

# 电脑平面设计实用教程

唐小佳 李 伟 编著

四川科学技术出版社

# 序 言

使用计算机进行设计并绘制好图形图像,首先给人的印象就是快速。其实不然,只有当您了解了计算机中的绘图方法才能使用它,也只有操作熟练了才能快速地绘制好图形图像。那么,按传统的手工方法绘画与在计算机中绘制图形图像的不同之处,或者说各自的特点究竟是什么呢?这正是初学者应当弄明白问题,因此本书撰写了下列内容。

## 一、在计算机中绘制与保存图形图像的特点

按传统的手工方法,您必须将图画在图纸上,并且将结果保存在它的上面,每画一张就使用一张图纸,每修改一次就要更换一张图纸。在计算机中不必如此麻烦!但需要将图形图像画在屏幕上,而将结果保存在磁盘文件中,修改时只需要打开该文件,在原画的基础上进行操作,随后又将结果保存在此文件中。您也能将修改后的结果保存在另一份磁盘文件中,而且让原图形图像保持不变。例如,您可以绘制一个红红的萍果,并保存在一份名为“红萍果”的磁盘文件中,随后您可以打开此文件,接着使用另一个文件名保存它,然后在红萍果上加一点绿色,配上两片绿色,将红萍果修改成刚摘下树的样子后再保存起来。那么,红萍果图形将保持原状,不会有丝毫改变,同时产生了新的萍果图形文件,这在手工绘图中是不可能完成的。如果您的计算机系统配置了彩色打印机,还能按不同的比例输出图纸像。

## 二、计算机中的“编辑”操作的特点

在手工绘图操作中,对于已经存在的图形图像只能做修改与润饰工作,但在计算机中还可以加上编辑——这种非常有用的操作。“编辑”是一种含义广泛的操作,它包含对图形图像进行粘贴、移动、复制等重要操作,以及建立某些特殊效果。对于初学者来说,您可以这样来理解“编辑”的含义,组成图形图像的元素在计算机中被视为“对象”(个别软件中称为“物体”),编辑的目的就是基于已经存在的对象来产生新的对象。例如,在手工绘图中,您可以很容易的在红萍果的投影方向上画出阴影,而在计算机中,您可以通过某一条命令加上阴影,前者是用笔一点一点的画出来的,后者则是计算自动计算出现的。这里“画出阴影”将所产生是新的色彩堆叠结果,而“加上阴影”所产生的是“阴影对象”,这是基于红萍果来进行计算的,因而能具有相同的轮廓形状。您将会发现,在计算机绘制图形图像的操作速度远远高于手工操作,但编辑操作所带来的好处与对设计工作的贡献更大。例如,您可以对一幅已经存在的图形图像文件,稍做编辑,就能产生出一幅全新的图形图像。您一定了解文字处理软件中的编辑功能,图形图像软件就如同“图形图像编辑器”,它可以完成手工绘图中的所有操作,而且还能做许多手工操作无法想象的事情。例如,在手工操作中若要画出由英文单词 Hello,变形为中文字“您好”的中间步骤,将是一件非常困难的事情,使用中文CorelDRAW 8 的“调和”功能,一眨眼的功夫就绘制好了,真可谓“弹指一挥间”!应当指出,本书是为“平面设计”人员撰写的,对于工程设计人员来说,编辑与修改时要求尺寸非常地准确,所使用的软件也会在此方面有所侧重,不是本书要讲述的。

### 三、在计算机中使用色彩

在图形图像的应用中,几乎没有只使用单色的软件。与手工绘图不同,计算机中的颜色都是经过数字化处理的,每一种颜色都有一个固定的编号,您可以通过此编号来指定使用某种纯色。在手工绘图中,您所拥有的颜色数取决于从商家那里购买的颜料数,而在使用中调合出适用的颜色将是一项费力的工作。在计算机中提供了许多种颜色模式,让您很轻松地解决这个问题。例如,利用您最熟悉的红色(Red)、绿色(Green)、蓝色(Blue)可以调合出无以计数的颜色来,操作时只需要拖动它们各自的滑标就能一边观察,一边调合,很快就能得到想要的颜色,其速度之快,将是您无法想象的。此外,您还可以从调色盘或者图形图像中选择一种颜色,然后用它来画图,这些都是手工操作不能做到的事情。随后说一句,由红色、绿色、蓝色构成的颜色模式称为RGB模式,这是绝大多数图形图像软件提供的颜色模式之一。

### 四、认识矢量图形或位图图像

计算机是以矢量图形与位图图像为工作基础的,因此会有“图形”与“图像”的说法。在“矢量图形”与“位图图像”软件中,由于工作方式不同,意义也有所不同的,这是值得初学者注意的问题。矢量图形,也称为面向对象的图像或绘图图像,在数学上定义为一系列由线连接的点,各图形元素称为对象,每一个对象都是一个自成一体的实体,它具有如颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性,可以在维持它原有清晰度和弯曲度的同时,多次移动和改变它的属性,而不会影响其它对象。这些特征使基于矢量进行工作的软件,特别适用于建立三维模型体,代表软件如CorelDRAW、3DS MAX、AutoCAD等。位图图像,亦称为“点阵图像”或“绘制图像”,由称作像素(图片元素)的单个点组成的。这些点可以按不同的排列和染色方法构成图样。当放大位图时,可以看见赖以构成整个图像的无数单个方块。扩大位图尺寸的效果是增多单个像素,从而使线条和形状显得参差不齐。然而,如果从稍远的位置观看它,位图图像的颜色和形状又显得是连续的。由于每一个像素都是单独染色的,您可以通过对每一个像素的操作选择区域,从而产生近似相片的逼真效果。例如,利用此特点能加深阴影和加重颜色。此外,缩小位图尺寸也会使原图变形,因为此举是通过减少像素来使整个图像变小的。由于位图图像是以排列的像素集合体形式创建的,所以不能单独操作,如移动局部位图的操作就不可以进行。当您处理位图图像时,可以优化微小细节,进行显著改动,以及增强效果。本书将要讲述的Photoshop 5.0,就是一个著名的,基于位图图像来进行工作的软件。

矢量图像和位图图像相比,对象在前者中是作为线条的集合体创建而成,在后者中则由排列成图样的单个像素组成的。在这两种格式中,位图图像易于产生更微妙的阴影和底纹,但也需要更多的内存和更长时间来打印。而矢量图像则可以提供比较鲜明的线条并且需要较少的打印资源。

总的来说,位图图像通常被简称为“位图”,在计算机屏幕上是由像素点组成的图形,它们结合在一起便形成了图像。矢量图形中的形状由一系列直线和曲线表示,调整这些线条很容易,而且也不会降低它们的质量;而位图则不同,它有固定的分辨率。也就是说,位图在按原始尺寸显示或打印时效果最好,扩大位图即是扩大每个像素。另外图形中添加了额外的像素会影响画面品质;缩小位图的大小会减少像素点的数目,以适应新的位图大小。

## 五、本书给您的帮助

矢量图形与位图图像是运用计算机进行设计工作的两个方面,也是不可分割的两个组成部分。操作时,有些对象由基于矢量来操作方便些,而有些则通过位图图像操作方便些,因此您需要分别掌握它们使用特点。此外,利用矢量图形与位图图像的处理方式不同,您还能产生一些操作软件不能提供的功能。本书除了将帮助您学会应用矢量图形与位图图上,还将使您掌握与之相关的概念和理论。

# 前言

在当今的社会生活中,几乎随处可见由计算机所绘制的图形图像,学习使用计算机进行平面设计已经成为了许多人的追求。我们编写本书的初衷是如何让您在轻松欢快之余掌握软件的基本操作技能,进而学会如何去开展设计工作。为此,我们选择了当今平面设计的代表软件——Photoshop 5.0 与中文CorelDRAW 8 作为蓝本,本书全面讲述下列内容:

1. 与平面设计有关的术语与概念。
2. Photoshop 5.0 与中文CorelDRAW 8 的操作特点。
3. 矢量图形与像素位图的绘制方法。
4. 广告设计与图形图像的绘制方法。
5. 常见图形图像,如贺卡图形、室内陈设图像的绘制方法与技巧。
6. 初学者应当注意的问题。
7. 用于图形图像处理的常见软件。

本书内容很多,为方便读者学习,在编排上将尽可能的不用文字,而用插图来说明问题。您只需要看一看插图,读一读少量的文字就能在屏幕上跟着进行操作。当您翻开某一章后,首先会读到通过此章能学到的内容,然后是有关的操作方法和大量的插图。在观看每一幅插图时,您可以从光标的位置看到要操作的对象,若您的眼睛盯着各插图中的光标位置与形状,就能清楚的了解到操作是如何进行的。

最后,您将通过一个设计课题来实习所学到的知识。完成此课题后,您就能达到中华人民共和国劳动人事部颁布的《计算机图形图像处理技能培训和鉴定标准》所要求的“图像制作员”专项技能水平。若能将每一章后面的“总结”内容多读几遍,并且多做练习,很快即可达到“图像制作师”的水平。在各章的“总结”中,不但讲述了各章中所使用的命令功能,还说明了操作的特点,因此读后可以提高您的技能水平。

全书最后附录了劳动部计算机图形图像处理技能鉴定和培训标准。

本书在编写过程中体现了如下特点:

**实用性:**本书采用实例教学方式,介绍的都是电脑平面设计中最基本和最常用的技能,读者既可作为教材循序渐进的学习,也可针对感兴趣的章节直接学习,力求计算机教育和实际,考试和应用,技能鉴定和市场需求紧密结合,注重读者的实际操作能力的培养和提高。

**全面性:**本书内容丰富,兼顾最新软件版本,既体现了技能鉴定考试的权威指导性,又体现了计算机教育与技术发展的关系,突出了主流技术,主流软件与主流版本。

**普及性:**书中介绍的内容可以满足不同学习目的和不同层次的读者。既可作为学习电脑平面设计的入门读物,也可作为实用软件的参考指南。

由于书中不仅列举了各章的学习要点,而且还配有大量屏幕拷贝画面,特殊键位直接用图形表示,加上详细叙述了有关软件的操作步骤,直观易懂,因此极适宜于教学与自学。

参加本书编写的还有:康郑、李佳、吴伟、张昊、王林、周实、林发之、高理、何洋、何成林,在此特地表示感谢!希望本书能够对读者学习电脑平面设计,顺利通过各种过关、过级考试有所帮助;同时,也希望广大读者能对书中的缺点和不足加以批评、指正。

作者

一九九九年五月

# 目 录

## 前言

|                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| <b>第1章 Photoshop 5.0 的基本操作 .....</b> | <b>1</b>  |
| 1.1 打开背景图像 .....                     | 1         |
| 1.2 准备处理图像与图像窗口 .....                | 3         |
| 1.3 从Windows 剪切板中获取图像 .....          | 5         |
| 1.4 修改图像的尺寸 .....                    | 7         |
| 1.5 修改图像的亮度 .....                    | 9         |
| 1.6 保存图像 .....                       | 11        |
| <b>第2章 绘制商标图像 .....</b>              | <b>14</b> |
| 2.1 建立新图像 .....                      | 14        |
| 2.2 显示标尺 .....                       | 16        |
| 2.3 设置标尺原点 .....                     | 17        |
| 2.4 设置辅助线 .....                      | 17        |
| 2.5 设置单位 .....                       | 19        |
| 2.6 放置图像 .....                       | 19        |
| 2.7 放大显示 .....                       | 22        |
| 2.8 制定填充区域 .....                     | 23        |
| 2.9 填充“纯色” .....                     | 25        |
| 2.10 旋转图像像素 .....                    | 27        |
| <b>第3章 编辑图像像素来绘制新图像 .....</b>        | <b>33</b> |
| 3.1 制定画布 .....                       | 33        |
| 3.2 定义渐变填充颜色 .....                   | 34        |
| 3.3 应用渐变填充 .....                     | 38        |
| 3.4 加入“白云” .....                     | 39        |
| 3.5 建立涟漪效果 .....                     | 41        |
| 3.6 加入汪洋中的船 .....                    | 42        |
| <b>第4章 建立“日出”效果 .....</b>            | <b>48</b> |
| 4.1 建立新的层 .....                      | 48        |
| 4.2 绘制一个圆圆的红太阳 .....                 | 50        |
| 4.3 颜色“通道”的概念 .....                  | 52        |
| 4.4 合并下一层 .....                      | 53        |
| 4.5 绘制“朝霞” .....                     | 54        |
| <b>第5章 建立特殊文字效果 .....</b>            | <b>64</b> |
| 5.1 输入文字 .....                       | 64        |
| 5.2 建立球面贴字效果 .....                   | 65        |
| 5.3 模拟光照效果 .....                     | 67        |
| 5.4 移动复制效果 .....                     | 68        |
| 5.5 建立阴影 .....                       | 69        |

|             |                        |            |
|-------------|------------------------|------------|
| 5.6         | 建立倒影效果 .....           | 72         |
| 5.7         | 建立水纹倒影效果 .....         | 74         |
| <b>第6章</b>  | <b>制作商标 .....</b>      | <b>77</b>  |
| 6.1         | 进入绚丽的平面艺术天堂 .....      | 77         |
| 6.2         | 绘制一个圆形 .....           | 78         |
| 6.3         | 填充颜色 .....             | 80         |
| 6.4         | 复制对象 .....             | 81         |
| 6.5         | 缩小对象 .....             | 81         |
| 6.6         | 建立“饼形” .....           | 83         |
| 6.7         | 移动对象 .....             | 85         |
| 6.8         | 使用拖动的方法放大对象 .....      | 86         |
| <b>第7章</b>  | <b>绘制空心艺术字 .....</b>   | <b>93</b>  |
| 7.1         | 从“文件”下拉菜单中打开图形 .....   | 93         |
| 7.2         | 设置文字的大小尺寸 .....        | 94         |
| 7.3         | 放大文字 .....             | 96         |
| 7.4         | 修改文字字体 .....           | 96         |
| 7.5         | 建立文字轮廓线 .....          | 97         |
| <b>第8章</b>  | <b>输入编辑广告词 .....</b>   | <b>101</b> |
| 8.1         | 制定“段落文本框架” .....       | 101        |
| 8.2         | 输入“段落文本” .....         | 101        |
| 8.3         | 修改“段落文本”的字体 .....      | 103        |
| 8.4         | 放大与缩小显示图形 .....        | 104        |
| 8.5         | 滚动显示图形 .....           | 105        |
| 8.6         | 修改“段落文本”的尺寸 .....      | 106        |
| <b>第9章</b>  | <b>制作商业广告牌 .....</b>   | <b>110</b> |
| 9.1         | 使用“矩形工具”绘制矩形 .....     | 110        |
| 9.2         | 定义并应用“喷泉式填充” .....     | 111        |
| 9.3         | 排列显示的对象 .....          | 114        |
| 9.4         | 将多个对象组合为一个对象 .....     | 115        |
| 9.5         | 导入背景图像 .....           | 116        |
| 9.6         | 加入“透视点” .....          | 117        |
| <b>第10章</b> | <b>制作禁止标牌 .....</b>    | <b>121</b> |
| 10.1        | 设置并使用“标尺” .....        | 121        |
| 10.2        | 建立并使用辅助线 .....         | 122        |
| 10.3        | 指定圆点并绘制一个圆形 .....      | 125        |
| 10.4        | 设置圆形轮廓线的宽度 .....       | 125        |
| 10.5        | 绘制水平直线 .....           | 128        |
| 10.6        | 转并复制线段 .....           | 128        |
| 10.7        | 导入“符号” .....           | 131        |
| <b>第11章</b> | <b>绘制“广告招贴画” .....</b> | <b>135</b> |
| 11.1        | 绘制广告画的“底色” .....       | 135        |
| 11.2        | 绘制“波浪线” .....          | 137        |

|             |                                  |            |
|-------------|----------------------------------|------------|
| 11.3        | 绘制“多角形” .....                    | 140        |
| 11.4        | 为对象做“喷泉式填充” .....                | 140        |
| 11.5        | 加入变形的象 .....                     | 143        |
| 11.6        | 使用“挑选工具”旋转对象 .....               | 144        |
| 11.7        | 绘制“闪光” .....                     | 145        |
| <b>第12章</b> | <b>绘制贺卡</b> .....                | <b>148</b> |
| 12.1        | 绘制一个“大红灯笼”的基本图案 .....            | 148        |
| 12.2        | “自定义”渐变填充来建立“光照”效果 .....         | 150        |
| 12.3        | 建立光照投射阴影 .....                   | 154        |
| 12.4        | 加上“骨架”来产生立体感 .....               | 156        |
| 12.5        | 加入主题字 .....                      | 158        |
| 12.6        | 建立中文“空心字” .....                  | 161        |
| <b>第13章</b> | <b>绘制时钟</b> .....                | <b>166</b> |
| 13.1        | 在指定的位置上设置“辅助线” .....             | 166        |
| 13.2        | 在“对象管理器”中查看对象 .....              | 169        |
| 13.3        | 绘制钟面的背景色彩 .....                  | 172        |
| 13.4        | 绘制时钟的外壳 .....                    | 176        |
| 13.5        | 设置时钟标志 .....                     | 180        |
| 13.6        | 应用“克隆”技术 .....                   | 184        |
| 13.7        | 清除“辅助线” .....                    | 186        |
| <b>第14章</b> | <b>应用特殊效果</b> .....              | <b>189</b> |
| 14.1        | 绘制椭圆形的挂钟 .....                   | 189        |
| 14.2        | 更换“钟面”图案 .....                   | 192        |
| 14.3        | 将图像加亮 .....                      | 193        |
| 14.4        | 使用“位图”功能处理图像 .....               | 195        |
| 14.5        | 加一个“玻璃罩” .....                   | 197        |
| <b>第15章</b> | <b>课程设计</b> .....                | <b>204</b> |
| 15.1        | 设计内容 .....                       | 204        |
| 15.2        | 准备工作 .....                       | 204        |
| 15.3        | 搜集素材 .....                       | 204        |
| 15.4        | 设计步骤 .....                       | 206        |
| 15.5        | 主要的操作与注意事项 .....                 | 207        |
| 15.6        | 成绩评判 .....                       | 207        |
| 15.7        | 打印您的作品 .....                     | 208        |
| <b>附录A</b>  | <b>计算机图形图像处理技能培训和鉴定标准</b> .....  | <b>211</b> |
| <b>附录B</b>  | <b>Photoshop 5.0 的下拉菜单</b> ..... | <b>212</b> |
| <b>附录C</b>  | <b>中文CorelDRAW 8 的操作命令</b> ..... | <b>219</b> |
| <b>附录D</b>  | <b>常用图形图像处理软件</b> .....          | <b>228</b> |

# 第1章

## Photoshop 5.0 的基本操作

本章将讲述使用Photoshop 5.0,此软件是基于“图像像素”进行工作的,而“图像”通常是由数码摄影与扫描摄影相片产生,在此软件中也可以绘制一些“图像像素”,本章仅讲述如何获取已经存在于计算机中图像,以及一些简单的编辑操作,这些是使用Photoshop 5.0 的基本操作,您从中可以这会下列内容:

1. 为编辑处理而打开图像。
2. 在保护原始图像数据的情况下进行编辑操作。
3. 从Windows 剪贴板中获取图像。
4. 为编辑操作选取图像像素。
5. 修改图像的尺寸。
6. 修改选定图像的亮度与对比度。
7. 保存编辑的结果。



### 1.1 打开背景图像

在Photoshop 5.0 中,您可以打开一幅在真实环境下摄影产生的图像,然后基于它来产生新的图像,从而将您的创意变得更加容易为人们所接受。下列操作就将打开一幅图像:

1. 参见图1.1,从File 下拉式菜单中选择Open 命令,进入如图1.2 所示的Open 对话框。

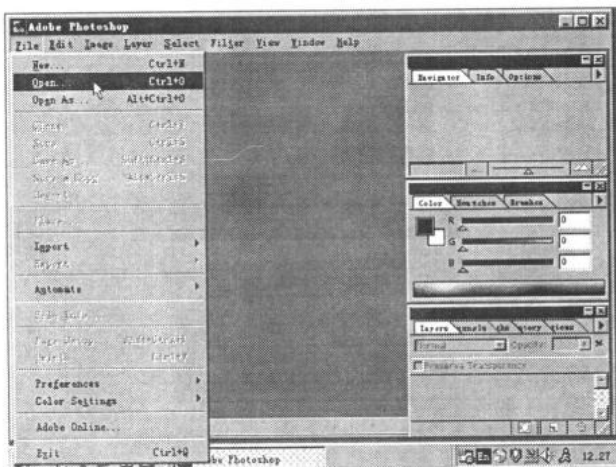


图1.1 Open 命令的位置

在Photoshop 5.0中,您可以通过此对话框打开一幅已经在图像文件,而且可以打开多种格式的图像文件。

2. 参见图1.2,移动鼠标器,将光标对准文件列表中的Thai boat(泰船)图像文件。
3. 按下鼠标器上的Pick(选取)键。
4. 单击“打开”按钮。

**注意:** 移动鼠标器,将光标对准某个对象,然后按一下鼠标器上的Pick 键(该键通常为鼠标器上的左键)。此过程称为“单击”,若按两下则称为“连击”或者“双击”。“单击”与“连击”是您时常要做的工作,此后本书将不再详述操作过程了。另外,若按下鼠标器上的右键称为“右击”,也是常用的操作。

若在上述第3步操作中连击Thai boat 文件,则不必做下一步操作也能打开此文件。

当您从列表中选择Thai boat 图像文件后,该图像就将显示在下方的“预览窗”中,参见图1.3,连击该文件,或者单击“打开”按钮,Photoshop 5.0 就会使用一个“图像窗口”来打开它,如图1.4 所示。

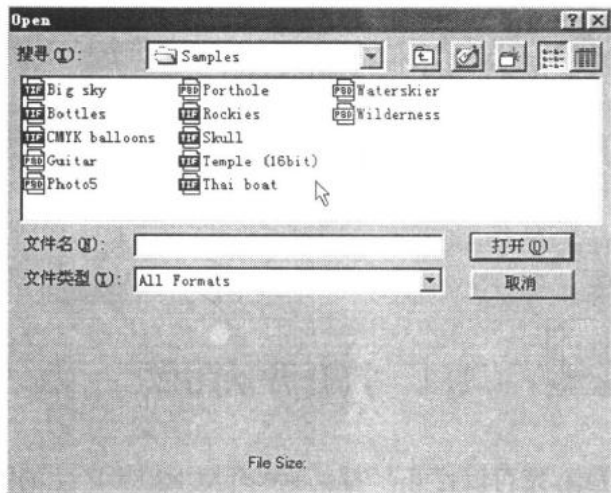


图1.2 Open 对话框

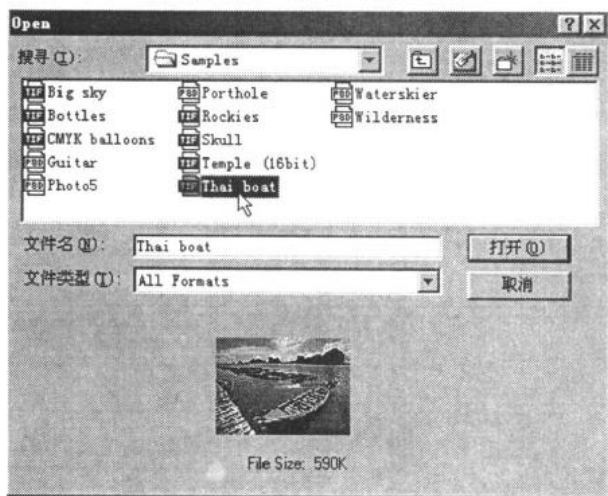


图1.3 该图像就将显示在下方的“预览窗”中

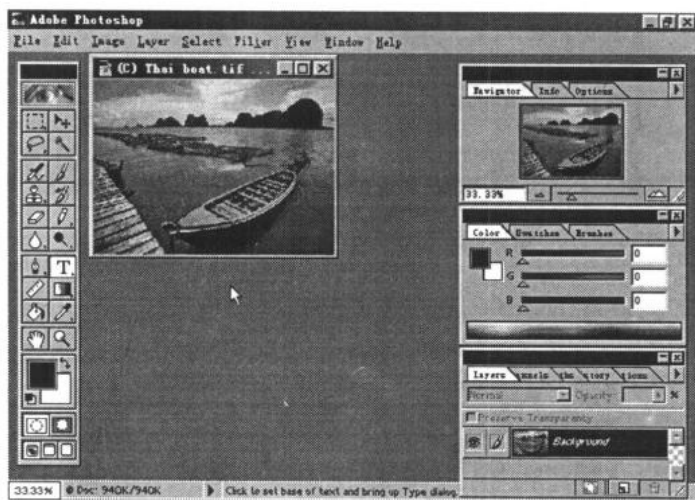


图1.4 它就会在Photoshop 5.0 中打开

 注: Thai boat 图像是Photoshop 5.0 提供的一幅样本图像, 单击Open 对话框中“搜寻”下拉按钮即可看到它被保存在哪一个磁盘目录中, 参见图1.5。

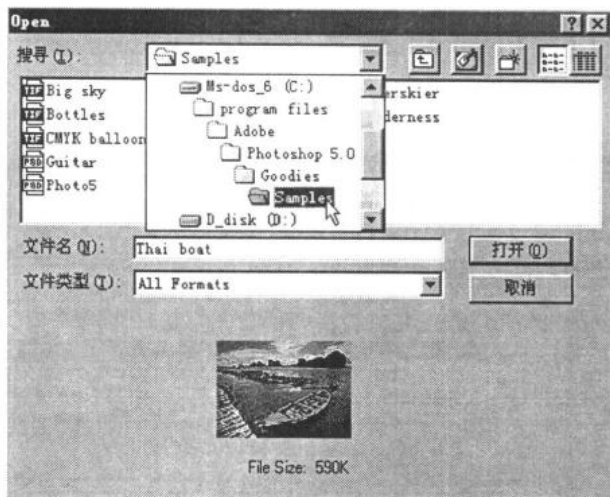


图1.5 “搜寻”下拉列表



## 1.2 准备处理图像与图像窗口

“图像窗口”是Photoshop 5.0 操作窗口中的一个子窗口, 它拥有Windows 应用程序操作窗口一切属性, 可以对它做移动、放大或者缩小、最大化、最小化等操作。这也是一个观察和处理图像的特殊区域。不过, 您不可现在就开始工作, 应当为此准备一个“图像窗口”, 以便保留原有的图像数据, 这就需要应用Photoshop 5.0 的复制图像功能, 请按下列步骤进行操作:

1. 参见图1.6, 将光标对准Image 下拉菜单。

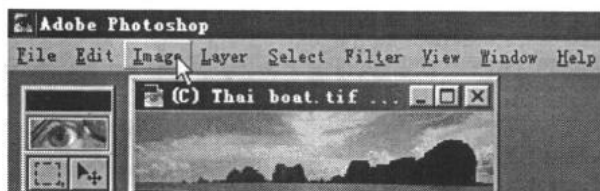


图1.6 将光标对准Image 下拉菜单

2. 参见图1.7, 选择Duplicate 命令进入图1.8 所示的Duplicate Image(复制图像)对话框。

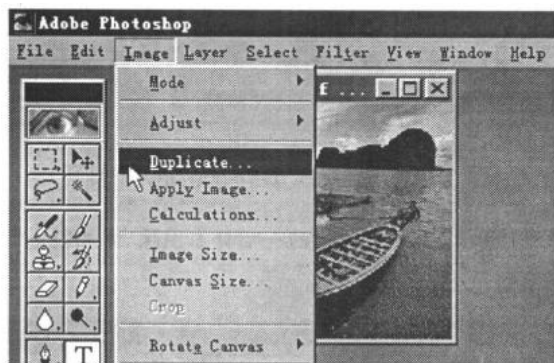


图1.7 选择Duplicate 命令

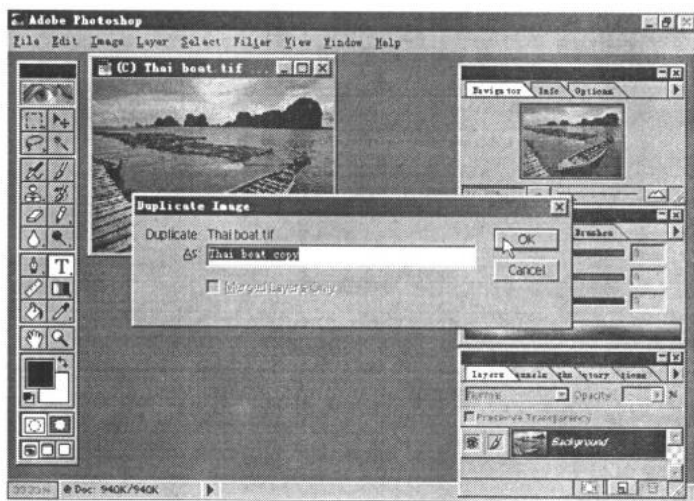


图1.8 Duplicate Image 对话框

3. 单击OK 按钮。

完成这三步操作后,上面所打开的图像就会被复制在另一个“图像窗口”中,见图1.9。

由此可见,Photoshop 5.0 可以同时处理多幅图像,而且每一幅图像都将使用一个单独的“图像窗口”,即一幅图像对应于一个“图像窗口”。您可以在各“图像窗口”的顶部看到一个蓝色的区域,它被称为“标题栏”,用于标识该窗口。该标识也是图像文件名称,紧跟在它后面的百分比值表示显示的比例值与别的信息,若拖动它则可以在屏幕上移动图像窗口,参见图1.10。

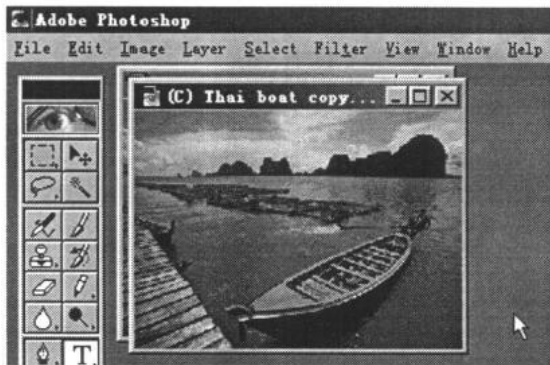


图1.9 上面操作的结果



图1.10 拖动“图像窗口”至另一处

 **注意:**按下鼠标器上的Pick(选取)键不放,同时移动鼠标器的操作称为“拖动”,释放鼠标器上的Pick 键后拖动就将结束。

拖动时,“图像窗口”并不会移动,随鼠标移动的只是一个代表它的虚线框,如图1.10 所示。结束拖后,它就会出现在新的位置上,如图1.11 所示。

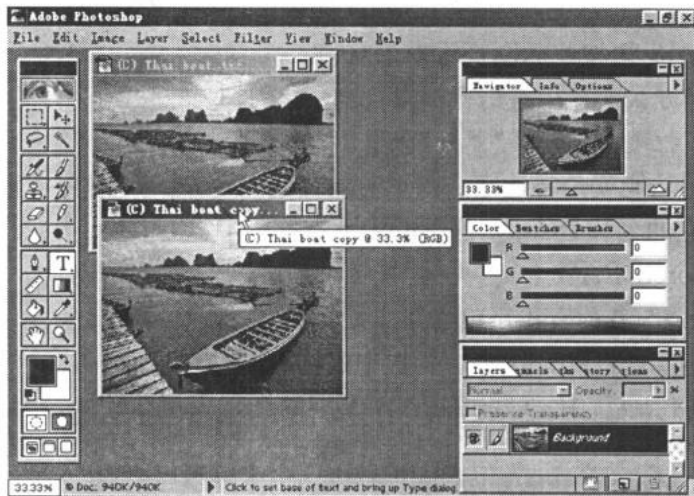


图1.11 它就会出现在新的位置上

此后,您就可以在复制的图像中进行编辑操作。对于初学者来说,应当注意到,若当前屏幕上有了两个以上的“图像窗口”,只有当前活动窗口中的图像可以接受当前的操作,为此可以单击其中的某一个,让它“标题栏”变成蓝色的,这样它就成了当前活动窗口。



### 1.3 从Windows 剪切板中获取图像

作为Windows 的应用程序,Photoshop 5.0 也能将自己的图像像素送入Windows 剪切板中,以及从Windows 剪切板中获取图像。例如,请按下列步骤进行操作:

1. 从Windows 95 的开始菜单中启动中文CorelDRAW 8。

您也可以启动别的图形图像处理程序。本书为了与后面的讲述相对应,选择了启动中文CorelDRAW 8。

2. 打开某一幅图形,参见图1.12。

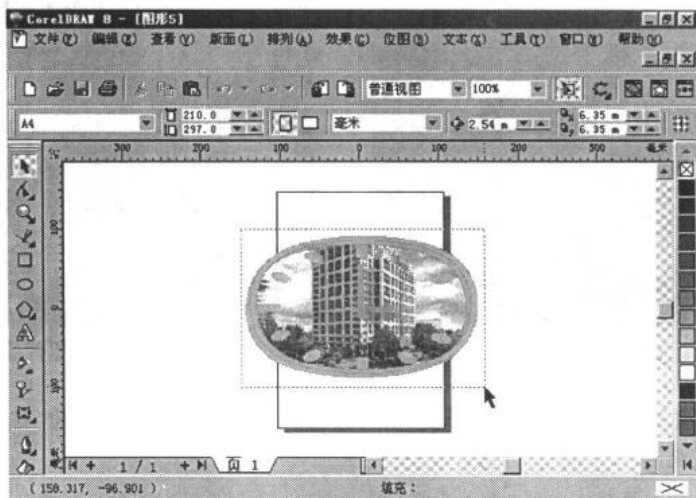


图1.12 使用“圈选”方式选定图形

图1.12 中的图形是本书所绘制的。在此您可以打开一幅由该软件所提供的样板图形进行学习,读完本书后再按此插图复习本章内容。

3. 使用“圈选”方式选定所有的图形对象,参见图1.12。

4. 从“编辑”下拉菜单中选择“复制”命令。

“复制”命令的功能就是将选定的图形对象复制进Windows 的剪切板中。在Photoshop 5 中也有此命令,它的名称是Copy,位于Edit 下拉菜单中。

5. 单击中文CorelDRAW 8 的“关闭”按钮。

6. 从Photoshop 5.0 的Edit 下拉菜单中选择Paste(粘贴)命令。

此命令的功能就是将Windows 剪切板中的内容粘贴在当前“图像窗口”中。在这里,执行后结果如图1.13 所示,中文CorelDRAW 8 中的图形变成了Photoshop 5.0 中的图像像素。

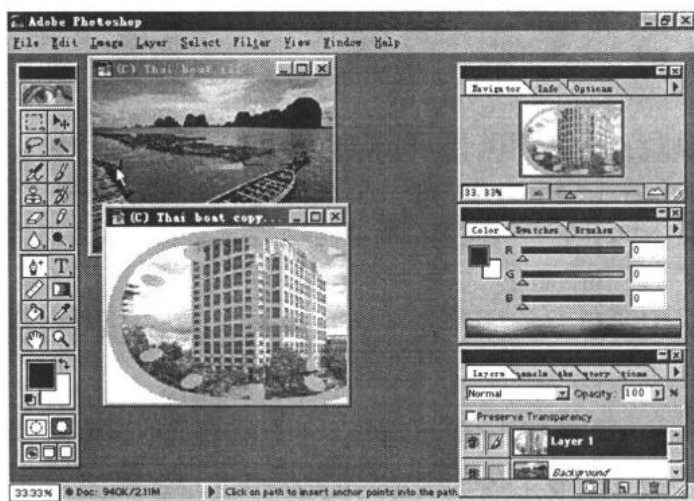


图1.13 将Windows 剪切板中的内容粘贴在当前“图像窗口”中



## 1.4 修改图像的尺寸

在Photoshop 5.0 中,可以重新制定图像的尺寸,让图像按新尺寸重新排布和各像素点,以及重新制定各像素区域的尺寸。若从Windows 剪切板中获取的图像像素范围大于图形尺寸时,它就可能不完全被当前图像所接受,这一点可以从图1.13 加以证明。因此。图像的尺寸是对它进行处理的重要参数。对于一幅已经存在的图像来说,使用下列操作可以修改它的尺寸:

 **注:**“像素”是图像元素的缩写,是屏幕中的许多点,这些点的集合体将构成一幅图像。在Photoshop 5.0 中放大图像的尺寸后,将自动调整像素点区域的尺寸,从而保持图像的解析度不变。“解析度”指的是单位面积中的像素点数。

1. 将光标对准图1.14 所示的“眼睛”图标上。

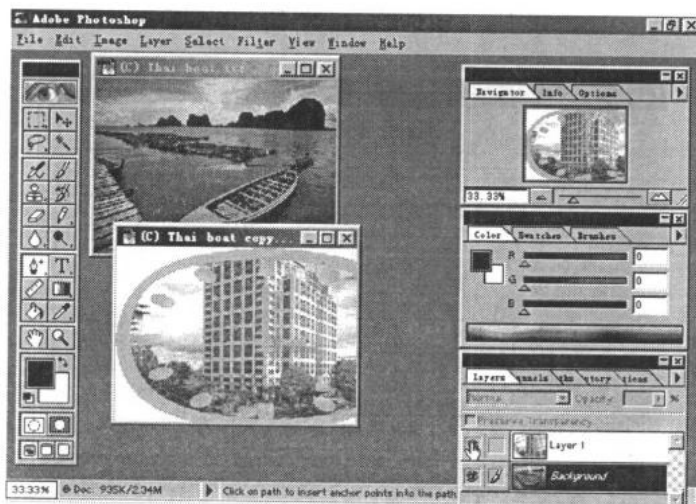


图1.14 将光标对准此图标上

该图标位于屏幕右下方的Layers(层)浮动控制面板中,其作用是控制当前层是否可见,与中文CorelDRAW 8 的“对象管理器”中相应的图标功能相类似。参阅后面的章节。

 **注:**位于屏幕右边的一些对话框称为Palettes(浮动控制面板),它们用于控制一些相关的操作。每一对话框就是一组浮动控制面板,而且将由多块浮动控制面板构成;而每一块浮动控制面板都有一个在系统中唯一的名称。在各对话框中,每一块浮动控制面板对应于一张标签,单击某一标签,即可将它置为当前活动的浮动控制面板,只有它才可以接受当前所要做的操作。

2. 单击关闭它。

在Photoshop 5.0 中,某些操作会自动建立一些层,然后将图像像素放置在它的上面。这是该软件的一大特点。例如,这里关闭这一层后,下面的图像就会显示出来,如图1.15 所示。

3. 从Image(图像)下拉菜单中选择Image Size(图像尺寸)命令,进入如图1.16 所示的Image Size 对话框。

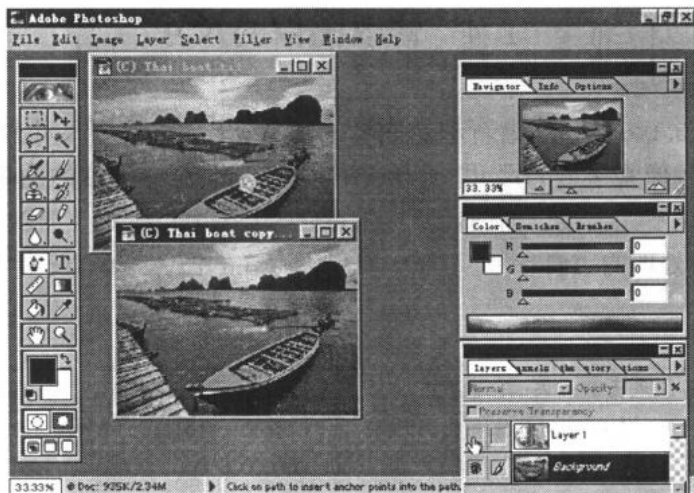


图1.15 下面的图像就会显示出来

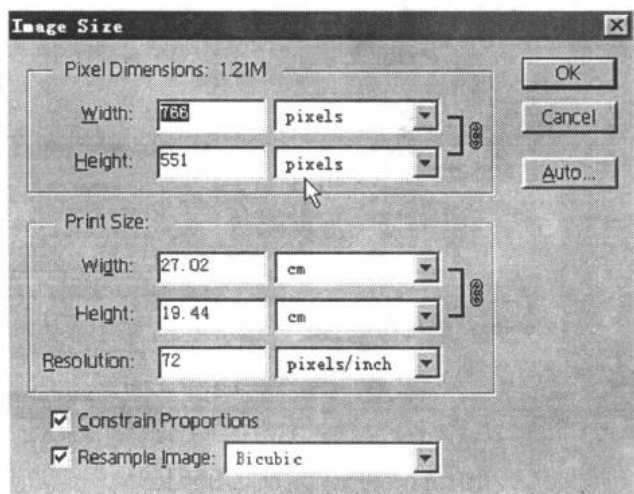


图1.16 Image Size 对话框

4. 将Width(宽度)文字编辑框中值增加100。

在默认状态下,图像尺寸的单位是Pixels(像素)。当您修改此文字编辑框中的值后,下方的Height(高度)值也将发生相应的变化,从而保持图像的纵横比不变。再下方的Print Size(打印尺寸)区域用于设置打印图像的范围,所使用的单位是cm(厘米),参见图1.17,单击“单位”下拉按钮。可以选择别的单位。

5. 单击OK 按钮。

完成上述操作后,图像的尺寸就会得到修改,如图1.18 所示。在此之前,本章插图中的图像都是按33.33%的比例显示的,此值可以在图1.18 中光标所指和看到。上面的操作完成后,当前“图像窗口”中的图像仍使用此比例值,但“图像窗口”却扩大了。

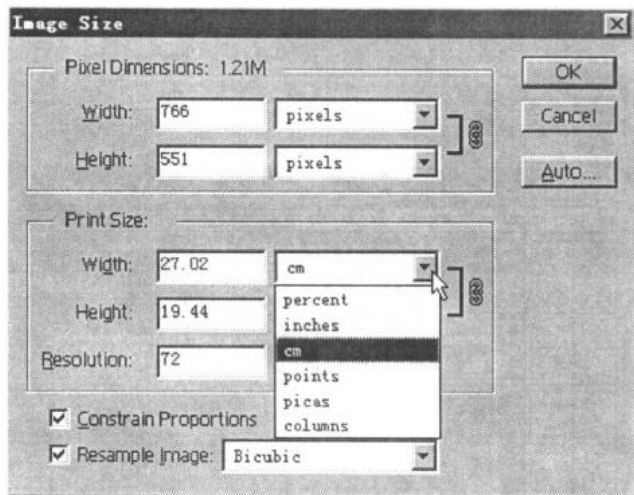


图1.17 “单位”下拉按钮与列表

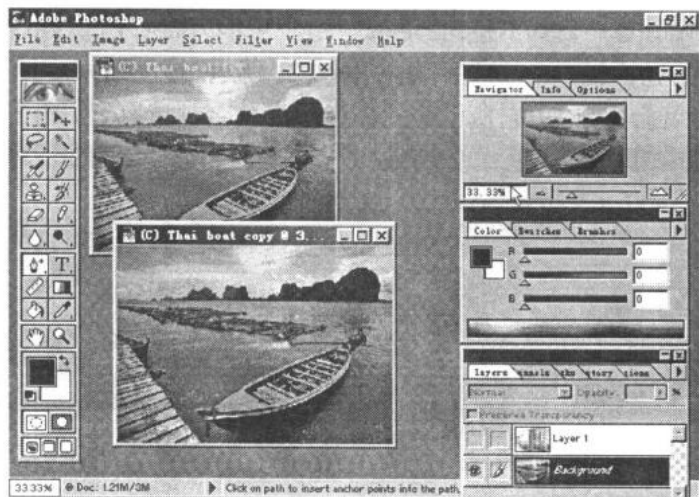


图1.18 按新尺寸显示的图像



## 1.5 修改图像的亮度

在对图像像素所做的编辑操作中,修改亮度是比较简单的一种操作,也很常用,请按下列步骤进行:

1. 参见图1.19,从工具箱中选择Rectangular Marquee Tool(矩形选取工具)。

 **注:**您也可以按键盘上的M键来选取该工具。当您将光标移至某一个工具按钮之上,稍等片刻,它的名称就会显示出来,名称后圆括号中的字符就是快速选择它的键盘键,如图1.19中的M,就是这样的一个快捷键。

2. 将光标移至图1.20所示的位置。
3. 单击此处并向右下方拖动。