

数码照片处理入门

Photoshop 从零到无限

海 滢 编著



中国摄影出版社

数码照片处理入门

Photoshop 从零到无限

海滢 编著



中国摄影出版社

一味地强调技巧,滥用特技创造出来的照片很难说得上是一张好的作品。正所谓“工夫在诗外”,好作品的诞生还要依赖于对美的认识。

——《数码照片处理入门》

目录

第一章 把照相馆搬回家

功能强大的 Photoshop	2
安装 Photoshop	2
认识 Photoshop 的操作界面	3
图像的颜色理论	11
常用的基本概念	12

第二章 常用功能一点通

打开图像文件的三种方式	18
存储图像文件	19
改变图像文件尺寸	21
改变视图	22
旋转画布	24

第三章 让图像无懈可击

获得满意的构图	26
把倾斜的照片正过来	28
制作正方形的图像	30
制作符合冲印尺寸的照片	31
纠正建筑物的透视变形	33
调图有快招——自动色阶	37
利用选区进行局部调整	38

contents

第四章 老照片的修复

扫描仪的使用	42
修复破损照片	44
黑白照片变彩色	52

第五章 人像照片的修饰技法

去掉红眼	58
调节人物的肤色	61
让皮肤完美无瑕	63
让双目炯炯有神	65
让皮肤白皙	68
让闭着的眼睛睁开	71

第六章 让照片不同寻常

把彩色照片变黑白	78
让照片充满画意	79
让画面充满动感	85
给自己的靓照加画框	88
给照片题字	90
给原图换背景	93

第一章

把
照
相
馆
搬
回
家

本章重点

- ※ 功能强大的 Photoshop
- ※ 安装 Photoshop
- ※ 认识 Photoshop 的操作界面
- ※ 图像的颜色理论
- ※ 常用的基本概念



功能强大的Photoshop

众所周知，作为一个老牌的专业图像处理软件，Photoshop 能让一张图片幻化出令人着迷的千万种变化，而且这些操作通过一台电脑就可以实现。

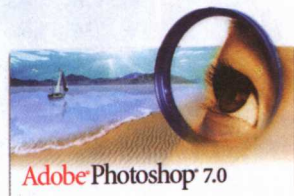
您一定有过把胶片交给照相馆里那些面目冰冷的工作人员，然后忐忑不安地等待冲洗出来的照片，结果发现照片的效果差强人意而自己又无能为力的经验。现在一切都不同了，您不仅可以在家为照片修饰润色，还可以把这些照片重新组合，创造出全新的作品。

尽管Photoshop的功能非常强大，但这并不意味着在拍摄时就可以掉以轻心，要知道，自身素质越好的图像在后期处理时就越容易，效果也会越好；相反，一张焦点模糊，曝光过多或是过少的照片，不管后期怎样处理，效果都不会太好。而一味地强调技巧，滥用特技创造出来的照片也很难说得上是一张好的作品。正所谓“工夫在诗外”，好作品的诞生还要依赖于对美的认识。

安装 Photoshop

安装Photoshop非常简单，把Photoshop的安装盘放入光驱后，在“我的电脑”下找到光驱所在的盘符，双击打开光盘，内容，并在光盘内的文件中找到 **setup.exe**

文件，然后双击鼠标左键，之后按照安装引导程序的提示，就能顺利的把照相馆搬回家了。



认识 Photoshop 的操作界面

在桌面上双击图标打开Photoshop主界面, 让我们来熟悉一下Photoshop主界面的布局及各部分的名称及作用。



菜单栏

文件(F) 编辑(E) 图像(I) 图层(L) 选择(S) 滤镜(T) 视图(V) 窗口(W) 帮助(H)

所有的windows风格的应用软件都少不了菜单这一项。它囊括了几乎所有对图像处理变化的操作命令。下面对每一个菜单所主要执行的功能进行简单介绍。

文件(F): 对图像文件执行打开、关闭、保存、扫描输入和打印输出等操作, 同时还包括个人风格的设置。

编辑(E): 主要执行剪切、拷贝、粘贴、还原及清理等操作, 还包括图像操作时的描边和平面变形命令。

图像(I): 执行对图像的色彩模式、亮度、对比度、色差和图像大小、旋转、裁剪等简单的外观调整命令。

图层(L): 该菜单主要包含了多数与图层相关的操作命令, 如复制、删除图层、图层效果、顺序调整以及图层合并等等。

选择(S): 此菜单中的命令是对选区进行操作的, 例如选区的缩放、修改、存取以及选区的特殊变换等。

滤镜(T): Photoshop 中最精髓的部分之一, 其中包含了多姿多彩的滤镜效果, 可以对图像进行上百种变幻。

视图(V): 包含一些在视觉上有助于图像设计的命令或工具, 如放大缩小、标尺等。

窗口(W): 窗口中的命令主要作用是在打开的各个窗口中进行切换选择, 这些窗口包括图像窗口和面板子窗口。

帮助(H): 中文版的Photoshop 7.0中带有一个非常强大的帮助文件, 操作者遇到的许多问题都可以在其中找到解答。

选项栏



为了便于应用工具箱中的工具, Photoshop 提供了这些与工具相关的属性设置栏。选项栏将根据当前选定的工具的不同而有所不同。

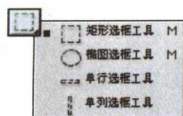
工具箱

工具箱中包括了许多非常常用的工具, 例如选框工具、画笔工具、标尺工具等。每个工具都用一个小图标按钮标示, 如果在按钮右下方有一个小三角, 表示这是一个复选工具, 用鼠标左键单击该按钮不松开, 则可以对其进行一览和工具切换, 也可以按住“Alt”键单击该图标进行逐个切换。将鼠标指针移动到各个工具按钮上并稍作停留, 将可以看到有关该工具的名称提示, 如图所示。



建议初学者利用提示和帮助, 对工具箱中的工具及其操作大胆的的进行一些尝试, 这将对快速入门非常有利。





选框工具可制作出矩形、椭圆、单行和单列等选区。



移动工具可移动选区、图层和参考线。



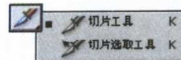
套索工具可制作手绘、多边形(直边)和磁性(紧贴)选区。



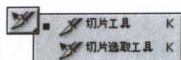
魔棒工具可选择着色相近的区域。



裁切工具可裁剪图像。



切片工具可创建可切片。



切片选取工具可选择切片。



修复画笔工具利用样本或图案来绘画,以修复图像中不理想的部分。



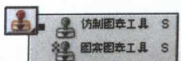
修补工具可利用样本或图案来修复所选图像区域中不理想的部分。



画笔工具可绘制画笔描边。



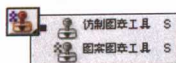
铅笔工具绘制硬边描边。



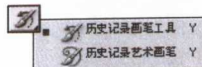
仿制图章工具用图像的样本来绘画。

数码照片处理入门

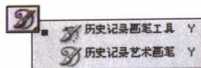
—Photoshop从零到无限



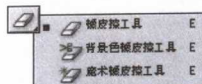
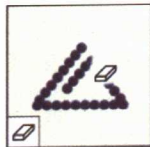
图案图章工具用图像的一部分作为图案来绘画。



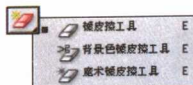
历史记录画笔工具将所选状态或快照的拷贝绘制到当前图像窗口中。



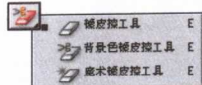
历史记录艺术画笔工具利用所选状态或快照,采用模拟不同绘画样式外观的风格化描边来绘画。



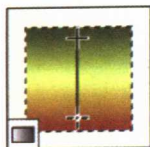
橡皮擦工具抹除像素并将部分图像恢复到以前存储的状态。



魔术橡皮擦工具通过一次点按将纯色区域擦抹为透明区域。



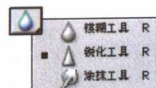
背景色橡皮擦工具通过拖移将区域抹为透明区域。



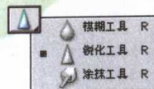
渐变工具创建直线、辐射、角度、反射和菱型的颜色混合效果。



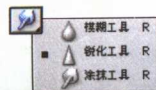
油漆桶工具用前景色填充着色相近的区域。



模糊工具对图像内的硬边进行模糊处理。



锐化工具锐化图像内的柔边。



涂抹工具涂抹图像内的数据。



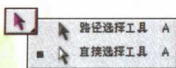
减淡工具使图像内的区域变亮。



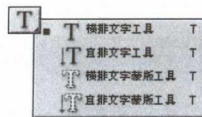
加深工具使图像内的区域变暗。



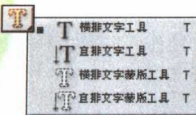
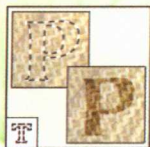
海绵工具更改某个区域的颜色饱和度。



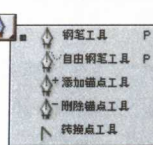
路径选择工具选择显示锚点、方向线和方向点的形状或段选区。



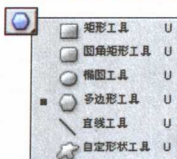
文字工具在图像上创建文字。



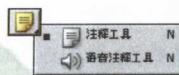
文字蒙版工具创建文字形状的选区。



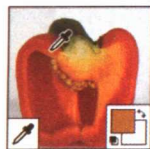
钢笔工具使您可以绘制边缘平滑的路径。



自定义形状工具从自定义形状列表中选择自定义形状。



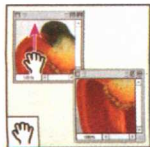
注释工具创建可附在图像上的文字和语音注释。



吸管工具提取图像颜色的色样。



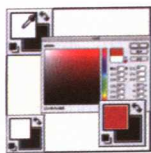
度量工具测量距离、位置和角度。



抓手工具在图像窗口内移动图像。



缩放工具放大和缩小图像的视图。



Photoshop 使用前景色绘画、使用背景色在图像的涂抹区域中填充。可以使用吸管工具、“颜色”面板或拾色器指定新的前景色或背景色。



正常情况下我们在“标准编辑”模式下工作，“快速蒙版”模式可以使您将任何选区作为蒙版进行编辑。

各种面板

Photoshop 的操作界面中有各式各样的面板，例如导航器、信息、颜色、色板、样式、画笔、图层、通道、路径、历史记录以及动作等等，每一项对应了一个面板。

面板的放置方式：

Photoshop 默认的方法是将面板分成几组，导航器、信息面板一组，颜色、色板和样式面板一组，剩下的图层、通道、路径、历史记录、动作以及工具预设面板为第三组，每一组面板共用一个子窗口，而各个面板则在子窗口中以一个标签显示出来，当选中该标签时，子窗口中显示的完全为该面板的内容，其它面板的标签则叠放于该标签之后。以第三组面板为例，如图所示，子窗口中的图层面板正在被使用，窗口显示的为图层的内容。其它的面板仅仅在标签栏里可以看到，但其内容却是不得而知了。

通过拖拽面板的标签，我们还可以按照个人的操作习惯来重新组合面板的编组，还可将不常用的面板从窗口中分离出去，并关掉。对于已关闭的面板可以通过选择菜单栏中【窗口】-【XX】来打开。



各个面板的主要作用：

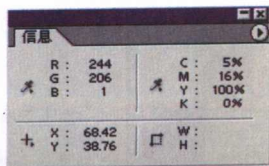
导航器面板

用于对图像进行视图编辑时的局部放大和缩小，其操作并不会影响图像本身的尺寸。



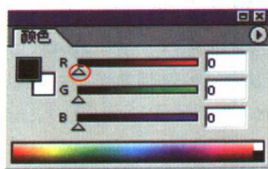
信息面板

实时地跟踪显示图像中鼠标所在像素点的“RGB”和“CMYK”色彩信息，同时还能给出鼠标所在的平面XY坐标信息、采样信息、选区宽高信息等。



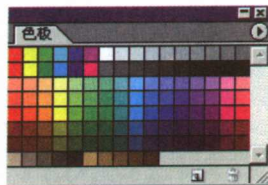
颜色面板

可以在此调整前景色和背景色的颜色值，使用者通过调整颜色滑块用几种不同的颜色模型来选取获得前景色和背景色。



色板面板

显示一组常用的色彩供使用者直接对前景色和背景色进行选取。



样式面板

可以选择适当的样式应用于当前图层图像中。



字符面板

调整文字的字体、字号以及颜色等属性。



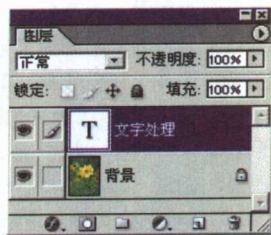
段落面板

提供文字的排版、段落编辑功能。



图层面板

图层面板中按顺序列出了图像中所有的图层内容的缩览，并能控制其合成效果。



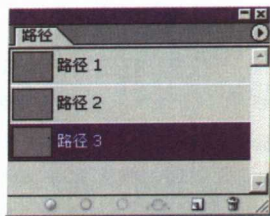
通道面板

通道面板列出了图像中的所有通道，复合通道、单个颜色通道、专色通道和Alpha通道，可以在此创建和管理通道，并监视编辑效果。



路径面板

路径面板列出了每个已存储路径的名称及其内容的缩览图。



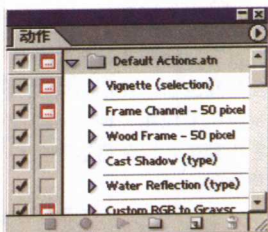
历史记录面板

对所执行的操作过程进行存储, 它可以实现对执行过操作的任何一步的恢复。



动作面板

重复进行同一操作的时候, 可以将操作过程录制为一个动作, 并将动作应用于图片处理过程中。Photoshop 7.0 自带有“默认动作”、“图像效果”、“文字效果”、“画框”、“纹理”等一系列的动作集, 有兴趣的话就大胆尝试吧!



状态栏

Photoshop 的状态栏主要作用是给出操作的提示。当屏幕上出现操作窗口时, 状态栏将主要显示如图所示的三部分内容。



状态栏最左边的“16.67%”提示当前图像缩放比例的百分数。状态栏右边文字部分显示当前选取工具的简单使用说明提示。状态栏中间部分显示了图像的文件信息。单击该部分中的“▶”按钮, 将弹出可供选取的七项图像文件信息, 包括: 文档大小、文档配置文件、文档尺寸、暂存盘大小、效率、计时、当前工具(如图所示)。

- ✓ 文档大小
- 文档配置文件
- 文档尺寸
- 暂存盘大小
- 效率
- 计时
- 当前工具

“文档大小”显示有关图像中的数据量的信息。左边的数字表示图像的打印大小, 它近似于以 Adobe Photoshop 格式拼合并存储的文件大小。右边的数字表示文件的近似大小, 包括图层和通道。

“文档配置文件”显示图像使用的颜色配置文件的名称。

“文档尺寸”显示图像的尺寸。

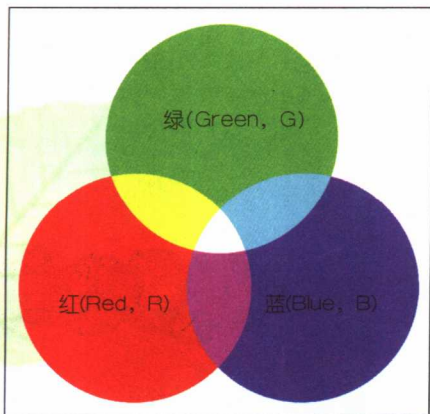
“暂存盘大小”显示用于处理图像的 RAM 和暂存盘的数量信息。左边的数字表示当前正由程序用来显示所有打开的图像的内存量。右边的数字表示可用于处理图像的总 RAM 量。

“效率”显示执行实际操作所花时间的百分比, 而非读写暂存盘所花时间的百分比。如果此值低于 100%, 则说明 Photoshop 正在使用暂存盘, 因此操作速度较慢。

“计时”显示完成上一个操作所花的时间。

“当前工具”查看现用工具的名称。

►► 在Photoshop中具有多种可供选择的颜色模式,常见的有RGB、CMYK、灰度和位图等,根据我们需要可以自由选择显示和打印Photoshop图像文件时所使用的色彩模式。

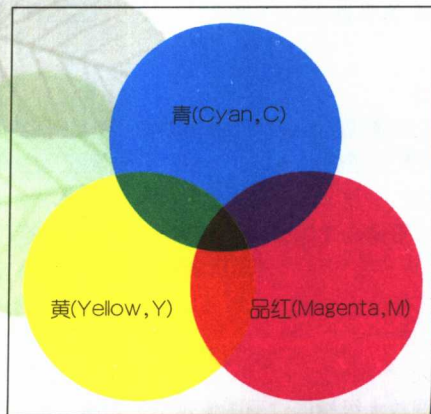


RGB 颜色 (RGB color)

RGB 颜色模式是由红(Red, R)、绿(Green, G)、蓝(Blue, B)三种颜色混合产生的色彩体系,也被称为色光三原色。它是被人眼认知的颜色模式,当这3种颜色叠加在一起的时候,色调偏向亮色调;当纯粹的三原色相加时会得到白色(称为加色效应)。在计算机图形处理以及TV, CRT显示器中都采用这种颜色模式处理颜色。

CMYK 颜色 (CMYK color)

CMYK 颜色模式是由青(Cyan, C)、品红(Magenta, M)、黄(Yellow, Y)、黑(Black, B)四种颜色混合产生的色彩体系,也被称为印刷四原色。CMYK 颜色模式是一种减色模式,当4种颜色层叠在一起的时候,颜色将转向暗色调;理论上当纯粹的三补色相加时则会得到黑色(称为减色效应),但由于油墨中含有杂质,只能产生深灰色。为得到纯黑色,彩色印刷中还使用黑色油墨。所以将RGB颜色转换为CMYK颜色的过程中明暗度会降低,颜色也会不统一。以印刷为目的的图片都要事先将其转换为CMYK模式然后才能印刷。



位图模式

这种颜色模式使用两种颜色值，黑和白的一种来表示图像中的像素。位图模式的图像也叫作黑白图像，或一位图像，因为它只用仅仅一位二进制数就可以记录下图像中的一个像素的所有信息了。

灰度模式

这种模式的图像使用 256 级灰度来表示。灰度图像的每个像素有一个 0（黑色）到 255（白色）之间的亮度值。灰度值也可以用黑色油墨覆盖的百分比来表示（0% 等于白色，100% 等于黑色）。可以将位图模式和彩色图像转换为灰度。如果将彩色图像转换成黑白图像，Photoshop 会扔掉原彩色图像中所有的颜色信息。被转换像素的灰度级（色度）表示原像素的亮度。

►► 在 Photoshop 中有很多常用的基本概念需要掌握，理解了这些专业术语对我们在工作中将有很大的帮助。

常用的基本概念

关于位图图像和矢量图形

计算机图形主要分为两类：位图图像和矢量图形。您可以在 Photoshop 中使用这两种类型的图形；此外，Photoshop 文件既可以包含位图，又可以包含矢量数据。了解两类图形间的差异，对创建、编辑和导入图片很有帮助。

位图图像

位图图像（技术上称为栅格图像）使用颜色网格（也就是大家常说的像素）来表现图像。每个像素都有自己特定的位置和颜色值。例如，一幅位图图像就是由像素拼合在一起组成的。在处理位图图像时，您所编辑的是像素，而不是对象或形状。

位图图像是连续色调图像（如照片或数字绘画）最常用的电子媒介，因为它们可以表现阴影和颜色的细微层次。位图图像的清晰程度与分辨率有关，也就是说，它们包含固定数量的像素。因此，如果在屏幕上进行缩放一定倍数之后，图像就会呈现锯齿状。

不同放大级别的位图图像示例，如图所示。

