

陈柏润 陈 春 代术成 编著

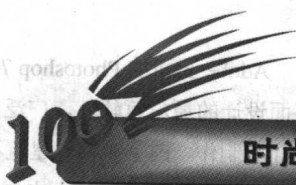
平面设计

时尚创作百例

时尚
百例丛书



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



时尚百例丛书

平面设计 时尚创作百例

陈柏润 陈 春 代术成 编著

光盘包含本书实例的素材、效果文件



机械工业出版社

131127/1

Adobe 公司的 Photoshop 7.0、Illustrator 10.0、PageMaker 7.0/6.5C 作为平面设计的最出色软件,广泛应用于宣传海报制作、企业 VIS 设计、广告设计和制作、图书装帧、建筑和装饰设计、包装设计、出版物设计和制作、动画和网页制作等领域。本书通过 100 个典型实例讲解了 Adobe 公司的 Photoshop 7.0、Illustrator 10.0、PageMaker 7.0/6.5C 在平面设计方面的强大功能,内容涉及平面设计的各个环节。全书共分十一篇:即背景纹理、特效文字、图像的加工处理、插图和标志、出版物的设计和制作、图片和海报的制作、企业形象的相关设计、建筑和装饰设计、广告设计和制作、图书装帧和包装设计以及动画和网页的制作。

书中的每一实例都经过精选,学习其中的某一实例,便可掌握一类设计方法。本书适合图形、图像爱好者及平面设计的各类专业人员学习和参考之用,也可作为手册供平面设计、制作中的参考和查阅,另外可作为学习和培训的实用教材。

图书在版编目(CIP)数据

平面设计时尚创作百例/陈柏润等编著. —北京:机械工业出版社, 2003.1
(时尚百例丛书)

ISBN 7-111-11242-3

I. 平... II. 陈... III. 平面设计 IV. J506

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 091755 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 时 静

责任印制: 闫 焱

北京交通印务实业公司印刷 • 新华书店北京发行所发行

2003 年 1 月第 1 版 • 第 1 次印刷

787mm × 1092mm $\frac{1}{16}$ • 24 印张 • 2 插页 • 596 千字

0001-5000 册

定价: 42.00 元(含 1CD)

凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话:(010) 68993821、68326677-2527

封面无防伪标均为盗版

时尚百例丛书

追求时尚 追求完美

出版说明

随着计算机迅速应用于人们工作和生活的各个方面,越来越多的职业需要具有计算机应用技能的人。

如何结合自己的实际工作,选择要学习的软件技术?下面提供了各具体行业的工作人员需学习和掌握的应用软件及相关技术,供读者参考:

- 平面设计及相关行业——Photoshop、CorelDRAW、Illustrator、Pagemaker、FreeHand、PhotoImpact等软件;
- 三维及相关行业——3DS MAX、Maya、SoftImage XSI、Poser、Lightwave等软件;
- 多媒体设计及相关行业——Authorware、Director、Premiere、Combustion、After Effects、Cult 3D、Web3D等软件;
- 网络应用及相关行业——Flash、Dreamweaver、Fireworks、FrontPage、ASP、ASP.NET、HTML、PHP、JavaScript、VBScript等软件及组网建网技术;
- 建筑及装潢设计行业——AutoCAD、3DS MAX、3DS VIZ、Lightscape等软件;
- 现代工业产品及相关行业——Alias、Pro/E、Solidworks、UG、I-Deas、Rhino、Protel等软件;
- 软件开发及相关行业——VB.NET、VC.NET、VB、VC、VFP、Delphi、PowerBuilder、C\C++、C++ Builder、JBuilder等编程软件;
- 办公及应用行业——Windows 9x\xp、Office、WPS Office等软件、及硬件故障排除和网络等技术。

所有与计算机相关的职业,都要求其工作人员有很强的计算机操作技能,熟练地掌握各种相关软件的应用。要做到这一点,必须在掌握软件的基本操作方法的前提下,通过实例演练的方法训练自己,只有通过反复练习,才能做到举一反三,在工作实践中灵活高效地应用。

为了让读者迅速地熟练掌握各种软件的应用方法和技巧,我们机械工业出版社特别为广大读者推出了这套“时尚百例丛书”,对每一个常用软件都精心制作了100个实例,为广大读者提供一条快速掌握计算机应用技能的捷径。

本丛书采用新颖的版式,内容通俗易懂,将软件知识和实例紧密结合。通过对各种实例的详细讲解和操作实践,即使是事先没有学习过这种软件的读者,也能从实例的制作过程中体会到这种软件的各项功能的使用方法,并能自己制作出各种实例的效果。这样既节省了读者的大量时间,又能使读者在反复实践的同时,提高学习兴趣,并将学到的知识和技能迅速应用到实际工作中去。

前言

《平面设计时尚创作百例》是“时尚百例丛书”中的一本。

Adobe System 公司的 Photoshop、Illustrator、PageMaker 是专门为平面设计而开发的旗舰级产品，在平面设计领域中可谓大名鼎鼎。最近，Adobe System 公司将上述产品分别升级为 Photoshop 7.0、Illustrator 10.0 和 PageMaker 7.0。

Photoshop 7.0 和其捆绑件 ImageReady 7.0、Illustrator 10.0 和 PageMaker 7.0 全面提升了 Photoshop 6.0 和其捆绑件 ImageReady 3.0、Illustrator 9.0 和 PageMaker 6.5 的功能，特别是在网页制作方面 ImageReady 7.0 表现得更出色，而且 Photoshop 7.0、Illustrator 10.0 和 PageMaker 7.0 这三个软件联系得更加紧密。

全书分为十一篇，按照平面设计的应用对实例进行了分类，介绍了应用 Photoshop 7.0、Illustrator 10.0 和 PageMaker 7.0 这三个旗舰级软件的制作实例。因为 PageMaker 7.0 英文版兼容中文能力不太好，使用 PageMaker 6.5C 中文版设计和制作较复杂的中文出版物也是一种明智的选择。书中介绍的实例和技巧可以广泛地应用于图像设计、海报制作、企业形象设计、图书装帧、包装设计、广告设计、动画和网页制作等各个平面设计领域。

本书的实例立意于面向用户，从用户角度介绍以 Photoshop 7.0、Illustrator 10.0 和 PageMaker 7.0/6.5 为工具的制作方法，具有很强的针对性，既适于初学者入门，也适于专业人员的学习与提高。书中的每一实例都经过精选，读者学习其中的某一实例，便可掌握一类设计方法。读者在实例训练的同时，做到举一反三，将会起到更好的学习效果。

参加本书工作的还有朱绍虎、胡琳、朱宏、谭玉书、朱祥蓉、朱祥珍、朱晓梅、陈懿馨、邓睿刚和邓义生等。在编写过程中，我们得到了机械工业出版社有关同志的帮助与指导，在此表示深深的感谢。由于作者水平有限，书中的缺点和错误在所难免，恳请读者批评指正。

编者

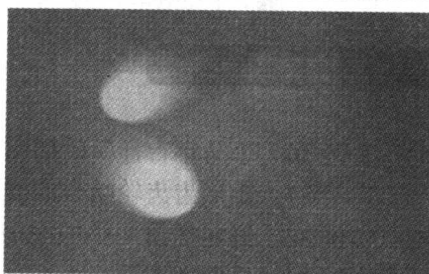
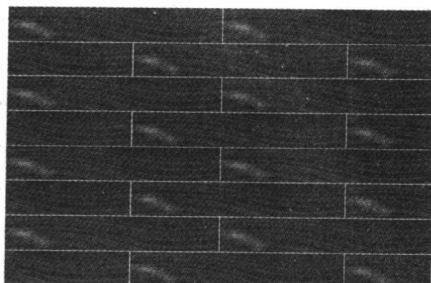
目 录

出版说明

前 言

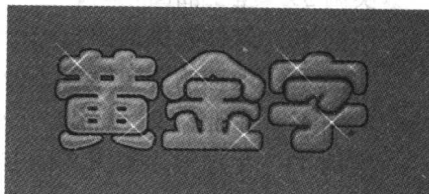
第一篇 背景纹理

实例 1	木质纹理	2
实例 2	金属纹理	6
实例 3	地砖纹理	8
实例 4	纺织纹理	11
实例 5	碎石路面	14
实例 6	数字墙纸	17
实例 7	冲浪背景	20
实例 8	矢量背景	23
实例 9	流水复合背景	26
实例 10	网格复合背景	30



第二篇 特效文字

实例 11	应用样式制作各种特效字	35
实例 12	变形艺术字	38
实例 13	金色闪光特效字	41
实例 14	霓虹闪光特效字	45
实例 15	木纹立体特效字	48
实例 16	图像特效字	51
实例 17	电子招牌字	54
实例 18	透明特效字	57
实例 19	应用样式制作各种矢量特效字	61
实例 20	矢量变形艺术字	64
实例 21	光照金属艺术字	67
实例 22	各种轮廓艺术字	70
实例 23	三维立体矢量字	73
实例 24	使用“蒙板”制作图像字	76
实例 25	综合制作“轮廓图案”特效字	78
实例 26	用 PageMaker 制作旋转特效字	81



实例 27 用 PageMaker 制作反射阴影特效字 84

第三篇 图像的加工处理

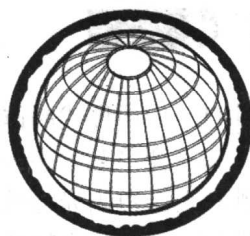
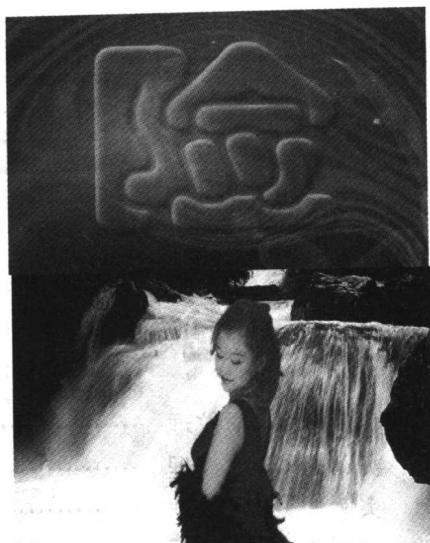
- 实例 28 旧照片的修复 88
- 实例 29 照片的艺术加工 92
- 实例 30 图片的艺术效果 96
- 实例 31 图片的合成效果 99
- 实例 32 熊头虎身图 103
- 实例 33 七色彩虹的添加 106
- 实例 34 蓝天倒影 109
- 实例 35 海市蜃楼 112

第四篇 插图和标志

- 实例 36 “马年吉祥”的插图 115
- 实例 37 矩形齿齿轮啮合的插图 118
- 实例 38 鲜花插图 120
- 实例 39 星空插图 124
- 实例 40 软件光盘插图 127
- 实例 41 地球的图案标志 130
- 实例 42 企业的文字标志 133
- 实例 43 足球俱乐部图文标志 136

第五篇 出版物的设计和制作

- 实例 44 精美贺卡 140
- 实例 45 股票数据图表 143
- 实例 46 指路地图 146
- 实例 47 答题卡 149
- 实例 48 篇头版式 153
- 实例 49 页眉和页脚的插图 158
- 实例 50 设计图书的正文版式 163
- 实例 51 书、杂志的图文排版 166
- 实例 52 杂志版式 170
- 实例 53 杂志的一种特别版式 174
- 实例 54 企业报表集 178



第六篇 图片和海报的制作

- 实例 55 “我的成长足迹”海报 185
- 实例 56 星球碰撞的天体奇观 188
- 实例 57 “视觉世界”海报 192
- 实例 58 “跨进新世纪”图片 195
- 实例 59 “现代动感音乐”图片 198
- 实例 60 “落日的余晖”图片 202
- 实例 61 工艺檀香折扇 205
- 实例 62 秦兵马俑的艺术创意 208
- 实例 63 “保护环境”的宣传海报 212
- 实例 64 “新世纪畅想”图片 216
- 实例 65 “北京奥运 2008”宣传画 219

第七篇 企业形象的相关设计

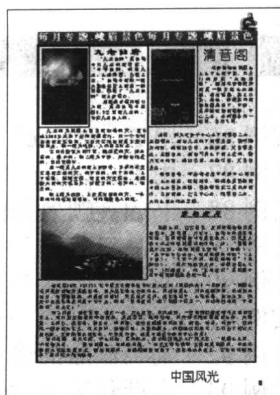
- 实例 66 企业标志 223
- 实例 67 企业的多种图文标志 226
- 实例 68 企业名片 228
- 实例 69 企业信箋 231
- 实例 70 企业信封 234
- 实例 71 企业招牌或招牌灯箱 238
- 实例 72 企业用车标识 242

第八篇 建筑和装饰设计

- 实例 73 家居装饰平面设计图 246
- 实例 74 室内装饰效果图 252
- 实例 75 室内装饰夜景效果图 260
- 实例 76 建筑物效果图的后期制作 263

第九篇 广告设计和制作

- 实例 78 报刊文字广告 272
- 实例 79 电视机广告 276
- 实例 80 “王府井特卖”销售广告 280
- 实例 81 汽车广告展台 282
- 实例 82 网络杀毒软件的广告 287
- 实例 83 灯箱广告 293
- 实例 84 商场销售点的 POP 广告 296
- 实例 85 楼盘广告 298

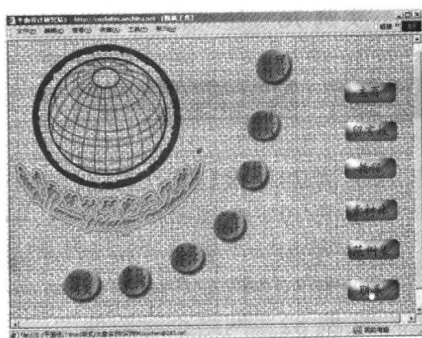
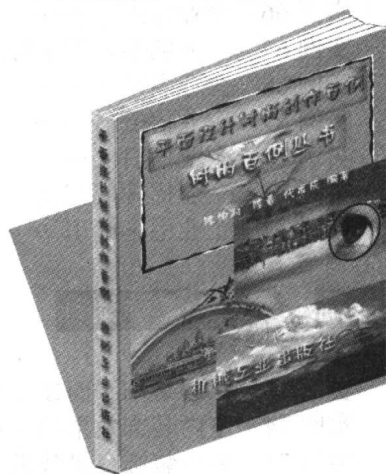
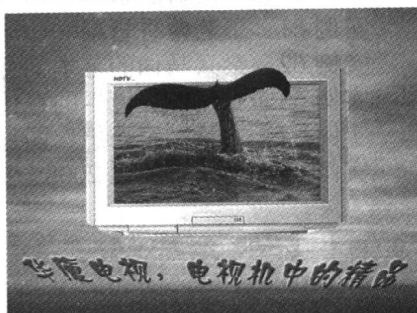


第十篇 图书装帧和包装设计

- 实例 86 用 PageMaker 7.0 制作书的封面 303
- 实例 87 用 Photoshop 7.0 制作书的封面 ... 308
- 实例 88 书的装帧效果图 312
- 实例 89 商品包装盒 315
- 实例 90 商品包装盒的效果图 318
- 实例 91 蛋糕礼品盒 321
- 实例 92 葡萄酒瓶的造型 326
- 实例 93 喜糖包装袋及效果图 332
- 实例 94 易拉饮料罐的造型 337

第十一篇 动画和网页的制作

- 实例 95 网站标题的图文动画 345
- 实例 96 网页动画广告 349
- 实例 97 多姿多彩的图库网页 354
- 实例 98 翻转效果的网站主页 358
- 实例 99 用 Illustrator 10.0 制作楼盘主页 364
- 实例 100 Photoshop 7.0 梦幻谷网页 369



第一篇

背景纹理

本篇总览

纹理用于产生各种材质的物体表面，也可作为底纹或背景。纹理和背景设计是平面设计的基础，优秀的底纹和背景可以将桌面、网页、Logo、绘画作品衬托得更加精美。

在 Photoshop 7.0 中，使用绘图工具和选项面板，可以模拟云彩、砖墙、纺织、地面等，此外，还可以使用自带的滤镜功能或第三方开发的滤镜插件制作更复杂的背景和材质纹理。在 Illustrator 10.0 中，使用样式或符号等，可以产生矢量艺术效果底纹和背景，使得设计的底纹和背景的内容更加丰富。还可以同时使用 Photoshop 7.0 和 Illustrator 10.0 制作复合背景。

本章主要内容：

- 纹理和背景的制作
- Windows 桌面的制作
- 用 Illustrator 10.0 的符号工具制作背景
- 复合背景的制作

实例1 木质纹理

实例说明

木质纹理包括木纹和木地板纹理，其中木纹可以作为家具的材质纹理，木地板纹理可以应用到木地板中，多种多样的木纹和木地板纹理构成了多姿多彩的木质世界。

使用 Photoshop 7.0，可以制作橡木、柚木、红桦木、柠檬木、金枫木、樱桃木、胡桃木、栗木等材质。下面介绍制作栗木地板的方法，效果如图 1-1 所示。

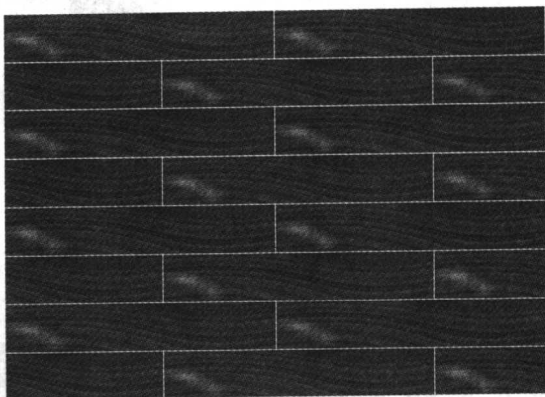


图 1-1 效果图

创作步骤

1. 在 Photoshop 7.0 中，选取 File 菜单中的 Open...命令，将弹出 Open 对话框，双击图像素材将打开图像。本例打开的为一张蓝天白云的图像。

说明 若 Photoshop 7.0 还没有启动，可以选取 Windows 98/2000/XP 的“开始”菜单中的“程序”项，选取 Photoshop 7.0 命令项，也可在桌面中双击 Photoshop 7.0 的图标。

2. 从工具箱中选择切割工具，光标将变为形状，在蓝天白云的图像中拖出需要切割的图片，如图 1-2 所示。在切割选项面板右方单击按钮，将切割图像。

3. 选择 Image 菜单中的 Adjustments 菜单项，在下级菜单中选取 Color Balance...命令，将弹出如图 1-3 所示的 Color Balance 对话框，选取 Preview 复选框，这样在调整时可以预览到图像调整

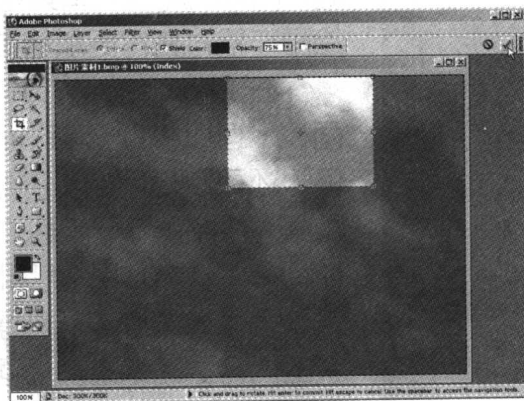


图 1-2

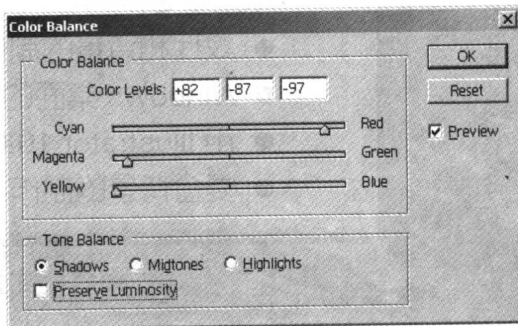


图 1-3

的色彩效果；在 Tone Balance 栏的单选按钮中，选取 Shadows 单选项；在 Color Balance 栏中，可以通过移动滑钮或直接在 Color Levels 数字框中键入数字来调整色彩平衡，设置色阶值为+82、-87、-97，单击 OK 按钮。

技巧 根据需要，云彩画面的颜色接近所需要的木纹色。

技巧 也可以直接在空白图像中，选取接近木纹的前景色和背景色，选择 Filter 中的 Render 菜单项，在下级菜单中选取 Clouds 命令，产生由该前景色和背景色组成的云层图。

4. 选择 Filter 中的 Noise 菜单项，在下级菜单中选取 Add Noise...命令，将弹出如图 1-4 所示的 Add Noise 对话框，选取 Preview 复选框，这样在调整时可以预览到添加杂色的效果；在 Amount 数字框中，设置杂点的数量为 6.25%；在 Distribution 栏的单选按钮中，选取 Gaussian 单选项，产生高斯分布的杂点。

5. 选择 Filter 中的 Blur 菜单项，在下级菜单中选取 Motion Blur...命令，将弹出如图 1-5 所示的 Motion Blur 对话框，选取 Preview 复选框，这样在调整时可以预览到动感模糊的效果；在 Angle 框中设置动感的角度为 10° ；在 Distance 框中设置动感模糊的距离为 10pixels。

6. 选择 Filter 中的 Texture 菜单项，在下级菜单中选取 Grain...命令，将弹出如图 1-6 所示的 Grain 对话框，设置 Intensity 为 30、Contrast 为 20、Grain Type 为 Horizontal。

技巧 Grain 滤镜的作用是使图像产生颗粒纹理，将 Grain Type 设置为水平或垂直，可以产生逼真的水平或垂直的木质

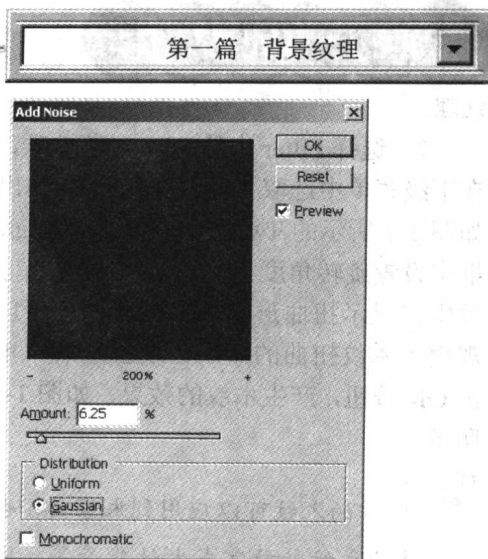


图 1-4

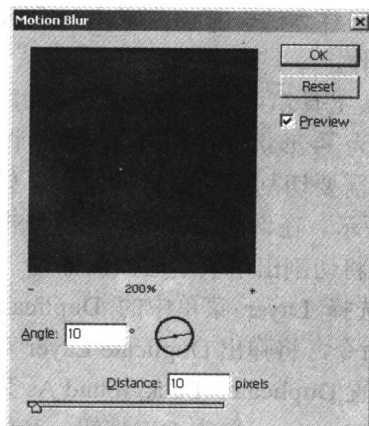


图 1-5

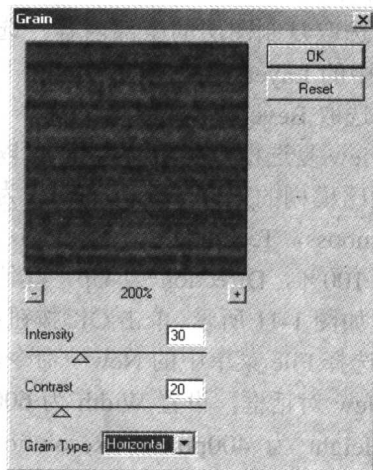


图 1-6

纹理。

7. 选择 Filter 中的 Distort 菜单项, 在下级菜单中选取 Twirl... 命令, 将弹出如图 1-7 所示的 Twirl 对话框, 在 Angle 框中设置旋转角度为 26° , 这样在下方框中将显示扭曲形状, 在预览框中可以观察到木纹扭曲的效果。设置好后, 单击 OK 按钮, 产生木纹的效果, 如图 1-8 所示。



技巧 制作的木纹可以应用到木家具, 也可以作为木纹特效字或木纹背景等。图 1-9 所示为将制作好的木纹应用到桌面中。应用同样方法, 可以完成木纹表面的实体制作。

8. 从工具箱中选择切割工具 , 光标将变为  形状, 在制作好的木纹图像中拖出需要切割出的单块木地板, 如图 1-10 所示。在切割选项面板右方单击  按钮, 将切割出单块木地板图像。

9. 选择 Layer 菜单中的 Duplicate Layer... 命令, 将弹出 Duplicate Layer 对话框, 设置 Duplicate: Background As 为 Background copy, 单击 OK 按钮, 产生复制背景层副本。

10. 选取复制图层的全部内容, 选择 Layer 中的 Layer Style 菜单项, 在下级菜单中选取 Bevel and Emboss... 命令, 选取 Preview 复选框, 这样在设置时可以预览到动感模糊的效果; 设置 Style 为 Pillow Emboss, Technique 为 Smooth, Depth 为 100%, Direction 为 Up, 其他选项设置如图 1-11 所示, 单击 OK 按钮。

11. 选择 File 菜单中的 New... 命令, 将弹出 New 对话框, 设置 Width 为 600 pixels, Height 为 400 pixels, Resolution 为 150 pixels/inch; Contents 为白色。单击 OK 按钮, 产生空白的 RGB 图像。

12. 切换窗口到创建好单块地板的

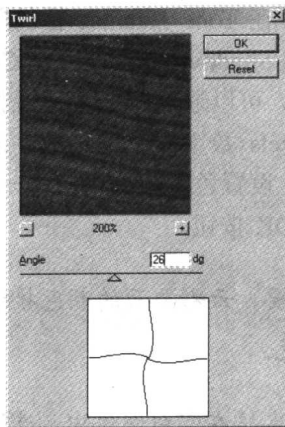


图 1-7

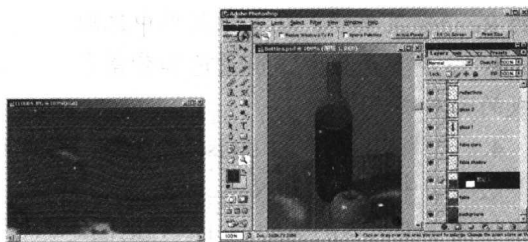


图 1-8

图 1-9

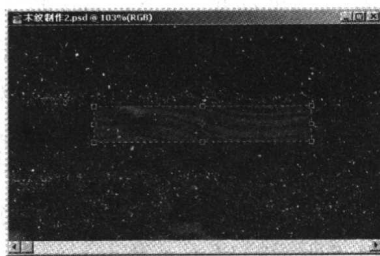


图 1-10

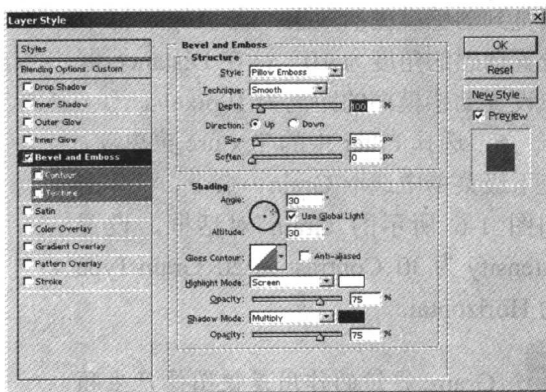


图 1-11

图像,从工具箱中选取框形选择工具,选取产生的枕状浮雕的单块地板,按下〈Ctrl〉+〈C〉组合键,将其复制到粘贴板中。

13. 切换窗口到建好新建图像窗口,按下〈Ctrl〉+〈V〉组合键,将其粘贴到当前图像窗口中。

14. 从工具箱中选取框形选择工具,光标将变为+形状,选取粘贴到当前图像窗口中的枕状浮雕的单块地板,再从工具箱中单击按钮,拖动该单块地板到图像的左上角。

15. 按住〈Alt〉键,拖动刚复制的单块地板,可以复制新的地板地块到所需位置,复制满第一行后,继续复制第二行。



注意 在复制时,在地板间留下同样大小的缝隙。

16. 从工具箱中选取框形选择工具,光标将变为+形状,选取上面两行地板,再从工具箱中单击按钮,按住〈Alt〉键,可以将地板复制到下方,如图 1-12 所示。这样,可以将地板铺满图像中。

17. 从工具箱中选择切割工具,光标将变为形状,切割出所需的木地板尺寸,这样就制作好木地板纹理了。



技巧 制作好的木地板纹理可以用到如图 1-13 所示的装饰设计中。



实例小结

使用滤镜中的 Grain 命令,选取 Grain Type 为水平或垂直,可以产生木纹效果。为使木纹制作得更逼真,可以在某种颜色的云彩图中,使用滤镜中的 Add Noise、Motion Blur 等命令先进行加工,产生木纹后,再使用滤镜中的 Twirl 命令,对木纹进行适当扭曲。

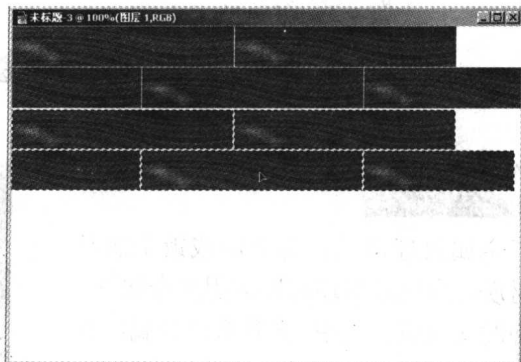


图 1-12

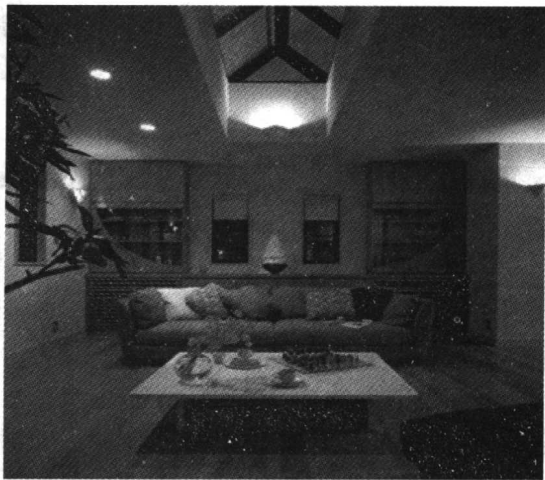


图 1-13

实例2 金属纹理

实例说明

金属纹理可以作为金属或镀金制品的材质，金属纹理还可以应用到金属画、招牌的底纹或背景中，多种多样金属纹理构成了闪光的金属世界。使用 Photoshop 7.0，可以制作金质、银质、铜质、合金、液态金属等金属纹理，下面介绍制作铜的金属纹理的方法，效果如图 2-1 所示。

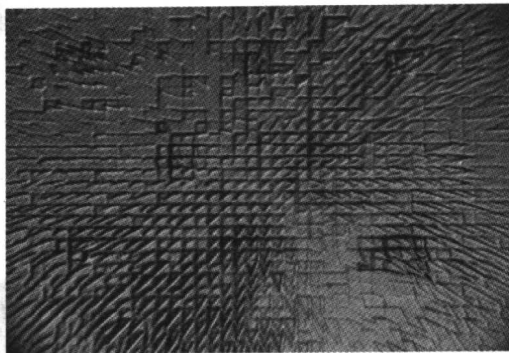


图 2-1 效果图

创作步骤

1. 在 Photoshop 7.0 中，选取 File 菜单中的 New... 命令或按下 <Ctrl> + <N> 组合键，将弹出 New 对话框，设置 Width 为 400pixels，Height 为 300pixels；Mode 为 RGB 图像。单击 OK 按钮，将创建空白的 RGB 图像。

2. 单击工具箱中的前景色或背景色的图标，将弹出 Color Picker 对话框，设置前景色为 RGB (199、195、77)；背景色为 RGB (11、11、11)。

3. 选择 Filter 中的 Render 菜单项，在下级菜单中选取 Clouds... 命令，将产生如图 2-2 所示黑色背景的金色云层。

4. 选择 Filter 中的 Render 菜单项，在下级菜单中选取 Lens Flare... 命令，将弹出如图 2-3 所示的 Lens Flare 对话框，设置 Lens Type 为 50-300mm Zoom；设置 Brightness 为 64%；在 Flare Center 将显示光晕中心位置，可以用鼠标拖动带十字光标的光晕中心到所需位置。

5. 重复执行上面操作，在图片中所需位置产生多个光晕中心，如图 2-4 所示。

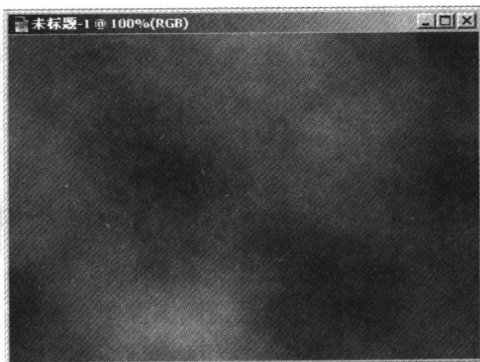


图 2-2

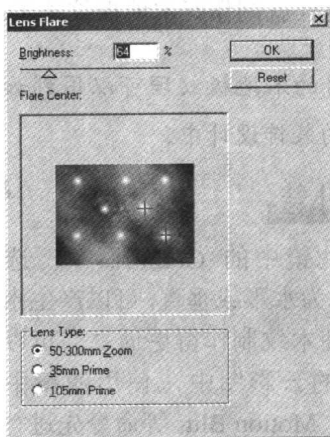


图 2-3

6. 选择 Filter 中的 Stylize 菜单项, 在下级菜单中选取 Extrude...命令, 将弹出如图 2-5 所示的 Extrude 对话框, 选择 Type 为 Pyramids; 设置 Size 为 10Pixels; 设置 Depth 为 30, 以 Random 方式产生凸出的纹理, 单击 OK 按钮, 产生图 2-6 所示的凸出纹理效果。

7. 选择 Filter 菜单中的 Stylize 菜单项, 在下级菜单中选取 Emboss...命令, 将弹出如图 2-7 所示的 Emboss 对话框, 选取 Preview 复选框, 在调整时可以预览到调整图像的浮雕效果; 设置 Angle 为 135° , 设置 Height 为 3, 设置 Amount 为 100%。单击 OK 按钮, 产生浮雕效果。

8. 选择 Filter 菜单中的 Render 菜单项, 在下级菜单中选取 Lighting Effects...命令, 将弹出如图 2-8 所示的 Lighting Effects 对话框, 选取 Preview 复选框, 这样在调整时在对话框左方的预览框中可以观察到调整图像的光照效果; 选取 Style 为 Default; 选取 Light Type 为 Spotlight, 设置灯光颜色为黄色; 选取 Properties 的颜色为红棕色; 设置 Texture Channel 为蓝色, 选取 White is high 复选框, Height 为 73。其他选项如图所示。设置好后, 单击 OK 按钮, 产生光照效果, 制作完成了金属纹理。



技巧 调整光源的 Location、Focus 等选项, 还可以在对话框的预览框中, 直接用鼠标调整光源在线框中的作用点。



实例小结

使用 Lighting Effects 命令, 设置点光源和材质的颜色, 可以产生具有光泽的金属纹理。要获得更加逼真的金属纹理, 可以先产生渐变或云层等样式, 然后使用滤镜中的 Extrude、Emboss 产生纹理, 再使用 Lighting Effects 产生金属纹理的背景。

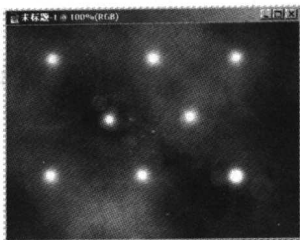


图 2-4

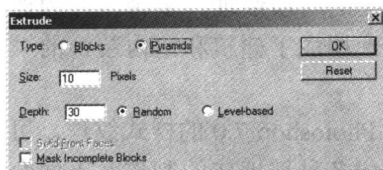


图 2-5

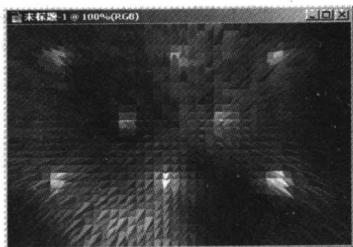


图 2-6

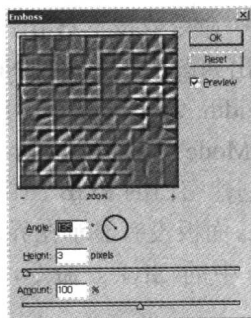


图 2-7

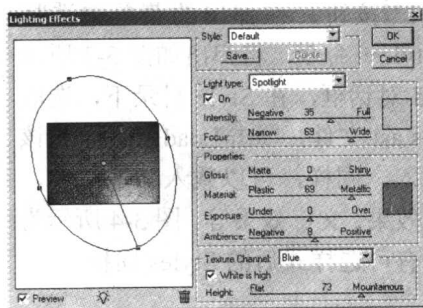


图 2-8

实例3 地砖纹理

实例说明

地砖、墙砖、磁砖可以作为室内外墙面和地面的材质纹理。多种多样的地砖的纹理构成了建筑和室内装饰的缤纷世界。

使用 Photoshop 7.0 的样式纹理，可以轻松完成各种墙地砖的制作。下面介绍地砖的制作方法，墙砖、磁砖的制作方法基本相同，所不同的只是墙砖、磁砖的光泽感更强。

地砖纹理的效果图如图 3-1 所示。

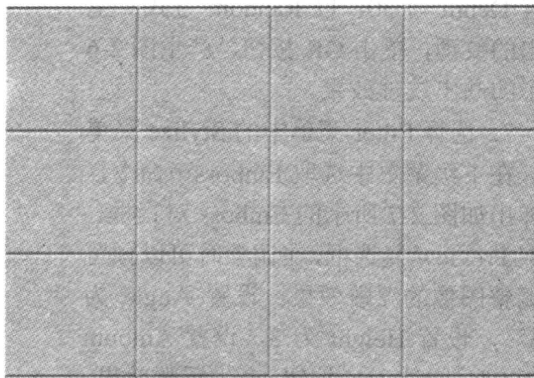


图 3-1 效果图

创作步骤

1. 在 Photoshop 7.0 中，选择 File 菜单中的 New... 命令或按下 (Ctrl) + (N) 组合键，将弹出如图 3-2 所示的 New 对话框，设置 Width 为 100pixels; Height 为 100 pixels; Mode 为 RGB Color，单击 OK 按钮，将创建空白的 RGB 图像。

2. 若 Styles 面板没有显示在界面中，选择 Window 中的 Styles 命令，显示 Styles 面板。

3. 单击 Styles 面板右上方黑色的向右箭头按钮，在弹出的菜单中选择 Load Style... 命令，将弹出如图 3-3 所示的 Load 对话框，在 Style 目录下，选取 Textures.asl 文件，单击 Load 按钮，将该纹理载入，同样，可以载入其他纹理，如图像效果、文字效果等。图 3-4 所示为载入所有可选样式后的 Styles 面板。

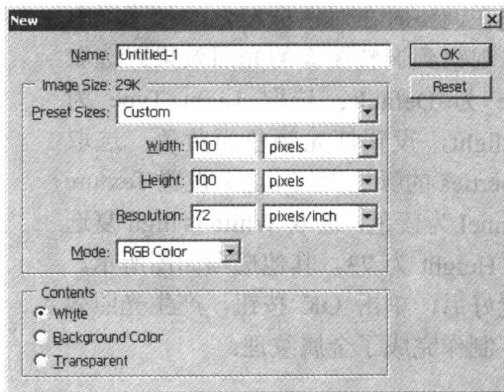


图 3-2

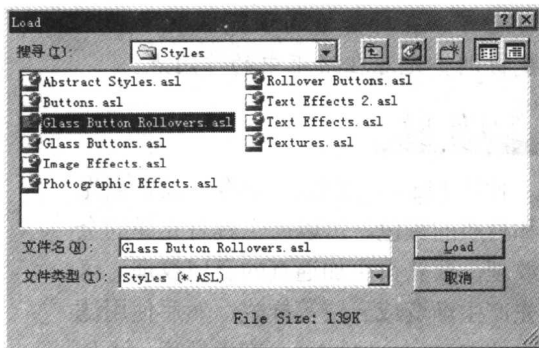


图 3-3



技巧 载入样式后，可以直接通过 Styles