



就业 · 上岗 · 取证 · 考级

电脑培训综合教程

Photoshop5.5 FreeHand8.0 PageMaker6.5
CorelDraw9.0 Illustrator8.0

平面设计五合一教程

王小伟 邓刚 吴林 编著



吉林出版集团

电脑培训综合教程

Photoshop5.5 FreeHand8.0 PageMaker6.5

CorelDraw9.0 Illustrator8.0

平面设计五合一教程

王小伟 邓刚 吴林 编著

专利文献出版社

内容提要

本书以与平面设计相关的五种软件(Photoshop、FreeHand、PageMaker、CorelDraw及Illustrator)为题材,内容涵概了这五种软件最新版本的方方面面。Photoshop 5.5中包括Photoshop 5.5概览、图层、通道、色彩模式与色彩校正及如何在Photoshop中使用文本和创建Web图形;FreeHand 8.0有使用FreeHand绘图、处理文字等介绍和实际操作;在对PageMaker 6.5做简单介绍的同时,还对利用PageMaker 6.5建立主页和页面,进行文本编辑、图形处理、颜色运用等做了详细说明;而对于Illustrator 8.0和CorelDraw 9.0两种软件,本书也讲述了大量的实例演示和操作工具,以增强读者对它们的了解。

本书覆盖面广,资料新颖,图文并茂,是平面设计爱好者的最佳选择。

图书在版编目(CIP)数据

电脑培训综合教程/金歌,王志军等编著. —北京:专利文献出版社,1999.9

ISBN 7-80011-443-0

I.平… II.①金… ②王… III.电子计算机-教材 IV.TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 61950 号

电脑培训综合教程

平面设计五合一教程

王小伟 邓刚 吴林 编著

责任编辑:李琳 封面设计:刘利华

专利文献出版社 出版发行

(北京市海淀区蓟门桥西土城路 6 号 100088)

北京清华园胶印厂印刷

全国各地新华书店经售

2000 年 3 月第 1 版

2000 年 3 月北京第 1 次印刷

开本:787×1092 1/16

印张:19.5 字数:450 千字

印数:10000 全套总定价:268.00 元,本册定价:28.50 元

前 言

在世纪之交的今天，计算机已经深入到了我们的生活和工作中，其中突出的表现是形成了一些依靠或借重计算机的职业（比如出版行业的录入排版），传统职业也有许多与计算机的应用紧密结合起来（比如秘书与办公室工作）。正是在这种情况下，面向某种专业方向和职业领域的电脑培训才应时而生，蔚成大观；国家相应的专业、职业计算机知识和技能考核、考试也才接连出台，蓬勃发展。

计算机应用领域的广泛延伸和专业、职业培训的迅猛发展，对电脑培训的方式及其教材提出了新的要求，那就是对口适用性和软件综合性。过去的教材，大多是每种讲一个软件，纵的深度有了，横的综合则较少。严格来说，这些教材是介绍操作步骤的，较少涉及综合技能。比如平面设计，讲那几种具体应用软件的书不少，而以实例（比如书封、招贴画等）贯穿、综合运用各种软件的则较少。正是鉴于这种情况，我们编写了这套《电脑培训综合教程》。

这套教程的突出特点是——综合。丛书中的每一种都非单一地介绍某一种软件，而是针对专业、职业的需要介绍综合知识和技能。比如《高级文秘电脑培训教程》，针对的职业是文秘，而且完全按照国家劳动部职业鉴定标准对高级秘书的要求而编写，涉及到了这个要求所提出的所有内容。再如《最新中英文处理教程》，针对的是专业方向，其中除涉及相关的常用软件以外，还涉及了编码基础、编辑校对知识等适用于这一方向的大部分内容。

这套丛书的第二个特点是实用。无论是针对什么专业方向和职业领域，都以实例贯穿，不仅使读者学会使用软件，而且学会使用软件干成要干的事情。比如网页设计，除介绍几种主要软件外，重点介绍综合运用软件制作网页的过程；再如网络应用技术中关于局域网的部分，着重举了一间办公室、一层办公楼等的组网技术。这样的介绍，必然使读者能学有所用，迅速进步。

我们相信，这套综合性的教材在电脑培训的教学必将发挥它应有的作用，受到用户的欢迎。我们也希望读者给我们提出意见和建议，以便将后的改进。

编 者

目 录

第一章 Photoshop 5.5 概览	1
1.1 Photoshop 工作区	1
1.1.1 菜单条	2
1.1.2 工具条	2
1.1.3 浮动面板	4
1.1.4 状态条	4
1.2 获取图像	6
1.3 Photoshop 5.5 的绘画功能	6
1.3.1 建立新文件	7
1.3.2 画笔工具	7
1.3.3 调色板	8
1.3.4 创建自己的笔尖	11
1.3.5 创建海景图	12
1.4 强大的撤消功能	12
1.4.1 History(历史面板)	13
1.4.2 History Brush(历史画笔)	14
1.5 应用动作(Action)	14
1.5.1 动作简介	14
1.5.2 使用内置动作	15
1.6 图像处理的基础知识	18
1.6.1 色彩属性	18
1.6.2 点阵图像(Bitmap Images)和矢量图形(Vector Graphics)	19
1.6.3 数字位色彩	20
1.6.4 文件格式	20
1.6.5 输入装置	21
1.6.6 输出装置	21
第二章 范围选取	22
2.1 几何选择工具	22
2.2 使用色彩范围来选取	24
2.2.1 魔术棒	24
2.2.2 色彩范围(Color Range)	26
2.3 选取变换功能	27
2.4 使用快速蒙版	28
2.5 使用路径来选取	30

2.6 Photoshop 5.5 的新功能——从背景中提取物体	35
第三章 图层	38
3.1 图层控制面板	38
3.1.1 图层的基本控制	38
3.1.2 图层常用命令	41
3.2 图层蒙版	42
3.2.1 蒙版的作用	42
3.2.2 创建图层蒙版	44
3.3 图层特效(Layer Effects)	45
3.3.1 下垂阴影	46
3.3.2 内侧发光	47
3.3.3 斜切和浮雕	47
3.4 图层的应用	48
第四章 通道	50
4.1 通道简介	50
4.1.1 通道概念	50
4.1.2 切换和察看通道	50
4.2 通道操作	52
4.3 通道的应用技术	58
第五章 色彩模式与色彩校正	61
5.1 图像的色彩模式	61
5.1.1 RGB 色彩模式	61
5.1.2 CMYK 色彩模式	62
5.1.3 Lab 色彩模式	63
5.1.4 HSB 色彩模式	63
5.1.5 Indexed Color 索引色彩模式	63
5.1.6 Gray Scale 灰度色彩模式	65
5.1.7 Bitmap 黑白位图模式	65
5.1.8 Multi Channel 多通道色彩模式	67
5.1.9 Duotone 双色模式	67
5.2 系统校正	67
5.3 校正图像的色彩	68
5.3.1 图像资料分析——Histogram 亮度分布图	68
5.3.2 使用 Levels 功能	69
5.3.3 使用 Curves 做色调修正(Tonal Adjustment)	71
5.3.4 色彩平衡	73
5.3.5 调整明亮/对比度	74

5.3.6 使用 Hue/Saturation 设定色相和彩度	75
5.3.7 减彩度(Desaturation)	75
5.3.8 替换色彩(Replace Color)	76
5.3.9 选色	77
5.3.10 特殊色调调整命令	77
5.3.11 Variation 命令	79
第六章 在 Photoshop 中使用文本	80
6.1 文本的基本操作	80
6.1.1 文字工具	80
6.1.2 格式化字体	81
6.2 字符蒙版	82
6.2.1 用图案填充文本	82
6.2.2 描绘立体字	83
6.2.3 制作背后发光的文字	84
6.3 文本特效制作技巧	85
6.3.1 创建投影	85
6.3.2 创建烙印染文本	86
6.4 使用滤镜创建文字特效	88
6.4.1 花呢效果	88
6.4.2 创建迷彩效果	89
6.4.3 创建腐蚀效果	90
6.4.4 印章效果	92
6.4.5 创建大理石效果	93
6.4.6 创建火焰效果	94
6.4.7 霓虹灯效果	96
第七章 创建 Web 图形——ImageReady 2.0	99
7.1 ImageReady 概览	99
7.2 ImageReady 2.0 与 Web 图形	101
7.2.1 文件信息	101
7.2.2 图形色彩优化	102
7.2.3 分片	104
7.2.4 修整	106
7.2.5 背景生成器	106
7.3 创建 Web 动画	108
第八章 FreeHand 的基本概念	112
8.1 图形与图像的差别	112
8.2 FreeHand 的基本操作	113

8.2.1 FreeHand 软件的基本界面	113
8.2.2 编辑工具介绍	116
第九章 使用 FreeHand 绘图	124
9.1 创建一个图形文件	124
9.2 使用 FreeHand 基本工具绘制草图	127
9.3 草图的修饰及填色	130
9.3.1 闭合曲线	130
9.3.2 基色填充	132
9.3.3 渐变填充	132
9.3.4 透镜填充	134
9.3.5 其他填充	136
9.4 特技效果	138
9.4.1 Xtras Tools(特技工具)	138
9.4.2 Xtras Operation(特效工具)	142
9.4.3 复合线条的使用	146
第十章 用 FreeHand 来处理文字	148
10.1 文本的建立	148
10.1.1 FreeHand 自创文本	148
10.1.2 外来文本的输入	148
10.2 文本的基本操作	149
10.2.1 字符的操作	149
10.2.2 字符的效果	151
10.2.3 调整文本块	154
10.3 给文本增加效果	156
10.3.1 艺术文本处理	156
10.3.2 使线条沿线排版	157
10.3.3 文字围绕图形排版	160
第十一章 文件的输入和输出	162
11.1 图形文件的输入和输出	162
11.1.1 输入图形文件	162
11.1.2 图形文件的输出	163
11.2 打印 FreeHand 文件	165
第十二章 PageMaker 6.5 简介	166
12.1 PageMaker 的安装	166
12.2 PageMaker 的启动和退出	167
12.2.1 PageMaker 的启动	167
12.2.2 PageMaker 的退出	168

12.3 PageMaker 的工作窗口介绍	168
12.4 PageMaker 的菜单介绍	169
12.4.1 文件菜单	169
12.4.2 编辑菜单	170
12.4.3 版面菜单	171
12.4.4 文字菜单	171
12.4.5 成分菜单	172
12.4.6 工具菜单	173
12.4.7 视图菜单	174
12.4.8 窗口菜单	175
12.4.9 帮助菜单	176
第十三章 建立主页和页面	177
13.1 了解主页	177
13.2 使用参考线	177
13.2.1 设置页边缘参考线	177
13.2.2 设置分栏参考线	178
13.2.3 设置标尺参考线	179
13.2.4 手动控制参考线	179
13.3 主页制作	179
13.3.1 创建新主页	179
13.3.2 编辑主页	179
13.3.3 重命名和删除主页	180
13.3.4 应用主页	180
13.3.5 空白主页的应用	181
13.4 页面操作	181
13.4.1 创建页面	182
13.4.2 打开已有页面	182
13.4.3 查看页面	182
13.4.4 改变页面设置	183
13.4.5 给页面编码	183
13.4.6 在页面之间转换	184
13.4.7 添加和删除页面	184
第十四章 文本编辑	185
14.1 输入文本	185
14.1.1 使用文字工具输入文本	185
14.1.2 使用置入命令置入文本	185
14.2 文本编辑	186

14.2.1 块操作	186
14.2.2 字处理	187
14.2.3 使用字符控制面板进行字处理	188
14.2.4 段落格式	188
14.2.5 缩排和制表位	188
14.2.6 排式	189
14.2.7 故事编辑器	192
第十五章 图形处理	197
15.1 绘图	197
15.1.1 矩形工具	197
15.1.2 椭圆工具	197
15.1.3 多边形工具	198
15.1.4 直线工具	199
15.2 图形编辑	199
15.3 置入图形	202
15.3.1 图形的置入	202
15.3.2 特殊粘贴与插入	202
15.3.3 使用框架置入图形	203
15.3.4 对置入图像进行剪切	203
15.4 图像控制	204
15.5 文本与图形、图像的位置关系——文本绕图	204
15.6 链接	205
第十六章 颜色运用	206
16.1 颜色的属性	206
16.2 颜色的模式	206
16.3 颜色类型	207
16.4 PageMaker 中的颜色工具	207
16.4.1 颜色面板	207
16.4.2 颜色面板的使用	208
16.5 定义颜色	210
16.6 颜色的使用	210
16.6.1 使用颜色面板	211
16.6.2 使用菜单	211
第十七章 典型实例	213
第十八章 Illustrator 工具总览	219
18.1 Illustrator 软件概述	219
18.2 工具界面介绍	219

18.3 工具箱探究	221
18.4 菜单浏览	224
第十九章 Illustrator 实例演示	227
19.1 绘图工具的使用	227
19.1.1 制作一面五星红旗	227
19.1.2 画一个黑猫警长	229
19.2 渐层工具的使用	234
19.3 文字工具	235
19.4 路径寻找器和对齐	240
19.5 混合工具	244
19.6 图层调板	246
19.7 三维效果	248
19.8 蒙版和滤镜	253
19.8.1 制作拼图	253
19.8.2 “模糊”文字特效	257
第二十章 CorelDraw 工具总览	259
20.1 工具箱探究	259
20.2 菜单浏览	262
第二十一章 CorelDraw 实例演示	269
21.1 形状工具的使用	269
21.1.1 圆形和矩形工具的使用	270
21.1.2 小汽车的绘制	272
21.1.3 绘制简单花朵——多边形的利用	274
21.2 文本工具的使用	276
21.3 轮廓线和填充工具的使用	279
21.4 轮廓图和图层工具的使用	284
21.5 交互式透明和交互式阴影工具	288
21.6 位图效果	290
21.6.1 人物效果的制作	290
21.6.2 风云变幻	294
21.7 绘图工具、效果菜单、位图菜单的综合使用	298

第一章 Photoshop 5.5 概览

本章我们将浏览 Photoshop 的基本功能，初步掌握 Photoshop 的使用方法，建立起一个大体的印象。

当我们安装完成 Photoshop 5.5 后，在 Windows Start Menu/中将出现 Adobe /Photoshop 5.5 菜单栏，该菜单栏中包括 Adobe ImageReady 2.0 和 Adobe Photoshop 5.5 两个程序项（当然还包括帮助等其他三项）。启动这两项，我们将看到大体上一样的程序界面，关于 Adobe ImageReady 我们将较后讲述，现在单击 Photoshop 5.5 项，启动该应用程序。

1.1 Photoshop 工作区

每个设计程序都有它自己的工作区。设计区域、工具栏和浮动面板之间的合理安排决定了应用程序的美观程度和工作效率的高低，Adobe Photoshop 有一个经过精心组织的工作区，如图 1-1 所示。

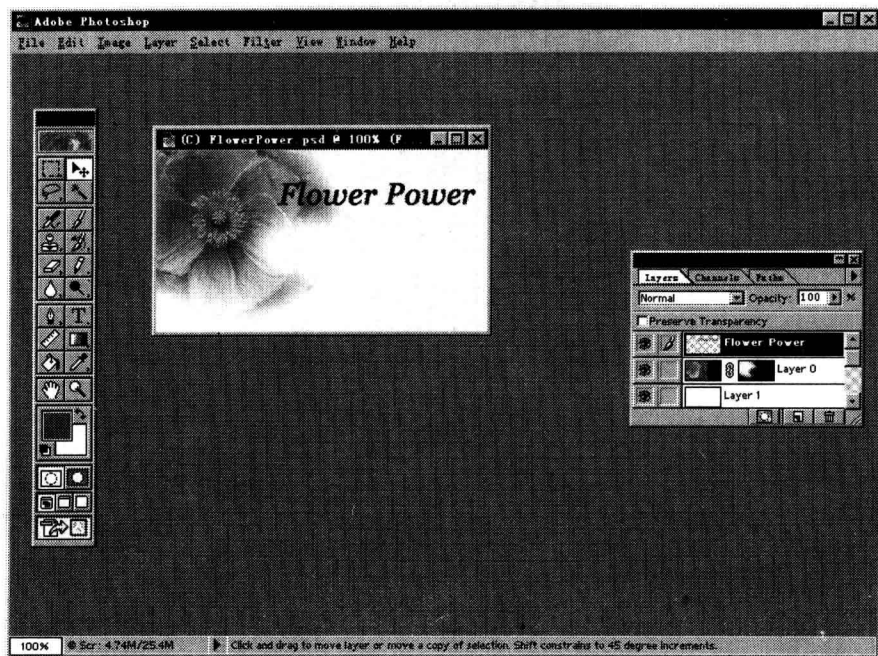


图 1-1 Adobe Photoshop 的工作区

Photoshop 是按照设计师的眼光来建立的，一旦程序被启动，打开的艺术作品将被作为主焦点显示出来。程序提供菜单、调配板、一个工具条和一个状态栏——包括设计者定制工作区和创作图像所用的一切东西。

1.1.1 菜单条

Photoshop 5.5 的菜单条共提供 9 个选项，这些选项沿 Photoshop 界面的顶端分布如图 1-2 所示。

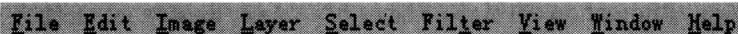


图 1-2 Adobe Photoshop 的菜单栏

同每个带有菜单条的程序一样，打开一个菜单选项，我们将看到一组附加选项，其中有些代表了一项功能，有些则是进入下一级菜单的入口。在这 9 个菜单中，稍有不同是 Filter 菜单（图 1-3）的内容可能有变化，这依据于我们安装的外挂滤镜的情况而定。如果我们安装了第三方厂商提供的外挂滤镜，则 Filter 菜单将会自动加入这些滤镜选项。

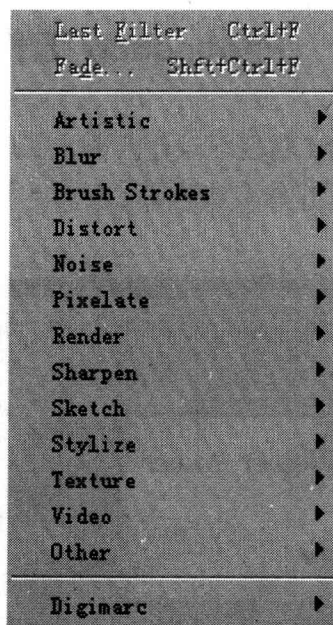


图 1-3 展开的 Filter 菜单栏

上图中，菜单项右边的小三角形暗示有一个子菜单的存在，打开该菜单我们将见到下一级菜单。反白显示的菜单项表示暂时不可用。有些菜单项有键盘快捷方式，如上图中的 Last Filter，我们只要按一下 Ctrl+F，就可以启动该项功能了。

1.1.2 工具条

在进行 Photoshop 的创作时，最常使用的也许就是工具条了。工具条的缺省位置是在工作区的左边，从上到下，Photoshop 5.5 的工具条被分成 6 个工作组，从上到下分别为：

- Adobe Online 工具条上方的眼睛标记, 单击该栏可以连接到 Adobe 在线主页。
- 通用工具栏 (General Tool Box) 工具条的主体, 包含所有常用的绘画和编辑工具。
- 色彩控制栏 (Foreground Color & Background Color) 用来选择前景色和背景色。
- 编辑模式控制栏 (Edit Mode)
- 显示模式栏 (Screen Mode) 用于切换屏幕显示方式。
- 跳转栏 (Jump to Default Graphics Editor Application) 跳转到当前图像的缺省编辑模式。

每个工作组被单独的线框围起来, 各包括一组选项按钮, 如图 1-4 所示。

如果我们将鼠标移动到某一个工具图标上等待一会儿, 会看到出现一个英文的标识, 该标识就是工具的名称, 我们可以逐一察看这些工具的名称。

右下方带有小三角的工具按钮表明该按钮有一组子按钮, 我们将鼠标光标移动到该按钮上, 按下左键等待一会儿, 会看到弹出的子按钮。这些子按钮通常是功能类似的一组按钮, 我们可以选择其中的任意一项作为当前项。

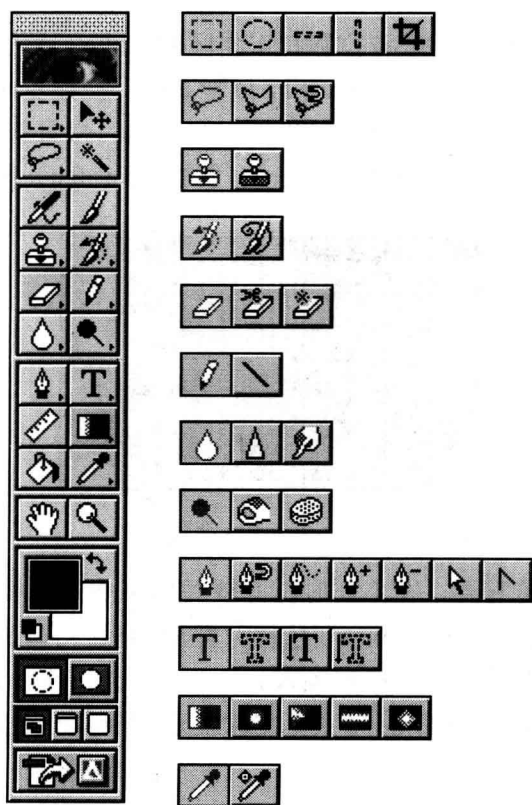


图 1-4 Photoshop 5.5 工具条及其展开项

如果我们双击某些按钮标识, 可以弹出该项功能的设置对话框。比如我们双击毛笔按钮(PaintBrush Tool), 弹出如图 1-5 所示对话框, 我们可以在该对话框中设置毛笔工具的参数。

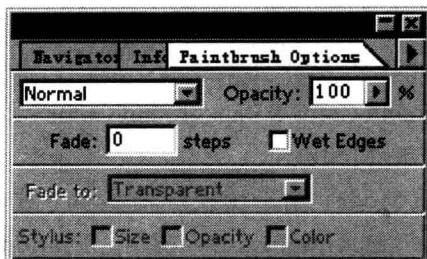


图 1-5 Paintbrush 工具参数设置框

小技巧：

对于某些按钮，双击可以实现一定的功能，比如双击放大工具按钮，在工作区中打开的当前图片将恢复到实际尺寸（Actual Pixels）显示。

1.1.3 浮动面板

浮动面板（或称调色板）的缺省位置在工作区的右边，当然我们可以按需要移动其位置。浮动面板提供命令和功能的快速访问，尽管其中一些命令也可以通过菜单来实现。如果浮动面板被安排在浮动面板组中，可以根据自己的习惯重新组织这个组。图 1-6 显示了一个浮动面板组，其中包括调色（Color）、色样（Swatch）和笔尖（Brushes）三项。

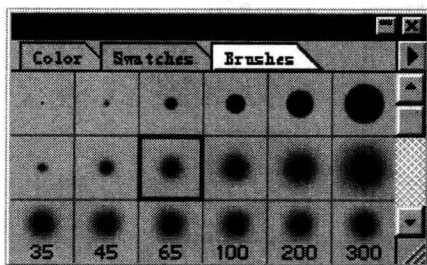


图 1-6 Brushes 调色板

我们可以根据自己的需要，在工作时打开或关闭某些调配板。例如，许多 Web 设计师都让 Layers（图层）和 Swatches（色样）浮动面板一直保持打开状态，因为他们设计过程中使用这两个浮动面板极其频繁。

Window 菜单中的 Show 和 Hide 子菜单用来显示和隐藏一个浮动面板。

注意：

如果一个调配板并不经常使用，为了节省有限的设计空间应该在需要用到之前隐藏起来。

1.1.4 状态条

在 Photoshop 中，当你处理图像时，可能没有注意到沿工作区底端排列的一些特殊

功能项。这些不太引人注意的项位于状态条中，提供与你当前正处理的图像文件有关的信息以及关于当前 Photoshop 使用资源的信息，比如当你打开一幅图片时，由于图片过大而需要一定的等待时间，此时状态条中就显示出图片装入内存的进度信息。



图 1-7 Adobe Photoshop 的状态条

下面是每个状态条项更详细的说明。

1. 比例

状态条左下端显示出当前图片显示与实际尺寸的百分比。在 Photoshop 装入图片的时候，往往会为每张图片选择一个合适的显示百分比。经过实验，在 Photoshop 5.5 中，缺省的百分比为 66.67%。

在图像显示的时候，图像像素大小和显示器像素大小的比率为 1:1，因此图片的显示效果和显示器的分辨率是息息相关的，高分辨率的显示器能够显示更大的图片。

2. 指示符区

比例字段右边是一个信息显示区，显示有关被处理图形的信息和计算机与 Photoshop 相关联时的信息。缺省是图像单层的大小和采用多层格式保存大小的值，当我们采用某些格式（比如 PSD 格式）的时候，这两者会有差异。

3. 指示符菜单

指示符字段的右边是一个黑色的三角形，你可以单击这个三角形来访问指示符菜单，该菜单提供五个选项。

(1) Document Sizes 如果你正在处理一个图层化档案，该选项将在指示符区中显示该文件作为一个展平文件的长度和作为一个图层化文件的长度。

(2) Scratch Sizes 这个选项显示两个值：左边的值显示 Photoshop 当前正在用的内存量，（包括 open images, Clipboard, Undo, Pattern, Snapshot, and Histories, Asterisk (*) indicates asynchronous I/O 的总量），右边的值显示系统中能使用的内存量。当正使用的内存量超过了可用的内存量的时候，PhotoShop 将使用硬盘空间来弥补这一不足，此时我们可以感觉到系统性能的下降。

(3) Efficiency 当该值为 100%，表示 Photoshop 有足够的内存来处理所要处理的工作；当该值小于这一数值时，则程序正在使用硬盘空间，并可能正在折衷性能。

(4) Timing 这个选项显示 Photoshop 处理上一条命令所花费的时间。

(5) Current Tool 这个选项显示一个简单的符号，该符号标记你当前正使用的工具。

4. 状态条消息

这个区主要显示当前所选工具或命令的使用功能和含义，通过这个状态栏我们可以得到一些有关工具的帮助信息。

1.2 获取图像

可以有多种方法将图像文件调入到 Adobe Photoshop 中。大多数原始图像文件是由扫描仪扫描获得,或使用矢量绘图软件(如 Macromedia Freehand 和 Adobe Illustrator)创作所得。我们也可以直接在 Adobe Photoshop 中使用绘图功能来生成图像文件。

假定我们的硬盘上已有现成的图像文件的存在,可以通过 File/Open 命令来打开这些文件。也可以在工作区的空白处双击鼠标,同样可以得到一个 Open File 对话框。选择我们希望打开的文件名(可以一次选多个),然后单击 OK 按钮,则被选中的文件按照在文件夹中的排列顺序依次打开。图 1-8 显示的是 Adobe Photoshop 5.5/Goodies/Samples 中自带的几个文件。



图 1-8 打开文件

我们也可以通过 File/Import 选项直接使用外部设备来获得图像文件。另外如果你接着上一次的工作继续,File 菜单中保存着最近打开过的文件名称,你只要简单地选择你想要的文件名就行了。

注意:

为了合理使用内存,我们在工作时只应该打开正在使用的图片,否则打开的文件过多会严重影响程序运行的速度。

1.3 Photoshop 5.5 的绘画功能

在这一部分,我们将使用 Adobe Photoshop 的绘画功能来创作如图 1-9 所示的一幅海景图,并在创作过程中通过实际的练习逐渐了解各种工具的使用。