

编著 李胜林 肖忠文 傅 丹

计算机辅助设计

『视觉传达设计专业』

21 世纪高职高专艺术设计专业教材

ART & DESIGN TEXTBOOKS
IN 21ST CENTURY
FOR VOCATIONAL AND
TECHNICAL COLLEGES

Photoshop
Coreldraw
Pagemaker

丛书主编 徐勇民

湖北长江出版集团
湖北美术出版社

丛书主编 徐勇民

计算机辅助设计

「视觉传达设计专业」

21

世纪高职高专艺术设计专业教材

ART & DESIGN TEXTBOOKS
IN 21ST CENTURY
FOR VOCATIONAL AND
TECHNICAL COLLEGES

Photoshop CorelDRAW

编 著 李胜林 肖忠文 傅 丹
参 编 胡於怀 焦 翔 张志强
史晓燕

湖北长江出版集团
湖北美术出版社



项目负责

责任编辑 张 浩

书籍设计

技术编辑 李国新

图书在版编目(CIP)数据

计算机辅助设计(视觉传达设计专业)/李胜林 肖忠文 傅丹 编著
—武汉:湖北美术出版社,2006.7

(21世纪高职高专艺术设计专业教材)

ISBN7-5394-1862-1

I.计…

II.①李…②肖…③傅…

III.计算机辅助设计—高等学校:技术学校—教材

IV.TP391.72

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第076603号

计算机辅助设计(视觉传达设计专业) ©李胜林 肖忠文 傅丹 编著

出版发行:湖北美术出版社

地 址:武汉市雄楚大街268号
湖北出版文化城B座

电 话:(027)87679520 87679521 87679522

传 真:(027)87679523

邮政编码:430070

H T T P: www.hbapress.com.cn

E - m a i l: fxg@hbapress.com.cn

制 版:武汉市雅美图文设计有限公司

印 刷:武汉三川印务有限公司

开 本:889mm×1194mm 1/16

印 张:13

印 数:3000册

版 次:2006年8月第1版

2006年8月第1次印刷

I S B N 7-5394-1862-1/TP·3

定 价:65.00元

《21 世纪高职高专艺术设计专业教材》

丛书编委会

主 编：徐勇民

委 员：(按姓氏笔画排列)

方湘侠	王金鼎	王代萍	邓学丰	向极鼎	李三汉	关俊良
刘家寿	刘晓敏	李友恭	李志武	孙建军	刘镜奇	余 勇
汪京元	杜卓选	陈天荣	何雄飞	张 勇	张小纲	李 跃
陈 新	张立学	赵 罡	金 波	贾银镯	熊 风	罗星源
周利群	杨 勇	罗 潘	段林杰	姚 强	高 卿	高 爽
袁公任	程志庆	舒湘鄂	彭 亮	曾维华	戴 荭	

参 编 院 校

湖北教育学院	邵阳师范高等专科学校
武汉职业技术学院	荆门职业技术学院
长江职业技术学院	黄冈职业技术学院
湖北工业大学商贸学院	鄂州大学
武汉科技大学中南分校	湖北职业技术学院
武汉商贸职业技术学院	襄樊职业技术学院
仙桃职业学院	深圳职业技术学院
湖北艺术职业技术学院	广东轻工职业技术学院
武汉商业服务学院	广东外语艺术职业技术学院
湖北大学知行学院	番禺职业技术学院
武汉工交职业技术学院	顺德职业技术学院
湖北轻工职业技术学院	温州大学美术与艺术学院
湖北城市建设职业技术学院	北京电子科技职业学院
湖北广播电视大学传媒艺术学院	长沙民政职业技术学院
咸宁职业技术学院	景德镇陶瓷学院

前 言

近十年来,随着“中国制造”的各种品牌在全球的影响,全国上千所高职高专的办学理念、办学特色和办学规模也随之与时俱进,呈现出蓬勃发展的态势。其中,艺术设计专业毕业生的市场适应性普遍加强,而且市场岗位需求潜力也不断加大,就业形势看好,这已成为高等职业技术教育界的共识。在社会主义市场转型期的大背景下,明确高等职业技术教育的人才培养目标,不断探索办学特色,采用应用技术的最新成果提升教学质量,是高职高专艺术设计教育的当务之急。

高职高专艺术设计专业的教育特色就是职业岗位教育,其培养的学生必须符合市场相关行业及职业岗位对应用型人才的能力要求。如何有针对性地展开教学、设置课程及组织编写具有高职高专特色的艺术设计专业教材,是职业艺术设计教育工作的中心内容。

在整个教学建设中,教师队伍建设、课程建设、教材建设只有真正适应职业岗位对学生的知识结构与应用能力的要求,才能培养出社会急需的应用型人才。高等职业技术教育以应用能力培养为核心,彻底改变过去以知识和概念灌输为主的理论教育模式,推行的是注重实际操作能力的教育模式,理论知识够用即可。具体而言,高等职业技术教育必须具有课题模块化教学、能力培养过程教学、职业岗位实训教学三大特点。

高职高专艺术设计教育突出实训教学,旨在培养企业一线的应用型设计人才,以能够独立解决企业实际问题、动手能力强为培养目标,强调将体现设计意图的工程图纸加工转化为产品的基本操作能力。在工作现场进行专业教学指导,在强调动手能力的同时又注重开发学生的创造性思维能力,惟有如此,学生才能在今后的职业道路上具备可持续发展的前途。因此,配套的教材建设必须以实训教学为基础,充分展现出实训教育的全过程。

鉴于此,我们邀请了北京、上海、深圳、湖北、湖南、广东和浙江等省市在高职高专艺术设计教育方面有特色、有规模的院校,以优质的教学课程为依托,以有实践经验的优秀骨干教师为核心,经过两年多的讨论、编写、修改,编辑出版了《21世纪高职高专艺术设计专业教材》。该教材涵盖了艺术设计学科各专业课程,强调学生实际应用能力的双向培养,注重体现实际应用能力的培养过程,具有较强的针对性和实用性,其出版必将会对我国职业技术教育起到积极作用。

在教材出版之际,我们感谢湖北省教育厅和湖北美术学院徐勇民院长的大力支持!感谢各职院的专家教授的辛勤指导!感谢参加教材编写的一线教师孜孜不倦的劳作,使本教材实际体现了当代中国特色的艺术设计职业教育的发展水平!

本套教材在编写过程中难免存在一些问题,有不当之处,恳请广大师生与专家提出宝贵意见,以便我们再版时更正。

《21世纪高职高专艺术设计专业教材》编委会

目 录

基础入门篇

第 1 章 Photoshop 基础	6
1.1 概述	6
1.2 Photoshop 基本操作	10
1.3 图像处理	23
1.4 Action 自动化处理及应用	29
1.5 Photoshop 自带滤镜使用	31
第 2 章 CorelDRAW 使用基础	36
2.1 CorelDRAW 介绍	37
2.2 基本操作	44
第 3 章 PageMaker 基础	56
3.1 PageMaker 概述	56
3.2 PageMaker 的系统要求、制作流程及工作界面	58
3.3 PageMaker 环境设置	61
3.4 工具箱详解	65
3.5 实例解析	74
实例提高篇	
第 4 章 Photoshop 应用	90
4.1 插画艺术应用基础	90
4.2 数码照片的处理	101
4.3 网页设计图像处理	105
4.4 图形特效制作	111
4.5 文字和图片的特殊效果	118
4.6 用 Photoshop 制作海报(一)	133
4.7 用 Photoshop 制作海报(二)	141
第 5 章 CorelDRAW 应用及 CorelDRAW 与 Photoshop 综合应用	150
5.1 标志设计	150
5.2 CI 设计	155
5.3 书籍封面及光盘封套设计	162
5.4 插画制作及与 Photoshop 结合	167
5.5 环艺设计应用	173
第 6 章 PageMaker 综合应用	182
6.1 插页设计实例	182
6.2 画册设计实例	189

第1章 Photoshop 基础

1.1 概述

学习目的

通过对本节内容的学习,读者可初步了解平面设计的几个常用软件,平面设计中的几个重要概念和 Photoshop 的基本操作流程。

学习提示

1. 电脑平面设计常用软件的初步接触
2. 快速入门
3. 位图图像与矢量图形的概念及区别

1.1.1 电脑平面设计常用软件

一、Photoshop

Photoshop 是最优秀的图像处理软件之一。自从 Photoshop 问世以来,其强大的功能和无限的创意空间,使得电脑艺术家们对它爱不释手,并通过它创作出了难以计数的神奇、迷人的艺术珍品。(图 1-1-1)



图 1-1-1 Photoshop 欢迎界面

二、CorelDRAW

CorelDRAW 作为世界一流的平面矢量绘图软件,被专业设计人员广泛使用。用户可以在 CorelDRAW 的工作区中,精确地设置对象的尺寸和相对位置,进行变形、组合、分解等操作,应用种种特殊效果,而不降低最后输出图形的分辨率。(图 1-1-2)



图 1-1-2 CorelDraw 欢迎界面

三、PageMaker

高质量的输出是桌面印刷软件必须具备的特性。PageMaker 在平面设计领域中,已成为专业人士首选的组版软件并得到广泛的赞许。它不但拥有强大的图文处理功能,而且能达到印刷行业对页面品质的严格要求。(图 1-1-3)



图 1-1-3 PageMaker 欢迎界面

除此之外平面设计行业常用的软件还有 FreeHand、Illustrator、Painter、Photo Impact 等,这里就不一一介绍了。

1.1.2 快速入门

有基础的朋友会发现 Photoshop 跟其他软件一样直观好用。好了,我们暂不多说,先从一个简单的实例入手,感受一下 Photoshop 的魅力吧。

入门实例——水墨之情

1. 先看下最后效果吧。(图 1-1-4)



图 1-1-4

2. 怎么样，动心了吧，Photoshop就是这么魅力四射，它不愧为最强大的图像处理软件。好了，心动不如行动，我们现在开始全面领略Photoshop的神奇之境吧。先打开一张图片（当然要是适合做成水墨的）。（图1-1-5）



图 1-1-5

3. 在层面板中（如果不见可按F7）将图层进行复制。（图1-1-6）

注：复制图层的方法——在图层图标上按住键选【复制】，或将图层拖到图层面板下方的图标上。

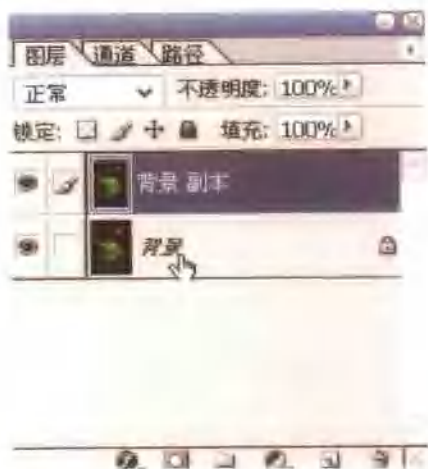


图 1-1-6

4. 在【图像】菜单下选【调整】\【去色】。（图1-1-7）

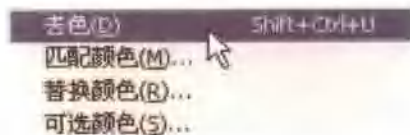


图 1-1-7

5. 在【图像】菜单下选【调整】\【色阶】，调整参数如图。（图1-1-8）

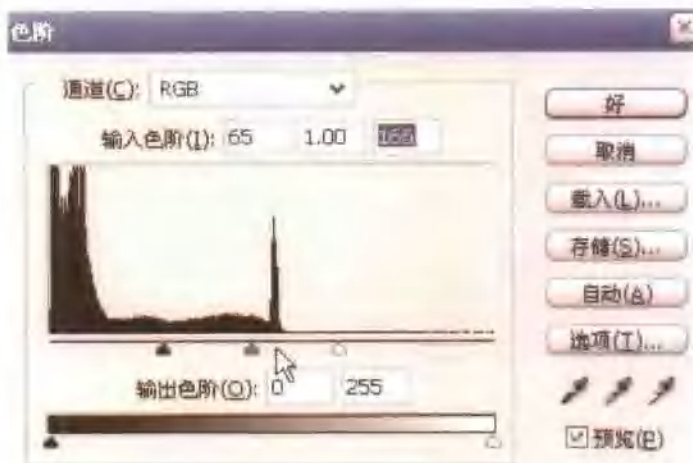


图 1-1-8

6. 快捷键【Ctrl+I】。这是反相命令,会使颜色产生反转片效果。哦?不懂?不要紧,以后会明白的,看看效果就知道了。

7. 选择【滤镜】菜单下的【模糊】\【特殊模糊】,设置参数如图。(图 1-1-9)



图 1-1-9

8. 选择【滤镜】菜单下的【画笔描边】\【喷溅】,设置参数如图。(图 1-1-10)

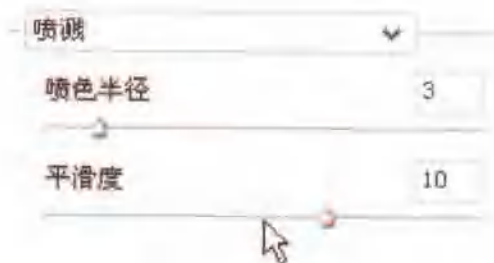


图 1-1-10

看看效果,怎么样?基本上水墨效果已经出来了。如果有兴趣的话我们还可以进行下面几步。(图 1-1-11)

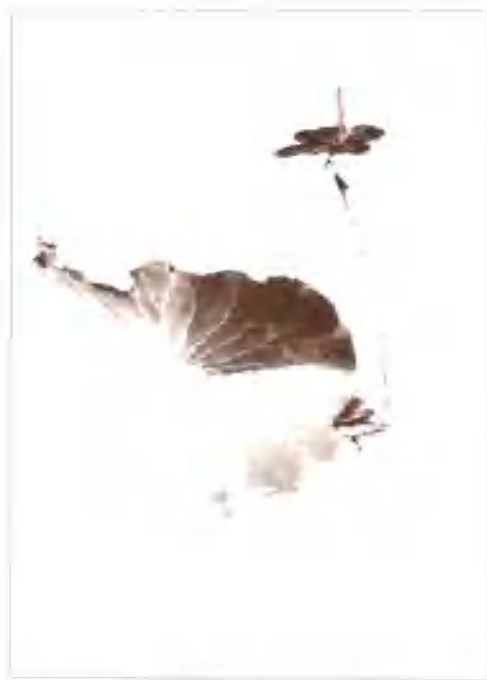


图 1-1-11

9. 再将原来的彩色图层复制两层到最上面并将【不透明度】作一些调整,模式用【颜色】。(图 1-1-12)

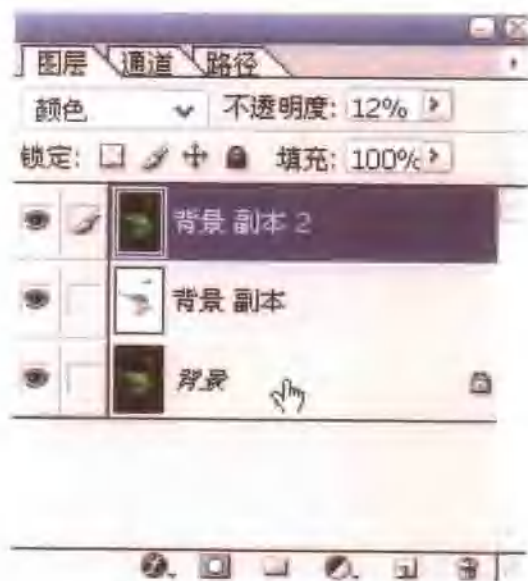


图 1-1-12

10. 将最上面的图层【不透明度】调大点再加上一个【遮罩】,只让花显示出来。当然初学朋友可能有些晕,不要紧,不行的话可以不做这一步,如果有探索精神的话就试着做一做吧。(图 1-1-13)



图 1-1-13

11. 然后在【图层】菜单选【拼合图像】，再选【滤镜】\【纹理】\【纹理化】，设置参数如图，即可制作出纸的质感，一张“水墨画”就完成了。（图 1-1-14）



图 1-1-14

1.1.3 位图图像与矢量图形

计算机中显示的图形一般可以分为两大类：位图和矢量图，下面我们来简单介绍一下。

1. 位图

位图图像，技术上称为栅格图像或点阵图，使用颜色网格（即像素）来表现图像（图 1-1-15）。因此在处理位图

图像时，所编辑的是像素，而不是形状（图 1-1-16）。本书介绍的软件中如 Photoshop 就是对位图图像进行处理的。



图 1-1-15 位图图像



图 1-1-16 一个像素单位

2. 矢量

矢量图是根据对象的几何特性描绘图形。矢量图形能独立定义线条和形状，所绘制完成的图形以独立的对象存在，每个对象都可以独立编辑，对其进行任意放大和缩小都不会失真（图 1-1-17）。本书所涉及的软件如 CorelDRAW 就是平面矢量绘图软件。



图 1-1-17 矢量图

课后思考与练习

1. 简述矢量图与位图的区别。
2. 几款绘图软件的功能及其区别。

1.2 Photoshop 基本操作

学习目的

Photoshop 的基本操作涵盖面比较广,本节只是从中选择较为重要和常用的部分进行介绍。希望大家通过本节的学习,了解 Photoshop 的界面组成、文件操作的基本方法,掌握利用工具箱中的选区工具制作和编辑选区的方法,以及使用图层面板编辑和管理图层的方法。

学习提示

1. Photoshop 界面介绍。
2. 命令菜单介绍。
3. 图像文件格式。
4. 工具箱介绍。
5. 浮动面板介绍。

1.2.1 Photoshop 界面介绍

启动 Photoshop 以后,稍等片刻即可进入如图 1-2-1 所示的 Photoshop CS 工作界面。从图中我们可看到 Photoshop 工作界面主要分为【标题栏】【菜单栏】【选项栏】【工具箱】【状态栏】【控制面板】和【现用图像区域】,如图 1-2-1 所示。

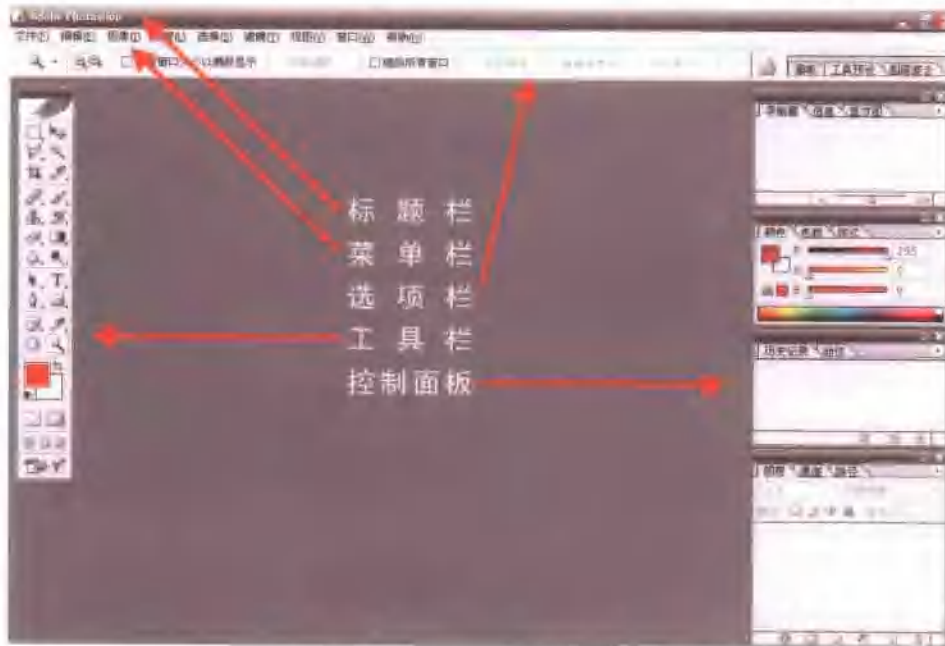


图 1-2-1 Photoshop 界面介绍

1.2.2 命令菜单介绍

一、文件菜单

打开菜单栏的【文件】菜单,弹出如图 1-2-2 所示的下拉菜单。



图 1-2-2 【文件】菜单

【文件】菜单包含了打开、保存、输入、输出以及打印设置等功能,是需要经常访问的菜单之一。这些功能与其他一些应用程序非常类似,但【文件】菜单中也包含了一些独特的功能。

二、打开、新建及存储图像

(一) 新建图像文件

打开【文件】菜单下的【新建】命令,将打开【新建】对话框(快捷键 Ctrl+N),如图 1-2-3 所示。

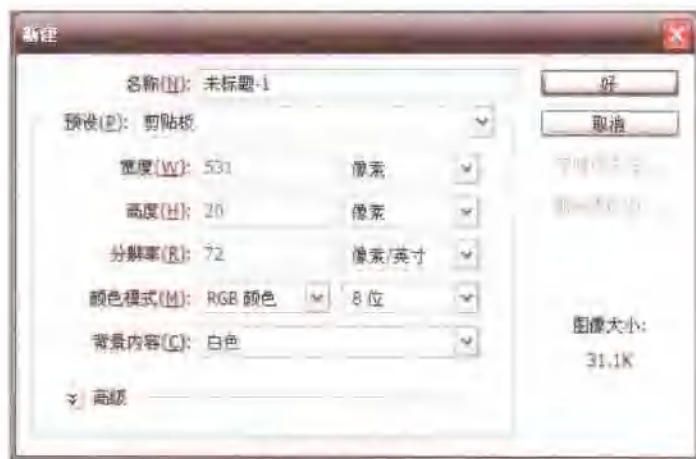


图 1-2-3 【新建】对话框

注意

【高度】和【宽度】选项:设置新建文件的高度和宽度值,单位一般为厘米。

【分辨率】:这是位图图形精度的一项重要参数,一般作业在 72 ~ 200 之间,如果是印刷品作业,则在 300 ~ 600 之间。

【颜色模式】:可查阅后面颜色模式相关内容。一般我们会用默认的 RGB 模式。

练习

读者现在可以尝试建立一个以像素为单位,尺寸大小为 1024×768,分辨率为 150dpi,颜色模式为 RGB、背景为白色的文件。

(二) 打开图像文件

打开【文件】菜单下的【打开】命令,将打开【打开】对话框(快捷键 Ctrl+O),或者双击工作区也会弹出【打开】对话框,如图 1-2-4 所示。按住键盘上的【Ctrl】键,就可以单击选择多个文件。



图 1-2-4 【打开】对话框

(三) 文件的存储

文件的存储主要包括【文件】菜单下的【存储】和【存储为】命令。在对文件进行编辑后,初次存储时使用【存储】或【存储为】命令的性质相同,都将打开如图 1-2-5 所示的【存储为】对话框。但是在二次存储之后,每次使用【存储为】都会重新再存储一个文件。



图 1-2-5 【存储为】对话框

注意

【保存在】：可以在其下拉列表中选择保存文件的路径。

【文件名】：可以设置新的文件名。

【格式】：可以在下拉列表中选择保存文件的格式。

1.2.3 常用图像文件格式

一、BMP 格式

BMP 是用于 Windows 和 OS/2 的位图(Bitmap)格式,文件几乎不压缩,占用磁盘空间较大,是最不容易出问题的格式。但缺点是文件比较大,所以只能应用在单机上,不受网络欢迎。

二、PSD 格式(Photoshop 格式)

Adobe 公司开发的图像处理软件 Photoshop 中自建的标准文件格式就是 PSD 格式,其存取速度比该软件所支持的其他各种格式快很多,功能也很强大。里面可以存放图层、通道、遮罩等多种设计草稿,以便于下次打开文件时可以修改上一次的设计。

三、JPEG 格式(.jpg、.jpeg)

它可以用不同的压缩比例对文件进行压缩,其压缩技术十分先进,对图像质量影响不大,因此可以用最少的磁盘空间得到较好的图像质量。由于它性能优异,所以应用非常广泛,而在 Internet 上,它更是主流图形格式。

四、GIF 格式(.gif)

随着 Internet 的普及,GIF 成了网络图形标准之一。GIF 格式是经过压缩的格式,磁盘空间占用较少。但由于 8 位存储格式的限制,它不能存储超过 256 色的图像。然而该图形格式却在 Internet 上被广泛地应用,原因主要有两个:

1. 256 种颜色已经较能满足 Internet 上的主页图形需要。
2. 该格式生成的文件比较小,适合像 Internet 这样的网络环境传输和使用。

五、TIFF 格式(.tif)

TIFF 格式是广泛使用的图形格式,具有图形格式复杂、存储信息多的特点。3DS、3DS MAX 中的大量贴图就是 TIFF 格式的。TIFF 最大色深为 32bit,可采用 LZW 无损压缩方案存储。它能保存图像的 Alpha 通道,在最新的 Photoshop 7.0 中还可以保存图层信息。

1.2.4 颜色模式

一、RGB 颜色

是运用色光的三原色(R-红、G-绿、B-蓝)的调和产生新的色彩。每个原色有 256 种不同的浓度色度,它们叠加

以后能产生 1677 万多种颜色。它是光源色彩,因此在三种颜色相加的时候颜色会变亮,如图 1-2-6 所示。



图 1-2-6

二、CMYK 颜色

是打印和印刷时所使用的颜色模式。从理论上讲,C-青色、M-洋红、Y-黄色相互混合能生成黑色。由于所有打印油墨都含有一些杂质,因此混合这 3 种油墨实际生成深灰色,如图 1-2-7 所示。



图 1-2-7

三、Lab 颜色

它由光亮或光亮度分量(L)的两个色度分量组成,这两个分量即 a 分量(从绿到红)和 b 分量(从蓝到黄)。这个规定使得它囊括了 RGB 颜色和 CMYK 颜色,色域较广。

四、位图模式

位图模式是只由黑和白两种像素来表示图像的颜色模式。只有处于灰度模式或多通道模式下的图像才能转化为位图模式。

五、灰度模式

灰度模式中只有灰度颜色而没有彩色。Photoshop 将灰度图像看成只有一种颜色通道的数字图像。在灰度模式图像中,每个像素都以 8 位或 16 位表示,因此每个像素都是介于 0(黑色)~255(白色)中的一种。

1.2.5 工具箱介绍

一、选择工具

在 Photoshop 工具箱中的所有工具，只要在右下角带有三角符号，如 ，点按三角符号就会拉出一列工具组列表，我们把它定义为“抽屉原理”。要调用隐藏的工具必须将鼠标移动到该工具上，按住鼠标右键不放，从而弹出被隐藏的工具。

【选择工具】：在 Photoshop 里选择工具可以分为【形状】选择和【颜色】选择两大类型。形状选择工具包括【矩形】、【圆形】和【套索】；颜色选择工具包括【魔棒】。如图 1-2-8 所示。

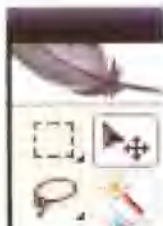


图 1-2-8 选择工具

【形状选择工具】：每个工具都有选项栏，对于选择工具，有些选项基本一致，如图 1-2-9 所示。



图 1-2-9 选项栏

在选项栏中， 为选择方式选项。

它们依次为：

【新选择】——去除旧选区，建立新选区；

【添加到选区】——在原有选区上面再增加新的选区，快捷键 Shift 加选择；

【从选区减去】——从原有选区中减去新选区的部分，快捷键 Alt 加选择；

【与选区交叉】——旧选区与新选区相交的部分为选区，快捷键 Shift+Alt 加选择。

【羽化】：可以对选区的硬边界进行柔化，也就是使选区的边缘产生一个过渡段。其取值范围在 0 ~ 255 像素之间。

观看图 1-2-10 所示，左边是未使用羽化的效果，右边是使用羽化后的效果。



图 1-2-10

形状工具的操作，如图 1-2-11 所示，选择【圆形】工具，在画面上按住鼠标从 A 往 B 拖拽。



图 1-2-11

在使用【圆形】和【矩形】工具时，如果按住 Shift 键就可以得到正方形和正圆形，另外按住 Alt 就可以锁定落点 (A) 为中心。下面我们以绘制一个光盘为例来掌握此类用法。

●实例——光盘制作

1. 建立新文件，如图。（图 1-2-12）



图 1-2-12

2. Ctrl+R 打开标尺，在标尺中拖下参考线到画面中央位置，如图所示。（图 1-2-13）

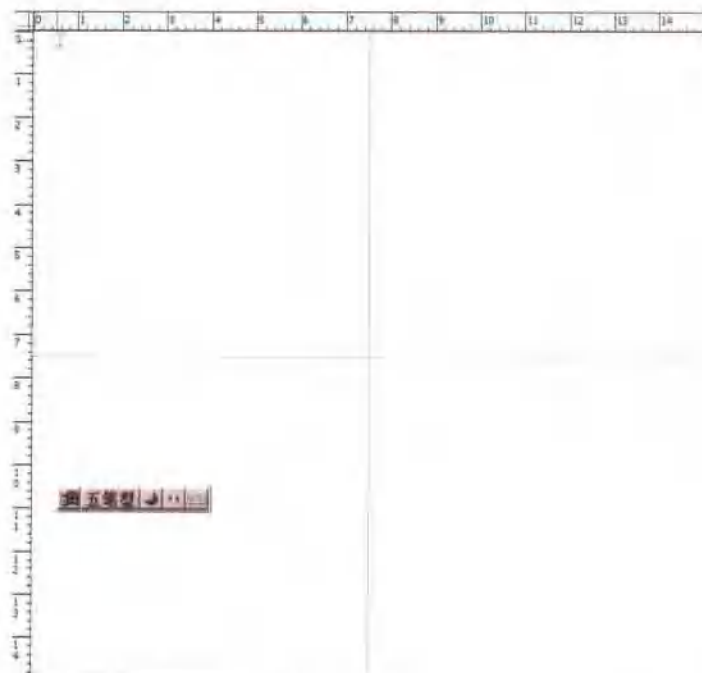


图 1-2-13

3. 选择【圆形】工具，在中心交叉点处按下鼠标，同时按下 Alt+Shift 即可锁定此处为圆心并且拖出正圆。如图所示。（图 1-2-14）

4. 再次按下 Alt 键，同时在交叉点处按下鼠标，松开 Alt 再按下（上次 Alt 为减，这次为锁定中心），同时按住 Shift 画一个小圆，如图所示。（图 1-2-15）

5. 图形已经完成，我们可以用【油漆桶】工具  为光盘填色。（图 1-2-16）

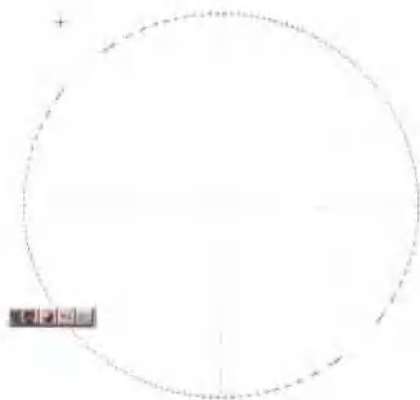


图 1-2-14

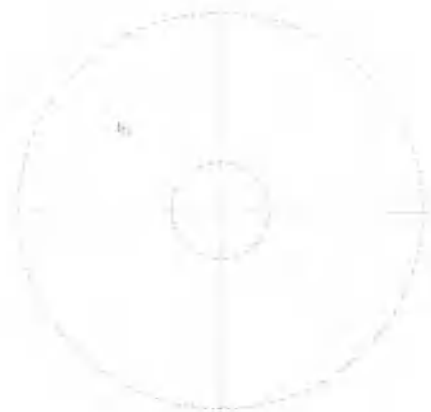


图 1-2-15

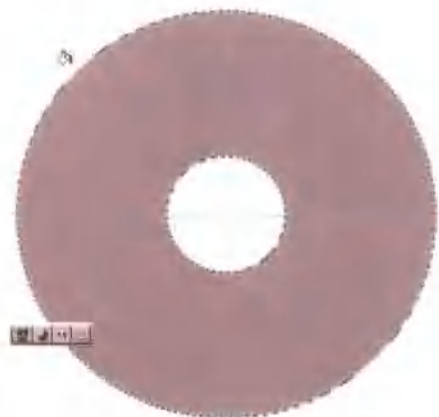


图 1-2-16

6. 我们还可以加入一些图形及背景，这样一个 CD 的封面设计就基本完成了。（图 1-2-17）



图 1-2-17

二、【魔棒】工具

魔棒工具是以图像颜色来建立选区的，在颜色区分比

较大的情况下用它能快速地进行选择。要很好地使用它，先要掌握以下基本知识。魔棒工具选项栏如图 1-2-18 所示。



图 1-2-18 魔棒工具选项栏

【容差】：其数值大小决定了选择区域的范围。以魔棒点击处颜色为临界点向上和向下分别扩张一个容差值。比如现在【容差】为 10，我们在画面上点击的红色为 64，那么我们选择的颜色是 54~74 之间。

【连续】：勾选此选项，在图像中只能选取与鼠标落下点处像素相近且连续的部分。不勾选此项，在图像中则可以选择所有与鼠标落下点处像素相近的部分。

【对所有图层取样】：勾选此项，将选择所有图层可见部分中与单击鼠标处颜色相近的部分。不勾选此项，将只选择当前图层中与单击鼠标处颜色相近的部分。

练习

我们来快速地选择 Photoshop 中自带的一个鸭子。

1. 打开文件。（图 1-2-19）



图 1-2-19

2. 用【矩形】工具将图形全部选择，也可按 Ctrl+A 全部选择。此时我们要选择的对象是鸭子，但多选择了背景。（图 1-2-20）



图 1-2-20

3. 用【魔棒】工具，按住 Alt（相减）点击画面白色前景，这时鸭子完整地选择下来了。（图 1-2-21）



图 1-2-21

三、画笔工具

单击工具箱中的画笔工具 ，其工具属性栏如图 1-2-22 所示。



图 1-2-22 【画笔工具】选项栏

各选项含义如下。

【画笔】：单击它右侧的小三角会弹出如图 1-2-23 所示的画笔面板，它可以用于选择画笔大小和简单地设置画笔样式。



图 1-2-23

【模式】：用于设置画笔工具对当前图像中像素的作用形式，即当前使用的绘图颜色如何与图像原有的底色进行混合。绘图模式与图层的混合模式各选项相同。

【不透明度】：用于设置画笔颜色的透明度。可直接输入数值，也可单击【不透明度】图标按钮，在打开的滑

杆中拖动滑块进行调节,值越大,画笔颜色的不透明度越高。

【流量】:用于设置图像颜色的压力程度,值越大,绘制效果越浓。

按钮:单击该按钮,可以启用 Photoshop 旧版本中的喷枪工具进行绘图。

按钮:单击该按钮,可弹出如图 1-2-24 所示的【画笔】控制面板。在该面板中选择【画笔笔尖形状】选项板(如图 1-2-25 所示),在其右侧的列表框中可以选择和预览画笔的样式,以及设置画笔大小,笔尖的形状,硬度和间距等参数。

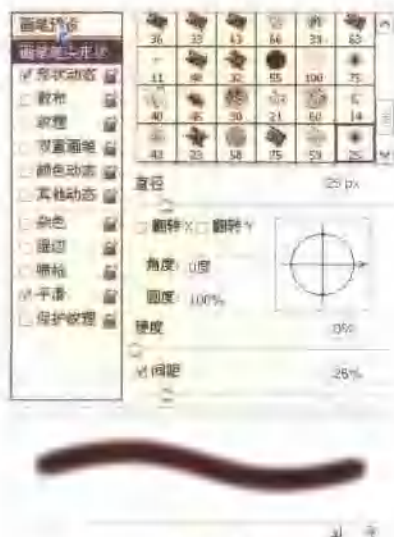


图 1-2-24

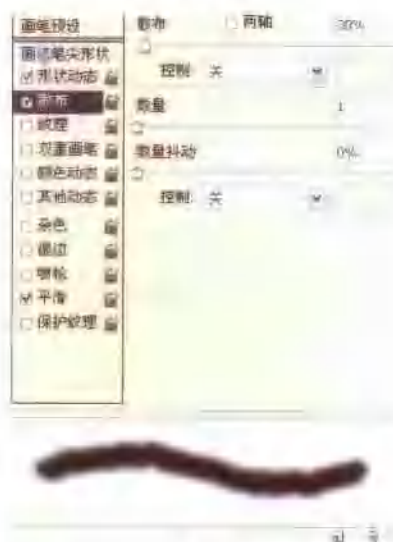


图 1-2-25

在工具箱中还有一些工具如【橡皮工具】【减淡工具】【模糊工具】等,虽然其作用各不相同,但其使用和设置的方法与【画笔工具】大同小异。只要能熟练掌握【画笔工具】的使用,这些工具也不在话下。

四、编辑工具

路径是由多个锚点的矢量线条构成的图像,即路径是由贝塞尔曲线构成的图形。路径在图像显示效果中表现为一些不可打印的矢量形状,用户可以沿着产生的线段或曲线对路径进行填充和描边,还可以将其转换成选区后进行图像处理,也就是说路径和选区可以相互转换。如图 1-2-26 所示,移动这些控制点可以改变路径中曲线的形状。

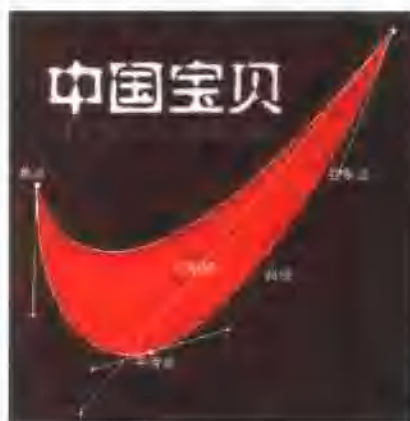


图 1-2-26

钢笔工具组的使用

【钢笔工具】是一种最基本的路径绘画工具,使用它可以绘制出由多个锚点连接而成的线段或曲线。

在工具箱中拾取【钢笔工具】,可见【钢笔工具】选项栏,如图 1-2-27 所示。

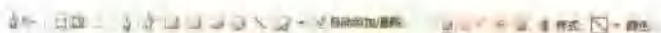


图 1-2-27

【钢笔工具】选项栏可分为路径绘制方式、路径工具选择和自由添加/删除等三个部分。

路径绘制方式

【形状图层】按钮:单击此按钮,可以在图像中创建一个具有前景色填充的图形,而且在【图层】控制面板中自动创建一个形状图层。

【路径】按钮:单击此按钮,可以在图像中创建一个普通的工作路径。

【填充像素】按钮:该选项在使用【钢笔工具】时不