

Broadview®
www.broadview.com.cn

全彩
印刷

DVD-ROM

光盘内容:

398个素材及效果文件

45个PSD源文件, 可作为专业影楼模板

30个教学视频文件

超值赠送438个数码照片后期处理素材

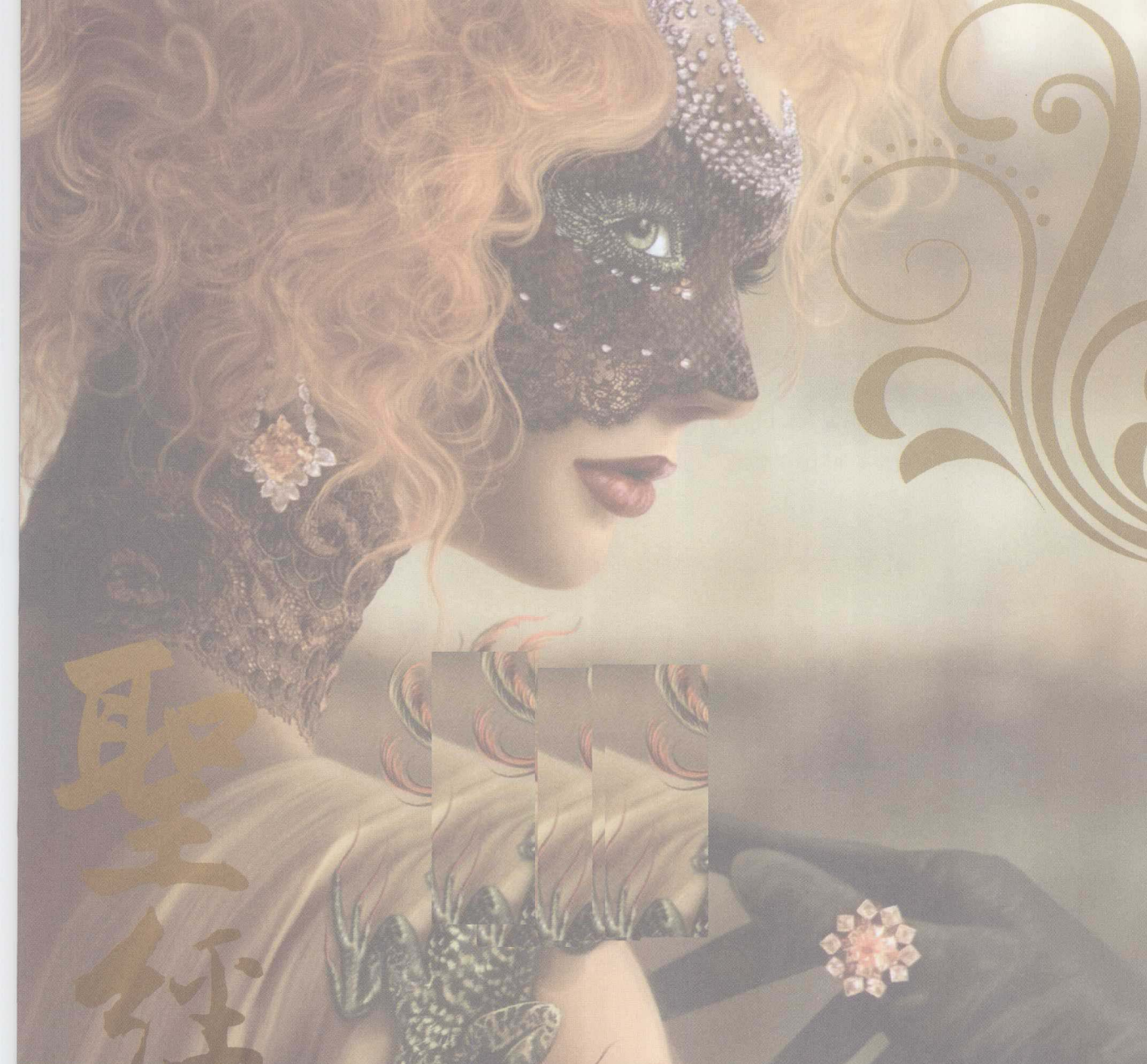
聖經

数码照片艺术化处理 圣经

张衡 李庆德 吴启文 编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



数码照片艺术化处理 圣经

张衡 李庆德 吴启文 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是一本讲解将数码照片进行艺术化处理的完全教材,从简单的图像处理入手,逐步深入,全面、详细地讲解影楼用样片进行后期处理的过程,向人们揭开数码照片后期合成技术运用在摄影写真艺术中的神秘面纱,使数码摄影和艺术设计爱好者通过学习本书,就能够掌握数码照片艺术化处理的基本方法和思路,进而创作出适合自己的艺术写真作品。

本书共分三个部分,分别是Photoshop工具介绍,Photoshop数码照片处理技术以及Photoshop数码照片艺术设计实例。书中循序渐进地讲解了数码照片处理的入门工具、基本原理、高阶合成技术,为读者使用Photoshop进行数码照片艺术设计提供学习和参考范例。

本书可为家庭用户、个人数码爱好者和专业影楼提供最贴身、最实用的数码照片处理技术指导,是一本很有价值的参考和创意手册。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

数码照片艺术化处理圣经 / 张衡, 李庆德, 吴启文编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.7
ISBN 978-7-121-08253-5

I. 数… II. ①张…②李…③吴… III. 数字照相机—图象处理 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第016638号

责任编辑: 葛 娜

印 刷:

装 订: 北京画中画印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 22.75 字数: 560千字 彩插: 4

印 次: 2009年7月第1次印刷

印 数: 4000册 定价: 75.00元(含DVD光盘1张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

前言

美

的艺术



● 让画面更具艺术之美

这是一个审美标准越来越高的时代。

这是一个欣赏风格标新立异的时代。

这是一个审美情趣丰富多彩的时代。

这是一个个性魅力充分展示的时代。

二十年前，我们用胶卷拍摄写真影像。

因为所用的胶片很难被修改，如果需要在后期调整修改，将需要很高的技术条件。为了追求更加绚丽、多彩的画面，摄影师们不得不在仿真道具方面耗费大量的财力、物力——这是普通人难以做到的。

如今，我们用数码相机拍摄写真影像。

随着数码相机迅速普及，尤其是成本的降低，高端数码相机也越来越多进入普通用户手中，人们所关心的已经不仅仅是如何获取高质量清晰图像，而是如何使我们的图像作品更具有艺术的价值。

电脑和图形图像软件令这个愿望得以完美实现。想让你的照片更加具有个性魅力吗？不必求助于任何电脑高手，不必花费巨资委托影楼，只需要一台普通个人电脑和Photoshop软件，我们就能够很好地展现画面之美，展现个性的魅力。

● 这是一本创造个性魅力的秘籍

本书是一本讲解将数码照片进行艺术化处理的完全教材，从简单的图像处理入手，逐步深入，全面详细地讲解影楼用样片进行后期处理的过程，向人们揭开数码照片后期合成技术运用在摄影写真艺术中的神秘面纱，使数码摄影和艺术设计爱好者通过学习本书，就能够掌握数码照片艺术化处理的基本方法和思路，进而创作出适合自己的艺术写真作品。

本书共分三个部分。

第一部分是Photoshop工具介绍，讲解Photoshop软件的界面和基本操作方法，由吴启文负责编写；

第二部分是Photoshop数码照片处理技术，讲解数码照片处理的常用方法和技巧，由李庆德负责编写；

第三部分是Photoshop数码照片艺术设计实例，讲解摄影艺术写真行业时下最流行的十余种艺术风格及具体的制作方法，由张衡负责创作并编写。

作者循序渐进地讲授数码照片的入门工具、基本处理、高阶合成技术，为读者使用Photoshop进行数码照片艺术设计提供学习和参考范例。

本书可为家庭用户、个人数码爱好者和专业影楼从业者提供最贴身、最实用的数码照片处理技术，是很有价值的参考和创意手册。



● 作者致谢

本书凝结了我们三位作者的心血与辛勤劳动，在即将面世之际，我们的心情无比激动。回忆我们辛勤工作的那些日日夜夜，得到了太多人的无私帮助。

感谢为本书提供照片素材的李燕、田甜、郭玮琦、陈湘玲、陈华、张颖等朋友，特别要感谢我的好友孟祥斌，他在我们最需要帮助的时候给予本书最无私的关怀和最真诚的帮助。

还要特别感谢电子工业出版社博文视点资讯有限公司的王静、林瑞和、石倩等各位编辑，谢谢他们的热心帮助。他们一直密切地关注本书写作的进展并给予极大地关心与帮助，没有他们的鼓励和建议，本书不可能有现在的规模与水准。这是一次令人愉快和难忘的合作经历。

最后感谢所有关注本书的热心读者，你们的兴趣和宝贵建议是我们不断努力和进步的最大动力。真心盼望能和大家多多交流，希望所有爱好图形图像的朋友能够喜欢本书，并且与我们一起享受Photoshop带来的快乐。

张衡 李庆德 吴启文
2009年中期

目 录

第一篇 Photoshop工具介绍

第1章

Photoshop的界面概览

- 1.1 平面设计小常识002
 - 1.1.1 Photoshop的应用范围003
 - 1.1.2 位图图像与矢量图像003
 - 1.1.3 常用的文件格式004
 - 1.1.4 图像分辨率介绍005
- 1.2 Photoshop的界面介绍006
 - 1.2.1 标题栏006
 - 1.2.2 菜单栏007
 - 1.2.3 工具箱008
 - 1.2.4 工具选项栏009
 - 1.2.5 图像编辑窗口010
 - 1.2.6 状态栏010
 - 1.2.7 面板011
 - 1.2.8 自定义操作界面012



第2章

Photoshop的基本操作方式

- 2.1 文件的基础操作014
- 2.2 图像编辑基本操作016
 - 2.2.1 设定图像大小和画布大小016
 - 2.2.2 颜色填充与图像描边018
 - 2.2.3 自由变换操作022
 - 2.2.4 图像剪切与复制操作023
- 2.3 Photoshop辅助操作023
 - 2.3.1 标尺、网格和参考线的使用023
 - 2.3.2 标尺的单位、参考线的设置024
 - 2.3.3 设置快捷键025



第3章

选区与图层操作

- 3.1 选区的基础操作027
 - 3.1.1 使用选框、套索和魔棒建立选区027
 - 3.1.2 通过【选择】命令建立选区029

3.2 图层基础操作	032
3.2.1 认识【图层】面板	032
3.2.2 新建图层	033
3.2.3 删除图层	034
3.2.4 复制图层	035
3.2.5 移动图层	035
3.2.6 合并图层	036



第二篇 Photoshop数码照片处理技术

第4章

学会使用Photoshop整理照片

4.1 效果预览	038
4.2 技法要点	039
4.3 实例剖析	040
4.3.1 用测量工具矫正倾斜的照片 ——把握平衡	040
4.3.2 用裁剪工具调整照片的构图 ——艺术裁剪	042
4.3.3 用复制法去除照片上的瑕疵 ——移花接木	044
4.3.4 用仿制图章去除照片上的瑕疵 ——偷天换日	046
4.4 技法延伸	049
4.5 本章小结	050



第5章

乾坤大挪移——为人物换背景

5.1 效果预览	051
5.2 技法要点	052
5.3 实例剖析	052
5.3.1 用魔棒为物更换背景	052
5.3.2 用快速蒙版为物更换背景	055
5.3.3 用路径更换背景	059
5.3.4 用【抽出】命令为物更换背景	062
5.4 技法延伸	066
5.5 本章小结	067



第6章

数码整容

6.1 效果预览	068
----------------	-----

6.2 技法要点	069
6.3 实例剖析	069
6.3.1 数码祛痘	069
6.3.2 数码除眼袋	072
6.3.3 数码去赘肉	073
6.3.4 数码去红眼	075
6.3.5 数码点睛	077
6.3.6 数码洗牙	080
6.4 技法延伸	082
6.4.1 使用修复画笔工具应注意的问题	082
6.4.2 调整肤色时所适用的照片	082
6.5 本章小结	083



第7章

学会用色阶

7.1 效果预览	084
7.2 技法要点	085
7.3 实例剖析	085
7.3.1 色阶、对比度、颜色的自动调整	085
7.3.2 用【色阶】命令调整灰调照片	088
7.3.3 调整照片的曝光不足	090
7.3.4 调整照片的白平衡错误	093
7.3.5 调整照片的光影	095
7.3.6 调整阴天、雨天、雾天照片	097
7.4 技法延伸	099

7.5 本章小结	100
----------------	-----



第8章

数码调色盘

8.1 效果预览	101
8.2 技法要点	102
8.3 实例剖析	102
8.3.1 校正照片的偏色	102
8.3.2 花儿如何更娇艳——色相/饱和度	104
8.3.3 让照片色彩更有味道	106
8.3.4 制作黑白影调中的彩色人物	108
8.3.5 制作色调分离的木刻画效果	111
8.4 技法延伸	113
8.5 本章小结	114



第9章

学会用蒙版

9.1 效果预览	115
9.2 技法要点	116
9.3 实例剖析	116
9.3.1 用快速蒙版建立选区	116
9.3.2 修复闭眼照片	119
9.3.3 用蒙版修复逆光照片	122
9.3.4 用蒙版去除大面积阴影	125
9.3.5 修补照片局部曝光过度	128
9.3.6 将模糊照片变清晰	131

9.4 技法延伸	133
----------------	-----

9.5 本章小结	135
----------------	-----

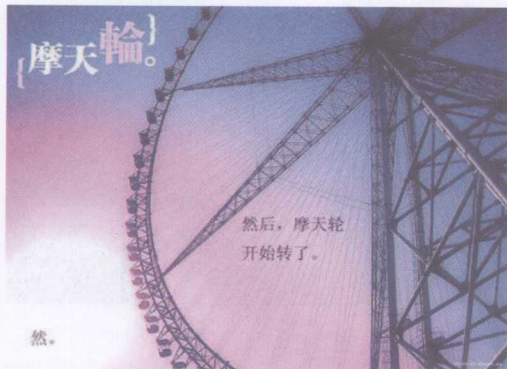


第三篇 Photoshop数码照片艺术设计实例

第10章

非同一般的视角——非主流风格

10.1 效果预览	138
10.2 技法要点	139
10.3 实例剖析	140
10.3.1 实例1 青粉色调效果	140
10.3.2 实例2 颓废效果	146
10.3.3 实例3 大头贴效果	151
10.3.4 实例4 复古色调效果	155
10.4 技法延伸	161
10.5 本章小结	161



第11章

COSPLAY的动漫风格

11.1 效果预览	162
11.2 技法要点	162
11.3 实例剖析	163
11.3.1 实例1 止战之殇	163
11.3.2 实例2 人鱼的传说	176
11.4 技法延伸	188
11.5 本章小结	188



第12章

童真童趣的涂鸦风格

- 12.1 效果预览 189
- 12.2 技法要点 190
- 12.3 实例剖析 191
 - 12.3.1 实例1 快乐的小蜜蜂 191
 - 12.3.2 实例2 采蘑菇的小姑娘 197
- 12.4 技法延伸 200
- 12.5 本章小结 200



第13章

韩国时尚插画风格

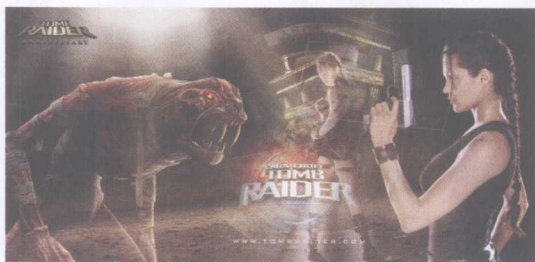
- 13.1 效果预览 201
- 13.2 技法要点 201
- 13.3 实例剖析 202
 - 13.3.1 实例1 海韵 202
 - 13.3.2 实例2 倩影 208
 - 13.3.3 实例3 黑之魅 214
- 13.4 技法延伸 219
- 13.5 本章小结 220



第14章

好莱坞风格——电影海报效果

- 14.1 效果预览 221
- 14.2 技法要点 222
- 14.3 实例剖析 222
 - 14.3.1 实例1 FIREMAN 222
 - 14.3.2 实例2 古墓丽影 231
- 14.4 技法延伸 234
- 14.5 本章小结 234



第15章

倾心夺慕的唯美风格

- 15.1 效果预览 235
- 15.2 技法要点 236
- 15.3 实例剖析 237
 - 15.3.1 实例1 花的季节 237

15.3.2 实例2 倾心夺慕	244
15.3.3 实例3 那些逝去的时光	250
15.4 技法延伸	261
15.5 本章小结	261



第16章

守望心中的童话——奇幻风格实例

16.1 效果预览	262
16.2 技法要点	263
16.3 实例剖析	264
16.3.1 实例1 守望	264
16.3.2 实例2 梦幻世界	271
16.4 技法延伸	276
16.5 本章小结	278



第17章

古色古香的中式风格

17.1 效果预览	279
-----------	-----

17.2 技法要点	280
17.3 实例剖析	280
17.3.1 实例1 暗香	280
17.3.2 实例2 花月夜	291
17.4 技法延伸	297
17.5 本章小结	297



第18章

文艺复兴的复古风情——油画效果

18.1 效果预览	298
18.2 技法要点	299
18.3 实例剖析	300
18.3.1 实例1 画意写真—油画调色	300
18.3.2 实例2 淡雅画意	304
18.3.3 实例3 浓情此生	308
18.4 技法延伸	313
18.5 本章小结	314



第19章

水墨水乡——风景写真

- 19.1 效果预览 315
- 19.2 技法要点 316
- 19.3 实例剖析 317
 - 19.3.1 实例1 水墨水乡·老墙之黑白效果···317
 - 19.3.2 实例2 水墨水乡·老墙之古旧效果···319
 - 19.3.3 实例3 水墨水乡·老门之偏色效果···321
 - 19.3.4 实例4 水墨水乡·老墙之水彩效果···324
 - 19.3.5 实例5 水墨水乡·老墙之水墨效果···326
- 19.4 技法延伸 330
- 19.5 本章小结 330



第20章

雪莲的旋律——浪漫雪景

- 20.1 效果预览 331
- 20.2 技法要点 332
- 20.3 实例剖析 333
 - 20.3.1 实例1 雪中情 333
 - 20.3.2 实例2 雪之恋歌 341
- 20.4 技法延伸 350
- 20.5 本章小结 350





第一篇 Photoshop 工具介绍

第1章 Photoshop的界面概览

【本章导读】

在图像处理过程中，想要把图像处理得更加令人满意，不仅要熟练掌握Photoshop的操作方法，还要掌握一些图形图像处理的基本知识。本章主要通过介绍Photoshop的历史、操作环境和Photoshop的工具、菜单、调板以及一些图像的基本概念等内容来了解Photoshop的基本知识，使读者对Photoshop有一个整体的认识，将使你快速进入到Photoshop的精彩世界中，为以后的进一步学习奠定基础。

本章主要学习以下内容：

- 了解Photoshop的发展历史和应用范围
- 理解图像、Photoshop文件、分辨率等与图像处理有关的基本概念
- 如何使用Photoshop的菜单、工具箱、工具栏及调板
- 如何在Photoshop中设计自己喜欢的界面风格

1.1 平面设计小常识

自从1987年Adobe公司推出Photoshop这一图像处理软件之后，该软件就迅速赢得了广大用户的喜爱，成为目前全世界范围内应用最广泛、功能最强大的图形图像处理软件之一。通过该软件，可以调整图像的布局与色彩，为图像增加新元素；还可以非常方便地绘制新图像等，满足工作人员的需要。

1.1.1 Photoshop的应用范围

由于Photoshop具有强大的图形图像处理功能，你可以轻松地制作一张精美绝伦的图片；或者神奇地改变画面风格，将阴天变成明媚的晴日；又或是妙手回春，把原本一张平淡无奇的照片变得光彩夺目，真所谓“只有想不到，没有做不到”。由于具有以上的巨大功能，所以Photoshop被广泛运用于平面设计、广告设计、出版、网页设计、多媒体制作和建筑设计等领域，它是电影、视频和多媒体领域的专业人士，使用3D、动画的图形和 Web 设计人员，以及工程和科学领域的专业人士的理想选择。Photoshop可以呈现 3D 图像并将它合并到 2D 复合图像中，轻松编辑视频图层上的动画图形，让时间停下来，以及使用测量、计数和可视化工具，探查图像，如图1-1所示。



图1-1 Photoshop应用于各个领域

同时，Photoshop还是一款与摄影师联系最为密切的图像处理软件，它具有强大的数码修饰功能，用户可用其功能和命令，对数码照片调整和修复，本书在后面的章节会详细讲解。

1.1.2 位图图像与矢量图像

Photoshop功能十分强大，它支持多种图像格式和颜色模式。对于初次使用计算机创建绘图作品的新手来说，搞清计算机中数字图像的分类很有必要。计算机中数字化的图像分为两类，即位图图像和矢量图像。这两种类型的图像在Photoshop中都能进行创建和处理，Photoshop文档既可以包含位图数据，也可以包含矢量数据。

位图图像在技术上称为像素化图像，这种图像使用称为像素的颜色网格来表示图像。每个像素都有特定的位置和颜色数值。例如如图1-2，位图图像是由像素所组成。在处理位图图像时，你所编辑的是像素而不是对象或形状。位图图像一个显著的特征就是它们可以表现颜色细腻的层次。



图1-2 位图图像及位图图像放大后的效果

位图图像是最适合于表现连续色调的图像（即区域内变化小或逐渐变化），因为位图图像可以表现出阴影和颜色的细微变化。位图图像的质量和效果会受到分辨率的影响；通常像素数量高者，图片质量高，像素数量低则反之。所以，如果在屏幕上放大位图图像，或以比当初创建时低的分辨率打印图像，会导致丢失细节，而使图像呈现锯齿状。

矢量图像是由直线或极短的小直线构成的曲线所组成，这些线段是由称为矢量的数学对象定义的。矢量会按照图像的几何特色描述图像。例如图1-3中矢量图像中的花是由下列对象的数学定义所组成，即以特定半径所绘制的圆形，设置在特定位置，以特定颜色填充。可以移动花、重新调整它的尺寸或更改颜色，但是不会降低图像的品质。



图1-3 矢量图像及矢量图像放大后的效果

矢量图像是不受分辨率影响的。也就是说，可以将它们缩放到任何大小或以任何分辨率打印，都不会丢失图像的细节或清晰度。所以，如果希望要表现的图像必须在缩放成任何大小时都能保持尖锐清晰的线条（例如商标），那么矢量图像便是最佳的选择。

两种图像类型各有特色，它们之间存在互补性，因此在处理图像时，经常会将这两种图像类型交叉使用。

1.1.3 常用的文件格式

在计算机领域，不同的软件所保存的文件格式有所不同，在图像方面尤其如此。在Photoshop中，支持的图像文件格式有20余种。一般在完成图像的编辑和修改后，在对文件保存的时候，我们可以根据需要进行不同的存储格式。下面是几种Photoshop常用的文件格式。

- PSD文件格式

这是Photoshop图像处理软件的专用文件格式，文件扩展名是.psd，它可以支持图层、通道、蒙版和不同色彩模式的各种图像特征，是一种非压缩的原始文件保存格式。扫描仪不能直接生成该种格式的文件。PSD文件有时容量会很大，但由于可以保留所有原始信息，在图像处理中对于尚未制作完成的图像，选用PSD格式保存是最佳的选择。

- GIF格式

GIF图像文件的数据是经过压缩的，文件扩展名是.gif，在显示GIF图像时，隔行存放的图像会令你感觉到它的显示速度似乎要比其他图像快一些，这是隔行存放的优点。是目前网络的图像格式，常作为小动画。

- JPEG格式

JPEG格式文件主要用于图像预览及超文本文档，文件压缩比可大可小，支持支持RGB、CMYK及灰度等色彩模式，它的扩展名是.jpg。使用JPEG格式保存的图像经过高倍率地压缩，可使图像文件变得较小，但会丢失掉部分不易察觉的数据，所以在印刷时不宜使用此格式。

● TIFF格式

“TIFF(标签图像文件格式)”图像文件格式是为色彩通道图像创建的最有用的格式，它的扩展名是.tiff，可以在许多不同的平台和应用软件间交换，应用相当广泛。该格式支持RGB、CMYK、Lab、INDEXED COLOR、BMP、灰度等色彩模式，而且在RGB、CMYK以及灰度等模式中支持Alpha通道的使用。大多数扫描仪都支持输出TIFF格式的图像文件。

● BMP格式

BMP是一种与硬件设备无关的图像文件格式，使用非常广，扩展名是.bmp。它采用位映射存储格式，除了图像像素的色彩描述位数可选以外，不采用其他压缩技术，因此，BMP文件所占用的空间较大。BMP文件的图像深度可选1bit、4bits、8bits及24bits等。BMP文件存储数据时，图像的扫描方式是按从左到右、从下到上的顺序。它是Windows环境下最不容易出问题的格式。

● EPS格式

EPS图像文件格式是一种PostScript格式，扩展名为.eps，是用于图形交换的最常见的格式，可用于绘图和排版。在排版软件中能以软件的分辨率预览，在打印时则以较高的分辨率输出，这是其最显著的优点。它支持Photoshop中所有色彩模式，并能在BMP模式中支持透明，但不支持Alpha通道，且只能使用于页面描述语言(PostScript)兼容打印机。

值得注意的是，虽然Photoshop所兼容的格式很多，但并不是任何格式的图像都能处理。所以在使用其他程序制作完图像后，需要将图像存储为Photoshop能处理的格式，如TIFF格式、JPEG格式、CIF格式、BMP格式、EPS格式等。

1.1.4 图像分辨率介绍

分辨率是和图像相关的一个重要概念，它是衡量图像细节表现力的技术指标。分辨率的种类很多，其含义也不尽相同。正确理解分辨率在各种情况下的具体格式，弄清不同表示方法之间的相互关系至关重要。下面对几种常见的图像输入/输出分辨率及图像输入/输出设备分辨率做一简单介绍。

● 图像分辨率

图像分辨率是指每英寸图像包含多少个点或像素，分辨率的单位是点/英寸，例如600dpi就是指每英寸图像包含有600个点或像素。在Photoshop中也可以用厘米来计算分辨率，当然这样计算出来的分辨率是不同的，它比以dpi为单位计算的分辨率要小得多。

分辨率的大小同图像的质量息息相关。分辨率越高，图像就越清晰，产生的文件容量也就越大，编辑处理时所占用的内存和消耗的CPU资源也就越多。因此，在处理图像时，不同品质的图像最好根据实际情况设置不同的分辨率，这样才能减少浪费，做到恰到好处。通常，在打印输出的时候，所要打印的图像的分辨率调得较高，而在浏览的时候，就可以低一些。一般情况下，如果所设计的图像只是用于屏幕上显示，那么图像的分辨率设为72像素即可；如果用于打印，分辨率可以设为150像素；如果要用于印刷，则分辨率一般不低于300像素。

● 屏幕分辨率

屏幕分辨率即显示器上每单位长度显示的像素或点的数目。屏幕分辨率取决于显示器大小及其像素设置。PC显示器的常用分辨率约为96dpi，Mac显示器的常用分辨率为72dpi。理解显示器分辨率有助于理解屏幕上图像在显示器上显示的大小与其打印尺寸不同的原因。