



新世纪高职高专
多媒体系列规划教材

网页设计与制作

WANGYE SHEJI YU ZHIZUO

新世纪高职高专教材编审委员会 组编

主编 杨 桂 刘亚妮



大连理工大学出版社
DALIAN UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS



新世纪高职高专
多媒体系列规划教材

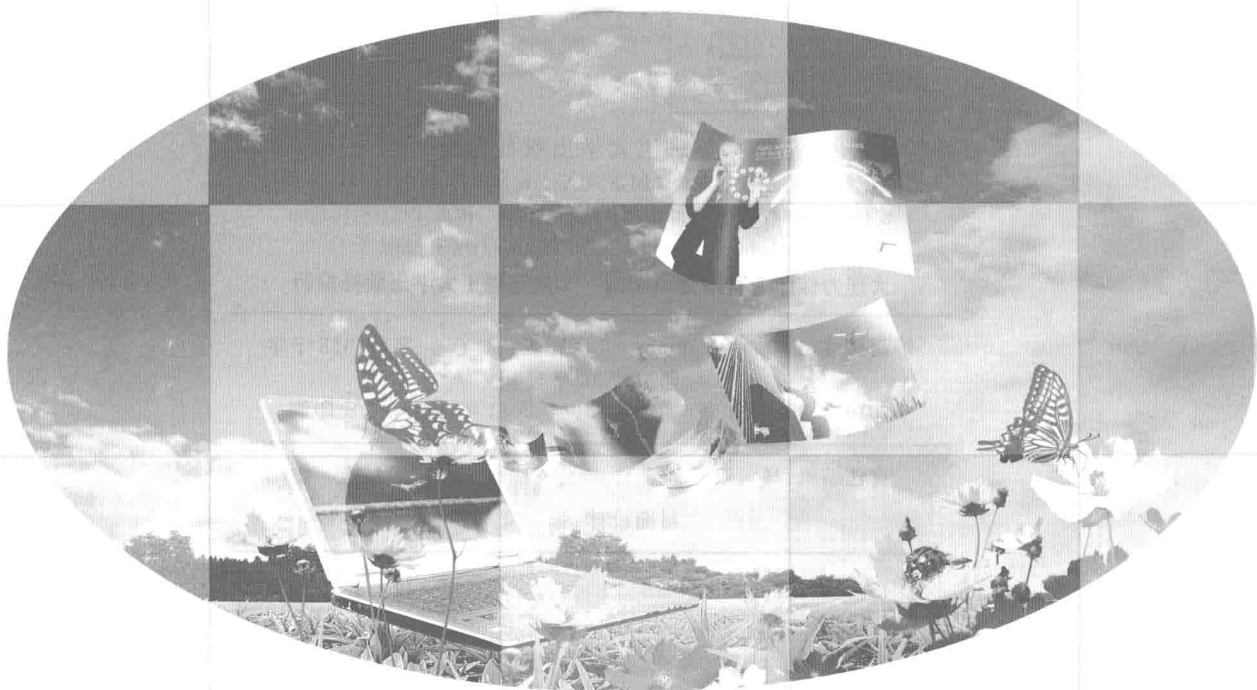
网页设计与制作

WANGYE SHEJI YU ZHIZUO

新世纪高职高专教材编审委员会 组编

主编 杨 桂 刘亚妮

副主编 秦凤梅 潘 越



大连理工大学出版社
DALIAN UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作 / 杨桂, 刘亚妮主编. — 大连 :
大连理工大学出版社, 2010. 9(2011. 8 重印)
新世纪高职高专多媒体系列规划教材
ISBN 978-7-5611-5785-5

I. ①网… II. ①杨… ②刘… III. ①主页制作—高
等学校:技术学校—教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 179706 号

大连理工大学出版社出版

地址:大连市软件园路 80 号 邮政编码:116023

发行:0411-84708842 邮购:0411-84703636 传真:0411-84701466

E-mail:dutp@dutp.cn URL:http://www.dutp.cn

大连力佳印务有限公司印刷 大连理工大学出版社发行

幅面尺寸:185mm×260mm	印张:21	字数:538 千字
印数:2001~3500		
2010 年 9 月第 1 版	2011 年 8 月第 2 次印刷	

责任编辑:马 双

责任校对:金 鑫

封面设计:张 莹

ISBN 978-7-5611-5785-5

定 价:38.00 元

总 序

我们已经进入了一个新的充满机遇与挑战的时代,我们已经跨入了 21 世纪的门槛。

20 世纪与 21 世纪之交的中国,高等教育体制正经历着一场缓慢而深刻的革命,我们正在对传统的普通高等教育的培养目标与社会发展的现实需要不相适应的现状作历史性的反思与变革的尝试。

20 世纪最后的几年里,高等职业教育的迅速崛起,是影响高等教育体制变革的一件大事。在短短的几年时间里,普通中专教育、普通高专教育全面转轨,以高等职业教育为主导的各种形式的培养应用型人才的教育发展到与普通高等教育等量齐观的地步,其来势之迅猛,发人深思。

无论是正在缓慢变革着的普通高等教育,还是迅速推进着的培养应用型人才的高职教育,都向我们提出了一个同样的严肃问题:中国的高等教育为谁服务,是为教育发展自身,还是为包括教育在内的大千社会?答案肯定而且唯一,那就是教育也置身其中的现实社会。

由此又引出高等教育的目的问题。既然教育必须服务于社会,它就必须按照不同领域的社会需要来完成自己的教育过程。换言之,教育资源必须按照社会划分的各个专业(行业)领域(岗位群)的需要实施配置,这就是我们长期以来明乎其理而疏于力行的学以致用问题,这就是我们长期以来未能给予足够关注的教育目的问题。

如所周知,整个社会由其发展所需要的不同部门构成,包括公共管理部门如国家机构、基础建设部门如教育研究机构和各种实业部门如工业部门、商业部门,等等。每一个部门又可作更为具体的划分,直至同它所需要的各种专门人才相对应。教育如果不能按照实际需要完成各种专门人才培养的目标,就不能很好地完成社会分工所赋予它的使命,而教育作为社会分工的一种独立存在就应受到质疑(在市场经济条件下尤其如此)。可以断言,按照社会的各种不同需要培养各种直接有用人才,是教育体制变革的终极目的。



随着教育体制变革的进一步深入,高等院校的设置是否会同社会对人才类型的不同需要一一对应,我们姑且不论。但高等教育走应用型人才培养的道路和走研究型(也是一种特殊应用)人才培养的道路,学生们根据自己的偏好各取所需,始终是一个理性运行的社会状态下高等教育正常发展的途径。

高等职业教育的崛起,既是高等教育体制变革的结果,也是高等教育体制变革的一个阶段性表征。它的进一步发展,必将极大地推进中国教育体制变革的进程。作为一种应用型人才培养的教育,它从专科层次起步,进而应用本科教育、应用硕士教育、应用博士教育……当应用型人才培养的渠道贯通之时,也许就是我们迎接中国教育体制变革的成功之日。从这一意义上说,高等职业教育的崛起,正是在为必然会取得最后成功的教育体制变革奠基。

高等职业教育还刚刚开始自己发展道路的探索过程,它要全面达到应用型人才培养的正常理性发展状态,直至可以和现存的(同时也正处在变革分化过程中的)研究型人才培养的教育并驾齐驱,还需假以时日;还需要政府教育主管部门的大力推进,需要人才需求市场的进一步完善发育,尤其需要高职高专教学单位及其直接相关部门肯于做长期的坚忍不拔的努力。新世纪高职高专教材编审委员会就是由全国 100 余所高职高专院校和出版单位组成的旨在以推动高职高专教材建设来推进高等职业教育这一变革过程的联盟共同体。

在宏观层面上,这个联盟始终会以推动高职高专教材的特色建设为己任,始终会从高职高专教学单位实际教学需要出发,以其对高职教育发展的前瞻性的总体把握,以其纵览全国高职高专教材市场需求的广阔视野,以其创新的理念与创新的运作模式,通过不断深化的教材建设过程,总结高职高专教学成果,探索高职高专教材建设规律。

在微观层面上,我们将充分依托众多高职高专院校联盟的互补优势和丰裕的人才资源优势,从每一个专业领域、每一种教材入手,突破传统的片面追求理论体系严整性的意识限制,努力凸现高职教育职业能力培养的本质特征,在不断构建特色教材建设体系的过程中,逐步形成自己的品牌优势。

新世纪高职高专教材编审委员会在推进高职高专教材建设事业的过程中,始终得到了各级教育主管部门以及各相关院校相关部门的热忱支持和积极参与,对此我们谨致深深谢意;也希望一切关注、参与高职教育发展的同道朋友,在共同推动高职教育发展、进而推动高等教育体制变革的进程中,和我们携手并肩,共同担负起这一具有开拓性挑战意义的历史重任。

新世纪高职高专教材编审委员会

2001 年 8 月 18 日

前言

一、关于本书

对于网页设计与制作及网站建设的从业人员来讲,行业一方面要求其掌握最新、最前沿的网页制作技术,另一方面要求其具备良好的审美能力并基本掌握网页设计与制作的其他各方面技能。目前,国内出版的与网页设计与制作相关的高职高专教材及各种形式的相关图书非常多,重点介绍的多为网页设计与制作工具的使用方法及基本功能的应用,选用的实例只是为了使读者熟悉某一个工具或某项功能,实例之间缺乏关联,因而完成学习后读者掌握的只是单个工具或功能的使用技能,并不能在实际工作中综合应用,更不能创造性地完成实际工作。

本书根据《教育部关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》文件精神,采用基于工作过程的项目导向课程开发思路及方法而编写。一改传统的以知识点为大纲的编写思路,不是简单地对功能进行罗列和概述,而是以项目为导向,以任务为驱动,重点强调实用,突出实例,注重操作。

二、本书结构

本书包含四部分:网页界面设计、网页制作、简单动画制作、博客内容管理。本书以博客为项目载体,全面系统地呈现了建设博客的工作全过程。具体内容安排如下:

第1部分:Photoshop——网页界面设计。依托博客各级页面的设计任务,介绍了Photoshop工具软件的使用技巧及简单网页界面设计技术。

第2部分:Dreamweaver——网页制作。依托博客各级页面的制作任务,介绍了Dreamweaver工具软件的使用技巧及网页制作技术。

第3部分:Flash——简单动画制作。依托多个小任务,介绍了Flash工具的使用技巧及基础动画制作技术。

第4部分:CMS——博客内容管理。依托管理博客内容,介绍了CMS(内容管理系统)的使用技巧及网站内容管理技术。

三、本书特点

本书图文并茂、内容丰富、条理清晰、实用性强,项目紧跟行业发展步伐,任务分割合理,能覆盖所有知识要点和难点。只要认真按照书中的实例操做一遍,就能在短时间内完全掌握网页设计与制作各工具软件的基本功能,熟练地应用软件进行设计与制作工作。



本书以学习情境为线索,按任务的分析、实施、总结为过程依据,将学习网页设计与制作各软件的要点和难点融于项目及任务中,充分体现了“做中学”的思想。同时配合技能提示及相关知识点提示,帮助读者总结技能要点,以便读者除了能完成书中的项目任务外,还能进行能力的迁移,独立完成其他项目任务。本书中的许多方法都可以直接应用于实践,并可反复使用,以提高工作效率。

四、本书适用对象

本书主要满足高职高专计算机及相关专业的教学需求,也可作为高职高专院校非计算机专业的选修教材。同时也可供网页设计与制作从业人员及爱好者阅读参考。

本书第一部分由潘越、陈悦粤、张小玲、黄娟编写,第二部分由刘亚妮、吴泽宇、陈欣编写,第三部分由任然、石磊、万川梅、杨林编写,第四部分由李波、龙平、徐琴编写。

尽管编者在本书的写作过程中付出了很多心血,但是由于水平有限,加之时间仓促,不足之处在所难免,敬请各位读者和专家批评指正,提出宝贵意见和建议。

本书包含的所有项目实例效果图及相关素材可登录 <http://www.dutpgz.cn> 下载。

所有意见和建议请发往:gzjckfb@163.com

欢迎访问我们的网站:<http://www.dutpgz.cn>

联系电话:0411-84707492 84706104

编 者

2010年9月



第1部分 Photoshop——网页界面设计 ... 1

1.1 学习情境一 博客界面背景制作 ... 1

- 1.1.1 任务一:新建网页文件 2
- 1.1.2 任务二:制作博客界面背景 5
- 1.1.3 任务三:保存博客界面文件 10
- 1.1.4 能力拓展 12
- 1.1.5 项目经验小结 18

1.2 学习情境二 网页 Banner 设计与制作 18

- 1.2.1 任务一:绘制 Banner 矢量图背景 19
- 1.2.2 任务二:合成 Banner 装饰图像 31
- 1.2.3 任务三:修饰 Banner 装饰图像 32
- 1.2.4 能力拓展 33
- 1.2.5 项目经验小结 35

1.3 学习情境三 网站导航设计与制作 ... 36

- 1.3.1 任务一:制作网页导航 36
- 1.3.2 能力拓展 40
- 1.3.3 项目经验小结 41

1.4 学习情境四 网站首页内容区制作 41

- 1.4.1 任务一:制作网页栏目条 43
- 1.4.2 任务二:制作网页左侧和右侧“文章列表”版块 45
- 1.4.3 任务三:制作留言板栏目版块 50
- 1.4.4 能力拓展 50
- 1.4.5 项目经验小结 54

1.5 学习情境五 网站首页版权区制作 ... 55

- 1.5.1 任务一:输入(导入)版权区内容 55
- 1.5.2 任务二:设计版权区内容效果 57
- 1.5.3 能力拓展 68
- 1.5.4 项目经验小结 76

1.6 学习情境六 网站频道页面制作 ... 76

1.6.1 任务一:制作网站“我的日志”频道页面 ... 77

1.6.2 任务二:制作网站“我的相册”频道页面 ... 86

1.6.3 任务三:制作网站“我的资料”频道页面 ... 94

1.6.4 任务四:制作网站“留言本”频道页面 100

1.6.5 能力拓展 107

1.6.6 项目经验小结 114

第2部分 Dreamweaver——网页制作 ... 115

2.1 学习情境一 简单网页制作 115

- 2.1.1 任务一:搭建建设网站的基本工作环境 ... 116
- 2.1.2 任务二:制作博客日志页面基本结构 ... 123
- 2.1.3 任务三:制作博客首页 150
- 2.1.4 能力拓展 170
- 2.1.5 项目经验总结 175

2.2 学习情境二 交互式网页制作 ... 175

- 2.2.1 任务一:制作博客留言页面基本结构 ... 175
- 2.2.2 能力拓展 185
- 2.2.3 项目经验小结 187

2.3 学习情境三 层叠样式网页制作 ... 187

- 2.3.1 任务一:制作首页样式 188
- 2.3.2 任务二:制作日志页面样式 200
- 2.3.3 任务三:制作留言页面样式 202
- 2.3.4 能力拓展 203
- 2.3.5 项目经验小结 209

2.4 制作学习情境四 简单特效网页 ... 209

- 2.4.1 任务一:制作浮动广告图片网页 ... 209
- 2.4.2 任务二:制作设为首页、加入收藏的网页效果 214
- 2.4.3 能力拓展 216
- 2.4.4 项目经验小结 219

第3部分 Flash——简单动画制作 220

3.1 学习情境一 制作基本的 Flash

矢量元素	220	3.4.3 任务三:设计制作复合型动画	263
3.1.1 任务一:Flash 图形设计制作的知 识	221	3.4.4 能力拓展	265
3.1.2 任务二:设计制作直线和曲线	224	3.4.5 项目经验小结	266
3.1.3 任务三:设计制作立体几何图形(一) ..	225	3.5 学习情境五 设计制作带按钮与 交互功能的动画	268
3.1.4 任务三:设计制作立体几何图形(二) ..	226	3.5.1 任务一:制作简单的按钮	268
3.1.5 能力拓展	227	3.5.2 任务二:整合与影片发布	273
3.1.6 项目经验小结	227	3.5.3 能力拓展	279
3.2 学习情境二 制作及编辑复杂矢 量图形图标	227	3.5.4 项目经验小结	280
3.2.1 任务一:设计制作矢量卡通表情	228	第 4 部分 CMS——博客内容管理	281
3.2.2 任务二:设计制作圆形水晶效果中国 国旗图标	230	4.1 学习情境一 CMS 运行环境搭建 ..	281
3.2.3 任务三:设计制作圆形水晶效果德国 国旗图标	231	4.1.1 任务一:了解 CMS 系统	281
3.2.4 任务四:设计制作正方形水晶效果 中国国旗图标	232	4.1.2 任务二:安装 CMS 系统	282
3.2.5 任务五:设计制作水晶效果水果图标 ..	233	4.1.3 任务三:设置后台系统	286
3.2.6 能力拓展	234	4.1.4 任务四:栏目设置	287
3.2.7 项目经验小结	235	4.1.5 能力拓展:配置 IIS 运行 CMS	289
3.3 学习情境三 设计制作形状动画、 动作动画、逐帧动画、文字动画	235	4.1.6 项目经验小结	296
3.3.1 任务一:设计制作基本的形状动画 ..	236	4.2 学习情境二 套用博客首页 ..	297
3.3.2 任务二:使用元件设计制作基本的 动作动画	237	4.2.1 任务一:添加首页模板	297
3.3.3 任务三:设计制作基本的逐帧动画 ..	246	4.2.2 任务二:设置导航条	300
3.3.4 任务四:设计制作基本的 GIF 图片 动画	250	4.2.3 任务三:使用标签制作	302
3.3.5 任务五:设计制作基本的文字动画 ..	251	4.2.4 能力拓展:套用自己的博客首页 ..	311
3.3.6 能力拓展	257	4.2.5 项目经验小结	311
3.3.7 项目经验小结	258	4.3 学习情境三 套用博客列表页	311
3.4 学习情景四 设计制作引导线动 画及遮罩动画	258	4.3.1 任务一:套用博文列表页	311
3.4.1 任务一:设计制作引导线动画	258	4.3.2 任务二:套用个人相册列表页	319
3.4.2 任务二:设计制作遮罩动画	261	4.3.3 能力拓展	322
		4.3.4 项目经验小结	322
		4.4 学习情境四 套用博客内容页 ..	323
		4.4.1 任务一:套用博文内容页	323
		4.4.2 任务二:套用个人相册展示页	326
		4.4.3 能力拓展	328
		4.4.4 项目经验小结	328

上世纪最伟大的发明莫过于互联网的发明。进入 21 世纪,互联网代表着一种崭新的信息交流方式,它使得信息的传播突破了传统的政治、经济、地域及文化的阻隔,使信息传达的范围、速度与效率都产生了质的飞跃。这两年我国的网络发展非常快,作为用户体验的重要组成部分,用户界面(也称为 UI,是英文 User Interface 的缩写)更加受到重视。

网站的界面设计如同工业造型设计一样,是一个产品的重要卖点。一个友好美观的界面会给人带来舒适的视觉享受,拉近人与电脑的距离,是拉拢网站人气的关键所在。网站界面是网站灵魂的外在体现,界面设计不是单纯的美术绘画,它需要定位使用者、使用环境、使用方式并且为最终用户而设计,是纯粹的、科学性的艺术设计。检验一个界面好用与否的标准既不是某个项目开发组领导的意见,也不是项目成员投票的结果,而是最终取决于用户的感受。

网站界面的构成要素包括文字、图形、多媒体(包括音频、视频和动画)等,网页设计者则是根据网站内容特征对这些要素进行有针对性地处理,形成独特的网站界面语言,吸引各种各样的用户。尤其是随着网络硬件设备的日益完善,多媒体技术的广泛运用,更使得网页界面得到空前的发展,促进了网站与浏览者之间的互动交流。

如何来完成一个网页界面的设计呢?我们通常采用 Photoshop 这个图像处理软件来完成。Photoshop 是 Adobe 公司旗下最为著名的图形图像处理软件之一,是集图像扫描、编辑修改、图像制作、广告创意、图像输入与输出于一体的图形图像处理软件。

本部分选用一个博客网站界面为实例,由浅入深地将 Photoshop 的基本操作融于整个设计制作之中,让读者在博客网站界面制作完成的同时,既掌握一个网页常用的文字处理、图像处理以及版式布局方式,又掌握 Photoshop 的操作知识,并附带部分常用的美术基础知识。希望通过本部分的学习,读者能掌握设计网页的基本方法和网页设计中 Photoshop 常用工具的使用。

1.1 学习情境一 博客界面背景制作

本次任务通过新建网页文件,完成整个网页的背景部分,如图 1-1-1 所示。通过这一部分的学习,掌握 Photoshop 新建文件、存储文件、填充颜色、选框工具和描边命令等 Photoshop 基本操作知识和常用快捷键,同时了解并掌握制作网页的基础知识。

任务安排表

能力目标(任务名称)	知识目标	学时安排
新建博客界面文件	Photoshop 文件的新建	0.5
制作博客首页背景	使用魔棒工具	1.5
保存博客页面文件	Photoshop 文件的保存	0.5

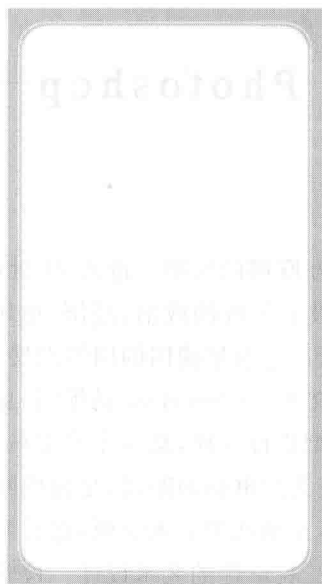


图 1-1-1 网页背景效果图

1.1.1 任务一:新建网页文件

1. 打开 Photoshop CS3 程序软件

单击“开始”菜单,在“所有程序”右边弹出的菜单中,找到 Photoshop CS3 按钮 , 打开 Photoshop CS3 程序。进入 Photoshop CS3 的操作界面,可以看到在 Photoshop CS3 的窗口中主要包括菜单栏、工具选项栏、工作区调板和工具箱,如图 1-1-2。

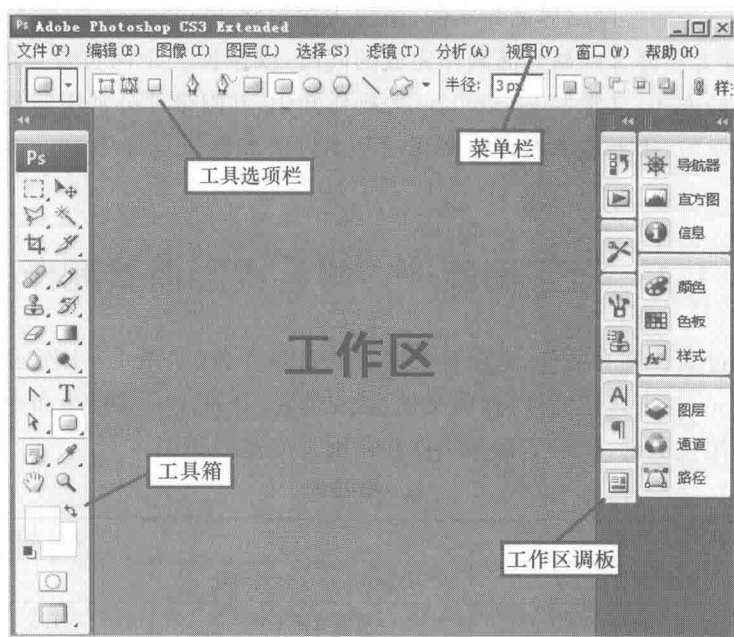


图 1-1-2 Photoshop 操作界面

2. 新建文件

单击菜单栏中的“文件”菜单|“新建”命令,弹出新建对话框,修改文件的宽度为 980 像素,高度为 1972 像素,分辨率为“72 像素/英寸”,颜色模式为“RGB 颜色”,背景内容设置为“白色”,如图 1-1-3 所示,然后单击确定。



图 1-1-3 新建对话框

小贴士:

快捷键的使用可以提高网页的制作速度。

新建文件快捷键:“Ctrl+N”;

打开文件快捷键:“Ctrl+O”。

Points 知识要点——新建文件

宽度:用以设置创建文件的宽度。在制作网页时,文件的宽度一般都在 980 像素~1002 像素的宽度范围内取值。

高度:用以设置创建文件的高度。在制作网页时,高度一般不限制,描述网页的大小时,多采用“屏”来形容,一屏指的就是网页的高度,一屏网页的高度大约为 600 像素。

像素(px):是 Photoshop 中的常用单位。是指用来计算数码影像的一种单位,像素位越高,其拥有的色彩就越丰富,也就越能表达颜色的真实感。一个像素通常被视为图像的最小的完整采样。

分辨率:图像分辨率和图像大小之间有着密切的关系。分辨率越高,单位面积内所包含的像素就越多,图像的信息量,即文件大小也越大。从理论上讲,图像的分辨率越高,其输出品质就越好。表示分辨率的单位有“像素/英寸”和“厘米/英寸”两种,常用单位一般为“像素/英寸”。Photoshop 中默认的分辨率为“72 像素/英寸”,代表一英寸的图像上面包含有 72 个像素的图像,若图像需要打印,此时的分辨率需设置为“300 像素/英寸”。

颜色模式:Photoshop 中的色彩模式包括位图模式(只有黑白两种颜色),灰度模式(只有黑白灰三种颜色,包括的灰阶多达 256 级),RGB 模式,CMYK 模式(以打印在纸上的油墨的光线吸收特性为基础的印刷模式),Lab 模式(由光度分量“L”和两个色度分量组成,这两个色度分量分别为“a”分量(从绿到红)和“b”分量(从蓝到黄))。

RGB 模式:也被称为色光加色法,是一种屏幕显示模式,是 Photoshop 中默认和最常用的模式,在此模式下,所有颜色都是由红(R)、绿(G)、蓝(B)三个基本色彩混合产生。

背景内容:该选项区主要用于设置新图像的背景层颜色,即“画布”颜色。可以选择白色、背景色或透明色,默认为白色。在执行“自定义图案”的操作中,有时会将背景内容设置为透明色。

设置好所有参数值后,单击确定,得到新建的文件。新建文件的窗口由标题栏、画布和状态栏三部分组成,在标题栏中显示出了该文件的名称、目前显示比例和颜色模式;中间的白色区域就是画布,我们后面的整个操作将在画布中进行;效果如图 1-1-4。



图 1-1-4 新建文件

小贴士:

在操作中,会出现在文件里面填充任何颜色都是黑、白、灰三种色彩,这个时候检查一下文件的标题栏处是否是如图 1-1-5 所示。



图 1-1-5 文件标题栏

标题栏显示为 **(灰色/8)** 时,代表颜色模式为“灰度模式”,即在颜色模式上出现了问题。若遇到以上问题,可单击“图像”菜单|“模式”|“RGB 颜色”命令,更改颜色模式。若在文件中已建立了图层,则会弹出如图 1-1-6 所示对话框,在对话框中选择“不拼合”按钮。

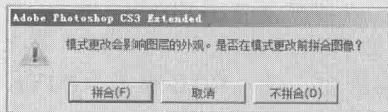


图 1-1-6 提示对话框

Points 知识要点——网页常用显示比例和显示模式

显示比例:在网页设计中,经常会在两种显示比例中来回切换,以观察所设计的效果,这两种显示比例为:100%显示(快捷键:“Ctrl+Alt+0”)和合适比例大小显示(快捷键:“Ctrl+空

格键+0”)。

显示模式:Photoshop CS3 中有 4 种显示模式,即标准屏幕显示模式、最大化屏幕显示模式、带有菜单栏的全屏模式、全屏模式。可单击工具箱下方的按钮,在弹出的下拉菜单中进行选择,或者单击快捷键“F”在 4 种模式间进行切换。在网页设计中,由于目前网页的常用宽度为 980px~1002px,就会出现因网页中处于边界的地方太靠近操作界面的边界而不易操作的情况,所以,在设计网页效果图时,惯用的显示模式为带有菜单栏的全屏模式,在此模式下,我们可以使用抓手工具拖动页面,方便我们进行观察和操作。抓手工具的快捷键是“H”。在当前工具不是抓手工具,又需要切换为抓手工具时,我们可以按下“空格键”不放开,临时切换为抓手工具。

1.1.2 任务二:制作博客界面背景

1. 填充网页背景颜色

1) 步骤一:设置前景色

在 Photoshop 中,通过双击工具箱面板上“前景色/背景色”按钮,来设置前景色和背景色中的颜色。默认的前景色为黑色,背景色为白色,如图 1-1-7。



图 1-1-7 “前景色/背景色”按钮

小贴士:

设置前景色和背景色后,需进行填充才能在画布中显示出前景色或背景色;
恢复到默认前景色和背景色的快捷键:“D”;
交换前景色和背景色的快捷键:“X”。

Points 知识要点——前景色和背景色

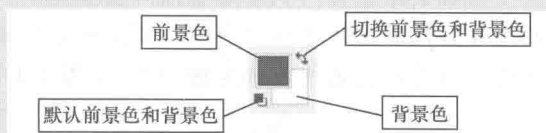


图 1-1-8 前景色/背景色

前景色:用于显示当前绘图工具所使用的颜色。单击“前景色”按钮,可以打开“拾色器”对话框,从中选取相应的颜色即可,也可选择吸管工具吸取颜色设置前景色。

背景色:显示图像的底色。单击“背景色”按钮,可以打开“拾色器”对话框,从中选取相应的颜色即可。

单击“前景色”按钮,弹出“拾色器”对话框,设置前景色为黄橙色(#ffb902),如图 1-1-9。

小贴士:

在网页中有几个颜色的 RGB 值我们需要记住,这几个颜色分别是白(R255,G255,B255)、黑(R0,G0,B0)、红(R255,G0,B0)、绿(R0,G255,B0)、蓝(R0,G0,B255)。

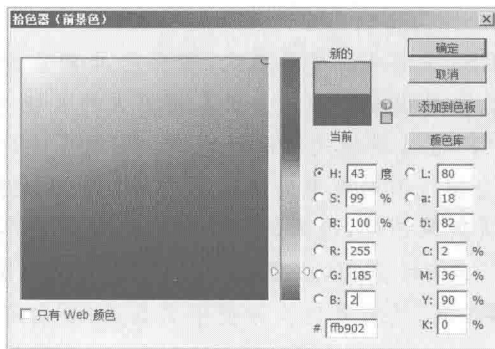


图 1-1-9 拾色器

Points 知识要点——拾色器

色域:图 1-1-10 中左侧的彩色方框叫做色域,用来选取颜色。色域中的小圆圈是颜色选取后的标志。

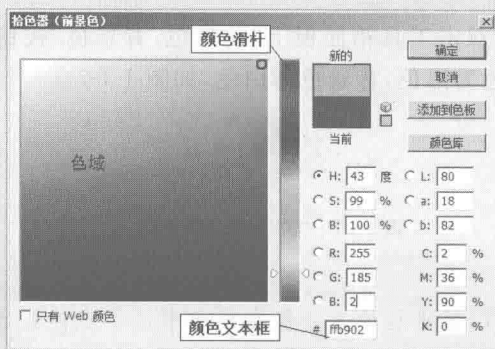


图 1-1-10 拾色器

颜色滑杆:色域右边的竖长条是颜色滑杆,可以用来调整选取的不同色调。使用时拖动上面的小三角形滑块即可,也可以在长条上面用鼠标单击来调整。

颜色显示区域:彩色滑杆的右侧有一块显示颜色的区域,分成两部分:上半部分显示新的所选的颜色,下半部分显示的是打开拾色器当前选定的颜色,如图 1-1-11 所示。



图 1-1-11 颜色显示区域

颜色文本框:可以通过在文本框中输入数据来定义颜色。比如,如果要在 RGB 模式下选取颜色,只要在 R、G、B 文本框中分别输入一个数值即可,数值输入范围在 0~255 之间。或者通过在“#”(颜色编号)文本框中输入一个编号来设定颜色。最后,单击“确定”按钮即可完成操作。

2) 步骤二:填充前景色

单击“编辑”菜单|“填充”命令,弹出填充对话框,设置内容为前景色,单击确定,设置如图 1-1-12。

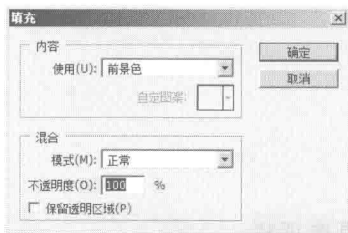


图 1-1-12 填充对话框

小贴士:

填充前景色和背景色也可以使用快捷键来完成:

填充命令的快捷键:“Shift+F5”;

填充前景色快捷键:“Alt+Delete”或“Alt+Backspace”;

填充背景色快捷键:“Ctrl+Delete”或“Ctrl+Backspace”。

Points 知识要点——填充命令

使用:通过此菜单可以设置填充的内容,包括前景色、背景色、图案、历史记录、黑色、50%灰色和白色等。前景色、背景色、黑色、50%灰色和白色都是纯色填充。如果选择图案,则可以在下方自定义图案 自定义图案: [] 处选择图案。如果选择历史记录,则可以将历史记录面板中的历史画笔所在的操作图像效果作为图案填充,如图 1-1-13。

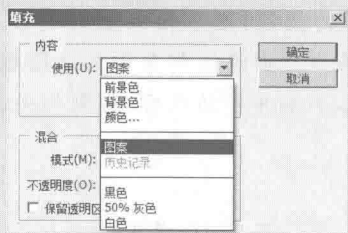


图 1-1-13 填充对话框

不透明度:设置填充浓度。

2. 制作内容区描边效果

1) 步骤一:设置选区大小

单击图层面板下方的新建按钮 [] 新建图层,在工具箱中选择矩形选框工具 [],在工具选项栏中的“样式”的位置单击下拉按钮 [],在弹出的下拉菜单中选择“固定大小”,设置选区的宽为“920px”,高为“1755px”,如图 1-1-14。

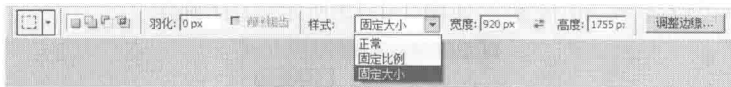


图 1-1-14 矩形选框工具选项栏设置

小贴士:

1. 选区工具中常用的是矩形选框工具和椭圆选框工具两种,在新建选区时:

按下“Shift”键:可建立正方形或者是正圆的选区;

按下“Alt”键:可建立一个以鼠标点击位置为中心的选区;

按下“Shift+Alt”键:可建立一个以鼠标点击的位置为中心的正方形和正圆形选区。

2. 选区常用快捷键:

取消选区:“Ctrl+D”;

隐藏选区:“Ctrl+H”;

反向选择:“Ctrl+Shift+I”;

羽化:“Ctrl+Alt+D”。

Points 知识要点——选框工具选项栏

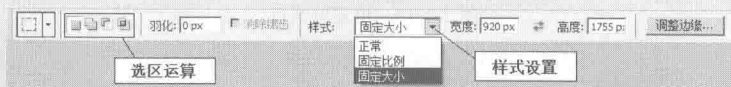


图 1-1-15 选框工具选项栏

选区运算:选区可以通过修改和运算产生新的选区,选区的运算主要包括选区相加、相减和相交。

选区相加:按下“选区相加”的按钮,则后面绘制的选区将与前面的选区相加,若有重合的地方,选区连接在一起,形成新的选区;也可在选中选择工具的情况下,按下“Shift”键,单击并拖动鼠标,得到的效果如图 1-1-16。

选区相减:按下“选区相减”的按钮,则后面绘制的选区与前面的选区相减,选区相减一定要有重合的地方,后面的选区减去与前面选区相重合的部分;也可在选中选择工具的情况下,按下“Alt”键,单击并拖动鼠标,得到的效果如图 1-1-17。

选区相交:按下“选区相交”的按钮,则后面绘制的选区将与前面的选区相交,选区相交一定要有重合的地方,得到的结果为后面选区和前面的选区相重合的部分;也可在选中选择工具的情况下,按下“Shift+Alt”键,单击并拖动鼠标,得到的效果如图 1-1-18。



图 1-1-16 选区相加



图 1-1-17 选区相减



图 1-1-18 选区相交

消除锯齿:在建立曲线选区时,会出现锯齿现象,选择消除锯齿创建选区可以淡化选区边缘像素与背景像素的色彩过渡,从而使选区变得平滑,通常选择该选项。

样式:此项包含正常、固定比例、固定大小三个选择。正常样式可随意拖建选区,固定比例仅能创建宽高比例固定的选区,固定大小样式仅能创建宽高尺寸固定的选区。

2) 步骤二:修改选区

现在我们建立的这个选区是一个直角的选区,从效果图上可以看到是一个圆角的矩形,因此,需要把选区进行一定的修改。选择“选择”菜单|“修改”|“平滑”命令,会弹出平滑选区对话框,将平滑的半径设置为“80 像素”,如图 1-1-19 所示,选择确定。

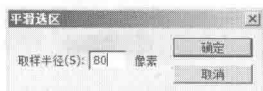


图 1-1-19 平滑选区对话框

Points 知识要点——选区的修改

选区的修改包括:边界、平滑、扩展、收缩、羽化(羽化在前面部分已详细阐述过,在此不再重复讲述)。

边界:指以原选区为基础形成环状选区,宽度数值在 1~100 像素,数值越大平滑度越大,