

New
Riders

荣获史密森尼奖的国际摄影艺术大师倾情奉献
同时荣登亚马逊Photoshop类与摄影类畅销图书排行榜

A CINEMATIC
APPROACH TO
DIGITAL STILL

PHOTOGRAPHY
WITH PHOTOSHOP

品味大师心得
发掘照片灵魂

数码摄影师

Photoshop 魔法

〔美〕 Vincent Versace 著
袁鹏飞 译

DVD光盘中特别提供
高清晰、高品质
精美艺术图片



DVD
ROM



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

致谢

我知道，编写一本书是一个合作的过程，而编写之后，我得到了所有的荣誉。这很酷，但是……

如果没有Edna A. Elfont博士的辛苦编辑，本书就不可能是现在这样。在你阅读本书时，你会发现一些思想简明扼要、容易理解，这就是Edna的功劳。如果你在阅读本书时发现它含糊费解，这是我的原因，我认为自己更了解，没有听取Edna的意见。

如果没有CJ Elfont，我就不会成为摄影师，没有CJ的干预，本书中的摄影技术就不会是这么准确。

感谢我的兄弟Lane，我不可能找到比你更好的朋友了。还要感谢我的姐姐Eve和母亲。

我要特别感谢John Paul Caponigro和Jay Maisel为本书所作的序和后记。感谢Peter Bauer回答我在编写本书期间遇到的每个问题。Peter，你忘掉的也比我了解的Photoshop还多。此外，非常感谢Sandy Foster，她认真审阅了本书的每一稿。

感谢Challen Cates和Steve Kearin，你们两个的图像为本书增色不少。

感谢Dave Moser和Scott Kelby，正是你们邀请我加入National Association of Photoshop Professionals（美国Photoshop国家专业协会）那天促成了本书的产生。我加入NAPP比加入其他任何组织都感到骄傲。

感谢Epson的Dan Steinhardt，谢谢你在我最需要的时候为我提供的可靠支持。因为有你，给我节省了大量的时间，这使我可以编写本书。

感谢Kodak公司的Nancy Carr，American Photo杂

志社的Vincent Park、Anthony Ruotolo，Nik Software公司的Ed Sanchez、Mike Slater，Dyna-Lite公司的Peter Poremba，Epson公司的Fabia Ochoa，Nikon公司的Tadashi Nakayama、Makoto “Mike” Kimura、Naoki “Santa Claus” Tomino、Richard LoPinto、Mike Rubin和Mike Corrado，X-Rite公司的Liz Quinlisk，以及Richard Rabinowitz；没有你们多年来的信任和支持，我的事业不会达到今天这样。

感谢Technicolor公司的Dave Weathers，谢谢你，谢谢，谢谢。由于你，我的事业才像现在这样发展。

感谢Robert H. Tourtelot，谢谢你一直以来对我的关注。

感谢Moose和Sharon Peterson，由于你们两个，我才被允许拍摄和游览一些世界上最美丽的地方，这些已经用在本书之中。

感谢Steve Weiss在我还没想到时发现我能写这本书。

感谢Toby、Sally、Adam和Jamie Rosenblatt，没有你们，我不会成为摄影师。

感谢DriveSavers，尤其是Jaci Cunningham、Mike Cobb和Kristina Flanagan，我不知道你们怎样恢复1 TB冒烟的硬盘，但是，如果没有你们在最后一刻恢复它，本书就不会面世。

感谢Peachpit Press的每一位员工，由于你们的辛苦工作和努力才使本书得以面世。最后，感谢我的妻子Sylvia，她在本书写作过程中受了不少苦，在我激动时使我保持平静。

序

欢迎使用本书！

这个人很疯狂，所以本书也是这样。本书观点独特，内容深奥、充满激情。

有些人想通过摄影使世界变得更美丽。这个人就是其中之一，这就是我写此序的原因。

这是一本关于摄影的书籍，肯定也是一本关于Adobe Photoshop的书籍，但Vincent首先是位摄影师，其次才是Photoshop大师。本书视角独特，这种视角是很多Photoshop（也就是数码暗房）书籍所欠缺的。目前出版的绝大部分Photoshop书籍总是试图满足每个人的每个要求，就像百科全书一样，没有特点。只有少数出版物具有明确的摄影视角，本书是最具特点的摄影书籍之一。

Photoshop对一些人来说是信仰，对很多人来说是生活方式，Vincent认为Photoshop是“想像力的延伸”，它是一条新的摄影路径，但不能替代摄影技术。他鼓励摄影人员“事先思考”、“在相机内实现”，并且“在拍摄时就要想像出问题的解决方法”。

Vincent知道原因决定方式。他的哲学铸就了本书。要完全阅读本书，并掌握它提供的所有内容，你需要了解他。Vincent具有特别的经验、影响和热情。他愿意把这些全部透露给你，他愿意分享一切。你在这里可以发现他的生活故事，以及他对光线持续不断的热情。他披露自己的思想，让你可以自由选择（或者部分选择）不同的目标，因为本书所提供的技术已经使你可以这样做。

关于Vincent Versace，有很多你需要了解的内容。

他多才多艺。Vincent Versace具有多重人格。与

Vincent坐在一起时，所有以前想像不到的组合方式都会表现出来。他还是一个训练有素的演员，具有丰富的舞台经验，所以这可能完全是表演。多么好的表演！乍一看，你可能认为他在对自己喃喃自语。虽然该谈话并不是始终都容易理解，但它会很动人。

他的表现总是很动人。Versace只穿Armani牌的衣服，他所拥有的Armani牌的衣服可以在一月中每天换一套。

他喜欢放任自由的生活。在早上，大多数人带着银勺消费其他食物，Vincent使用他的银勺喝茶，我不是开玩笑。无论他走到哪里，除了带着相机外，他还带着茶。在他的相机包中，总能找到Kukicha茶、春茶、菊花乌龙茶、金龙乌龙茶、帝皇红以及他自己特殊的混合成分，包括巧克力。在晚上，他会赞美单麦芽苏格兰威士忌的很多优点，并将它与爱尔兰威士忌和波旁酒作比较。每一次他都能识别出我瓶子里所装的东西。从很多方面来讲可以把这本书比作大厨师烹饪出的一顿美餐。我听说Vincent是一个很出色的厨师，他声称在烹饪方面要做得比摄影方面更出色！

简而言之，Vincent的教学风格是：“我将把你抛到水中，抛给你一个救生工具，我在你旁边的船里，但你在游泳。学习的惟一方法是全身心投入其中。”

除了技术方面之外（尽管你将会学到大量的技术），本书还介绍感知。阅读本书，你会看到不同的内容，阅读本书，你会深入思考颜色感知问题；阅读它，你会展示

你喜爱的光线画面；阅读本书，你会强化时间感。请阅读本书。

本书会使你思考，本书会使你感受，本书会使你做出该有的反应。

尖叫声。

害怕的尖叫。首先吸收这一材料似乎显得过于复杂。但要相信你自己，大山是一步步爬上去的。把这个大挑战拆分为一个个小的部分，一次解决一部分，之后再以你自己的方式把它们放回到一起。

惊讶的尖叫。摄影方法不再是你过去想像的样子，也许它再不会是其以前那样子了。但是，谁能阻止这快速发展的相机？

高兴的尖叫。你现在比以前任何时候都具有更强的技

术能力和创作自由。

Vincent相信你。他相信“下一个米开朗基罗就是每天开车接送孩子参加各种体育活动的妈妈”。他不会低估你的智力。

Vincent知道这些都是本书要介绍的内容。

Vincent说过：“希望就是眼前，你可能不知道怎样到达那里，但你能够到达那里，请跟我一起走。”

艺术创新会使人上瘾。

——John Paul Caponigro

前言

有时候读一本书，你理解它；而有时候读一本书，它会理解你。

——Bjork

过去，在购买“怎样操作”之类的图书时，我是按照书的重量来购买。原因很简单：我认为书越重，它所包含的知识就越多。多年过去了，我积累了很多答案，却不了解任何问题。我知道怎样操作，但不知道为什么这样操作。我发现为什么比怎样操作更重要。如果你知道你想做什么，以及为什么想这样做，发现怎样做就只是一个细节。

本书不打算介绍Photoshop的工作方式，也不提供“创建完美照片的12个步骤”这样通用的工作流。本书准备讨论的内容是教你能够从拍摄照片开始变换魔术。摄影是一个循环。因为我们使用照片（后期）表达我们思想，你对图像编辑（中期）了解得越多，拍摄（前期）决策时的信息就越可靠。我们将循环了解，但我们的操作是按直线进行。

本书将探讨怎样表达我们的想像力。没有人能够教你怎样成为艺术家，所谓的艺术家是一个社会术语。不是说我们决定今天要创建的是艺术它就是艺术，也不是说我们声明自己是艺术家就成为艺术家。在我看来，我做的任何事情都不是艺术。对我来说，它只是一种表达。当其他人

把它称作艺术时它才成为艺术。当读者看到我的作品时它才成为“艺术”，我才成为艺术家。

最重要的是我们只创建我们觉得值得创建的图像。其他人不会喜欢你看不喜欢的东西。我向你提出这种想法：世界上有很多人想击败你，不要帮助他们。创建你自己喜欢的图像。如果你认为图像有很大的潜力，就不要把它们作为无用的东西丢弃。确定图像与众不同之处之后就要变换它，使它可以表达我们的想法。

本书所要表达的经验是在图像编辑中尽可能模仿真实世界。为此，本书提供全分辨率的16位源文件（而不是72 dpi的挡风玻璃工作文件）供你使用。为了防止你计算机的处理能力不够，本书还提供了8位源文件。此外，在编写本书各章时，还创建了100 ppi的源文件版本，这样你可以在自己的环境中（也就是经校准的计算机显示器上）查看这些文件的效果。

编写本书时我做出一个基本假设。假设你所使用的显示器已经用基于硬件的监视器校准设备（像GretagMacbeth Eye-One设备或Monaco XBR）校准。否则，我想你不会相信本书的效果。

数码摄影使我明白，不可能只是一种观点。在我第一次创作时，我能认识到我的想像，并把它表达给其他人观看。这是我想要向你展示的，也是我编写本书的原因。

本书的核心概念

虽然本书的重点是关于为什么以及怎样用Photoshop为静态数码照片创建电影效果，但下面将要介绍的这些核心概念是这种方法的基础。

Photoshop不是动词，它是名词。它是到达目标的方法，而不是目标本身。Photoshop不是我们拍摄照片的原因，它是一个工具，帮助我们了解我们的想法。虽然Photoshop是最有灵感的软件之一，但也不能将它用作手提钻，而应该把它作为刚砂板使用。无论是否有人要求你在Photoshop中改变图像，你都要它成为一个问题，而不是指责。

静态照片之所以被称作静态照片，这是因为照片不会移动，而不是因为照片内的对象不会运动。这是摄影时唯一要考虑的最重要的因素。拍摄良好的静态照片要能用静态捕获运动。如果我们用一台35mm电影摄影机拍摄，在其前方放置一朵含苞欲放的花朵，在花朵开放的两周内让电影摄影机每分钟拍摄一幅画面，冲洗胶片，再以每秒28帧的速度播放我们所拍摄的画面，我们就能够看到花朵在眼前开放，之后花瓣凋零。其实花朵在任何时候都没有停止运动，而停下来的是拍摄花朵的动作。事情的发展速度是日常速度，而不是每秒一帧或者每秒8.5帧或28帧。

“RGB不是颜色，RGB是颜色混合公式”。如果我们

可以用眼睛看到它，它就是颜色。颜色控制是决定观察者眼睛在照片内移动的元素之一。如果从拍摄时就理解这一颜色混合公式，就会使图像印刷出来时更成功。

注意：这一核心概念原来是ERIC MAGNUSSON教我的，本书中要反复提到这一概念。

有两种“眼睛”观察图像：无意识眼睛和有意识眼睛。无意识眼睛是有机光学设备，其“观察”方式是可预知的。我们通过控制无意识眼睛在图像内的移动方式，就能够确定有意识眼睛感知到的故事。

看到令你感动的东西，就要毫不犹豫地把它拍摄下来。如果犹豫，就会错过时机。生活中的一些时刻出现之后是不会再现的。Viola Spolin说过：“在绝对自然时刻，才能获得绝对真实。自然才显得真实。”遇到自然的时刻就按下快门，图像将具有我们所看到和感觉到的真实感。如果你预想所要拍摄的内容，图像就会失去真实。

拍摄时要在心目中想像最终图像的效果，而不要到最后时刻才想到。这样做可以使我们在图像编辑过程中就能想像到最终效果。这样拍摄图像时，就可以消除我们想像之外的所有东西。但是，即使想保持我们想像的图像效果，也不要对所拍摄的对象抱任何偏见。要对拍摄的对象

抱着开放的态度，不要有任何偏见。

要用相机正确拍摄。如果从镜头看上去就不好，那么打印出来的效果也不会好。即使在无法拍摄到我们喜欢的照片情况下，也要尽我们所能使相机正确拍摄。在拍摄时要准确判断，记住我们在Photoshop中进行图像编辑时所需要的图像效果，这样我们的选择就不会有危害。

创作图像，而不要裁剪它们。电影摄影师不会在暗室或电脑上裁剪图形。他们在取景器内看到的是他们必须绘制的画布。在我们所创建的每个图像画面内，我们对其每一毫米负责。请填充它。把主体放在画面中央以外的位置。如果你是神射手，靶心对你来说是最好的，但在摄影创作中，通常不会这样选择。

工作流的起点从图像拍摄时刻算起，它是动态的，而不是静态的。没有任何两幅图像完全相同，因此，也没有两个工作流完全相同。工作流一定要有适应性，要积极应对，而不要消极反应。要乐于即兴创作，你会在实现的作品中发现本来不可能获得的效果。

在后面章节中，我们探讨的主题只有个别几个：光照、姿势、形状、时间、颜色和颜色混合公式。我希望你阅读到本书最后一章时，你能获得和我一样的技巧。你的思想不再受技巧的限制，而只是受限於你的想像。你的技巧帮你向其他人表达你的思想。到此为止，让我们开始学习吧。

第1章

动态工作流之道

练习不能成就完美。完美的练习才能成就完美。

您首先必须学会练习。

——Vince Lombardi

本章介绍怎样分析图像，以及针对图像制定动态工作流，以便在印刷时能够获得我们想要的图像效果。我将重点介绍创建图像映射，以及怎样在Photoshop中创建基本的光照效果。我还将更进一步介绍怎样着手处理和思考图像。本章介绍怎样学会练习，之后介绍怎样寻找完美的练习之道。

1.1 完美练习艺术

本章中的图像是女演员Challen Cates的照片，这是我在洛杉矶用单个6'×3'柔光灯拍摄的。拍摄这幅照片时，之所以只使用单个柔光灯，这是因为在我到达拍摄现场时，灯光设备还没有运到。因此，我能用的只是装在助手汽车里的这个柔光灯。一到现场，我要么根据情况暂停拍摄，要么主动一点，适应现场情况，临时准备，也就是继续拍摄，相信“不可能”只是一种意见，通过适应和临时准备，我能够达到我原来的目的。选择主动，我让助手把柔光灯举到Challen头上方，以便能够均匀地照亮她，我知道如果她被均匀地照亮，就会得到尽可能好的源文件来进行处理，因此，我以后可以在计算机上正确地“照亮”她。

注意：本书中的每幅图像都是我制定图像创建方法的重要里程碑。每幅图像都代表着发现——即顿悟——的瞬间，我在这些瞬间发现新的方法，在照片中创建出我眼睛最初确定的应有效果。

我认为：最好事先考虑Photoshop，在相机里使图像显得正常，并且最好把Photoshop当做刚砂板而不是手提钻来用。如果在相机中观看发现其效果不好，印刷出来的效果也不会好。即使情况无法达到完美，就像Challen Cates照片拍摄时那样，我们在拍摄时也应该尽可能使它正常。

为了了解怎样在相机里使图像显得正常——这是处理的前期，我们还必须理解处理的中期和后期。处理的中期是在Photoshop中的文件处理，处理的后期是印刷，代表我们的意见和想像。

再重复一遍，本章将介绍怎样分析图像和针对图像制定动态工作流，以在印刷时能够获得我们想要的图像效果。我们会实现这一点，因为我们意识到拍摄时要做到最佳化，以使Photoshop文件处理所产生的照片达到我们想要的效果。对于Challen Cates照片这种情况，拍摄时我大脑中想像的图像与我尽力拍摄到的图像完全不是一回事，这幅图像中几乎没有任何亮、暗、对比度、饱和度、焦点或模糊变化。然而，我知道，如果记住我大脑最初想像的效果，就能用Photoshop在照片中创建出这些变化，使它变为我想要的效果。

动态工作流的奥秘

没有工作流处方这样的东西，任何人也不会承诺“如果你按照这些简单的步骤，就始终能创建出好作品。”没有两幅完全相同的图像，也没有两幅图像要求相同的工作流。一些图像的处理总比其他图像容易，对于任何一幅图像，在开始处理之前，我们可能还不知道它将归入哪一类。

要获得真正有用的工作流，我们必须适应并进行大量的开放式即席创作。通过这样的即席创作才能克服障碍。但是，只有通过反复练习，我们才能够找到完美的练习方法。那怎样获得完美的练习？在我们为克服障碍而无意和毫不费力地适应和即席创作时才会出现完美的练习。本章将学习怎样获得完美的练习。

1.2 学会练习：图像映射

第1步：使用图像映射

像感光器件一样，人眼扫描场景顺序是可以预知的。它首先扫描认识的图案，之后从亮的区域移到暗的区域，从高对比度区域移到低对比度区域，从高锐化区域移到低锐化区域，从清晰的区域移到模糊的区域（这与从高锐化区域到低锐化区域不同），从颜色高饱和度区域移到低饱和度区域。

为了使观察者的眼睛按照我们确定的方式移动，使他们观察图像的方式与我们相同，我们必须处理亮、暗区域，它们的对比度、锐化程度、清晰或模糊程度，以及它们的饱和度。

控制上面提到的这些变量可能是一项艰巨的任务，大量的工作会使我们感到不知所措。开始处理最好的方法是创建我们要执行的修改列表，完成它的最好方法是创建图像映射。

图像映射是一个Photoshop图层，它位于图像图层栈的顶部，我们可以在其上做注释，列出我们计划对图像所做的修改，也可以使用它标记我们要做的各种步骤，但它的最大作用是教我们怎样创建具体的图像工作流。图像映射基本上是一个设计规划，它帮助我们看到森林中的树木。

注意：请记住，图像映射最终是要消除的，它们相当于儿童自行车后轮加装的辅助轮。它们是一种教我们自己怎样组织和观察的好方法，但我们并不永远需要它们。为了进行练习，我们在本书的每一章中都会使用图像映射，之后不再使用它们。

此外，虽然用鼠标甚至笔记本电脑的轨迹板也可能完成本书各章内的所有操作，但如果使用基于光笔或图形输入板的系统则更好。

在我给出关于创建图像映射方面的第一个“怎样操作”步骤之前，请考虑你想让最终图像达到什么样的“可信度”。本章中，我们不想让观察者知道我们在Photoshop中做了处理；我们想使创建出的效果能够模拟模特在正确灯光照射下拍摄的效果。

亚里士多德在他的《诗学》中对此做出了解释。他在这部作品中提出可信的不可能事物比不可能的可信事物更好。我相信这是真的，并扩展这种思想来定义可信的可能事物。这些思想是什么，为什么它们对数码摄影来说很重要？

理解这些思想最简单的方法是举例说明。在星球大战传奇中可以找到可信的不可能事物的很好例子。我们的旅行速度没有光速快，带感情步行、谈话的机器人也不存在。尽管如此，我们还是暂时相信是真的，因为尽管它们是不可能的，但爱情、渴望和冲突故事充满着真实，是可信的。与此相反，下面这个例子是不可信的可能事物。我在从机场回来的路上，在洛杉矶购买了彩票。那天晚上开奖，累计奖金达到10万美元，我中了！第二天，我飞到纽约市，购买另一张彩票。累计奖金是7500万美元，我又中了！第三天，我飞到芝加哥，我想“为什么不买？”我购买另一张彩票，我又中了！尽管这种情况可能发生，但你不会相信它，因为这种情况太难以置信了。

第3种思想是可信的可能事物，这可以用Challen Cates的图像解释，我们将要做的是用Photoshop创建出让观众觉得可能又可信的图像，因为最终图像的照亮效果将像我们最初拍摄时有合适的灯光设备一样。

为了保证我们创建出可信的可能事物，而不是不可能的可信事物，我们要保证在Photoshop中所做每个选择产生的结果都能够模拟真实的合适灯光。例如，如果我们创建从上方照射下来的灯光，则需要沿着该灯光方向创建出相应的阴影。

对于一些图像而言，我们希望在其中创建出可信的不可能效果（本书中有些图像是这样，在后面各章的学习中，请尝试辨别出这些图像）。无论某些事物是怎样的不可能，使它变得可信的关键是确保它尽可能符合我们的实际逻辑。一旦我们为某幅图像定义了目标，就可以开始创建我们的图像映射。

创建图像映射

1. 在Photoshop中打开图像SHIBUMI_SOURCE.tif，按字母F，以确保图像处于中灰色工作空间下。灰色空间最适合判断颜色。

注意：所有操作，以及所有章节要求使用的都是16位文件。

使用灰色能为我们提供整洁的中性色背景。灰色特别适用于把色彩感应（视觉色混）降到最低。中间调（灰色）用于把对比度效果降到最低。通过选择灰色背景，我们可以充分了解所处理图像的情况，对怎样修改其颜色、对比度、阴影层次做出精确的判断。

2. 按屏幕大小显示图像（Ctrl-0/Cmd-0），在工具调板中选择铅笔工具，双击工具箱内的“设置前景色”框（靠

近工具箱底部的黑、白正方形）。这将打开拾色器对话框，选择一种鲜艳的颜色（我通常选择红色，之后在颜色选择器内选择颜色）。

3. 一定要打开图层调板，单击创建新图层按钮，调用新图层命名为L2D IM（表示Light to Dark Image Map，亮到暗图像映射）。

注意：无论技术水平怎样，为图层赋予有意义的名字是创建高效工作流很重要的部分。如果在文件处理数月之后，你想回头试试新的方法，则可以立即了解原来所使用的每个图层的用途，找到适合尝试新方法的图层。假若你印刷或者把文件发送给客户，图像需要修改。如果看一眼就知道过去对图像所做的处理，这会使处理工作变得更轻松，知道是应该回头重新执行某些操作，还是撤销某些操作。这也使我们的练习变得更简单。如果你不知所措，我们还有一份容易查阅的线路图。

4. 选择30像素的画笔尺寸（按键盘上P字母旁边的方括号键可以增加或降低画笔尺寸。按左括号键使画笔变小，按右括号键使它变大）。

注意：合适的画笔尺寸要根据图像的尺寸和分辨率决定，所以要关注画笔的视觉大小，而不是其像素大小。例如，一个30像素的画笔对于使用低分辨率的小尺寸图像而言，就显得太大。

1.3 明暗关系

对于本章，我们将只处理第1步开始时提到的变化中的两种：亮到暗变化，以及清晰到模糊变化。请记住：创建图像的人决定观察者眼睛的观察方向，正是这一观察方向使观察者看到我们想告诉他的故事。

要控制观察者的观察方向，就要处理好像焦点，以及亮、暗这样的变化。我认为当我们在观察任何对象时，都涉及无意识和有意识两种成分。首先，我们无意识的眼睛，也就是组成眼睛的解剖结构，按照上面所述的可预知方式扫描；之后，有意识的眼睛，思想的眼睛，解释无意识眼睛所看到的图像。怎样控制我们无意识眼睛，就决定观察者怎样解释图像。后面我会常常回到这个主题。

一般来说，我喜欢先处理亮一暗变化，因此使无意识眼睛从亮区域移动到暗区域。具体到这幅图像，我想让观察者的眼睛首先注意到其面部，之后是身体，最后是图像的其余部分。

我们必须首先决定在这幅图像内要创建的亮暗比例，也就是亮暗关系。我想面部应该最亮，因此我把它设置为100%。随着光线照明圈的增加，其强度降低，因此头发和身体设置为50%。背景应该比面部、头发和身体更暗。当眼睛从右向左移动时，背景上的光应该从亮变暗（稍后我将对此加以解释）。把右侧设置为25%，左侧设置为0%。

注意：创建图像映射时，请记住这些百分比只是数字。我们可以随时修改它们。这时，我们大致描绘一下，稍后将精确定义。我建议处理时要始终从全局开始，再到局部。

把这些值绘制到L2D IM图层上之后，图像看起来像图1-3所示的那样。

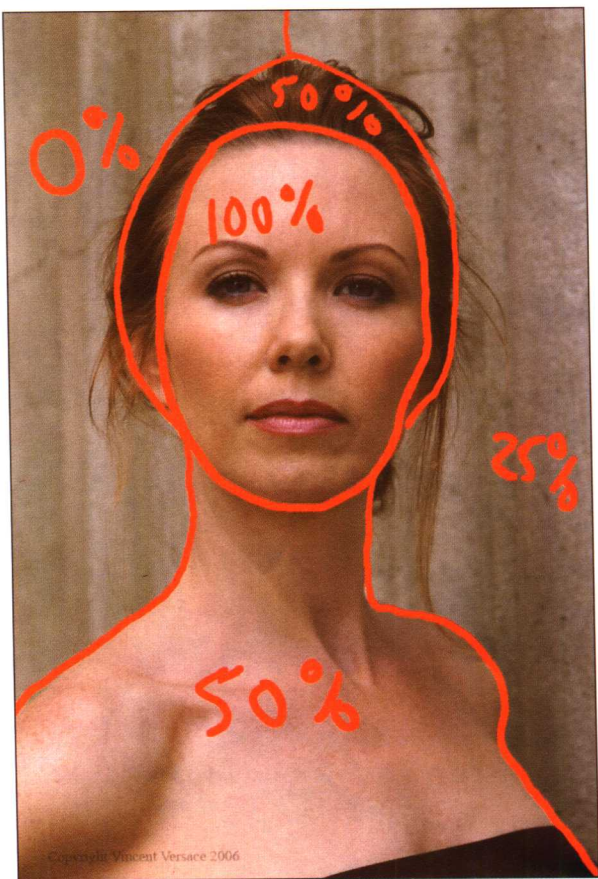


图1-3 亮一暗图像映射

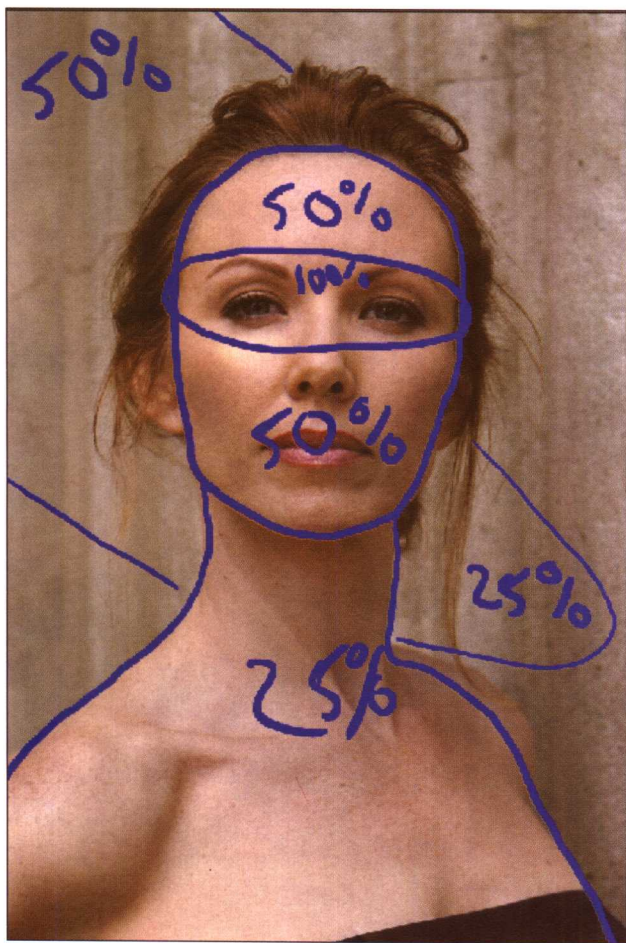


图1-4 光照图像映射

1.3.1 布置主光和填充光

如果所有照明设备都到达拍摄现场的话，我将先照明背景，从左向右照明它。之后我会布置主光和填充光。对于肖像，我通常想让观察者的眼睛首先关注模特的眼睛，因此我们应该把主光布置到这里。之后，在嘴唇上布置填充光，在身体上也布置一定程度的填充光。

创建新的图层，并把它命名为LIGHTING IM（表示Lighting Image Map，光照图像映射）。从工具调板中选择一种红色之外的颜色（我选择蓝色）。

光照图像映射如图1-4所示，它显示出所使用的百分比数字：眼睛100%、面部50%、身体25%、背景区域50%和25%。

1.3.2 景深效果

拍摄肖像时，我发现浅景深的视觉效果更悦目，其中的背景模糊，只有主体清晰。当我们瞄准主体的眼睛——它距离相机最近——对焦时，面部景深（可以接受的清晰区域）从鼻尖扩展到耳朵稍后一点的位置。一般来说，这要用f/5.6进行拍摄。

创建新的图层，并把它命名为DOFF（表示Depth of Field，景深），选择一种新的颜色，用于表示下一套图像映射数字（我选择浅绿色）。

这个例子中的图像是以f/6.3的光圈拍摄的，模特靠墙站立在一个柔光灯下。结果怎样？景深太深，所有对象都清晰，包括背景。

景 深

景深指真正焦点前后清晰的区域。它展现出的是：如果真正焦点前方清晰区域的深度是1英尺，那么真正焦点后方清晰区域的深度就是2英尺。也就是景深的三分之一在焦点前方，三分之二在焦点后方，即后方是前方的两倍。

清晰区域的绝对距离与两个因素相关：镜头光圈大小，以及从相机到主体之间的距离。光圈越大，清晰区域就越“浅”或越小。光圈越小，清晰区域越“深”或越大。此外，主体离相机越远，其景深越大，也就是清晰的区域越大；相反，主体离相机越近，景深越小，也就是清晰区域越小。

很多摄影人员错误地认为短焦距镜头具有的景深比长焦距镜头大。我们可以用下面例子解释为什么存在这种错误理解。如果我们配置三角架、构图、使用200mm镜头拍摄场景，之后改为35mm镜头，在同一个位置不改变光圈，再次拍摄，35mm画面似乎具有更大的景深。然而，出现这种情况只是因为35mm镜头具有更大的视野。为了更精确地比较200mm镜头和35mm镜头的景深，我们必须移近35mm镜头，直到它的视野与原来位置处200mm镜头的视野完全相同为止。在比较最终图像时，两个镜头的景深将完全相同。

在光照图像映射中，我们做出了一些决定，如我们希望观察者的眼睛先注意面部，之后是身体，最后从右向左观察背景。面部和身体容易理解，但为什么要从右

向左？因为我们想创建出模特远离背景这种假象。记住这些，我们将从左到右，从75%到25%，面部保持100%，身体部分设置为10%（如图1-5所示）。

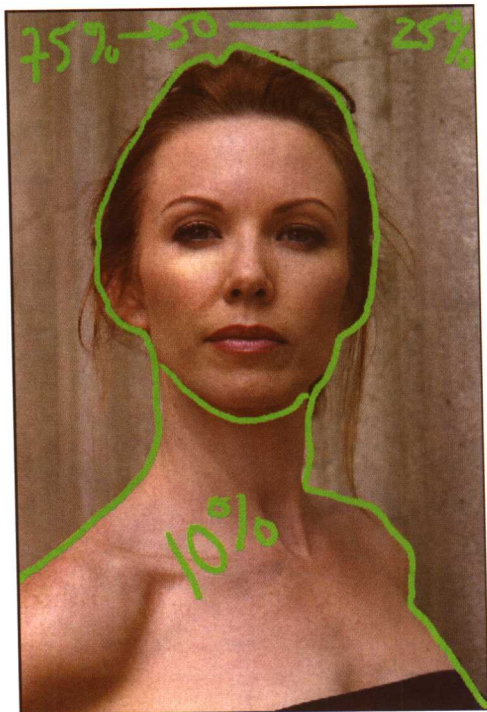


图 1-5

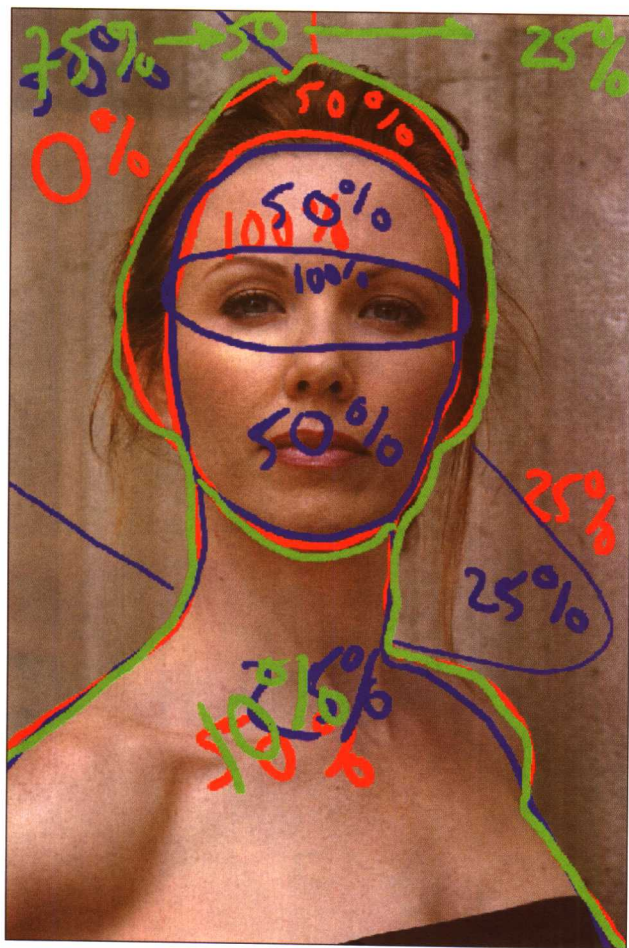


图1-6 目前为止所使用的图像映射合成图

注意：Challen照片拍摄期间出现的问题之一是为了均匀地照亮她，我必须使她几乎靠墙而立。我喜欢她与墙保持一定距离，并成一定角度。为了在Photoshop中创建出这种效果，以获得可信的可能效果，我必须创建适量的清晰到模糊变化，如果我们正确照亮她，并让她站立在远离墙的位置拍摄就会产生这种效果。我们还需要对其身体应用一定程度的模糊（因为焦点是她的眼睛，从该点向前三分之一应该是清晰的，所以清晰的区域应该到她的鼻尖为止。身体部分中超出她鼻子的任何区域都应该是模糊的）。

我们现在具有基本工作流，在Photoshop中可以按照它处理Challen Cates图像的光照和景深（如图1-6所示）。

（请记住：我前面选择使用的那些值只是近似值，它们反映这幅图像的具体关系。）我们现在接近可信的可能效果，图像的原来效果完全是一幅匀光照片。

使图像映射不可见，这样它们不会碍事，但需要时仍然可以使用它们。

第2步：校正数码感光器的色偏

现在我们的图像处理方法是从小局到全局，让我们来讨论下一个大问题，校正图像的CCD/CMOS色偏。这个问题很重要，因为它会影响此后我们所做的所有图像编辑选择。

对于任何数码相机拍摄的所有RAW图像而言，当我们在数码处理软件（如Photoshop）中打开这些图像时，都会产生插值处理，这会导致出现色偏。Challen Cates图像具有洋红色/黄色色偏。

我发现消除这种色偏最有效的方法是首先在我们所处理的图像上定义黑、白场。查找白场比查找黑场更困难一些，但我们将用阈值调整图层查找它们。

注意，关于阈值，要记住的一点是不要使用等量的绝对RGB值，而使用标准公式组合它们：大约60%绿色、30%红色和10%蓝色。这意味着可测量的白色和可见白色常常是两种完全不同的颜色，我们在完成色偏校正步骤时会理解这一点。

在消除来自CCD/CMOS传感器的数据插值所产生的色偏时要记住一些重要的规则。首先，当查找黑场时，要从“有意义”的黑色区域选择取样点，而不是使用我们看到的第一个黑色像素，它通常具有的RGB值是R:0、B:0、G:0。如果没有记录任何信息，就不存在任何色混。我们所查找的是其中记录有RGB信息的黑色像素。

查找白场则完全不同。我们不想从“有意义”的白色区域选择白场，而是想查找最接近纯白色，实际上不是纯白色的像素（纯白色像素具有的RGB值是R:255、G:255、B:255，这与RGB值是0的黑色像素一样有用）。查找白场之所以这么困难，是因为很多时候可以看见的白色和可测量的白色是两个不同的概念（使用阈值调整图层方法可测量的白色总是偏向60%G、30%R、10%B。可以看见的白色通常由等量的RGB组成，它比可测量的白色偏蓝许

多）。此外，有些情况下根本就没有任何“白场”，偶尔可能会有有一些我们不喜欢的白场色偏校正，也就是我们实际上可能喜欢的色偏。出于这些原因，把黑场和白场隔离到两个曲线调整图层不失为一个好方法，它为我们提供选择的余地。

注意：观察这幅图像，发现可见白色位于主体眼睛的眼神光内。

1.3.3 使用阈值调整图层查找黑场和白场

1. 激活背景图层。转到图层调板的底部，创建阈值调整图层（转到图层调板的底部，单击“创建新的填充或调整图层”图标，选择阈值）。显示出该图像的黑白表示



图1-7a