

三合一快速培训教程丛书

图形图像三合一 快速培训教程

Photoshop 5.0 中文版

最流行图像处理软件

Freehand 8

最流行专业绘图软件

PageMaker 6.0

最流行排版软件



曹 雪 袁长海 许 海 编著
抖斗书屋 审校



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

URL: <http://www.phei.com.cn>

“三合一快速培训教程”丛书

2723

图形图像三合一 快速培训教程

曹 雪 袁长海 许 海 编著

抖斗书屋 审校

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书由基本知识入手,通过引用大量的实例,详细介绍了图形绘制工具 Freehand 8.0、图形处理工具 Photoshop 5.0 和排版工具 PageMaker 6.0 的基本原理、使用方法及操作技巧。

全书共分为三部分。第一部分主要通过实例就 Freehand 基本图形文字操作、基本编辑操作、路径的使用、颜色样式和层的使用以及其他高级应用进行了详细的讲解。第二部分通过实例就区域的选取、基本图像的绘制、整体图像效果的调整以及图层、路径、通道等概念进行介绍,并在第十四章详细介绍 Photoshop 的各种实际运用。第三部分通过三个实例详细介绍了通过 PageMaker 进行单页文档、多页文档及手册的设计,使读者能够对各种页面排版设计有所了解。

本书适合于初中级读者,内容由浅入深,各部分相互呼应,并通过实例进行介绍,可以让用户在短时间内轻松掌握图像制作处理到版面设计的全部过程。

图书在版编目(CIP)数据

图形图像三合一快速培训教程/曹雪等主编. -北京:电子工业出版社, 2000.1

(三合一快速培训教程丛书) ISBN 7-5053-5440-X

I. 图… II. 曹… III. ①图形软件, FreeHand 8.0 ②图形软件, Photoshop 5.0 ③排版-应用软件, PageMaker 6.0 IV. TP391.4

中国版本图书CIP数据核字(1999)第73983号

从书 名: “三合一快速培训教程”丛书

书 名: 图形图像三合一快速培训教程

编 著 者: 曹 雪 袁长海 许 海

审 校 者: 抖斗书屋

责任编辑: 焦桐顺

印 刷 者: 北京市东光印刷厂印刷

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店经销

开 本: 787×1092 1/16 印张: 20.75 字数: 531 千字

版 次: 2000年1月第一版 2000年1月第一次印刷

书 号: ISBN7-5053-5440-X
TP·2736

定 价: 34.00 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换。

若书店售缺,请与本社发行部联系调换。 电话: 62870977

前 言

* * * * *

随着计算机技术的发展以及多媒体应用的日益普及, 图像制作、处理及排版的需求日益增加。专业人员希望通过图像处理软件快速、简洁地进行各种创作; 业余爱好者希望能通过图像处理软件制作出自己满意的作品。因此, 掌握全套图像编辑工具已成为计算机应用的必然趋势。

面对众多的客户需求, 各种图像软件在图像处理方面各有所长。单一的图像处理工具已经很难胜任复杂的工作, 只有综合运用多种图像处理软件, 才能达到图像处理的完美境界。

Freehand 8.0 是 Macromedia 公司推出的专业绘图软件, 用于图形绘制, 可以方便地绘制出专业的图像。其最大的特点是绘制出的图形全部为矢量图形, 可以很好的消除图像放大后的马赛克, 为图形印刷提供很好的图像效果。

Photoshop 5.0 是美国 Adobe 公司开发的专业图像处理软件, 用于对图像进行编辑和修饰。使用 Photoshop 可以进行简单图像的创建, 可为图像添加各种效果, 并进行图像的组和分割等。由于其强大的图像处理功能, Photoshop 已成为现今最流行的图像处理软件。

PageMaker 是 Adobe 公司推出的页面处理软件, 用于编辑出版物、传单、广告、信笺、CD 封套、手册、稿件和书籍等。

将以上三种专业图形处理软件相互结合, 各取所长, 可以轻松地进行各种图像的编辑制作。我们可以利用 Freehand 制作出原始画面, 利用 Photoshop 进行图像的编辑, 如有需要再利用 PageMaker 进行最终排版, 便实现了全套图像处理的要求。

本书面向图像处理的初中级用户, 通过对以上三种专业图像处理软件由浅入深的介绍, 使读者能够轻松地掌握一条专业图像设计制作的捷径。

本书由中科辅龙计算机技术有限公司策划, 曹雪、袁长海、许海编写。全书由王艳燕统稿, 徐平校排。另外, 郭美山、石利文、杨桂莲、郑红、魏红、刘小华等做了部分审校工作。在此一并表示感谢。

由于时间仓促、作者水平有限, 本书错漏之处在所难免, 欢迎广大读者批评指正。

对本书内容有疑问的读者可向抖斗书屋读者服务部提出咨询。

咨询电话: 010-62565533—3301

E-mail: Bookhouse@126.com

作者

1999 年秋于中科院计算所

第一篇

Freehand 的使用

由于计算机的日益普及，计算机绘图已经在很大范围内取代了手工绘图。计算机绘图已经成为必不可少的一项技能。Freehand 8.0 是 Macromedia 公司推出的专业绘图软件的最新版本。

Freehand 最大的特点是绘制出的图形均为矢量图形，因此可以大大提高图像的平滑度和解析度。在图像完成放大操作时并不会像点阵图形一样出现马赛克现象。利用 Freehand 可以绘制出边缘平滑的高品质画面。

在众多的绘图软件中，Freehand 以其强大的功能，优良的兼容性和友好的界面，独树一帜，拥有了众多的使用者。

本部分通过具体的实例，向读者介绍 Freehand 的各项功能。使读者能够轻松掌握 Freehand 8.0 的主要功能。

第一章 初识 Freehand 8.0

在详细介绍 Freehand 的全部功能之前，先通过制作 NBA 篮球赛宣传标志的一个例子，使读者初步了解 Freehand 的基本操作及基本功用。

1.1 创建一个文档

1.1.1 启动 Freehand 8.0

在开始菜单中找到 Freehand 8.0 并单击，便可以启动 Freehand 8.0。图 1-1 便是 Freehand 启动后的原始界面。Freehand 的窗口中包括了菜单、工具按钮和功能面板三部分。菜单中包括 Freehand 的全部操作指令，工具按钮包括了 Freehand 的常用功能，各功能面板针对 Freehand 的不同操作对象包含有不同的功能。

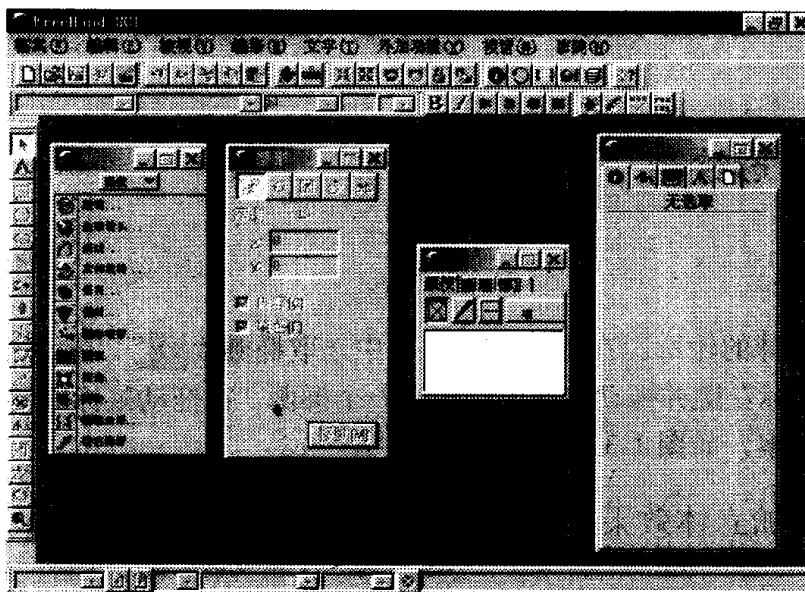


图 1-1

Freehand
8.0 的基本
界面

1.1.2 建立新文档

进行绘制工作前，先要建立一个新的文档，Freehand 在启动时是不会自动建立新的文档的。

使用“档案”菜单中“新建档案”命令，或者在快捷工具栏中单击“”按钮，便可以新建一个档案。如图 1-2 所示，新建的文档居于视窗中央，是一个空白的文档。接下来就可以对这个文档进行操作，绘制需要的画面了。

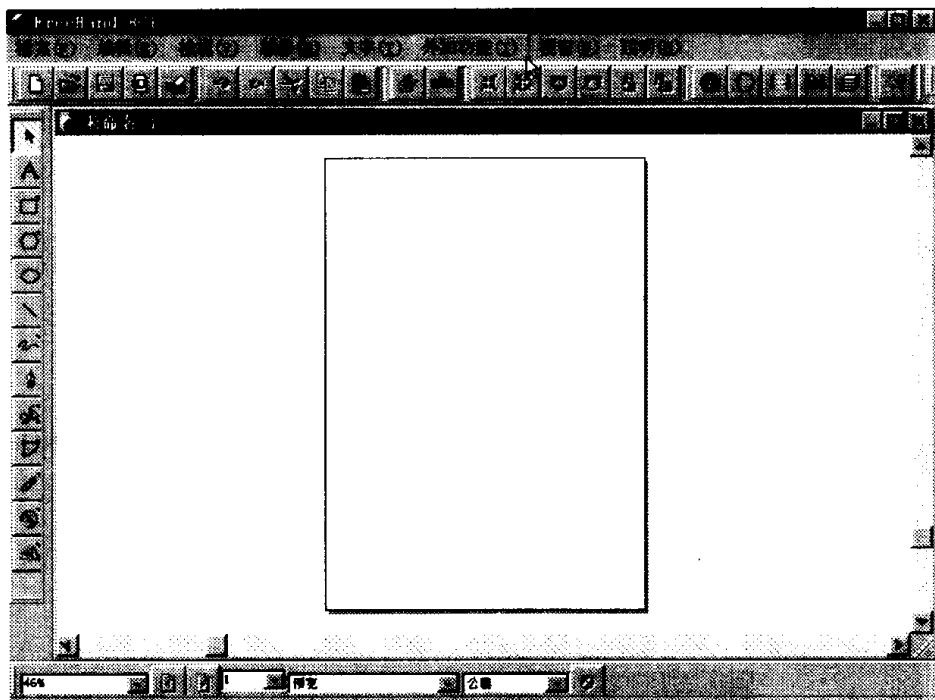


图 1-2

新建的文档

1.2 简单的图形绘制

1.2.1 绘制圆形

首先来绘制篮球的轮廓。在工具箱工具栏中选取椭圆“”工具按钮，可以画出椭圆。在文档中，按住鼠标左键并拖动，便可以画出一个椭圆。在拖动鼠标的同时按下“Shift”键，便可以画出圆形图案，如图 1-3 所示。

1.2.2 为物件添加立体效果

使用“视窗”菜单中“面板”子菜单中的“调色盘”命令，打开调色盘对话框，如图 1-4 所示。

单击 RGB “”按钮，在红绿蓝三栏中分别填入 230、120、50 进行调色。可以看到近似于篮球颜色的深棕色。之后单击“”按钮，将这个颜色加入到颜色清单中，以便今后使用，如图 1-5 所示。

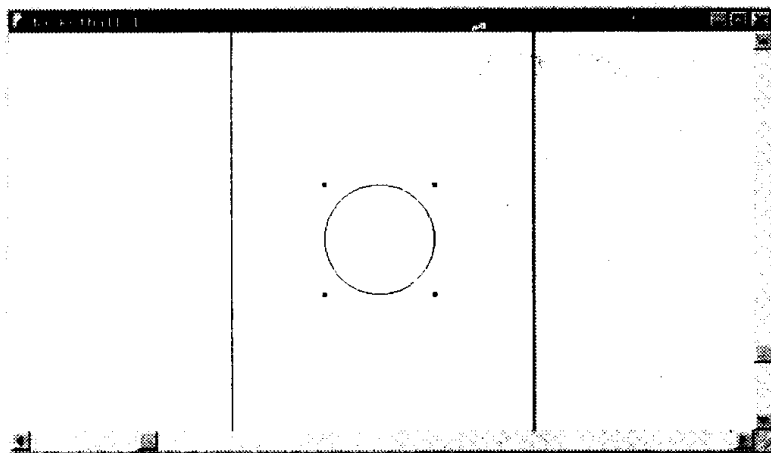


图 1-3
圆形的绘制

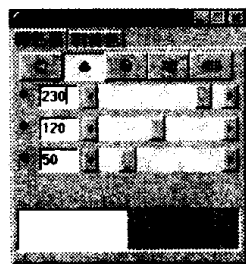


图 1-4
调色盘对话框

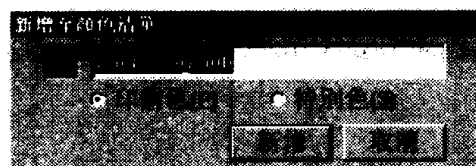


图 1-5
将颜色增至
颜色清单

使用“视窗”菜单“面板”子菜单中的“色彩清单”命令打开颜色清单。如图 1-6 所示，刚才设定的颜色已经加入到清单中了。

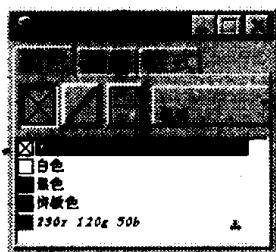


图 1-6
色彩清单

首先选中刚刚画好的圆形，使用“视窗”菜单“控制工具”子菜单中的“填色”命令，打开填色对话框，如图 1-7 所示。

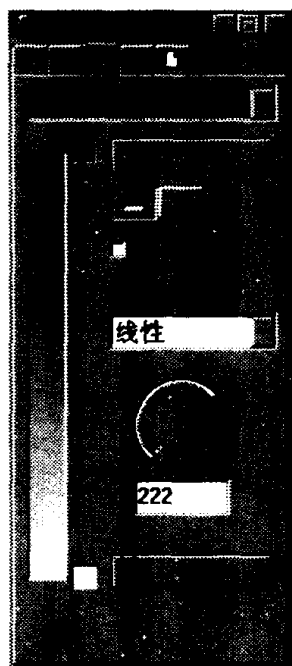


图 1-7
填色对话框

选择填充方式为“渐层”，填充颜色为刚刚设定的颜色。渐层填充方式分为阶层填色和放射填色两种。按下“”按钮时是阶层填色状态，滑动圆形滑块可以设定光照角度。这里要使用放射填色方式，单击“”按钮并移动滑块，调整光照位置。整个修改过程都可以在文档中看到修改的效果。如图 1-8 所示便是填充后的效果。

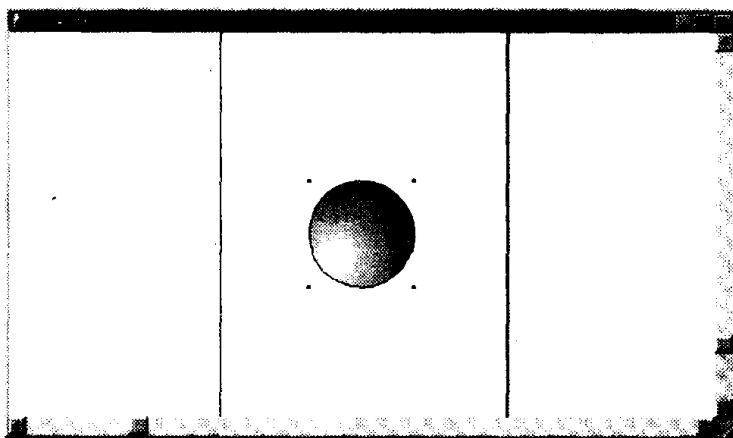
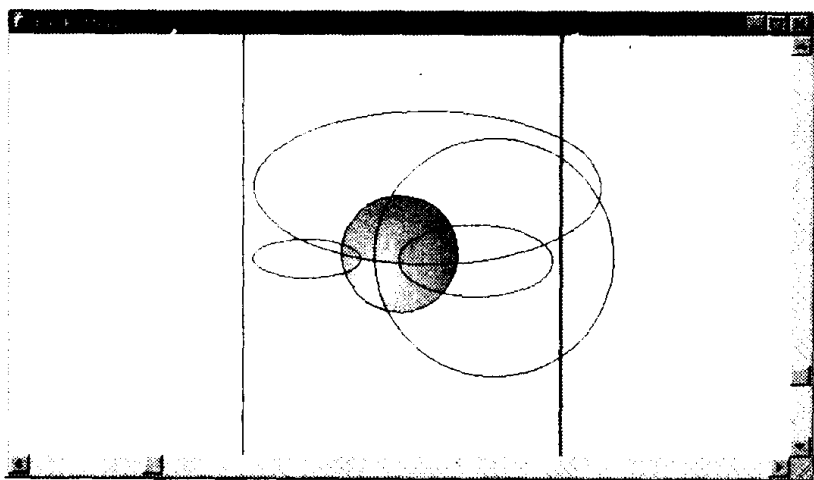


图 1-8
立体球效果

1.2.3 为物件添加纹理

作为篮球，要有其简单的纹理。当然可以通过手工在篮球上绘制线条，但为了美观起见，下面利用简单的线条构成纹理。如图 1-9 所示，便是为了绘制篮球纹理添加的线条。

图 1-9

添加篮球纹
理

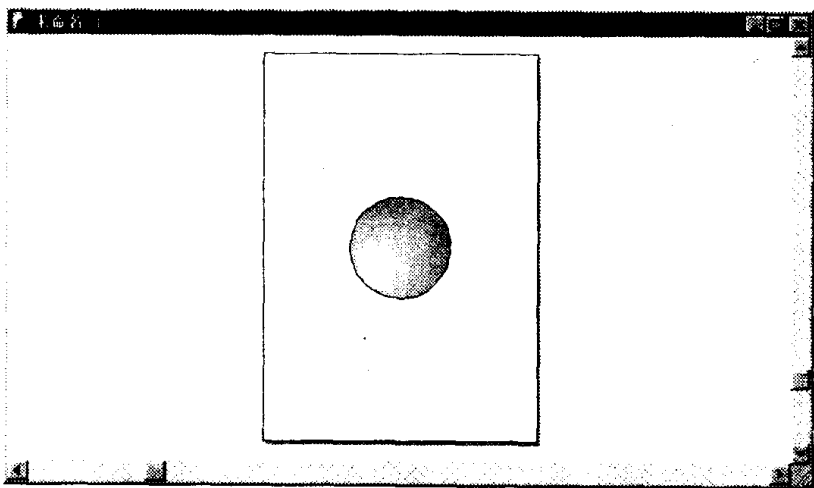
为了去除多余线条，需要进行以下操作：

1. 新建一个文档。

2. 将没有纹理的球体复制到该文档。具体操作为：首先在原文档中选中球体，使用“编辑”菜单中的“拷贝”命令，或者使用快捷键“Ctrl+C”，将球体拷贝到剪贴板中。在新建的文档中，使用“编辑”菜单中的“粘贴”命令或者使用快捷键“Ctrl+V”，将球体复制到新建的文档中。如图 1-10 所示，球体复制到新建文档中了。

图 1-10

复制的球体



3. 选中该球体，现在球体还是渐色的填色方式。在填色对话框中，将其填色方式变为“无”。并使用“编辑菜单”中的“解散群组”命令，将圆形取消群组。

图 1-11 所示便是取消群组后的圆形路径。可以看到，它同图 1-3 中组成群组的圆形路径是不同的。

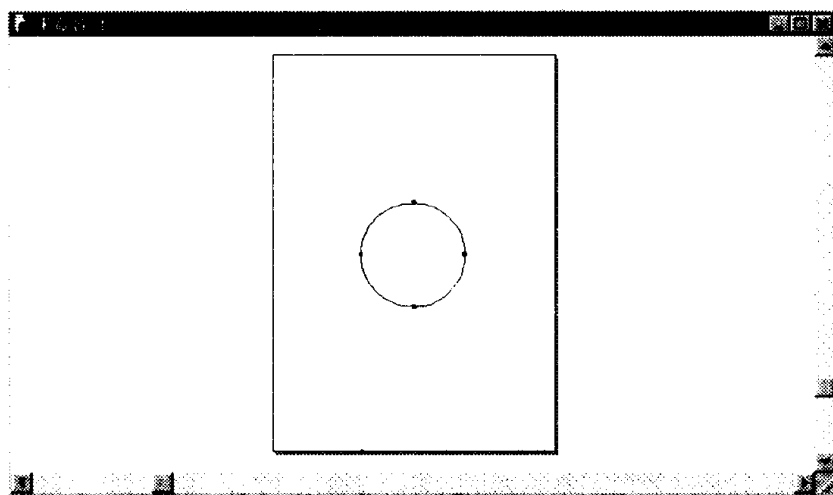


图 1-11

取消群组的
圆形路径

注意：

进行这项操作的目的是获得一个与篮球一样大小的圆形路径。

4. 在绘好纹理的文档中，使用“编辑”菜单“选取”子菜单中的“全部”指令，或者使用快捷键“Ctrl+A”选取文档的全部内容，如图 1-12 所示。然后，用快捷键“Ctrl+C”将其拷入剪贴板。

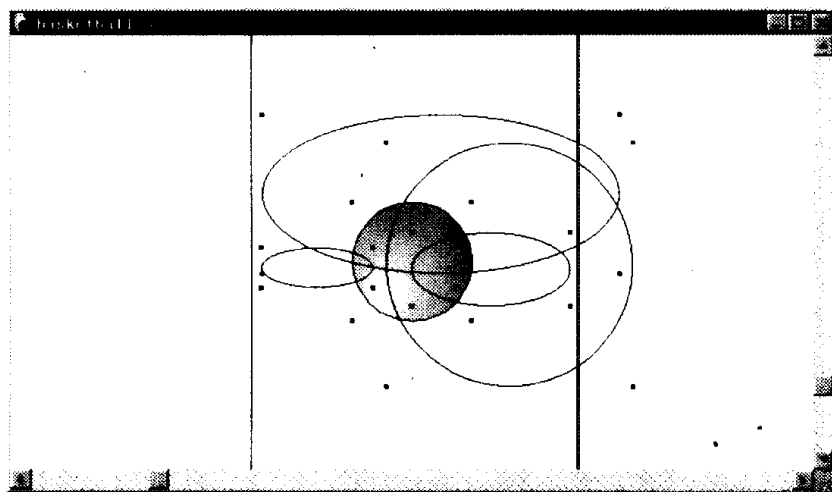


图 1-12

选取全部内
容

5. 在新建的圆形路径文档中，选中圆形路径，使用“编辑”菜单中的“贴入范围内”命令，将剪贴板中的内容贴入圆形区域内，如图 1-13 所示。可以看到，只有圆形区域内才有纹理出现。

6. 在图 1-13 中可以看到, 圆形路径的中心有一个十字花标记。通过移动十字标记可以改变区域内纹理的位置。拖动圆形中间的十字标记使纹理移动到合适的位置。如图 1-14 所示, 一个完整的篮球绘制出来了。下面几节中将为篮球添加各种效果。

图 1-13
形路径内出
现纹理

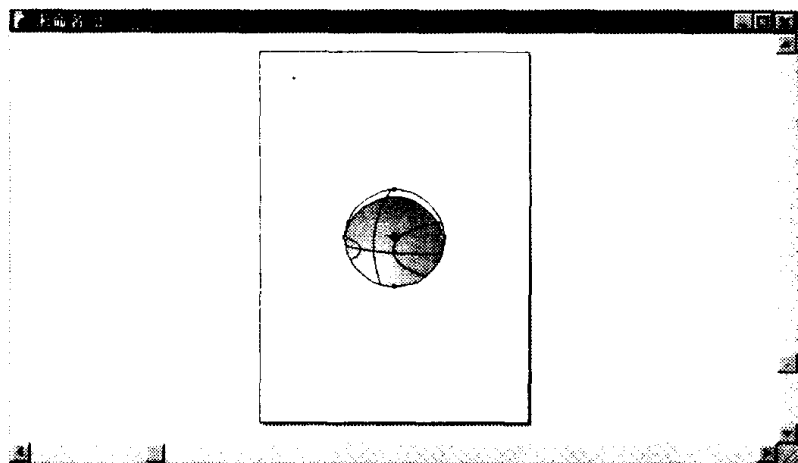
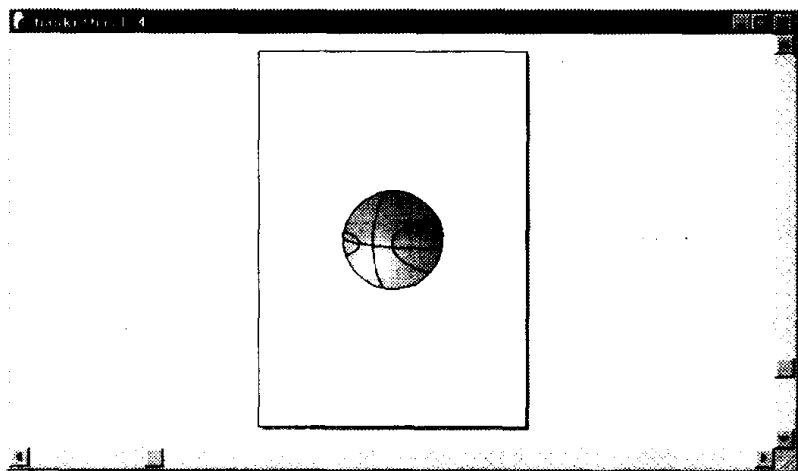


图 1-14
一个完整的
篮球



1.3 为物体添加动态效果

1.3.1 添加动态阴影

为了表现篮球的动感, 要为它加上火焰的效果。首先选择徒手绘工具, 在篮球斜上方绘制火焰。如图 1-15 所示。

双击徒手绘工具“”, 会出现徒手绘工具对话框, 以选择绘制方式。这里选择“徒手绘”, 并使用精确绘图。

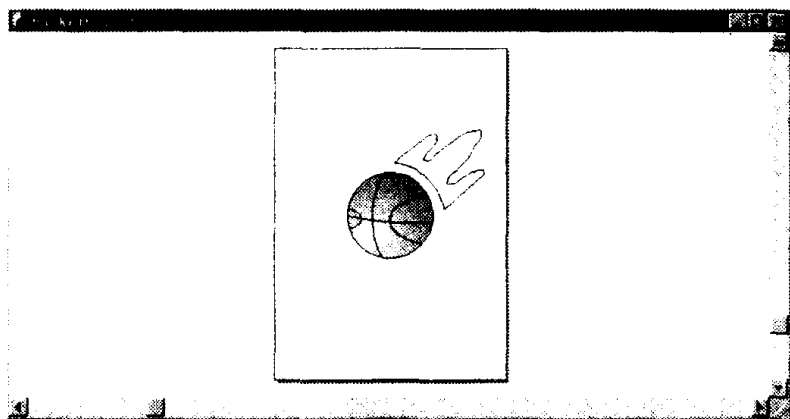


图 1-15
徒手绘制的
火焰

1.3.2 利用钢笔进行修改

钢笔工具可以使线条变得圆滑。使用钢笔“”工具，在火焰路径的各个控制点上拖动进行修改，必要时也可以用指针工具“”对各节点进行拖动改变其位置，以使火焰达到满意的效果。最后，使用“编辑”菜单中的“物件”命令，打开物件对话框。选中“封闭曲线”选项，将火焰路径定义为封闭曲线，这样就可以向火焰中填充颜色了。如图 1-16 所示。

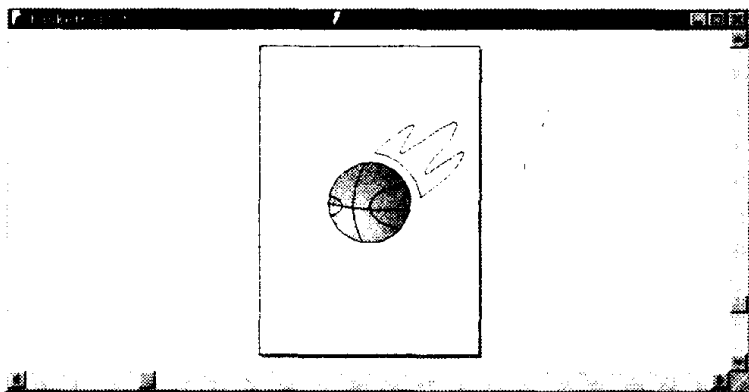


图 1-16
修饰后的火
焰

1.3.3 填入渐变颜色

选中火焰路径后，使用“视窗”菜单“控制工具”子菜单中的“填色”命令，打开填色对话框。将填色的方式改为“渐层”，填充选用篮球上的深棕色，渐层方式选用“对数”，并将填色角度改为 45 度对火焰进行填充。如图 1-17 所示。

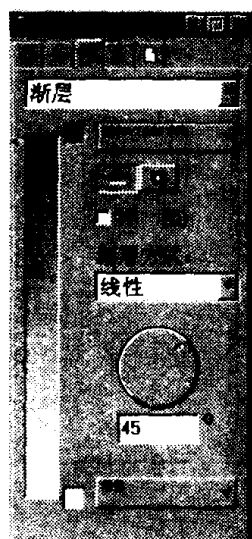


图 1-17
火焰的颜色
渐变方式

1.3.4 改变路径颜色

选中火焰路径，使用“编辑”菜单中的“线条”命令，打开路径对话框，如图 1-18 所示。将路径的颜色设为白色，并将路径宽度设为零。这样可以使火焰看起来比较干净。

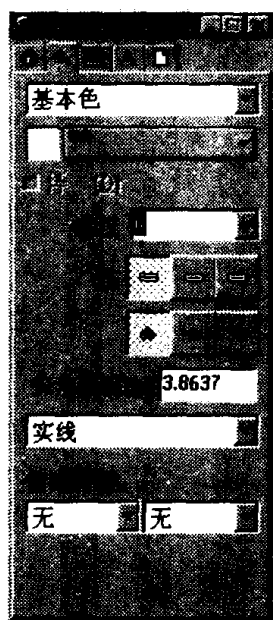


图 1-18
设置路径属
性

图 1-19 所示便是篮球的动态火焰的效果。

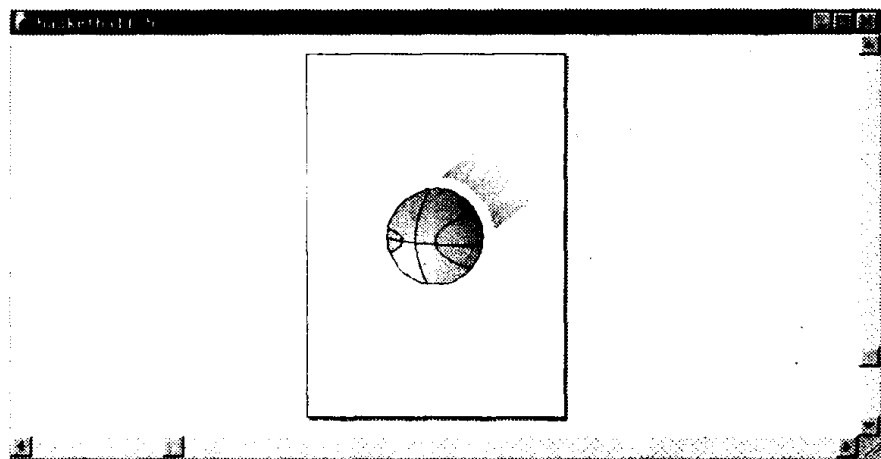


图 1-19
颜色渐变的
火焰效果

1.3.5 为物件加上特效

若以上的效果仍不够理想，还可以使用外加功能为火焰加上特效。

在“视窗”中的“外加功能”中选取“外加功能工具”，打开外加功能工具对话框，如图 1-20 所示。这里有：“螺旋”、“鱼眼镜头”、“弧线”、“立体旋转”、“晕开”、“镜射”、“图形喷管”、“图表”、“扭曲”、“阴影”、“蜿蜒效果”和“检色滴管”等多种特效。本章中要用到“蜿蜒效果”和“晕开”两种效果。

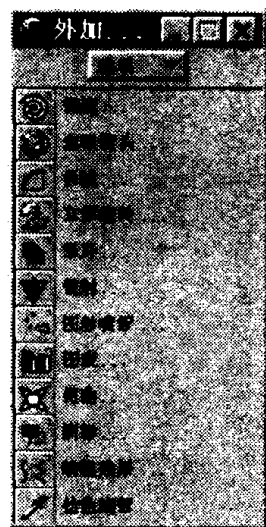


图 1-20
外加功能工
具栏

首先双击蜿蜒效果按钮“”打开蜿蜒对话框，如图 1-21 所示。将效果设定为数量 10、转角为锯齿的蜿蜒效果。在图像上选定火焰路径后，再使用鼠标进行拖动。鼠标移动得越多，锯齿效果便会越明显。

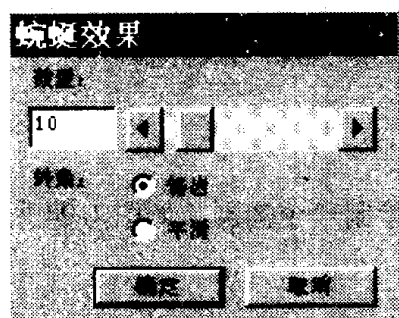


图 1-21
蜿蜒效果设
定

双击晕开按钮“”打开晕开对话框，如图 1-22 所示。将事先设定好的篮球颜色拖动到“填色”栏中，画笔栏仍保持白色。

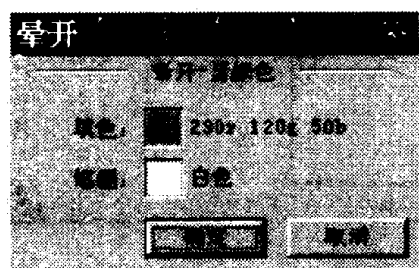


图 1-22
选择晕开颜
色

使用晕开工具时鼠标在图像上变为一只小手，把图像沿 45 度方向拖动少许。可以看到，火焰的边缘显得更朦胧了。图 1-23 便是篮球的动态效果。

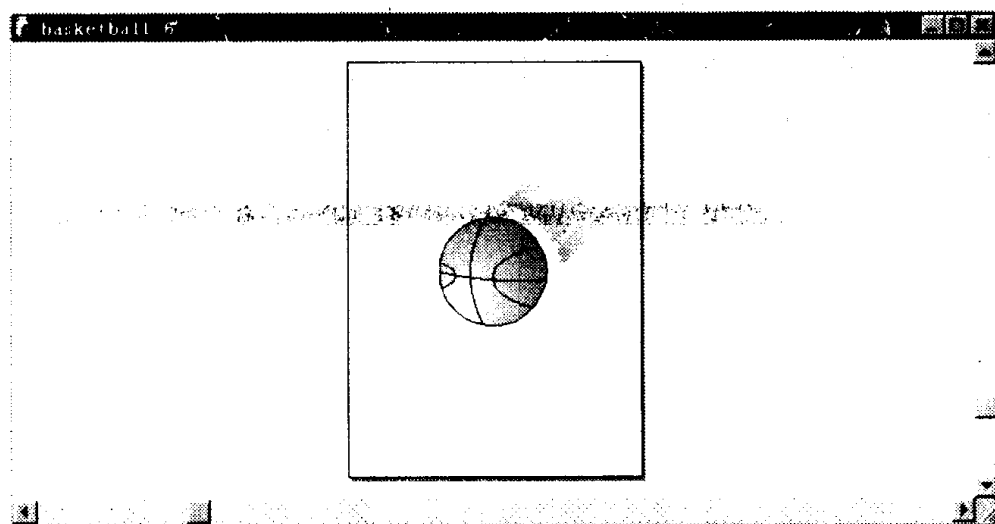


图 1-23
篮球的动态
效果