**第9章　第1小节　图案和图案画笔的定义**

在前面的课程中，我们学习了Photoshop中两大基础概念，分别是选区和图层(图层蒙版)，以及由此衍生的其他一些内容，比如色彩调整等。大家可能对我们未将通道列为“重点”感到疑惑，这是因为通道虽然有用，但完全不用也不影响大部分的制作，因而相比之下通道在实际当中使用频度不高，尤其是在网页设计中，通道堪称为罕用。在今后的课程中我们还将遇到Photoshop的“督脉”：路径。学习完路径之后大家就具备了完全的设计能力，而我们的课程也会进入Illustrator部分。

位于工具栏中的众多工具中有一些我们已经使用过了，分别是选择工具、移动工具、画笔工具。常用的工具也就是这三种。

选框工具的作用是创建选区，需要创建选区就要使用它。

而移动工具应该是最常被使用的，因为需要使用它来进行图像的布局。这不仅限于移动，还有与CTRL和SHIFT等按键的组合(如选取图层等)。

画笔工具虽然是绘图工具，不过被用来绘制图像这样“直接效果”的机会也不多，而是较常被用做进行修改蒙版之类的“间接效果”操作。

在这节课中，我们将对位于工具栏中的各个工具做个介绍，它们的使用机会虽然都不是很多，但它们的使用效果也是不可代替的。有时候就需要用它们来做一些“画龙点睛”的操作。由于介绍的工具繁多，因此与前面的课程相比，本科内容会显得较碎。文字工具将在以后的课程中介绍。

首先是绘图类工具。

说起此类工具大家一定会联想到我们在早先学习过的画笔http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Brush_Lg_N.jpg、铅笔http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Draw_Lg_N.jpg、以及历史纪录画笔http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_HistoryBrush_Lg_N.jpg，它们就属于这个类别。这个类别的工具都位于工具栏第一条和第二条横线之间。

其他绘图类的工具有：污点修复画笔工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_HealSpot_Lg_N.jpg、修复画笔工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Heal_Lg_N.jpg、修补工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Patch_Lg_N.jpg、红眼工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_RedEyeRemove_Lg_N.jpg、颜色替换工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_ColorReplaceBrush_Lg_N.jpg、仿制图章工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Clone_Lg_N.jpg、图案图章工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_ClonePattern_Lg_N.jpg、橡皮擦工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Erase_Lg_N.jpg、背景色橡皮擦工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_EraseBackground_Lg_N.jpg、魔术橡皮擦工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_SimilarErase_Lg_N.jpg、渐变工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Gradient_Lg_N.jpg、油漆桶工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Fill_Lg_N.jpg、模糊工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Blur_Lg_N.jpg、锐化工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Sharpen_Lg_N.jpg、涂抹工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Smudge_Lg_N.jpg、减淡工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Dodge_Lg_N.jpg、加深工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Burn_Lg_N.jpg、海绵工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Saturation_Lg_N.jpg。

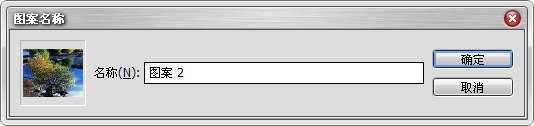
需要注意的是，绘图类工具在使用中都有笔刷的应用，不同笔刷做出来的效果也不相同，如果对笔刷的设定不甚明了，在使用绘图工具的过程中可能会遇见难以理解的现象。因此请务必先掌握好我们在课程#03中所讲述的内容。

在讲解新工具的使用前，我们先要了解一下图案。图案在后面要学习到的几种工具中将会被使用到。在Photoshop中，图案和笔刷一样，属于一种“全局性”的定义，可以通过多个工具或多种方式调用。是可记忆和可重复使用的，我们要先学习一下图案的定义方法。

**0901**图案的定义过程很简单，打开一幅图像，用矩形选框工具选取一块区域，如下左图。然后通过【编辑>定义图案】就会出现设定框，可输入图案的名称。如下右图。确定后图案就存储了。

需要注意的是，必须用矩形选框工具选取，并且不能带有羽化(无论是选取前还是选取后)，否则定义图案的功能就无法使用。另外如果不创建选区直接定义图案，将把整幅图像作为图案。

在本课后面部分将介绍如何定义无缝平铺图案。

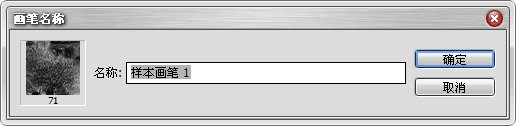


**0902**还记得我们在学习笔刷定义的时候，接触过枫叶、茅草等这类特殊形状的笔刷吗？它们也是通过这种方法来定义的。所不同的是定义为画笔的图案可以使用任意形状的选区，并且可以使用羽化。创建选区后，通过【编辑>定义画笔预设】就可以完成。如下图。

图案下方的数值是这个图案定义为笔刷后的宽度。虽然在笔刷设定中可以自行更改笔刷的大小，但利用原始大小的质量是最高的。因为这样定义出来笔刷也属于点阵格式，放大或缩小都会引起像素重新计算而影响质量(放大导致模糊，缩小导致细节丢失)。在笔刷设定中的“使用取样大小”按钮即是恢复到原始大小的，如果按照这里的例子来说，就是恢复到86像素的宽度。

注意定义为画笔的图案将自动转换为灰度，因为笔刷是不能带有原先的色彩的，否则的话就会造成色彩使用上的矛盾。因为在绘制的时候是通过前景色来定义绘制的颜色的。

在Illustrator中，定义为笔刷的图案可以选择保留原先的色彩，或选择利用所选颜色来改变图案颜色。还可以用所选颜色与图案颜色融合产生新的颜色。不过由于Illustrator与Photoshop的图像基础不同，Photoshop要实现这个效果比较复杂。但随着时间的推移，以后新版本的Photoshop可能会加上这个功能。



现在我们已经学习了如何定义，那定义完之后怎么使用呢？其实定义为画笔的图案立刻就会应用到目前的画笔设定中，在以后也可以在笔刷设定〖F5〗中的“画笔笔尖形状”找到。

而普通的图案在定义后就“踪迹全无”，似乎不知道从哪里找到。只有在使用到图案类的工具时才会出现，比如我们下面要讲到的图案图章工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_ClonePattern_Lg_N.jpg、修补工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Patch_Lg_N.jpg、油漆桶工具http://99ut.com/images/library/ps_text_basic/P_Fill_Lg_N.jpg。它们的共同特点是在公共栏中有图案的选项及图案列表。另外在图层样式设定的“图案填充”项目中也可以调用图案。

我们将普通图案定义和画笔图案定义放在一起讲解是因为两者相似，但它们彼此的区别大家应该要记清楚。首先在定义步骤上，画笔笔刷图案会转为灰度而普通图案不会。其次在调用上，画笔图案顾名思义就是在画笔笔刷设定中使用的，这样有应用到笔刷的工具都可以使用。而普通的图案只有在上述几种方式下才可以被使用。