

图形图像百宝箱



World of Images & Graphics

全彩印刷

Photoshop 6 Effects Magic

图形图像：

Photoshop 6

特效制作

[美] Rhoda Grossman 等著
Sherry London

陶小兔 张辉 王志富 译

New
Riders



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry
URL: <http://www.phei.com.cn>

“图形图像百宝箱”丛书

图形图像：

Photoshop 6

特效制作

Photoshop 6 Effects Magic

[美] Rhoda Grossman Sherry London 等著

陶小兔 张辉 王志富 译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

《图形图像：Photoshop 6 特效制作》以大量翔尽的实例，准确而精炼的解释为读者打开了一扇通向美丽之门。本书的主要内容包括 Photoshop 6 的基本操作，如图层操作、选区操作、文本操作等；Photoshop 6 基本编辑工具，如画笔、喷笔、文本工具、蒙版、渐变工具等的使用；Photoshop 6 特效制作工具的使用及特效实现，包括使用滤镜、变换选区、组合各种工具、修改图像色彩、修复图像、生成和扭曲图像等。本书还介绍了 Photoshop 6 中添加的新特性。阅读本书，Photoshop 6 的种种奥妙之处将在你面前一一展现。应用书中介绍的各种方法和技巧，一张张随意的涂鸦、平庸的作品或破损的照片，到你手中都有可能被点石成金！请按照书中的步骤逐一试验，本书将为你架起梦想与现实之间的桥梁。

Authorized translation from the English language edition published by New Riders, Copyright © 2001.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Simplified Chinese language edition published by Publishing House of Electronics Industry, Copyright © 2001.

本书中文简体版专有翻译出版权由 Pearson 教育集团所属的 New Riders 授予电子工业出版社。其原文版权及中文翻译出版权受法律保护。未经许可，不得以任何形式或手段复制或抄袭本书内容。

图书在版编目 (CIP) 数据

图形图像：Photoshop 6 特效制作 / (美) 格罗斯曼 (Grossman, R.) 等著；陶小兔等译。—北京：电子工业出版社，2001.8

(图形图像百宝箱)

书名原文：Photoshop 6 Effects Magic

ISBN 7-5053-6970-9

I. 图… II. ①格… ②陶… III. 图形软件, Photoshop 6 IV. 391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 057463 号

丛 书 名：图形图像百宝箱

书 名：图形图像：Photoshop 6 特效制作

原 书 名：Photoshop 6 Effects Magic

著 者：[美] Rhoda Grossman Sherry London 等

译 者：陶小兔 张 辉 王志富

责任编辑：史 平

排版制作：今日电子公司制作部

印 刷 者：中国电影出版社印刷厂

出版发行：电子工业出版社 www.phei.com.cn

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

经 销：各地新华书店

开 本：787 × 1092 1/16 印张：20.25 字数：506 千字

版 次：2001 年 8 月第 1 版 2001 年 8 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 7-5053-6970-9

TP · 3983

定 价：58.00 元 (含光盘一张)

版权贸易合同登记号 图字：01-2001-1459

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者，请向购买书店调换。若书店售缺，与本社发行部联系。电话：88211980 68279077

译 者 序

老实说,《图形图像:Photoshop 6 特效制作》并不是一本很容易翻译的书。在技术上我们几位译者都不成问题,然而这本书并不是一本纯技术的书,它是一本教人如何创造美的书。所以,我们不得不在翻译的时候小心翼翼,生怕会因为我们的一个用词不准确而影响了美的效果。渐渐地,我们也会融入到书中所创作的世界中去,会按书中所指引的道路精心创作着自己的“梦想”,这时候我们就忘了自己在翻译,剩下的,只有尽情地在美的世界中徜徉的平和与喜悦。

翻译这本书的过程,也是我们再学习的过程。从这本书里我们学到了不少新的知识,获得更多的则是对各种技术更为深刻和全面的理解。如前所述,我们在翻译每部分的时候,都会把书中的作品亲自实践一遍,先行理通各个关节,争取把问题都留给自己,不给读者留下任何疑难。

本书的第1章至第9章由陶小兔翻译,第10章至第16章由张辉翻译,第17章至第23章由王志富翻译,不足之处,请广大读者不吝赐教。

在此要感谢陆旭东、程勇、周彩萍等同志,他们提供了不少帮助,尤其是提供了不少资料,没有他们的帮助,我们的工作不可能如此顺利。

Photoshop 6中一些菜单的译法我们参照了YC-周的汉化包译法,在此表示感谢。

我们还参阅了其他一些Photoshop专业书籍,访问了一些Photoshop专业站点,不能一一列举,谨在此一并致谢。

作者简介

Rhoda Grossman

1989年, Rhoda开始用苹果机进行传统艺术品、漫画和插图的制作。她在20世纪90年代早期的众多计算机图像贸易会上展示了数字漫画, 并为许多关于Photoshop和计算机绘画方面的书籍提供了步进式的教学演示作品。她与Sherry London合著了本书, 最近仍不断有新著问世。Rhoda的日常工作是教授数字艺术图像制作, 分别是在旧金山的电子艺术中心和加州Los Altos Hills郡的Foothill大学。读者可以在<http://www.digitalpainting.com>看到她的部分作品以及她的漫画式自传。

Sherry London

Sherry London是一位聪明颖慧的人, 她是一位教师, 同时还是作家和艺术家。她曾经是《Computer Artist》杂志卓有贡献的编辑, 并且供稿给《Electronic Publishing》、《Pre》、《MacWeek》、《MacUser》、《Digital Vision》以及它们的合刊杂志《MacWorld/MacUser》, 现在则为《Photoshop User》杂志撰稿。她曾经在Moore艺术设计学院和Gloucester郡立大学教授Photoshop、QuarkXPress和Pre-Press。作为一位资深作者, 她曾受邀在许多学术会议上发言, 包括Thunder Lizard Photoshop学术会议以及全美职业画家大会。Sherry有一系列关于Photoshop、电脑绘画、插图制作以及后续效果处理的专著。读者可以在<http://www.educationtogo.com>找到她的Photoshop在线教程。她还正在为<http://www.ehandson.com>制作一个有关Photoshop特效制作的在线教程。如果想和她联系, 可将邮件发至sherry_london@yahoo.com或直接访问她的主页<http://www.sherrylondon.com>。

Michel Bohbot

Michel是一位专职插图作家, 并新任旧金山插图作家协会主席。他在创作中将数字技术和传统技能相结合, 取得了相当棒的成果。他曾在旧金山艺术学院任教, 讲授插图制作实践课程。现在他正在为一本中篇小说创作插图。读者可以在<http://www.portfolios.com/michelbohbot>看到他的更多作品。

Aren Howell

Aren在印第安那州Muncie地区的Ball州立大学获得图像设计和摄影学学位, 她从事图像设计已经10年了, 其中7年在Macmillan USA下的多家公司工作, 包括Adobe Press、Hayden、Sams和Que公司。她现在为New Riders公司制作书籍封面和广告材料。她的许多作品被Print's Regional Design Annual、The American Advertising Awards、The American Graphic Design Awards等认可并收集。她的E-mail地址为aren.howell@perasonptr.com

Scott Kelby

Scott是KW媒体集团有限公司的总裁兼CEO, 这是一家从事软件培训及出版业务的公司。他同时还是《Photoshop User》和《Mac Today》杂志的主编, 而《Mac Today》是一种面向使用苹果机的图像设计者的杂

志。Scott最近撰写的一本书是《Photoshop 6 Down and Dirty Tricks》(本书亦由电子工业出版社翻译出版,并于今年10月面世)。他是Photoshop培训的指导者和技术支持,这项活动是由Photoshop World即Photoshop使用者年会所发起并支持的。Scott同样对一系列的有关Photoshop、插图制作、网面设计的培训磁带的出版起了重要作用。作为一位Photoshop真正的资深专家和培训组织者,Scott每年对数以千计的人进行Photoshop使用的培训。读者可以访问他的网站:<http://www.scottkelby.com>。

Gary Kubicek

Gary是一位有着超过20年工作经验的职业摄影师。1993年,他将Photoshop 2.5装进了他的新机器。在一个月的时间里,他的传统暗室就转化成了数字式暗室。他是8本书的供稿者,同时又是十余本书的技术支持。Gary在纽约DeWitt的Manlius Pebble Hill学校教授Photoshop,可以向他咨询有关数字图像处理的问题,他的E-mail地址为gary@kubicek.com。

Kelly Loomis

Kelly是北加州的自由作家、画家。她以前工作的公司主要从事彩色玻璃窗设计,她称其为“玻璃上的绘画”。她的风格吸收了素描、钻石绘制以及陶制品的特点。1998年,她被数字图像设计所迷住,离开了这个团体。Kelly最喜欢一句描述数字式工作的话:“擦除就像吹去灰尘一样容易。”

Felix Nelson

1988年,当Felix第一次接触苹果II计算机时,他从一位传统的画家转变成了数字图像画家。他是《Photoshop User》和《Mac Today》两本杂志的艺术指导,后者是面向苹果机用户的图像杂志。Felix参与创建了国家职业Photoshop使用者联盟(The National Association of Photoshop Professionals),并作为技术顾问参与了《Photoshop 6 Down and Dirty Tricks》(Scott Kelby著,见前面的注释——编辑注)的创作。

Sharon Steuer

Sharon是一位画家,一位艺术家,她的作品出现在众多的书籍和杂志上。从20世纪80年代初期开始,她的作品多次在展览会上展出。Sharon曾经在美国各个艺术学校或培训中心教授电脑图像课程,她还是美国Faber Birren Color奖以及Windsor Newton Painting奖的获得者。她所著的《Illustrator WOW!》一书作为1997年最突出的计算机书籍获得了Benjamin Franklin奖。

Cher Threinen-Pendarvis

Cher是《Painter WOW!》丛书(Peachpit公司出版)的编辑和撰稿人。她的作品遍及全世界,并因此获得了众多奖项。在加州和伊利诺斯,她讲授计算机艺术,并经常受邀在专业会议上发言。Cher多才多艺,在她的执教生涯里影响了无数数字艺术家,促进了电脑设计软件的发展。

David Xenakis

David是Xenakis设计服务公司的业主,该公司主要生产高级彩色印刷品的预制品,同时也提供印前培训。他在全美范围内推广Photoshop和Pre-Press。他是XRX有限公司的总裁,该公司主要业务包括出版《Knitter's Magazine》、《Stitch Fair》,并举办一些消费品展览。《Knitter's Magazine》杂志(主页为<http://www.knittinguniverse.com>)是第一份完全使用QuarkXPress排版的全美出版物。David当过纺织工,并因此对绘画有强烈的兴趣,他是《Photoshop 6 In Depth》一书的作者,和Sherry London合作出过该书的早期几个版本。

前言

Photoshop 已成为了栅格图像编辑和处理的几代标准（大约 18 个月为一代）。Photoshop 6 提供了功能强大的工具包，将帮助使用者完成所要做的处理。

本书将帮助你学会使用 Photoshop 中一些最具创新意义的工具，加深对它们的了解，将自己的创作水平提高到一个新的层次。

本书所针对的读者

本书所针对的读者是 Photoshop 的中级使用者，假定你们对 Photoshop 的基本操作有一定的了解，并且希望用这些工具进行更深层次的创作，同时也希望学一些 Photoshop 的新特性。

我们觉得，不可能每个人都了解 Photoshop 的每个方面。读者往往对经常用到的工具很熟悉，对很少用到的工具则较生疏，而在有些领域则完全是新手。基于这种考虑，我们在每个方面总结了一些基本的规律。对于高级使用者和初学者来说，本书也有很大的参考价值。

本书的内容

书中的所有示例都采用步进式方式向你演示了怎么去创建一个现实或虚幻的效果。当你浏览这些页面时，可以按照书中的说明将那些效果从头到尾地一一实现。我们在注释中详细解释了制作的注意事项和技巧，这些将有助于你快速入门。

我们根据以下几种不同的处理方法将本书分成几个部分：绘画技术、照片技术、图像处理技术及合成技术。

本书配套光盘的内容

本书配套光盘中包括了为完成本书中的示例所必需的材料和文件。要提醒的是，这些材料的著作权仍属于它们的作者，没有作者们的授权，请勿转载。

我们创作过程中的一些假定

通过我们的一些学习和工作经验来看，在写作时，我们作了以下四个假定：

1. 你喜欢可视化的学习方式

图像是最精炼的语言。即使在今天的交流水平下，图像仍然比话语有说服力得多。你不

必再怀疑采取的步骤是否正确,我们把每个步骤的图像效果都列出来,让你确认操作是否正确。

2. 你的时间相当宝贵

你不愿花太长的时间去学习仅仅一个效果,或为完成一个目标而花很多时间去学附带的内容。本书的示例都是完备的,每个示例前面都有一个简单扼要的说明,解释将要做什么以及所需要的工具及技术,完全不必在其他方面花多余的时间。

3. 你希望对 Photoshop 有尽可能深入的了解

知道哪一种特效用什么步骤去实现是不够的,你希望了解每一步在制作过程中起什么作用,是如何达到这种效果的。本书中的绝大多数步骤都附了说明,告诉你为什么要使用这些工具。

4. 你想学到真正实用的技术

我们想帮助你将学到的技术真正实用化,因此每个示例都有一些变化,建议你多多尝试,尽量掌握这些技能。

本书所使用的一些约定

每本计算机书籍都有自己的表达方式,我们的写作思路是:在每个示例前我们将显示最后的效果,然后再用图例和简洁的说明一步一步地告诉你是怎样达到这种效果的。

在第一次提及所用的命令时,我们会提供详细的菜单路径,以下则会直接使用这个命令。例如:“Image/Adjust/Levels (图像/调整/水平调整)”命令在下一次提及时简称为“Levels (水平调整)”。另外还会给出命令的快捷键。

例如:Ctrl+L 打开“Levels (水平调整)”对话框。

开始旅程

我们无法描述二维图像处理程序的诞生所带的革命性变化。而 Photoshop 6 的升级给我们的想像力提供了无限发挥的空间,当你明白了什么是文本弯曲、液化效果和画笔快照效果等各项内容时,就会深切体会到 Photoshop 的强大功能。现在就让我们开始 Photoshop 的漫游吧!

目 录

第1章 喷涂技巧	1	5.2 水彩作画：预制白描作品	43
1.1 准备开始	1	5.3 水彩作画：准备喷涂	44
1.2 准备选中部分	2	5.4 水彩作画：喷涂	45
1.3 开始作画	4	5.5 水彩作画：修饰	48
1.4 微调	5	5.6 数字式作画：准备开始	50
1.5 加入文本	6	5.7 数字式作画：生成细节蒙版	50
1.6 修饰	9	5.8 数字式作画：改变图像颜色	52
第2章 灰度图像的彩色化	11	5.9 数字式作画：加入纹理	55
2.1 准备开始	11	5.10 数字式作画：大功告成	60
2.2 真实的色彩：选择范围	12	5.11 数字式作画：小结	61
2.3 填充色彩	13	5.12 数字式作画：修饰	61
2.4 增强真实性	15	第6章 照片修饰	64
2.5 制作更富有表现力的效果	15	6.1 准备开始	64
2.6 渐变映射	18	6.2 生成互锁图案	65
2.7 修饰	20	6.3 对照片进行色调分离处理	70
第3章 画笔技术	23	6.4 加上图案图层	72
3.1 准备开始	23	6.5 调整图案填充比例	75
3.2 画笔操作	24	6.6 小结	77
3.3 定制画笔	26	6.7 修饰	77
3.4 画笔快照	27	第7章 照片润饰技巧	83
3.5 修饰	30	7.1 准备开始	83
第4章 光线的运用	33	7.2 修饰眼部	86
4.1 准备开始	33	7.3 为嘴唇上色	89
4.2 画出一颗行星	34	7.4 调整鼻子的大小	90
4.3 添加星际气体	35	7.5 色阶调整	92
4.4 添加螺旋状的星云	36	7.6 修饰	93
4.5 添加细节	38	第8章 照片修复技巧	94
4.6 修饰	40	8.1 准备开始	95
第5章 Photoshop 水彩效果	42	8.2 合并两幅图像	95
5.1 准备开始：水彩作画	42	8.3 修复损坏区域	98

8.4 为画面加上棕褐色色调	100	第 13 章 滤镜的效果	167
8.5 修饰	101	13.1 准备开始	167
第 9 章 改变天气	105	13.2 创建必要的图层	168
9.1 准备开始	105	13.3 填充背景	169
9.2 晴朗的一天	106	13.4 添加纹理	169
9.3 创建情节串联图板	110	13.5 上色及添加纹理	171
9.4 生成絮状云彩	111	13.6 填充色彩	174
9.5 加入云彩	115	13.7 添加高光效果	177
9.6 制造晴天	117	13.8 更多效果	181
9.7 小结	120	第 14 章 揭示隐藏的细节	185
9.8 修饰	120	14.1 准备开始	185
第 10 章 添加投影和倒影	122	14.2 构造岩层	186
10.1 准备开始	122	14.3 使云彩转变成磨光的花岗岩	188
10.2 背景设置	123	14.4 设计图案	190
10.3 目标图像介绍	125	14.5 更多效果	191
10.4 添加倒影	126	第 15 章 图案设计	194
10.5 创建一个光源	129	15.1 准备开始	195
10.6 产生投影	130	15.2 创作简单素材的重复	195
10.7 创建多光源	135	15.3 创作半吊饰重复	195
10.8 添加桌面	136	15.4 制作无缝的重复图案	198
10.9 最后的润色	140	15.5 制作马赛克重复	201
10.10 修饰	141	15.6 添加图案	205
第 11 章 晕映及边缘处理	143	15.7 更多效果	208
11.1 准备开始	143	第 16 章 为素描上色	209
11.2 创建边缘蒙版	144	16.1 准备开始	209
11.3 创建附加框	148	16.2 准备图层	210
11.4 创建晕映边缘	153	16.3 开始着色	211
11.5 小结	156	16.4 修饰	214
11.6 修饰	157	16.5 更多效果	215
第 12 章 漫画效果	159	第 17 章 去色	217
12.1 准备开始	160	17.1 准备开始	218
12.2 夸大面部特征	160	17.2 定义去色区域	218
12.3 身体扭曲	163	17.3 人造铅笔	220
12.4 修饰	165	17.4 增加纹理	221

17.5 刷色	224	21.2 扭曲文字	264
17.6 最后的润色	225	21.3 调整文字为佛罗伦萨式拱门样式	268
17.7 修饰	227	21.4 西斯廷教堂天花板上的文字	271
第 18 章 混合图像	230	21.5 改变背景	272
18.1 准备开始	231	21.6 修饰	275
18.2 建立背景	231	第 22 章 差异绘画	277
18.3 添加前景图像	235	22.1 准备开始	278
18.4 增加深度	238	22.2 设计	278
18.5 修饰	240	22.3 基本差异绘画	280
第 19 章 不同的合成	243	22.4 创建焦点图层	283
19.1 准备开始	243	22.5 美化南瓜	283
19.2 改变通道	244	22.6 改变颜色	287
19.3 模式融合	247	22.7 小结	288
19.4 修饰	250	22.8 修饰	288
第 20 章 形成斜面文字	254	第 23 章 印刷图像	292
20.1 准备开始	254	23.1 准备开始	293
20.2 设置文字	255	23.2 创建通道	294
20.3 结合文字和背景	256	23.3 转化为斑点颜色	296
20.4 为文字增加斜面和阴影	257	23.4 捕捉	298
20.5 修饰	260	23.5 补偿字点获得	303
第 21 章 设计文字	263	23.6 保存文件	305
21.1 准备开始	263	23.7 修饰	306
		附录 A 关于本书配套光盘	307

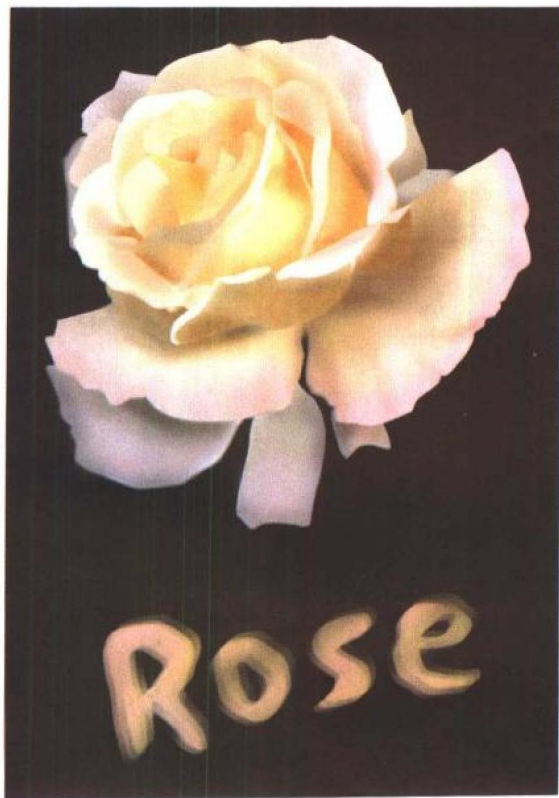
喷涂技巧

“我所做的一切都不愿流于平庸。”

—— Chet Atkins

绪言：使用数字工具展现传统的喷涂效果

在 Photoshop 中，你能在路径、选区以及图层工具的帮助下，创造出传统绘画的喷涂效果。这也是一个将低分辨率照片转换为高分辨率作品的有效方法。



1.1 准备开始

传统的喷涂作画是利用工具压缩空气，将颜料微粒喷洒在画面上。在作画之前，画家需要对画面进行处理，遮盖不需要喷涂的部分。

本章我们将创作一朵带喷涂效果的玫瑰，这朵玫瑰也是第 5 章用到的源图像。

1.2 准备选中部分

开始作画之前，要在图像上建立起一组路径圈起需要喷涂的部分，并选中这些部分，其他的部分不进行喷涂。这就相当于传统作画中要遮盖起一部分一样。

与一般作画一样，在开始绘画之前，需要花费很多时间来进行准备，而且这个过程要注意很多细节，是很枯燥的，但花费较多的时间可以保证准确率，以后的工作便可以顺利一些。

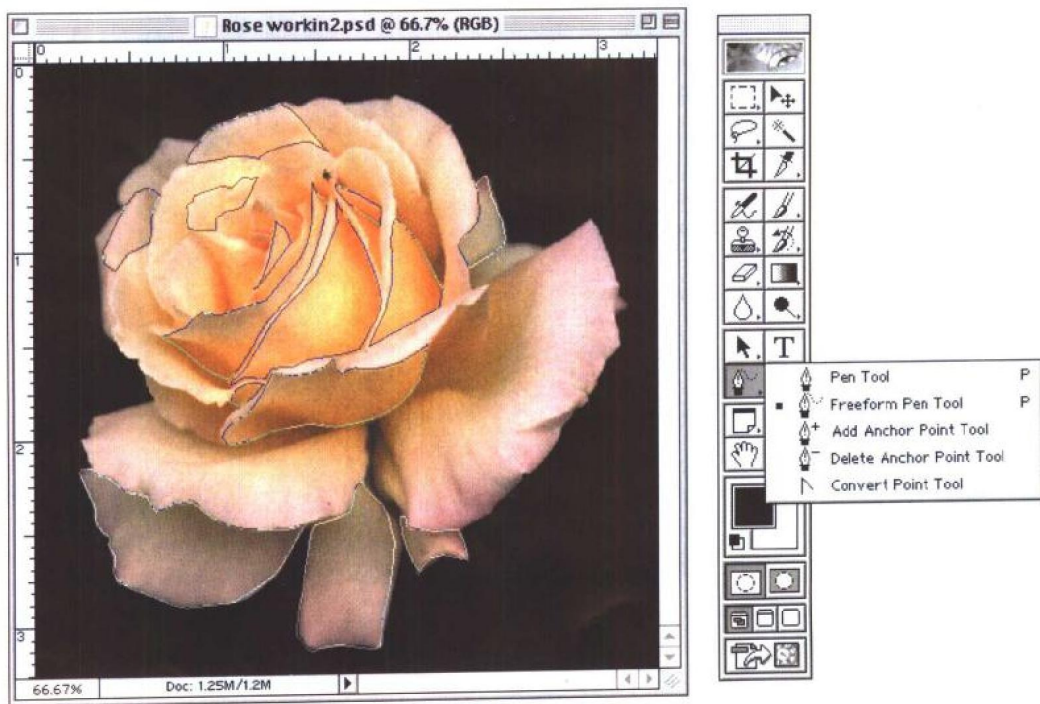
1. 从本书附带的光盘中打开 rose.tif 文件，如果需要，可以放大尺寸，提高分辨率。

把这张图像更名、保存，把原先的那张放到桌面上，用来作为绘画过程中的颜色参考。

2. 从 Pen（钢笔）工具栏的右键弹出菜单中选择 Freeform Pen（自由钢笔）工具，沿着花瓣描画路径，注意不要互相交叉。在 Path（路径）列表中双击它的名字保存，并更名为 Petals1（花瓣1）。

技巧：如果有足够的技巧可以控制锚点和曲线，或者你想锻炼这些技能，可以选择使用标准的绘画工具。如果使用鼠标，可以用 Freeform Pen 工具中的 Magnetic（磁性钢笔）来更好地控制〔这个特性在 Pen 工具的 Options（选项）菜单栏里〕。

成功地绕其中一个玫瑰花瓣画完路径之后，按住 Ctrl（Cmd）键，访问 Direct Selection（快捷选择）工具，用它来移动锚点、改变方向线。选择 Photoshop 6 界面上部的 Auto Add/Delete（自动增减栏）将使得调整路径非常容易。

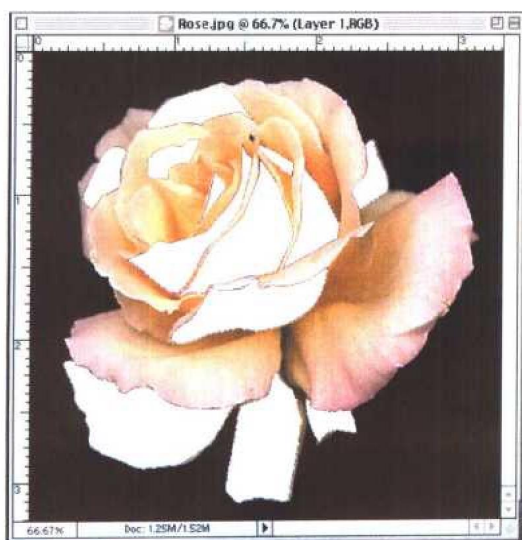


用 Pen 工具在花瓣上不交叉地描边来创建路径

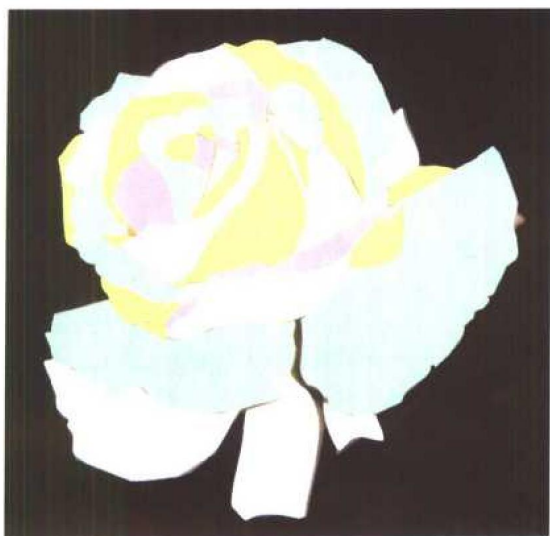
3. 生成一个新的图层，使用 Paths/Fill Path（路径/填充路径）命令在各个路径之内涂上 100% Normal（正常）颜色。当然，也可以选择别的颜色来填充这些区域。

技巧: Paths (路径) 调板和 Layers (图层) 调板以及 Channels (通道) 调板是重叠的, 可以通过选择调板的标签来选择不同的工作方式 右上角的箭头按钮用以选择调板。

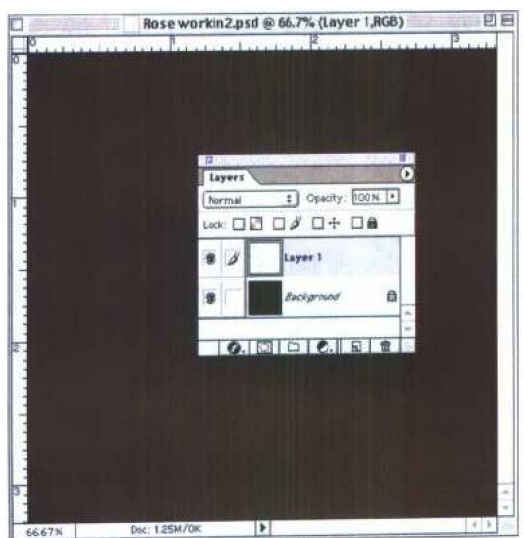
4. 选中其他一些不相连的路径, 把它们分别命名为 Petals 2、Petals 3 等等, 直到已经把整朵花完全分割命名。在这个例子里, 花朵分成了四部分, 每部分填充了不同的颜色。
5. 删除这些已填充颜色的图层, 将背景设为黑色, 另外生成一个透明的图层, 仍命名为 Petals 1。这些已填充颜色的图层已经完成了任务, 如果已经打开了一份副本的话, 那原来的图像就不是必需的了。图层将成为开展工作的最小单元, 我们的喷涂工作就将在这些透明的图层上进行。



产生新的图层并以单一颜色 (白色) 填充



选中其他一些花瓣路径组, 分别以不同的颜色填充



将背景设为黑色产生新的透明图层来作画

1.3 开始作画

我们开始在第一个透明的图层上创作。应该为每组花瓣新建一个图层，选中花瓣，参照我们的例子用不同颜色的 Airbrush（喷笔）来给它们上色。

1. 使用 Paths 弹出菜单的 Paths/Make Selection（路径/建立选区）命令将 Petals 1 路径转换为选区，使用 Select/Save Selection（选择/保存选区）命令将选区保存为通道。

技巧：保存这些选区不是必需的，这可能会增加文件大小。如果硬盘空间有限，可不必保存。而路径是基于向量的数据，只占很小的空间，所以可以在需要的时候将路径转换为选区，只要确保在完成工作之前别删除这些路径就行。

2. 选中 Airbrush 工具，设置成 Normal（正常）模式，Pressure（压力）设为 100%。按住 Alt（Opt）键可以从照片的颜色中取样，先把底色喷到每片花瓣上去，然后再加一些阴影，不过千万别加得太多。

注意：你可以使用键盘来改变画笔的大小和深浅，而不必将鼠标移来移去。左方括号（[）将画笔变小，右方括号（]）使其变大。数字快捷键则是 1 为 10% 的压力，2 为 20% 的压力，依此类推。压力越大则颜色越深。组合键 Ctrl（Cmd）+H 可以使选区边界在显示/隐藏间切换。较大的喷笔和较大的压力在上底色的时候比较有用，较小的压力则适用于阴影部分和平滑的过渡区。较小的画笔在以后的细节修饰中会特别有用。



将路径转换为选区并采样原图颜色使用 Airbrush 工具喷涂

3. 分别对其他图层中的花瓣进行同样的处理，工作过程中要注意匹配各个图层及其路径，不要搞混了。



在各自的图层上为不同形状的花瓣喷涂基本的颜色

1.4 微调

在一些花瓣之间仍然会有一些黑色的背景，因为路径的边缘不可能完全吻合。这个问题可以用以下的方法来解决。

1. 直接选中一条路径，然后使用 direct Selection 工具重新画一下，调整锚点，将路径弯曲，使得不同图层中的花瓣互相吻合。如果有必要，在有些地方添加一些锚点。把修改后的路径保存为选区，接着再继续喷涂，注意不要选错了图层。
2. 打开一个选中部分，使用 Quick Mask（快速蒙版）模式来喷涂与花瓣形状不完全吻合的地方。如果黑色的背景不见了，证明你做得很好。也可以用别的颜色来喷涂，比如 50% 压力的红色，就和粉红色的花瓣非常相似。然后从 Quick Mask 模式变为 Normal 模式。

技巧：如果不修改路径而修改选区，则要注意保存选区。应避免为一个路径保存多个选区，可以通过不断保存选区来覆盖以前的选区。Save Selection（保存选区）对话框会让你选择一个目标文件，这时不要选择默认的 New 通道，而选择一个原有的通道，这样就会把已经没用的选区覆盖掉。

3. 如果选区间透出的黑线太细，可以把选区边缘扩大，方法是选择菜单中的 Selection/Modify/Expand（选择/修改/扩边）命令。在保持同样的分辨率和相同图像质量的情况下，只对一个到两像素的空间进行修改就足够了。然后对这些新选区边缘进行喷涂。
4. 当全部或绝大多数黑色的空隙都已经修改完毕时，就可以进行下一步工作了，对花瓣加一些稍亮或稍暗的色彩，使其更加逼真一些。就像前面一样，可以参考原图，适当的时候可以用 Dodge（变亮）或 Burn（变暗）效果的喷笔。



在 Quick Mask 模式下修改不完全吻合的部分

5. 一般来说，一幅好作品就此完成了。当然，还可以对背景做一些处理，在花瓣的缝隙间另加一些棕色上去，就是锦上添花了。

你必须不时地读取选区，因为在本章示例中，每组花瓣分属于不同的图层。如果要强制在其他地方喷涂不同颜色，可以点击 Lock Transparency（锁定透明度）对话框〔即 Photoshop 以前版本中的 Preserve Transparency（保存透明度）〕，这样就可以在其他地方喷涂了。



把选区的边缘扩展一到两像素以便喷涂

1.5 加入文本

刚刚完成的图画可以作为一张贺卡或者作为明信片，但我们还需要对它进行加工。在玫瑰的下面多添一些空间，生成一些喷涂效果的文本。我们可以创造图层效果，而不必实际使用图层工具，方法是使用文本选区，然后在已经喷涂的部分移动几像素，产生特殊效果。