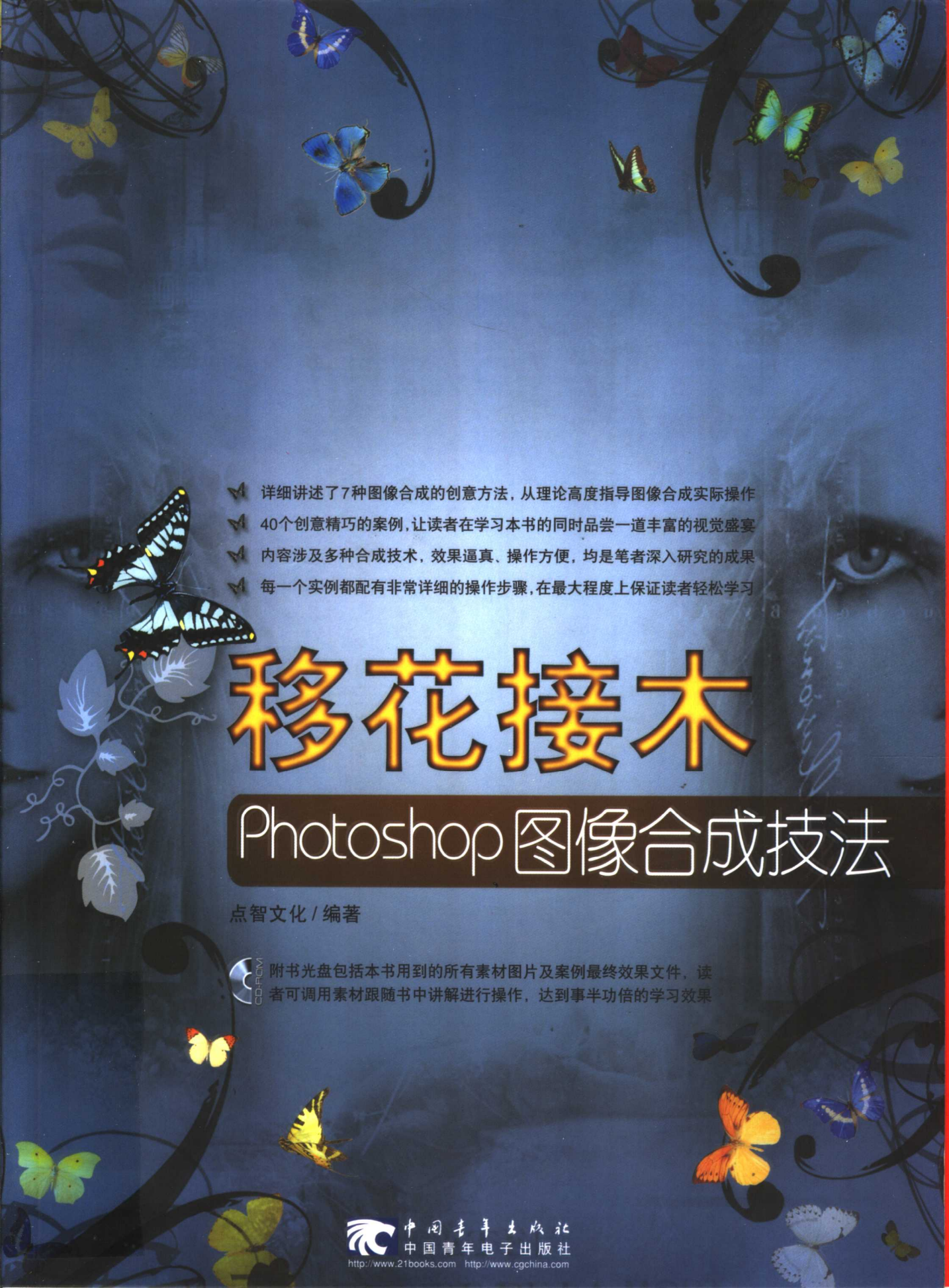


- 
- The background of the book cover is a dark, textured blue-grey. It features several colorful butterflies in various sizes and colors, including blue, yellow, orange, and black. Faint, stylized outlines of human faces are visible in the background, particularly on the left and right sides. The overall aesthetic is artistic and creative.
- 详细讲述了7种图像合成的创意方法,从理论高度指导图像合成实际操作
 - 40个创意精巧的案例,让读者在学习本书的同时品尝一道丰富的视觉盛宴
 - 内容涉及多种合成技术,效果逼真、操作方便,均是笔者深入研究的成果
 - 每一个实例都配有非常详细的操作步骤,在最大程度上保证读者轻松学习

移花接木

Photoshop 图像合成技法

点智文化 / 编著

附书光盘包括本书用到的所有素材图片及案例最终效果文件,读者可调用素材跟随书中讲解进行操作,达到事半功倍的学习效果

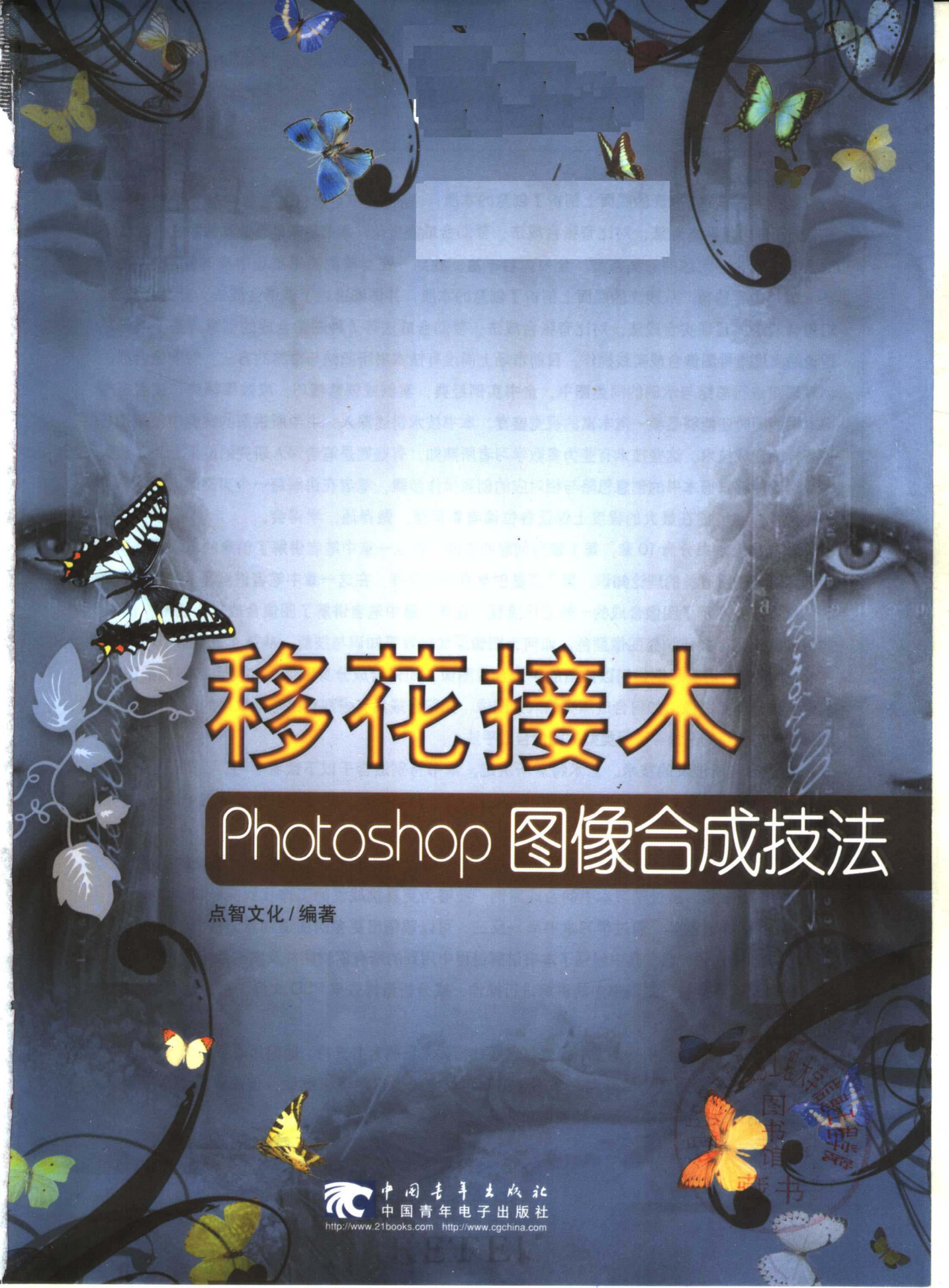


中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

四季花城

四季花城 四季花城 四季花城 四季花城



移花接木

Photoshop 图像合成技法

点智文化 / 编著



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>



本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

移花接木 Photoshop 图像合成技法 / 点智文化编著. —北京: 中国青年出版社, 2005

ISBN 7-5006-6268-8

I. 移... II. 点... III. 图形软件, Photoshop IV. TP 391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 042745 号

书 名: 移花接木 Photoshop 图像合成技法

编 著: 点智文化

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 北京精彩雅恒印刷有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 20

版 次: 2005 年 9 月北京第 1 版

印 次: 2005 年 9 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-6268-8/TP · 464

定 价: 65.00 元 (附赠 1CD)

前言

如何对图像进行合成，创造或幽默、或奇幻、或美丽、或不可思议的平面视觉效果？如何在现有的图像中化平淡为神奇？如何使创作者的梦幻与渴望视觉化？本书将帮助希望掌握图像合成真谛的读者找到这些问题的完美答案。全书内容丰富、独到，在当前的图书市场中具有鲜明的特色。

本书内容独特，从理论的层面上剖析了创意的本质，并详细讲述了诙谐合成法、分身合成法、幻想合成法、超现实合成法、对比夸张合成法、梦幻合成法等7种图像合成的创意方法，能够从理论的高度指导图像合成实践操作。目前市场上尚没有按本书所归纳与总结的方法，对图像合成的创意思路进行总结与示例的同类图书。全书实例经典，案例或创意精巧，或效果精美，读者在学习本书的同时还能够品尝一道丰富的视觉盛宴。本书技术讲述深入，书中所讲解的案例中使用了各种各样的合成技术，这些技术有些为多数学习者所熟知，有些则是笔者深入研究的结果。为了让大多数读者能够掌握本书的创意思路与相对应的创意操作步骤，笔者在讲解每一个实例时，均配有详细的操作步骤，能在最大的程度上保证各位读者看得懂、做得通、学得会。

从结构上本书分为10章，第1章为创意的来源，在这一章中笔者讲解了创意的本质及如何获得创意等与创意有关的理论知识。第2章是创意方法及流程，在这一章中笔者讲解了7种图像合成的创意方法并展示了图像合成的一般工作流程。在第3章中笔者讲解了图像合成常用技术，例如，如何创建选区、如何调整图像颜色，如何为图像添加特效等知识与技能。从第4章至第10章讲解了40个案例，用于示例如何以诙谐的手法合成图像、如何合成分身图像、如何合成幻想类图像、如何合成超现实图像、如何合成漂亮的风景图像、如何合成具有强烈对比夸张效果的图像、如何合成极具梦幻色彩的图像等不同类型的图像合成手法。

由内容与所涉及的技术、艺术特点所决定，本书特别适合于以下读者学习。

- 广告设计人员：通过学习本书的合成创意思路与技术，能够创意出更具视觉冲击力的广告作品。
- 数码摄影师：通过学习本书的合成方法，可以创造出更逼真、更不可思议的摄影作品。
- 插画师：通过学习本书的合成案例，能够为更具挑战性的工作找到突破口。
- 图像创意师：通过学习本书举一反三，可以领悟出更多的图像创意方法。

本书附带一张光盘，其中包括了本书讲解过程中用到的所有素材图片及案例最终效果文件，读者可以调用这些素材，跟随书中的讲解进行操作，或分析最终效果PSD文件，从而达到事半功倍的学习效果。

在本书的制作过程中得到了中国青年出版社相关人员的大力支持，他们为本书的出版做出了巨大的贡献，在此表示衷心的感谢。本书在编写过程中已力求严谨、细致，但由于作者水平有限，加之编写时间仓促，书中不足之处在所难免，欢迎广大读者批评指正。

作者
2005年7月

Contents 目录

Chapter 1 创意的来源



- 1.1 什么是创意 2
 - 1.1.1 联想——创意思维的基础 2
 - 1.1.2 想像——创意的动力 4
- 1.2 照片创意从何而来 4
 - 1.2.1 智囊团法 4
 - 1.2.2 文学阅读法 5
 - 1.2.3 电影赏析法 5
 - 1.2.4 博物馆浏览法 5
 - 1.2.5 图片资料法 5

Chapter 2 创意方法及流程



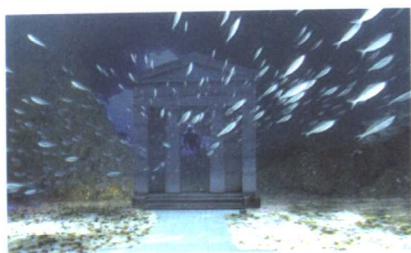
- 2.1 图像合成的创意方法 8
 - 2.1.1 诙谐 8
 - 2.1.2 分身 9
 - 2.1.3 幻想 10
 - 2.1.4 超现实 11
 - 2.1.5 对比夸张 12
 - 2.1.6 合成风景 13
 - 2.1.7 梦幻合成 15
- 2.2 图像合成的创意与制作流程 16
 - 2.2.1 确定主题 16
 - 2.2.2 构思草图 16
 - 2.2.3 拍摄常见的摄影素材 18
 - 2.2.4 搜集罕见的摄影素材 19
 - 2.2.5 电脑合成 19
 - 2.2.6 修改润饰 19

Chapter 3 常用技术详解



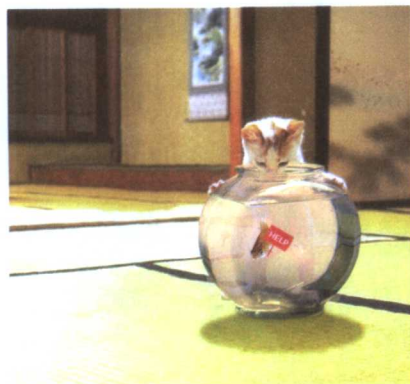
- 3.1 选区制作技术 22
 - 3.1.1 工具选择法 22
 - 3.1.2 命令选择法 22
 - 3.1.3 路径选择法 24
 - 3.1.4 滤镜选择法 25

目 录



3.1.5	Alpha通道选择法	27
3.2	调整颜色	31
3.2.1	去除图像的色彩	31
3.2.2	制作黑白图像	32
3.2.3	调整亮度、对比度	32
3.2.4	调整暗调与高光	33
3.2.5	调整色相、饱和度	34
3.2.6	调整对比度及色阶	35
3.2.7	消除偏色	36
3.2.8	调整照片细节明暗度	36
3.2.9	匹配颜色	37
3.2.10	照片局部处理方法	39
3.3	人物素材润饰常用技术	40
3.4	增加特效效果的技术手段	42
3.4.1	使用图层蒙版融合图像	42
3.4.2	使用剪贴蒙版融合图像	45
3.4.3	使用混合模式融合图像	46
3.4.4	使用图层样式添加特殊效果	48
3.4.5	使用滤镜渲染特殊效果	50

Chapter 4 诙谐合成图像



4.1	同形合成——哈密瓜	54
4.2	换头合成之一——狗模狗样	55
4.3	换头合成之二——猫狗之争	60
4.3.1	合成猫人	60
4.3.2	完成整体效果	65
4.4	场景合成之一——拘捕	70
4.5	场景合成之二——猫视眈眈	77
4.5.1	制作背景效果	77
4.5.2	制作图像效果	80
4.5.3	制作最终效果	88

Chapter 5 分身合成图像

5.1	合作型分身合成——绘画	92
5.2	聚会型分身合成——交流	99

Contents



- 5.3 时间序列型分身合成——拖影 102
- 5.4 场景模拟型分身合成——魔法悬浮 108
 - 5.4.1 制作背景 108
 - 5.4.2 制作整体效果 111
 - 5.4.3 完成整体效果 114

Chapter 6 幻想合成图像



- 6.1 幻想合成场景——海底世界 118
- 6.2 人体变异型合成图像之一——未来人 123
 - 6.2.1 制作脸部金属板 123
 - 6.2.2 制作机器人的细节图像 129
- 6.3 夸张型幻想合成图像——海神 134
 - 6.3.1 制作海神 134
 - 6.3.2 制作冲浪者 140
- 6.4 融合自然型合成图像——闪电 142
 - 6.4.1 制作背景闪电 142
 - 6.4.2 制作人形闪电 145
- 6.5 人体变异型合成图像之二——机器人 150
 - 6.5.1 制作空洞及裂纹 150
 - 6.5.2 增加烟及电线 154
 - 6.5.3 在手臂上添加烟及电线 157
- 6.6 幻想型分身合成图像——较量 160
- 6.7 唯美型合成——水仙 168
 - 6.7.1 抠出人像 168
 - 6.7.2 制作整体效果 170

Chapter 7 超现实合成图像



- 7.1 能力超现实合成——魔法水晶球 178
- 7.2 系列场景超现实合成——窗外 183
 - 7.2.1 制作撞机效果 183
 - 7.2.2 合成效果 185
- 7.3 动作写实模拟超现实合成——鱼跃 187
- 7.4 人体超现实合成——金属人 189
- 7.5 场景超现实合成——入口 194
 - 7.5.1 渲染整体环境气氛 194

目 录



- 7.5.2 完成整体效果 196
- 7.6 竞技超现实合成——中国速度 200
- 7.7 矛盾空间型合成之一——高尔夫球 205
 - 7.7.1 制作背景效果 205
 - 7.7.2 制作最终效果 209
- 7.8 矛盾空间型合成之二——云梯 215

Chapter 8 风景合成图像



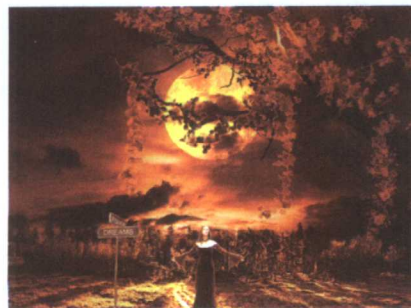
- 8.1 模拟真实场景型风景合成——海天 224
- 8.2 静谧场景——静湖 226
- 8.3 纪实型夸张风景合成——巨潮 229
- 8.4 梦幻型风景合成——孤岛 233
 - 8.4.1 绘制岩石 233
 - 8.4.2 制作完整效果 235

Chapter 9 对比夸张合成图像



- 9.1 人与物体对比合成之一——大力士 240
- 9.2 人与物体对比合成之二——攀登 242
 - 9.2.1 绘制人物 242
 - 9.2.2 制作最终效果 247
- 9.3 人与人之间对比合成之一——合影 254
- 9.4 人与建筑对比合成——守望 257
- 9.5 人与人之间对比合成之二——独舞 264
- 9.6 人与动物对比合成——骑鸟 269

Chapter 10 梦幻合成图像



- 10.1 人与自然景色的梦幻合成之一——梦境 276
- 10.2 人与自然景色的梦幻合成之二——神殿 283
- 10.3 人与自然景色的梦幻合成之三——孕育 290
 - 10.3.1 制作背景效果 290
 - 10.3.2 制作整体效果 295
- 10.4 穿越时空梦幻合成——女神 300
- 10.5 动物与自然景色的梦幻合成——夜啸 305
- 10.6 唯美画面的梦幻合成——摘星 309

Chapter 1 创意的来源

创意是所有设计的前提和根本，犹如文章的立意、构思，是设计的核心、命脉，在处理合成数码照片时自然也不例外。数码艺术设计师的思想之所以能够通过其作品给人震撼感，所依靠的正是非同凡响的创意思维。



1.1 什么是创意

许多人以为具有创意的艺术家完全依赖于自身取之不尽的灵感和较强的自发性而进行创造,这种想法实际上是一个错误。这些艺术家也需要严格的自我约束和刻苦的工作精神以及不懈的奉献精神,仅靠自身的灵感是远远不够的。具有创意的成功艺术家往往都是刻苦工作的人,为了自己的理想和追求他们必须花费许多人难以想像的时间和精力。

所以,多想、多练、多看、多问,才是从平面设计人走向艺术大师的正确途径。当然,还需要指出的是,这种成功依靠的不仅是努力,还需要建筑在这种努力之上的艺术家的灵感。

也许最能说明艺术家创意能力的作品莫过于毕加索的“牛头”了,其实这件作品不过是由一辆自行车的旧车座和旧车把组成的,如图1-1所示。



图 1-1 毕加索创作的“牛头”

但如果不是毕加索把它们放在一起,有谁会去在意它们呢?它们也不可能成为艺术品,而只有也只能是毕加索这样做了,他成功地将最意想不到的材料改变成为杰作,并将幽默和创造性完美地结合在一起,这就是创意。

但对于任何人包括毕加索在内,要有这样的创意,也还需要一段长时间的孕育过程。虽然,有时可能在经历了整个艰苦的创作积累过程之后,仍然找不到解决问题的关键,但只要创作与积累到了临界点,在创意闪现时,就能够将看起来无关的部分联系起来,并将它们重新组合在一起,成为艺术品。

1.1.1 联想——创意思维的基础

不难发现,创意过程始终依赖于设计师的创造性联想。联想是创意的关键,是形成创意思维的基础。

联想,指A事物到B事物的心理过程,即由以前的事物回忆起有关的另一事物或由想起的一件事情又想到另一件事情,这些都属于联想。通过联想,艺术家可以开拓创意思维的天地,找到创意思维的通道,使无形的思想朝着有形的图像转化,并创造出新的形象。

常见的联想方式可分以下几种。

1. 虚实联想

构成主题思想的许多概念常常是虚幻看不见的，但它却与看得见的形体相关联。

“踏花归来马蹄香”中这个“香”的概念是虚幻且看不见的，而飞在马蹄之后追逐香气的蜜蜂、蝴蝶则是实在的，看得见的，所以如果要表现这个主题，可以围绕画面中的蜜蜂、蝴蝶来进行描绘。

“和平”这个概念是虚的，而“鸽子”和“橄榄”则是实在的，因此有形的“鸽子”和“橄榄”就很容易表现虚无的“和平”这个概念。

现在流行的 Internet（互联网）是个比较虚无的概念，但网络上的各种公司、个人的留言，各种新闻、论谈都是真实可见的。

因此，当在照片中需要表现虚无的概念时，首先应该想到的是如何通过有形的实体来体现。

2. 接近联想

在接近的时间或空间里发生过两件以上的事情，对于观众而言就很容易形成接近联想。当想到甲的时候，就会容易地想到乙。

例如：看到闪电就会联想到雷鸣；看到柳树就会联想到飞鸟鸣；看到南飞雁就想到秋风凉；看到黄叶就想到秋季等。

这种手法也经常应用于广告创意中，例如，如图 1-2 所示的广告中衣服的形状被改变为鲸鱼尾的形状，从而使人联想到庞大的鲸鱼，进而使人意会到该洗衣机的容量巨大。

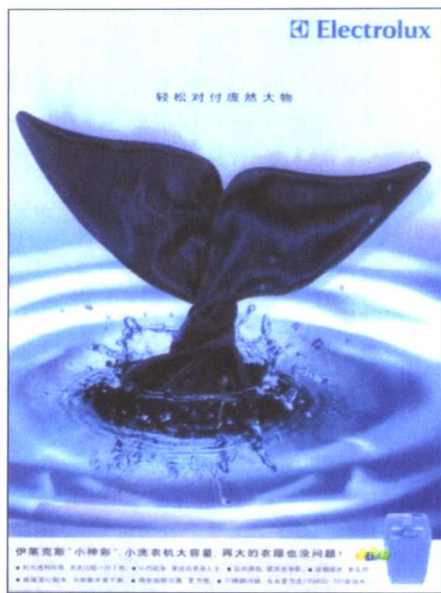


图 1-2 洗衣机广告

3. 因果联想

有些事物之间有因果关系，当看到原因，就会联想到结果，反之看到结果就会联想到原因。

例如，当人们看到森林被破坏，就会联想到大地沙漠化；看到绿森林就会联想到清新的空气。

1.1.2 想像——创意的动力

想像比联想更复杂一些的心理活动,这种心理活动是在原有感性形象的基础上创造出新的形象。这些新形象是已积累的知觉材料经过加工改选所形成的。

人们虽然能够想像出从未感知过的或实际上不存在的事物的形象,但想像归根到底还是来源于客观现实,是在社会实践中产生并发展起来的。

最典型的实例是“龙”,虽然没有人见过龙,但人们还是通过组合日常生活中见过的动物的肢体想像出了龙的形象。又如,最能够代表人类对于未来想像的影片《星球大战》,在这部充满了想像的电影中,观众看到的是千奇百怪的生物与飞船,实际上仍然是电影工作者对于现实生活的提炼与重组。

想像对于创意思维有十分重要作用,正是想像有力地推动了我们的创造思维。

通常在进行的创造型想像,即根据一定目的、任务,在思维中创造出新形象的心理过程。这种新形象的创造必须用自己积累的知觉材料作为基础,设计师通常要使用许多形象素材,并把他们加以深入的改造以后,才能通过组合和融合,创造出全新的形象来。创造想像创意思维发展到高级阶段的产物。

尽管这种想像所获得的新形象可能不符合客观现实的逻辑性,但它却能够以虚构的形式,或揭示事物本质,或创造视觉上的魔术效果。

1.2 照片创意从何而来

有些读者认为图像合成的制作创意与数码艺术家天马行空的想像力有关,由于自己不具备这种能力,因此可能无法进行有意义的创作。这个观点仅仅对了一半,有创意的图像合成作品的确与创作者天马行空的想像力有关,但天马行空的想像力并不是惟一获得图像合成创意灵感的途径。至于,如何获得这种很有创意的问题,问不同的人得到的答案可能也不同,但如果提取大多数人的答案,就会发现答案中都会包括这样一种概念,即构思是从其他的什么东西引申而来,并不是完全凭空臆造的,这的确符合事物的客观规律,即精神构建于物质的基础上。但问题是这“其他的什么东西”是什么呢?这正是笔者希望在本小节中讲述的主题。

下面的小节中将要讲述的一些图像合成创意来源途径,在笔者看来正是“其他的什么东西”,也是笔者常用的几种创意方法。也许在掌握了笔者在下面所讲述的内容后,读者就会感觉到自己也有可能成为数码艺术家了。

1.2.1 智囊团法

找几个人一起座谈,在广告界被称为是“头脑风暴法”,这种方法是得到好创意最有效的方法之一,迄今为止,广告界仍然在广泛地使用这种获得创意的途径。

这种方法特别适用于要创作的图像合成作品在技术与艺术方面都比较复杂的类型,因此在讨论时不仅仅需要考虑到作品的主题如何体现,更要讨论完美地表现这个主题要使用什么样的技术,或者这种技术是否是设计者具备的,如果不具备是否应该使用其他的表现方式等。

在这个阶段,参加座谈的人的想法会在彼此之间交换、肯定、否定数次,但在这样进行一段时间后,就会有許多值得讨论的想法出现,这时再反复琢磨之后可以构出大致草图。

这个阶段不是一个讨论具体细节问题的阶段，因此首要的任务是保证照片总体构思要正确。

也许会有许多想法在提出后只能博得大家开心一笑，但对这样的意见也不要太轻易地否定，因为这可能是一个好主意的萌芽。

1.2.2 文学阅读法

文学作为一种媒体，它的存在在某种程度上就是将虚拟的形象或场景生成在读者的脑海中，如果能够意识到这一点，就会发现阅读文学作品对于创意思路大有裨益。

例如，在阅读魔幻主义作品时，作品中的人物、动物、场景能够提供给读者最好的创意魔幻或梦幻类照片的灵感。当阅读一些在许多科学家看起来是无稽之谈的特异功能的文学作品时，能够给读者超现实类创意作品的灵感。尤其是读者在阅读一部富于启发性的文学作品时，读者的创意构思可能会随着阅读过程思如泉涌。

这种文学作品不仅仅限于现代作品，早期的文学作品例如“海底两万里”、“飞向月球”、“地心游记”等作品均有很好的阅读性。

当然，阅读的范围可以很广泛，除了阅读文学类作品外，笔者还建议阅读一些摄影类、后期技术类的技术型书籍，以技术的层面启发思维。

1.2.3 电影赏析法

电影是动态的影像艺术，许多电影大家考究每一个镜头的光、影与构图，因此欣赏电影有助于设计者学习镜头的运用技术与画面的构成艺术。

例如，在色彩的运用方面电影《大红灯笼高高挂》与《英雄》均有出色的表现，在想像力方面情节性不足的《十面埋伏》有一幕“林间打斗”的场景是值得耐人寻味的。

好的电影能够使人产生颇多感想，因此在欣赏电影的同时如果能够进行有选择地借鉴与学习，将令读者的创作思路开阔许多。

1.2.4 博物馆浏览法

博物馆就像是专门为世界上最富于创新精神的思想家而准备的。在这里，一间间陈列室中放满了色彩、光线、线条、形状、纹理都很经典的构图大师们的作品。对寻找构思的人们来说，博物馆是天堂，大城市中形形色色的博物馆值得任何创作者去参观、欣赏与思考。

游览博物馆时一定记下所思所想，那些突发奇想而来的思路或启示对于设计者后期的工作很有用，这些思路与启示可能是两种颜色的对比、花边或壁画的造型等。

1.2.5 图片资料法

当创作者思源枯竭的时候，也可以多观察一些不同类别的素材图像或成功的数码相片作品，并以此为思维发散点进行联想，从而找到新的创作主题。

如图1-3所示展示的是一些笔者经常观看的图片，希望对各位读者的创作思路也有所帮助。

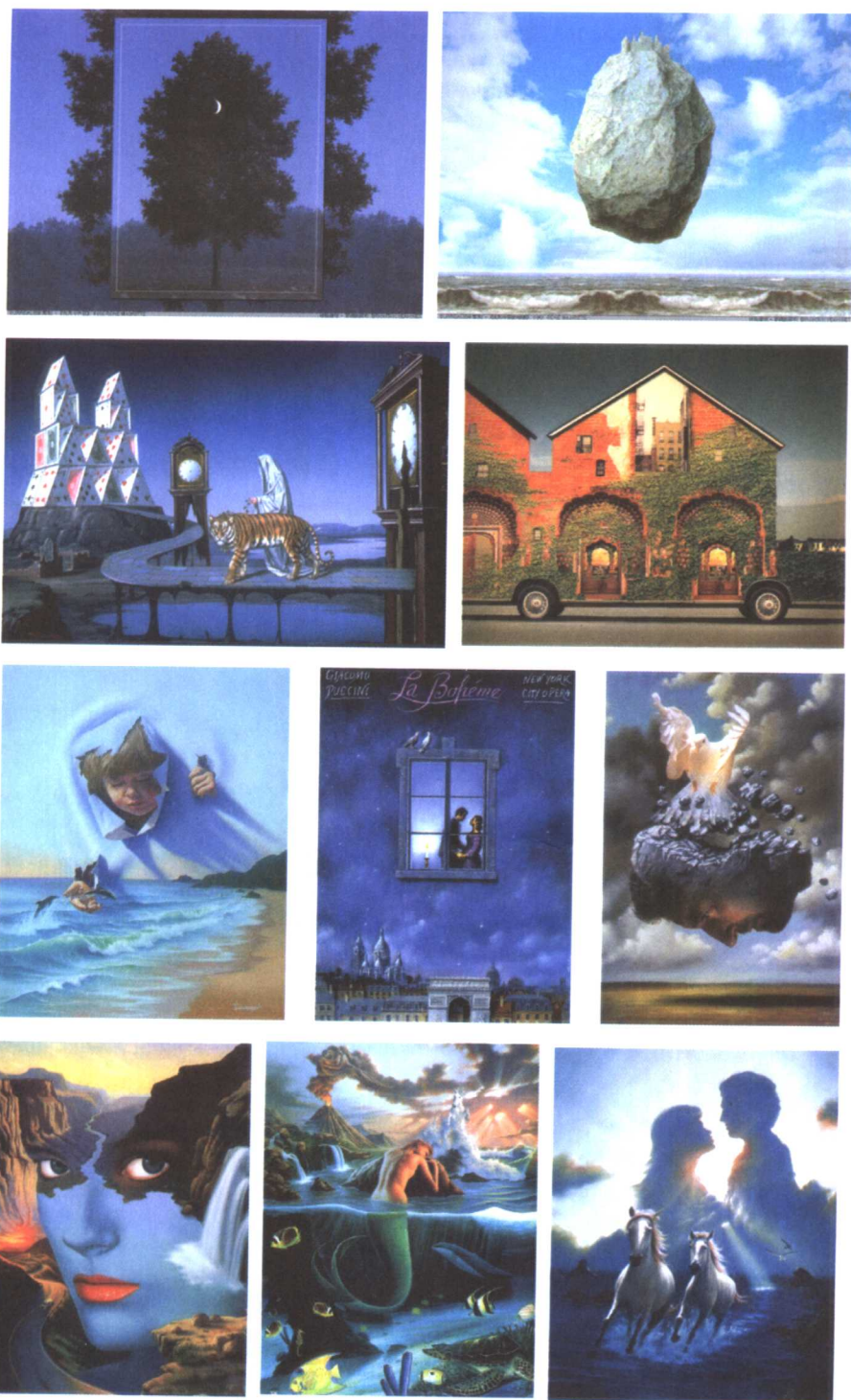


图 1-3 欣赏图片

Chapter 2 创意方法及流程

创意思维的过程是一种运用视觉形象而进行创造性思维的过程，由于在创意过程中设计师受到各自生活实践和艺术修养的影响，其创意方法也必然是各具特色的。尽管如此，创意仍可在思维模式上找到共同性，得以借鉴。

在本章中，笔者将结合自身合成图像的经验，讲解一些创意方法及其制作流程。



2.1 图像合成的创意方法

2.1.1 诙谐

所谓诙谐就是通过组合改变图像中的元素，使图像所表达主题富有情趣、耐人寻味。读者也可以采取比喻、讽刺等来表现诙谐手法，如图2-1所示的照片作品均属于此类。

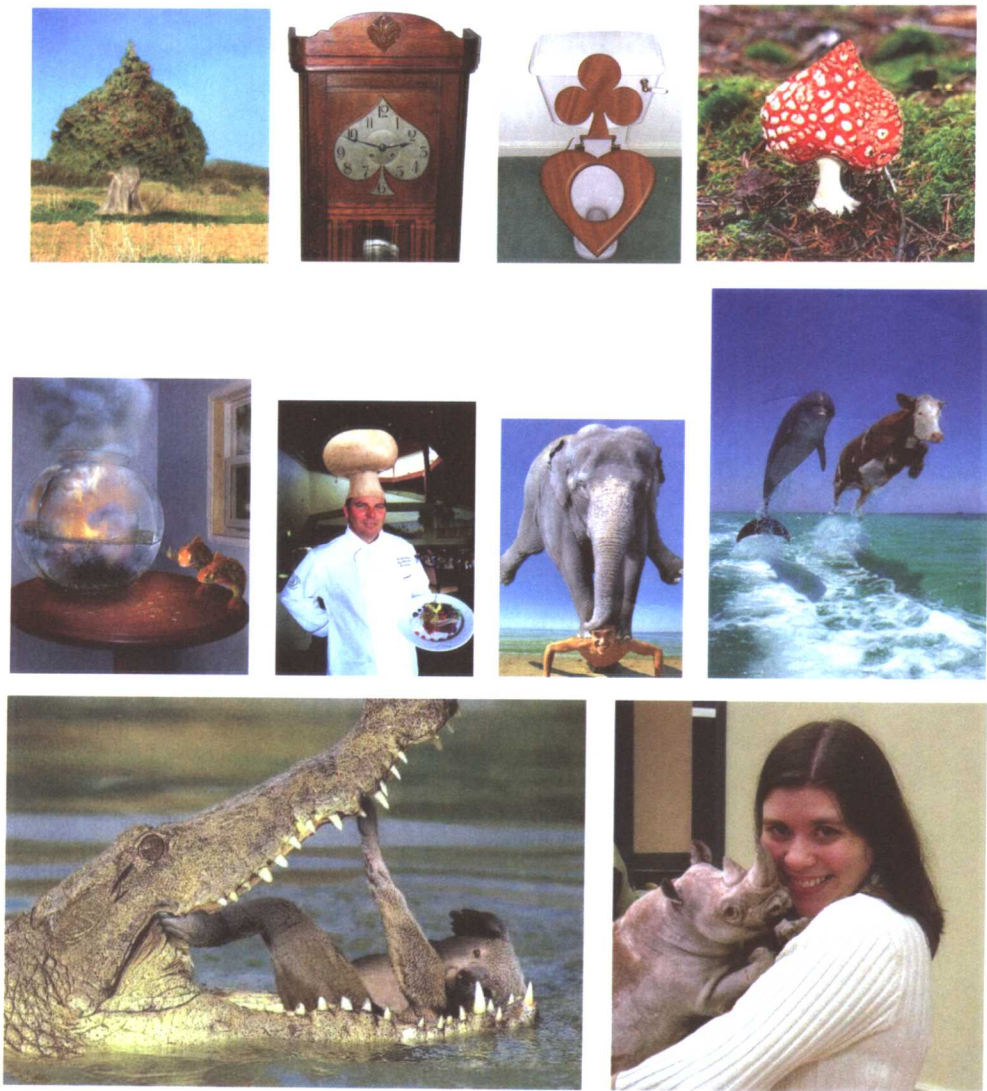


图2-1 诙谐作品示例

在表现含有诙谐意味的合成图像时，拟人是一类非常常见的表现手法，通过将图像中的视觉元素人形化，如将动物、器物予以人格化，可以赋予图形生命以及一种全新的意义，这种手法在各类设计领域，例如广告、漫画、动画中使用的频率非常高，如图2-2所示的作品均使用了拟人的手法，使图片效果具有一种诙谐的意味。