

摄影后期手法的反向破译

从后期到后期

叶明 著



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

我的第

[1]

本后期书



内 容 提 要

这是一本不一样的摄影后期书。它特别在哪儿？简而言之，就是本书讲的是后期“反向破译”技术：通过观察别人的后期，推测出他的后期手法，然后运用到自己的摄影作品中去。也就是说你碰到的“高手”越多，你自己的提升速度也会越快。

那么我们应该怎样掌握这一项技术呢？那就不得不提到这本书的写作思路和体系安排了。第1章，我们将了解到各种各样的画面特征，以建立起庞大的后期数据库。第2章，我们将学习到许多后期工具的用法及一些高级的修图技巧，以快速提升自己的修图功力，内功的修炼能够帮助我们达到融会贯通的境界，而不再拘泥于具体的画面效果。第3章，我们将使用修炼的内功，把第1章列举的典型画面特征一一进行解析，即获取这些典型画面特征后面的具体修图步骤，并将这些修图技巧运用到自己的摄影作品中。第4章，我们将通过具体的实战来感受后期“破译”的过程，从而更加完整地体验这个思维过程，同时也加深对前面所学知识的认识。第5章列举了一些实用的后期数据供读者查询。

通过阅读这本书，你可以获得传说中的“吸星大法”。从此以后看到任何风格的摄影作品，你都可以“反向破译”它的后期过程，然后为你所用。

图书在版编目(CIP)数据

从后期到后期 / 叶明著. — 北京：北京大学出版社，2017.2
ISBN 978-7-301-27901-4

I. ①从… II. ①叶… III. ①数字照相机—图象处理 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第314228号

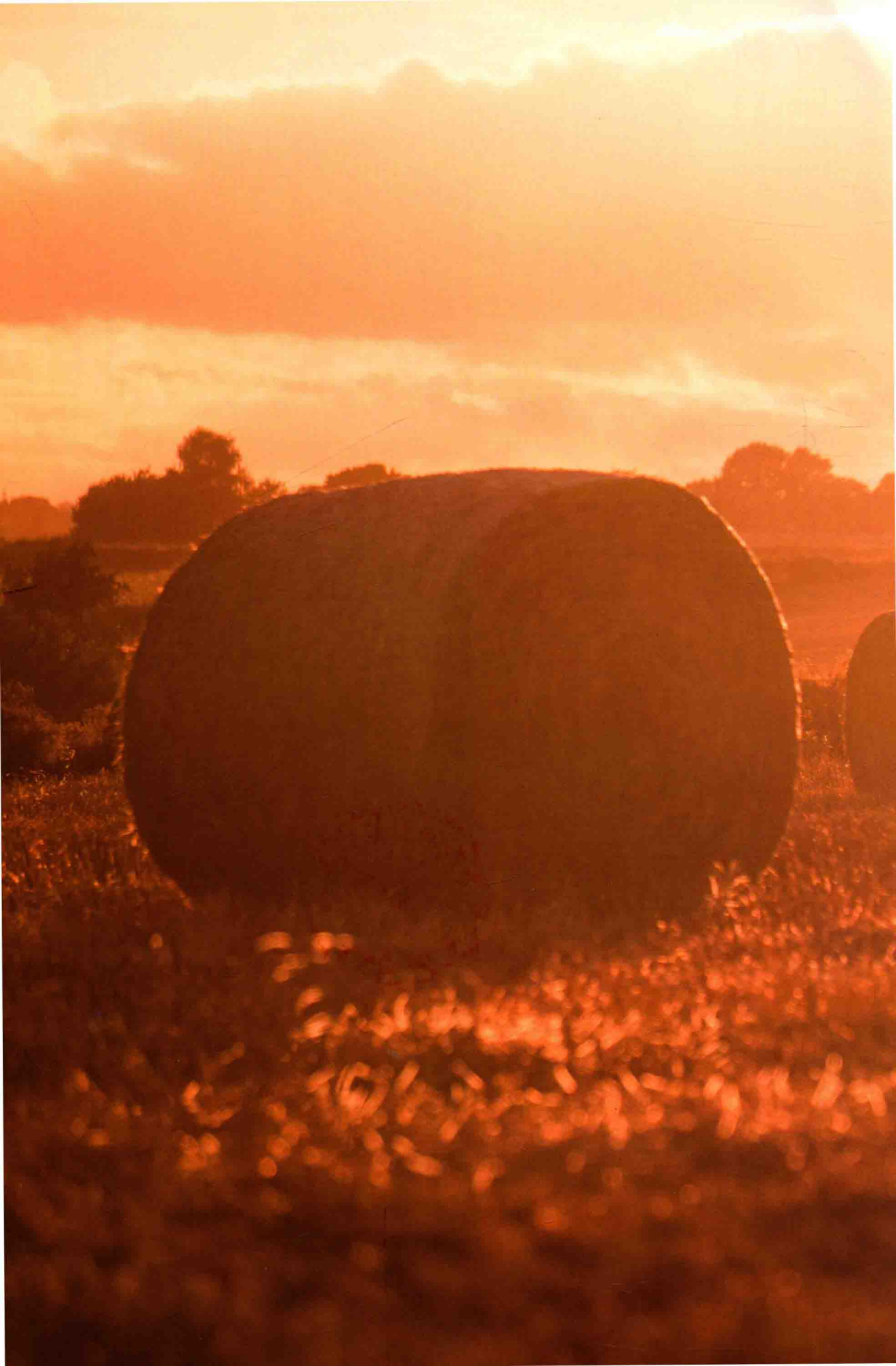
- | | |
|-------|-------------------------------------|
| 书 名 | 从后期到后期
CONG HOUQI DAO HOUQI |
| 著作责任者 | 叶明 著 |
| 责任编辑 | 尹毅 |
| 标准书号 | ISBN 978-7-301-27901-1 |
| 出版发行 | 北京大学出版社 |
| 地 址 | 北京市海淀区成府路205号 100871 |
| 网 址 | http://www.pup.cn 新浪微博:@北京大学出版社 |
| 电子信箱 | pup7@pup.cn |
| 电 话 | 邮购部62752015 发行部62750672 编辑部62580653 |
| 印 刷 者 | 北京大学印刷厂 |
| 经 销 者 | 新华书店 |
| | 787毫米x1092毫米 16开 18.25印张 348千字 |
| | 2017年2月第1版 2017年2月第1次印刷 |
| 册 数 | 1-4000册 |
| 定 价 | 98.00元 |

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

举报电话：010-62752024 电子信箱：fd@pup.pku.edu.cn

图书如有印装质量问题，请与出版部联系。电话：010-62756370



丛 后 期 到 后 期

叶
明
著



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS



前言

这是一本不一样的摄影后期书。它特别在哪里？简而言之，就是这本书想要与你分享的技能是——后期破译，即当我们看到一张照片的时候，就知道它是如何后期出来的。

当然，这并不是说我们知道原作者的具体后期步骤，而是说我们知道如何去达到这种画面效果，“条条大路通罗马”，我们只需要到达“罗马”即可，至于是不是走的作者那一条路并不重要。

掌握这门技能之后，我们再也不用去苦苦追寻那些日系教程、欧美风格教程、小清新教程等，只需要把相应的作品摆到面前，我们自己就是教程。

同时，如果我们能够学会去“反向破解”一张照片的后期，那么自然也就具有“正向创作”的能力，这二者是相互促进，相辅相成的。

那么我们该怎样习得这一项技能呢？那就必须得提到这本书的写作思路和体系安排了。

在这本书的第1章，我们将了解到各种各样的画面特征，以建立起庞大的后期数据库，这样才能做到知己知彼、百战百胜。在本书的第2章，我们将学习到许多基础后期工具的用法以及一些高级的修图技巧，以快速提升自己的修图功力，内功的修炼能够帮助我们达到融会贯通的境界，而不再拘泥于具体的画面效果。在本书的第3章，我们将使用我们修炼的内功，把第一章列举的典型画面特征一一破解，即获取这些典型画面特征后面的具体修图步骤，并将这些修图技巧为己所用。在本书的第4章，我们将通过具体的实战来感受“后期破译”的过程，从而更加完整的体验这个思维过程，也加深对前面所学知识的认识。在本书的第5章列举了一些常用的后期数据供读者查询。在本书最后的附录部分列举了许多非常有用的后期归纳，方便你随时查询和巩固前面学习的知识，以便熟记于心。

这些点点滴滴的后期技巧本来只是自己摄影工作中积累的一些小心得，后来越积累越多，就汇成了一本小册子，直到今天成为了一本书，当它出现在你面前的时候，这本身就是一件很有缘的事情。

因为本书题材和写作方式的特殊性，因此引用了大量开源图库，如Unsplash、Pixabay等网站的图片，在此一并向这些摄影师们表示感谢！最后希望这本书能够给你的摄影后期带来一定的帮助，也祝愿所有的读者能够在摄影世界里获得更多的乐趣。



基础后期知识

色彩基本属性

色相

含义
一种颜色区别于其他颜色的首要标准

不同色相会引发不同的心理感受

红色—激情、热烈
蓝色—冷静、清凉
绿色—舒适、平和

饱和度

含义
色彩的鲜艳程度

饱和度高低与人的心理感受

高饱和度—色彩刺激感更强，相对更能吸引人的注意力
低饱和度—色彩更加平和，相对更容易被人忽略

明度

含义
色彩的明亮程度

明度高低与人的心理感受

高明度—给人更加明亮、干净、轻快的心理感受
低明度—给人更加沉重、昏暗、压抑的心理感受

色彩模型

含义
表示颜色的数学模型

RGB色彩模型

加色—RGB色彩模型是基于加色的色彩模型
RGB含义—RGB表示红绿蓝的发光强度
作用—理解基础原理
—记忆色彩变化
—调整照片颜色

互补色理论

基础关系

红色与青色
绿色与洋红色
蓝色与黄色

应用

白平衡
调色
辅助记忆

精选后期插件

光效

Knoll Light Factory

用途—模拟光效
注意点—光源位置
—后续处理

Rays

用途—模拟丁达尔效果
注意点—光源位置
—结合蒙版

人像

Portraiture

用途—矫正肤色
—修复瑕疵
注意点—合理确定色彩范围
—结合蒙版使用

Portrait Professional

用途—矫正五官
—调整皮肤
注意点—对于部分图片效果不好

景深

Alien Skin Bokeh

用途—模拟移轴效果
—模拟景深效果
· 心型光圈等
· 旋转焦外
· 折返镜头
注意点—结合蒙版
—注意渐变过程

堆栈

StarsTail

用途—模拟慢门
—合成星轨
· 多张合成
· 单张合成
—降噪
—分区调整
· 曝光
· 色彩

HDR

Photomatix Pro

调色

Alien Skin Exposure

用途—模拟胶片刮痕
—模拟胶片漏光
—模拟胶片颗粒
—调色

Nik Software Color Efex Pro

用途—滤镜

摄影后期概述

重要后期思想

分区调整

含义
将画面按照一定标准划分为不同的区域，然后分别对这些区域应用调整。

应用

按颜色分—HSL
—可选颜色
—色彩范围
按曝光区域分—色彩平衡
—阈值
—高低光
按手动区域分—选区
—笔刷

D&B

含义
利用变亮与变暗重构画面的光影关系

应用

磨皮
重构光影—面部
—明度建筑

堆栈

含义
将一组参考帧相似，但品质或内容不同的图像组合在一起

应用

降噪
模拟慢门
合成星轨

后期软件的选择

摄影类软件

Lightroom, Polarr

设计类软件

Photoshop

后期手法反向破译路线图

曝光

低光缺失

画面效果—胶片感、空气感、陈旧、灰蒙蒙
如何识别—低光缺失直方图

逆光

画面效果—光效
如何识别—人眼识别

高光缺失

画面效果—安静、湿润
如何识别—高光缺失直方图

光芒感

画面效果—发光
如何识别—人眼识别

偏亮

画面效果—明亮
如何识别—直方图、平均亮度、视觉经验

细节丰富

画面效果—高光、阴影、中间调均拥有丰富的画面信息
如何识别—画面明处向暗处过渡时的平滑程度

偏暗

画面效果—昏暗
如何识别—直方图、平均亮度、视觉经验

D&B

画面效果—光影效果突出
如何识别—人眼识别

均衡

画面效果—正常
如何识别—直方图、平均亮度、视觉经验

色彩

主色调

冷色
暖色
其他色调

色偏

分布区域

阴影
高光
中间调
全局
渐变映射

饱和度

高饱和
正常
低饱和
黑白

单色

表面特征

星球特效
丁达尔
心形光圈
多重曝光
爆炸星空
莫奈云
暗角
刮痕
漏光
.....

质感

清晰度

锐化—半径更小、画面变化更细腻

直方图

RGB直方图

低光缺失—胶片感、空气感、陈旧、灰蒙蒙
高光缺失—安静、湿润
左峰—昏暗
右峰—明亮
三角形—HDR
矩形—HDR、亮度分布均匀、细节丰富

明度直方图

通道直方图

阶梯直方图—三个通道直方图分布呈现出阶梯状
参差直方图—三个通道直方图分布呈现出参差状

色阶

浮标1

低光拉伸曲线

浮标3

高光拉伸曲线

浮标2

Gamma

向左拉动—让画面呈现出更多细节
—日系
向右拉动—让画面更加通透
—欧美系

浮标4

低光压缩曲线

浮标5

高光压缩曲线

曲线

RGB曲线

提亮曲线—让画面更明亮
压暗曲线—让画面更昏暗
高对比—提高画面对比度
低对比—降低画面对比度
低光压缩—让画面有空气感、胶片感
高光压缩—让画面更安静、湿润
低光拉伸—降低画面亮度的同时提高画面的对比度
高光拉伸—提高画面亮度的同时提高画面的对比度
直角曲线—适用于欧美风格后期
复合曲线

绿色曲线

提亮曲线—为画面增加绿色
压暗曲线—为画面增加洋红色
S曲线—为高光加入绿色，阴影加入洋红色
反S曲线—为高光加入洋红色，阴影加入绿色
低光压缩—为画面增加绿色，初期对阴影影响更剧烈
高光拉伸—为画面增加绿色，初期对高光影响更剧烈
低光拉伸—为画面增加洋红色，初期对阴影影响更剧烈
高光压缩—为画面增加洋红色，初期对高光影响更剧烈

红色曲线

提亮曲线—为画面增加红色
压暗曲线—为画面增加青色
S曲线—为高光加入红色，阴影加入青色
反S曲线—为高光加入青色，阴影加入红色
低光压缩—为画面增加红色，初期对阴影影响更剧烈
高光拉伸—为画面增加红色，初期对高光影响更剧烈
低光拉伸—为画面增加青色，初期对阴影影响更剧烈
高光压缩—为画面增加青色，初期对高光影响更剧烈

蓝色曲线

提亮曲线—为画面增加蓝色
压暗曲线—为画面增加黄色
S曲线—为高光加入蓝色，阴影加入黄色
反S曲线—为高光加入黄色，阴影加入蓝色
低光压缩—为画面增加蓝色，初期对阴影影响更剧烈
高光拉伸—为画面增加蓝色，初期对高光影响更剧烈
低光拉伸—为画面增加黄色，初期对阴影影响更剧烈
高光压缩—为画面增加黄色，初期对高光影响更剧烈

可选颜色

混合模式

变暗

效果—让画面变暗，会产生新颜色
应用—渲染天空色彩

深色

效果—让画面变暗，不会产生新颜色
应用—渲染天空色彩

变亮

效果—让画面变亮，会产生新颜色
应用—渲染阴影色彩

浅色

效果—让画面变亮，不会产生新颜色
应用—渲染阴影色彩

正片叠底

效果—让画面变暗的同时渲染画面色彩，会让画面色彩有一种贴在表面的感觉。
应用—复制图层·让图片变暗
—色彩层·渲染色彩

滤色

效果—让画面变亮的同时渲染画面色彩，会让画面色彩有一种浮在表面的感觉。
应用—复制图层·让图片变亮
—色彩层·渲染色彩
—多图层·多重曝光
—高斯模糊·发光效果

柔光

效果—如果填充的颜色较亮，就可以让画面变亮。如果填充的颜色较暗，就可以让画面变暗，它会令色彩融合到画面里面
应用—复制图层·提高图片对比度
—色彩层·渲染色彩
—中性灰图层·重塑光影

颜色

效果—利用色彩层的色相饱和度，原图层的明度来生成最终图像
应用—渲染色彩

色相

效果—利用色彩层的色相，原图层的明度和饱和度来生成最终图像
应用—渲染色彩

明度

效果—利用色彩层的明度，原图层的色相和饱和度来生成最终图像
应用—传递明度信息

饱和度

效果—利用色彩层的饱和度，原图层的色相和明度来生成最终图像
应用—传递饱和度信息

观察图片的顺序

表面特征	色彩
曝光	主色调 色温、色调、混合模式
直方图 低光缺失—低光压缩曲线 高光缺失—高光压缩曲线	分布区域 通过直方图判断 阶梯状—混合模式、通道曲线 参差状—混合模式、通道曲线 通过视觉经验判断
整体亮度 偏亮—曲线、曝光、Gamma、混合模式 偏暗—曲线、曝光、Gamma、混合模式 均衡	饱和度 饱和度工具
细节 Gamma、高低光、HDR、分区调整	色偏 色相工具、饱和度工具、HSL工具
特效 逆光—插件 光芒—混合模式 D&B—加深减浅、双曲线、中性灰	质感 清晰度、锐化

操作顺序

曝光 色彩 表面特征 低光/高光压缩曲线

如何拾取颜色

观察通道直方图 根据色彩经验 用拾色工具拾取颜色

目录





第1章 创建自己的数据库 / 1

暗角 / 2
低光缺失 / 3
主色调 / 6
色偏 / 8
高光缺失 / 10
模糊 / 12
高对比 / 14
HDR / 15
色温 / 18
单色 / 19
亮度 / 20
胶片颗粒 / 22
物理刮痕 / 22
饱和度 / 22
漏光 / 23
多重曝光 / 24
长曝光 / 26
星轨 / 27
微缩模型 / 30
丁达尔 / 31
心形光圈 / 32
倒影 / 32
星球特效 / 33
D&B / 33
中性灰 / 35
双曲线 / 36
逆光 / 36
日系 / 37
欧美系 / 38
素描 / 39
莫奈云 / 39



第2章 修炼后期内功 / 40

直方图 / 41
曲线工具 / 46
色阶工具 / 55
Gamma值工具 / 58
混合模式 / 61
可选颜色 / 82
堆栈 / 96
分区调整 / 100



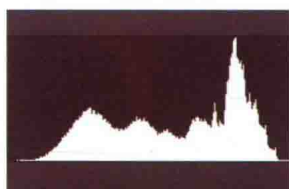
第3章 达成效果的方法与步骤 / 109

- 实战：暗角 / 110
- 实战：低光缺失 / 111
- 实战：主色调 / 112
- 实战：色偏 / 117
- 实战：高光缺失 / 120
- 实战：模糊 / 120
- 实战：高对比 / 125
- 实战：HDR / 126
- 实战：色温 / 144
- 实战：单色 / 145
- 实战：亮度 / 146
- 实战：胶片颗粒 / 146
- 实战：物理刮痕 / 147
- 实战：饱和度 / 148
- 实战：漏光 / 151
- 实战：多重曝光 / 152
- 实战：长曝光 / 158
- 实战：星轨 / 160
- 实战：微缩模型 / 168
- 实战：丁达尔 / 171
- 实战：心形光圈 / 174
- 实战：倒影 / 176
- 实战：星球特效 / 180
- 实战：D&B、中性灰、双曲线 / 185
- 实战：逆光 / 194
- 实战：日系 / 196
- 实战：欧美系 / 200
- 实战：素描 / 203
- 实战：莫奈云 / 206



第4章 征服星辰大海 / 208

- 夏日风格 / 209
- 小清新风格 / 216
- 暗黑风格 / 224
- 欧美风格 / 229
- 潮湿风格 / 237
- 蓝调风格 / 241
- 逆光风格 / 246
- 暗光海洋 / 250
- 明度建筑 / 255



第5章 后期数据库 / 261

- 可选颜色查询表 / 262
- 曲线查询表 / 265
- 直方图查询表 / 271
- 混合模式查询表 / 273

附录：常用后期术语 / 275



第1章 创建自己的数据库

本章我们将学习如何去观察一张照片的画面特征，以及认识和记忆一些特殊的画面特征，如多重曝光、物理刮痕、爆裂星轨等。

只有当我们充分把握一张照片的画面特征后，我们才能去有效“破解”这张照片的后期风格。有些画面特征是非常容易识别的，如星球特效；有些画面特征却很难直接观察出来，如高光缺失。通过本章的学习，我们就需要做到既能够挖掘出一张照片的表面特征，也能够挖掘出它的潜在特征，从而为我们后面的学习打下基础。

暗角

暗角是很好判断的一个画面特征。一般而言，我们只需要观察画面四角是否变暗即可。实际上更需要我们思考的问题是为什么要给照片增添暗角，其实增添暗角的最大好处是可以让画面的焦点更加集中，从而使拍摄主体更加突出。暗角是由于早期镜头的生产工艺不成熟，不能有效地控制进光而产生的一种光学缺陷，久而久之，这种缺陷反而成为一种独特的美，演变成现代摄影所追求的一种效果。

还有一种暗角我们称为反相暗角，又称为亮角。所谓反相暗角，其实就是指照片四角变亮了，相当于给照片的四周加上了白色的角。反相暗角的作用是可以为照片营造更加纯净的氛围，从而让照片整体更加明亮，有时还可以用于打造梦幻氛围。

这是正常图片。



这是暗角效果图。



这是反相暗角效果图。



低光缺失

低光缺失这个画面特征也是比较容易识别的。所谓低光缺失，就是指画面中没有了纯黑的区域（有相对黑的区域），画面整体给人的感觉就像是蒙上了一层空气一样。我们经常所说的空气感就与低光缺失有着千丝万缕的联系，如果你看到图片空气感很强，或者胶片感很强，那就一定要留意是否具有低光缺失的特征。对于低光缺失的识别，我们可以直接通过人眼去观察，也可以借助工具去识别。

一、人眼识别

当你发现画面中本应该是黑色的地方变成了灰色，或者感觉照片整体像是蒙上了一层空气，那么就应该考虑低光缺失这个后期特征。

如这张照片，它的画面中就不存在纯黑的部分，画面中最左侧的柜子阴影处并不是黑色，而是灰色，因此整个画面有一种空气笼罩的感觉（或者说灰蒙蒙的感觉），从而也拥有了一种独特的胶片质感。

