

第2章 使用Photoshop绘制图像

大家都知道，Photoshop是一个功能强大的图像处理工具，可以为图像添加各种特技效果。为图像添加特技效果的方法有两种：一种是绘制，就像画画一样为图像添加特技效果；另一种是使用滤镜为图像添加特技。

本章将以如何使用Photoshop绘制“牛屎噜噜”图像为例，详细说明在Photoshop中绘制特技效果的制作技巧。图2-1为“牛屎噜噜”图像的最终完成图。

通过本章的学习，用户将会了解使用Photoshop绘制图像的一些基本方法和一些高级技巧。

绘制“牛屎噜噜”图像的制作步骤大体可分为三部分：第一部分是绘制图像的轮廓外形，第二部分是黑白底稿着色，第三部分是营造立体效果。

2.1 创建艺术的外形轮廓

艺术的外形轮廓是指外形轮廓的线条具有韵律感。绘制外形轮廓，必须将笔刷与路径相结合使用。图2-1中的“牛屎噜噜”的外形轮廓就是具有节奏的线条轮廓。

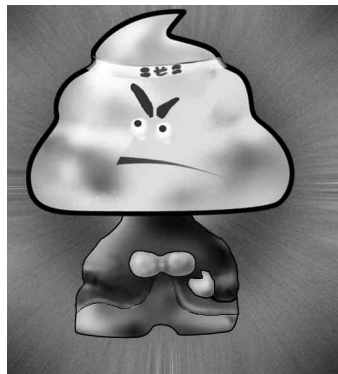



图2-1 “牛屎噜噜” 最终完成图

2.1.1 制作外形轮廓

制作“牛屎噜噜”外形轮廓的具体制作步骤如下：

- 1) 新建一个大小为500×600像素、分辨率为28 dpi的RGB色彩模式图像文件。
- 2) 执行Window Show Channel命令，弹出Channel调板，在此调板中单击  按钮，以新建Alpha 1通道。
- 3) 使用钢笔工具绘制出“牛屎噜噜”头部的闭合路径，其形状如图2-2所示。
- 4) 执行Window Show Brushes命令，弹出Brushes调板。

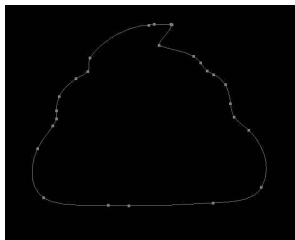


图2-2 头部闭合路径

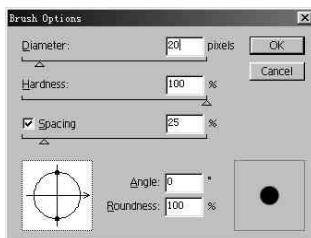



图2-3 Brush Options对话框

5) 选取画笔工具，再在Brushes调板中选取一个刷形。用鼠标双击刷形，弹出Brush Options对话框。在此对话框中，将Diameter的值设为20，将Hardness的值设为100，其余设置保持缺省值（见图2-3）。单击OK按钮。

6) 执行Window Show Paths命令，弹出Path调板。

7) 设前景色为白色，在Path调板中单击“”按钮，用前景色描边路径，此时在Alpha 1通道中便出现了一条边缘等宽的封闭线条，其效果见图 2-4。

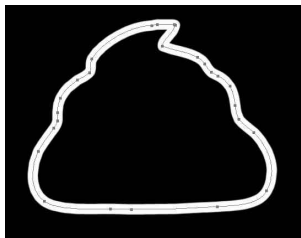


图2-4 描摹路径

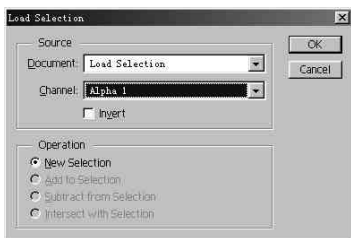



图2-5 Load Selection对话框

8) 在Channel调板中新建Alpha 2通道，再执行Select Load Selection命令，弹出Load Selection对话框。在此对话框的Channel选框中选择Alpha 1，如图2-5所示，单击OK按钮，此时Alpha 1通道中的选区就被调入到Alpha 2通道中了。

9) 在Path调板中单击“”按钮，将当前选区转化成路径，此时Alpha 2通道中的选区被转化成了两条闭合路径。如图2-6所示。

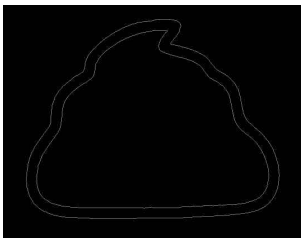


图2-6 将选区转换成双闭合路径

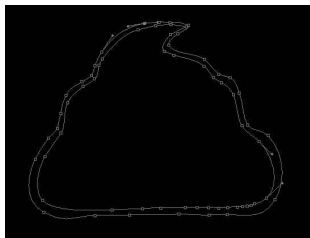




图2-7 调整路径

10) 将当前工具切换成直接选取工具，此时光标变成了空心箭头状。用此光标分别调整两条闭合路径上的节点的位置，使里外两条路径间的距离产生变化，其效果见图 2-7。

11) 在Path调板中单击“”按钮，将当前工作路径转化成选区。

12) 执行Window Show Layer命令，弹出Layers 调板，在此调板中单击“”按钮，新建Layer 1图层。

13) 确认当前工作层为Layer 1图层，使用黑色填充选区，其效果见图 2-8。这样，一条具有节奏的动感艺术线条就做好了。

14) 重复使用上述方法，将牛屎噜噜的各外形分图层绘制出来（如图 2-9所示）。分别将头部轮廓、身体轮廓、领结轮廓和手轮廓所在的图层命名为Layer 1、Layer 2、Layer 3和Layer 4，

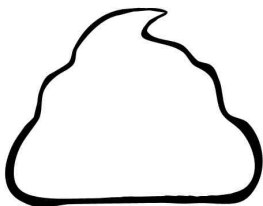


图2-8 填充选区后的效果

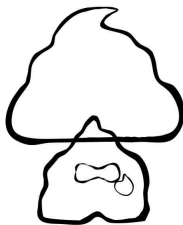


图2-9 “牛屎噜噜”外形轮廓

并将其保存为“ 噜噜.psd ”文件。

2.1.2 制作艺术笔触操作中的两个重要问题

在上面的操作中，接触到了两个新问题：一个是如何使用 Brushes 调板，另一个是如何创建和编辑路径。

(1) 如何使用 Brushes 调板 通过上面的例子不难发现，画笔工具与 Brushes 调板有着不可分割的联系，诸如画笔工具的大小、边缘模糊度以及角度等，都可以在 Brushes 调板中进行调整。

执行 Window Show Brushes 命令，弹出 Brushes 调板（见图 2-10）。在此调板中，系统缺省显示的是一些大小不等、边缘模糊度不同的圆形笔刷形状。另外，Photoshop 还提供了一些其他形状，但这些画笔选项必须通过 Brushes 调板中的 Load Brushes 命令才能载入到 Brushes 调板中，具体操作步骤如下：

1) 用鼠标单击 Brushes 调板右上角的“ 调板菜单 ”控制按钮，弹出调板菜单。

2) 在此调板菜单中单击 Load Brushes 命令，弹出 Load 对话框。在此对话框中的“ 文件名 ”一栏中输入 C:\Program Files\Adobe\Photoshop 5.5\Goodies\Brushes 路径（确认 Photoshop 安装在 C 盘中），单击 Load 按钮。此时 Load 对话框中的文件栏中便会出现四个 .abr 文件（见图 2-11），这四个文件就是 Photoshop 提供给用户的笔刷类型的文件。

3) 任选其中的一个，然后单击 OK 按钮，则画笔选项便会自动地载入到 Brushes 调板中。使用这些画笔形状就可容易地画出一些简单的图像。图 2-12 中的鹿、鸟、星点和草都是使用特殊画笔绘制的。

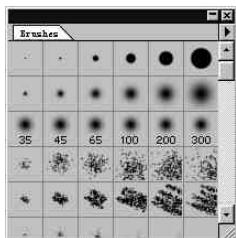


图2-10 Brushes调板

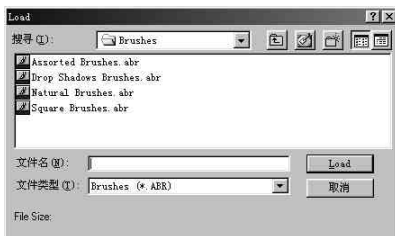


图2-11 Load对话框



图2-12 使用特殊画笔绘制的特效

除了Photoshop提供的一些特殊刷形外，用户还可自定义各种刷形，具体操作方法如下：

1) 使用选区工具框选取要定义成的画笔的图像。

2) 在Brushes调板菜单中选择 Define Brush 命令，此时被框选的图像就被定义成画笔选项

并放置到Brushes调板中，这样，用户在任何时候都可以使用绘图工具在图像中一笔绘制一个所定义的图像。

注意 如用户定义的画笔是一个由多种色彩所绘制的图像时，则在定义完画笔后，只能以单色显示。

(2) 如何创建和编辑路径 Photoshop 中的路径是由若干个控制点连接而成的线段或曲线。路径有两种形式：开放式和封闭式（见图 2-13）。

Photoshop提供了三种钢笔工具来创建路径，它们分别是 Pen（钢笔）、Magnetic（磁性钢笔）和Freeform（自由钢笔）。使用钢笔工具在图像中连续单击即可创建出路径。创建的路径从形状上来分有两种，即直线形路径和曲线形路径：

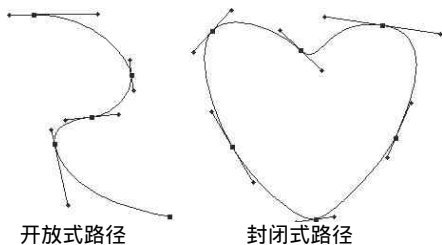


图2-13 开放式和封闭式路径



图2-14 直线段路径

(a) 创建直线路径 用钢笔工具创建直线路径的具体操作步骤如下：

- 在打开的图像的Path调板中新建一个路径。
- 用钢笔工具在图像中单击鼠标左键，以确定路径的起点。
- 连续单击鼠标或按下Shift键后再单击鼠标，即可创建直线段路径（见图 2-14）。
- 当起点和终点重合时即可创建出闭合直线路径。

注意 在创建直线路径时切勿在单击鼠标的同时再拖动鼠标，否则就不会创建出直线路径；在按下Shift键后，就可绘制出水平、垂直或 $\pm 45^\circ$ 角的直线。

(b) 创建曲线路径 用钢笔工具创建曲线路径的具体操作步骤如下：

- 在打开的图像的Path调板中新建一个路径。
- 用钢笔工具在图像中单击鼠标左键，以确定路径的起点。
- 再连续单击并拖动鼠标，即可创建曲线段路径（见图 2-15）。
- 当起点和终点重合时即可创建出闭合曲线段路径。



图2-15 曲线段路径

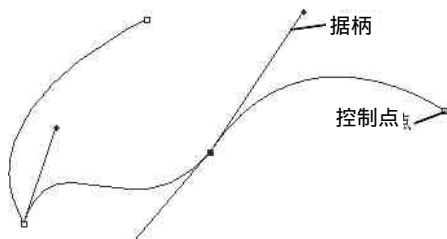


图2-16 据柄和控制点示意图

用钢笔工具创建了路径后，如想使它切合自己的要求，还必须重新来调整它。在直线路径上，是通过移动路径上的控制点来改变其形状的；而在曲线路径上，还可以通过调整控制

据柄的长度和方向来控制曲线路径的弧度，图 2-16 为路径上的据柄和控制点示意图。

Photoshop 提供了四种路径编辑工具，它们分别是 Add Anchor Point（添加描点）、Delete Anchor（删除描点）、Direct Selection（直接选取）和 Convert（转换点）工具。

(c) 为路径添加节点 如想在已创建的路径上创建一个新控制点，可使用 Add Anchor Point 工具在路径上所要添加节点的地方单击即可。

注意 在单击鼠标添加节点的同时再拖动鼠标即可改变该节点处曲线的方向。

(d) 删除路径上的节点 如想在已创建的路径上删除某一个控制点，可使用 Delete Anchor 工具在路径上所要删除的节点上单击即可。

(e) 移动整个路径或路径上的节点 如想移动已创建的路径或移动路径上的某一个控制点，可使用 Direct Selection 工具在所要移动的路径或所要移动的路径节点上单击并拖动即可。

注意 如想移动整个路径，可使用直接选取工具在图像中拉出一个矩形框框选整个路径，以选中所有路径上的控制点（选中的控制点以实心的小方块显示，而未选中的控制点以空心的小方块显示），然后再用直接选取工具单击并拖动此路径即可整体移动。

(f) 为路径添加控制杆 如想给一个控制点添加控制杆，可使用 Convert 工具在控制点上单击并拖动所要添加控制杆的节点即可拉出控制据柄。

如使用转换点工具单击并拖动某一个控制点的控制据柄的一端，此时此控制据柄就被掰成两段，每一段可单独地自由调节。

当一个路径被创建完成之后，不但可以对其进行描边、填充，而且还可以将其转换成选取，这大大增强了 Photoshop 的图像绘制和编辑功能。

(g) 填充路径 在 Photoshop 中，不但可以对闭合的路径进行填充，而且还可以对开放的路径进行填充。具体操作步骤如下：

- a) 在开启的图像文件中创建一个路径。
- b) 在工具栏的前景色颜色框中设定好颜色。
- c) 在 Path 调板中单击“填充路径”按钮。

图 2-17 中的左图为开放路径填充的效果示意图，右图为封闭路径填充的效果示意图。

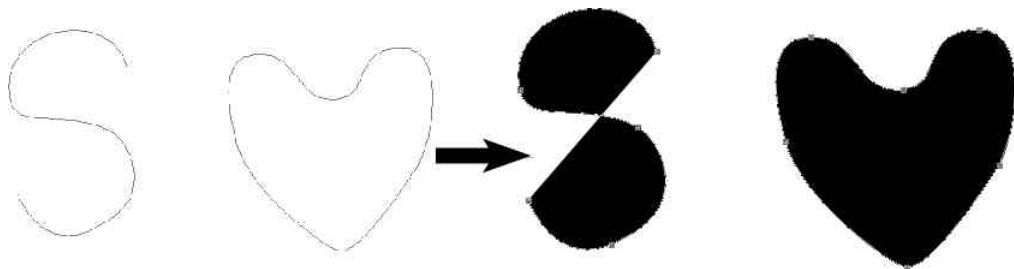


图 2-17 开放式和封闭式路径填充示意图

注意 当用户对开放的路径进行填充时，系统会自动的在路径的两端形成直线段连接的封闭区域。

(h) 路径的描边 对一个创建的路径进行描边的具体操作步骤如下：

- a) 在开启的图像文件中创建一个路径。
- b) 在工具栏的前景色颜色框中设定好颜色。
- c) 在Brushes调板中设定笔形大小。



图2-18 Stroke Subpaths对话框

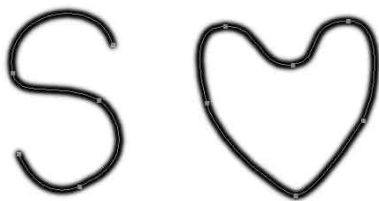


图2-19 画笔工具描绘路径的效果

- d) 在Path调板菜单中单击Stroke Subpaths命令,弹出Stroke Subpaths对话框(见图2-18)。在此对话框中的Tool选框中设定一种工具后,单击OK按钮。图2-19是使用画笔工具描绘路径的效果。

(i) 路径与选区的相互转化 在Photoshop中,路径与选区可相互的转化。将路径转换为选区的具体操作步骤如下:

- a) 激活所要转换的路径。
- b) 选取Path调板菜单中的 Make Selection 命令,弹出Make Selection对话框(见图2-20)。
- c) 在此对话框中的Feather Radius(羽化半径)选框中设定羽化值,并勾选 Anti-aliased(消除锯齿)单选钮。

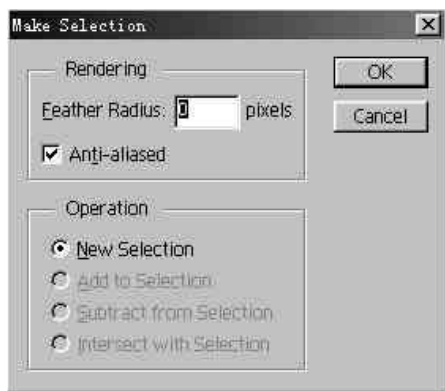


图2-20 Make Selection对话框

- d) 如果在转换路径前,图像中已有选区,用户还必须在 Operation选框中确定新选区与旧选区的存在形式。Operation选框中有四个单选钮,它们分别是 New Selection(新选区)、Add to Selection(添加选区)、Subtract from Selection(从原选区中减去)和Intersect with Selection(相交选区)。

e) 当转换的路径是开放式路径时,系统会自动将路径的起点与终点联接起来。

(j) Clipping Path Clipping Path命令主要是制作去背景效果,可以将路径以外的部分在置入到其他软件中进行处理时变为透明。

使用鼠标在Path调板菜单中单击Clipping Path命令,弹出Clipping Path对话框(见图2-21)。在此对话框中的Path列表框中选定好路径,再在 Flatness选框中输入数目,以确定转换的近似程度。注意Flatness的值越小,曲线越精密。其取值范围在 0.2~100之间。

另外,在Photoshop中,可以将路径以 .ai 格式单独地保存为Illustrator文件,只要执行File Export Path To Illustrator命令即可。



图2-21 Clipping Path对话框

2.2 为黑白底稿着色

Photoshop的着色功能其他软件所无法比拟的,不但可以为图像填色,而且还可以为图像添加色彩,使其更具有艺术的表现力。

2.2.1 给牛屎噜噜黑白稿图像填色

继续回到“ 噜噜.psd ”文件中，为其添加颜色的具体操作步骤如下：

1) 在Layer调板中激活Layer 1图层，即头部轮廓所在的图层。使用魔棒工具在头部轮廓的中心位置单击，以选取其中间部分（见图 2-22）。

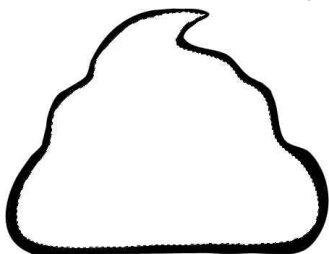


图2-22 选取头部轮廓内部区域

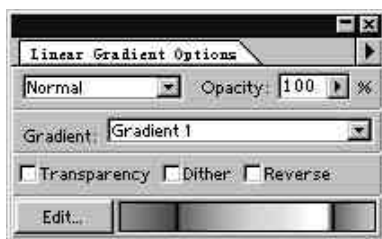


图2-23 Linear Gradient Options调板

2) 选取线性渐变工具，并用鼠标双击此工具图标，弹出 Linear Gradient Options调板（见图2-23）。

3) 在此调板中单击Edit按钮，弹出Gradient Editor对话框。在此对话框中单击New按钮，以新建一个新的渐变色。在对话框中的颜色条上分别选中左右两个滑块，被选中的滑块顶部变黑。然后再在滑块下部的颜色框中单击，在弹出的Pick Color对话框中选择土黄颜色后，单击OK按钮，此时被选中的滑块颜色就变成了土黄再用鼠标在颜色条滑块所在位置的中部单击，此时颜色条上的滑块便添加了一个滑块，将此滑块的颜色设为黄色（见图 2-4），单击OK按钮。



图2-24 Gradient Editor对话框

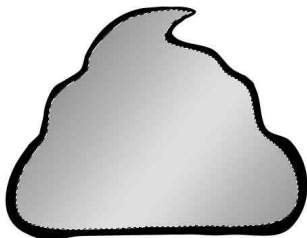


图2-25 填充头部选区后的效果

4) 使用设定好的渐变色在图像中由左上角至右下角做渐变填充，此时头部区域便被填充了颜色（见图2-25）。

5) 分别使用蓝色、土黄色和红色填充牛屎噜噜的身体部位，其效果见图2-26，将其存盘。

2.2.2 创建淡彩效果

在上面的实例中，观察一下着色的最终完成图可以发现，此种着色效果几乎是一种平涂，色彩浓重。下面讲解淡彩效果的创建。

(1) 创建淡彩效果的具体操作 回到上面的操作步骤中，在创建淡彩效果时可在上面的第1步操作后再执行Select Feather命令将选区羽化（羽化值要大），然后再着色，这样就可以创建出淡彩的填涂效果了。图 2-27为淡彩填涂效果。



图2-26 填充后的身体部位

(2) 改变淡彩的色相 在创建完淡彩效果后, 如对其色彩不满意时还可随时调整。注意, 应将每一块填涂的色彩都单独地存放在某一个图层中。在调整色相时, 须先击活调整色相的颜色所在的图层, 然后再使用色彩调整命令来调整色彩。

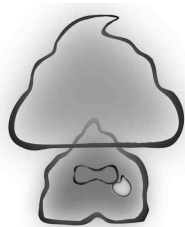


图2-27 淡彩填涂效果

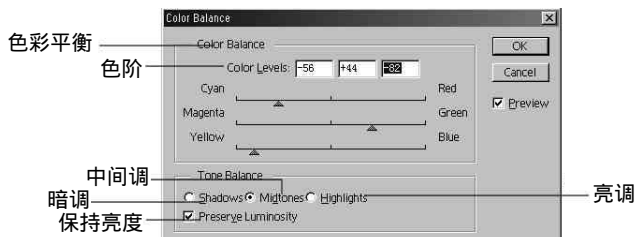


图2-28 Color Balance对话框

Photoshop 提供的着色命令很多, 最常用的命令有 Color Balance(色彩平衡)、Variations命令等。

色彩平衡命令是一个操作简单的色彩控制命令。执行 Image Adjust Color Balance命令, 弹出Color Balance对话框 (见图2-28)。在此对话框中, 可以分别对图像的亮部、暗部和中间调子分别进行色彩平衡的控制。

在色彩平衡对话框中, 可以直接拨动其中的滑块来调整图像的色彩平衡, 也可直接在数值框中输入数字来调整图像的色彩平衡。如用户选择其中的Preserve Luminosity (保持亮度) 选项, 则可以在保持图像的亮度的前提下来调整图像的色彩。

Variations (变化) 命令是最直观地为图像添加色彩的命令, 这主要由于它那相当直观的预览框。它可同时完成色彩和亮度的调整。执行 Image Adjust Variations 命令, 弹出Variations对话框 (见图2-29)。

注意 运用这些色彩调整命令还可以为一幅黑白照片着色。在为黑白照片着色时, 须先使用创建选区工具框选需调整色相的色块, 然后再使用色彩调整命令来调整色相。

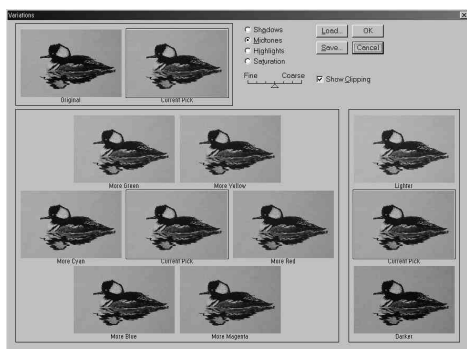


图2-29 Variations对话框

2.2.3 关于选区的创建

选区及工作范围。在图像处理过程中, 必须先创建出选区方可进行各项操作, 否则所有的操作都将对图层中的整个图像进行工作。Photoshop创建选区功能十分强大, 可根据实际需要采取与之相适应的各种方法来创建。

2.2.4 创建规则选区

使用矩形工具、椭圆工具都可创建出规则选区, 其操作步骤如下:

- 1) 使用鼠标在工具栏中选取矩形或椭圆工具, 此时光标的形状变成了十字形。
- 2) 使用十字形光标在图像中单击并拖动, 这样, 一个选区就做好了。

3) 如先按下 Alt 键后不松手,再用光标在图像中单击并拖动,就可以以单击的位置为中心作出一个矩形或椭圆选区。如先按下 Shift 键后不松手,再用光标在图像中单击并拖动,就可以做一个正方形或正圆选区。如同时按下 Alt 键和 Shift 键后不松手,再用光标在图像中单击并拖动,就可以以单击的位置为中心作出一个正方形或正圆选区。

注意 将光标移到矩形选区中,此时光标变成了空心的箭头形状,此时用户如单击鼠标后即可取消选取;如用户单击鼠标左键并拖动,即可移动选区;如用户按下 Ctrl 键后再单击鼠标左键并拖动,即可移动选区内的内容。

另外,单行和单列选框工具也可创建出规则选区。单行和单列选框工具又称直线选框工具。使用单行和单列选框工具在图像中单击即可做出单行或单列选框。在此选框中填充黑色后,一条直线就可绘制出来。如想取消单行或单列选框,可直接按下 Ctrl+D 键即可取消选取。

2.2.5 创建自由选区

如想创建一个自由选区,可使用套索工具。套索工具共有三种,分别是自由套索、多边形套索和磁性套索工具。这三种套索工具各有其长,用户可视实际的需要来挑选适合的工具。

使用鼠标双击套索工具图标,弹出 Lasso Options 调板,在此调板中可以设定选区的羽化程度和消除锯齿选项(见图 2-30)。

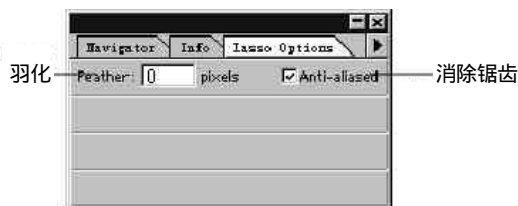


图2-30 Lasso Options调板

注意 用户不但可以单独使用套索工具创建选区,而且还可以结合这几种套索工具来综合地创建选区,其方法有两种:


第一种:在使用某一种套索工具时(不要松开鼠标),按下 Alt 键不松手,如此时控制鼠标的方法改变为不断单击,光标就变成了多边形形状;如控制鼠标的方法改为单击并拖动,光标就变成了自由套索形状;如松开 Alt 键,则光标又返回到原来状态。

第二种:使用某种套索工具创建一个选区,将当前的套索工具更换为另一种选取工具,再按下 Alt 键或 Shift 键不松手,用光标在图像中创建选区,这样原选区与新建选区就会产生相减或相加的运算。

2.2.6 根据颜色创建选区

如想对图像中相似的颜色或亮度的区域来作出选区,可使用魔棒工具。可以在 Magic Wand Options 调板中设置“相似”的容差值(双击魔棒工具图标,弹出 Magic Wand Options 调板,见图 2-31)。

使用魔棒工具的操作步骤如下:

1) 使用鼠标在工具栏中选择魔棒工具,此时光标变成了“”形状。

2) 在 Magic Wand Options 调板中设置适当的容差值。

3) 使用魔棒光标在图像中单击,即可得

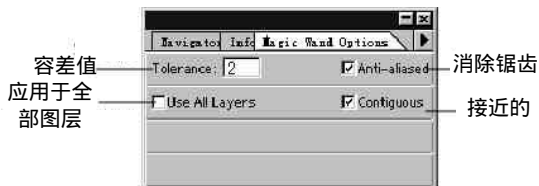


图2-31 Magic Wand Options调板

到所要选取的大致选区（因为魔棒工具不可能获得图像的准确的选区）。

4) 按下Shift键同时使用鼠标在图像中连续单击，即可得到几次连续的单击鼠标所得的选区。

当然，还可使用Color Range命令来选取图像中颜色相近的区域。颜色的确定可以从图面上的取样或是在对话框中设定，Color Range命令除了可以在整个未经选取的图像中操作，也可已在已经选取的范围中进行操作或调整控制。

注意 Color Rang命令的功能与魔棒工具的工作性质十分相似，但它较之魔棒工具更具有调节的灵活性，它可以一次性地全选图像中色彩相近的区域。

执行Select Color Range命令，弹出Color Range对话框。如用鼠标单击Select选栏，即可弹出菜单。此菜单中列出了组成图像色彩的所有原色的选取命令，只要选取此菜单中的任意一项，即可完成此项的选取操作。用鼠标单击 Selection Preview选栏，弹出选择预览菜单。在此菜单中提供了四种预览形式：灰度、黑色杂边、白色杂边和快速蒙版预览（见图 2-32）。

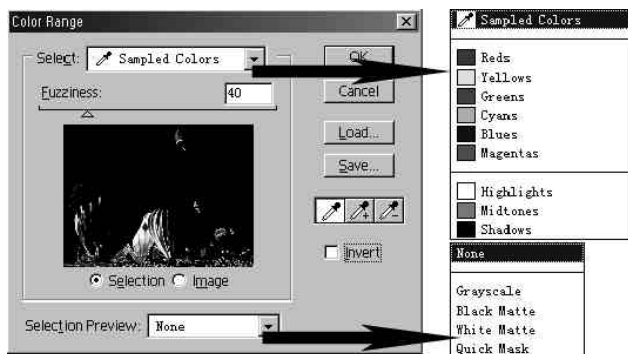


图2-32 Color Range对话框

在此对话框中，有两种预览形式可供选择，它们分别是 Selection和Image。Selection预览形式以蒙版显示出选取范围，而 Image预览方式可以直接看见图像（见图 2-33）。

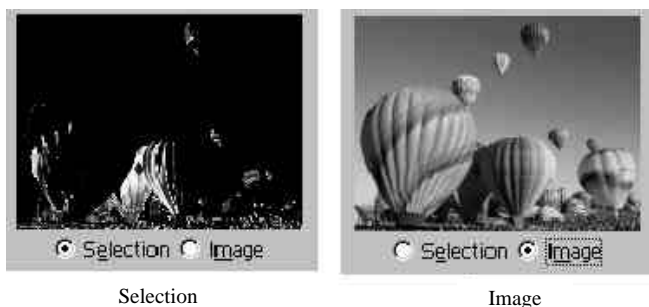





图2-33 Selection和Image预览方式

在Color Range调板中有三种吸管按钮，这三种吸管都各有其用途：

- “”：此吸管用来直接在预览框中进行色彩取样。当用户将光标移到预览框或图像中时，光标变成了吸管状，用此光标单击所要选取的颜色即可获取此种颜色的选区。
- “”：此吸管用来加选部分颜色，将光标移到预览框或图像中单击，即可将所选的颜色追加到选取中。
- “”：此吸管用来减选部分色彩，将光标移到预览框或图像中单击，即可将所选的

颜色从选取中减去。

在Color Range对话框中进行色彩取样后, 可以通过调节 Fuzziness选栏中的参数来调节选择颜色的容差值。其数值越大, 则容差量越大, 反之则越小。还可以单击 Color Range对话框的Save按钮来保存已经设定的 Color Range结果, 其结果文件的扩展名为 .AXT。

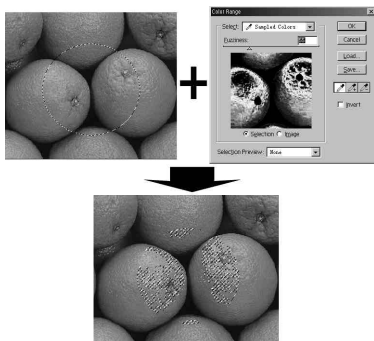


图2-34 使用Color Range命令创建选区示意图

2.2.7 创建精确选区

钢笔工具是通过描摹图像的路径来创建选区的, 可以将创建的路径调节得十分合适于所选的图像, 总之, 钢笔工具创建出来的选区是最精确的 (见图 2-35)。

使用钢笔工具创建选区的具体操作步骤如下:

- 1) 使用鼠标单击工具栏中的钢笔工具, 以选取钢笔工具。

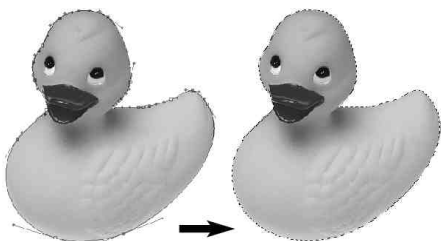


图2-35 使用钢笔工具创建选区示意图

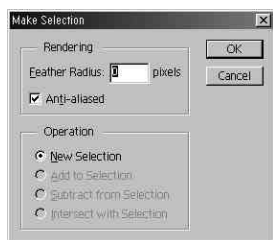


图2-36 Make Selection对话框

- 2) 使用钢笔工具勾画出图像中所要选取的图像的封闭路径。

3) 单击鼠标右键, 在弹出的菜单中选择 Make Selection (创建选区) 命令, 弹出 Make Selection对话框 (见图2-36)。自由设定对话框中Rendering一栏中Feather Radius的值, 将路径转换成选区, 这样, 一个选区就做好了。

2.2.8 运用快速蒙版创建选区

运用快速蒙版创建选区如同画图一样便捷。

快速蒙版是一个暂时的图像蒙版类型, 当蒙版中未被蒙住区域转化成选区后, 此蒙版就会自动消失。

创建快速蒙版的具体操作方法如下:

- 1) 使用创建选区工具或命令在图像中进行选区操作 (见图 2-37)。

2) 使用鼠标单击工具栏中的“快速蒙版”按钮或按 Q键 (见图2-38), 进入快速蒙版状态。此时图像中未被选取的部分被一层半透明的红色覆盖, 同时在 Channel调板中添加了一个 Quick Mask通道 (见图2-39)。



图2-37 创建了选区的图像

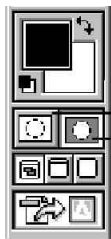


图2-38 “快速蒙版”按钮

3) 进入快速蒙版状态后，就可以像编辑灰度图像一样使用画笔工具和填充工具来编辑蒙版区域。在编辑蒙版时，所有的操作都只对蒙版起作用，而对图像却不产生任何影响。

4) 进入快速蒙版之后，单击工具栏中的“快速蒙版”按钮或按 Q 键，即可将蒙版区域转换成选区。将蒙版转换成选区后，Channel调板中的Quick Mask通道就会自动消失。

5) 进入快速蒙版之后，还可以对快速蒙版进行编辑。使用鼠标双击工具栏中的快速蒙版按钮，弹出Quick Mask Options对话框（见图 2-40）。在对话框中的Color Indicates选框中有Masked Areas（被蒙区域）和Selected Areas（选色区域）两个单选钮，它们是两种不同的遮罩方式。在Color选框中，可以设定蒙版的颜色和不透明度。



图2-39 Channels调板



图2-40 Quick Mask Options对话框

2.3 营造立体效果

下面为着色的图像营造立体效果。

在Photoshop中，可使用增强曝光工具来增亮受光部，使用降低曝光工具来减弱背光部的亮度。在使用这两个工具前，必须先仔细分析一下图像，将其受光部、背光部和反光先确定下来。

2.3.1 营造牛屎噜噜立体效果

营造牛屎噜噜立体效果的具体操作步骤如下：

- 1) 先仔细分析图像的受光部、背光部和反光，其分析草图见图 2-41。
- 2) 交替使用降低曝光工具和增强曝光工具在图像上涂抹，这样牛屎噜噜图像的头部和身体就产生立体效果了（见图 2-42）。
- 3) 使用自由套索工具在头部造型的中间部分做两个圆形选区，并用灰色填充。然后再使用增强曝光工具分别绘制出高光和反光。最后使用黑色点出黑瞳孔，其效果见图 2-43。
- 4) 重复第3步操作绘制出牛屎噜噜的头绷带、眉毛和嘴，其效果见图 2-44。

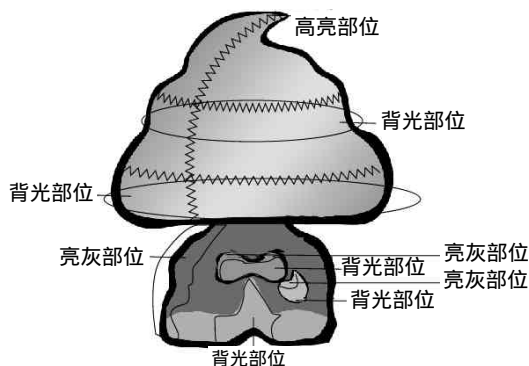


图2-41 受光分析草图



图2-42 涂抹后产生的立体效果

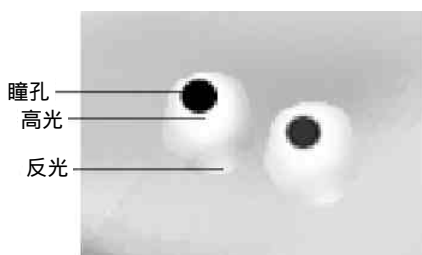


图2-43 立体化眼珠



图2-44 完成立体化的“牛屎噜噜”效果

2.3.2 添加两个道具

牛屎噜噜添加两个小道具：手杖和苍蝇。

1. 绘制苍蝇

1) 使用椭圆工具绘制一个椭圆用作苍蝇的身体，使用灰绿色填充。

2) 设前景色为深绿色。使用画笔工具在椭圆选区中绘制出间隔的条纹，再执行 Edit Free Transform命令，此时图像被一个变换框包围。将光标移到变换框外部单击并向下拖动鼠标，此时变换框中的图像被旋转了。单击回车键以取消变换框，这样苍蝇的身体就做好了（见图2-45）。

3) 选取线性渐变工具。在 Linear Gradient Options 调板中将 Opacity 的值设为 60%，在 Gradient 选框中选择 Spectrum。使用渐变工具在图像中拖动鼠标，以填充选区，这样苍蝇的一片翅膀就做好了，将其再复制一遍，其效果见图 2-46。

4) 最后使用椭圆选区工具创建一个正圆选区。设前景色为黑色，背景色为白色，使用径向渐变工具由圆形选区的右上角至左下角拖动鼠标，这样苍蝇的一只眼睛就做好了，将其复制一遍。使用铅笔工具在苍蝇样镜的上部绘制出苍蝇的芒角，这样一只苍蝇就做好了，其效果见图2-47。



图2-45 苍蝇的身体



图2-46 苍蝇的翅膀

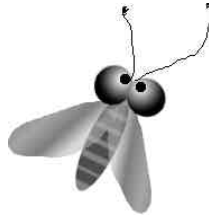


图2-47 苍蝇的最终完成图

5) 将做好的苍蝇放置到牛屎噜噜头部绷带的左边存盘。

2. 绘制一只手杖

1) 新建一个文件，使用路径工具绘制一条手杖形的路径（见图 2-48）。

2) 将手杖形路径转换成选区，并将选区保存到 Alpha 1 通道中，暂不取消选区。

3) 执行 Filter Blur Gaussian Blur 命令，在弹出的对话框中将 Radius 的值设为 3，单击 OK 按钮。

4) 执行 Filter Stylize Emboss 命令，在弹出的对话框中分别将 Angle、Height 和 Amount 的值设为 45、7 和 92，单击 OK 按钮，其效果见图 2-49。

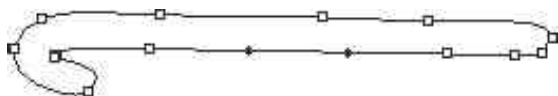


图2-48 手杖的路径轮廓



图2-49 执行Emboss命令后的效果

5) 执行 Image Adjust Curves 命令，弹出 Curves 对话框。在此对话框中将曲线调整为 M 形（见图 2-50），单击 OK 按钮，此时一个金属手杖就做好了（见图 2-51）。

6) 执行 Edit Cut 命令，将选区中的手杖剪贴到剪贴板上。



图2-50 Curves对话框

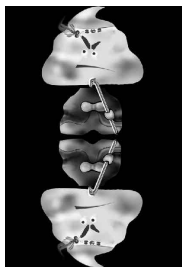


图2-51 调整Curves对话框后的效果

7) 激活“牛屎噜噜.psd”文件，将手杖粘贴进来。执行 Edit Free Transform 命令，将手杖旋转约 45°，单击回车键取消变换框，再使用移动工具将手杖移到手的部位即可。将牛屎噜噜各组成部分所在的图层和手杖所在的图层拼合为一层，将此图层命名为 Layer 1，再将苍蝇各部分所在的图层拼合，命名为 Layer 2（见图 2-52），到此，“牛屎噜噜”这幅巨作就做好了（见图 2-1）。



图2-52 Layers调板

2.4 综合变化

下面给绘制的图像做一些综合变化，使其更加具有艺术性和美感。

2.4.1 给苍蝇创建运动效果

创建苍蝇运动效果的具体操作步骤如下：

- 1) 使用钢笔工具勾画出一个弧形路径放置在苍蝇左侧 (见图 2-53)。
- 2) 激活苍蝇所在的图层 (Layer 2), 使它处于当前工作状态。
- 3) 按下 Ctrl 键, 同时使用鼠标单击 Layer 2 图层, 得到苍蝇所在的选区。执行 Edit Transform Rotate 命令, 此时苍蝇被一个旋转变换框所包围。将鼠标移到变换框外单击并向下滑动鼠标, 此时苍蝇发生了旋转, 待苍蝇的方向与路径的方向相同时松开鼠标 (见图 2-54)。



图2-53 苍蝇的运动路径

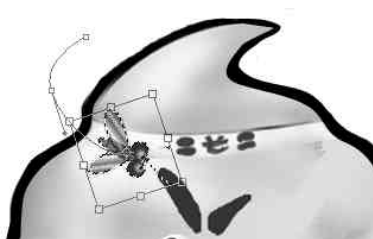


图2-54 旋转后的苍蝇

- 4) 单击回车键取消变换框。使用鼠标单击 Brushes 调板右上角的黑三角, 弹出 Brushes 调板菜单。在此菜单中选择 Define Brush 命令, 此时在 Brushes 调板中便会自动生成一个画笔选框, 苍蝇被定义成画笔 (见图 2-55)。
- 5) 在 Layers 调板中将 Layer 2 图层拖拽到 “” 按钮上, 待此按钮变白时松开鼠标, 此时 Layer 2 图层被复制了一遍, 将复制的图层命名为 Layer 3。激活 Layer 3 图层, 使它处于当前工作状态。
- 6) 选取喷枪工具, 在 Airbrush Options 选框中将 Fade 的值设为 100。在 Brushes 调板中使用鼠标双击苍蝇笔选框, 弹出 Brush Options 对话框, 在此对话框中将 Spacing 的值设 5%, 然后单击 OK 按钮 (见图 2-56)。

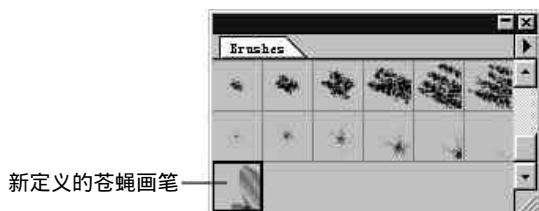


图2-55 定义后的苍蝇画笔选框



图2-56 Brush Options 对话框

- 7) 设前景色为黑色, 然后在 Path 调板中单击 “” 按钮, 使用前景色描绘路径, 其效果见图 2-57。
- 8) 关闭路径, 将 Layer 3 的不透明度设为 80%。再在 Layer 调板中单击 “” 按钮, 给 Layer 3 图层添加图层蒙版。
- 9) 使用喷枪工具并用黑色涂抹 Layer 3 中的苍蝇, 使其变得模糊 (见图 2-58), 这样苍蝇的运动效果就做好了。



图2-57 描摹路径后的效果

注意 在描摹路径时, 如使用手指涂抹工

具来涂抹路径,则得到具有色彩的运动模糊效果,对手指Smudge Options调板的调整如图2-59所示。



图2-58 运动苍蝇的最终完成图

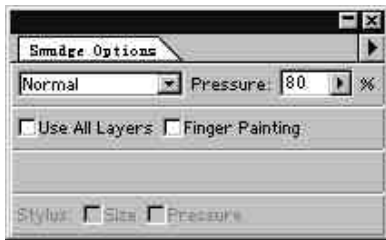


图2-59 Smudge Options调板

2.4.2 创建镜面效果

下面将给牛屎噜噜创建一个镜面投影效果,具体操作步骤如下:

1) 将苍蝇、苍蝇的运动效果和牛屎噜噜所在的图层关闭,此时 Layers调板中只剩下背景层和Layer 1图层了。

2) 激活Background图层,使用黑色填充以创建一个黑色背景。

3) 设背景色为黑色,执行Image Canvas Size命令,弹出Canvas Size对话框。在此对话框中的New Size选框中将Height的值设为30,将Anchor设为中心向外(见图2-60),此时整个画面就变大了。

4) 激活Layer 1图层,将Layer 1图层复制成Layer 2。此时Layer 2处于当前工作状态,使用鼠标在Layer 2图层前的方框内单击,此时所单击的方框内便出现了一个联环标志,这表示两个Layer 1图层与Layer 2图层连接起来了(见图2-61)。

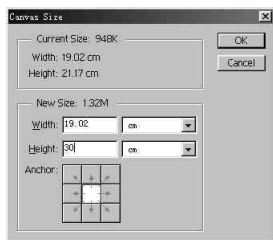


图2-60 Canvas Size对话框



图2-61 Layers调板


5) 执行Edit Transform Scale命令,此时Layer 2图层被一个缩放变换框所包围,使用鼠标单击变换框的交点并向变换框内拖动,此时Layer 1图层和Layer 2图层中的图像就被缩小了。

6) 取消缩放变换框,再取消Layer 2图层与Layer 1图层的链接关系。

7) 执行Edit Transform Flip Vertical命令,此时Layer 2图层中的图像被垂直翻转了。再使用移动工具将Layer 2中的图像与Layer 1图中的图像底对底放置,其效果见图2-62。

8) 将Layer 2图层的不透明度设为50%,此时Layer 2图层中图像的明度就降低了。

9) 在Layers调板中新建Layer 3图层,使用单列选区工具在Layer 3图层中作一个选区,使用白色填充后取消选区,将Layer 3图层的不透明度设为50%(见图2-63)。

10) 新建Layer 4图层,设前景色为白色。选取喷枪工具,在喷枪工具调板中将Fade的值设为10。再在Brushes调板中选择“”画笔类型在白色线条上单击。这样,一个个闪光点就被绘制出来了,至此,牛屎噜噜的镜面投影就做好了(见图2-64)。

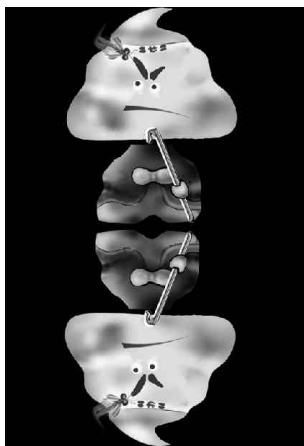


图2-62 执行Flip Vertical命令后的效果

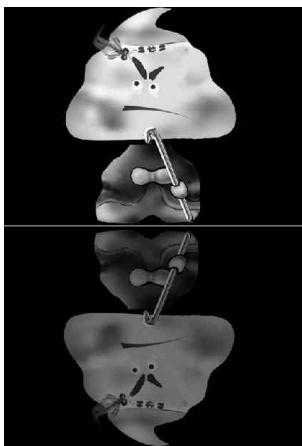


图2-63 调整图层不透明度后的效果

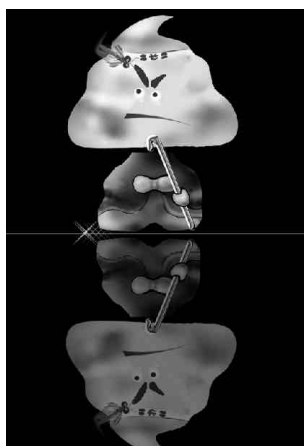


图2-64 添加镜面投影后的效果

2.4.3 创建投影效果

创建投影效果的具体操作步骤如下：

- 1) 将图像返回到如图2-65所示的状态。



图2-65 创建投影效果前的状态

- 2) 按下Ctrl键，同时使用鼠标单击Layer 1图层，得到Layer 1图层中的图像选区。
- 3) 执行Select Transform Selection命令，此时整个选区被一个变换框所包围。将光标移到图像中单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择 Flip Vertical命令，将变换框作垂直翻转（见图2-66）。
- 4) 再单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择 Distort命令，如图2-67所示来调整变换框。
- 5) 取消变换框，在Layers调板中新建Layer 2，并将此图层放置到Layer 1图层下。执行Select Feather命令，在弹出的对话框中羽化值设为10。单击OK按钮，此时整个选区就被羽化了。

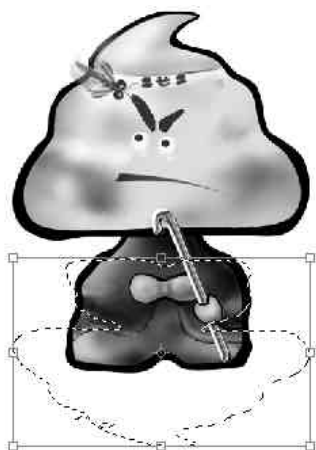


图2-66 垂直翻转后的选区

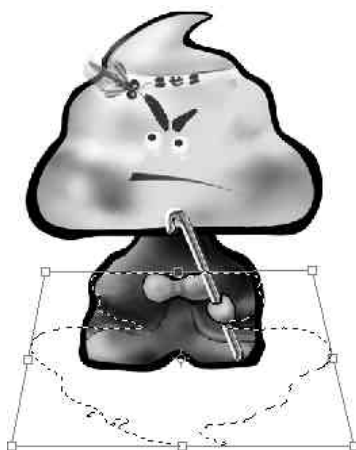


图2-67 使用Distort命令调整变化框

6) 使用黑色填充选区后将 Layer 2 的不透明度设为 77%，其效果见图 2-68。

7) 使用增亮工具在投影上与主体接触部分反复单击，使其变亮，这样一个逼真的投影效果就做好了（见图 2-69）。



图2-68 填充选区后的效果



图2-69 调整后的投影效果