



电脑十大功能丛书

电脑美术

门槛创作室 编著

CorelDRAW 6.0
Photoshop 4.0



中国水利水电出版社

TP391.41
MKC/11

电脑十大功能丛书

电 脑 美 术

门槛创作室 编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书分两篇介绍了在图像编辑与图形绘画中执牛耳的两个软件——Adobe 公司的 Photoshop 4.0 与 Corel 公司的中文 CorelDRAW 6.0。

Photoshop 篇介绍了文件格式、色彩模式、图层、通道、路径、着色、校色、滤镜等知识,讲解了修版、校色、晕映、渐隐、辉光、实体模型制作等数字图像制作技术,还给出了浮雕、透明、阴影、三维凸凹等多种特殊字体效果的制作方法。

CorelDRAW 篇介绍了中文 CorelDRAW 6.0 的各种绘画工具及其相应技巧。附录部分包括其它图形图像处理软件、Corel 色彩管理器、Corel 脚本编辑器、实用美术设计基础知识、Corel 打印输出、字体管理技术、Photoshop 菜单命令和 Photoshop 滤镜。

本书由 35 个实例组成。全书图文并茂,将学习与实践紧密结合,书中实例由浅入深、先易后难,特别适用于初学者入门、提高进而精通电脑平面设计。对有一定基础的读者,通过实例学习能将已有知识融会贯通并掌握平面设计技巧,因此本书也是中级读者进一步提高的教程。

图书在版编目(CIP)数据

JS377/18
电脑美术/门槛创作室编著. —北京:中国水利水电出版社, 1998.4
(电脑十大功能丛书)
ISBN 7-80124-542-3

I. 电… II. 门… III. 图形软件—普及读物 IV. TP391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 07941 号

书 名	电脑十大功能丛书 电脑美术
作 者	门槛创作室 编著
出版、发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044)
经 售	全国各地新华书店
排 版	门槛创作室 WORD 照排部
印 刷	北京市顺义县天竺乡颖华印刷厂
规 格	787×1092 毫米 16 开本 26 印张 624 千字
版 次	1998 年 5 月第一版 1998 年 5 月北京第一次印刷
印 数	0001—5060 册
定 价	34.00 元

总 序

如今电脑已不再是天上的月亮，它们已经下凡到人间，走进了千家万户。

电脑究竟能干什么？也许很多人会脱口而出：“电脑可以打字，电脑可以玩游戏。”那么，还有什么呢？没有人能说得清。

现在好了，《电脑十大功能丛书》第一次对电脑的具体作用作出了明确的回答：电脑有十大功能！

电脑有十大功能，就等于说电脑有十大本领。《狮子王》、《玩具总动员》、《侏罗纪公园》等都是电脑动画的杰作。布满在全世界的电脑网络，是电脑这只世界上最大的蜘蛛几乎在一夜之间就做成的事情。电脑有创造财富的本领，区区几年，电脑就为比尔·盖茨创造了巨额财富，使他一举成为全世界首富。

十大功能，分支出十种技能

买回电脑以后，不要把电脑当成摆设，也不要光把它当作打字机来用，更不要只把它充当高级游戏机。那么应该怎样真正把电脑利用起来呢？事实上，电脑十大功能就是十种技能，每掌握一种技能，就等于学会了其中的一项电脑技术知识。

十大功能，开拓出十种行业

电脑对人类的贡献在于开创出许多新的行业，如电脑娱乐业。君不见全世界大小小林林总总的“电脑咖啡屋”、“C&C 网络屋”随处可见。事实上，电脑的每一个功能都已经成为当前和下一个世纪最热门的行业。

十大功能，造就十项事业

开拓者的事业是永恒的。有多少人一年寒窗学电脑，一举成名天下知！有多少人播种、耕耘、收获在电脑这个广阔的天地里。电脑的每一个功能，都已经被开拓出一个崭新的事业天地。

十大功能，就是十个机会

电脑改变了多少人的人生之路，成就了一大批有志之士的辉煌事业。十大功能就是十个成功的机会。

《电脑十大功能丛书》全方位地展示了电脑的十大功能，每学习其中的每一本书即可掌握电脑的一种技能，从而为自己增加一种选择的机会。

朋友们，让我们抓住机会，去迎接新的挑战。

门捷创作室

ldandxwh@public.bta.net.cn

1998 年元月于北京

前 言

平面设计从有印刷业那天起就已经存在了，其包括的工作内容非常广泛，几乎涉及宣传媒体的各个领域。好的平面设计能给企业、社会注入新的活力和精神，起到很好的宣传效果。然而传统的平面设计对设计者要求非常高，它不但要求设计者富有创意、具有美术功底，还要求设计者掌握电分、摄影暗房技术等特殊技能，因此并不是人人都能成为平面设计师，你奇妙的设想可能因此而被埋没。但在拥有电脑的今天，这一切都不会成为问题，将电脑用于平面设计不但可以大大提高工作效率，还可以实现我们用画笔不能画出或很难表现的设计思想，这就是电脑平面设计的优越之处。电脑平面设计在现实世界和虚拟世界之间搭起了桥梁，借助于电脑可以设计出效果千变万化、离奇而逼真的平面，可以将你几乎所有的思想变为活生生的画面。

CorelDRAW 是目前 PC 机上功能最强大、使用最方便而且兼容性最好的图形制作软件；Adobe Photoshop 则是目前桌面图像处理和电脑创意中功能最强、应用最广的视觉沟通电脑软件。我们编写的这本书将通过讲解这两个软件的使用，让你掌握电脑平面设计这把利器，学会平面设计的种种技巧，让你想象的翅膀得以自由翱翔。

希望你对 Windows 应用程序的基本概念有所了解，这样依据本书开始学习时就不会有什么困难；如果你熟悉图形图像的概念，或者学习过其它的图形制作、图像处理软件，那么会对你学习本书很有帮助；如果你学习过美术设计，那么会比较容易地利用 CorelDRAW 和 Photoshop 得到真实而感人的效果；如果你对这些都不甚了解，那么也没关系，在附录中我们准备了基本的美术设计知识，对在讲解中涉及的专业术语都做了必要的解释，这样你学习本书就不会有什么困难。

本书由雷军、路远、王海月、马然主笔，向南、高峰、樊华、黄华、王记然、程波刚、金永海参加了本书的资料收集与整理工作。

作 者/1998.1

圆您美术家的梦想

不要以为这是可望不可及的，实际上，任何目标在达到之前都会显得有些难度，但是只要你注意积累，坚持不懈，任何目标都是可以实现的。尤其有了 CorelDRAW 和 Photoshop 这些得力助手，梦想的实现更多了很大的把握，你还不鼓足勇气、赶快开始？不要再次失去机会！

您也许会问，CorelDRAW 和 Photoshop 是不是给美术工作者使用的？回答是否定的。我就不是学习美术的，也不是干这行的，但是学习 CorelDRAW 和 Photoshop 之后，一方面，我在写论文时再也不必为画插图而发愁，编主页时再也不会为画面不够丰富而烦恼；另一方面，看到什么美丽的景观，想到什么美妙的画面，你都可以用电脑画出来。其实，爱美之心人皆有之，人们的审美观念处处在表现，走在大街上看见穿着各异的人们和五彩缤纷的店面装潢，在商场里看到琳琅满目的商品，在电影电视里世界各地的迷人风光，等等，你都会以自己特殊的审美标准去衡量，哪些是美的，哪些不够美。那么，为什么不利用电脑来表现一下自己的美术观点，来丰富一下自己的业余生活，来提升一下自己的艺术修养呢？如果我们学会电脑绘图，通过自己的双手，制作出日历、贺年片等，送给亲朋好友，那会是一种什么感觉？多么满足，多么自豪！

目 录

总 序

前 言

圆您美术家的梦想

第一篇 CorelDRAW

实例一	小小魔术(1)	2
实例二	小小魔术(2)	6
实例三	鱼缸中的小丑	10
实例四	蓝蓝的天上白云飘	16
实例五	新年贺卡	21
实例六	癞蛤蟆想吃天鹅肉	26
实例七	拼图游戏	30
实例八	镜框	35
实例九	简明的文字广告	41
实例十	电视节目说明栏	47
实例十一	创刊十周年	51
实例十二	八卦图	60
实例十三	图文混排	64
实例十四	齿轮	81
实例十五	小乌龟	88
实例十六	蛇	95
实例十七	临摹	101
实例十八	挂毯	107
实例十九	芳草空谷	118
实例二十	霓虹菜单	125
实例二十一	结联世界	132
实例二十二	我的文字	143
实例二十三	扇面	155
实例二十四	春联	160

第二篇 Photoshop

实例一	明信片	170
实例二	封面	178
实例三	宣传画	190
实例四	小居室	206
实例五	恐怖画	224
实例六	项链广告	238
实例七	招贴画	249
实例八	改造大自然	265
实例九	新年贺卡	279
实例十	招牌	294
实例十一	显示器广告	304
附录一	其它图形图像处理软件	319
附录二	Corel 色彩管理器	321
附录三	Corel 脚本编辑器	331
附录四	实用美术设计基本知识	335
附录五	Corel 打印输出	338
附录六	字体管理技术	346
附录七	Photoshop 菜单命令	348
附录八	Photoshop 滤镜	363
《电脑十大功能丛书》简介		

第一篇

CorelDRAW

本篇实例导读

欢迎您进入 CorelDRAW 篇，在这里您可以学习 CorelDRAW 6.0 中文版的各种强大的绘画工具，掌握相应的技巧，探索自己的美术潜质。说“导读”，其实也无所谓，您只需一节一节地读下去，一点点地学下去，并注意自己实践和总结，那么等看完这一篇，CorelDRAW 6.0 中文版就会成为你的好朋友了。

实例一 小小魔术(1)

实 例



图 1.1.1 魔术师

知 识 点

一、实例说明

这位魔术师在变戏法儿，变什么呢？你看他神采奕奕，信心十足，不过他的鼻子怎么会这么长，难道他违背了誓言，遭到了惩罚？

CorelDRAW 的编辑功能非常的好用，非常的强大，也是它的最基本的功能。可以说，仅仅使用这些功能已经足够画出任何你能想到或者你想不到的图形，当然某些情况下这么做会很麻烦，这时借助后面将会讲到的现成的工具会简单得多。

这个实例比较简单，目的在于使你熟悉一些基本的编辑功能，为下面的学习作准备。

二、有关知识

我们将学习对象的缩放、移动和节点操作，并讲解若干基本概念（所谓“对象”，在

图形学中是指一个图形单元，如曲线、矩形、椭圆等基本图形及基本图形的组合和变换）。

进入 Windows，打开 CorelDRAW6.0 中文版（以后简称 CorelDRAW）。见到欢迎窗口后，选择“开始一个新图形”，就见到如图 1.1.2 所示的 CorelDRAW 工作窗口。我们用箭头标出了若干概念与实物的对应关系，其中“标尺”就如同 WORD 中的一样，帮助你定位

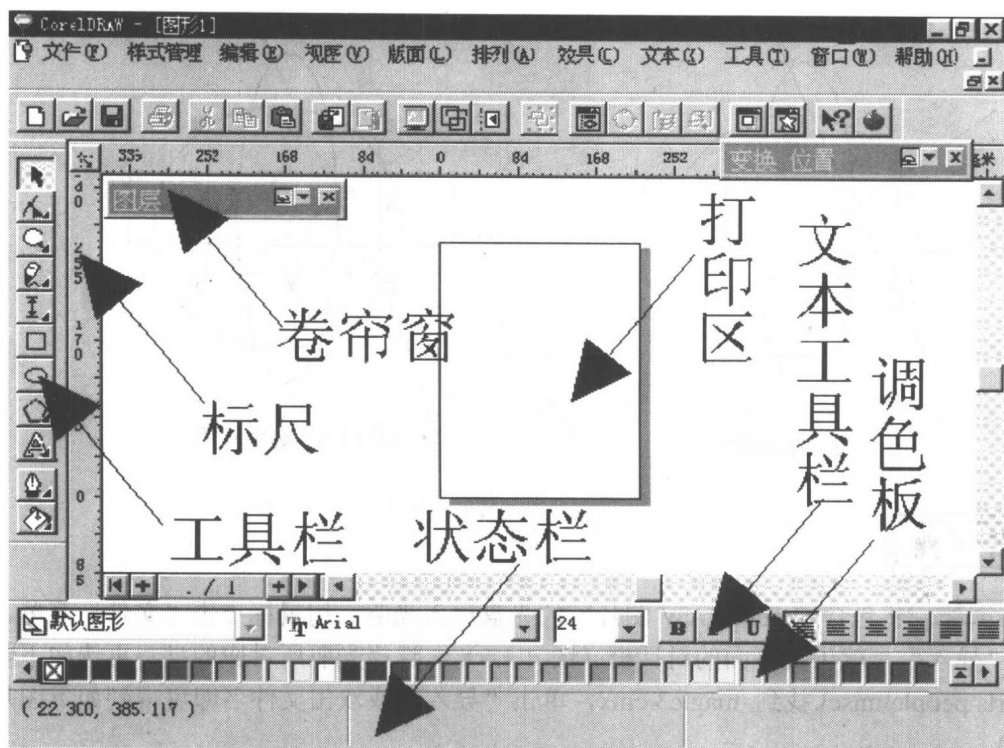


图 1.1.2 CorelDRAW 窗口的外观及基本结构

和确定尺度；“工具栏”是常用工具的集合，形式上则是一列图标，从各个图标的外观你不难推断其用途，因为你也许在 DRAWING、PAINTBRUSH 见过类似的图标；“状态栏”指示当前鼠标的位置、当前被操作对象（被选中的对象）的属性（如大小、位置、轮廓和填充色、图层等）；“文本工具栏”和“工具栏”其实可以归于一类，它是一些针对文本对象的操作工具的集合，如果你熟悉 WORD，那么这些图标也不会陌生；“调色板”就像你画画时所用的一样，你可以在里面挑选你需要的颜色并用于对象的填充和轮廓；“打印区”的意思是只有画在这里面的画面才能被打印出来，当然，它的大小是由打印设置中的纸张大小所决定的；“卷帘窗”是 CorelDRAW 所特有的，其中含有特殊的效果处理，或者细致的属性处理，通常它们被分成若干类，如“变换”、“对齐和分布”、“造型”、“属性”、“颜色”、“立体化”等等，它们可以任意拖动，放在任意你喜欢的、觉得顺手的地方，它和对话框的功能相似，但是使用完后，你可以让它几乎留在你的视野里，也可以让它继续打开，此外你还可以把它们任意组合。这些概念请弄明白，以后会经常使用。

下面先画几个基本对象来练练手：分别选择直线工具、矩形工具和椭圆工具，随便画几个，如图 1.1.3 所示。如何操作呢？画直线只需用鼠标在两个端点处点一下，画矩形和椭圆要经过单击—拖动—松手三个动作。

对象的缩放、移动和旋转也很简单：选择“挑选”工具，用鼠标在某个对象的轮廓上单击，就选中了它，此时它的周围会出现 8 个黑色方块，如图 1.1.4 所示。拖动这些黑色方块，看出现了什么？明白了吧。拖动对象的轮廓看看，又发生了什么？怎么样，很简单吧！

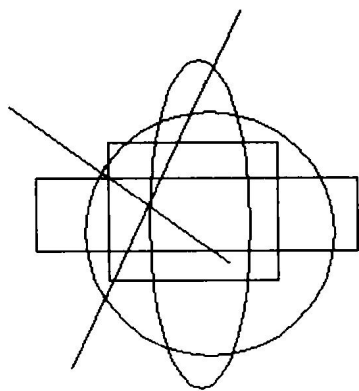


图 1.1.3 基本对象

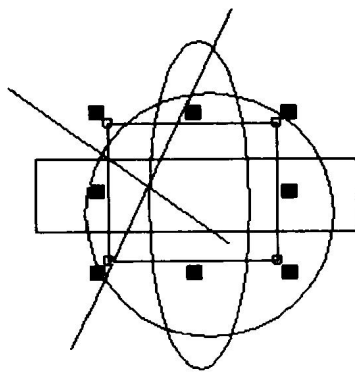


图 1.1.4 选中对象

操作步骤

➡ 将包含 CorelDRAW 图片库的光盘放入光驱。用鼠标点击“文件”菜单，然后选择“导入”，就出现下面的对话框（图 1.1.5）。选择光驱所对应的盘，再选如下路径：
 \cliparts\people\misc\,找到 magic3.cmx, 单击“导入”或双击文件名即可得到如下图片（图 1.1.6）。

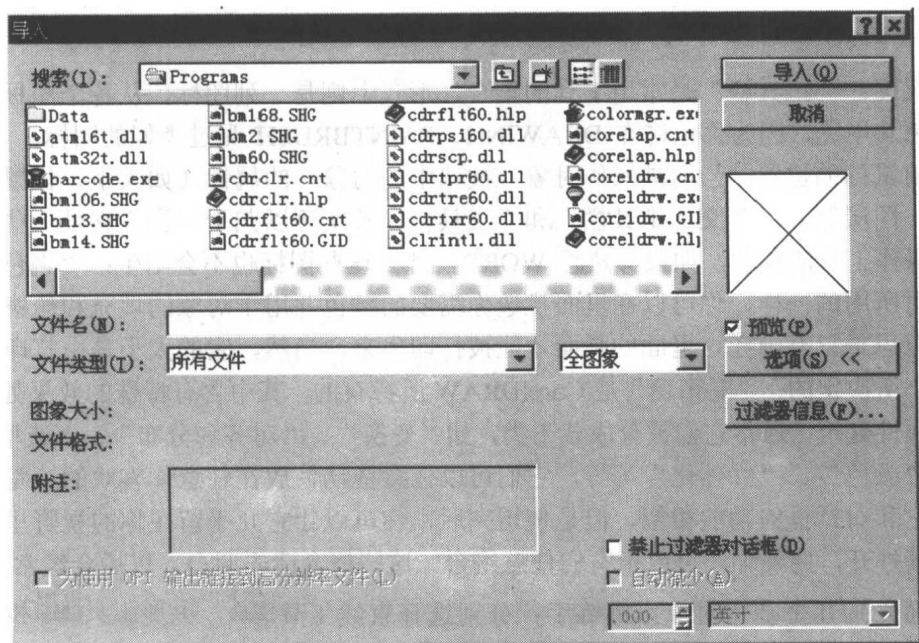


图 1.1.5 “导入”窗口

用鼠标单击“挑选”工具，鼠标成为 $\blacktriangleright$ 形状，然后单击图片，此时图片四周会出现8个黑方块，然后单击“组合/取消组合”图标：，其作用是将一组对象分开，若再按一次，则又组合为一个对象。这样我们就可以对它的各个部分进行加工了。



使用“组合/取消组合”图标可以将一些之间的位置关系已经调整好的对象整合成为一个对象，这样可以防止后边误操作破坏这些位置关系，这对于复杂图形的编辑是必不可少的。同时，平时画图时，画好一部分，组合一部分，也是一个好习惯。

选择“形状工具”，它位于工具栏的第二格，然后鼠标就变成 $\blacktriangleright$ 形状。



单击魔术师的鼻子，

就会出现如图 1.1.7

图 1.1.6 导入的图形

的指示，表明选中了鼻子（为节省篇幅，只显示了一部分）。图中的各个白色方块代表节点。实际上，每个对象都是由节点和其间的线段所组成，每个节点都可以通过使用“形状”工具进行任意的编辑，从而得到任意的形状。



如果因为图太小感觉很难选中某一部分，可以使用“缩放”工具。它位于工具栏的第三格，点中后，鼠标变成放大镜的样子。将之对准魔术师的鼻子，单击，就会以之为中心放大显示。注意：真实物体并未放大。如还嫌小，可再单击一次，然后



图 1.1.7 节点图

就很容易选中了。



接下来进行操作时，需将工具换回来，即再选“形状”工具。

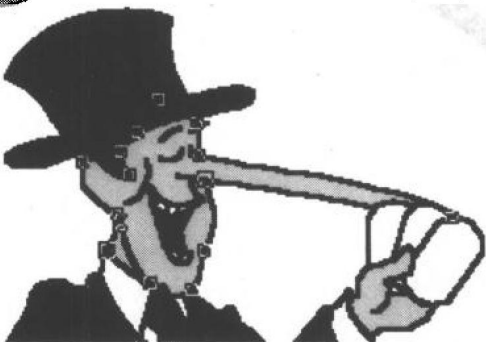


图 1.1.8 变形处理

得到图 1.1.1。

其实，对一幅图的加工方法是很多很多的，大家尽可发挥想象力。

用鼠标单击鼻子尖儿处的节点，然后按住鼠标向前拖，到达满意位置后再松手。当然，如果发现还有问题，可以接着拖动。于是得到图 1.1.8。

我们希望扑克牌不要挡住鼻子，即让鼻子尖可以被看见。于是，先选择“挑选”工具，选中左边的扑克牌，单击“到后面”图标（）。然后依次选择中间和右边的扑克牌，做同样的操作。于是就

实例二 小小魔术(2)

实 例



图 1.2.1 大变活人

知 识 点

一、实例说明

见过大变活人的魔术吧，那也算比较难的魔术了，不过看看我们这个吧（如图 1.2.1），

比那个过瘾多了。在 CorelDRAW 的绘图世界里，你可以变出任何想要的东西，做出任何你希望的效果。

二、有关知识

这里用到了对象的移动、复制、镜像和旋转等基本的编辑功能。这些操作说起来很简单，可是要熟练掌握，灵活运用，还是得下些功夫才行。

操作步骤

和实例一中一样导入那张魔术师的图片。选择“挑选”工具，选中魔术师，再在菜单中选择“编辑”——“再制”（或者直接按 Ctrl+D 快捷键），即可复制出一个与原来的魔术师完全一样的对象。此时，被选择对象自动转换为新产生的对象。将鼠标定位在

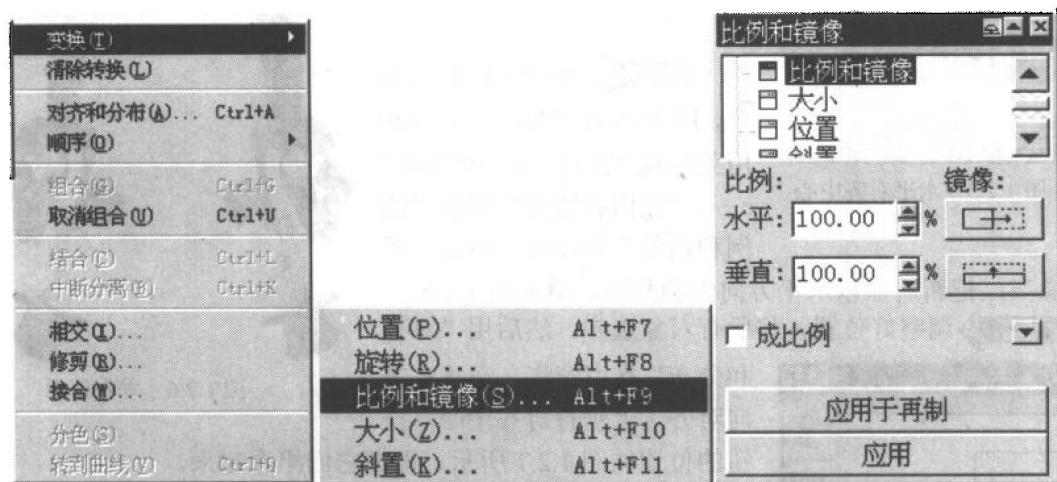


图 1.2.2 操作步骤

对象的任意线条上可以把它拖动。将之移动到合适的位置后，选择菜单项“排列”——“变换”——“比例和镜像”，于是弹出一个“比例和镜像”卷帘窗。过程如图 1.2.2 所示。单击“水平镜像”按钮（如图 1.2.3 所示），即可将之以垂直方向为轴翻转过来，得到图 1.2.4。

说明 如果不能拖动物体，多半是因为没有定位在对象上。所谓“在对象上”是说在对象的范围之内。而对象的范围包括它的轮廓以及内部的填充区域。关于填充，后边将会讲到。

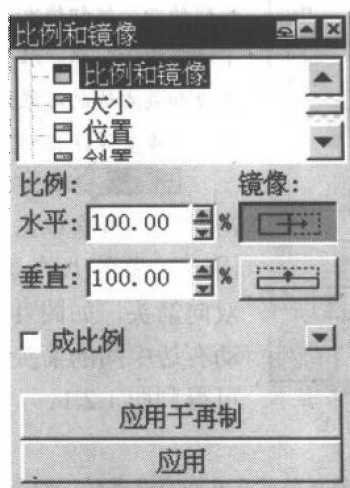


图 1.2.3 操作示意



图 1.2.4 镜像

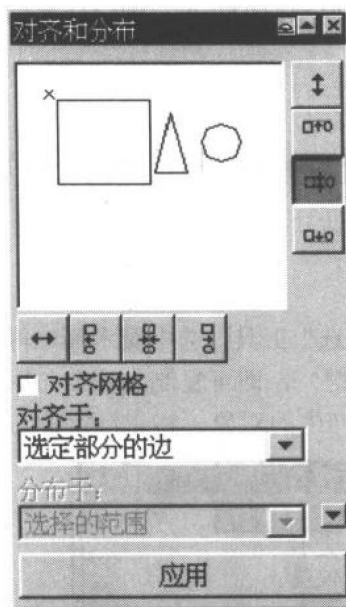


图 1.2.5 水平对齐中心

选择“挑选”工具，调整好两个魔术师之间的位置，然后将它们都选中。方法是按下鼠标，别松手，向右下拖动，可以拽出一个虚线框，使两个对象都在这个框中即可。

说明 这种方法可以选中任意多个对象，方框的起点也可以位于四个角的任意一个，只要是整个对象都位于框中，即被选中。

选择菜单项“排列”——“对齐和分布”（或者直接用 Ctrl+A 快捷键），于是就弹出“对齐和分布”卷帘窗，选择“水平对齐”，如图 1.2.5 所示。这样，两个对象就位于同一高度了。再把它们组合起来，这样，工作已经完成一半了。

选择已完成部分，用 Ctrl+D 仿制一个。再利用菜单项“排列”——“变换”——“比例和镜像”弹出“比例和镜像”卷帘窗，单击“垂直镜像”，把新对象以水平方向为轴翻转，得到图 1.2.6。

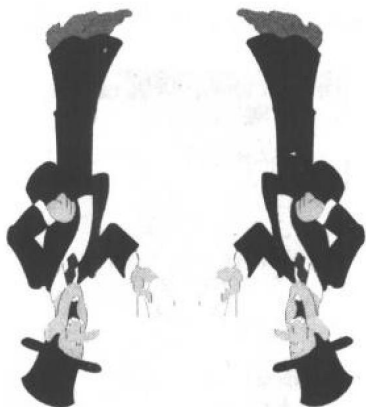


图 1.2.6 垂直镜像

调整好位置，将所有对象选中，然后用“对齐和分布”卷帘窗将之在垂直方向对齐，“垂直对齐中心”按钮的位置如图 1.2.7 所示。再把它们组合起来。

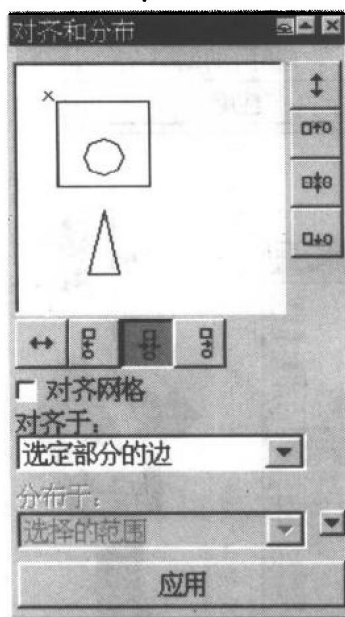


图 1.2.7 垂直对齐中心

水平排列的四个按钮依次是“水平等距排列”、“垂直对齐左边”、“垂直对齐中心”和“垂直对齐右边”，垂直排列的四个按钮依次是“垂直等距排列”、“水平对齐上边”、“水平对齐中心”和“水平对齐下边”。其中，“水平等距排列”是指以最左边和最右边的对象为界，使各对象的垂直方向的中心线等距排列。同理，“垂直等距排列”也就不难理解了。

说明 选择“挑选”工具，单击对象，再次单击，就会发现，原来围绕对象的八个黑方块变成了八个双向箭头，如图 1.2.8 所示。向上拖动右边中间的箭头，至合适位置，即可得到图 1.2.1。

选择“挑选”工具，单击对象，再次单击，就会发现，原来围绕对象的八个黑方块变成了八个双向箭头，如图 1.2.8 所示。向上拖动右边中间的箭头，至合适位置，即可得到图 1.2.1。

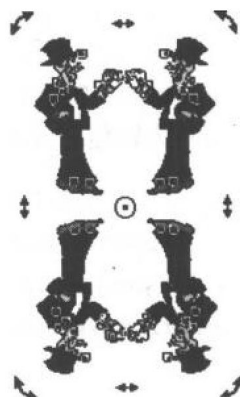


图 1.2.8 控制箭头

说明 图 1.2.8 中的八个箭头有四个是直的，四个是弯的，直的用于斜置，弯的用于对象的旋转。

当拖动物体进行移动或旋转或斜置时，状态栏会动态显示目前位置的变化量或旋转的角度值，这样可以帮助你准确地定位。不过最准确的定位方法还是通过“变换”卷帘窗来操作：选择菜单项“排列”——“变换”——“位置”或“旋转”，弹出“位置”或“旋转”卷帘窗，如图 1.2.9 所示（也可以直接用 Alt+F9 或 Alt+F10 打开卷帘窗）。两个卷帘窗之间可以通过在上部窗口区移动滑块，单击不同的文字来切换。

在“位置”卷帘窗中，填入希望的位置变化量，或者按住右侧的加减按钮直到出现预期值，确定“相对位置”被选择，再单击“应用”按钮即可。当然你也可以把物体移动到任意坐标位置，方法基本一样，但是要让“相对位置”无效，这样填入的坐标被认为是绝对坐标。如果希望复制一个物体并将之放到某一位置，可使用“应用于再制”按钮。它和“应用”按钮是并列的，其他参数的设定是一致的。

使用“旋转”卷帘窗时，填入角度，填入旋转中心的坐标（选择“相对中心”（当然是物体的中心）则是相对坐标，否则为绝对坐标），单击“应用”或“应用于再制”。

问题解答



图 1.2.9 “变换”卷帘窗细节



“位置”和“旋转”卷帘窗中其它的按钮是干什么用的？

在“位置”卷帘窗中，单击“相对位置”右边的带向下箭头的按钮，在“旋转”卷帘窗中，单击“相对位置”右边的按钮，就会看到与图 1.2.10 相似的结果。此时，那两个按钮上的箭头全变成了向上。两个卷帘窗中都有八个方框和一个圆框，它们的位置分别对应选中物体时出现的 8 个黑方块及物体中心。在某个块中点一下，就会打上一个勾，表示选中，那么下边的操作将以物体上对应的位置为中心来进行（我们称之为“操作中心”）。

当你改变“操作中心”时，可以看到卷帘窗上的坐标值随着改变。请注意：当你再次直接改变坐标值时，上述的操作将失效。反之，你键入坐标后，又在 9 个“操作中心”中选择一个，也会使填入的坐标无效并丢失。

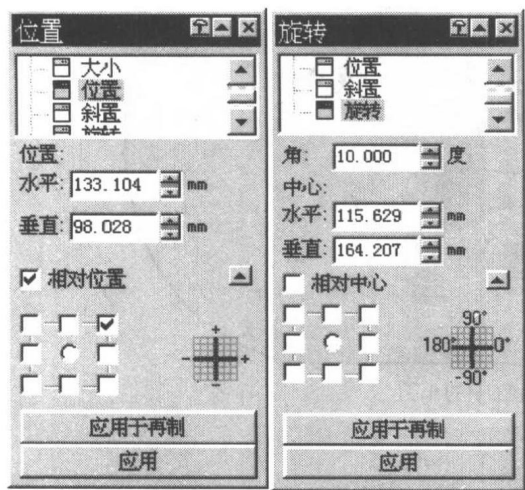


图 1.2.10 进一步说明