

# 李涛高手之路之基础课

一.

增：快捷键

反向选择：ctrl+shift+i；切换前景色和背景色：x；调节画笔大小：[] or alt+鼠标右键；调节画布大小：-+；查看蒙版：alt+点击蒙版；载入选区：ctrl+alpha缩略图；ctrl+n新建文件；填充：shift+f5；调出属性窗口 TAB；ctrl+d取消选区

1. PS注重合成

2. HSB(色相(颜色名称)，饱和度，亮度)，基于人眼。

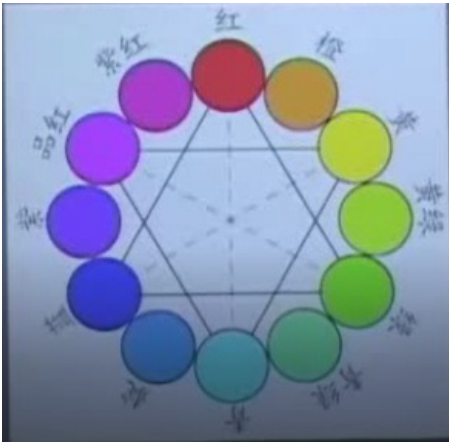
二. 光和色

1. 加色(最后得到白色)减色(最后得到黑色)模式

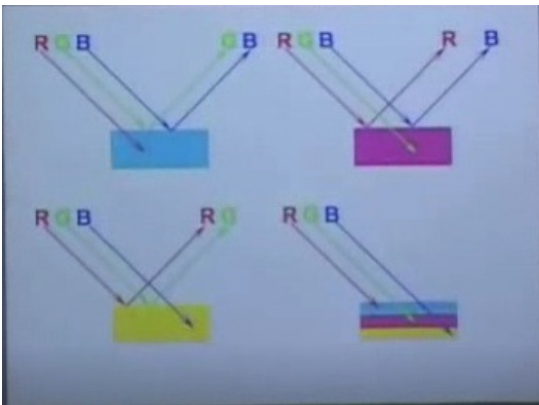
2. 光的三原色RGB(基于显示器,光)，范围0-256，等值时呈灰色，值越低越浅。

3. 色的三原色青品黄CMY(基于油墨,色)，用油墨的浓淡0-100%来区分，用来印刷。理论上通过CMY三色配比能配出黑色，但油墨有杂质，无纯净的三种油墨，所以有专门的纯黑油墨。所以为CMYK，黑色为0, 0, 0, 100.

4. 互补光色互相吸收。



5. 为什么有这两种色彩模式

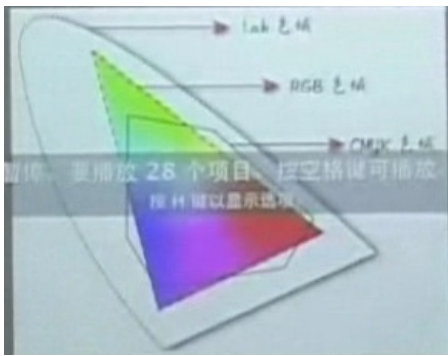


6. 做一个印刷品，要把颜色模式改成RGB，因为工作模式是RGB，只需要在最后一步转成CMYK.

三.

1. LAB映射成大自然的颜色库，一个亮度，两个颜色分量(绿到红，蓝到黄)组成。理论上推算出的颜色模式，用得很少。

2. 色域：



3. 显示器上的某些颜色无法打印出来，会降一个灰阶。但颜色从来不是独立存在的，讲究对比。

1) 在视图里选择颜色校验，在RGB下选择用CMYK的预览方式，最后转成CMYK。

2) 选择颜色时也要注意避开溢色警告。

3) 色标手册

4. 分辨率单位：像素每英寸ppi，墨点每英寸bpi

5. 图层：像透明的玻璃纸

四. 工具（选取和移动工具组，绘画与修饰工具组，矢量工具组，辅助工具组）

1.

污点修复工具：直接涂抹污点部分。

修复画笔工具：先取样，会自动与周围颜色融合。以前用仿制图章工具，复制，但必须找到完全一致的皮肤。

修补工具：做一个选区，挪到合适的位置。修粉刺黑头。

红眼工具

增：吸管工具吸取的颜色是前景色还是背景色，取决于颜色模块选择的是前景色还是背景色。

2.

**画笔工具：**

1. 重点，非常重要，核心。不是用来画画的，**重在修饰，局部修图。选择很重要，蚂蚁线不重要，只是初级选择。做选择重在局部修饰，区域保护的目达到即可。不用蚂蚁线用画笔**前提是有压感笔。调节画笔大小的快捷键[]，需要在英文状态下才能使用。用alt+鼠标右键也可调节画笔大小。

2. **画笔工具不能直接在图上画，因为颜色和纹理完全覆盖掉了，而是应该用模式去做。画笔模式（核心）与图层混合模式完全一样。**

背后：只在图层上工作，只画在图层后面。如果在人脸周围画光晕，删掉背景色，不需要做选区。

变暗：以前景色为准，比他亮得颜色都变成它，比他暗的颜色不变。达到平调的效果。

**正片叠底（和滤色（加色模式））（用得最多）：**

滤色（不是覆盖是透明效果，得到两个颜色中间的颜色，并且更亮，上不去黑色）；正片叠底（上不去白色）。

叠加：像两个幻灯片，强光弱光避掉后中性色叠加的效果。经常用来做图层混合模式。叠上去既不是加也不是减，一层层往上盖。

柔光：屏蔽中性灰，真正意义上的锐化效果。

差值和排除：负片效果，差值重点。

3. 颜色替换工具

4. 仿制图章工具：过时不用，除非需要复制完全一致。

5. 图案图章工具：用法非常精妙，用在背景上很好。编辑，定义一个图案，然后拼贴；编辑，填充图案；滤镜，图案生成器，把选中区域打碎后整合；油漆桶工具也能很方便地填充图案。

6. 历史纪录画笔工具：画到画笔停留地状态，用来局部修饰不是恢复，在两个状态之间切换而且不是全部切换；历史纪录ctrl+alt+z一步步倒退；裁切后禁止使用此工具，需要把画笔停留位置调整到裁切以后的状态。

7. 橡皮擦工具：擦除背景色；背景橡皮擦：会自动判断；魔术橡皮擦

8.

渐变工具：很有用处，主要用于调色，通道和蒙版里可控制图层的显示范围，默认情况下时前景色到背景色的渐变。

锐化工具：慎用，针对饱和度，大面积色块提纯，锐化过了有杂色，放弃；只需要提纯轮廓线。

放弃涂抹工具，应该选择滤镜液化

9.

海绵工具：修正颜色的饱和度；去色：变灰

减淡工具：提亮肤色（滤色也可以瞬间提亮，屏蔽黑色）

加深工具：打阴影

10. BRIDGE:源数据：camera raw格式是趋势；用BRIDGE打开RAW, 按住alt调曝光和阴影，略有白色和黑色即可。

## 六. 通道和蒙版

1. 通道：只有黑白灰，在后台工作。记录颜色信息，因为每个通道有256个位置。八位位通道（深度），而计算机是二进制的。

原色通道：在RGB颜色模式下，与显示屏RGB一一对应，通过加色原理，越白值越大。在CMYK模式下，记录四类油墨色彩信息，通过减色原理，越黑百分比越大。

专色通道：CMYK印不出来的颜色，习惯用专色印；CMYK印得出来的颜色也可以用专色，以节约成本。

alpha通道：用来保存选区。256个位置用两个位置记录颜色信息，黑色记录非选区，白色记录选区，中间的灰色记录被羽化后（透明）的选区。选择，载入选区（ctrl+点击缩略图）。psd, tif, tga支持alpha通道。视频里屏蔽透明区域，自动调用alpha通道，用以去除背景。

2. 通道的高级运用技巧：拷贝之后贴入选区，新增alpha临时通道，就是图层蒙版。多数情况下选择画笔工具处理蒙版。按住alt点击蒙版，查看蒙版。利用渐变工具，控制图层蒙版，过渡非常柔和。

## 七. 调色

1. 校色第一（使之合适），调色第二（艺术加工）。通过调色，使各种来源的片子，合成无痕迹。

2.

色阶：直方图的黑白灰部分都有分布。输入是调整前，输出是调整后。按住alt，取消变复位。三种方法：调整三角形；用吸管定义暗场和亮场；自动色阶（strl shift l）。中间的灰色三角形，控制色彩平衡。

曲线：上弦变亮，下弦变暗，通过各种组合调节。s型增大对比度。可以通过打点精确控制调节范围。可调节出金属质感。

色相/饱和度：基于HSB，视觉感受。不用做精确选区，只需要控制大的范围，抓大放小；选择颜色（吸管工具），控制容差。

色彩平衡：皮肤变暖，环境变冷。调节阴影高光和中间调。

匹配颜色：匹配大师的作品。

通道混合器：单色，通过调节得到好的灰度图。去色和灰度模式也可得到灰度图。应用图像和计算也可以得到好的灰度图。

渐变映射：重新定义色彩空间，得到金属质感。

阴影/高光：不至于爆掉。

阈值：提线稿。 0-128变黑，128-255变白。在做阈值前，先高反差保留，把不需要的地方都灰掉。

八.

位图：一位位深度，半调网屏，报纸效果。只有一种油墨，没有浓淡变化。

双色调：专色印刷。

16位/通道：电影。

索引颜色：gif格式，文件量小，支持透明。

提火焰：不用滤色，改变了火焰颜色。通过通道还原，创建三个图层，填上三个通道的颜色信息，ctrl e合并。

九. 创建剪贴蒙版：把上一图层的内容放入下一图层的形状，在两个图层中点击+alt.

抽出，消失点

像素化：彩色半调

极坐标：地球仪

置换：贴图和模型

滤镜：表皮模糊

动作

## 十. 调色技巧

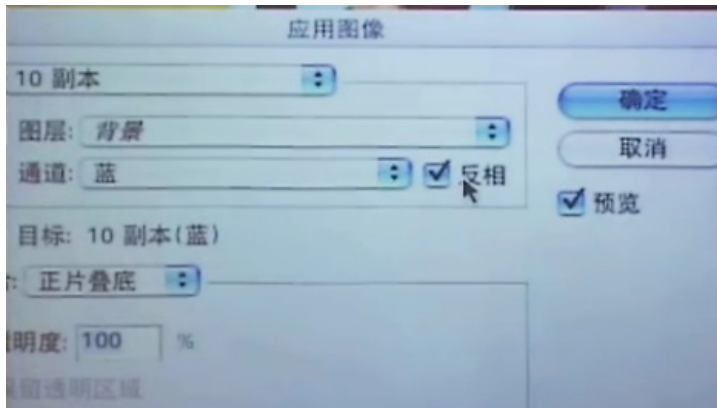
1. 通用调节技巧：自动色阶，增加饱和度（20-30），色彩平衡（强化环境周围，加一些环境光，皮肤暖风景冷；阴影和高光），锐化（高反差保留，混合模式选择柔光屏蔽灰色）；

阴影色阶~5.8,10  
中间调色阶0.0,0  
高光色阶10.0,20

存成一个action：窗口-动作-录制（播放）

2. 正片负冲（胶片冷调的效果）：

选择蓝色通道，选择应用图像；



在此基础上勾上反相，正片叠底，改成50%的不透明度；

选中绿色通道，反相，正片叠底，不透明度20%；

红色通道，颜色加深；

蓝色，ctrl+l调节色阶，输入25，0.75伽马，输出150；绿色：色阶40，1.2，220；红色：50，1.3，255；

最后做一个饱和度:减少亮度5，加20对比度；ctrl+u加16饱和度；

photomerge拼接图片，图片顺序需摆对。