# 1.首先学习一个新工具：色彩范围

## 彩色范围，其实就是根据色彩来界定范围

## 命令的位置：选择-》色彩范围

## 素材：

|  |
| --- |
|  |

## 点击：选择-》色彩范围，

|  |
| --- |
|  |

## 弹出界面如下

|  |
| --- |
|  |

#### 还有一个打开方法，就是选择框选工具或者套索工具，然后在图层这点击右键也有色彩范围命令

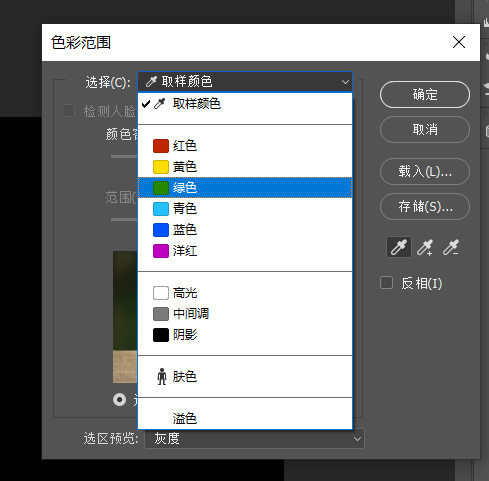
|  |
| --- |
|  |
|  |

#### 有比较多的选项可以调或者选择

### 我们选择“选择范围“选项，选区预览选择”灰度“

|  |
| --- |
|  |

### 在选择下拉列表中我们选择绿色，



### 效果如下：

|  |
| --- |
|  |

#### 根据alpha通道原理可以看出，现在会把背景生成选区，因为黑色代表透明，没有选区

### 选择红色，效果相反

|  |
| --- |
|  |

#### 不过现在它的不透明度实在太低了

### 还是使用取样颜色选项好一点

#### 不过注意，小猫的颜色背景乱，很难选择，我们还是选择背景颜色，然后再选取反向

|  |
| --- |
|  |

### 效果还是不太好，这时候我们就可以来调整容差值

|  |
| --- |
|  |

### 也不要太大，调一个比较合适的值

|  |
| --- |
|  |

### 一次没有取好，还可以使用右边的添加到取样吸管

### 在小猫头上面比较脏的地方点一下

|  |
| --- |
|  |

#### 现在需要调低容差，尽量不让猫子有任何像素丢失

|  |
| --- |
|  |

### 现在点击确定，效果如下：

|  |
| --- |
|  |

### 把这个图层复制一份

|  |
| --- |
|  |

### 给新复制的图层添加一个蒙版

|  |
| --- |
|  |

### 由于蒙版选择的是背景，所以我们需要点击面板按ctrl+i反相

|  |
| --- |
|  |

### 如果此时蒙版的背景还没有完全隐藏，我们可以使用黑色画笔把它擦除干净

|  |
| --- |
|  |

### 现在还不是很完美，可以右键蒙版-》调整蒙版（有些ps是选择并遮住）

|  |
| --- |
|  |

### 如果还是差那么一点点，可以使用画笔来修复一下，一定要降低透明度和流量。慢慢来修

|  |
| --- |
|  |

#### 感觉满意，就在输出一栏选择“新建带有蒙版的图层” ，点击确定

#### 抠图最好带蒙版，因为可以随时修改，是无损操作，

# 2.通道抠图

## 适合于半透明选区或者属于羽化的，边缘柔和的选区

### 如果是半透明的选区或者是边缘清晰的选区，我们使用套索工具，扩散选择工具和钢笔工具就能搞定

## 素材

|  |
| --- |
|  |

## 我们来分析一下，打开通道面板

|  |
| --- |
|  |

### 我们分别点击每个通道来观察

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 红通道 |  |  |

### 红通道非常的亮

### 抠图要求：把任务和火焰带烟雾一起抠出来，放到一个海洋背景里面

#### 注意：虽然有时候可以使用图层的混合模式来达到一个很好的效果，但是有一个前提，背景图片的选择必须是比较暗的如果是白色背景可能就出不来了，所以还是要抠图

### 通道抠图做法，我们这里使用红通道来操作

#### 1）先把红通道复制一份

|  |
| --- |
|  |

#### 2）按住ctrl键点击这个红通道，把它转为选区载入

|  |
| --- |
|  |

#### 3）激活复合通道，转到图层面板上面来

|  |
| --- |
|  |

#### 4）我们为这个图层添加面板

|  |
| --- |
|  |

#### 火焰人就被抠出来了，打开蓝色海洋背景，效果：

|  |
| --- |
|  |

#### 这是一个比较简单的例子，我们还可以调一调，去掉一些黑色部分

#### 5）点击蒙版，暗ctrl+l弹出色阶对话框，注意：这里不是使用调整图层。

|  |
| --- |
|  |

#### 6）做如下图的调整

|  |
| --- |
|  |

### 效果好一点了，其实这个额外的调节是根据需要来的，如果觉得满意就不需要调

# 3.通道抠图-计算命令

## 素材，跟上面差不多，只是多了一个白圆圈

|  |
| --- |
|  |

### 我们先把白圆圈隐藏，待会用它来做蒙版

|  |
| --- |
|  |

#### 计算命令和应用图像命令是很像的，原理一样，

#### 不同的是：

##### 应用图像生成的结果是针对于图像图层的可以对复合通道来进行混合

##### 而计算生成的结果只是单通道和单通道的混合。它生成的结果是黑白的，他可以直接生成通道。

### 我们点击：图像-》计算

|  |
| --- |
|  |

#### 源选项是可以跨文档计算的，如果还打开了其他文档，在这里可以选择

#### 图层选项可以选择合并图层，也可以选择单个图层

#### 混合选项，可以选择混合模式

#### 勾选反相复选框，颜色反转。

### 第一个源我们选择着火人，通道选择红色通道，混合模式：叠加，

|  |
| --- |
|  |

## 注意：计算命令计算的是发光级别，而不是颜色信息，最后生成的灰阶图就可以用来制作选区

### 勾选蒙版，还有一些选项

|  |
| --- |
|  |

#### 图层：选择白圆圈，

#### 通道：选择灰色，

#### 结果：选择新建通道，

#### 点击确定

|  |
| --- |
|  |

# 通道抠图案例

## 案例素材

|  |
| --- |
|  |

#### 首先转到通道面板，仔细观察每一个通道，发现绿色通道好一点

### 我们把绿色通道复制一份

|  |
| --- |
|  |

### 我们选择新复制的绿色通道，暗ctrl+l弹出色阶对话框，调整一下它的对比度

|  |
| --- |
|  |

### 适当调整一下参数提高对比度，注意不能太过了，否则丢失很多半透明像素，丢失细节，

|  |
| --- |
|  |

### 调整好后，点击确定

|  |
| --- |
|  |

### 选择按ctrl+i反相

|  |
| --- |
|  |

#### 现在头发是可以生成选区了但是人物皮肤呢？

#### 我们可以使用白色画笔把人物画成白色，把人物除了头发以外的部分都涂成白色，有一些小地方可以配合钢笔工具来精准抠出来，

#### 然后建立选区填充白色

|  |
| --- |
|  |

#### 把这个选区填充白色，完成

|  |
| --- |
|  |

### 还需要慢慢修，仔细擦，把里面的边缘都擦掉

|  |
| --- |
|  |

### 然后再来一次色阶，ctrl+L

|  |
| --- |
|  |

### 再调一下对比度，把背景变得更暗一些

|  |
| --- |
|  |

### 又因为这是一个渐变背景，整体来调比较可能，可以选择一些不够黑的地方做选区，对选区再来把黑场变黑

|  |
| --- |
|  |

### 调到满意了，点击确定

|  |
| --- |
|  |
|  |

### 如果还有不够黑的地方，可以使用黑色画笔再来画一画

#### 还可以在头发尖附近再做一个选区，再来一次色阶

|  |
| --- |
|  |
|  |

### 调好后点击确定

|  |
| --- |
|  |

### 最后通道效果：

|  |
| --- |
|  |

### 现在按住ctrl键点击通道把它转为选区载入

|  |
| --- |
|  |

### 现在回到复合通道，点击图层，添加面板

|  |
| --- |
|  |

### 现在就可以给她换背景了

|  |
| --- |
|  |

#### 但是头发效果不理想，怎么办？

### 方法是右键面板，现在-》调整蒙版（有些版本是选择并遮住）

|  |
| --- |
|  |

### 开启智能半径，把半径调大一些，先把移动边缘一栏调得很大，同时增大半径，看到更多的细节，在适当调小移动边缘

|  |
| --- |
|  |

### 最后在蒙版上面用黑色画笔把一些不太干净的地方擦掉

|  |
| --- |
|  |

## 注意，使用调整蒙版的移动边缘会破坏原图，注意备份原图

### 需要多加练习