



泼辣修图

指引手册

色彩	1
1、色温	1
2、色调	1
3、自然饱和度	1
4、饱和度	1
光效	2
1、去雾	2
2、曝光	2
3、亮度	2
4、对比度	2
5、高光	2
6、阴影	3
7、白色色阶	3
8、黑色色阶	3
9、眩光	4
质感	4
1、清晰度	4
2、锐化	4
3、颜色降噪	4
4、明度降噪	4
暗角	4
1、暗角程度	4
2、暗角羽化	4
3、暗角高光	4
4、暗角大小	4
5、暗角圆度	4
畸变	5
1、镜头畸变	5
2、水平透视	5
3、垂直透视	5

HSL	5
色相	5
饱和度	6
明度	6
曲线	7
色调	9
特效	9
1、色差	9
2、像素化	9
3、噪点强度	9
4、噪点大小	9
径向滤镜	10
渐变滤镜	10
色彩范围	10
笔刷	12

前言

这一本小册子并不是一本大而全的后期百科全书，而是一本小而精干的后期实用手册。它的目的在于当你遇到后期问题时，能够通过查阅本书快速的了解背后的含义。这个小册子的编写目标是用尽量简短的语言去解释各种后期术语，希望能让初学者通过一两句话就理解各种后期术语的含义，从而更快的投入到修图工作中。

这是一本实用主义为上的修图手册，一切都是从实用主义出发，所讲解的基本都是这个参数会对画面产生怎样的影响，而对于参数本身的来源和心理意义涉及较少。但是没有关系，因为我们之前已经发行过另一本后期书籍——《色彩之美》，在那本书里面，对于各种参数的来龙去脉都有十分详细的解释，适合静下心来阅读，从而更好的体会到后期世界的魅力。

在这本小册子中，对于某些十分简单易懂的参数效果，就没有配图予以展示，例如色温：让画面偏冷（蓝色）或偏暖（黄色）。它的意思非常简单明了，就是

调整色温可以让画面偏蓝色或黄色。对于某些比较复杂或者不容易理解的参数，这本小册子采用了对比图的方式进行了说明，方便你辨析相近概念或者理解复杂概念。

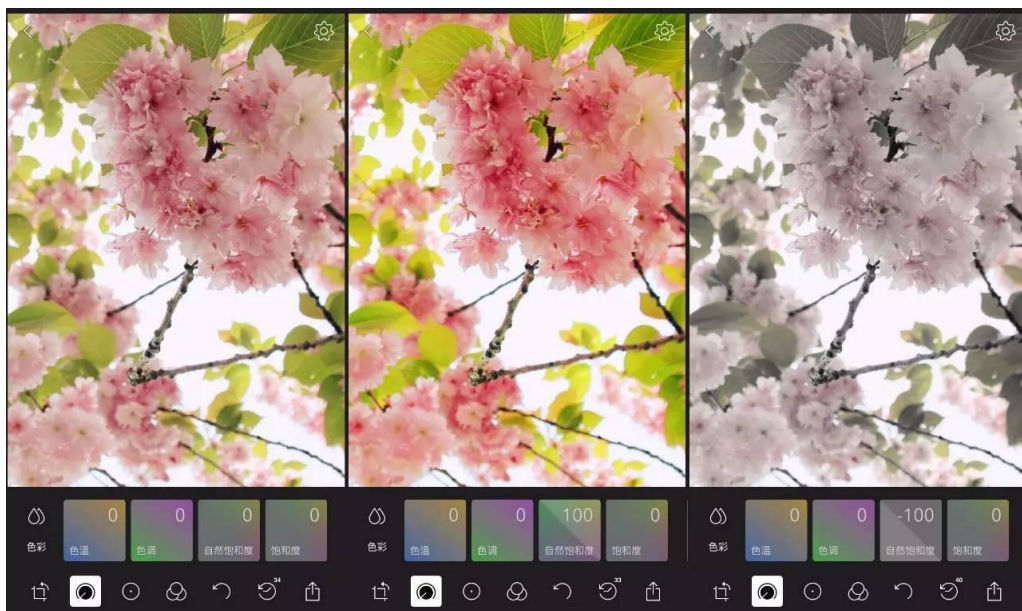
这本小册子是基于泼辣修图 iOS/Android 2.0 版本编写的，希望能够给你的后期工作带来便利。

色彩

1、**色温**：让画面偏冷（蓝色）或偏暖（黄色）。

2、**色调**：让画面偏绿色或偏紫色。

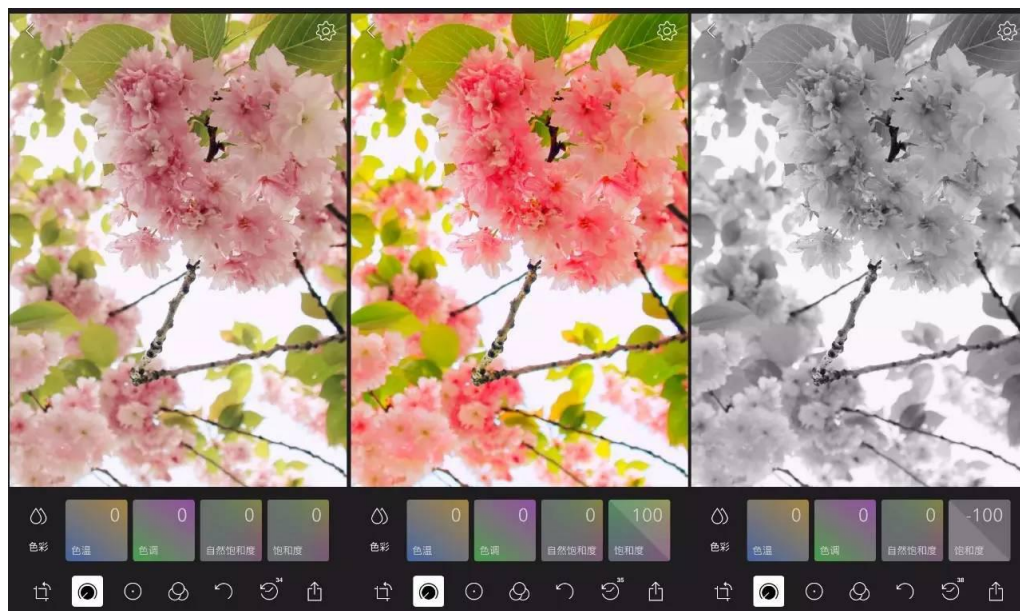
3、**自然饱和度**：调整画面色彩的鲜艳程度，它可以视为“智能饱和度”。即使我们把自然饱和度的数值提高到最大，画面也不会过度艳丽。即使我们把自然饱和度的数值降低到最低，画面一般也还会有一些色彩信息，不会变成黑白照片。



原图，自然饱和度+100，自然饱和度-100

可以看到，提高自然饱和度到最大，画面的色彩变得更加鲜艳，但是并没有色彩溢出等现象。降低自然饱和度到最低，画面依旧会有色彩信息。

4、**饱和度**：调整画面色彩的鲜艳程度，它的效果相较于“自然饱和度”更加剧烈。把数值提高到过大时，有时候会导致画面过于艳丽，出现色彩溢出等不正常现象。当把饱和度的数值降低到最低时，画面会变成黑白照片。



原图，饱和度+100，饱和度-100

可以看到，提高饱和度到最大，其效果比自然饱和度更强烈，花朵的色彩有溢出（红色侵占了其他的颜色，花朵细节丢失）。降低饱和度到最低，画面变成黑白照片。

光效

1、去雾：消除画面中的雾霾。

2、曝光：调整画面的明亮程度。

3、亮度：调整画面的灰度，相较于“曝光”，它的亮度变化更加均匀，我们可以用它来修复画面细节。

我们知道，在前期拍摄的时候，随着曝光时间的增加，较亮区域与较暗区域的亮度差距会越来越大，因为较暗区域的亮度增长速度赶不上较亮的区域。

曝光工具模拟的就是自然曝光过程，因此用它调整时各个区域的亮度变化程度不是均等的。亮度工具相较于曝光工具调整的是画面的灰度，其亮度变化更加均匀，会让全局同时变亮或变暗。



原图，曝光+70，亮度+70

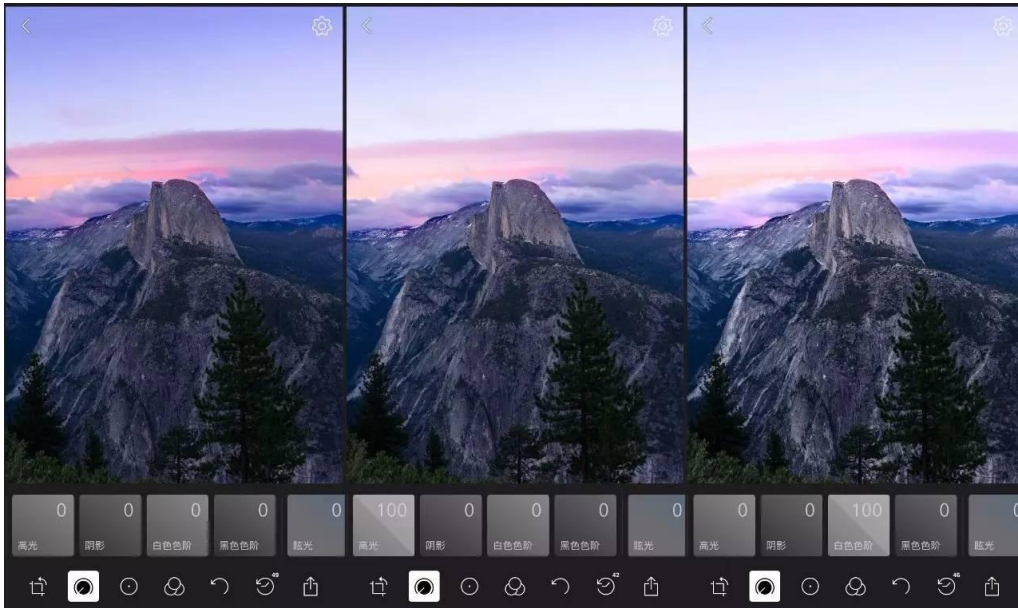
可以看到，曝光工具调整画面明亮程度时画面各个区域的亮度变化程度是不均匀的，而亮度工具则要均匀得多。

4、对比度：调整画面的对比程度，提高对比度可以让画面更加通透，但是会损失一些细节。

5、高光：高光对应的是画面中最亮的部分，例如天空。降低高光值，可以降低天空的亮度，让天空的细节得到更好的呈现。

6、阴影：阴影对应的是画面中最暗的部分，例如地面。提高阴影值，可以提高地面的亮度，让地面的细节得到更好的呈现。

7、白色色阶¹：白色色阶对应的是画面中比较亮的部分，它影响的范围一般比高光更大。

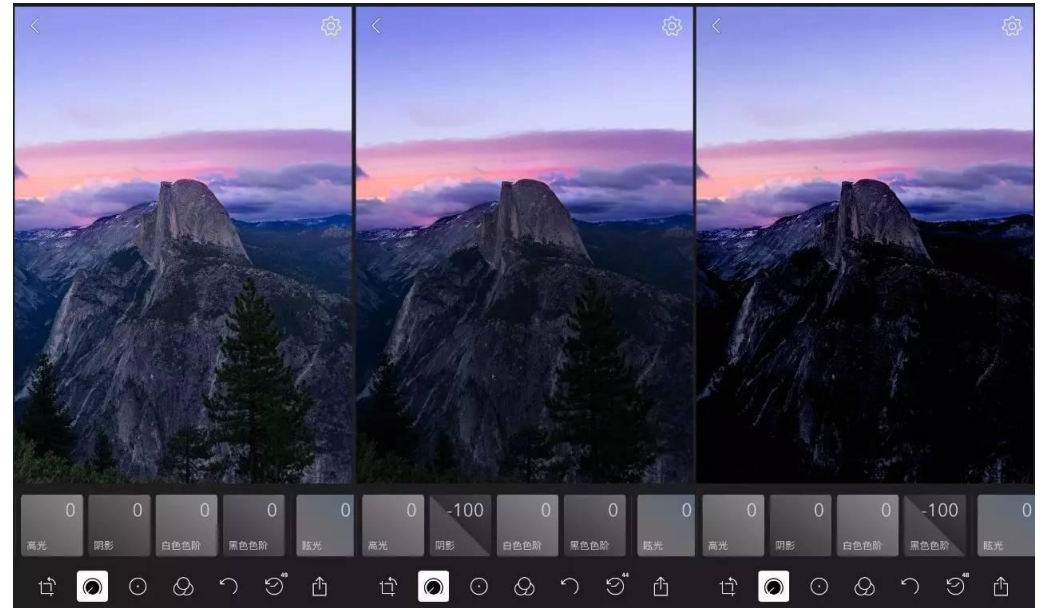


原图，高光+100，白色色阶+100

¹ 简单的辅助记忆方法：“白色色阶”因为字数比“高光”更多，所以它的影响范围更大。“黑色色阶”与“阴影”也可以采用这个方法记忆。

可以看到这两个参数调整并不会对画面中较暗的区域（画面中的树木、山脉等）产生影响。同时，白色色阶对画面的影响更加明显，因为其影响区域更大。

8、黑色色阶：黑色色阶对应的是画面中比较暗的部分，它影响的范围一般比阴影更大。



原图，阴影-100，黑色色阶-100

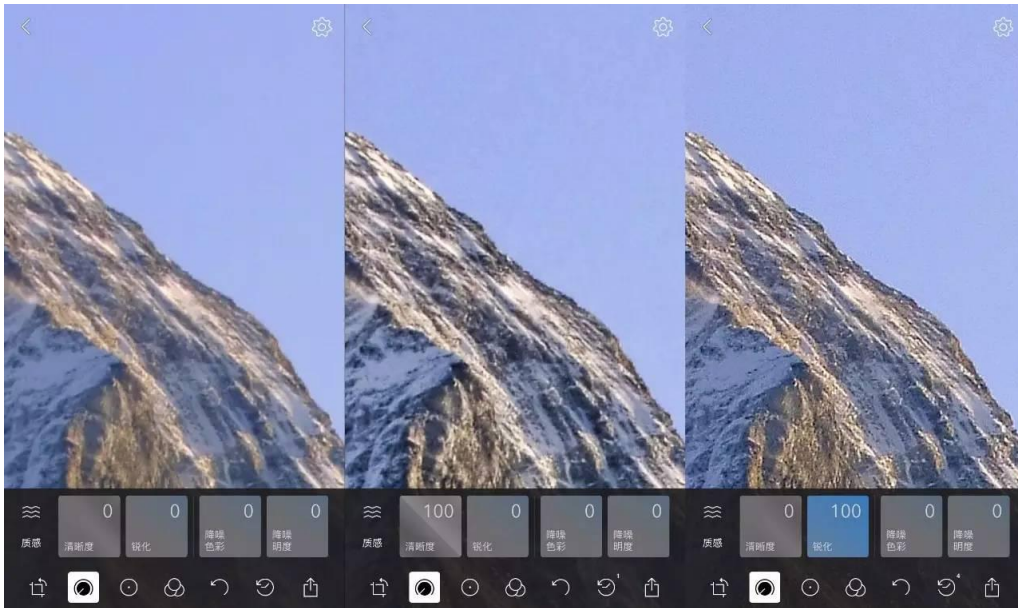
可以看到，这两个参数调整并不会对画面中较亮的区域（画面中的云彩）产生影响。同时，黑色色阶对画面的影响更加明显，因为其影响区域更大。

9、**眩光**：让画面产生发光的效果。

质感

1、**清晰度**：提高画面的清晰程度。

2、**锐化**：提高画面的锐利程度，它的效果相较于清晰度更加细腻。



原图，清晰度+100，锐化+100

可以看到，锐化的效果更加细腻，清晰度调整之后画面会有一种对比更强烈的感觉。

3、**颜色降噪**：降低颜色噪点（彩色类型的噪点）。

4、**明度降噪**：降低明度噪点（黑白类型的噪点）。

暗角

1、**暗角程度**：控制暗角的浓烈程度。

2、**暗角羽化**：控制暗角的羽化程度（柔和程度）。

3、**暗角高光**：数值越高，画面中的高光部分（例如天空）受到暗角影响的程度就越小（营造不规则的暗角风格）。



4、**暗角大小**：控制暗角的影响范围。

5、**暗角圆度**：控制暗角的圆形程度。

畸变

1、镜头畸变：矫正镜头畸变，也可以用来营造视觉特效。

2、水平透视：矫正因为水平透视产生的图像畸变（水平透视不是因为镜头本身产生的图像畸变，而是因为近大远小的视觉特征造成的图像畸变）。

3、垂直透视：矫正因为垂直透视产生的图像畸变（垂直透视不是因为镜头本身产生的图像畸变，而是因为近大远小的视觉特征造成的图像畸变）。

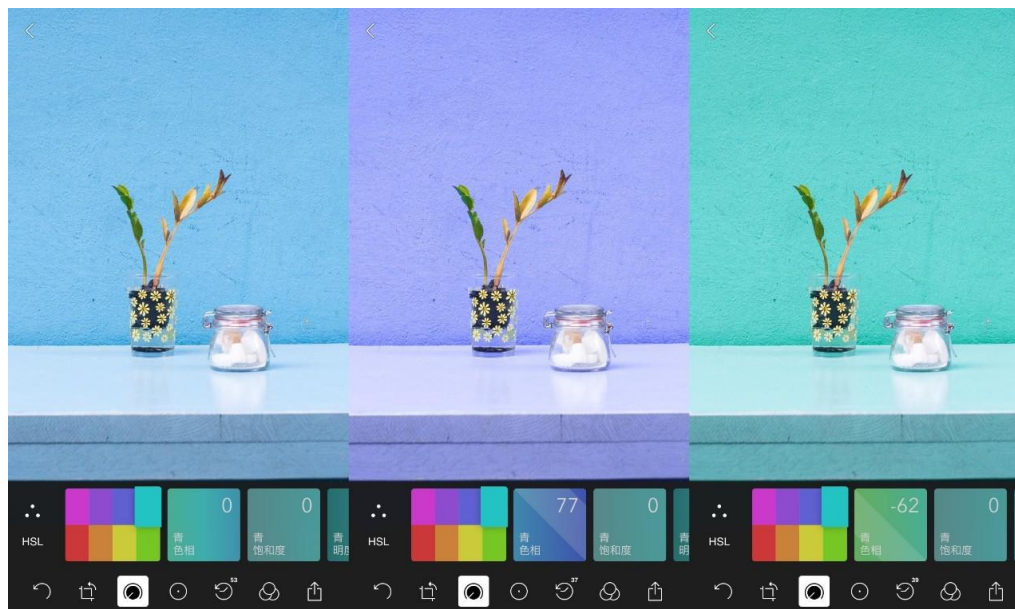
HSL

HSL 是指色彩的三个基本属性：色相、明度、饱和度，利用 HSL 工具我们可以调整色彩的这三个属性。

色相：色相是颜色的首要特征，是区别各种不同色彩的最准确的标准，例如花是红色的、树叶是绿色的、天空是蓝色的等等，正是因为这个世界有丰富的色相变化，这个世界才会如此的丰富多彩。

利用 HSL 工具，我们可以通过调整色相的数值，将一种颜色转变为另一种颜色，例如我们可以利用 HSL 工具将黄色转换为绿色。

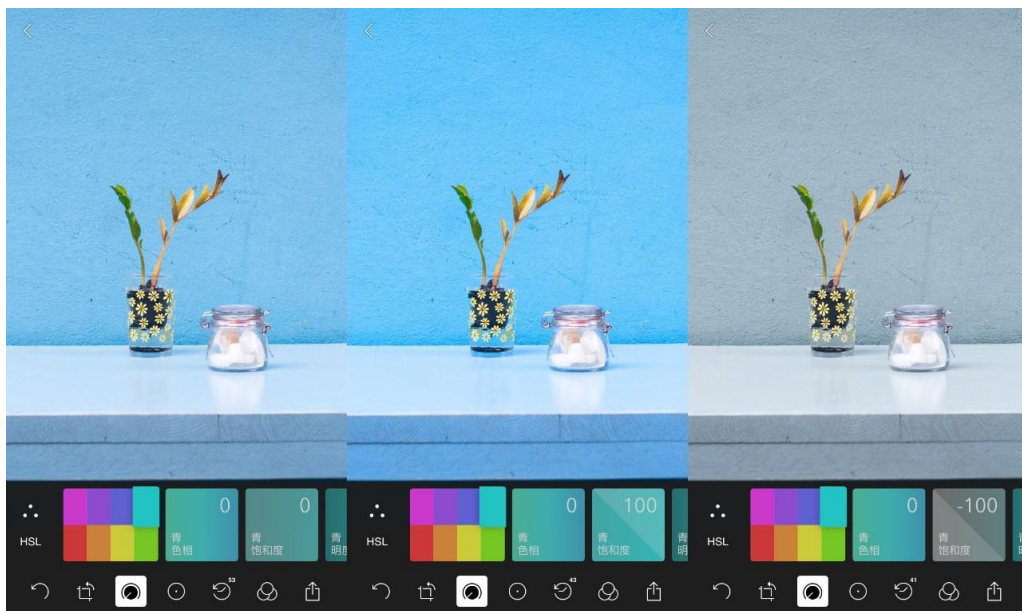
在调整的时候，一定要注意选对颜色，否则的话可能会不起效果。例如我们想要将黄色转换为绿色，在选择的时候就要先选择黄色色块，然后调整黄色的色相值，这样黄色才会发生相应的色彩变化。



原图，青色色相+77，青色色相-62

可以看到，当我们调整青色色相值的时候，画面中青色发生了变化，变成了其他颜色，但是画面中的绿色、黄色则不受影响。

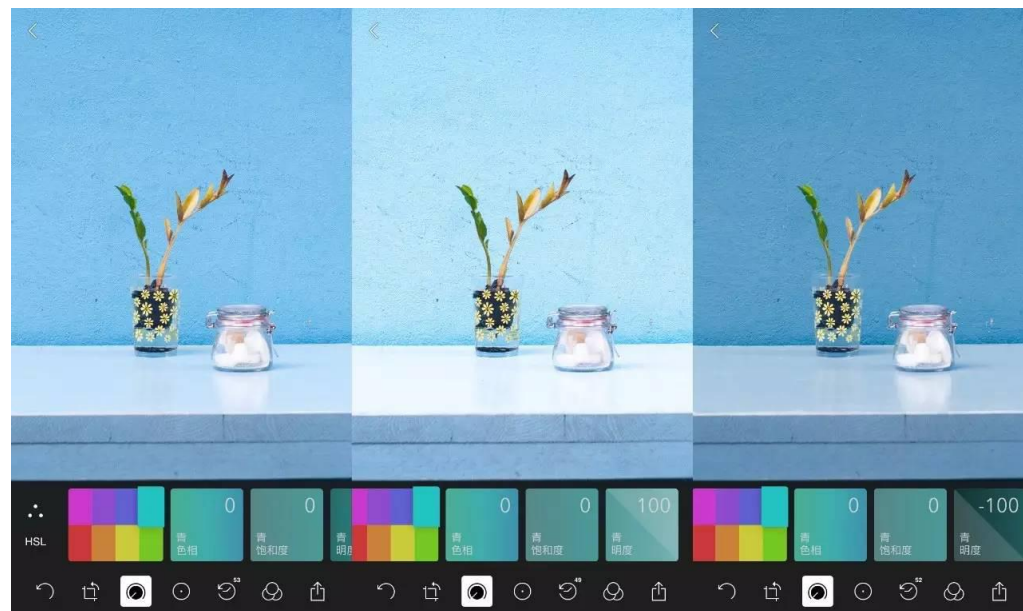
饱和度：饱和度是指色彩的鲜艳程度，也称色彩的纯度。饱和度越高，颜色越鲜艳，越能吸引人的注意力，越具有攻击性。饱和度越低，颜色越中性，越柔和，给人一种平和的感觉。



原图，青色饱和度+100，青色饱和度-100

可以看到，当我们调整青色饱和度的时候，画面中青色发生了变化，其颜色更加鲜艳或者中性。但是画面中的绿色、黄色则不受影响。

明度：即一种颜色的明亮程度。明度越高，颜色越明亮，明度越低，颜色越深沉。



原图，青色明度+100，青色明度-100

可以看到，当我们调整青色明度的时候，画面中青色发生了变化，其颜色更加明亮或深沉。但是画面中的绿色、黄色则不受影响。

曲线

利用 RGB (白色) 曲线, 我们可以调整画面的曝光。



原图, 提亮曲线, 压暗曲线

可以看到, 当我们往左上角拉动曲线的时候, 可以让画面更加明亮。

当我们往右下角拉动曲线的时候, 可以让画面更加暗沉。

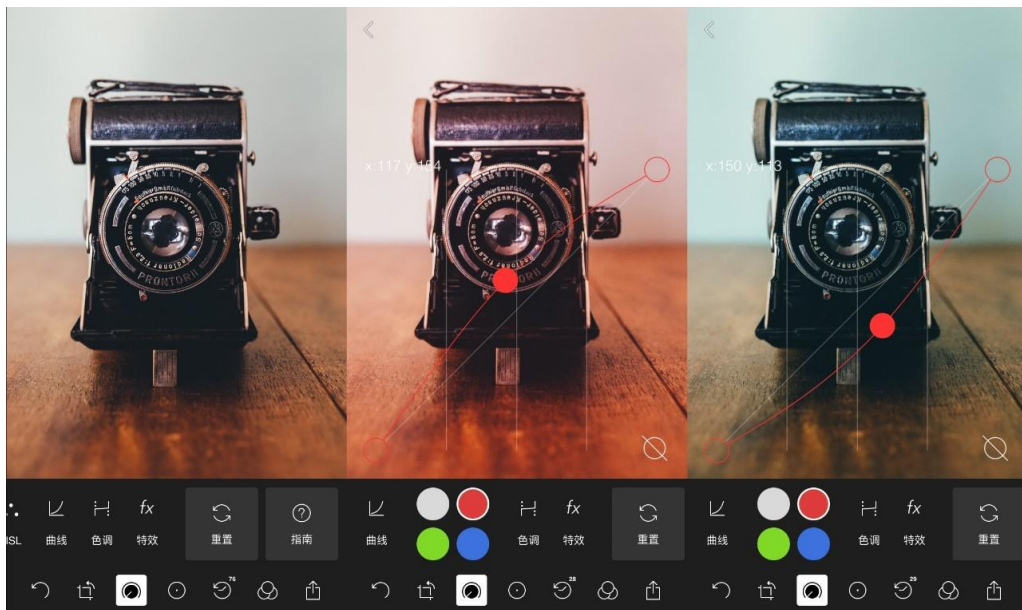
利用 RGB (白色) 曲线, 我们可以调整画面的对比度。



原图, S (提高对比) 曲线, 反 S (降低对比) 曲线

可以看到, 当我们曲线的呈现出 S 形的时候, 画面的对比度增加了, 画面更加通透, 但是细节减少了。

当我们曲线的呈现出反 S 形的时候, 画面的对比度降低了, 画面的细节增多了, 但是画面显得灰蒙蒙的。



原图，红色提亮曲线，红色压暗曲线

利用红色曲线我们可以为画面加入红色或者青色。

可以看到，当我们往左上角拉动红色曲线的时候，画面中红色增加了。

当我们往右下角拉动红色曲线的时候，画面中青色增加了。



原图，绿色提亮曲线，绿色压暗曲线

利用绿色曲线我们可以为画面加入绿色或者洋红色。

可以看到，当我们往左上角拉动绿色曲线的时候，画面中绿色增加了。

当我们往右下角拉动绿色曲线的时候，画面中洋红色增加了。

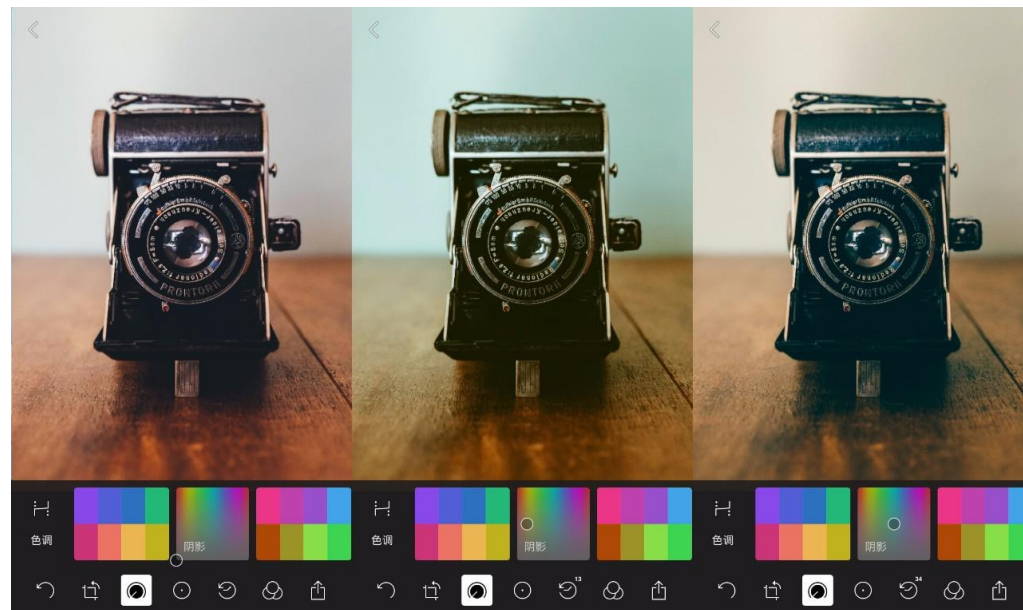


原图，蓝色提亮曲线，蓝色压暗曲线

利用蓝色曲线我们可以为画面加入蓝色或者黄色。往左上角拉动蓝色曲线的时候，画面中蓝色会增加。当我们往右下角拉动蓝色曲线的时候，画面中黄色会增加。

色调

利用色调工具我们可以为画面的阴影或高光加入指定的色彩。如果我们为阴影加入颜色，那么加入的颜色会主要影响画面中的阴影部分，高光同理。



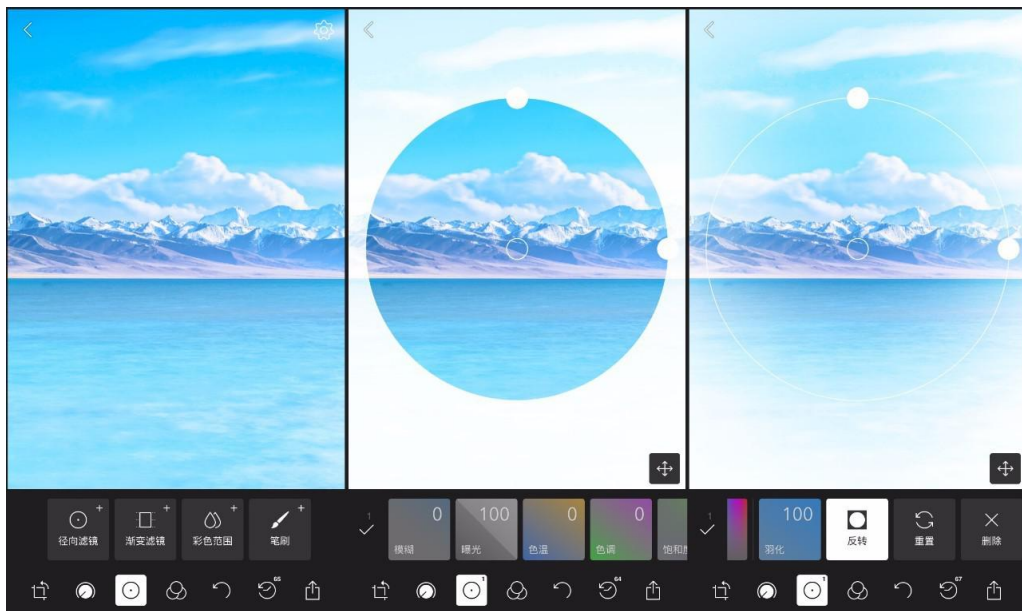
原图，为阴影加入黄色，为阴影加入蓝色


特效

- 1、**色差**：可以营造眩晕的视觉特效。
- 2、**像素化**：可以为画面加上马赛克。
- 3、**噪点强度**：控制画面的噪点强度，营造胶片质感。
- 4、**噪点大小**：控制添加噪点的颗粒大小

径向滤镜

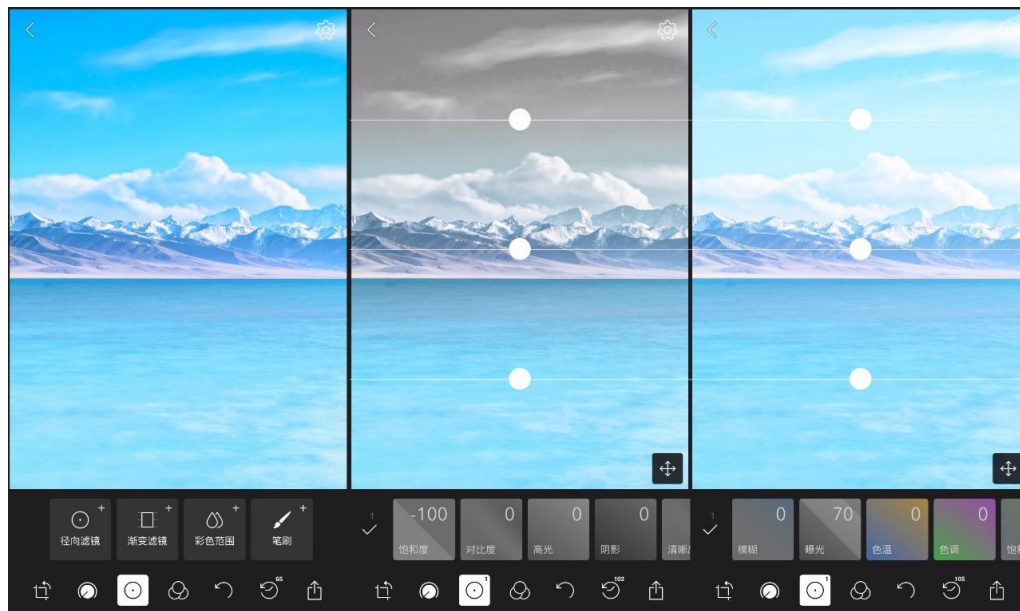
利用径向滤镜我们可以实现由中央向四周（或者由四周向中央）调整的效果，我们可以通过调整羽化值来确定边缘的柔和程度。



当我们新建一个径向滤镜，然后提高曝光值之后，可以看到画面中间的亮度没有改变，画面四周的亮度明显提高了，当我们在图三中提高羽化值之后，图三的效果相对于图二柔和了许多。我们可以利用移动工具（）移动、放大图像。

渐变滤镜

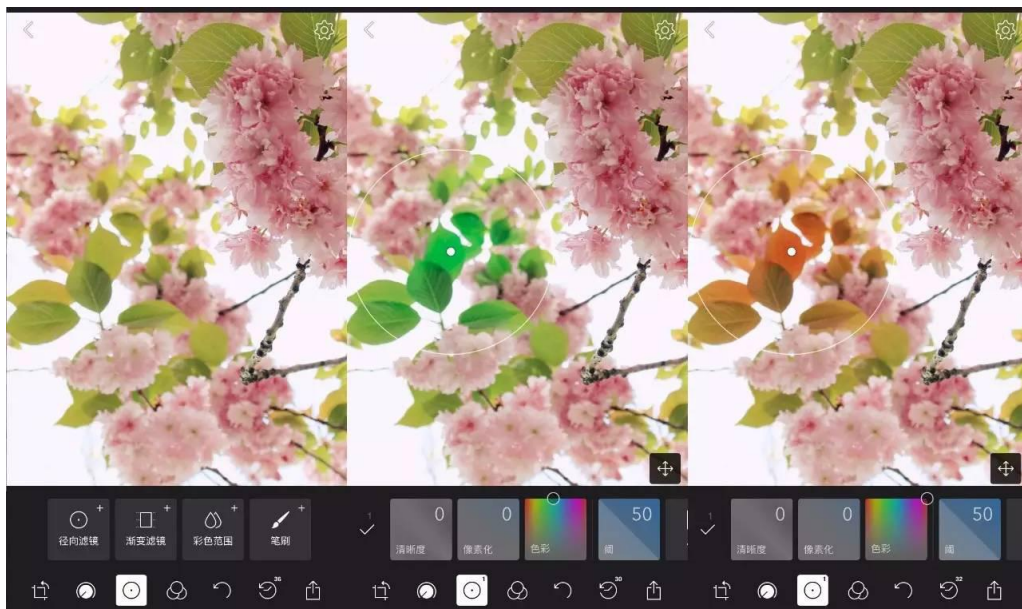
利用渐变滤镜我们可以做出从一个方向到另一个方向的渐变效果，例如从上到下，或者从左到右。



当我们新建一个渐变滤镜，然后在图二中降低饱和度时，可以看到画面中的上半部分变成了黑白，越靠近最下面这根白线，参数对画面的影响越弱，而最下面这根白线之外的范围则完全不受影响。第三图我们提高曝光值产生的效果同理。


色彩范围

利用色彩范围，我们可以对我们选中的色彩区域进行调整。



圆圈中间的点是取样点，圆圈的范围是取样范围，我们最终影响的区域就是圆圈范围内的与取样点相似的颜色对应的区域，例如图中就是那几片树叶。

可以看到，当我们调整颜色的时候，只有这几片树叶的颜色发生了变化，圆圈范围内的花朵颜色并没有发生变化，圆圈范围外的树叶也没有发生变化。

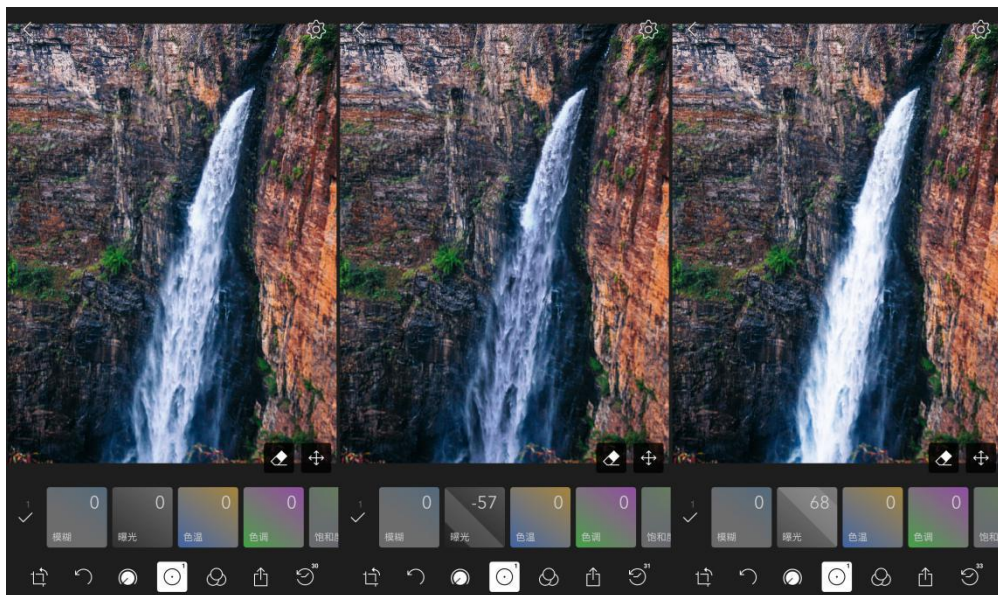
我们可以利用移动工具（）移动、放大图像，从而做出更精确的调整。

我们还可以通过调整阈值来调整色彩的敏感程度。阈值越大，实际影响的范围越大（阈值越大，对色彩敏感程度越低，这时候会把翠绿和青绿看成一种颜色，因此这两种颜色对应的区域都会被计算在内，因此影响范围越大）。



阈值越小，实际影响的范围越小（阈值越小，对色彩敏感程度越高，这时候可以区分翠绿和青绿，因此影响范围越小）。

笔刷

利用笔刷功能，我们可以手动绘制调整区域。



我们用笔刷工具将照片中的瀑布刷中，然后在第二张图中降低曝光，可以看到瀑布的亮度降低了，但是画面其他部分没有影响。我们在第三张图中增加曝光，可以看到瀑布的亮度提高了，但是画面其他部分没有影响。

我们可以利用右下角的橡皮擦工具 () 抹去已经被笔刷刷中的区域，利用移动工具 () 移动、放大图像。同时，我们还可以根据自己的需要调整笔刷大小。