

电脑 商业平面设计 制作完全手册

Digital Graphic Design

李南多媒体设计工作室 编著



1-62

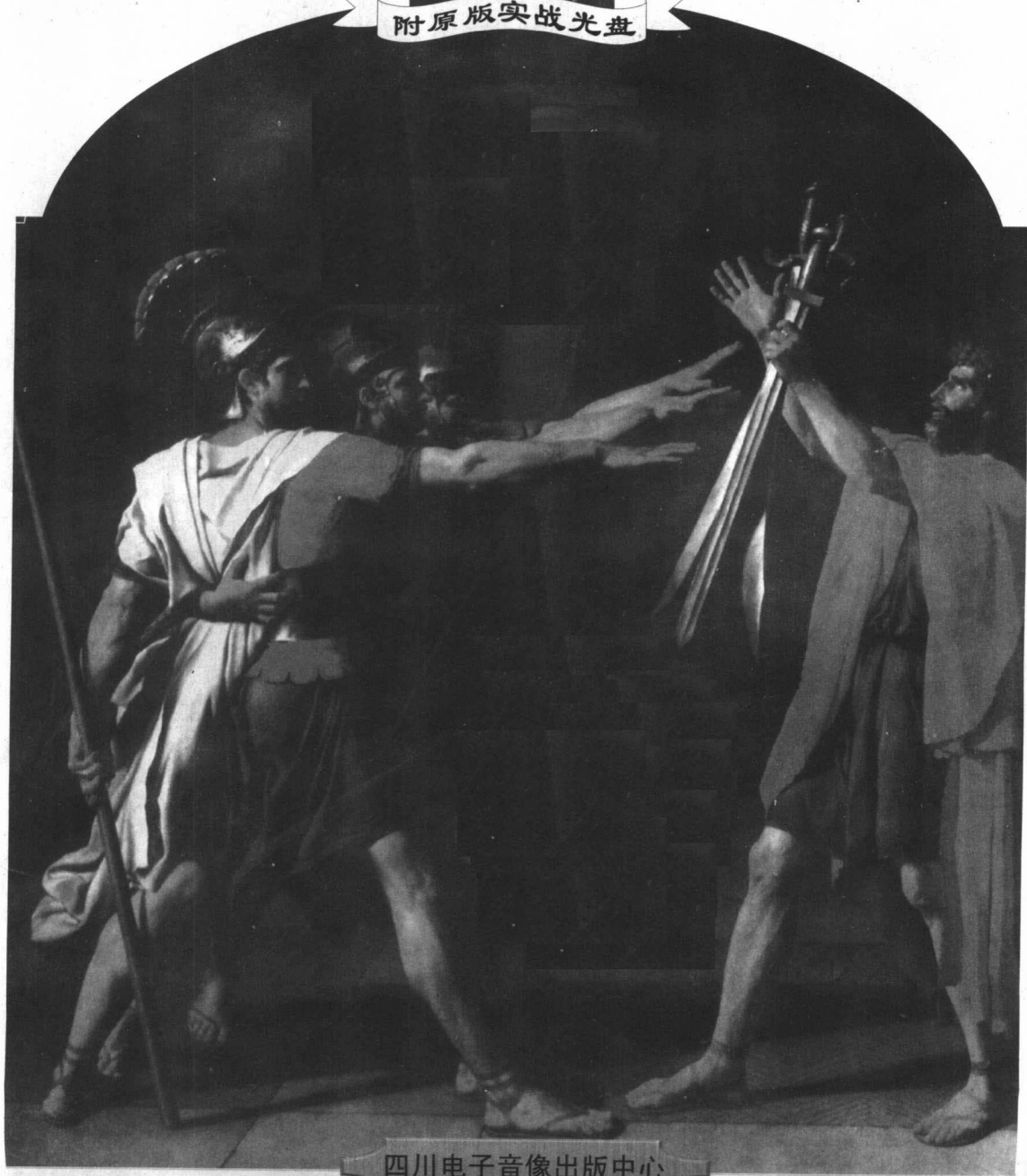
四川电子音像出版中心

PHOTOSHOP CORELDRAW PAGEMAKE COOL 3 电脑商业平面设计制作完全手册

李 南多媒体设计工作室



附原版实战光盘



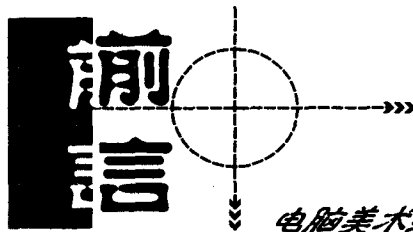
四川电子音像出版中心

内容提要

商业平面设计是目前电脑美术应用的重要领域。本书针对电脑商业平面设计制作中的实际需求,全面介绍了目前广泛使用的主要设计软件,包括 Photoshop、CorelDRAW、Pagemaker 以及 Cool3D,其中既包括这些软件的基本使用方法,又以大量典型应用实例,介绍了电脑平面设计中的关键技术和应用技巧。书中内容涵盖了电脑平面设计的全部内容,对图像处理、图形设计、页面编排、三维效果都作了深入讲解。本书提供了一张讲解书中实例的多媒体光盘,方便读者更直观地学习。

本书可供从事电脑平面设计制作相关专业人员学习参考,还可供各级电脑美术培训班作教材使用。

书 名 电脑商业平面设计制作完全手册
文 本 著 者 李南多媒体设计工作室 编著
审校/责任编辑 陈学韶
CD 制 作 者 四川省前程文化事业有限公司
出版/发 行 者 四川电子音像出版中心
地 址 成都市桂花巷 21 号 (610015)
经 销 各地新华书店、软件连锁店
CD 生 产 者 东方光盘制造有限公司
文 本 印 刷 者 成都市墨池教育印刷总厂
规 格/开 本 787 毫米×1092 毫米 16 开本 27.75 印张 600 千字
版 次/印 次 2001 年 2 月第 1 版 2001 年 2 月第 1 次印刷
印 数 0001—2000 册
版 本 号 ISBN 7-900343-08-3 / G4 · 02
定 价 55.00 元 (1CD, 含配套书)



前言

电脑美术给画家带来的机遇和挑战

1975年个人电脑“苹果”机Ⅱ型诞生，带来本世纪的一场技术革命。数字时代已向我们走来！对美术设计者工作，有两种目标选择，一种是当职业画家而大部分美术画家将走向商业美术的道路。

电脑美术的出现，给画家和设计家带来了机遇，同时又带来了挑战。电脑美术给传统艺术增添了活力，使您美好的想象，可以在瞬间变为现实。

1914年第一部莱卡照相机的诞生，照相术的出现，使画家的地位有了很大的改变。进入本世纪20年代，画家纷纷加入设计家行列。如今全国各美术院校都分别开始设立了平面设计、立体设计、工业设计、时装设计、环境设计、室内设计等课程。设计，成为今天美术院校办学发展的主流。

米开朗基罗、拉斐尔、达芬奇不再是画家的惟一定位。

当一个现代设计界的杰出人物已是一种时尚。

电脑美术对于商业美术设计家而言，是至关重要的。

它可为你提供未来五种就业工作的选择：

1. 二维美术设计
2. 三维美术设计
3. 影视广告动画片设计
4. 网页美术设计
5. 多媒体创作设计

一、二维美术设计

二维美术是目前社会上运用广泛的一种，也是大家比较熟悉的一种传统设计方式，如报刊、杂志、图书、广告、灯箱、店招、展台、名片制作、印刷制版、路牌广告、电脑刻字、电脑彩喷和产品包装盒等。

二维（平面）美术的平面设计软件：

90年代以后，电子出版系统来到中国并开始成熟。

影像制作软件Photoshop中文版、平面设计软件CorelDRAW中文版、图文混排软件PageMaker中文版构成PC平面设计的主流软件。

其中名片制作室、个人美术工作室、电脑刻字室、电脑打字室、印刷制版公司、美术广告公司和电脑彩喷公司目前都普遍使用这3个软件。这是我们美术画家必须学会的，关系到您的生存问题。

几乎可以这样说，您学会了美术设计加Photoshop、CorelDRAW和PageMaker，您终身都不易失业。因为这块传统产业市场巨大。人们的传统阅读习惯方式很难改变，进入90年代电脑制版业普及时代，世界上的造纸量增加了四分之一。电子出版系统已取代了传统的铅字印刷。

二、三维美术设计软件

3D Studio MAS三维设计、3D StudioVIZ三维建筑设计、COOL 3D（酷）三维字体设计是三维美术设计的主要软件。

它们的主要特点是模拟现实空间，图像具备立体的多角度的空间视觉效果。在我们实际生活中主要用于设计建筑装修效果图、产品包装设计、影视广告，工业产品造型设计等。如绘制建筑装修效果图需要配合AutoCAD、Photoshop等软件。



三、影视广告动画片设计

平面动画片和立体动画，同样可以涉足，电脑本身就是廉价的影视加工厂。影视、音乐可以合成。你需要学习导演知识，如分镜头、动作分解知识.....

四、网页美术设计

网页设计，是未来4~5年最热门的工作之一。人们在网上工作、网上游戏、网上购物，所有的目录及版面需要美术家来设计和美化。网页设计使声音、文字、音乐、图像、动画等多种效果有机地组合在一起。

五、多媒体创作

我们进入一个多媒体时代，从多媒体教学、电子游戏、多媒体触摸屏系统、

多媒体书籍到网上冲浪、电子商务等等，多媒体技术无处不在发挥其独特的作用。

多媒体工具能够提供给设计者一个自动生成程序代码的综合性创作环境，设计者可以将声音、文字、音乐、图像、动画等多种媒体有机地组合在一起形成交互式电影节目。它和传统媒体区别在于，人机交互，看你想看的，听你想听的，容量大、成本低。



多媒体创作的主要软件有：

AUTHORWARE、DIRECTOR、Premiere、Photoshop、3D MAS和录音、录像、动画、音乐等软件。

多媒体创作是最复杂最难的创作，也是最富挑战的创作。它是将声音、文字、音乐、图像、动画等多种媒体有机地组合在一起刻制到光盘中。需学会录制声音、摄影、摄像、动画绘制、剪辑、合成和文字、图像录入编程。此行业将是21世纪出版物发展的主要方向，是真正的环保产业。



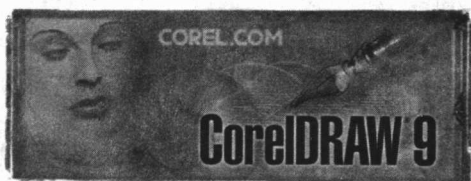
中文版Photoshop 5.02

Photoshop 是一个集图像扫描、编辑修改、图像制作、图像创作、图像渲染和图像输出打印于一体的图像制作软件。它将摄影与绘画的技巧都总结其中，尤其是西方绘画的技巧在其中得以体现。随着简体中文版Photoshop 5.02的推出，使图像处理更加完善，界面更加清楚，步骤更加减化。

笔者认为：目前平面设计的最佳组合软件是：简体中文版Photoshop 5.02 + 简体中文版CorelDRAW 9.0+ 简体中文版PageMaker 6.5C。

三维设计的最佳组合软件是：AutoCAD + 3D Studio MAS + Lightscape + Photoshop 5.02简体中文版。在今天这个数字图像时代，Photoshop已成为您学习电脑知识的必修课。

简体中文版Photoshop 5.02是一个中国人用的软件,在以往Photoshop 2.0~4.04均是英文的界面,使许多中国的电脑工作者、美术工作者和图像设计者,由于不会英语望而却步。随着简体中文版Photoshop 5.02的推出,使电脑工作者、美术工作者和图像设计者的梦想变为现实。简体中文版Photoshop 5.02自带滤镜95种以上,增加了投影、光晕和后悔100步的功能,为三维设计、美术工作者增加了许多图像渲染效果和绘画预想效果,并为网上设计开始增加功能。



中文版CorelDRAW 9

中文版CorelDRAW 9是一套基于PC机和苹果机平台,专为艺术设计而作的软件包。它具有强大的平面影像处理能力,具有立体感的图像,醒目的标题设计,文本的排版修饰如标识设计、名片、贺年片设计、报刊、杂志、封面、内页设计、广告海报设计和图案设计。另外提供给使用者几十万张专业矢量图片,1000多种英文字型和上万种细腻的影像图片。到目前为止,还没有一个会在单个软件包内,提供如此功能众多的软件。

CorelDRAW 强有力的中文字处理功能、扫描图像功能、影像处理功能、自动轮廓描边、颜色分量、滤镜功能、网页设计功能、条形码功能、特殊效果功能和打印功能的推出,打破了多年以来桌面粗出版系统这个领域苹果机独霸的局面,使得PC机的应用领域扩展到了一个更为广阔的范围,提高了PC机在艺术领域的应用水准,目前已经发展到CorelDRAW 9.0版本。从Windows 3.01/Windows 95/Windows 98到Windows 2000/Windows NT平台。由16位展到32位系统,图形的精确度达0.1微米。

CorelDRAW 9是矢量图形大师,包装、海报、书封设计更是他的拿手小菜。它占领着全球75%的PC平面设计平台,向您推荐升级到9.0的原因很简单,它可将外框线转换为独立矢量的对象、快速预览文件、存储文件不宜死机、将彩色位图和文字进行批处理、将矢量图形转为位图、段落文本可以排齐,外平台文本可以粘贴到CorelDRAW 9中,使用位图“链接”它的机器速度可以和苹果机媲美……。



中文版PageMaker 6.5c

1985年由美国人沃诺克与布雷纳德发明了PageMaker软件，世界上有了第一个桌面印刷软件包，出版编辑设计工作者可在计算机屏幕上完成书籍、杂志、报纸的编辑出版工作，从此为印刷技术带来了一场革命，苹果机首先领导了桌面印刷的新潮流，Adobe也同时为PC机推出PageMaker软件，可以这样说，有了Photoshop、CorelDRAW和PageMaker，桌面印刷技术才变得更加完美，它特别适合于多页彩色杂志的编辑，其文字处理能力领先于 CorelDRAW。

我们已步入21世纪这个电脑时代，目前商家客户大多要求设计者出示电脑设计效果图、模拟空间效果图和媒体展示系统，以往的剪刀加浆糊已经过去。电脑美术为我们带来了无限商机，21世纪的美术将属于掌握电脑美术的青年。

作者 李南

光盘说明书

运行环境:

中文Windows 95/98/2000/NT, 600×800显示模式。

使用方法:

自动上盘或点按光盘下的《商业平面设计》图标,即可运行多媒体《电脑商业平面设计制作完全手册》实战教学程序。

光盘内容:

①实战部分教学程序。

②实战练习素材图及创意图82幅,可在光盘下《练习素材》目录下打开。PageMaker 6.5C实战练习素材,可在光盘下《练习素材Pm65c》目录下打开。

注:可分别用Photoshop 5.02、CorelDRAW 6和PageMaker 6以上版本预览。

光盘特点:

全面兼容、无需安装、快速进退,“全傻瓜”操作界面。

编辑、录音、合成全由本书作者一人制作,与本书的实战部分一气呵成。

目 录

Photoshop 5.02篇



第一章 图像制作的概念.....	1	4.2 剪切.....	31
1.1 Photoshop 5.02快速入门.....	2	4.3 拷贝.....	31
1.1.1 Photoshop 5.02的第一次制作.....	2	4.4 合并拷贝.....	32
1.1.2 Photoshop 5.02的第二次制作.....	4	4.5 粘贴.....	32
1.1.3 Photoshop 5.02的第三次制作.....	7	5.6 粘贴入.....	33
1.2 图像的来源、存储和输出方式 及PC机字库.....	10	4.7 清除.....	33
1.2.1 影像的输入.....	10	4.8 描边.....	34
1.2.2 PC机流行的字库.....	10	4.9 变换.....	35
1.2.3 图像的存储方式.....	11	4.10 自由变换.....	36
1.2.4 图像的输出方式.....	11	4.11 定义图案.....	39
1.2.5 分辨率和网频.....	11		
1.2.6 激光照排机.....	11	第五章 图像制作.....	40
		5.1 模式.....	40
第二章 工具箱的工具.....	12	5.1.1 位图(黑白图).....	40
2.1 选框工具.....	13	5.1.2 灰度模式.....	41
2.2 绘图工具.....	16	5.1.3 索引颜色模式.....	41
2.3 编辑工具.....	20	5.1.4 双色调模式.....	41
		5.1.5 RGB颜色.....	42
第三章 图像文件管理.....	26	5.1.6 CMYK 颜色.....	42
3.1 新建.....	26	5.2 调整.....	42
3.2 打开.....	27	5.2.1 自动色阶.....	42
3.3 打开为.....	27	5.2.2 曲线.....	43
3.4 图像存储质量.....	27	5.2.3 亮度/对比度.....	43
3.5 存储.....	29	5.2.4 色相/饱和度.....	44
3.6 存储为.....	29	5.2.5 去色.....	44
3.7 存储副本.....	29	5.2.6 反(相)像.....	45
3.8 恢复.....	29	5.2.7 色调均化.....	45
3.9 置入.....	30	5.2.8 变化.....	45
3.10 输入.....	30	5.3 图像大小.....	46
3.11 输出.....	30	5.4 画布大小.....	47
		5.5 剪切.....	48
第四章 图像编辑.....	31	5.5 旋转画布.....	49
4.1 还原.....	31		
		第六章 图层的概念与应用.....	50

6.1	图层的概念	50
6.2	图层的运用	52
6.3	图层效果	54
6.4	文字	64
6.5	添加图层蒙版	64
6.6	排列	65
6.7	修边	67

第七章	选择	69
7.1	反选	69
7.2	色彩范围	70
7.3	羽化	71
7.4	扩大选取	72
7.5	选取相似	72
7.6	变换选区	72
7.7	存储选区	73
7.8	载入选区	73

第八章	艺术创作的滤镜	76
8.1	风格化滤镜	76
8.1.1	查找边缘	76
8.1.2	等高线	76
8.1.3	风	77
8.1.4	浮雕效果	77
8.1.5	扩散	78
8.1.6	拼贴	78
8.1.7	曝光过度	78
8.1.8	凸出	79
8.1.9	照亮边缘	79
8.2	模糊滤镜	80
8.2.1	sumi-e	80
8.2.2	成角的线条	80
8.2.3	喷笔	81
8.2.4	喷笔线条	81
8.2.5	强化的边缘	81
8.2.6	深色线条	82
8.2.7	阴影线	82
8.2.8	油墨概况	83
8.3	模糊滤镜	83

8.3.1	动态模糊	84
8.3.2	高斯模糊	84
8.3.3	近一步模糊	84
8.3.4	径向模糊	85
8.3.5	模糊	87
8.3.6	特殊模糊	87
8.4	扭曲滤镜	87
8.4.1	波浪	87
8.4.2	波纹	88
8.4.3	玻璃	88
8.4.4	海洋波纹	89
8.4.5	极坐标	89
8.4.6	挤压	89
8.4.7	扩散亮光	90
8.4.8	切变	90
8.4.9	球面化	91
8.4.10	水波	91
8.4.11	旋转扭曲	94
8.4.12	置换	94
8.5	锐化	95
8.5.1	USM锐化	95
8.5.2	进一步锐化	96
8.5.3	锐化	96
8.5.4	锐化边缘	96
8.6	素描	96
8.6.1	半调图案	96
8.6.2	便条纸	97
8.6.3	彩色粉笔	97
8.6.4	粉笔和炭笔	98
8.6.5	副本	98
8.6.6	铬黄	98
8.6.7	绘图笔	99
8.6.8	基底凸现	99
8.6.9	水彩画纸	99
8.6.10	撕边	100
8.6.11	塑料效果	100
8.6.12	炭笔	101
8.6.13	图章	101
8.6.14	网状	101

8.7	纹理	102
8.7.1	龟裂缝	102
8.7.2	颗粒	103
8.7.3	马赛克拼贴	103
8.7.4	拼缀图	103
8.7.5	染色玻璃	104
8.7.6	纹理化	104
8.8	像素化	105
8.8.1	彩块化	105
8.8.2	彩色半调	106
8.8.3	点状化	106
8.8.4	晶格化	106
8.8.5	马赛克	106
8.8.6	碎片	107
8.8.7	铜版雕刻	107
8.9	渲染	108
8.9.1	3D变换	108
8.9.2	分层云彩	109
8.9.3	光照效果	109
8.9.4	镜头光晕	110
8.9.5	纹理填充	110
8.9.6	云彩	110
8.10	艺术效果	111
8.10.1	壁画	111
8.10.2	彩色铅笔	111
8.10.3	粗糙彩笔滤镜	112
8.10.4	底纹效果	112
8.10.5	调色刀	113
8.10.6	干画笔	113
8.10.7	海报边缘	114
8.10.8	海绵	114
8.10.9	绘画涂沫	114
8.10.10	胶片颗粒	115
8.10.11	木刻滤镜	116
8.10.12	霓虹灯光	116
8.10.13	水彩	117
8.10.14	塑料包装	117
8.10.15	涂沫棒	117
8.11	杂色滤镜	118

8.11.1	蒙尘与划痕	118
8.11.2	去斑(去网)	118
8.11.3	添加杂色	119
8.11.4	中间值	119
8.12	其它滤镜	119
8.12.1	高反差保留	119
8.12.2	移位	120
8.12.3	自定	120
8.12.4	最大值	121
8.12.5	最小值	121
8.13	外加滤镜	122

第九章	通道、路径和历史纪录操作	125
9.1	通道的用处	125
9.2	路径	128
9.3	历史记录	131

CorelDRAW 9篇



第一章	初识CorelDRAW 9中文版	133
1.1	CorelDRAW 9用户界面	133
1.2	CorelDRAW 9工具箱	135
1.3	CorelDRAW 9面板上的工具	143
第二章	CorelDRAW 9入门	145
2.1	页面大小设置	145
2.2	改变页面方向	146
2.3	使用标尺	147
2.4	使用辅助线(导线)	148
2.5	查看绘画	149
2.6	使用“显示比例工具”展开菜单	151
第三章	基本绘图	152
3.1	绘制	152
3.1.1	用手绘工具绘制直线	152

3.1.2	用贝兹曲线工具绘制曲线.....	153
3.1.3	绘制闭合曲线方法.....	153
3.1.4	绘制矩形及正方形.....	153
3.1.5	绘制椭圆形圆形.....	154
3.1.6	绘制多边形.....	154
3.1.7	绘制螺旋纹.....	154
3.1.8	绘制方格纸.....	155
3.1.9	使用度量工具和连接线工具.....	155

第四章	图形编辑.....	156
4.1	图层的应用.....	156
4.2	对象的删除.....	156
4.3	对象的复制、剪切和粘贴.....	158
4.4	对象的选取和移动.....	160
4.5	对象的变化（镜像、旋转、 大小、倾斜、缩放和位置）.....	160

第五章	对象填色.....	164
5.1	标准填色对话框.....	164
5.2	渐变填色对话框.....	164
5.3	花纹填色对话框.....	165
5.4	材质填色对话框.....	167
5.5	PostScript 材质填色对话框.....	167

第六章	对象的外框.....	169
6.1	外框工具.....	169
6.2	外框的颜色编辑.....	169
6.3	外框的宽度编辑.....	169
6.4	直接使用预设宽度按钮.....	169
6.5	使用外框笔对话框.....	170
6.6	外框线的样式编辑.....	170
6.7	外框线的箭头编辑.....	171

第七章	对象的排列.....	172
7.1	对象的群组.....	172
7.2	对象的组合.....	173
7.3	对象顺序编辑.....	174
7.4	对象的对齐.....	175
7.5	对象的造型.....	177

第八章	CorelDRAW 9中的文字处理.....	179
8.1	文字的添加.....	179
8.2	高级美术字编辑.....	181
8.3	段落文字编辑.....	184
8.4	美工文字和段落文字的转换.....	189

第九章	使用位图的图像文件的编辑.....	192
9.1	导入与调整.....	192
9.1.1	位图的导入.....	192
9.1.2	位图的链接.....	193
9.1.3	旋转.....	194
9.1.4	重新取样.....	194
9.1.5	颜色模式选项.....	195

第十章	位图的滤镜效果.....	199
10.1	3D效果.....	199
10.2	艺术笔触效果.....	201
10.3	残影效果.....	202
10.4	颜色变换效果.....	203
10.5	创造性工具效果.....	204
10.6	变形效果.....	211
10.7	杂点效果.....	213

第十一章	CorelDRAW中的特殊效果.....	214
11.1	添加透视.....	214
11.2	封套.....	215
11.3	渐变.....	217
11.4	立体化.....	219
11.5	轮廓图.....	222
11.6	滤镜.....	224

PageMaker 6.5C篇



第一章	工作面板和工具.....	227
1.1	认识工作窗口.....	227
1.2	PageMaker 6.5C的工具 和使用方法.....	228

1.3 浮动面板..... 230

第二章 PageMaker 6.5C菜单命令集..... 233

- 2.1 文件的操作..... 233
- 2.2 编辑..... 135
- 2.3 版面..... 236
- 2.4 文章..... 237
- 2.5 文字..... 238
- 2.6 成分..... 238
- 2.7 工具..... 243
- 2.8 视图..... 244

第三章 PageMaker 6.5C的文字处理..... 246

3.1 文字的编辑..... 246

第四章 PageMaker 6.5C实际操作..... 257

- 4.1 打开新文件..... 257
- 4.2 定义排式..... 261
- 4.3 置入文字到页面..... 262
- 4.4 图形文件到页面..... 264

COO 3D 2.5篇



COOL 3D中文版实战..... 269

实战篇



标记能制作技巧

——柯达标记..... 275

富士标记..... 279

异类标记..... 281

中国画的制作技巧..... 288

条形码的制作技巧..... 291

印刷品的去网技巧..... 295

异型图的挖底技巧1..... 296

异型图的挖底技巧..... 300

彩色卡通画的再创作..... 306

创意图形的制作

——美人鱼的制作..... 315

创意图形的制作

——巧做拼板..... 322

创意图形的制作

——三度空间..... 325

创意图形的制作

——虚拟光盘设计..... 332

创意图形的制作

——光盘公司广告图形设计之一..... 339

创意图形的制作

——光盘公司广告图形设计之二..... 341

裂纹字的制作..... 347

CorelDRAW金属字的制作..... 349

Photoshop金属字的制作..... 353

商用金属字..... 357

闪光效果..... 361

世纪梦想..... 363

花体立体字..... 368

浮体字的制作..... 370

天体大爆炸的制作..... 372

三维立体大制作

——立方体..... 374

16开封面的设计制作

——CorelDRAW 9封面的设计制作.... 380

16开封面的设计制作

——Photoshop 5.5封面的设计制作.. 395

标记腾飞..... 401

关于“555”..... 404

大16网络样本..... 406

空中英语封面..... 408

体育彩票标记和时钟制作..... 410

时间隧道

——技巧解密..... 414

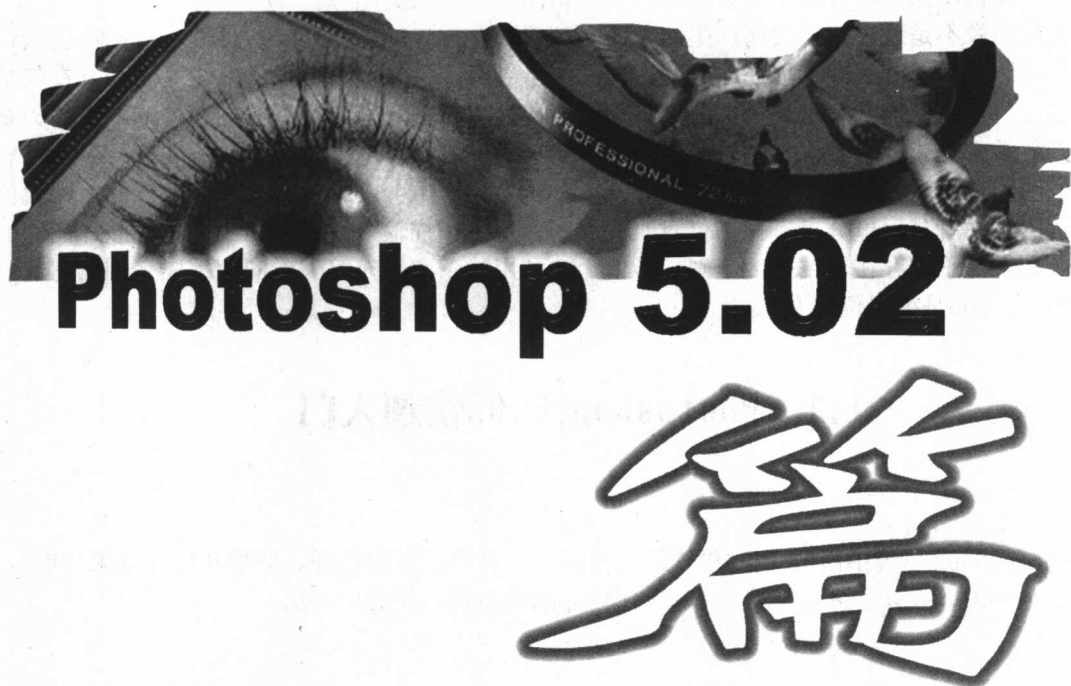
CorelDRAW与3D studio MAS 3D studi VIZ的

结合——技巧解密..... 418

CorelDRAW与CAD的结合技巧解密..... 422

PageMaker 6.5C中激光照排机打印选项... 424

CorelDRAW 9中激光照排机打印选项..... 426



第一章 图像制作的概念

用计算机制作图像是电脑与美术设计相结合的一项艺术。随着计算机技术的普及应用，传统暗房手工图像处理必将被新兴的电脑数字图像处理所取代。

Adobe Photoshop是数字图像处理软件中最优秀的软件之一，它可任意设计、处理、润饰各种图像，是美术设计、摄影和印刷专业人员理想的数字图像处理工具软件。

Photoshop为美术设计人员提供了无限的创意空间，可以从一幅现成的图像开始，通过各种图像组合，在图像中任意添加新的图像，为作品增添无限的艺术魅力。Photoshop的所有绘制成果均可以输出到彩色喷墨打印机、激光打印机和激光照排机上。

对于印刷人员，Adobe Photoshop提供了高档专业印刷前期作业系统，通过扫描、修改图像，预览CMYK四色印刷图像，在CMYK模式中对颜色进行编辑，产生高质量的单色、四色胶片图像文件。

Adobe Photoshop主要有2.0、2.5、3.0、3.04、3.05、4.0、5.0、5.02和5.5等几个版本，随着版本的不断提高，其功能也不断完善增强。简体中文版Photoshop 5.02是Adobe公司1998年底推出的最新版本的图像处理和创意软件，使数字图像处理达到了一个新的水平，为不会英文的读者提供了方便。

数字图像种类特征

在计算机图像中，可以分为矢量图像和位图图像，两大类图像。

矢量图像不是通过扫描仪而产生的，而是利用如CorelDRAW、Adobe Illustrator等这类软件设计绘制，由轮廓线经过填充而成的。在画矢量图时，矢量图与图像的分辨率无关，在矢量图中可以将任何图形元素进行任意放大、缩小、旋转、拉伸等而不会影响图形的清晰度。矢量图是以数学方程式保存。

位图图像，是根据图像的大小尺寸和相应分辨率通过电分机、扫描仪扫描输入的，因此位图的常用方法就是用电分机、扫描仪对照片或图像进行扫描输入。一般来说，一幅照片图像的每一像素点几乎都存在着细微的差别，所以无法利用线条和填充等矢量图的手段来创建它。

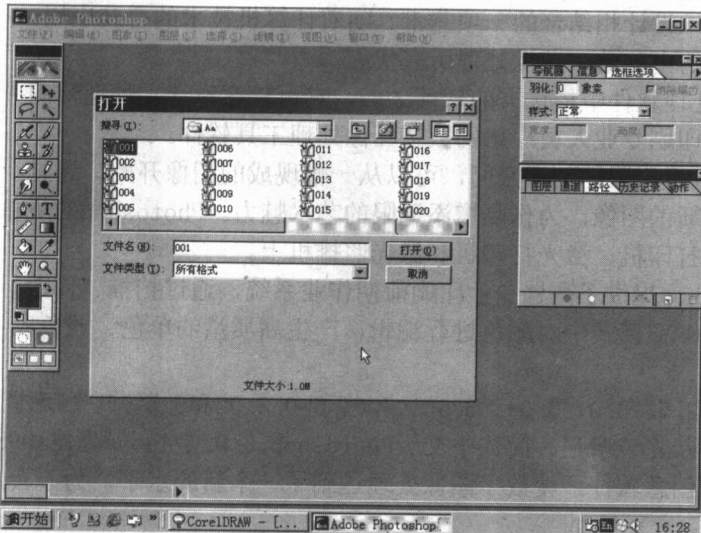
Photoshop是编辑位图专家。

1.1 Photoshop 5.02快速入门

Photoshop是位图图像处理制作软件，它提供了许多的图像处理、变形和特殊效果功能，只有通过练习、摸索，才能逐步掌握Photoshop的功能技巧和使用方法。

1.1.1 Photoshop 5.02的第一次制作


启动Windows 98后，从“开始→程序→Adobe”程序组中，单击Photoshop 5.02图标，就可启动Photoshop 5.02。如果建立了Photoshop 5.02快捷键，也可在Windows 98的桌面上双击Photoshop 5.02图标，进入Photoshop 5.02程序。

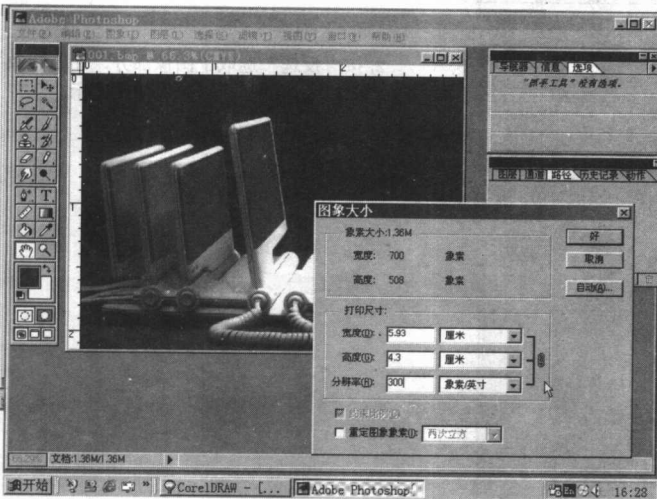


1. 打开Photoshop 5.02后，在文件下按“打开”按钮，在打开对话框中双击图像图标，如图。

第一章 图像制作的概念



2. 双击试一试，图像将占满屏幕，可加工图像如改色彩模式为CMYK模式等。



3. 加工图像更改分辨率和尺寸。



4. 存储图像按文件下的“存储为”TIFF格式文件，点按“保存”按钮，您已完成第一次制作，分辨率、尺寸和CMYK都是制作图像的重要元素。