

服装设计
与制板系列



附带教学光盘

Photoshop 服装设计 实用教程

马仲岭 主编



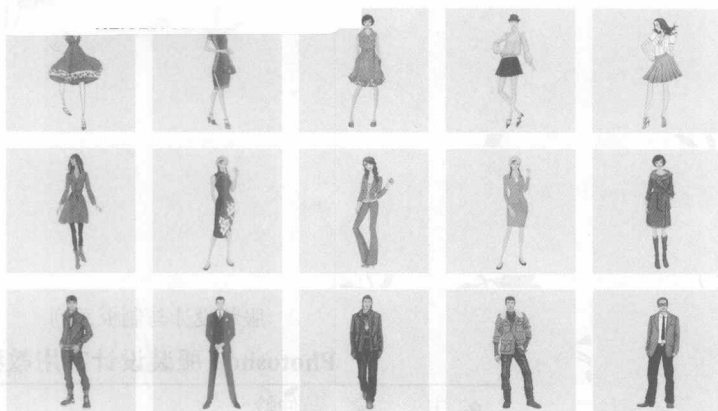
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



服装设计
与制版系列

Photoshop 服装设计 实用教程

马仲岭 主编



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Photoshop服装设计实用教程 / 马仲岭主编. -- 北
京: 人民邮电出版社, 2010.4
(服装设计与制板系列)
ISBN 978-7-115-22065-3

I. ①P… II. ①马… III. ①服装—计算机辅助设计
—图形软件, Photoshop—教材 IV. ①TS941.26

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第002378号

内 容 提 要

本书是一部以通用平面设计软件 Photoshop CS3 为平台, 以电脑操作为特色, 研究探讨服装设计的专业教程, 也是教育部十一五规划重点项目, 岭南服饰文化研究成果。通过对本书的学习, 读者能够利用 Photoshop CS3 软件绘制各种服装图案、服装款式图、服装设计效果图等。

本书共分 7 章, 分别介绍了 Photoshop CS3 的基础知识、服装色彩设计、服装图案、服装部件和局部设计、单件服装的设计与表现、时装画基本技法、时装画的电脑表现技法等内容。

本书可以作为各类服装院校和服装职业培训班的教材, 也可以作为服装专业技术人员的技术参考书。

服装设计与制板系列

Photoshop 服装设计实用教程

-
- ◆ 主 编 马仲岭
责任编辑 李永涛
 - ◆ 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>
中国铁道出版社印刷厂印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 21
字数: 500 千字 2010 年 4 月第 1 版
印数: 1—3 500 册 2010 年 4 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-22065-3

定价: 42.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223
反盗版热线: (010)67171154

前言

本书是数字化服装设计专业教材,本书的出版是一种创新和尝试。自2004年以来,我们已经在人民邮电出版社先后出版了关于CorelDRAW、富怡等服装CAD专著和教材近20部,许多高等院校、中等职业学校和培训机构也都将其作为数字化服装设计专业教材。在此期间,许多读者提出了许多宝贵意见和中肯的建议,衷心感谢所有关注本书和数字化服装设计教育的朋友。根据使用情况和读者的意见,我们又编写了此书,进一步丰富了服装设计数字化的内容。

数字化服装设计师是为了区别传统意义上的服装设计师而暂且使用的名称。服装设计师就是通过市场调查,依据服装流行趋势,利用现有材料和工艺,或创造新的材料和工艺,设计出能够体现某种风格、表现某种思想、传达某种文化的服装样式的服装设计人员。其中,这些服装样式需要通过某种方式加以表达,如口头表达、文字表达、绘画表达等,通用的表达方式是绘画表达。传统的绘画表达是手工绘画,目前这种方式还是主要的表达方式之一。这就是传统意义上的服装设计师。而数字化服装设计师就是利用现代计算机技术手段进行设计的服装设计人员。

利用手工绘画方式进行服装设计的形式有很多种,能够充分体现设计师的个人风格,但是其对设计师的绘画基础要求较高,对作品的修改存在较大困难,对服装系列化设计需要很多时间,很难提高工作效率。利用计算机技术手段进行服装设计能够有效地克服上述弊端,大幅度提高工作效率,同时也为一般爱好服装设计的人员进行服装设计开辟了一条捷径,他们能够避开复杂的人体绘画程序,利用现有的人体图片,或其他现有的数字化人体图形直接进行服装设计,尤其进行服装色彩系列设计、服装材料系列设计、服装款式系列设计等时,更是得心应手。编写本书的主要目的就是为了使绘画基础薄弱的服装设计人员能够顺利地进行服装设计,并提高服装设计师的工作效率。

数字化服装设计可以使用专业服装设计软件进行服装设计,也可以使用非专业软件进行计算机辅助服装设计。目前用于服装设计的非专业软件主要有AutoCAD、Photoshop和CorelDRAW等,其中,Photoshop属于通用软件,获得容易,用户众多,是进行服装设计的理想软件,因此本书选用Photoshop软件作为服装设计的软件平台。

本书共7章,各章内容简要介绍如下。

第1章介绍了Photoshop CS3的界面、菜单栏、属性栏、工具箱、活动面板、文件格式、打印和输出等内容,目的是使初学者对该软件有一个全面、系统的了解,在以后的学习操作中能够顺利地找到需要使用的工具。

第2章介绍了服装色彩设计方面的内容,包括色光原理、色彩的三要素、色彩对比、色彩心理、服装色彩设计的原则与方法和服装色彩搭配技巧,着重介绍了服装色彩设计,服装配色的理论、方法和技巧。



第3章介绍了服装图案设计方面的内容,包括图案的形式美法则、图案结构、图案的变化形式、服装图案的设计原则与方法等,着重介绍了利用计算机进行图案设计的使用方法和技巧。

第4章介绍了服装部件和局部的设计方法,包括领子、袖子、门襟、口袋、腰头等的设计与表现,着重介绍了利用计算机设计服装局部款式的方法和步骤,使读者既能够了解其理论,也能够掌握其方法。

第5章介绍了单件服装的设计与表现,包括服装的形式美法则,服装的廓型,上衣、裤子和裙子的设计与表现,并着重介绍了常用服装款式的数字化绘制方法。

第6章介绍了时装画的基本技法,包括人体比例、人体姿态、人体各部分的绘制要求和方法,常用服饰配件和服装材料效果的绘制方法等。

第7章介绍了时装画的表现技法,包括均线表现法、黑白灰表现法、色彩平涂表现法、色彩明暗表现法、色彩对比表现法、色彩点缀表现法、色彩调和表现法、材料填充表现法、裘皮大衣效果图的绘制、皮革服装效果图的绘制等,并介绍了各种表现技法的具体绘制方法。

本书由马仲岭、李越琼、周伯军、林志福、梁伟平、叶秀云共同编著。由于作者水平有限,经验不足,书中错误在所难免,衷心希望服装专业教师、设计人员、同行、专家和广大读者批评指正,以便进一步完善和提高,共同为服装设计事业作贡献。感谢为本书出版给予指导和帮助,以及提出意见的所有专家、学者、同事和学生。作者的邮箱是 mzl1221@163.com,欢迎来信交流。

作者

2009年12月

于广东佛山科学技术学院

目 录

第1章 Photoshop CS3 简介..... 1

- 1.1 Photoshop CS3 的界面..... 1
- 1.2 菜单栏..... 4
- 1.3 属性栏..... 5
- 1.4 工具箱..... 5
- 1.5 浮动面板..... 12
- 1.6 文件格式..... 14
- 1.7 打印和输出..... 15
- 1.8 基本概念..... 17

第2章 服装色彩设计..... 23

- 2.1 色光原理..... 23
- 2.2 色彩的三要素..... 23
 - 2.2.1 色相..... 24
 - 2.2.2 明度..... 28
 - 2.2.3 纯度..... 31
- 2.3 色彩对比..... 33
 - 2.3.1 色相对比..... 33
 - 2.3.2 明度对比..... 36
 - 2.3.3 纯度对比..... 45
- 2.4 色彩心理..... 49
 - 2.4.1 色彩的心理功能..... 49
 - 2.4.2 色彩的象征性..... 50
 - 2.4.3 色彩的心理感受..... 51
 - 2.4.4 色彩的通感..... 52
- 2.5 服装色彩设计的原则与方法..... 56
 - 2.5.1 服装色彩设计的原则..... 56
 - 2.5.2 服装的配色与调和..... 56
 - 2.5.3 服装画的配色原理..... 62

2.6 服装色彩的搭配技巧..... 67

第3章 服装图案..... 76

- 3.1 图案概论..... 76
- 3.2 图案的形式美法则..... 76
 - 3.2.1 对称与均衡..... 76
 - 3.2.2 对比与调和..... 79
 - 3.2.3 条理与反复..... 81
 - 3.2.4 节奏与韵律..... 83
 - 3.2.5 比例与尺度..... 84
- 3.3 图案结构..... 87
 - 3.3.1 单独纹样..... 87
 - 3.3.2 适合纹样..... 88
 - 3.3.3 连续纹样..... 92
- 3.4 图案的变化形式..... 96
- 3.5 服装图案的设计原则与方法..... 100

第4章 服装部件和局部设计..... 103

- 4.1 领子的设计与表现..... 103
 - 4.1.1 领子的分类和设计
要点..... 103
 - 4.1.2 领口领的设计与表现..... 104
 - 4.1.3 立领的设计与表现..... 108
 - 4.1.4 贴身领的设计与表现..... 113
 - 4.1.5 驳领的设计与表现..... 116
 - 4.1.6 蝴蝶结领的设计与
表现..... 119
 - 4.1.7 悬垂领的设计与表现..... 122
 - 4.1.8 针织罗纹领的设计与
表现..... 124



4.1.9	连身领的设计与表现	126	5.3.1	衬衣的设计与表现	184
4.2	袖子的设计与表现	128	5.3.2	西装的设计与表现	186
4.2.1	袖子的设计要点	129	5.3.3	夹克的设计与表现	189
4.2.2	袖口袖的设计与表现	129	5.3.4	猎装上衣的设计与表现	192
4.2.3	连袖的设计与表现	132	5.3.5	中式上衣的设计与表现	195
4.2.4	平装袖的设计与表现	134	5.3.6	牛仔上衣的设计与表现	199
4.2.5	插肩袖的设计与表现	138	5.3.7	旗袍的设计与表现	202
4.2.6	圆装袖的设计与表现	142	5.3.8	大衣的设计与表现	205
4.3	门襟的设计与表现	147	5.4	裤子的设计与表现	208
4.3.1	门襟的设计要点	147	5.4.1	西裤的设计与表现	209
4.3.2	单排扣叠门襟的设计与表现	147	5.4.2	牛仔裤的设计与表现	212
4.3.3	中式布纽扣对襟的设计与表现	149	5.4.3	休闲裤的设计与表现	214
4.3.4	拉链门襟的设计与表现	152	5.4.4	短裤的设计与表现	217
4.3.5	带袂门襟的设计与表现	154	5.4.5	裙裤的设计与表现	219
4.3.6	明门襟的设计与表现	156	5.5	裙子的设计与表现	221
4.3.7	暗门襟的设计与表现	158	5.5.1	西式裙的设计与表现	221
4.3.8	斜门襟的设计与表现	161	5.5.2	鱼尾裙的设计与表现	223
4.4	口袋的设计与表现	163	5.5.3	伞裙的设计与表现	226
4.4.1	口袋的设计要点	163	5.5.4	多节裙的设计与表现	228
4.4.2	贴袋的设计与表现	163	5.5.5	多片裙的设计与表现	230
4.4.3	挖袋的设计与表现	165	5.5.6	连衣裙的设计与表现	232
4.4.4	插袋的设计与表现	168	第6章	时装画基本技法	235
4.5	腰头的设计与表现	171	6.1	时装画简述	235
4.5.1	腰头的设计要点	171	6.2	时装画的人体比例	236
4.5.2	西裤腰头的设计与表现	171	6.3	时装画的人体姿态	239
4.5.3	绳带抽缩腰头的设计与表现	173	6.4	头部的比例与画法	244
第5章	单件服装的设计与表现	177	6.5	手和脚的画法	248
5.1	服装的形式美法则	177	6.6	时装画的画法	253
5.2	服装的廓型	180	6.6.1	时装画的整体画法	253
5.2.1	廓型的种类	180	6.6.2	时装画的省略画法	253
5.2.2	廓型的设计要点	182	6.6.3	发型的画法	255
5.3	上衣的设计与表现	183	6.6.4	饰物的画法	256
			6.7	常用服饰配件的绘制	264
			6.7.1	纽扣的绘制	264

6.7.2 项链的绘制	266	第7章 时装画的电脑表现技法	291
6.7.3 拉链的绘制	267	7.1 数字化匀线表现法	291
6.8 常用服装材料效果的绘制	269	7.2 黑白灰表现法	295
6.8.1 普通斜纹面料效果的 绘制	269	7.3 色彩平涂表现法	298
6.8.2 牛仔布面料效果的 绘制	271	7.4 色彩明暗表现法	301
6.8.3 毛绒面料效果的绘制	274	7.5 色彩对比表现法	306
6.8.4 麻布面料效果的绘制	275	7.6 色彩点缀表现法	309
6.8.5 格子面料效果的绘制	278	7.7 色彩调和表现法	313
6.8.6 裘皮效果的绘制	281	7.8 材料填充表现法	316
6.8.7 毛线编织效果的绘制	287	7.9 裘皮大衣效果图的绘制	321
		7.10 皮革服装效果图的绘制	325

第 1 章

Photoshop CS3 简介

Photoshop 是目前使用最广泛的平面设计软件之一，具有界面友好、操作视图化、成本低廉、通用性高等特点。使用该软件能够完成艺术设计领域的大部分设计任务，同样也可以完成服装设计任务，因此，许多服装设计师都将该软件作为数字化服装设计的软件平台。

Photoshop 的功能十分强大，数字化服装设计只用到其中的部分功能，本书将以 Photoshop CS3 版本进行介绍。

本章只是对数字化服装设计经常涉及的软件界面、菜单栏、属性栏、工具箱、调板等进行简单的介绍，具体的使用方法将在后面的章节中介绍。这里只要求读者通过本章的学习，能够对 Photoshop CS3 有一个基本了解，并通过练习能够熟练地找到需要的命令和工具。



1.1 Photoshop CS3 的界面

在 Windows 操作平台上，按说明安装 Photoshop CS3。安装过程完成后，通过单击【开始】→【程序】→【Ps Adobe Photoshop CS3】，即可打开 Photoshop CS3 应用程序（见图 1-1）。

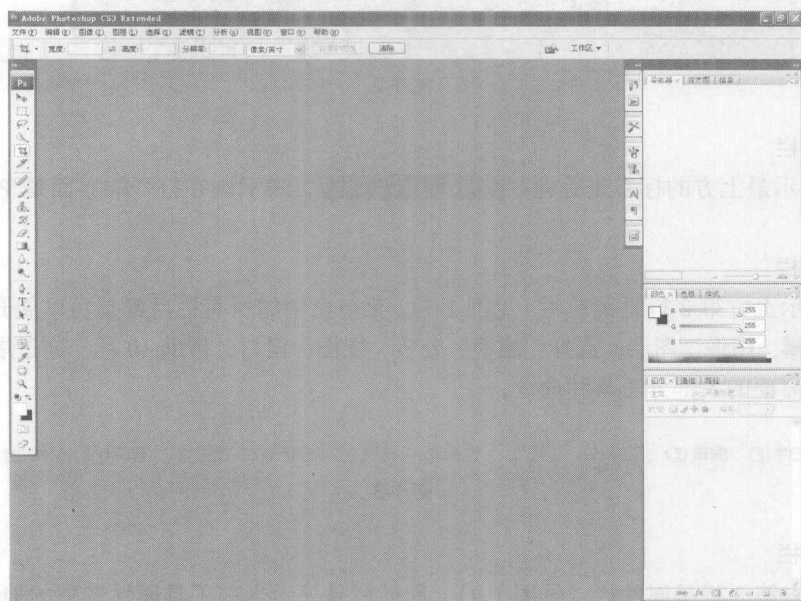


图 1-1



Photoshop CS3 的界面在默认状态下包括标题栏、菜单栏、属性栏、面板收放按钮、各种面板、工具箱和工作区 7 种常用项目 (见图 1-2), 下面分别介绍。

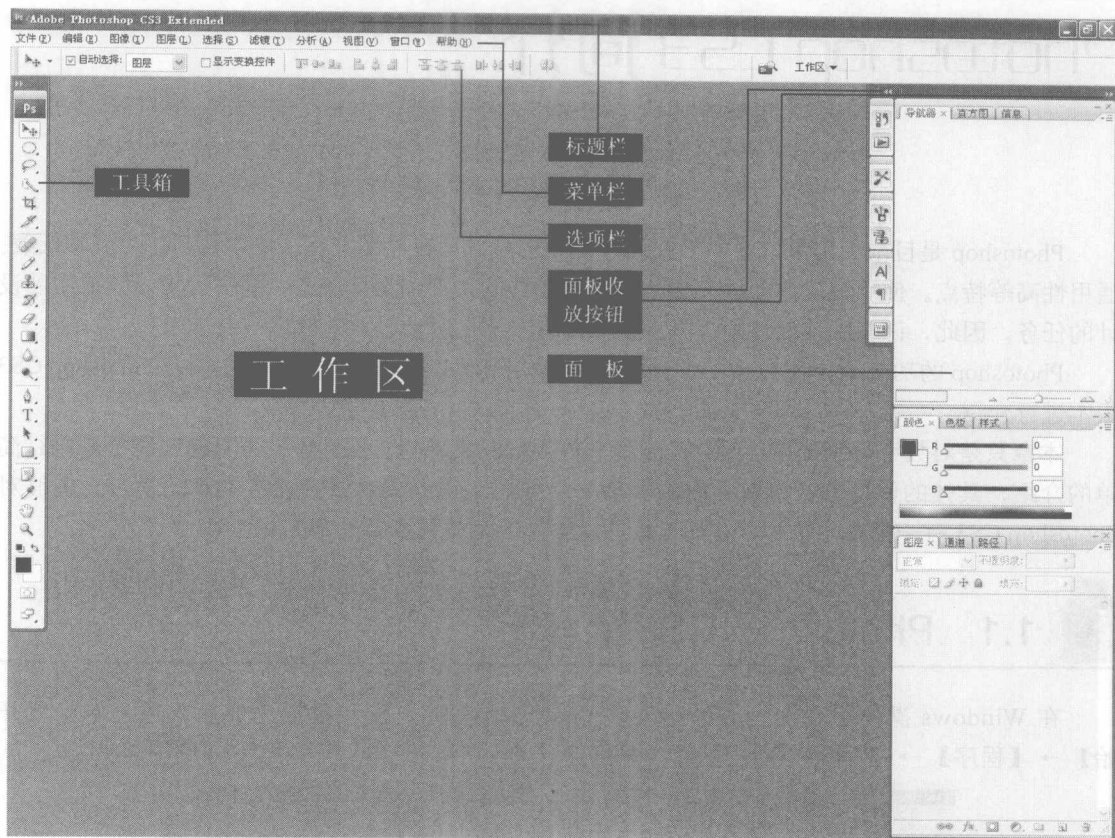


图 1-2

一、标题栏

图 1-2 所示最上方的标志是标题栏 **Ps Adobe Photoshop CS3**, 表示现在打开的界面是 Photoshop CS3 应用程序。

二、菜单栏

图 1-2 所示上方第 2 行是菜单栏 (见图 1-3)。菜单栏中的所有栏目都是可以展开的下拉菜单, 包括文件、编辑、图像、图层、选择、滤镜、分析、视图、窗口、帮助 10 项。通过展开下拉菜单, 可以找到绘图需要的大部分工具和命令。

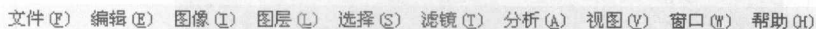


图 1-3

三、属性栏

图 1-2 上方第 3 行是属性栏 (见图 1-4)。属性栏是显示当前工具属性选项的地方, 根据当前使用工具的不同而显示不同的内容, 图中为使用选择工具时显示的选项内容。



图 1-4

四、面板收放按钮

图 1-2 右边面板上方两个具有方向指示的按钮为面板收放按钮 (见图 1-5)。通过该按钮可以将面板收起或展开, 收起时只显示各种面板的标题, 这样可以扩大工作区域。展开时可显示面板的更多操作功能。



图 1-5

五、各种面板

图 1-2 所示右侧为面板区域。Photoshop CS3 提供了丰富的面板, 绝大部分制作都可使用面板协助进行。面板可以单独打开或关闭, 也可拖曳到窗口中的其他地方。图 1-6 所示为 Photoshop CS3 的默认面板布置。

六、工具箱

图 1-2 左侧竖向摆放的项目是工具箱。顾名思义, 工具箱是存放各种常用工具的地方。单击工具图标可选择相应的工具。工具箱默认出现在主窗口的左侧, 见图 1-7 所示。将鼠标指针停放在工具图标上会显示当前工具的提示信息, 其中包含工具的名称和键盘快捷键。在一些工具图标的右下方有黑色小三角按钮, 表示在该工具下还隐藏着其他工具。在工具图标上按住鼠标左键并停留几秒即可展开该组的其他工具。

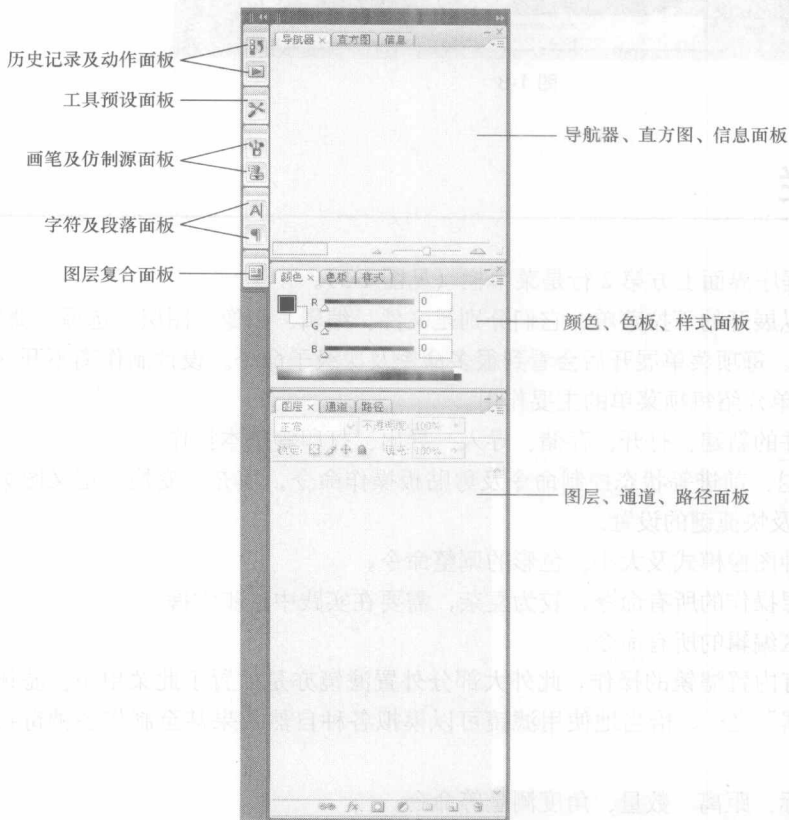


图 1-6

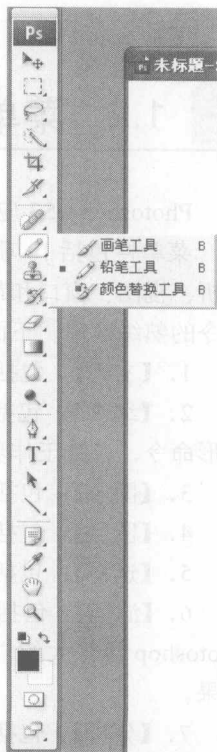


图 1-7



七、工作区

图 1-2 所示中程序界面中间的灰色区域是工作区。新建或打开的图像会以单独窗口的形式显示在工作区内，可以对每个图像窗口进行最大化和最小化等操作。

每个图像窗口下方都有单独的状态栏，显示该图像文件的大小及显示比例，其中显示比例可以直接修改（见图 1-8）。

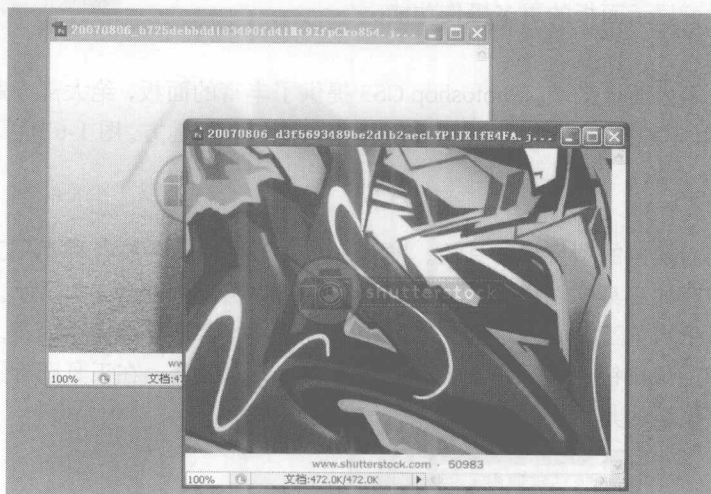


图 1-8



1.2 菜单栏

Photoshop CS3 应用程序界面上方第 2 行是菜单栏（见图 1-3）。

菜单栏包括 10 项可以展开的下拉菜单，它们分别是文件、编辑、图像、图层、选择、滤镜、分析、视图、窗口和帮助。每项菜单展开后会看到很多命令及次级子命令。设计制作离不开这些命令的熟练运用。下面简单介绍每项菜单的主要作用。

1. **【文件】**：包括文件的新建、打开、存储、导入、导出、打印等基本操作。
2. **【编辑】**：包括后退、前进等状态控制命令及剪贴板操作命令，填充、变换、定义图案及图形命令，各种工作界面及快捷键的设置。
3. **【图像】**：包括各种图像模式及大小、色彩的调整命令。
4. **【图层】**：包括图层操作的所有命令，较为复杂，需要在实践中逐步掌握。
5. **【选择】**：包括选区编辑的所有命令。
6. **【滤镜】**：包括所有内置滤镜的操作，此外大部分外置滤镜亦是放置于此菜单下。滤镜是 Photoshop 最强大的“武器”之一，恰当地使用滤镜可以模拟各种自然效果甚至制作各种奇特的效果。
7. **【分析】**：包括坐标、距离、数量、角度测量等命令。
8. **【视图】**：包括视图的缩放、对齐、标尺、参考线等操作。

9. 【窗口】：包括工作区各项目的隐藏、显示的命令及自定义工作区的相关命令。

10. 【帮助】：主要包括 Photoshop 相关的版权及法律信息。另外，其中内置的 Photoshop 教程也是新手学习的好工具。



1.3 属性栏

属性栏位于菜单栏下方，当使用不同的工具时，属性栏的选项会根据当前工具的不同而变化，其主要作用为提供当前工具详细设定以适应不同的绘图情况。



1.4 工具箱

工具箱中包含了大部分在 Photoshop 制作中最常使用的工具。因此，熟练掌握工具箱中每一个工具的用法及效果是高效设计制作的基础。工具箱中各工具的名称见图 1-9。

图标右下方带有黑色标记的图标，表示本工具下还包含其他工具。移动鼠标指针到图标上，按住鼠标右键不放，会打开一个工具条，显示更多的工具（见图 1-10）。

在这些工具中，有些是很少使用或使用不到的，因此这里着重介绍服装设计中经常使用的工具。下面我们按照工具箱的顺序进行介绍。

一、移动工具

移动工具  是一个基本工具，用于移动画布中的图形对象。在 Photoshop 中，大部分操作需要先选择操作对象。大部分工具的应用效果只对当前选中的对象有效。



注意：

移动工具能够选择路径对象。

二、矩形选框工具

将鼠标指针移到此按钮上，按住鼠标左键稍长时间，将弹出其他工具，其中包括：矩形选框工具、椭圆选框工具、单行选框工具、单列选框工具等 4 种。其中使用较多的工具是矩形选框工具和椭圆选框工具（见图 1-11）。

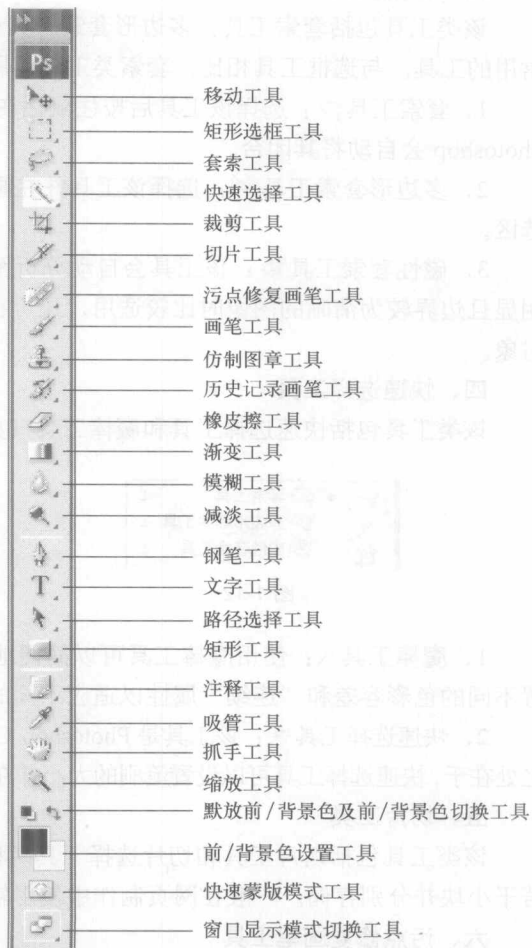


图 1-9

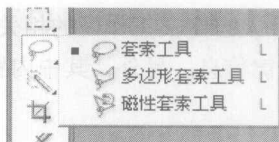


图 1-10



图 1-11

1. 矩形选框工具: 该工具是制作 Photoshop 选区的最基本工具。利用该工具可以在画布上作出任意比例的矩形选区。此外还可以通过设置进行选区的添加、减除、交叉等以制作更为复杂的选区。

2. 椭圆选框工具: 该工具与矩形选框工具的使用方法相同。按住 Shift 键在画布中拖曳鼠标可以制作圆选区, 松开 Shift 键则可以制作椭圆形选区。

3. 单行选框工具: 选择该工具并在画布上单击可以选中该处的单行像素。

4. 单列选框工具: 选择该工具并在画布上单击可以选中该处的单列像素。

三、套索工具

该类工具包括套索工具、多边形套索工具和磁性套索工具 (见图 1-12)。套索也是制作选区常用的工具。与选框工具相比, 套索类工具使用更为灵活, 适合制作不规则形状的选区。

1. 套索工具: 选择该工具后按住鼠标在画布中拖曳可制作出相应的选区, 对于开口部分, Photoshop 会自动将其闭合。

2. 多边形套索工具: 选择该工具并在画布中不同位置单击可以制作出各种形状的多边形选区。

3. 磁性套索工具: 该工具会自动分析图像边界并吸附到边界上, 在抠取图像与背景色差明显且边界较为清晰的图像时比较适用, 还可在属性栏中设置色彩容差等参数以适应不同的操作对象。

四、快速选择工具

该类工具包括快速选择工具和魔棒工具 (见图 1-13)。

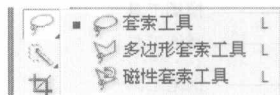


图 1-12

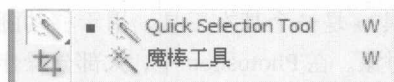


图 1-13

1. 魔棒工具: 使用魔棒工具可以简便地选取图像中颜色相似的色块。可以在属性栏中设置不同的色彩容差和“连续”属性以适应不同的图像要求。

2. 快速选择工具: 该工具是 Photoshop CS3 中新增的功能, 实际为魔棒工具的升级版。不同之处在于, 快速选择工具可以设置笔刷的大小并在画面中拖动鼠标, 可以更快地选取颜色相似的区域。

五、切片工具

该类工具包括切片工具和切片选择工具两种。使用这两个工具可以方便地把一幅图像分割成若干小块并分别存储。一般在网页制作中使用较多 (见图 1-14)。

六、污点修复画笔工具

该类工具包括污点修复画笔工具、修复画笔工具、修补工具和红眼工具 4 种 (见图 1-15)。

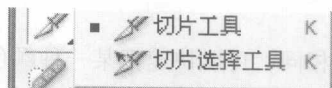


图 1-14

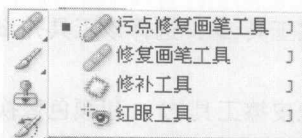


图 1-15

1. 污点修复画笔工具：该工具比较适合修复图像中较小的污点或瑕疵。该工具的使用方法较为简单，选择该工具，设置好画笔大小，然后在污点处涂抹即可。

2. 修复画笔工具：其原理与污点修复画笔工具相同，区别在于修复画笔工具需要预先设置取样点，再进行图像修复。设置取样点的方法为按住键盘上的 Alt 键，然后单击适当的地方。

3. 修补工具：与前两个工具的原理相同，使用方法为，选择该工具后在图像中拖曳鼠标选中需要修复的地方，保持修补工具处于选择状态，再把选区拖曳至目标区域。可实时观看修补效果。

4. 红眼工具：专门用于修复相片中出现的人物红眼。该工具的使用方法较为简单，选择该工具后再框选图像中的红眼区域即可。可以设置变暗量及变暗的范围。

七、画笔工具

该类工具包括画笔工具、铅笔工具和颜色替换工具等 3 种（见图 1-16）。

1. 画笔工具：画笔是 Photoshop 中拥有丰富功能的工具。可以应用不同的笔刷，还可以使用自定义笔刷、设置图像的叠加模式等。使用方法为，选择该工具后在属性栏中设置好前景色、笔刷类型和大小、图像叠加模式、不透明度和流量后在画布中相应地方按住鼠标左键拖曳即可。此外，还可以同时按 Shift 键画出直线。

2. 铅笔工具：使用方法和画笔工具类似，适合描绘较硬的线条。

3. 颜色替换工具：利用该工具可以快速替换图像中某些区域的颜色。在属性栏中可设置笔刷、模式、取样、限制和容差等参数，设置好后按住鼠标左键在图像中的相应区域拖曳即可。

八、仿制图章工具

该类工具包括仿制图章工具和图案图章工具两种（见图 1-17）。

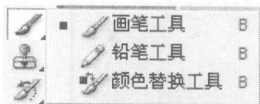


图 1-16

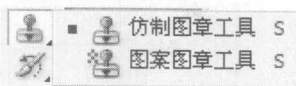


图 1-17

1. 仿制图章工具：仿制图章工具是图像修补中常用的工具。工作原理为，图像中其他地方取样然后复制至目标区域。它和修复工具的区别在于，修复工具可以智能识别和连接纹理，仿制图章工具只是复制取样区域。该工具的使用方法为，选择工具后在属性栏中设置好笔刷、模式、不透明度等参数，按住 Alt 键在图像中单击取样，然后在需要修补的区域中拖曳鼠标即可。

2. 图案图章工具：使用该工具可以选择已有的图案或自定义图案在画布中绘画。选择该工具后可以在属性中选择相应的图案。

九、橡皮擦工具

该类工具包括了橡皮擦工具、背景橡皮擦工具和魔术橡皮擦工具（见图 1-18）。



1. 橡皮擦工具 ：选择该工具并设置好笔刷后在图像中按住并拖曳鼠标可以把图像中的相应部分擦除。

2. 背景橡皮擦工具 ：和颜色替换工具使用方法相同，可以快速把某一种颜色区域擦除。

3. 魔术橡皮擦工具 ：和魔棒工具的使用方法相同，可以擦除某一颜色区域，可在属性栏中设置取样颜色的容差。

十、渐变工具

该类工具包括渐变工具和油漆桶工具（见图 1-19）。

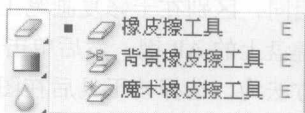


图 1-18

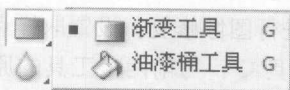


图 1-19

1. 渐变工具 ：该工具是 Photoshop 中最常用的工具之一，该工具可以制作出两种颜色以上逐渐过渡的效果。选择该工具后在属性栏中单击左边的渐变图标可打开【渐变编辑器】对话框（见图 1-20）。

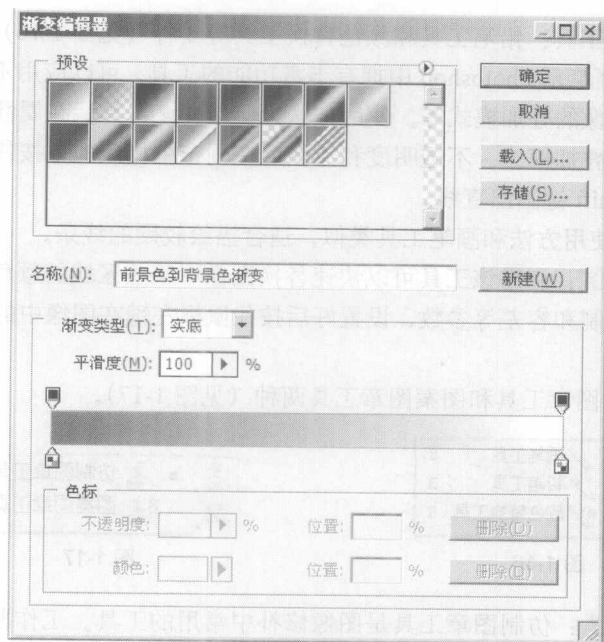


图 1-20

对话框左上角为系统预设的渐变模式，可直接点选使用。中下部有一长条的渐变色带，显示为当前的渐变样式。色带上方为透明度游标，下方为色彩游标。点选相应游标后可以在下方设置该游标的参数。单击色带上、下方空白位置可添加游标，按住游标往外拖曳可删除选中的游标。

此外选择正确的渐变方式也很重要。Photoshop CS3 中共有 5 种渐变方式，可在属性栏中选择（见图 1-21），分别为线性渐变、径向渐变、角度渐变、对称渐变和菱形渐变。

2. 油漆桶工具 ：利用该工具可以对选区进行颜色或图案的填充操作。填充颜色时需先设置好想要的前景色，填充图案则先要在属性栏中设置第一个选项为图案。

十一、模糊工具

该类工具包括模糊工具、锐化工具和涂抹工具 3 种（见图 1-22）。



图 1-21

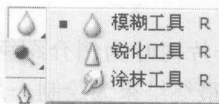


图 1-22

1. 模糊工具 ：利用该工具可以降低像素间的差别，制作出模糊自然过渡的效果。
2. 锐化工具 ：与模糊工具相反，该工具可以增大像素间的反差，制作出锐化的效果。
3. 涂抹工具 ：可以使像素沿某一方向融合，制作出具有方向的模糊效果。选择该工具后设定好强度与模式，在图像中直接拖曳鼠标涂抹即可。

十二、减淡工具

该类工具包括减淡工具、加深工具和海绵工具 3 种（见图 1-23）。

1. 减淡工具 ：使用该工具可以增加图像中相应地方色彩的明度，使之发亮发白。可以设置范围和曝光度。
2. 加深工具 ：与减淡工具效果相反，使用方法与减淡工具一致，即设置好参数后按住鼠标在图像中拖曳即可。
3. 海绵工具 ：该工具可以更改图像中某一区域色彩的饱和度。在属性栏中可设置模式和流量。去色模式为降低饱和度，加色模式为增加饱和度。

十三、钢笔工具

钢笔类工具是 Photoshop CS3 中重要的绘制工具，是服装设计中必用的工具，因此读者需熟练掌握钢笔工具的各种用法。钢笔类工具包括钢笔工具、自由钢笔工具、添加锚点工具、删除锚点工具和转换点工具等 5 种（见图 1-24）。

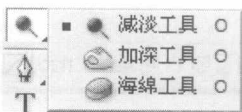


图 1-23

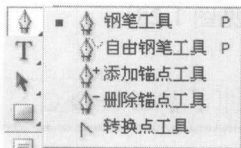


图 1-24

钢笔工具 ：钢笔工具是 Photoshop CS3 中绘制图形的主要工具，下面详细介绍它的设置及一些常用的绘图方法。单击该工具后即可在属性栏中设置相关参数（见图 1-25）。

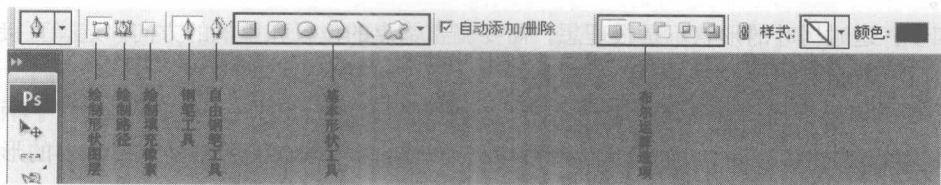


图 1-25