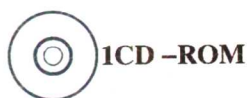


选择的艺术

Photoshop CS2 绘画技法 深度剖析

冯建华 编著

- 开始我们只是喜欢这个软件，结果我们却爱上了这门艺术。
- 本书将以绘画者的视角讲述，您不需要机械地模仿书中的案例，只需要跟随作者的思路去感悟，让设计的创意和理念重新成为您关注的重点。
- 您可能会经常遇到这种情况，仅仅为了表现画面中某些物体的质感，而不得不浪费大量宝贵的时间。本书将重点讲述如何使用多重功能来表现质感，并使您领悟到让物体质感真实可信的真谛。



选择的艺术

Photoshop CS2 绘画技法 深度剖析

冯建华 编著

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

选择的艺术: Photoshop CS2 绘画技法深度剖析/冯建华编著. —北京: 人民邮电出版社, 2006.7
ISBN 7-115-14995-X

I. 选... II. 冯... III. 图形软件, Photoshop CS2 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 076814 号

内 容 提 要

本书以一个绘画者的视角, 结合作者多年的 Photoshop 绘画经验, 力求通过直观的讲述方式, 帮助读者掌握 Photoshop 绘画技法。

本书以美术绘画理论知识为主线, 以 Photoshop 的技法表现为基础, 从绘画基础、质感表现、插画风格作品、写实风格作品、技法类作品、其他类作品、纹理体现、包装设计提案等几个角度讲述了 Photoshop 绘画所涉及到的种种环节和过程。

本书力求语言通俗, 行文流畅, 适合具有一定美术基础且具备一定 Photoshop 应用能力的用户阅读。

选择的艺术——Photoshop CS2 绘画技法深度剖析

- ◆ 编 著 冯建华
责任编辑 董 静
- ◆ 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>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 880×1230 1/16
印张: 18.75
字数: 654 千字 2006 年 7 月第 1 版
印数: 1—5 000 册 2006 年 7 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-14995-X/TP · 5555

定价: 56.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

Photoshop本质上就是一门选择的艺术

选择的艺术

Photoshop CS

图像处理 深度剖析

● 关文涛 编著



书名：《选择的艺术——Photoshop CS
图像处理深度剖析》

作者：关文涛 著

定价：59元

页数：380页

开本：大16开

书号：ISBN-115-12979-7/TP·4380

- 这不是一本单纯介绍如何操作 Photoshop 的图书，大多数的 Photoshop 用户欠缺的不是对菜单和工具的熟悉程度，而是缺乏对 Photoshop 软件整体的把握，这本书则有提纲挈领的作用。
- Photoshop 最重要的功能就是图像处理，图像处理的核心就是选择，这源于一个简单的道理“要改变某些像素，首先要选中它”，因此称这本书为“选择的艺术”。
- 本书以颜色理论和通道为两条主线，对用户最感困惑的图层、蒙板和通道的原理和应用的剖析尤其精辟和深刻，对读者学习 Photoshop 有很强的启发和指导意义。
- 本书的许多观点和见解都是作者长期实践经验的总结，行文中采取师生对话的方式，语言风趣幽默，行文别具一格，一改技术类书籍晦涩难懂的积弊，使读者在轻松愉快的氛围中领会 Photoshop 的技术难点和真谛。
- 本书面向 Photoshop 的中、高级读者，适合从事平面设计、图像处理及数码摄影爱好者阅读。

1. 怎样认识 Photoshop 绘画?

传统绘画的一切用具都将被您眼前的一个个小按钮、滑块和数字所替代。传统的油彩涂抹技法被绝妙整合，强大的技术支持与广泛的素材配合使生成作品的效率和效果不同以往。您选择了一个功能强大的软件平台，它可以使您选择到图像上的每一个像素。这个平台就是您要面对的、一个鼎鼎大名的角色——Photoshop。

Photoshop 在我们手中是一只画笔。这支功能强大的画笔是为您卓越的绘画才能服务的，学习 Photoshop 是为了能够更加灵活的运用好这支笔，您所积累的美术素养和逐步掌握的绘画知识才是最后思想表达的关键。

2. 本书与其他技法类书籍有什么不同?

市场上绝大多数的 Photoshop 绘画书籍都着眼于一个绘画作品的过程详解，使读者很容易进行一种简单的机械模仿，使作品的创作性和艺术性大打折扣。不可否认，在机械模仿的过程中可以得到一些绘画的练习，并增加对软件的熟知程度，但这可能桎梏了您的思想，阻碍了您的思维延展。本书以美术绘画理论知识为主线，以 Photoshop 的技法表现为基础，人性化地使二者有机地结合起来，并不刻意追求对每个操作步骤的事无巨细的描述（事实上这也不可能办到），力求以一个美术爱好者的视角和您一道步入玄妙的 Photoshop 绘画旅程。

3. 本书适合什么基础的读者?

本书适合具备一定绘画基础，且具备一定 Photoshop 应用能力的读者阅读。

如果您二者兼备，但是并没有把二者有机地结合起来。那恭喜您即将摒弃满手的油彩时代，换掉油布一样的工作服，离开那个像杂物间一样的陋室，不再重复劳作那些繁杂的涮笔琐事，而是把心情放松到极致，悠闲地品一口茶，在您最终点击存盘的时候，一定是气定神闲的。但愿本书是您的益友！

如果您只具备其中一种技能，我宁愿您具备的是前者。具有系统的美术绘画理论知识、并有一定的美术绘画基础，对您掌握 Photoshop 绘画技法无疑是有好处的，您将不必浪费过多宝贵的时间。事无绝对，我始终相信，一个勤奋的人、一个有感知能力的人，他迸发的能量是巨大的。但愿本书是您的良师！

如果您还尚不具备这些基础，我建议您用欣赏的心态去体会她，因为这并不只是一本纯粹的技法书籍。您可以从中接触到很多关于美术绘画方面的知识，并欣赏一些作品。理解和感悟到很多美术绘画以外的东西。那您不妨从现在开始，她同样可以适用于您。或许她以后会成为您赖以生存的敲门砖。但愿本书是您的伴侣！

有的人在盼着下班的铃声响起，有的人开始琢磨晚上的约会，有的人要赶回家喂小狗，您则不同，忘掉那些琐碎的事情吧，学习远比实际生活来得更有意思。

希望您读这本书时，能舒舒服服地坐下来，放松心情，让自己沉浸其中。这是一个令人兴奋的旅程。我希望这本书能捕捉到这份兴奋，并及时地传递给您。

4. Photoshop CS2 以外的版本适用于本书吗?

Adobe 公司最新推出的是 Photoshop CS2 版本, 本书的案例均在此版本上完成。不过, 本书着重探讨绘画理论和技法, 所以对 Photoshop 版本的要求并不高, 除了个别案例需要用到 Photoshop CS2 的新增变形功能外, 其他案例可以使用 Photoshop 7.0 之后的任何版本来完成。

5. Mac 用户和 PC 用户有什么不同?

Photoshop 在 Mac 机上和在 PC 机上除了界面略有区别以外, 功能是没有区别的, Mac 在图像处理上更为专业。为了照顾更多的 PC 用户, 所以本书按照 PC 版的 Photoshop 来描述。

6. Photoshop 软件适合绘画创作吗?

众所周知, Photoshop 具有强大的图像处理能力, 它的主要工作基础是像素 (Pixel), 如同我们作画时落在画布上的各色油彩, 我们需要做的工作就是要把这些散落的彩点集中、柔和、变色、组合、排列, 最终演变成一幅绘画作品。

Photoshop 用于绘画是一个永远都争论不休的话题, 我建议您不必要去理会, 您只需要把它当做一只笔, 当最终您沉浸在完成作品的喜悦中时, 一切疑惑都迎刃而解了。

7. 本书对于掌握 Photoshop 应用有哪些益处?

Photoshop 的绘画功能相对于整个软件功能, 应用范围还是比较广泛的。尤为侧重图形图像功能, 如果您愿意, Photoshop 绘画几乎可以囊括 Photoshop 所有功能。

所以说, 通过 Photoshop 绘画同样可以很好地学习和掌握 Photoshop 的知识和应用。

8. Photoshop 绘画常用的工具和技法有哪些?

泛泛草木, 皆可用兵。

Photoshop 具有很多方便和快捷的各种图形工具, 可以轻松地用于定制草稿, 具有强大的画笔工具 (包括自制), 可以轻松地完成上色, 具有超强的图像处理技术, 可以完美地组合和完善您的后期工作。

9. Photoshop 绘画最难掌握的地方有哪些?

如果您具有一定的造型能力, 也具有一定的手绘基础, 那么您面对的就是对软件综合运用能力的考验了。完成作品前的一些艺术化处理和修饰将是您要面对的难题之一。

由衷感谢

感谢关文涛（懵懂斋）老师和朱宝丽（桔子香水）老师对本书的全面关注，是他们以自己渊博的知识和无私的奉献精神为本书内容提出了中肯的改进意见，这些改进意见在本书中得到充分体现。

感谢设计中国论坛（<http://bbs.chinaddu.com>）给了我成长的平台，众多的没有见过面的网友给了我激励和力量，是他们在使用 Photoshop 过程中遇到的问题和困惑，才使我有写作本书的欲望和冲动。

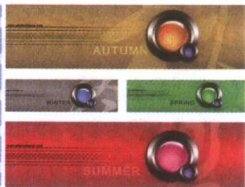
感谢姜子龙、张春刚、刘建英、贾雪松、牛双辉、赵琳、韩付、姜占朝、姜山、吴超、刘建民、刘盼路、谭乃肃、冯丽萍等人对本书的编写工作给予的大力支持和帮助，正是由于这种认真负责的精神和严谨的治学态度，避免了本书许多错误和过失的发生，使内容更加翔实和精彩。

感谢我的家人和朋友，他们理解的目光使我觉得不是孤独和无助的，他们无怨无悔的支持伴我走过了艰辛的写作过程。

最后感谢选择本书的热心读者，尽管在编写过程中我力求做到严谨，但由于水平有限，难免存在不足之处，希望我有限的讲解能够激发您无限的创造力。真切地希望您对本书提出宝贵的意见。请您将来信寄给本书的责任编辑（北京市崇文区夕照寺街14号A座410室董静收 邮编100061）或发电子邮件(fyuanye@163.com)给我。

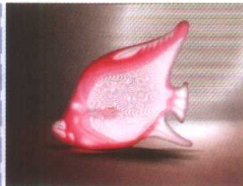
冯建华（原野）
2006年5月8日于石家庄

第1章 与绘画的约会



1.1 绘画基础知识	2
1.1.1 感知素描	2
1.1.2 感知构图	3
1.1.3 感知色彩	3
1.1.4 感知视觉	5
1.2 Photoshop 绘画开门7件事	5
1.2.1 用画家的思维来面对屏幕	6
1.2.2 图层、通道与路径的综合应用	7
1.2.3 路径的使用	8
1.2.4 浅析选择工具	9
1.2.5 浅析绘画工具	10
1.2.6 其他画笔工具简介	28
1.2.7 图案填充与颜色改变	28

第3章 Photoshop 绘画的质感表现



3.1 久远的年代	40
3.2 光与影的对白	44

第4章 插画风格 作品创作



4.1 橙色季节——矢量风格	54
4.2 心情不错——手绘风格	62
4.3 中国娃娃——漫画风格	68
4.4 疯狂鼠标——卡通风格	81

第2章 Photoshop 绘画的创作流程



2.1 目标分析	32
2.2 完成草稿	33
2.3 校正造型	33
2.4 上色	34
2.5 渲染	35
2.6 艺术再创造	36

第5章 写实风格 作品创作



5.1 人物五官及头发的刻画	90
5.2 锐利的眼睛	112
5.3 复原的白垩纪恐龙	126
5.4 蚂蚱	134
5.5 写实静物创作	142

第 6 章 技法类作品创作



- 6.1 粉笔画笔触 ----- 152
- 6.2 马克笔效果图 ----- 156
- 6.3 国画写意——钟馗醉月归 ----- 164
 - 6.3.1 浅析水墨画笔的原理及设置 -- 164
 - 6.3.2 具体创作 ----- 168
- 6.4 石膏“素描”——马赛曲战士 - 174

第 7 章 纹理的体现



- 7.1 皮革纹理的表现 ----- 180
- 7.2 不锈钢材质的表现 ----- 188
- 7.3 陶瓷材质的表现 ----- 197
- 7.4 牛仔布材质的表现 ----- 205
- 7.5 锈迹材质的表现 ----- 212
- 7.6 朽木材质的表现 ----- 217
- 7.7 剥落墙体的表现 ----- 223

第 8 章 其他类型作品创作



- 8.1 杂志封面的制作 ----- 230
- 8.2 炫图桌面的制作 ----- 236
- 8.3 云水书签的制作 ----- 241
- 8.4 电影海报的制作 ----- 246
 - 8.4.1 电影海报的常规表现手法 --- 246
 - 8.4.2 构思一幅电影海报 ----- 248

第 9 章 制作包装设计提案



- 9.1 纸盒型包装的表现方法 ----- 256
- 9.2 玻璃酒瓶类包装的表现方法 --- 266
- 9.3 VI 设计中牛皮纸手提袋的
表现方法 ----- 275
- 9.4 塑料类包装的表现方法 ----- 285

1

与绘画的约会

PHOTOSHOP.CN
SPRING



PHOTOSHOP.CN
SUMMER



PHOTOSHOP.CN
AUTUMN



PHOTOSHOP.CN
WINTER



PHOTOSHOP CS2



1.1 绘画基础知识

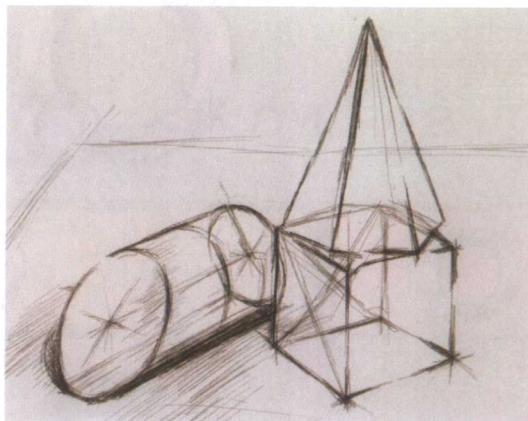
虽然没有绘画知识，用户也可以使用 Photoshop。但如果用户具备基本的美术绘画知识，将有益于今后的电脑美术创作。只有扎扎实实地站稳脚跟，才能奔跑如飞，因此了解和掌握以下的绘画基本知识无疑是必要的。

1.1.1 感知素描

素描泛指单色实体绘画，主要使用的工具为铅笔或碳素笔，通过概括性线条或色块来表现体积和景深，是一种描绘形式。主要目的是培养作者的造型能力，训练正确的观察能力和在平面上描绘立体对象的能力。

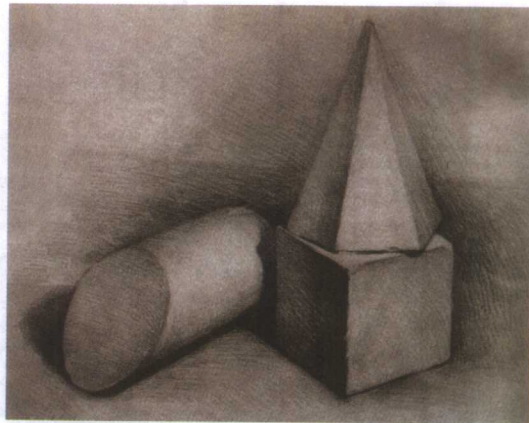
1. 结构素描

结构素描训练绘画者对物体结构的把握能力，不需要特别表现（或舍去）物体的明暗关系，可利用线条的粗细和轻重适当刻画，但一定要有明显的结构框架特征，包括看不到的内在连贯结构和外部轮廓。在培养造型能力的基础上增加对立体空间尺度的把握，用立体的思维来完成平面创作。



2. 明暗素描

绘画者通过结构素描的练习，具备了准确的造型能力后，可以尝试进行明暗素描的训练，以提升全局把握能力。明暗素描关注于光线的照射、物体自身的结构以及物体自身的固有色。



● 三大面

三大面即物体的受光部分、背光部分、明暗交接线部分。物体的受光部分是光线直接照射的部位，是整个物体中较亮的部分，最亮的高光点也分布在这个区域中。物体的背光部分是受光部分的背面，是整个物体中较暗的部分，但不是最暗的，因为它会受到一些环境的反射光的影响。

● 五大调

五大调即中间色调、反光调、黑调、白调、灰调，这几个调子构成了物体的立体和空间感。

1.1.2 感知构图

平面构成、色彩构成和立体构成概括了“构图”的含义。构图在作品中起着非常重要的作用。通过合理地组织和搭配各种元素，确立要表达的视觉重心点，以达到两个目的，一是美化画面，二是使作品具有艺术感染力。

怎样的构图形式才是最合理的呢？答案是不确定的。因为画面轮廓的不规则变化、色彩对人眼的干扰、远近图形的分散聚合等因素都会对视觉造成影响。通常人的视线接触画面的一刹那，会迅速从由左上角到左下角，再通过中心部分至右上角向右下角移动，然后回到画面最吸引视线的中心范围停留下来，这个中心点就是视觉的重心。因此，画面重心的处理是平面构图中值得探讨的一个重要方面。

有经验的设计师往往会将需要表达的主题安排在重心点范围内。

1.1.3 感知色彩

一对对儿斑斓的蝴蝶，翩翩于姹紫嫣红；浓妆淡抹的袅娜女子，成就了一街的亮丽风景。蓝的天、青的草、红的花、绿的树，组成了色彩斑斓的大千世界。颜色的魅力极具诱惑，色彩在生活中无处不在。一个苹果熟了，它朝阳的面是红色的，相反的一面则发青，这就是色彩学里的色相变化，也就是颜色变化。白天看到的苹果色彩鲜艳明亮，晚上看则会发灰发暗，这个变化就是明度的变化。

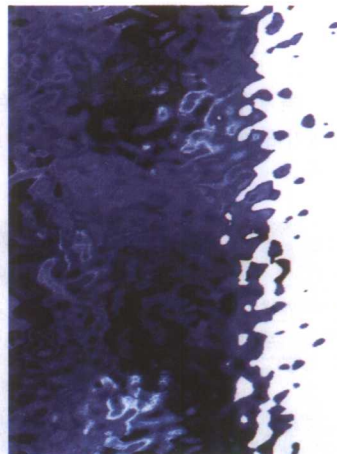
色彩按照有彩色和无彩色进行分类，黑、灰、白归类为无彩色，除此之外的带有一定颜色信息的颜色为有彩色，比如赤、橙、黄、绿、青、蓝、紫。

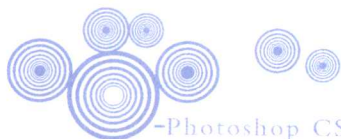
红、绿、蓝三原色是所有颜色的基础。黄色、洋红色、青色被称作次混合色，加之白色和黑色，不同比例的混合构筑了这个斑斓的色彩王国。

○ 冷暖色

光源发射光的颜色与黑体在某一温度下辐射光色相同时，黑体的温度称为该光源的色温。光源色温不同，光色也不同，色温在 3300K 以下有稳重的气氛，温暖的感觉；色温在 3000~5000K 之间为中间色温，有爽快的感觉；色温在 5000K 以上有冷的感觉。不同光源的不同光色组成最佳环境。

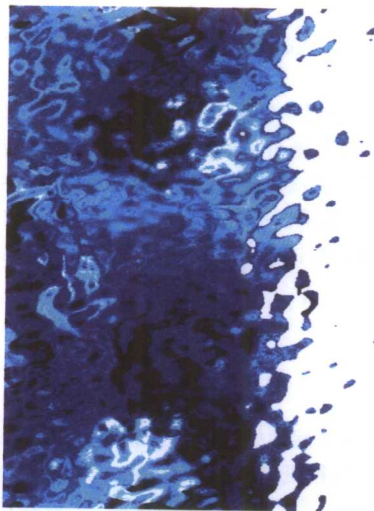
色温	光色	气氛效果
>5000K	清凉（带蓝的白色）	冷的气氛
3300~5000K	中间（白）	爽快的气氛
<3300K	温暖（带红的白色）	稳重的气氛





○ 对比度和饱和度

某一个色系的色彩对比度越强，饱和度越高，那么表现出的效果就越强烈，反之则较弱。



设计中色彩的组合美感来自于对形式法则的合理运用，主要特征有色调、平衡、韵律、强调、调和以及渐变。

1. 色调

在一个光环境中，无论这个光源是什么颜色，被照射的物体表面统一为这个光源色或在这个色彩氛围中，这种具有颜色倾向的调子就是色调。色调的基本美感就是将互相排斥的色彩统一在一个有秩序的主色调中，使人在统一的效果中感到一种和谐的美。

色调的确定必须依传达的主题而定，只要抓住主导画面统一关系的因素，就能形成统一的色调。



2. 平衡

美术范畴的平衡是利用不同色彩的相互制约以达到视觉上的色彩均衡。比如一幅面积较大、色度较弱、亮度较小的背景图案配上高亮度、小面积的一个或多个组合的前景图案，可以在视觉张力上达到整体色彩的均衡关系。



3. 韵律

运用不同色相的色块（图片）或线条（直线、曲线），结合大小疏密的变化，可以在画面中形成重复、交替、变换的空间，这种节奏即为韵律。



4. 强调、调和与渐变

强调与调和在形式上是对立的，犹如一对夫妻，刚柔相济，阴阳互补。在美术设计过程中，强调与调和也是相辅相成的辩证关系，“强调”是在局部利用区别于陪衬色的颜色来突出视觉的重心，“调和”是利用比较中性的颜色柔化强烈的对比，避免生硬的过渡，达到整体画面的协调。渐变是指一个色相向另一个色相的转变，同一色相下的一个亮度向更高或更低逐渐推移；一个色度向另一个色度的逐渐变化。渐变是一种自然的过渡，渐变和调和更像是一对默契的搭档，彼此相互配合。



1.1.4 感知视觉

世间万物展现在我们眼前，是通过视觉细胞将视觉信息以电信号的形式传递到大脑的，通过大脑对电信号的解释，进而形成我们对事物的印象。人对美的事物的理解是不同的，接收到的信息经过大脑的解释会转化为一种自我的联想，联想是思维的一种延伸。例如，多个线条组合的横竖方向不同排列，会带来不同的视觉效果，横向排列给人的直观印象是宽广，竖向排列则是狭长。再如图形的色彩，红色使人感到温暖、渴望、兴奋、喜庆，绿色则使人联想到生命、自然、生机，黑色会给人有凝重、深沉、压抑的感觉。

由此可见，各种视觉形象及其要素都会使人产生不同的联想或构造某种意境，由此而产生的图形的象征意义作为一种视觉语言的表达方法被广泛地运用在平面设计构图中。

1.2 Photoshop 绘画开门 7 件事

从你握住笔的那一刻起，作品的命运就交到了你的手上。对于 Photoshop 来说，其功能大致分为绘图绘画和图像调整，依应用范围和场合不同各有侧重。

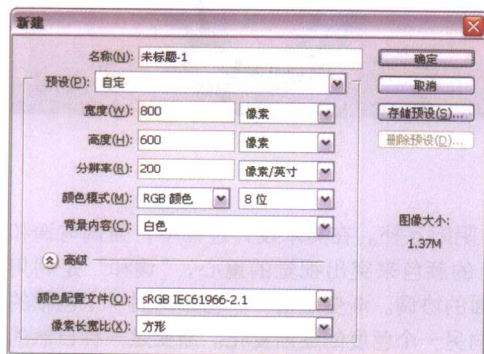
“工欲善其事，必先利其器”，然而囿于篇幅，本书不可能对每一个工具和命令事无巨细地做详细介绍，读者可以参照 Photoshop 帮助文件和相关书籍熟悉每种工具的法。本节将只对电脑美术创作中经常使用的工具进行重点介绍。



1.2.1 用画家的思维来面对屏幕

1. 怎样建立适宜绘画的文件

打开 Photoshop，用户面对的首要问题就是要建立一个什么样的文件才能符合创作的要求。如下图所示是“新建”对话框，用户可以在其中设置文档尺寸的数值。



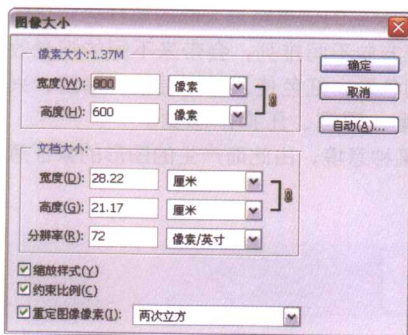
Photoshop 为我们提供了很多种形式的宽度和高度的计量单位，在这里主要应用的计量单位为“厘米”，它更能从一个画家的视角直观地诠释对尺幅的感念。

分辨率的设置依据图像输出的不同而有所不同，应用于网页的文件分辨率一般设置为屏幕分辨率（72 像素 / 英寸），如果用于打印输出，需要设置较高的分辨率数值，一般为 200 像素 / 英寸左右。

RGB 和 CMYK 模式是常用的两种颜色模式。显示器是通过发射射线轰击荧屏背面的红（Red）、绿（Green）、蓝（Blue）这 3 种荧光来创建颜色的，因此 RGB 又称为屏幕色。读者在使用 Photoshop 进行绘图绘画时，一般工作在 RGB 模式下，这个模式能够提供宽广的色域和丰富的色彩，并且在该模式下，Photoshop 中所有的工具和命令均可用。如果图像最终用于打印输出，可以在输出之前将 RGB 模式转换为 CMYK 模式。

2. 更改图像大小设置

实际工作中我们不可能面面俱到，如果在后期需要改变一下图像大小来适应要求的话，可以在“图像大小”对话框中进行设置。



默认情况下，需要勾选“缩放样式”、“约束比例”和“重定图像像素”这 3 个复选项。

勾选“缩放样式”，可以保证图层样式随图像大小做相同改变。

勾选“重定图像像素”选项，可以灵活指定图像像素增加和减少的方式。

勾选“约束比例”选项可以保证图像的长宽比例不变，不会导致图像变形。

3. 用快捷键进行视图缩放

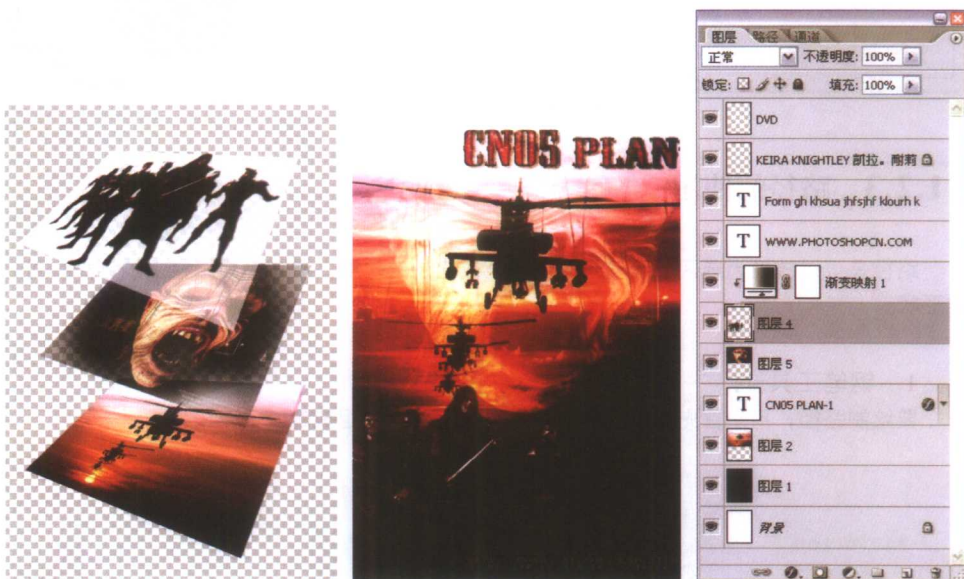
由于显示器屏幕大小的限制,当需要勾画图像中的某些细节或观察图像的整体效果时,需要放大或缩小图像来更好地作业,就像画家要时不时地眯起眼睛近睹远观,那么直接使用软件的放大镜工具就可以办到,但是要以放下画笔或其他工具的代价来完成操作。有没有更好的办法呢?同时按住“Ctrl + Alt”键(在Photoshop里是快捷复制的功能键),这个时候,如果改用鼠标的滚轮,就相当于放大镜的功能。如果鼠标没有滚轮,用“Ctrl + 空格”键或“Alt + 空格”键的组合同样可以完成相同的操作。这样做的好处就是不需要更换正在使用的工具。

1.2.2 图层、通道与路径的综合应用

图层、通道和路径各有所妙,并称为Photoshop的3大法宝。

1. 合理组合运用

图层允许用户在不影响图像中其他图像元素的情况下处理某一图像元素,可以新建、复制、隐藏和删除图层,并可以透过图层的透明区域看到下面的图层。通过更改图层的顺序和属性,可以改变图像的合成方式,下图所示为图层原理示意图。



绘画时通常都是将轮廓置于底层,其上一层是上色层,一些加深和减淡的处理就是在上色层完成的,包括一些局部的深化也要依据上色层的基础颜色来完成。

虽然绘画作品能够在一个图层中完成,这样也更能接近传统绘画的感觉,但是会为修改带来许多不便。那么怎样有效地将某一部分画面内容适时地提出来呢?通道和路径为我们提供了有效的帮助。通常将绘画中的轮廓部分应用到路径中的情况比较多,用路径可以以层的概念区分各个部分的轮廓,并可以随时将某一个部分作为选区,送到图层状态中进行处理。通道可以将一些比如渐变效果作为选区来供图层组使用。

简而言之,路径是以“线”的概念存在的,可以用于建立轮廓。通道是以“面”的概念出现的,可以制作一些渐变效果的选区。绘画中,二者都是为图层服务的。

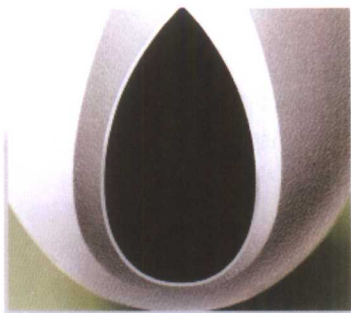
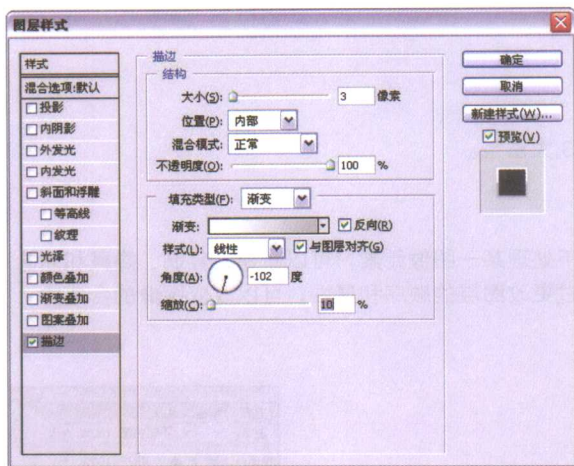
经过图层混合模式的组合,可以有效地营造出特殊氛围。



2. 巧妙运用图层样式

图层样式是 Photoshop 中的后起之秀，能够快速方便地制作字体特效。不过它的应用并不局限于此，当用一些较细的线段来表现一个断口或切边的高光时，用户也会体会到图层样式的独到之处。

选定要处理的边缘部分，点击“图层”面板下方的 按钮，进入“图层样式”对话框，勾选“描边”选项，选择“填充类型”为“渐变”，并为其自定义一个渐变色，选择“样式”为“线性渐变”。右下图所示的中间椭圆的白色断面就是应用“描边”样式后的效果。

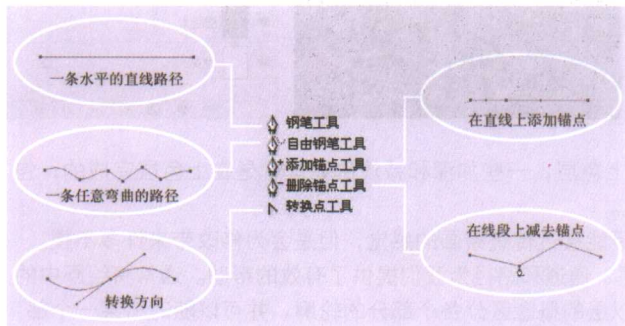


1.2.3 路径的使用

路径是可以转换为选区或者使用颜色填充或描边的轮廓。通过编辑路径上的锚点，可以很方便地改变路径的形状。

1. 钢笔工具

要绘制路径，用户首先要了解路径工具是由哪些工具组成的。



“钢笔工具”用于创建点、直线和曲线。新建一个画布，选择“钢笔工具”，在画布的任意一处单击，创建开始点。然后按住“Shift”键并将光标移动到任意一点结束，创建一条直线。如果松开“Shift”键继续向下一点移动，不释放鼠标左键，可以得到一个弯曲的弧线。

“自由钢笔工具”可以模拟自然形态创建路径，例如画一些不规则的边缘，在绘画过程中应用很少；“添加锚点工具”或“删除锚点工具”可以在路径的任何一处增加或删除锚点；“转换点工具”可以任意改变锚点的走向。