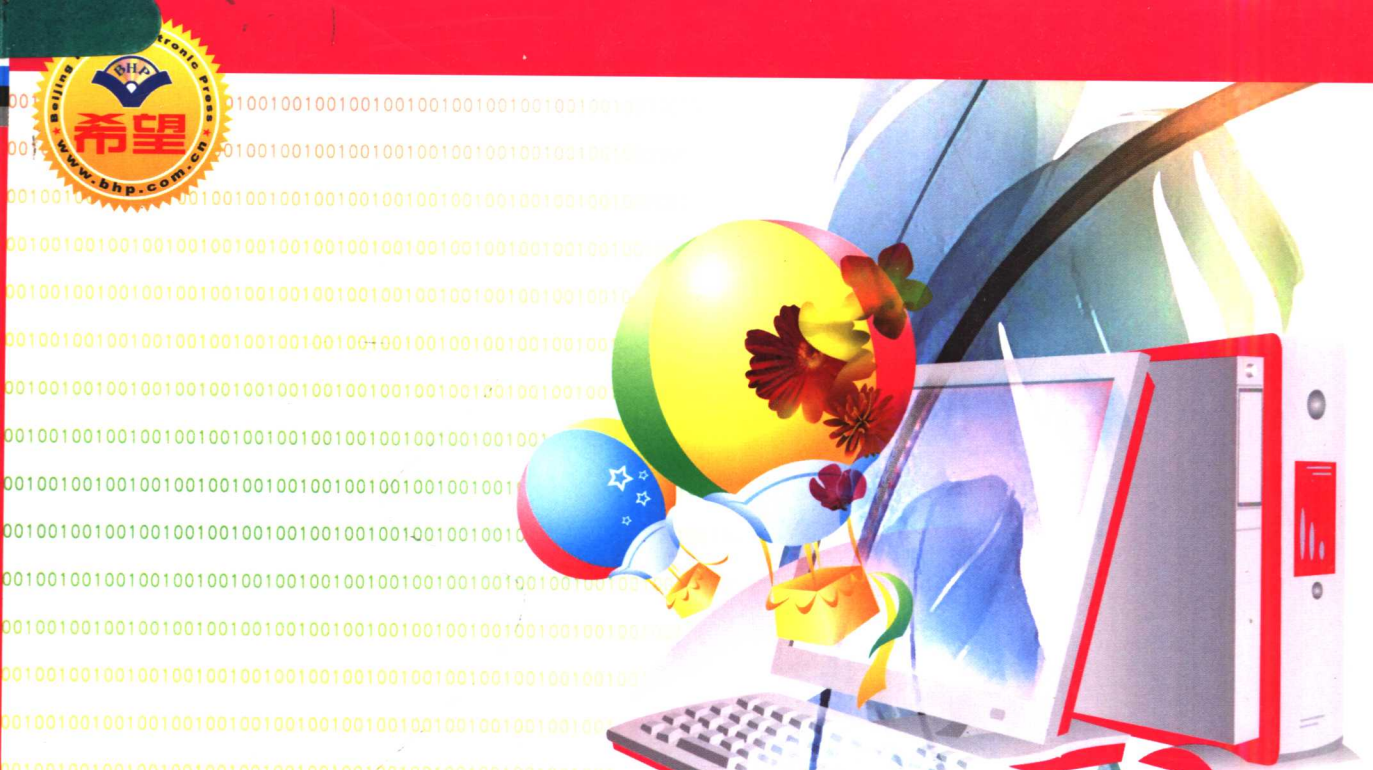




图形图像处理 实用基础教程

经典畅销图书，历经十年已完善至第十版

培训机构一书在手，全面涵盖；自学读者轻松入门，一看就会

- 图像处理的基本操作，图层、通道、滤镜、蒙版等的应用
- 图形对象的基本绘制、图层与蒙版等创建与编辑文本等内容
- 精选的实例便于读者深入理解图形图像处理的方法与技巧

北京希望电子出版社 总策划
希望图书创作室 主 编

25元
超值奉献



电子科技大学出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



TP391.41

1148

2006



图形图像处理 实用基础教程

经典畅销图书，历经十年已完善至第十版

培训机构一书在手，全面涵盖；自学读者轻松入门，一看就会

- 图像处理的基本操作，图层、通道、滤镜、蒙版等的应用
- 图形对象的基本绘制、图层与蒙版等创建与编辑文本等内容
- 精选的实例便于读者深入理解图形图像处理的方法与技巧

北京希望电子出版社 总策划

希望图书创作室 主 编

25元
超值奉献



电子科技大学出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书是一本图形、图像处理,平面设计方面的综合性书籍,以 Adobe 公司的图形图像处理软件——Illustrator CS 和 Photoshop CS 为核心进行讲解,并对 CS2 的最新功能与特性进行了介绍。

全书由 4 篇共 24 章组成。其中,基础篇为第 1~4 章,介绍 Photoshop CS 和 Illustrator CS 的基本操作与新功能;Photoshop 图像篇为第 5~13 章,介绍图像处理的基本操作,图层、通道、滤镜、蒙版等的应用;Illustrator 图形篇为第 14~20 章,介绍图形对象的基本绘制、图层与蒙版等创建与编辑文本等内容;最后的应用篇为第 21~24 章,用综合实例介绍图形图像的制作方法 with 技巧。

本书内容丰富,结构清晰,讲解深入浅出,结合实例和丰富的插图,以详细具体的步骤介绍各项功能的操作方法。本书不仅是准备学习和正在学习平面设计的人员、初学者的最佳自学参考和使用指导书,同时可作为大专院校相关专业师生自学、教学参考书和社会各类培训班教材。

需要本书或技术支持的读者,请与北京清河 6 号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-82702660 010-82702658 010-62978181 转 103,传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

图形图像处理实用基础教程/希望图书创作室主编。

成都:电子科技大学出版社,2006.11

ISBN 7-81114-267-8

I. 图… II. ①希… III. 图形软件, Photoshop CS2
—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 108951 号

图形图像处理实用基础教程 希望图书创作室 主编

出 版: 电子科技大学出版社(成都建设北路二段四号 610054)
北京希望电子出版社(北京海淀区上地信息产业基地 3 街 9 号
金隅嘉华大厦 C 座 611 100085)
网址: www.bhp.com.cn E-mail: lwm@bhp.com.cn zmh@bhp.com.cn
电话: 010-82702660, 82702658, 62978181 转 103 或 238, 传真: 010-82702698

责任编辑: 杜倩 陈朝

发 行: 新华书店经销

印 刷: **北京双青印刷厂**

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张 33 字数 1070 千字

版 次: 2006 年 11 月第 1 版

印 次: 2006 年 11 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-81114-267-8/TP·84

印 数: 0001-5 000 册

定 价: 25.00 元

前言

21 世纪的到来,时代发展日新月异,设计、出版的概念也发生了很大的变化,视觉传达设计的表现手段和范围已经得到很大的扩展,其中数码图形设计因其强大的优势而主导设计潮流,众多图像编辑、图形绘制软件为设计师提供了更多的自由发挥的空间。

Adobe 公司出品的 Photoshop 软件是专业图像编辑标准,也是其设计、出版平台 Creative Suite 系列产品中的旗舰产品;它提供了划时代的图像制作工具、前所未有的灵活性以及更高效的编辑、图像处理和文件处理功能。Adobe Photoshop CS2 版的推出同样备受广大平面设计爱好者的关注。其功能自然比 CS 版及以前版本更强大;图像制作选项更多;可根据需要方便地自定 Photoshop;更高效的文件处理(包括成批处理数码相机原始文件)。

Adobe Illustrator 是目前市场上最优秀的矢量绘图软件之一,它以其强大的功能和直观的操作界面,成为图形设计领域的佼佼者。其相应的 CS2 版软件提供更广阔的创意空间,使你可以迅速和高效地实现自己的想法,将位图转换为矢量图稿,并且更直观地上色。通过智能调板和优化的工作区,节约了时间。此外,通过与其他软件紧密集成,还可以生成用于印刷、视频、Web 和移动设备的超凡图形。

无论 Photoshop 还是 Illustrator 中都包含一种效果奇特的工具:滤镜。滤镜是通过不同的方式改变像素数据,以达到对图像进行抽象、艺术化的特殊处理效果。虽然 Photoshop 和 Illustrator 自带的滤镜有上百种,但为了满足用户的需要,许多厂家还是研制、开发了许多滤镜。这些滤镜俗称“外挂滤镜”。这些外挂具有很强的灵活性,最重要的是,可以根据意愿来更新外挂,而不必更新整个应用程序。著名的外挂滤镜有 KPT、Eye Candy、Xenofen 和 Ulead Effects 等。

虽然我们通过 Photoshop 和 Illustrator 的灵活应用一样可以制作出具有三维效果的物体(包括三维字体),但没有直接应用一些专门的三维设计软件方便。所以本书最后一章详细介绍了 Ulead 出品的三维字体设计软件 COOL 3D,利用它的三维功能可制作出精美的三维艺术字。

总的来说,图形、图像处理与使用文字处理等软件不同。要设计一幅好的作品,要求作者不仅能透彻掌握相关软件的功能与用法,而且在很大程度上依赖于经验的积累。为此,书中给出了大量功能训练与综合训练。通过功能训练,读者可熟悉软件的使用方法;通过综合训练,读者可熟悉一些软件应用技巧。本书内容多、涉及广,由 4 大部分构成。为了让读者更好地了解本书的结构,其主要内容安排介绍如下:

第一部分 基础篇

第 1 章 图形图像综述

第 2 章 Photoshop CS2 基本操作

第 3 章 Illustrator CS2 基本操作

第 4 章 Photoshop CS2 与 Illustrator CS2 的新功能

第二部分 Photoshop 图像篇

第 5 章 图像编辑初步

第 6 章 图像色彩和色调调整

第7章 图像编辑工具详解

第8章 图层的使用

第9章 通道的使用

第10章 路径与形状

第11章 滤镜面面观

第12章 图像处理自动化

第13章 图像输入与输出

第三部分 Illustrator 图形篇

第14章 改变路径图形的外观

第15章 图形编辑

第16章 图形效果与滤镜

第17章 使用图层与蒙版

第18章 文字处理

第19章 使用符号、图表与动作

第20章 输入与输出

第四部分 应用篇

第21章 Photoshop 设计实例

第22章 Illustrator 设计实例

第23章 外挂滤镜应用与特效字制作

第24章 使用 COOL 3D 制作三维字体

本书由希望图书创作室主编。由于编者水平有限，书中出现的不足之处，希望广大读者批评指正。

编 者

目 录

第一部分 基础篇

第1章 图形图像综述.....2	第3章 Illustrator CS2 基本操作..... 41
1.1 图形图像处理基础.....2	3.1 Illustrator CS2 的主界面..... 41
1.1.1 平面设计概论.....2	3.1.1 标题栏..... 42
1.1.2 图像处理基础知识.....13	3.1.2 菜单栏..... 42
1.2 图像处理软件 Photoshop CS2 入门.....13	3.1.3 工具箱..... 42
1.3 图形处理软件 Illustrator CS2 入门.....17	3.1.4 浮动调板..... 47
第2章 Photoshop CS2 基本操作.....20	3.1.5 状态栏..... 50
2.1 熟悉 Photoshop CS2 的使用环境.....20	3.1.6 怎样选择工具箱中的隐藏工具..... 50
2.1.1 Photoshop CS2 的屏幕组件.....20	3.1.7 浮动调板的打开、关闭、隐藏与 重新组合..... 50
2.1.2 程序窗口和图像窗口.....20	3.1.8 改变图片的显示..... 52
2.1.3 主菜单和快捷菜单.....21	3.2 路径概述..... 53
2.1.4 工具箱.....22	3.2.1 路径的组成..... 53
2.1.5 调板.....26	3.2.2 闭合路径与开放路径..... 54
2.1.6 状态栏.....28	3.2.3 路径的外观..... 54
2.2 图像文件操作.....29	3.3 创建路径图形..... 54
2.2.1 保存图像.....30	3.3.1 线条工具的使用..... 54
2.2.2 保存图像文件副本.....30	3.3.2 使用网格工具..... 57
2.2.3 打开图像.....31	3.3.3 几何图形的绘制..... 58
2.2.4 关闭图像.....34	3.3.4 使用光晕工具..... 60
2.2.5 恢复原始图像.....34	3.3.5 使用钢笔工具..... 61
2.2.6 放置图像.....34	3.3.6 使用铅笔工具..... 62
2.3 图像窗口操作.....34	3.3.7 使用画笔工具..... 63
2.3.1 改变窗口的位置和尺寸.....34	3.4 路径基本编辑..... 65
2.3.2 调整窗口排列.....35	3.4.1 选取路径图形..... 65
2.3.3 切换当前窗口.....35	3.4.2 编辑路径上的锚点..... 67
2.3.4 新建图像窗口.....36	3.4.3 使用改变形状工具改形路径..... 69
2.3.5 切换屏幕显示模式.....36	3.4.4 平滑和擦除路径..... 70
2.3.6 改变图像显示比例.....37	3.4.5 切割路径..... 71
2.3.7 在图像窗口中移动显示区域.....37	3.4.6 连接端点..... 72
2.4 使用标尺、测量器、网格和辅助线.....38	第4章 Photoshop CS2 与 Illustrator CS2 新功能..... 73
2.4.1 使用标尺.....38	4.1 Photoshop CS2 的新功能..... 73
2.4.2 使用度量工具.....38	4.1.1 工作流程改进..... 73
2.4.3 使用网格.....39	4.1.2 增强的照片功能..... 75
2.4.4 使用辅助线.....39	4.1.3 生产率提高工具..... 87
2.4.5 注释、切片、选择边界与目标路径 的显示与关闭.....40	

4.1.4 设计师增强功能.....	93
4.2 Illustrator CS2 新功能.....	98
4.2.1 实时描摹.....	98
4.2.2 实时上色.....	100
4.2.3 在栅格图像和效果中对专色的 增强支持.....	102
4.2.4 偏移路径描边.....	102

4.2.5 文字增强功能.....	103
4.2.6 工作区管理.....	103
4.2.7 对 Wacom 绘图板的扩展支持.....	103
4.2.8 置入 Photoshop® 图层复合.....	103
4.2.9 全新 SVG 和 SWF 选项.....	104
4.2.10 模板和其他专业设计内容.....	107
4.2.11 全新 Adobe PDF 选项.....	107

第二部分 Photoshop 图像篇

第 5 章 图像编辑初步..... 110

5.1 图像颜色模式转换..... 110

5.1.1 位图模式、双色调模式和灰度 模式..... 110

5.1.2 索引颜色模式..... 111

5.1.3 Lab、RGB 和 CMYK 模式..... 111

5.1.4 关于 8 位通道和 16 位通道..... 111

5.2 操作的撤销和重复..... 111

5.2.1 利用“编辑”菜单撤销最近一步 或多步操作..... 111

5.2.2 利用“历史记录”面板撤销任意 操作..... 112

5.2.3 利用历史画笔恢复图像区域..... 114

5.2.4 利用“恢复”命令从磁盘上恢复 图像..... 114

5.2.5 利用“预置”命令清理内存..... 114

5.3 设置前景色和背景色的方法..... 114

5.3.1 工具箱中的颜色工具..... 114

5.3.2 利用“颜色”面板设置颜色..... 114

5.3.3 利用“拾色器”设置颜色..... 115

5.3.4 利用“色板”面板选择颜色..... 115

5.3.5 使用吸管工具从图像中获取颜色..... 116

5.4 选区制作方法..... 117

5.4.1 设置选区的羽化和锯齿消除功能..... 117

5.4.2 利用矩形、椭圆形、单行像素和 单列像素工具制作规则选区..... 118

5.4.3 利用套索工具定义不规则选区..... 118

5.4.4 使用魔术棒工具制作颜色相近 的选区..... 120

5.4.5 利用“色彩范围”命令制作颜色 相近的选区..... 121

5.4.6 移动选区..... 121

5.4.7 增减选区..... 121

5.4.8 扩大和缩小选区..... 122

5.4.9 调整选区边缘的宽度和平滑度..... 122

5.4.10 选区的取消、重选、反选与 变形..... 122

5.4.11 选区的安装和保存..... 122

5.5 图像基本编辑命令..... 124

5.5.1 选区图像的剪切、复制和粘贴..... 124

5.5.2 合并复制多层与粘贴到选区..... 124

5.5.3 清除选区图像..... 125

5.5.4 移动及复制当前层图像或选区 图像..... 125

5.5.5 旋转和翻转当前层图像或选区 图像..... 125

5.5.6 旋转和翻转整幅图像..... 125

5.5.7 自由变换当前层图像或选区图像..... 126

5.5.8 定义图案..... 128

5.5.9 填充颜色、图案到选区或当前层..... 128

5.5.10 对选区描边..... 129

第 6 章 图像色彩和色调调整..... 130

6.1 图像色调调整..... 130

6.1.1 利用“色阶”命令调整图像的 明暗度..... 130

6.1.2 利用“自动色阶”命令自动调整 明暗度..... 131

6.1.3 利用“自动对比度”命令自动 调整对比度..... 131

6.1.4 利用“自动颜色”命令进行自动 色彩校正..... 131

6.1.5 利用“曲线”命令调整亮度、 对比度和色彩..... 132

6.1.6 利用“色彩平衡”命令调整 颜色平衡..... 133

6.1.7 利用“亮度/对比度”命令调整 亮度和对比度..... 134

6.2 图像色彩调整..... 134

6.2.1 利用“色相/饱和度”命令调整 色相和饱和度..... 134

6.2.2	利用“颜色匹配”命令调整 图像颜色.....	135
6.2.3	利用“去色”命令除去彩色.....	136
6.2.4	利用“替换颜色”命令替换颜色...136	
6.2.5	利用“可选颜色”命令调整颜色...136	
6.2.6	利用“通道混和器”命令调整 颜色通道.....	136
6.2.7	利用“变化”命令调整颜色.....	137
6.3	特殊色调控制.....	137
6.3.1	利用“反相”命令反转图像色彩...138	
6.3.2	利用“色调分离”命令进行 色调分离.....	138
6.3.3	利用“色调均化”命令均衡调整 图像亮度.....	138
6.3.4	利用“阈值”命令将图像转换为 黑白图像.....	138
6.3.5	利用“渐变映射”命令调整 图像色调.....	139
6.3.6	利用“图片过滤器”命令快速 调整图像色调.....	139
6.3.7	利用“暗部/高光”命令校正 曝光问题.....	140
第7章	图像编辑工具详解.....	141
7.1	工具属性设置.....	141
7.1.1	色彩混合模式.....	141
7.1.2	设置不透明度.....	145
7.2	设置笔刷.....	146
7.2.1	选择笔刷.....	146
7.2.2	创建与删除笔刷.....	146
7.2.3	定义画笔.....	147
7.2.4	保存与加载笔刷文件.....	147
7.2.5	设置笔刷特性.....	148
7.3	画笔工具和铅笔工具.....	151
7.4	图章工具.....	151
7.4.1	利用仿制图章工具复制图像.....	151
7.4.2	利用图案图章工具进行绘画.....	153
7.5	图像修复工具.....	153
7.5.1	利用修复画笔工具修复图像.....	153
7.5.2	利用修补工具修复图像.....	154
7.5.3	红眼画笔工具.....	154
7.6	历史记录画笔工具.....	155
7.7	橡皮擦工具.....	156
7.7.1	橡皮擦工具.....	156
7.7.2	背景橡皮擦工具.....	156
7.7.3	魔术橡皮擦工具.....	157

7.8	渐变工具和油漆桶工具.....	157
7.8.1	利用渐变工具填充渐变图案.....	157
7.8.2	使用油漆桶工具喷涂颜色或图案...159	
7.9	模糊工具、锐化工具和涂抹工具.....	160
7.10	色调工具.....	160
7.11	文字工具.....	162
7.11.1	文字输入与编辑.....	162
7.11.2	设置文字的字符格式与段落 格式.....	162
7.11.3	使用段落文本.....	163
7.11.4	文字变形、版形设置及效果 处理.....	165
7.11.5	将文本层转换为普通层.....	165
第8章	图层的使用.....	166
8.1	熟悉“图层”面板.....	166
8.2	创建层的方法.....	168
8.2.1	创建普通层.....	168
8.2.2	创建调节层.....	168
8.2.3	创建填充层.....	169
8.2.4	创建文本层.....	170
8.2.5	创建形状层.....	171
8.3	层编辑.....	172
8.3.1	删除、复制和移动层.....	172
8.3.2	调整层的叠放次序.....	173
8.3.3	层的链接与合并.....	173
8.3.4	对齐和分布链接层.....	174
8.3.5	创建剪辑组.....	174
8.4	建立与使用层蒙版.....	175
8.4.1	创建层蒙版.....	175
8.4.2	编辑层蒙版.....	176
8.4.3	禁止和删除蒙版.....	177
8.4.4	将蒙版转换为选区.....	177
8.5	设置层样式.....	177
8.5.1	阴影效果.....	178
8.5.2	发光效果与缎面效果.....	179
8.5.3	斜面和浮雕效果.....	179
8.5.4	层覆盖与描边效果.....	180
8.5.5	层混合效果.....	180
8.5.6	使用样式快速设置层效果.....	181
8.5.7	层效果的保存、复制、清除 与开关.....	181
8.6	使用组合层.....	182
第9章	通道的使用.....	183
9.1	通道概览.....	183

9.1.1 “通道”面板组成元素	183	11.5.5 “极坐标”滤镜	205
9.1.2 关于 Alpha 通道	184	11.5.6 “水波”滤镜	205
9.1.3 关于专色通道	184	11.5.7 “波浪”滤镜	205
9.2 通道操作	184	11.5.8 “波纹”滤镜	205
9.2.1 创建新通道	184	11.5.9 “海洋波纹”滤镜	206
9.2.2 复制和删除通道	184	11.5.10 “玻璃”滤镜	206
9.2.3 分离与合并通道	185	11.5.11 “球面化”滤镜	206
9.2.4 创建专色通道	185	11.6 “杂色”滤镜	206
9.3 图像合成	186	11.6.1 “中间值”滤镜	206
第 10 章 路径与形状	187	11.6.2 “去斑”滤镜	206
10.1 路径的创建与管理	187	11.6.3 “添加杂色”滤镜	207
10.1.1 路径编辑和选择工具	187	11.6.4 “蒙尘与划痕”滤镜	207
10.1.2 路径面板组成元素	187	11.7 “模糊”滤镜	207
10.1.3 利用钢笔工具绘制路径	188	11.7.1 “动感模糊”滤镜	207
10.1.4 使用自由钢笔工具绘制曲线	189	11.7.2 “平均”滤镜	208
10.1.5 根据选区创建路径	189	11.7.3 “径向模糊”滤镜	208
10.1.6 路径的管理与存储	189	11.7.4 “模糊”滤镜	208
10.2 路径编辑	190	11.7.5 “特殊模糊”滤镜	208
10.2.1 锚点类型与转换锚点工具	190	11.7.6 “进一步模糊”滤镜	209
10.2.2 路径选择工具与直接选择工具	191	11.7.7 “镜头模糊”滤镜	209
10.2.3 增加、删除锚点与续画路径	191	11.7.8 “高斯模糊”滤镜	209
10.2.4 路径的变形	191	11.8 “渲染”滤镜	209
10.2.5 将路径转换为选区	192	11.8.1 “云彩”滤镜和“分层云彩” 滤镜	209
10.2.6 路径的填充和描边	192	11.8.2 “光照效果”滤镜	210
10.2.7 输出剪辑路径	192	11.8.3 “纤维”滤镜	211
10.3 沿路径或在图形内部放置文本	193	11.8.4 “镜头光晕”滤镜	211
10.4 使用形状工具	193	11.9 “画笔描边”滤镜	211
10.4.1 使用形状工具可绘制的三类 对象	193	11.9.1 “喷溅”滤镜	212
10.4.2 基本形状工具的特点	194	11.9.2 “喷色描边”滤镜	212
10.4.3 使用自定形状工具	195	11.9.3 “强化的边缘”滤镜	212
10.4.4 形状运算	196	11.9.4 “成角的线条”滤镜	212
第 11 章 滤镜面面观	197	11.9.5 “深色线条”滤镜	212
11.1 利用“抽出”命令提取对象	198	11.9.6 “烟灰墨”滤镜	212
11.2 使用滤镜库	200	11.9.7 “阴影线”滤镜	212
11.3 使用命令制作液体仿真效果	200	11.10 “素描”滤镜	212
11.3.1 使用“液化”命令的基本步骤	200	11.10.1 “便条纸”滤镜	212
11.3.2 编辑工具详解	202	11.10.2 “半调图案”滤镜	213
11.4 利用命令制作无缝平铺图案	203	11.10.3 “图章”滤镜	213
11.5 “扭曲”滤镜	204	11.10.4 “基底凸现”滤镜	213
11.5.1 “切变”滤镜	204	11.10.5 “塑料效果”滤镜	213
11.5.2 “扩散亮光”滤镜	204	11.10.6 “影印”滤镜	214
11.5.3 “挤压”滤镜	205	11.10.7 “撕边”滤镜	214
11.5.4 “旋转扭曲”滤镜	205	11.10.8 “水彩画纸”滤镜	214
		11.10.9 “炭笔”滤镜	214

11.10.10	“炭精笔”滤镜	214	11.16.1	“凸出”滤镜	220
11.10.11	“粉笔和炭笔”滤镜	214	11.16.2	“扩散”滤镜	220
11.10.12	“绘图笔”滤镜	214	11.16.3	“拼贴”滤镜	220
11.10.13	“网状”滤镜	215	11.16.4	“曝光过度”滤镜	221
11.10.14	“铬黄”滤镜	215	11.16.5	“查找边缘”滤镜	221
11.11	“纹理”滤镜	215	11.16.6	“浮雕效果”滤镜	221
11.11.1	“拼缀图”滤镜	215	11.16.7	“照亮边缘”滤镜	221
11.11.2	“染色玻璃”滤镜	215	11.16.8	“等高线”滤镜	221
11.11.3	“纹理化”滤镜	215	11.16.9	“风”滤镜	221
11.11.4	“颗粒”滤镜	216	11.17	“其他”滤镜	221
11.11.5	“马赛克拼贴”滤镜	216	11.17.1	“位移”滤镜	222
11.11.6	“龟裂缝”滤镜	216	11.17.2	“最大值”和“最小值”滤镜	222
11.12	“艺术效果”滤镜	216	11.17.3	“自定”滤镜	222
11.12.1	“塑料包装”滤镜	216	11.17.4	“高反差保留”滤镜	222
11.12.2	“壁画”滤镜	216	11.18	Digimarc 滤镜	222
11.12.3	“干画笔”滤镜	216	11.18.1	Embed Watermark (嵌入水印)	
11.12.4	“底纹效果”滤镜	216		滤镜	223
11.12.5	“彩色铅笔”滤镜	216	11.18.2	Read Watermark (读取水印)	
11.12.6	“木刻”滤镜	217		滤镜	223
11.12.7	“水彩”滤镜	217	第 12 章	图像处理自动化	224
11.12.8	“海报边缘”滤镜	217	12.1	动作的基本功能	224
11.12.9	“海绵”滤镜	217	12.1.1	与动作相关的概念	224
11.12.10	“涂抹棒”滤镜	217	12.1.2	“动作”面板的组成	224
11.12.11	“粗糙蜡笔”滤镜	217	12.1.3	动作的清除、复位、加载、 置换与保存	226
11.12.12	“绘画涂抹”滤镜	217	12.1.4	以按钮模式显示动作	227
11.12.13	“胶片颗粒”滤镜	217	12.2	建立和使用动作	227
11.12.14	“调色刀”滤镜	217	12.2.1	录制动作	227
11.12.15	“霓虹灯光”滤镜	217	12.2.2	修改动作	228
11.13	“视频”滤镜	218	12.2.3	执行动作	230
11.13.1	“NTSC 颜色”滤镜	218	12.2.4	执行和录制动作时应注意的 问题	231
11.13.2	“逐行”滤镜	218	12.2.5	系统内置动作的特点	231
11.14	“像素化”滤镜	218	12.3	“自动化”菜单功能	232
11.14.1	“彩块化”滤镜	218	12.3.1	“批处理”操作	232
11.14.2	“彩色半调”滤镜	218	12.3.2	条件模式更改	234
11.14.3	“晶格化”滤镜	218	12.3.3	联系表 II	234
11.14.4	“点状化”滤镜	218	12.3.4	调整图像尺寸	235
11.14.5	“碎片”滤镜	219	12.3.5	多页面 PDF 到 PSD 格式 文件转换	235
11.14.6	“铜板雕刻”滤镜	219	12.3.6	修剪与校正图片	236
11.14.7	“马赛克”滤镜	219	第 13 章	图像输入与输出	237
11.15	“锐化”滤镜	219	13.1	图像的输入	237
11.15.1	“USM 锐化”滤镜	219	13.1.1	使用扫描仪前的准备工作	237
11.15.2	“锐化”和“进一步锐化” 滤镜	220			
11.15.3	“锐化边缘”滤镜	220			
11.16	“风格化”滤镜	220			

13.1.2	扫描图像.....	238
13.1.3	提高扫描质量的技巧.....	239
13.1.4	扫描图像的后期处理.....	240
13.1.5	使用数码相机.....	241
13.2	图像的输出生.....	241
13.2.1	设置页面参数.....	241
13.2.2	打印图像.....	241
13.3	图像尺寸和分辨率调整.....	242

13.3.1	修改图像尺寸和分辨率.....	242
13.3.2	修改画布尺寸.....	243
13.3.3	利用裁剪工具裁剪图像.....	243
13.4	调整 Photoshop 环境设置.....	244
13.4.1	通用设置.....	244
13.4.2	其他专项设置.....	245
13.4.3	预置管理器.....	246

第三部分 Illustrator 图形篇

第 14 章 改变路径图形的外观.....248

14.1	路径的笔画与填充效果.....	248
14.1.1	设置笔触与填充效果的基本步骤.....	248
14.1.2	使用轮廓选项板.....	248
14.1.3	使用颜色选项板.....	249
14.1.4	使用外观选项板.....	250
14.2	使用渐变色.....	251
14.2.1	使用渐变选项板制作渐变色.....	251
14.2.2	使用渐变工具调整渐变色.....	252
14.2.3	使用网格工具.....	252
14.3	使用色样.....	254
14.3.1	使用色样选项板设置色块.....	254
14.3.2	创建色样.....	256
14.3.3	使用色样库.....	257
14.4	使用画笔.....	258
14.4.1	使用画笔选项板.....	258
14.4.2	编辑画笔.....	259
14.4.3	创建画笔.....	260
14.4.4	使用画笔库.....	263
14.5	使用样式.....	263
14.5.1	使用样式选项板设置样式.....	263
14.5.2	创建新样式.....	264
14.5.3	加载样式库.....	265
14.6	使用混合.....	265
14.6.1	创建路径混合.....	265
14.6.2	编辑混合.....	266
14.7	路径的透明度设置与外观复制.....	268
14.7.1	使用透明度选项板.....	268
14.7.2	使用吸管工具和油漆桶工具复制路径外观.....	271

第 15 章 图形编辑.....272

15.1	对象的变换操作.....	272
15.1.1	移动对象.....	272
15.1.2	旋转对象.....	273

15.1.3	反射对象.....	274
15.1.4	缩放对象.....	274
15.1.5	倾斜对象.....	275
15.1.6	自由变换对象.....	276
15.1.7	使用分别变换命令.....	276
15.1.8	使用变换选项板.....	277
15.2	对象的变形.....	277
15.2.1	使用变形工具.....	277
15.2.2	使用扭曲滤镜组.....	280
15.2.3	使用变形效果弯曲路径.....	282
15.3	使用路径寻找器.....	283
15.3.1	使用形状模式命令按钮.....	284
15.3.2	使用修整命令按钮.....	284
15.3.3	与修整相关的操作.....	285
15.4	使用封套扭曲.....	286
15.4.1	使用封套扭曲对象.....	286
15.4.2	编辑封套对象.....	287
15.5	管理对象.....	288
15.5.1	群组对象.....	288
15.5.2	锁定与隐藏对象.....	288
15.5.3	调整对象顺序.....	289
15.5.4	对齐与分布对象.....	290
15.6	使用辅助工具.....	291
15.6.1	使用标尺.....	291
15.6.2	使用网格.....	291
15.6.3	使用参考线.....	292
15.6.4	使用智能参考线.....	293

第 16 章 图形效果与滤镜.....294

16.1	滤镜效果简述.....	294
16.2	矢量图滤镜效果.....	294
16.2.1	使用风格化滤镜.....	295
16.2.2	使用颜色滤镜.....	298
16.2.3	使用创建滤镜.....	299
16.3	位图滤镜效果.....	299

16.3.1	使用风格化滤镜	300
16.3.2	使用画笔描边滤镜	300
16.3.3	使用模糊滤镜和锐化滤镜	301
16.3.4	使用扭曲滤镜	301
16.3.5	使用素描滤镜	302
16.3.6	使用纹理滤镜	304
16.3.7	使用像素化滤镜	305
16.3.8	使用艺术效果滤镜	305
16.3.9	使用三维特效滤镜	307
第 17 章	使用图层与蒙版	312
17.1	使用图层	312
17.1.1	认识图层选项板	312
17.1.2	图层的相关基本操作	312
17.1.3	使用图层选项板管理对象	314
17.2	使用蒙版	315
17.2.1	创建蒙版	316
17.2.2	使用图层选项板创建和编辑蒙版	316
17.2.3	将文本创建为蒙版	317
17.2.4	释放蒙版	317
第 18 章	文字处理	318
18.1	设置文字属性	318
18.1.1	输入文字	318
18.1.2	设置字符格式	319
18.1.3	设置段落格式	321
18.1.4	文本分栏	323
18.2	制作路径文字	323
18.2.1	使用区域文字工具创建区域文字	324
18.2.2	使用路径文字工具创建沿路径排列的文字	324
18.2.3	将文字创建为路径	326
18.3	文本绕图的应用	327
18.4	字符样式和段落样式的应用	328

18.4.1	字符样式	328
18.4.2	段落样式	329
18.5	制表符的应用	329
18.6	文本的其他操作	330
18.6.1	查找字体	331
18.6.2	智能标点	331
18.6.3	光学边距	331
18.6.4	查找和替换	332
第 19 章	使用符号、图表与动作	333
19.1	使用符号	333
19.1.1	熟悉符号选项板	333
19.1.2	创建新符号	334
19.1.3	复制与删除符号	334
19.1.4	置入与替换符号	334
19.1.5	修改并重新定义符号	335
19.1.6	使用符号工具	335
19.2	使用图表	339
19.2.1	创建图表	339
19.2.2	编辑图表	340
19.2.3	制作图案图表	343
19.3	使用动作	344
19.3.1	熟悉动作选项板	344
19.3.2	执行动作	345
19.3.3	录制动作	345
19.3.4	批处理的应用	347
第 20 章	输入与输出	348
20.1	输入文件	348
20.1.1	输入外部文件的方法	348
20.1.2	链接与嵌入	348
20.2	输出文件	349
20.2.1	输出文件的方法	349
20.2.2	输出为 Web 图像	350
20.2.3	打印输出文件	358

第四部分 应用篇

第 21 章	Photoshop 设计实例	360
21.1	汽车广告的制作	360
21.1.1	绘制汽车和标志	360
21.1.2	汽车广告的制作	369
21.2	牛奶广告的制作	372
21.2.1	绘制牛奶	372
21.2.2	牛奶广告的制作	376
21.3	冰激凌杯	379

21.3.1	制作玻璃杯	379
21.3.2	制作冰激凌	384
21.4	酒广告的制作	386
21.4.1	酒瓶和包装盒的绘制	386
21.4.2	制作酒的广告	395
21.5	水中的蜻蜓	400
21.5.1	水面的制作	400
21.5.2	蜻蜓翅膀的制作	403

21.5.3 蜻蜓躯干的制作	405
21.5.4 画面的最后调整	408
21.6 天空中的蝴蝶	409
21.6.1 蝴蝶翅膀的制作	409
21.6.2 蝴蝶头部和躯干的制作	414
21.6.3 背景的制作	418
第 22 章 Illustrator 设计实例	422
22.1 风景	422
22.2 手表广告	427
22.3 制作国画	433
22.4 CD 包装	437
第 23 章 外挂滤镜应用与特效字制作	442
23.1 Xenofex 和 EyeCand	442
23.2 制作艺术字	444
23.2.1 编织效果	444
23.2.2 彩色玻璃效果	448
23.2.3 辉光玻璃效果	450
23.2.4 大理石效果	453
23.2.5 火焰效果	455
23.2.6 木纹效果	456
23.2.7 水珠效果	459
23.2.8 凹陷效果	460
23.2.9 冰冷效果	461
23.2.10 不锈钢效果	463
23.2.11 铝皮效果	465
23.2.12 焊锡效果	466
23.2.13 电镀效果	468

23.2.14 黄金效果	470
23.2.15 黑金效果	471
23.2.16 铁皮效果	473
23.2.17 白银效果	475
第 24 章 使用 COOL 3D 制作三维字体	477
24.1 Ulead COOL 3D 基本操作	477
24.1.1 COOL 3D 3.5 的增强功能	478
24.1.2 COOL 3D 3.5 的新增对象	479
24.1.3 COOL 3D 3.5 的新特效	479
24.1.4 COOL 3D 3.5 操作界面	480
24.1.5 基本概念	485
24.1.6 输出项目	489
24.1.7 应用外挂特效	493
24.2 COOL 3D 艺术字制作	497
24.2.1 清新雅致	499
24.2.2 两心相依	500
24.2.3 绿影婆娑	502
24.2.4 祝福	503
24.2.5 缠绕	504
24.2.6 机灵宝贝	505
24.2.7 幻想世界	507
24.2.8 心舞飞翔	508
24.2.9 网络美眉	509
24.2.10 梦境	511
24.2.11 蓝色世界	512
24.2.12 花开季节	514
24.2.13 海天相映	516

第一部分

基础篇

主要内容：

- 📁 图形图像综述
- 📁 Photoshop CS2 基本操作
- 📁 Illustrator CS2 基本操作
- 📁 Photoshop CS2 与 Illustrator CS2 新功能

第1章 图形图像综述

尽管现在图像处理软件很多,但就其运行的稳定性与功能而言,Photoshop 的优势地位始终不曾动摇。因此,Photoshop 的任何一次升级都会受到广大平面设计爱好者的广泛关注,Photoshop CS2 自然也不容错过。Photoshop CS2 是 Adobe 公司推出的强大的图像处理软件,它对以前版本进行了一定程度的改进。

Illustrator CS2 是 Adobe 公司最新推出的功能强大的矢量绘图软件,它在 Illustrator CS 的基础上,又新增了一些功能,如提供了全新的文字组合控制、字符和段落样式设置功能,可以创建符合 Acrobat 要求的 PDF 文件,可以创建三维图形和文本,增加了光照功能,可以将作品沿选定形状缠绕以创建包装模型,扩展了打印功能并改进了操作性能,提供了 200 多种经过专业设计的模板和 100 多种 OpenType 字型。

1.1 图形图像处理基础

1.1.1 平面设计概论

要创作一个好的作品,有两点非常重要,首先应该有一个好的创意,其次是能够熟练运用 Photoshop 来实现这个创意。为此,本节首先介绍一些平面设计基本常识,如色彩运用、版面构思、文字设计、符号运用等。

此外,要想熟练使用 Photoshop,用户还必须了解一些与之相关的数字图像知识,如色彩模式、图像文件格式、分辨率等。

1. 作品创意

创意是决定作品成败的关键,原创是作品成功的重要条件。创意的开始可从以下几个方面考虑:

- 说什么(what): 在创意的时候先要想清楚要表达什么内容。
- 对谁说(who): 创意的作用群决定了创意的方向,例如,对儿童就要采取象征和天真的表达方式,对情侣应该以浪漫的表达方式,对夫妇应采取理性的说服方式。
- 怎么说(how): 创意的定位决定了应该如何表达,不仅仅是找出创意的方式,而应该是形式与内容的高度整合。
- 在哪里(where): 创意的地方性也非常重要,不同的国家和地域有不同的风俗习惯,也决定了创意的成败。例如,中国人喜欢大熊猫,认为它可爱,而有些国家认为它胆小;中国人喜欢仙鹤,但有些国家认为它是懒惰的象征。
- 为什么说(why): 要有创意的原动力,这样才有创意的激情。

2. 表现手法

为什么一些好的作品使人过目不忘,而一些平庸的作品使人看过之后几乎没有任何印象呢?为此,大家必须了解一些用于表现作品主题的几种方式。

(1) 版面编排

版面编排是设计的重点之一,好的编排往往能达到较好的视觉效果。我们可以利用简单

的文字和颜色,制造一些视觉上的特殊感受,如图1-1所示。

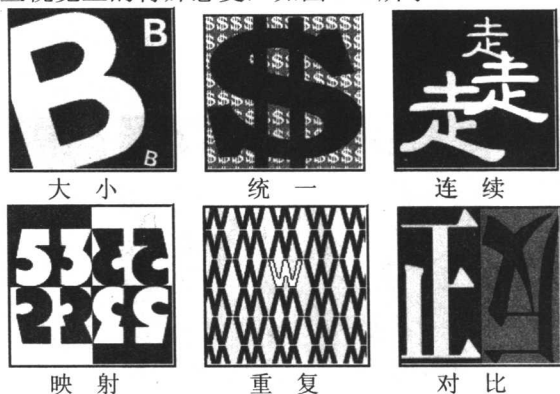


图 1-1 版面编排

(2) 运用层次

通过恰当运用图形和元素之间的层次感,可以在干扰视觉的同时,突出自身所想体现的主题,这种表现方式往往是比较直接而且有效的方式。

我们所说的这种视觉干扰是在分散欣赏者多余视线的时候,更能注意到这一设计的主题上,为这种干扰方式所产生的图形是这个主题的辅助图形,如图1-2所示。

(3) 运用抽象

在进行平面设计时,通过恰当地运用抽象,有时也能起到事半功倍的效果。例如,大家都非常喜欢的漫画、卡通,实际上就是一种抽象的表现方式。这样的作品容易让人有好感,而且比较不容易忘记,如图1-3所示。



图 1-2 构图图形的层次感



图 1-3 运用抽象

(4) 突破常规比例

突破事物本身的等比关系,进而推出自身的视觉重点以求突破。就如一些夸张漫画那样,一个大头小身子的人物形象,一种夸张的歪曲正常比例的方式,在不经意间往往能收到奇效,如图1-4所示。

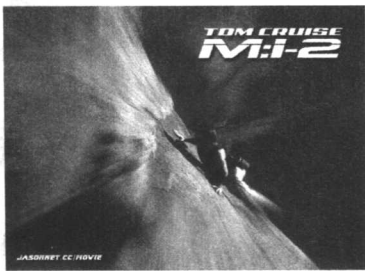
此外,用户在设计作品时还可充分运用明暗对比、色彩对比、动静对比、光影效果、形象比喻、空间表达等手段,如图1-5所示。



图 1-4 突破常规比例



图 1-5 其他表现手段



（5）合理设计文字

文字是人类文化的重要组成部分。无论在何种视觉媒体中，文字和图片都是其两大构成要素。文字排列组合的好坏，直接影响其版面的视觉传达效果。因此，文字设计是增强视觉传达效果，提高作品的诉求力，赋予作品版面审美价值的一种重要构成技术。

总的来说，文字设计的原则应包括如下几点：

- 文字的可读性。文字的主要功能是在视觉传达中向大众传达作者的意图和各种信息，要达到这一目的必须考虑文字的整体诉求效果，给人以清晰的视觉印象。因此，设计中的文字应避免繁杂零乱，使人易认、易懂，切忌为了设计而设计，忘记了文字设计的根本目的是为了更有效地传达作者的意图，表达设计的主题和构想意念。
- 赋予文字个性。文字的设计要服从于作品的风格特征。文字的设计不能和整个作品的风格特征相脱离，更不能相冲突。否则，就会破坏文字的诉求效果。一般说来，文字的个性大约可以分为端庄秀丽、格调高雅、华丽高贵、坚固挺拔、现代感强、有很强的视觉冲击力、深沉厚重、具有重量感、庄严雄伟、欢快轻盈、苍劲古朴等。
- 在视觉上应给人以美感。在视觉传达的过程中，文字作为画面的形象要素之一，具有传达感情的功能，因而它必须具有视觉上的美感，能够给人以美的感受。字型设计良好、组合巧妙的文字能使人感到愉快，留下美好的印象，从而获得良好的心理反应。反之，则使人看后心里不愉快，视觉上难以产生美感，甚至会让观众拒而不看，这样势必难以传达出作者想表现出的意图和构想。
- 在设计上要富于创造性。根据作品主题的要求，突出文字设计的个性色彩，创造与众不同的独具特色的字体，给人以别开生面的视觉感受，有利于作者设计意图的表现。设计时，应从字的形态特征与组合上进行探求，不断修改，反复琢磨，这样才能创造出富有个性化的文字，使其外部形态和设计格调都能唤起人们的审美愉悦感受。
- 文字组合要恰当。文字设计的成功与否，不仅在于字体自身的书写，同时也在于其运用的排列组合是否得当。如果一件作品中的文字排列不当，拥挤杂乱，缺乏视线流动的顺序，不仅会影响字体本身的美感，也不利于观众进行有效的阅读，则难以产生良好的视觉传达效果。要取得良好的排列效果，关键在于找出不同字体之间的内在联系，对其不同的对立因素予以和谐的组合，在保持其各自的个性特征的同时，又取得整体的协调感。为了造成生动对比的视觉效果，可以从风格、大小、方向、明暗度等方面选择对比的因素。

3. 色彩原理与色彩管理

大家在从事平面设计时，经常会碰到这样的情况，明明在自己的计算机中设计的是一幅色彩亮丽的作品，但拿到其他计算机显示或在打印机上打印时却很暗，从而使作品的水平大打折扣。要了解这个问题，用户就必须了解一些有关色彩方面的知识。

（1）人眼接收色彩的方法：加法混色