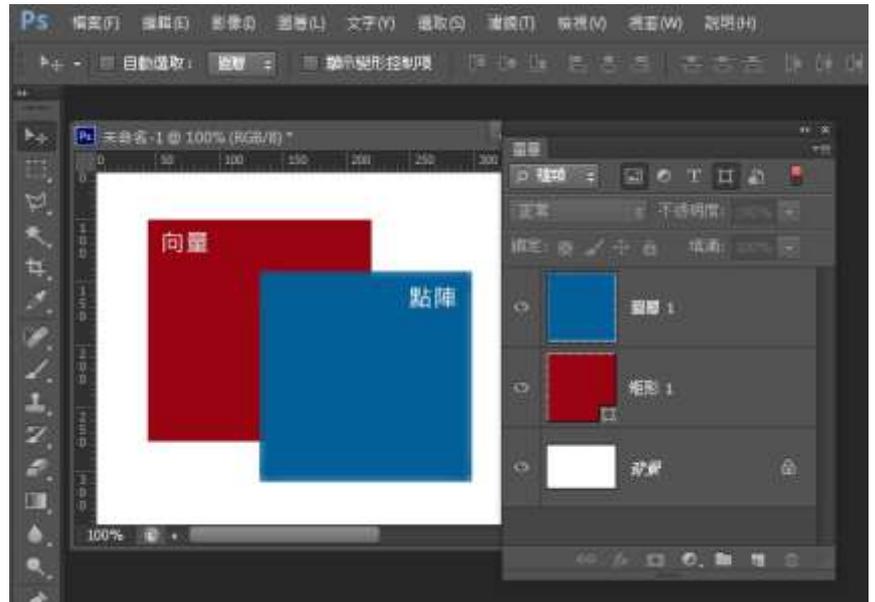




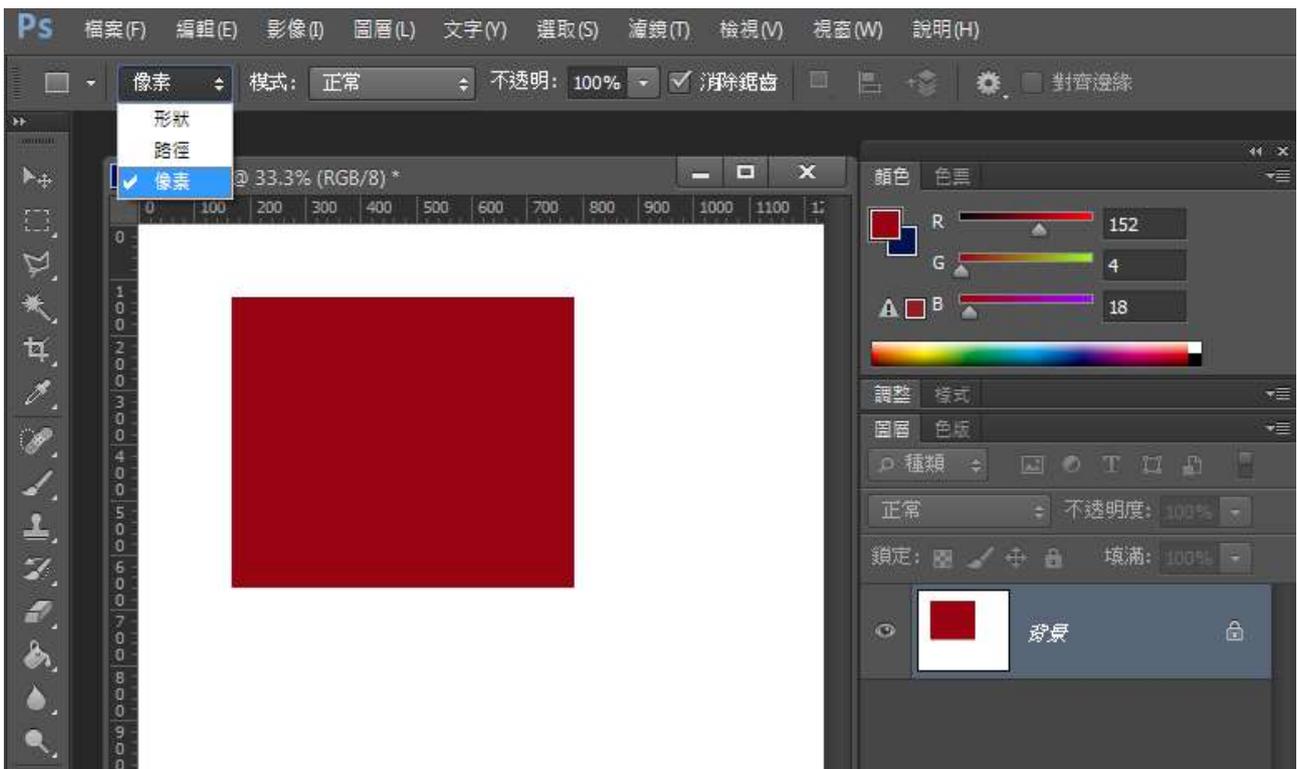
8. 向量形狀工具

8-1 向量形狀工具概念

向量形狀工具組裡包含了矩型、圓角矩型、橢圓、多邊型、直線、自訂形狀等，藉由這些工具就可直接繪製出各式形狀物件影像，是完全不用透過選取區填色的。使用向量繪圖工具時，最需要注意的首推繪製模式，在三種模式『繪製填滿像素』、『繪製路徑』、『繪製形狀圖層』下，所繪製出來的物件是完全不一樣的。



8-1-1 繪製填滿像素



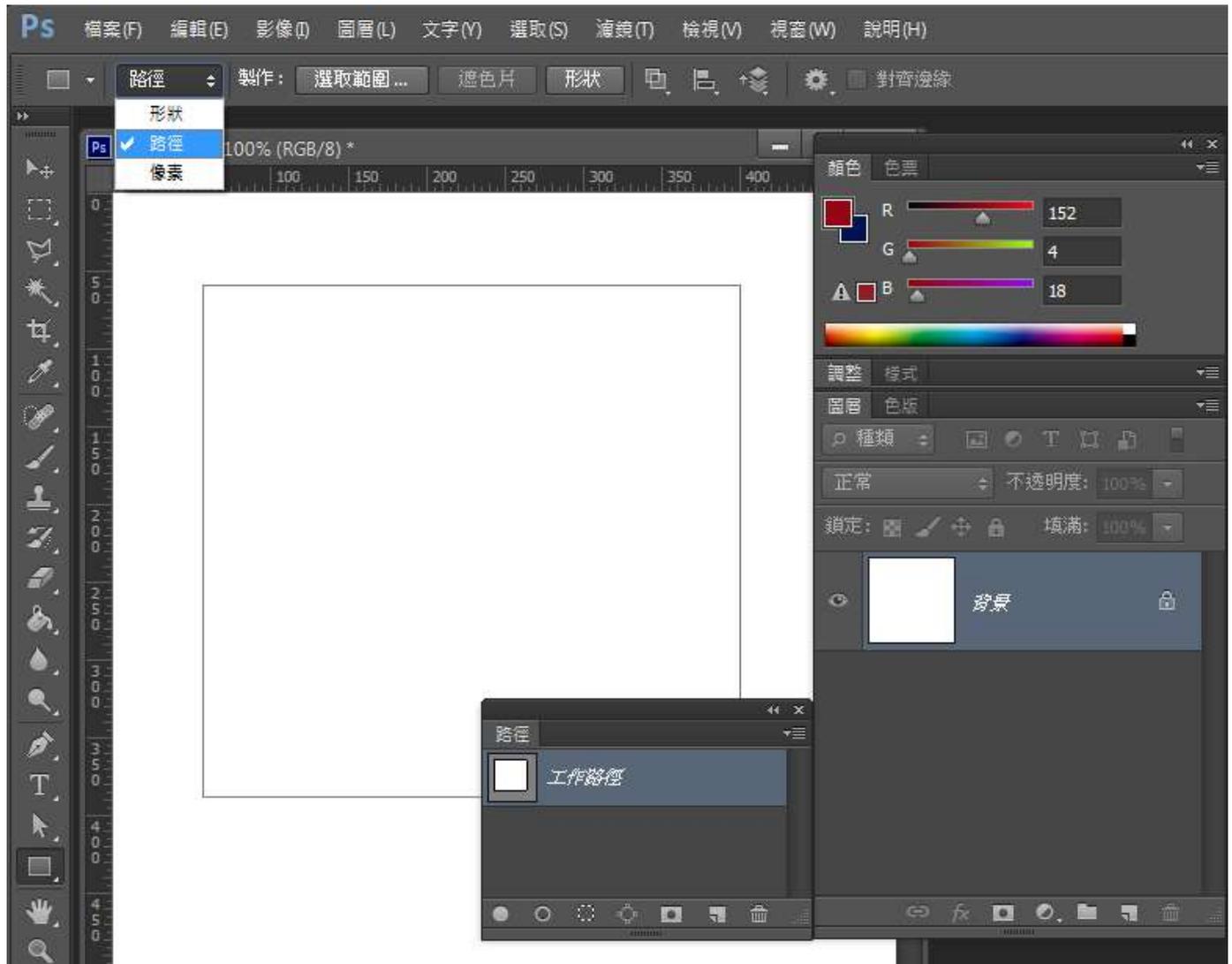
在選擇繪製填滿像素時，就可直接在圖層上繪製出以前景色為準的影像物件。要直接在圖層上繪畫，與繪畫工具的作用類似。在此模式中工作時，你建立的是點陣影像，而不是向量圖形，而且使用繪畫形狀的方式，與使用任何點陣化影像的方式相同；但只有形狀工具才能在這個模式中使用。

STEP1.開啟500x500像素、解析度72、RGB 色彩模式的空白新檔，使用「矩型工具」，選擇繪製「填滿像素」狀態，新增圖層並設定前景色（為所繪製形狀填色內容），在編輯視窗中繪製出形狀內容於圖層上。



8-1-2 繪製路徑

在選擇繪製路徑下，則是只繪製出路徑於路徑控制版上，與以使用鋼筆工具建置的路徑完全相同。可在目前的圖層上繪製工作路徑，然後用於選取範圍，建立向量圖遮色片，或以顏色填滿和繪製筆畫，以建立點陣化圖樣（與使用繪畫工具相當類似）。這工作路徑是暫時的，除非先將它儲存起來；而且路徑會顯示在「路徑」浮動視窗中。

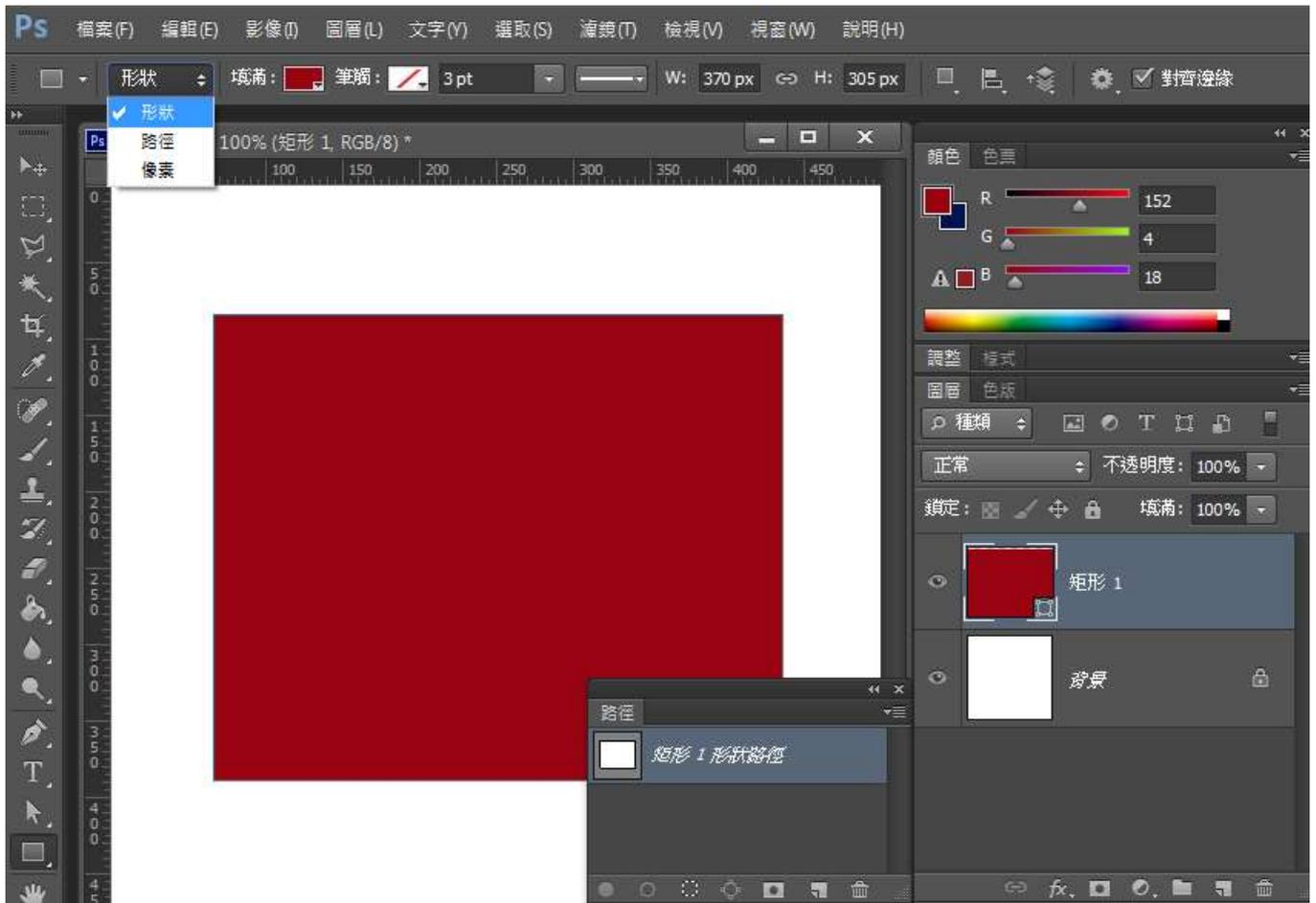


開啟500x500 像素、解析度72、RGB 色彩模式的空白新檔，使用「矩型工具」，選擇繪製「路徑」狀態，在編輯視窗中繪製出形狀內容，所繪製的內容為路徑，所以記錄於「路徑浮動視窗」上。



8-1-3 繪製形狀圖層

若選擇繪製路徑填色樣式下，所繪製出來的影像是以形狀圖層為準，且可同時間設定套用圖層樣式，並會同時建立路徑於路徑控制版上，所以是最複雜的一種。在不同的圖層上建立形狀，你可以使用形狀工具或筆型工具建立形狀圖層。



Step1.

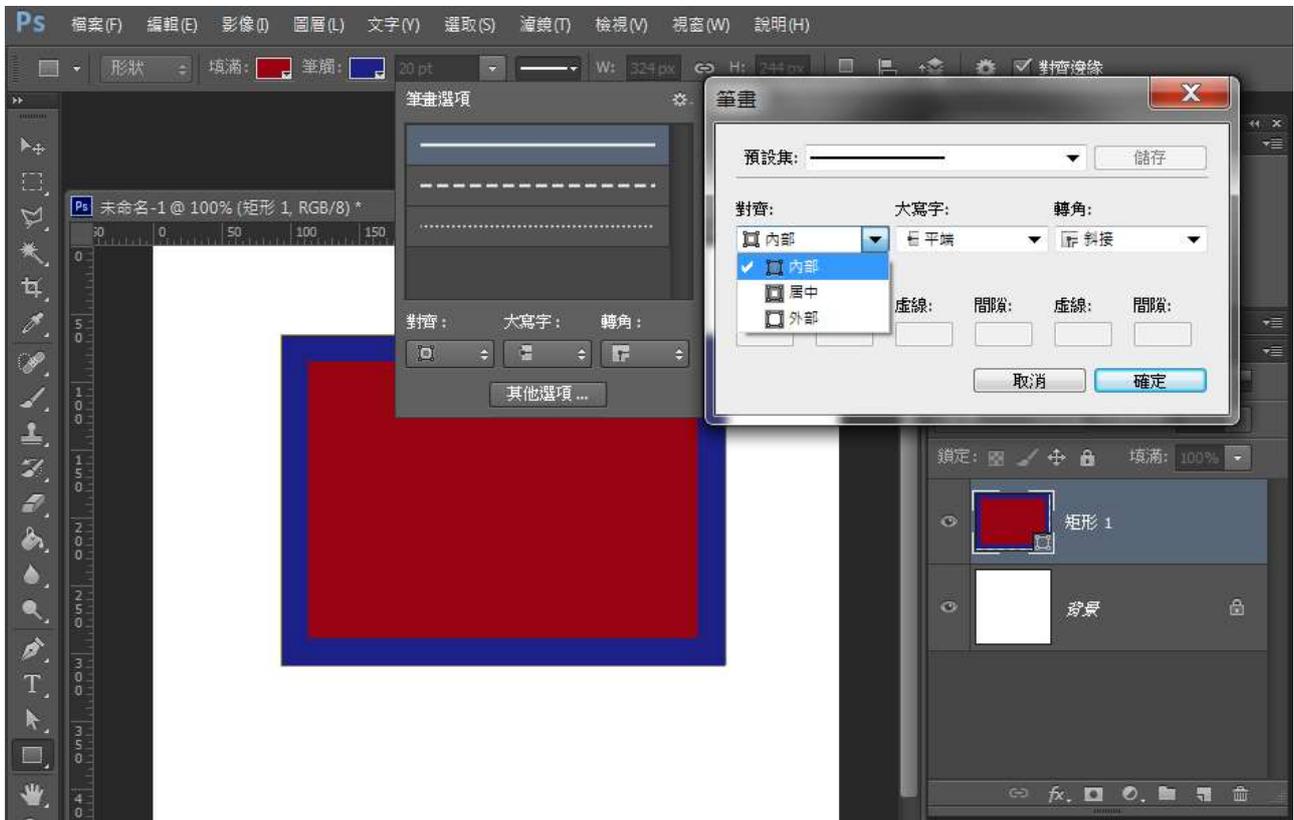
開啟500x500像素、解析度72、RGB 色彩模式的空白新檔，使用「矩型工具」，選擇繪製「形狀圖層」狀態，在編輯視窗中繪製出形狀內容，所繪製的內容為「形狀圖層」於圖層浮動視窗上，另外，同步也產生路徑記錄於「路徑浮動視窗」上。

Step2.

在繪製完形狀圖層後，可以隨時於該形狀圖層右側的「顏色」圖層縮圖，即可直接更改填色；也可以於選項列「填滿」欄位直接修改。



8-1-4 CS6形狀圖層新功能填滿與筆觸



形狀圖層原本繪製出來的形狀就是向量圖；這次的CS6版本的更新，終於把應該賦予向量繪圖的功能製入。

在填滿功能上CS6把填滿漸層色與圖樣功能至入，大幅的加強Photoshop支援繪圖的能力。

然而，CS6把一般繪圖軟體常見的筆畫繪製功能，於此版本現蹤。只要再繪製形狀前，透過「選項列 > 筆觸」設定，此次的筆觸功能很完整，不論是虛線繪製或是轉角、對齊等...你會發現Photoshop CS6真是個強大的軟體。

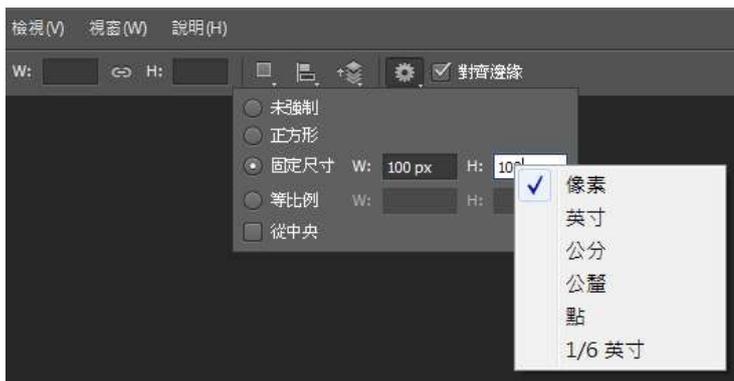




8-2 向量形狀工具介紹

使用各種繪圖工具時，可按下工具細部設定鈕，設定繪製各種的形狀屬性。

8-2-1 矩型工具



[未強制] 可以讓您以拖移方式，設定矩形的寬度和高度。

[正方形] 強制矩形變成正方形。

[固定尺寸] 根據在「寬度」和「高度」文字方塊中輸入的值，將矩形演算為固定形狀。

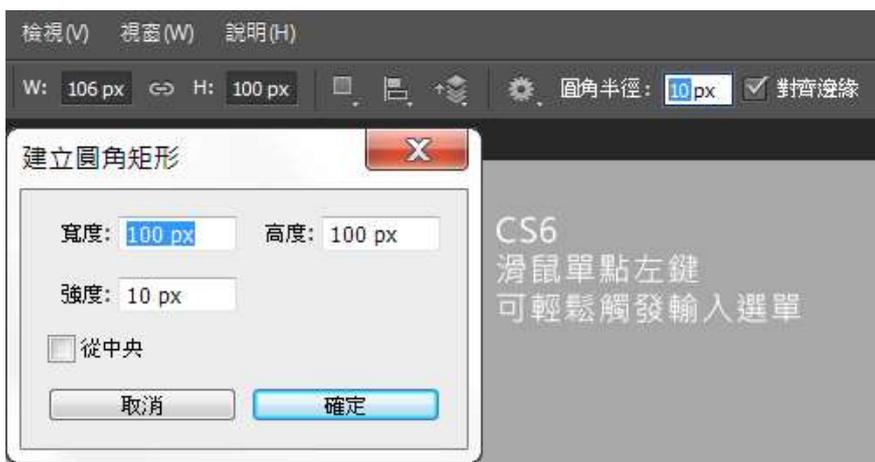
[等比例] 根據在「寬度」和「高度」文字方塊中輸入的值，將矩形演算為等比例的形狀。

[從中央] 從中央演算矩形。

[靠齊像素] 將矩形的邊緣靠齊像素邊界。

8-2-2 圓角矩型工具

使用圓角矩型繪圖工具時，可按下工具細部設定鈕，設定繪製矩型的屬性，所有設定與矩型相似，只有『圓角半徑』的大小是不同的。



[圓角半徑] 指定圓角轉折強度。

[未強制] 可以讓您以拖移方式，設定圓角矩形的寬度和高度。

[正方形] 強制圓角矩形變成正方形。

[固定尺寸] 根據在「寬度」和「高度」文字方塊中輸入的值，將圓角矩形演算為固定形狀。

[等比例] 根據在「寬度」和「高度」文字方塊中輸入的值，將圓角矩形演算為等比例的形狀。



[從中央] 從中央演算圓角矩形。

[靠齊像素] 將圓角矩形的邊緣靠齊像素邊界。

8-2-3 橢圓工具

使用橢圓型繪圖工具時，可按下工具細部設定鈕，設定繪製橢圓型的屬性，所有設定與矩型相似。



[未強制] 可以讓您以拖移方式，設定橢圓形的寬度和高度。

[圓形] 強制橢圓形變成正圓形。

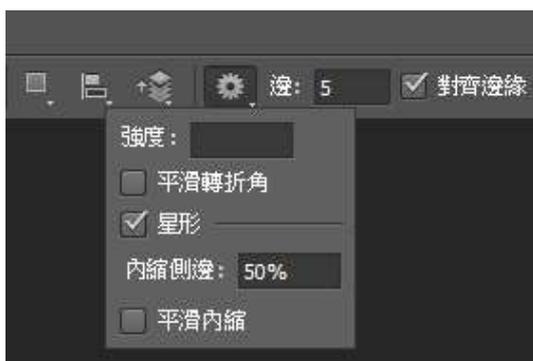
[固定尺寸] 根據在「寬度」和「高度」文字方塊中輸入的值，將橢圓形演算為固定形狀。

[等比例] 根據在「寬度」和「高度」文字方塊中輸入的值，將橢圓形演算為等比例的形狀。

[從中央] 從中央演算橢圓形。

8-2-4 多邊型工具

使用多邊型繪圖工具時，一般可直接設定『邊數』，繪製出一般的多邊型。按下工具細部設定鈕後，可進階設定繪製多邊型的屬性。



[邊] 指定多邊形的邊數。

[強度] 多邊型半徑大小

[平滑轉折角] 多邊型轉折角圓角化

[星形] 繪製星形物件

[內縮測邊] 星形內凹值，1%~99%。在文字方塊中輸入百分比，指定端點所佔的星形半徑部分。設定為 50% 會建立佔整個星形半徑一半的端點；較大值會建立較尖銳、較細的端點，較小值則會建立較飽滿的端點。

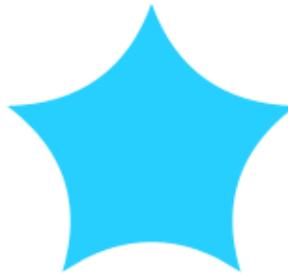
[平滑內縮] 星形內凹圓滑



[三角形+平滑轉折角]



[星形]



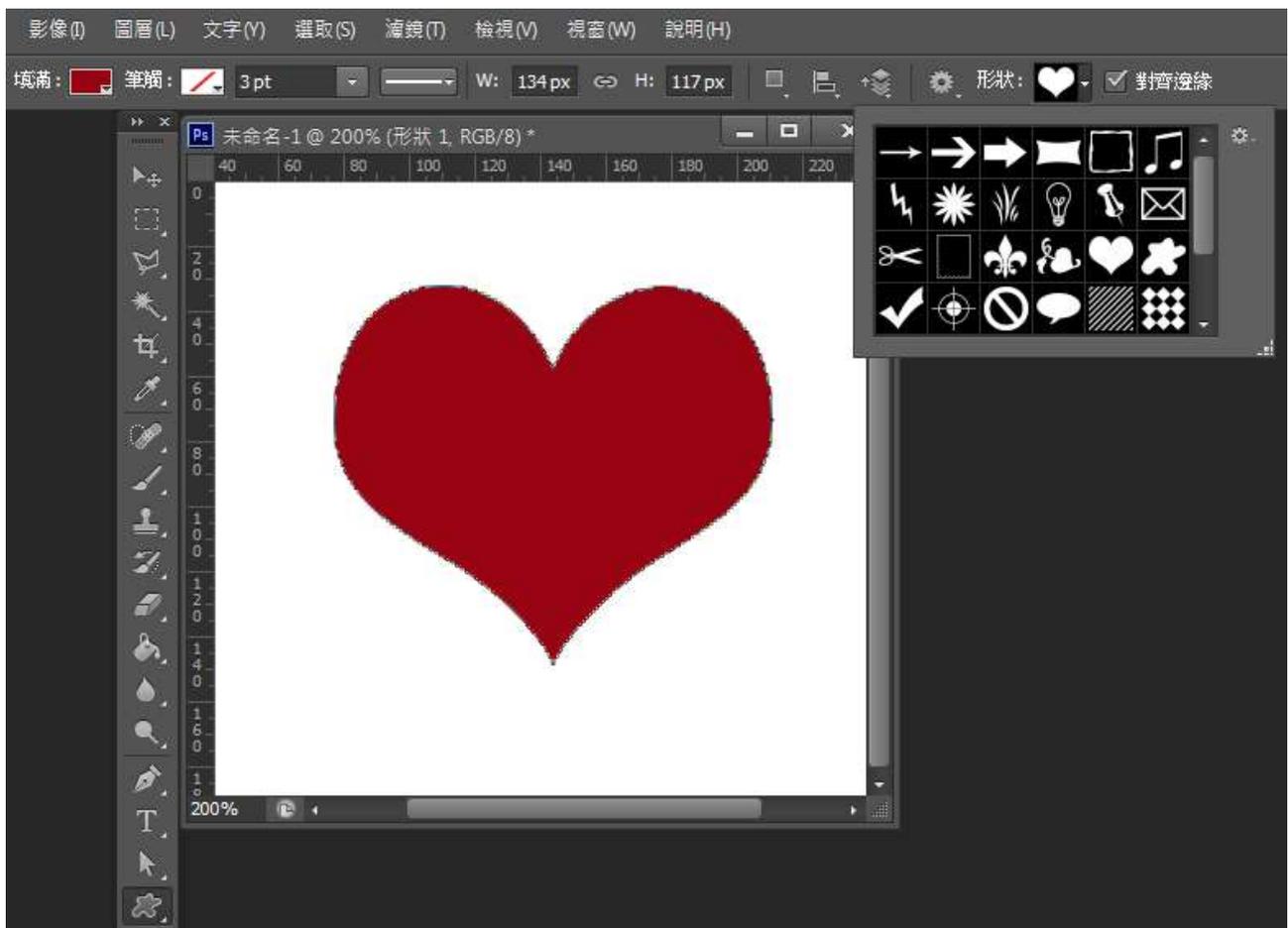
[星形+平滑內縮]



[星形+平滑內縮+平滑轉折角]

8-2-5 自訂形狀工具

使用自訂形狀繪圖工具時，由形狀開啟自訂形狀抽屜，選擇繪製的形狀。按下右上角的呼叫設定指令清單鈕，進一步設定管理自訂形狀。



STEP1.使用自訂形狀工具，設定為所繪製形狀顏色的前景色，並按一下選項列中的「填滿像素」按鈕，從選項列中的『形狀』旁，按下反轉箭頭彈出浮動視窗（自訂形狀揀選器）並選取形狀。在新增空白圖層上按下滑鼠並拖曳滑鼠繪製自訂形狀。

STEP2.繪製形狀的同時，按住Shift 鍵可以繪製正形。如果要設定形狀工具選項，請在選項列中按一下形狀按鈕旁的反轉箭頭。



[未強制] 可以讓您以拖移方式，設定橢圓形的寬度和高度。

[定義等比例] 根據建立自訂形狀時的比例進行演算。

[定義尺寸] 固定H 長、W 寬繪製，據建立自訂形狀時的尺寸進行演算。

[固定尺寸] 根據在「寬度」和「高度」文字方塊中輸入的值，將橢圓形演算為固定形狀。

[從中央] 由中心點出發繪製

8-2-7 加入與載入形狀

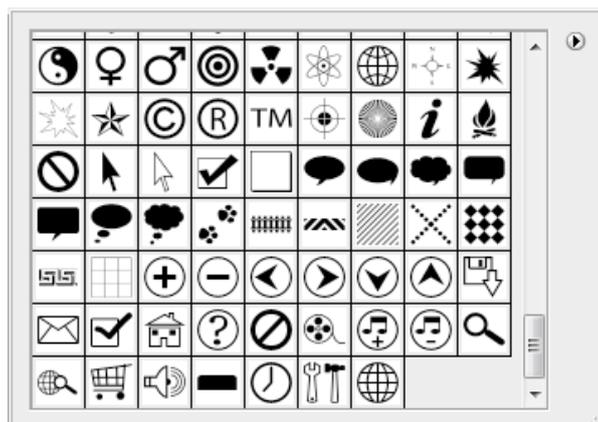


可直接選擇自訂形狀揀選器下方的Photoshop 內建形狀類型，photoshop 提供了10多組的形狀，使用後形狀揀選器裡就更多可以使用的形狀了。此外，亦可在彈出選單中選取 [載入形狀]，即可載入*.csh 的形狀檔，將其他形狀加至形狀揀選器中。

STEP1.使用自訂形狀工具，從選項列中的『形狀』旁，按下反轉箭頭彈出浮動視窗（自訂形狀揀選器），再按一下又上方呼叫指令列按鈕，在跳出的指令列中選擇執行『全部』。

STEP2.在跳出確認視窗中，選擇執行『加入』（選擇按下確定將會取代原有形狀，原有形狀將消失），將所有形狀加入形狀揀選器內。

自訂形狀免費下載：<http://goo.gl/SfyWf>





8-3 向量路徑轉換選取範圍應用(CS6前版本)

自訂形狀工具裡的眾多圖案，除了直接繪製圖案外，還可以利用路徑的特性做不一樣的使用。

STEP1.開啟500x500像素、解析度72、RGB色彩模式的空白新檔，使用自訂形狀工具，選擇繪製『路徑』狀態與所要繪製的形狀，在編輯視窗中繪製出圖案路徑。

STEP2.在路徑控制版上，按下路徑控制版下方的『載入路徑作為選取範圍』按鈕，建立以路徑所轉換的選取範圍。

STEP 3.新增圖層，在選取範圍內填入漸層或圖樣填色，就可以繪製單色以外的漸層或圖樣填色圖案了。

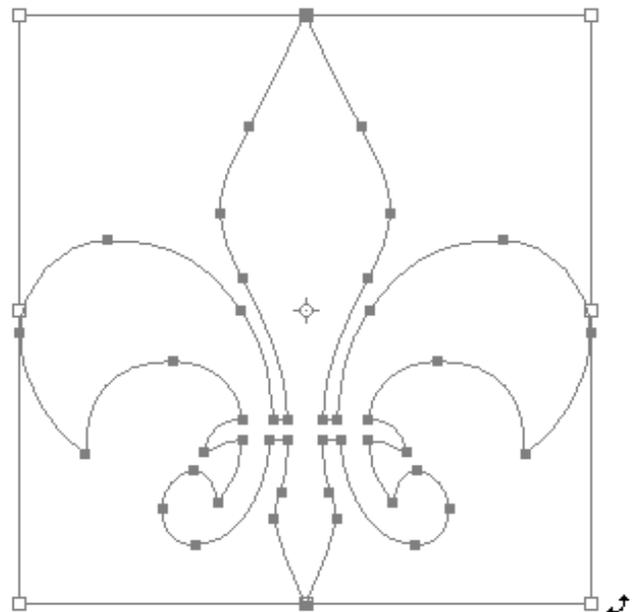


8-4 路徑編輯工具

繪製好路徑後，若要針對所繪製的路徑進行編輯，就需要使用相關的路徑編輯工具，包括『路徑選取工具』、『直接選取工具』、『增加/刪除錨點工具』、『轉換錨點工具』等，每個工具的使用方式與特性都需要有進一步的認識與熟練的操作，如此才能夠更順利的繪製出所需要的路徑。

8-4-1 路徑選取工具

繪製好的路徑若要選取移動，就要用路徑專用的移動選取工具，也就是路徑選取工具。





Step1.開起範例練習檔，在路徑控制版上點選路徑後，使用路徑選取工具點取路徑出現黑色節點後，就可以移動路徑了。

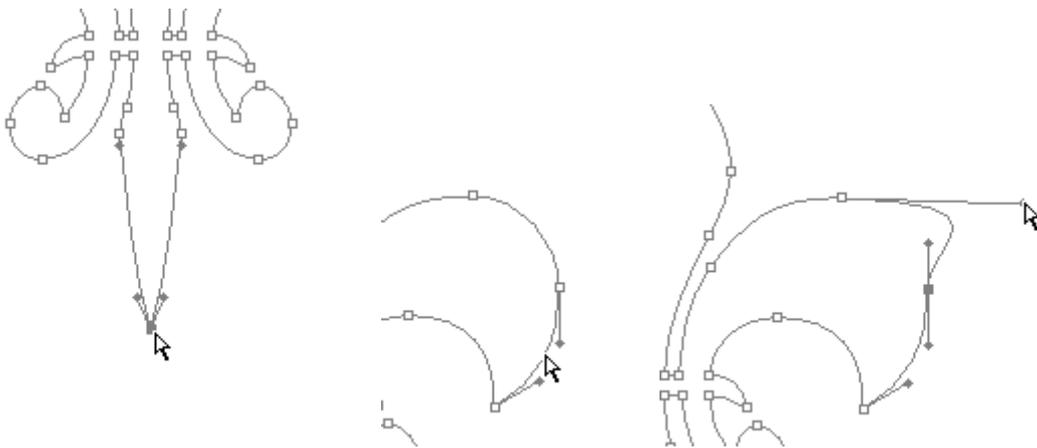
Step2.在使用路徑選取工具選取到路徑下，可執行 [編輯 > 任意變形路徑]，就可以為路徑變形了。路徑的選取、移動、變形操作，與圖層是相似的，只是對象換成路徑而已。

8-4-2 直接選取工具

除了移動變形現有路徑外，還可以使用路徑編輯調整工具來調整路徑節點、彎曲程度，做細部的調整路徑。請自行繪製包含直線與彎曲的路徑，就可以試試路徑調整工具了。

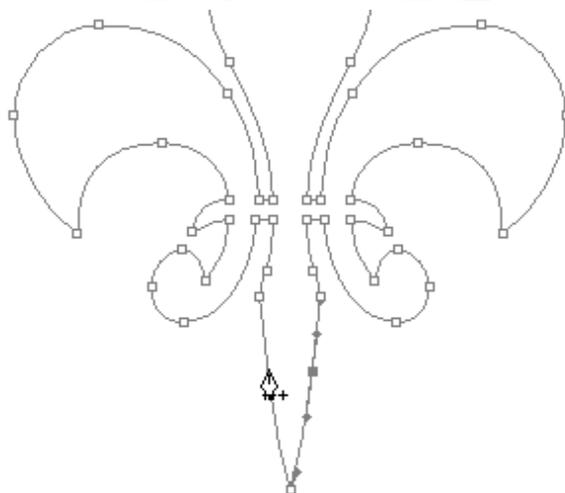
STEP1.直接使用路徑編輯調整工具點取路徑後，路徑上出現白色節點，就可以開始調整了。

STEP2.點取節點可直接更改節點位置，以調整路徑外觀。點取線段可直接拖曳移動整個線段，以調整路徑外觀。若點取的節點上是含有彎曲控制線的節點，則彎曲控制線會出現以方便調整彎曲程度。



8-4-3 增加/刪除錨點工具

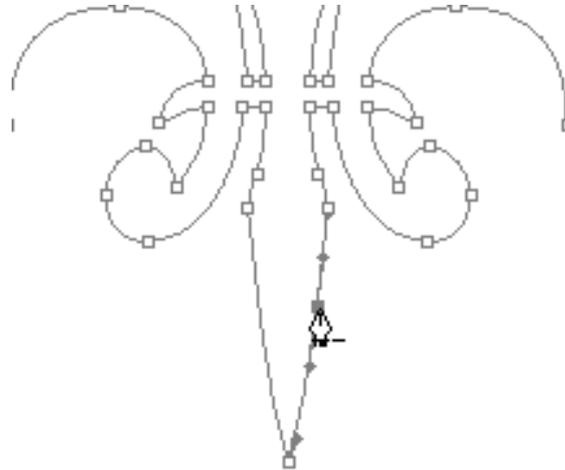
除了移動變形現有路徑外，還可以使用路徑編輯調整工具來調整路徑節點、彎曲程度，做細部的調整路徑。請自行繪製包含直線與彎曲的路徑，就可以試試路徑調整工具了。





■增加錨點工具

在繪製好路徑後，若需要增加節點就可以使用增加錨點工具於路徑上單響，就可加上新的節點，新增節點一般都是為了調整路徑時使用。

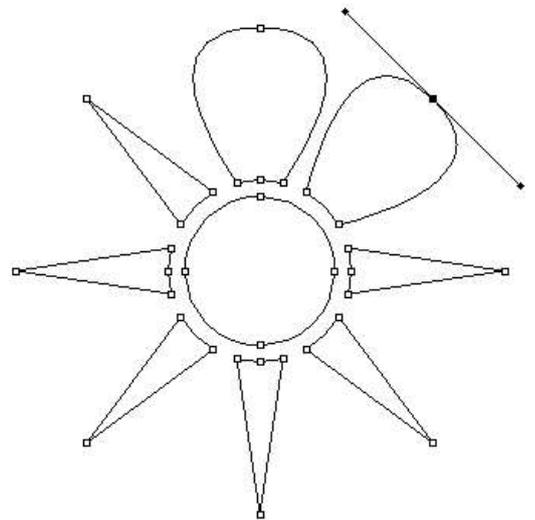


■刪除錨點工具

在繪製好路徑後，若需要減少節點就可以使用刪除節點工具於節點上單響，就可刪除原有的節點，刪除後路徑會依留下的節點重新調整一下，刪除節點一般同樣也是為了調整路徑時使用。

8-4-4 轉換錨點工具

轉換方向控制點工具，對於原為直線轉角的節點路徑，在節點上單響後按住左鍵就可拖拉出二彎曲控制線，夾角路徑就變為圓角了，再按住Alt 可以改變單根彎曲控制線，以調整路徑彎曲方向。對於弧形轉角的節點路徑，在節點上按一下就可以去除掉弧度成夾角。



8-4-5 illustrator元件置入



除智慧型物件外，另外三的選項皆與形狀選項列的選項功能皆同。

而智慧型物件，則是運用非破壞性編輯的原則，你可以在不覆寫掉原始影像的情況下進行變更操作，並可視需要回復至原始版本。然而以智慧型物件視覺呈現唯一的差別，就只是在【圖層縮圖】右下角多了個小icon，如果有需求要將智慧型物件轉換成基本點陣圖，只要在智慧型物件圖層按下滑鼠右鍵，選【點陣化圖層】即可。