

21世纪高职高专案例教程系列

Photoshop

— [旅游广告电脑设计] —

案例教程

主 编 李少林



1. 以实际应用为出发点，理论知识点到为止，理论为应用服务。
2. 知识点全部以案例方式进行讲解，学做结合，学以致用。
3. 针对CEAC设计教学内容，强调学生职业能力的培养。



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

21 世纪高职高专案例教程系列

Photoshop 旅游广告电脑设计

案例教程

主 编 李少林

副主编 黄开明 黄小花 庄 卓



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

《Photoshop 旅游广告电脑设计案例教程》是一本适合旅游院校学生或自学电脑平面设计的读者使用的基于案例的教程。

本书以案例为基线,以任务驱动为导向,以培养学习者的应用能力为目标。

全书分为8章,分别为点阵绘图、路径运用、选定技巧、图层应用、色彩修饰、滤镜效果、文字效果、图像的综合技法。每一章的第一部分为基本知识介绍,基于基本知识的旅游广告的创意设计、旅游广告案例实现的设计讲解,讲解中含有知识点及知识点的扩充引导;第二部分为设计的注意事项和设计技巧、自己动手做的旅游广告设计案例、知识小结、DIY作品的实现过程参考指南。

每章都从一个旅游广告案例的设计开始,将枯燥的理论化解到具体作品设计的实现过程中,避免了为学而学的惯例学习方法,循序渐进地从案例的构思到使用Photoshop实现进行详细讲解,读者按照书本的内容完成作品后,知识点就可以在轻松愉快的设计过程中掌握并得以应用,并通过DIY的实践培养了学习者的应用能力和动手能力。这正是本书最有特色的地方。

本书除可作为教材使用外,也是学习电脑平面设计的读者、从事旅游业网络平台搭建的工作人员学习图像处理的参考用书,同时还可作为计算机图像处理平台培训班的培训教材。

本书电子教案、案例素材及设计作品读者可以从中国水利水电出版社网站上免费下载,网址为:<http://www.waterpub.com.cn/softdown/>。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 旅游广告电脑设计案例教程 / 李少林主编.

北京:中国水利水电出版社,2009

(21世纪高职高专案例教程系列)

ISBN 978-7-5084-6040-6

I. P… II. 李… III. 旅游—广告—计算机辅助设计—图形软件, Photoshop CS—高等学校:技术学校—教材
IV. J524.3-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第174836号

书 名	21世纪高职高专案例教程系列 Photoshop 旅游广告电脑设计案例教程
作 者	主 编 李少林 副主编 黄开明 黄小花 庄 卓
出版 发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路6号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68367658 (营销中心)、82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	184mm×260mm 16开本 12印张 300千字
版 次	2009年1月第1版 2009年1月第1次印刷
印 数	0001—3000册
定 价	20.00元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

前 言

Photoshop 是一个很好的图像处理软件,在广告设计行业被许多专业设计人员作为使用计算机处理平面图的首选工具软件。同时它也为旅游行业的许多非专业设计人员、旅游网站的网页设计人员所青睐。

加上互联网络的广泛应用,越来越多的旅游广告需要借助于互联网这个展示平台来发布信息,而图像是这些旅游广告的主要元素。

考虑到许多从事旅游业工作的宣传人员、旅游网站维护人员、网页设计人员、从事旅游广告发布的工作人员学习 Photoshop 的工作需要,同时也考虑到业余爱好旅游广告设计的非专业人员学习 Photoshop 的需要,最主要的是旅游院校学生对学习这门课程的积极性,故决定撰写一本用 Photoshop 处理旅游广告图像的基础教程。

不知道读者是否在学习 Photoshop 的过程中也有一种学习的困惑,即按 Photoshop 书籍中介绍的操作过程完成了一个作品后,换一个作品就不知道怎样去完成了。

为了解决这个问题,笔者在主持教学改革项目的实践研究过程中,将任务驱动教学模式应用在课堂教学的实践中,经过对学生掌握知识情况的观察、上交作品创新点的观察,不断地在教学过程中调整、修改、完善教学任务的设计,对积累的案例作品不断地动态修改,挑选了一些能大大提高学生设计作品的应变能力和对问题能举一反三能力的教学案例,经过以提高学生设计能力为目标的实践检验,取得了很好的效果,极大地提高了学习者的学习效率,激发了学习者的创作潜能。

书中教学案例大部分都是笔者经过实践检验对学习提高设计能力、快速掌握知识点行之有效的教学案例。

本书的读者可以是旅游院校的学生、欲学习计算机图像处理知识的读者、旅游网站广告发布工作人员,也可以是有志于学习用计算机处理旅游广告图像的工作人员,以及爱好计算机图像处理的学习者。

本书由李少林任主编,负责设计整体思路、全书 DIY 作品的设计,并对全书进行修订和统稿;由黄开明、黄小花、庄卓任副主编。本书编写分工如下:第 1 章、第 4 章、第 8 章由李少林编写,第 2 章由李兴芬编写,第 3 章由胡朝晖编写,第 5 章由李少林、黄小花、黄开明编写,第 6 章由李少林、黄开明、庄卓编写,第 7 章由李少林、庄卓、黄小花编写。

本书大部分教学案例和 DIY 作品的设计均经过了实践教学的检验并取得了很好的效果。书中所使用的原始素材除编者提供的之外,有一部分来自互联网百度引擎搜索的图库资料,在此对原作者表示衷心的感谢。中国水利水电出版社的编辑为本书的最后定稿和出版付出了辛勤的劳动,在此一并致谢。

由于时间仓促及编者水平有限,书中疏漏甚至错误之处在所难免,敬请广大专家学者、读者批评指正!欢迎通过 E-mail (lsl@tom.com) 与作者联系交流。

编 者

2008 年 10 月

目 录

前言	1
第1章 点阵绘图	1
1.1 点阵图的设计	1
1.1.1 初步了解 Photoshop	1
1.1.2 旅游广告创意设计(一)	6
1.1.3 点阵图旅游广告设计实例	7
1.2 点阵图 DIY	14
1.2.1 注意事项和设计技巧	14
1.2.2 旅游广告案例 DIY	15
1.2.3 点阵图小结及 DIY 图例参考指南	16
第2章 路径应用	19
2.1 路径的选择	19
2.1.1 路径选择的基本知识	19
2.1.2 旅游广告的创意设计(二)	29
2.1.3 路径旅游广告设计实例	29
2.2 选择图像路径设计 DIY	36
2.2.1 注意事项和设计技巧	36
2.2.2 旅游广告案例 DIY	37
2.2.3 路径小结及 DIY 图例参考指南	37
第3章 选定的技巧	39
3.1 选定技巧	39
3.1.1 选定区域的技巧	39
3.1.2 旅游广告的创意设计(三)	52
3.1.3 使用选定技巧知识设计的广告实例	54
3.2 选定技巧应用 DIY	58
3.2.1 注意事项和设计技巧	58
3.2.2 旅游广告案例 DIY	58
3.2.3 选定技巧小结及 DIY 图例参考指南	59
第4章 图层应用	63
4.1 图层知识	63
4.1.1 图层的基本操作	63
4.1.2 旅游广告的创意设计(四)	74
4.1.3 利用图层处理知识设计的广告实例	76
4.2 图层知识应用 DIY	87
4.2.1 注意事项和设计技巧	87

4.2.2	旅游广告案例 DIY	88
4.2.3	图层知识小结及 DIY 图例参考指南	89
第 5 章	色彩修饰	93
5.1	色彩修饰	93
5.1.1	色彩修饰的基本操作	93
5.1.2	旅游广告的创意设计(五)	99
5.1.3	利用图层处理知识设计的广告实例	100
5.2	色彩修饰知识应用 DIY	108
5.2.1	注意事项和设计技巧	108
5.2.2	旅游广告案例 DIY	109
5.2.3	色彩修饰知识小结及 DIY 图例参考指南	110
第 6 章	滤镜效果	114
6.1	滤镜的艺术效果	114
6.1.1	滤镜的各种效果	114
6.1.2	旅游广告的创意设计(六)	127
6.1.3	利用滤镜知识设计的广告实例	129
6.2	滤镜知识应用 DIY	136
6.2.1	注意事项和设计技巧	136
6.2.2	旅游广告案例 DIY	136
6.2.3	图层知识小结及 DIY 图例参考指南	137
第 7 章	文字效果	139
7.1	文字的艺术效果	139
7.1.1	艺术字设计的相关知识	139
7.1.2	旅游广告的创意设计(七)	143
7.1.3	利用文字效果知识设计的广告实例	144
7.2	文字效果应用 DIY	158
7.2.1	注意事项和设计技巧	158
7.2.2	旅游广告案例 DIY	159
7.2.3	文字效果知识小结及 DIY 图例参考指南	160
第 8 章	图像的综合技法	162
8.1	Photoshop 技巧处理知识回顾	162
8.1.1	综合处理技巧回顾	162
8.1.2	旅游广告的创意设计(八)	164
8.1.3	利用综合知识设计的广告实例	166
8.2	图像的综合技法应用 DIY	175
8.2.1	注意事项和设计技巧	175
8.2.2	旅游广告案例 DIY	176
8.2.3	图像的综合技法应用及 DIY 图例参考指南	177
参考文献		185

第1章 点阵绘图

1.1 点阵图的设计

1.1.1 初步了解 Photoshop

1. 使用计算机处理图像的必要性

从1946年第一台计算机的研制成功到现在,计算机技术的应用已经从原来纯军事的需要渗透到了我们日常生活中的点点滴滴。计算机网络技术把计算机信息技术和通讯技术有效地融合在一起,为人们的生活带来了极大的便利。

旅游是人们在满足了基本生活需求的情况下,为开阔眼界,娱乐身心,接触大自然而进行的一种活动,是人们生活质量提高的重要标志,同时也是人们寻求更大事业发展的一种与外界联系的有益方式,人们通过旅游了解当地的人文环境,观赏当地的美丽风光。

俗话说:“酒香不怕巷子深”,这话不再适合现代商业和信息高速公路迅速发展的今天。既然酒香就应该让更多的人知道你的酒是香的,从而来品尝、购买;否则,再香的酒,香味也不能飘扬过海。

旅游点也一样,拥有美丽的景色需要做宣传,特别是需要在互联网上做宣传。

互联网就是一个通往世界的窗口,体现了强大的不可抵挡的作用,它使世界变得更小,让人的眼界变得更大。

在联合国贸发会议最近的研究报告中指出,计算机网络技术的发展为国际旅游市场带来了巨大生机,目前越来越多的人已经倾向通过现代通讯手段自己寻找旅游目的地。

这个良好的信息平台,使人们足不出户便可以在自己的家里或办公室中在视觉上对各地的旅游景观作大概的了解,这些发布在互联网上的旅游广告,如果做得好,可以让人们获得身临其境的感觉,从而引起前往旅游的欲望。

所以旅游广告的网上发布是必需的。而旅游广告离不开图片的加工和处理,为了让祖国的大好河山和美丽景色得到更好的展示,从而让更多的游客有兴趣到你所宣传的地方观光旅游,网上发布的旅游广告中动态显示的静态平面图的处理就显得非常重要,所以说静态平面图的设计实际上是整个旅游广告作品设计的基本功,也是动画设计的基础。

使用计算机图像处理软件来对这些原始素材图片进行处理和加工,不但快速而且便捷。为了让这些经过加工的图像更加适合网络展示,掌握一种计算机图像处理的技术就显得非常重要了。

2. Photoshop 版本的选择

Photoshop 是一个图像处理软件,在旅游广告作品的设计中,经常使用这个软件来设计和处理旅游广告的基本元素——图像。该软件应用广泛,成为许多专业设计人士首选的计算机图像处理软件。

鉴于一般学校计算机教室的配置情况,以及本书的阅读对象为初学者的具体情况,在教

学版本的选择上,考虑到图像所占用的内存容量比较大,而这门课程的教学环境一般是教师先采用同屏教学方式演示案例的设计过程后,再由学生自己动手完成作品,所以本书选用 Photoshop CS 作为软件教学版本。

如果选用比较高版本的 Photoshop,在教学过程中通常会引起教师机在带动学生机的时候运行速度过慢甚至死机,而选用 Photoshop CS 版来教学则不会出现这种情况。

另外一个方面,这个版本完全可以满足初学 Photoshop 的读者的需求,一般配置的计算机都能顺利运行,对计算机的配置要求不高。

建议:如果读者的计算机配置比较高,在掌握了本书的基本知识后,对滤镜有更高的要求;或者专门从事图像处理行业的工作,可以换高版本的 Photoshop。

换了高版本的 Photoshop,本书所介绍的知识一点也不会因为版本的提升而过时。因为任何版本的 Photoshop 的使用方法差别都不大,甚至可以说基本相同,只是界面有小小的差异,配置的滤镜功能比较全罢了。

3. Photoshop 界面介绍

下面来初步了解一下 Photoshop CS (本书简称 Photoshop) 的界面。

启动 Photoshop 后,进入主界面,Photoshop 的界面和所有应用程序的窗口一样,都有标题栏、菜单栏和工具栏。

默认状态下工具栏的面板是悬浮在窗口中的,可以移动。启动后的界面如图 1-1 所示。

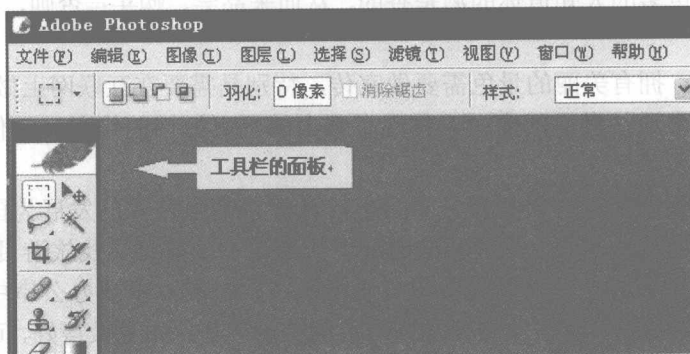


图 1-1 Photoshop 的界面

下面介绍工具面板中工具的用法。

把鼠标移动到工具栏的工具面板的按钮上,系统会显示出这些工具按钮的用法,如果工具按钮右下方有一个黑色的三角形符号,表示这个工具按钮有多种选择。

先来看看这些按钮的作用。

工具栏的第一行第一列的按钮叫“选框工具”,在“选框工具”下有一个小黑三角符号,表示这个选框工具有多种选择,如图 1-2 所示。

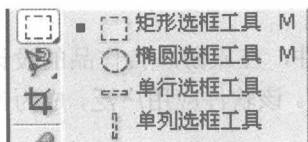


图 1-2 选框工具

动动手：请大家按照这种方法把鼠标移动到各个按钮上，初步了解各按钮的作用。

第一行第二列的按钮是“移动工具”按钮，作用是移动选取的图像到其他位置或文件中。

第二行第一列的按钮是“套索工具”。这个工具有几种选择，如图 1-3 所示，作用是选择图像的范围。选择轮廓的时候是否精细，就要看你选用哪个工具了。

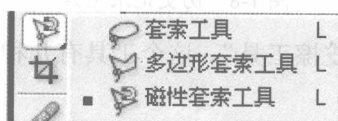


图 1-3 移动工具按钮

第二行第二列的按钮是“魔术棒工具”按钮。这个工具很神奇，只需点一下，所有与它先点的颜色相近的部分就被放在选区中了。它的作用在第 3 章的选定技巧中被详细介绍到。

第三行第一列的按钮是“裁剪工具”按钮。这个工具可以使图像的多余部分去掉，不在范围里的图像会被裁掉，是裁掉，而不是单纯变小。

第三行第二列的按钮是“切片工具”。这个工具有几种选择，如图 1-4 所示。它很厉害，可以把图像切成片片。

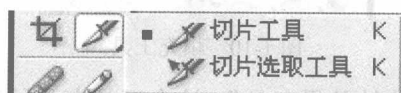


图 1-4 切片工具

第四行第一列的按钮是“修复工具”，这个工具有几种选择，如图 1-5 所示，通常用于细节处理。

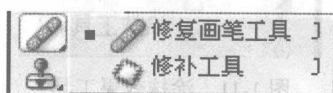


图 1-5 修复工具

第四行第二列的按钮是“画笔工具”，这个工具有几种选择，如图 1-6 所示。如同名字一样就是画图的笔，一个较软，一个很硬。



图 1-6 画笔工具

第五行第一列的按钮是“图章工具”，这个工具有几种选择，如图 1-7 所示。一个是自己设计的图案，一个是定义好了的图案的盖章。

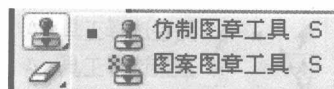


图 1-7 图章工具

第五行第二列的按钮是“历史记录工具”，这个工具有两种选择，如图 1-8 所示。

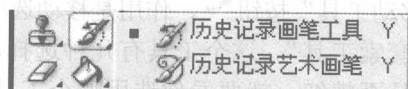


图 1-8 历史记录工具

第六行第一列的按钮是“橡皮擦工具”，这个工具有几种选择，如图 1-9 所示。作用见名字，用来擦除不要部分的图像。

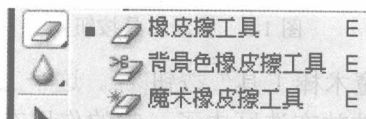


图 1-9 橡皮擦工具

第六行第二列的按钮是“填充工具”，这个工具有两种选择，如图 1-10 所示。前者填充的色彩会变化，后者不会。

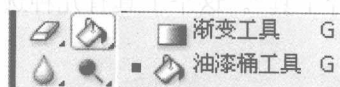


图 1-10 填充工具

第七行第一列的按钮是“涂抹效果工具”，这个工具有几种选择，如图 1-11 所示。用于涂抹图像。色彩像未干的颜料一样被工具拖动。

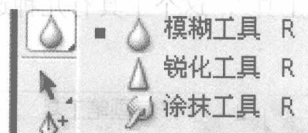


图 1-11 涂抹效果工具

第七行第二列的按钮是“颜色深浅调整工具”，这个工具有几种选择，如图 1-12 所示。使颜色在工具的作用下变深或变浅，或像海绵的效果一样。



图 1-12 颜色深浅调整工具

第八行第一列的按钮是“路径选择效果工具”，这个工具有两种选择，如图 1-13 所示，用法见第 2 章。

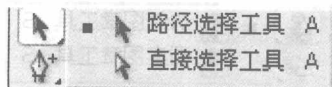


图 1-13 路径选择效果工具

第八行第二列的按钮是“文字工具”，如图 1-14 所示。第一个和第二个工具输入的是前景色的实心文字，第三个和第四个工具是文字轮廓的选区，也就是通常所说的蒙版文字。这个蒙版文字是空心的，取消选择后什么也没有了。所以一般情况下要变成路径或者填充颜色或描边，才会在选区取消后文字还存在。

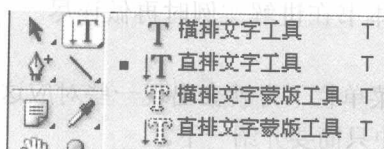


图 1-14 文字工具

第九行第一列的按钮是“钢笔绘制工具”，这个工具有几种选择，如图 1-15 所示。通常使用这些工具来绘制路径，详见第 2 章的介绍。

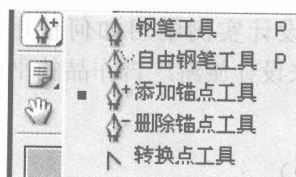


图 1-15 钢笔绘制工具

第九行第二列的按钮是“画笔形状效果工具”，这个工具有几种选择，如图 1-16 所示，它们是画笔的一些实心的形状。

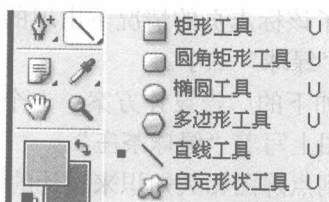


图 1-16 画笔形状效果工具

第十行第一列的按钮是“注释工具”，这个工具有两种选择，如图 1-17 所示。这个工具起到注释的作用，一般情况下用得比较少。

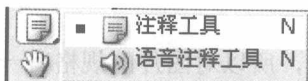


图 1-17 注释工具

第十行第二列的按钮是“吸管工具”，这个工具有几种选择，如图 1-18 所示，用于吸取颜色作为前景色或背景色。



图 1-18 吸管工具

第十一行的两个按钮是“抓手工具”和“缩放工具”。

另外还有一个前景色和背景色的选择和转换工具，使用这个工具可以选择前景色和背景色，用鼠标单击左下角的黑白层叠的符号，可以把前景色设为黑色，背景色设为白色，如图 1-19 所示。



图 1-19 颜色的选择和转换工具

这些工具按钮的具体用法本书在讲解实例时再做详尽的介绍。

每选择一个工具按钮，在菜单栏下方就会出现一些对应这个工具的方式选择按钮，以后在实例中会介绍到，在这一章中只简要介绍一下。

除了工具栏外，和其他任何应用软件一样，Photoshop 也有菜单栏。

动动手，做一做实验：大家可以用鼠标点击一下各菜单及相应的子菜单，初步了解一下菜单的大概功能。

以后通过本书每一章节的案例介绍，再具体体会各菜单及子菜单项的用途。

下面可以通过一个点阵图的设计实例学习如何使用 Photoshop 新建文件，如何使用 Photoshop 工具面板上的各种工具来设计旅游广告作品的平面图，如何将设计好的平面图以特定的文件名保存起来。

1.1.2 旅游广告创意设计（一）

1. 点阵图旅游广告案例

某旅游公司有一茶庄，需要设计茶庄的标志发布到旅游公司网站的主页上，让更多浏览公司主页的游客能在休闲的时刻到茶庄喝茶。

其中广告文字部分是在点击了该标志页的情况下出现的，所以需要设计一个茶庄的广告标志图。要求在作品中有茶庄名“绿球”二字。

经过设计人员的构思，得出如下的广告设计方案：一个绿色的球体，在一个茶色的上大小小的梯形图的上方放置，梯形图上写着“绿球茶庄”。

这是一个比较简单的需要用到点阵图相关知识来设计的平面图。

使用 Photoshop 来完成，用到一些绘图的工具，这也是本书的第一个使用计算机设计广告平面图的案例。

可以通过这个作品的完成来掌握 Photoshop 的基本知识及点阵图的具体实现方法，从而了解 Photoshop 在设计平面广告图时的强大功能。

2. 要求

广告图片因为需要发布在网上，所以对图片的规格有一定的要求：

- (1) 大小：400×400 像素。
- (2) 背景：蓝色渐变效果。
- (3) 边框：绿色。
- (4) 字体要求：隶书，彩虹字。
- (5) 视觉效果：梯形图上方有一球体，球体为绿色，前景色为白色。
- (6) 梯形图面上有广告文字：绿球茶庄。
- (7) 将作品命名为“作品 1”，要求以 jpg 格式存盘。

3. 基本知识点

- (1) 圆形的画法及利用填充效果设计球体的技巧。
- (2) 矩形的画法及利用自由变换的实现让矩形随心所欲变形的技巧。
- (3) 点阵文字的写入。
- (4) 利用渐变填充使文字按照自己或客户的要求加以美化的技巧。

4. 创新的空间

其他效果不确定,设计者充分发挥自己在美学方面的潜能,开拓自己的创新空间。具体要求整个画面看上去明丽、温暖,给客户一种休闲放松的感觉。

5. 扩展思维

建议在学习完 Photoshop 后进一步将静态图以动画的方式进行系列处理,配上合适的背景音乐呈现该茶庄的图徽,点击图标志后,会出现茶庄的广告文字。

思考:为了达到这个目的,需要进一步学习的计算机知识是什么?

1.1.3 点阵图旅游广告设计实例

1. 思考

针对上节案例的设计创意,要弄清楚设计需要达到的目标、具体实现的方法以及在每一个目标达到后能提炼出涉及到的知识点,弄清楚并能加以扩展。

2. 目标

- (1) 新建文件,将画布实现蓝色到白色的渐变。
- (2) 设计绿色的球体。
- (3) 设计梯形。
- (4) 文字的输入及美化。
- (5) 作为广告的一个构件,需要先以 jpg 文件格式保存下来备用。

3. 知识点

- (1) 建立一个新文件。
- (2) 设定图像文件的各种参数。
- (3) 渐变填充背景。
- (4) 圆变球和矩形变梯形的方法。
- (5) 文字的输入和渐变的效果、选区的描边。

4. 实现

在弄清楚实现的目标和该案例需要掌握的知识点后,考虑一下:

- (1) 如果使用 Photoshop 设计这个点阵图需要用到的工具有哪些?
- (2) 使用这些工具所能达到的效果可能有多种途径,哪一种途径是最简洁便利的?

这都是在学习和设计过程中需要思索和考虑的问题,只要能够达到理想的效果,采取的方法不一定是唯一的。本书的方法只是其中的一种。

下面是使用 Photoshop 的设计步骤。

目标一:新建满足后期广告制作需要的文件,并将画布实现蓝色到白色的渐变。

- (1) 启动 Photoshop,选择“文件”→“新建”命令,在“新建”对话框中按照设计要求

填入如图 1-20 所示的参数，单击“好”按钮。

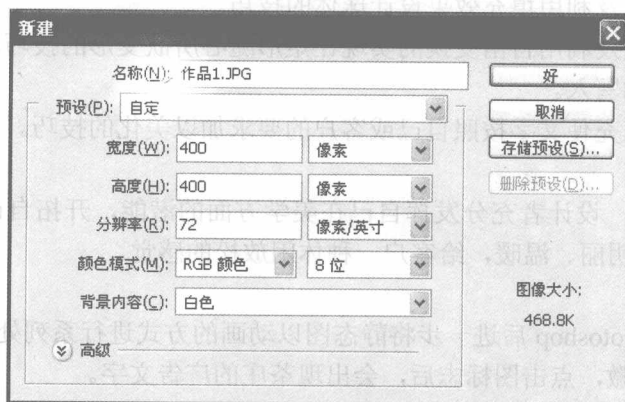
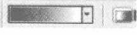


图 1-20 “新建”对话框

(2) 将前景色变为蓝色，背景变为白色，单击“渐变编辑器”按钮 ，选择从前景到背景渐变，渐变编辑器变成 ，整图如图 1-21 所示。

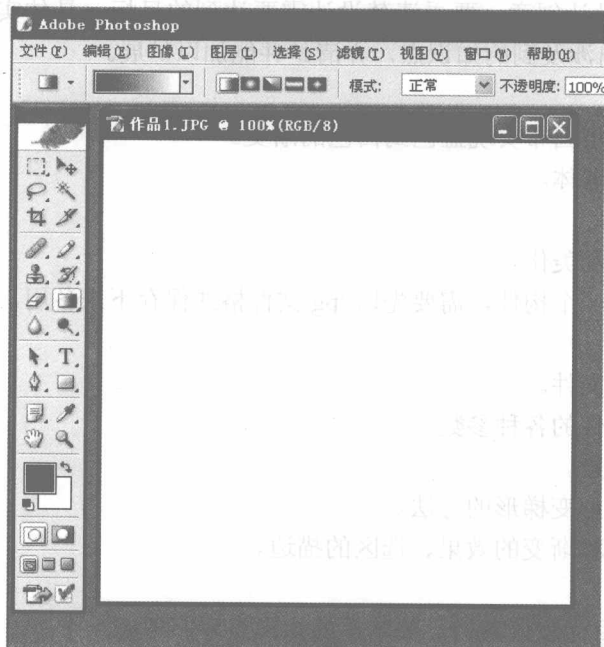


图 1-21 新建文件画布

注意：在菜单栏的下面一行是配合浮动工具的子功能选择按钮，这里的按钮会随着你选择工具面板上不同的工具按钮出现不同的显示。在这一行里，最左边的是你选择的工具，旁边是对你选择的工具的进一步操作子命令工具，大家在学习的时候需要注意。

比如图 1-21，选择了“渐变填充”工具，菜单栏下一行就有“渐变编辑器”、“渐变方向”、“模式”、“不透明度”等子功能选择。选择不同的子功能，渐变填充的效果也不相同。

来动手，做一做实验：大家使用鼠标选择每一个工具按钮，观察一下菜单栏下出现的相

应的子功能选择项，看看每个工具按钮都有哪些子功能按钮。

这样等学习到具体的实例设计时，才能做到心里有数。

动手，做一做实验：大家在选择了渐变工具后，单击“渐变编辑器”进入“渐变编辑器”窗口，如图 1-22 所示，观察一下每一种渐变的效果图。

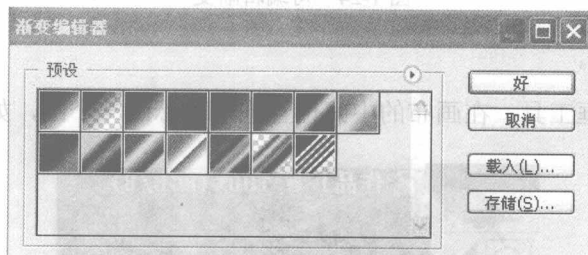


图 1-22 渐变编辑器

(3) 使用鼠标在画布的右上角往下拖放，如图 1-23 所示，注意渐变的方向。

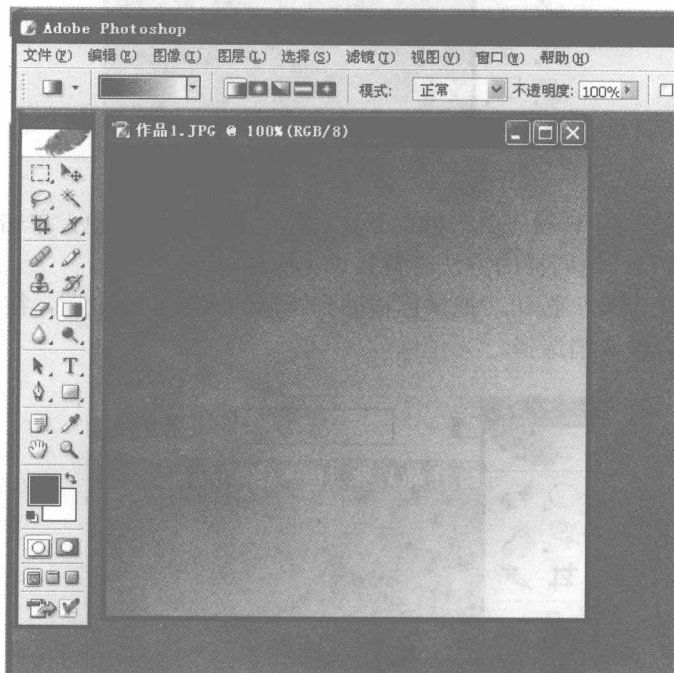


图 1-23 渐变背景效果

动手，做一做实验：

- 通过实验观察一下从下往上，从左往右，从斜下角往上，甚至从中间到旁边……不同的方向拉出不同的效果图。
- 试一下将渐变工具的前景色改变后的效果图。
- 比较一下，选择①线性渐变、②径向渐变、③角度渐变、④对称渐变、⑤菱形渐变这 5 个按钮后再在画布上拖放鼠标的渐变效果，如图 1-24 所示。观察如果使用了从浅到深的渐变效果后，会是什么样的一种情况。

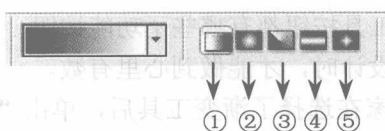


图 1-24 可编辑渐变

目标二：设计球体。

(1) 选中椭圆选框工具，在画布的中间位置拖动鼠标画一个圆，如图 1-25 所示。

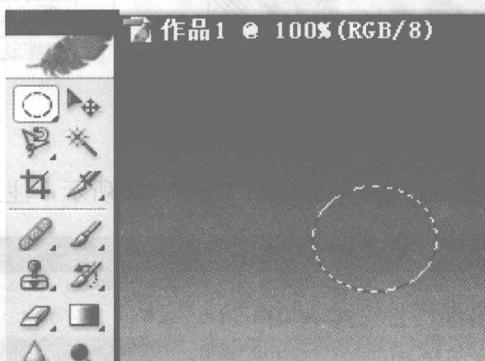


图 1-25 椭圆选框工具画圆

(2) 单击“前景/背景转换工具”的前景，在拾色器中选择白色，单击“好”按钮，将前景设为白色；单击背景，用同样的方法将背景设为绿色。

(3) 单击“径向渐变”按钮，把鼠标移动到圆球的大致中心位置，往外拖放，如图 1-26 所示，按 Ctrl+D 组合键取消选择。

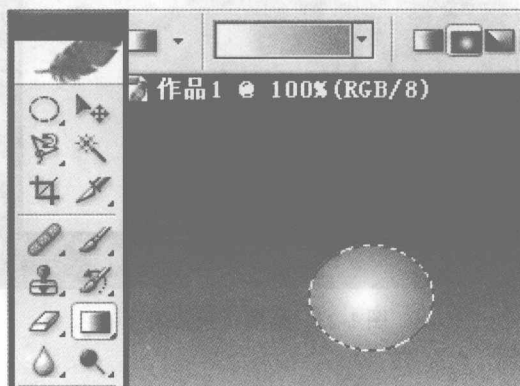


图 1-26 圆内径向渐变画球体图

动动手，做一做实验：

- 画一个椭圆，然后选择不同的前景色和背景色，做径向渐变，观察效果。
- 试一试，如果把前景设为绿色，背景设为白色，从外往内拖放鼠标到球的中心点，与上面画的球体有区别吗？请观察并总结。

目标三：设计梯形。

(1) 选择“矩形选框”工具，在紧贴球体的下方拖动鼠标画一个矩形，选择“选择”→“变换选区”命令或按 Ctrl+T 组合键；选择“编辑”→“变换”→“斜切”命令，将鼠标指针移动到左右下方角拖动成梯形，如图 1-27 所示，按回车键确定。

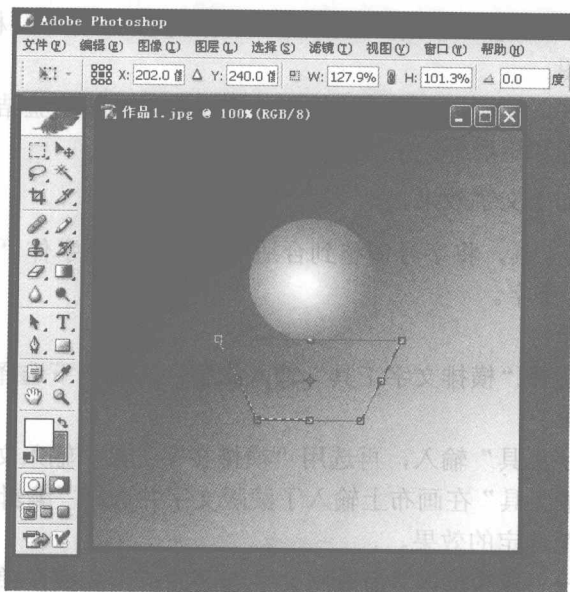


图 1-27 斜切

(2) 将前景色设为咖啡色，选择填充工具中的“油漆桶填充”工具，使用鼠标点击，在梯形框选区内填充，如图 1-28 所示。

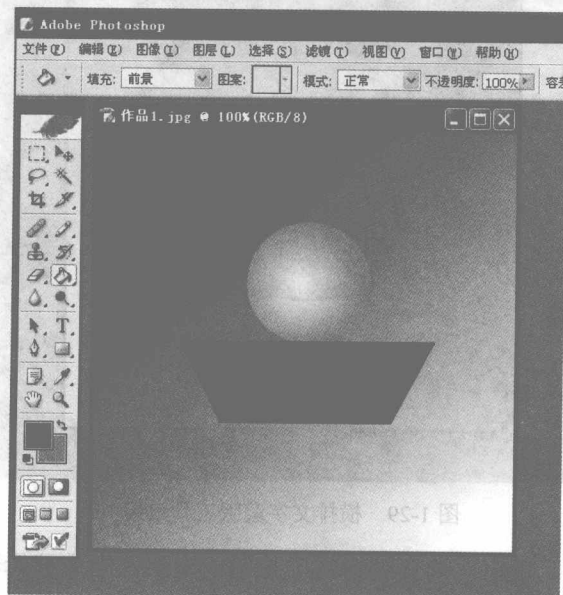


图 1-28 填充