

公务员计算机应用必备系列

图形软件应用必备

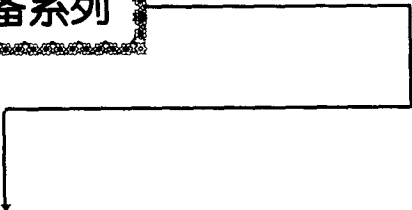
周平 孔祥涛 耿永兵 编著



国防工业出版社

<http://www.ndip.com.cn>

公务员计算机应用必备系列



图形软件应用必备

周 平 孔祥涛 耿永兵 编著

国防工业出版社

·北京·

内 容 简 介

由于计算机技术的发展及其向美术领域的渗透,计算机图形图像处理技术的进步和大量应用程序的推出,使得计算机图像处理领域空前的繁荣,计算机制作和处理图形图像的优越性已经无可取代。在本书中,我们集中介绍了在时下最为流行和功能最为强大的三种图形图像处理制作软件:Adobe 公司的 Photoshop 5.5、Corel 公司的 CorelDRAW 9 以及 Macromedia 公司的 FreeHand 9。

全书内容分成三篇,第一篇是图像处理软件 Photoshop 5.5,详细介绍了 Photoshop 5.5 的图像编辑、处理、特技、通道图层操作、网络应用等等;第二篇是矢量图形软件 FreeHand 9,主要介绍了 FreeHand 9 的图形绘制、对象调整、文本编辑、基本变换及 Xtra 功能等方面的应用;第三篇是图形制作处理软件 CorelDRAW 9,详细介绍了 CorelDRAW 9 的图形文本操作、特殊效果、样式及模版操作等等。

本书适合于从计算机图形图像爱好者到专业人员的各个层次的读者。

图书在版编目(CIP)数据

图形软件应用必备/周平等编著. —北京:国防工业出版社,2001.5

(公务员计算机应用必备系列)

ISBN 7-118-02503-8

I. 图... II. 周... III. 图形软件, Photoshop 5.5
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 12837 号

国防工业出版社出版发行

(北京市海淀区紫竹院南路 23 号)

(邮政编码 100044)

北京奥隆印刷厂印刷

新华书店经售

*

开本 787×1092 1/16 印张 24½ 559 千字

2001 年 5 月第 1 版 2001 年 5 月北京第 1 次印刷

印数:1—4000 册 定价:34.00 元

(本书如有印装错误,我社负责调换)

前 言

随着计算机应用的普及和计算机技术的发展及其向美术领域的渗透,计算机图形图像处理技术的进步和大量应用程序的推出,使得计算机图像处理领域空前的繁荣,计算机制作和处理图形图像的优越性已经无可取代。Photoshop 5.5、FreeHand 9、CorelDRAW 9 是时下最为流行的图形图像处理制作软件。本书作为公务人员用书,对这三种图形制作必备的软件分别在功能和使用上进行了详细的讲解。

全书由三篇构成,分别介绍了这三种图形图像软件的应用。第一篇介绍了 Photoshop 5.5,它是 Adobe 公司出品的图像处理软件。它的功能强大,能够满足各级用户的多种需求。第二篇介绍了目前广泛应用的徒手绘图软件 FreeHand 9,它由美国 Macromedia 公司开发,无论是在绘图方面还是在文字排版以及特效处理方面都显示了强大的实力。第三篇介绍了 Windows 上最成功的桌面绘图软件之一 CorelDRAW 9,它是 Corel 公司推出的最新版本。

第一篇 Photoshop 5.5 的主要内容有:工具基本操作、色彩通道、层、图像校正、路径、滤镜使用、文字特效和网络应用,在这部分的最后,我们举了 Photoshop 综合实例。其中工具基本操作主要论述工具箱中的各种工具,这些工具按作用的不同可分为五大类,即:圈选工具、着色工具、编辑工具、观察工具和其它工具。在层这一部分中介绍了:层的控制面板、层的合成模式、图层效果的应用、Quick Mask 模式、Alpha 通道和层蒙板。

第二篇 FreeHand 9 的主要内容有:图形绘制、对象调整、文本编辑、颜色管理、基本变换和 Xtra 工具和网络应用,在这部分的最后,我们举了 FreeHand 综合实例。其中 FreeHand 9 的基本绘图工具包括工具箱上的 Line 工具、Pen 工具、Bezigon 工具、Rectangle 工具和 Ellipse 工具以及位于 Xtras Tools 面板中的 Arc 工具和 Spind 工具。使用这些工具可以绘制直线、曲线和一些基本的几何图形。

第三篇 CorelDRAW 9 的主要内容有:线条绘制、图形绘制、节点与路径、文档编辑、对象操作和网络应用,在这部分的最后,我们举了 CorelDRAW 综合实例。其中,在文档编辑部分介绍了美术字和段落文本、扭曲文本和旋转文本、阴影效果和文本嵌和路径,在对象操作部分介绍了创建和删除对象、选择对象、平移对象、缩放对象、倾斜对象、旋转对象和镜像对象。

Photoshop、FreeHand 和 CorelDRAW 是三种很经典的图形图像软件,它们具有强大的矢量绘图功能、图像处理功能,并且能够导入和导出现在几乎所有的图形格式,而且这三种软件联合工作会收到很多意想不到的效果。另外,与其它的图形图像软件相比,它们还具有强大的文字处理功能,甚至可以与专业的字处理软件相媲美。

本书通过大量实例讲述了 Photoshop、FreeHand 和 CorelDRAW 的实用技巧。全书把功能和实现的知识点与具体的实例紧密地联系在一起,由浅入深地指导读者学习并掌握这三种软件的应用。本书既适合于初学者掌握 Photoshop、FreeHand 和 CorelDRAW 的

精髓,又可供广大爱好者学习阅读,还可以用作平面设计者的参考读物。

本书图文并茂,语言流畅,通俗易懂,在介绍这三种软件的功能和使用方法时,不但结合了大量的实例,而且附有操作步骤,使用起来更容易。

全书由周平、孔祥涛、耿永兵编著,李岩、丁建东、宋春宇、程芸、郑莉、郝志华、刘鹏、王其松、欧海东、林伟、周建、李华等同志参与了本书的编写工作,郑辉、张淇、杜海涛、刘为、宋健梅等同志调试并参与了部分实例的编制工作,在此向所有为本书的出版提供了无私帮助的同志致以衷心的感谢。

限于编者水平,书中难免有不当之处,希望广大读者批评指正。

编 者

目 录

第一篇 Photoshop 5.5

第 1 章 工具基本操作	2
1.1 圈选工具	2
1.1.1 Marquee(矩形)工具	2
1.1.2 Lasso(套绳)工具	3
1.1.3 Magic Wand(魔术棒)工具	3
1.2 着色工具	4
1.2.1 画笔工具	4
1.2.2 联合使用工具和 Brushes(笔刷)功能面板	6
1.2.3 Gradient(渐变)工具	8
1.2.4 Paint Bucket(颜料桶)工具	9
1.2.5 Eyedropper(吸管)工具	9
1.2.6 Eraser(橡皮擦)工具	11
1.2.7 着色模式	11
1.3 编辑工具	13
1.3.1 Dodge/Burn/Sponge(加光/遮光/海绵)工具	14
1.3.2 Rubber Stamp(橡皮图章)工具	15
1.3.3 Smudge(涂污)工具	16
1.3.4 Sharpen/Blur(锐化/模糊)工具	17
1.3.5 Measure(测量)工具	18
1.4 观察工具	19
1.4.1 Hand(手形)工具	19
1.4.2 Zoom(缩放)工具	19
1.5 其它工具	19
1.5.1 History Brush(历史画笔)工具	19
1.5.2 Type(植字)工具	20
1.5.3 Move(移动)工具	20
第 2 章 色彩通道	22
2.1 介绍色彩通道	22

2.1.1	深入了解通道的含义	22
2.1.2	深入认识通道控制面板	23
2.2	常用色彩通道	27
2.2.1	RGB 通道	27
2.2.2	CMYK 通道	27
2.2.3	Lab 通道	28
2.2.4	其它通道	28
2.3	色彩通道效果	28
2.3.1	Alpha 通道技术	28
2.3.2	替代和交换色彩通道	31
第 3 章	层	35
3.1	深入理解图层	35
3.1.1	深入理解“层”概念	35
3.1.2	深入认识图层控制面板	35
3.2	层的合成模式	37
3.3	图层效果的应用	39
3.3.1	添加图层效果	39
3.3.2	编辑和移去图层效果	41
3.3.3	将图层效果转换到图层	41
3.4	Quick Mask 模式	42
3.4.1	创建蒙板	42
3.4.2	编辑蒙板	43
3.5	Alpha 通道	44
3.6	层蒙板	44
3.6.1	层蒙板的创建	44
3.6.2	层蒙板的编辑	45
3.6.3	关于层蒙板的操作	46
第 4 章	图像校正	49
4.1	图像色彩的校正	49
4.1.1	Levels(色阶)命令	50
4.1.2	Curves(曲线)命令	51
4.1.3	Color Balance(色彩平衡)命令	52
4.1.4	Brightness/Contrast(亮度/对比度)命令	54
4.1.5	Hue/Saturation(色相/饱和度)命令	55
4.1.6	Desaturate(去色)命令	57
4.1.7	Replace Color(替换颜色)命令	58
4.1.8	Selective Color(可选颜色)命令	60
4.1.9	Invert(反相)命令	62
4.1.10	Equalize(色调均化)命令	63

4.1.11	Threshold(阈值)命令	64
4.1.12	Posterize(色调分离)命令	66
4.1.13	Variations(变化)命令	67
4.2	Adjustment 调整层	69
4.2.1	调整层的创建	69
4.2.2	调整层的编辑	70
第 5 章	路径	72
5.1	路径概述	72
5.2	使用钢笔工具绘制路径	73
5.3	编辑路径	76
5.3.1	路径工具	76
5.3.2	使用路径工具编辑路径	79
5.3.3	路径工作面板	81
5.4	路径与选择域的相互转化	82
5.4.1	通过选择域建立路径	82
5.4.2	将路径转化为选择域	83
5.5	填充描绘路径	85
5.5.1	填充路径	85
5.5.2	描绘路径	85
第 6 章	滤镜使用	88
6.1	Aritistic(艺术效果滤镜)	88
6.2	Blur(模糊滤镜)	90
6.3	Brush Strokes(画笔描边滤镜)	92
6.4	多种滤镜	93
6.4.1	Distort(扭曲变形滤镜)	93
6.4.2	Noise(杂色滤镜)	94
6.4.3	Pixelate(块化处理滤镜)	94
6.4.4	Render(照明效果滤镜)	94
6.4.5	Sharper(锐化滤镜)	94
6.4.6	Sketch(草图滤镜)	94
6.4.7	Stylize(风格化滤镜)	94
6.4.8	Texture(材质滤镜)	95
6.4.9	Video(视频滤镜)	95
6.4.10	Other(其它滤镜)	95
第 7 章	文字特效	96
7.1	阴影文字	96
7.2	金属文字	97
7.3	彩虹文字	99
7.4	钢管文字	100

7.5	浮雕文字	101
第 8 章	网络应用	103
8.1	Web 页面的图像知识	103
8.2	创建一个 Web 页面	108
第 9 章	Photoshop 综合实例	116
9.1	背景的制作	116
9.2	制作上方的三维物体及物体的投影	118
9.3	制作光照效果	119

第二篇 FreeHand 9

第 10 章	图形绘制	122
10.1	使用 Line(直线)工具绘图	122
10.1.1	绘制任意一条直线	122
10.1.2	使用 Line 工具画较特殊的直线	123
10.2	使用 FreeHand(手绘工具)绘图	124
10.2.1	使用 FreeHand(手绘工具)绘制自由形状的曲线	124
10.2.2	FreeHand Tool 对话框	125
10.2.3	使用压敏模式的 FreeHand 工具	127
10.2.4	使用书法笔模式的 FreeHand 工具	128
10.3	使用 Pen(钢笔)工具绘图	129
10.3.1	使用 Pen 工具绘制直线	129
10.3.2	使用 Pen 工具绘制曲线	129
10.3.3	使用 Pen 工具绘制相互垂直的直线	130
10.4	使用 Bezigon 贝兹工具绘图	131
10.4.1	使用 Bezigon 工具绘制直线	131
10.4.2	使用 Bezigon 工具绘制曲线	132
10.5	使用 Rectangle(矩形)工具绘图	133
10.5.1	使用 Rectangle(矩形)工具绘制矩形	133
10.5.2	使用 Rectangle 工具绘制圆角矩形	134
10.5.3	使用 Rectangle 工具绘制正方形	135
10.5.4	使用 Rectangle 工具绘制一个圆	135
10.6	使用 Ellipse(椭圆)工具绘图	137
10.7	使用 Polygon(多边形)工具绘图	137
10.7.1	使用 Polygon(多边形)工具绘制不同边数的多边形	138
10.7.2	使用 Polygon 工具绘制星形	139
10.8	绘制螺旋线	140

10.8.1	绘制对称螺旋线	140
10.8.2	精确设置螺旋线的属性	140
10.8.3	绘制对数螺旋线	143
10.9	绘制圆弧	144
第 11 章	对象调整	146
11.1	FreeHand 9 中的基本对象	146
11.2	路径与点的使用	147
11.2.1	选择路径和点	147
11.2.2	在路径上添加端点	149
11.2.3	删除点	151
11.2.4	删除路径中的一部分	151
11.2.5	删除整条路径	151
11.2.6	连接路径	152
11.3	几何图形的整形	153
11.3.1	修改椭圆和 Rectangle	153
11.3.2	修改 Polygon	153
11.4	撤消错误的操作	155
11.4.1	使用 Undo(恢复)命令	155
11.4.2	使用 Redo(重做)命令	155
11.4.3	使用 Revert(复原)命令	155
11.5	组合路径轮廓	156
11.5.1	Intersect(交叉)命令	157
11.5.2	Transparency(透明度)命令	157
11.5.3	Punch(穿孔)命令	158
11.5.4	Crop(剪切)命令	158
11.5.5	Union(联合)命令	158
11.5.6	Divide(分割)命令	159
11.5.7	Expand Stroke(扩展边框)命令	160
11.5.8	Inset Path(内置路径)命令	161
第 12 章	文本编辑	163
12.1	在 FreeHand 9 中录入文本	163
12.1.1	直接录入文本	163
12.1.2	使用段落文本框录入文本	164
12.1.3	使用文本编辑器(Editor)录入文本	165
12.1.4	使用编辑键更改录入的文本	166
12.2	字符级文本格式	167
12.2.1	设置字体与字样	167
12.2.2	设置文本的字号	168
12.2.3	字符的缩放	168

12.2.4	调整字符的间距和基线漂移	169
12.2.5	在文本中插入特殊字符	170
12.2.6	大小写转换	171
12.2.7	对齐文本	172
12.3	段落文本格式	172
12.3.1	使用段落文本框	173
12.3.2	改变文本之间的距离	174
12.3.3	添加制表符	175
12.3.4	设置段落文本的缩进	176
12.3.5	段落文本分栏和分节	177
12.3.6	为文本添加段落标线	178
12.4	文本的基本特殊效果	178
12.4.1	Highlight(高亮显示)效果	178
12.4.2	Shadow(添加阴影)效果	179
12.4.3	Inline(嵌入)效果	180
12.4.4	Zoom(投影效果)	181
12.4.5	Underline(下划线效果)	182
12.4.6	Strike through(删除线)效果	183
12.5	使用拼写检查和自动更正功能	184
12.5.1	使用拼写检查功能	184
12.5.2	查找与替换	185
第 13 章	颜色管理	187
13.1	颜色的调配	187
13.1.1	使用 Color List 浮动工作面板进行颜色的调配	187
13.1.2	使用 Color mixer 来进行颜色的调配	190
13.1.3	使用 Eyedropper(滴管)来进行颜色的调配	191
13.1.4	使用 FreeHand 9 颜色库进行颜色的调配	192
13.2	建立自己的颜色库	195
13.3	使用 Color Control(颜色控制)面板	196
第 14 章	基本变换和 Xtra 工具	198
14.1	FreeHand 9 的基本变换功能	198
14.1.1	基本变换规则	198
14.1.2	移动(Move)	199
14.1.3	旋转(Rotate)	201
14.1.4	缩放(Scale)	202
14.1.5	倾斜(Skew)	205
14.1.6	镜像(Reflect)	207
14.1.7	重复变换操作	208
14.2	使用 Xtras Tools	209

14.2.1	Xtras 概述及其管理	209
14.2.2	三维旋转 (3D Rotation)	210
14.2.3	鱼眼透镜 (Fisheye Lens)	211
14.2.4	涂抹 (Smudge)	212
14.2.5	弯曲 (Bend)	212
14.2.6	粗糙化 (Roughen)	212
14.2.7	图表 (Chart)	213
14.2.8	镜像 (Mirror)	215
14.2.9	阴影 (Shadow)	217
14.2.10	图形喷管 (Graphic Hose)	217
14.3	使用 Xtra Operations	219
14.3.1	混合 (Blend)	219
14.3.2	陷印 (Trap)	222
14.3.3	浮雕 (Emboss)	223
14.3.4	分裂 (Fractalize)	226
14.3.5	增加点 (Add Points)	226
14.3.6	校正方向 (Correct Direction)	227
14.3.7	反转方向 (Reverse Direction)	227
14.3.8	删除重叠 (Remove Overlap)	228
14.3.9	简化 (Simplify)	228
第 15 章	网络应用	230
15.1	矢量图的制作	230
15.1.1	使用 FreeHand 9 输出矢量图	230
15.1.2	矢量图的特点及其实现方法	233
15.1.3	制作基于 Web 的矢量图形	234
15.2	利用 FreeHand 9 来制作动画	237
15.2.1	使用 Blend 命令制作动画	237
15.2.2	多画面的动画制作方法	239
15.2.3	使用 Graphics Hose(图形喷管)制作动画	240
第 16 章	FreeHand 综合实例	243
16.1	金属质感的方板制作	243
16.2	金属板上的文字制作	245

第三篇 CorelDRAW 9

第 17 章	线条绘制	248
17.1	绘制直线	248

17.1.1	“手绘”工具绘制直线·····	248
17.1.2	“贝兹”曲线工具绘制直线·····	250
17.1.3	自然笔工具绘制直线·····	250
17.1.4	连线工具绘制直线·····	251
17.1.5	从直线到折线·····	252
17.2	绘制曲线·····	254
17.2.1	“手绘”工具绘制曲线·····	254
17.2.2	“贝兹曲线”工具绘制曲线·····	256
17.2.3	自然笔工具绘制曲线·····	257
第 18 章	图形绘制 ·····	258
18.1	绘制矩形·····	258
18.2	绘制椭圆·····	260
18.3	绘制多边形·····	262
18.4	绘制星形·····	264
18.5	绘制对称式螺旋·····	265
18.6	绘制对数式螺旋·····	266
第 19 章	节点与路径 ·····	268
19.1	添加和删除节点·····	268
19.1.1	添加节点·····	271
19.1.2	删除节点·····	273
19.2	通过节点编辑使路径发生变化·····	275
19.2.1	节点数目对路径的影响·····	276
19.2.2	节点位置对路径的影响·····	276
19.2.3	节点类型对路径的影响·····	277
19.2.4	拆分节点·····	279
19.2.5	合并和连接节点·····	280
19.2.6	一次编辑多个节点·····	282
19.3	编辑路径·····	286
19.3.1	编辑直线路径·····	286
19.3.2	编辑曲线路径·····	287
19.3.3	直线与曲线的相互转化·····	289
第 20 章	文档编辑 ·····	291
20.1	美术字和段落文本·····	291
20.1.1	添加美术字·····	291
20.1.2	添加段落文本·····	292
20.1.3	美术字与段落文本的相互转化·····	293
20.1.4	编辑美术字和段落文本·····	293
20.1.5	段落文本嵌和路径·····	304
20.2	扭曲文本和旋转文本·····	308

20.3	阴影效果	311
20.4	文本嵌和路径	314
第 21 章	对象操作	317
21.1	创建和删除对象	317
21.1.1	绘制对象	317
21.1.2	输入对象	318
21.1.3	插入新对象	322
21.1.4	保存对象	326
21.1.5	删除对象	326
21.2	选择对象	327
21.2.1	鼠标点击	327
21.2.2	鼠标圈选	330
21.2.3	使用键盘与鼠标配合	330
21.2.4	物件管理员	331
21.3	平移对象	333
21.3.1	鼠标拖动	333
21.3.2	键盘微调	335
21.3.3	精确定位	336
21.4	缩放对象	337
21.4.1	视图缩放	337
21.4.2	鼠标拖动	340
21.4.3	精确缩放	341
21.4.4	自由调节	341
21.5	倾斜对象	342
21.5.1	鼠标拖动	342
21.5.2	自由扭曲	343
21.6	旋转对象	344
21.6.1	鼠标拖动	345
21.6.2	精确旋转	347
21.6.3	自由旋转	347
21.7	镜像对象	348
21.7.1	自由镜像	349
21.7.2	其它方法	349
第 22 章	网络应用	352
22.1	制作 Web 页面初步	352
22.1.1	利用 HTML 文件输出 CorelDRAW 9 的图形	352
22.1.2	从 CorelDRAW 9 直接向 Web 输出	359
22.2	深入 Web 页面的制作	367
22.2.1	检查 HTML 对象冲突	367

22.2.2	图像映射.....	369
22.2.3	使用其它文件类型.....	372
第 23 章	CorelDRAW 综合实例	373
23.1	钟表制作.....	373
23.2	制作背景.....	376
23.3	添加文本.....	377

第一篇

Photoshop 5.5

Photoshop 是 Adobe 公司提供的—个优秀的图像处理系统，是专门用于出版书刊、设计图形和编制文稿的平面图像处理软件。它提供了丰富的图像处理功能，是理想的集图像创作、输入、修改、合成、特技处理及输出为一体的最佳的图像处理工具。

第 1 章

工具基本操作

本章主要论述工具箱中的各种工具,这些工具按作用的不同可分为五大类,即:圈选工具、着色工具、编辑工具、观察工具和其它工具。

圈选工具主要包括:Marquee(矩形)、Lasso(套绳)、Magic Wand(魔术棒)等工具。

着色工具主要包括:Airbrush(喷枪)、Pencil(铅笔)、Paintbrush(画笔)、Gradient(渐变)、Bucket(颜料桶)、Eyedropper(滴管)、Eraser(橡皮擦),以及 Line(线条)等工具。

编辑工具主要包括:Blur/Sharpen(晕开/锐化)、Dodge/Burn/Sponge(亮化/发黑/海绵)、Smudge(涂污)、Stamp(橡皮图章)等工具。

观察工具主要包括:Zoom(缩放)工具和 Hand(手形)工具。其它工具主要包括:Style(字体)、History Brush(历史画笔)、Move(移动)工具。

这些工具都要与相应的功能面板结合在一起使用。通过本章的学习,用户可了解以上各种工具的使用方法以及其相应功能面板的各种设置。这一章还包括几个小的练习,以使用户熟悉和正确使用这些工具和技巧。

1.1 圈选工具

大多数的影像工作者,会将图形的圈选视为影像处理的第一步,因为无论是物件的移动,复制,甚至变形,特效等,都必须先将物件正确地圈选起来才行。

这里介绍三种圈选方式,也就是三个工具按钮。



注意

在开始本章之前,请为本章的练习做好准备工作。由于使用工具的时候,用户要频繁使用 Option 浮动功能面板,因此要确定 Photoshop 功能面板已经打开,否则选择 Window→Show Options 打开此功能面板。

1.1.1 Marquee(矩形)工具

当我们连接两下矩形工具,会出现 Option 功能面板,此时即可开始于工作区进行矩形圈选,如图 1-1 所示。按住矩形图标即可选择圆形或其它形状。