

李涛高手之路之提高篇

一. 画笔（笔刷，是一切一切的基基本功）

1. 作用：抠图、轮廓、通道、调色、材质（最终的结果和形态都是通过画笔实现的）

2. 特性：

1) 线是由点构成的，间距（点的距离）决定这条线的平滑程度；

2) 画笔最常用的是形状动态、散布和平滑

3) 画笔在哪里都有，比如仿制图章工具

4) 画一个毛发

只需要有黑白图之间的关系，编辑-定义画笔预设-编辑画笔；

大小抖动50，角度抖动，方向，角度12，散布50，两轴，数量3，画笔
方向角度167，大小90px，随时调整笔刷的方向控制毛发生长的方向；

在黑色中补充白色；

仿制，很酷；

5) 画一个气泡，灰色代表半透明，黑色是实体，白色是透明

任何像素选择不大于50%，是因为选取的像素小于羽化值；

选择一个柔性的画笔，第三个，把笔刷放大一点；

用灰色做中间过渡；

高斯模糊；

定义画笔；

间距162，抖动51，抖动9，控制关，散布367，两轴，数量2

6) 做一个雨水

雨滴

5

圆度3

角度90

间距1000

抖动依赖压力

散步1000数量2

大小180

高斯模糊1.2 使得第一层作为一个背景 近实远虚 自然往后退

增加多层 第二层增大笔刷大小

第三层 降低不透明度 使得域的空间加大

动感模糊角度90

降低不透明度

四层ctrl J 组。复制

不透明度10

大小311

角度90圆度100

散步494硬度100大小压力

最小直径45

两张拍摄环境不同的合成 色调不统一 加一个统一光源

高斯模糊很常用

做阴影 多层 一层是剪影轮廓生硬很假

选中人物 新建图层 锁定透明区域 填充黑色 自由变换 高斯模糊75 第二层 高斯模糊97 不透明度降低

光线投影最后一步最常用的用法 聚焦 正反打 类似四角压暗 但是聚焦既产生色调的统一又实现视觉上的聚焦

选择画面主体 拉一个圈

施加调节层 类似遮罩 第一原则 不破坏原图

曲线正打

再加一个调节层 按住alt 复制 反相 反打 高斯模糊

画笔关键 粒子状态 收集画笔

二. 抠像

通道很常用

绝大多数时候，通道用来抠像

抠像三种情况：清晰，复杂，半透明轮廓

清晰：上（路径 混合剪贴法）中（路径 画笔 调整轮廓）下（选择工具）

复杂：上（通道（黑白关系明确） 混合剪贴法）中（调整边缘）下（选择）

半透明：上（通道（灰度信息明确） 画笔 混合剪贴法）中（调整边缘）下（选择）

混合剪贴法 可去除世间一切杂边

配合画笔使用

一般选择上等方法配合中等方法使用

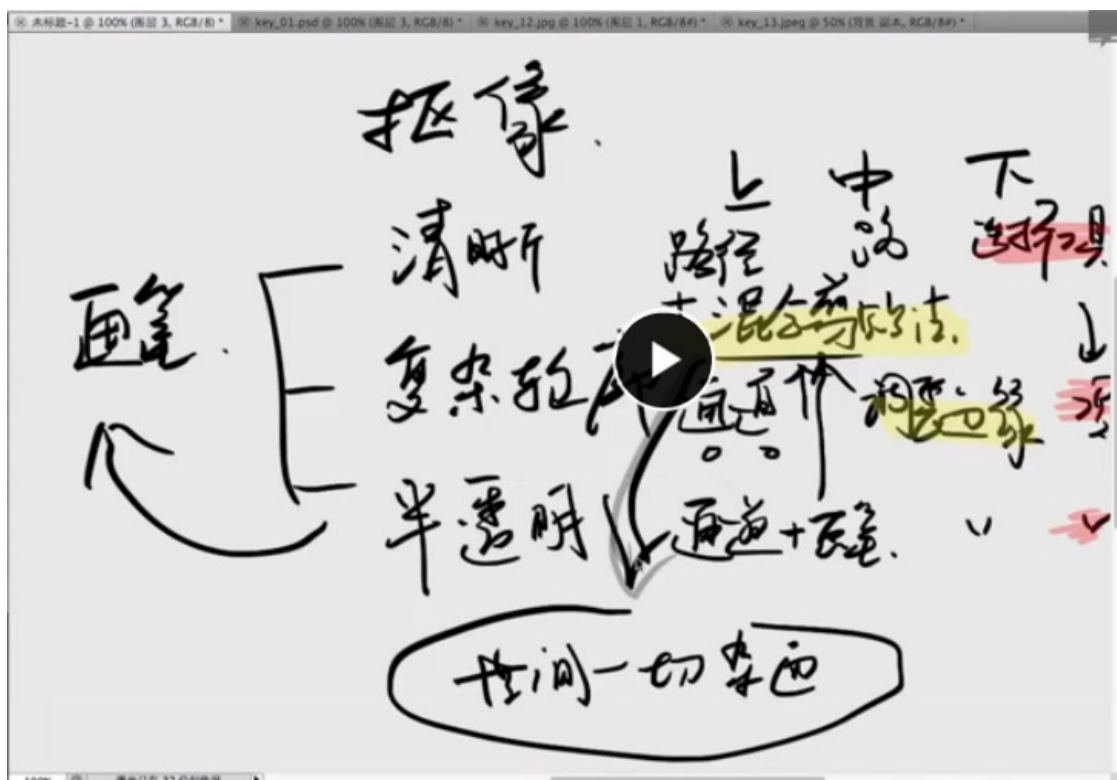
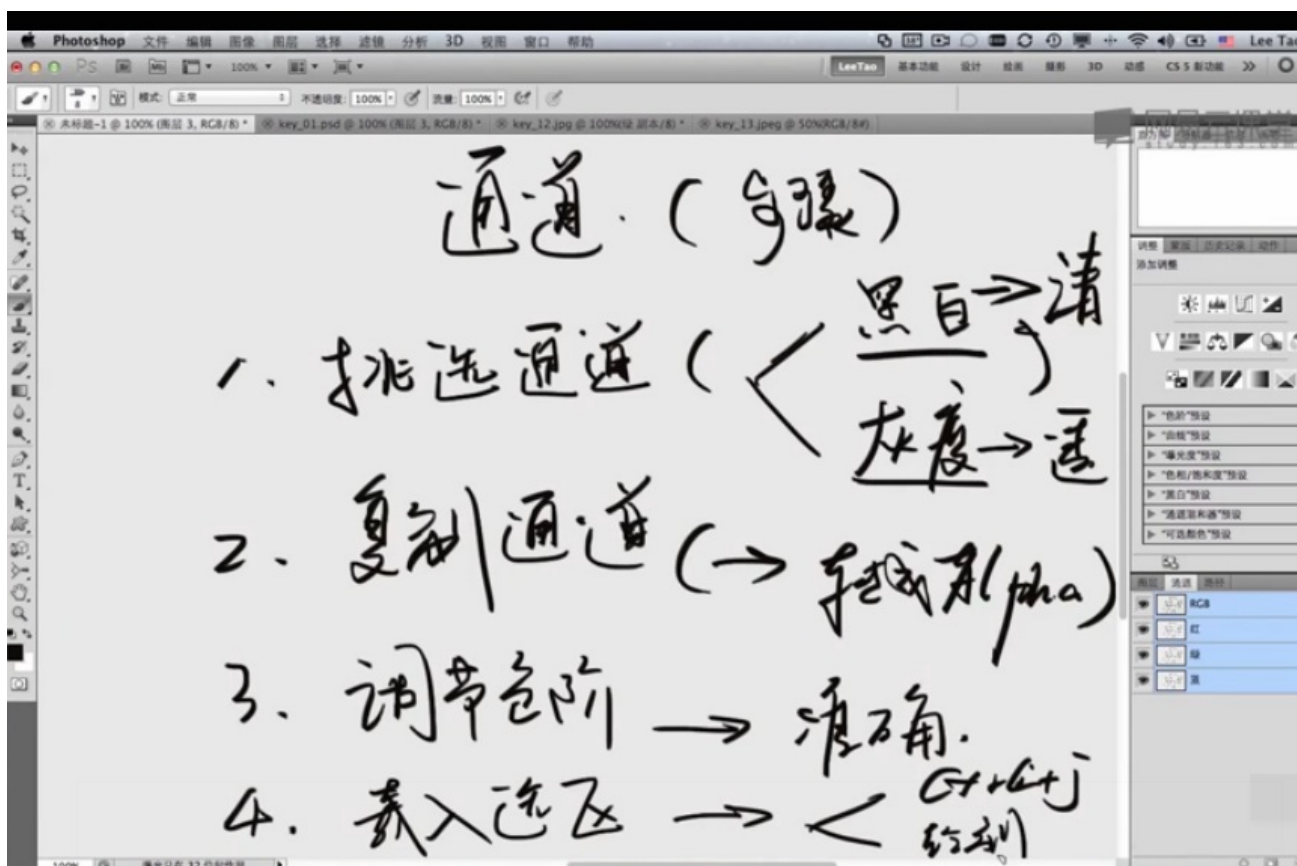
魔棒选择-调整边缘

智能半径和半径打开 不能过 最好的观察模式是通道 124三个参数最常用 建立图层蒙版 用画笔修复透明区域和模糊边缘

停用蒙版 在这个图层里 所有的信息的透明都被记录 画笔换成黑色 放大 锁定透明区域 只刷边缘

新建一层 用1个像素的画笔 在断了的发丝上画

边角可用蒙版修饰或者在这里边缘画白色



三. 制作星云宝盒

不用bridge里的打开到不同图层因为大小不一，应该选中回车分别打开

窗口-排列-平铺-扔到一个层里

把暂时不需要的素材形成一个组，ctrl+g, 隐藏

新建图层，不要在素材原始基础上做修改，（不直接蒙版是因为要在这张图上实现多个区域保护）给图层取一个

好的名字是一个好的习惯

使用修复工具一定要选择对所有图层取样 橡皮图章当前图层和下方图层

烟:

在调整色阶时多余的灰色通过定白场的方式去掉

通过选区复制图层 两种方式 图层-新建-通过拷贝的图层ctrl+j 白底黑烟不好看;调出选区,直接绘制成白色的烟;

做遮罩,黑色修饰

ctrl+t 按住shift+alt拖动边角按比例缩放

不用的图层拖到组里

在图层上 锁定透明区域 画颜色

新建图层 光

多边形套索工具选择盒子正方形 填充白色

让光发散出来-高斯模糊 滤镜很少用 高斯模糊很常用

将光拖到新建图层 复制副本

三维特效:

显示爆炸图层

选择图层-复制图层-文档选择新建

调整画布与图像大小一致: 图像-显示全部-图像-裁切

复制红色通道

按住ctrl或者cmd载入选区

回到图层里新建一个层

前景色选择红 按alt+delete (backspace)填充红色 ctrl+是填充背景色

ctrl+d取消选区

在下面加一层 填充黑色 因为光线不显示黑色

出现单色效果

绿色蓝色同理

问题:载入绿色通道选区时出现警告任何选区不得大于50%,原因是像素太少,忘记调整色阶,需要白的更白,定义白场即可

色彩和彩需要换算 通道和通道是通过光线的叠加 所以混合模式改成滤色即光色三原色的混合方式 说明了通道既保存了颜色信息 又可以转化成选区

移动其中一个通道 即三维效果

爆炸:同样抠图

有组就不需要合并图层 可以一起管理并且在组上做蒙版

宇宙星空效果

1.铺底调 用黑透明渐变 做压暗处理 遮罩蒙版可以修正回来

2.只想隐藏暗部区域 不着急提取 直接混合 滤色或者变亮可以隐藏暗部区域

3.为了过渡清晰 可再拉渐变

4.蒙版遮罩 擦掉人身体上的星星和不想很暗的地方

5.宝盒里产生物体 使得上下联系更紧密

6.蚂蚁线是基于像素选择的,锯齿不准确,路径是基于矢量的

7.选择工具只是做大范围选择 魔棒 按住alt减选就可以拿到几个气球 但是轮廓很糟糕 由此可见清晰轮廓并不

好拿

8. 在此基础上调整边缘 在白色背景下观察 平滑消除锯齿

羽化对清晰轮廓一般不需要

9. 阴影层 调出选区 新建图层 填充黑色 位置看光源 三点一线 高斯模糊 降低不透明度

10. 整个过程跟绘画相似 一边进入细节一边进入整体

11. 整体色调用色彩平衡 不直接在菜单操作 破坏原始素材 调色在调整层

12. 中间调最常用 但是阴影和高光更加角决定了颜色色调 高光决定了整个片子是否搭 调整颜色色彩倾向

船：载入选区之后 回到rgb通道

现在如果直接拷贝选区 会有很多杂色

先调整边缘

因为是清晰轮廓 就算打开半径要很小 边缘往回收使得蓝色像素尽可能少 在蒙版上修正

砸边杂色 用混合剪贴 图层-创建剪贴蒙版（在两个图层之间发生关系 保证一个图层带有透明区域） 先删除蒙版并应用 新建图层 填充颜色 上层有内容 下层有形状 创建剪贴蒙版 上层的内容会跌落到下层的形状中 按住alt 打开关闭

新建图层-创建剪贴蒙版 -画笔工具alt吸取旁边的颜色- 覆盖 但是纹理被覆盖 所以混合选择颜色

船是从另外一个片子来的 调色 色彩平衡 选择图层剪贴 自动或者按住alt 关掉保留明度 微调即变化幅度非常大 容易控制

让船在云中穿行 提取云的半透明状态

星云混合模式回到正常状态 复制红色通道... 在星云上ctrl+j 按住alt只显示一个图层 完全不需要的橡皮擦修饰

星空投影到被单上 按照被单的纹理和走向 编辑-操控变形 蒙版

把整体调色挪到最上方

把紫色填入白光

绘制很麻烦 细节很多 点选蒙版 用计算或者应用图像 会添加一个蒙版 帮你绘制出整个图像纹理 混合亮光 降低不透明度

四. 调色

调色方法..

△ ◯ Bridge 全局调色法

△ ◯ 混合排除匹配法

◦ 计算匹配法



标准

- ① 正确的黑白场
- ② 正确的色彩还原
- ③ 丰富合理的层次 (灰)
- ④ 足够的清晰度 <
- ⑤ 适当的饱和度

清晰度: 相机, raw, 输出

Bridge全局调色法:

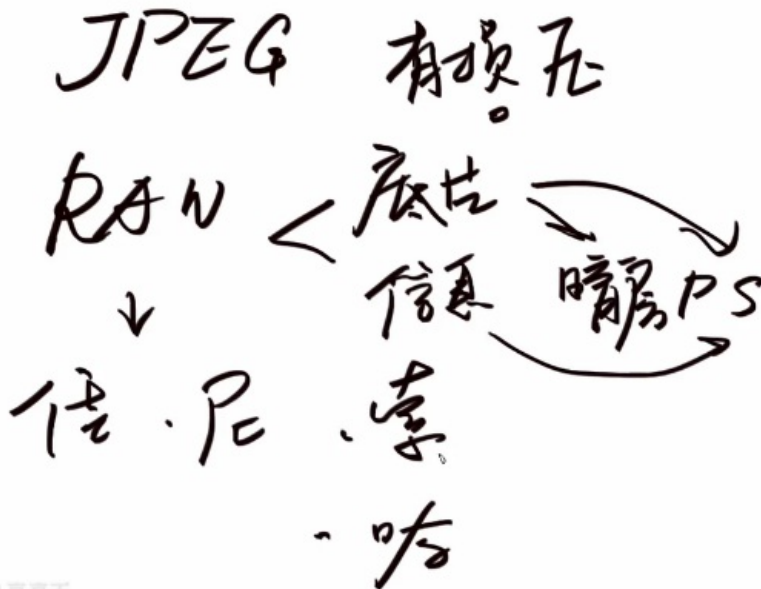
1. bridge: 图片浏览器, 是ps最好的浏览工具, 桥, 在adobe的各个产品间产生桥接作用, 对于信息的筛选图片的浏览。

可以快速通过过滤找到想要的照片; bridge可以读到几乎所有类型的文件; 按空格键可以切换全屏百分百;

用处: 1. 做片子的筛选

按空格浏览, 通过12345的级别打星号, 过滤器中产生了评级过滤; 选中几张照片, ctrl+b, 筛选, 点击每张片子的细节, 通过上下键过滤, 按下筛选掉;

2. 最有用的对数码原始相机的读取



双击数码相机, 直接到raw里, 大量的信息藏在里面, 参数没有真正作为图片颜色损失, 右键-开发设置-清楚设置;

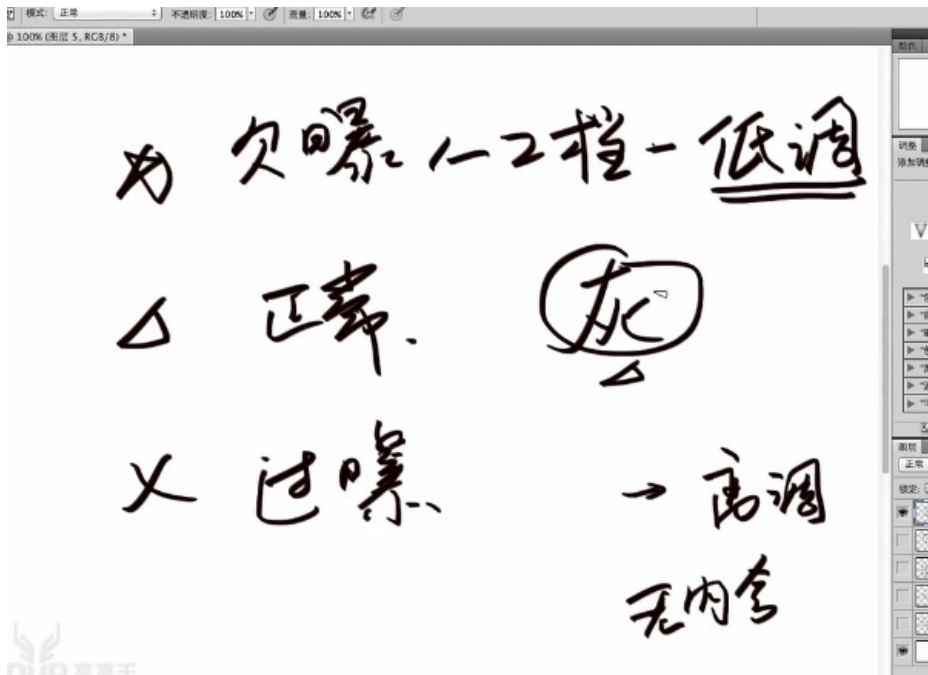
2. 全局调色法:

按住alt调节阴影和高光;

左上角rgb应该基本相同, 容差2, 通过色调色温调节或者白平衡工具点击灰卡和背景; 调节多个照片: 校准第一张-全选-同步;

先打一下自动-定义黑白场。。。

丰富合理的层次：亮暗的地方都有细节，最好的照片是微微欠曝；

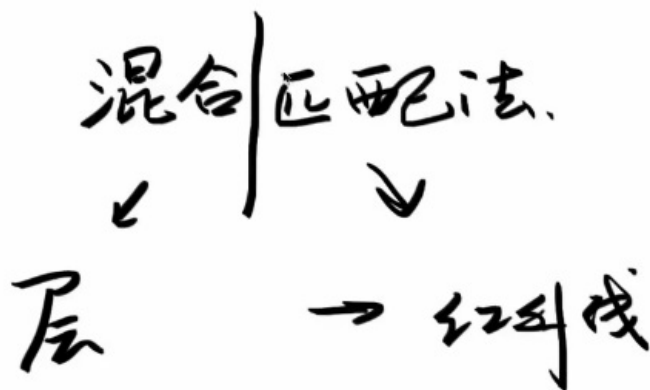


在raw里清晰度可很大，ps会出现噪点，适当的自然饱和度；

填充亮光和黑色主要分别调节亮暗；

jpeg也可以用raw调节，调完颜色进入真正的调节里；

混合光源效果：



将人物放到冷色调的背景中：

1. 调色一般用色彩平衡，但用什么做参照？红外线，代表温度冷暖，目的使得主体与背景靠近，使奇怪的颜色与背景融合

2. 新建一层，填充红色；shift+-可查看依次混合；

选择明度，是对亮度产生的色彩信息进行过滤，色彩是有温度的，体现温度；

色彩平衡遮罩，按住alt，使这两个图层产生剪切关系；

关掉红色层；

将人物放到油画中：

1. 调节比例和匹配光源方向；

编组，在组上加蒙版；

选择-色彩范围-调大容差（通道也可以）；

通过选区ctrl+j

放到最上层，通过alt键增加蒙版，纯黑色，全部遮住，然后画出想要的；

红色新层，混合明度；

回到模特层做色彩平衡，联系，按住alt，点击中间

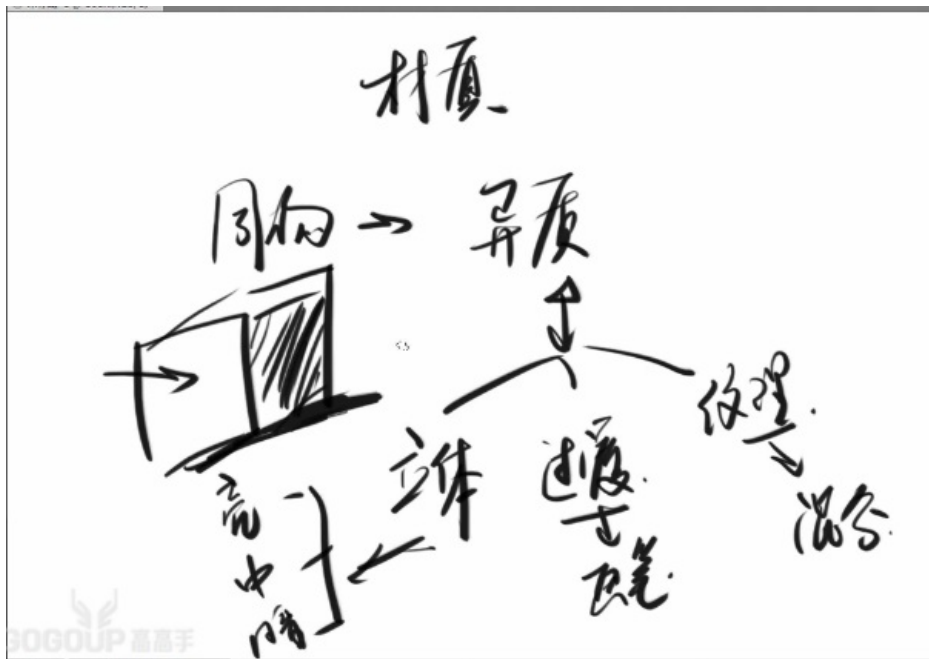
皮肤受环境影响太重 不正常，选择可选颜色，跟色彩平衡区别可针对颜色调节；

其他奇怪的混合也可以调节

混合测试颜色加深，调整色阶，色阶降低输出端高亮

五. 材质

同构：换置 异形 异质



异质：覆盖：新建图层-仿制图章-当前图层和下方-在其他图上取样-画在人上；

打造立体感：在通道里复制暗部信息；调节色阶，一般是让白的更白黑的更黑，ctrl+H隐藏选区，这样只能画出亮部区域；应该尽量让暗部部分灰，这时候的选区是白色区域，反向，新建图层，黑色画笔透明度不要太高，百分之三四十，再上一遍更强；释放选区，再调解色阶；亮部：又灰又亮，不需要反选；

双击图层-颜色混合-按住alt-下一图层暗部混合上来；

- 综合案例
1. 轮廓 < 清晰、线条、半透明 > 颜色混合法、通道选择法
 2. 画笔 < 无规则、过渡 > 骨骼
 3. 材质 > 颜色混合法 > 纹理

4. 调色 → 匹配 → 红外检测法

5. 美腿法 ()

钢笔选择道外轮廓，蒙版瘦腿；