

教育部人文社會科學研究計畫補助計畫

# 數位

## 動畫創意學程

# 數位圖像導論講義

開啓數位學習  
心幸福

主辦單位：教育部人顧問室文數位計畫辦公室

協辦單位：國立屏東教育大學視覺藝術系

聯絡人：陳怡貞 聯絡電話：08-7226141#8347

學程網址：<http://cclearn.npue.edu.tw/tuition/ran/>

第一堂 2008/07/08

壹. 學期教學方向概括介紹

- 本學期教學，Adobe Photoshop 的基礎及進階教學，及作品製作應用。
- 教材以教師編寫之講義與參考書目中的範例為主。內容以理論與實務同時進行，加強學生的數位影像處理的基礎概念。
- 數位影像最後的呈現十分多元化，在這個課程中給希望給予同學各種相關的概念，以期日後能做多樣化的相關應用。
- 作品作業，以每週上課交的技術，任意發揮創意，約 2-3 週一次作業定期繳交，期中為上機考試，期末作品及報告，則是設定為一個系列作品(3-5 張)的設計製作。
- 於期末講解 Adobe Premierer 的基本操作，並將這學期的作品用影片瀏覽表現

貳. 每日上課大綱

第一週 課程導論 課程介紹 基本介面

**基本觀念** 點陣、圖層、色頻、檔案模式、彩色模式

第二週 開啓新檔與舊檔 移動工具 裁切工具 手形工具 選取工具  
(燭光效果、海浪效果)

第三週 文字工具與應用特效(圖層樣式特效)

第四週 專題講座 3 小時

第五週 路徑工具與繪圖 (圖層樣式特效)

第六週 路徑與套索選取與更換影像背景

第七週 印章用法與遮罩應用

第八週 景深柔焦 雨景合成

第九週 期中作品檢討

第十週 整合練習

第十一週 載入不同材質、四方連續圖與定義圖樣

第十二週 倒影與殘影 (模糊與變形濾鏡應用)

第十三週 圖層樣式特效應用：過濾出雲層效果、做透明泡泡

第十四週 各類濾鏡應用

第十五週 Alpha Channel 應用

第十六週 Alpha Channel 應用

第十七週 Premiere 基本、應用與輸出

第十八週 期末繳交與問題討論

參. 參考書目

- 一. Photoshop 影像賤招 3 秒教(上奇科技)
- 二. Photoshop CS 創意密碼(上奇科技)

肆. 學期成績評比

- 評比標準 作品創意: 45% 軟體應用: 45% 學習態度: 10%
  - 成績比例 期中考 30% 期末報告 40% 作業成績 30%
- 平常成績：平時作業 3 次  
作業成績：期末作品  
考試成績：期中考考試

第二堂 2008/07/08

壹 . Photoshop 基本觀念(Bitmap Graphic)

1. **點陣的構成**：數位影像的基本尺寸是由像素為單位，設定檔案大小時，除了設定檔案的列印寬與高，還要設定每一單位所含的像素量。解析 =dpi(Dots Per Inch)，一英吋中的像素量，一般螢幕需要的解析度只需要 72dpi 顯示，印刷則最好能達到 300dpi 以上，才會有較好的品質。
2. **圖層概念**：背景之上，一層又一層的影像，利用每一層的透明度或拼貼，就可以做成合成的效果。
3. **色頻的觀念**：色頻(Channel)就是遮版，黑色是遮住的部分，白色則可以執行曝光，色頻的觀念中，白是要的部分，而黑色是不要的部分。
4. **檔案模式介紹**

△常用的檔案模式

Photoshop 檔案格式 儲存時必包含圖層(Layer)、色頻(Channel)與圖徑(Path)。

Photoshop EPS

JPEG 檔案格式

TIFF 檔案格式

BMP 檔案格式

△網路用影像檔案模式

JPEG 檔案格式

GIF 檔案格式

PNG 檔案格式

5. **彩色模式介紹**

△CMYK 色彩：四色青(Cyan)、洋紅(Magenta)、黃(Yellow)、黑(Black)印刷所用的色彩模式，是一種減色混色，顏色越加越重，最好儲存成 Tiff 或是 EPS 檔，這個色彩模式，網頁瀏覽是不支援的，所以會產生嚴重色差。

△RGB 色彩：由三原色組成，是加色混色，色光越加越亮，一般電腦電視都是這種色彩模式。

△灰階：只有明度，完全沒有彩度的色彩模式。

貳. Photoshop 基本工具列

- |         |              |          |
|---------|--------------|----------|
| 1. 移動工具 | 5. 手形工具      | 9. 磁性套鎖  |
| 2. 選取工具 | 6. 裁切工具      | 10. 路徑工具 |
| 3. 文字工具 | 7. 噴槍        | 11. 漸層工具 |
| 4. 縮放工具 | 8. 路徑與路徑選取工具 | 12. 印章工具 |

### 參. 整合練習範例

#### 操作暖身(利用圖檔)

1. 開啓新檔與舊檔
2. 移動工具
3. 裁切工具
4. 手形工具
5. 選取工具

#### 燭光效果

1. 開新檔案，填入黑色為底，將前景設為淺灰。
2. 將筆刷淡化階級改為 10，並改為淡化至透明。
3. 執行筆刷由中央向右畫上一筆，執行濾鏡/風格化/風動效果，方向選向右，再執行濾鏡/風格化/風動效果，方向選向左。
4. 執行濾鏡/風格化/擴散，再將版面逆時針 90 度，將影像轉正，再執行高斯模糊強度設 3。
5. 執行影像/模式/灰階，再執行影像/模式/索引色，再執行影像/模式/顏色表，選黑色體。
6. 再轉回 RGB 模式，並執行濾鏡扭曲傾斜效果。
7. 再製作燭身部分。

#### 海浪效果

1. 開新檔案，填入黑色為底。
2. 新增一個圖層，在左上角框選 1/3 的範圍，利用漸層填色工具，填上藍白漸層。
3. 再用筆刷工具，以左上為中心，繪 5 條白色放射狀直線。
4. 執行濾鏡 → 扭曲 → 海浪效果
5. 執行編輯 → 變形 → 縮放，將整個範圍拉滿。

#### 鉛筆水彩等濾鏡技法

1. 鉛筆素描   ◎Image > Adjust > 去除飽和度  
                  ◎ 濾鏡 → 藝術風 → 彩色鉛筆
2. 粉彩技法   ◎濾鏡 → 藝術風 → 粗粉臘筆
3. 水墨技法   ◎Image > Adjust > 去除飽和度  
                  ◎ 濾鏡 → 素描 → 濕紙效果

4. 油畫技法
- ◎濾鏡 → 筆觸 → 潑濺
  - ◎濾鏡 → 藝術風 → 乾性筆刷
  - ◎濾鏡 → 風格化 → 浮雕
5. 水彩技法
- ◎濾鏡 → 藝術風 → 乾性筆刷
  - ◎濾鏡 → 模糊 → 高斯模糊
  - ◎增加遮色片，填入黑色，執行雲狀效果
  - ◎圖層合併後再執行濾鏡 → 模糊 → 高斯模糊
  - ◎濾鏡 → 藝術風 → 紋理化

第三堂 2008/07/09

壹. 文字工具

1. 垂直與水平打字
2. 一般打字與遮色片

貳. 整合練習範例

- 透明浮雕字
  1. 用遮色片工具打個字
  2. 新增圖層並在選取範圍內填上黑色
  3. 執行濾鏡> 模糊 > 高斯模糊 (強度 1)
  4. 再執行濾鏡> 風格化 > 浮雕 (高度設 6 角度 45 總量 100%)
  5. 將圖層模式改成實光
  6. 在實光的模式下,再執行一次濾鏡> 風格化 > 浮雕 (高度設 6 角度 45 總量 100%)
  
- 光暈空心字
  1. 用一般工具打個字, 並作選取字的動作
  2. 先將選取的範圍, 執行選取 > 羽化, 強度設 4
  3. 新增一個圖層
  4. 先隱藏打上字的圖層
  5. 選一個要做的顏色為前景色
  6. 在新增的圖層填上前景色, 可以多填幾次
  7. 回到打字的圖層, 並選取字的範圍
  8. 回到已填色的圖層, 按 Delete 鍵
  9. 接著刪除打字圖層
  
- 霓虹光暈字
  1. 做法如上
  2. 最後選取完成的空心範圍
  3. 利用漸層填色填上喜歡的霓虹色階
  
- 中空浮雕字
  1. 做法如上空心字
  2. 在選取空心字的狀態下, 執行圖層>圖層樣式>斜角和浮雕
  
- 石雕字
  1. 用遮色片工具打個字

2. 在選取工具的模式下，移到適當位置
  3. 複製一個一樣是石頭材質的圖層
  4. 在新複製的圖層的選取模式下，執行圖層>圖層樣式>斜角和浮雕
- 3D 中空字
    1. 用遮色片工具打個字，填上黑色
    2. 執行編輯 > 變形 > 扭曲 調整成立體狀
    3. 執行選取 > 修改 > 縮減
    4. 刪除縮減範圍
    5. 接著執行濾鏡 > 模糊 > 更模糊
    6. 再執行濾鏡 > 風格化 > 浮雕
    7. 選取空心範圍，同時按著 Ctrl + Alt，再連續按向下+向左鍵
    8. 如上執行愈多次字愈立體
    9. 執行影像 > 調整 > 色向/飽和度，調整成喜愛的顏色
  - 膠模字
    1. 用遮色片工具打個字
    2. 先執行選取 > 羽化 (強度愈大膠膜愈圓)
    3. 填上顏色
    4. 執行濾鏡 > 藝術風 > 塑膠覆膜 (亮度設 18 細部設 10 平滑度設 7)
    5. 接著可以調整亮度及色相



---

第五堂 2008/07/10

壹. 路徑工具與繪圖

- ◇ 鋼筆工具
- ◇ 路徑節點增加與刪除

貳. 圖層樣式特效

1. 先框選一個簡單圖形，或打字
2. 樣式種類

- ◇ 陰影：
- ◇ 內陰影：
- ◇ 光暈：
- ◇ 內光暈：
- ◇ 斜角和浮雕：
- ◇ 漸層覆蓋：
- ◇ 緞面：
- ◇ 顏色覆蓋：
- ◇ 圖樣覆蓋：
- ◇ 筆劃：

參. 整合練習範例

● 用圖層做透明泡泡

1. 新增一個空白圖層，用圓形的選取工具，做一個正圓形，填入水藍色。
2. 打開圖層樣式的面板，首先勾選斜角和浮雕，結構上方的樣式選內斜角，
3. 接著在下方陰影勾選使用整體光源，再調整角度，設定高度，再勾選消除鋸尺的選項，再亮部模式中調整透明度 100%，暗部模式中的透明度設為 0%。
4. 接著勾選斜角和浮雕中的輪廓，調整曲線，再勾選消除鋸齒，範圍調到 90%。
5. 勾選內陰影，將混合模式旁的顏色選為比水泡更深的顏色，接著設透明度，再勾選整體光源，設定角度。
6. 繼續勾選內光暈，將結構區塊中的混合模式改為色彩增值，並調整不透明度，光暈顏色設定成比內陰影更亮的顏色，在輪廓部分，將範圍改為 100%，勾選消除鋸齒。
7. 勾選緞面樣式，將混和模式設為覆蓋，然後將旁邊的顏色設定改為填色時一樣的藍。
8. 勾選外光暈，顏色設定改為填色時一樣的藍。

9. 回到混合選項的預設，先調整填滿的不透明 50%，再將混合內部效果成爲群組。
10. 整體做好了之後，直接將完成的圖層拖曳至放置樣式的視窗，設定樣式名稱，就完成儲存樣式。

第六堂 2008/07/10

壹. 路徑與套索選取工具

貳. 整合練習範例

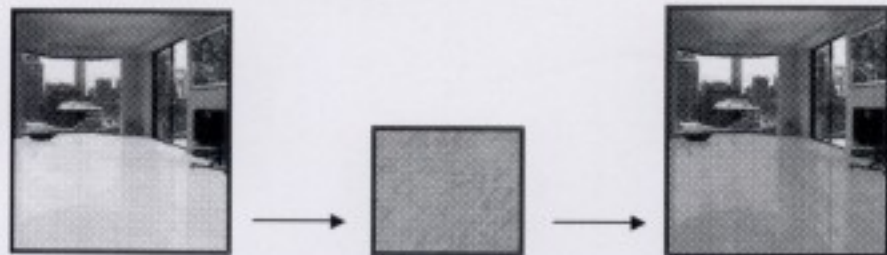
● 路徑選取與更換影像背景

1. 影像重疊：選擇一張風景圖與一張人像圖，將兩張圖拉進同一個檔案，人像放在上面。
2. 人像去背：利用鋼筆圈選人像，將不要的背景部分刪除，去背完成後，人像的背景就換成新的風景圖。
3. 修飾完成：把人像放在適當的位置，可以縮小放大，製作影子，讓影像完成合成效果。



● 載入不同材質

1. 製作圈選路徑：用鋼筆圈選需要更換材質的範圍，存成路徑。
2. 載入其他材質：將要替換的材質拉進檔案中，反轉圈選的範圍並清除。
3. 效果處理：將這個新的材質圖層模式轉換成「覆蓋或實光」，然後再做細部調節，讓替換的材質更顯自然。



4. 應用在一件商品多種材質應用上，可以利用影像處理將原來的顏色及材質，簡單製作樣品出來；或是輕易修改原圖片上的材質及顏色。

● 景深柔焦

1. 開啓向日葵田，將要置於最清楚的景選取起來，並執行反轉選取。
2. 複製圖層。
3. 在最上層執行濾鏡/模糊/高斯模糊，到色階將反差加大，Gamma 值改爲 1.7。

4. 並將圖層模式更改為覆蓋。
5. 如果效果不夠可再將，最上層也執行模糊效果。

- 景深柔焦

1. 開啓向日葵田，將要置於最清楚的景選取起來，並執行反轉選取。
2. 複製圖層。
3. 在最上層執行濾鏡/模糊/高斯模糊，到色階將反差加大，Gamma 值改爲 1.7。
4. 並將圖層模式更改為覆蓋。
5. 如果效果不夠可再將，最上層也執行模糊效果。

第七堂 2008/07/15

壹. 基本合成

- 印章用法
- 各種遮罩應用

貳. 整合練習範例

- 印章用法與遮罩應用
  1. 使用一張物件落水的照片。
  2. 利用印章工具，將物件逐一覆蓋塗掉。
  3. 找一個香水瓶的圖片，拖曳水花適當處，並用變形工具稍微調斜。
  4. 將香水放置上層，到增加圖層遮色片，增加一個遮色片。
  5. 在遮色片上，用筆刷在水花四濺的位置，塗上黑色讓水花透出來，做出香水瓶在水花之間的效果。

☆ 可以應用在多種物件影像的合成。例如：將兩個不同場景的人或物，裁剪下來貼到另一各空間圖片；甚至可以將根本不可能發生的景象，例如：在火山爆發時攀登山壁，可謂移山倒海的工程。
- 鏡頭反光效果
  1. 找一張太空船船頭向上的圖。
  2. 將另一張地球的圖片匯入，至於圖檔上方，成為太空船朝地球前進的景象。
  3. 開新圖層執行濾鏡>演算上色>反光效果，並將效果移至適當位置。
  4. 將圖層效果改成濾色。
  5. 用柔邊比刷，在遮色片上將地球部分塗上黑色，將之顯現出來。
- 高速行進的跑車

第八堂 2008/07/15

壹. 進階合成

貳. 整合練習範例

● 雨景合成

1. 開啓一張「晴天」欲製作成雨景的圖檔。
2. 另外準備一張「雲層」的天空。
3. 在「晴天」下執行(影像> 調整> 色像/飽和度), 調整飽和度 Saturation 值為-50, 降低原圖的彩度。
4. 也執行(影像> 調整> 色像/飽和度)在「雲層」之上, 降低飽和度至-90。
5. 執行(選取> 全部), 選取整張「雲層」, 再執行(編輯> 拷貝), 再切換至「晴天」, 執行(編輯> 貼上), 此時便在「晴天」的圖層中多了一個圖層 1。
6. 在圖層 Layer1 上執行(圖層> 增加圖層遮色片> 全部顯現)。
7. 將前景設為黑色, 選取漸層工具, 在漸層處選前景到透明, 以滑鼠拖曳填上漸層色。
8. 建立新的圖層 2, 將前景色設為黑色, 並填入前景色, 執行(濾鏡> 雜訊 > 增加雜訊), 將總量設為 50, 並勾選高斯與單色。
9. 繼續執行(濾鏡> 模糊 > 動態模糊), 角度設為 60 度, 間距為 15Pixels。
10. 再執行(影像> 調整> 亮度/對比), 亮度調為 50, 對比調為 35, 以加強影像清晰度。
11. 將這個圖層模式設成 Multiply(排除), 透明度調為 40%。

● 過濾出雲層效果

1. 執行圖層/圖層樣式。
2. 並於個別混色的此圖層, 按住 Alt 調整三角型, 分離出白色的雲層色調。

● 倒影與殘影

1. 開啓一張有湖水的底圖。
2. 將船選取拖曳入湖上, 放好適當的位子。
3. 複製船的圖層, 並將之垂直翻轉, 並做壓縮。
4. 執行動態模糊、模糊效果, 並將倒影的透明度改淡。

第九堂 2008/07/16

壹. 期中作品上機製作

第十堂 2008/07/16

壹. 期中作品檢討

貳. 整合練習範例

● 金屬字效果

1. 開新檔案，並打上新字體。
2. 選取字體外型，增加雜訊(濾鏡/雜訊/增加雜訊)，選高斯。
3. 接著執行濾鏡/模糊/動態模糊。
4. 因為顏色上會顯得太複雜，所以執行影像/調整/曲線，來做調整。
5. 接著文字要產生立體感，請到圖層/圖層樣式，選擇斜角和浮雕，在陰影處的光則輪廓選擇適當的效果。
6. 再度執行圖層/圖層樣式，這次選擇緞面，一樣在輪廓的部分選擇不規則反光。
7. 再依個人的美感喜好，做細部調整

● 金屬加 3D 效果

1. 選取完成的金屬範圍，同時接著 Ctrl + Alt，再連續按向下+向左鍵。
2. 如上，執行愈多次字愈立體。

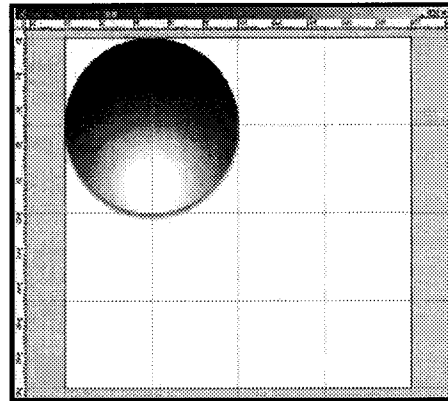
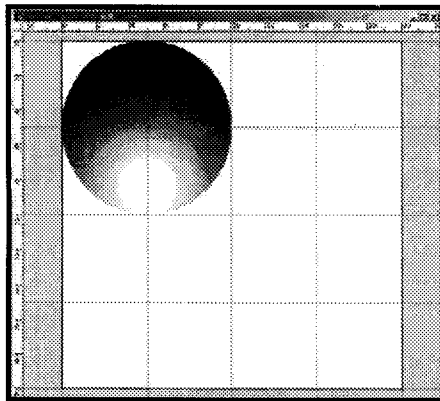
第十一堂 2008/07/17

壹. 填色應用

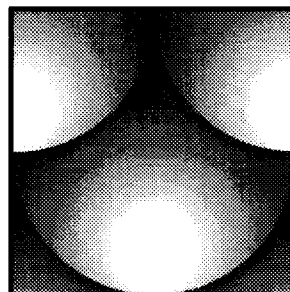
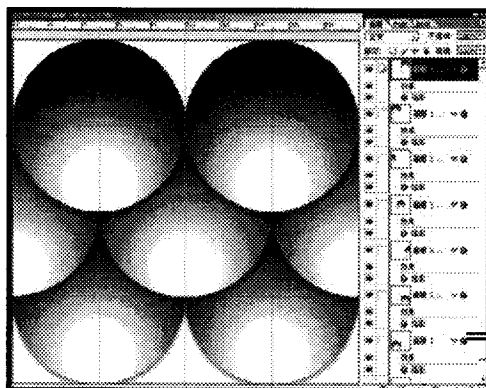
- 定義圖樣
- 定義筆刷
- 筆刷工具應用

貳. 整合練習範例

- 四方連續圖與定義圖樣
  1. 在 Photoshop 中開啓一個 20x20 公分的圖檔，先設定好每 5 公分一個參考線。
  2. 先在一格參考格中繪製一個圓，填上圓形漸層，上黑下白。
  3. 利用圖層效果增加陰影，調整陰影間距、尺寸與透明度。

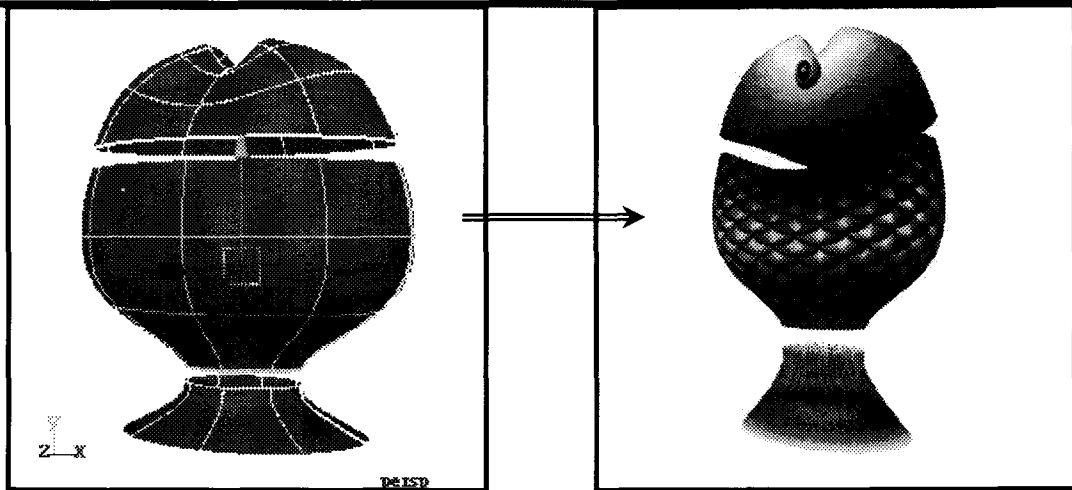


4. 接著增加圖層，將圓球排成鱗片狀，一層疊一層。
5. 爲了製作四方連續圖，只要將中間 4 格切下來，存成一張影像檔。
6. 如果要在 Photoshop 中成爲一個圖樣，重複使用，可以執行定義圖樣，任一開一個檔，就能將這個圖形佈滿圖檔。

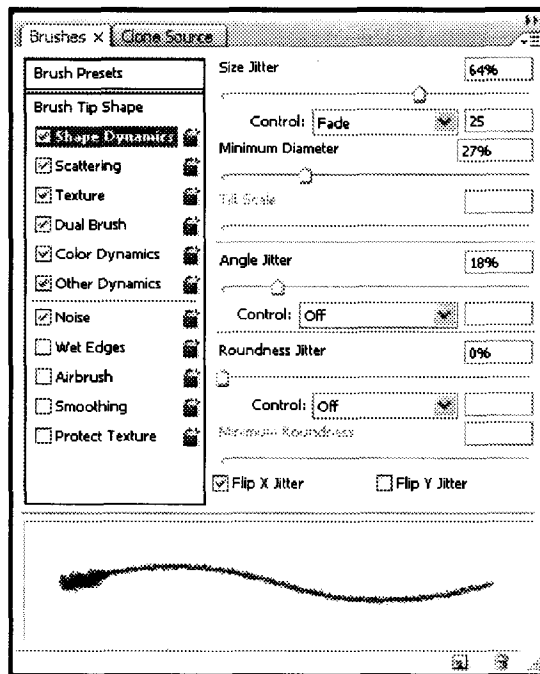


※ Maya 中完成的貼圖效果



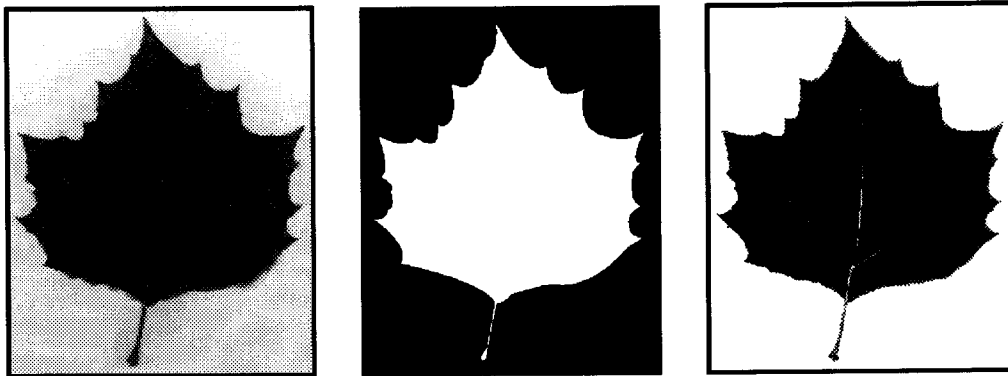


● 筆刷設定操作



貳. 整合練習範例

- Maya 中各種 Map 的製作 -- 葉片
  1. 以一片葉子為例，先為葉子做去背，維持原來的葉片色彩，作為顏色貼圖。
  2. 將葉子去背，並將葉片內側全數填上白色，將背景的部分填上黑色，作為透明貼圖。
  3. 將彩色去背的葉片，轉為灰階，修飾灰階的反差，作為葉脈的凹凸貼圖。



- 物件置入冰塊中
  1. 將人體影像拖曳至冰塊的檔案中，並調整到適當的位置(將人放在冰塊中)。
  2. 用曲線將人體調成冷色調，接著執行濾鏡/扭曲/漣漪，數值調制約-77。
  3. 複製冰塊圖層，貼上成為人體之上的圖層，圖層模式設定成色彩增值。
  4. 將冰塊的色彩，用曲線調亮，使冰塊的顏色顯得不要太重。
  5. 到色頻中複製綠色色板，並執行曲線，將整體色調暗，在執行色階調整，加強色調反差，接著選取這個圖層。
  6. 回到圖層將前景色設為白色，逐步再選取的範圍內填上白色，作為反光效果。
- 人身提琴
  1. 將小提琴貼上人體圖的檔上，並調亮小提琴的色調(影像/調整/曲線)。
  2. 在小提琴上建立圖層遮色片，並在遮色片上用噴槍噴上黑色，用以遮住小提琴的銳利邊緣。
  3. 貼上一張木質紋路的圖檔，並將圖層模式更改為柔光(SoftLight)。
  4. 複製這個木質圖層，同時做一張圖層遮色片，填上黑色，先將頭髮的位置上圖
  5. 上白色，讓頭髮部分顯示較強烈的木紋，再將模式更改為濾色(Screen)。

6. 開啓琴譜圖檔，執行 Ctrl+C，在到人體圖的檔上色頻面板下新增一個色頻，再
7. 執行 Ctrl+V，執行影像/調整/色階，再輸入色階上用 30-35，再將這張圖執
8. 行影像/調整/負片效果。
9. 回到圖層，執行圖層/新增調整圖層/曲線，調整想要的色調。
10. 配合整體影像，可再重複製做樂譜特效。

第十三堂 2008/07/22

壹. △ Photoshop 濾鏡應用

△ Illustrator 基本工具介紹

貳. 整合練習範例

- 清澈的水紋
  1. Filter > Render > Clouds 因為是隨機運算，所以每次結果不同。
  2. 先複製一個圖層 Ripple，接著執行第二個濾鏡，Filter > Distort > Ripple，數量給 600%，尺寸設定為 Large。
  3. 複製出一個圖層 Wave，並在這個圖層執行 Filter > Distort > Wave，將數值調成喜歡的感覺。
  4. 再複製出一個圖層 Chrome，並繼續在這個圖層執行 Filter > Sketch > Chrome，一樣調出喜歡的值。
  5. 分別將新增的三個圖層，執行 Image > Adjustment > Hue/Saturation，Hue 依序為 220、260、230，Saturation 依序為 55、30、40，Lightness 中 Ripple 為-10 其他皆為 0。
  6. 接著修改圖層模式，進行水的透明度修正 Chrome 用 Screen，Wave 用 HardLight。
  7. 將這 3 個圖層鎖定連結，執行 Edit > Free > FreeTransform，將水面的透視調整一下，讓水面看來更自然。
  8. 最後將水紋打上燈光，Filter > Render > LightEffects，設定兩盞 Spotlight，調整亮度及方向。
  
- Illustrator & Photoshop 整合練習範例
  - 一. Illustrator
    1. 先利用方形工具，繪製一個正方形，接下來用直線工具，繪製方型的對角線，並選取全部組成群組。
    2. 繪製一個小的長方形，並填上黑色，複製另一個將 2 者分置於正方形的中央上下，另繪製一個正圓，中心點與正方形重疊，外圓大小約接觸到長方形 1/3 處。
    3. 群組兩個長方形，做複製與貼至上層，在執行變形旋轉 30 度，重複執行複製與貼上及變形，直至 12 個長方形分置圓周外圓。
    4. 刪去長方形群組，另存新檔。
    5. 再用圓角矩形工具，另做一個長條圓角矩形，另存新檔。
  
  - 二. Photoshop
    1. 開啓一個正方形的新檔(1700x1700)

2. 繪製一個正圓，填上灰色。
3. 選取灰色正圓，執行內陰影，接下來複製這個圖層，並縮小圓的外型，並執行圖層樣式/浮雕與厚度。
4. 再複製圖層並縮小，將這個圖層的浮雕效果取消。
5. 接下來多複製幾個圖層，並調整不同的圖層效果，過程中會讓圖層越來越暗，可以執行，圖層/新增圖層/曲線，將色調調亮。
6. 在第一個圖層中執行向外擴散。
7. 將宇宙影像移置檔案中，按住 Alt 並在宇宙圖層與複製圖層的最上層中間點一下，宇宙就會灌入以下的圖層。
8. 複製最上方的第五個圖層，成為圖層六，並清除圖層效果。
9. 用噴槍製作出船艙上的玻璃效果。
10. 匯入剛剛在 Illustrator 中畫好的圖，製作負片效果之後，執行斜角和浮雕。
11. 匯入桿子，放入適當位置，用加亮效果工具，繪製出橫桿的亮部，之後執行曲線效果將金屬感做出來。
12. 用羽化效果製作橫桿的陰影部分。
13. 執行濾鏡/算圖/鏡頭光暈，製作玻璃前的鏡頭反光。

● 筆刷應用

**新增筆刷**

1. 選取製作好的圖形，到筆刷的視窗，選擇新增筆刷 – 新圖樣筆刷。
2. 用鋼筆繪製線條，套用新設的筆刷。
3. 可以利用動物頭尾的筆刷效果，製作成攀附在物件上的效果。

**筆刷效果**

14. 將繪製好的圖像，置換成筆刷。
15. 用鋼筆繪製一段文字路徑，將比刷套用上路徑即可。
16. 微調路徑
  - **Stretch to fit** 延伸圖樣配合路徑。
  - **Add space to fit** 增加圖樣空隙配合路徑。
  - **Approximate path** 偏移圖樣以配合路徑。

● 文字工具

1. 先執行檔案>置入，將點陣底圖置入檔案中。
2. 文字 – 用文字工具，先拉出一個區域框，即可開始打字。
3. 區域文字編修 – 先用鋼筆工具拉出一塊區域，使用區域文字工具在圖形上輕點一下，即可開是輸入文字。
4. 路徑文字 – 先製作一個橢圓形，使用路徑文字工具，用滑鼠在圓形外圍

清點一下，就可以開始打字。

5. 垂直文字 – 與橫向文字同。
6. 垂直區域文字 – 與橫向文字同。
7. 置入文字 – 可以利用檔案> 置入，來將文字檔置入。
8. 一般字型 – 執行建立外框，即可利用文字外框，改變文字外形。

第十四堂 2008/07/22

壹. Illustrator 基礎與應用

貳. 整合練習範例

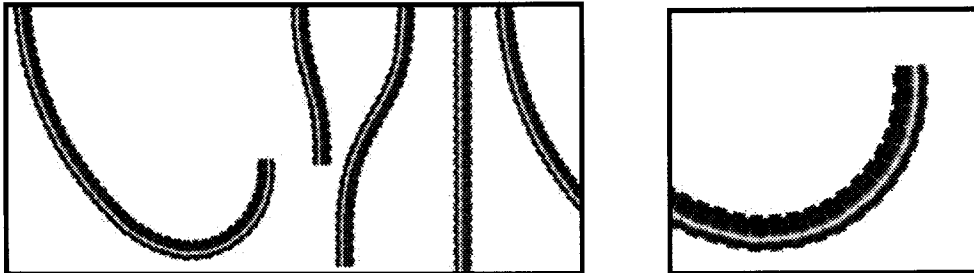
插畫創意 水墨技法

1. 用鋼筆工具繪製兩顆桃子的外形。
2. 用漸層工具圖上桃子的淺紅色，然後執行高斯模糊。
3. 複製圖層，在上面的圖層執行變形> 蜿蜒效果。
4. 打開 Window > 透明度視窗，在圖層模式上改為 Screen 加亮混合。
5. 再度執行高斯模糊，這次模糊的尺寸減半。
6. 再度新增圖層，利用水墨筆刷在空白圖層上先畫上一筆。
7. 先執行高斯模糊，與蜿蜒效果，接著打開透明度的視窗，用一個適當的圖層特效，透明度調整為 50。
8. 另開新圖層，用黑色筆刷製作枝葉。
9. 開新圖層用檔案 > 置入，將水墨底圖匯入。

貳. 整合練習範例

● 製作金屬管子 (範例圖檔來自《影像密碼》上奇出版)

1. 用 Illustrator 繪製金樹材質的管子。
2. 先將女體的底圖置入 Illustrator 中，鎖在最下方的圖層。
3. 依據底圖及設計位置繪製鋼管，利用矩形工具先繪出金屬館的一個小單位，在按照整根管子的彎曲度，製作複製旋轉及變形效果。
4. 將管子分別儲存，分別匯入 Photoshop 繼續製作合成。



◆ 用 Photoshop 製作合成女體

1. 打開女體圖檔，將破洞的影像貼入女體檔案的新增 Alpha 圖層中，選取這個區域範圍，切換到圖層中，複製圖層並刪除新圖層中的破洞區域。
2. 再選取破洞的 Alpha 區域，到曲線調整，將破洞邊緣作出較深的顏色。
3. 在完整女體跟破洞女體的圖層中間建立一個新的圖層，貼上一張機械內部的圖片。
4. 選擇破洞女體圖層，執行圖層效果的陰影，製作出破裂內部的陰影。
5. 將管子先放置在設計好的位子，用橡皮擦先將管子與人體接觸的部分修成圓滑形狀。
6. 用加深工具，將管子下方調成暗色，做成管子與皮膚接觸的突出效果，用加亮工具，將管子上方擦成較量的顏色作為金屬反光效果。
7. 用鋼筆工具，依據整體光源，描出管子的陰影，選取範圍後羽化，再填滿黑色作為陰影。
8. 選取所有的管子陰影，到色相與彩度修改色調，配合整張圖片。
9. 為了製作更多的斑泊效果，匯入一張鉛筆觸很清晰的圖片，貼置新增的 Alpha 圖層中，先做附片效果，再選取範圍，回到圖層面板，針對選取範圍進行顏色處理。



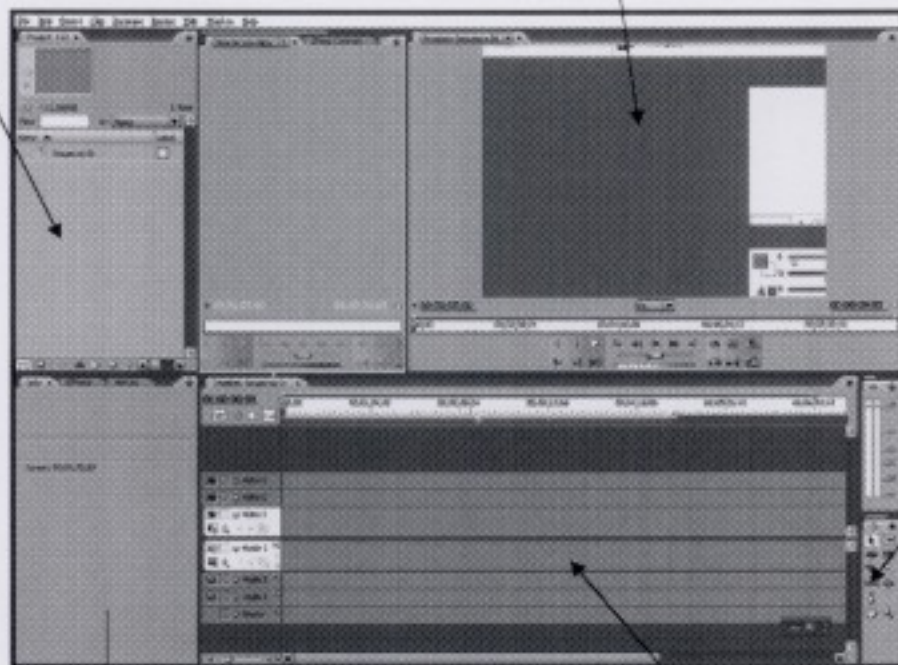
第十六堂 2008/07/23

壹. Premiere 基礎與應用

- 基本工具介紹

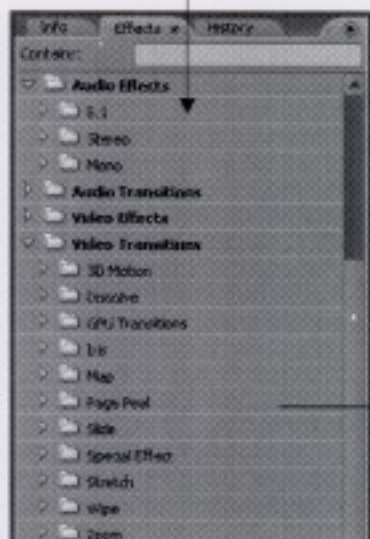
△ 編輯素材匯入視窗

△ 編輯影片視窗



△ 工具列

△ 編輯影片及聲音的時間軸



△ 影片轉場工具

● Premiere 主要工作視窗

● 專案視窗



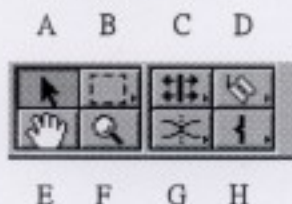
➤ 整個製作的基本素材收藏櫃，所有的音訊、影片、影像檔都需先輸入此一視窗，方始編輯的工作。

● 特效編輯視窗



➤ Motion 可以做位移縮放旋轉並設 Key  
➤ Opacity 透明度  
➤ TimeRemapping 重新設定影片時間速度

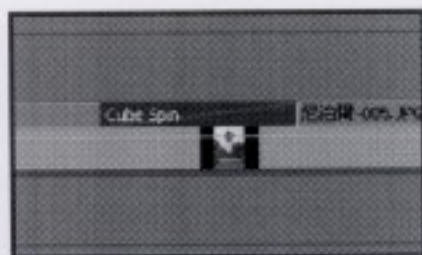
● 剪輯工具列



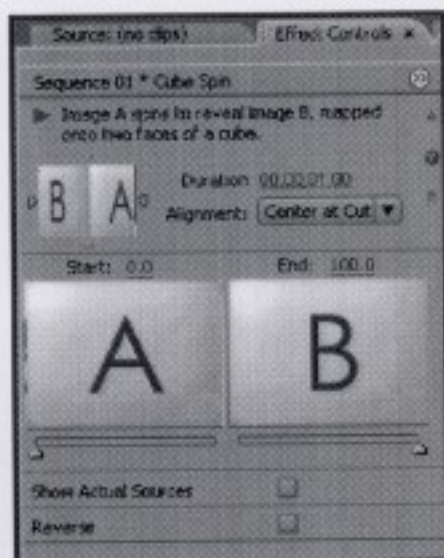
- A. 選取工具
- B. 多重選取工具
- C. 剪輯修正工具
- D. 裁切工具
- E. 移動工具
- F. 縮放工具
- G. 調整淡化線與連結線工具
- H. 進入點與跳出點工具

## 貳. 整合練習範例

- 圖片編輯成影片
  1. 先將要編輯的圖片匯入 Project 中
  2. 將所有圖片全選，一起拉入時間軸中
  3. 打開 Effect 的視窗，從 Video Transition 中選取一種轉場特效，拖曳至圖片中間如：圖一



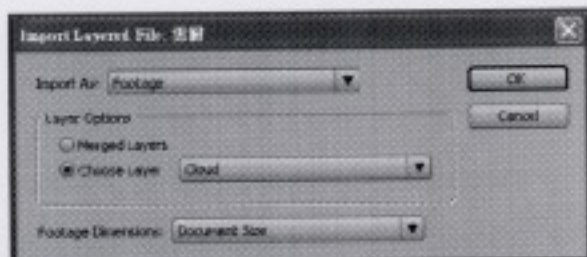
圖一



圖二

4. 圖二為 Effect Controls 轉場編輯視窗

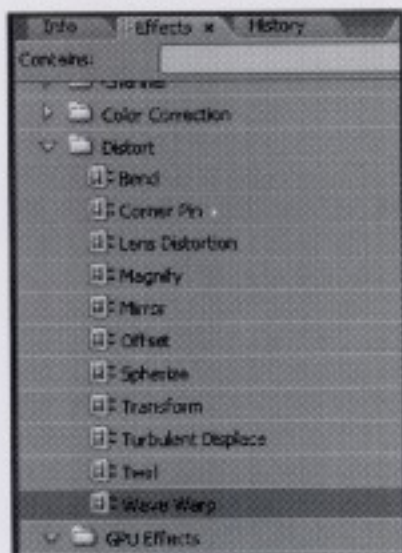
- 鐵塔前移動的雲層
  1. 先在 Photoshop 終將雲層圖，利用圖層特效過濾出來，並合併雲彩圖層。
  2. 儲存 PSD 檔，保存 Layer



3. 匯入 Premierer 選擇 Layer
4. 將雲放置在鐵塔的圖層上方，在特效編輯視窗上，設定移動的 Key。

- 盪漾的水影
  1. 將在 Photoshop 中處理完的船與船的倒影，分開圖層儲存成 PSD 檔，再分別匯入 Premiere。

2. 依圖層上下放置圖檔
3. 打開 Effect Controls 轉場編輯視窗，選擇水波效果，同樣的在特效編輯視窗上，設定數據與移動的 Key。



第十七堂 2008/07/24  
壹. 系列作品整合設計與應用

第十八堂 2008/07/24  
壹. 期末作品上機製作  
貳. 期末作品檢討