

李涛主讲 Photoshop CS2

课程目录:

- 01: 火星时代-李涛 PS 教程:光和色的关系_1
 - 02: 火星时代-李涛 PS 教程: 光和色的关系_2
 - 03: 火星时代-李涛 PS 教程: 色彩模式 图像分辨率
 - 04: 火星时代-李涛 PS 教程: 绘画与修饰工具_1
 - 05: 火星时代-李涛 PS 教程: 绘画与修饰工具_2
 - 06: 火星时代-李涛 PS 教程: 绘画与修饰工具_3
 - 07: 火星时代-李涛 PS 教程: 绘画与修饰工具_4
 - 08: 火星时代-李涛 PS 教程: 绘画与修饰工具_5
 - 09: 火星时代-李涛 PS 教程: bridge 的运用和数码照片的处理
 - 10: 火星时代-李涛 PS 教程: 通道和蒙版
 - 11: 火星时代-李涛 PS 教程: alpha 通道
 - 12: 火星时代-李涛 PS 教程: 通道的高级运用技巧
 - 13: 火星时代-李涛 PS 教程:调色_1
 - 14: 火星时代-李涛 PS 教程: 调色_2
 - 15: 火星时代-李涛 PS 教程: 调色_3
 - 16: 火星时代-李涛 PS 教程: 图象模式 通道案例
 - 17: 火星时代-李涛 PS 教程: 图层效果_1
 - 18: 火星时代-李涛 PS 教程: 图层效果_2
 - 19: 火星时代-李涛 PS 教程: 图层效果_3
 - 20: 火星时代-李涛 PS 教程: 滤镜效果_1
 - 21: 火星时代-李涛 PS 教程: 滤镜效果_2
 - 22: 火星时代-李涛 PS 教程: 滤镜效果_3
 - 23: 火星时代-李涛 PS 教程: 滤镜效果_4
 - 24: 火星时代-李涛 PS 教程: 调色高级技巧
- 电驴下载界面: <http://www.verycd.com/topics/2719750/>

学习笔记

一.色彩模式

- 1.颜色模式 HSB:色象 饱和度 明度,是基于视觉反映的颜色
 - H.色象:360 度,从 0 开始,表示纯红色,360 度也表示纯红色
 - S.饱和度:100%表示色彩纯度为满
 - B.明度:表示明暗,100%表示很亮,为 0 时表示黑色
- 2.颜色模式 RGB:红 绿 蓝,是基于光色的颜色,也为加色模式,即两这重合变亮
 - R.红色:Red,0~255 阶,一共 256 阶色
 - G.绿色:Green,0~255 阶,一共 256 阶色
 - B.蓝色:Blue,0~255 阶,一共 256 阶色
 - 三者放到一起表示一种颜色:如 R:255 G:0 B:0 表示红色;R:0 G:255 B:0 表示绿色
 - 特殊:R G B:255 255 255 表示白色;R G B:0 0 0 表示黑色
- 3.颜色模式 CMYK:青 品红 黄 黑值,是基于印刷颜料的颜色,为减色模式,既两者重合变暗
 - C.青色,M.品红色,Y 黄色,三种颜色都为 100%表示:三种放在一起可以综合出其他的色彩,

前 3 种都是 0%的时候印刷成无色,即白色;但是都为 100%的时候印不出纯黑色,有杂质,所以加入 K.黑色用来印刷纯黑色

附:加色和减色对立时,颜色等于无,R--C G--M B--Y 图形为三角对立圆环,形象说法就是红光照到青色墙上完全被吸收;绿光照到品红颜色墙面上时全部被吸收;蓝色照到黄色墙面上时完全被吸收;

4.颜色模式 Lab 明度;a 通道表示从红到深绿;b 通道表示从蓝色到黄色.

两个分量的变化都是从-128 到 127;当 a=0、b=0 时显示灰色,同时 L=100 时为白色,L=0 时为黑色;如果一定要用 Lab 模式来表达颜色,那么 R 色值为: L=54、a=81、b=70; G 色值为: L=88、a=-79、b=81; B 色值为: L=29、a=68、b=-112; C 色值为: L=62、a=-31、b=-64; M 色值为: L=48、a=83、b=-3; Y 色值为: L=94、a=-14、b=100。

大致上说:在表达色彩范围上,最全的是 Lab 模式,其次是 RGB 模式,最窄的是 CMYK 模式。也就是说 Lab 模式所定义的色彩最多,且与光线及设备无关,并且处理速度与 RGB 模式同样快,比 CMYK 模式快数倍。因此,您可放心大胆的在图像编辑中使用 Lab 模式,而且,Lab 模式保证在转换成 CMYK 模式时色彩最少丢失或被替代。因此,从理论上讲最佳避免色彩损失的方法是:应用 Lab 模式编辑图像,再转换 CMYK 模式打印。

分辨率的学习,必须有单位,显示器是 72dpi,印刷是 300dpi,分辨率越高画面放大越清晰,但是图象文件大小也越大;但是改变原始分辨率时可以选择重定向像素,技巧:当图片色彩偏灰时,选择 2 次平方反而更好

二.绘画与装饰工具:PS 的核心工具

1.修复工具:很强的局部修复能力.

污点修复画笔工具(去斑),修复画笔工具(取代图章工具,色彩完好),修补工具(无缝复制另外一块区域,亮度色彩融合最佳),红眼工具(非常方便,大小图象都可适用):

2.画笔工具:很强局部修饰能力,

选择很重要,蚂蚁线不重要

画笔工具的核心概念:模式选择

a 组:正常 溶解 背后 清除

b 组:变暗 正片叠低 颜色加深 线性加深

c 组:变亮 滤色 颜色减淡 线性减淡

注:b 组和 c 组是数值对立的

d 组:叠加 柔光 强光 亮光 线性光 点光 实色混合

注:都是光,变化不大,很微妙,有共同点

e 组:差值 排除

注:两者是反值;负片效果

f 组:色相 饱和度 颜色 亮度

注:基于人眼的视觉效果 HSB 模式,多了一个颜色模式

模式解释

a 组

溶解:根据画笔硬度画出 扩散溶解效果,硬度越高溶解越少,硬度越低溶解越大;

背后:后画的笔画是画在上一笔的背后,即下一层;表示被挡住了画后面的;两次绘画不同颜色的画笔即可看出他们的区别;前提条件是必须同一个图层之中存在透明区域,否则无法显示.因为是在像素之后绘画的;使用特点,去背之后;可以很容易的在后面做出光晕等好看的效果,

不会损害前面的像素

清除:橡皮擦工具..

b 组与 C 组的对比

变暗:以前景色做基础;前景色与画面中笔触的颜色作为背景色做对比;所有画面中比前景色亮的颜色都变成前景色,比前景色暗的颜色不发生变化;即以—种颜色去屏涸

变亮:以前景色做基础;前景色与画面中笔触的颜色作为背景色做对比;所有比前景色亮的都不变,与前景色暗的地方都变成前景色;

滤色:简说即提亮;只对色调进行修改;RGB 模式和 CMYK 模式中加色与减色的应用,同一层当中,两次画笔重合区域的颜色为加色模式;即 RGB 重合部分为 CMYK;两个加色相加等于减色

正片叠底:简说即加深;与滤色模式相反,CMYK 重合区域为减色模式

混和技巧:加亮时用滤色;变暗时用正片叠底;滤色用黑色前景时无效果,正片叠底时用白色无效果;使用中两张照片去黑色背景或白色背景时直接使用滤色或正片叠底

特别:色环记忆法,色环中两种颜色重合到一起,得到色环中两者之间的那—种颜色,如红(R)与绿(G)得到黄(Y);绿(G)与蓝(B)得到青(C).

颜色加深:查看每个通道中的颜色信息,增加对比度使基色变暗以反映混合色,如果与白色混合的话将不会产生变化,"颜色加深"模式创建的效果和“正片叠底”模式创建的效果比较类似。

颜色减淡:查看每个通道中的颜色信息,通过减小对比度使基色变亮以反映混合色。与黑色混合则不发生变化。除了指定在这个模式的层上边缘区域更尖锐,以及在这个模式下着色的笔划之外,“颜色减淡”模式类似于“滤色”模式创建的效果,

线性加深:查看每个通道中的颜色信息通过减小亮度使“基色”变暗以反映混合色。如果“混合色”与“基色”上的白色混合后将不会产生变化。

线性减淡:查看每个通道中的颜色信息通过增加亮度使“基色”变亮以反映混合色。如果“混合色”与“基色”上的黑色混合后将不会产生变化。

深色:比较混合色和基色的所有通道值的总和并显示值较小的颜色,即较深色的颜色。“深色”不会生成第三种颜色(可以通过“变暗”混合获得),因为它将从基色和混合色中选择最小的通道值来创建结果颜色。

浅色:和深色相反,显示较浅的颜色;

d 组

叠加:亮度不变,颜色重叠,

柔光:屏蔽中性灰度,颜色取中间值

线性光:光线不随距离减弱

点光:光线随着距离逐渐减弱

e 组

差值:负片效果,使用画笔时直接转换为负片

排除:也是负片效果,只是谈—些

f 组

色象:锁定前景色 HSB 模式中颜色的值,即为 H 值,只涂抹颜色,与 S、B 无关

饱和度:同上只锁定饱和度 S

亮度:同上只锁定亮度 B

颜色:给黑白片着色的,饱和度和亮度不变,只改变颜色,与铅笔工具—样;

3.替换颜色工具:比抽出更改更方便;选择相应的模式:色相 饱和度 明度 颜色;可以方便的替换颜色,不用担心边缘被更改

4.仿制图章工具:已过时

5.图案图章工具: 选择区域→编辑→定义图案; 滤镜→图案生成器→选择区域→生成(不满意点击再次生成);填充图案, 选择区域;CTRL+G;或者使用油漆桶填充图案;

CTRL+ALT+Z 恢复 20 步

7.历史记录画笔:配合历史记录调板使用,做了**特效后部分恢复,局部修饰**;裁剪时部分无法使用历史绘画笔时;重新定义记录状态;

8.历史记录艺术画笔:在恢复时增加笔触效果;菜单下面可以选择样式与模式;可以做出很有特色的艺术效果

9.背景橡皮擦:智能擦除背景颜色,效果类似抠图

10.魔术橡皮擦工具:魔术棒+橡皮擦工具的使用;

11.渐变工具:有 5 种类型:线性~;径向渐变~;.....锥形~;对称渐变;菱形渐变;上面表示透明度,下面表示颜色,可以任意添加油漆桶;两个油漆桶之间的菱形表示过渡位置

渐变编辑器里调节渐变类型时可以选择杂色渐变.同时可以选择限制色彩范围;填充时并且可以选择混合模式;如在背后模式中选择锥形渐变可以画出强烈的光照效果;

油漆桶可以选择图案填充模式

12.模糊工具

锐化工具:非常谨慎的使用,非常容易出现杂色;其实提的是轮廓线,可以考虑放弃涂抹扭曲;可以考虑放弃使用;真正使用时一般应该选择滤镜→液化

13.减淡工具:提升亮度,减少颜色

加深工具:降低亮度,加重颜色

海绵工具: 有加重和减色模式, 色相不变, 增加饱和度, 减色相反

三.通道

通道是用来记录颜色信息的;凭什么来记录?

因为 RGB 的色阶有 0~255 共 256 个位置:计算机是 2 进制记录方式--256;8 位"位深度"表示 2 的 8 次方种颜色,计算机存储颜色的方式即是记录 RGB3 种光的不同色阶数据;通道值即是表示每个通道里特定颜色的光学亮度信息;

元色通道 RGB 模式里:256 个级别记录每种元色 256 种颜色数据;3 个通道混合通过加色模式表示最终的颜色;通道从上到下的顺序表示亮光的先后顺序(RGB);喷色也是重上到先分别喷印 CMYK4 种颜色的顺序(CMYK);

当 RGB 模式时,灰色阶数表示 256 种颜色信息,越白值越大;

当是 CMYK 模式时,灰阶系数表示 100 种百分比;越黑表示油墨值的大小,越黑时表示百分比越大,即喷色越多;显示器上显示的色彩是 256 阶,实际表示 100 阶油墨信息;

专色通道,CMYK 通道里增加一个通道,也用 256 阶灰度值表现;在印刷时增加一道专色工序,即 K 颜色印刷完之后增加 1 个专色印刷,实际应用时:镀金;镀银;等等都是专色的通道里进行

Alpha 通道: 记录选区;选择区域→选择→存储选区;同时: Alpha 通道也有 256 阶;白色表示选择;黑色表示不选择,灰色表示选择部分;

羽化时: 选择羽化数值 X 表示以边缘线向内向外同时渐变 X 个数值的过度

图形尺寸属性 $800 \times 600 \times 24b$, 表示长宽 $800 \times 600 \times 24$ 位, 24 位表示 R (8 位) + G (8 位) + B (8 位) = $3 \times 8 = 24\text{bit}$; 32 位时表示保留存在 Alpha 通道, 即 R+G+B+Alpha 通道; Alpha 通道可以用语屏蔽透明区域, 即调入时可以直接去除背景; 支持 Alpha 通道的图形; 用于视频编辑时, 去背景是非常好用的; TGA 就是用于视频编辑就是典型代表;

Targa (保存时选择 32 位), TIFF, PSD, 等图形支持存储 Alpha 通道, 所以可以选

取透明背景; JPEG 不支持 Alpha 但是支持路径

附:Adobe Bridge 可以获得素材的大量属性;现在的 PS 能调节 DNG 格式图片的暴光属性;细节保留,阴影高光等,即摄影暗房工作;调节窍门可以按住 ALT 拖动鼠标调节暴光属性,相同操作调节其他属性

贴入:两张素材需要合到一起时;在接受素材先选中区域,再拖进来时可以直接建立蒙板,即只贴入选择区域

两张素材需要合到一起时,按住 SHIFT 拖拽可以将图片直接拖进被接受素材的正中位置

四.图层蒙板

即零时通道;在通道里建立 1 个零时显示 Alpha 通道:白色表示显示范围;黑色表示遮罩范围;也有 256 阶;不同数值表示可以渐隐显示

命令建立蒙板:图层→图层蒙板→显示全部/隐藏全部

修改蒙板:图层缩略图(F7)→选中该图层→选中蒙板框→设置灰度颜色→用画笔绘制(黑色表遮罩,白色表显示)或者使用渐变填充

五.调色(3 重点命令:色阶 曲线 色相/饱和度)

(校色;调表示已经准了再调;较色表示颜色不准时调好调准)

图层→调整→选择命令

重要的命令:色阶 曲线 色相饱和度

色阶命令

调节画面颜色好坏的首选命令:

值方图:

输入:表示修改前的灰度值

输出:表示修改后的灰度值

输出色阶条的反映:左边映射画面的暗部区域;右边映射影片的亮度区域;最左表示最暗的部分;右边表示最亮的部分;

几种色阶校色方式:

校色时,调节输入色阶区域,让直方图的曲线主要分部在输入区域,不要在暗部与亮部留有空白,这样颜色就较准了,实例如 PS13

校色时,用吸管定场;先定最亮的地方为白场,最暗的地方用黑场,

校色时,用自动命令;

校色时,直接用吸管定义中性灰;

校色时调节输出值:如果减少黑场输出值.画面变亮,减少白场输出值,画面变黑;

校色时移动中间灰场,滑块往右滑,表示黑部与灰部被扩大,图象变暗;象左,白部与灰部被扩大.图象变亮

曲线命令

曲线比色阶更重要:可以打点固定不调的暗度和亮度区域,只调想修改的暗度或亮度区域

面板里也有输入输出:横坐标表示输入,纵坐标表示输出,初始斜线表示线上的点在输入和输出值相等;点的移动引起输入值与输出值的变化;即表示原始灰度与修改后灰度的变化;

上弦型线条表示调亮;下弦线调暗;

S 型线条表示只调对比度

在要固定的点上点击即可固定点

可以手画,点击铅笔工具.大体相似之后点击曲线工具进行圆滑调节

色相饱和度

直接调节 HSB,基于视觉感受

面板里,编辑下拉列表里可以选择通道元色,可以选择后直接调节画面中某个准确元色的值

调节画面中非元色的颜色时:选择下拉列表里任意一元色,面板下面都会出现 2 条色相条:上面的表示输入,下面的表示输出;并且两个色相条之间出现滑块,中间灰色段表示选择色的彩范围,两边的每个三角滑块与中间灰色段的距离表示容差值;__取输入色时可以直接使用吸管工具,调节完成后再改容差值效果一样;调节某个局部时可以先选择调节区域再调节色相

经验心得:开图就 CTRL+SHIFT+L 自动色阶;

色彩平衡

可以调节图片偏冷或偏暖;调节时可以选择色调平衡:调节某个色阶区域的色彩:中间调;阴影,高光,保持亮度;中间调是物件本身的颜色,高光与阴影是因为光的影响

匹配颜色

原始素材色彩与灯光不好时,匹配想要的好的图象光源与颜色

经验心得:合成图象时先匹配颜色,再合成,可以做到天衣无缝

替换颜色:色相/饱和度的另外一种用法;

可选颜色:CMYK 调色

通道混合器:单色模式可以调参数,比单纯的去色与灰度模式细节丰富的多;因此可以得到高品质的灰度图

得到高品质灰度图还可以通过图象→应用图象/计算

渐变映射:也是渐变图,但是渐变条分别表示暗部区域 灰部区域 亮度区域;黑白图象在渐变图案模式选择中选择自带的丰富的样式:可以映射出非常绚丽的艺术效果;如金属,蜡笔,等等

照片滤镜:拍完照片之后增加 1 个镜片过渡颜色:如对人物照片加温,对静物照片变冷

曝光度:调节照片曝光系数,曝光 位移 系数校正

经验心得:自动多次裁切 1 张图片:文件→自动→裁切并修齐照片

阴影和高光

专门针对暗部和高光进行调节;拖动阴影滑块可以增加暗部细节;可以选择阴影部分针对阴影调节,选择高光部分针对高光调节细节

色调均化:平均画面中颜色和亮度

色调分离:数值大小表示色彩 RGB 的色阶数量,如果是 2,表示每种颜色的色阶数值,即 2 的 3 次方种颜色,最大为 255,即图片没发生变化

阈值

阈值色阶: 0~128~256,主要用于插画和线稿提取

提取线稿方法:滤镜→其他→高反差保留;然后再阈值;得到黑白图线稿

高反差保留:保留高反差的地方:明暗交接线,轮廓线等

五.通道:位图 双色调 索引 索引颜色 Lab 通道 多通道

位图: 1 位 位深度的图象,表示只有 2 个颜色;必须在黑白图中保留;黑白保留,一般使用方法用在半调网屏:用于报纸印刷;没有灰阶,直接在报纸上印出丰富的细节通过点的疏密来表现明暗

双色调:用于单色印刷;包含单色调 双色调 三色调 四色调 统称为双色调;所有色调组合产生单色灰度图;即几种色调的油墨配出一中新的油墨;即生成专色通道;

索引颜色:主要用于网页 GIF,颜色量小,定义色阶可以减少颜色量;可以支持透明

边缘,使用后画面边粗糙,但是 GIF 色彩数量少了,图象文件变小;小图片时使用;真彩大图时用 JPEG

----与颜色表有直接关系

多通道:用于打印样稿:一般直接直接从 CMYK 转换:把 CMYK 颜色通道里的复合通道扔掉;如果是 RGB 转换,直接转换成 CMY,缺少 K;打印出来是通道;存储格式只有 PS DCS 2.0 ,PS ,PS 2.0,PS Raw,大型文档格式;多数选择 DCS 2.0.通常情况选为多文件 DCS,无复合,存储为 5 个文件.直接打印为胶片:

16 位/通道:表示色彩变成 $R(2 \text{ 的 } 16 \text{ 次方}) \times G(2 \text{ 的 } 16 \text{ 次方}) \times B(2 \text{ 的 } 16 \text{ 次方})$ 种颜色

抠图新法:将 RGB 每个通道里的颜色信息都复制,然后分别建立 3 个名为红绿蓝图层:将红色图层用 Alpha 通道红色副本建立选区后填充纯红色;绿色图层填充绿色通道副本的纯绿色,蓝色最下面选择蓝色通道副本填充纯蓝色:将红色和绿色图层混合模式选择为滤色:即完成了抠图并且保持好了颜色

六.图层样式

混合选项

&nb

sp; 混合选项默认属性:常规混合 高级混合 混合颜色带

常规混合:和图层混合模式一样 正常溶解变暗变亮....色相 颜色,直接在层面板上的混合操作一样

经验心得:画面着色时:在灰度细节图象上新建 1 个层;使用前景色填充再将此层选为颜色模式:这样可修改性增强

混合颜色带:本图层可以通过调节色阶向下混合,

调节本图暗部可以让暗部向下混合;亮部也可以让亮部向下混合

调节下图层:调节暗部可以让下一图层暗部向上混合:调节亮部可以让下一图层亮部向上混合

调节时按住滑块,可以拆开,拆开意味着容差,这样即可浓淡适宜;混合出合适的效果

高级混合:可以做非出常神奇的效果

直接将当前图层混合到最底层

挖空:深(直接穿透到最底端的背景图层) 浅(直接穿透到图层组最底端的背景) 将填充属性降低到 0 即出现穿透效果

投影 内阴影 外发光 内发光 斜面浮雕 光泽 颜色叠加

投影可以选择混合模式 外发光时使用正片叠底显示不出白光,因为减色吸掉了颜色:品质里可以选择登高线,,小倒三角可以选择自带的等高曲线样式

内阴影.同样可以调节等高线

外发光滤色时显示不出黑颜色的光;同样可以使用品质调节等高线产生丰富的样式

内发光一样的也可以使用等高线

斜面浮雕:让图象变厚的感觉,可以使用图案纹理,同时可以选择自定的纹理

颜色叠加:直接覆盖颜色

光泽:可以扩大渐变登高线

渐变叠加:和颜色叠加相比增加渐变效果

图案:可以直接往画面上添图案.可以使用自定的图案和调节图案的大小

描边:可以直接在路径或图象上添加描边

经验心得,可以将自做的样式新建为特定的样式直接存储可以下次直接使用,使用时,先选中层,再直接点击想要的样式.并且可以保存样式组,载入样式组

图层样式可以复制到另外一层:图层→图层样式→拷贝图层样式/粘贴图层样式

图层→图层样式→新建图层:把图层样式创建成为一个图层;原来样式消失:这种方法可以调节样式图层的样式创造丰富的效果;如果同时利用了多个样式:新建出的就是图层组;这样就可以单独调用每个样式图层进行修改;

图层→新建填充图层:可以方便的建立填充 渐变渐变映射的新图层;并且带有蒙板;修改填充颜色/渐变等都可以直接双击缩略图(注意不是蒙板框)---方便之处:同样可以使用图层混合模式、图层样式;新建时勾选"使用前一图层创建剪切蒙"则可以不用调节新图层的蒙板遮罩

图层→新建调整图层:同图象→调整一样,但是可以保护原始素材;调出相同的效果:同样新建时勾选"使用前一图层创建剪切蒙板"则可以不用调节新图层的蒙板遮罩

图层编组:把组里图层的内容放到下一图层的形状里面去;这样就不用再裁剪素材了

作用:可以将组里的内容融合到下一图层里面去,如:在字上面增加组图层的图案;

创建剪贴蒙板即是创建图层编组

快捷键:按住 ALT 将鼠标移至欲编组的两个图层中间中间分界线(出现编组标记);当需要多个层编进一个组时:将这几个图层同时选中;按住 ALT+鼠标点击两个图层中间分界线(出现编组标记)

图层→矢量蒙板:直接调用矢量路径 做为蒙板,同时还可以使用普通位图蒙板,两个蒙板混合使用;矢量勾边缘,位图蒙板画局部

智能对象:ALT+SHIFT+变换大小,直接转换为智能对象进行变换

图层面板里的锁定按钮:锁定图层里的透明区域,修改画画时不碰到透明区域

七.滤镜

抽出:(画笔 抽出 橡皮擦)主要用语复杂的图象

画笔:内外边扣象 含盖住轮廓线内外

预览时出现毛躁的地方可以使用边缘修饰工具:直接画出边缘杂乱的地方

消失点:修复工具,产生空间感

网格先建立平面基调参考

如果有立体感觉,增加平面时,再点击平面生成点工具;在创建好的平面边缘线点击中间的基点拖动即可;

在建好的平面上可以使用图象剪切复制命令;复制出来的图象可以自动;还可以贴入其他层上的剪切,自动面板又下方可以新建,表示同时应用多种滤镜而不必关闭滤镜库

像素化:彩块化

彩色半调可以看到网屏图象的墨点

扭曲:极坐标;平面坐标和极坐标的转换:极坐标就是地图仪,被包起来的;平面坐标是地图

置换:象 3 维模型贴图:在需要的模型中贴入想要的图案

操作方法:将模型图层保存为新的 PSD 文件 X;然后在原来的图案上使用置换滤镜;置换面板

技巧:水平/垂直比例--表示错位的剧烈程度;置换图:根据模型的大小选择"伸缩以适应"或者"拼贴",如果模型和图案大小接近选择"伸缩以适应",如果模型是图案,选择"拼贴"将自动生成大块图案;未定义区域:表示错位之后剩下的边缘区域;如果选择"重复边缘区域"将产生拉丝的效果,一般选择折回;然后完成,完成之后为了表现效果,应该将此图案图层添加图层混合模式:滤色 叠加 正片叠底等

镜头校正:就是图象边角的调整:如枕型变形等

杂色:可以增加杂色或减少杂色

p; 减少杂色:高级选项可以减少单个通道的颜色值来减少杂色;复杂选项里面有个移去 JPEG

不自然感;

模糊

表面模糊:替换特殊模糊滤镜;处理表面不自然颗粒质感;如去斑等

镜头模糊:模拟镜头效果:在图层蒙板里面做个形状,然后在镜头模糊面板里选择源为蒙板:可以做出远处模糊近出清楚的镜头效果

渲染

光照效果:模拟灯光效果;可以选择自带的样式;可以新建多灯光;可以选择光源(全光源/平行光/点光);纹理通道可以针对颜色通道做出浮雕的感觉,从而整体产生非常绚丽的效果;同时还可以在通道里新建一个 Alpha 通道, 可以针对 Alpha 通道进行调整

素描:和前景色背景色有关系

视频:逐行表示将电视图片通过计算转换为电脑显示的逐行画面;NTSC 颜色用于模仿西方电视画面的效果;

锐化

USM 锐化:反蒙板锐化;在 LAB 通道里明度通道进行 USM 锐化;可以不伤及

颜色

智能锐化:可以移去类似"高斯模糊 镜头模糊 动感模糊"的模糊

八.动作

将常用的操作绑定为动作;可以方便的让电脑自动去完成很多步骤

在动作面板里点击新建组按钮;然后再电击新建动作即可开始录制动作(在建立时可以直接设置功能快捷键)

录制结束时点击停止按钮;然后检查操作;对不满意的步骤可以直接删除掉;

播放动作

批处理动作:文件→自动→批处理→组里选择组/动作选择自设的动作→源(选择要处理的文件夹/包含所有子文件夹)→目标(新文件夹)→错误(记录到文件);检查处理的错误

动作的使用:选择动作步骤时可以打勾表示动作会执行;点击打勾后面的灰框可以设置执行该动作时弹出提示;

存储动作只能存储一个文件夹

九.调色技巧

通用调节

1.一定要自动色阶;调色阶

2.注意追加饱和度;鲜艳的颜色更受欢迎;追一点就可以

3.强化环境周围,皮肤质感往环暖色上靠;分解的质感要往冷色调上靠;即冷的冷下去, 暖的暖起来饱和度追加完之后加一部分教导环境光 做混一些混光

4.强化锐化,人们喜欢看清晰的

通用调节的技巧

饱和度追多少:感觉,色彩的鲜艳程度

色调:色彩平衡,保持亮度;中间调一般不动;重点调节高光和阴影;暖的暖上来,冷的冷下去;

锐化:与模糊相反;模糊是把边缘留下来, 模糊整体;放下整体, 提出边缘

1.复制背景层;2.高反差保留,参数不能太大,1px 就够了;3.图层混合模式将背景图层选为柔光;即屏蔽了灰色,锐化了轮廓;如果想加大量度,复制一层锐化层

正片负冲(电影胶片质感)

选择通道:对单通道进行单独调节;色阶调节;图象→应用图象/计算,对单独通道进行计算;选

择技巧，选中单独通道时并且显示其他通道;

应用图象:面板;蓝色通道;反相;正片叠底;50%不透明

绿色通道;反相;正片叠底;20%不透明

红色通道;不需反相;颜色加深;100%不透明

对单通道进行色阶调节;

蓝通道:输入调节:25 0.75 150

绿通道:输入调节:40 1.2 220

红通道:输入调节:50 1.3 255

复合通道全局调节;

亮度对比度:亮度 -5

饱和度:+16

拼图:衔接之前颜色先匹配一下;文件→自动→photomerge(照片合并);顺序排好，确定

