

基础实例 13 变换选区

几何图形

目的：将制作如图 13.1 所示的几何图形。

要点：主要通过渐变工具和对选区进行变换来得到不同的立体图形，本例讲解了立方体、球体和圆锥体三种立体图形的制作方法。主要应用 Skew、Perspective 和 Gradient Tool 等工具。



图 13.1 几何图形

操作步骤

1. 选择 File|New，新建一幅 640 × 480 像素大小的图像，背景色为白色。

2. 在 Layers 面板中单击 Create a new layer 图标新建一个图层，取名为 cone。

3. 在工具箱中选择 Rectangular Marquee Tool，画出一个矩形选区。

4. 在工具箱中设置前景色为黑色，背景色为白色。然后选择 Gradient Tool，在上方控制栏中选择 Reflected Gradient，按住 Shift 键由选区的中间向两边拖动鼠标，渐变填充选区。

5. 在工具箱中选择 Elliptical Marquee Tool，画出一个椭圆形选区，移动到合适的位置。

6. 按 Ctrl+Shift+I 键反选选区，按 Delete 键删除选区内图像，使圆锥体下方呈现圆弧形，如图 13.4 所示。

7. 在工具箱中选择 Rectangular Marquee Tool，画出一块矩形选区，移动至圆锥体下方，使选区刚好包含锥体下方的圆弧形区域。



图 13.2 反射渐变



图 13.3 进入快速蒙板编辑方式

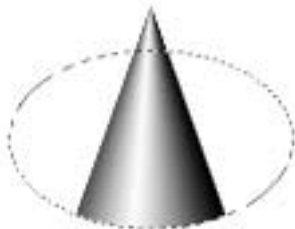


图 13.4 制作圆弧形底部

8. 按住 Ctrl+C 将图像拷贝至剪贴板中, 然后再按 Ctrl+V 粘贴过来。选择 Edit | Transform | Flip Vertical 命令翻转图像, 然后移动至合适的位置, 使它和锥体的弧形底部共同组成圆锥体的底座。

9. 将复制产生的图层拖动至 cone 图层的下方。然后将 cone 图层的不透明度设为 90%。

10. 使新产生的图层为工作图层。在工具箱中选择 Smudge Tool, 选择合适的笔刷大小涂抹底部有明显交界出的地方使过渡均匀, 然后将两图层合并, 效果如图 13.5 所示。

11. 在 Layers 面板中单击 Create a new layer 图标新建一个图层, 取名为 cube。

12. 在工具箱中选择 Rectangular Marquee Tool, 画出矩形选区。在工具箱中选择 Gradient Tool, 由左下至右上渐变填充选区, 效果如图 13.6 所示。

13. 再新建一个图层, 按住 Shift 键向右平移选区。在工具箱中选择 Gradient Tool, 由左下至右上渐变填充选区。

14. 选择 Edit | Transform | Skew 命令, 调整选区形状, 作为立方体的一个侧面。按照同样的方法制作立方体的顶面, 然后将三个图层合并, 效果如图 13.7 所示。

15. 在 Layers 面板中单击 Create a new layer 图标新建一个图层, 取名为 Sphere。

16. 在工具箱中选择 Elliptical Marquee Tool, 按住 Shift 键画出一个圆形选区。在工具箱中选择 Gradient Tool, 在上方控制栏中选择 Radial Gradient, 由圆形选区中心向外画出渐变, 如图 13.8 所示。

17. 选择 Image | Adjustment | Hue/ Saturation 命令, 在对话框中选中 Colorize, 分别调整三个立体形状的颜色。

18. 使 Background 图层为当前工作图层, 在工具箱中选择 Gradient Tool, 在上方控制栏中选择 Linear Gradient, 由左下至右上渐变填充。整幅图像制作完毕, 最终效果如图 13.1 所示。

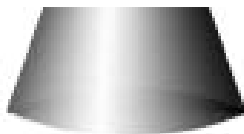


图 13.5 绘制底座



图 13.6 制作立方体正面



图 13.7 制作立方体

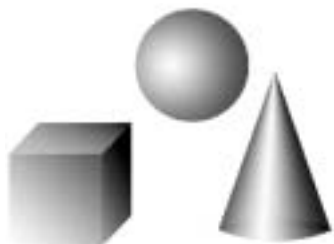


图 13.8 辐射渐变