

# 项目二

## PS 点阵绘图与路径运用

# 任务 1：点阵绘图

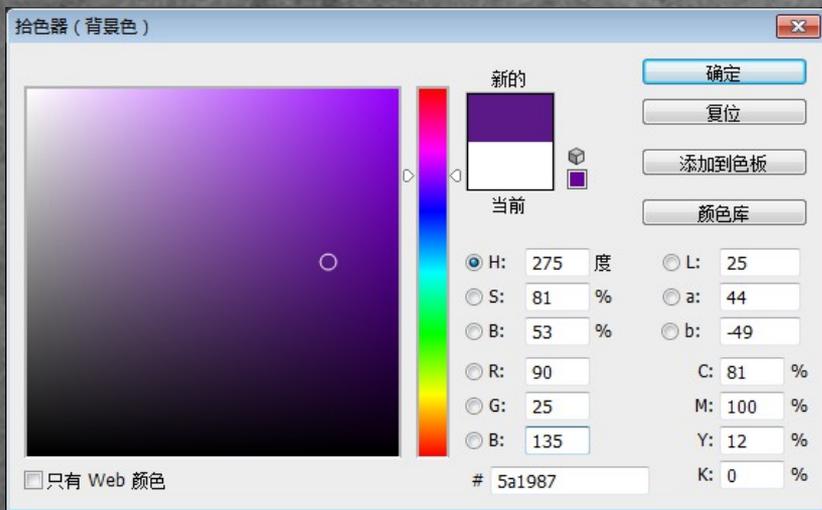
本任务主要用到点阵绘图中常用的基本工具，例如填充工具、渐变工具、绘制方法、描边、颜色设置等等。



## 案例一、制作如右图案

说明：本案例主要应用到选定工具、画笔工具、填充工具、油漆桶工具、渐变工具、变换、网格等功能命令完成。

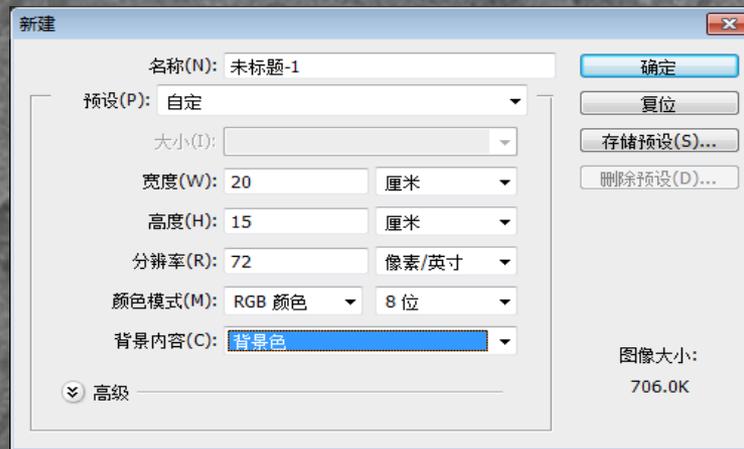




操作步骤:

1、打开 Photoshop CS6 软件，单击工具箱中的【设置背景色】按钮，把背景色设置为浅紫色（RGB 数值如图所示），单击【确定】按钮；

2、新建一个文件。执行【文件】 - 【新建】，在新建对话框中把宽度、高度的单位选择为“厘米”并把宽度和高度设置为 20 和 15，分辨率为 72，颜色模式设置为“RGB 颜色”，背景内容选择“背景色”。单击【确定】按钮。

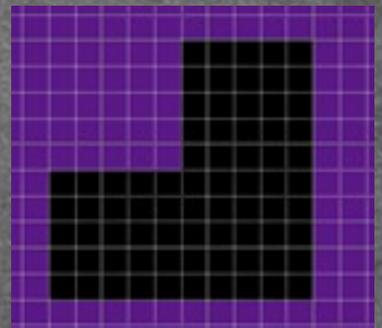


3、执行【视图】 - 【显示】 - 【网格】命令，在编辑窗口显示网格，以方便制作效果图中的长方体；

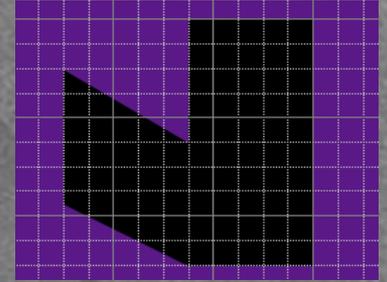
4、若操作界面中没显示图层面板，执行【窗口】-【图层】命令（若操作界面已有图层面板，则无须操作）。单击图层面板中的【创建新图层】按钮，新建一个图层并命名为“图层 1”，然后使用工具箱中的【矩形选框工具】并按住键盘的【Shift】键，在新建的图层 1 中画出一个正方形选区；

5、单击工具箱中的【前景色】，在拾色器中把 RGB 的数值分别设置为 0，单击【确定】按钮。执行【编辑】【填充】命令，把【使用】选择为“前景色”，单击【确定】按钮，编辑器中的正方形选区就顺利填充为黑色。执行【Ctrl】+【D】命令，把虚线框去掉；

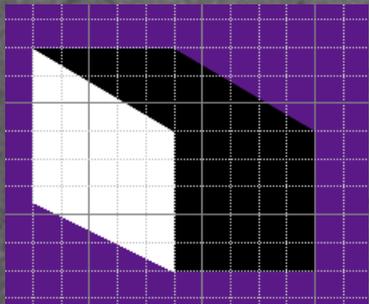
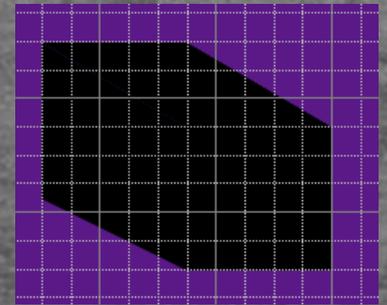
6、在图层面板上选择“图层 1”并利用鼠标右键复制两个图层 1，命名为“图层 2”和“图层 3”，然后如图所示移动图层 2 和图层 3 到合适位置；



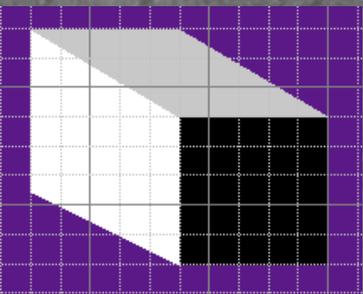
7、选择“图层 2”，执行【编辑】 - 【变换】 - 【扭曲】命令，执行键盘【 Enter 】，把图层 2 的正方形设置为如图所示；



8、选择“图层 3”，执行【编辑】 - 【变换】 - 【扭曲】命令，执行键盘【 Enter 】，把图层 2 的正方形设置为如图所示；



9、选择“图层 2”，把工具箱中的【前景色】设置为白色， RGB 分别为 255，执行工具箱中的【油漆桶工具】，单击图层 2 中的四边形，图层 2 的四边形即填充为白色，如图所示；



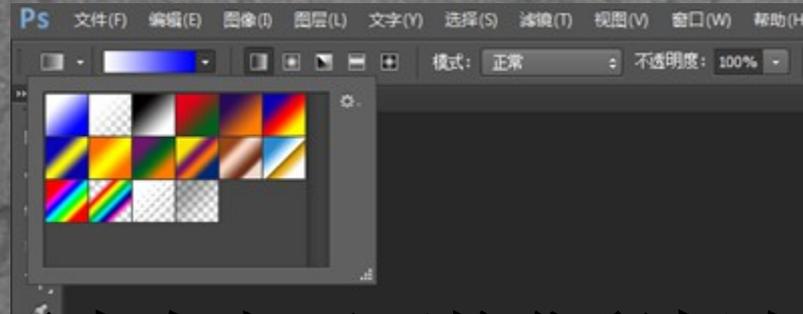
10、选择“图层 3”，把工具箱中的【前景色】设置为灰色，RGB 分别为 200，执行工具箱中的【油漆桶工具】，单击图层 3 中的四边形，图层 2 的四边形即填充为灰色，如图所示；

11、执行【Ctrl】+【E】组合键把图层 1、图层 2 和图层 3 合并形成新的图层 1。第一个长方体图形制作完成。

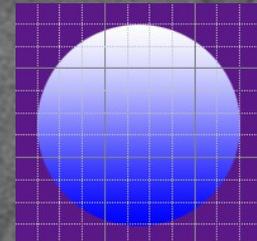
12、制作圆形渐变。单击图层面板的【创建新图层】按钮，新建一个图层 2。在工具箱中选择【椭圆选框工具】，按住【Shift】键，在图层 2 中画一个圆选区（提示：按住【Shift】键，画出来的就是圆形，不按该件组合操作，则可画出椭圆）；

13、把前景色和背景色分别设置为白色（RGB 分别为 255）和蓝色（R=0，G=0，B=255）；

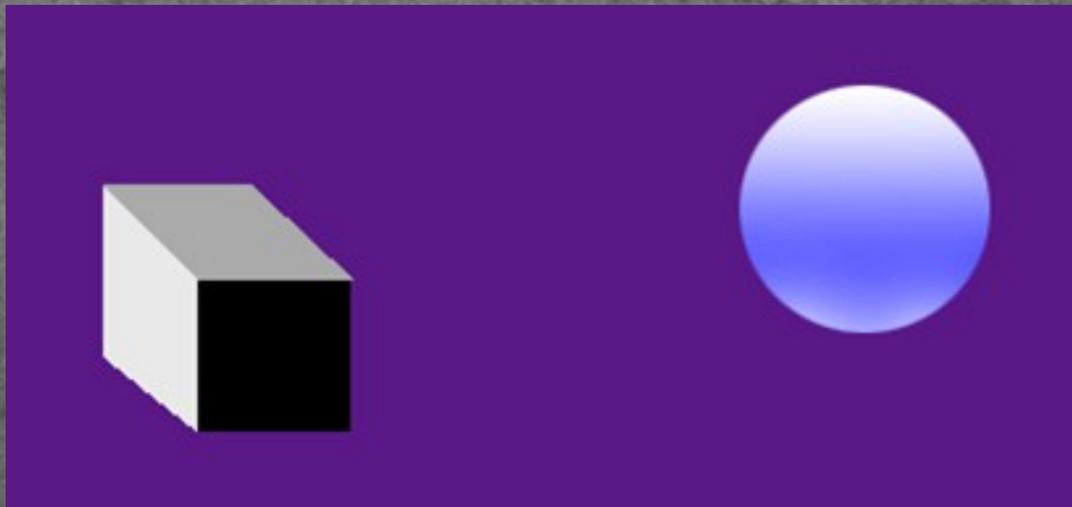
14、单击工具箱中的【渐变工具】，在【渐变工具】的属性栏中单击【点按可编辑渐变】的右边三角符号，选择【前景色到背景色渐变】，如下图所示；



15、在圆选区内自上而下按住鼠标左键进行拖动产生渐变，效果如图所示；



16、单击工具箱的【画笔工具】，点击【画笔工具】属性栏的【点按可打开“画笔预设”选取器】的三角符号，把画笔大小设置为 30 像素，然后在圆形的底部进行适当的涂抹即可出现泛白效果。最后执行【Ctrl】+【D】取消选区。最后效果如图所示。



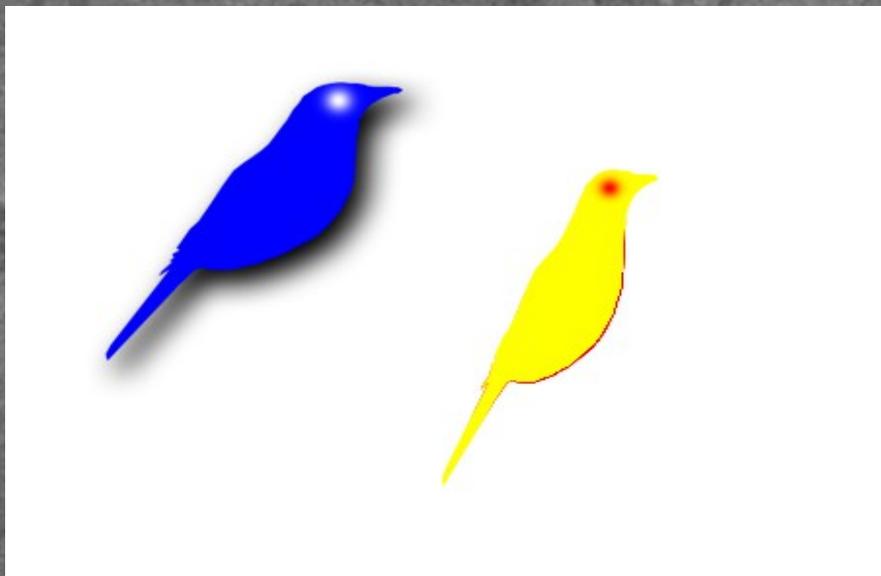
## 任务 2：路径运用

**路径是指用一系列点连接起来的线段或者曲线，可以沿着这些线段或曲线进行描边或填充，还可以把这些线段或曲线转换为选区。路径是 Photoshop 的重要工具。**

**本任务主要用到点阵绘图中常用的基本工具，例如填充工具、渐变工具、绘制方法、描边、颜色设置等等。**

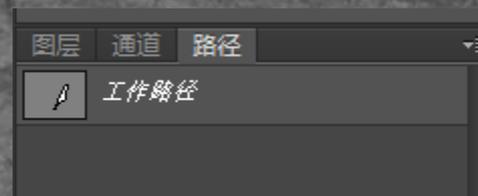
案例一、利用图 3.1 ，制作如下图案

说明：本案例主要应用到钢笔工具、路径复制、路径转换为选区、画笔工具、选定工具、图层、图层样式、投影、填充等功能命令完成。



## 操作步骤：

- 1、执行【文件】 - 【新建】命令，【背景内容】选择【白色】，其他选项可根据需要选择或填写；
- 2、执行【文件】 - 【打开】命令，打开图片 3.1；
- 3、选择打开的图片 3.1 选项卡，使之成为当前编辑窗口。在工具箱中使用【钢笔工具】沿着小鸟的边缘进行路径勾画，然后执行【Ctrl】 + 【C】命令，在路径面板上出现如图路径；



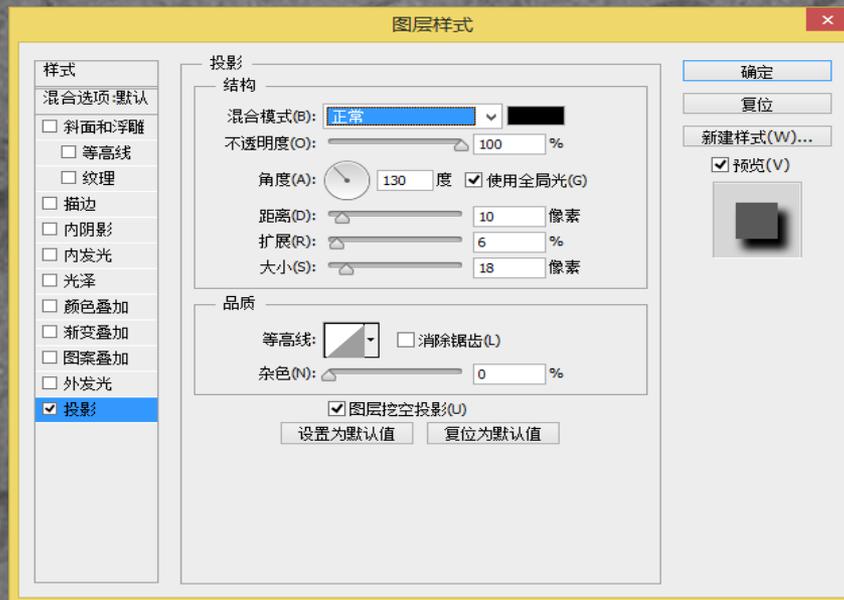
4、选择新建文件选项卡使之成为当前编辑窗口。选择路径面板，执行【Ctrl】+【V】命令对路径进行粘贴，系统自动命名为“工作路径”；

5、在路径面板下方，单击【将路径作为选取载入】按钮，产生一个选区。执行【编辑】-【自由变换】命令，调整选区大小和位置。再次执行【Ctrl】+【V】命令对路径进行粘贴，执行【编辑】-【自由变换路径】命令，调整适当大小和位置；

6、选择图层面板，单击【创建新图层】按钮，新建一个图层1，在图层1当前编辑窗口，设置前景色为蓝色（R=0，G=0，B=255），使用工具箱的【油漆桶工具】（或前文提到的【填充】命令）把第一只鸟填充为蓝色；

7、把前景色设置为白色，使用工具箱的【画笔工具】，画笔大小设置为20像素，在小鸟眼睛为之点画出小鸟眼睛；

8、执行【图层】-【图层样式】-【投影】命令，把【距离】设置为10像素，【扩展】设置为6%，【大小】设置为18像素，如下图所示，则第一只鸟制作完成；

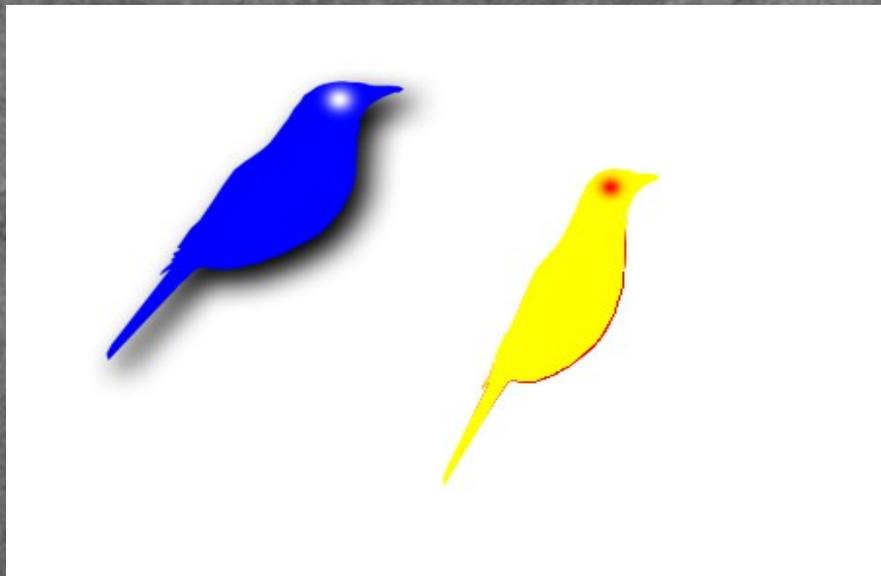


9、设置前景色为黄色（R=255，G=255，B=0），在图层面板新建图层2，在路径面板中，单击【将路径作为选区载入】按钮，使第二只鸟成为选区，执行【编辑】-【填充】命令，把第二只鸟填充为黄色；

10、设置前景色为红色（R=255，G=0，B=0），使用工具箱的【画笔工具】，设置画笔大小为15像素，在小鸟眼睛位置点画出小鸟眼睛；

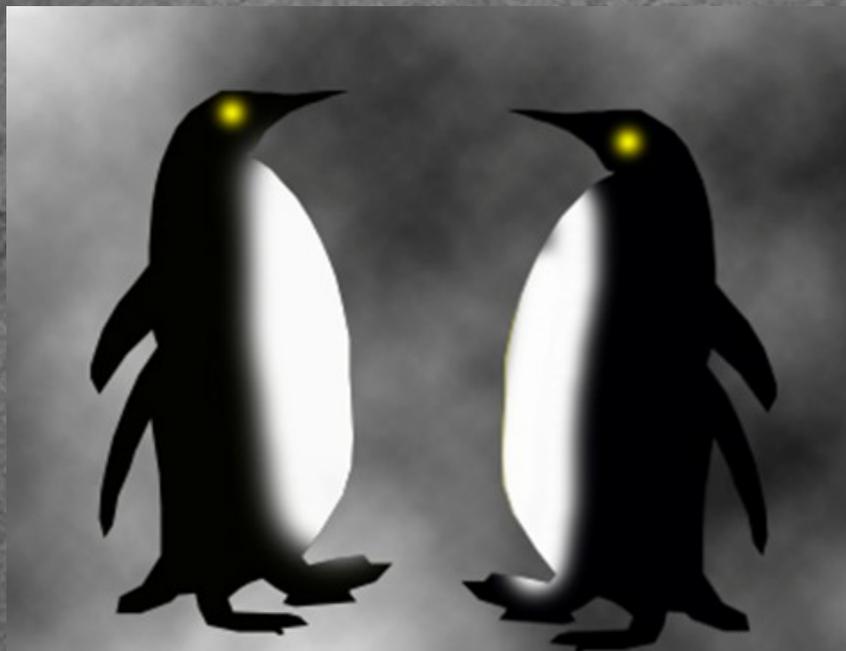
11、把画笔设置为“柔光”30像素，在小鸟肚子边缘涂抹，出现边缘泛红效果；

12、执行【 Ctrl 】 + 【 D 】 取消选区。最终效果如图所示。



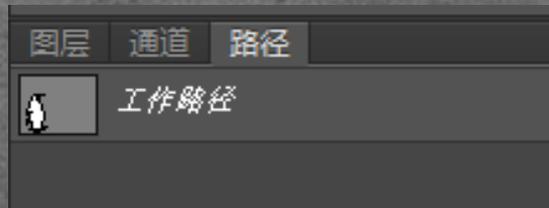
案例二 根据图 3.2，完成如下图制作

说明：本案例主要应用到钢笔工具、路径复制、路径转换为选区、画笔工具、选定工具、填充以及滤镜等功能命令完成。



## 操作步骤：

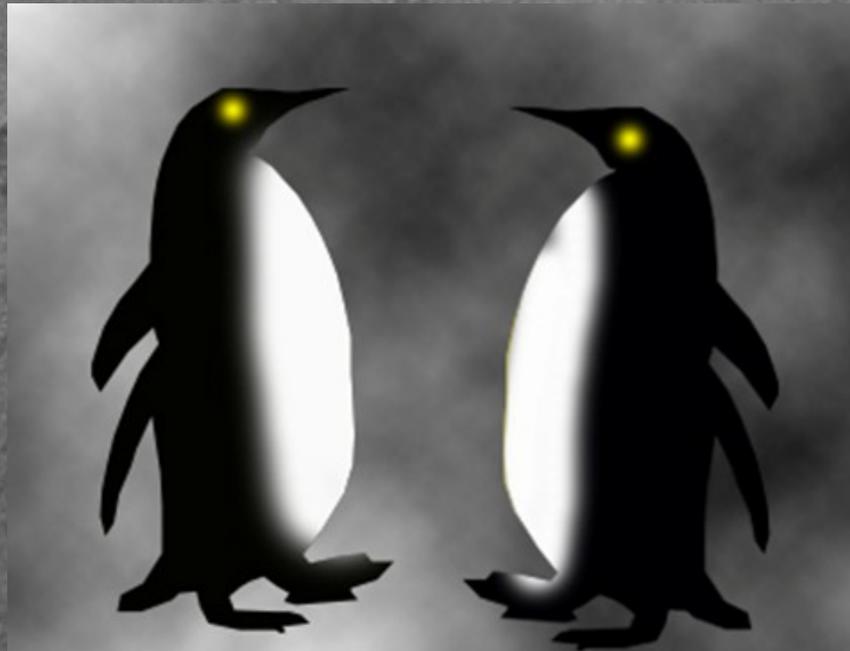
- 1、执行【文件】 - 【新建】命令，新建一个宽度为 20 里面、高度为 15 里面，分辨率为 100 像素、 RGB 颜色，背景为白色的新文件；
- 2、执行【文件】 - 【打开】命令，打开图 3.2 ；
- 3、选择新建文件为当前编辑窗口，设置前景色为蓝色（ R=0， G=0B=255 ），背景为白色（ RGB 分别为 255 ）。执行【滤镜】 - 【渲染】 - 【云彩】命令，把云彩效果作为新建文件的背景颜色；
- 4、选择图 3.2 选项卡为当前编辑窗口，使用工具箱的【钢笔工具】勾画企鹅的边缘，执行【编辑】 - 【拷贝】命令，在新建文件编辑窗口中粘贴一个路径，此时路径面板中增加了一个“工作路径”，如下图所示；



- 5、在路径面板中，单击【将路径作为选区载入】按钮，将粘贴到新建文件编辑窗口的路径作为一个选区，执行【选择】 - 【变换选区】命令，适当调整选区的位置和大小；
- 6、执行【Ctrl】 + 【V】命令，再粘贴一个路径到新建文件的编辑窗口中，执行【编辑】 - 【自由变换】命令，适当调整大小和位置；
- 7、关闭图 3.2 选项卡；
- 8、在图层面板中增加一个图层 1，在图层 1 当前编辑窗口中，设置前景色为黑色（RGB 分别为 0），使用工具箱的【油漆桶工具】，把第一个路径选区填充为黑色；
- 8、设置前景色为黄色（R=255，G=255，B=0），使用工具箱的【画笔工具】，画笔大小设置为 15 像素，【模式】选择为“正常”，画出企鹅的眼睛。如下图所示；



- 9、设置前景色为白色（ RGB 分别为 255 ），画笔大小设置为 30 像素，画出企鹅的腹部位置。执行【 Ctrl 】 + 【 D 】取消选区的选择；
- 10、在图层面板中新建图层 2，在路径版面中执行【将路径作为选区载入】命令，使第二个路径成为一个选区，执行上述同样的操作步骤完成第二个选区的操作，最后执行【 Ctrl 】 + 【 D 】取消选区的选择。最终效果如图所示。



**作业：**

**完成任务 3 的效果图设计制作。**