

Photoshop CS2 Illustrator CS2 PageMaker 6.5C

职业之道

以初学为起点的资深职业培训教材



郑 嵘

著

飞思数码产品研发中心 审校

适用目标

初学软件
平面设计师
网页设计师
数码修图师
CG创作者

41-43



随书光盘：97个Photoshop分层图源文件、34个Illustrator源文件、24页PageMaker练习文件，共计约520MB



电子

通过书本 实用
获得工作能力
三个软件只花一本书的钱
超值

Photoshop CS2 Illustrator CS2 PageMaker 6.5C

职业之道

郑 嵘 著
飞思数码产品研发中心 审校

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

■ 内容简介

Photoshop CS2、Illustrator CS2是Adobe公司的最新版软件,而PageMaker 6.5C是应用最广的排版软件之一,本书以这三个软件为学习主线,以初学入门、平面设计师、网页设计师、数码修图师、CG创作者为职业目标,系统地介绍了设计师在工作中的职业技能和工作经验。在学习方法上本书应用“概念&技能双向学习”,解析软件原理、强化职业技能、缩短学习时间,并通过大量案例来强化这一过程,让学习更有效更有趣。在随书光盘中提供了多达97个Photoshop分层图源文件、34个Illustrator源文件和24页PageMaker练习文件,共计约520MB。

本书向下兼容 Photoshop CS中文版及Illustrator CS中文版的学习。

针对绝大多数CS2和CS不同的命令或内容,在书中都分别做了特别说明(相应内容在文中以 **CS2** 标识进行提示),软件的菜单、命令和面板有中、英文双语版本的介绍,这使得无论是CS2还是CS,无论是中文版还是英文版,本书都具有专业性和针对性。

对初学爱好者、职业受训者、从业人员,以及学校、培训机构来说,这是一本学习效率高、内容翔实、技术深入的专业教材和参考书。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS 2 Illustrator CS 2 PageMaker 6.5C 职业之道 / 邓嵘著. —北京: 电子工业出版社, 2005.7

(飞思数码设计院)

ISBN 7-121-01479-3

I. P... II. 邓... III. ①图形软件, Photoshop CS 2, Illustrator CS 2②排版—应用软件, PageMaker 6.5C IV. ①TP391.41 ②TS803.23

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第069957号

责任编辑: 武 嘉

印 刷: 北京画中画印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 21.25 字数: 510千字

印 次: 2005年7月第1次印刷

印 数: 6 000册 定价: 59.00元 (含光盘1张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系电话: 010-68279077。质量投诉请发邮件至 zits@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

■ 作者序

整本书的写作历时三年多，其间的困难与艰辛是之前远远未曾想到的，但如果通过这本书能给你带来一些收获，那经历 1000 多个日夜的疲惫和孤独就一定是值得的，如果还能有幸为你的学习带来些许快乐——就写这本书而言我将别无他求。

在此期间我曾得到了许多亲人和朋友的全力支持和帮助，他们是我的父母：邓瑛、唐世珍；我的朋友：杨波、谭辉红、马军平、毛海立、武继洪、胡修文等。没有他们就不可能有这本书，在此仅致以我最诚挚的谢意。

特别感谢“蓝色理想”(www.blueidea.com)、“天极网软件频道”(soft.yesky.com)为本书专门开设的论坛，为本书与读者架起了沟通的桥梁，论坛网址如下：

www.blueidea.com/drkiller

art.yesky.com/drkiller

(注：在论坛发帖时请在问题标题前注明“《职业之道》，作者会优先回答。)

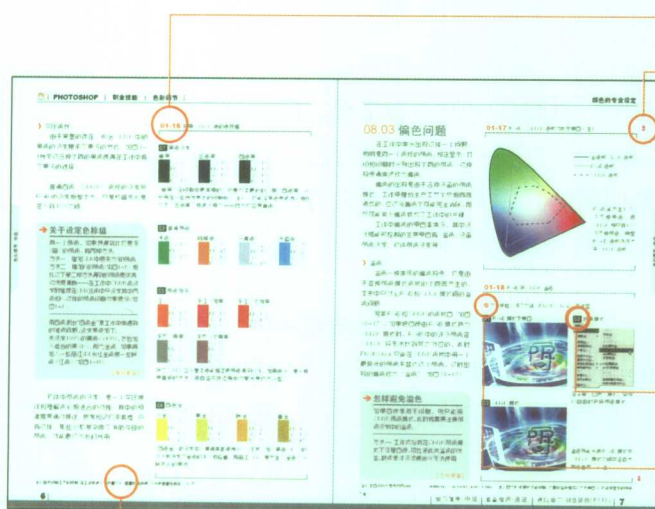
特别感谢汪端先生给我拍摄用于封面勒口的个人照片。

本书中提及的所有国内外产品及品牌只为促进厂商与用户利益，绝无侵权意图，特此声明。

邓 嵘

2005 年 5 月 17 日

怎样阅读



配图图号，与文字内容相对应

导读标：

初与初之间为初级内容，建议初学者进行学习，有基础的可略过不学；

高与高之间为高级内容，建议初学者暂时略过，有基础的重点学习；

其他无导读标部分为中级内容。

CS2 Photoshop CS2或Illustrator CS2新增内容或独有内容（相对CS版本而言）。

02 配图内的操作步骤编号

案例文件在随书光盘中的地址

特别注释

案例操作要点提示

案例操作步骤

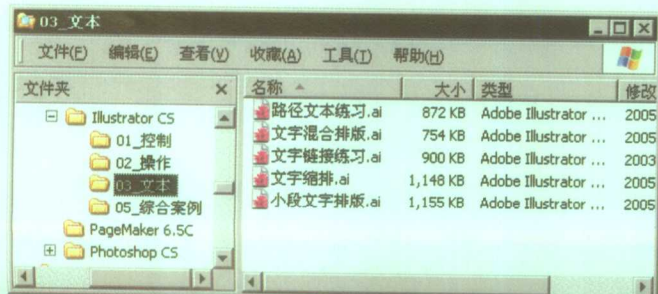
案例操作原图

案例操作完成图

操作步骤分解说明



随书光盘内容



光盘中的文件按书中的章节顺序分别保存于对应章节名的文件夹内，学习中也可以按书中的光盘地址提示来进行查找。

■ 出版说明

飞思数码产品研发中心一直关注全球数码艺术设计的最新趋势，产品线涵盖了图形图像和工业设计的各个领域，注重满足普及型和专业型读者的不同需求，汇聚本领域的优秀人才及最尖端的成果，打造高水平的数码知识产品平台。

我们以传播最先进的创意思想，推广最先进的数码技术为己任。提供最新的业内资讯和独家论述，关注不同发展方向的动态，努力成为业界最广泛、最前沿的信息提供者。

用最踏实的工作建造作者与读者之间的桥梁一直是我们不变的工作态度。从分析、创意、设计、组织、推广、反馈等各个环节的基础工作入手，严谨、朴实的工作作风保证了飞思数码产品研发中心对行业的责任感。

我们深知：作为知识的分享平台，我们没有权利传播真实之外的任何东西。

这里是精英的论坛，是铸造精英的殿堂。

我们的联系方式：

咨询电话：(010) 68134545 68131648

答疑邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：<http://www.fecit.com.cn>

<http://www.fecit.net>

通用网址：计算机图书、FECIT、飞思教育、飞思科技、飞思

飞思数码产品研发中心



案例类型
包装设计提案

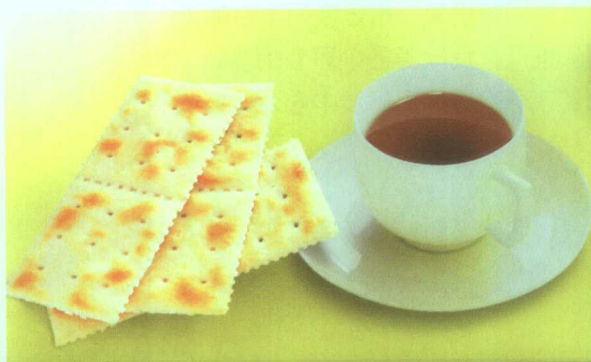
完稿时间
2001/07

客户
金潮食品饮料
有限公司

制作时间
约 60 分钟

商业设计
包装效果图制作

P213



商业设计
来杯茶，行吗？（完整版）

P220

案例类型
做假合成

完稿时间
2000/05

客户
某国际饼干企业

制作时间
约 2 小时

案例类型
个人创作

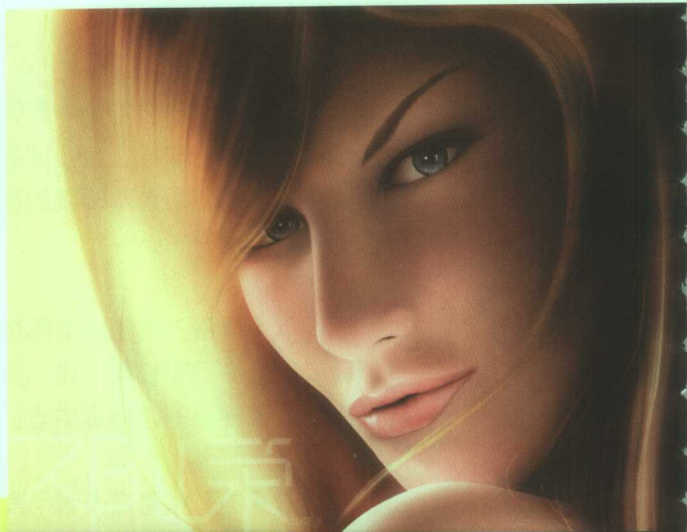
完稿时间
2005/04

制作时间
约 20 小时



CG 创作
星程

P297



CG 创作
人物鼠绘习作

P226

案例类型
个人创作

完稿时间
2005/05

制作时间
约 20 小时



手绘练习
僵尸变身的奥秘

P41

案例类型
手绘上色

完稿时间
2004/11

制作时间
约 60 分钟

学习前的准备

关于学习方法	2	快捷键及鼠标操作	8
怎样才能学得更有效率?	2	快捷键的操作及指法	8
不同职业目标的学习重点	3	鼠标操作	9
本书专有名词解释一览	4	常用快捷键的学习	10
职业设计师的保健	6	工作中各软件版本使用现状一览	12

Photoshop CS2

控制	14	通道操作	103
初次见面	14	位图蒙版	105
面板控制	18	五大概念解析	107
视图缩放	20	概念解释	107
标尺及参考线	22	读解概念关系	109
文件控制	23	滤镜及批处理	110
操作	28	滤镜的学习方法	110
预置优化	28	常用滤镜命令	110
颜色设置	29	批处理命令	126
常用绘图工具	31	职业技能 修图	129
手绘案例:僵尸变身的奥秘	41	修图概念	129
核心概念 像素	45	去斑命令修图	129
像素概念	45	图章工具修图	131
像素画案例:暴牙小毛逗	49	修图技能经验一览	139
核心概念 图层	52	职业技能 勾图	141
图层概念	52	勾图概念	141
图层操作	54	勾图标准动作	141
图层操作案例:包装效果变形操作	63	勾图案例:标志制作	147
图层混合模式	65	职业技能 色彩调节	150
图层样式	68	颜色的专业设置	150
图层分类	70	色彩与系统通道的内在关系	157
图层管理	73	初级 3+1 调色	159
核心概念 选区	74	中级 3+1 调色	166
选区概念	74	高级 3+1 调色	174
选区操作	75	其他常用色彩调节命令	185
核心概念 路径	89	调色过程中的色彩损失	186
路径概念	89	调整图层	187
路径操作	90	专业调色应用——灰平衡调色简介	188
路径上排文	96	图层调色法	192
路径与选区的相互转化	96	职业技能 退底	198
路径管理	97	退底概念	198
形状图层	98	魔术棒退底	198
矢量蒙版	99	路径退底	200
核心概念 通道	101	图层样式混合退底	202
通道概念	101	抽出退底	206

目录

通道退底	208	商业设计：来杯茶，行吗？（完整版）	220
综合案例	213	CG 创作：人物鼠绘习作	226
商业设计：包装效果图制作	213		

Illustrator CS2

控制	234	轮廓	268
矢量图、矢量软件概念	234	填充	270
初次见面	235	滤镜及效果	276
面板控制	237	操作练习 3：圆形图标制作	281
视图缩放	238	文本	283
标尺及参考线	239	文本设置	283
文件控制	240	文本练习	285
操作	243	文本排版	286
选择	243	与 Photoshop 的协作	289
移动、复制及再次变换	247	Photoshop 置入 Illustrator	289
变形	249	Illustrator 输出 Photoshop	292
操作练习 1：方盒字	252	综合案例	293
深入操作	254	商业设计：酒吧宣传单张制作	293
操作练习 2：名片排版	262	CG 创作：星程	297
图形创建	265		

PageMaker 6.5C

控制	306	文本	320
初次见面	306	文本设置	320
视图缩放	308	文本排版	322
标尺及参考线	309	页面	326
文件控制	310	页面设置	326
操作	312	主页	327
选择	312	合订	329
移动及复制	312	与 Photoshop 的协作	330
变形	314	Photoshop 置入 PageMaker	330
深入操作	315	怎样使置入图形的背景为透明	331
图形创建	316		

Photoshop CS2 主要更新内容

浏览器	16
图层相关操作	56
消失点滤镜	112
斑点修复工具	130
智能对象	292

Illustrator CS2 主要更新内容

工具面板	236
轮廓对齐方式选择	268
动态填充	273
动态描摹	273
PSD 文件透明背景、PSD 文件图层转换独立图像、灰度图上色	290

学习前的准备

关于学习方法

本书专有名词解释一览

职业设计师的保健

快捷键及鼠标操作

工作中各软件版本使用现状一览



■ 关于学习方法

怎样才能学得更有效率?

》 本书推荐“概念 & 技能双向学习”

一方面通过“概念”剖析软件本质、理解命令内在关系；另一方面通过“技能”了解职业经验、掌握技术要领、明确工作思路，两方面双向学习，相互补充、相互促进，从而在尽可能短的时间内达到完成作品、胜任工作的学习目的。

》 学习必须有明确的目的性

确定学习目标并以此进行选择性的学习，一切与目标相关的都学，一切与目标无关的都不学——有所学更要大胆地有所不学。

》 怎样在学习中结合动手操作?

本书中的所有案例文件都在附书光盘中，其中许多为作者工作中的实际案例，推荐看书的同时动手操作。

》 出现突发性问题却无人解答

软件中的帮助文档是一位 24 小时随时伴学的好老师，对任何软件命令有疑问时都可以用 **F1** 进入帮助文档，直接搜索该命令来寻求答案。

当然登录作者为本书专门开设的论坛，将会得到更详细的回答：

www.blueidea.com/drkiller

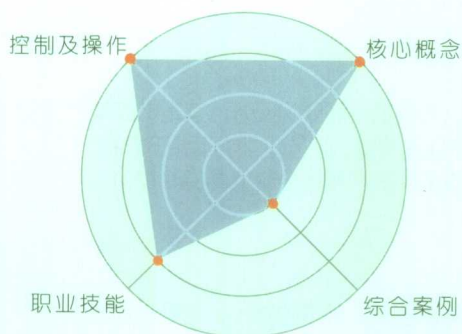
art.yesky.com/drkiller

》 扩展学习渠道

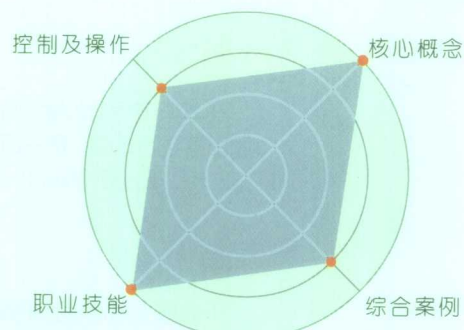
多交流，尽可能与有同样兴趣的人一起学，学习是不能完全搞“自力更生”的，要多与同学、同事、朋友、亲人交流，多聊聊。如果身边缺少人选的话，网络是个不错的选择，各大设计网站都是高手如林，相关的技术帖子多得学不完。

作者本人也是各大技术网站的常客。从途径来说，平面软件方面的知识 80% 来自工作和书籍，20% 来自网络；从方式来说，80% 来自交流，主要是与同事、朋友、网上专业人士的交流，20% 来自自学和探索，而且在刚开始学习的一年内几乎所有知识都来自交流，可见交流对于学习的重要性。

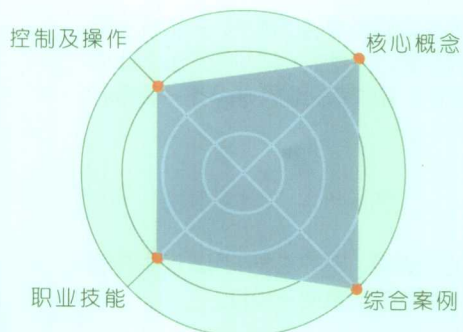
不同职业目标的学习重点



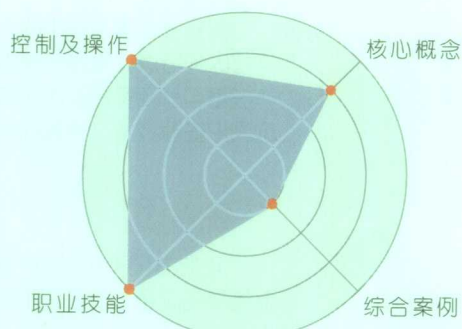
初学软件



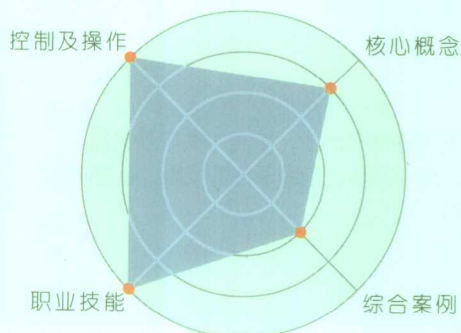
平面设计



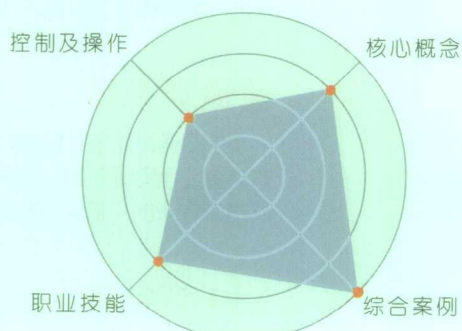
网页设计



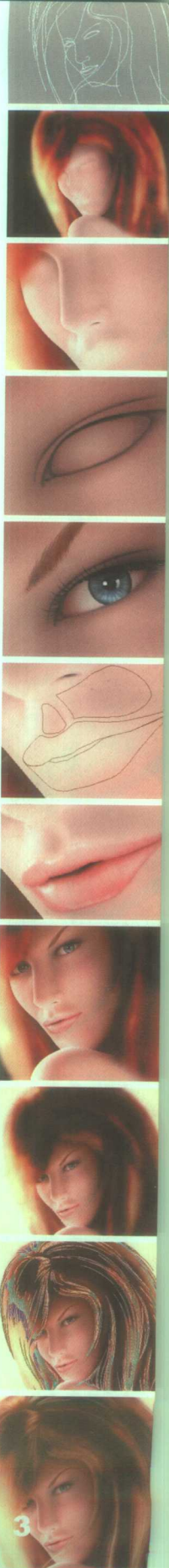
排版制作



数码修图



CG创作





■ 本书专有名词解释一览

修图

在本书中专指去除图像中的杂点、污迹或不需要的部分，或是修改某个局部甚至是造假，是一项专业的图形处理技能，此名词可能起源于香港、广东一带，是设计师间的一种约定俗成的叫法（相关内容请参阅P129）。

勾图

用钢笔工具准确地把图形的轮廓勾画出来，并成为路径，这是一项准确获得特定形状或选区的专业图形处理技能，这项技能也能应用于Illustrator、FreeHand等其他多种软件，此名词可能起源于香港、广东一带，是设计师间的一种约定俗成的叫法（相关内容请参阅P141）。

勾图标准动作

是众多勾图方法中的一种，这种方法有路径精确、优美，一次成形无需修改的特点，是目前国内设计业界应用最为广泛的一种勾图方法。此动作根据作者及多名设计师的工作经验总结，由作者归纳整理，是一项专业的图形处理技能（相关内容请参阅P141）。

系统通道

泛指由Photoshop 软件自动建立的通道，它的主要作用是产生并控制图像的颜色，此名词由作者新创（相关内容请参阅P101）。

自定义通道

这个概念是相对于系统通道而言的，它是指系统通道以外的其他通道，主要指由操作者建立的通道，它对图像的颜色没有直接控制能力，其主要作用是保存选区、获得较复杂的选区或是产生位图蒙版等，此名词由作者新创（相关内容请参阅P101）^①。

通道调色法

主要通过菜单：【图像>调节】下的色彩调节命令，或通过操作系统通道来实现色彩调节的一系列相关操作，是一项专业的图形处理技能，此名词由作者新创（相关内容请参阅P157）。

3+1 调色法

通过对图像“明度”、“色相”、“饱和度”三要素的调节，并以“对比度”调节进行补充，进而实现对色彩准确、快速调节的一系列相关操作，

^① 专色通道并不在此讨论范围。

“3+1”即“明度、色相、饱和度”+“对比度”，此调色法根据作者工作经验总结，是一项专业的图形处理技能，此名词由作者新创（相关内容请参阅P159）。

图层调色法

主要通过对图层或图层混合模式的设置来实现色彩调节的一系列相关操作，是一项专业的图形处理技能。此名词由作者新创（相关内容请参阅P192）。

位图蒙版

实际上就是普通的图层蒙版。提出这个名词主要是为了区别于矢量蒙版，由于这类蒙版由像素位图构成，故作者命名为位图蒙版（相关内容请参阅P105）。

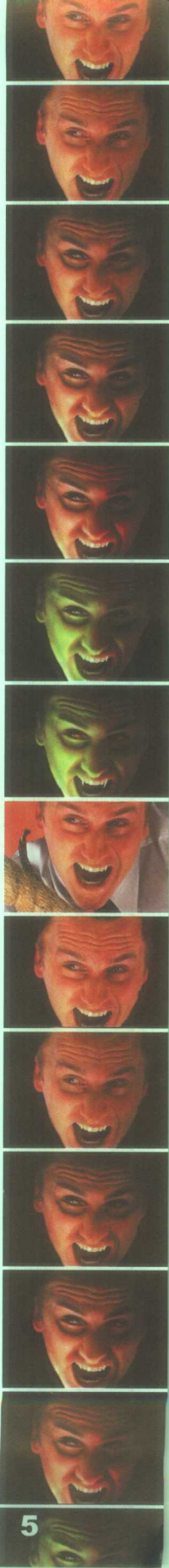
退底

也称做“抠图”。把图像中的背景去除，从而得到有透明背景的目标图像的一系列相关操作。主要有魔术棒退底、路径退底、图层样式混合退底、抽出退底、通道退底等方法，是一项专业的图形处理技能。这个名词可能起源于香港、广东一带，是设计师间的一种约定俗成的叫法（相关内容请参阅P198）。

留白

是指在退底操作中，由于方法限制或操作失误而产生的背景残留现象。此名词也用于设计工作中的其他类似现象，这个名词可能起源于香港、广东一带，是设计师间的一种约定俗成的叫法（相关内容请参阅P199）。

注：以上是作者为本书内容而设的专用名词，代表作者个人观点。由于写作时间仓促、水平有限，还望广大读者、专家批评指正，谢谢！





职业设计师的保健

业内有个说法：女设计师在 30 岁前必须转业。这句话虽然过于偏激，但也反映出设计师的工作强度是很大的：工作时间长，工作动作单一，注意力长时间集中，眼力消耗大，（年纪大了）身体不好，的确很难坚持——所以拥有健康而充满活力的身体是做设计师的必要本钱，对身体的保健当然就非常重要了。

设计师的工作有几个特点：用眼过度，常低头，再有就是几乎不（需要）运动，所以眼科疾病、颈椎病、关节疾病，以及局部肥胖是设计师的主要职业病，有针对性的保健方法如下。

保持充足睡眠

（尽可能）保持充足睡眠，少熬夜，如果加班到深夜多利用工作间隙抓紧时间做短暂休息，最好补充适量富含能量、易消化的食物，同时尽可能减少烟酒。

多吃富含维生素 A 的食物

平时多吃富含维生素 A 的食物，首选鲜牛奶和动物肝脏，怕胖的话，脱脂奶、鱼都不错，多喝枸杞茶（开水泡宁夏枸杞），这些对保持一双明亮有神的眼睛非常有效。

间歇性使用电脑

间歇性使用电脑，例如每工作两小时看看室外远处（想想设计什么的）或者进行其他较少使用眼力的工作，十分钟后再继续，工作休息时间（如午休时间）多在户外活动，多散步，让眼睛有充分的休息时间，需注意的是：趴在桌上休息很容易得颈椎病，尽可能地仰卧休息。

多做保健操

多做眼保健操——别怕同事笑，眼睛更重要，同时多吃一些活动，颈、肩、腰部关节的运动，多仰头以放松颈部。

多用温水洗脸

多用温水洗脸或用湿毛巾擦脸，可减少显示器对脸部的刺激（显示器会让面部带电荷，从而容易吸附大量尘埃，这种现象在干燥的季节或北方地区尤其突出）。

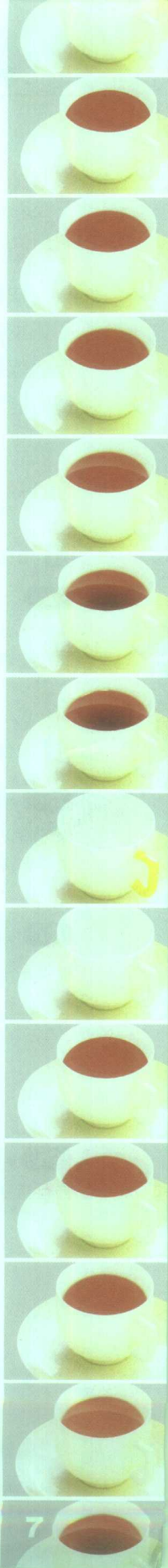
准备滋润明目型眼药水

在工作地点准备滋润明目型眼药水，感觉眼干时使用，（如果不介意的话，其实自然流泪对眼睛非常好），不宜长时间戴隐形眼镜工作，需要注意的是：戴隐形眼镜熬夜工作对眼睛伤害很大。

多运动

最后也是最有效的方法：多参加体育运动！这样不会有关节病，不会肥胖，拥有强健的身体还能保持一双好眼睛。推荐慢跑、爬楼梯和健身（方便开展），另外适度的游泳对颈椎病、关节病有很好的辅助治疗作用。

注：以上经验都是作者结合自己和同事的亲身体会总结的，作者工作7年来，日平均用电脑约10小时（用电脑约25 000小时，想想都可怕），目前视力5.1，身体健康，还有革命的本钱。😊



初 | 快捷键及鼠标操作

快捷键的操作及指法

快捷键操作是指通过键盘的按键或按键组合来快速执行或切换软件命令的操作，作为职业设计师如果不会快捷键操作，就好像乒乓球运动员不懂怎样握球拍一样。用快捷键与不用相比，软件操作的效率约提高一倍——换句话说，如果用快捷键能让工作在 8 小时内轻松完成的话，不会用快捷键可能就得每天加班到次日凌晨 1 点。

平面软件的快捷键设定都相当丰富，主要操作指法及说明如图 1-1-1 所示。

图 1-1-1 快捷键操作及推荐指法（以左手单手操作为例）

01 单键快捷键在本书中以下列方式表示：

A

操作含义：按一下【A】键，然后松开。

操作要点：不可长时间按下不松手，操作时间宜短不宜长，但同时要保证确实把此键按到底。

02 双键组合快捷键在本书中以下列方式表示：

Ctrl + A

操作含义：按下【Ctrl】键不松手，然后按一下【A】键，最后松开所有按键。

操作要点：按下第一个组合键时不可松手，确保在按下它的前提下按第二个组合键，同样按第二个组合键时间宜短。

Ctrl + A

推荐指法：



Ctrl + P

推荐指法：

