

第7章

绘 画



学习提示

绘画在 Photoshop 里是一个庞大的体系，里面包含的东西非常之多，功能非常强大。我们经常看到 Photoshop 大师利用 Photoshop 做人物画像，就可想 Photoshop 在其心中的地位，本章节我们将进行细致的讲解。



本章重点导航

- ◎ 颜色设置
- ◎ 渐变工具
- ◎ 画笔面板
- ◎ 绘画工具



7.1 颜色设置

前景色与背景色是用户当前使用的颜色。

7.1.1 前景色与背景色

工具箱中包含前景色与背景色的设置选项，它由设置前景色、设置背景色、切换前景色和背景色以及默认前景色和背景色等部分组成，如图 7-1 所示。

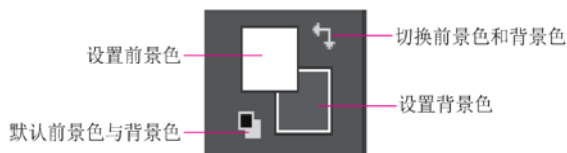


图 7-1

1. “设置前景色”块

该色块显示的是当前所使用的前景颜色，单击该色块，通过拾色器可设置其颜色。

2. “默认前景色和背景色”按钮

单击该按钮，可恢复前景色和背景色为默认的黑白颜色。

3. “切换前景色和背景色”按钮

单击该按钮，可切换前景色和背景色。

4. “设置背景色”块

该色块中显示的是当前所使用的背景色，单击该色块，通过拾色器可设置其颜色。

单击设置“前景色”块，在打开的“拾色器（前景色）”对话框中设置好颜色，如图 7-2 所示，然后选择画笔工具，使用默认设置，在图像窗口中按住鼠标左键进行拖动，即可使用前景色绘制图像，如图 7-3 所示。



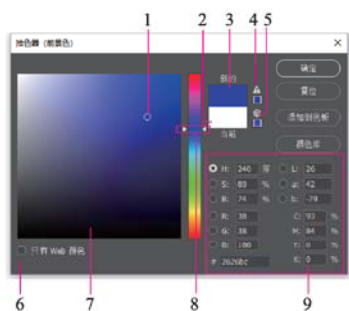
图 7-2



图 7-3

7.1.2 拾色器概述

在“拾色器”对话框中，可通过从色谱中选取颜色或者通过输入数值来定义颜色。使用“拾色器”对话框，可以设置前景色、背景色和文本颜色。单击工具箱中的前景色或背景色色块图标，打开“拾色器”对话框，如图 7-4 所示。



1—拾取的颜色；2—原稿颜色；3—调整后的颜色；
4—“溢色”警告图标；5—不是“Web 安全颜色”警告图标；6—仅颜色 Web 安全颜色；7—色域；8—颜色滑块；9—颜色值

图 7-4

在“拾色器”对话框中,可以采用多种方法设置颜色。

方法1: 单击“设置前景色”色块图标,出现“拾色器”对话框,拖动彩色条两侧的三角滑块设置色相,如图7-5所示。

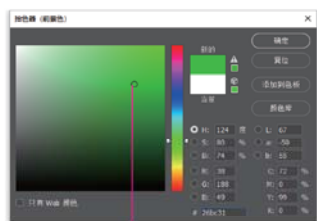
方法2: 在“拾色器”的色域中单击鼠标确定亮度与饱和度,如图7-6所示。

方法3: 也可以在“拾色器”对话框右侧的文本框中输入数值来设置颜色。拾色器有HSB、RGB、Lab、CMKY四种色彩模式可供选择,设置完毕后,单击“确定”按钮,关闭“拾色器”对话框,如图7-7所示。



拖动滑块设置色相

图 7-5



按住鼠标左键选取

图 7-6



输入数值确定颜色

图 7-7

在使用色域和颜色滑块调整颜色时,不同颜色模型的数值会进行相应的调整。颜色滑块右侧的矩形区域中的上半部分将显示新的颜色,下半部分将显示原始颜色。在以下两种情况下将会出现警告:颜色不是 Web 安全颜色 或者颜色是色域之外的颜色 。

如果勾选“只有 Web 颜色”选项时,“拾色器”对话框只对“Web 安全颜色”显示,其他颜色将被隐藏,如图7-8所示。

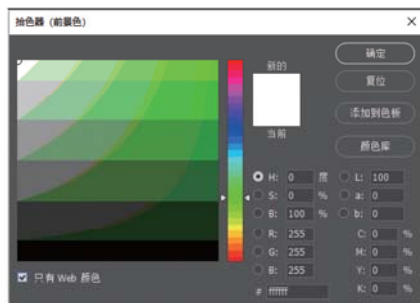


图 7-8

7.1.3 案例: 用拾色器设置颜色

我们手动设置一个固定数值的颜色。天空蓝色颜色的 RGB 是 (70, 127, 198)。打开前景色的拾色器,修改 RGB 的数值,如图7-9所示,单击“确定”按钮设置成功。



图 7-9

7.1.4 案例: 用吸管工具拾取颜色

01 打开我们的目标文件,如图7-10所示。



图 7-10

02 选择吸管工具，它在 Photoshop 的工具栏中，如图 7-11 所示。



图 7-11

03 在图片上，用鼠标单击需要的颜色的地方，如图 7-12 所示。



图 7-12

04 单击后会弹出一个颜色圈，内圈颜色就是刚刚吸取的颜色，如图 7-13 所示。

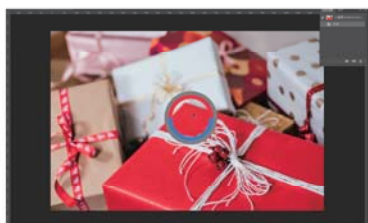


图 7-13

05 在前景色状态栏中，也可以看到颜色刚才吸取的颜色了，如图 7-14 所示。

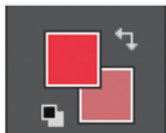


图 7-14

06 打开“拾色器”对话框，可以看到吸管工具记录的颜色数据如图 7-15 所示，这样我们就完成了用吸管工具对颜色的拾取。

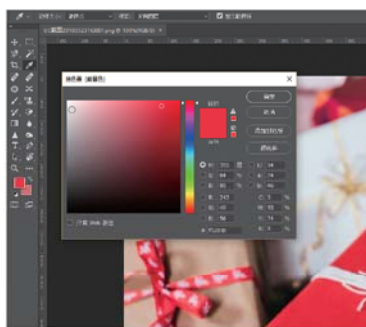


图 7-15

7.2 渐变工具

渐变工具可以创建多种颜色的逐渐混合效果。选择渐变工具后，需要先在工具选项栏选择一种渐变类型，并设置渐变颜色和混合模式等选项，然后才能创建渐变。如图 7-16 所示为渐变工具的选项栏。



图 7-16

渐变色条中显示了当前的渐变颜色，单击它右侧的下拉按钮，将打开渐变拾色器，如图 7-17 所示。如果直接单击渐变颜色条，则会弹出渐变编辑器，在其中可以编辑渐变颜色或者保存渐变，如图 7-18 所示。

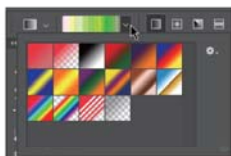


图 7-17



图 7-18

7.2.1 渐变工具选项

- 渐变类型：单击“线性渐变”按钮，可创建从起点到终点的直线渐变；单击“径向渐变”按钮，可创建从起点到终点的圆形图案渐变；单击“角度渐变”按钮，可创建围绕起点以逆时针扫描方式的渐变；单击“对称渐变”按钮，可创建使用均衡的线性渐变为起点的任意一侧渐变；单击“菱形渐变”按钮，以菱形方式从起点向外渐变，终点定义菱形的一个角。如图 7-19 所示。
- 模式：设置渐变填充与背景图像的混合模式。
- 不透明度：设置渐变填充颜色的不透明度。值越小越透明，如图 7-20 所示。



线性

径向

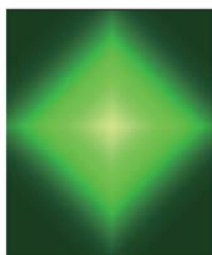
图 7-19



角度



对称



菱形

图 7-19 (续)



不透明度为 50%



不透明度为 100%

图 7-20

- 反向：可转换渐变中的颜色顺序，得到反方向的渐变效果。
- 仿色：勾选该复选框，可以使渐变的颜色效果更加平滑地过渡。主要用于防止打印时出现条带化现象，但在屏幕上并不能明显地体现出作用。
- 透明区域：设置透明渐变的效果。选择该复选框，可以创建包含透明像素的渐变；取消选择，则创建实色渐变，如图 7-21 所示。



图 7-21

7.2.2 案例：用实色渐变制作水晶按钮

01 按 Ctrl+N 快捷键新建一个默认文档，利用椭圆选区工具选择出如图 7-22 所示的区域。



图 7-22

02 选择渐变工具，单击上方渐变拾色器，在选项栏单击“线性渐变”按钮，选择一个渐变预设类型，然后更改渐变颜色，如图 7-23 所示，渐变颜色数值修改为如图 7-24、图 7-25 所示。更改完成后确认，并改为径向填充.



图 7-23

03 将自定义的渐变色填充到绘制的椭圆选区中。按 Shift 键，将鼠标从下到上拖曳，如图 7-26 所示，效果如图 7-27 所示。



图 7-24



图 7-25

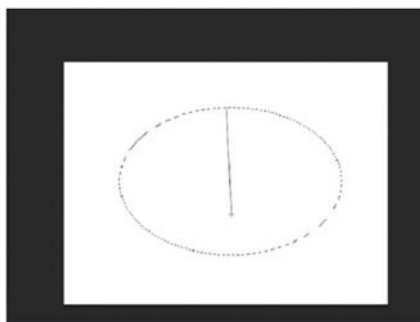


图 7-26

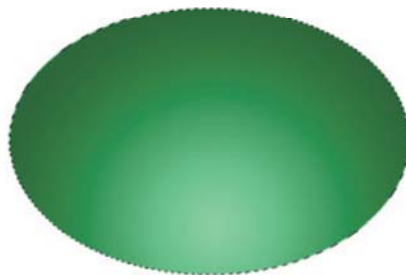


图 7-27

04 自定义白色到透明渐变。在渐变编辑器中将渐变色标设置为“白>白”渐变，然后选择右侧的不透明度色标，在“色标”选项组中将其“不透明度”设置为0%，单击“确定”按钮，完成白色透明的渐变设置，如图7-28所示。



图 7-28

05 填充白色到透明渐变。在已经填充的绿色渐变椭圆偏上位置绘制一个较小的椭圆选区，然后选择渐变工具并在选项栏中将渐变效果设置为“线性渐变”，将刚才自定义的白色透明渐变按从上往下的方向填充到该选区中。填充完毕后，按Ctrl+D快捷键取消选区，如图7-29所示。

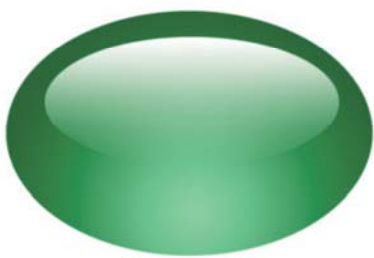


图 7-29

7.2.3 设置杂色渐变

Photoshop除了可以创建实色渐变外，还可以创建杂色渐变。杂色渐变应用于闪耀背景很实用，我们看看如何设置杂色渐变。

在工具箱中选择渐变工具，单击渐变工具选项，弹出渐变编辑器，调整渐变属性，在“渐变类型”列表中选择“杂色”选项，单击“确定”按钮即可，如图7-30所示。



图 7-30

7.2.4 案例：用杂色渐变制作放射线背景

- 01** 用Photoshop打开目标文件，新建图层。
- 02** 在工具箱中选择渐变工具，单击渐变工具选项，弹出渐变编辑器。
- 03** 调整渐变属性，在“渐变类型”列表中选择“杂色”选项，单击“确定”按钮即可，如图7-31所示。



图 7-31

- 04** 选择径向填充，在新建的图像上进行填充，如图7-32所示。



图 7-32

05 设置混合选项为“正片叠底”，设置“不透明度”为 78%，如图 7-33 所示。



图 7-33

06 最终效果如图 7-34 所示。



图 7-34

7.2.5 案例：创建透明渐变

Photoshop 除了可以创建实色渐变外，还可以创建透明渐变。

01 在工具箱中选择渐变工具，单击渐变工具选项，弹出渐变编辑器。

02 首先选择渐变工具，然后打开渐变编辑器，如图 7-35 所示，上方红色标记的选项是透明度设置，鼠标单击进行透明度设置，如图 7-36 所示。



图 7-35



图 7-36

7.2.6 存储渐变

有些时候我们需要把自己喜欢的渐变存储起来方便日后的使用，操作方式如下。

01 首先选择渐变工具，然后打开渐变编辑器，如图 7-37 所示。



图 7-37

02 在渐变编辑器中自定一种渐变颜色，如图 7-38 所示。

03 可以在画布中绘制查看渐变效果，如图 7-39 所示。

04 满意后，在画布上右击鼠标，打开渐变拾色器，如图 7-40 所示。



图 7-38

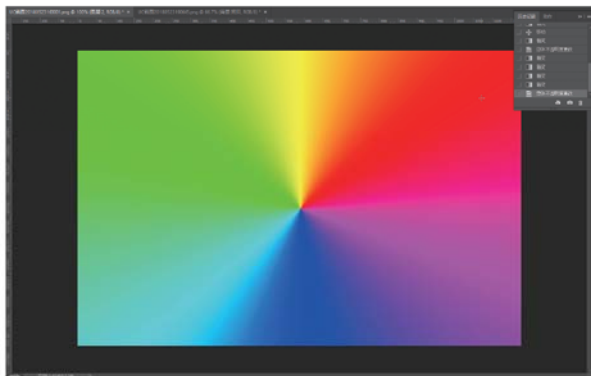


图 7-39



图 7-40

05 输入渐变的名称，选择 grd 格式的渐变特效文件，保存即可，如图 7-41 所示。

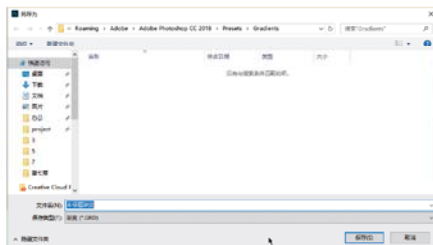


图 7-41

7.2.7 载入渐变库

我们也可以使用其他人的渐变，这时候我们就需要载入渐变库，步骤如下。

01 首先选择渐变工具，然后打开渐变编辑器，如图 7-42 所示。单击右侧的“载入”按钮，如图 7-43 所示。



图 7-42



图 7-43

02 找到我们的目标渐变，双击鼠标即可载入，如图 7-44 所示。

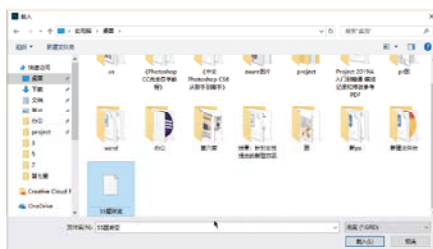


图 7-44



7.2.8 删除与重命名渐变

当渐变编辑器里面的预设渐变太多时,就不方便我们操作了,这时需要删除没有必要的预设或重命名。选中目标渐变,右击鼠标,选择删除渐变预设或“重命名”命令即可。

7.3 填充与描边



1. 填充

使用“填充”命令可以在当前图层或选区内填充颜色或图案,在填充时还可以设置不透明度和混合模式。文本层和被隐藏的图层不能进行填充。

执行“编辑>填充”命令,将会弹出“填充”对话框,如图 7-45 所示。通常在使用“填充”命令执行填充操作前,需要制作一个合适的选择区域。如果在当前图像中不存在选区,则填充效果将作用于整幅图像。



图 7-45

“填充”对话框主要选项功能如下。

- 内容: 选择填充方式,包括使用前景色、背景色、颜色、内容识别、图案、历史记录、黑色、50%灰色和白色进行填充。当选择“内容识别”选项时,可以根据所选区域周围的图像进行修补。当选择“图案”选项时,可以激活其下方的“自定图案”选项,单击右侧的下拉按钮,在图案类型列表中选择图案。
- 模式: 设置填充的模式。

- 不透明度: 调整填充的不透明程度。
- 保留透明区域: 勾选该复选框后,只对图层中包含像素的区域进行填充,不会影响透明区域。

2. 描边

使用“描边”命令,可以对选择的区域进行描边操作,得到沿选择区域勾描的线框,描边操作的前提条件是具有一个选择区域。执行“编辑>描边”命令,弹出“描边”对话框,如图 7-46 所示。



图 7-46

“描边”对话框主要选项功能如下。

- 描边: 设置边线宽度和边线的颜色。在“宽度”选项中可以设置描边宽度,单击“颜色”选项右侧的颜色块,可以在打开的“拾色器”中设置描边颜色,效果如图 7-47 所示。



图 7-47

- 位置: 设置描边相对于选区的位置,包括“内部”“居中”和“居外”,效果如图 7-48 所示。
- 混合: 设置描边的模式和不透明度。“保留透明区域”表示只对包含像素的区域描边。

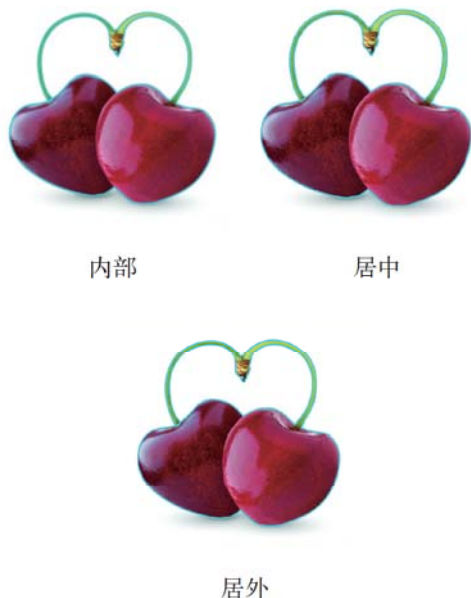


图 7-48

7.3.1 案例：用油漆桶工具填色

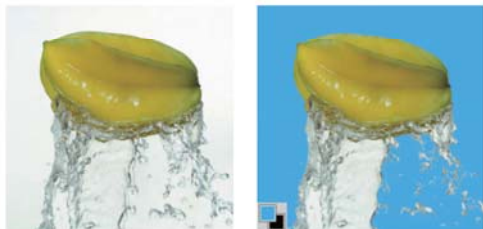
油漆桶工具通过在图像中单击进行填充前景色或图案。在填充时，可以利用工具选项栏的相关参数设置，更好地达到填充的效果。填充颜色时，所使用的颜色为当前工具箱中的前景色。填充图案时，通过工具选项栏中的填充方式的设置，可以为图像填充图案效果。如果创建了选区，填充的区域为所选区域；如果没有创建选区，则填充与鼠标单击点颜色相近的区域。如图 7-49 所示为油漆桶工具的选项栏。



图 7-49

- **填充区域的源**：单击油漆桶右侧的按钮，可以在下拉列表中选择填充区域的源。选择“前景”，填充的内容是当前工具箱中的前景色；选择“图案”，可以从图案选

项中选择合适的图案，然后进行图案填充，如图 7-50 所示。



原图

前景



图案

图 7-50

- **模式**：设置填充的颜色或图案与原图像的混合模式。
- **不透明度**：设置填充颜色或图案的不透明度，如图 7-51 所示。



不透明度为 50%

不透明度为 100%

图 7-51

- **容差**：定义必须填充的像素的颜色相似程度。低容差会填充颜色值范围内与单击点像素非常相似的像素，高容差则填充更大范围内的像素。
- **消除锯齿**：可以使填充的颜色或图案产生平滑过渡效果。



- 连续像素：只填充与鼠标单击点相邻的像素；不选时可填充图像中的所有相似像素，如图 7-52 所示。



连续

取消勾选

图 7-52

- 填充复合图像：单击后，当填充颜色或图案时，将影响所有图层中的合并颜色数据填充像素；否则仅填充当前图层。



注意：

按 Alt + Delete 组合键，可以使用前景色填充画布；按 Ctrl + Delete 组合键，可以使用背景色填充画布。并不是所有的图像模式都适用“油漆桶工具”。

7.3.2 案例：用“填充”命令填充草坪图案

- 01 打开目标图像，如图 7-53 所示。

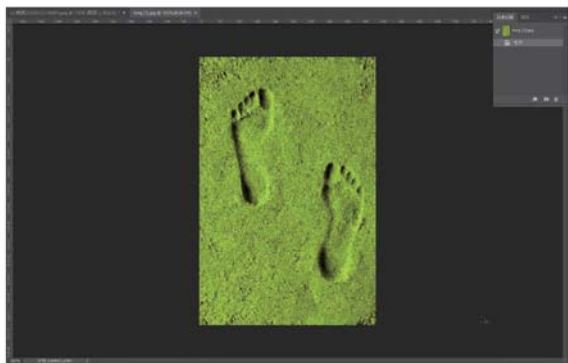


图 7-53

- 02 新建图层 1，如图 7-54 所示。

- 03 执行“编辑>填充”命令，填充内容改为“图案”，自定义图案设置为草地，模式设

置为正常如图 7-55、图 7-56 所示，然后单击“确定”按钮，效果如图 7-57 所示。



图 7-54



图 7-55



图 7-56

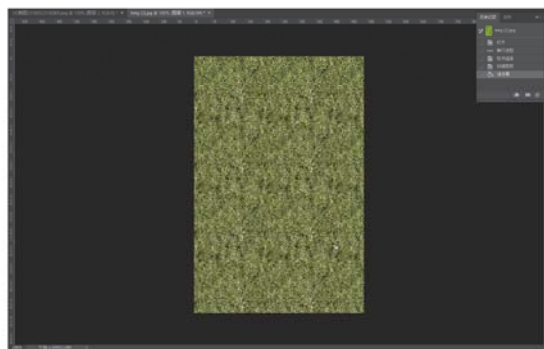


图 7-57

04 混合模式设置为“正片叠底”，如图 7-58 所示。



图 7-58

05 最终效果图如图 7-59 所示。

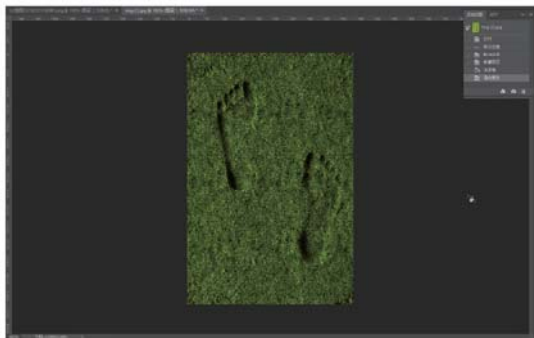


图 7-59

7.3.3 案例：用“描边”命令制作画框

01 打开目标图像，如图 7-60 所示。



图 7-60

02 复制背景图层，如图 7-61 所示。



图 7-61

03 执行“编辑>描边”命令，修改描边“宽度”为 50 像素。

04 “颜色”设置为白色、“位置”设置为内部，如图 7-62 所示。



图 7-62

05 效果如图 7-63 所示。



图 7-63

7.4 画笔面板

“画笔”面板是最重要的面板之一，它可以设置绘画工具（画笔、铅笔、历史记录画笔等），以及修饰工具（涂抹、加深、减淡、模糊、锐化等）的笔尖种类、画笔大小和硬度，并且还可以创建自己需要的特殊画笔。我们下面就来详细了解“画笔”面板的功能和各项选项的作用。

7.4.1 “画笔预设”面板与画笔下拉菜单

Photoshop 的“画笔预设”面板中提供了各



种预设的画笔。预设画笔带有诸如大小、形状和硬度等定义的特性。我们使用绘画或修饰工具时，如果要选择一个预设的笔尖，并只需要调整画笔的大小，可以在 Photoshop 菜单栏选择“窗口>画笔预设”命令，打开“画笔预设”面板进行设置，如图 7-64 所示。



图 7-64

单击“画笔预设”面板中的一个笔尖将其选中，拖动“大小”滑块可以调整笔尖大小。如果选择的是毛刷笔尖，则可以创建逼真的、带有纹理的笔触效果。并且按下面板中的“切换实时笔尖画笔预设”按钮，画面中还会出现一个窗口，显示该画笔的具体样式，在它上面单击可以显示状态。在绘制时，该笔刷还可以显示笔尖的运行方向，如图 7-65 所示。

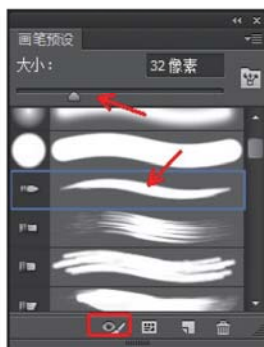


图 7-65

单击“画笔预设”面板中的“切换画笔面板”按钮，可以弹出画笔面板；单击“打开预设管理器”按钮，可以打开“预设管理器”对话框，

如图 7-66 所示。



图 7-66

单击“创建新画笔”按钮可以打开“画笔名称”对话框。输入画笔的名称后，单击“确定”按钮，可以将当前画笔保存为一个预设的画笔，如图 7-67 所示。



图 7-67

单击“画笔预设”面板右上角按钮，在打开的下拉菜单中可以选择面板的显示方式，以及载入预设画笔库等，如图 7-68 所示。



图 7-68

- 01 新建画笔预设：用来创建新的画笔预设。
- 02 重命名画笔：选择一个画笔后，可执行该命令重命名画笔。





03 删除画笔：选择一个画笔后，执行该命令可将其删除。

04 复位画笔：当进行了添加或者删除画笔的操作以后，如果想要让面板恢复为显示默认的画笔状态，可执行该命令。

05 载入画笔：执行该命令，可以打开“载入”对话框，选择一个外部的画笔库可以将其载入面板中。

06 替换画笔：执行该命令，可以打开“载入”对话框，在对话框中可以选择一个画笔库来替换面板中的画笔。

07 画笔库：预设面板菜单底部是 Photoshop 提供的各种预设的画笔库，选择一个画笔库，可以弹出提示信息，单击“确定”按钮，可以载入画笔并替换面板中原有的画笔，单击“追加”按钮，可以将载入的画笔添加到原有的画笔后面。

7.4.2 “画笔”面板

使用画笔面板可以对笔触外观进行更多的设置。在“画笔”面板内，不仅可以对画笔的尺寸、形状和旋转角度等基础参数进行定义，还可以对画笔设置多种特殊的外观效果。

执行“窗口>画笔”命令，或单击工具选项栏中的“切换画笔面板”按钮，打开“画笔”面板，如图 7-69 所示。

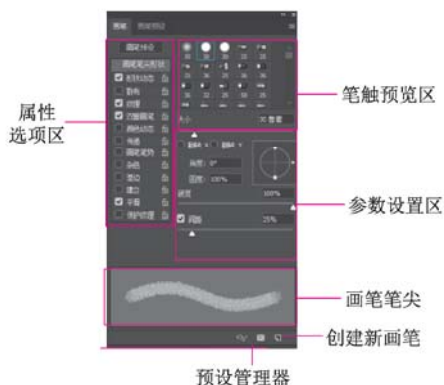


图 7-69

- 画笔预设：单击“画笔预设”按钮，可以打开“画笔预设”面板。
- 画笔设置：单击画笔属性区中的选项，面板中会显示该选项的详细设置内容，它们用来改变画笔的角度、圆度，以及为其添加纹理、颜色动态等变量。
- 锁定/未锁定：显示锁定图标时，表示当前画笔的笔尖形状属性（形状动态、散布、纹理等）为锁定状态。单击该图标，即可取消锁定。
- 选中的画笔笔尖：当前选择的画笔笔尖。
- 画笔笔尖/画笔描边预览：其中显示了 Photoshop 提供的预设画笔笔尖。选择一个笔尖后，可在画笔描边预览选项区中预览该笔尖的形状。
- 画笔参数选项：用来调整画笔的参数。
- 显示画笔样式：使用毛刷笔尖时，在窗口中显示笔尖样式。
- 打开预设管理器：单击按钮，可以打开“预设管理器”对话框。
- 创建新画笔：如果对一个预设的画笔进行了调整，可单击画笔面板下方的“创建新画笔”按钮，将其保存为一个新的预设画笔。



注意：

按 F5 键，也可以打开“画笔”面板。

7.4.3 笔尖的种类

种类分为常规画笔、干介质画笔、湿介质画笔、特殊效果画笔，每一种都具有不同的效果。

7.4.4 画笔笔尖形状

在“画笔”面板的左侧属性选项区，选择“画





笔笔尖形状”选项，在面板的右侧会显示画笔笔尖形状的相关参数设置选项，包括大小、角度、圆度、翻转和间距等参数设置，如图 7-70 所示。

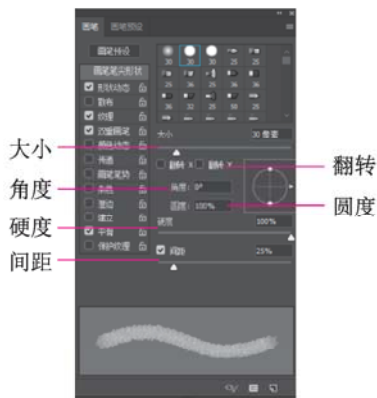


图 7-70

- **大小**：调整画笔笔触的大小，可以通过拖动下方的滑块修改，也可以在文本框中输入数值来修改。数值越大，笔触越粗。
- **翻转 X、翻转 Y**：控制画笔笔尖的水平和垂直翻转。选择“翻转 X”选项，将画笔笔尖水平翻转；选择“翻转 Y”选项，将画笔笔尖垂直翻转，如图 7-71 所示为画笔原始笔尖、水平翻转、垂直翻转、水平垂直都翻转的效果。

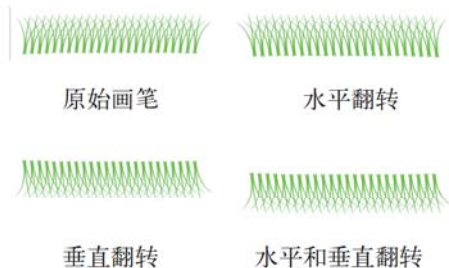


图 7-71

- **角度**：设置笔尖的绘画角度，可以在文本框中输入数值，也可以在右侧的坐标上拖曳鼠标进行更为直观的调整。如图 7-72 所示为不同角度的画笔。

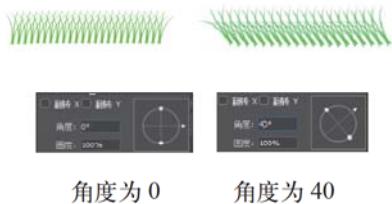


图 7-72

- **圆度**：设置笔尖的圆形程度。可以在文本框中输入数值，也可以在右侧的坐标上拖拽鼠标修改笔尖的圆度。当值为 100% 时，笔尖为圆形，值小于 100% 时，笔尖为椭圆形，如图 7-73 所示。
- **硬度**：设置画笔笔触边缘的柔和程度。在文本框中输入数值，也可以通过拖动滑块修改笔触硬度。值越大，边缘越硬，如图 7-74 所示。

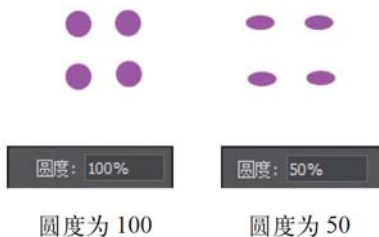


图 7-73



图 7-74

- **间距**：设置画笔笔触间的间距大小。值越小，所绘制的形状间距越小。选择的画笔不同，其间距的默认值也不同，如图 7-75 所示。



图 7-75



7.4.5 形状动态

在“画笔”面板的选项区，选择“形状动态”选项，在面板的右侧将显示画笔笔尖形状动态的相关参数设置选项，包括大小抖动、角度抖动和圆度抖动等参数设置，如图 7-76 所示。

- **大小抖动**：设置画笔笔触绘制的大小变化效果。值越大，大小变化越大。在“控制”下拉列表中可以选抖动的改变方式，选择“关”表示不控制画笔笔迹的大小变化；选择“渐隐”可按照指定数量的步长在初始直径和最小直径之间渐隐画笔笔迹的大小，使笔迹产生逐渐淡出的效果；如果计算机配置有数位板，则可以选择“钢笔压力”“钢笔斜度”“光笔轮”和“旋转”选项，根据钢笔的压力、斜度、钢笔拇指轮位置或钢笔的旋转来改变初始直径和最小直径之间的画笔笔迹大小，如图 7-77 所示。

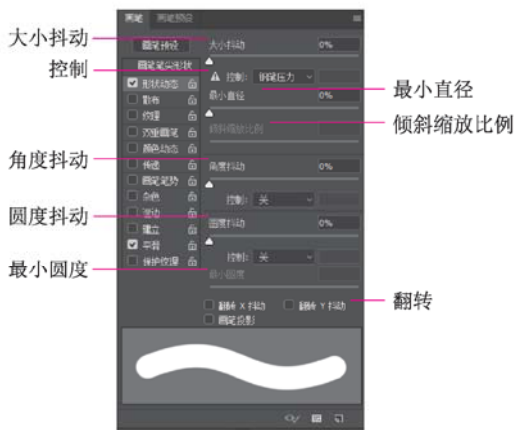


图 7-76



图 7-77

- **最小直径**：设置画笔笔触的最小显示直径。该值越高，笔尖直径的变化越小。
- **倾斜缩放比例**：在“控制”选项中选择了“钢笔斜度”命令后，利用此选项，可设置画笔笔触的倾斜缩放比例大小。
- **角度抖动**：设置画笔笔触的角度变化程度。值越大，角度变化越大。如果要指定画笔角度的改变方式，可在“控制”下拉列表中选择一个选项，如图 7-78 所示。
- **圆度抖动**：设置画笔笔触的圆角变化程度。值越大，形状越扁平。可在“控制”下拉列表中选择一种角度的变化方式，如图 7-79 所示。



图 7-78

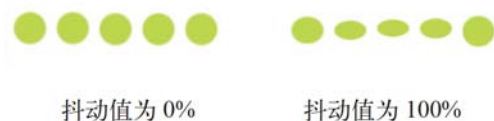


图 7-79

- **最小圆度**：设置画笔笔触的最小圆度值。当使用“圆度抖动”时，该选项才能使用。值越大，圆度抖动的变化程度越大。
- “翻转 X 抖动”和“翻转 Y 抖动”与前面讲的“翻转 X”“翻转 Y”用法相似，不同的是前者在翻转时不是全部翻转，而是随机性的翻转。



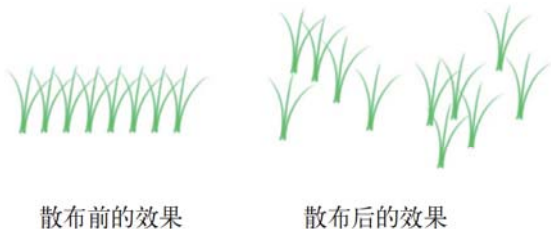
7.4.6 散布

画笔散布选项设置可确定在绘制过程中画笔笔迹的数目和位置。在“画笔”面板的属性选项区中单击“散布”选项，在画板右侧将显示画笔笔尖散布的相关参数设置选项，包括散布、数量和数量抖动等参数项，如图 7-80 所示。

- 散布：设置画笔笔迹在绘制过程中的分布方式，该值越大，分散的范围越广。如果选中“两轴”，画笔笔迹将以中间为基准，向两侧分散。在“控制”下拉列表中可以设置画笔笔迹散布的变化方式，如图 7-81 所示。
- 数量：设置在每个间距间隔应用的画笔笔迹散布数量。如果不增加间距值或散布值的情况下增加数量，绘画性能可能会降低，如图 7-82 所示。



图 7-80



散布前的效果

散布后的效果

图 7-81



数量为 1

数量为 4

图 7-82

- 数量抖动：设置在每个间距间隔中应用的画笔笔迹散布的变化百分比。在“控制”下拉列表中可以设置以任何方式来控制画笔笔迹的数量变化，如图 7-83 所示。



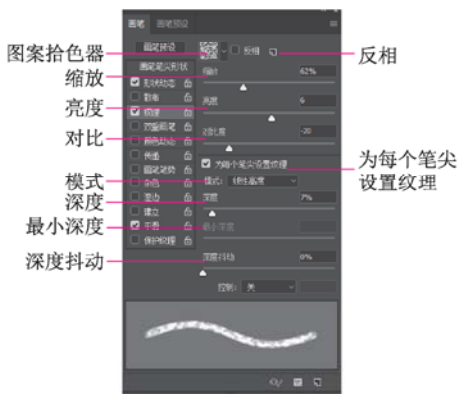
数量抖动为 0%

数量抖动为 100%

图 7-83

7.4.7 纹理

纹理画笔利用图案使描边看起来像是在带纹理的画布上绘制的一样，产生明显的纹理效果。在“画笔”面板的属性选项区，单击“纹理”选项，在面板的右侧显示纹理的相关参数设置选项，包括缩放、模式、深度、最小深度和深度抖动等，如图 7-84 所示。



图案拾色器

缩放

亮度

对比

模式

深度

最小深度

深度抖动

反相

为每个笔尖
设置纹理

图 7-84

- 图案拾色器：单击“图案拾色器”按钮，将打开“图案”面板，从中可以选择所需的图案，也可以通过“图案”面板菜单，打开更多的图案，如图 7-85、图 7-86 所示。



图 7-85

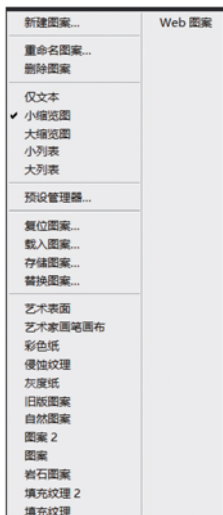


图 7-86

- 反相：选中该复选框，图案中的明暗区域将进行反转。图案中的最亮区域转换为暗区域，最暗区域转换为亮区域。
- 缩放：设置图案的缩放比例，输入数字或拖动滑块可改变图案大小的百分比值，如图 7-87 所示。



图 7-87

- 亮度：设置图案的亮度。
- 对比：设置图案的对比度。
- 为每个笔尖设置纹理：选中该复选框，在绘图时为每个笔尖都应用纹理，如果撤销选中，则无法使用“最小深度”和“深度抖动”。
- 模式：设置画笔和图案的混合模式。不同的模式，可以绘制出不同的混合笔迹效果。
- 深度：设置油彩渗入纹理中的深度。输入数字或拖动滑块调整渗入的深度。值为 0% 时，纹理中的所有点都接收相同数量的油彩，进而隐藏图案；值为 100% 时，纹理中的暗点不接收任何油彩，如图 7-88 所示。



图 7-88

- 最小深度：当选中“为每个笔尖设置纹理”并且“控制”设置为“渐隐”“钢笔压力”“钢笔斜度”或“光笔轮”时，油彩可渗入纹理的最小深度。
- 深度抖动：设置图案渗入纹理的变化程度。当选中“为每个笔尖设置纹理”时，输入数值或拖动滑块可调整抖动的深度变化。可以在“控制”选项中设置以任何方式控制画笔笔迹的深度变化，如图 7-89 所示。



图 7-89

7.4.8 双重画笔

双重画笔是指让描绘的线条中呈现出两个笔



尖相同或不同的纹理重叠混合的效果。要使用双重画笔，首先要在“画笔笔尖形状”选项中设置主画笔，然后从“双重画笔”部分中选择另一个画笔，如图 7-90 所示。

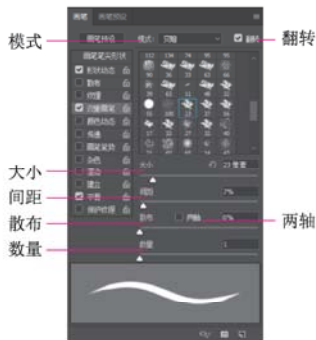


图 7-90

- **模式**：设置两种画笔在组合时使用的混合模式。
- **翻转**：启用随机画笔翻转功能，产生笔触的随机翻转效果。
- **大小**：设置双笔尖的大小。当画笔的笔尖形状是通过采集图像中的像素样本创建的时候，单击“使用取样大小”按钮，可以使用画笔笔尖的原始直径。
- **间距**：设置双重画笔笔迹之间的距离。输入数字或拖动滑块可改变间距的大小。
- **散布**：设置双笔尖笔迹的分布方式。选择“两轴”，画笔笔迹按水平方向分布；取消选择时，画笔笔迹按垂直方向分布。
- **数量**：设置每个间距间隔应用的画笔笔迹的数量。

7.4.9 颜色动态

颜色动态决定描边路线中油彩颜色的变化方式。通过设置颜色动态，可控制画笔中油彩色相、饱和度、亮度和纯度等的变化。在“画笔”面板的属性区，选择“颜色动态”选项，在面板右侧

将显示颜色动态的相关参数，如图 7-91 所示。

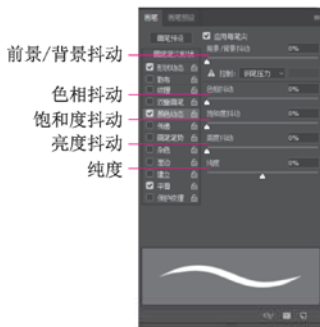


图 7-91

- **前景 / 背景抖动**：设置前景色和背景色之间的油彩变化方式。值越小，变化后的颜色越接近前景色。如果要设置控制画笔笔迹的颜色变化方式，可在“控制”选项中选择，如图 7-92 所示。



前景 / 背景抖动为 0% 前景 / 背景抖动为 100%

图 7-92

- **色相抖动**：设置颜色色彩变化的百分比。该值越小，颜色越接近前景色。较高的值增大色相间的差异，如图 7-93 所示。



色相抖动为 0% 色相抖动为 100%

图 7-93

- **饱和度抖动**：设置颜色的饱和度变化程度。值越小，饱和度越接近前景色；值越高，色彩的饱和度越高，如图 7-94 所示。



饱和度抖动为 0% 饱和度抖动为 100%

图 7-94



- 亮度抖动：设置颜色的亮度变化程度。值越小，亮度越接近前景色；值越高，颜色的亮度值越大，如图 7-95 所示。



亮度抖动为 0% 亮度抖动为 100%

图 7-95

- 纯度：设置颜色的纯度。该值为 40% 时，笔迹的颜色为黑白色；该值越高，颜色饱和度越高，如图 7-96 所示。



纯度为 >100% 纯度为 100%

图 7-96

7.4.10 传递

传递选项确定油彩在描边路线中的改变方式。可设置画笔的油彩或效果的动态建立。在画笔面板的属性区，选择“传递”选项，在面板右侧将显示传递的相关参数，如图 7-97 所示。



图 7-97

- 不透明度抖动：设置画笔笔迹中油彩不透明度的变化程度。输入数值或拖动滑块可调整颜色不透明度的变化百分比。可在“控

制”下拉列表中选项中设置画笔笔迹的不透明度变化，如图 7-98 所示。



不透明度抖动为 0% 不透明度抖动为 100%

图 7-98

- 流量抖动：设置画笔笔迹中油彩流量的变化程度。可在“控制”下拉列表中，设置画笔颜色的流量变化，如图 7-99 所示。



流量抖动为 0% 流量抖动为 100%

图 7-99



注意：

如果配置了数位板和压感笔，则“湿度抖动”和“混合抖动”选项可以使用。

7.4.11 画笔笔势

表示调整笔刷的姿势。在画笔面板的属性区，选择“画笔姿势”选项，在面板右侧将显示相关参数，如图 7-100 所示。



图 7-100



7.4.12 案例：创建自定义画笔

在 Photoshop CC 中，我们可以将已有图形整体或者选区内的图形创建为自定义画笔，方便以后使用。下面我们以“创建蝴蝶画笔”形状来说明自定义画笔的方法：

01 按 Ctrl+O 快捷键，打开文件，如图 7-101 所示。用画笔绘制圆点，如图 7-102 所示。



图 7-101



图 7-102

02 执行“编辑>定义画笔预设”命令，打开如图 7-103 所示的“画笔名称”对话框，输入名称单击“确定”按钮，即可将图片定义为画笔预设。

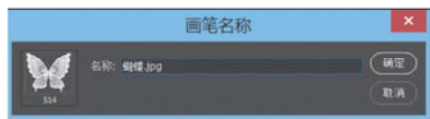


图 7-103

03 选择画笔工具，在工具选项栏中单击“画笔”选项右侧的按钮，打开“画笔预设”面板，在画笔选择区的最后将显示刚定义的画笔笔触——蝴蝶，如图 7-104 所示。



图 7-104

7.5 绘画工具

7.5.1 画笔工具

画笔工具是绘图常用的工具之一，利用画笔工具可以绘制边缘柔和的线条，画笔的大小、边缘柔和幅度都可以灵活调节。如图 7-105 所示为画笔工具的选项栏。



图 7-105

利用画笔工具的选项栏可以设置画笔的形态、大小、不透明度以及绘画模式等。

- 画笔：单击工具选项栏上“画笔”下拉按钮，在打开的面板中可以设置画笔的大小和硬度，单击右上角的按钮，弹出下拉菜单，如图 7-106 所示。其中，新建画笔预设：建立新画笔。重命名画笔：重新命名画笔。删除画笔：删除当前选中的画笔。仅文本：以文字描述方式显示画笔选择面板。小缩览图：以小图标的方式显示画笔选择面板。大缩览图：以大图标的方式显示画笔选择面板。小列表：以小文字和图标列表方式显示画笔选择面板。大列表：以大文字和图标列表方式显示画笔选

择面板。描边缩览图：以笔画的方式显示画笔选择面板。预设管理器：在弹出的“预设管理器”对话框中编辑画笔。复位画笔：恢复默认状态的画笔。载入画笔：将存储的画笔载入面板。存储画笔：将当前的画笔进行存储。替换画笔：载入新画笔并替换当前画笔。



图 7-106

- 模式：设置绘图的像素和图像之间的混合方式。单击“模式”右侧的绘画模式，在弹出的下拉列表中选择所需的混合模式，如图 7-107 所示。

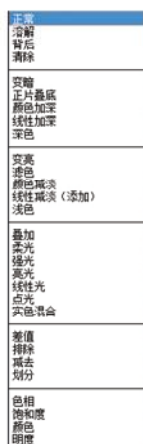


图 7-107

- 不透明度：设置画笔绘制的不透明度。数值范围在 0%~100% 之间，数值越大，不透明度就越高。将透明度设置为 100% 绘制树叶，效果如图 7-108 所示，将透明度设置为 50%，效果如图 7-109 所示。



图 7-108



图 7-109

- 流量：设置笔触颜色的流出量，即画笔颜色的深浅。数值范围在 0%~100% 之间。值为 100% 时，绘制的颜色最浓；值小于 100% 时，绘制的颜色变浅，值越小颜色越淡。如图 7-110 所示为 100% 时的效果，图 7-111 所示为 50% 时的效果。



图 7-110



图 7-111

- 喷枪：设置画笔油彩的流出量。单击画笔工具选项栏中的“喷枪”按钮，启用喷枪工具。喷枪会在绘制的过程中表现其特点，即画笔在画面停留的时间越长，喷枪的范围就越大。如图 7-112 所示为未启用喷枪，如图 7-113 所示为启用喷枪。



图 7-112



图 7-113

7.5.2 铅笔工具

铅笔工具可以绘制自由手画线式的线条，使用方法与画笔工具相似。在工具箱中选择“铅笔工具”后，其工具选项栏，如图 7-114 所示。



图 7-114

在画笔的下拉列表框中可以选择画笔的形状，但铅笔工具只能绘制硬边线条。

7.5.3 混合器画笔工具

混合器画笔工具可以混合像素，其工具选项栏如图 7-115 所示。



图 7-115

它创建类似于传统画笔绘画时颜料之间的相互混合的效果，可以使绘画功底不是很强的人绘制出具有水粉画或油画风格的漂亮图像。选择混合器画笔工具，在工具选项栏中设置画笔参数，在画面中进行涂抹即可。如图 7-116 所示为“干燥，深描”模式；如图 7-117 所示为“湿润”模式。



图 7-116



图 7-117

单击按钮，即可将光标下的颜色与前景色进行混合，如图 7-118 所示。

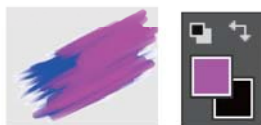


图 7-118

7.6 擦除工具

擦除工具包含 3 种类型：橡皮擦工具、背景橡皮擦工具和魔术橡皮擦工具。后两种橡皮擦主要用于抠图（去除图像的背景），而橡皮擦则会因设置的选项不同，具有不同的用途。如图 7-119 所示为擦除工具组。



图 7-119

7.6.1 橡皮擦工具

橡皮擦工具可以更改图像的像素。如果使用橡皮擦工具处理的是背景图层或锁定了透明区域（按下“图层”面板中的按钮）的图层，涂抹区域会显示为背景色；处理其他图层时，可擦除涂抹区域的像素。如图 7-120 所示为橡皮擦工具的工具选项栏。



图 7-120

- 模式：可以选择橡皮擦的种类。选择“画笔”，可创建柔边擦除效果；选择“铅笔”，可创建硬边擦除效果；选择“块”，擦除的效果为块状，如图 7-121 所示。
- 不透明度：设置工具的擦除强度，100%的不透明度可以完全擦除像素，较低的不透明度将部分擦除像素。将“模式”设置为“块”时，不能使用该选项。
- 流量：设置当将指针移动到某个区域上方时应用颜色的速率。



原图

画笔



铅笔

块

图 7-121

7.6.2 案例：用背景橡皮擦工具抠动物毛发

01 按 Ctrl+O 快捷键，打开一个文件，如图 7-122 所示。



图 7-122

02 选择背景橡皮擦工具，在工具选项栏中设置，“大小”为 100，“取样”为连续，“容差”为 100%，防止马身上的细节被擦除。将光标移动到马的周围，对图像进行背景擦除，效果如图 7-123 所示。

03 将“容差”值设为 20%，将光标移到马周围没处理完的背景上进行处理。注意不要让光标的十字碰到马，否则也会被擦除，效果如图 7-124 所示。



图 7-123



图 7-124

04 打开一个背景文件，使用移动工具将马的影像拖入该文件，并调整其位置，这样就更换了画面背景。效果如图 7-125 所示。



图 7-125



7.6.3 案例：用魔术橡皮擦工具抠人像

魔术橡皮擦工具可以擦除图像中与光标相近的像素。如果在锁定了透明的图层中擦除图像，被擦除的像素会更改为背景色；如果在背景层或普通层中擦除图像，被擦除的像素会显示为透明效果。如图 7-126 所示为魔术橡皮擦工具的选项栏。



图 7-126

- 容差：设置可擦除的颜色范围。低容差会擦除颜色值范围内与单击点像素非常相似的像素，高容差可擦除范围更广的像素，如图 7-127 所示。



容差为 50%



容差为 80%

图 7-127

- 消除锯齿：可以使擦除区域的边缘与其他像素的边缘，产生平滑过渡效果。
- 连续：勾选该复选框，擦除与单击点像素邻近的像素；取消该复选框时，可擦除图像中所有相似的像素，如图 7-128 所示。



不勾选“连续”



勾选“连续”

图 7-128

- 对所有图层取样：对所有可见图层中的组合数据来采集擦除色样。
- 不透明度：设置擦除强度，100% 的不透明度将完全擦除像素；较低的不透明度将擦除的区域显示为半透明状态。