



案例五： 软件之间的 差异化与擅长功能解析

通过差异化学习的方法，我们能够在学习重叠功能时简化学习步骤，同时也能发现软件之间的差异。本案例以 Adobe Illustrator 和 Adobe InDesign 为例，对视频中宣传的两款软件的自身特点进行解密。

(1) 打开 Adobe Illustrator，在工具箱中选择椭圆工具画一个椭圆，并将其压瘪接近线形，用直接选择工具分别选择两端，在工具选项栏中选择“转换”，将两端转换为锐角。

(2) 使用鼠标将线形拖到“画笔库”面板，选择“艺术画笔”，编辑笔触，如图 1-22 所示。

(3) 用工具箱中的钢笔工具  绘制曲线。选择曲线后单击编辑的画笔，即可将曲线与笔触造型融合。用同样的方法绘制另一条线，将两条线全部选中，按快捷键 **Ctrl+Shift+B (混合效果)** 在两条线之间出现了一条新的线，如图 1-23 所示。

(4) 双击工具箱中的混合工具 ，在“间距”中选择“指定的步数”，输入 10 即可形成与视频中类似的效果，如图 1-24 所示。

在 Adobe InDesign 宣传视频中我们能够看到多图导入，并在导入后形成了规则的构图排版。此方法表明了与 Adobe Photoshop 和 Adobe Illustrator 鲜明的数字处理技术差异，但操作其实并不难。

(1) 打开 Adobe InDesign，新建任意图纸，在导入图像前先预计导入图像的数量，并用行与列的方式创建构图参照标准，如图 1-25 所示。

(2) 按快捷键 **Ctrl+D 导入素材**，全选对应图像素材，当光标上出现素材图标时拖动鼠标形成矩形，用键盘的向上键和向右键分别调整行与列的数量，松开鼠标后，即可批量导入图像。

(3) 右击导入的任一图像，选择“适合”→“按比例填充框架”命令（快捷键为 **Ctrl+Alt+Shift+C**），即可将图像与框架形成满版填充效果，如图 1-26 所示。

综上所述，当我们实践完成了几个案例后，一个新的秘密又出现了，那就是无论哪款软件的哪种技术，都是为创意内容服务的。这句话在前面章节不止一次提到，本书之所以叫作“数字创意设计”，其根本目的就是希望通过技术教学引导创意思维，阐述作品的设计生成环节。为加强理解，在本小节即将结束的时候，我们将上述观点基于简单的素材进行解读，以方便大家对后期技术教学中引入创意思维形成有效的理解。

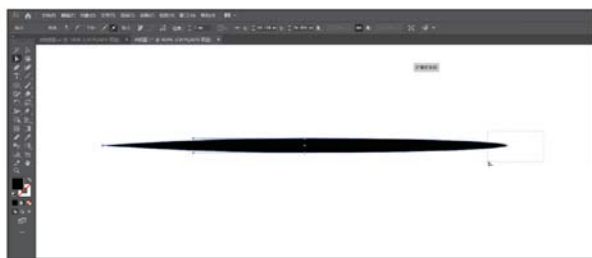


图 1-22

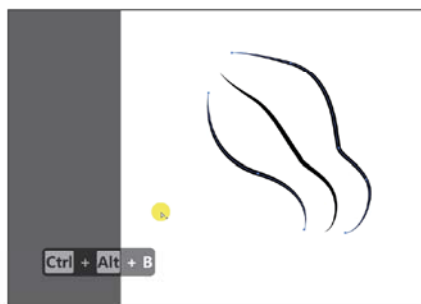


图 1-23



图 1-24



图 1-25

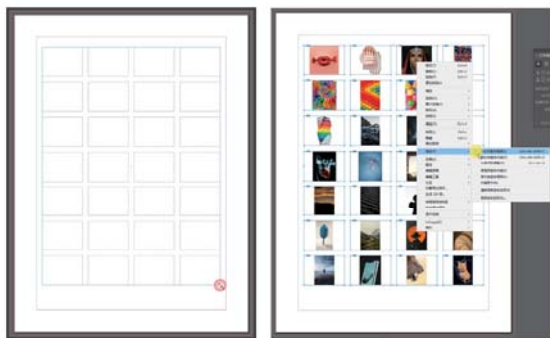


图 1-26

案例六：
图像合成思维——
三层设计方法演示

DESIGN

PHOTO SHOP





扫描二维码
观看教学视频

(1) 在 Adobe Photoshop 中打开一张人像, 采用本小节“案例二”的技法完成人像与背景的分层。

(2) 打开山脉图像, 用移动工具将人像素材拖曳到山脉图像中, 并将其放置在人像层下, 如图 1-27 所示。

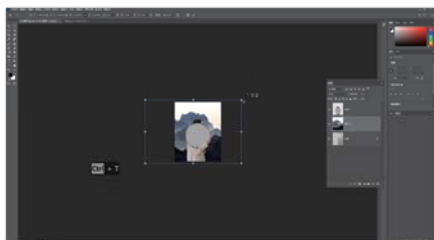



图 1-27

(3) 按快捷键 **Ctrl+T** (扭曲变形) 将山脉调至合理大小, 设置“图层”面板中的混合模式为“叠加”, 如图 1-28 所示。



图 1-28

(4) 使用椭圆选框工具  绘制与图像中圆形近似的选区, 如图 1-29 所示。新建图层后填充颜色。采用图层蒙版的方式, 设置前景色为黑色, 对蒙版中人像手的部位进行涂抹, 擦除圆形中的内容, 如图 1-30 所示。

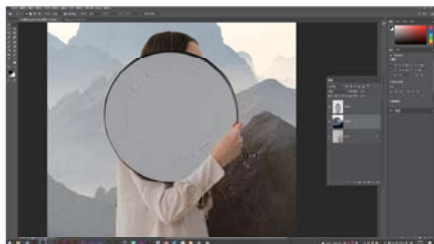


图 1-29

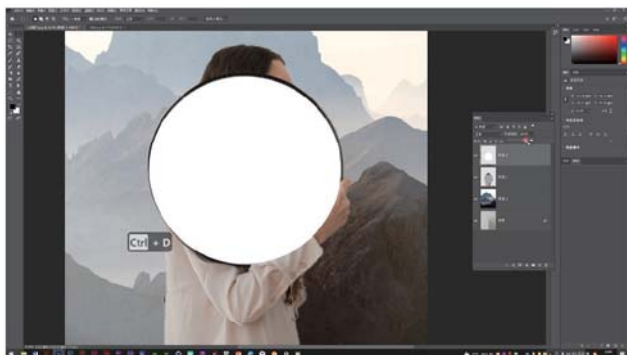


图 1-30

(5) 复制山脉图层, 将其放在圆形图层上方。按住 **Alt** 键, 在山脉与圆形图层中间出现转折向下箭头后单击鼠标, 完成剪切蒙版, 如图 1-31 所示。



图 1-31

(6) 设置“图层”面板的混合模式为“线性加深”。

(7) 输入文字, 建立两个不同的文本层, 并分别放到人像图层上层和下层, 实现“三层关系”, 表现平面设计中空间设计效果, 如图 1-32 所示。

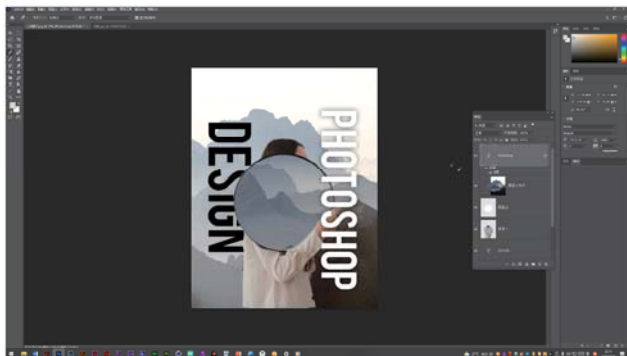


图 1-32

本小节中多次使用“秘密”一词, 其目的是希望大家能够在 16 款软件功能宣传背后找到软件之间更深层次的差异化, 这之中还包括创意思维引领。每一项技术都是数字创意设计的应用, 在日后学习过程中, 对每一个技术环节都要不断培养创意思维的表现习惯, 这样才能创作出更具神秘意境的作品。就像下一小节要给大家展示的内容一样, 当你拥有了强大的创造性思维和表现目标时, 娴熟的数字技术技法将无所不能!

第三节 无所不能的 技术价值

Ctrl

~



扫描二维码
观看教学视频

我曾在前面的小节中描述 Adobe Photoshop 软件时使用了“无所不能的全能软件”来形容我对它的热衷，作为上书用语，这个夸张的用词有不当之处，但其实这是为本小节内容做的铺垫。

作为一位艺术院校在职教师，有一段时间，技术与艺术的比较成为我教学中要思考的问题，且孰轻孰重很难拿捏。相辅相成、不可分割是二者关系的正确表述之一，但这并不能完全说明软件在艺术表达之中存在的重要价值，尤其是很多艺术创作者对软件还处于朦胧阶段时甚至还有抵触心理，例如摄影艺术有一个时期对 Adobe Photoshop 软件存在排斥。随着时代的发展以及媒体的进化，这个时代将软件推向了主流设计与艺术创作工具的巅峰，可以说就算是传统绘画在今天也能够或多或少地基于软件的便捷功能形成完成前期的思想规划。

无所不能形容的就是什么都会，样样精通。这当然有夸张的成分，但当我们打开软件进行娴熟的操作时，你会发现很多工作，尤其是设计类工作，几乎大多数问题都能通过各种软件的对应功能迎刃而解，并且正确选择软件和对应的功能后，解决问题的效率通常高于传统工具。举一个简单的例子，也是我会经常问的问题——软件工具与传统工具的本质区别是什么？**快捷键 Ctrl+Z (恢复到上一步)** 给出了很好的答复。这个被称为后悔命令的组合键，让虚拟与现实分化得非常明显。利用虚拟工具，很多现实中做不到的事情都可以在软件中无所顾忌地大胆运用，其实这就是将我们的创造性思维进行了表达的提升。

熟练的软件技能在技术上让我们无所不能，但它作为表达思维的工具，或者说解决问题的方法，还是要针对想法去实施的，没有想法也就是没有目标，这也是大多数设计师创作项目时的最大难点。清晰的创作思路取决于明确的创意起点，有了想法及表达目标，素材寻找和软件表达甚至可以成为设计师愉悦的设计过程。

我们可以用将图像工程学置入授课思路中的方法，如图 1-33 所示。**基于创意思维及软件技术两个维度同步推进的模式完成系统化阶段教学时**，要求在学习软件技术过程中将解决问题要点和表达图像信息形成横向对照，从图像的具象到图形的抽象，从软件的量化“面”到对应便捷方式的“点”，形成由浅入深的纵向提升。

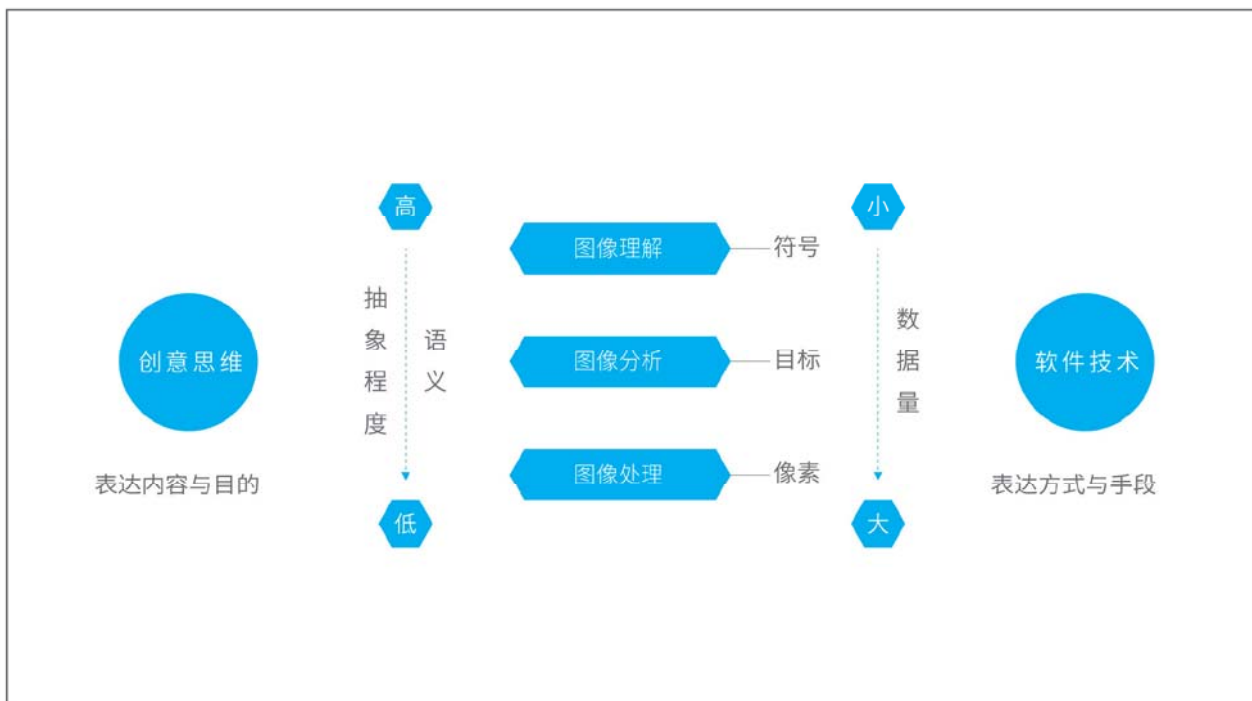


图 1-33

下面采用图例解读的方式，引导大家对上述学习方法进行理解。

图 1-34 所示的这张照片是我前几年在法国罗浮宫拍摄的镇馆之宝——达·芬奇的《蒙娜丽莎》。虽然这是一张普通照片，但考虑到上书，在里面人较多的情况下，难免会出现肖像权的使用问题。有了要解决的问题，就要快速找到对应解决的最佳方案：使用 Adobe Photoshop 滤镜中的动感模糊效果，这样既不影响人流涌动的现场氛围，又能体现我要传达的主题内容。当然，这张普通照片的主要价值在于引出下面的话题。人尽皆知的世界名画《蒙娜丽莎》在 Adobe Photoshop 中打开后，已经由绘画作品变成了像素化的图像。将图像在软件中利用放大镜放大到极致时，所看到的矩形色块就是像素，而我们在 Adobe Photoshop 中所做的大多数处理其实就是对像素的改变。我利用 Adobe Photoshop 的功能改变蒙娜丽莎的手的目的就是表达我要的图标引导思维，如图 1-35 所示。而这个过程全部都是基于每个像素点颜色的变化完成的。在学习 Photoshop 软件前，这是非常重要的基础，同时它也是开始创意思维的起点。如图 1-36 所示，我们可以利用 Photoshop 滤镜中的像素化效果实现图像的马赛克状态，这些被放大的像素以矩形的形式抽象化了图像，而这个抽象的结果与很多像素产品效果恰好一致，二者之间的形似就是图形设计中嫁接与组合的常用方法。这样我们利用马赛克效



图 1-34



图 1-35

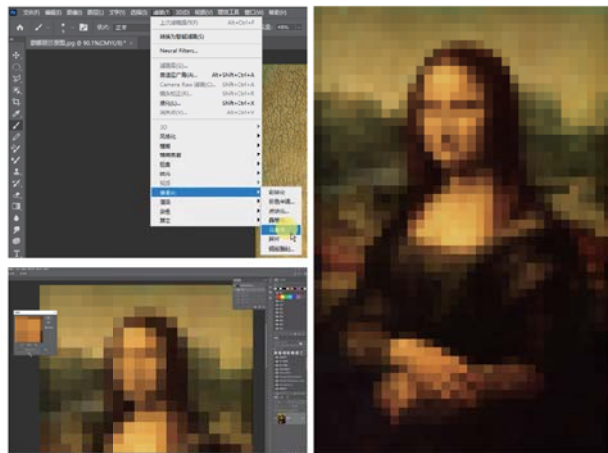


图 1-36

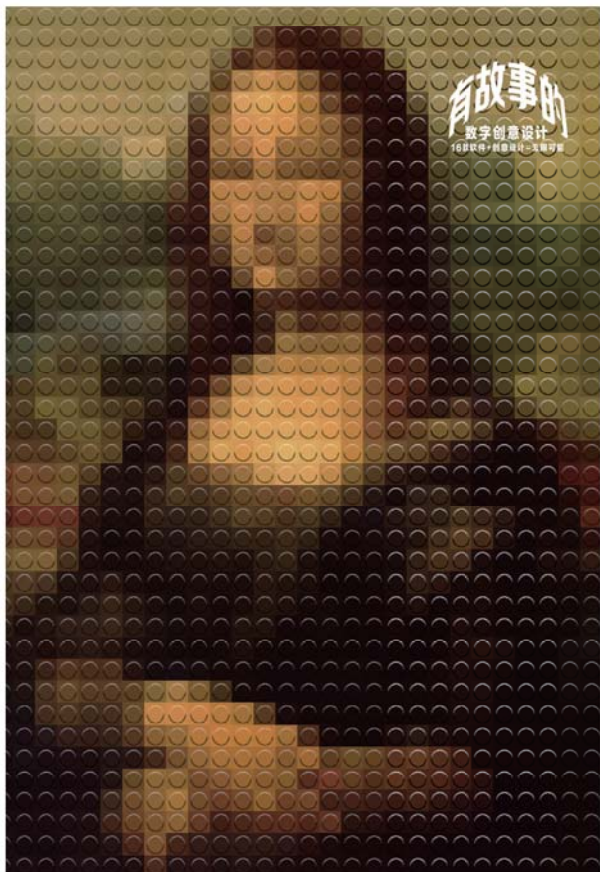


图 1-37



图 1-38

果后的蒙娜丽莎图像与乐高玩具组合，一张乐高玩具的创意海报就完成了，如图 1-37 所示。

在上一章节我们展示了三款软件都能实现的操控变形效果，而这个效果在 Adobe After Effects 中可以动态化，所以蒙娜丽莎被软件技术变成了有动态表情的效果，这个精彩的过程也在前面 16 款软件宣传视频中介绍 Adobe Photoshop 时针对人像卡通化展示过。

为体现无所不能的软件技术，下面打开一张处理过的人像，我称其为“光头佬”。你可以按快捷键 $\text{Ctrl}+\text{Shift}+\text{X}$ （液化效果），然后调节各种参数，完成人脸识别下的多种变化，此类软件技术可以改变我们置入的各种设计元素，人像的喜怒哀乐表情不再受限于前期摄影的快门，看似微小的技术改变，实则将创意思维下的元素功能大幅提升了，如图 1-38 所示。

在设计中，“极简”是一种常用的创作法则，也是像素图像由具象到抽象的一般处理规则。具象图像向抽象图形的转变，能够将元素形态简练，同时提炼出更为有效的内涵信息，这也符合视觉美化的需求。



自然界中很多信息都是可以通过上述法则提炼的，一朵绽放的花卉，从花蕊到花瓣拥有着美的动态规律及线的构成韵律，如图1-39所示。而图1-40中的花卉轮廓是一种直线与曲线的组合，将它们提炼，针对后期我们要讲解的平面构成内容，即可形成点线面的构成关系。这种简化提炼过程就是图像工程学中培养创意思维的基础要点。



图 1-39



图 1-40

图1-41所示的这些构成设计可以运用到很多领域。



图 1-41

创意设计中的形似嫁接是设计师寻找素材及表现效果时使用的很好的方法。打开一张蚂蚁头像，图1-42中的蚂蚁被放大了很多倍，这和动漫人物“蚁人”（如图1-43所示）在形态、材质、光影等方面近似，说明它们具有形似关联。如果再看另两张图片，如图1-44、图1-45所示，也能找到蚂蚁与对应人物之间的关系；甚至蚂蚁具备的负重结构在家具造型中也能得到应用，如图1-46所示。假如你具备了这种思考方法，选择最适合的工具软件其实并不难，不会出现“巧妇难为无米之炊”的窘境。



图 1-42



图 1-43



图 1-44



图 1-45



图 1-46

图1-47是一张3D电视的宣传海报，设计师将图像处理成由二维到三维的视觉跨越，这种变化在Adobe Photoshop中实施起来是



图 1-47



图 1-48

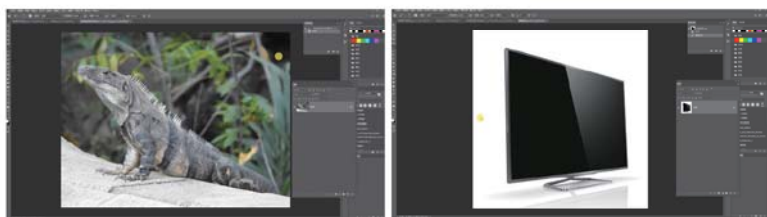


图 1-49

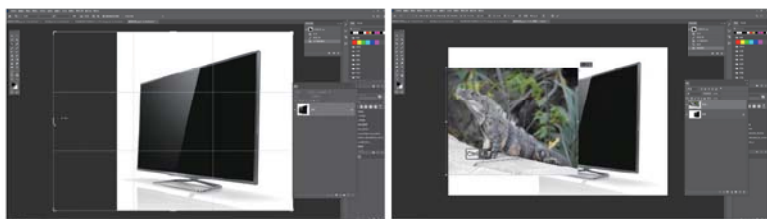


图 1-50

图 1-51

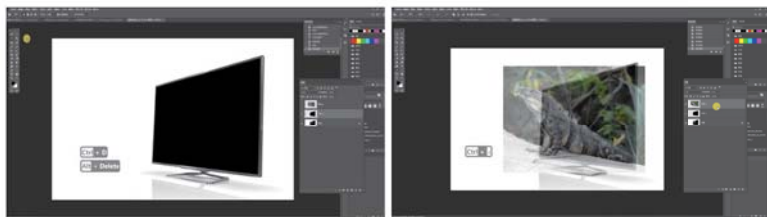




图 1-52


图 1-53


较为容易的，但设计师必须掌握对应的艺术和美学原理，清晰的创作思维能让工具及创作过程优化。打开一张蜥蜴的图片，如图 1-48 所示。利用技术将其与电视图片素材形成像素化合成效果，操作步骤如下。

(1) 在 Adobe Photoshop 中分别打开蜥蜴和电视图片，利用“图像”→“图像旋转”→“水平旋转画布”命令即可调整电视与蜥蜴的朝向，如图 1-49 所示。

(2) 用工具箱中的裁剪工具将白色背景向左拉伸（工具箱中背景色应为白色），将图像宽度放大，如图 1-50 所示。


(3) 用工具箱中的移动工具拖动蜥蜴图片到电视图像上，按快捷键 **Ctrl+T**（**扭曲变形**）将蜥蜴图片放大并放置至电视的合理部位，如图 1-51 所示。

(4) 选择电视图层，用多边形套索工具为电视屏幕制作选区。新建图层后，为浮动的选区填充颜色；**去掉选区后**（**快捷键为 Ctrl+D**），形成独立的电视屏幕形状层，如图 1-52 所示。

(5) 选择蜥蜴图层，利用钢笔工具对蜥蜴探出电视的部分抠像，按 **快捷键 Ctrl+Enter** 将路径转换为选区，按快捷键 **Ctrl+J** 复制图层，将探出的蜥蜴部位形成独立层。关闭该层眼睛显示图标，如图 1-53 所示。

(6) 按住 **Alt** 键，在蜥蜴与电视屏幕两个图层之间单击鼠标左键，使蜥蜴图层与电视屏幕形成剪切蒙版关系，得到蜥蜴置入电视机中的效果，如图 1-54 所示。

(7) 单击蜥蜴探出电视部位图层，显示眼睛图标，开启图层显示功能，此时图像出现二维到三维的视觉效果，如图 1-55 所示。

(8) 在背景层之上创建图层，使用渐变工具，绘制所需渐变色，使用混合模式中的“正片叠底”形成光影效果。对电视屏幕层使用图层 FX 特效，用投影的方式为图像增强立体空间感，如图 1-56 所示。

如果上面的案例能够体现软件的空间处理能力，也仅是依据视觉错位形成的效果，在软件技术层面上应该说这是一种伪三维。打开图 1-57，印刷纸上的金属球体呈现出与环境的真实三维呼应关系，表现在球体中折射的文字图案，其既符合透视，又与其他球体形成图案映射。这种效果如不采用 3D 技术的话，很难实现。因此，我们可以选择 16 款软件中具备三维技术的 Adobe Dimension 来进行创作，因后期章节会详细讲解该技术，这里就不做过多技术演练，但通过渲染过程能够看到 Adobe Dimension 软件不像很多人说的那样，只能做模型和固定的一些三维效果，这款软件搭配 Adobe Illustrator 和 Cinema 4D 软件可以超乎想象地完成大量三维作品。最重要的是，这款三维软件可以和 Adobe Photoshop 无缝衔接，将 Adobe Photoshop 软件的技术再次应用到已经完成的三维作品中，可形成近乎完美的效果，如图 1-58 所示。

无所不能的技术在 Adobe Photoshop 软件中确实能够明确体现，但初学软件的同学经常会出现很难寻找起点的问题，也就是说从哪开始学。本节我们要传达一个信息，这也是学习各类软件的一个很好的方法。以 Adobe Photoshop 为例，当安装并启动软件后，可以在菜单栏中选择“窗口”→“工作区”命令，如图 1-59 所示。这个菜单管理的是软件

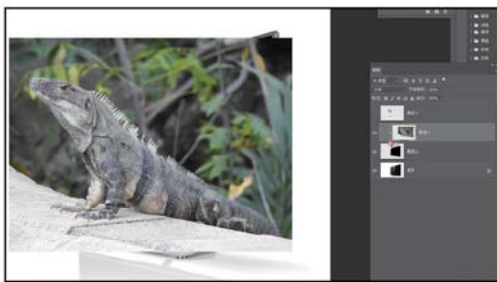


图 1-54

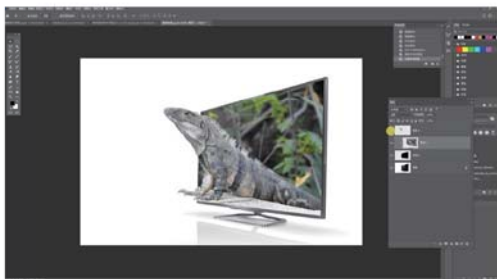


图 1-55

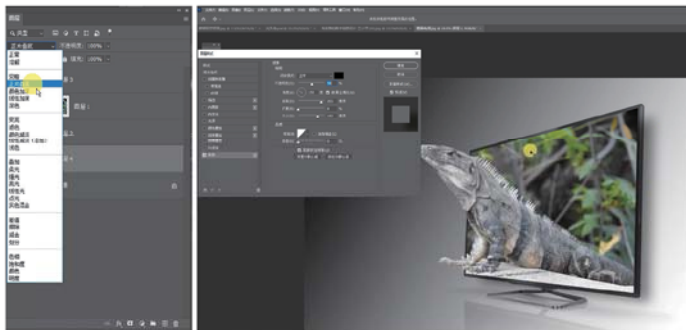


图 1-56



图 1-57

图 1-58

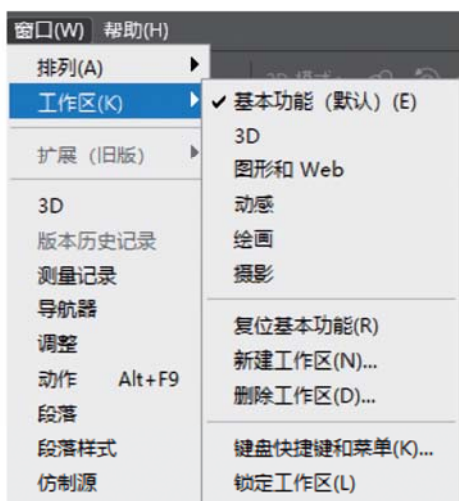


图 1-59



图 1-60

使用者即将选择的工作分类，你要做什么工作？你要做什么项目？你做的项目内容是哪种产品形式和载体形式？通过这个分类，Adobe Photoshop 会配制出对应的常用功能并合理地规划在软件界面内。因为这个分类在初装软件后都是使用默认的基本功能设置，所以很多同学容易忽略它的价值，这也造成因为分类的原因导致某些细节参数和解决方案被埋没了。因此，很多学过 Adobe Photoshop 软件的同学竟然惊叹于它还能剪视频，还能做动画，还能出 3D 作品。如果具备这种基于分类学习的习惯，起码我们在没学习软件前就能对它能做的事情有概念上的预判。

同样，我们对 Adobe 其他软件分别分析，正如我们看到的，每款软件都有此类信息。对软件会做些什么事情有了判断后，选择所需技能，掌握对应功能，这难道不就是“什么都会、样样精通”的解读吗？

可能大家会认为这是 Adobe 的研发习惯，其他公司的软件不一定可以采用此法。但当我们打开 Cinema 4D 时，除位置稍有变化外，对应内容仍然是存在的，如图 1-60 所示。我理解这应该是软件研发的规律，因为开发者明确地了解设计人员的行业类别及分类标准，研发的软件在对应领域覆盖的功能中，也能实现更好的靶向分类，在便于设计师操作功能界面的同时，也体现出软件解决方案的效率。

这里我们以 Adobe Photoshop 为例，通过归类学习实践进行上述内容的演示。

(1) 在 Adobe Photoshop 中选择“窗口”→“工作区”→“3D”命令，如图 1-61 所示，Photoshop 软件的界面发生了相应改变，说明

此时的界面服务于 3D 技术的常用参数和工具选择。我们在界面上输入文字“DESIGN”，在右侧 3D 面板中选择“3D 模型”并单击“创建”按钮，如图 1-62 所示。此时可看到文字快速形成了三维立体效果，如图 1-63 所示，可以通过移动工具对其 Z 轴进行拉伸，这个操作与三维软件一致，说明 Adobe Photoshop 软件确实具备三维功能，而且并不是伪三维，它也有材质、灯光、渲染等主要三维命令，只不过和专业的三维软件相比，没有那么成熟。

(2) 在 3D 面板中选择场景，在“属性”面板中“预设”下“样式”内选择 normals，文字会出现科幻色调。单击背景，三维文字最终效果如图 1-64 所示。

(3) 利用这种方法创作“PHOTOSHOP”文字的三维效果，改变透视和方向关系，并将其与“DESIGN”三维文字错落摆放形成图标，如图 1-65 所示。

(4) 将两个三维文本层合层（快捷键为 Ctrl+E）后，在“图层”面板对应位置单击右键，选择“栅格化 3D”命令，即可将三维层变成普通图像层，如图 1-66 所示。

(5) 利用快捷键 Ctrl+T 扭曲变形，将复制的图层进行大小无规律摆放。

(6) 对主体图像，使用“图层”面板中的 FX 特效，选择“描边”，将描边设为白色，调整线形和粗细，增强主体视觉冲击力，如图 1-67 所示。

(7) 用工具箱中的吸管工具选中紫红色与蓝色分别作为前景色与背景色（吸管工具吸取的色彩是作为前景色，采用 X 键可以将背景色与前景色切换），使用工具箱中的渐变工具

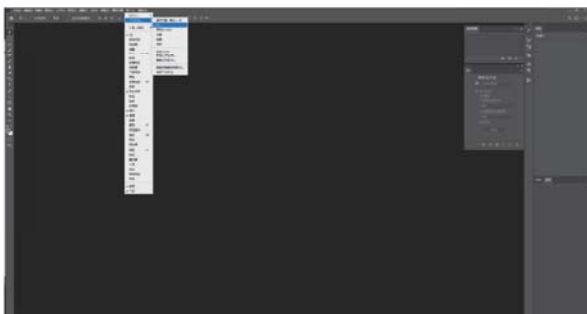


图 1-61

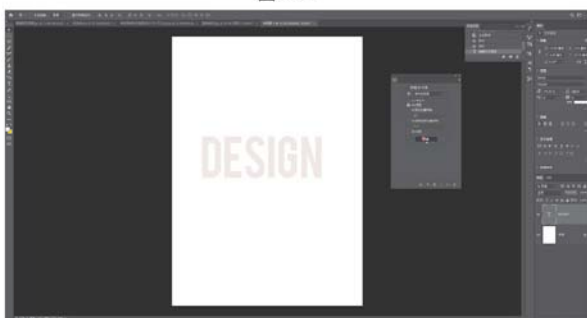


图 1-62

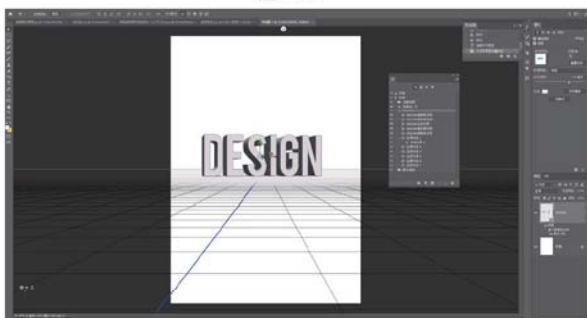


图 1-63

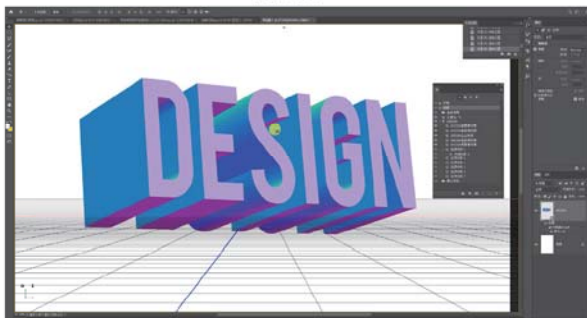


图 1-64

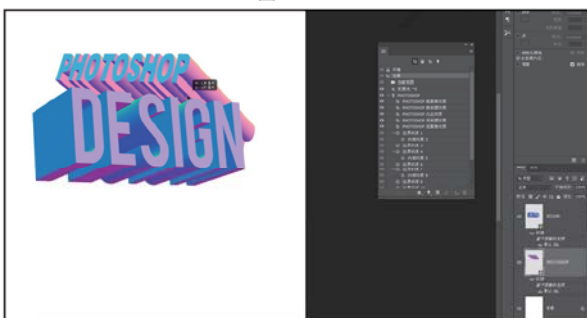


图 1-65

制作所需渐变，完成最终效果，强化主体视觉冲击力，如图 1-68 所示。

当我们在 Photoshop 软件中“窗口”菜单下选择其他工作区时，软件的界面会再次发生变化，例如“动感”选项开启后，界面下方出现了时间轴，通过创建帧动画可以创作出动画效果，也就是说，Photoshop 软件可以创作动态文件，甚至可以将视频文件直接拖进软件中，在时间轴内完成剪辑功能。

仅在一款软件中就能得到不同的解决方案，对即将学习的 16 款软件而言，大家是否能够理解本小节取名为“无所不能的技术价值”的初衷呢？

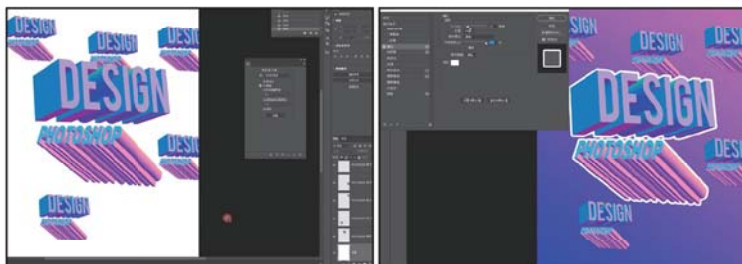


图 1-66

图 1-67



图 1-68



扫描二维码 观看教学视频

我们在软件学习的过程中，通常会以“快”作为操作熟练的标准。如果把这种效率进行夸张比喻的话，可以用“人机合一”来形容。这个用语我也经常在课堂上采用，同学们听到后往往会用质疑的表情作为反馈。

其实在软件操作上做到“人机合一”是大多成熟设计师都具备的本领，因为他们在长时间操作过程中已经将软件的使用步骤形成习惯，这很像我们学会骑自行车后，在使用交通工具时往往忽略了它的存在。当然，软件的丰富参数和技术要领与自行车的使用还是有区别的，但是当我们形成使用习惯后，技术的存在往往会被忽略，注意力大多集中在表现的结果和思维表达的目标上，这也是数字创意设计中软件操作技术的培养目标。

如何培养“人机合一”的技术操作能力，又如何在创意思维中逐渐体现技术效率，留住闪现的“灵感”，是本小节的主要内容。为了让大家直观了解设计师“人机合一”的技术表现，我在视频教程中播放了瑞典著名摄影艺术家 Erik Johansson 在 2013 年创作的

Photoshop Live 短片，如图 1-69 所示。在视频中其实我们能够看到很多内容，其中包括缜密的准备工作，娴熟的软件表达能力，以及有趣的组合设计技巧。但有心的同学一定能够注意到，Erik Johansson 在拍摄人像前就已完成了版式的搭建（我们可以称之为模板），而这些模板就是创意思维加工后的内容需求解决方案。换言之，这个视频中的技术就是把事先准备好的模板进行合理的更换。我之所以要进行上述视频解读，目的在于希望大家能够明确创作过程的第一步仍然是进行创意思维的架构，当然娴熟的技能非常重要，不然这个视频中随机出现的路人又如何与操作过程产生有趣的互动呢？

综上所述，“人机合一”的至高效率应体现在基于创造性思维的前期构思和娴熟技能的快速展现，对应的培训方案也应该针对创意思维和软件技术并行讲解、同时提升，只有这样才能达到有的放矢的学习效果。

当我们看到 Erik Johansson 的作品时，丰富的超现实主义创意思维和严谨的技术表现手段让人惊叹，



图 1-69

有故事的
数字创意设计

如图 1-70 所示。这也证明了 Erik Johansson 是一位“卖创意的摄影师”，很多人都称其为超现实主义摄影师。我们在分析“超现实主义”这个概念时，就不能不提超现实主义绘画的代表人物——西班牙著名画家 Salvador Dalí（萨尔瓦多·达利）。这位绘画梦境的艺术家，给了我们源于现实、超越现实又歪曲现实的直观感受。用今天的视觉去捕捉达利作品时，我们不难发现 Adobe Photoshop 的影子，如图 1-71 所示。当然，在达利的时代还没有软件，只不过在创意的表现方法上，我们可以将超现实主义作为创意思维培养的基础理论之一。

超现实思维主要的构成要素如下。

- (1) 源于现实——事物的发生、发展不能脱离现实本质。
- (2) 超越现实——思维创作的过程不能照搬，要有一定的创意组合及超自然现象。
- (3) 扭曲现实——要基于元素间各种相似关系尽可能扭曲组合，构成结果表现，达到情理之中、意料之外的效果。

我们在形容创意思维构造过程时通常用“奇思妙想”给予肯定，并用“胡思乱想”否定创意表现价值，这和上述超现实思维的构成要素也有关联。因本书第一章主要是导学功能，更多的是希望奠定大家良好的学习基础和养成正确的学习习惯，因此，本小节用简单的方式让大家开始进入创意构思，在后面章节将系统地深入讲解。

在用超现实主义表现创意思维过程中，可以用更为简单的方式去架构元素关系，这种方法就是找到二者之间的相似点，这种相似点不仅停留在形与形的关系上，还包括动势、质感、光影、投影、色调、内容、功能，甚至细节等，这样的量化对比极大地拓展了元素组合的范畴，也丰富了寻找和捕捉素材的方式。如果大家已经摸索出选择素材的方法，那么怎样能够快速地将它们组合，并形成一定的创意效果呢？这就回到了本小节的课题——“人机合一”。

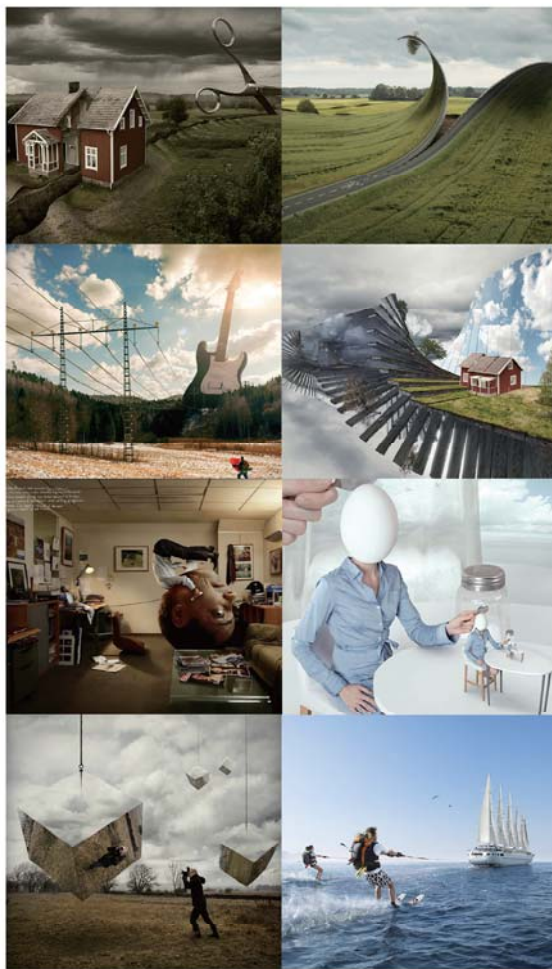


图 1-70



图 1-71



扫描二维码 观看教学视频

为了能够更为高效地理解“人机合一”在技术层面的表现，首先演示几种能够提高效率的软件技术，这也是正式学习软件技术前的重要准备。

方法一：快捷键

快捷键，顾名思义，就是快捷的组合按键，仅在这三个字中我们就找到了“快”字。确实，在软件的操作过程中，利用键盘的组合搭配形成命令结果是提速软件表达的重要方法，此法甚至是提高软件技术表达效率的核心，例如图 1-72 是本小节素材，利用 **Ctrl+A** 快捷键即可全选，再按住 **Ctrl** 键并单击鼠标左键即可排除选择文件。通过单击右键方式可统筹管理所有选中文件的文件名，如图 1-73 所示。看似简单的操作，却使工作效率有了巨大的提升。

这种方法不仅仅应用在 Windows 和 Mac 系统中，所有软件的操作皆同理。利用快捷键 **Ctrl+Shift+Alt+C**（内容识别缩放）可以非常合理且效率极高地将一张图像拉满图纸，图像中的主体要素形态基本不变，如图 1-74 所示。这比用鼠标选择菜单要快很多。

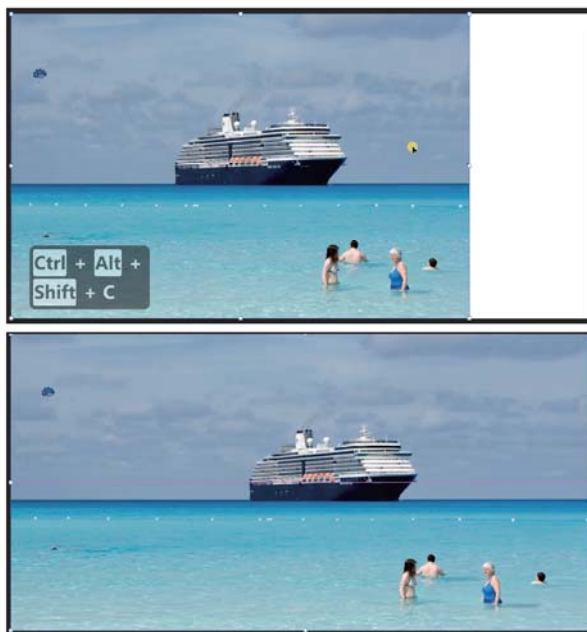


图 1-74

根据软件菜单中的显示，我们也看出快捷键使用简单、效率高，例如 **Ctrl+C**（拷贝）和 **Ctrl+V**（粘贴），



图 1-72



图 1-73

这也充分说明在学习软件时能用快捷键就尽量避免用鼠标操作；将键盘和鼠标协同操作，可以让工作效率大幅提升。如果这些操作形成习惯，则在观者看来几乎就是“人机合一”。

方法二：自动化功能选项

很多软件中都有批量处理和功能自动化选项，例如 Adobe Photoshop 中“文件”菜单下的“自动”，如图 1-75 所示。这些选项能够非常便捷地完成很多机械的烦琐步骤，也就是说，可以由计算机独立完成多个步骤。例如，通过“编辑”→“自动对齐图层”命令即可令多张照片自动对齐，如图 1-76 所示，这在细节调整中可避免出现位移问题等。此类功能很多，比如“文件”→“自动”→“批处理”命令，可以根据“动作”中记载的步骤完成文件的批量处理；还可以用“自动”→“Photomerge”命令完成多张照片同一场景下的拼接，如图 1-77 所示。



图 1-75



图 1-76

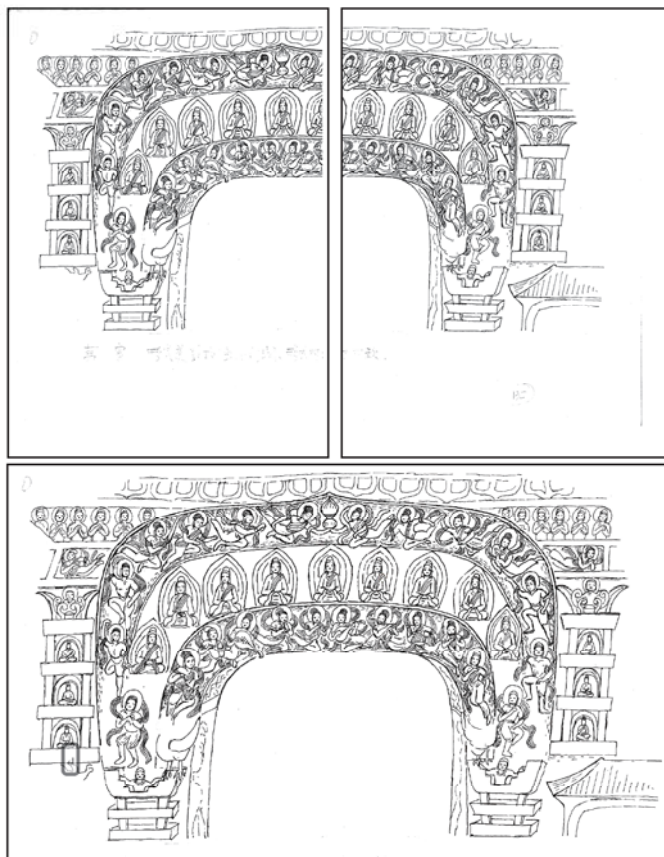


图 1-77





图 1-78



图 1-79

方法三：选择最适合的功能解决方案

在软件使用过程中，一个问题可以通过多种方法解决，选择准确的工具或方法能够有效缩减工作时间。对于图 1-78 中出现的柱状遮挡物，选择工具箱中的污点修复画笔工具 ，按住 Shift 键后用鼠标单击两端，即可快速消除，用此法对图 1-79 进行操作也可实现满意结果。再比如透视图片需要形成完整效果时，如图 1-80 所示，可以直接用工具箱中的透视裁切工具 ，在图像边缘依次单击，形成透视框后直接按 Enter 键确定即可完成透视的修正，如图 1-81 所示。当我们熟练掌握上述高效工作方式后，在表达作品的过程中，将从简化步骤进化到忽略操作过程，再次证明“人机合一”不是不可想象。

接下来我们再通过几个案例来展现在娴熟的技术操作过程中引入创意思维的魅力。

在本小节中我还准备了一些素材，在选择这些素材时我采用的是偶然捕捉方法，也就是随机挑选的方式，主要目的是通过我的创意设计经验，基于上述观点完成素材之间的创意设计再造组合，同学们也可在本小节结束后重新组织，小试牛刀。



图 1-80

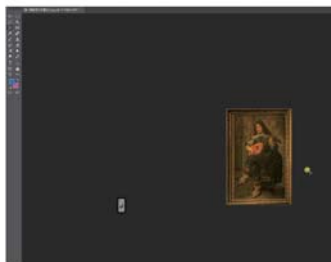



图 1-81






案例一： 飞鸟与眼睛

形与形的相似训练 1

(1) 在本小节素材库中如图 1-82 所示, 通过缩略图像的方法, 我们能够找到图 1-83 与图 1-84 在形态和朝向上是相似的, 而且符合瞳孔的结果关系, 因此我们采用 Adobe Photoshop 软件将二者融合, 将两张图片分别拖进 Adobe Photoshop, 利用工具箱中的移动工具  将图 1-84 拖进图 1-83 中, 利用快捷键 **Ctrl+T 键(扭曲变形)** 将二者关系对应处理, 处理过程中可利用图层的不透明度参数降低, 形成半透明寻找细节对应关系, 基于图 1-84 建立蒙版, 采用画笔工具  涂抹边缘, 直至达到完全吻合, 恢复透明度至 100% 即可完成两张图片的融合, 如图 1-85 所示。

(2) 为增加创意的思维丰富性, 我们可以根据瞳孔凹陷的洞口效果增设鹦鹉的飞出效果, 针对图 1-86 采用工具箱中魔术棒工具  点选图像中白色部位, 按住 Shift 键点击未选中的白色区域形成背景色彩的全选, 采用快捷键 **Ctrl+Shift+I (选区反选)** 将鹦鹉选中, 如图 1-87 所示。采用快捷键 **Ctrl+C (拷贝)**, 在图 1-85 中使用快捷键 **Ctrl+V (粘贴)**, 使用编辑—变换—水平旋转完成鹦鹉的朝向改变, 利用前期所学的操作变形调整鹦鹉的动势, 将其与画面协调统一, 使用快捷键 **Ctrl+J (复制图层)** 完成鹦鹉图层的复制, 针对下层鹦鹉, 使用“滤镜”→“模糊”→“动感模糊”, 调整动态方向与鹦鹉飞出方向一致, 形成鹦鹉飞翔动态效果, 如图 1-88 所示。



(3) 利用工具箱中裁切工具  基于背景色为白色的前提下, 向外扩展图像, 形成白色外放效果, 结合上一小节的蜥蜴二维转三维效果得到鹦鹉飞出效果, 针对背景层中的图像, 利用矩形选区  并使用 **Ctrl+J 复制图层**, 针对背景填充白色, 完成图像的分层处理, 针对图层 3 中的眼睛图像使用图层中 **fx** 特效, 采用斜面和浮雕效果中的内斜面将图像鼓起, 如图 1-89 所示。并选择角度与画面光线一致完成最终效果, 如图 1-90 所示。



图 1-82



图 1-83

图 1-84

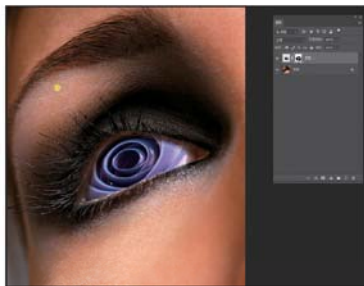


图 1-85



扫描二维码
观看教学视频

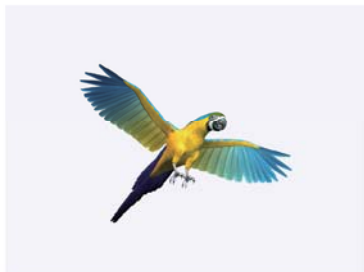


图 1-86

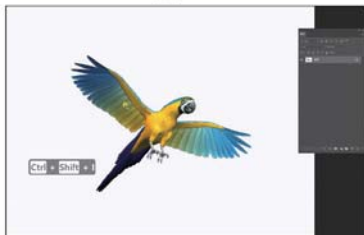


图 1-87



图 1-88



图 1-89



图 1-90



案例二： 手中的地球

形与形的相似训练 2



扫描二维码
观看教学视频



图 1-91



图 1-92



图 1-93



图 1-94




图 1-95



图 1-96



(1) 在 Adobe Photoshop 软件中分别打开图 1-91 与图 1-92, 在图 1-91 中使用**快捷键 Ctrl+R 显示标尺**, 用工具箱中的**椭圆选框工具**  绘制圆形。使用鼠标在标尺左上角 X 与 Y 轴的交点拖出辅助参考线, 直至与地球的上方和左方边缘吻合; 松开鼠标左键并按住 Shift 键, 即可使用工具箱中的**椭圆选框工具** 拖出与地球外形一致的选区。这类小技巧在后续教学中会出现很多, 它们多来源于设计师的经验总结, 其目的也是提高效率, 加快工作速度。

(2) 使用快捷键 **Ctrl+C 拷贝图像**, 在图 1-92 中使用快捷键 **Ctrl+V 粘贴图像**, 用**快捷键 Ctrl+T 扭曲变形**, 将图像轮廓与人物手中的鸡蛋图像吻合, 如图 1-93 所示。

(3) 将地球图层调整为半透明状态, 微调细节以吻合效果。用工具箱中的**钢笔工具** 对两层之间的相交内容进行抠像, 用 **Ctrl+Enter** 快捷键将路径转换为选区, 如图 1-94 所示。按键盘中的 Delete 键, 删除地球图层中的对应内容。

(4) 用黑色与白色绘制地球的光影效果(注: 重点理解教学视频中关于明暗交界线与反光的讲解), 将本图层的混合模式设为“**正片叠底**”, 完成最终设计, 如图 1-96 所示。



案例三： 天空替换

空间与空间的相似



图 1-97



图 1-98

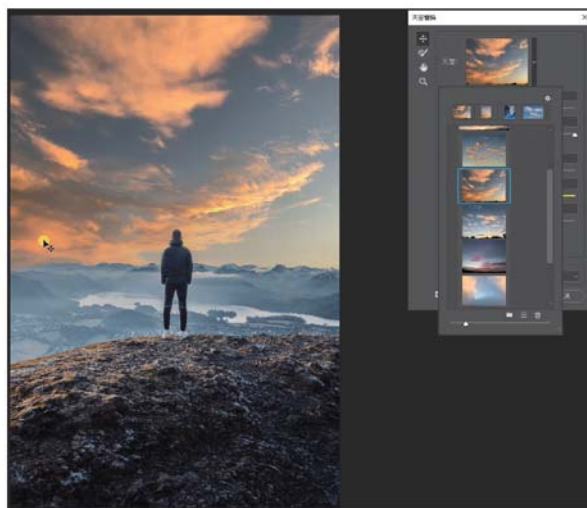


图 1-99



图 1-100



图 1-101

(1) 打开图 1-97, 对图像中的天空部分进行处理, 目的是根据创意结果改变天空色调。使用 Photoshop 2021 中的“天空替换”功能可快速完成上述目标, 如图 1-98 所示。选择天空素材中的暖色方案即可, 如图 1-99 所示。

(2) 打开图 1-100 并将其用移动工具  拖到图 1-99 中, 将图 1-100 置于最上层, 设置图层的混合模式为“变亮”, 效果达到创意的目的, 如图 1-101 所示。

本案例操作极为简便, 这得益于软件新版本的智能解决方案。同时再一次证明选对方法后, 结合快捷方式能简化操作步骤, 达到“人机合一”的效果。

