



CD-ROM

公开专业修图界的秘密技法  
**电脑修图职业用书**

投资您的未来

顺利步入广告设计、婚纱摄影等时尚行业



肌肤细腻，白里透红；秀发柔顺，闪耀动人……多达36种专业修图技术的讲解

# Photoshop CS

## 人像修饰专业技法

Dharma 编著  
王永辉 改编

 人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

掌握 专业级修图 技法，提升您的职场战斗力！



封面设计：胡平利

- 在很多平面广告中，人像往往是不可替代的重要组成部分。如何使用 Photoshop 修饰人像，使图像美化、质感增强，已发展成为一门行业技术。
- 本书作者投身于广告界，经历十余年磨炼，钻研出独家专业修图技法，并在书中公开其全部技巧！
- 借助 Photoshop 强大的功能，配合人像修饰中非常重要并且应用广泛的实务技巧，将书中精选范例逐步解析，呈现出更具美感、表现更加细腻的视觉效果。无论您 Photoshop 学习到何种程度，都可以依照书中的步骤指示，逐步领略电脑修图技巧的奥妙。



# Photoshop CS

## 人像修饰专业技法

ISBN 7-115-13719-6



9 787115 137197 >

人民邮电出版社网址 [www.ptpress.com.cn](http://www.ptpress.com.cn)

分类建议：计算机 / 图形图像 / Photoshop

ISBN7-115-13719-6/TP·4839

定价：52.00 元(附光盘)





Photoshop CS

# 人像修饰专业技法

Dharma 编著  
王永辉 改编

人民邮电出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop CS 人像修饰专业技法 / ( ) 德哈马 (Dharma) 编著; 王永辉改编. —北京: 人民邮电出版社, 2006.1

ISBN 7-115-13719-6

I. P... II. ①德... ②王... III. 图形软件, Photoshop CS IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 106731 号

## 版 权 声 明

本书为台湾碁峰资讯股份有限公司独家授权的中文简化字版本。本书专有出版权属人民邮电出版社所有。在没有得到本书原版出版者和本书出版者书面许可时, 任何单位和个人不得擅自摘抄、复制本书的一部分或全部以任何形式(包括资料和出版物)进行传播。

本书原版版权属碁峰资讯股份有限公司。

版权所有, 侵权必究。

## Photoshop CS 人像修饰专业技法

- ◆ 编 著 Dharma  
改 编 王永辉  
责任编辑 俞 彬
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京天时彩色印刷有限公司印刷  
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 880×1230 1/24  
印张: 12  
印数: 1-5 000 册
- 2006 年 1 月第 1 版  
2006 年 1 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2005-4067 号

ISBN 7-115-13719-6/TP · 4839

定价: 52.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223



## 前言

本书可以让您快速掌握一技之长。只需要多加练习，就能驾轻就熟。

在广告设计界中，有一种行业称为“电修”（台湾地区的叫法），就是用计算机修饰底片或照片。由于有了计算机做辅助工具，虽然有些部分的工作效率比以前提高许多，但是，对于细节和效果的要求也更高了。

其实每一位明星的面部，都没有大家在屏幕上看到的那么完美，摄影师拍摄的照片并不是直接使用的，都要靠人为地修饰，才能使画面效果臻于完美。

当您对本书所介绍的技巧熟练掌握以后，便可以独立承接这样的工作，可以准备作品，找广告公司、修图公司毛遂自荐，也可以在婚纱影楼担任美工修图人员了。

通常，一个化妆品的灯箱广告，如果只是修饰皮肤，工作时间大约限制在36小时以内，酬劳大约5000元；如果皮肤、头发都要修饰，酬劳则会提高到1万元（注：以上指的是台湾地区）。

目前业界中最受厂商青睐的同行前辈，画工精细、自然，承接同一个项目，别人顶多估价1万，他可能会开价到2万，却仍有厂商指定非他不可，正是因为他经验最丰富、最专业。

等您技术熟练，经验丰富之后，随之而来的便会是项目不断增加，这就是一种肯定。但是，这类工作的缺点同时也会表现出来，那就是一再重复已经熟练的工作内容，容易产生职业倦怠感。

当今是一个多元化的社会，人各有志，如果您喜欢这个单纯的行业，那么就去试试看吧！



## 本书阅读说明

本书是我十年来使用 Photoshop 的部分心得，希望可以帮助对 Photoshop 的应用技巧有兴趣的人，从另一个角度来了解它的妙用。

书中所公开的技法，其实就像变魔术一样，将它公诸于世，就会发现其实并没有什么艰涩难懂的学问，最重要的是读者能多加练习。我本身也是从零开始学起，遇到过许多挫折。经过不断地探索和研究，才摸索出这些应用方法。

在您还没开始阅读详细的操作步骤之前，请先阅读每个段落的蓝字小标题，设想一下应该如何使用 Photoshop 来解决？然后再看本书介绍的处理方法。相信本书一定可以让您减少许多摸索的时间！

本书并没有详细介绍工具或者命令的基本使用方法，如果您对 Photoshop 的工具、基本命令还不太了解，那么在阅读此书时，很可能会感到疑惑、困难，而减缓了阅读与吸收的效率。不过别担心，这是很正常的现象，因为这些技巧和方法是我花了十年时间累积出的经验，浓缩在这本书中。有些章节浅显易懂，有些章节却比较艰深，读者如果希望一下子全部吸收，就需要本身有一些功底，并且与练习相配合，才能够快速理解。

学习 Photoshop 快速而有效的方法，就是要通过一个个完整的范例来学习 (case by case)，而不是只看软件的使用手册，我本人就不看那类书来学习 Photoshop，我都是在实践中去摸索和体会各项功能。

因此，建议读者，当您兴致勃勃地阅读此书时，遇到不懂的问题千万别急也别担心，只要在旁边准备一本介绍 Photoshop 的基本工具和命令的入门书，把它当辞典看待，需要时再拿来查询即可。您不需要先完整阅读介绍基本功能的书之后，再来看本书，否则当初学习的热忱早已被消磨殆尽了！

学习 Photoshop 时，如果有计算机可以同时进行练习的话，便能够立刻运用，但是有的人虽然眼睛看着屏幕，手拿着鼠

标操作，却心不在焉，没有一边操作一边思考，那么学习效果自然不佳。

如果您没有计算机，也可以先读完本书，再去借计算机来使用，合上书本操作计算机，考考自己到底懂了多少，而不是死记了多少，这样强迫自己去回忆，看看自己吸收理解了什么，反而会学得比较快。

回想我以前初学时，连鼠标都不会用，所以我下定决心，每晚自习一小时，第二天中午的休息时间，到公司的美术部门借用计算机练习，抱着一定要学会的态度，遇到不懂的地方当作挑战刺激自己去再三思考，这样就打下了坚实的基础。

关于 Photoshop，我还有很多命令不够精通，读者在看完本书之后，如果有更好的意见或想法，请不吝指教，联络方式如下：

我的 E-mail 信箱：

dharma\_book1@yahoo.com.tw



## 目录

### 第一章 前期工作的注意事项 /2

屏幕校色 /6

### 第二章 常用工具、调板、命令 /15

### 第三章 皮肤为主的修图概念及流程简介 /23

### 第四章 修图基本诀窍示范 /25

修图步骤一：修饰脏点、鼻毛、痣、脸上的毛发、指甲及牙齿，并扫除残留在身上的油渍  
污垢及毛屑灰尘 /29

修图步骤二：修饰粗大毛孔、皱纹、黑斑 /32

修图步骤三：凸起毛囊、眉毛杂乱处、杂乱发丝 /35

修图步骤四：修饰手臂汗毛、眼球 /38

修图步骤五：修饰发际、眉毛 /41

修图步骤六：睫毛增强、牙龈掩盖、泛黄牙齿调色 /50

修图步骤七：减淡黑眼圈、修饰脸部肌肉起伏影响美观的区域 /57

修图步骤八：绘制路径 /66

修图步骤九：面部扑粉 /70

修图步骤十：手臂扑粉 /79

修图步骤十一：胸肩扑粉 /82

修图步骤十二：四色换版 /87

修图步骤十三：图像重叠 /97

修图步骤十四：准备为上层图层添加蒙版 /98

修图步骤十五：蒙版的精细处理 /106

修图步骤十六：增强暗部区域的立体感 /120

修图步骤十七：调肤色 /131

修图步骤十八：修饰唇色、眼白 /144

修图步骤十九：明眸皓齿 /148

修图步骤二十：画龙点睛 /156

修图步骤二十一：衣物调色 /163

修图步骤二十二：增强高光区域的立体感 /174

修图步骤二十三：柔化白色填充区域的质感 /182

修图步骤二十四：再次调整增强发色 /190

修图步骤二十五：增强眼睛水感 /196

修图步骤二十六：检查色版 /199

第五章 头发为主的修图概念及流程简介 /205

第六章 修头发示范 /207

修图步骤一：取舍主体形状，进行简单去背 /211

修图步骤二：精细加工蒙版 /215

修图步骤三：在轮廓外缘绘制头发，使整体边缘显得更加自然 /224

修图步骤四：修补眉毛、手臂肤质、眼白、下眼睑皱纹 /230

修图步骤五：增加瞳孔下半部的通透感，嘴唇增加润泽感 /233

修图步骤六：加深眼睛的上半部，制造出眼神的深邃感 /240

修图步骤七：减少头发的毛燥感 /245

修图步骤八：修饰卷发的线条 /251

修图步骤九：增强卷发的立体感 /256

修图步骤十：色彩校正 /260

修图步骤十一：在头发上制作大片的高光区域 /265

修图步骤十二：在头发上制作大片的暗部区域 /272



# 前期工作

## 第一章 前期工作的注意事项

### 摄影

Photoshop 如何辅助摄影。摄影与 Photoshop 互相运用，可提升图片的画质与美感。

#### 《案例 1》

为了使主角的秀发在拍摄时能够呈现出更好的光影效果与美感，通常会先拍摄一张全景画面，灯光布置的重点在人物脸部，然后以相同的场景和角度再拍一张，但灯光布置的重点在头发上，最后利用 Photoshop 将两张照片合成，再修饰人物的肤色、五官等细节，便大功告成了。

#### 《案例 2》

要拍一张模特儿手捧着促销商品的宣传照，摄影师会以相同的角度先拍一张整体照，再单拍一张商品照，然后利用 Photoshop 将单拍的商品替换模特儿手中的商品，两张照片合成后，再修饰其他细节即可。

#### 《案例 3》

拍摄一张人物手上戴着手表的照片时，专家们通常会先拍一张整体照，灯光布置重点在人物身上，随后以同样的角度，仅对手表进行灯光布置，再拍一张整体照（或是单拍手表），然后将两张照片合成并加以修饰即告完成。

常有人误以为 Photoshop 是无所不能的，所以未经思索便将摄影可以解决的问题，全都交给设计人员进行

后期处理。其实，有时摄影可以很容易得到的效果，使用 Photoshop 反而费时又费力。不过有时候也可能因经费不足，而只好更多地依赖计算机后期处理来解决！

#### 《案例 4》

单拍一张干净的脸，再用 Photoshop 为照片中的人物上眼影彩妆的作法，不但费时又费力，看起来也很假！正确的作法是直接为真人画眼影彩妆，然后再拍成照片，再用 Photoshop 修改一些小细节。如果想要呈现多种眼影彩妆产品，也不需要拍很多张，可以尝试一张多用，只要将照片中人物的眼影替换不同的色系就可以了。

### 灯光

抛开摄影师的技术和对于美的敏锐程度不谈，单就灯光因素，就有一种荧光灯管很适合用来拍人像，因为它会发出连续光，使底片曝光均匀，人的皮肤拍出来细致而有质感。如果是用散发不连续光的灯进行打光，则会使皮肤曝光不均匀，还可能出现斑状，如白斑、深色斑，让人误以为是模特儿的肤色不均呢！

### 模特儿的肌肤

有的模特儿照的印刷成品比真人还要大好几倍，例如灯箱广告，如果皱纹不加以修饰，模特儿的肌肤看起来就会像大象皮。从修片的角度来看，模特儿的肌肤好坏与年龄有很大的关系，如果是 20 岁以下，脸部的细纹最浅；30 岁以上，则细纹渐多，甚至又密又深，眼皮也可能开始下垂，这种照片修饰起来就费时又费工了。

不过，有时厂商指定的产品代言人在 40 岁左右，就只能在修片时多花一些时间，设法将皱纹修浅一点、少一点。



## 扫描

扫描图像文件的操作人员以及所使用的设备也有等级之分，功能强大的设备可以直接将正片转换为 CMYK，而比较差的设备则只能将正片直接扫成 RGB 文件，再转换成 CMYK（见图 1），但扫描的价格比较便宜。现在请您比较一下下页左右两列图（见图 2、图 3）的差异，就可以看出扫描后的品质差异了。

优秀的扫描操作人员和设备可以把细腻的色调呈现出来，不仅颜色比较准确，色彩也比较鲜艳。在修片调色时，计算机也比较容易分辨取舍，不会增加额外的工作负担。

例如图 2 的 K 版，红箭头处所指的皮肤部分呈现许多淡淡的灰，因此肤色会显得比较暗，这样就会导致整个画面色彩浑浊。

本书是以 RGB → CMYK 的文件作为范例，并且普通的数码相机中也有这样的格式，当您取得 RGB 文件时，只要选择命令【图像】→【模式】→【CMYK 颜色】，即可将图像的色彩模式转换为 CMYK，见图 1。

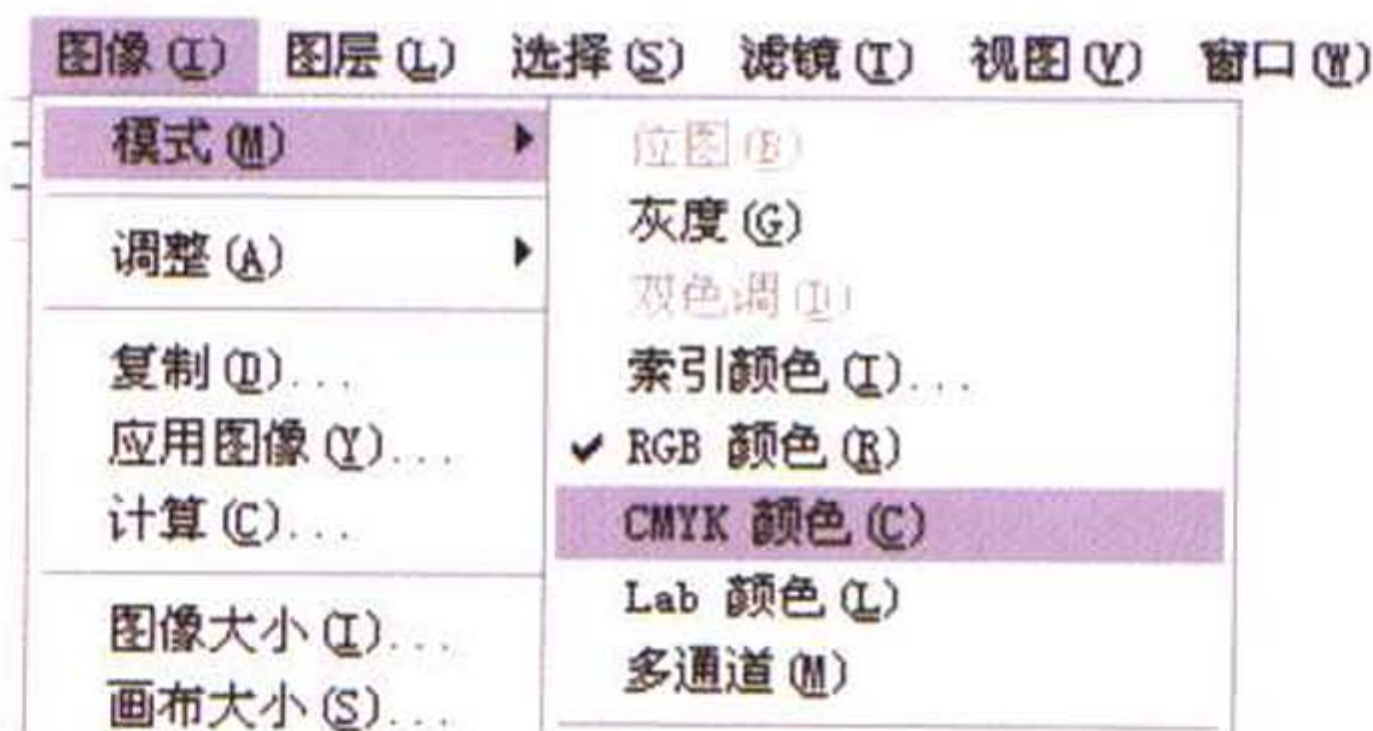


图 1. 转换为 CMYK 色彩模式

## 参考资料

平日注意收集一些漂亮的人物照片，观察它们的光影、色彩等。修片时，可以拿来作为样本，模仿它的肤色、整体色调等。

此外，人物肖像素描、印刷、摄影灯光布置等方面的知识也有助于进行照片修饰。林布兰（Rembrandt van Rijn）、莫奈（Edouard Manet）、安格尔（Jean Auguste Dominique Ingres）等伟大的画家，都擅长于人物肖像画，其美学概念、用色及采光的理念也都很值得我们学习和仿效。

## 硬件设备

Photoshop 运行时需要很多内存，所以专业人士的计算机都安装了 1GB 以上的内存，并且数值会设置为 102400 的倍数，以便于计算机进行运算。我个人偏好使用压感笔替代鼠标，因为它的笔触比较顺畅，手不容易疲劳。

## 其他

修饰一张图片的结果好坏与否，除了事先要与创意人员充分沟通、交流，摄影师和修图人员的功力也是影响的要素之一。而另一个关键因素则是时间，想要在短时间内完成有一定品质的作品，修图人员必须要熟练无误才行！





CMYK 版



C 版



M 版



Y 版



K 版



图 2.正片→RGB→CMYK

图 3.正片→CMYK

注:

学习 Photoshop 快速而有效的方法，就是要通过一个个完整的范例来学习 (case by case)，而不是只看软件的使用手册。因此，建议读者，当您兴致勃勃地阅读此书时，遇到不懂的问题千万别急也别担心，只要在旁边准备一本介绍 Photoshop 的基本工具和命令的入门书，把它当辞典看待，需要时再拿来查询即可。否则，先完整阅读介绍基本功能的书之后，再来看本书，就可能当初想要学习的热忱早已被消磨殆尽了！

如果有问题要问，我的 E-mail 信箱：

dharma\_book1@yahoo.com.tw



屏幕校色



## 屏幕校色

屏幕校色听起来好像很难，其实只要实际操作几次后，就会发现每次重新安装系统后，只需要将先前校色的数据加载即可，简单又快速。

调整屏幕时，要尽量减少屏幕的色差。这样，在修图时，画面整体的色调才会比较准确。在修饰要求色彩精确的 CMYK 图像时，必须配合使用 Photoshop 中的【信息】调板，由【信息】调板测得的数据，再与色卡比对才会准确。

计算机调整的屏幕颜色，其实都只是仿真颜色，因为显示器使用 RGB 灯管发射光线来仿真色彩，而不是 CMYK 油墨方式，因此真正的印刷成品的颜色会较暗些，画质也会有所下降。

对专业的修片人员而言，虽然科技产品推陈出新，但传统显示器还是比液晶显示器能够更好地呈现色彩的层次感（例如毛孔、发丝）、色彩饱和度以及局部细节。

不过液晶显示器也有优点，长时间工作眼睛也不太累，因此建议配备高性能的显示卡，以弥补液晶显示器的缺陷。



### 屏幕校色的方法和步骤

Step1: 网格设置为不透明 (见图4)

启动 Photoshop, 改变图层的透明区域设置, 这样比较容易观察, 【编辑】→【预置】→【透明区域与色域】, 对话框见图5。



图4.【透明区域与色域】设置命令

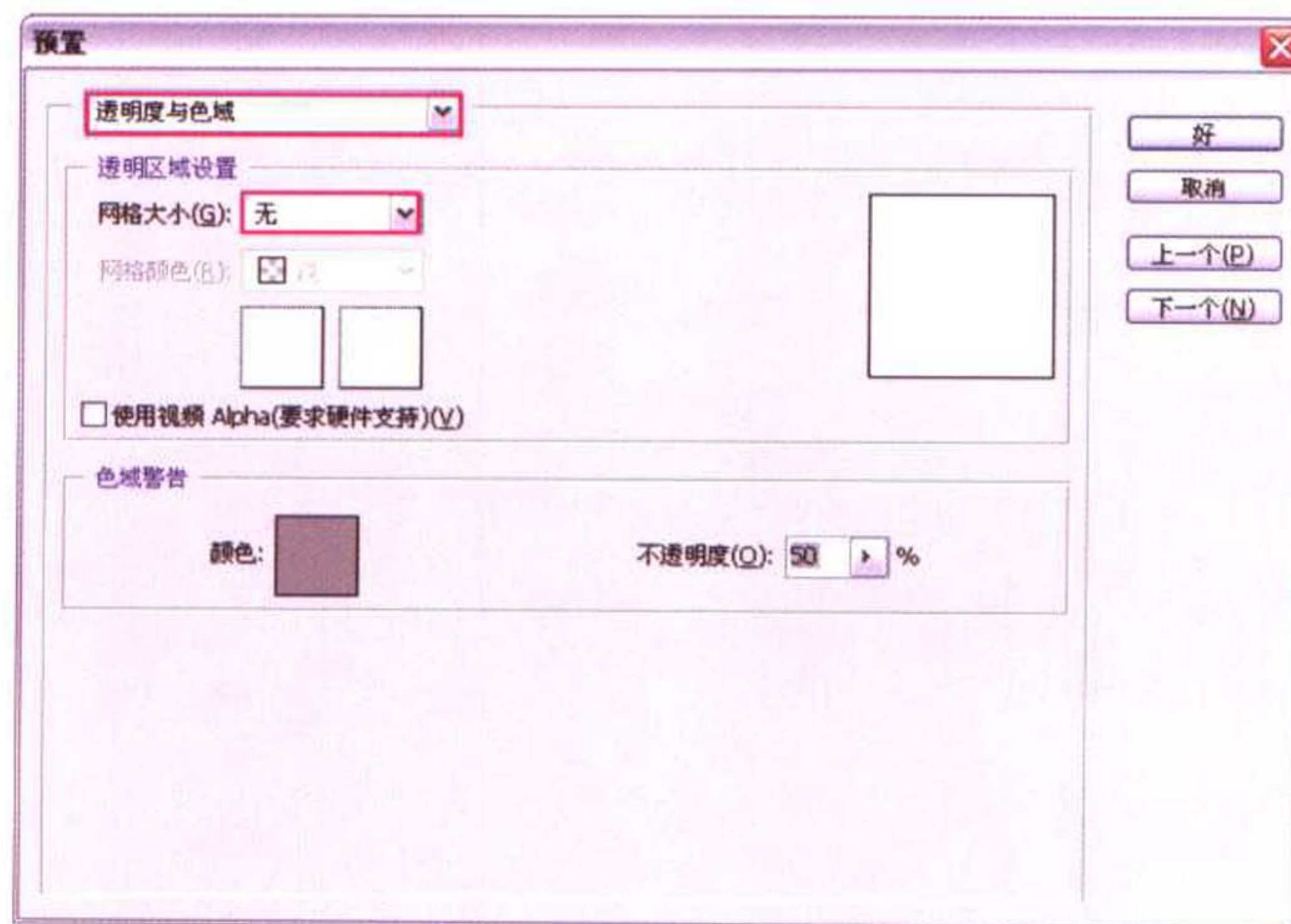


图5.【透明区域与色域】设置对话框



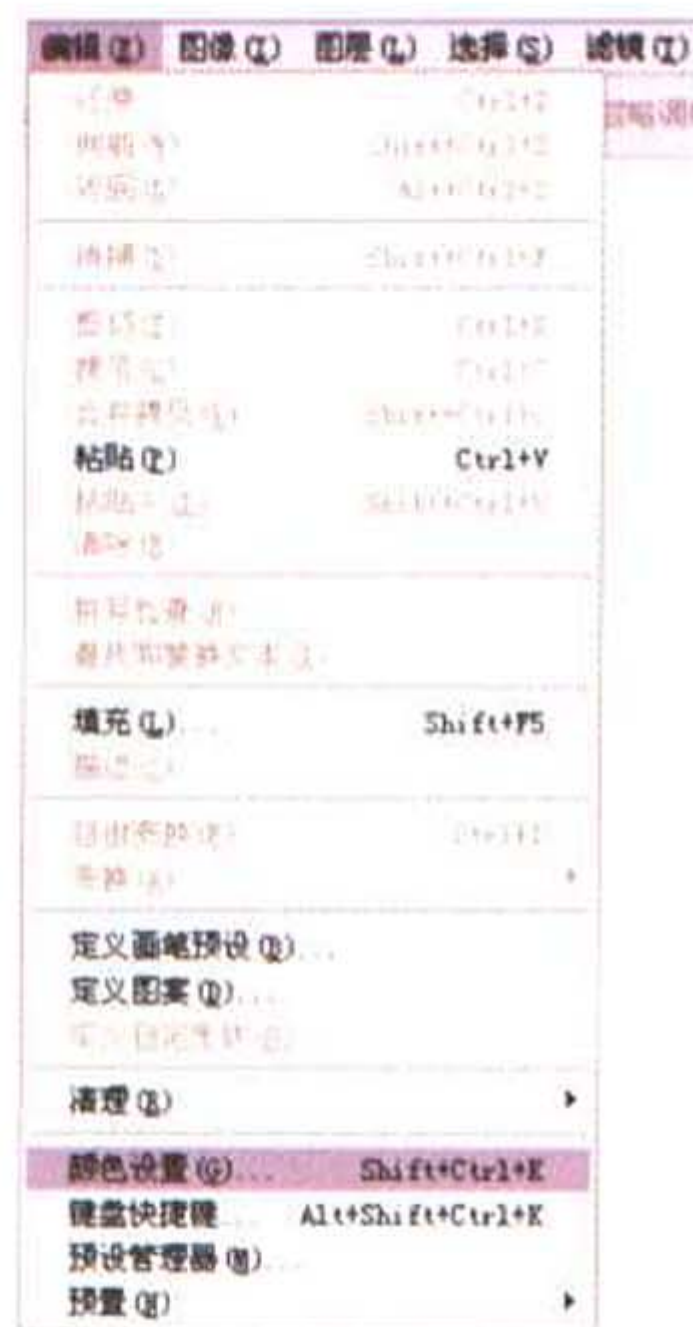


图 6.【颜色设置】命令

- 1 ColorMatch RGB 适合印刷使用，色域较少。
- 2 会因印刷纸张的不同而改变。
- 3 适合印刷用的屏幕设置。
- 4 和网点相关，必须先与印刷厂确认无误，有时也需要进行调整。
- 5 使用 Adobe 作为执行软件。
- 6 保留画面的整体感。
- 7 减少色彩断层。例如使用渐变操作时，仔细观看屏幕，会发现色彩出现一阶一阶的断层感。
- 8 按一下图 7 中的【存储】按钮保存当前设置，或者使用抓屏软件抓取并保存【颜色设置】对话框，然后与制作完成的文件一起交给印刷厂，让他们知道您所设置的参数。

### Step2: 改变颜色设置

【编辑】→【颜色设置】(见图 6)，打开如图 7 所示的对话框。

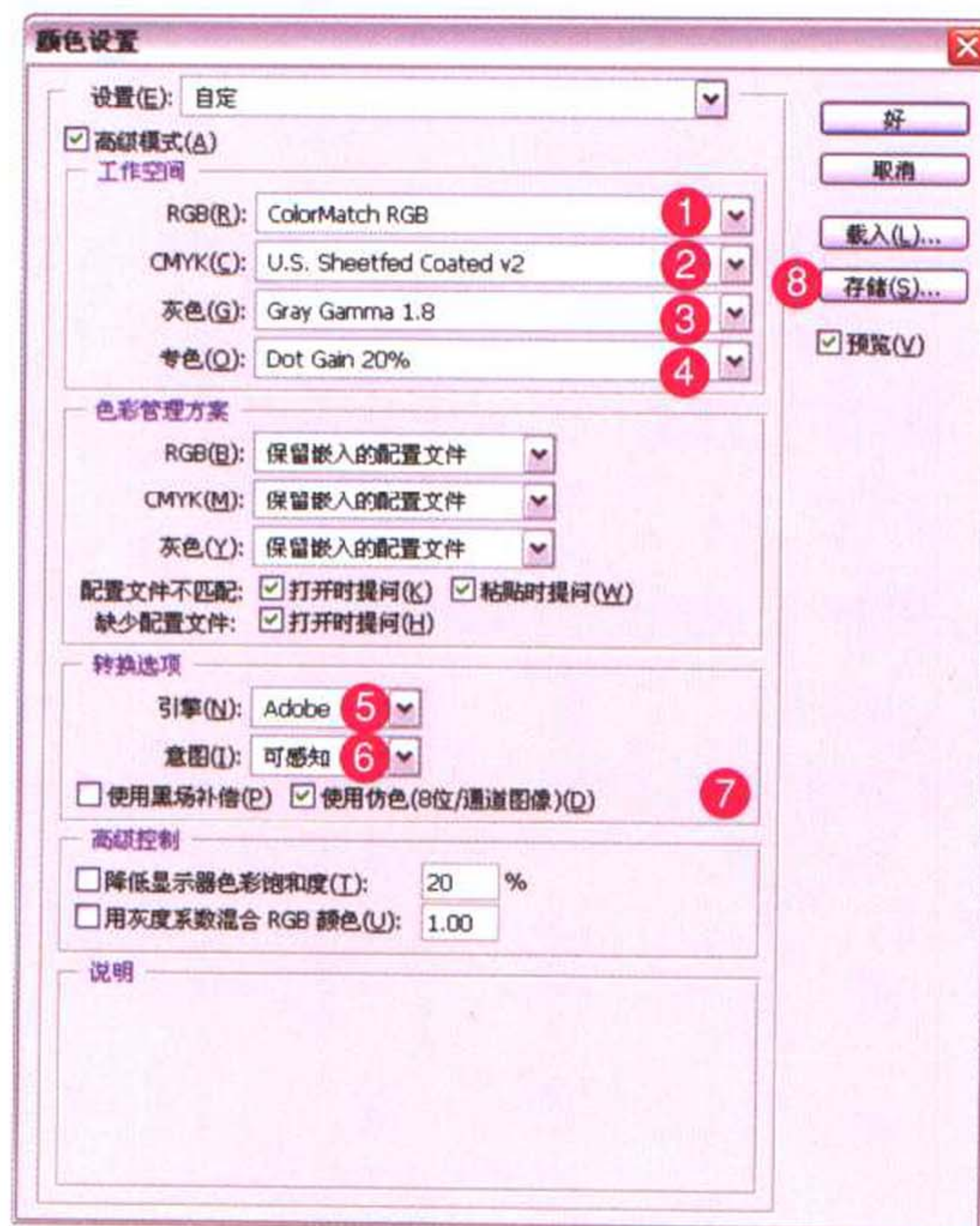


图 7.【颜色设置】对话框



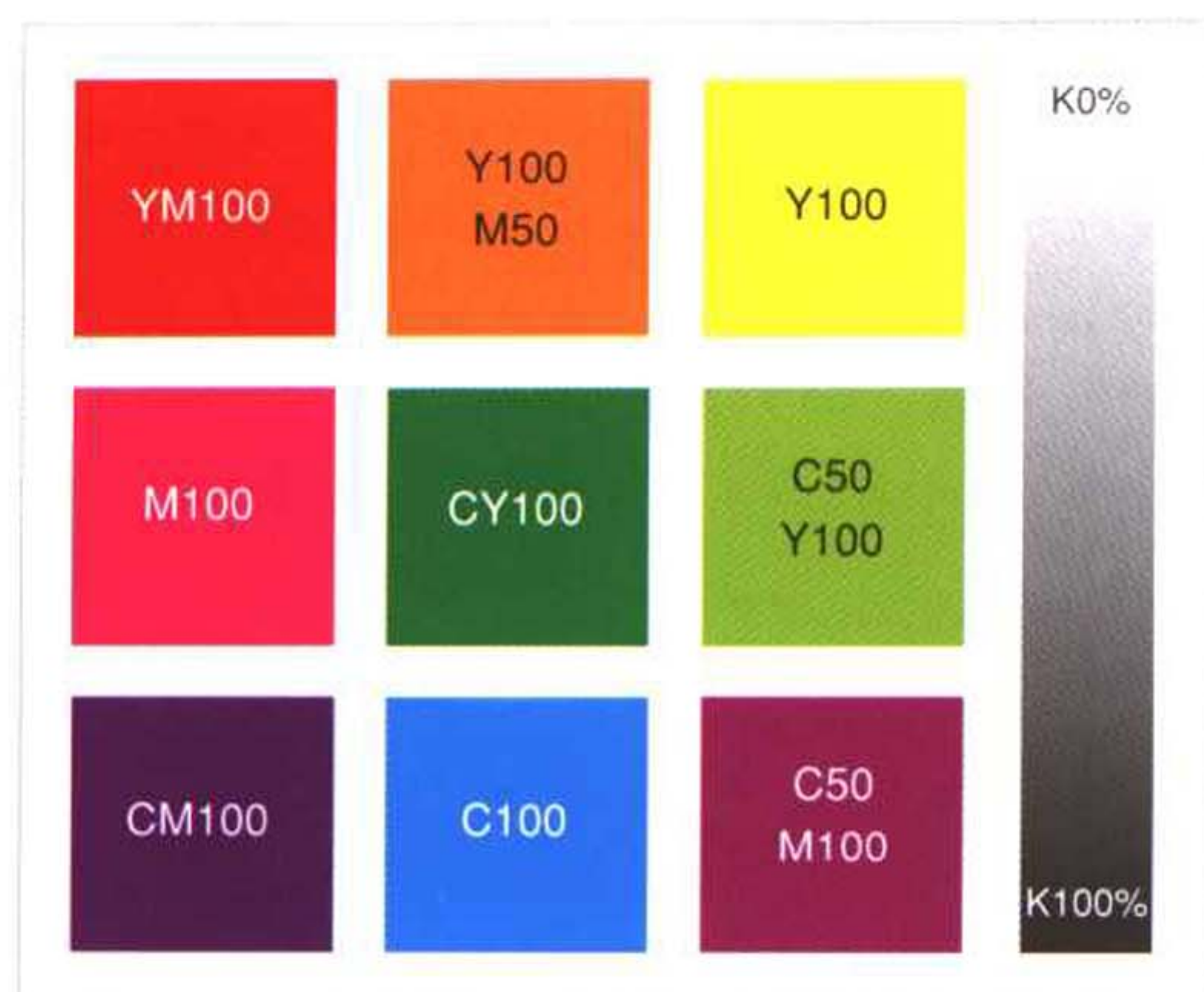


图 8. 校色用色块

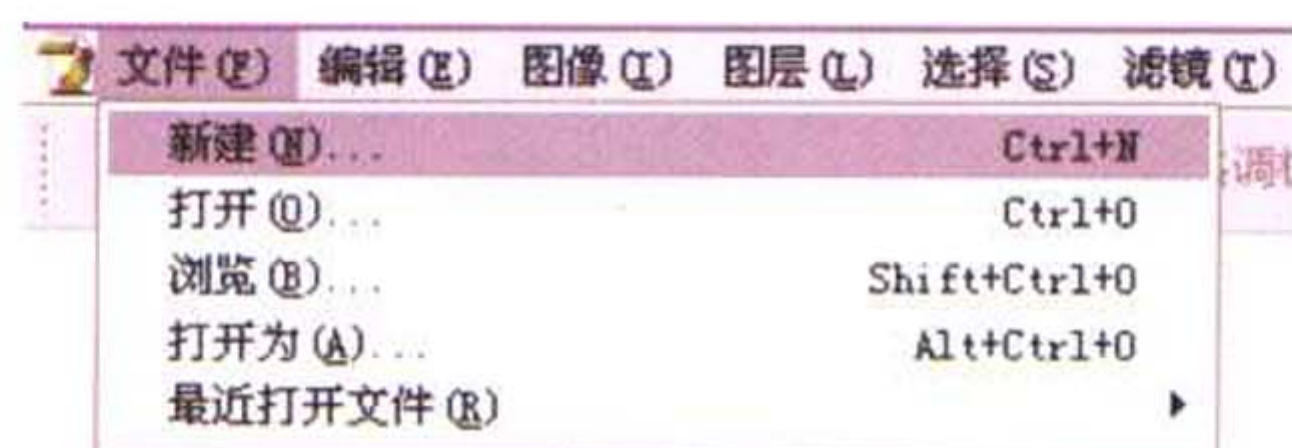


图 9. 【新建】命令

## Step3: 制作纯色块文件以便对照

使用 Photoshop 制作一个纯色块文件，见图 8。再准备一份色彩精准度较高的色卡，以便在后面调整屏幕时，将纯色块文件与色卡对比，判断屏幕的颜色精准程度。

### 1. 创建新文件

纯色块文件制作方式：【文件】→【新建】（见图 9），在对话框中设置画面尺寸，然后单击【好】按钮，见图 10。

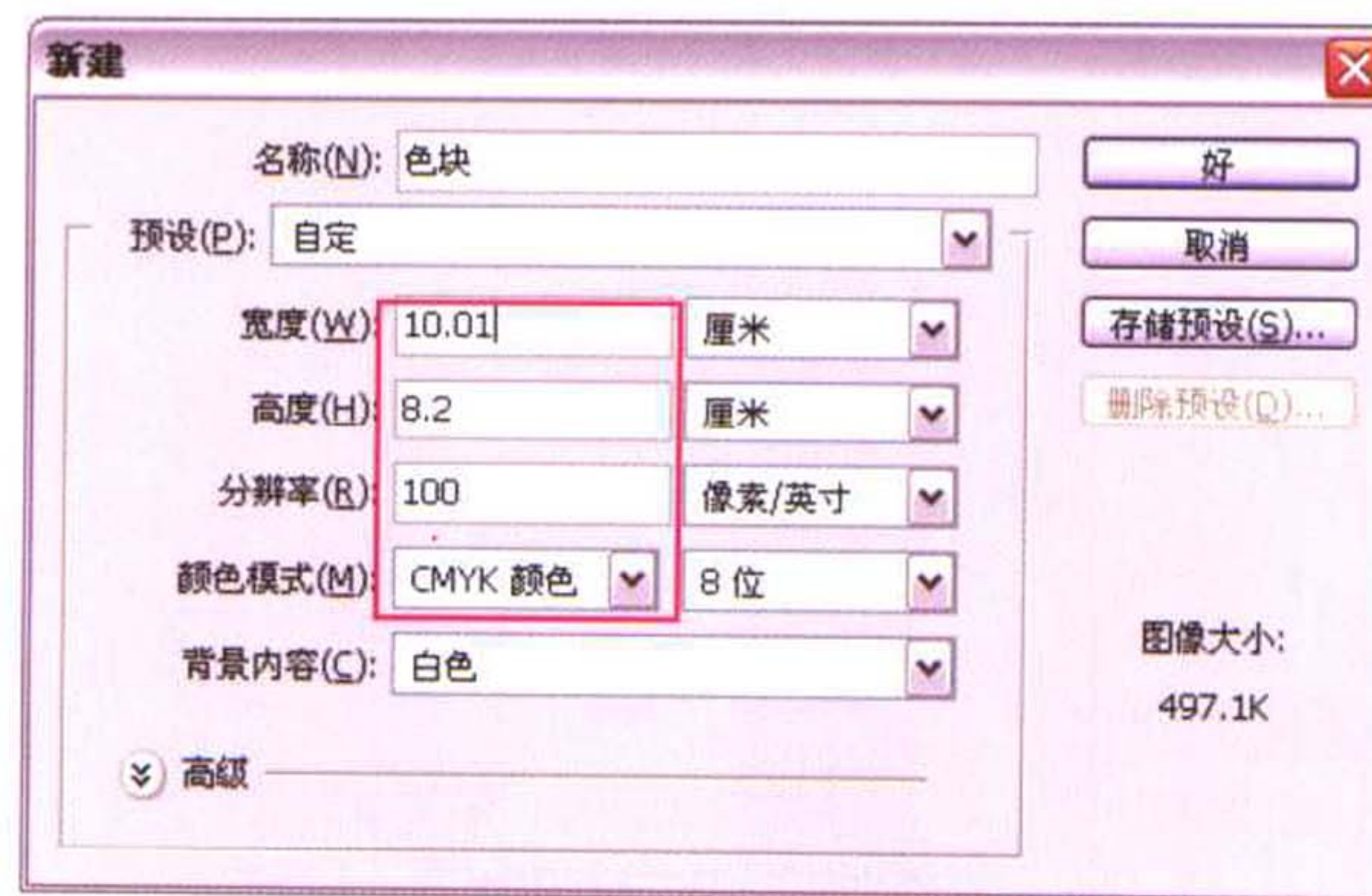


图 10. 【新建】对话框





图 11. 工具箱

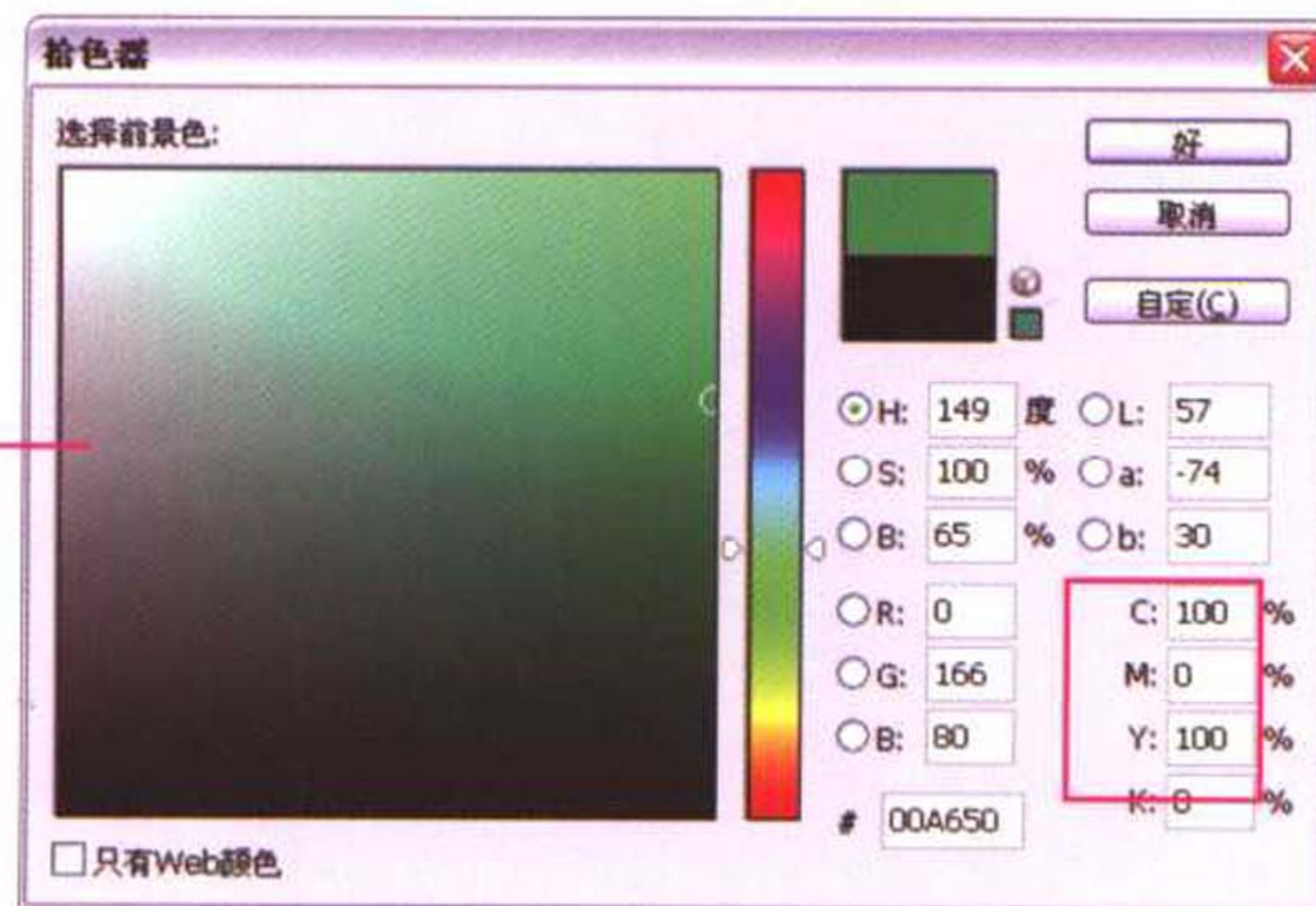


图 12. 【拾色器】对话框

### 2. 选定范围内填充纯色

选择工具箱中的【矩形选框工具】→左手按住 Shift 键，创建正方形选定范围，释放 Shift 键→双击工具箱中前景色图标，打开【拾色器】对话框（见图 11、图 12），键入数字，单击【好】按钮，前景色变为所指定的色彩→右手按住 Alt+Delete 键，以前景色填充选定范围。



图 13. 屏幕校色所使用的纯色块文件

### 3. 移动选定范围

将鼠标指针放在选定范围内，把选定范围向下拖动到适当的位置→用同样的方式双击工具箱中的前景色图标，打开【拾色器】对话框，键入数字，单击【好】按钮→右手按住 Alt+Delete 键，选定范围内就被填充了指定的前景色。9 个纯色块都用这种方法完成，见图 13。





图 14. 工具箱

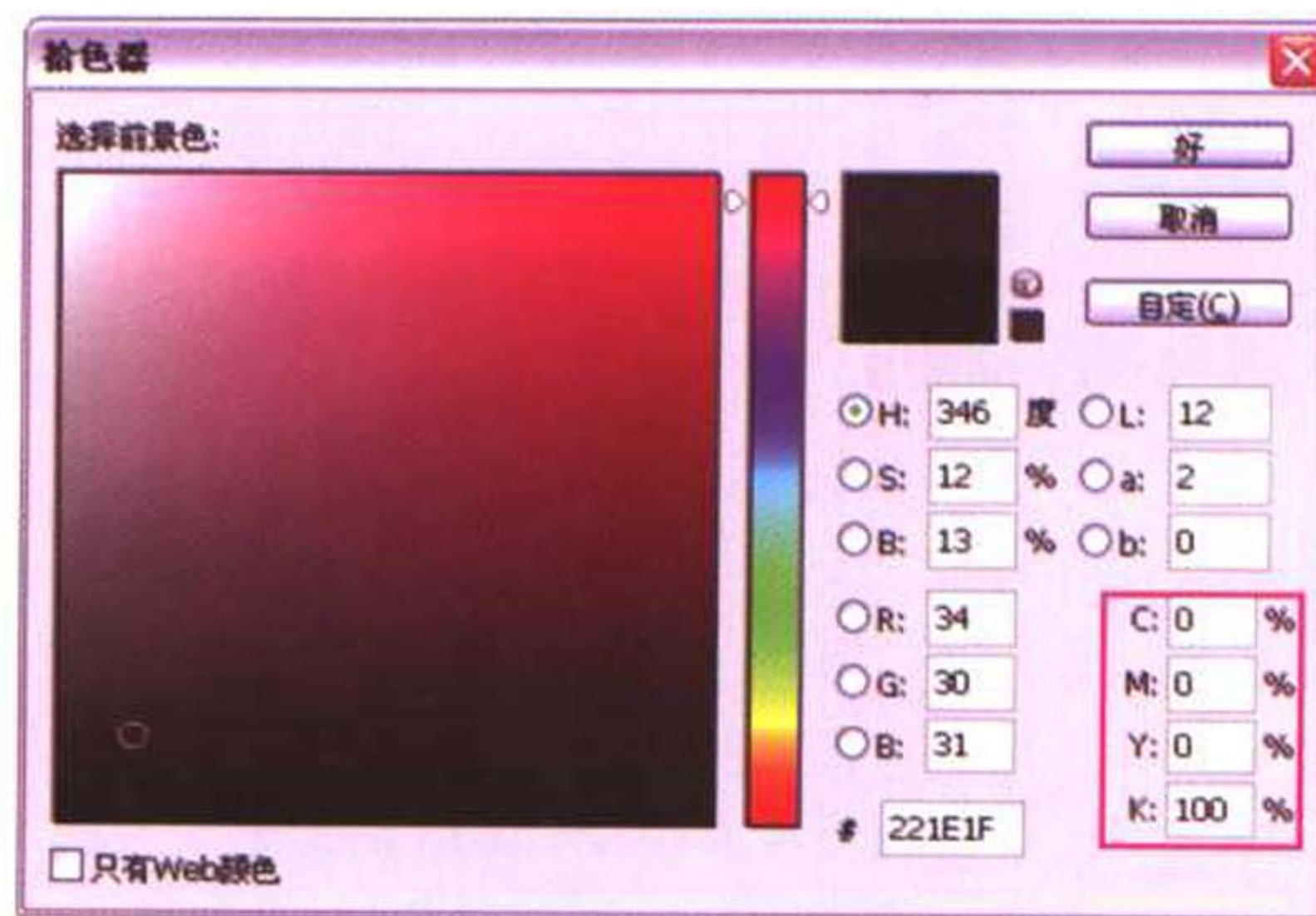


图 15. 【拾色器】对话框

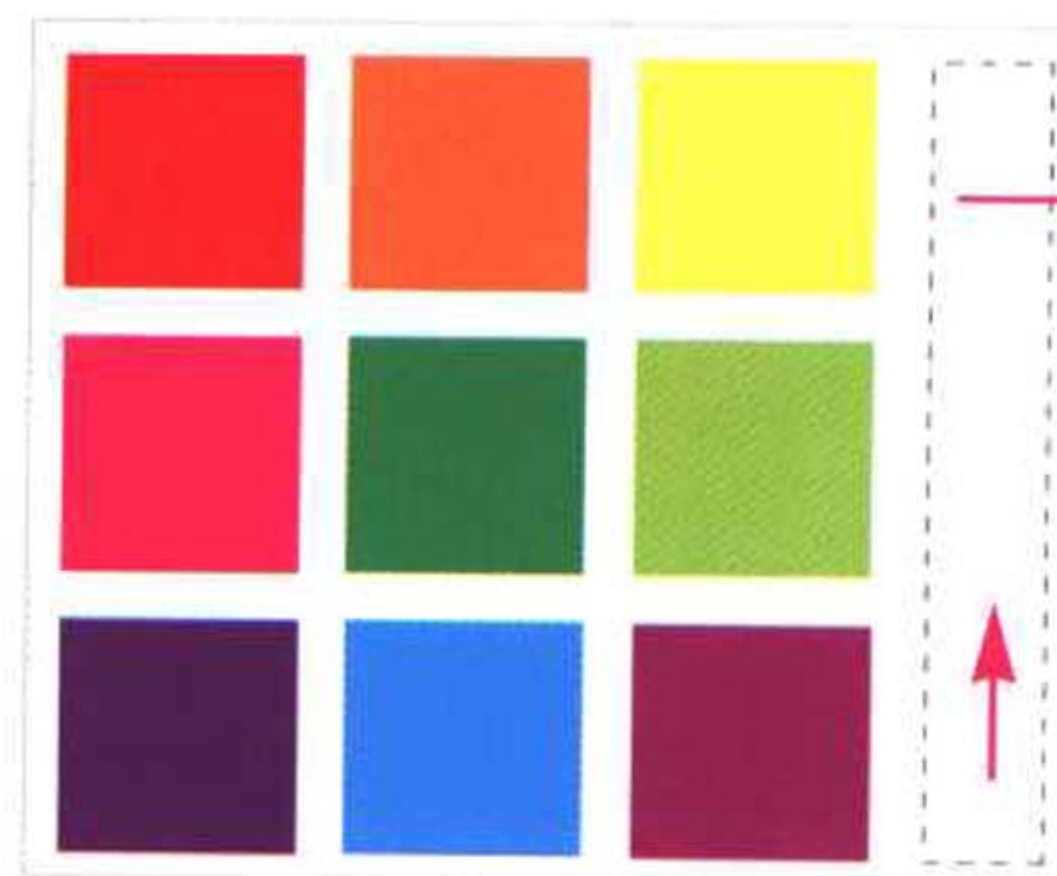
前景色到背景色 (Foreground to Background)



图 16. 【渐变工具】的选项栏

#### 4. 在选定范围中填充渐变色

想要制作渐变效果，则将工具箱中的前景色（见图 14）设置为 K100%，CMY 都是 0%，背景色为白色，CMYK 都是 0%，见图 15。然后将【渐变工具】的选项定为【前景色到背景色】，见图 16。使用【渐变工具】在矩形选定范围内拖动鼠标即可，见图 17。



使用【渐变工具】在矩形选定范围内，由下至上拖动鼠标

图 17. 制作渐变色块



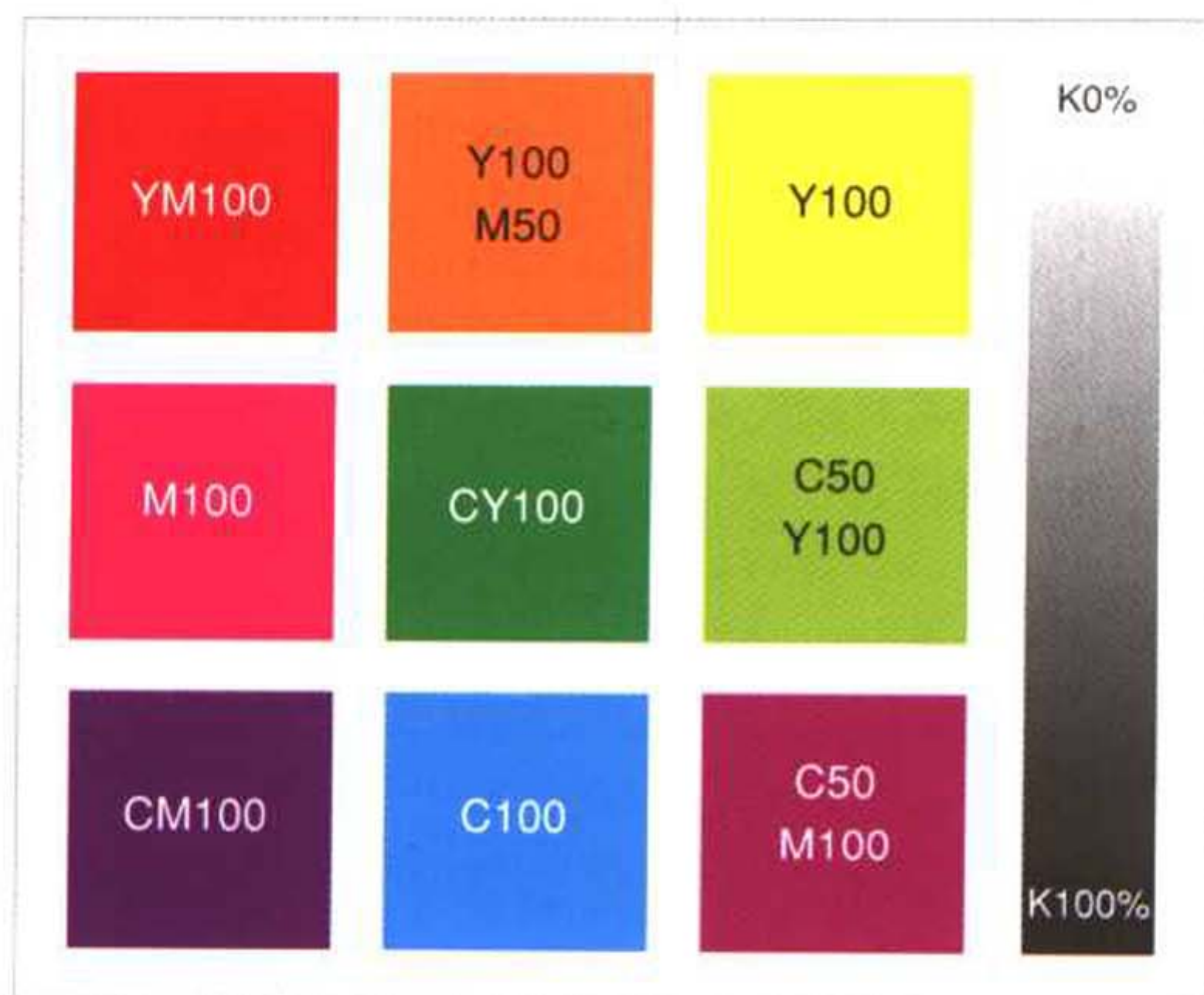


图 18. 完成色块制作

### 5. 完成备用

保留刚刚制作完成的色块图，见图 18。同时翻开色卡，准备在调整屏幕颜色时（使用计算机屏幕调色软件）与色块图相互对照。

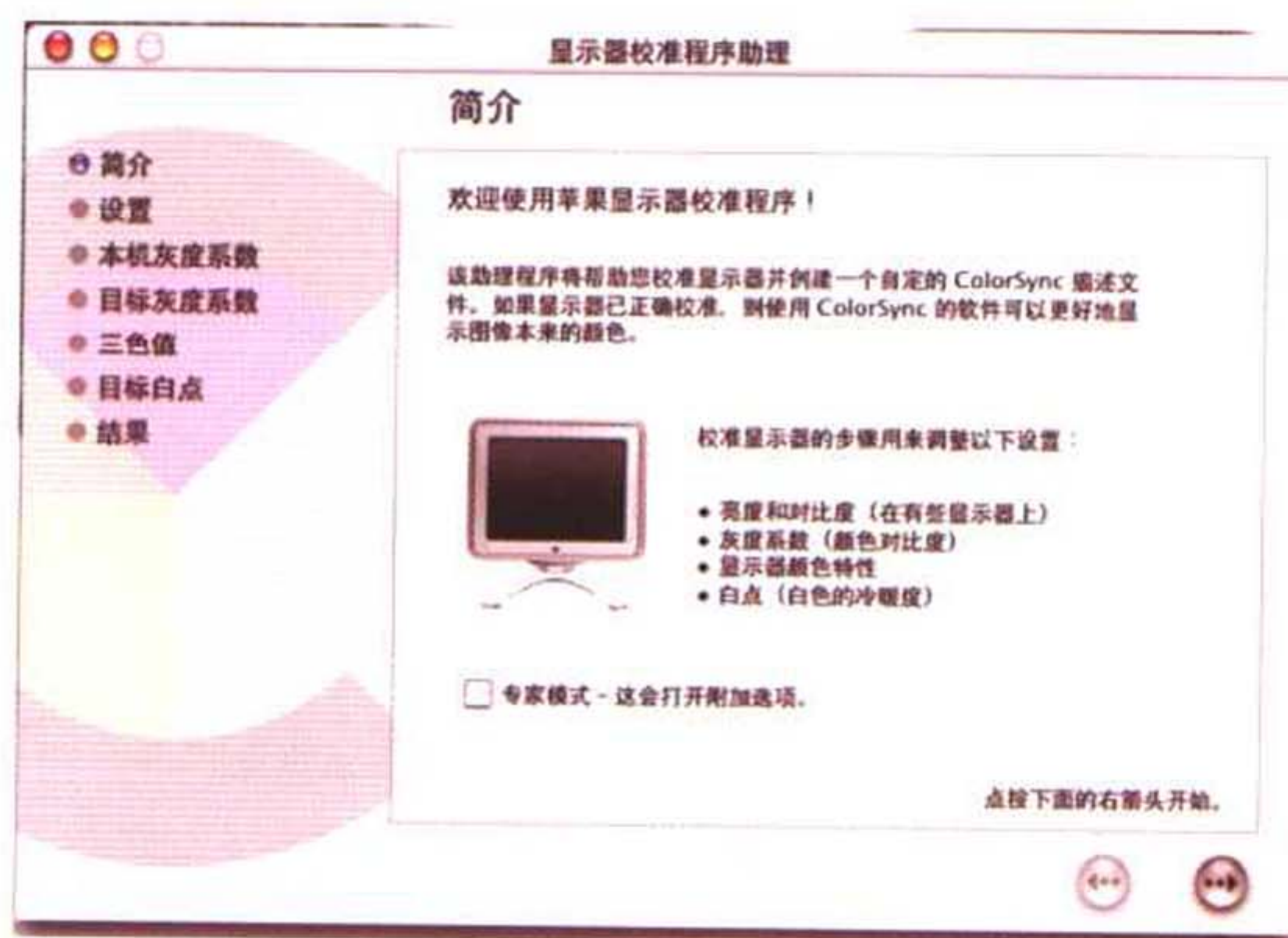


图 19. 苹果计算机屏幕调色软件

### Step4: 开始调整屏幕颜色

Mac（苹果）计算机由于附带了基本的显示器校准软件，所以您只需按照它的提示进行调整即可，见图 19。调整完成后，要再打开图 7，检查各项设置，因为有些选项可能会被改变。

如果是使用 View Sonic 显示器，不妨试试调色软件【Gamma】，见图 20。此软件虽然在市面上已经很难找到了，不过简易又好用，在 Photoshop 3.0 的软件光盘中可找到，或者直接咨询 Adobe 公司。



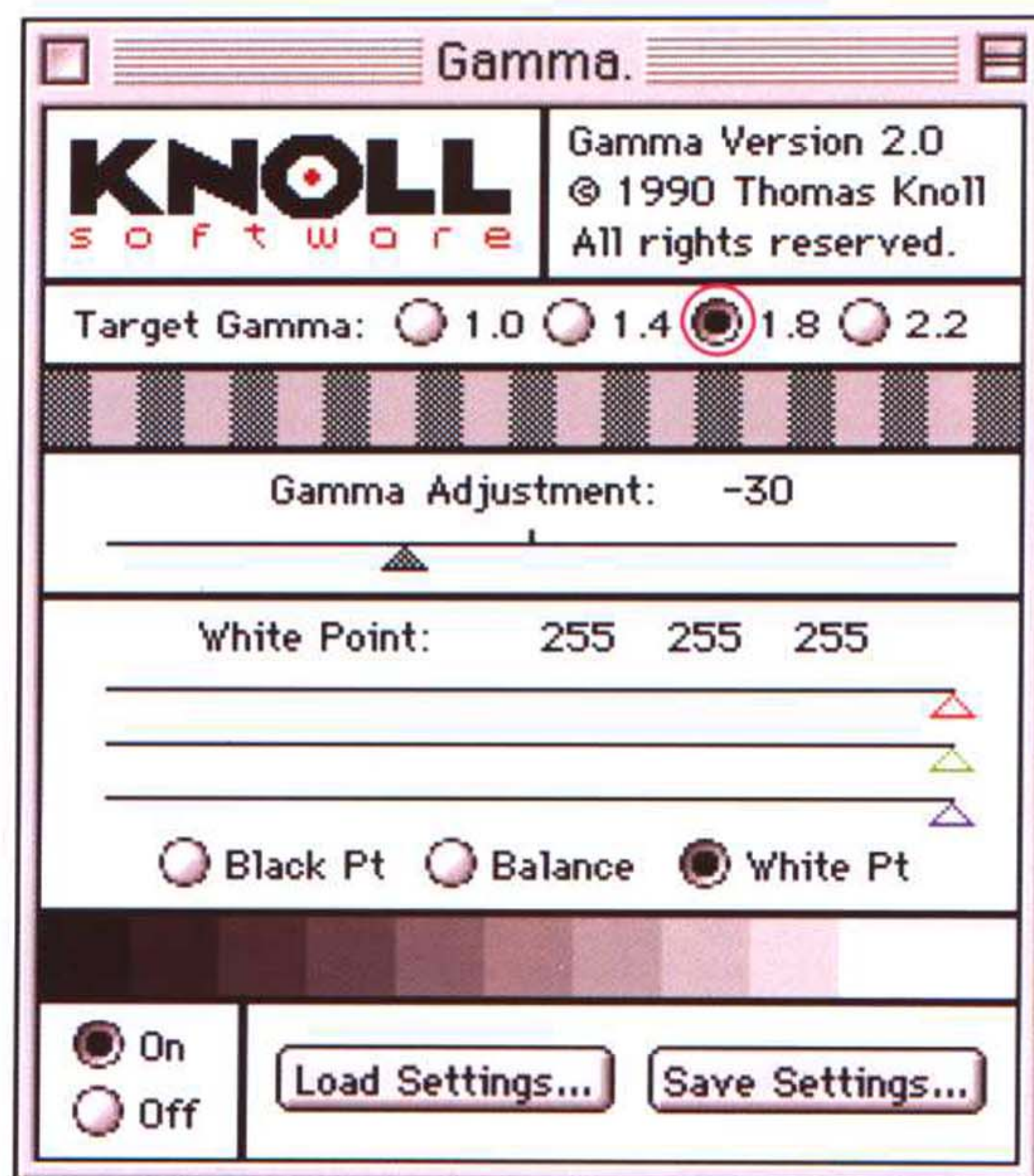


图 20. Adobe 屏幕调色软件

分次选择不同数值的 Target Gamma

一格一格的效果消失时，停止调整  
Gamma【调整】下方的三角滑块

R、G、B 三色滑块

## 操作方法：

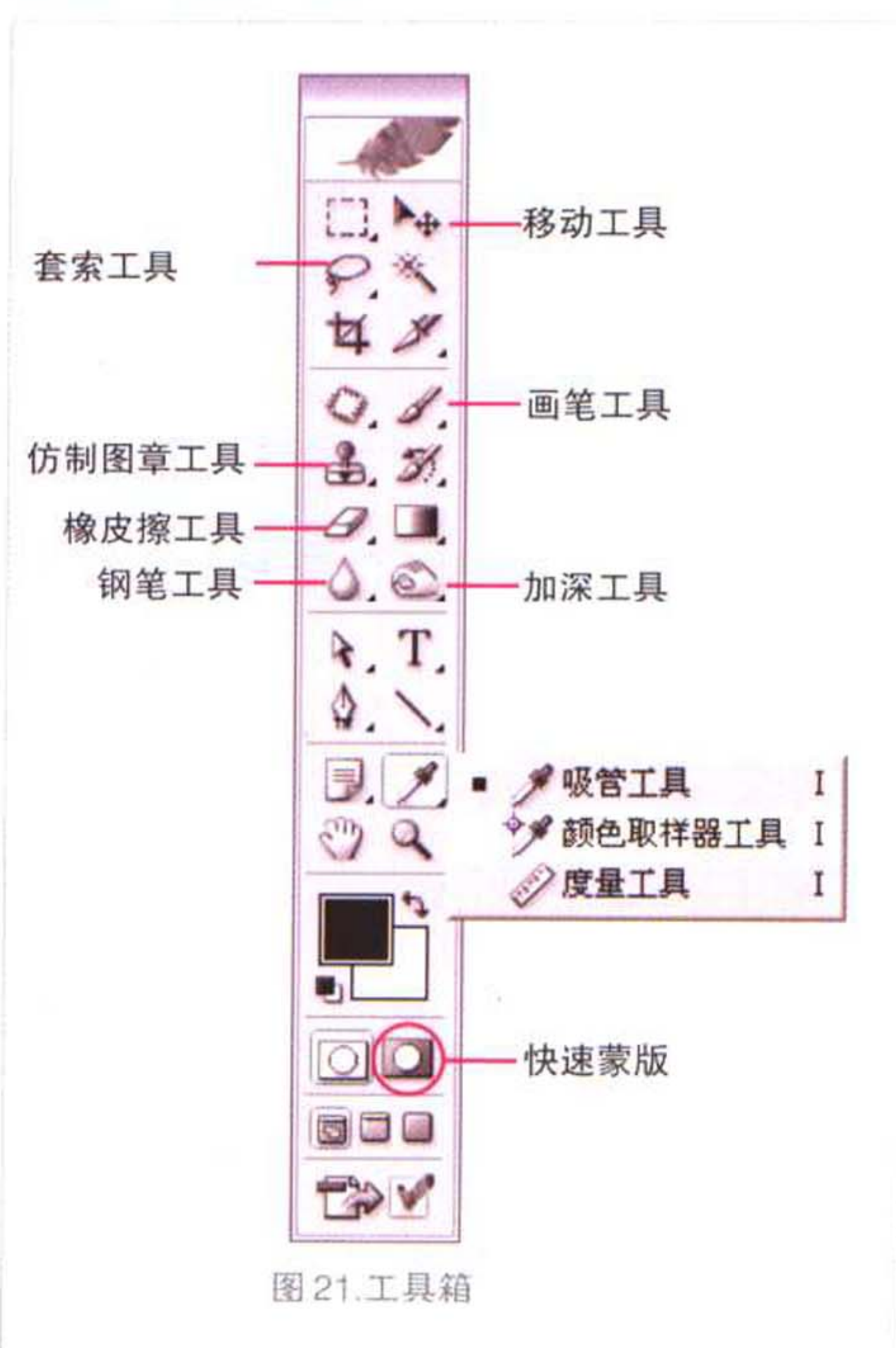
1. 将 Target Gamma 选取为 1.0，然后拖动 Gamma【调整】下方的三角滑块，请您距离屏幕远一些观察，拖动三角滑块时，注意观察在什么位置方格状效果会消失，这时，就可以停止调整。
2. 接着调整 3 个 RGB 数值：
  - I. 首先选取 Black pt，分别调整 R、G、B 滑块，同时观察屏幕的颜色，切勿产生色偏。
  - II. 选取 Balance，分别调整 R、G、B 滑块，同时观察屏幕的颜色，切勿产生色偏。
  - III. 选取 White Pt，分别调整 R、G、B 滑块，同时观察屏幕的颜色，切勿产生色偏。
- IV. 接着再重复上述的步骤，要依次分别将 Target Gamma 设置为不同的 4 个数值，如图 20 所示，所以上述步骤必须要再重复 3 次。
3. 调整完成后，Target Gamma 的单选按钮要保留在 1.8 数值的状态。



# 认识常用的 工具 调板 命令



## 常用工具及调板



## 第二章 常用工具、调板、命令

前面，我们概括介绍了一些常用且此书中将要使用的工具、调板、命令。如果希望详细了解它们的功能，请参阅专门介绍基本功能和命令的书，并把那类书作为字典使用。

常用工具及调板见图 21~ 图 30。



单击【快速蒙版】按钮进入快速蒙版工作状态时，可以在【通道】调板上找到它的所在位置，也就是【快速蒙版】。

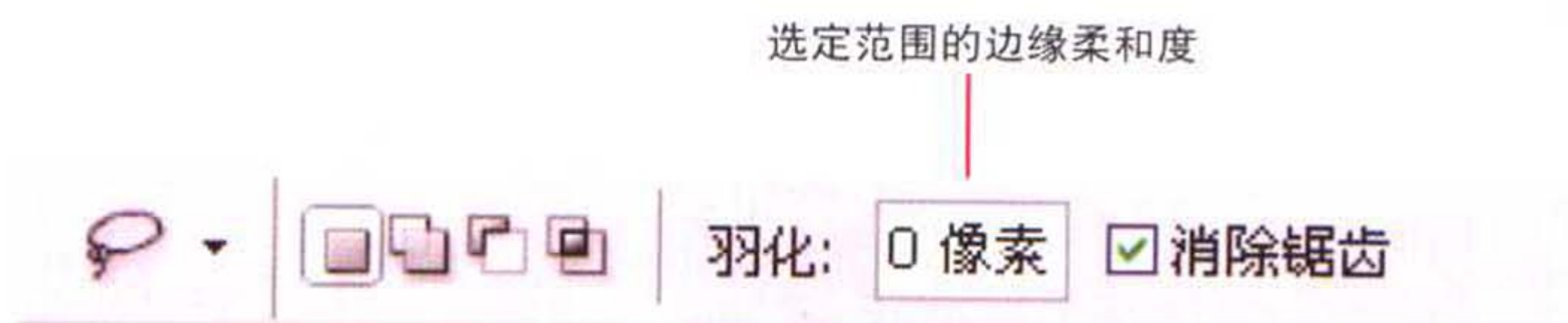


图 23. 【套索工具】的选项栏



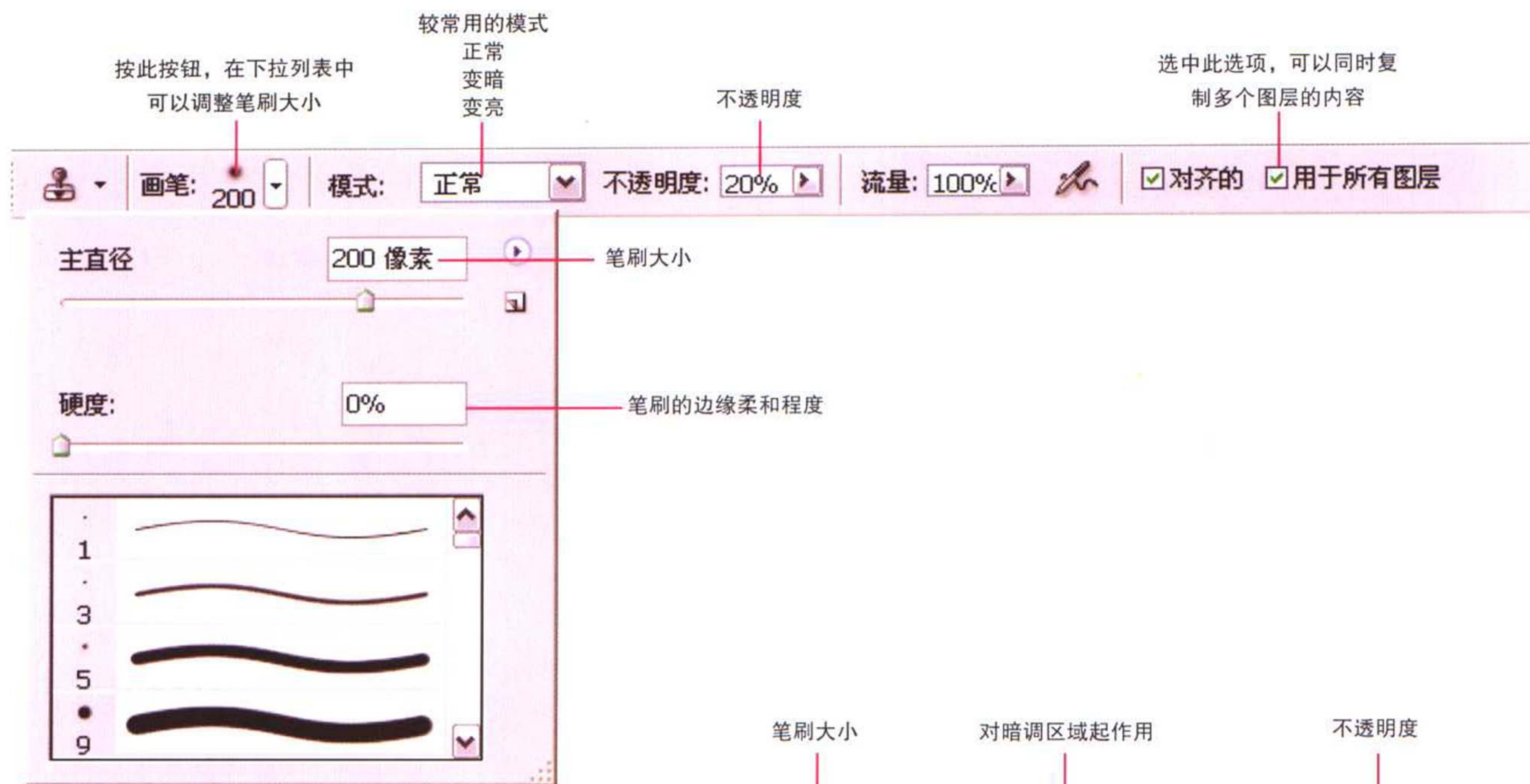


图 24.【仿制图章工具】选项

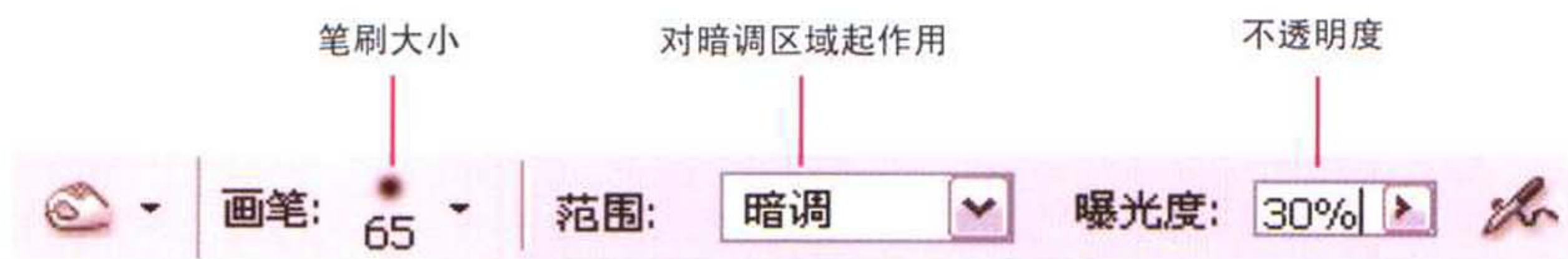


图 26.【加深工具】的选项栏

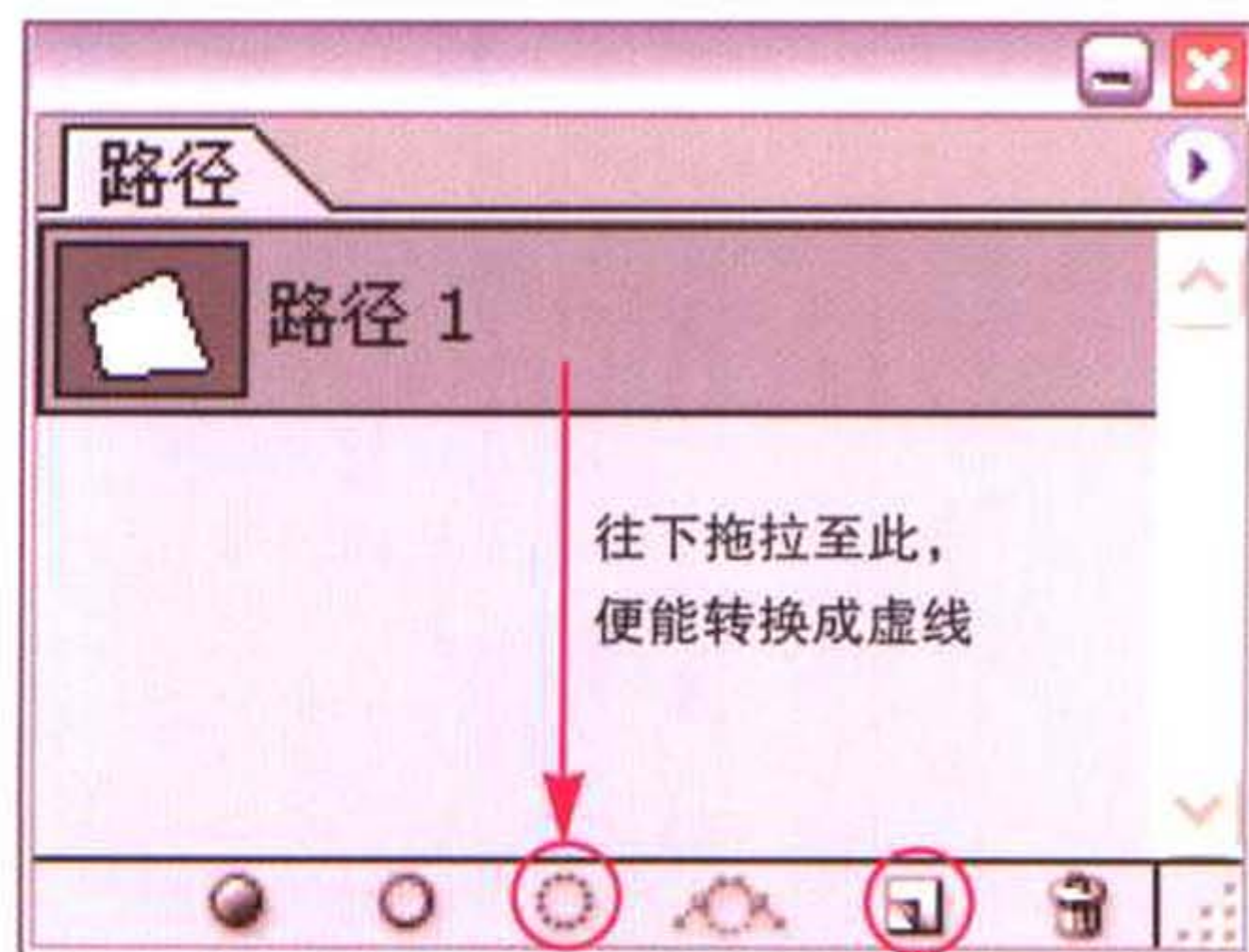


图 25.【路径】调板

向下拖拉至此，便能转换为选定范围新建空白路径按钮，以便绘制新路径时，不会与其他路径混在一起



# 人像修饰专业技法

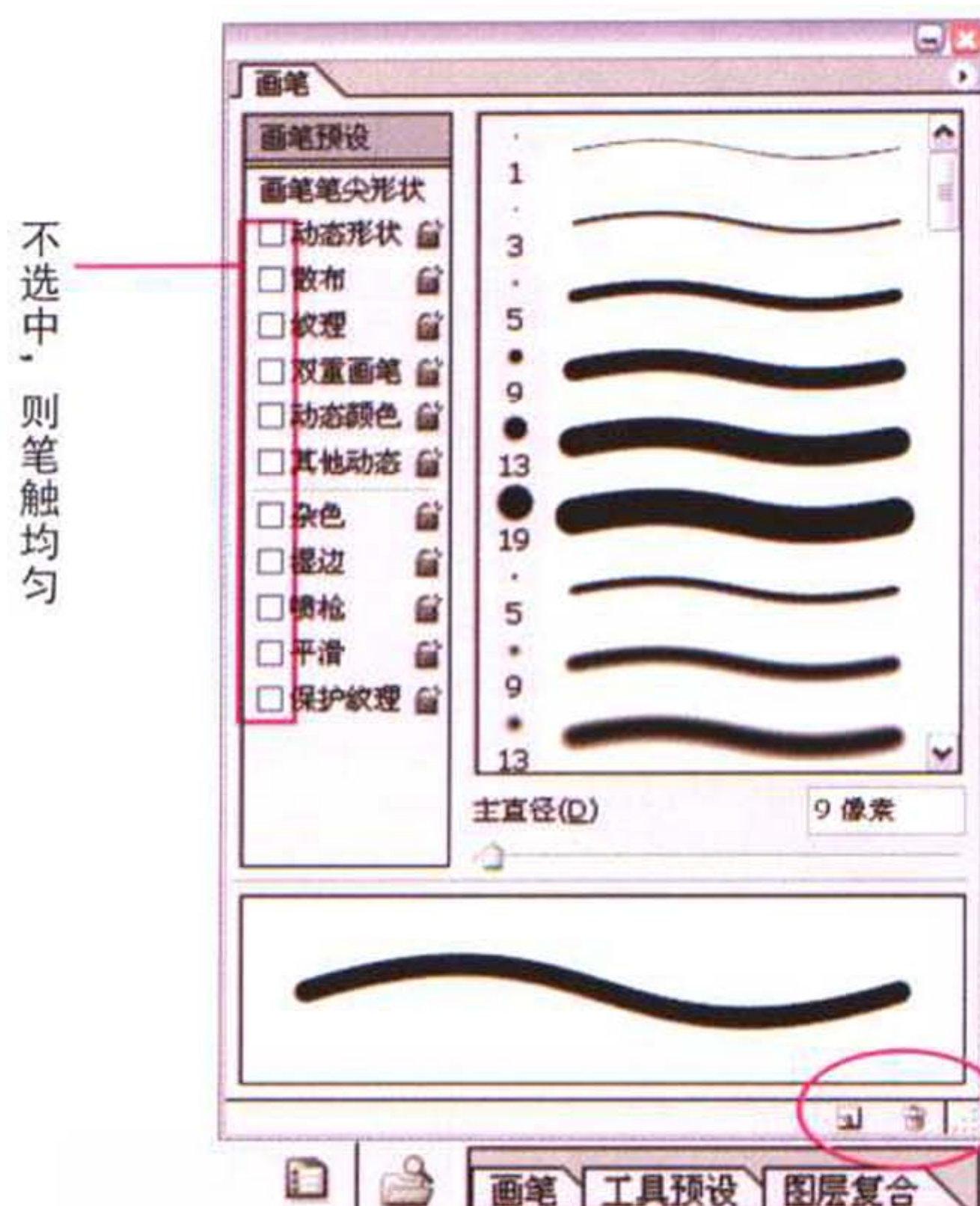
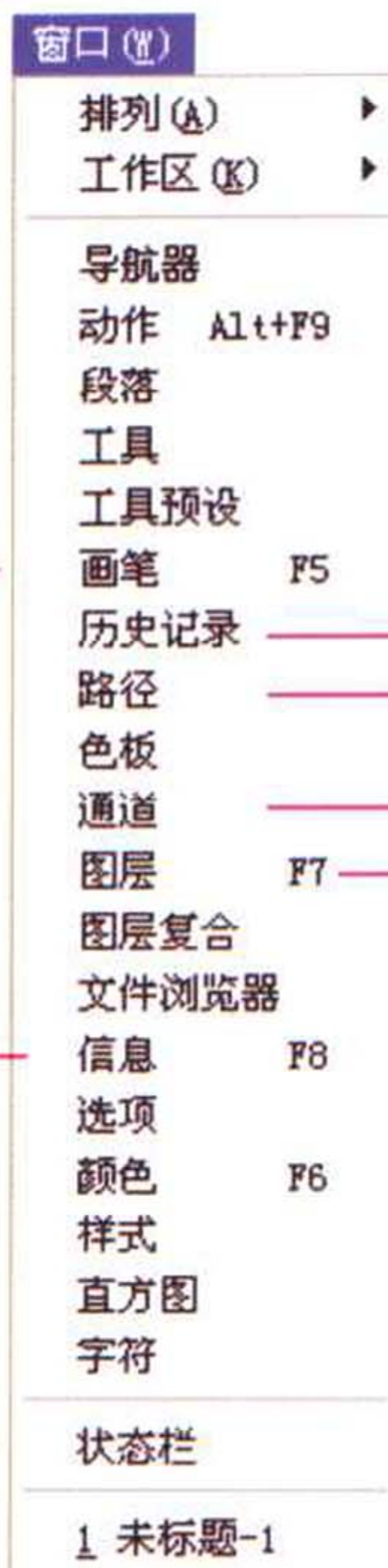


图 27.【画笔】调板



可以后撤销多步已执行的命令

见图 25

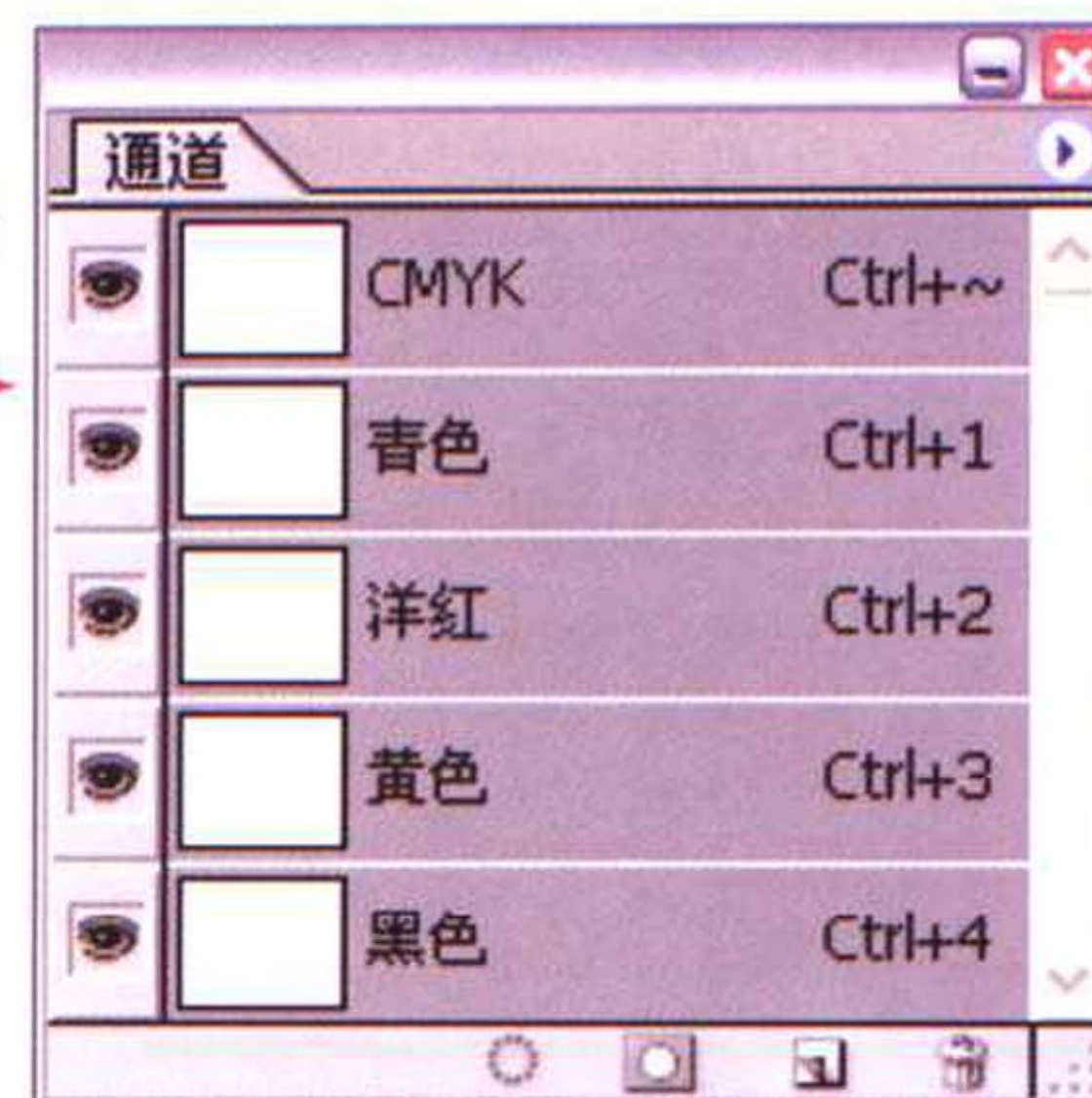


图 29. Channels 工作板

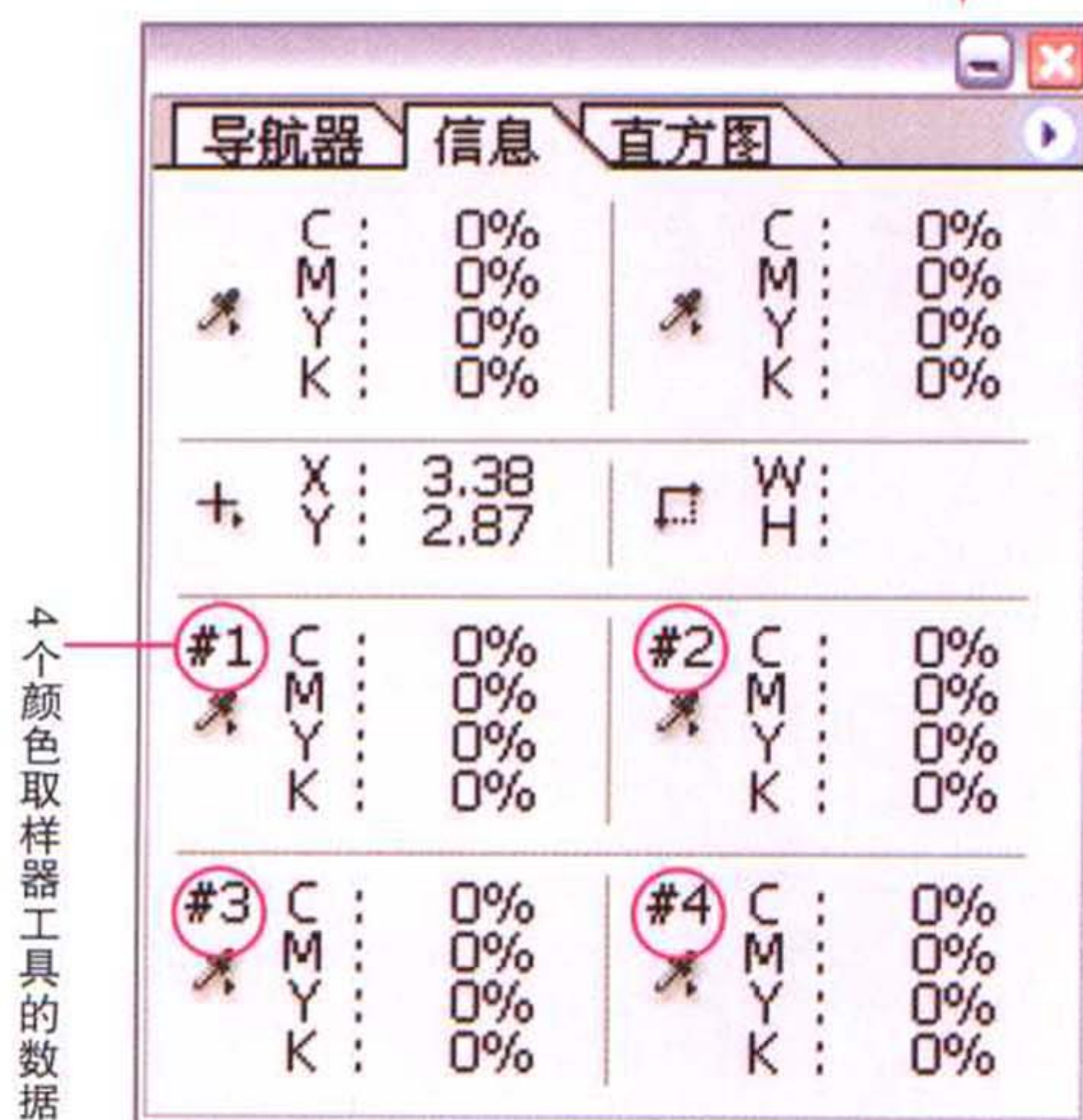


图 28.【信息】调板

见下一页



图层混色模式选项

正常 溶解
● 变暗 ● 正片叠底 颜色加深 线性加深
● 变亮 滤色 ● 颜色减淡 线性减淡
叠加 柔光 强光 亮光 线性光 点光 实色混合
差值 排除
色相 饱和度 颜色 亮度



调色图层选项

丢失图层

纯色...
渐变...
图案...
● 色阶...
● 曲线...
色彩平衡...
亮度/对比度...
● 色相/饱和度...
● 可选颜色...
通道混合器...
渐变映射...
照片滤镜...
反相
阈值...
色调分离...

停放到调板窗

新图层...	Shift+Ctrl+N
复制图层...	
删除图层	
删除链接图层	
删除隐藏图层	

新图层组...

由链接图层新建组...
锁定组中的所有图层...

图层属性...

混合选项...

向下合并	Ctrl+E
合并可见图层	Shift+Ctrl+E
拼合图层	

调板选项...

合并可见的图层

图 30.【图层】调板（圆点表示常用选项）



## 常用命令：

本书将要使用的 Photoshop 命令，这里以红色标记出来。对于这些命令的位置、用途以及使用方法，请先花些时间了解。使用这些命令，可以完成很多重要的工作项目，只要多使用几次，相信便忘不了。

### 文件(F)

新建(N)...	Ctrl+N
打开(O)...	Ctrl+O
浏览(B)...	Shift+Ctrl+O
打开为(A)...	Alt+Ctrl+O
最近打开文件(R)	
在 ImageReady 中编辑(E)	Shift+Ctrl+M
关闭(C)	Ctrl+W
关闭全部	Alt+Ctrl+W
存储(S)	Ctrl+S
存储为(V)...	Shift+Ctrl+S
存储版本	
存储为 Web 所用格式(W)...	Alt+Shift+Ctrl+S
恢复(R)	F12
置入(L)...	
联机服务(L)...	
导入(I)	
导出(E)	
自动(A)	
脚本(S)	
文件简介(I)...	Alt+Ctrl+I
版本	
页面设置(G)...	Shift+Ctrl+P
打印预览(H)...	Alt+Ctrl+P
打印(P)...	Ctrl+P
打印一份(U)	Alt+Shift+Ctrl+P
跳转到(J)	
退出(X)	Ctrl+Q

### 编辑(E)

还原	Ctrl+Z
向前(S)	Shift+Ctrl+Z
返回(B)	Alt+Ctrl+Z
消褪(D)...	Shift+Ctrl+F
剪切(T)	Ctrl+X
拷贝(C)	Ctrl+C
合并拷贝(M)	Shift+Ctrl+C
粘贴(P)	Ctrl+V
粘贴入(I)	Shift+Ctrl+V
清除(E)	
拼写检查(H)...	
查找和替换文本(X)...	
填充(L)...	Shift+F5
描边(S)	
自由变换(F)	Ctrl+T
变换(A)	
定义画笔预设(B)...	
定义图案(P)...	
定义自定形状(O)	
清理(R)	
颜色设置(G)...	Shift+Ctrl+K
键盘快捷键...	Alt+Shift+Ctrl+K
预设管理器(M)...	
预置(P)	

### 图像(I)

模式(M)	
调整(A)	
复制(C)...	
应用图像(E)...	
计算(C)...	
图像大小(S)...	
画布大小(S)...	
像素长宽比(R)	
旋转画布(R)	
裁切(C)	
修整(E)...	
显示全部(V)	
陷印(I)	

CMYK 颜色(C)  
曲线(V)...

反相(L)



图层 (L)	
新建 (N)	通过拷贝的图层 (C)
复制图层 (C)...	
删除 (D)	
图层属性...	
图层样式 (S)	
新填充图层 (F)	
新调整图层 (A)	
更改图层内容 (O)	
图层内容选项 (O)	
文字 (T)	
栅格化 (R)	
新建基于图层的切片 (S)	
添加图层蒙版 (M)	
启用图层蒙版 (M)	
添加矢量蒙版 (M)	
启用矢量蒙版 (M)	
创建剪贴蒙版 (G) Ctrl+G	
释放剪贴蒙版 (G) Shift+Ctrl+G	
排列 (A)	
对齐链接图层 (L)	
分布链接图层 (D)	
锁定组中的所有图层 (G)	
向下合并 Ctrl+E	
合并可见图层 (V) Shift+Ctrl+E	
拼合图层 (F)	
修边 (N)	

选择 (S)	
全选 (A) Ctrl+A	
取消选择 (D) Ctrl+D	
重新选择 (R) Shift+Ctrl+D	
反选 (I) Shift+Ctrl+I	
色彩范围 (C)...	
羽化 (F) ... Alt+Ctrl+D	
修改 (M)	
扩大选取 (G)	
选取相似 (S)	
变换选区 (T)	
载入选区 (L)...	
存储选区 (S)...	

滤镜 (F)	
上次滤镜操作 (F) Ctrl+F	
抽出 (X)...	Alt+Ctrl+X
滤镜库 (G)...	
液化 (L)...	Shift+Ctrl+X
图案生成器 (P)...	Alt+Shift+Ctrl+X
像素化	
扭曲	
杂色	添加杂色...
模糊	高斯模糊...
渲染	
画笔描边	
素描	
纹理	
艺术效果	
视频	
锐化	USM 锐化...
风格化	
其它	
Digimarc	



## 人像修饰专业技法

在这些下拉式选项中，可以开放许多重要的工作项目，只要多使用几次，相信便忘不了。

### 视图 (V)

校样设置 (U) ▶  
校样颜色 (L) Ctrl+Y  
色域警告 (W) Shift+Ctrl+Y  
像素长宽比校正 (P)

放大 (I) Ctrl++  
缩小 (O) Ctrl+-  
满画布显示 (F) Ctrl+0  
实际像素 (A) Alt+Ctrl+0  
打印尺寸 (Z)

屏幕模式 (M) ▶

✓ 显示额外内容 (X) Ctrl+H  
显示 (H) ▶

标尺 (R) Ctrl+R

✓ 对齐 (N) Shift+Ctrl+;  
对齐到 (T) ▶

锁定参考线 (K) Alt+Ctrl+;  
清除参考线 (S)  
新参考线 (E)...

锁定切片 (L)  
清除切片 (C)

### 窗口 (W)

排列 (A) ▶  
工作区 (K) ▶

导航器

动作 Alt+F9

段落

工具

工具预设

画笔 F5

历史记录

路径

色板

通道

图层 F7

图层复合

文件浏览器

信息 F8

选项

颜色 F6

样式

直方图

字符

状态栏

✓ 1 未标题-4



**皮肤为主**

**修图概念  
及流程简介**



## 第三章 皮肤为主的修图概念及流程简介

### 修图概念

皮肤修图主要包括前半部的繁琐细节，以及后半部神奇的改变技法。前半部繁琐的基础步骤，其实并没有什么特殊的技巧，耗费时间和人力，但操作时必须要有耐心、细心，更要对细节处的美感有细腻的观察力，因为它们都是直接影响整个画面品质的基本因素。

此外，修图的步骤必须要有一致性，也就是说每次都要针对某一个项目修饰整个画面，以免产生左脸皮肤细致，而右脸皮肤粗糙的情形。

### 修图流程简介

- 修图步骤一：修饰脏点、鼻毛、痣、脸上的毛发、指甲及牙齿，并扫除残留在身上的油渍污垢及毛屑灰尘
- 修图步骤二：修饰粗大毛孔、皱纹、黑斑
- 修图步骤三：凸起毛囊、眉毛杂乱处、杂乱发丝
- 修图步骤四：修饰手臂汗毛、眼球
- 修图步骤五：修饰发际、眉毛
- 修图步骤六：睫毛增强、牙龈掩盖、泛黄牙齿调色
- 修图步骤七：减淡黑眼圈、修饰脸部肌肉起伏影响美观的区域
- 修图步骤八：绘制路径
- 修图步骤九：脸部扑粉
- 修图步骤十：手臂扑粉
- 修图步骤十一：胸肩扑粉
- 修图步骤十二：四色换版
- 修图步骤十三：叠加两个图像，各取所需
- 修图步骤十四：准备做上层图层的蒙版
- 修图步骤十五：蒙版的精细处理
- 修图步骤十六：增强暗部立体感
- 修图步骤十七：调肤色
- 修图步骤十八：修饰唇色、眼白
- 修图步骤十九：明眸皓齿
- 修图步骤二十：画龙点睛
- 修图步骤二十一：衣物改色
- 修图步骤二十二：增强亮部立体感
- 修图步骤二十三：柔化填充白的质感
- 修图步骤二十四：再次调整增强发色
- 修图步骤二十五：增强眼睛水感
- 修图步骤二十六：检查色版



# 修图 基本诀窍



## 第四章 修图基本诀窍示范

图 31 所示这名女子的外形很有特色，在本书中，我将要用 Photoshop 将她一步一步修改成所需要的理想的效果。

本书并没有提供此图的电子文件供读者个人练习使用，您可以用其他的人物图像进行练习。操作方法基本相同，只要图像文件的分辨率高，毛孔的画质非常清晰即可。低分辨率的图像文件只能用来练习调色，无法练习修饰毛孔、睫毛、皱纹肌理等细节。

如果您有兴趣使用同一张图片进行练习，可自行上网订购高分辨率图像文件，网址 <http://pro.corbis.com/>，图片编码 CB107482，文件名 Smiling Woman in Tank Top。本书中使用的规格是 35.4cm × 35.8cm，分辨率为 300dpi。只要注册成为上述网站的会员，就可看到许多美丽精彩的图片。

注：

本书各项工作命令的数值，全是以高分辨率为标准，如果读者想要以低分辨率图像文件做练习，那么笔刷大小、消褪命令、高斯模糊命令的数值等，则必须在操作时相应地减小。

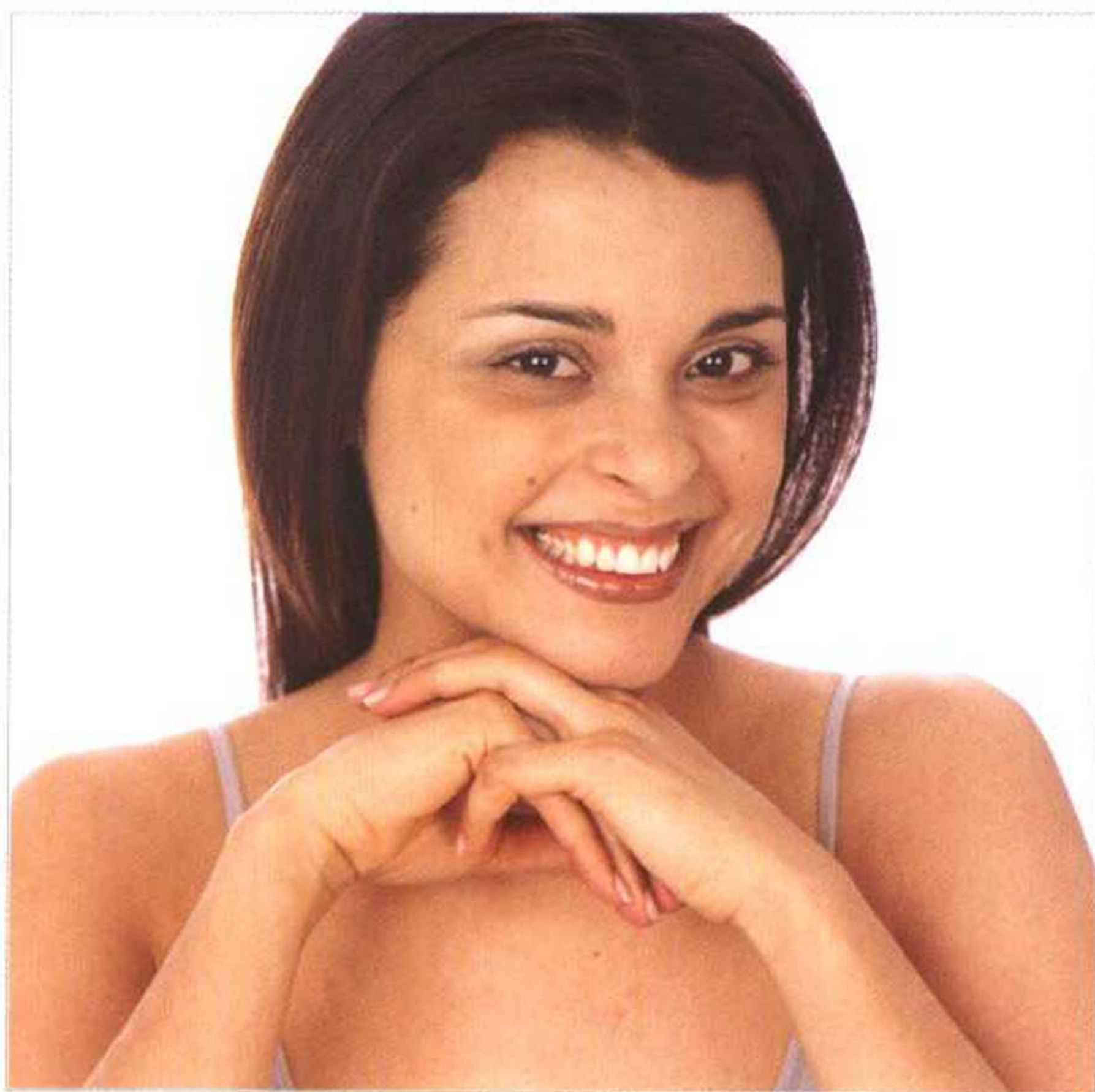


图 31.修改前



当您着手修改之前，请先仔细看看图 31，思考一下应该修改哪里会让整张图更好看，以及您想把她修改成什么样子？

我决定修改的地方包括：修饰上嘴唇、让她露出的牙龈能够减少一些、消除黑眼圈、肤色白晰均匀、毛孔细致一些、头发减少毛躁、人物增强立体感，使其整体看上去神采奕奕。

至于她的头发，由于此图摄影灯光布置的重点在皮肤，她的头发不适合作为修发示范。图 32 是我修改后的效果，您可以与未修改前的图像文件（图 31）进行比较，图 33 和图 34 是修改前后的放大图，仔细观察两者之间的差异。



图 32.修改后

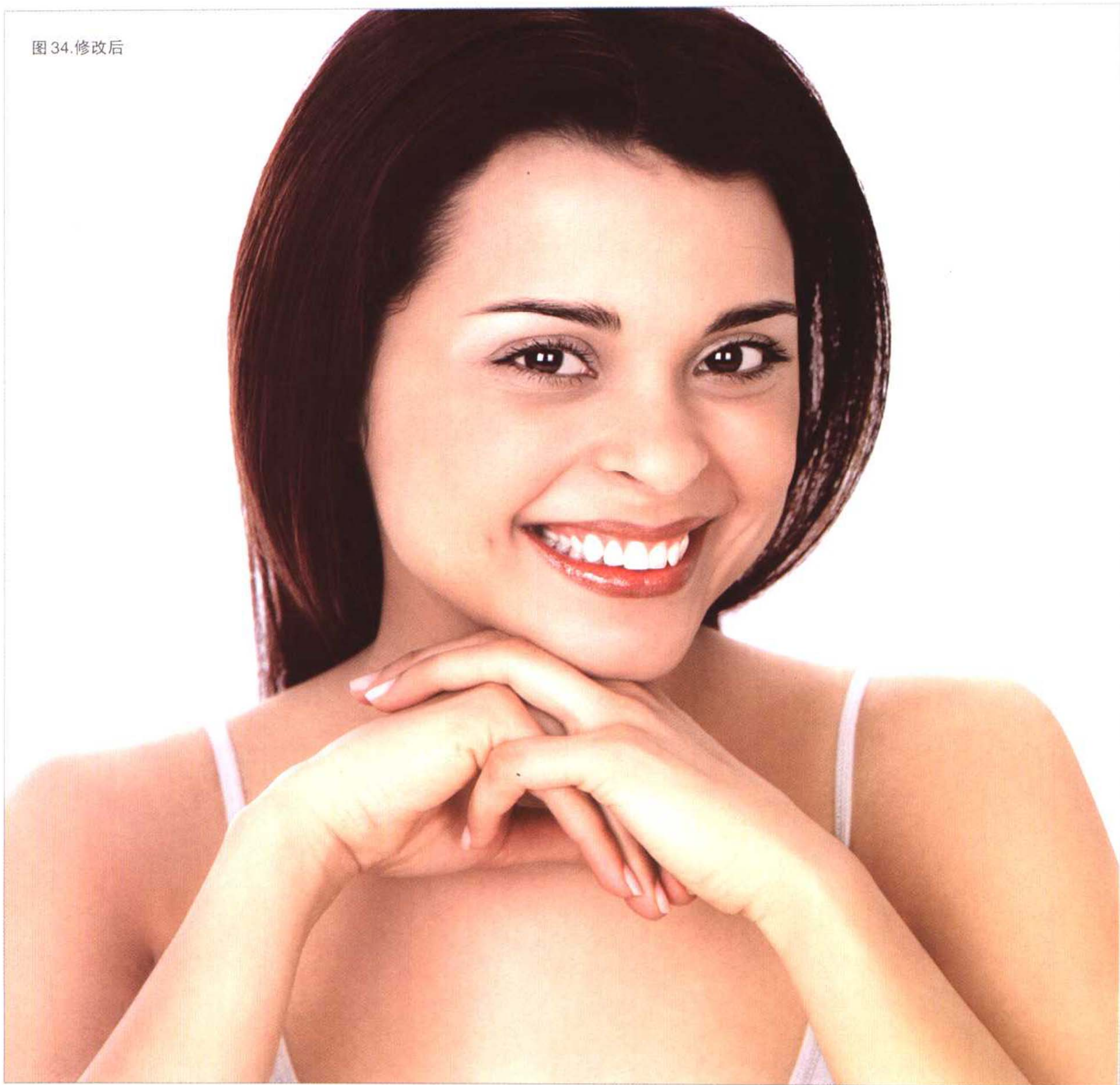


图 33.修改前





图 34.修改后





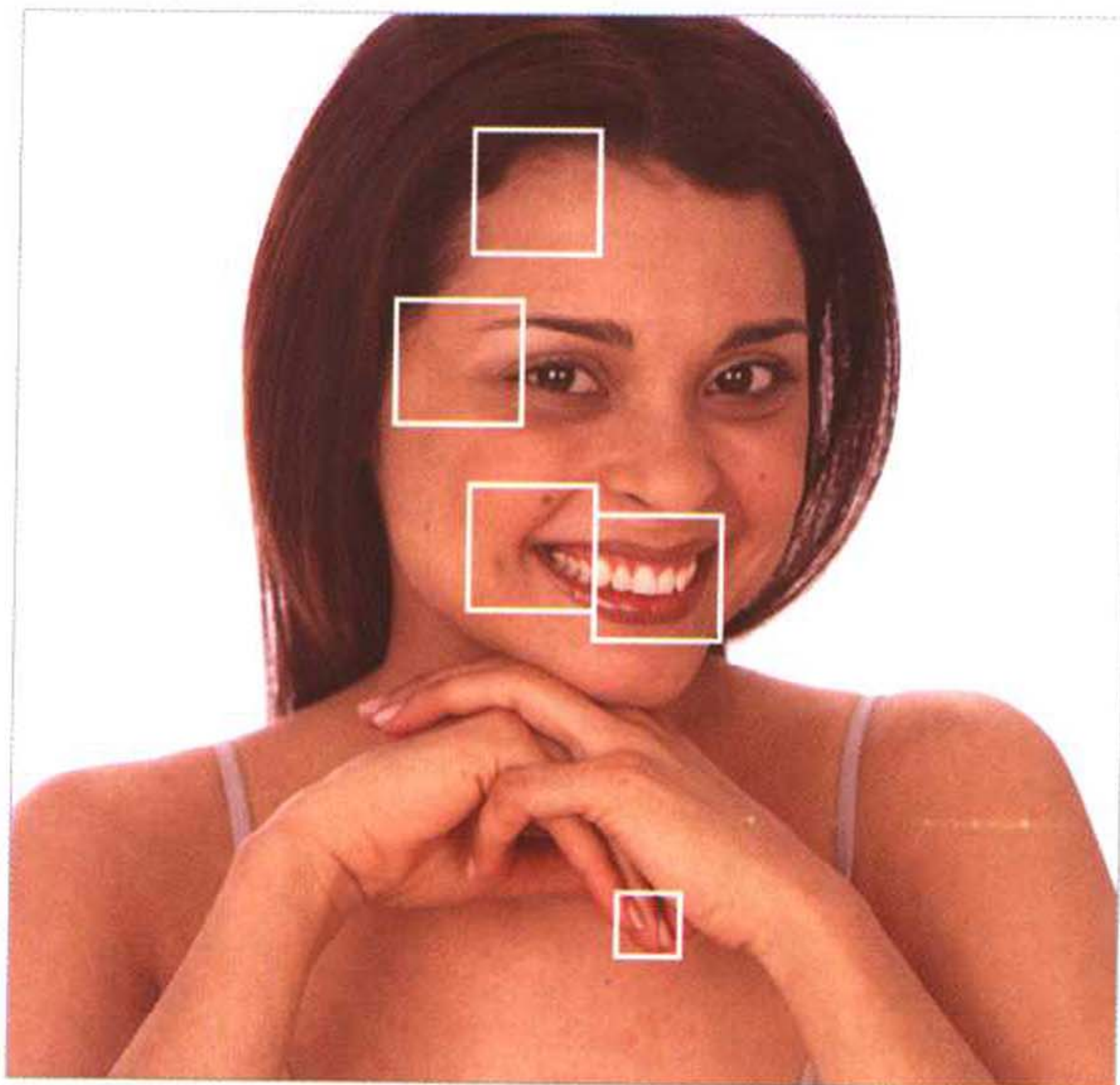


图 35.

**修图步骤一：修饰脏点、鼻毛、痣、脸上的毛发、指甲及牙齿，并扫除残留在身上的油渍污垢及毛屑灰尘** 选取局部区域放大显示

巧妙使用仿制图章工具：

先用左手按住 Alt 键，同时右手再单击鼠标，双手放开，即可确定要仿制的取样点的位置，见图 35。接着右手再按住鼠标，在想要仿制的画面上拖动，即可完成仿制工作。在仿制时，为了让画面显得更加自然，常常会改变取样点的位置，在与仿制区域最近的位置取样，操作方法与前面所介绍的相同。

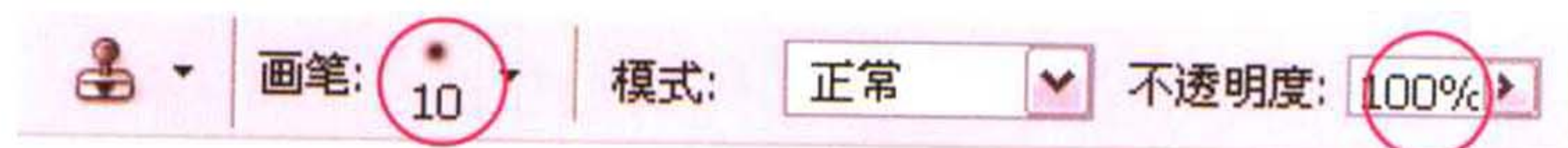


图 36.【仿制图章工具】的选项栏

◦ 相对此图的笔刷大小

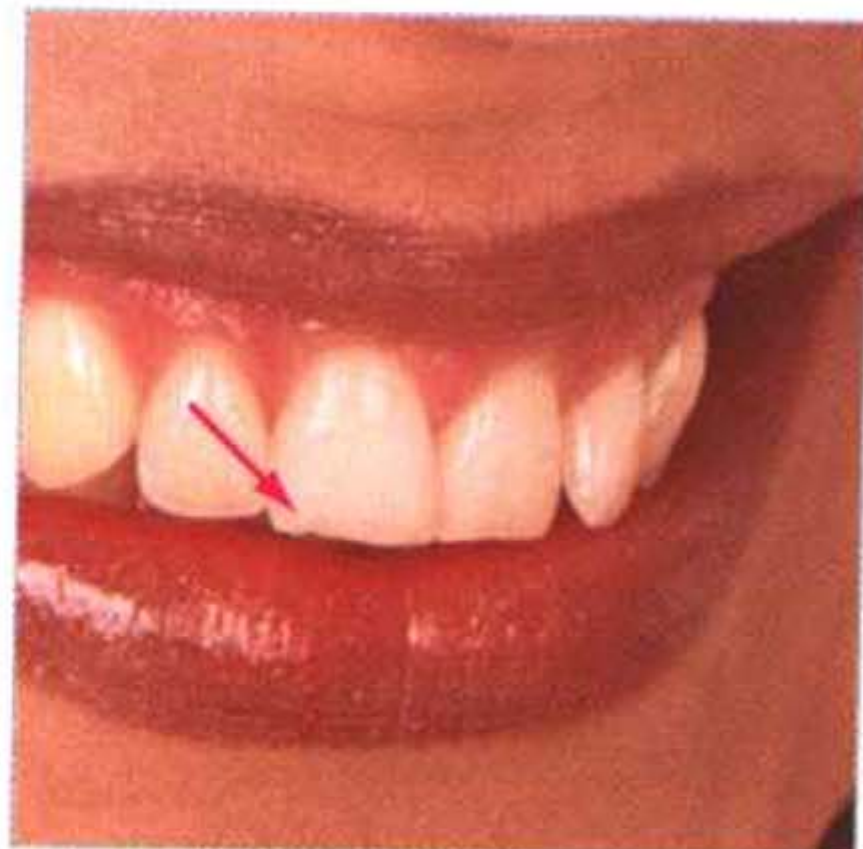


图 37.修改前

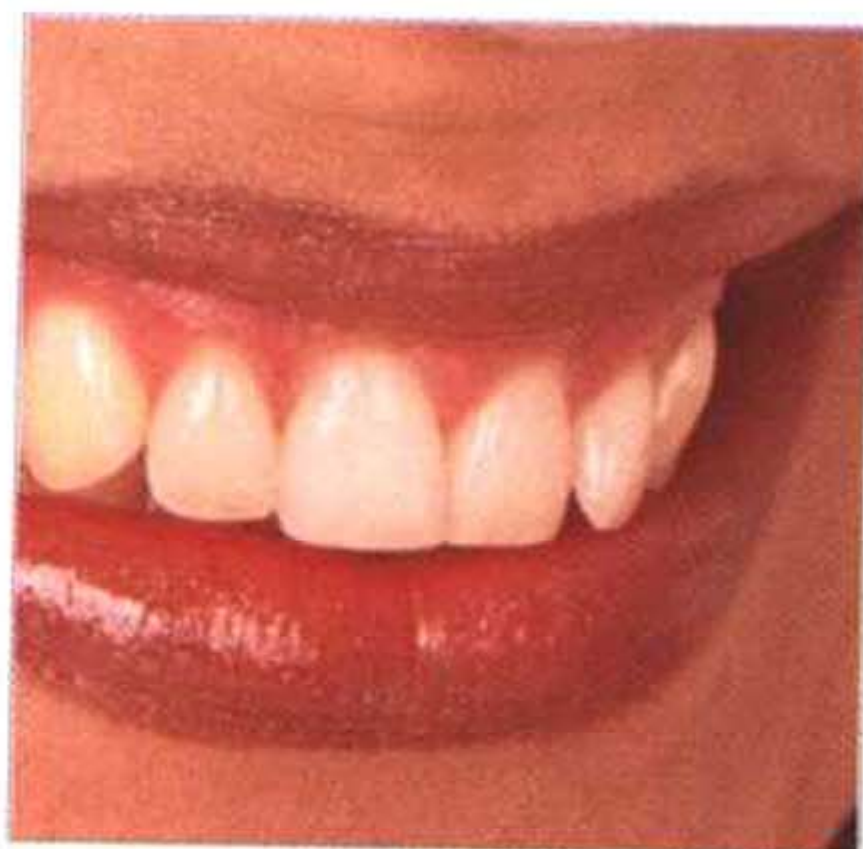


图 38.修改后

修饰门牙

为了不破坏牙齿原先的质感，要用笔刷较小的【仿制图章工具】，见图 36，慢慢地把门牙修补得完整漂亮。

修改前后的效果对比见图 37、图 38。



◦ 相对此图的笔刷大小

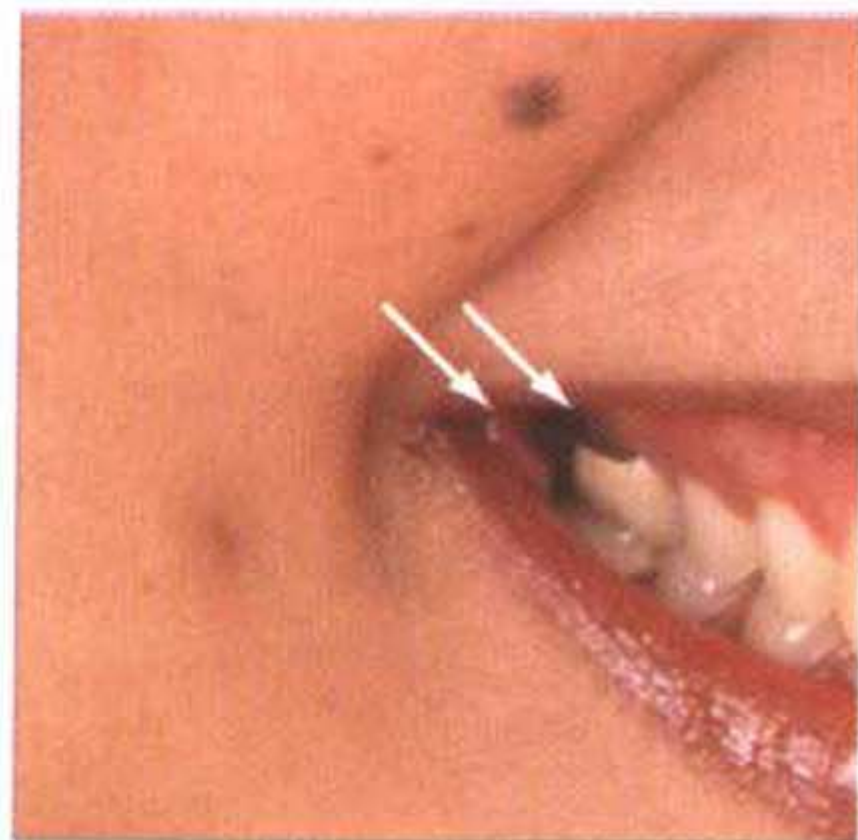


图 39.修改前



图 40.修改后

#### 去除雀斑或痣

选用笔刷尺寸较小的【仿制图章工具】慢慢去除，并且笔刷尺寸要与雀斑或痣一样大小，这样就不会破坏原本完好的肤质，见图 39、图 40。

#### 对于暴露的臼齿假牙

可使用笔刷尺寸较小的【仿制图章工具】，仿制画面上相近区域的图像，慢慢把牙齿和左边嘴角的牙龈修补完整，见图 41。然后选择工具箱中的【吸管工具】，吸取下方牙齿阴影的颜色，使用喷枪，不透明度 30%，在这颗牙齿上喷涂淡淡的暗影，小心地修饰，使它与其他的牙齿看起来整齐一致，见图 42。

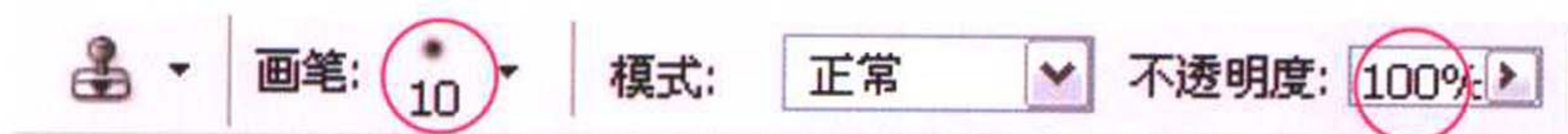


图 41.【仿制图章工具】的选项栏

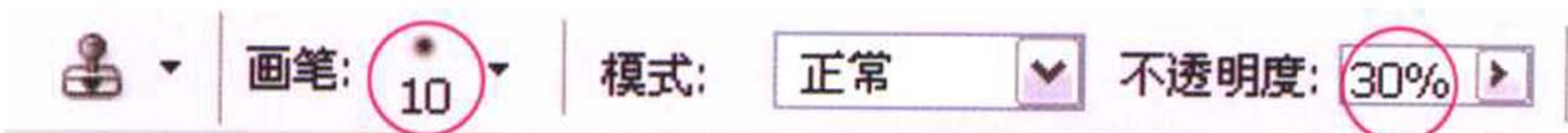


图 42.【画笔工具】的选项栏

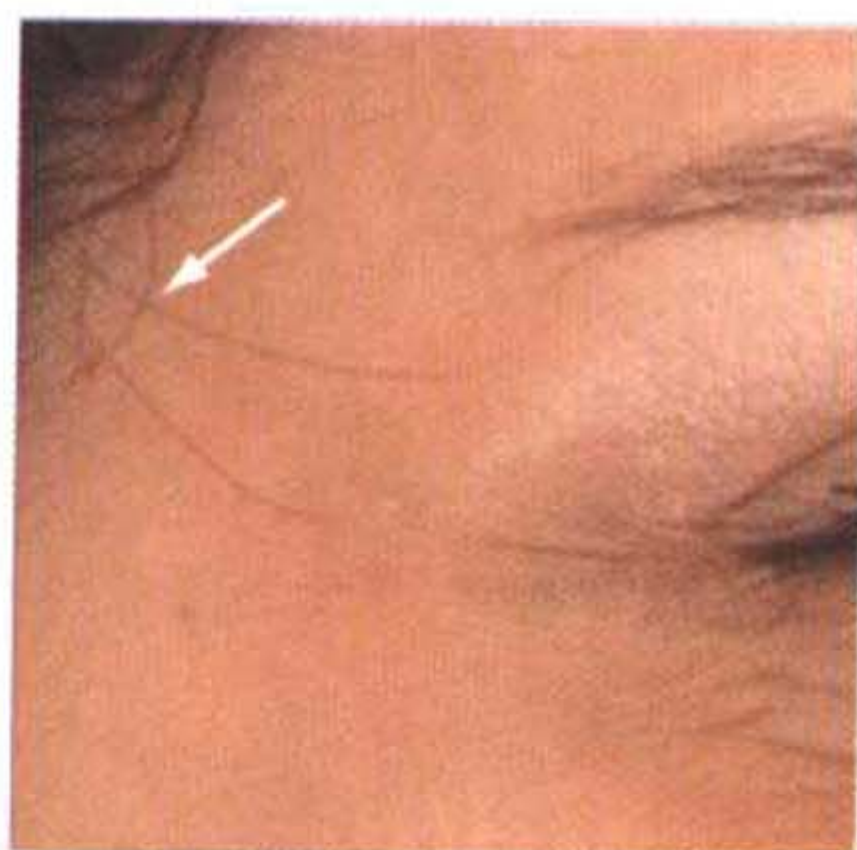


图 43.修改前



图 44.修改后

#### 去除杂乱发丝

修改前后的效果对比见图 43、图 44。

选用笔刷尺寸较小的【仿制图章工具】慢慢去除（见图 45），笔刷尺寸要与头发一样粗细，才不会影响原本没有问题的皮肤质感。

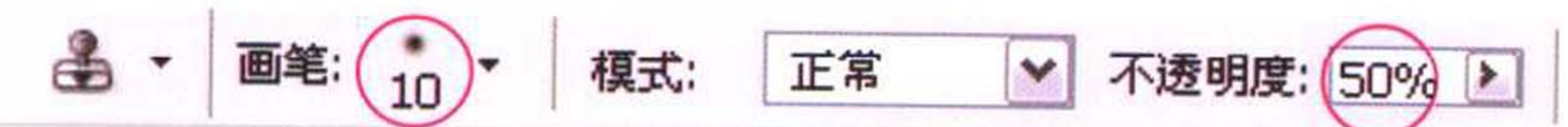


图 45.【仿制图章工具】的选项栏



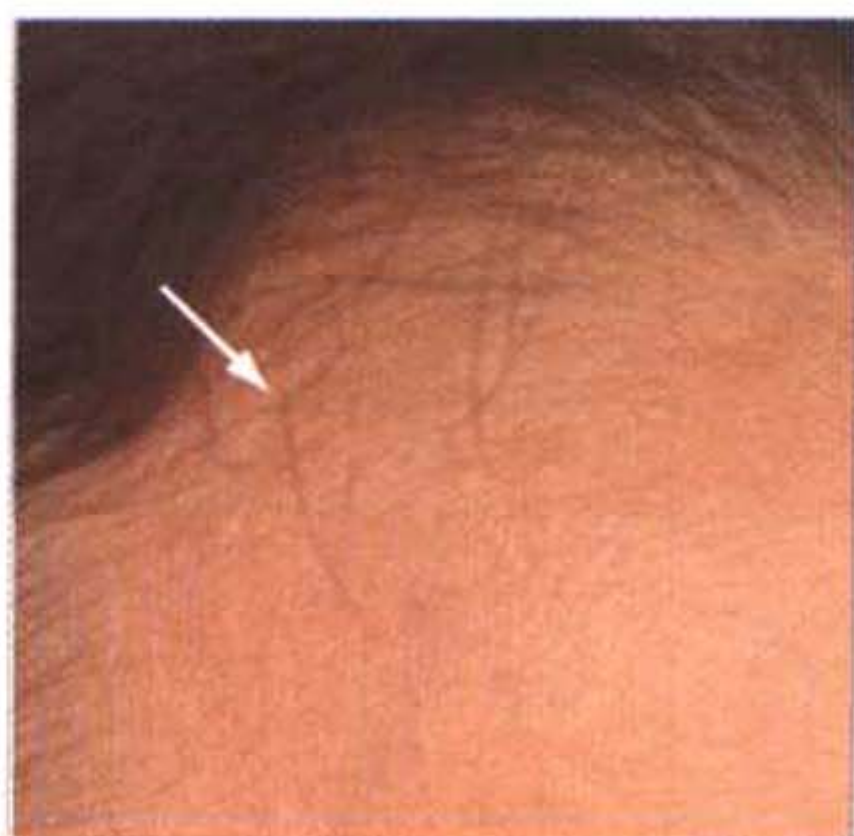


图 46.修改前

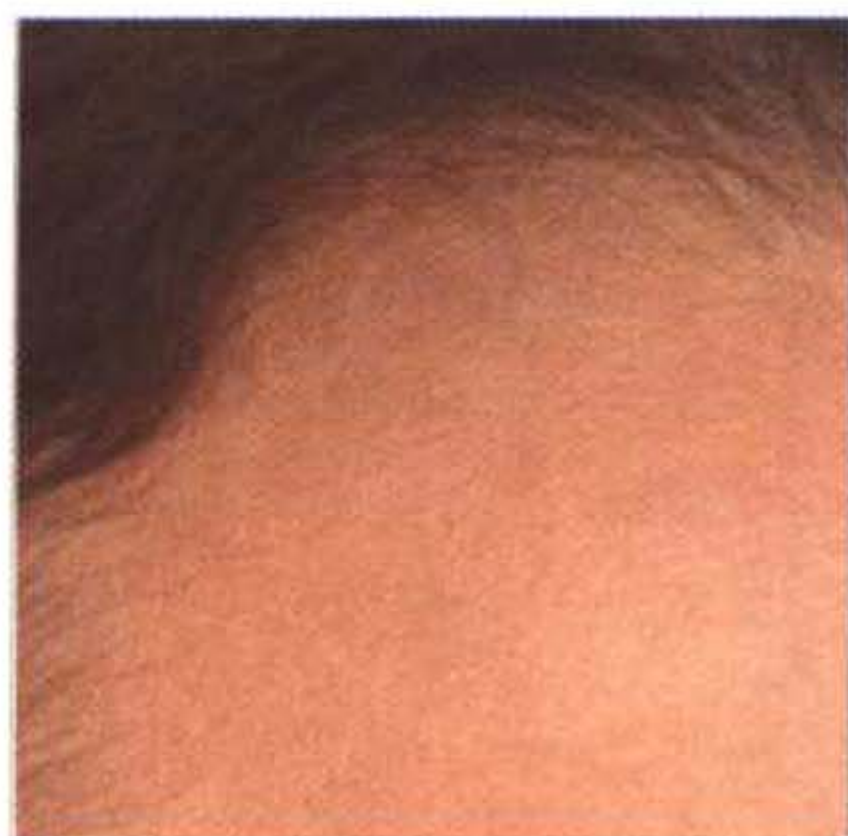


图 47.修改后

## 去除杂乱发丝

方法同上。不过，在此处的细毛发较多，注意的重点是要耐心地把杂乱发丝去除，但细毛发则要尽量保持自然，不能看到有去除发丝的痕迹。

修改前后的效果对比见图 46、图 47。

[仿制图章工具] 选项设置见图 48。

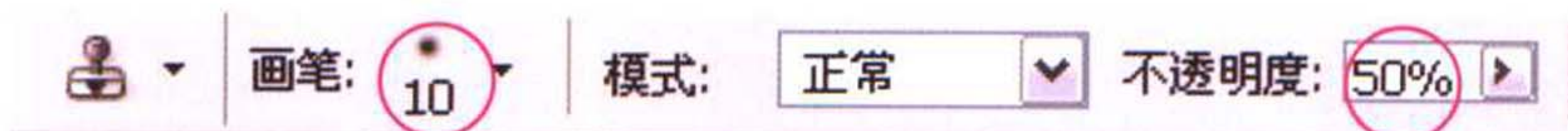


图 48:【仿制图章工具】的选项栏



图 49.修改前

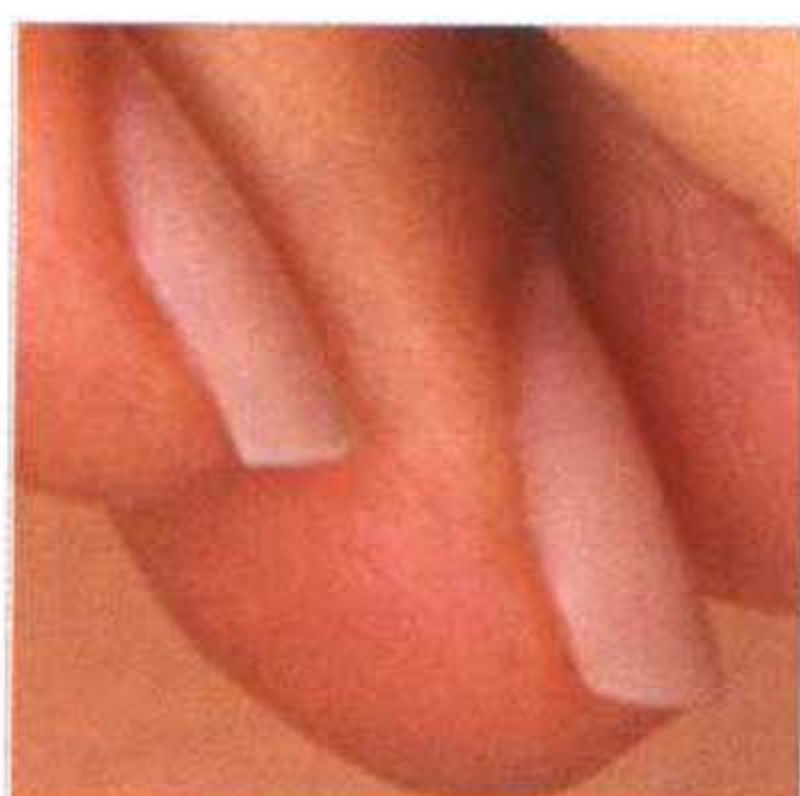


图 50.修改后

## 修饰指甲色泽或凹凸不匀处

用笔刷尺寸较小的【仿制图章工具】，慢慢补盖掉。指甲呈白色的地方，也要修饰一致，这样指甲看起来才会健康漂亮。

修改前后的效果对比见图 49、图 50。

[仿制图章工具] 选项设置见图 51。

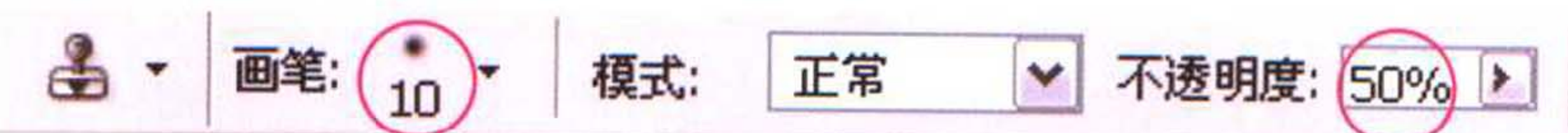


图 51:【仿制图章工具】的选项栏



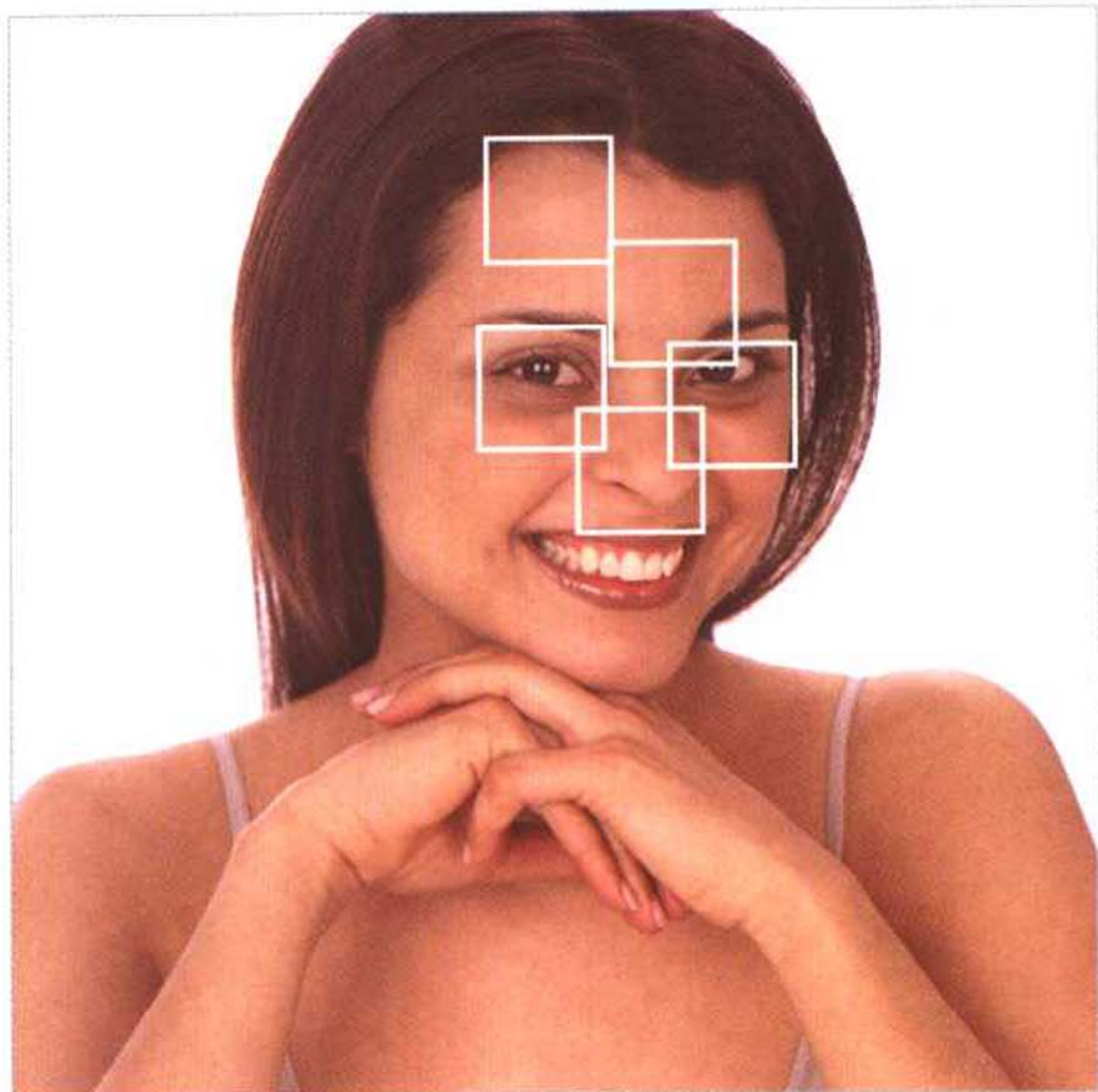


图 52.修改前



图 53.修改前



图 54.修改后

## 修图步骤二：修饰粗大毛孔、皱纹、黑斑

选取局部区域放大显示（见图 52）。

修饰粗大毛孔、减少皱纹、淡化黑斑。

### 修淡下眼袋皱纹

有些人喜欢把下眼袋去除，不过这样脸部看起来会显得不自然，因为眼球是球体状，眼睛附近的肌肉有一定的形状，如果把眼袋全部去除，眼球就会失去立体感，眼部的神情也无法表达出来。鱼尾纹也是同样的道理，修淡即可，皱纹全去除反而会使眼神的笑意都失去味道。修改前后的对比效果见图 53、图 54。

可使用笔刷尺寸较小的【仿制图章工具】，复制的样本位置在皱纹正下方，顺着皱纹补盖掉，尽量不要破坏没问题的地方。此处【仿制图章工具】不透明度约 20%~30%。具体选项设置见图 55。

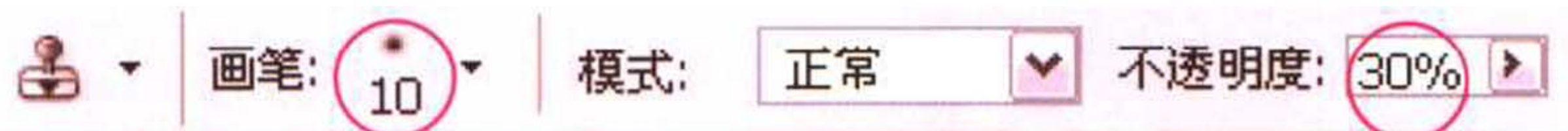


图 55.【仿制图章工具】的选项栏



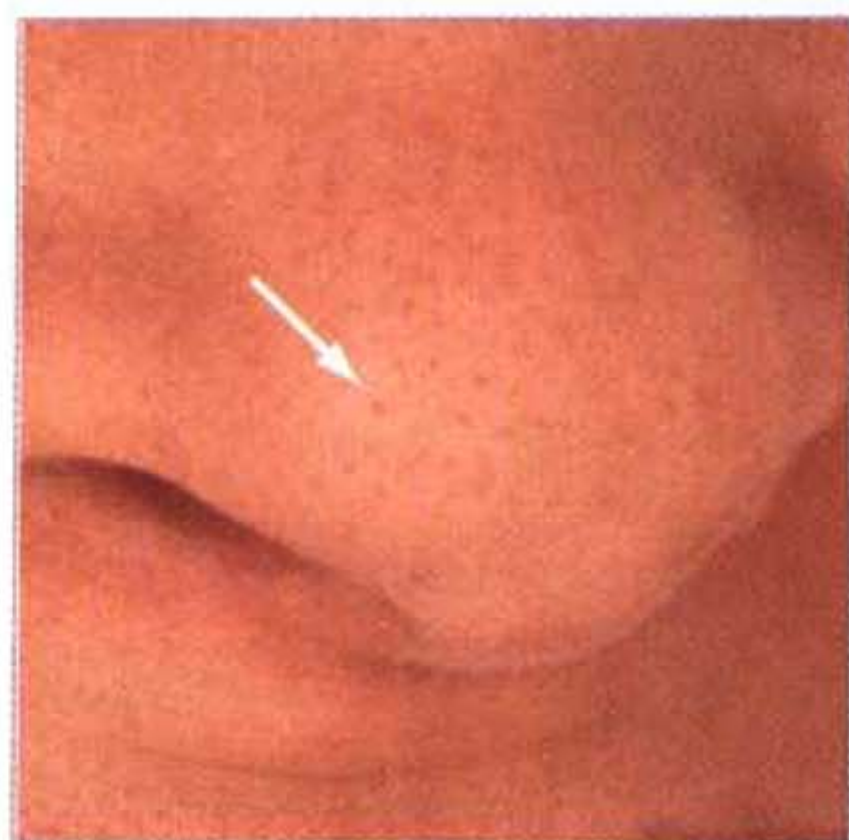


图 56.修改前

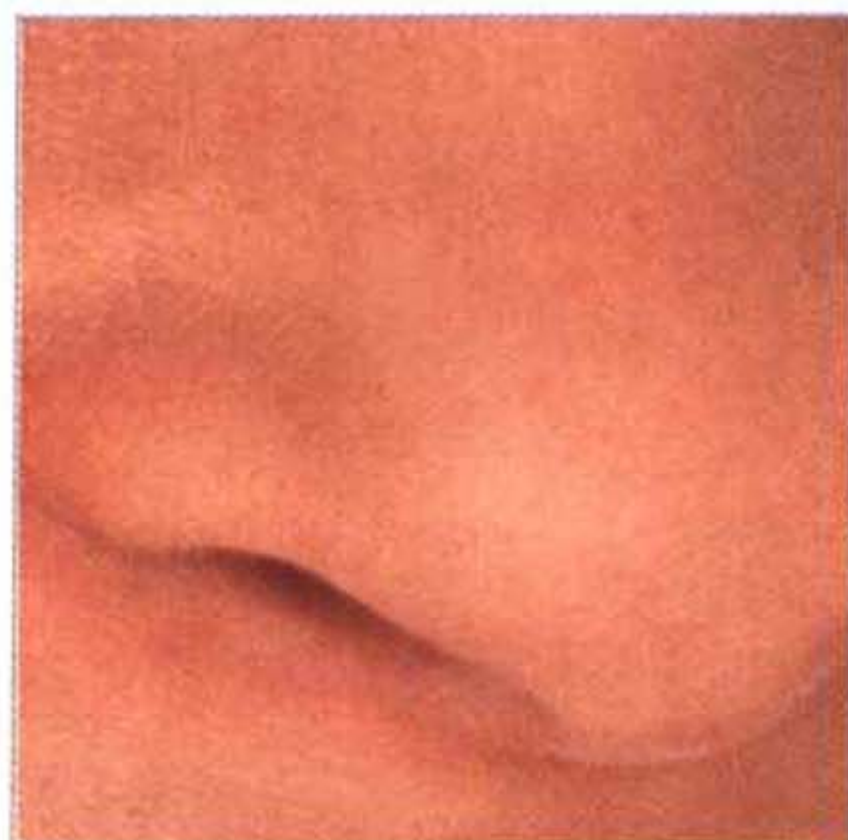


图 57.修改后

修除鼻头部位粗大、呈暗色的毛孔

用笔刷尺寸较小的【仿制图章工具】，耐心地补盖掉一个个明显的深色毛孔，不明显的不要盖掉，尽量不要破坏没问题的地方。

修改前后的对比效果见图 56、图 57。

具体选项设置见图 58。

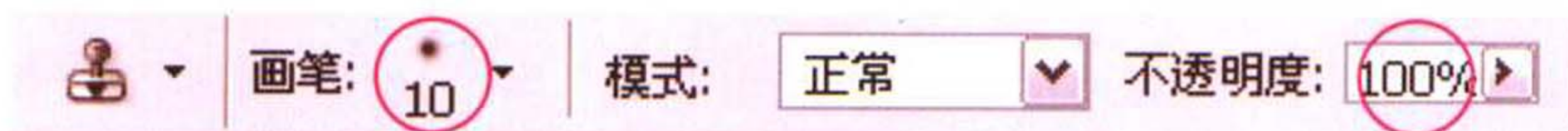


图 58.【仿制图章工具】的选项栏

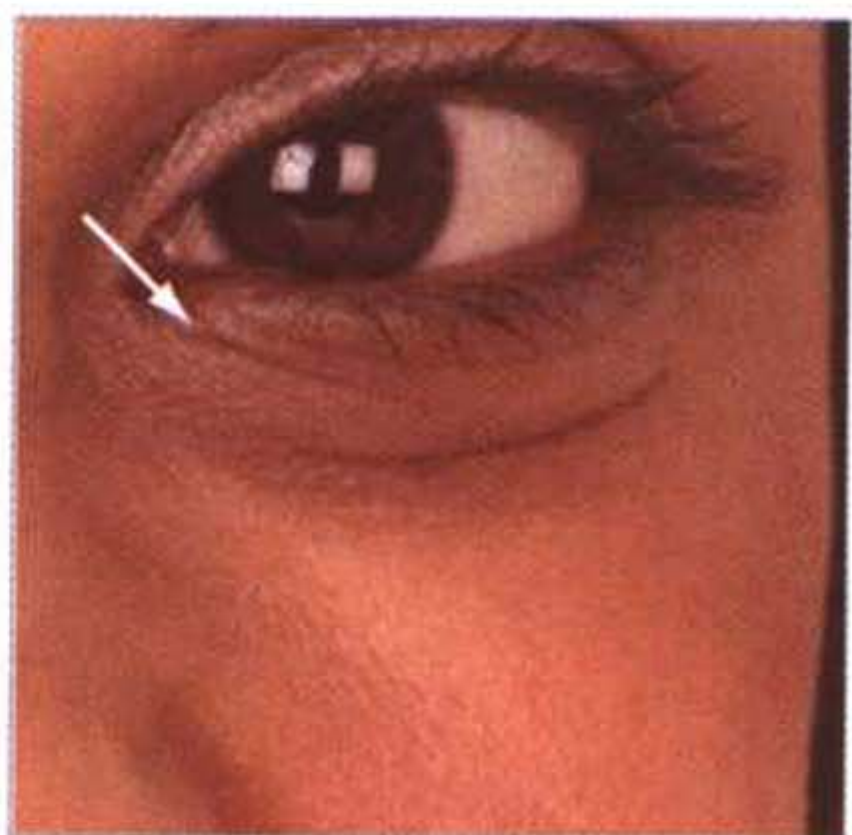


图 59.修改前

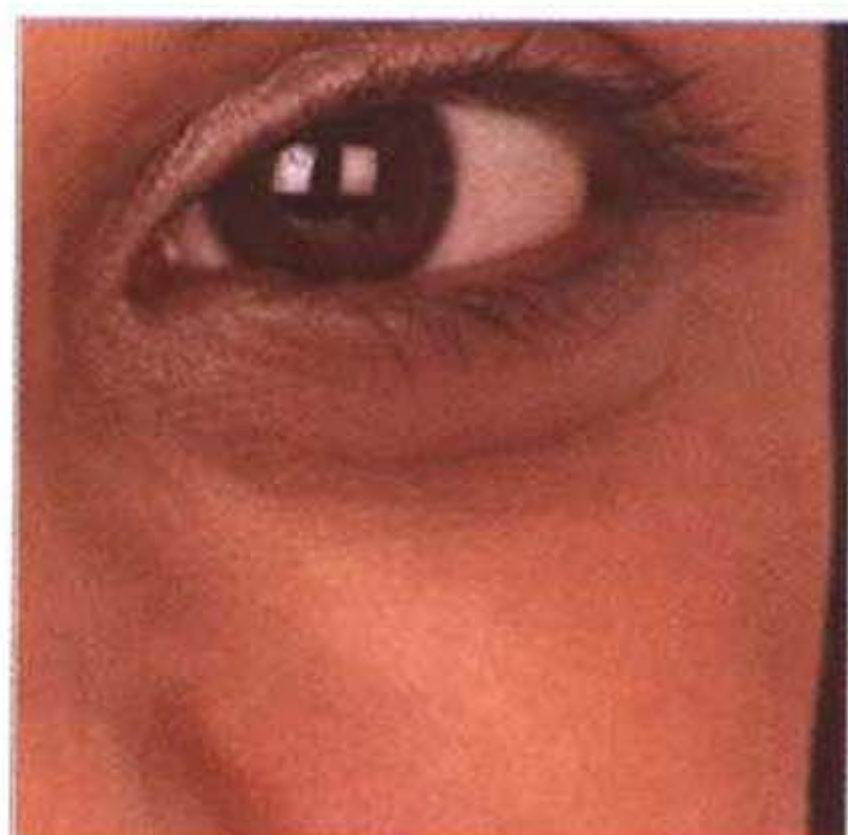


图 60.修改后

修淡下眼袋的皱纹

用【仿制图章工具】补盖，操作方法同上。附带一提的是，嘴唇若是皱折太多，也可以用同样方式来处理，这样看起来才会比较滋润。如果修成毫无皱折，则嘴唇会看起来突出而肥厚，显得很呆板。

修改前后的对比效果见图 59、图 60。

具体选项设置见图 61。

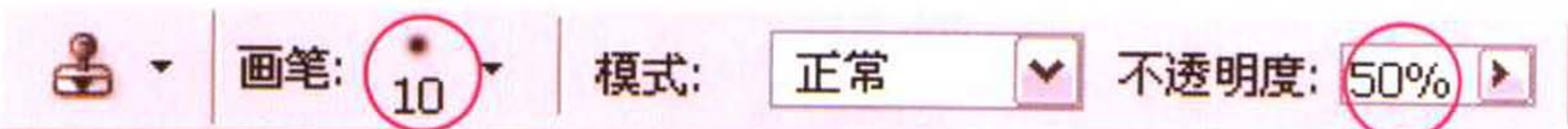


图 61.【仿制图章工具】的选项栏



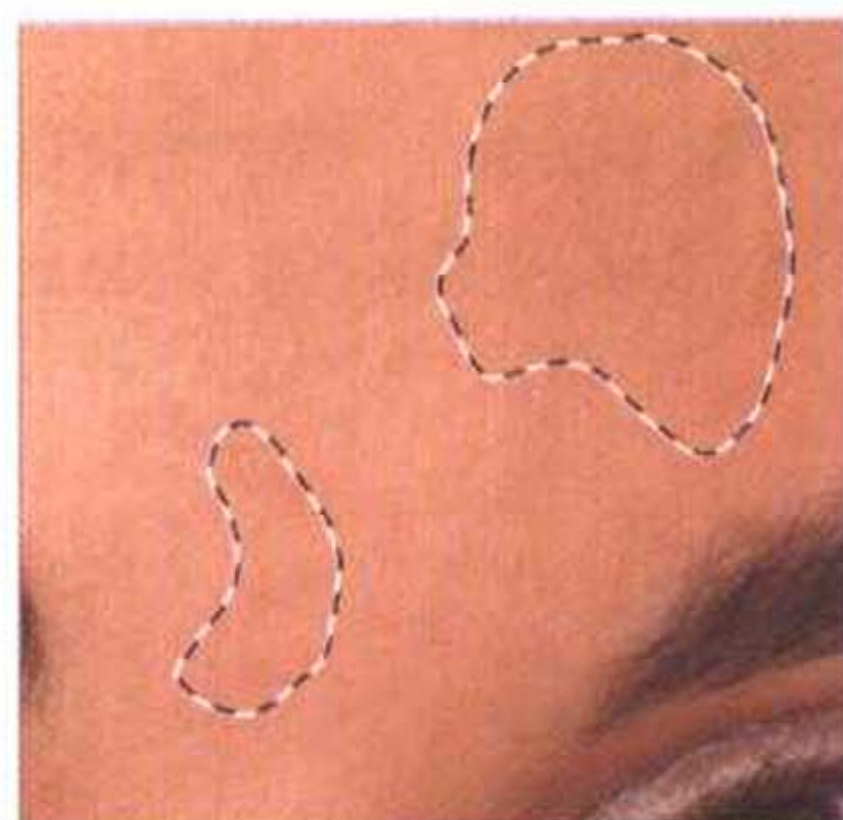


图 62.修改前

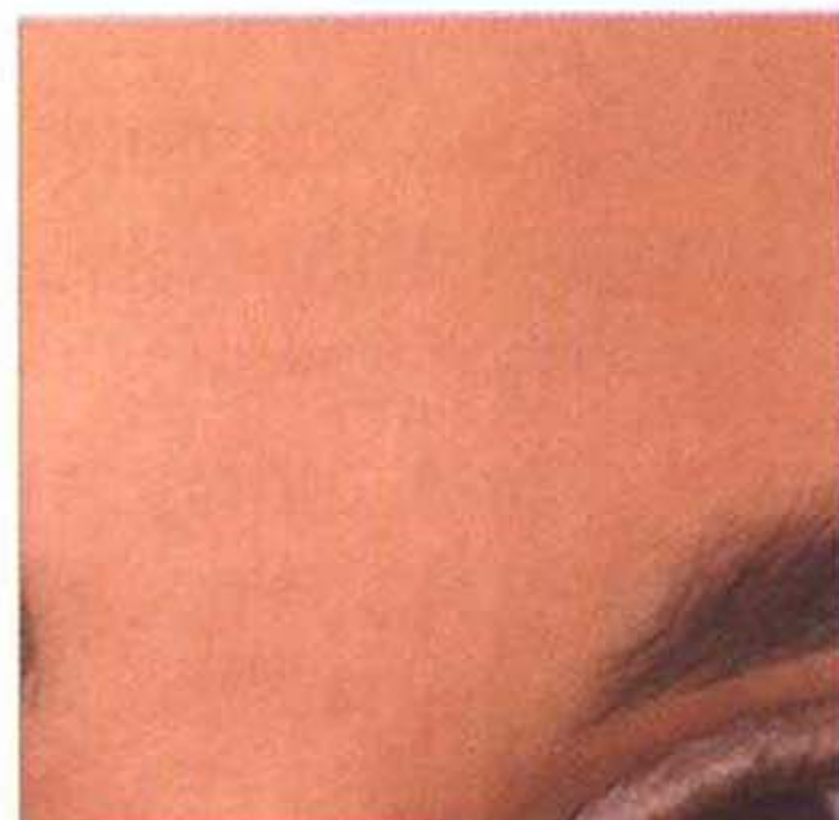


图 63.修改后

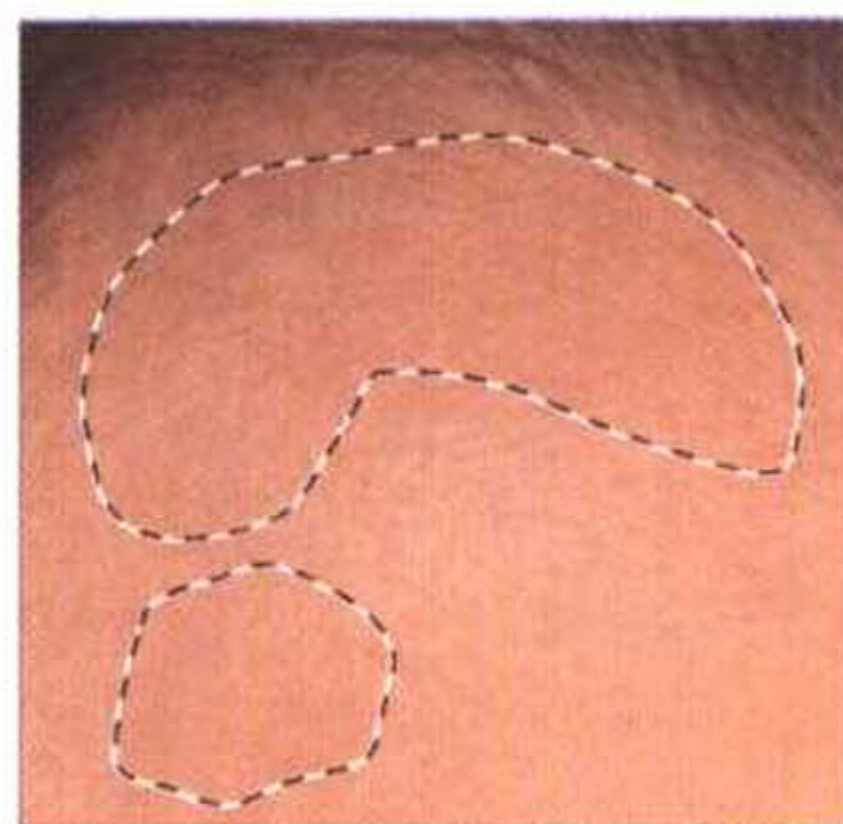


图 64.修改前

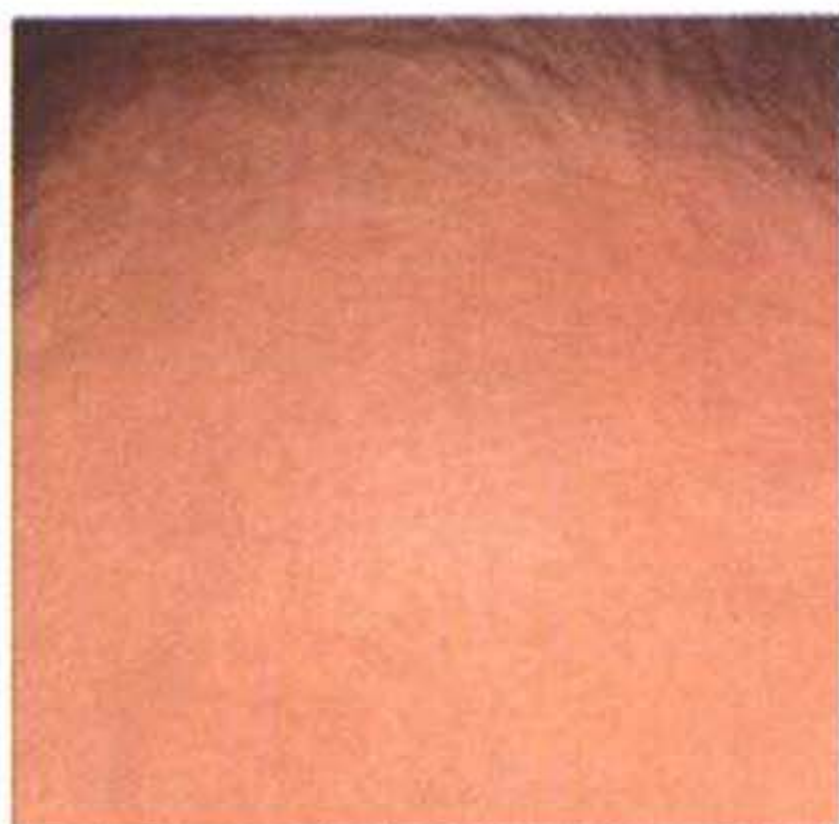


图 65.修改后

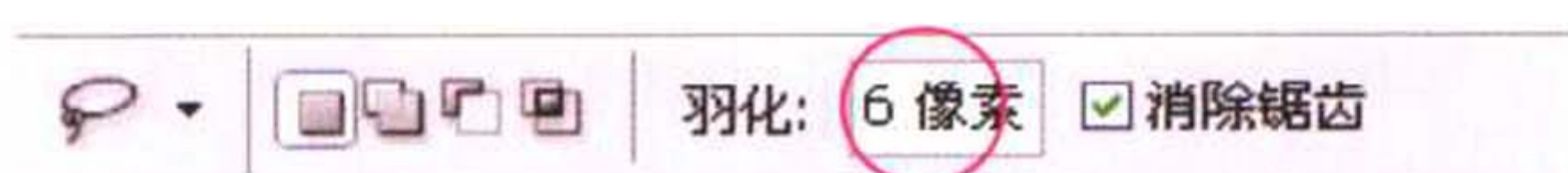


图 66.【套索工具】的选项栏

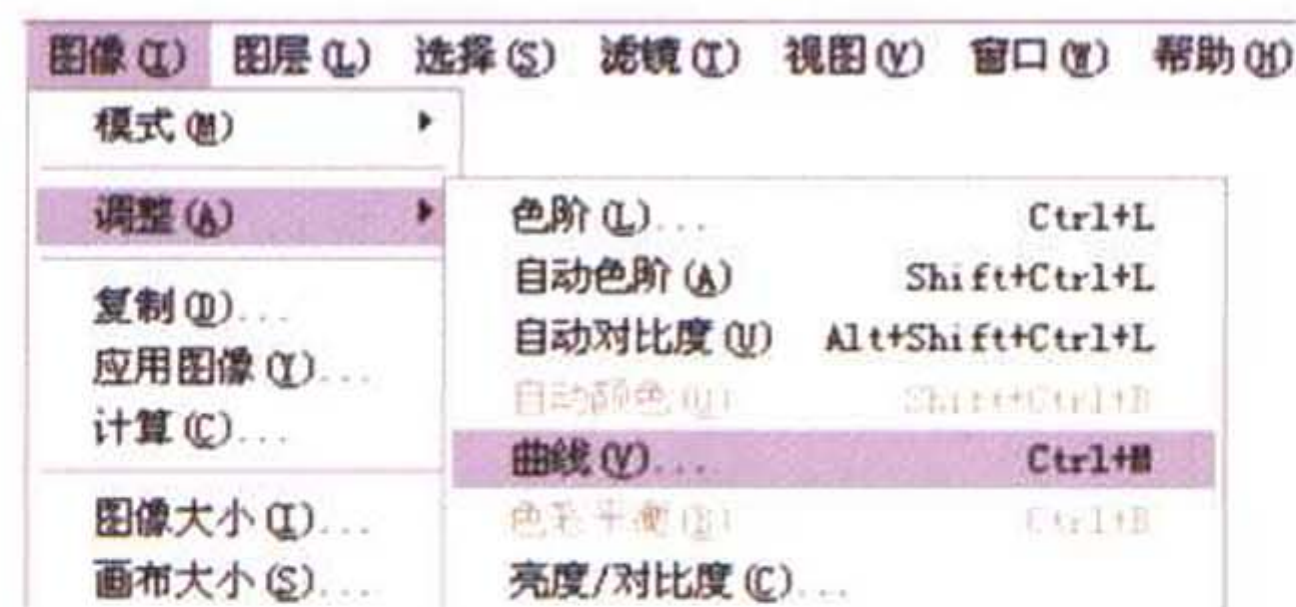


图 67.【曲线】命令

图 62 与图 64 都采用相同的操作方法，这里不再一一说明。图 63、图 65 则分别是修改后的效果。

## 圈选淡色黑斑、肤色不匀处

可先用羽化设置约为 6 像素的【套索工具】圈选，见图 66。然后用调色命令【图像】→【调整】→【曲线】，打开对话框，见图 67。仔细地调整颜色，使它与周围的肤色相融合，看不出有突出的淡斑后，单击【好】按钮，见图 68。

## 用调色方法，修除淡色黑斑、肤色不匀处

修除淡色黑斑、肤色不匀处的步骤中，最重要的地方是眼部，要仔细查看，对于非斑状的肌肉起伏或明暗处，不要消除，否则会破坏脸部的立体感。

在微调曲线时，参数设置会随着圈选的位置而不同，此处仅示范微调的程度，为读者提供参考。

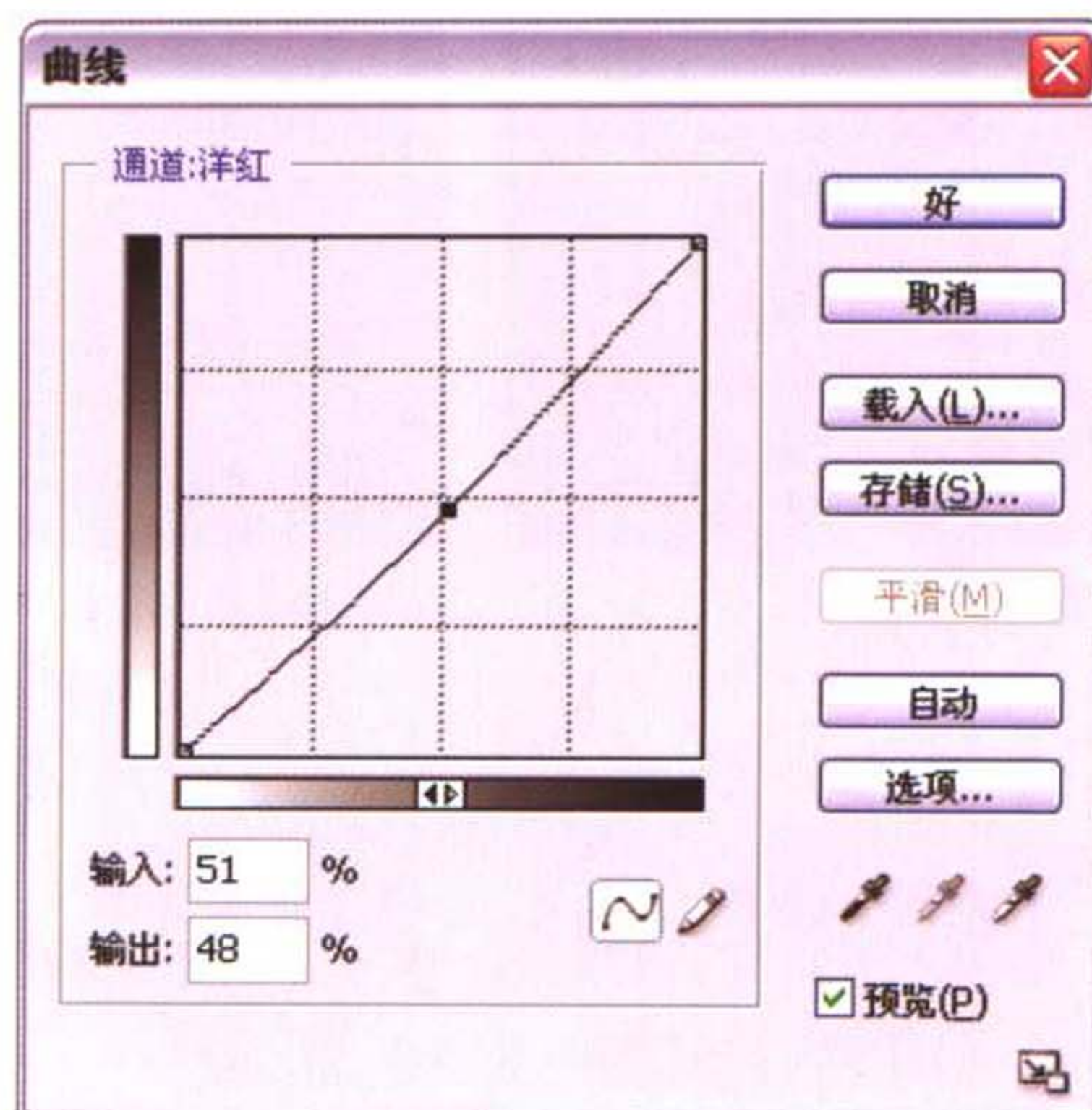


图 68.【套索工具】的选项栏



## 修图步骤三：凸起毛囊、眉毛杂乱处、杂乱发丝

选取局部区域放大显示（见图69）

修饰凸起毛囊、小肉瘤、眉毛杂乱处及杂乱发丝。

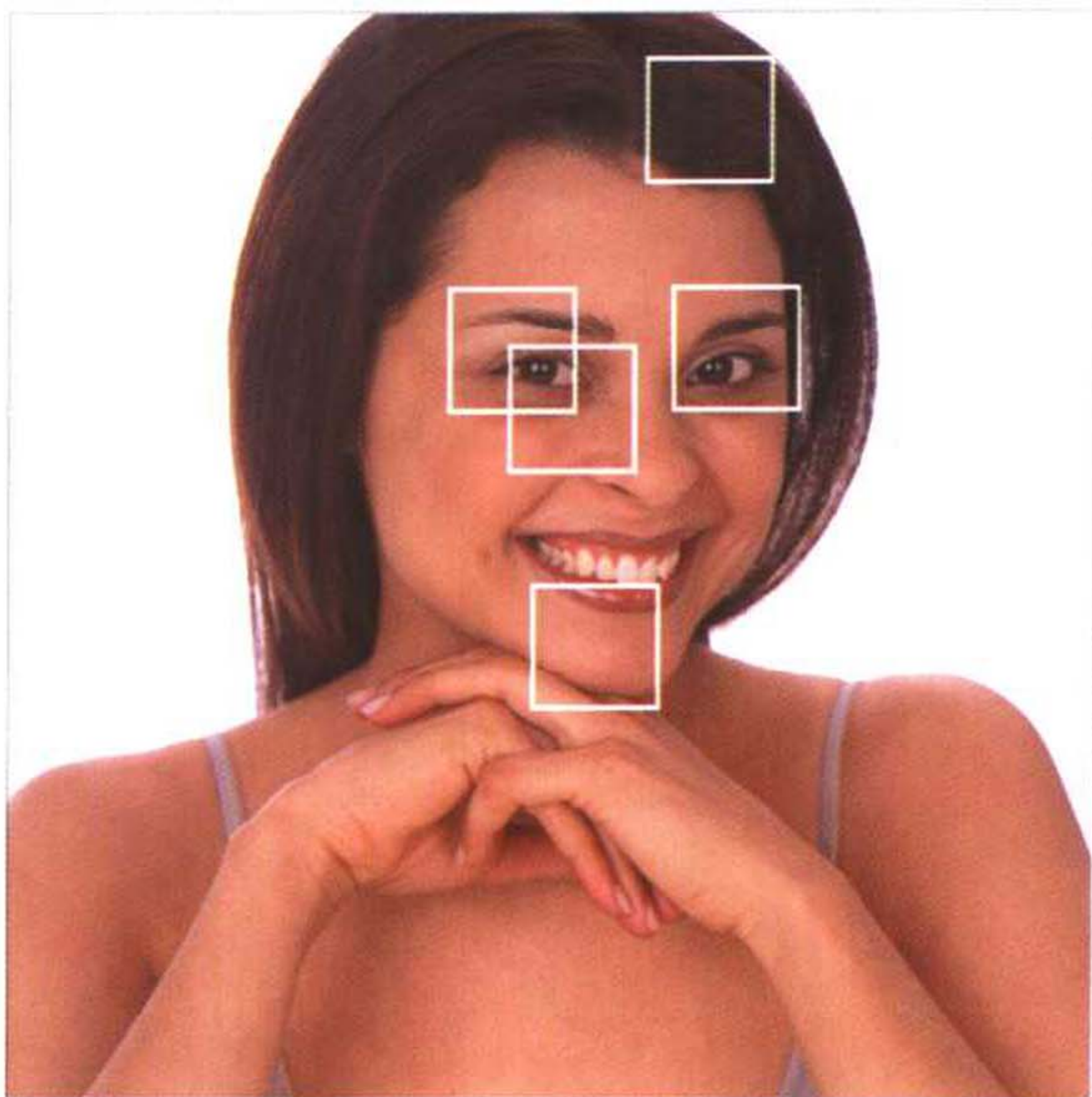


图 69.修改前

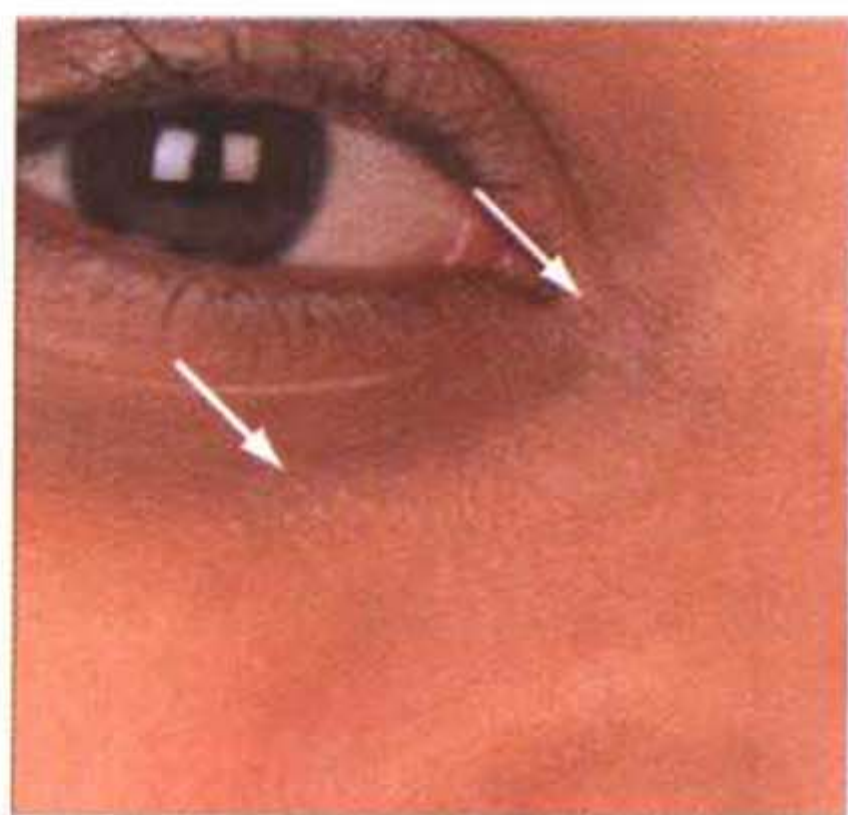


图 70.修改前

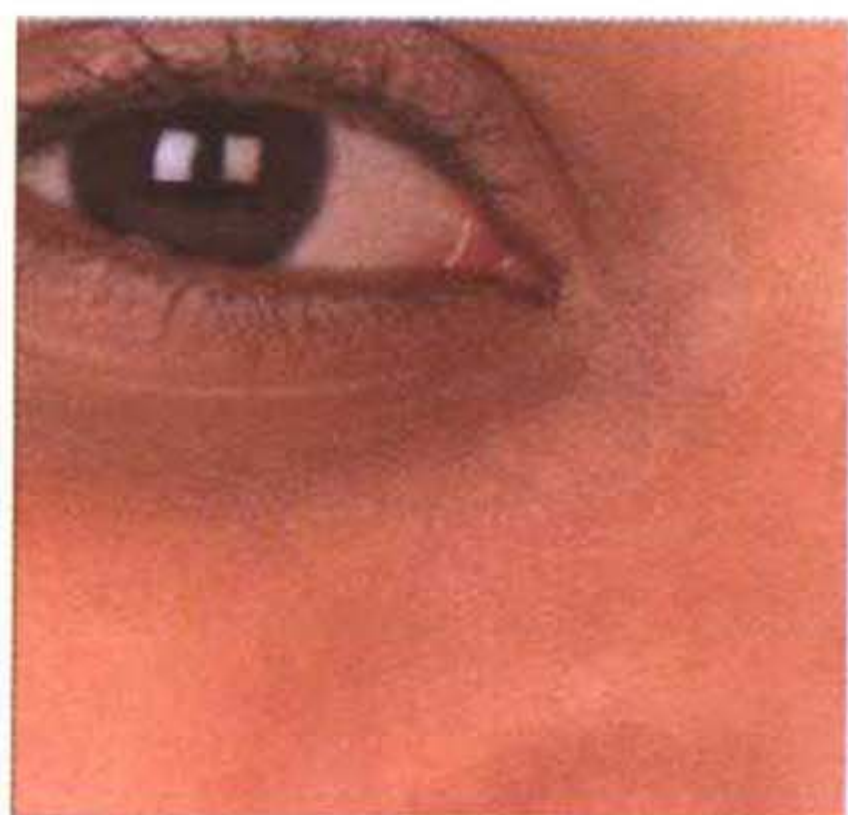


图 71.修改后

### 修饰凸起毛囊、小肉瘤

用笔刷尺寸与一小颗毛囊大小相近的【仿制图章工具】，将凸起的毛囊与小肉瘤一个个地补盖掉，请注意不要破坏没有问题的皮肤，也不要擦掉不明显的突起部位。

修改前后的效果对比见图70、图71。

具体选项设置见图72。

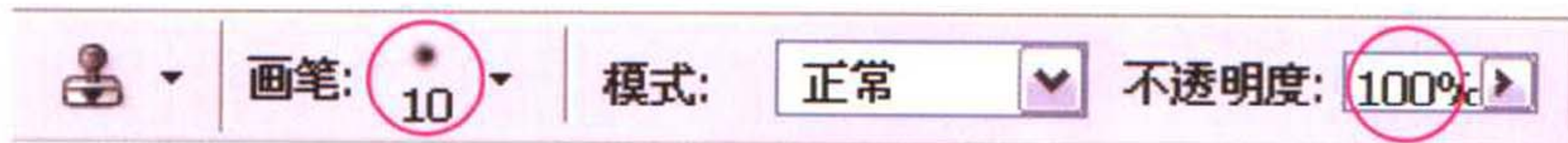


图 72.【仿制图章工具】的选项栏



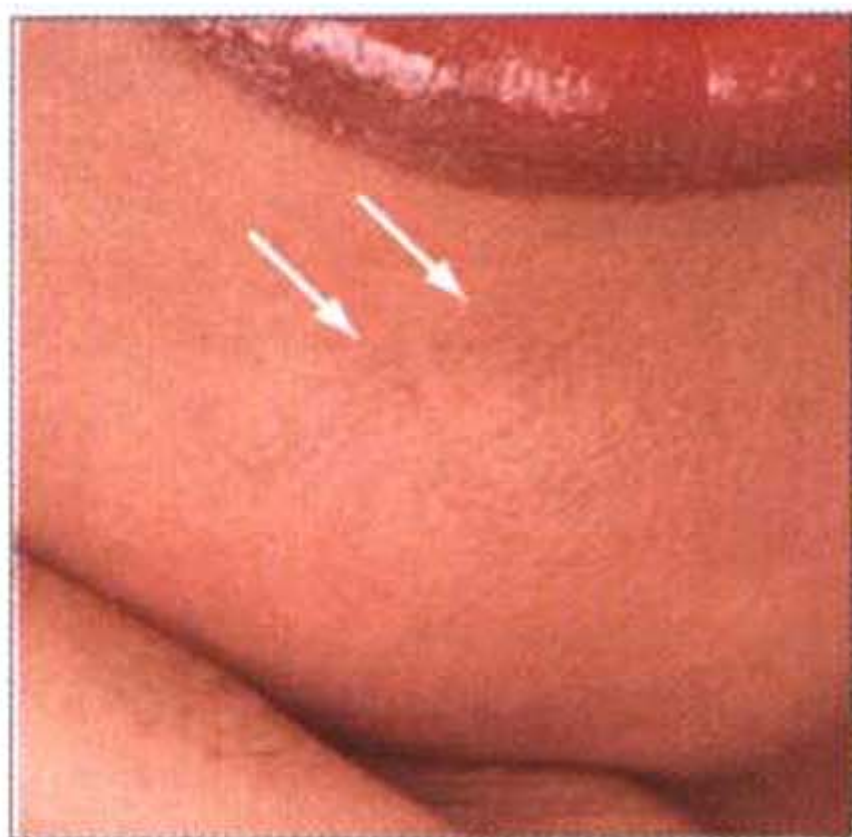


图 73.修改前

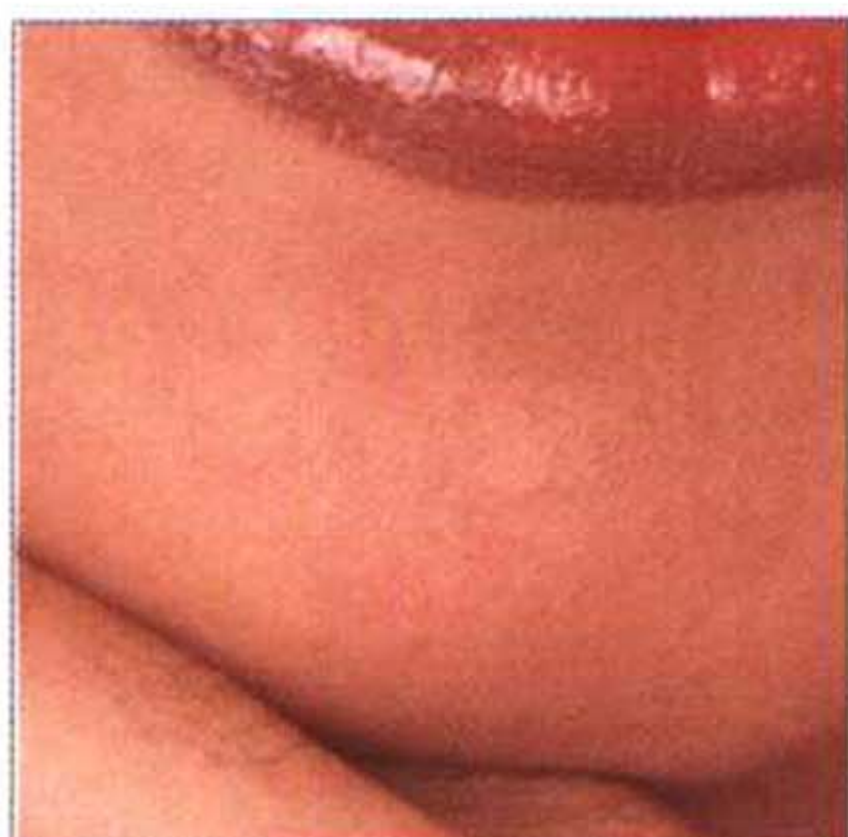


图 74.修改后

#### 修饰凸起毛囊、小肉瘤

用笔刷尺寸与一小颗毛囊大小相近的【仿制图章工具】，将凸起的毛囊与小肉瘤一个个地补盖掉，请注意不要破坏没有问题的皮肤。

修改前后的对比效果见图 73、图 74。

具体选项设置见图 75。

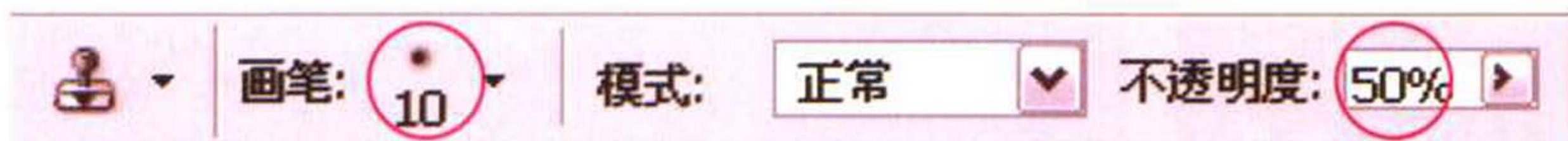


图 75.【仿制图章工具】的选项栏



图 76.修改前

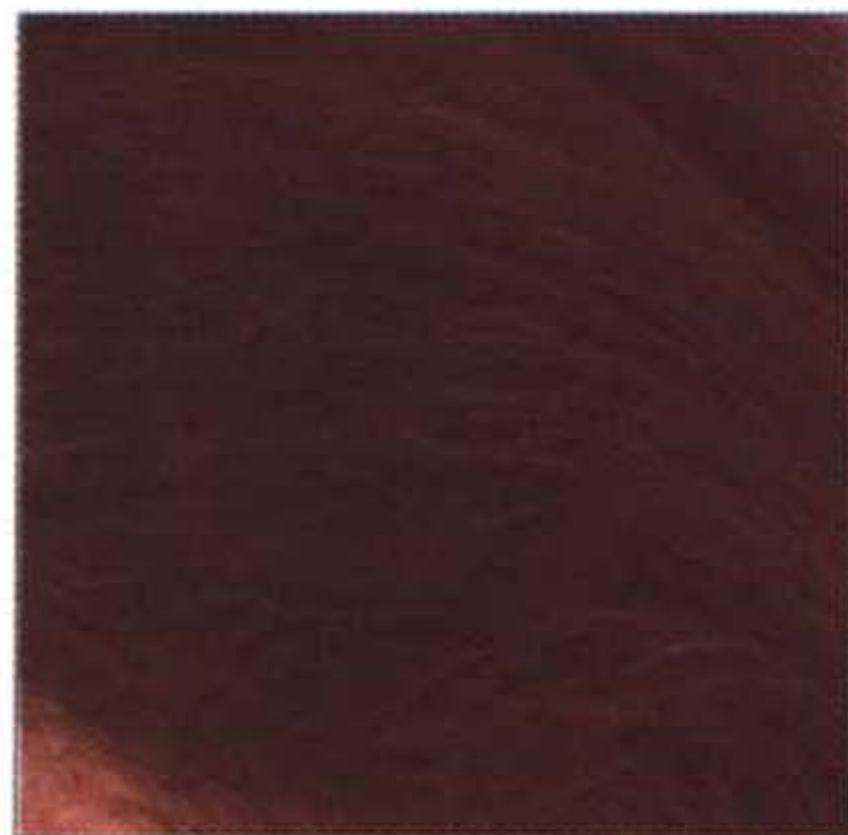


图 77.修改后

#### 修饰杂乱发丝

用笔刷尺寸较小的【仿制图章工具】，把乱翘的发丝修顺，请不要破坏其他完好没有问题的头发，这种做法可使头发看起来比较整齐。

修改前后的效果对比见图 76、图 77。

具体选项设置见图 78。

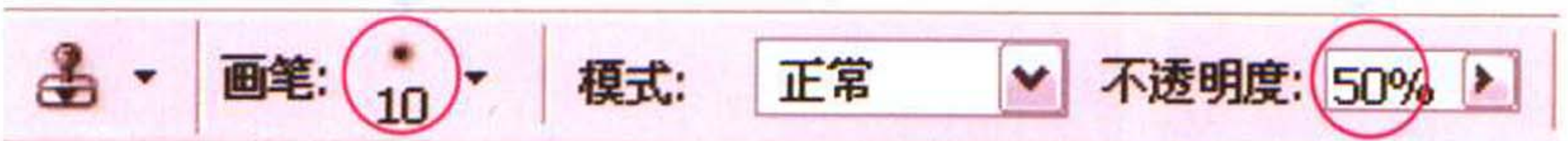


图 78.【仿制图章工具】的选项栏



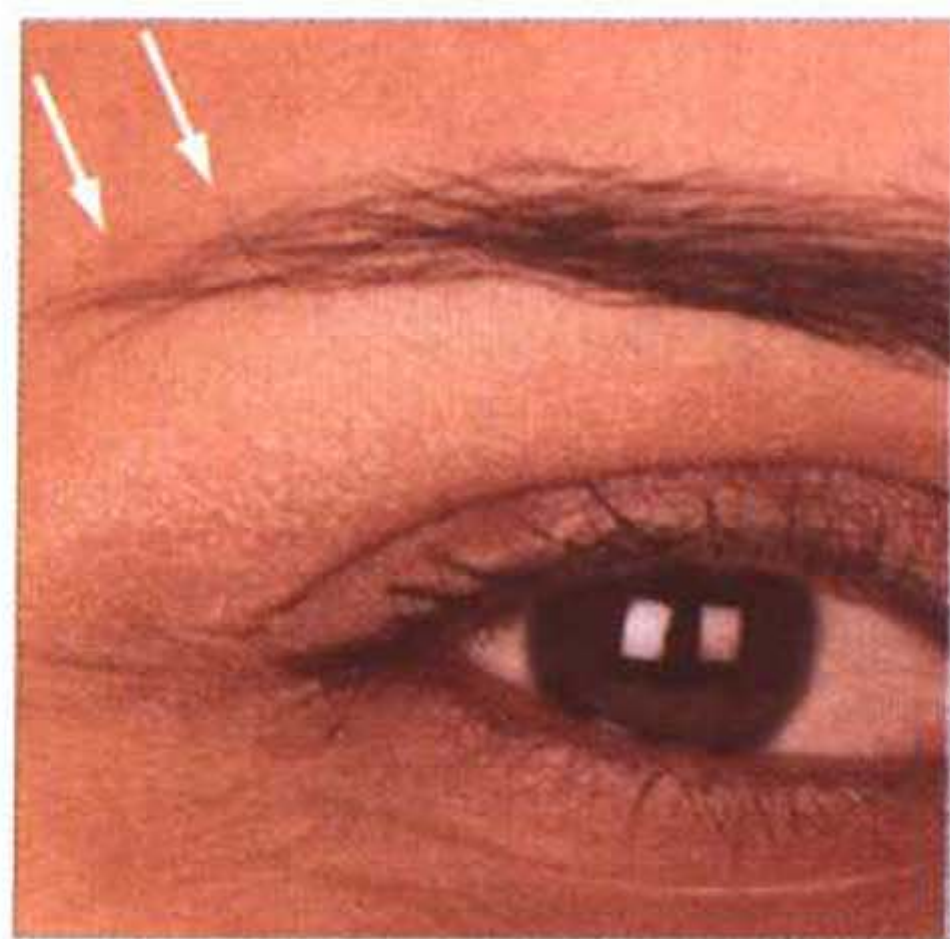


图 79.修改前

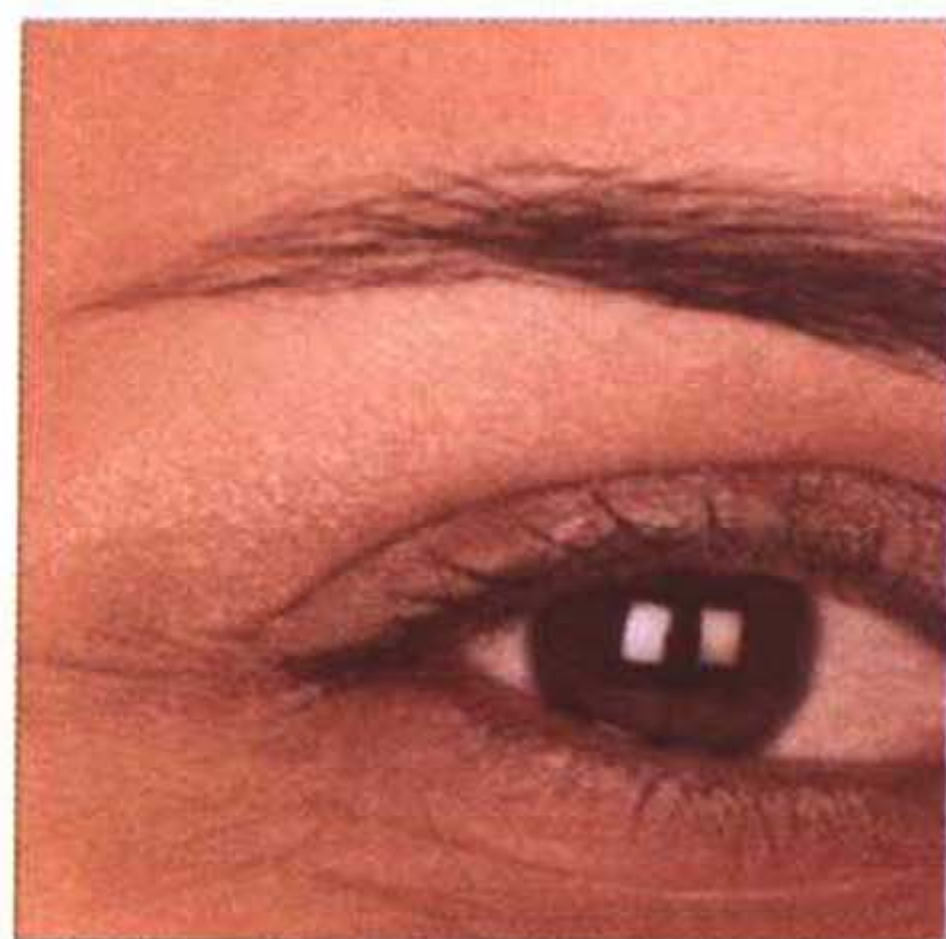


图 80.修改后

## 修饰眉毛杂乱处

用笔刷尺寸较小的【仿制图章工具】，把显得杂乱的眉毛修顺，注意不要破坏没有问题的地方。这里，【仿制图章工具】要选择【变亮】模式，才不会影响皮肤。

修改前后的对比效果见图 79、图 80。

具体选项设置见图 81。

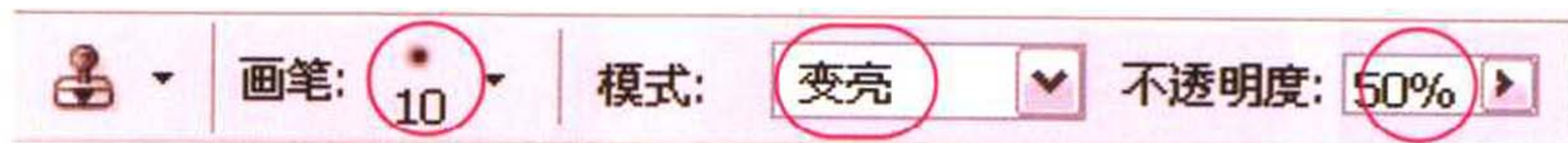


图 81.【仿制图章工具】的选项栏

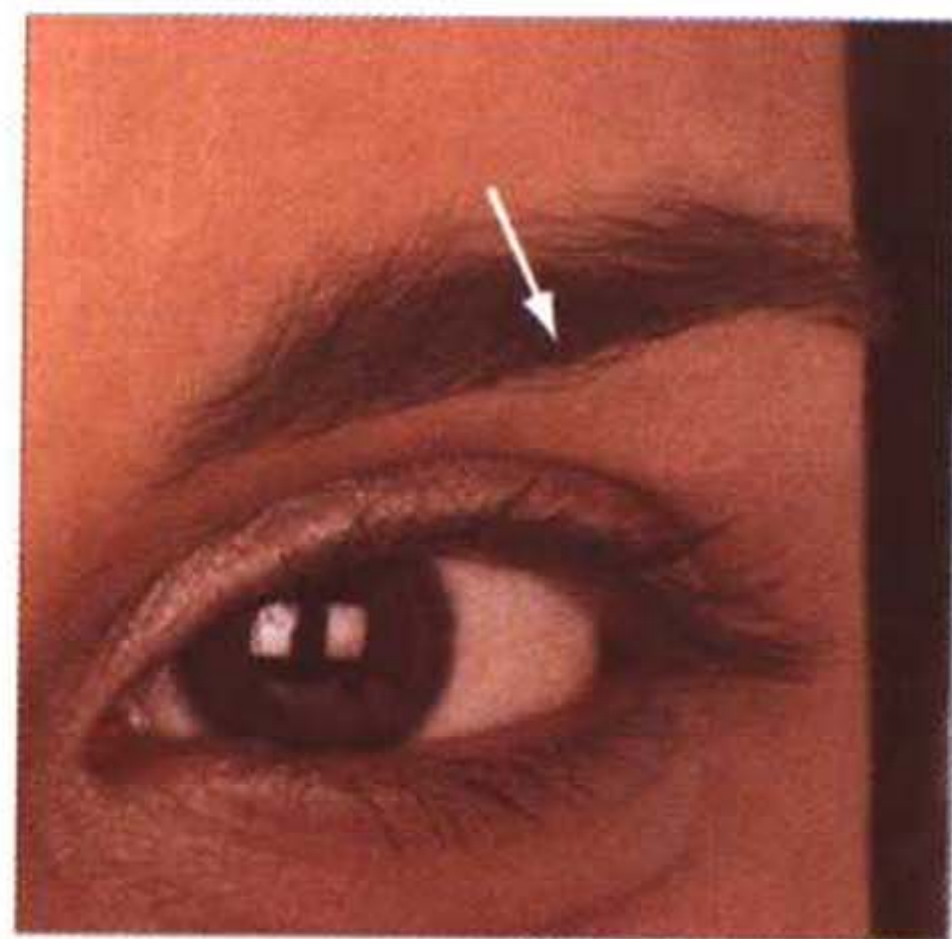


图 82.修改前



图 83.修改后

修饰眉毛杂乱处的操作方法同上。

修改前后的对比效果见图 82、图 83。



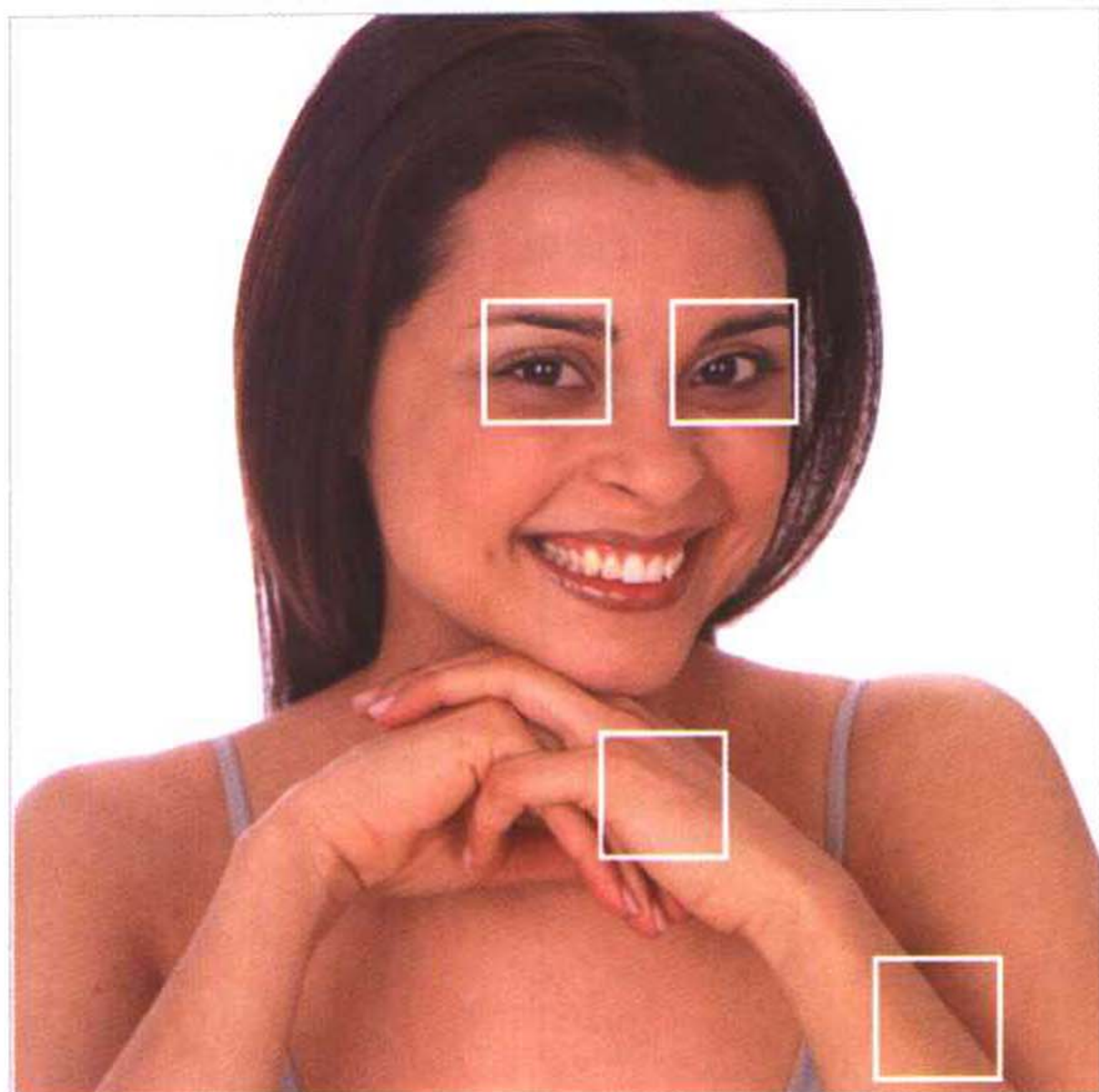


图 84

**修图步骤四：修饰手臂汗毛、眼球**选取局部区域放大显示

修饰手臂汗毛、瞳孔上的反光形状、眼白的血丝（见图 84）。

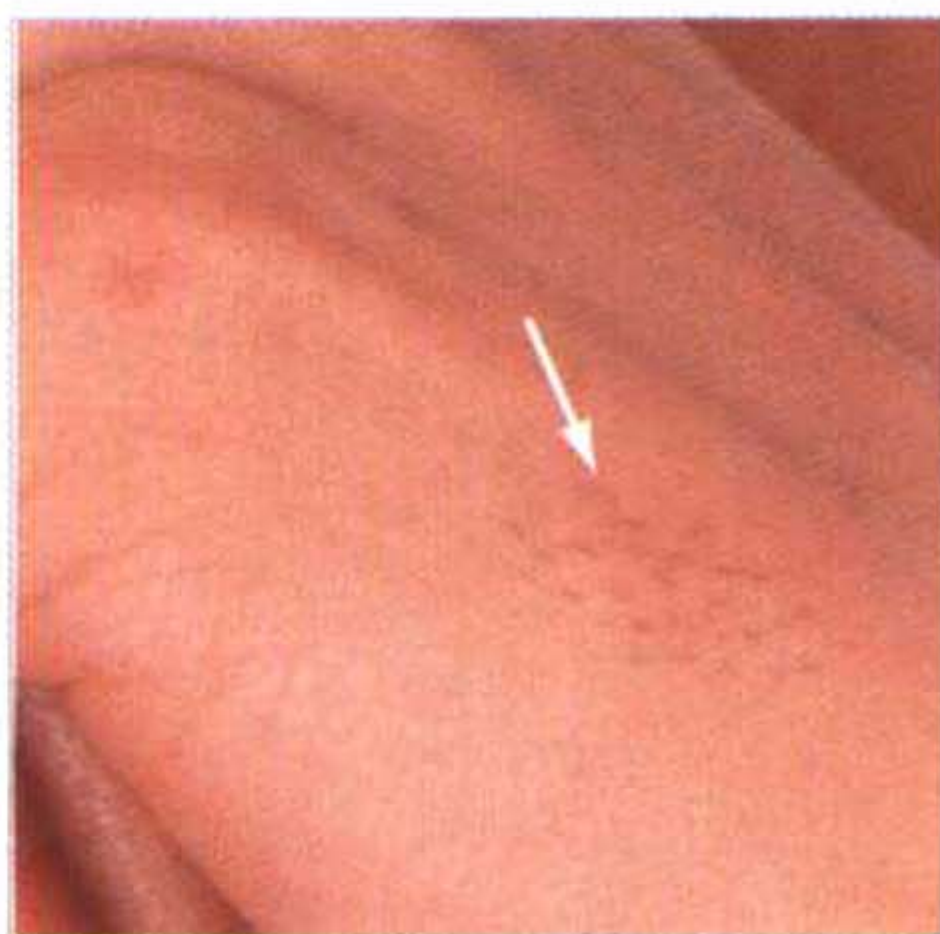


图 85.修改前

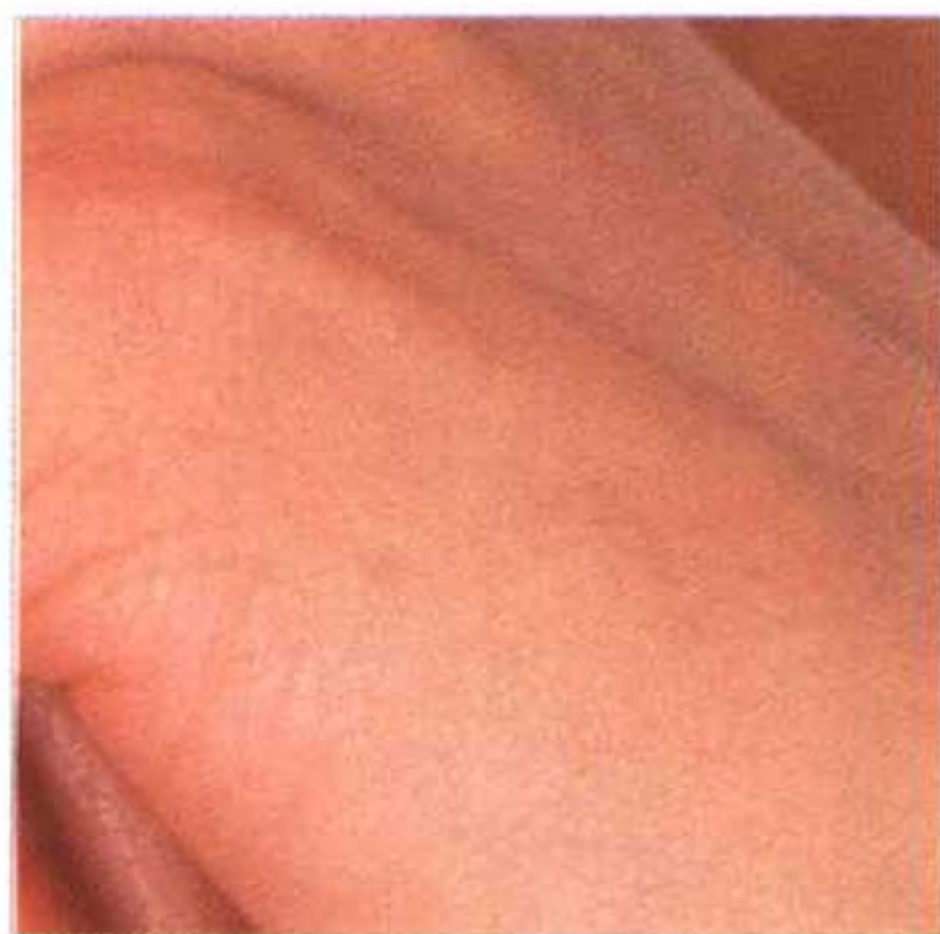


图 86.修改后

修饰手上的毛囊

用笔刷尺寸与毛囊大小相近的【仿制图章工具】，将毛囊一个个补盖掉，也可以余留一点淡淡的毛孔，注意不要破坏没有问题的皮肤。

修改前后的效果对比见图 85、图 86。

具体选项设置见图 87。

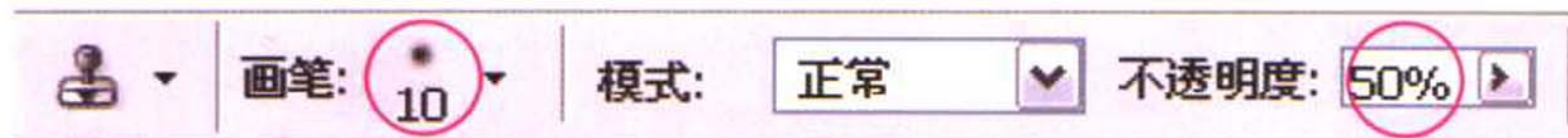


图 87.【仿制图章工具】的选项栏





图 88.修改前

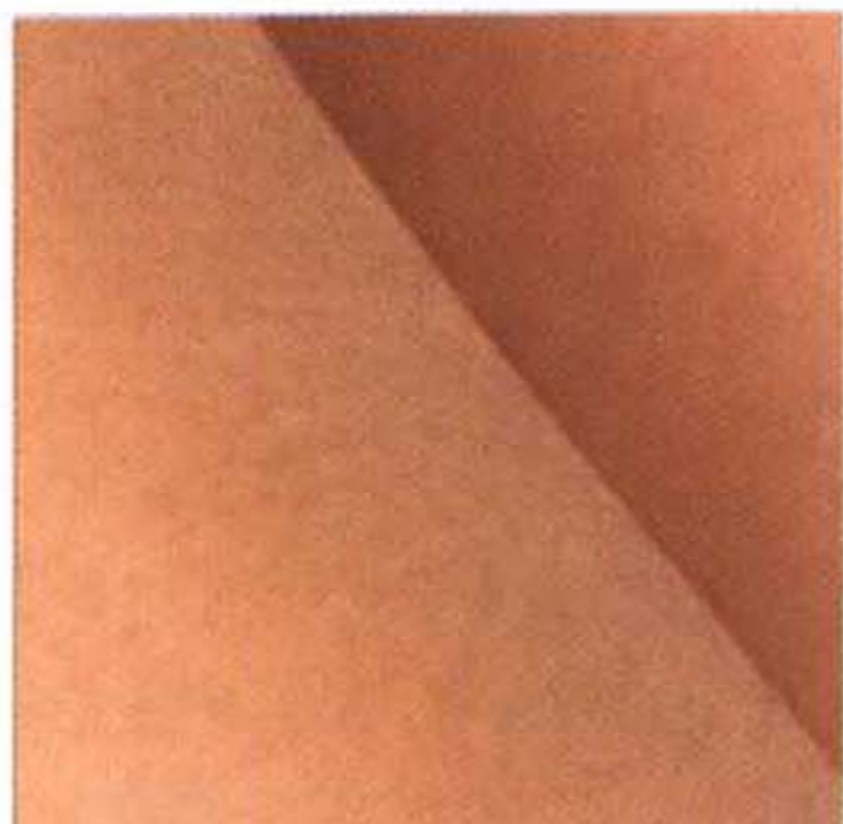


图 89.修改后

修饰手指毛囊，操作方法与前面相同，注意多点耐心和细心，否则会修得又丑又乱。

修改前后的效果对比见图 88、图 89。

具体选项设置见图 90。

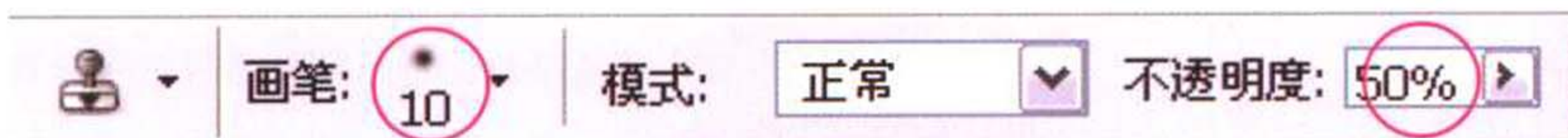


图 90.【仿制图章工具】的选项栏

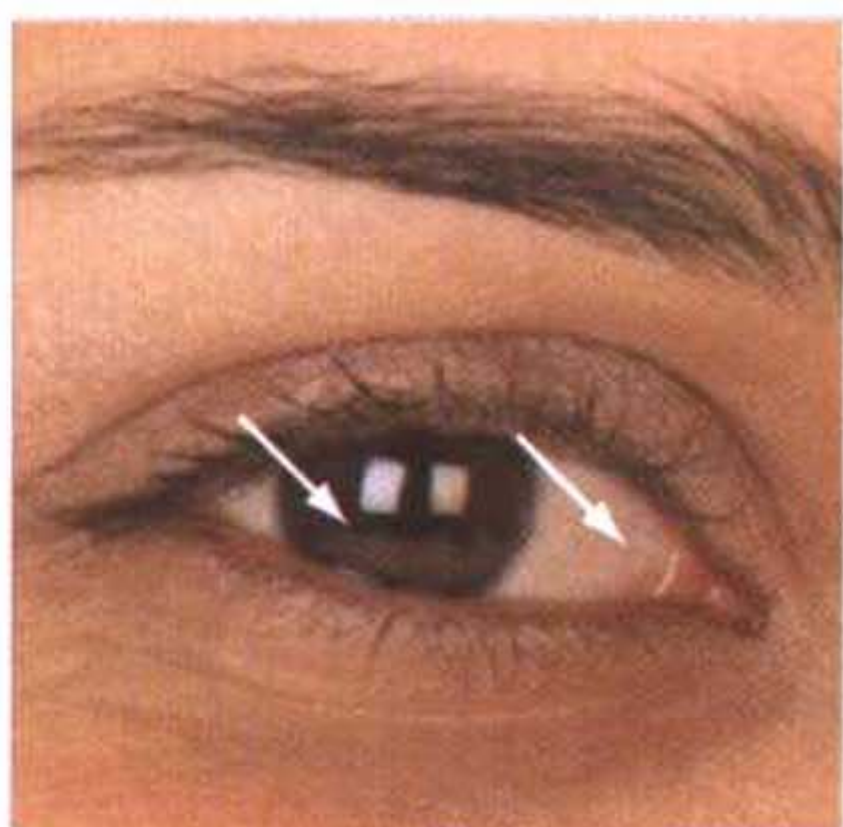


图 91.修改前

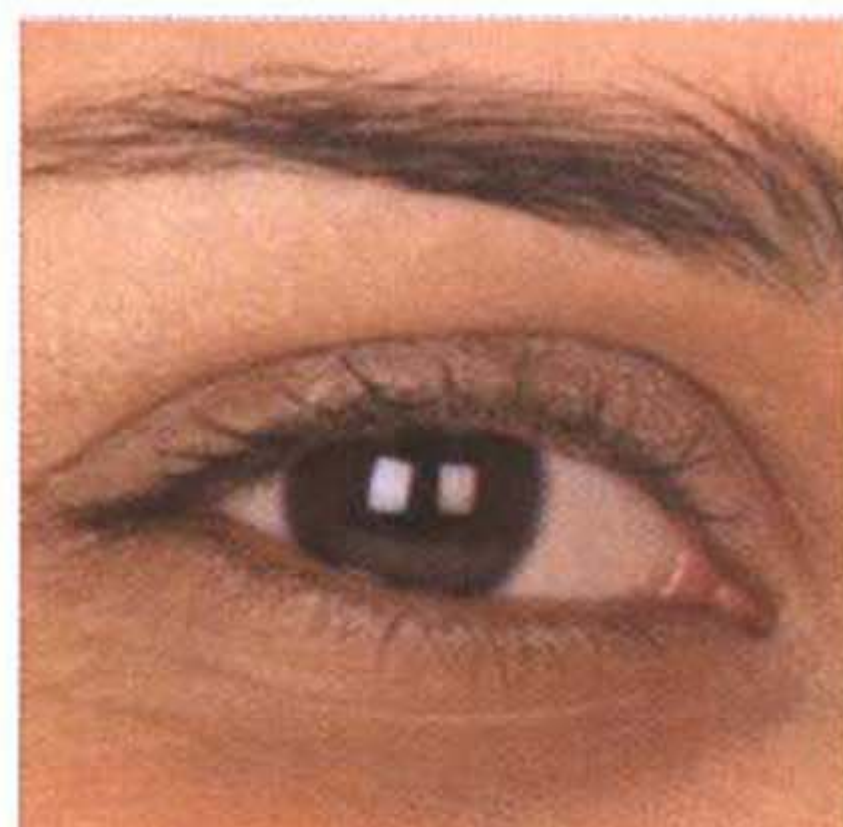


图 92.修改后

## 瞳孔上的反光形状、眼白的血丝

把眼球上反射出的影像，修饰得工整一些，不要零零散散的，这样可以使目光看起来明亮而有神。只要用笔刷尺寸较小的【仿制图章工具】，慢慢修补出完整的形状即可。

修改前后的效果对比见图 91、图 92。

具体选项设置见图 93、图 94。

如果另一只眼睛中反射出的光影过于琐碎，可以把比较漂亮的瞳孔复制并粘贴到另一只眼睛相应的位置，不过必须要调整透视角度的大小，整个画面看起来才会协调一致。

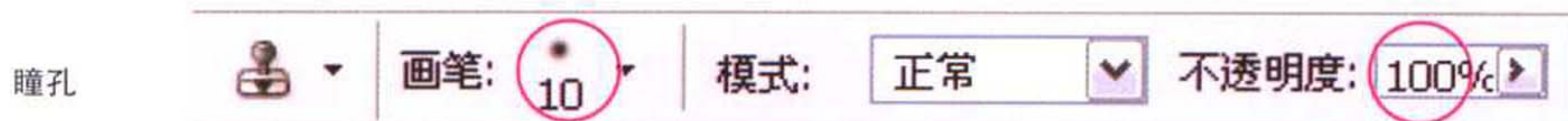


图 93.【仿制图章工具】的选项栏

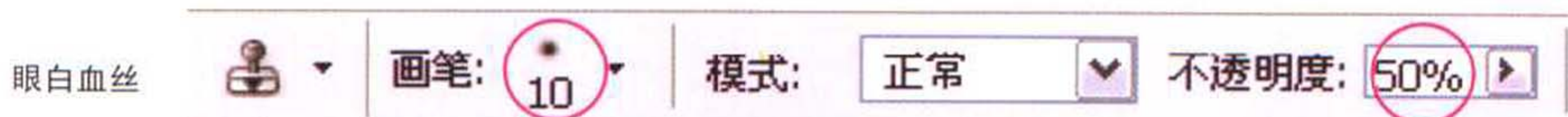


图 94.【仿制图章工具】的选项栏



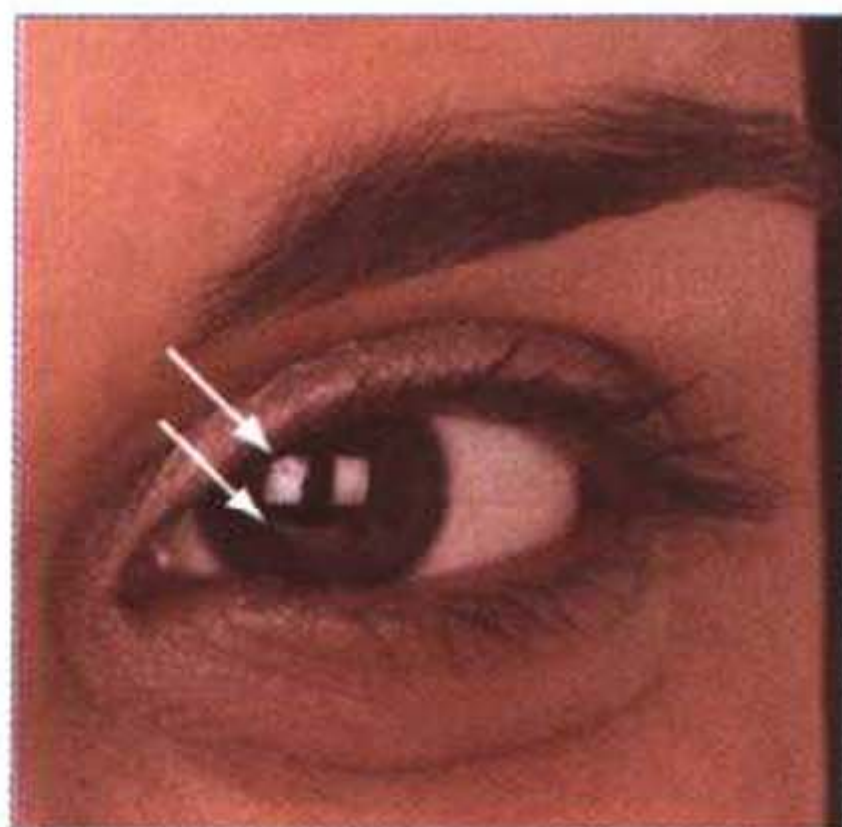


图 95.修改前



图 96.修改后

有些人会干脆把整只眼睛（和睫毛）都替换掉，这种做法是错误的，因为透视和光影效果都会出现很大的问题，会使得整张脸变得呆板。

至于眼白处的血丝，也要用笔刷尺寸较小的【仿制图章工具】，把一条条血丝修补成眼白处的淡色，如果笔刷太粗，就会把眼白补平，降低了眼睛的球体感。

修改前后的效果对比见图 95、图 96。

要注意到的重点是，眼白不是一片纯白色的，上眼皮在眼球上造成的阴影不能抹掉。这样，眼白看起来才有立体感。另外也不要直接涂白色，那样看起来像是直接贴在眼皮外的假眼睛。



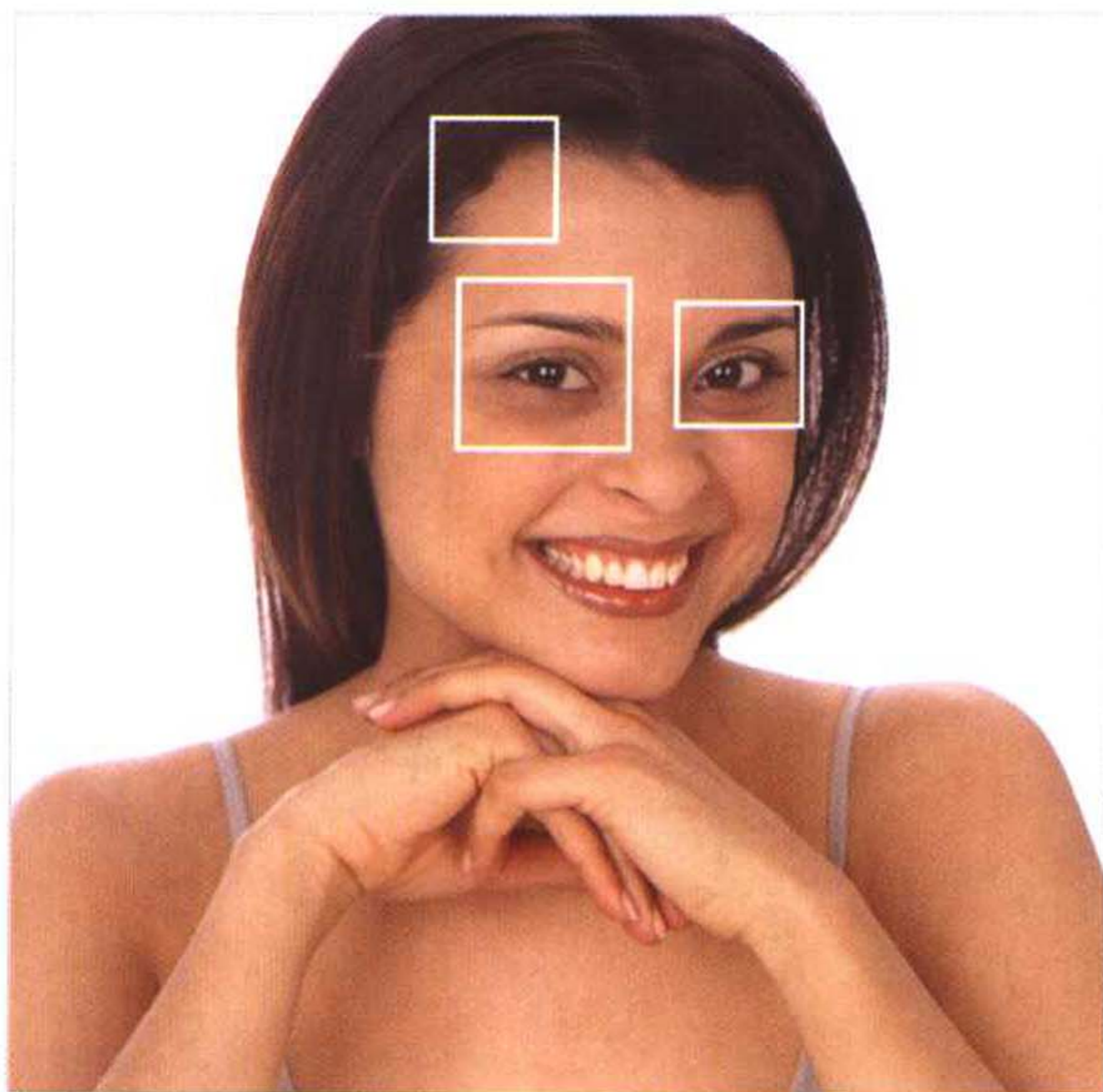


图 97.修改前



图 98.修改前

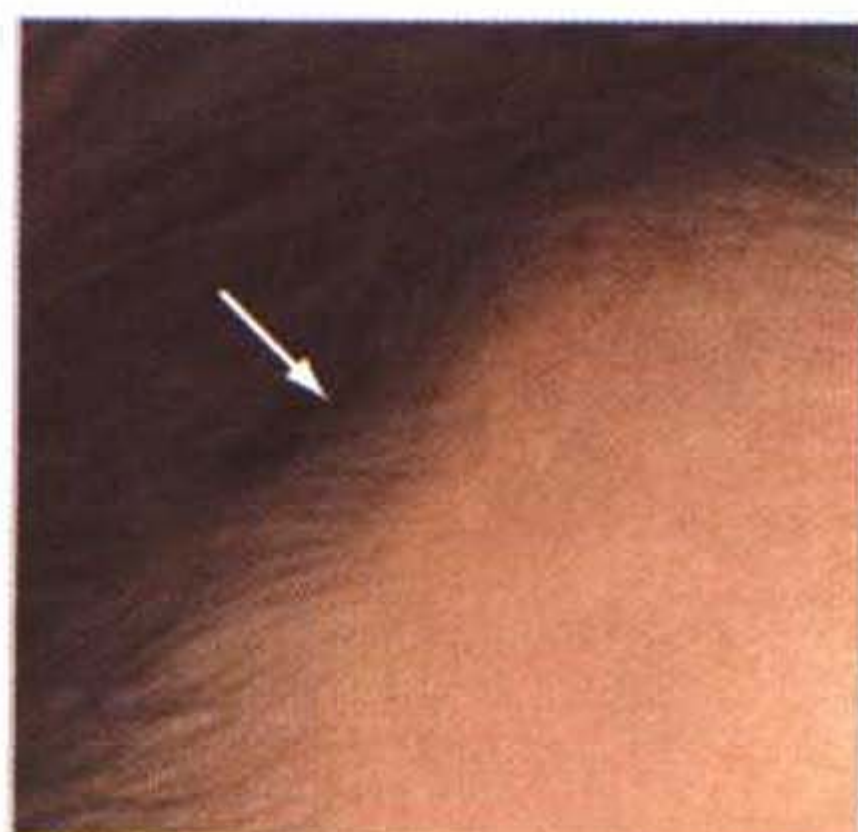


图 99.修改后

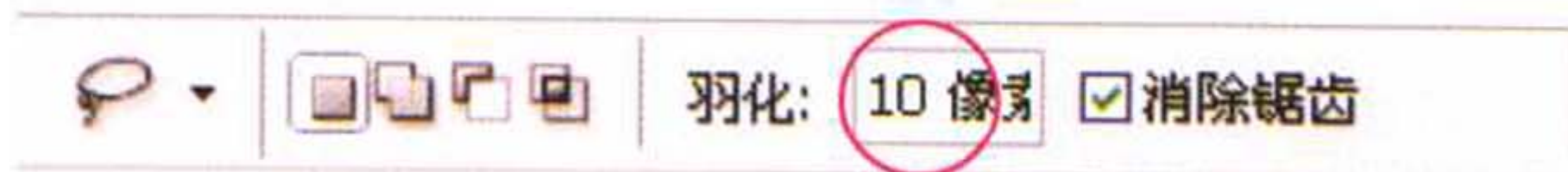


图 101.【套索工具】的选项栏

**修图步骤五：修饰发际、眉毛**选取局部区域放大显示（见图 97）

修饰眉毛稀疏处、发际突出处，能使人看起来有精神。请比较图 98 修改前与图 99 修改后的效果对比。

## 发际突出处

图 98 白色箭头处的发际有点不自然，所以我决定挪用白色选定范围中的部分（见图 100）把它遮盖掉。

## 圈选自然的发际，作为盖补的元素

利用羽化半径为 10 像素（此数据是我试过几次得来的）的【套索工具】创建选定范围。具体选项设置见图 101。

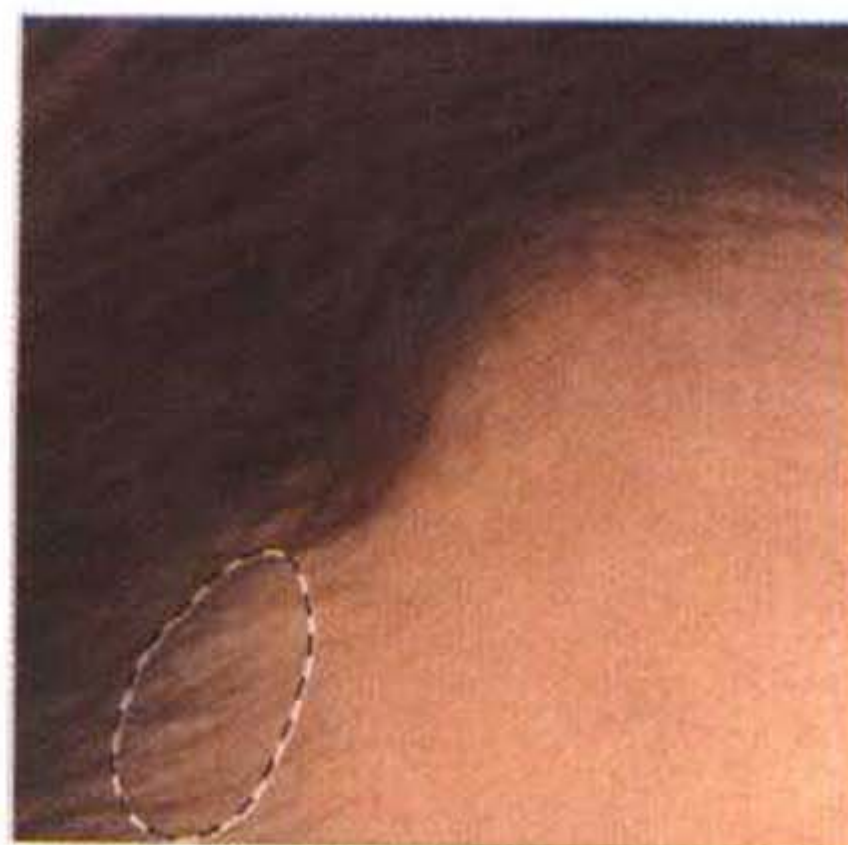


图 100.圈选要用来补图的元素



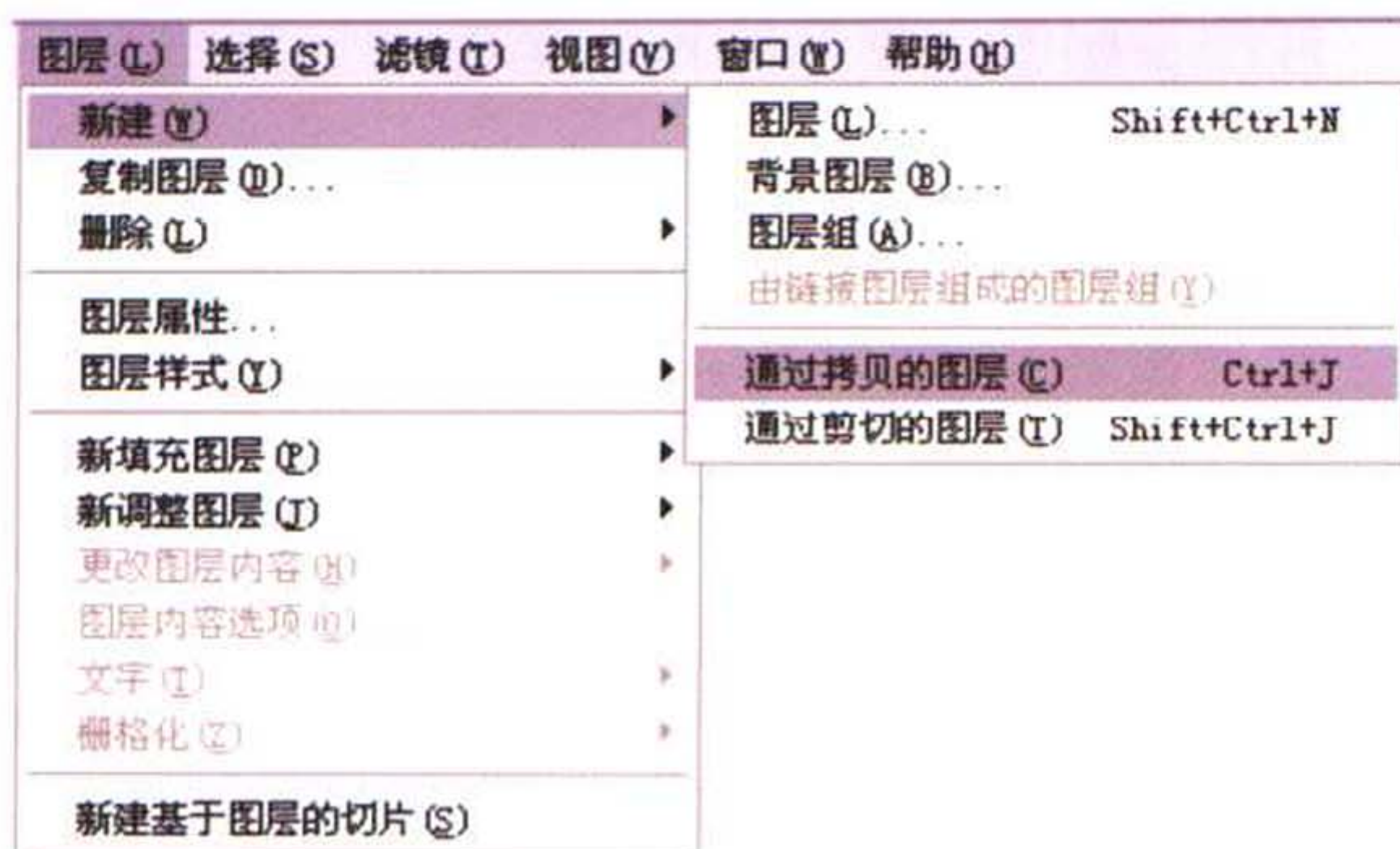


图 102. 图层拷贝命令



图 103. 【图层】调板

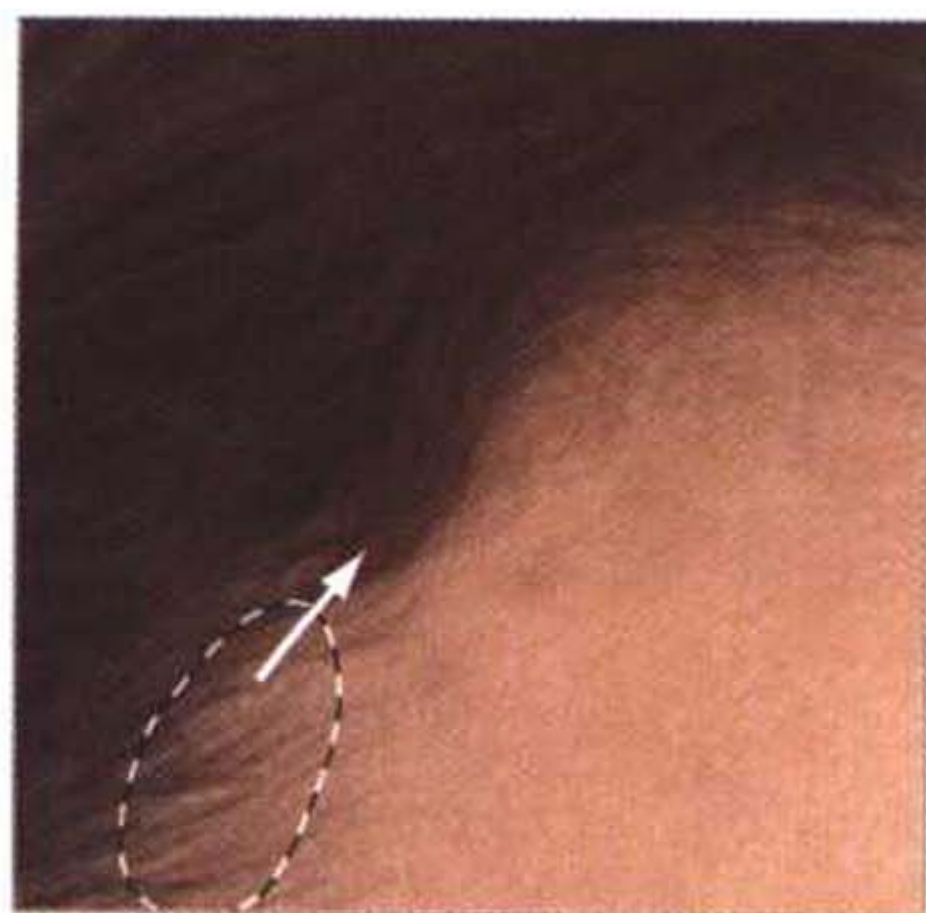


图 104. 移动到发际突出处

## 复制

然后复制选中的图像，即【图层】→【新建】→【通过拷贝的图层】(见图 102)，这时被选中的图像会被复制并粘贴到新的图层中。

在【图层】调板上可以看到新增了一个图层，见图 103。

## 移动并覆盖发际突出处

选择工具箱中的【移动工具】，将它移动到白色箭头所指的位置，以覆盖突出的发际。图 104 中的箭头为读者标明了选定范围中的图像的移动方向。





图 105.【自由变换】命令

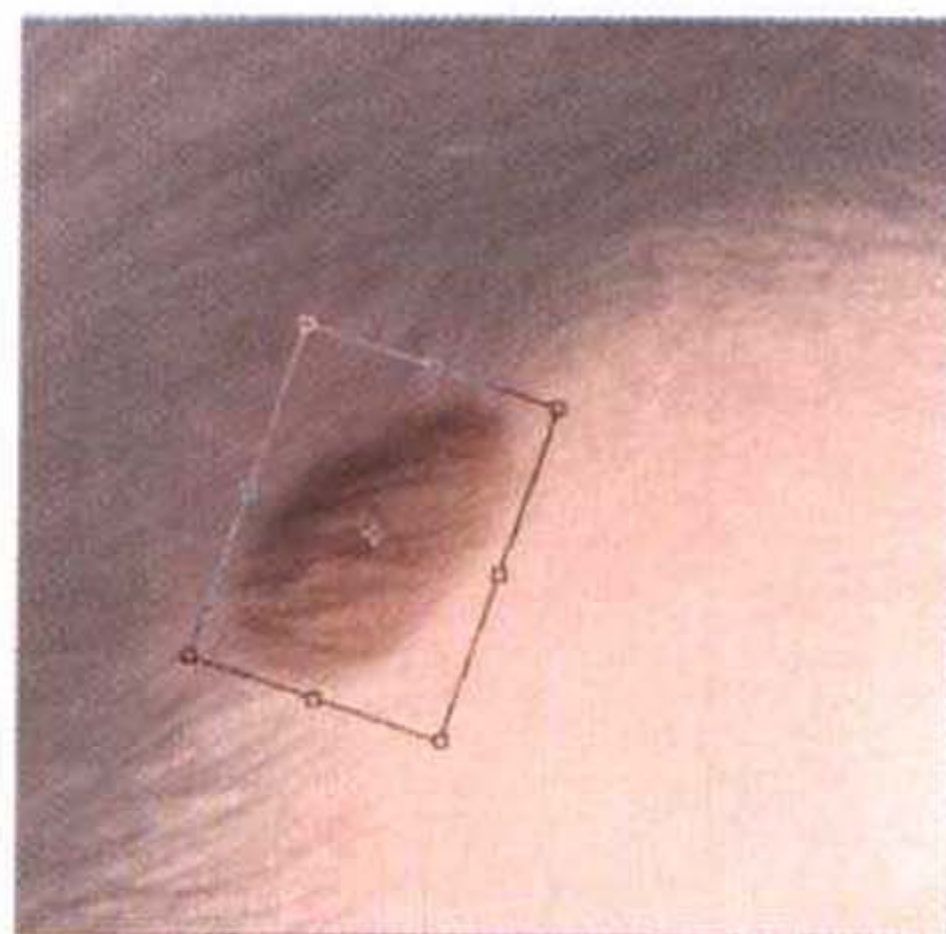
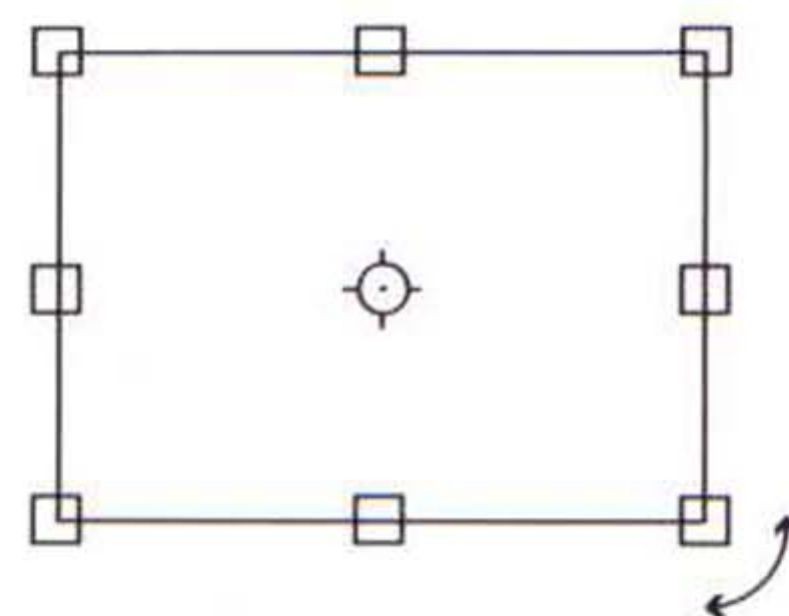


图 106.修改中

## 调整角度

接着调整角度，选择命令【编辑】→【自由变换】（见图 105），出现变形框，将鼠标指针移动到变形框之外，会出现旋转箭头，如下面的示意图，此时拖动鼠标即可旋转当前图层中的图像。



旋转到适当的角度后，把鼠标指针移动到变形框内双击鼠标确认变形操作。在这里我暂时降低底图的不透明度，以方便读者查看旋转的效果，如图 106 所示。



○ 相对此图的笔刷大小



图 107.擦除修饰

### 擦饰

此时发际看起来比较自然，最后用【橡皮擦工具】（如图 107 所示白色圆圈），将此图层不需要的部分擦掉。  
具体选项设置见图 108。

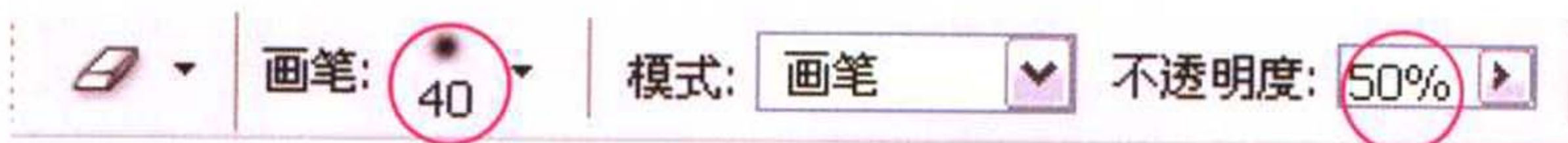


图 108.【橡皮擦工具】的选项栏



图 109.【图层】调板

需要将图层合并时，在【图层】调板右侧的菜单中选择【合并可见图层】命令（见图 109），这个命令会合并所有可见图层。您也可以不合并图层，以便在必要时重新修改和调整。





图 110.眉毛稀疏处

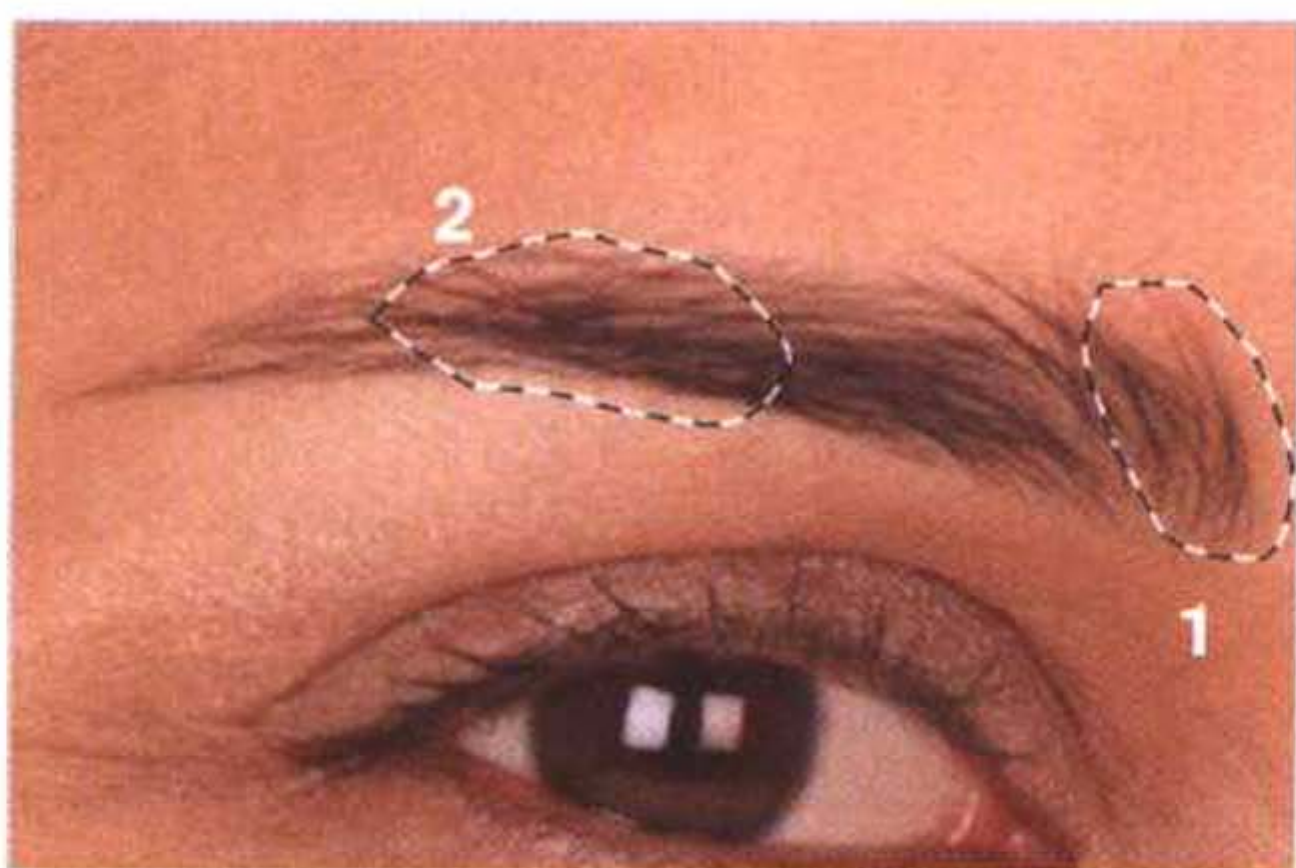


图 111.圈选浓密处，以使用来遮盖稀疏处

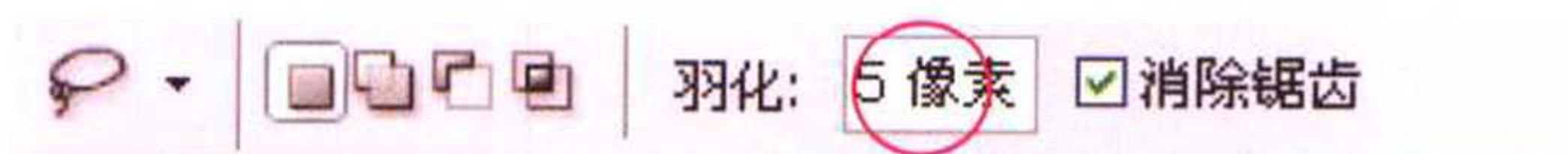


图 112.【套索工具】的选项栏

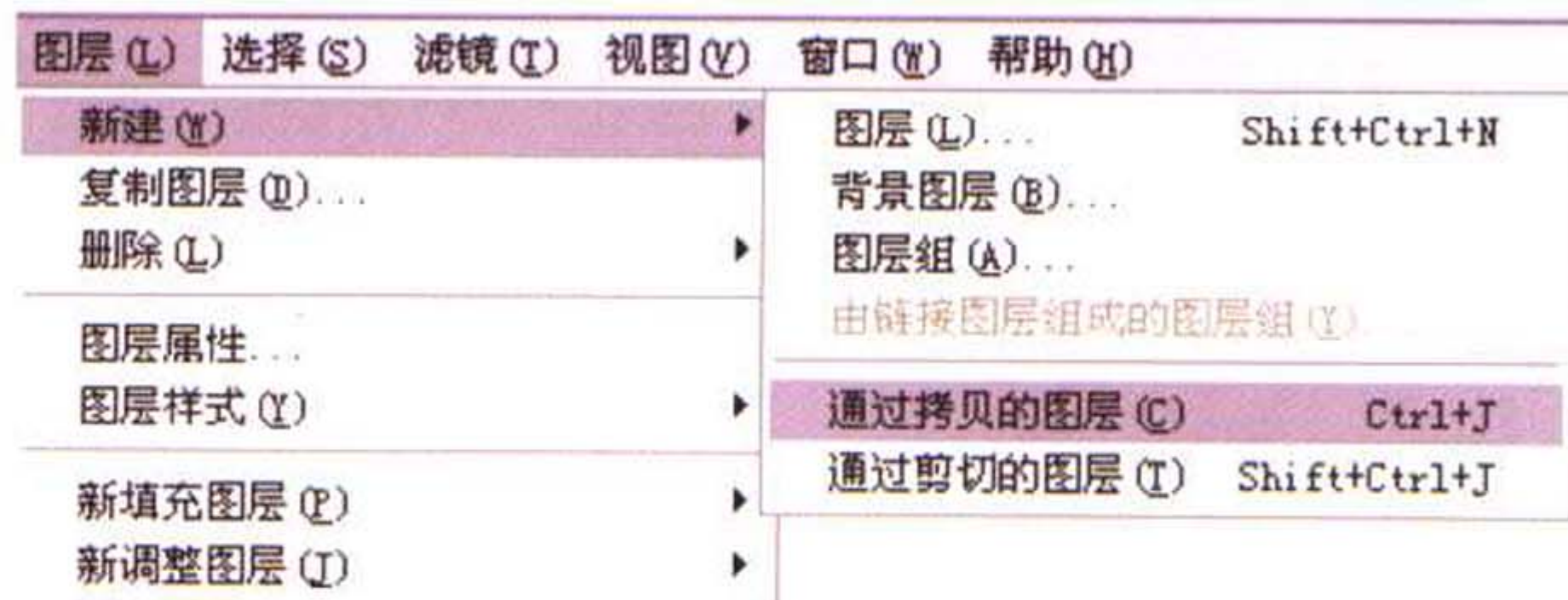


图 113.图层拷贝命令

## 修补眉毛稀疏处 (见图 110)

可让整个眉毛浓度均匀一致，脸部看起来也比较有精神。请看箭头 A 眉头下方、箭头 B 眉尾，都是眉毛稀疏处，我观察后决定使用她本身的眉毛进行修补，因为使用的元素的光影效果一致，会显得自然而美丽。

## 圈选需要的元素

将图 111 中的区域 1，用羽化半径为 5 像素的【套索工具】圈选起来 (见图 112)。在创建选定范围时，圈选的面积要比图 111 所示的区域大些，因为最后还需要用橡皮擦清除不需要的部分，如图 119 所示。图 111 中选中的区域是要用来复制的，以修补眉头下方的区域。

## 复制

接着选择命令，【图层】→【新建】→【通过拷贝的图层】(见图 113)，在新的图层上复制并粘贴选中的图像。





图 114.【图层】调板



图 115.移动到眉头稀疏处



图 116.【图层】调板

在【图层】调板上可以看到新增了一个图层1，见图114。

移动到稀疏处（见图115）

使用工具箱中的【移动工具】，将它移动到图110箭头A所指的位置，也就是眉头较为稀疏处。在此我暂时降低底图的不透明度，以方便读者查看效果。

设置为【变暗】

然后把【图层】的混合模式设置为【变暗】（见图116），这样就会看到深色的眉毛上下重叠在一起。上层皮肤的颜色，有些部分看起来好像消失了。最后再用橡皮擦进行修饰，使画面更加完美。





图 117.【自由变换】命令

## 调整角度

接着调整角度【编辑】→【自由变换】(见图 117), 拖动鼠标旋转到适当的角度(见图 118), 确认变形操作, 使眉头看起来又顺又不会感觉到突兀。

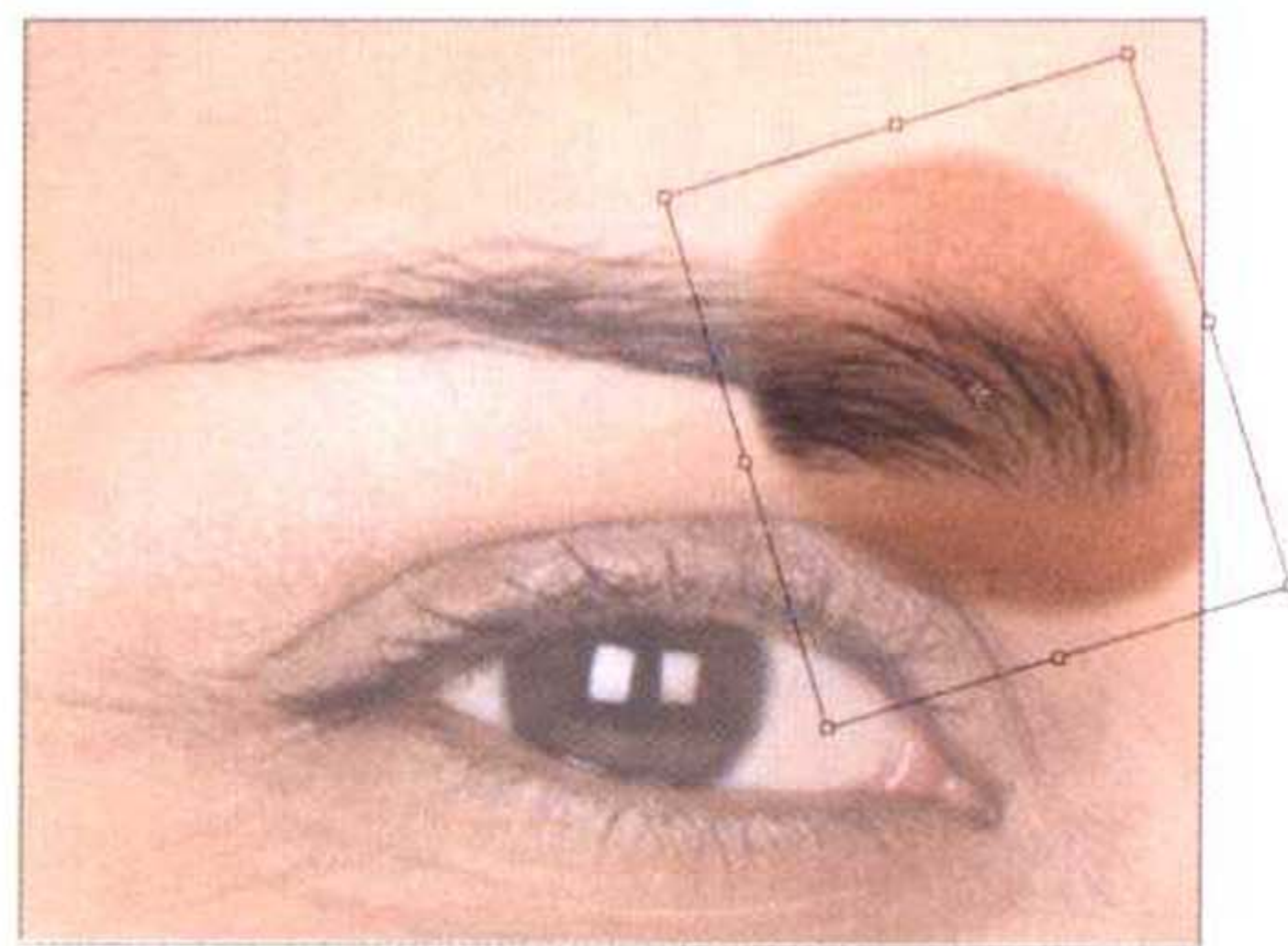


图 118. 旋转调整角度

○ 相对此图的笔刷大小

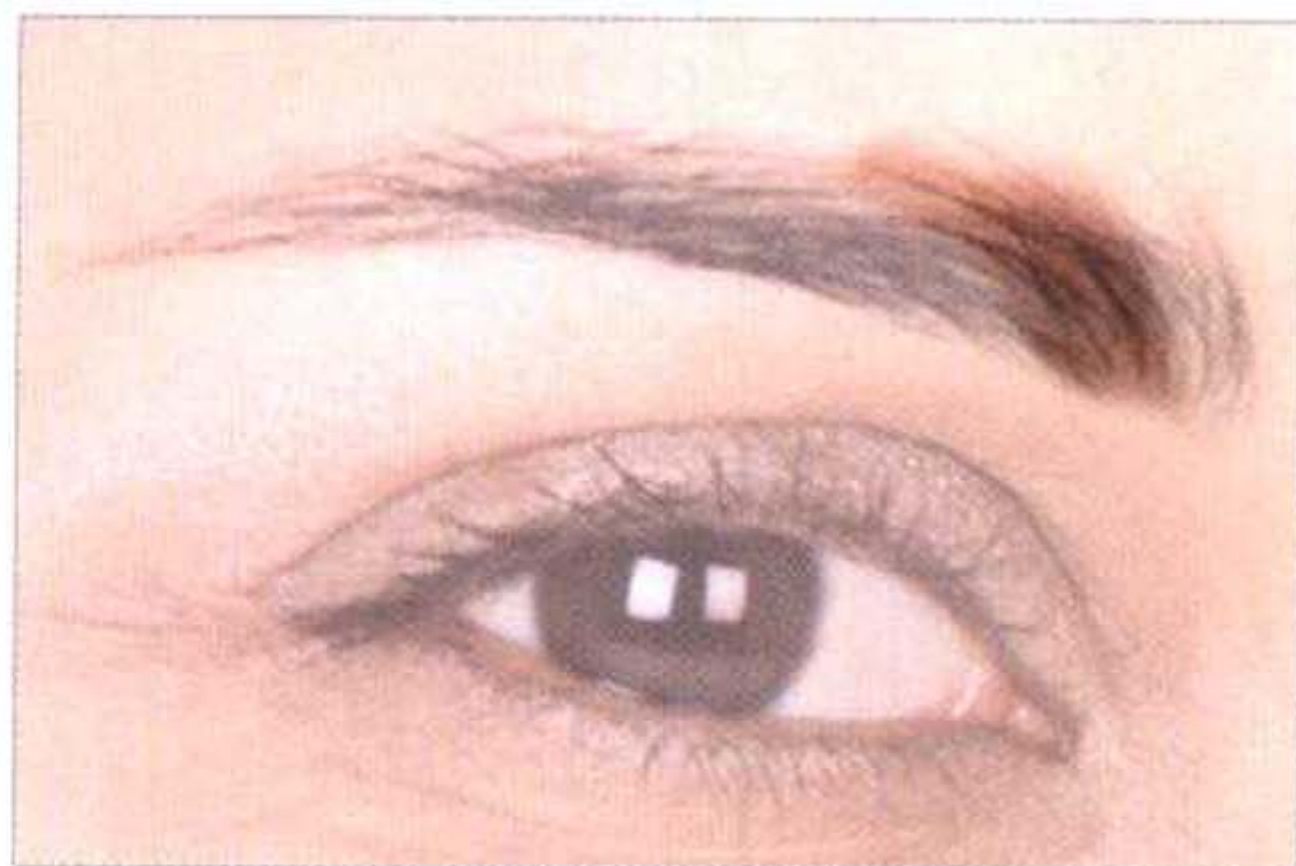


图 119. 用橡皮擦修饰

然后用【橡皮擦工具】将不需要的多余的皮肤擦掉, 见图 119。





图 120.【图层】调板

想要将图层合并时，在调板右侧选择【合并可见图层】命令（见图 120），这个命令会合并所有可见图层。您也可以不合并图层，以便在必要时重新修改和调整。

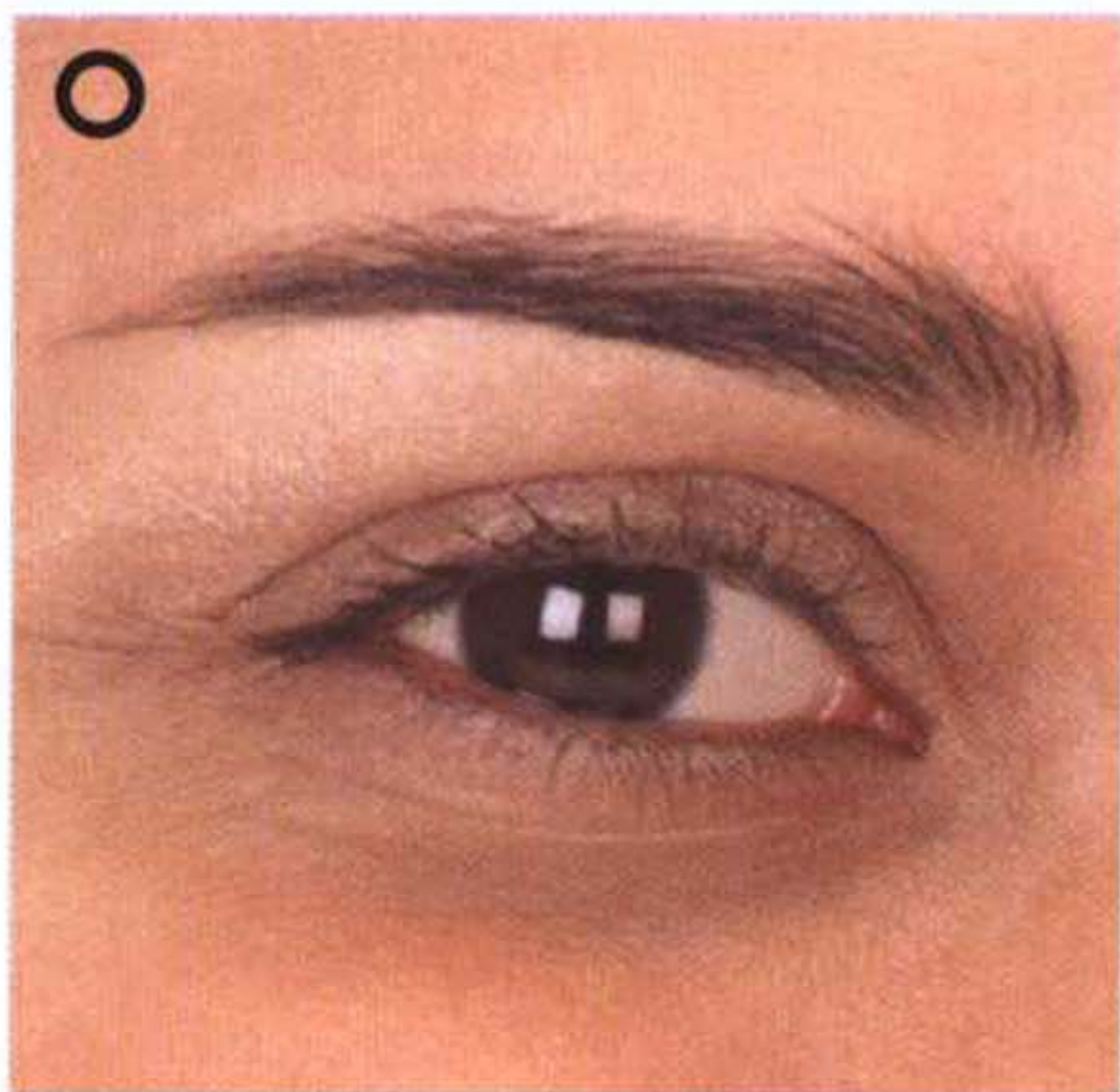


图 121.修改完成

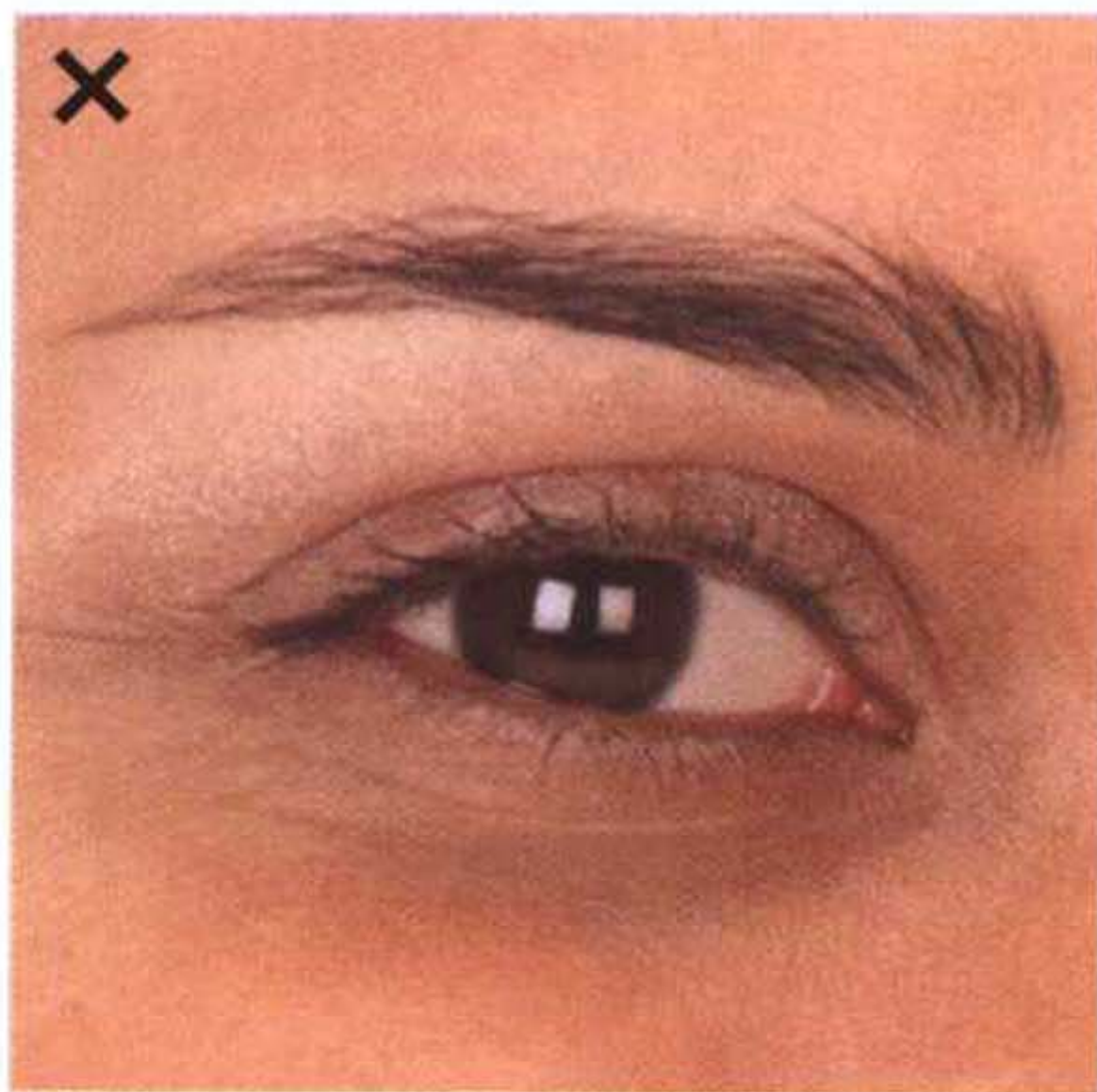


图 122.修改前

请比较图 121、图 122 两张图的差异。



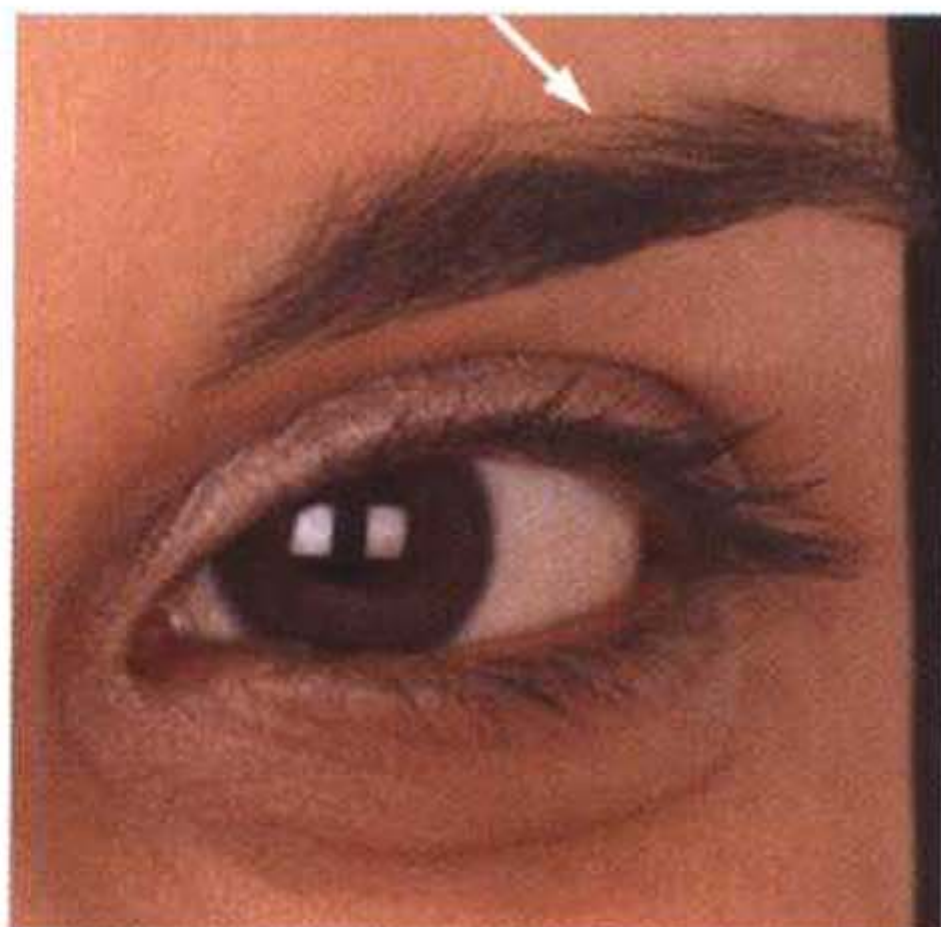


图 123.修改前

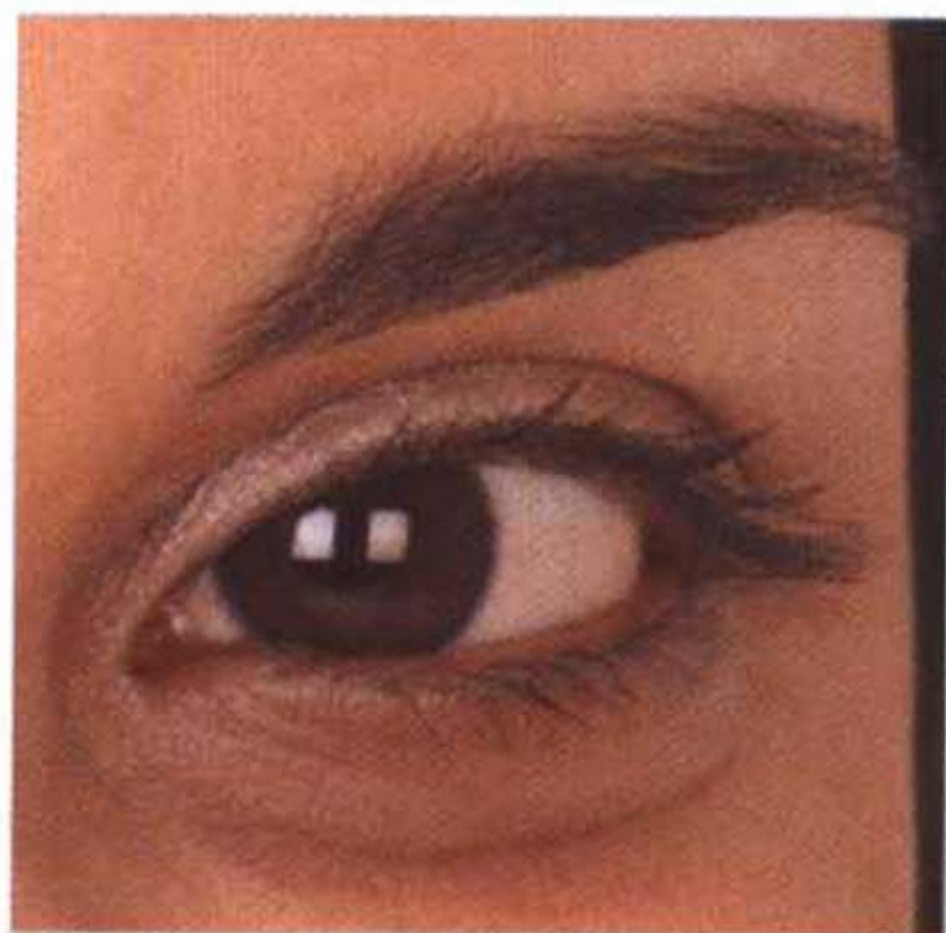


图 124.修改后

另一边的眉毛也采用相同的操作方法

请注意不要为了省事，把另一边的眉毛直接粘贴过来，因为这样会产生透视问题。您也可以视情况而定，取另一边的部分眉毛粘贴过来作为修图的元素。

修改前后的效果对比见图 123、图 124。



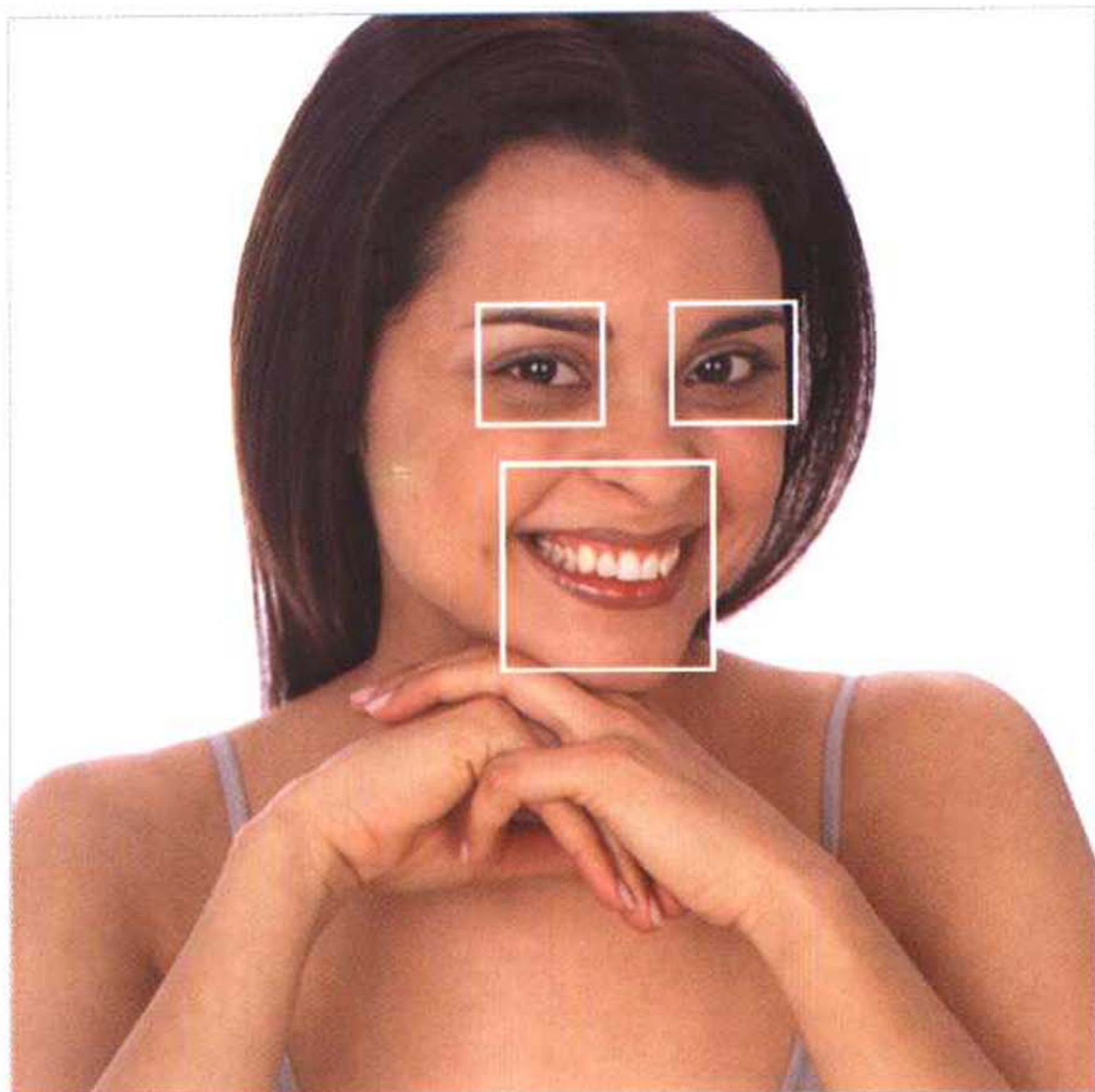


图 125.修改前

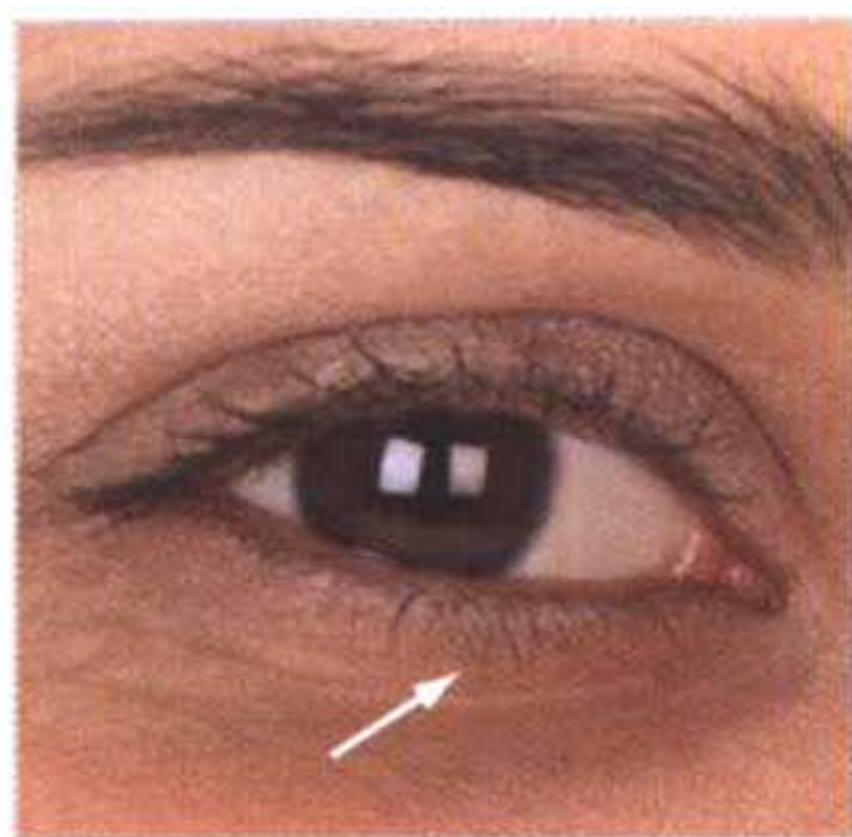


图 126.修改前

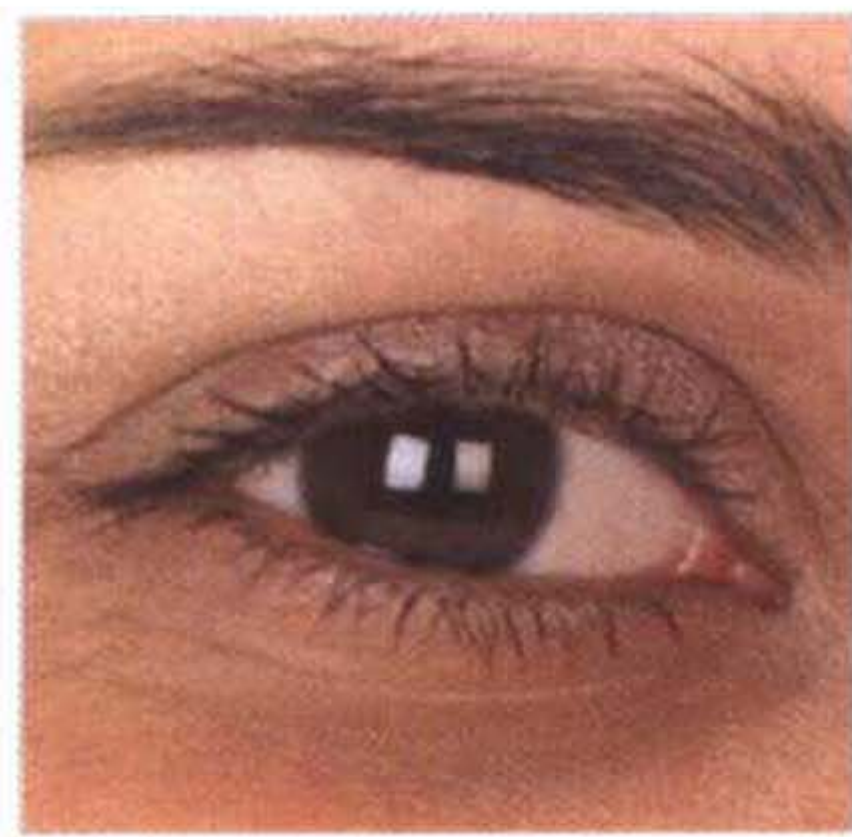


图 127.修改后

## 修图步骤六：睫毛增强、牙龈掩盖、泛黄牙齿调色

选取局部区域放大显示（见图 125）

### 睫毛增强

把睫毛修饰得更深更浓，会让人看起来更有精神。另外，还要设法修饰因微笑而露出过多的上牙龈，主要要自然、不影响笑容。

修改前后的对比效果见图 126、图 127。

增强眼睫毛时，使用【加深工具】，选择较小的笔刷尺寸，工具选项设置为【暗调】，不透明度 50%，细心地在每一根睫毛上重复涂抹（见图 128）。这样可以增强上下眼睫毛的浓密感，同时可以让眼睛的轮廓更清晰。

如果睫毛稀疏，可以用喷枪工具增加睫毛的数量，画出又浓又密的睫毛。偏爱浓睫毛的读者，需多观察睫毛的结构和透视感，并多作练习，才能把睫毛画得自然又漂亮。

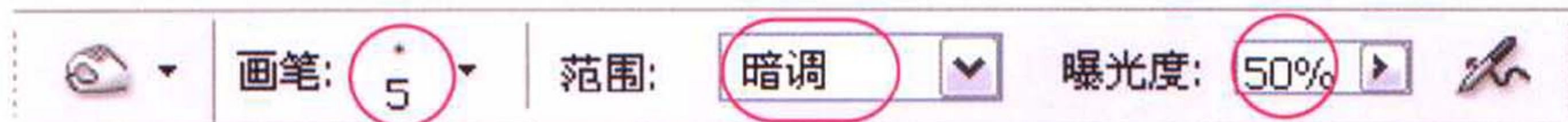


图 128.【加深工具】的选项栏



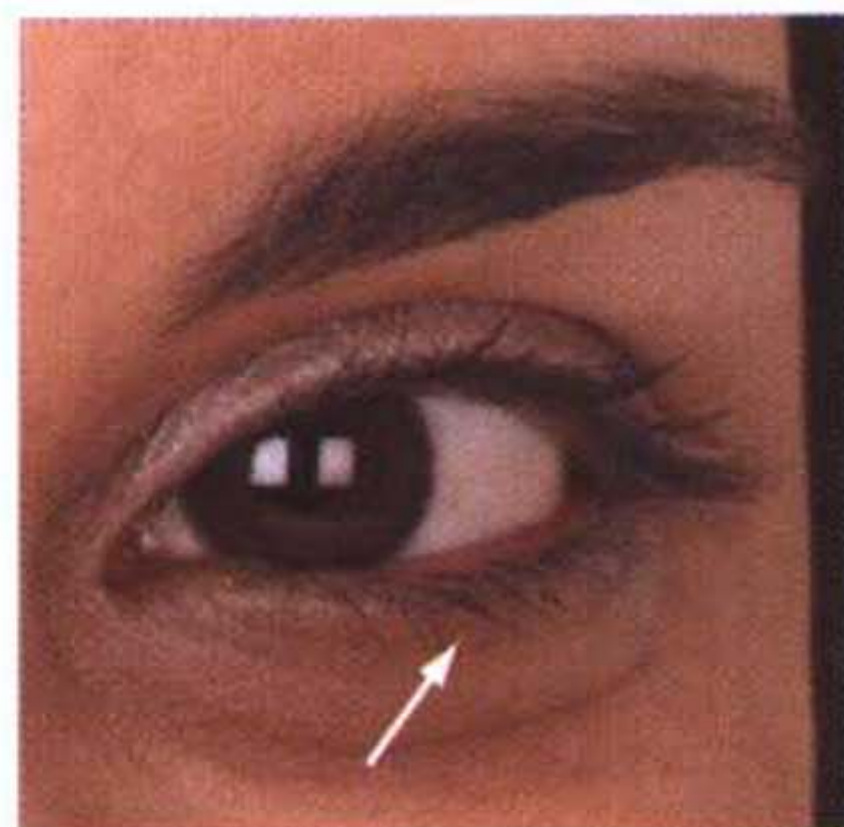


图 129.修改前

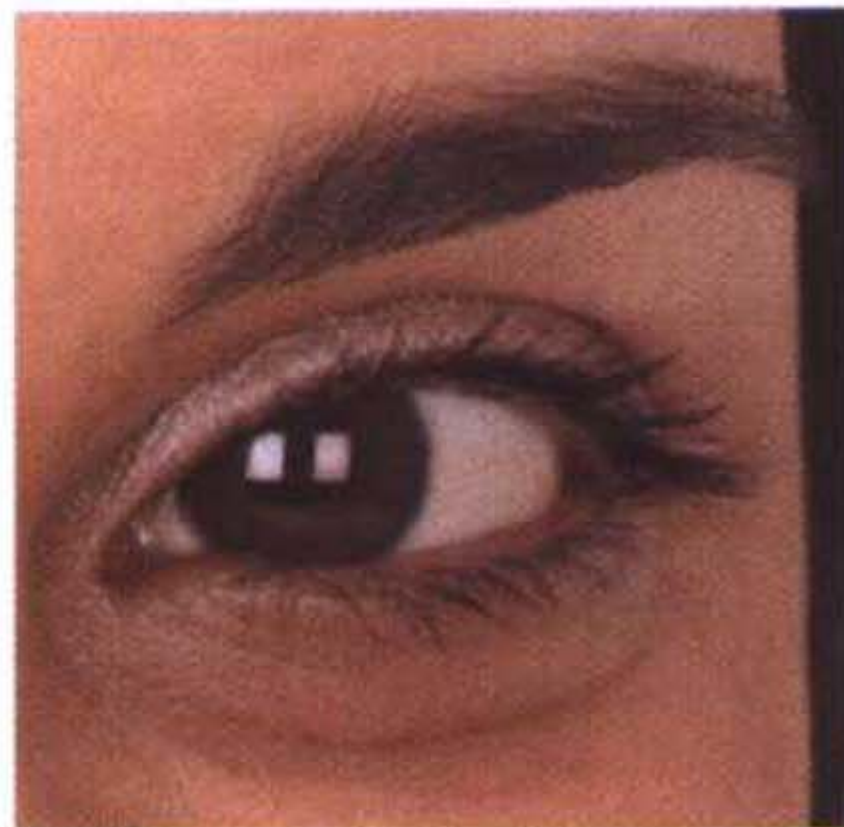


图 130.修改后

修改前后的对比效果见图 129、图 130。

具体选项设置见图 131。

无论是画睫毛还是移植睫毛，都要学习和了解眼睛的结构、透视角度等基本常识，才能补得漂亮。

这里建议不了解眼睛结构的读者，要多钻研有关人物肖像素描的书籍，书中的很多章节都是针对眼睛结构的表现进行重点介绍。

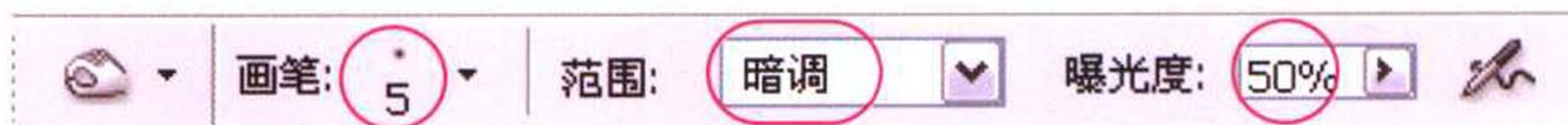


图 131.【加深工具】的选项栏





图 132.上唇修改前牙龈太露

#### 观察牙龈及上唇

由于上嘴唇的角度有些高,我觉得露出的牙龈太多,所以决定遮盖一些。

整张嘴形,请不要直接选择命令【编辑】→【自由变换】,以上下压扁的方式去改变。

我打算复制上唇的部分区域,将它向下移动来遮盖住部分上牙龈,而不是把上唇向下拉长。这两种操作方法是截然不同的。

修改前后的对比效果见图 132、图 133。

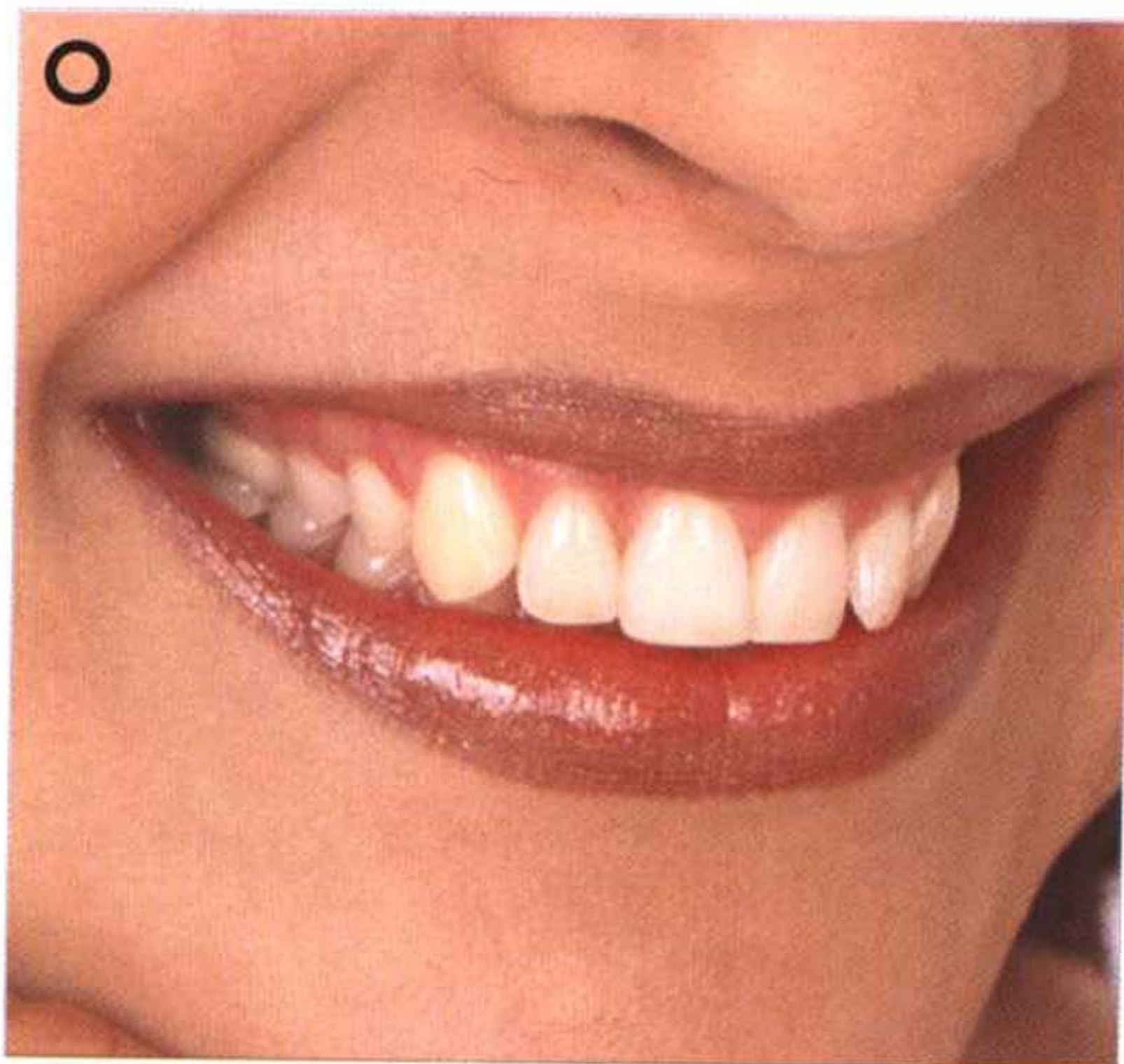


图 133.上唇修改后



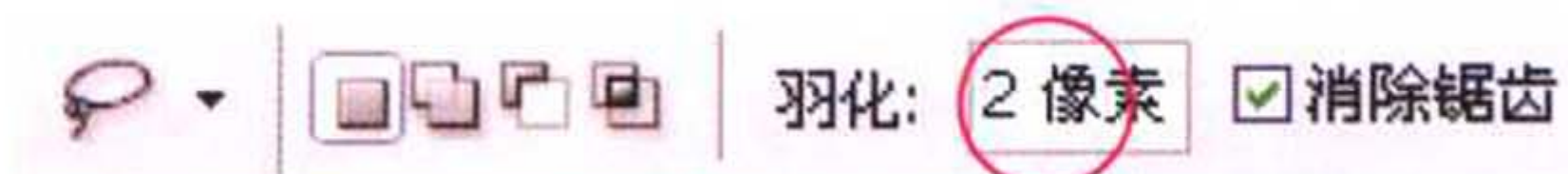


图 134.【套索工具】的选项栏

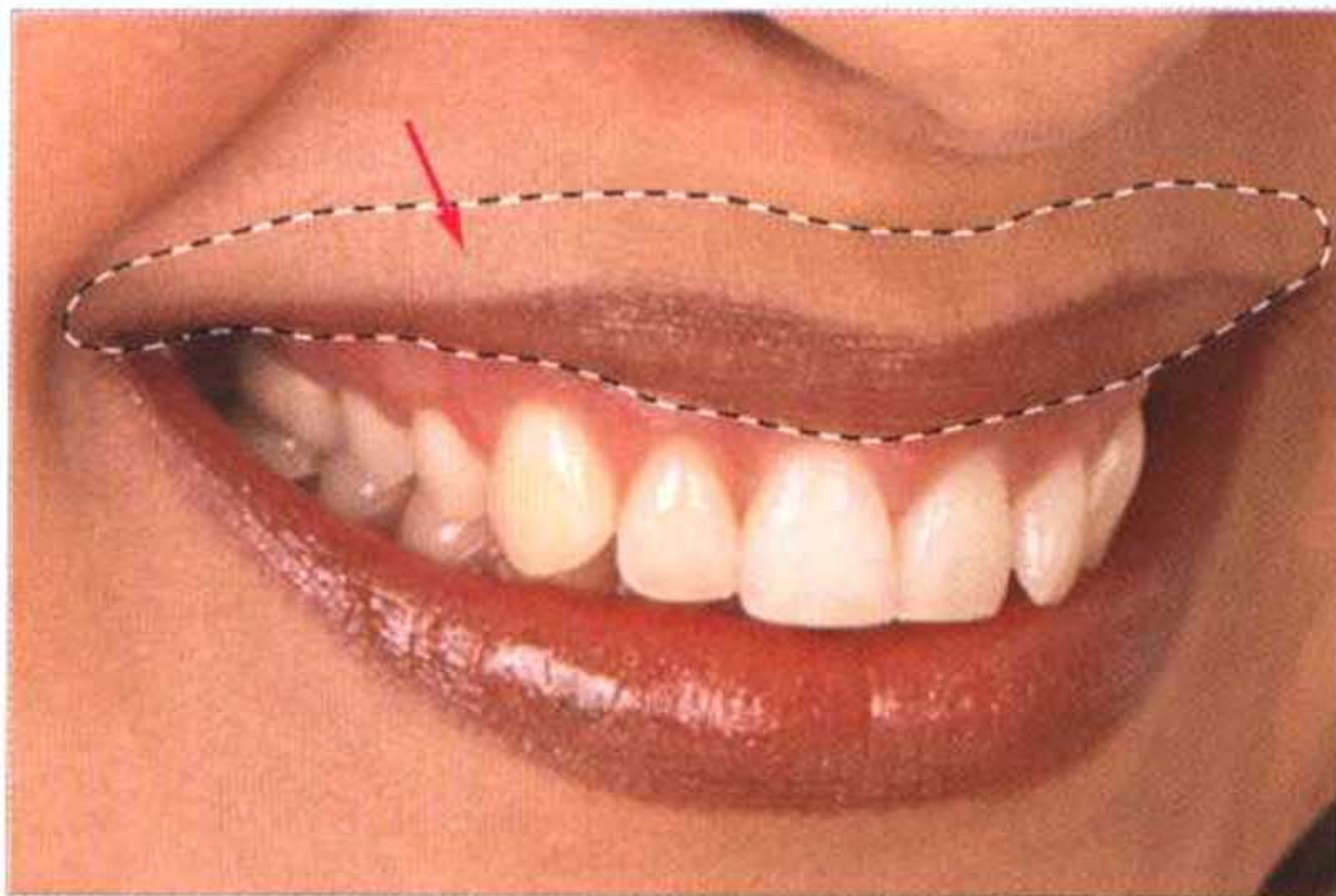


图 135.圈选上唇区域

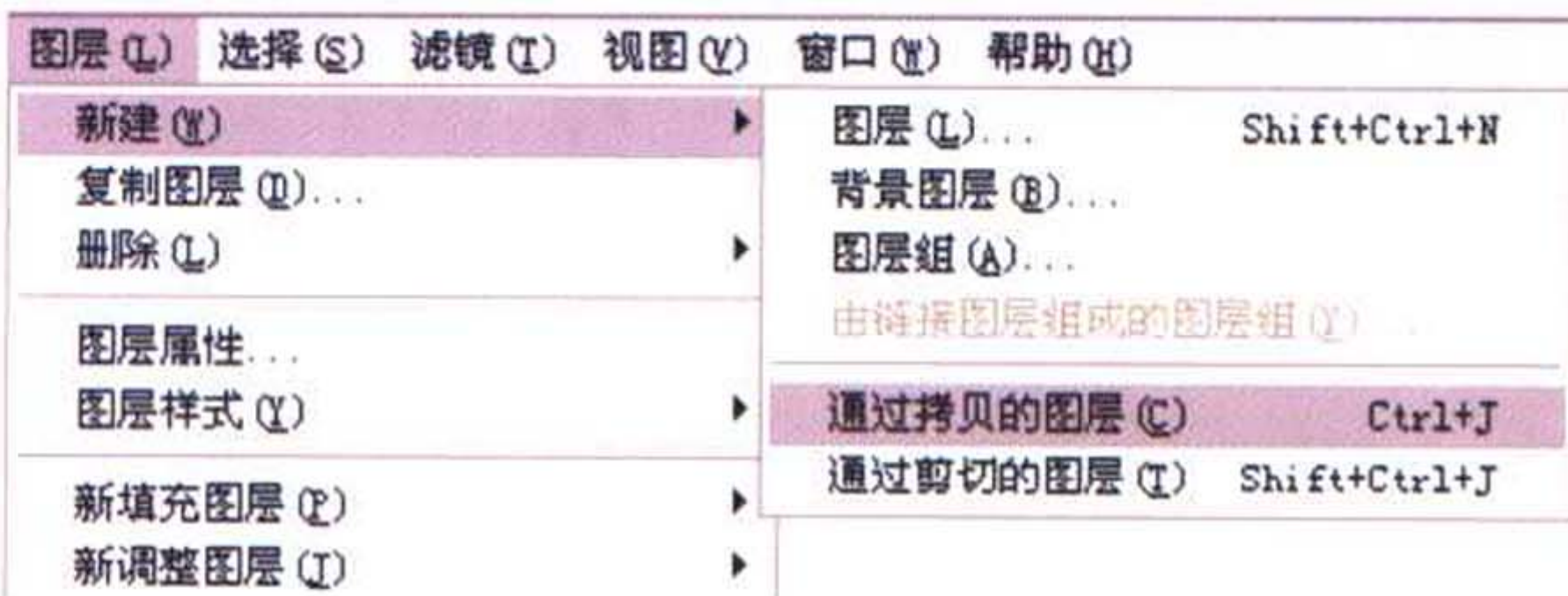


图 136.图层拷贝命令



图 137.【图层】调板

## 圈选牙龈及上唇

选择工具箱中的【套索工具】，将羽化半径设置为2像素，创建选定范围（见图134）。在选择时，不仅是上唇，连上唇上面约0.5cm的皮肤也要一并圈选（图135红色箭头所示），这是为了在后面的操作中向下移动后，用来遮盖原本上唇会露出的部分。

## 复制牙龈及上唇

然后选择命令【图层】→【新建】→【通过拷贝的图层】（见图136），将选中的图像复制并粘贴到新的图层中。

在【图层】调板上可以看到新增了一个图层（见图137）。



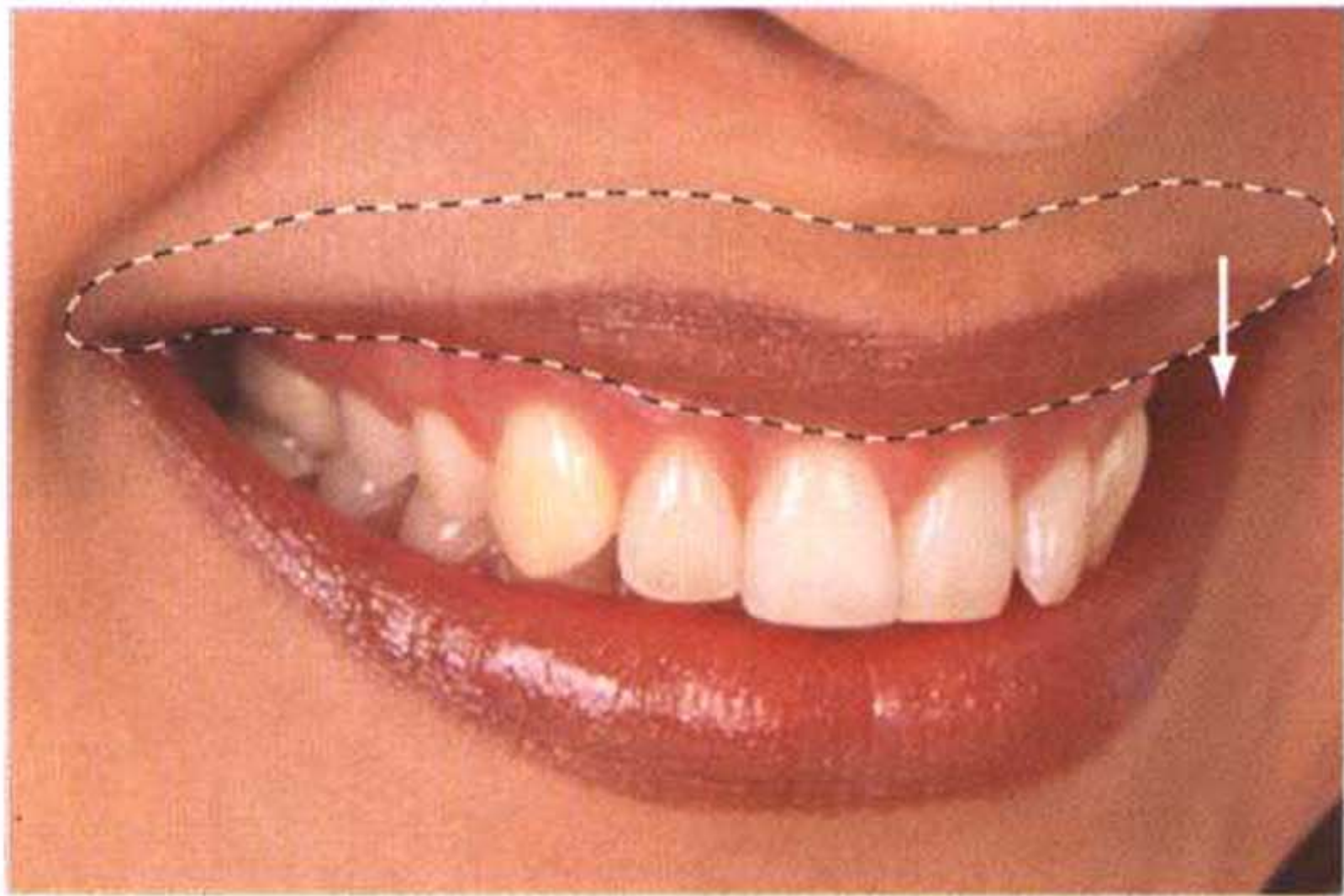


图 138.修改前

#### 牙龈掩盖

选择工具箱中的【移动工具】，将新图层中的图像向下垂直移动一点点（图 138 白色箭头所示），也可直接按键盘上的向下箭头，使移动的图层中的图像盖住下层图像中的少许牙龈。

再根据画面的合理性，用橡皮擦工具，仔细地修饰接合处。例如齿面上不能有牙龈、与上唇皮肤的接合处要自然，整体修饰完成后，画面看起来会自然、美丽而且合理，这也是我想要的样子。

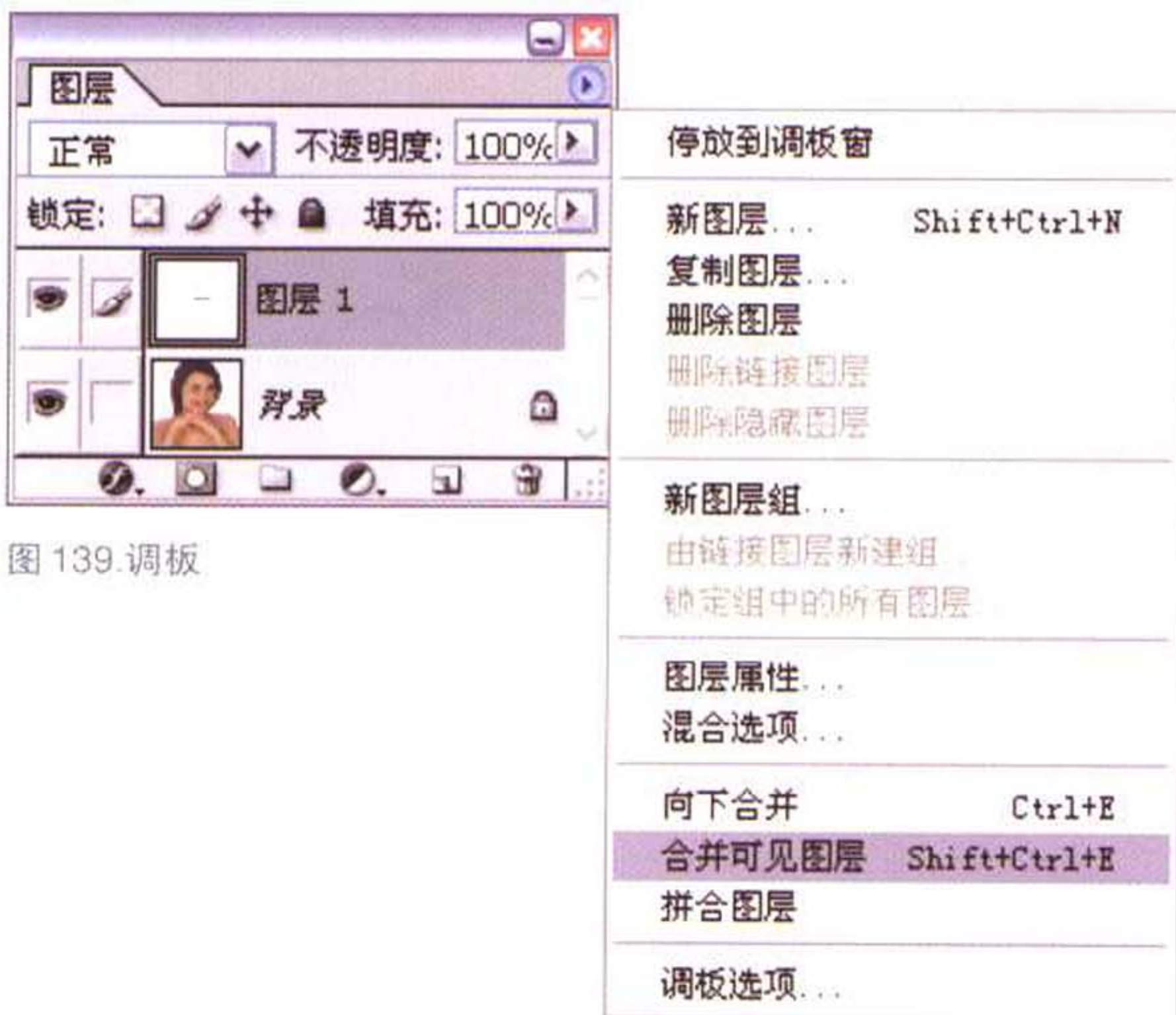


图 139.调板

最后把上下图层合并（见图 139）。

这种改变嘴唇的作法，不会使牙齿、上下唇变形，而只是改变了相对位置。但有些图不适合采用这种方法，有可能必须将上唇压扁，那样就简单容易多了。



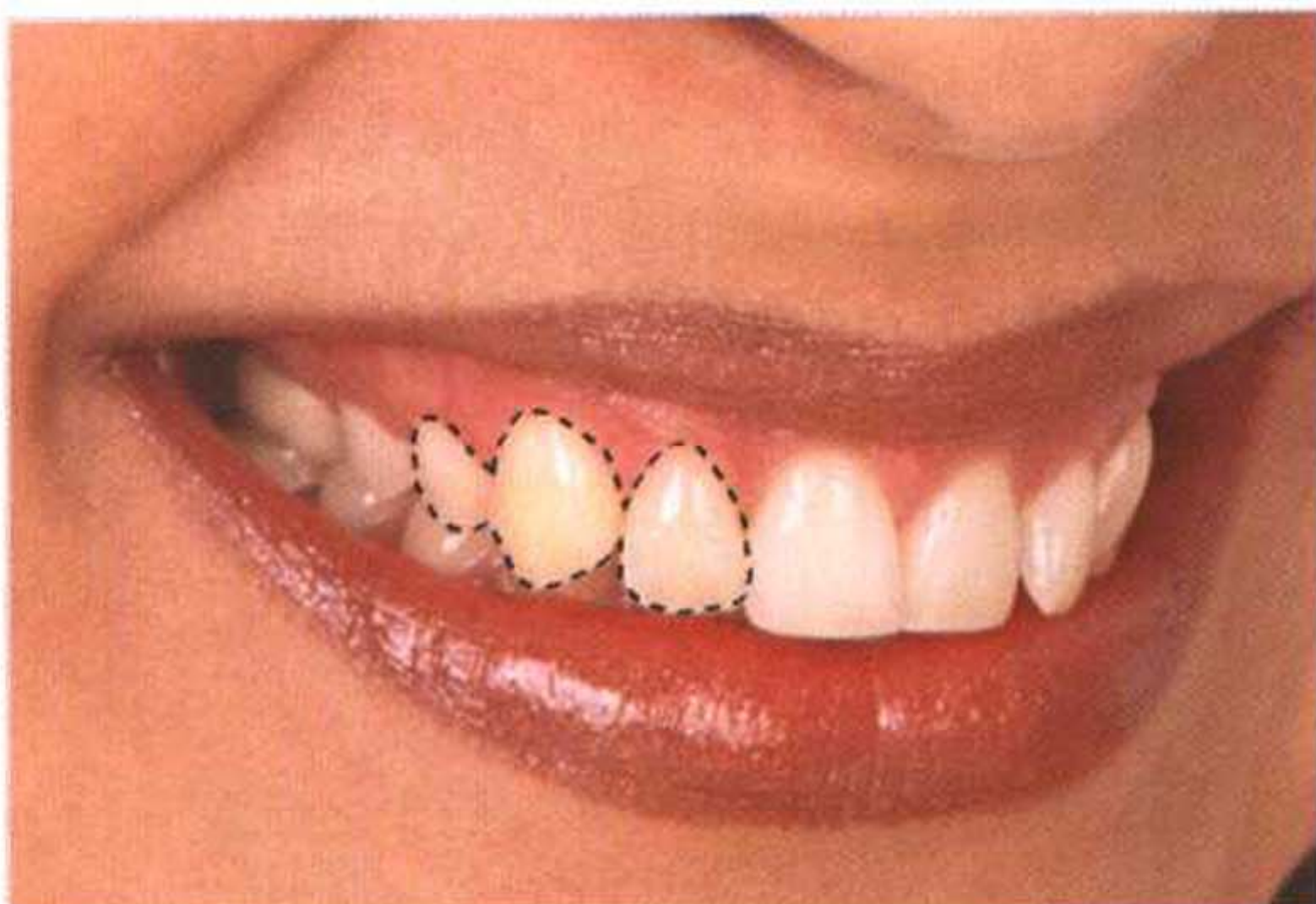


图 140.修改前

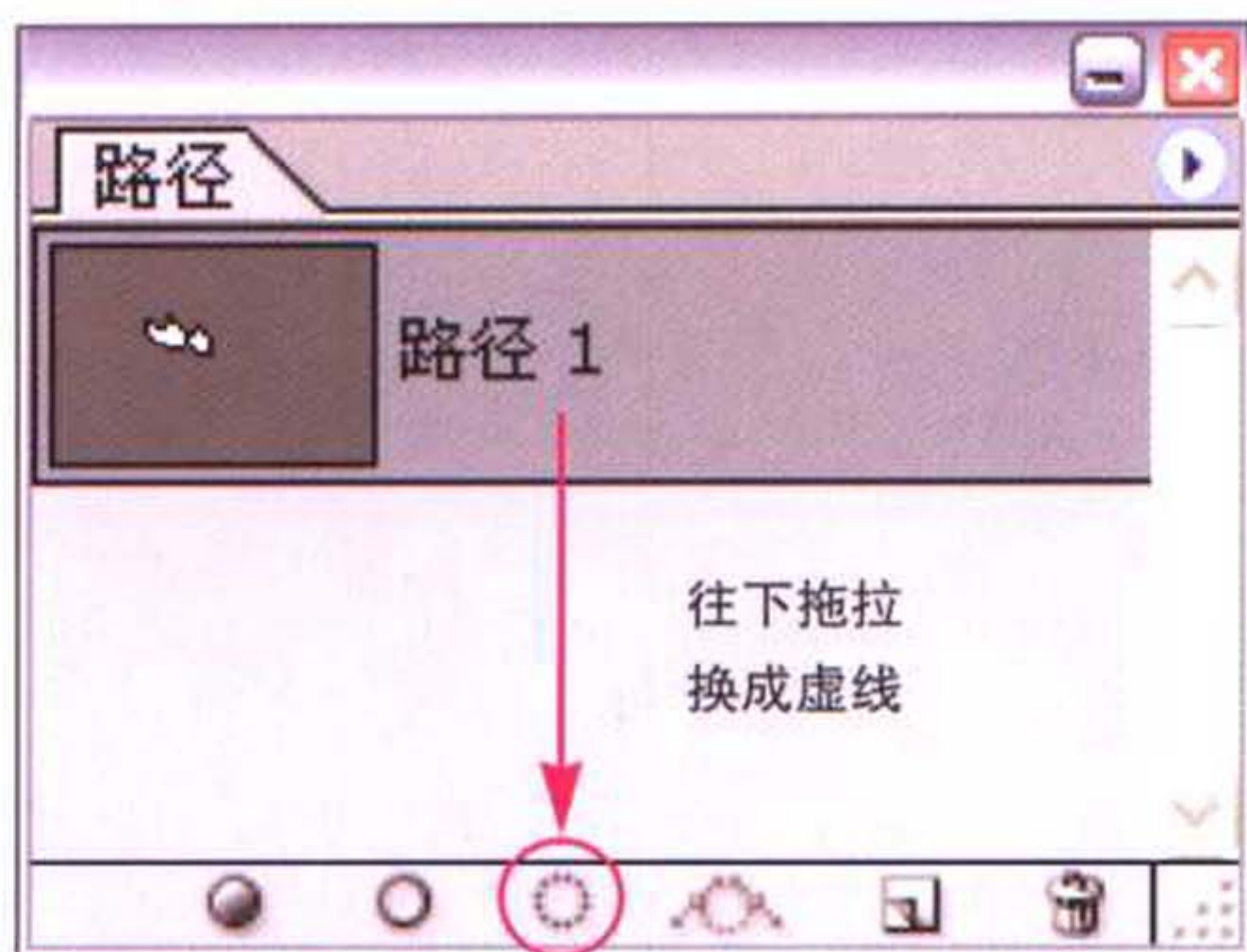


图 141.【路径】调板



图 142.下拉式命令

## 泛黄牙齿圈选

嘴巴这部分定位后,接着继续修饰泛黄程度较明显,且突出的几颗牙齿。先用钢笔工具将要调色的牙齿圈起来,也就是描出了 path 1 (见图 140)。

然后把路径 1 转换成选定范围 (见图 141)。

把选定范围柔边【选择】→【羽化】→出现对话框,设置为 1 像素,见图 142、图 143。

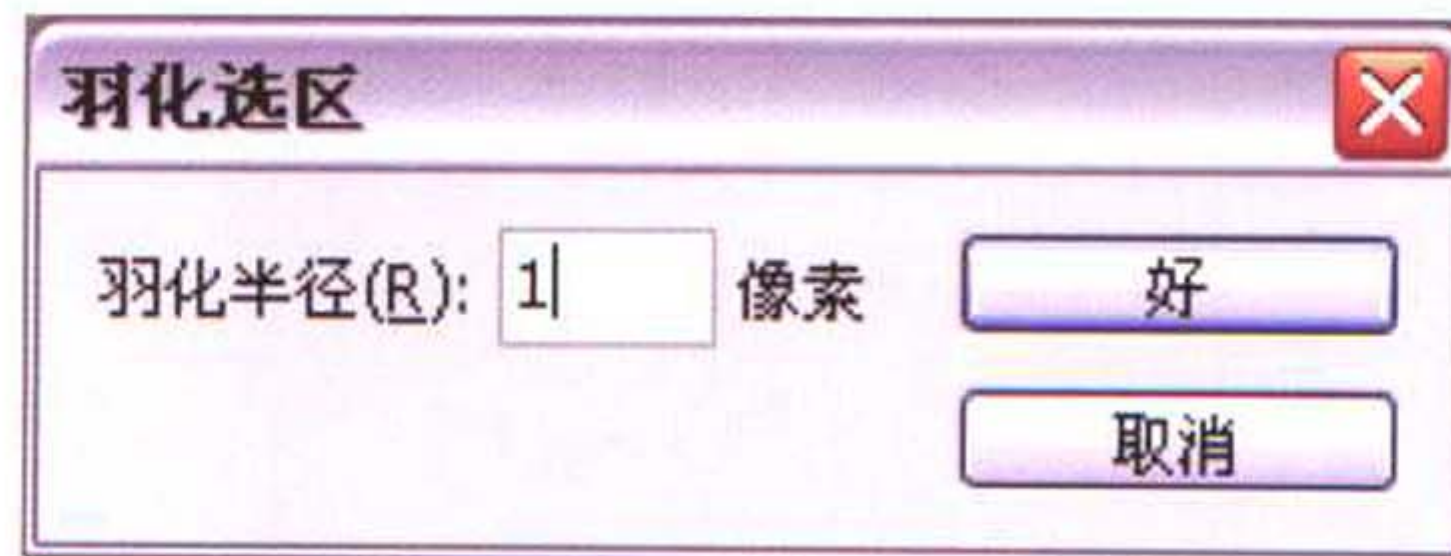


图 143.对话框



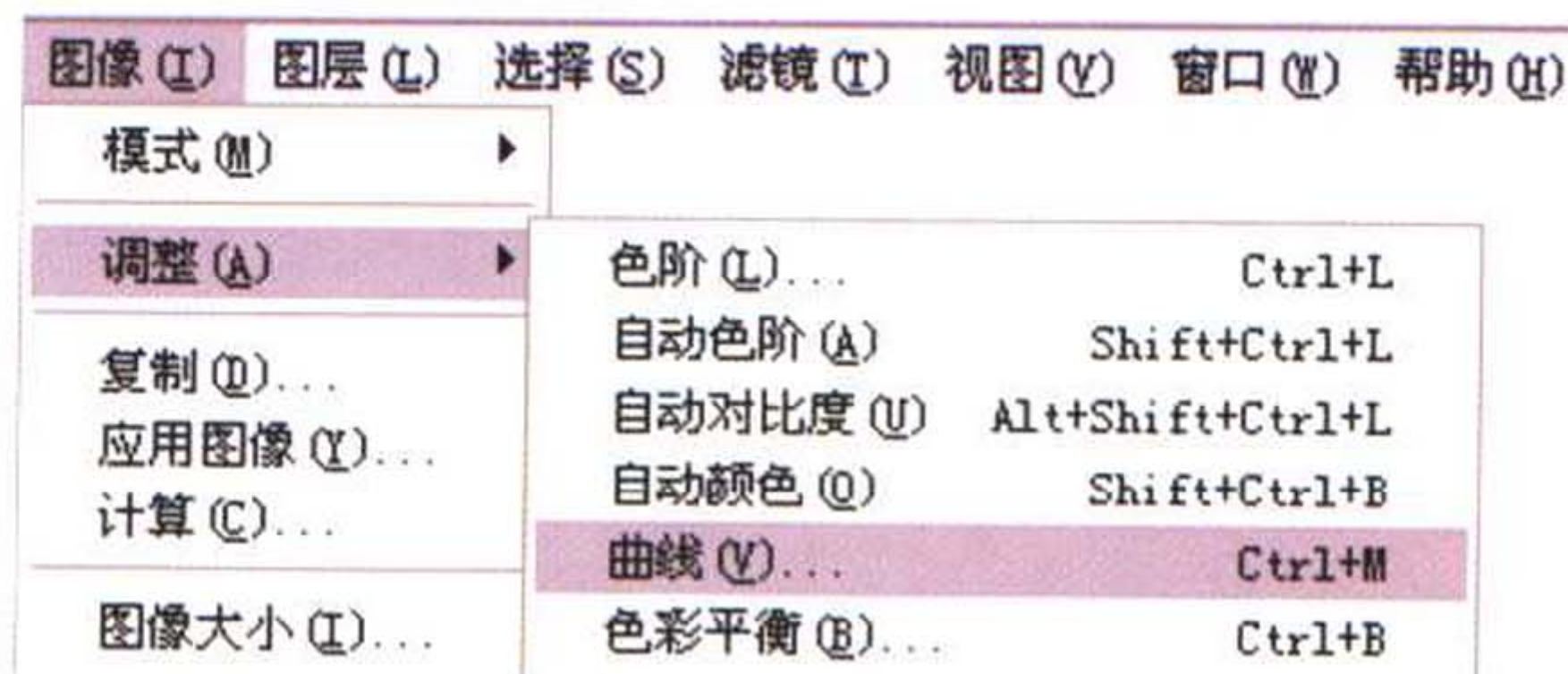


图 144.菜单命令

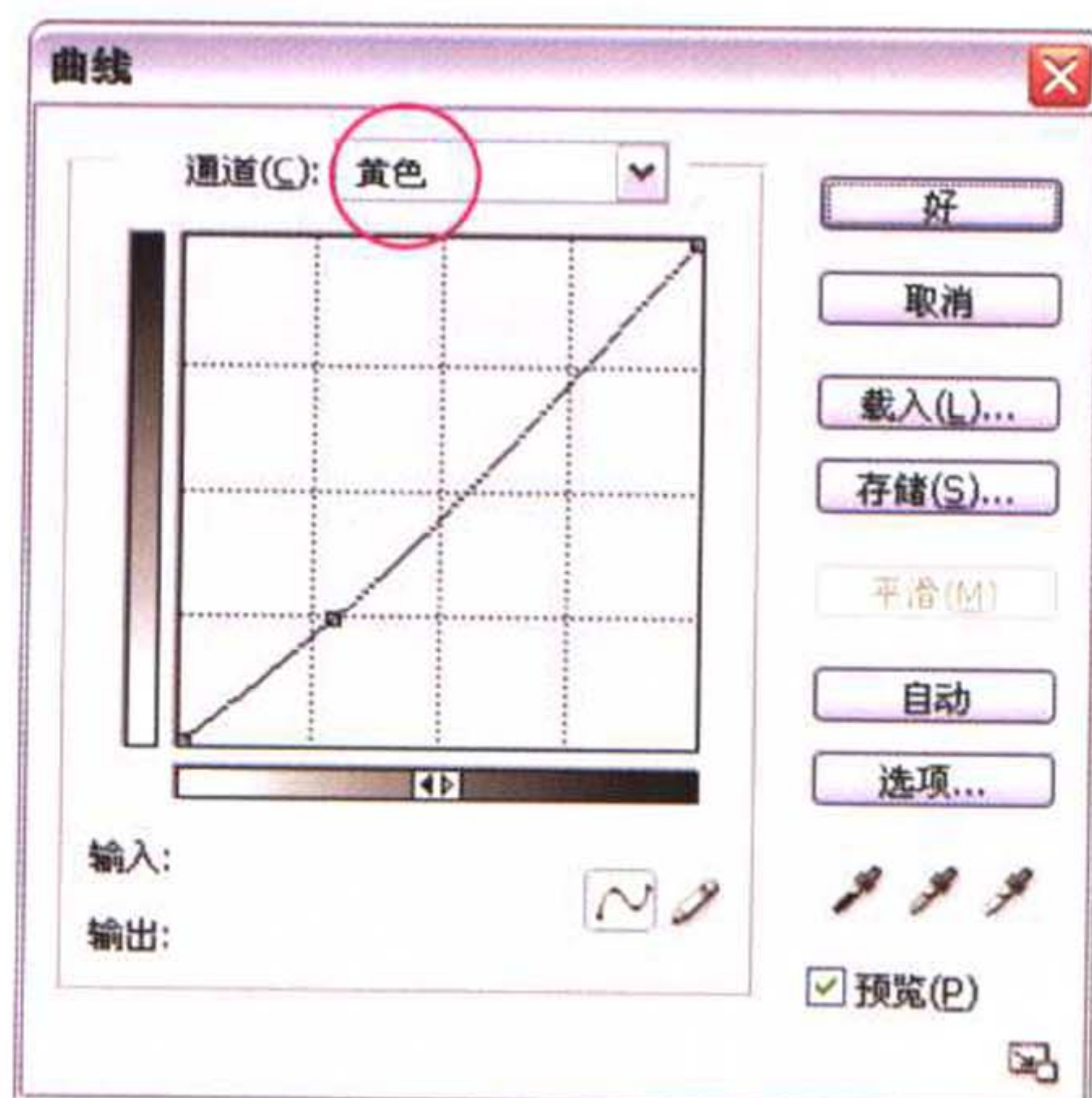


图 145.【曲线】调整

## 泛黄牙齿调色

接着使用【曲线】微调色，选择命令【图像】→【调整】→【曲线】(见图 144)，在对话框中对 Y 版进行微调(见图 145)，然后单击【好】按钮。其他牙齿也可以采用这种方式进行调整。

牙齿调色不要调整过度，以免失去了齿面的颜色层次，那就变丑了。目前的操作只是让其中几颗牙齿的颜色与其他的牙齿色泽一致，还没有作美白牙齿的操作。

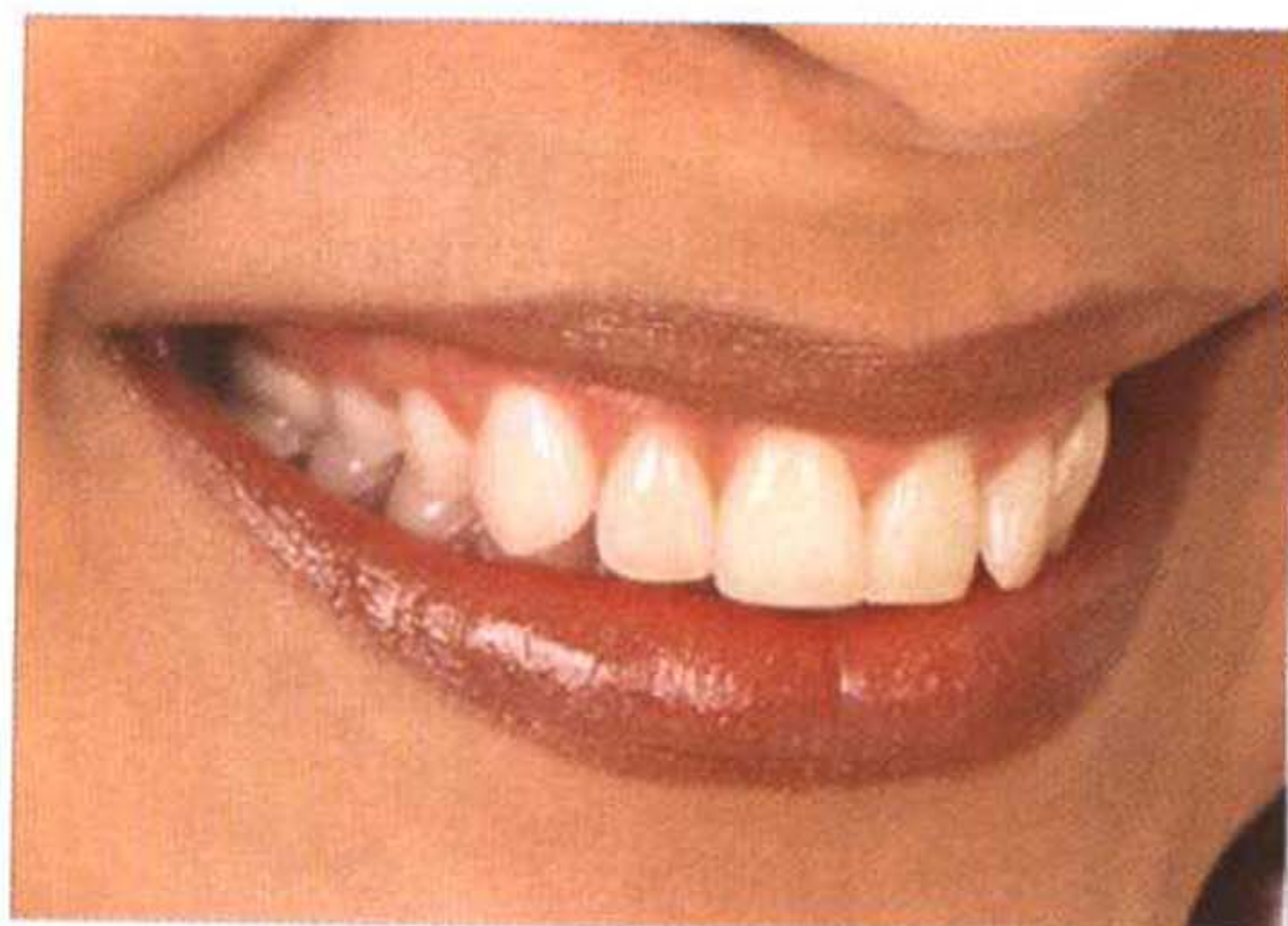


图 146.修改后

不同的嘴巴有不同的修饰重点，例如上唇太厚，就要将整个上唇圈选之后，先压扁一点再重新粘贴。有的牙齿要清除一些齿间黑黑厚厚的牙垢。嘴巴歪向一边，则要对它进行变形校正。对于嘴唇皱巴巴的，就要通过修饰使皱折变浅，变成水嫩的样子。

基本原则都是要做到看似天衣无缝，得到自然而美丽的效果，修改后的效果见图 146。



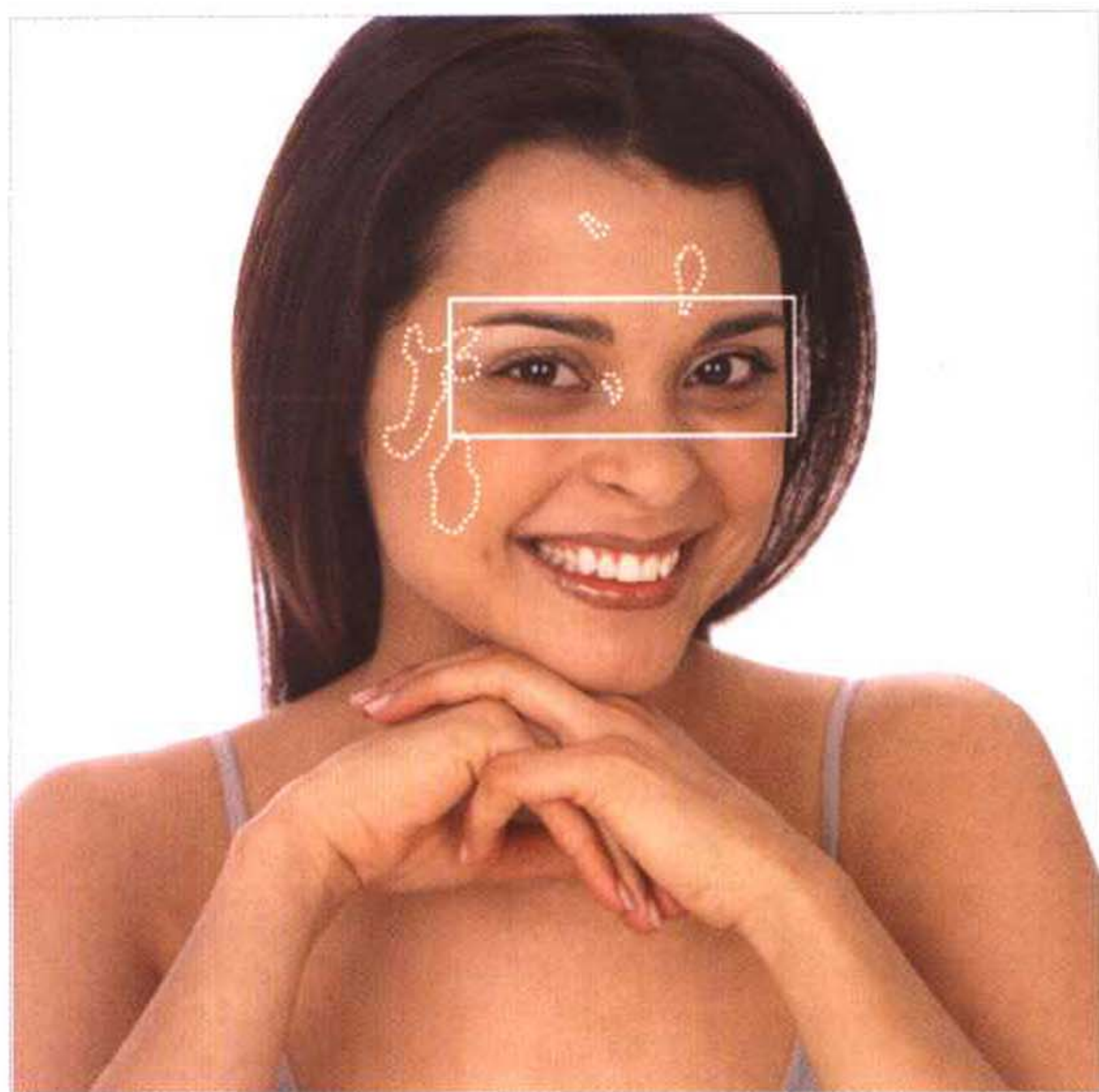


图 147.



图 148.修改前

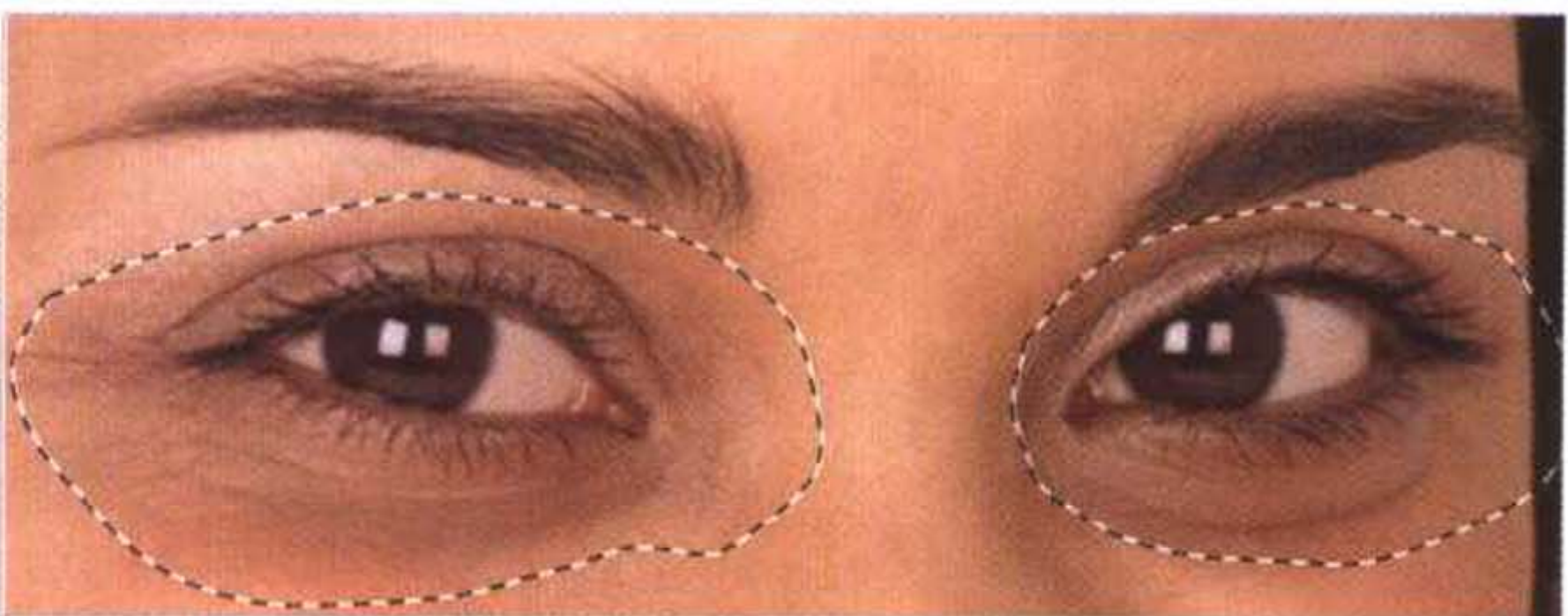


图 149.选定范围

## 修图步骤七：减淡黑眼圈、修饰脸部肌肉起伏影响美观的区域

选取局部区域放大显示（见图 147）

黑眼圈和眼窝是不同的，千万不要在修饰黑眼圈时，将眼窝也消除了，否则脸部就会缺少立体感。

修改前效果见图 148。

### 圈选黑眼圈（见图 149）

没有黑眼圈，人看起来会显得神采奕奕，不过，此图中的人物看起来像是东南亚人种，很可能是因为遗传而造成的天生黑眼圈。

使用羽化半径为 20 像素的【套索工具】圈选黑眼圈（见图 150），这样的操作需要多加练习才能圈得顺手，如果无法一次圈好也没关系，还可以在后面的操作中进行弥补。

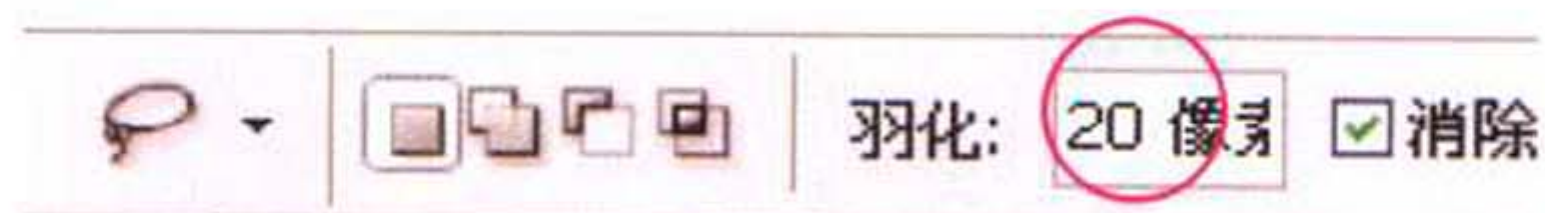


图 150.【套索工具】的选项栏



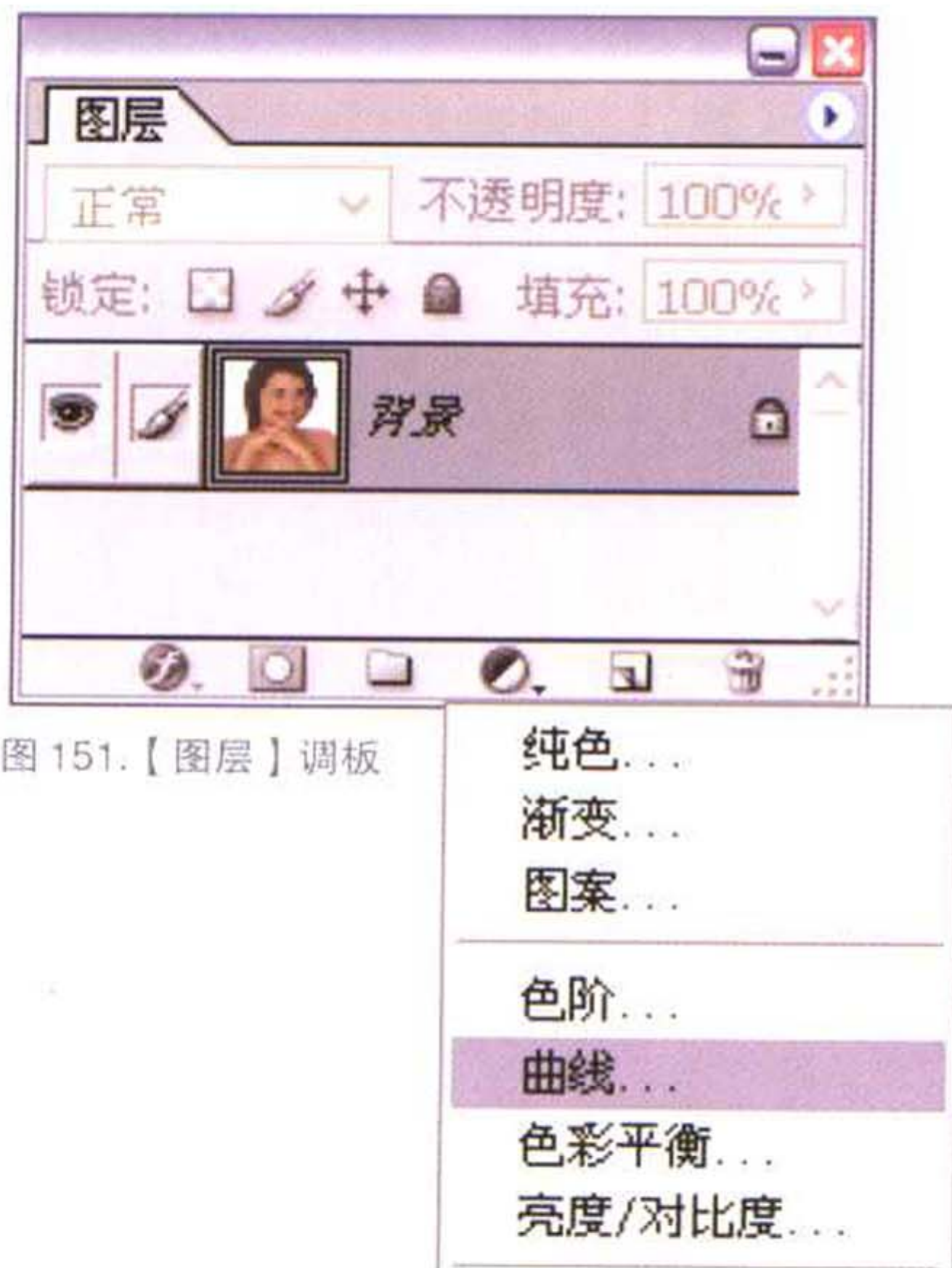


图 151.【图层】调板

## 减淡黑眼圈

创建选定范围后，直接在【图层】调板的下拉菜单中选择【曲线】命令（见图 151），在打开的对话框中稍微调整颜色，让肤色与周围的肤色相融合，然后单击【好】按钮（见图 152）。

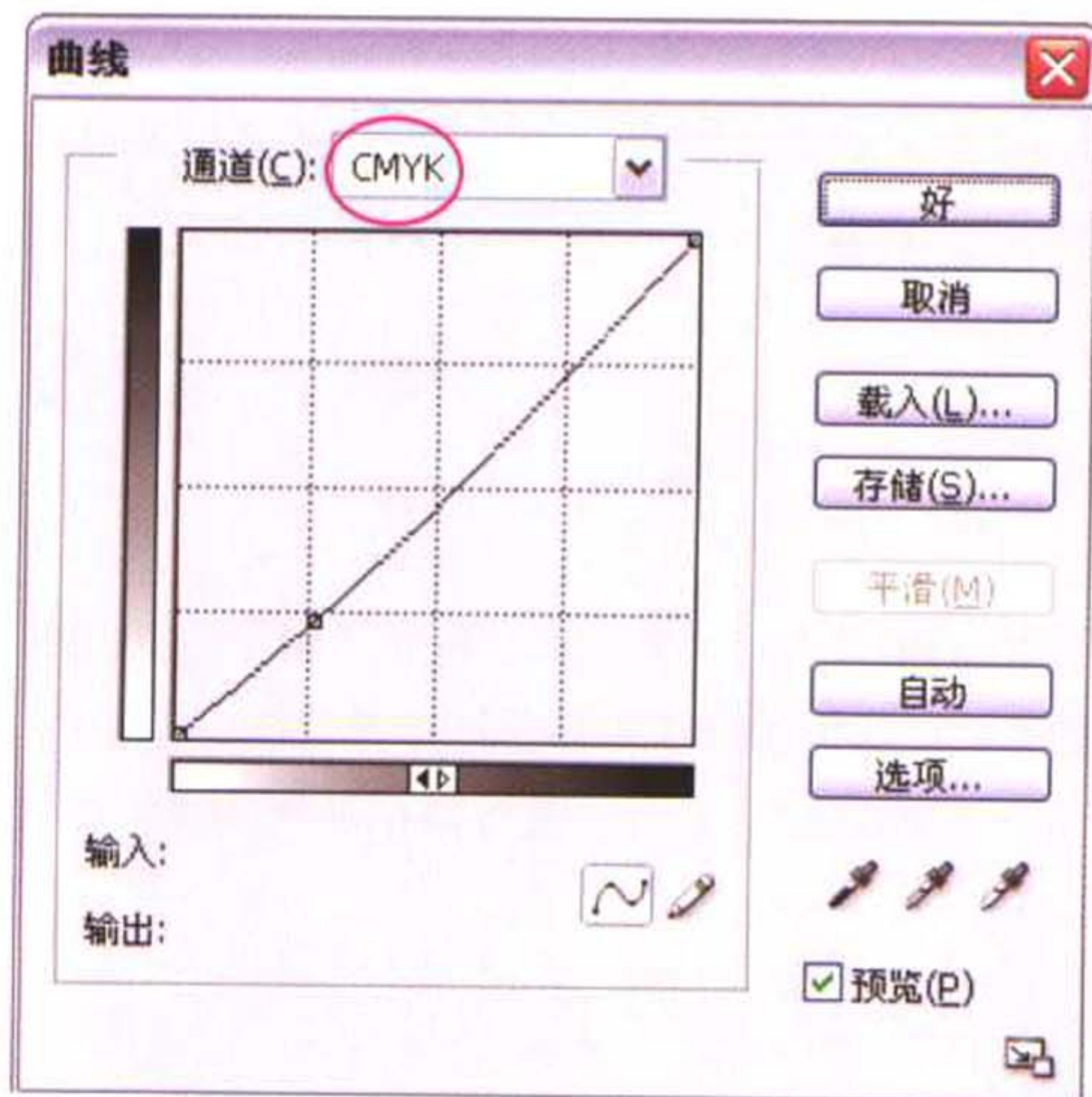


图 152.【曲线】





图 153.【图层】调板

## 调整黑眼圈的选定范围

在【图层】调板上可以看到一个新增的调整图层（见图 153）。

注：这里使用【图层】调板上【曲线】调整图层，是为了可以在今后的操作中进一步修改和调整，如图 153 所示的【图层】调板，双击鼠标即可打开【曲线】对话框，重新调整曲线。



图 154.工具箱

选择【曲线】图层作为当前工作图层，接着用橡皮擦修饰创建选定范围时圈选的不够好的形状。选择工具箱中的【橡皮擦工具】擦拭修改，在这里笔刷要选得大一些，笔触才会自然、漂亮，同时还要根据情况随时交换前景色和背景色。

在这里使用橡皮擦工具时，您会发现它只影响上层的【曲线】图层，而不会影响下层的底图。

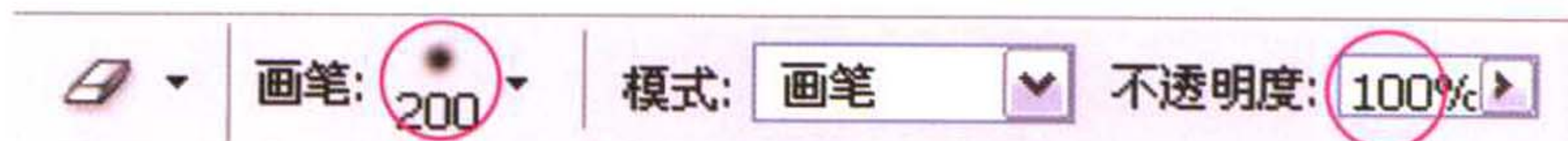


图 155.【橡皮擦工具】的选项栏



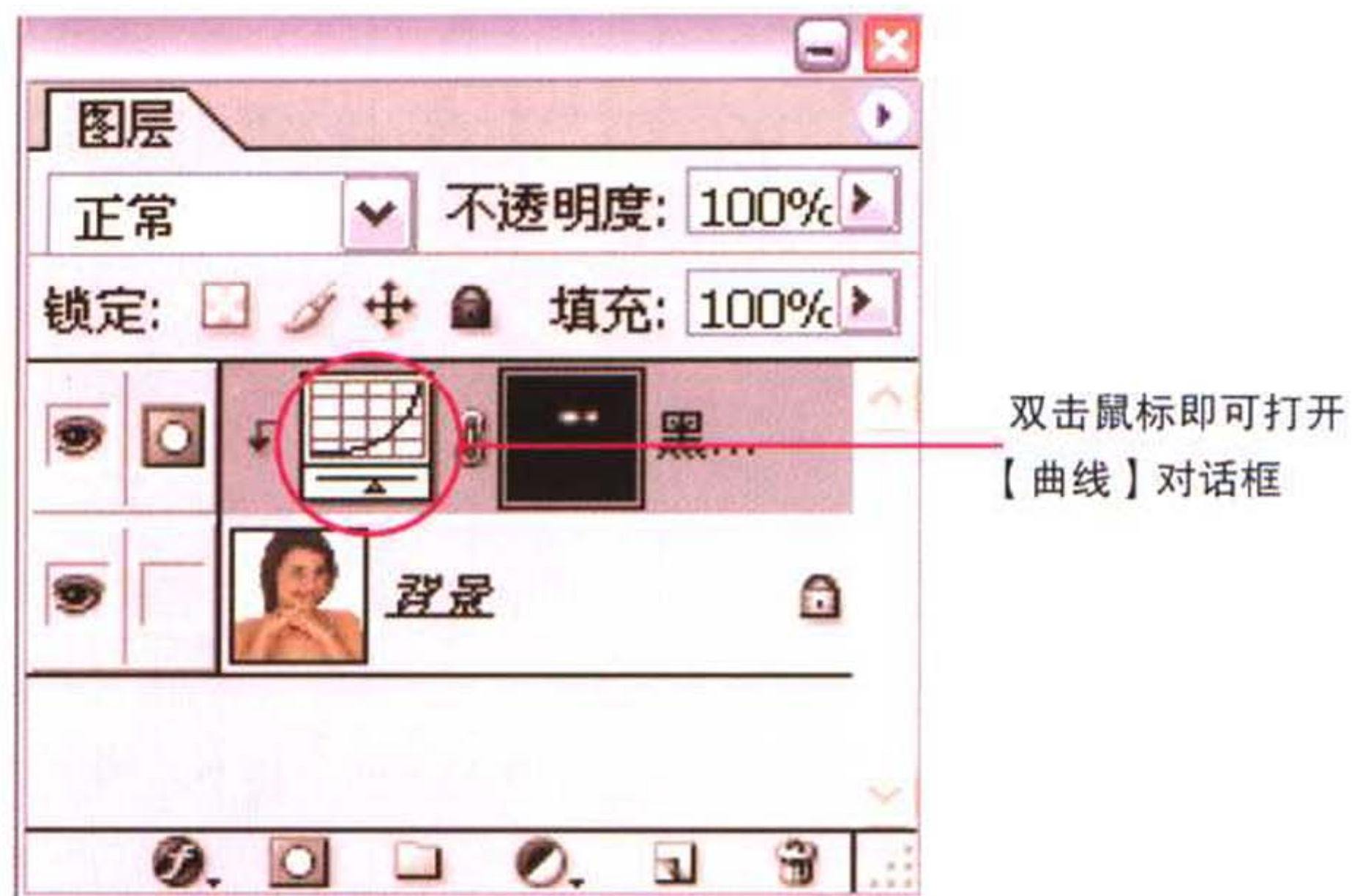


图 156.【图层】调板

擦拭完成后，也可以在【图层】调板上双击【曲线】调整图标，在打开的对话框中再次微调色彩，见图 156。



图 157.下眼睑仍然存在暗色区域

修顺下眼睑的暗色区域（见图 157）

如果下眼睑还是太黑，重复如图 149 所示的圈选操作，只不过圈选的区域不同。这里以下眼睑处为重点，然后再如同图 151，增加一个【曲线】调整图层进行调色，见图 158。



图 158.【图层】调板



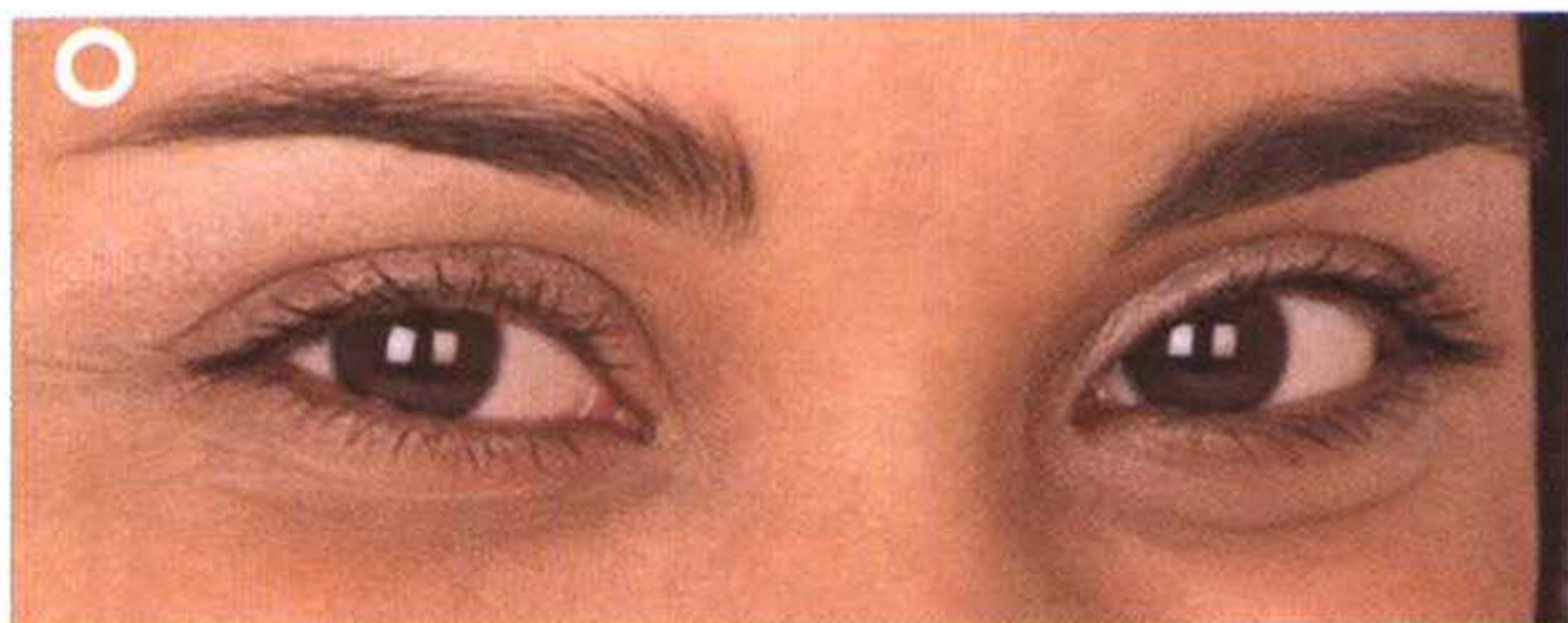


图 159.修改后



图 160.修改前

比较图 159、图 160 的差异。



图 161.【图层】调板

得到满意的黑眼圈淡化效果后，将图层合并（见图 161）。





图 162.圈选脸部肌肉起伏较不好看的区域

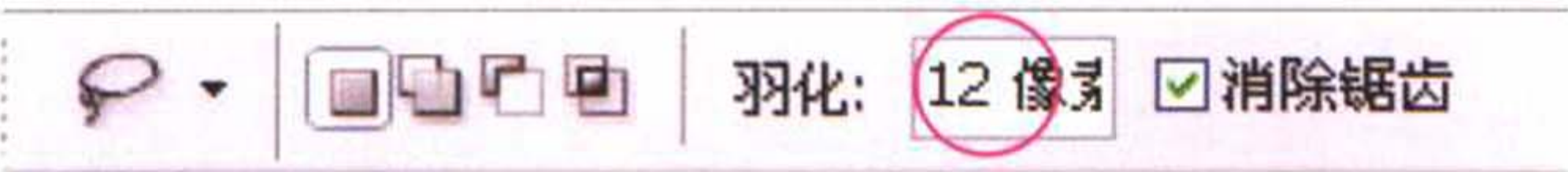


图 163.【套索工具】的选项栏

选择(S) 滤镜(T) 视图(V) 窗口(W) 帮助(H)	
全选(A)	Ctrl+A
取消选择(U)	Ctrl+D
重新选择(R)	Shift+Ctrl+D
反选(I)	Shift+Ctrl+I

图 164.取消选定范围

## 修顺脸部肌肉线条

作法同前，使用羽化半径约为12像素的【套索工具】，圈选脸部肌肉起伏较不好看的区域，见图162。具体设置见图163。接着，在【图层】调板创建【曲线】调整图层，稍微调整颜色。这时，您会看到由于针对不同的区域进行调整，【图层】调板上会新增多个调整图层。这样，所圈选的区域与四周的肤色能够更好地融合在一起，脸部看起来也光滑了许多，这样费功夫也是值得的。

注意不要修饰过度，如果圈选范围过大，连笑容所造成的肌肉起伏也一并清除，那就得不偿失了。正确的方法是把画面缩小查看整体效果，才能取舍得当。

修改前后对比效果见图165、图166。

上述步骤完成后，请取消选定范围【选择】→【取消选择】，见图164。



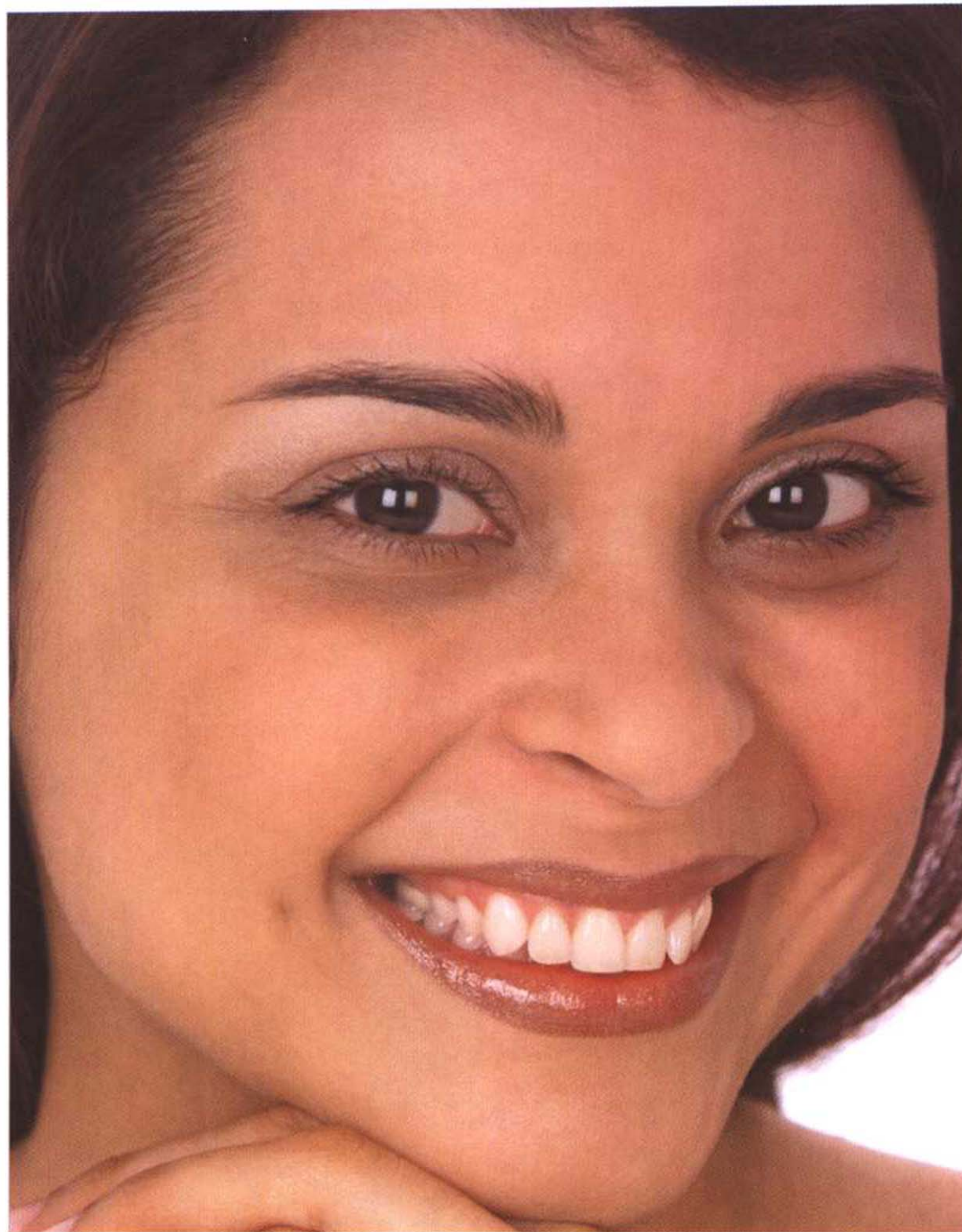


图 165 黑眼圈、脸部线条修改前



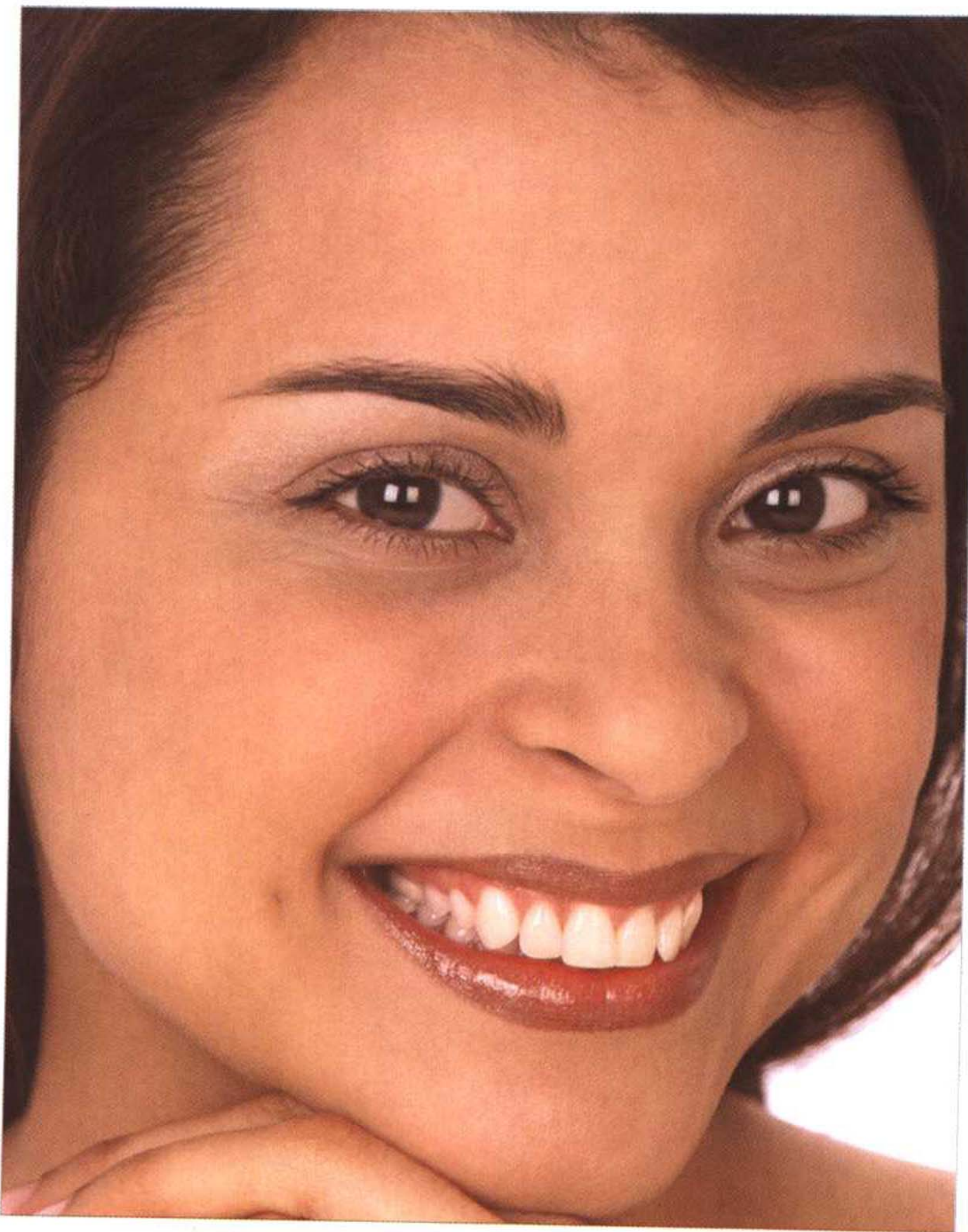


图 166.黑眼圈、脸部线条修改后



# 分区 绘制路径





图 167.为整个皮肤区域创建路径

## 修图步骤八：绘制路径

绘制皮肤路径、衣服路径、左手路径、右手路径

在图 167、图 171、图 171-1、图 171-2 中，为了便于读者查看效果，我们以选定范围表示。

用钢笔工具绘制【路径】去背，以便在需要时可以直接转换为选定范围。

去背的规则是：将人物分为皮肤区域，衣物区域，头发区域。然后再细分为脸、耳区域，左、右手区域，头发去背还需要与其他方法结合应用（后面的章节会进一步介绍）。

绘制路径时，为了力求精确，需要使用工具箱中的【缩放工具】，在画面上单击鼠标，将图像比例放大到至少 200% 的显示比例。如果画面放得太大了，可以用左手按住 Alt 键，以【缩放工具】在画面上单击鼠标，缩小显示比例，见图 167。

绘制路径的步骤见图 168、图 169、图 170。

注：

钢笔工具的使用方法，请查阅其他书籍。只有多加练习，才能绘制得自然、顺畅。





图 168.工具箱

选择工具箱中的【钢笔工具】绘制路径，每个【路径】绘制完成后，要将它们分别保存。



图 169.【路径】调板

停放到调板窗

存储路径...

复制路径...

删除路径

建立工作路径...

建立选区...

填充路径...

描边路径...

剪贴路径...

调板选项...

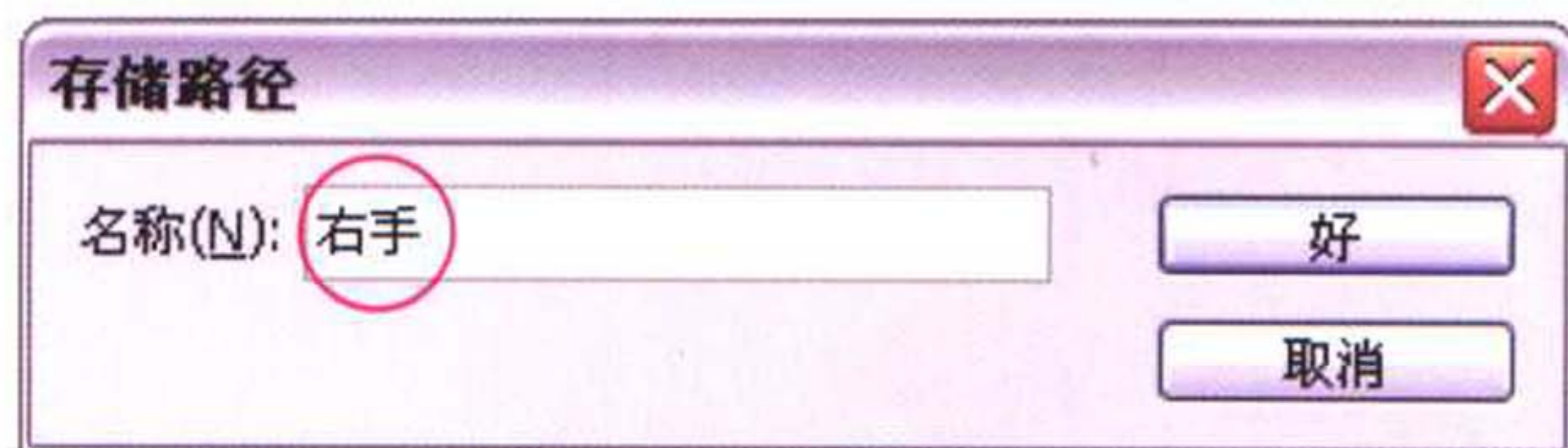


图 170.【存储路径】对话框，可在这里可以为每个路径重新命名





图 171.衣服路径

绘制路径要做到又快又好。路径的线条要顺畅、好看、准确，耐心和细心是必备的工作态度，否则在放大印刷时，便会露出破绽。

绘制好的衣服路径、左手路径、右手路径分别见图 171、图 171-1、图 171-2。



图 171-1.左手路径

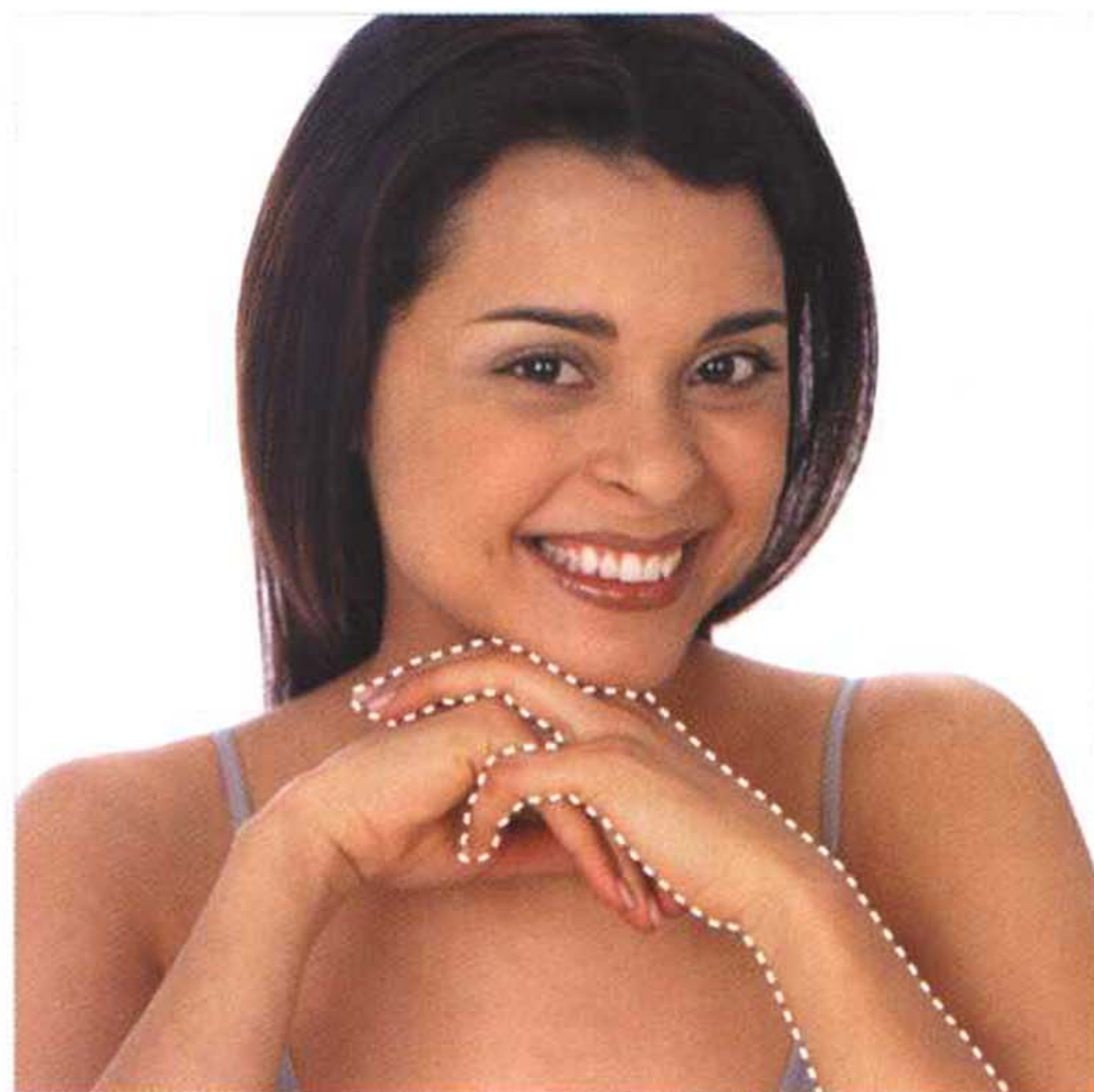


图 171-2.右手路径



# 如何扑粉



### 修图步骤九：面部扑粉

面部扑粉，可以使肤质看起来较细腻，尤其适用于毛细孔粗大，肤质的细纹太多、太深的修补处理。如果皮肤细嫩，比如婴儿，就不需要扑粉加工。扑粉修改前后的效果对比见图172、图173。局部对比见图174、图175。

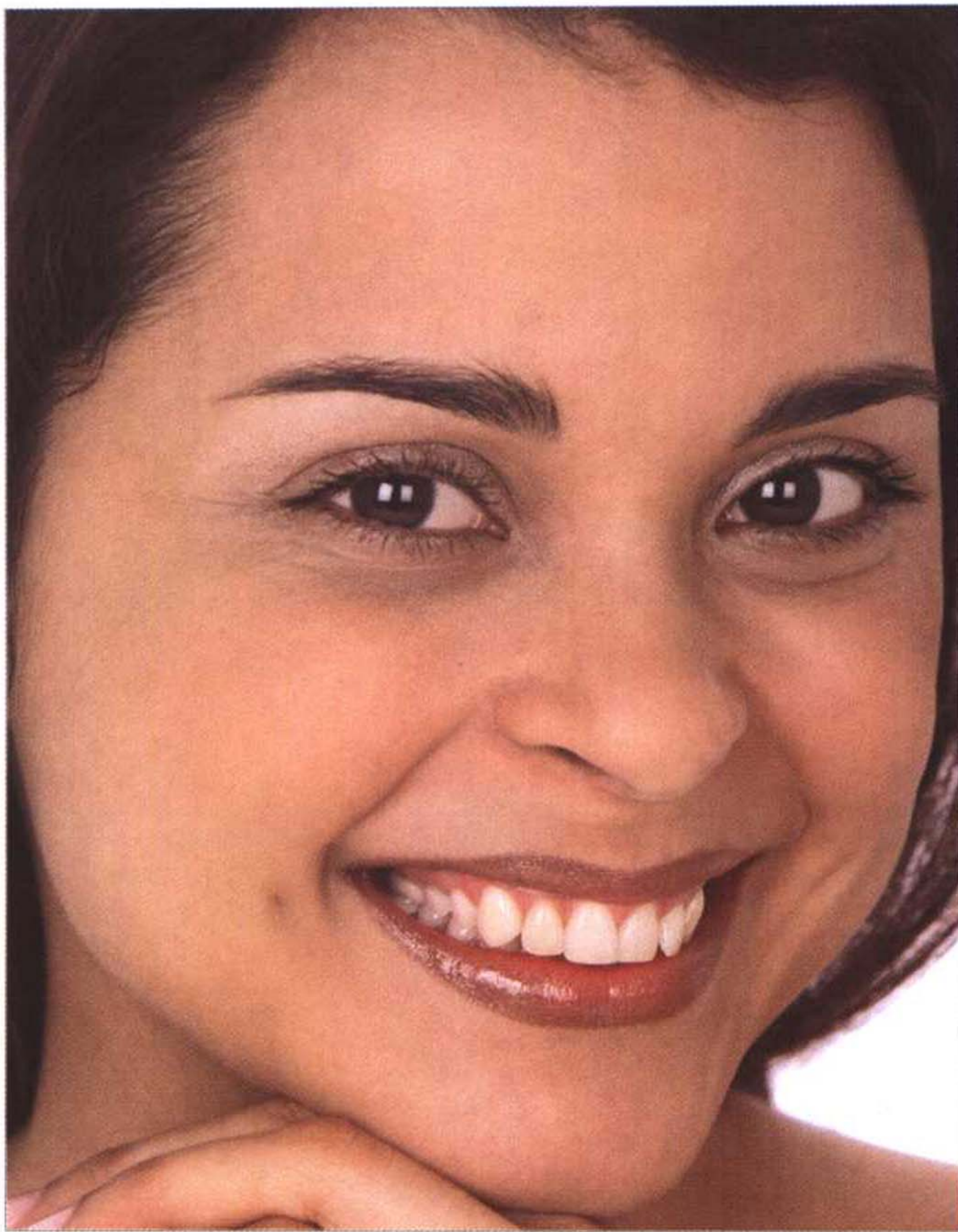


图 172. 扑粉修改前



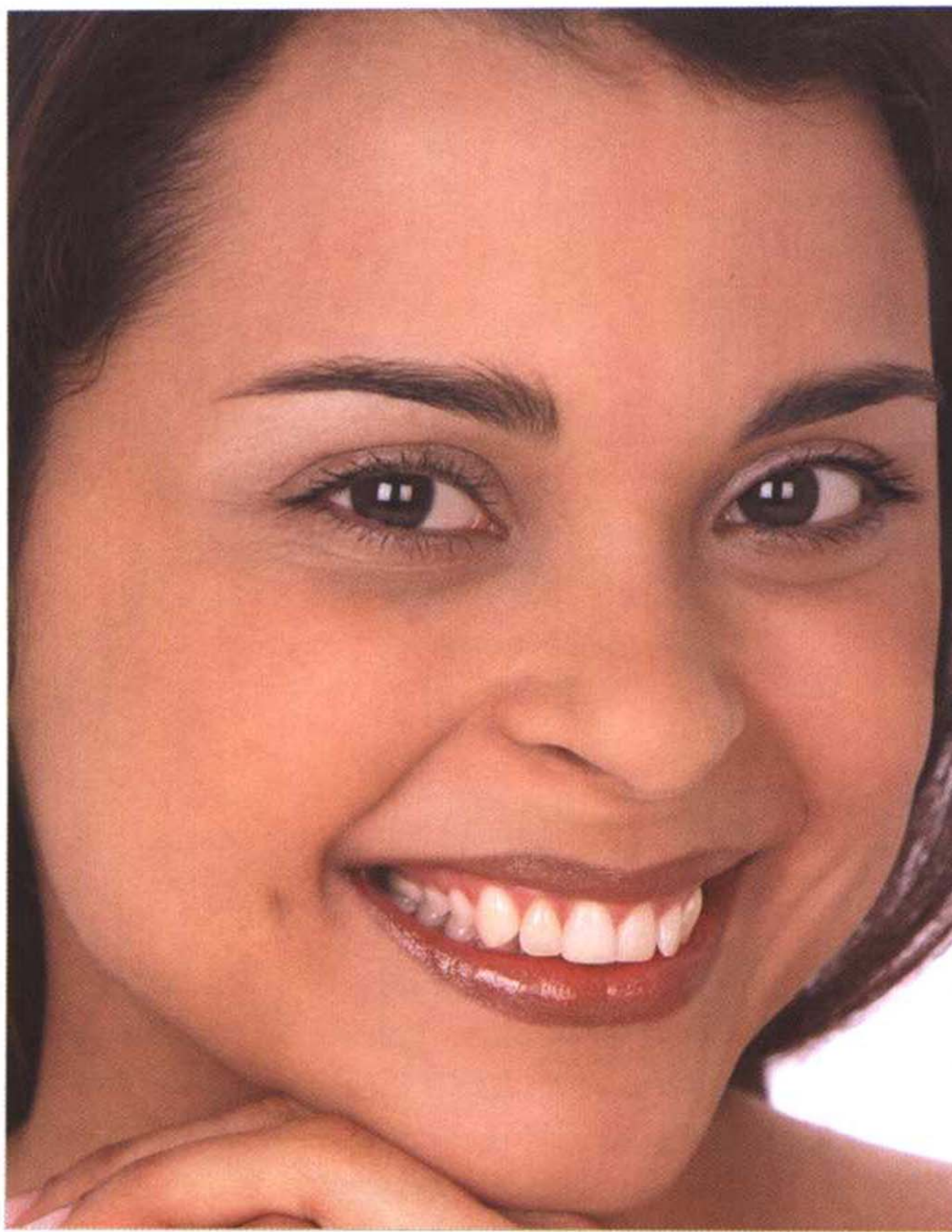


图 173.扑粉修改后



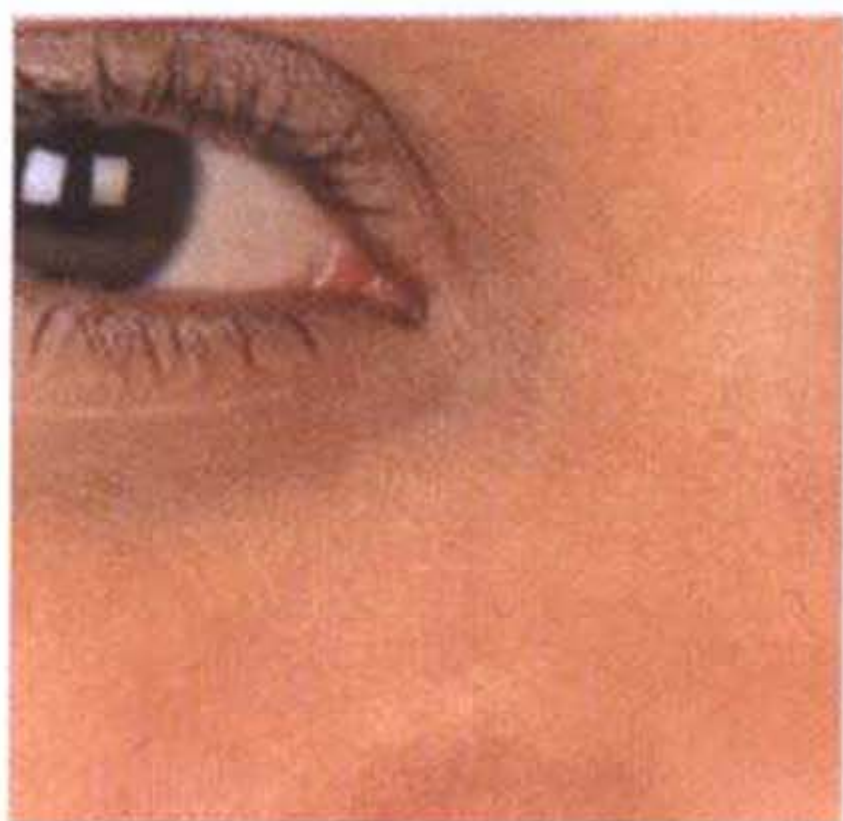


图 174.修改前

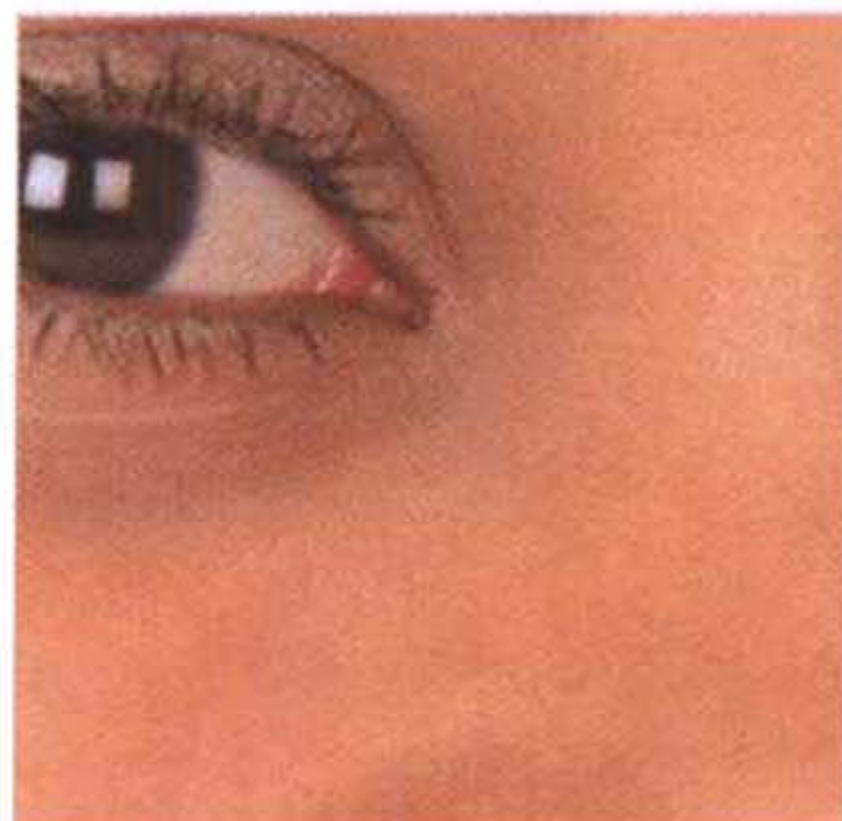


图 175.修改后



图 176. 单击新建图层按钮，创建一个新的空白图层

### 准备空白图层以及扑粉工具

先在【图层】调板上新建一个空白图层（见图 176），接下来所有的扑粉工作都在这个图层中操作。注意不要直接在底图上扑粉，那样会在扑粉时容易影响到头发、眉毛和眼睛等区域。在新的图层中工作，即使影响到头发、眉毛和眼睛也没关系，因为可以很容易擦除掉。

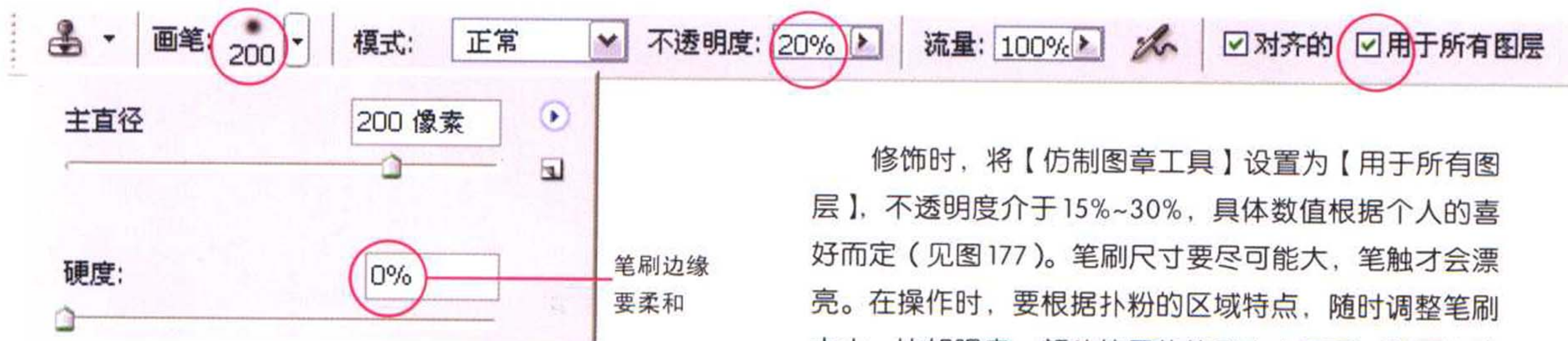


图 177.【仿制图章工具】的选项栏

修饰时，将【仿制图章工具】设置为【用于所有图层】，不透明度介于 15%~30%，具体数值根据个人的喜好而定（见图 177）。笔刷尺寸要尽可能大，笔触才会漂亮。在操作时，要根据扑粉的区域特点，随时调整笔刷大小，比如眼皮、额头使用的笔刷大小不同。还要注意小心避开眼睛、嘴巴和眉毛。



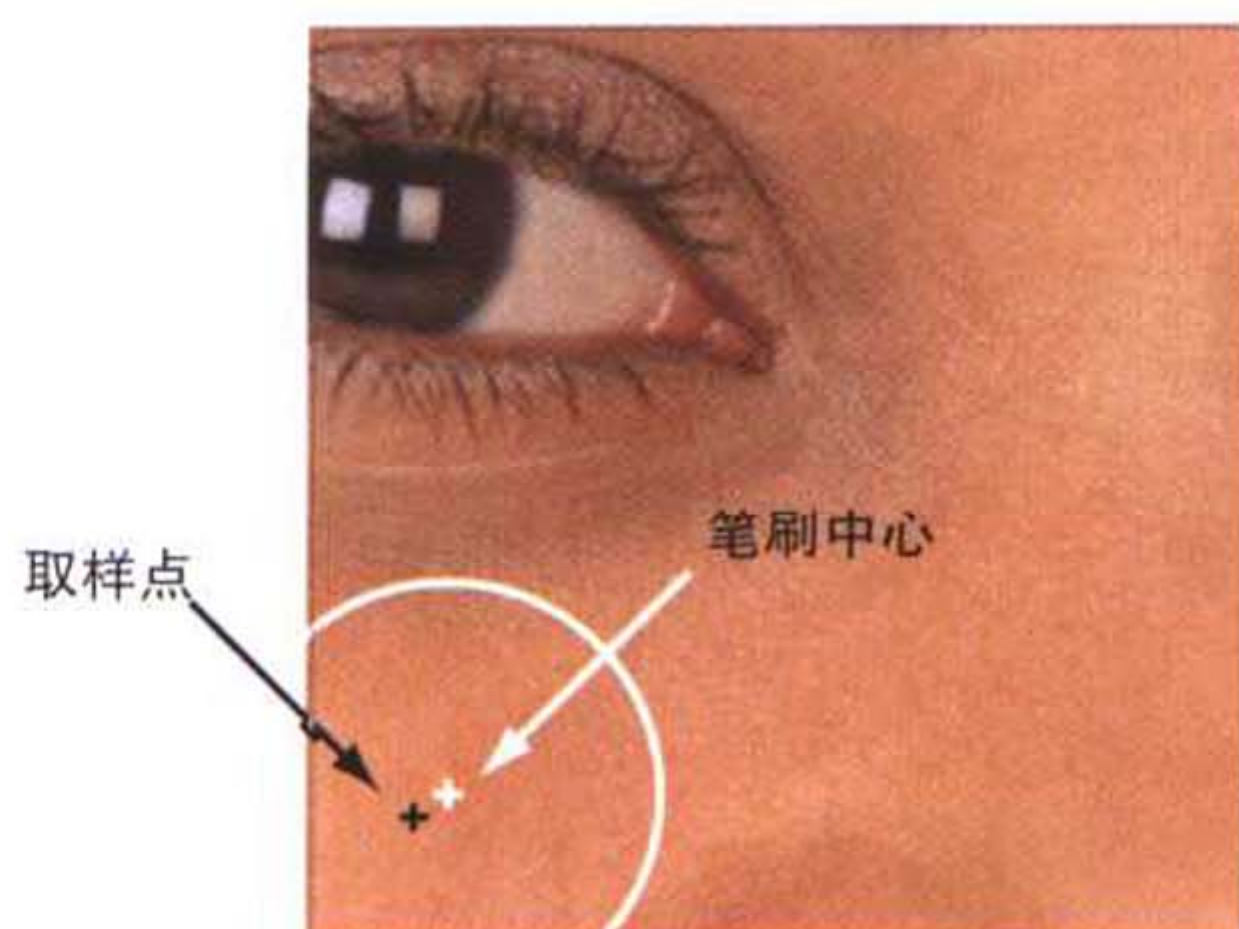


图 178.取样点与笔刷中心的距离

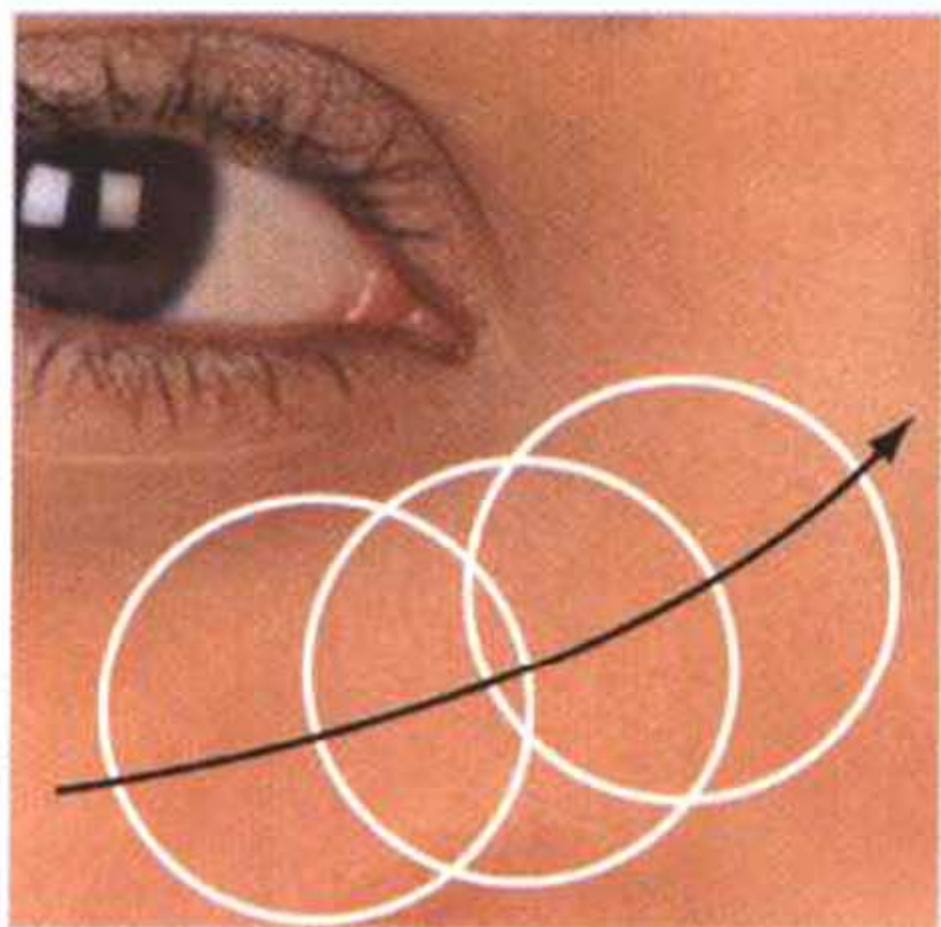


图 179.笔刷落点及运笔方向

## 针对面部，扑粉技巧示范

在新建的空白图层上，左手按住 Alt 键，同时用【仿制图章工具】在画面上单击鼠标，设置取样点（见图 178 黑色十字处）。接着将鼠标指针移动到与圆心相近的位置开始下笔（见图 178 白色十字处），以这样原则选择取样点，扑粉色彩才会匀称。同样，由于面部结构不同，脸颊的粉也不要随意扑到额头上。

开始使用【仿制图章工具】进行仿制操作，必要时，可以按照前面所介绍的方法重新设置取样点。这是因为不同区域的面部特征不同（比如眼皮、额头所需的取样点不同），根据需要不断地变换取样点，可以使色彩灵活、自然。每一次下笔后，如果仿制出了不协调的粉，可以按快捷键 Ctrl+Z 取消前一次操作，再重新选择适当的仿制点。

顺着面部皮肤的肌理慢慢地扑上粉，图 179 所示的黑色弧线箭头，指示出了扑粉的运笔方向，每一个圆都是一次仿制操作，都选择了新的仿制点，这样上粉的效果才会自然。

例如给眼窝扑粉时，要注意笔刷大小不能盖住眼睛，但又要刚好可以覆盖眼窝，如果笔刷的大小选择不当，将导致扑粉不均匀，所以需要多加练习。

使用【仿制图章工具】时要注意，不要在同一位置上一一直按住鼠标，那样会不断地仿制而导致颜色过深。扑粉时，每单击一次就要释放鼠标。

如果用鼠标绘制不流畅，可以使用压感笔，压感笔比较容易运笔，就像画画一样。





图 180.【路径】调板

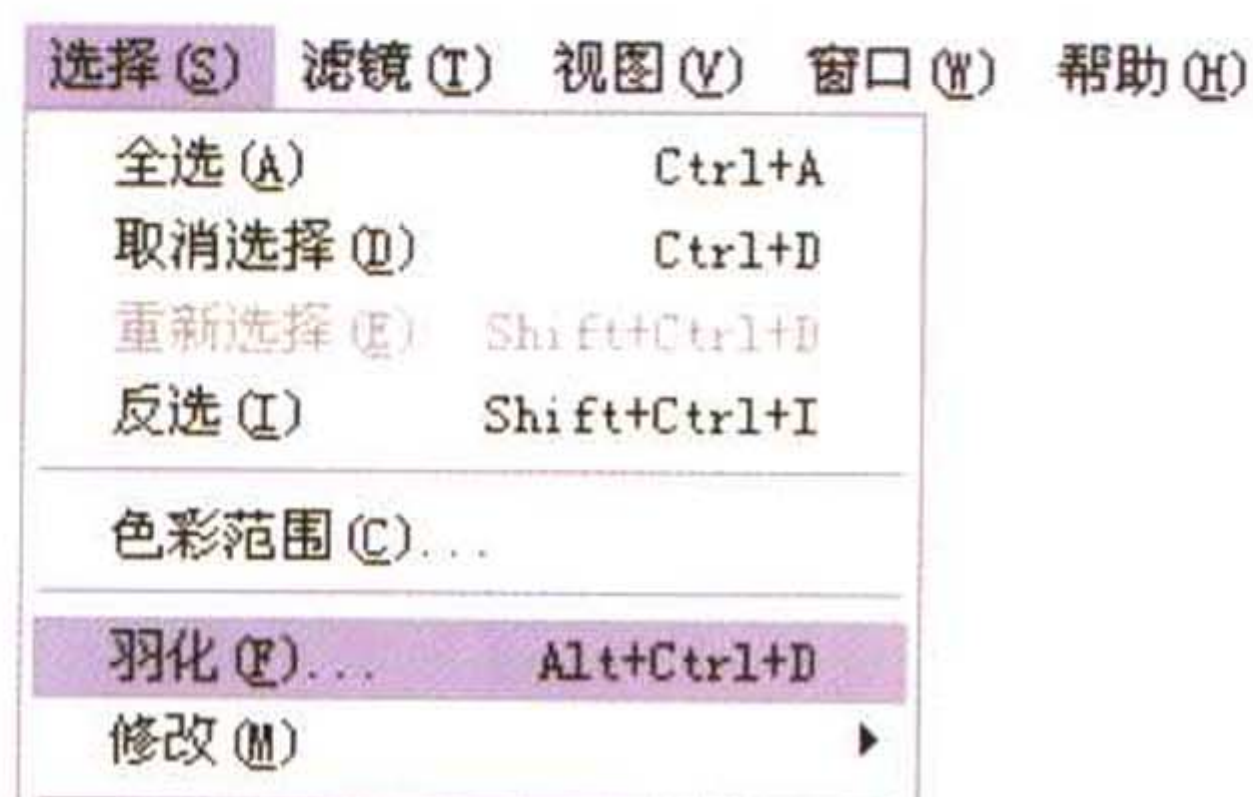


图 181.【羽化】命令

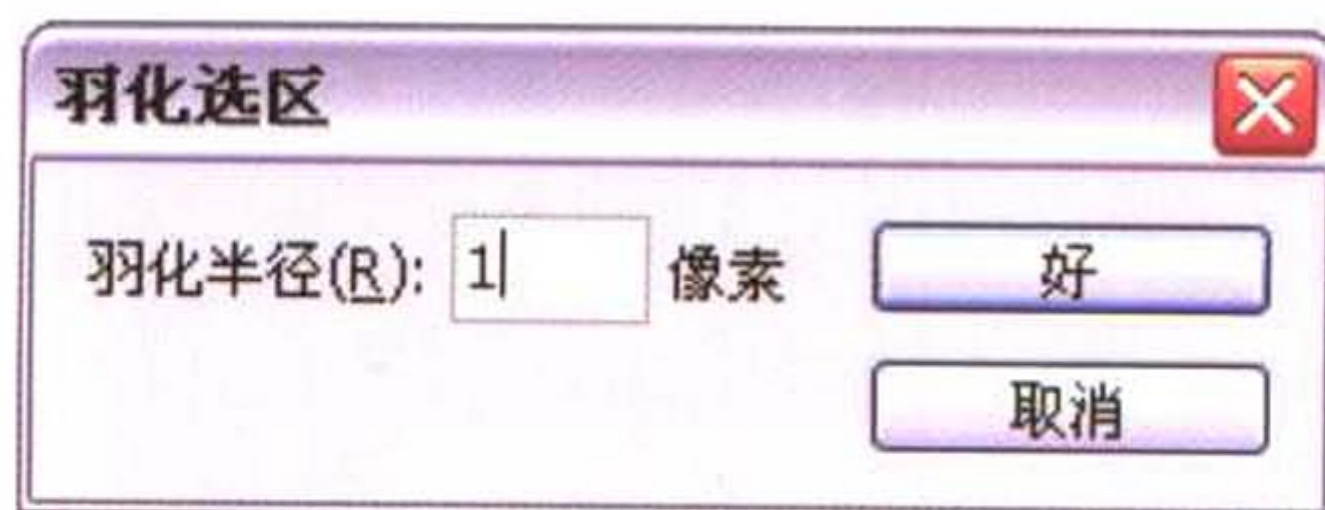


图 182.【羽化选区】对话框

### 清除面部以外的扑粉

如果扑粉时绘制到了面部以外的区域，就要将它们清除。这时就会用到先前绘制的路径。将路径转换为选定范围，然后反选选定范围，再按 Delete 键清除。详细的操作方法如下，并见图 180~图 184。

注：

我们仅以面部作示范，手与颈部方法相同，这里将过程省略不再重复。

接着作羽化操作，【选择】→【羽化】→1 像素（见图 182）。



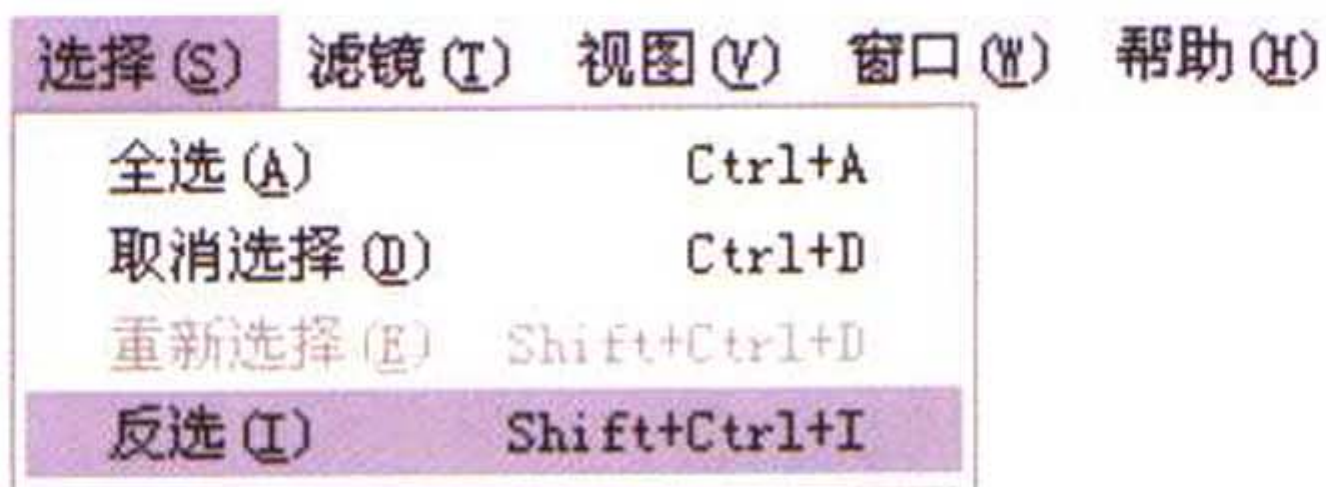


图 183.【反选】命令

再将选定范围反选【选择】→【反选】(见图183), 按 Delete 键, 被选中的皮肤之外的区域中的图像就被清除了。

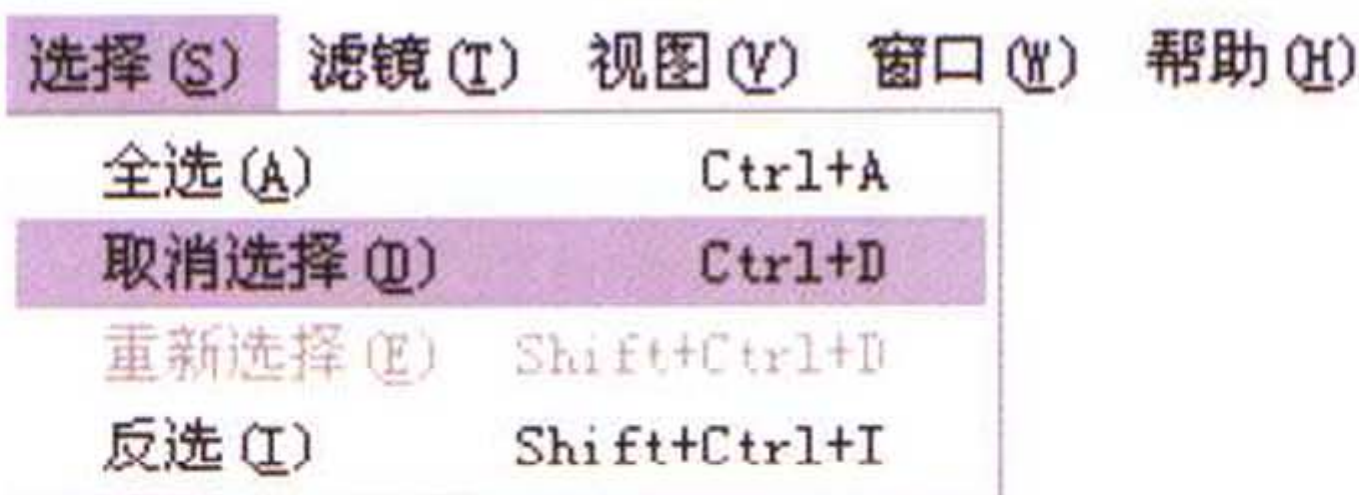


图 184.【取消选择】命令

如果眉毛或头发上出现了误扑粉, 则要用【缩放工具】将图像放大显示, 然后细心地用小尺寸的橡皮擦擦掉, 否则会留下一层朦胧的粉。

在面部的下巴位置, 也要用【橡皮擦工具】把不小心扑盖到脖子上的粉擦掉, 脖子在后面的操作中会新增另一个空白图层单独扑粉。



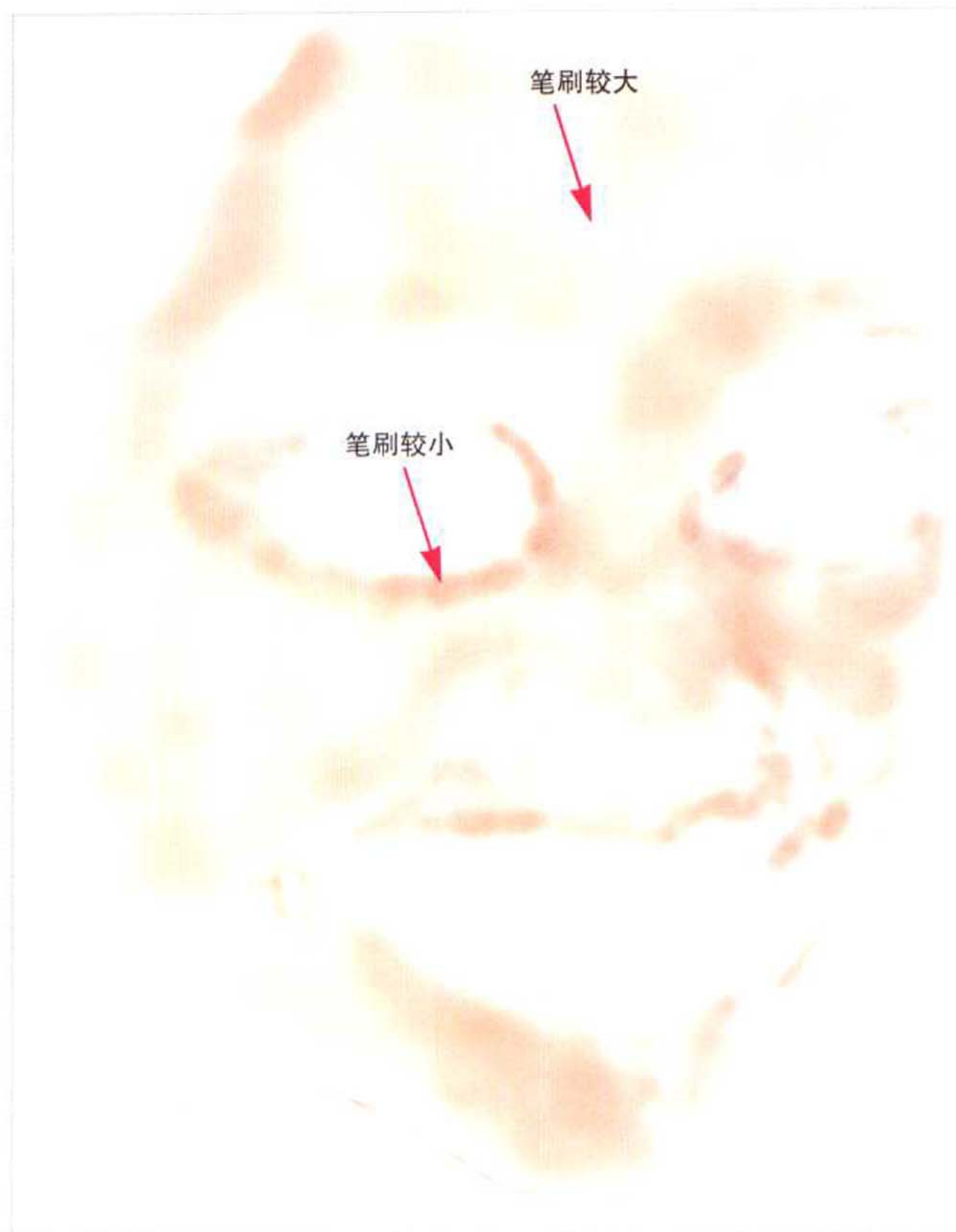


图 185.单独显示扑粉图层

#### 扑粉图层的正确形态

这里仅显示了扑粉的面部图层，读者可以在这里观察到我的笔刷大小常常变换，扑粉的区域不同，在脸上所显示出的笔触大小也不同（见图185），以这种方式扑粉，面部会显得很自然（见图186）。

有许多人并不知道扑粉这种方法，他们采用省事的模糊法，也就是复制一张脸，然后擦掉眼睛、眉毛、嘴这些非肤色的部分，再使用【滤镜】→【模糊】→【高斯模糊】命令，使整个皮肤产生模糊效果。接着改变图层的不透明度，再把鼻孔、双眼皮线条等淡淡擦去，使其不要那么模糊。

这样做的缺点不仅会让脸看起来有点肿，还会感觉到失真。因为瞳孔焦距清楚，而皮肤却失焦，是很不合理的。粗糙的修图方法我在这里作了一个示范，这里没有擦除双眼皮线条及鼻孔等被模糊的区域，以利于读者观察，见图187。

扑粉这种作法，主要是复制附近相近的颜色和明暗覆盖在皮肤上，造成扑粉般的错觉。有些人在操作时多次扑粉，就会显得太厚，看起来像是塑料脸，没有了毛孔而显得毫无生气，现在已经不流行这种不自然的肤质了。

在扑粉时，还可以顺带把太深的皱纹以及人中位置再盖淡一点，但不要将它们清除，否则人会看起来皮笑肉不笑，脸也没有了立体感。在处理人物皮肤时，要随时注意以立体感衡量面部的结构和光影。



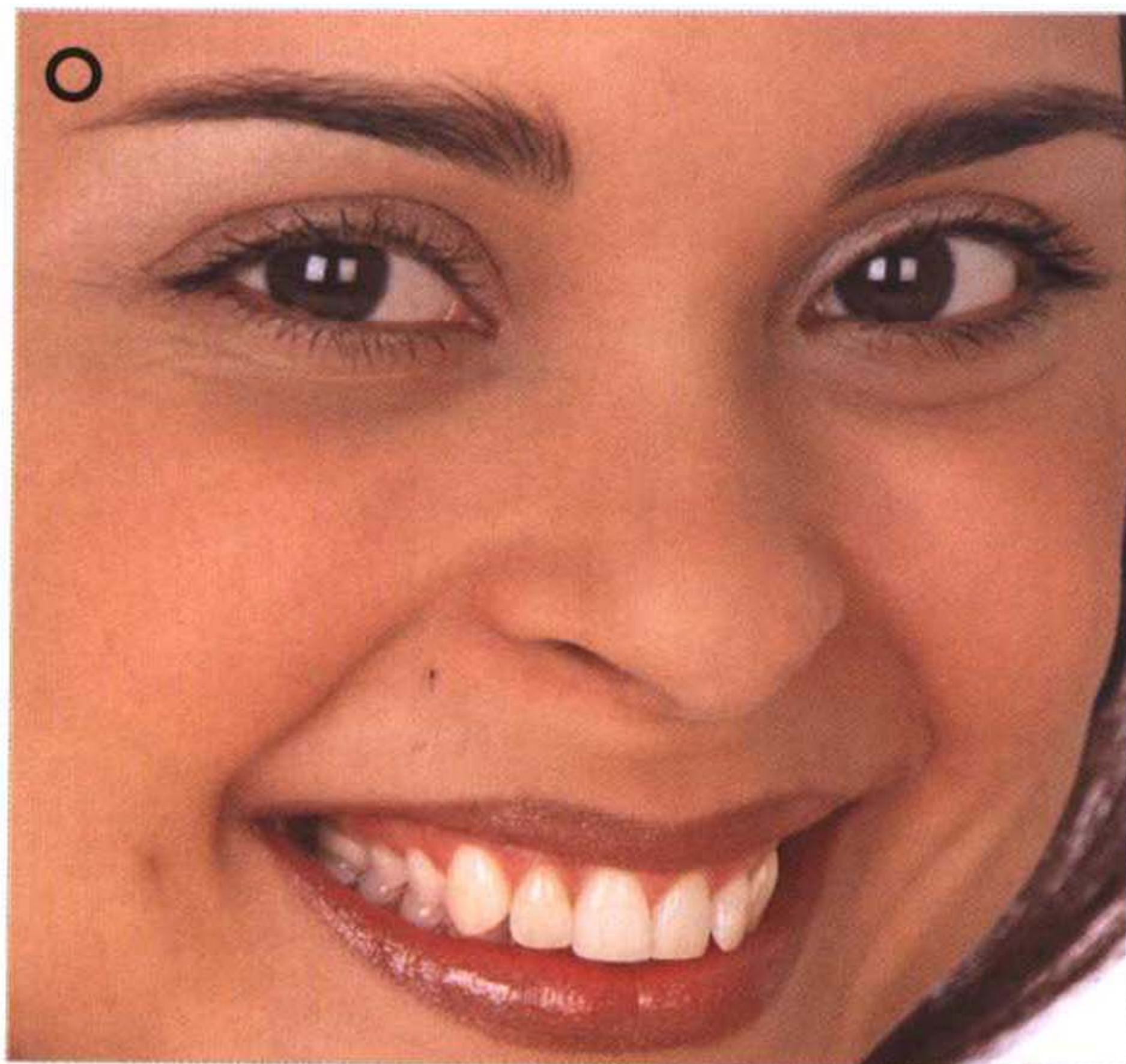


图 186. 面部扑粉完成的效果

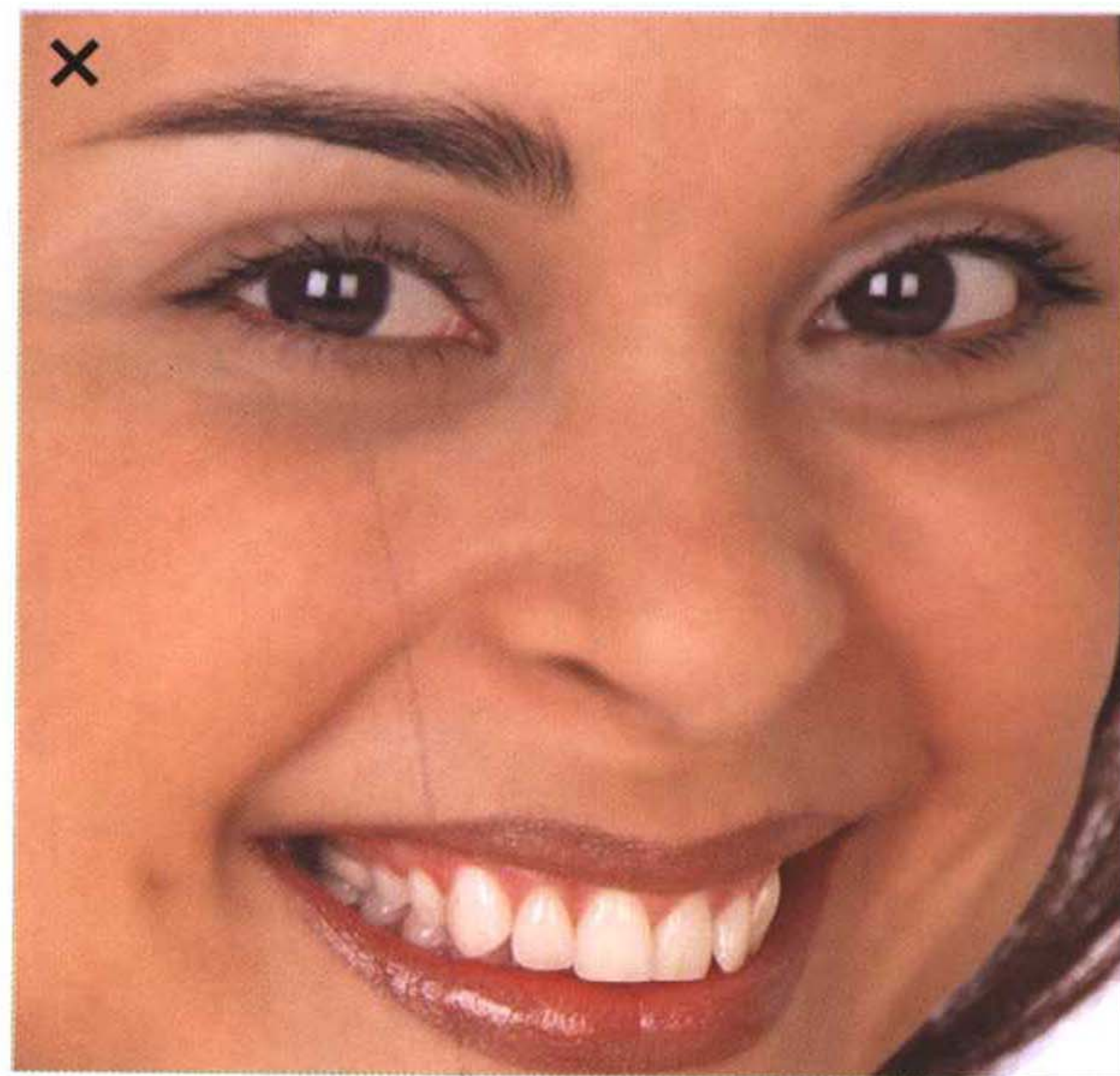


图 187. 错误示范

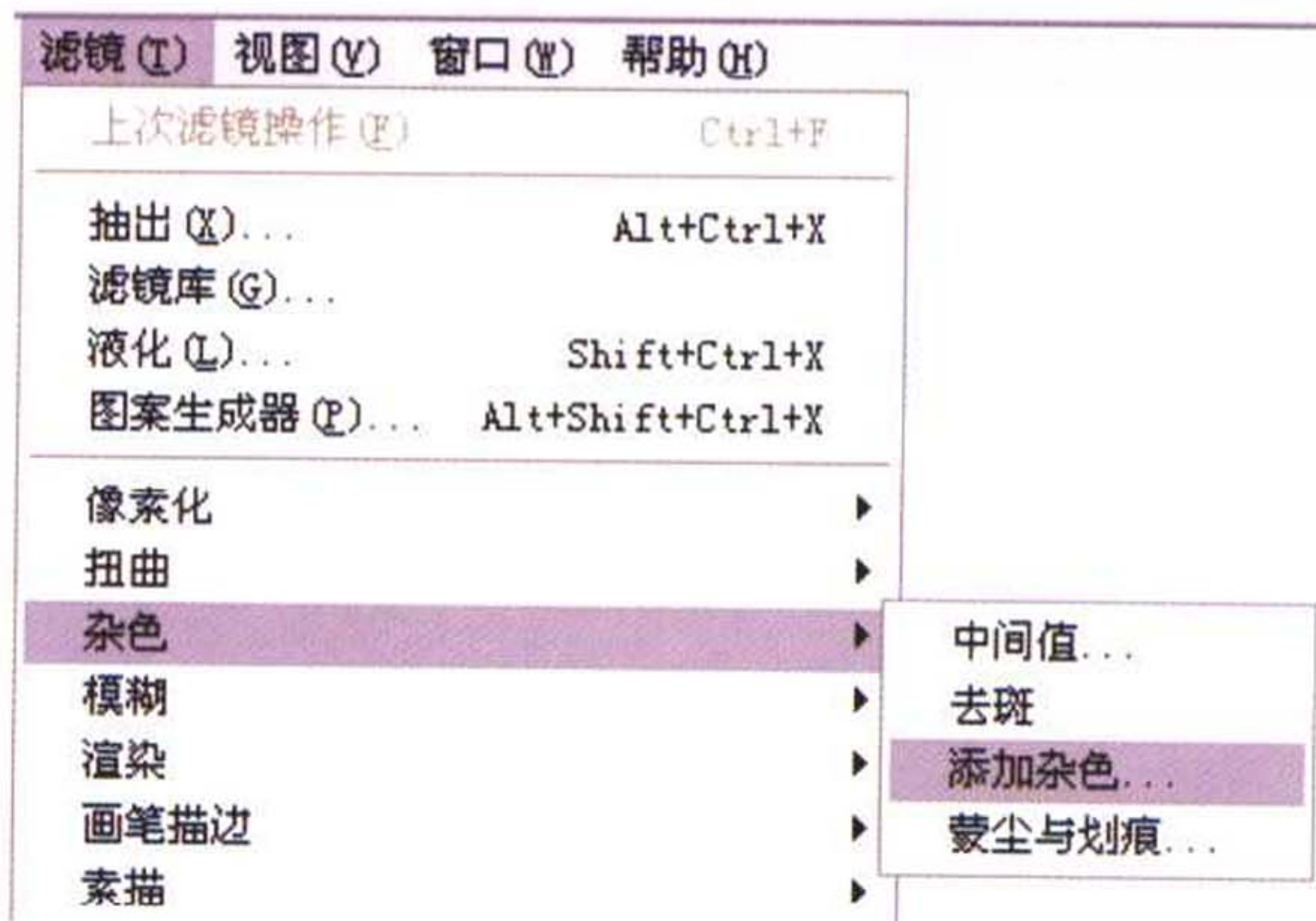


图 188. 【添加杂色】命令

注:

有些照片由于曝光过度或者面部的油光, 会使某些区域看起来白花花的, 这时也可以用扑粉的方法补上肌肤, 让肤质显得柔和些。如果补的颜色很自然, 但质感太光滑, 可以针对所补的粉, 添加杂色模拟毛孔的质感。【滤镜】→【杂色】→【添加杂色】, 见图 188, 在对话框中将数值设置为 8, 见图 189。



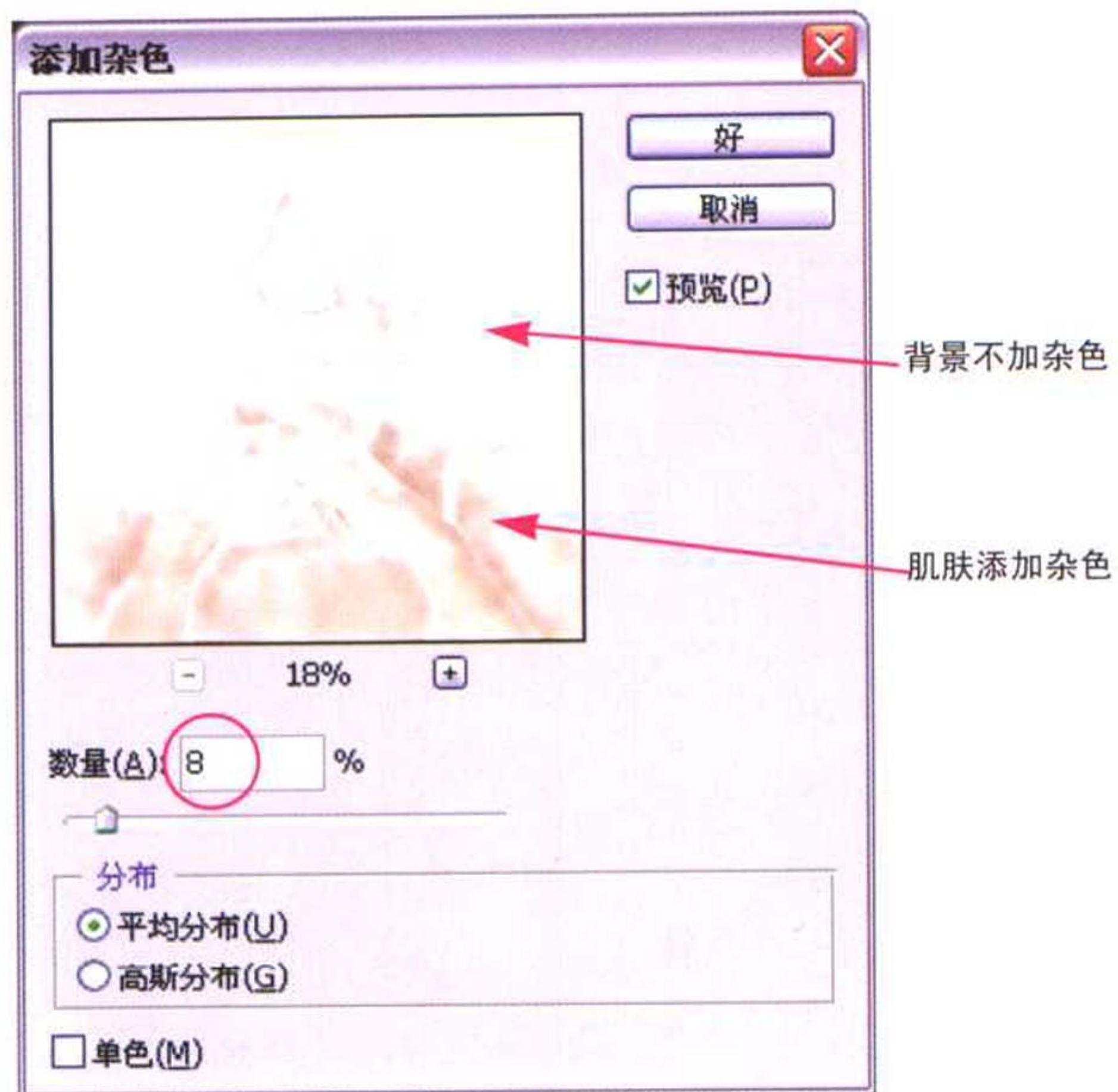


图 189.【添加杂色】对话框

注意：

针对所补的粉添加杂色时，要使用锁定透明像素功能，这样就不会影响到图层上的透明区域，否则画面周围也会出现杂点，见图 190。

在本张图稿中，我并没有使用【添加杂色】命令，图 188~图 190 的示范目的，只是为了告诉读者如何解决皮肤质感太光滑的问题。



图 190.锁定透明像素



### 修图步骤十：手臂扑粉 选取局部区域放大显示

扑粉修饰手臂，使肌肤呈现细腻感。

修改前后的对比效果见图 191、图 192。

具体选项设置见图 193。

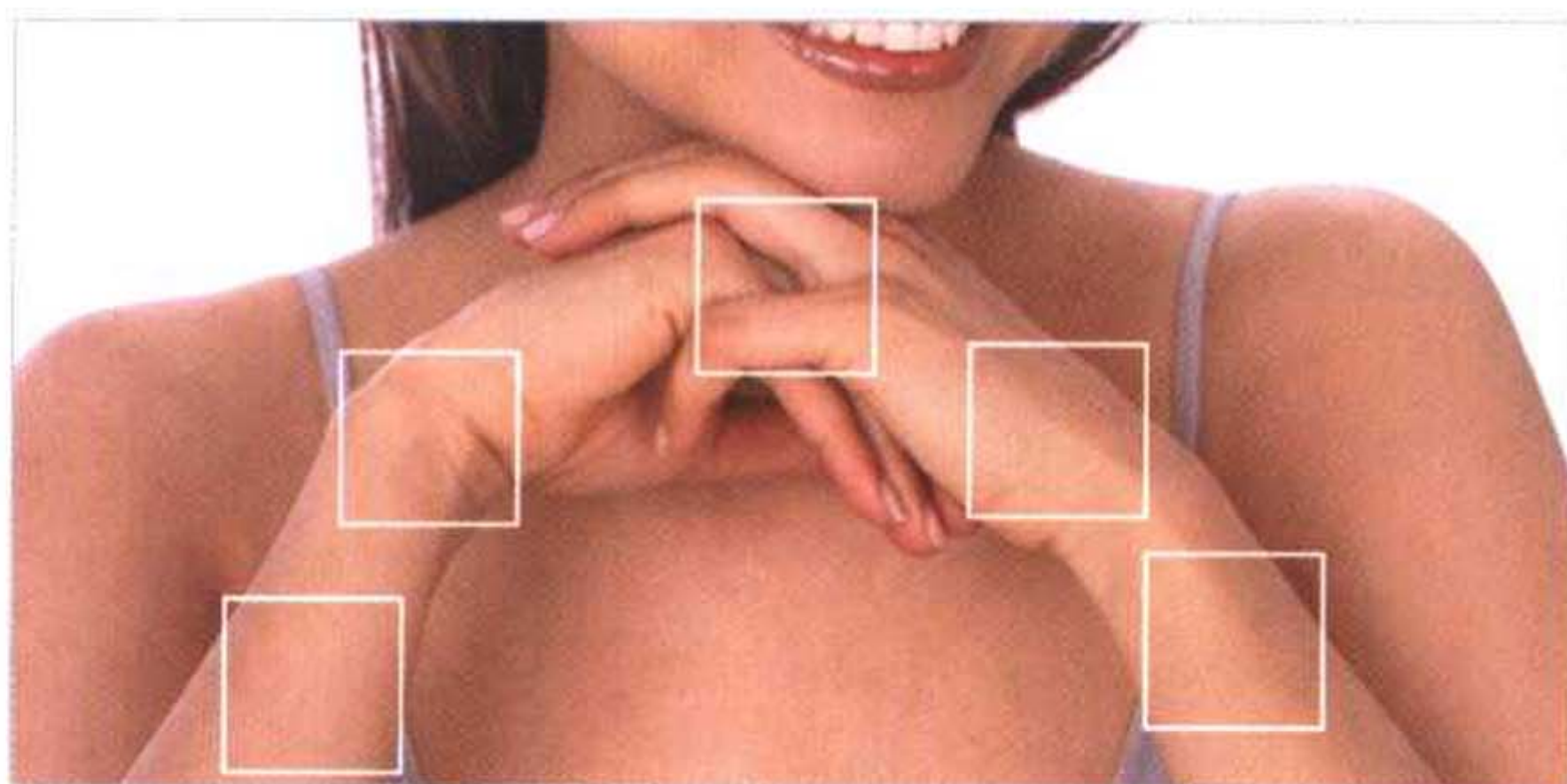


图 191.修改前



图 192.修改后

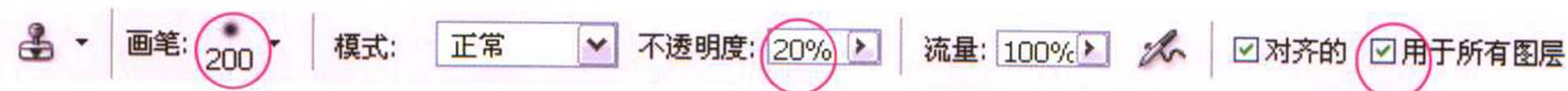


图 193.【仿制图章工具】的选项栏



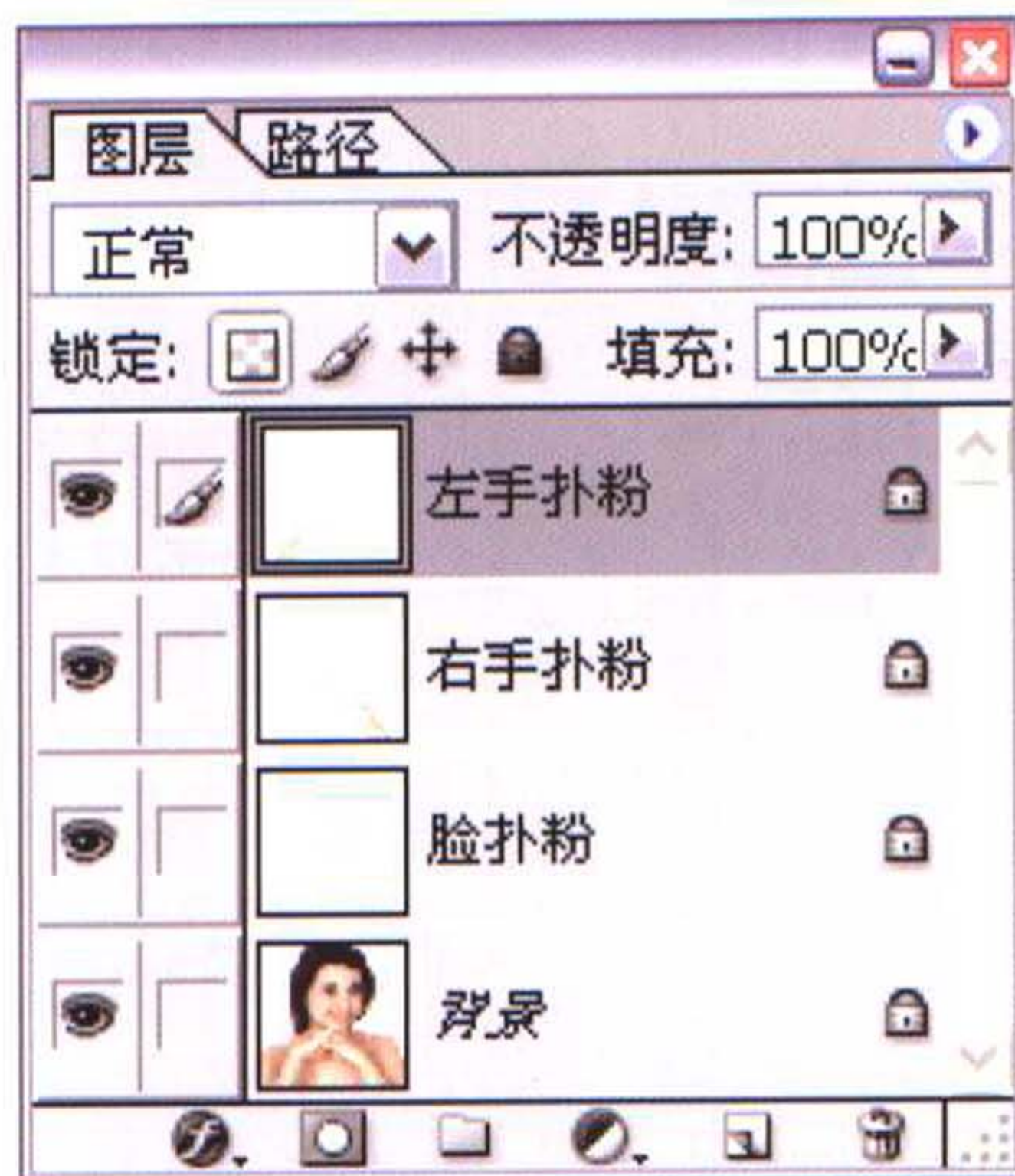


图 194.【图层】调板

在扑粉时，要注意左、右手分别处于不同的图层中，左手要用左手的肤质仿制扑粉，不要用另一只手的，否则会出现光影问题（见图194）。

此外，手部之外的扑粉要擦干净，要不会出现左手的肤质残影覆盖在右手或衣服上的问题。

同样的道理，后面的操作所要示范的为肩膀、胸部、脖子扑粉，也要与手的图层分开。

扑粉完成后，就会发现肤质好了很多。但是，请注意一点，如果前面那些琐碎的基本工作没有做好，扑粉的效果就会大打折扣，露出许多破绽，会被看出修饰过的痕迹。所以细不细心，结果会大不相同。

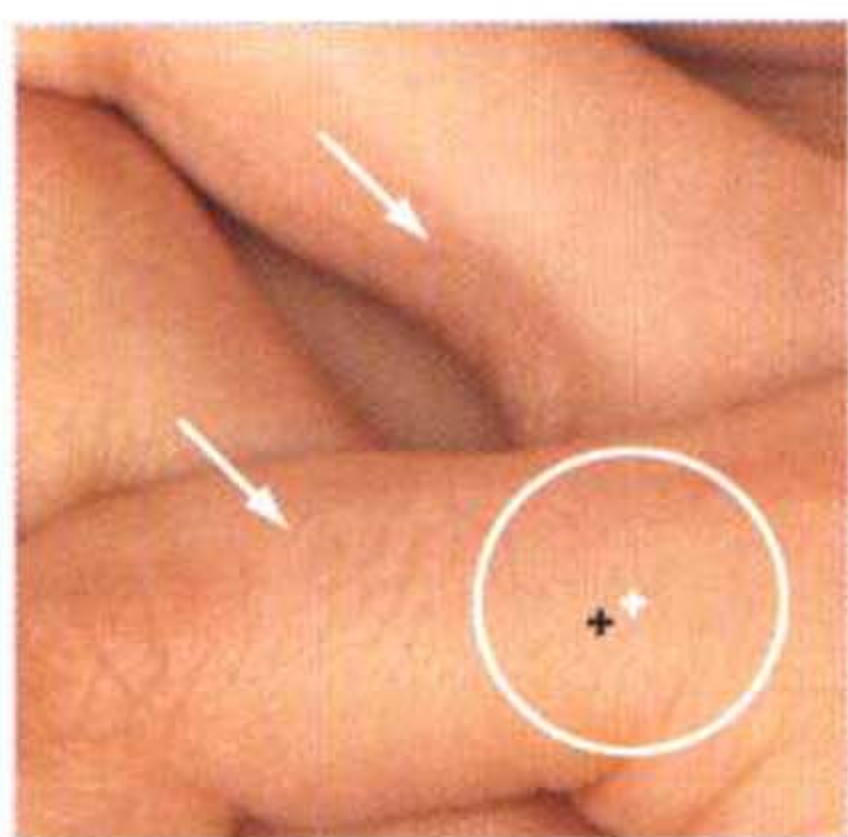


图 195.修改前



图 196.修改后

白色箭头显示质感粗糙处，请比较扑粉前后的皮肤质感的区别，见图195~图204。



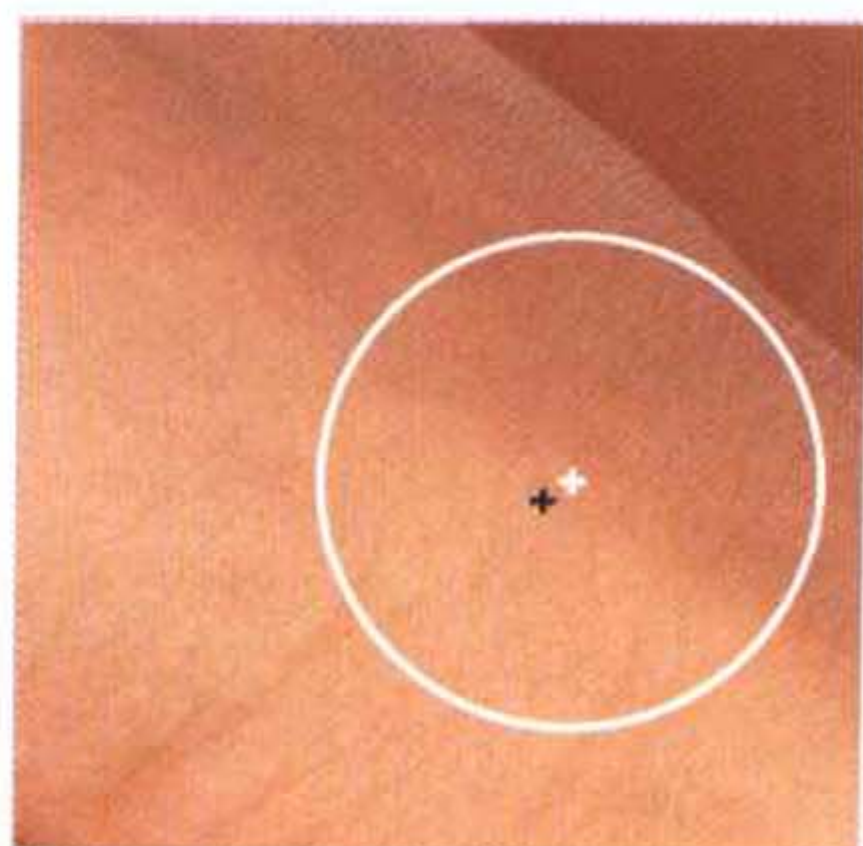


图 197.修改前



图 198.修改后

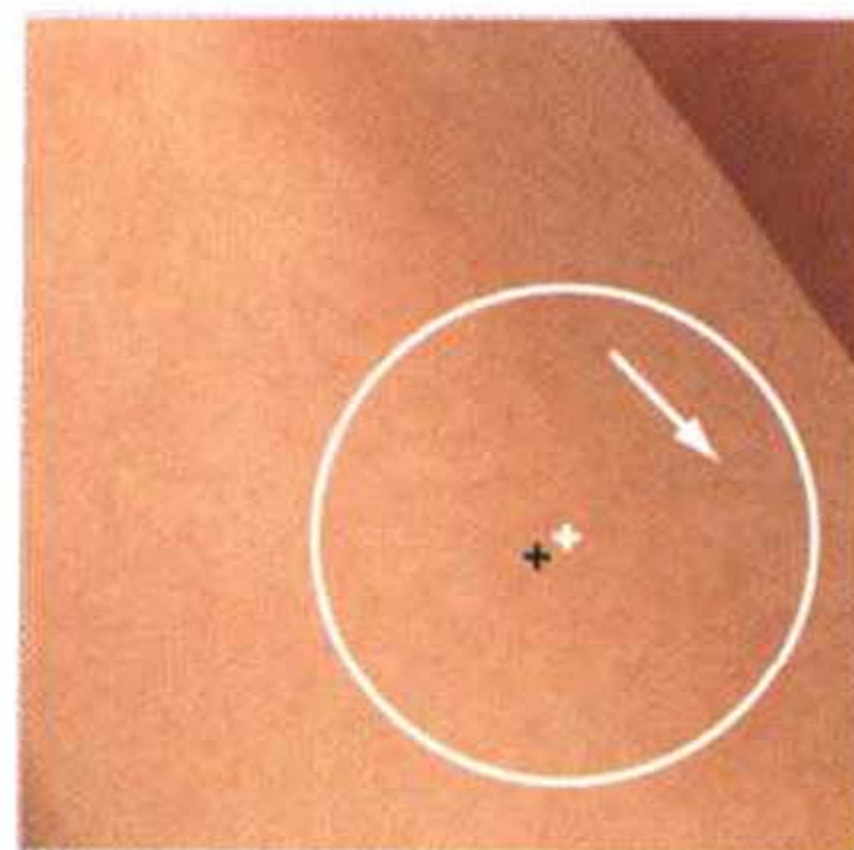


图 199.修改前



图 200.修改后

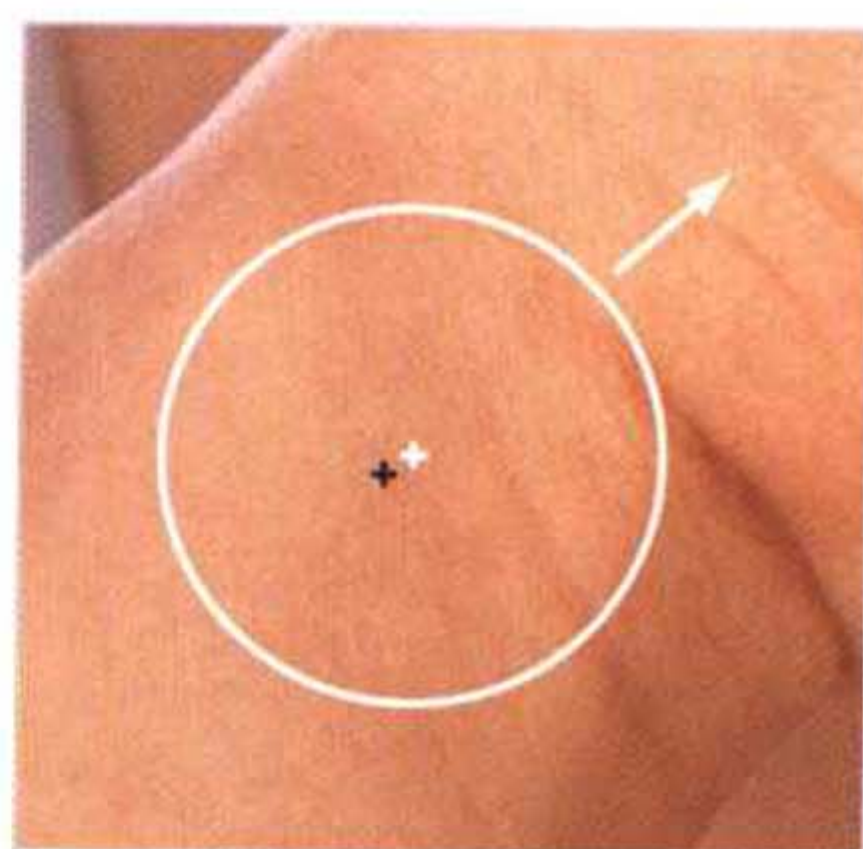


图 201.修改前



图 202.修改后

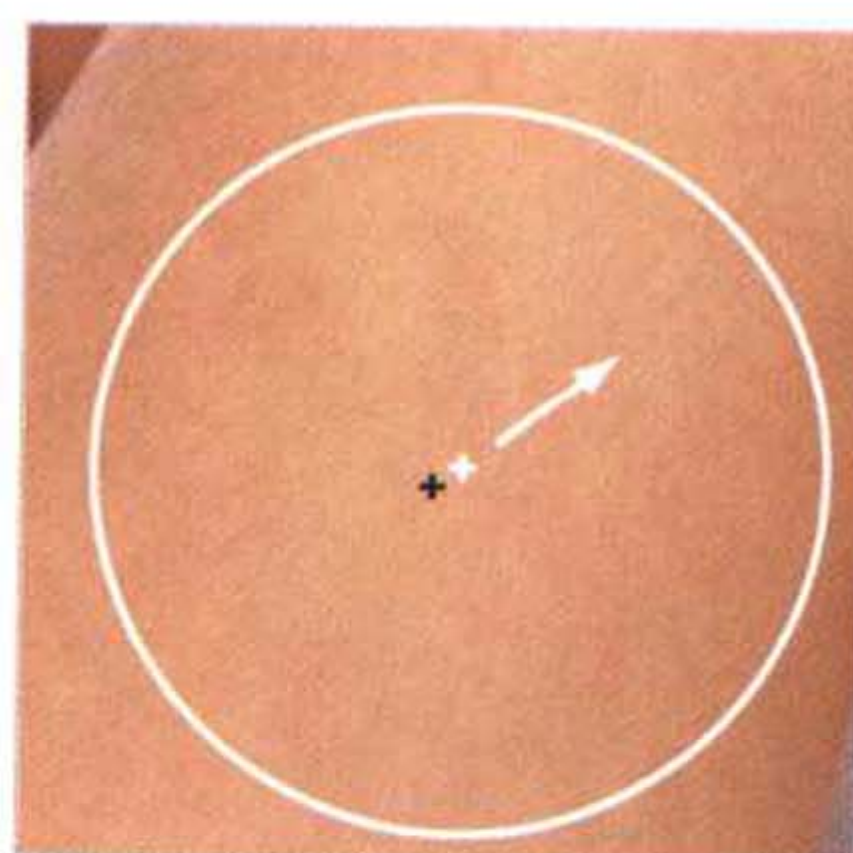


图 203.修改前



图 204.修改后



**修图步骤十一：胸肩扑粉** 选取局部区域放大显示

扑粉修饰肩与胸部，使肌肤细腻，笔刷设置如图193。

扑粉前后的对比效果见图205~图216。

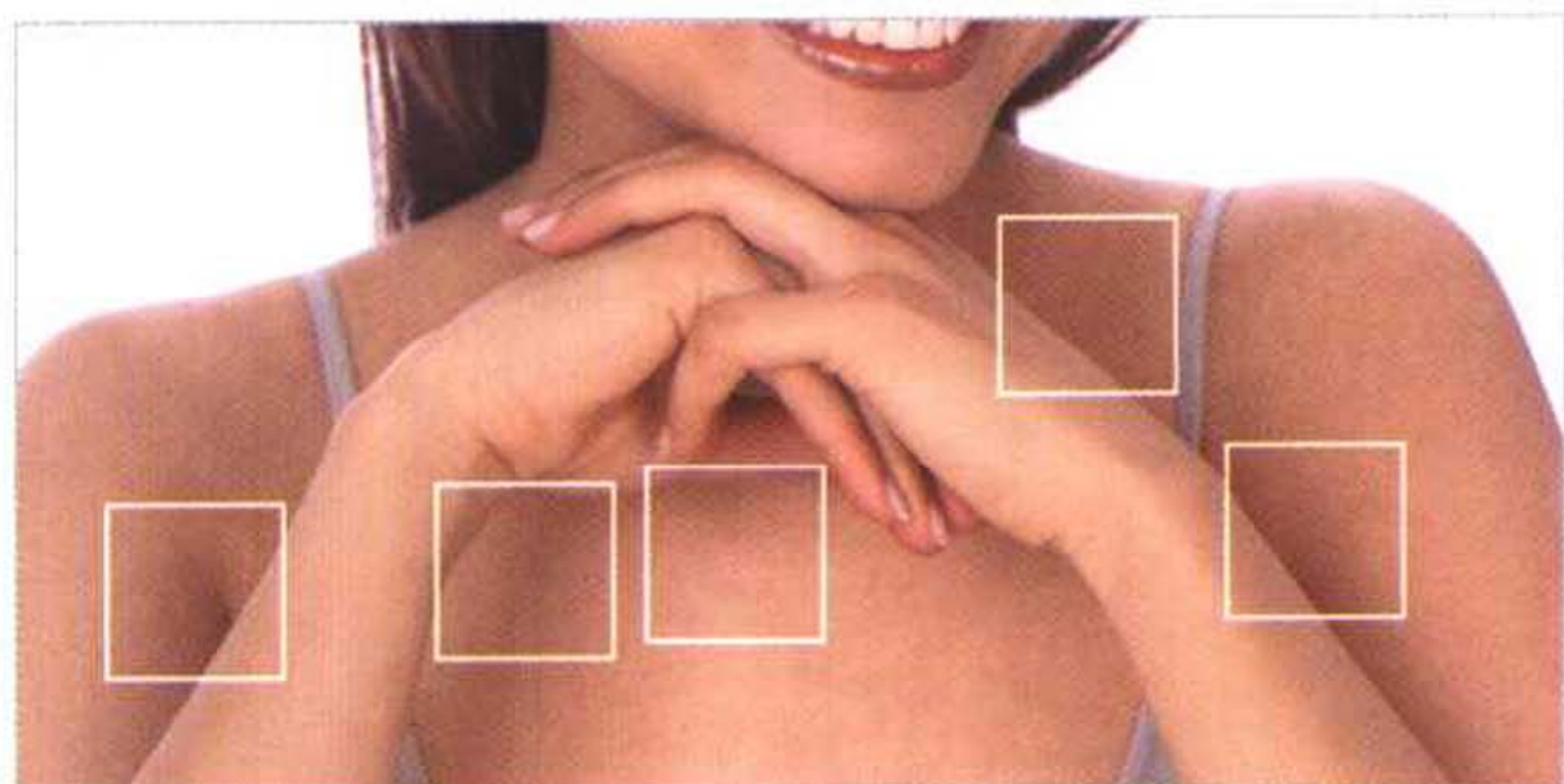


图205.扑粉前

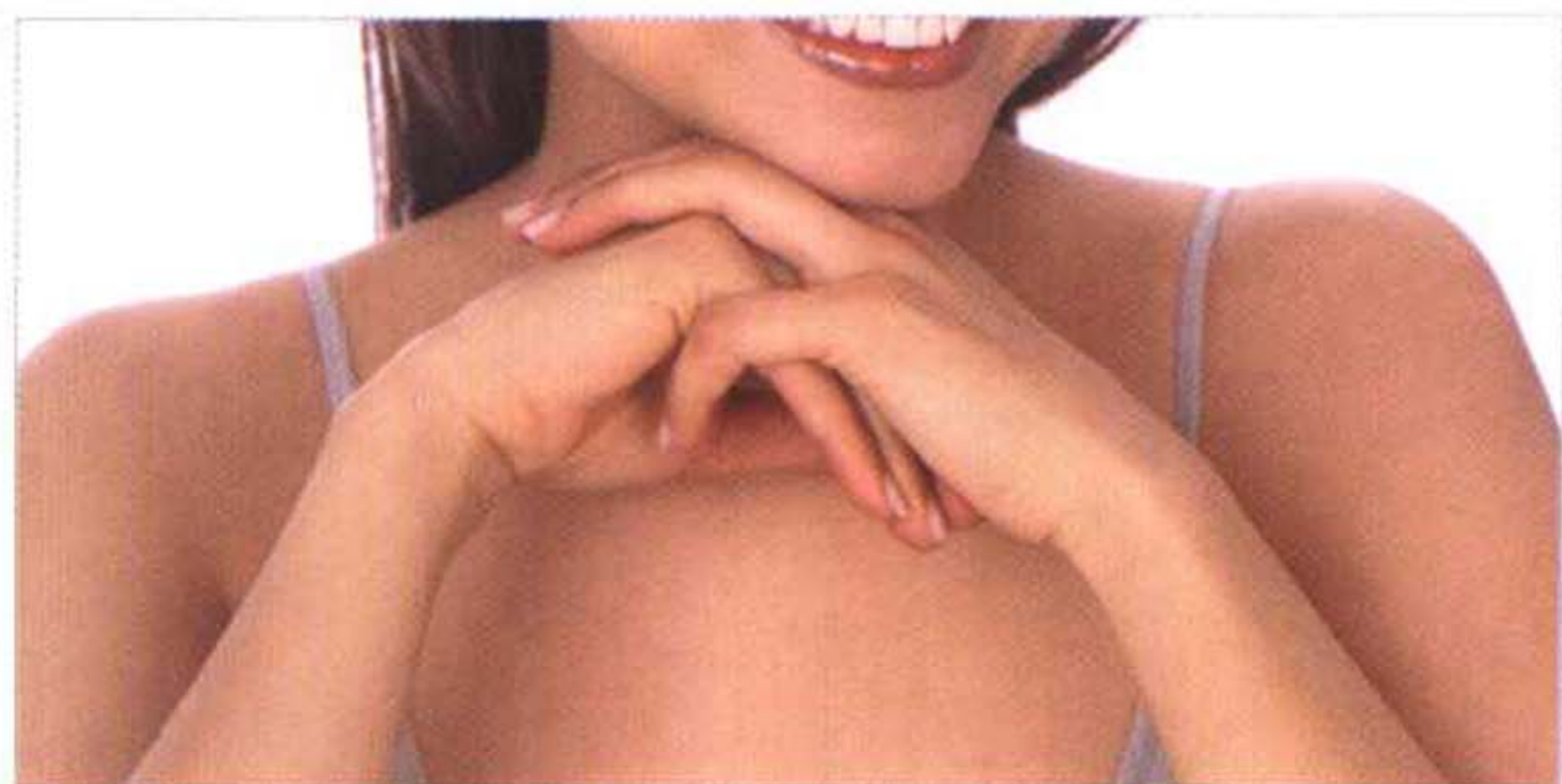


图206.扑粉后



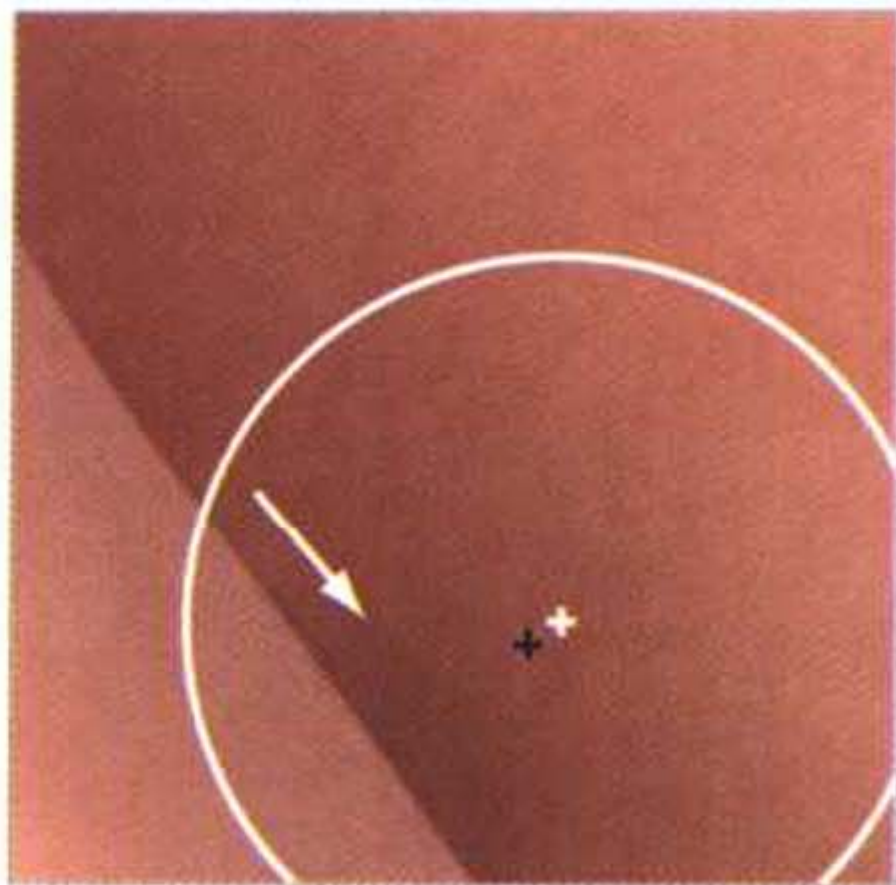


图 207.修改前

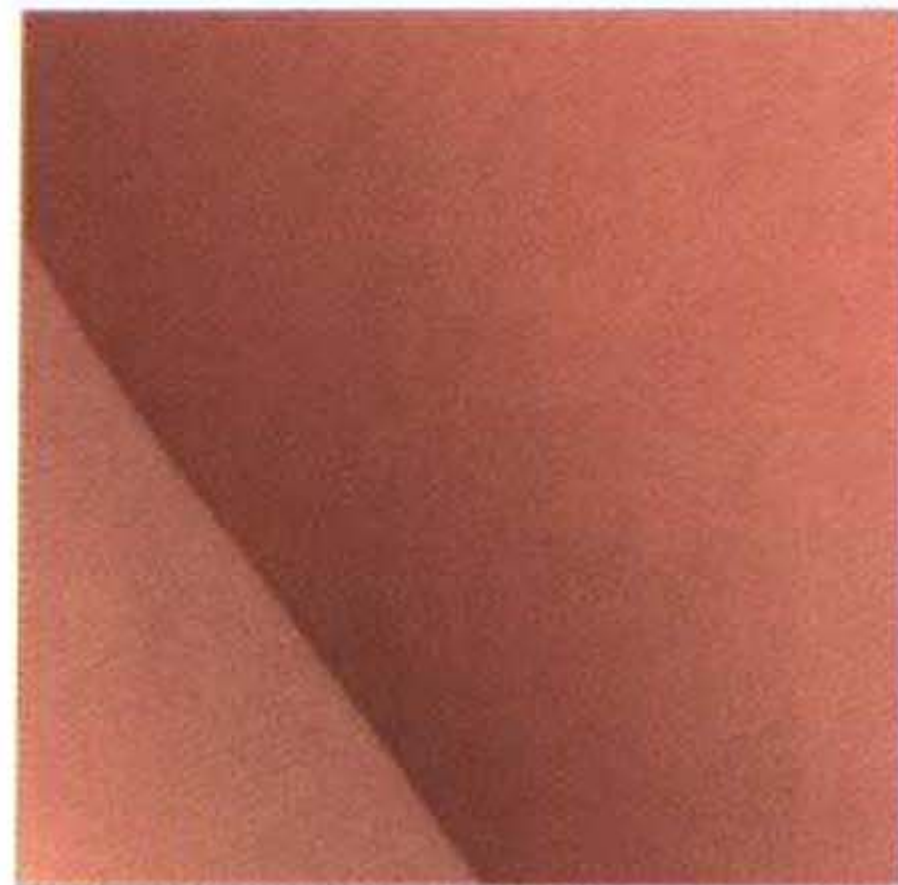


图 208.修改后

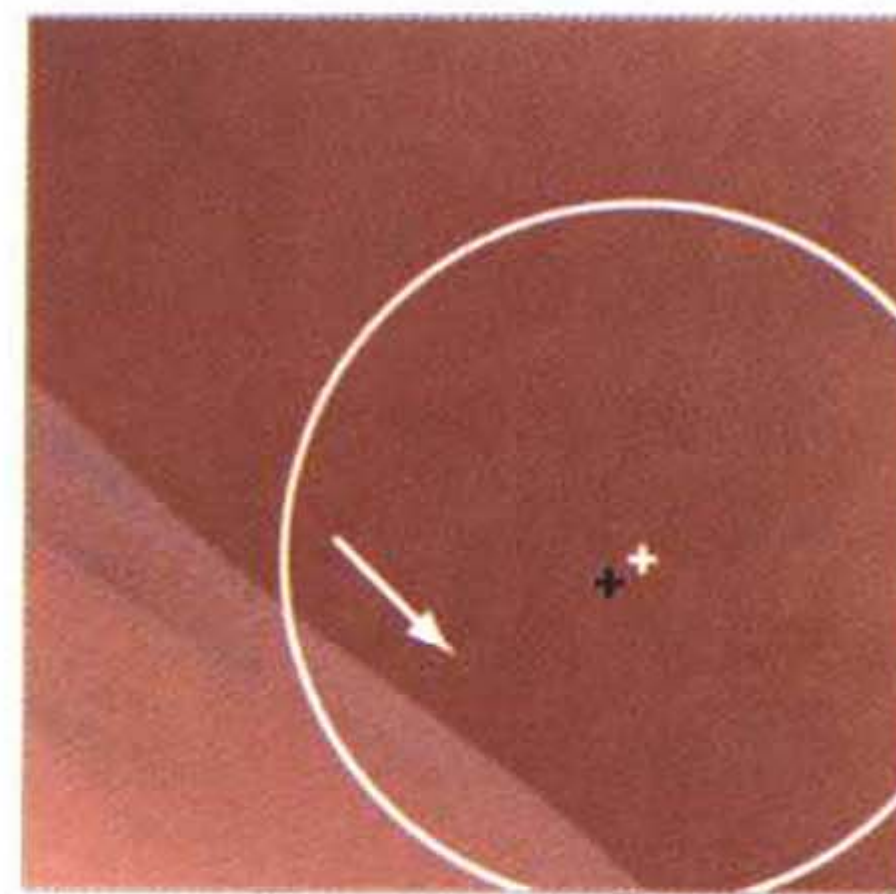


图 209.修改前

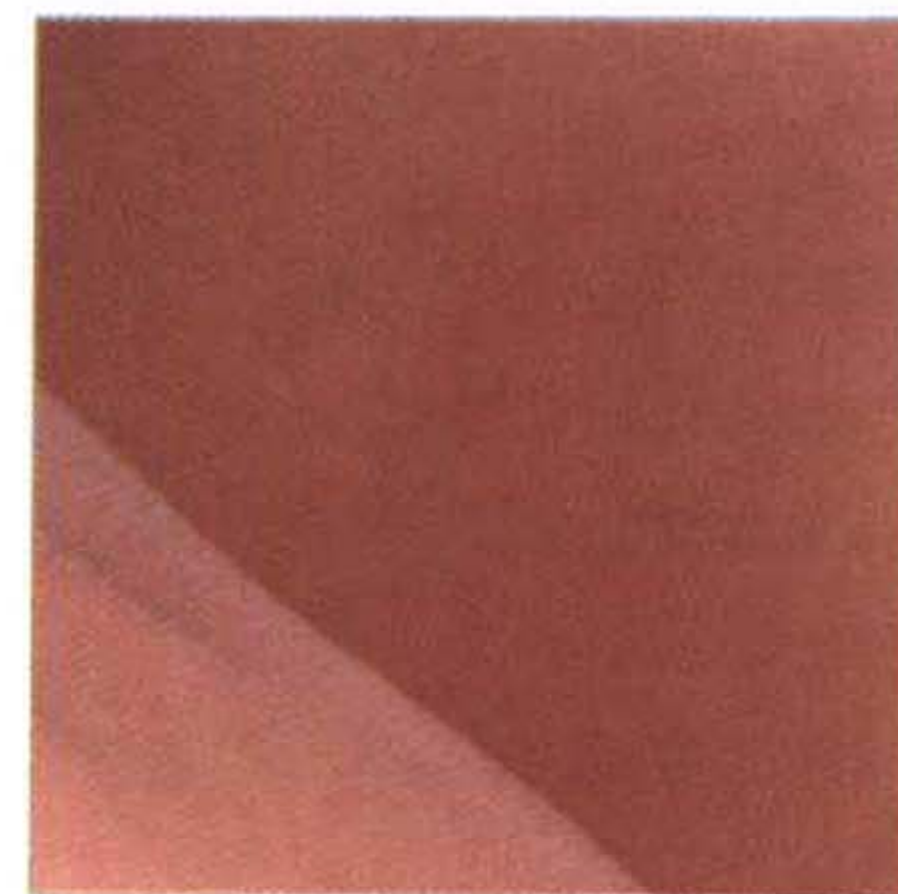


图 210.修改后

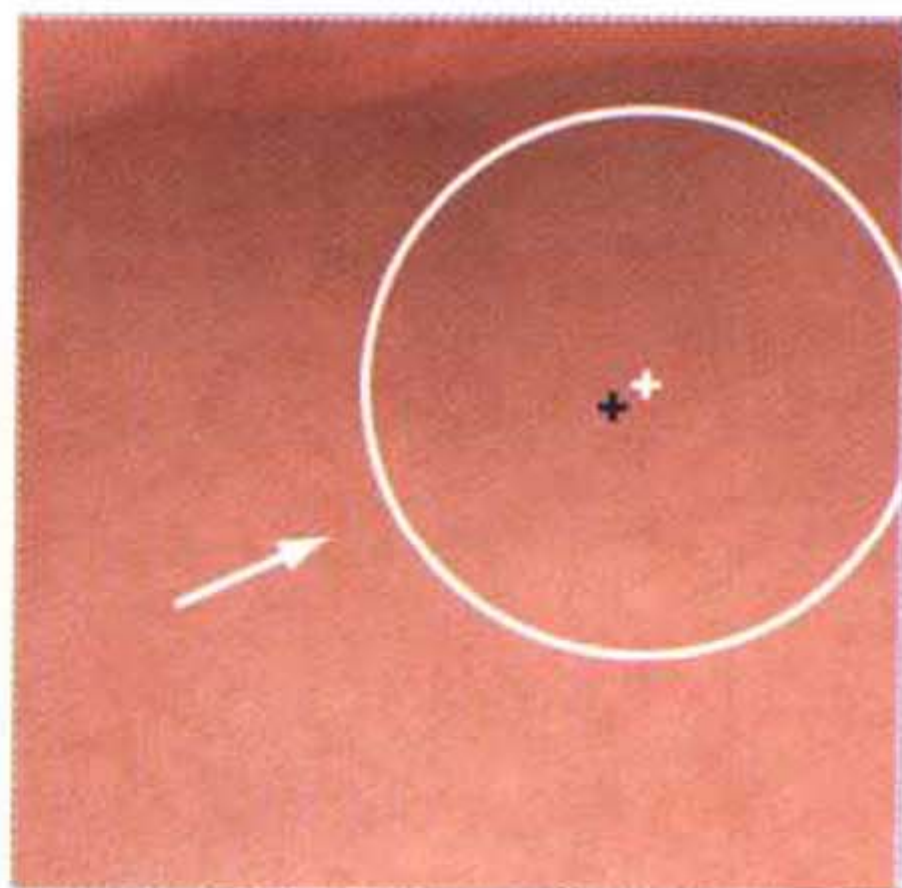


图 211.修改前



图 212.修改后

此处的笔刷示范是根据我个人的经验总结而来，读者多加练习，就可以掌握笔刷的大小及运笔方向。

白色箭头显示质感粗糙处。请比较扑粉前后的皮肤质感。



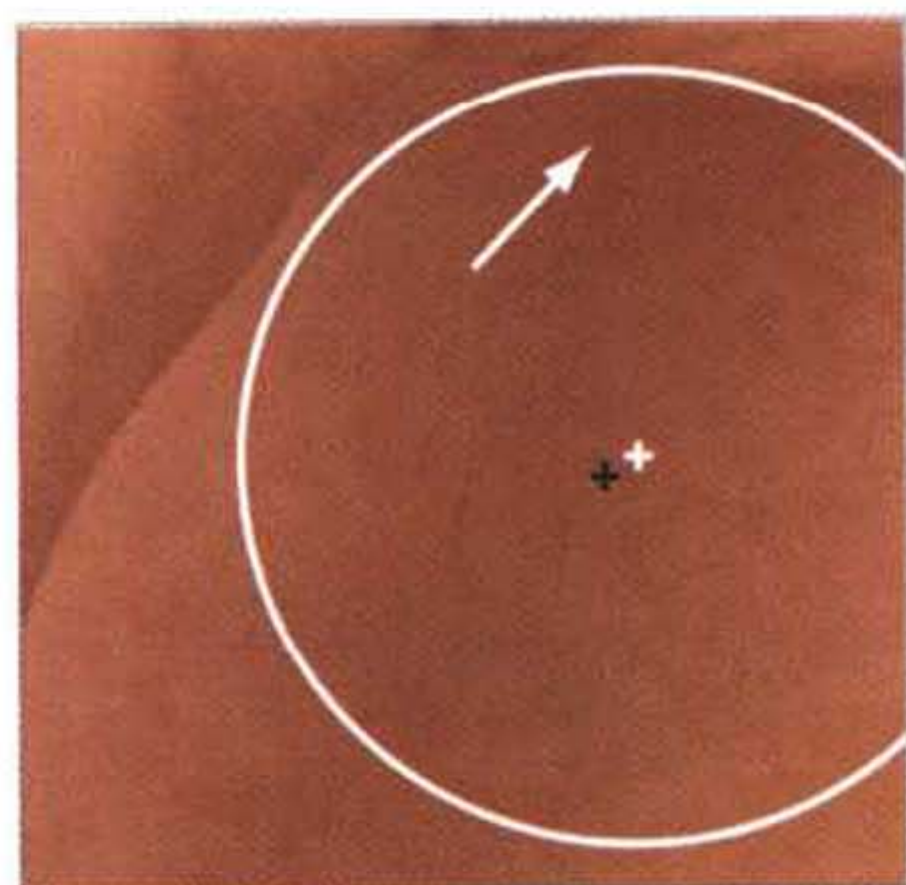


图 213.修改前

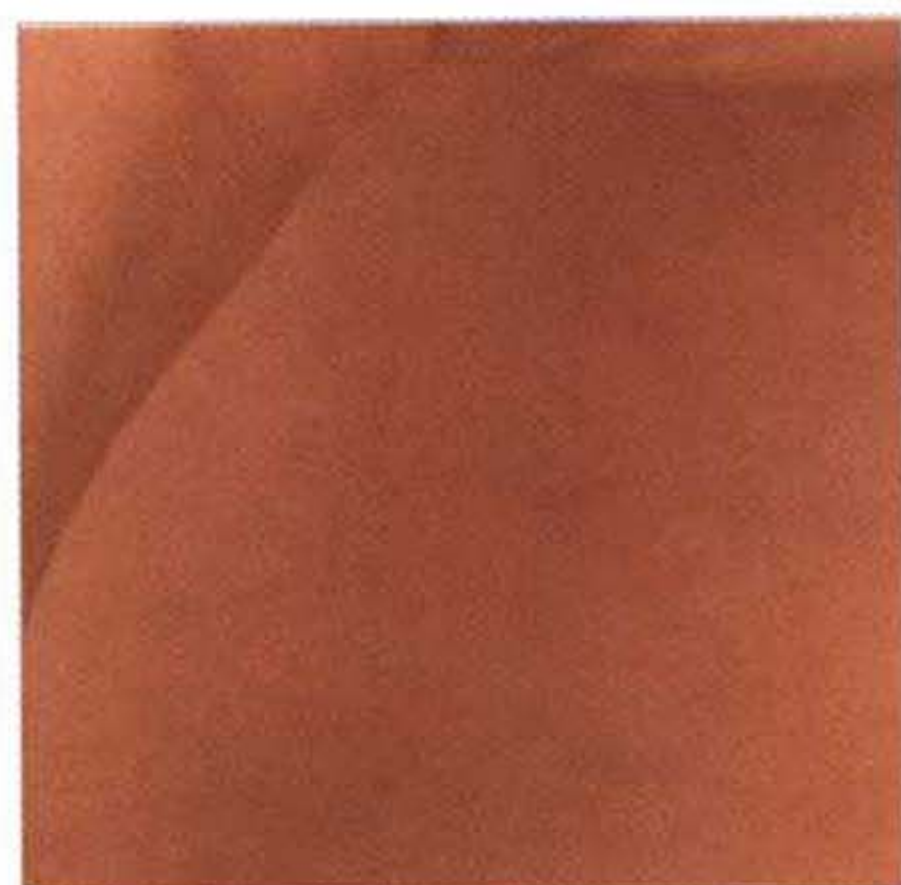


图 214.修改后

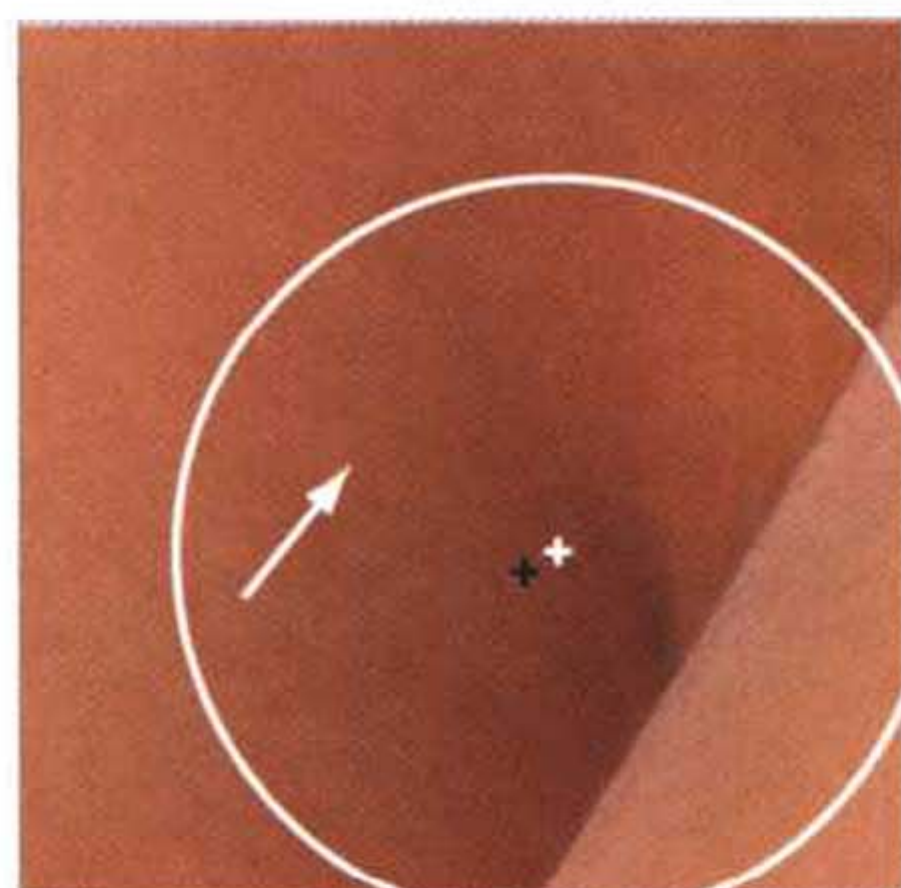


图 215.修改前



图 216.修改后



将扑粉图层全部合并（见图 217）。



图 217.【图层】调板

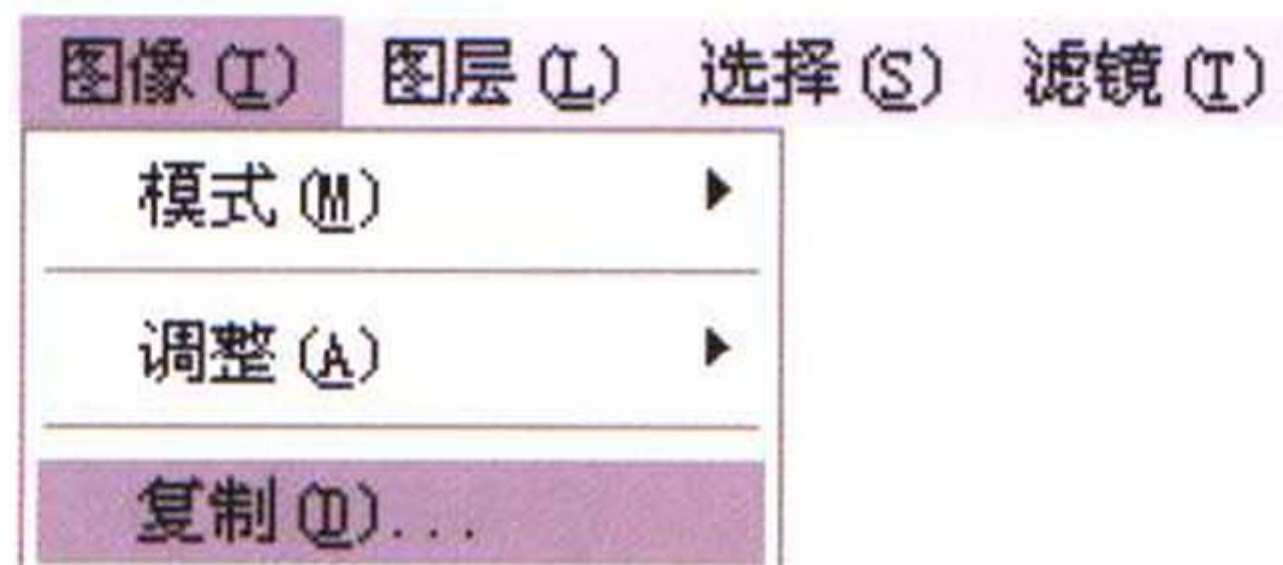


图 218.【复制】命令

复制一个相同的图像文件，【图像】→【复制】（见图 218），在弹出的对话框中将复制的图像文件命名为 2，然后单击【好】按钮创建一个新文件（见图 219）。现在要在文件 2 中进行修饰，用以替换文件 1 中的毛发部分。

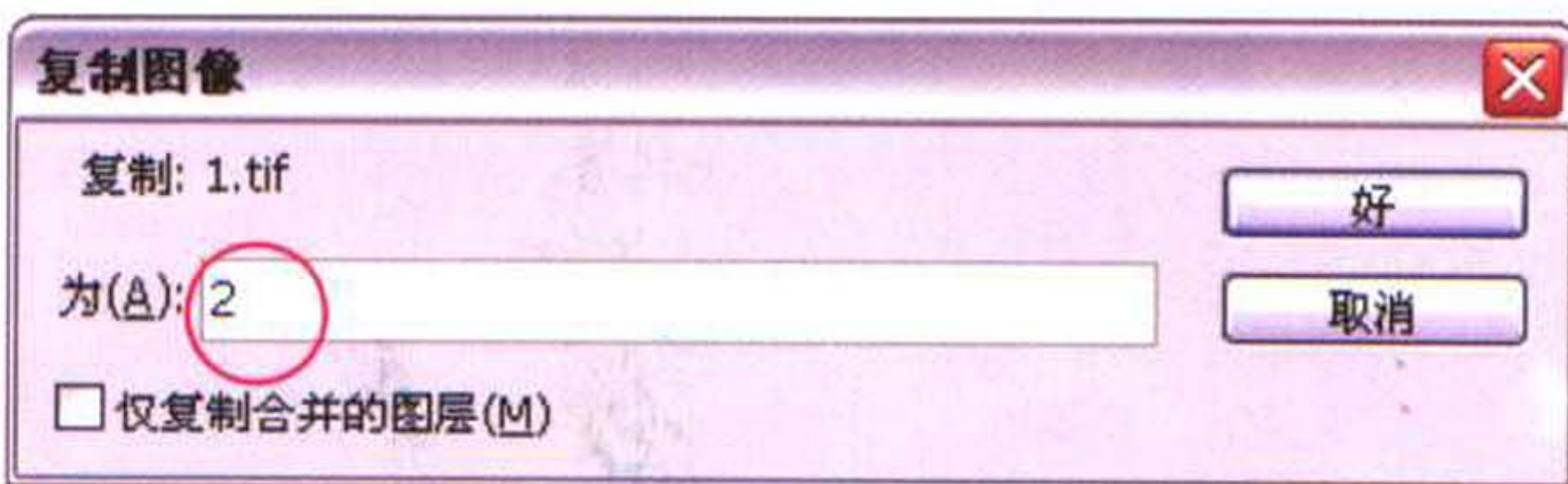


图 219.复制的新图像文件命名为 2

原先的文件（假设命名为 1）暂时不动它，留待以后调整肤色时使用。



# 四色换版 技巧



## 修图步骤十二：四色换版

将头发的色彩调至饱和。在【通道】调板上单独查看文件2中的K版（见图220），会发现K版的层次清楚漂亮，而且头发及眼睛部分黑白分明，可拿来用作增强层次的元素。操作方法就是把K版的层次加到其他色版上，这样可以让头发看起来更黑亮，人物色彩更鲜明，还可以提升整个画面的视觉效果，见图221。



图 220. 只显示 K 版



图 221.K 版





图 222.【全选】命令

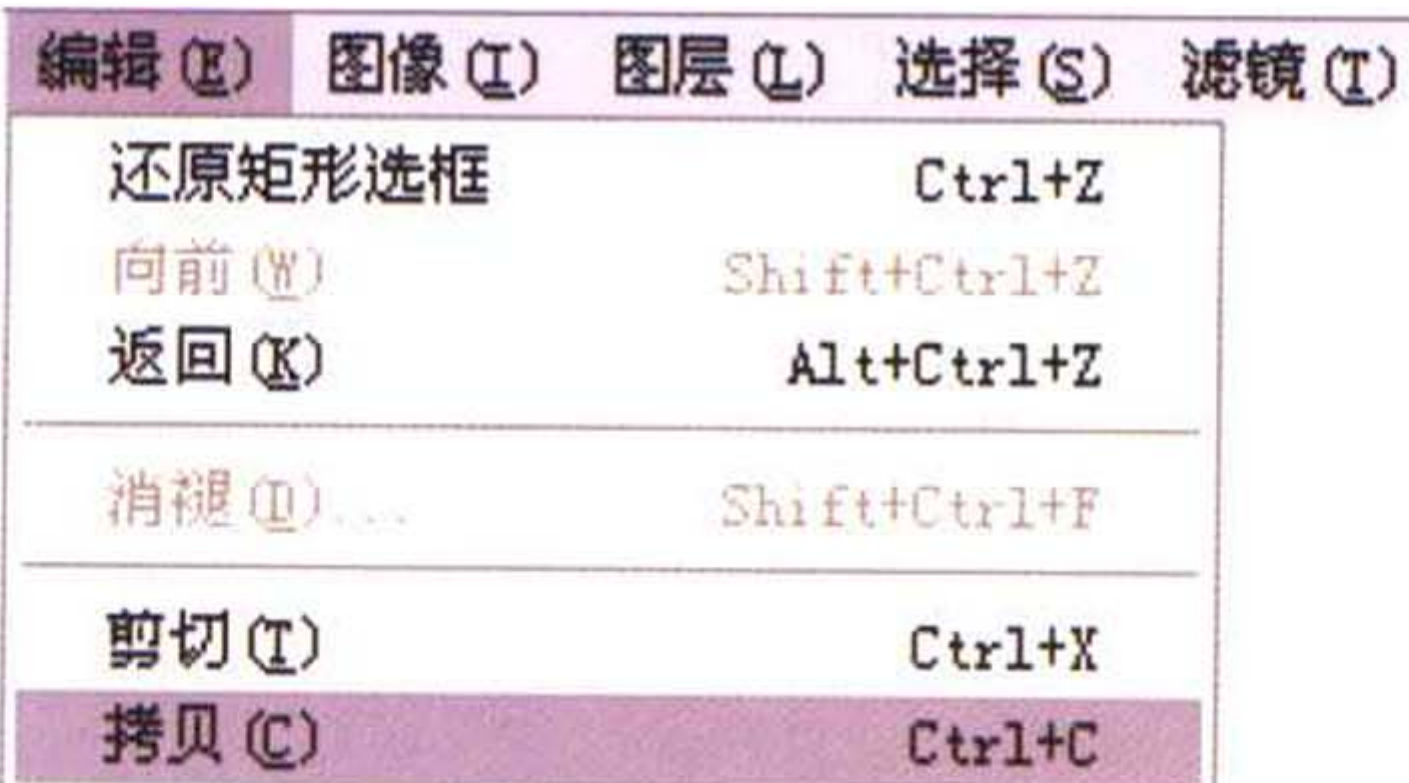


图 223.【拷贝】命令

## 拷贝 K 版，粘贴到 C 版中

首先选择 K 版使其处于编辑状态，然后使用【选择】→【全选】命令（见图 222），选中整个 K 版画面。

在选择【编辑】→【拷贝】命令（见图 223），复制 K 版中的图像。

更换工作状态所在位置，选择 C 版（见图 224）。



图 224.【通道】调板





图 225.【粘贴】命令

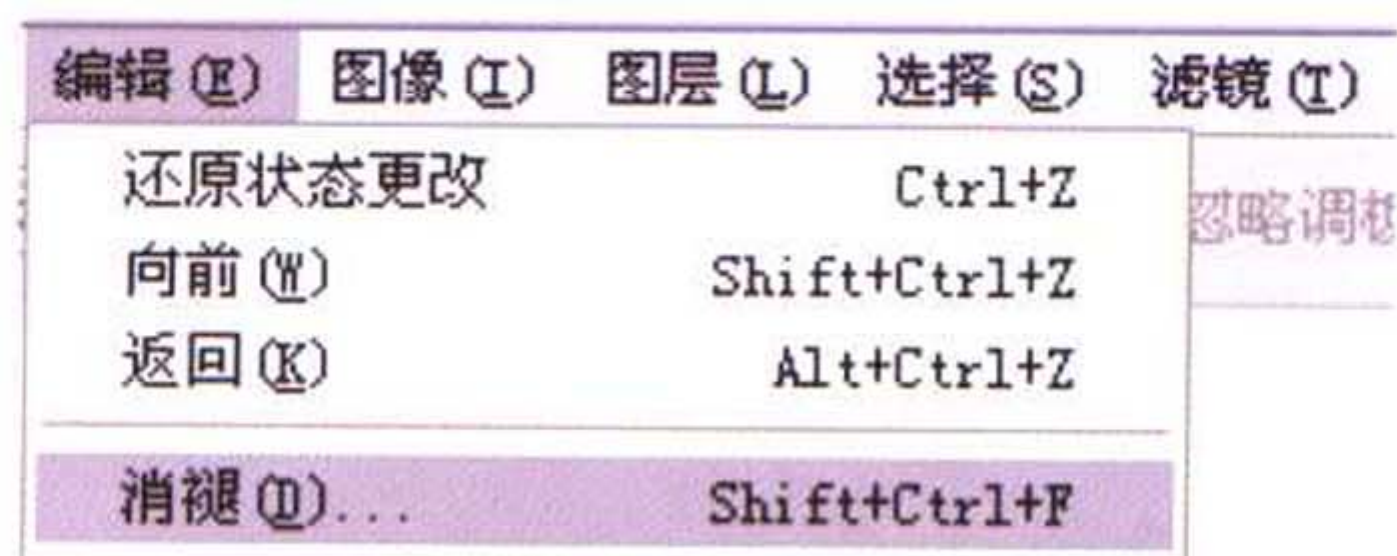


图 226.【消褪】命令

选择命令【编辑】→【粘贴】(见图 225)。

选择【编辑】→【消褪】命令(见图 226), 在打开的对话框中将【不透明度】设置为 100%, 模式设置为【正片叠底】, 然后单击【好】按钮(见图 227)。这样, 就可以将 K 版的层次应用到 C 版上, 增强 C 版。如果不用这种方法, 而直接将图像文件的对比度增强, 会导致整张图像的颜色变得沉重。



图 227.【消褪】对话框



对比图 228、图 229 可以看到，C 版出现了更漂亮的层次，头发又黑又浓、眼睛也比较有神。重复前面的操作步骤，再将 K 版分别粘贴到 M 版和 Y 版中。

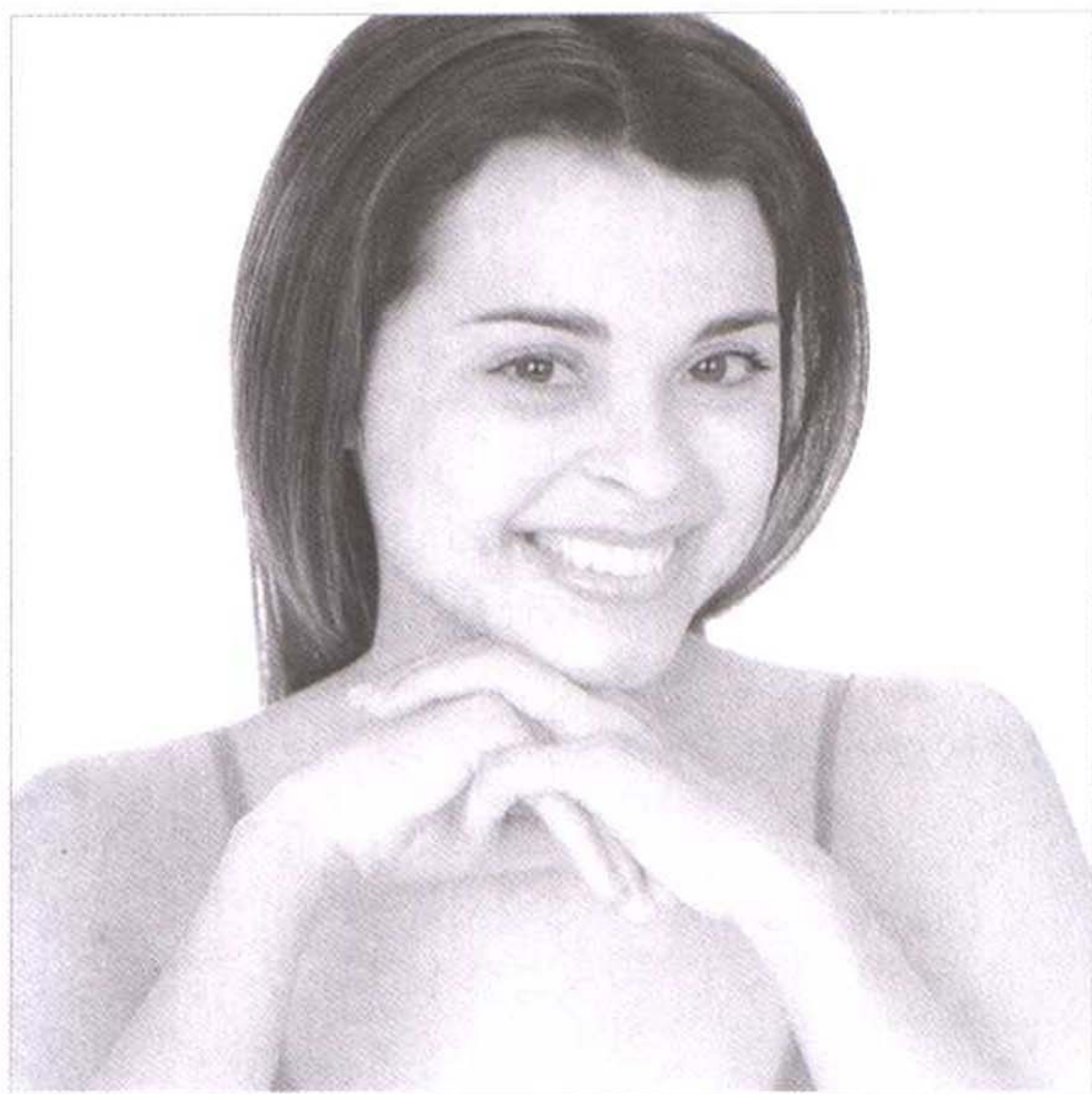


图 228.C 版修改之前



图 229.C 版修改之后





图 230.M 版修改之前



图 231.M 版修改之后



图 232.Y 版修改之前



图 233.Y 版修改之后

选择(S) 滤镜(T) 视图(V) 窗口(W)	
全选(A)	Ctrl+A
取消选择(Q)	Ctrl+D
重新选择(R)	Shift+Ctrl+D
反选(I)	Shift+Ctrl+I

图 234.取消选定范围

同样方法，把K版【拷贝】并分别粘贴到M、Y版中

M版、Y版修改前后的对比效果见图230~图233。

C、M、Y三个版全部制作完成后，选择【选择】→【取消选择】命令（见图234）取消选定范围。



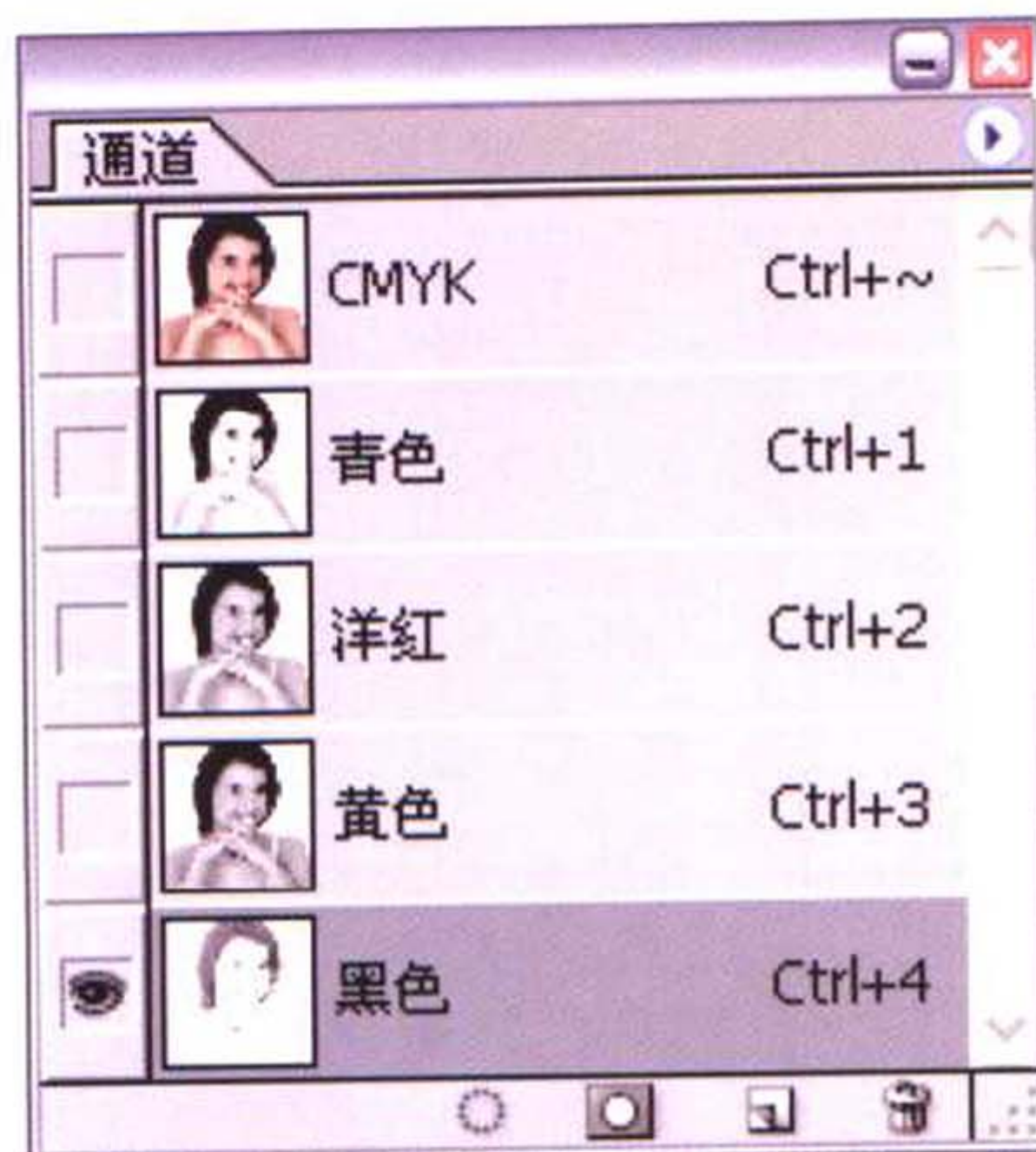


图 235.【通道】调板

## 减淡 K 版颜色

增强 CMY 版后，现在要进一步减淡 K 版。因此，选择 K 版使它处于编辑状态（见图 235）。由于其他 3 个色版都加深了，如果维持 K 版的状态不变，整张图像的印刷结果就会由于油墨过多而互相晕染、变脏。

K 版修改前的效果见图 236。



图 236.K 版修改之前



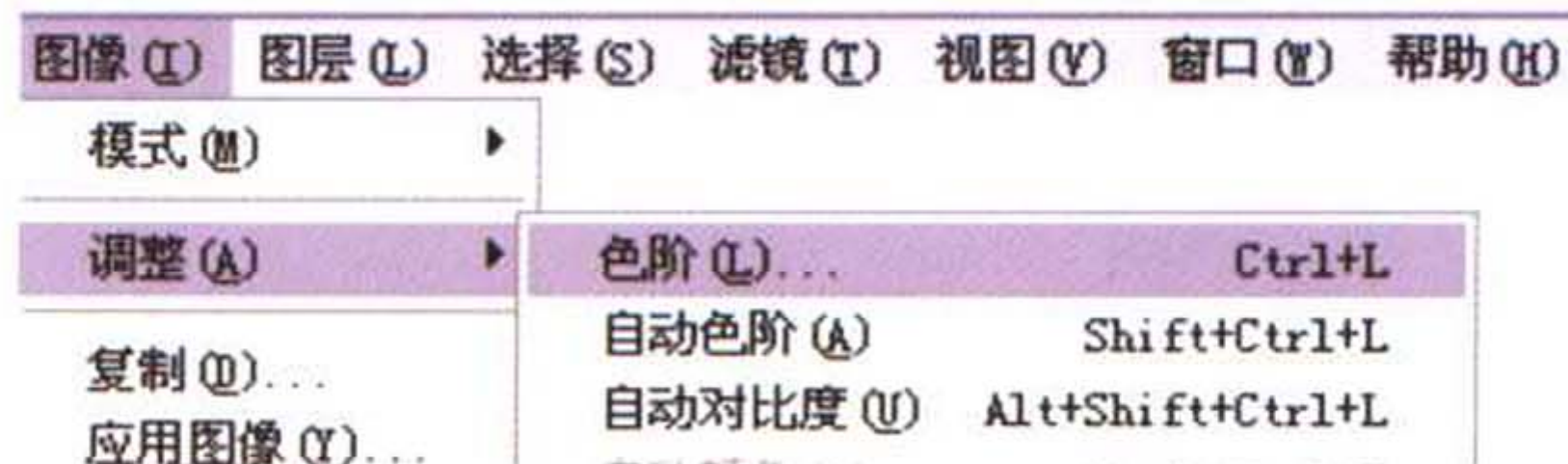


图 237.【色阶】命令

选择【色阶】命令,【图像】→【调整】→【色阶】(见图 237),打开的对话框见图 238。通过调整让它黑的区域更黑,白的区域更白,请比较图 239 与图 236 的对比效果。



图 238.【色阶】对话框,调整 K 版的数值

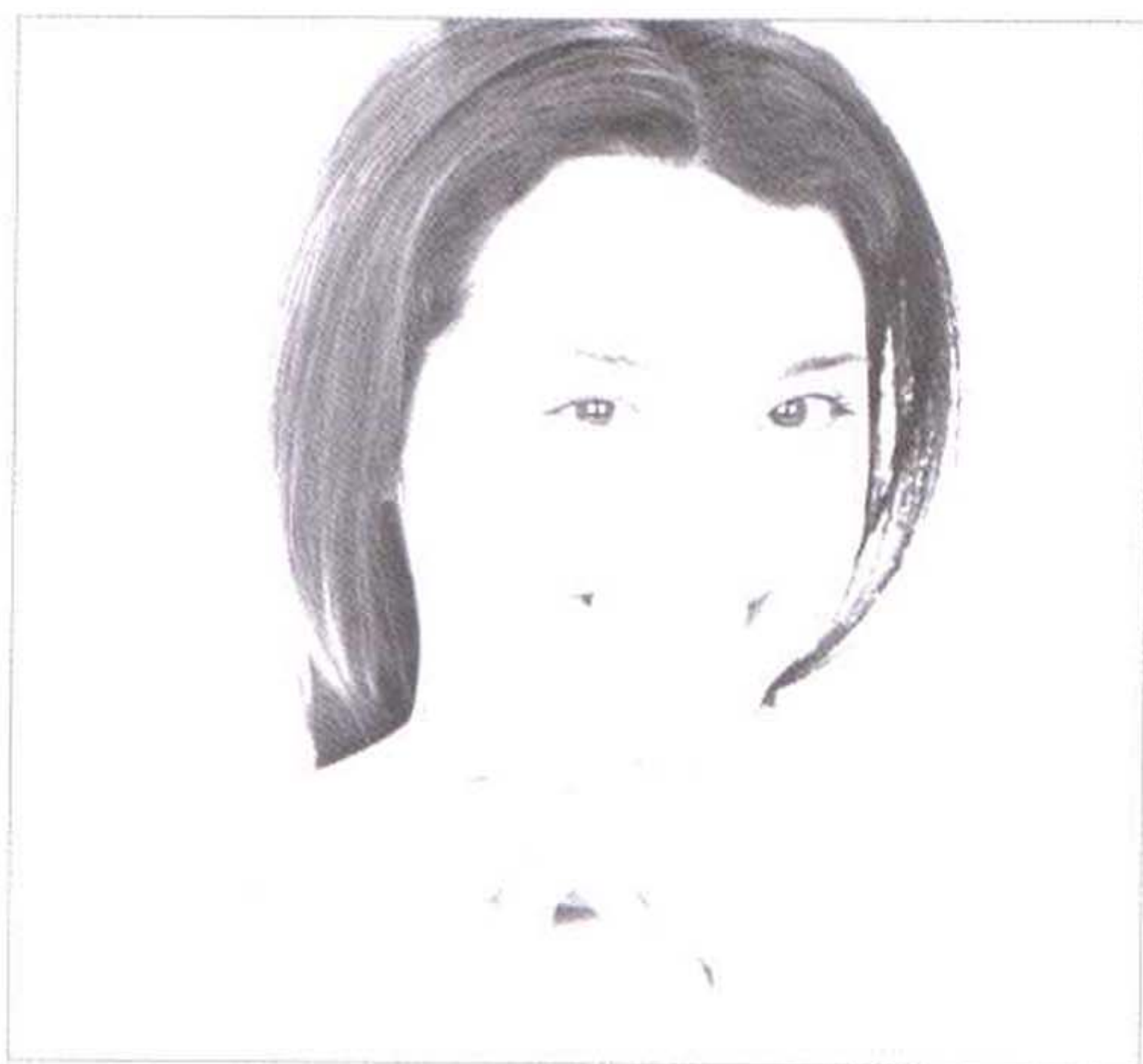


图 239.K 版修改之后



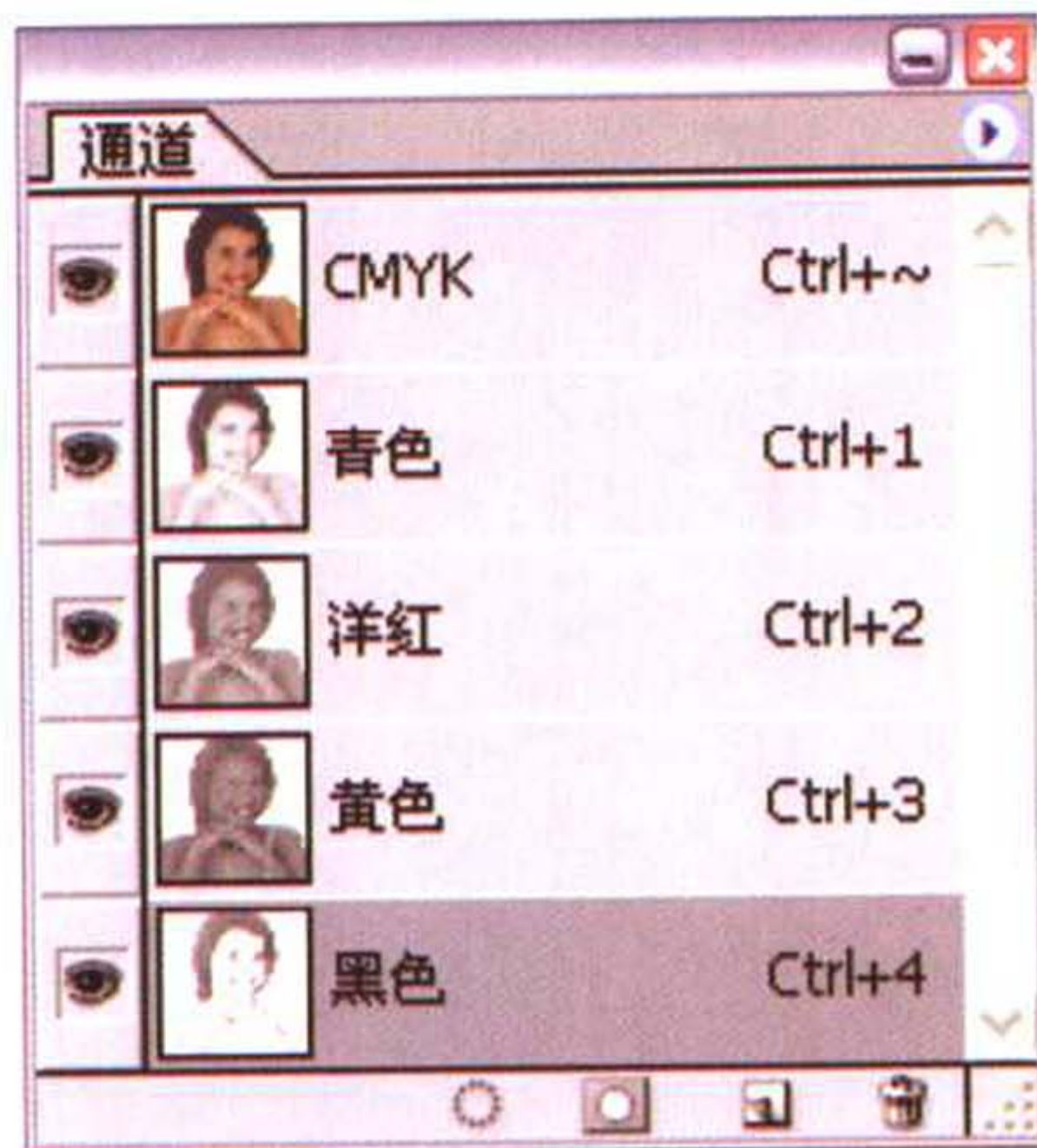


图 240.【通道】调板

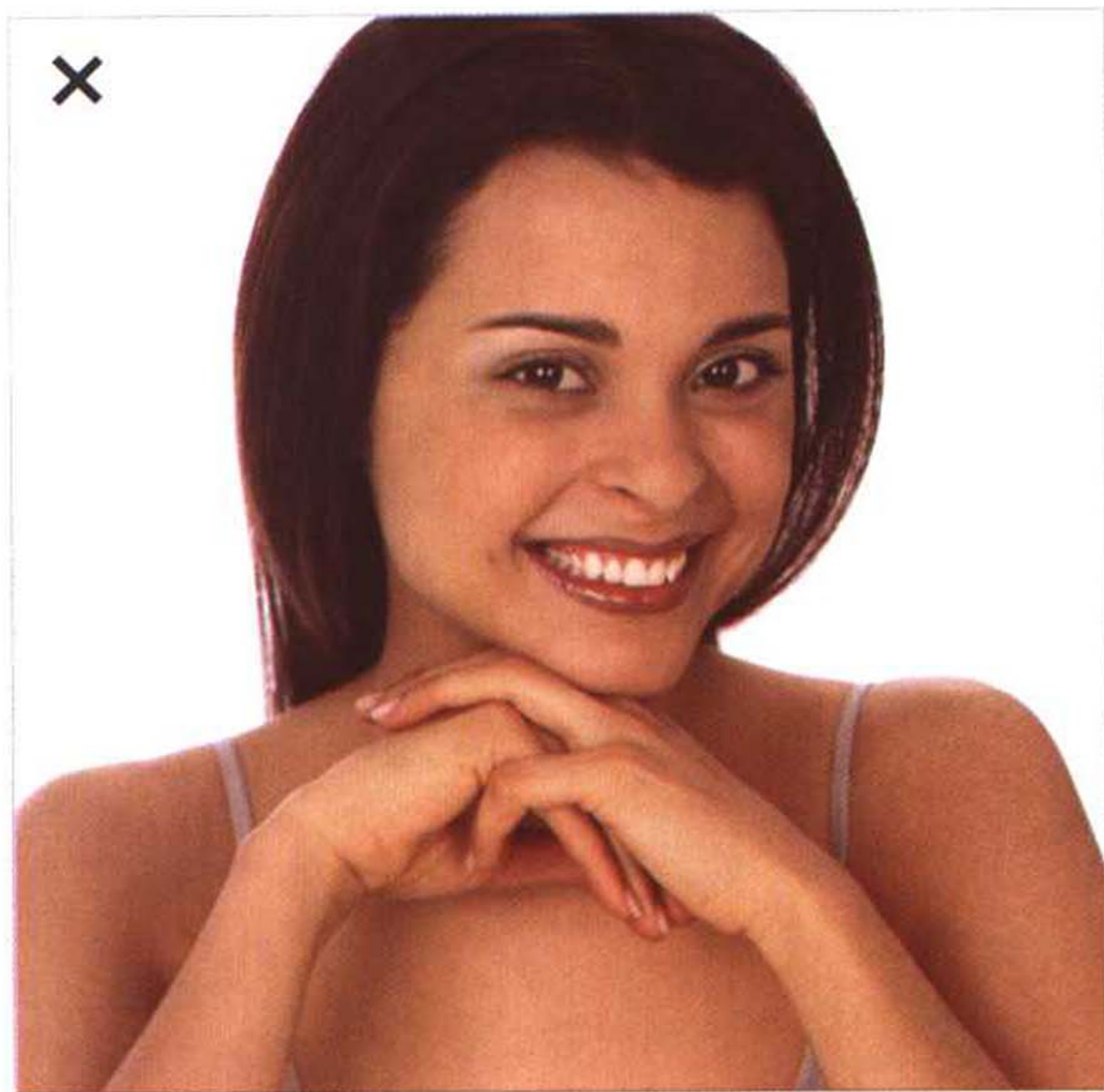


图 241.改了 CMY 版，没有修改 K 版的效果

回到 CMYK 复合通道的状态（见图 240），整体画面效果如图 243 所示。

图 241 是没有修改 K 版数值的效果，示范给读者观察。如果不修改 K 版，整张图像会显得颜色太沉重，并且脏脏的。

改变颜色时，常常要考虑印刷后的效果。这需要有一些印刷知识和实际经验，才能够帮助您作出正确的判断。

请比较图 242 与图 243。

注意观察，图 243 的头发变得较深，整个人看起来也更有精神。不过肤色部分也同时变深并不是我想要的，所以皮肤部分要使用蒙版遮盖，使皮肤的调整不显示出来。在这里，我们将保持图 242 的皮肤，具体的操作方法将在后面的章节中介绍。





皮肤部分将保留使用

图 242.CMYK 四色版修改之前



头发部分将保留使用

运用四色换版技巧后，发色更黑，并且仍然保留了漂亮的层次，并没有丢失细节而模糊成一团黑。

一般人只用【色阶】命令，直接将图像中的头发加深，这样会导致头发糊成一团，丢失了头发原先的层次和细节。

图 243.CMYK 四色版修改之后



图像重叠  
各取所需



## 修图步骤十三：图像重叠

在【图层】调板上（见图 244），将文件 1 和文件 2 两个图像重叠，各取所需

我们要将文件 2 粘贴到原图像文件 1 中，如图 245 所示，得到上下两个图层的的关系，操作方法如下：

首先，将两个图像文件并列显示在屏幕上，选择文件 2 使它处于编辑状态，然后选择工具箱中的【移动工具】，按住鼠标将文件 2 中的图像拖动到文件 1 中。这样，文件 2 被文件 1 之上，遮盖住文件 1。

接下来要进行更繁复的操作，将头发、皮肤分别增强处理。



图 244.【图层】调板，显示两张图片之间的关系

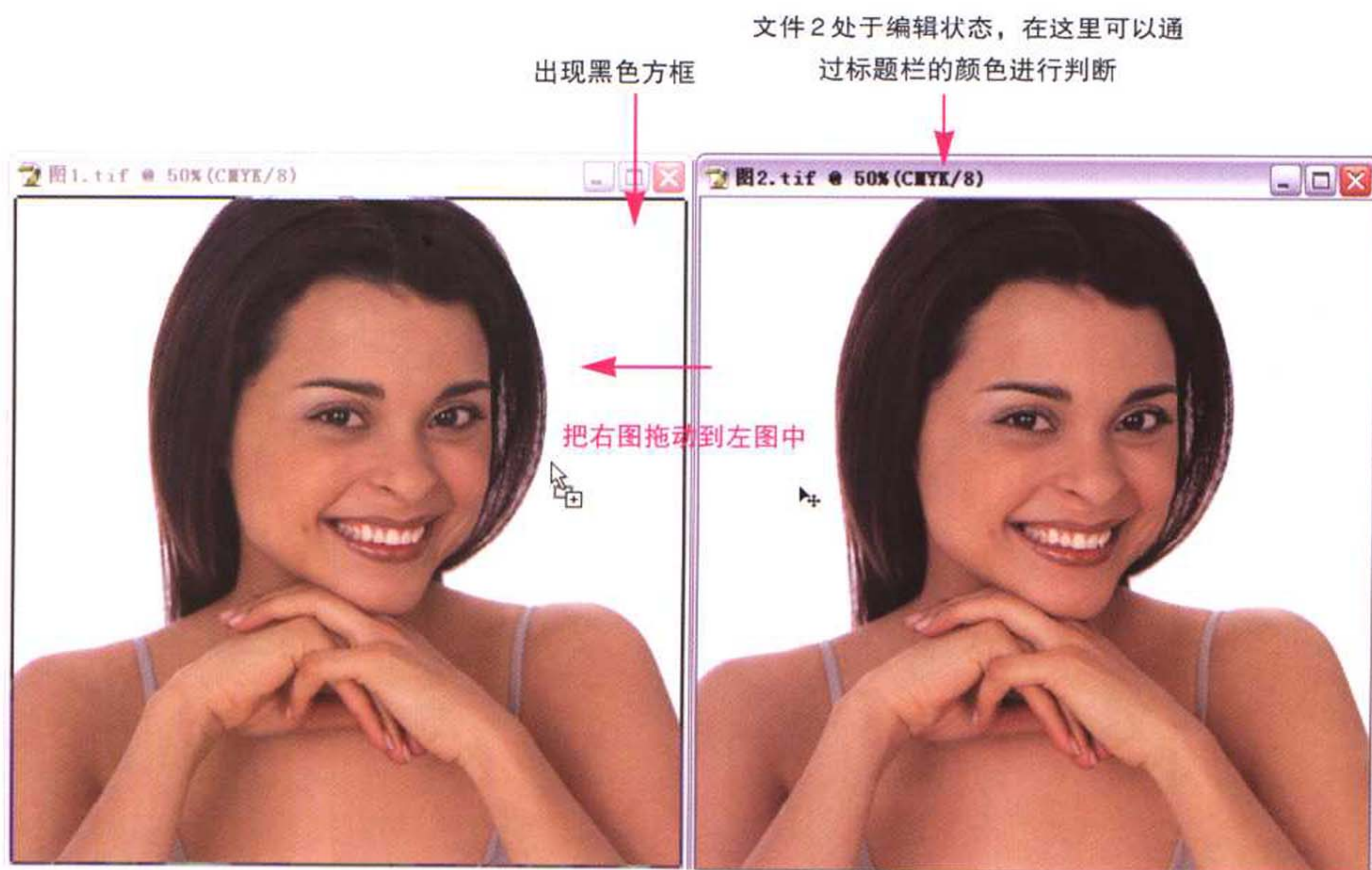


图 245.将图 2 放入图 1



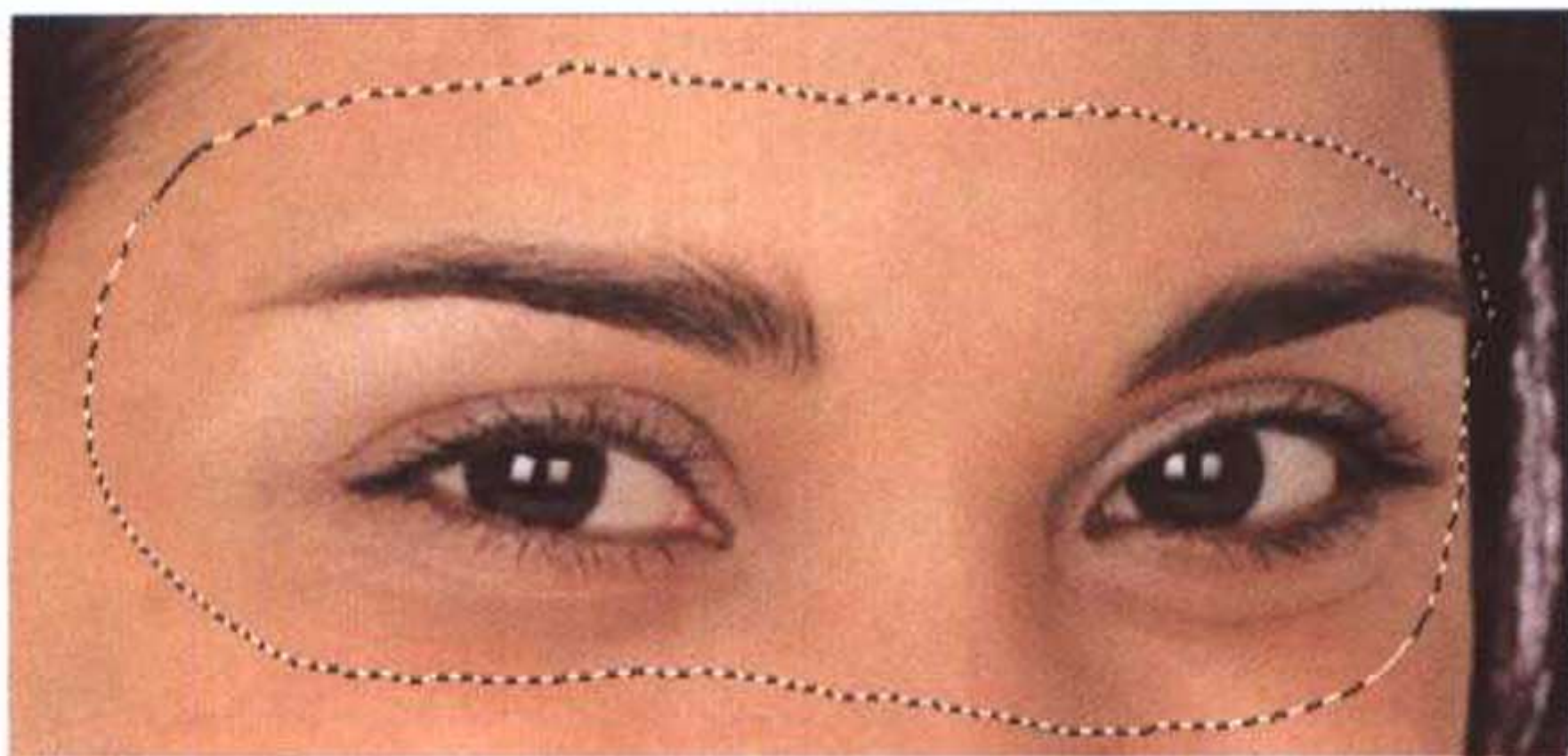


图 246.【套索工具】创建的选定范围

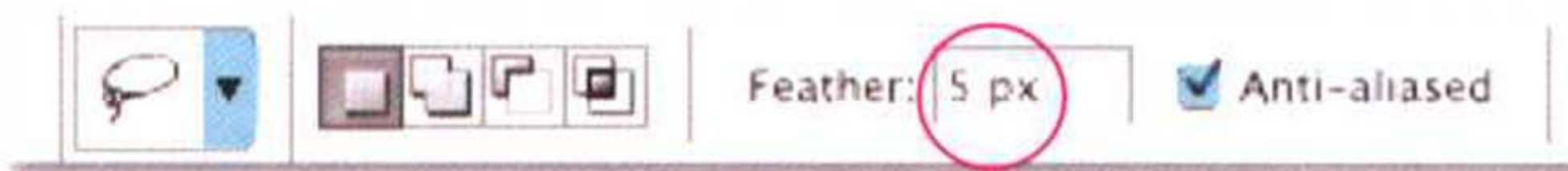


图 247.【套索工具】的选项栏



图 248.工作状态在【图层 1】

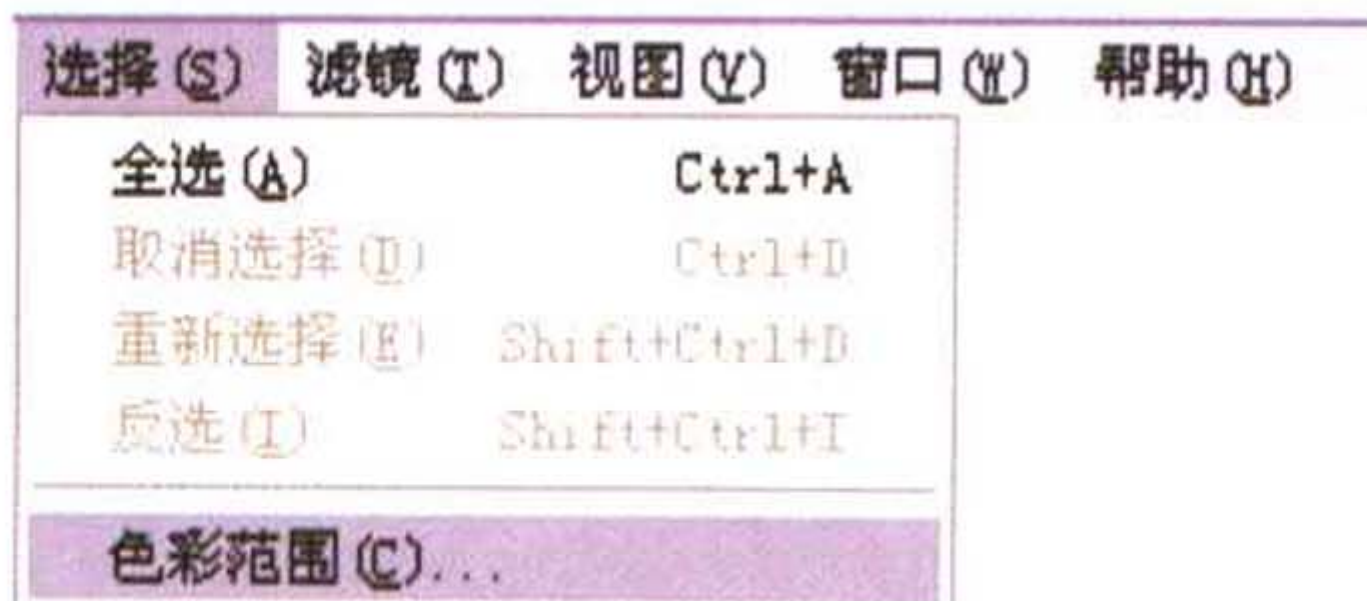


图 249.【色彩范围】命令

## 修图步骤十四：准备为上层图层添加蒙版

眼睛、眉毛、睫毛部分大致选取

因为上层是改过四色版的图，只需要露出黑褐色头发、眼睛和睫毛，其他部分必须要遮盖掉，才能露出下层图像中的皮肤。

这里制作蒙版的方法，是通过【色彩范围】命令进行选取。首先，使用羽化半径为5像素的【套索工具】，选中需要的区域，例如眼睛、眉毛等区域，见图 246、图 247。

图层工作状态在上层，见图 248。

使用【色彩范围】命令，【选择】→【色彩范围】，见图 249。



得到眼睛、眉毛、睫毛部分的选定范围

打开对话框后（见图 250），将鼠标指针移动到画面中的黑褐色区域再单击鼠标，如图 251 箭头所示。这样，软件就会自动判断您要选取的颜色是黑褐色，然后拖动三角滑块，并观察对话框中的预览效果，图 252 显示了被选中的黑褐色区域。这里的参数设置以完全选中眼睛、睫毛为准，我们设置的参数为 150，然后单击【好】按钮。

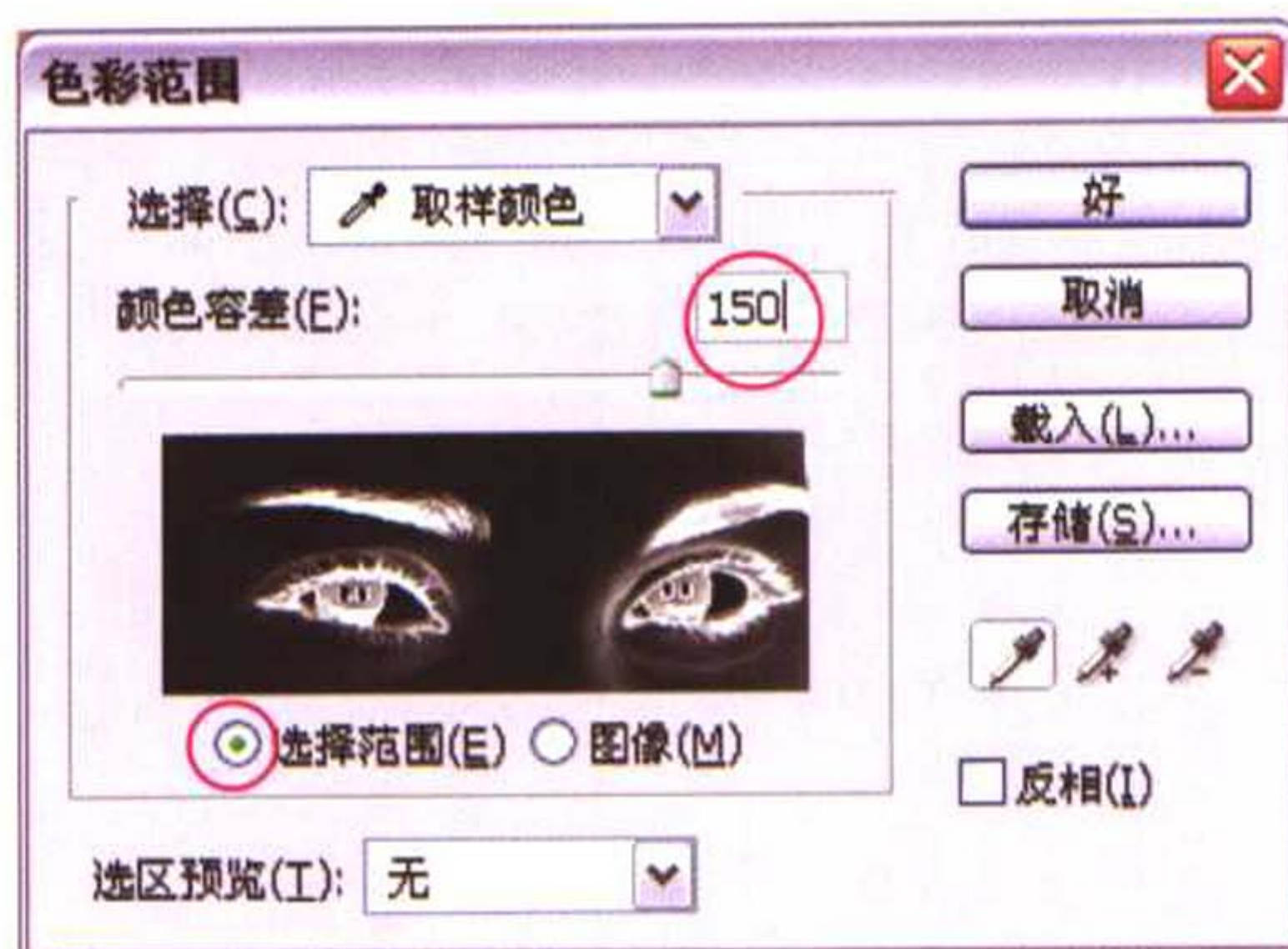


图 250.【色彩范围】对话框

在黑褐色的区域单击鼠标

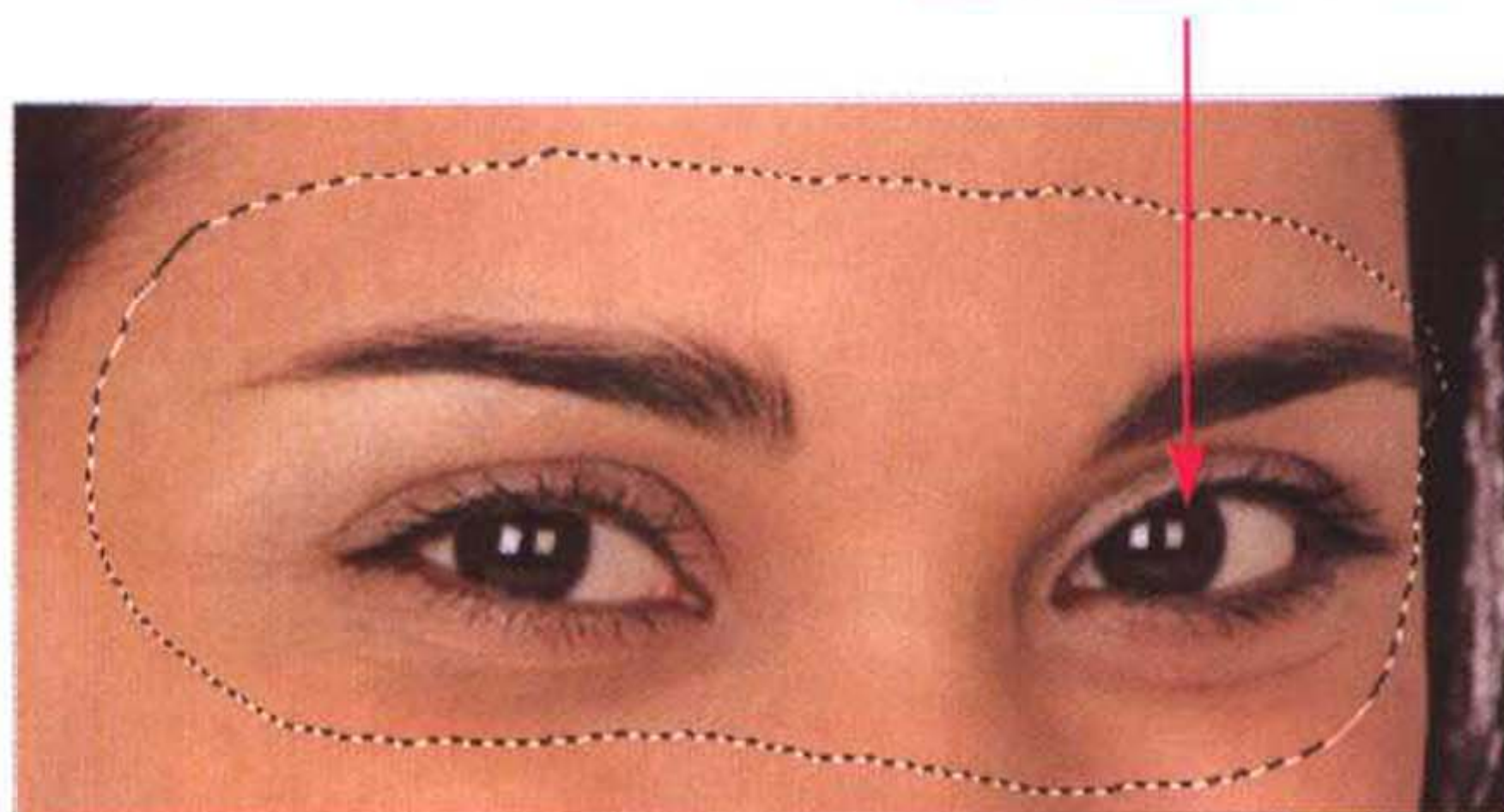


图 251. 鼠标单击的位置如箭头所示



图 252. 被选中的黑褐色区域

画面上显示被选中的黑褐色区域。





图 253.单击图层蒙版图标



图 254.上层有了图层蒙版

## 观念详解

### 图层蒙版

图层蒙版类似于一张图形模板。想像一张图形模板被添加到图层之上，图形模板上镂空的区域，可以透出所在图层的画面，没有镂空的区域，图层画面则会被遮盖。这种图形模板就称为蒙版。

### 将选定范围转换为蒙版

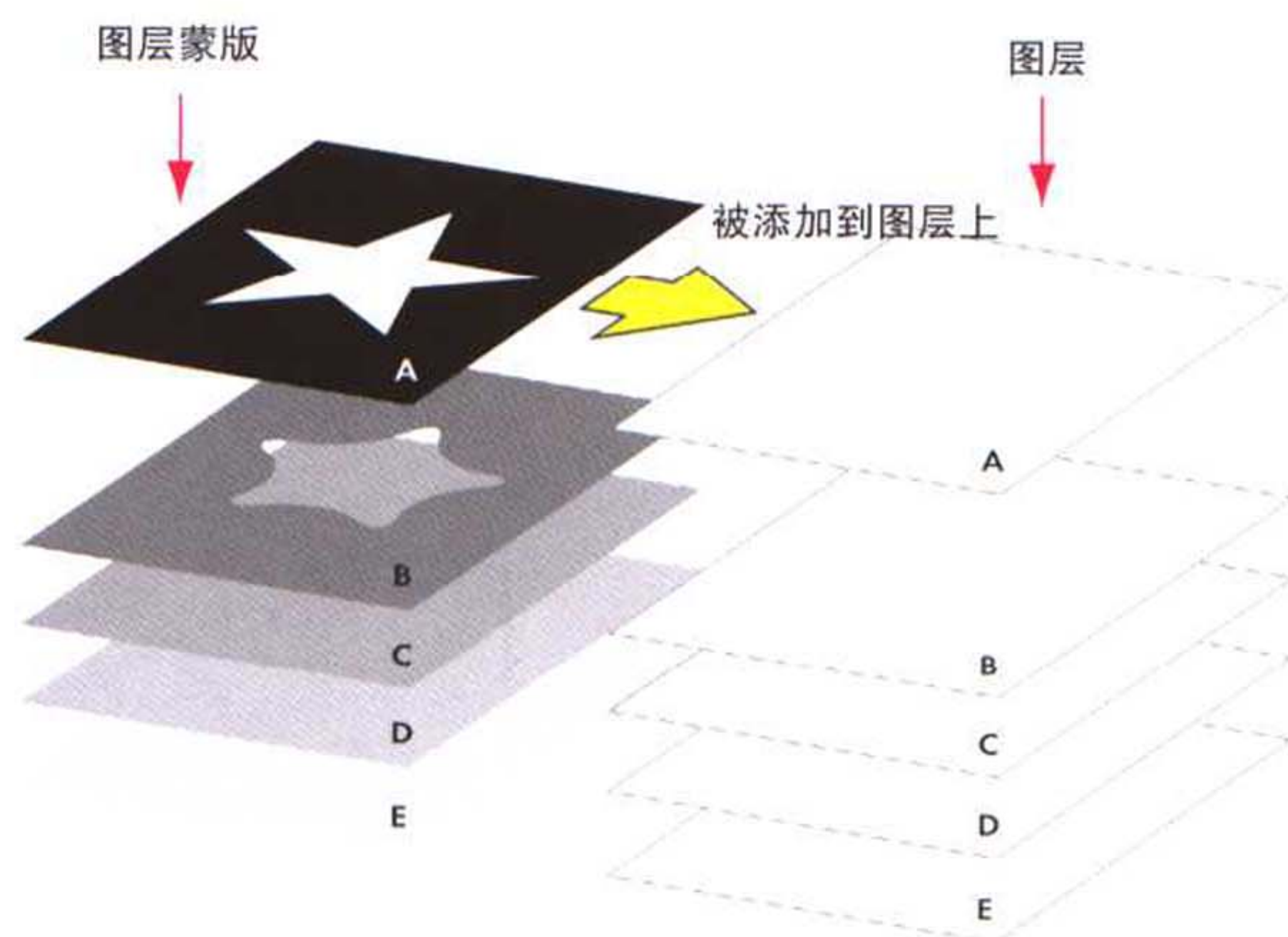
在【图层】调板上，单击【添加图层蒙版】按钮，即可将选定范围转换为蒙版，见图 253。不过，这里所创建的蒙版还需要在后面的操作中精细地修饰。

现在，可以看到上层的图像有一些部分被遮盖了，见图 254。您可以尝试隐藏下层图像，这时就可以单独查看上层图像的效果。

注：

请注意查看图层上的两个橙色圆圈，画笔图标表示当前图层中的图像处于被编辑状态，而蒙版图标则表示蒙版处于编辑状态，它们是有很大的区别的。





## 图层

可想像由许多透明纸一样的画布一张一张重叠在一起，其中最底层的背景图层是白色不透明的。A的图层蒙版，被添加在A的图层上。B的图层蒙版，被添加在B的图层上。以此类推。



图 255.上层有图层蒙版

在这里单击鼠标，工作状态为蒙版

蒙版的形状可以用橡皮擦擦除；也可以用【套索工具】选择，再填充黑白分明的图案。无论用什么方法，只要把它变成黑色、灰度、白色的画面，就是对蒙版进行编辑。

全白就是把蒙版全部镂空，全黑就是完全覆盖图层。灰度是以K值表示，如果镂空处的K值为40%，就表示可透出60%的图像。在工作区显示【信息】调板，然后将鼠标指针在蒙版的灰度画面上移动，即可以看到K值的数值（见图 259~图 261）。

简言之，每一个图层一次只能添加一个蒙版。在删除图层蒙版时，程序会询问是否将蒙版应用到图层上。接着，您可以根据需要添加新的蒙版，不限次数，也不限形状（见图 262~图 263）。

工作状态在蒙版与图层间切换见图 255、图 256。  
在画面上仅显示蒙版见图 257、图 258。



图 256.上层有图层蒙版

在这里单击鼠标，工作状态为图层



观念详解



图 257.工作状态为蒙版

在画面上仅显示蒙版的方法

打开【图层】调板和【通道】调板，将工作状态设置为如图 258 所示。这样，就可以看到画面上仅显示当前图层的蒙版，如图 259 所示。

只打开这个眼睛，  
可以只显示蒙版



深色表示处于编辑状态

图 258.【通道】调板



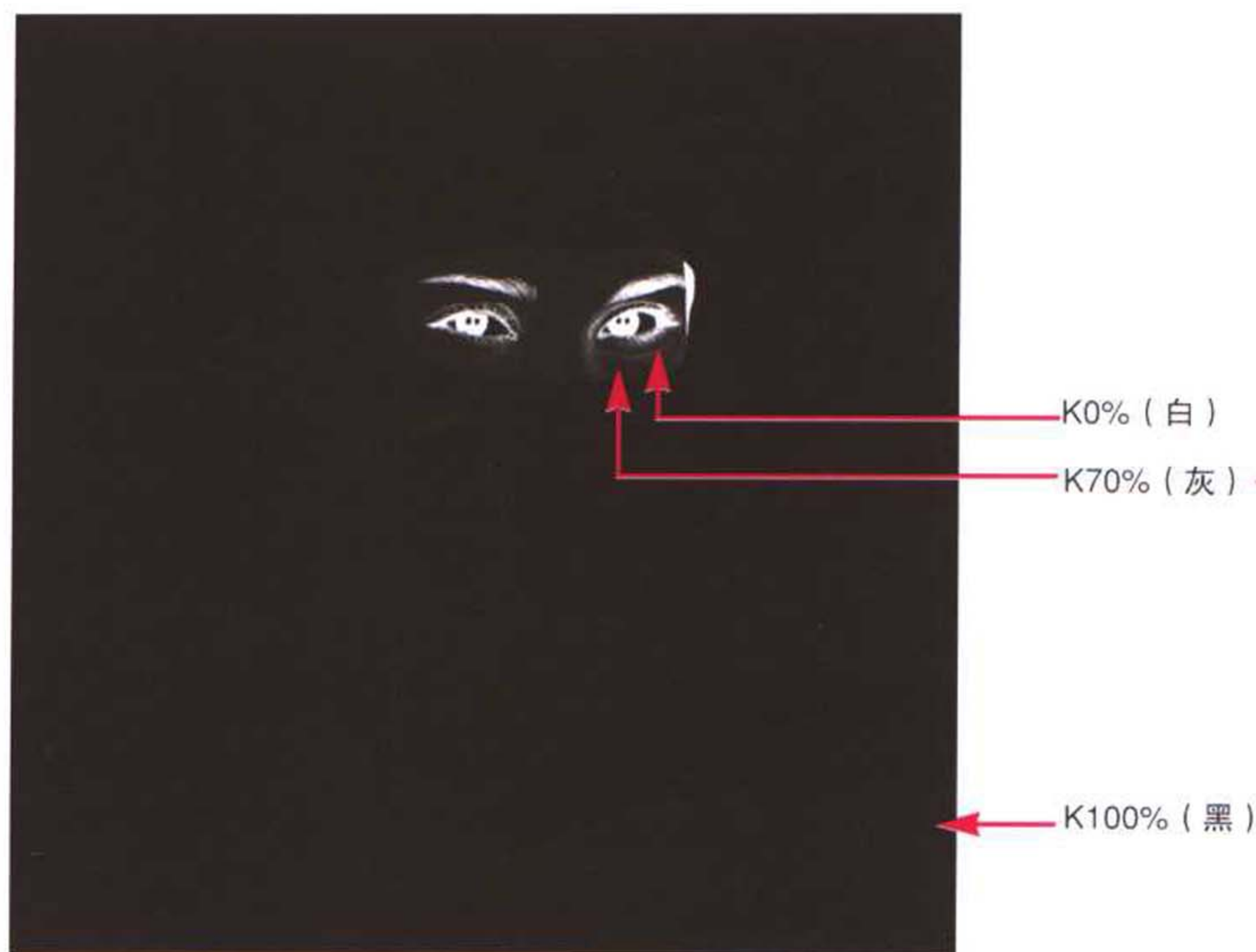


图 259.上层蒙版的画面



图 260.【信息】命令

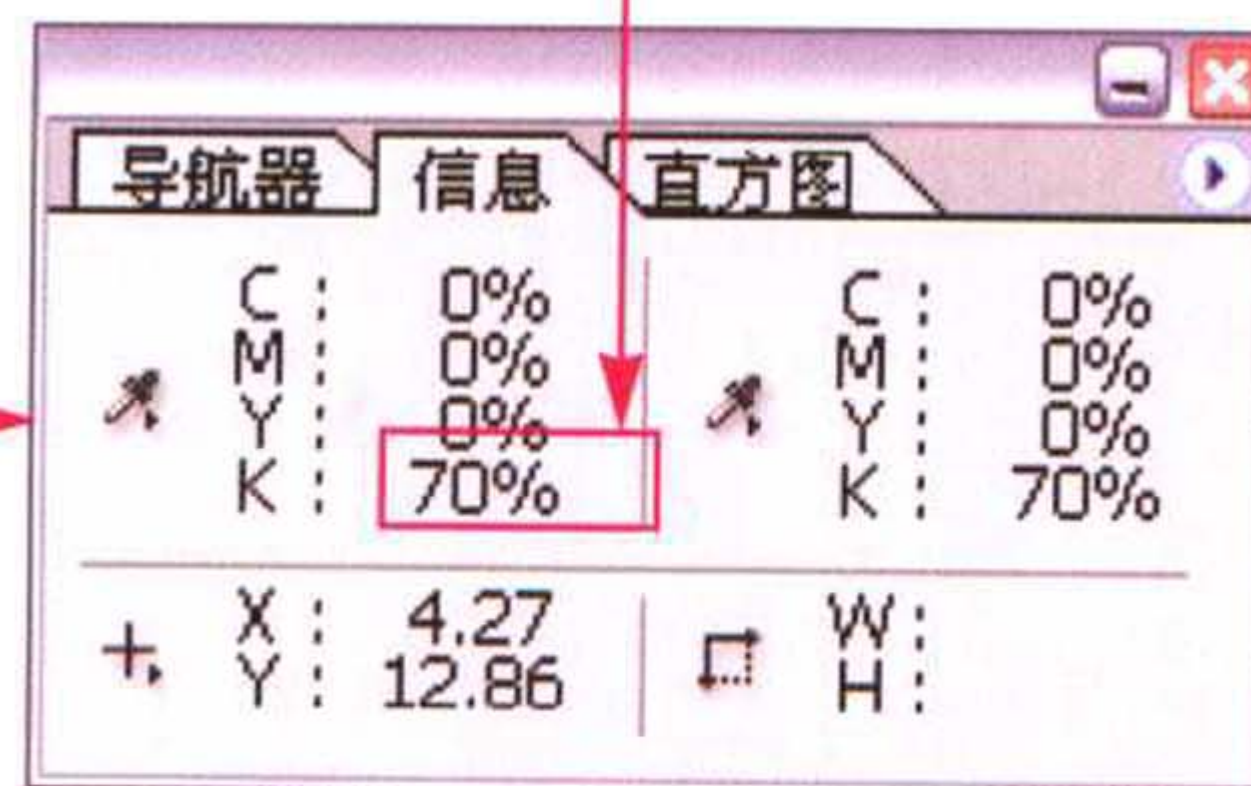


图 261.【信息】调板



删除蒙版

将蒙版拖动到垃圾筒图标上，会出现如图 263 所示的对话框，询问是否放弃、取消此命令，还是应用蒙版。请读者自行尝试【应用】、【取消】、【不应用】三种方式的结果。

这里只是额外介绍一下删除蒙版的方法，本书的人物修图并没有执行此命令。

把背景图层转换为普通图层

在【图层】调板上，最下方的背景图层是不能移动的；如果希望移动背景图层，以便与上方的其他图层交换顺序，可以在图层的文字“背景”上双击鼠标（见图 264），这时，会弹出一个对话框，询问是否要将图层改名为【图层 0】（见图 265）。

在这里不需要做任何操作，直接单击【好】按钮。这样，就可以【图层】调板上自由地与其他图层上下交换顺序了。

这里仅仅是介绍背景图层的特点，我并没有在修图过程中执行此命令。



图 262.删除蒙版

观念详解

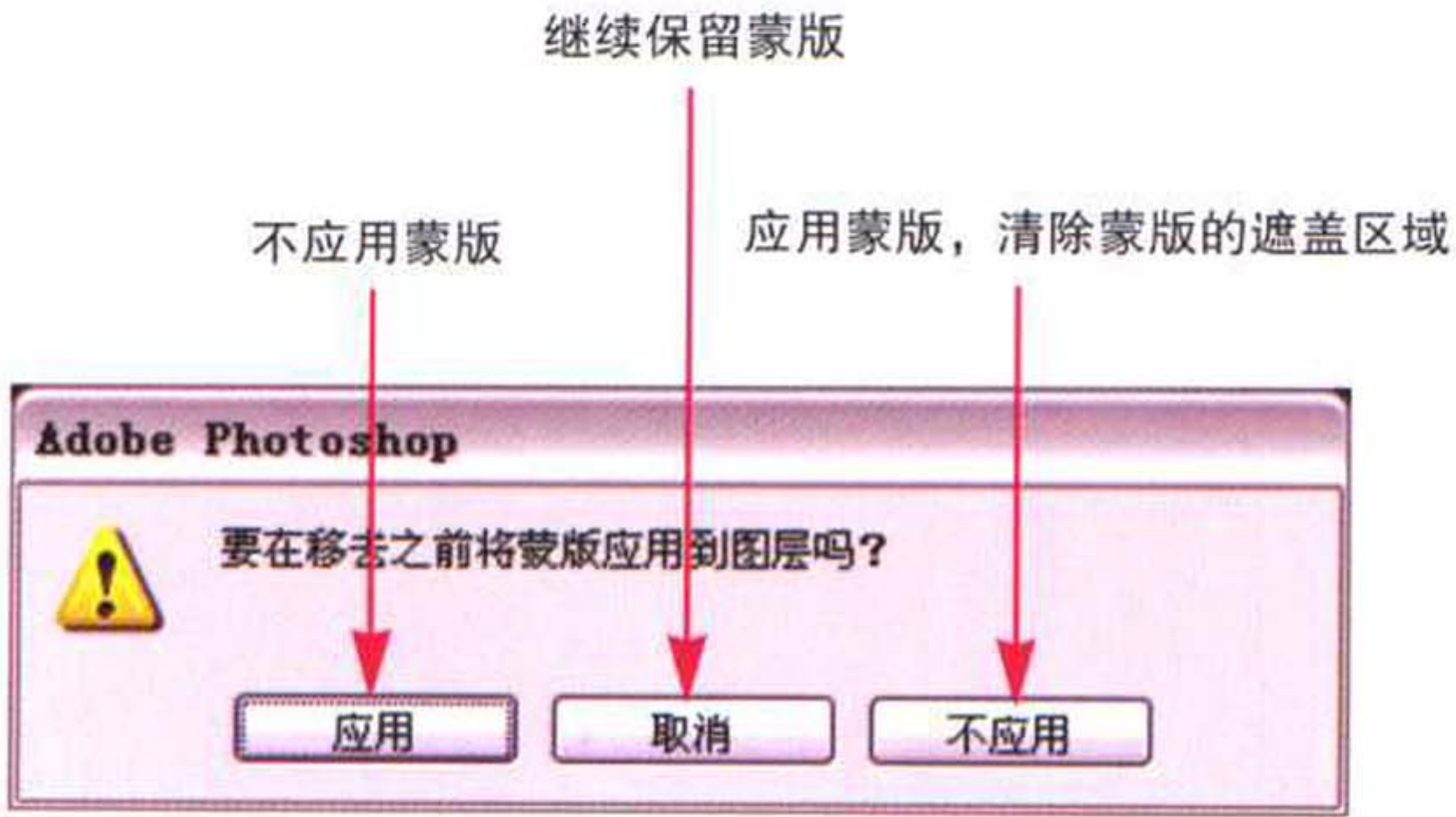


图 263.删除蒙版时，出现的对话框



图 264.【图层】调板

双击鼠标“背景”文字，出现下面的对话框

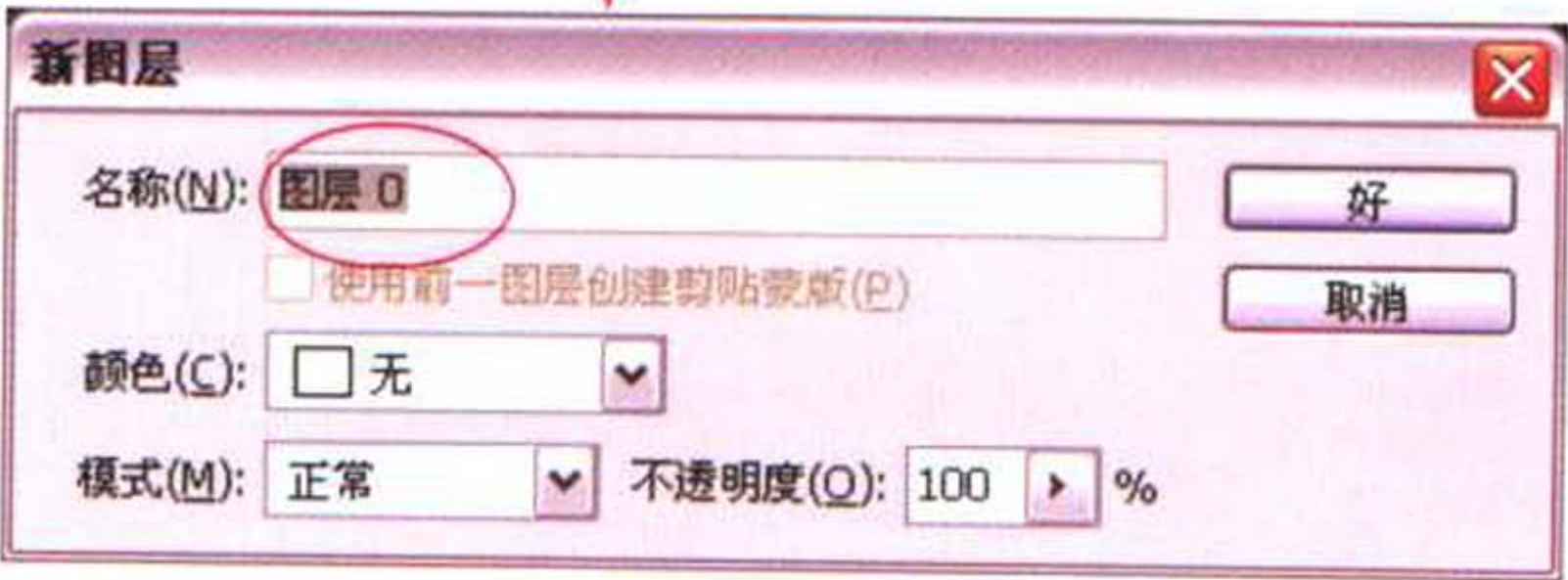
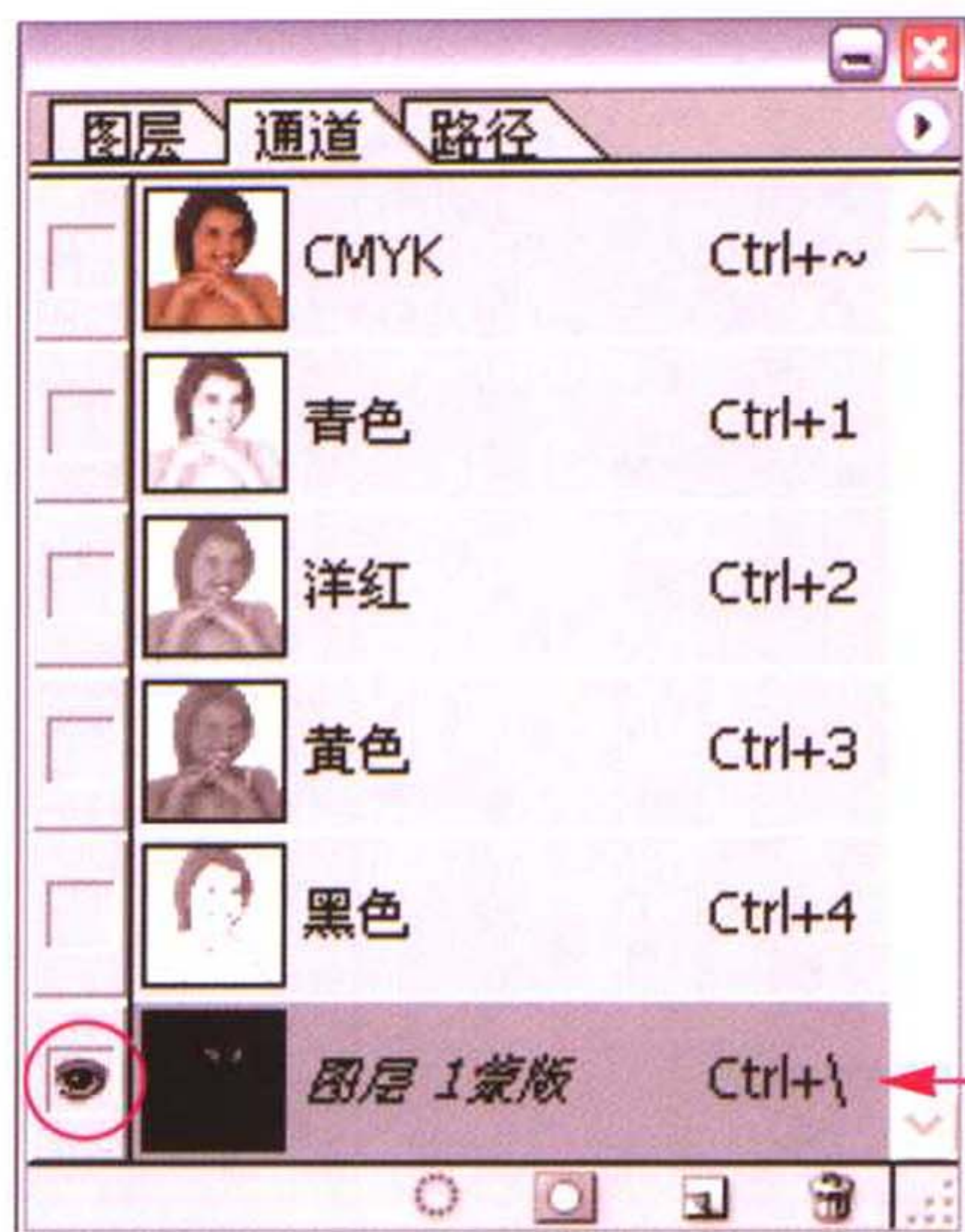


图 265.【新图层】对话框



**制作精确的蒙版**





只打开此眼睛，  
单独显示图层 1  
蒙版

深色表示处于编辑状态

图 266.【通道】调板

## 修图步骤十五：蒙版的精细处理

### 蒙版的精细处理——眼、眉、睫毛

继续之前的修图操作。打开【通道】调板，选择【图层 1 蒙版】使它处于编辑状态（见图 266），然后隐藏其他色版。



图 267.蒙版的缺点经过增强处理，效果更明显以便于讲解

在图像窗口中显示蒙版后（见图 268），我将眼睛区域局部放大显示，并刻意增强了对比度，使灰色区域更加显白，让读者容易理解下一步要修饰的地方（见图 267）。



○ 笔刷大小（相对于此图的大小）



图 268.蒙版处理前



图 269.【橡皮擦工具】的选项栏

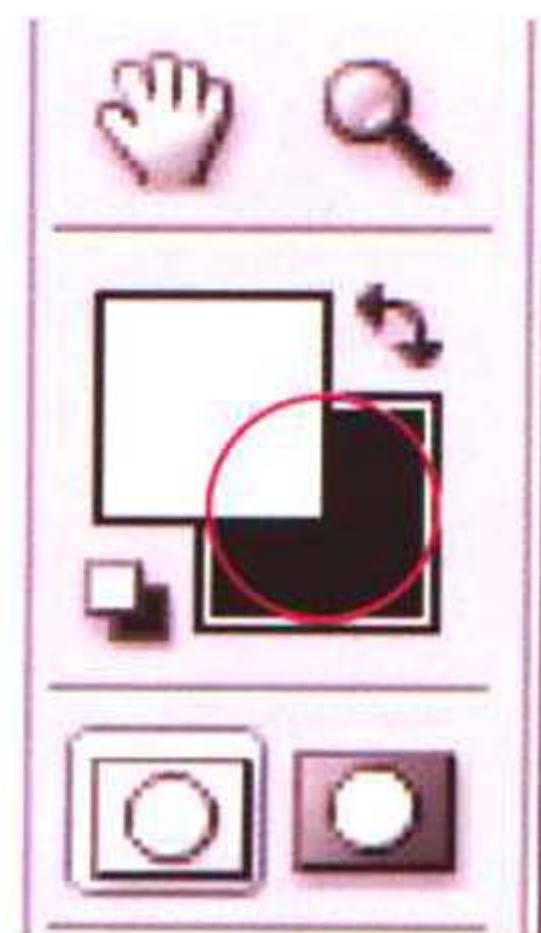


图 270.背景色为黑色



图 271.蒙版暂时处理完成（请与图 268 比较）

处理蒙版之前，选择工具箱中的【橡皮擦工具】，并将背景色设置为黑色

见图 268，这是真正的黑褐色区域，其中有些细节还需要修改。选择工具箱中的【橡皮擦工具】，不透明度设置为 100%，笔刷大小约为 50 像素（见图 269）。提醒您注意的是，一些更细腻的地方，要使用小一点尺寸的笔刷。

在工具箱中将背景色设置为黑色（见图 270），擦掉眼窝部分的少许灰调，只保留黑褐色的眼睛、睫毛等区域。

## 蒙版修饰后

我还擦掉了双眼皮皱褶的曲线，如果双眼皮皱褶没有用黑色遮盖，双眼皮会显示为过深的黑褐色。请比较图 268 与图 271 之间的差异。





图 272.【曲线】命令

注：

经验不足的人往往会不知道蒙版到底擦干净了没有，因此我示范检查的方法。在擦除完成，选择命令【图像】→【调整】→【曲线】(见图 272)，打开对话框。

按照图 273 所示的方法拖动曲线，画面上没有擦干净的地方就会立刻显示出来，然后单击【取消】按钮取消【曲线】调整。在这里，我们不是要执行【曲线】调整命令，只是通过曲线调整来检查画面。

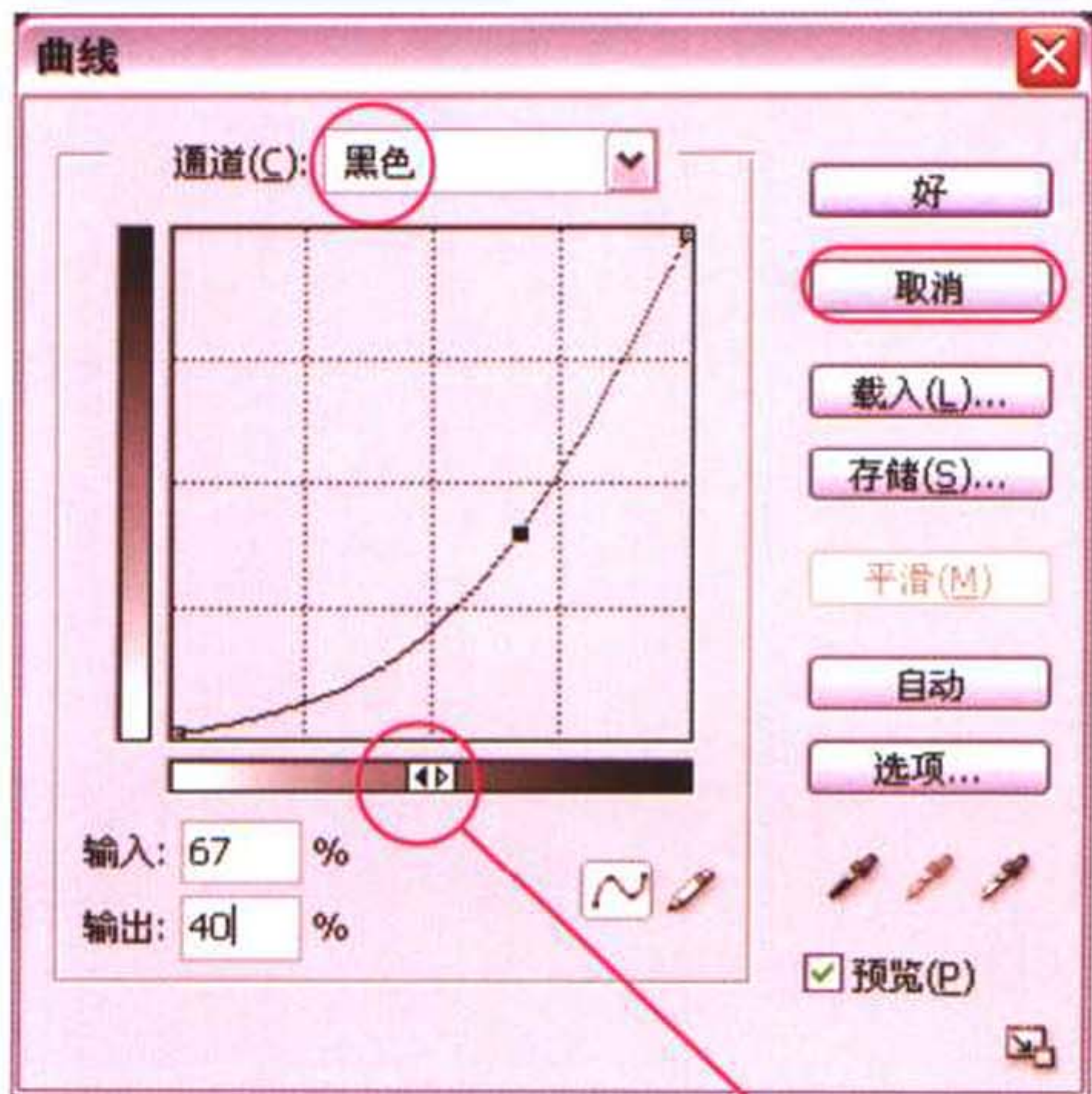


图 273.【曲线】对话框

单击鼠标可以改变渐变方向





图 274.【通道】调板

双击鼠标打开图 275 所示的对话框

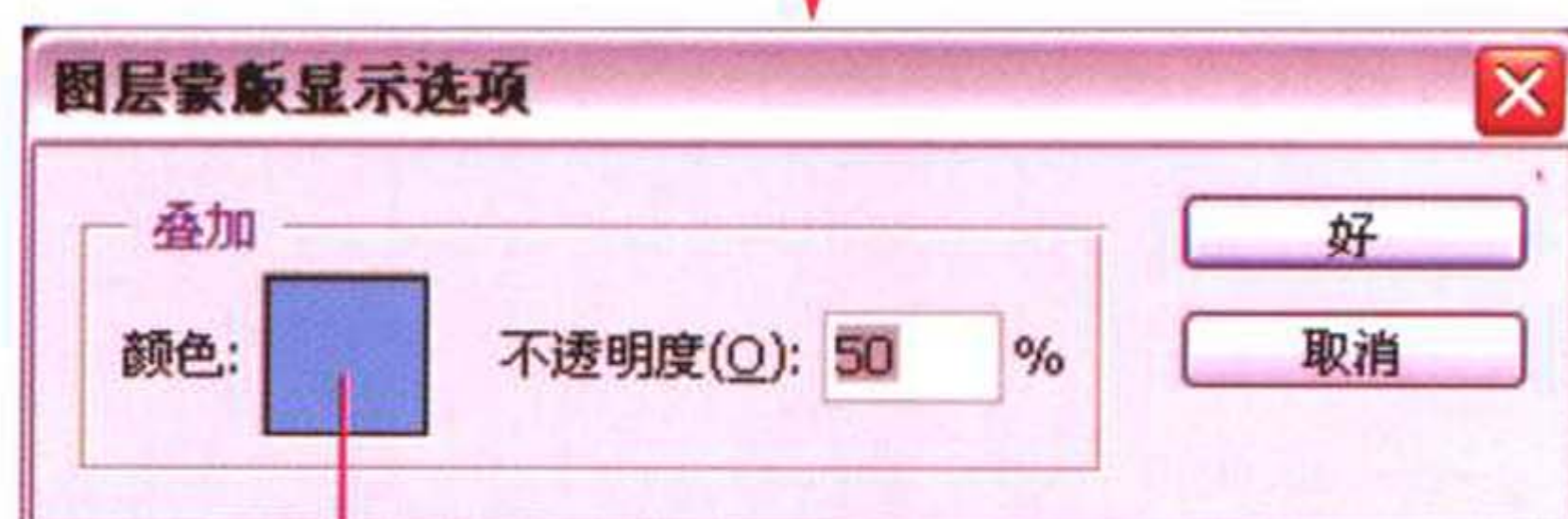


图 275.【图层蒙版显示选项】对话框

单击色彩方框，打开图 276 所示的【拾色器】对话框，就可以设置并改变蒙版的颜色。我们在这里将蒙版颜色设置为 C100

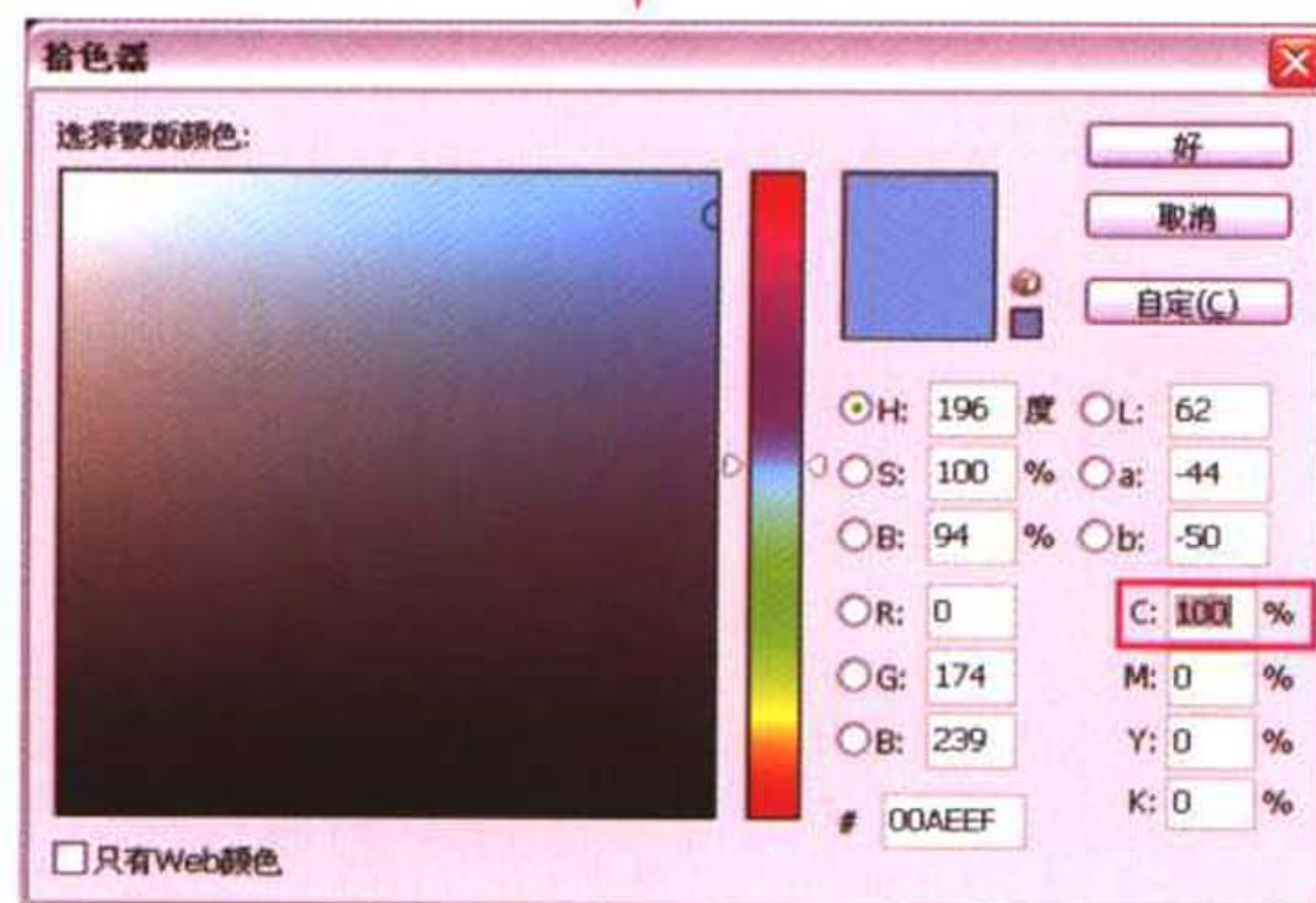


图 276.拾色器

颜色设置为 C100

## 改变蒙版的颜色

以便之后在修图时，比较容易用肉眼分辨细节，具体步骤见图 274~ 图 276。

请注意：

蒙版本身仍是黑、灰、白色。在这里改变的颜色，只是为了使蒙版与背景同时显示时，可以更加容易分辨出镂空的区域（见图 278）。



## 蒙版的精细处理——头发

平日我在修图时，如果需要精确选取头发，也采用第98页~第107页的方法。要注意的是，开始操作时的图246，圈选的主体要改为选择头发。先选择一个大致的范围，再加以精细处理。这种方法，尤其适用于有刘海的头发。

在本书中，由于前面已经用这种方法示范处理了眼、眉、睫毛的精确选取，因此，这里换一种受欢迎、较简单快速的方法示范处理头发。这种简易的方法，最后完成的画面效果不完美，但勉强可以接受。

本书封面就是以精确法制作完成的，书中内页的图为了顾及讲解的连贯性，采用的是简易方法，请观察额头上头发与皮肤交界处的色彩，与封面是有差异的。

打开【路径】调板（见图277），将先前创建的皮肤路径转换为选定范围，如图278所示。

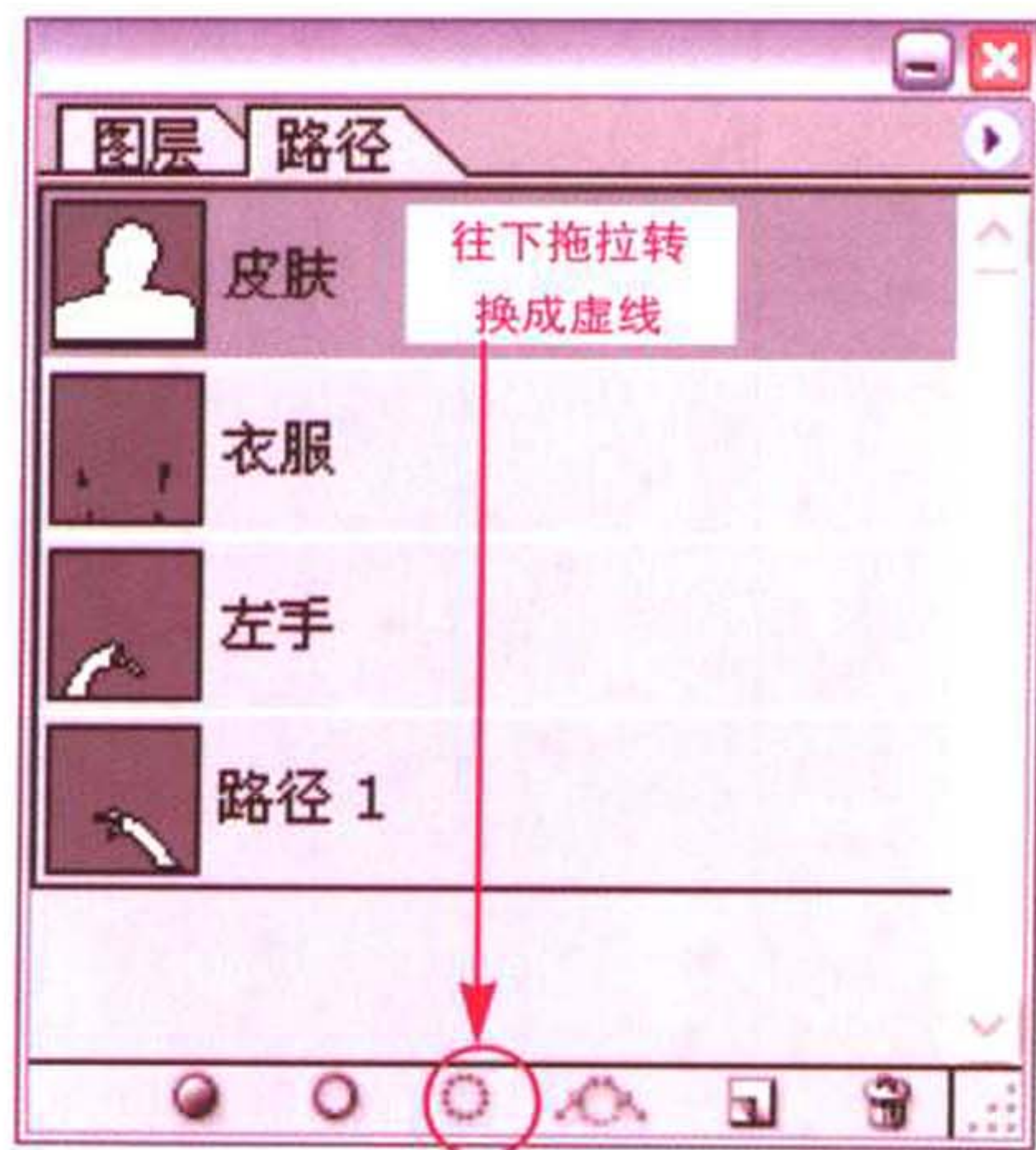


图277.【路径】调板



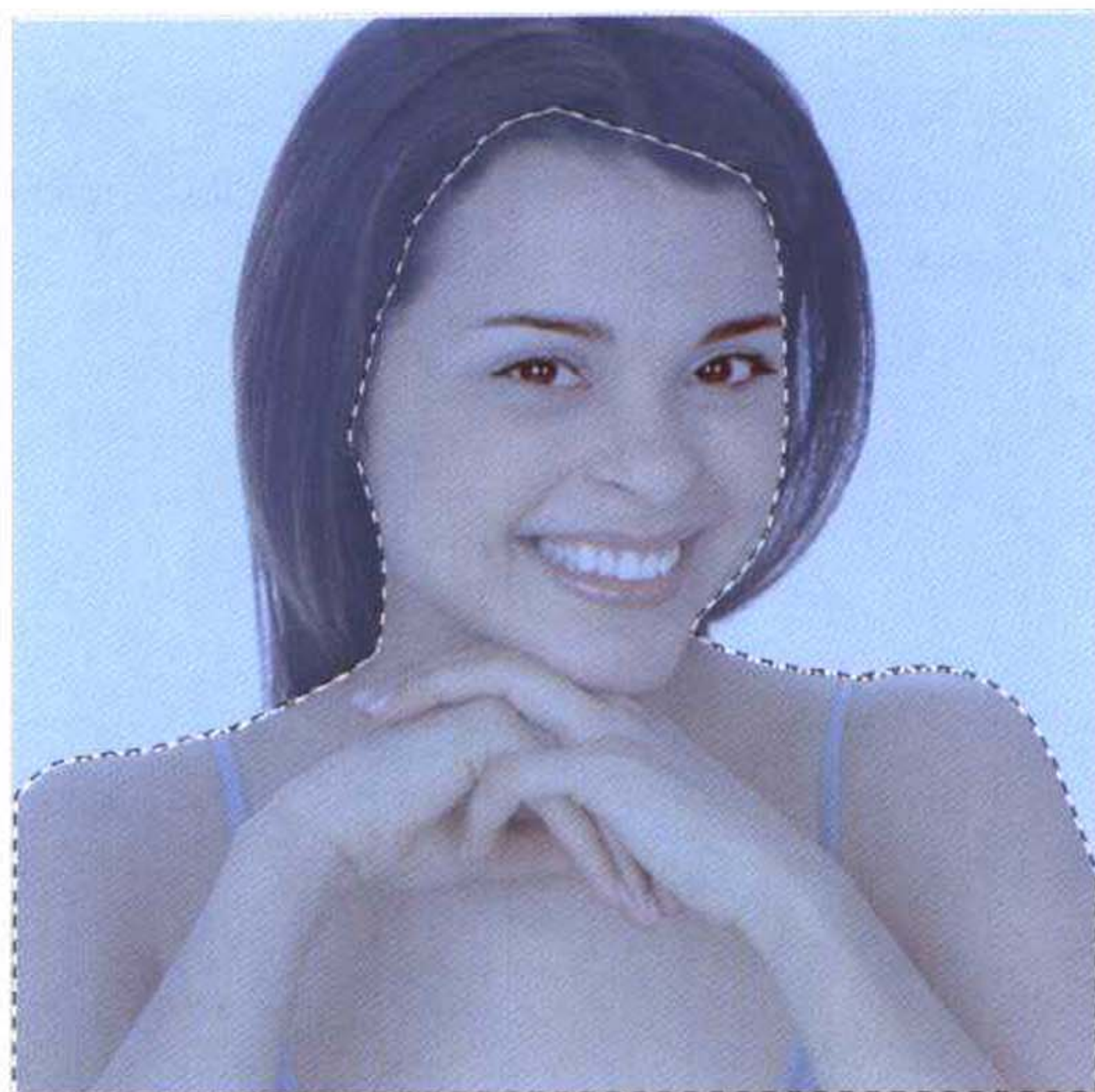


图 278.蒙版与 C、M、Y、K 色版都处于显示状态



图 279.图 278 的【通道】调板

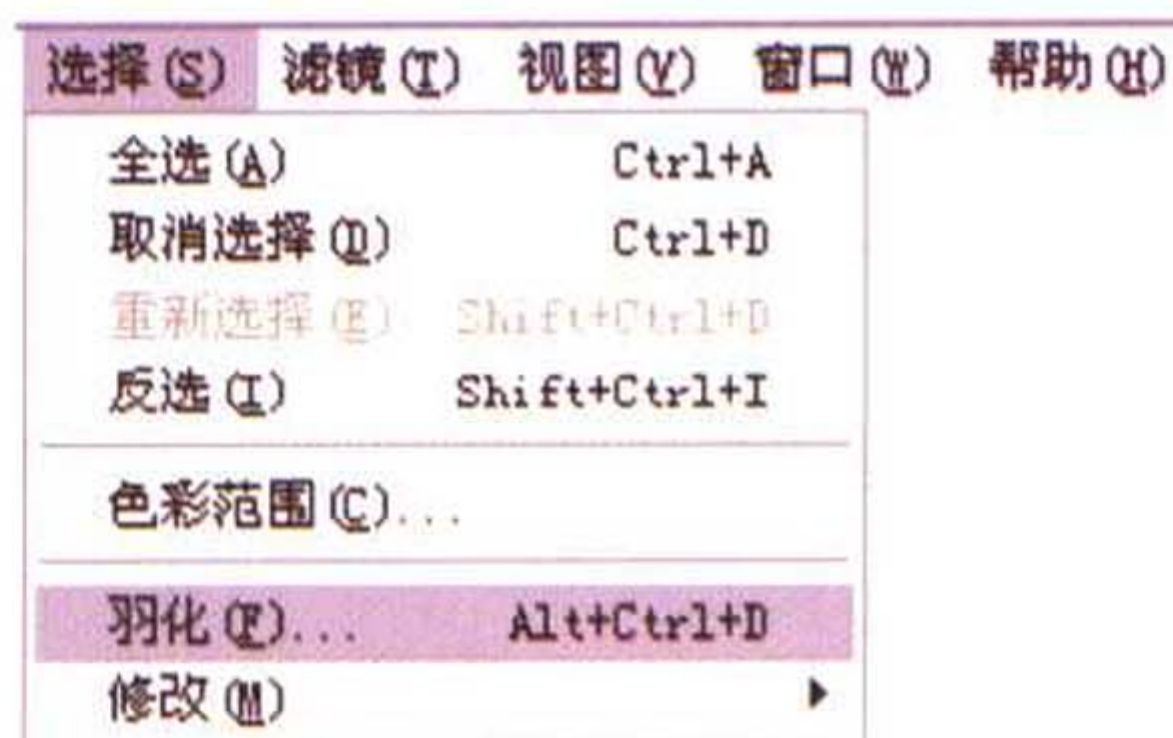


图 280.【羽化】命令

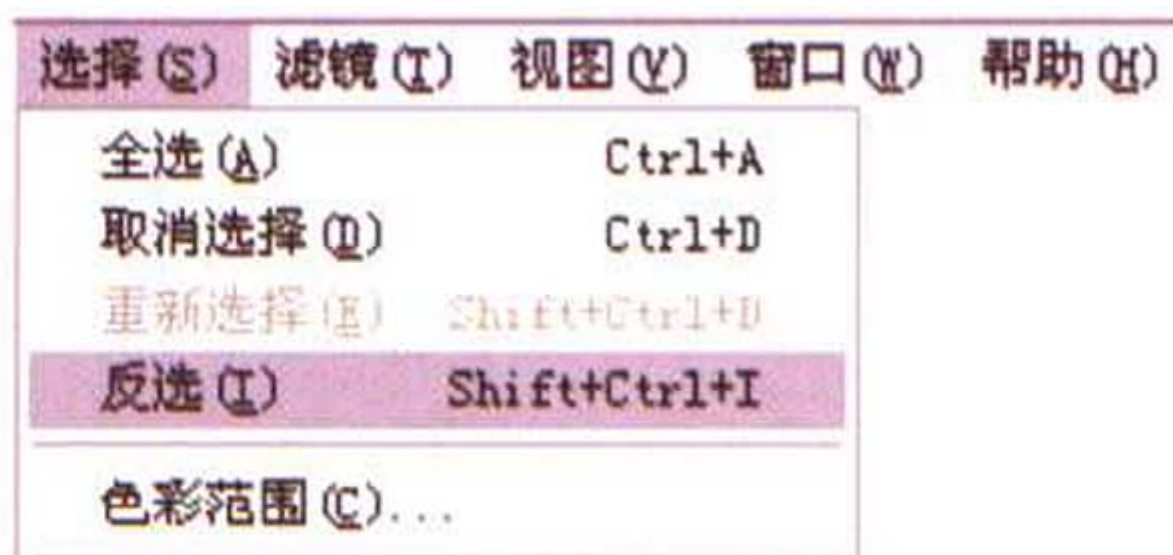


图 282.【反选】命令

然后羽化选定范围,【选择】→【羽化】命令,(见图 280)在对话框中将羽化半径设置为 1 像素(见图 281)。

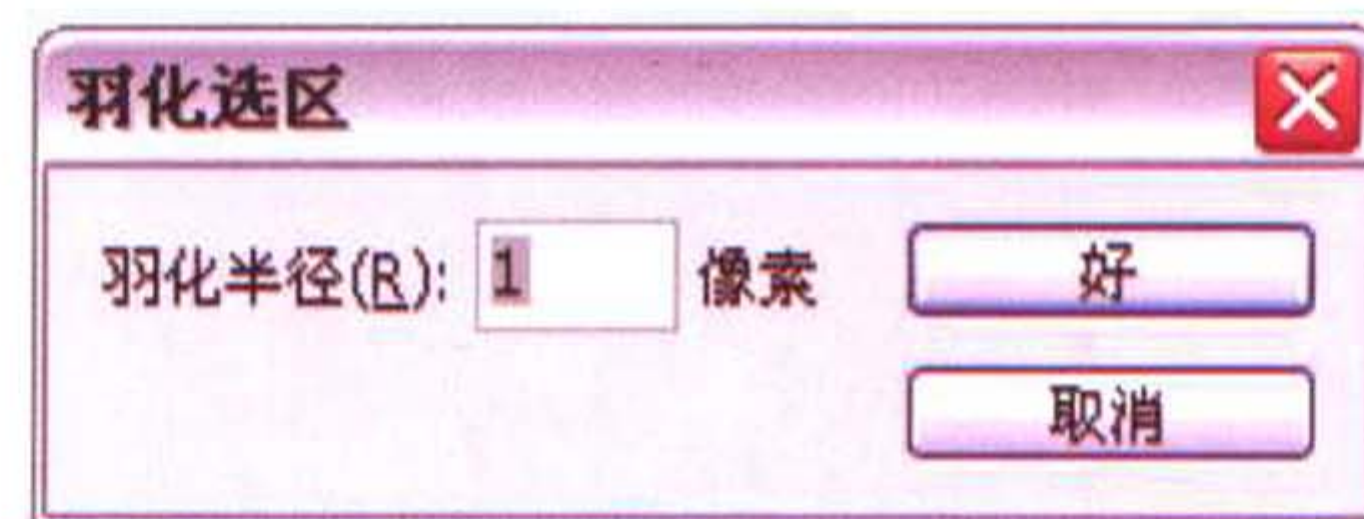


图 281.【羽化选区】对话框

反选选定范围,【选择】→【反选】命令(见图 282)。





图 283.【通道】调板

## 显示底图作为参考

接下来要在蒙版上处理出头发的形状。为了避免擦错位置, 请在【通道】调板上将 C、M、Y、K 四个色版都显示出来 (见图 283)。

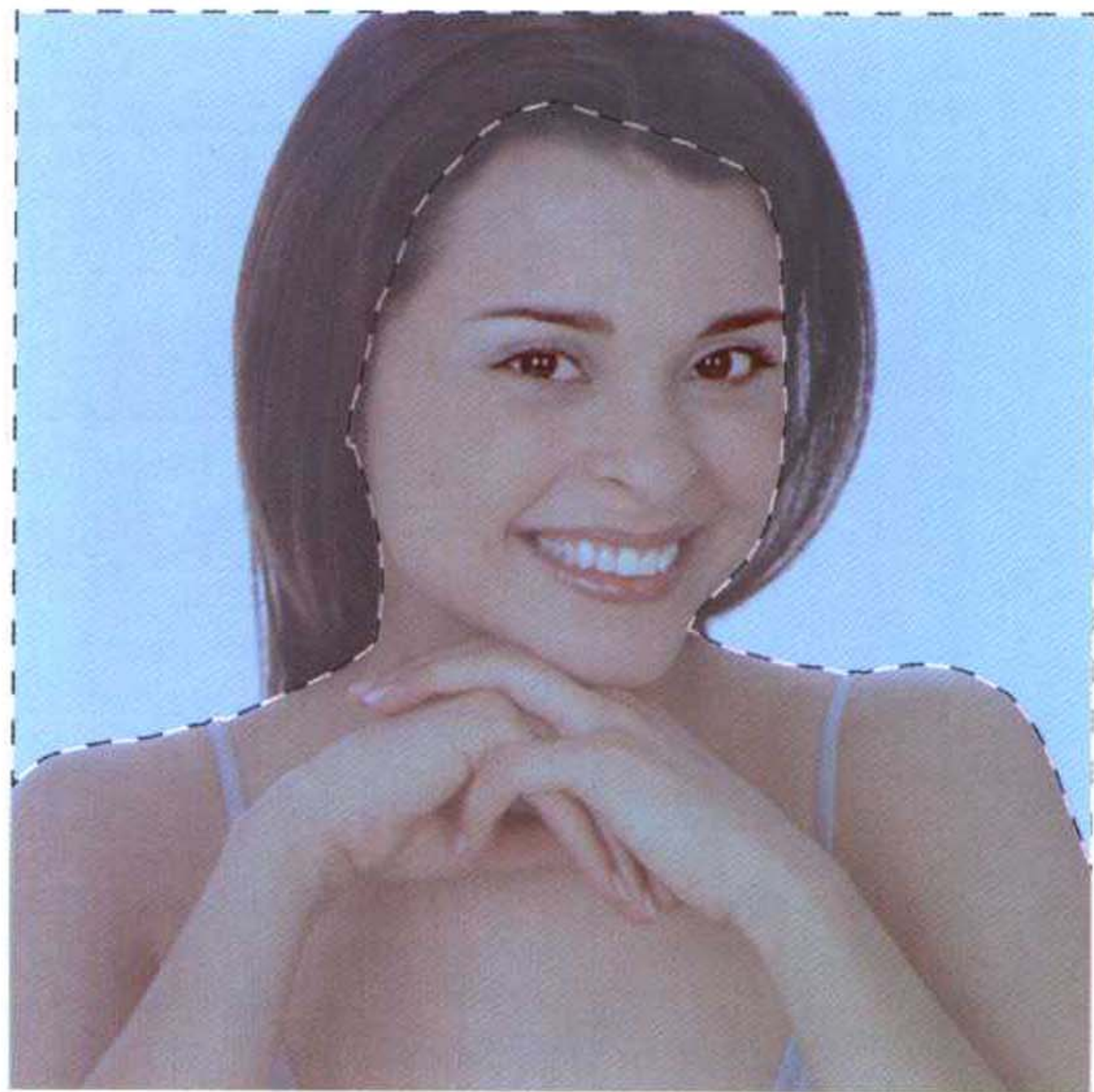


图 284.选中头发区域

这时画面效果如图 284 所示。在【通道】调板上使所有色版都显示出来, 是为了把人像图作为是否擦出头发区域的参考依据。后面的操作中使用【橡皮擦工具】编辑的只是蒙版, 而不会影响到 C、M、Y、K 四个色版。

由图 284 可以发现, 蒙版上的眼睛部分没有显示蓝色, 这是因为之前已经被镂空了。



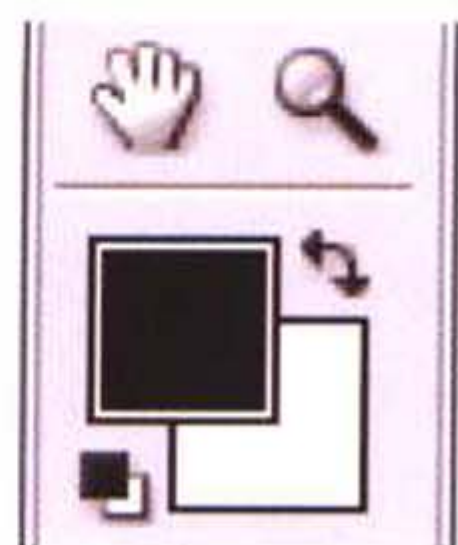


图 285.背景色为白色

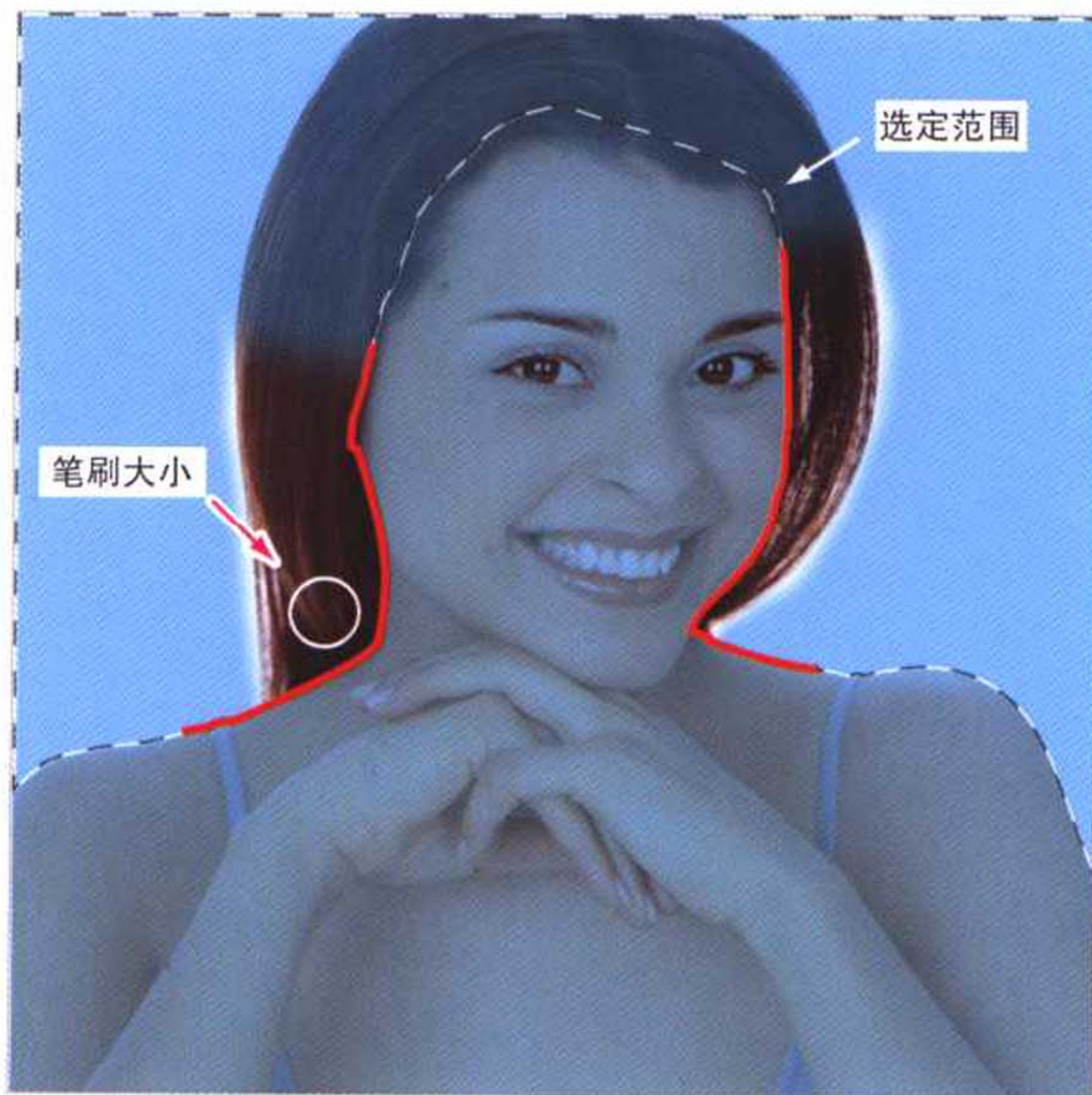


图 286.擦除部分的蒙版，也就是红线区域附近的头发



图 288.【取消选择】命令

## 细心地擦除

见图 286。设置背景色，见图 285。使用工具箱中的【橡皮擦工具】(见图 287)，细心地擦除脖子外围的头发区域(此处以红线表示，请参看图 284 选定范围的原貌)，因为在这个区域中，头发与皮肤的分界较为清晰，容易擦除。

避免在选定范围存在的状态下，修饰头发与额头的分界处

额头与头发的分界处，现在先不要擦除。稍后取消选定范围后，再用更大的笔刷擦除。这样，笔触才会生动柔和，见图 286。

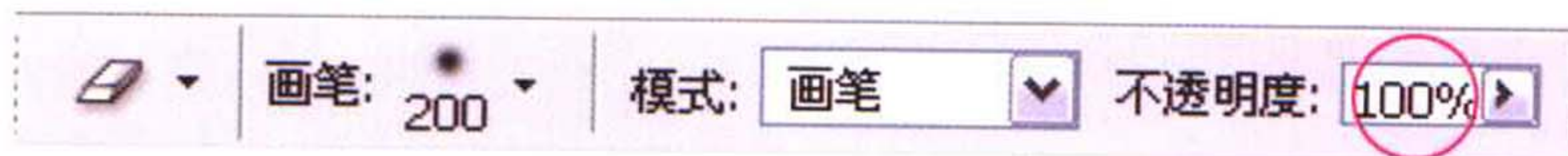


图 287.【橡皮擦工具】的选项栏

取消选定范围【选择】→【取消选择】命令，见图 288。





图 289.擦出头发区域的蒙版形状

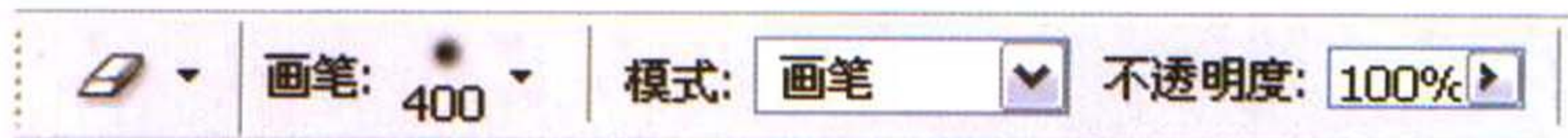


图 290.【橡皮擦工具】的选项栏

编辑(E)		图像(I)	图层(L)	选择(S)	滤镜(T)
还原橡皮擦		Ctrl+Z			
向前(W)		Shift+Ctrl+Z			
返回(R)		Alt+Ctrl+Z			
消褪橡皮擦...		Shift+Ctrl+F			

图 291.撤销操作命令

## 自然地擦除额头处

见图 289。选择工具箱中的【橡皮擦工具】，使用较大尺寸的笔刷（见图 290），细心地擦除额头与脸之间的分界线，注意笔触要自然。如果是笔刷尺寸太小，边界就会显得太硬并且分界太明显，就好像戴了假发一样。

## 如果出现了错误擦除，立刻选择【还原橡皮擦】命令

如果有擦错的地方，选择撤销操作命令【编辑】→【还原橡皮擦】，见图 291。然后将工具箱的背景色设置为黑色，把蒙版上擦错的地方，再擦回黑色。这个命令使用率极高，为方便操作请使用快捷键 Ctrl+Z。



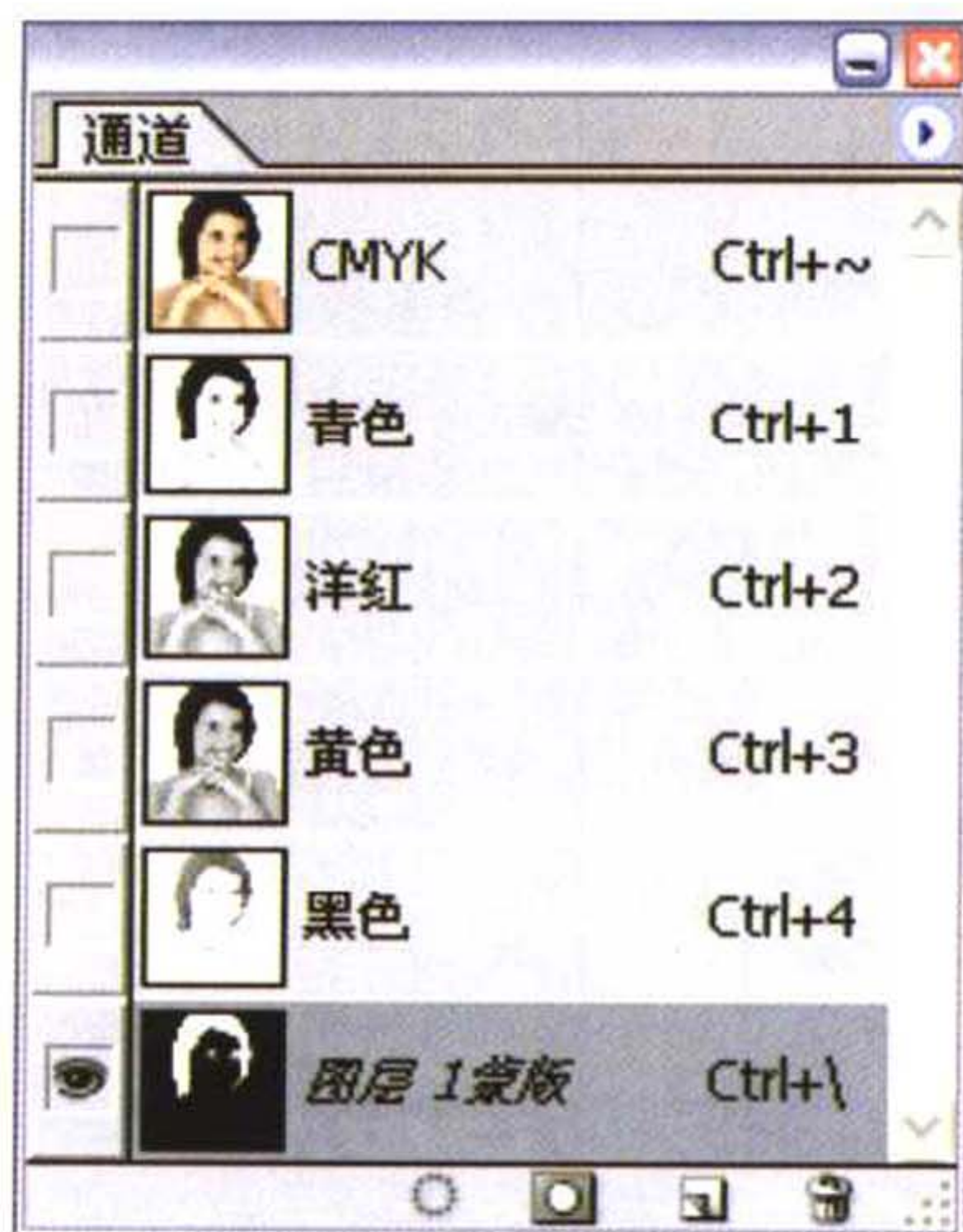


图 292.【通道】调板

回到【通道】调板，隐藏 C、M、Y、K 色版，使图层蒙版单独显示（见图 292）。

接着就可以看到画面如图 293 所示，显示出蒙版完成后的效果。

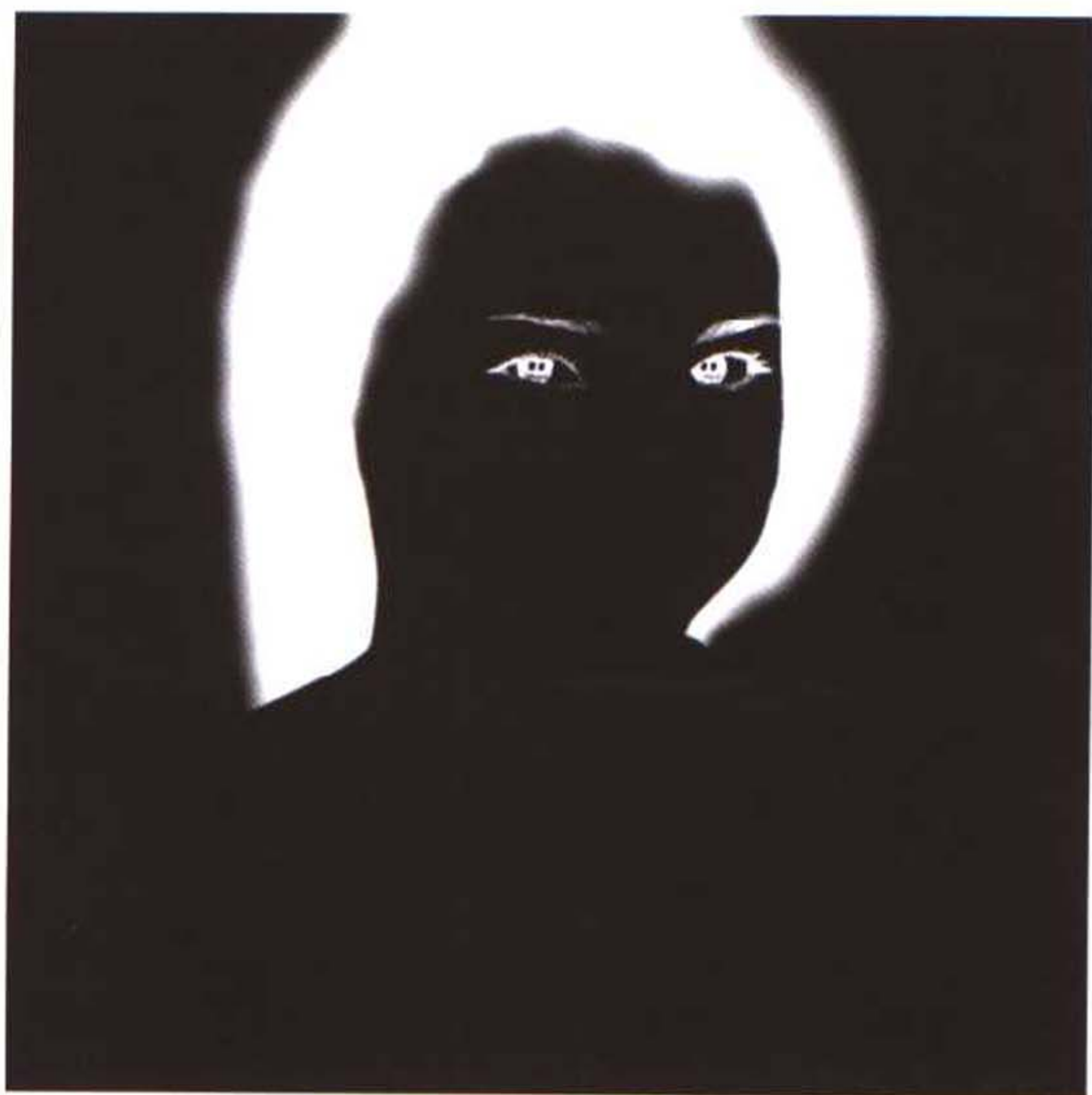


图 293.头发蒙版完成的效果

## 完成头发蒙版

这些繁复的步骤只是为了制作出一个精确的图层蒙版，只露出黑褐色的头发、眼睛和睫毛，所以必须准确地镂空这些部分。

注：

读者可以发现，计算机在这里其实只是一种工具，这些繁复步骤需要通过大脑的分析和思考，才能够完成。



### 附注观念讲解

#### 多步撤销功能

Photoshop 这个软件提供了“多步撤销功能”，也就是【历史记录】调板，在【窗口】菜单中选择【历史记录】命令，就可以在工作区将它显示出来，见图 294。

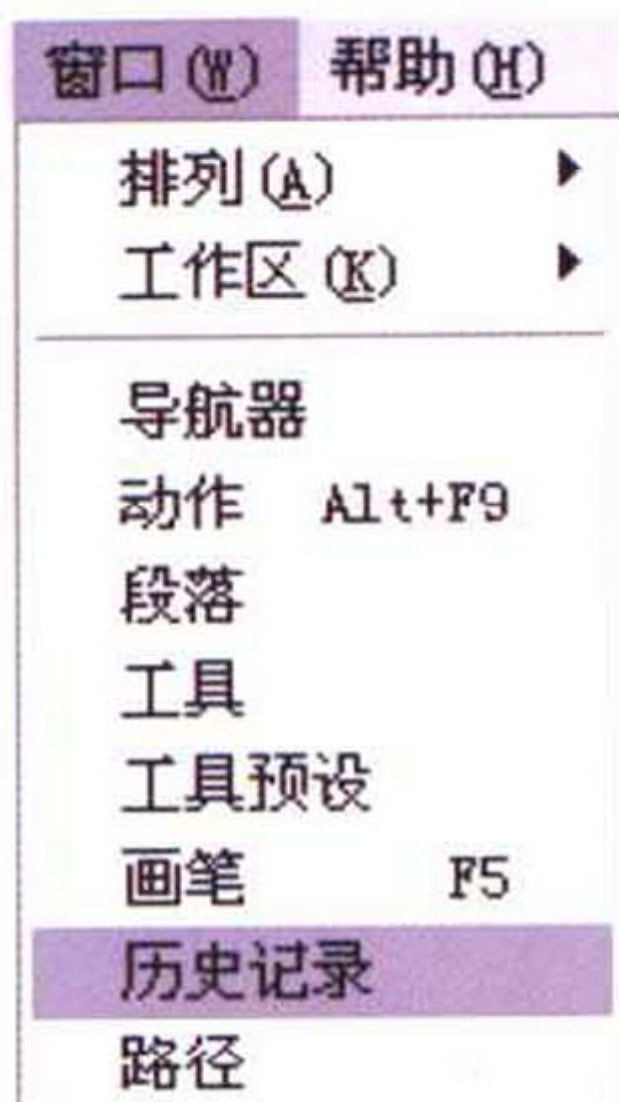


图 294. 打开【历史记录】调板

在修图时，例如使用【橡皮擦工具】，每一个操作过程都会记录在【历史记录】调板上。在图 295 中可以看到【橡皮擦工具】擦除了 6 次。



图 295. 【历史记录】调板

如果需要撤销操作，例如不想要最后的两次擦除，那么在倒数第 3 步的位置单击鼠标即可，见图 296。

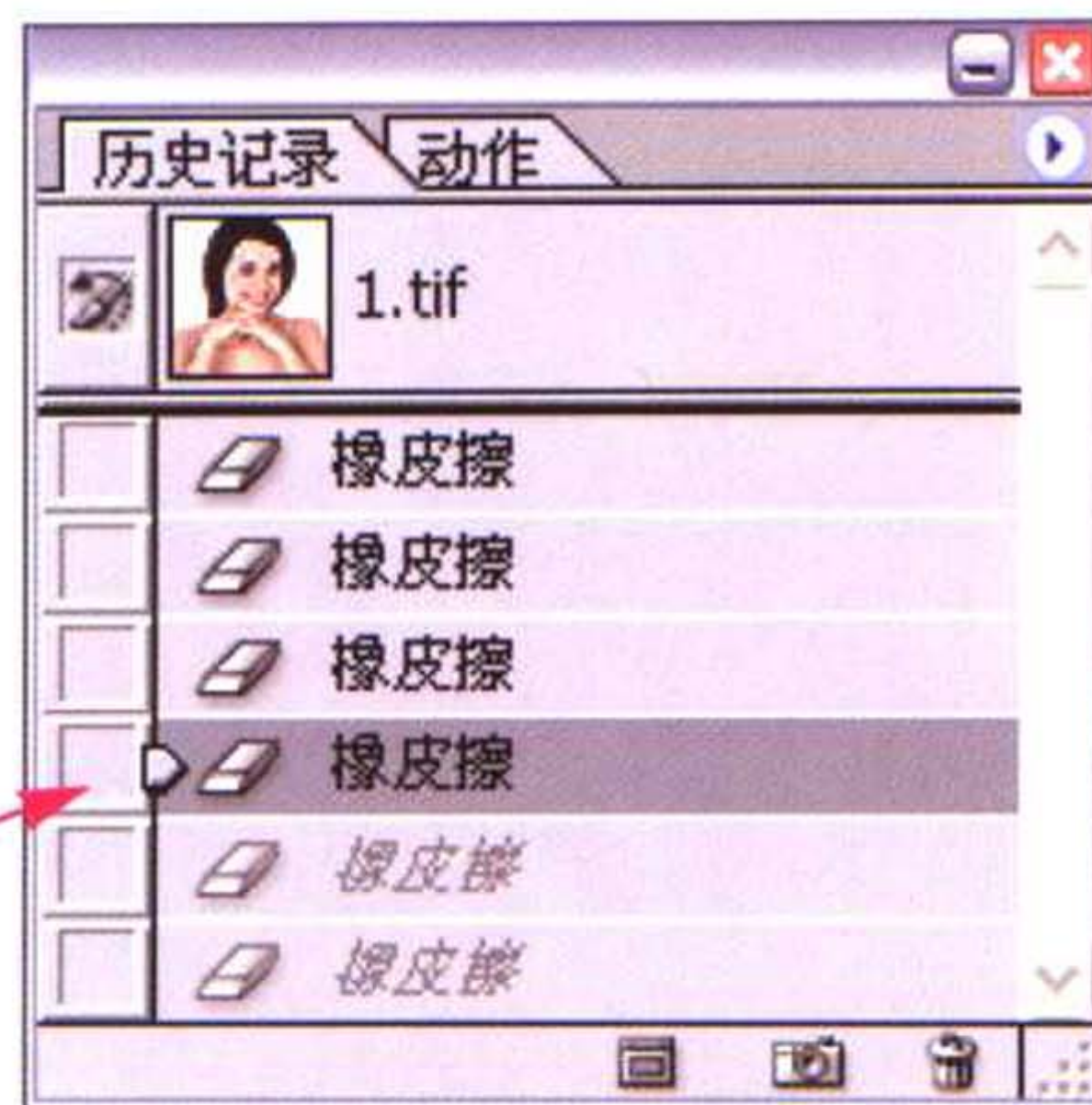


图 296. 【历史记录】调板

深色表示当前所在的步骤



## 附注观念讲解

### 设置历史记录状态的记录次数

在 Photoshop 【预置】对话框中，可以设置历史记录状态的记录次数，【编辑】→【预置】→【常规】（见图 297），在打开的对话框中调整【历史记录状态】中的数值，然后单击【好】按钮（见图 298）。数值越大，保留的历史记录越多，占用的内存也越多。



图 297. 【预置】命令，设置保存的【历史记录状态】的记录次数

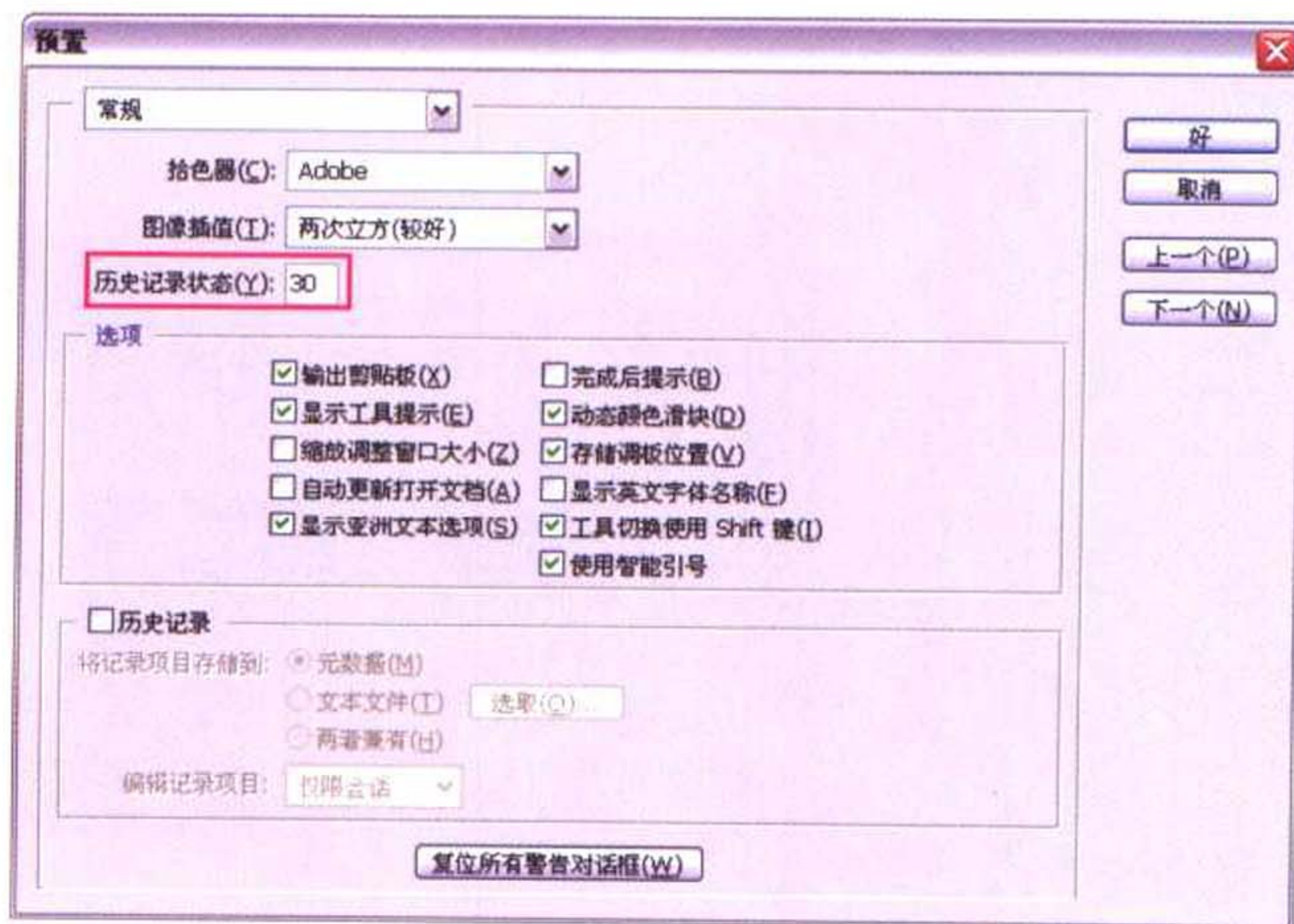


图 298. 设置可撤销 30 步操作



### 附注观念讲解

#### 关于内存

每当完成一些操作后，如果确定不需要再修改，那么就可以清理它们所占用的内存，如图 299~图 301 所示的步骤。选择【编辑】→【清理】→【历史记录】命令，在弹出的对话框中单击【好】按钮，【历史记录】调板上的所有记录就被清空了。

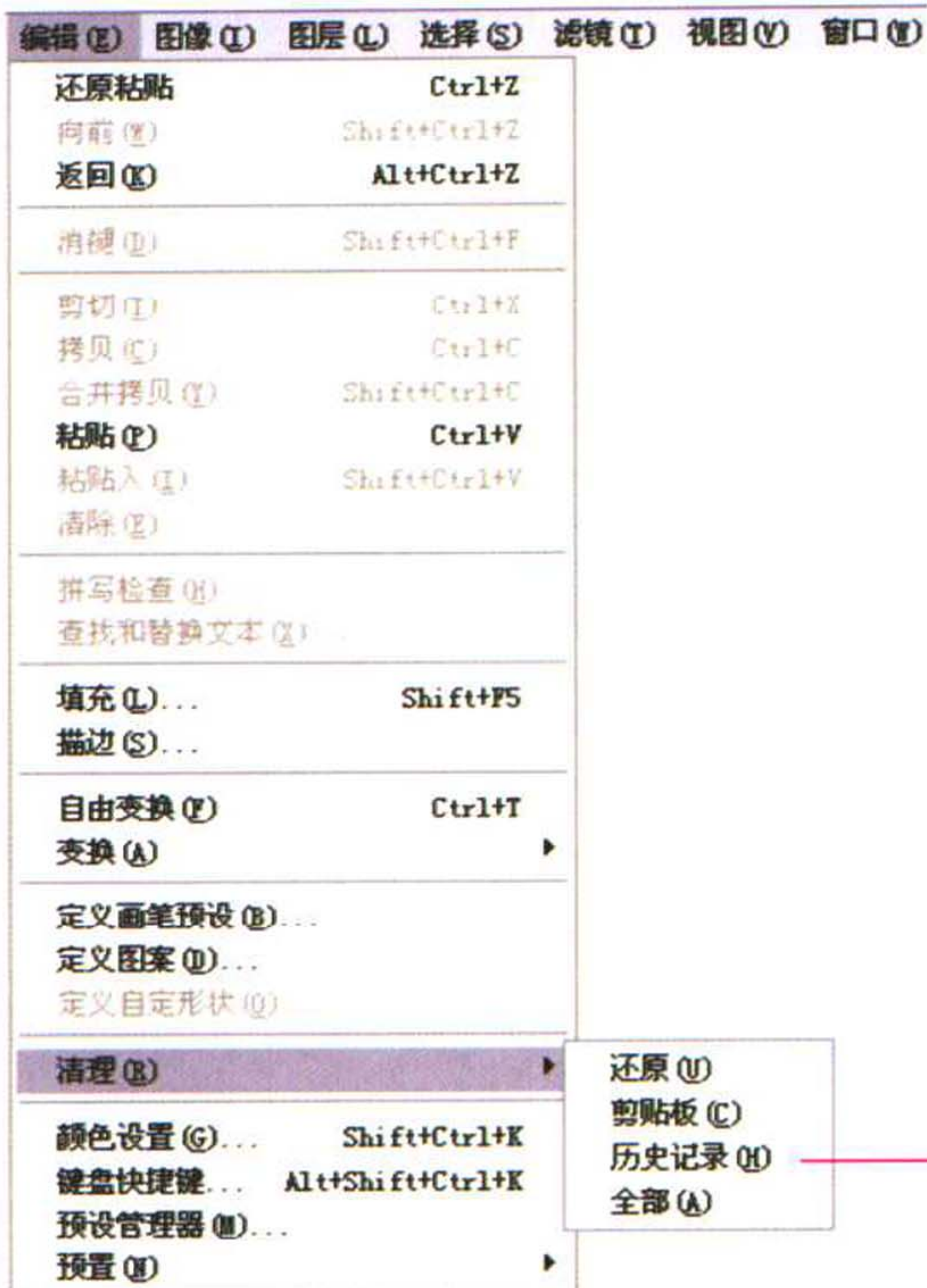


图 299.清理占用的内存

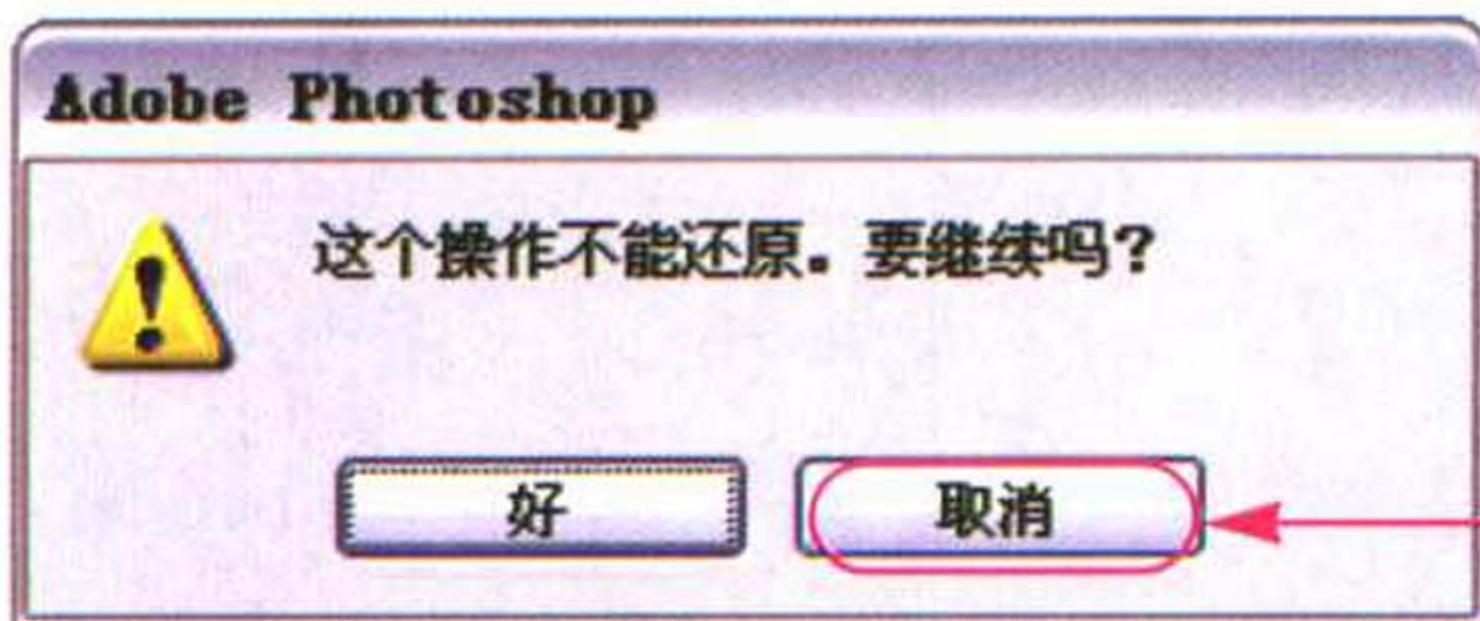


图 300.一旦按下【好】按钮，就会清除所有历史记录，并且不可恢复。

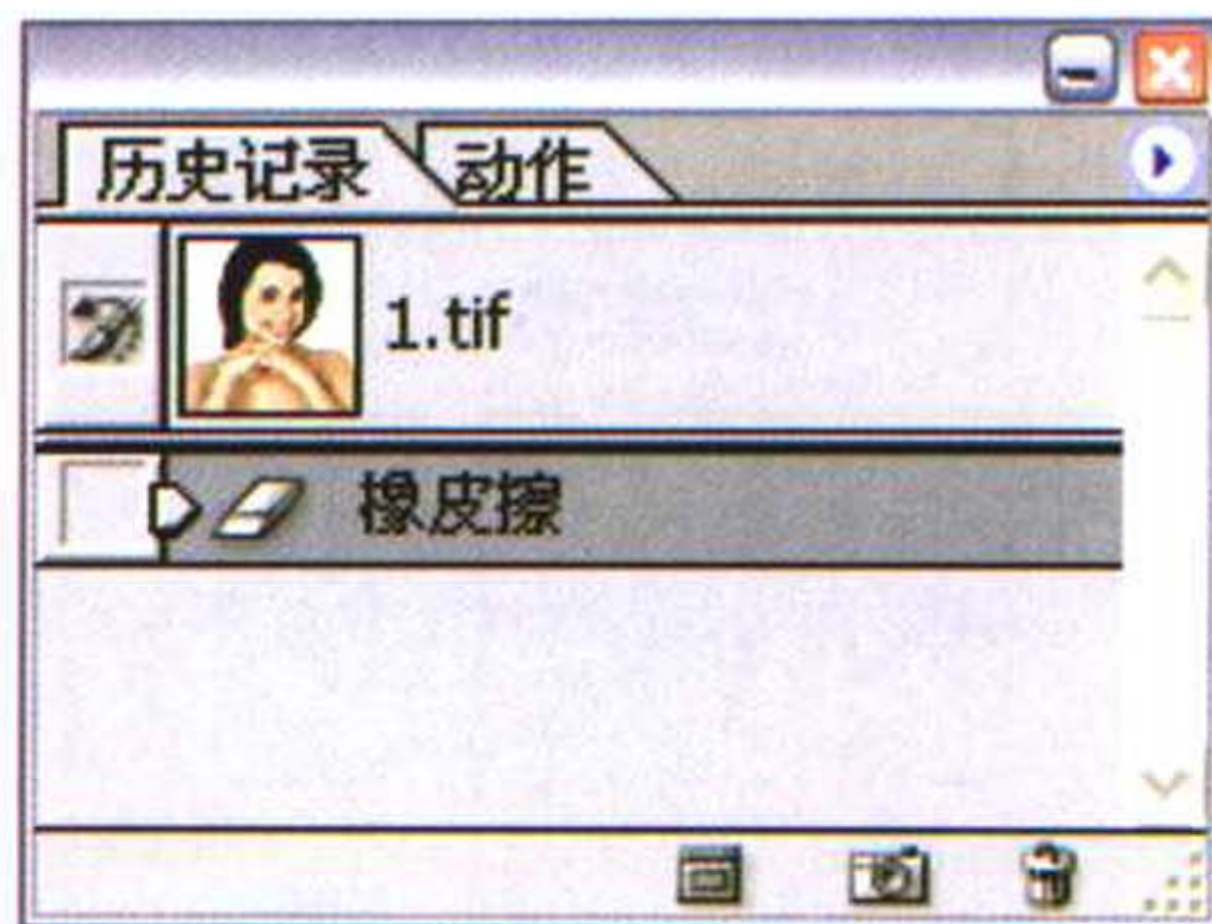


图 301.清空历史记录



增强  
暗部立体感



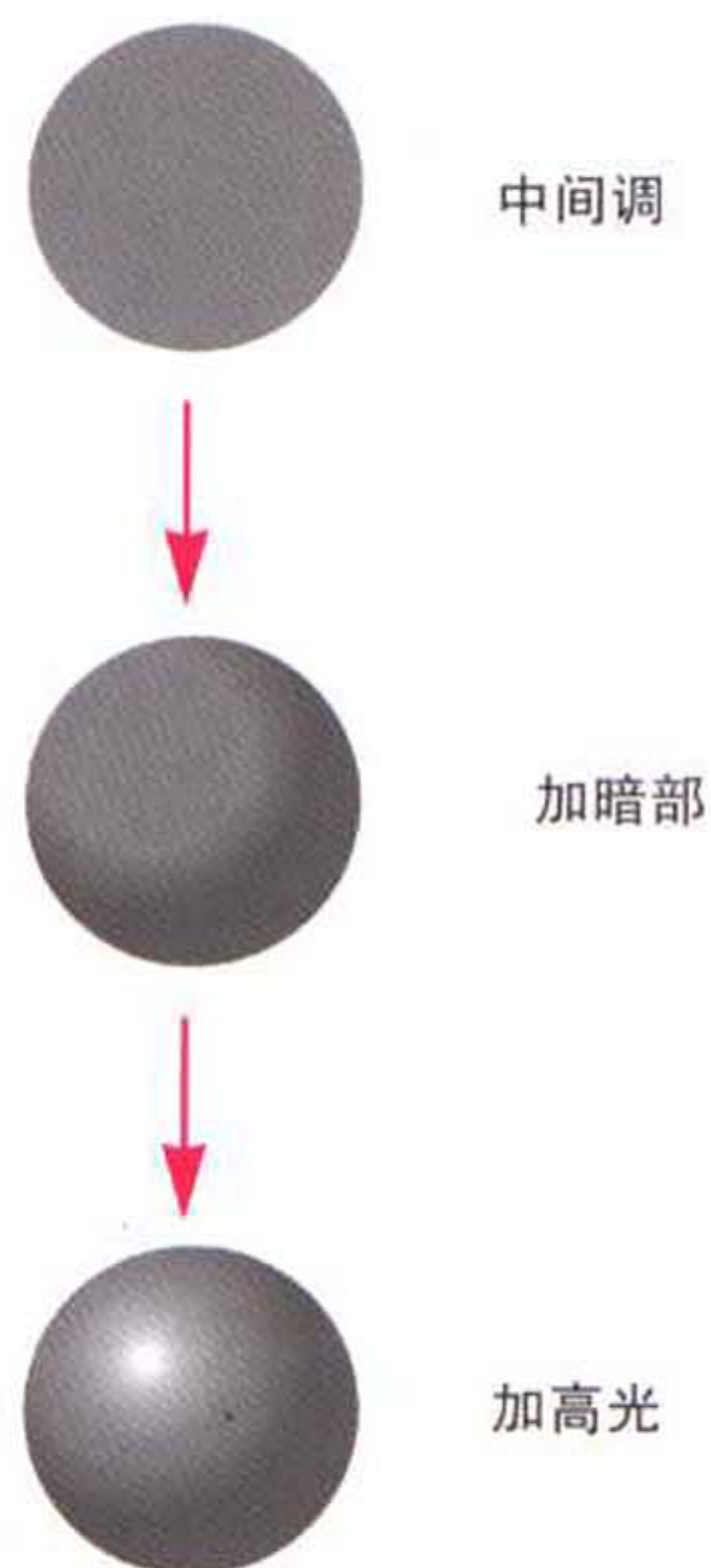


图 302.立体感的基本模型

## 修图步骤十六：增强暗部区域的立体感

### 立体感的概念：保留暗部层次

在素描的观念中，完成中间调调整后，还需要分别将高光和暗部区域体现出来，才能使图像呈现完整的立体感（见图 302）。

将肤色调整得白晰时，整个画面的色调也会变得平坦，人物会缺少立体感。那么调白晰后，怎样才能把人物的高光和暗部制作出来，而不会减少原先的立体感呢？

这里先做暗部的示范，方法就是把肤色的暗部保留下来，不受调色的影响，也就是为【色阶】调整图层添加有明暗变化的蒙版。



图 303.【图层】调板

在【图层】调板上，选择下方的背景图层，使它处于编辑状态，然后新建一个【色阶】调整图层，见图 303。

纯色...  
渐变...  
图案...

色阶...



在弹出的对话框中，暂时不需要做任何调整，直接单击【好】按钮即可，见图 304。

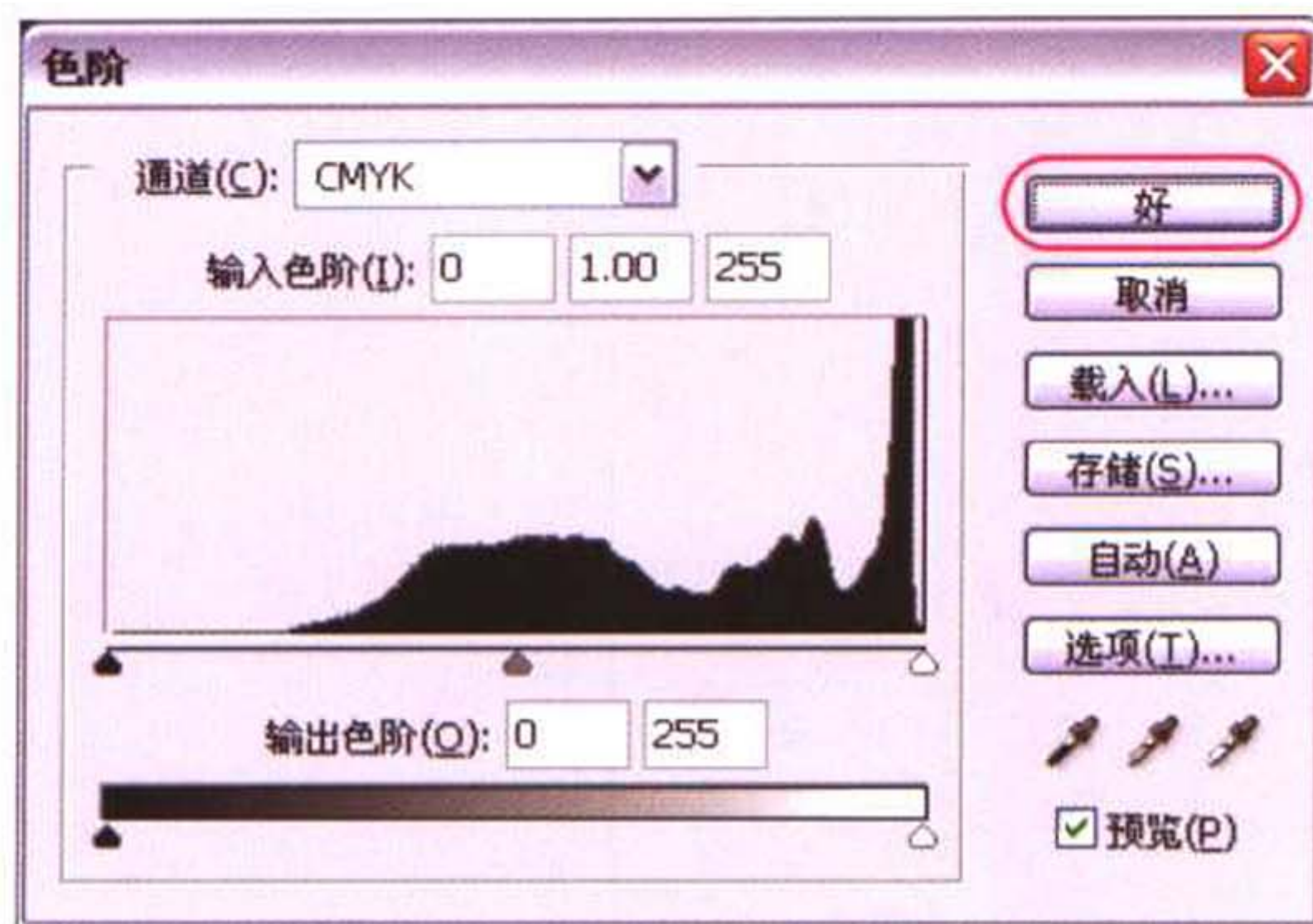


图 304.【色阶】对话框



在后面的操作中，我们要添加一个调整图层的蒙版，保留暗部区域的层次

图 305.出现【色阶】调整图层

调整肤色之前，先要为调整图层创建局部镂空的蒙版，以保留暗部区域的层次

现在【图层】调板如图 305 所示，新增的色阶调整图层将用于调整肤色，不要调到头发、眼睛和睫毛。把色阶调整图层放在两个图层中间，就只影响下方的图层。

这里的调整图层，将在后面的操作中打开【色阶】对话框，拖动三角滑块调整出迷人的肤色。





图 306.隐藏最上方的图层

暂时隐藏头发图层，才不会干扰后面的操作，见图 306。



图 307.增加一个【色相/饱和度】调整图层

纯色...  
渐变...  
图案...  
色阶...  
曲线...  
色彩平衡...  
亮度/对比度...  
色相/饱和度...

局部镂空蒙版，就是先把背景图层改为黑白色调，再结合【色彩范围】命令得到所要选取的区域。

接着准备为【色阶】调整图层制作出有明暗变化的灰度蒙版，而非只有全镂空的白色。

在【图层】调板上新建一个【色相/饱和度】调整图层（见图 307），打开【色相/饱和度】对话框（见图 308）。



调成黑、灰、白色系。

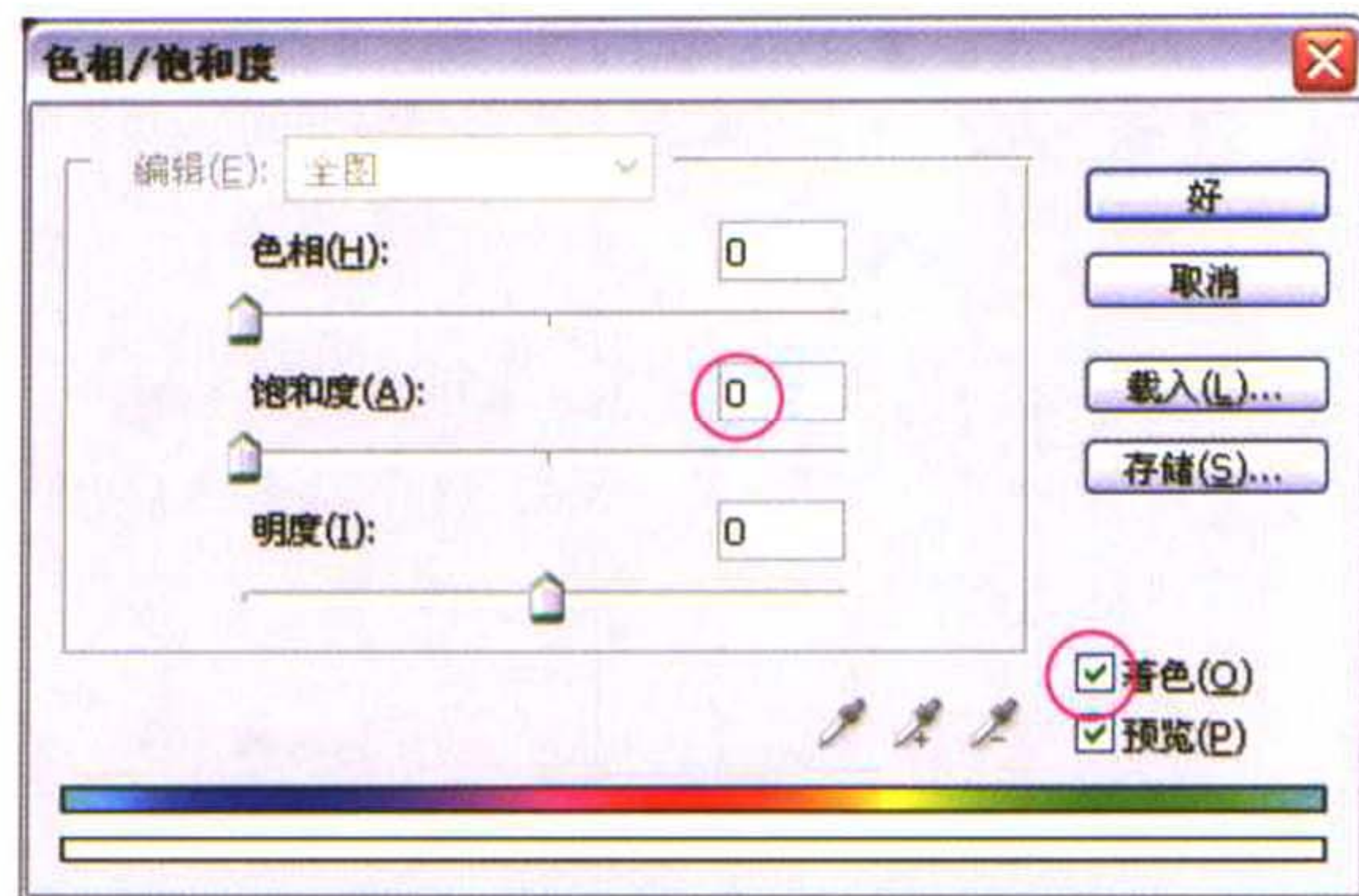


图 308.调成只有 K 版



图 309.画面变为灰度效果

整个画面变为灰度效果（见图 309）

现在，画面上只有 K 版的黑、灰、白色调。这样就可以使图像的颜色不会影响到下一步将要进行的操作，让计算机仅以明暗作为选择的标准。



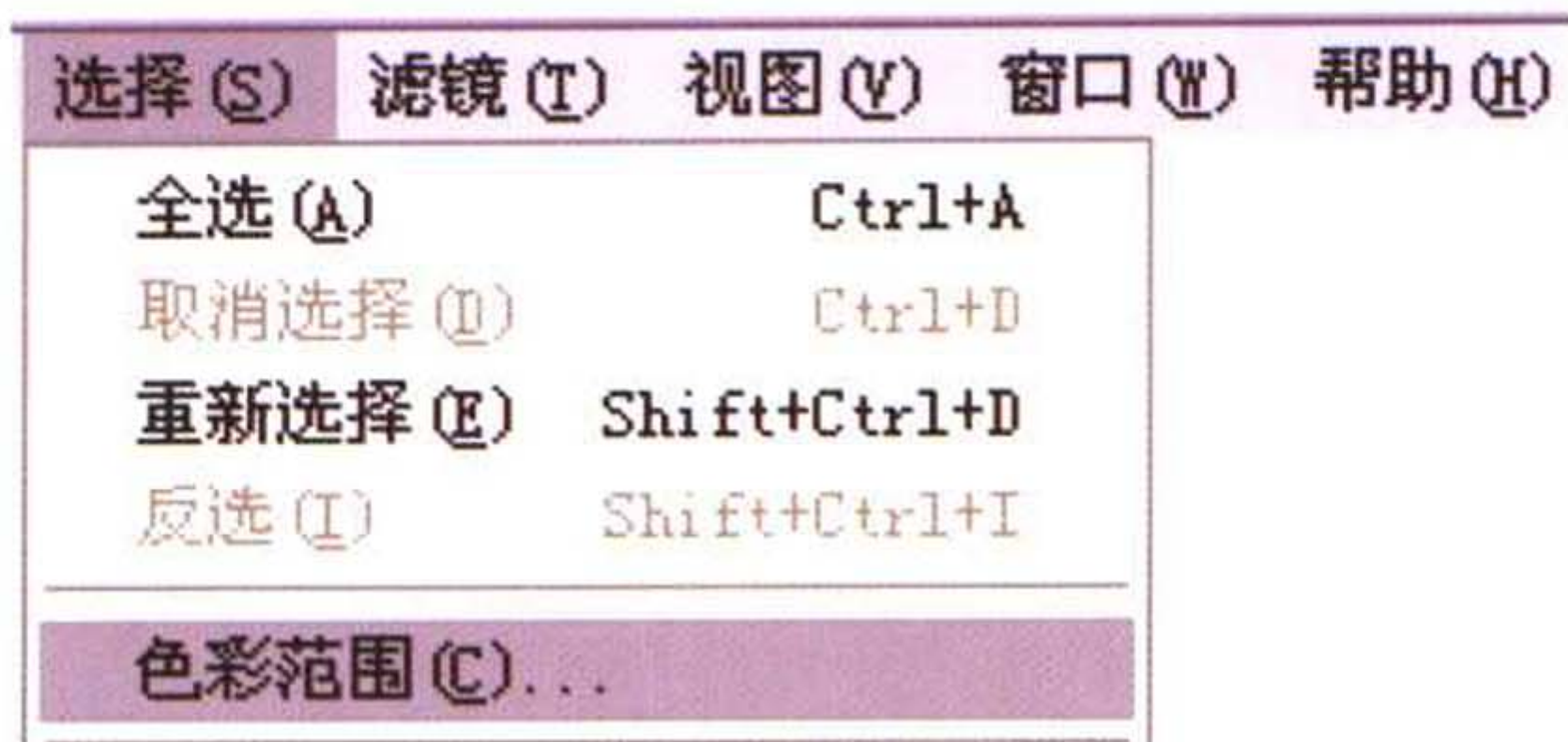


图 310.【色彩范围】命令

## 运用色彩的浓淡差异来作选取

选择【选择】→【色彩范围】命令（见图 310），打开【色彩范围】对话框，见图 311。

将鼠标指针移动到画面上颜色最深、最暗的位置单击鼠标，请注意！单击的位置不是对话框中的预览窗口（见图 312 白色箭头）。

接着，拖动对话框中的三角滑块，同时观察对话框中的预览效果，最后将数值设置为 200。

注：

我会反复测试不同的数值，观察对话框中的预览效果，再选择一个最合适值，然后单击【好】按钮。



图 311.【色彩范围】对话框



图 312.在画面上的深色区域单击鼠标





图 313.画面上出现深色区域的选定范围

单击【好】按钮之后，画面上出现深色区域的选定范围（见图 313），在下面的操作中，我们将把它转换为蒙版。



目前，色阶调整图层的蒙版仍处于空白状态

图 314.选择【色阶】调整图层的蒙版，使它处于编辑状态

要将选定范围转换为蒙版，方法就是填充黑色

用鼠标单击【图层】调板上的【色阶】调整图层，使它处于当前编辑状态（见图 314）。



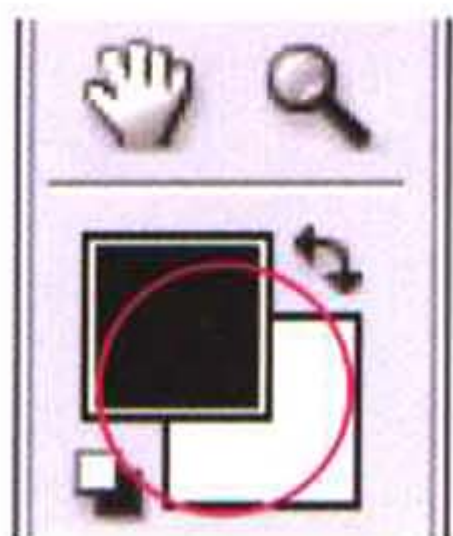
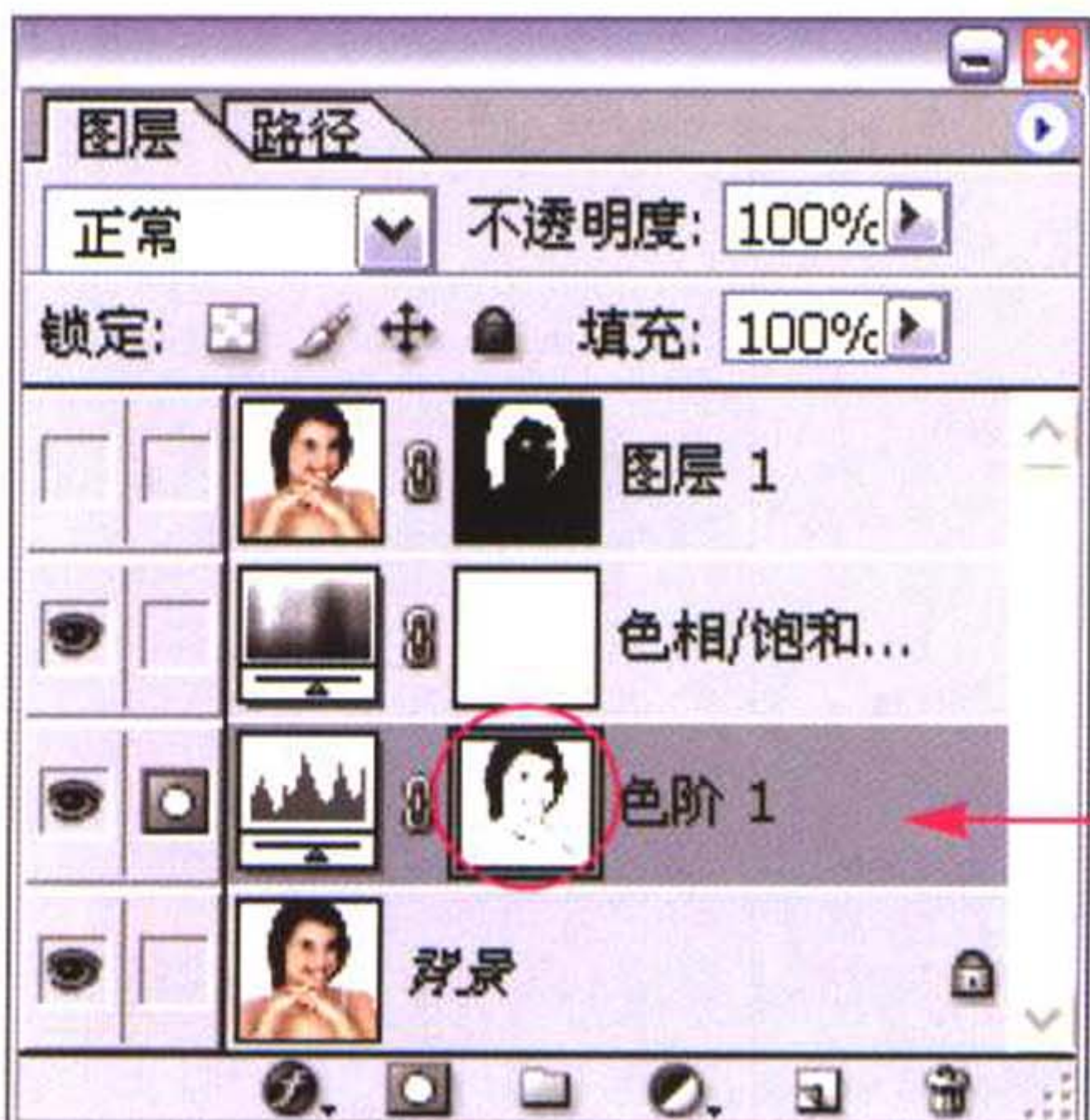


图 315.背景色设置为黑色

## 填充黑色

将工具箱中的背景色设置为黑色（见图 315），然后使用填充命令，也就是按下键盘上的 Delete 键。



蒙版上出现了灰度层次

图 316.以黑色填充蒙版

选定范围中的蒙版被黑色填充，并且呈现出浓淡不一的层次。由图 316 可以看出【色阶】调整图层的改变，它的蒙版上出现了灰度图像。



图 317.【取消选择】命令

接着【选择】→【取消选择】命令取消选定范围，见图 317。



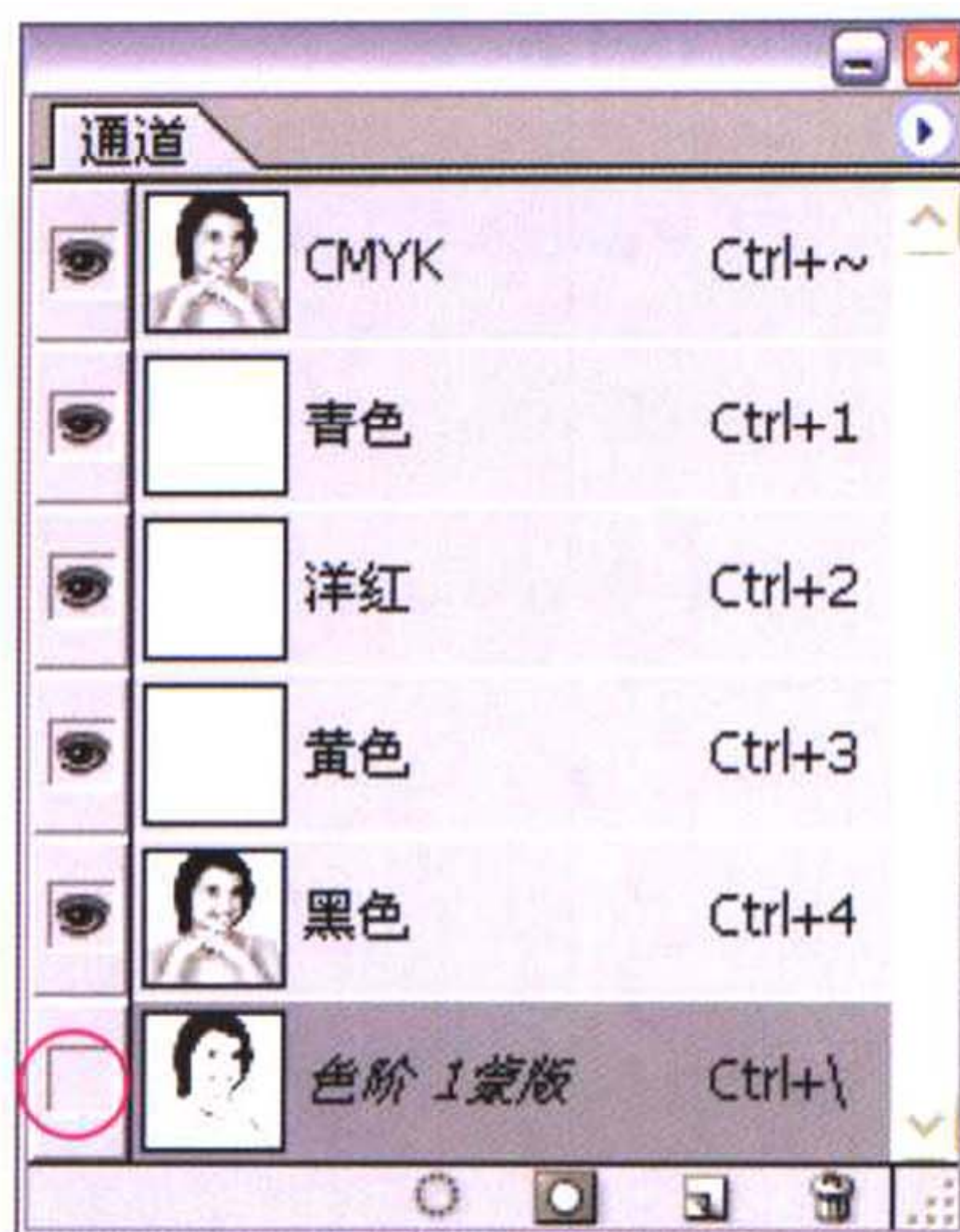


图 318.【通道】调板

## 蒙版完成

您可以在【通道】调板上看到蒙版的效果（见图 318），显示图层蒙版，然后隐藏 C、M、Y、K 色版，就可以单独显示蒙版。



图 319.单独显示蒙版的效果

蒙版修饰完成了，下面将要打开【色阶】调整图层调整色阶，这样蒙版上暗部区域才不容易受到明显的影响。这样做的目的是为了保留整个画面的暗部区域，也就是保护画面的立体感。单独显示蒙版的效果见图 319。

如果不这样做，【色阶】调整图层的蒙版就是全白色，调整【色阶】的数值后，就使下层图像变得缺乏层次，错误的调整效果如图 325 所示。

暗部区域





图 320.以拖动的方式删除



图 321.【图层】调板的状态

## 删除不再需要的【色相/饱和度】调整图层

返回到 C、M、Y、K 色版同时显示的复合通道状态，在【图层】调板上，将【色相/饱和度】调整图层拖动到垃圾筒图标上，执行删除图层操作，见图 320。

注：

不要选错地方，请注意图 320 的红圈处，才是鼠标指针要按住并准备拖移的目标。

〔图层〕调板状态见图 321。

在后面的章节中，我们还会详细介绍调整【色阶】的过程。这里先展示调整完成的画面效果，请您比较图 323（对应的〔图层〕调板见 322）和图 325（对应的〔图层〕调板见图 324）两者之间的区别。图 325 明显缺乏层次和立体感。





图 322.【图层】调板



图 323.调整图层上添加了灰度蒙版



图 324.【图层】调板

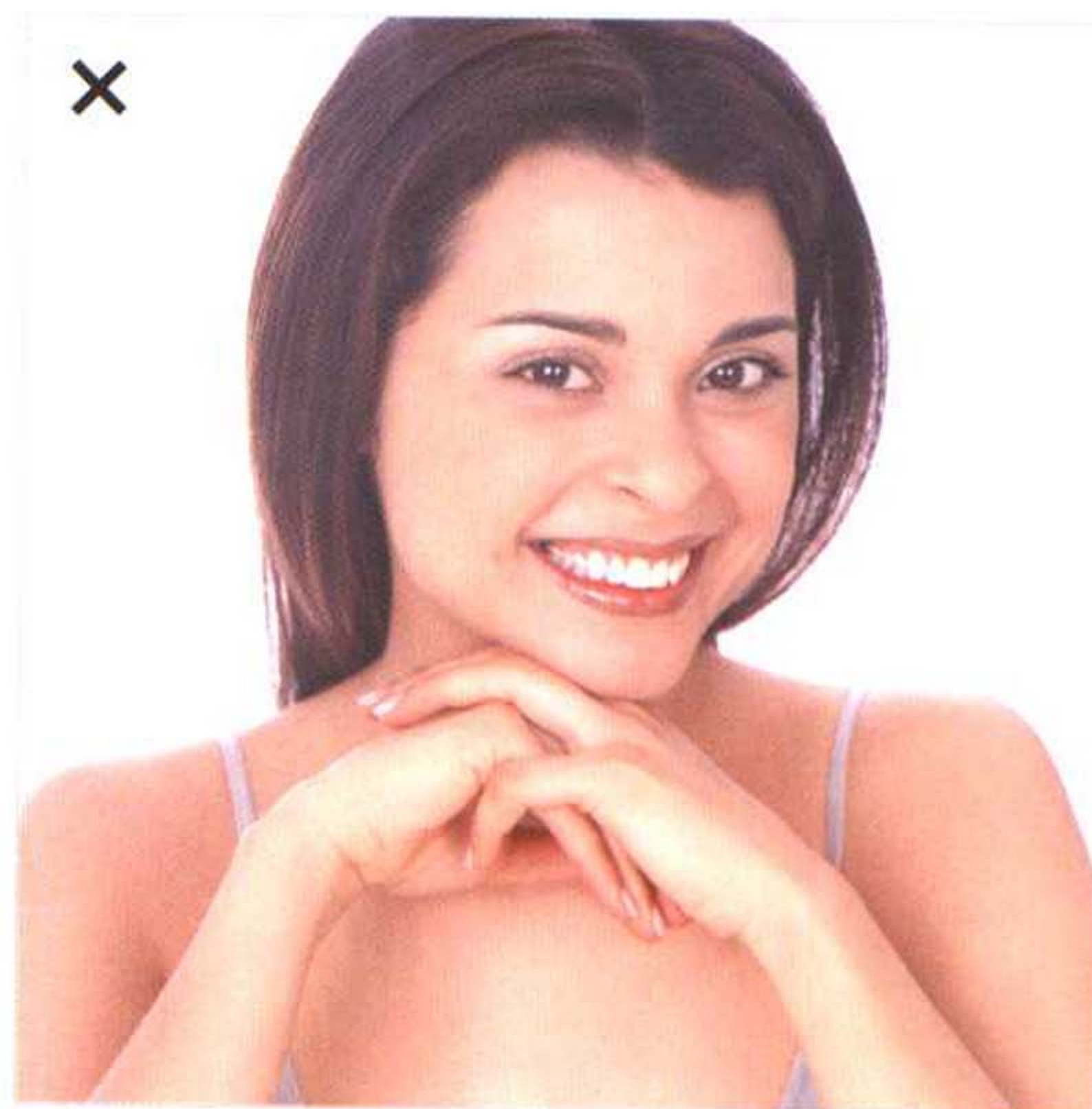


图 325.调整图层上未添加灰度蒙版



如何善用调色  
技巧，让肤色  
白里透红？



## 修图步骤十七：调肤色

什么样的肤色比较恰当？要根据画面的情况而定。

要修饰肤色，可以先仔细观察并比较两张图像的差异，图 326 没有经过调整，也就是原先的肤色，而图 327 则是调整【色阶】后的效果。



图 326.原先的肤色，修改前



图 327.调整【色阶】后的效果

您可以找些喜欢的人物图片，去模仿它的颜色。我个人比较喜欢参考十九世纪画家安格尔的人物肤色，因为他的画作有许多是采用正面灯光布置的画法，肤色大多有白里透红的感觉，没有大片的褐色阴影，呈现出干净舒适的画面效果，这正是许多美容产品的广告画面比较偏爱的表现手法。





图 328.工具箱

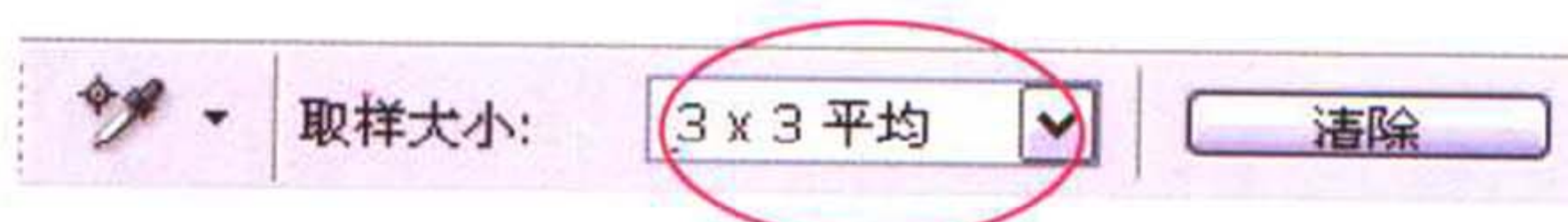


图 329.【颜色取样器工具】的选项栏

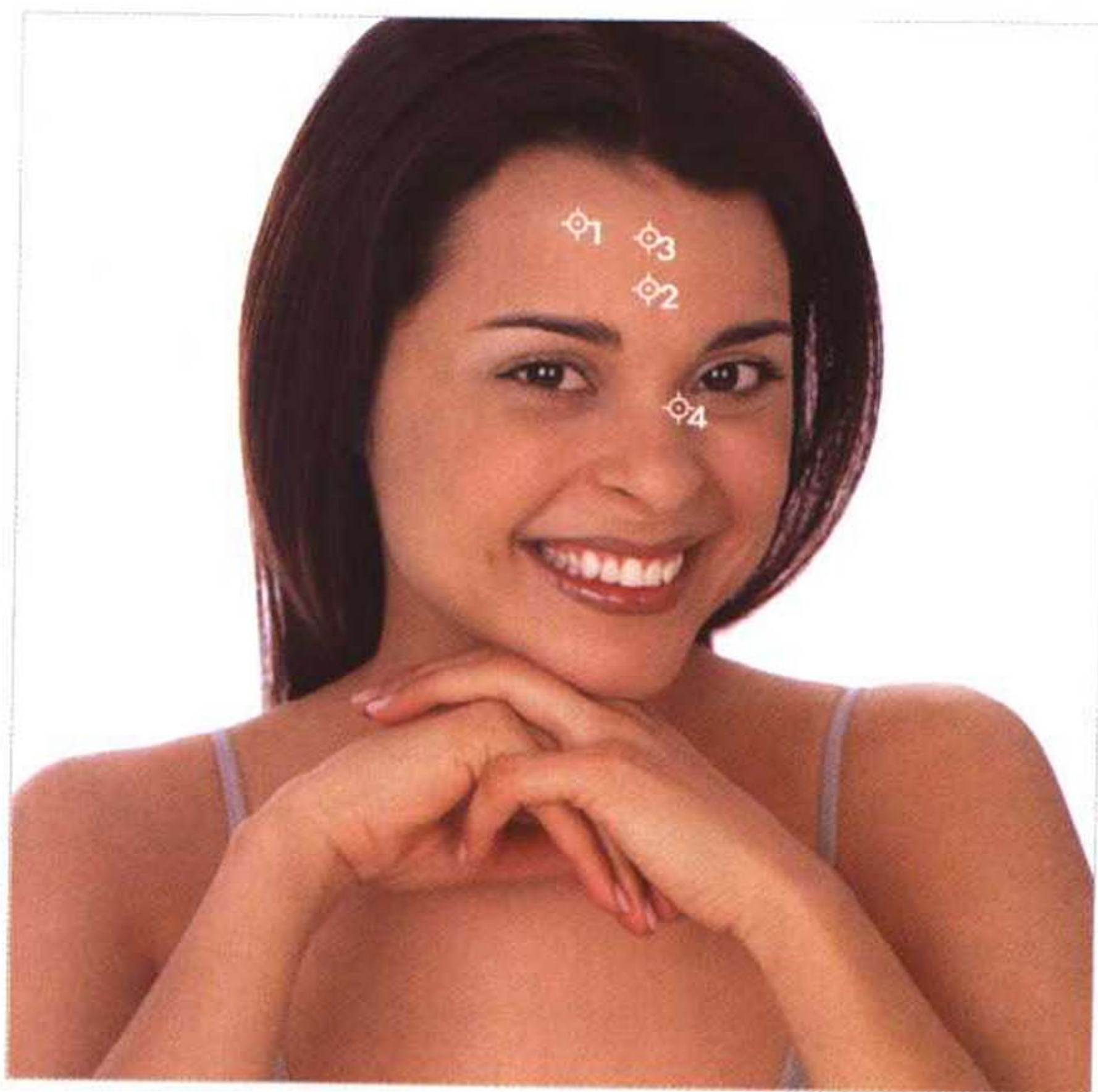


图 330.放置四个颜色取样点

调出白里透红的肤色（极重要，看似简单，却不容易掌握的关键点）

在调整肤色时，要将视觉焦点放在肤色上细心地调整。双击【色阶】调整图层，打开【色阶】对话框，一步步调整皮肤的色调，顺序依次为C版、M版、Y版。操作步骤如下：

#### 调色第一步：放置取样点

选择工具箱中的【颜色取样器工具】（见图 328），并将选项设置为【3 × 3 平均】，见图 329。然后在画面上单击鼠标，就会出现取样点。

在 4 个不同的位置，如图 330 所示之处分别单击鼠标，就会出现 4 个取样点，我个人的原则是，高光肤色处一个，中间调两个，暗部区域一个。

在操作过程中，要根据情况随时移动这 4 个取样点，以便同时检查其他部分的肤色。



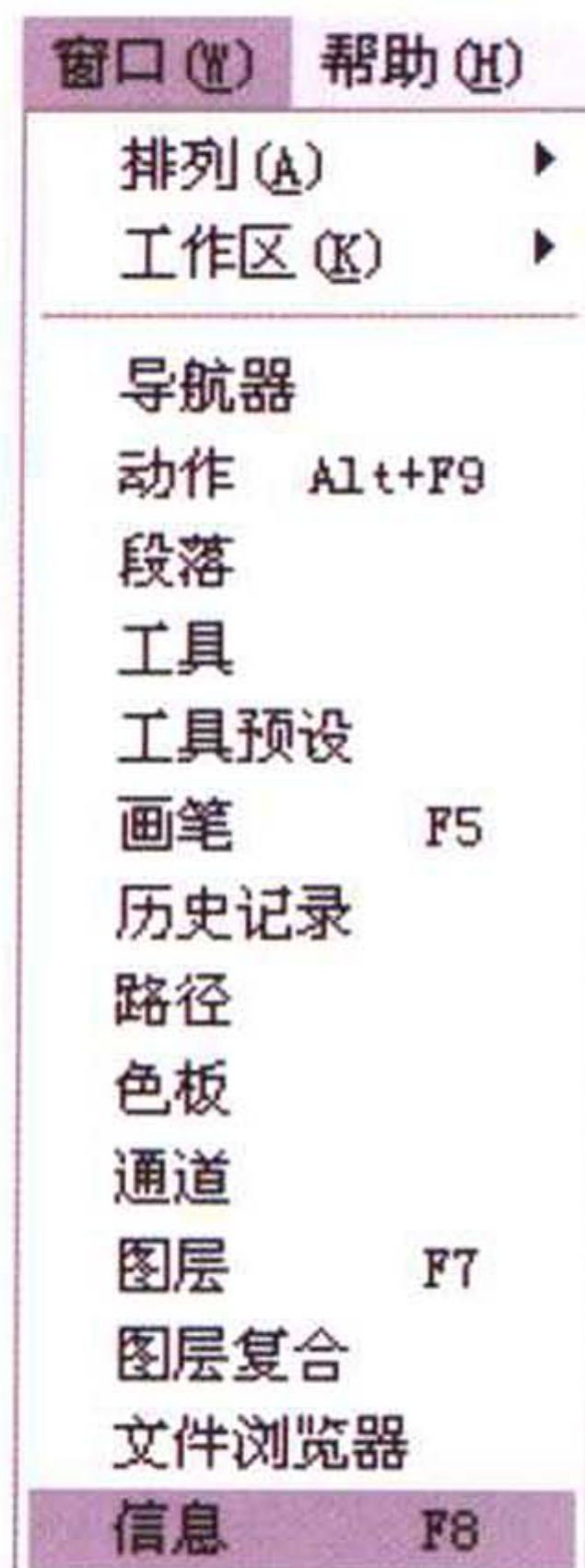


图 331. 使用【信息】调板

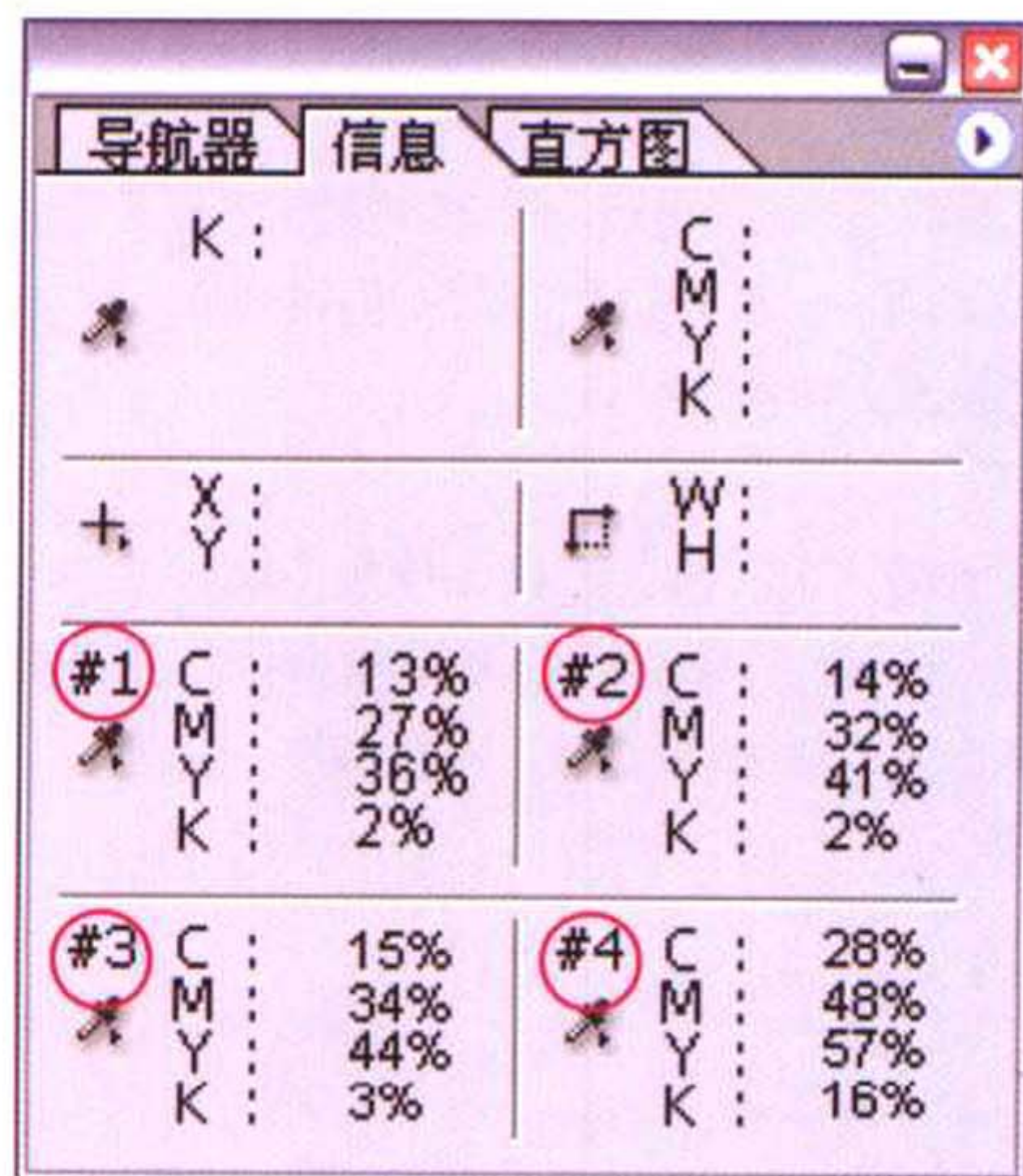


图 332. 【信息】调板

我个人习惯这样摆放4个取样点的位置

- # 1: 高光肤色
- # 2: 中间调
- # 3: 中间调
- # 4: 暗部区域

调色第二步：读取【信息】调板上的数据

在【窗口】菜单中选中【信息】命令，在工作区显示【信息】调板，见图 331。

【信息】调板上可以显示数值的变化（见图 332），根据所标明的颜色数值，可以预知要调整的颜色，并以此衡量印刷后的效果，这是非常重要的。

使用这种颜色取样器工具的优点是，不仅仅用眼睛作出判断，还可以根据数值确定色彩的准确度。因为有时眼睛会感到疲劳，还会受到背景色的干扰。

您也可以用这种方式查看参考用图的肤色数值，进行比较，通常我会另外打开一个图像范本作为参考。

如果范本文件的肤色符合要修改的图像的色调，就可以在范本文件上也放置4个取样点，以它的数值作为标准。这样，可以高效而准确地完成肤色调整，因为数值接近时，皮肤的颜色也会很相似。

还有另一种方法也很容易，就是记住客户喜欢的肤色数值，直接调出相同的数值即可。





图 333.选择【色阶】调整图层

## 调色第三步：打开【色阶】调整对话框

在【图层】调板上选择【色阶】调整图层，用鼠标双击图 333 红圈标示的位置，打开【色阶】对话框，如图 334 所示。

请按照步骤调色。先调整 CMYK 的中间调（见图 334），接着调整 C 版数值、M 版数值和 Y 版数值。

后续调整出来的各个数值，看起来好像很简单，其实都是经过多次仔细调整后的结果。如果在调色时不够仔细，就可能会调出不够真实的肤色，不可不慎。

如果您想要按照自己的喜好调整肤色，把您调整完成的效果，和别人的优秀作品放在一起比一比，就能看出差异。不仅颜色的色相、明暗很重要，颜色的层次、丰富度、生命感也很重要。

## 调色第四步：开始调色，首先调整整体的中间调

图 334 是我反复尝试调整出的颜色数据，为了使皮肤看起来更加白晰，我首先把整体的中间色调调整浅一些，请注意比较图 332 和图 335。

在调整数值时，我同时会注意【信息】调板上显示的数据（见图 335），具体的数据值是根据我想要的颜色和经验来决定的。调整完成后，请继续下一步骤，也就是调 C 版。

请注意：

不同的图像文件会有不同的数值，而且多半要花些时间不断地尝试才能得到理想的颜色。

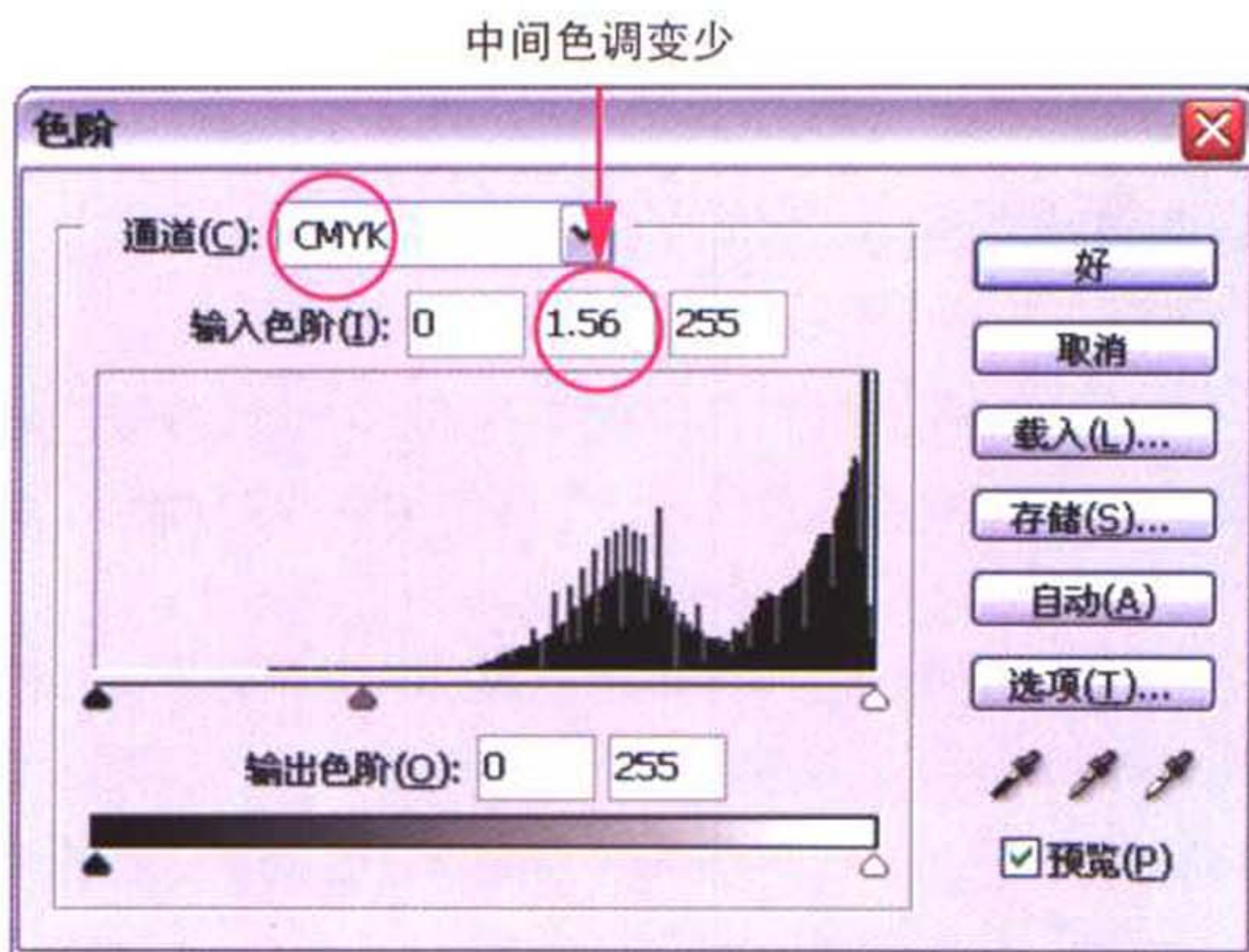


图 334.调整整体的中间色调



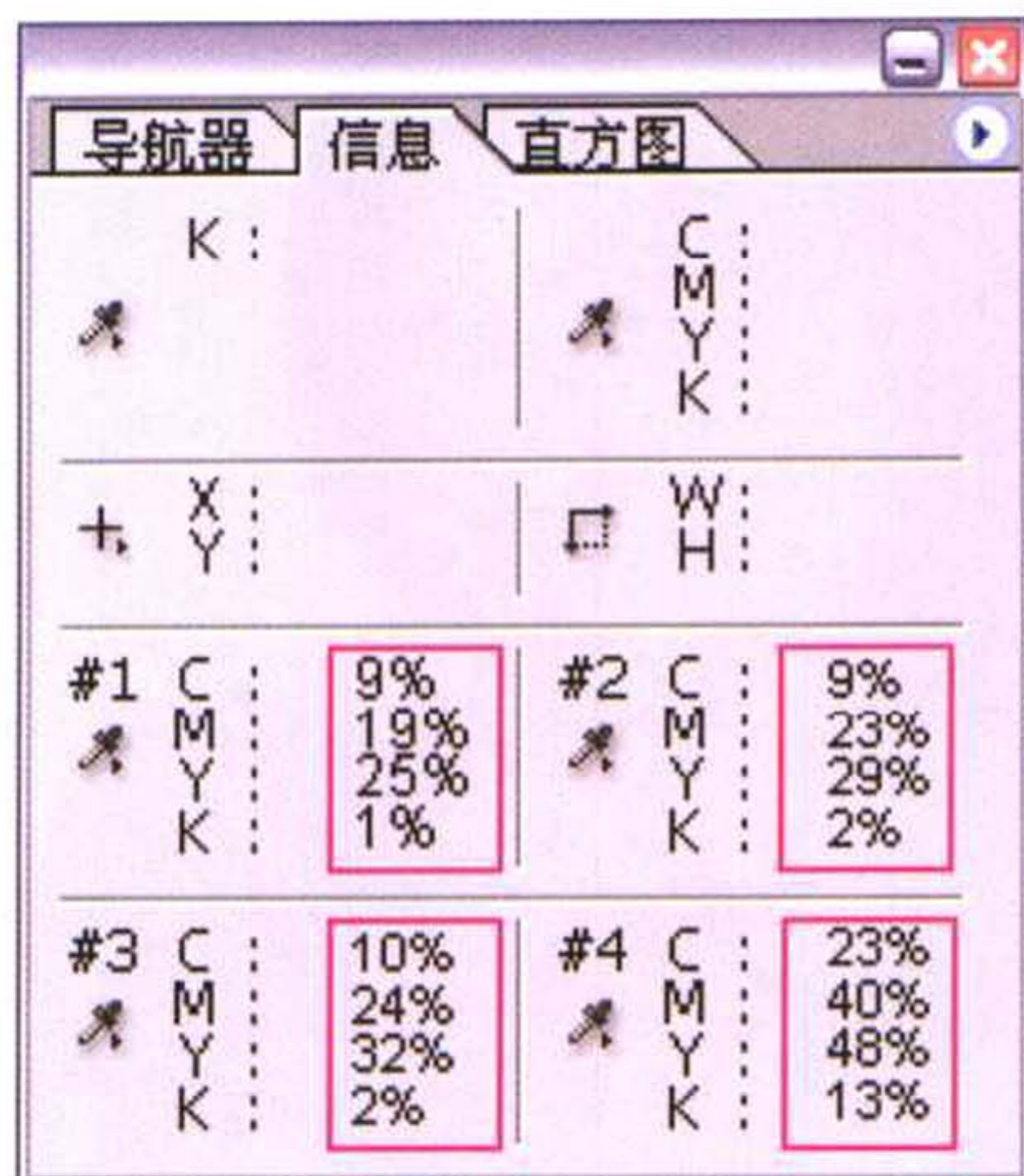


图 335.数值大幅减小，表示颜色变得比原先浅

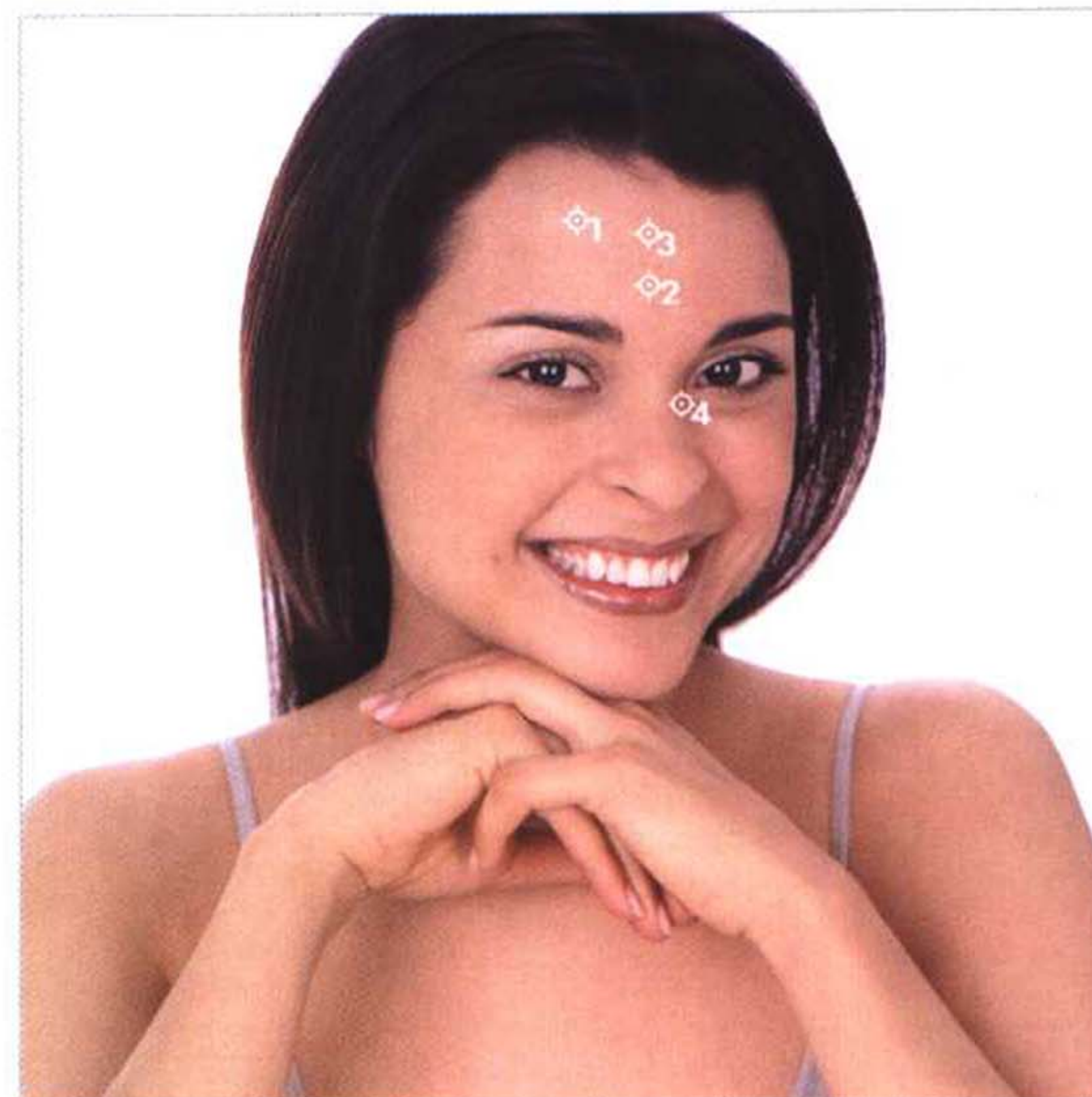


图 336.调整整体的中间色调

## 调色第五步：调整 C 版

把 C 版的浅色做淡化处理，也就是将 C 色很浅的地方变得更淡，见图 337。例如原先皮肤较亮区域的 C 色较少，C 色被再次减少后，皮肤就不会感觉暗沉了。换句话说，皮肤看起来会鲜嫩、干净。如果您还无法理解，请比较图 336 与 339，就知道它们之间的差异了。

肤色中减少了 C 色调之后，虽然看起来比较鲜嫩、干净，但是千万不要把 C 版减得太离谱，否则肤色会呈现出粉橘色调，乍看之下虽然很好看，却会导致立体感消失，变成了只用一种粉橘色来表达肤色。

图 338 与图 335 相比，可以发现 C 版浅色区域的变化值较大，比如 # 1，而暗色调的 C 版，变化值较小，比如 # 4。

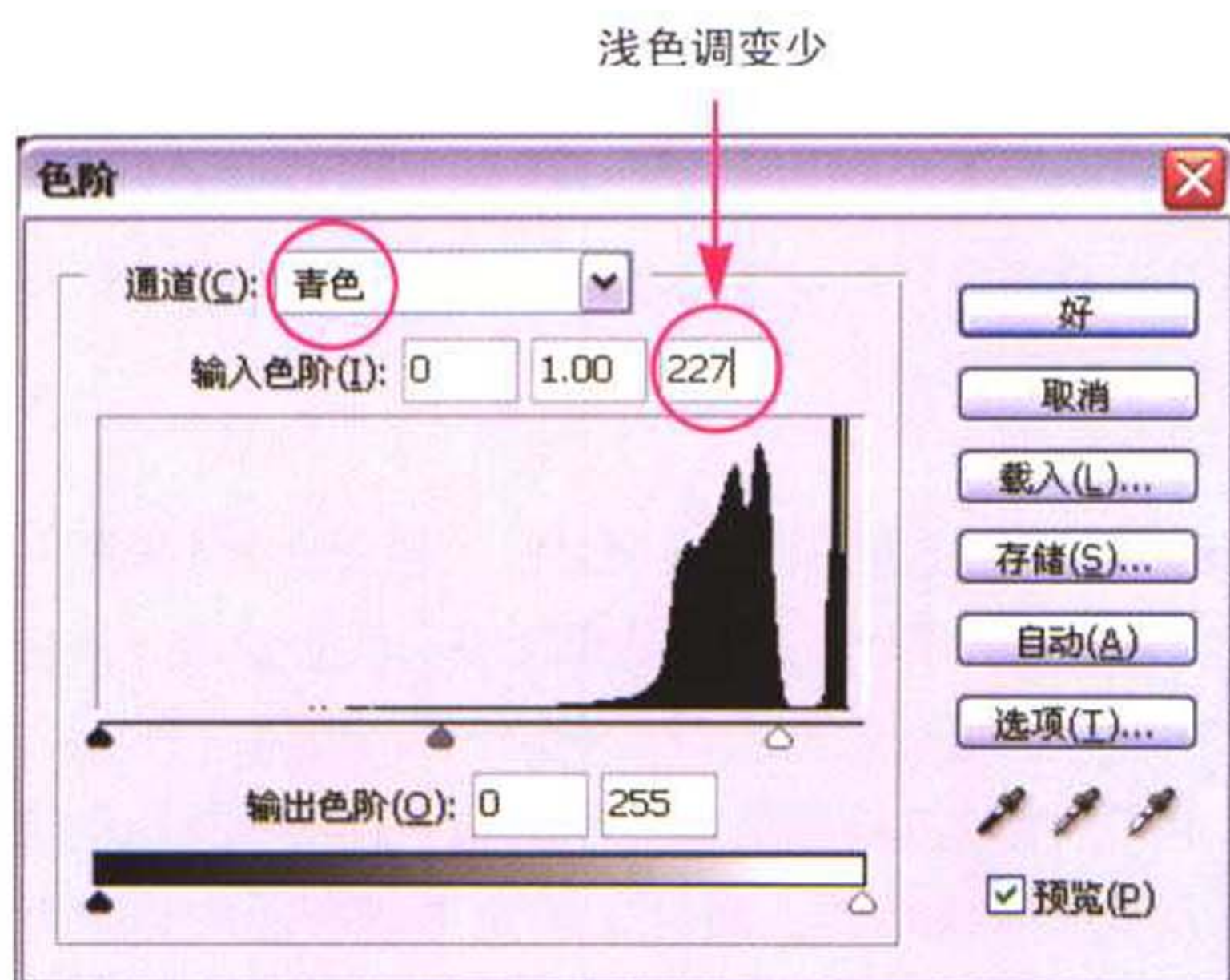


图 337.调整 C 版的浅色区域



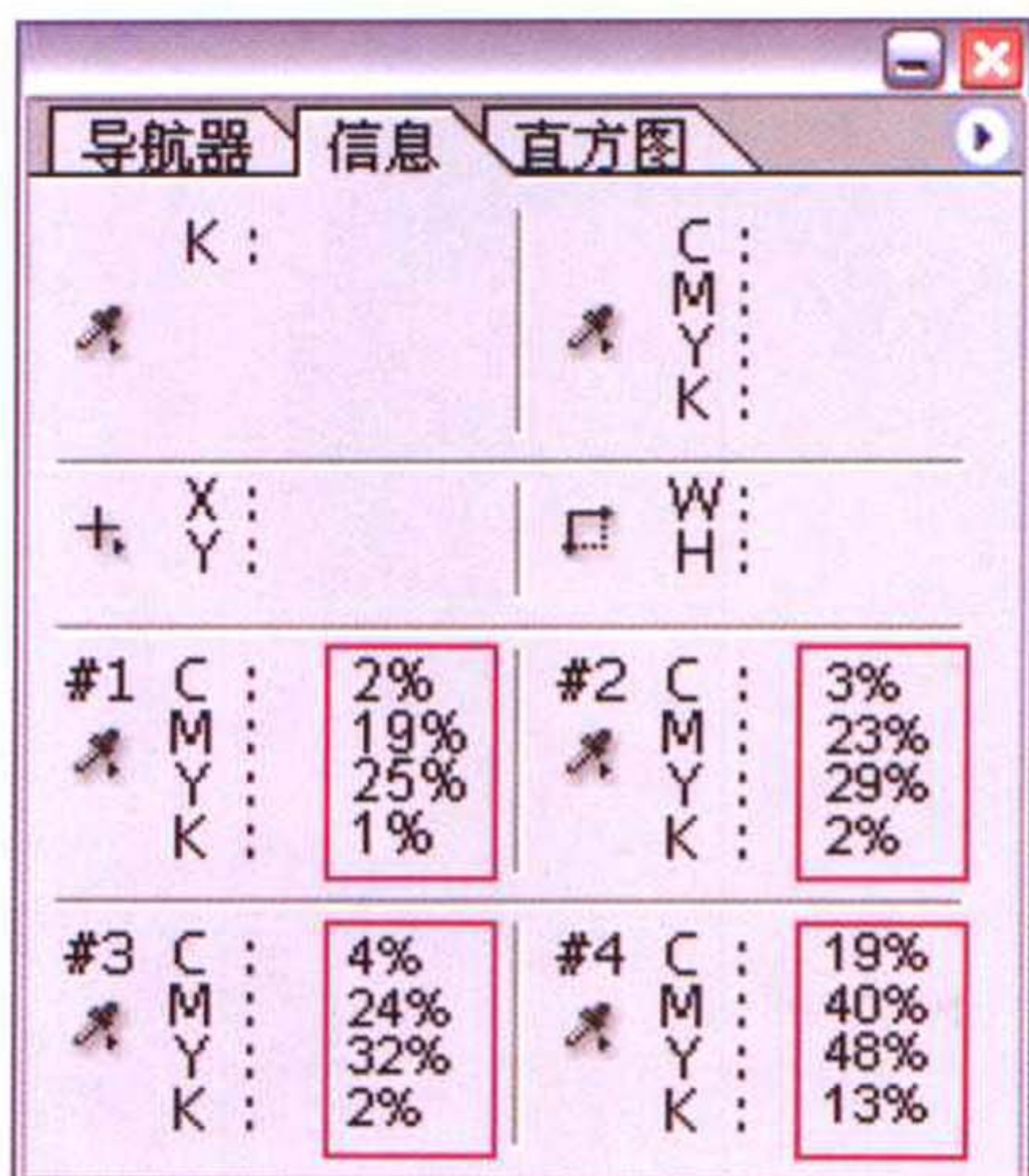


图 338.【信息】调板

接着继续调整 M 版。



图 339.调整 C 版的画面效果

#### 调色第六步：调整 M 版

降低 M 版的浅色调，可以使皮肤浅色区域的 Y 更加醒目，比 M 明显，这样可以使皮肤浅色区域变为微偏黄的粉红肤色（请看 137 页的 5 种肤色）。

把 M 版的中间色调减少，是为了将数值控制在 20% 左右，这是我想要的 M 版颜色（见图 342）。

见图 340，在【色阶】对话框中，将 M 版的深色调三角滑块的数值调整为 7，是为了弥补另外两个三角滑块调整而降低的 M 版，浅色调三角滑块的数值调整为 235，中间色调三角滑块的数值调整为 1.11。

经过以上的操作，皮肤的深色区域变小太多，我希望肤色的暗部仍然带有大约 M40% 的暖色调。虽然【信息】调板上的数据为 36%，但在其他没有放置取样点的位置，有些部分应该为 40%，这是一种粗略的估算（见图 341）。继续调整 Y 版。

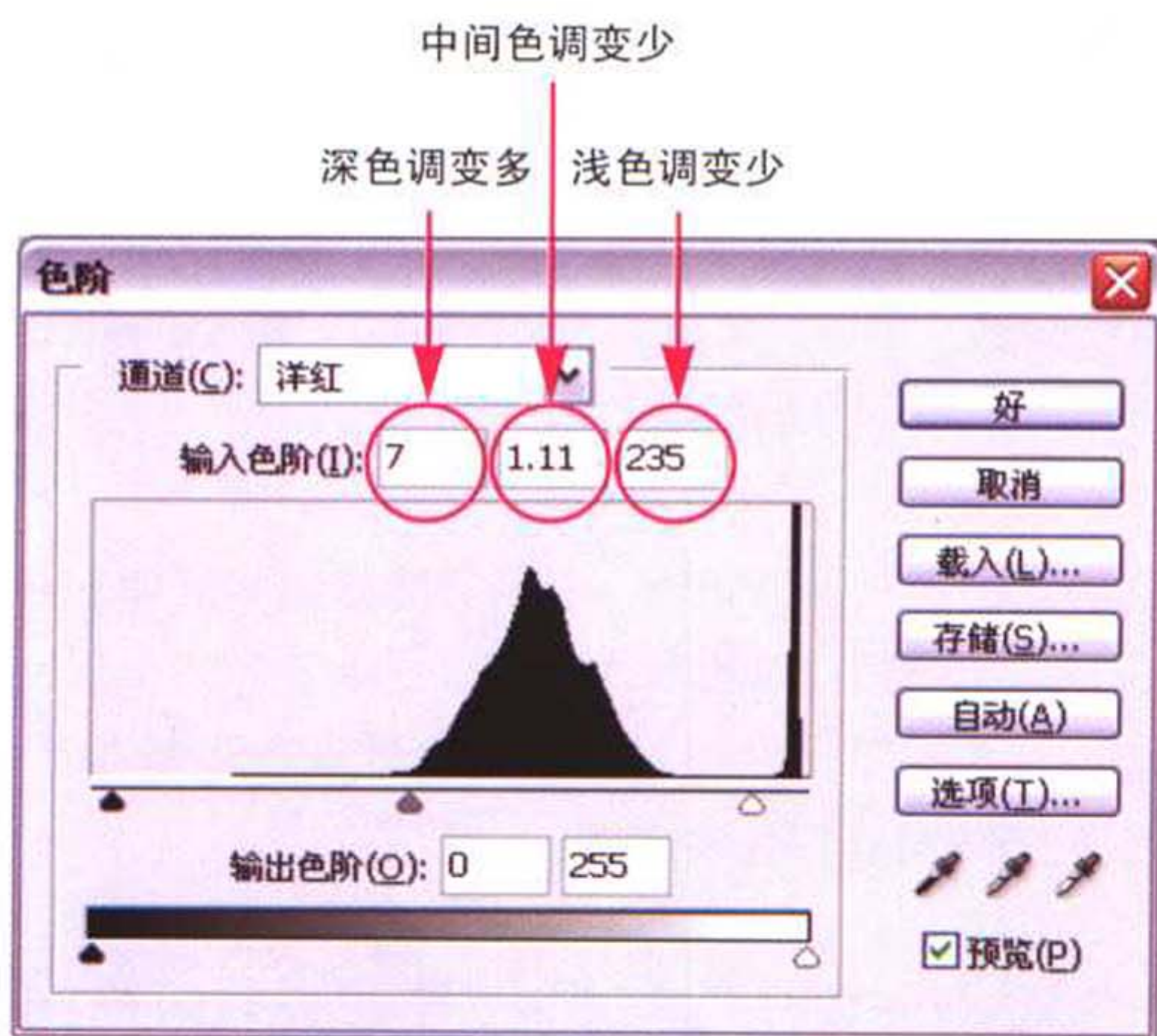


图 340.调整 M 版



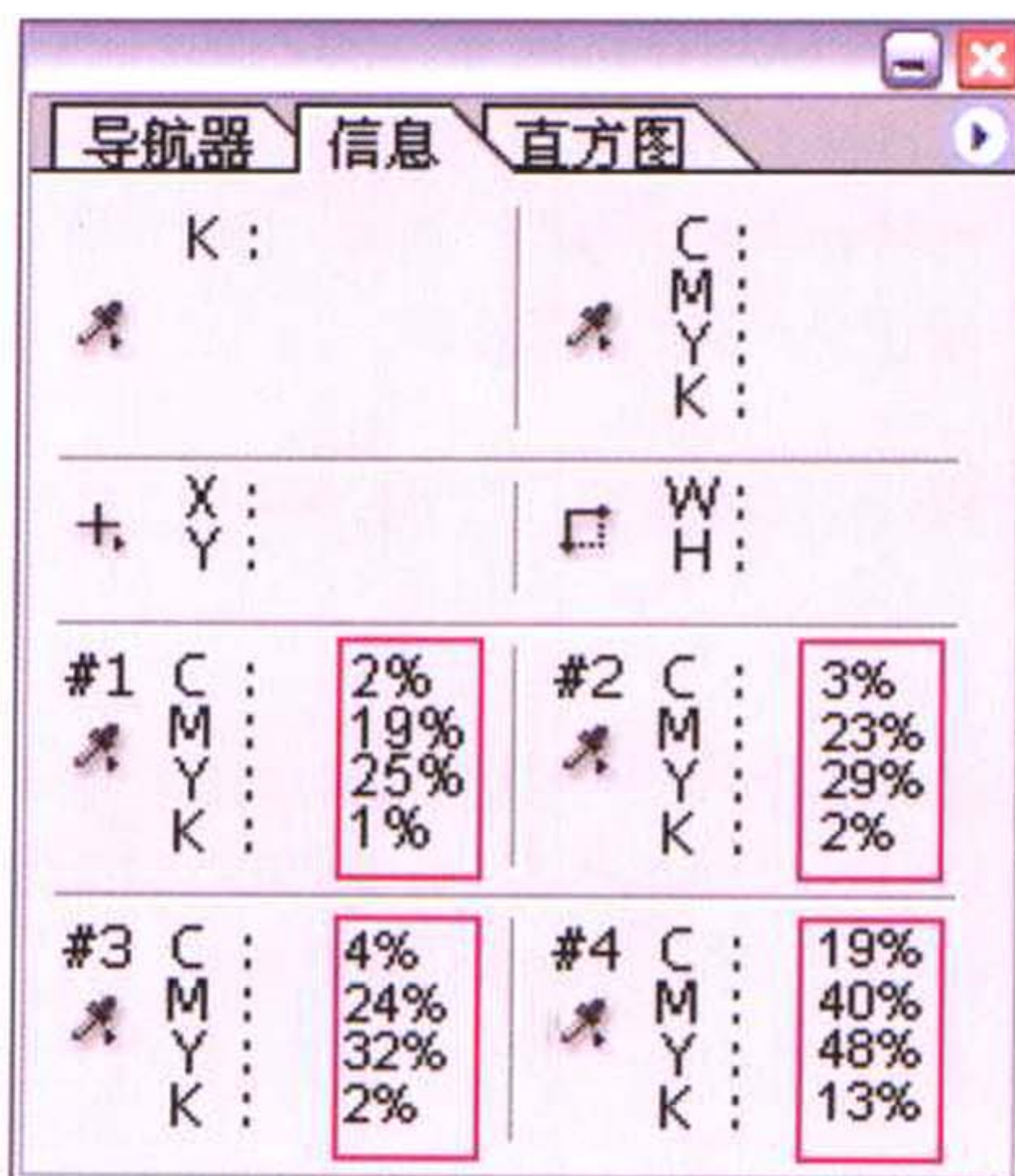


图 341.【信息】调板



图 342.调整 M 版后的画面效果

#### 调色第七步：调整 Y 版

此图像文件的肤色 Y、M 几乎等值，不过 Y 略微多一点（见图 343）。

请看图 344 的【信息】调整中的数值。

- 高光区域的 Y 与 M 差 3%。
- 中间色调的 Y 与 M 差 2%。
- 暗部区域的 Y 与 M 差 4%。

为了使肤色有一些变化，我会读取以上的数据，让高光区域、暗部区域都比中间调偏 Y，相比之下，中间调就会偏 M。

让高光区域、中间色调、暗部区域这三个部分的 Y、M 差值不同，这样的肤色才会有一些变化，更加耐看。如果都是 2%，肤色会显得平板、死气沉沉。



深色调变多 中间色调变少

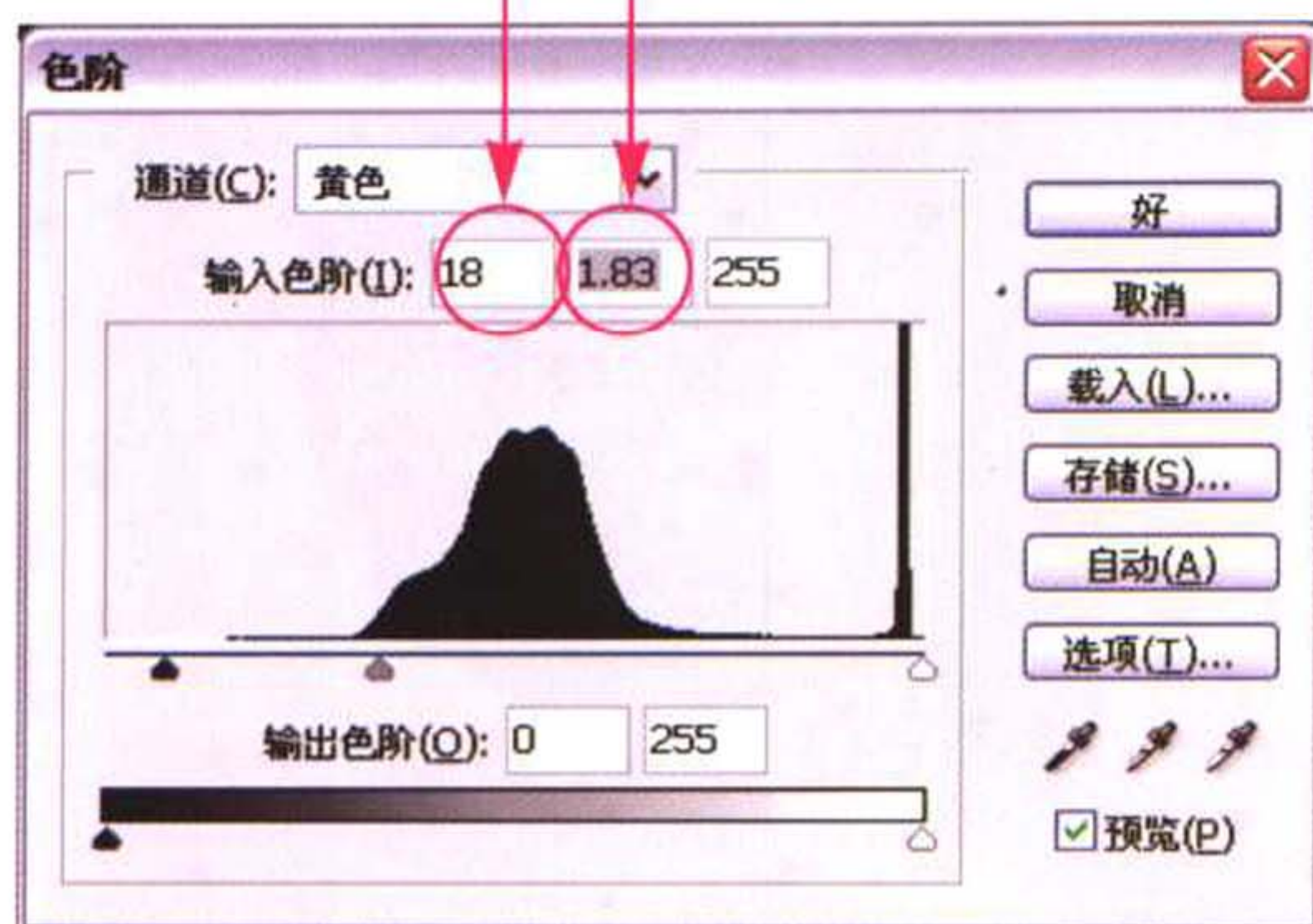


图 343.调整 Y 版

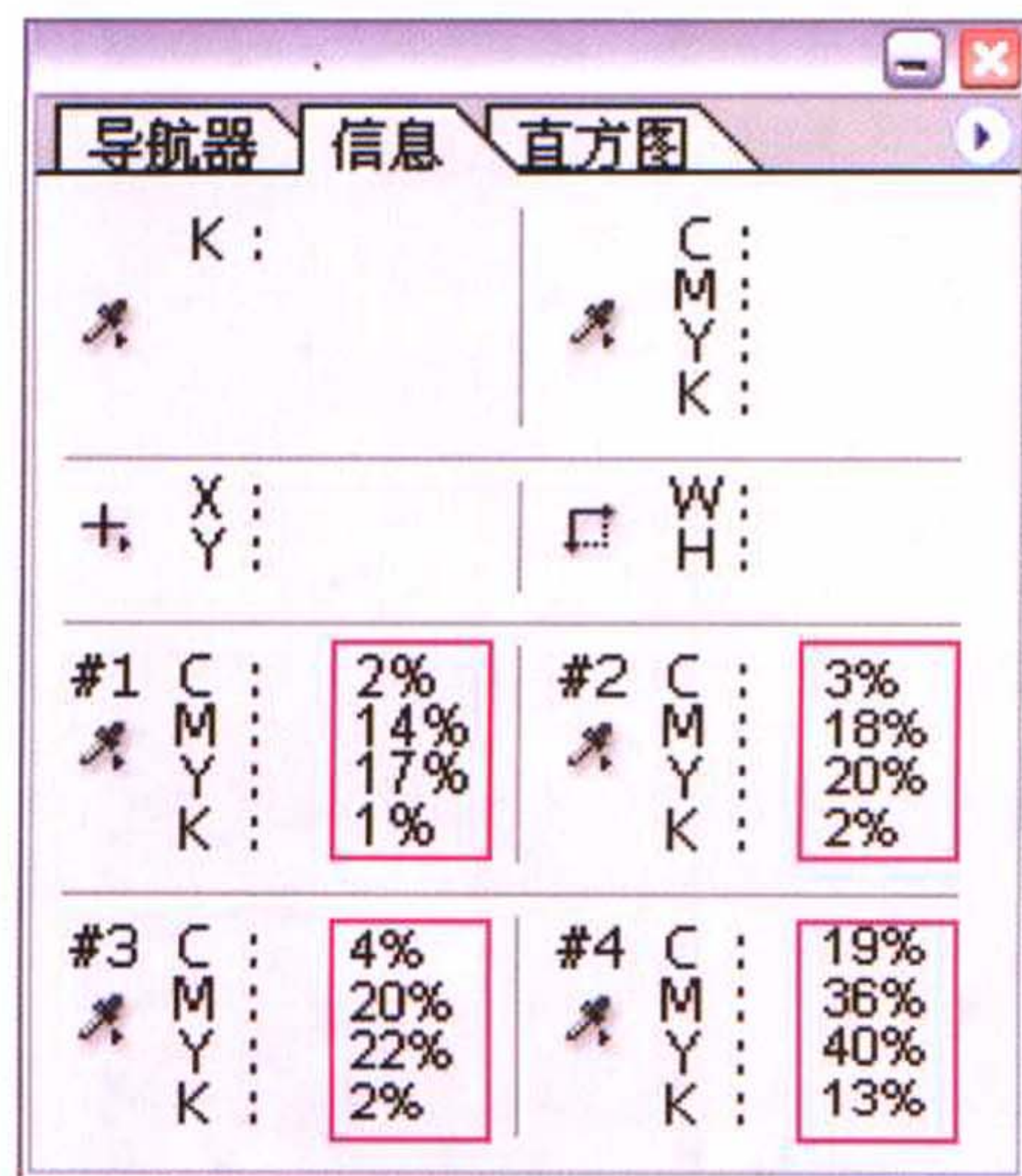


图 344.【信息】调板

请记住，当皮肤中间色调的Y、M数值约为25（由【信息】调板读取数值），并且Y、M差值在5%以内时，人物的皮肤就会呈现出粉嫩的颜色，再加上微调以及C版的色调层次，肤色就会显示出立体感。

请记录当前颜色数值的比例，可以作为下次调色时的参考依据。

图 345 的画面效果正是我所要的，所以调色算是成功，现在单击【色阶】对话框中的【好】按钮，完成色阶调整。接下来要使用另外的调整图层调整K版。

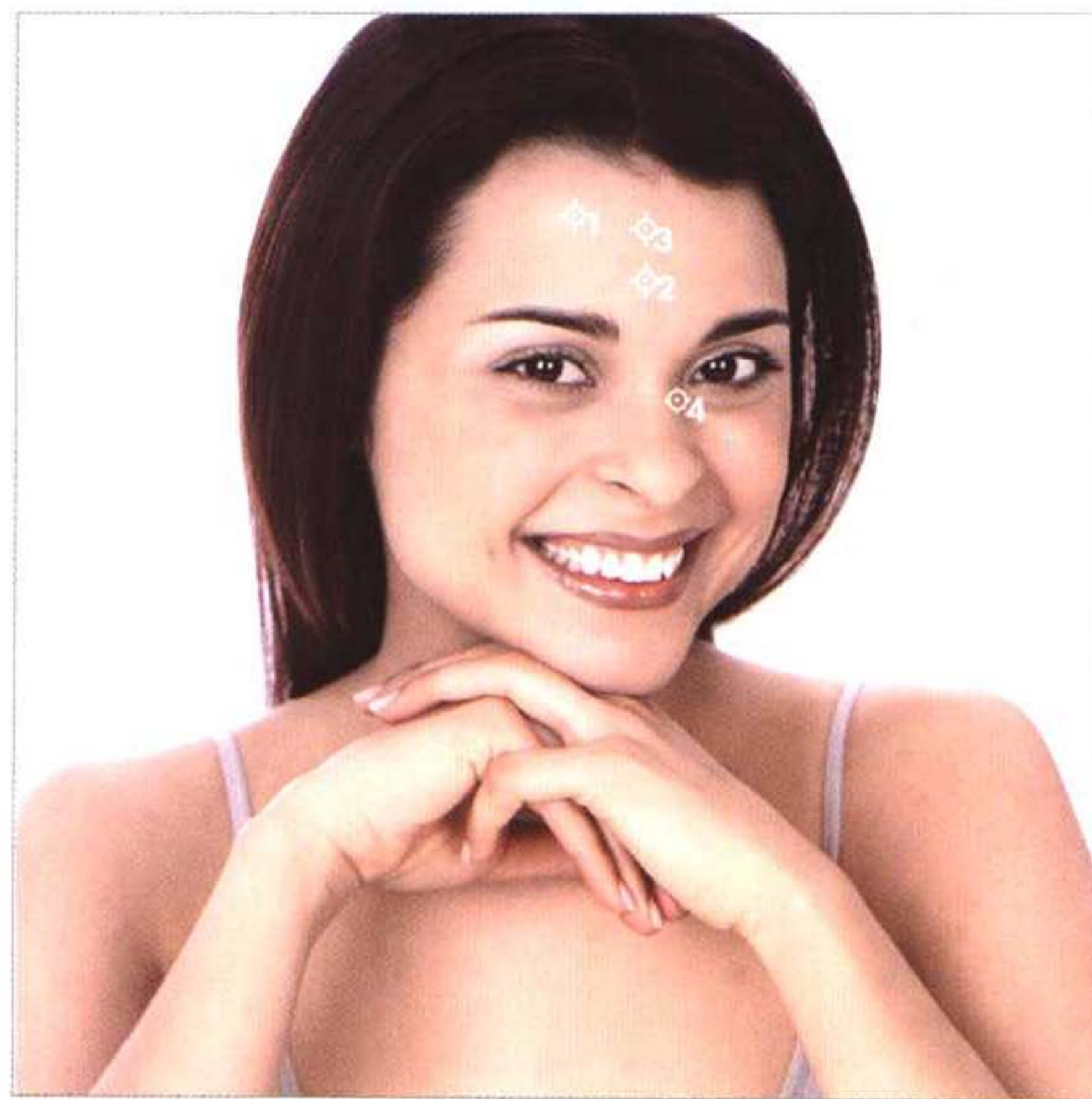


图 345.调整 Y 版后的画面效果



调色第八步：调整K版，去除肤色中的浊色

我想把肤色调得白晰些，必须去除肤色中的浊色。在【通道】调板上（见图 346）单独显示此图的K版，如图 347 所示。肤色区域都存在灰度色调，这样看起来显得脏脏的，因此必须设法将肤色中的K去除或者减淡，并且要尽量不影响整个画面的色彩层次。

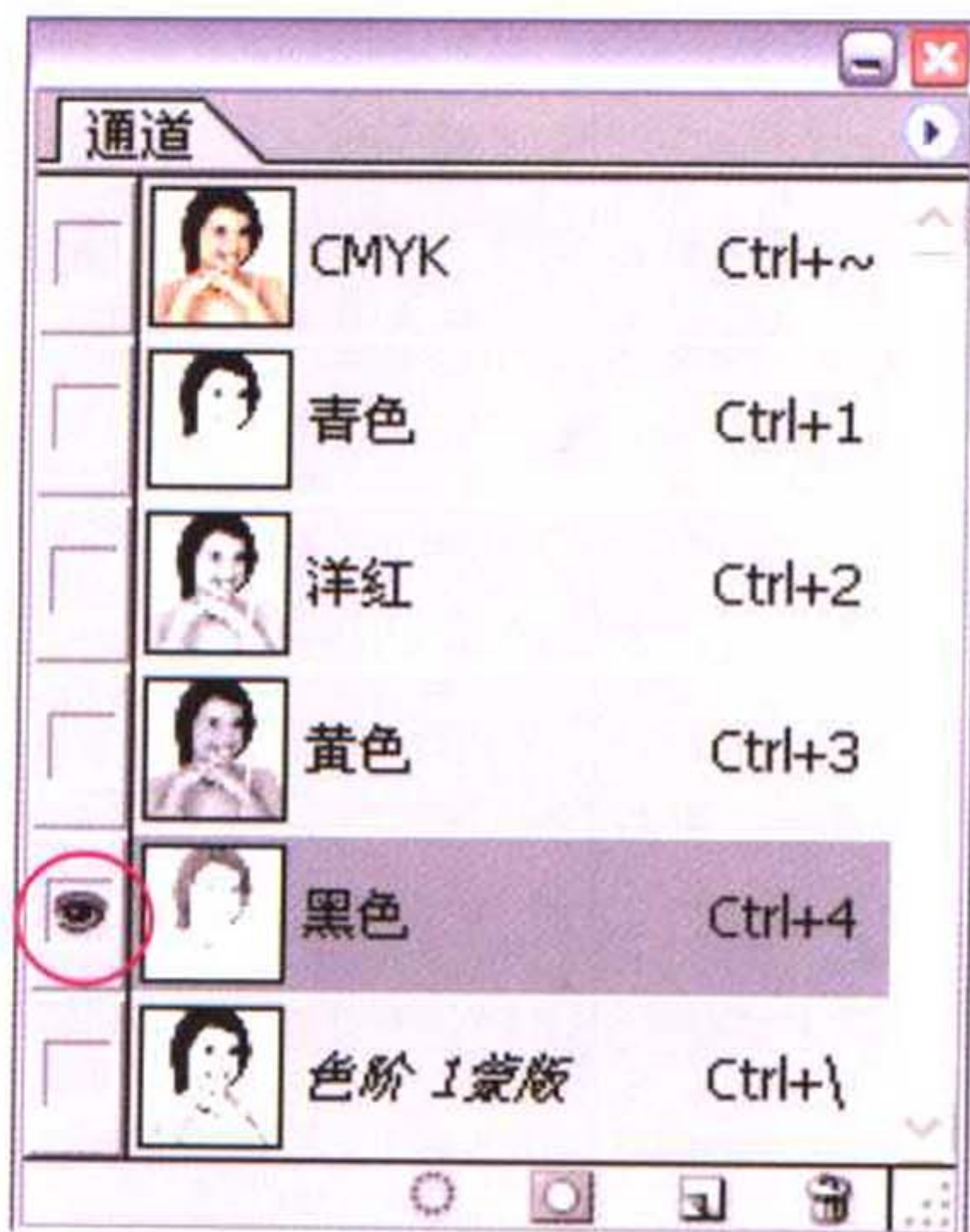


图 346. 只显示K版



观察K版

皮肤有K值，也就是存在灰度色调

图 347.K版的画面效果



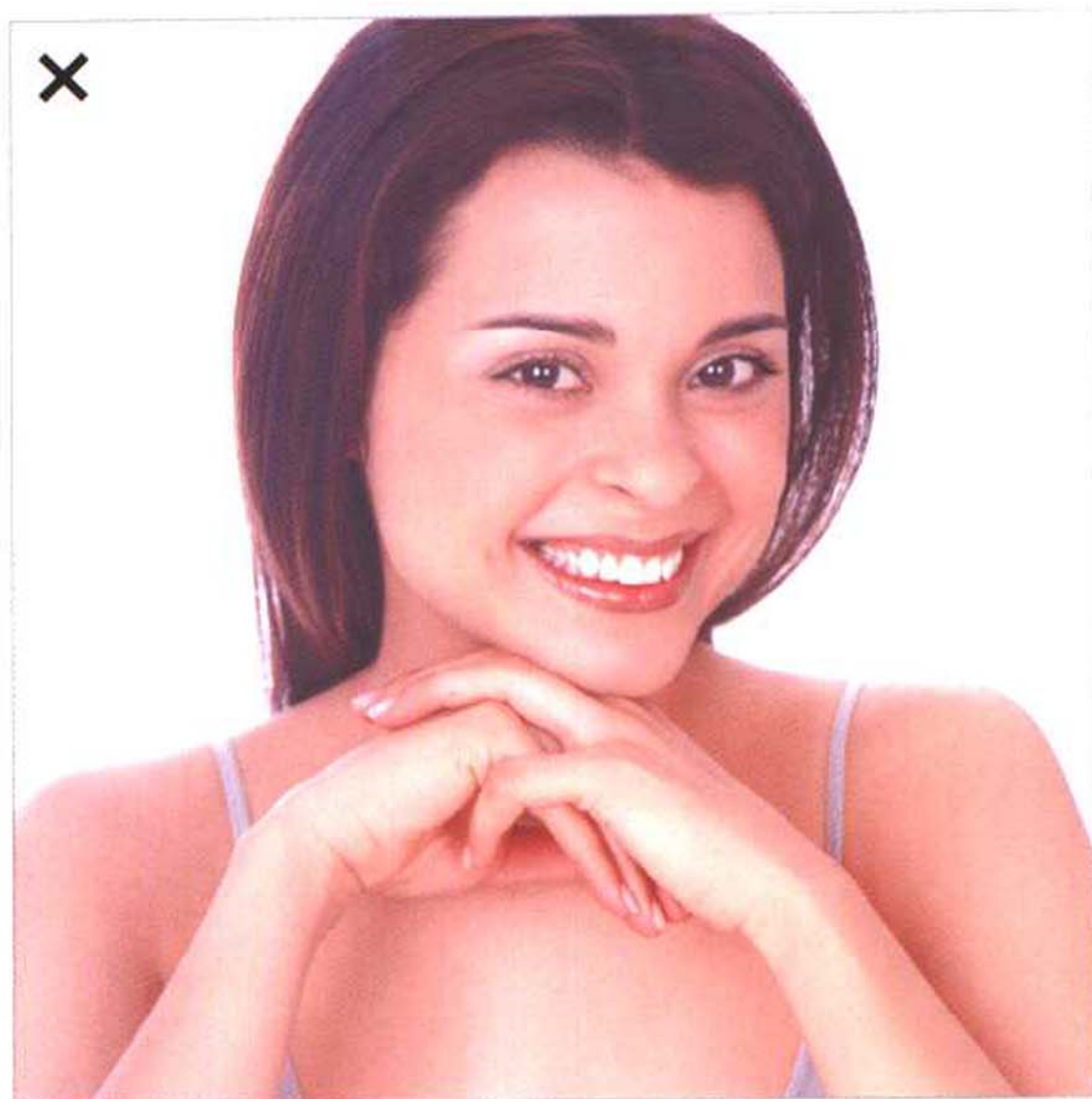


图 348.示范错误操作的效果

图 348 示范了如果直接去掉 K 版后的错误效果。注意只看肤色，虽然因此而出现了令人喜欢的桃红、橘红色系，但整体肤色的立体感却没有。画面上只有同一色系的浓淡变化，这种用色观念是不对的，除非是为了表达特定的艺术创作意图。

#### 复制调整图层，就不必重新制作蒙版

在图 349 所示的【图层】调板上，将【色阶】调整图层拖动到下方的【新建图层】按钮，就复制出一个调整图层，见图 350。

将新的调整图层的不透明度设置为 50%。这个调整图层不需要再重新制作蒙版，但是色阶调整的数值是需要改变的。双击鼠标打开【色阶】对话框，见图 351。



图 349.【图层】调板



图 350.双击鼠标打开【色阶】对话框



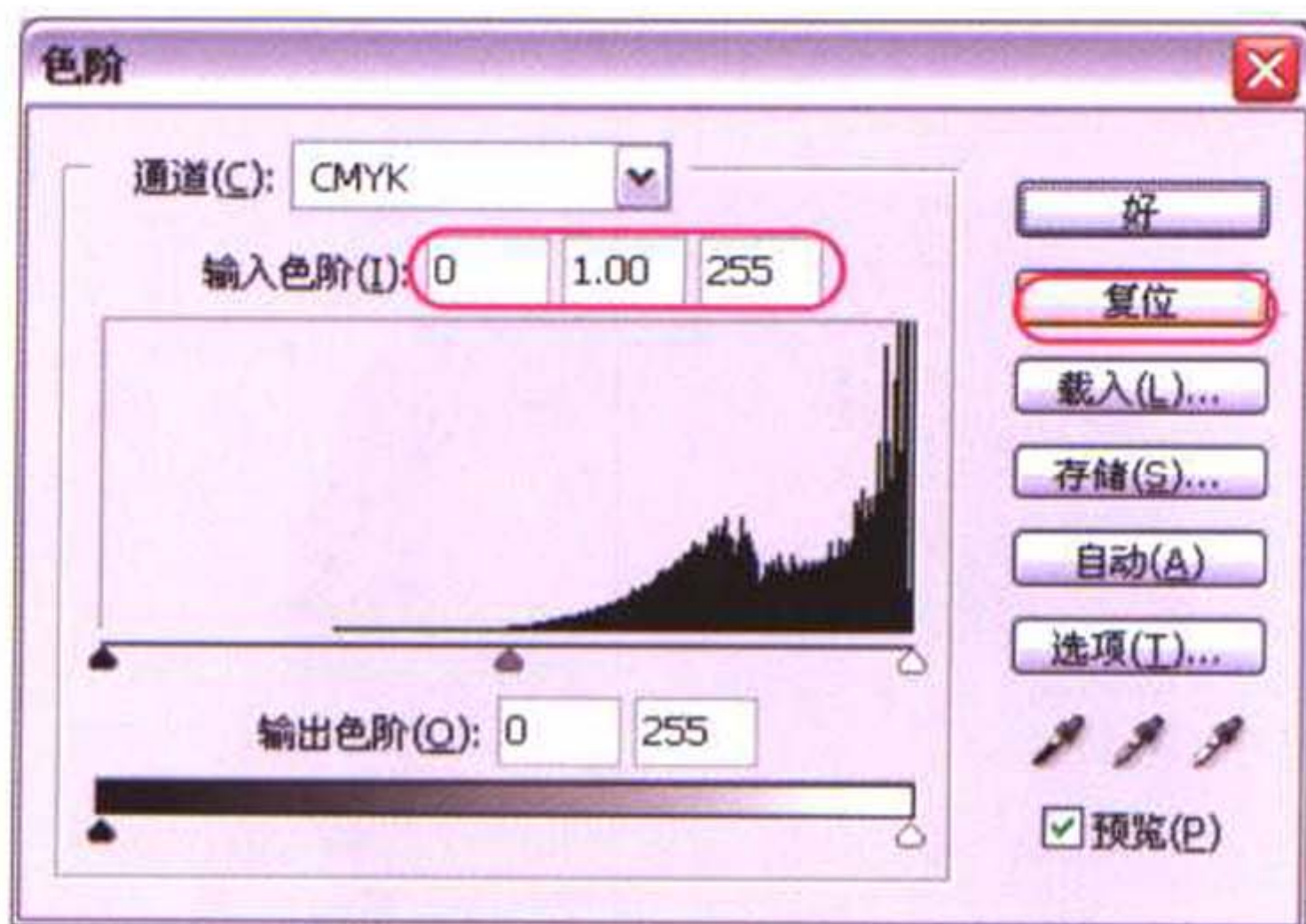


图 351.将数值归零

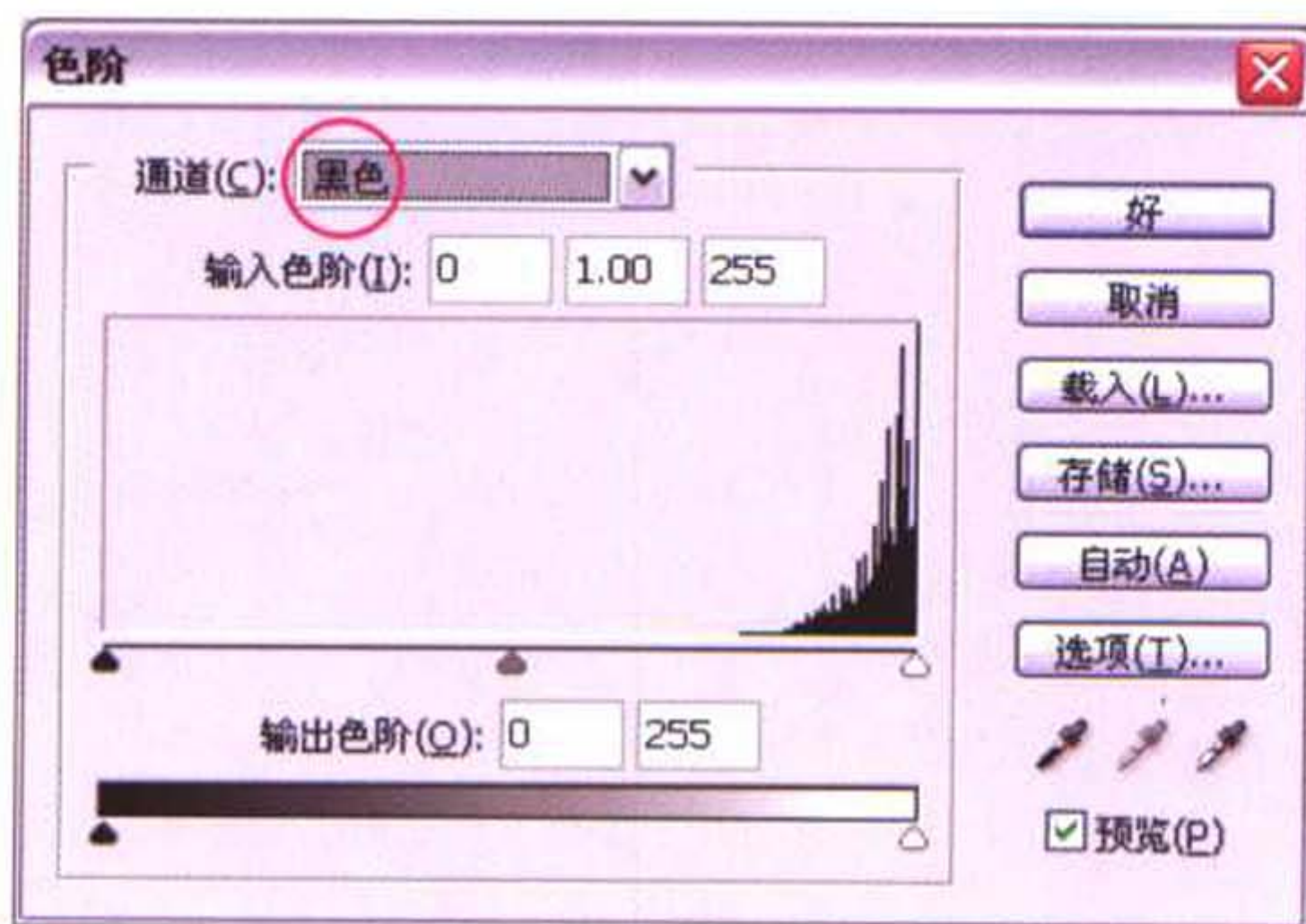


图 352.选择 K 版

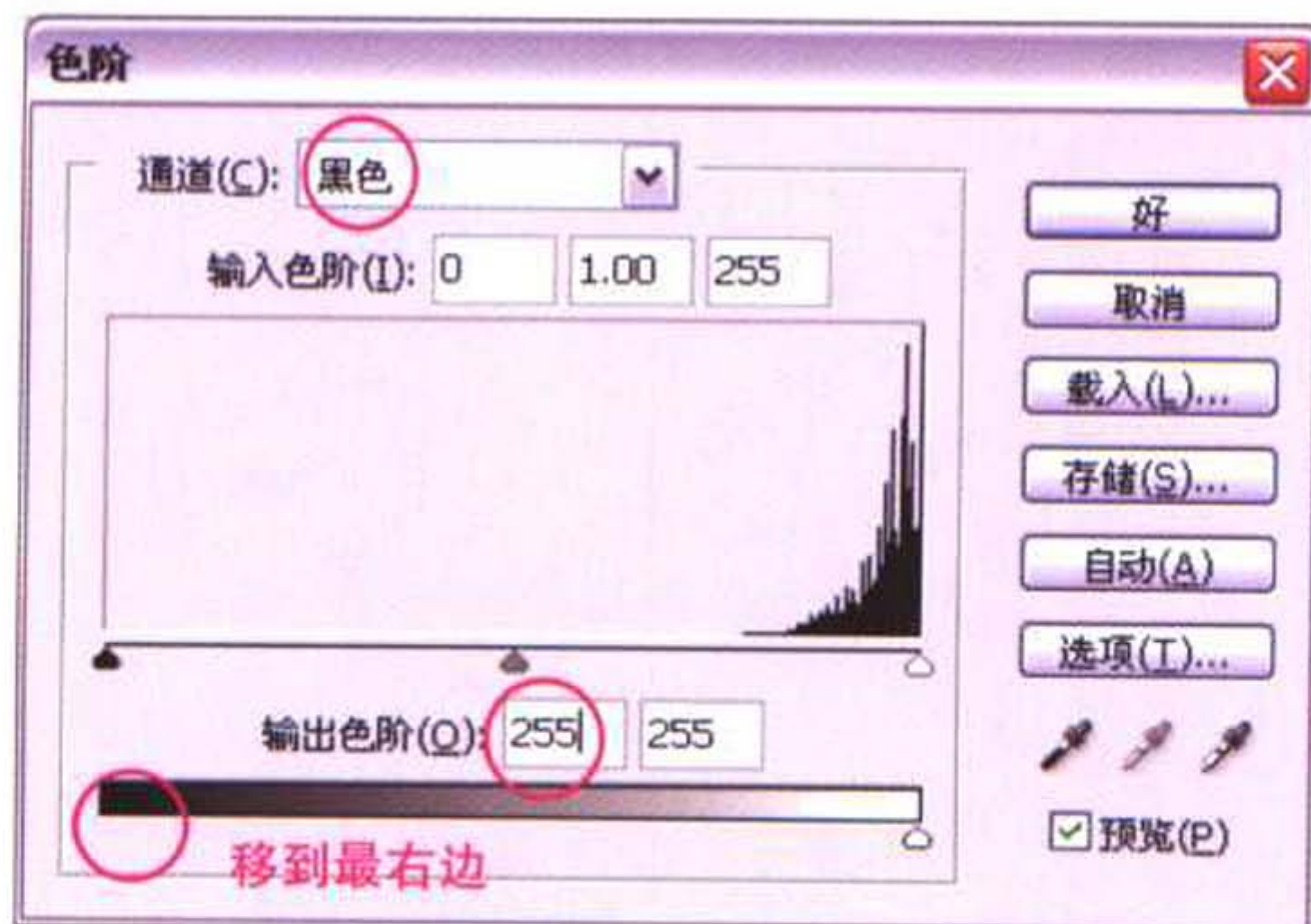


图 353.调整 K 版

### 把【色阶】对话框的数值归零

左手按住 Alt 键，对话框中的【取消】按钮会变为【复位】，单击【复位】按钮，使调整图层中的所有数值恢复到初始状态。

### 选择【色阶】对话框的 K 版

在【色阶】对话框中选择 K 版（见图 352）。

### 调整 K 版

将对话框中左侧的三角滑块向右移动到最右侧，见图 353。此图层的作用是使肌肤的色泽更漂亮，减淡了 K 版，会减少肤色中暗浊的成分，但是因为先前已经将图层不透明度设置为 50%，就会保留一些阴影处的 K 值，从而保留了一些人物的色调和立体感。

将 K 版减淡 50% 与没有修改的对比效果见图 354、图 355。



注意比较这两张图中眼圈的颜色



图 354.将 K 版减淡为 50% 的效果

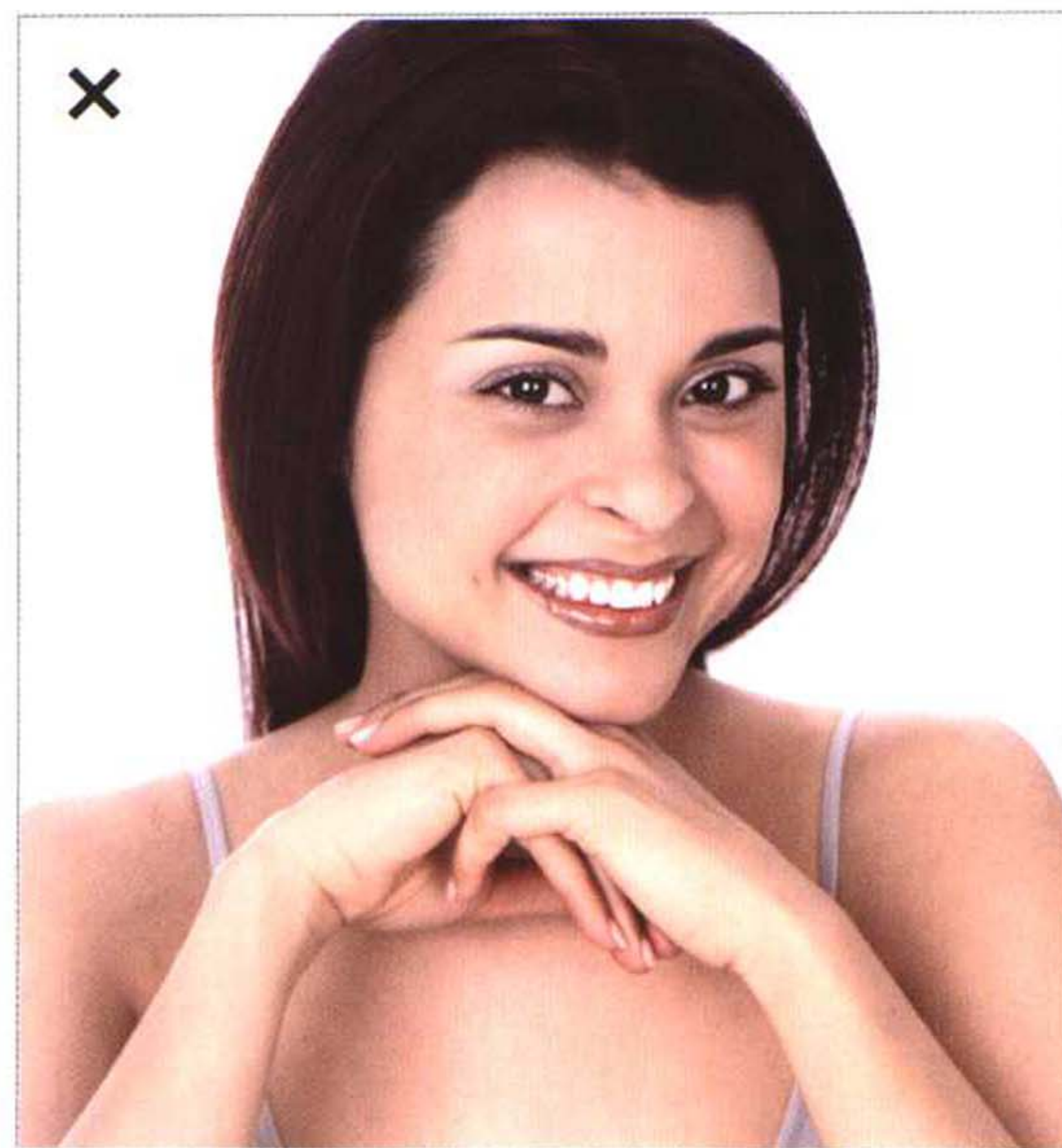


图 355.没有修改 K 版的效果



唇色诱人  
明眸皓齿





图 356. 钢笔工具



图 357. 【路径】调板

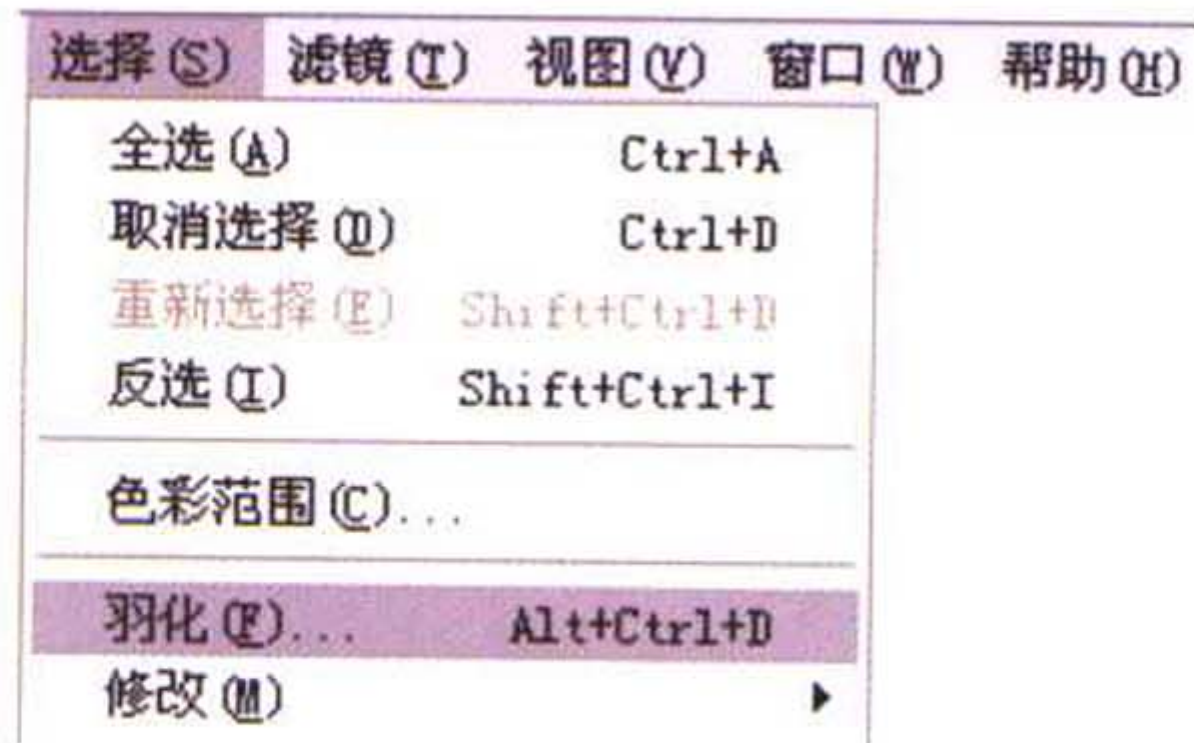


图 359. 【羽化】命令

## 修图步骤十八：修饰唇色、眼白

绘制唇路径，以便得到选定范围

接着我想修改唇色，选择工具箱中的钢笔工具（见图 356），绘制三组路径，整个嘴唇的外边缘路径，牙齿路径，眼白路径。如果忘了路径的储存方法，可参阅第 66 页步骤八。

在【路径】调板（见图 357），将嘴唇的外边缘路径转换为选定范围。

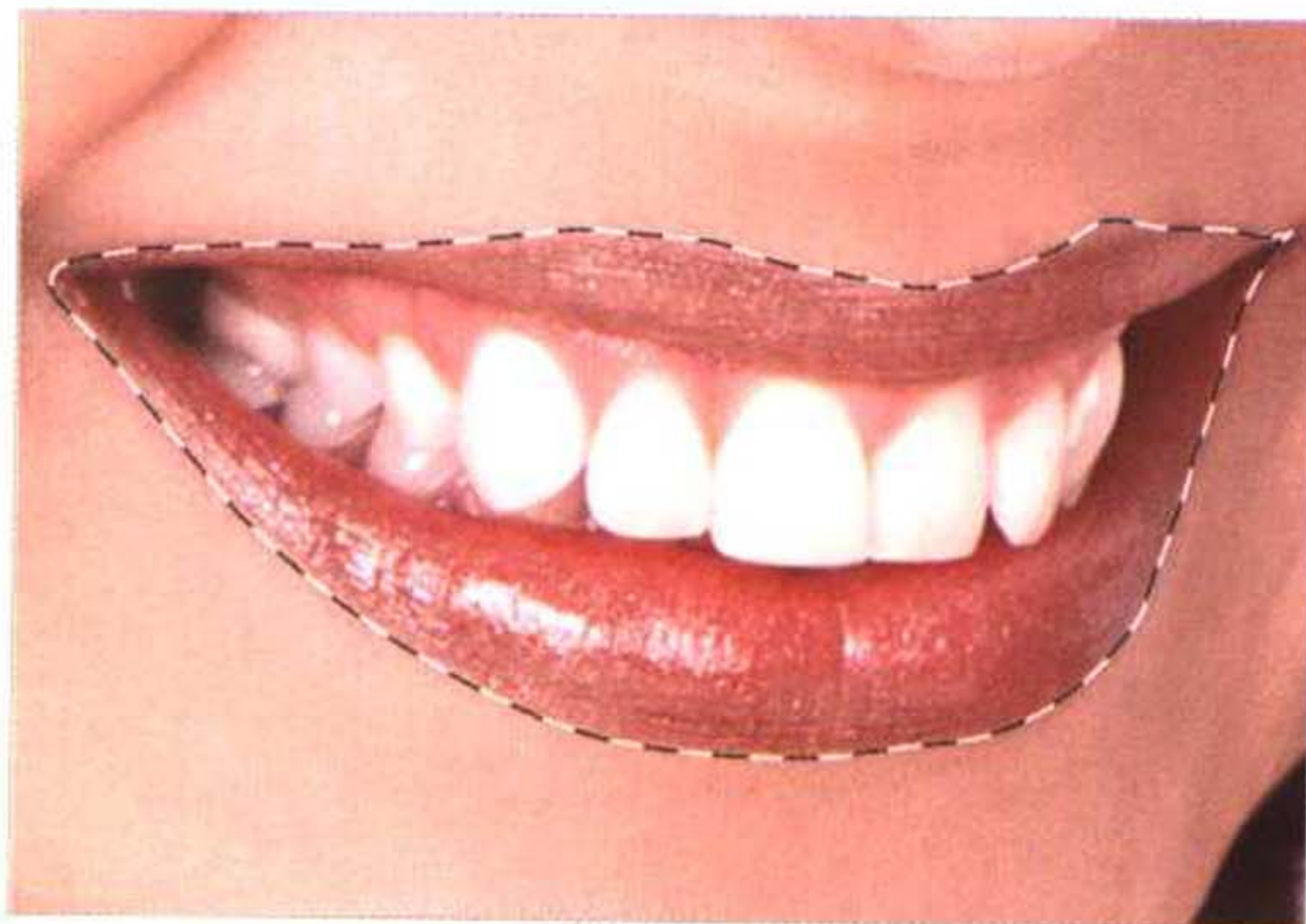


图 358. 未调色前，嘴唇外边缘路径的选定范围状态

选择【选择】→【羽化】命令（见图 359），在弹出的对话框中将羽化半径设置为 5 像素，见图 360。



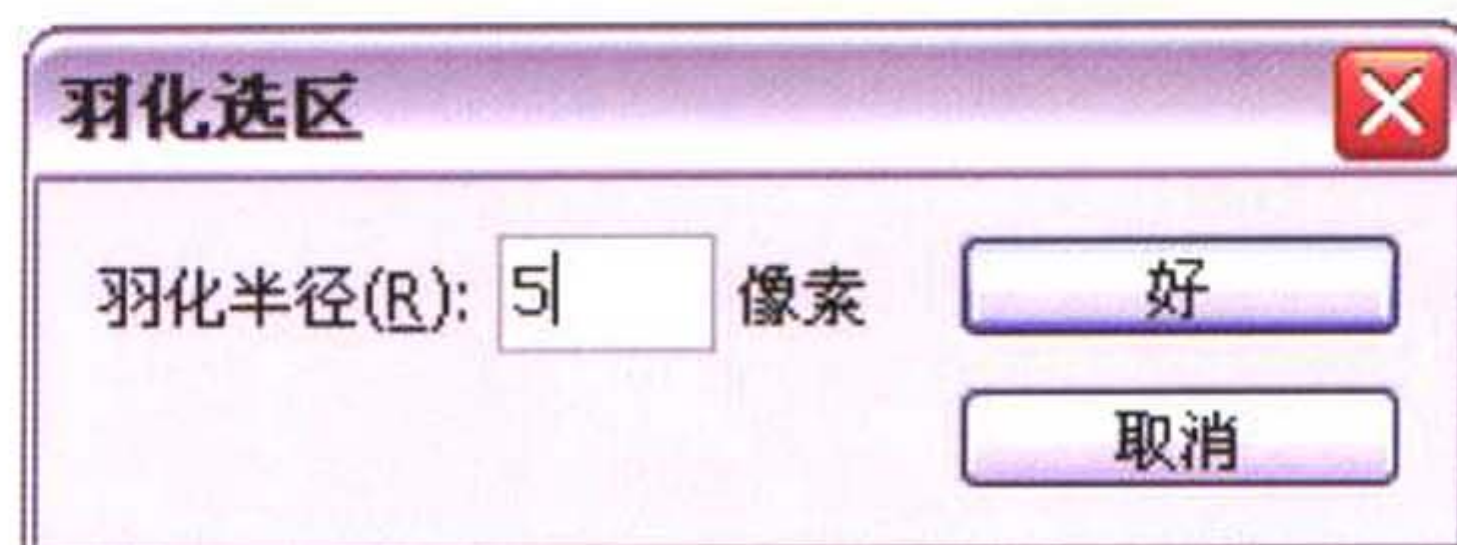


图 360.【羽化选区】对话框



图 361.新建调整图层

在保持选定范围的状态下，新建一个调整图层调整唇色

选择最上方的图层（见图 361），在【图层】调板上新建一个【色相/饱和度】调整图层，打开【色相/饱和度】对话框。



图 362.【色相/饱和度】对话框

将对话框中的数值调整为如图 362 所示，然后单击【好】按钮。





图 363.【图层】调板



图 364.调色前



图 365.调色后



图 366.【路径】调板

【图层】调板新增了一个【色相/饱和度】调整图层（见图 363）。

调色前后的对比效果见图 364、图 365。

在牙齿、牙龈的区域，将蒙版变黑

完成前面的调整后，牙齿、牙龈的颜色也改变了，所以要把牙齿、牙龈区域的蒙版填充为黑色，使颜色恢复正常。

在【路径】调板上（见图 366），将牙齿路径转换为选定范围（见图 367）。



图 367.牙齿路径的选定范围状态



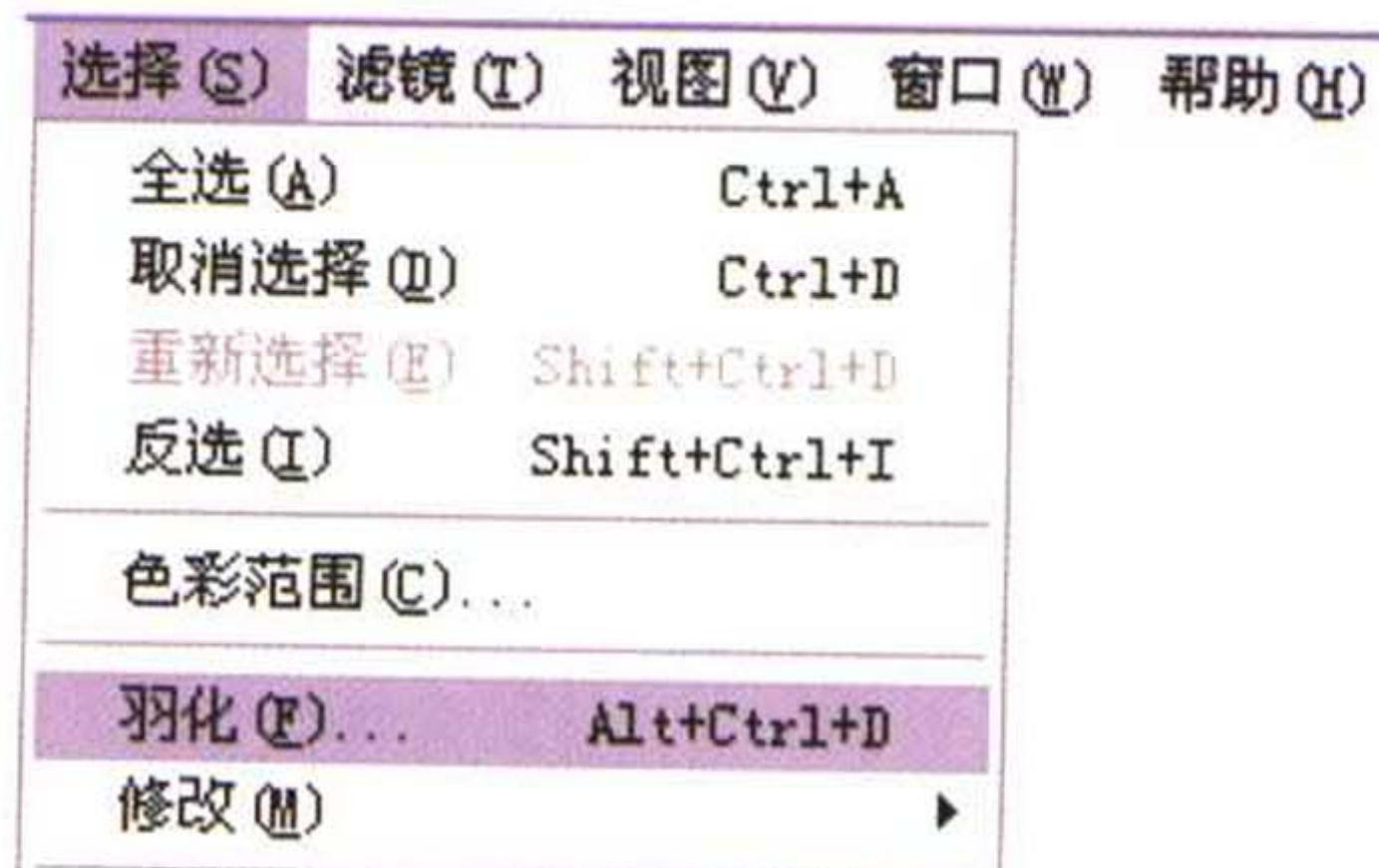


图 368.【羽化】命令

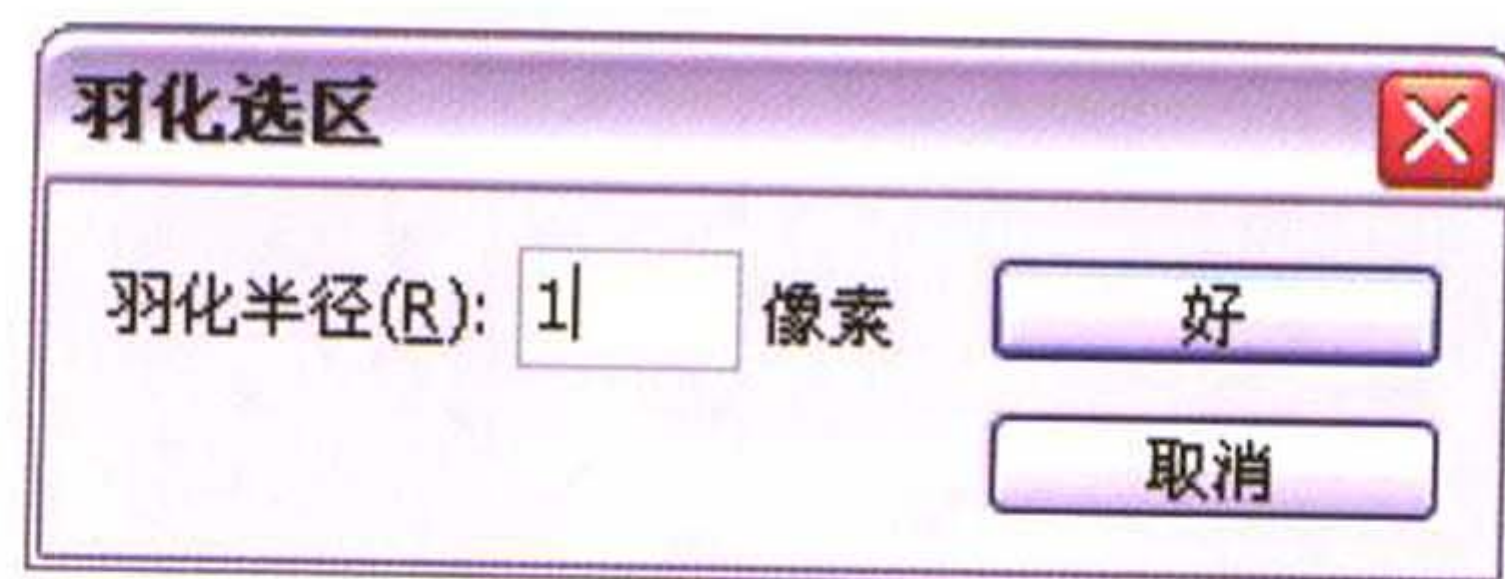


图 369.【羽化选区】对话框

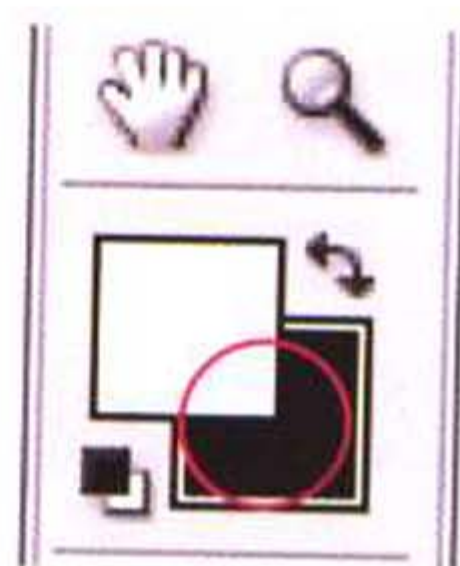


图 370.背景色为黑色

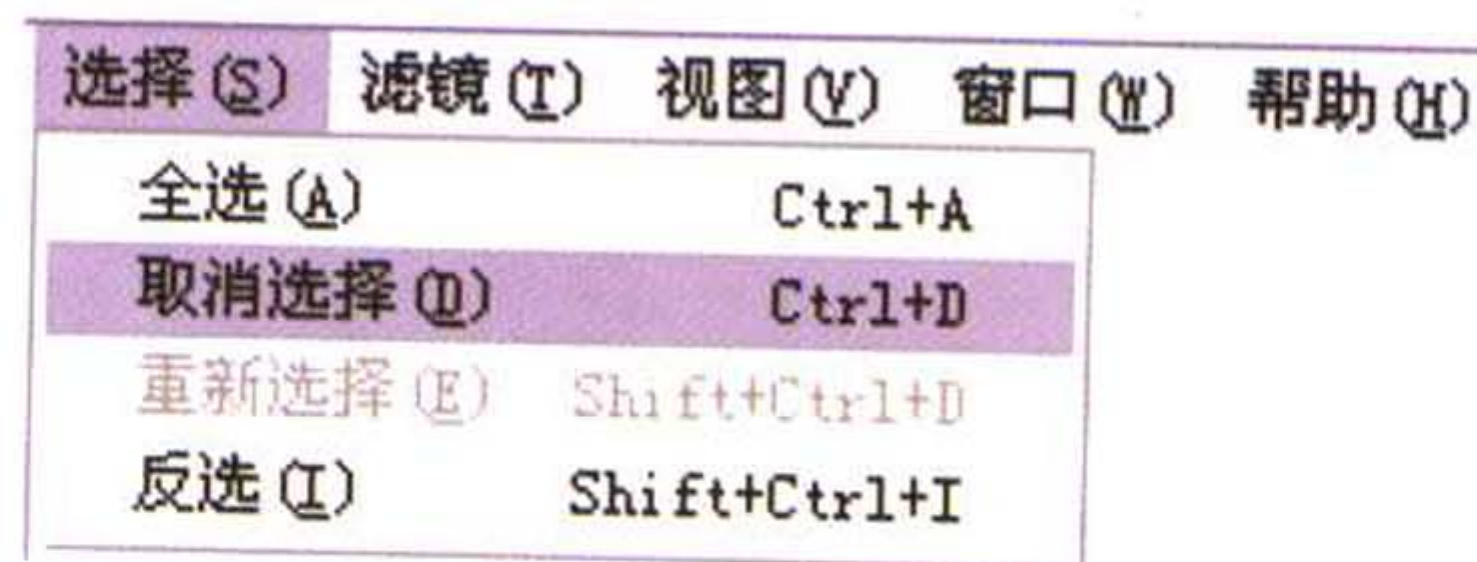


图 371.【取消选择】命令

为选定范围作羽化处理。【选择】→【羽化】命令（见图 368），在弹出的对话框中将羽化半径设置为 1 像素（见图 369）。

将工具箱中的背景色设置为黑色（见图 370），按键盘上的 Delete 键，将牙齿的颜色恢复到正常状态。

然后取消选定范围（见图 371）。





图 372.唇部调色完成



图 373.唇部调色的错误示范

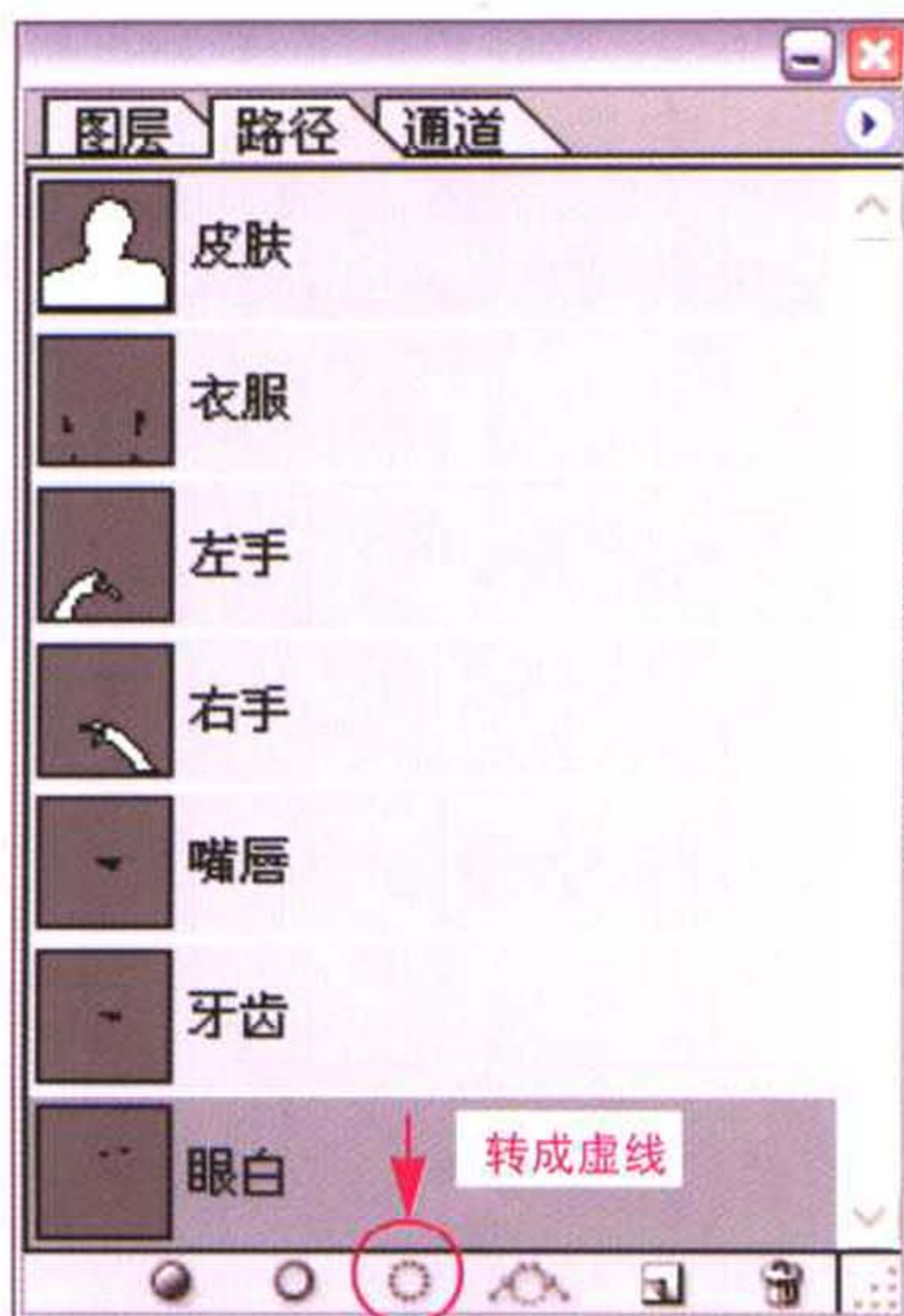


图 374.【路径】调板

注：

在圈选唇部时，羽化半径的数值必须以唇型边界自然呈现为原则，不然整张脸的焦点就会变为那张突出的嘴了。

调整唇色时要注意，不要为了追求颜色鲜艳而把 C 版、K 版降低太多，从而损失了画面的立体感和层次，错误的示范如图 373 所示，正确的示范如图 372 所示。色彩乍看起来很美，有萤光效果，但是整个嘴唇显得不真实、虚假。

如果眼影需要调色，也可以采用相同方法，不过，边缘可能会更不明显，因为眼影强调晕染开的效果，所以图 369 所示的【羽化】数值要增大一些。

## 修图步骤十九：明眸皓齿

作出明眸感——眼白处





图 375.眼白路径转换为选定范围

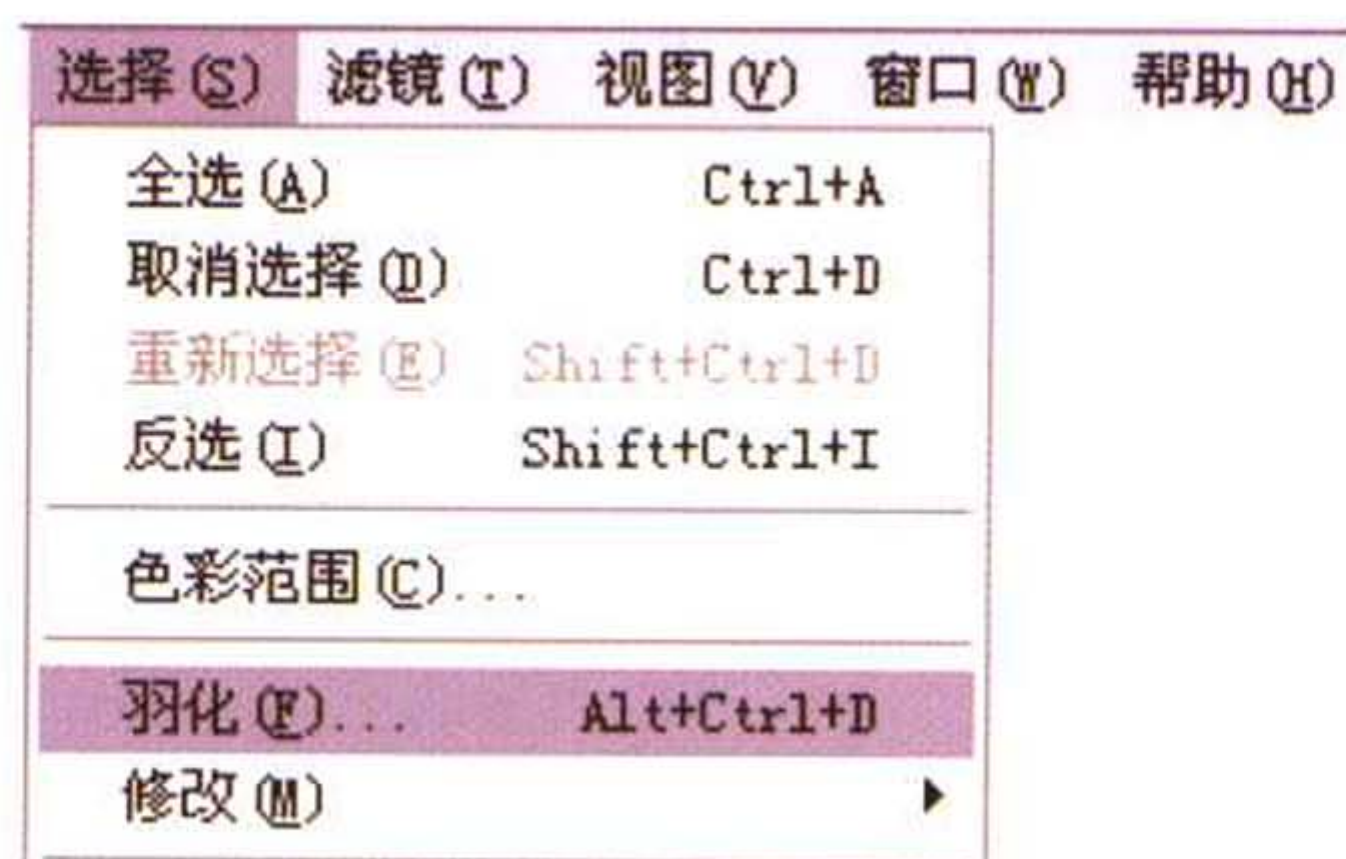


图 376.【羽化】命令

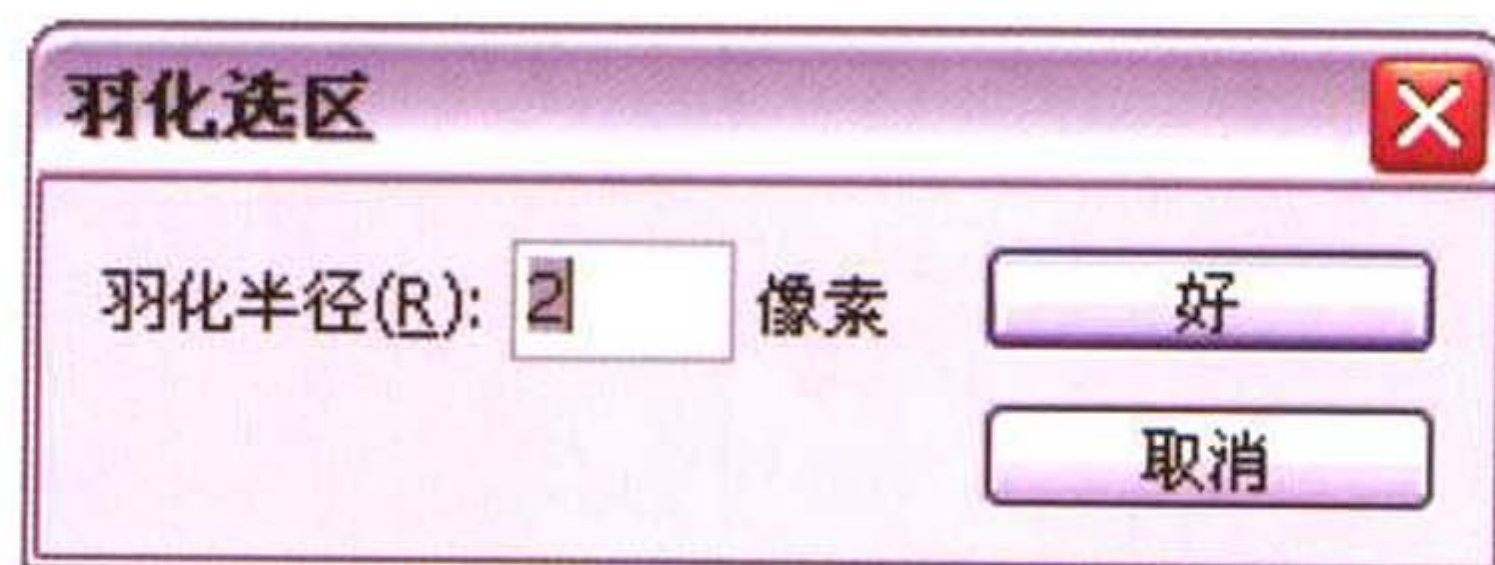


图 377.【羽化选区】对话框

## 处理眼白的正确步骤

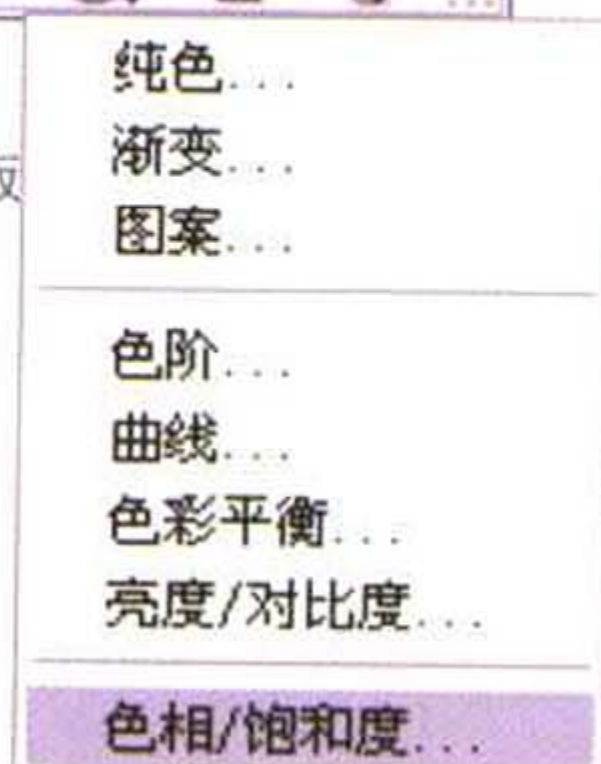
先将眼白路径（见图 374）转换为选定范围（见图 375）。

为选定范围羽化边缘。【选择】→【羽化】命令（见图 376），在弹出的对话框中，将羽化半径设置为 2 像素（见图 377）。





图 378.【图层】调板



## 调整眼白的颜色

选择最上方的图层，在【图层】调板上新建一个【色相/饱和度】调整图层（见图 378），打开的对话框如图 379 所示。

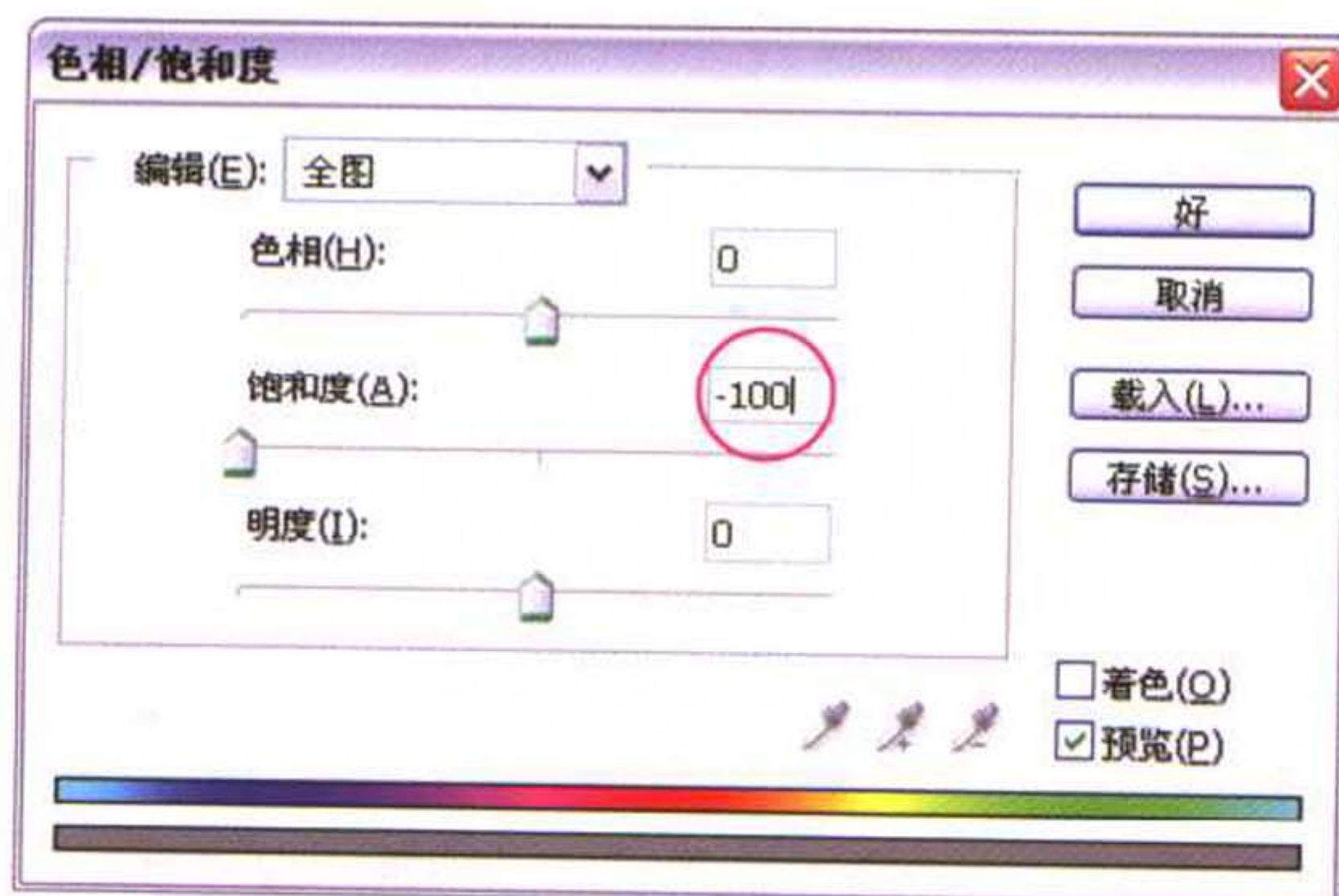


图 379.【色相/饱和度】对话框

将对话框中的数值调整，见图 379，然后单击【好】按钮。



在【图层】调板新建一个【色相/饱和度】调整图层（见图 380），不透明度设置为 30%。



图 380.【图层】调板

在图层蒙版上，镂空牙齿的形状

在【图层】调板上选择图层蒙版（见图 381），使蒙版处于编辑状态，再把牙齿路径转换为选定范围。



图 381.【路径】调板



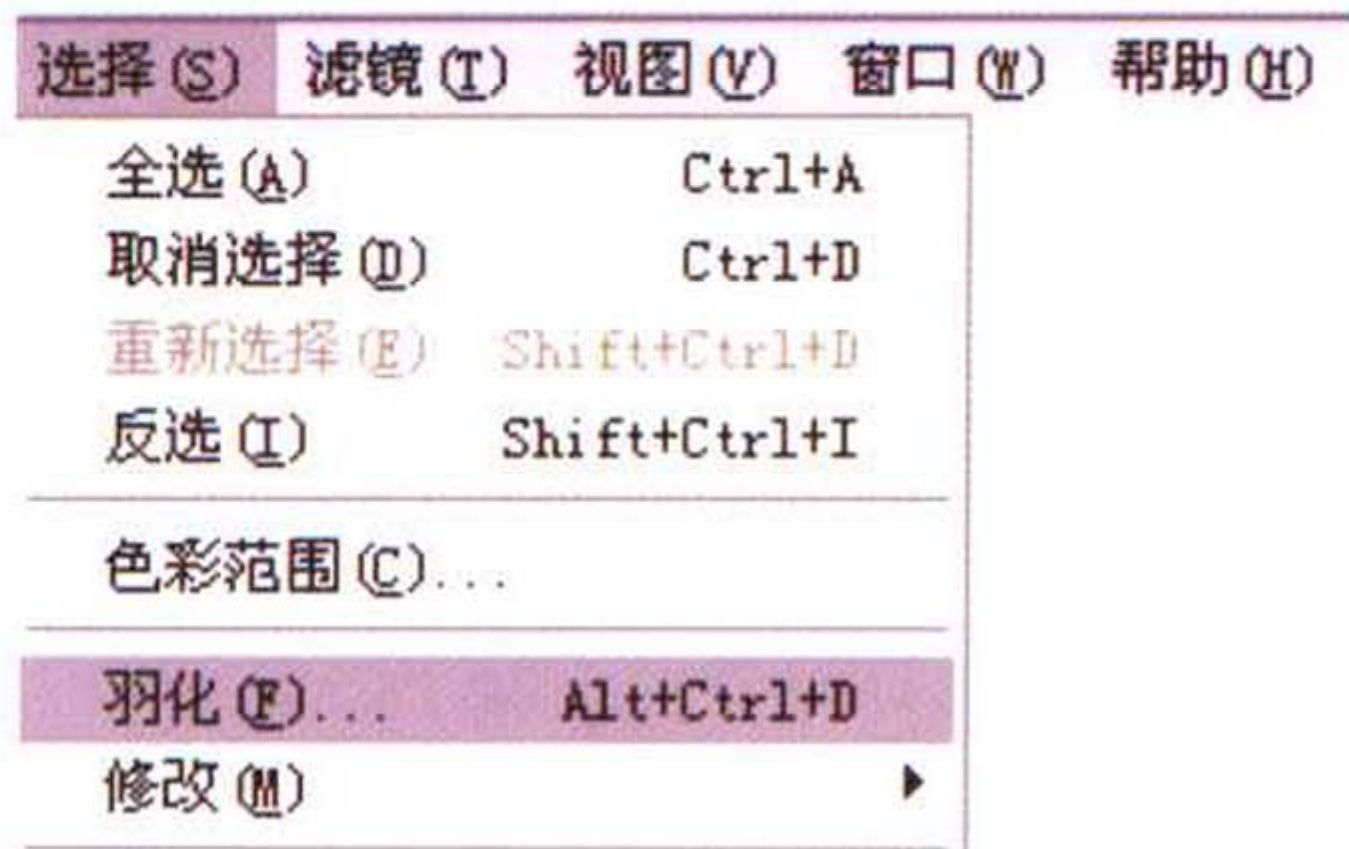


图 382.【羽化】命令

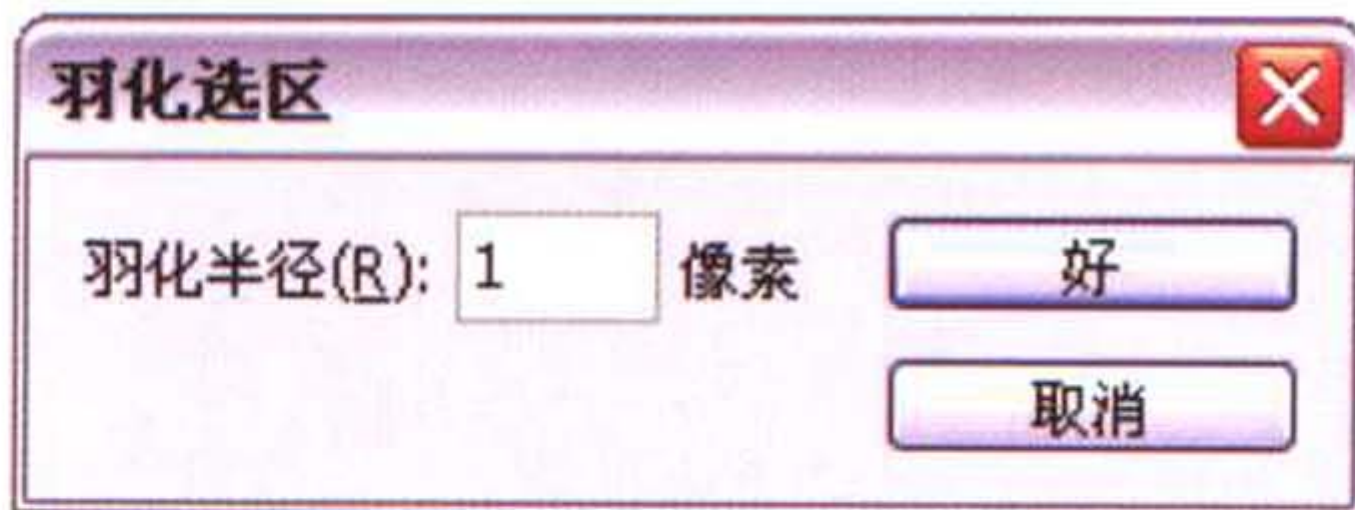


图 383.【羽化选区】对话框

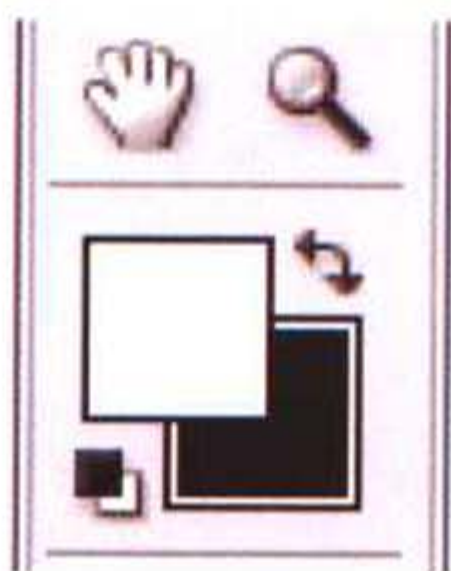


图 384.背景色为白色



图 385.【取消选定范围】命令

羽化选定范围。【选择】→【羽化】命令（见图 382），在弹出的对话框中将羽化半径设置为1像素（见图 383）。

将工具箱的背景色设置为白色（见图 384），按键盘上的 Delete 键，使牙齿部分也被调色。这是因为牙齿和眼白的蒙版处于同一个调整图层中，在为眼白调色的同时，也对牙齿进行了调色。

然后取消选定范围【选择】→【取消选择】命令（见图 385）。



在【通道】调板上，将蒙版【色相/饱和度 2 蒙版】显示出来，如图 386 所示，这样可以看到蒙版的画面效果，如图 387 所示。



图 386.【通道】调板

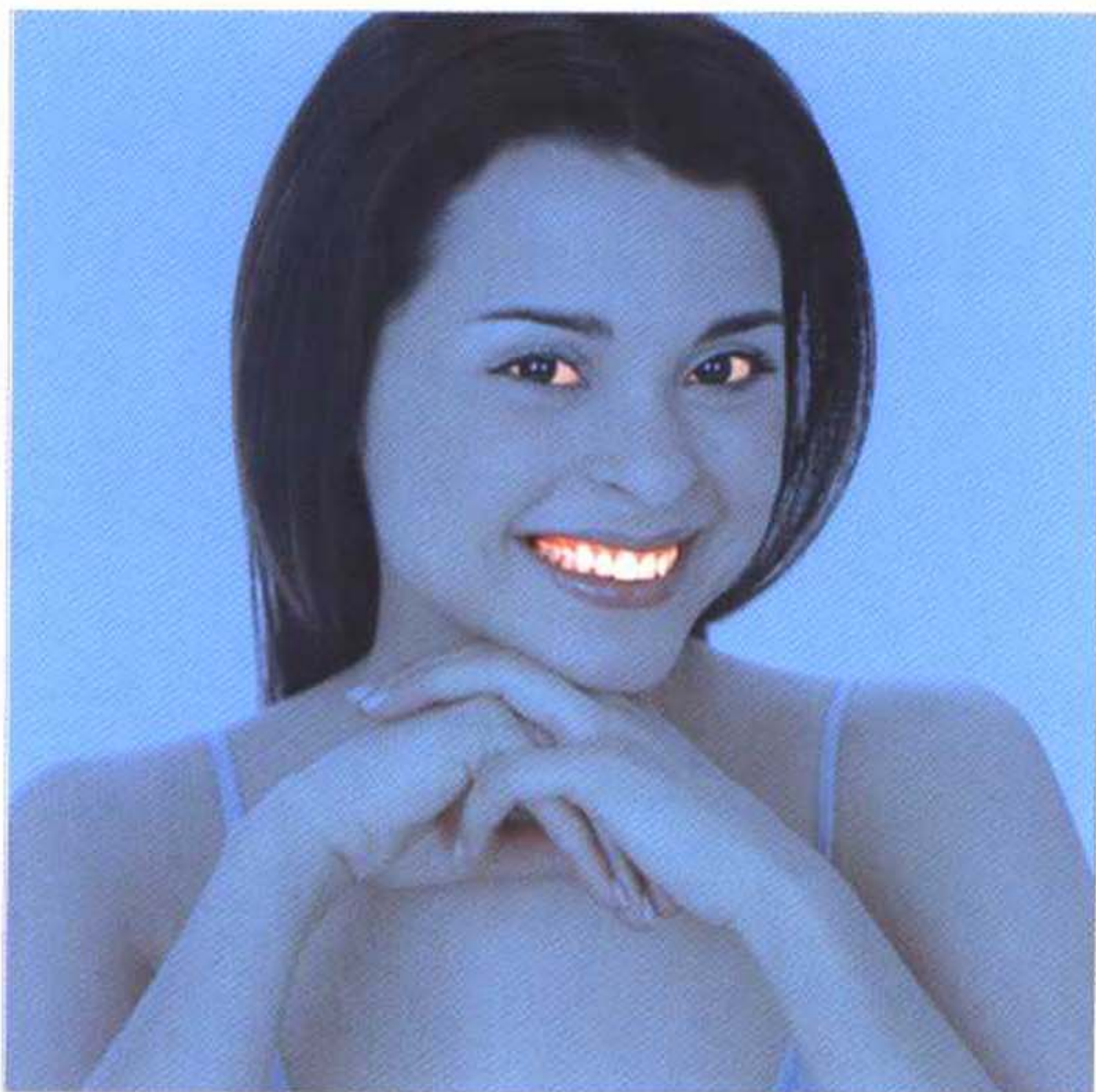


图 387.显示蒙版的效果

将先前镂空的区域进行修正，因为不需要包括牙龈

要修改图 387 所示的画面之前，先将工具箱中的背景色设置为黑色（见图 388），由于要变白的部分只有眼白和牙齿，不包括牙龈，因此使用小笔刷的【橡皮擦工具】，将牙龈部分全部擦除（见图 389）。

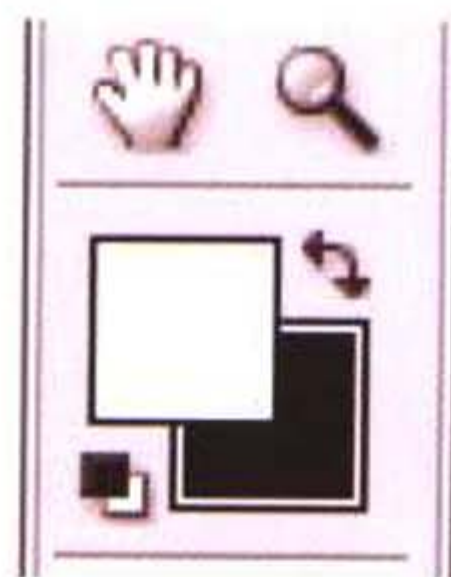


图 388.背景色为黑色

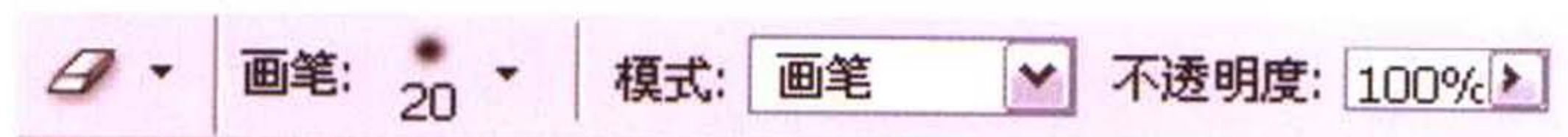


图 389.【橡皮擦工具】的选项栏



● 相对此图的笔刷大小



图 390. 蒙版镂空的部分

整个蒙版编辑完成的效果，在这里我们只显示了蒙版的镂空区域，如图 390 所示。



图 391. 返回 CMYK 复合通道模式

在【通道】调板上，返回 CMYK 复合通道模式（见图 391），然后隐藏图层蒙版。





图 392.不透明度设置为 30%

在【图层】调板上，可以看到先前已经把调整图层的不透明度设置为了 30%（见图 392）。

这个调整图层的作用是降低牙齿的色彩饱和度，得到美白牙齿的效果。眼白部分的血丝以及青色的区域，也可以通过降低色彩饱和度予以清除，使眼睛看起来更加有神。



图 393.眼白自然

## 制作完成的效果

图层不透明度设置为 30%后，效果如图 393 所示，您所看到的是制作完成的效果。



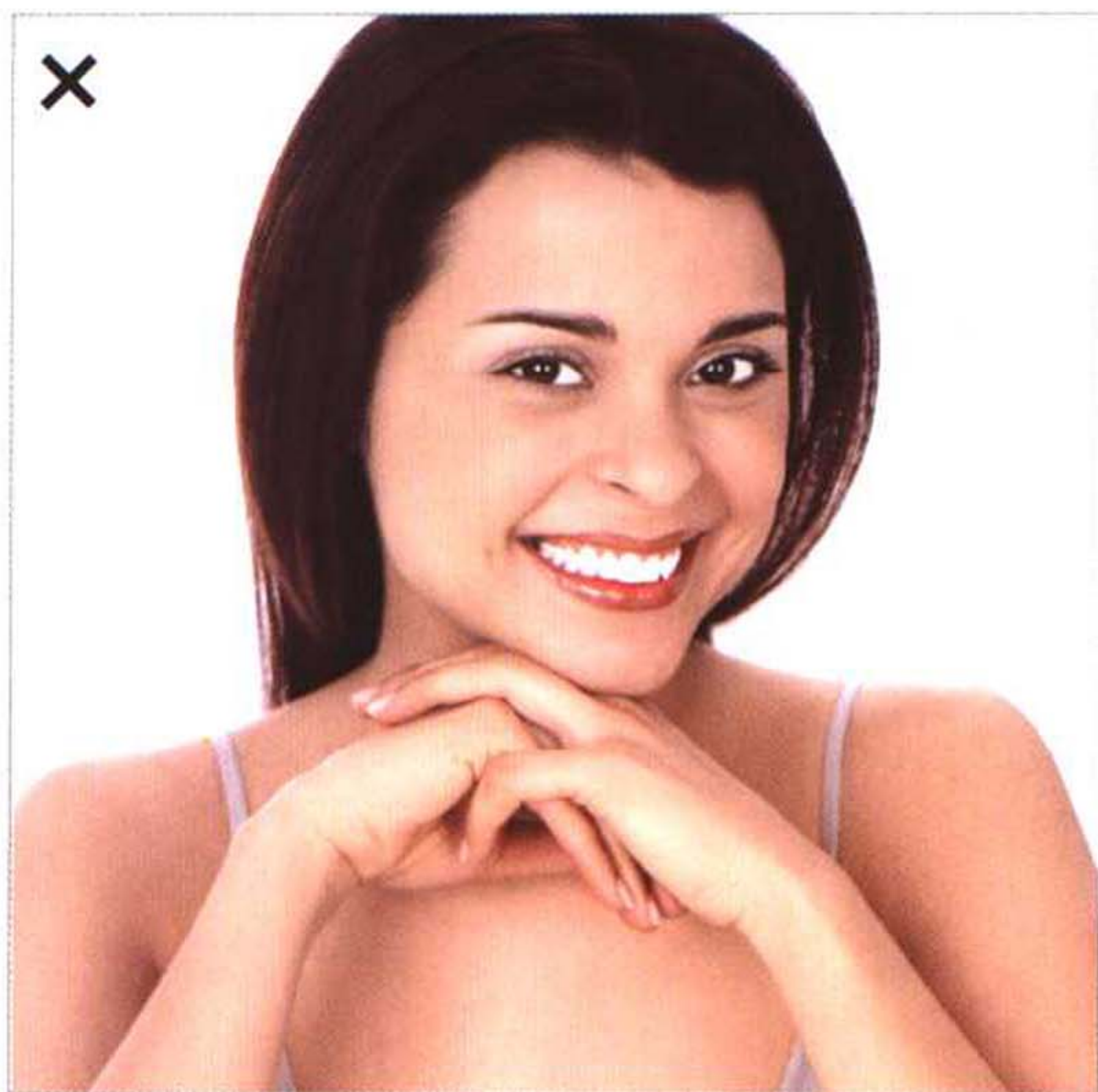


图 394.眼白呆板

如果图层不透明度设置为100%，过于美白不但很恐怖，而且看起来很假，会让人感觉眼白不是球体，而是一片平纸。图 394 便是错误的示范。



图 395.新建一个调整图层

## 修图步骤二十：画龙点睛

### 作出明眸感——在瞳孔上画龙点睛

增强瞳孔下半部的通透感并进行色彩调整，这个画龙点睛的步骤，可以增强人物的灵气，尤其是针对眼睛无神的表情，更能产生看起来有深度、有气质并且吸引人的神韵。



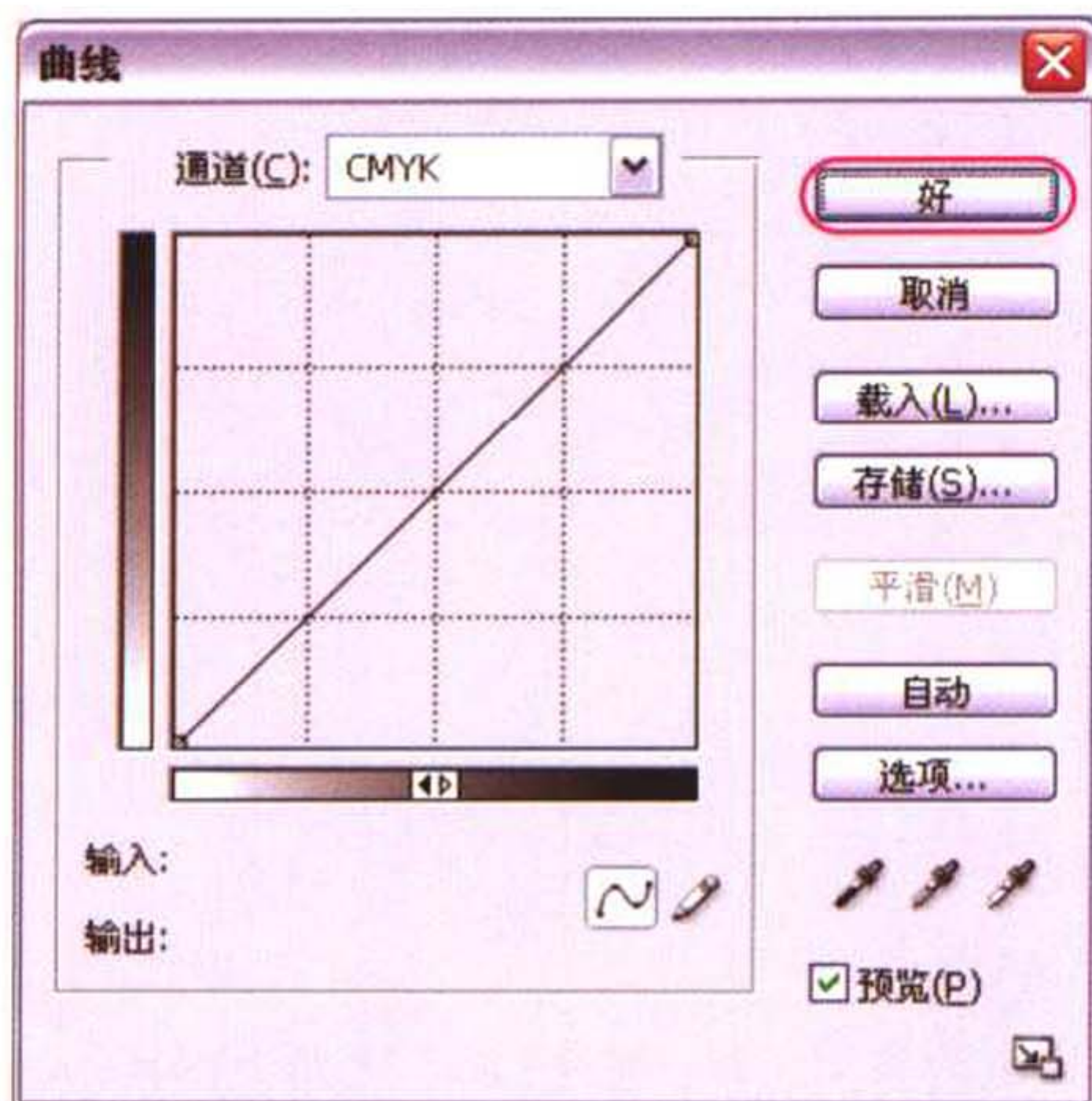


图 396.【曲线】对话框

新建调整图层，并将在后面的步骤中镂空制作蒙版

在【图层】调板上新建一个【曲线】调整图层（见图 395），打开【曲线】对话框后（见图 396），暂时不用做任何调整，直接单击【好】按钮。



图 397.【图层】调板

在制作蒙版之前，先全部填充黑色

在【图层】调板上新建一个调整图层，如图 397 所示，然后把工具箱的前景色设置为黑色（见图 398）。

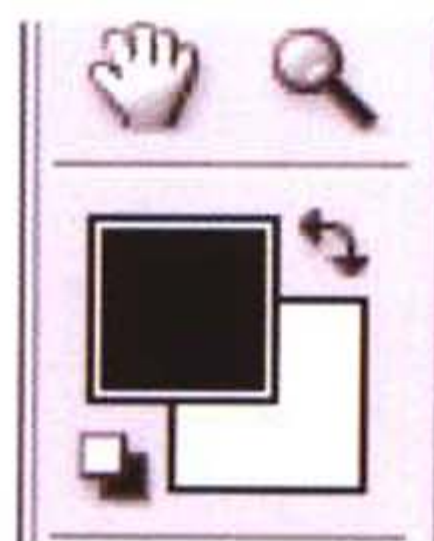


图 398.前景色设置为黑色





图 399.蒙版填充黑色

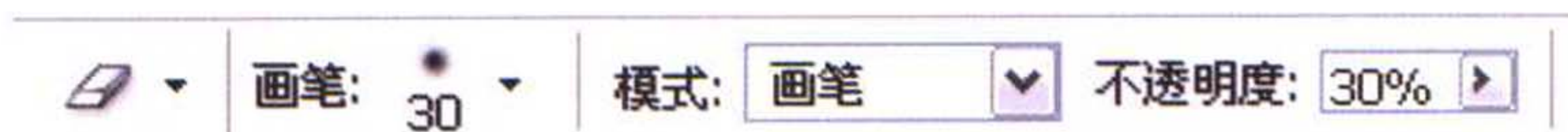


图 400.【橡皮擦工具】的选项栏



图 402.画一个圆弧形状

按住键盘上的Alt键，再按Delete键，将【曲线】调整图层的蒙版填充为黑色（见图399）。

### 镂空反光形状

接下来我们要在蒙版上镂空形状。选择工具箱中的【橡皮擦工具】，在选项栏上将工具的不透明度设置为30%（见图400）。

将工具箱的背景色设置为白色（见图401）。

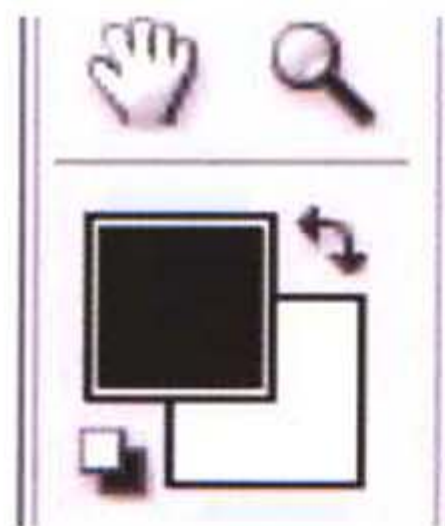


图 401.背景色设置为白色

在【图层】调板上，【曲线】调整图层仍然处于当前编辑状态。在瞳孔的下方，绘制一个圆弧的形状，如图402所示。我们暂以红色标示，以方便读者观看，实际上，这里应该是白色的圆弧。



在【图层】调板上（见图 403），双击【曲线】调整图标，打开【曲线】对话框。



图 403.【图层】调板

打开【曲线】对话框，调整颜色

如图 404~图 407，调整 CMYK 的整体曲线，然后分别调整 C、M、Y 曲线，使绘制的圆弧变为略浅的咖啡色。这时要边调整曲线边查看画面效果，当然，如果您喜欢，调成红色也无妨。

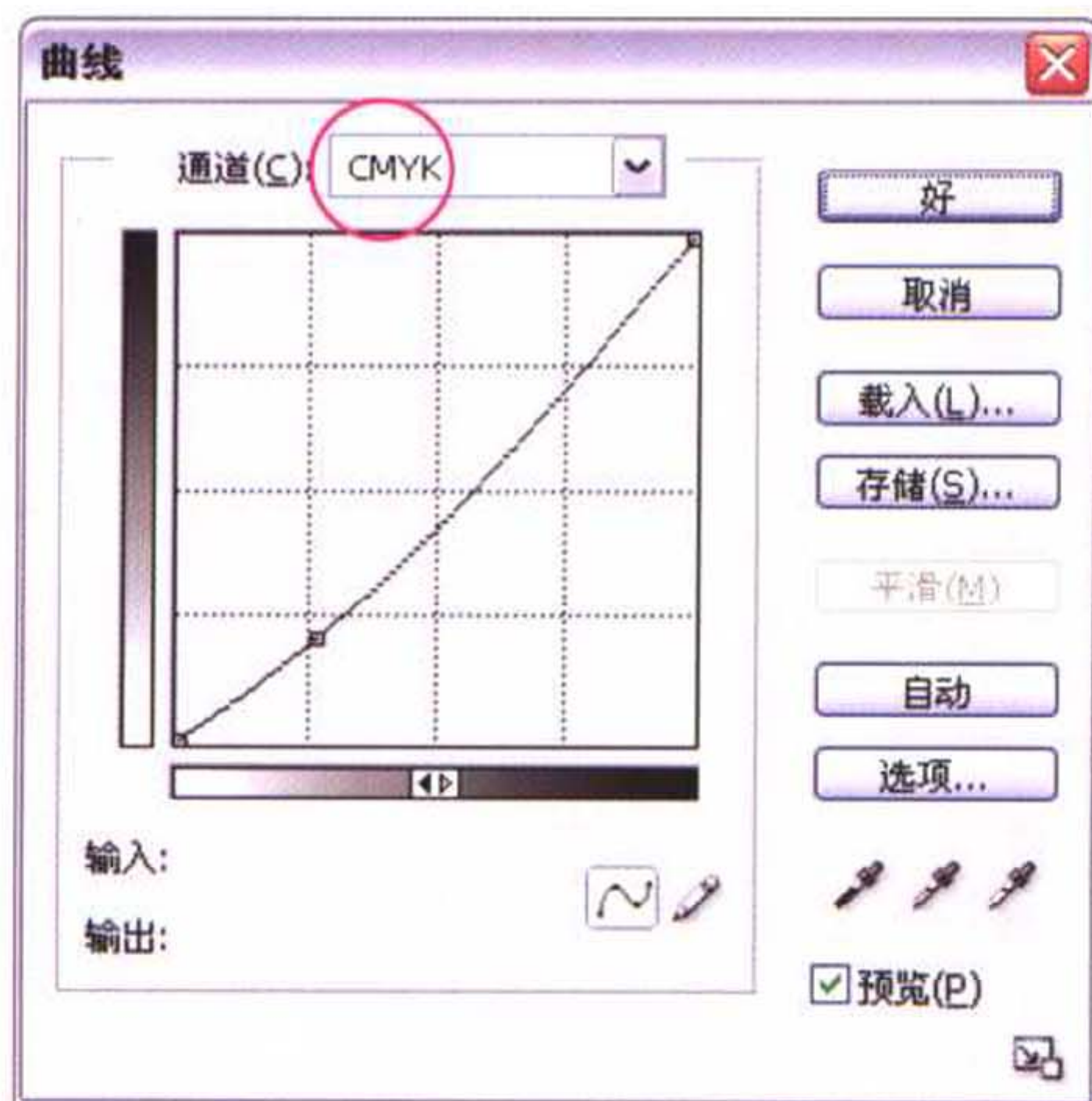


图 404.【曲线】对话框



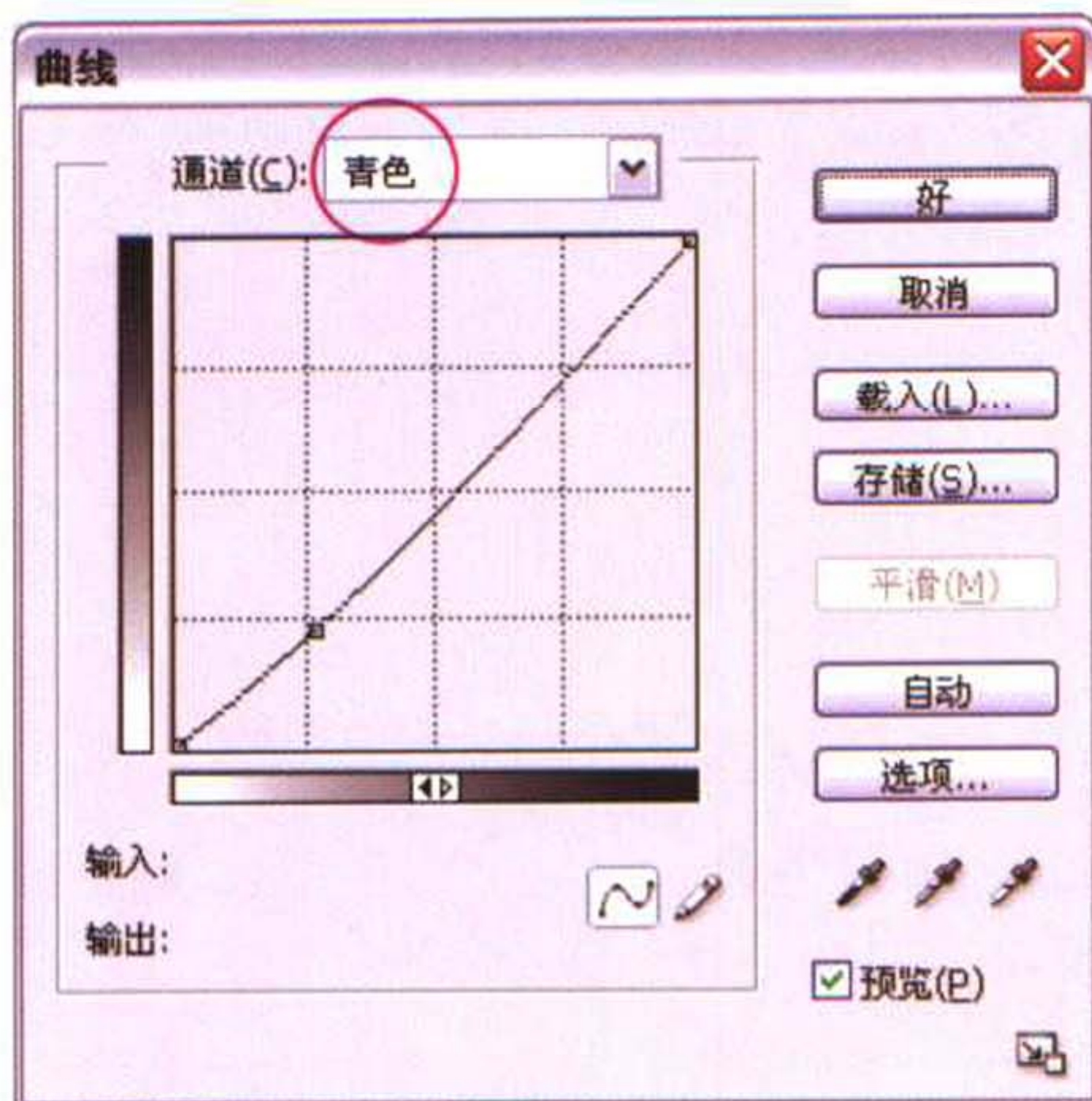


图 405.【曲线】对话框

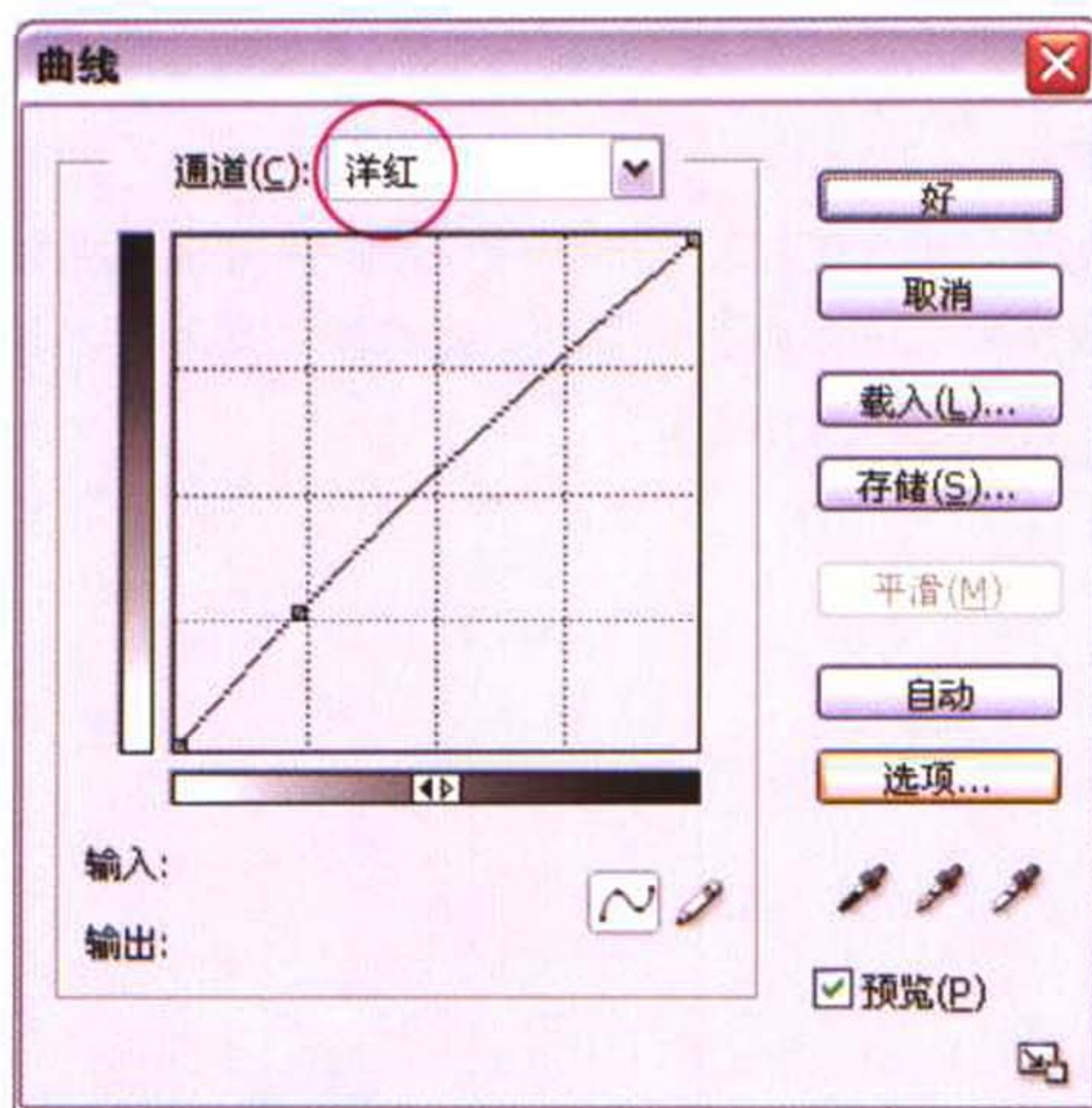


图 406.【曲线】对话框

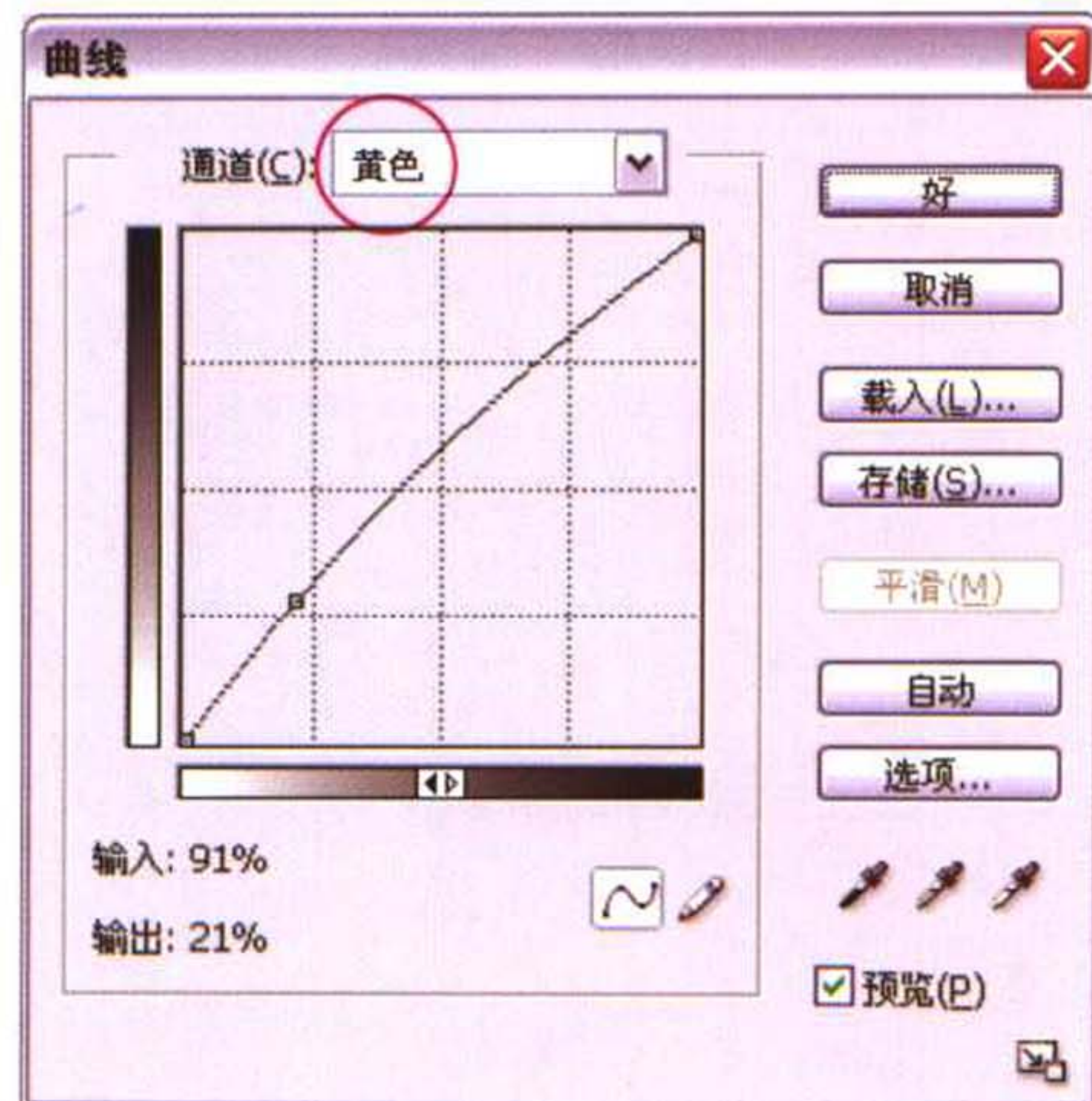


图 407.【曲线】对话框



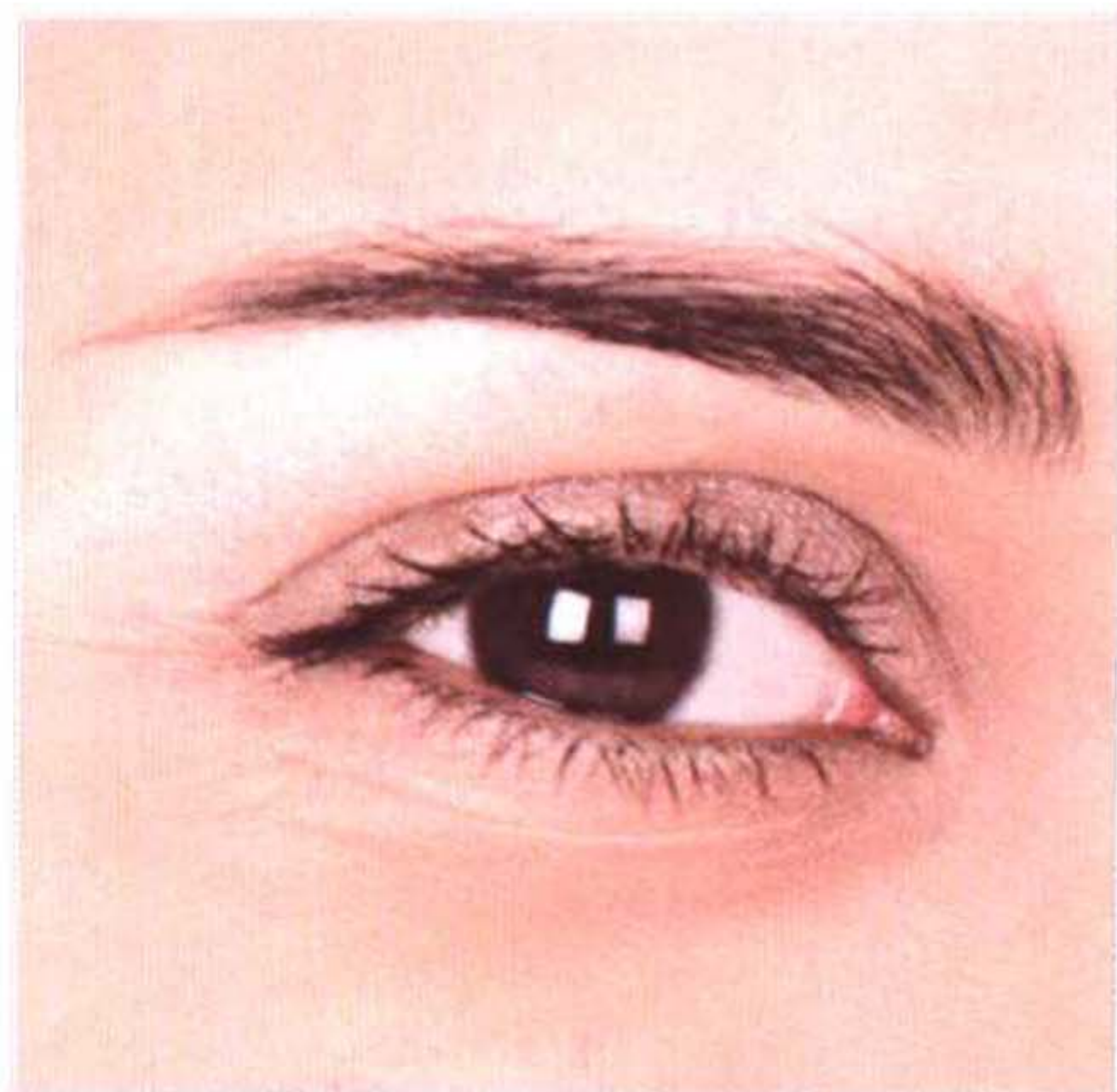


图 408.修改之前

您可以在【图层】调板上，关闭这个眼睛图层查看效果。有了这个调整图层之后，人物会感觉到更加具有神韵。修改前后的效果对比见图 408、图 409。

这里没有将整个瞳孔调色，是因为对于这个人物，我认为黑褐色的瞳孔比较适合，所以只改变了折射透光处的瞳孔颜色，让眼睛看起来更透，就会有灵气。

本书封底的人物修图，也使用了这种方法，由于瞳孔颜色较浅，效果更加明显。

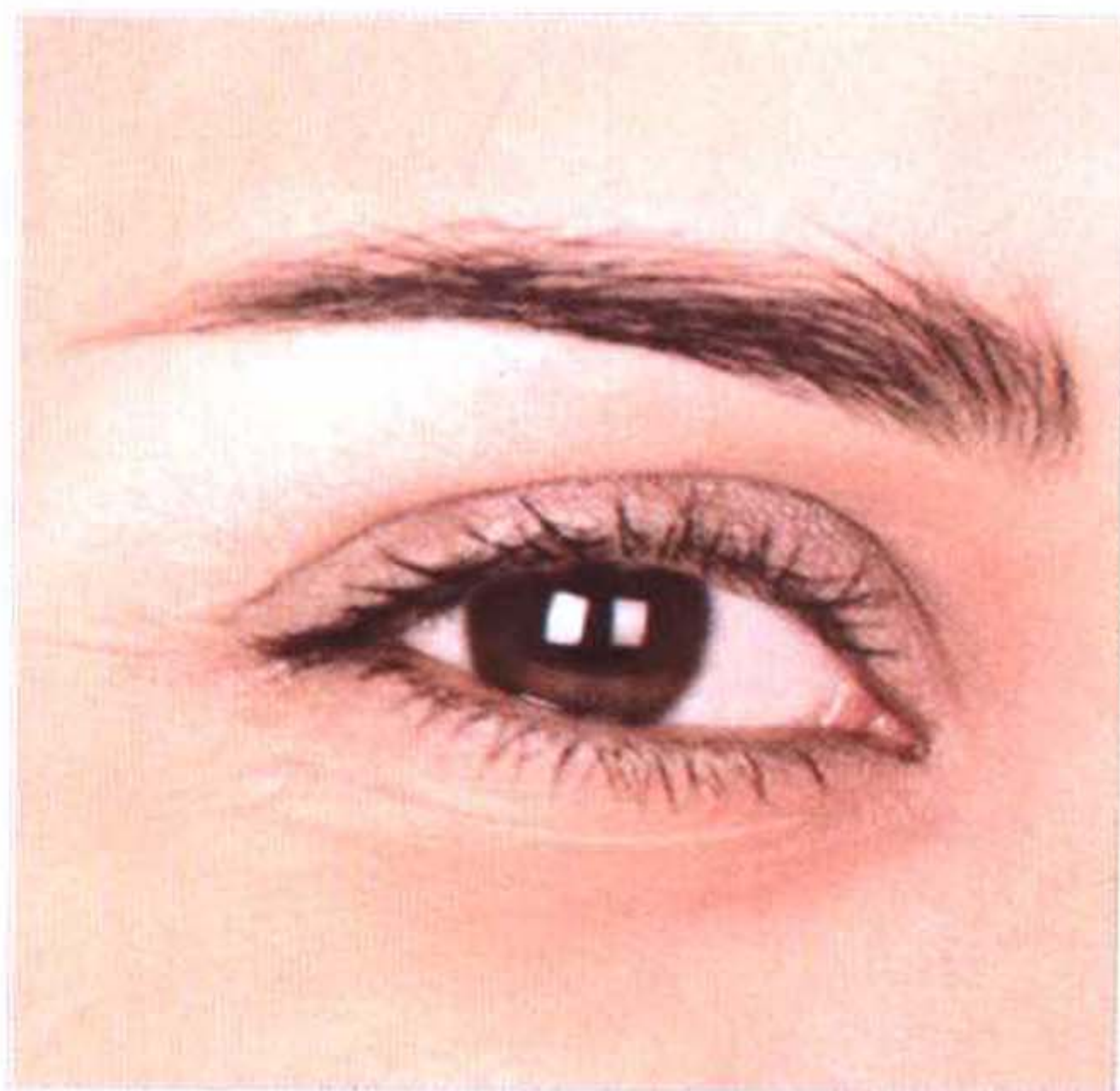


图 409.修改之后



# 另类圈选方法 快速蒙版

适用于边缘脱焦  
的衣物



## 修图步骤二十一：衣物调色

关于边缘脱焦——用快速蒙版圈选衣物的方法

想要为衣服调色，就需要为衣服创建精确的选定范围。

使用衣服路径

在【路径】调板上（见图 410），选择先前创建的衣服路径，并将它转换为选定范围。



图 410.【路径】调板



图 411.衣服路径转换为选定范围

画面出现衣服的选定范围，如图 411 所示。

选定范围圈选的区域，也要进行柔边处理。在这里示范另一种柔边方法，不再使用先前常用的【羽化】命令，而是将快速蒙版与【高斯模糊】命令结合应用。



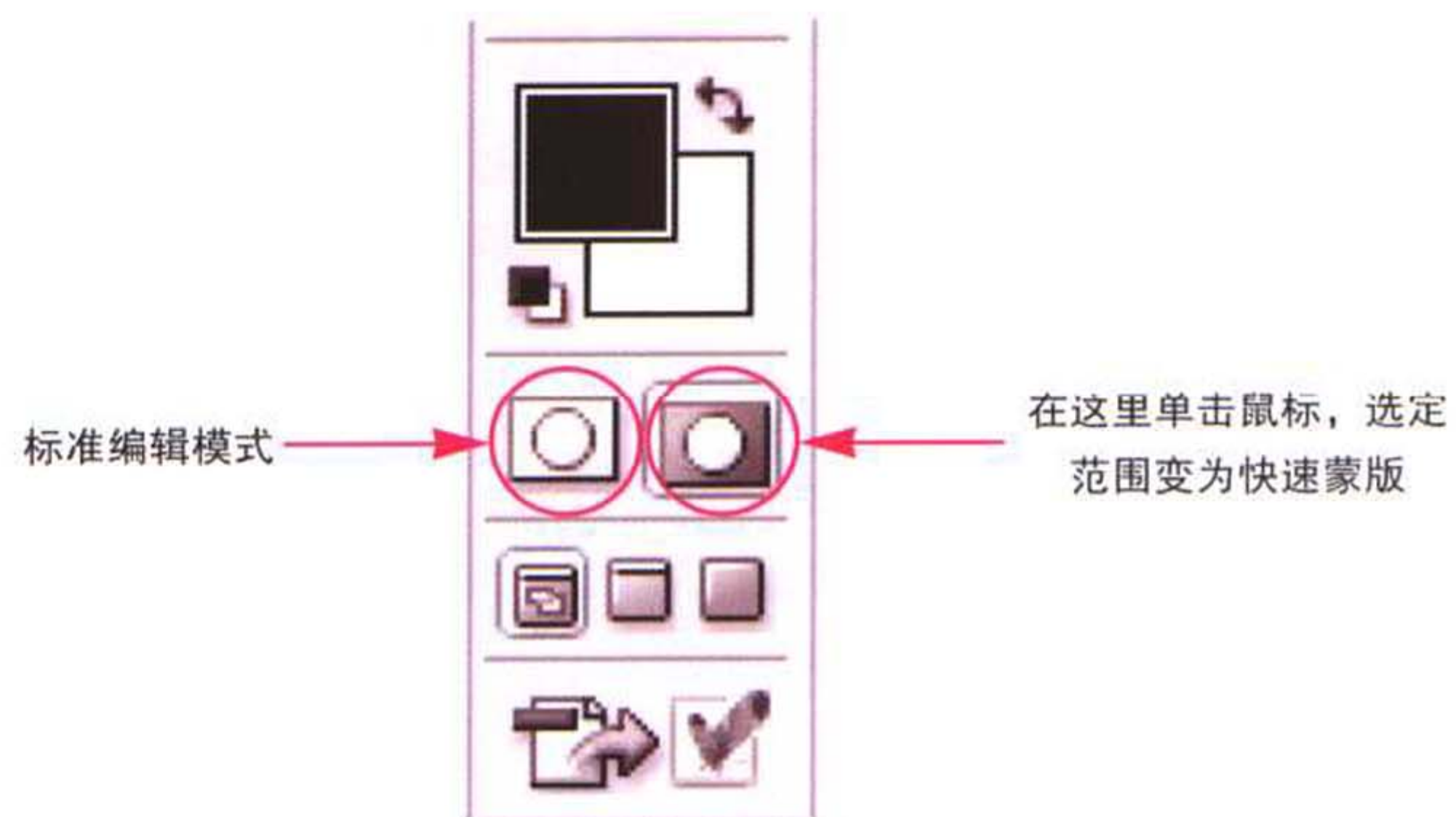


图 412.工具箱

#### 将选定范围转换为快速蒙版

直接单击工具箱下方的快速蒙版按钮（见图 412），效果如图 413 所示。



图 413.画面出现快速蒙版

注：

- 1.所谓快速蒙版，其实是一种暂时性的蒙版，它并没有应用到任何图层上。将选定范围转换为快速蒙版时，选中的区域将变为镂空区域。这样的快速蒙版同样可以在【通道】调板看到。
- 2.如果再单击工具箱下方的“标准编辑模式”按钮，就会结束快速蒙版状态，将快速蒙版转换为选定范围。



在【通道】调板上可以看到快速蒙版（见图 414）。



图 414.产生快速蒙版

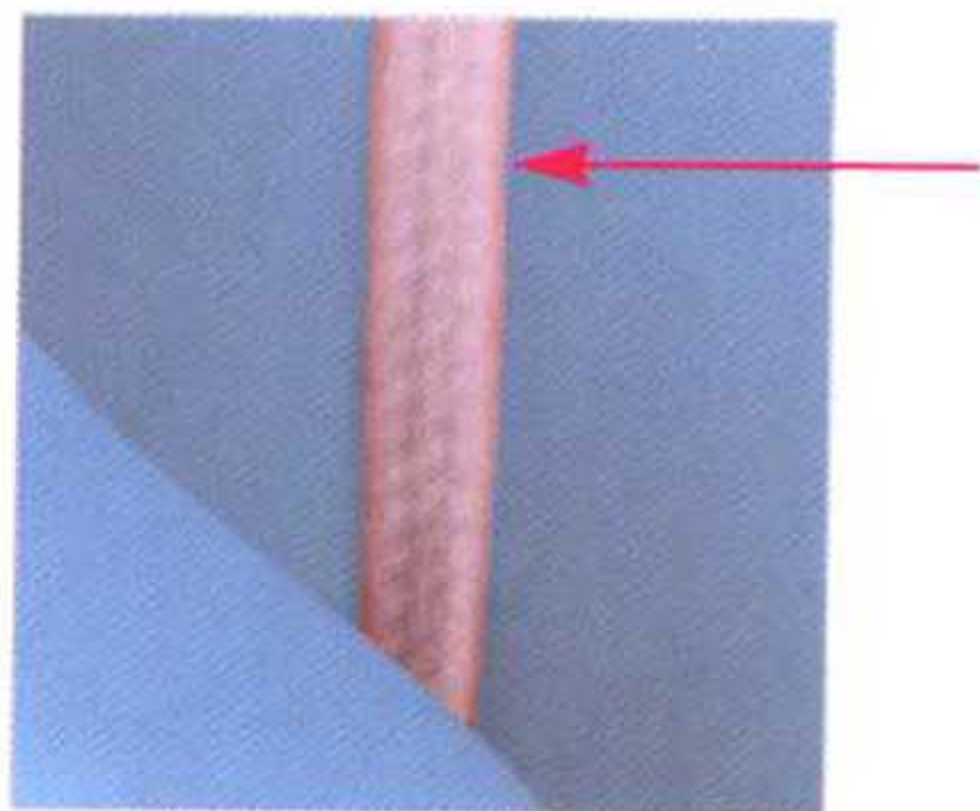


图 415.修改之前，边界线很生硬

需要对快速蒙版进行再加工，才会更加精确

使用【缩放工具】将画面放大显示，以便于查看衣服的边界，您会发现衣服的边界线非常生硬（见图 415）。



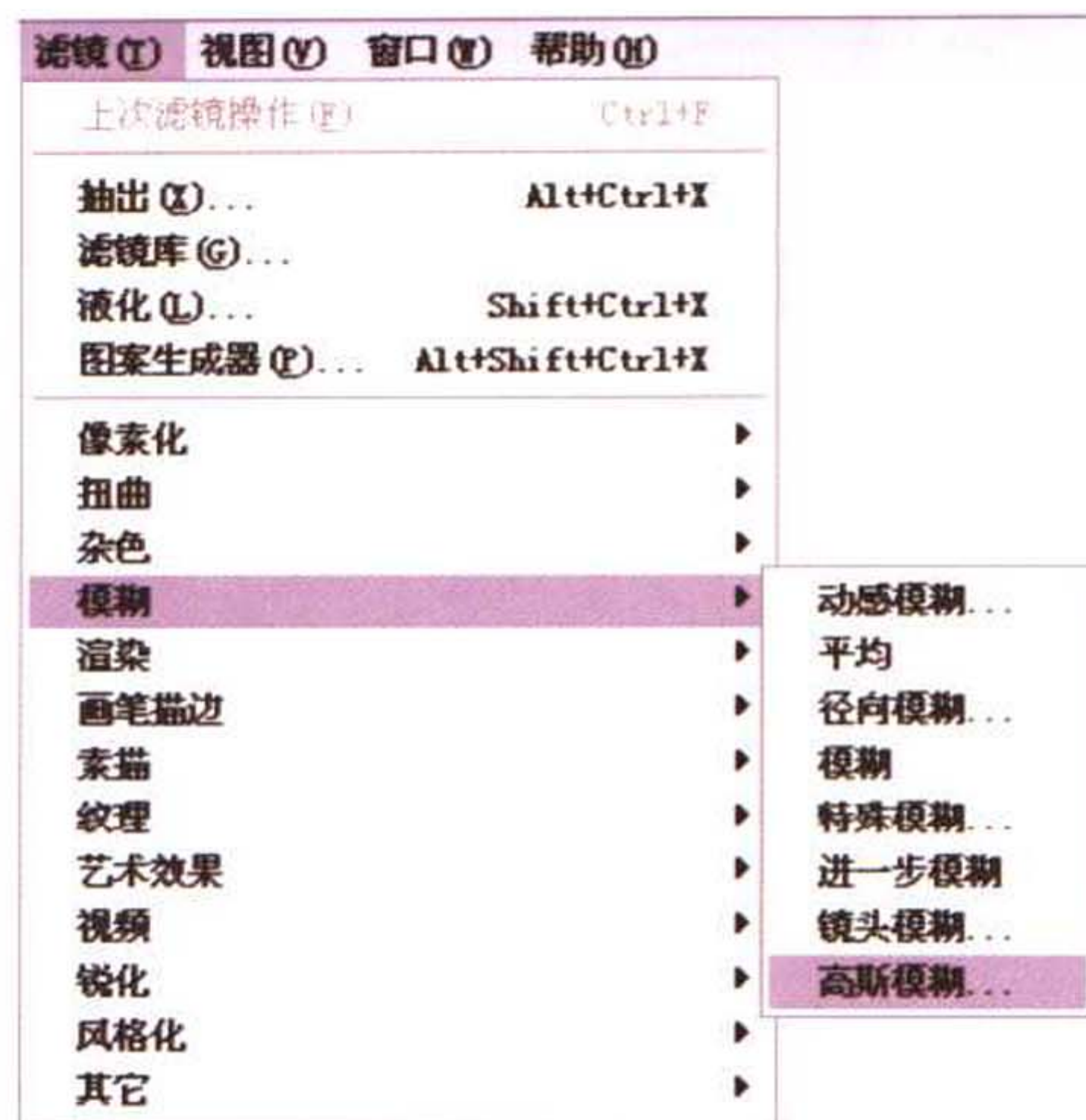


图 416.【高斯模糊】命令

### 应用高斯模糊命令

接着选择命令【滤镜】→【模糊】→【高斯模糊】(见图 416), 在打开的对话框中将模糊半径设置为 10 像素, 然后单击【好】按钮(见图 417)。这个数值是通过测试得到的, 不同的文件, 数值不一定相同。即使是同一张图像, 文件大小不同, 所需要的数值也会不同。文件越小, 数值越小, 不过也要根据所修改的对象的焦距而定。

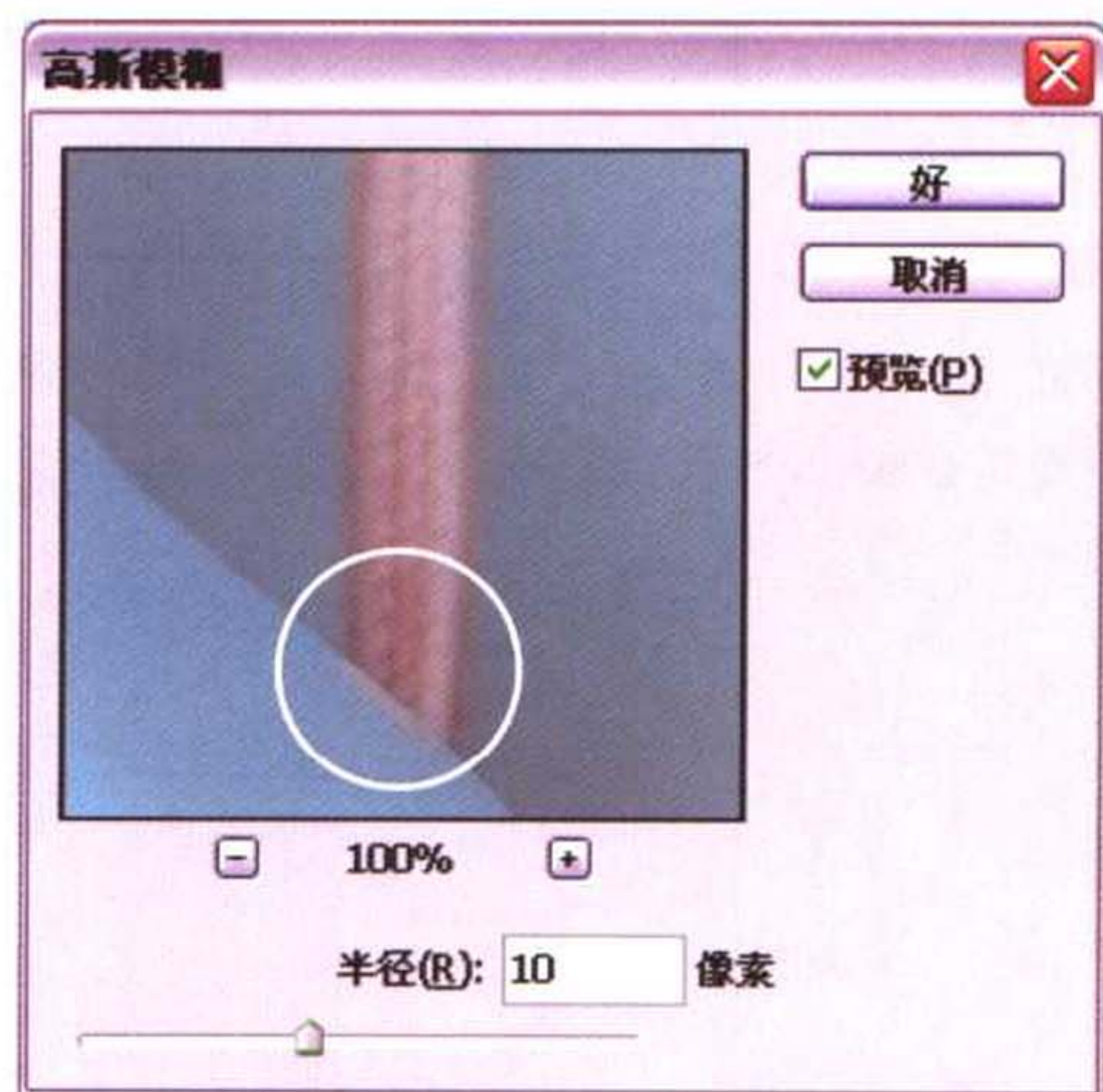


图 417.镂空部分扩散到了手臂上

衣服的边界线变得自然柔和, 不过镂空的局部区域扩散到了手臂上(见图 418), 这个问题在稍后的操作中必须清除掉。

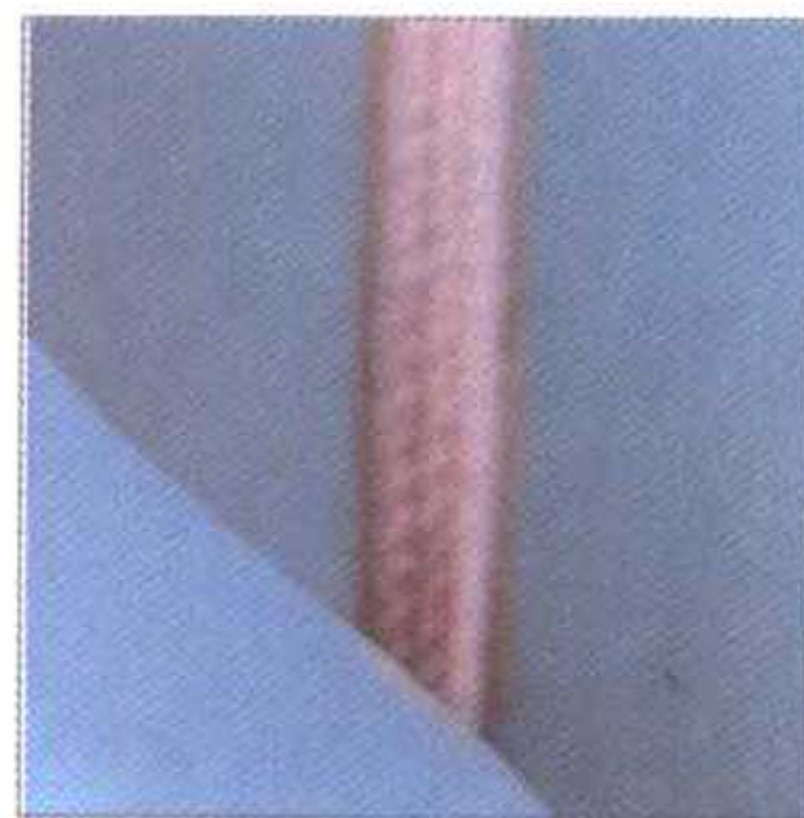


图 418.镂空部分扩散到手臂上



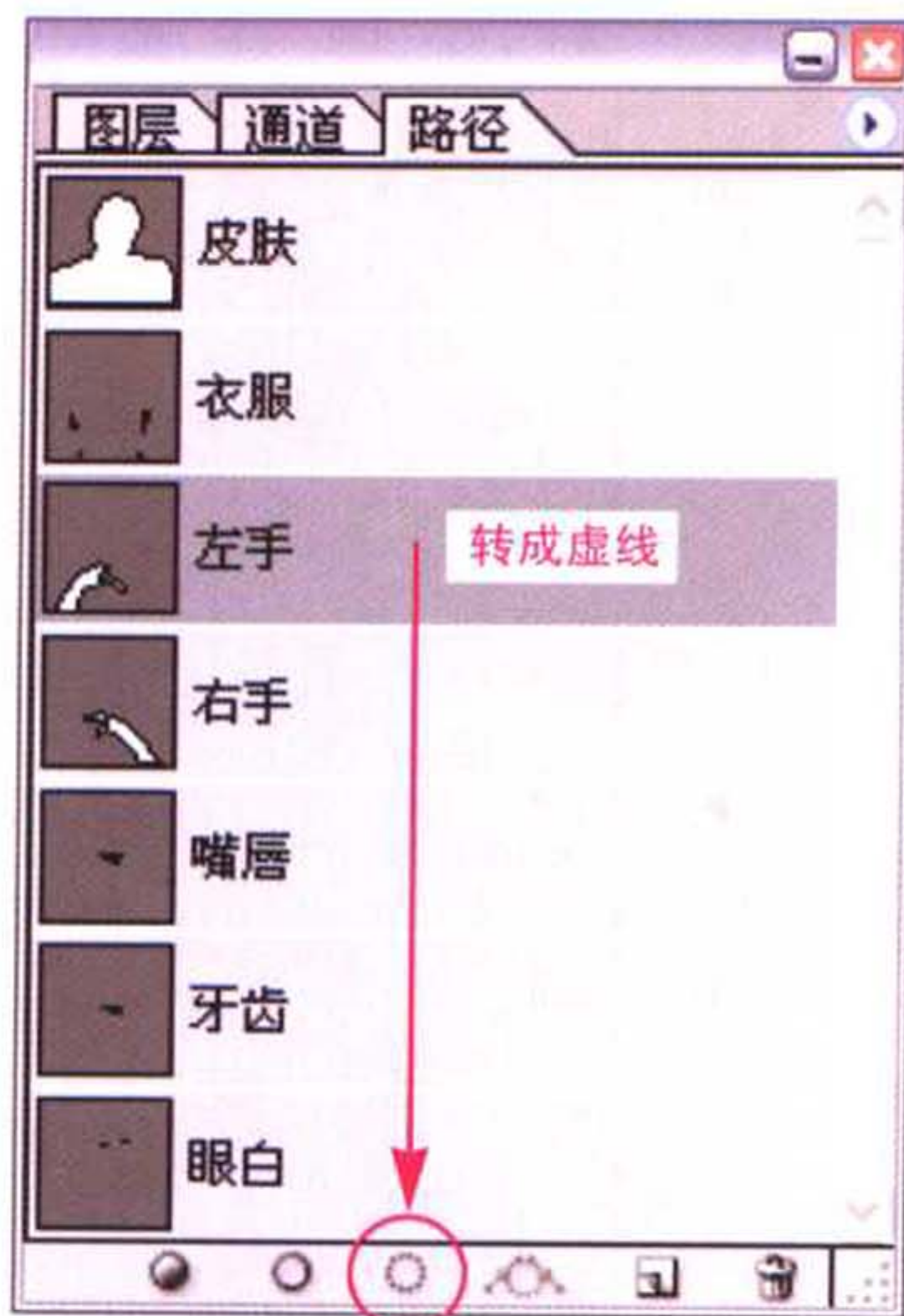


图 419.将左手路径转换为选定范围



图 420.将右手路径转换为选定范围

## 准备清除扩散到手臂上的模糊区域

先要得到手臂的选定范围，才能清除扩散到手臂上的模糊区域，所以在【路径】调板上，将左手路径转换为选定范围（见图 419）。

## 将左、右手的选定范围相加

按住键盘上的 Shift 键。接着按照图 420 操作，在【路径】调板上把右手路径也转换为选定范围，再释放 Shift 键。

在这里按住 Shift 键的目的，是把左、右手的选定范围相加。





图 421.双手路径转换为选定范围



图 422.【羽化】命令

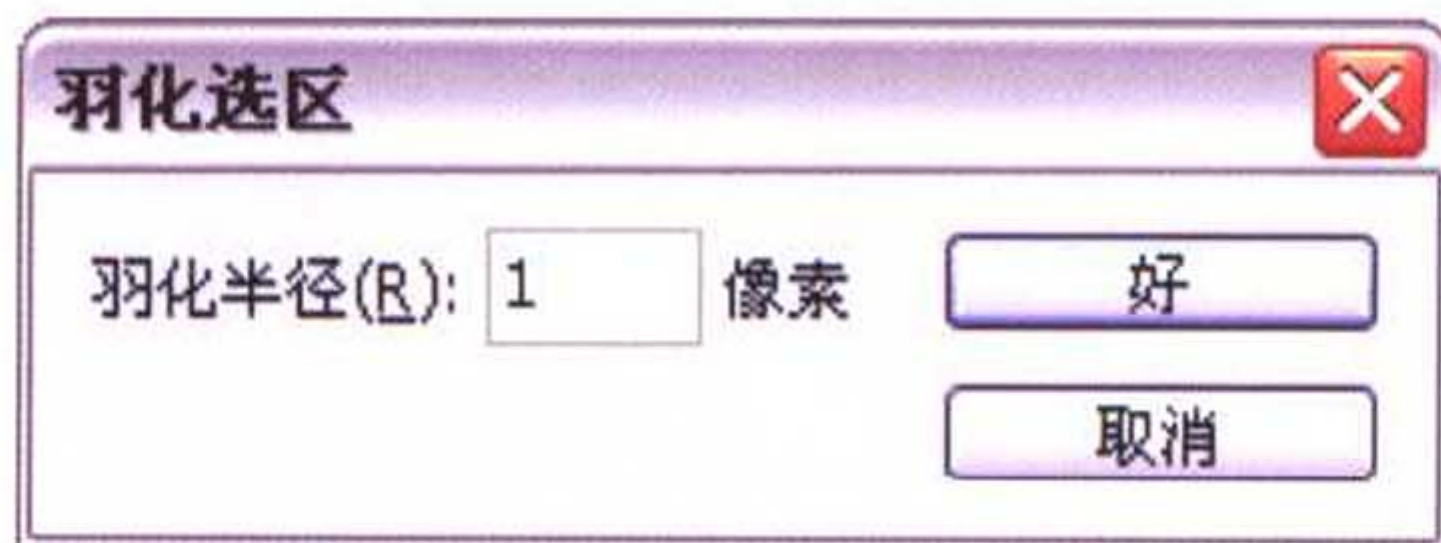


图 423.【羽化选区】对话框

画面上的选定范围如图 421 所示。

双手的选定范围要进行柔边处理，才不会显得生硬

为选定范围作柔边处理。【选择】→【羽化】命令（见图 422），在弹出的对话框中将羽化半径设置为1像素，然后单击【好】按钮（见图 423）。



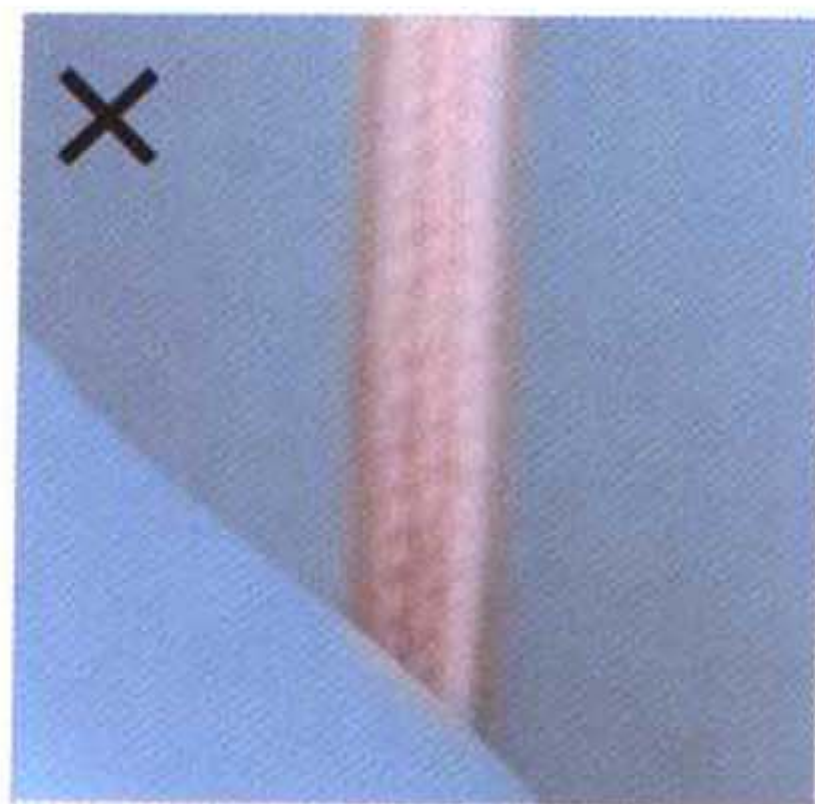


图 424.修改之前

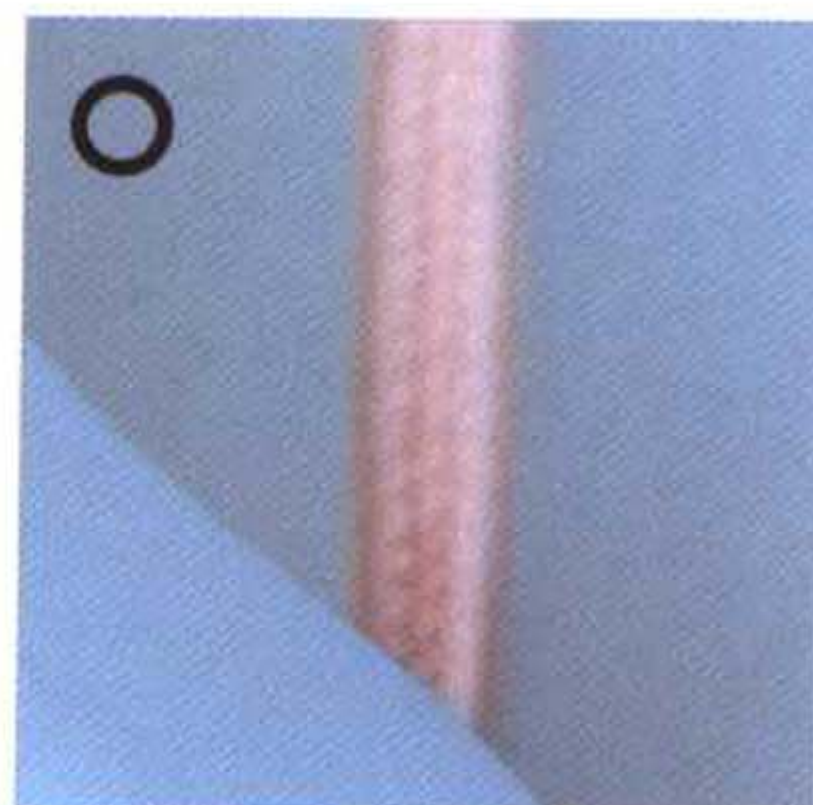


图 425.修改之后

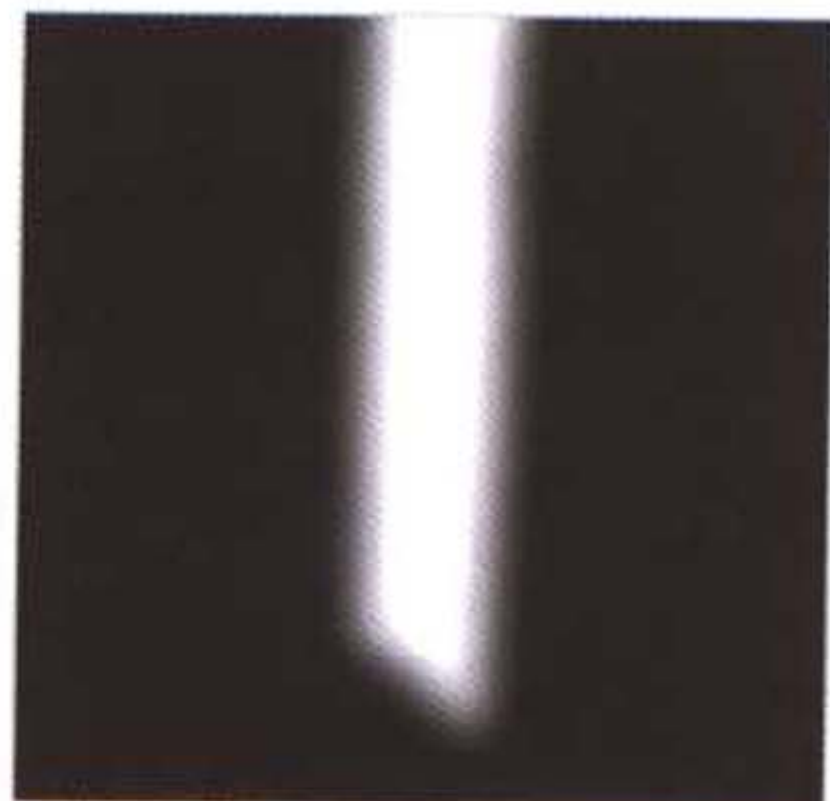


图 426.修改之前



图 427.修改之后



图 428.得到快速蒙版

## 执行清除操作

按键盘上的 Delete 键，将选定范围中的镂空区域清除掉，效果如图 425 所示。修改前效果如图 424 所示。

在如图 428 所示的【图层】调板上，隐藏 CMYK 通道，就可以单独查看快速蒙版的效果，如图 427 所示。修改前效果如图 426 所示。



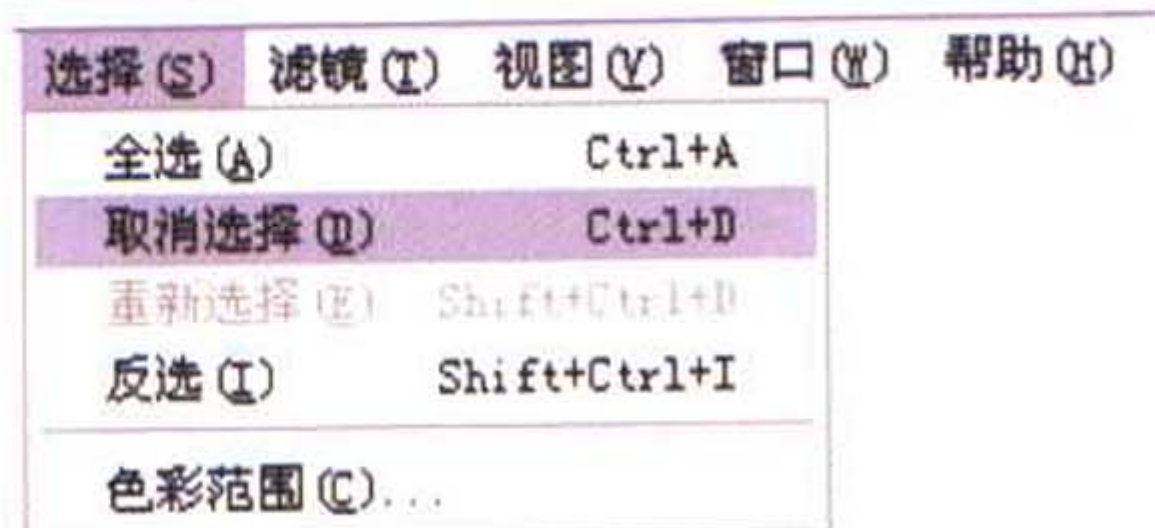


图 429.取消选定范围

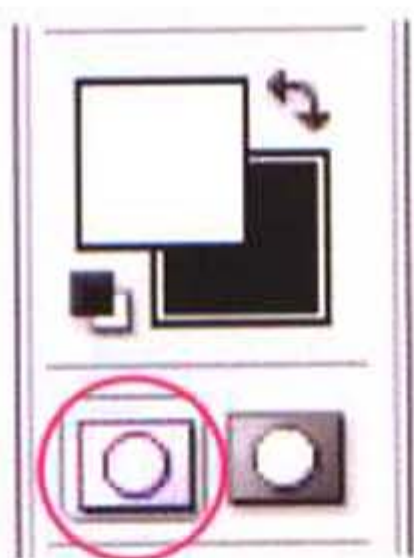


图 430.单击红圈处切换会标准编辑模式



图 431.衣服路径转换为选定范围

取消画面中的选定范围。【选择】→【取消选择】命令（见图 429）。

### 快速蒙版转换为选定范围

快速蒙版的镂空形状完成后，单击工具箱上【标准编辑模式】按钮（见图 430），将快速蒙版再次转换为选定范围，如图 431 所示。





图 432.单击鼠标增加新的调整图层

把选定范围，作为调整图层的蒙版

在保持选定范围的状态下，选择【图层】调板下方的【曲线】命令，见图 432。增加一个调整图层，打开【曲线】对话框。

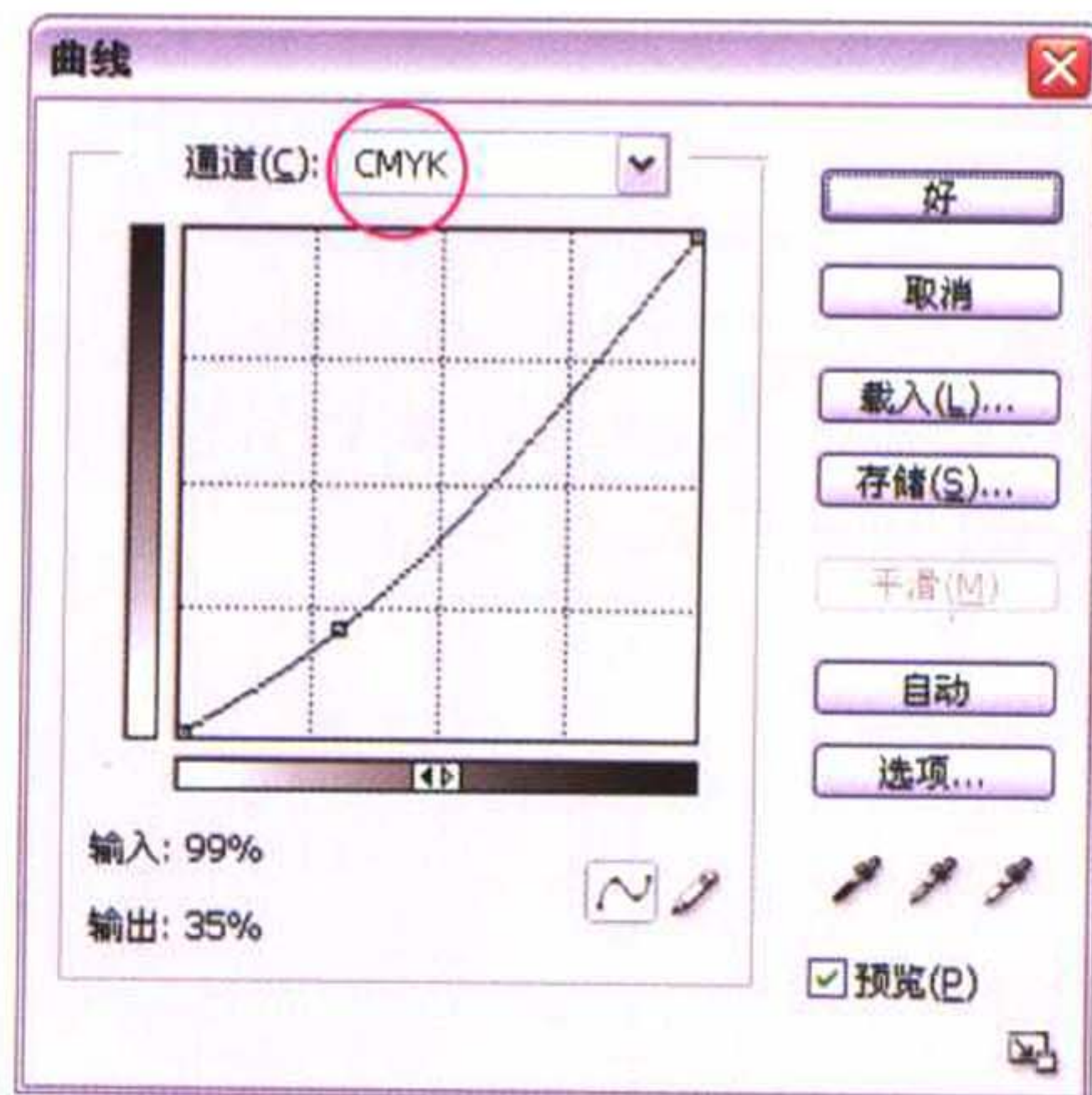


图 433.【曲线】对话框

改变衣服颜色

调整为所需要的颜色，如图 433 所示，然后单击【好】按钮。

衣服调色前后的对比效果见图 434、图 435。





图 434.衣服调色之前



图 435.衣服调色之后

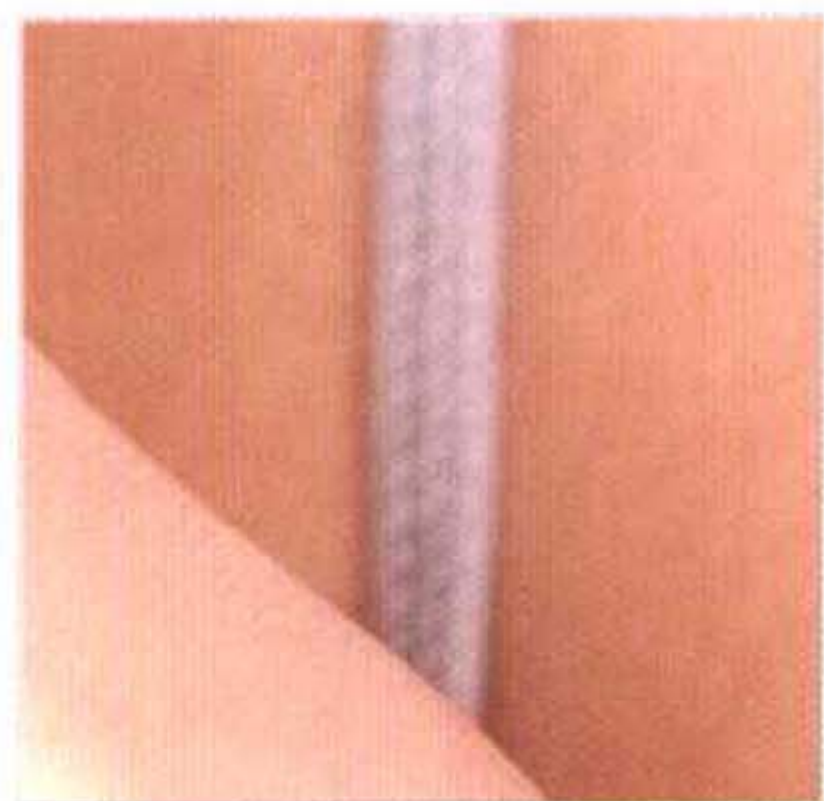


图 436.衣服调色之前

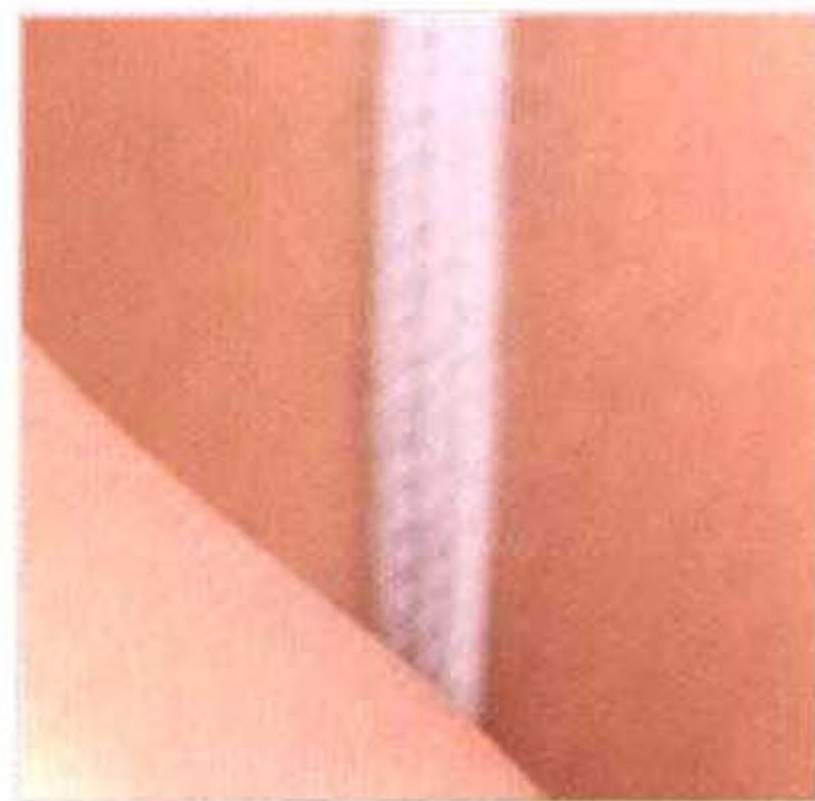


图 437.衣服调色之后

修饰衣服时，必须放大局部区域查看纤维、花纹的细部色调，如果只是在画面缩小的状态下查看，调色时看不到纤维细节的丢失，这样的印刷效果可能会很差。局部画面的前后对比效果见图 436、图 437。



增强高光区域的  
立体感



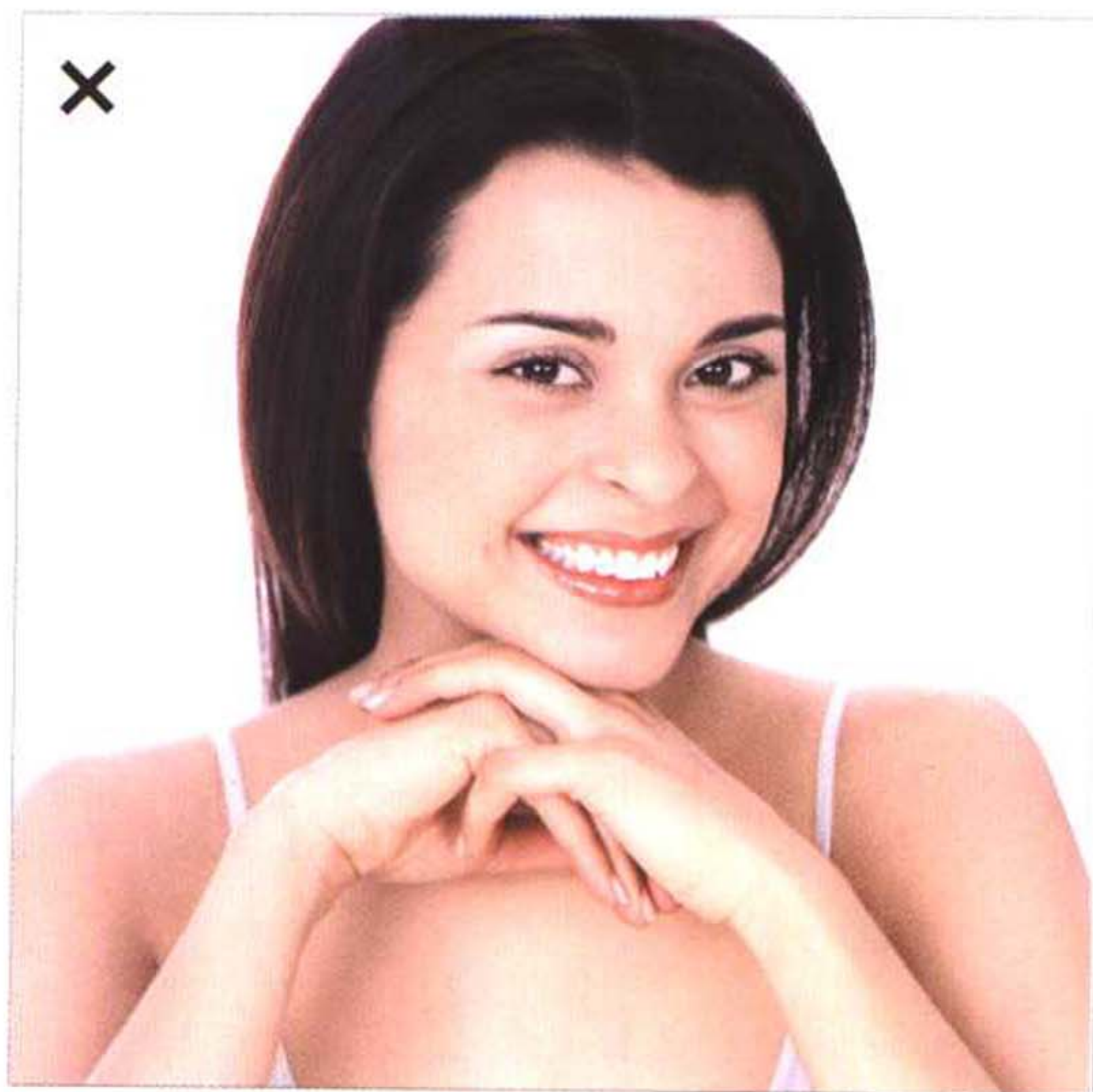


图 438.增强立体感之前



图 439.增强立体感之后

## 修图步骤二十二：增强高光区域的立体感

### 修饰立体感——高光区域

接下来要增强立体感所需的高光区域。在前面的操作中，我们运用素描的观念，已经把暗部表现出来了，现在只要把整个画面的高光区域也表现出来，人物就能呈现出完整的立体感。

增强立体感前后的对比效果见图 438、图 439。



# 人像修饰专业技法

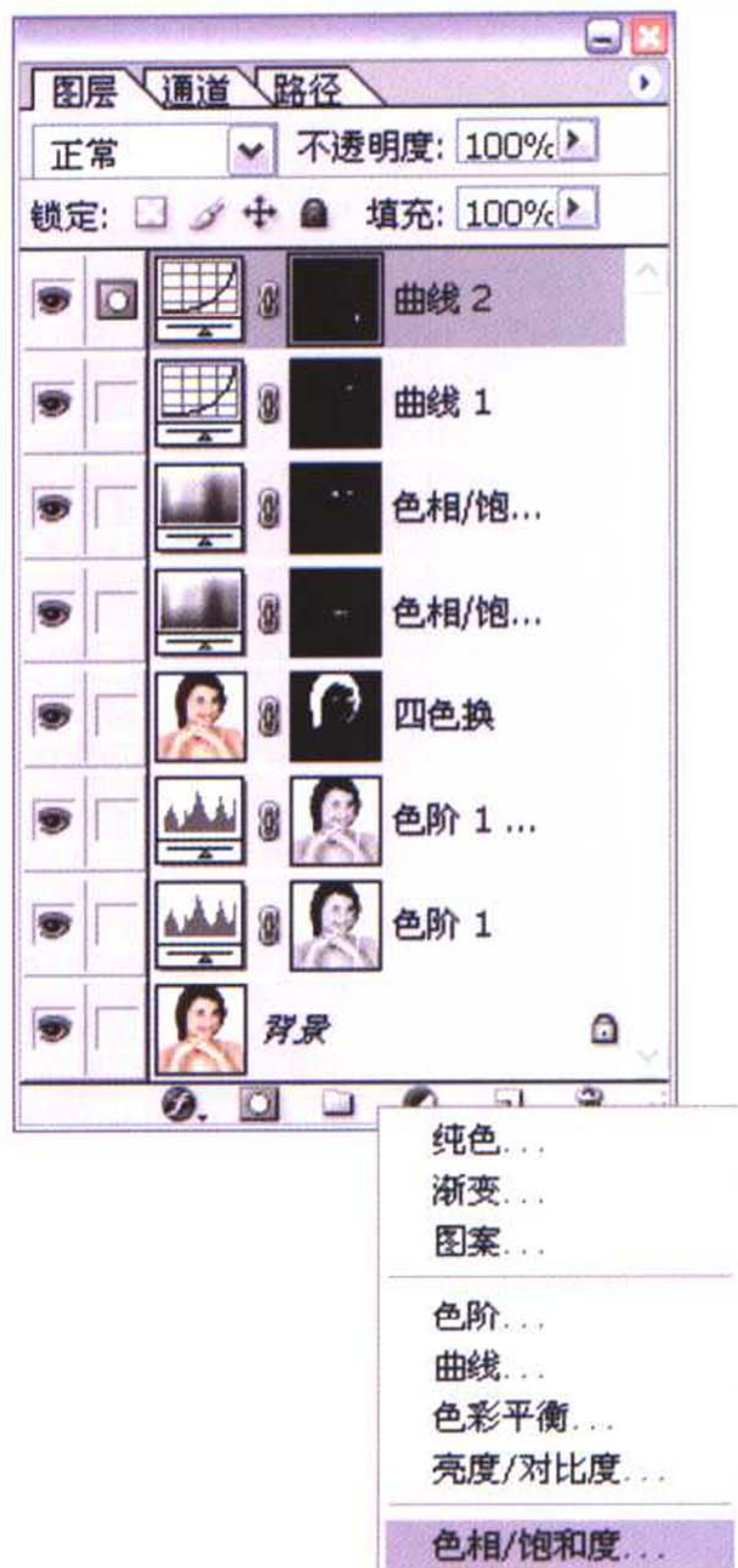


图 440. 单击鼠标增加一个新的调整图层

想要得到高光区域的形状，先把图像调整为黑、灰、白的状态

这样只有灰度效果而没有颜色，才能便于计算机进行判断，得到所需要的高光区域。

然后在【图层】调板中，创建一个新的【色相/饱和度】调整图层（见图 440），并在打开的对话框中调整参数，如图 441 所示。



图 441. 【色相/饱和度】对话框





图 442.没有颜色的黑灰白画面

画面变为只有灰度，而没有颜色的黑、灰、白效果，如图 442 所示。

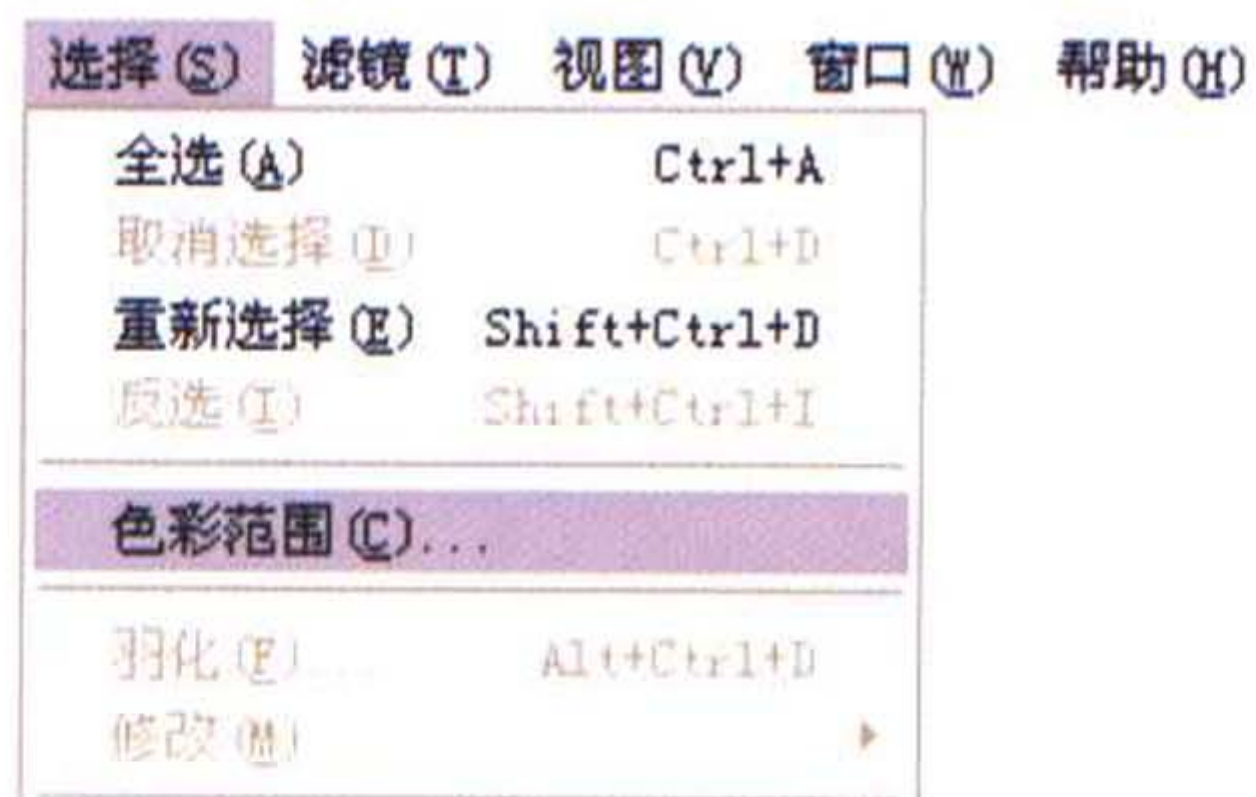


图 443.【色彩范围】命令

### 得到高光区域的形状

使用【色彩范围】命令，【选择】→【色彩范围】命令（见图 443），打开对话框。





图 444.【色彩范围】对话框

## 高光区域的取舍

用鼠标指针单击图像上最亮的位置，比如眼睛里的反光点，然后将对话框中的三角滑块调整到数值 30，再单击【好】按钮（见图 444）。

这里的数值要根据画面进行调整，有时需要反复测试不同的数值，同时查看画面的效果，最后得到一个最适合的数值。



图 445.画面显示的选定范围

## 高光区域以选定范围的形式出现

单击【好】按钮之后，画面出现选定范围（见图 445）。





图 446.删除图层

## 删除不需要的图层

在保持选定范围的状态下，删除【色相/饱和度】调整图层（见图 446）。



图 447.单击鼠标增加一个新的空白图层

## 新建一个空白图层，在后面的操作中，我们将以白色填充选定范围

然后单击【图层】调板下方的【新建图层】按钮，创建一个新的空白图层（见图 447）。





图 448.【图层】调板

## 新图层的模式设置

在保持选定范围的状态下，选择新图层作为当前编辑图层。将图层模式设置为【颜色减淡】，【填充】暂时设置为 4%，见图 448。这个数值的画面效果，其实是我不断尝试得到的。

一般来讲，【颜色减淡】的图层混合模式，如果是用于修饰皮肤的高光区域，数值都不会超过 5%，否则皮肤的纹理质感会消失，画面看起来像是曝光过度。

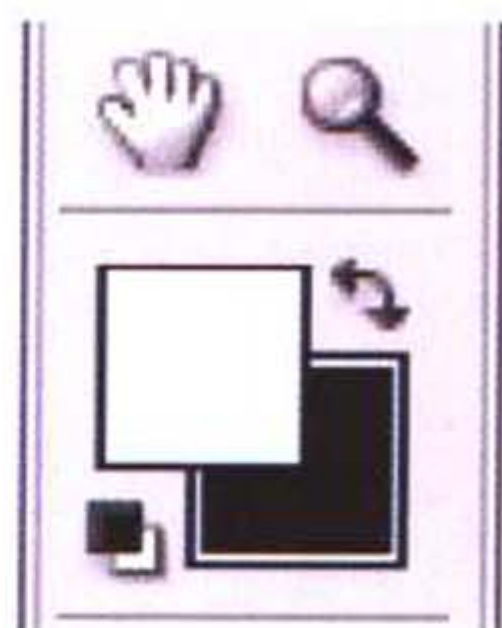


图 449.前景色为白色

## 将选定范围填充白色

接着将工具箱中的前景色设置为白色（见图 449），按下键盘上的 Delete+Alt 键，以白色填充选定范围。



选择(S)	滤镜(T)	视图(V)	窗口(W)	帮助(H)
全选(A)	Ctrl+A			
取消选择(D)	Ctrl+D			
重新选择(R)	Shift+Ctrl+D			
反选(I)	Shift+Ctrl+I			
色彩范围(C)...				

图 450.【取消选择】命令



图 451.选定范围填充白色的效果

取消选定范围,【选择】→【取消选择】命令(见图 450)。

高光区域的立体感制作完成后,还需要柔化质感

现在您可以看到画面中的人物不仅亮了起来,还增强了立体感,见图 451。

选择工具箱中的【缩放工具】,放大画面进行检查,会发现颗粒感过于明显,如图 452 所示。

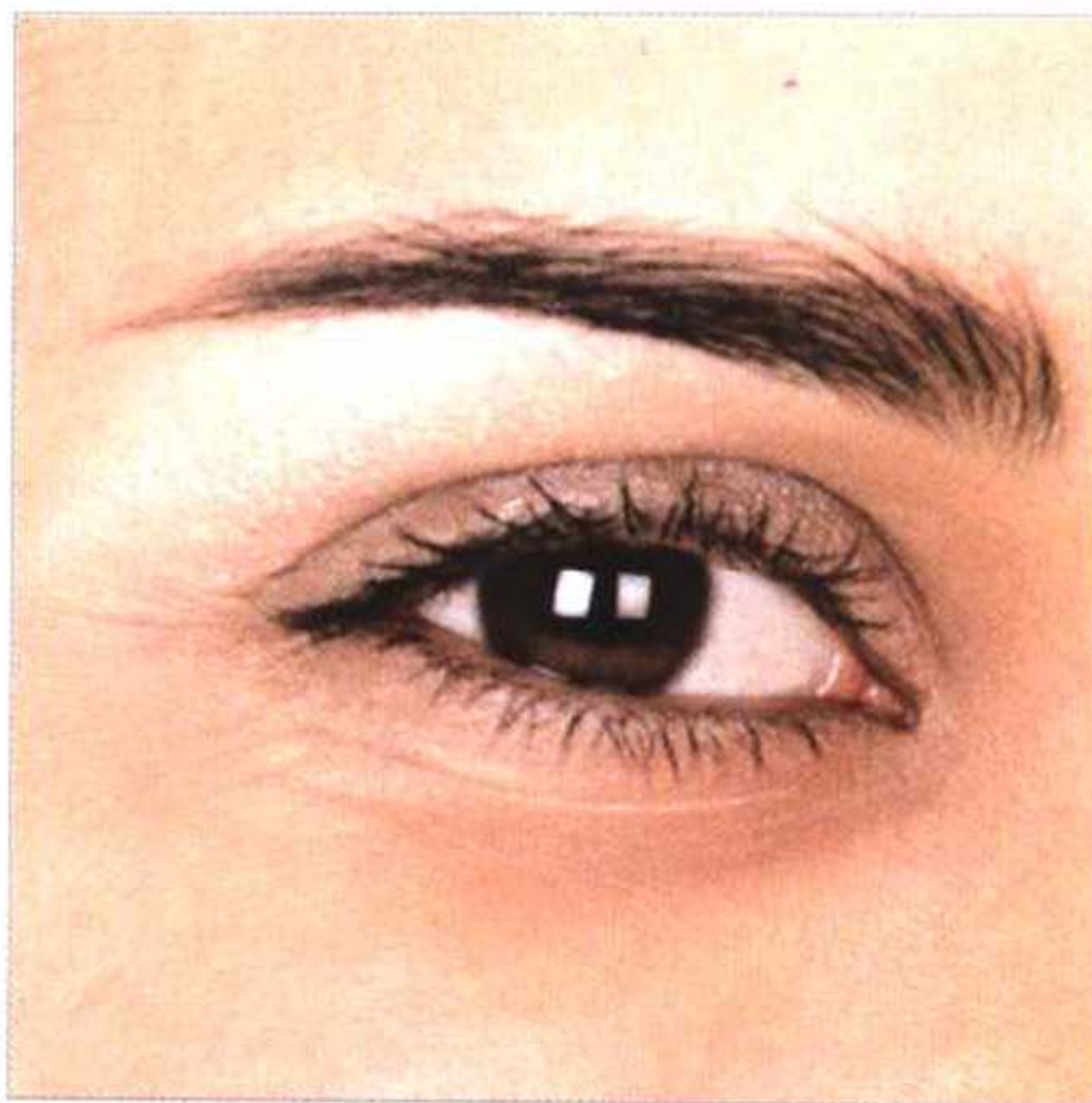


图 452.填充的白色,颗粒感太明显



柔化肤质



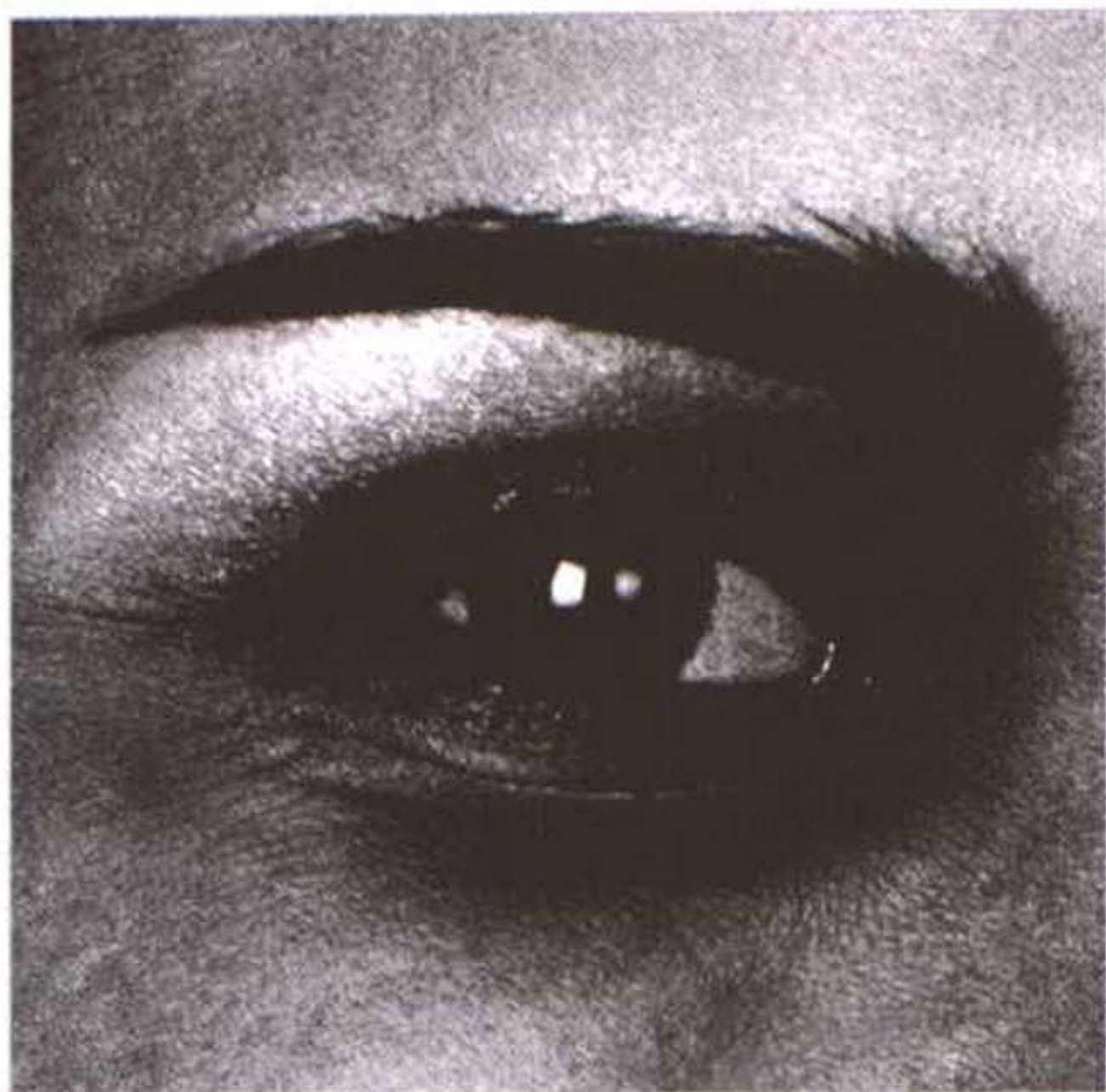


图 453.颗粒感太明显

### 修图步骤二十三：柔化白色填充区域的质感

如果不能理解我所说的颗粒感过于明显，请查看图 453 和图 454，这两张图的白色区域就是填充白色后的效果，图 453 是原始效果，图 454 则是经过柔化处理后的效果。在后面的章节中，我们将详细介绍操作方法。

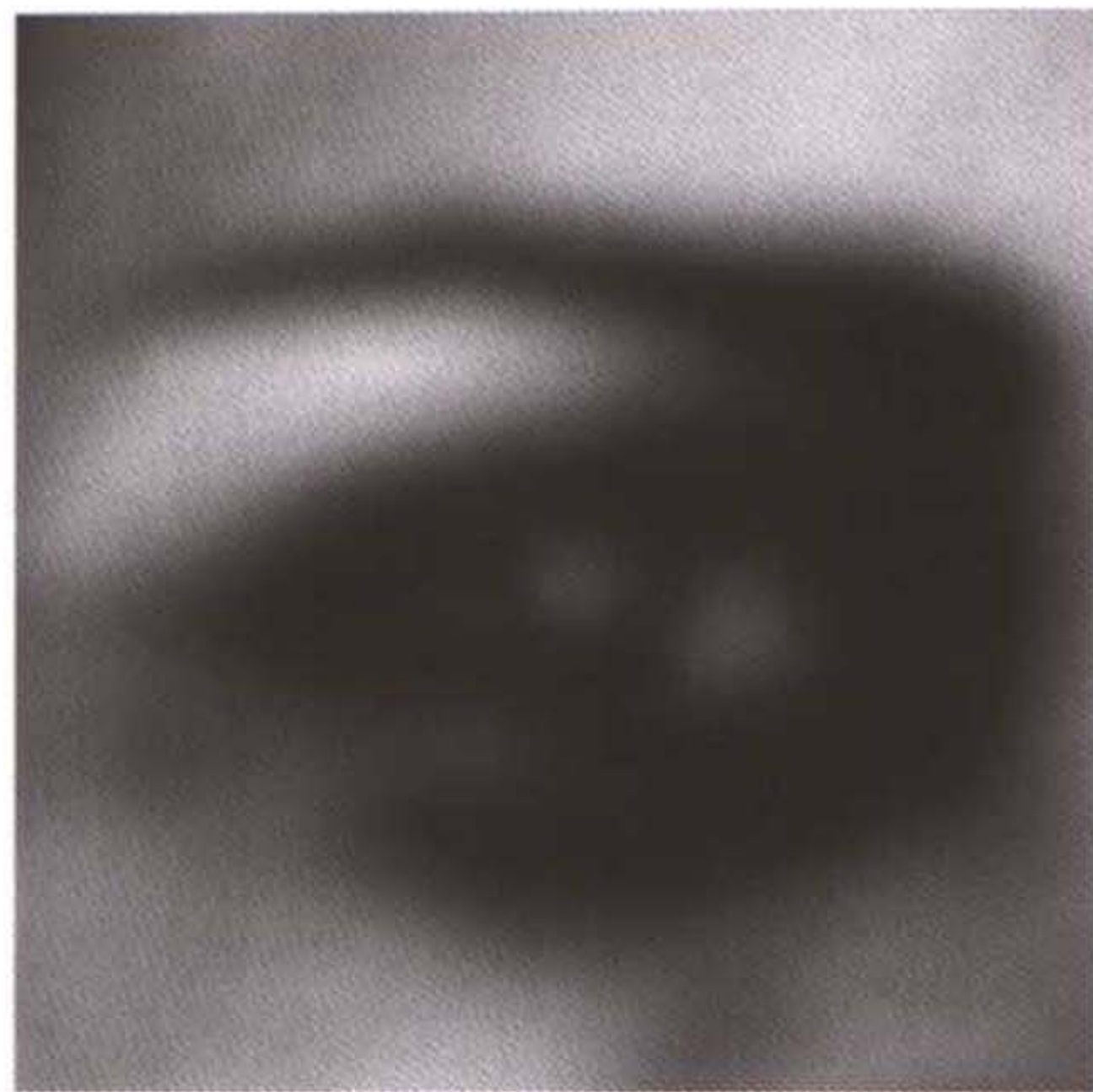


图 454.颗粒感柔化后

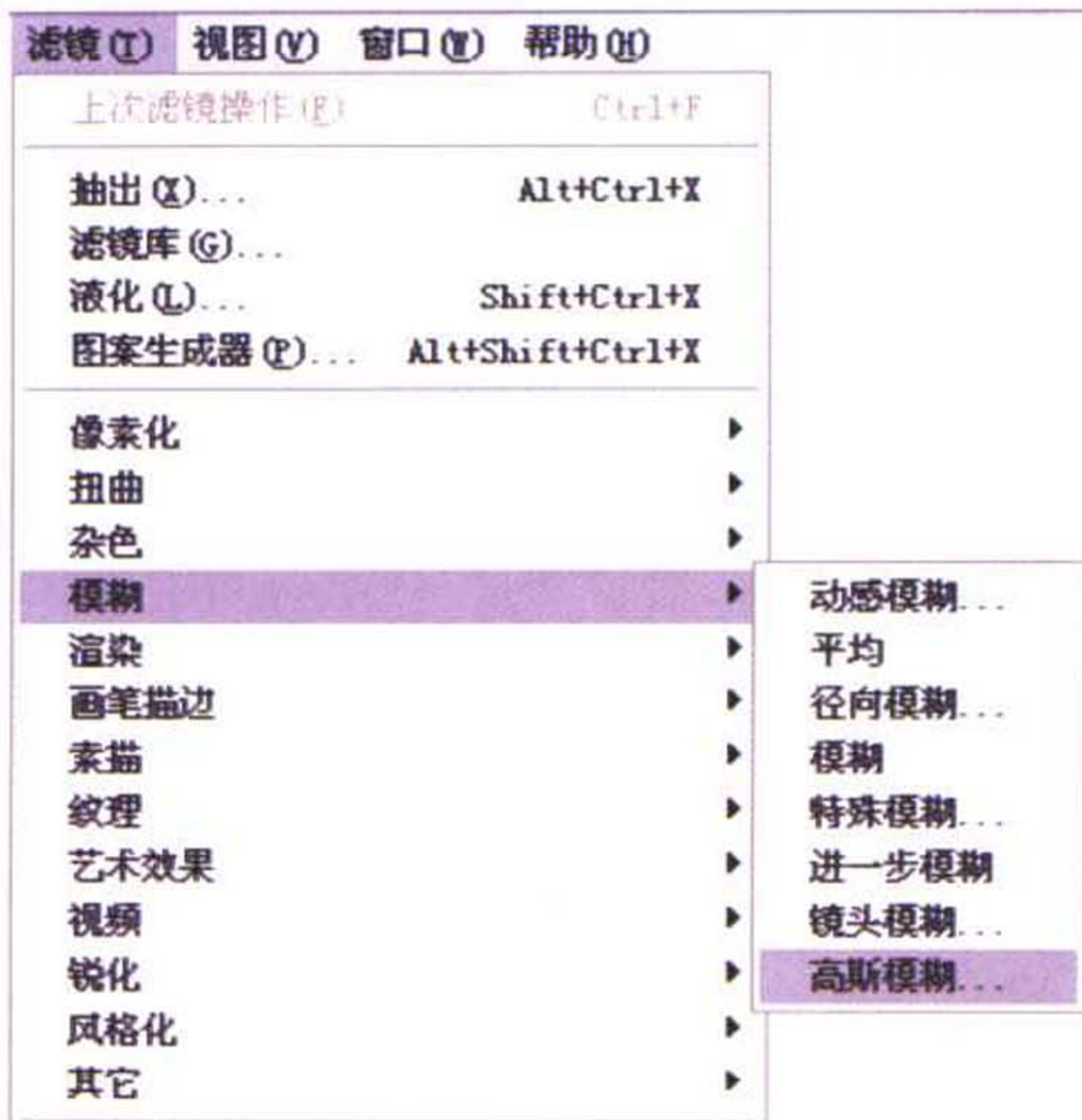


图 455.【高斯模糊】命令

#### 柔化肤质

我们要让填充白色的图层质感柔和一些。选择【滤镜】→【模糊】→【高斯模糊】命令，打开对话框（见图 455）。





图 456.【高斯模糊】对话框

将对话框内的模糊半径设置为 20 像素，这里的数值大小将会影响到画面的最终效果（见图 456）。

如果模糊半径的数值比 20 像素大一些，肌肤看起来显得更加柔软。但是数值太大，也会改变面部肌肉的起伏状态，从而导致脸型的立体感失真。

比较两者的效果，图 457 的皮肤看起来细致多了。

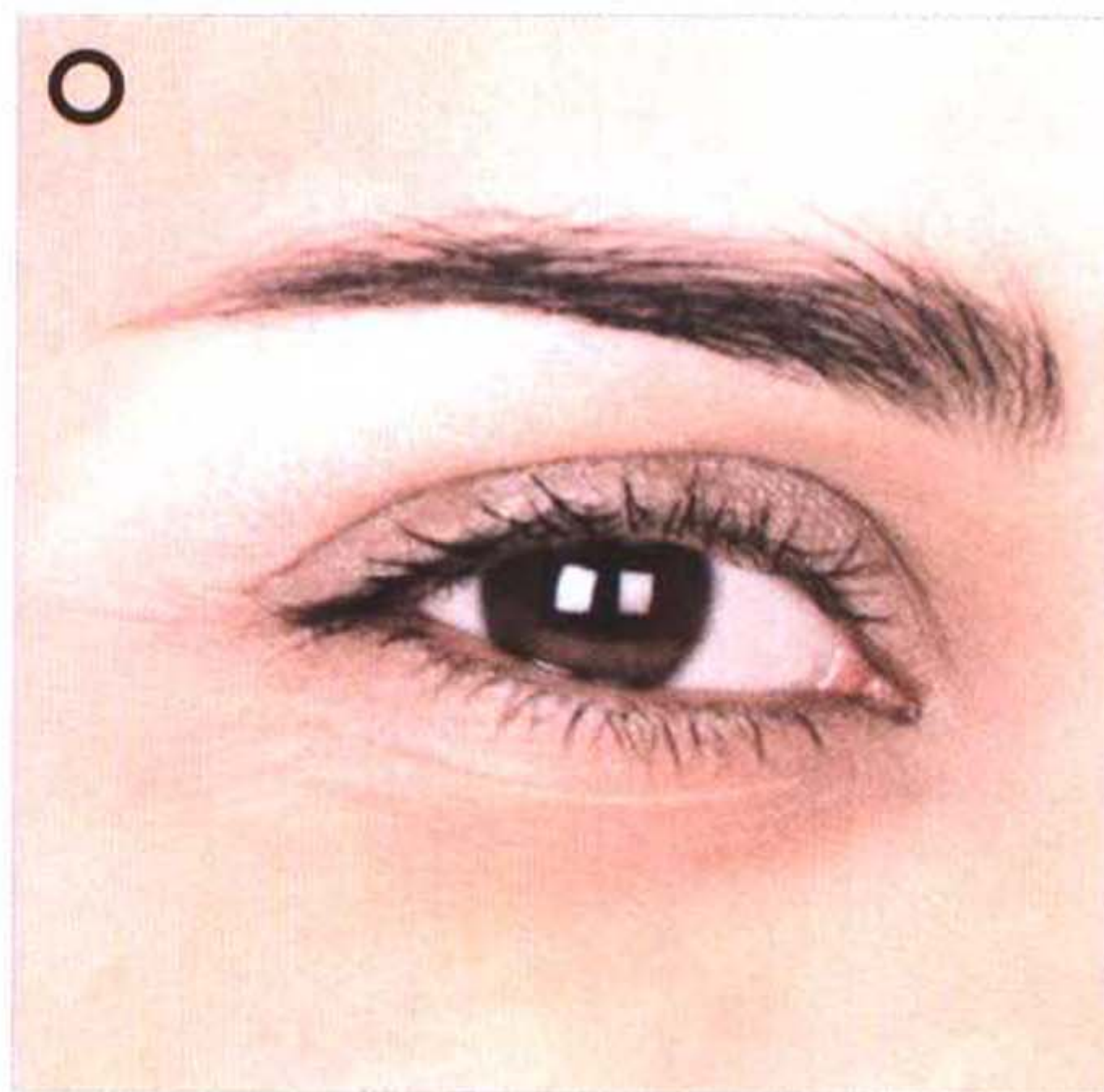


图 457.颗粒感柔化后

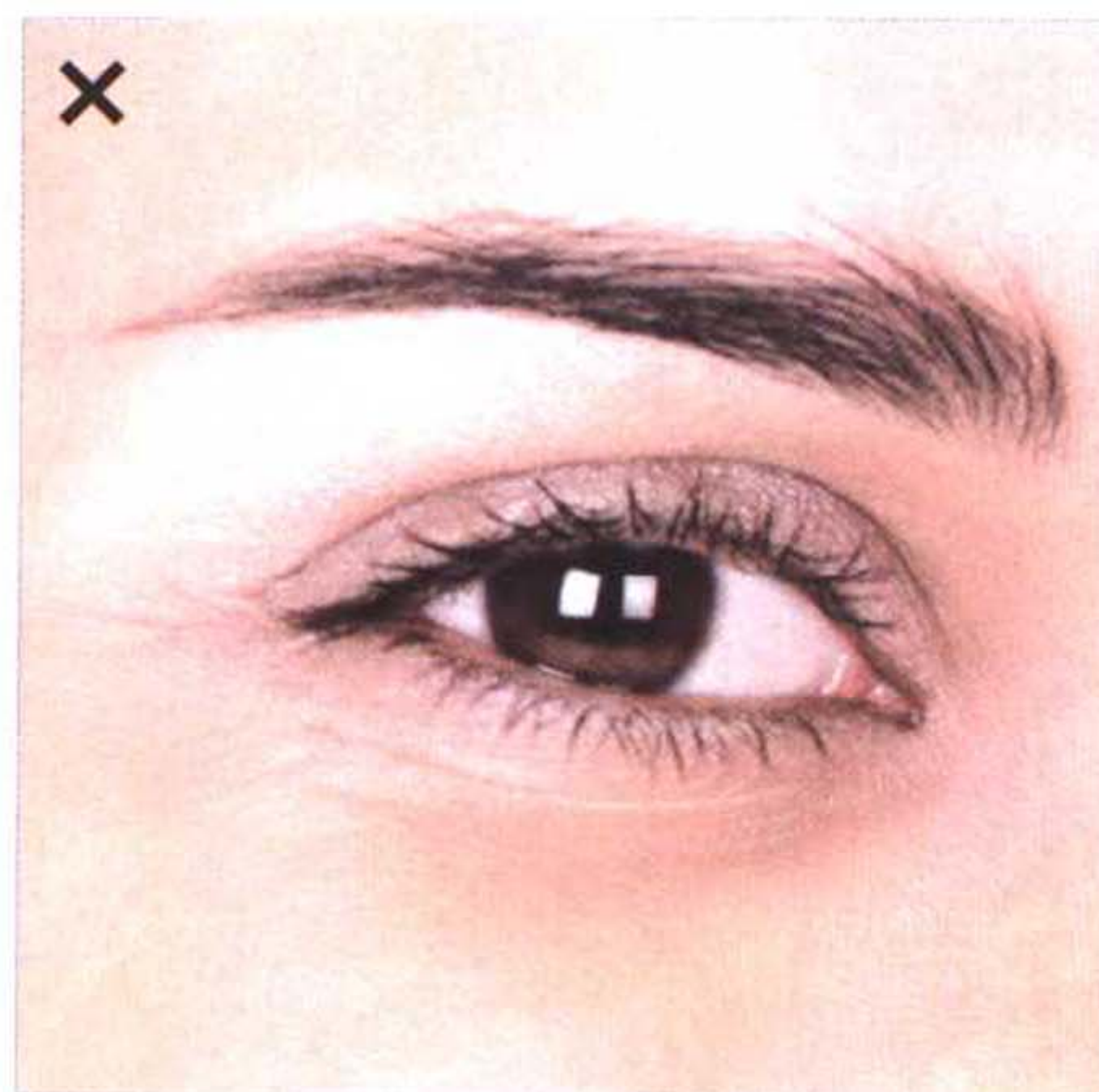


图 458.颗粒感太明显



以上这些步骤，同样也可以用于制作暗部区域。

#### 准备清除不需要填充白色的高光区域

如果图像中的牙齿、眼白部分，变得太白、太亮，反而会使牙齿、眼白失去层次感，在整个图中也会显得很突出，因此要用橡皮擦去除，见图 459。

此外，头发、背景部分在先前使用【色彩范围】命令时一并被选中了，所以也要将它们清除。

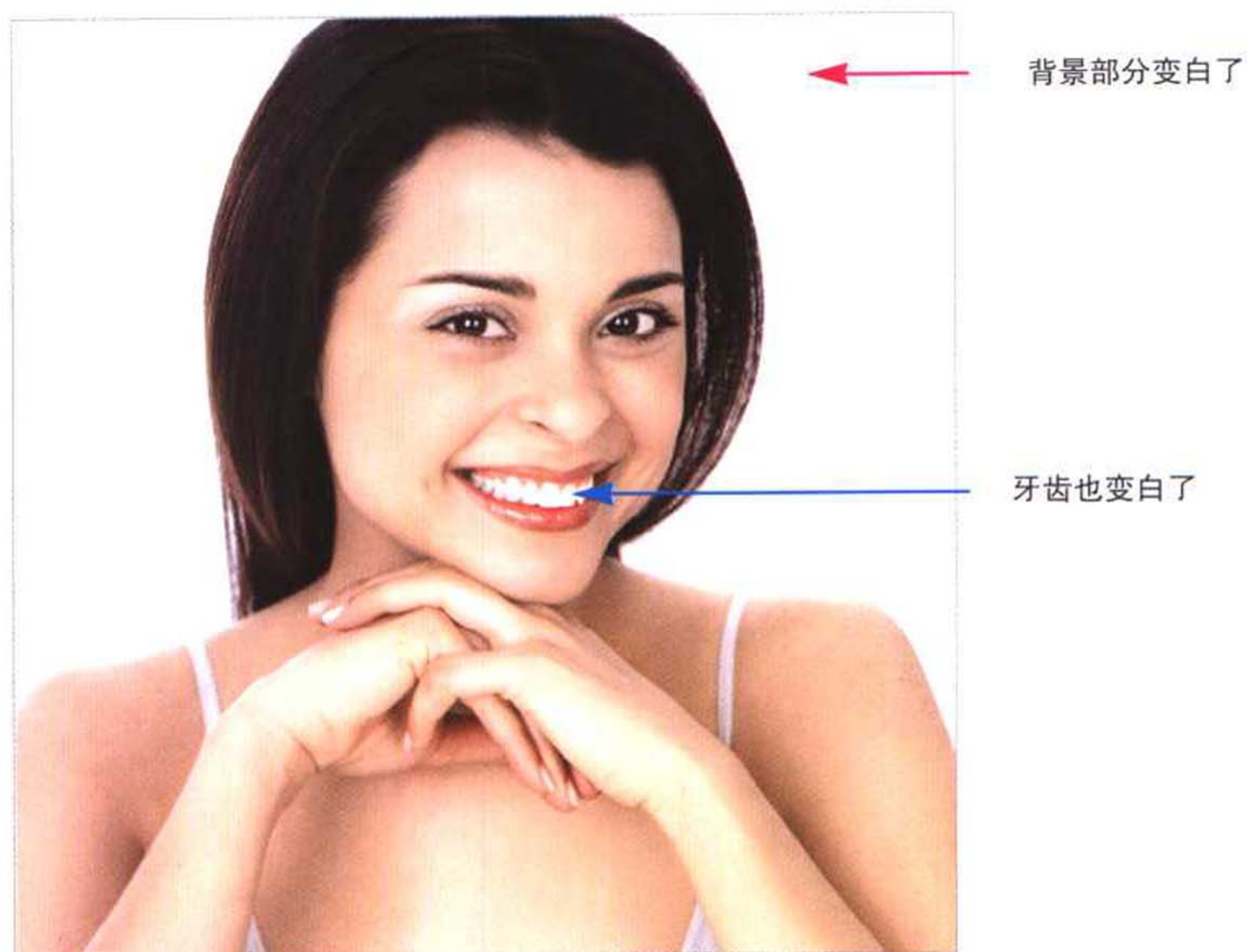


图 459.准备要将牙齿、背景中填充的白色去除



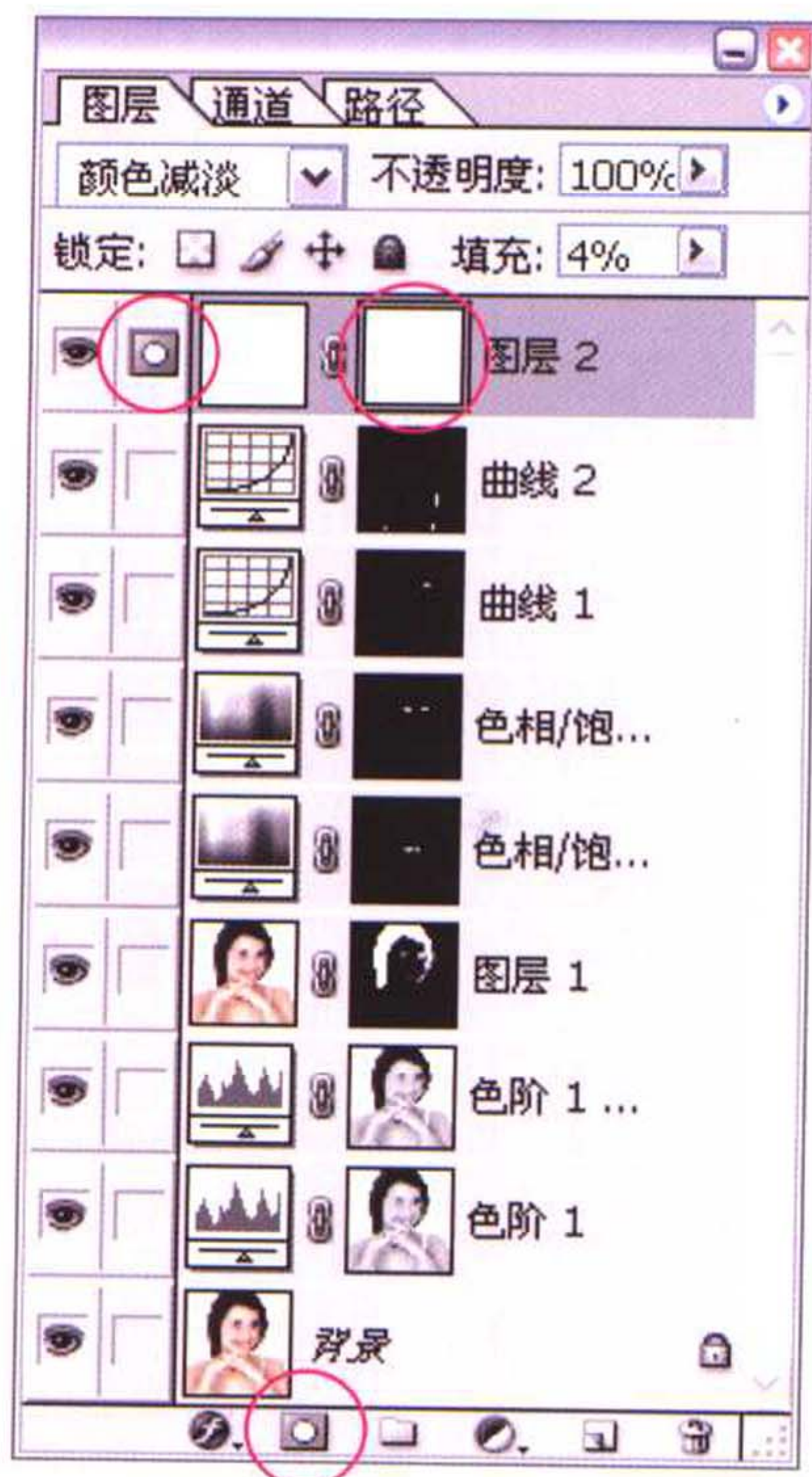


图 460. 单击【添加图层蒙版】按钮，添加一个蒙版

## 新建空白的图层蒙版

在【图层】调板上为当前图层添加一个图层蒙版（见图 460），以便于去除一些不需要加白或加亮的区域。

注意：

工作状态要在蒙版上，您可以查看左侧圈选的标志，判断是否处于蒙版编辑状态。

选择工具箱中的【橡皮擦工具】（见图 461、图 462）。

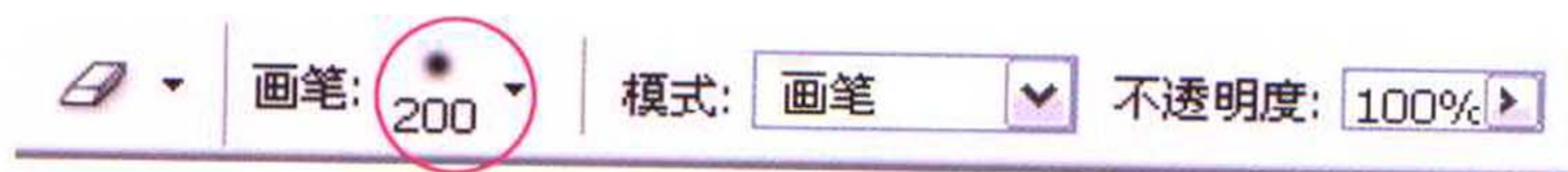


图 461. 【橡皮擦工具】的选项栏 \_\_\_\_ 头发部分

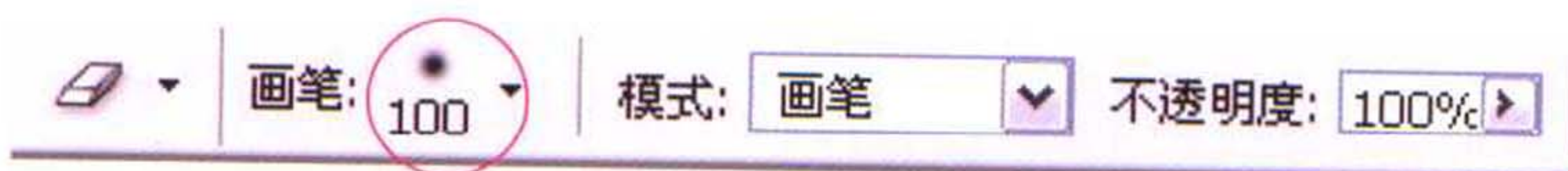


图 462. 【橡皮擦工具】的选项栏 \_\_\_\_ 牙齿部分



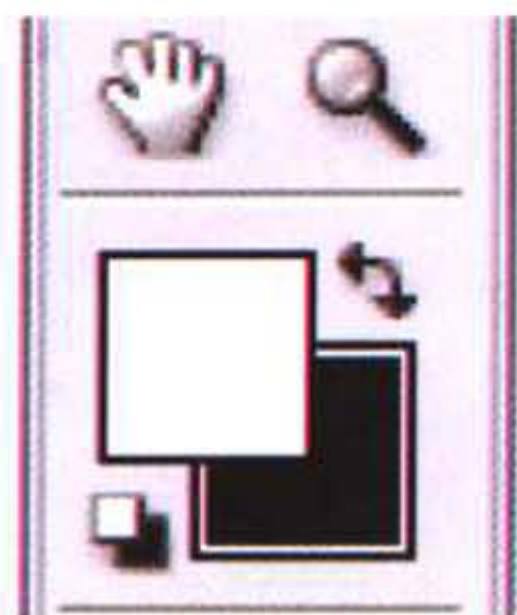


图 463.背景色为黑色

把工具箱中的背景色设置为黑色（见图 463）。



图 464.把选中的区域擦掉

需要擦除的区域如图 464 所示

如图 464 所示，将牙齿、眼睛及额头发际等区域擦掉，至于背景部分稍后则会采用其他方法处理。

注：

这一步骤的选定范围不必真的去圈选，我只是为了给读者标明需要擦除的区域。





图 465.【路径】调板

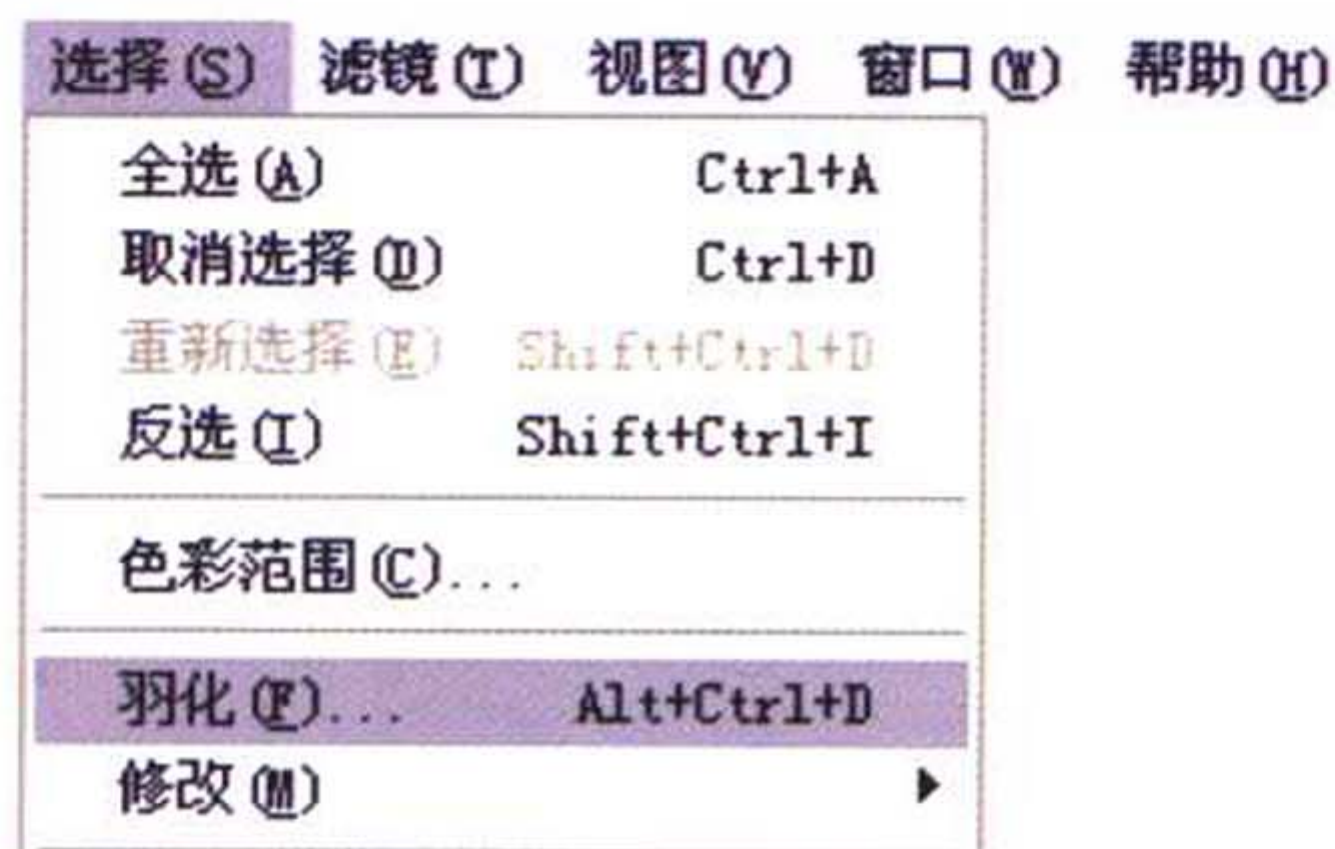


图 466.【羽化】命令

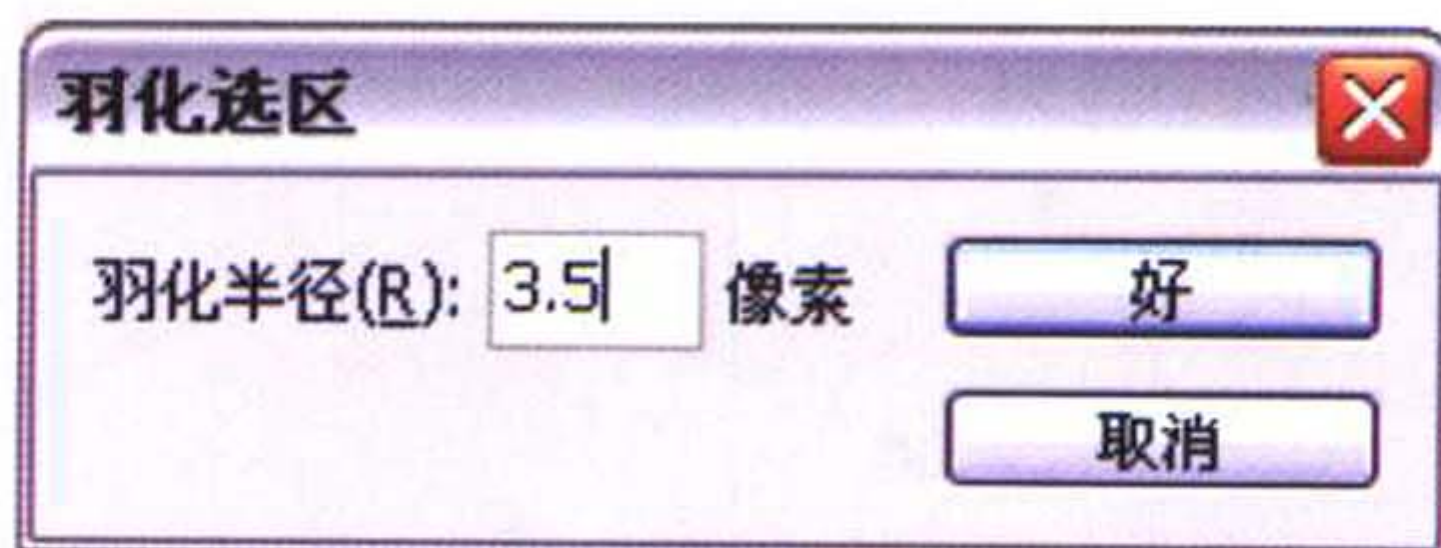


图 467.【羽化选区】对话框

得到皮肤区域的选定范围

打开【路径】调板，先前创建的皮肤路径转换为选定范围，见图 465。

为选定范围柔边

【选择】→【羽化】(见图 466)，在打开的对话框中将羽化半径设置为 3.5 像素 (见图 467)。



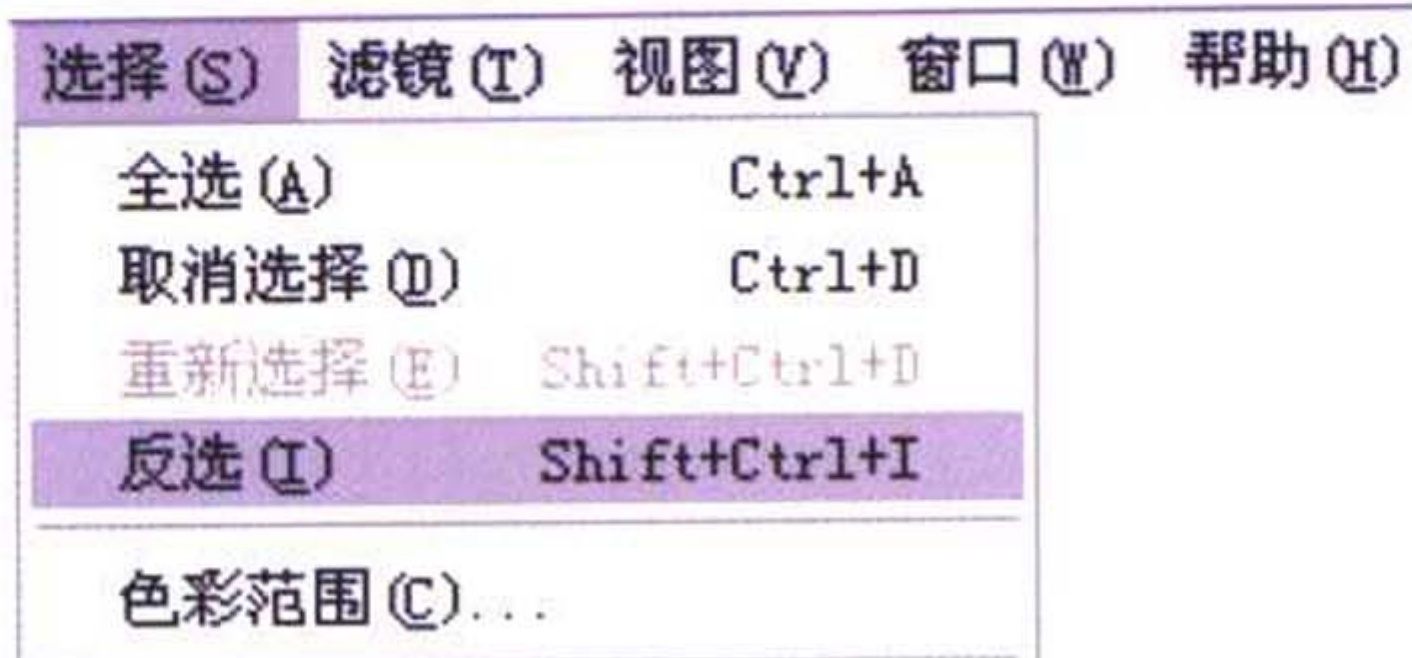


图 468.【反选】命令

### 清除背景及头发区域填充的白色

反选选定范围（见图 468），然后按键盘上的 Delete 键，就可清除背景区域填充的白色。



图 469.【图层】调板

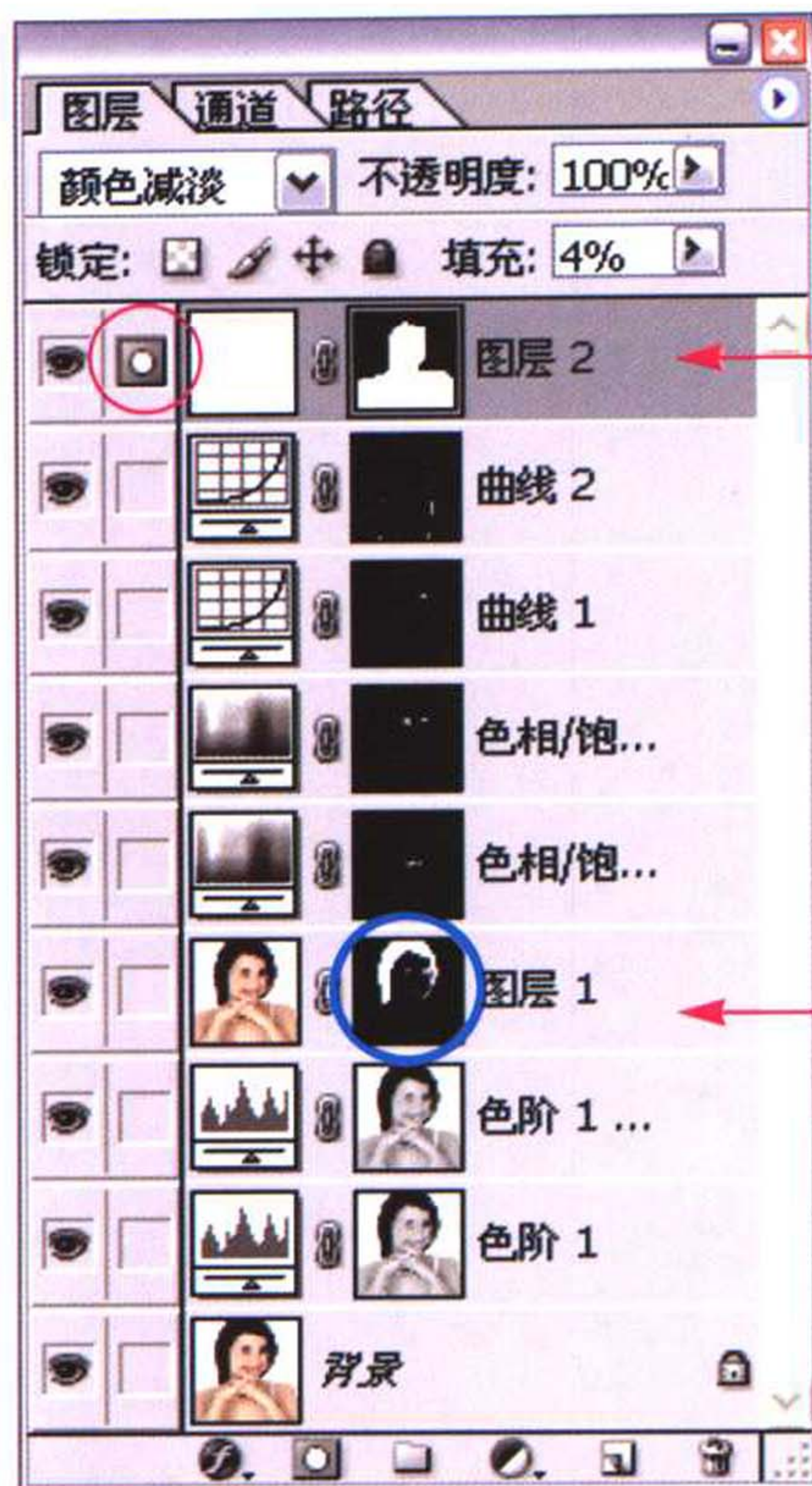
### 完成

接着查看【图层】调板上的效果（见图 469），可以看到头发部分都变为黑色，蒙版也镂刻完成。



**再次调整发色**





当前编辑状态

## 修图步骤二十四：再次调整增强发色

皮肤调色完成后，整个人物的画面美感便会与先前有所不同，因此需要再次调整发色以平衡画面。

用快捷键，得到头发蒙版的选定范围

左手按住 Ctrl 键，再用鼠标单击先前已精确镂空完成的头发蒙版，如图 470 蓝圈所示，即可得到头发蒙版的选定范围。

按住 Ctrl 键在蒙版上  
单击鼠标

图 470.【图层】调板



画面出现蒙版的选定范围，如图 471 所示。



图 471.选定范围

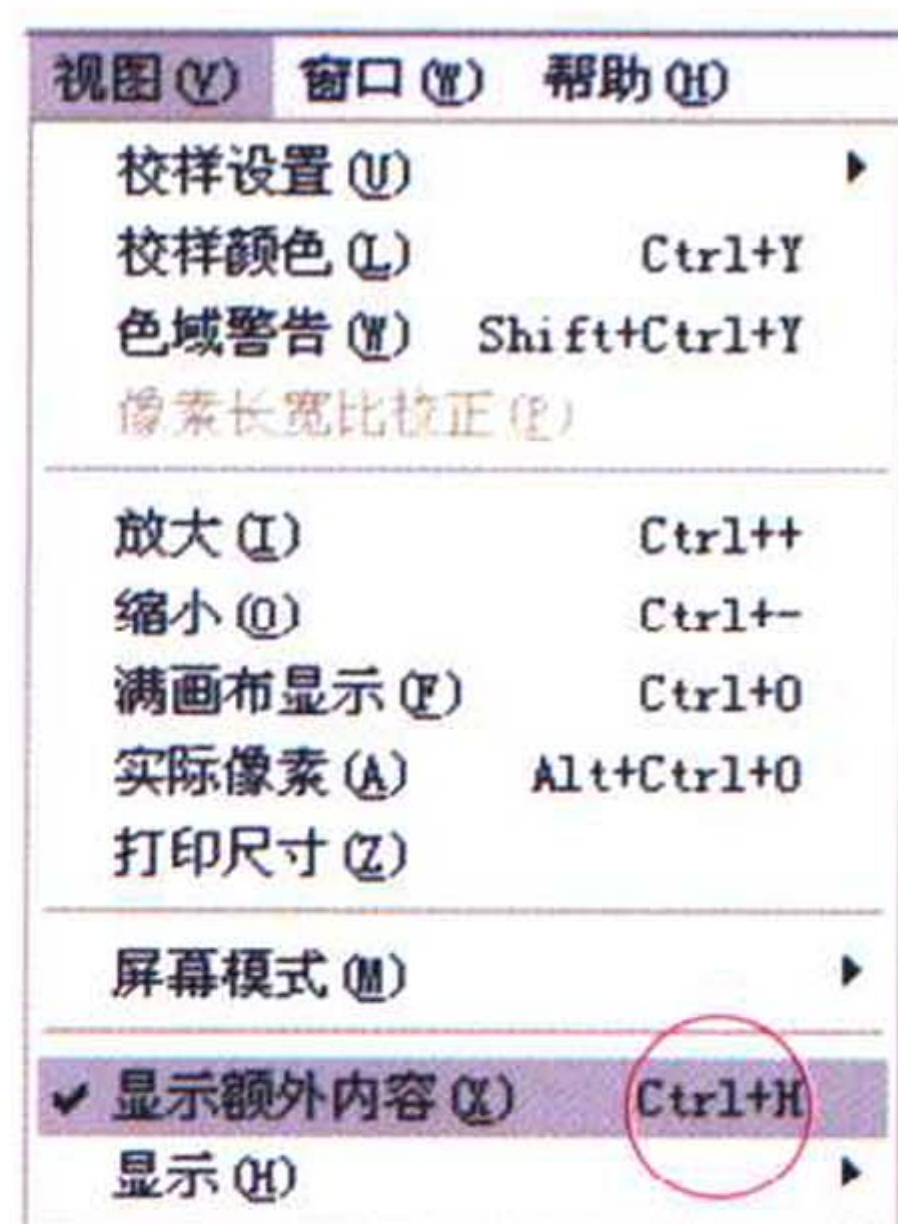


图 472.隐藏选定范围的快捷键

选定范围仍然存在，但处于隐藏状态

如果觉得选定范围影响观察画面效果，可以将它隐藏起来，按快捷键 Ctrl+H 即可，这个命令很常用，如图 472 所示。



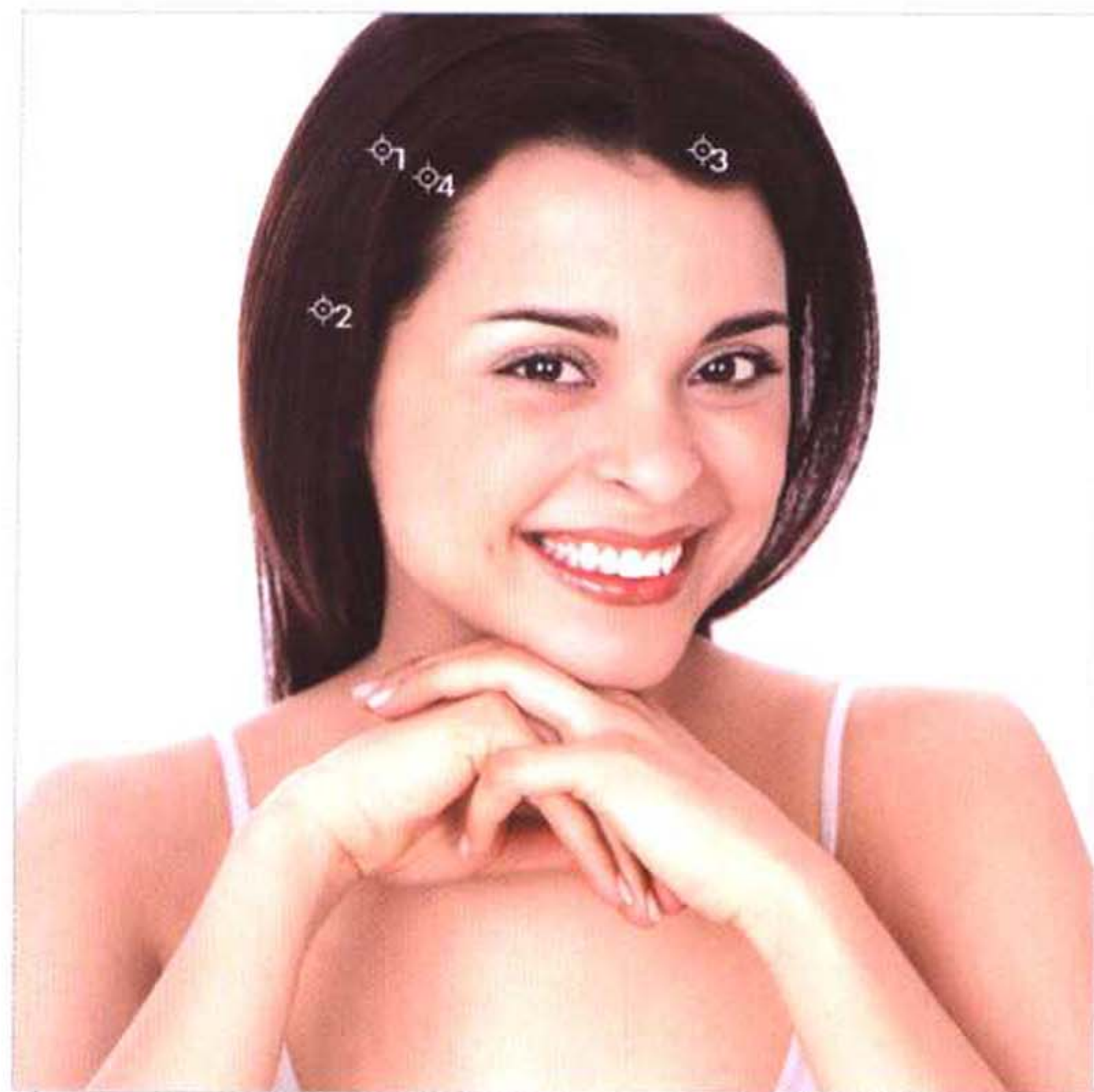


图 473.在头发上放置 4 个取样点

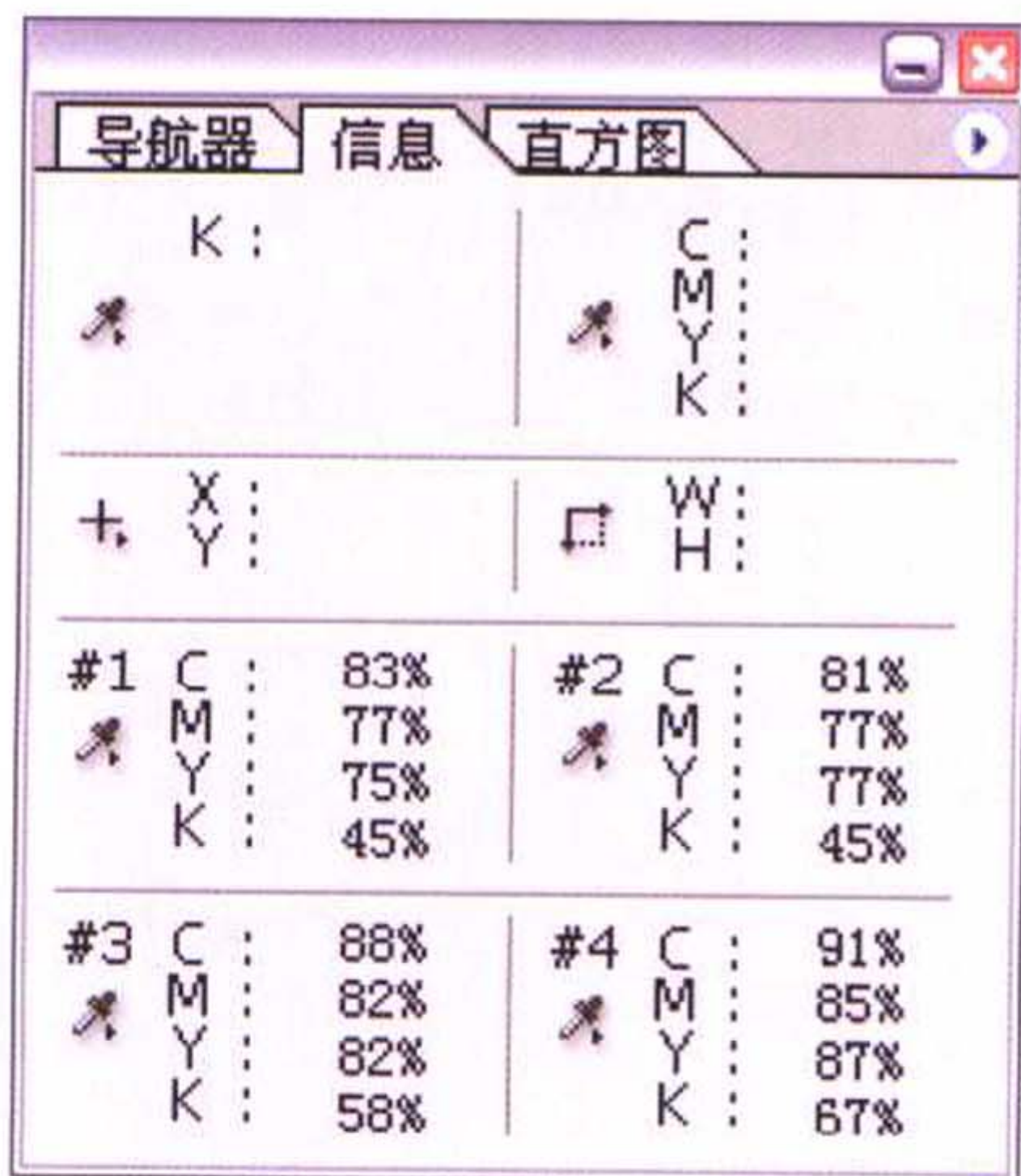


图 474.【信息】调板

## 使用【信息】调板判断颜色

将 4 个取样点放置到头发上（见图 473），同时打开【信息】调板（见图 474）。

## 选定范围仍然存在，创建新的调整图层改变发色

在【图层】调板上，选择【可选颜色】命令，打开对话框，如图 475 所示。



图 475.【图层】调板



见图 476，将黑色的 CMY 数值都调整得大些，K 数值保持不变。

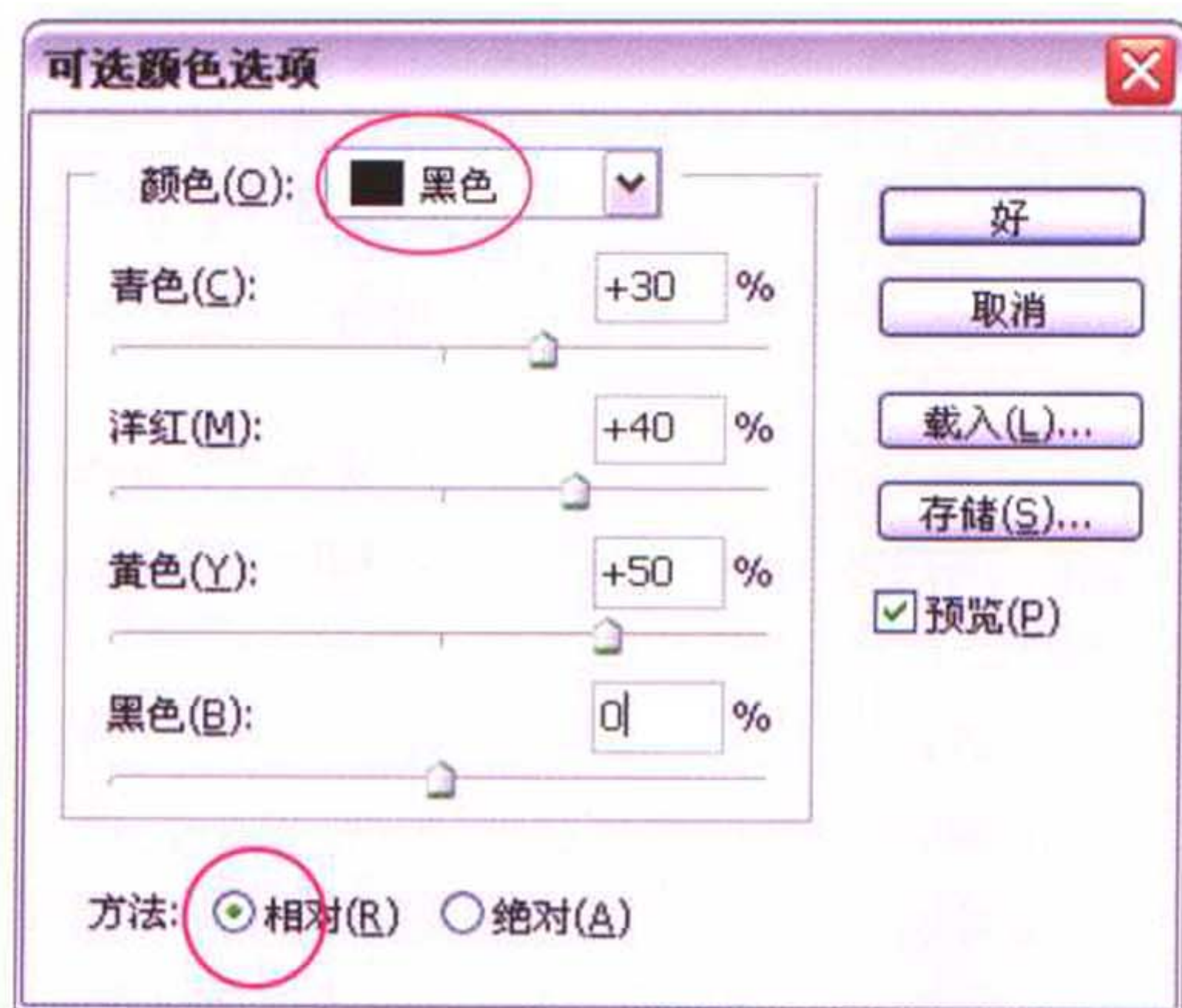


图 476.【可选颜色】对话框

## 把发色仔细地调深

调色时，不仅要注意查看屏幕效果，还要同时观察【信息】值的变化（见图 477），在这里要避免发色偏蓝，也不要让 C、M、Y、K 四个色版的数值都变得很大，这样印刷油墨会由于太饱和而容易糊掉。

在这里我把 C、M、Y 都调到 85%~98% 之间，并与图 474 比较，请注意观察我调出的数值。

CMYK 的数值解读需要掌握一些印刷知识，如果您看到数值，却对它的实际印刷效果毫无概念，那就必须与色卡比对。



图 477.【信息】调板



C	30%	C	30%	C	10%	C	20%	C	90%
M	30%	M	20%	M	30%	M	10%	M	90%
Y	30%	Y	10%	Y	20%	Y	30%	Y	90%
K	100%	K	100%	K	100%	K	100%	K	40%

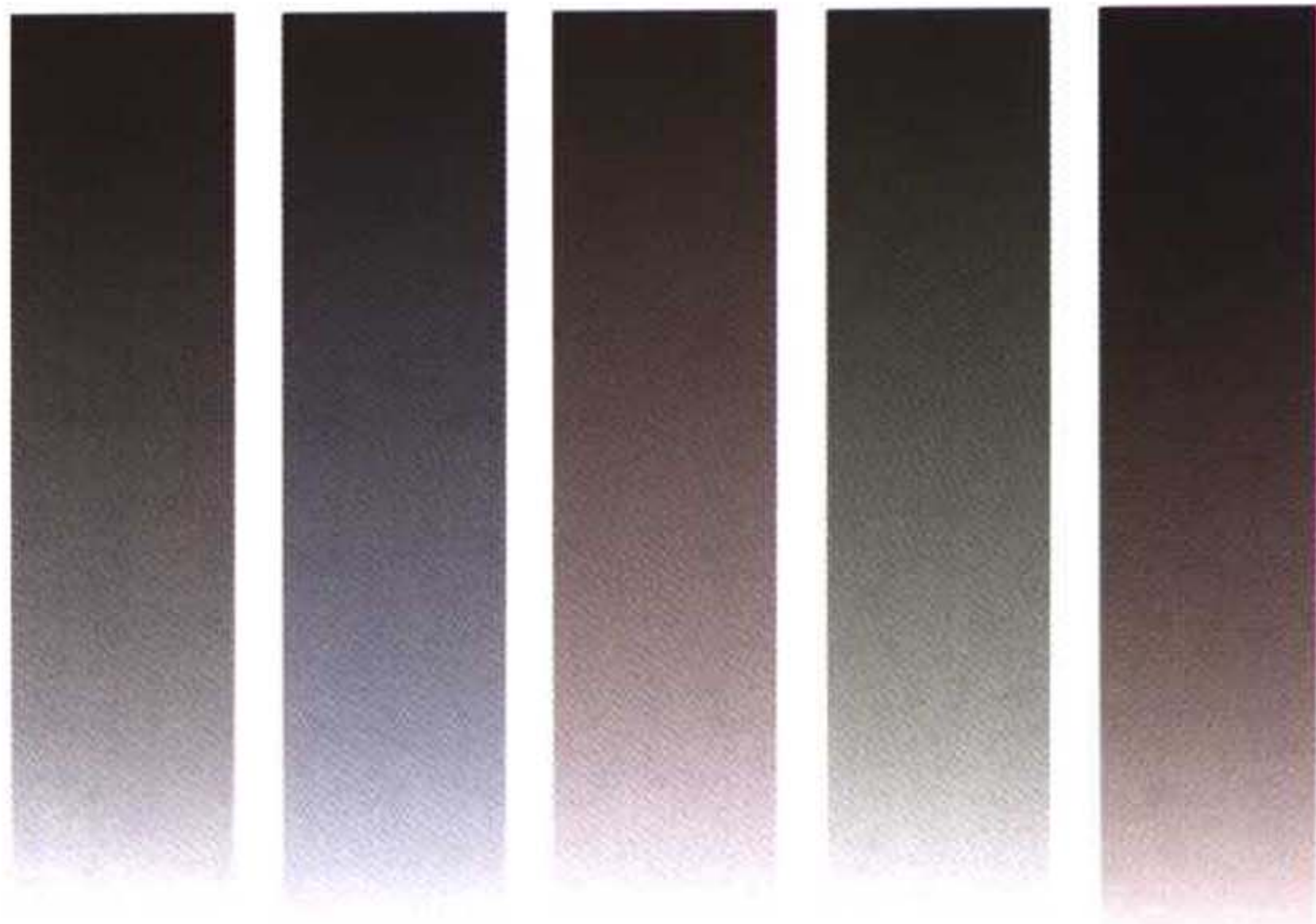


图 478.多种黑色的渐变

注意不要让发色偏蓝，要让头发看起来仍然是暖褐色调，与整个画面协调一致。调整发色的目的是为了发色更浓。头发的颜色可以依照个人喜好而定，不过要考虑到整个画面的和谐性，如果整体画面呈现暖色调，发色就不要调整为冷色调。

如果手边没有色卡，我个人的方法是使用工具箱中的吸管工具吸取头发的颜色，再把吸取的颜色制作成渐变效果查看色彩。

图 478 示范了几种 C、M、Y、K 不同比例的深黑色，我刻意拉成渐变，展示各种深黑色由深到浅的调子。颜色很浓时，不容易辨别不同的颜色，其实它们之间的颜色差异很大，而眼睛有时会看错。通过图 478，读者可以看出，深黑色有很多种，只需把 C、M、Y、K 以不同的比例混合即可。

在这里附带一提的是，如果要作到让头发的发丝清晰，避免出现油墨晕染的问题，除了与摄影的灯光布置技巧有关系之外，在调整黑色的头发时，必须以 K 版为重，C、M、Y 三版为辅，让 K 数值大，C、M、Y 数值小，例如 CMY30%、K100%。在洗发水平面广告中，头发如果要丝丝清楚，就要注意上述重点。此外，C、M、Y 三色比例不同，发色也会随之改变。

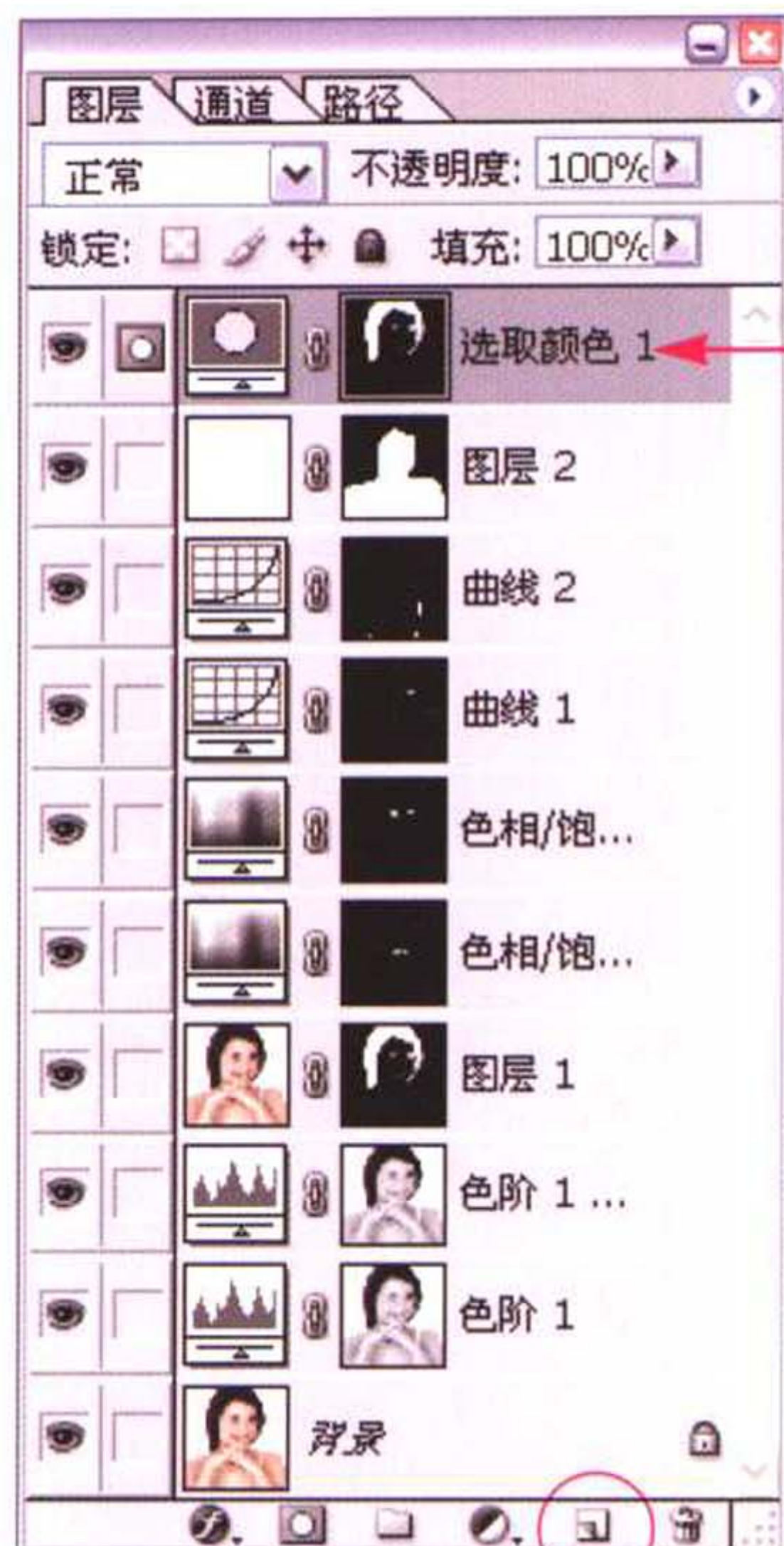
这样的用色方法，与印刷小字使用 K100 的观念相同，目的就是为了让印刷效果清晰，否则印刷时，C、M、Y 油墨太多，就会互相晕染，反而显得混浊，色浓的黑发就看不到发丝分明的效果。

本书的范例并不适合改为以 K 版为重的冷黑色调，因为发丝的焦点原先就已经模糊了，整体色彩是暖色调，灯光布置重点也不在头发上，因此就可以将 C、M、Y 加重，以呈现出深色调的发色。



增强  
眼睛水感





当前编辑状态

图 479. 单击鼠标创建一个新的空白图层

### 修图步骤二十五：增强眼睛水感

#### 新建空白图层

在【图层】调板上，单击【新建图层】按钮创建一个空白图层（见图 479），并将图层的混合模式设置为【颜色减淡】，不透明度设置为 10% 或更小（见图 480）。



图 480. 【图层】调板



用【画笔工具】绘制

将前景色设置为白色。选择工具箱中的【画笔工具】，笔刷大小设置为5像素（见图481），针对眼睛内水分的反光处，按照原先的形状涂抹，这样眼睛看起来就会有水汪汪的效果。

在这个范例中，修饰前后的图像看起来差异较小（见图482、图483），这是因为这张图片眼睛的灯光布置不适合用作示范。如果在其他图中，这种细节处理技巧往往可以让物更加鲜活，眼睛呈现湿润感。



图481.【画笔工具】选项

相对此图的笔刷大小



图482.水感修饰之前

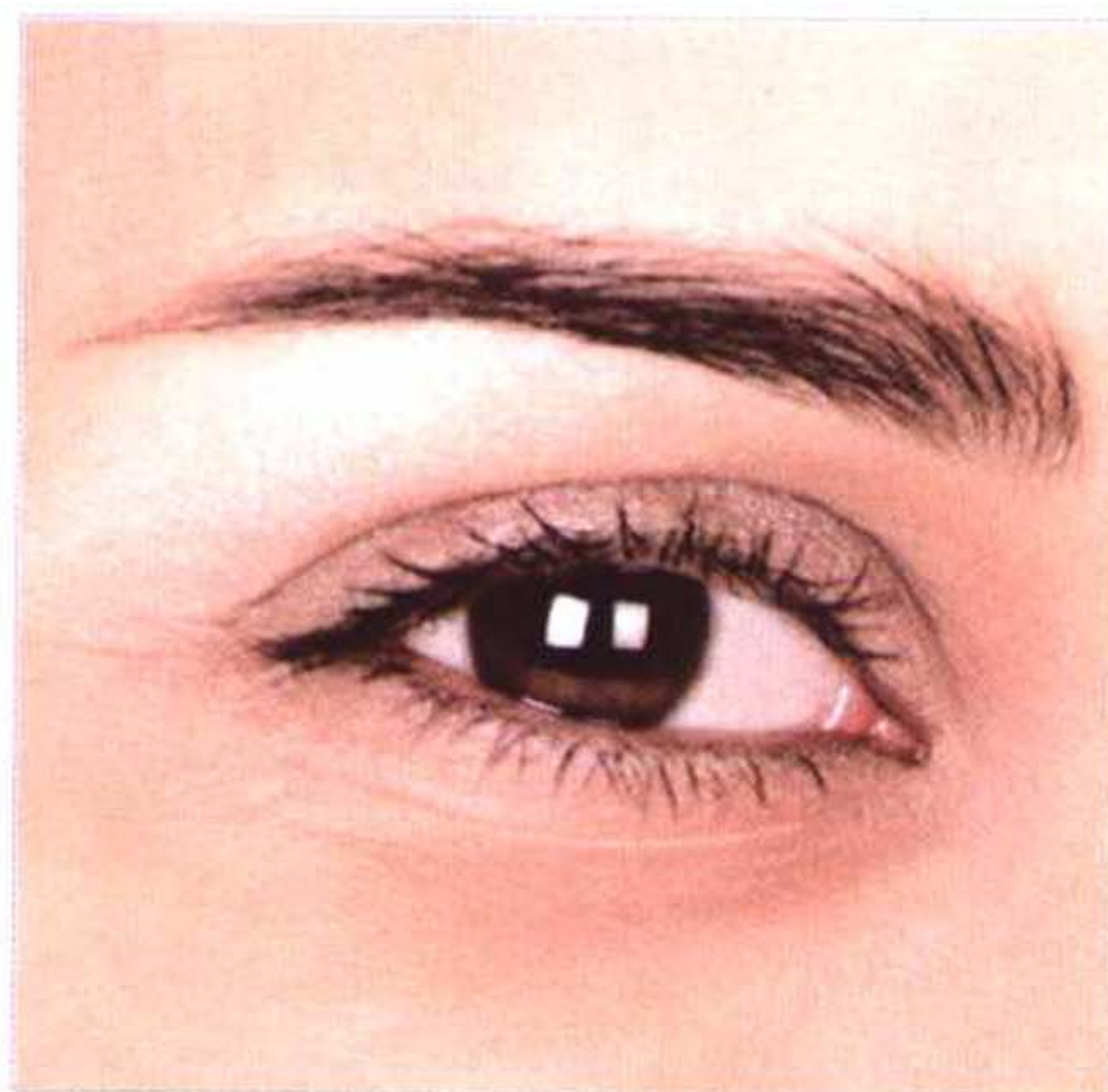


图483.水感修饰之后



检查色版出片



## 修图步骤二十六：检查色版

### Y版存在异常情况

出片之前，在【通道】调板分别将C、M、Y、K色版用缩放工具逐一放大检查（见图484），查看是否存在断阶的问题，以免在印刷后，网纹呈现斑状。经过我的检查，这张图像的Y版手部存在异常情况。具体参见图485、图486。

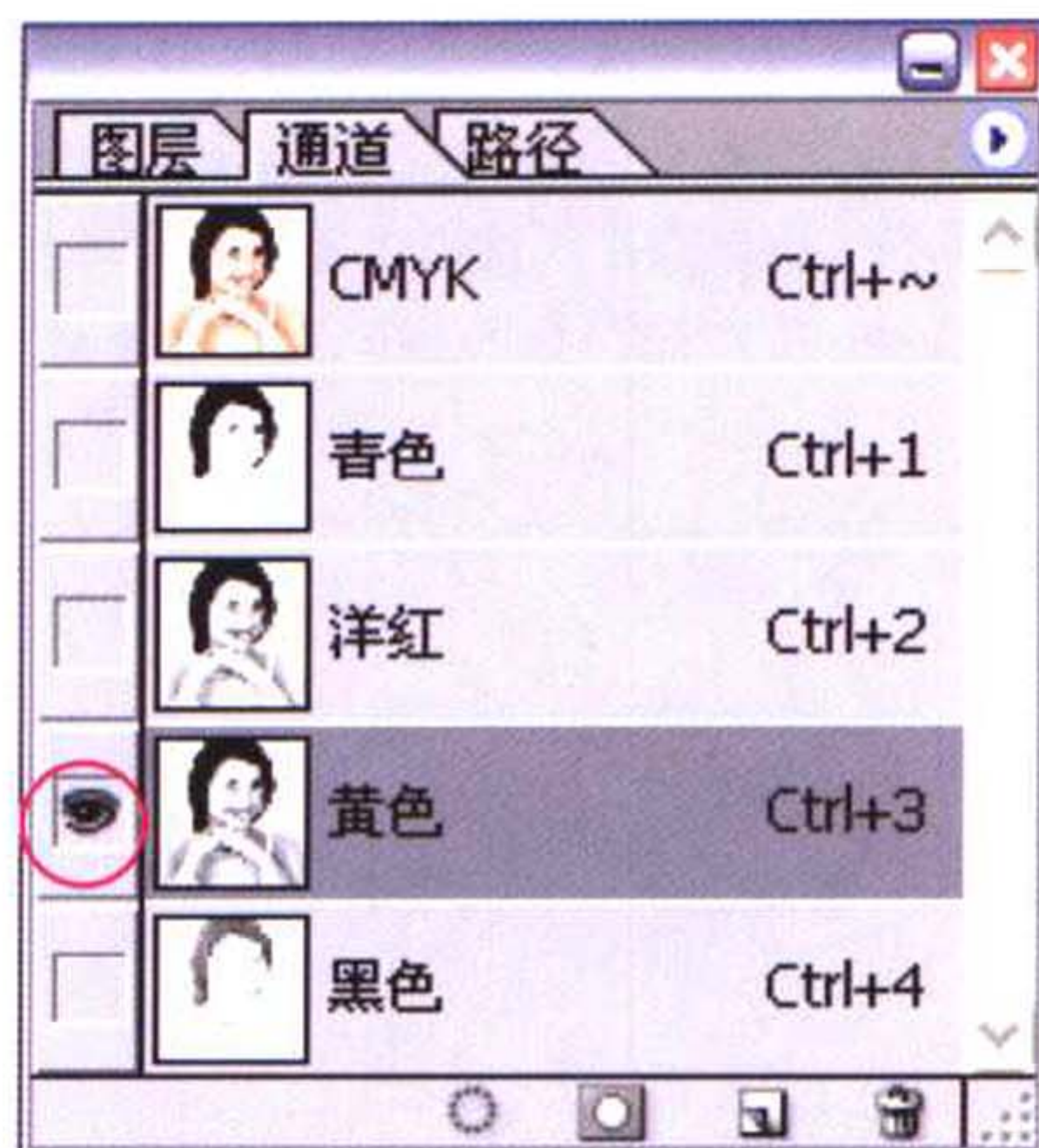


图 484.检查 C、M、Y、K 四个色版

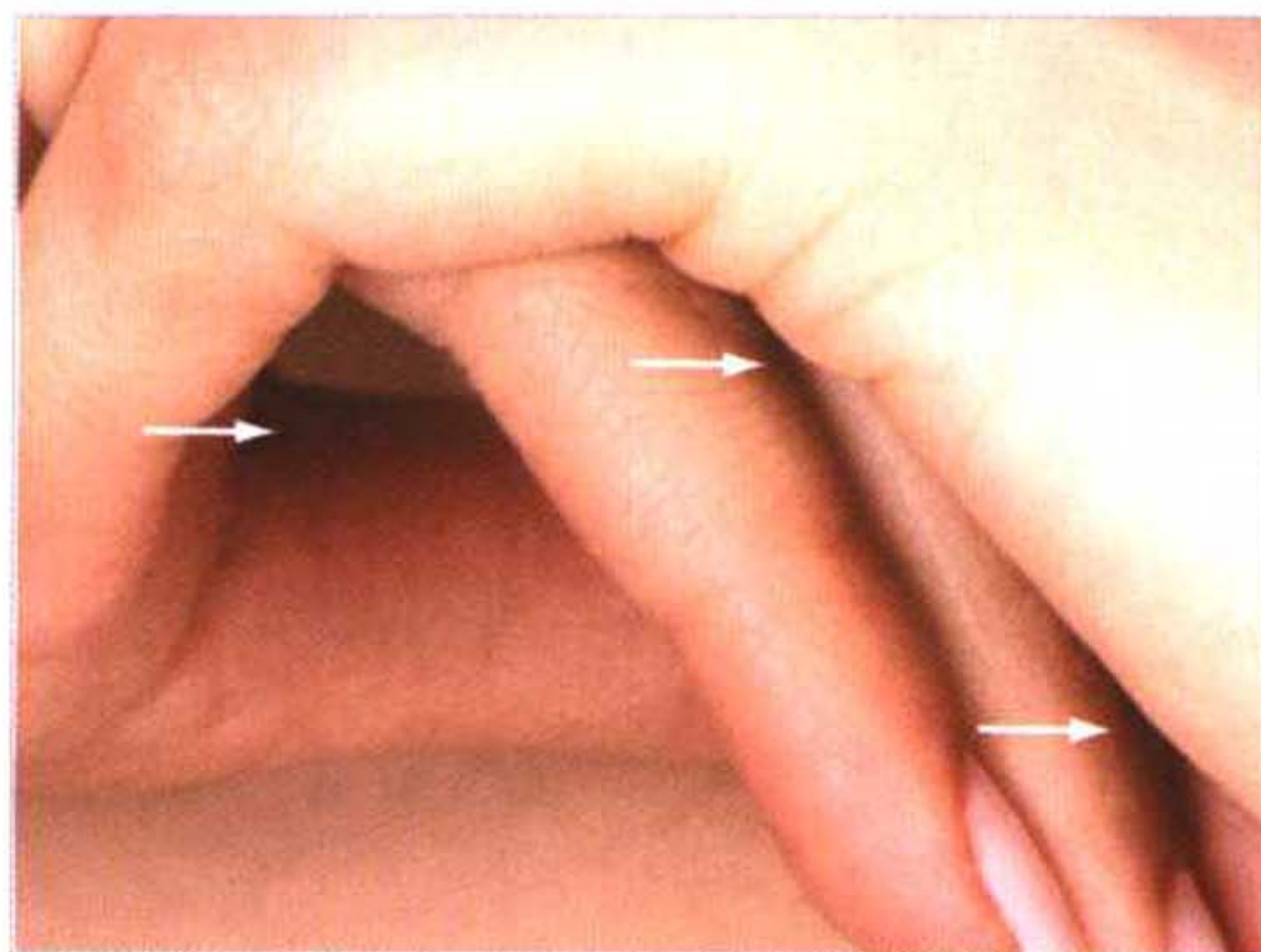


图 485.修改前



图 486 修改前的 Y 版，暗部颜色出现断阶



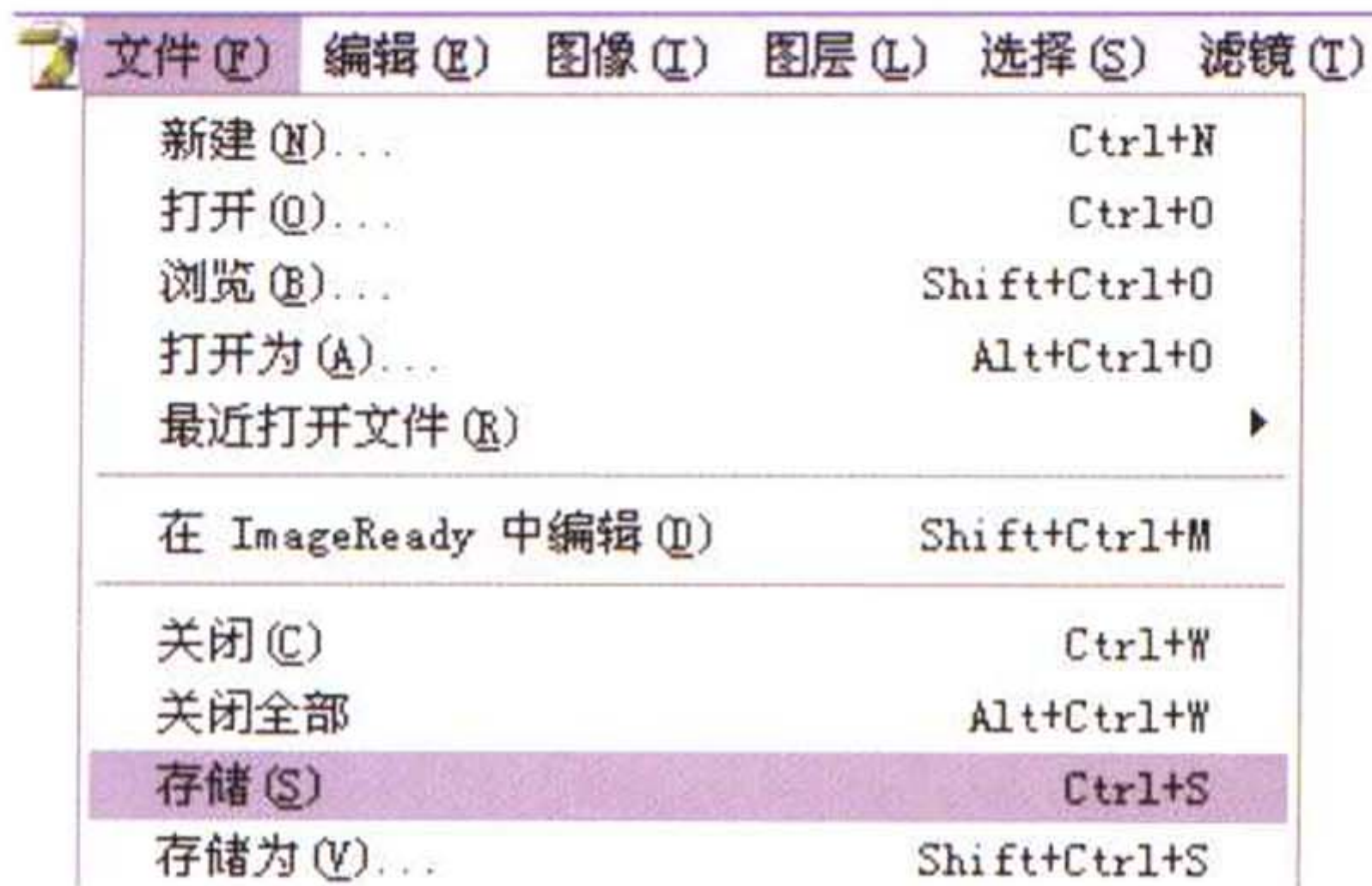


图 487.【存储】命令

## 先保存图像文件

先保存图像文件。选择【文件】→【存储】命令（见图 487），在打开的【存储为】对话框中（见图 488），将图像以 PSD 格式保存，这样可以保存每个图层的状态。

在这里输入文件名称：人物

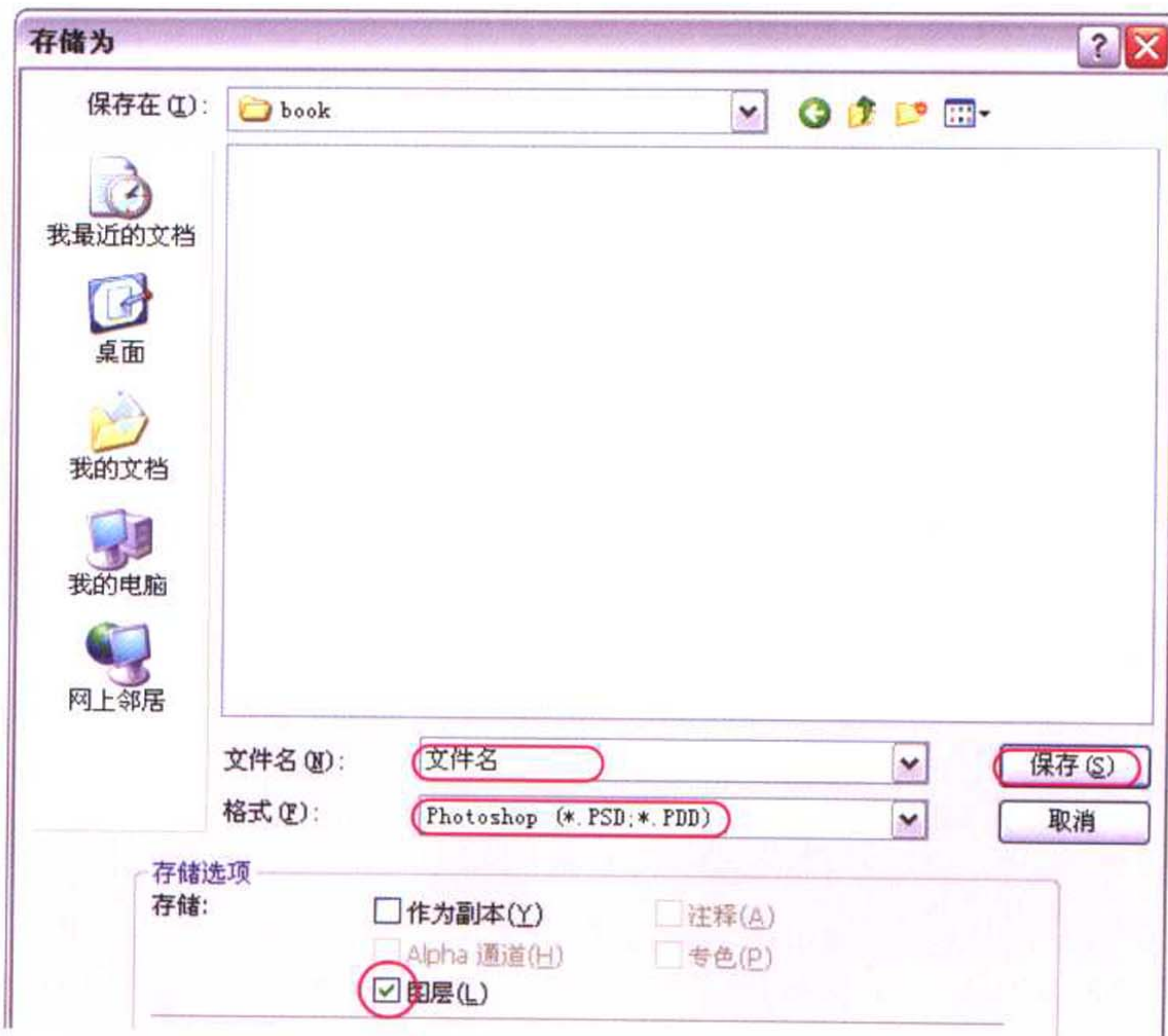


图 488.【存储为】对话框



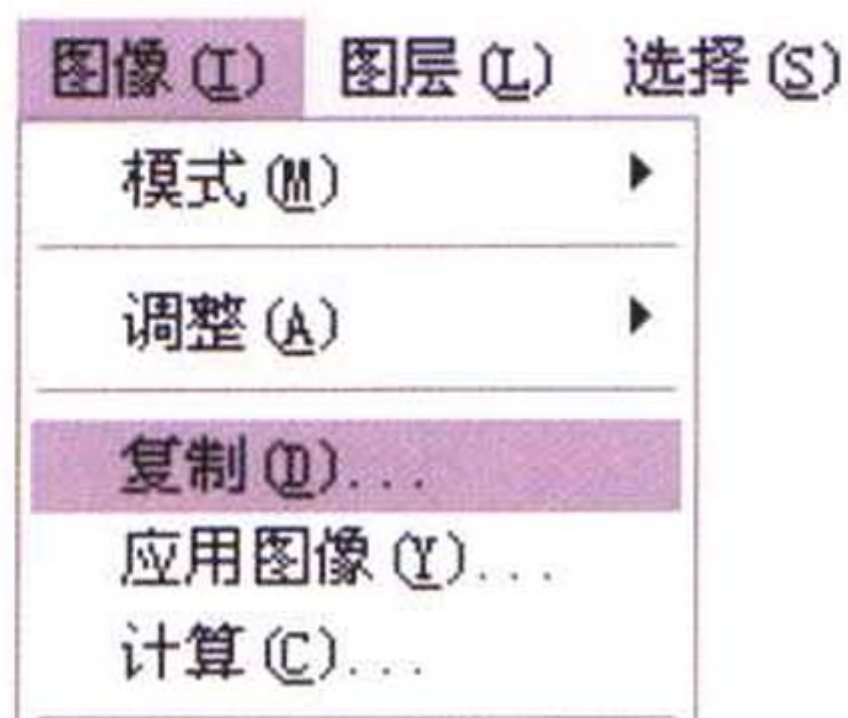
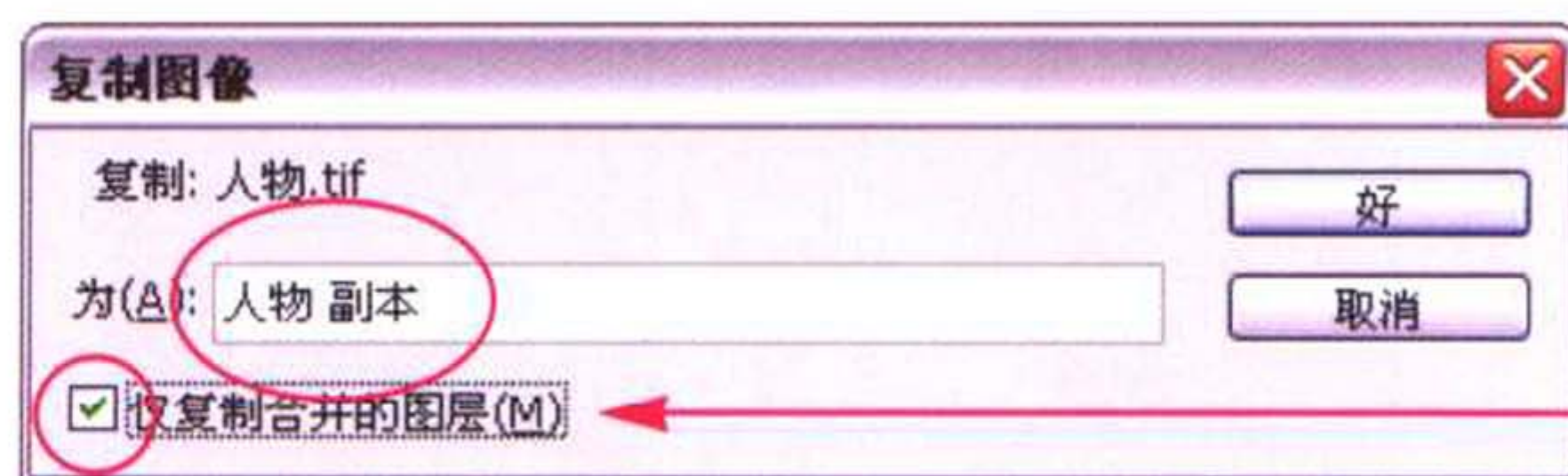


图 489.【复制】命令

## 复制整个图像

保存完成后，我们要将此图复制一个完全一样的副本。【图像】→【复制】命令（见图 489），在弹出的图 490 所示的对话框中输入新的文件名称。新的图像文件复制完成后，关闭先前保存的图像文件。



把图像合并为一层  
并创建副本

图 490.【复制图像】对话框



图 491.所有图层合并为一层

在【图层】调板上，可以通过复制操作，新文件中的所有图层都合并成了一层，见图 491。

注：

复制新文件后，可以直接把先前保存的“人物”文件关闭，不需要再重新保存。



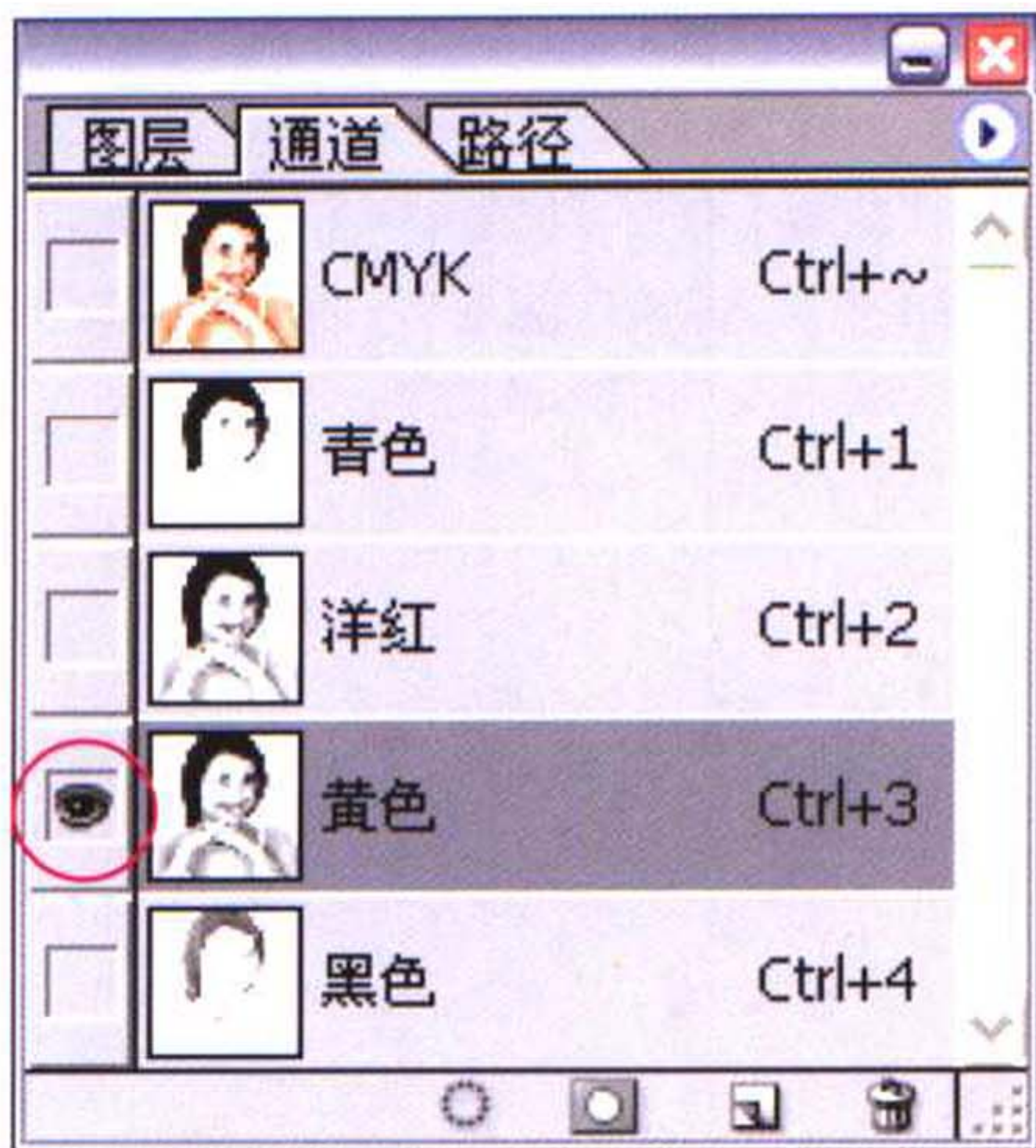


图 492. 只显示 Y 版

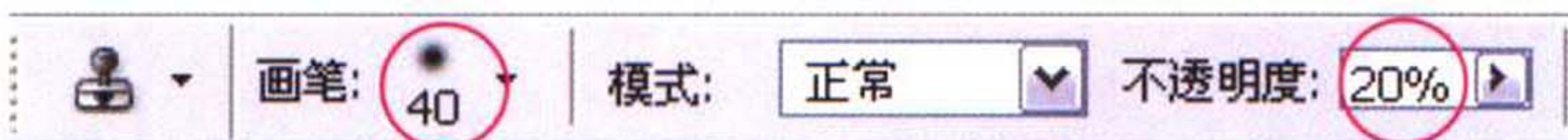


图 493. 【仿制图章工具】的选项栏

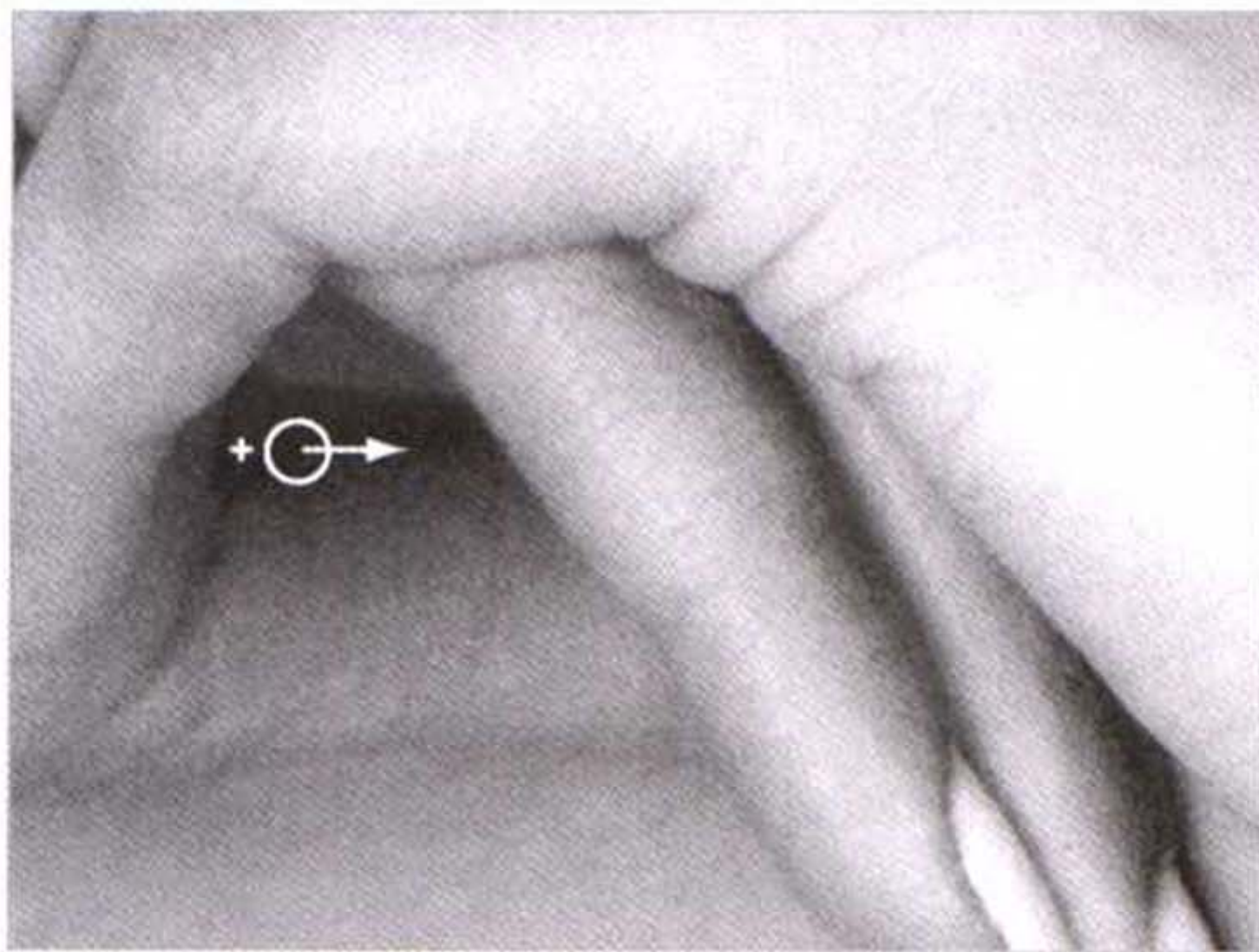


图 494. 修改中的 Y 版

## 打开【通道】调板

在只显示 Y 版的工作状态下（见图 492），使用【仿制图章工具】（见图 493）按照前面范例中扑粉的方式，补盖画面中的断阶处。这样，画面就会显得阶调顺畅了。

## 在断阶处以扑粉的方式进行修饰

白色十字表示设置的仿制点（见图 494）。操作方法就是左手按住 Alt 键，然后在十字处单击鼠标，接着，控制鼠标指针从白圈处开始下笔，水平地向右涂抹。

修改后的图像效果及 Y 版效果见图 495、图 496。



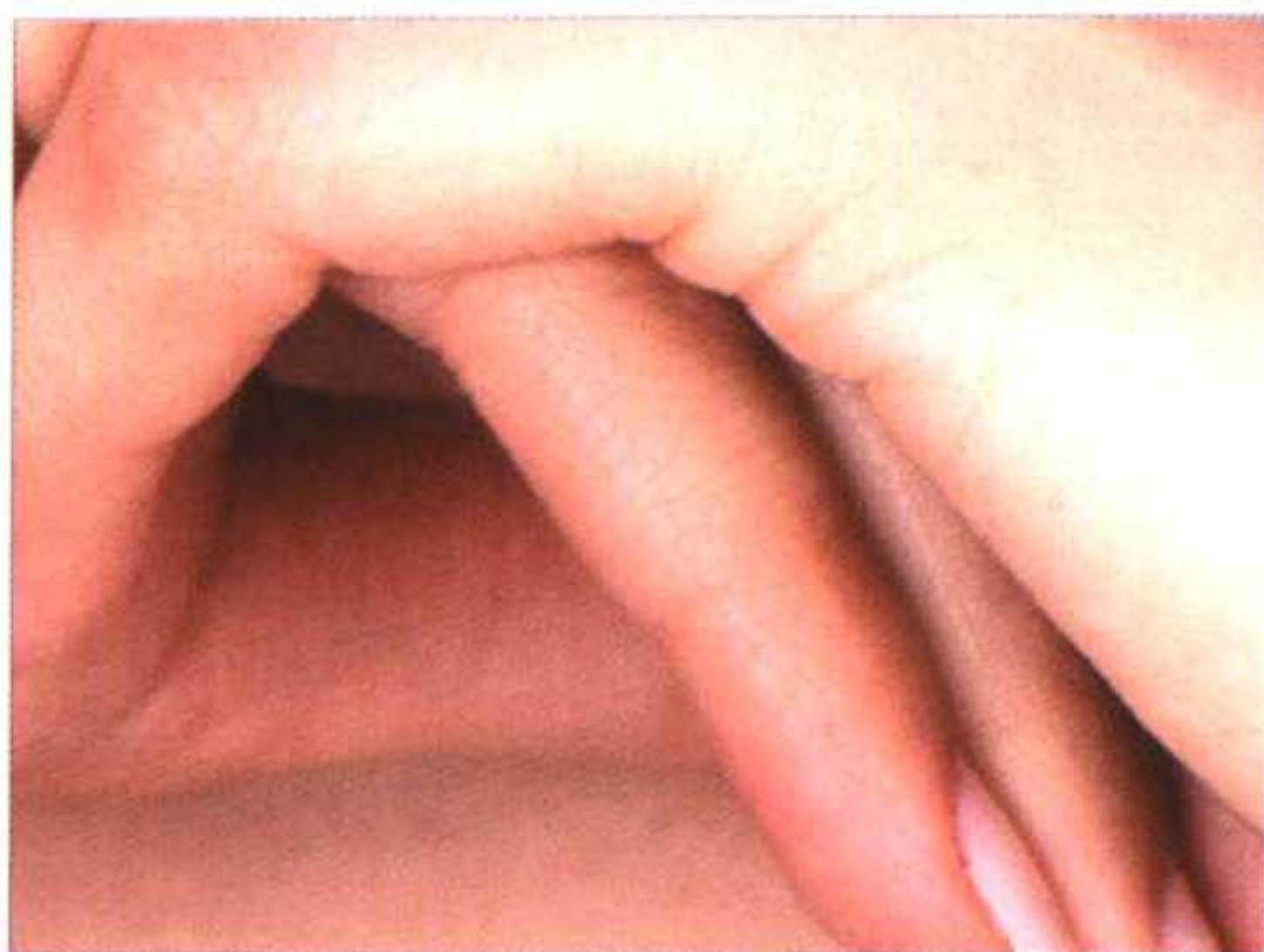


图 495.修改后

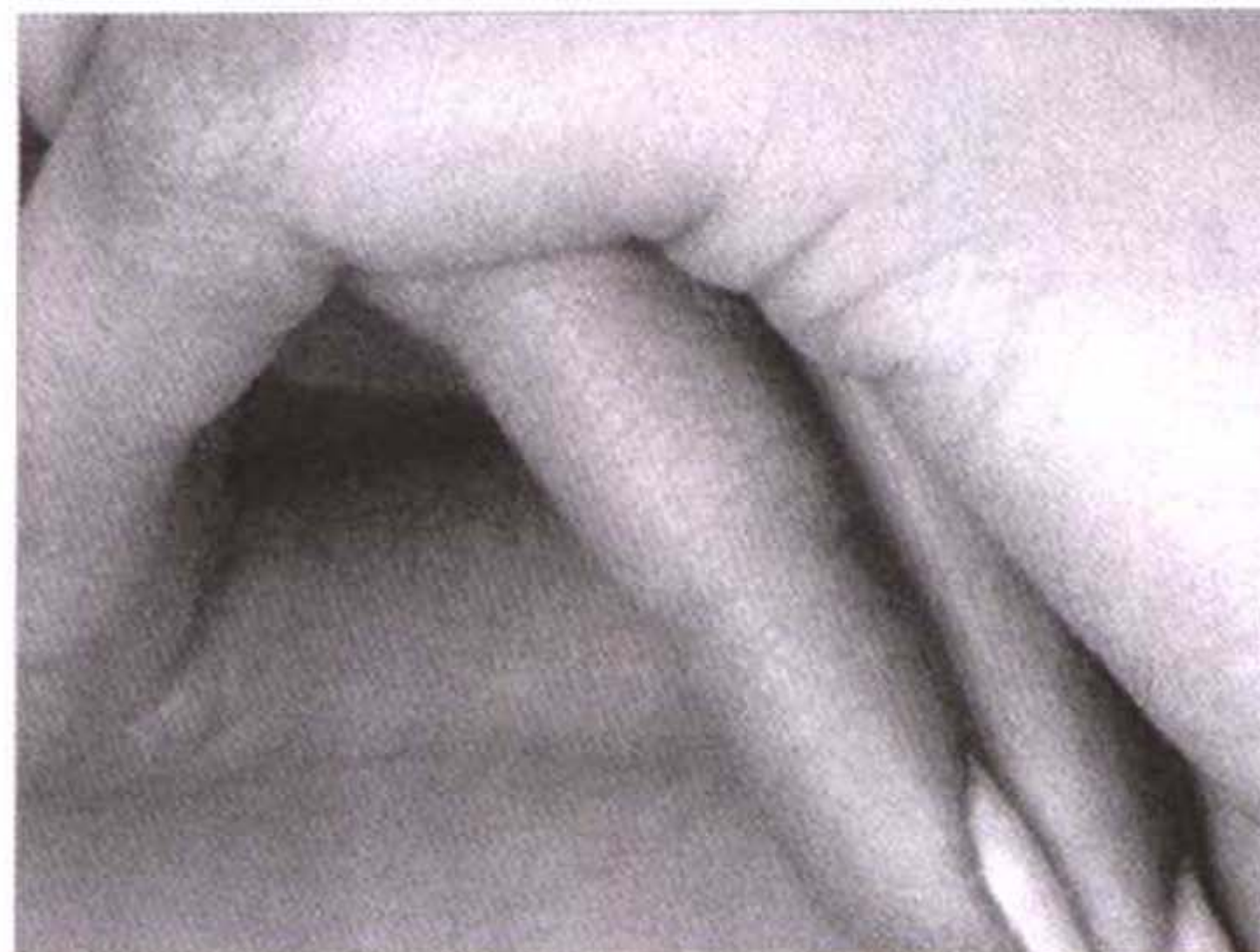


图 496.修改后的 Y 版

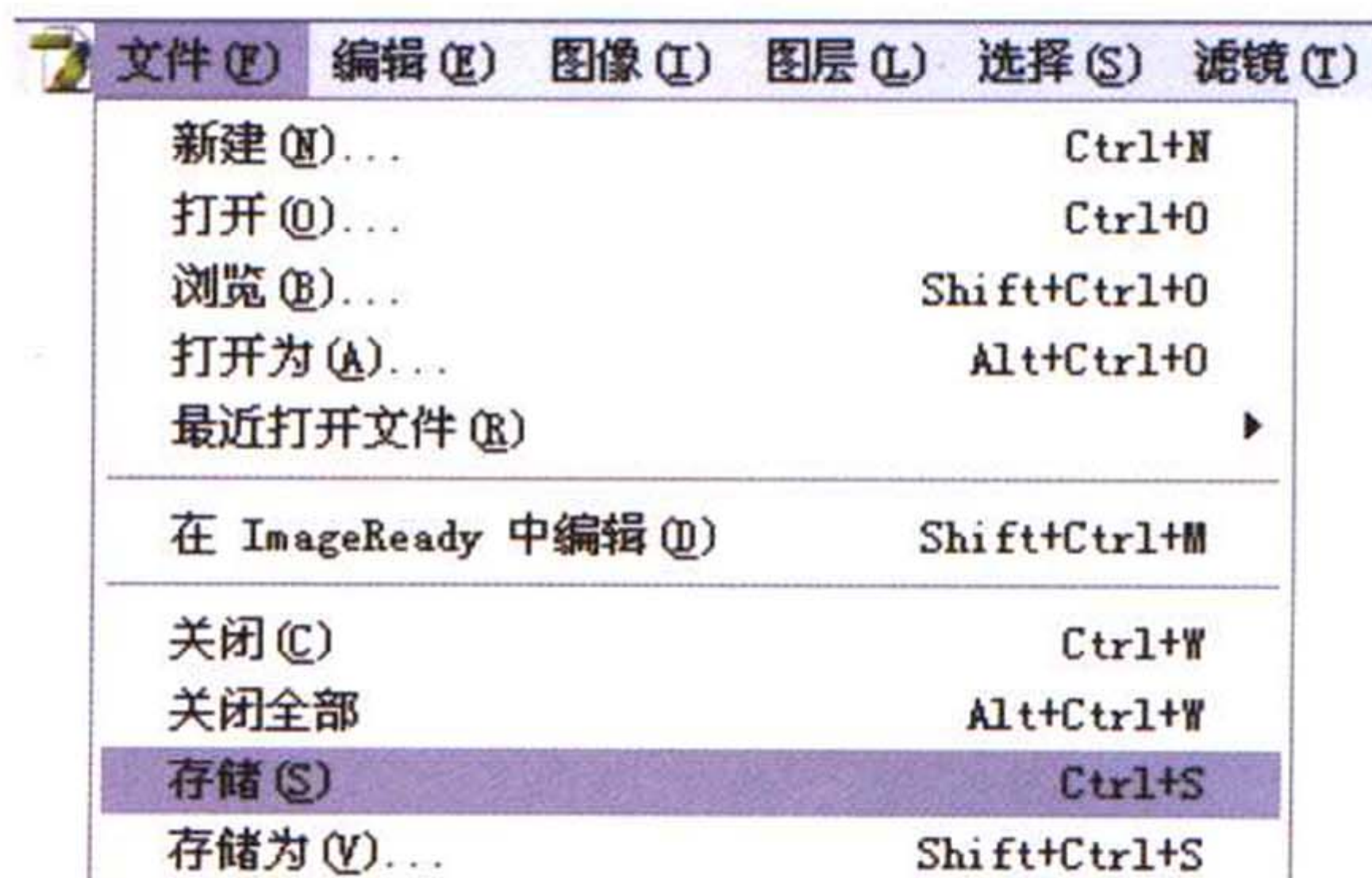


图 497.【存储】命令

## 制作完成后保存图像

最后，再把图像文件以一个新的名称保存即可（见图 497）。



**头发为主**

**修图概念及  
流程简介**



## 第五章 头发为主的修图概念及流程简介

### 修图概念

修头发以自然、美丽为标准。柔顺亮丽是常用的形容词，也就是说，去背后要耐心地在轮廓外缘一条条地画上假的发丝、把毛燥处修顺、把头发的反光处修亮。

### 修图流程简介

预备下笔前观察

修图步骤一：取舍主体形状，进行简单去背

修图步骤二：精细加工蒙版

修图步骤三：在轮廓外缘绘制头发，使整体边缘显得更加自然

修图步骤四：修补眉毛、手臂肤质、眼白、下眼睑皱纹

修图步骤五：增加瞳孔下半部的通透感，嘴唇增加润泽感

修图步骤六：加深眼睛的上半部，制造出眼神的深邃感

修图步骤七：减少头发的毛燥感

修图步骤八：修饰卷发的线条

修图步骤九：增强卷发的立体感

修图步骤十：色彩校正

修图步骤十一：在头发上制作大片的高光区域

修图步骤十二：在头发上制作大片的暗部区域





如何使头发  
柔顺亮丽



## 第六章 修头发示范

### 预备下笔前观察

请先观察图1。这名女子的头发灯光布置较好，适合作为修饰头发的范例。此外，她的五官只要稍作修饰，就能使面部更加耐看。

您如果有兴趣练习高分辨率图像文件，可以在以下网址找到，<http://www.image.DJ.com/>，产品系列为LivingART（09），光盘名称是Lifestyle-Models时尚生活，图片号码为LA09-004。本书中使用的规格是18cm × 18cm，高分辨率300dpi，我是选取的整个图的左上角作为范例的。

本书所附光盘中的分辨率文件，仅供读者个人练习用，不得作为其他用途，请不要侵犯图库公司的版权。

在修改之前，请您先仔细查看这张图，观察每一个部分，应该怎样调整，才能使整个画面看起来更好？想把她改成什么样子呢？

在这里我决定修改的重点包括：

- 把头发变得柔顺亮丽。
- 去除背景，但要效果自然。
- 让面部感觉更有韵味，但不能先脸蛋漂亮，而表情显得呆滞。

图2是已修改完成的效果，而图1则是未修改之前的效果，请您仔细比较两图之间的差异。



图 1.修改前





图2.修改完成后





简单去背



### 修图步骤一：取舍主体形状，进行简单去背

这张原图（原3）的背景以及杂乱的发丝，会干扰画面的视觉效果，因此，我要改善背景与发型轮廓之间的美感，并对轮廓进行调整。

利用【钢笔工具】绘制路径，准备去背。

绘制路径时必须将画面放大显示，有些发丝细节可以去除，因为稍后会再补上。至于右边额头那一撮头发，效果很自然，因此需要保留。绘制路径时，需要整理和取舍，决定头发的主要轮廓。



图3.路径转换为选定范围



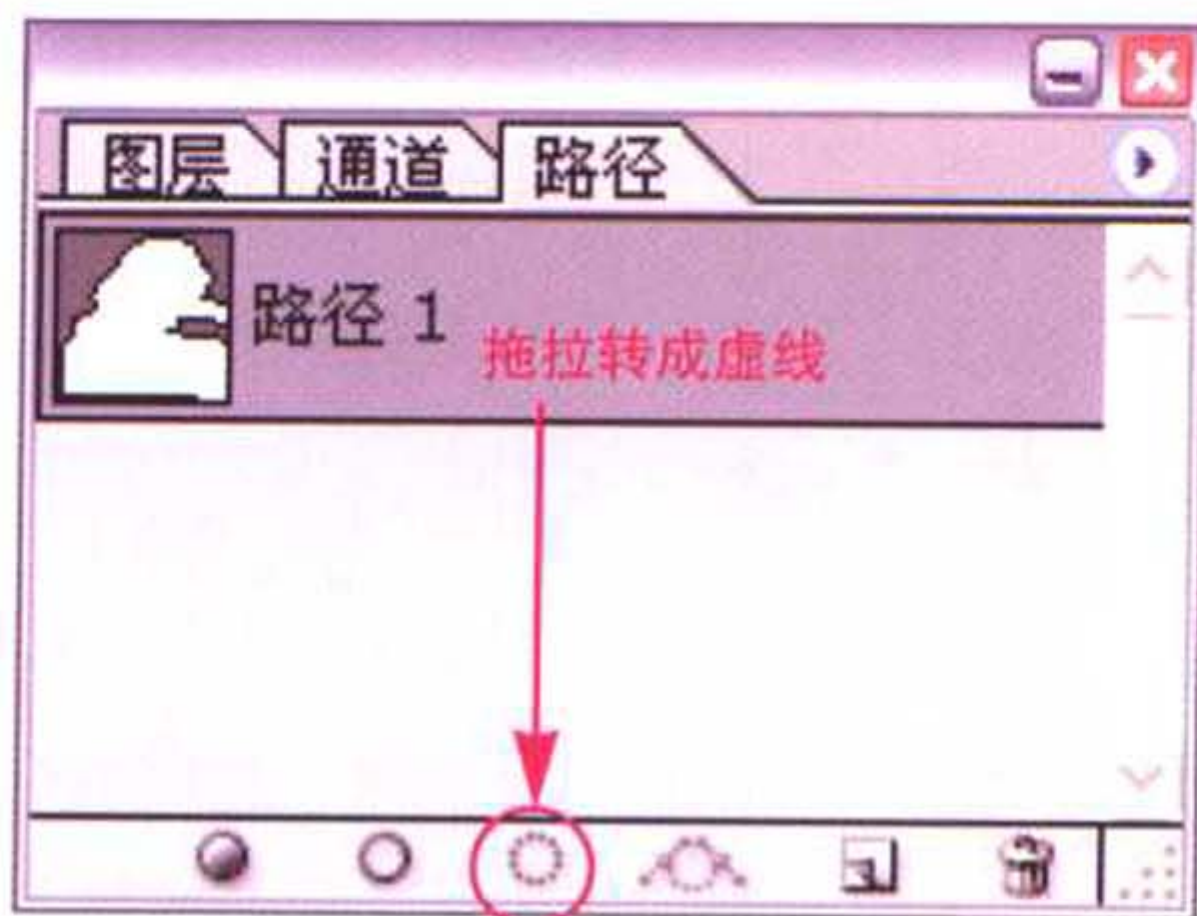


图4.【路径】调板

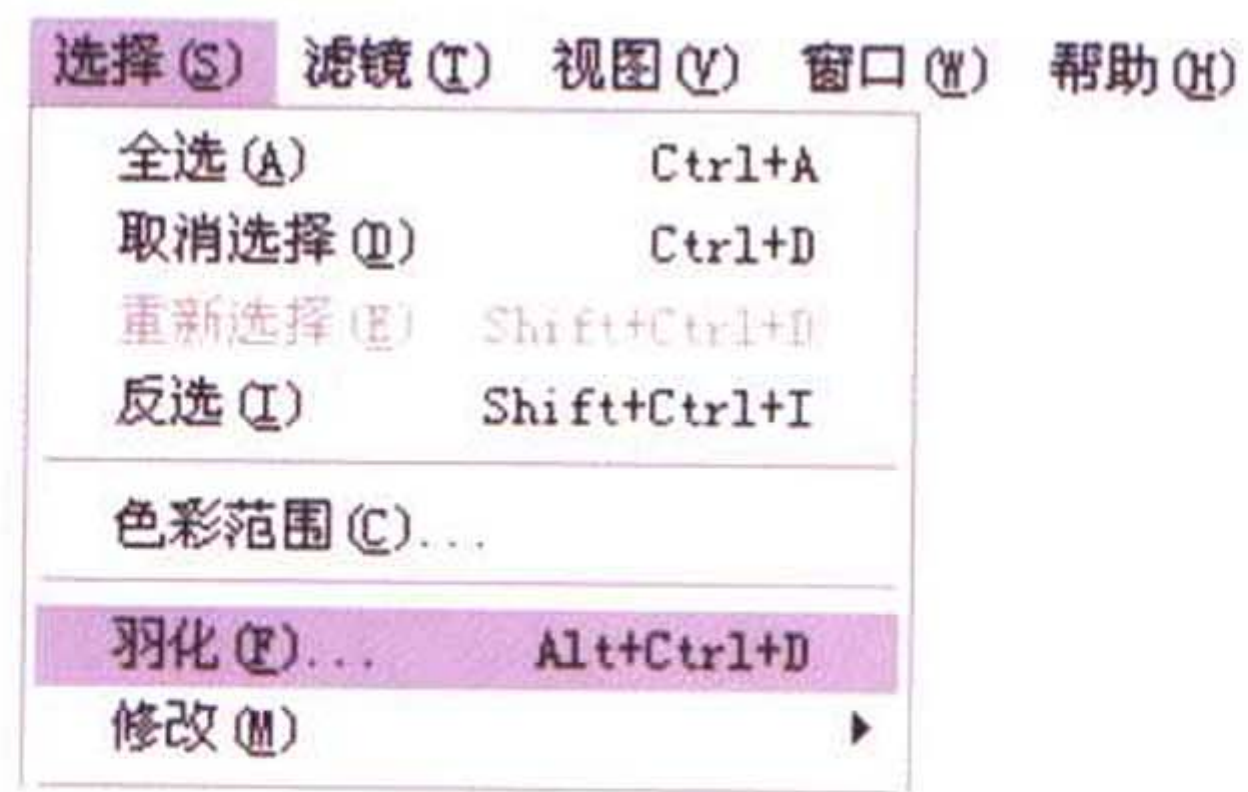


图5.【羽化】命令

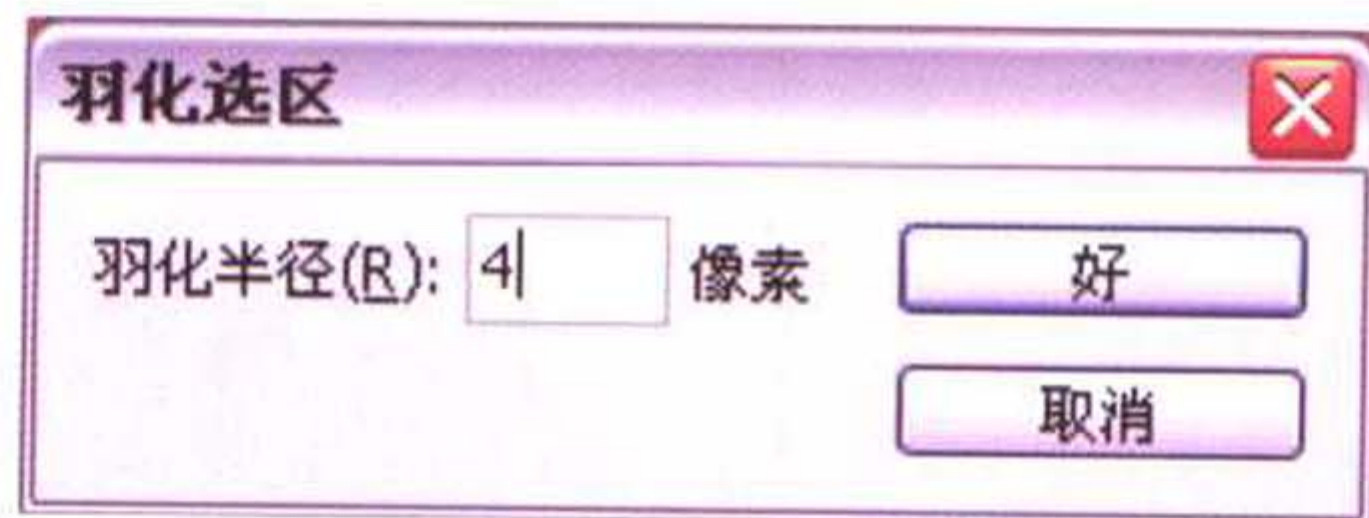


图6.【羽化选区】对话框



图7.工具箱

### 转换为选定范围

把路径1转换为选定范围（见图4）。

### 为选定范围作柔边处理

将选定范围柔边。【选择】→【羽化】命令（见图5），在弹出的对话框中将羽化半径设置为4像素（见图6）。

### 选定范围转换为蒙版

然后单击工具箱下方的快速蒙版按钮（见图7），可以看到，选定范围之外的区域被蒙版覆盖（见图8）。





图 8.选定范围转换为蒙版



图 9.快速蒙版处于当前编辑状态

快速蒙版处于当前编辑状态，以备在快速蒙版上进一步调整，见图 9。



# 蒙版 精细加工



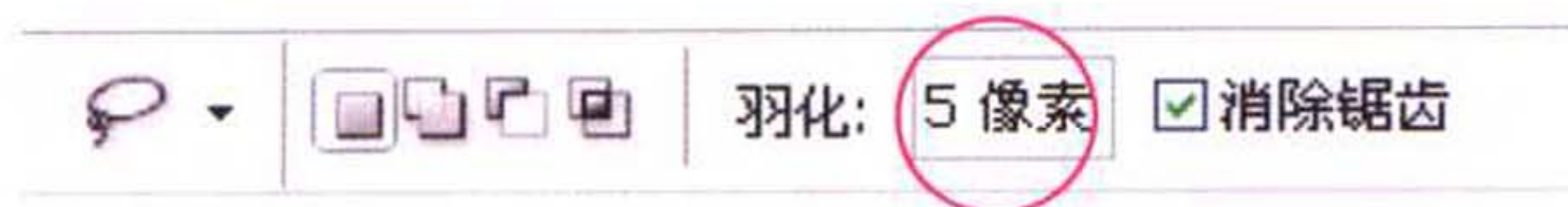


图 10.【套索工具】的选项栏

## 修图步骤二：精细加工蒙版

接下来，我们暂时用黑白蒙版示范，如图 11 所示，以免讲解时受到底图的干扰。使用羽化半径为 5 像素的【套索工具】（见图 10），创建图 11 所示的选定范围。



图 11.选中需要模糊的区域

选定范围中的黑白部分，需要再进行柔化处理（见图 11），这样，人物的轮廓边缘看起来才会有脱焦的效果，而不是生硬的边缘。





图 12. 图像中的选定范围

选定范围创建完成后（见图 12），需要进行柔化处理。请注意，柔化操作应用于蒙版之上。

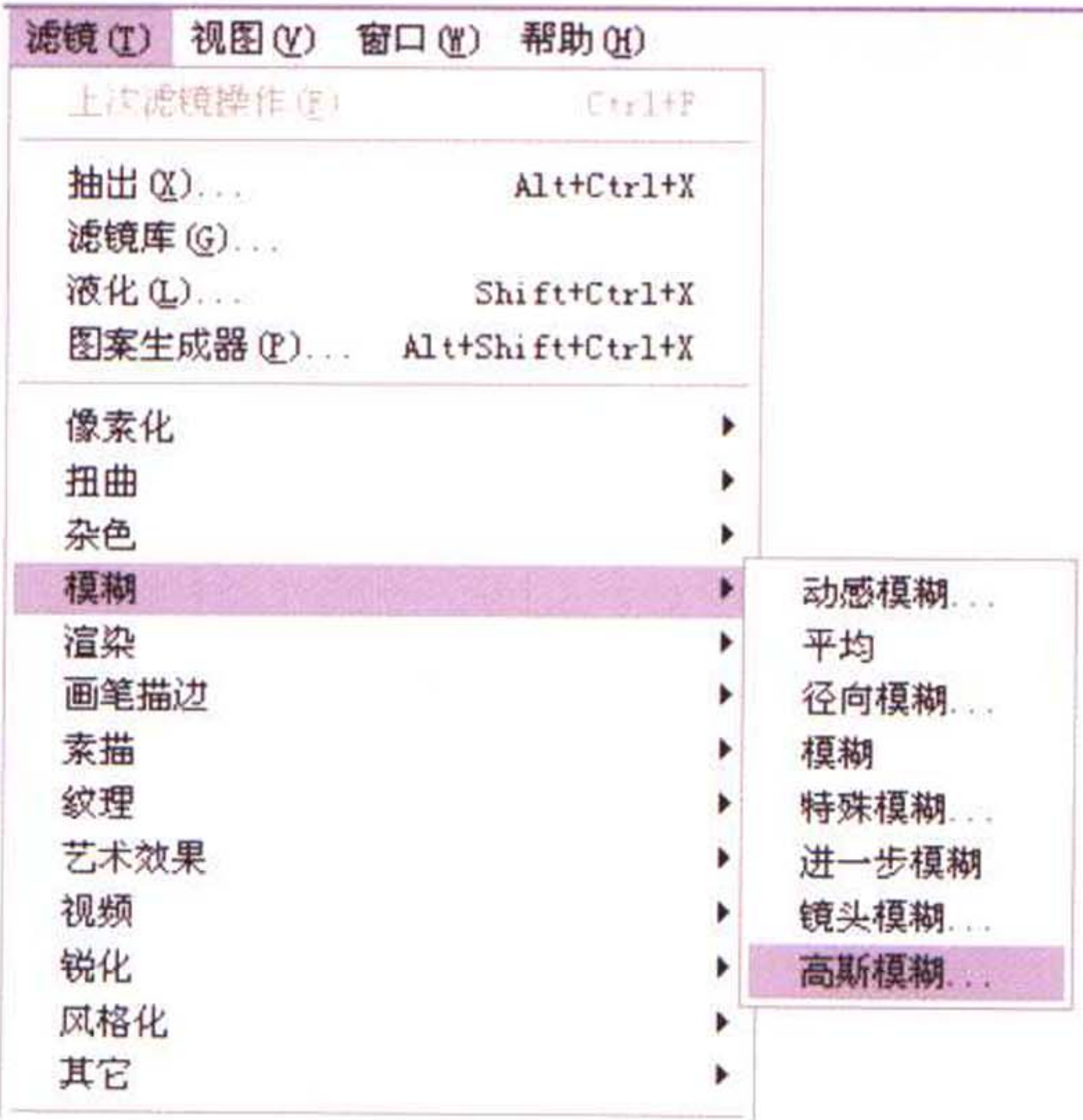


图 13. 【高斯模糊】命令

【滤镜】→【模糊】→【高斯模糊】命令（见图 13），打开【高斯模糊】对话框。



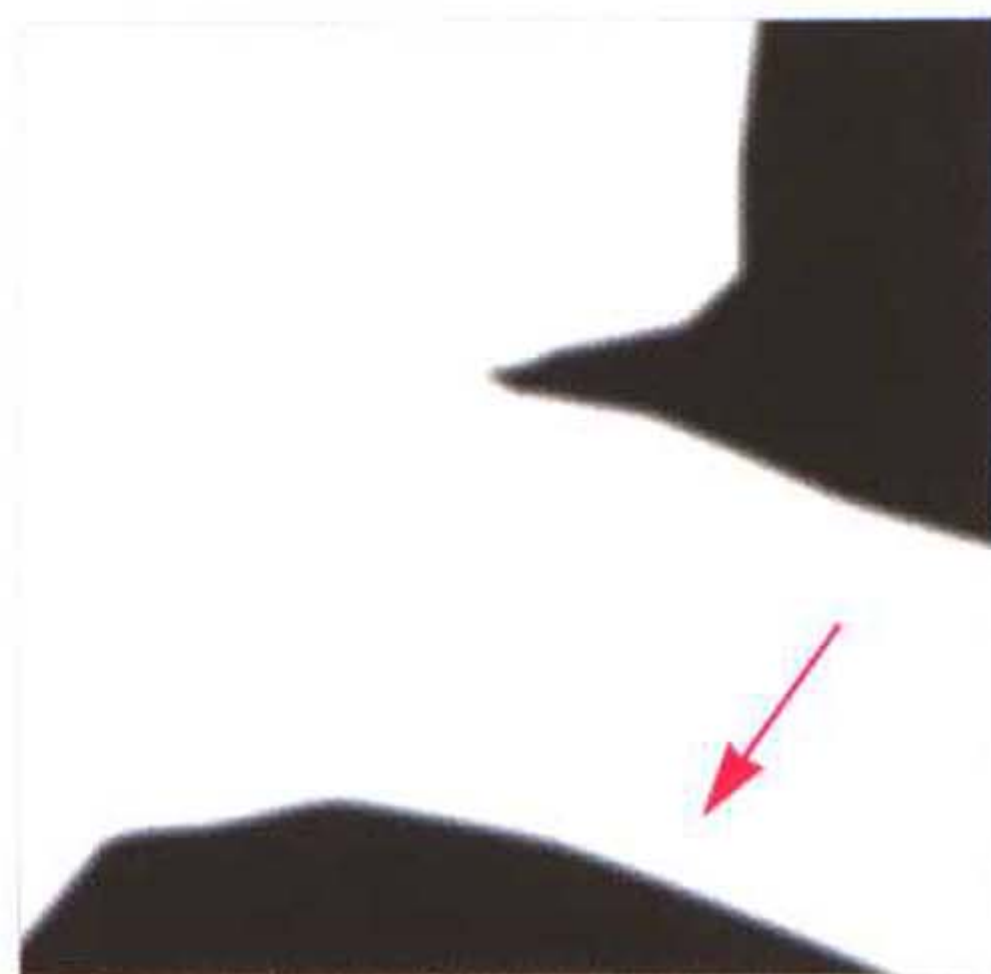


图 14. 修改之前的局部区域

修改前的局部区域效果见图 14。

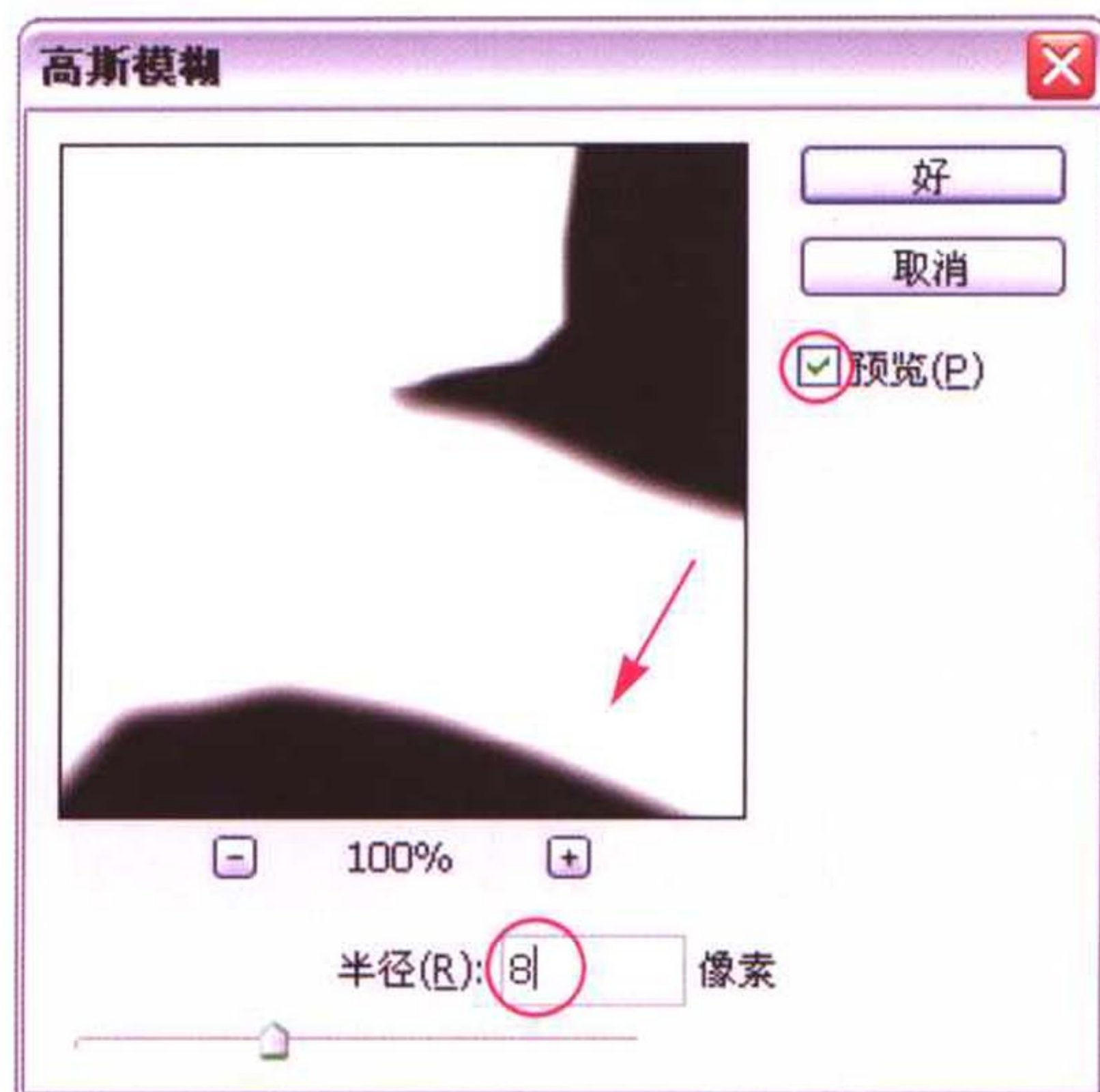


图 15. 【高斯模糊】对话框

在对话框中将模糊半径设置为 8 像素。预览窗口中显示的是放大后的效果，您可以一边调整，一边查看预览窗口中的效果，决定什么样的数值更合适，见图 15。



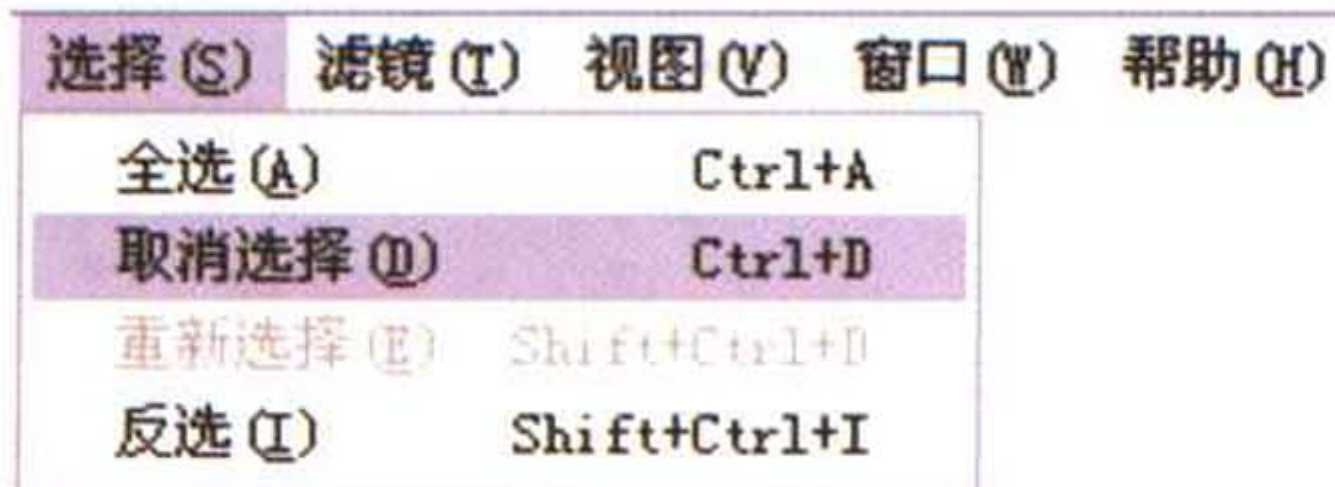


图 16.【取消选定范围】命令

取消选定范围。【选择】→【取消选择】命令（见图 16）。

设置背景色为黑色（见图 17）。

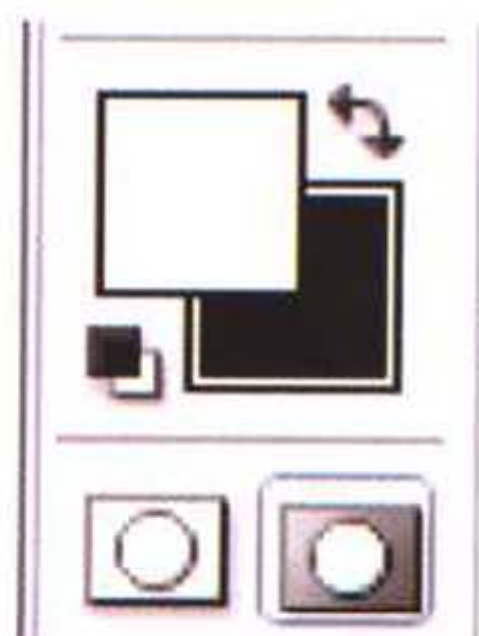


图 17.背景色为黑色

## 在蒙版上绘制发丝

使用【缩放工具】将画面放大显示，把【橡皮擦工具】作为画笔（见图 18），绘制边缘的发丝，将【橡皮擦工具】设置为 1 像素大小的柔边笔刷，不透明度为 50%。

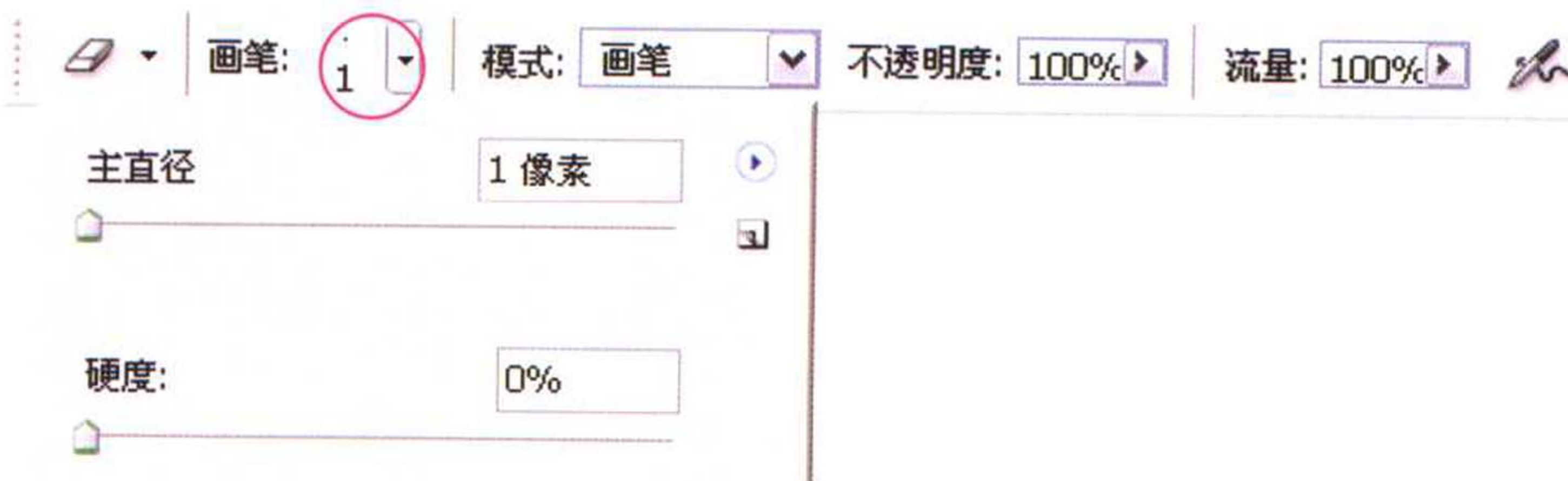


图 18.【橡皮擦工具】的选项栏





在这里暂时用黑白蒙版作为示范, 要避免出现断裂, 必须一笔绘制出一条完整的发丝, 同时以底图作为参考, 观察发丝的方向, 画出相似的角度和线条, 这样看起来才会自然。修改完成的蒙版效果见图 19。

额头的发丝是按照底图的形状擦出来的, 这样会很好看。绘制的发丝要显得自然, 必须多加练习, 没有捷径。

图 19. 精细修改完成的蒙版效果





图 20.工具箱

将蒙版转换为选定范围 (见图 20)

把快速蒙版转换为选定范围, 画面出现虚线 (见图 21), 稍后我们要把它应用到图层蒙版上。



图 21.画面出现虚线





图 22. 双击背景图层

将背景图层转换为普通图层

在保持选定范围的状态下，双击【图层】调板上的背景图层（见图 22），在打开的对话框中直接单击【好】按钮，将背景图层转换为普通图层“图层 0”（见图 23）。

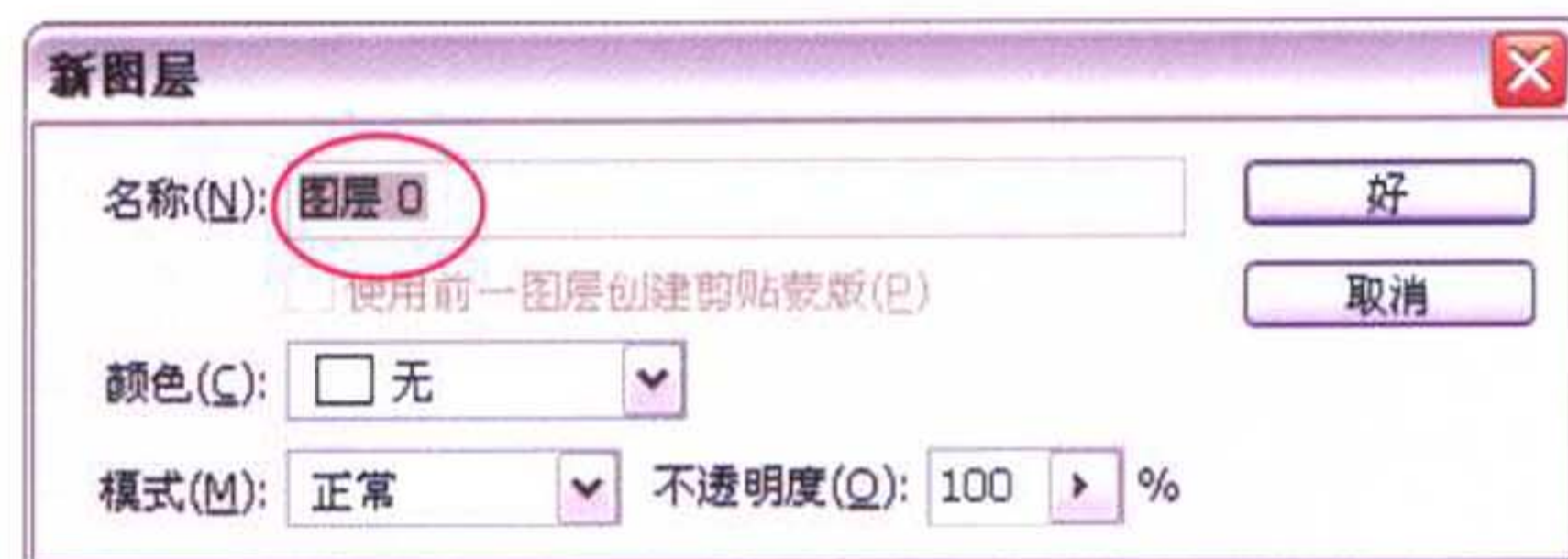


图 23. 【新图层】对话框



图 24. 将选定范围转换为图层蒙版

将背景图层转换为普通图层之后，就可以直接为它添加图层蒙版（见图 24），先前选中的区域就变成了透空区域（见图 25）。



图 25. 【图层】调板

查看初步处理的效果

画面背景被隐藏，如图 26 所示。



图 26. 箭头标示的边缘不自然





在轮廓外缘  
画头发





图 27. 创建一个新的图层【图层 1】

## 修图步骤三：在轮廓外缘绘制头发，使整体边缘显得更加自然

### 准备空白新图层和工具

目前去背的效果还不够完美，边缘也不够自然，所以准备用【画笔工具】修补边缘。

首先在【图层】调板上创建一个新的图层（见图 27）。



图 28. 交换图层顺序

将【图层 1】向下拖动到【图层 0】的下面，交换【图层 1】和【图层 0】的顺序（见图 28）。



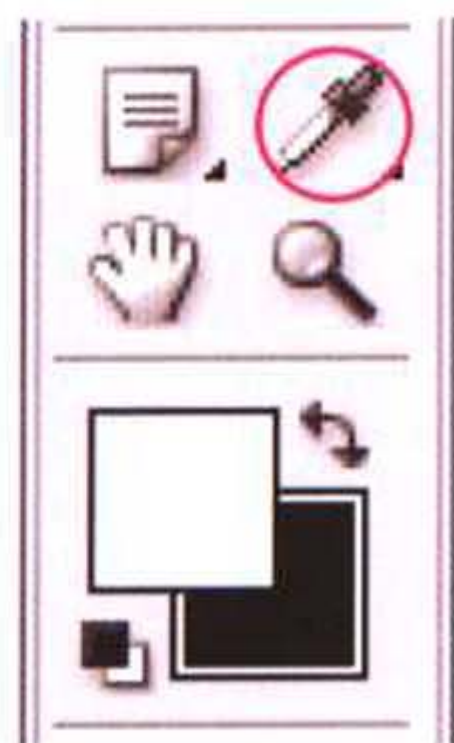


图 29. 吸管工具



图 30.【图层】调板，这里为了展示发丝的绘制方法，暂时隐藏【图层 0】。在用【画笔工具】绘制头发外缘的过程中，是要打开【图层 0】进行操作的。



图 31.【画笔工具】选项

用【画笔工具】绘制发丝，这样一笔一笔地修饰轮廓

选择【图层 1】使它处于编辑状态，将【画笔工具】的不透明度设置为 30%~50%，柔边笔刷尺寸为 1 像素。然后在头发边缘一条一条地绘制，下笔要滑顺而且利落，也就是一条发丝要一笔完成。

在这里要注意的是，下笔之前，偶尔需要用左手按住 Alt 键，使【画笔工具】变为【吸管工具】（见图 29），然后单击鼠标吸取头发边界的颜色。这样，前景色就会变为所需要的颜色。释放 Alt 键之后，【吸管工具】会再次变为【画笔工具】，可以继续绘制下一笔发丝。用这种方法，可以快速设置头发的颜色。

为了展示发丝的绘制方法，暂时隐藏【图层 0】，见图 30。所绘制的线条的浓淡也需要进行调整，您可以将【画笔工具】的不透明度在 30%~50% 间变化。只要按键盘上数值 3，画笔的不透明度就会变为 30%，如果按数值 5，画笔工具的不透明度就会调整为 50%（见图 31）。

无论是换颜色，还是换浓度，都可以使绘制出来的发丝显得更有生气。

图 32 所示的是单独显示手绘发丝图层的效果。



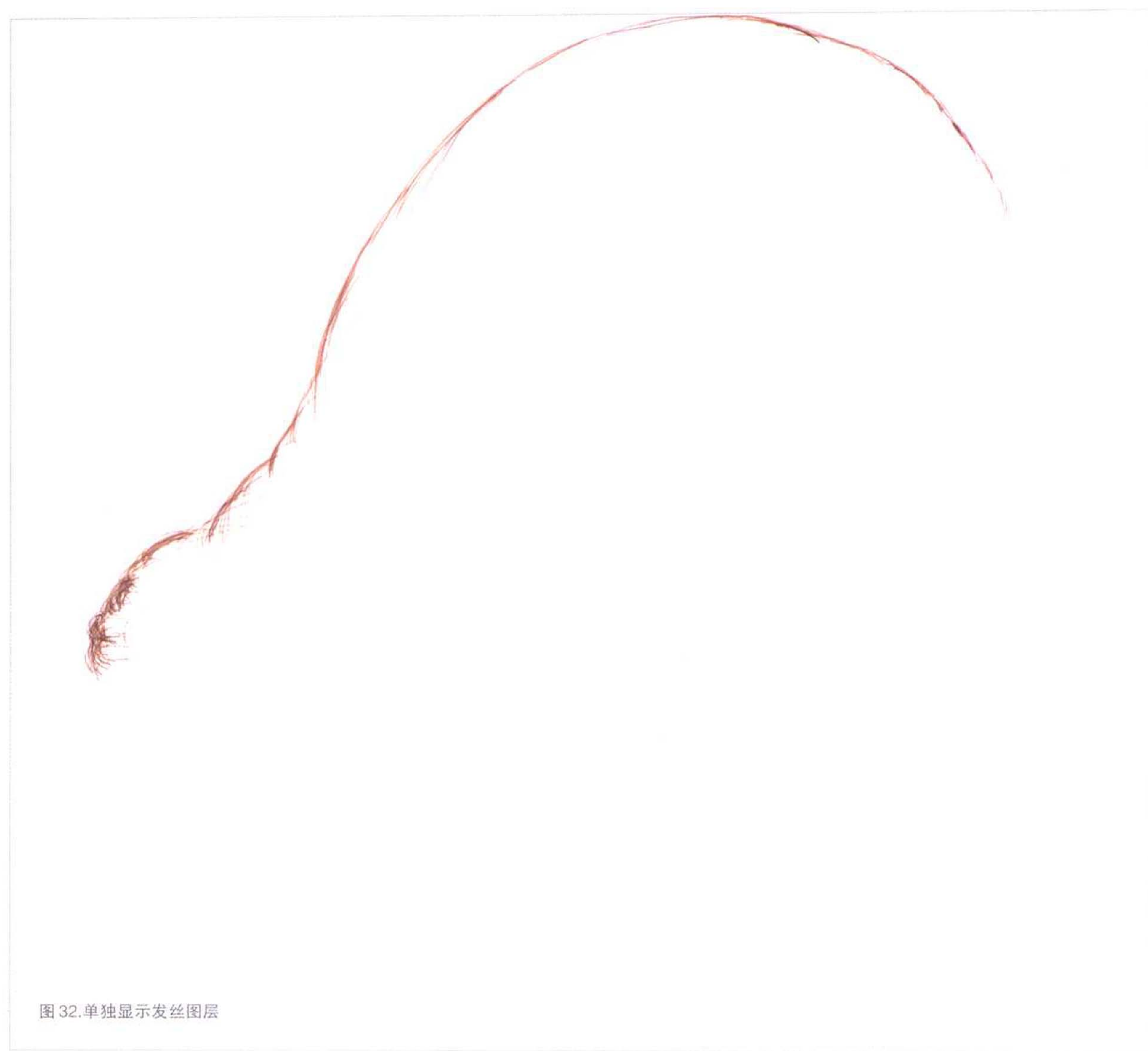


图 32.单独显示发丝图层



图 33. 头发补边后的效果







图 34.【图层】调板

## 画面整体效果

图 33 显示了修补头发边缘后的效果，这样，头发轮廓更加自然、美丽，生硬的边缘也消失了。您可以与图 26 进行比较。[图层] 调板见图 34。

许多人在进行人物去背时，都没修补发丝，整个画面效果就毁在这一败笔上。有的人用朦胧模糊的效果来掩饰边缘的问题，有的用高反差的快速去背方法。这两种方法处理的效果，其实都很难看。



修飾  
眉、眼、肤质……



## 修图步骤四：修补眉毛、手臂肤质、眼白、下眼睑皱纹

可以用前面章节中所介绍的修饰皮肤的方法进行调整。在这里不再赘述操作步骤，只为您展示修饰后的效果，参见图35~图39。



图35. 想要修改的区域以箭头标示





图 36.修改前



图 37.修改后

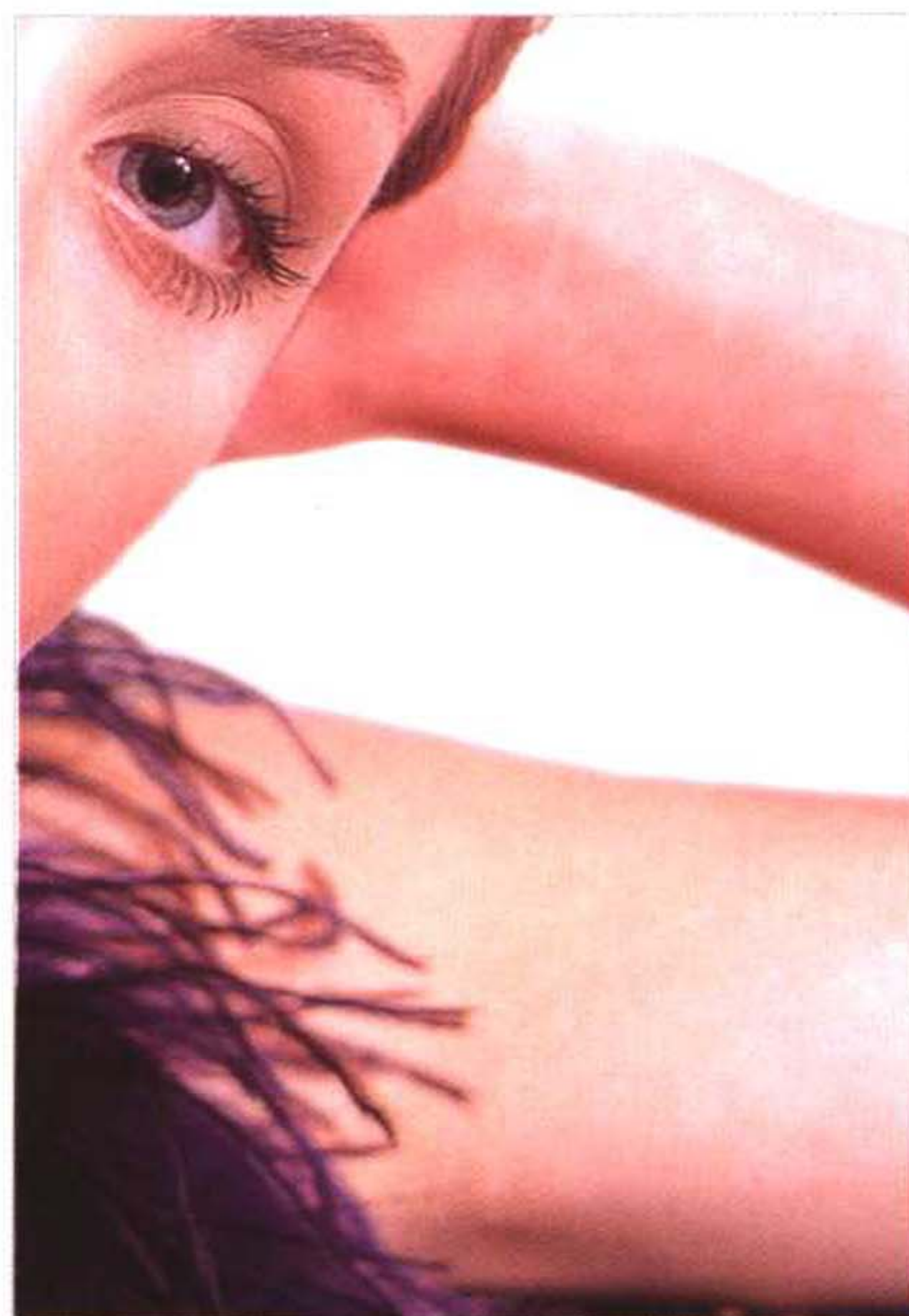


图 38.修改前



图 39.修改后



瞳孔通透  
嘴唇润泽



## 修图步骤五：增加瞳孔下半部的通透感，嘴唇增加润泽感

准备使用添加蒙版的调整图层进行编辑。在【图层】调板上新建一个【亮度/对比度】调整图层（见图 40），打开【亮度/对比度】对话框，如图 41 所示。



图 40.【图层】调板

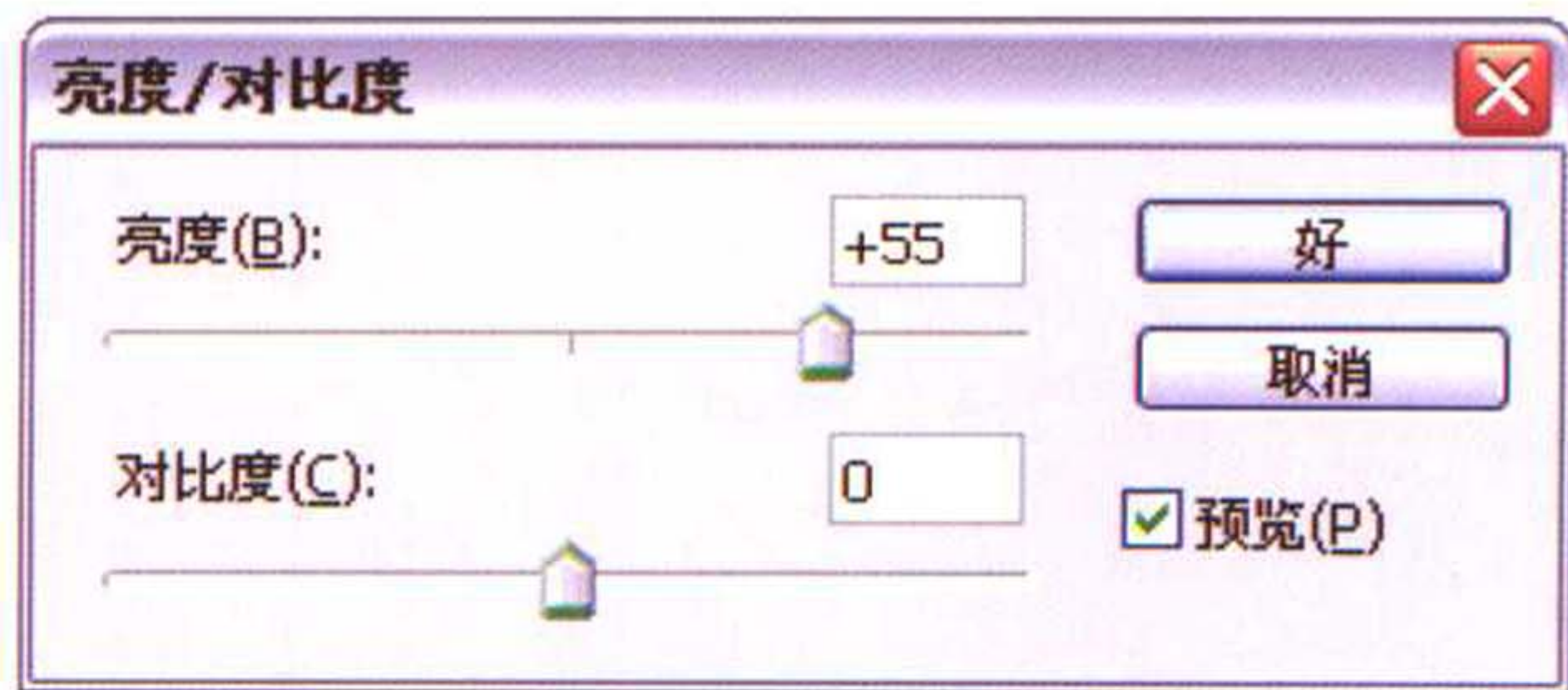


图 41.【亮度/对比度】对话框





图 42.【图层】调板

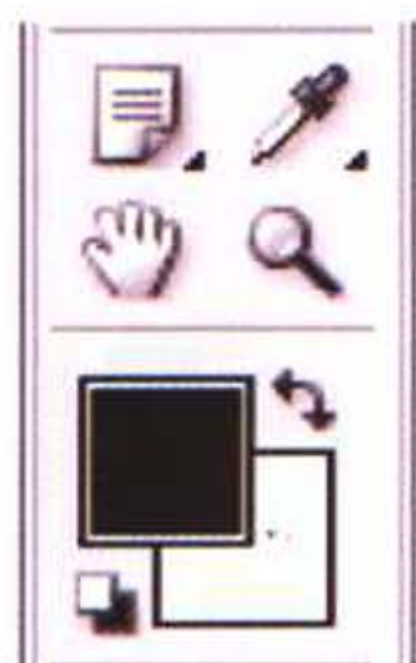


图 43.工具箱

将图层混合模式设置为【颜色减淡】，【填充】设置为 30%（见图 42）。

工具箱的前景色为黑色（见图 43）。

再把蒙版以黑色填充，按 Alt +Delete 键。



图 44.【图层】调板

蒙版被填充了黑色，保持蒙版处于被编辑状态不变（见图 44）。



## 观念讲解

注：

这里将要示范创建圆形选定范围的方法。在工作区显示标尺（见图 45），我们将要使用参考线作为辅助工具。



图 45.【标尺】命令



图 46 工具箱

选择【椭圆选框工具】（见图 46）

具体选项见图 47。在上方的标尺和左侧的标尺上按住并拖动鼠标，在画面上添加参考线，然后将两条参考线分别置于要选取的瞳孔的下面和左边。

然后，左手按住 Shift 键，右手以两条参考线交叉处为起点向右上方拖动鼠标（见图 48），这样，就能得到准确的正圆形选定范围。选定范围创建完成后，释放 Shift 键。

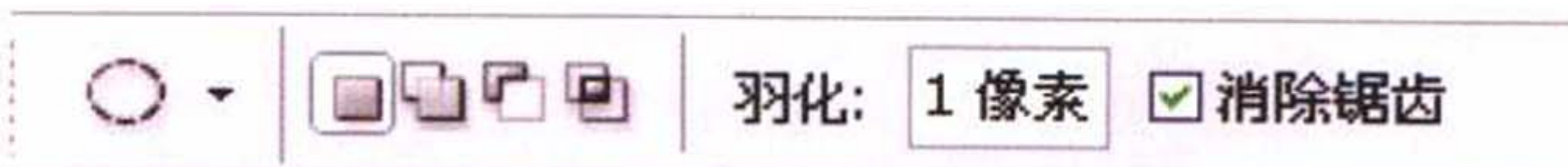


图 47.【椭圆选框工具】的选项栏



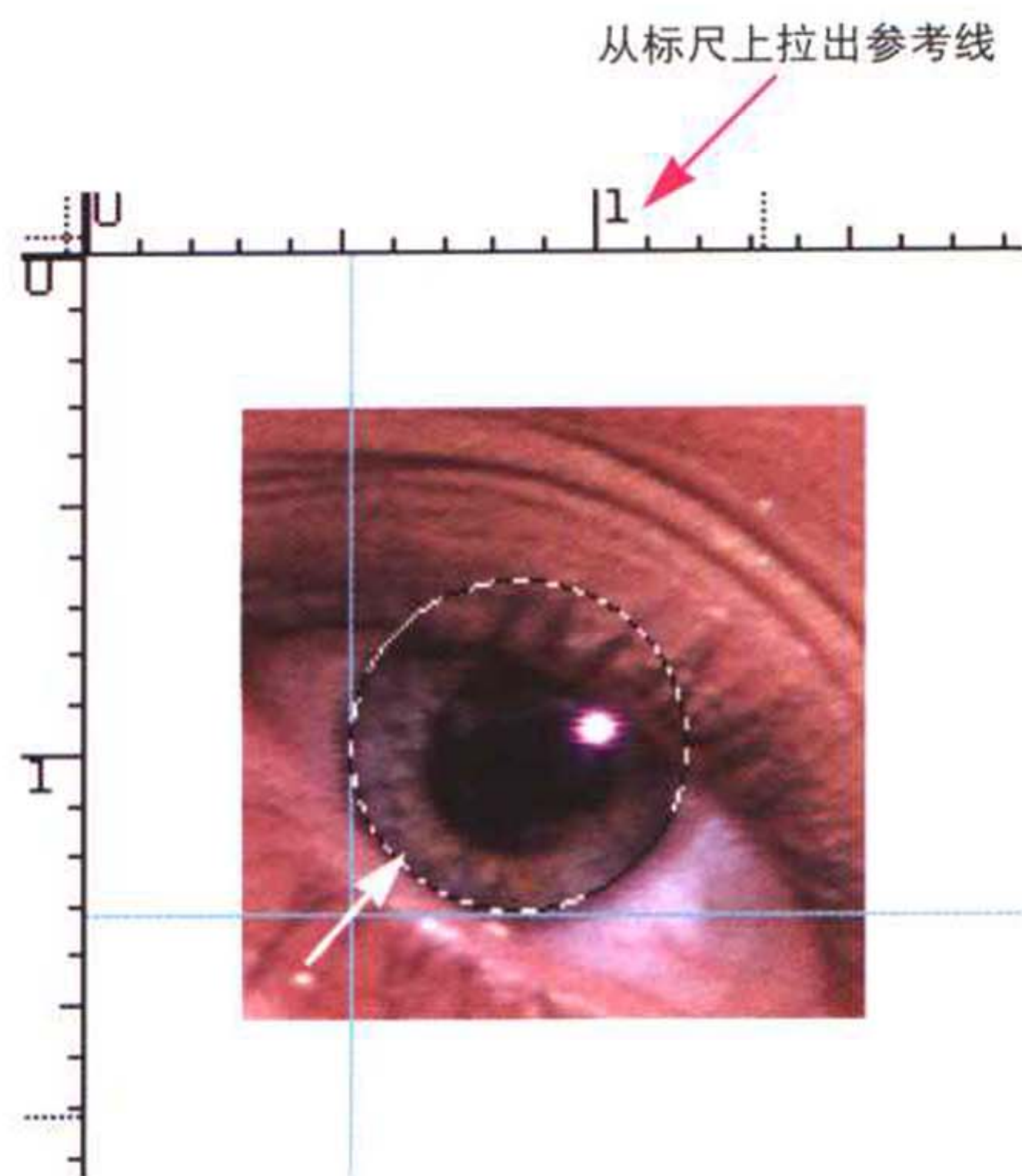


图 48. 白箭头指的是参考线的交叉处

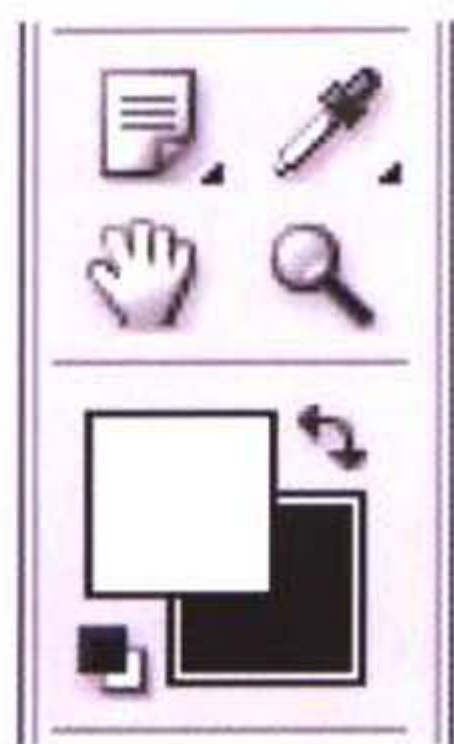


图 49. 工具箱

## 镂空蒙版

使用前面介绍的方法，选中一只眼睛的瞳孔，准备进行下一步修饰。

将工具箱的前景色设置为白色（见图 49）。稍后将使用【画笔工具】涂抹蒙版（见图 50）。

选择适当尺寸的笔刷，然后用画笔在眼睛瞳孔下半部以及嘴唇高光区域进行绘制。如果有涂抹不当的区域，将前景色设置为黑色，再用画笔以绘制的方式去除。

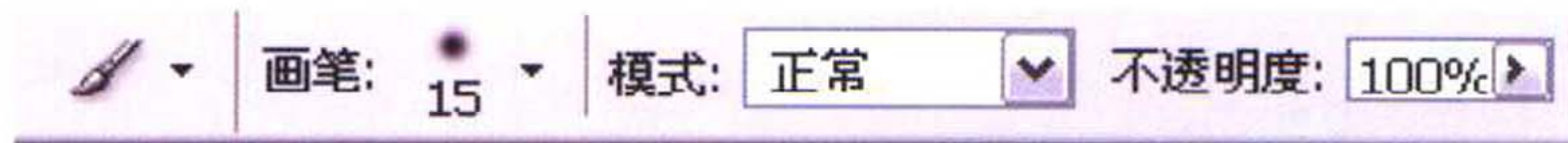


图 50. 【画笔工具】选项





图 51.【图层】调板

[图层] 调板见图 51。直接在蒙版上用画笔绘制出所需要的瞳孔下半部的形状，如图 52 所示。另一只眼睛也可以用同样的方法处理。

注：

涂嘴唇时不必创建选定范围。

图 52 显示了镂空区域的效果，这里用黑白状态的蒙版显示，是为了便于读者查看。

修饰前后的对比效果见图 53、图 54。

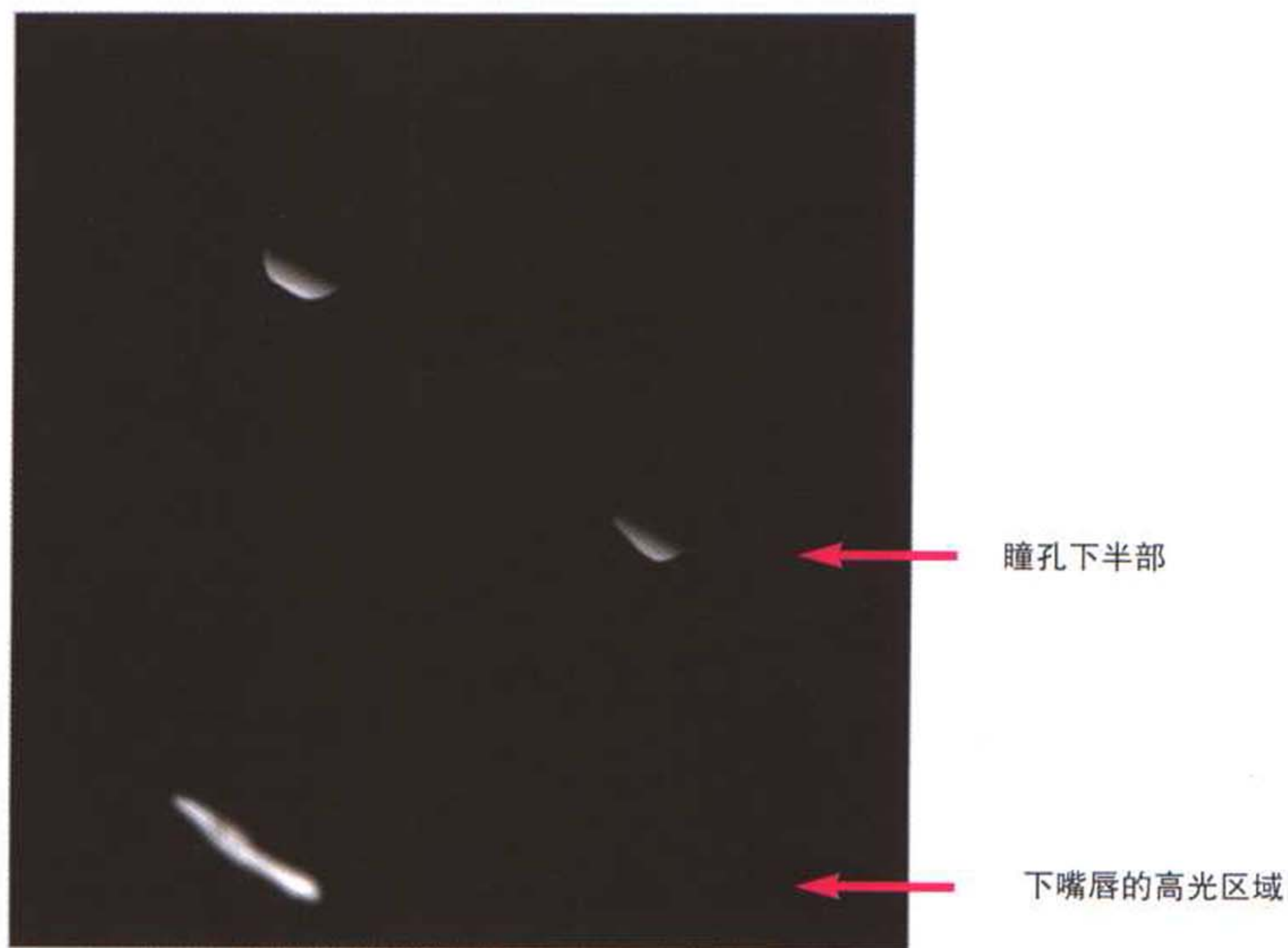


图 52.蒙版显示镂空区域的效果





图 53.修饰之前，眼神呆滞

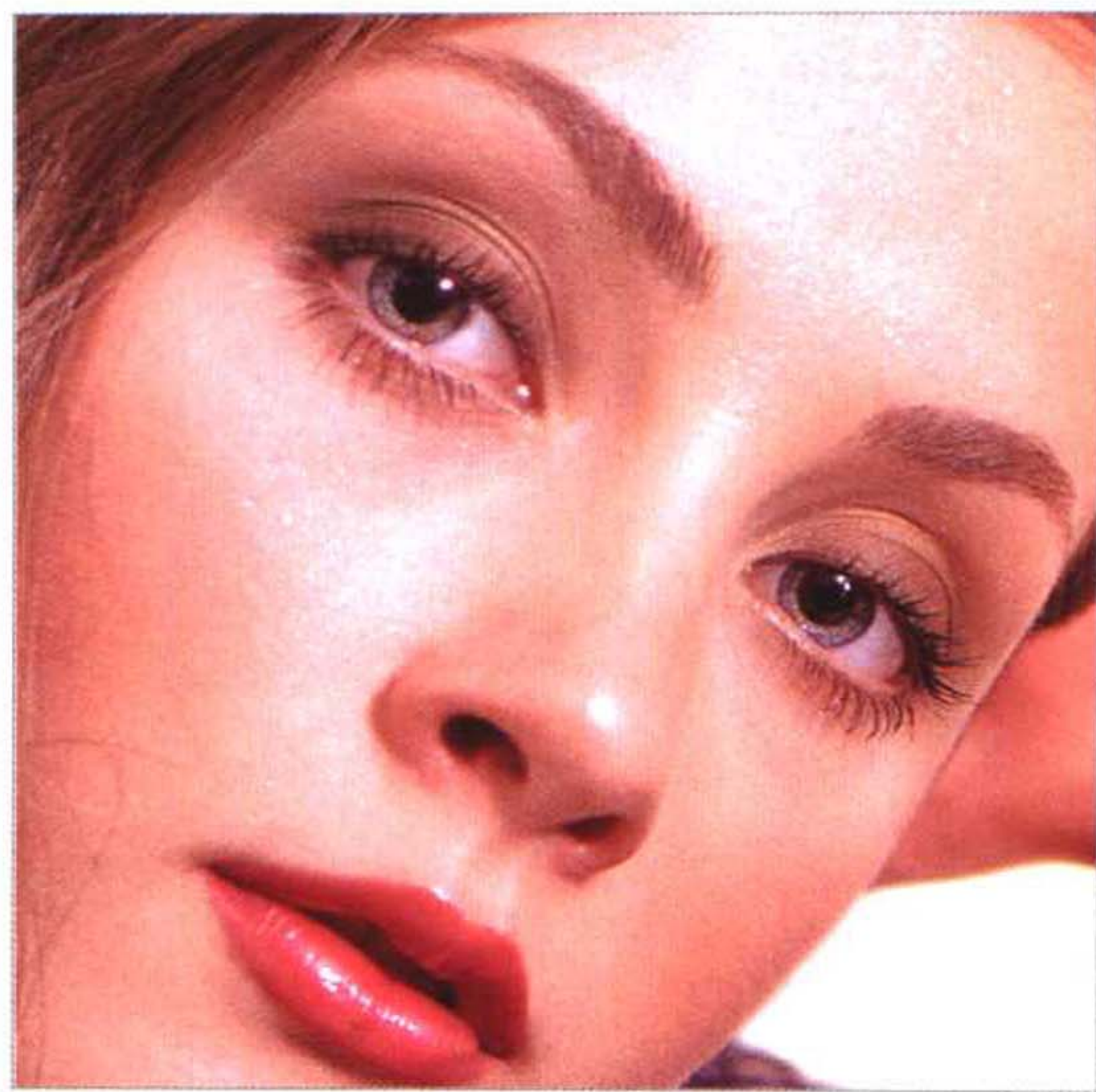


图 54.修饰之后，瞳孔增加通透感



眼睛深邃感





图 55.【图层】调板

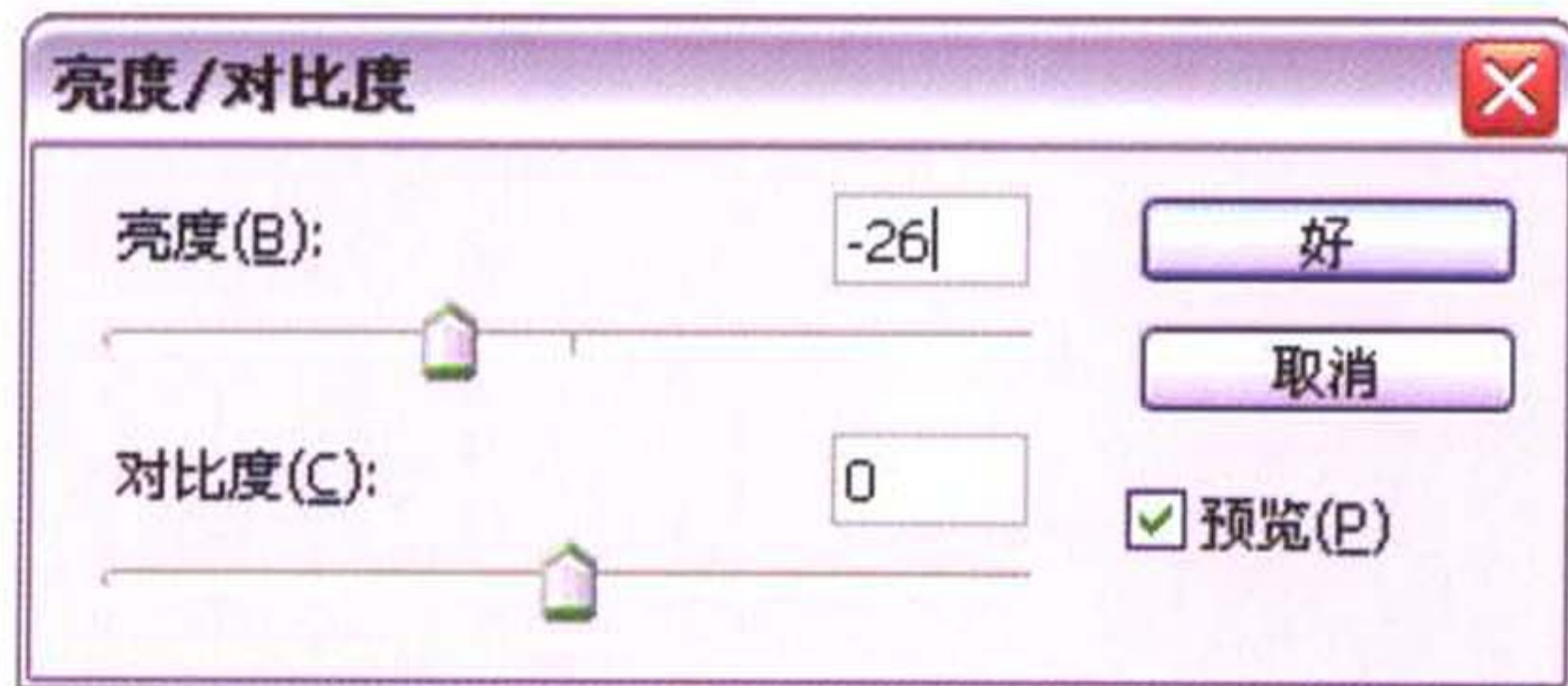


图 56.【亮度/对比度】对话框

## 修图步骤六：加深眼睛的上半部，制造出眼神的深邃感

准备使用添加蒙版的调整图层进行编辑

接下来，也采用相同的方法，这里的修饰目的是要加深瞳孔的上半部，让眼神变得有深邃感。

见图 55，打开【图层】调板，新建一个【亮度/对比度】调整图层，打开【亮度/对比度】对话框，如图 56 所示。

【图层】调板上新增了一个【亮度/对比度】调整图层（见图 57），目前它的蒙版是全白的，需要把它填充为黑色，再用画笔在蒙版上镂刻出所需要的形状。



图 57.【图层】调板



工具箱的前景色设置为黑色（见图 58）。

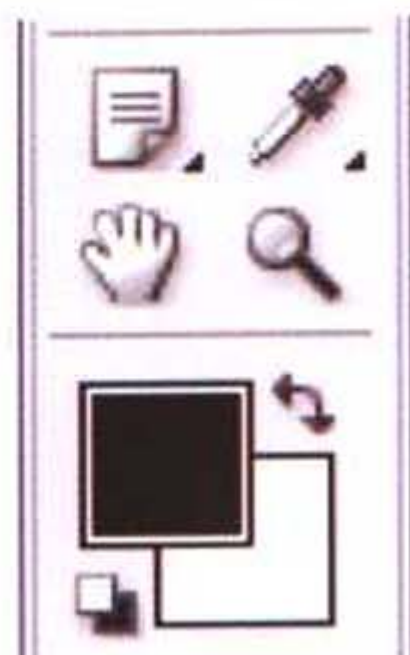


图 58.工具箱



图 59.【图层】调板

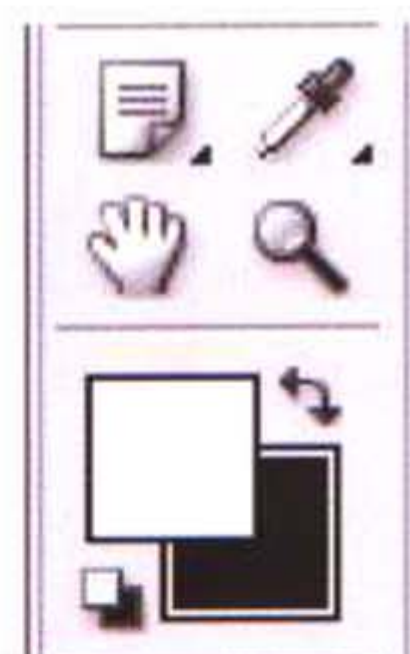


图 60.工具箱

把蒙版填充为黑色（见图 59），按快捷键 Alt+Delete。

把工具箱中的前景色设置为白色（见图 60）。准备涂抹蒙版。

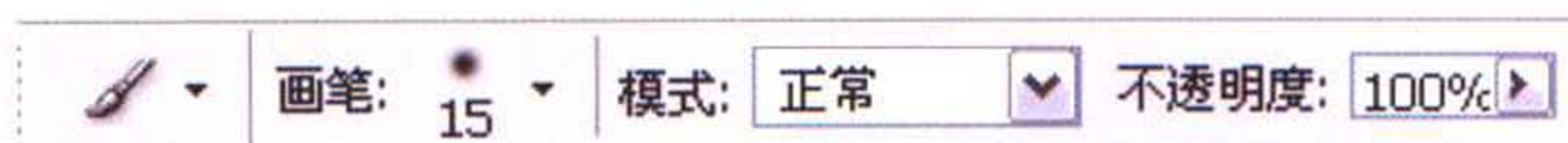


图 61.【画笔工具】的选项栏

〔画笔工具〕设置见图 61。





图 62. 蒙版上显示镂空区域



图 63. 【图层】调板



图 64. 眉眼完全未修，眼神呆滞

### 镂空蒙版


按照先前介绍的方法，先选中一只眼睛，然后选择适尺寸的画笔，用画笔在眼睛瞳孔的上半部进行绘制，如图 62 所示。

【图层】调板见图 63。

修饰前后的对比效果见图 64、图 65。

### 观念讲解

注：

无论当前编辑状态处于在哪个图层，左手按住 Alt 键，并把鼠标指针放置在【图层】调板上的两个图层之间，鼠标指针都会变为  剪贴蒙版符号。

接着单击鼠标，就可以把上层的图像限制在下层图像的画面范围之内，也就是与下层的图像建立剪贴蒙版。如果要取消此功能，也可以采用相同的操作方法。

例如，在图 66 中，如果以【图层 0】为指定的图层，我们要以【图层 2】对上方的【图层 0】进行限定，就可以按住 Alt 键，并把鼠标指针移动到【图层 0】与【图层 2】之间，再单击鼠标，就可以得到图 67 所示的效果。



## 观念讲解

在图 67 中,【图层 2】的蓝线会被【图层 0】的蒙版限制,但【图层 1】没有应用这个功能,所以只是上面的图层覆盖。如果【图层 0】没有蒙版,【图层 2】就被限制于【图层 0】的图像区域中。

这样做的优点是,如果需要再添加新的图层【图层 3】、【图层 4】……受限于【图层 0】的区域,也不用再费时费力制作多个蒙版。



图 65.瞳孔修饰通透感+深邃感,眼神变得有味道

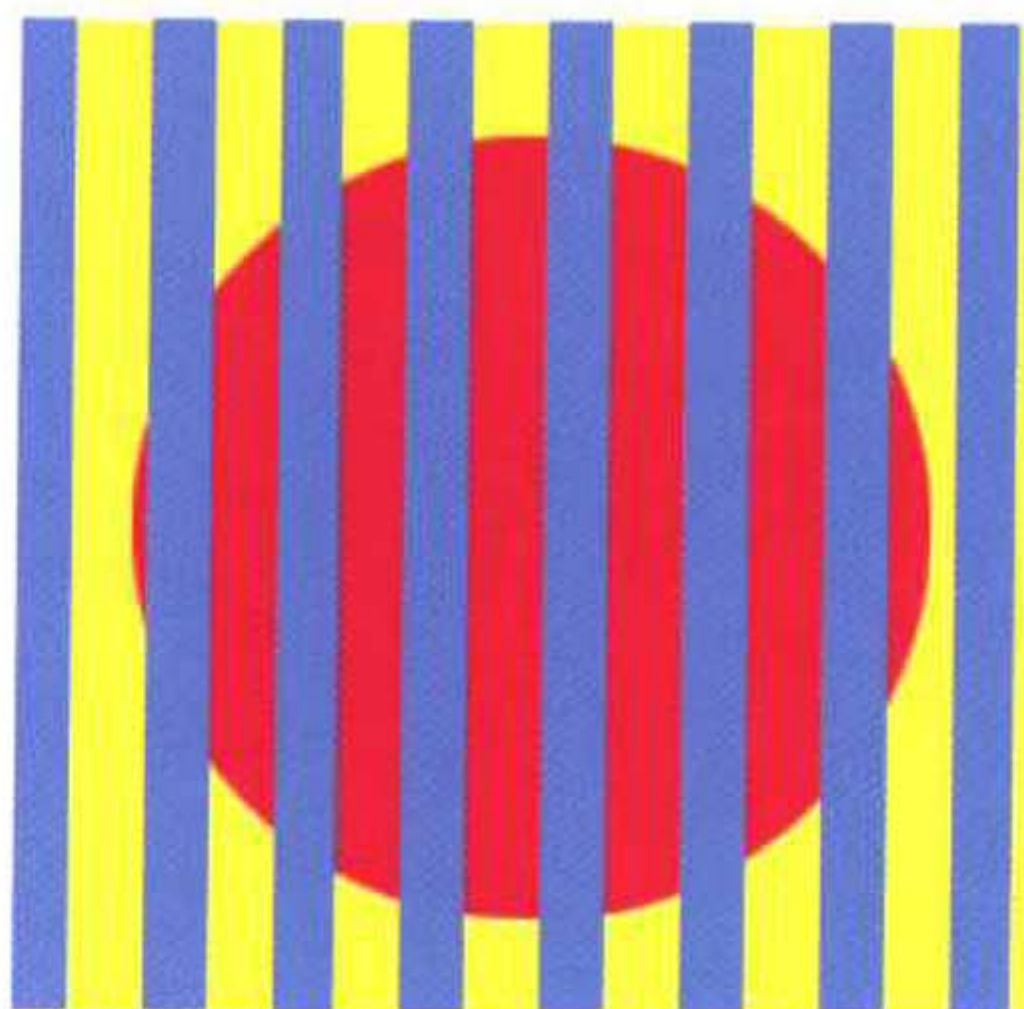
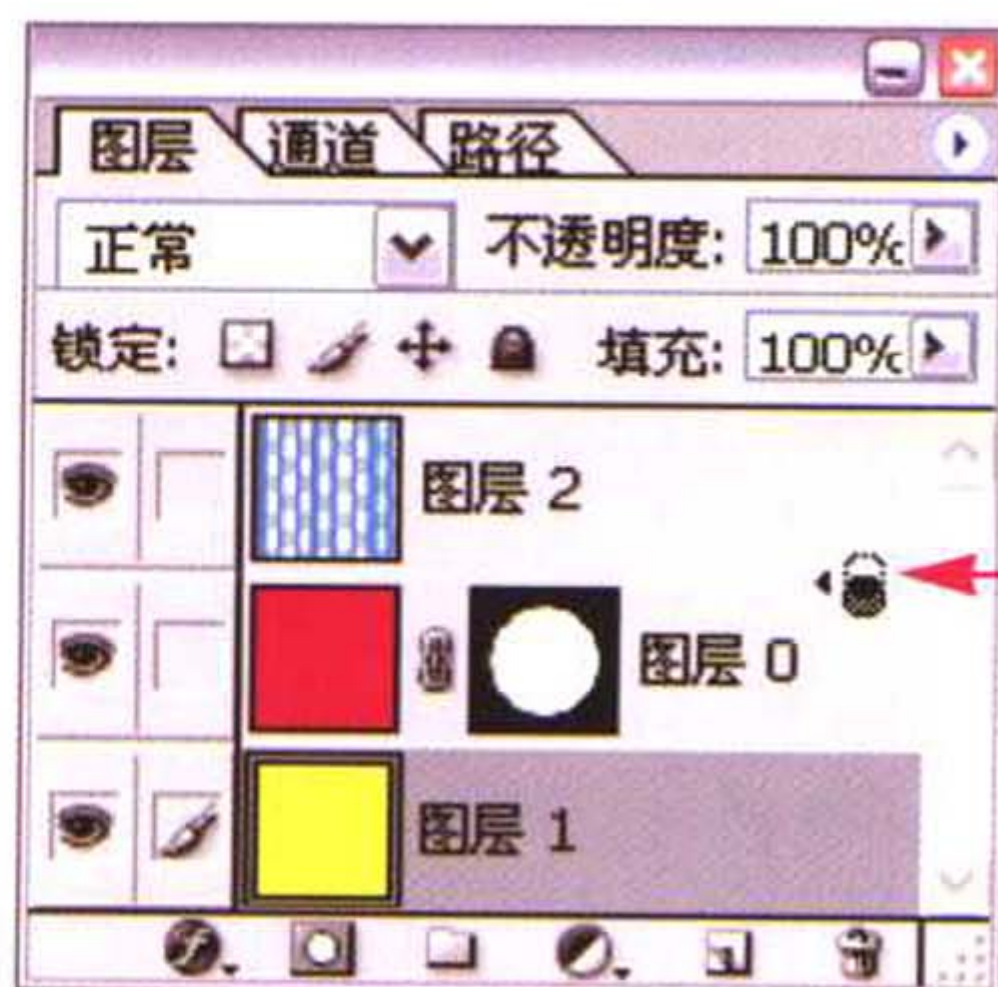


图 66.范例



鼠标指针在图层之间的线上,会出现剪贴蒙版符号,单击鼠标可以为【图层 2】建立剪贴蒙版

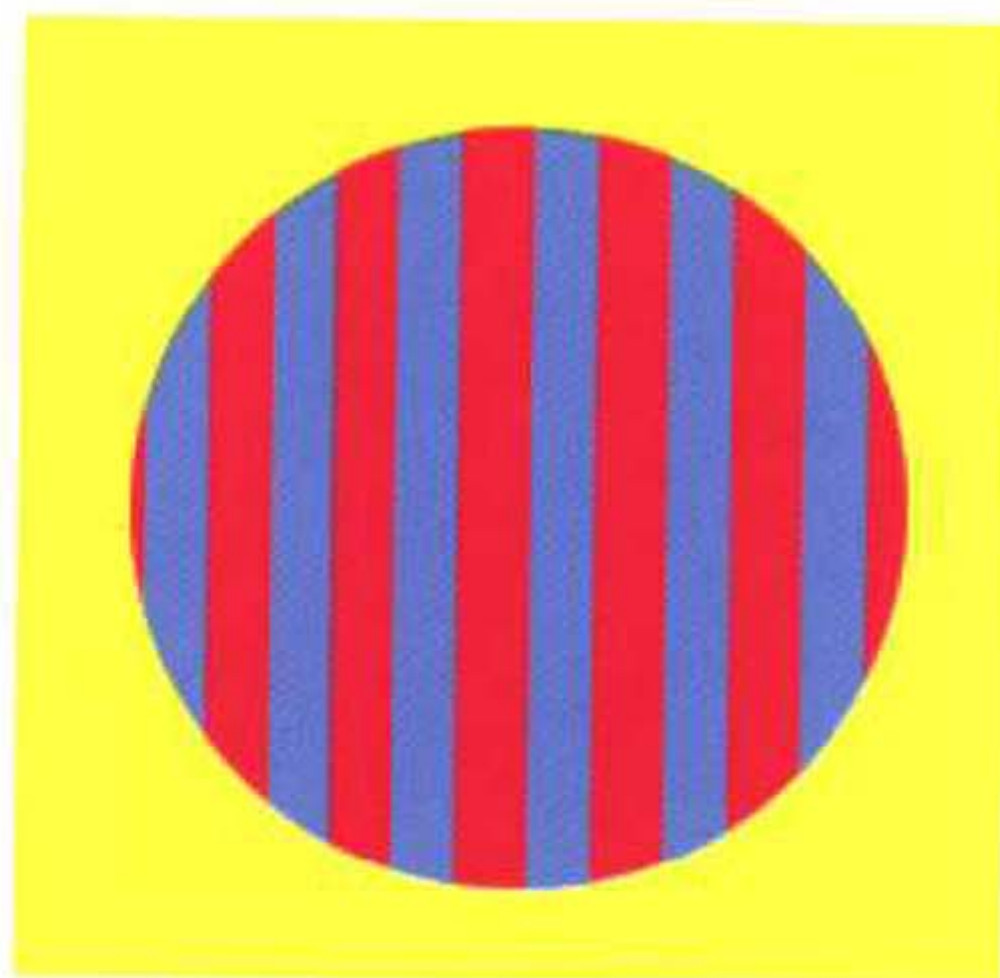
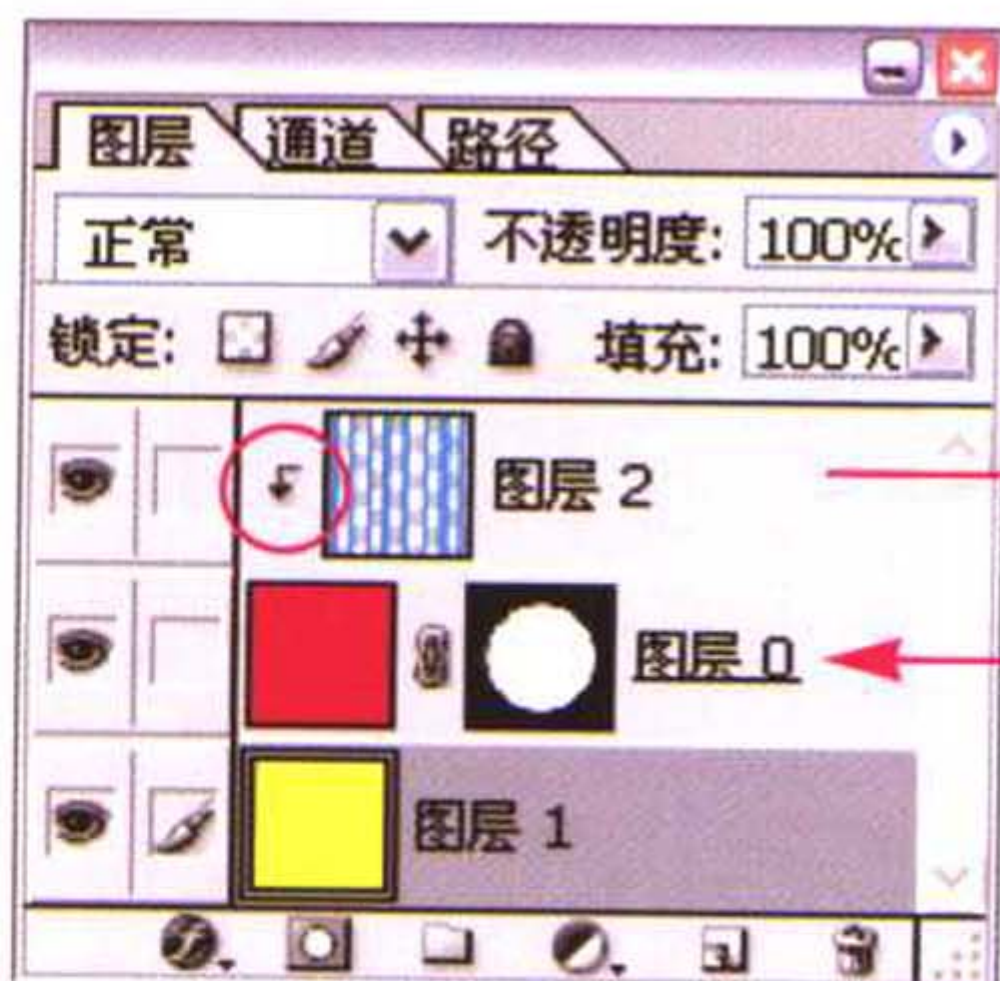


图 67.范例



已被限定于【图层 0】

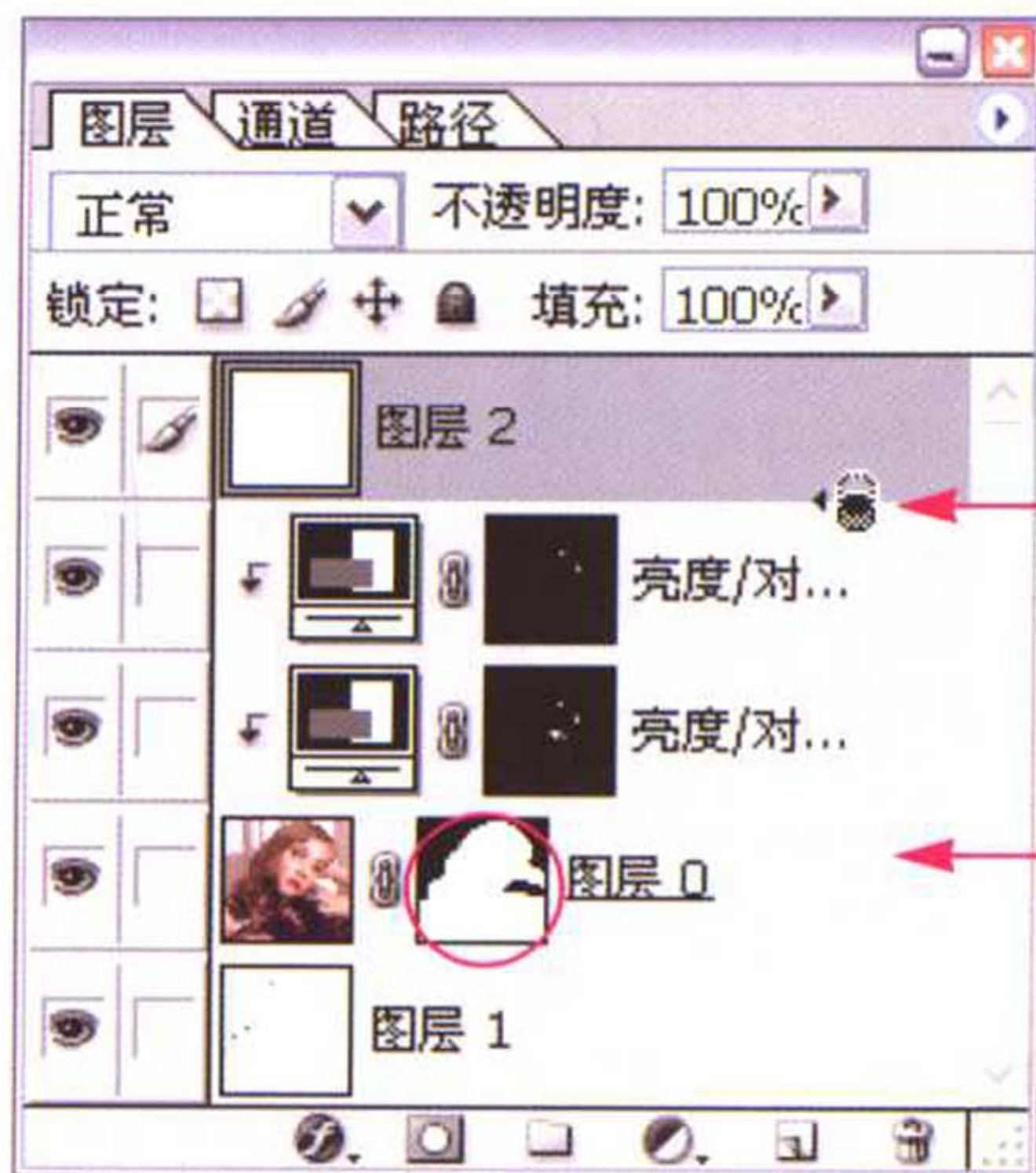


减少  
头发毛燥感



## 修图步骤七：减少头发的毛燥感

见图 68，将图层分别限定于【图层 0】，以便修除头发毛燥的质感。效果如图 69 所示。



左手按住 Alt 键，将鼠标指针移动到图层之间，单击鼠标，将【图层 2】限定于【图层 0】

【图层 0】上存在蒙版

图 68.【图层】调板



图 69.【图层】调板





图 70.【仿制图章工具】的选项栏

#### 用仿制图章工具修饰头发

选择工具箱中的【仿制图章工具】，在选项栏上设置尺寸较小的柔边笔刷，不透明度设置为80%（见图70），耐心地一把头发上的凌乱发丝去除，这样看起来才不会毛毛燥燥的。图74是单独显示发丝修整效果的图层。

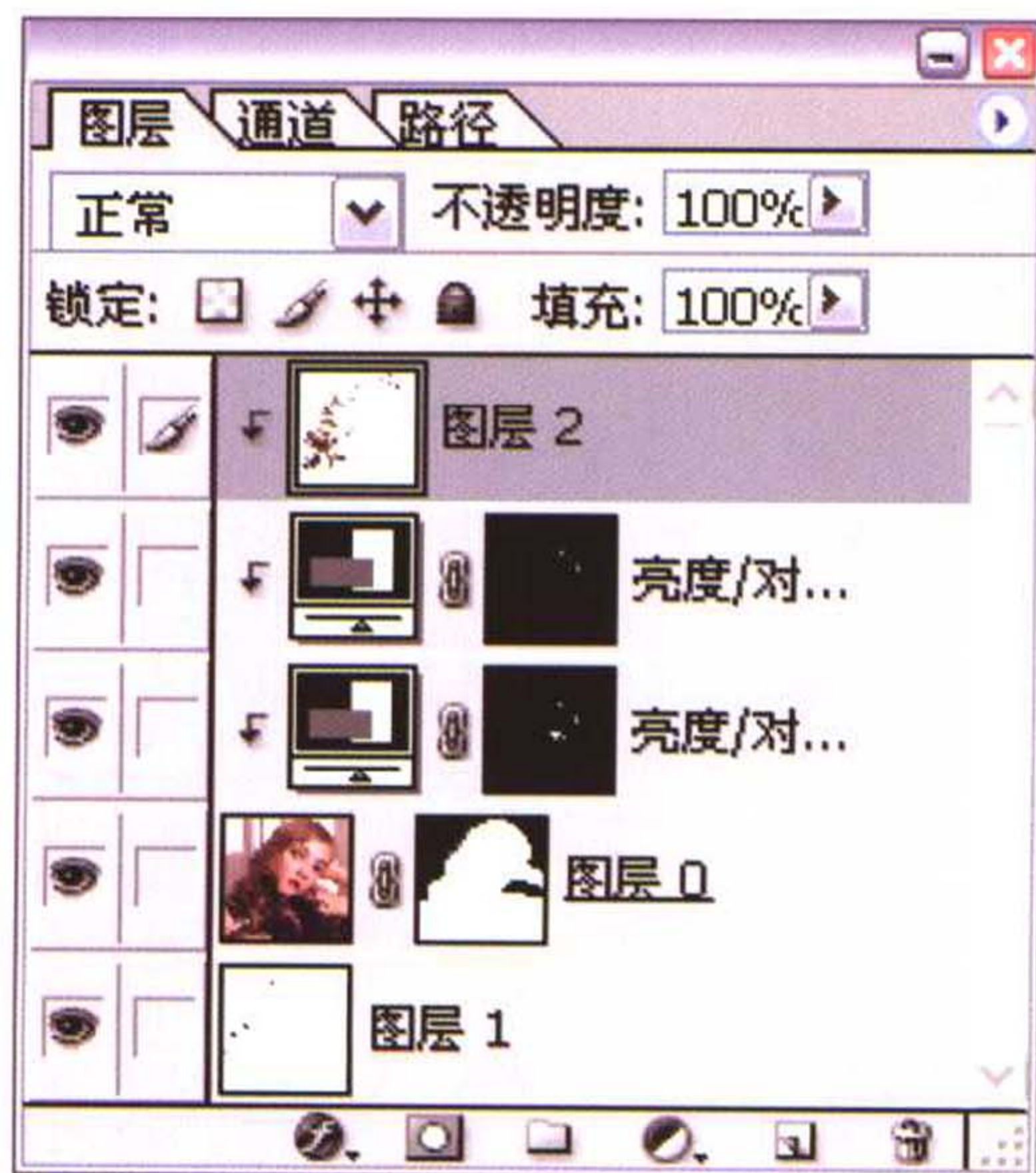


图 71.【图层】调板

在这里先显示【图层】调板（见图71），整个图像修饰完成的效果，如图73所示。



图 72.发丝修整前





图73.发丝修整后







图74.发丝修整图层【图层2】



# 修饰卷发



## 修图步骤八：修饰卷发的线条

接着，由于卷发的线条不够流畅，所以也要增强修饰。先在【图层】调板上新建一个空白图层（见图75），然后选择【画笔工具】（见图76），用最小的柔边笔刷，一根根地绘制头发的线条。效果对比见图77、图78。

卷发修整图层的【图层】面板及其单独显示见图79、图80。

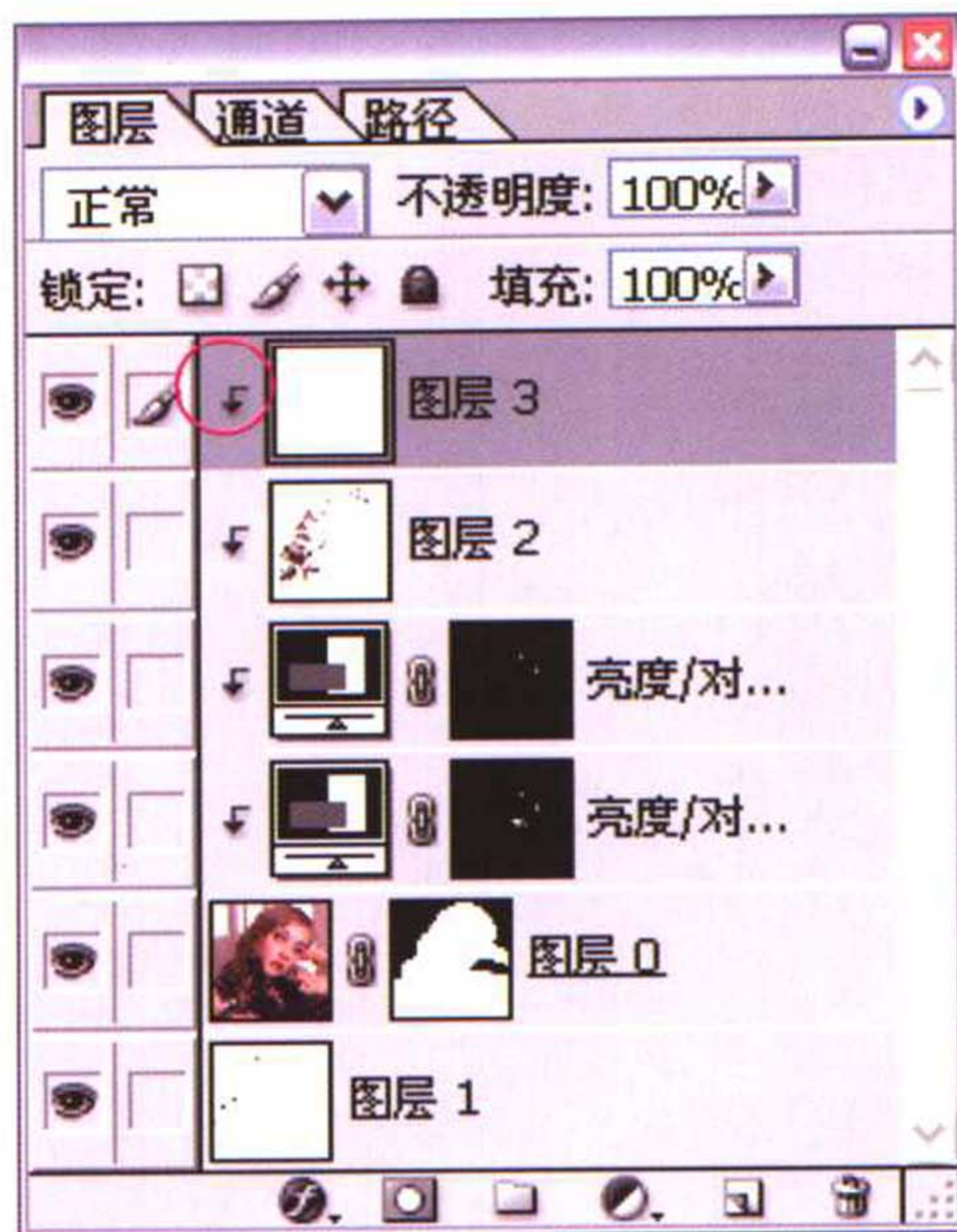


图 75.【图层】调板

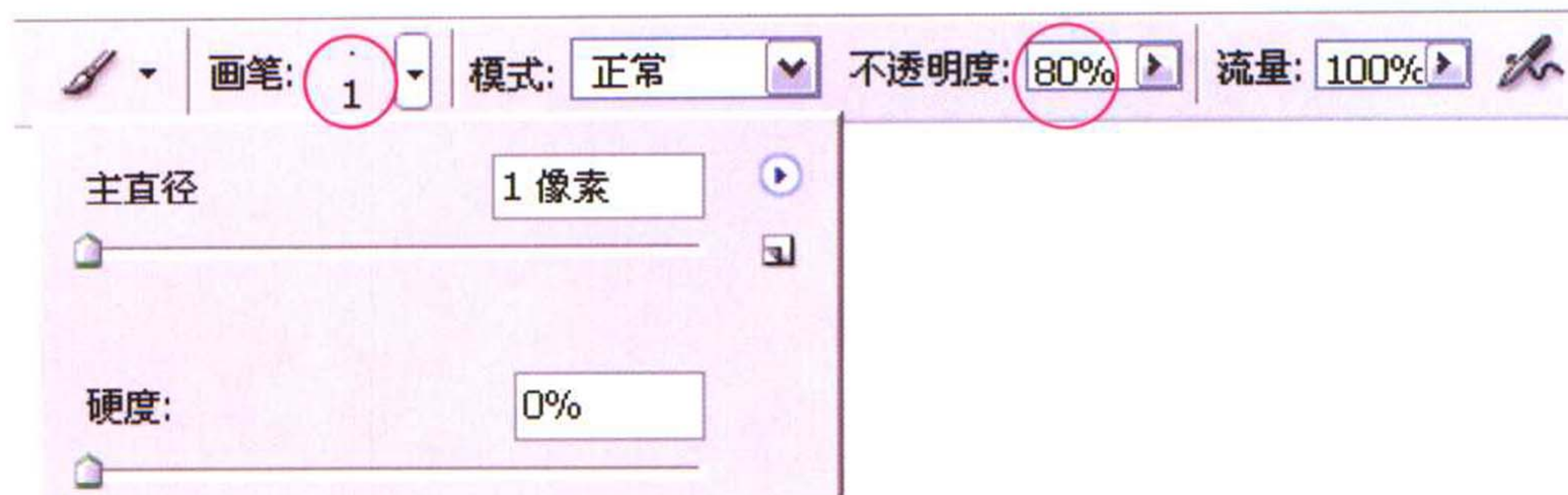


图 76.【画笔工具】的选项栏



图 77. 卷发修整前





图 78. 卷发修整后

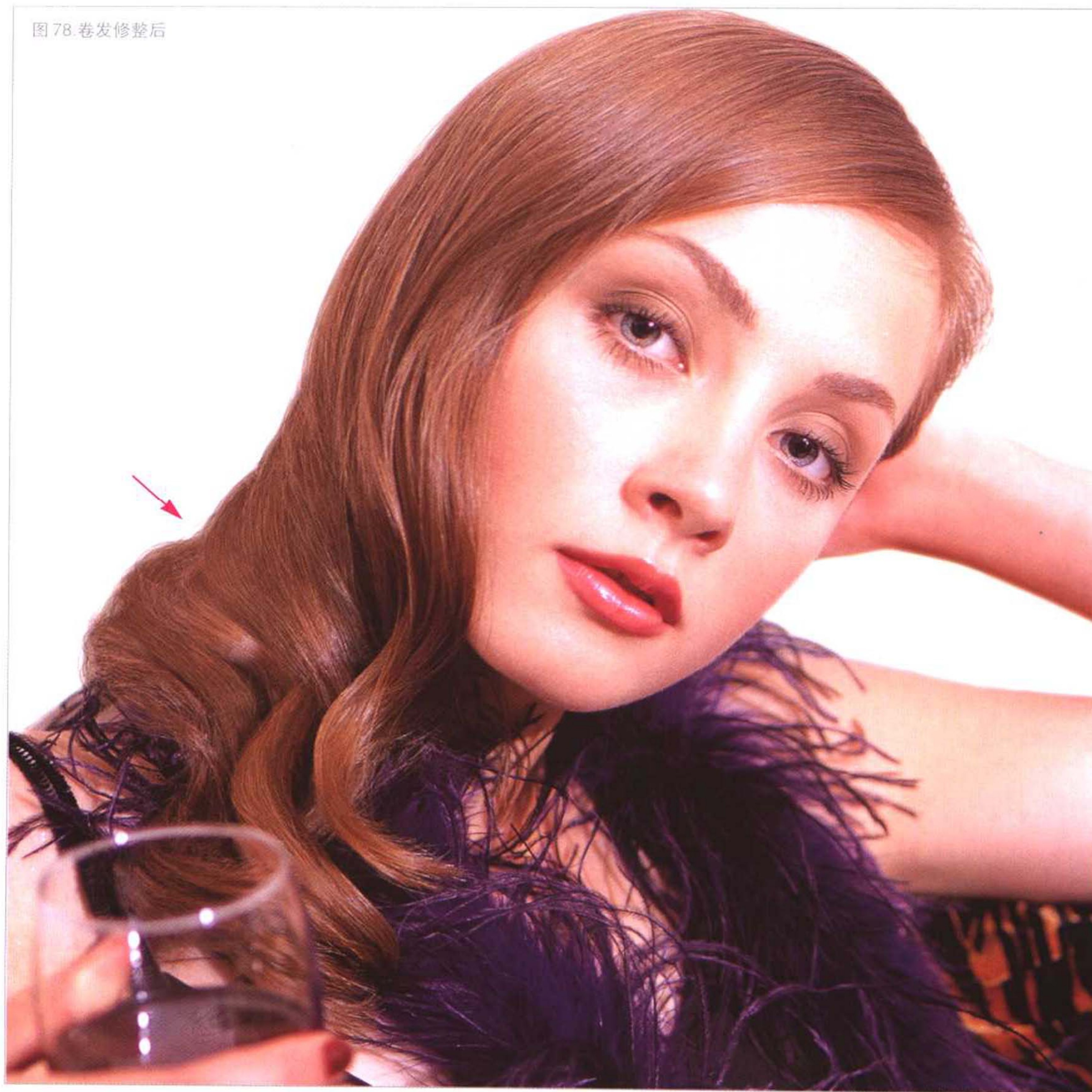






图 80. 卷发修整图层【图层 3】

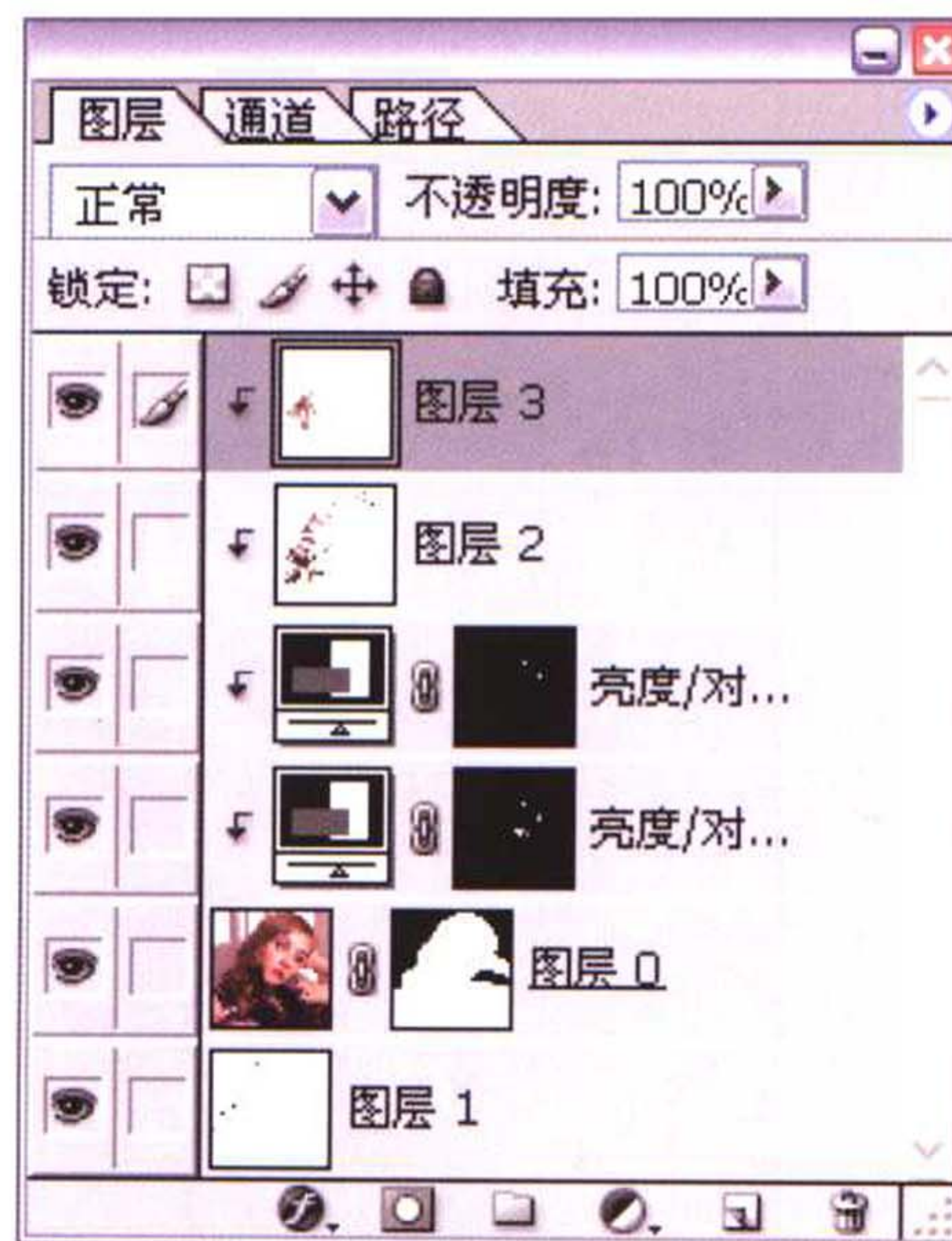


图 79. 【图层】调板



增强  
卷发的立体感



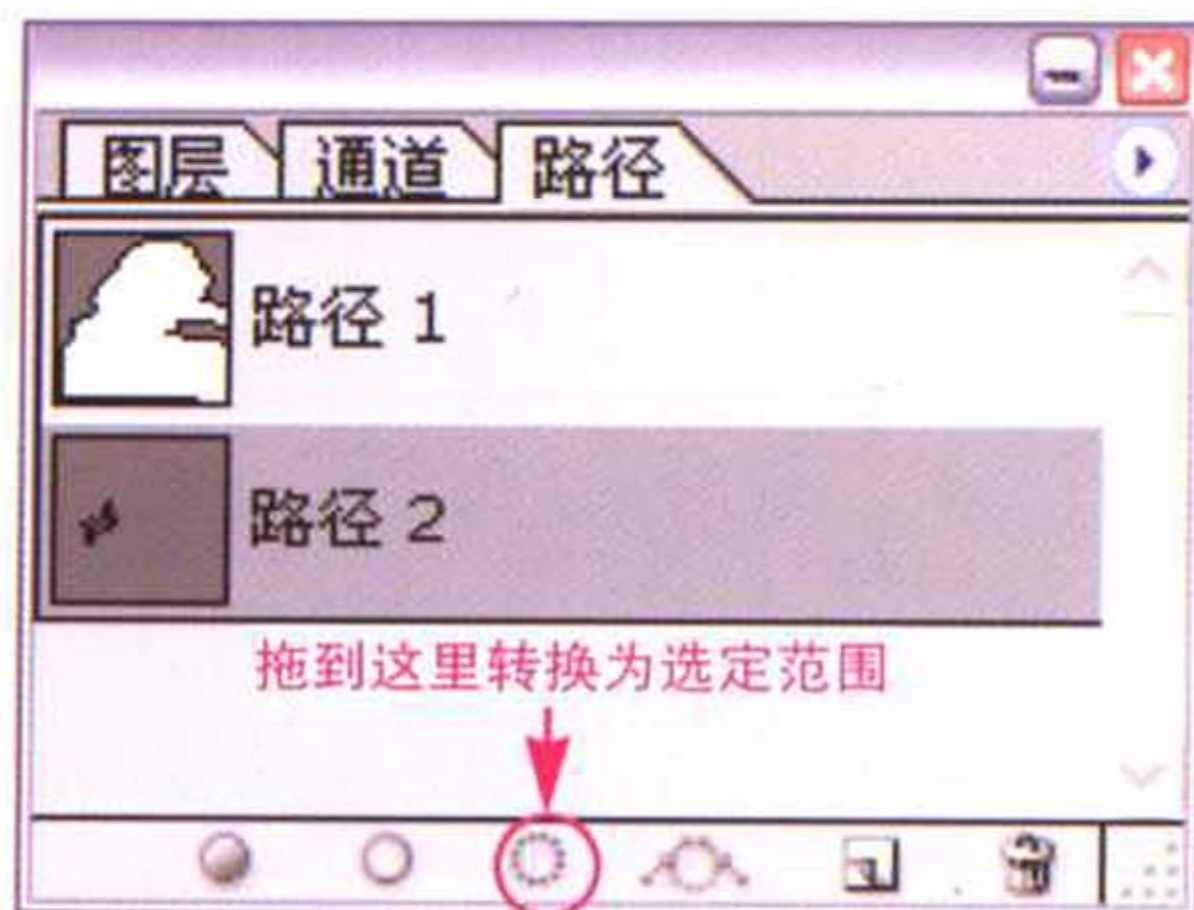


图 81.【路径】调板

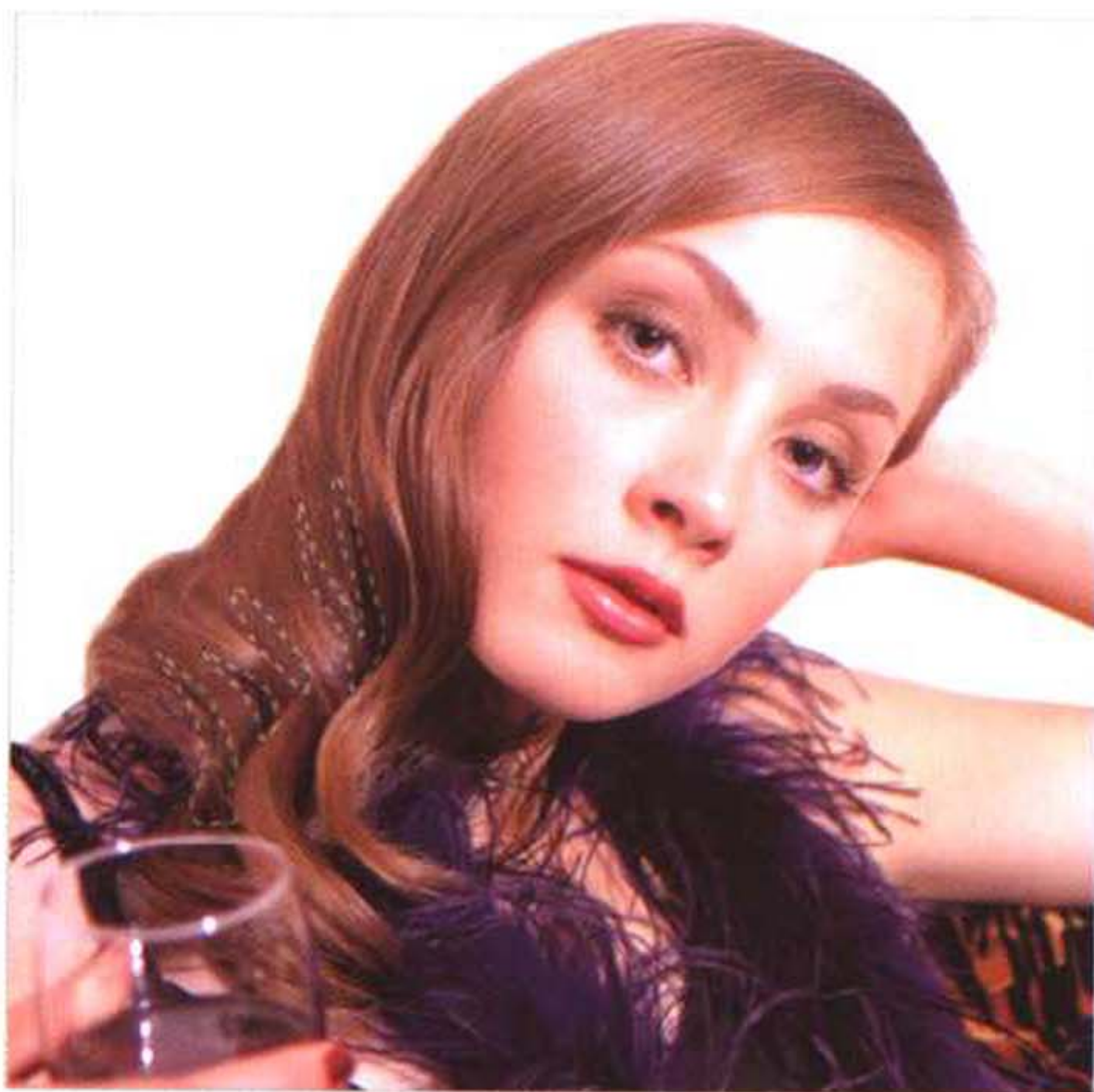


图 82.选中的卷发区域

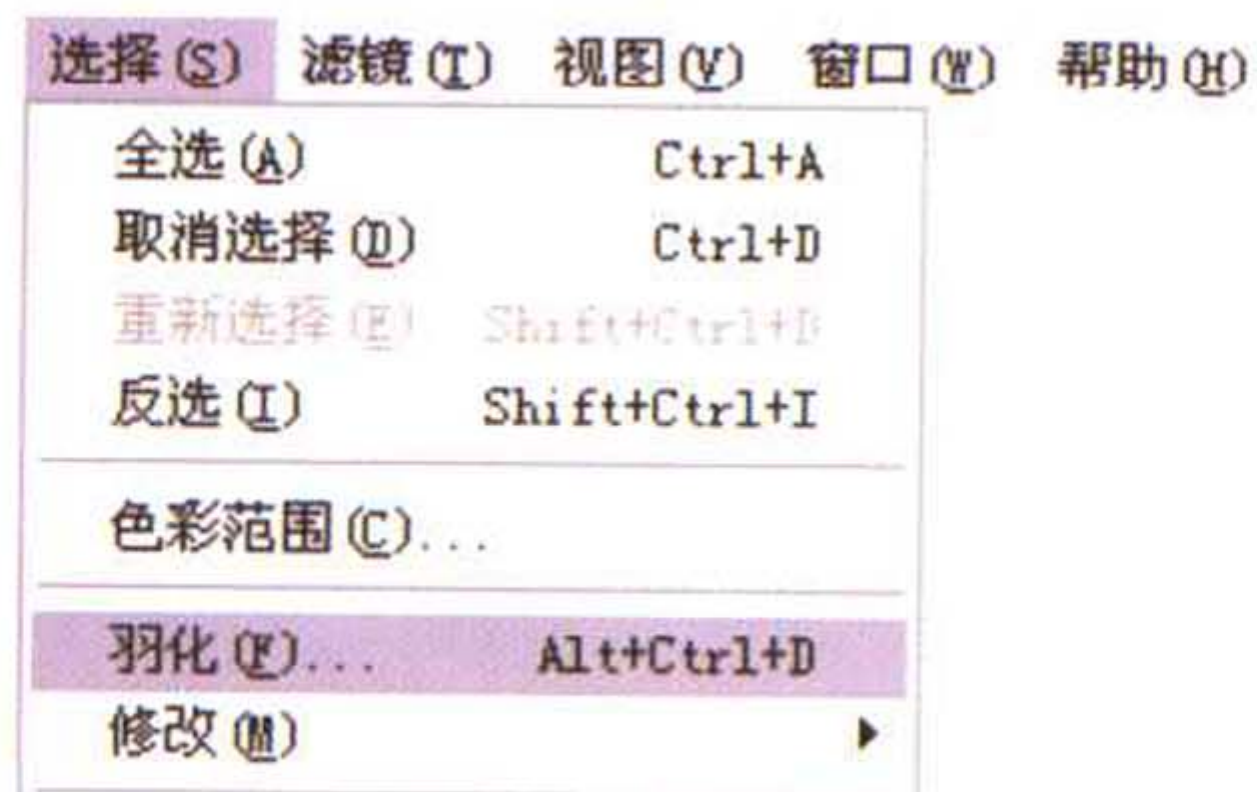


图 83.【羽化】命令

## 修图步骤九：增强卷发的立体感

### 准备制作调整图层

用工具箱中的【钢笔工具】绘制路径（见图 81），然后将它转换为选定范围，如图 82 所示。

为选定范围作柔边处理。【选择】→【羽化】命令（见图 83），在弹出的对话框中，将羽化半径设置为 5 像素，然后单击【好】按钮（见图 84）。



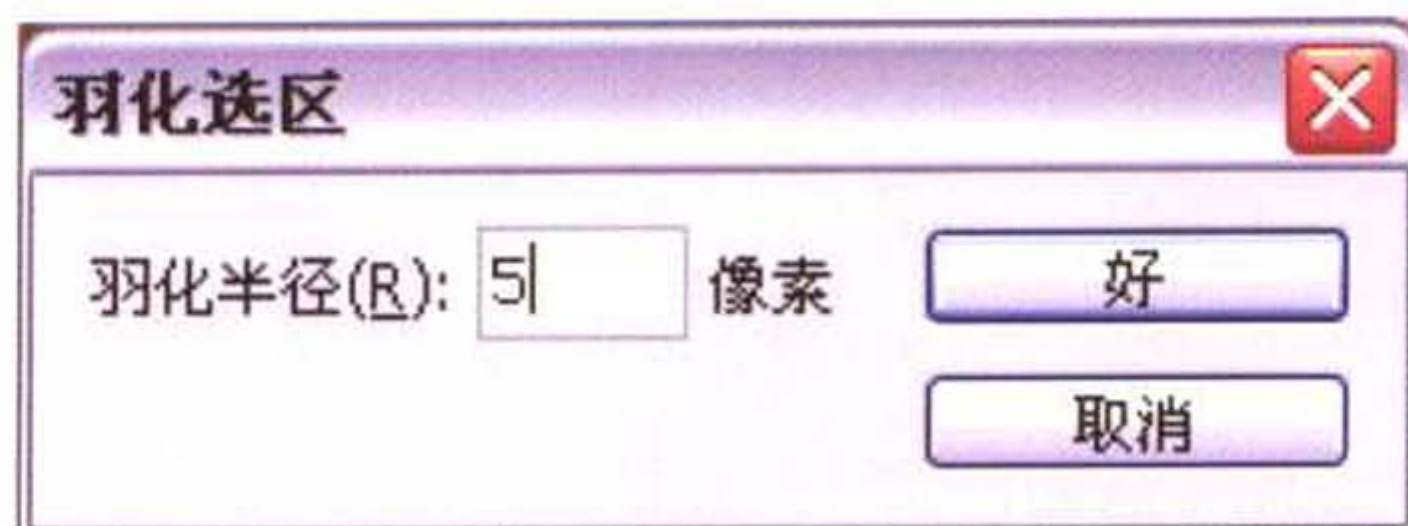


图 84.【羽化选区】对话框



图 85.【图层】调板

在保持选定范围的状态下，选择【图层】调板上【曲线】命令（见图 85），打开【曲线】对话框。

如图 86 所示调整曲线，然后单击【好】按钮。修饰卷发前后的对比效果见图 87、图 88。

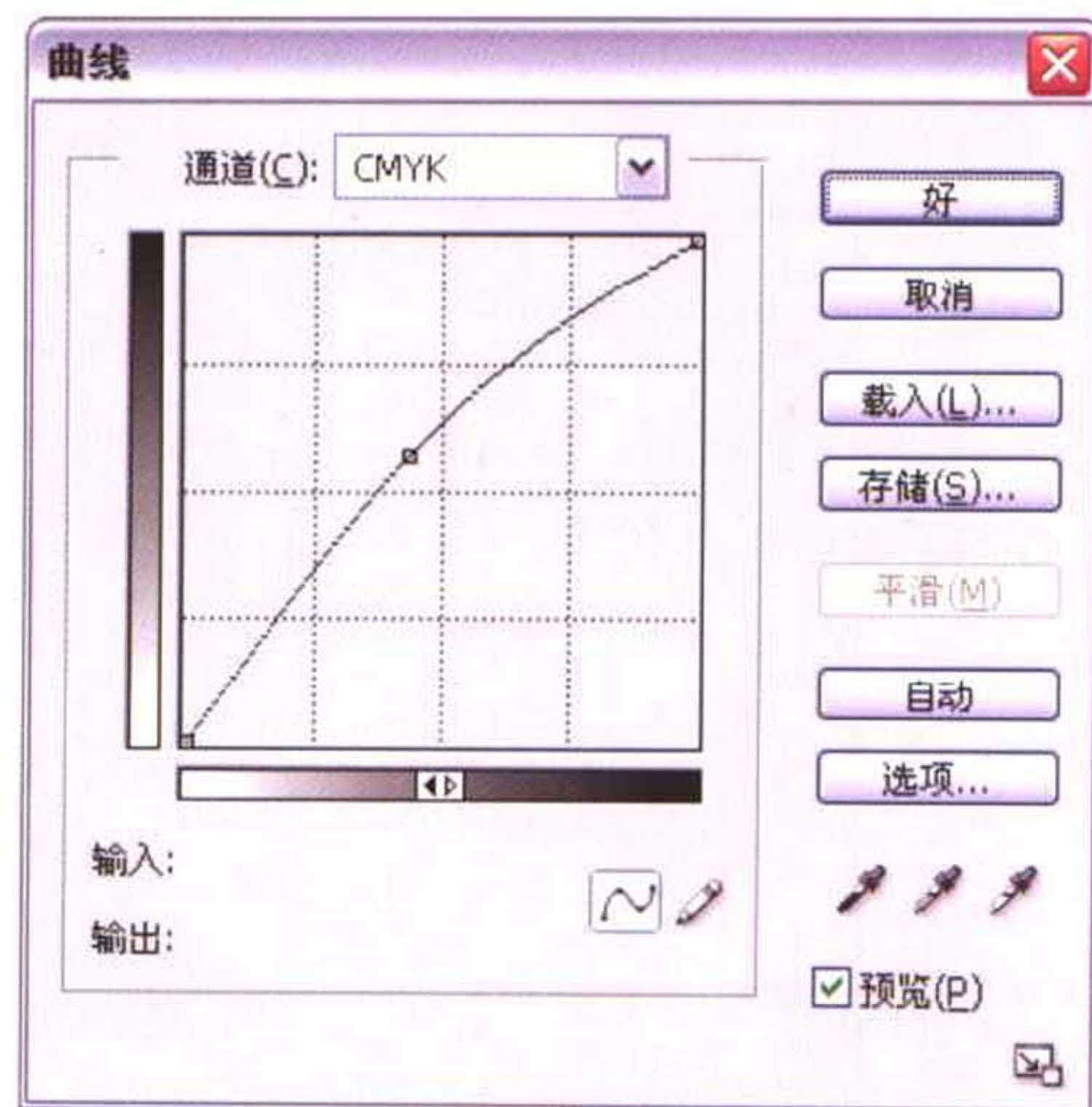


图 86.【曲线】对话框



图 87. 修饰卷发前





图 88. 修饰卷发后

以上的步骤目的是让卷发局部呈现立体感，而并非全部加深，所以选中卷发的暗部区域进行调整。这样，就会增强卷发的暗部区域，看起来更加具有立体感。







图 89. 限定于【图层 0】

## 修图步骤十：色彩校正

按照前面所介绍的方法将曲线调整图层也限定于【图层 0】(见图 89)。

### 使用调整图层修饰整体色彩

由于整个图的色彩偏红，所以必须进行修正。在【图层】调板上新建一个【曲线】调整图层(见图 90)。

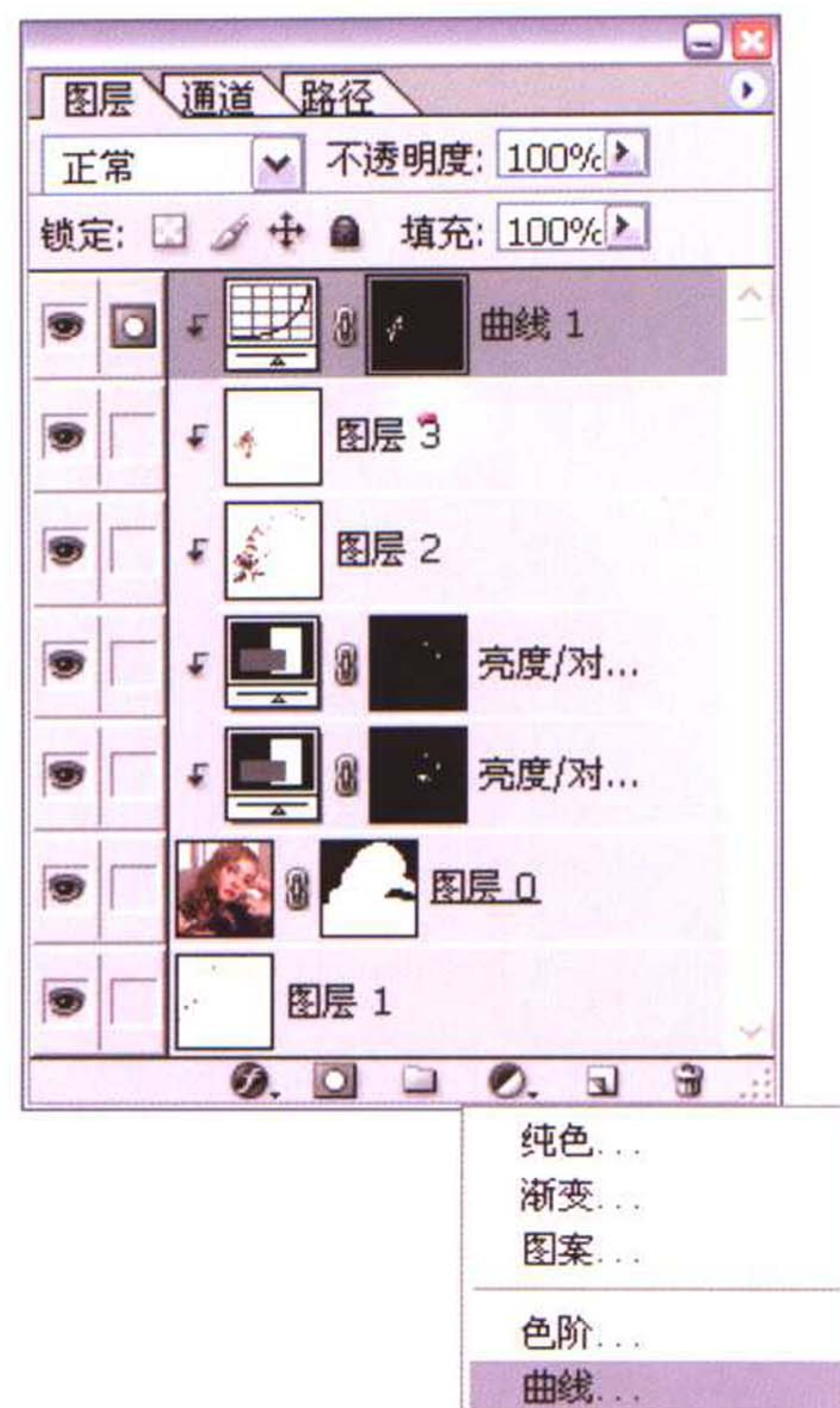


图 90.【图层】调板



在弹出的【曲线】对话框中（见图 91）调整参数（见图 92），然后单击【好】按钮。

这张图片的原始效果较好，所以不需要像前一张图片一样作复杂的调色工作，只需要简单的略微调色，就可以得到想要的效果。调整前后的效果对比见图 93、图 94。

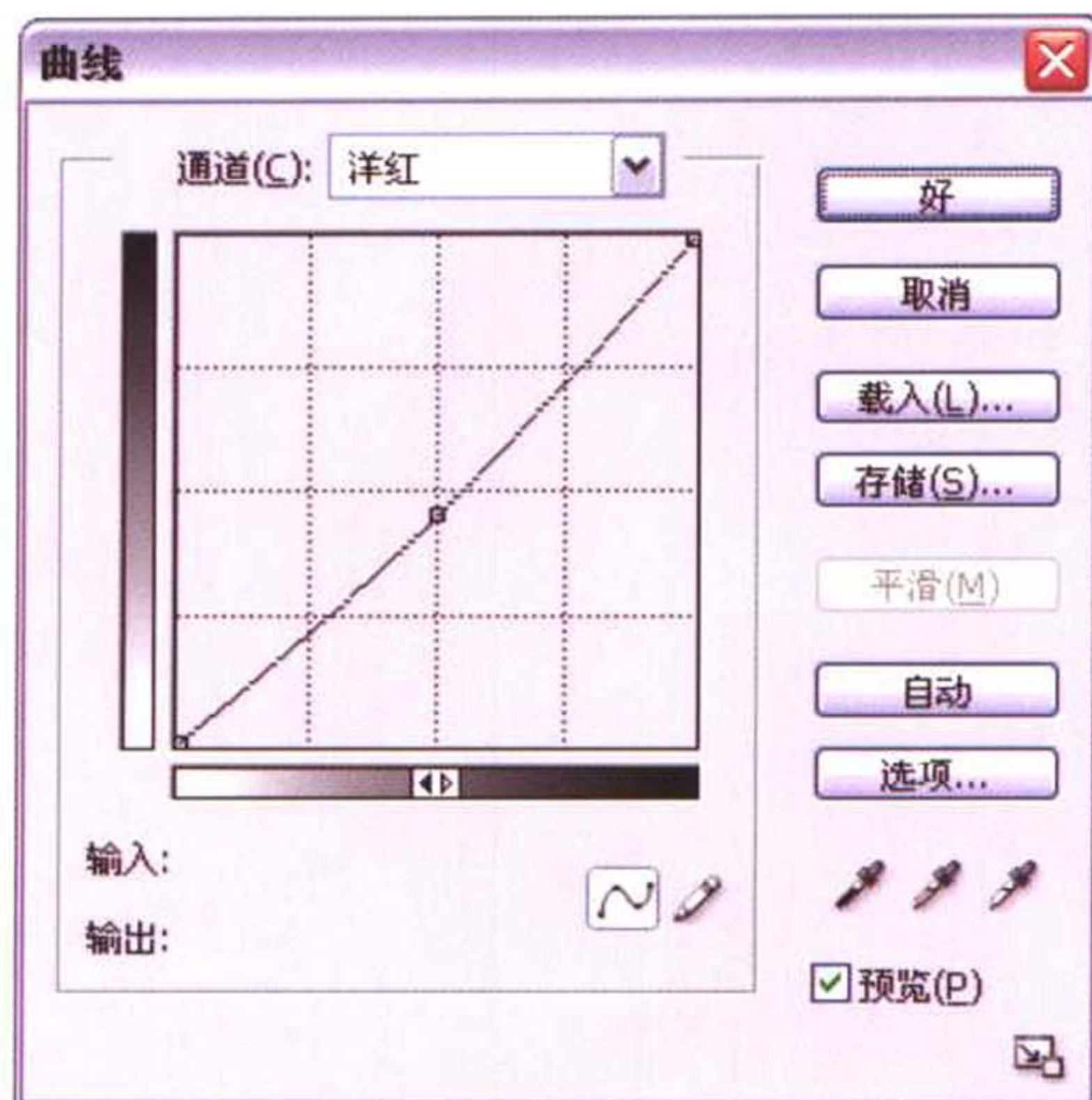


图 91.【曲线】对话框

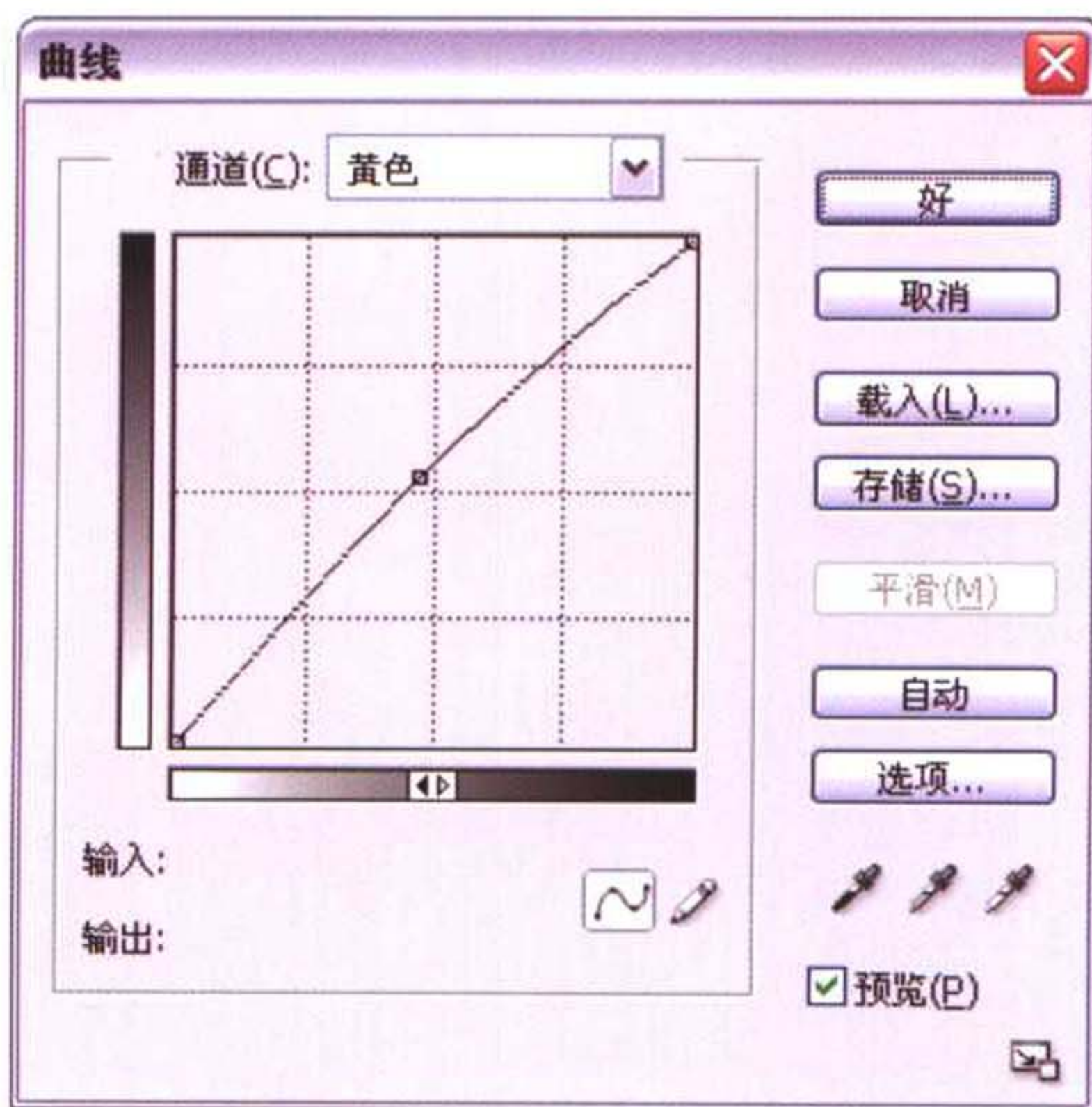


图 92.【曲线】对话框



图 93. 调色前





图 94.调色后





在头发上制作  
大片的高光区域



## 修图步骤十一：在头发上制作大片的高光区域

### 增强头发明暗对比的方法

想要调整头发的高光和暗部区域，就要大面积加亮、大面积作暗，这样头发整体上看起来才会闪亮动人。

### 大面积加亮

见图 95，先用工具箱中的【钢笔工具】创建路径 3，把头发的大面积高光区域描绘出来，如果不小心选中了面部的区域也没关系，稍后可以用其他方法清除。接着在【路径】调板上，把路径 3 转换为选定范围，如图 96 所示。

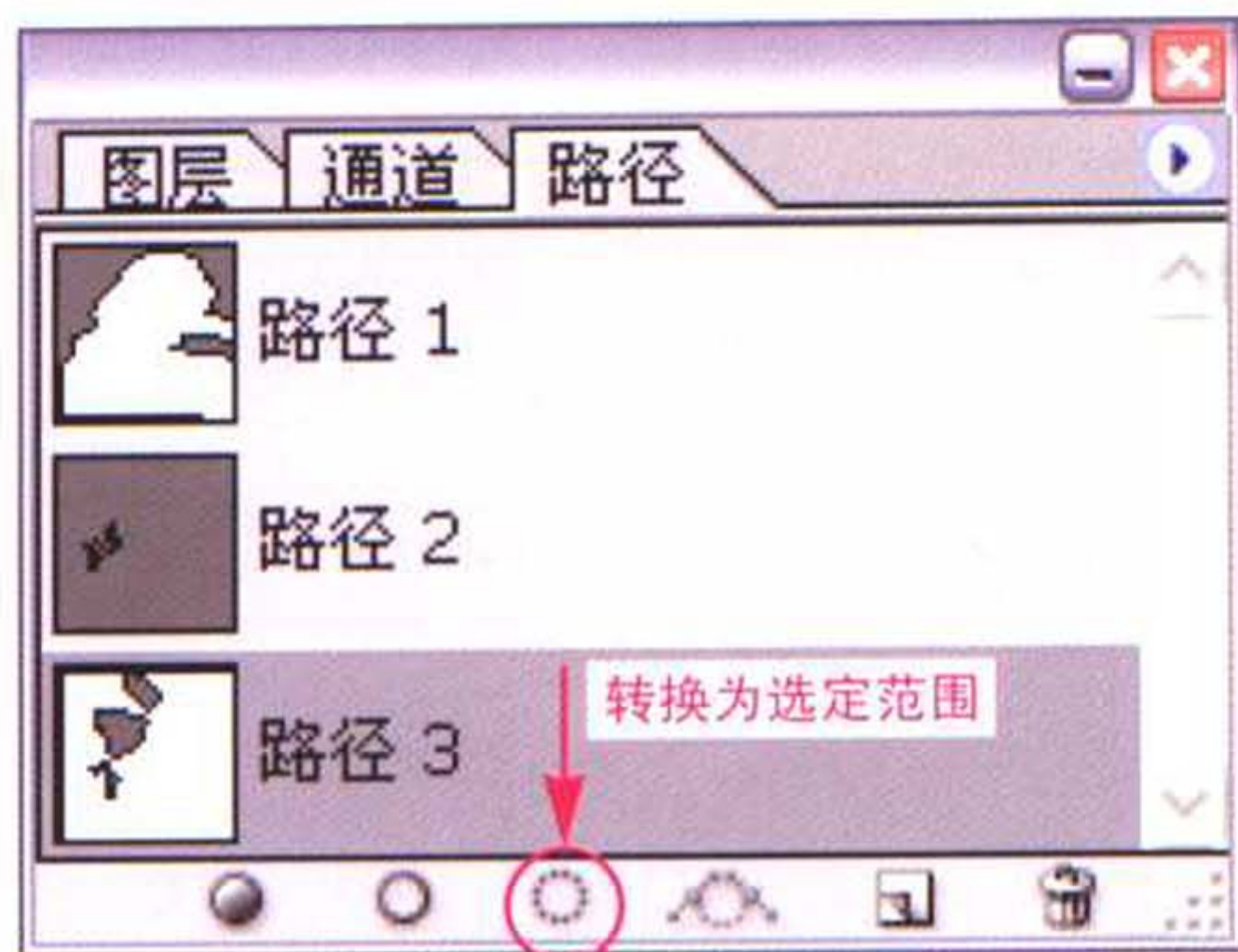


图 95.【路径】调板



选中的脸部的区域，稍后再用其他方法清除

图 96.显示选定范围





图 97.【羽化】命令

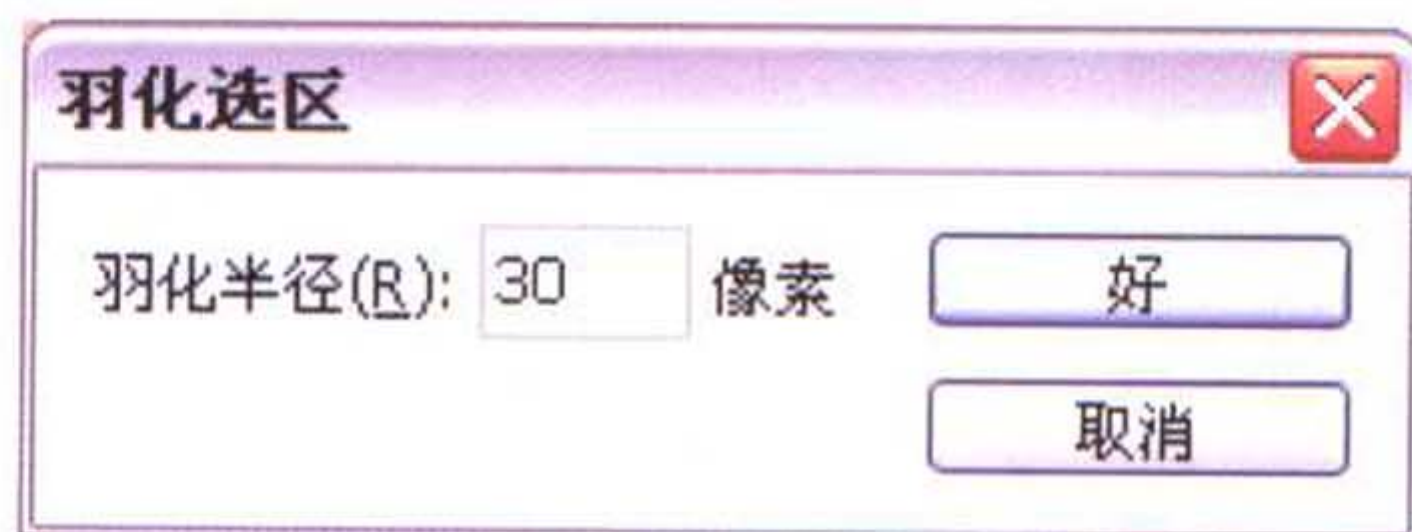


图 98.【羽化选区】对话框

为选定范围做柔边处理。【选择】→【羽化】命令（见图 97），在弹出的对话框中将羽化半径设置为 30 像素（见图 98）。

注：

在阅读本书时，请先看第四章的内容，再来看第六章，这样比较容易理解。因为有些概念，已经在第四章中进行了介绍，所以在第六章就不多做赘述。

第四章的重点在于如何把皮肤变美。第六章的重点则是如何把头发变得柔亮动人。要把头发变得美丽，最基本的工夫是“耐心+手巧”，而“耐心+手巧”是多练习才能磨练出来的。



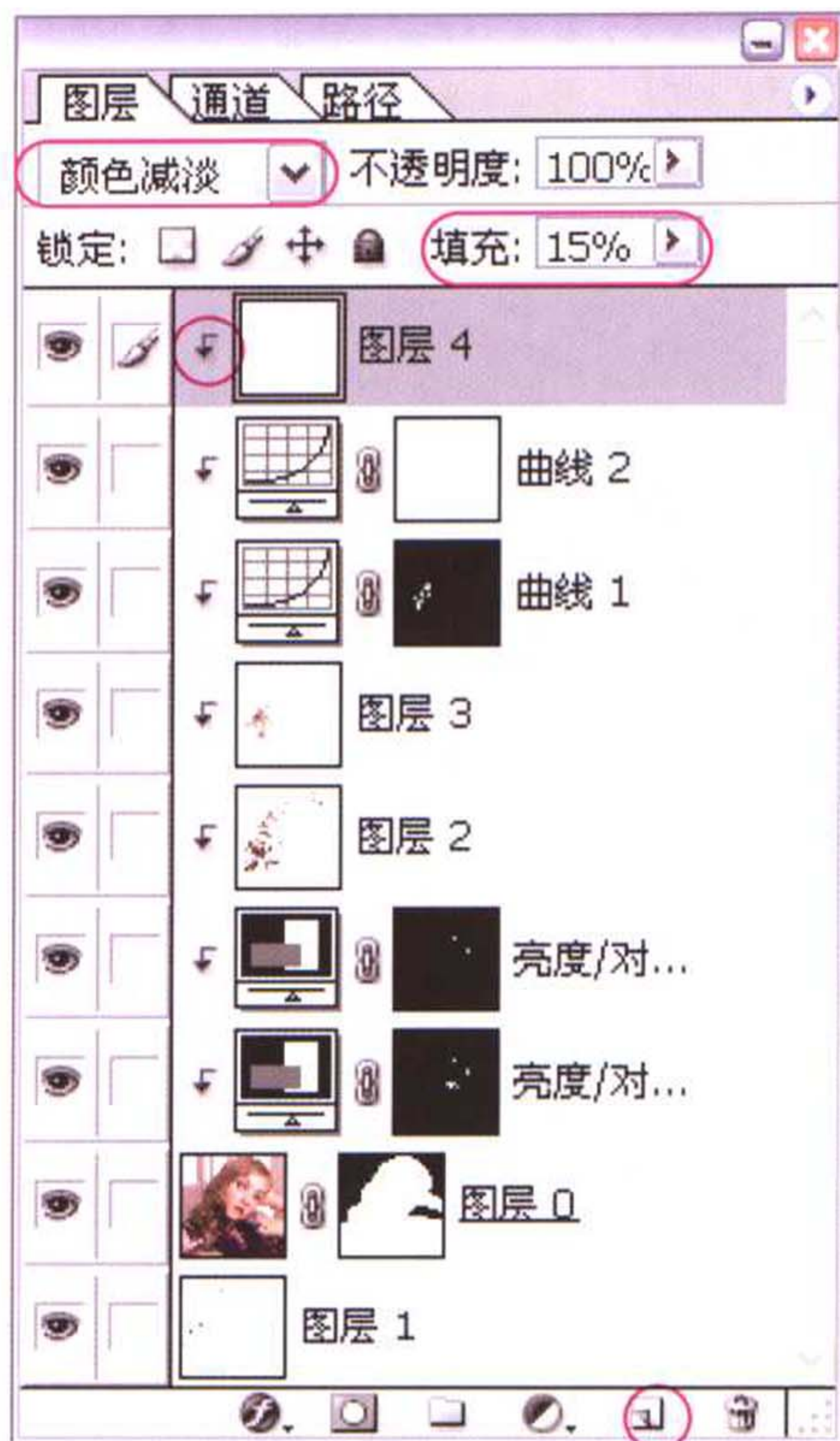


图 99.单击鼠标创建新的空白图层

在保持选定范围的状态下，在【图层】调板上新建一个空白图层（见图 99），将图层的混合模式设置为【颜色减淡】，【填充】设置为 15%。新建图层后，请将此图层限定于【图层 0】。

将工具箱的前景色设置为白色（见图 100）。

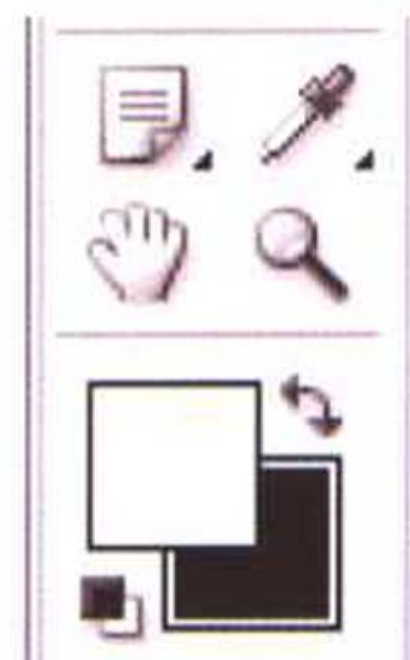


图 100.前景色为白色

按住 Alt+Delete 键，在选定范围中填充白色，然后取消选定范围（见图 101）。

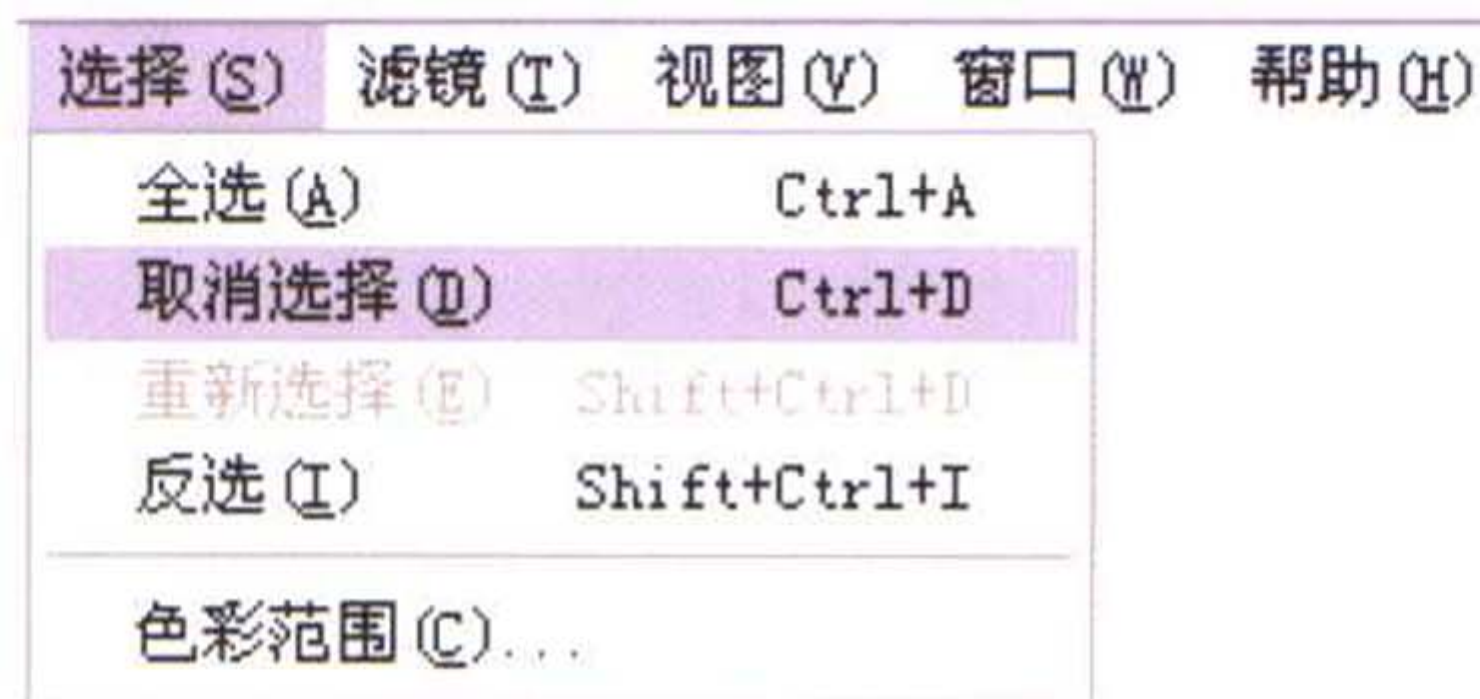


图 101.【取消选择】命令





图 102. 额头变亮了

现在可以看到选中的头发变亮了（见图 102）。至于描到面部的区域，将在后面的操作中使用蒙版来遮盖。

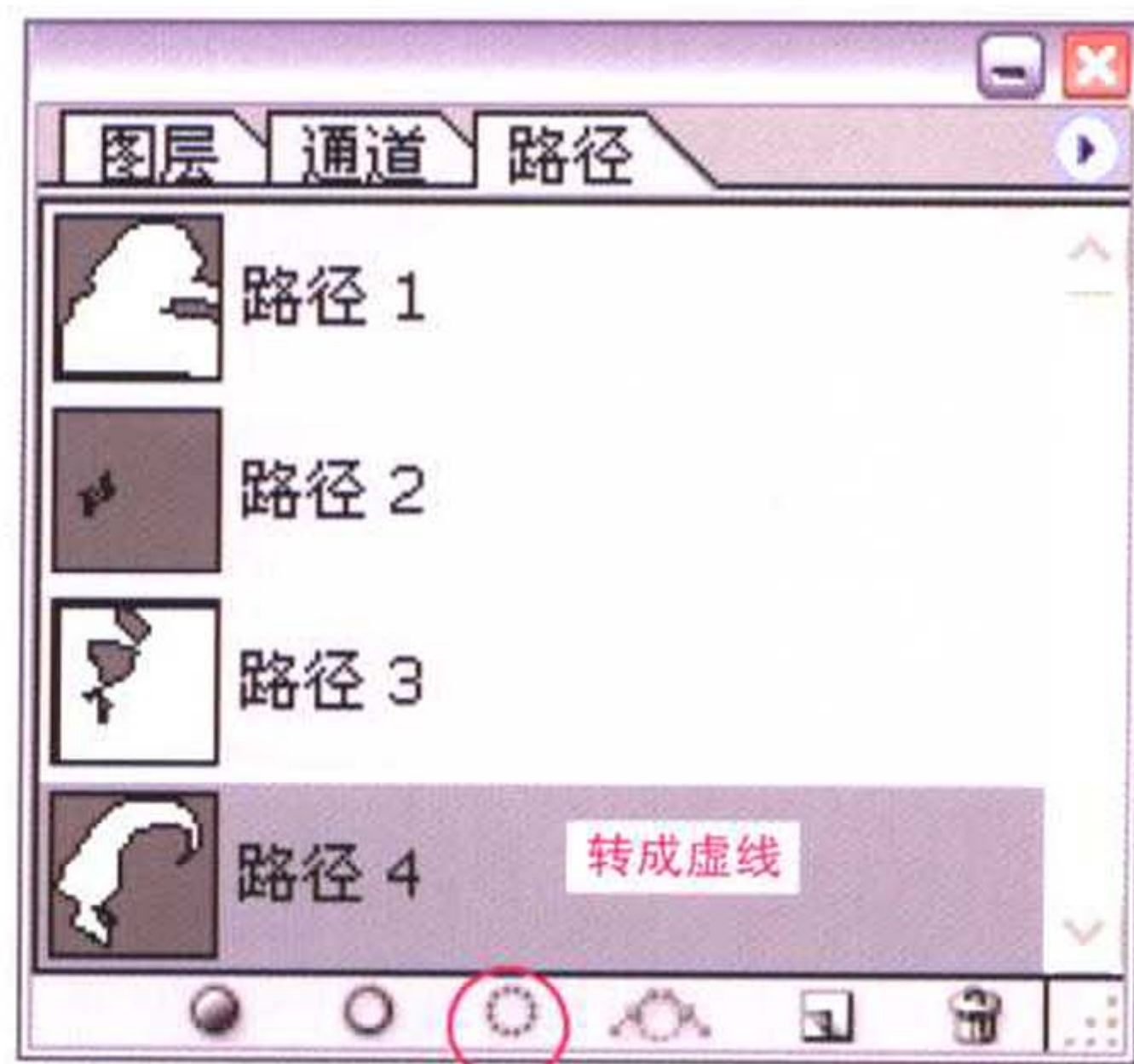


图 103.【路径】调板

刚才加亮的头发外的区域，需要清除

见图 103，再创建一个路径 4，然后把路径 4 转换为选定范围，以备作图层蒙版。





图 104. 选中的头发区域

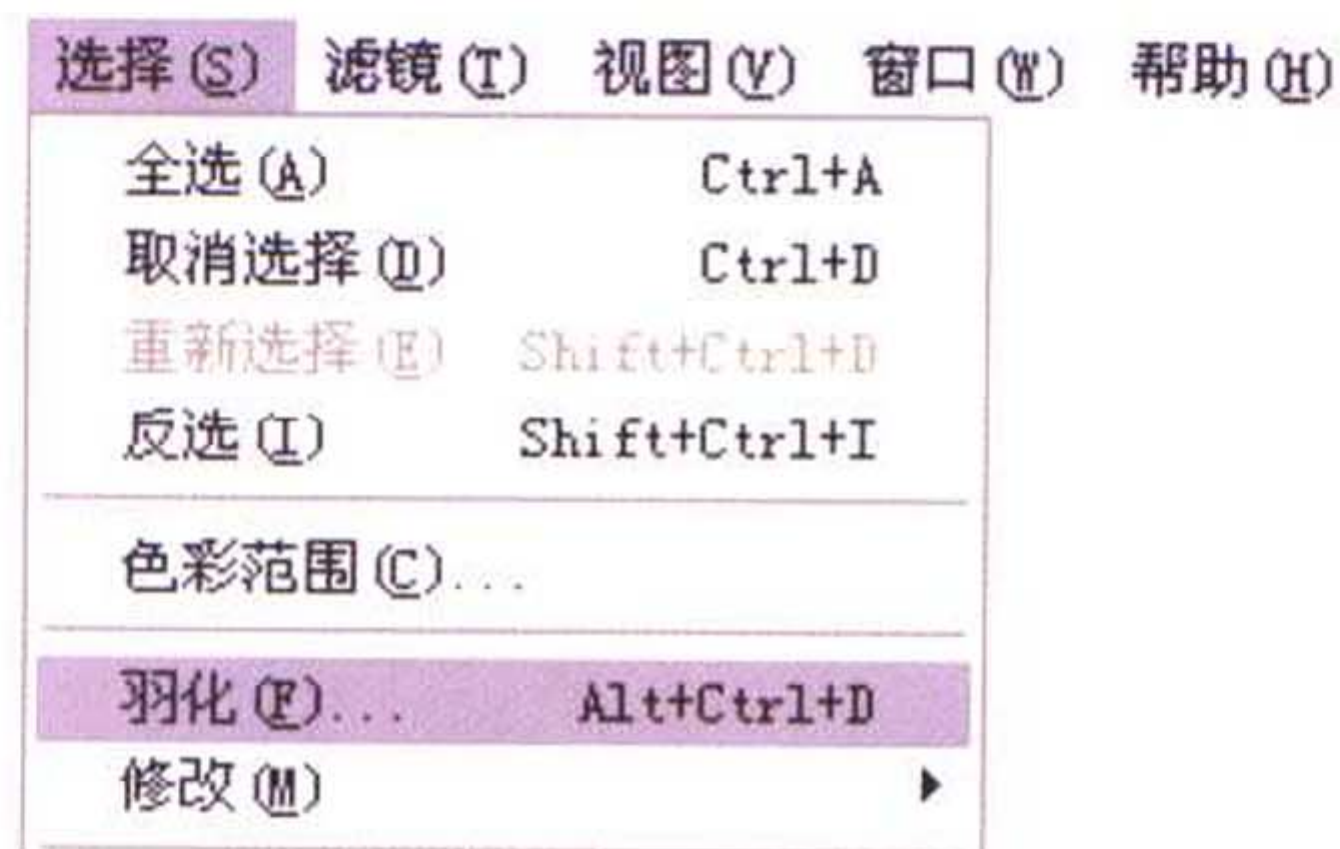


图 105 【羽化】命令

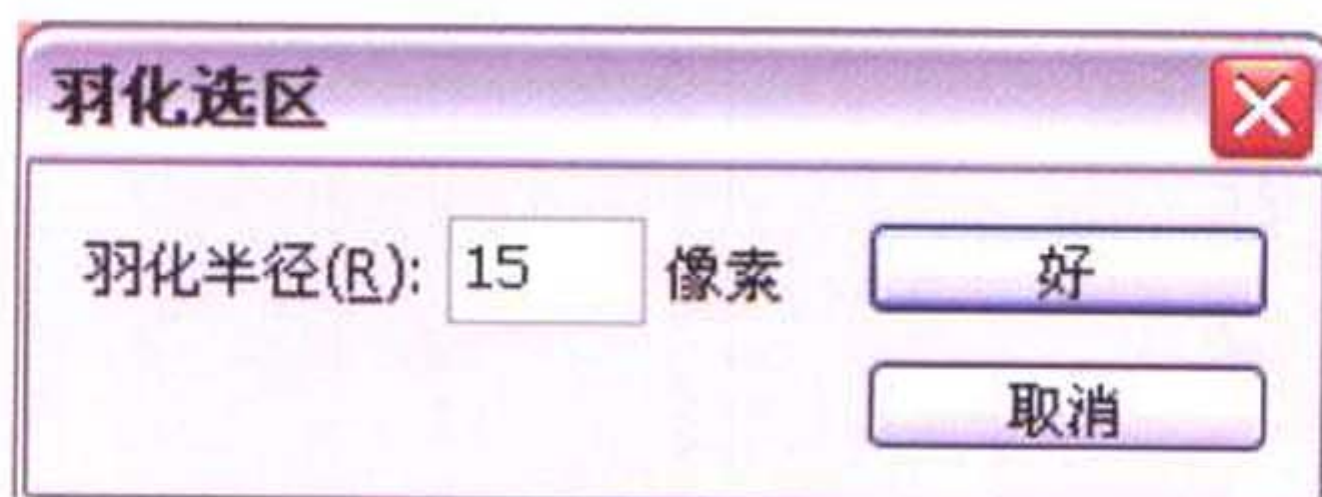


图 106. 【羽化选区】对话框

路径 4 转换成的选定范围 (见图 104)。

为选定范围作柔边处理。【选择】→【羽化】命令 (见图 105), 在弹出的对话框中, 将羽化半径设置为 15 像素 (见图 106)。

在保持选定范围的状态下, 单击【图层】调板下方的【添加图层蒙版】按钮, 将选定范围转换为图层蒙版。而刚才填充到面部的白色区域, 就被蒙版遮盖了。这样, 就使面部恢复到了正常状态, 对比效果如图 108、109 所示。

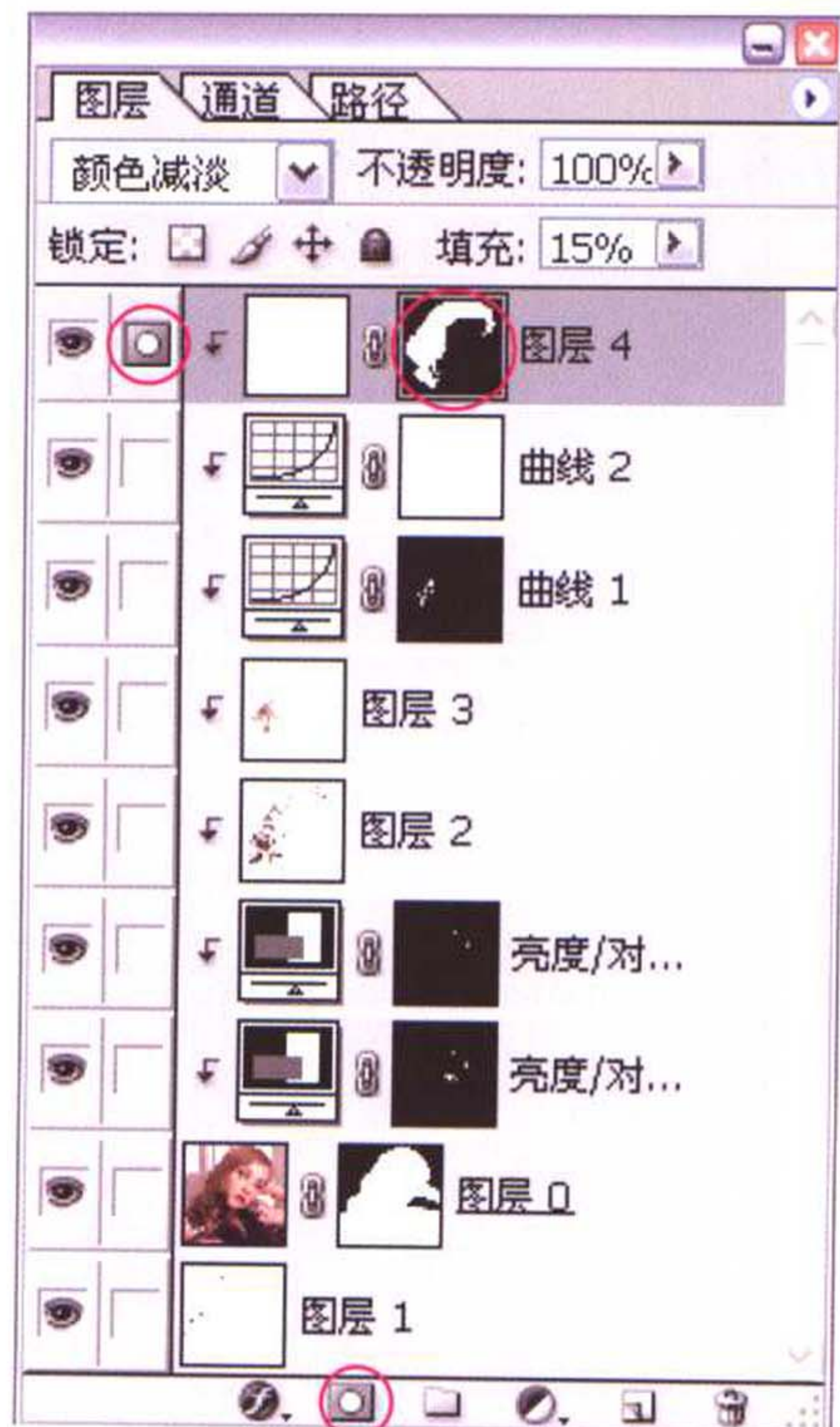


图 107. 【图层】调板





图 108.头发加亮修改前



图 109.头发加亮修改后



在头发上制作大  
片的暗部区域



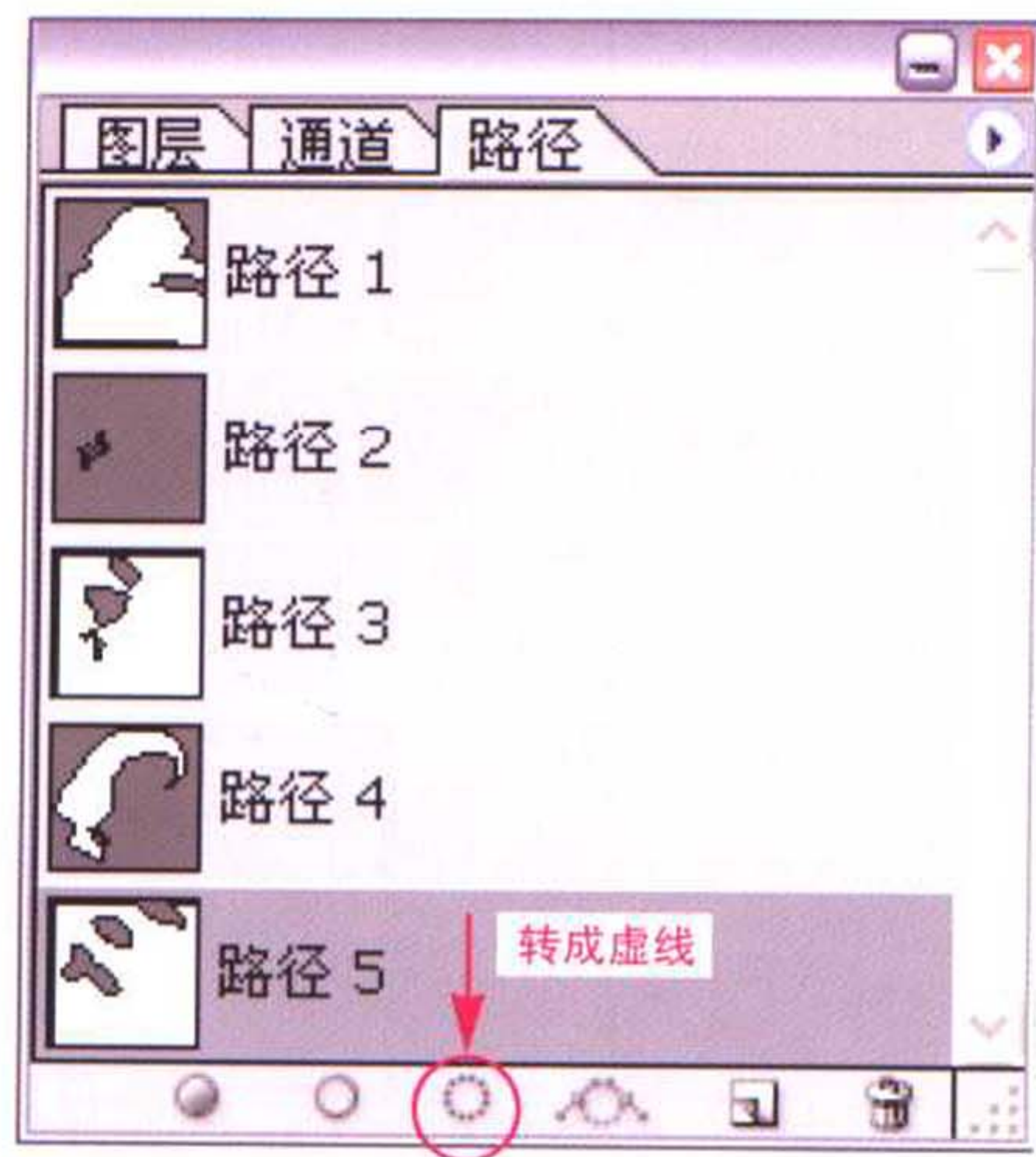


图 110.【路径】调板

## 修图步骤十二：在头发上制作大片的暗部区域

如图 110 所示创建一个路径 5，同样，如果路径描到了面部区域也没有关系，稍后可以用蒙版将它们清除。现在把路径 5 转换为选定范围，选中头发的暗部区域。

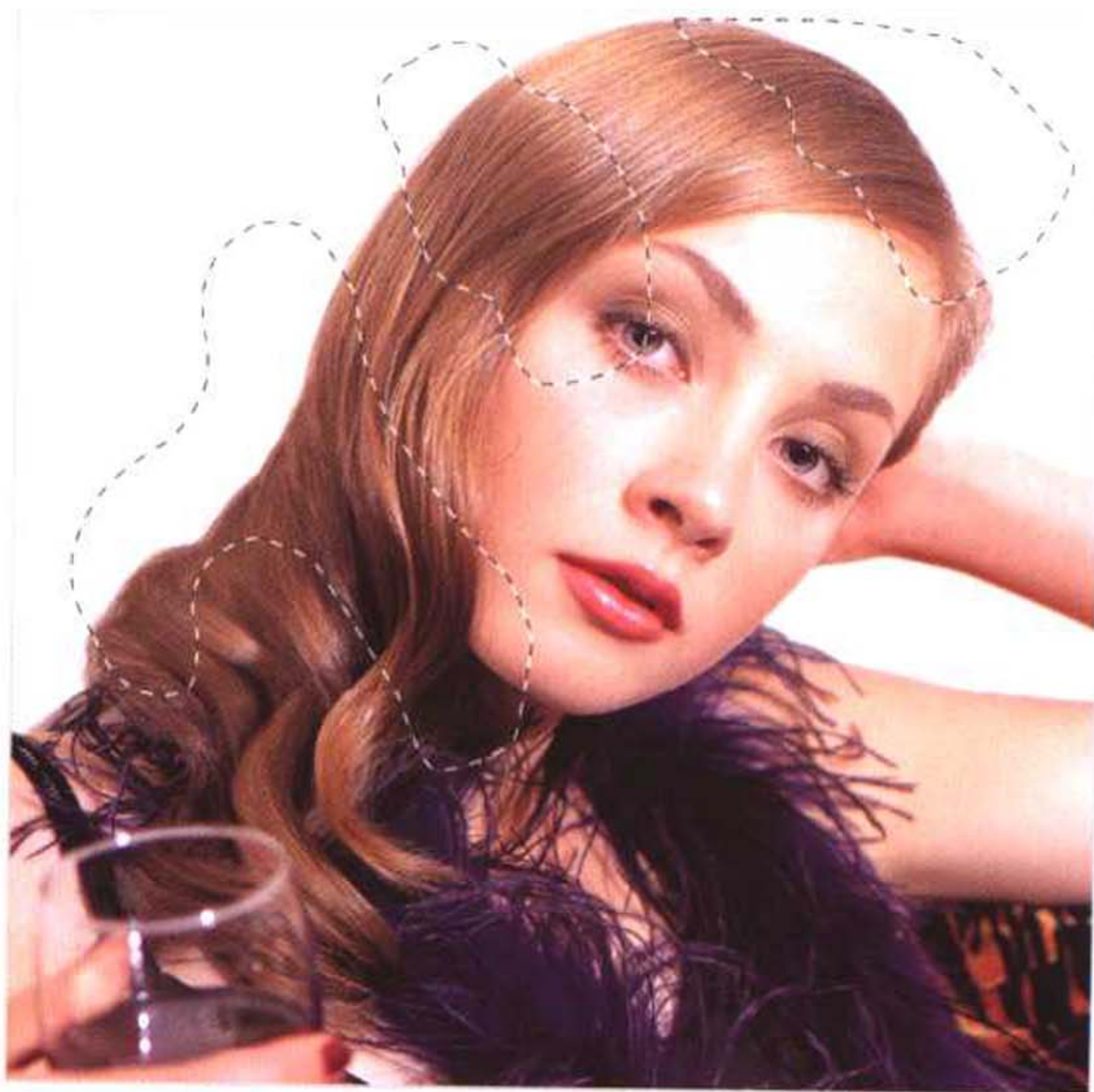


图 111.将路径转换为选定范围

画面上出现选定范围（见图 111）。





图 112 【羽化】命令

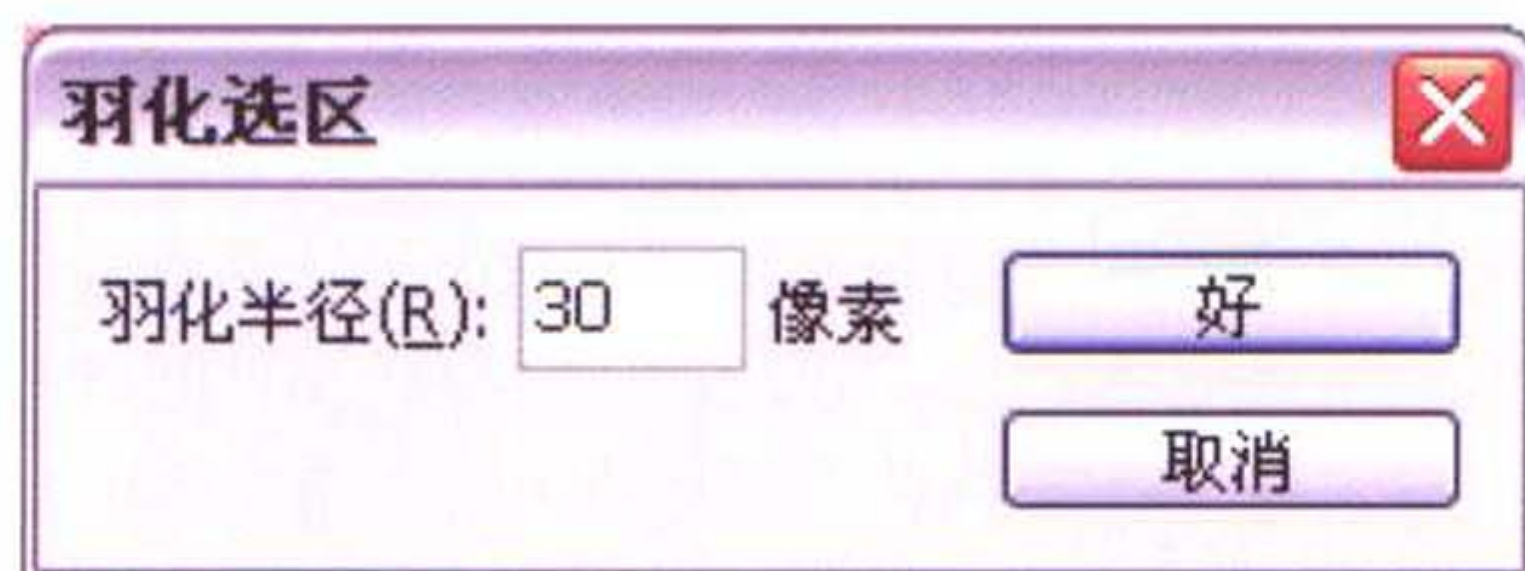


图 113. 【羽化选区】对话框

为选定范围作柔边处理。【选择】→【羽化】命令（见图 112），在弹出的对话框中将羽化半径设置为 30 像素，然后单击【好】按钮（见图 113）。

在【图层】调板上（见图 114），新建一个【曲线】调整图层，弹出的【曲线】对话框如图 115 所示。

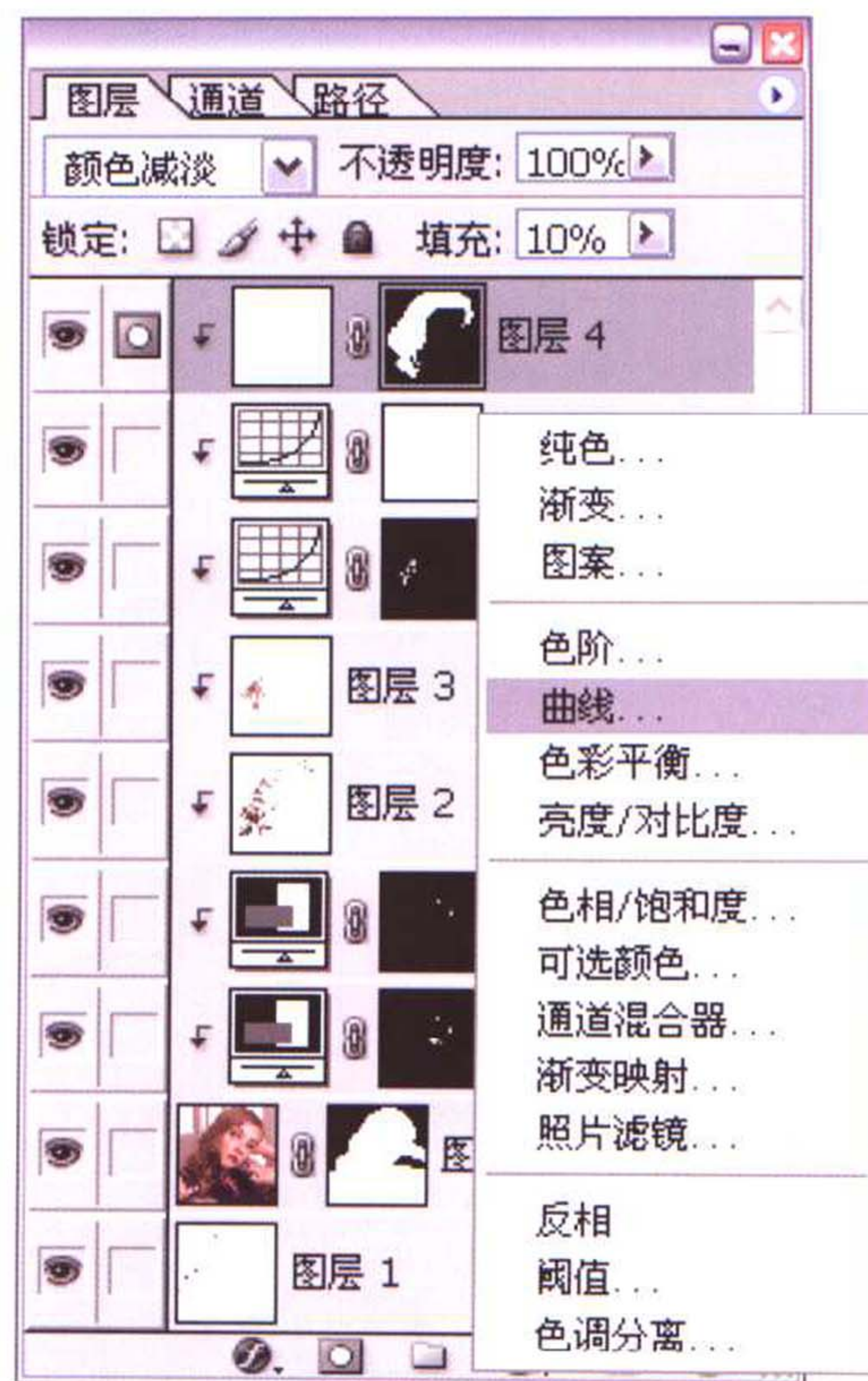


图 114. 【图层】调板



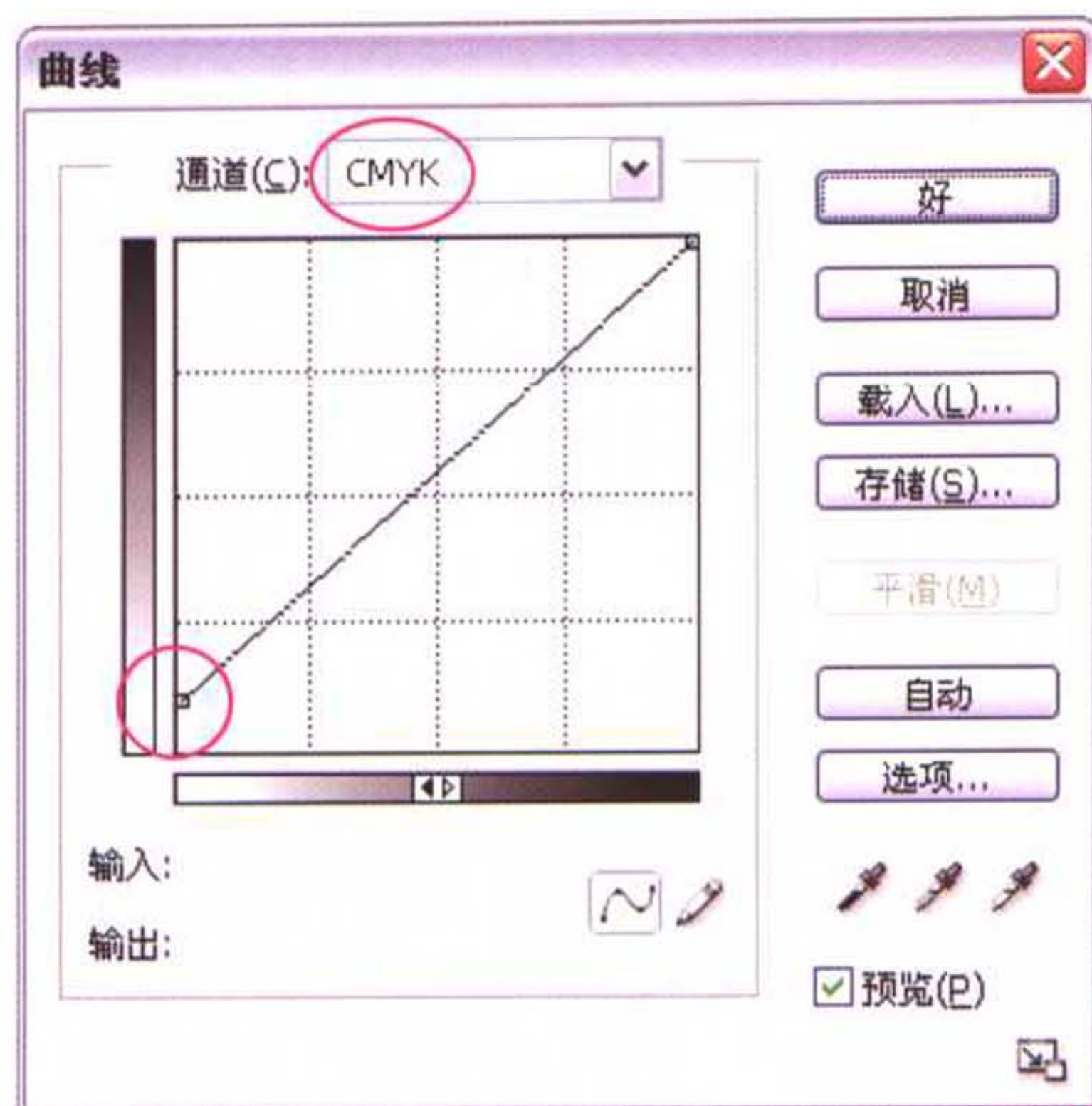


图 115:【曲线】对话框



图 117.测量头发的数值

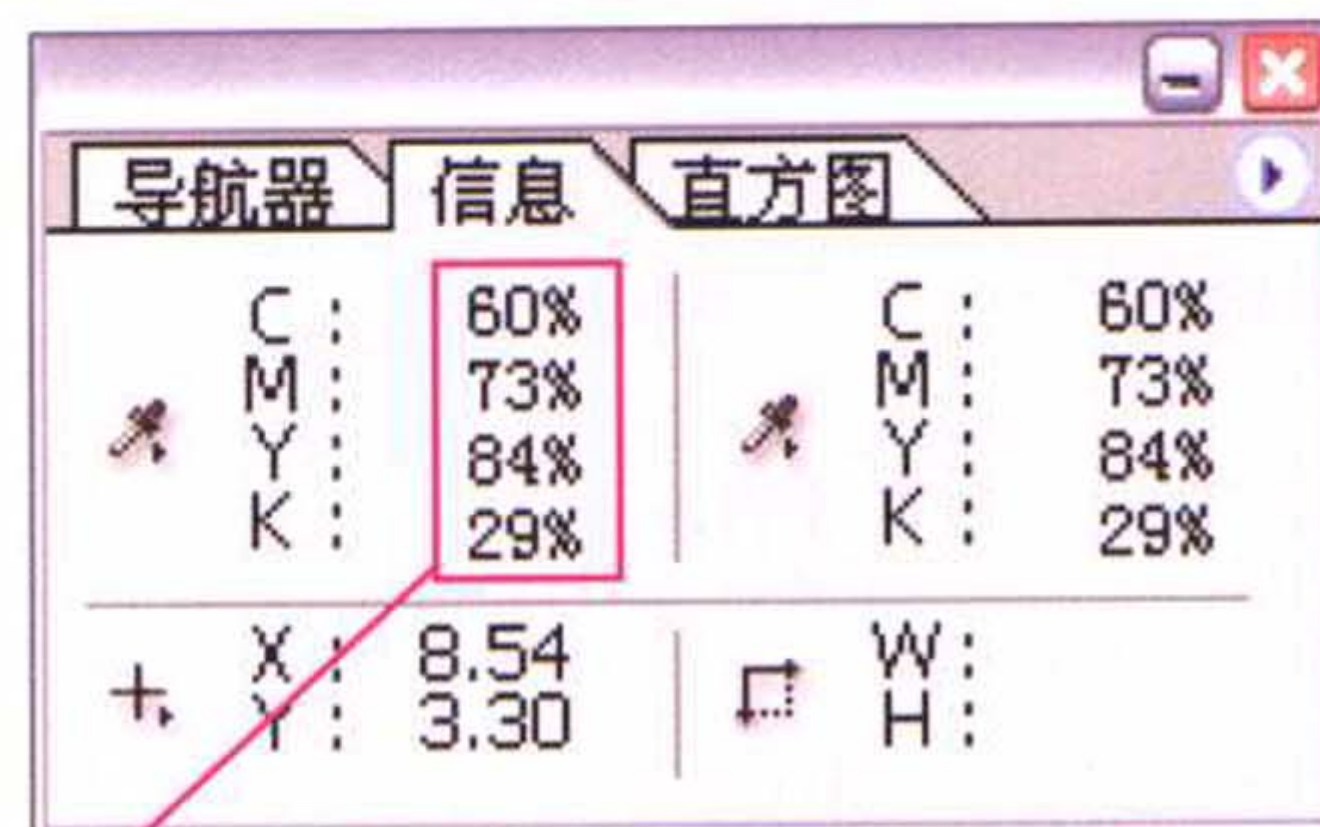


图 116.【信息】调板，十字点处为取样点的位置

通过调整曲线加深颜色（见图 115），这里只是简单地微调发色。首先选中区域内的浅色部分，再将它调深调暗。在调整曲线时，需要在工作区显示【信息】调板（见图 116），一边调整一边查看取样点的数值变化，这样可以保证后期印刷不会出现问题。

这里的调色方法比前一章所介绍的调整肤色简单很多，因此不需要用【颜色取样器工具】建立 4 个取样点。图 116 显示的是其中一次的取样点的数值。

按照图 115 调整曲线后，单击对话框中的【好】按钮。

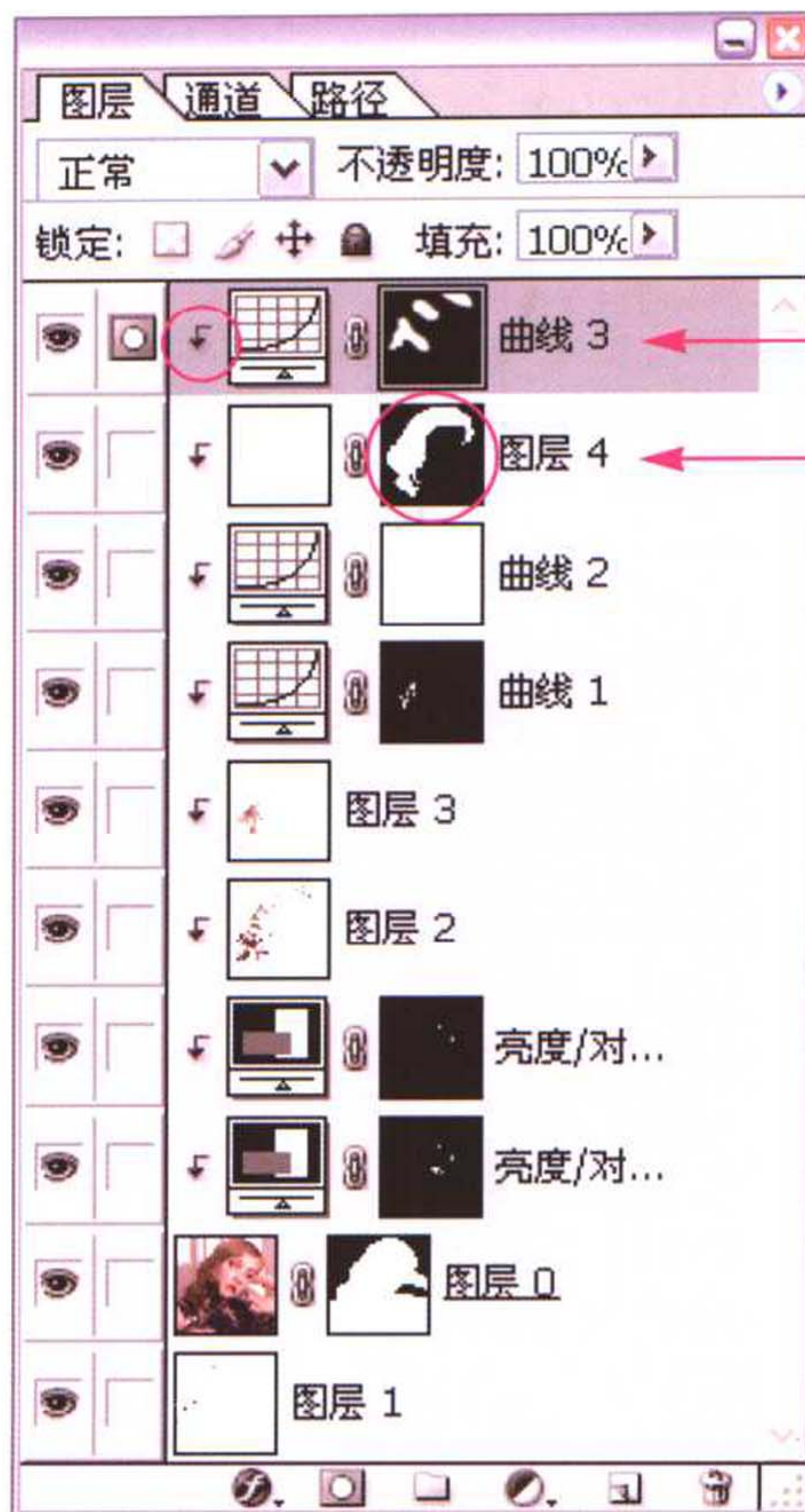
注：

别忘了在【图层】调板上，将【曲线】调整图层限定于【图层 0】，如图 118 所示。

经过调整后，在图 117 中可以发现面部的局部区域也变黑了，所以用蒙版将这部分清除。



采用图 118 所示的方法，得到选定范围。



处于编辑状态的当前图层，需  
要使用下层蒙版的区域

左手按住 Ctrl 键，在这里单击  
鼠标，得到此蒙版的选定范围

图 118.【图层】调板

将选定范围反选。【选择】→【反选】命令（见  
图 119）。

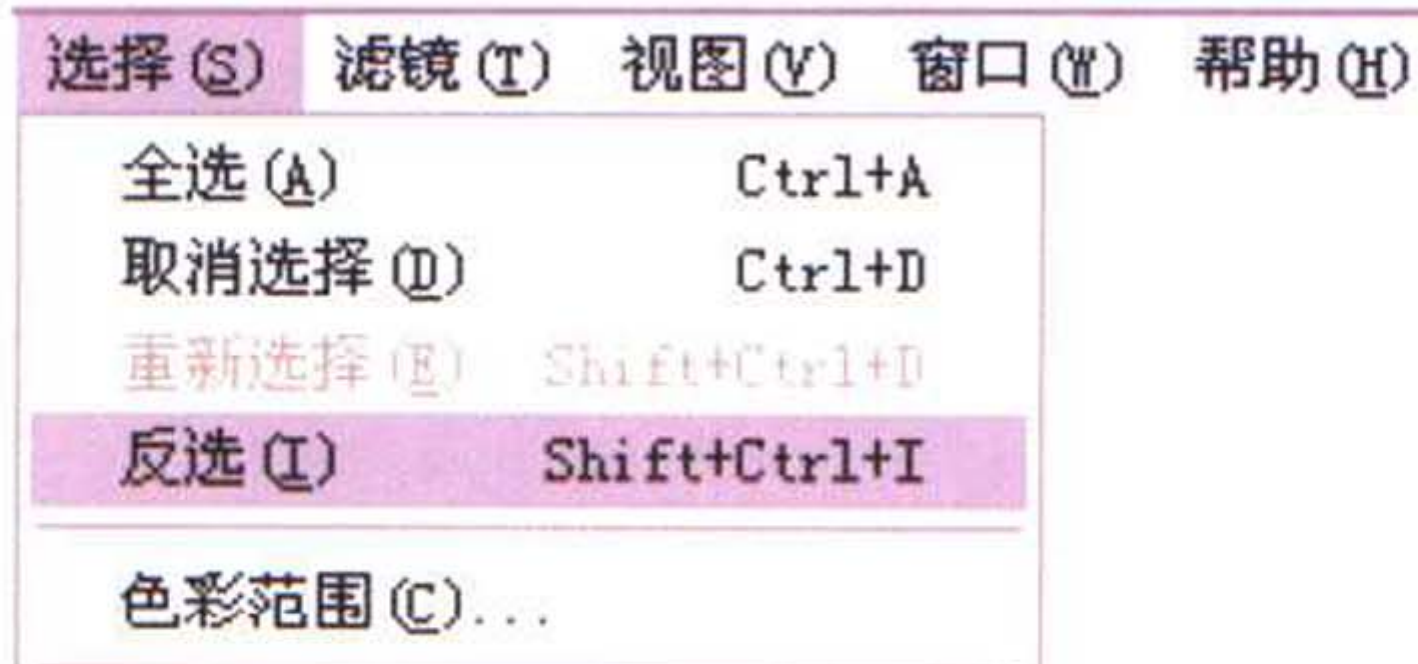


图 119.【反选】命令



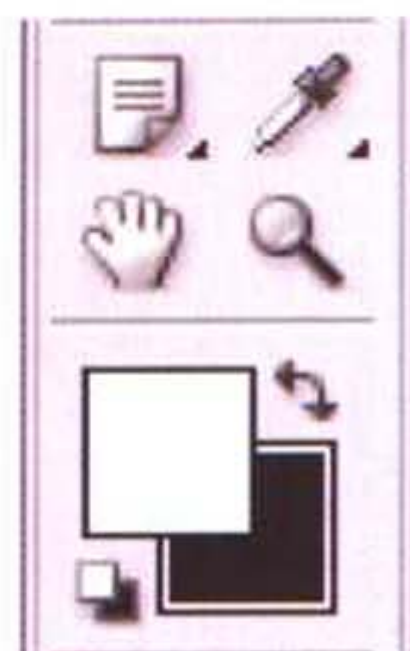


图 120.背景色设置为黑色

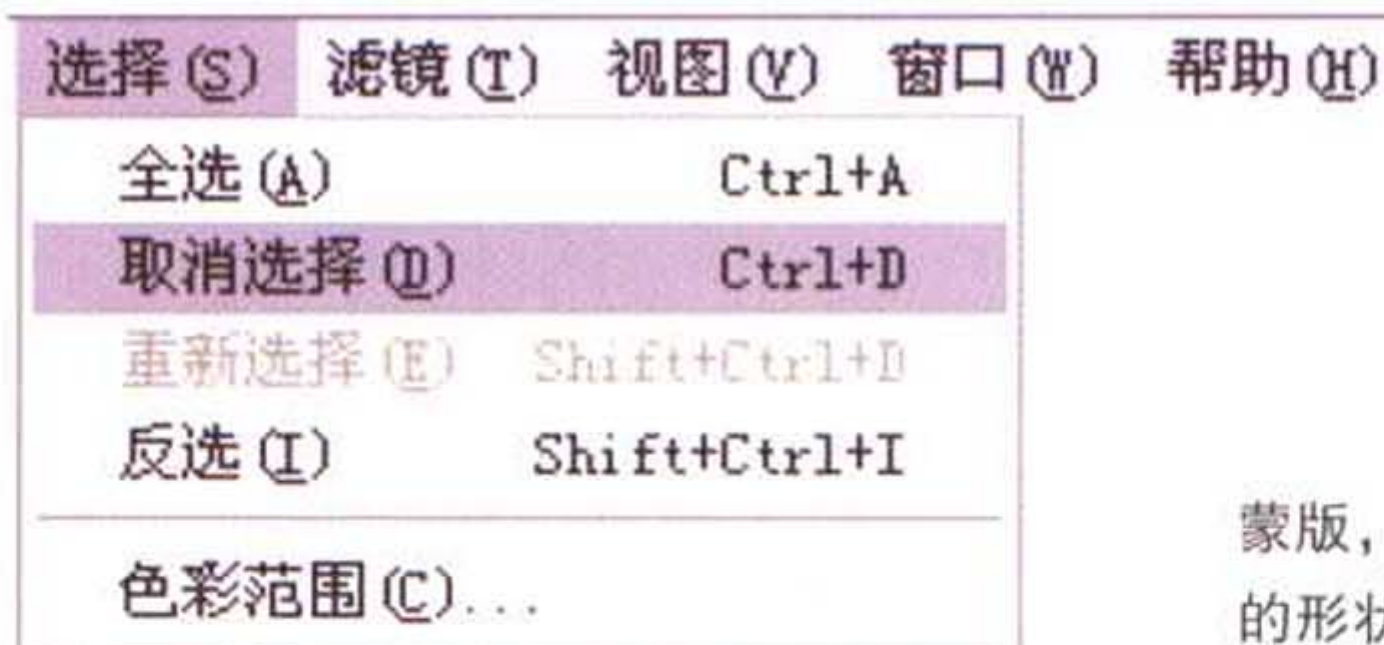


图 121.【取消选择】命令

蒙版，与图 118  
的形状不同

现在头发之外的脸部区域也出现了局部变暗的问题，需要清除。

使最上方的图层处于编辑状态，把背景色设置为黑色（见图 120），然后按下 Delete 键，就可以清除脸部变暗的区域。接着取消选定范围（见图 121），【图层】调板上的效果如图 122 所示。文件修改完成后的效果如图 123 所示。可以看到图 123 与图 124 的效果大不相同，其实这是通过前面一系列一些细微之处的修饰而得到的。

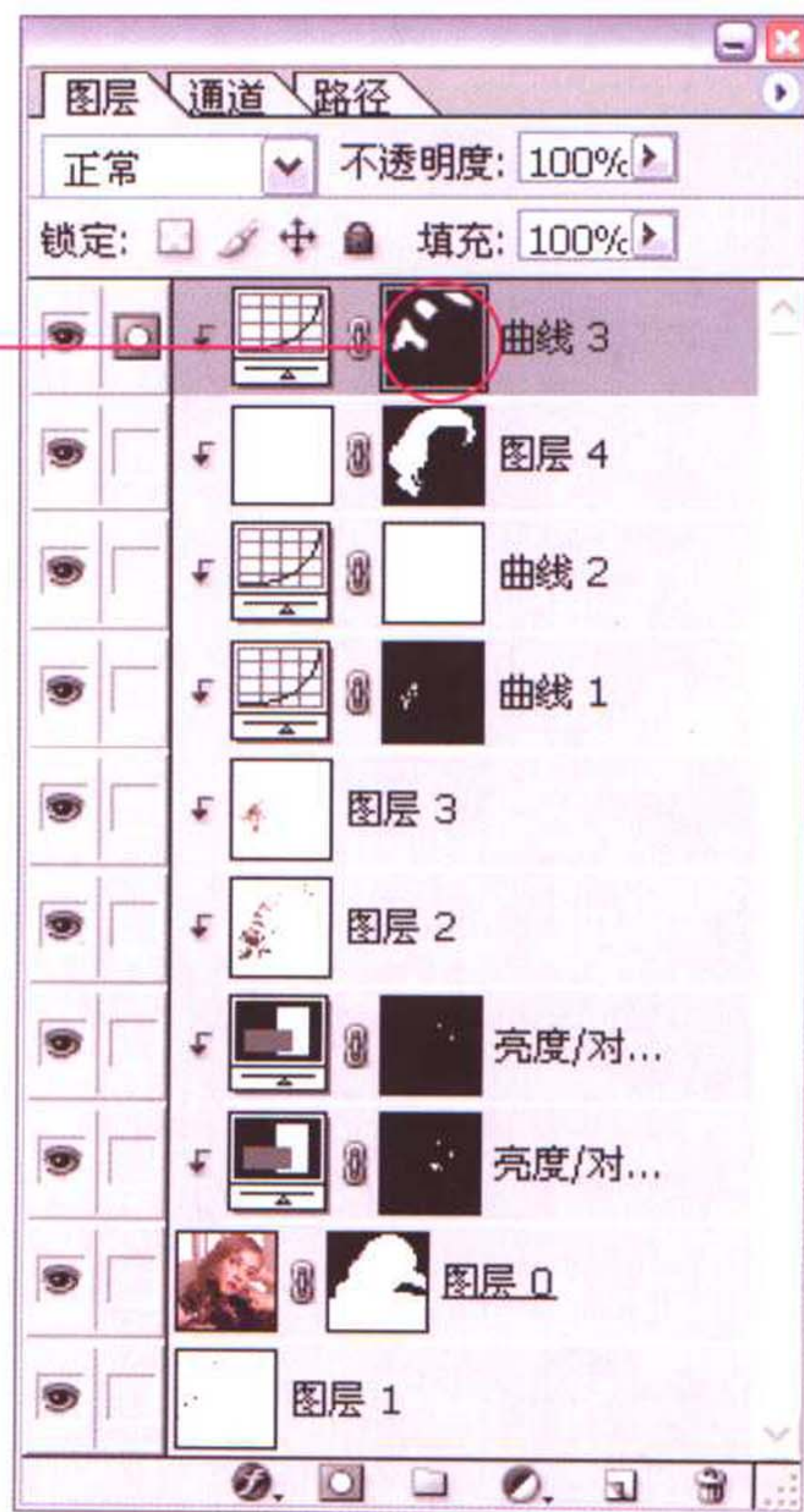


图 122.【图层】调板



图 123.修改后





图 124. 修改前

