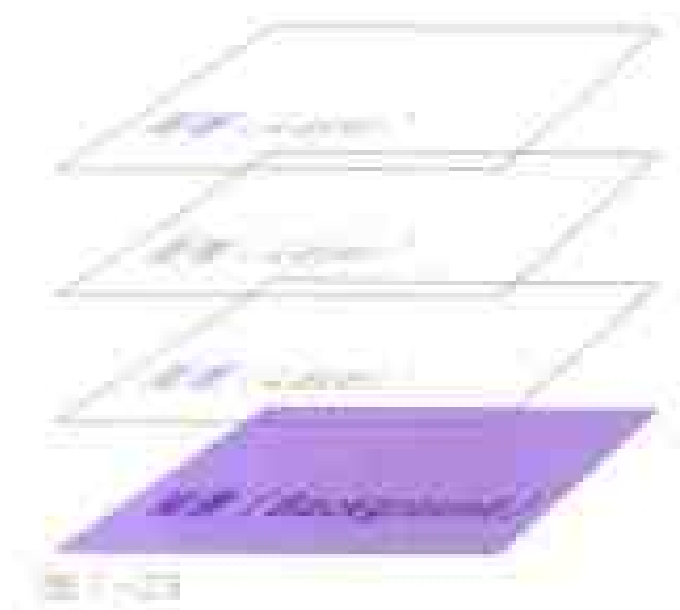
Photoshop 是目前的图像合成软件中功能最齐备，最常用的。在设计及艺术的领域中更被广泛地应用，不仅功能强大，人性化的界面也是备受好评的原因之一。运用图层（Layer）功能简单地来做合成，运用背景与透明片的拼贴，做出令人惊异的合成效果。

有没有看过卡通的制作？先制作出一张很大的背景，背景是不透明的，在背景上贴上很多层透明片，在透明片上画上主角的动作或是画上前面的景色，就能靠一层层的透明片做出层次的感觉。

Photoshop 的图层也是利用这样的原理，在背景上贴上很多的透明片，把很多张不同的图重叠起来就能完成一张张的合成，如图 1-23 所示。图层（Layer）就是透明片，使用橡皮擦工具在图层（Layer）上擦拭，就会变成透明的区域，会露出下层的图像。

用橡皮擦工具在背景上擦拭则会出现纸的颜色，试想在一张涂满铅笔稿的纸上擦拭，一定会擦拭掉图案露出纸的颜色，而在 Photoshop 中背景（Background）就是纸，纸的颜色就是以背景色来代表。

图像合成其实就是这么一回事，运用图层一层层的重叠，将不同的图像合成在一起，如图 1-24，图 1-25 所示。



Photoshop 的图层控制面板也采用相当容易让人了解的方式来让用户轻松地运用图层 (Layer) 与背景 (Background)。如图 1-26 所示的就是 Photoshop 的图层控制面板，在图层最下面的一定是背景 (Background)，当然也可以去掉背景，让图像维持一个透明的背景。

在背景的上方叠了一层层的图层 (Layer)，每个图层里都包含了合成用的元素，只要依赖背景与图层就可以轻易达到图像合成的目的了。

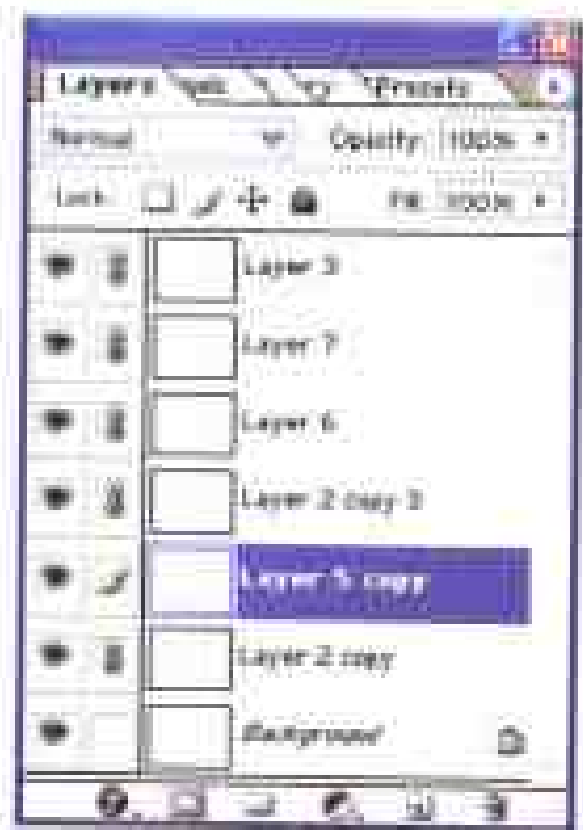


图 1-26

图层混合模式

Photoshop 的图层 (Layer) 并不只是将图片一层层地叠上去，它可以设置每个图层的属性，以不同的方式与其他图层混合在一起。因此贴入图层的图片不一定要去背景才能与背景贴合在一起，可以将多张未去背景的图片重叠在一起，如图 1-27 所示，只要设置图层的混合模式，上面的图层就不会完全遮住下面的图层，而会以各种不同的混合方式与下面的图层混合并结合在一起，如图 1-28 所示。



图 1-27

其实这些图层混合模式的概念很像摄影上常常用到的“重复曝光”，以重复曝光的方式将两张以上的图像结合在一起，只是 Photoshop 的图层混合功能比重复曝光更简单操作，也多了许多种可能性。



图 1-28

最常用到图层混合的，就是图像与材质的结合。在一张主要的图像上，如图 1-29 所示，加入材质，如图 1-30 所示，只要简单地运用图层混合模式就能将图像与材质结合在一起，如图 1-31 所示。

设置图层的混合模式也很简单，只要先单击选定所要更改图层混合模式的图层，然后就可以在图层控制面板上方的菜单里修改了，如图 1-32 所示。

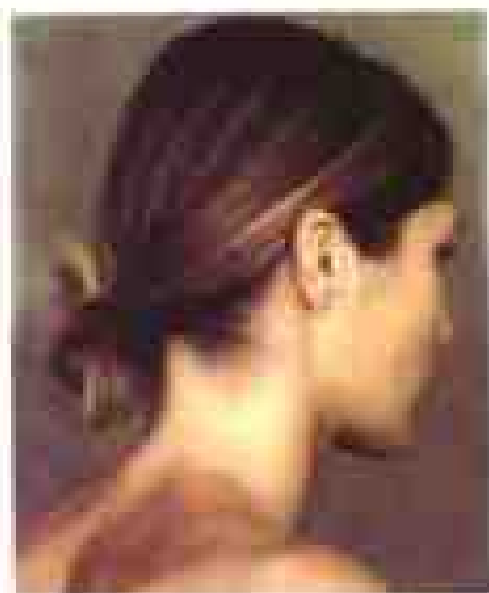


图 1-29

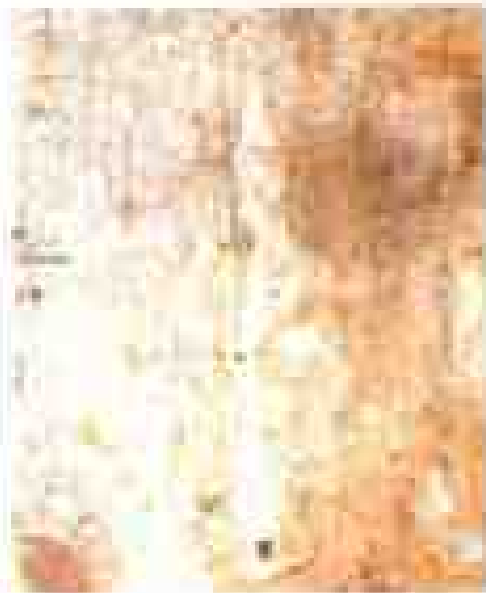


图 1-30

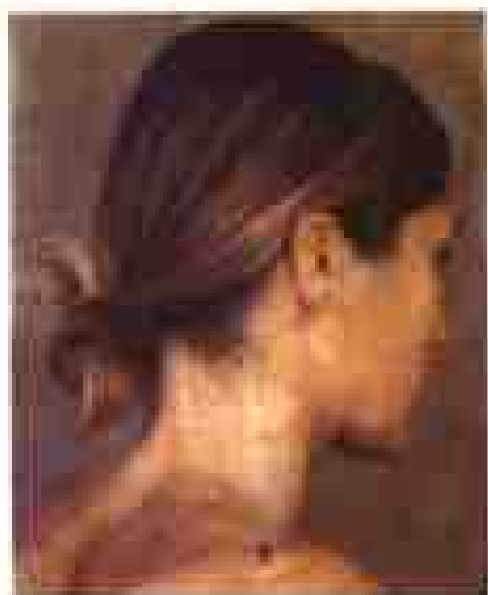


图 1-31



图 1-32

图层混合模式示范

现在我们就来看看图层混合模式有哪几种，并且看看呈现的效果如何。

先打开一个主要图像，如图 1-33 所示。然后打开材质图像，如图 1-34 所示，只要将主要图像复制后，贴入材质图像的文件里面，如图 1-35 所示，它就会在材质图像的文件里新增一个图层 Layer1，并且将贴入图像放在图层 Layer1 里面，如图 1-36 所示。然后我们可以试试更改图层 Layer1 的图层混合模式来看看效果。

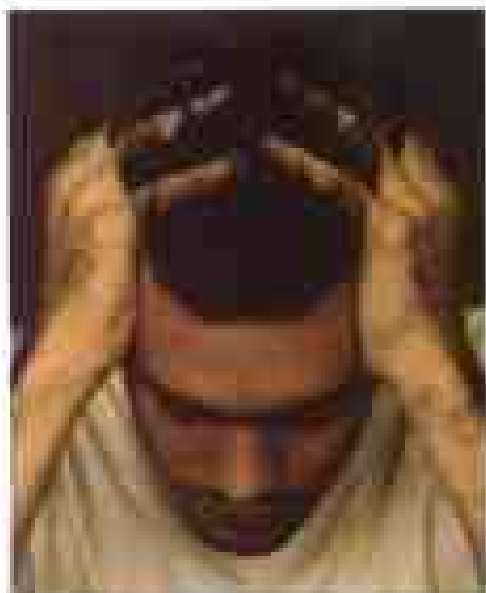


图 1-33



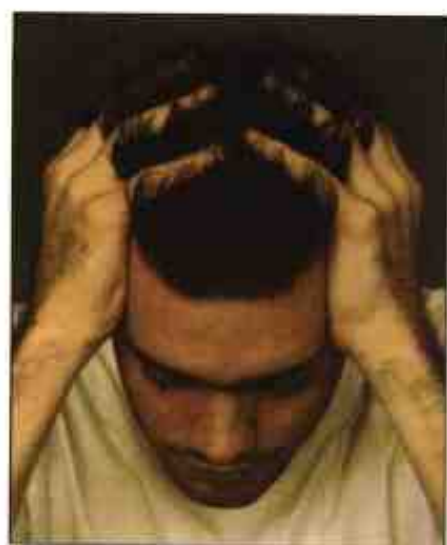
图 1-34



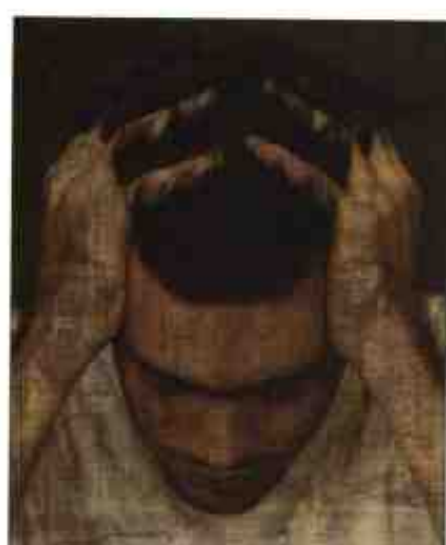
图 1-35



图 1-36



1 正常 Normal



2 正片叠底 Multiply



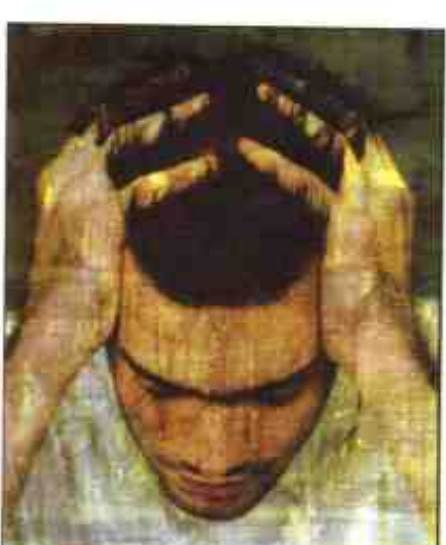
3 屏幕 Screen



4 叠加 Overlay



5 柔光 Soft Light



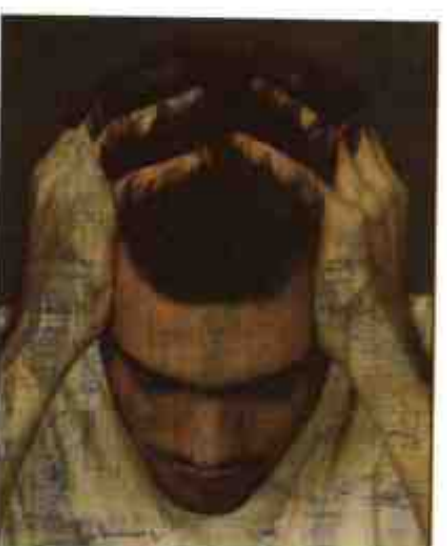
6 强光 Hard Light



7 淡化颜色 Color Dodge



8 熏黑颜色 Color Burn



9 加深 Darken



10 加亮 Lighten



11 差异 Difference



12 除去 Exclusion



13 色相 Hue



14 饱和度 Saturation



15 颜色 Color



16 光感 Luminosity

图层样式

Photoshop 从 5.0 开始便有了图层样式的 (Layer Style) 新功能, 图层样式可以让您在图层里增加一些效果, 例如阴影与立体的效果等等, 并且不会影响到图层里的图像, 随时可以取消图层样式并恢复到原来的样子。

图层样式的原理是以图层里的图像边缘为标准, 如果是文字图层要执行图层样式的话, 图层样式将会以文字的形狀为标准, 所以要执行图层样式的图层必须是文字图层或者是已经做过去背景操作的图像。如果图像没有去背景的话, 将会把整个图层里的图像都执行图层样式。

要执行图层样式只要先单击选定您所要执行图像调整的图像, 然后按图层面板下方 f 字样的按钮即可, 如图 1-37 所示。或执行 “Layer/ Layer Style” 命令, 然后就会出现图层样式控制面板, 如图 1-38 所示。只要在面板左边勾选想要执行的效果, 然后在右边的面板调整设置即可。设置好后就会在执行图层样式的图层右边出现一个三角箭头与 f 字样图标, 如图 1-39 所示。

以鼠标左键双击 f 字样图标就可以进行编辑。

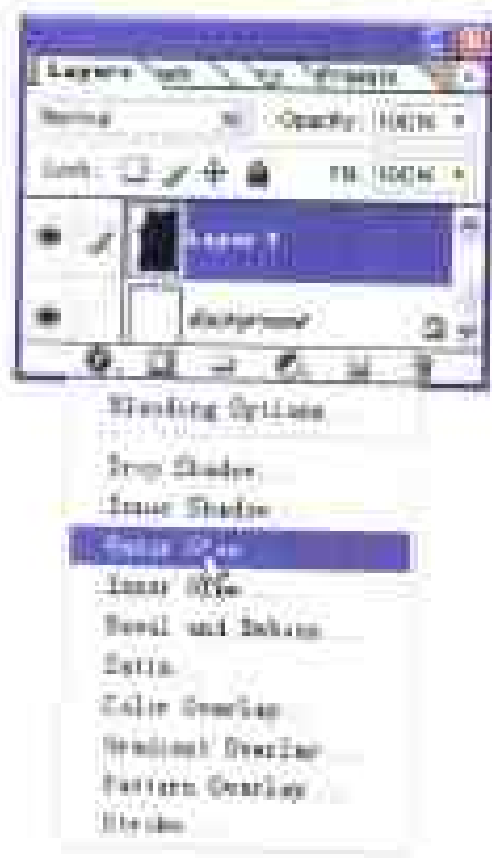


图 1-37

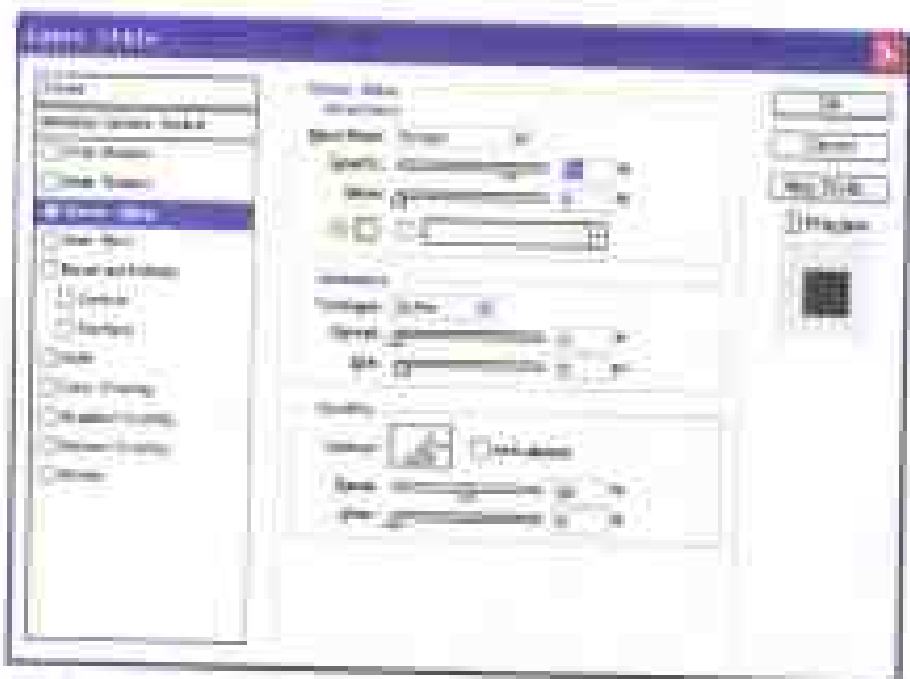


图 1-38



图 1-39

按下三角箭头即可以显示此图层所执行的图层样式种类，如图 1-40 所示。将已经设置好的图层样式用鼠标拖动至样式面板（Style）中即可将图层样式保存起来，如图 1-41 所示，之后只要在样式面板中单击选定即可使用之前设置好的图层样式了。

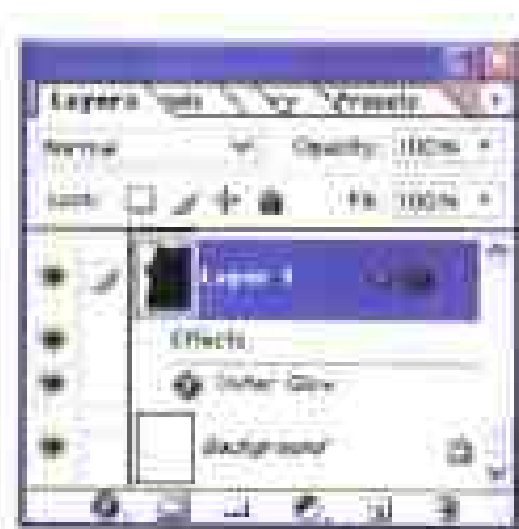


图 1-40

图层样式菜单

鼠标右键单击一下 f 字样图标（Mac：按住 Control 单击鼠标），即可以看到清除图层样式（Clear Layer Style）、复制图层样式（Copy Layer Style）与贴入图层样式（Paste Layer Style）等的相關选项。



图 1-41

Create Layer: 将图层样式与图层本身结合，之后将不能进行图层样式的修改。

Global Light: 进行图层样式光源的调整。

Hide All Effect: 隐藏所有的图层样式。

Scale Effects: 缩放效果。

图层样式示范

首先准备一张背景图，如图 1-42 所示，然后制作出所要执行图层样式的图像，如图 1-43 所示。可以看到在图 1-43 中背景有灰色方格，其实在 Photoshop 里那就是代表透明的区域。



图 1-42



图 1-43

然后将图 1-43 与背景图合成在一起，如图 1-44 所示，并贴在背景图的上方图层里，如图 1-45 所示。然后在图层面板里选择要执行图层样式的图层，并且选择所要执行的图层样式，如图 1-46 所示。最后的完成效果如图 1-47 所示。

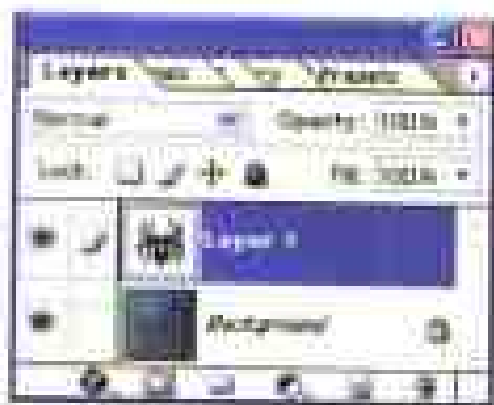


图 1-44



图 1-45



图 1-46



图 1-47



1. 下落式阴影 (Drop Shadow)



2. 内部阴影 (Inner Shadow)



3. 向外发光 (Outer Glow)



4. 向内发光 (Inner Glow)



5. 向内科面 (Inner Bevel)



6. 向外斜面 (Outer Bevel)



7. 浮雕 (Emboss)



8. 枕状浮雕 (Pillow Bevel)



9. 枕状浮雕 (Pillow Bevel)
+ 纹理 (Texture)



10. 光滑 (Satin)



11. 色彩叠加 (Color Overlay)



12. 渐变叠加 (Gradient Overlay)



13 连续图案 (Pattern Overlay)



14 外框线 (Stroke)



15 向内斜面 (Inner Bevel) +
下落式阴影 (Drop Shadow)



16 下落式阴影 (Drop Shadow)
+ 向内发光 (Inner Glow)



17 向外发光 (Outer Glow)
+ 向内发光 (Inner Glow)



18 浮雕 (Emboss) +
下落式阴影 (Drop Shadow)



19 下落式阴影 (Drop Shadow)
+ 向内斜面 (Inner Bevel)
+ 纹理 (Texture)



20 向内斜面 (Inner Bevel)
+ 向内发光 (Inner Glow)
+ 光滑 (Satin)



21 色彩叠加 (Color Overlay)
+ 下落式阴影 (Drop Shadow)
+ 向内斜面 (Inner Bevel)



22 渐变叠加 (Gradient Overlay)
+ 下落式阴影 (Drop Shadow)
+ 向内斜面 (Inner Bevel)



23 连续图案 (Pattern Overlay)
+ 下落式阴影 (Drop Shadow)
+ 向内斜面 (Inner Bevel)



24 枕状浮雕 (Pillow Bevel)
+ 外框线 (Stroke)



25 外框线 (Stroke) +
下落式阴影 (Drop Shadow) +
色彩叠加 (Color Overlay) +
枕状浮雕 (Pillow Bevel) +
光滑 (Satin)



26 内部阴影 (Inner Shadow)
+ 向外斜面 (Outer Bevel)
+ 色彩叠加 (Color Overlay)



27 色彩叠加 (Color Overlay)
+ 向内斜面 (Inner Bevel)
+ 外框线 (Stroke)
+ 向内发光 (Inner Glow)



28 枕状浮雕 (Pillow Bevel)
+ 渐变叠加 (Gradient Overlay)
+ 向内发光 (Inner Glow)

选择区域与图层的关系

一般来说应该是有了选择区域后再在图层上做些操作，例如填充等动作。但是也可以对图层里的对象逆向操作来做出选择区域。

在图层里如何判定哪里是可以做出选择区域的区域呢？其实很简单，在图 1-48 中可以看到一个图层里的图像，灰色方格密布的区域代表透明的区域，也就是没有任何东西的区域，只要按住 Ctrl 键（Mac：Command 键）并用鼠标点一下想要做出选择区域的图层，如图 1-49 所示，就可以做出这个图层的



图 1-48

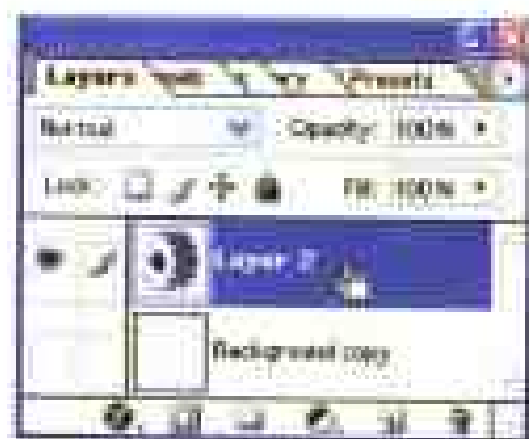


图 1-49

可以发现，图层里的对象可以转换成选择区域，对象的形状就是我们可以做出来的选择区域。

特别解析

制作选择区域常用的辅助键

当您选择选择工具时，在选择区域的设置面板里可以看到 4 个按键，如图 1 所示，由左至右分别加以介绍。

1. New Selection: 表示新增一个新图层，这也是正常的状态。
2. Add to Selection: 增加选择区域。



图 1-50



图 1

已存在的选择区域会与新增的选择区域相加，如图 2 所示，在示意图里灰色的部分就是两个选择区域相加所产生新的选择区域（快捷键：按住 Shift 键）。

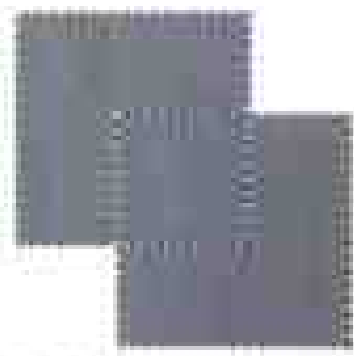


图 2

如果要从图层（Layer）、通道（Channel）或路径（Path）中做出并增加选择区域，如图 3 所示，同样地，在按住 Ctrl 键调出选择区域的同时，再按住 Shift 键即可（快捷键：按住 Ctrl+Shift 键；Mac：按住 Command+Shift 键）。



图 3

3. Subtract from Selection: 剪切选择区域。

已存在的选择区域会被新的选择区域剪切掉，如图 4 所示。在示意图里灰色的部分就是两个选择区域相剪所产生的新选择区域（快捷键：按住 alt 键；Mac：按住 Option 键）。

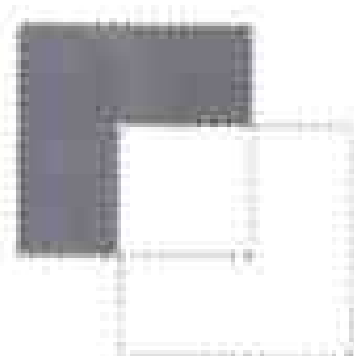


图 4

一样也可以从图层（Layer）、通道（Channel）或路径（Path）中做出并剪切选择区域，如图 5 所示（快捷键：按住 Ctrl+Alt 键；Mac：按住 Command+Option 键）。

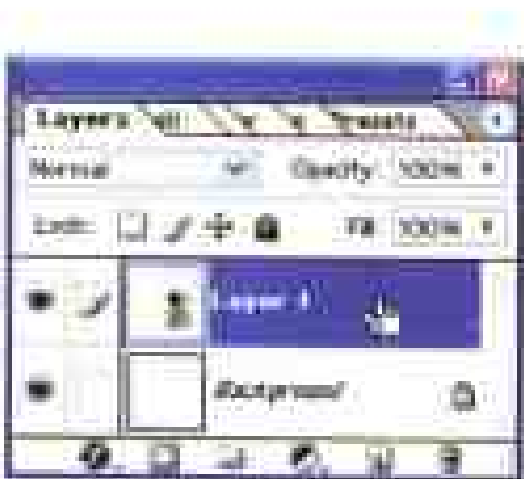


图 5

4. Intersect with Selection: 相交选择区域。

两个选择区域只会留下彼此重叠的部分，如图 6 所示，在示意图里灰色的部分就是两个选择区域相交所留下的选择区域（快捷键：按 Alt+Shift 键；Mac：按住 Option+Shift 键）。

一样也可以从图层（Layer）、通道（Channel）或路径（Path）中做出，并只留下相交的选择区域，如图 7 所示（快捷键：按住 Ctrl+Shift+Alt 键；Mac：按住 Command+Shift+Option 键）。

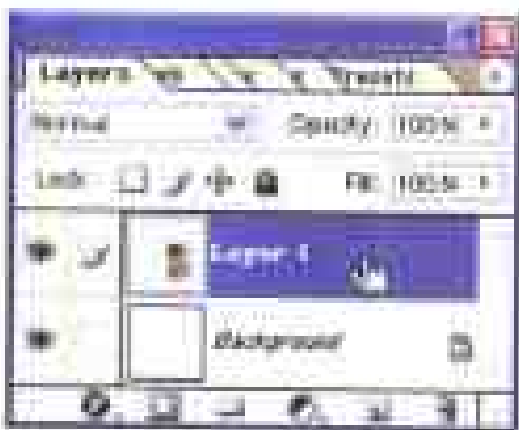
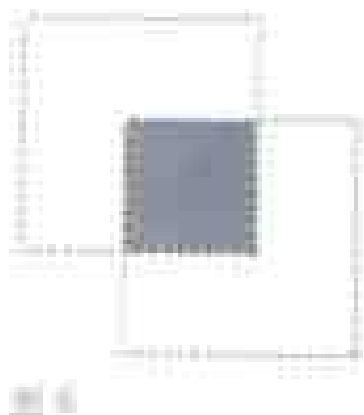


图 7

Layer Set 的应用

各位应该都有这种经验，在制作图像合成时，往往图层太多了，导致分不清哪些图层是哪些部分了，如图 1-51 所示。其实可以增加几个“Layer Set”，它是一个管理图层的文件夹，如图 1-52 所示。在增加文件夹之后还可以更改文件夹名称，方便您来管理众多的图层，只要选择想要更改名称的文件夹后，然后执行 Layer Set Properties 的命令就可以更改文件夹名称了，如图 1-53 所示。

然后只要使用鼠标将想要放入文件夹的图层拖动到文件夹里，就可以将图层加入文件夹里，也可以将图层随时拉出文件夹外。在文件夹的左边有一个三角形可以用来显示或隐藏文件夹里的图层，如图 1-54，图 1-55 所示。

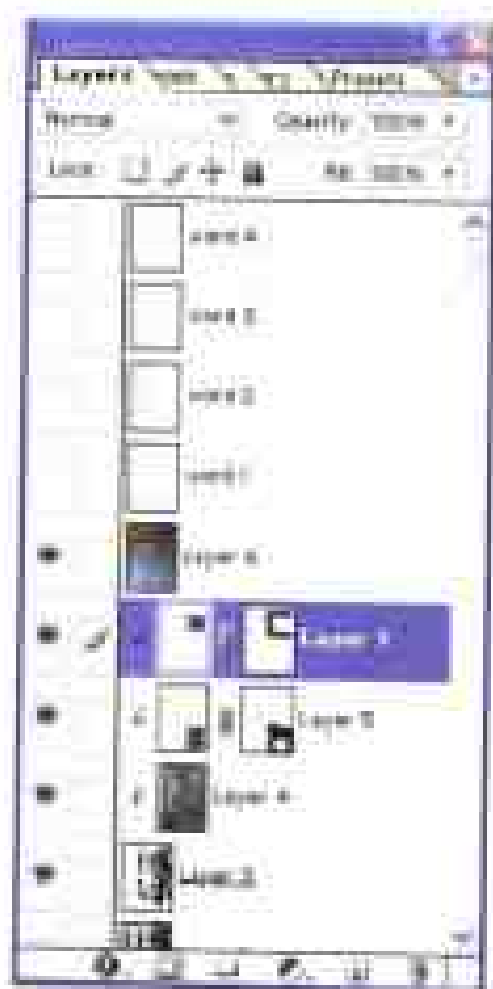


图 1-51

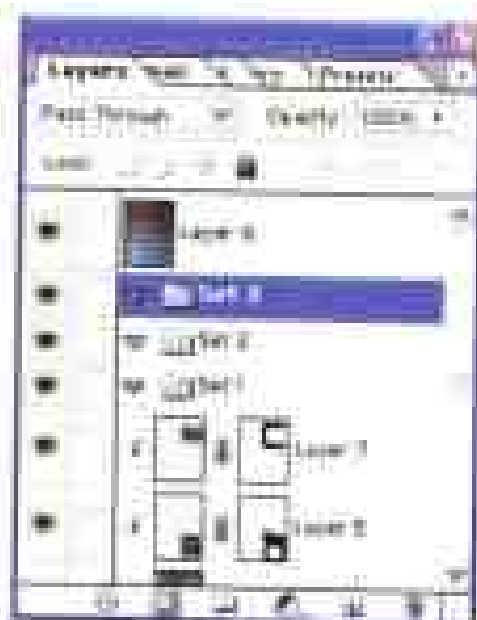


图 1-52

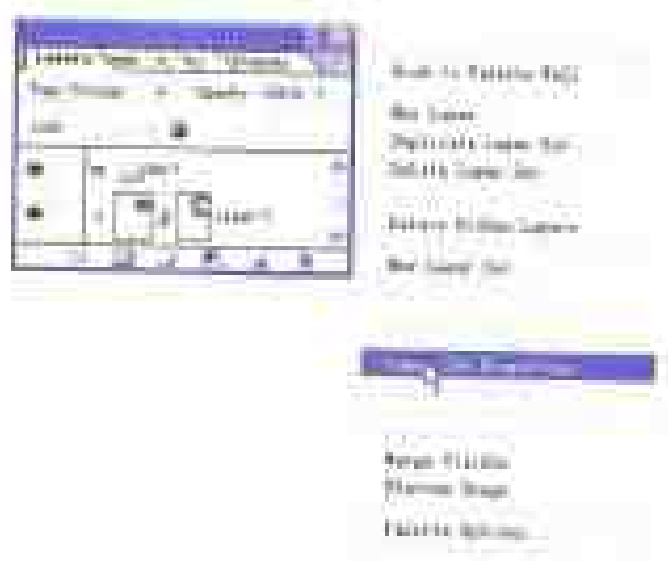


图 1-53

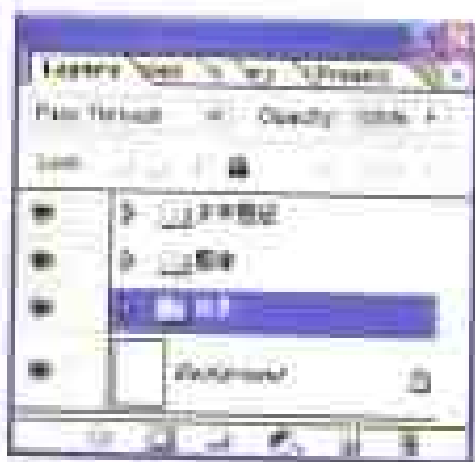


图 1-54



图 1-55

也可以将文件夹本身当做图层来使用，可以在文件夹里增加一个图层蒙版，这个蒙版可以隐藏或显示文件夹里的所有图层，不用给每个图层做设置，因此非常方便，如图1-56所示，使用方法跟图层蒙版一模一样，只是针对文件夹里的所有图层做隐藏或显示的操作而已。



图 1-56

也可以设置文件夹的图层混合模式，不过如果文件夹里有不同的混合模式的话，建议不要去设置文件夹的图层混合模式，这样很容易混淆，如图1-57所示。更改文件夹的图层混合模式虽然不会改变到图层本身的图层混合模式，不过会变成双重的混合效果，要做修改的话，会很容易搞错。

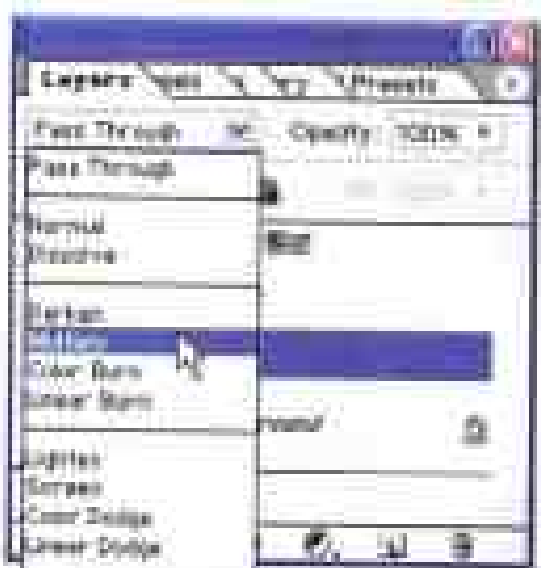


图 1-57

设置文件夹的不透明度也很简单，如图1-58所示。这里设置的只是文件夹的不透明度，虽然对文件夹里的所有图层都有调整的效果，可是图层本身的不透明度却没有改变，只要将图层拉出文件夹外，图层随时可以回复原状。



图 1-58

对文件夹的设置只是设置文件夹本身而已，却不会更改图层本身，这样说各位可能会觉得比较难懂。我用简单的方法来解释好了，假设在现实生活中，我们将很多文件放入一个数据夹里，我们可以在数据夹上加上一些记号，可是做上记号的只是数据夹而已，文件本身还是本来的文件。将文件拿出文件夹外，文件自然就不会受数据夹上记号的任何影响。这样我想各位

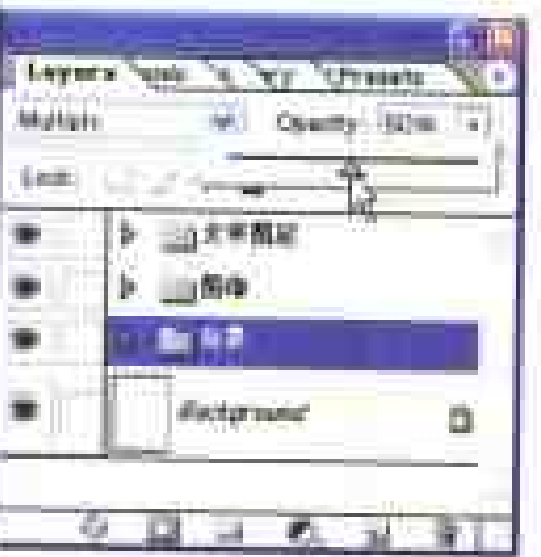


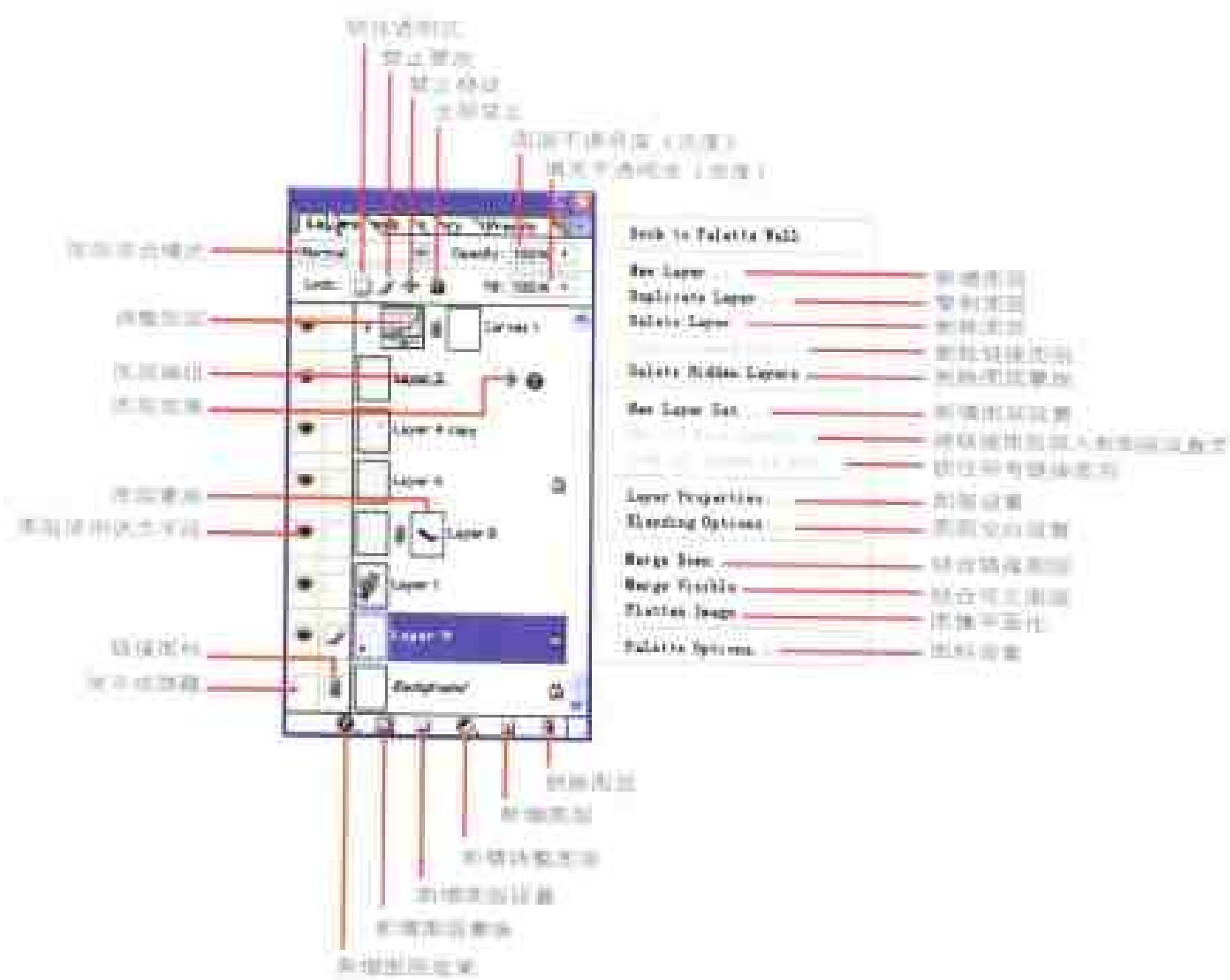
图 1-59

应该都会了解了吧，只要实际操作过一次应该就会完全懂了。

在后面的范例中，为了让各位清楚了解笔者的做法，笔者不会使用到 Layer Set，以免各位读者混淆了。并不是笔者不常用 Layer Set，其实这个功能可以带来很多方便喔。

特别解析

图层面板



四、通道概念

笔者常常问笔者的学生“什么是 Photoshop 最重要，最不可或缺的功能？”，很多人的回答是图层（Layer）。其实在 Photoshop 3.0 之前根本没有图层的功能，在 Photoshop 的领域中，最重要的功能是选择区域，正确地运用选择区域，才能够做出精准的合成，不能选择的话，则什么都无法做，无法复制、无法贴图，什么都不能做！而选择区域在保存后，可以通过黑与白的形式保存成通道（Alpha Channel），换言之，选择区域等于通道，通道才是 Photoshop 中最重要的功能，图层是次要的功能。

可是因为图层的学习较容易，几乎所有人都不把通道当一回事，造成学习出现断层，在某些关键点都无法突破。所以本书在通道方面有很深刻的解析，主旨在于让各位读者把忽视的概念找回来。

在国外的 Photoshop 用户大多数都懂通道，因为欧美国家的教育比较重概念，国内 Photoshop 的用户大多是很会背命令，那只能学会 Photoshop 台面上的功能，真正厉害的台面下功能则完全不会，希望这本不一样的教学书，能让各位真正学会 Photoshop 台面下的功能。

在暗房合成的时代，图像合成工作者必须关在暗房里，在放大机的下面做遮板，在曝光时遮住不要曝光的部分，反复几次相同的动作，运用不同的遮板完成高难度的合成。

Photoshop 其实就是“数字化”的暗房，通道（Channel）就是遮板，黑色的部分就是遮住的部分，白色的部分可以执行曝光，完全跟以

前的暗房合成一模一样，所以在通道的概念中，白色是要的部分，黑色是不要的部分。在后面的概念介绍中将会让各位真正了解通道的概念。

原色通道 (Channel)

原色通道简单地说就是组成图像的色板，例如 RGB 的图像是由 R、G、B 3 个色板所形成的，如图 1-59 所示，通过这三个色板组合起来才能组成一个 RGB 的图像，如图 1-60 所示。也正是因为这些色板，Photoshop 的许多功能才得以实现，例如使用曲线调整时，如图 1-61 所示，并不是在调整图像本身，选择 RGB 是同时调整 R、G、B 3 个色板的明暗，选择 R 则是调整 R 这个色板的明暗，通过调整这些色板，来达到图像调整的目的。

这些色板被放置在通道面板里，有些人称它为原色通道，我们也姑且这么称呼它。在制作图像时，除非真的必要，强烈建议不要直接去修改这些原色通道，建议尽量使用 Photoshop 内置的功能来做图像调整（例如：曲线调整），它会自动去修改这些原色通道。

选择区域与通道的关系

在 Photoshop 里面，首先最重要的一定是制作出正确的选择区域，因为选择区域是合成的最基本步骤，只要了解选择区域等于通道这个概念，并且妥善运用，就可以利用通道去制作出想要的选择区域，就可以更自由自在地制作选择区域。

选择区域可以保存为通道，保存的选择区域或制作选择区域的通道就是



图 1-59

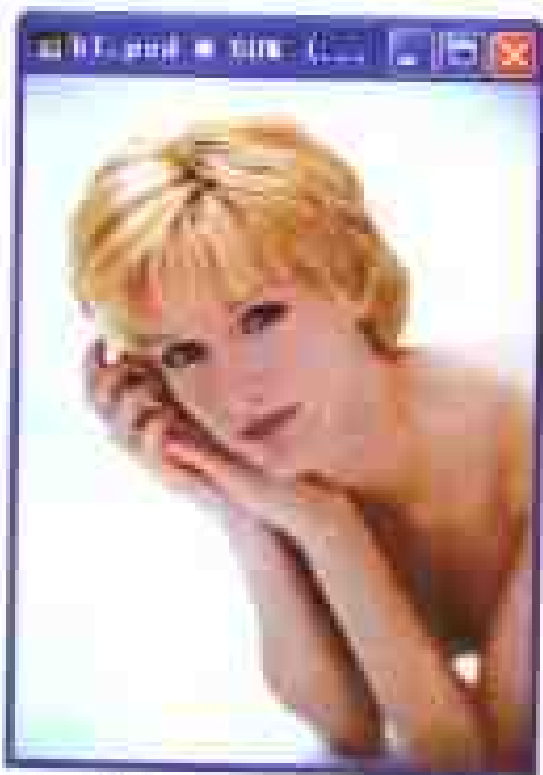


图 1-60

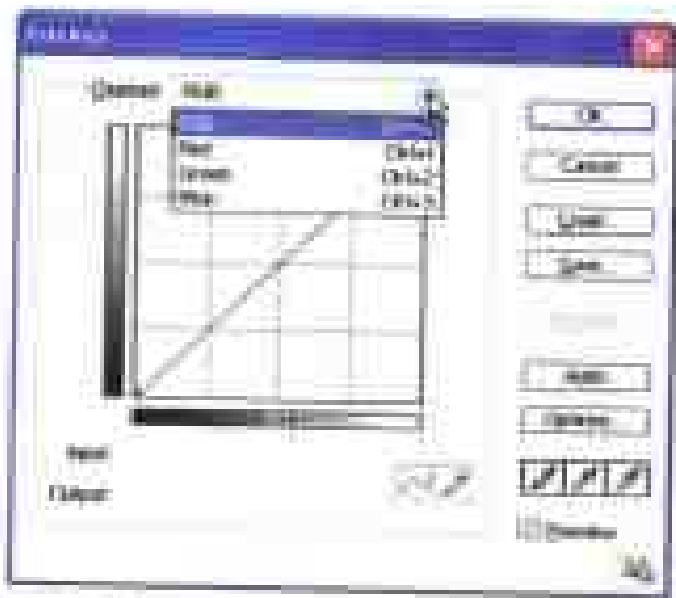


图 1-61

Alpha 通道。选择的范围在通道里面显示为白色，没有选择到的地方是黑色，因此这里就可以了解到一个运用 Alpha 通道最重要的概念——白色是我们要的地方，黑色是不要的地方。

Step 1

选择区域可以保存成 Alpha 通道。在制作好选择区域后，如图 1-62 所示，执行保存选择区域“Select/Save Selection”，如图 1-63 所示，就可以将选择区域以黑与白的形式保存在 Alpha 通道里，如图 1-64 所示。

Step 2

既然选择区域在通道中显示为白色，那表示在 Alpha 通道里面所画的白色，如图 1-65 所示，也可以变成我们的选择区域。只要按住 Ctrl 键（Mac: Command 键）并用鼠标单击选定想调用出选择区域的 Alpha 通道，如图 1-66 所示，就可以调用出选择区域，如图 1-67 所示。



图 1-62

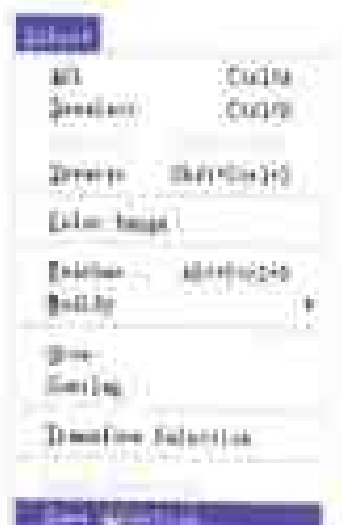


图 1-63



图 1-64



图 1-65



图 1-66



图 1-67

Step 3

利用 Alpha 通道制作选择区域的好处就是可以制作出有层次的选择区域，如果在通道上画上由白到黑的渐变，如图 1-68 所示，便可以制作一个渐变的选择区域，如图 1-69 所示。在这个渐变的选择区域里面填入颜色，则可以得到一个渐变的颜色，如图 1-70 所示。



图 1-68



图 1-69



图 1-70

Step 4

在 Alpha 通道里贴入图像，如图 1-71 所示，便可以利用图像的明暗关系调用出图像的选择区域，如图 1-72 所示。如果利用这个选择区域填入颜色或调整颜色就可以将图像做些合成，如图 1-73 所示。



图 1-71



图 1-72



图 1-73

Step 5

在原色通道里面的图像也可以调出选择区域，反正只要是通道白色的部分，都可以变成我们的选择区域。只要按住 Ctrl 键（Mac: Command 键）并用鼠标单击选定想调用出选择区域的原色通道，如图 1-74 所示，就可以调用出原色通道的选择区域，如图 1-75 所示。



图 1-74

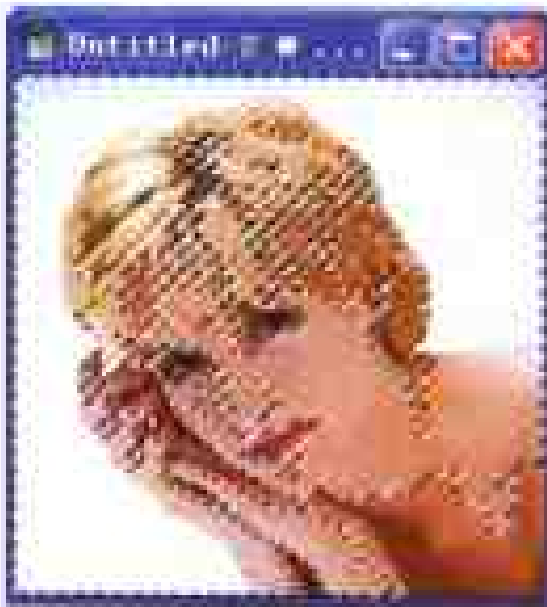


图 1-75

快速蒙版

(Quick Mask)

如果要使用喷枪等工具来修改选择区域的话，每保存一次选择区域就会新增一个 Alpha 通道，实在有点麻烦。这点 Photoshop 也想到了，只要使用快速蒙版 (Quick Mask)，一样可以使用喷枪等工具来修改选择区域，并且不需将选择区域保存成 Alpha 通道。

只要在制作好选择区域时，如图 1-76 所示，使用鼠标按下工具面板下方的快速蒙版按钮，如图 1-77 所示，或者是在英文输入状态下按快捷键 Q，一样可以进入快速蒙版模式。为了方便区分快速蒙版与图像，快速蒙版是以 50% 的红色显示的（红色的部分原本是黑色的，只是方便观察，所以改用其他颜色呈现），跟通道的概念是一样的。



图 1-76



图 1-77

选择的区域在进入快速蒙版模式时会 是白色的，没有选择到的区域则是黑 色的，如图 1-78 所示。这时我们就可 以用各种方法来修改这个选择区域， 用喷枪工具或是滤镜、贴入图像等的 方法都能修改选择区域。修改好时， 如图 1-79 所示只要按下工具面板下方 的正常模式按钮，如图 1-80 所示，就 可以将修改好的快速蒙版转换成选择 区域了，如图 1-81 所示。



图 1-80

快速蒙版最大的好处就是能够精确地 调整选择区域，比如有些要去背景 的对象边缘并不很明显，如图 1-82 所示， 不太容易制作选择区域，我们就可以 利用快速蒙版将选择区域画出来，如 图 1-83 所示，然后就可以制作精确 的去背景，如图 1-84 所示。



图 1-78



图 1-79



图 1-81



图 1-82



图 1-83



图 1-84

其实快速蒙版就是通道，在进入快速蒙版模式时，在通道面板下方会出现快速蒙版的暂时性 Alpha 通道，如图 1-85 所示，只要回到正常模式，这个暂时的快速蒙版就会自动消失。

如果觉得快速蒙版的显示 50 % 的红色与您的图像冲突时，例如您的图像本身也是红色系时，您也可以在通道面板里的快速蒙版面板里设置显示的颜色（只要用鼠标左键双击 Quick Mask，就能调出快速蒙版面板）。



图 1-85

图层蒙版 (Mask)

在以前的暗房合成时代必须要使用一片蒙版来遮住不要曝光的部分，Photoshop 的蒙版也是一样的道理。图层蒙版 (Mask) 是在一个图层里加入一个蒙版来控制图层的显示范围，可以随时修改，并且不会修改到图片本身。因此，失败了完全可以重来，这是图层蒙版最大的优点。

假设要将一张图像，如图 1-86 所示，贴入另外一张背景中，如图 1-87 所示。可以看到女性的边缘很清楚，如图 1-88 所示，这时候使用图层蒙版就是一个很好的选择。只要先单击选定要增加图层蒙版的图层，然后按下图层面板下方的蒙版键，如图 1-89 所示，就会在所选图层里增加一个图层蒙版，并且图层状态会自动转换成蒙版模式（在眼睛的右边字段）。



图 1-86

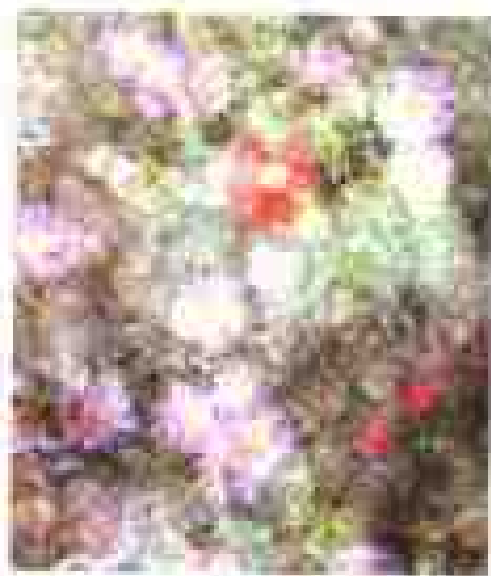


图 1-87

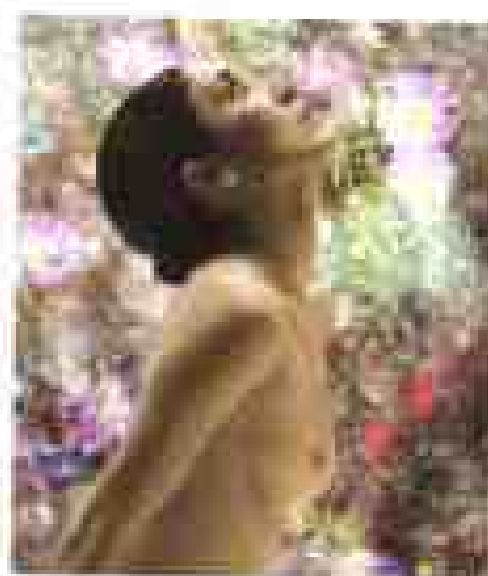


图 1-88



图 1-89

这是代表我们可以编辑图层蒙版，而且不会影响到原本的图像，如图 1-90 所示，以后如果又要修改这个图层蒙版，只要用鼠标左键单击选定图层蒙版字段即可。



图 1-90

然后使用喷枪或其他工具来修改图层蒙版，如图 1-91 所示。跟通道的概念一样，白色是要显示的区域，黑色是不想显示的区域。如图 1-92 所示，正确地运用黑与白就可以让图像合成更为随心所欲，并且可以做出有层次的合成作品，如图 1-93 所示。

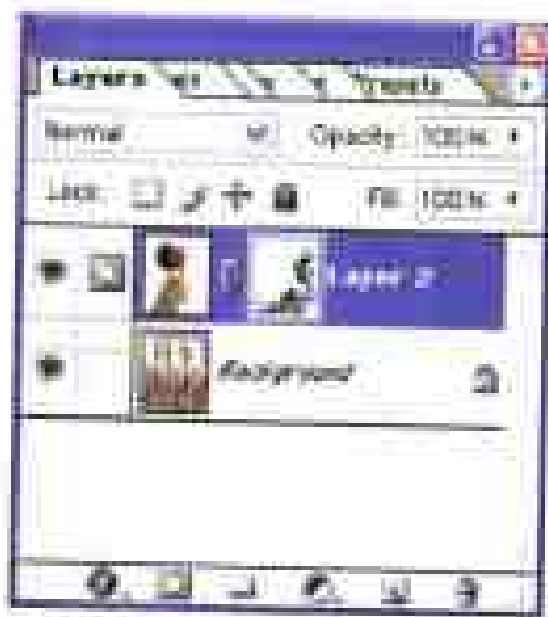


图 1-91



图 1-92



图 1-93

图层蒙版其实是增加一个蒙版在图层里，通过这个蒙版来遮掩图层的图像，完全不会影响到图像本身，从示意图 1-94 中可以清楚了解图层与蒙版的关系，蒙版只是附属的功能，却非常好用。



图 1-94

其实图层蒙版也是一种通道，在单击选定图层蒙版时，在通道面板下方会出现名为 Mask 的通道，如图 1-95 所示，这是方便让您编辑蒙版用的。因此笔者一直强调了解通道的重要性，黑与白的运用在 Photoshop 里真的占了很大的比重。



图 1-95

调整图层 (Adjustment Layer)

另外同样使用通道黑与白的概念的，就是非常好用的调整图层 (Adjustment Layer) 了，调整图层是用来调整颜色的图层，可以一次更改数个图层的颜色。



图 1-96



图 1-97

要一次更改具有多个图层的图像时，如图 1-96 所示，只要在图层的上方增加一个调整图层 (Adjustment Layer)，并且调整颜色，就可以一次调整多个图像，如图 1-97 所示。调整图层只能调整在它下方的图层与背景，因此在操作上，必须先单击选定所有要调整的图层中最上方的图层，然后按下图层面板下方的新增调整图层按钮并且选择所要使用的图像调整选项（或是执行“Layer/ New Adjustment Layer”命令），就可以新增一个调整图层，如图 1-98 所示。

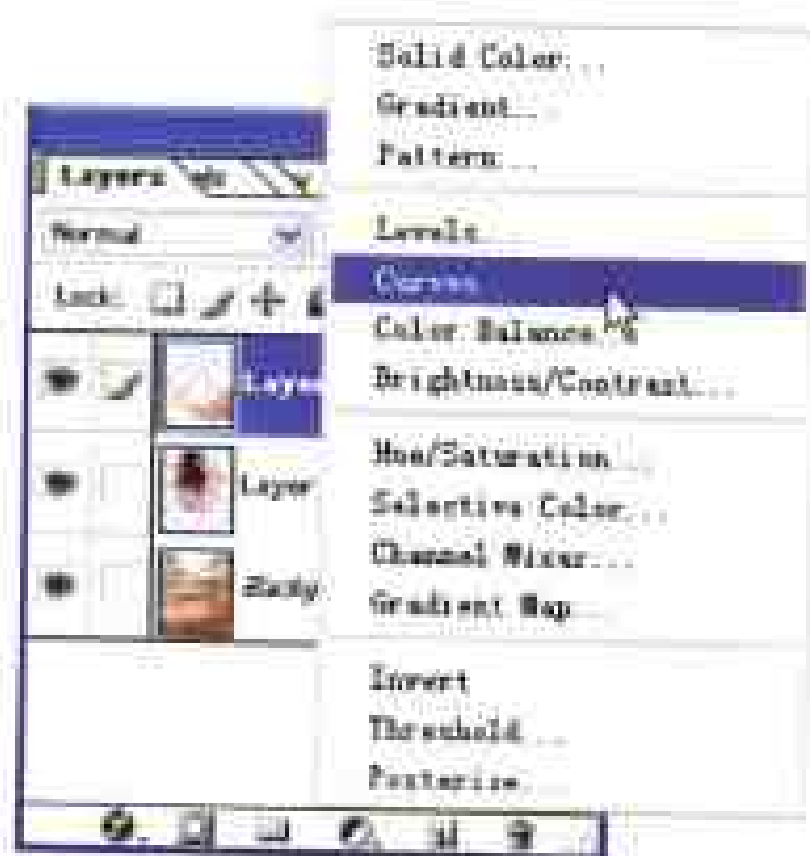


图 1-98

这时会出现图像调整面板，如图 1-99 所示。做好调整的设置后，按下 OK 按钮就可以看到新增的调整图层出现在刚刚单击选定的图层的上方了，如图 1-100 所示，您可以看到调整后的效果，如图 1-101 所示。

如果以后还要更改图像调整的设置值的话，随时可以双击图像调整图层，就会再次出现图像调整面板，让您可以更改图像调整的设置值。

可以发现图像调整图层已经帮您准备好蒙版（Mask）了，调整图层跟图层蒙版一样，都是利用黑与白来进行控制的，白色是要做图像调整的区域，黑色是不想做图像调整的区域，利用这个蒙版就可以让调整图层只调整局部区域的图像。在单击选定调整图层时，在通道面板下方也会出现名为 Mask 的通道，如图 1-102 所示，这些功能跟通道都有密不可分的关系。

千万记住“白色是我要的，黑色是我不要的”这句话，它将会让您在 Photoshop 的应用上得心应手。

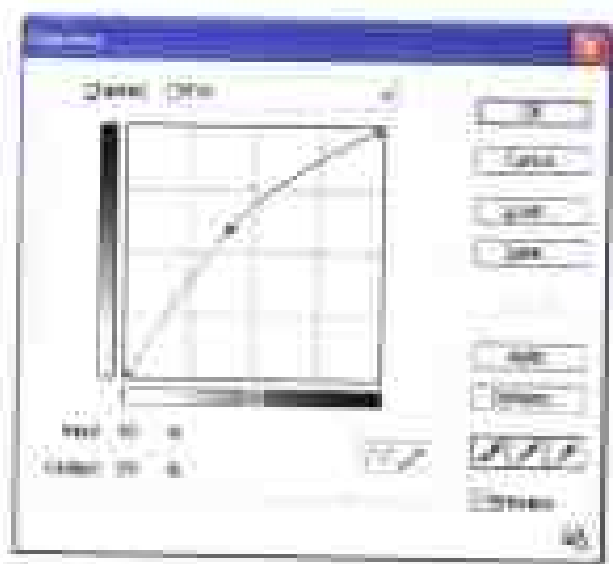


图 1-99



图 1-100



图 1-101



图 1-102

五、通道的进阶概念

在进行通道的进阶练习前，我们先来看看以下这些练习作品，如图A~E所示。各位看到这些练习作品一定会马上想到用图层样式来做就可以轻易做到了，不过打开光盘里的文件看看，就会知道这些练习作品的质感比图层样式做出来的效果精致多了，因为图层样式毕竟是死的命令，跟这些利用选择区域制作出来的效果是不能比的，尤其是图B与图D的立体效果，根本无法用图层效果做出来。

这些其实是利用通道的概念正确做出选择区域后制作出来的，这些练习作品完全没有用到图层，是直接在背景里做出来的，虽然不用这么刻意去做，可是这是练习通道使用的最佳方法。

很多人对笔者之前的一张作品——崩溃，如图F所示，有很大的疑问，崩溃就是用这里探讨的概念做出来的。只要熟悉通道、快速蒙版与选择区域的相互应用，要做出任何效果都是轻而易举的。相对地，这些作品都必须自己去想像立体感，所以素描概念也是不可或缺的。

在做这些示范之前，笔者必须要郑重感谢以前曾经指导笔者的**黄镇洲**教练。多亏教练当初教笔者很多。再次感谢……也为以前的无礼（人总有叛逆的时候……）感到抱歉……



图A



图B



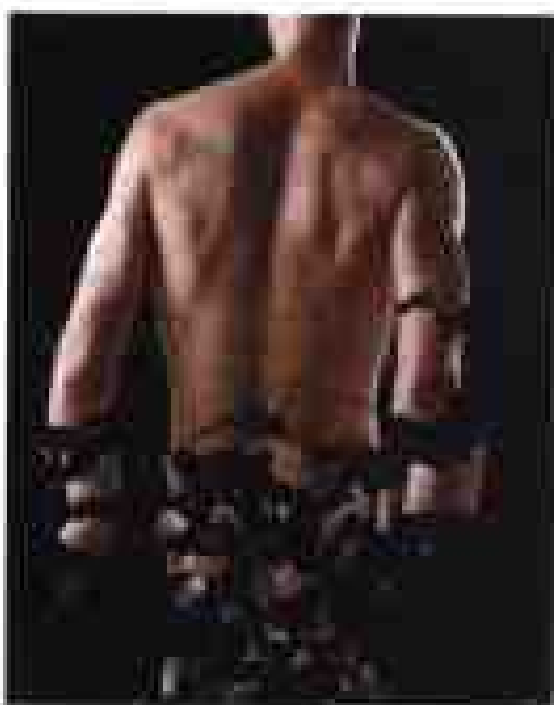
图C



图D



图E



图F

通道、快速蒙版与选择区域的相互应用

接下来要讨论的概念，如果读者能够完全吸收并且融会贯通的话，那您就可以踏出成为 Photoshop 高手的第一步了。既然 Alpha 通道可以制作选择区域，快速蒙版（Quick Mask）也可以制作选择区域，那么三者之间交互应用的话，其实只要依靠素描概念做，就可以做出很棒的立体感觉了。

因为这些练习将会常常用到某些命令，所以建议把常用的命令建立快捷键，这样可以减少很多练习的时间，快的话做一个练习只要一分钟左右。

现在我们来作图 C 的练习，首先打开光盘 CD/Sample/CH01 里的文件“C.tif”。

Step 1

执行打开文件“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O），如图 1-103 所示。在通道面板里，已经有一个名为 Alpha1 的 Alpha 通道，只要按住 Ctrl 键（Mac：Command），并单击鼠标左键就可以调出通道 Alpha1 的选择区域，如图 1-104 所示。调用出来的选择区域会出现在图像上，如图 1-105 所示。



图 1-103



图 1-104



图 1-105

Step 2

我们现在是要做出凹进去的立体字，做出来的感觉有点像是一块板子被镂空，然后周围浮起来。既然要做凹进去的感觉，我们当然是先调暗，所以执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M），然后将整体的明暗度调暗，如图 1-106 所示。这时如果觉得选择区域很碍眼的话，可以按 Ctrl+H（Mac：Command+H）将选择区域隐藏起来，如图 1-107 所示。

Step 3

曲线调整完毕后，再按住 Ctrl 键（Mac：Command）单击鼠标左键调出通道 Alpha1 的选择区域，如图 1-108，图 1-109 所示。现在我们必须做出板子的厚度，要通过移动选择区域来做出板子的厚度，所以必须要单击选定选择工具，如图 1-110 所示。然后按键盘上的上下左右方向键将选择区域微调位置，如图 1-111 所示。

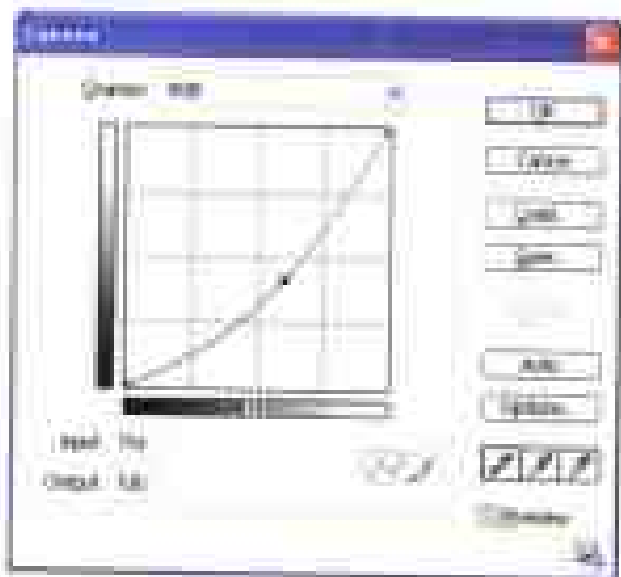


图 1-106



图 1-107



图 1-108



图 1-109



图 1-110



图 1-111

Step 4

然后在英文状态下按 Q 键，进入快速蒙版模式，如图 1-112 所示。再执行高斯模糊 “Filter/Blur/Gaussian Blur” 命令，做高斯模糊的目的是不希望边缘太锐利，那会让做出来的效果失真，高斯模糊的数值只要一点点就可以了，如图 1-113 所示。执行完毕后，再调出通道 Alpha1 的选择区域，如图 1-114 所示。



图 1-112



图 1-113



图 1-114

Step 5

各位有没有注意到，因为刚刚我们移动了选择区域，所以现在调出的选择区域跟快速蒙版有些错位，错开的部分就是我们要的厚度了，现在我们可以看到我们要的厚度部位是白色，因此在这个选择区域里直接填入黑色。执行 “Edit/Fill” 命令，将我们要的厚度裁切出来，如图 1-115 所示。然后在英文状态下按 Q 键，回到正常模式，就可以看到厚度的选择区域已经出来了，如图 1-116 所示。



图 1-115



图 1-116

Step 6

现在我们假设光源是从左上方来的，所以我们执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”命令（快捷键 Ctrl+M；Mac: Command+M）将厚度部位的亮度做出来，如图 1-117 与图 1-118 所示。从现在开始各位就可以知道这种做法的好处了，图层样式（Layer Style）没有选择区域，层次又很死板，而现在我们这种做法有了选择区域，层次更容易控制了。

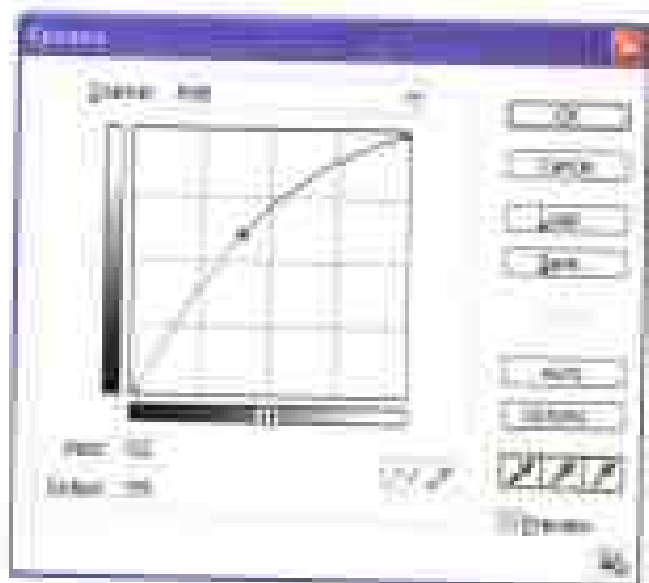


图 1-117



图 1-118

Step 7

既然是亮面，所以我们在控制面板里选择调亮工具，如图 1-119 所示，调整适当的笔刷大小后，在局部地方加上亮面的层次，这时如果觉得选择区域碍眼的话，可以按 Ctrl+H（Mac: Command+T）快捷键将选择区域隐藏起来，如图 1-120 所示。



图 1-119



图 1-120

Step 8

亮面处理完毕后，当然要处理暗面了，先按住 Ctrl 键（Mac: Command）单击鼠标左键，调出通道 Alpha1 的选择区域，如图 1-121 所示。刚刚我们是往右下角移动选择区域来制作亮面，现在我们往左上角移动选择区域来制作



图 1-121

暗面，确定我们的工具还是选择工具后，然后按键盘上的上下左右方向键将选择区域微调位置，如图 1-122 所示。然后在英文状态下按 Q 进入快速蒙版模式，如图 1-123 所示，然后一样执行高斯模糊 “Filter/Blur/Gaussian Blur” 命令。



图 1-122



图 1-123



图 1-124

Step 9

高斯模糊的数值只要一点点就可以了，如图 1-124 所示。执行完毕后，再调出通道 Alpha1 的选择区域，如图 1-125 所示。在这个选择区域里直接填充黑色，即执行 “Edit/Fill” 命令，将我们要的厚度裁切出来，如图 1-126 所示。然后在英文状态下按 Q 键回到正常模式，就可以看到厚度的选择区域已经出来了，如图 1-127 所示。



图 1-125



图 1-126



图 1-127

Step 10

既然要做暗面，所以再执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”命令（快捷键 Ctrl+M；Mac: Command+M）将厚度部位的暗度做出来，如图 1-128，图 1-129 所示。我们在控制面板里选择加深工具，如图 1-130 所示，调整适当的笔刷大小后，在局部地方加上暗面的层次。这时如果觉得选择区域碍眼的话，一样可以按 Ctrl+H（Mac: Command+T）将选择区域隐藏起来，如图 1-131 所示。

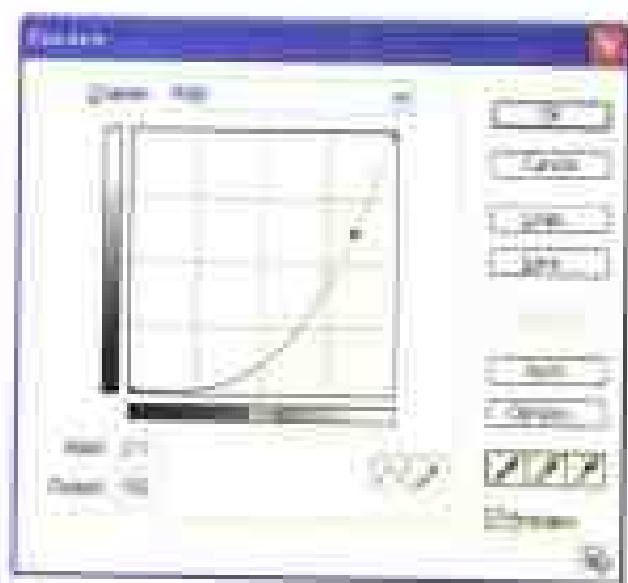


图 1-128



图 1-129



图 1-130

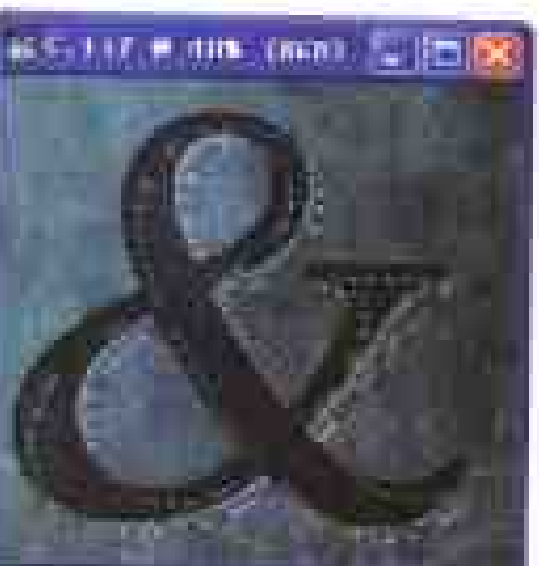


图 1-131

Step 11

接下来的就是影子了，既然板子是浮起来的，所以可以用影子的位置来决定浮起的高度，一样调出通道 Alpha1 的选择区域，如图 1-132 所示。既然光源是从左上角照射的，所以将选择区域移动到适当位置，这个位置可以决定影子的位置，如图 1-133 所示，



图 1-132

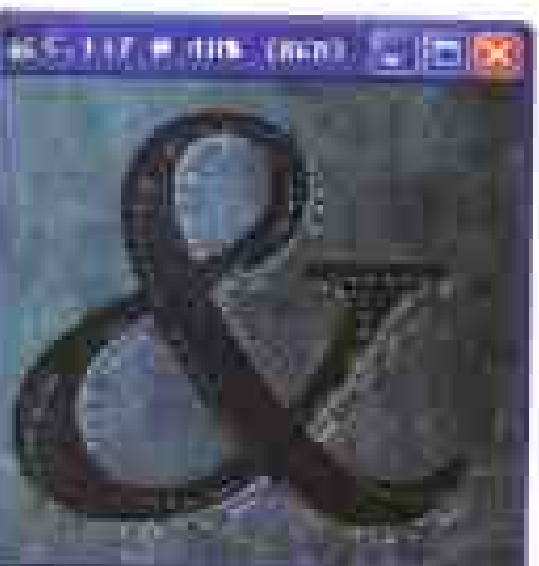


图 1-133

然后在英文状态下按 Q 键进入快速蒙版模式，如图 1-134 所示。影子当然是模糊的，所以执行高斯模糊“Filter/Blur/Gaussian Blur”命令，这次高斯模糊的数值则要大一点了，如图 1-135、图 1-136 所示。然后再次调出通道 Alpha1 的选择区域，如图 1-137 所示。



图 1-134



图 1-135



图 1-136



图 1-137

Step 12

这次我们要保留的区域则是选择区域里的黑色部分，所以执行反选“Select/Inverse”命令（快捷键 Shift+ Ctrl+I；Mac: Shift+Command+I），让选择区域变为其他部分，如图 1-138 所示。因为要保留的影子区域是黑色，所以必须要在选择区域里填充白色，需要的影子区域就被保留下来了，如图 1-139 所示。

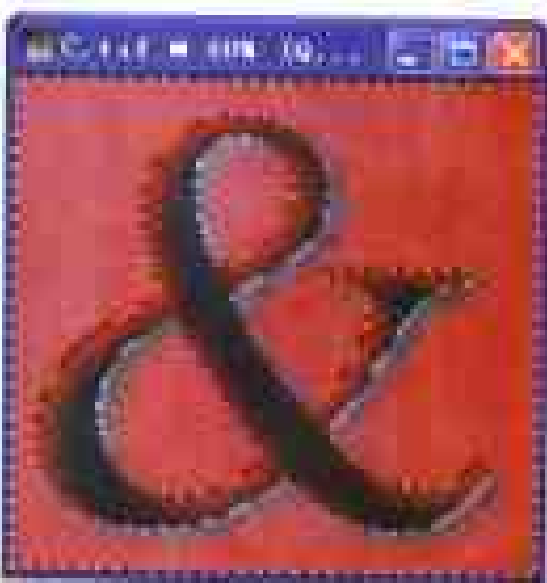


图 1-138



图 1-139

Step 13

还记不记得通道的概念就是“白色是我们要的，黑色是我们不要的”？这时刚好相反了，我们必须要将整个快速蒙版反相操作，所以先执行取消选择“Select/Deselect”命令（快捷键Ctrl+D；Mac：Command+D），这样才能对整个画面做反相的动作。

然后执行反相“Image/Adjust/Invert”命令（快捷键Ctrl+I；Mac：Command+I），这时才是我们要的选择区域，如图1-140所示。然后在英文状态下按Q键回到正常模式，就可以看到影子的选择区域已经出来了，如图1-141所示。然后执行曲线“Image/Adjust/Curves”命令（快捷键Ctrl+M；Mac：Command+M）将影子的暗度做出来，如图1-142，图1-143所示。这时可以再视情况需要选择要不要使用加深减淡工具来做修正。



图 1-140



图 1-141

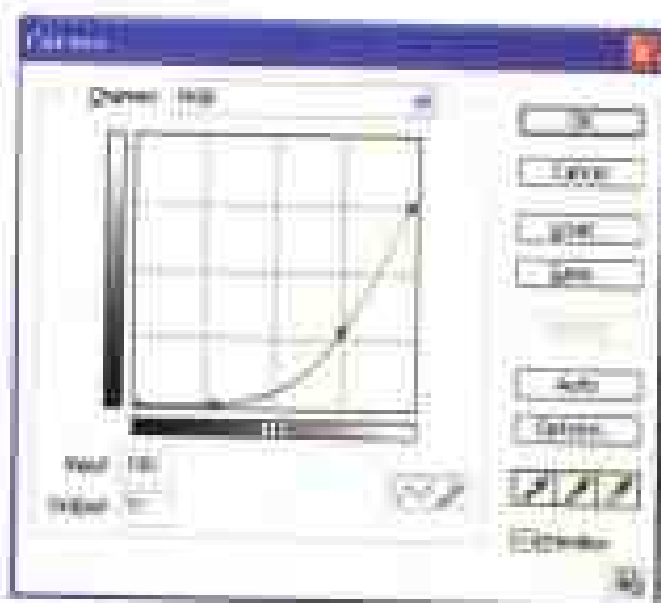


图 1-142



图 1-143

Step 14

最后只要再多花一点时间就可以做出暗面的层次，也就是反光了。暗面一定会有反光，如图 1-144 所示。使用这个方法无论多么细腻的效果都可以做到，只要愿意，我可以做得更细。几乎所有可以想到素描概念的细节，都能用这个做法表现出来。



图 1-144

特别解析

各位做到现在是不是还顺利呢？关于这个练习，各位可能会想何必这么累，只要用图层样式随便做做就好了。笔者在这里还是尽量教各位最好的方法，虽然不是最快的方法，但是只要多多练习就可以在一分钟之内做出这个效果。

而且这个做法的扩展性是无限的。试问，Photoshop 如何能做出像前面的图 B 那样的扭曲效果？或是如何做出图 D 的扁圆形？事实上，熟悉这个概念，练好这个方法，可以增加更多的可能性，让您更有创造性。

另外，学过喷画的人工作起来一定会驾轻就熟，因为这些概念跟喷画很像，利用型板的移动喷出物体的形状，因为 Photoshop 是从以前喷修与暗房合成的概念延伸过来的，这些就是 Photoshop 的精髓。

通道面板



六、向量工具的运用

Photoshop 的路径 (Path) 其实就是贝兹曲线 (B'ezier Curves)，这些其实都是由一种叫 Postscript 的语言所构成的。Postscript 可以描述每个路径的位置、大小、描边与填色、弧度与角度的数据，这些向量的构成并不受分辨率的影响，因此在图像缩放时并不会影响向量图形的品质。我们接下来就会探讨向量工具在 Photoshop 里的运用。

每个路径都是由锚点构成的，至少要有两个锚点才能构成线，线的弧度是由两个锚点的控制柄来控制的，这部分需要多加练习才能熟悉。



钢笔工具 (Pen Tool) 的使用

钢笔工具是绘制路径 (Path) 的工具，可以在工具栏中找到，如图 1-145 所示，由上而下依序是：

1. **钢笔工具 (Pen Tool):** 绘制路径的工具。
2. **自由钢笔工具 (Freeform Pen Tool):**
即可以使用鼠标自由绘制出路径的工具。
3. **增加锚点工具 (Add Anchor Point Tool):**
可以在原有路径的位置上增加一个锚点。
4. **删除锚点工具 (Delete Anchor Point Tool):** 可以删除在路径上的任何一个锚点。
5. **转换点工具 (Convert Point Tool):**
可以让您改变一个已经存在的锚点，它可以删除或改变一个锚点的控制柄，从平滑曲线转变为转角或从转角变为平滑曲线，或是改变曲线的弧度。

当选择钢笔工具但还没有开始绘制路径时，在钢笔工具的设置面板里可以看到两个按钮，如图 1-146 所示。左边的是要将绘制的路径以形状图层的方式显示；右边是一般的模式，即只描绘路径。关于形状图层的部分，会在稍后的几何工具里解说。



图 1-146

绘制 Path 曲线

实际练习还是比讲理论更容易了解，从下面的步骤图中，您将可以知道绘制路径曲线的游戏规则，并且也可以知道正确地使用钢笔工具的方法。为了让各位清楚看到路径，所以此范例是在 Illustrator 中实现的，并且在路径上加上黑线框，如图 A 到图 S 所示。





在这个示范中可以看到几个重点：

1. 当使用钢笔工具时，按下鼠标左键增加一个新的锚点，持续按住鼠标左键拖动，可以制作一个控制柄。
2. 这个控制柄不仅可以改变锚点前面的曲线弧度，并且也可以为下一个曲线铺路，所以使用控制柄修改前面的弧度时，也要注意之后的布局。
3. 在最必要的地方下点，锚点使用得愈少，曲线会愈漂亮。

注意指针显示

使用钢笔工具时，鼠标指针形状会更改成钢笔形状，此时钢笔形状表示出目前将执行的功能，如果多注意鼠标指针形状的显示，将可以避免大部分的失误。

x: 开始一个新路径。

+: 增加一个锚点。

o: 封闭一个路径，成一个封闭曲线。

k: 在已存在的锚点上造出一个转角。

/: 对另一个路径增加一个锚点。

路径移动工具

使用钢笔工具画出来的路径 (Path)，可以使用路径移动工具来移动或编辑，如图 1-147 所示。下面由上而下分别加以介绍。



1. **路径移动工具**：可以选择并移动整个路径，当选择到一个路径时，也可以按 Ctrl+T 快捷键 (Mac: Command+T) 来缩放大小或变形，如图 1-148 所示。也可以按 Delete 键删除整个路径。
2. **锚点移动工具**：可以使用锚点移动工具来选择一个路径里的一个或多个锚点，并且可以移动锚点的位置，也可以调整锚点的控制柄来做路径的细部修正，如图 1-149 所示。当选择一个以上的锚点时，也可以按 Ctrl+T (Mac: Command+T) 快捷键来缩放大小或变形。或是按 Delete 键删除一个或数个锚点。

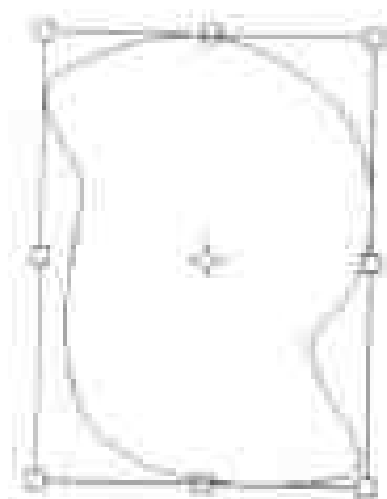


图 1-148

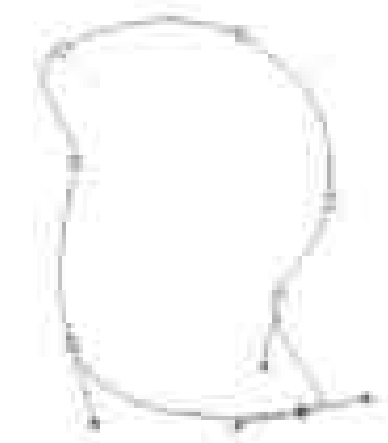


图 1-149

特别解析

绘制路径时常用的辅助键

在绘制路径 (Path) 时最好是一气呵成，但是绘制时通常都会把图像的显示调整为 100% 或 200%，图像常常因为太大，导致在绘制路径时中断而移动画面，这真的很麻烦。因此这里提供几个绘制路径时常用的辅助键，让各位可以更顺畅地使用路径。

以下是随时都可以用的辅助键。

1. **拖动画面**：按住空白键，然后按住鼠标左键来拖动画面。
2. **使用放大镜放大画面**：按住空白键 + Ctrl 键 (Mac: 空白键 + Command)。
3. **使用放大镜缩小画面**：按住空白键 + Alt 键 (Mac: 空白键 + Option)。

以下是只有使用钢笔工具时才使用的辅助键。

4. **使用锚点移动工具修正锚点位置**：按住 Ctrl 键 (Mac: Command)。
5. **使用锚点属性工具来修正锚点的控制柄**：按住 Alt 键 (Mac: Option)。

几何工具

既然是向量工具，当然也会有些绘制几何图形的工具存在，如图 1-150 所示，这些几何绘制工具由上而下分别描述如下。

1. **方形工具 (Rectangle Tool)**: 绘制正方形或长方形的工具。
2. **方形圆角工具 (Rounded Rectangle Tool)**: 绘制圆角的正方形或长方形。
3. **圆形工具 (Ellipse Tool)**: 绘制圆形或椭圆形的工具。
4. **多边形工具 (Polygon Tool)**: 绘制多边形的工具。
5. **直线工具 (Line Tool)**: 绘制直线工具。
6. **自定义形状工具 (Custom Shape Tool)**: 绘制自己制作的向量图形，只要在绘制好向量图形后，执行 Define Custom Shape (Edit/Define Custom Shape) 命令就可以将向量图形储存在此工具的设置面板中。

既然是向量工具，当然少不了调整设置值的栏位，在选择向量工具后，在 Photoshop 的工具选项面板里可以找到相应选项的控制面板，如图 1-151 所示，也可以设置向量图形的属性，如图 1-152 所示，由左而右的选项分别描述如下。

1. **创建新的形状图层 (Shape Layer)**: 其实就是填色的几何图形，如图



图 1-150



图 1-151



图 1-152



图 1-153

1-153 所示，不过 Photoshop 并不支持向量图形的填色，所以必须要新增一个填满颜色的图层，然后将向量图形变成图层蒙版（Mask），不过这个图层蒙版是向量构成的，如图 1-154 所示。单击选定这个形状图层（Shape Layer）时，在路径（Path）面板里会出现一个名为 Clipping Path 的路径，这个路径永远与形状图层共存，如图 1-155 所示，如果删除这个路径的话，则形状图层只会剩下一个填满颜色的形状图层而已。Shape 这个英文也有幽灵的意思，我喜欢戏称它为幽灵图层。

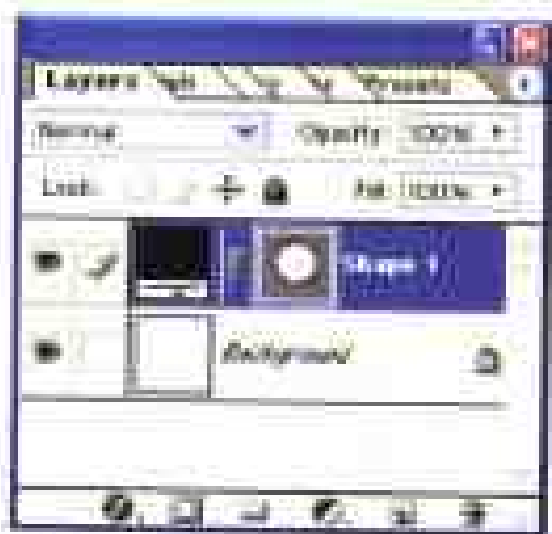


图 1-154



图 1-155

2. 创建新的工作路径（Work Path）:

只绘制路径（Path）线，会在路径（Path）面板里新增一个工作路径（Work Path），如图 1-156 所示。



图 1-156

3. 绘制成图像：直接绘制图像，没有路径，如图 1-157 所示。



图 1-157

置入向量图形

其实在 Illustrator 里绘制向量图形是最有效率的，而且也有较多的可能性，毕竟 Illustrator 是专业的向量绘图软件。在 Illustrator 中绘制的向量图形当然也可以输入 Photoshop 的文件里。

要输入向量图形，可以在 Illustrator 中选择要输入 Photoshop 的元素，如图 1-158 所示，然后复制“Edit/Copy”（快捷键 Ctrl+C；Mac：Command +C），然后在 Photoshop 执行粘贴“Edit/Paste”



图 1-158

命令（快捷键 Ctrl+V；Mac: Command+V），在 Photoshop 中便会出现一个选项面板，问您要以何种形式粘贴至 Photoshop 的图像里，如图 1-159 所示。

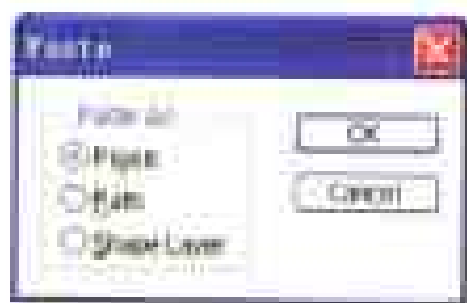


图 1-159

Pixels 是将粘贴的向量图形转成 Pixels，也就是转成图像。Path 是将粘贴的向量图形转成路径（Path）。Shape Layer 是将粘贴的向量图形转成形状图层。您可以调整置入图形的大小，如图 1-160 所示。设置好后，只要按下 Enter 键或双击鼠标就能完成置入向量图形的动作，如图 1-161 所示。



图 1-160

输入向量图形的另外一个方法就是置入向量文件，先将要置入的向量图形存成 AI 格式或 EPS 格式，然后在 Photoshop 执行置入文件“File/Place”命令，不过置入时只能以 Pixels 的形式贴入。



图 1-161

图像的去背景

可能您现在已经了解了路径（Path）的使用，不过在 Photoshop 里使用路径（Path）时，大多是用在图像的去背景的。图像的去背景大致有两种用途：一种是图像合成的去背景，也就是把图像的背景去掉，达到图像合成的目的；另一种就是应用在排版软件上的去背景，必须要将图像格式变成去背景的 EPS 格式，然后可以与排版软件搭配使用，这个我称为 EPS 格式的去背景。要注意未储存工作路径（Work Path）是无法制作去背景的 EPS 文件的，所以我们先了解路径如何储存。

路径 (Path) 的储存

您有没有注意到当开始绘制一个新路径时，路径面板会自动会新增一个名为工作路径 (Work Path) 的路径，这代表该路径还没有被储存，在您又另外绘制一个新路径或关闭这个文件时，它就会消失，所以千辛万苦绘制一个路径时，如果这个路径以后还会用到，请记得要将路径储存起来。只要在路径面板的工作路径 (Work Path) 上双击鼠标，就会出现一个储存路径的面板，输入要储存的路径名称后，按下 OK 按钮就可以将工作路径 (Work Path) 储存起来。



图 1-162



图 1-163

从路径 (path) 中做出选择区域

图像合成的去背景就是将图层里的图像不要的地方挖空而已，所以只要将制作好的路径转换成选择区域就可以对图像进行复制、删除或是更改颜色等的操作，当然也可以达到去背景的目的。



图 1-164

只要按住 Ctrl 键 (Mac: Command 键)，然后用鼠标单击您想要做出选择区域的路径，如图 1-162、图 1-163 所示。然后只要按下快捷键 Ctrl+J (Mac: Command+J)，就可以将选择区域内的图像复制在一个新的图层中，然后将背景 (Background) 隐藏起来，如图 1-164 所示，如此就可以看到去背景的结果，如图 1-165 所示。

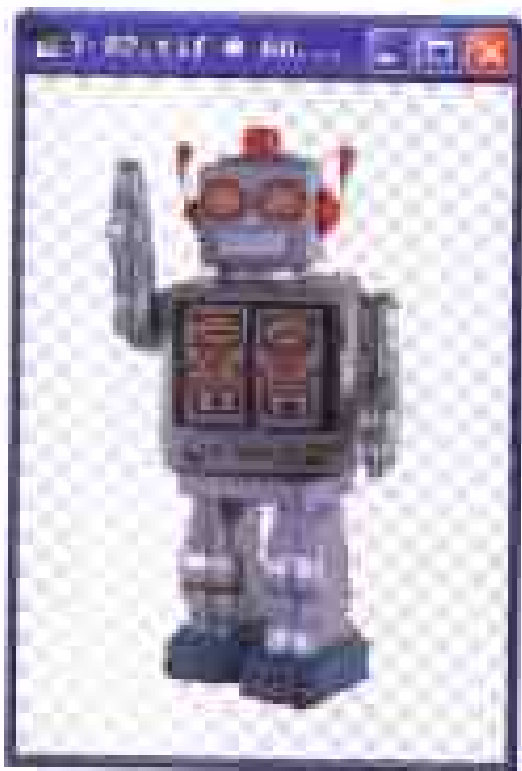


图 1-165

使用选择区域去背景只是将图层内的图像背景去除掉，以达到图像合成的目的，当然还可搭配图层蒙版来使用。

制作去背景的 EPS 文件

有没有看过产品广告 (DM)? 很多产品集中在一页上, 然后所有的产品都是去背景处理的。千万不要认为这些广告只是用 Photoshop 做的, 只用 Photoshop 做这些产品广告不仅文件大, 修改起来也很麻烦。

在这些产品广告里, Photoshop 可以做的只是将产品做成一个个去背景的物体, 然后使用排版软件来进行图文的整合, 例如: Illustrator、PageMaker 或 QuarkXPress。利用这些软件将 Photoshop 处理好的物体输入进来, 然后进行画布编排并加上文字, 产品广告大部分都是这样做的。

Photoshop 处理好的去背景物体都是 EPS 格式。要将图像作成去背景的 EPS 格式, 只要使用鼠标单击选定画好的路径, 如图 1-166 所示, 然后用鼠标调出路径面板的命令菜单, 执行剪贴路径 (Clipping Path) 命令来将路径变成剪贴路径, 如图 1-167 所示, 然后选择您所要剪贴的路径名称, 如图 1-168 所示, 执行完后可以看到执行了剪贴路径的路径名称显示为空心字型, 如图 1-169 所示, 这代表这个路径已经成功地变成剪贴路径了。

接下来就可以将图像储存成去背景的 EPS 格式了, 只要执行另存为 “File/Save as” 命令 (快捷键 Shift+Ctrl+S; Mac: Shift+Command+S), 然后储存成 Photoshop EPS 格式, 如图 1-



图 1-166



图 1-167

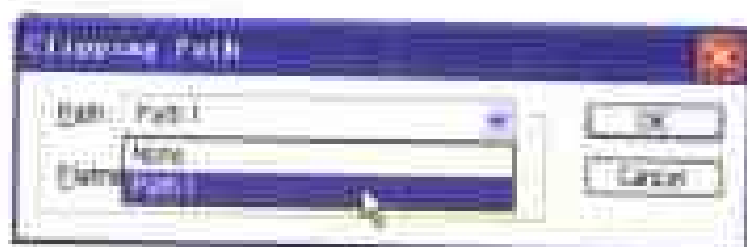


图 1-168



图 1-169



图 1-170

170 所示，接下来会出现 EPS 格式的选项面板，如图 1-171 所示，再照图上的进行设置即可。然后您就完成了——一个去背景的 EPS 格式的文件了，只要在排版软件输入此文件，它就是一个去背景的物体了，如图 1-172 所示。



图 1-171



图 1-172

特别解析

两个路径的时候

当您选择钢笔 (Pen) 工具时，在选择区域可以看到 4 个按钮，如图 1 所示，这些按钮可以决定两个路径间的关系。

如果两个路径同时存在于一个路径 (Path) 里的时候，如图 2 所示，就会有两个路径的关系设置问题，这个关系设置会影响到去背景的形状与调用出路径 (Path) 的选择区域形状。



图 1

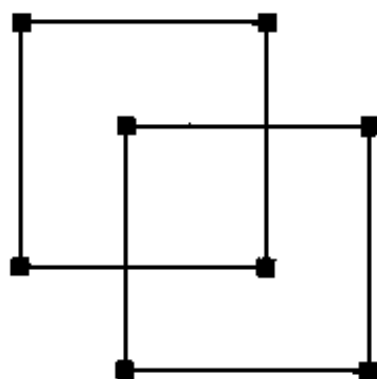


图 2

这4个按钮由左至右分别描述如下。

1. Add to shape areas: 表示绘制出的路径会与原有的路径结合, 如图3所示。在图3中的白色区域代表两个路径相互作用后的有效区域, 这个区域也显示调出此路径 (Path) 的选择区域。
2. Subtract from shape areas: 表示绘制出的路径会将原有的路径裁切, 如图4所示。
3. Intersrct shape areas: 表示只取两个路径间的交叉部分, 如图5所示。
4. Exclude overlapping shape areas: 表示排除掉两个路径的重叠部分, 如图6所示。



图3



图4

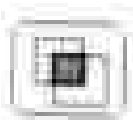


图5



图6

常用的是 Add to shape areas 与 Exclude overlapping shape areas 这两个, 一般情况时只要使用 Add to shape areas 就可以了。如果遇到去背景对象里有些需要挖空的区域, 如图7这种情况在人体里还有些空隙时, 那就要在绘制时先单击选定 Exclude overlapping shape areas 这个按钮, 在描绘时将挖空的部分描绘出来, 如图8所示, 它会将重叠的部分挖空。



图7

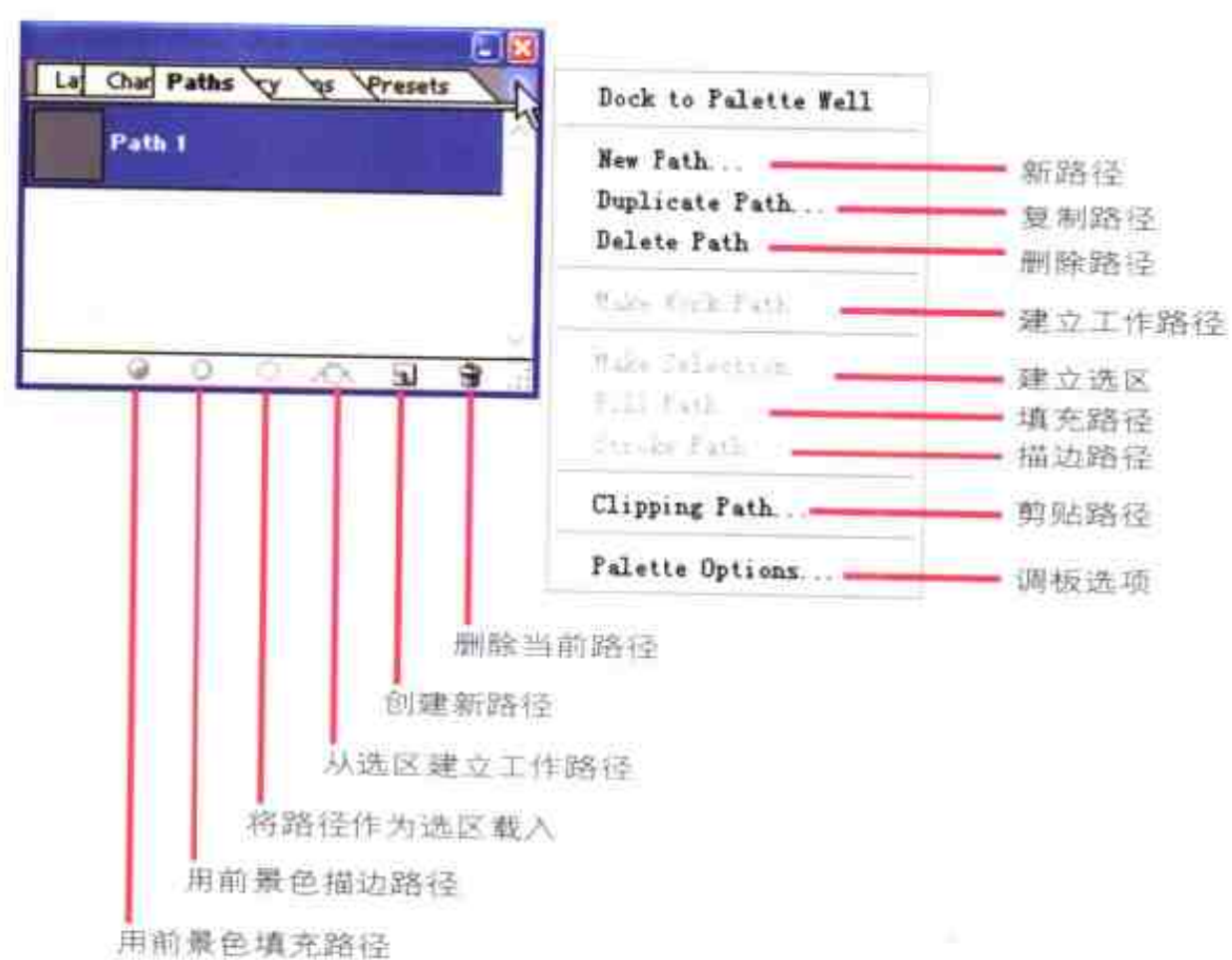
如果忘记事先设置正确模式的话, 也可以用路径移动工具来选择所有绘制好的路径, 然后更改模式。



图8

特别解析

路径面板



七、图像调整

Photoshop 里关于调整图像的命令都位于其上方的 Image 命令菜单里，这里面提供了调整图像大小、颜色等的功能，可以让您对图层与背景的图像进行调整。在探讨这个环节时，笔者会尽量少用专有名词，以很白话的方式让各位很清楚地了解。

图像调整 (Image Adjust):

在 Image 菜单里选择 Adjust 这项的话，就会出现许多关于调整图像颜色、对比、明暗的命令，如图 1-173 所示。使用这些功能很简单，只要先在图层面板里选择您想要做图像调整的图层或背景，如果只调整局部的话，则做出局部的选择区域，然后就可以执行这些图像调整的命令了。接下来，就简单地让您了解常用的图像调整功能。



图 1-173

色阶 (Levels):

关于色阶的选项面板如图 1-174 所示。在调整颜色的色阶时，使用过量的话会严重地破坏颜色本身，如果图像的对比不够或是不够鲜艳时，可以将白与黑色的三角形往中间移动一点点来增加图像的对比度，色阶调整往往会跟通道一起使用来制作选择区域，这个将会在后面的章节中讨论。

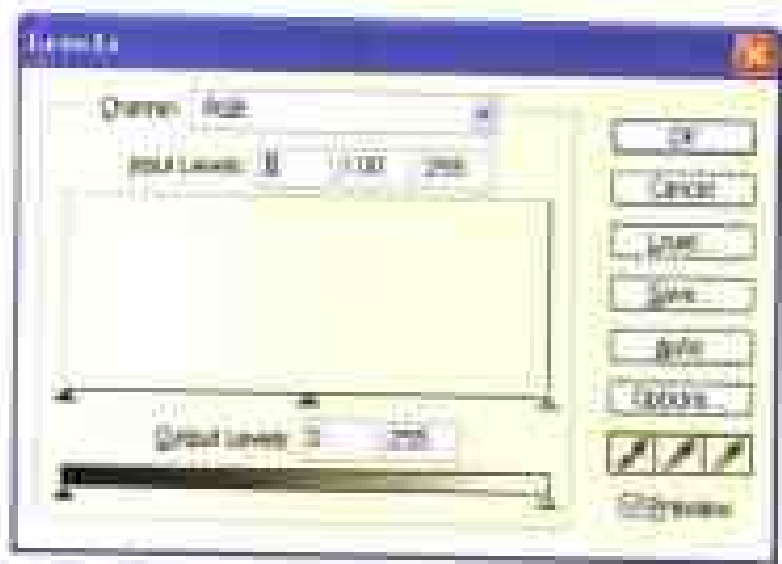


图 1-174

自动色阶 (Auto Levels):

不建议使用，这个命令是让 Photoshop 自动调整色阶，其实 Photoshop 不可能知道我们想要的效果，所以笔者不建议使用。在调整扫描进来的图像或数码相机拍摄的图像时，初学者倒是可以使用这个功能看看。

曲线 (Curves):

曲线的选项面板如图 1-175 所示。功能最自由的图像调整功能就是曲线调整了，这也是笔者最爱用来调整颜色与亮度的功能，可以藉着曲线的弯曲弧度来调整亮度与对比度，有无穷的变化性。

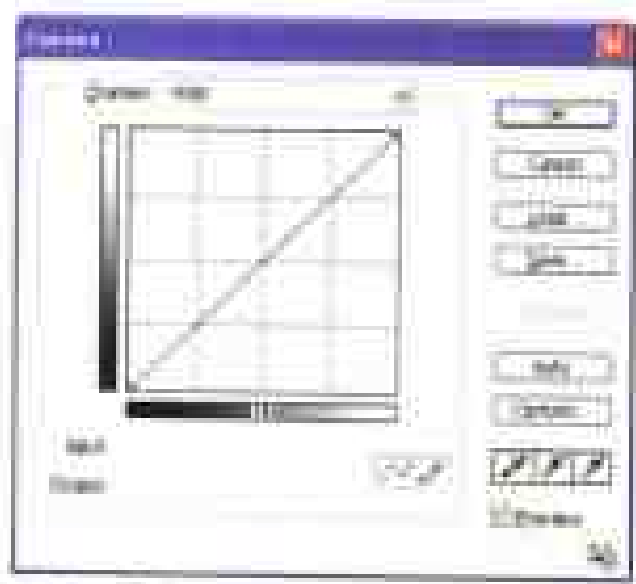


图 1-175

色彩平衡 (Color Balance):

色彩平衡的选项面板如图 1-176 所示。以目前的图像状态为平衡值，然后藉着调整杆的颜色控制来达到调色的功能，非常容易使用。调整杆两边显示的颜色是对立的，也就是互补色。例如：三角形往红色 (Red) 移动时，对立的青色 (Cyan) 就会减少，因为青色 (Cyan) 不减的情况下增加红色 (Red)，颜色一定会变浊，色彩平衡最强的地方就是可以让您自由调整颜色，它会自动帮您补色或减色，让颜色的饱和度维持平衡。



图 1-176

亮度/对比度 (Brightness/ Contrast):

选项面板如图 1-177 所示。Brightness 是亮度，可以让您调整图像的明暗度。Contrast 是对比度，可以让您调整图像



图 1-177

的对比。两者同时使用时，可以有高反差的效果，亮与暗的对比非常明显。

色相/饱和度 (Hue/Saturation):

选项面板如图 1-178 所示。这也是笔者常用的功能，这个功能将色相 (Hue)、饱和度 (Saturation) 和明度 (Lightness) 分开来调整，因此功能很强。如果单击选定选项面板里 Colorize 的话，可以将图像修改成单一色调的图像，可以做出彩色照片洗成单色照片的效果。

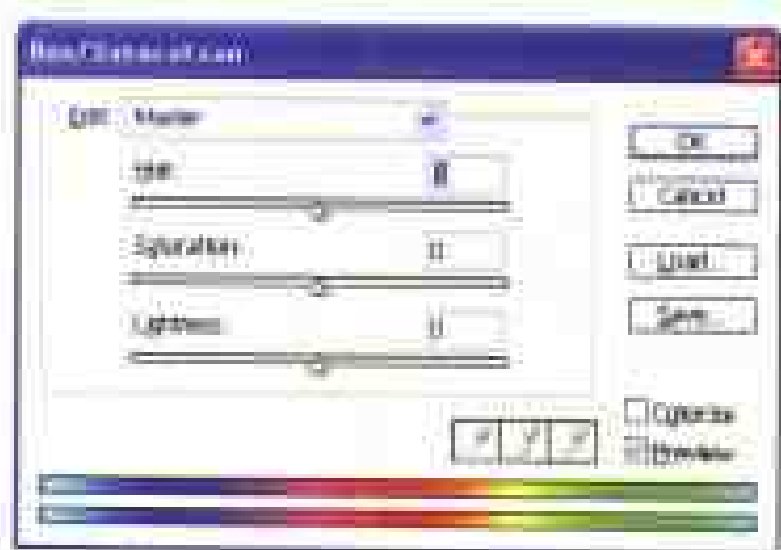


图 1-178

去色 (Desaturate):

就是将图像变成黑白，这只是将图像变成黑白的，并不是将色彩模式变成黑白模式，不要混淆了。

可选颜色 (Selective Color):

此选项面板如图 1-179 所示。这个功能满好用的，只调整某种颜色而已，其他颜色都不会影响到。在选项面板里的 Colors 的下拉菜单里选择想要调整颜色的色系，然后用下方的 CMYK 4 个调整杆来调整颜色。例如 Colors 选择红色，所做的调整只会影响到红色系的部分。



图 1-179

渐变映射 (Gradient Map):

此选项面板如图 1-180 所示。将渐变套用在图像上，可以做出蛮炫的效果。



图 1-180

反相 (Invert):

将颜色变成相反的颜色，即互补色。

阈值 (Threshold):

选项面板如图 1-181 所示。将图像变成阈值效果，也就是让图像只由黑与白两个颜色来构成。



图 1-181

色调分离 (Posterize):

选项面板如图 1-182 所示。将图像变成类似高反差效果，只是可以保留原有的颜色。



图 1-182

调整图像尺寸 (Image Size) 与画布尺寸 (Canvas Size)

调整图像尺寸 (Image Size)

在图像尺寸 (Image Size) 选项面板里可以调整图像的大小与解析度即执行“Image/ Image Size”命令，在 Pixel Dimensions 的选项里，可以看到宽 (Width) 跟高 (Height) 的 Pixels 数，也可以看到文件的总大小。

在 Document Size 的选项里可以看到宽 (Width) 跟高 (Height) 的尺寸。也可以看到解析度 (Resolution) 的数值，解析度代表每一个单位里有多少像素，如图 1-183 所示。

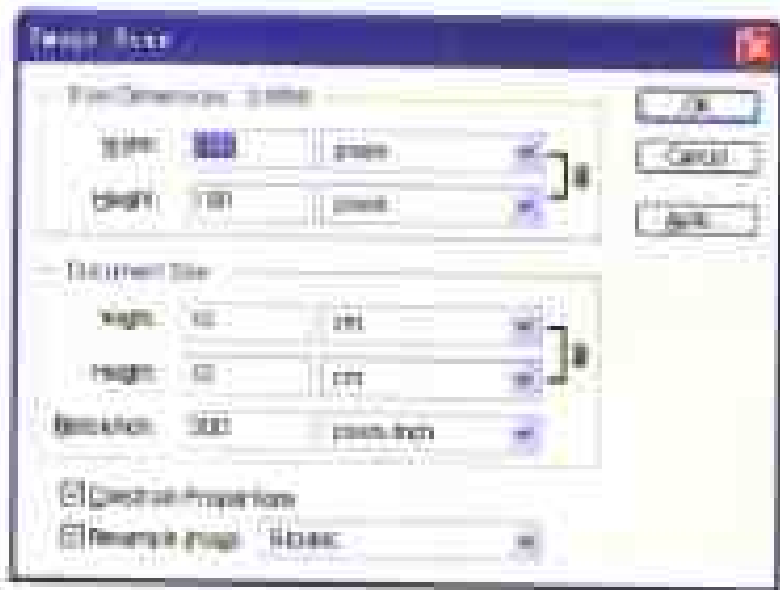


图 1-183

如果只是想改变打印尺寸，并不想更改文件的大小，只要将 Resample Image 这个选项取消即可，如图 1-184 所示，这样无论如何更改数值，都不会影响到文件的大小。



图 1-184

画布尺寸 (Canves Size)

在画布尺寸 (Canves Size) 选项面板里可以更改画布的大小，执行“Image/Canvas Size”命令，更改画布尺寸的意思就是维持图像的分辨率不变，然后将画布扩大或缩小。



图 1-185

假设现在有一张要更改画布尺寸的图，如图 1-185 所示，在调整画布尺寸 (Canves Size) 时可以选择扩大或缩小的方向，只要在选项面板输入要更改的画布尺寸，然后在下面的九宫格里选择原来画布的位置，它就会以箭头表示画布会往何处扩大或缩小，如图 1-186 所示。设置完毕后单击 OK 按钮，您就可以看到改变画布尺寸后的效果了，如图 1-187 所示。



图 1-186



图 1-187

旋转画布 (Rotate Canvas) 与变形 (Transform)

旋转画布 (Rotate Canvas):

如果想要让整个图像旋转方向或上下左右翻转的话, 只要打开要旋转的图像文件, 如图 1-188 所示, 然后执行旋转画布 “Image/ Rotate Canvas” 命令, 然后选择旋转的方式, 如图 1-189 所示, 就可以旋转整个图像了, 效果如图 1-190 所示。



图 1-188



图 1-189



图 1-190



图 1-191



图 1-192

变形 (Transform):

有没有注意到 Edit 菜单里的变形 (Transform) 也有类似旋转的功能? 如图 1-191 所示, 千万不要混淆了, 在 Edit 里的变形 (Transform) 只限于将图层、背景或是选择区域内的图像变形而已, 只是局部变形, 不是整个图像的变形, 如图 1-192 所示。

所以旋转画布 (Rotate Canvas) 是对整个图像做动作, 而变形 (Transform) 只是对局部做修改而已。

裁切图像 (Crop) 与剪下 (Cut)

有些人容易混淆裁切图像 (Crop) 与剪下 (Cut)，其实二者挺容易区分的。

裁切 (Crop):

当您想要裁切图像的某个范围 (此范围必须是四边形) 时，只要使用四边形选择工具，将想裁切的部分选出来，如图 1-193 所示，然后执行裁切 “Image/Crop” 命令，就可以将图像裁切出来，如图 1-194 所示。

剪切 (Cut):

另外容易生产混淆的是 Edit 菜单里的剪切 “Edit/Cut” (快捷键 Ctrl+X; Mac: Command+X)，剪切 (Cut) 跟裁切 (Crop) 不同，剪切是将选择区域内的图像删除并复制，它会将选择区域里的图像完全删除，并且复制一份让您可以将复制的图像贴入其他地方，跟复制 “Edit/Copy” 的意思很像，只是剪切会将图像删除并复制，而复制只是将图像复制而已。

曲线调整 (Curves) 的示范

在图像调整 (Image Adjust) 里，变化最多、功能最强、也最难掌控的，我想就是曲线调整 (Curves) 了，所以这里特别介绍一下曲线调整的可能性，各位可以藉着下面这些示范了解曲线调整的特性跟技巧。



图 1-193



图 1-194

打开光盘里的 CD/Sample/CH01 文件夹，然后打开文件“Curves”，这张原图是 RGB 模式的，如图 1-195 所示。所以以下这些示范都是以 RGB 为主，如图 A ~ W 所示，其实了解 RGB 的调整后，CMYK 的操作也就差不多了解了。对 RGB 文件使用曲线调整（Curves），曲线往下弯曲时，会将画面调亮。CMYK 文件使用曲线调整（Curves）时，刚好相反，曲线往下弯曲时，会将画面调暗。



图 1-195

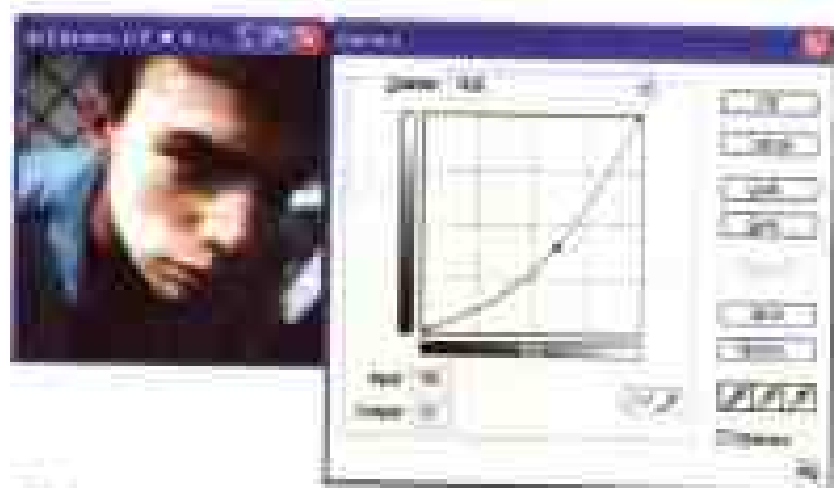


图 1-196A

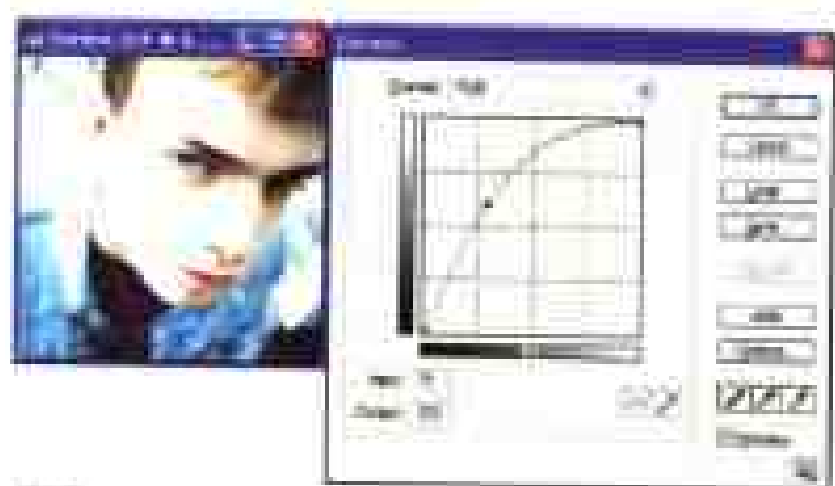


图 1-196B

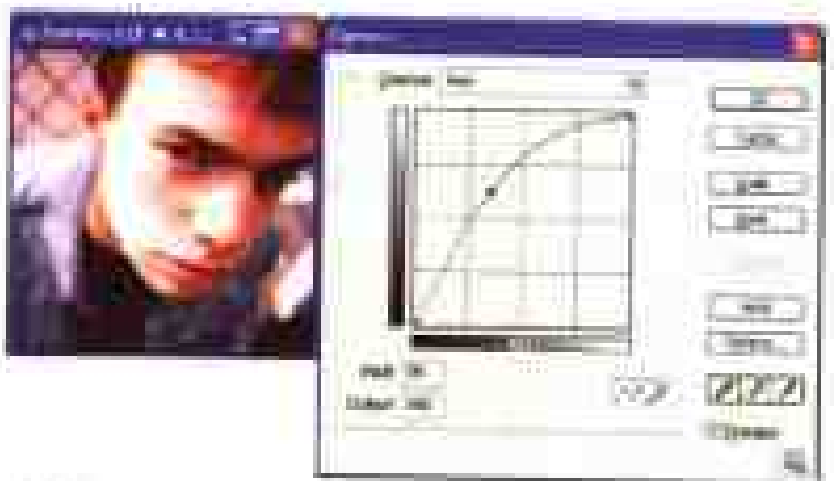


图 1-196C

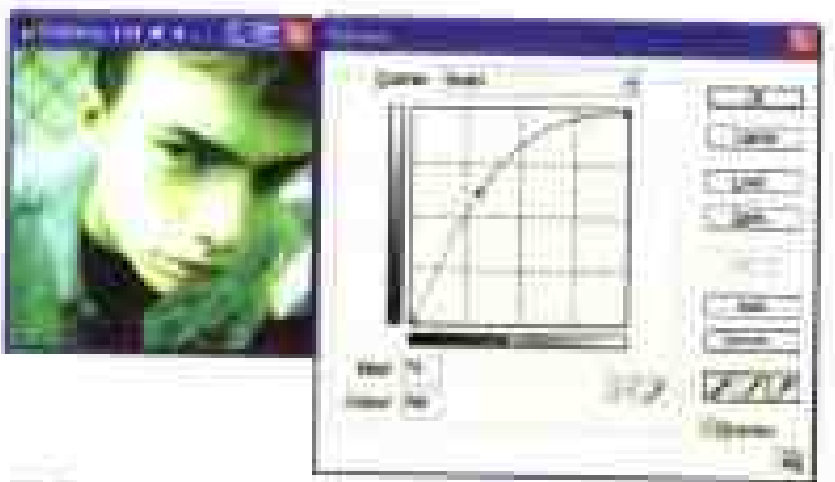


图 1-196D

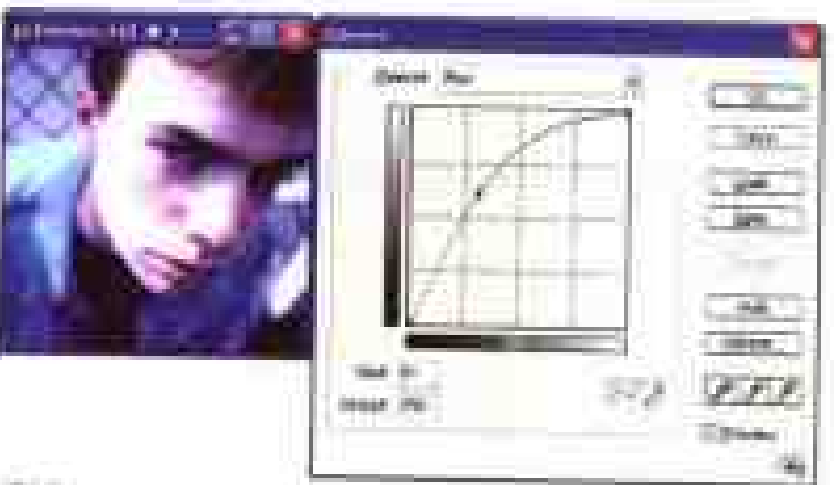


图 1-196E

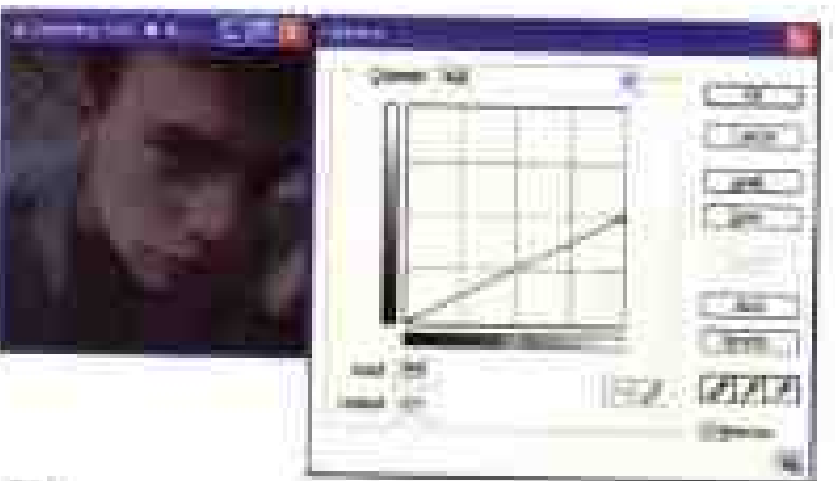


图 1-196F

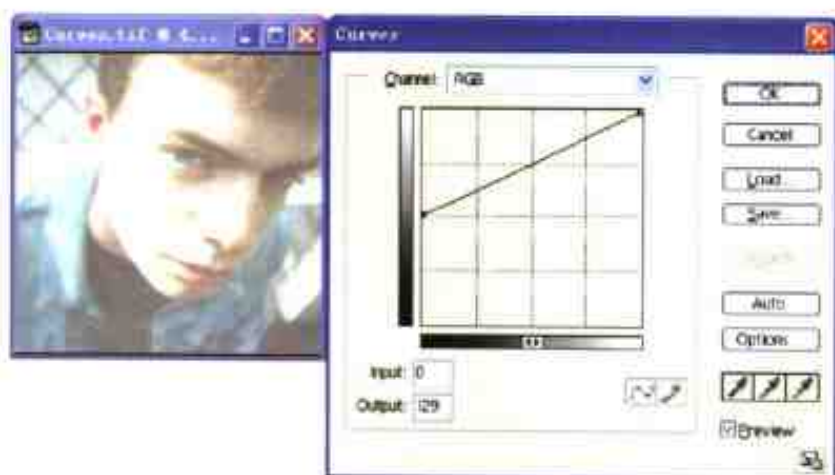


图 G

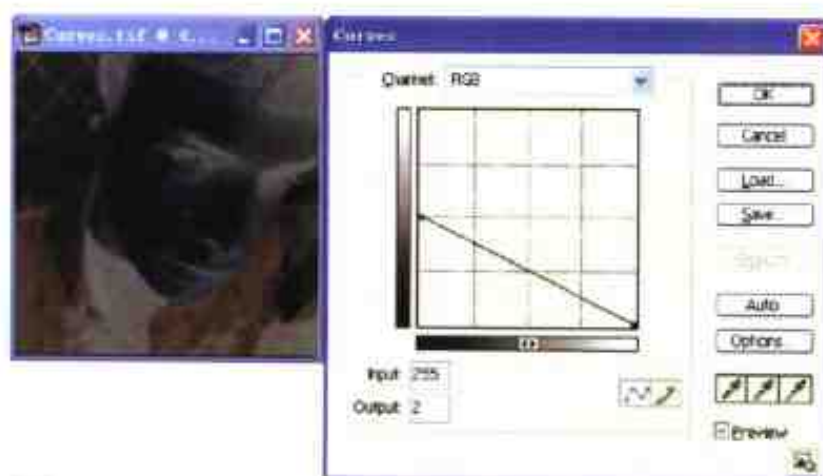


图 H

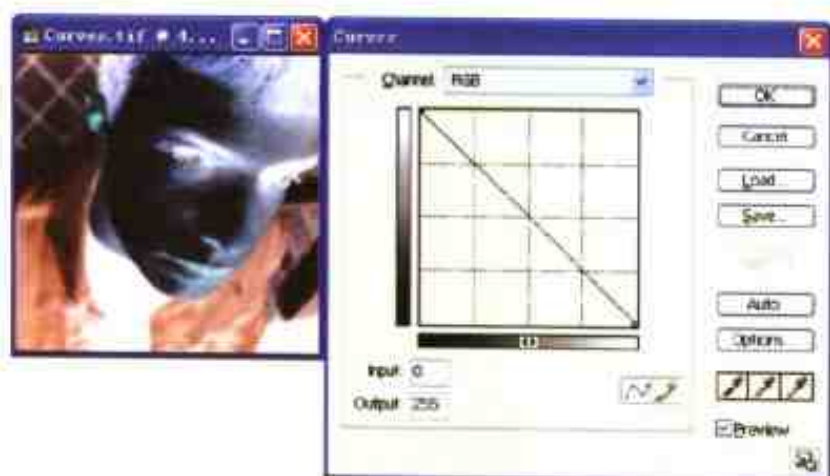


图 I

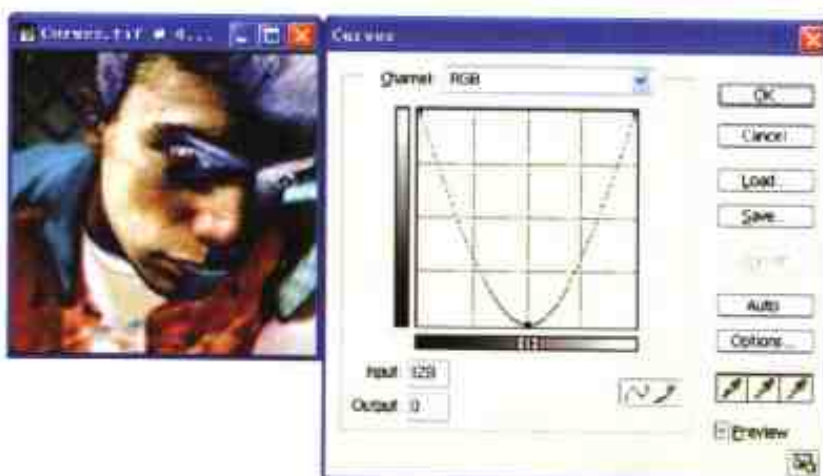


图 J

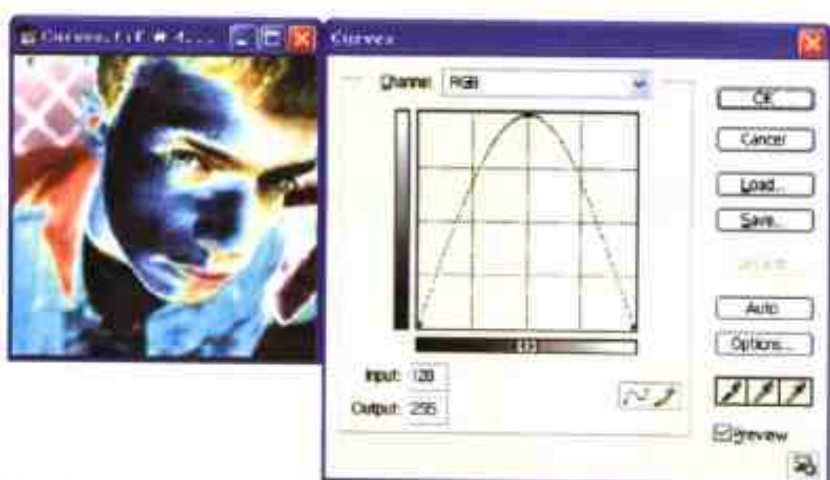


图 K

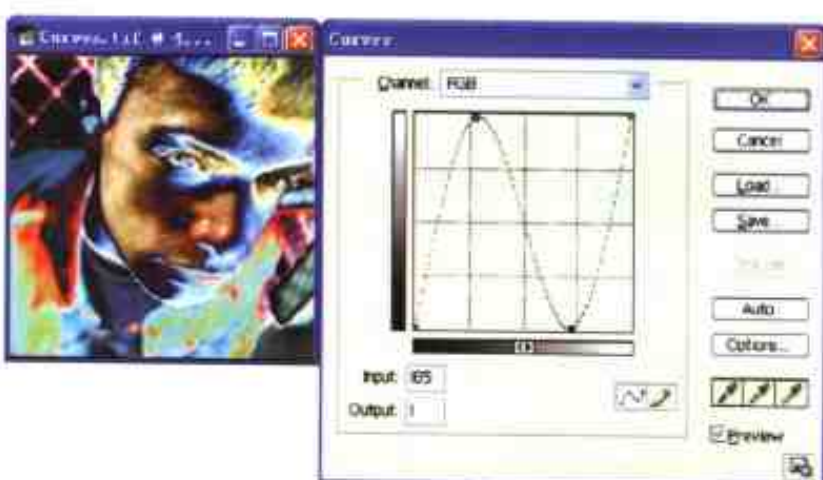


图 L

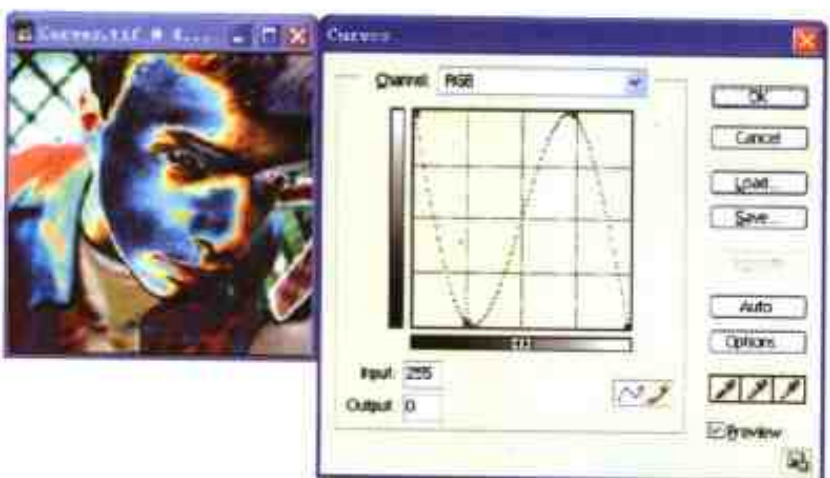


图 M

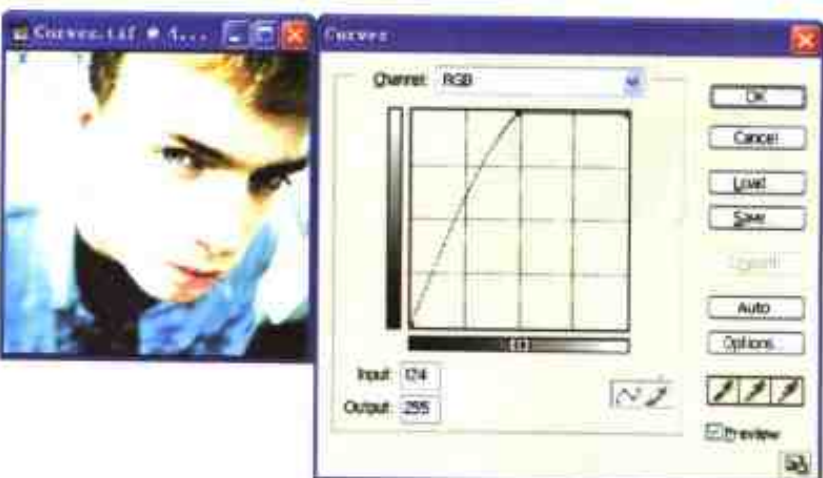


图 N

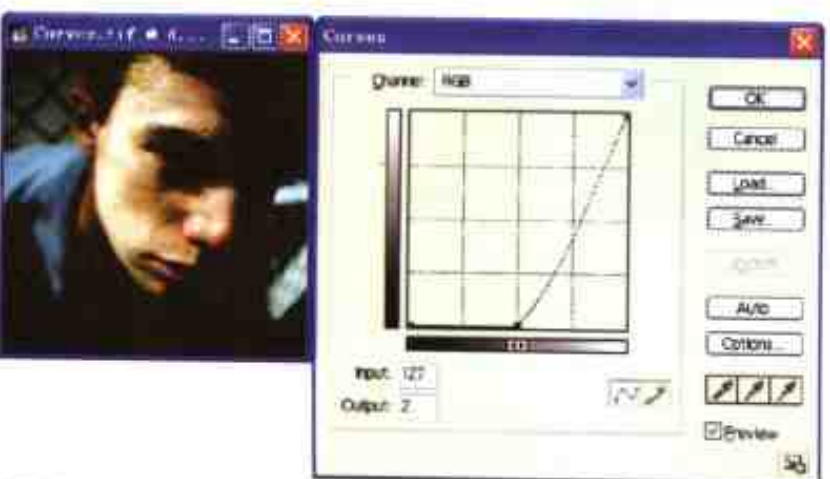


图 O

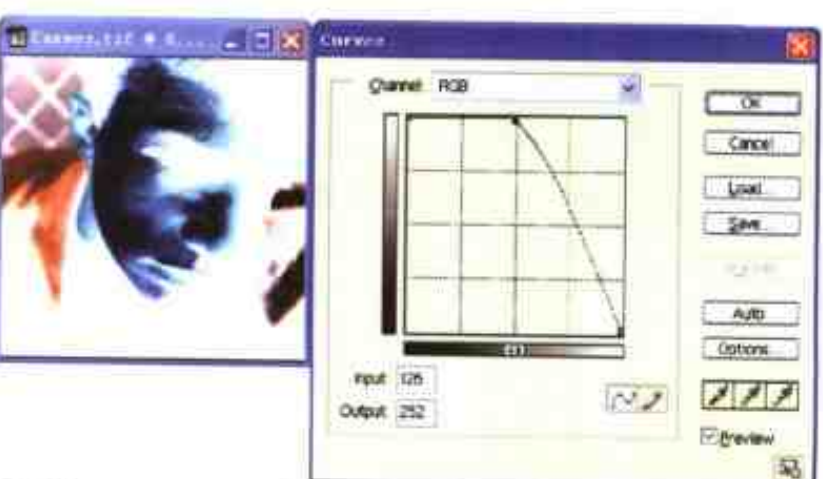


图 P

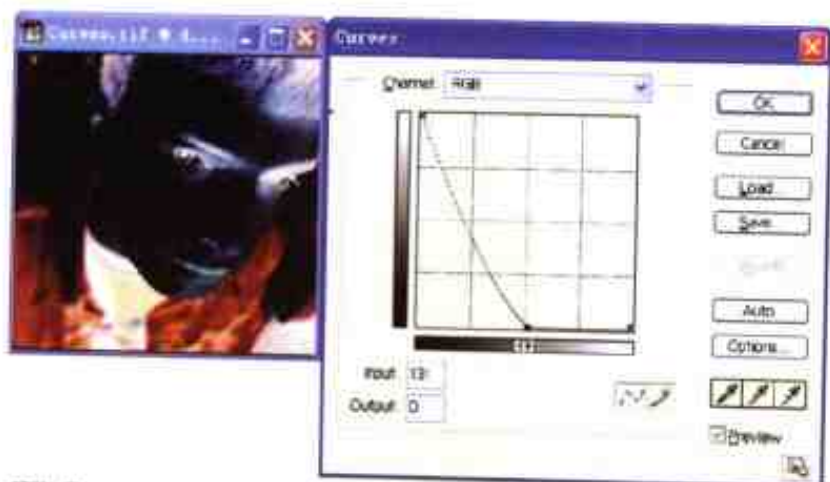


图 Q

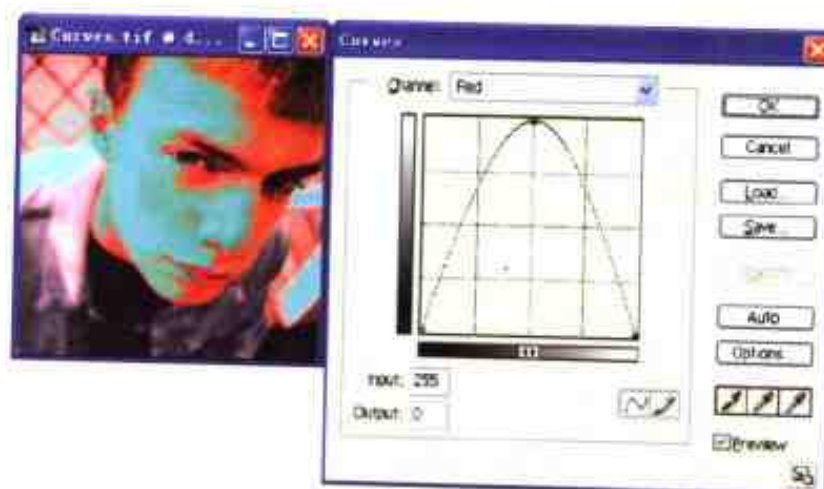


图 R

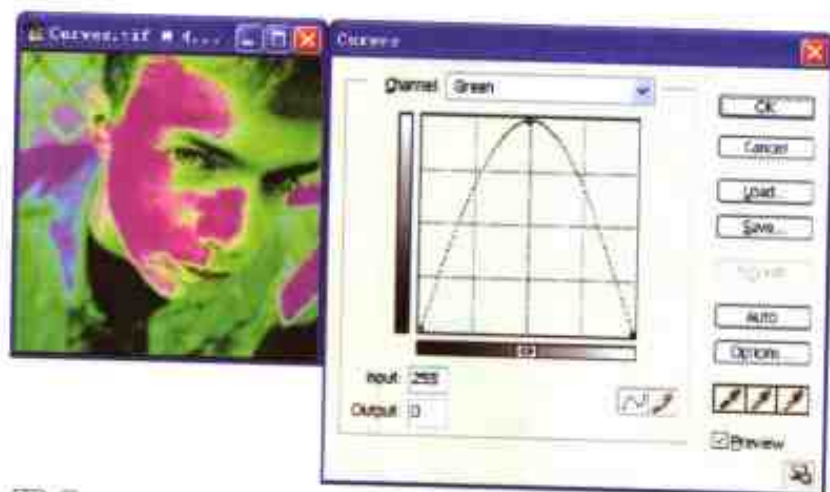


图 S

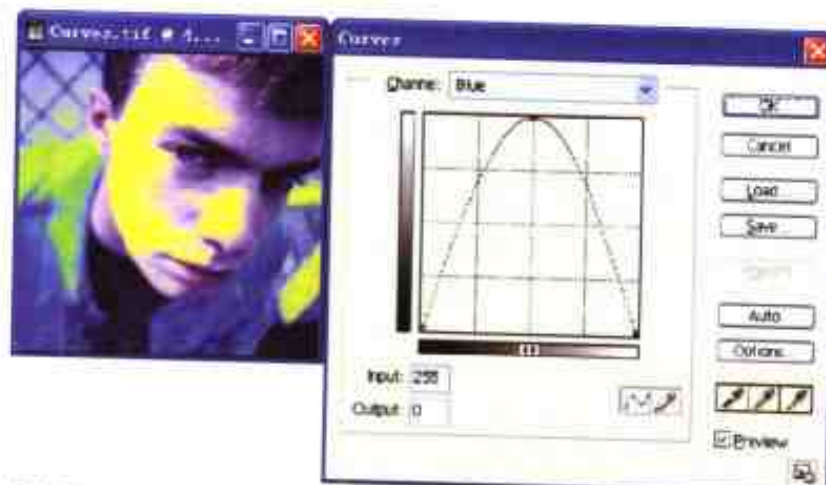


图 T

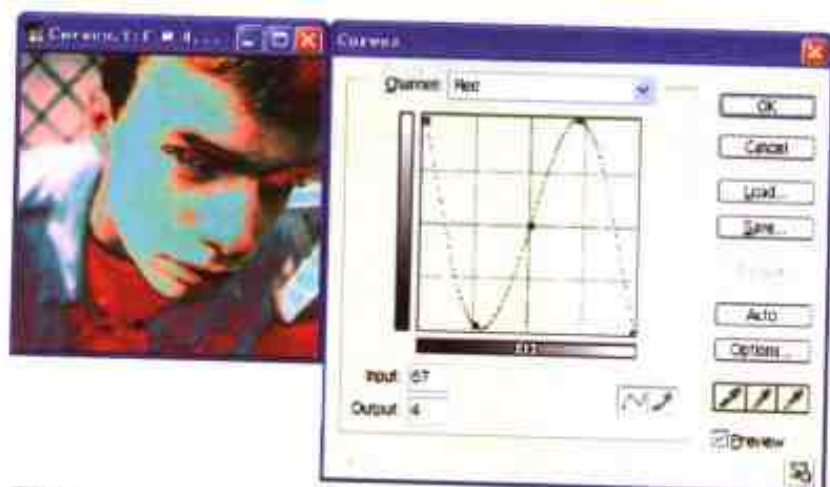


图 U

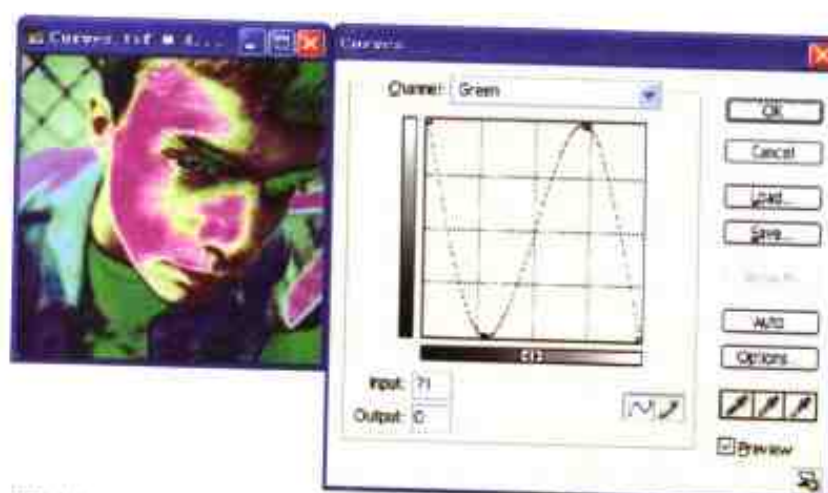


图 V

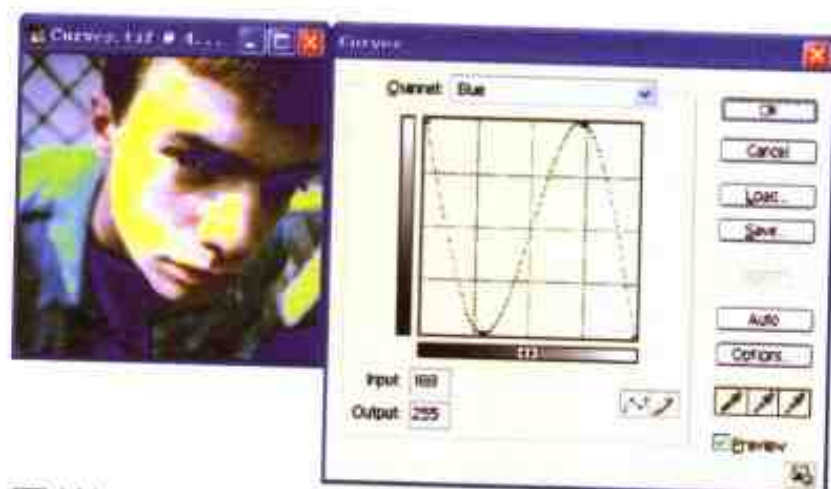


图 W

八、修图

在 Photoshop 的工具面板里可以找到图章工具，如图 1-196 所示，由上而下分别是复制图章工具（Clone Stamp Tool）与底纹图章工具（Pattern Stamp Tool），复制图章工具可以把某部分的图像局部复制到其他地方去。底纹图章工具则是重复底纹图案。

图章工具的使用

这边要介绍的主要是复制图章工具（Clone Stamp Tool），因为它有复制图像的功能，所以它是修图的最好工具。

经过一次练习，我想各位就很容易了解了。先打开光盘里的文件夹 CH01 里面的文件“a.jpg”，即执行“File/Open”命令（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O），在这张图样里可以看到由于鱼尾纹的关系，那位太太应该年纪不小了，如图 1-197 所示。只要利用复制图章工具可以轻易地修掉鱼尾纹，让她看起来年轻十岁左右。

Step 1

在工具面板里选择复制图章工具，如图 1-198 所示，然后在图章工具的设置面板里设置适当的大小，如图 1-199 所示。然后按住 Alt 键（Mac：Option 键），并在鱼尾纹周围没有皱纹的地方单击一下鼠标，如图 1-200 所示。这时可以放开 Alt 键（Mac：Option



图 1-196



图 1-197



图 1-198



图 1-199

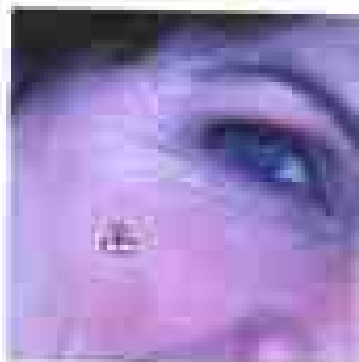


图 1-200

键),表示我要抓这一个点的图像来复制,只要按住Alt键(Mac: Option键)就可以再选择其他的复制点。

Step 2

选定复制点后,只要按住鼠标拖动就可以将复制点的图像复制到鼠标点到的地方,只要重复几次这样的动作,就可以慢慢地将鱼尾纹修掉了,如图1-201,图1-202所示。

怎样修图才会好看,可以从图1-203中看到一些端倪,白色圆形就是复制点,箭头就是每个复制点的复制方向。修图必须要从周围慢慢地向里面调整,不然肤色会修得很奇怪。图章工具的使用是修图的最基本技巧,希望各位能够多加练习。

修整皮肤的质感

有没有修过女生照片?修女生照片真的很麻烦,不能有一点瑕疵,不然小心被K!这里提供一个不错的方法来修整女性的肌肤,必须事先让各位了解的是,修整肌肤的方法很多,绝对不只这一种,等到各位熟悉Photoshop之后,就会自创出更多更适合自己的修图技巧。

Step 1

首先打开光盘里的文件夹CH01里面的文件“b.jpg”,即执行“File/Open”命令(快捷键Ctrl+O; Mac: Command+O),可能在书上看不太出来,

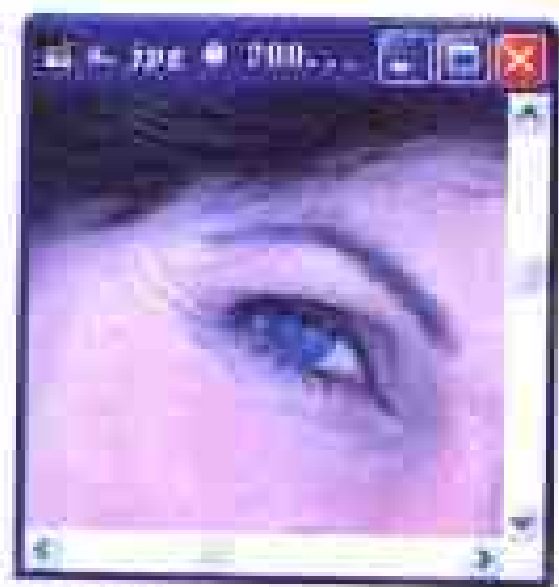


图 1-201



图 1-202

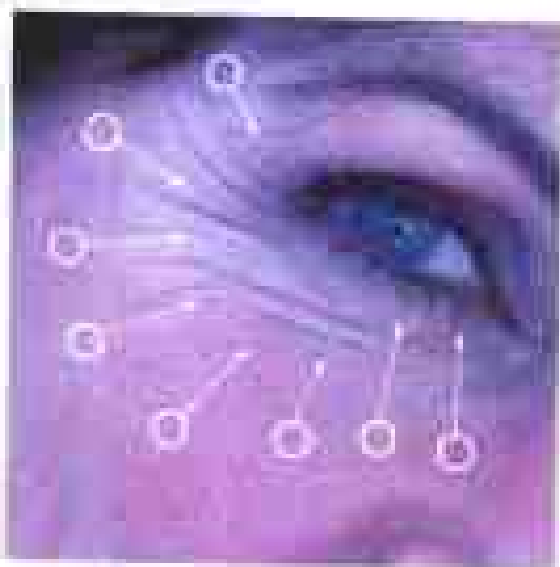


图 1-203

不过只要打开文件就能看得很清楚，这位小姐的皮肤上有很多斑点，如图 1-204 所示。这时需要直接将图像去杂点，不过去杂点会破坏整个图像，可能连眼睛、嘴巴都被破坏掉了。

Step 2

为了不破坏图像，先将 Background 复制出一个新图层 Background copy，如图 1-205 所示，然后执行“Filter/Noise/Dust & Scratches”命令来去掉杂点，这时还不能将杂点去得太彻底，只要去掉大部分杂点就够了，所以 Dust & Scratches 的数值不要太大，如图 1-206，图 1-207 所示。

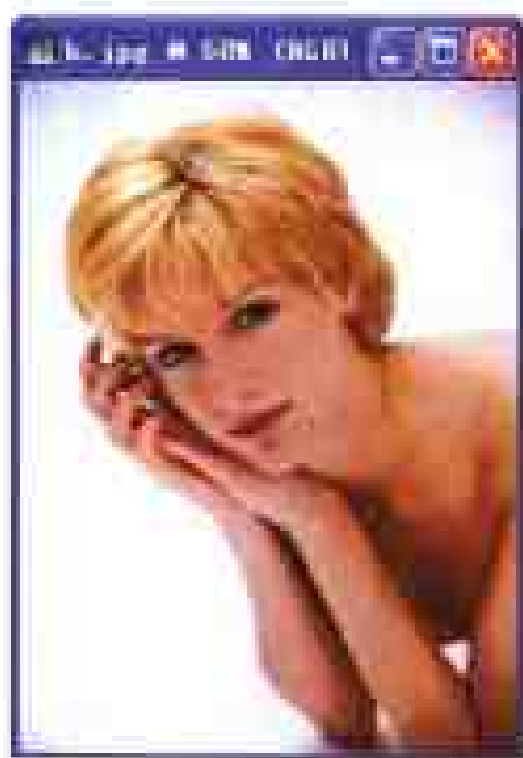


图 1-204

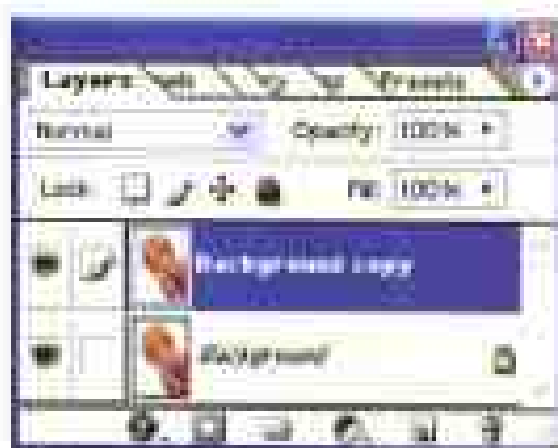


图 1-205



图 1-206



图 1-207

Step 3

这时最好再将 Background 复制出另一个新图层 Background copy2，如图 1-208 所示，在这个图层里执行去杂点强度较强的“Filter/Noise/Median”命令。这样可以做出光滑的皮肤质感，但是会严重地破坏图像，Median 的数值也不要太大，如图 1-209，图 1-210 所示。

Step 4

这时可以试着决定哪里可以模糊(保留图层 Background copy2)；哪里希望有一点点清楚但是不要杂点(保留 Background copy)；哪里要最清楚(保留 Background)。这也是做 3 个图层的原因，这样做出来的东西会更有层次更自然，本书教的不一定是最快的方法，但务求教最好的方法给各位。

Step 5

在图层面板里选择图层 Background copy2，然后增加一个图层蒙版，如图 1-211 所示。选择喷枪工具，如图 1-212 所示并确定前景色为黑色，前景色为工具使用的颜色，如图 1-213 所示。然后将希望清楚一点的部分在图层蒙版里涂黑，各位应该还记得前面提到的图层蒙版的用法吧，如图 1-214 所



图 1-208



图 1-209

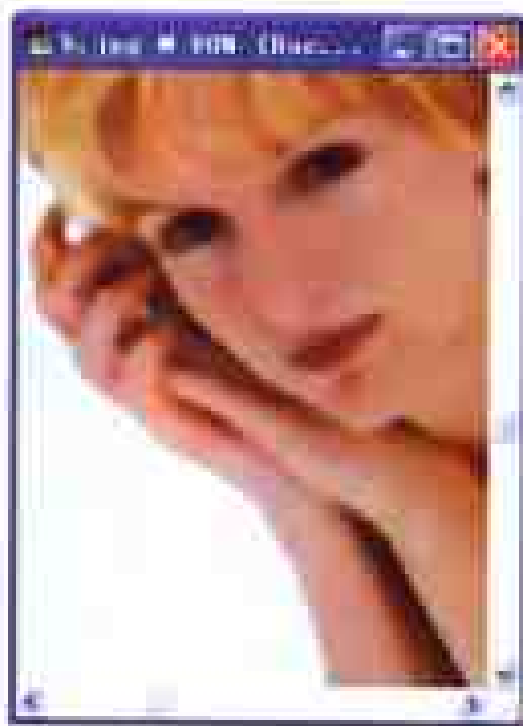


图 1-210



图 1-211



图 1-212



图 1-213

示，这时图像已经不会像之前那么模糊了，如图 1-215 所示。



图 1-214

Step 6

接下来在图层面板里选择图层 Background copy，然后再增加一个图层蒙版，如图 1-216 所示，在图层蒙版里使用喷枪将眼睛与嘴巴的部位涂黑，露出没有被破坏过的背景 (Background)，这样眼睛的部位就会很清楚了，如图 1-217 所示。然后再将其他需要清楚的部位修饰出来，例如头发与轮廓的部分，如图 1-218，图 1-219 所示。

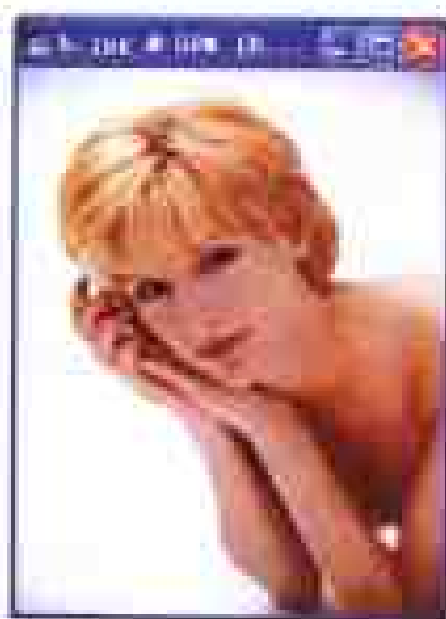


图 1-215

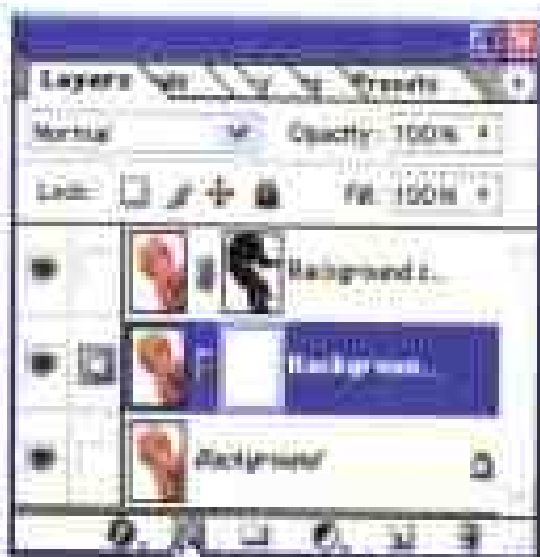


图 1-216

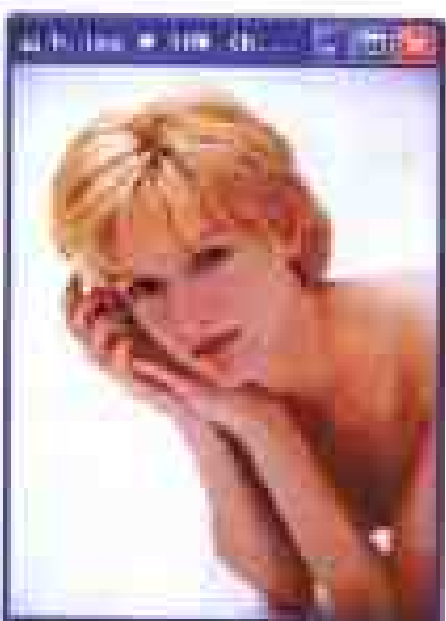


图 1-217

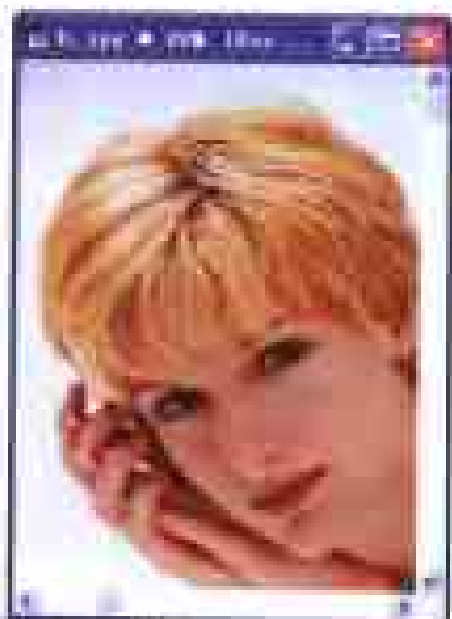


图 1-218



图 1-219

Step 7

这张图像的肤色偏红，在图层面板里选择图层 Background copy 2，然后建立一个调整图层并选择曲线调整 (Curves)，曲线调整是调整肤色最好的工具，如图 1-220 所示。接下来会出现一个曲线调整面板，选择 Red Channel，将红色降低一点点，如图 1-221 所示。单击 OK 按钮后，就会新增一个调整图层了，如图 1-222 所示，那么这张图像就修整完成了，如图 1-223 所示。这张完成图的 PSD 文件可以在光盘里的文件夹“CH01”里面找到，文件名为“b2.jpg”



图 1-220

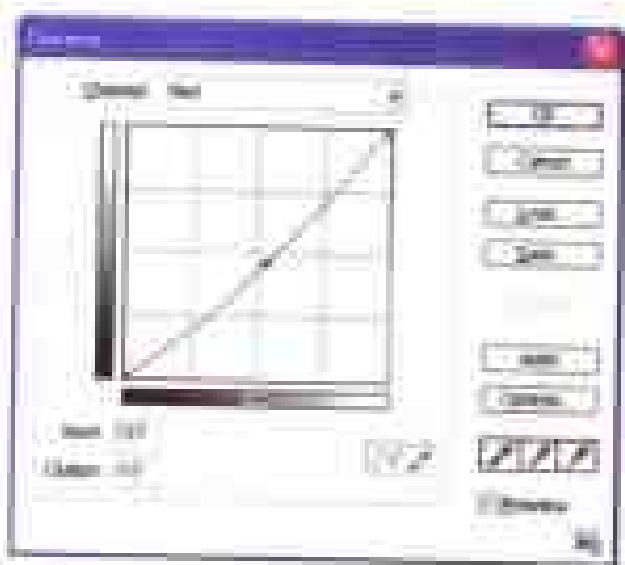


图 1-221

这种修整皮肤的方法，文件愈大效果愈好，因为图像不会破坏得太严重，做出来的感觉就好像上了一层薄薄的粉一样。如果不小心将皮肤修得太假、太光滑的话，可以在整个图像上加一点点的杂点 (Noise)，看起来比较有毛细孔的感觉。在这个小范例里，各位应该可以了解不是只懂图章工具就会修图了，还是要全盘的了解 Photoshop 才能应付各式各样的难题。

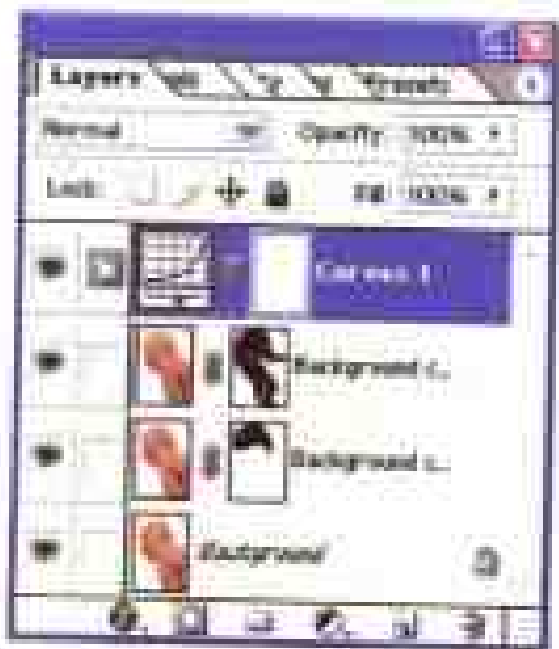


图 1-222



图 1-223

九、文字概述

Photoshop 6.0 以后的文字制作功能已经跟 Illustrator 很接近了，但是笔者还是建议排版时的文字尽可能利用 Illustrator 制作比较方便，毕竟 Photoshop 不是排版软件，文字功能还是不够强大。在这里笔者只需大概解释一些文字的应用即可。

Photoshop 的文字与一般字处理软件、排版软件有很大的差别。在字处理软件与排版软件中使用文字符号时，文字只是由一堆的编码所构成，然后从电脑的字形数据夹读取数据，因此文件的容量不会太大。

在 Photoshop 里使用文字符号时，它一样会从字形数据夹读取文字，并将文字信息放置在文字图层里。可是 Photoshop 在输出时必须要将文字转换成图像，转换成图像后，依据分辨率的大小也许会影响到字形的清晰度，而且图像的文件大小远远大于一般字处理软件与排版软件的大小。

文字的使用

在 Photoshop 的工具面板里可以轻易地找到文字工具，如图 1-224 所示。使用文字工具时，在上方的文字工具面板里可以设置文字的属性，可以选择直接输入文字或是将文字变成选择区域，如图 1-225 所示，也可以设置文字的排列方向，如图 1-226 所示。



图 1-226

比较特别的功能是文字的抗锯齿功能，如图 1-227 所示，抗锯齿功能可以去除锯齿边的情况。当您取消抗锯齿功能时（None），文字转换成图像时会保留锯齿。这个功能通常用在网络上，制作网页时如果希望文字使用图像来制作时，中文字通常使用 12 级的新细明体（Mac：Taipei 字），通常都会取消抗锯齿功能以达到最佳的显示效果。

在 Photoshop 里使用文字功能，只要使用文字工具在图像上需要输入字的地方点一下，就会出现文字指针，如图 1-228 所示。输入好的文字如果要进行修改，只要使用文字工具将想修改的部分选出来，选出来的部分会以反白显示，如图 1-229 所示，然后就可以在 Character 面板里来更改文字的设置，字体大小、颜色、字距、行距等等的设置值都可以在这里修改，如图 1-230 所示。

Photoshop 里的文字都会放置在文字图层里，文字图层上面有一个字形符号的标志，让您容易辨别，如图 1-231 所示。



图 1-227



图 1-228



图 1-229



图 1-230

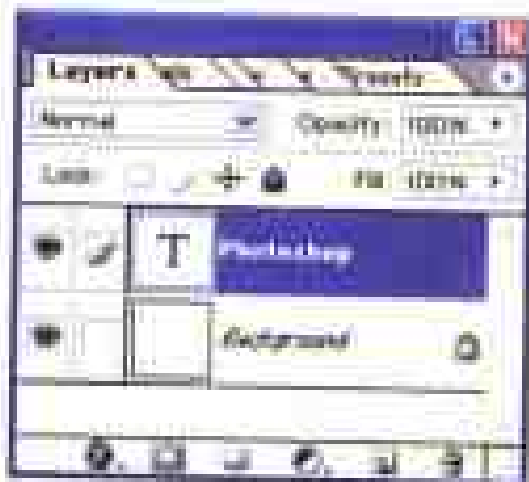


图 1-231

文字的转换

在 Photoshop 里，为了使用上的需要，您可以把文字自由地去转换成不同的形式。

Photoshop 跟 Illustrator 一样可以将文字转换成外框，也就是 Path，只要选择文字图层，然后执行“Layer/type/Create Work Path”命令，就可以制作出文字的外框曲线，如图 1-232 所示，它会在路径面板中新增一个工作路径（Work Path），如图 1-233、图 1-234 所示。工作路径（Work Path）只是暂时性的，无法保存起来，如果要保存工作路径（Work Path）的话，只需使用鼠标双击工作路径（Work Path）就可以进行保存。

文字也可以直接转换成形状图层（Shape Layer），只要选择文字图层，然后执行“Layer/type/Convert to Shape”命令就可以将文字转换成外框曲线，如图 1-235 所示，并将外框曲线以形状图层（Shape Layer）的形式放置在图层面板里，如图 1-236 所示。



图 1-232



图 1-233



图 1-234



图 1-235

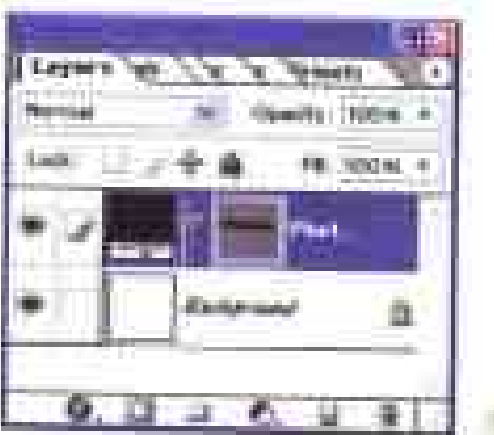


图 1-236

最常进行的操作就是将文字转换成图像，只要选择文字图层，然后执行“Layer/Rasterize/Type”，就可以将文字转换成图像，如图 1-237，图 1-238 所示。这样就可以处理文字图层所不能处理的事，例如使用滤镜或是更改局部颜色等。

就算不将文字做转换的操作，也可以像一般图层那样来做增加图层蒙版或是添加图层效果等的操作，如图 1-239 所示。也可以按住 Ctrl 键（Mac：Command 键），然后用鼠标单击您想要调出选择区域的文字图层，一样可以调用出文字图层的选区，如图 1-240 所示。

文字的基本应用

文字为何要在 Photoshop 里制作，而不在文字编辑功能较强的 Illustrator 里制作呢？笔者认为要使用文字来做图像的合成，当然要在图像合成软件里制作。很少会有人在 Photoshop 里做文字排版的工作，那不仅修改不容易，也会影响文字的输出品质。

我们来简单地探讨一下文字在 Photoshop 里的应用。当然在文字少的情况下，您可以在图像里做简单的文字编排，如图 1-241，图 1-242 所示。

您也可以将输入好的文字图层隐藏起来，按住 Ctrl 键（Mac：Command 键），

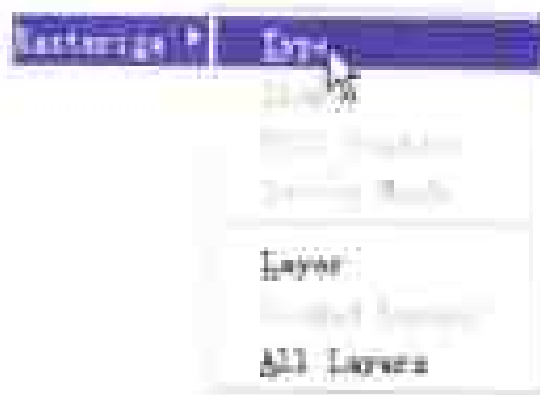


图 1-237

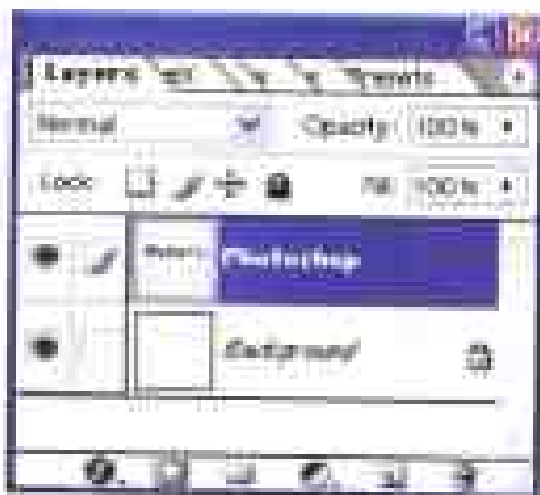


图 1-238

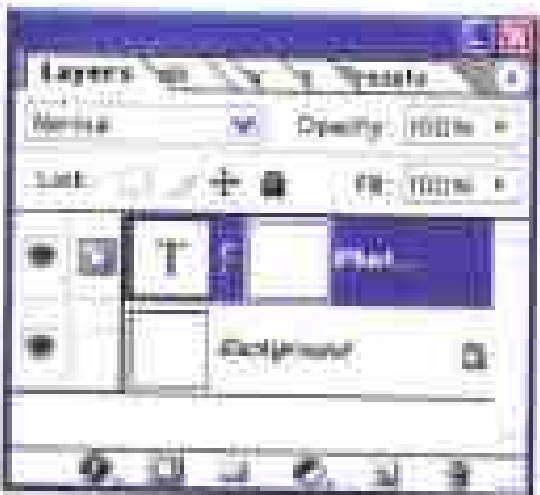


图 1-239

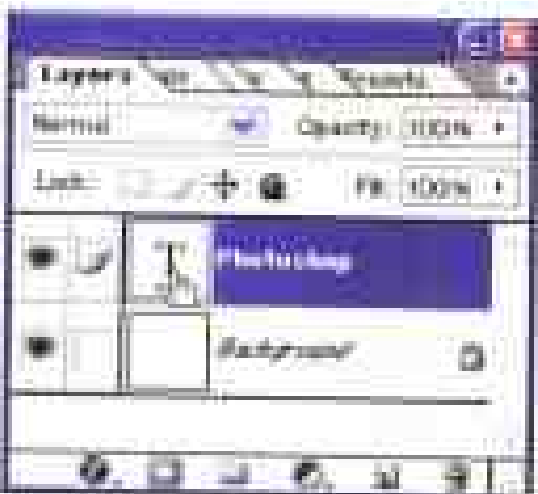


图 1-240



图 1-241



图 1-242

然后用鼠标单击想要调出选择区域的文字图层，调用出文字图层的选区区域，这时就可以利用这个选区区域做任何 Photoshop 所能做到的事。其实 Photoshop 的文字应用大多都是只要一个选区区域而已，文字图层只是做出选区区域的手段而已，如图 1-243，图 1-244 所示。

当然也可以不利用选区区域，直接利用文字本身来做图像编组的工作，这样可以做出包含图像的文字如图 1-245，图 1-246 所示。

这里介绍的文字应用是最常见到的文字应用了，笔者经常使用文字图层制作出文字的选区区域，然后做一些图像合成的操作。在 Photoshop 里使用文字时，自己要很清楚，为什么文字要在图像处理软件中处理，为何不在排版软件里制作。对于看待文字的态度，笔者会在后面的范例里做实际的运用，让各位了解笔者对文字的看法。



图 1-243



图 1-244

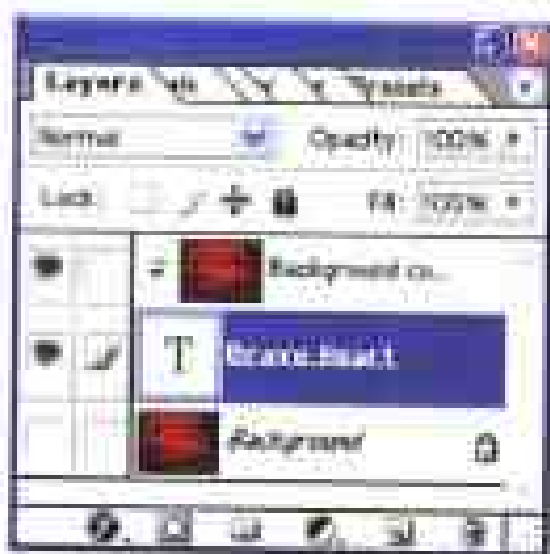


图 1-245



图 1-246

<http://james.001.com.tw>



PHOTOSHOP 5.5 图像密码 +

PHOTOSHOP 6.0 图像密码

成长的轨迹 2



39cm × 27cm

300pixels/inch

使用软件: Photoshop, Illustrator

色彩格式: RGB 制作转 CMYK 印刷

制作时间: 约 3 小时

秘密的薰衣草花园
http://james.001.com.tw



Design by James

PHOTOSHOP 解像



000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

000000 0000

这一本《Photoshop 解像》真的受到了很多网友与读者的眷顾，我想我是幸运的吧。这张作品笔者试着用简单的构图来呈现自我成长的历程，设计的世界之大之广，笔者就像小小的细胞一样，才刚刚开始成长与茁壮，一起加油吧！设计的世界还有很多值得探索的，不只是现在，笔者还想看看自己究竟会发展到什么地步。

善用图像补点特性

在这个范例里，背景的颜色很有质感与层次，其实做法很简单喔。

Step 1

首先打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac: Command+O）光盘 CD/Sample/CH02 文件夹里的文件“1.jpg”，如图 2-1 所示。

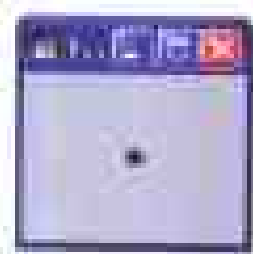


图 2-1

不要诧异，这个文件就是这么小，把这个图像放大到最大来看，如图 2-2 所示，笔者只是在这么小的文件里面涂上几个颜色而已，很难相信吧。可以利用这么小的文件做出这个范例里的背景，是因为 Photoshop 有强大的自动补点特性，可惜很少人会好好利用。



图 2-2

Step 2

先按 Ctrl+A 快捷键（Mac: Command+A）将全部图像选择起来，再按 Ctrl+C（Mac: Command+C）将图像复制。

Step 3

接下来，建立一个新文件，即执行“File/New”命令（快捷键Ctrl+N；Mac：Command+N），并依据您的需要来设置图像大小。因为笔者要做16开跨页满版的文件，所以将文件设置为39cm×27cm（横宽各加1cm的出血），因为是印刷用，因此分辨率设置为300 pixels/inch，如图2-3、图2-4所示，文件大小各位可以自己设置。

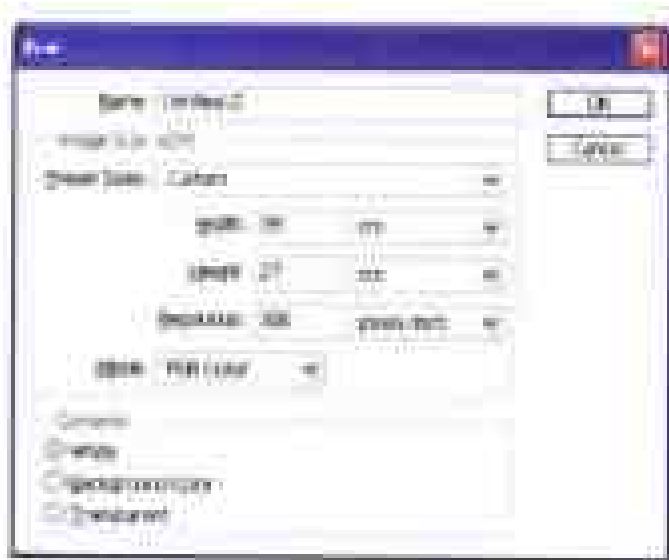


图 2-3



图 2-4

Step 4

然后将刚刚复制的图像按Ctrl+V快捷键（Mac：Command+V）贴入这个新文件里，它会新增一个图层Layer1，并将图像放置在里面，如图2-5所示。贴进来的图像实在太小了，几乎看不见，再按Ctrl+T（Mac：Command+T）快捷键做自由变形，将图像拉至全图像那么大，如图2-6所示。只要按下Enter键之后，Photoshop就会自动做补点的动作了，如图2-7所示。很神奇吧！一个背景就做好了。

这其实只是利用Photoshop的自动补点功能而已，其实也可以直接在文件“1.jpg”上更改图像大小，即执行“Image/Image Size”命令，也可以达到自动补点的效果。

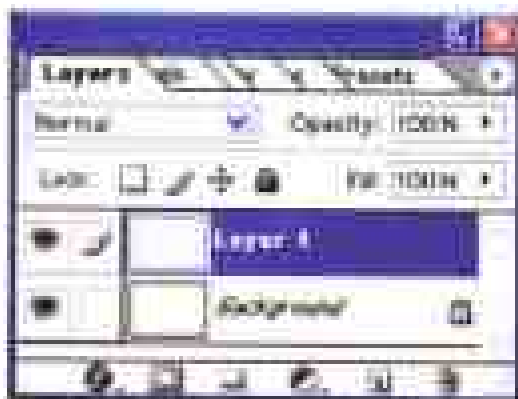


图 2-5

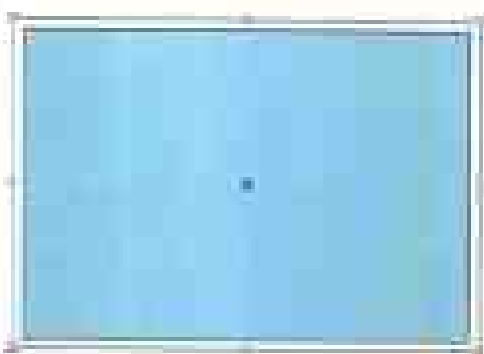


图 2-6

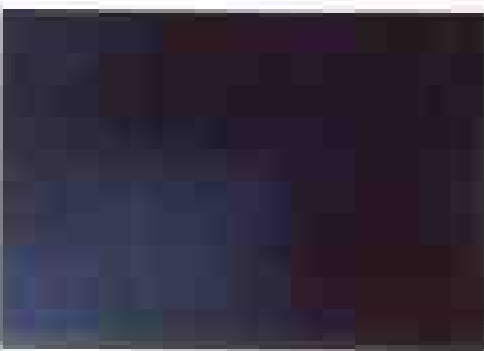


图 2-7

笔者比较喜欢用贴入的方式，在图 2-7 中可以看到画面的右边与下面会有一点点模糊较亮的区域，这是只有用贴入的方式才会有效果，笔者喜欢这种边缘好像晕开的感觉。两种方式各位可以选择自己喜欢的方式。

善用 Photoshop 的自动补点功能，可以做出独一无二的模糊背景，但是如果您有清晰的图片要放大，千万不要按照这种方式做，结果会很模糊。

Step 5

我们将图像右边的区域放大来检查，会发现有一些断接（颜色与颜色渐层有色块的产生）的情况，如图 2-8 所示。只有用贴入的方式才会有这种情况，再执行高斯模糊“Filter/Blur/Gaussian Blur...”将这些情况消除，如图 2-9，图 2-10 所示。

Step 6

笔者本人是不太喜欢纯粹的渐变，觉得太漂亮了反而会失去一些感觉，因此笔者再增加一些杂点，执行“Filter/Noise/Add Noise”命令让背景不要那么干净，如图 2-11 所示。



图 2-7



图 2-8



图 2-9



图 2-10



图 2-11

置入在 Illustrator 中制作的文件

接下来，可以将笔者在 Illustrator 中制作好的向量文件放置进来了，各位想知道这些向量文件如何制作的话，可以直接用 Illustrator 打开文件来研究，这里就不再详述了。

Step 7

执行置入“File/Place”命令，然后选择光盘 CD/Sample/CH02 文件夹里的文件“2.ai”，如图 2-12，图 2-13 所示，并且调整它的大小。笔者将这个文件放大到超出自身很多，各位可以依自己的喜好自由调整，如图 2-14 所示。它会被放置在新增的图层 2.ai 里，Photoshop 会以置入文件的名称当做图层的名称，如图 2-15 所示。

笔者要的结果当然不是这么黑的效果，只是在 Illustrator 里绘制时为了方便辨识才使用黑色来绘制。

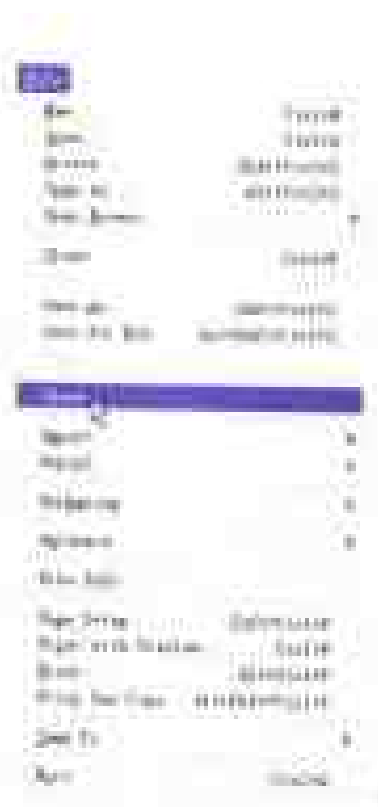


图 2-13

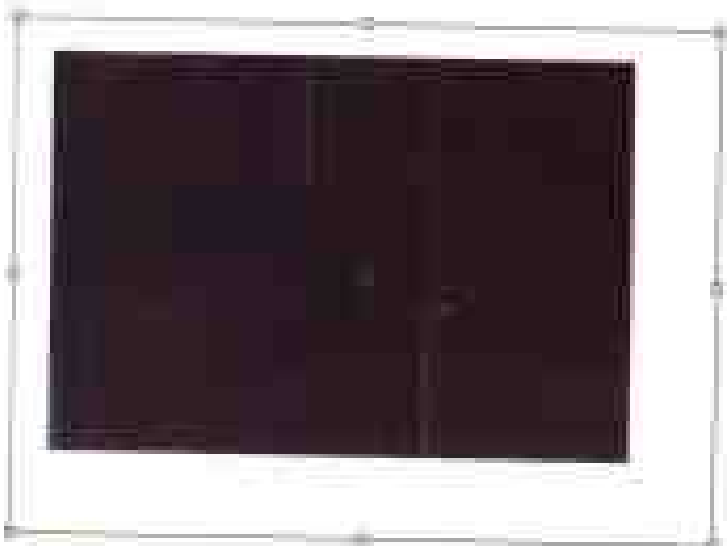


图 2-14

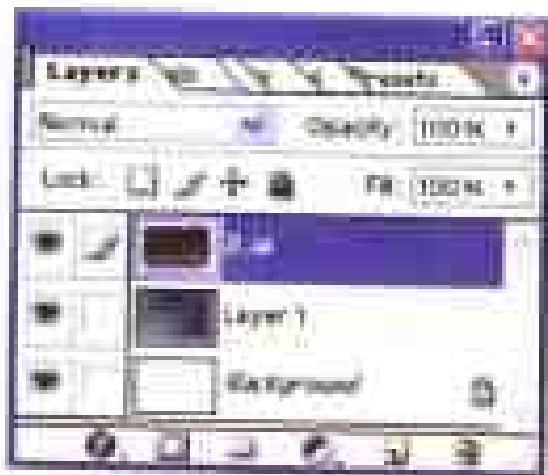


图 2-15

Step 8

执行颜色反相“Image/Adjust/ Invert”（快捷键 Ctrl+I； Mac: Command+I），将颜色变成适合的亮度，如图 2-16 所示。然后将图层 2.ai 的图层混色模式更改为 Multiply 正片叠底，如图 2-17，图 2-18 所示，这就是所要的效果了。除了模糊的背景外，再加一点点色块的变化，让画面的层次更富变化。

Step 9

再执行置入文件“File/Place”命令，然后选择光盘 CD/Sample/CH02 里的文件“3.ai”，并且调整到适当的大小，如图 2-19，图 2-20 所示，它会是图层 3.ai，如图 2-21 所示。这些线条与文字是主要的视觉焦点之一，放置的位置会严重影响到画面的好坏，笔者将它放置在画面下方，这样可以稳定画面。



图 2-16



图 2-17



图 2-18



图 2-19



图 2-20

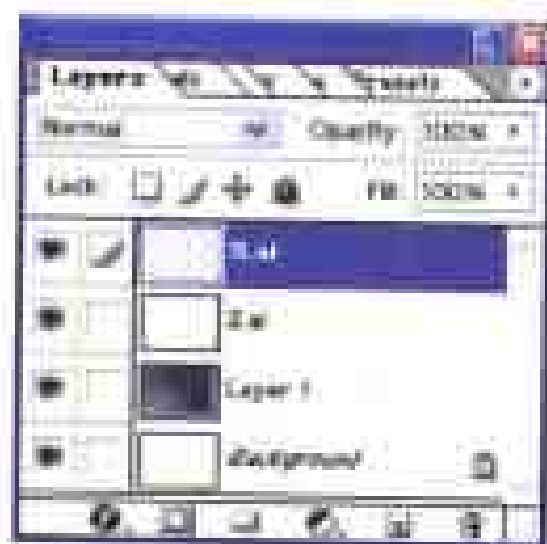


图 2-21

使用 Screen 去背景

这个画面还缺乏一点生命力，而且没有什么感觉，现在需要一些东西来使这个画面有点意义。这个范例主要是要叙述笔者写书的历程《Photoshop 5.5 图像密码→Photoshop 6.0 图像密码→Photoshop 解像》，也是个人成长的一个过程。我想可以用细胞的成长与增殖来代表这些历程，毕竟笔者也只是个正在萌芽的种子而已。

Step 10

打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac: Command+O）光盘 CD/Sample/CHO”文件夹里的文件“4.jpg”，如图 2-22 所示。按 Ctrl+A（Mac: Command+A）快捷键将全部图像选择起来，再按 Ctrl+C（Mac: Command+C）快捷键将图像复制。



图 2-22

Step 11

然后回到刚刚制作的文件，按 Ctrl+V（Mac: Command+V）快捷键将图像贴入，并按 Ctrl+T（Mac: Command+T）快捷键执行自由变形，将图像调整到适当的大小与角度。再使用套索工具与移动工具，将一些细胞移动到适当的位置，不要让他们都聚在一起，要有疏有密才会好看，如图 2-23 所示。

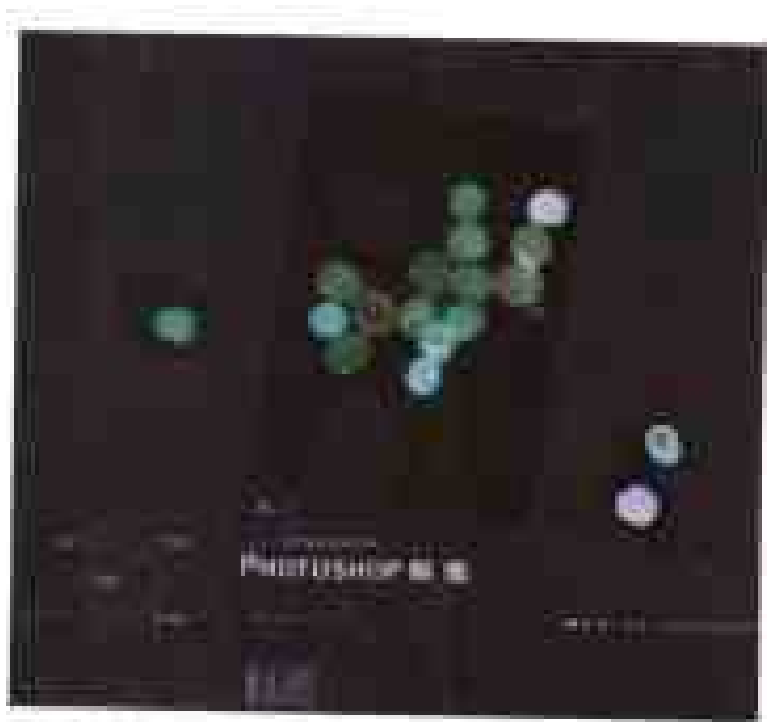


图 2-23

Step 12

将细胞所在的图层移至图层 Layer1 上方，别让它影响到画面上的文字与十字线，如图 2-24 所示。再将图层 Layer2 的图层混合模式更改为 Screen 屏幕混合，如图 2-25 所示。Screen 屏幕混合的特性就是将黑色隐藏起来，保留亮的部分，图像的黑色部分会消失，从而达到去背景的效果，如图 2-26 所示。视不同的图像来选择合适的图像混合模式是学好 Photoshop 的基本。

到这里，这张作品就完成了，如图 2-27 所示。

■ Tips

本范例的素材与完成图皆在光盘 CD/Sample/CH02 文件夹里面，“final.psd”为含有图层的完成文件，若练习有问题，可以打开文件“final.psd”来研究。

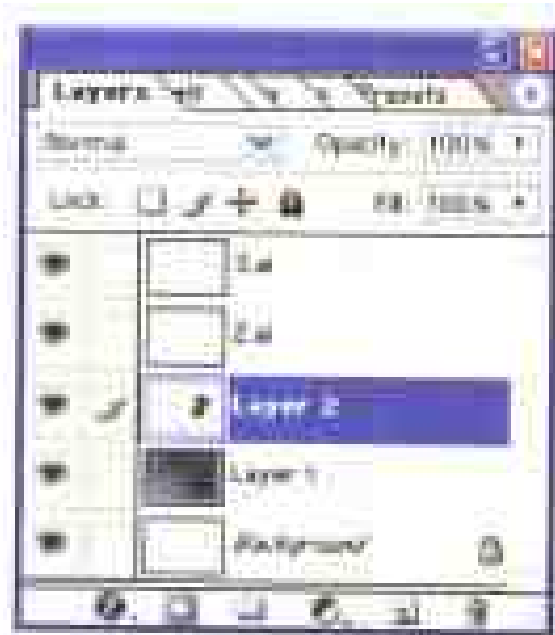


图 2-26



图 2-27

延伸思考

取消图像补点

或许您会有疑问，在Photoshop里将图像放大是不是一定要使用自动补点的功能？其实不一定，只要将色彩格式更改为Index索引色就可以了，因为这个色彩格式最多只有256个颜色，所以Photoshop无法自动执行补点的动作。当您要保留图像原本的锯齿时，这个技巧很好用。我们现在就来试试看。

首先打开“File/Open”（快捷键Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘CD/Sample/CH02文件夹里的文件“5.psd”，如图2-28所示。

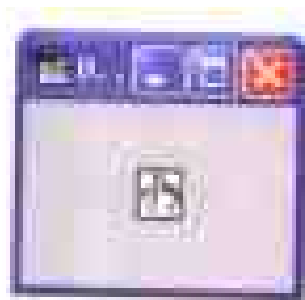


图 2-28



图 2-29

这是一个从电脑上拍下来的鼠标指针形状，只要将色彩格式更改为Index索引色，即执行“Image/mode/Indexed Color”命令，如图2-29所示，然后更改图像大小“Image/Image Size”来将图像放大，如图2-30所示，这样Photoshop就无法执行自动补点功能，而将锯齿保留下来了，效果如图2-31所示。



图 2-30

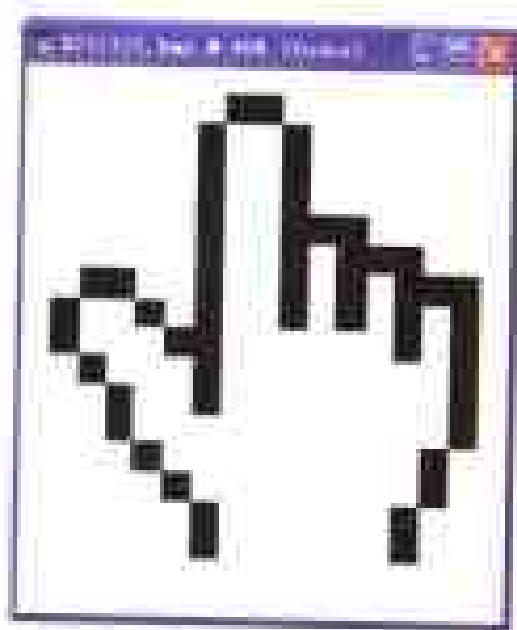


图 2-31

很多人喜欢将HTML字（7pt到12pt的锯齿字，网页上所能清楚显示的文字大小）放大，并保留锯齿来制作一些与众不同的文字，这就是一个很好的方法。



小提琴的天空 3

你走在哪一个城市
向往天空的郊区

是不是也跟我一样
只要有小提琴经过的铁路线
就可以想像有我们走过的足迹……

by Aquacat

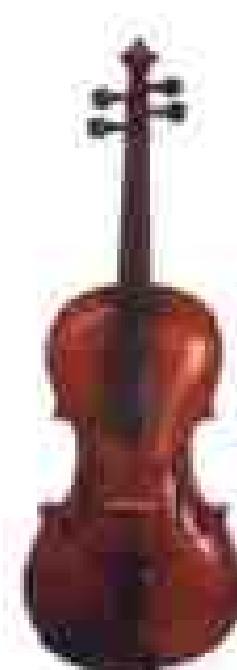
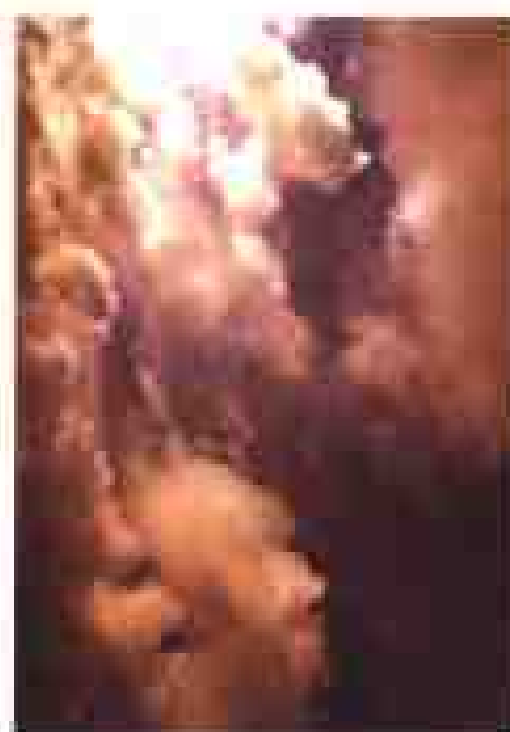
17cm × 25cm

300pixels/inch

使用软件: Photoshop

色彩格式: RGB 制作转 CMYK 印刷

制作时间: 约 40 分钟



在一开始的这个范例里，可以让读者了解简单的通道、图层，还有图层蒙版的相互运用与关系。

Step 1

首先打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘 CD/Sample/CH03 文件夹里的天空文件“a.jpg”，如图 3-1 所示。再打开小提琴的文件“b.jpg”，如图 3-2 所示。



图 3-1

Step 2

如果说要将小提琴贴到天空上面，必须要先有选择区域。将小提琴选择起来，复制并贴到天空的文件上面。

在这个文件里，笔者已经画好一个路径（Path）线，只要按住 Ctrl 键（Mac：Command 键），用鼠标单击路径面板里的图径 Path1，如图 3-3 所示，就可以调出路径 Path1 的选择区域，如图 3-4 所示。然后只要按 Ctrl+C 快捷键（Mac：Command+C），就可以将小提琴的图像复制下来。



图 3-2



图 3-3



图 3-4

Step 3

在 Photoshop 里的操作通常都很直接，要对哪里做动作，就点哪里。既然我们要将小提琴的图像复制到天空上面，那我们当然要用鼠标单击刚刚打开的天空文件，然后按 Ctrl+V 快捷键，将小提琴的图像贴在天空的上方，如图 3-5 所示。它会自动在 Background 的上方产生一个新的图层 Layer1，并且会将小提琴的图像放置在图层 Layer1 里面，如图 3-6 所示。



图 3-5

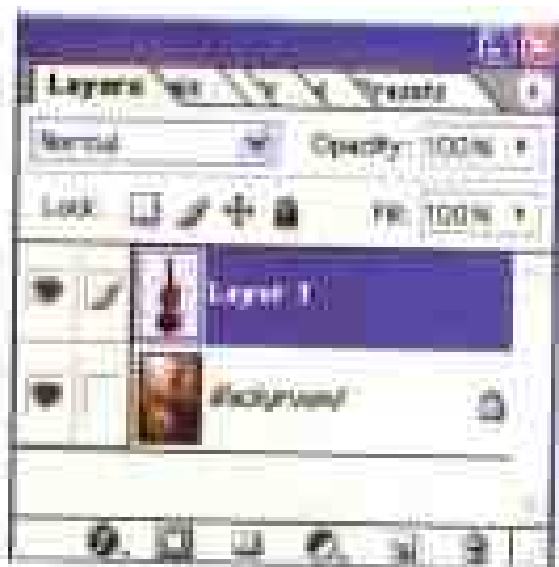


图 3-6



图 3-7

可以按 Ctrl+T (Mac: Command +T) 快捷键，将小提琴的图像调整到适当大小，再按 Enter 键就可以完成缩放动作。如果在缩放的时候想要维持等比例的缩放，只要在缩放时按住 Shift 键，就可以做等比例的缩放，如图 3-7，图 3-8 所示。



图 3-8

利用通道制作选择区域

在前面的概念介绍部分曾经说过，可以将通道（Channel）转换成选择区域，因此我们只要有天空的通道，就可以做出天空的选择区域，从而修改小提琴的图像。

Step 4

所以我们先将小提琴图像所在的图层 Layer1 隐藏起来，只要将眼睛符号点掉就可以了，如图 3-9 所示。这样画面就只剩下天空了，如图 3-10 所示。



图 3-9



图 3-10

我们要到通道面板选择一个跟天空对比最强的云的原色通道，笔者选择 Red 通道，如图 3-11，图 3-12 所示。因为在 Red 通道的云最清楚，接着按住鼠标左键，将 Red 通道拖动到通道面板下方的白纸形状的按钮上，就可以增加一个新的通道 Red copy，如图 3-13 所示。千万记住，原色通道是不能随意更改的，一定要复制出另外一个新通道来做更改。



图 3-11



图 3-12



图 3-13

Step 5

现在画面的中间色调是天空的颜色，我们只要将天空的颜色调暗，就可以让云突显出来。因此只要执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”命令（快捷键Ctrl+M；Mac：Command+M）将画面的中间调暗，如图3-14所示。

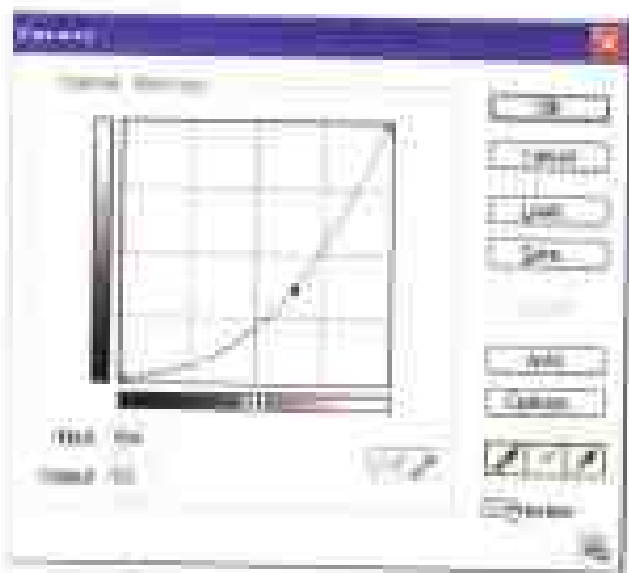


图 3-14

现在我们就要思考我们要使用哪里选择区域了，可以选择的有天空的选择区域或是云的选择区域。我们现在希望小提琴会被云遮住，因此也就是天空部分的小提琴要保留下来。

记得通道的游戏规则吗？“白色是我要的，黑色是我不要的！”因为天空部分的小提琴是要保留的，所以天空必须是黑色。现在刚好相反，所以执行颜色反相“Image/Adjust/Invert”命令（快捷键Ctrl+I；Mac：Command+I）来让天空变成黑色，云变成白色，如图3-15，图3-16所示。然后按住Ctrl键（Mac：Command键）并用鼠标单击选定通道Red copy来调出此通道的选择区域，如图3-17，图3-18所示。



图 3-15



图 3-16



图 3-17



图 3-18

利用选择区域制作图层蒙版

Step 6

制做出选择区域后，就可以回到图层面板，如图 3-19、图 3-20 所示。选择目前要制作的图层 Layer1，然后趁选择区域还在的时候，在图层 Layer1 上增加一个图层蒙版，只要用鼠标单击选定图层面板下方的快速蒙版键，如图 3-21 所示，就会在所选图层里增加一个图层蒙版，如图 3-22 所示。选择区域会以黑白的形式变成图层蒙版。

选择的范围会变成白色的，没有选择的区域会是黑色的，如果从通道制做出的选择区域变成图层蒙版后，图层蒙版就会与通道完全相同。这些操作的最大目的也就是将通道变成图层蒙版，选择区域的角色只是一个媒介。

前面的概念介绍的部分曾提到，图层蒙版的概念跟通道是一样的，白色的地方会保留，黑色的部分会将图层里的图像暂时隐藏起来。现在可以看到图层蒙版已将小提琴的局部隐藏起来了，已经有若隐若现的感觉了。

修改图层蒙版

图层蒙版可以重复地修改，是通过白与黑来进行修改，在图层蒙版上涂上白色可以显示图层内的图像，在图层蒙版上涂上黑色可以隐藏图层内的图像。若是用 50% 的黑色，则是将图像隐藏百分之五十。只要单击选定图层



图 3-19



图 3-20



图 3-21



图 3-22

Layer 1 的图层蒙版字段，就可以对这个图层蒙版进行编辑，如图 3-23 所示。在图层蒙版所做的修改只会暂时隐藏或显示图层内的图像而已，不会影响真正的图像。

Step 7

可以发现小提琴的上方整个都被隐藏起来了，如图 3-24 所示，那是小提琴的最大特征，所以不建议把它隐藏起来，因此我们可以选择喷枪工具，如图 3-25 所示，然后在界面上方的长条形工具设置面板里设置笔刷大小，如图 3-26 所示。

因为要将小提琴的上方显示出来，所以前景色必须为白色，如图 3-27 所示。做了这些必要的设置后就可以在图层蒙版上进行编辑，只要在想显示的地方喷上白色就可以将图像显现出来，如图 3-28 所示。



图 3-23



图 3-24



图 3-25



图 3-26



图 3-27



图 3-28

将小提琴上方显现出来后，也连带使画面更有立体感了，因为云彩有的在小提琴前方，有的则是跳到后面去，这样更有助于增加画面的立体感与节奏，如图 3-29 所示。



图 3-28

调整图层的应用

在图 3-28 里可以看到画面有点暗，因此我们必须同步调整 Background 与图层 Layer1 的图像，这时建议使用调整图层，因为调整图层可以一次调整两个图层以上的颜色。

Step 8

因为要调整 Background 与图层 Layer1 的颜色，所以要单击选定图层 Layer1 并且选择想要增加的调整图层种类，笔者选择 Curves 曲线调整，如图 3-30 所示。然后会出现曲线调整的控制面板，将中间色调稍微调亮，如图 3-31 所示。按下 OK 按钮后，就会在所选图层的上方增加一个调整图层，如图 3-32，图 3-33 所示。



图 3-30

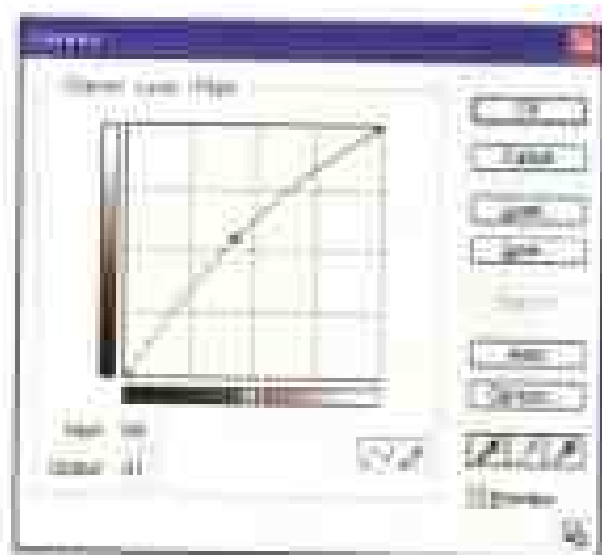


图 3-31



图 3-32



图 3-33

调整图层跟图层蒙版一样，都是利用黑与白来控制的，白色是要做图像调整的区域，黑色是我不想做图像调整的区域，利用这个蒙版就可以让调整图层只能调整局部区域的图像。在单击选定调整图层时，在通道面板下方也会出现 Mask 通道，如图 3-34 所示，这些功能跟通道都有密不可分的关系。

千万记住“白色是我要的，黑色是我不要的”这句话，它将会让您在 Photoshop 的应用上得心应手。

图层混合模式的简单应用

Step 9

接下来制作这幅作品的白色外框，打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘 CD/Sample/CH03 文件夹里的文件“c.jpg”，如图 3-35 所示。然后执行全部选择“Select/All”（快捷键 Ctrl+A；Mac：Command+A），然后按下 Ctrl+C（Mac：Command+C），将图像复制下来，再點選刚刚制作的文件，笔者要将图像贴在最上方。

确定图层面板是选择最上方图层的状态，如图 3-36 所示，然后按 Ctrl+V（Mac：Command+V）贴入文件，如图 3-37 所示。并按 Ctrl+T 快捷键（Mac：Command+T）调整到适当大小。



图 3-34



图 3-35

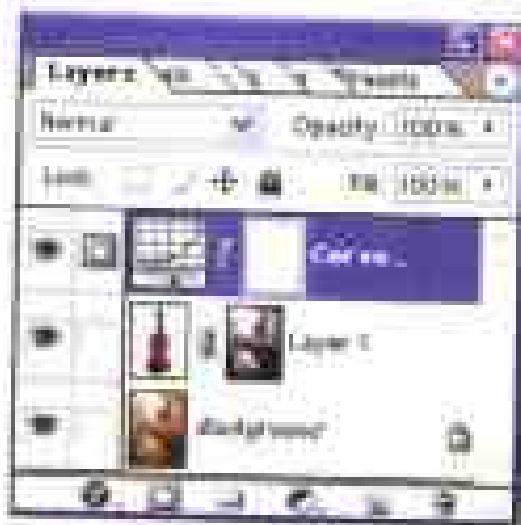


图 3-36

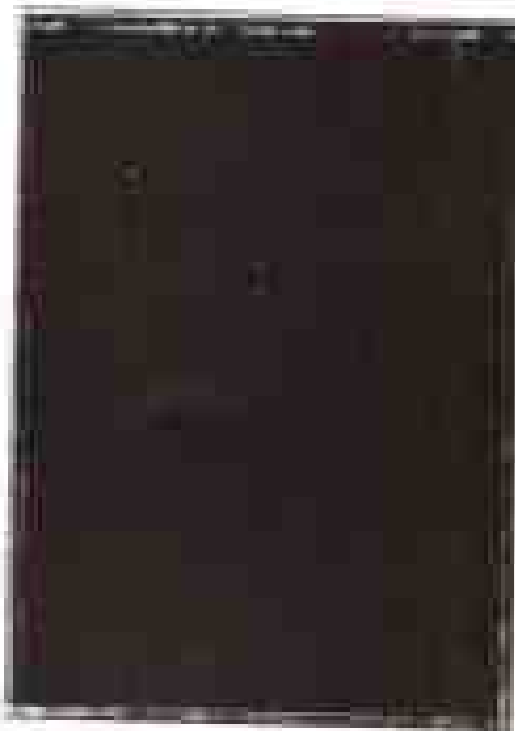


图 3-37

Step 10

既然是白色外框，所以一定要将黑色部分去掉，图层混合模式的 Screen 有个特性就是保留亮的部位，将暗的部位隐藏起来，因此只要执行图层混合模式的 Screen 命令，如图 3-38 所示，就可以将黑色的部分隐藏起来，只留下白色外框的部分，如图 3-39 所示，这张作品就完成了。

如果觉得白色框架太淡了，也可以将框架所在的图层再复制一层，如图 3-40 所示。如果增加一层又太亮的话，也可以调整图层的不透明度 (Opacity)，将图像调整到最恰当的状况。

Tips

本范例的素材与完成图皆在 CD/Sample/CH03 文件夹里，“final.psd”为含有图层的完成文件，若练习有问题，可以打开文件“final.psd”研究一下。



图 3-38



图 3-39



图 3-40

延伸思考

关于本章示范的其他构图

构图与配色皆会影响到一幅作品的感觉，本章节示范的构图比较中规中矩，但是主题鲜明，我们可以试试还有哪些构图可以采用。

其实小提琴不一定要现出全部，将小提琴放大，然后放到构图的左边或是右边，如图1所示，另一边就可以放文案或是标题了。其实这种只有局部的感觉我很喜欢……

将天空的颜色反相，呈现比较魔幻的风格，再让小提琴若隐若现，则可以增添神秘的风格，如图2所示。文案或标题也可以放在画面的留白处。



图2

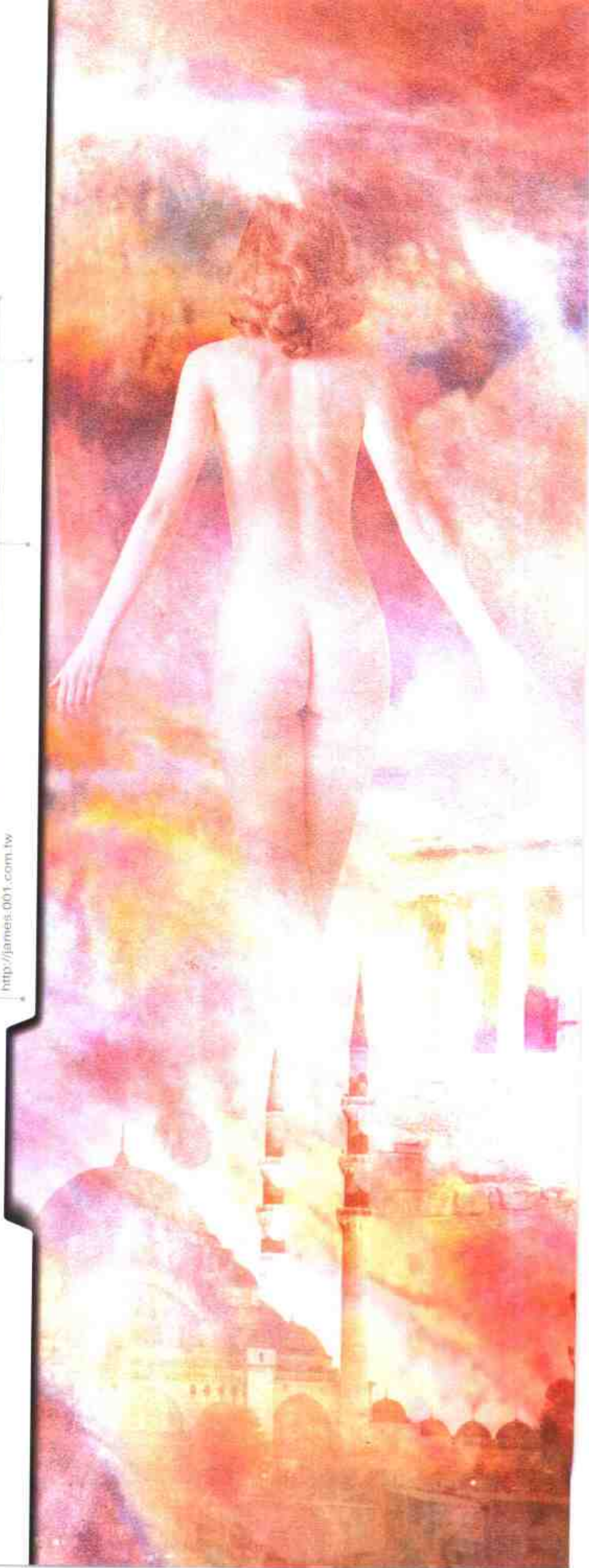
试着把构图改为横式的，并且将小提琴放大放在画面下方，感觉画面会更有重心，如图3所示。文案或标题就可以放在上方偏左或偏右的地方，感觉也很不错，甚至可以加个小小的人坐在小提琴的弧形凹陷处，感觉应该也会不错。

不同的色调与适度的留白都可以让画面的节奏更活泼，也可以营造各种不同的效果，各位可以多多尝试一下不同的表现手法。



图3

<http://james.001.com.tw>





心扉 4

是在什么温度里
你打开了我的心扉
你说
“只是坐一下，不会太久喔”
于是我开始假装忙碌
刻意不去招呼你这迟来的客人
等椅子被坐温了
至少我可以告诉自己你曾经来过

by Aquacat

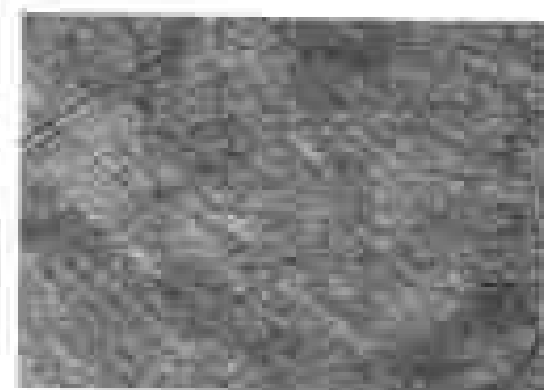
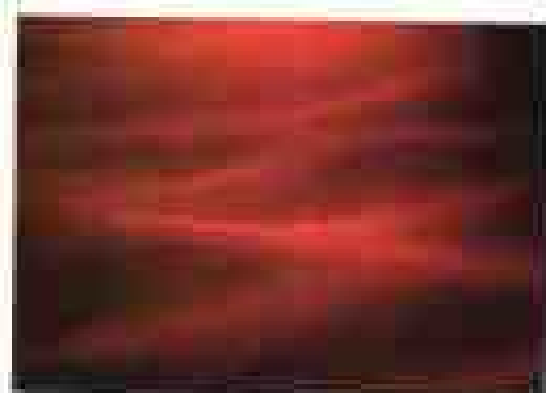
17cm × 17cm

330pixels/inch

使用软件: Photoshop, Illustrator

色彩格式: RGB 制作转 CMYK 印刷

制作时间: 约1小时半



各位一定会发觉这个作品跟笔者以往的风格并不同，笔者一直喜欢这种感觉，很单纯地去看一张作品，很简单地去表现一种事物或是一种心情。“设计就是这么自在的东西”。

在这个章节里，主要探讨的是图层编组的应用与渐变的应用，尤其“渐变的应用”是这个章节所要强调的。您会发觉到，渐变也可以做出很多想不到的效果。

置入图形

Step 1

首先建立一个正方形的新文件，即执行“File/New”命令（快捷键Ctrl+N；Mac：Command+N），如图4-1所示。然后到通道面板里建立一个新的通道Alpha1，如图4-2所示。再执行置入文件“File/Place”命令，如图4-3所示，接下来选择光盘CD/Sample/CH04文件夹里的文件“a.eps”，如图4-4所示，并且将置入的心形图形调整到适当的大小及位置，如图4-5所示。



图 4-1



图 4-2



图 4-3

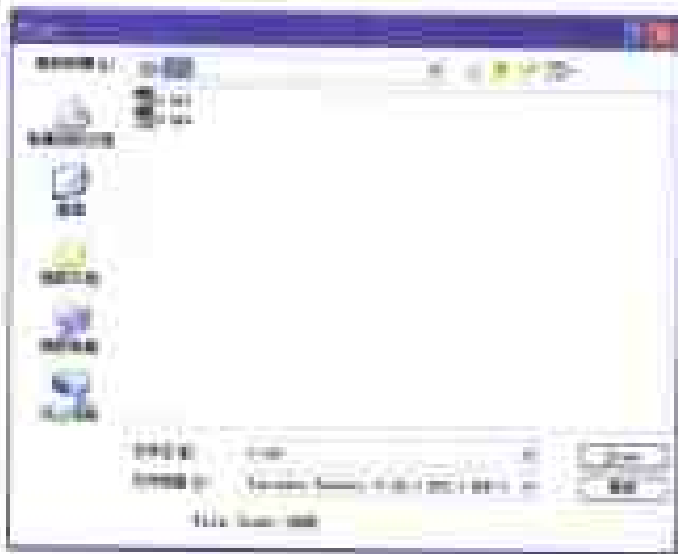


图 4-4

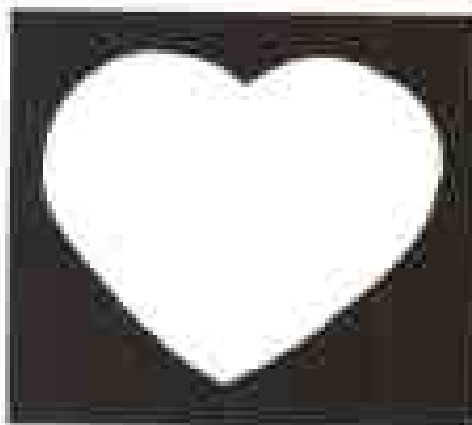


图 4-5

制作边缘

如果这个通道没有做任何处理的话，它的边缘会很生硬死板，所以必须要把边缘柔化，让心形图案不会那样的单调。

Step 2

为了避免制作失败，先将通道 Alpha1 复制出一个新的通道 Alpha1 copy，如图 4-6 所示。只要将通道 Alpha1 用鼠标拖移到通道面板下方的新增通道键里，就可以复制通道，这也算是建立一个备份，这个习惯建议各位要养成。

Step 3

接着执行阴影线 (Sprayed Strokes) “Filter/Brush Strokes/Sprayed Strokes” 命令让心形的边缘增加一些笔触来达到柔化的效果，如图 4-7 所示。在 Sprayed Strokes 控制面板里调整适当的大小，如图 4-8，图 4-9 所示。



图 4-6



图 4-7



图 4-8

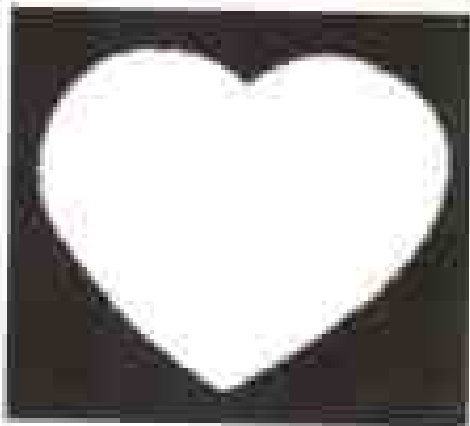


图 4-9

这时候边缘又太锐利了，建议可以加一点点的高斯模糊，即执行“Filter/Blur/Gaussian Blur”命令让边缘模糊一些，如图 4-10 所示，只要加一点点就可以了，不必太模糊。

Step 4

选择喷枪工具，如图 4-11 所示，并确认前景色为白色，如图 4-12 所示。然后用喷枪在心形图形的边缘稍加修饰，超出图形界线一点点也没有关系，因为这样会比较有绘画的感觉，边缘也不会那么死板，如图 4-13 所示。

图层的编组

所谓“图层的编组”是指将某些图层内的图像锁定在一个图层的图像范围里，假设说我们是把 A 编组 B，则 A 的范围就不会超过 B，A 就会被局限在 B 的范围里。因此我们必须要先制作出可供编组的图层形状。

Step 5

按住 Ctrl 键（Mac: Command 键）并用鼠标单击选定通道 Alpha1 copy 来调出它的选择区域，如图 4-14 所示。再到图层面板新增一个新的图层 Layer1，如图 4-15 所示，并利用这个选择区域在图层 Layer1 里填充“Edit/Fill”黑色，如图 4-16，图 4-17 所示。



图 4-10



图 4-11



图 4-12

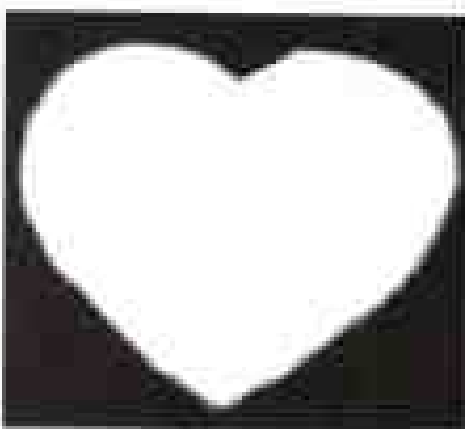


图 4-13



图 4-14

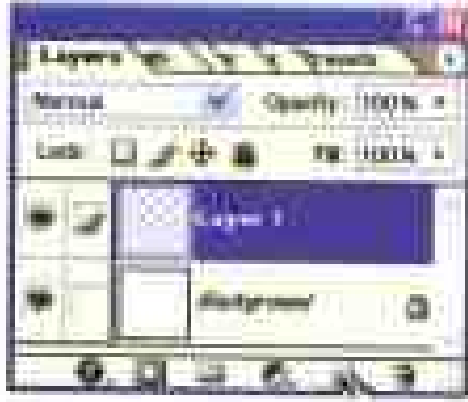


图 4-15

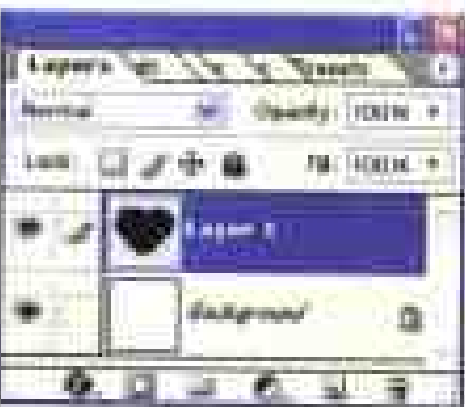


图 4-16



图 4-17

打开光盘 CD/Sample/CH04 文件夹里的文件“b.jpg”，即执行“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O），如图 4-18 所示。按 Ctrl+A（Mac：Command+A）快捷键将全部图像选择起来，再按 Ctrl+C（Mac：Command+C）将图像复制。



图 4-18

然后点选刚刚做出来的心形文件，按 Ctrl+V（Mac：Command+V）将图像贴入，它会新增一个图层 Layer2，并将图像放在里面，如图 4-19 所示。



图 4-19

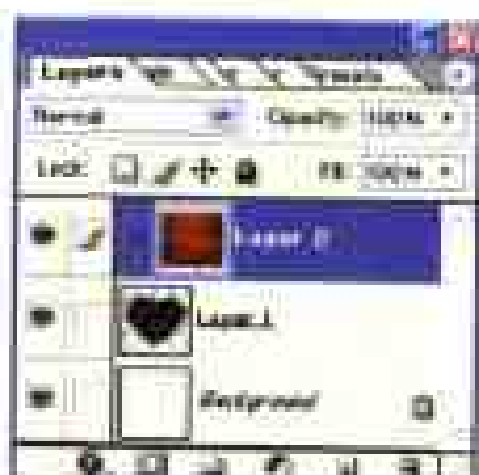


图 4-20

按 Ctrl+T（Mac：Command+T）将图像调整到适当的大小后（大约是刚好覆盖住心形的大小），我们就可以将图层 Layer2 编组到图层 Layer1 里面，只要按住 Alt 键（Mac：Option 键），并用鼠标在图层面板里的图层 Layer2 与 Layer1 中间点一下，就可以将图层 Layer2 编组到图层 Layer1 里面，如图 4-20 所示。图层 Layer2 的图像就会被局限在图层 Layer 1 的心形范围里，如图 4-21 所示。



图 4-21

Step 6

接下来，要增加一些笔触，打开 CD/Sample/CH04 文件夹里的文件“c.jpg”，即执行“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O），如图 4-22 所示。全选并复制后，将它贴在刚刚合成的图像里，它会新增一个图层 Layer3 并将贴入的图像放置在里面，如图 4-23 所示。按 Ctrl+T（Mac：Command+T）快捷键将图像调整到适



图 4-22



图 4-23

当大小之后，一样可以将它编组到图层 Layer1 里面，一样按住 Alt 键（Mac: Option 键），在图层 Layer2 与图层 Layer3 之间用鼠标单击来做图层编组的动作。这样图层 Layer2 与 Layer3 都会被编组在 Layer1 里面，如图 4-24、图 4-25 所示。

从这里可以知道图层编组是可以重叠的，不限定只能够编组一个或是两个图层，基本上只要是不中断，位于上方的图层都可以编组到下方的图层。

图层混合模式的应用

Step 7

贴入笔触的图像本来就是希望可以制作出笔触的质感，这时候当然就需要图层混合模式了。我们只需将图层 Layer3 的混合模式更改为柔光（Soft Light），就可以让图像有柔和的笔触效果，如图 4-26、图 4-27 所示。

接下来，我们要对心形的图像做裁切移动的操作，因此可执行图像平面化（Layer/Flatten Image）命令，也就是将全部的图层都合并成一个 Background，如图 4-28、图 4-29 所示。



图 4-24



图 4-25



图 4-26



图 4-27



图 4-28



图 4-29

厚度的制作

笔者希望可以让画面有一页一页的感觉，就好像是一张纸叠在另外一张纸的上面，可是纸张的厚度很薄，要怎样才能做出它的厚度感呢？其实我们可以利用选择区域的移动来制作。

Step 8

首先我们先使用选择工具选择适当的大小，如图 4-30 所示。按 Ctrl+J (Mac: Command+J) 快捷键将选择区域内的图像复制到新图层 Layer1 里，如图 4-31 所示。然后按住 Ctrl 键 (Mac: Command 键)，用鼠标单击将图层 Layer1 的选择区域调出来，如图 4-32，图 4-33 所示。

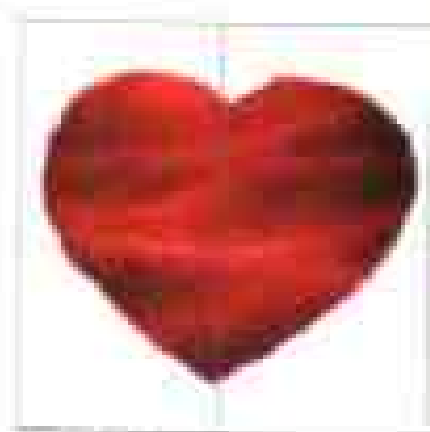


图 4-30



图 4-31

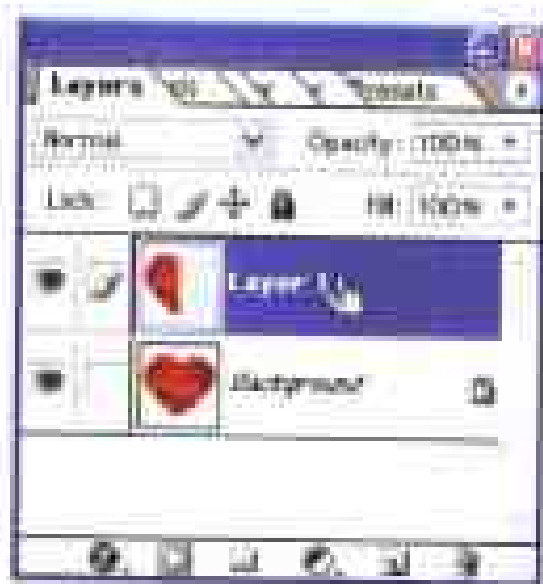


图 4-32



图 4-33

为了方便看清楚选择区域的位置，我们可以将 Background 暂时隐藏起来，如图 4-34 所示，并按键盘上面的上下左右方向键，将选择区域往左移 1 ~ 2 pixels，如图 4-35 所示。这段距离就可以作为制作厚度的选择区域。

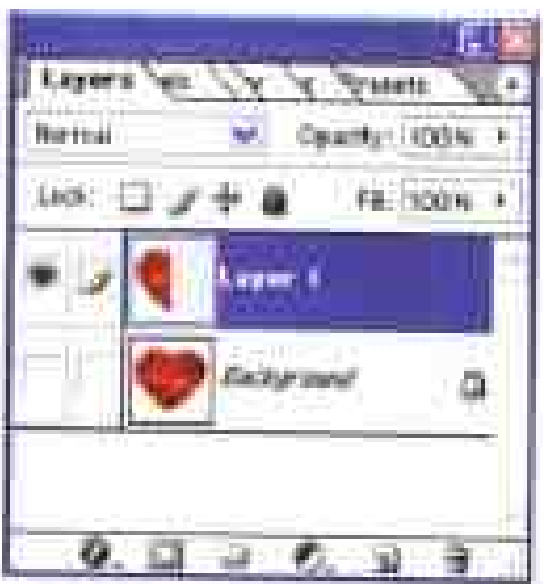


图 4-34

但是现在选择的区域是整张纸，而不是只有厚度的部分，所以必须执行反选“Select/Inverse”（快捷键 Shift+Ctrl+I; Mac: Shift+Command+I）命令，这样就可以选择到纸张厚度的部分，如图 4-36 所示。



图 4-35

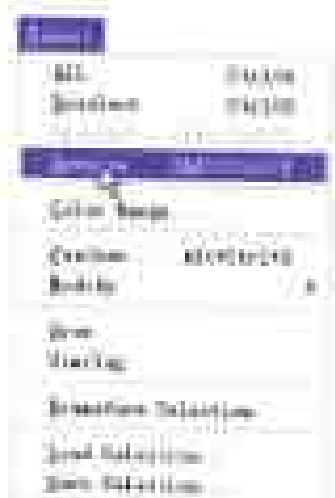


图 4-36

然后执行曲线调整，将厚度的部分调亮，如图 4-37，图 4-38 所示。看到了吧，只要很简单地利用选择区域的移动，就可以很容易地做出 1 ~ 2 pixels 的厚度，如图 4-39 所示，根本不必用到滤镜。

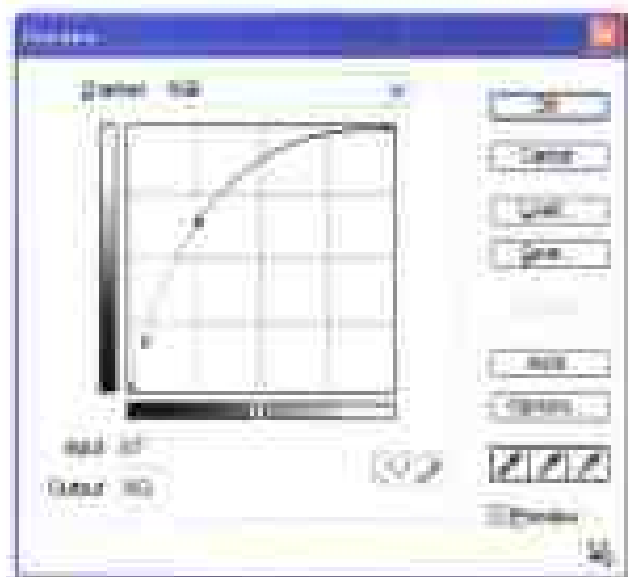


图 4-37

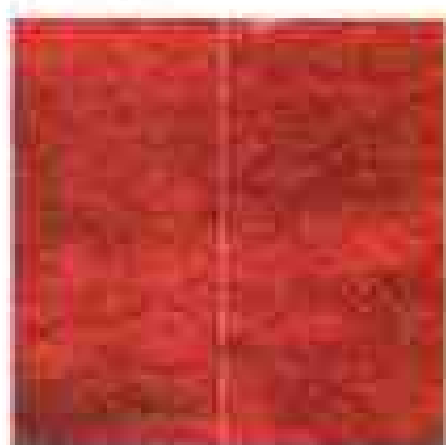


图 4-38



图 4-39

用图层样式制作阴影

Step 9

现在做出纸的厚度了，当然还要再制作阴影，因此我们单击选定图层面板下方的图层样式按钮来增加一个新的图层样式，并且选择向下阴影 Drop Shadow 命令，如图 4-40 所示。它会出现一个向下阴影的控制面板，如图 4-41 所示，调整的数值将会依据文件的大小而有所不同。没有什么硬性的规定，调整完后按下 OK 按钮，就可以看到出现的效果，如图 4-42 所示。



图 4-40

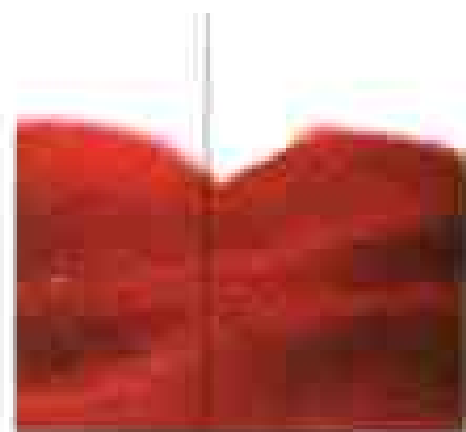


图 4-41



图 4-42

图层样式会在图层 Layer1 的下方显示出在图层 Layer1 里用了哪些图层效果,如图 4-43 所示。如果觉得这个东西很碍眼的话,可以单击选定图层 Layer1 里面的小三角形将它隐藏起来,如图 4-44 所示。

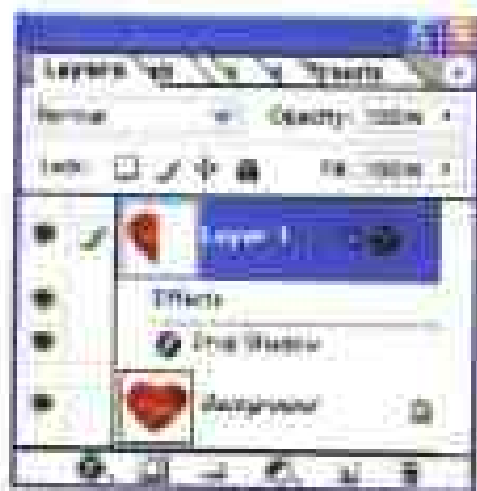


图 4-43

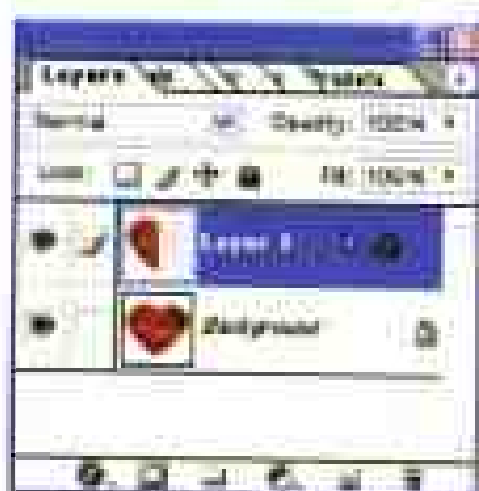


图 4-44

为了让它看起来有分页的感觉,因此我们将图层 Layer1 往上移一点点,做出一点交错的效果,如图 4-45 所示。现在我们必须要将心形图形外面的线条去掉,但因为这些阴影是用图层效果制作的,要将它去掉的话,必须将图层效果制作出来的阴影也变成图像,才能够去编辑它。



图 4-45

Step 10

要将图层效果变成图像,只要在图层 Layer1 的上方增加一个新的图层 Layer2,如图 4-46 所示,再将图层 Layer1 与图层 Layer2 链接起来,如图 4-47 所示,执行合并链接图层 (Merge Linked) 将链结的图层合并,如图 4-48 所示。



图 4-46



图 4-47

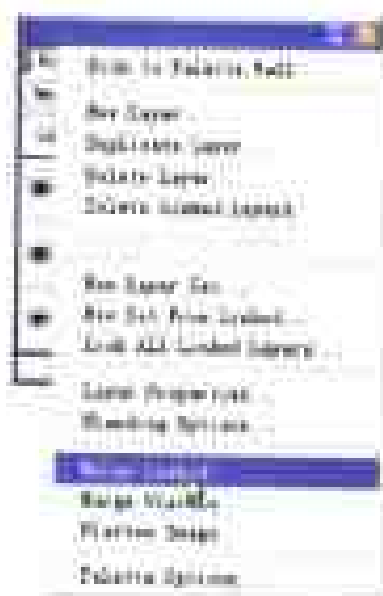


图 4-48

这时候它就会合并为一个图层，图层效果也会消失。接着再增加一个图层蒙版，如图 4-49 所示，并用喷枪在图层蒙版里涂上黑色，将所要隐藏的阴影隐藏起来，如图 4-50，图 4-51 所示。

改变色相

Step 11

为了加深图像分页的感觉，我们可以将半边的心形改变一点颜色。我们要先选择要改变色相的图层 Layer2，如图 4-52 所示，执行色相/饱和度调整“Image/Adjust/Hue/Saturation”（快捷键 Ctrl+U；Mac: Command+U）命令来更改它的色相。

在色相/饱和度调整控制面板里面可以看到，Hue 的调整杆是用来调整色相的，可以只改变颜色，而不改变饱和度与明度。Saturation 的调整杆是用来调整饱和度的，可以改变颜色的鲜艳度，将调整杆移到最左边，就是将颜色变成灰阶（无彩色）。

Lightness 的调整杆可以调整明度，也就是明暗。值得一提的是，在控制面板的右下方有一个 Colorize 的选项，将它单击选定之后，可以将图像做单一



图 4-49

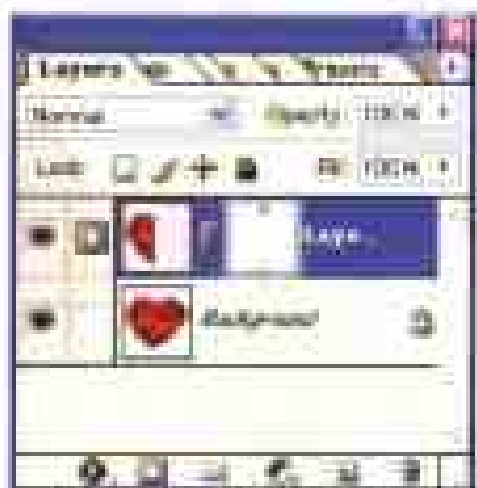


图 4-50



图 4-51



图 4-52

色调的处理，就是我们在照相馆常见的黑白相片套色。

我们现在这个情况只需要改变色相就可以了，如果要比很强烈的话，可以直接将颜色调整为蓝色，如果想要比较柔和的感觉，则只要将颜色调整为紫色或是橙色。在这个范例里笔者选择的是比较偏红的紫色系，如图4-53，图4-54所示。

制作扣环

扣环的制作算是稍有难度，其实我们也可以利用图层效果轻易地完成。

Step 12

首先执行置入“File/Place”命令来置入基本的扣环外形，如图4-55所示。然后置入CD/Sample/CH04文件夹里的文件“d.eps”，如图4-56所示。将圆形对象调整到适当的大小与位置，如图4-57所示，它会在图层面板里建立一个名为d.eps的新图层。



图 4-53



图 4-54



图 4-55



图 4-56



图 4-57

按下图层面板下方的图层效果按钮，并选择向下阴影 Drop Shadow 命令，如图 4-58 所示。在控制面板里设置好适当的大小，这个数值会随文件大小而改变，因此是不能固定的，如图 4-59 所示。阴影设置好后在图层效果控制面板左边的字段里再增加立体与浮雕 Bevels and Emboss 效果来制作扣环的立体感，因为我希望扣环会有金属的效果，所以在 Gloss Contour 的字段里选择 Gone，如图 4-60，图 4-61 所示。因为我们选择了 Gone，阴影做出来会比较有金属光泽，如图 4-62 所示。

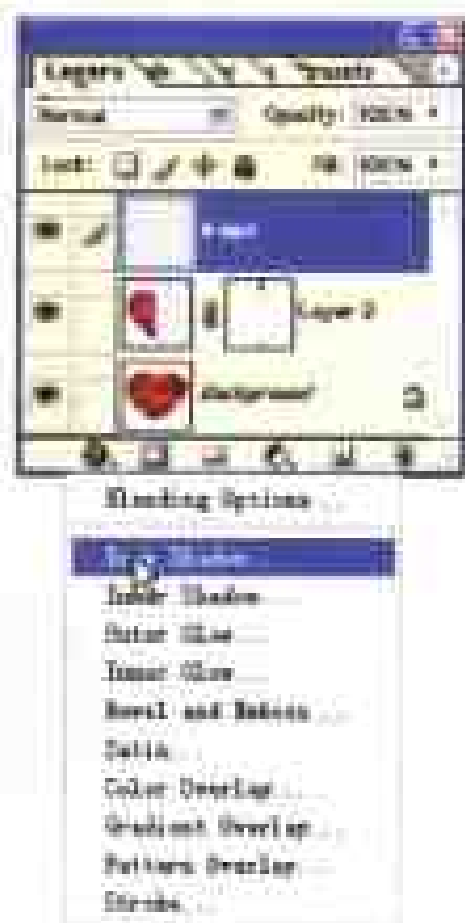


图 4-58



图 4-59

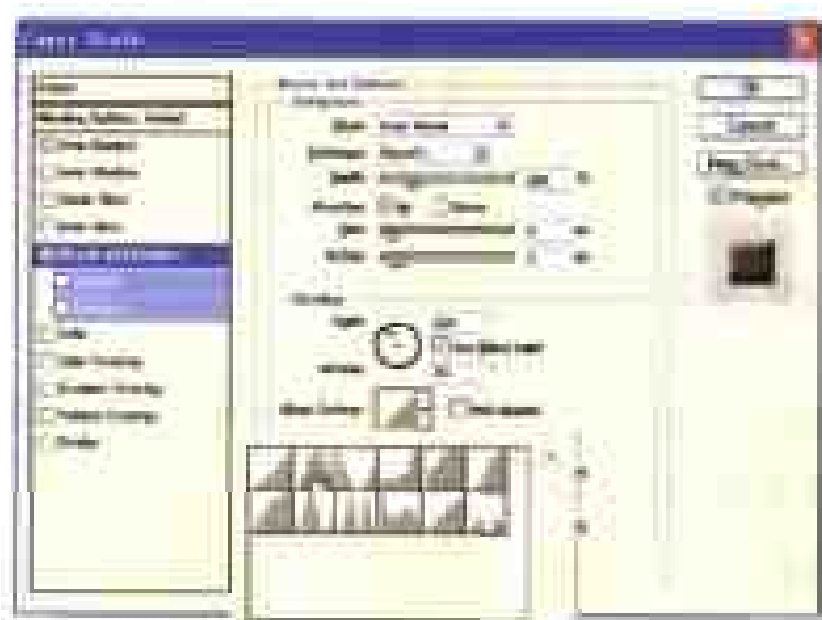


图 4-60



图 4-61



图 4-62

如果觉得金属光泽做得不够的话，我们可随时在图层面板里更改立体浮雕或是阴影的数值设置，只要双击图层下方的图层效果按钮就可以进行编辑，或是双击图层右边的f图案，也可进行编辑，如图4-63所示。

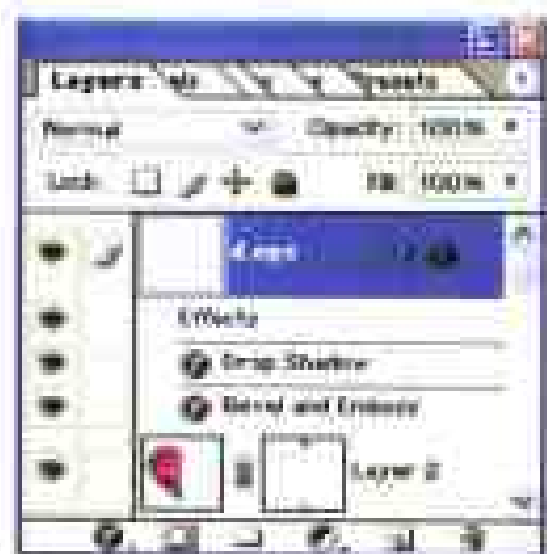


图 4-63

Step 13

接下来，我们要制作扣环的镂空部位，因此在扣环所在的图层下方新增一个图层 Layer3，如图4-64所示。选择圆形选择工具，如图4-65所示，在需要镂空的部位选一个圆形的选择区域，如图4-66所示。接着在选择区域内填入黑色就可制作出扣环的镂空部位，如图4-67所示。

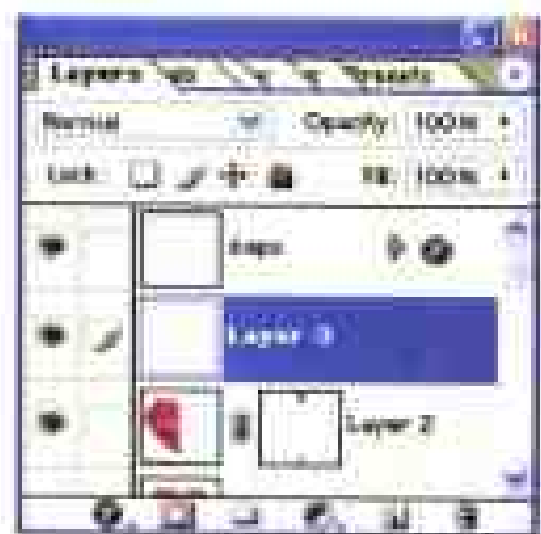


图 4-64



图 4-65



图 4-66



图 4-67

因为要将扣环复制很多个，我们必须把图层 Layer3 与图层 d.eps 链接起来，如图 4-68 所示。执行合并链接图层（Merge Linked）将两个图层合并为一个图层，如图 4-69 所示。再按住 Ctrl 键（Mac：Command 键）调出扣环的选择区域，如图 4-70 所示，选择移动工具并按住 Alt 键（Mac：Option 键）与 Shift 键来复制选择区域内的图像，如图 4-71 所示，按住 Shift 键的原因是笔者希望在复制扣环时，对象是平行移动的。扣环的部分就这样完成了。



图 4-68



图 4-69

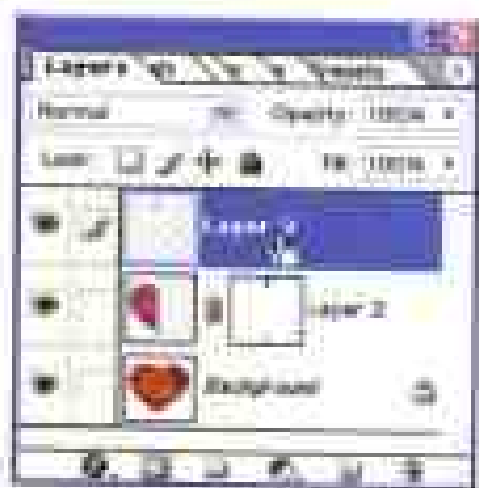


图 4-70



图 4-71

渐变的应用

在美术概念里，任何东西都可以把它看成几何图形，这里也是利用这种概念去制作的。先制作出圆柱形的立体粗略形状，然后再慢慢修饰对象的细部，跟画素描真的很像喔。

Step 14

首先建立一个新图层 Layer4，如图 4-72 所示，然后使用方形选择工具画出

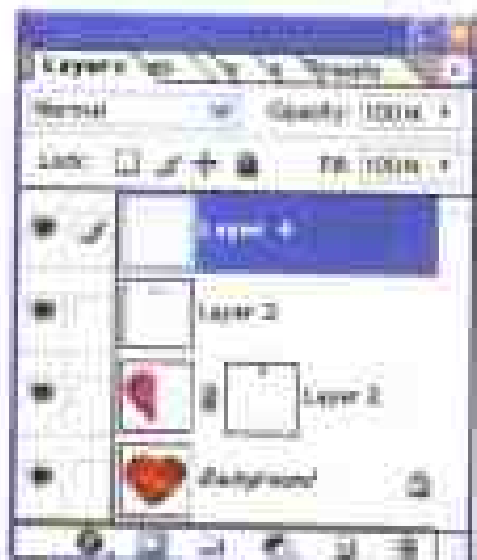


图 4-72

一个长方形的选择区域，如图 4-73 所示。然后选择渐变工具，如图 4-74 所示，在上方的设置面板里增加一个新渐变，如图 4-75 所示，然后设置这个新建渐变的名称，如图 4-76 所示。按下 OK 键后，就已经增加一个新建的渐变了。

只要在渐变设置面板里用鼠标单击选定渐变选择字段，就可以编辑渐变了，如图 4-77 所示。

在渐变设置面板里，上半部就是目前保存的所有渐变，在空白的位置用鼠标单击也可以建立新渐变。下半部就是编辑渐变的设置，长条形的渐变字段可以编辑渐变的颜色与转折点，在渐变字段下方用鼠标单击可以增加一个颜色转折点，双击颜色转折点可以修改颜色，用鼠标拖动颜色转折点可以更改位置。

Step 15

我们可以建立一个圆柱形立体渐变，从左边依序建立亮面与暗面，圆柱形的最边缘不会是最亮的，所以边缘必须要稍微暗一点，暗面的最暗处也不是在边缘，应该在稍偏中间的位置，然后一定要做出暗面的反光。

刚刚制作扣环的镂空部位时我们使用黑色，所以一定要在渐变的两侧最旁边都加上一点点黑色，这样画出来的渐变可以跟扣环镂空部位结合在一起，如图 4-78 所示。

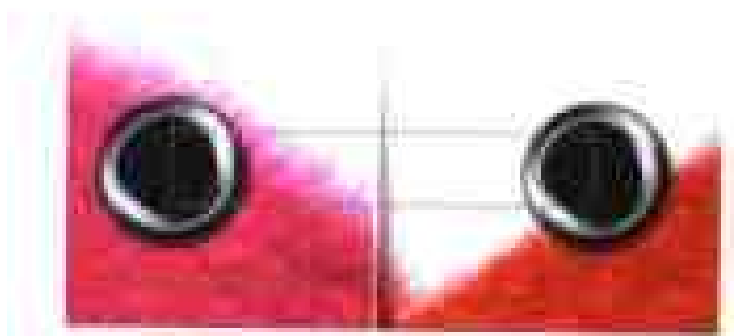


图 4-73



图 4-74



图 4-75

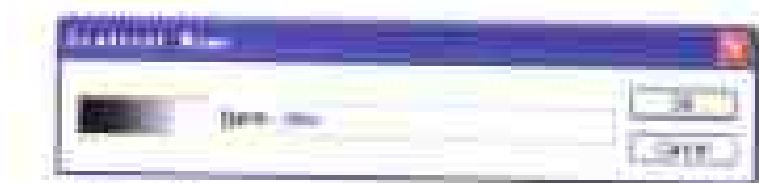


图 4-76

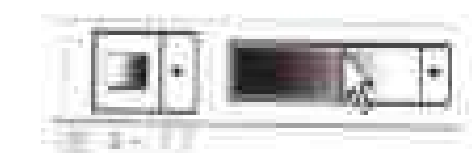


图 4-77



图 4-78

然后就可以绘制渐变了，在拖动鼠标时按住 Shift 键，可以画出水平的渐变，如图 4-79 所示，这样基本的柱状立体就画出来了。

制作立体感

说到制作立体感，如果各位心里第一想到的就是各式各样的滤镜的话，那就说明各位可能太依赖滤镜了。滤镜的效果很死板，像这种情况，只需利用简单的立体概念，就可以做到比滤镜好的效果了。

本书范例很少用到滤镜，就是希望破除各位对滤镜的依赖，这样才会真正地成长。国内设计其实实力很强，但是普遍依赖滤镜，所以很多设计师做出来的东西都是大同小异，比较没有个人风格，过多的滤镜其实是扼杀设计师想像力的最大杀手。

Step 16

使用方形选择工具将亮面的区域选择起来，如图 4-80 所示，然后执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令制作出亮面，如图 4-81 所示。再选择出暗面的区域，如图 4-82 所示，执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）制作出暗面，如图 4-83，图 4-84 所示，大致的明暗就完成了。



图 4-79

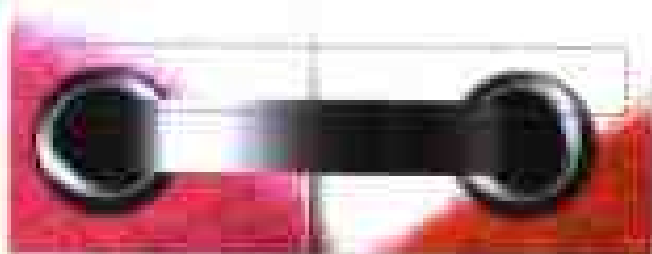


图 4-80

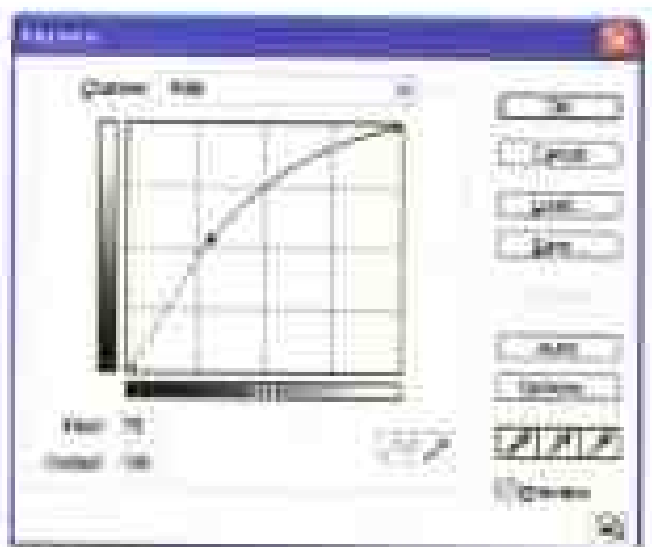


图 4-81



图 4-82

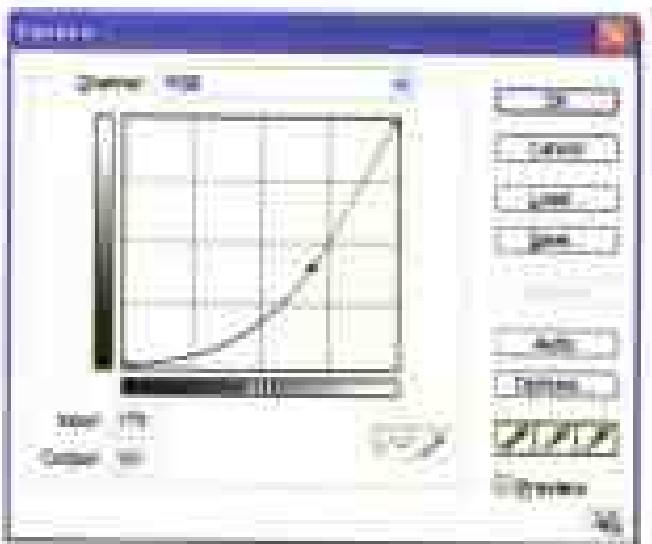


图 4-83



图 4-84

这么简单的动作，何必依赖滤镜？

现在要制作与扣环相接的部分，扣环应该都会有一个可以打开的结合处。

Step 17

先建立一个新图层 Layer5，如图 4-85 所示，然后使用直线工具，如图 4-86 所示，并设置适当的直线宽度。然后在设置面板里选择只画图像的选项，如图 4-87 所示，然后检查一下是不是选择了抗锯齿的选项，如图 4-88 所示，最后画出接合处的线条，如图 4-89 所示。

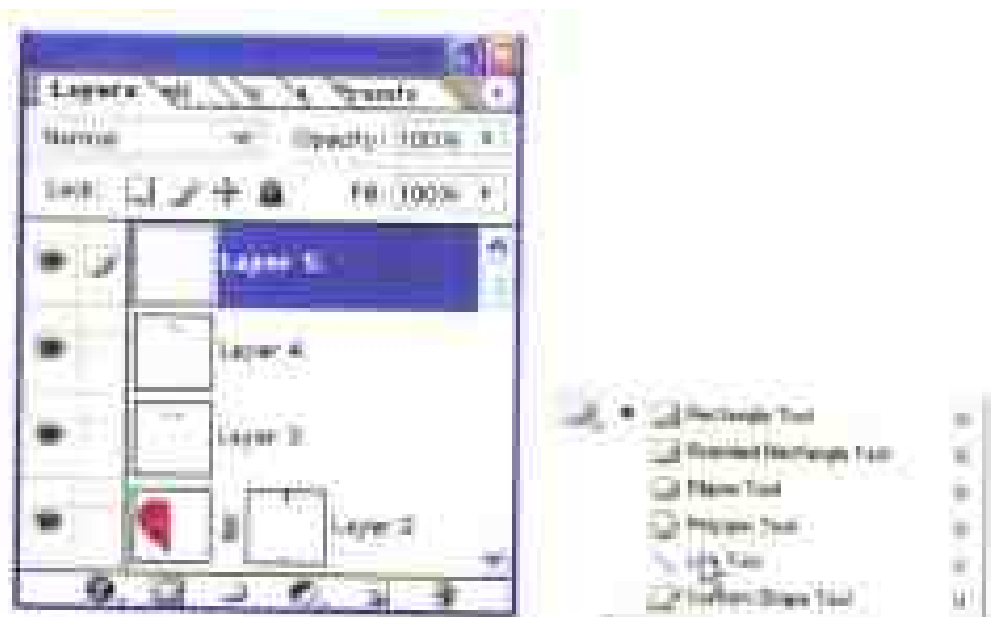


图 4-85



图 4-86



图 4-87

Step 18

其实我们只是需要接合处的选择区域而已，因此将图层 Layer5 隐藏起来，然后按住 Ctrl 键 (Mac: Command 键) 单击图层 Layer5 调出它的选择区域，如图 4-90。图 4-91 所示，接下来选择要制作接合处的图层 Layer4，如图 4-92 所示，执行曲线调整 “Image/Adjust/Curves” (快捷键 Ctrl+M; Mac: Command+M) 命令来制作出接合处的最暗面，如图 4-93 所示。

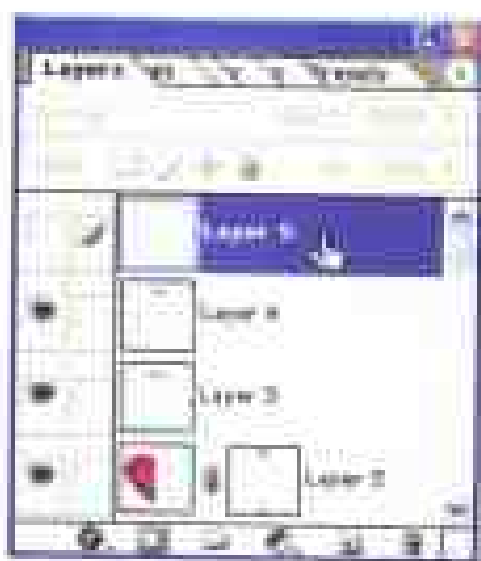


图 4-90

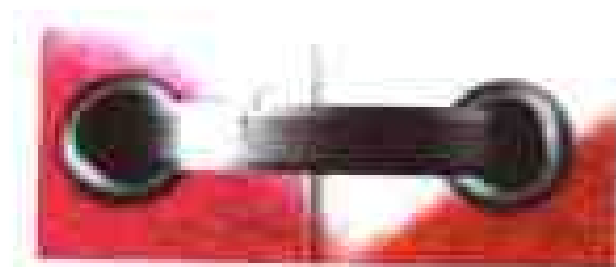


图 4-91

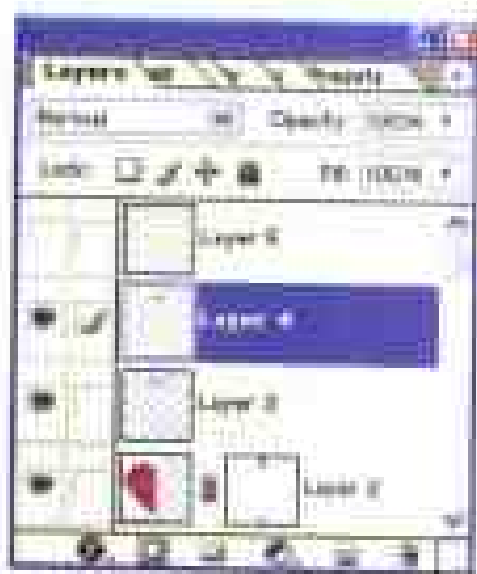


图 4-92

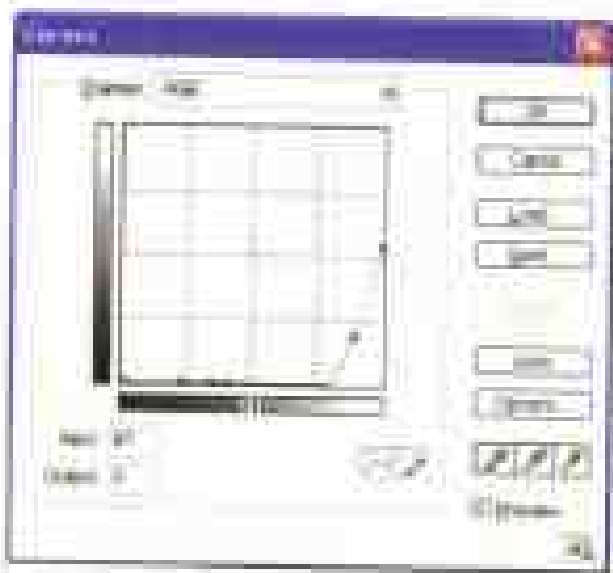


图 4-93

Step 19

在制作好暗面后，将选择区域往右移一点点（选择选择工具就可以移动选择区域）来制作亮面，如图 4-94 所示，这时可以执行羽化“Select/Feather”，让选择区域不那么清楚，羽化的数值只要一点点就可以了，如图 4-95 所示。执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令来制作出接合处的亮面，如图 4-96 所示，再将选择区域往左移一点点，制作接合处的暗面，如图 4-97 所示，这样接合处的立体感就出来了。



增加金属质感与阴影

Step 20

说到金属质感的制作，别又想到滤镜了！只要使用曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令，然后将曲线调整成倒下的 S 形，就可以加强反差，让对象有金属的感觉，如图 4-98 所示。这时可以发现，不只增加了金属独特的质感，整个对象的立体感也加强了，这个是滤镜很难做到的，如图 4-99 所示。



Step 21

接下来处理阴影的部分，建立一个新图层 Layer6，并且将图层 Layer6 移到图层 Layer4 的下方，如图 4-100 所示。然后选择喷枪工具，如图 4-101 所示，并调整到适当的笔刷大小。将喷枪的 Pressure 调整为 10 % 左右，如图 4-102 所示，再绘制出阴影。要注意阴影的层次，不要让阴影没有浓淡的差别，如图 4-103 所示。

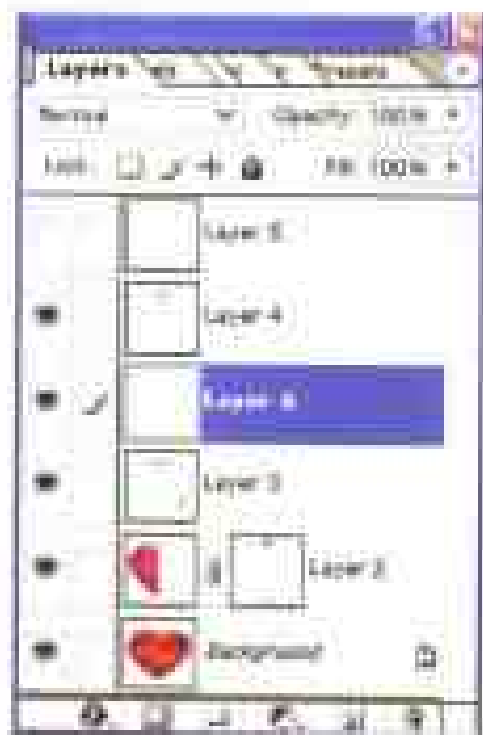


图 4-100



图 4-101

Step 22

接下来就是要复制出其他的扣环了，因此将图层 Layer3，Layer4，Layer6 链接起来，如图 4-104 所示。然后执行合并链接图层 Merge Linked 将 3 个图层合并为一个图层，如图 4-105，图 4-106 所示。然后就可以复制出一个一个的图层并移动到适当位置，如图 4-107，图 4-108 所示。这幅范例就完成了，如图 4-109 所示。

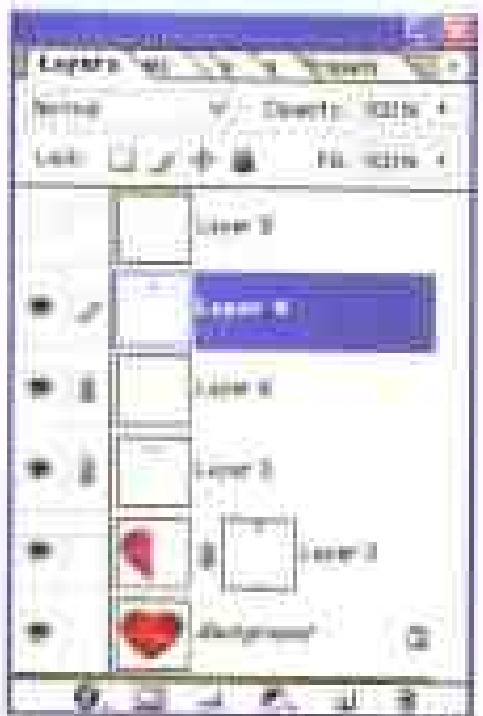


图 4-104



图 4-105

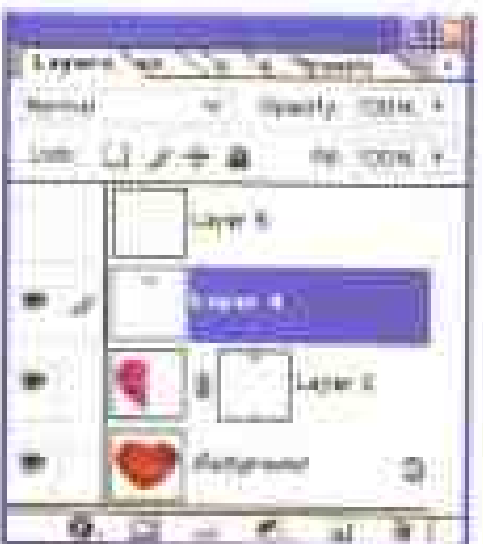


图 4-106

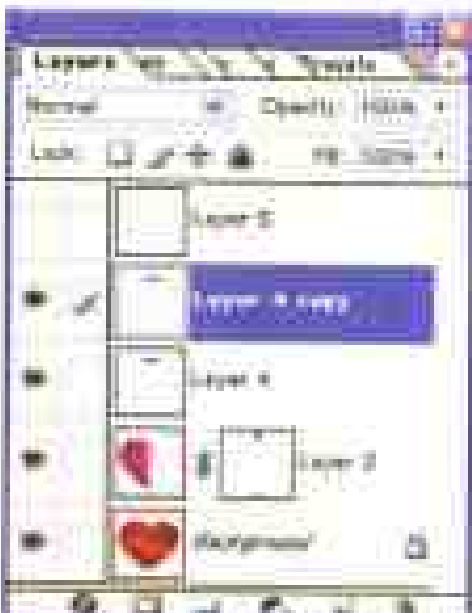


图 4-107



■ Tips

本范例的素材与完成图皆在光盘
CD/Sample/CH04 的文件夹里面，
“final.psd”为含有图层的完成文件，
若练习有问题，可以打开文件
“final.psd”研究一下。

延伸思考

其他常用渐变技巧

只要熟悉渐变的运用模式，就可以做出很多想像不到的效果，善用圆形渐变可以绘制彩虹，如图4-110、图4-111所示；做出一个柱状立体渐变，只要经过变形后，就可以变成刺，如图4-112、图4-113所示。当然很多人常用的圆球体，也可以利用渐变简单完成，如图4-114、图4-115所示。

还有很多种变化，就看各位如何发挥想像力而已。



图 4-110

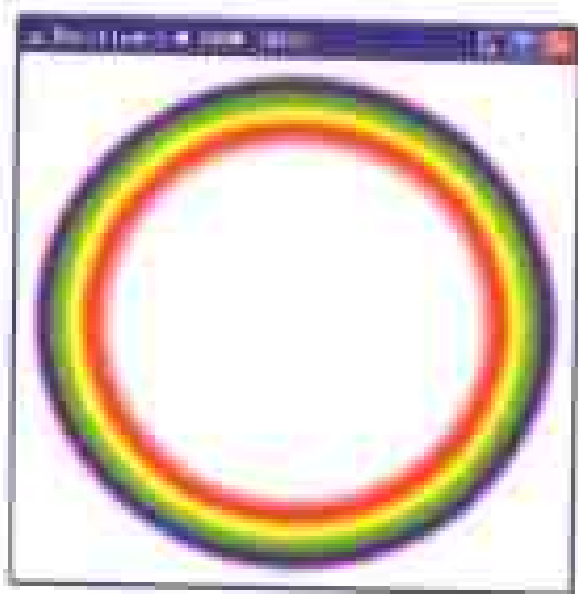


图 4-111



图 4-112



图 4-113



图 4-114



图 4-115

延伸思考

平面设计的扉页应用案例

既然在这个章节用到了扉页的概念，我想我们可以来讨论一下扉页在印刷品里的表现。

我们看到的是笔者以前帮所就职的网络公司设计的DM，这本DM大约有20页左右，主要是公司的简介与公司产品的介绍。

每一个单元都要有中文版与英文版的介绍，笔者的想法是将中英文版做一点小创意，让客户翻阅起来觉得有点意思。直接来看设计应该会比较容易了解，下面的图a到图d分别是这本DM的第一页到第四页，图b与图c的大小比较小一点，就是扉页的正反面。



因为扉页的两面设计不同，就可以通过这两页来呈现中英文版两种完全不同的 Layout，在看第一页与第二页时是中文版，Layout 是依据当时公司网站所修改成的。将扉页翻开看到第三页与第四页时，是英文版的 Layout，比较国际化，并且色调有很大的变化。

这只是利用扉页做出来的一点变化，却可以让这本 DM 非常地与众不同。以后各位从事平面设计时，也可以想想如何做出更有质感更有创意的作品，这里举的例子只是很基本的扉页应用，笔者相信只要用心去经营，它可以千变万化，以这个例子与各位共勉。


























CHIAIDIAN 中国书画函授大学
CHINA CORRESPONDENCE UNIVERSITY OF PAINTING AND CALLIGRAPHY

<http://james.001.com.tw>





表象 5

二十四小时的便利商店
凌晨两点打烊的咖啡屋
等待了二十七分钟的电车
三十一号结束的爱情

走出时间
也难逃刻度的表象

by Aquacat

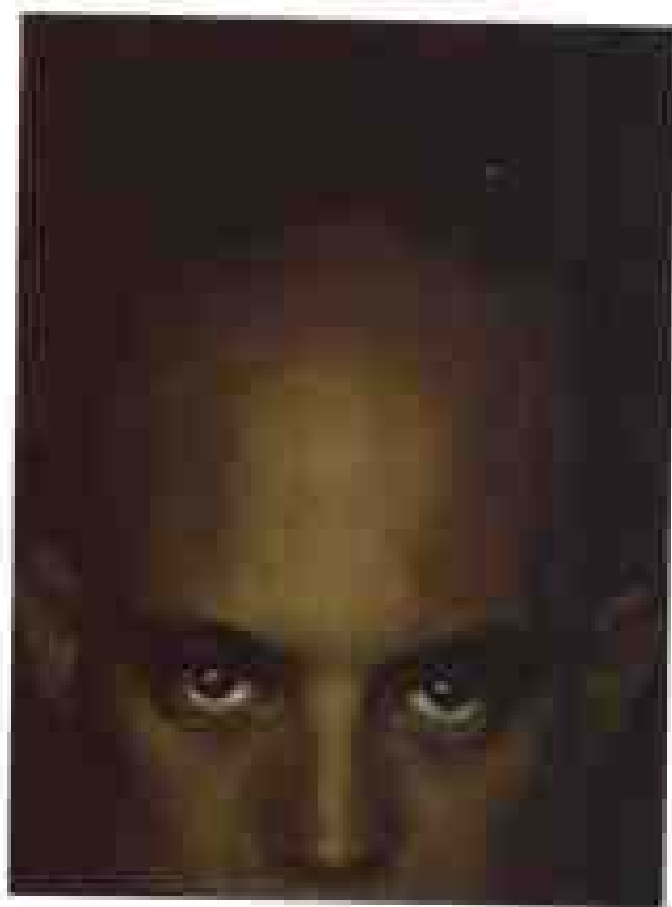
20cm × 27cm

300pixels/inch

使用软件: Photoshop

色彩格式: RGB 制作转 CMYK 印刷

制作时间: 约 1 小时



在学习 Photoshop 的过程中，许多人都被 Photoshop 表面的许多命令所迷惑，忽略了去了解 Photoshop 的本质。“被一片树叶迷惑住，就看不到整棵树。被一棵树迷惑住，就看不到整片森林。”这是笔者从一部描述日本浪人宫本武藏的漫画里所看到的文字。

笔者认为学习 Photoshop 或是其他软件也是一样的，被许多的命令面板迷惑住的话，自然就看不到软件的本质了。这幅作品想表现的也是一样，当学习 Photoshop 时，只专注于在一个功能一个功能的理解是不够的，那将无法看到 Photoshop 的本质。您被迷惑住了吗？希望本书能给您一点帮助。

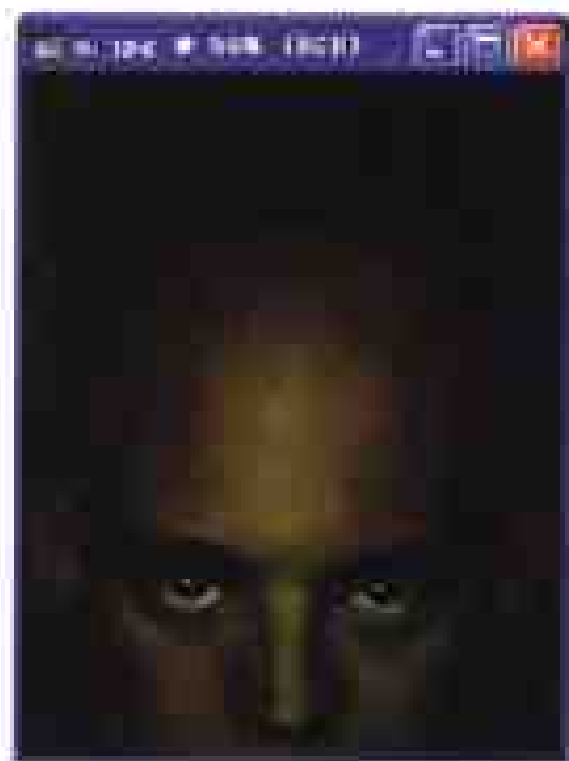


图 5-1

Overlay 叠加的使用

Step 1

首先打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘 CD/Sample/CH05 文件夹里的文件“a.jpg”、“b.jpg”，如图 5-1，图 5-2 所示。按下 Ctrl+A（Mac：Command+A）快捷键将“b.jpg”的全部图像选择起来。

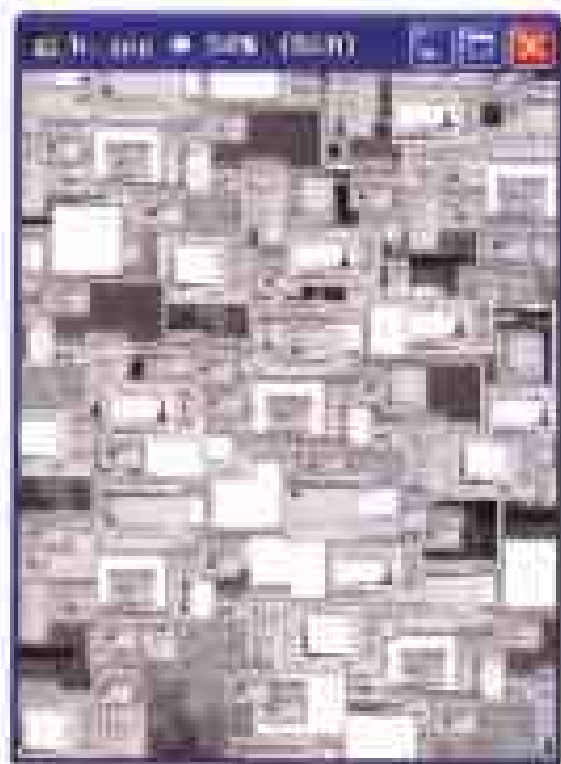


图 5-2

Step 2

再按下 Ctrl+C（Mac：Command+C）快捷键复制图像，回到刚刚打开的文件“a.jpg”中，按 Ctrl+V（Mac：Command+V）快捷键将复制的图像贴入，它会新增一个图层 Layer1，并将图像放置在里面，如图 5-3 所示。



图 5-3

Step 3

为了要让这些命令面板与人的图像混合在一起，先将图层 Layer1 的图层混合模式更改为 Overlay 叠加，如图 5-4 所示。Overlay 会让图层 Layer1 与下方的图像混合在一起，并保留下方图像的明暗变化，如图 5-5 所示。Overlay 的使用比较不好掌握，会随着图像的不同而有非常大的变化，在稍后的范例里，各位还可以看到更多 Overlay 的运用。

使用图层蒙版

笔者想将许多的命令面板与人合成在一起，当然是指要让命令面板与皮肤合在一起，但不包含眼睛，因此要使用图层蒙版将眼睛部分的命令面板修饰掉。

Step 4

在图层 Layer1 里增加一个图层蒙版，如图 5-6 所示，然后选择喷枪工具来编辑图层蒙版，如图 5-7 所示。前景色当然要选择黑色，前景色代表喷枪工具所绘出的颜色，如图 5-8 所示。

各位还记得前面介绍概念的部分曾经提过“白色是我要的，黑色是我不要的”吧，了解这个大概概念就能掌握通道与快速蒙版的使用。



图 5-4



图 5-5



图 5-6



图 5-7

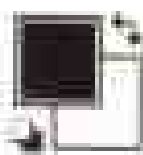


图 5-8

使用喷枪工具来编辑图层蒙版，先确认目前在图层蒙版的状态，然后在眼睛部分涂上黑色。涂上黑色部分的命令面板将会被隐藏起来，如图 5-9，图 5-10 所示。

图层与图层蒙版的链结

各位在使用图层蒙版时，应该都会注意到图层蒙版与图层之间有个链子的图标，那代表图层蒙版与图层的图像是链接在一起的，在没有选择区域的情况下移动图层内的图像，图层蒙版会一起跟着移动。如果取消图层与图层蒙版的链接的话，不管在任何情况下移动图层内的图像，图层蒙版都是不会移动的。

现在笔者想要让图层 Layer1 内的图像随着皮肤的立体感而扭曲，因为已经做好眼睛的蒙版了，当然不希望做好的图层蒙版也随着扭曲，因此将图层与图层蒙版间的链接取消，只要使用鼠标在图层与图层蒙版之间单击就可以取消或恢复链接，如图 5-11 所示。

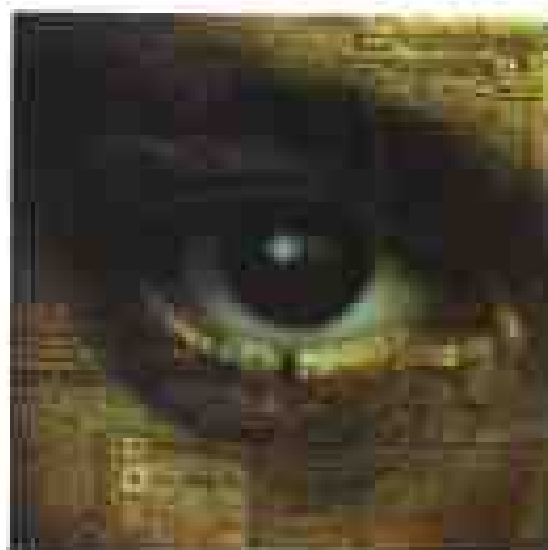


图 5-9

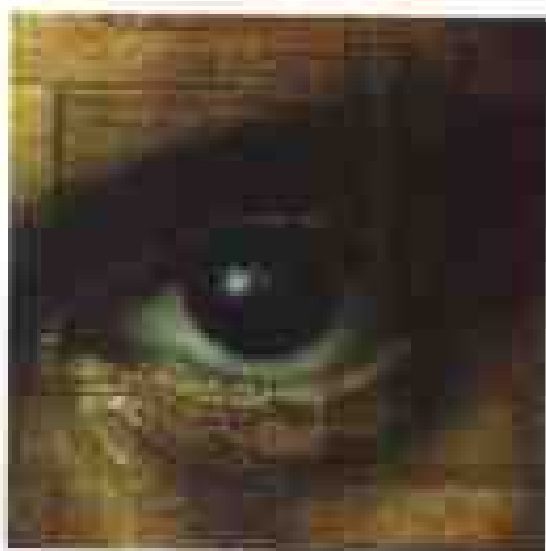


图 5-10



图 5-11

Displace 置换的使用

Photoshop 可以模拟 3D 贴图的效果，在这个范例里，就是让命令面板随着人的立体感而扭曲变形，做出 3D 贴图般的效果。Photoshop 其实是利用明暗作为依据，让图像随着明暗而扭曲，模拟出 3D 贴图的感觉。

所以在制作模拟 3D 贴图效果之前，我们必须要先制作出一张黑白图像，让 Photoshop 以这张黑白图像为根据。想让命令面板随着人的明暗而扭曲，当然是要以人的图像为根据了。

Step 5

在图层面板里选择 Background，如图 5-12 所示，按 Ctrl+A (Mac: Command+A) 快捷键将全部图像选择起来，再按下 Ctrl+C (Mac: Command+C) 快捷键复制人的图像。

Step 6

建立一个新文件“File/New”（快捷键 Ctrl+N；Mac: Command+N），在 Photoshop 里，只要在复制图像的情况下建立新的图像文件，图像文件的大小就会自动设置成复制图像的大小，如图 5-13 所示。再按下 Ctrl+V (Mac: Command+V) 快捷键将复制的图像贴入，它会新增一个图层 Layer1，并将图像放置在里面，如图 5-14，图 5-15 所示。

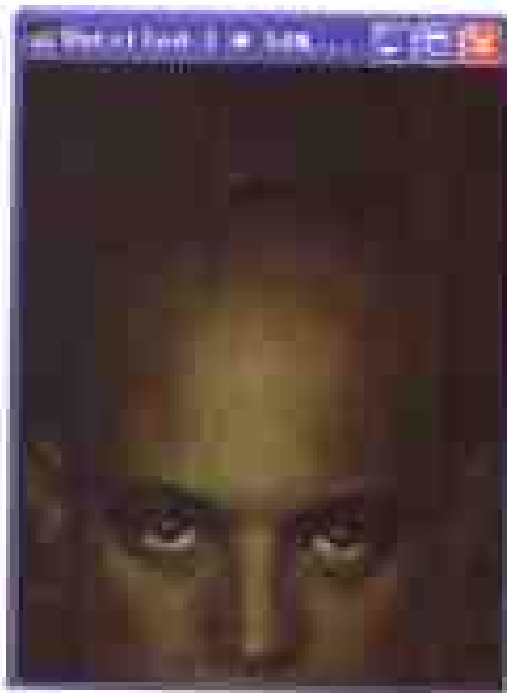
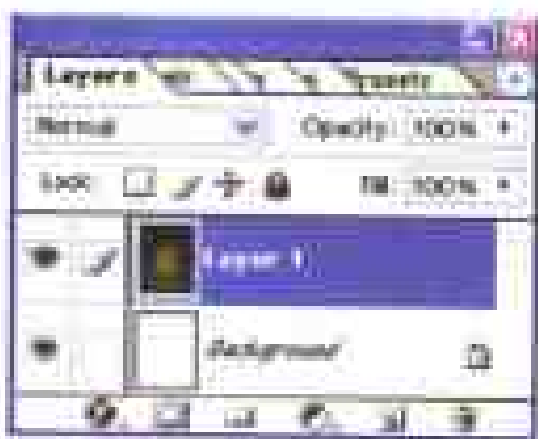


图 5-15

到这里，制作模拟 3D 贴图效果之前的准备工作已经完成，可以将文件保存起来，即执行“File/Save”（快捷键 Ctrl+S，Mac: Command+S）命令，笔者将文件命名为“gray.psd”。一定要保存成.psd 文件格式，如图 5-22 所示。

Step 9

接下来，回到刚刚制作到一半的文件中，并在图层面板里选择图层 Layer1，如图 5-23 所示。然后执行 Displace 置换特效“Filter/Distort/Displace”来执行扭曲，如图 5-24 所示。在 Displace 的设置面板里，笔者通常都是维持原来的默认值，如图 5-25 所示。



图 5-24



图 5-22



图 5-23



图 5-25

按下 OK 按钮后，它会要您选择一个灰阶的.psd 文件作为扭曲的依据，选择刚刚制作好的“gray.psd”文件，如图 5-26 所示。执行这个命令可能会计算较久的时间，执行完毕后您就可以看到命令面板已经随着明暗起伏而扭曲



图 5-26

了，这就是 Photoshop 的模拟 3D 贴图效果，如图 5-27 所示。如果觉得扭曲程度不够，可以多执行几次，只要按 Ctrl+F (Mac: Command+F) 快捷键就可以重复执行最近一次所使用的滤镜效果。

调整整体的感觉

在图 5-28 中可以看到，命令面板的某些部分太抢眼，而某些部分则不清楚，所以笔者会再使用几种不同的图层混合模式来调整整体的感觉。通常只用一个图层混合模式不一定会得到满意的效果。

Step 10

将图层 Layer1 复制出一个新的图层 Layer1 copy，只要将图层 Layer1 拖动至图层面板下方的新增图层按钮里就可以复制新图层，如图 5-29 所示。然后将图层 Layer1 copy 的图层混合模式更改为 Multiply 正片叠加，如图 5-30，图 5-31 所示。现在命令面板已经比较清楚了，Multiply 正片叠加会将颜色与明暗往下方的图层追加重叠，就像在画水彩时，颜色会越叠越重。



图 5-29

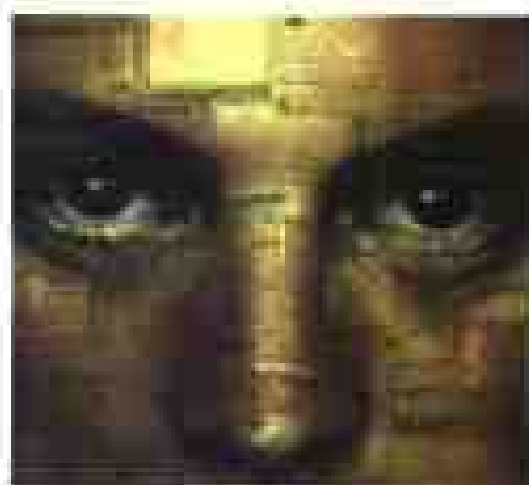


图 5-27



图 5-28



图 5-30

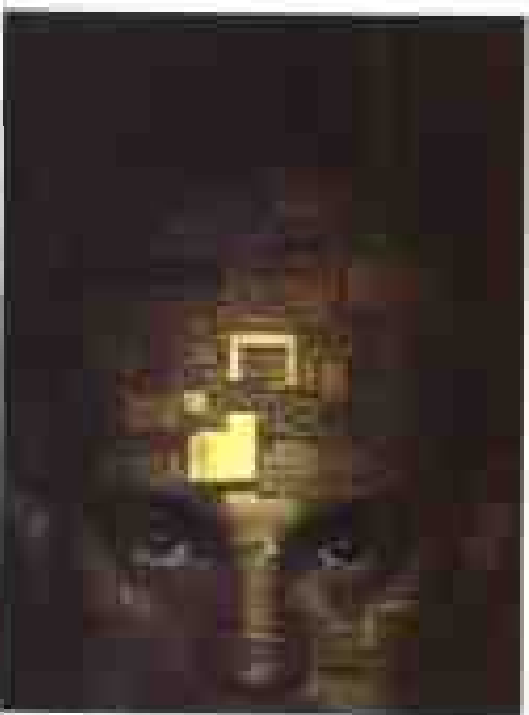


图 5-31

接下来, 再将图层 Layer1 的不透明度降低为 50 %, 让命令面板的某些颜色不要太亮, 如图 5-32, 图 5-33 所示。

这时笔者希望可以将整体的饱和度减低, 让作品更有一点灰暗的感觉, 其实只要利用调整图层就可以轻松调整整体图像了, 不需一个一个图层去调整颜色。

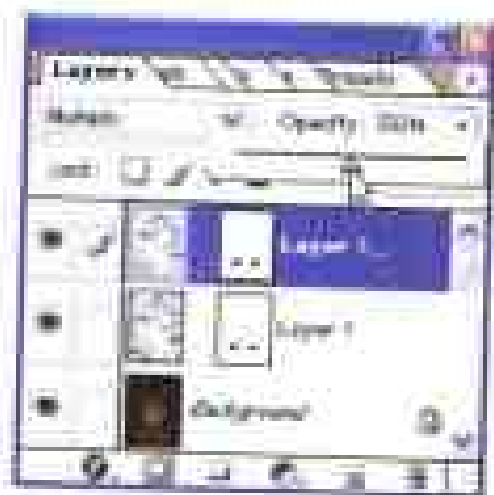


图 5-32

Step 11

先选择最上方的图层, 然后新增一个调整图层, 既然要将饱和度降低, 当然是选择 “Hue/Saturation” 色相饱和度调整了, 如图 5-34 所示。在色相饱和度调整面板中, 将 Saturation 饱和度的调整杆往左边移动将饱和度降低, 如图 5-35 所示。



图 5-33

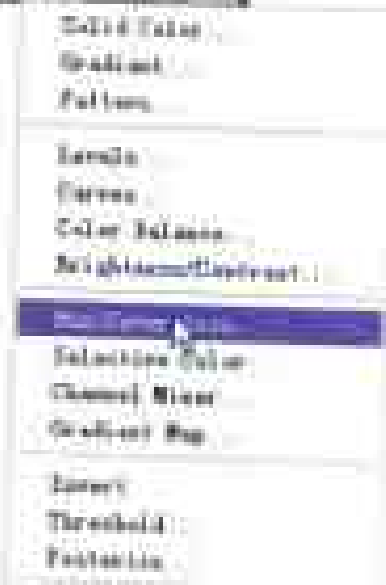
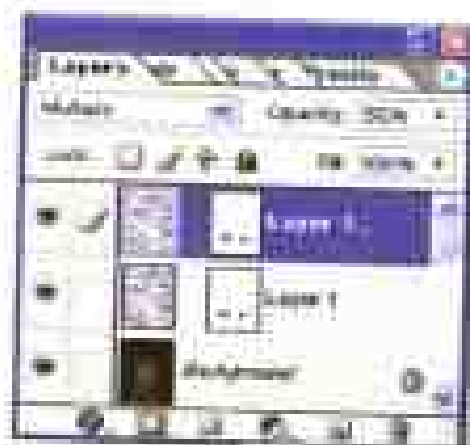


图 5-34

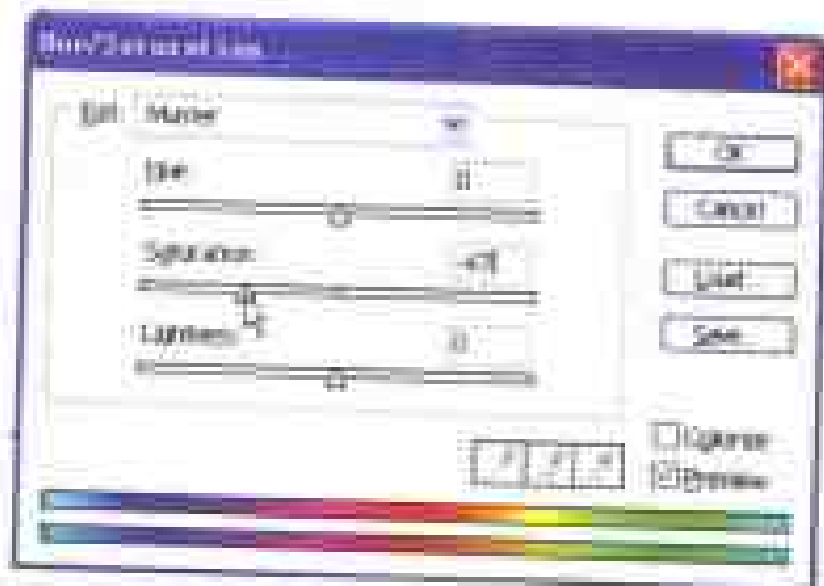


图 5-35

执行完毕后，就会在图层面板里新增一个调整图层，如图 5-36 所示。日后如果还需要修改调整的数值，只要使用鼠标在想要修改的调整面板双击就可以进行修改了。

到目前为止，这张作品就完成了，效果如图 5-37 所示。善用模拟 3D 贴图，可以让您任意地修改对象的材质而不会感觉太假。例如这张以前的作品“负面”，如图 5-38 所示，就是善用模拟 3D 贴图与材质置换的最佳例子了。

Tips

本范例的素材与完成图皆在光盘 CD/Sample/C1105 文件夹里面，“final.psd”为含有图层的完成文件，若练习有问题，可以打开文件“final.psd”研究一下。

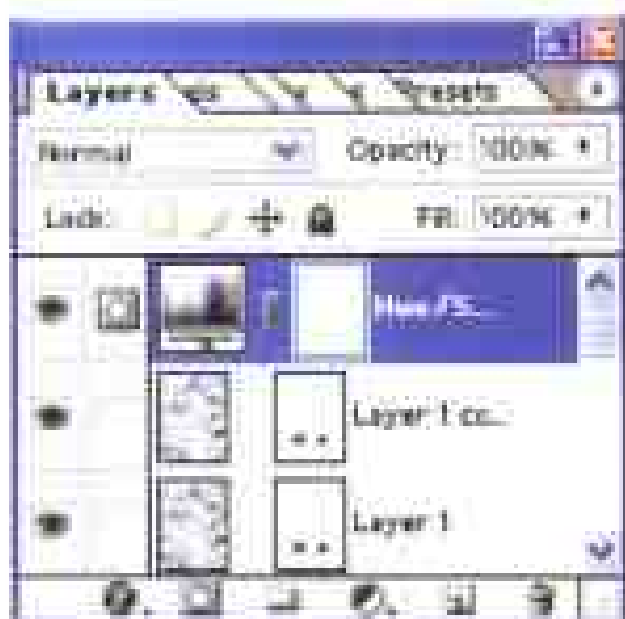


图 5-37

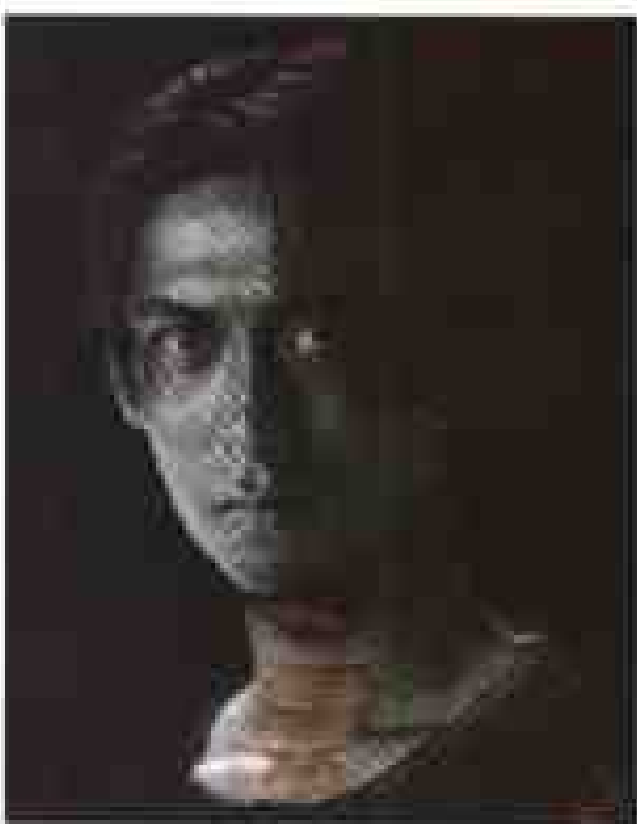
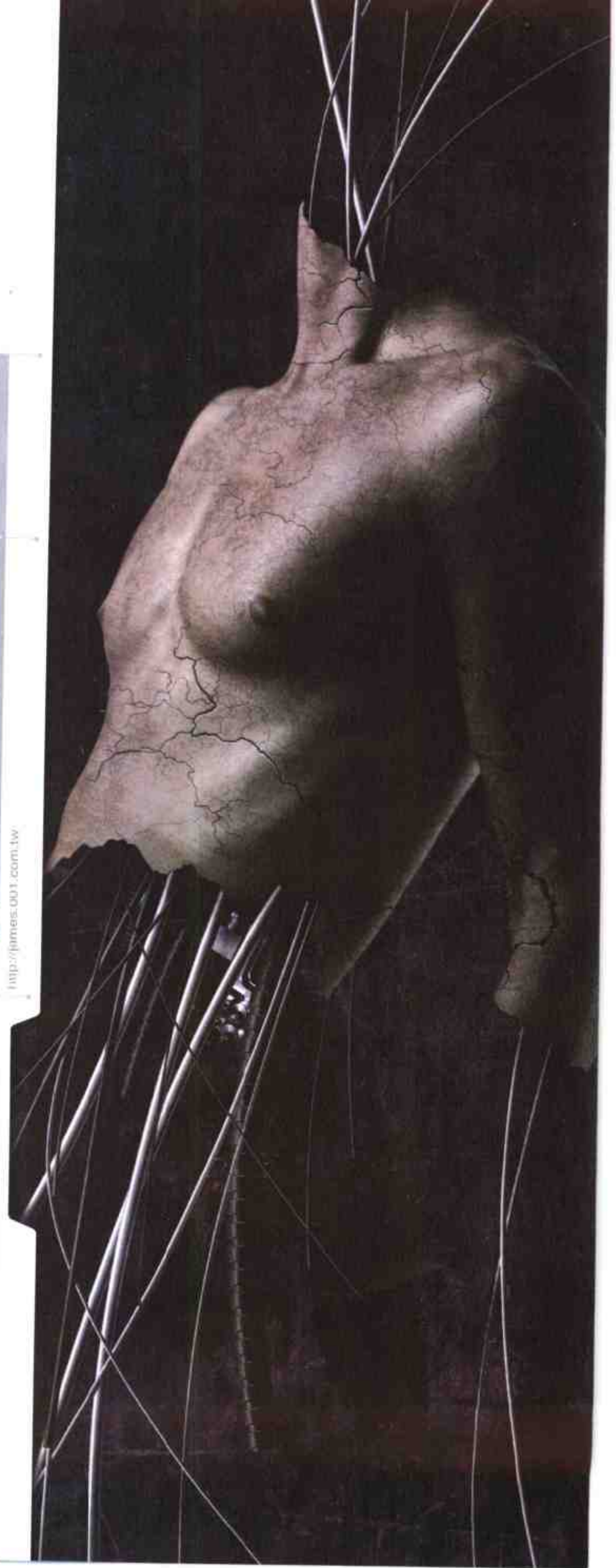


图 5-38

<http://james.001.com.tw>

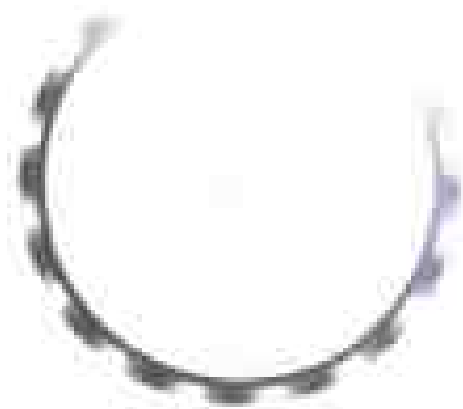




机械分子 6

夸克→中子与质子→原子核与电子→原子→
十亿分之一厘米立方大小的分子，
由十亿个分子构成一个脑细胞，
十亿个脑细胞构成脑部神经网络。

也许...
灵魂与思想只是这个巨大的工厂所产生的废弃物罢了



18cm × 18cm

350pixels/inch

使用软件: Photoshop, Illustrator

色彩格式: RGB 制作转 CMYK 印刷

制作时间: 约 1 小时

在科幻的电影与漫画里常常可以看到“微分子机械”这个名词，对于这个名词笔者是非常没有概念，可是却对这个未来科技可能的走向充满好奇，它会是什么样子？它会创造怎样的未来呢？

在漫画《望梦》里所描述的“微分子机械”是以很小的机械虫或是微型机器人来构成的，可以修复或修补人体内的器官……在笔者的想像中，“微分子机械”就像这张作品一样，以最具机械代表性的齿轮构成分子，无数个机械分子的组合就像无数个齿轮组合在一起，构成巨大的机械。

Step 1

首先新建新文件“File/New”（快捷键Ctrl+N；Mac：Command+N），如图6-1所示，将文件的长跟宽都设置成一样的大小，也就是让图像成为正方形，如图6-2所示。再置入“File/Place”光盘CD/Sample/CH06文件夹里的文件“a.eps”，如图6-3所示，并将置入的文件放置在画面的正中间，如图6-4所示。置入的文件会以文件名称来建立一个新图层a.eps。

这个图形是笔者在Illustrator里制作好的向量图形，用来制作环绕在齿轮周围的轨迹。您一定会觉得很奇怪，现在这个轨迹明明是直的，要如何把它变成圆形呢？没关系，我们现在先不要来讨论怎样变成圆形，先讨论要将它变成圆形之前，必须要做哪些准备工作。

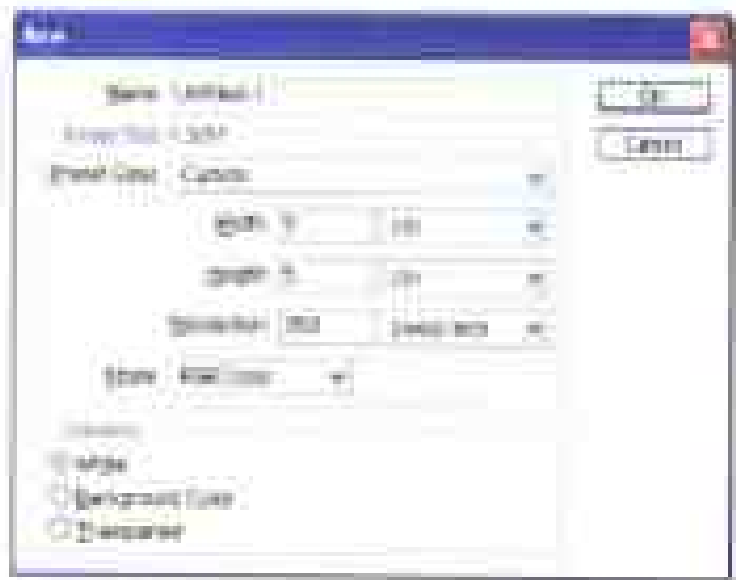


图 6-1



图 6-2



图 6-3



图 6-4

快速蒙版的使用

首先，这个轨迹必须要有层次，如果只是色块的话，那未免太没有质感与速度感了，因此我们要先将图层 a.eps 里的图像做出层次。最简单的方法就是利用快速蒙版，并配合渐变工具，来做出有层次的选择区域。这样自然就可以做出您要的层次了，如图 6-5 所示。

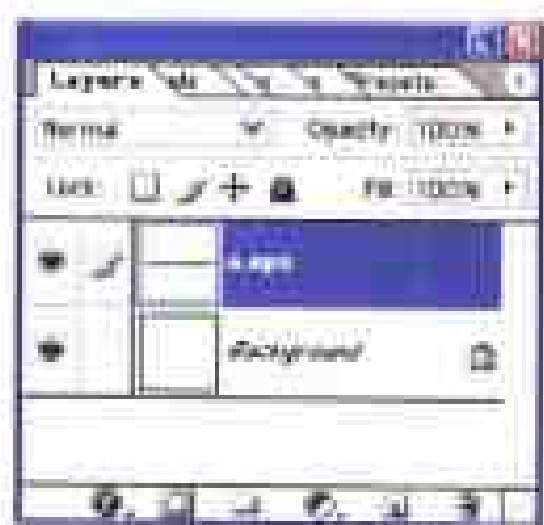


图 6-5

Step 2

先进入快速蒙版模式，如图 6-6 所示，用鼠标按下快速蒙版模式按钮，快速蒙版模式的设置按键可以在工具面板下方找到。接着选择渐变工具，如图 6-7 所示，在渐变工具的设置面板可以选择您所要使用的渐变，如图 6-8 所示。然后在画面上按住 Shift 键由右到左画出一个由白到黑的渐变，如图 6-9 所示。



图 6-6

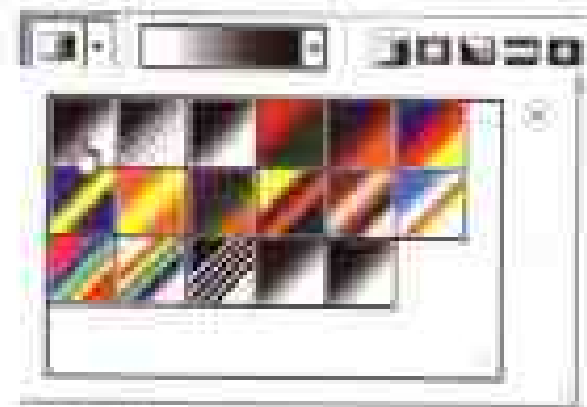


图 6-7



图 6-8

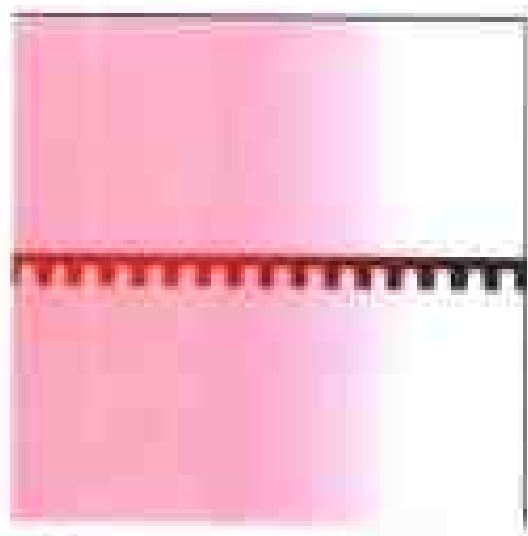


图 6-9

在快速蒙版模式里面，您看到的红色其实就是黑色，它只是方便让您知道哪里是黑哪里是白，因此暂时用红色显示，这个在前面章节的概念里都有提到。

Step 3

在设置好您所需要的渐变之后，我们就可以用鼠标按下正常模式按键回到正常模式，如图 6-10 所示。刚刚在快速蒙版模式里制作的白色就会变成我们的选择区域，如图 6-11 所示。接着只要选择您想要编辑的图层，也就是图层 a.eps，按下 Delete 键，将图像删除掉，就可以制作出层次了。



图 6-10



图 6-11

Step 4

现在右边的层次已经制作出来了，再来制作左边的层次。再进入快速蒙版模式，如图 6-12 所示，在画面的左边画一个由白到黑的渐变，如图 6-13 所示，一样可以利用这个快速蒙版来制作出左边的层次。回到正常模式后，选择您所要编辑的图层，按下 Delete 键来制作层次，如图 6-14 所示。

或许您会问，这些动作为什么不用图层蒙版来处理。因为我们等一下要将这个元素变成圆形的环状，目前不能使用图层蒙版，因为图层里的形状还没有固定下来。

Polar Coordinates 的使用

现在我们要将这个直线形的元素更改为圆形的环状，以便于制作分子的轨迹（还是应该说是电子的轨迹？）。首先选择我们要执行特效的图层，也就是图层 a.eps，然后在没有选择区域的情况下执行 Polar Coordinates。

Step 5

执行“Filter/Distort/Polar Coordinates”命令，如图 6-15 所示。在 Polar Coordinates 的控制面板里，只要选择 Rectangular to polar 的选项即可，如图 6-16 所示。

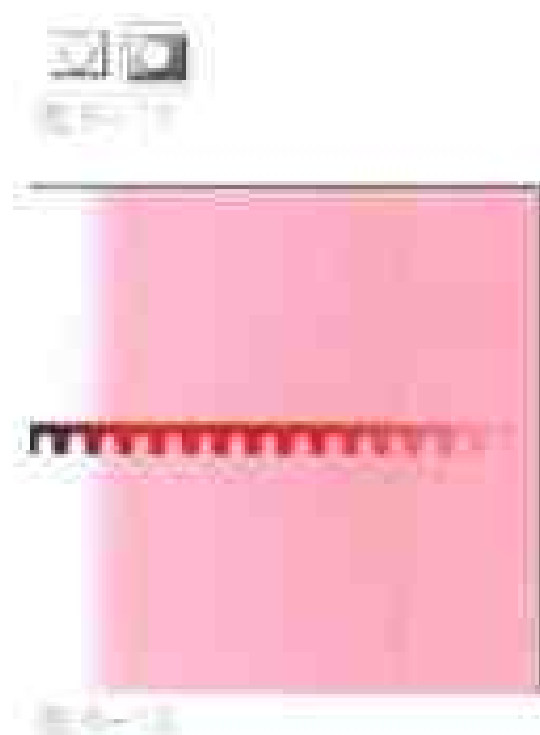


图 6-12



图 6-13



图 6-14



图 6-15

另外一个选项 Polar to Rectangular 是制作拱圆形效果用的，按下 OK 按钮后，您就可以看到本来是直线形的对象已经被扭曲成圆环状的对象了，如图 6-17 所示。现在就可以知道当初为什么要新打开一个正方形的文件了，这也是为了方便执行这个特效。

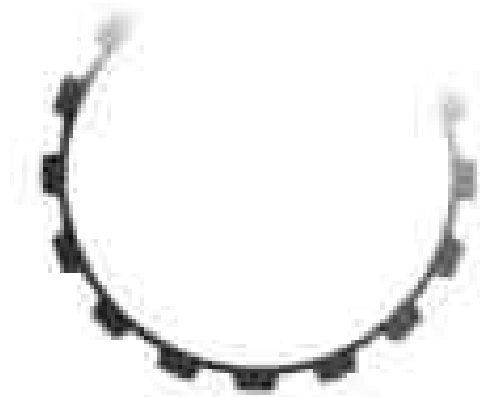


图 6-17

要将直线变成圆形的环状效果时，必须要注意几个地方：

1. 文件大小最好设置为正方形。
2. 直线或图形必须放在画面正中间。
3. 直线或图形必须要是水平走向，也就是横的。

Polar Coordinates 这个滤镜其实非常好用，尤其在制作这种圆形环状效果时特别好用，只是 Polar Coordinates 的游戏规则不容易被理解，因此很多人都忽略掉这个强大的滤镜了。

速度感的制作

现在这个图其实还缺乏速度感，因此为了安全起见，笔者都会习惯先将图层 a.eps 复制出一个新的图层 a.eps copy，如图 6-18 所示。之后可以利用图层 a.eps 来增加层次，现在可以先将图层 a.eps 隐藏起来。

为了要制作速度感，笔者想要有一点点线条的感觉。



图 6-18

Step 6

接着执行增加杂点“Filter/Noise/Add Noise”命令，让原本单纯的颜色增加一些白点，如图 6-19，图 6-20 所示。在图 6-21 里面可以看到，增加了杂点之后，笔者只要利用这些杂点执行速度感的特效，就可以做出一条一条的速度感了。



图 6-19



图 6-20



图 6-21

Step 7

圆环形的速度感必须要使用旋转模糊，因此请执行命令，如“Filter/Blur/Radial Blur”，如图 6-22 所示。在 Radia Blur 的选项面板里面，记得模糊方式要选择旋转 Spin，如图 6-23 所示，调整到适当模糊强度，制作出来的效果应该会像图 6-24，图 6-25 的感觉，各位可以自行试试不同的数值。



图 6-22



图 6-23



图 6-24

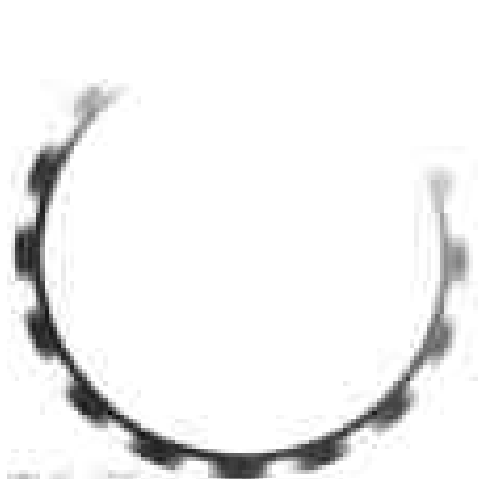


图 6-25

Step 8

接下来，我们可以将图层 a.eps 显示出来，如图 6-26 所示，并按下 **Ctrl+T** (Mac: **Command+V**) 快捷键旋转到适当的角度，如图 6-27 所示。这样可以增加层次并增加速度感，因为清楚与模糊之间的界线已经分得很清楚了，旋转的方向也可以通过这种方式来表示，会让画面更有感觉。

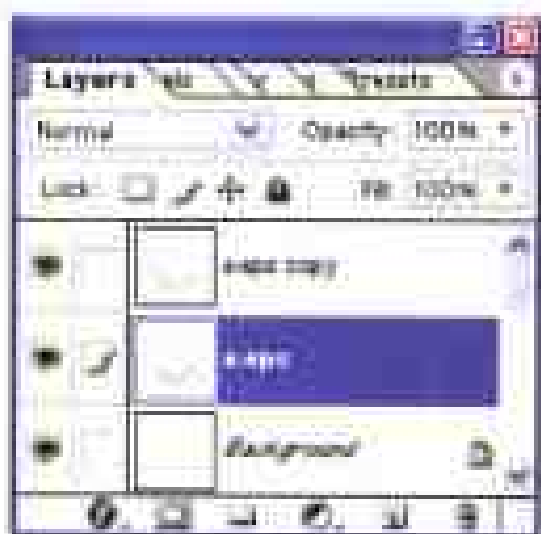


图 6-26

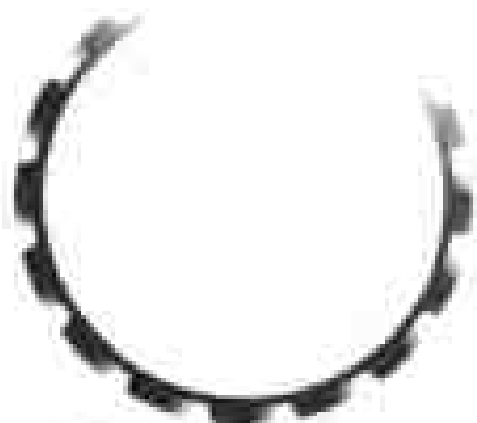


图 6-27

Step 9

然后调整图层 a.eps 的不透明度，如图 6-28 所示，直到调整到适合的感觉为止，如图 6-29 所示。接下来我们可以将这两个图层合并起来，先把要链接的图层链接起来，如图 6-30 所示，执行合并链接图层，如图 6-31 所示，就可以将链接的图层合并起来。



图 6-28

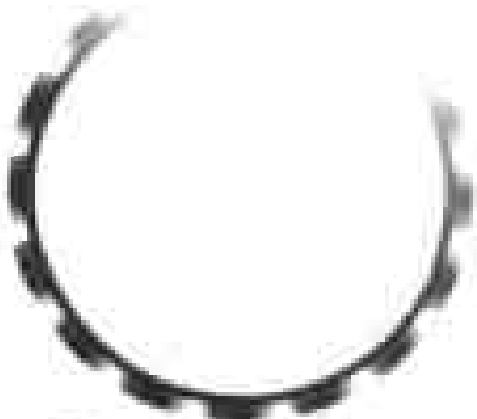


图 6-29



图 6-30



图 6-31

制作分子轨迹

Step 10

建立一个新文件“File/New”（快捷键 Ctrl+N；Mac：Command+N），如图 6-32 所示。再打开光盘 CD/Sample/CH06 文件夹里的文件“b.jpg”，如图 6-33 所示。按下 Ctrl+A（Mac：Command+O）快捷键选择全部图像，再按下 Ctrl+C（Mac：Command+C）快捷键将图像复制，贴到刚刚新建的方形文件里，如图 6-34 所示，它会被贴在图层 Layer1 里面，如图 6-35 所示。



图 6-32



图 6-33



图 6-34

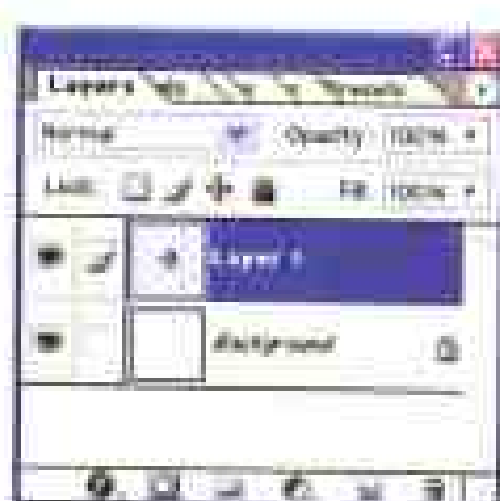


图 6-35

Step 11

用鼠标选择刚刚制作好的分子轨迹文件，如图 6-36 所示，并用鼠标将图层 a.eps 拖动到齿轮的上方，如图 6-37，图 6-38 所示。如果颜色与齿轮颜色不是很搭配的话，我们可用曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令来做微调，如图 6-39，图 6-40 所示。



图 6-36



图 6-37

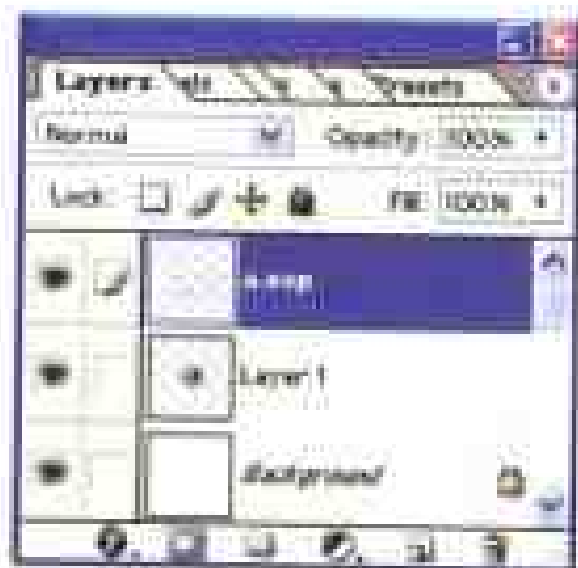


图 6-38

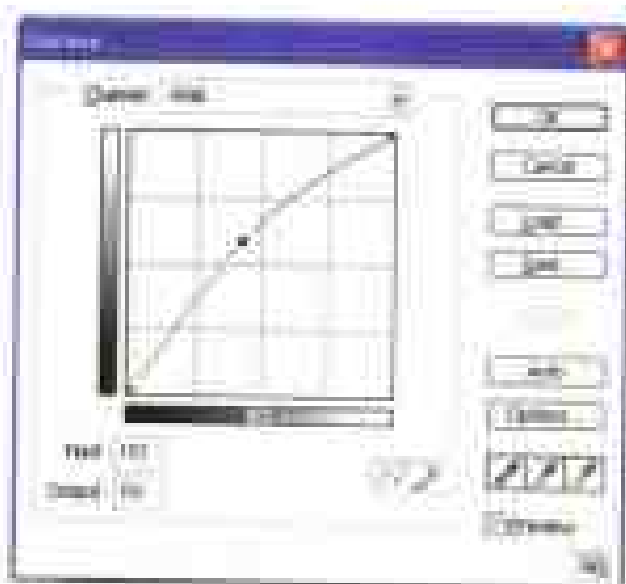


图 6-39



图 6-40

Step 12

因为轨迹要有3个，因此先将图层a.eps复制出一个新的图层a.eps copy，并将图层a.eps隐藏起来，如图6-41所示。按Ctrl+T（Mac：Command+T）快捷键自由变形，先把整个图像压扁，再旋转角度调整到适当大小，然后就可以按下Enter键确定了，如图6-42、图6-43所示。

这时可以发现图层a.eps copy在齿轮的上方，这样会没有绕着齿轮转的感觉，所以必须要让轨迹的一部分退到齿轮后面去。

Step 13

在图层a.eps copy里增加一个图层蒙版，如图6-44所示，并按住Ctrl键（Mac：Command键）调出图层Layer1的选择区域，也就是齿轮的选择区域，如图6-45、图6-46所示。有了这个选择区域后，就可以利用这个选择区域来编辑图层蒙版了。

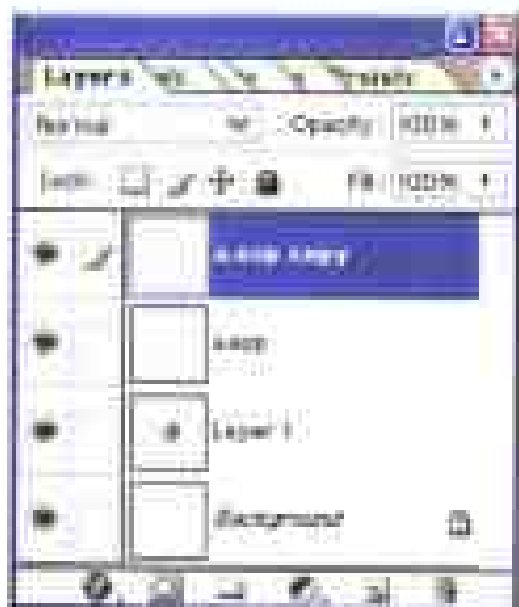


图 6-41



图 6-42

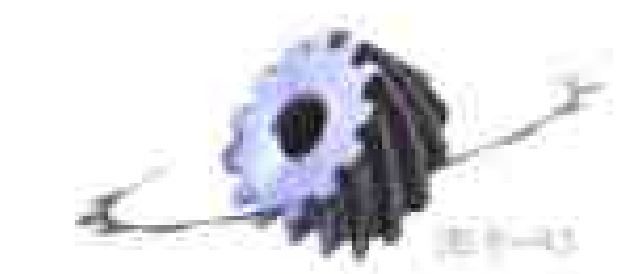


图 6-43



图 6-44



图 6-45

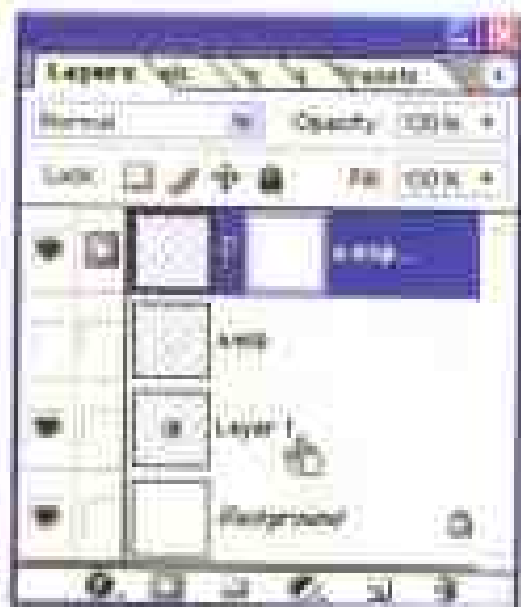


图 6-46

Step 14

选择喷枪工具，如图 6-47 所示，将前景色设置为黑色，如图 6-48 所示，然后在蒙版上把想要隐藏起来的地方填上黑色。利用我们刚刚调出来的选择区域，就可以将轨迹与齿轮重叠的部分完全隐藏起来，如图 6-49，图 6-50，图 6-51 所示，这样一条轨迹就完成了。



图 6-47



图 6-48

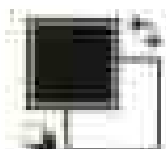


图 6-49



图 6-50



图 6-51

Step 15

将图层 a.eps 复制出新的图层 a.eps copy2，如图 6-52 所示，就可以再制作另外一条轨迹。不断重复刚才的动作就可以制作出其他轨迹，如图 6-53 所示。



图 6-52



图 6-53

圆形渐变的运用

接下来，我们要制作一些立体球来点缀画面，首先当然要把球给画出来。

Step 16

打开一个新的文件，如图 6-54 所示，并新增一个图层 Layer1，如图 6-55 所示。选择圆形选择工具后，按住 Shift 键并用鼠标拖动来画出一个正圆形的选择区域，如图 6-56 所示。再选择渐变工具，如图 6-57 所示，在选择工具的设置面板里选择圆形渐变，如图 6-58 所示。然后在图层设置面板中调出渐变编辑面板，如图 6-59 所示。在图 6-59 里我们可以看到必须建立一个亮面→暗面→反光的渐变，来造成立体光影效果。

在渐变设置好之后，在圆形选择区域里的适当位置用工具画出圆形球体的立体感，如图 6-60 所示。



图 6-54

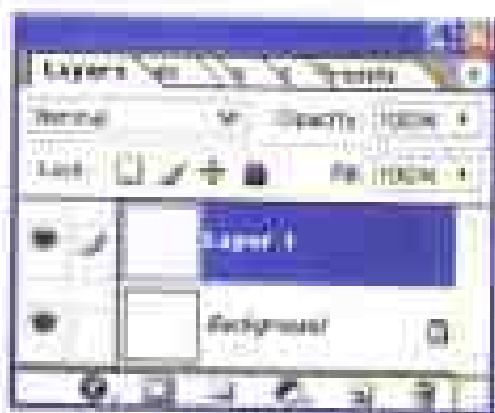


图 6-55

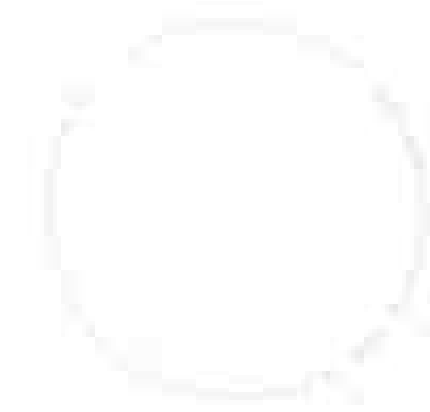


图 6-56



图 6-57



图 6-58



图 6-59



图 6-60

Step 17

接着按下 Ctrl+C (Mac: Command+C) 快捷键将这个立体球形复制，回到刚制作的文件中，按 Ctrl+V (Mac: Command+V) 快捷键把球体贴到文件中，如图 6-61 所示。它会是图层 Layer 2，如图 6-62 所示。我们可以利用曲线调整 “Image/Adjust/Curves” (快捷键 Ctrl+M; Mac: Command+M) 命令来更改这个立体球形的颜色，来增加画面的变化性与活泼度，如图 6-63，图 6-64 所示。只要重复贴入大小不同的圆球体，并调整颜色及位置，此作品即完成，效果如图 6-65 所示。

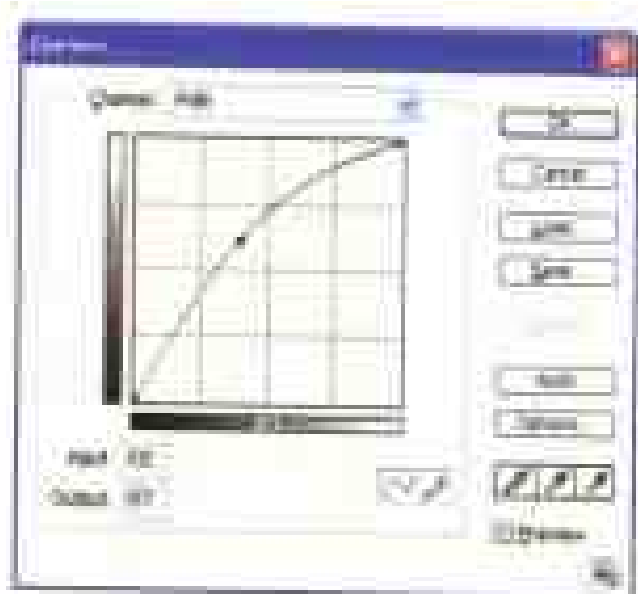


图 6-63

■ Tips

本范例的素材与完成图皆在光盘 CD/Sample/CH06 的文件夹里面，“final psd”为含有图层的完成文件，若练习有问题，可以打开文件“final psd”研究一下。



图 6-61



图 6-62



图 6-64



图 6-65

延伸思考

关于 Polar coordinates

在这个章节的范例里，各位可能会觉得奇怪，当初直接做一个圆形的环就好了，为何还要使用 Polar coordinates 来制作出圆形的环。

笔者教各位使用 Polar coordinates，是因为 Polar coordinates 是一个很好用的滤镜，只要将图像制作成弯曲成环形的，用这个滤镜都能轻松完成。您想要做怎样的环都可以，只要选择一张想要制作成环状的图像，如图 a 所示，将文件大小更改成正方形并确定图像位于正中间，就可以将任何带状图像变成环状图像，如图 b 所示。然后就可以做出各式各样的变化，如图 c、图 d 所示。

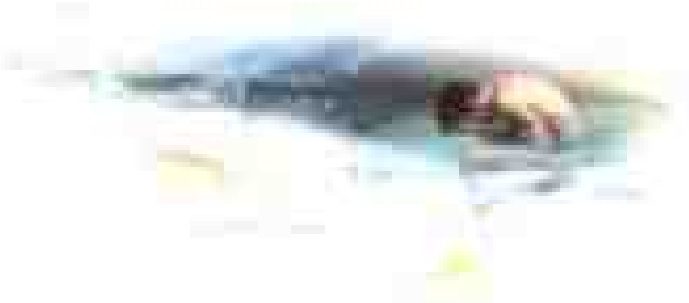


图 a



图 b

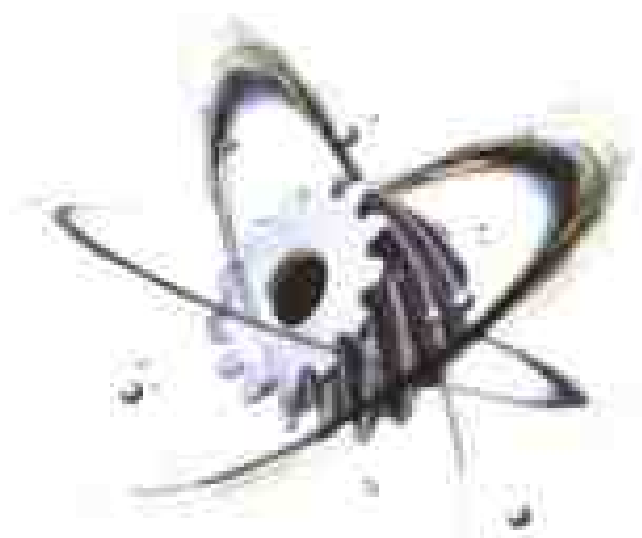


图 c



图 d

这种做法常常会用在将 Logo 图像化的时候，可以做出一些有创意的表现。下面这张图其实是以前公司的 Logo 改成的，将英文字母做出一些变化，上面的环也是应用 Polar coordinates 做出来的，并且将图像精心处理过，让图像有绘图的感觉，不会那么死板，如图 e 所示。



图 e

<http://jarties.qq.com/tw>



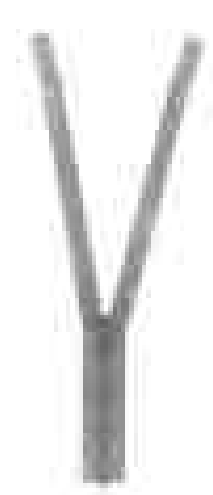
释放

思想正被大量复制
灵魂进行全体改造
在蛋糕堆出的天际线下压着一具具
一具具不成形的躯体
原来面具下的另一个我
也不过就是面具的反面

by Aquacat

20cm × 29.7cm
300pixels/inch

使用软件: Photoshop
色彩格式: RGB 制作转 CMYK 印刷
制作时间: 约 2 小时



意识是什么？意识与思想只是脑细胞与神经细胞的化学反应？笔者不这样认为，笔者想像在身体里还有另外一个自己存在，这个自己其实才是真的自己。一个外在的自己和一个人内在的自己，却可能是完全不同的面貌。

在这张范例里可以了解到，看似困难的作品，其实也只需一些简单基本的命令就可以完成，比较困难的大概是想法与画面的营造吧。

Step 1

首先打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac: Command+O）光盘 CD/Sample/CI 107 文件夹里的文件“a.psd”，如图 7-1 所示，这个是笔者制作的框，制作方法在本书其他章节会有详述。

Step 2

再打开人的文件“b.jpg”，如图 7-2 所示，然后执行全部选择“Select/All”（快捷键 Ctrl+A；Mac: Command+A）命令，将图像全部选择起来，并按 Ctrl+C（Mac: Command+C）快捷键将图像复制。然后点选刚刚打开的文件“a.psd”，按 Ctrl+V（Mac: Command+V）快捷键将图像贴入，在图层面板里会新增一个图层 Layer1，并将贴入的图像放置在图层 Layer1 里，如图 7-3 所示。

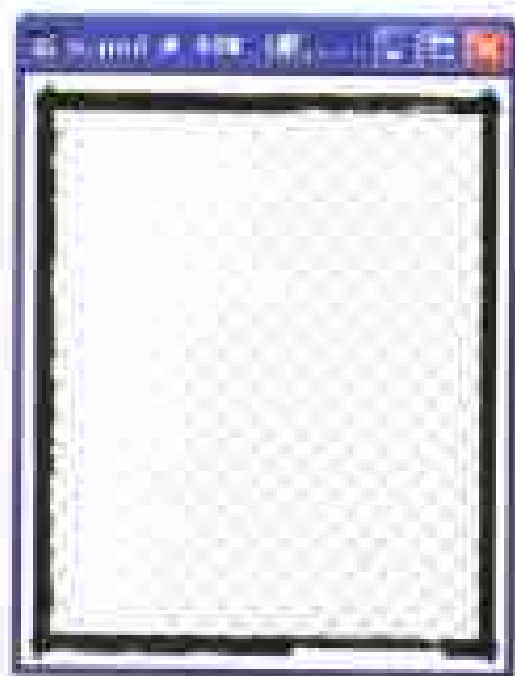


图 7-1

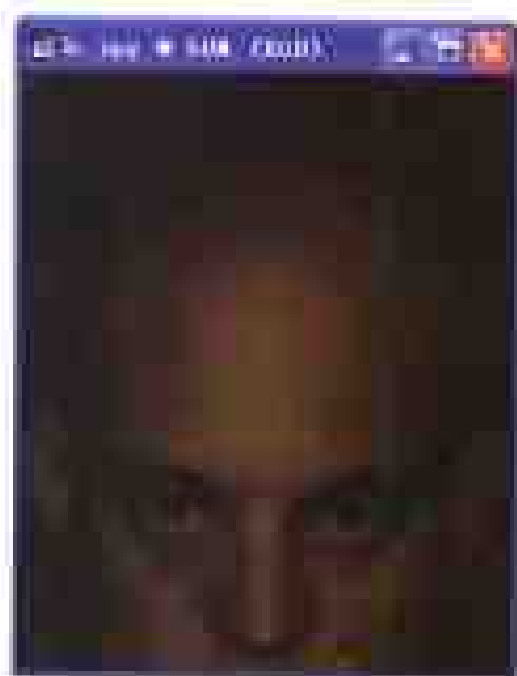


图 7-2

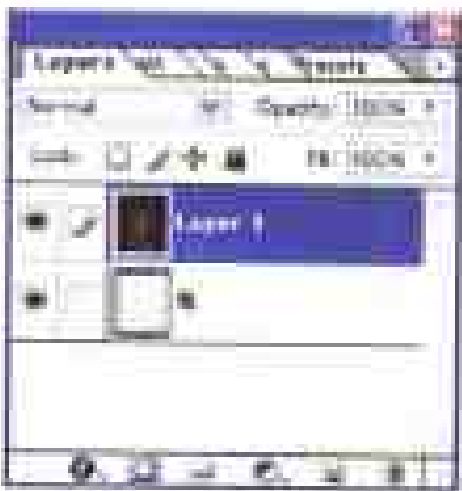


图 7-3

Step 3

利用鼠标将图层 Layer1 拖动到图层面板的最下方，如图 7-4 所示，并且按 Ctrl+T (Mac: Command+T) 快捷键将图像缩放到适当大小，如图 7-5 所示，可以按住 Shift 键做等比缩放。



图 7-4



图 7-5

将图像变形

Step 4

接下来，打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac: Command+O）光盘 CD/Sample/CH07 文件夹里的拉链文件“c.psd”，这个文件已经完成了去背景，如图 7-6 所示。然后执行全部选择“Select/All”（快捷键 Ctrl+A；Mac: Command+A），将图像全部选择起来，并按 Ctrl+C (Mac: Command+C) 快捷键将图像复制。



图 7-6

Step 5

然后单击选定刚刚打开的文件“a.psd”，按 Ctrl+V (Mac: Command+V) 快捷键将图像贴入，或是直接使用鼠标将拉链图像拖动至文件“a.psd”里面也可以，如图 7-7 所示。它将会被放置在图层 Layer2 里面，如图 7-8 所示。



图 7-7



图 7-8

Step 6

使用方形选择工具将拉链上方的区域选择起来，然后按下 Ctrl+T (Mac: Command+T) 快捷键将拉链上方的区域压扁变形，并且移到适当位置，如图 7-9 所示。这样经过变形后才能让拉链顺着头形弯曲。然后再使用选择工具选择要再次压扁的区域，并且按 Ctrl+T (Mac: Command+T) 快捷键来自由变形，将拉链的上方再次压扁，如图 7-10 所示。

这时就可以看出拉链的立体感了，拉链的齿状咬合处已经有顺着头形由大变小的立体感了，如图 7-11 所示。

使用图层蒙版修整边缘

如果要将拉链与头部结合起来的话，当然是要让布的部分可以跟皮肤合在一起，但是现在布的边缘非常生硬死板，第一步一定是要修整边缘，让它不会那么清晰。

Step 7

在图层 Layer 2 里增加一个图层蒙版，如图 7-12 所示。然后选择喷枪工具来编辑图层蒙版，如图 7-13 所示，要将边缘隐藏起来，前景色当然要填上黑色，如图 7-14 所示。前景色代表喷枪工具所绘出的颜色，然后修饰拉链的布边，要注意不要涂到拉链的齿状咬合处，如图 7-15 所示，大概只要简单



图 7-9



图 7-10



图 7-11



图 7-12



图 7-13

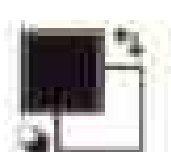


图 7-14

地将边缘随意地隐藏起来就够了，如图 7-16、图 7-17 所示。这样我们等一下在制作时就不用担心清晰的边缘会露出马脚了。



图 7-16



图 7-17



图 7-17

使用模糊工具修饰图像

应该不难发现，拉链的布边太清楚了，直接显示出布的材质，如图 7-18 所示。我们要将布的材质贴在皮肤材质上当然会很奇怪，要去掉布的纹路其实只要使用模糊工具就行了，如图 7-19 所示。然后记得使用鼠标单击选定图层 Layer 2 的图像字段，因为我们现在要对图像本身做调整，而不是图层蒙版，如图 7-20 所示。然后只要在想模糊的部分使用模糊工具涂抹几遍就可以让布纹消失了，要小心不要模糊到拉链的齿状咬合处，如图 7-21 所示。



图 7-18

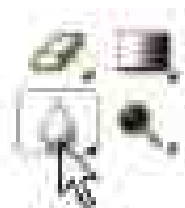


图 7-19



图 7-20



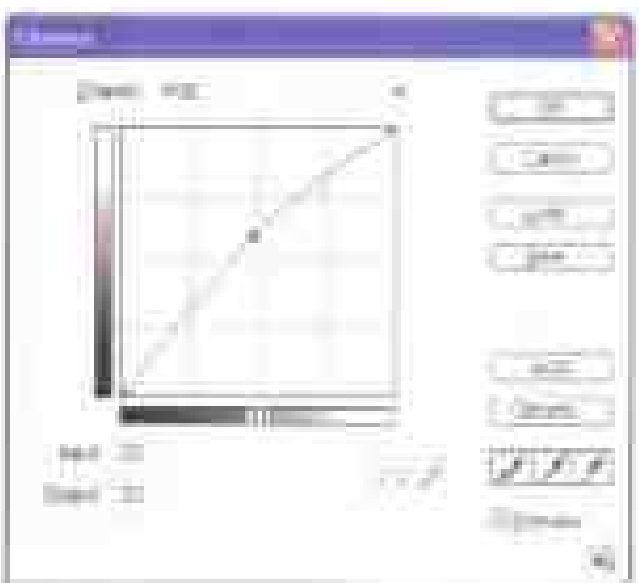
图 7-21

利用图层混合模式来做合成

现在准备工作已经差不多了，可以让拉链与皮肤合成在一起了，要让拉链顺着头形的明暗有所调整的话，只要使用图层混合模式里的叠加（Overlay）就可以了。

Step 8

将图层 Layer 2 的图层混合模式调整为 Overlay，如图 7-22 所示，不过执行 Overlay 之后可能会发现还是有些不协调的深色部分，如图 7-23 所示。只要执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command-M）命令，将中间色调调亮，如图 7-24 所示，就可以让不协调的深色部分消失了，如图 7-25 所示。



这时我们可以将图像放大来看一下合成后的效果，笔者觉得现在对比不够强，所以拉链部分不是很清楚，如图7-26所示。笔者只要让深色部位再加深，就可以让拉链清楚显出来。

Step 9

将图层 Layer2 拖动至图层面板下方的新增图层按钮中，将图层 Layer2 复制出一个新图层 Layer2 copy，如图 7-27 所示。

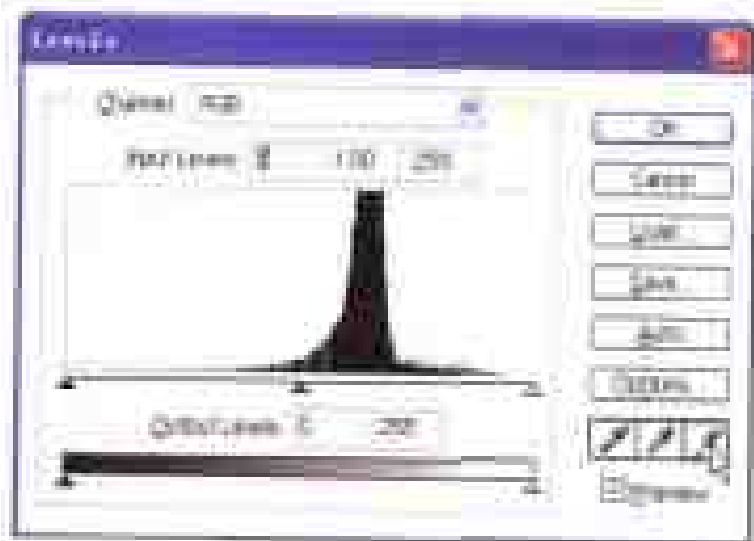


要加深颜色的话，当然是要将图层混合模式设置为正片叠底（Multiply）来加深颜色，如图 7-28、图 7-29 所示。您会发现，怎么拉链的深色边缘又出现了，这是因为正片叠底（Multiply）会将颜色以加深重叠的方式与下方的图像混合。



Step 10

所以执行色阶调整“Image/Adjust/Levels”（快捷键Ctrl+L；Mac：Command+L）命令，在色阶调整控制面板中选择白色吸管，如图7-30所示。然后用白色吸管点一下拉链旁的灰色



部分，如图 7-31 所示，就可以将灰色变成白色，如图 7-32 所示。因为在正片叠底（Multiply）模式中白色是不会显示的，它只会显示深色的部分，这样就达到我们想要让拉链的齿状咬合处清楚的目的了，如图 7-33 所示。

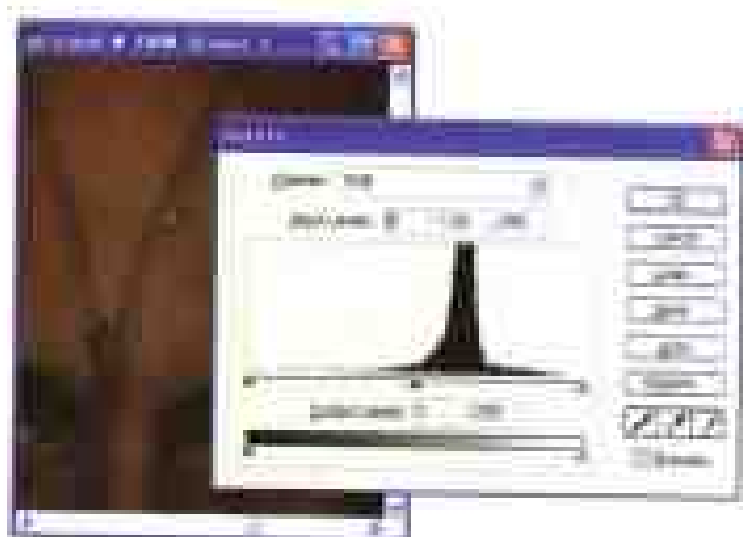


图 7-31

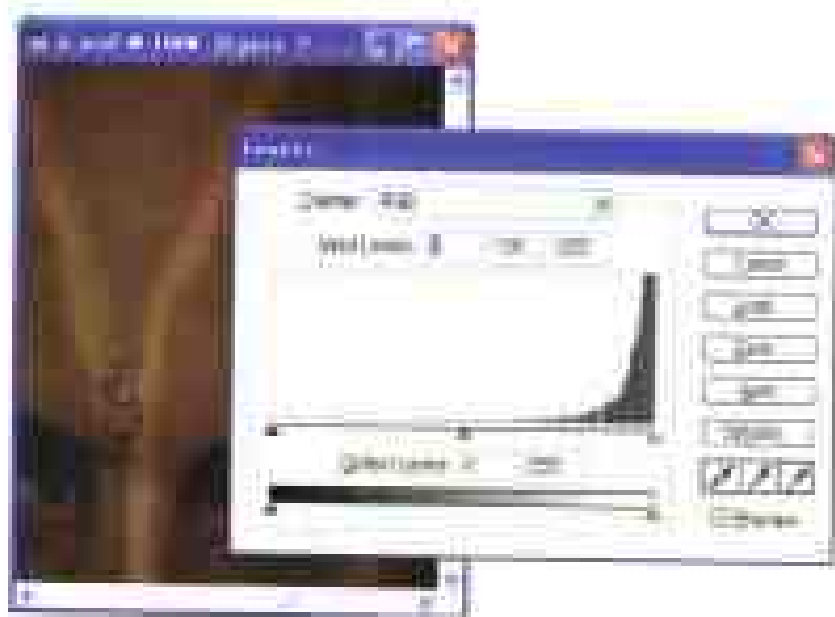


图 7-32



图 7-33

如果觉得拉链还不够清楚的话，只要将图层 Layer2 copy 这个图层再复制出一个新图层 Layer2 copy2，让颜色继续重叠，如图 7-34 所示，拉练的颜色就会更加深一点了，如图 7-35 所示。



图 7-34



图 7-35

制作深度

拉链拉开后应该会有明暗上的变化，即要让拉链拉开的地方有深度，一般来说就是要让那部分比较暗。

要做出这种效果，最好要有一个较暗的图像或颜色贴在拉链的后方做出深度的感觉。其实不用考虑太多，将人所在的图层 Layer1 复制出一个新的图层 Layer1 copy，然后将图层 Layer1 copy 隐藏起来，先来处理图层 Layer1，如图 7-36 所示。

Step 11

执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令将整个图像调暗，如图 7-37、图 7-38 所示。用这个图层当作深色背景使用，然后单击选定图层 Layer1 copy 并让它显示出来，如图 7-39、图 7-40 所示。只要把图层 Layer1 copy 拉链拉开处的图像隐藏或删除就可以看到下面图层 Layer1 的暗部了，这样就会有立体的感觉。



图 7-36

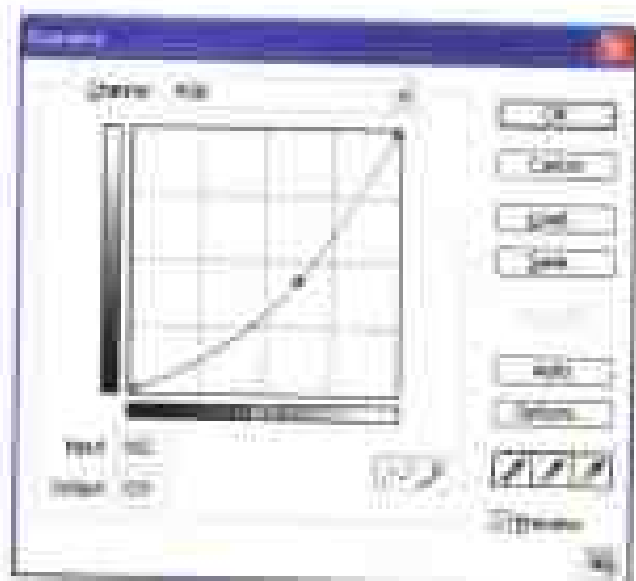


图 7-37



图 7-38

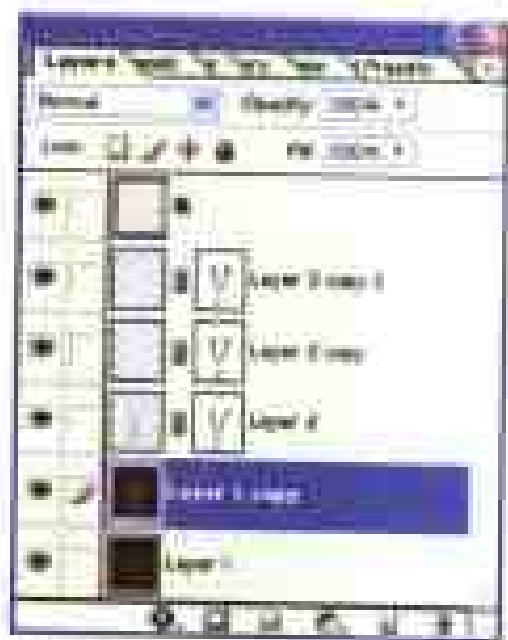


图 7-39



图 7-40

Step 12

因此在图层 Layer1 copy 里增加一个图层蒙版，如图 7-41 所示。要将拉链拉开的地方隐藏起来，当然要有拉链的选择区域，所以按住 Ctrl 键（Mac: Command 键），用鼠标单击图层 Layer2 的图像字段，调出拉链的选择区域，如图 7-42，图 7-43 所示。

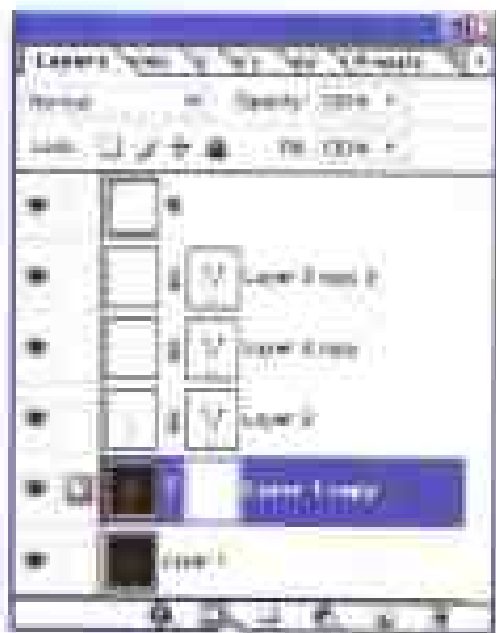


图 7-41



图 7-42



图 7-43

我们要的不是拉链的选择区域，而是拉链拉开的部分，并不是拉链本身，所以执行反选“Select/Inverse”（快捷键 Sh.ft+Ctrl+I；Mac: Shift+Command+I）命令让选择区域变成拉链以外的地方，如图 7-44，图 7-45 所示。

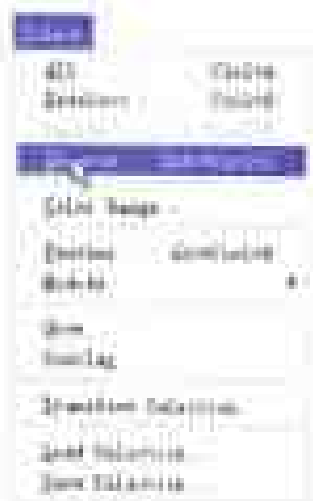


图 7-44

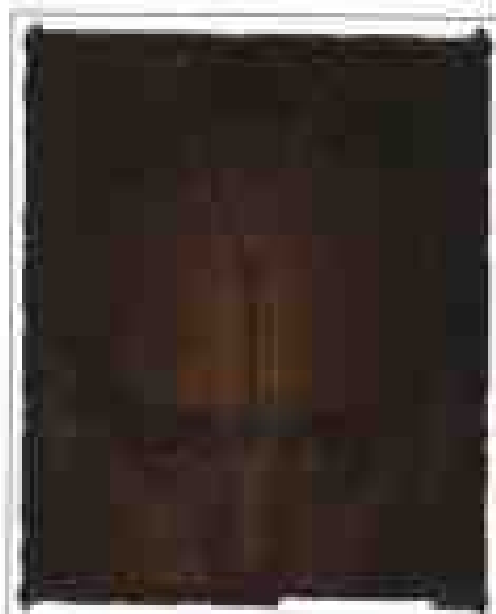


图 7-45

Step 13

选择喷枪工具，如图 7-46 所示，要将图像隐藏起来，前景色必须为黑色，如图 7-47 所示。要记得设置适当的笔刷大小，然后就可以使用喷枪来让拉链拉开的图像部分隐藏起来了，请注意不要涂到拉链的外面去，如图 7-48 所示。



图 7-46

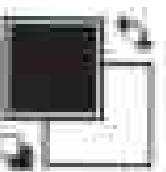


图 7-47



图 7-48

现在已经做出拉链拉开的感觉了，如图 7-49 所示，接下来就可以处理头部内部的东西了。

Step 14

打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘 CD/Sample/CH07 文件夹里的文件“d.jpg”，然后全部选择“Select/All”（快捷键 Ctrl+A；Mac：Command+A）并按 Ctrl+C 快捷键将图像复制下来，如图 7-50 所示。



图 7-50

Step 15

因为要将复制的图像贴在图层 Layer1 的上方，所以先单击选定图层 Layer1，如图 7-51 所示，然后按下 Ctrl+V（Mac：Command+V）快捷键将图像贴入，它会新增一个图层 Layer3 并将图像放置在里面，如图 7-52 所示。然后执行自由变形“Edit/Free Transform”（快捷键 Ctrl+T；Mac：Command+T）命令将图像调整到适当大小与位置，若要等比缩放，可以在缩放的同时按住 Shift 键，效果如图 7-53 所示。



图 7-49

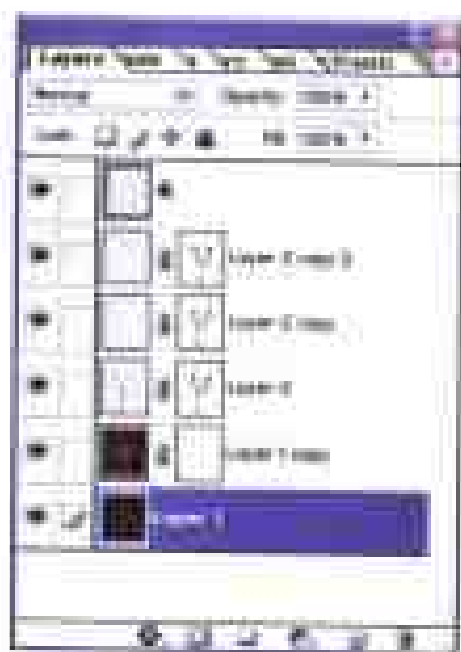


图 7-51

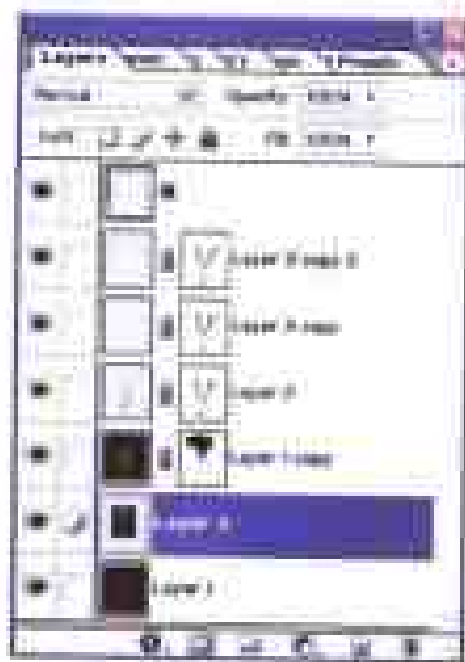


图 7-52



图 7-53

可以看到这个人的头部上方有点被切到，只要在图层 Layer3 里面增加一个图层蒙版，如图 7-54 所示，然后使用喷枪工具，就可以将线修掉了，如图 7-55 所示。

既然小人要在脑袋里面，当然要将小人的颜色调暗，它才会退到后面去，不然无法有在脑袋内部的感觉。

Step 16

单击选定图层 Layer3 的图像字段，如图 7-56 所示，执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac: Command+M）命令将图像调暗，如图 7-57 所示。只是将颜色调暗而已，却让小人有退进脑袋里面的感觉，如图 7-58 所示。



图 7-54



图 7-55

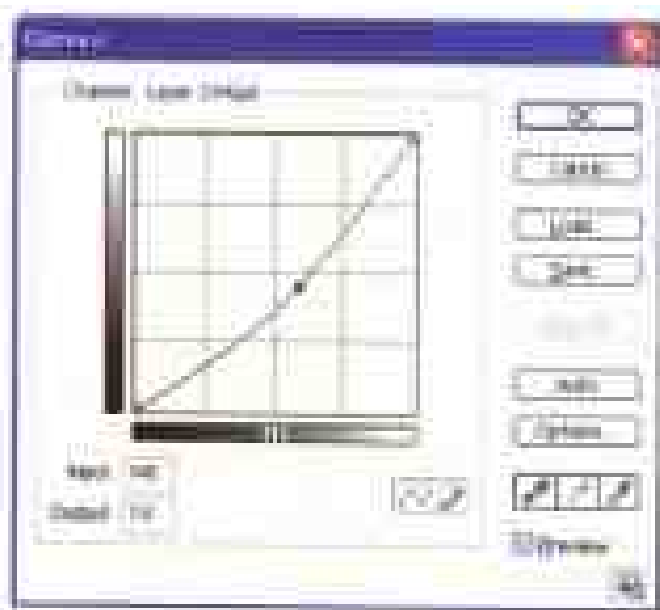


图 7-56



图 7-57



图 7-58

图像调暗一点，如图 7-64 所示，按下 OK 按钮后，它会在图层面板里新增一个调整图层，如图 7-65 所示。

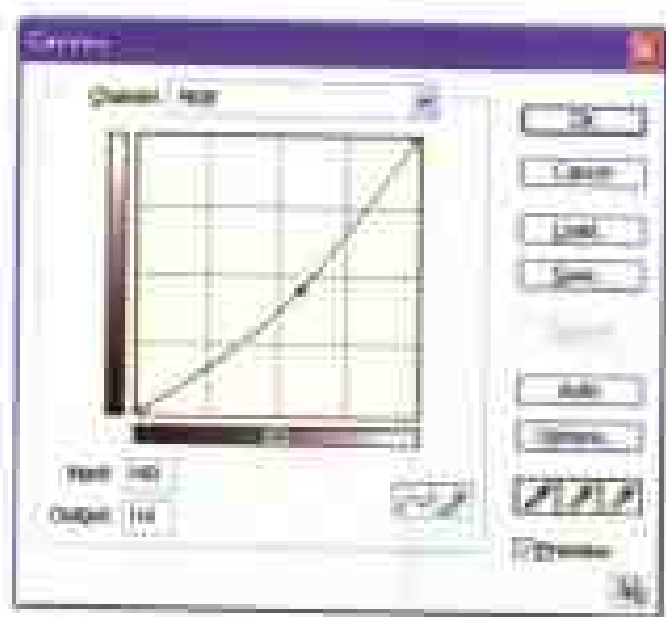


图 7-64



图 7-65

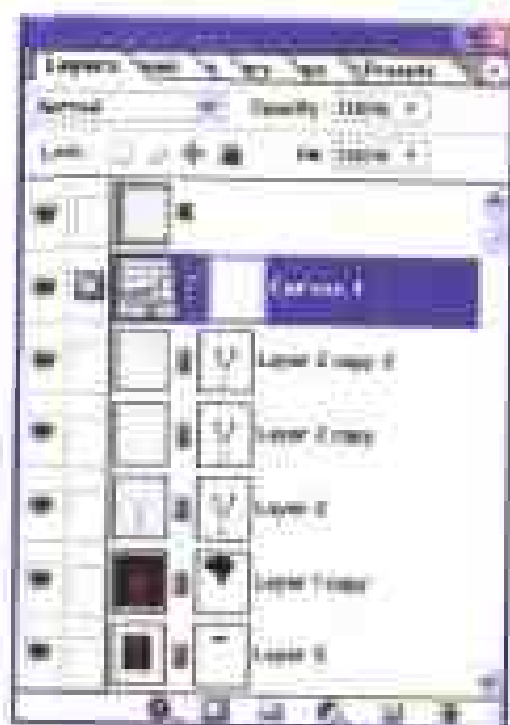


图 7-66

这时笔者希望人的脸不要调暗，维持原状，只要周围调暗就好了，因此选择喷枪工具，如图 7-66 所示，并将前景色调整为黑色来编辑这个调整图层。只要在不调整颜色的地方涂上黑色就可以了，如图 7-67，图 7-68 所示。



图 7-67

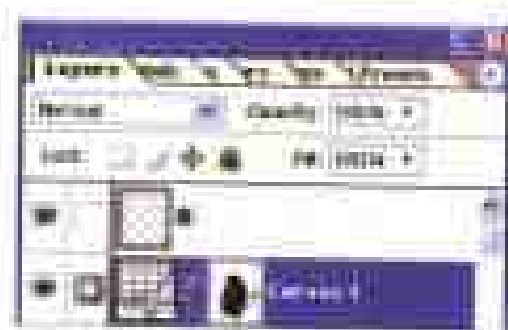


图 7-68



图 7-69

通道与调整图层

为了让画面感觉较有生命力，需要一些笔触或是动线来增加画面的活泼性，通常笔者会选择增加一些笔触。打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘 CD/Sample/CH07 文件夹里的文件“e.jpg”，如图 7-69 所示。这是笔者最常用的笔触文件。

Step 18

执行全部选择“Select/All”（快捷键 Ctrl+A；Mac：Command+A）命令并按下 Ctrl+C（Mac：Command+C）快捷键将全部图像复制下来。然后单击选定刚刚合成的文件，如图 7-70 所示。然后到通道面板里新增一个通道 Alpha 1，如图 7-71 所示，再按 Ctrl+V（Mac：Command+V）将刚刚复制的图像贴进这个通道里并调整到适当的大小与位置，如图 7-72，图 7-73 所示。



图 7-69



图 7-70



图 7-71



图 7-72



图 7-73

Step 19

为了让选择区域更明显，必须要让反差加大，因此将笔触的颜色用曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac: Command+M）命令调整得更黑一点，如图 7-74、图 7-75 所示。

Step 20

选择区域是笔触的部分，笔触必须是白色的，请执行颜色反相“Image/Adjust/Invert”（快捷键 Ctrl+I；Mac: Command+I）命令让图像颜色相反，这样笔触就会变成白色了。

还记得“白色是我要的，黑色是我不要的”吧，如图 7-76、图 7-77 所示。

Step 21

然后调出笔触的选择区域，只要按住 Ctrl 键（Mac: Command 键）并用鼠标单击通道 Alpha1，如图 7-78、图 7-79 所示，然后回到图层面板，如图 7-80 所示，就可以新增一个调整图层了。

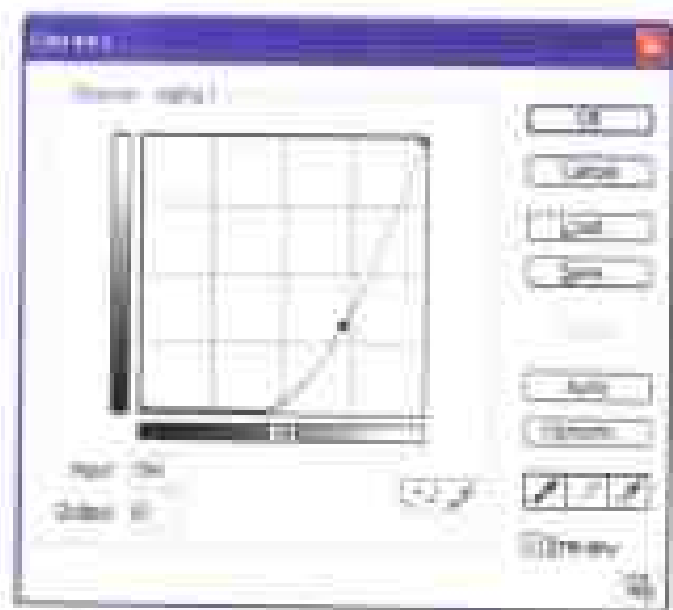


图 7-74



图 7-75



图 7-77



图 7-78



图 7-79



图 7-80

选择 Curves 曲线调整命令，如图 7-81 所示，然后将颜色调亮一些。因为这张范例深色的部分较多，所以不要只是调整中间调，暗色调的部分也要调亮一些，如图 7-82 所示。按下 OK 键后，会出现一个新的调整图层，如图 7-83、图 7-84 所示。这个调整图层其实跟我们刚刚制作的通道 Alpha1 相同。笔者只是将通道 Alpha1 以选择区域为媒介，转换成调整图层，这就是常常会用到的通道与调整图层的相互应用。

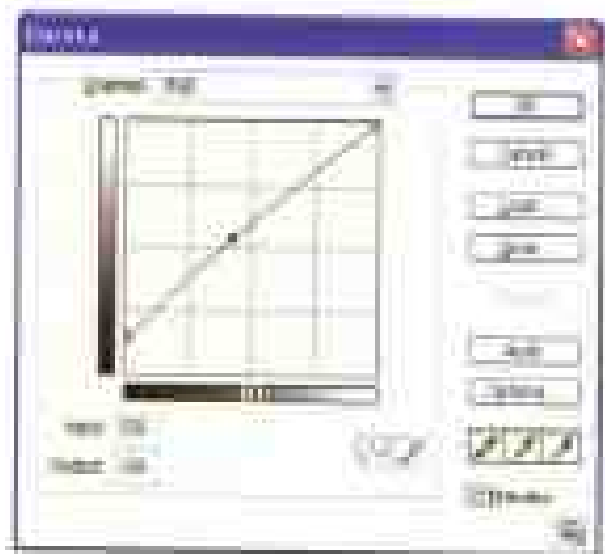


图 7-81



图 7-82



图 7-83



图 7-84



图 7-85

增加颜色变化

笔者认为这张作品如果保留太真实的颜色，会少一点神秘的感觉，所以觉得可以增加一点颜色的变化，但是又不能太鲜艳，那会让画面少了阴沉的感觉。

Step 22

打开“File/Open...”（快捷键 Ctrl+O，Mac: Command+O）光盘 CD/Sample/CH07 文件夹里的文件“f.jpg”，如图 7-85 所示，这张图像颜色不会太鲜艳，又有一些颜色变化，应该很适合这张范例使用。

执行全部选择“Select/All”（快捷键Ctrl+A；Mac：Command+A）命令，按下Ctrl+C（Mac：Command+C）快捷键将全部图像复制下来，然后贴进刚刚合成的文件，它会被放置进新增的图层Layer4里，如图7-86、图7-87所示。

既然只需要保留它的颜色，我们就将图层Layer4的图层混合模式设置为Color颜色，如图7-88所示，它就会去除图像的部分只保留颜色的变化。视情况也可以通过调整图层Layer4的不透明度来调整颜色的浓淡，如图7-89所示，因为加了一些颜色的变化，这张范例的色调就更增添一点神秘了，如图7-90所示。这张范例就大功告成了。

这张作品其实不需用到高难度的技巧，在James的Photoshop里也看不到高难度的技巧，这些都是很扎实的操作，是一步一步慢慢去完成的。这张作品最想让各位了解的是：一张作品的好坏跟技巧没有关系，最重要是创意与想法。还有每个动作都需要很坚持很细心地去完成，对于明暗与颜色的灵敏度也很重要。

Tips

本范例的素材与完成图皆在光盘CD/Sample/CH07文件夹里面，“final.psd”为含有图层的完成文件，若练习有问题，可以打开文件“final.psd”研究一下。



图 7-86

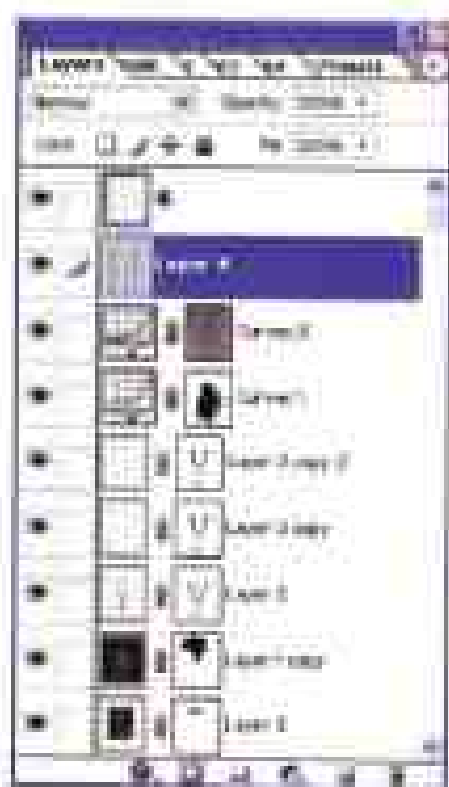


图 7-87



图 7-88



图 7-89



图 7-90

延伸思考

试着改变色调与素材

各位在按照范例练习的同时，也可以试着想想看这张作品还有没有其他的玩法。

只要把色调调亮，其实感觉就会有些许不同了，如图 a 所示。当然还可以试着更换素材，加入自己的想法，训练自己的创意与技巧。例如在脑袋里加入机械，并且将色调营造得稍具科技感；也可以加入 IC 板的线条增加科技感，如图 b 所示；也可以像做脑部手术一样，拉链拉开就看见大脑，并且把色调处理成诡异的绿色调，如图 c 所示。

继续做练习吧，不只练习自己的技术，也磨练自己的创意。您会发现，其实创作并不难。



图 a



图 b



图 c



门 8

“在走回去的路上，不要回头”

但不晓得哪里吹来了一阵风

传来您腰间的铃响

还是忍不住回望

像神话那样

变成一颗石头

我在地上落下了弧线优美的影子

直到门被关上

影子也灰飞烟灭

by Aquacat

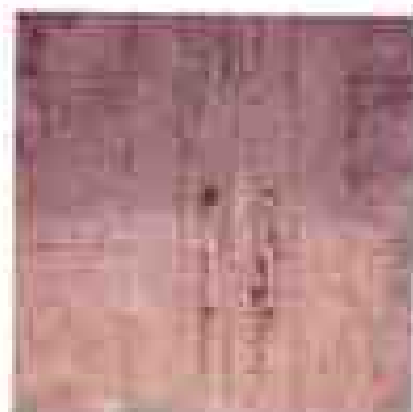
24.5cm × 25cm

300pixels/inch

使用软件：Photoshop

色彩格式：RGB 制作转 CMYK 印刷

制作时间：约 2 小时



这张作品其实没有特定的意义，就看各位如何去看待这张作品，笔者当初是想做出思想被局限住的感觉，因为素材使用的关系，它的表现已经超出之前所预期的效果，也因为多了很多绘画般的质感，作品的想像空间就更广了。这张作品就看各位如何去思考它吧，笔者认为有思想被困住的感觉，也有自我局限的感觉。

在这个范例里，主要探讨的是图层混合模式的应用，其实做这样的作品并不难，难的是想出将人与门做合成的创意，还有门把与人的位置也要精心地经营。再就是画面的处理，虽然这是很主观的东西，但还是要具备基本的设计概念与美学概念才能做出好的画面。

因此在增强软件功力的同时，也不要忘记培养美术的欣赏力与设计创意。

叠加 Overlay 的运用

叠加 Overlay 最好用的功能就是材质的替换，执行叠加 Overlay 的图层会随着下方的图像改变明暗与饱和度，与下方的图像合成在一起，确保有下方图像的明暗。因此可以拿来材质替换的使用。

Step 1

首先打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘 CD/Sample/CH08 文件夹里的文件

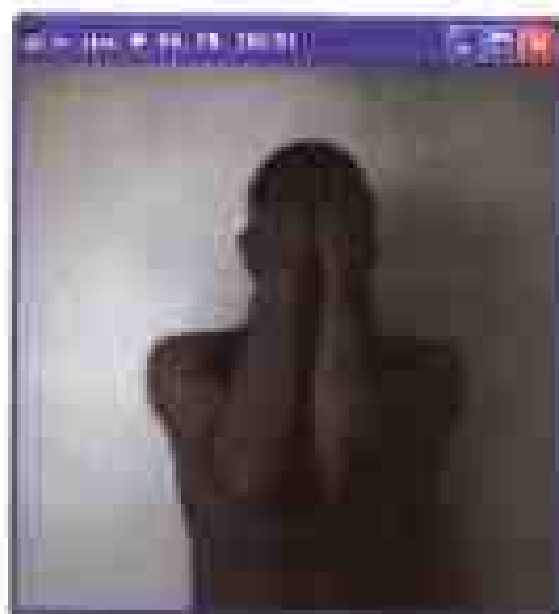


图 8-1



图 8-2

“a.jpg”、“b.jpg”，如图 8-1，图 8-2 所示。按 Ctrl+A (Mac: Command+A) 快捷键选择文件“b.jpg”的全部图像，并按 Ctrl+C (Mac: Command+C) 快捷键将全部图像复制。

Step 2

再用鼠标单击刚刚打开的“a.jpg”文件，按 Ctrl+V (Mac: Command+V) 将复制的图像贴入，它会新建一个图层 Layer1，并且将复制的图像放置在里面，如图 8-3，图 8-4 所示。这时候要将门的图像跟人的图像结合在一起，只要使用图层混合模式，就可以简单做到。

Step 3

将图层 Layer1 的图层混合模式设置为叠加 Overlay，如图 8-5 所示，图层 Layer1 的图像就会与 Background 的图像结合在一起，如图 8-6 所示。如果觉得效果不够明显，可以再将图层 Layer1 用鼠标拖移到图层面板下方的新增图层键里，就可以复制一个新的图层 Layer1 copy，如图 8-7 所示。画面的对比就会变强，如图 8-8 所示。



图 8-1

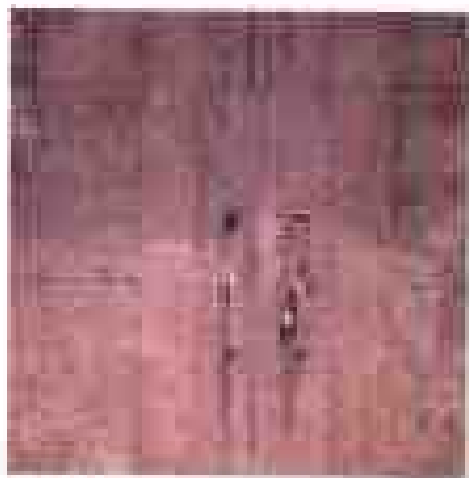


图 8-2



图 8-3

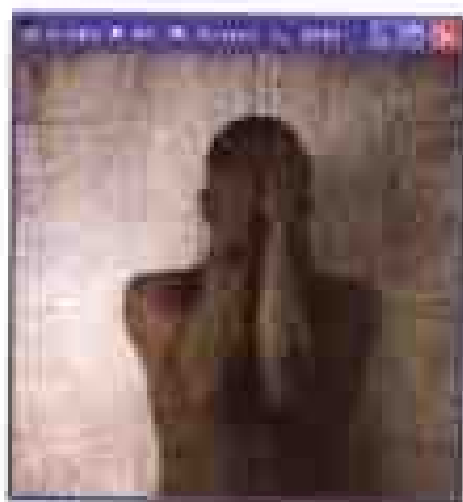


图 8-4

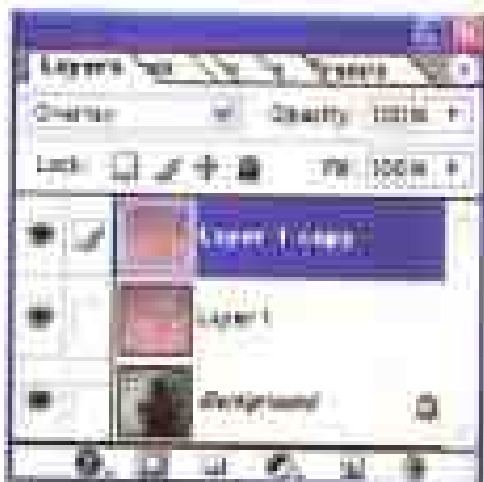


图 8-5

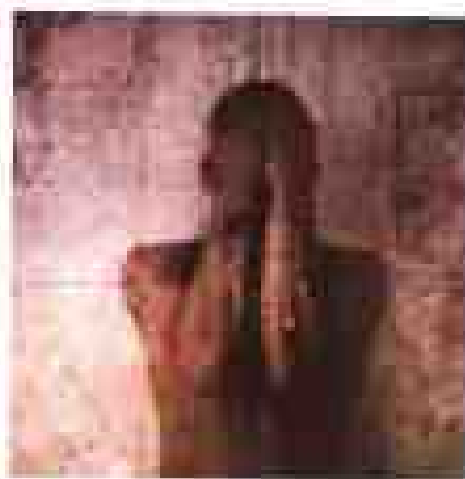


图 8-6

Step 4

这时候笔者觉得画面还是有点太暗，可以使用曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令，将图层 Layer1 copy 的亮度提高，如图 8-9，图 8-10 所示。

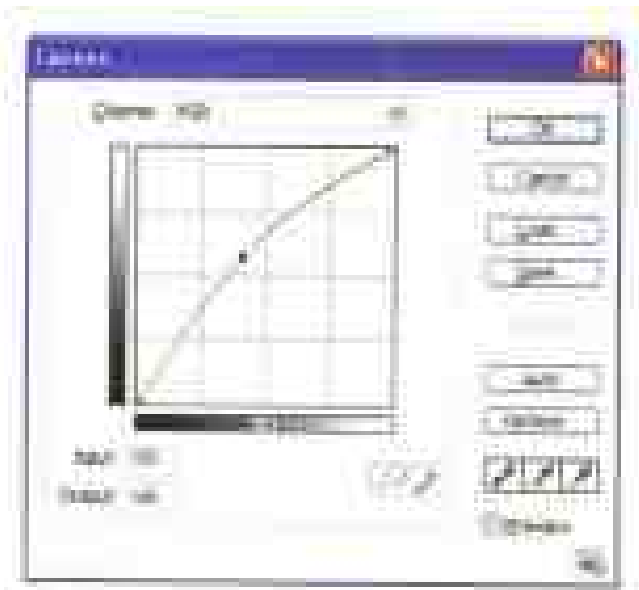


图 8-9

强光 Hard Light 的运用

强光 Hard Light 混合模式，简单地说就是强调强光照射下的情况。在太阳光很强的时候，看看某个东西的受光面，一定是很亮很刺眼，再看看阴影，一定很强很暗。这就会形成一个很强烈的对比，因此强光 Hard Light 的功能就是增强对比，亮的很亮，暗的很暗，中间调则会弱下去。要增加对比时，可以使用强光 Hard Light 混合模式。

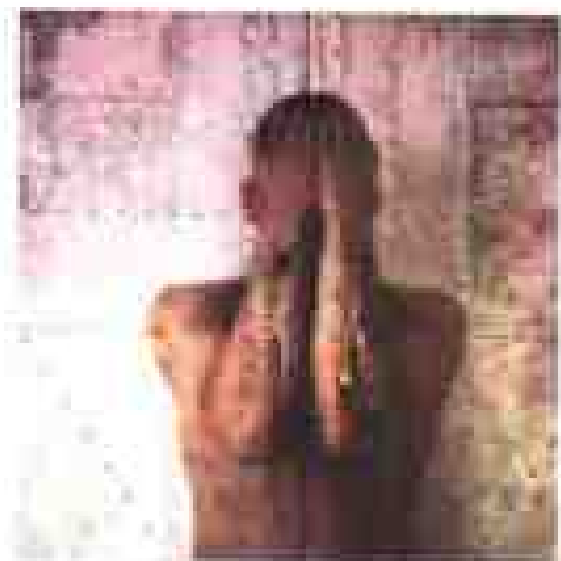


图 8-10

现在回到画面上，这时笔者觉得门的图像强度比不上人，可能是对比的关系，也有可能是门的图像本来就比较灰暗，门的图像可能会跳不出来，所以只用叠加 Overlay 只能让门跟人混合在一起，对比可能还不够。

Step 5

因此再将图层 Layer1 copy 复制出一个新的图层 Layer1 copy2。然后选择这 3 个图层里面最下面的一个，也就是图层 Layer1，如图 8-11 所示，将它的图像全部变成黑白。只要执行色相/饱



图 8-11

和度调整“Image/Adjust/Hue/Saturation”（快捷键Ctrl+U；Mac：Command+U）命令，并将饱和度 Saturation 调整到最低，就可以让图层内的图像变成黑白，如图8-12所示。

也许您会问，为什么要将图像调整成黑白？因为有了黑白图层，就可以利用图层混合模式，增加画面的整体明暗、明暗对比，而不会影响到整体的颜色，这个技巧是图层混合模式应用上非常常见的。

Step 6

将图层 Layer1 的图层混合模式更改为强光 Hard Light，如图8-13所示。这时您会发现人几乎都不见了，因为强光 Hard Light 的特点就是亮面会特别被强调，如图8-14所示。我们要使用曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键Ctrl+M；Mac：Command+M）命令，将图层 Layer1 的亮度降低。因强光模式的中间色调比较不被强调，如图8-15所示，所以将亮面调整成灰色调就可以了，即可以发现黑色都被强调出来了，门的对比变得很强。这时可以发现，人的比重跟门的比重已经很匀称了，如图8-16所示。



图8-12



图8-13



图8-14

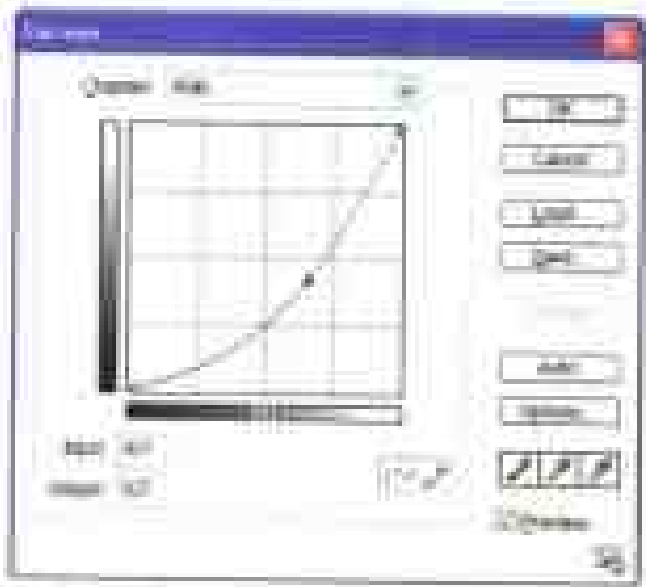


图8-15



图8-16

如果您觉得强光模式太重的话，可以直接调整图层 Layer1 的不透明度，如图 8-17、图 8-18 所示。

变形的运用

为了让门跟人有所联系，必须让人的图像有叠在门上的感觉。笔者的想法是，为了让人有被门分开的感觉，所以我希望可以将人做一点变形，这样更可以增加画面的张力。

Step 7

先将 Background 复制出一个新的图层 Background copy，如图 8-19 所示。然后使用套索工具，如图 8-20 所示，再将想要错开的部位选择起来，如图 8-21 所示。要做到错位，其实很简单，只要按 Ctrl+T (Mac: Command+T) 快捷键将选择区域内的图像稍微变形，就可以达到错开的效果，如图 8-22，图 8-23 所示。如果在这时画面有点衔接不上的话，只需要使用图层蒙版或图章工具来修饰一下就可以了。

其实人的比重还可以再强一点，笔者想要的是很厚重、扎实的感觉。

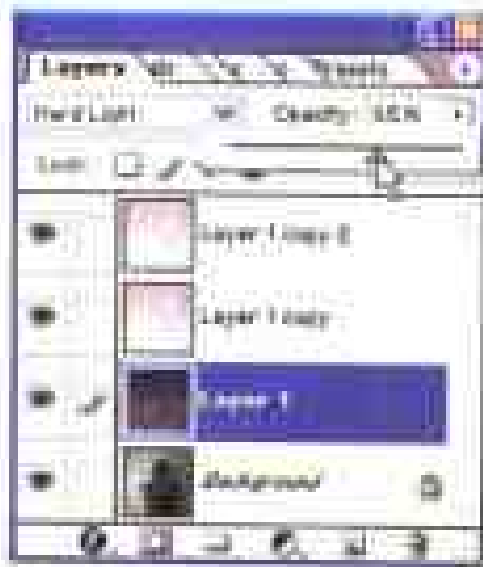


图 8-17

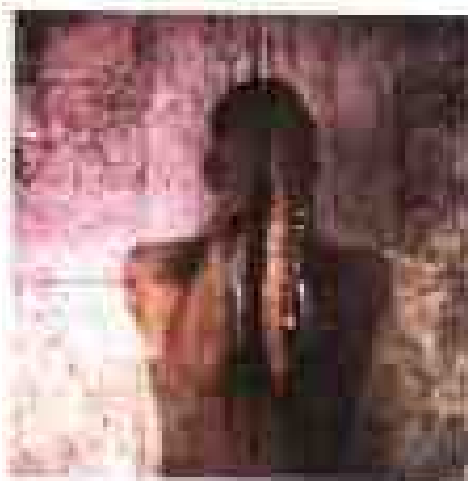


图 8-18

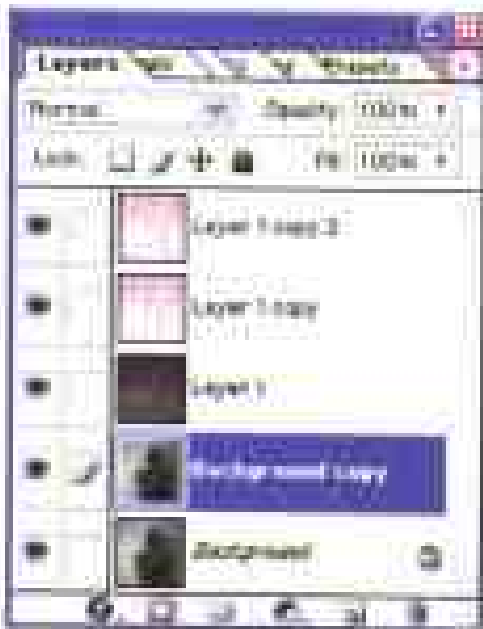


图 8-19



图 8-20

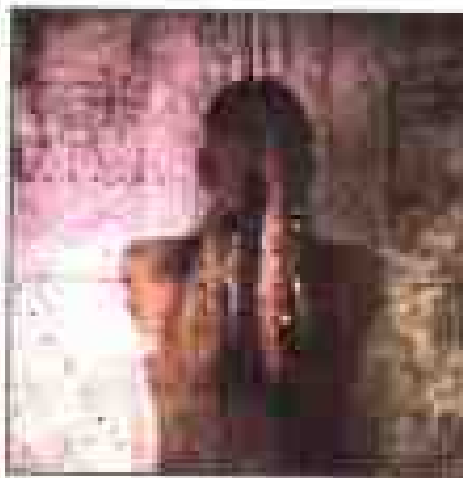


图 8-21



图 8-22



图 8-23

Step 8

将图层 Background copy 复制出一个新的图层 Background copy2，如图 8-24 所示，将图层 Background copy2 的图层混合模式设置为叠加 Overlay，如图 8-25，图 8-26 所示。



图 8-24

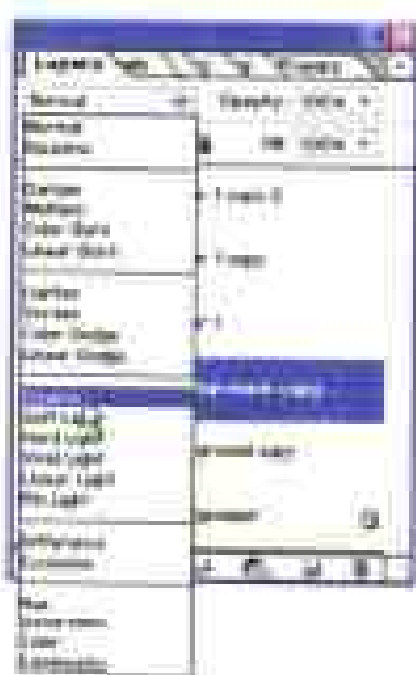


图 8-25



图 8-26

Step 9

现在人又变得太暗了，因笔者要改变的是对比而非明暗，所以请执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M），将 Background copy2 的图像调亮，如图 8-27，图 8-28 所示。现在再跟之前的结果比较一下，就可以发现门跟人的图像都变得很厚重、扎实了。

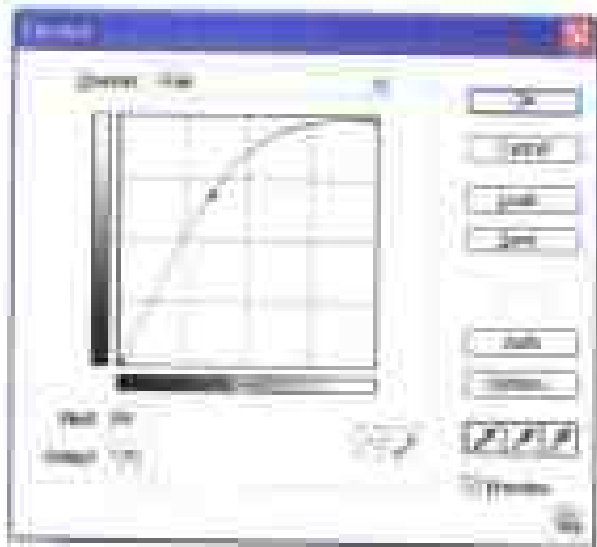


图 8-27



图 8-28

增加画面的律动

一般来说，使用图层混合模式制作出来的作品，它的优点是可以很自由地增加笔触与质感，也可以利用这些笔触与质感来增加画面的活泼度，让画面更有节奏。

Step 10

打开“File/Open”（快捷键Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘里CD/Sample/CH08文件夹里的文件“c.jpg”，如图8-29所示。笔者要利用这个文件增加画面的一些笔触与质感，将图像全选复制之后，回到刚刚合成的画面。

Step 11

用鼠标单击选定图层Layer1 copy，也就是最上方的图层，如图8-30所示。再按下Ctrl+V（Mac：Command+V）快捷键将刚刚复制的图像贴入，它会新增一个新图层Layer2，并将图像放置在里面，如图8-31所示。接着将图层Layer2的图层混合模式更改为强光Hard Light，如图8-32所示，并调整不透明度来控制笔触的强弱，如图8-33，图8-34所示。



图 8-29



图 8-30



图 8-31

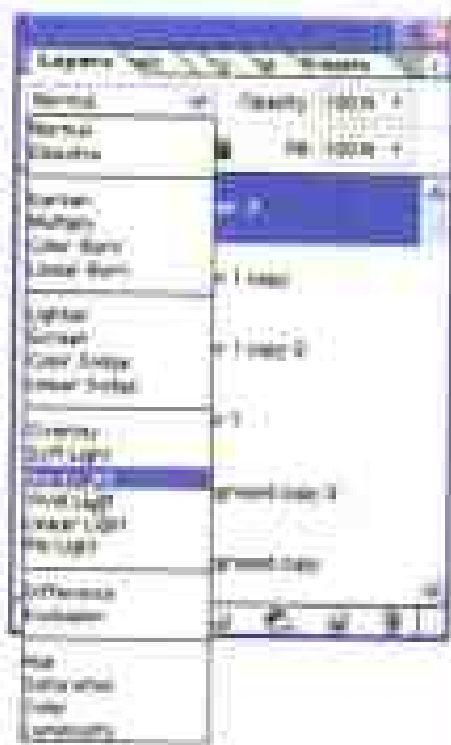


图 8-32



图 8-33



图 8-34

Step 12

接下来，为了让画面更有绘画的感觉，所以我们打开“File/Open”（快捷键Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘CD/Sample/CD08文件夹里的文件“d.jpg”，如图8-35所示。一样按住Ctrl+V（Mac：Command+V）将它贴入刚刚的图像里面，它会是图层Layer3，如图8-36所示。然后将图层Layer3的图层混合模式设置为强光Hard Light，如图8-37所示，整个画面就会有像油彩般的感觉，如图8-38所示。

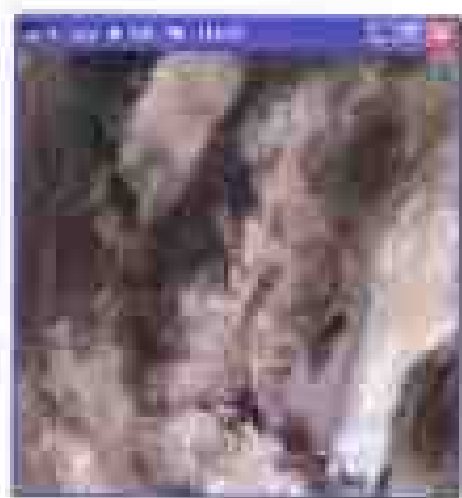


图 8-35



图 8-36

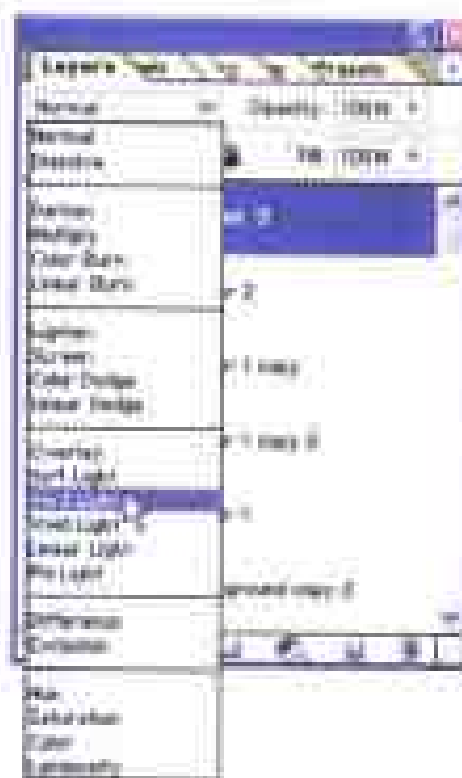


图 8-37



图 8-38

图层蒙版

Step 13

在图8-38里面可以看到，人的图像都被油彩的感觉给覆盖住了，所以我们要在图层Layer3里新增一个图层蒙版，如图8-39所示。再选择喷枪工具，如图8-40所示，将前景色设置为黑色，也就是笔刷的颜色，如图8-41所示。然后将覆盖住人的部分涂上黑色将图像隐藏起来，如图8-42，图8-43所示。这张作品大致上就完成了。用图层混合模式，只要图片选择得宜，精心地去经营画面，要做出这样的作品其实很简单。



图 8-39



图 8-40



图 8-41



图 8-42



图 8-43

增加边框

Step 14

接下来，打开光盘 CD/Sample/CH08 文件夹里的文件 “e.jpg”，如图 8-44 所示，并全选复制。这是已经制作好的边框文件，我们可以直接把它套在画面上，其实只要将这个边框复制并贴到新的图层里，再把图层混合模式更改为屏幕混合 Screen，就可以去掉黑色，只保留白色的部分。

但笔者并不建议这样做，因为每个人想要的框不一样，有的人想要贴入图像，有的人想要有各式各样的颜色，有人想要用滤镜，因此最基本的做法还是要制作出选择区域，只要有了选择区域，您要做什么样的框都可以。

Step 15

到通道面板里增加一个新的通道 Alpha 1，如图 8-45 所示。将刚刚复制的边框图像贴到这个通道里，调整到适当大小，如图 8-46 所示。按住 Ctrl 键 (Mac: Command 键) 并用鼠标单击通道 Alpha1，就可以调用出它的选择区域，也就是边框的选择区域，如图 8-47 所示。

各位应该还记得吧，通道的概念就是：“白色是我要的，黑色是我不要的”。



图 8-44



图 8-45



图 8-46



图 8-47

Step 16

调出选择区域之后，回到图层面板，增加一个新的图层 Layer4，如图 8-48 所示。再利用刚刚调出来的选择区域填入“Edit/Fill”白色，如图 8-49 所示，这张作品就完成了。

笔者认为使用图层混合模式可以做出很有质感的作品，它可以让素材混合，可以做出非常多的变化，希望各位可以好好练习，掌握图层混合模式。

Tips

本范例的素材与完成图皆在光盘 CD/Sample/CD08 文件夹里面，“final.psd”为含有图层的完成文件，若练习有问题，可以打开图像文件“final.psd”研究一下。

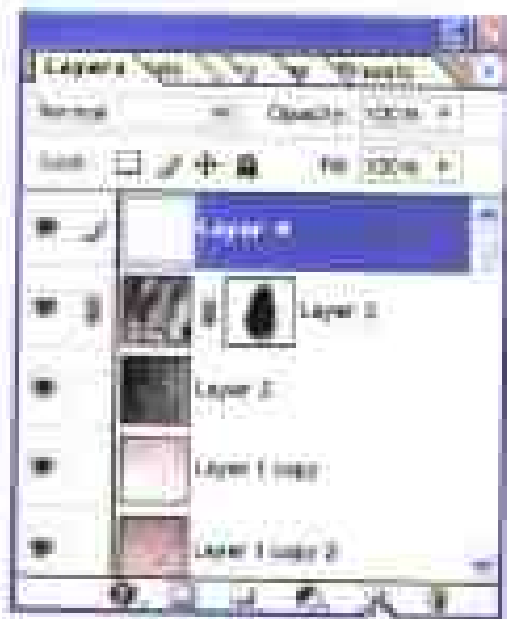


图 8-48



图 8-49

延伸思考

将多个元素排列组合

接下来的作品也是使用图层混合模式就能简单做到的，有时当您的想法无法用一个元素就能够表达清楚的时候，做出几个元素然后拼凑在一个文件里其实是一种不错的选择。

笔者觉得“多看、多想、多做”就是本书想要传达给各位的东西吧，因此做出代表“多看”的眼睛后，如图 a 所示，又做出了代表“多想”的脑，如图 b 所示，和代表“多做”的手，如图 c 所示。

将多个元素排列组合时，应该注意的是每个元素的风格是否统一？色调该统一还是要有点变化？元素与元素之间是不是要有顺序性？元素与元素之间会不会各行其道，毫无关联？

笔者的做法是元素的风格统一，然后在色调上各有一点点小变化。为了避免元素与元素之间各行其道，所以加入一些线条与图案，让元素与元素之间互有关联，也为画面增加一点动线，如图 d 所示。

各位可以在练习完本章之后，试着用图层混合模式做出各种元素来排列组合，发挥自己的创意吧。



图 a



图 b



图 c



图 d



艺术家之死 9

高第离开了圣家堂
梵高放下了画笔
三岛由纪夫拿起了剑
莫扎特带走了安魂曲

by Aquacat



15cm × 15cm
200pixels/inch
使用软件: Photoshop
色彩格式: RGB 制作转 CMYK 印刷
制作时间: 约 30 分钟

当一个艺术家灵感枯竭或是创意被压榨光的时候，这时艺术家的价值在哪里？笔者认为这代表艺术家的创作生命已经结束了，因此笔者拿被压榨干的水彩来代表艺术家的创作生命已经结束。为了营造更艺术的死法，笔者总共踩扁了不知多少条水彩，并且不停地使用红色颜料尝试做出利落又富设计感的线条来做出这张作品。

设计师也是一样吧，设计师就是一个压榨头脑的工作，脑容量的大小也决定设计师的设计生命。也许不用那么悲观，又有压榨完的脑袋才有容量装进新的东西，不停地“吸收”与“生产”就是设计师的宿命吧，因此当“生产”大于“吸收”时，也会渐渐扼杀设计生命。希望各位在看这本书时，也能吸收到一些东西。

在这个章节里主要是要介绍各位如何利用通道来达到修图的目的，笔者认为一般的图像修图各位应该都没有问题了，因此在这里介绍这个新概念。

Step 1

打开“File/Open”（快捷键Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘CD/Sample/CH09文件夹里的文件“a.jpg”，如图9-1所示。

这是笔者使用数码相机拍出来的图像，用数码相机拍的图像常常会有一些问题，这个图像因为没有足够地打光，所以拍出来的颜色很灰暗，饱和度也不高。在调整这张图的颜色之前，我们可以先将它拆成两个部分：一个是压扁的水彩软管部分；一个是红色颜料溢出部分。



图 9-1

Step 2

我们先到路径面板，按住 Ctrl 键（Mac: Command 键），并用鼠标单击路径 Path1 来调出路径 Path1 的选择区域，如图 9-2，图 9-3 所示。按下 Ctrl+J（Mac: Command+J）快捷键将水彩软管的部分复制至新的图层 Layer1 里面，如图 9-4 所示。

Step 3

再按住 Ctrl 键（Mac: Command 键），并用鼠标单击路径 Path2 调出路径 Path2 的选择区域，也就是盖子的部分，如图 9-5 与图 9-6 所示。再回到图层面板里的 Background，如图 9-7 所示，按下 Ctrl+J（Mac: Command+J）快捷键将盖子的部分复制至新的图层 Layer2 里面，如图 9-8 所示。



图 9-2



图 9-3



图 9-4



图 9-5



图 9-6



图 9-7



图 9-8

Step 4

接下来，我们要先调整 Background 的部分，因此先将图层 Layer1 与 Layer2 隐藏起来，如图 9-9 所示。为了安全起见，笔者建议在调整颜色之前，先将 Background 复制出一个新的图层 Background copy，如图 9-10 所示。

Step 5

执行色阶调整“Image/Adjust/Levels”（快捷键 Ctrl+L；Mac：Command+L）命令修正现在太过灰暗的画面，在色阶调整控制面板中选择白色吸管，如图 9-11 所示，并使用白色吸管单击画面上的背景部分，将原本灰暗的背景变成白色，如图 9-12，图 9-13 所示。执行过色阶调整之后，在画面上一定还会有些残留的杂点需要修饰。只要选择喷枪工具，将前景色设为白色，如图 9-14，图 9-15 所示，利用喷枪工具将背景上残留的杂点修掉就可以了。



图 9-9



图 9-10

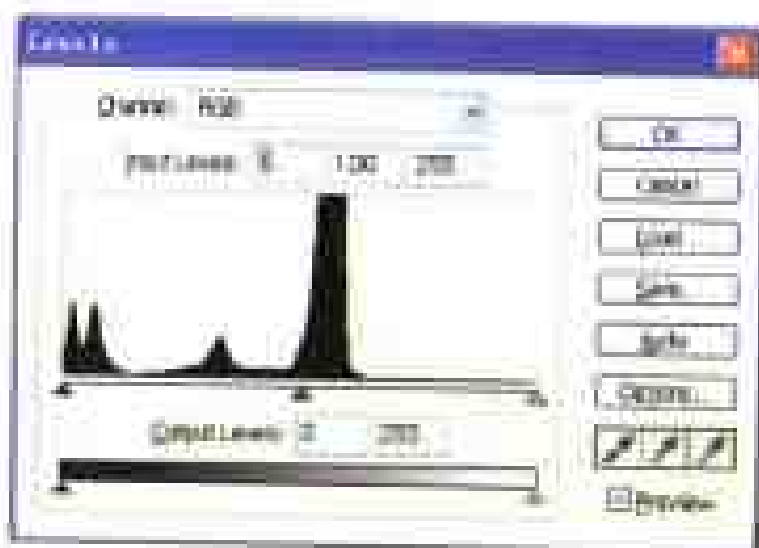


图 9-11



图 9-12



图 9-14

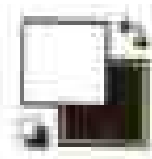


图 9-15

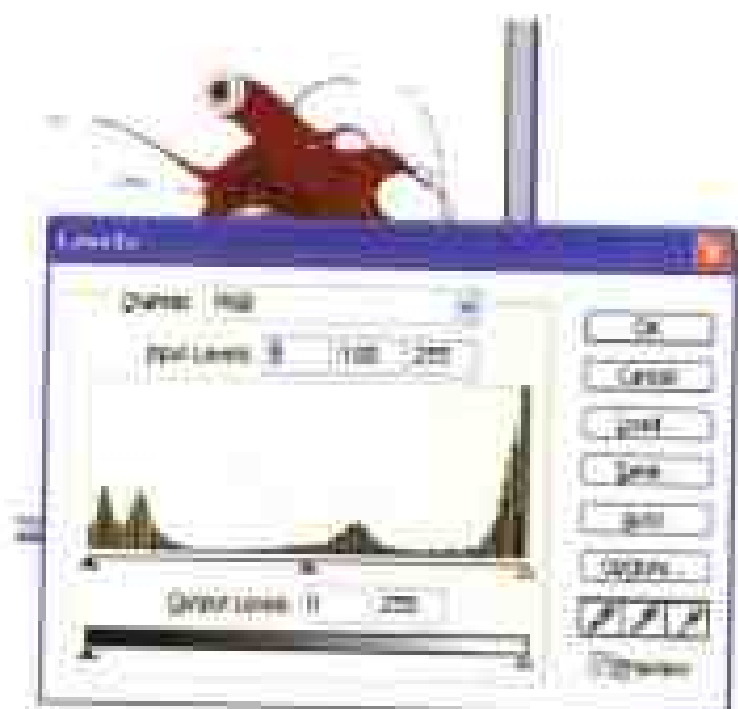


图 9-13

使用原色通道来修图

在图 9-16 里可以看到，红色水彩颜料的部分有很多不均匀的脏点散布在里面，这些东西基本上非常难消除，使用去杂点成模糊的话，画面会变得模糊。要保留画面的清晰度，并将这些不均匀的色块消除的话，我们可以使用调整原色通道的方法来完成。

因为它是一个大红色，通常在颜色较重的情况下，杂点只会分布在某一个通道里面，修饰图像当然要对症下药。我们先到通道面板去看看可不可以抓出这些脏点的元凶，如图 9-17 所示。先来检查 Red 通道，如图 9-18，图 9-19 所示，再来检查 Green 通道，如图 9-20，图 9-21 所示。

这时我们可以发现，不均匀的脏点都分布在 Red 通道里，原来 Red 通道就是元凶。而 Green 通道里的颜色则非常地清晰与均匀。这让笔者想到，我们可以使用 Green 通道做出红色颜料的选择区域，并使用这个选择区域来修正 Red 通道的不均匀脏点。



图 9-16

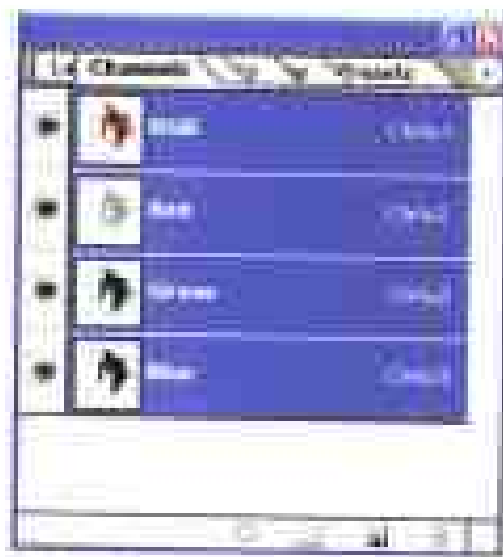


图 9-17



图 9-18



图 9-19

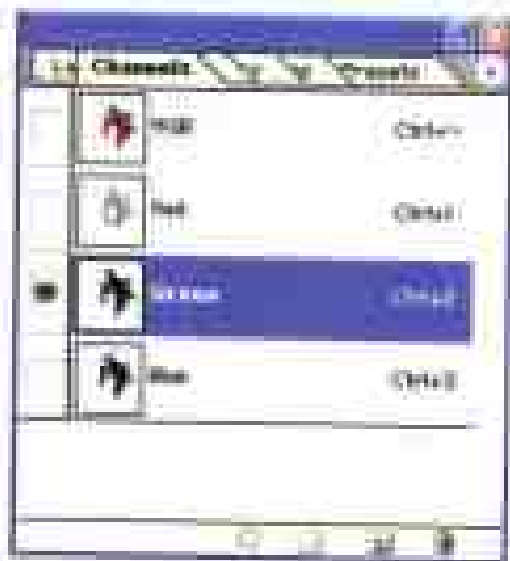


图 9-20



图 9-21

Step 6

将 Green 通道复制出一个新的通道 Green copy，如图 9-22、图 9-23 所示。要把红色颜料的选择区域抓出来，选择区域必须是白色的，因此在通道 Green copy 里执行颜色反相“Image/Adjust/Invert”（快捷键 Ctrl+I；Mac: Command+I），如图 9-24 所示。再执行色阶调整“Image/Adjust/Levels”（快捷键 Ctrl+L；Mac: Command+L）命令来加强反差。

在色阶调整选项面板里，选择白色吸管，如图 9-25 所示，并使用白色吸管单击红色颜料的部分，如图 9-26，图 9-27 所示。这时可以看到还是有些地方需要做修正，我们可以使用喷枪工具，如图 9-28 所示。将前景色设置为白色，如图 9-29 所示，将想要修饰掉的部分涂上白色，如图 9-30 所示，这时红色颜料的选择区域已经制作完成。



图 9-22



图 9-23



图 9-24



图 9-25



图 9-26



图 9-27



图 9-28



图 9-29

Step 7

按住 Ctrl 键 (Mac: Command 键) 并用鼠标单击通道 Green copy 调出它的选择区域, 如图 9-31 所示。然后单击选定 Red 通道, 如图 9-32, 图 9-33 所示。因为已经有了选择区域, 我们就可以利用这个选择区域来修正在图 9-34 里面看到的杂点。

笔者建议使用 Median “Filter/Noise/Median” 这个滤镜来将杂点修饰掉, 如图 9-35 所示。使用 Median 去杂点可以让色块比较均匀, 也会保留一部分的层次, 如图 9-36 所示。但是我们可以看到, 它所执行出来的效果会让某些细部的线条消失, 因为它被周围的白色吃掉了。

Step 8

选择吸管工具, 如图 9-37 所示, 使用吸管工具单击红色颜料的灰色部分来抓出它的颜色, 如图 9-38, 图 9-39 所示, 我们所抓到的颜色就会变成前景色的颜色。这时只要使用喷枪工具, 如图 9-40 所示, 在选择区域内涂上灰色, 将消失的细线条补齐即可, 如图 9-41 所示。



图 9-31



图 9-32



图 9-33



图 9-34



图 9-35



图 9-36



图 9-37



图 9-38



图 9-39



图 9-40



图 9-41

接下来，就可以单击选定通道RGB，让显示的颜色恢复正常，如图9-42，图9-43所示。这时我们会发现红色的杂点已经消失了，红色颜料的质感也被突显出来。

这个方法并不单只能适用在这个范例上，只要是较重的颜色，通常都可以利用这种方式来修正，而且不会太影响到画面的品质。例如模特身上穿的深绿色衣服、深红色的轿车、深蓝色的天空、一大片树林等的图像都可以使用这个方式来修图。就像要修正一棵树的时候，直接调整图像本身也许会破坏一片片的树叶，也许只要在某一个通道里略做调整，就可以解决您的问题，而不会影响到一片片的树叶。

当然要调整原色通道时，也要非常有把握，文件要记得备份，因为处理得不好的话，图像会变得一塌糊涂。

这时可以看到，在红色颜料的边缘还有一些杂色存在，如图9-44所示。我们可以调用出图层Green copy的选择区域，如图9-45，图9-46所示，并选择图章工具，如图9-47所示，来修饰这些不该存在的杂色。正确地利用选择区域就可以精准地修饰图像，如图9-48所示，到目前为止，红色颜料的修图部分就已经完成了，如图9-49所示。

各位可以发现，在本书中所提到的图像调整功能几乎只有色阶调整与曲线调整，这是笔者最爱用的调整方式。

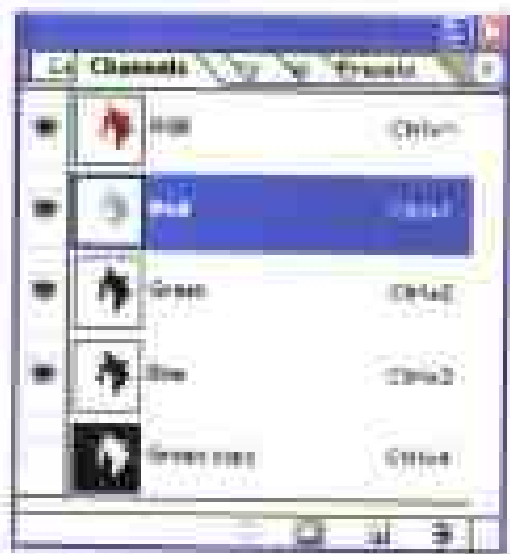


图 9-42



图 9-43



图 9-44

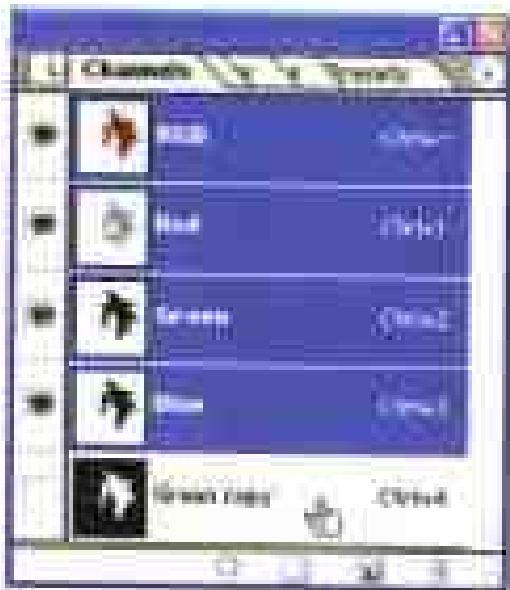


图 9-45

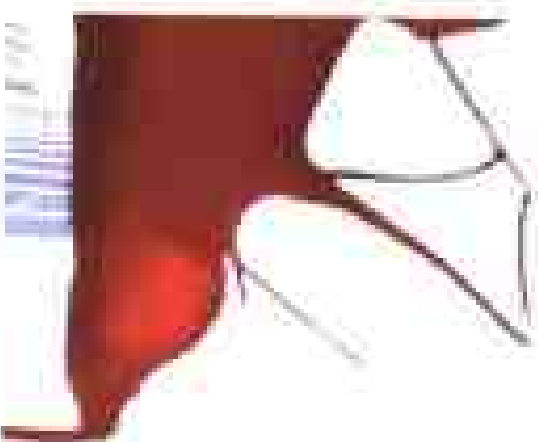


图 9-46



图 9-47



图 9-48



图 9-49

基本上只要能够做出正确的选择区域，不管您用哪一种调整方式，都能够得心应手，Photoshop 的精神就在于“选择区域”的使用上。

修饰压扁的水彩软管

现在我们就可以来修饰水彩软管与盖子的部分了。

Step 9

在图层面板里，将图层 Layer1 与 Layer 2 都显示出来，并选择水彩软管所在的图层 Layer1，如图 9-50 所示。然后执行 Sharpen 锐化“Filter/Sharpen/Sharpen”命令，让水彩软管稍微清楚一点，如图 9-51，图 9-52 所示。

毕竟这张图像是用数码相机拍的，所拍摄的图像可能不会那么清楚，在这个时候“锐化”是一个很好的选择。接着执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令，将它的颜色调亮，如图 9-53，图 9-54 所示。



图 9-50



图 9-51



图 9-52



图 9-53



图 9-54

Step 10

将水彩软管放大来看，可以发现在软管的上方部分有一些比较暗的颜色与不自然的边缘，如图 9-55 所示。这些颜色会让画面变得不干净，也会破坏整体的感觉。这时我们可以使用图章工具，如图 9-56 所示，然后将图层 Layer1 的透明区域锁住，如图 9-57 所示。将透明区域锁住的话，修图的时候就不用担心颜色会溢到外面去，可以放心地修图。笔者将软管上方的不自然边缘与颜色较暗的部分修饰掉，如图 9-58 所示。



图 9-55



图 9-56



图 9-57

文字的清晰化与细节的调整

Step 11

这时发现水彩软管上的文字有点不清楚，如图 9-58 所示。使这种对比本来就蛮强的文字清晰化，笔者建议最好还是使用 Unsharp Mask “Filter/Sharpen/Unsharp Mask” 命令，如图 9-59 所示。执行 Unsharp Mask 命令之后，文字与蓝色的线条就会变得很清楚，如图 9-60 所示，通常 Unsharp Mask 最适合用在像手表上的指针与刻度，或是写在纸上的文字等这些细小的元素上。



图 9-59



图 9-60

在图 9-61 里面，我们可以看到在条码下方红色与白色交界处，还是有一些比较奇怪的颜色出现，这是图层 Background copy 的颜色溢出来的原因。因为笔者并没有去调整图层 Background copy 水彩软管的部分，再加上使用 Path 绘制出来的选择区域比较锐利，所以图层与 Background 的图像会有些差距，使得下方的颜色溢出来。

Step 12

单击选定图层 Background copy，并使用图章工具，如图 9-62，图 9-63 所示。将这些溢出来的颜色部分修饰掉，如图 9-64 所示。到这里，水彩软管的修图部分已经大致完成。

Step 13

接下来，我们再修饰盖子的部分。选择图层 Layer2，如图 9-65 所示，这个盖子的颜色太灰了，可以执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac: Command+M）命令来增加它的亮度，让盖子的颜色恢复到原本的白色，如图 9-67，图 9-68 所示。



图 9-61

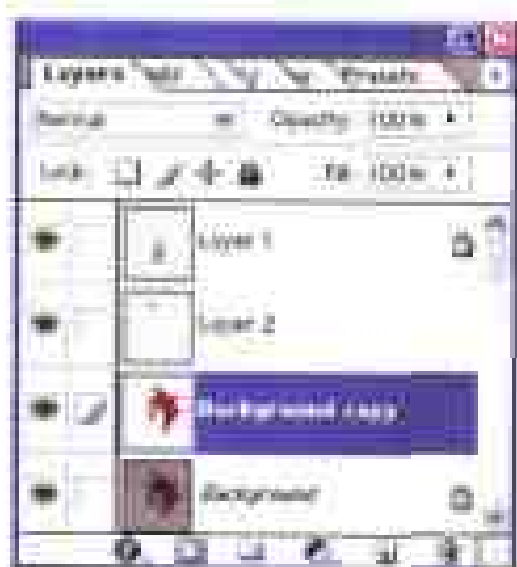


图 9-62



图 9-63



图 9-64



图 9-65

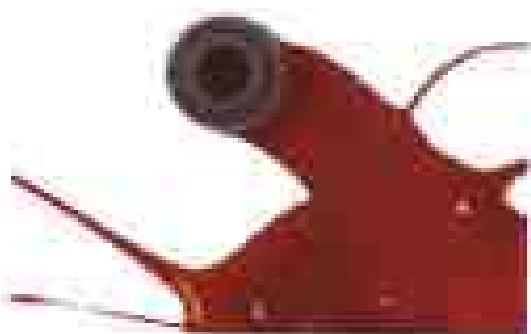


图 9-66

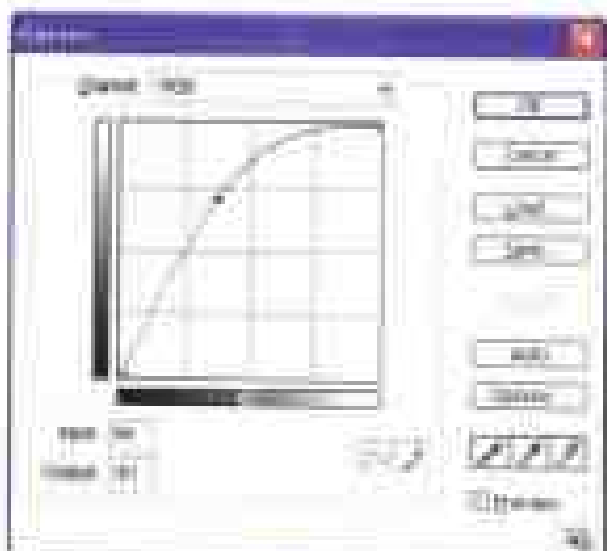


图 9-67



图 9-68

最好还是要在盖子的周围加上一些阴影，让它更有立体感，也可以让它突显出来。

Step 14

再选择图层 Background copy，并使用加深工具，如图 9-69，图 9-70 所示。调整到适当大小的笔刷后，将盖子周围的部分调暗，如图 9-71 所示，盖子的立体感就会被突显出来，也可以解释红色颜料与盖子之间的因果关系。

阴影的制作

Step 15

接着我们还要制作水彩软管的阴影，选择水彩软管所在的图层 Layer1，并将图层 Layer1 复制出一个新的图层 Layer1 copy，如图 9-73 所示。这时我们可以保留图层 Layer1 copy 的图像，然后将图层 Layer1 的图像填入黑色来制作阴影。

因为之前我们已经锁定了图层 Layer1 的透明层，在这个情况下只要填充“Edit/Fill”黑色，填入的颜色就会被局限在水彩软管的区域里了，如图 9-74 所示。

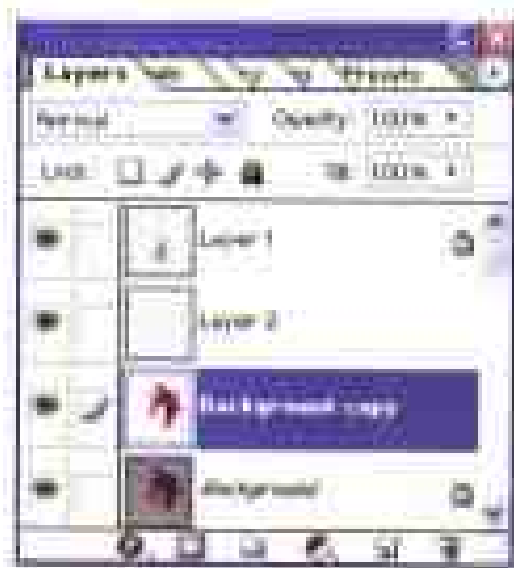


图 9-69



图 9-70



图 9-71



图 9-72

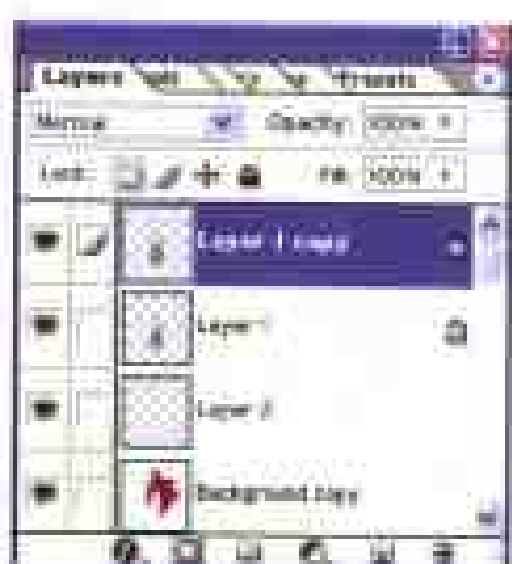


图 9-73

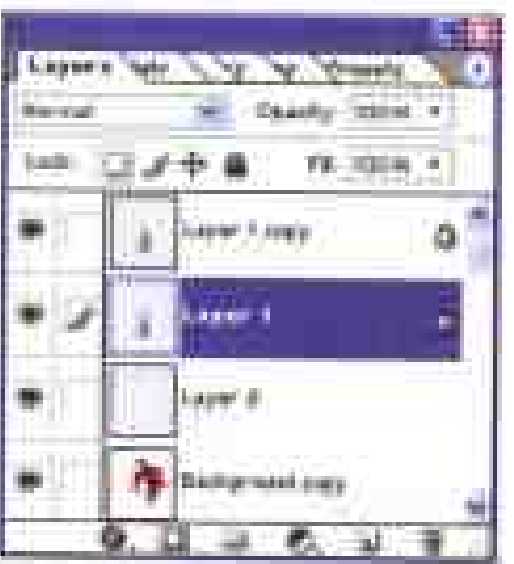


图 9-74

Step 16

使用移动工具，如图 9-75 所示，将图层 Layer1 移到适当位置，如图 9-76 所示，并把图层 Layer1 的锁定透明层取消，如图 9-77 所示。接着执行高斯模糊“Filter/Blur/Gaussian Blur”命令，如图 9-78 所示。在高斯模糊设置面板中，我们使用的数值不需要太大，如图 9-79，图 9-80 所示。



图 9-75



图 9-76



图 9-77



图 9-78



图 9-79



图 9-80

然后使用橡皮擦工具,如图 9-81 所示,并选择适当的笔刷,擦掉水彩软管上方的阴影,如图 9-82 所示。调整图层 Layer1 的不透明度到大约 40%左右,如图 9-83,图 9-84 所示,这时水彩软管的阴影就制作完成了。



图 9-83



图 9-82



图 9-84

图层的链接

这时在图 9-85 里面可以看到,这张图的 Layout 太正了,我们可以将相关的图层链接起来,如图 9-86 所示,这样就可以同时移动或旋转这些链接起来的图层。



图 9-85



图 9-86

Step 17

只要选择链接中的其中一个图层，按下 Ctrl+T (Mac: Command+T) 快捷键便可将所有链接起来的图层一起旋转或变形。

笔者把整体的 Layout 调整得倾斜一点点，让画面不会那样方方正正，如图 9-87 所示。



图 9-87

Step 18

再增加一个新的图层 Layer3，并将它放置在 Background 的上方，填入“Edit/Fill”白色，如图 9-88，图 9-89 所示。这张作品就大功告成了。



图 9-88

在这个范例里，各位也许觉得这样修图很麻烦。其实笔者以前在从事修图的工作时，遇到过更多比这张范例还要麻烦很多倍的工作。例如以前曾经修改过某名牌内衣模特的图像，因为模特腹部上的细纹实在太多了，笔者必须要将大腿的皮肤复制下来（要在没有腿毛的情形下），整块贴在腹部上，然后慢慢地去做明暗的调整，我们暗地里称之为“植皮”。

其实修图真的不简单，在这个范例里面我们练习到的修图方式，尤其是直接调整原色通道的部分，可以运用在非常非常多的地方，这必须要靠各位自己去发掘了。只要熟悉这个范例里的使用方法，相信各位在遇到很多高难度的修图时，一样也可以得心应手。



图 9-89

10 空间

在这里
声音是停滞的
时针是无息的
空气很凄凉
没有风吹
人
很脆弱
脆弱到只能陷入最深的沉睡
而后填塞在 0 与 1 中酿成情绪

by Aquacat

19cm × 26cm

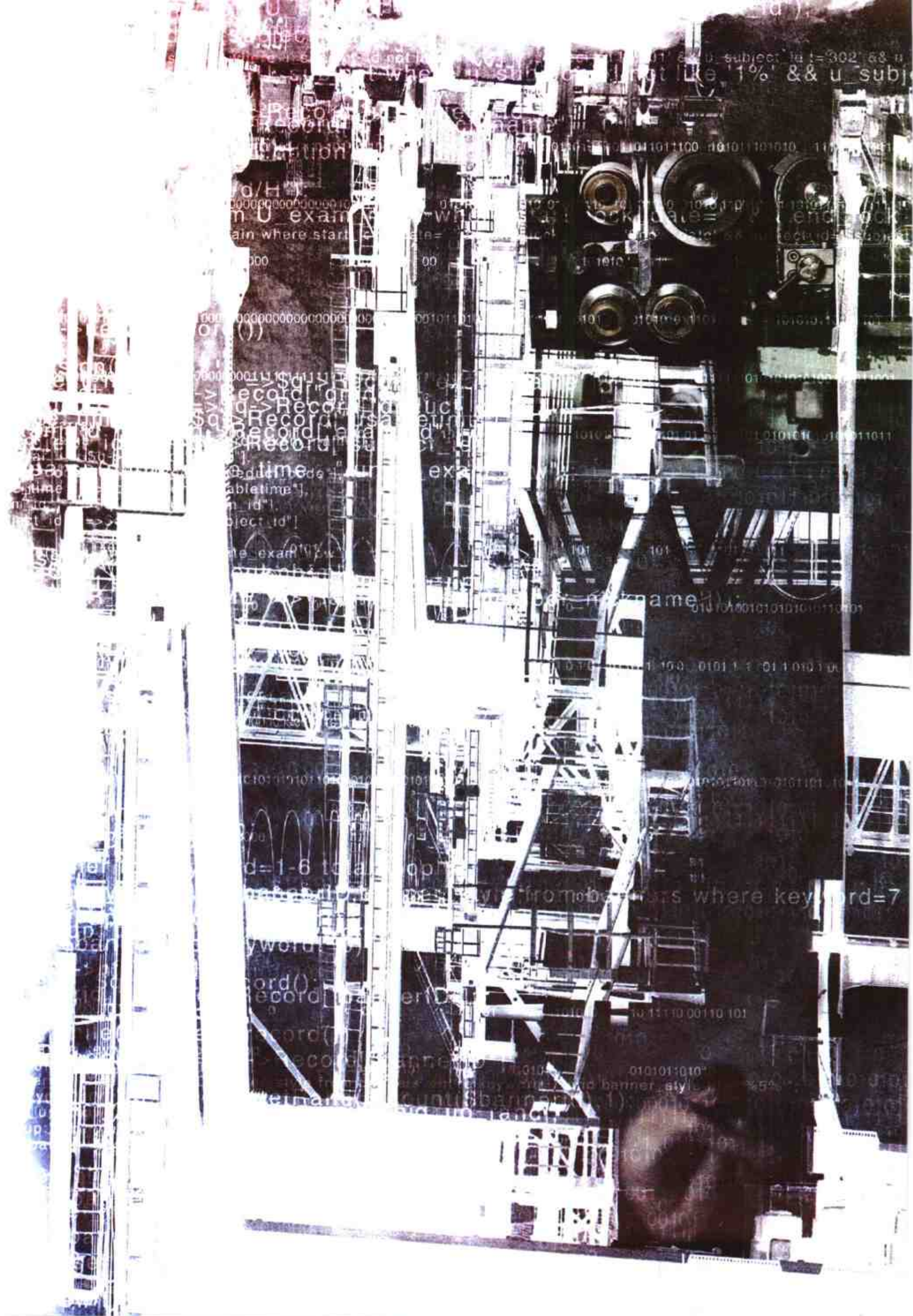
350pixels/inch

使用软件: Photoshop

色彩格式: RGB 制作转 CMYK 印刷

制作时间: 约 2 小时半





科技与网络科技的发达虽然是很好的事，可是却也以某种方式局限了人们的生存空间。因特网虽然宽广，却扼杀了人与人之间的真正交流，在网络里虽然可以自由自在地去接触很多各式各样的人，却也在现实的人与人之间筑起一道道的围墙。在现实与虚幻的夹缝里，人类矛盾地活着。

Step 1

首先打开“File/Open”（快捷键Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘CD/Sample/CH10文件夹里的文件“a.psd”，如图10-1所示。

这个文件基本上是一个空白的文件，但笔者已经帮各位先输入好了几个文字的图层，因为这些文字如果要是各位输入的话，需要花很多时间，如图10-2，图10-3所示。

这张作品最重要的地方就是外框的形状，首先我们要先制作出一个整体的形状出来，再将图片用各种方法合成进去，看起来也许很难，其实很简单。



图 10-1

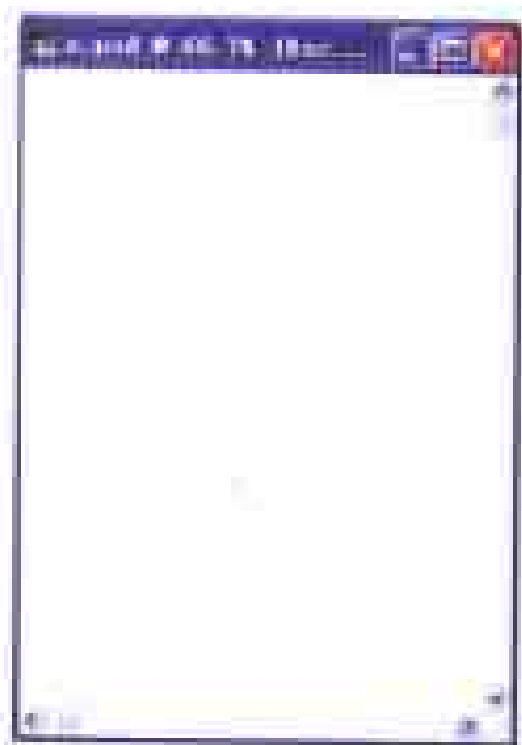


图 10-2



图 10-3

制作外框的形状

Step 2

打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘 CD/Sample/CH10 文件夹里的文件“b.jpg”，如图 10-4 所示。

这个文件原本是天空的图像，笔者将云的反差增强，制作出有层次的外框形状，这个会在稍后的延伸思考里介绍到。

Step 3

按下 Ctrl+A（Mac：Command+A）快捷键将全部图像选择起来，再按 Ctrl+C（Mac：Command+C）快捷键复制图像，回到刚刚打开的文件“a.psd”，按 Ctrl+V（Mac：Command+V）快捷键将复制的图像贴入，它会新增一个新图层 Layer1，并将图像放置在里面，这时，也可以按 Ctrl+T（Mac：Command+T）快捷键将图像调整到适当的大小与位置，如图 10-5，图 10-6 所示。

这只是一个基本的外框形状，我们可以用其他的图像来编辑这个基本的外框形状，让形状更丰富、更具质感。



图 10-4



图 10-5



图 10-6

Step 4

打开文件“c.jpg”，如图 10-7 所示，按 Ctrl+A（Mac：Command+A）快捷键将全部图像选择起来，再按 Ctrl+C（Mac：Command+C）复制图像。回到刚刚制作的文件“a.psd”，按 Ctrl+V（Mac：Command+V）将复制的图像贴入，它会新增一个图层 Layer2，并将图像放置在里面。按 Ctrl+T（Mac：Command+T）将图像调整到适当的大小与位置，如图 10-8 所示。

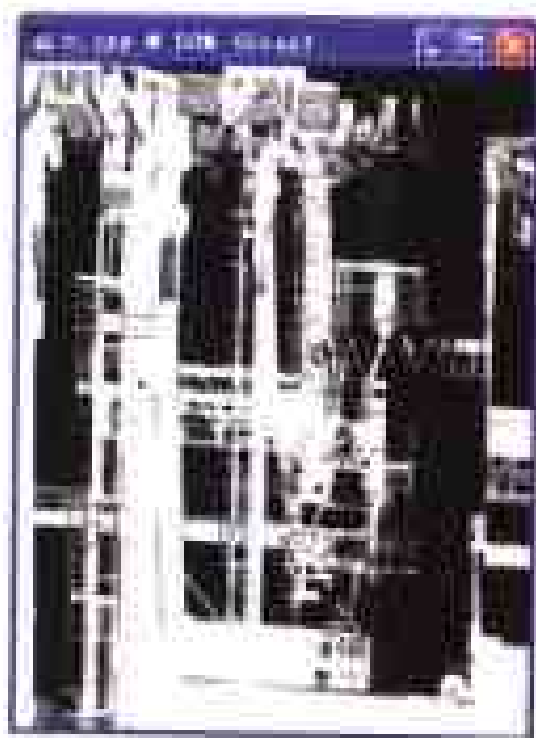


图 10-7

在图层 Layer2 里面，笔者只想保留它的白色，然后与图层 Layer1 结合在一起，要将白色保留的最好方法就是使用图层混合模式。

将图层 Layer2 的图层混合模式设置为 Screen 屏幕混合，如图 10-9 所示，Screen 屏幕混合模式只会保留图层里白色的部分（或是亮的部分）；将黑色的部分隐藏起来（也可以说是暗的部分），这样就可以通过两个图像间的混合，制作出变化丰富的外框形状，如图 10-10 所示。

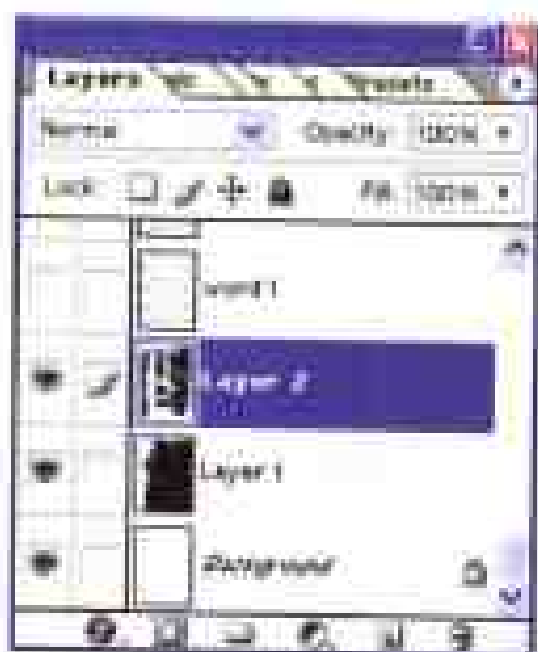


图 10-8



图 10-9



图 10-10

制作外框的选择区域

现在虽然是用图层来制作外框形状，但是用图层制作的过程只是一种手段，目的是要制作出外框的选择区域，也就是通道，这样在等一下合成的时候会比较容易合成，效果也会比较好。

因此到通道面板，选择一个通道来复制出一个新的通道，然后利用图层就可以做出所要的通道了。笔者选择的是 Blue 通道，它复制出来的通道将会是通道 Blue copy，如图 10-11 所示，只有白色的区域才可以制作出选择区域。

Step 5

执行颜色反相“Image/Adjust/Invert”（快捷键 Ctrl+I；Mac：Command+I）命令，将原本黑色的部分变成白色，这就是笔者的选择区域了，如图 10-12 所示。

这时可以按住 Ctrl 键（Mac：Command 键）并用鼠标单击选定通道 Blue copy 来调用出它的选择区域，如图 10-13 所示，调用出选择区域之后就可以回到图层面板，并增加一个新的图层 Layer3，然后再将图层 Layer1 与图层 Layer2 隐藏起来，如图 10-14，图 10-15 所示。



图 10-11



图 10-12

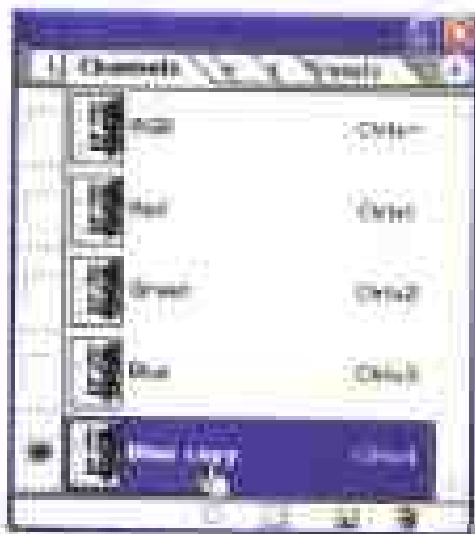


图 10-13



图 10-14

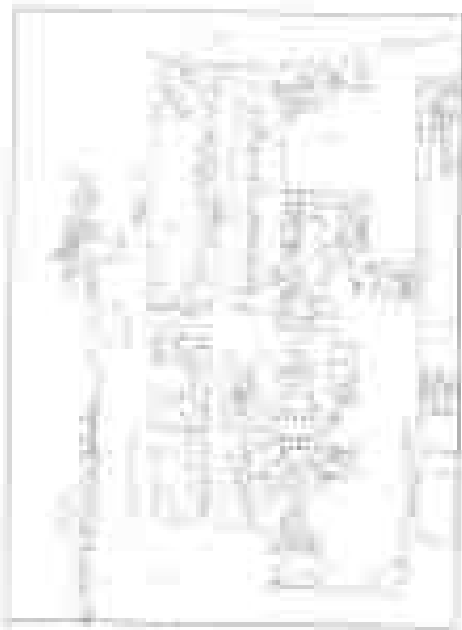


图 10-15

接下来，就可以在选择区域里面填入黑色，如图 10-16，图 10-17 所示。到目前为止，笔者制作的外框形状已经完成。

在制作这种外框形状的时候，其实不一定要是一个照片或是既定的东西，而是可以很随意地来表达出您要的感觉。并且可以像这个范例一样，应用图层混合效果来将两个以上的图层混合在一起，做出很不一样的效果，再利用通道来制作出选择区域。

甚至您可以说，我们制作的根本就不是图层，图层只是一个手段，目的是“通道”。有的时候制作一个您需要的选择区域是很困难的，要运用许多工具与方法来辅助，千万不要只会用选择工具来制作选择区域喔。

图层的编组

Step 6

打开光盘 CD/Sample/CH10 文件夹里的文件“d.jpg”，如图 10-18 所示。按下 Ctrl+A (Mac: Command+A) 快捷键将全部图像选择，并按 Ctrl+C (Mac: Command+C) 快捷键复制图像后，回到刚刚所制作的文件，按 Ctrl+V (Mac: Command+V) 快捷键将图像贴入，它会新增出一个图层 Layer4，并将图像放置在里面。

这时我们必须要将图层 Layer4 的图像编组到图层 Layer3 里面，这样图层 Layer4 的图像就会被局限在外框的形状

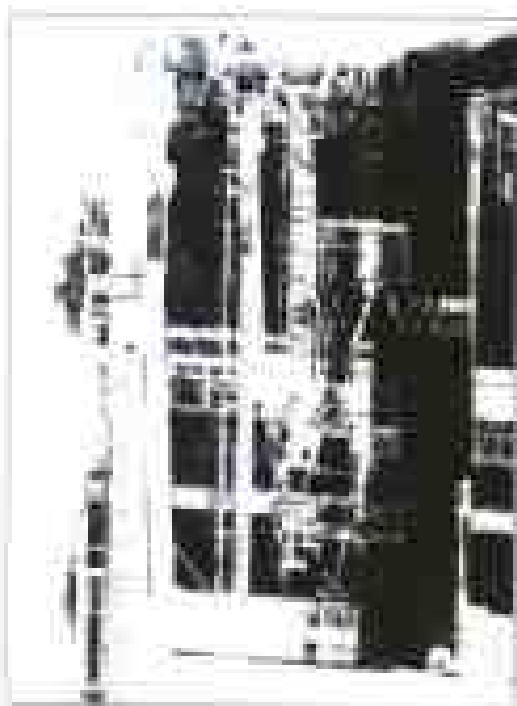


图 10-16



图 10-17



图 10-18

里，因为执行图层编组以后，图层 Layer4 将会被锁定在图层 Layer3 的区域里面。

要使用图层编组只要按住 Alt 键 (Mac: Option 键)，并使用鼠标在图层 Layer4 与图层 Layer3 之间单击，就可以将上方的图层编组到下方的图层里面，如图 10-19，图 10-20 所示。

Step 7

打开光盘 CD/Sample/CH10 文件夹里的文件“e.jpg”，如图 10-21 所示。全选并复制后，将图像贴入刚刚制作的文件里，在图层面板里会新增一个图层 Layer5，并将图像放置在里面。然后按 Ctrl+T (Mac: Command+T) 快捷键调整适当的大小与位置。

为了要达到这张作品的感觉，笔者将人卡在右下方小小的区域里，这样会有被空间局限住的感觉。再将图层 Layer5 的图像编组到下方的图层里，只要按住 Alt 键 (Mac: Option 键)，并使用鼠标在图层 Layer5 与图层 Layer4 之间单击就可以了，如图 10-22，图 10-23 所示。



图 10-19



图 10-20



图 10-21

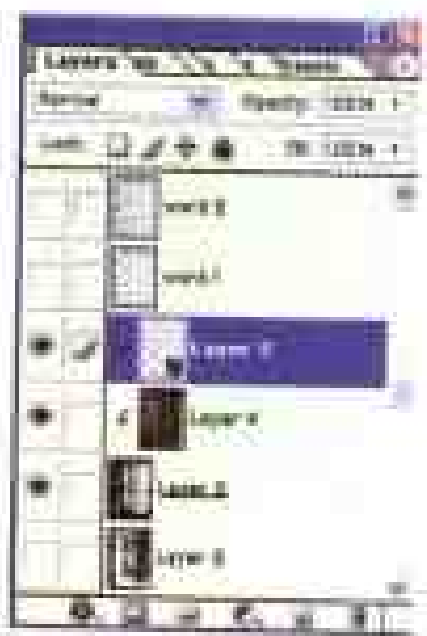


图 10-22



图 10-23

Step 8

图像的边缘还需要修整，因此在图层 Layer5 里面增加一个图层蒙版，如图 10-24 所示，并选择喷枪工具，如图 10-25 所示。将前景色设置为黑色，如图 10-26 所示，接着选择适当的笔刷大小，把图层 Layer5 的图像边缘用喷枪涂上黑色修饰掉，如图 10-27，图 10-28 所示。这样贴入的图像就不会那么突兀，其实合成也蛮简单的。



图 10-24



图 10-25

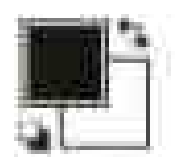


图 10-26

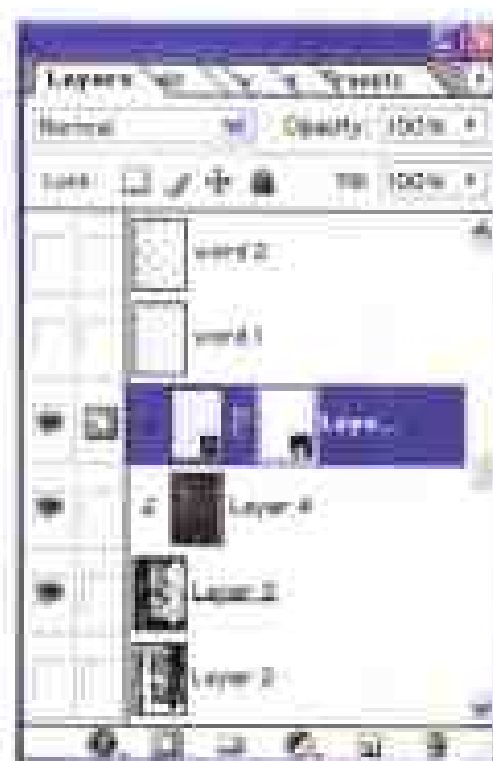


图 10-27



图 10-28

增加图像的质感

为了要增加这张作品的颜色与质感，可以选择一张图像来将它叠加在图像的最上方，以增加画面的质感。

Step 9

首先打开光盘 CD/Sample/CH10 文件夹里的文件“f.jpg”，如图 10-29 所示。全选并复制后，将图像贴入刚刚所制作的文件里，它会增加一个新的图层 Layer6，如图 10-30，图 10-31 所示。

要将素材叠加在图像的上面来增加质感的话，最好的方法还是将图层 Layer6 的图层混合模式设置为 Overlay 叠加，如图 10-32，图 10-33 所示。

图层混合模式里的 Overlay 叠加非常好用，除了可以叠加材质来增加质感之外，贴入的图像明暗还会随着下方图像的明暗而调整。因此在图像的白色区域，Overlay 叠加是没有任何效果的，连图层编组的动作都省了。

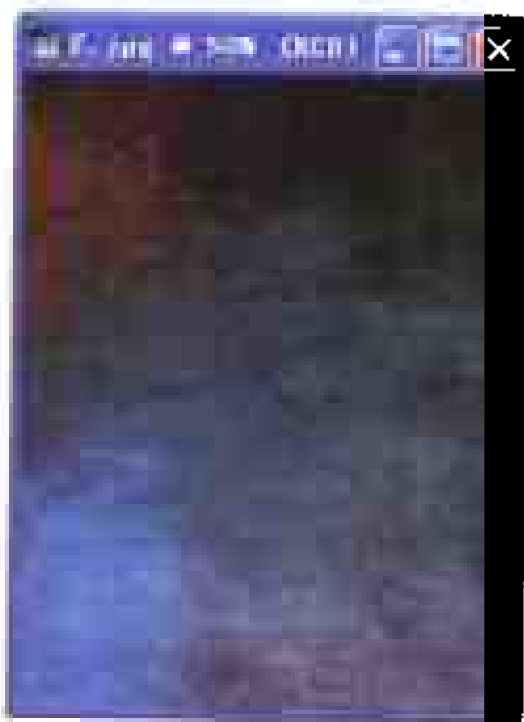


图 10-29



图 10-30



图 10-31

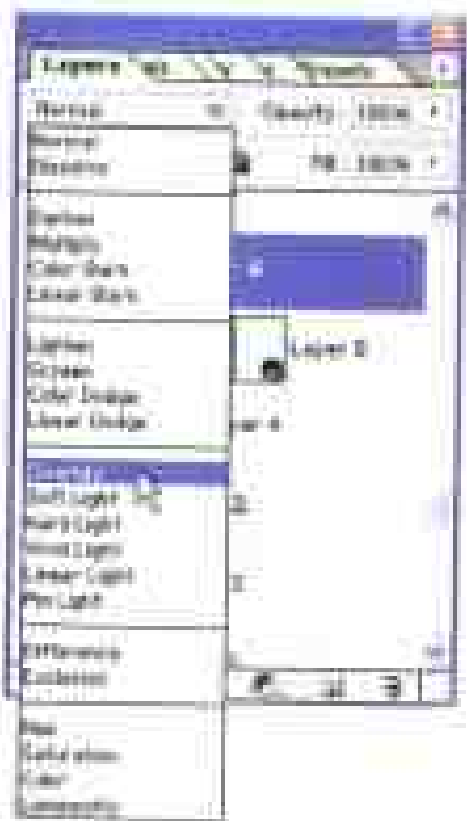


图 10-32



图 10-33

文字的合成

其实文字的运用并不在于文字的本身，有的时候我们只是需要用到文字的选择区域，因此各位在使用文字时，千万不要被文字本身给局限住了。Photoshop 是非常灵活的工具，从另外一些角度来看待文字，也许您的作品就会变得很不一样。

例如：在这个范例里面，笔者要的不是文字本身，而是需要选择区域而已，按住 Ctrl 键（Mac：Command 键），并用鼠标单击图层 word1，以调出文字的选择区域，如图 10-34，图 10-35 所示。我们可以利用这个选择区域来将图像调亮，或是做一些其他的变化。

Step 10

执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令，并将图层 Layer6 的颜色调亮，如图 10-36 所示，文字就会显现出来，如图 10-37 所示。再调出图层 word2 的选择范围，如图 10-38，图 10-39 所示，使用曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令，将图层 Layer6 的中间色调调亮，但是这次调亮的幅度不要那么大，如图 10-40，图 10-41

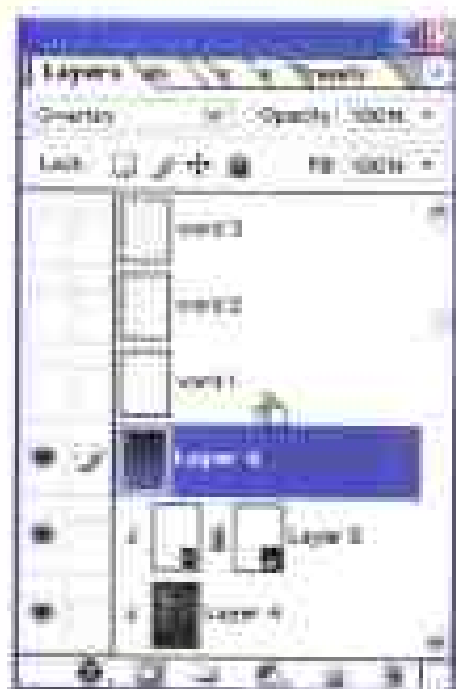


图 10-34



图 10-35

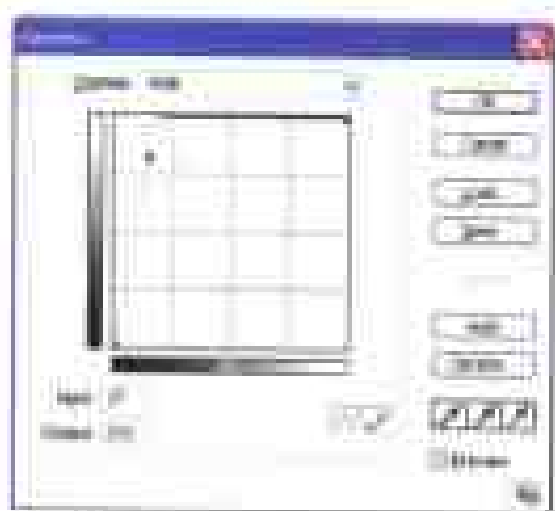


图 10-36



图 10-37



图 10-38



图 10-39

所示。通过不一样的明暗变化，就可以利用文字来增加画面的层次感，让画面更具变化。

Step 11

调出图层 word3 的选择区域，如图 10-42，图 10-43 所示。使用曲线调整 “Image/Adjust/Curves...”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令，这次只要调亮一点点就可以了。然后调出图层 word4 的选择区域，一样使用曲线调整，并选择不一样的强度，如图 10-45，图 10-46 所示。通过这几次的曲线调整，可以将画面上的文字变得很有层次，如图 10-47 所示，这也是文字的使用方法之一。

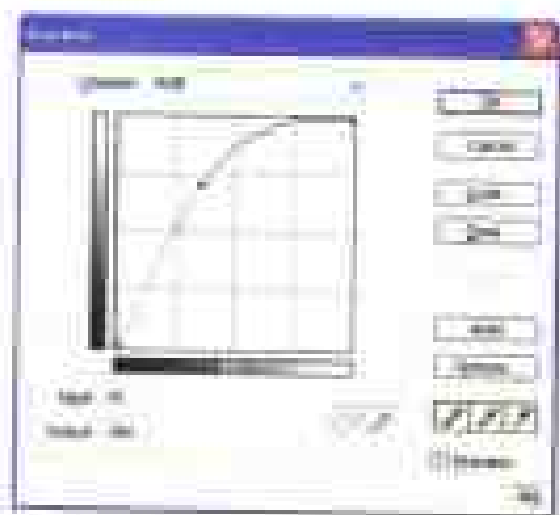


图 10-42



图 10-43



图 10-45

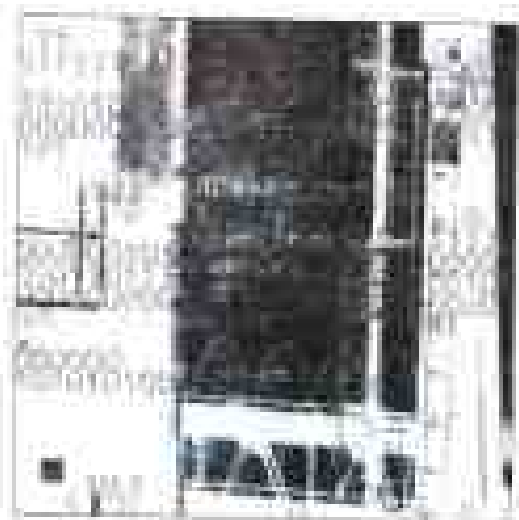


图 10-46

增加画面的主题性

现在看看整个画面，如图 10-47 所示，里面有的只是很眩的外框形状，并没有什么精神在里面。除了人以外，必须还要有一个 Eye Catch，当然这个 Eye Catch 必须要更能增加这个画面的强度，既然这张作品要呈现的是人被科技所局限住的感觉，我们可以使用比较冷性的素材来增加画面的强度，并给画面增加科技感来与文字相互呼应。

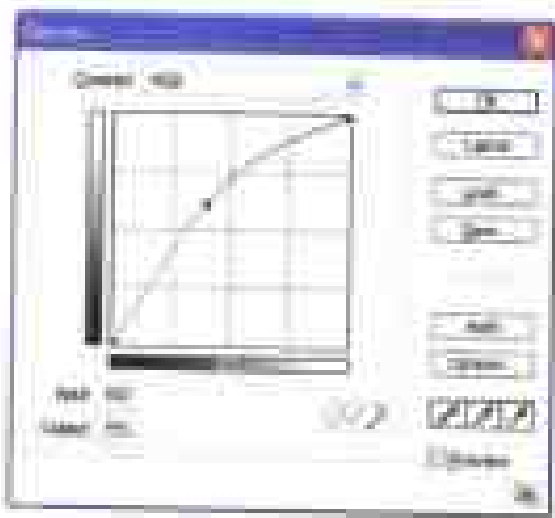


图 10-47

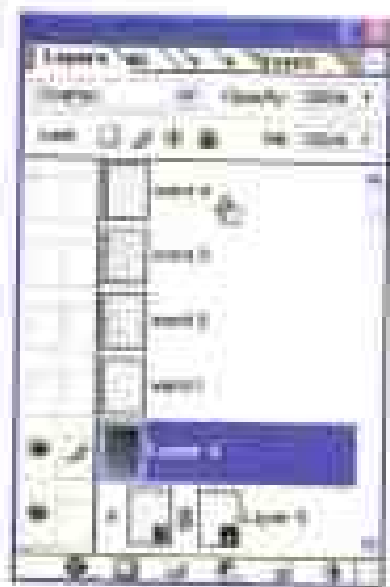


图 10-48



图 10-49



图 10-50

Step 12

打开光盘 CD/Sample/CH10 文件夹里的文件“g.jpg”，如图 10-48 所示。这个素材应该非常适合这张作品，按下 Ctrl+A（Mac: Command+A）快捷键将全部图像选择，并按 Ctrl+C（Mac: Command+C）复制，然后回到刚刚制作的文件中，按 Ctrl+V（Mac: Command+V）将图像贴入。



图 10-48

它会新增一个图层 Layer7，并将图像放置在里面，我们最好将图层 Layer7 移到图层 Layer6 的下方，因为这样图层 Layer7 也就能受图层 Layer6 的 Overlay 叠加影响了。

Step 13

接着按住 Ctrl+T 快捷键将图像调整到适合的大小，如图 10-49，图 10-50 所示，并在图层 Layer7 里面增加一个图层蒙版，如图 10-51 所示。在图层蒙版里涂上黑色来修饰图像边缘，如图 10-52 所示，再按住 Alt 键（Mac: Option 键）在图层 Layer7 与图层 Layer5 之间单击鼠标，将图层 Layer7 编组到下面的图层里，如图 10-53，图 10-54 所示。到目前为止这张作品就已经完成了。

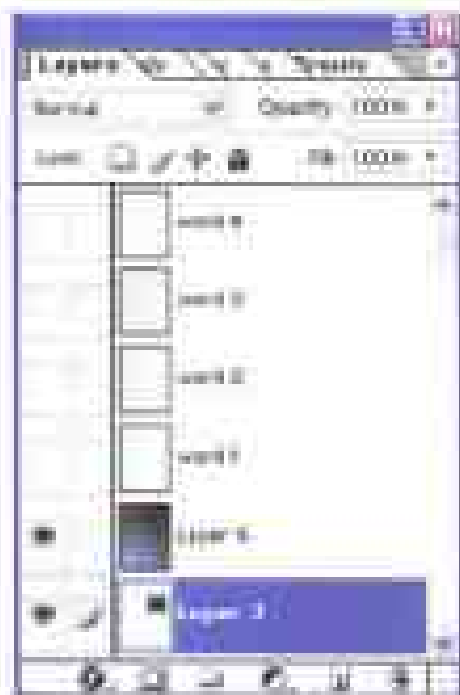


图 10-49



图 10-50



图 10-51

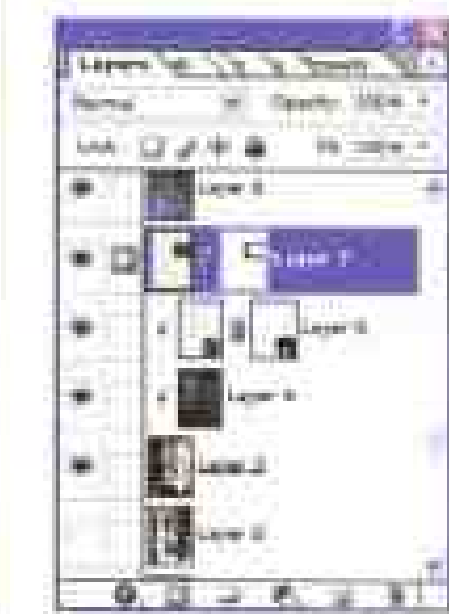


图 10-52

这张作品的可塑性其实非常非常多,读者可以试着做出自己的风格,不同的外框形状、不同的色调、不同的素材,绝对会有完全不一样的表现。

Tips

本范例的素材与完成图皆在光盘CD/Sample/CH10的文件夹里面,“final.psd”为含有图层的完成文件,若练习有问题,可以打开图像文件“final.psd”研究一下。



图 10-43

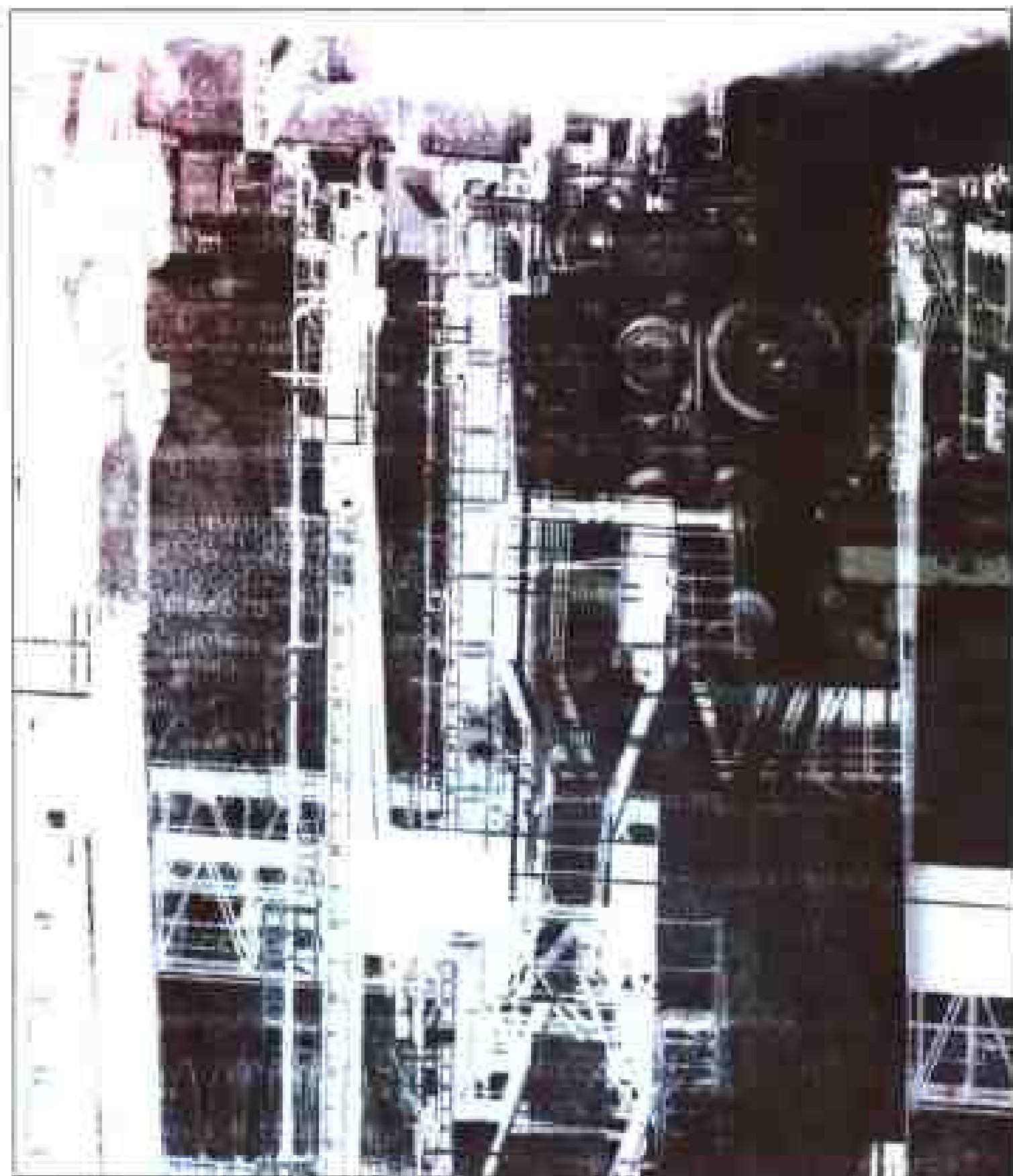


图 10-54

延伸思考

边框的制作

在本书的一些范例中，有时会用到不规则的边框外形，在这里笔者想跟大家探讨一下边框的制作方法。我想边框的做法非常多样化，各位可以找到适合自己的方法来做出适合自己的边框。

修改图像来制作边框

笔者最常用的方法就是将图像修改为边框，我们来看看一些实例。

图像可以选择有特殊线条与质感的图，如图 a-1 所示。然后将图像调成黑白并使用色阶调整来将反差加强，如图 a-2 所示。要制作外框当然要将图像往某一边压缩变形，如图 a-3 所示，这时可以将图像复制出几个图层，并将每个图层都旋转角度（按 Ctrl+T 快捷键）并放置于文件的 4 个边上。要保留白色只要将上方的几个图层的图层混合模式更改为 Screen 屏幕混合就可以了，如图 a-4 所示。然后再将边框各自调整到适当的大小与位置，并使用喷枪来调整边框的形状，如图 a-5 所示。

其实可以用很多不同的图像来制作边框，也许会有更好的效果。



图 a-1



图 a-2

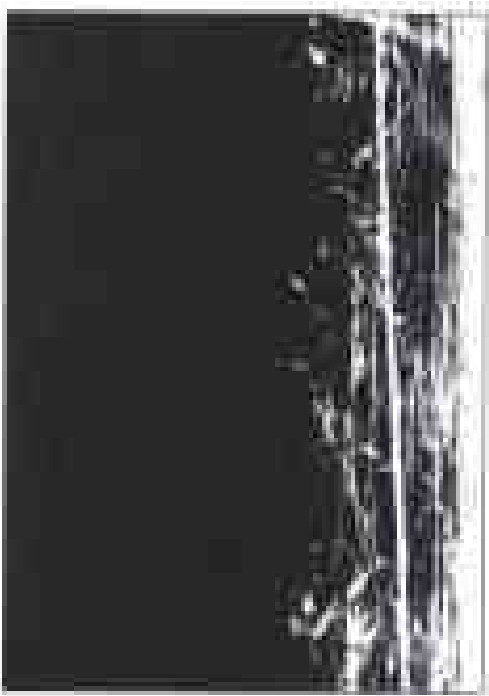


图 a-3

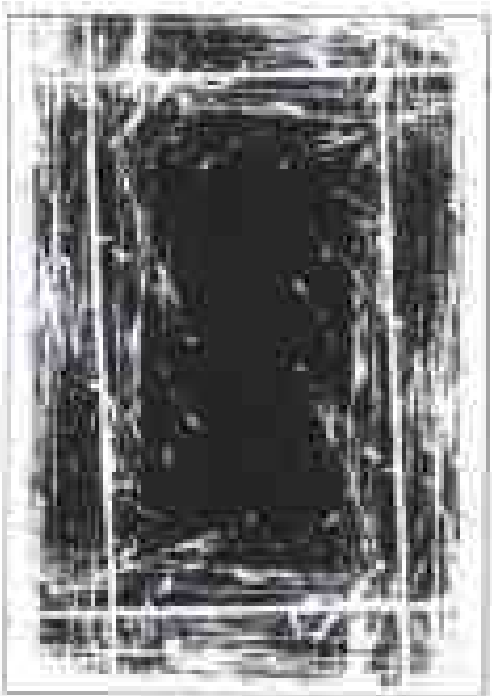


图 a-4



图 a-5

可以使用云的图像，因为云本来就有层次，制做出来的边框也会较有层次吧，如图 b-1 所示。将图像调成黑白并使用色阶调整来将反差加强，如图 b-2 所示。然后使用喷枪将不要的地方修饰掉，如图 b-3 所示，这时可以将图像变形并复制出几个图层，并将每个图层都旋转角度并放置于文件的 4 个边上。要保留白色只要将上方的几个图层的图层混合模式更改为 Screen 屏幕混合就可以了。然后再将边框各自调整到适当的大小与位置，这样就可以做出不一样的框了，如图 b-4 所示。

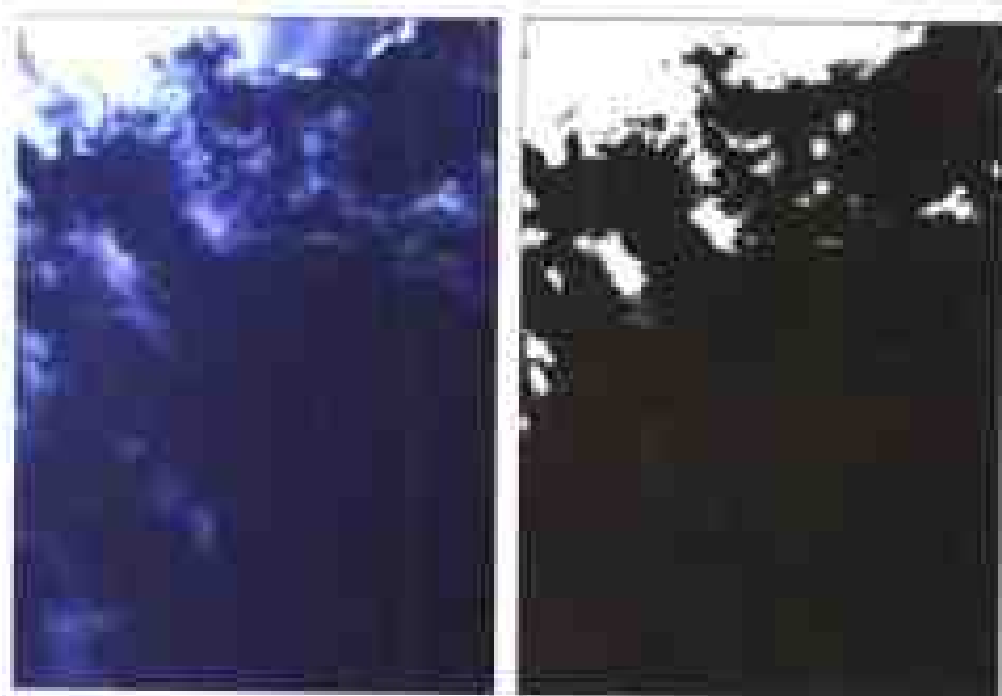


图 b-1

图 b-2

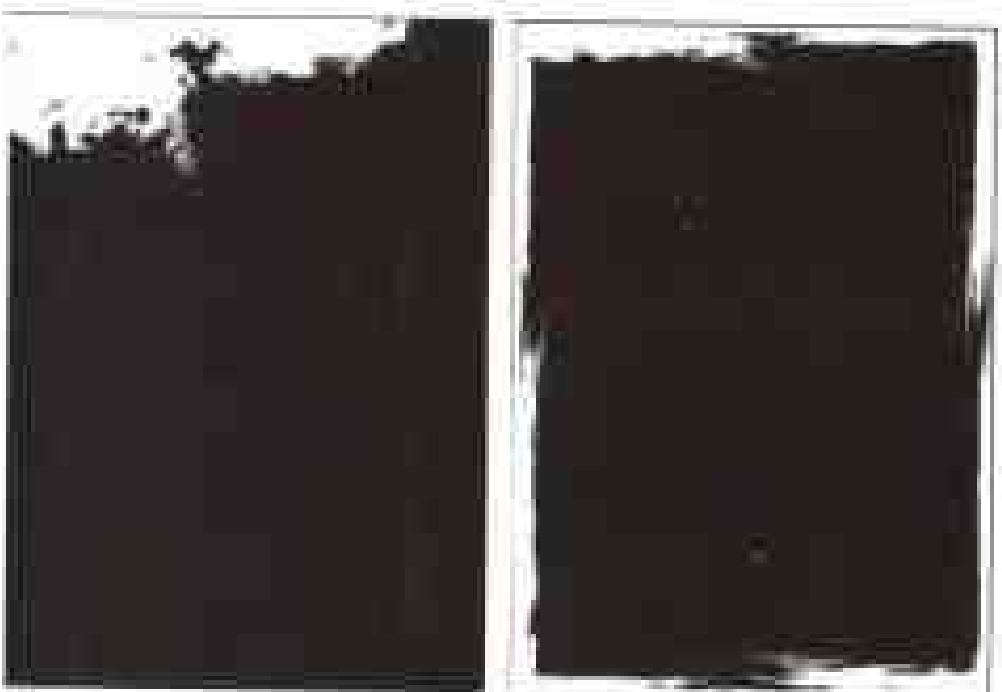


图 b-3

图 b-4

科技感的边框

要制作像这个章节里的科技感的边框其实也很简单。选择一张较符合您理想中边框的图像，笔者选择的是有很多支架的码头图像，如图 c-1 所示。将图像调成黑白并使用色阶调整来将反差加强。在制作这种边框时要注意不要与原图像太像，较常用的方法就是将颜色反转，这样就比较不容易看出原图像，如图 c-2 所示。如果觉得将颜色反相还是跟图像有点像的话，可以再旋转角度，如图 c-3 所示，并且只取用图像的局部范围，如图 c-4 所示。这种科技感的图像边框如果看出原图是什么的话，对您的作品会大打折扣，这一点必须要注意。

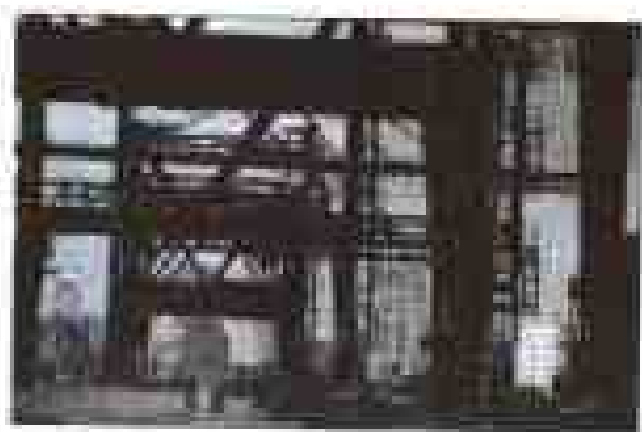


图 c-1

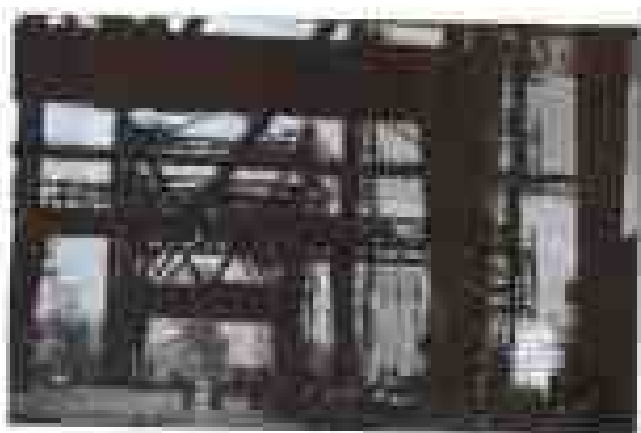


图 c-2

在这个章节的范例里，各位可以发现我使用了两种边框并通过图层混合模式将两者结合在一起，其实这是一个很好的方法，将不同质感的边框结合在一起，就可以让边框更活泼更有层次。

自己绘制边框

自己绘制边框是最好的方法，只是因为笔者有点懒，所以并不常用。可以自己在纸上绘制一个边框，然后用扫描仪输入电脑里并做适当的修图，如图 d-1 所示，或是用 Illustrator、Painter 等绘图软件来绘制也可以。想要用更不同的边框的话，不妨可以试试扫描底片，底片的边框非常适合用在图像合成的创作上，就看您想做出什么样的感觉了。

用滤镜制作边框

使用 Photoshop 的滤镜来制作边框也是很好的选择。可以随意绘制一个形状，如图 e-1 所示，然后执行滤镜的效果，如图 e-2 所示，就可以做出一个稍有质感的外框了，如图 e-3 所示。笔者并没有推荐用哪个滤镜来制作边框，其实很多滤镜都很适合，就看各位的个人喜好了，不过滤镜做出的边框比较死板就是了。

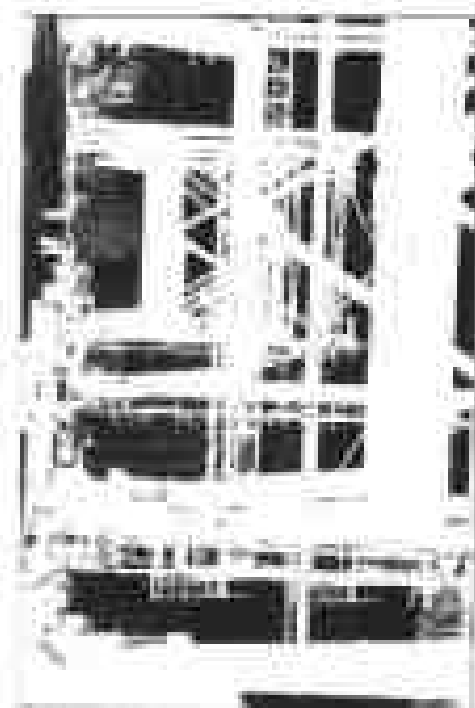


图 d-1



图 d-2



图 d-3



图 e-1

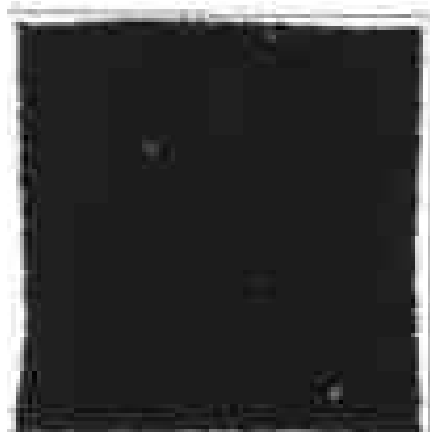


图 e-2

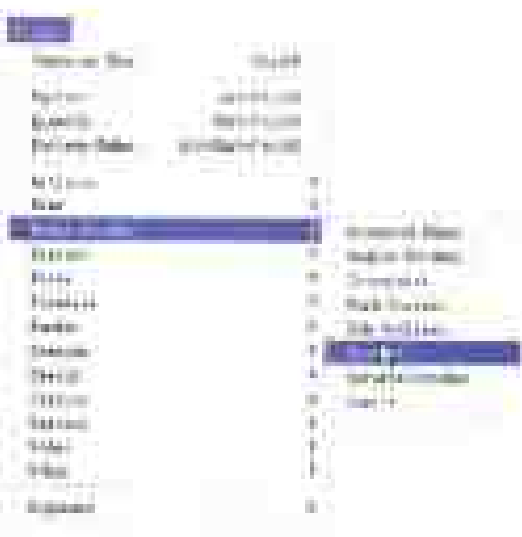


图 e-3

根据作品的感觉来决定边框形状

边框形状如果使用得好，一定可以为您的作品添彩，在秘密薰衣草园上一版的网页里，笔者想要做出比较梦幻、比较柔和的意境，因此笔者的边框都是用水的图像修改而成，如图 f-1，图 f-2 所示。用水的图像来制作边框非常适合很柔和、很梦幻的作品。

根据作品想呈现的感觉选择适合的边框，绝对可以为您的作品加分。



图 f-1



图 f-2



图 f-3

延伸思考

文字的应用

字形再怎么看也还是一个“符号”，既然只是一个符号，阅读性是最重要的，千万不要为了展现自己的技巧，而做出一堆很难辨识的符号，那文字就失去本身的存在意义了。就文字来讲，最应该学的是文字编排，而不是文字特效，希望各位能认清符号的意义，喜欢在文字上增加立体感或是其他特效的读者在使用上千万别忽略了阅读性，让符号有符号存在的意义及价值吧。

文字也可以变成一种感觉，可以让作品增加一些科技感或是设计感，这个章节的范例就是利用文字来增加数字的感觉，适度的文字编排让画面呈现各种感觉。也可以把文字不当成是文字，将文字当成是一种素材，让画面增加创意与设计感的素材，那当然就没有阅读性的问题了。

把玩文字时，请先了解您的需求是什么，再将文字做最适合的搭配，如图a，图b所示。

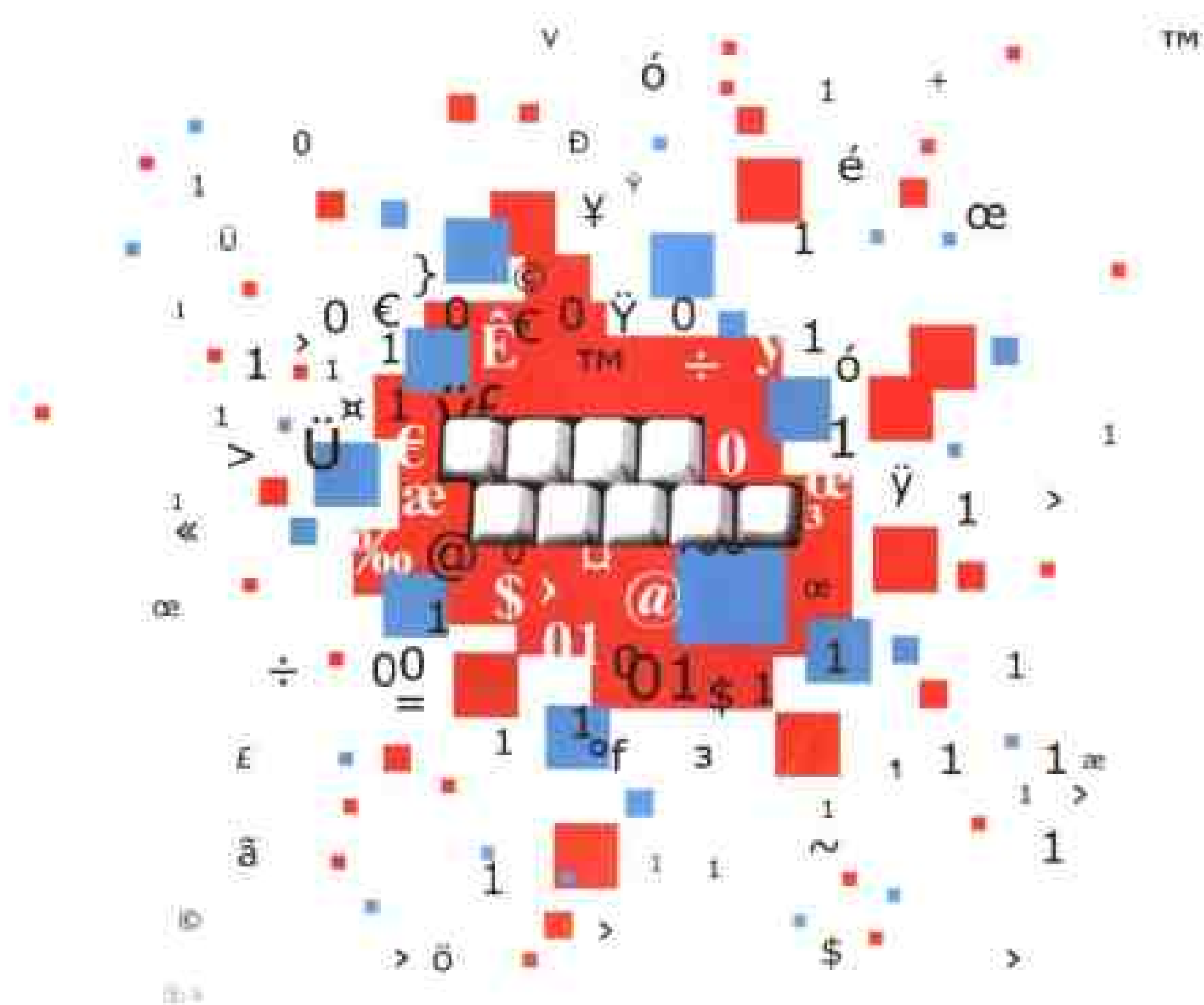




图 b

Inside

想不到

碰都没碰的敷衍了事

还是经不起进化的摧残

曾几何时肉体只是包覆于外的点缀

肢体僵硬的硬盘

面无血色的螢幕

渐渐造就一场革命性毁灭

弯曲着绕到心里的最底层

才发现流沙般的空缺

by Aquacat

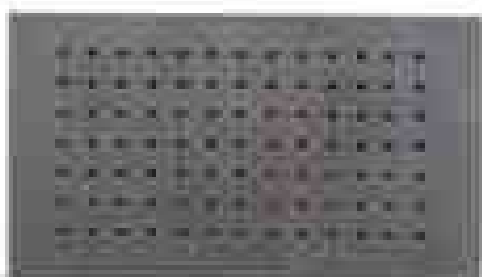
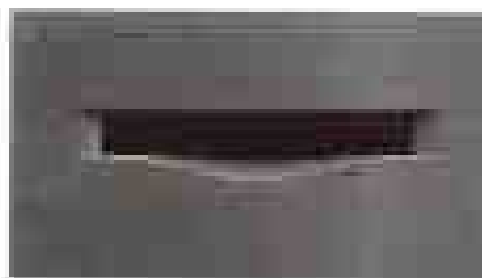
18cm × 21.4cm

300pixels/inch

使用软件: Photoshop

色彩格式: RGB 制作转 CMYK 印刷

制作时间: 约 2 小时半





Available Configurations

Human no. M8362LL/A

Brain
550MHz PowerPC

Backside level 2 cache
256K at 550MHz

Memory
256MB

Hard disk drive
20GB Ultra ATA/66

Optical drive
Slot-loading DVD-ROM

Ethernet Built-in
10/100/1000BASE-T

Modem
56K V.90

Wireless networking
AirPort ready

System Software
Human Touch 9.2.1

“我的E-mail是 uy0327@ms14.hinet.net，若有任何疑问可以写mail给我...James。”

“晚上ICQ见！！”

“我的PDA里有所有的行程安排。”

“今天电脑坏了，害我什么事都不能做！”

这些对白您是不是常常遇到？笔者认为现代最伟大的发明应该是因特网吧，最伟大的工程是人类改造工程，科技的进步将人数字化与电脑化了，曾几何时我们已经如此依赖这些硬件与软件？这张作品就是代表人类未来的“进化”吧！

人与人之间无需沟通，直接使用体内的红外线收发器传输数据或ICQ，人体内的硬盘可保存20万本百科全书，不够用还可使用抽取式硬盘，当然随时也可升级软件与硬件让智商升级，看来人类迟早会进入自动化量产的时代……人还是人吗？

Step 1

首先打开光盘CD/Sample/CH11文件夹里的文件“a.psd”，如图11-1，图11-2所示，接着打开“b.jpg”，如图11-3所示。按下Ctrl+A（Mac：Command+A）快捷键将“b.jpg”的全部图像选择起来，再按Ctrl+C（Mac：Command+C）快捷键复制图像。



图 11-1

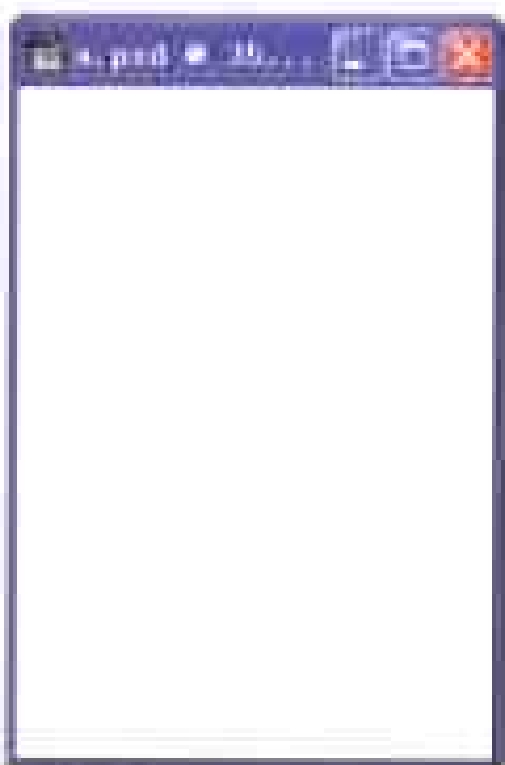


图 11-2

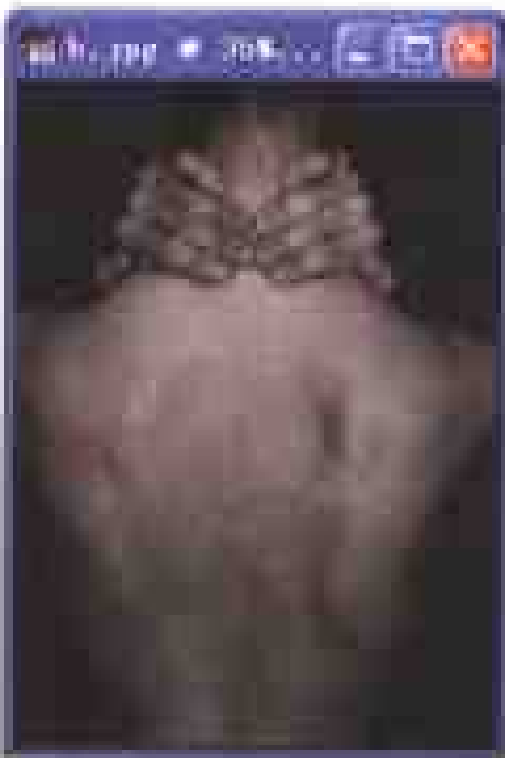
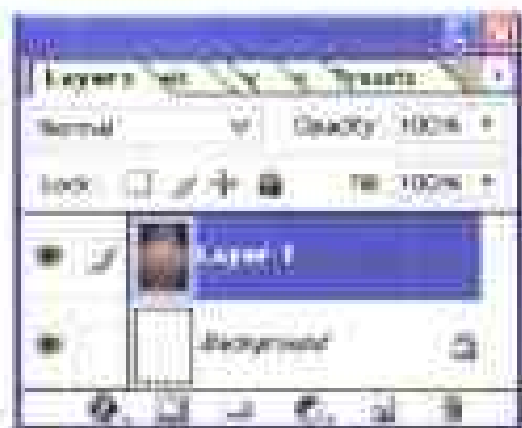


图 11-3

Step 2

回到刚刚打开的“a.psd”文件，按 Ctrl+V (Mac: Command+V) 快捷键将图像贴入，它会新增一个图层 Layer1，并将图像放置在里面，如图 11-4，图 11-5 所示。在“a.psd”这个文件里面，笔者已经事先做好了一个通道 Alpha 1，并在里面做了一个外框图，只要按住 Ctr 键 (Mac: Command 键) 单击选定通道就可以将它的选择区域调用出来，如图 11-6，图 11-7 所示。



接下来回到图层面板去，并新增一个图层 Layer2，如图 11-8 所示。利用这个选择区域填充“Edit/Fill”白色，如图 11-9 所示。

使用 Overlay 保留立体感

各位可以看到在这张作品里，有很多的光驱等的东西都安装在人体上，要做出这种效果，其实只是保留对象的立体明暗，并合成在其他对象上而已。

要保留图像的亮与暗，使用 Overlay 叠加是很好的方法，Overlay 的特性是 50% 的灰度会隐藏起来，只留下亮与暗的明暗区别，刚好可以用来保留一个对象的立体感并合成在其他对象上。

Step 3

首先打开光盘 CD/Sample/CH11 文件夹里的文件“c.jpg”，如图 11-10 所示。按下 Ctrl+A (Mac: Command+A) 快捷键将全部图像选择起来，再按 Ctrl+C (Mac: Command+C) 快捷键复制图像。

Step 4

再回到刚刚制作的文件“a.psd”，点选图层面板里的图层 Layer1。因为笔者要将图像贴在图层 Layer1 的上面，如图 11-11 所示，再按 Ctrl+V (Mac: Command+V) 快捷键将图像贴入，它会新增一个图层 Layer3，并将图像放置在里面，如图 11-12 所示。

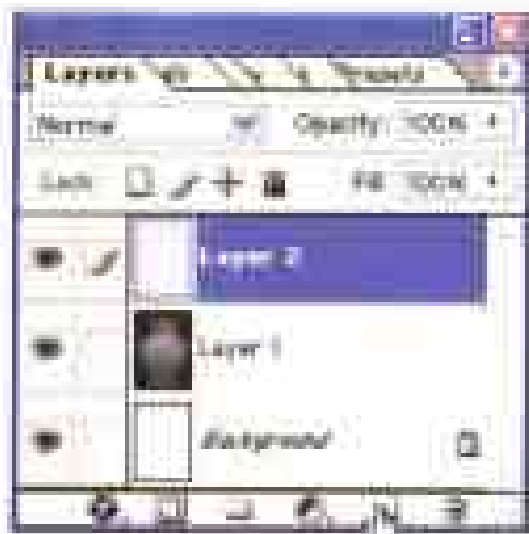


图 11-8



图 11-9



图 11-10

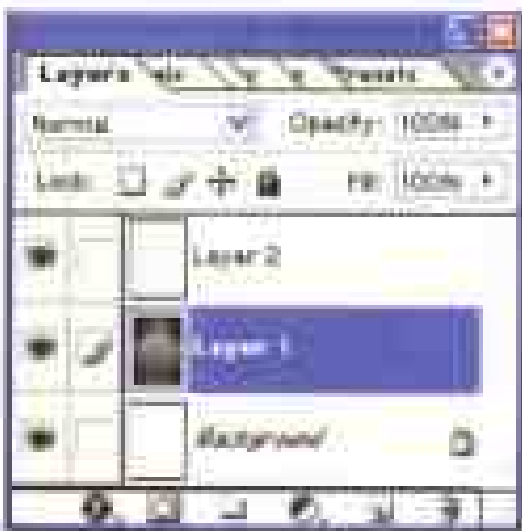


图 11-11

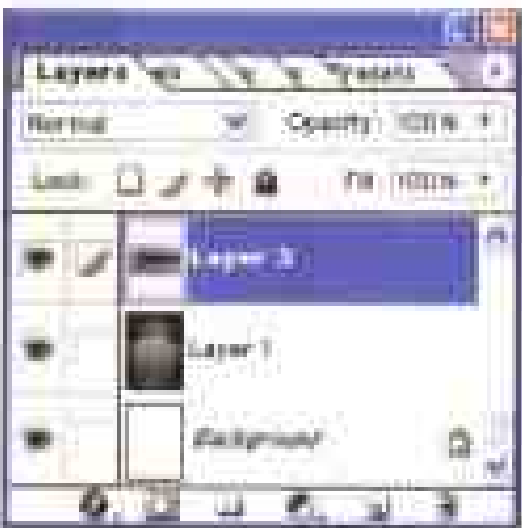


图 11-12

Step 5

这时可以按 Ctrl+T (Mac: Command+T) 快捷键将图像调整到适当的大小与位置，如图 11-13 所示，再将图层 Layer 3 的图层混合模式更改为 Overlay 叠加，如图 11-14 所示。



图 11-13



图 11-14

将图层混合模式设置为叠加之后，您可以发现，灰色的东西变得很不明显，而只保留了亮面与暗面。刚好在人体上面，像雕刻一般地塑造出一个立体感，就好像光驱等真的长在人体上面一样，如图 11-15 所示。



图 11-15

如果这时灰色没有完全隐藏起来，我们可以使用曲线调整 “Image/ Adjust/ Curves” (快捷键 Ctrl+M; Mac: Command+M) 命令来调整灰色的明暗，直到灰色消失为止，如图 11-16 所示。

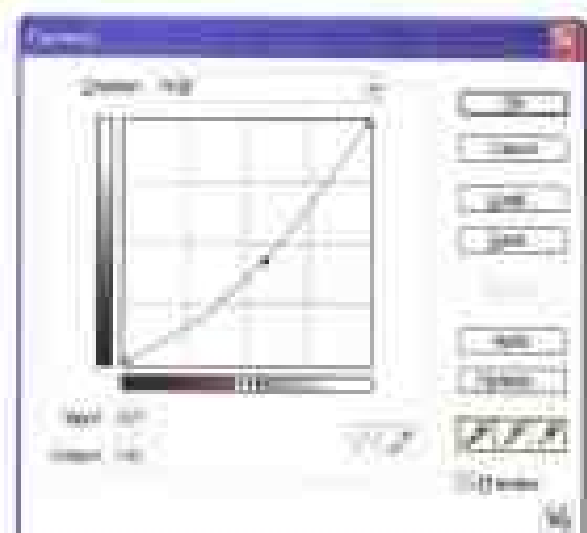


图 11-16

Step 6

在图层 Layer3 里面增加一个图层蒙版，如图 11-17 所示。再选择喷枪工具，如图 11-18 所示，并将前景色设为黑色，如图 11-19 所示。使用喷枪来修饰图层 Layer3 的图层快速蒙版，将图像边缘修饰掉，如图 11-20，图 11-21 所示。



图 11-17



图 11-18

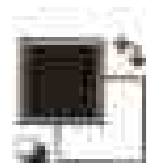


图 11-19

这时大概可以了解到，只要是一个灰阶的图像，都可以利用 Overlay 来将中间色调隐藏起来，只保留亮面和暗面，并与下方的对象合成起来，就好像在做雕刻一样，在图像上雕塑立体感。了解了 Overlay 的特性，相信以后您们需要用到这种效果时，一定能得心应手。

Step 7

接着再打开光盘 CD/Sample/CH11 文件夹里的文件“d.jpg”到“g.jpg”，如图 11-22 至图 11-25 所示，并重复刚刚所制作的步骤，将这些图像都与人体结合在一起。之前已经做过一次了，笔者相信各位一定可以做到，如图 11-26、图 11-27 所示。



图 11-22



图 11-23



图 11-24



图 11-25



图 11-26

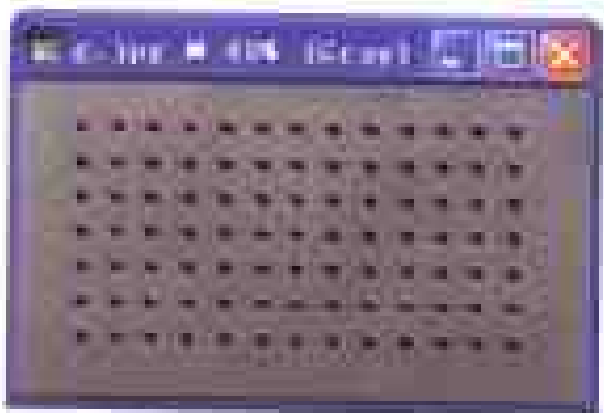


图 11-27



图 11-28

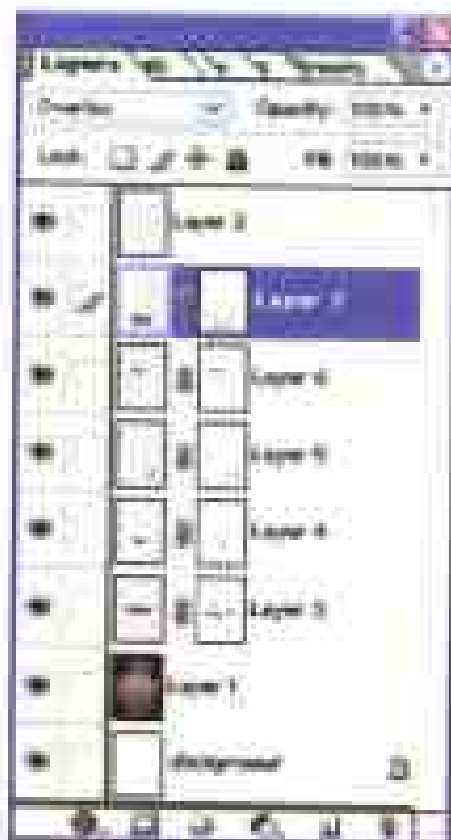


图 11-29

文字工具的使用

现在要输入这台电脑的名称。选择文字工具，如图 11-28 所示，在 Photoshop 上方的设置面板里，设置您的文字是实心字，而不是选择区域的字，如图 11-29 所示。

Step 8

设置您的文字排列方向为从左到右，如图 11-30 所示。用鼠标在画面上想增加文字的地方单击，就可以增加一个文字图层，并将文字输入，如图 11-31 所示。然后设置文字的字体、属性、大小，如图 11-32，图 11-33 所示。如果觉得文字太深太黑了，您也可以调整文字图层的不透明度，如图 11-34 所示。

使用 Overlay 增加质感

现在这张图已经差不多完成了，笔者希望可以让它有颓废的感觉。

Step 9

打开光盘 CD/Sample/CH11 文件夹里的文件“h.jpg”，如图 11-35 所示。按下 Ctrl+A (Mac: Command+A) 快捷键将图像全部选择，并按 Ctrl+C (Mac: Command+C) 快捷键复制。



图 11-28



图 11-29



图 11-30



图 11-31



图 11-32



图 11-33

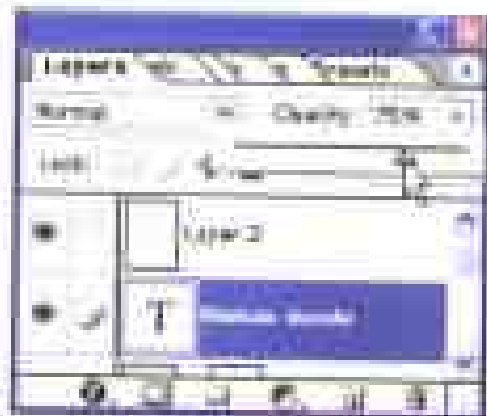


图 11-34



图 11-35

Step 10

然后回到刚刚所制作的文件中，按 Ctrl+V (Mac: Command+V) 快捷键将图像贴入，它会新增一个图层 Layer8，如图 11-36 所示。按 Ctrl+T (Mac: Command+T) 快捷键将图像调整到适当的大小，如图 11-37 所示，并将图层混合模式设置为 Overlay 叠加，如图 11-38 所示，它的质感就会叠加在图像的上方，如图 11-39 所示。

当一个黑白对象的图层混合模式选择 Overlay 叠加时，它会保留明暗并将 50% 的灰色隐藏起来，这时就可以保留立体感并与下方的对象合成在一起。

当一个彩色对象的混合模式选择 Overlay 叠加时，它也会保留明暗并将 50% 的灰色隐藏起来，但是因为是彩色的对象，隐藏起来的部分不多，它的效果就会变成保留下方对象的立体感，并将彩色对象叠加在上面了。因此彩色对象使用 Overlay 叠加时，可以制作材质的替换。彩色对象与黑白对象在实际应用上的效果差距很大，各位读者一定要注意，只要了解这一点，使用 Overlay 的特性可以让您如虎添翼。

Image Size 与 Canvas Size 的不同

Step 11

接下来，笔者希望将画面的右边扩大来放入文字，请执行 Canvas Size “Image/Canvas Size” 命令。

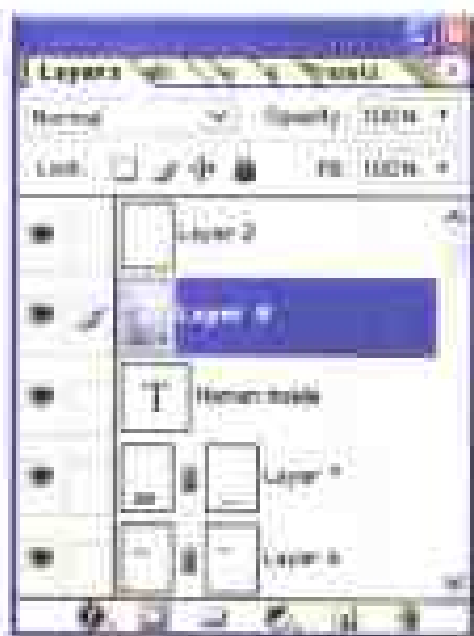


图 11-36

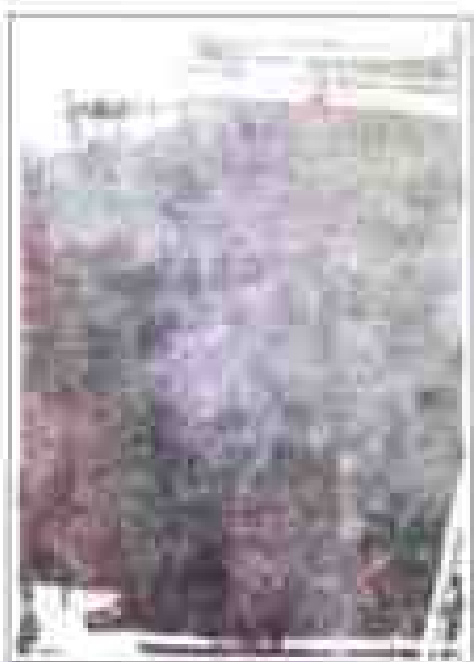


图 11-37



图 11-38



图 11-39

这个功能跟 Image Size 是不一样的，Image Size 是调整图像大小与分辨率大小。Canvas Size 是扩大或缩小您的画布，在不动用到分辨率的情况下将您的画面扩大或缩小。在 Canvas Size 选项面板里可以看到，您可以输入您要的新画布大小，并且在下方的九宫格里，可以决定图像扩大的方向。



图 11-39

笔者的目的是希望这个文件右边可以扩大出去，如图 11-40，图 11-41 所示，因此在九宫格里选择左边的格子，它就会往右边的方向扩大画布。



图 11-40

文字的使用

这时在图层面板里选择最上方的图层 Layer2，如图 11-42 所示。因为笔者要在最上面的图层增加一个文字图层并输入文字，只要选择文字工具，如图 11-43 所示。



图 11-42

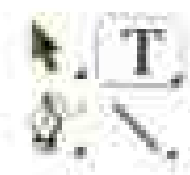


图 11-43

Step 12

在 Photoshop 上方的设置面板里，设置您的文字是实心字，而不是选择区域的字，如图 11-44 所示。再设置您的文字排列方向为从左到右，如图 11-45 所示。将文字排列好并设置文字的字体、属性与大小，如图 11-46，图 11-47 所示。

既然要把它做得像是电脑广告的感觉，别忘了要再增加一个文字标题，并将字体加粗加大，如图 11-48，图 11-49 所示。如果觉得不够的话，我们还可以更改文字的颜色。



图 11-44



图 11-45



图 11-46

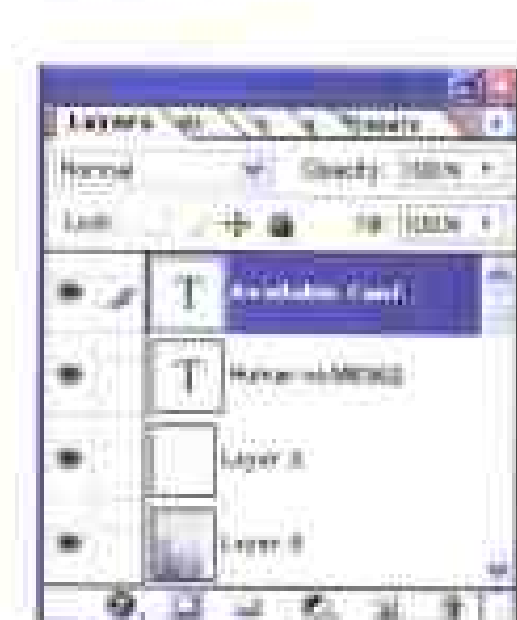


图 11-47

Step 13

使用文字工具，将要进行编辑的文字选择出来，如图 11-50 所示。在 Character 的文字设置面板里，用鼠标双击 Color 的颜色框，就可以更改文字颜色，如图 11-51，图 11-52 所示。

把文字的标题变成红色之后，主文案就能够跳出来了，尤其在这张作品里，因为色调主要是灰蓝色调，红色是非常跳的，如图 11-53 所示。

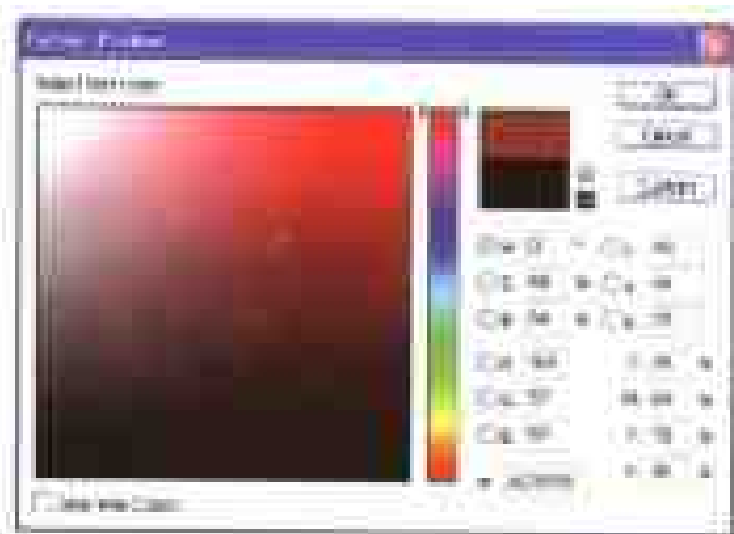


图 11-51

Step 14

为了让这张作品更商业化，打开光盘 CD/Sample/CH11 文件夹里的文件“c.jpg”用来当做商品小图标，按 Ctrl+A (Mac: Command+A) 快捷键将全部图像选择起来，再按 Ctrl+C (Mac: Command+C) 快捷键复制图像，如图 11-54 所示。



图 11-50



图 11-51

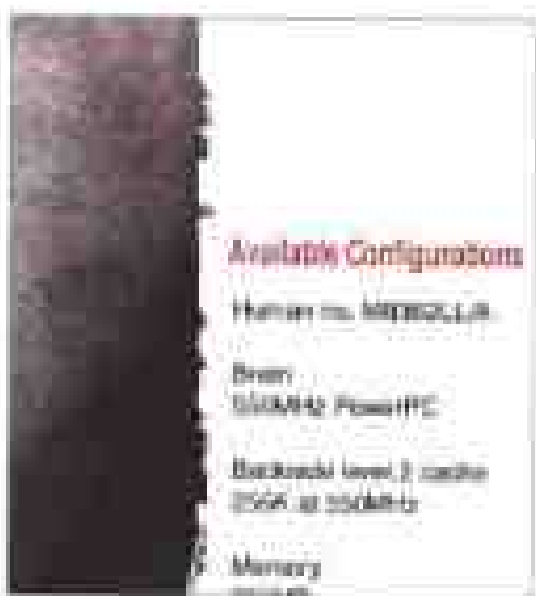


图 11-52

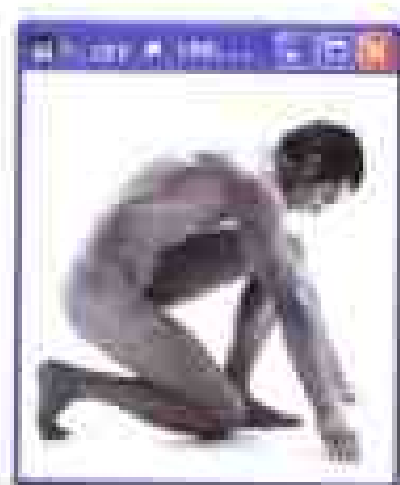


图 11-54

Step 15

再回到刚刚制作的文件“a.psd”，按Ctrl+V（Mac：Command+V）快捷键将图像贴入最上方的图层中，并按Ctrl+T（Mac：Command+T）快捷键将人物调整到适当的大小并移到红色标题的上方，如图11-55，图11-56所示。这张作品就完成了，如图11-57所示。

其实这张作品并不是一个商业广告，而是有点嘲讽人类依赖科技的心态，将它做得像是广告海报的感觉。这样反而不会增加它的商业性，只会让它更有强度，更具讽刺性。

很多时候，作品的应用都可以用这种感觉来呈现，广告做得不像广告，非广告又以广告的手法表现，只要拿捏得宜，也许可以做出很棒的作品。

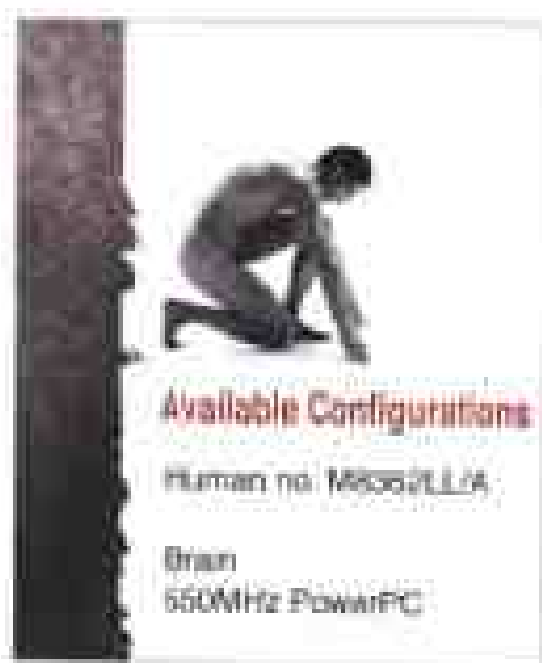


图 11-55

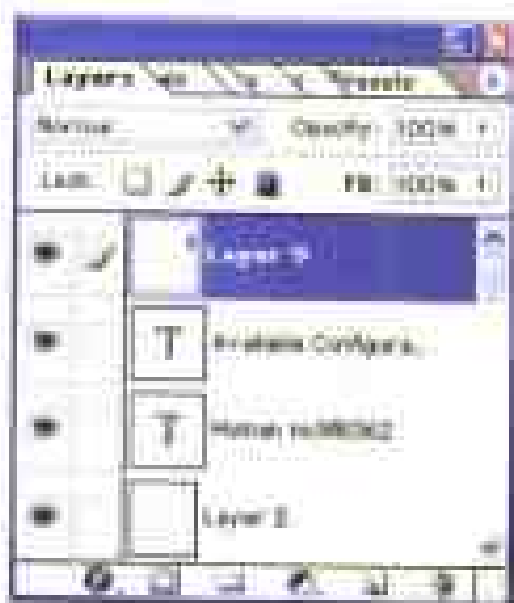


图 11-56



图 11-57

Tip

本案例的素材与完成图皆在光盘CD/Sample-0411的文件夹里面，“final.psd”为本书提供的完成文件，若需开档时，可以打开文件“final.psd”研究一下。

延伸思考

创意发想与思考管理

在这里，笔者想将个人接触设计这几年来的心得与各位分享。当然了，这是 James 所认为的非常适合做创意训练的思考管理方式，并不是思考创意的惟一方法，只是大多数的创意可以使用这套方法分析出来，希望对各位有所帮助。

管理您的创意

Photoshop 是一套图像合成软件，它并不是可以制作出任何视觉效果的软件，图像合成其实就是将图像元素与图像元素用各种方法组合在一起而已。因此 James 在图像作品的创意思考上也充分地利用元素组合的概念来做出一些有点想法的图像作品。

我们可以用哪些元素来排列组合出自己的想法与创意呢？James 认为应该要有一套机制来管理您毫无边际的想法与创意，这套机制可以用下面的表格来表示，如图 1-1 所示。

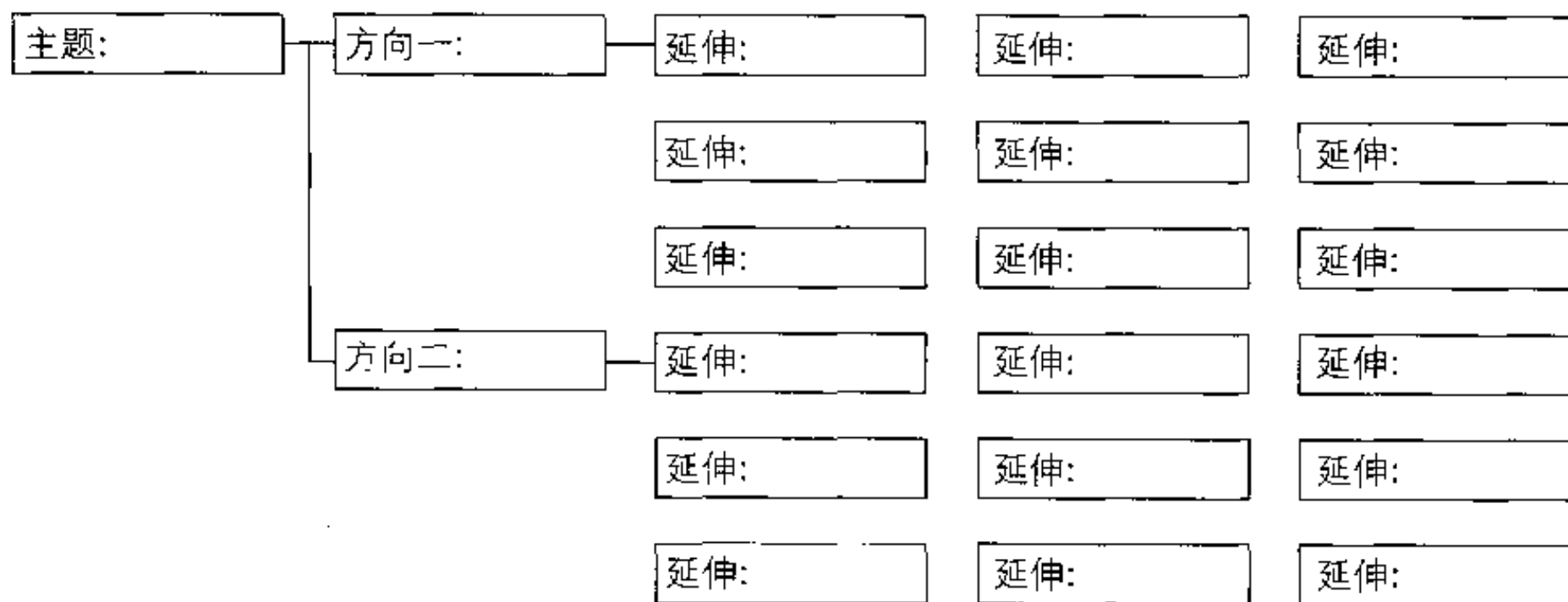


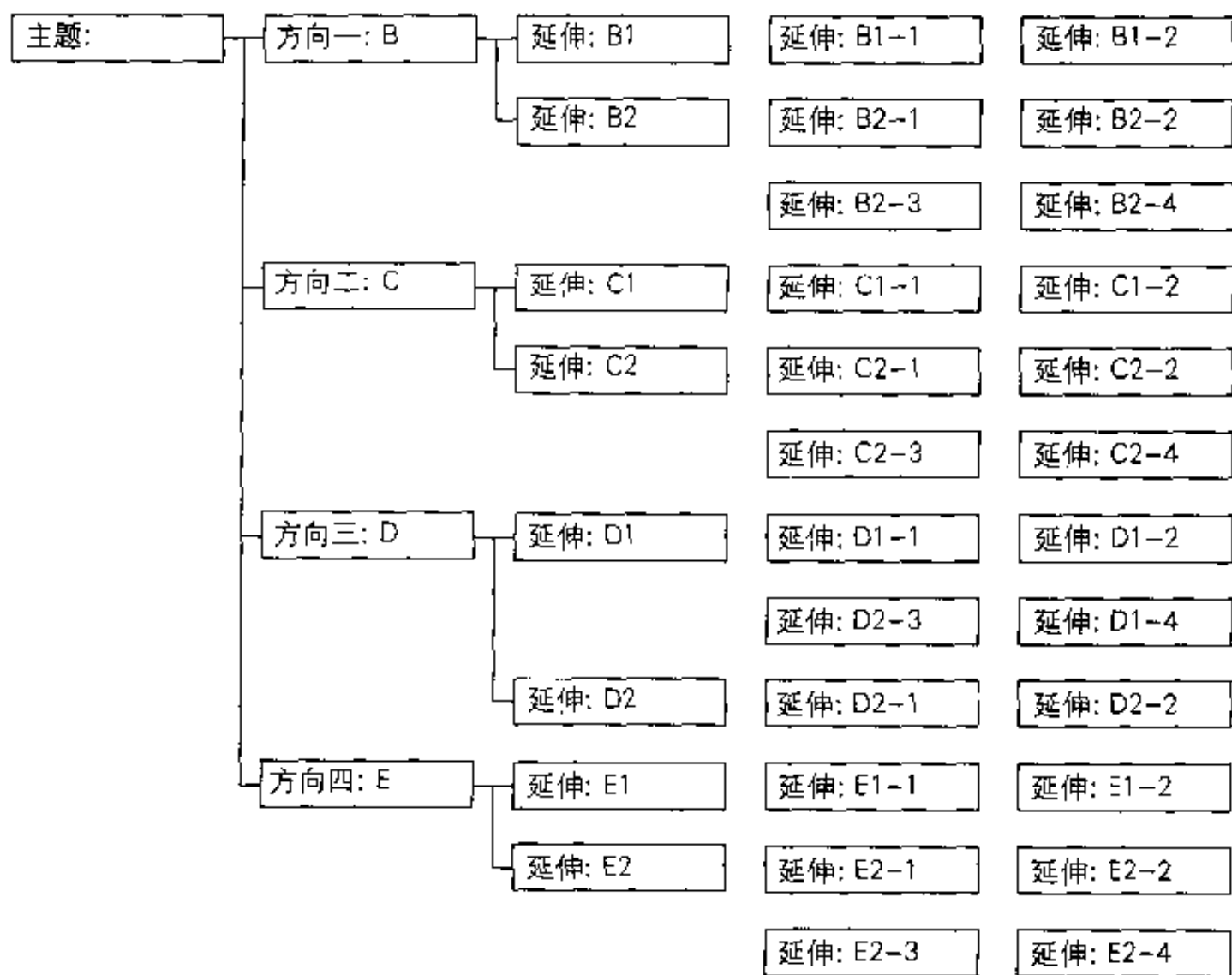
图 1-1

在上面这个表格中可以看出，这套机制只要自己在纸上写写画画就可以完成，当然这套机制可以无限地向下延伸与向左延伸，就看您可以想出多少与您主题有关的“点”，然后抓出最能表现出您的想法与创意的几个“点”，一张作品的概念就可以这样完成了。

这套机制不只可以运用在自己的创作上，当然也可以运用在广告与商业设计上。主题就是您所负责的商品，然后想出这个商品有几

个表现的方向或是有哪些销售策略，然后开始去延伸出几个“点”，最后抓出最能表现出商品特性与最符合销售策略的几个“点”来组合出最好的设计，并且可以针对这些“点”来写出标题与文案，如图1-2所示。

当您熟悉了这套机制后，就再也不需要这个表格来辅助了，在脑海里自然就可以整理思考出自己的创意了，因为您已经习惯这一套管理创意的机制了。



□ A案: 延伸: D1-3 + 延伸: C2-2

可搭配的标题与文案

□ B案: 延伸: B2-1 + 延伸: E2-1 + 延伸: B2-2

可搭配的标题与文案

图1-2

James 的思考实例

为了让各位能够更深入地了解这个创意管理机制，我们就来看看这一章节的范例“Inside”是如何利用这套机制构思完成的。

这张作品笔者在构思时希望表达出科技与人类的关系，当然要有冲突性。笔者一直认为现代人已经愈来愈依赖电脑，甚至人类的思想都被科技局限住了。当然曾有个有名的广告台词“科技始终来自于人性”表达了人

性化的科技，不过笔者确实认为人性在某些层面上是被科技束缚住的。

James 有个想法，就是人与科技结合。笔者想到也许未来人会与科技有密不可分的关系，因此我觉得将人与科技结合在一起会有某些冲突点，所以就在纸上画了一些东西来让我理出到底要如何表达出人与科技的结合。不过纸张实在画得太乱了，画一个表格来让各位知道 James 构思的过程吧，如图 2-1 所示。



☐ A 案: 人脑 + CPU

可以以人脑代表 CPU，然后合成在主机板的 CPU 位置上。

☐ B 案: ~~血液 血袋~~ + 001010101010

可以用 0 与 1 的符号来取代血液里的白血球与红血球。血液很难用影像来代表，可以用血袋来表示。

☐ C 案: 电脑外壳 + 人

以人的躯体来表现电脑外壳，器官就是许多界面卡，人已不是人……

☐ D 案: 人 + 手机电池

人与充电器电池，人背后的后半部是电池，可拆卸，出门要先充电，也许可以加上充电座。

☐ E 案: 心脏 + 管线

将心脏的主动脉与大动脉变成机械管线，资讯是人活下去的命脉

图 2-1

在整理出这个表格后，您就可以用对号入座的方式来凑出几个不错的方案，然后一个个去评估，哪一个最符合您的需求。我后来保留的是C方案，因为这样可以明显地突显人与数字的关系，James 用一个标题“Inside”来为这张作品下了注解。

A 案也许可以用来讽刺非常不人性的思考模式，但是与我想表达的稍微有点离题了。

B 案如果表现出来应该是不错，不过这个最好是用Flash或是动画软件做，这样可以做出0与1的符号在血液里流动的感觉，或者是血袋里有很多0与1的符号在流动，但是这并不太适合平面稿。

D 案其实蛮有趣的，可是重点落在电池上，却不足以代表科技了，倒是可以讽刺每天都要为手机充电的现代人。

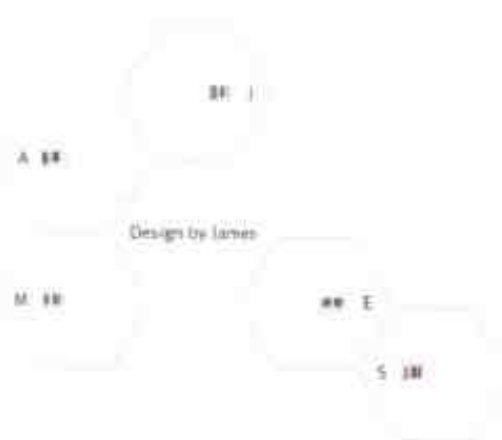
E 案笔者其实很喜欢，可以找心脏的标本图，然后换上机械的管线，也可以突显出人造器官的感觉，如果搭配得宜，也许还可以做出信息流动的感觉。不过因为找不到好的文件，只好作罢，用数据库其实会受到非常大的限制。

决定采用C案之后，笔者找出适合的人像，然后与电脑的外壳做结合。结合好了以后，为了让它有一点商品的感觉，再打上电脑名称，然后在画面的右边加上电脑规格，好像是一张商品广告的感觉，又像是整形外科的广告。将您的身体彻底改造，装备上现在最新的配备，如图2-2所示。

在整理这些想法的过程中，笔者觉得最重要的是要知道您想要的是什么，这样到最后您才能下决定。有了想法后，再利用这个方法来整理出自己的思绪，这套方法对于刚接触设计的人会有很大的帮助。

当然这只是James给刚刚接触设计的设计人们提供的一种训练思考方式的建议，不一定任何情况下都适用。但是这套方法倒是可以让您不会天马行空地胡思乱想，而且可以让您知道您的创意是如何来的。您会知道James是如何分析并想出这张作品的，可以说服自己也可以说服别人。





手 12

拍掉落在肩上的小毛球
拾起脚边弯落的鸢尾花
甚至还没看到表情
您就能够清楚意会

指尖情绪不需要写在脸上

by Aquacat

15cm × 20cm

350pixels/inch

使用软件: Photoshop

色彩格式: RGB 制作转 CMYK 印刷

制作时间: 约 2 小时半



笔者一直很喜欢以手为主题来创作作品，手的一个动作可以代表一个情绪或表情。看到紧握的拳头就可以想像到面目狰狞、想要揍人的表情。手张牙舞爪似的想要抓住某个东西，就能让我们想像到绝望与无助。

手也是进化的象征，没有灵巧的双手制作精美的工具，人类也无法进化。手也代表了艺术与心的呈现，如果没有手，哪里来的艺术品？这个几乎碎裂的手，能让您联想到什么？就让各位自己去想像吧。

Step 1

首先打开“File/Open”（快捷键Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘CD/Sample/CH12文件夹里的文件“a.jpg”，如图12-1所示。笔者在这个文件里的Path面板里已经绘制好一个去背景用的路径Path1，只要按住Ctrl键（Mac：Command键）并用鼠标单击路径Path1就可以将选择区域调出来，如图12-2，图12-3所示。



图 12-1



图 12-2



图 12-3



图 12-4

Step 2

回到图层面板去，如图 12-4 所示，并单击选定 Background。再按下 Ctrl+J (Mac: Command+J) 快捷键将选择区域内的图像复制在新图层 Layer1 里面，如图 12-5 所示。

接下来，就要开始处理图像的龟裂效果了，通常笔者都会复制一个图层做备份，以备不时之需，建议各位也尽量养成这个好习惯，如图 12-6 所示。



图 12-4



图 12-5

制作龟裂的纹理

在图 12-7 里可以看到，目前的状况总觉得手太干净了，既然要做出龟裂的感觉，笔者觉得要先在手上做一些若有似无的龟裂质感，这样可以增加层次。龟裂的程度有大、有小、有粗、有细，节奏就会出来，也会比较耐看。

Step 3

打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac: Command+O）光盘 CD/Sample/CH12 文件夹里的文件“b.jpg”，如图 12-8 所示。这是用闪电的图像拼凑而成的龟裂纹理，做法其实很简单，但是需要时间，在这里就不用详述，那只是剪剪贴贴的工作而已。



图 12-7



图 12-8

Step 4

按下 Ctrl+A (Mac: Command+A) 快捷键将全部图像选择起来, 再按 Ctrl+C (Mac: Command+C) 快捷键复制图像。回到刚刚制作的文件, 在通道面板里新增一个新通道 Alpha1, 如图 12-9 所示。

按 Ctrl+V (Mac: Command+V) 快捷键将复制的图像贴入通道 Alpha1, 再按 Ctrl+T (Mac: Command+T) 快捷键将图像调整到适当的大小与位置, 如图 12-10 所示。

Step 5

按住 Ctrl 键 (Mac: Command 键) 并用鼠标单击选定通道 Alpha1 来调出它的选择区域, 如图 12-11 所示。调出选择区域之后, 回到图层面板里的图层 Layer1, 如图 12-12 所示。



图 12-9



图 12-10



图 12-11

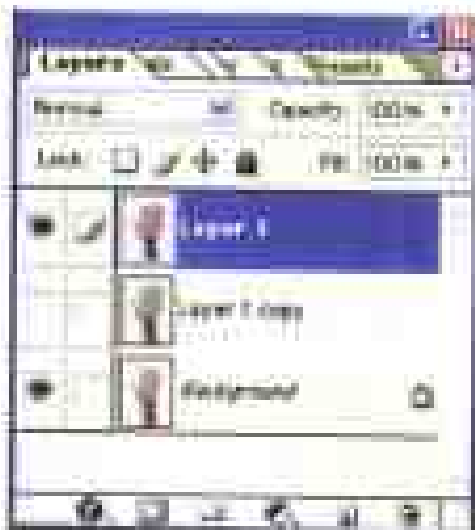


图 12-12

Step 6

利用这些选择区域执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键Ctrl+M；Mac：Command+M）命令，在曲线调整面板里将整体的颜色调暗点点，如图12-13所示。执行完就可以看到手上多了些细微的龟裂纹理，如图12-14所示。接下来，就可以制作较粗的龟裂纹理了。

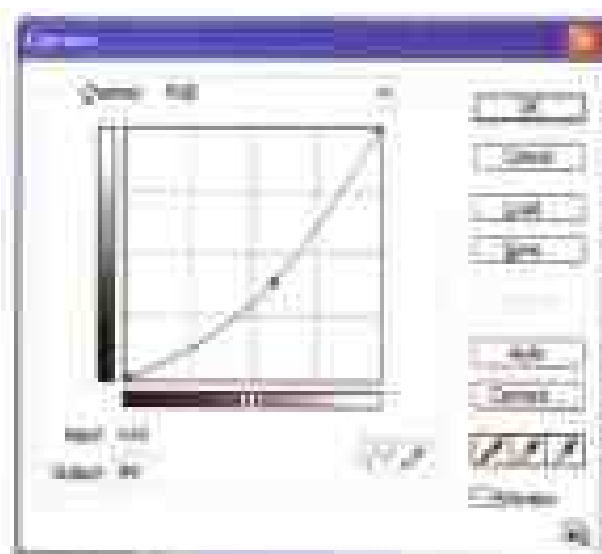


图 12-13



图 12-14

Step 7

打开“File/Open”（快捷键Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘CD/Sample/CH12文件夹里的文件“c.jpg”，如图12-15所示。这同样是用闪电的图像拼凑而成的龟裂纹理。按下Ctrl+A（Mac：Command+A）快捷键将全部图像选择起来，再按Ctrl+C（Mac：Command+C）快捷键复制图像，回到刚刚制作的文件，在通道面板里新增一个通道Alpha2，如图12-16所示。



图 12-15



图 12-16

Step 8

按下 Ctrl+V (Mac: Command+V) 快捷键将复制的图像贴入通道 Alpha1, 再按 Ctrl+T (Mac: Command+T) 快捷键将图像调整到适当的大小与位置, 如图 12-17 所示。按住 Ctrl 键 (Mac: Command 键) 并用鼠标单击选定通道 Alpha2 来调出它的选择区域, 如图 12-18 所示。

Step 9

到图层面板里的图层 Layer1, 如图 12-19, 图 12-20 所示。利用这个选择区域执行曲线调整 “Image/Adjust/Curves” (快捷键 Ctrl+M; Mac: Command+M) 命令将颜色调暗。笔者觉得龟裂应该是凹进去的, 既然要有凹进去的感觉, 当然是先调暗, 所以执行曲线调整 “Image/Adjust/Curves” (快捷键 Ctrl+M; Mac: Command+M) 命令。



图 12-17

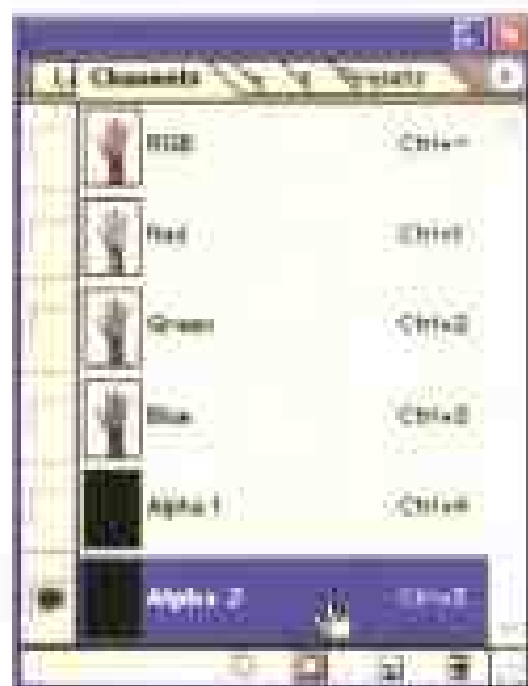


图 12-18



图 12-19



图 12-20

Step 10

然后将整体的明暗调暗，如图 12-21 所示。在调整明暗时如果觉得选择区域很碍眼的话，可以按 Ctrl+H (Mac: Command+H) 快捷键将选择区域隐藏起来。执行曲线调整后，手上就会有较粗的裂痕了，如图 12-22 所示。



图 12-21

制作裂痕的立体感

在图 12-23 中，我们可以发现裂痕的感觉很平很假，因为较粗的裂痕应该要做出一些立体感与明暗来增加它的深度，我们可以利用选择区域与快速蒙版的相互应用来制作出裂痕的亮面。这时要注意光源的大致方向，才能决定亮面的角度与方向。



图 12-23



图 12-22

现在我们再次调出通道 Alpha2 的选择区域，细微的龟裂纹理可以不需要制作立体感，因此只要调出通道 Alpha2 的选择区域即可。

Step 11

按住 Ctrl 键 (Mac: Command 键)，并用鼠标单击选择通道 Alpha2 来调出它的选择区域，如图 12-24，图 12-25 所示。然后选择选择工具，如图 12-26 所示，将选择区域往右下的方向移动一点点，可以利用键盘上的方向键来做些微的移动，如图 12-27 所示。



图 12-24



图 12-25



图 12-26



图 12-27

Step 12

然后进入快速蒙版模式，也可以在英文状态下按 Q 键进入快速蒙版模式，如图 12-28 所示。在快速蒙版模式里，选择区域会变成白色，没有选择到的部分会以红色来显示，如图 12-29 所示。再按住 Ctrl 键（Mac: Command 键）并用鼠标点选通道 Alpha2 来调出它的选择区域，如图 12-30，图 12-31 所示。

各位有没有注意到，因为刚刚我们在进入快速蒙版模式时移动了选择区域，所以现在调出的选择区域跟快速蒙版有些许错开，错开的部分就是我们要的亮面了，现在我们可以看到我们要的亮面部分是白色的。

Step 13

因此在这个选择区域里直接填充黑色“Edit/Fill”，将我们要的厚度部分的白色保留下来，如图 12-32 所示。在英文状态下按 Q 键回到正常模式，如图 12-33 所示，就可以看到亮面的选择区域已经制作出来了，如图 12-34 所示。



图 12-28



图 12-29

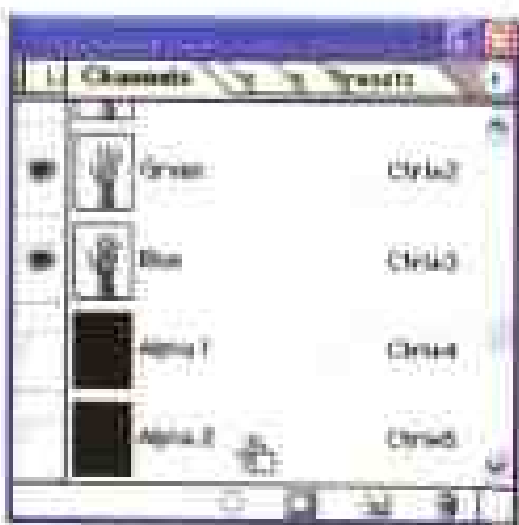


图 12-30



图 12-31



图 12-32



图 12-33



图 12-34

这时的选择区域将会很不明显，因为厚度只有一点点而已，选择区域的显示会很有限。只要执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键Ctrl+M；Mac：Command+M）命令，并将选择区域内的图像调亮，如图12-35所示，裂痕的立体感就会出来了，如图12-36所示。

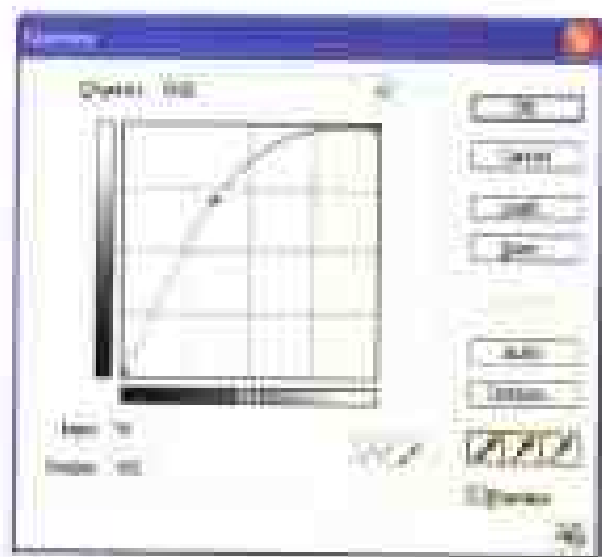


图 12-35

就算选择区域不明显，也不会影响到做出来的感觉，因此各位要学着自己去判断目前的选择区域到底在哪里，到底够不够。只凭选择区域的显示是不够的。



图 12-36

利用调亮工具

在刚刚的选择区域还在的时候，我们可以顺便做出亮面的层次，所有的亮面都不应该是一样亮的。因为笔者假想光源是在右上方大约45°的方向，只要是接近光源角度90°的地方，应该都会受到光源较大的影响。

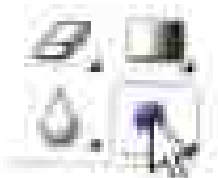


图 12-37

所以我们在控制面板里选择调亮工具，如图12-37所示，调整适当的笔刷大小后，在局部地方加上亮面的层次，将局部调亮。这时如果觉得选择区域碍眼的话，可以按Ctrl+H（Mac：Command+H）快捷键将选择区域隐藏起来。只要增加层次了，立体感就会充分了，如图12-38，图12-39所示。



图 12-38



图 12-39

将手拆解下来

为了让手更有支离破碎的感觉，也为了加强视觉效果，我们可以将手拆解下来，让手更有破碎的感觉。

Step 14

选择套索工具，如图 12-40 所示，然后再将图层 Layer1 做一个备份，如图 12-41 所示以避免失败。按住 Alt 键（Mac：Option 键）可以拉出直线的选择区域，这样会比较精确。



图 12-40



图 12-41

Step 15

先将中指前端裂痕较明显的区域选择起来，如图 12-42 所示，这时要注意选择区域不宜太锐利，那会让效果失真。因此执行羽化“Select/Feather”命令将选择区域柔化一点点，如图 12-43 所示。



图 12-42

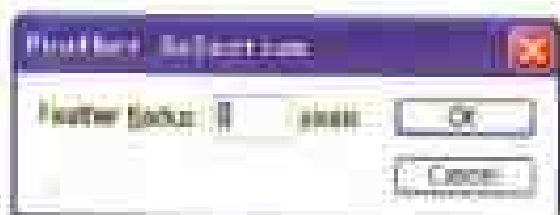


图 12-43

Step 16

然后将选择区域内的图像剪下“Edit/Cut”（快捷键 Ctrl+X；Mac：Command+X），如图 12-44 所示。再按 Ctrl+V（Mac：Command+V）快捷键将剪下来的图像贴入一个新图层 Layer2 里面，如图 12-45、图 12-46 所示。



图 12-44

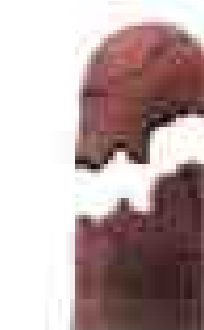


图 12-45

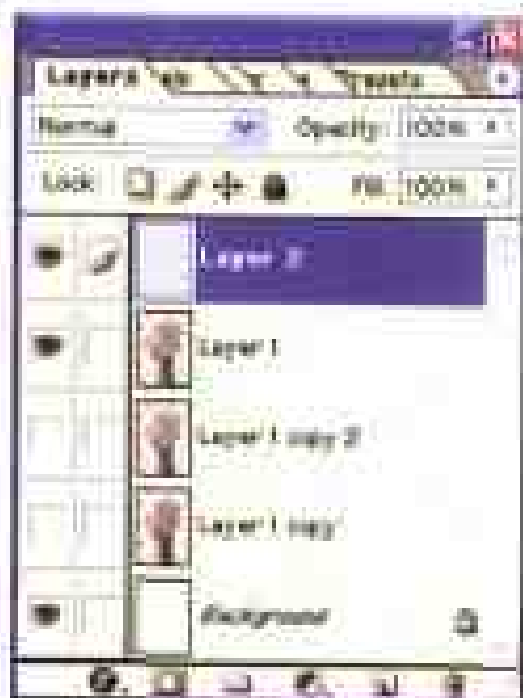


图 12-46

Step 17

我们可以利用剪下来的这个图像制作出立体感出来。先将图层 Layer2 移到图层 Layer1 的下方，如图 12-47 所示，并按 Ctrl+T (Mac: Command+T) 快捷键将图像旋转并翻转，如图 12-48 所示。

选择区域的移动

在图 12-48 里可以看到，切下来的手指图像有一条不应该存在的黑线，我们应该设法将它修饰掉，我想我们可以利用选择区域的移动简单地来修饰图像。

Step 18

按住 Ctrl 键 (Mac: Command 键) 并用鼠标单击图层 Layer2 调出它的选择区域，如图 12-49，图 12-50 所示。然后点选选择工具，如图 12-51 所示。将选择区域往下方移动一点点，如图 12-52 所示。

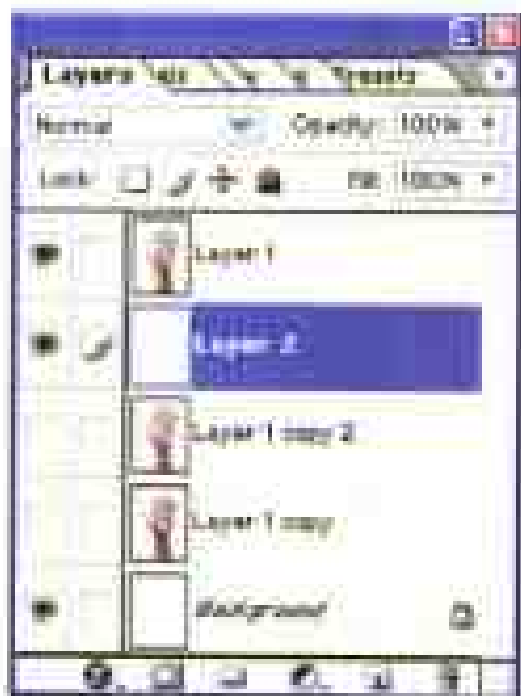


图 12-47



图 12-48

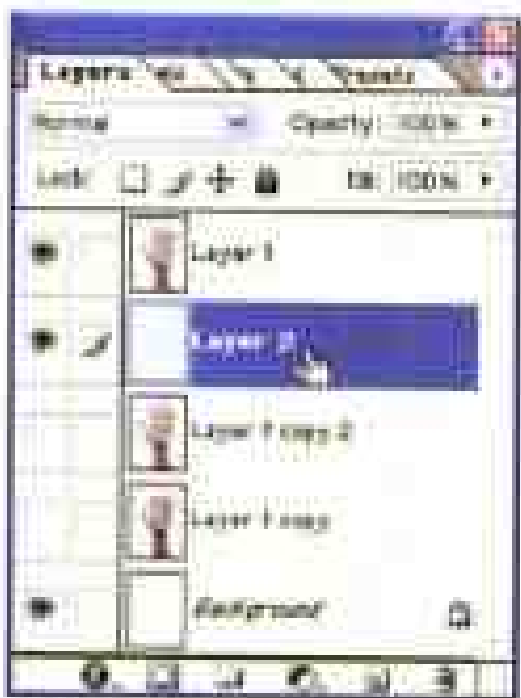


图 12-49



图 12-50



图 12-51



图 12-52

Step 19

因为我们要修饰的是黑线，而不是手指头，所以执行反选“Select/Inverse”（快捷键 Shift+Ctrl+I；Mac：Shift+Command+I）命令，如图 12-53 所示。它就会选择到黑线的区域，并使用橡皮擦工具来将多余的黑线去掉，如图 12-54 所示。可以巧妙地留下一点点黑色部分来增加立体感。

Step 20

光源大约是从右上方 45° 的方向照射过来，只要是接近光源角度 90° 的地方，应该都会受到光源较大的影响。再选择选择工具，将刚才的选择区域往下移一点点，如图 12-55 所示。然后执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令，将颜色调亮，如图 12-56 所示，厚度与亮面就会被自然地凸显出来了，如图 12-57 所示。

Step 21

接下来选择移动工具，如图 12-58 所示，将手指头往下移动。移动前记住要先删除选择区域“Select/Deselect”（快捷键 Ctrl+D；Mac：Command+D），这样可以利用这个手指头来制作立体感。



图 12-53

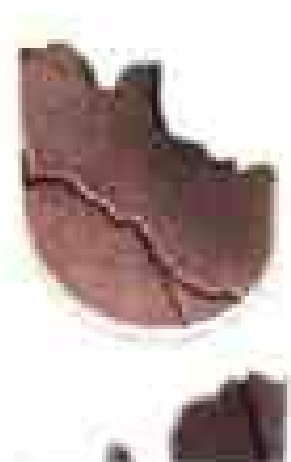


图 12-54



图 12-55

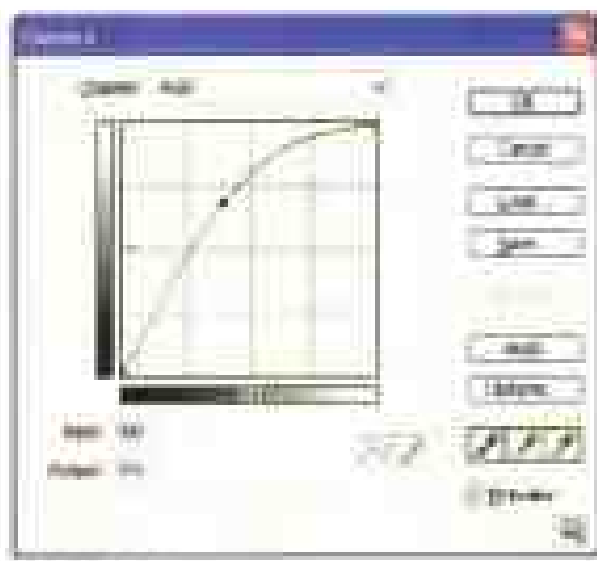


图 12-56



图 12-57



图 12-58

Step 22

再按Ctrl+T (Mac: Command+T) 快捷键将图像变形, 不要让别人轻易看出这一块图像是用手指头的图像补上去的, 如图12-59所示。使用曲线调整或是加深工具将图像调暗, 并制作出一点点的阴影, 这样手指断裂处的立体感就会出来了, 如图12-60, 图12-61所示。

接下来, 各位就可以利用这个方法将其他的手指与手臂的部分裁切下来, 并制作立体感了, 如图12-62所示。当作挑战吧, 自己去试试看, 方法都是一样的。

如果对选择区域的移动善加利用, 可以让您修图更加得心应手, 其实您会慢慢发现, 背再多Photoshop的命令都没有用, 活用选择区域与通道才是重要的。试想想看, 其实笔者的图像合成作品并没有用到很深奥的命令, 了解概念才是最重要的。

修饰细节

为了增加作品的真实性与活泼性, 这时我们必须要去修饰一些细节的部分。使用选择工具, 然后寻找会断掉或掉下来的碎片, 并将它选择起来, 如图12-63所示。



Step 23

按下 Ctrl+C (Mac: Command+C) 快捷键跟 Ctrl+V (Mac: Command+V) 快捷键将选择区域内的图像复制下来, 并贴入一个新图层中, 如图 12-64 所示。将贴入的碎片移到适当的位置并按 Ctrl+T (Mac: Command+T) 将图像旋转一点点, 如图 12-65 所示。让碎片看起来好像要掉又不掉似的。

回到图层 Layer1, 使用加深工具与橡皮擦工具将立体感修饰出来, 因为笔者想像里面是空心的, 所以只要将图像调暗, 效果就会很好了, 如图 12-66 所示。

其实这张作品做到现在有些地方还是需要修饰的, 可以简单地发现, 大条的裂痕与手的边缘结合处有点不自然。因为太平滑了, 大条的裂痕应该会对手的边缘有点影响, 不会太平滑才对, 如图 12-67 所示。

因此使用选择工具, 将您认为应该要随着裂痕凹进去的地方选择起来, 如图 12-68 所示。确定现在是在选择图层 Layer1 的情况下, 按 Delete 键将图像删除掉, 如图 12-69 所示, 这样裂痕与边缘的交会处就会很自然了。



图 12-64



图 12-65



图 12-66



图 12-67



图 12-68



图 12-69

在将各个细节都修饰过之后，这张作品就可以完成了，如图 12-70，图 12-71 所示。这个章节的范例有点难度，事实上笔者也觉得很难，各位可以打开光盘里的完成图好好研究一下。



图 12-70

Photoshop 的精神

当各位真正地理解与吸收这个范例后，应该就会了解 Photoshop 的精神了。Photoshop 的精华就在于通道、选择区域与图层的相互应用，这些是在命令菜单里看不到的东西。Photoshop 确实是建立在通道与图层的基础上，只要了解使用的概念，会多少的命令其实都不是问题。

图层效果与一堆的滤镜都只是锦上添花而已。对于今天这张范例，各位可以试着用图层效果或滤镜制作试试看，您一定会对做出来的效果啼笑皆非。记得以前做了一张作品“崩溃”，很多网友都在问如何完成。当他们问如何完成时，一定是被 Photoshop 表面的功能给局限住了，因为他们试着从命令菜单里来寻找答案。

其实笔者在网络上已经强调过很多次，笔者会的命令还没有各位多，要使用一个滤镜还要一个个去试，很多命令也不知怎么用。一定有很多人还以为笔者想留一手吧！



图 12-71

绝大多数的设计师在 Photoshop 里遇到了瓶颈，都是因为还不了解 Photoshop 的概念，就急着去背命令、去用一大堆的特效。网络上的很多 Photoshop 教学网站，无时无刻不在给 Photoshop 初学者灌输错误的概念。因为很多教学都是先做什么命令再执行什么效果，然后再执行什么滤镜。每次看到这些错误地理解了 Photoshop 的人去指导初学者，我就会有点生气！

甚至许多美术相关科系的老师也都使用错误的学习方式，让学生在不了解 Photoshop 的情况下，就已经吸收了一大堆的命令，结果造成学生只知其一不知其二，会画圆却不会画方。因为根本不了解 Photoshop。

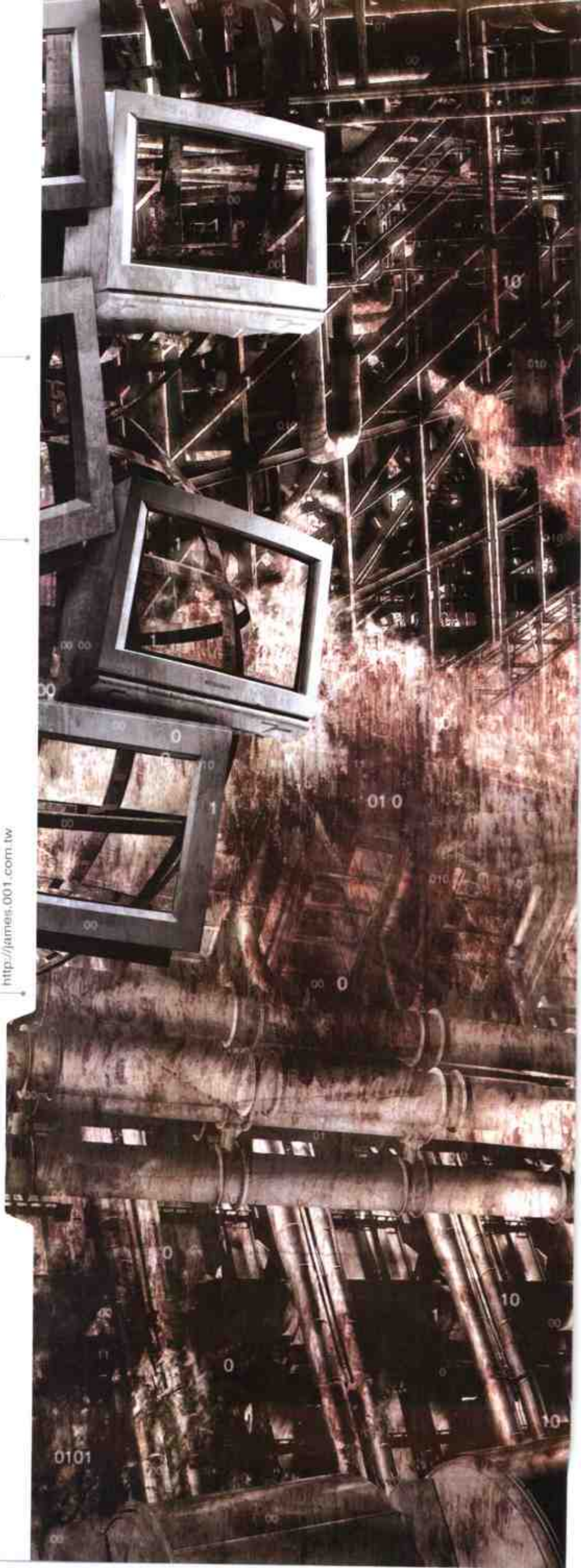
Photoshop 是由暗房进化而成的数字暗房软件，在暗房里会使用到的蒙版或是型板的概念都化成了 Photoshop 里的通道与选择区域了。先学会通道、快速蒙版与选择区域的相互应用，再去了解 Photoshop 的精神，再来学习 Photoshop 的功能菜单。这才是正确学习 Photoshop 的过程。

这张作品说穿了就是选择区域的应用而已，只是指导各位如何去制作出正确的选择区域，连选择区域都使用不好的人，背再多的命令也是白搭，那只会让您成为很会背命令的 Photoshop 用户而已。

Tips

本范例的素材与完成图皆在光盘 CD/Sample/CH12 的文件夹里面，“final.psd”为含有图层的完成文件，若练习有问题，可以打开文件“final.psd”研究一下。

<http://james.001.com.tw>





【解开你的思考盲点】

Design by Janna

图像合成厉害不厉害？其实说穿了只是在比去背景而已，这个章节里会将特殊去背景法做一个完整的介绍，也会让您完全开窍，去背景原来是这么一回事？！

这个范例主要介绍各位在去背景时经常会感到头痛的问题，也就是头发的去背景以及玻璃瓶的去背景。这些都是重点中的重点，尤其是玻璃瓶的去背景，更是要好好练习。这样以后遇到任何透明物体的时候，相信各位都可以轻松应付。现在各位应该可以慢慢体会到通道的好处，只有通道，才可以做出完美的玻璃瓶去背景，各位对通道一定要多加练习。

在头发的去背景上，笔者提供两种方法。一种是黑色以外发色的去背景；另一种则是黑发的去背景法，特别适合东方人。

玻璃瓶去背景法

Step 1

打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘 CD/Sample/CH13 文件夹里的玻璃瓶文件“a.jpg”，如图 13-1 所示，现在笔者要将玻璃瓶去背景。

可是如您所看到的，玻璃瓶目前根本不是透明的，它是白色背景的，要拿玻璃瓶来合成必须要将玻璃瓶去背景为透明的，所以必须要分别抓出玻璃



图 13-1

面的暗面部分，以及亮面的部分，并制作成通道，再变成选择区域，才可以将玻璃瓶做透明的去背景。

Step 2

首先将玻璃瓶的外形去背景，在路径面板中，按住Ctrl键（Mac：Command）用鼠标单击选定Patha，将已经画好的路径制作成选择区域，如图13-2所示。然后合并到图层面板里的Background，如图13-3所示。

Step 3

然后到图层面板按Ctrl+J（Mac：Command+J）快捷键，将选择区域内的图像复制到新的图层Layer1里，并将Background隐藏起来，如图13-4，图13-5所示。



图 13-2



图 13-3

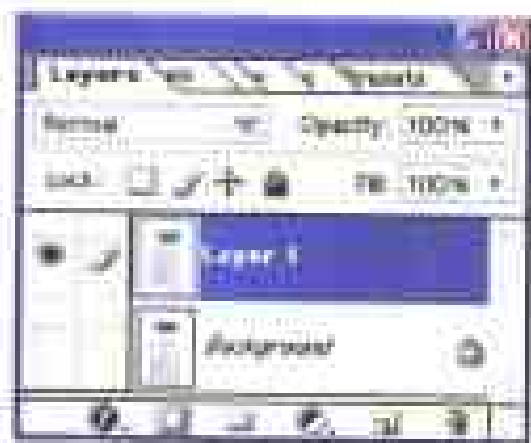


图 13-4



图 13-5

Step 4

接下来，还要将盖子的图像抓出来，因为盖子是不透明的，必须要分开处理。在路径面板中，按住 Ctrl 键（Mac: Command）用鼠标单击选定 Path1，调出盖子的选择区域，如图 13-6、图 13-7 所示。再回到图层面板里的图层 Layer1，按 Ctrl+J（Mac: Command+J）将盖子复制在新的图层 Layer2 里，如图 13-8 所示。

抓出玻璃瓶的暗面

想抓出玻璃瓶暗面的选择区域的话，要先在通道面板里选择暗面最清楚的原色通道，并复制出来。在这个范例里，笔者选择将 Red 通道复制出一个新的通道 Red copy，如图 13-9，图 13-10 所示。



图 13-6



图 13-7

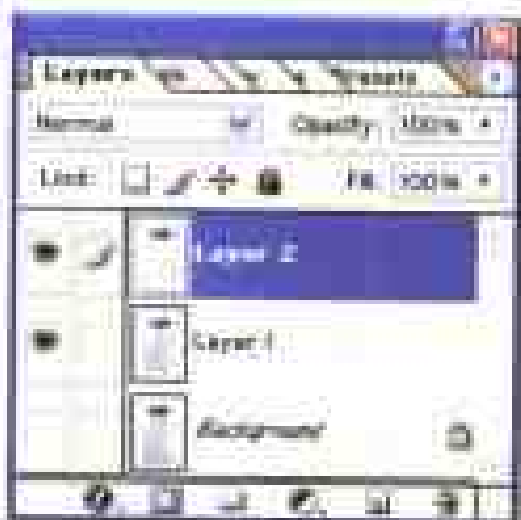


图 13-8



图 13-9



图 13-10

Step 5

要抓出暗面的选择区域，现在的明暗对比还不够强，因此执行色阶调整“Image/Adjust/Levels”（快捷键Ctrl+L；Mac：Command+L）命令，并将明暗对比调到适当的程度，如图13-11，图13-12所示。在色阶调整面板将白色与黑色的调整杆往中间调整，就可以增加图像的黑白对比。



图 13-11



图 13-12

要记住通道里白色的地方才是我们的选择区域，因此要执行画面的颜色反相“Image/Adjust/Invert”（快捷键Ctrl+I；Mac：Command+I）命令，让瓶子的深色部分变成白色或是较亮的颜色，如图13-13所示，暗面的选择区域就已经制作好了。

抓出玻璃瓶的亮面

要抓出玻璃瓶亮面的选择区域的话，要先在通道面板里选择暗面最清楚的原色通道，并复制出来。不过要注意的是玻璃瓶的反光是白色的，背景又是白色的，因此一定要加上一个黑色背景。



图 13-13

Step 6

新增一个图层 Layer3 并移到图层 Layer 1 的下方，如图 13-14，图 13-15 所示。接着到通道面板里将 Red 通道复制出一个新的通道 Red copy2，如图 13-16，图 13-17 所示。

要抓出亮面的选择区域，现在的明暗对比还不够强，因此执行色阶调整“Image/Adjust/Levels”（快捷键 Ctrl+L；Mac: Command+L）命令，并将明暗对比调到适当的程度，如图 13-18，图 13-19 所示。在色阶调整面板将黑色的调整杆往中间调整，就可以让画面变暗并留下亮的部分，亮面的选择区域就已经制作好了。



图 13-14



图 13-15



图 13-16



图 13-17

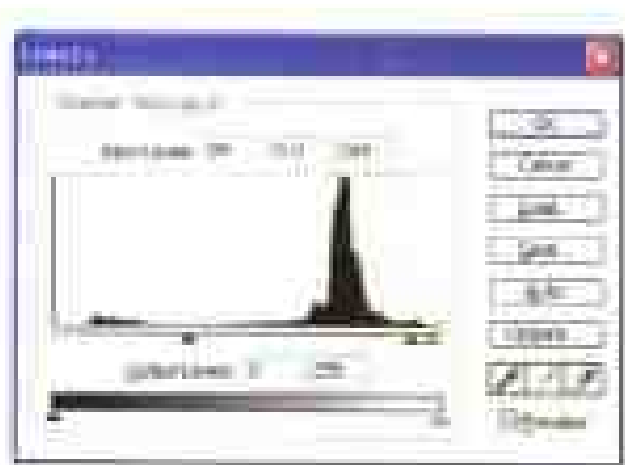


图 13-18



图 13-19

将亮面与暗面组合

调出亮面的选择区域填充白色，再抓出暗面的选择区域填充黑色，这样就可以重新制作出一个透明的玻璃瓶。

Step 7

因此按住 Ctrl 键 (Mac: Command 键) 调出通道 Red copy2 的选择区域，如图 13-20 所示，然后回到图层面板中，建立一个新的图层 Layer4，并将其他的图层与背景隐藏起来，如图 13-21 所示，利用刚刚调出的选择区域，在图层 Layer4 里面填入白色 “Edit/Fill”，如图 13-22 所示，就可以看到玻璃瓶的亮面部分已经完成了。



图 13-20

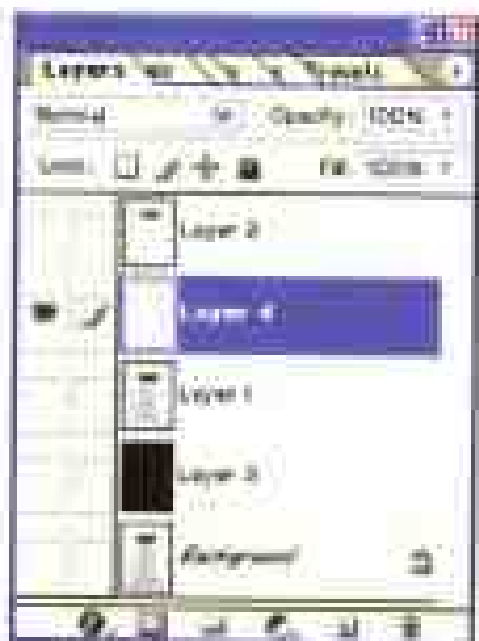


图 13-21



图 13-22

Step 8

接下来，再按住 Ctrl 键 (Mac: Command 键) 调出通道 Red Copy 的选择区域，如图 13-23 所示，然后在图层面板中建立一个新的图层 Layer5，并将图层 Layer5 移到图层 Layer4 的下方，如图 13-24 所示。然后就可以在图层 Layer 3 里面填充黑色 “Edit/Fill”，如图 13-25 所示。

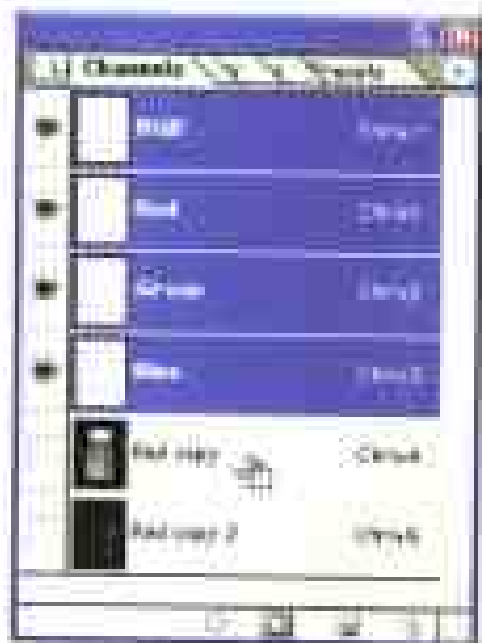


图 13-23



图 13-24



图 13-25

这时玻璃瓶的去背景已经完成了，可以将盖子显示出来了，只要将图层 Layer2 显示出来即可，如图 13-26、图 13-27 所示。

这样已经做好一个玻璃瓶的去背景了，而且真的是一个透明的玻璃瓶，可以将这个瓶子任意地做合成，如图 13-28 所示。

基本上玻璃去背景与水去背景都是一样的方法，只要善加练习，很多东西都可以把背景去得很漂亮。

头发通道去背景法

在人物去背景上，最难做的应该是头发的去背景，效果当然不能很生硬，所以不能使用路径来去背景。路径可以用来去身体部位背景，头发如果要去背景去得好的话，最好使用通道来去背景，因为通道不是死板的线条，通道可以有很多的层次。

当然通道去背景法不是万能的，也要考虑到图片的背景单不单纯。一般来说，在摄影棚拍摄的照片应该不会有问题，只要头发与背景的颜色差距大就会好做。

户外拍的照片只要背景单纯也可以使用这种方式拍照，例如背景是蓝色的天空，我们就可以通过颜色差来使用通道去背景了，当然这个方法也可以适用在蓝天绿草或是类似的例子上。

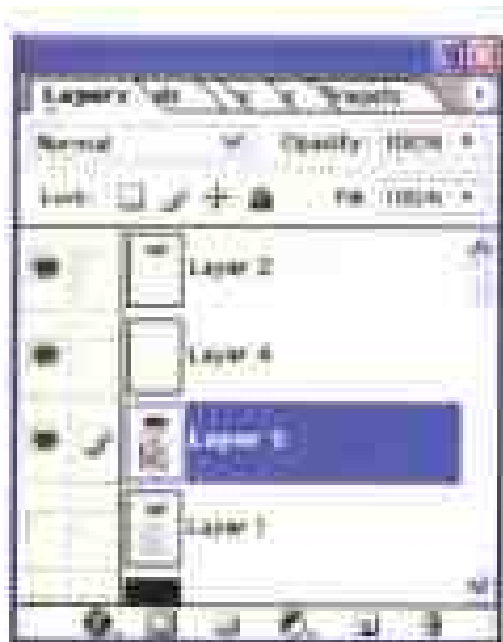


图 13-26



图 13-27



图 13-28

Step 9

打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac: Command+O）光盘 CD/Sample/CH13 文件夹里的女性文件“b.jpg”，如图 13-29 所示。首先到通道面板去，找出一个头发最明显的原色通道，笔者选择 Blue 的通道，将它复制出一个新通道 Blue copy，如图 13-30，图 13-31 所示。

Step 10

接下来，选择喷枪工具，如图 13-32 所示。将前景色设置为白色，如图 13-33 所示，将身体的部分大概地涂上白色，要小心不要涂到头发的边缘部分，如图 13-34 所示。



图 13-29



图 13-30



图 13-31

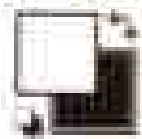


图 13-32



图 13-33



图 13-34

抓出头发的选择区域

Step 11

执行色阶调整“Image/Adjust/Levels”（快捷键Ctrl+L；Mac：Command+L）命令，在色阶调整里选择白色吸管单击画面里的背景部分，将它变成白色，如图13-35所示。再将白色与黑色的调整杆往中间移动一点点，让头发变黑，也将画面对比调强一点点，如图13-36、图13-37所示。

加上身体的选择区域

在这个文件里，笔者已经画好了一个路径path1，只要按住Ctrl键（Mac：Command键），再使用鼠标单击路径path1，就可以调出它的选择区域，如图13-38、13-39所示。

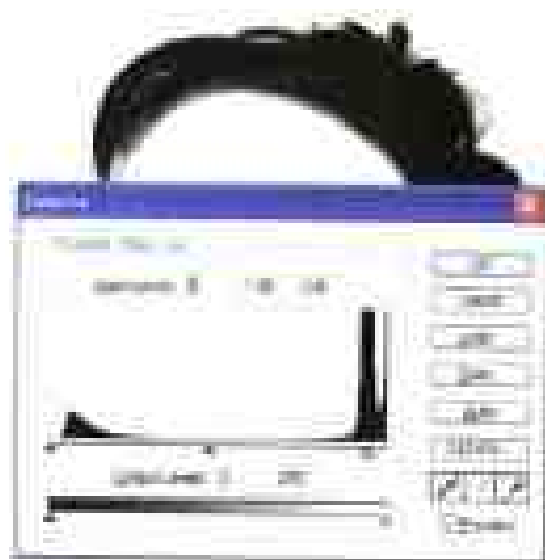


图 13-35



图 13-36



图 13-37



图 13-38



图 13-39

身体部分其实只要使用路径去背景就够了，在去背景时记住要避开头发部分，路径要画在头发的内侧。接下来利用这个选择区域在通道 Blue copy 里填充黑色，如图 13-40 所示。



图 13-40

可以看到现在有很明显的接不起来的部分，如图 13-41 所示。因为头发颜色笔者不敢调得太黑，那会让您去背景失败，发丝调黑就会变得太粗，这个轻重拿捏绝对是各位遇到的最大难题，这只能靠各位多加练习来正确地把握了。



图 13-41

Step 12

选择喷枪工具，如图 13-42 所示，并将前景色设置为黑色，如图 13-43 所示。用适当大小的笔刷将接不起来的部分修饰一下，如图 13-44，图 13-45 所示，在修饰的过程中也可以适度地使用加深工具来处理，不过要小心不要将头发末端变得太黑了。记住，发丝太黑的话会变得很粗，会让您功亏一篑。



图 13-42

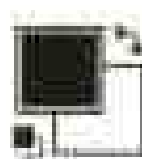


图 13-43



图 13-44



图 13-45

Step 13

修饰好了之后就可以执行颜色反相“Image/Adjust/Invert”（快捷键 Ctrl+I；Mac: Command+I）命令，因为选择区域必须是白色的，如图 13-46 所示。



图 13-46

Step 14

按住 Ctrl 键 (Mac: Command 键), 将通道 Blue copy 的选择区域调出来, 如图 13-47 所示。然后回到图层面板, 如图 13-48 所示, 再按 Ctrl+J (Mac: Command+J) 快捷键将选择区域内的图像复制在新图层 Layer1 里面, 如图 13-49 所示。

到这里去背景就完成了, 可以在图层 Layer1 的下方加入您所要合成的图片了, 如图 13-50 所示。

头发混合模式去背景法

刚刚介绍的通道去背景法是很需要技术的, 在调整头发对比时要非常小心地处理, 也需要许多经验的累积。接下来介绍的头发去背景法就容易多了, 这个方法适合黑发的去背景, 是东方人的去背景法。

前面的章节介绍过图层混合模式的使用, 我们可以利用 Multiply 正片叠底的特性——白色会消失, 只留下颜色暗的部分来将头发去背景。



图 13-47



图 13-48

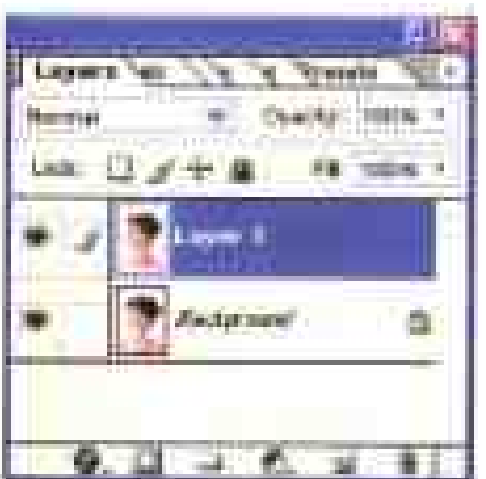


图 13-49



图 13-50

Step 15

首先打开“File/Open”（快捷键Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘CD/Sample/CH13文件夹里的女性文件“c.jpg”，如图13-51所示。在路径面板里已经绘制好一个去背景用的路径Path1，只要按Ctrl键（Mac：Command键）并用鼠标单击路径Path 1就可以将选择区域调用出来，如图13-52，图13-53所示。



图 13-51



图 13-52



图 13-53

Step 16

在绘制路径时一样要避开头发的外围部分，如图13-54所示，然后再按Ctrl+J（Mac：Command+J）快捷键将选择区域内的图像复制在新图层Layer 1里面，如图13-55所示。

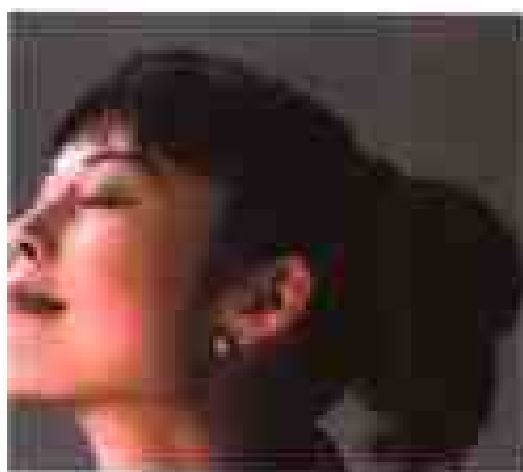


图 13-54

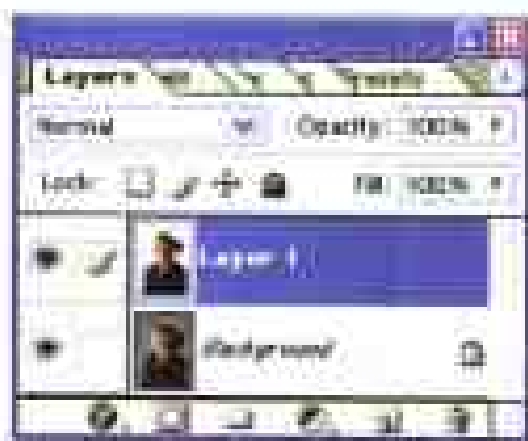


图 13-55

Step 17

选择 Background，如图 13-56 所示，再选择绳索工具，如图 13-57 所示，将头发选择起来，如图 13-58 所示，按下 Ctrl+J (Mac: Command+J) 快捷键将选择区域内的图像复制在新图层 Layer 2 里面，如图 13-59 所示。这时可以将 Background 隐藏起来看一下，大概这就是去背景后效果，如图 13-60，图 13-61 所示。

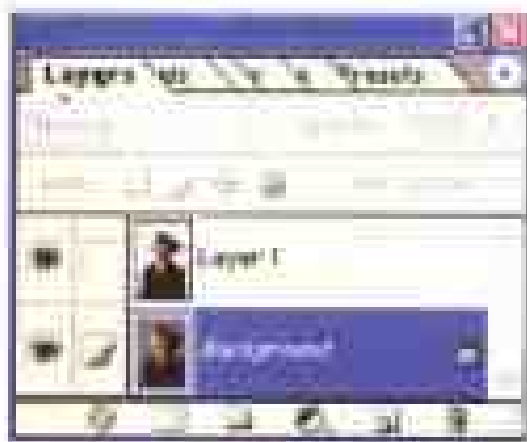


图 13-56



图 13-57

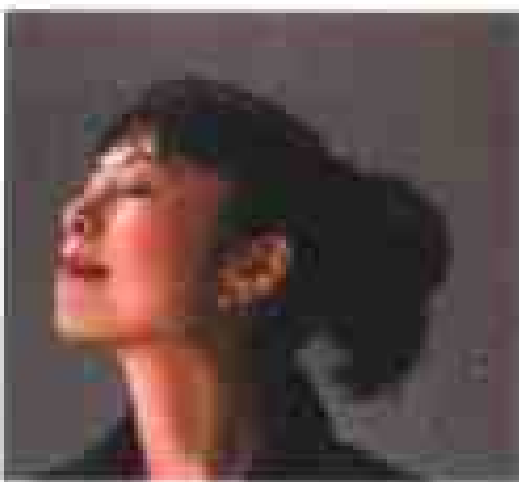


图 13-58



图 13-59



图 13-60



图 13-61

Step 18

打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘 CD/Sample/CH13 文件夹里的文件“d.jpg”，如图 13-62 所示。按 Ctrl+A（Mac：Command+A）快捷键将图像全部选择后，再按 Ctrl+C（Mac：Command+C）快捷键将全部图像复制。

回到刚刚制作到一半的文件，按 Ctrl+V（Mac：Command+V）快捷键将复制的图像贴入，它会新增一个图层 Layer3，将图层 Layer3 移到图层 Layer2 的下方，如图 13-63，图 13-64 所示。



图 13-64

Multiply 正片叠底的应用

接下来，就是将头发去背景了，选择头发所在的图层 Layer2，如图 13-65 所示。要保留头发黑色的部分，必须要先将灰色背景变成白色。



图 13-62

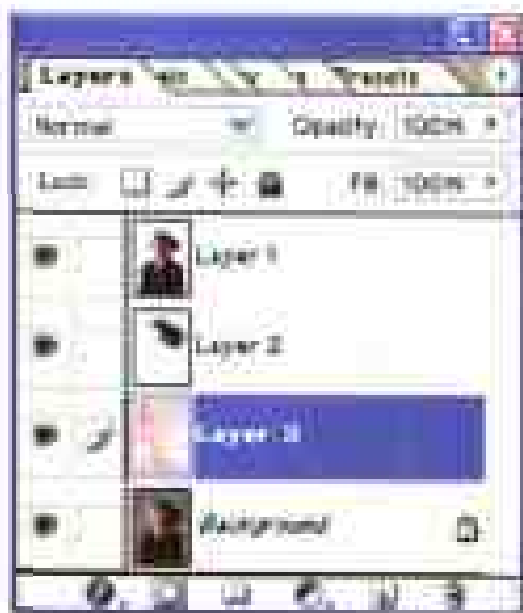


图 13-63



图 13-65

Step 19

执行色阶调整 “Image/Adjust/Levels” (快捷键 Ctrl+L; Mac: Command+L) 命令, 在色阶调整面板里使用白色吸管来单击画面上头发外围的灰色部分, 就可以将灰色的部分变成白色, 如图 13-66, 图 13-67 所示。

现在只要利用 Multiply 正片叠底的特性就可以将白色的部分隐藏起来, 只留下黑色头发的部分。将图层 Layer2 的图层混合模式设置为 Multiply 正片叠底, 如图 13-68 所示, 白色的部分就会消失, 如图 13-69 所示。



图 13-66



图 13-67



图 13-68

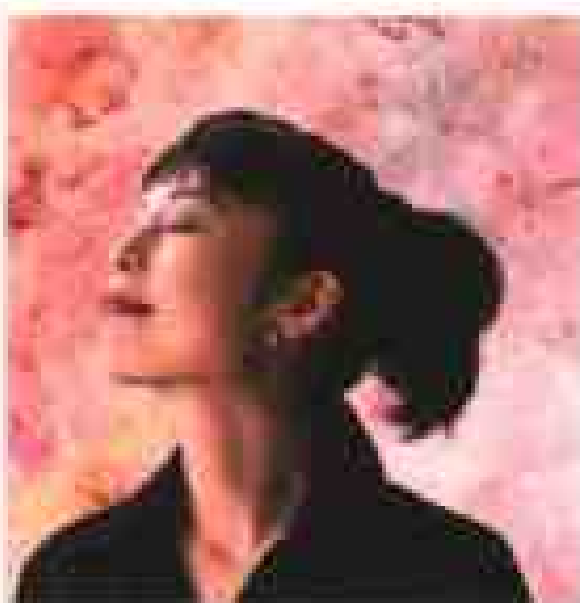


图 13-69

这时将画面放大来看，如图 13-70 所示，可以看到有一些接合的痕迹。这时只要修饰图层 Layer1 就可以解决了，点选图层 Layer1，并增加一个图层蒙版，如图 13-71 所示。然后选择喷枪工具，如图 13-72 所示，并将前景色设置为黑色，如图 13-73 所示。再将接合的痕迹用喷枪稍加修饰，就可以让图层 Layer1 与图层 Layer2 接合得很好了，如图 13-74 所示。这时头发的去背景就完成了，如图 13-75，图 13-76 所示。

这个云背景法可以说是黑发去背景的最佳方法了，只要是黑发并搭配单纯背景，头发的发丝都可以完整地保留下来，非常适合用来制作秀发乌黑亮丽的洗发精平面广告，绝对可以做出最好的头发去背景效果。

这其实只是一个概念的转换而已，很多人去背景都太执着于选择区域了，却忽略了这个专属于东方人的头发去背景法。说穿了就会觉得很简单，可是为何自己没有想到？这就是无法将 Photoshop 融会贯通的结果。



图 13-70



图 13-71



图 13-72



图 13-73

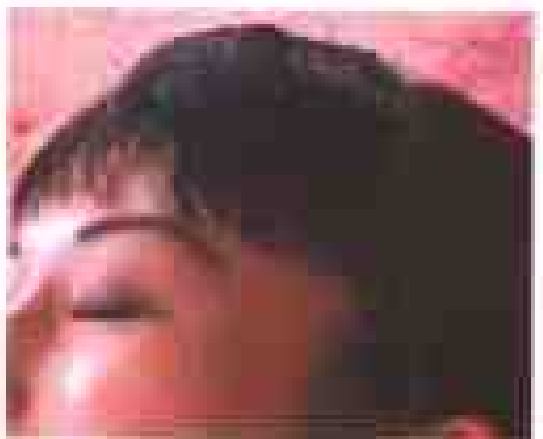


图 13-74



图 13-75



图 13-76

玻璃瓶图层混合去背景法

在了解了头发混合模式去背景法之后，是不是觉得有点开窍了，我们再拿玻璃瓶来使用混合模式去背景试看。

Screen 屏幕混合的应用

Step 20

打开“File/Open”（快捷键 Ctrl+O；Mac：Command+O）光盘 CD/Sample/CH13 文件夹里的文件“e.psd”，这个文件已经有几个图层了，一个图层是盖子，两个图层是瓶子，如图 13-77、图 13-78 所示。

Step 21

我们先来抓出玻璃瓶的亮面，单击选定图层 Layer2，并将其他图层隐藏起来，如图 13-79 所示。执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令将中间调调暗，将玻璃瓶的亮面反光凸显出来，如图 13-80、图 13-81 所示。将图层 Layer2 的图层混合模式更改为 Screen 屏幕混合，如图 13-82 所示。



图 13-77



图 13-78

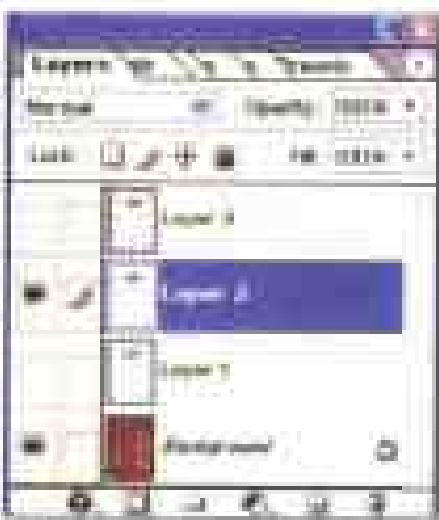


图 13-79

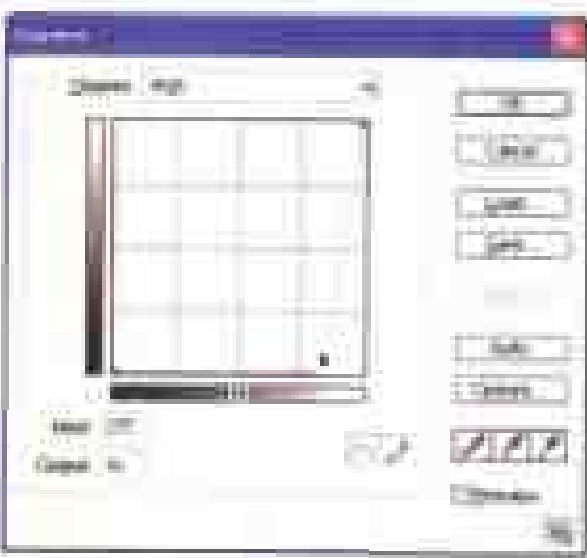


图 13-80



图 13-81

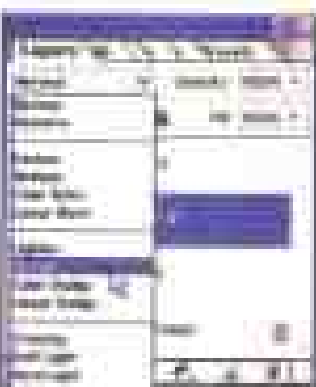


图 13-82

前面的章节曾提到，Screen 屏幕混合可以保留白色的部分，将黑色的部分隐藏起来，因此只会有瓶子反光的部分会被保留下来，如图 13-83 所示。

Multiply 正片叠底的应用

Step 22

接下来，选择图层 Layer1，并将其他图层隐藏起来，如图 13-84，图 13-85 所示。执行曲线调整“Image/Adjust/Curves”（快捷键 Ctrl+M；Mac：Command+M）命令将中间调调暗，加强玻璃瓶的暗面，如图 13-86，图 13-87 所示。然后将图层 Layer1 的图层混合模式更改为 Multiply 正片叠底，Multiply 正片叠底可以将白色的部位隐藏起来，保留暗面，如图 13-88，图 13-89 所示。



图 13-83



图 13-84



图 13-85



图 13-86

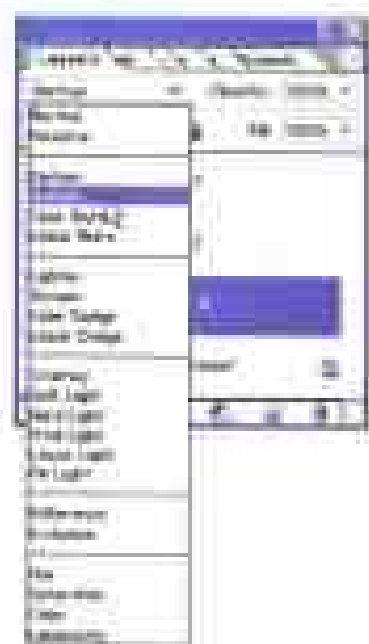


图 13-87



图 13-88



图 13-89

现在亮面与暗面都已经处理好了，可以将全部图层显示出来了，如图 13-90 所示。现在玻璃瓶已经去背景完成了，如图 13-91 所示。可以更改一下背景并随便贴张图来试验，看看去背景的效果如何，如图 13-92 所示。其实这种方法的去背景效果不会比通道去背景差。

现在要强调的是，通道去背景与图层混合模式去背景的效果并没有好坏的区别，而是适合不适合的问题，应该依照不同的情况而有所选择。

一直觉得纳闷的是，这些去背景法其实并不难，可是用的人却很少，让很多人学习 Photoshop 只会背命令而不会去思考，宁愿背命令也不愿去了解概念。

笔者的朋友曾告诉笔者，他们学校的 Photoshop 老师只会教导各种命令如何去用，只会教我们背各种命令，只教一些表面看得到的功能，其实概念才是最重要的。事实上学校与市面上大多数的教学书也许正在灌输非常不正确的 Photoshop 概念。

看完这个章节之后，希望各位可以了解 Photoshop 可以靠自己去创造新的方法，可以玩出属于自己的 Photoshop。您真的懂 Photoshop？大多数人都是很懂命令吧！其实笔者对 Photoshop 的命令懂得少之又少，笔者都是靠概念来使用 Photoshop 的，就连这本书的范例也没有用到太多命令，因为正确地使用概念比会用全部命令重要许多。



图 13-90



图 13-91



图 13-92

Tips

本范例的素材与完成图皆在光盘 CD/Sample/ CH13 的文件夹里面，“final.psd”为含有图层的完成文件，若练习有问题，可以打开文件“final.psd”研究一下。