第5章 面料	
【概念】	【技巧】
服装设计三大要素	(11) 快速应用滤镜

5.1 通过面料传达服装个性

色彩、款式造型和面料是构成服装设计的三大要素。色彩和款式是由选用的面料来体现的,因此,服装面料是服装造型和色彩的载体。只有充分了解和掌握服装面料的特征,才能使用Photoshop完美地表现面料的质感和效果。

通常情况下,服装设计大多先从面料的设计搭配 入手,根据面料的质地、手感、图案特点等来构思。 得体的面料设计处理方案是服装设计的关键,充分发 挥材料的特性和可塑性,创造特殊的质感和细节局 部,才能阐释服装的个性精神和最本质的美。

被誉为"重金属大师"的法国设计师帕克·拉邦 那是被公认的最彻底的材料革新者。他于1966年开 始设计展示自己的独创作品,在面料的选择上不拘一 格,尤其是各种金属材料,在他手里更是得到了巧妙 的运用。他所设计的盔甲般的金属服装,配上水晶珠 串、玻璃纸片、鹅卵石、扣子、唱片、瓷砖碎片、塑 料片等装饰,营造了一个美轮美奂的奇妙形象。

被誉为"面料的魔术师"的日本设计师三宅一 生也是一位热衷于面料创新的高手,他的设计特别留 意对面料的选择。将布料打造成如同折纸般的沟壑重 叠,是三宅一生标志性的设计风格之一,如图5-1和 图5-2所示。他常常深入纺织厂或作坊,从半成品甚 至次品、废品中获取灵感和启发。



5.2 服装面料的种类

面料是服装设计中不可忽视的重要内容,即使是同一款服装,因为面料的不同,其实用价值或风格也会有所改变。在服装效果图中逼真地表现面料的质感,可以使观者明确了解服装所选用的面料品种。

 棉型织物:是指以棉纱线或棉与棉型化纤混纺纱 线织成的织品,分为纯棉制品、棉的混纺两大类。 其透气性好, 吸湿性好, 穿着舒适, 是实用性很强的大众化面料。

麻型织物: 由麻纤维纺织而成的纯麻织物及麻与

其他纤维混纺或交织的织物统称为麻型织物,分为 纯纺和混纺两类。麻型织物的共同特点是质地坚 韧、粗犷硬挺、凉爽舒适、吸湿性好,是理想的 夏季服装面料。

- 丝型织物:是纺织品中的高档品种。主要指由桑蚕丝、柞蚕丝、人造丝、合成纤维长丝为主要原料的织品。丝型织物具有薄轻、柔软、滑爽、高雅、华丽、舒适的优点。
- 毛型织物:是以羊毛、兔毛、骆驼毛、毛型化纤为主要原料制成的织品。一般以羊毛为主,它是一年四季的高档服装面料,具有弹性好、抗皱、挺括、耐穿耐磨、保暖性强、舒适美观、色泽纯正等优点,深受消费者的欢迎。
- 纯化纤织物: 化纤面料以其牢度大、弹性好、挺括、耐磨耐洗、易保管收藏的特性, 而受到人们的喜爱。纯化纤织物是由纯化学纤维纺织而成的面料。其特性由其化学纤维本身的特性来决定。化学纤维可根据不同的需要加工成一定的长度,并按不同的工艺织成仿丝、仿棉、仿麻、弹力仿毛、中长仿毛等织物。

特殊服装面料……………………………………………………………

- 针织服装面料: 是由一根或若干根纱线连续地沿着纬向或经向弯曲成圈,并相互串套而成的。
- 表皮:带有毛的皮革,一般用于冬季防寒靴、鞋 的鞋里或鞋口装饰。
- 皮革: 各种经过鞣制加工的动物皮(鞣制的目的 是为了防止皮变质)。
- 新型面料及特种面料: 蜡染、扎染、太空棉等。

提示 中国古代有一种神奇的火浣布,这种布要用火 来洗涤。将布投入火中,布与火一样通红,取 出后抖掉火渣,火浣布会变得干干净净。其实 火浣布就是用石棉纤维纺织而成的布,具有不 可燃性,放在火中可以去除布上的污垢,古代 称之为火浣布。

5.3 制作方格棉面料

首先用滤镜制作方格图案和弯曲的棉絮、表现柔软的质感,之后,将其定义为图案,并进行填充。为了让方格适 应衣服的结构变化,还要使用"液化"滤镜对其进行扭曲。



01 按Ctrl+N快捷键,创建一个10厘米×10厘米、 分辨率为72像素/英寸的RGB模式文件。将前景 色设置为蓝色,按Alt+Delete快捷键,填充蓝色,如 图5-3所示。将工具面板中的背景色设置为白色,执 行"滤镜"|"风格化"|"拼贴"命令,打开"拼贴"

对话框,设置参数,如图5-4所示。



02关闭对话框后,按Alt+Ctrl+F快捷键,再次应用 该滤镜,让拼贴效果更清晰,如图5-5所示。执 行"滤镜"|"像素化"|"碎片"命令,效果如图5-6 所示。



●执行"滤镜"|"其他"|"最大值"命令,设置 03参数,如图5-7所示。该滤镜可以扩展浅色范 围,生成浅蓝色的条格,如图5-8所示。



图5-7

图5-8

∕执行"滤镜"|"纹理"|"纹理化"命令,打开 "滤镜库",在"纹理"下拉列表中选择"粗 麻布"选项,生成横纹,如图5-9和图5-10所示。



图5-9

图5-10

┟安Ctrl+J快捷键复制方格图层。执行"滤 UD镜"|"纹理"|"颗粒"命令,通过加入颗粒, 对布料表面进行模糊,进而生成凹凸感和棉絮状质 感,如图5-11和图5-12所示。



图5-11

图5-12

♀按Ctrl+J快捷键复制图层。执行"编辑"|"变 ●换"|"顺时针旋转90度"命令。将图层的混合 模式设置为"变亮",如图5-13和图5-14所示。



7单击"背景"图层,按Ctrl+A快捷键全选,按 Ctrl+C快捷键复制图像。执行"图层"|"拼 合图像"命令,将所有图层合并到背景图层中。按 Ctrl+V快捷键粘贴图像, 生成"图层1", 设置混合模 式为"正片叠底",如图5-15和图5-16所示。



● ②按Ctrl+U快捷键,打开"色相/饱和度"对话框, ◯在"编辑"下拉列表中选择"青色"选项,单独 对青色做出调整,如图5-17和图5-18所示。



图5-17

图5-18

∩∩执行"滤镜"|"杂色"|"添加杂色"命令,在 UD 布料中添加杂色,使纹理产生粗糙的质感,如 图5-19和图5-20所示。



图5-20

执行"滤镜"|"模糊"|"动感模糊"命令, 将颗粒沿水平方向模糊,使它们变成柔和的棉 絮,如图5-21和图5-22所示。



按Ctrl+E快捷键合并全部图层。执行"滤 L 镜"|"扭曲"|"波纹"命令,让棉絮自然弯 曲,如图5-23和图5-24所示。



图5-23

图5-24

1 〇选择裁剪工具 口,在图像上单击并拖曳鼠标, 📕 🚄 拖出裁剪框,将面料边缘有些模糊的部分放在 裁剪框外,按Enter键,将这些图像裁掉,如图5-25 所示。使用矩形选框工具 创建一个选区,如图5-26 所示。



图5-25

图5-26

1 ○执行"编辑"|"定义图案"命令,将选区内的图 ┛ 🖌 🕗 像定义为图案,如图5-27所示。选择油漆桶工 具💩,在工具选项栏中选择"图案"选项,打开"图 案"下拉面板,选择自定义的图案,如图5-28所示。



↓打开素材,如图5-29和图5-30所示。单击"图 ↓ 层"面板底部的 및 按钮,新建一个图层。使用 油漆桶工具公在画面中单击,填充图案,如图5-31和 图5-32所示。





。设置该图层的混合模式为"正片叠底"。按 ↓ J Alt+Ctrl+G快捷键创建剪贴蒙版,使图案只在衬 衫范围内显示,如图5-33和图5-34所示。





入行"滤镜"|"液化"命令,打开"液化"对 ●话框。洗取"显示背景"洗项,窗口中会显示 背景图层中的衬衫图形,这样可以方便根据轮廓线对 图案进行扭曲,如图5-35所示。





选择向前变形工具》(可以按]键和「键调整 工具大小),在图案上单击并拖曳鼠标,进行 扭曲。在靠近腰处,格子图案是向内收缩的; 胸前的

图案则应向外扩张; 胳膊上的条纹适当有一些粗细变 化,如图5-36所示。单击"确定"按钮,完成液化操 作,效果如图5-37所示。制作出一种效果后,还可 以在此基础上获得更多颜色的面料。例如,单击"调 整"面板中的 📟 按钮, 创建一个"色相/饱和度"调 整图层,就可以改变面料的颜色、饱和度及明度,如 图5-38和图5-39所示。





5.4 制作派力斯面料

派力斯面料是羊毛混入一定比例的涤纶纺制成的混色精梳毛纱。本实例将使用两个滤镜制作这种面料。



创建一个10厘米×10厘米、分辨率为72像素/ 英寸的RGB模式文件。将前景色设置为蓝色, 按Alt+Delete快捷键填色,如图5-40所示。执行"滤 镜" | "杂色" | "添加杂色" 命令,制作出蓝、白相间 的杂点,如图5-41所示。

●执行"滤镜"|"画笔描边"|"阴影线"命令, ┛打开"滤镜库",设置参数如图5-42所示,完 成后的效果如图5-43所示。







确定 和道

5.5 制作泡泡纱面料

泡泡纱是具有特殊外观风格的棉织物,这种布面会呈现均匀密布、凸凹不平的小泡泡。本实例就来制作这种面料。



新建一个10厘米×10厘米、分辨率200像素/英 ↓ 寸的RGB模式文件。在画面中填充天蓝色,如 图5-44所示。将前景色设置为深蓝色。选择矩形工具 □,在工具选项栏中选取"形状"选项,绘制一个 矩形,如图5-45所示,它会保存到形状图层上,如图 5-46所示。使用路径选择工具 ▶,按住Shift+Alt快 捷键拖曳矩形,沿水平方向复制,如图5-47所示。







图5-47

▶●继续复制图形,直至布满画面,如图5-48所 🚄 示。在智能参考线的辅助下,比较容易让各个 图形保持相同的间隔。如果图形分布并不够均匀,可 以使用路径选择工具 ▶,单击并拖曳出一个矩形选 框,将矩形全部选取,然后单击工具选项栏的水平居 中分布按钮 🕴 即可。

●执行"图层"|"拼合图像"命令,将形状图 ↓ 层合并到背景图层中。执行"滤镜"|"杂 色"|"添加杂色"命令,添加杂点,如图5-49所示。



图5-49

打开"视图"|"显示"菜单看一下,如果 "智能参考线"命令前方有一个√,就表示智 能参考线已经启用了。如果没有√,则可单击

执行"滤镜"|"扭曲"|"海洋波纹"命令,设 置参数如图5-50所示,效果如图5-51所示。





执行"滤镜"|"纹理"|"龟裂缝"命令,打开 ∂ "滤镜库",设置参数如图5-52所示,效果如 图5-53所示。

龟裂缝 裂缝间距(S) 9 裂缝深度(D) 7 裂缝亮度(B) 9

图5-52

图5-50

5.6 制作薄缎面料

本实例将从两个方面入手表现真实效果的薄缎。一是制作薄缎纹理,我们将使用加载的图案来完成;二是表现薄 缎的质感。由于缎面光滑度较高,因此对光的反射度也高,为了表现这种质感,需要在衣服的褶皱处用深色绘制 阴影,用浅色绘制高光,然后通过"柔光"模式,将它们融合到面料中,进而将褶皱的凸起处提亮,并在凹陷处 形成阴影。



↑打开图稿素材,如图5-54所示。选择油漆桶工 ↓ 具办,在工具选项栏中选取"图案"选项,打 开"图案"下拉面板菜单,选择"艺术表面"命令, 如图5-55所示,加载该图案库。



图5-54

图5-55

○在"图案"面板菜单中选择"大列表"命令, UZ这样可以同时显示图案名称和缩览图,便于 根据名称查找图案。选择其中的"贝伯轻薄缎面织 物",如图5-56所示。单击"图层"面板底部的 🕤 按钮,新建一个图层。使用油漆桶工具公在画面中单 击,填充图案,如图5-57所示。





●设置该图层的混合模式为"正片叠底",以显 ↓ 示衣服的轮廓线。按Alt+Ctrl+G快捷键创建剪 贴蒙版,让图案只在衣服内部显示,如图5-58和图 5-59所示。





图5-59

图5-58

∕单击"调整"面板中 🕇 的 🔜 按钮,创建"色 相/饱和度"调整图层,选取 "着色" 洗项并调整参数, 为图案着色,如图5-60所 示。单击面板底部的 口 按 钮,将调整图层也加入剪贴 蒙版组,这样调整就只对剪 贴蒙版组中的图层有效,如 图5-61和图5-62所示。





图5-62

▶ " 选择画笔工具 / , 在 " 画笔" 下拉面板中选择 UO"柔边圆"笔尖,设置"大小"为36像素,如 图5-63所示。新建一个图层,修改名称为"阴影", 设置混合模式为"柔光"。按Alt+Ctrl+G快捷键,将







图5-65

图5-66

06新建一个图层,设置为"柔光"模式,并加入 剪贴蒙版组。将前景色设置为白色,在衣服上

绘制出高光。如图5-67~图5-69所示。





图5-68

图5-67



图5-69

5.7 制作迷彩面料

本实例使用Photoshop中的动作制作迷彩面料。动作是一种自动化工具,可以将图像的整个处理过程记录下来, 并可用于其他图像,也就是说,使用动作便可自动完成相同的操作任务。如果想要处理多幅图像(例如一大批照 片),则可以使用"文件"|"自动"|"批处理"命令,将动作应用于所有目标文件。动作与"批处理"命令配 合,可以帮助用户完成大量的、重复性的操作,节省时间,提高工作效率,实现图像处理自动化。



01 创建一个大小为800像素×600像素、分辨率为 72像素/英寸的RGB模式文件。在画面中填充深 绿色(R:7,G:85,B:46)。

O2打开"动作"面板,下面来录制动作。首先单 一,打开"新建组"对话框, 输入动作组的名称,如图5-70和图5-71所示。创建 一个动作组,为的是将动作保存在该组中,否则录制 的动作会保存在面板中当前选择的动作组中,使用时

不容易查找。单击创建新动作按钮 ☑,打开"新建动 作"对话框,如图5-72所示,单击"记录"按钮,开 始录制动作, 面板中的开始记录按钮会变为红色●, 如图5-73所示。



图5-72

图5-73

●单击"通道"面板中的创建新通道按钮 5 , 创 '✔建一个Alpha通道,如图5-74所示。执行"滤 镜"|"杂色"|"添加杂色"命令,在通道中生成杂 点,如图5-75所示。



┃执行"滤镜"|"像素化"|"晶格化"命令,将 t杂点扩大成为不规则色块,如图5-76所示。执 行"滤镜"|"模糊"|"高斯模糊"命令,对色块进行 模糊处理,让色块的边角成为圆角,如图5-77所示。



图5-76



按Ctrl+L快捷键,打开"色阶"对话框,将两 'し 边的滑块向中间拖曳(也可在滑块下方输入数 值),增强色调的对比度,使灰色块变成白色,背景 变成黑色,如图5-78和图5-79所示。





●单击"通道"面板底部的 😳 按钮,将通道中 ⋃的选区加载到画面上。单击RGB主通道,如图 5-80所示,恢复彩色图像的显示,结束通道的编辑, 如图5-81所示。

	44 30		
通道	≡	$> 0^{\circ}$	
👁 🗖 RGB 🔥	Ctrl+2		
• 1	Ctrl+3		
◎ 録	Ctrl+4	(
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Ctrl+5	1.0-62	
Alpha 1	Ctrl+6	120	
े 🗖	5		
图5-80		图5-81	

「单击"调整"面板中的 🛥 按钮,创建"色阶" ✔ 调整图层,将黑场滑块向右拖曳,选区会转换 到调整图层的蒙版中,对调整范围进行限定,即将原 选区内的图像色调调暗,这样就得到了深绿色的色 块,如图5-82所示,效果如图5-83所示。单击"动 作"面板底部的停止播放/记录按钮 ■ ,结束动作的 录制。



图5-83

○单击"动作1",如图5-84所示,再单击"动 ──作"面板底部的播放选定动作按钮 ▶ , 将上述 操作自动执行一遍,再制作出一个色阶调整图层,如 图5-85所示。由于"添加杂色"和"晶格化"滤镜具 有随机性,因此,这一次生成的色块与第一次的也不 同,纹理效果丰富自然,如图5-86所示。

〕现在"色阶2"调整图层处于当前编辑状态,在 "属性"面板中将它的黑场滑块拖回原处,将 白场滑块向中间拖曳,让这一层色块的色调与之前一 层也产生区别,如图5-87和图5-88所示。



5.8 制作牛仔布面料

本实例使用滤镜制作牛仔布的纹理细节,再绘制斜线,模拟纺织线,压印在纹理上。为了确保斜线的间隔均匀,将使用Photoshop的对齐和分布功能。







02 执行"滤镜"|"纹理"|"纹理化"命令,打开 "滤镜库",在"纹理"列表中选择"画布" 选项,并设置参数,将牛仔布的纹理细节初步表现出 来,如图5-91和图5-92所示。

纹理化	~			
纹理(I): 画布	· ·=			
缩放(<u>S</u>)	200 %			
凸现(B)	20			
光照(L): 上	~			
□ 反相(I)				
5-91		图5-92		

03下面在这层纹理的上方再压一层斜纹,模拟纺 93织线。新建一个图层并填充白色,之后再创建 一个图层。

04选择画笔工具 ✓,单击并按住Shift键拖曳鼠 标,锁定水平方向绘制一条直线,如图5-93所 示。选择移动工具 ↔,按住Alt键拖曳直线,进行复 制。连续按Ctrl+-快捷键缩小视图比例,当画布外侧 显示灰色的暂存区时,按住Ctrl键在画布外单击,并拖 出一个选框,将线条全部选取,如图5-94所示。

	-	
		_
		_
		_
		_
		_
		_
		_
		_
 	 *********	~~~~

图5-93

图5-94

95单击工具选项栏中的 ♣ 按钮和 ♣ 按钮,将线条 对齐,如图5-95和图5-96所示。按Ctrl+E快捷

键合并所有直线图层。



图5-95

图5-96

▶按Ctrl+T快捷键显示定界框,在工具选项栏中设 ノ の 置旋转角度为45度,如图5–97所示,按Enter键 确认操作。按住Alt键拖曳直线图层,用复制出的直线 将画布全部覆盖住。将白色图层删除,再将线条图层 与背景合并,这样就在滤镜制作的纹理上方压了一层 斜纹,如图5-98所示。



图5-98

5.9 制作摇粒绒面料

图5-97

摇粒绒是由大圆机编织而成,织成后坯布先经染色,再经拉毛、梳毛、剪毛、摇粒等多种复杂的工艺加工处理, 面料正面拉毛,摇粒蓬松。与之前的几个实例追求真实的效果不同,本实例将以绘画的形式表现这种面料,并非 完全写实,学习重点应放在笔尖参数的设定上。



●选择画笔工具 ✔。在"画 🚄 笔"面板中展开"旧版画 笔"|"默认画笔"列表,选择 "铅笔"笔尖,如图5-101所 示。在"色板"面板中拾取纯 洋红作为前景色,如图5-102 所示。单击"路径"面板底部 的 ○ 按钮, 用画笔描边路径, 如图5-103所示。



图5-101











● 在"画笔"面板中选择"大油彩蜡笔"笔尖, ✔ 如图5-104所示。在"画笔设置"面板中将笔尖 大小设置为50像素,设置"圆度"为36%,"间距" 为5%,如图5-105所示。选择左侧列表中的"形状动 态"选项,然后在右侧面板 设置"大小抖动"为13%, 如图5-106所示。之后为笔 尖添加"散布"和"颜色动 态"属性,参数设置如图 5-107和图5-108所示。



图5-104



在"色板"面板中拾取前景色,如图5-109所 示。选择画笔工具✔,以连续单击和单击并拖 曳鼠标的方法为裙子上色,如图5-110所示。

		17	- Charles - Char
色板			
			ART
		<u>A</u>	
	G		HW.
图5-109		图5-110	

新建一个图层。在"画笔"面板中选择"柔边 🕗 圆"笔尖,设置"大小"为30像素,如图5-111 所示,绘制裙子褶皱处的高光,如图5-112所示。





5.10 制作绒线面料

本实例使用滤镜制作绒线。制作过程中,有两个滤镜最关键,第1个是"壁画"滤镜,它负责将色块生成为绒线的 初级形态; 第2个是"照亮边缘"滤镜, 它从色块中提取亮边, 使绒线显现出来。



创建一个10厘米×10厘米、分辨率为72像素/英 ↓ 寸的RGB模式文件。在画面中填充蓝色,如图 5-113所示。执行"滤镜"|"杂色"|"添加杂色"命 令,制作杂点,如图5-114所示。



图5-113

图5-114

02执行"滤镜"|"杂色"|"中间值"命令,对杂 色进行中和,起到模糊并放大杂点的效果,如 图5-115和图5-116所示。



图5-115

图5-116

03执行"滤镜"|"艺术效果"|"壁画"命令,打 开"滤镜库",设置参数如图5-117所示。该滤 镜可以使用短而圆的色块描绘图像,效果粗犷,如图 5-118所示。

ŧШ	~
画笔大小(B)	2
□ 画笔細节(1)	8



图5-117

图5-118

04⁴执行"滤镜"|"扭曲"|"玻璃"命令,对色块 进行扭曲,如图5-119和图5-120所示。



图5-119



图5-120

05 按Ctrl+J快捷键,复制"背景"图层。执行"编 6 辑"|"变换"|"顺时针旋转90度"命令,将图像旋转90度。设置图层的混合模式为"正片叠底",如图5-121和图5-122所示。按Ctrl+E快捷键向下合并图层。



06执行"滤镜"|"风格化"|"照亮边缘"命令, 从色块里提取较亮的边缘,并进一步提亮,这 样绒线就凸显出来了,如图5-123和图5-124所示。

察亮边缘	~
边缘宽度(E)	2
」 加線亮度(B)	7
 平滑度(S)	7



图5-123

图5-124

07 按Ctrl+U快捷键,打开"色相/饱和度"对话 框,拖曳"色相"滑块,调整绒线的颜色,如 图5-125和图5-126所示。



图5-125



5.11 制作毛线编织面料1

本实例使用滤镜制作毛线图案,再利用混合模式为图案上色。混合模式在混合图像的同时,会改变色相、饱和度 和明度,操作起来非常方便。如果使用调色命令,则还需要创建选区来限定调整范围。



1创建一个800像素×600像素、分辨率为72像素 ↓ /英寸的RGB模式文件。洗择油漆桶工具為,在 工具选项栏中选择"图案"选项,打开"图案"下拉 面板菜单,选择"图案"命令,加载该图案库,然后 选择"箭尾"图案,如图5-127所示。在画面中单击 鼠标,填充该图案,如图5-128所示。



图5-127

图5-128

▶ ● 目前这种对称的箭尾图案,虽然展现了毛线编 🚄 织效果,但图案的大小、形状等完全相同,在 真实环境里,即使再好的机器也无法织出这么匀称的 图案。使用"滤镜"|"扭曲"|"波纹"命令对图案 进行扭曲,让每一对箭尾都有变化,如图5-129和图 5-130所示。



图5-129

●将前景色设置为深黑洋红色,背景色设置为 🥑 洋红色,如图5-131所示。新建一个图层。按 Ctrl+Delete快捷键填充洋红色。执行"滤镜"|"素 描"|"半调图案"命令,打开"滤镜库",创建条纹 图案,如图5-132和图5-133所示。



图5-131 图5-132

图5-133

▲将该图层的混合模式设置为"亮光"。这一图 [层中的浅色(洋红色)会使下层图像,即毛线 图案变亮,深色(深黑洋红色)会使毛线图案的色调 变暗。通过这种方法,就得到了两种颜色的毛线混编 效果,如图5-134和图5-135所示。

		44	×
图层			=
٩,#	± - ∎ •	тпа	
亮光	~ 不透	明度: 100% ~	
锁定:	🖾 🖌 🕂 🛤 🖨	填充: 100% ~	
•	图层 1		
•	背景	⋳	
	90 fx 🗖 Q		
	10.4		

图5-134

图5-135

「将前景色设置为蓝色。新建一个图层,设置混 ● 合模式为"色相"。选择自定形状工具

②, 在工具选项栏中选取"像素"选项,在"形状"下拉 面板中选择鸽子形状,创建该图形。由于设置了"色 相"模式,蓝色鸽子会改变它下方图层的色相,这样 既得到了鸽子图案,又得到了另外两种颜色——深蓝 和浅蓝混编效果,如图5-136和图5-137所示。



5.12 制作毛线编织面料2

与前一个毛线编织面料实例相比,本实例更加侧重于图案效果——麦穗图案,以及质感——麦粗毛线的表现。技 术含量也更高一些。例如、麦穗图形是用钢笔工具绘制而成,用加深和减淡工具加工为立体形状。图形的排布则 借助了对齐和分布功能。



按Ctrl+N快捷键,创建一个10厘米×10厘米、 UI 分辨率为150像素/英寸的RGB模式文件。选择 钢笔工具 ②,在工具选项栏中选取"形状"选项,绘 制一个图形,如图5-138所示,它会保存在形状图层 上,如图5-139所示。



①在该图层上单击鼠标右键,打开快捷菜单,选 ∪⊿择"栅格化图层"命令,将其转换为图像,如 图5-140和图5-141所示。



●用减淡工具▶("范围"为"中间调", "曝 ♥♥ 光度"为10%)和加深工具 🖭(参数相同)涂 抹图形,表现出立体效果,如图5-142所示。如果绘 制的图形比较大,可以按Ctrl+T快捷键显示定界框, 再将其缩小,大小调到画面纵向能够排列大概15个图 形为准。然后执行"滤镜"|"杂色"|"添加杂色"命

令,在图形中添加杂色,如图5-143所示。



图5-142 图5-143

▲执行"滤镜"|"模糊"|"动感模糊"命令,对 ╋ 【图像进行模糊处理,如图5-144所示。使用移 动工具▶₄,按住Alt键拖曳图形进行复制。执行"编 辑"|"变换"|"水平翻转"命令,将图形翻转,如图 5-145所示。



图5-144

图5-145

按住Ctrl键,单击这两个图形所在的图层,将它 ✓ 们选取,如图5-146所示,再按Ctrl+E快捷键合 并。按住Alt+Shift键,锁定垂直方向,拖曳图形进行 复制,如图5-147所示。按住Ctrl键,依次单击所有图 形所在的图层,单击工具选项栏中的 🛔 按钮和 婁 按 钮,让图形对齐并均匀分布,如图5-148所示。





合并除"背景"图层外的所有图层,通过复 0制的方式制作出其他图形,如图5-149所示。 选择背景图层并填充黑色,如图5-150所示。按 Shift+Ctrl+E快捷键合并全部图层。



图5-149



图5-150

7再使用"添加杂色"和"动感模糊"滤镜处理 图像(参数可参考第3步和第4步,每个滤镜应 用两次),完成后的效果如图5-151所示。



图5-151

5.13 制作裘皮面料

在本实例中,毛发效果的表现使用的是Photoshop预设的"脉纹羽毛2"笔尖,通过调整"形状动态""散布"和 "颜色动态",改变笔尖原有的属性,让原本的羽毛变为裘皮面料的毛发。毛皮颜色和光感的表现运用了渐变和 混合模式。最后,通过"曲线"调整图层增强色调的对比度。



1 打开素材,如图5-152和图5-153所示。"轮 ↓ 廓"图层位于面板最顶层,包含的是大衣的轮 廓线。"大衣"图层将作为剪贴蒙版的基底图层,控 制裘皮纹理的显示范围。

∩ 9 在"大衣"图层上方新建一个图层。按 ✓ Alt+Ctrl+G快捷键创建剪贴蒙版,如图5-154所 示。选择画笔工具/。在"画笔"面板中展开"旧版 画笔"|"人造材质画笔"列表,选择"脉纹羽毛2" 笔尖,如图5-155所示。



图5-154

脉纹羽毛

O3在"画笔设置"面板中将"角度"调整为 28°,如图5-156所示。为笔尖添加"形状动态"属性,以调整笔迹的变化形态,如图5-157所示。添加"散布"属性,对笔迹数目和位置做出调整,以便使笔迹沿绘制的线条扩散,其中"两轴"选项用来控制笔迹的分散程度,数值越高,分散的范围越广,如图5-158所示。添加"颜色动态"属性,让笔迹的颜色产生变化,如图5-159所示。







图5-159

☑ 应用每笔尖

調査はおけ

は度

£

前暴/背暴排法

控制:

10%

30%

0%

●4 将前景色设置为深黑冷褐色(R: 54, G: 46,
 ●4 B: 43),背景色设置为浅灰色(R: 201, G: 201, B: 201),如图5-160所示。用画笔工具 ✔ 在大衣上涂抹,直到纹理布满大衣区域,如图5-161所示。



图5-160

颜色

图5-161

05新建一个图层。按Alt+Ctrl+G快捷键将其加入剪 贴蒙版组。选择渐变工具 ■,在"渐变"下拉 面板中选择"铜色渐变",如图5-162所示,在画面 中由上至下拖曳鼠标填充渐变,如图5-163所示。





图5-162

图5-163

)6设置该图层的混合模式为"线性光",不透明度为50%,如图5-164和图5-165所示。

國层									-
Q , 类	2	×		۲	т	п	æ	•	
线性:	H;		~	不透	明度	: 50	95		
誠定:	8,	• +	Þ	ŵ	填充	: 10	10%		
•		轮	a						
0	Ŧ		2	层 2					
۲	-		85	居 1					
•		쳐	ş.,						
			-	-	-	-			



图5-164

图5-165

07选择"轮廓"图层,单击"图层"面板顶部的 按钮,解除该图层的锁定,如图5-166所示。选择魔棒工具之,在工具选项栏中单击添加到选 区按钮Ⅰ,设置"容差"为30,取消"对所有图层取 样"选项的选取,在衣服的衬里部分单击鼠标,选取 这些区域,如图5-167所示。



●8新建一个图层,修改名称为"衬里"。将 前景色设置为深灰色,如图5-168所示,按 Alt+Delete快捷键,在选区内填充前景色,按Ctrl+D 快捷键取消选择,如图5-169所示。使用魔棒工具 选取纽扣。将前景色设置为浅褐色,背景色设置为黑 色,如图5-170所示。选择渐变工具 ■,在工具选项 栏中单击径向渐变按钮 ■,打开"渐变"下拉面板, 选择"前景色到背景色渐变",如图5-171所示。新 建一个图层,修改名称为"纽扣"。为纽扣填充径向

第5章 面料

渐变,如图5-172所示。按Ctrl+D快捷键取消选择。



图5-172

○新建一个图层,修改名称为"条纹",设置混

"柔边圆"笔尖绘制出大衣的深色纹路,如图5-173

图5-174

□ ₽.

國居

111 au

細口

※ 抽

图5-173

图5-170 图5-171

和图5-174所示。

Патна 読む: 図 🖌 中 🏥 角 墳先: 100%

单击"调整"面板中的 医按钮,创建"曲线" 调整图层,在曲线偏下部单击,添加一个控制 点,通过键盘上的→、←、↓键,将该点向下移动一 些,将深色调调暗一些。在曲线偏上部添加一个控制 点,并将曲线略向上调整,提高色调的明度。通过 这种S形曲线,增强色调的对比度,如图5-175和图 5-176所示。





图5-176

撤弱 使用"曲线"和"色阶"命令增加彩色图像的 对比度时,通常还会增加色彩的饱和度,因 此,曲线的调整要适度,才不至于使图像出现 偏色。另外,要避免出现偏色,可以通过"曲 线"或"色阶"调整图层来进行调整,再将调 整图层的混合模式设置为"明度"就行了。

5.14 制作蛇皮面料

本实例使用滤镜制作蛇皮面料。为了模拟真实的蛇皮纹理形状,将从4个方面逐步展开,即不规则色块、纹理大小 的变化、纹理立体感的呈现,以及纹理色彩和亮度的变化。



1创建一个10厘米×10厘米、分辨率为200像素/ 英寸的RGB模式文件。将前景色设置为绿色, 将背景色设置为深绿色。按Ctrl+Delete快捷键填充深 绿色,如图5-177所示。按Ctrl+J快捷键复制"背景" 图层,然后单击"背景"图层,如图5-178所示。



图5-177

图5-178

●执行"滤镜"|"纹理"|"染色玻璃"命令,打 '∠ 开"滤镜库",设置参数如图5-179所示。该滤 镜可以将图像划分为不规则的、类似于玻璃块似的多 边形色块,并用前景色填充色块之间的缝隙,这种效 果与蛇皮纹路非常相似,如图5-180所示。

染色玻璃	~
单元格大小(C)	16
边框粗细(B)	7
△ 光照强度(L)	0
Δ	

图5-179

图5-180

● 今单击"图层1"。按Alt+Ctrl+F快捷键,用"染 ✔ ●玻璃"滤镜处理该图层,设置"单元格大 小"为9,如图5-181所示,生成更加密集的纹理,如 图5-182所示。

全玻璃	~ X	
单元格大小(C)	9	
□ 边框粗细(B)	7	

图5-181

图5-182

▲使用矩形选框工具
□选取中间图像,执行"选 操作,如图5-183所示。按Shift+Ctrl+I快捷键反选, 按Delete键删除选区内的图像,如图5-184和图5-185 所示。按Ctrl+E快捷键合并图层,如图5-186所示。



图5-183

图5-184

×



执行"滤镜"|"模糊"|"高斯模糊"命令,让 所示。

高斯模糊	×	
Q 100% Q #Q(): 2.6 @s C	 → 議定 取消 ▼ 预览(P) 	
图5-187		图5-188

● 滑块和高光滑块向中间拖曳,增加对比度,这 样色块的边角就变得圆滑了,而且缝隙的宽度也有了 比较自然的变化,如图5-189和图5-190所示。



图5-189

图5-190

/7使用吸管工具 ↗ 在浅绿色缝隙上单击, 拾取颜 │ 色。选择画笔工具✔,在"画笔"下拉面板中 选择"硬边圆"笔尖,设置"大小"为4像素,如图 5-191所示。在中间图形与两侧图形的交界处涂抹, 将断开的色块边线封闭起来,如图5-192所示。



○单击"背景"图层,按Ctrl+J快捷键复制。执 ◯行"滤镜"|"风格化"|"浮雕效果"命令,为 色块添加立体效果,让它们看上去呈现凸出感,如图 5-193和图5-194所示。



图5-193

图5-194

▲ "背景"图层,按Ctrl+J快捷键复制,如图 US 5-195所示。执行"滤镜"|"渲染"|"云彩" 命令,制作出云彩图案,如图5-196所示。





图5-196

将"背景 副本"图层的混合模式设置为"变 亮",将"图层1"的混合模式设置为"正片叠 底",如图5-197和图5-198所示,效果如图5-199所 示。按Shift+Ctrl+E快捷键,合并全部图层。如果想要 保留原有图层的话,也可按Shift+Alt+Ctrl+E快捷键, 将当前效果盖印到一个新的图层中。用减淡工具 ▶ (范围:中间调,曝光度:40%)涂抹图形两边,营 造出光亮效果,如图5-200所示。







图5-199

图5-200

5.15 制作豹皮面料

本实例使用野生豹子图像作为素材制作一个豹纹坎肩。现成的素材大大简化了制作过程,而且效果更加真实。但 仍需使用Photoshop的绘画工具描绘阴影,表现立体感。



打开素材,如图5-201所示。使用矩形选框工具 ①创建选区,选取纹理图案最丰富的部分,如 图5-202所示。按Ctrl+C快捷键复制选中的图像。



图5-201

02打开上衣素材,如图5-203和图5-204所示。 使用魔棒工具≥选取坎肩的肩膀部分,如图 5-205所示。执行"选择"|"修改"|"扩展"命令, 将选区向外扩展1像素,如图5-206所示。





图5-203





图5-205

03执行"编辑"|"选择性粘贴"|"贴入"命令, 将复制的豹纹图案贴到选区内,此时Photoshop 会自动添加蒙版,将原选区之外的图像隐藏,如图 5-207和图5-208所示。



提示 执行"贴入"命令后,图像与蒙版之间没有链接,此时可对图案进行自由变换,或根据衣服的结构对图案进行变形。如果单击了蒙版缩览图,则变换的只是蒙版。如果要让图像与蒙版之间建立链接,可以在它们中间单击,显示 69 状图标后即可。 04按Ctrl+T快捷键显示定界框,如图5-209所示, 将光标放在定界框内,拖曳鼠标,将图案向上 移动。按住Shift键拖曳定界框的一角,将图案等比缩 小,如图5-210所示。



图5-209

图5-210







07选取坎肩的领子部分,执行"编辑"|"选择性 107粘贴"|"贴入"命令,粘贴豹纹图案,如图 5-215和图5-216所示。采用第5步的方法,创建图层 及剪贴蒙版,并修改混合模式,然后用画笔工具✓绘制出领子的暗部,如图5-217和图5-218所示。







图5-217

图5-218

○用同样的方法制作出坎肩的其他部分,如图 ○5-219和图5-220所示。



图5-219

图5-220

〕选择"上衣"图层,单击面板顶部的 🛚 按钮, ┘ 将该图层的透明区域锁定,如图5-221所示。调 整前景色(R: 74, G: 60, B: 52), 按Alt+Delete 快捷键,为上衣填充颜色,如图5-222所示。





图5-222

双击"上衣"图层,打开"图层样式"对话 框,添加"图案叠加"效果。打开"图案"下 拉面板菜单,加载"旧版图案"库,选择其中的"微 粒",设置混合模式为"颜色减淡",为上衣添加这 种图案,如图5-223所示。

↑按住Ctrl键单击"上衣"图层的缩览图,将上衣 选区加载到画面上,如图5-224和图5-225所 示。下面用它来限定绘画范围。







图5-224

图5-225

вотца •

不透明度: 100%

A fx

۵

图层 1

○新建一个名称为"阴影"的图层,设置混合模式 🚄 为"正片叠底", "不透明度"为40%。将前景 色设置为黑色。使用画笔工具 ✔ (柔角笔尖) 绘制出 衣服的暗部和褶皱,如图5-226和图5-227所示。



图5-226



13选择橡皮擦工具 ℓ,设置"不透明度"为 50%,"大小"为80像素,如图5-228所示,擦 除笔触的边缘,使阴影自然柔和,如图5-229所示。





图5-228

图5-229

14新建一个名称为"纽扣"的图层。选择画笔工 具 ▲,选择一个柔角笔尖,设置"大小"为 15像素,"硬度"为80%,"间距"为400%,如图 5-230所示。按住Shift键,由上至下拖曳鼠标绘制衣 扣,如图5-231所示。





图5-230

图5-231

15 双击"纽扣"图层,打开"图层样式"对话 框,添加"斜面和浮雕"效果,设置参数如图 5-232所示,使纽扣产生立体效果。再添加一个"投影"效果,如图5-233和图5-234所示。

		9819		-	_
样式: 内斜面 ~		混合模式:	正片叠底	~	
75法: 平滑 ~		不透明度(0):		75	%
深度(D): 0 ト 0 下	%	角度(A):	120 度	☑ 使用	全局光 (G)
大小(Z): 〇 5	信素	蹈鹞(D):		2	俊素
较化(F):0	像素	扩展(R):	5	0	%
艱		大小(S):	۵	2	像素
角度(N): ◎ 高度: ● 120 度 ② 使用全局光(G) 30 度		- 品版 等高线:	- 0 消除	諸告 (L)	
K峯等高线: ↓ □ 消除網齿(L)		杂色(N):		0	%
高米博士 2003			☑ 图层挖空投影(U)	
100 100		i	受置为默认值	夏位为助	は値
明影視式: 正片豊底 ~					
防御明席(C): 75	%				

图5-232

图5-233



图5-234

5.16 制作孔雀图案面料

在Adobe公司的众多软件里,Photoshop是图像编辑类程序,Illustrator是矢量图形编辑程序,它们各有分工,也各 有所长。本实例使用的是Illustrator中的孔雀、印度豹和斑马图案,将它们以智能对象的形式嵌入Photoshop文件 中,并进行自动更新。需要说明的是,要完成本实例,计算机中需要安装有Adobe Illustrator。



O1 运行Adobe Illustrator。执行"窗口"|"色板 库"|"图案"|"自然"|"自然_动物皮"命 令,加载该图案库,选择图5-235所示的图案。使用 矩形工具□创建一个矩形,它会自动填充该图案, 如图5-236所示。

02按Ctrl+C快捷键复制矩形。切换到Photoshop, 打开前一个实例的效果文件。单击"图层1", 如图5-237所示,按Ctrl+V快捷键粘贴图形,弹出图 5-238所示的对话框,选择"智能对象"选项。



图5-235





图5-237

图5-238

点进行调整)。按Enter键,图形会保存到一个矢量智 能对象图层上,如图5-240所示。





图5-239

按Alt+Ctrl+G快捷键,将其与"图层1"创建为 ╋
 打剪切蒙版组,如图5−241和图5−242所示。





图5-241

按住Alt键向上拖曳"矢量智能对象"图层到 "图层3"上方,复制该图层,如图5-243所 示。通过这种方法为坎肩领子添加孔雀羽毛图案,如 图5-244所示。

图层		••	×
Q, 类型 ~ √	в о т Ц А	•	
正常	~ 不透明度: 100%	~	
锁定: 🛛 🧹 🖣	・ 🏥 🔒 填充: 100%	~	
0	↓ 矢里智能对象 护贝		~
•			
• • 1	图层 2		
o :	矢里智能对象		
•			
Ge fx		ŵ	



图5-244

用同样的方法,将"矢量智能对象"图层复制 到其他剪贴蒙版组中,制作出带有孔雀纹理的 坎肩,如图5-245和图5-246所示。



7我们置入的是一个Illustrator中的矢量图形, U/ Photoshop将其创建为智能对象。这个图形 与原程序(Illustrator)之间存在着链接关系。什么 意思呢?就是这个图形可以用原程序编辑,而且, Photoshop文件中的智能对象会自动更新到与之相同 的效果。可链接和自动更新是智能对象非常大的优 点。我们只要双击"矢量智能对象"缩览图右下角的 ■图标,如图5-247所示,就会自动跳转到Ⅲustrator 中。使用选择工具 > 选取画面中的矩形图案, 单击 "自然_动物皮"图案面板中的"美洲鳄鱼",如图

5-248所示,用它替换原有的图 案,如图5-249所示,然后按 Ctrl+S快捷键保存修改结果。







图5-248

图5-249

O8切换到Photoshop中,可以看到,图案会立刻更新,如图5-250所示。图5-251和图5-252所示为使用Illustrator另外两种图案——"印度豹"和"斑马"图案制作的效果。



图5-250



图5-251

图5-252

撤弱

智能对象有几种不同的创建方法。除本实例中 的方法外,使用"文件"|"打开为智能对象" 命令,可以打开一个文件,并创建为智能对 象。使用"图层"|"智能对象"|"转换为智 能对象"命令,可以将所选图层转换为智能对 象。使用"文件"|"置入嵌入对象"命令,可 以在当前文件中置入一个智能对象。

5.17 制作印花面料

本实例使用Photoshop中的图形绘制纹样,并定义成图案,用以制作印花面料。为了让纹样连续排列,需要使用参考线定位图案范围,因此,参考线的位置是本实例的关键。



01 创建一个10厘米×10厘米、分辨率为200像素/ 英寸的RGB模式文件。在画面中填充绿色(R: 95,G:154,B:52)。将前景色设置为黄绿色 (R:158,G:201,B:39),选择自定形状工具 众,在工具选项栏中选取"形状"选项,打开"形 状"下拉面板,选择图5-253所示的3种图形,进行绘制,如图5-254所示。





O2使用路径选择工具 ▶,单击并拖出一个矩形选 框,将路径图形全部选取,如图5-255所示。按 住AIt键拖曳进行复制,之后调整它们的位置,制作出 图5-256所示的图案。

O3 ★ 拖出一个选框,将路径全部选取,此时会显示锚点,如图5-257所示。将光标放在标尺上,单击并向画面拖曳鼠标,从标尺中拖出参考线(4条),以锚点为参照,将参考线放在这些图形最中心的那一个周围,如图5-258所示。下面要将参考线内的图像定

义为图案,因此参考线的位置一定要准确,否则填充 图案时,图案之间衔接不上,没法形成连续纹样。



图5-255

图5-256





图5-257

图5-258

▲ 在"背景"图层的眼睛图标 • 上单击,隐藏该 ┇ 图层,如图5-259所示。使用矩形选框工具<mark>Ⅲ</mark>, 选择被参考线围住的图形,如图5-260所示。



图5-259

图5-260

执行"编辑"|"定义图案"命令,将图形定义 → 为图案,如图5-261所示。

drab/an), When a	确定
4: 69(10). [DBR 1	取消

●显示并选择"背景"图层,如图5-262所示,按 Ctrl+J快捷键进行复制,如图5-263所示。



图5-262

双击"背景副本"图层,打开"图层样式"对 话框,添加"图案叠加"效果,在"图案"下 拉面板中选择新创建的图案,如图5-264所示。将形 状图层隐藏,效果如图5-265所示。

「「「「「「「「」」」」「「「」」」「「」」「「「」」」「「」」「「」」「「	
混合模式: 正常 ~	
不透明度(Y): 100 %	
図案:	
编放(S): 00 % 回居链接(K)	
设置为默认值 夏位为默认值	
图5-264	图5-265

5.18 制作印经面料

印经面料也称"经轴印花"面料,是一种在经丝上印花的面料。其特点是花型立体感强,而且随着观察角度的变 化,颜色亦会变化,深浅不一,层层叠叠,与传统水墨画法中的"积墨"效果相似。本实例介绍它的制作方法。



创建一个10厘米×10厘米、分辨率为300像素/ ↓ 英寸的RGB模式文件。将背景色设置为浅棕黄 色(R: 231, G: 224, B: 207), 按Ctrl+Delete

快捷键填色。打开素材, 使用移动工具 🕂 将其拖 入"印经布料"文件。 按Ctrl+T快捷键显示定界 框,拖曳控制点,将图形 适当缩小。按Enter键进行 确认,如图5-266所示。



✔按住Alt键拖曳素材进行复制。按住Ctrl键依次单 🍊 击"图层"面板中的所有素材图层,将它们选 择,单击工具选项栏中的 ➡ 按钮和 ➡ 按钮,将图形 对齐,效果如图5-267所示。选择中间的图形,执行 "编辑"|"变换"|"水平翻转"命令,创建镜像效 果,如图5-268所示。





图5-267

⑦按住Ctrl键,单 ● 击"图层1"及 其副本图层,将这3个 图层选取,如图5-269 所示,按Ctrl+E快捷键 合并。将图层名称修 改为"图层1",如图 5-270所示。



/将前景色设置为浅棕色(R: 182, G: 150, 🛨 B:126),背景色仍然为浅棕黄色。执行"滤 镜"|"素描"|"半调图案"命令,打开"滤镜库", 添加网点图案,如图5-271和图5-272所示。

半调图案	~
大小(<u>s</u>)	2
对比度(C)	26
〇 	

图5-271



图5-272

按两次Ctrl+J快捷键,复制出两个图层,如 ┙ 図5-273所示。选择"图层1",执行"滤 镜"|"模糊"|"动感模糊"命令,通过纵向模糊,使 图案产生晕染效果,如图5-274和图5-275所示。对 "图层1 拷贝"也进行模糊,距离设置为120像素,如 图5-276所示。按Shift+Ctrl+E快捷键合并全部图层。



图5-273





图5-275

图5-276

执行"滤镜"|"纹理"|"纹理化"命令,添加 布纹质感,如图5-277和图5-278所示。

纹理(<u></u>]: 画布		~ - •
缩放(<u>S</u>)	132	%
凸现 (<u>R</u>)	4	
		~

图5-277



图5-278

5.19 制作蜡染面料

蜡染是用蜡刀蘸熔蜡在布上绘花,再以蓝靛浸染,去蜡以后,布面就呈现出蓝底白花或白底蓝花的多种图案。在 浸染中,作为防染剂的蜡自然龟裂,还会使布面呈现特殊的"冰纹"。本实例介绍这种面料的制作方法。



创建一个10厘米×10厘米、分辨率为72像素/英 寸的RGB模式文件。将前景色设置为蓝色,如 图5-279所示。按Alt+Delete快捷键填色,如图5-280 所示。



●打开素材,如图5-281所示。这是一个分层文 └┘ 件, 白色花纹位于一个单独的图层中, 如图 5-282所示。





图5-281

图5-282

∩使用移动工具 🕂 将其拖入到"蜡染布料"文 UO件,生成"图层1"。在画面中,按住Alt键拖曳 鼠标复制图形,如图5-283所示,排列成图5-284所 示的形状。



图5-283

按Shift+Alt+Ctrl+E快捷键,将当前效果盖印到 一个新的图层中。执行"滤镜"|"纹理"|"纹 理化"命令,打开"滤镜库",设置参数如图5-285 所示,效果如图5-286所示。

纹理(<u>T</u>): 画布	~	•
缩放(<u>S</u>)	83	96
凸现(B)	8	
→ 米昭(L): F		



图5-285

图5-286

5.20 制作扎染面料

扎染与蜡染、镂空印花并称为我国古代三大印花技艺。它是一种织物在染色时部分结扎起来,使之不能着色的染 色方法,被扎结部分保持原色,未被扎结部分均匀受染,从而形成深浅不均、层次丰富的色晕和皱印。本实例介 绍这种面料的制作方法。



↑ 创建一个10厘米×10厘米、分辨率为150像素/ ↓ 英寸的RGB模式文件。设置前景色为蓝色(R: 24, G: 48, B: 116), 背景色为白色。执行"滤 镜"|"渲染"|"云彩"命令,效果如图5-287所示。 打开素材,如图5-288所示。





●将它拖入"扎染布料"文件中,适当调整大 凵 小,如图5−289所示。连按两次Ctrl+J快捷键进 行复制,如图5-290所示。





●单击"图层1",执行"滤镜"|"模糊"|"动感 US 模糊"命令,设置"角度"为45度,如图5-291 所示,效果如图5-292所示。





图5-291

图5-292

▲将该图层的混合模式设置为"正片叠底",不 ╈透明度设置为50%,隐藏其他图层查看效果, 如图5-293和图5-294所示。





图5-293

图5-294

▶ _ 选择并显示"图层1 拷贝",修改混合模糊和不 05透明度,如图5-295所示。用"动感模糊"滤镜 处理,设置模糊角度为-45度,"距离"参数不变, 效果如图5-296所示。

选择并显示"图层1 拷贝2",设置混合模式为 Ū "柔光"。执行"滤镜"│"画笔描边"│"喷 溅"命令,在图案边缘生成喷溅的线条,如图5-297 和图5-298所示。



图5-295

责观	
喷色半径(<u>R</u>)	8
	4



图5-297

图5-298

/7单击"调整"面板中的 ■ 按钮, 创建"渐变 ↓ 映射"调整图层,调整颜色,如图5-299和图 5-300所示。



5.21 制作发光面料

本实例使用滤镜让像素结块,在渐变背景的映衬下,产生发光效果,从而模拟发光面料。



创建一个10厘米×10厘米、分辨率为150像素/ ↓ 英寸的RGB模式文件。设置前景色(R:255, G: 205, B: 227)和背景色(R: 228, G: 0, B: 127)。选择渐变工具 ■,在"渐变"下拉面板中选 择"前景色到背景色渐变",如图5-301所示。在画 面中拖曳鼠标填充渐变,如图5-302所示。

●执行"滤镜"|"像素化"|"点状化"命令,让 UZ像素结块成为彩色杂点,并随机分布,在浅色 渐变区域的衬托下,产生发光效果,如图5-303和图 5-304所示。



5.22 制作亮片装饰面料

本实例使用画笔工具绘制圆形亮片。通过对"颜色动态"的设定,让亮片颜色在前景色和背景色之间变化,之后 通过曲线调整,增强亮度反差。



1 创建一个500像素×500像素、分辨率为72像 ▲素/英寸的RGB模式文件。选择画笔工具 ✓, 在"画笔设置"面板中选择"尖角"笔尖,设置"大 小"为50像素,"间距"为100%,如图5-305所 示。选择左侧列表的"颜色动态"选项,设置"前景/ 背景抖动"为100%,如图5-306所示。



▶●○ 在"图层"面板中新建一个图层。在"色板" ∪⊿面板中拾取浅青色作为前景色,如图5-307所 示。将画笔放在画面左上角,单击鼠标,然后按住 Shift键(可以锁定水平方向)向右拖曳鼠标,绘制一 排圆点,如图5-308所示。



●放开鼠标及Shift键。将光标放在下一行的起点 🕗 处,单击并按住Shift键拖曳鼠标,绘制第二行 圆点,如图5-309所示。用同样的方法绘制圆点,直 至排满画面,如图5-310所示。



单击"调整"面板中的 医按钮, 创建"曲线" ✔ 调整图层。将曲线向下拖曳,增强亮度反差, 如图5-311和图5-312所示。



5.23 制作柔软的天鹅绒面料

天鹅绒是秋装流行面料,采用高配以上的优质棉纱制成,面料质量较重,具有奢华的气质和丰富的纹理。本实例 介绍这种面料的制作方法。



01 创建一个10厘米×10厘米、分辨率为150像素/ 英寸的RGB模式文件。将前景色设置为橙色, 如图5-313所示。按Alt+Delete快捷键填色,如图 5-314所示。



图5-313

图5-314

O2执行"滤镜"|"杂色"|"添加杂色"命令, 打开"添加杂色"对话框,选择"高斯分布" 选项,采用沿钟形曲线分布的方式添加杂点,如图 5-315和图5-316所示。如果选择"平均分布",则 会随机地在图像中加入杂点,效果比较柔和。



5-315

到5-310

03执行"滤镜"|"艺术效果"|"底纹效果"命 令,设置参数如图5-317所示,制作出呈现柔和 底纹效果的面料,如图5-318所示。

#\$\$\$\$		
画笔大小(B)	6	
△	16	
四理(1): 画布	~ - •≡	
新放(S)	100 %	
凸现 (<u>B</u>)	4	
→ 光照(L): 上		
反相(I)		

5.24 制作光滑的丝绸面料

丝绸面料色彩艳丽、光滑、垂顺,呈现幽雅的珍珠光泽,是一种昂贵的高档面料。本实例利用涂抹工具将图像素 材处理为丝绸面料。该工具可以扭曲图像,让色彩产生融合,可以完美地展现丝绸效果。

图5-319



01 打开素材,如图5-319和图5-320所示。使用移动工具 ↔ 将花朵素材拖入衣服文件中,设置混合模式为"正片叠底"。



02按Alt+Ctrl+G快捷键创建剪贴蒙版,将衣服轮廓 以外的图像隐藏,如图5-321和图5-322所示。





图5-321

图5-322

03选择涂抹工具》,在工具选项栏中设置工具 "大小"为100像素,"强度"为80%。在花朵 素材上涂抹,使颜色之间产生融合(衣服上部不做处 理),如图5-323所示。

04 衣服下部有些深灰色,不太通透。另外花朵素 材本身颜色较多,显得有些凌乱。下面统一一下颜色。单击"调整"面板中的 ■ 按钮,创建"色相/饱和度"调整图层。选取"着色"选项,调整参数,将面料调整为洋红色,如图5-324和图5-325所示。





图5-323

图5-325

05设置该图层的混合模式为"变暗",让下方图 层(花朵素材)中的深色透出来,如图5-326和 图5-327所示。



图5-326

图5-327

5.25 制作透明的蕾丝面料

本实例使用绘图工具绘制一个基本图形,然后将其定义为画笔笔尖,再通过画笔工具绘制成蕾丝纹样。



01 创建一个80像素×80像素、分辨率为120像素/ 英寸的RGB模式文件。创建两个图层。选择自 定形状工具 ↔ 及 "像素"选项,在"形状"下拉面板 中选取图5-328所示的两个图形,按住Shift键(锁定 比例)拖曳鼠标绘制这两个图形,如图5-329所示。

02按住Ctrl键单击"图层1",将它与当前图层同 2时选取,如图5-330所示,按Ctrl+E快捷键合 并。执行"编辑"|"定义画笔预设"命令,将绘制的 花纹定义为画笔笔尖,如图5-331所示。

· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· 对齐边缘	2	2	
★ ~ ⊠ × × * * ₩ * * * *				
图5-328		图5-329		
• 🙀 ани с	画笔名称): <u> </u>		×
图5-330	图5-331			(Phot

O3打开素材。单击"路径"面板底部的 및 按钮, 新建一个路径层。选择钢笔工具 Ø,在工具选 项栏中选取"路径"选项,沿睡衣上方绘制出弧线, 如图5-332和图5-333所示。



图5-332

图5-333

04 新建一个图层,如图5-334所示。选择画笔工具 ✓,此时会自动选取我们定义的笔尖,设置大小为75像素,间距为75%,如图5-335所示。



05⁴ 单击"色板"面板中的浅紫洋红色,将其设置为前景色,如图5-336所示。单击"路径"面板底部的 ○ 按钮,用画笔描边路径。在"路径"面板空

白处单击,隐藏路径,效果如图5-337所示。



06在"画笔设置"面板中选取"翻转Y"选项,让 264章 金子垂直翻转,如图5-338所示。按住Shift键, 在睡衣的底边绘制蕾丝花纹,效果如图5-339所示。



5.26 制作轻薄的纱质面料

本实例使用烟雾素材制作纱质面料。烟雾轻薄、透明,与纱的特性和质感非常相似,在表现纱质面料方面有着天 然的优势。



01 打开素材。使用移动工具 ↔ 将烟雾拖入人物文 档,如图5-340所示。按Ctrl+l快捷键,对色彩 进行反相处理,所有颜色都会转换为其补色(如黑、 白互相转换,黄、蓝互相转换),如图5-341所示。

02 ${\rm kctrl+U}$ 快捷键,打开"色相/饱和度"对话 框,选取"着色"选项,将烟雾调整为洋红 色,如图5-342和图5-343所示。





图5-340

图5-341



图5-343

03选择魔棒工具≥,按住Shift键在白色背景上 单击,将烟雾的背景选取,如图5-344所示, 按Delete键删除,按Ctrl+D快捷键取消选择,如图 5-345所示。



5-344 图5-345 使用魔棒工具之,以及椭圆选框工具○、套 索工具 Q、多边形套索工具 Q、磁性套索工具 Q、发达形套索工具 Q、磁性套索工具

可以在现有选区的基础上添加新的选区;按住 Alt键单击,可在当前选区中减去新创建的选 区;按住Shift+Alt快捷键单击,可得到与当前 选区相交的选区。

04按Ctrl+J快捷键复制当前图层。执行"编 辑"|"变换"|"水平翻转"命令,翻转图像, 然后向右移动,如图5-346所示。设置该图层的混合 模式为"正片叠底",如图5-347和图5-348所示。



05按Ctrl+E快捷键,将当前图层与下方图层合并。 ●5单击"图层"面板底部的 ■ 按钮,添加图层 蒙版。使用画笔工具 ✓ 在裙摆处涂抹黑色,将烟雾隐藏,如图5-349和图5-350所示。



06按Ctrl+J快捷键复制当前图层。按Ctrl+T快捷键显示定界框,单击鼠标右键,打开快捷菜单,选择"垂直翻转"命令,翻转图像,再将其调小,如图5-351所示。在定界框外单击进行确认,如图5-352所示。



5.27 制作厚重的粗呢面料

粗呢又叫"粗花呢",是原产于苏格兰的一种精致斜纹织物,具有防皱耐磨、高雅挺括、舒适保暖等特点。本实 例使用矩形工具和铅笔工具,绘制类似像素画一样的色块图形,然后将其定义为图案,并以图层样式的方法应 用,制作成粗呢面料。



01 创建一个6厘米×6厘米、分辨率为100像素/ 英寸的RGB模式文件。执行"编辑"|"首选 项"|"参考线、网格和切片"命令,打开"首选项" 对话框,选择虚线网格,设置网格线间隔为10毫米, 子网格为4,如图5-353所示。

网格				
颜色(C):	自定		~	v
网格线间隔(D):	10	毫米	~	子网格(V): 4

图5-353

O2执行"视图"|"显示"|"网格"命令,在画面 中显示网格,如图5-354所示。在网格的辅助 下,用矩形工具□和铅笔工具≥(方头)绘制类似 像素画一样的色块图形,如图5-355所示。



图5-354

图5-355

03按Ctrl+A快捷键全选,执行"编辑"|"定义 图案"命令,将绘制的图形定义为图案,如图 5-356所示。

图案名称			×
	名称(N):	相叩	确定 取消

图5-356

04 新建一个10厘米×10厘米、分辨率为72像素/英 寸的RGB模式文件。按Ctrl+J快捷键复制"背 景"图层。双击复制后的图层,打开"图层样式"对 话框,添加"图案叠加"效果,在"图案"下拉面 板中选择新创建的图层,设置缩放参数为7%,如图 5-357和图5-358所示。



图5-357

撤购

图5-358

通过"图案叠加"的方式填充图案,可以对图 案进行缩放,而且调整起来更为方便,只需在 "图案"下拉面板中选择其他图案即可。如果 事先将图层填充了颜色,再添加"图案叠加" 效果,混合模式的设置则可以使图案效果变得 更为丰富。

05 按Ctrl+E快捷键合并所有图层。执行"滤 67 镜"|"杂色"|"添加杂色"命令,通过添加杂 点表现面料质感,如图5-359和图5-360所示。



图5-359

5.28 制作粗糙的棉麻面料

棉麻面料质地柔软、环保健康、舒适度高,符合都市白领放松、休闲的生活态度。本实例使用滤镜表现棉麻纤维 效果,并通过混合模式将横向、纵向纤维叠加在一起。



1创建一个800像素×600像素、分辨率为72像素 /英寸的RGB模式文件。将前景色设置为土黄色 (R: 171, G: 132, B: 78), 背景色设置为浅黄色

(R: 234, G: 226, B: 214),如图5-361所示。 执行"滤镜"|"渲染"|"纤 维"命令,设置参数如图 5-362所示。该滤镜使用前景 色和背景色生成随机的编织 纤维效果,如图5-363所示。

劇巴			3
	R	171	
	G	132	
	в	78	

图5-361





图5-362

图5-363

♪♪按Ctrl+J快捷键复制"背景"图层。按Ctrl+T / 🚄 快捷键显示定界框,将光标放在定界框的右 上角,按住Shift键拖曳鼠标将图像旋转90度,如图 5-364所示。将光标放在定界框侧面的控制点上, 拖曳鼠标,将图像拉长,使它填满整个画布,如图 5-365所示。

UO 向、纵向纤维叠加在一起,来表现经线和纬线 纺织效果,如图5-366和图5-367所示。





图5-364

周日

Q 米刑

正片叠度

图5-365



图5-367

/单击"调整"面板中的 📟 按钮, 创建"色相/饱 ╋和度"调整图层,将颜色调淡一些,如图5-368 和图5-369所示。



"选择"图层1"。执行"滤镜"|"杂色"|"添加 🕖 Ə杂色"命令,添加杂色,丰富纹理细节,如图 5-370和图5-371所示。

