

第 4 章 图像的绘制与修饰

主要内容:

本章将详细讲解 Photoshop CS3 绘画工具的基本使用方法。通过本章的学习,读者可以对 Photoshop CS3 的绘画工具有一个全面的认识 and 了解,并能掌握绘画工具的基本使用方法以及一般常用图像的修饰方法。

本章任务:

- 掌握画笔调板的使用,以及如何创建、编辑、删除和存储不同的画笔。
- 掌握绘画工具的基本功能,并能根据图像选择正确的绘画编辑工具。
- 掌握修饰工具的功能并能正确的使用。
- 掌握不同的绘画混合模式。

4.1 绘画工具

Photoshop CS3 提供了若干用于绘画或编辑图像颜色的工具。画笔工具和铅笔工具与传统绘图工具的相似之处在于:它们都使用画笔描边来应用颜色。

下面就来看一下 Photoshop CS3 绘画工具方面的知识。

4.1.1 “画笔”控制调板

对于绘画编辑工具而言,选择画笔是非常重要的部分。在“画笔”控制调板上所选择的画笔决定了绘制效果。Photoshop CS3 提供了更多对画笔选项的设定,用户不仅可以选择软件所附带的各种画笔,而且还可以根据自己的需要设置不同的画笔,以增强 Photoshop CS3 的绘画功能。

可以通过两种方式选择系统预设的画笔:一个是通过选择“绘画工具”或“编辑工具”属性栏的画笔弹出式调板,另一个是直接通过“画笔”调板,如图 4-1 所示。

可以通过执行“窗口”→“画笔”命令或按键盘上的 F5 键调出“画笔”调板。单击“画笔”调板左侧最上的“画笔预设”,可以进行画笔选择。

根据形状的区别,Photoshop CS3 的画笔可分为系统预设形状(圆形)与自定义形状两大类。系统预设的形状可以通过调整主直径与硬度得到不同的笔刷外形,而自定义形状只有主直径的调整。

主直径控制笔刷的外形大小,而硬度则是控制边缘的羽化程度,如图 4-2 所示。

技巧提示:可以通过快捷键直接控制笔刷的主直径与硬度。主直径的快捷键为[和],硬度的快捷键为 Shift+[和 Shift+]。

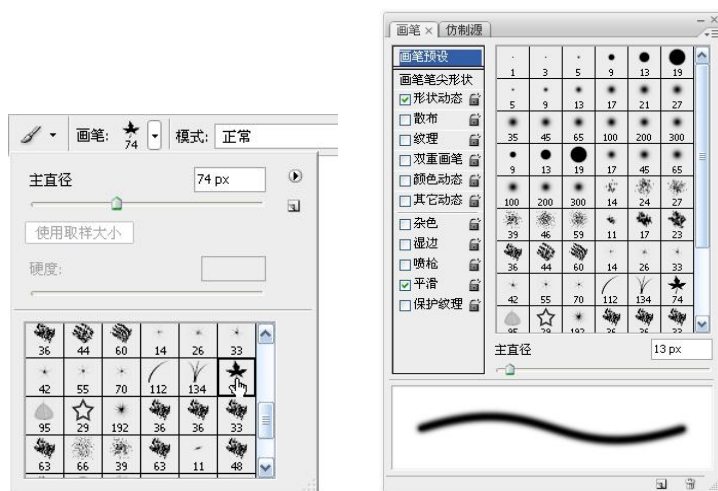


图 4-1 画笔弹出式调板与“画笔”调板

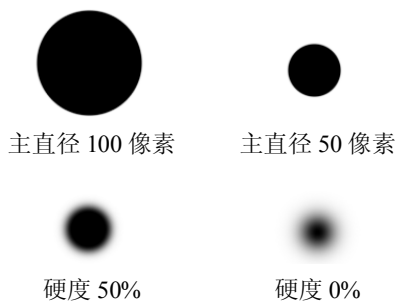


图 4-2 主直径与硬度

1. 载入画笔

可以通过单击“画笔”调板下拉菜单下方的画笔载入 Photoshop CS3 提供的附加画笔，也可以通过执行“载入画笔”命令来载入画笔文件，如图 4-3 所示。

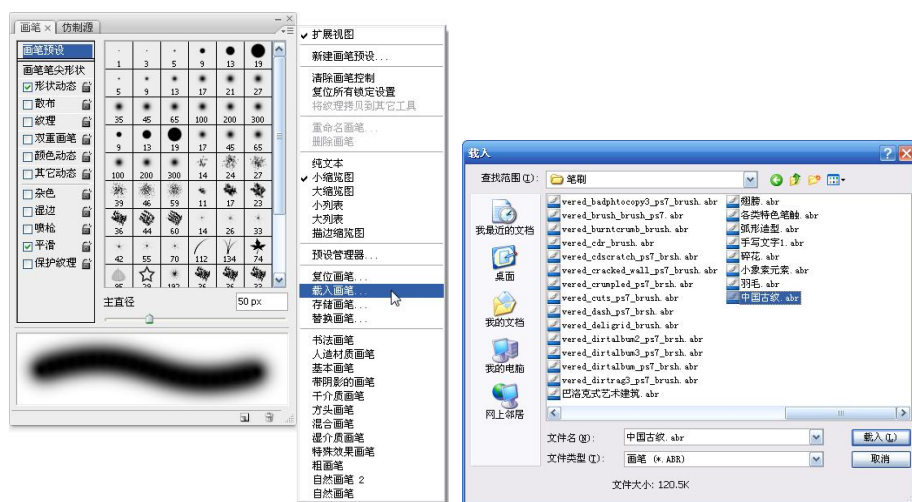


图 4-3 载入画笔

2. 自定义画笔

用户可以利用 Photoshop CS3 的自定义画笔预设方式进行自由画笔的外形定义,并通过“画笔”调板的二次处理得到完全个性化的画笔。

定义画笔步骤为:首先,需要在白色背景下绘制一个图案,图案颜色为灰度图(该图案颜色由白至黑,代表定义后的画笔由透明到不透明),图案可以使用现有画笔绘制,也可以使用自定义形状工具绘制,还可以是现有图片(彩色图片定义后为单色画笔图案),如图 4-4 所示;然后利用“矩形选框工具”将图案选中,执行“编辑”→“定义画笔预设”命令;最后,通过在“画笔”调板上选择该画笔后,进行动态形状、散布等方面的设置。参见 4.7 节课堂练习 4-1。

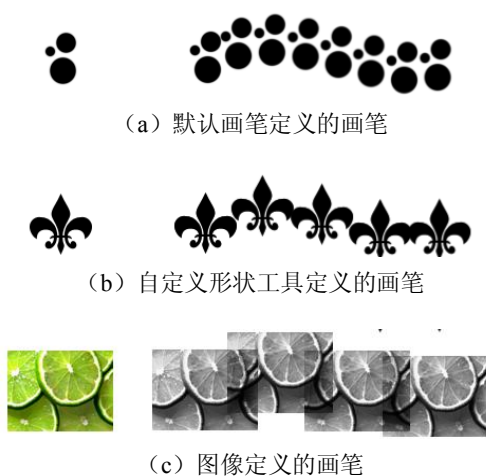


图 4-4 画笔定义形式

4.1.2 工具的使用

无论是选择哪种绘画工具,它们的使用方法基本可以分为以下几种:

(1) 点绘。该种绘画方法是在选择工具后,不断在画布上单击,得到大面积点的效果。在某些特殊的绘画场合,该方法比较常用。

(2) 自由线条绘制。该种绘画方法是在选择工具后,在画布上单击某点,并按住鼠标左键不放,松开鼠标即绘制完毕,能绘制出相对自由的线条。

(3) 直线绘制。该种绘画方法是在选择工具后,首先在画布绘制的起始点单击,然后松开鼠标,按住键盘上的 Shift 键不放,到直线的终点再次单击,并松开 Shift 键,得到直线。

(4) 标准直线绘制。该种绘画方法是在选择工具后,在画布绘制直线的起点,按住鼠标左键不放,再按住键盘上的 Shift 键不放,让鼠标水平移动或垂直移动,到达终点后,松开鼠标,再松开 Shift 键,得到标准的垂直或水平直线。

4.1.3 画笔工具

使用画笔工具可以绘制出边缘柔软的画笔效果,画笔的颜色为工具箱中的前景色。可以通过“画笔”工具属性栏对画笔进行设置,如图 4-5 所示。



图 4-5 “画笔”工具属性栏

下面进行详细介绍。

(1) 模式：设置如何将绘画的颜色与下面的现有像素混合。可用模式将根据当前选定工具的不同而变化。“绘画模式”与“图层混合模式”类似。

(2) 不透明度：设置应用的颜色的不透明度。在某个区域上方进行绘画时，在释放鼠标之前，无论将指针移动到该区域上方多少次，不透明度都不会超出设定的级别。如果再次在该区域上方描边，则会再应用与设置的不透明度相当的其他颜色。若不透明度为 100%，则表示不透明。

(3) 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。在某个区域上方进行绘画时，如果一直按住鼠标，颜色量将根据流动速率增大，直至达到不透明度设置。例如，如果将不透明度和流量都设置为 33%，则每次移动到某个区域上方时，其颜色将会朝画笔颜色接近 33%。除非释放鼠标并再次在该区域上方描边，否则总量将不会超过 33%不透明度。可以按数字键以 10%的倍数来设置工具的不透明度（按 1 设置为 10%，按 0 设置为 100%）。也可以使用 Shift 键和数字键来设置“流量”。

(4) 喷枪：使用喷枪模拟绘画。将指针移动到某个区域上方时，如果按住鼠标，颜料量将会增加。画笔硬度、不透明度和流量选项可以控制应用颜料的速度和数量。单击此按钮可打开或关闭此选项。

4.1.4 铅笔工具

使用“铅笔工具”可以绘制出硬边缘的效果，特别是绘制斜线，锯齿效果会非常明显，并且所有定义的外形光滑的笔刷也会被锯齿化。根据该特性，铅笔更适合于绘制像素画。铅笔的颜色为工具箱中的前景色，可以通过“铅笔”工具属性栏对铅笔进行设置，如图 4-6 所示。

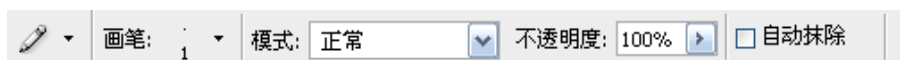


图 4-6 “铅笔”工具属性栏

“模式”与“不透明度”与“画笔”工具相同。

当铅笔开始拖动时，如果光标的中心在前景色上，则该区域被抹成背景色；如果在开始拖动时光标的中心在不包含前景色的区域上，则该区域被绘制成前景色。

4.2 橡皮擦工具

4.2.1 橡皮擦工具

橡皮擦工具可将像素更改为背景色或透明。如果正在背景中或已锁定透明度的图层中工作，像素将更改为背景色；否则，像素将被抹成透明。

还可以使用橡皮擦使受影响的区域返回到“历史记录”调板中选中的状态。“橡皮擦”工具属性栏及效果图如图 4-7 所示。



图 4-7 “橡皮擦”工具属性栏及效果图

勾选“抹到历史记录”复选框后，当将橡皮擦工具移动到图像时将变成图标，可以将图像恢复到历史调板中任何一个状态或者图像的任何快照。只要选择历史调板左侧的方块即可，如图 4-8 所示。



图 4-8 抹到历史记录

4.2.2 背景橡皮擦工具

背景橡皮擦工具可在拖动时将图层上的像素抹成透明，从而可以在抹除背景的同时在前景中保留对象的边缘。通过指定不同的取样和容差选项，可以控制透明度的范围和边界的锐化程度。

背景橡皮擦采集画笔中心（也称为热点）的色样，并删除在画笔内的任何位置出现的该颜色。它还在任何前景对象的边缘采集颜色，因此，如果前景对象以后粘贴到其他图像中，将看不到色晕。

首先需要在“图层”调板中选择要抹除的区域所在的图层；然后选择背景橡皮擦工具，单击属性栏中的画笔样本，并在弹出的调板中设置画笔选项，如“直径”、“硬度”、“间距”、“角度”和“圆度”选项的设置，“背景橡皮擦”工具属性栏及效果图如图 4-9 所示。

如果使用的是压力传感式数字化绘图板，请选取“大小”和“容差”菜单中的选项，以便改变描边路线上背景橡皮擦的大小和容差。选取“钢笔压力”则根据钢笔压力而变化，选取“喷枪轮”则根据钢笔拇指轮的位置而变化。如果不想改变大小或容差，请选取“关”。



图 4-9 “背景橡皮擦”工具属性栏及效果图

在选项栏中执行下列操作。

(1) 选取抹除的限制模式。“不连续”抹除出现在画笔下任何位置的样本颜色；“连续”抹除包含样本颜色并且相互连接的区域；“查找边缘”抹除包含样本颜色的连接区域，同时更好地保留形状边缘的锐化程度。

(2) 对于“容差”，可输入值或拖动滑块。低容差仅限于抹除与样本颜色非常相似的区域，高容差抹除范围更广的颜色。

(3) 选择“保护前景色”可防止抹除与工具框中的前景色匹配的区域。

(4) 选取“取样”选项：“连续”随着拖动连续采取色样；“一次”只抹除包含第一次单击的颜色的区域；“背景色板”只抹除包含当前背景色的区域。

(5) 拖过要抹除的区域时。“背景橡皮擦”工具指针显示为带有表示工具热点的十字线画笔形状。

4.2.3 魔术橡皮擦工具

用魔术橡皮擦工具在图层中单击时，该工具会将所有相似的像素更改为透明。如果在已锁定透明度的图层中工作，这些像素将更改为背景色；如果在背景中单击，则将背景转换为图层，并将所有相似的像素更改为透明。

可以选择在当前图层上，是只抹除邻近像素，还是要抹除所有相似的像素。“魔术橡皮擦”工具属性栏及效果图如图 4-10 所示。



图 4-10 “魔术橡皮擦”工具属性栏及效果图

4.3 填充工具

可以使用颜色或图案填充选区、路径或图层内部，此操作称为填充。

4.3.1 渐变工具

渐变工具可以创建多种颜色间的逐渐混合，可以从预设渐变填充中选取或创建自己的渐变。通过在图像中拖动鼠标即可用渐变填充区域。起点（按下鼠标处）和终点（松开鼠标处）会影响渐变外观，具体取决于所使用的渐变工具。“渐变”工具属性栏如图 4-11 所示。



图 4-11 “渐变”工具属性栏

1. 渐变编辑器

“渐变编辑器”对话框可用于通过修改现有渐变的拷贝来定义新渐变。还可以向渐变添加中间色，在两种以上的颜色间创建混合，如图 4-12 所示。

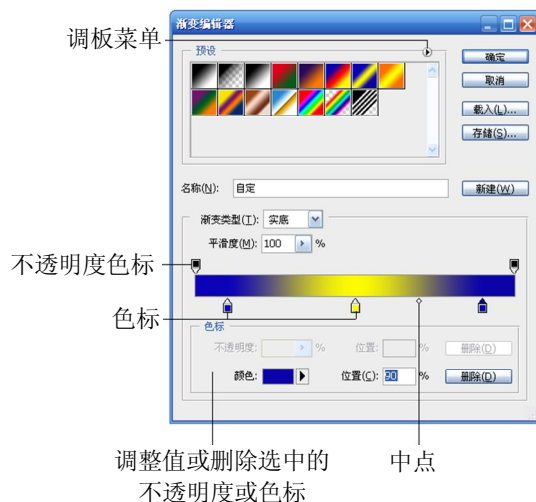


图 4-12 渐变编辑器

2. 创建平滑渐变

基本步骤如下：

- (1) 选择渐变工具。
- (2) 在选项栏中单击渐变示例，显示“渐变编辑器”对话框。
- (3) 从“渐变类型”下拉列表中选择“实底”。如果要使新渐变基于现有渐变，在对话框的“预设”部分选择一种渐变。

(4) 定义渐变的起始颜色，单击渐变条下方左侧的色标。该色标上方的三角形将变黑，这表明正在编辑起始颜色。修改颜色需要双击色标，或者在对话框的“色标”部分单击色板。选取一种颜色，然后单击“确定”按钮。

(5) 定义终点颜色，请单击渐变条下方右侧的色标，然后选取一种颜色。

(6) 调整起点及终点的位置，将相应的色标拖动到所需位置的左侧、右侧或单击相应的色标，并在对话框“色标”部分的“位置”中输入值。如果值是 0%，色标会在渐变条的最左端；如果值是 100%，色标会在渐变条的最右端。

(7) 调整中点的位置（渐变将在此处显示起点颜色和终点颜色的均匀混合），请向左或向右拖动渐变条下面的菱形，或单击菱形并输入“位置”值。

(8) 添加中间色到渐变，在渐变条下方单击，以便定义另一个色标。像对待起点或终点那样，为中间点指定颜色并调整位置和中点。

(9) 要删除正在编辑的色标，单击“删除”按钮，或向下拖动此色标直到它消失。

(10) 如果需要，还可设置渐变的不透明度值。

(11) 输入新渐变的名称。

(12) 要将渐变存储为预设，请在完成渐变的创建后单击“新建”按钮。

3. 渐变类型的选择

设置好渐变后，需要通过工具属性栏选择渐变类型，如图 4-13 所示。



图 4-13 渐变类型

(1) 线性渐变：以直线从起点渐变到终点。

(2) 径向渐变：以圆形图案从起点渐变到终点。

(3) 角度渐变：围绕起点以逆时针扫描方式渐变。

(4) 对称渐变：使用均衡的线性渐变在起点的任一侧渐变。

(5) 菱形渐变：以菱形方式从起点向外渐变，终点定义菱形的一个角。

4.3.2 油漆桶工具

油漆桶工具填充颜色值与单击像素相似的相邻像素。“油漆桶”工具属性栏如图 4-14 所示。

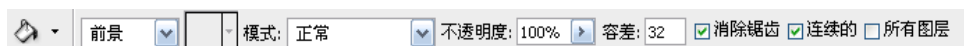


图 4-14 “油漆桶”工具属性栏

可以通过弹出菜单指定是用前景色还是用图案填充选区，如果选择的是图案，需要指定要进行填充的图案。

4.4 图章工具

图章工具可以使用类似图章印制的方式进行局部图像的复制，或者图案的盖印。

4.4.1 仿制图章工具

仿制图章工具可以将图像的一部分绘制到同一图像的另一部分，或绘制到具有相同颜色模式的任何打开的文档的另一部分，也可以将一个图层的一部分绘制到另一个图层。仿制图章

工具对于复制对象或移去图像中的缺陷很有用。“仿制图章”工具属性栏如图 4-15 所示。



图 4-15 “仿制图章”工具属性栏

仿制图章工具的使用方法如下：

- (1) 选择仿制图章工具。
- (2) 在选项栏中选择画笔笔尖，并为“混合模式”、“不透明度”和“流量”设置画笔选项。
- (3) 要指定如何对齐样本像素以及如何对文档中的图层数据取样，请在选项栏中设置以下任一选项：

- 对齐：连续对像素进行取样，即使释放鼠标，也不会丢失当前取样点。如果取消选择“对齐”，则会在每次停止并重新开始绘制时使用初始取样点中的样本像素。
- 样本：从指定的图层中进行数据取样。要从现用图层及其下方的可见图层中取样，请选择“当前和下方图层”；要仅从现用图层中取样，请选择“当前图层”；要从所有可见图层中取样，请选择“所有图层”；要从调整图层以外的所有可见图层中取样，请选择“所有图层”，然后单击“样本”下拉列表框右侧的“忽略调整图层”图标。

可通过将指针放置在任意打开的图像中，然后按住 Alt 键并单击来设置取样点。

- (4) 在要校正的图像部分上拖移即完成操作。

4.4.2 图案图章工具

图案图章工具可使用图案进行绘画。可以从图案库中选择图案或者自己创建图案。“图案图章”工具属性栏如图 4-16 所示。



图 4-16 “图案图章”工具属性栏

图案图章工具的使用方法如下：

- (1) 选择图案图章工具。
- (2) 从“画笔预设”选取器中选取画笔。
- (3) 在选项栏中设置“模式”、“不透明度”等工具选项。请参阅绘画工具选项。
- (4) 在选项栏中勾选“对齐”以保持图案与原始起点的连续性，即使释放鼠标并继续绘画也不例外。若取消勾选“对齐”可在每次停止并开始绘画时重新启动图案。
- (5) 在选项栏中，从“图案”下拉列表选择一个图案。如果希望应用具有印象派效果的图案，请勾选“印象派效果”。
- (6) 在图像中拖动以使用选定图案进行绘画。

4.5 修复工具

修复工具可用于校正图像中的瑕疵，不仅可以去除，还可以通过自动调整项目让图像看起来更自然。

4.5.1 修复画笔工具

修复画笔工具可用于校正瑕疵，使它们消失在周围的图像中。与仿制工具一样，使用修复画笔工具可以利用图像或图案中的样本像素来绘画。但是，修复画笔工具还可将样本像素的纹理、光照、透明度和阴影与所修复的像素进行匹配，从而使修复后的像素不留痕迹地融入图像的其余部分，“修复画笔”工具属性栏及效果图如图 4-17 所示。



图 4-17 “修复画笔”工具属性栏及效果

4.5.2 污点修复画笔工具

污点修复画笔工具可以快速移去照片中的污点和其他不理想部分。污点修复画笔的工作方式与修复画笔类似：它使用图像或图案中的样本像素进行绘画，并将样本像素的纹理、光照、透明度和阴影与所修复的像素相匹配。与修复画笔不同，污点修复画笔不要求指定样本点。污点修复画笔将自动从所修饰区域的周围取样，“污点修复画笔”工具属性栏及效果图如图 4-18 所示。

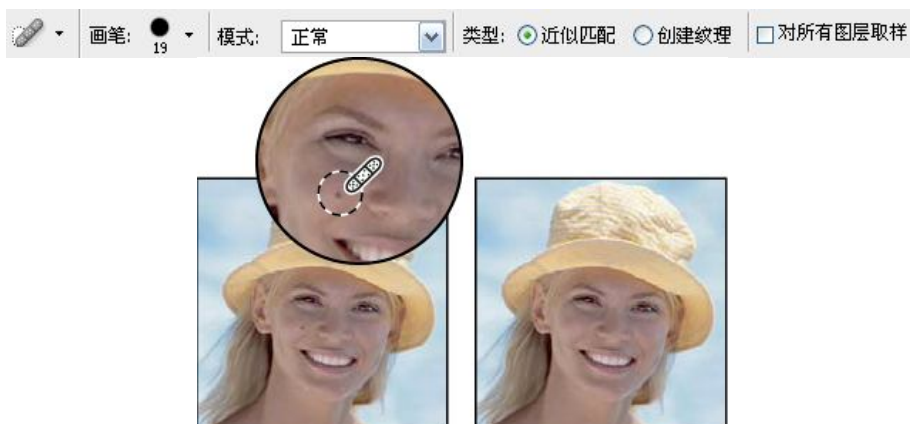


图 4-18 “污点修复画笔”工具属性栏及效果

4.5.3 修补工具

通过使用修补工具，可以用其他区域或图案中的像素来修复选中的区域。像修复画笔工

具一样，修补工具会将样本像素的纹理、光照和阴影与源像素进行匹配，还可以使用修补工具来仿制图像的隔离区域。修补工具可处理 8 位/通道或 16 位/通道的图像，“修补”工具属性栏及效果图如图 4-19 所示。



图 4-19 “修补”工具属性栏及效果图

4.5.4 红眼工具

红眼工具可移去用闪光灯拍摄的人像或动物照片中的红眼，也可以移去用闪光灯拍摄的动物照片中的白色或绿色反光。

“红眼”工具属性栏如图 4-20 所示。

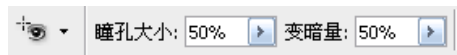


图 4-20 “红眼”工具属性栏

4.6 调整工具

调整工具可对图像中的像素进行艺术化处理。

4.6.1 减淡、加深和海绵工具

1. 减淡工具和加深工具

减淡工具和加深工具基于调节照片特定区域曝光度的传统摄影技术，可用于使图像区域变亮或变暗。摄影师可遮挡光线以使照片中的某个区域变亮（减淡），或增加曝光度以使照片中的某些区域变暗（加深）。用减淡或加深工具在某个区域上方绘制的次数越多，该区域就会变得越亮或越暗。

减淡工具及加深工具的使用方法如下：

- (1) 选择减淡工具或加深工具。

(2) 在选项栏中选取画笔笔尖并设置画笔选项。

- “中间调”：更改灰色的中间范围。
- “阴影”：更改暗区。
- “高光”：更改亮区。
- 为减淡工具或加深工具指定曝光。
- 单击“喷枪”按钮，以将画笔用作喷枪。或者，在“画笔”调板中选择“喷枪”选项。

(3) 在要变亮或变暗的图像部分上拖动即完成操作。

2. 海绵工具

海绵工具可精确地更改区域的色彩饱和度。当图像处于灰度模式时，该工具通过使灰阶远离或靠近中间灰色来增加或降低对比度。

(1) 选择海绵工具。

(2) 在选项栏中选取画笔笔尖并设置画笔选项。

(3) 在选项栏中选择要用来更改颜色的方式。

- “加色”可增加颜色的饱和度。
- “去色”可减弱颜色的饱和度。

(4) 为海绵工具指定流量。

(5) 在要修改的图像部分拖动即完成操作。

4.6.2 模糊、锐化和涂抹工具

1. 模糊工具和锐化工具

模糊工具可柔化硬边缘或减少图像中的细节。使用此工具在某个区域上方绘制的次数越多，该区域就越模糊。

锐化工具用于增加边缘的对比度，以增强外观上的锐化程度。用此工具在某个区域上方绘制的次数越多，增强的锐化效果就越明显。

2. 涂抹工具

涂抹工具模拟将手指拖过湿油漆时所看到的效果。该工具可拾取描边开始位置的颜色，并沿拖动的方向展开这种颜色。

4.7 课堂练习 4-1 心形画笔

1. 实验目标

学会如何定义笔刷是使用绘画类工具非常重要的一个前提，本实验的主要目的就是掌握如何定义笔刷。

2. 实验过程

(1) 首先执行“文件”→“新建”命令，新建一张图片。图片的尺寸比需要设计笔刷的大小略大一些，注意，背景内容一定设置为“白色”，如图 4-21 所示。

(2) 选择形状工具组里的“自定形状工具”，在工具属性栏上选择“填充像素”模式，并选择“红桃”图案，如图 4-22 所示。



图 4-21 新建文件

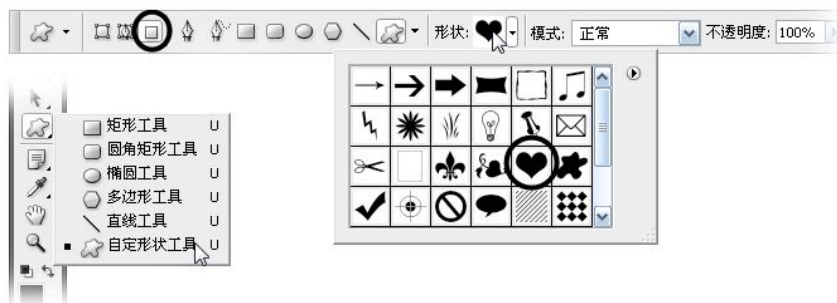


图 4-22 绘制图案

单击工具属性栏上工具选项右侧的下拉按钮，选择“固定大小”，W 与 H 都设置为 100 像素，如图 4-23 所示。



图 4-23 定义图案大小

按键盘 D 键，将前景色恢复为黑色，用鼠标在画布上单击得到图案，如图 4-24 所示。

(3) 选择“矩形选框工具”，将该图案选中，如图 4-25 所示。并执行“编辑”→“定义画笔预设”命令，按 Ctrl+D 快捷键取消选区。

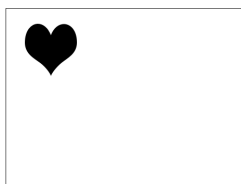


图 4-24 定义图案



图 4-25 用“矩形选框工具”选择图案

(4) 选择画笔工具，单击键盘 F5 快捷键，打开“画笔”调板，分别进行如下设置，如图 4-26 所示。

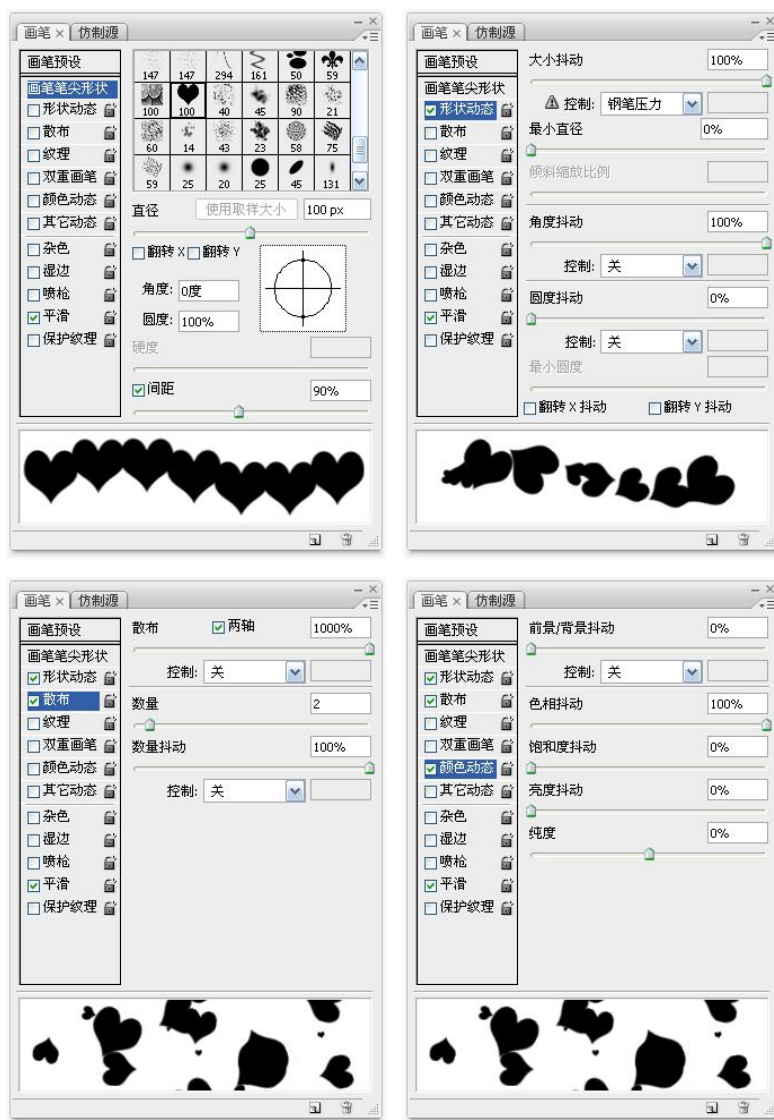


图 4-26 画笔设置

- 画笔笔尖形状——间距：90%。
- 形状动态——大小抖动：100%。
- 散布——散布：1000%。
- 颜色动态——色相抖动：100%。

(5) 执行“画笔”调板的快捷菜单“新建画笔预设”命令，将设置后的画笔定义为预设画笔，名称为“心形画笔”，如图 4-27 所示。

(6) 在画布上绘制效果，如图 4-28 所示。

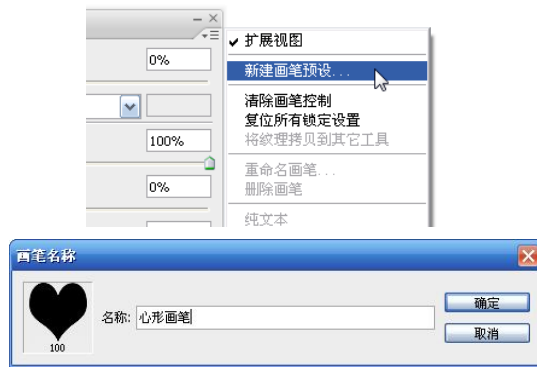


图 4-27 定义画笔

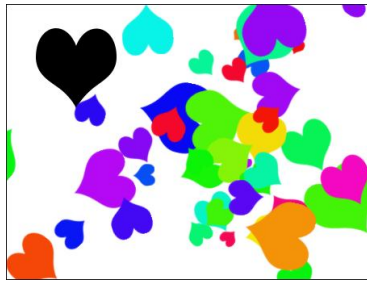


图 4-28 画笔效果

3. 实验总结

画笔可以根据绘制的需要进行定义，但需要注意的是，对自定义画笔进行放大会出现模糊的情况，因此需要将画笔定义到合适的大小。

4.8 课堂练习 4-2 编织图案

1. 实验目标

可以利用现有的工具进行图案的定义，以制作出比较漂亮的填充背景。

2. 实验过程

(1) 首先新建一个 100 像素×100 像素的文件，如图 4-29 所示。



图 4-29 新建文件

(2) 执行“编辑”→“首选项”→“参考线、网格、切片和计数器”命令 (Ctrl+K)，在打开的对话框上将“网格线间隔”设置为 100 像素，“子网格”设置为 8，如图 4-30 所示。



图 4-30 设置网格

(3) 执行“视图”→“显示”→“网格”命令 (Ctrl+'), 如图 4-31 所示。

(4) 新建图层，设置前景色为黑色 (按键盘 D 键)，选择 9 像素的直角画笔，沿垂直的方向按 Shift 键绘制一条直线，将其移动并中心对齐到第三根网格线上，如图 4-32 所示。

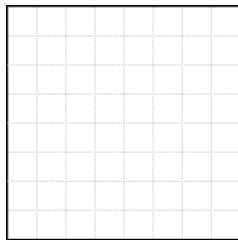


图 4-31 显示网格

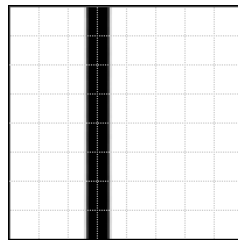


图 4-32 绘制外部线条

(5) 再新建图层，设置前景色为白色 (按键盘 D 键，再按键盘 X 键)，选择 5 像素的直角画笔，沿垂直的方向按 Shift 键绘制一条直线，将其移动并中心对齐到第三根网格线上，如图 4-33 所示。按 Ctrl+E 快捷键将两图层合并。

(6) 按 Alt 键的同时移动该层，复制得到新线条，将其移动并中心对齐到第五根网格线上，如图 4-34 所示。按 Ctrl+E 快捷键将两图层合并。

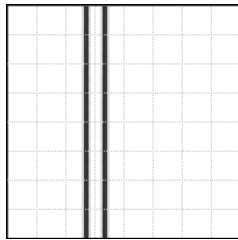


图 4-33 绘制内部线条

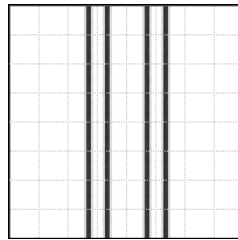


图 4-34 复制双线

(7) 按 Ctrl+J 快捷键复制图层，并执行“编辑”→“变换”→“旋转 90 度（顺时针）”命令，做适当的移动，让该层对齐图像边缘，如图 4-35 所示。

(8) 选择橡皮擦工具，设置笔刷为 9 像素，将最上层两行交叉部位擦除掉，形成编织效果，如图 4-36 所示。

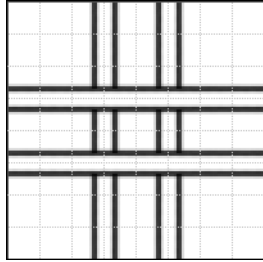


图 4-35 复制图层

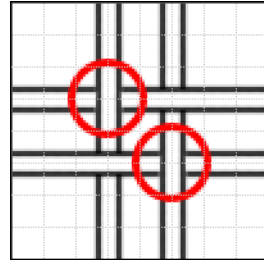


图 4-36 编织效果

(9) 将背景隐藏，执行“选择”→“全部”命令 (Ctrl+A)，再执行“编辑”→“定义图案”命令，定义名称为“基础图案”，如图 4-37 所示。

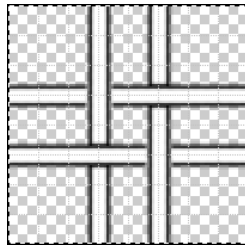


图 4-37 定义基础图案

(10) 新建一个 600 像素×600 像素文件，新建图层，选择油漆桶工具，设置填充内容为图案，将基础图案填充到新建图层上，如图 4-38 所示得到编织效果。



图 4-38 编织效果

3. 实验总结

可以通过多种方式制作图案，但使用网格或参考线是制作标准图案的一种便捷方式，定义图案后，就可以反复地在多种图像中运用该图案，是一种比较方便快捷的图像操作方式。

4.9 课堂练习 4-3 人像皮肤瑕疵处理

1. 实验目标

利用修补工具可以改善人像照片中的皮肤缺陷。

2. 实验过程

(1) 打开一张人像，仔细观察，可以发现需要处理的瑕疵有两处，一处是脸颊上的痞子，一处是眼睛下的皱纹，如图 4-39 所示。

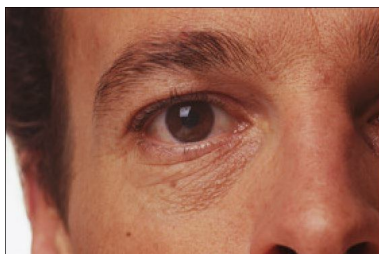


图 4-39 素材图片

(2) 选择污点修复画笔工具在痞子上单击，消除痞子，如图 4-40 所示。

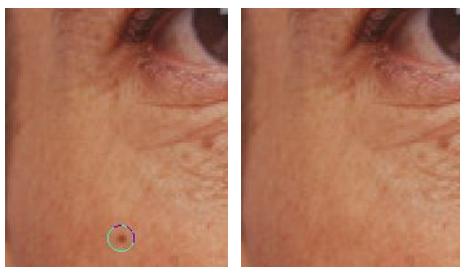


图 4-40 污点修复画笔工具的修复效果

(3) 选择修补工具，将眼下皱纹圈选上后，拖动到脸颊处，如图 4-41 所示。如果无法一次完全消除掉，可以分小块多次进行拖曳。

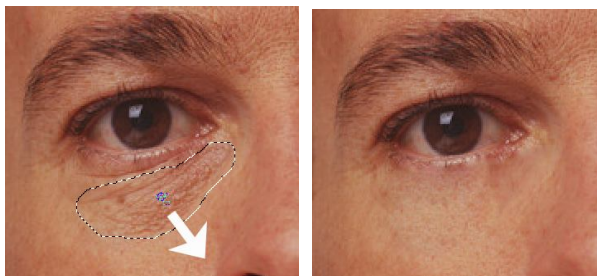


图 4-41 用修补工具消除皱纹

3. 实验总结

在使用修补工具时需要注意，不要部分选择颜色差异较大的区域，否则会产生色晕现象，如图 4-42 所示。



图 4-42 修补工具的色晕现象

4.10 本章小结

本章主要介绍了画笔的定义以及绘画类工具的基本使用方法，掌握这些知识，可以对以后利用 Photoshop 绘画起到很大的帮助。

4.11 练习与提高四

一、填空题

1. _____工具用来调节图像的饱和度。
2. 在 Photoshop 中，_____选区才可以定义为图案。

二、选择题

1. 可以将画笔笔刷放大的快捷键是（
A) > B)) C)] D) ^
2. 使用绘画工具绘制一条直线的步骤是（ ）。
A) 当拖曳鼠标的同时按住 Shift 键
B) 当拖曳鼠标的同时按住 Alt 键
C) 当拖曳鼠标的同时按住 Ctrl 键
D) 使用绘画工具不可能绘制直线
3. 按（ ）快捷键，可以将前景色和背景色设置为默认的颜色。
A) X B) D C) A D) M
4. 按（ ）快捷键，可以将前景色和背景色交换。
A) J B) D C) X D) C

三、简答题

1. 列举绘画工具的基本绘制方式。
2. 修补工具与修复画笔工具有哪些区别？

四、上机题

1. 在课堂练习 4-2 的基础上, 通过对填充图层的复制, 旋转 45° , 通过从图像中心开始, 选择不同大小的选择区域得到不同的编织效果, 如图 4-43 所示。

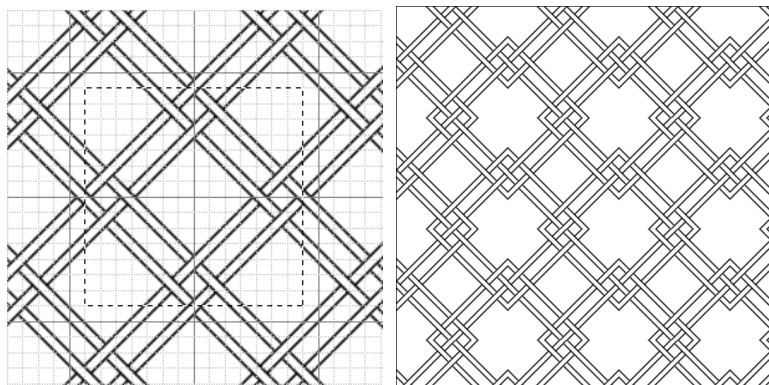


图 4-43 图案制作

2. 根据课堂练习 4-3 进行人像瑕疵修改练习。