

● 友立 (Ulead) 多媒体软件丛书

Photo Impact

简明教程

云舟工作室 编著

91.41-43
a1



中国电力出版社

www.ccpp.com

f60

TP391.41-43

Y98a1

友立(Ulead)多媒体软件丛书

Photo Impact

简明教程

云舟工作室 编著

中国电力出版社

内 容 提 要

PhotoImpact 是由 Ulead 公司推出的一款方便、实用的专业图像处理软件。本书运用大量实例,详细介绍了 PhotoImpact 的功能,具体内容包括它的硬件要求和安装过程,如何利用 PhotoImpact 中的百宝箱制作基本图像,如何利用 PhotoImpact 制作具有神奇效果的图像,PhotoImpact 中的文字处理与制作,利用 PhotoImpact 制作网页和动画,以及 PhotoImpact 中的组件 PhotoImpact Album 的具体运用。内容翔实,语言通俗易懂。

本书适合图像、网页、动画设计和制作人员阅读。

图书在版编目 (CIP) 数据

PhotoImpact 简明教程/云舟工作室 编著.-北京:中国电力出版社,2000.10

(友立 (Ulead) 多媒体软件丛书)

ISBN 7-80125-995-5

I . P … II . 云 … III . 图形软件, PhotoImpact- 教材
IV . TN391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 52531 号

中国电力出版社出版、发行

(北京三里河路 6 号 100044 <http://www.infopower.com.cn>)

三河市实验小学印刷厂印刷

各地新华书店经售

*

2001 年 1 月第一版 2001 年 1 月北京第一次印刷

787 毫米×1092 毫米 16 开本 12 印张 267 千字

定价 18.00 元

版 权 所 有 翻 印 必 究

(本书如有印装质量问题,我社发行部负责退换)

前 言

PhotoImpact 5.0 是友立公司 (Ulead) 的著名绘图软件, 本书系统地介绍了它的使用方法和操作技巧, 由浅入深地讲解了 PhotoImpact 5.0 的各项功能和用法, 语言通俗易懂, 适合具有基本计算机知识的初级用户阅读。它旨在使读者通过学习掌握 PhotoImpact 5.0 的基本使用方法, 能制作出日常生活中可能会遇到的图片或文字, 并为读者学习其他专业图形处理软件打下坚实的基础。

PhotoImpact 5.0 是一个模板型绘图程序, 利用模板可快速制作出风格迥异的作品, 也可根据需要增加各种组件。它不仅功能强大、操作方便, 而且它的外观和使用风格与友立公司的其他产品一脉相承, 熟悉其他软件的用户很容易就可学会。

全书共分为 7 章: 第 1 章介绍了 PhotoImpact 5.0 的特点和安装方法, 第 2 章和第 3 章介绍了图像制作的方法, 体现了模板的基本功能和使用方法; 第 4 章通过几个特效字的制作实例, 介绍了文字的处理方法。第 5 章介绍了网页部件的制作方法; 第 6 章介绍了 PhotoImpact Album 的使用方法; 第 7 章介绍了 PhotoImpact 最重要的附件 GIFAnimator 的用法, 通过它可以使制作的图画和文字动起来。

本书由云舟工作室策划, 蒋景宏、王寒风主笔。在本书的写作过程中, 我们得到了很多同志的大力支持, 在此向他们表示诚挚的感谢。

由于作者的水平有限, 书中难免会有疏漏之处, 敬请读者批评指正。

作 者

2000 年 8 月

第1章 初识 PhotoImpact 5.0

本章要点

本章介绍了 PhotoImpact 5.0 的特点以及业内人士对它的评价，向大家展示了它与众不同的一面。现在我们从最基本的安装开始做起，逐步进入 PhotoImpact 的殿堂。

1.1 PhotoImpact 简介

PhotoImpact 是当前比较流行的专业图像制作工具中的一种，它以丰富的材料库、强大的工具、千变万化的字体效果和五彩斑斓的背景，为各种专业或业余图像制作人员提供了挥洒自如的空间。它最出色之处在于把图像对象化，把各种操作模块化。如图 1-1 所示的图片就是用 PhotoImpact 制作出来的。

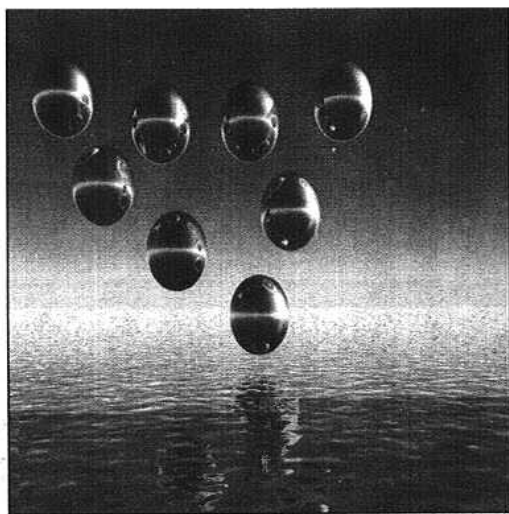


图 1-1 PhotoImpact 的神奇效果

PhotoImpact 提供了大量的素材库，包括植物、动物，生活用品，还有大量特殊效果制作插件，可满足不同用户的制作要求。美国各种电脑报刊上都高度评价了 PhotoImpact。很多资深图形编辑家都高度评价了这个软件，认为它的功能强大，界面友善。如图 1-2 所示是 PhotoImpact 获得的几个重要奖项。

可能有人认为 PhotoImpact 不如 PhotoShop 的功能强大，制作效果差。其实这两种软件是从不同的角度进行图像设计的：PhotoShop 是从层次的角度入手，将图像的不同层次

相叠加，从而形成特殊的效果；而 PhotoImpact 是从对象的角度入手，在 PhotoImpact 中，图像被看成是由几部分组成的，可以对每个部分进行处理，形成特殊效果后再组合起来。因此，从使用的角度来看，PhotoImpact 比 PhotoShop 更易于使用，操作更方便。



图 1-2 PhotoImpact 所获奖项

完整的 PhotoImpact 5.0 软件包包括 PhotoImpact 5、PhotoImpact Album 5 和 GIF Animator 三个套件。

其中，PhotoImpact 5 主要用于图像特殊效果的处理，它是该软件包中最主要的组成部分，功能十分强大。它提供的各种工具如图 1-3 所示。

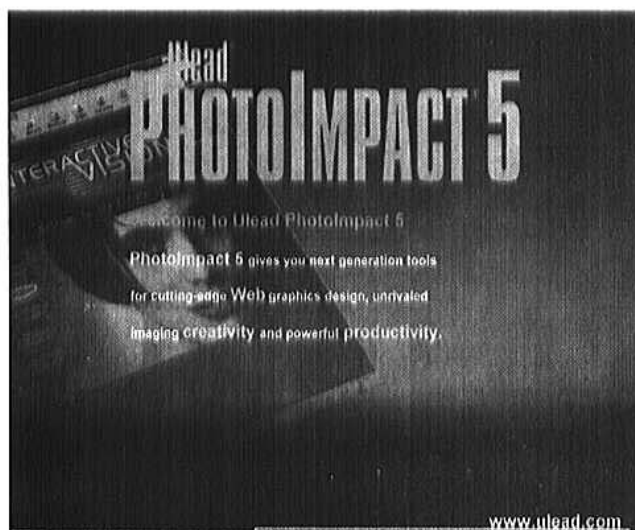


图 1-3 PhotoImpact 5.0 的工具

PhotoImpact 5 中的创造设计系统 Creativity 包括微粒系统、转换系统、艺术字设计系统和艺术材料库。Powerful Productivity 系统提供了丰富的图像库和效果画廊，通过与 Timesaving 工具相结合，使你能立刻拥有自己的得意之作。另外，PhotoImpact 5.0 还有一套完整的网页设计工具包 Web graphics design，包括 GIF 动画设计、背景设计、框架设计、按钮设计、智能存储等工具，利用它们可以十分轻松地制作出自己的主页来。

PhotoImpact Album 5 是一个十分有趣的组件，它既可以作为系统工具，用于查找文件，也可以用它来制作精美的画册或相簿，同时，PhotoImpact Album 还能作为类似于 ACDSee 的图片浏览器使用，如图 1-4 所示。

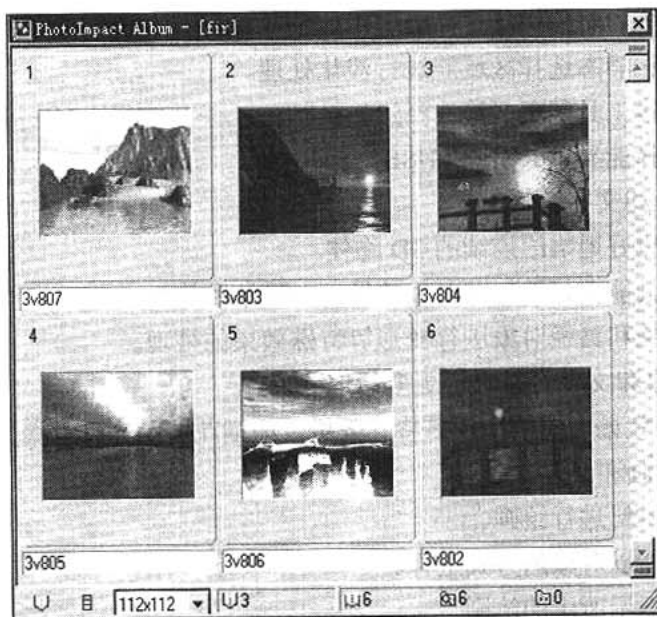


图 1-4 用 PhotoImpact Album 制作的相册

GIF Animator 3 是一个动画制作工具，可以用于制作各种 GIF 动画，并将它发布在网页上。

可见，PhotoImpact 5 的强大功能使用户在图像编辑过程中能够进行方便快捷的控制，并且由于 PhotoImpact 采用了对象化的设计方法，便于用户掌握各种特殊效果的制作，一旦掌握了 PhotoImpact 5 的使用技巧，你将发现使用 PhotoImpact 进行创作是一件十分有趣的活动，对图像进行艺术效果、动态效果、三维效果制作等也将是十分轻松的事情，同时还可制作出令人满意的网页来。

1.2 PhotoImpact 5.0 的新增功能和特色

1. 集成化的网络编辑工具

- 新的组件设计器能帮助你更方便地制作网页上的组件（导航条、按钮、图表等），

其自带的模板有助于制作出个性化的网页。

- 利用 Java Rollover Assistant（在网络菜单下）能很方便地制作出 Java 的动态按钮。
- 图像切割器能很容易地将图像分割成许多独立的部分，并能使之成为表格。
- 利用 GIF Animator 3.0 的动画制作向导能很轻松地制作出小而生动的动画。
- 所有的 GIF 动画都能在 GIF Animator 3.0 中打开和修改。
- 图像优化器将使图像达到空间和质量的最佳结合。

2. 无法比拟的创造性

(1) 高级的选择工具和蒙版工具。

- 能对选择部分和对象进行更高级编辑的蒙版模式。
- 对蒙版区域和静态选择区域能进行淡化处理。
- 智能化的套索工具能更好地选择边界。
- 魔术棒的选择能显示 RGB 和 HSB。

(2) 方便的路径和文字编辑工具。

- 路径工具能更好地描绘连续的 3D 物体。
- 新的路径工具能更好地勾画对象的轮廓、线条和箭头。
- 能对文字对象和路径对象进行变形等特殊效果的处理。
- 能对 3D 对象和文字对象进行更多质地处理。

(3) 更多精彩的效果（提供了许多特殊效果，如烟花、闪光灯、聚光灯等）。

(4) 改进了的绘画和复制工具。

- 能以自然的材料进行绘画。
- 复制和绘画能以对象的方式进行。
- 鼠标光标能显示所用的笔刷。

(5) 新的润饰笔可帮助去除不想要的杂点、喧闹等特殊效果。

(6) 专业的图像调整工具。

3. 强大的制作工具

(1) 新的面板可更灵活地展示内容。

(2) 许多省时的工具。

- 快速命令面板。
- 能迅速转化文件格式。
- 内含的屏幕抓取工具。
- 发布向导中有更多的调整选项。
- 支持多张图片的同时扫描。
- 文件保存菜单中隐含了优化处理。

(3) 方便的用户界面。

- 浏览和打开文件时的可视化界面。

- 能在 1%~1600%范围内自由浏览。
- 创建文件时独立的布局。
- 能把阴影当作对象的一个属性来单独处理。
- 对变换有了更多的控制。
- 在选择工具箱中添加了便利的切割工具。
- 填充工具能填充颜色、渐变、质地和图像。
- 改进了的颜色拾取工具。
- 能在图像外面进行编辑。
- 每日提示, 告诉你一点小窍门。

1.3 PhotoImpact 5.0 的安装

1. 安装 PhotoImpact 5.0 的系统要求

- (1) Windows 95、Windows 98、Windows NT 4.0 或更高版本的操作系统。
- (2) Intel 处理器或与其兼容的处理器。
- (3) 32M 以上内存, 建议为 64M。
- (4) CD ROM (24X 以上)。
- (5) 与 Windows 兼容的取点设备 (例如鼠标)。
- (6) 真彩色显卡和显示器。
- (7) 72M 以上硬盘空间。
- (8) PSG (Pressure sensitive graphics) 板 (可选)。

2. 安装 PhotoImpact 5.0 的具体步骤

(1) 运行安装文件 Setup.exe, 进入安装界面 “Ulead PhotoImpact 5 Setup”。此画面显示了一些欢迎及版权信息, 如图 1-5 所示。

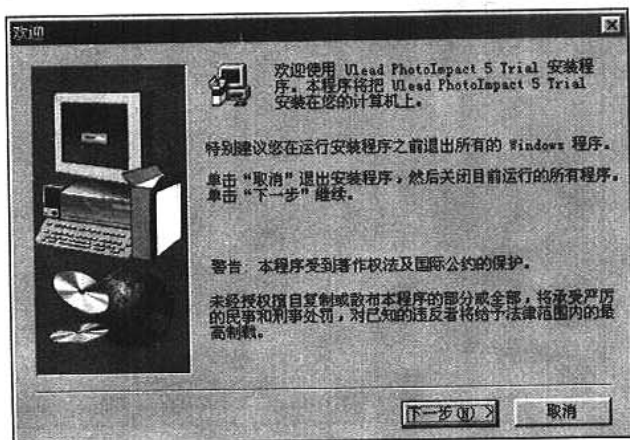


图 1-5 PhotoImpact 安装界面

(2) 单击“下一步”按钮，显示“Software License Agreement”协议画面，如图 1-6 所示，只需简单阅读上面的内容，然后单击“是”即可进入安装路径设置。

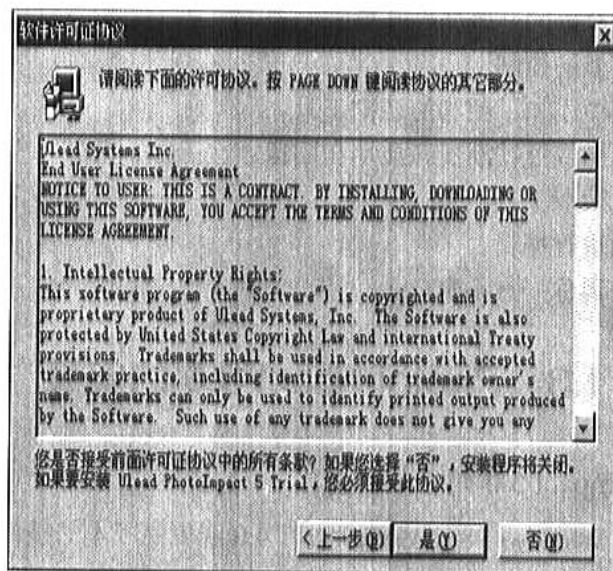


图 1-6 软件许可证协议

(3) “选择目标位置”即安装路径设置，如图 1-7 所示。缺省安装路径为“C:\Program Files \ Ulead Systems \ Ulead PhotoImpact 5”，如想改变安装位置，可单击“浏览”按钮，弹出如图 1-8 所示对话框，可直接在路径栏键入具体路径，也可在“驱动器”下拉列表中选择所要安装的驱动器，然后在“目录”中选择具体的安装目录。另外，还可单击“网络”按钮，把 PhotoImpact 5 通过网络安装到其他计算机上。

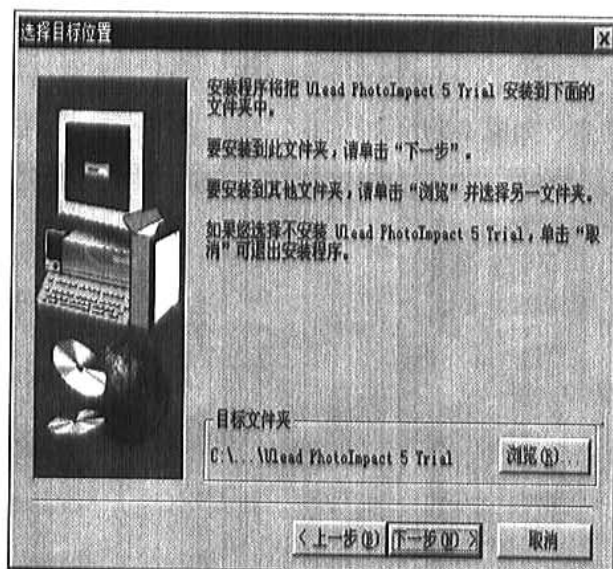


图 1-7 安装路径的选择

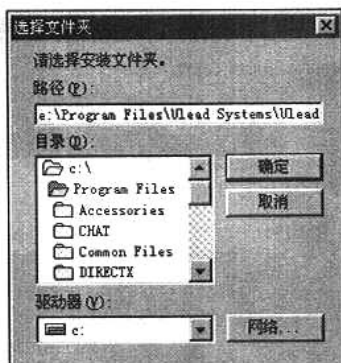


图 1-8 目录选择对话框

(4) 选择好安装目录后，单击“确定”按钮回到如图 1-7 所示的安装路径设置画面，然后单击“下一步”按钮，进入如图 1-9 所示的“设置类型”即安装类型选择界面，在这里用户可以根据不同的需要选择安装类型，这里有“典型的”、“简洁的”和“特定的”3 种类型可供选择。

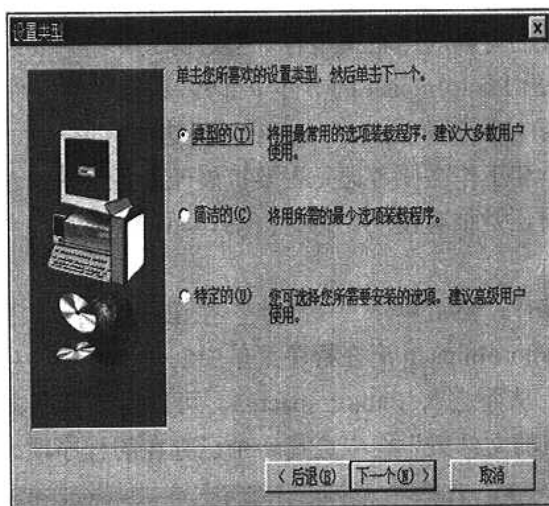


图 1-9 选择安装类型

- 典型的：这也是系统所默认的，它自动为您安装 PhotoImpact 5 的常用部件，安装后能够满足用户的基本需要，如果硬盘没有太多的剩余空间，最好采用这种安装方式。

- 简洁的：就是最小安装，只安装一些必要的部件，实现基本的功能，如果你的硬盘空间不足，而且无须制作一些特别的效果，那就可以选择这种方式。

- 特定的：在这里可以随心所欲地选择安装你所喜欢的组件，任意添加和删除一些组件的安装。若你的硬盘空间足够大，你也可以通过这种方式安装“PhotoImpact 5.0”所有的组件。接着将具体介绍其中每个部件的作用及其特点。

(5) 选择“特定的”，单击“下一步”按钮进入组件选择界面，如图 1-10 所示。

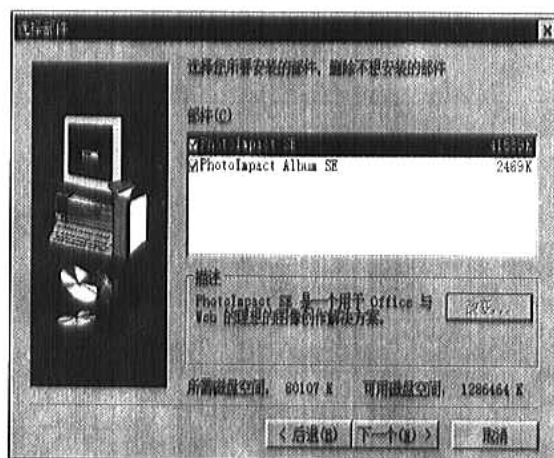


图 1-10 选择部件

图中可以看到各种组件, 有两个 PhotoImpact 组件和实例文件。它是 PhotoImpact 5 提供的大量制作范例, 用户可以通过单击左面的复选框来选择增加或删除这个组件的安装。可以看到, 当选中这个选项时, 下方“描述”栏中的“改变”按钮由浅色变成深色, 说明此时该按钮可以使用, 我们可以利用它来进行一些选择。

单击“改变”按钮, 弹出 PhotoImpact 的一些子部件, 包括网络部件素材(Web Component Data)、框架素材(Frame Data)和图片(Image), 但这要增加 30M 的硬盘空间。用户可根据自己硬盘的容量大小和工作需要考虑是否要扩展库的各部件, 依笔者的经验, 最好还是都装上, 因为这些素材还是很有用的。选择好后, 单击“继续”按钮, 回到图 1-10 所示界面。

(6) 选择要安装的部件, 然后单击“下一步”按钮, 就进入如图 1-11 所示的“选择程序文件夹”界面。为 PhotoImpact 5 在程序菜单中创建一个程序项, 以后可以通过“程序”菜单选择该程序项, 从而进入 PhotoImpact 5。可以在“程序文件夹”栏键入要创建的程序项名称或在“现有的文件夹”栏中选择一个已存在的程序项。



图 1-11 选择程序文件夹

(7) 创建好程序项后, 单击“下一步”按钮进入“开始复制文件”窗口, 如图 1-12 所示。

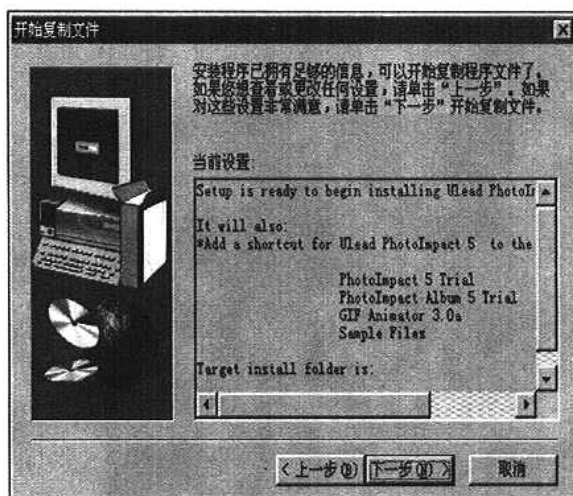


图 1-12 开始复制文件

从界面上能够看到文件从光盘复制到硬盘的速度，同时还可以简单了解 PhotoImpact 5 的一些功能。这时若有意外情况发生，可单击复制进度栏中的“取消”按钮终止安装。

(8) 单击“下一步”按钮，进入图 1-13 所示安装完毕画面。

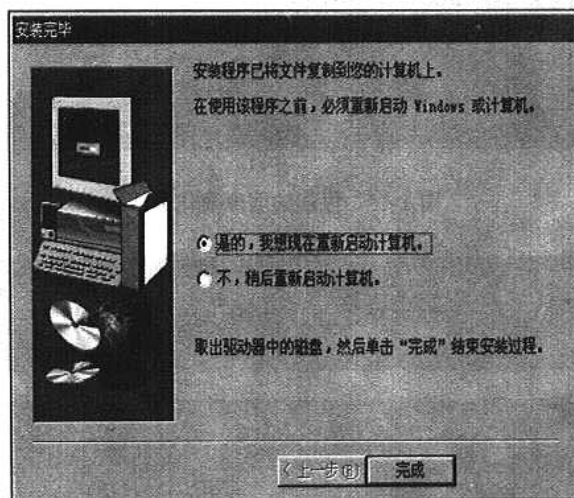


图 1-13 安装完成毕

单击“完成”按钮，整个 PhotoImpact 5.0 的安装过程就结束了。

1.4 色彩的基本知识

1. 色彩属性

色彩具有基本的三属性：色相（Hue）、明度（Brightness）和彩度（Saturation）。色相是指红、橙、黄、绿、青、蓝、紫等色彩，而黑、白以及其他各种灰色属于无色系。明

度是指色彩的明暗程度。彩度是指色彩的纯度，也可称为色彩的饱和度。分别如图 1-14、1-15 和 1-16 所示。

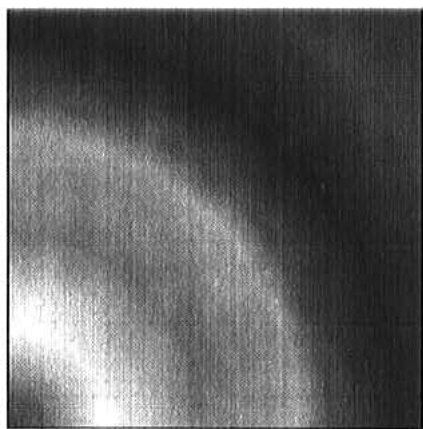


图 1-14 色彩的色相变化

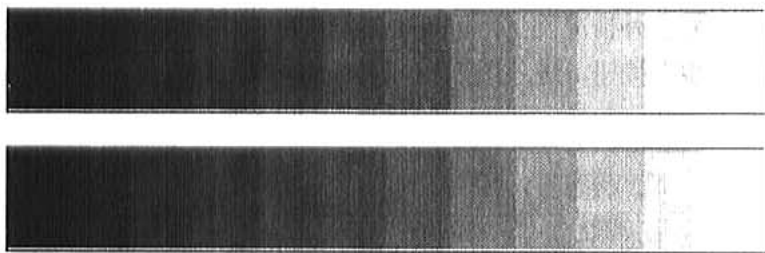


图 1-15 色彩的明度变化

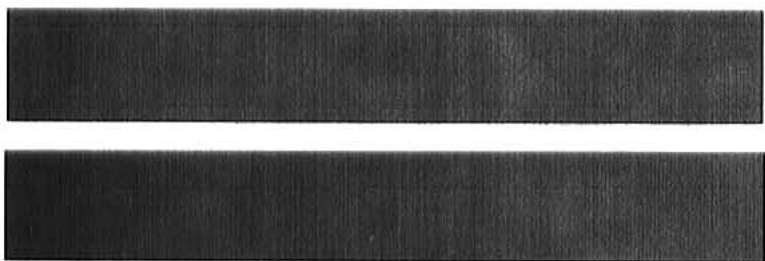


图 1-16 红、蓝两色彩的彩度变化

2. 色彩的各种模式

(1) RGB 模式。屏幕显示出的各种颜色是由 RGB (Red、Green、Blue) 3 种色光所合成的，其中的每个像素以 24 位元来描述。色光越多，越接近白色。事实上，通过调节这 3 种颜色的比例和各自的强度，可以合成可见光谱中的绝大多数色彩。RGB 依据的原理是光的反射，假设所有入射到物体的光反射到你的眼睛中，以此来确定物体的颜色。如图 1-17 所示。

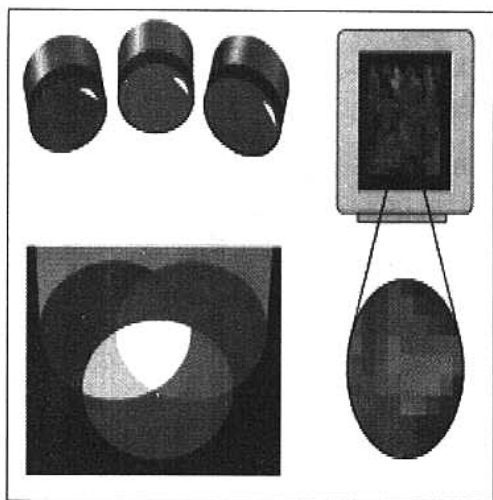


图 1-17 RGB 模式及原理

(2) CMYK 模式。该种模式由青 (Cyan)、洋红 (Magenta) 和黄 (Yellow) 3 种颜色组成，每个像素是以 32 位元来表示的。K 是指黑色，主要作用是弥补 C、M、Y 所不能完全表现的黑色和灰色。它依据的是油墨吸收光的特性。当光入射到物体上时，一部分光被吸收，一部分光被反射。当这 3 种颜色混合时，便得到黑色 (Black)，所以称为 CMYK，如图 1-18 所示。

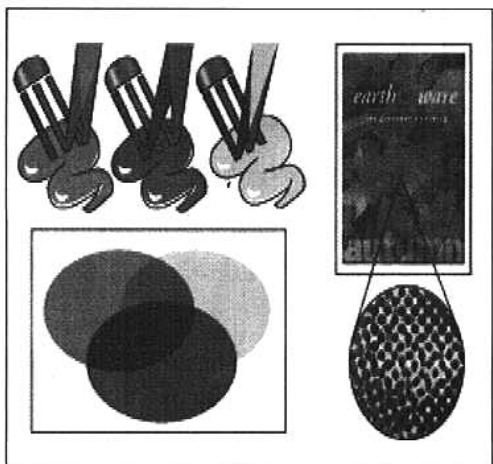


图 1-18 CMYK 模式及原理

(3) Lab 模式。Lab 模式是由一个亮度 (Lightness)、两个彩色分量 A (由绿色到红色)、B (由蓝色到黄色) 所控制的，是目前所有色彩模式中包含色彩种类最多的模式。它的优点是以数学方法来描述颜色，所以可在不同平台或系统间交换文件，不管交换模式的次数是多少，颜色都能保持不变，不会有色偏或失真的情况发生；缺点是用肉眼在此模式下选择颜色，对人类而言实在是一大困难，如图 1-19 所示。

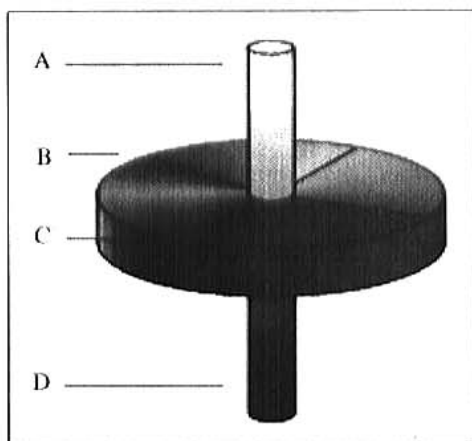


图 1-19 Lab 模式

A-白色; B-绿到红; C-蓝到红; D-黑色

注意

就色域(一个色彩模式下所包含的色彩范围)而言, Lab 模式的色域最大, RGB 其次, CMYK 最小。

由于色域的不同,将 RGB 模式转换为 CMYK 模式或将 CMYK 模式转换为 RGB 模式时,颜色都会出现误差,而且 RGB 模式和 CMYK 模式的混色原理也不相同,前者是加色法混合组成不同的颜色,颜色混合越多,图像越亮;后者是减色法,颜色混合越少,图像越亮。

所以,一般不要轻易进行彩色图像模式的转换。

(4) 黑白模式。黑白模式图像中的每个点都只用一位元 (bit) (0 或 1) 来表示,所以不是白色就是黑色,所占信息量很小。黑白模式也就是所谓的线条稿。在 PhotoImpact 5.0 中,选择格式→数据类型→黑白,会出现如图 1-20 所示对话框,可将全彩转化为黑白模式。

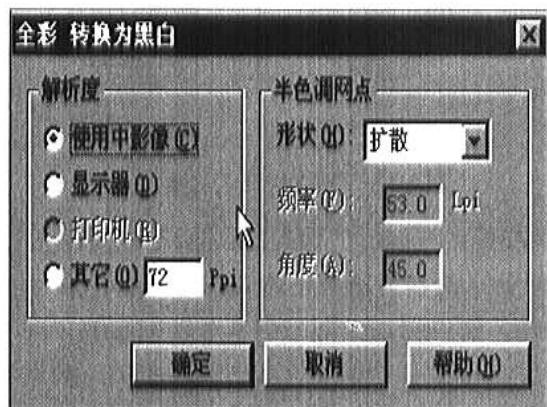


图 1-20 全彩转换为黑白

注意

转化成黑白模式后，将不能恢复到全彩模式，所以转化时应特别小心。

(5) 灰度模式。在灰度模式中，一个像素点由 8 个位元组成，可呈现 256 个灰度，一般来说，用 256 个灰度模式就可将黑白照片表现得非常完美。与上面一样，转换为灰度模式后，将不能再转换成全彩模式，而且在 PhotoImpact 5.0 中，没有提示性对话框，因此使用时应特别小心。

注意

随着计算机技术的发展，现在有用 16 位元来表示灰度的，层次将更为丰富。

(6) 索引色彩模式。由于一幅 RGB 图像中真正使用到的颜色常常比 256 色还少，所以，程序设计人员就想出了索引色彩模式，将图像中真正使用到的色彩设计为颜色表，以节约内存空间。

索引色彩模式的每个像素只用 8 个位元来描述，换句话说，一幅 32 位的 RGB 图像转换成索引色彩模式后，所占的空间只有原来的 1/4。此种图像的缺点在于所表现的色彩不如 RGB、CMYK 丰富，而且不同的图像有不同的色彩索引表，如果将这些不同颜色的图像合成在一起，颜色势必会有严重的失真，如图 1-21 所示。

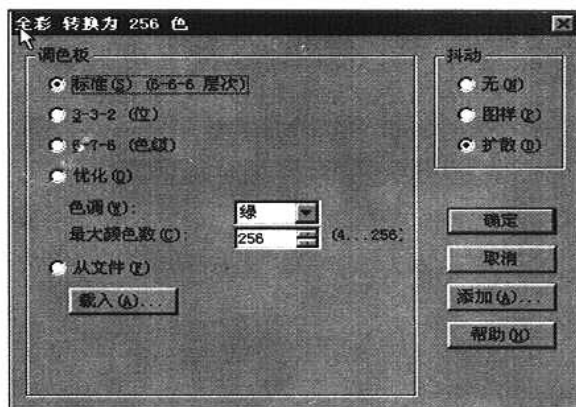


图 1-21 全彩转换为 256 色

其他还有各种软件商所提供的比较特殊的色彩模式，限于篇幅，这里就不一一介绍了，如感兴趣，可参考相关资料。

1.5 图像的基本知识

1. 图像的储存

图像在计算机中是以数字的形式来储存的。将图像数字化的好处是容易修改、传递快、不占空间、容易保存、容易复制及容易进行特殊化处理等等。