

第1章

旋转创意的魔方

——初识Photoshop



|1.1| 创意之源

比尔·盖茨曾经说过，“创意有如原子裂变，每一盎司的创意都会带来无以数计的商业利益”。创意离不开创造性的思维，在如今飞速变化的信息时代，谁具备创造性的思维，谁便会拥有财富。

1.1.1 创意的原则

广告大师詹姆斯·韦伯·扬指出，“创意是一种组合，组合商品、消费者以及人性的种种事项”，这种组合需要打破人们习惯的心理定式，既要善于运用由点到面的发散型思维，也要善于运用由面到点的集聚型思维，还应充分运用正向、反向、横向等多向思维，进行全方位、多角度、深层次的思考，才能使作品的创意和表现手法更具独到之处。

1. 关联性原则

关联性就是表现的对象之间要存在一定的内在联系。例如，消费者在看到广告时，能够很顺利地想到相关的企业、产品或服务。图1-1所示为吉普汽车的广告，画面中虽然没有出现汽车，但消费者通过山峰与汽车钥匙结合这一巧妙的构图，马上便能够联想到吉普汽车，也会对广告所要传达的主题心领神会。

2. 原创性原则

原创性意味着作品能够有效地与别人区别开来，它是真正意义上的发现与创造，而不是简单的模仿或拷贝。图1-2所示为一则牛奶广告，画面中传递出这样一个信息，“连牛都爱喝的牛奶”，真可谓标新立异了。

3. 震撼性原则

震撼性的作品具有一种超强的视觉张力和表现力，宏大的场面和发人深思的创意都会带给人强烈的心理震撼。图1-3所示为本田摩托的广告，晚霞中的群鸟排列成本田Logo的形状飞行，整个作品气势宏伟。

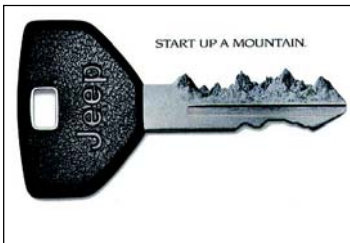


图 1-1



图 1-2

4. 亲和性原则

亲和性是运用情感的心理攻势，在作品中营造一种和谐、亲切的氛围，从而达到以情动人的目的。图1-4所示为Sony数码产品的广告，通过卡通形象与人一同晨练，暗喻了Sony产品是消费者最忠实、最值得信赖的朋友，它与你形影不离。

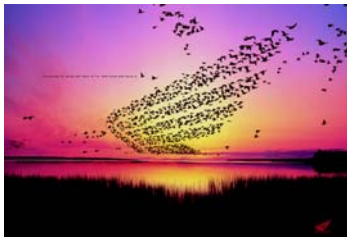


图 1-3



图 1-4

5. 沟通性原则

创意的沟通性体现为作品在传递信息的同时，具有沟通消费者和企业的职能，它一方面把有关商品的信息传递给消费者，另一方面又把消费者的意向反馈给企业。

6. 美感性原则

创意的美感性体现在作品具有丰富的审美内涵和艺术感染力，能够带给人艺术的享受，如图1-5和图1-6所示。

7. 可执行性原则

在创意阶段应充分考虑到实施创意所要使用的媒介以及它的传播范围，以便判断该创意是否具有可执行性和可操作性。



图 1-5



图 1-6



名家名言

我的创意观念就是努力发现事物之间的区别与特点，创意没有标新立异、独树一帜，就不是创意，而只是在修修补补

——施泰因·莱康格尔

1.1.2 创意的方法

伯恩巴克曾经说过，“当全部人都向左转，而你却向右转，那便是创意”。叛逆不等于创意，但创意却需要叛逆的挑战精神。创意离不开想象，更需要运用抽象的思维将看似毫无关联的事物联系起来，加以变换，突破常规，进而产生新的构想。

1. 拼贴

拼贴是根据表达内容的需要，将收集到的资料素材拼贴成完整的画面，进而产生一种块面分割的效果和节奏韵律的美感，如图1-7所示。拼贴不是简单的堆砌和相加，而是利用图形的形状或意义的相似进行组合加工，从而得到新的图形。

2. 重像

重像是将两种或两种以上的形象按照一定的内在逻辑互相重合，图形间以共用形为载体，各自具有完整的形态，这种共用可以是全部共用、局部共用和轮廓线共用，如图1-8所示。



图 1-7



图 1-8

3. 置换

置换是将一个对象的局部与另一个对象的局部巧妙移植，形成一个富有创意的新形象，这种“移花接木”的方式能够丰富作品的表现力，使人们通过离奇的情景深刻领悟设计者所要传递的信息和理念，如图1-9和图1-10所示。



图 1-9



图 1-10

4. 变异

变异是利用对象的相似性，将一种形象逐渐演变为另一种形象，它更多地体现了一种变化的过程，效果如图1-11所示。

5. 变形

变形是将对象的特征进行适当的变形和夸张处理，形成拉长、缩短、扭曲、怪诞等视觉效果，可以带给人强烈的视觉冲击力，如图1-12所示。



图 1-11



图 1-12

威廉·伯恩巴克的绝妙创意

20世纪60年代，德国的甲壳虫汽车在美国的市场上倍受冷落，这种车形似甲壳虫，马力小，曾被希特勒作为纳粹辉煌的象征，而美国人则习惯开大车。1959年，伯恩巴克接手为甲壳虫汽车进行广告策划，他充分运用广告的力量使美国人认识到了小型车的优点，拯救了大众的甲壳虫。我们下面就来欣赏一下甲壳虫汽车系列广告中“送葬车队”篇的创意。

画面：豪华的送葬车队。

解说：迎面驶来的是一个豪华的送葬车队，每辆车的乘客都是以下遗嘱的受益者。

“遗嘱”者的旁白：我，麦克斯韦尔·E·斯内佛列，趁健在清醒时发布以下遗嘱：给我那花钱如流水的妻子留下100美元和一本笔记本；我的儿子罗德内和维克多把我的每一枚五分币都花在时髦车和放荡女人身上，我给他们留下50美元的五分币；我的生意合伙人朱尔斯的座右铭是“花！花！花！”，我什么也“不给！不给！不给！”；我的其他朋友和亲属从未理解过1美元的价值，我留给他们1美元；最后是我的侄子哈罗德，他常说“省一分钱等于赚一分钱”，还说“麦克斯叔叔买了一辆大众车肯定很值”，我呀，把我所有的100亿美元财产留给他。



广告大师威廉·伯恩巴克

威廉·伯恩巴克：DDB（恒美广告公司的前身）广告公司的创始人，他与大卫·奥格威、李奥·贝纳三人被誉为20世纪60年代美国广告“创意革命”的三大旗手。伯恩巴克认为，广告是一门艺术而非科学，因此并没有绝对的、必须遵守的教条，广告最重要的东西就是要有创造性，只有好的创意才能打动人，“怎么说”比“说什么”更重要。伯恩巴克的广告作品想象奇特、以情动人，充满了睿智和幽默。

|1.2| 数字化图像基础

计算机中的图像是以数字方式记录、处理和存储的，这些由数字信息表述的图像被称为数字化图像。在学习Photoshop之前，首先让我们了解一下数字化图像的基本概念，这些内容对于深入学习和理解Photoshop的功能都是很有帮助的。

1.2.1 位图与矢量图的特征

数字化图像分为两种，一种是位图，另外一种是矢量图。我们用数码相机拍摄的照片，使用扫描仪扫描的照片和图片、以及在屏幕上抓取的图像等都属于位图。位图是由许许多多小方块组成的图像，这些小方块被称为像素，Photoshop就是通过修改像素来处理图像的。使用缩放工具在图像上连续单击，直至缩放工具中间的“+”号消失，便可以看清图像的像素了，如图1-13所示。



图 1-13

矢量图是通过图形软件创建的，如图1-14所示。常用的矢量图软件有Illustrator、CorelDraw、FreeHand和AutoCAD等。矢量图采用数学的向量方式进行计算，它所占用的存储空间要比位图小很多。

除了创建方式不同外，位图与矢量图最为显著的区别在于分辨率对于缩放的限制上，在Photoshop中放大位图图像时，系统无法为它创建新的像素，它只是将原有的像素变大来填充放大后的空间，因此容易产生锯齿。矢量图与分辨率没有直接关系，所以任意旋转和缩放都不会影响到图形的清晰度和光滑性。



图 1-14



提示

Photoshop 虽然是图像处理软件，但它也包含矢量功能。例如，使用钢笔工具可以绘制矢量路径，使用形状工具可以创建矢量图形和矢量蒙版等。

1.2.2 像素与分辨率的关系

分辨率是指单位长度内包含像素点的数量，通常以像素/英寸 (ppi) 来表示，一个分辨率为 72ppi 的图像包含 5148px ($72 \times 72 = 5148$)，而分辨率为 300ppi 的图像可包含 90000px ($300 \times 300 = 90000$)。图像的分辨率越高，它所包含的像素越多，图像的色彩信息越丰富，颜色之间的过渡也会更加平滑。相同大小的两幅图像，由于分辨率高的图像要比分辨率低的图像包含更多的像素，因此它的像素点更小，打印效果也更加清晰，如图 1-15、图 1-16 和图 1-17 所示为相同尺寸不同分辨率的图像效果。



分辨率 300ppi

图 1-15



分辨率 100ppi

图 1-16



分辨率 72ppi

图 1-17

虽然说分辨率越高，图像越清晰，但这并不意味着我们可以通过增加图像的分辨率的方法来提高图像的清晰度。如果一个图像的效果不够清晰，当增加它的分辨率时，Photoshop 只能在原始数据的基础上进行调整，而无法生成新的原始数据，因此图像的效果也不会因为分辨率的增加而变得清晰。在工作前设置正确的分辨率是很重要的，如果图像用于网络，设置为屏幕分辨率 (72 或 96ppi) 即可；如果用于打印输出，则应满足于打印机或其他输出设备的要求；如果用于印刷，分辨率不应低于 300ppi。

1.2.3 文件格式概述

在 Photoshop 中处理好图像后，可根据需要将图像保存为一种指定的格式。图像的格式可谓五花八门，每种格式都有各自不同的特点和用途，有用于印刷的格式，如 TIFF 格式；有用于网络的格式，如 GIF、JPEG 格式；有用于矢量文件的格式，如 AI、EPS 格式；还有用于保存电子文档的格式，如 PDF 格式等。

在 Photoshop 中编辑图像时，通常会将文件保存为 PSD 格式，PSD 格式是 Photoshop 生成的文件格式，它可以保存文件中的图层、通道、路径和颜色模式等信息，将文件保存为 PSD 格式后，可以随时对文件的内容进行修改。另外，PSD 格式是唯一支持所有颜色模式的文件格式，由于它保存的信息较多，所以生成的文件也非常大。



提示

如果读者想要深入了解 Photoshop 支持的文件格式的特点和应用范围，请参阅本书“附录”部分的“Photoshop 文件格式列表”。

1.2.4 颜色模式概览

在数字化图像中，图像的颜色是由各种不同的基色合成的，这些不同的颜色合成方式便形成了不同的颜色模式，Photoshop 提供了灰度、RGB、HSB、CMYK 及 Web 颜色模式。

- **灰度模式**：灰度模式的图像由 256 级灰度颜色组成，它是没有彩色信息的，彩色的图像转换为灰度模式后，其色彩信息都将被删除。
- **RGB 模式**：RGB 模式由红（Red）、绿（Green）和蓝（Blue）三个基本颜色组成，每一种颜色都有 256 种不同的亮度值，因此可以产生共约 1670 余万种不同颜色（ $256 \times 256 \times 256$ ），RGB 颜色模式主要用于屏幕显示。
- **HSB 模式**：HSB 模式利用色相（Hue）、饱和度（Saturation）和亮度（Brightness）来表现色彩，其中色相用于调整颜色，饱和度可调整颜色的纯度，亮度则可调整颜色的明暗度。
- **CMYK 模式**：CMYK 模式由青（Cyan）、品红（Magenta）、黄（Yellow）和黑（Black）四种基本颜色组成，它是一种印刷模式。
- **Web 模式**：Web 颜色模式提供了能够在网页中安全使用的 RGB 颜色。



色域范围与图像效果的关系

不同的颜色模式有着不同的色域范围，RGB 模式是由显示器或电视屏幕发射出的红、绿、蓝三色光束形成颜色的，它的色域范围最大，图像中的颜色都可以如实地在显示器中显示出来。CMYK 模式是基于打印在纸上的油墨吸收光的多少形成颜色的，它所能呈现的色域范围相对要小很多，并不是屏幕中所有显示的颜色都能够被打印出来的。因此，如果作品需要打印输出的话，应该在 CMYK 颜色模式下工作才对，它可以保证我们在屏幕上看到的颜色与最终的输出效果基本一致，不会产生太大的差别。

|1.3| 初识 Photoshop

Adobe 公司的 Photoshop 是世界上最优秀的图像处理软件，它在诞生初期是苹果机上的图像编辑软件，随着时代的变迁，今天的 Photoshop 已经占据了设计软件类的领导地位，并成为了设计类软件舞台上的主角之一。

1.3.1 Photoshop 的来历

1987 年秋，美国密歇根大学博士研究生托马斯·洛尔（Thomes Knoll）编写了一个叫做 Display 的程序，主要用来在黑白位图显示器上显示灰阶图像，该程序就是后来的 Photoshop 的原始雏形。托马斯的哥哥约翰·洛尔（John Knoll）在一家影视特效公司工作，他让弟弟帮他编写一个处理数字图像的程序，于是托马斯重新编写了 Display 的代码，使该程序具备了羽化、色彩调整和颜色校正功能，并可以读取各种文件格式，该程序后来被托马斯改名为 Photoshop。

最初洛尔兄弟把 Photoshop 交给了一个扫描仪公司，Photoshop 的首次发行是与 Barneyscan XP 扫描仪捆绑发行的，版本为 0.87。后来两兄弟继续为 Photoshop 找寻买家，直到他们找到了 Adobe 公司的

艺术总监 Russell Brown，Adobe 以极大的热情果断地买下了 Photoshop 的发行权，Photoshop 才成为了 Adobe 家族的重要一员。与 Adobe 公司的合作使得 Photoshop 成功上市并获得了飞速的发展，如今的 Photoshop 已成为世界上最优秀的图像处理软件，Adobe 公司也因此取得了图像处理领域霸主的地位。图 1-18 和图 1-19 所示为早期的 0.63 版本 Photoshop 的启动画面和工具箱。

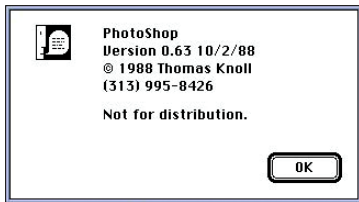


图 1-18



图 1-19



关于 Adobe 公司及其产品

Adobe 公司成立于 1982 年，总部位于美国加州圣何塞市，是世界领先的软件解决方案供应商，致力于创造、管理和生产具有巨大影响力和可靠的数据内容，产品遍及图形设计、图像制作、数码视频、电子文档和网页制作等领域。Photoshop CS2 是 Adobe 公司 CS2 系列软件中的一个部分，其他的软件还包括 Illustrator CS2、InDesign CS2、GoLive CS2 及 Acrobat 7.0，它们共同组成了一个强大的数字化图形、图像处理平台，CS2 是 Creative Suite2 的缩写。

1.3.2 安装 Photoshop CS2 的系统需求

Photoshop 可以在 PC 机和 Mac 机上运行，它对不同系统的需求也是不一样的，以下是 Adobe 公司推荐的安装 Photoshop CS2 的最低系统需求。

安装 Photoshop CS2 的系统需求	
Windows	Intel Xeon、Xeon Dual、Intel Centrino 或 Pentium III 或 4 处理器、Microsoft Windows 2000 (带 Service Pack 4) 或 Windows XP (带 Service Pack 1 或 2)、320 MB 内存 (建议使用 384 MB)、650 MB 可用硬盘空间、1024 × 768 监视器分辨率 (带有 16 位视频卡)、CD-ROM 驱动器。
Macintosh	PowerPC G3、G4 或 G5 处理器、Mac OS X 版本 10.2.8 到版本 10.3.8 (建议使用版本 10.3.4 到 10.3.8)、320 MB 内存 (建议使用 384 MB)、750 MB 可用硬盘空间、1024 × 768 监视器分辨率 (带有 16 位视频卡)、CD-ROM 驱动器。



Photoshop CS2 支持的最大内存容量

在运行 Mac OS X 操作系统的 Power Macintosh G5 上，以及在运行 Windows XP 64 位版本操作系统的 Intel Xeon 处理器 (支持 EM64T)、AMD Athlon64 位处理器或 Opteron 处理器上，Photoshop CS2 最大可支持约 3.5 GB 的内存。

|1.4| Photoshop 应用功能概览

Photoshop 的功能强大、应用广泛，无论是在平面设计、网页设计、影像制作、CG 还是动画领域都发挥着不可替代的重要作用，下面就让我们一同来了解 Photoshop 的主要应用功能。

1.4.1 优秀的绘画功能

Photoshop 提供了许多绘画工具和控制选项，可以制作出不同风格的绘画作品，我们甚至可以将图像定义为画笔样本。图 1-20 和图 1-21 所示为使用绘画工具绘制的作品。



图 1-20



图 1-21

1.4.2 专业的色彩调整功能

Photoshop 拥有一系列色彩调整工具，包括“色相 / 饱和度”、“亮度 / 对比度”等基本的色彩调整命令，“曲线”和“色阶”等专业的色调调整命令，以及“渐变映射”、“色调分离”等创意图像色彩的命令。通过这些命令，不仅可以调整图像的颜色，还可以在两幅图像之间匹配颜色，替换图像中的指定颜色，或者创建只有在 Photoshop 中才能得到的独一无二的色彩效果，如图 1-22、图 1-23 和图 1-24 所示。



图 1-22



图 1-23



图 1-24

1.4.3 实用的修图功能

修图功能是 Photoshop 最具实用性的功能之一，人物的去斑、去皱、旧照片的翻新、清除图像的瑕疵等，这一切在 Photoshop 中都是那么轻而易举，有的修复结果甚至单击一下鼠标即可实现。

1.4.4 神奇的图像合成功能

图像合成是 Photoshop 中最能发挥我们想象力和创造力的功能，通过软件我们可以将不同时间、不同地点和环境中的对象巧妙合成，并且看不出一丝人工的痕迹。图 1-25 所示的海报为典型的图像合成作品。



提示

简单的图像合成可通过图层的堆叠、图像的羽化、拼贴、修改不透明度和混合模式等来实现，而复杂的作品则更多地要借助于蒙版和通道才能完成，这就需要创作者对 Photoshop 的功能有深刻的理解，对软件有较强的驾驭能力，本书将在专门的章节中讲解蒙版和通道的功能与应用范例。



图 1-25

1.4.5 精美的图层样式

在看到具有真实质感的水晶、玻璃、金属效果的文字、按钮和界面时，读者一定会感叹 Photoshop 的鬼斧神工吧。这些对象多数都是通过图层样式制作的，使用系统提供的样式库，我们可以在极短的时间内轻松地得到这些效果，通过“图层样式”对话框，还可以对某一样式进行修改，从而得到新的样式。图 1-26 和图 1-27 所示为图层样式的应用效果。

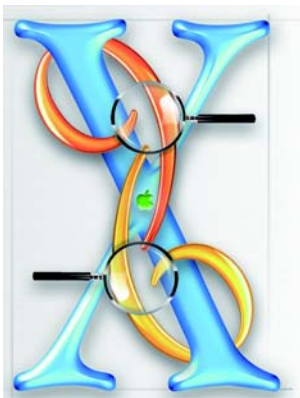


图 1-26



图 1-27

1.4.6 丰富的滤镜效果

滤镜原本是摄影师在照相机前安装的过滤器，用来产生特殊的摄影效果，Photoshop 中的滤镜是一种插件模块，它能够控制图像中的像素，帮助用户将图像处理成各种特殊的效果。图 1-28 所示为通过“消失点”滤镜为楼房增高的效果。

除了自身拥有数量众多的滤镜外，Photoshop 还支持其他厂商生产的滤镜，即通常所说的外挂滤镜，如 KPT、Eye Candy 等，这些滤镜都有各自的特点，使用方法与 Photoshop 内置的滤镜相同。在本书第 9 章我们将介绍外挂滤镜的主要功能和安装方法。



图 1-28