

全国百家知名电脑学校推荐教材



Illustrator+Photoshop +PageMaker 平面设计教程

陈征 编著



北京大学出版社

<http://cbs.pku.edu.cn>

FrameMaker... surprise-class
authoring and publishing... the simplicity of word
with the power
Download Acrobat 5.0.5. Free update includes support
for Windows XP, Mac OS X, and more.

全国百家知名电脑学校推荐教材

Illustrator+Photoshop +PageMaker 平面设计教程

陈 征 编著

北 京 大 学 出 版 社

• 北 京 •

内 容 简 介

社会的发展与进步使得人们对宣传品的数量与质量要求越来越高,进而对平面设计与制作领域提出了新的要求,掌握平面设计与制作技术已成为当今社会的一个重要热门话题。本书采取循序渐进、由浅入深的讲述方法,介绍了 Photoshop、Illustrator 和 PageMaker 典型图像处理软件的使用,其间更是精选了初学者容易理解的平面设计与制作领域中非常典型的多种设计与制作实例,配以清晰、准确的操作步骤,让用户在极短时期内迅速领略平面设计与制作的创作思想与设计理念,并能活用书中的示例设计制作出符合自己需要的平面效果来。

本书实例丰富、操作步骤简单明了,非常适合作为平面设计与制作初学者的学习教材或自学用书。另外,由于本书中提及的大部分示例均为作者多年实际工作的结晶,因而本书对于有一定经验的用户和平面设计与制作相关行业的工作人员也具有一定的参考价值。

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator+Photoshop+PageMaker 平面设计教程/陈征编著. —北京:北京大学出版社, 2002.7

ISBN 7-301-05687-7

I. J... II. 陈... III. ①图形软件, Photoshop、Illustrator—教材 ②排版—应用软件, PageMaker—教材
IV. ①TP391.41 ②TS803.23

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 036183 号

书 名: Illustrator+Photoshop+PageMaker 平面设计教程

著作责任者: 陈 征

责任编辑: 王方明

标准书号: ISBN 7-301-05687-7/TP · 0679

出 版 者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区中关村北京大学校内 100871

网 址: <http://www.macrowin.net> <http://cbs.pku.edu.cn>

电 话: 发行部 62765127 62754140 编辑室 62765126 邮购部 62752015

电子信箱: macrowin@263.net.cn

排 版 者: 北京东方人华科技有限公司

印 刷 者: 北京飞达印刷厂

发 行 者: 北京大学出版社

经 销 者: 新华书店

787 毫米×1092 毫米 16 开本 17.125 印张 411 千字

2002 年 7 月第 1 版 2002 年 7 月第 1 次印刷

定 价: 22.00 元

序

.....

如果是在 20 年前,“学会计算机”只能称作是一种时尚,但是现在,这已经成为摆在许多人面前的一条必经之路。毫无疑问,计算机已经以一种令人难以置信的速度步入普通人的工作和生活中。在信息化社会里,那些不能掌握这一技术的人,就像那些既不会读、也不会写的人一样,会在职业生活和个人生活中碰到重重障碍。掌握计算机知识绝不再是空话,而成为谋生的必备技能。

急于求成的心理每个人都会有,学会计算机也并不是没有好方法。当然,最重要的,就是要在学习之前,找到一本适合自己的好书。计算机是一种操作性非常强的技术,而它的主要目的也是为了方便人们的工作和生活,所以对于大多数人来说,只要能够在了解简单计算机原理的基础上掌握日常需要的应用就已经足够了。由此可见,一本方便学习、内容实用、经济实惠的好书必然会是您的首选。

为了满足大多数用户的这种需要,我们北京大学出版社精心策划了这套电脑教程,并根据不同层面的用户需要进行细分,将整套丛书划分为《计算机基础类》、《日常办公类》、《平面设计类》、《三维设计类》、《编程类》、《硬件类》等 6 个系列,让不同的用户都可以找到自己真正需要的书籍。

为体现实用性,本套丛书精心设计的内容具有以下特点:

- **学习目的明确**——为方便教学,每章的章首都用概括性的文字总结了本章内容的设计目的,起到提纲挈领的效果。
- **教学重点突出**——精心为各章设计的教学流程图,既方便教师准备讲义,又可以为同学的预习和复习提供基本资料。每节开始设计的“教学提示”段落,更是可以让教师对每节的知识把握了然于心。
- **操作与实例结合**——不但给出每种功能的具体操作方式,而且用实例贯穿整个章节,达到随学随用的效果。
- **习题明确完备**——配合教学,呼应重点,每章都提供足够丰富的习题,让学生在短时间内尽快达到举一反三的效果。

另外,在您遇到困难时,及时出现的特色小段落会助您顺利过关:“注意”提醒您可能会出现的问题和容易犯的错误,以及如何避免;“提示”会显示关于当前讲解内容的更多信息;“技巧”则向您展示专家级的操作捷径和高招;“重点”内容就是您必须掌握的知识。

本套丛书策划缜密,全部由资深专家编写,倾注了北大宏博编辑部全体工作人员的巨大心血,目前已得到社会各界的广泛认可。当然,微薄成绩不足为道,我们还会以更大的热情为各界读者服务。

目 录

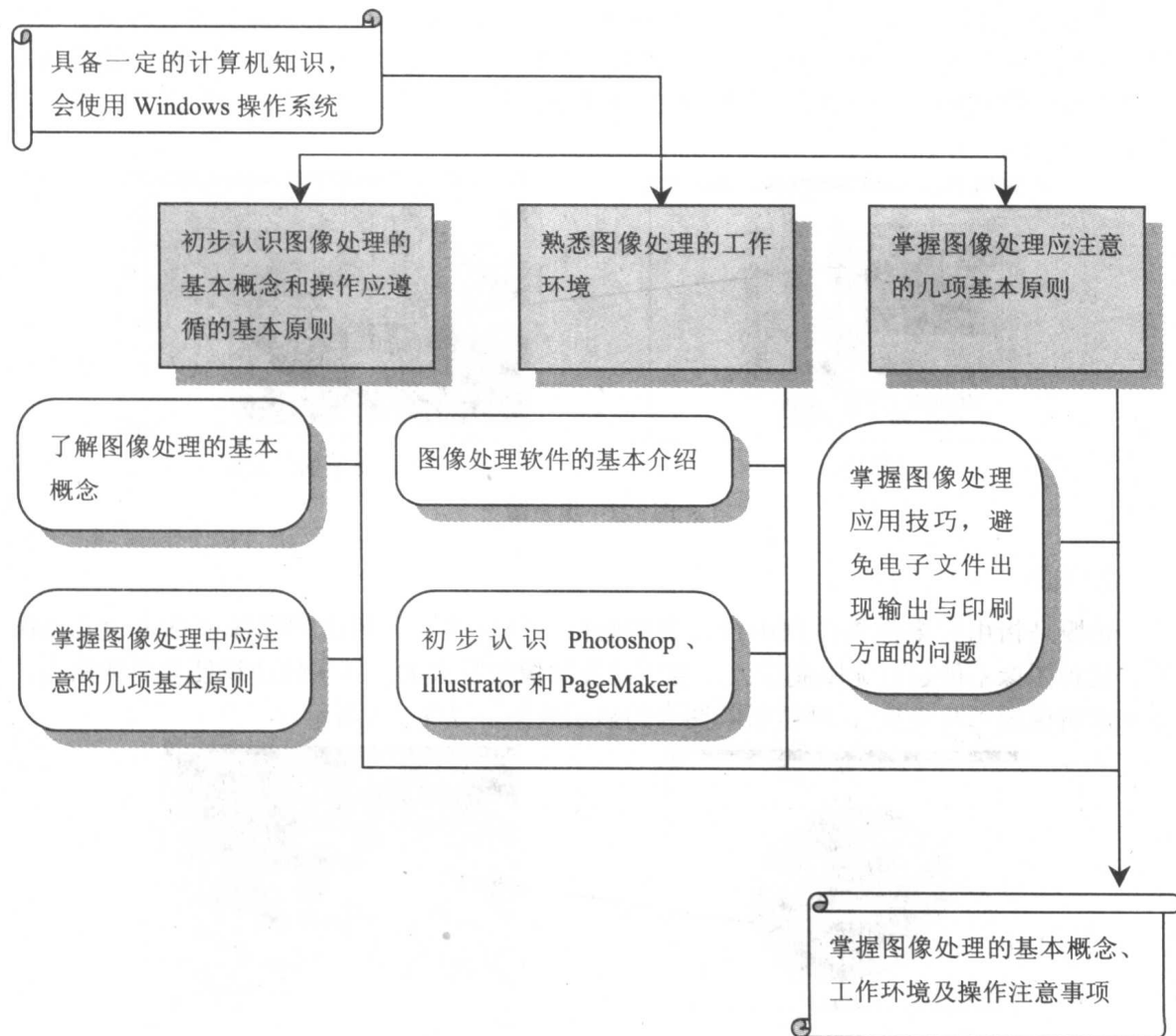
第 1 章 图像处理基本要素	1
1.1 认识图像处理	2
1.1.1 图像处理的基本概念	2
1.1.2 图像处理应遵循的几项原则	6
1.2 图像处理的工作环境	7
1.2.1 图像处理应用软件	7
1.2.2 初识 Adobe Photoshop 6.0	7
1.2.3 初识 Adobe Illustrator 8.0	11
1.2.4 初识 Adobe PageMaker 6.5C	13
1.3 图像处理注意事项	16
1.3.1 矢量图形的输出和复制问题	16
1.3.2 Photoshop 制作注意事项	17
1.3.3 页面拼版	18
1.3.4 输出文档前的检查事项	18
1.4 习题	19
第 2 章 认识平面设计软件	23
2.1 认识 Photoshop 图像操作软件	24
2.1.1 Photoshop 6.0 操作界面	24
2.1.2 Photoshop 6.0 的强大功能	36
2.1.3 Photoshop 6.0 使用注意事项	36
2.2 Illustrator 8.0 矢量图操作	37
2.2.1 Illustrator 8.0 操作界面	37
2.2.2 Illustrator 8.0 的强大功能	46
2.2.3 Illustrator 8.0 使用注意事项	46
2.3 PageMaker 6.5C 的图文拼版	47
2.3.1 PageMaker 6.5C 操作界面	47
2.3.2 PageMaker 6.5C 的强大功能	51
2.3.3 PageMaker 6.5C 使用注意事项	51
2.4 习题	52
第 3 章 应用 Photoshop 设计特效	56
3.1 特效字的制作	57
3.1.1 应用通道制作特效字	57
3.1.2 应用路径制作特效字	70
3.1.3 应用滤镜制作特效字	77
3.2 数码合成图像	86
3.2.1 数码合成海报示例	86
3.2.2 数码合成形象设计示例	95
3.3 习题	105
第 4 章 应用 Illustrator	
勾画矢量图形	109
4.1 在 Illustrator 中设计企业标志	110
4.1.1 如何设计企业标志	110
4.1.2 标志的意义	115
4.1.3 怎样运用企业标志	115
4.2 使用 Illustrator 勾绘扫描标志	154
4.2.1 勾绘扫描的旧标志	154
4.2.2 存储旧标志格式	158
4.3 应用 Illustrator 制作企业 形象宣传画	158
4.4 习题	165
第 5 章 利用 PageMaker	
进行拼版	168
5.1 单页海报及宣传卡的制作	169
5.1.1 制作单页海报	169
5.1.2 制作单页宣传卡	174
5.1.3 制作单页 VIP 卡	181
5.2 制作双折页请柬	187
5.3 制作三折宣传手册	193
5.4 制作多页画册	208
5.5 习题	217
第 6 章 打印	220
6.1 在 Photoshop 中打印	221
6.1.1 认识 Photoshop 打印界面	221
6.1.2 Photoshop 打印设置	222
6.1.3 Photoshop 打印注意事项	226
6.2 在 PageMaker 中打印	226

6.2.1 认识 PageMaker 打印界面	226	6.3.3 Illustrator 打印注意事项	232
6.2.2 PageMaker 打印设置	227	6.4 习题	232
6.2.3 PageMaker 打印注意事项	229	第 7 章 综合练习	234
6.3 在 Illustrator 中打印	229	7.1 情人节招贴	235
6.3.1 认识 Illustrator 打印界面	230	7.2 大壁画	252
6.3.2 Illustrator 打印设置	230		

第 1 章 图像处理基本要素

现在，很多人都会使用计算机，并且可能会使用很多软件，尤其是从事图像处理、美工设计的用户，他们会使用的工具软件可能更多，如 Photoshop、PageMaker 等，但是他们仍然没有把握完成一项具体的设计与制作工作，一方面也许是技巧上还不熟练，但主要原因是他们不了解图像处理的基本概念、应用遵循的基本原则及印刷中的“陷阱”。

本章将详细介绍图像处理的基本要素、图像处理的工作环境及图像处理中应该注意的几项印刷原则等知识。在学习过程中，学员还将了解到矢量图形与像素图形的区别以及简单的拼版知识。



1.1 认识图像处理

教学提示： 在学习图像处理之前，学员需要对图像处理的基本概念有所了解，之后学员还需掌握图像处理进程中应遵循哪些原则，只有掌握了这些最基础的理论知识，才能对图像处理有更深入的认识，也才会在实际操作中不犯原则错误。

1.1.1 图像处理的基本概念

如果我们想掌握图像处理类应用软件，首先得了解和正确认识图像处理类软件最为基本的理论概念，这对理解和应用这些软件来进行图像处理和设计制作都是非常重要的。它们都是建立完善的图像处理与设计制作知识的重要基础课，学好本节内容对后面的实例操作将有很大帮助。

1. 像素

像素是图像中最基本的单位。在 Photoshop 中，图像是由许多个栅格组合而成，其中每一个栅格中只能用一种颜色表示，即代表一个像素。一幅 Photoshop 格式的图像通常是由多个像素组成的，它们分别以行和列的方式进行排列，很多时候我们也称之为光栅，如图 1.1 所示。

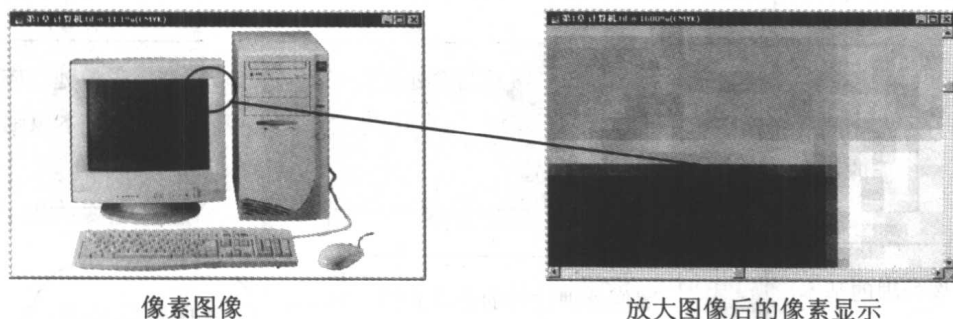


图 1.1 像素图

2. 光栅

光栅是指由许多像素排列组合而成的栅格，通常由像素组成的图像被称之为光栅图像。这种图像不能进行无限制放大，若将此类图像放得太大，其图像边缘便会出现锯齿，即平常所说的“马赛克”，严重影响图像的显示效果，如图 1.2 所示。

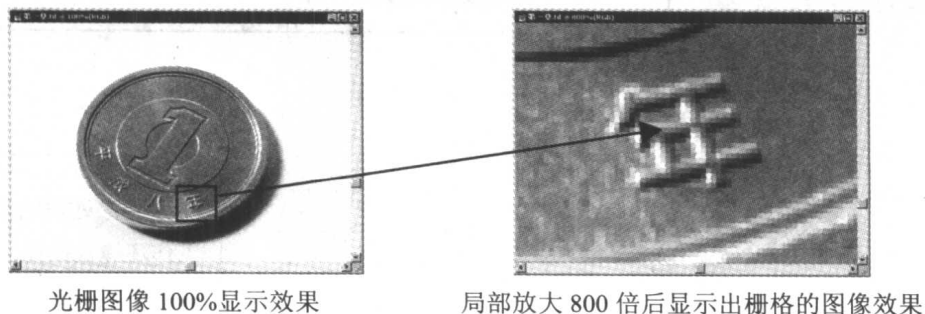


图 1.2 光栅图像

3. 位图图像

位图图像是用网格(栅格),也就是说用像素来代表图像,且每一个像素都会被分配一个特定的位置和颜色值。使用 Photoshop 绘制出的图像就可以产生位图图像。在编辑位图图像时,我们所编辑的是像素,而不是对象或形状。

Pixel(像素)是由 Picture 和 Element 两个英文单词组合而成的,这是图像中的最小单位。位图图像与分辨率有关,它包含着固定数量的像素以显示图像,如果将其放大,或过低地降低分辨率来打印图像,这时图像的边缘便会出现锯齿,且会遗漏细节,从放大的图像中可以明显地看到放大后的像素块,如图 1.3 所示。

在用来表现阴影和色彩细微变化的图像时,位图图像是最佳的选择,因此,常用在照片或绘画中,但必须注意,位图图像所占用的空间会比较大。

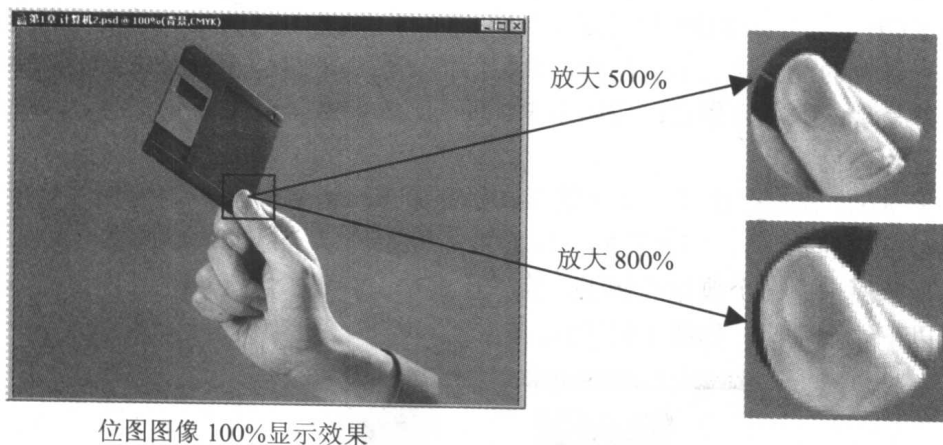


图 1.3 位图图像

4. 矢量图形

矢量图形是指由矢量所定义的直线和曲线组合而成的图形。矢量是根据图形几何特性来对图形进行描述的,它与分辨率无关,通俗地讲就是我们可以对矢量图形进行任意大小和任意分辨率在输出设备上打印图形,这些都不影响图像的基本清晰度,而且也不会遗漏细节。所以,矢量图形是某些文字(尤其是极小的文字)和粗图形的最佳选择,这些图形在进行不同大小的缩放过程中都会保持清晰的线条,并且矢量图形占用的磁盘空间也较小,如图 1.4 所示。

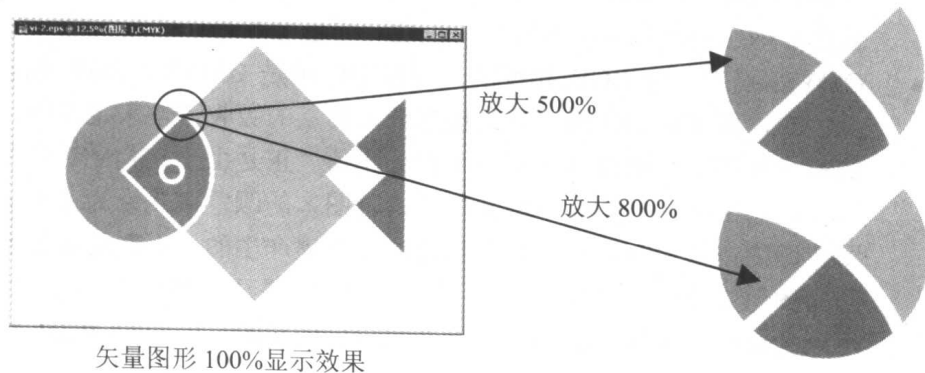


图 1.4 矢量图形

注意：位图与矢量图的区别是位图图像是由小方形网格组成，而矢量图形则是由所谓的矢量数字对象来定义的。

5. 颜色模式

我们常见的图像可分为两大类：彩色模式图像和灰度模式图像，灰度图像也就是我们通常所说的黑白图像。与之相对应的是，在 Photoshop 中，其颜色模式也有两类：彩色模式和灰度模式。其中彩色模式有：RGB 模式、CMYK 模式、Lab 模式及索引模式。下面我们具体分析这几种颜色模式的含义及其区别：

- **RGB 模式** RGB 是 Photoshop 中一种最常用的、也是最基本的颜色模式，大部分图像文件都是以 RGB 模式存储的，通常我们在计算机显示屏上看到的颜色都是 RGB 模式的。RGB 模型是由红(Red)、绿(Green)、蓝(Blue)三色光按不同的比例和强度的混合来表示颜色的，典型的情况是：R、G、B 三个色值同时为 0 时，最终呈现的颜色为黑色；而如果 R、G、B 三个色值同时为 255 时，最终呈现的颜色为白色。

由于 RGB 模型是由红、绿、蓝三原色叠加在一起从而产生白色(也就是指所有的光都反射回来了)，因此我们又称它为加色原理，平日里我们所常看的显示屏就是加色原理的一个典型的例子。为了让大家进一步了解 RGB 具体含义，我们来看以下这个示例，如图 1.5 所示。

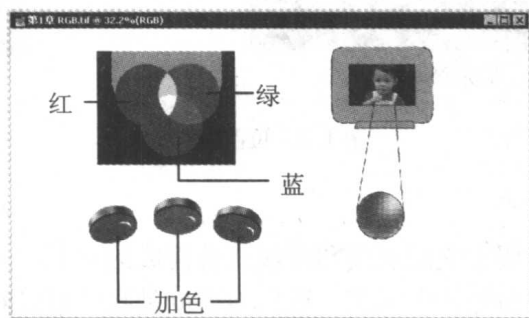


图 1.5 RGB 模式颜色构成原理

图 1.5 中显示出红色、绿色与蓝色三者叠加到一起时，显示的是白色，而其中某种颜色叠加时，又会显示另一种不同的颜色，如红色与蓝色叠加显示的是洋红色；蓝色与绿色叠加显示的是青色；红色与绿色叠加显示的是黄色。

- **CMYK 模式** 与 RGB 相反的一种模型颜色是 CMYK，RGB 模式是由光源产生颜色的，而 CMYK 模式则是根据纸上油墨的吸收特性来定义的。其每一个像素的每一种印刷油墨会被分配一个百分比值。正是由于 CMYK 颜色模式的这种特性，人们常常在打印或印刷图像时，将图像的颜色模式设为 CMYK 模式。在把图像印刷在纸上时，纸上的颜色是通过油墨产生的，不同的油墨混合可以产生不同的颜色效果，而油墨本身并不会发光，它是通过吸收(减去)一些色光，而把其他色光反射到观察者的眼睛里而产生颜色效果的。因而与 RGB 模式的加色原理不同的是，CMYK 模式采用的是减色原理。由于纯的青、品、黄三种颜色结合

起来会吸收所有的光从而产生黑色,所以我们又称它为减色原理。因为所有打印油墨都会包含一些杂质,这三种油墨混合在一起实际上是一种土灰色,其必须与黑色油墨混合才能产生真正的黑色(这里用“K”而不用“B”表示黑色,是为了不与蓝色混淆)。用这些油墨混合产生的颜色叫做四色印刷。

CMYK 模型是由青(Cyan)、品红(Magenta)、黄(Yellow)、黑(Black)四色光组成的,其中的青(C)、品红(M)、黄(Y)是互补色。典型情况下,在四种颜色的色值同时为 100 时,最终呈现的将是黑色,为了更进一步说明 CMYK 具有减色原理,我们来看一个示例,如图 1.6 所示。

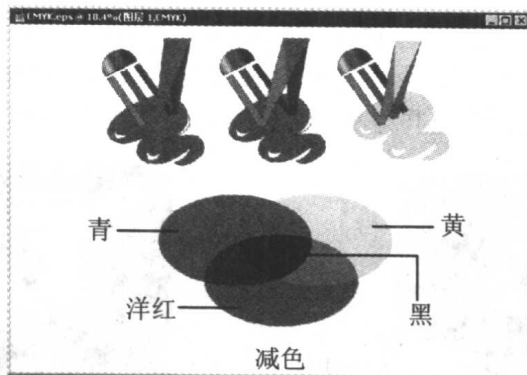


图 1.6 CMYK 模式颜色构成原理

由上图我们可以看出,由“青”、“黄”、“洋红”重叠在一起时,所显示的颜色为“黑色”,CMYK 模式是以打印在纸张上油墨的光线吸收特性为基础,理论上讲,纯青色、洋红、和黄色色素能够合成吸收所有颜色并产生黑色。所以说 CMYK 模式应用的是减色原理。

- Lab 模式 Lab 颜色模型是由 CIE(是法文 Commission Internationale de l'Eclairage 的简写,国际照明委员会)在 1931 年制定的,其颜色的设计为与设备无关,无论使用什么样的设备来建立和输出图像文件,它的颜色模型产生的颜色都将保持一致性。

- 索引模式 索引颜色模式通常又被称为映射颜色模式。由于这种模式的图像比 RGB 模式的图像小得多,大约只有它的三分之一,所以它被广泛地运用于 Web 领域和多媒体制作领域中。

索引模式减小图像尺寸是以牺牲图像质量为代价的,由于索引颜色模式最多只能表现 256 种颜色,所以它不能完美表现出一幅色彩的图像,往往会发生图像失真的现象。在将一幅图像转换为索引颜色模式时,Photoshop 会自动创建一个颜色对照表(CLUT),其中存放索引图像中的所有颜色。当原图像中的某一种颜色在对照表中没有出现时,Photoshop 程序会自动将已有颜色中最接近的一种颜色或者使用已有的相近颜色来替代此颜色。

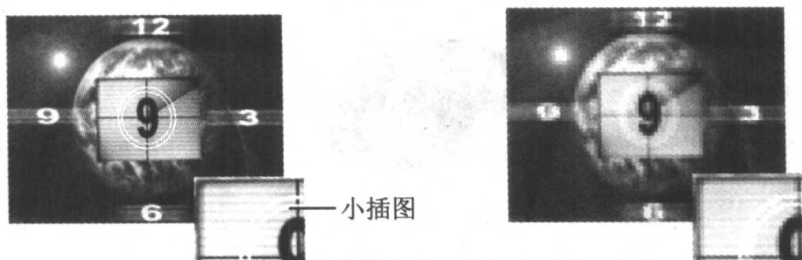
- 灰度模式 灰度模式使用最多 256 级灰度。灰度图像的每一个像素有一个 0(黑色)到 255(白色)之间的亮度值,它是黑白的,是由 8bits 的位分辨率来记录的。使用黑白或灰度扫描仪扫描产生的图像通常是以“灰度”模式来显示的。在将彩色图

像转换成位图模式时也必须选将其转换成灰度再转换成位图,在此过程中 Photoshop 会扔掉原图像中所有的颜色信息,被转换成像素的灰度级(色度)来表示原像素的亮度。

以上这些模式是日常工作中最常用到的几种图像模式,如果细分图像模式,它还将包括双色调模式、位图模式等,这里不再详述。

6. 图像分辨率

图像分辨率是指图像中每单位打印长度显示的像素数目,通常用像素/英寸(即 ppi)表示。分辨率是用来衡量一幅图像中细节效果的一个概念,高分辨率的图像比相同打印尺寸的低分辨率图像包含较多的像素,因此像素点较小。例如,72ppi 分辨率的 1 英寸×1 英寸图像包含总共 5184 像素(即 72 像素宽×72 像素高=5184);同样,1 英寸×1 英寸而分辨率为 300ppi 的图像包含的像素总共为 90000 像素,如图 1.7 所示。



300ppi 和 72ppi 图像,小插图为放大 200%时的效果对比

图 1.7 不同分辨率的图像效果对比

注意: 我们在工作中需要用扫描仪来获取原大图像时,设定扫描分辨率为 300ppi 就足以满足高分辨率输出的需要了。如果扫描时所设定的分辨率较低,再通过 Photoshop 来提高,运用 Photoshop 的差值运算来产生新的像素点,这样产生的图像会模糊不清、层次丢失,不能忠实于原稿质量。如果在扫描时将分辨率设置较高,图像将获得足够的信息量,再到 Photoshop 里去降低图像的分辨率以达到高分辨率输出要求则不会影响图像的质量。

提示: 我们平时所提到的输出分辨率是以 dpi(dots per inch, 即每英寸所包含的点)为单位,是针对出片公司的输出设备而言的。一般激光打印机的输出分辨率为 300~600dpi,大型喷绘机的分辨率要达到 600dpi,而照排机的分辨率必须达到 1200~2400dpi 或者更高。

1.1.2 图像处理应遵循的几项原则

工作中,我们经常会使用诸如 Photoshop 等软件进行图像处理操作,为了提高工作效率和不作无用功,在进行图像处理时我们需要遵循以下原则:

- 在制作与处理图像之前,必须了解将要做什么,以便选择更易编辑的软件。如要设计一个企业 Logo,就可以采用 Illustrator 来进行制作;如果要为某公司制作一

幅新产品宣传海报,就可以采用 Photoshop 来进行制作,因为该软件更便于制作许多特殊效果以烘托主题。

- 弄清楚图像后期使用场所,以确定该图像的分辨率值。如果将所编辑的图像应用到网上进行宣传,其分辨率只需设置为 72ppi 即可,否则将影响网络传输速度;如果要将图像制作成印刷品,其分辨率必须满足于 300ppi,否则图像会不清晰,影响成像质量。
- 只有 CMYK 模式的图像适合于打印,因此,在进行图像处理的过程中可以使用 RGB 或其他图像模式,但当图像制作与处理完毕时须将图像模式转换成 CMYK 模式进行存储,如果是用于网页中的图像,则可以采用 RGB 模式。
- 在进行图像存储时,可以对图像进行压缩存储以节省磁盘空间,但考虑到压缩会丢失大量图像信息,因此在压缩文件时应考虑到图像的再应用,从而选择不同的压缩比。一般将图像存储为 JPEG 文件格式时,将压缩比设置到 7 即可,将压缩比设置到 10 将不会影响到图像质量。
- 在对图像进行缩放操作时必须按住键盘上的 Shift 键,这样即可对图像进行成比例缩放,否则缩放后的图像会产生变形,影响其最终显示效果。

1.2 图像处理的工作环境

教学提示: 在了解了图像处理的基本概念之后,接下来说说图像处理的工作环境。在进行图像处理操作的过程中,我们经常会用到 Photoshop、Illustrator 和 PageMaker 这 3 个软件,本书也将围绕这 3 个软件来介绍如何进行图像处理。本节将简单介绍这 3 个软件都有哪些特性,各自的特长是什么,在学习本节之后,用户对图像处理也将有一个初步的认识。

1.2.1 图像处理应用软件

目前市场上有许多进行图像处理的应用软件,但在进行图像处理过程中我们最常使用的软件应该是 Photoshop、Illustrator 和 PageMaker,使用这三个软件已经完全可以满足图像处理工作的需求。

Adobe Photoshop 软件主要用于绘制海报、大的宣传品等图像文件,应用此软件我们可以制作许多特殊效果,如动态模糊、图像球面化、浮雕投影效果等,不但对图像可以应用滤镜效果,对文字我们也可以应用滤镜效果,如最常见的浮雕字、投影字等; Adobe Illustrator 软件则是一个具有矢量性质的绘图软件,我们常用它来为企业设计 Logo、展板等,再将这些作品应用到不同场所,如印刷成品、喷绘等,尽管如此,前期的制作绝不会影响到后期的应用,这是由矢量性质所决定的(这在 1.1 节中已有介绍);另一种软件是 Adobe PageMaker,这个软件虽然不能对图像进行绘制与编辑工作,但它可以帮助图像排版和输出,如排版带图像插页的书籍、产品宣传画册等文档。下面将详细介绍这 3 种软件。

1.2.2 初识 Adobe Photoshop 6.0

在知道了应用 Adobe Photoshop 可以绘制或编辑一些具有特殊效果的图像文件后,下

面就来简单介绍一下 Photoshop 这个强大的图像处理软件。

注意：在本书中，如果没有特别提到，所采用的 Photoshop 界面均为 6.0.1 中文版。

选择【开始】|【程序】| Adobe | Photoshop 6.0 | Adobe Photoshop 6.0 命令，即可打开所安装的 Photoshop 6.0 图像处理软件，如图 1.8 所示。

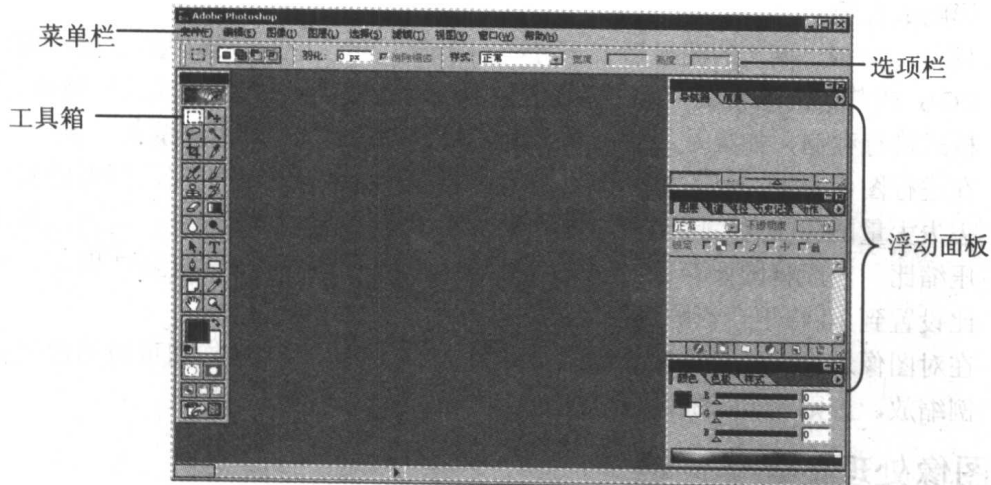


图 1.8 Adobe Photoshop 6.0 操作软件界面

从图 1.9 中可以看出，Adobe Photoshop 6.0 的界面与 Adobe Photoshop 5.0 的界面稍有不同，Photoshop 5.0 软件是将工具选项单独作为一个面板存在的，而 Photoshop 6.0 却将其作为一个选项栏存放在菜单栏下面。界面上的不同并不影响我们的工作，Photoshop 6.0 新增了一些用于绘制矢量图形及文字的工具，它将与分辨率无关的矢量元素合并到了图像中，能够轻轻松松地设计杂志封面、宣传手册、包装材料及信息图表等大量用于印刷及网络发布的素材。

Photoshop 6.0 新增的矢量图形工具可以帮助我们快速地创建各种各样的基本图形，如矩形、圆角矩形、椭圆形、多边形、直线形及自定义形等，如图 1.9 所示。

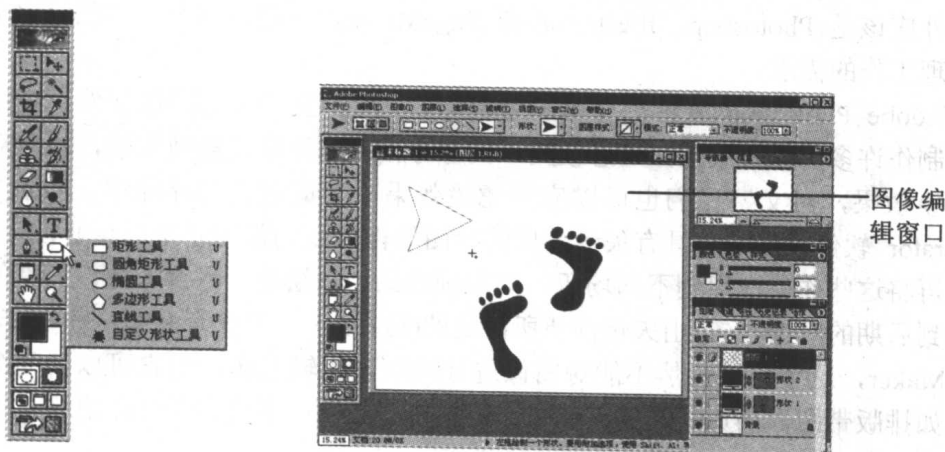


图 1.9 应用矢量工具绘制矢量图形

应用矢量工具绘制的这些矢量图形无论进行多大比例的拉伸都不会影响其质量(即不会变虚),并且可以对它们进行更改颜色与输出等操作。在 Photoshop 6.0 中,应用【文本工具】可以在图像编辑窗口中可视化地录入文字,单击工具箱中的【文本工具】图标,在其选项栏中选取【竖排文字】按钮,如图 1.10 所示。

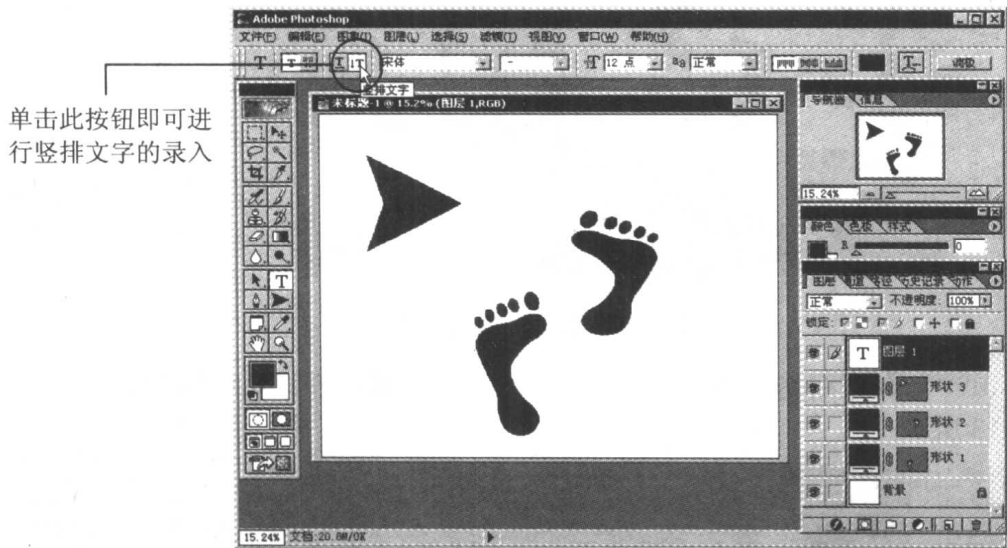


图 1.10 选取【竖排文字】按钮

然后在其选项栏中的【选择字体】下拉列表框中选择一种字体,这里我们选取默认字体【宋体】,在其后的【设置字体的大小】文本框中输入一个数值,这里我们输入“72”(根据工作需要及所创建图像文件的大小而定)。当设置完这所有参数之后即可在图像编辑窗口中单击鼠标进行文字录入工作,如图 1.11 所示。

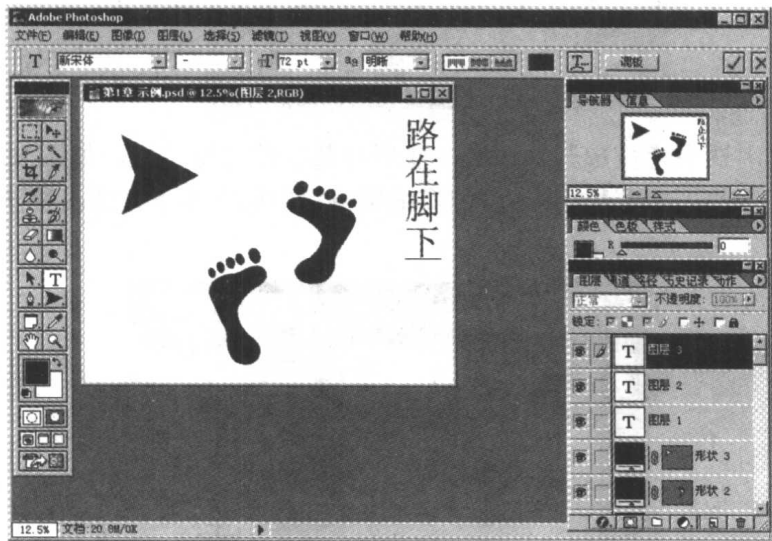


图 1.11 在图像编辑窗口中直接录入文字

接下来我们可以换一个工具,如选取工具箱中的【移动工具】,然后将鼠标指针放在文本图层上右击,在弹出的快捷菜单中选择【混合选项】命令,如图 1.12 所示。



图 1.12 选取文本图层【混合选项】命令

随后便会弹出一个【图层样式】对话框，在这个对话框中我们可以对文本图层设置某种样式，如图 1.13 所示。

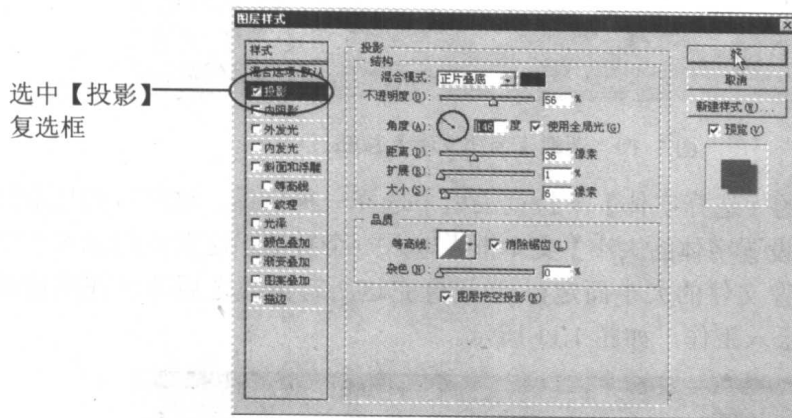


图 1.13 设置【图层样式】对话框

在该对话框中选中【投影】复选框，然后对其参数进行设置，如图 1.13 所示，单击【好】按钮，即可关闭该对话框。这时图像编辑窗口中的文本下方便出现了一个投影文本，如图 1.14 所示。

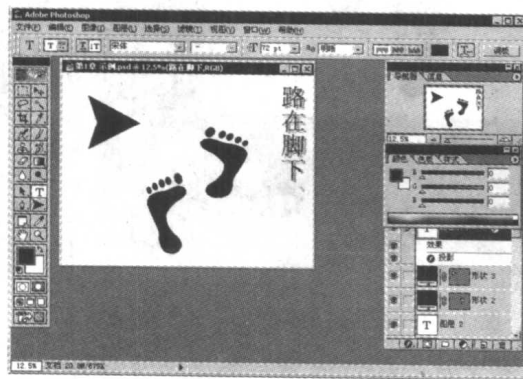


图 1.14 为文本添加投影效果后的文本显示

通过以上几步简单的操作,我们已了解了 Adobe Photoshop 6.0 确实具有强大绘制与编辑的功能,其在图像处理方面的其他强大功能我们将在后面章节中的示例中再进行具体介绍,这里只是对 Photoshop 的一个初步认识与接触,具体应用还有待后续章节的学习。

1.2.3 初识 Adobe Illustrator 8.0

打开 Adobe Illustrator 8.0 应用程序的方法与打开 Photoshop 的操作雷同,选择【开始】|【程序】| Adobe | Illustrator 8.0 | Adobe Illustrator 8.0 命令即可打开 Illustrator 这个具有矢量性质的图形绘制软件,如图 1.15 所示。

在 Illustrator 中,我们可以使用工具箱中的【椭圆形工具】和【钢笔工具】等来绘制一些几何图形,使用其他工具则可对其进行修改与编辑,在操作过程中还可以结合相应的浮动面板的使用,以获得更好的效果。下面我们将应用其中几个工具来进行简单的绘制操作,以对其有一个初步的了解。

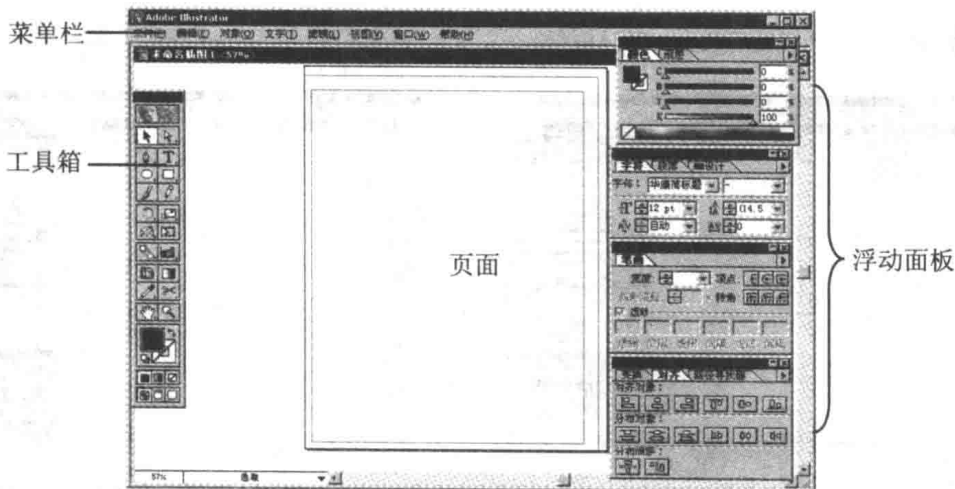


图 1.15 Adobe Illustrator 8.0 软件操作界面

单击工具栏中的【椭圆工具】图标,按住键盘上的 Shift 键绘制一个正圆形图案,如图 1.16 所示。

注意: 当我们松开鼠标左键时,有时由于软件设置不同,正圆形中可能会被填充了颜色,这时可单击工具箱下方的【切换填色与笔画】双向箭头 ,将其填充色变为“无”,让正圆形的边线变成黑色。

这时我们可以使用同样的方法再绘制一个正方形。

单击工具栏中的【矩形工具】图标,在拖动鼠标的同时按住键盘上的 Shift 键,这时页面中便出现了一个正方形,如图 1.17 所示。

接下来可以单击工具箱中的【选取工具】图标,在页面中拖动鼠标,或按住 Shift 的同时直接单击页面中的正圆和正方形即可同时选中两个图形。接着打开【对齐】浮动面板,然后选取面板中的【水平居中对齐】和【垂直居中对齐】按钮。操作完毕后,页面中的正方形便与正圆形以中心点为准进行了水平与垂直居中对齐,如图 1.18 所示。

这时先别取消图形的选取状态,因为我们还可以对其继续进行编辑工作。选取【路径