

第05章

影楼后期必修课：修图与调色



5.1 关于摄影后期处理

从 1826 年法国科学家尼埃普斯将感光材料放入暗箱，拍摄了现存最早的永久影像起，摄影就改变了人们的生活。有人希望用相机记录生活中的精彩瞬间；有人将摄影作为自己的爱好；有人将摄影作为自己的职业；有人将摄影作为一种自我表达的方式，以此展现他的创造力和对世界的看法。

当我们使用数码相机完成拍摄以后，总会有一些遗憾和不尽如人意的地方，如普通用户会发现照片的曝光不准缺少色调层次、ISO 设置过高出现杂色、美丽的风景中有多余的人物、照片颜色灰暗色彩不鲜亮、人物脸上的痘痘和雀斑影响美观等；专业的摄影师或影楼工作人员会面临照片的影调需要调整、人像需要磨皮和修饰、色彩风格需要表现、艺术氛围需要营造等难题……这一切都可以通过后期处理来解决。

后期处理不仅可以解决数码照片中出现的各种问题，也为摄影师和摄影爱好者提供了二次创作的机会和可以发挥创造力的大舞台。传统的暗房会受到许多摄影技术条件的限制和影响，无法制作出完美的影像。电脑的出现给摄影技术带来了革命性的突破，通过计算机可以完成过去无法用摄影技法实现的创意。如图 5-1 ~ 图 5-3 所示为巴西艺术家 Marcela Rezo 的摄影后期作品。



图 5-1



图 5-2



图 5-3

如图 5-4、图 5-5 所示为瑞典杰出视觉艺术家埃里克·约翰松的摄影后期作品。图 5-6 所示为法国天才摄影师 Romain Laurent 的作品，他的广告创意摄影与时装编辑工作非常的出色，润饰技巧让人印象深刻。



图 5-4



图 5-5

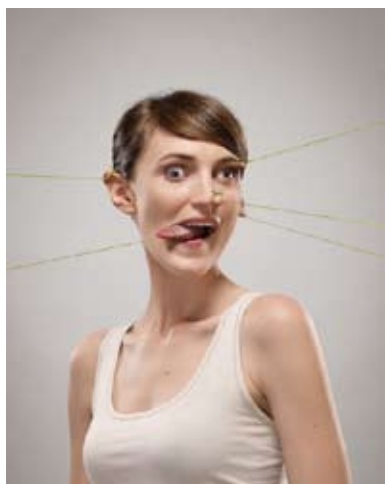


图 5-6

小知识：摄影术的诞生时间

1826 年，法国科学家尼埃普斯将感光材料放入暗箱，拍摄了现存最早的永久影像，这是关于摄影的最早的实验，但由于他采用的沥青感光法远不具备使用的价值，加上没有公布和申请专利，所以摄影术的诞生又延后了十多年。1839 年 8 月 19 日，法国科学学术院向全世界公布了法国科学家达盖尔的银版法摄影术，被人们公认为摄影术诞生的一年。

5.2 修图工具

5.2.1 照片修饰工具

- **仿制图章工具** ：可以从图像中拷贝信息，将其应用到其他区域或者其他图像中，常用于复制图像内容或去除照片中的缺陷。选择该工具后，在要拷贝的图像区域上按住 Alt 键单击进行取样，然后放开 Alt 键在需要修复的区域涂抹即可。例如图 5-7、图 5-8 所示为使用该工具将女孩身后多余的人像去除的效果。



图5-7



图5-8

- **修复画笔工具** ：与仿制工具类似，它也可以利用图像或图案中的样本像素来绘画。但该工具可以从被修饰区域的周围取样，并将样本的纹理、光照、透明度和阴影等与所修复的像素匹配，在去除照片中的污点和划痕时，人工痕迹不明显。例如，将光标放在眼角附近没有皱纹的皮肤上，按住 Alt 键单击进行取样，如图 5-9 所示，放开 Alt 键，在眼角的皱纹处单击并拖动鼠标即可将皱纹抹除，如图 5-10 所示。



图5-9



图5-10

- **污点修复画笔工具** ：在照片中的污点、划痕等处单击即可快速去除不理想的部分，如图 5-11、图 5-12 所示。它与修复画笔的工作方式类似，也是使用图像或图案中的样本像素进行绘画，并将样本像素的纹理、光照、透明度和阴影与所修复的像素相匹配。



图5-11



图5-12

- **修补工具** ：与修复画笔工具类似，该工具也可以用其他区域或图案中的像素来修复选中的区域，并将样本像素的纹理、光照和阴影与源像素进行匹配。它的特别之处是需要用选区来定位修补范围，如图 5-13、图 5-14 所示。



图5-13



图5-14

- **内容感知移动工具** ：用其将选中的对象移动或扩展到图像的其他区域后，可以重组和混合对象，产生出色的视觉效果。如图 5-15 所示为使用该工具选取的图像，在工具选项栏中将“模式”设置为“移动”后，将光标放在选区内单击并将小鸭子移动到新位置，Photoshop 会自动填充空缺的部分，如图 5-16 所示；如果将“模式”设置为“扩展”，则可复制出新的小鸭子，如图 5-17 所示。



图5-15



图5-16



图5-17

- 红眼工具：可以去除用闪光灯拍摄的人物照片中的红眼，以及动物照片中的白色或绿色反光。选择该工具后，在红眼区域上单击即可校正红眼，如图 5-18、图 5-19 所示。



图 5-18



图 5-19

5.2.2 照片曝光调整工具

在调节照片特定区域曝光度的传统摄影技术中，摄影师通过减弱光线以使照片中的某个区域变亮（减淡），或增加曝光度使照片中的区域变暗（加深）。Photoshop 中的减淡工具和加深工具正是基于这种技术，可用于处理照片的局部曝光。例如图 5-20 所示为一张照片原片，如图 5-21 所示为使用减淡工具处理后的效果。如图 5-22 所示为使用加深工具处理后的效果。



图 5-20



图 5-21



图 5-22

5.2.3 照片模糊和锐化工具

模糊工具可以柔化图像，减少图像的细节，可以创建景深效果，如图 5-23、图 5-24 所示为原图及用该工具处理后的效果；锐化工具可以增强相邻像素之间的对比，提高图像的清晰度，如图 5-25 所示。这两个工具适合处理小范围内的图像细节，如果要对整幅图像进行处理，可以使用“模糊”和“锐化”滤镜。



图 5-23



图 5-24



图 5-25

5.3 调色工具

5.3.1 调色命令与调整图层

Photoshop 的“图像”菜单中包含用于调整图像色调和颜色的各种命令，如图 5-26 所示。其中，一部分常用的命令也通过“调整”面板提供给了用户，如图 5-27 所示。因此，我们可以通过两种方式来使用调整命令，第一种是直接使用“图像”菜单中的命令来处理图像，第二种是使用调整图层来应用这些调整命令。这两种方式可以达到相同的调整结果。它们的不同之处在于：“图像”菜单中的命令会修改图像的像素数据，而调整图层则不会修改像素，它是一种非破坏性的调整功能。



图 5-26



图 5-27

例如图 5-28 所示为原图像，假设我们要用“色相 / 饱和度”命令调整它的颜色。如果使用“图像 > 调整 > 色相 / 饱和度”命令来操作，“背景”图层中的像素就会被修改，如图 5-29 所示。如果使用调整图层操作，则可在当前图层的上面创建一

个调整图层，调整命令通过该图层对下面的图像产生影响，调整结果与使用“图像”菜单中的“色相/饱和度”命令完全相同，但下面图层的像素却没有任何变化，如图 5-30 所示。



图5-28

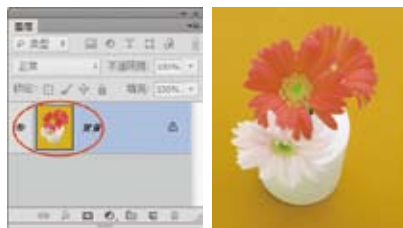


图5-29



图5-30

使用“调整”命令调整图像后，效果就不能改变了。而调整图层则不然，只要单击它，便可在“调整”面板中修改参数，如图 5-31 所示。隐藏或删除调整图层，可以使图像恢复为原来的状态，如图 5-32 所示。



图5-31



图5-32

5.3.2 亮度/对比度命令

“亮度/对比度”命令可以对图像的色调范围进行调整。打开一张照片，如图 5-33 所示，执行“图像>调整>亮度/对比度”命令，打开“亮度/对比度”对话框，如图 5-34 所示，向左拖动滑块可降低亮度和对比度，如图 5-35 所示；向右拖动滑块可增加亮度和对比度，如图 5-36 所示。勾选“使用旧版”选项，对比度会增强，但会丢失更多的细节。



图5-33



图5-34



图5-35



图5-36

5.3.3 色相/饱和度命令

色相是指色彩的相貌，如光谱中的红、橙、黄、绿、蓝、紫为基本色相；饱和度是指色彩的鲜艳程度；明度是指色彩的明暗度。“色相/饱和度”命令可以对色相、饱和度和明度进行单独调整。

打开一张照片，如图 5-37 所示，执行“图像>调整>色相/饱和度”命令，打开“色相/饱和度”对话框。默认状态下可以对图像的整体色彩进行调整，如图 5-38、图 5-39 所示。

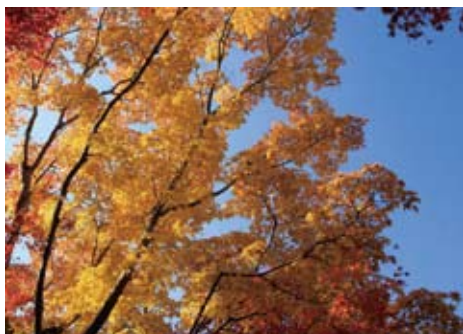


图5-37

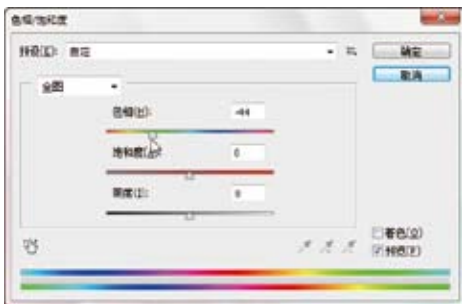


图5-38



图5-39

单击  按钮，在下拉列表可以选择一个选项，可以只调整红色、黄色、绿色和青色等颜色的色相、饱和度和明度。例如，选择黄色进行调整时，只影响枫叶，不会影响天空，如图 5-40、图 5-41 所示。勾选“着色”复选框，可以将图像转换为单色。



图5-40

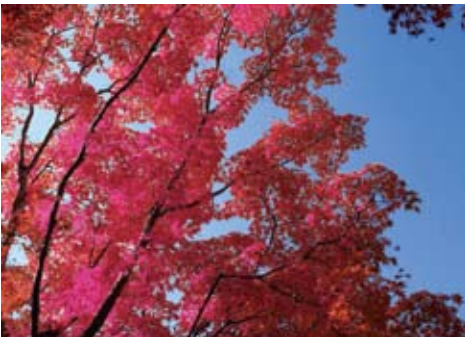


图5-41

5.3.4 色阶

“色阶”是 Photoshop 最重要的调整工具之一，它可以调整图像的阴影、中间调和高光的强度级别，校正色调范围和色彩平衡。打开一张照片，如图 5-42 所示，执行“图像 > 调整 > 色阶”命令，打开“色阶”对话框，如图 5-43 所示。



图5-42

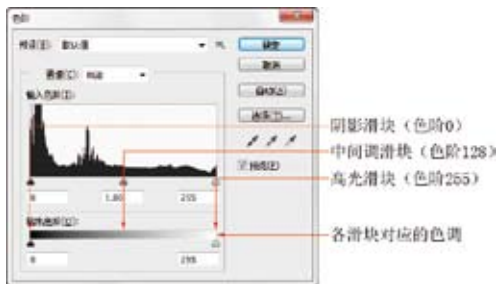


图5-43

在“输入色阶”选项组中，阴影滑块位于色阶 0 处，它所对应的像素是纯黑的。如果我们向右移动阴影滑块，Photoshop 就会将滑块当前位置的像素值映射为色阶“0”。也就是说，滑块所在位置左侧的所有像素都会变为黑色，如图 5-44 所示。高光滑块位于色阶 255 处，它所对应的像素是纯白的。如果向左移动高光滑块，滑块当前位置的像素值就会映射为色阶“255”，因此，滑块所在位置右侧的所有像素都会变为白色，如图 5-45 所示。

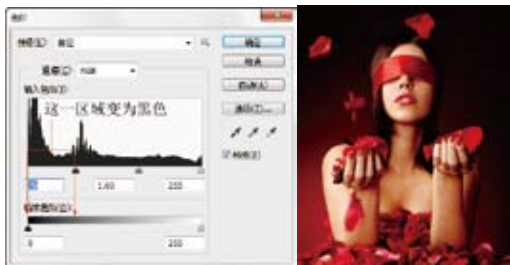


图5-44



图5-45

中间调滑块位于色阶 128 处，它用于调整图像中的灰度系数。将该滑块向左侧拖动，可以将中间调调亮，如图 5-46 所示；向右侧拖动，则可将中间调调暗，如图 5-47 所示。



图5-46



图5-47

“输出色阶”选项组中的两个滑块用来限定图像的亮度范围。向右拖动暗部滑块时，它左侧的色调都会映射为滑块当前位置的灰色，图像中最暗的色调也就不再是黑色了，色调就会变灰；如果向左移动白色滑块，它右侧的色调都会映射为滑块当前位置的灰色，图像中最亮的色调就不再是白色了，色调就会变暗。



小技巧：通过灰点校正色偏

使用数码相机拍摄时，需要设置正确的白平衡才能使照片准确还原色彩，否则会导致颜色出现偏差。此外，室内人工照明对拍摄对象产生影响、照片由于年代久远而褪色、扫描或冲印过程中也会产生色偏。设置灰点工具可以快速校正

色偏。选择该工具后，在照片中原本应该是灰色或白色区域（如灰色的道路、白色衬衫等）单击，Photoshop 会根据单击点像素的亮度来调整其他中间色调的平均亮度，从而校正色偏。



照片颜色偏蓝

在耳环高光处单击

校正后的照片

如果使用设置黑场工具在图像中单击，则可将单击点的像素调整为黑色，原图中比该点暗的像素也变为黑色。使用设置白场工具在图像中单击，可以将单击点的像素调整为白色，比该点亮度值高的像素也都会变为白色。

5.3.5 曲线

“曲线”是 Photoshop 中最强大的调整工具，它整合了“色阶”、“阈值”、“亮度/对比度”等多个命令的功能。打开一张照片，如图 5-48 所示，执行“图像>调整>曲线”命令，打开“曲线”对话框，如图 5-49 所示。在曲线上单击可以添加控制点，拖动控制点改变曲线的形状便可以调整图像的色调和颜色。单击控制点可将其选择，按住 Shift 键单击可以选择多个控制点。选择控制点后，按下 Delete 键可将其删除。



图5-48

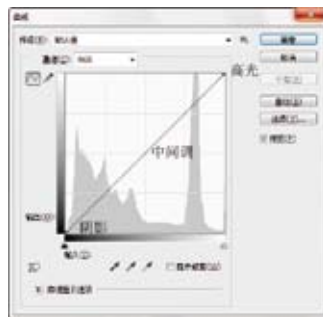


图5-49

水平的渐变颜色条为输入色阶，它代表了像素的原始强度值，垂直的渐变颜色条为输出色阶，它代表了调整曲线后像素的强度值。调整曲线以前，这两个数值是相同的。在曲线上单击，添加一个控制点，向上拖动该点时，在输入色阶中可以看到图像中正在被调整的色调（色阶 128），在输出色阶中可以看到它被 Photoshop 映射为更浅的色调（色

阶 190)，图像就会因此而变亮，如图 5-50 所示。如果向下移动控制点，则 Photoshop 会将所调整的色调映射为更深的色调（将色阶 128 映射为色阶 65），图像也会因此而变暗，如图 5-51 所示。

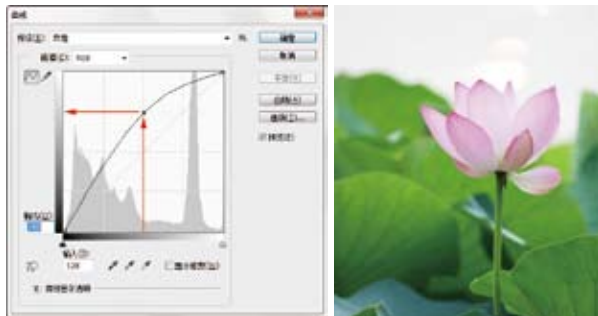


图 5-50

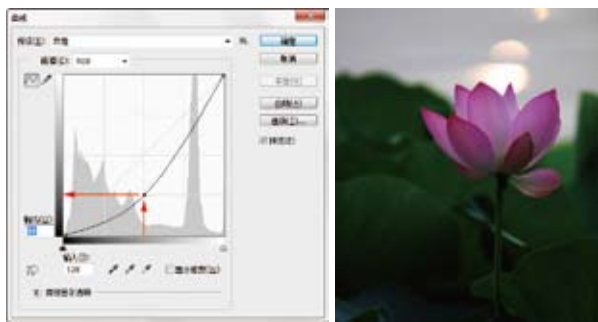


图 5-51



提示：

整个色阶范围为 0~255，0 代表了全黑，255 代表了全白，因此，色阶数值越高，色调越亮。

将曲线调整为“S”形，可以使高光区域变亮、阴影区域变暗，从而增强色调的对比度，如图 5-52 所示；反“S”形曲线会降低对比度，如图 5-53 所示。

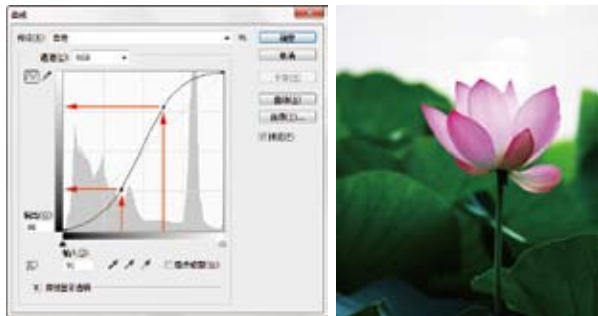


图 5-52

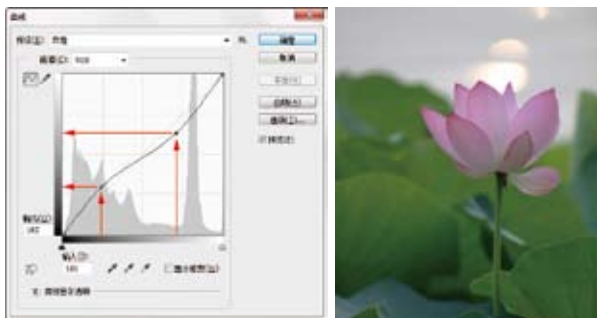
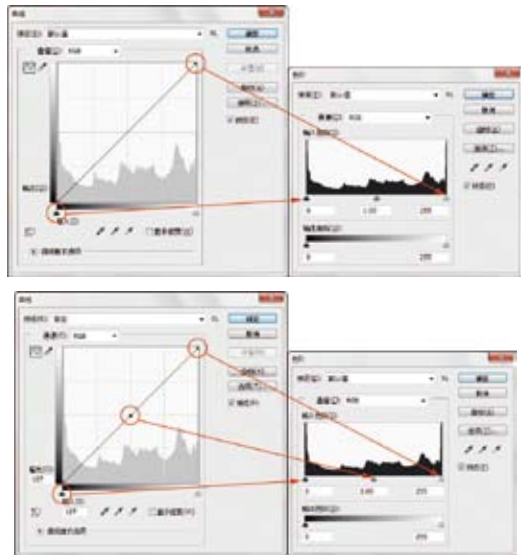


图 5-53



小知识：曲线与色阶的异同之处

曲线上面有两个预设的控制点，其中，“阴影”可以调整照片中的阴影区域，它相当于“色阶”中的阴影滑块；“高光”可以调整照片的高光区域，它相当于“色阶”中的高光滑块。如果我们在曲线的中央（1/2 处）单击，添加一个控制点，该点就可以调整照片的中间调，它就相当于“色阶”的中间调滑块。



然而曲线上最多可以有 16 个控制点，也就是说，它能够把整个色调范围（0~255）分成 15 段来调整，因此，对于色调的控制非常精确。而色阶只有 3 个滑块，它只能分 3 段（阴影、中间调、高光）调整色阶。因此，曲线对于色调的控制可以做到更加精确，它可以调整一定色调区域内的像素，而不影响其他像素，色阶是无法做到这一点的，这便是曲线的强大之处。

5.4 高级技巧：观察直方图了解曝光情况

直方图是一种统计图形，它显示了图像的每个亮度级别的像素数量，展现了像素在图像中的分布情况。我们调整照片时，可以打开“直方图”面板，通过观察直方图，判断照片阴影、中间调和高光中包含的细节是否足，以便对其做出调整。

在直方图中，左侧代表了图像的阴影区域，中间代表了中间调，右侧代表了高光区域，从阴影（黑色，色阶0）到高光（白色，色阶255）共有256级色调，如图5-54所示。直方图中的山脉代表了图像的数据，山峰则代表了数据的分布方式，较高的山峰表示该区域所包含的像素较多，较低的山峰则表示该区域所包含的像素较少。

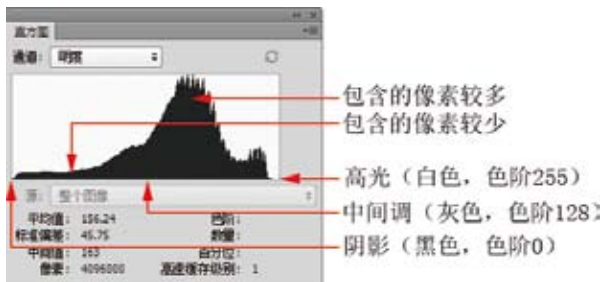


图5-54

●曝光准确的照片：曝光准确的照片色调均匀，明暗层次丰富，亮部分不会丢失细节，暗部分也不会漆黑一片，如图5-55所示。从直方图中我们可以看到，山峰基本在中心，并且从左（色阶0）到右（色阶255）每个色阶都有像素分布。

●曝光不足的照片：图5-56所示为曝光不足的照片，画面色调非常暗。在它的直方图中，山峰分布在直方图左侧，中间调和高光都缺少像素。



图5-55

图5-56

●曝光过度的照片：图5-57所示为曝光过度的照片，画面色调较亮，人物的皮肤、衣服等高光区域都失去了层次。在它的直方图中，山峰整体都向右偏移，阴影缺少像素。

●反差过小的照片：图5-58所示为反差过小的照片，照片灰蒙蒙的。在它的直方图中，两个端点出现空缺，说明阴影和高光区域缺少必要的像素，图像中最暗的色调不是黑色，最亮的色调不是白色，该暗的地方没有暗下去，该亮的地方也没有亮起来，所以照片是灰蒙蒙的。



图5-57

图5-58

●暗部缺失的照片：图5-59所示为暗部缺失的照片，头发的暗部漆黑一片，没有层次，也看不到细节。在它的直方图中，一部分山峰紧贴直方图左端，它们就是全黑的部分（色阶为0）。

●高光溢出的照片：图5-60所示为高光溢出的照片，衣服的高光区域完全变成了白色，没有任何层次。在它的直方图中，一部分山峰紧贴直方图右端，它们就是全白的部分（色阶为255）。



图5-59

图5-60

小知识：调整图像时会出现两个直方图

使用“色阶”或“曲线”调整图像时，“直方图”面板中会出现两个直方图，黑色的是当前调整状态下的直方图（最新的直方图），灰色的则是调整前的直方图。应用调整之后，原始直方图会被新直方图取代。



原始直方图

调整过程中的直方图

5.5 高级技巧：在阈值状态下调整色阶

“色阶”的阴影和高光滑块越靠近中间位置，图像的对比度越强，但也越容易丢失细节。如果能够将滑块精确地定位在直方图的起点和终点上，就可以在保持图像细节不会丢失的基础上获得最佳的对比度。阈值模式可以帮助我们实现这一要求。

如图 5-61 所示为一张照片。打开“色阶”对话框，如图 5-62 所示。观察直方图可以看到，山脉的两端没有延伸到直方图的两个端点上，这说明图像中最暗的点不是黑色，最亮的点也不是白色，缺乏对比度，色调比较灰。



图 5-61

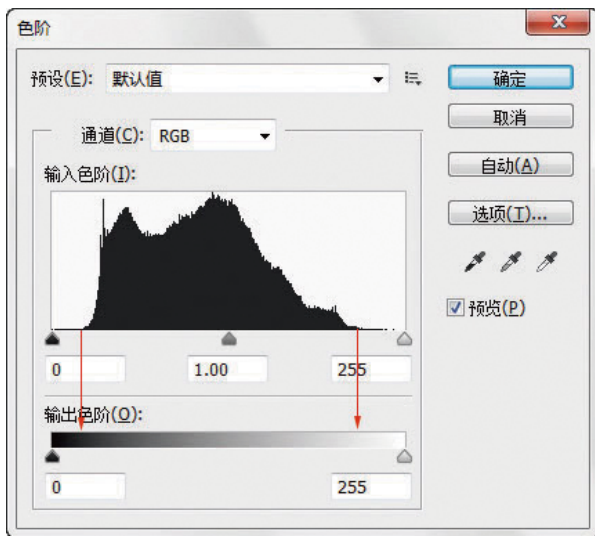


图 5-62

按住 Alt 键向右拖动阴影滑块，临时切换为阈值模式，我们可以看到一个高对比度的预览图像，如图 5-63 所示；往回拖动滑块（不要放开 Alt 键），

当画面中出现少量高对比度图像时，放开滑块，如图 5-64 所示，这样可以比较准确地将滑块定位在直方图左侧的端点上。高光滑块的调整方法与阴影滑块相同，首先按住 Alt 键向左拖动高光滑块，然后往回拖动滑块，将它定位在出现少量高对比度图像处，如图 5-65 所示，这样就将滑块比较准确地定位在直方图最右侧的端点上，效果如图 5-66 所示。

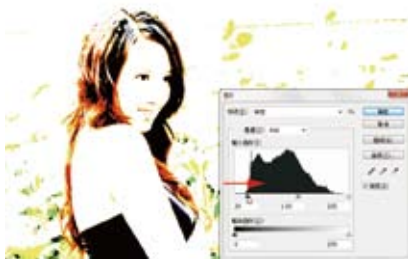


图 5-63

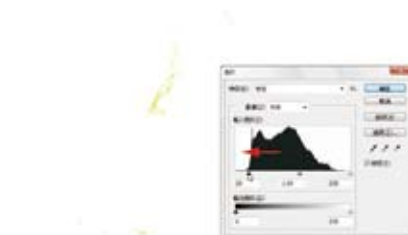


图 5-64

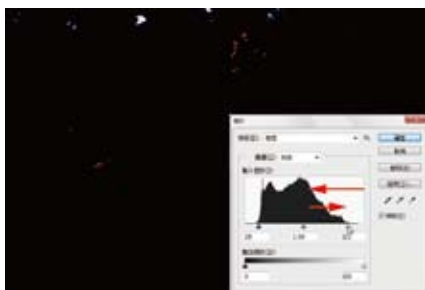


图 5-65



图 5-66

5.6 高级技巧：消除由于调整而产生的色偏

使用“曲线”和“色阶”增加彩色图像的对比度时，通常还会增加色彩的饱和度，调整后的图像容易出现偏色。例如图 5-67 所示为一张人像照片，如图 5-68、图 5-69 所示为使用“曲线”增加色调对比度后的效果。可以看到，画面中的橙色饱和度过强，人物的皮肤颜色也受到了影响。



图5-67

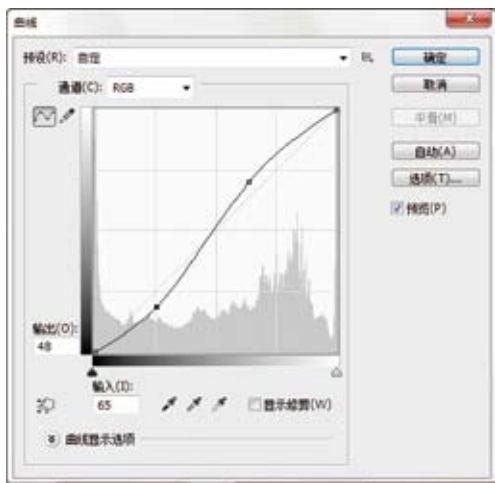


图5-68



图5-69

要避免出现色偏，可以通过“曲线”调整图层来应用调整，再将调整图层的混合模式设置为“明度”，这样就可以让“曲线”只影响色调，不影响色彩，因此，也就不会出现色偏了，如图 5-70 所示。



图5-70

小技巧：微调曲线

选择控制点后，按下键盘中的方向键（→、←、↑、↓）可轻移控制点。如果要选择多个控制点，可以按住Shift键单击它们（选中的控制点为实心黑色）。通常情况下，我们编辑图像时，只需对曲线进行小幅度的调整即可实现目的，曲线的变形幅度越大，越容易破坏图像。

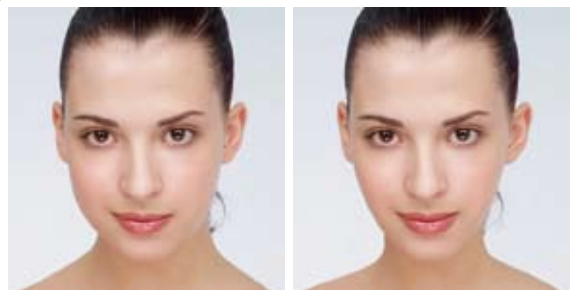
5.7 修图实例：用“液化”滤镜修出完美脸型

●菜鸟级 ●玩家级 ●专业级

●实例类型：数码照片处理

●难易程度：★★★★☆

●实例描述：“液化”滤镜能够对图像进行推拉、扭曲、旋转、收缩等变形处理，是修饰图像和创建艺术效果的强大工具。本实例介绍怎样使用“液化”滤镜修出完美脸型。该滤镜还可用于给人像“瘦腰”、“减肥”、“去除赘肉”等等。



① 打开光盘中的素材。执行“滤镜 > 液化”命令，打开“液化”对话框，选择向前变形工具，设置大小和压力，如图 5-71 所示。



图 5-71

② 将光标放在左侧脸部边缘，如图 5-72 所示，单击并向里拖动鼠标，使轮廓向内收缩，改变脸部弧线，如图 5-73 所示。采用同样方法处理右侧脸颊，如图 5-74、图 5-75 所示。

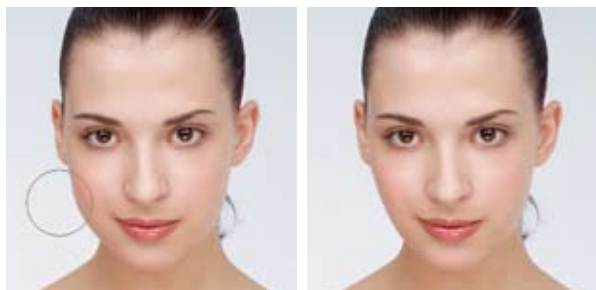


图 5-72

图 5-73

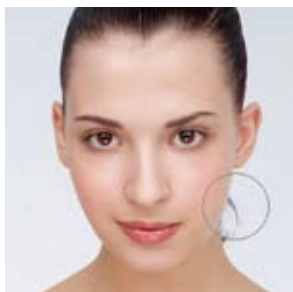


图 5-74

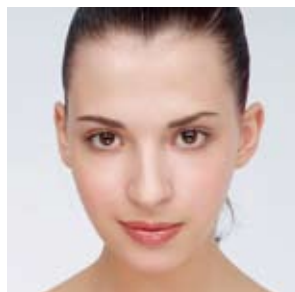


图 5-75

③ 再处理右侧嘴角，向上提一下，如图 5-76 所示。脖子也需要向内收敛一些，如图 5-77 所示。如图 5-78 所示为原图，图 5-79 所示为修饰后的最终效果。

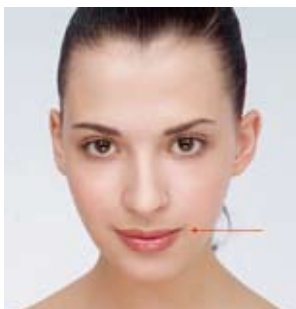


图 5-76

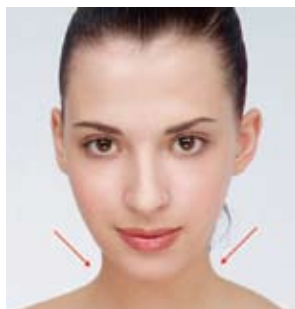
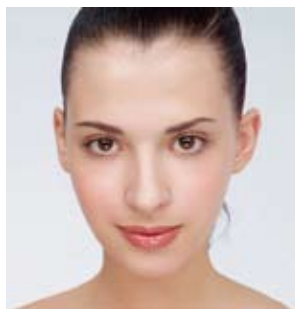


图 5-77

原图
图 5-78修饰后的效果
图 5-79

5.8 通道磨皮实例：缔造完美肌肤

● 菜鸟级 ● 玩家级 ● 专业级

● 实例类型：数码照片处理

● 难易程度：★★★★

● 实例描述：随着数码相机的普及，数码照片的后期处理也越来越重要。在人像照片处理中，有

一个特别重要的环节，即磨皮，它是指通过模糊减少杂色和噪点，使人物皮肤洁白、细腻。本实例学习怎样通过通道磨皮。



① 按下 Ctrl+O 快捷键，打开光盘中的素材文件，如图 5-80 所示。打开“通道”面板，将“绿”通道拖动到面板底部的  按钮上进行复制，得到“绿副本”通道，如图 5-81 所示，现在文档窗口中显示的绿副本通道中的图像，如图 5-82 所示。



图5-80



图5-81



图5-82

② 执行“滤镜>其他>高反差保留”命令，设置半径为 20 像素，如图 5-83、图 5-84 所示。



图5-83



图5-84

③ 执行“图像>计算”命令，打开“计算”对话框，设置混合模式为“强光”，结果为“新建通道”，如图 5-85 所示，计算以后会生成一个名称为“Alpha 1”的通道，如图 5-86、图 5-87 所示。

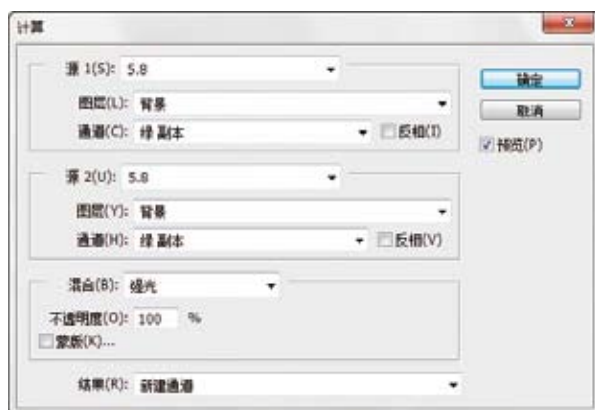


图5-85



图5-86



图5-87

④ 再执行一次“计算”命令，得到 Alpha 2 通道，如图 5-88 所示。单击“通道”面板底部的  按钮，载入通道中的选区，如图 5-89 所示。



图5-88



图5-89

⑤ 按下 Ctrl+2 快捷键返回彩色图像编辑状态,如图 5-90 所示。按下 Shift+Ctrl+I 快捷键反选,如图 5-91 所示。



图5-90



图5-91

⑥ 单击“调整”面板中的 按钮,创建“曲线”调整图层。在曲线上单击,添加两个控制点,并向上移动曲线,如图 5-92 所示。人物的皮肤会变得非常光滑、细腻,如图 5-93 所示。

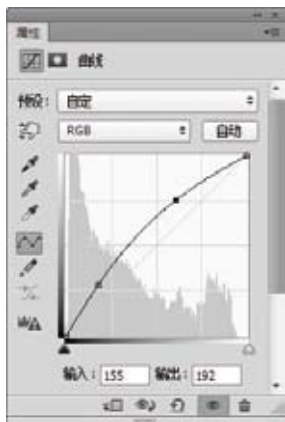


图5-92



图5-93

⑦ 现在人物的眼睛、头发、嘴唇和牙齿等有些过于模糊,需要恢复为清晰效果。选择一个柔角画笔工具 , 将工具的不透明度设置为 30%, 在眼睛、头发等处涂抹黑色,用蒙版遮盖图像,显示出“背景”图层中清晰的图像。如图 5-94 所示为修改蒙版以前的图像,如图 5-95、图 5-96 所示为修改后的蒙版及图像效果。



图5-94



图5-95



图5-96

⑧ 下面来处理眼睛中的血丝。选择“背景”图层,如图 5-97 所示。选择修复画笔工具 , 按住 Alt 键在靠近血丝处单击,拾取颜色,如图 5-98 所示,然后放开 Alt 键在血丝上涂抹,将其覆盖,如图 5-99 所示。



图5-97



图5-98



图5-99

⑨ 单击“调整”面板中的 按钮,创建“可选颜色”调整图层,单击“颜色”选项右侧的 按钮,选择“黄色”,通过调整减少画面中的黄色,使人物的皮肤颜色变得粉嫩,如图 5-100、图 5-101 所示。

10 按下 Alt+Shift+Ctrl+E 快捷键，将磨皮后的图像盖印到一个新的图层中，如图 5-102 所示，按下 Ctrl+J 快捷键，将它移到最顶层，如图 5-103 所示。



图5-100



图5-101



图5-102



图5-103

11 执行“滤镜>锐化>USM 锐化”命令，对图像进行锐化，使图像效果更加清晰，如图 5-104 所示。如图 5-105 所示为原图像，如图 5-106 所示为磨皮后的效果。



图5-104



图5-105



图5-106

5.9 通道调色实例：夕阳无限好

- 菜鸟级 ●玩家级 ●专业级
- 实例类型：数码照片处理
- 难易程度：★★★
- 实例描述：在前面一章我们曾介绍过，调整通道的明度就可以影响其色彩含量。规律是：将通道调亮，可以增加相应的颜色；调暗则减少相应的颜色。本实例我们来学习通道调色的具体实践方法，让一张晨景照片变为金色的夕阳余晖效果。



① 按下 Ctrl+O 快捷键,打开光盘中的素材文件,如图 5-107 所示。这是一张清晨拍摄的长城照片,色调比较清冷,可以通过调整通道,将它改为夕阳下暖暖的金色效果。



图5-107

② 单击“调整”面板中的  按钮,创建“色阶”调整图层。在“通道”下拉列表中选择“红”,向左侧拖动中间调滑块,将该通道调亮,在图像中增加红色,如图 5-108、图 5-109 所示。

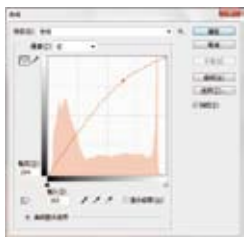


图5-108



图5-109

③ 在“通道”下拉列表中选择“绿”,向右拖动中间调滑块,将该通道调暗,减少绿色,这样可以增加其补色洋红色,如图 5-110、图 5-111 所示。

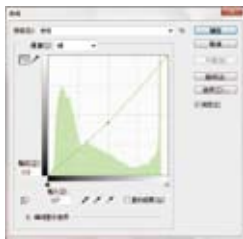


图5-110



图5-111

④ 选择通道“蓝”,向右拖动中间调滑块,减少蓝色,增加其补色黄色。当红色和黄色得到增强以后,画面中就会呈现出金黄色,就将这张清晨的照片调整为夕阳下的效果了,如图 5-112、图 5-113 所示。

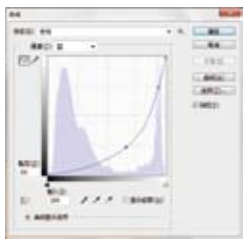


图5-112



图5-113

5.10 CameraRaw实例：调整Raw照片

●菜鸟级 ●玩家级 ●专业级

●实例类型：数码照片处理

●难易程度：★★★★☆

●实例描述：Camera Raw 是 Photoshop 自带的一个专门用于处理 Raw 格式照片的插件。它提供了白平衡、色调、饱和度、锐化、减少杂色、修饰等一系列专业的工具,从调整影调和色彩,到进行修饰、磨皮、降噪、锐化等,几乎所有照片的基本调修工作,都可以在 Camera Raw 中完成。本实例介绍怎样用 Camera Raw 调整 Raw 照片。



①按下Ctrl+O快捷键，弹出“打开”对话框，选择一张CR2格式的照片，按下回车键运行Camera Raw，如图5-114所示。这张照片色彩较灰暗，色调层次也不丰富，需要分别对影调、色彩进行调整。

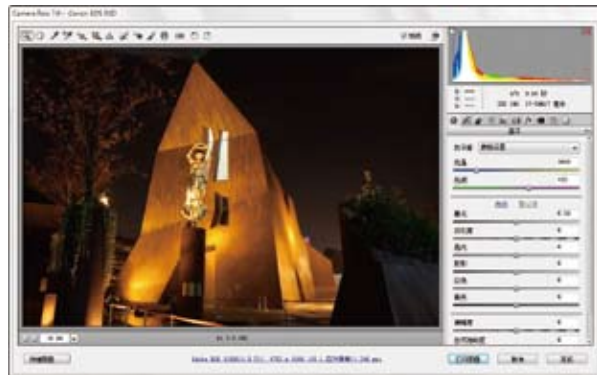


图5-114

②修改“色温”和“曝光”值，让高光区域变暗一点；提高“阴影”、“黑色”值，将画面的阴影区域调亮；提高“对比度”和“清晰度”值，让图像的细节更加清楚；提高“自然饱和度”值，让色彩更加鲜艳，如图5-115所示。



图5-115

③单击色调曲线按钮，显示色调曲线选项，对色调曲线进行调整，如图5-116所示。



图5-116

④单击细节按钮，显示出锐化选项，对图像进行锐化，让细节更加清晰，如图5-117所示。



图5-117

⑤单击HSL/灰度按钮，调整红、橙、黄色的色相，如图5-118所示。最后单击对话框左下角的“存储图像”按钮，将照片保存为“数字负片”(DNG)格式。



图5-118



小知识：Raw格式照片

Raw格式与普通的JPEG格式相比有很多优点，例如，JPEG格式会对图像信息进行压缩，而Raw格式则是未经处理、也未经压缩的格式，它可以包含相机捕获的所有数据，如ISO设置、快门速度、光圈值、白平衡等，因此，这种格式称形象地称为“数字底片”。

Raw文件是对记录原始数据的文件格式的通称，并没有统一的标准，因此，不同的相机设备制造商使用各自专有的格式，如佳能相机的Raw文件后缀为CRW或CR2；尼康相机的Raw文件后缀为NEF；奥林巴斯的Raw文件后缀为ORF。

5.11 拓展练习：用“消失点”滤镜修图

●菜鸟级 ●玩家级 ●专业级

实例类型：数码照片处理

视频位置：光盘 > 视频 > 5.11

“消失点”滤镜特别强大，它可以在包含透视平面（如建筑物侧面或任何矩形对象）的图像中进行透视校正。在应用诸如绘画、仿制、拷贝或粘贴以及变换等编辑操作时，Photoshop 可以正确确定这些编辑操作的方向，并将它们缩放到透视平面，使结果更加逼真。

打开光盘中的照片素材，执行“滤镜 > 消失点”命令，打开“消失点”对话框，如图 5-119 所示。用创建平面工具定义透视平面的四个角的节点，如图 5-120 所示。用对话框中的仿制图章复制地板（按住 Alt 键单击地板进行取样），然后将地面的杂物覆盖，如图 5-121 ~ 图 5-123 所示。

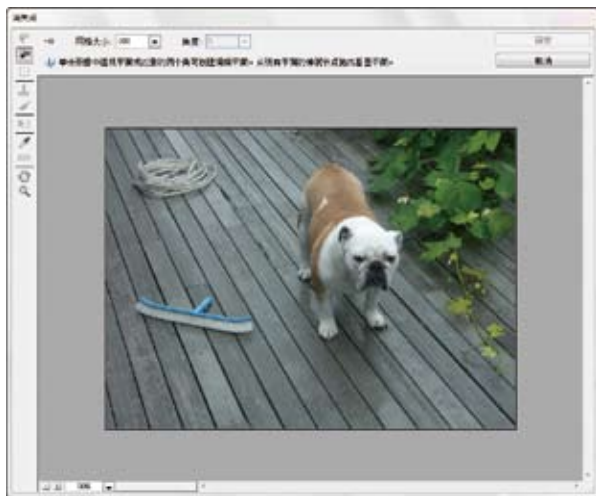


图5-119

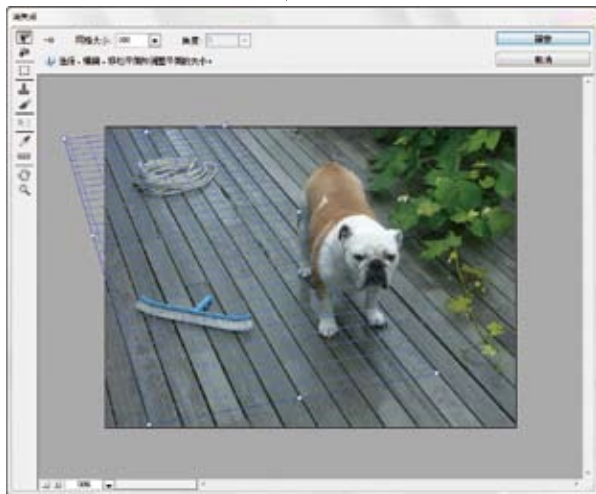


图5-120



图5-121



图5-122



图5-123

提示：

定义透视平面时，蓝色定界框为有效平面，红色定界框为无效平面，我们不能从红色平面中拉出垂直平面。如果定界框为黄色，则尽管可以拉出垂直平面或进行编辑，但也无法获得正确的对齐结果。