

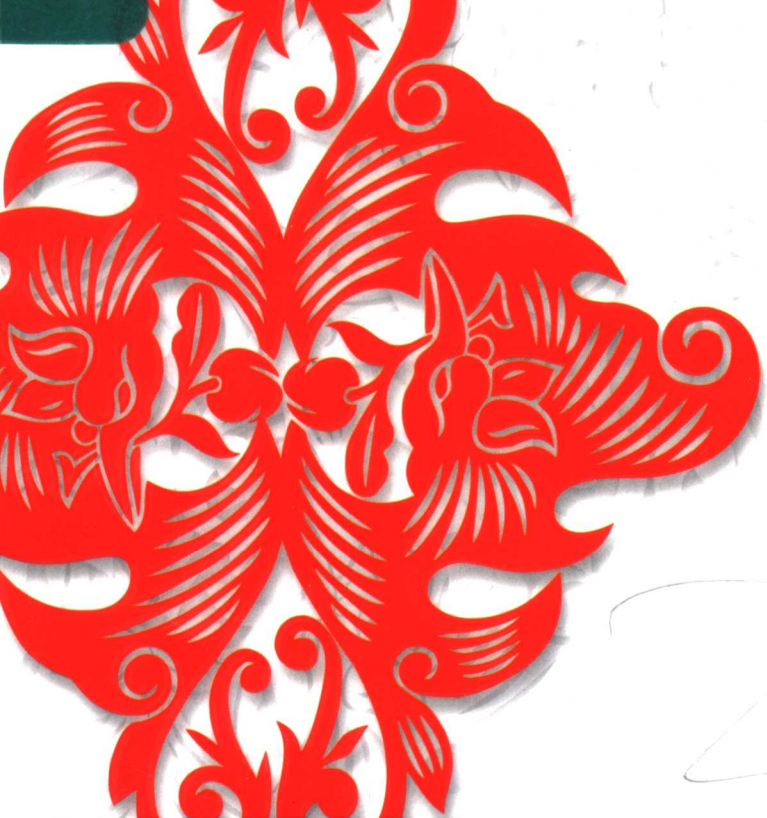
【时尚百例丛书】



课堂讲解——书中详述基础 精讲要点

课堂讨论——书中拓展知识 现场答疑

精选百例——书中提示图解 步骤精析



Photoshop CS3、Illustrator CS3、 PageMaker 6.5 平面设计 基础培训百例

网冠科技 编著

 机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



TP391.41/1707D

2008

【时尚百例丛书】

课堂讲解——书中详述基础 精讲要点

课堂讨论——书中拓展知识 现场答疑

精选百例——书中提示图解 步骤精析

附光盘

Photoshop CS3、Illustrator CS3、 PageMaker 6.5 平面设计 基础培训百例

网冠科技 编著

 机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

本书从课堂讲解、课堂讨论、全程实例和点拨实例四个方面入手,全面、系统地讲述了 Photoshop CS3、Illustrator CS3 和 PageMaker 6.5 平面设计的方法与技巧。

全书共分 14 章,讲解了应用最新版 Photoshop CS3 图形绘制及图像处理的方法,介绍了最新版矢量图形处理软件 Illustrator CS3 的基本功能,以及应用平面版式处理软件 PageMaker 6.5 中文版进行文字处理及图文混排的方法。本书将平面设计三大软件组合起来讲解,提供了平面设计的通用解决方案。

本书适用于平面设计及排版输出人员,也可作为平面设计及相关专业的培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS3、Illustrator CS3、PageMaker 6.5 平面设计基础培训百例/网冠科技编著.

—北京:机械工业出版社,2008.1

(时尚百例丛书)

ISBN 978-7-111-22581-2

I .P... II.网... III.①图形软件, Photoshop CS3、Illustrator CS3 ②排版—应用软件, PageMaker 6.5 IV.TP391.41 TS803.23

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 160861 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:丁 诚

责任印制:杨 曦

三河市宏达印刷有限公司印刷

2008 年 1 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·20.5 印张·2 彩插·512 千字

0001-5000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-22581-2

标准书号:ISBN 978-7-89482-417-2(光盘)

定价:37.00 元(含 1CD)

凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

销售服务热线电话:(010) 68326294

购书热线电话:(010) 88379639 88379641 88379643

编辑热线:(010) 88379739

封面无防伪标均为盗版

总 序

立体化“时尚百例丛书”

“时尚百例丛书”自推出以来，已累计出版近 200 个品种，涵盖了计算机基础知识、软硬件技术及其应用，其中多个品种获得了全国畅销书奖，成为全国知名的大型立体化电脑丛书品牌。各序列、各层次图书的特色分别介绍如下：

【基础培训百例】系列

模拟课堂教学的四大环节，即“课堂讲解”、“课堂讨论”、“全程实例”、“点拨实例”，从零开始学电脑。其中，“课堂讲解”对知识点进行全面讲解；“课堂讨论”对课堂讲解的内容进行答疑解惑，并对知识进行适当拓展；“全程实例”与“点拨实例”是上机环节，前者内容详细，具体到全程操作，后者归纳出重要步骤，起到提示、点拨的作用。该系列是零基础读者的入门读物。

【入门与提高百例】系列

每本书根据大众学习电脑的普遍规律安排内容，从基础知识讲解，到实例的逐步深入，在基础与实例之间形成较好的互动。读者在实例制作的同时，可以查看相关的重要知识点，也便于尽快将所学知识通过实例加以巩固。该系列是初学者入门与巩固的较好读物。

【触类旁通百例】系列

根据应用，将每本书所涉及的内容分为 25 大类（即 25 章），作为“触类旁通”之“类”。每一“类”进行背景知识、思路、技法及流程讲解，并安排三个小组进行“旁通”练习（旁通练习只列出关键步骤）。本系列丛书是通过举一反三的形式，讲授制作实例的方法，适合中级读者使用。

【典型效果百例】系列

以平面、三维、影视、网页、多媒体、工业等设计软件为主，根据当前的实际应用，特别是结合行业经验与规范，精选具有典型意义的实例进行制作，提供实例的全程制作步骤，并提供源文件，使读者以之为模板稍作改动即可使用。

【黄金组合百例】系列

通过计算机完成某一项目，往往需要多种软件或技术相互结合。本序列针对计算机办公、平面设计、影视及动画、网页网站架构、工业设计等领域，围绕某一应用方向，将涉及到的各种主流软件或技术进行组合讲解，提供行之有效的实际解决方案。

电脑职业及所需技能

下面是我们归纳的电脑职业及所需的基础技能, 提供课程设置及用书建议, 仅供参考。

电脑职业	所需技能	课程设置及建议用书
大众读者	熟悉电脑操作, 会上网冲浪, 了解 Word、常用工具的使用等知识	《Windows XP + Word 2003 + Excel 2003 + PowerPoint 2003 常见问题四合一百例》 《电脑新手基础培训百例》
办公文秘人员	懂标准公文规范, 会用 Windows XP 操作电脑、Word 图文编排、PowerPoint 制作演示稿等	《Windows XP + Word 2003 + Excel 2003 + 五笔打字+上网冲浪五合一百例》 《Windows XP+Windows Vista 基础培训百例》 《Word 2003 基础培训百例》
录入排版人员	熟悉电脑操作, 精通文字录入、Word 排版等	《五笔字型速学、速练、速查三合一百例》 《Word 2003 排版基础培训百例》
平面设计人员	能用 Photoshop 处理图像、CorelDRAW 或 Illustrator 等绘图、PageMaker 排版; 选修 FreeHand 及美工知识	《Photoshop CS2+Painter IX+CorelDRAW X3 三合一百例》 《Photoshop CS2 中文版基础培训百例》
工业设计人员	能用 Pro/ENGINEER、SolidWorks、UG、Rhino、3ds max 等设计产品造型; 建议选修 Protel 电子电路图设计	《Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 基础培训百例》 《3ds max 9.0 基础培训百例》
影视设计人员	能用 3ds max、Premiere、After Effects 等制作影视效果; 选修 Maya、Combustion、SoftImage XSI 等相关软件	《After Effects 7.0 基础培训百例》 《Premiere Pro 2.0 基础培训百例》
建筑设计人员	能用 AutoCAD 绘施工图样、3ds max 画建筑效果图、Photoshop 后期效果图处理; 选修建筑史等知识	《AutoCAD 2007 中文版基础培训百例》 《3ds max 8 建筑及家居设计基础培训百例》
动画设计人员	能用 Flash 制作二维动画, 3ds max、Maya 或 SoftImage XSI 制作影视动画	《Flash 8 中文版基础培训百例》 《Flash 8 中文版 MV 及课件制作基础培训百例》
网页设计人员	能用 Photoshop、Flash、Dreamweaver 或 FrontPage 等设计网页; 建议选修 Fireworks、HTML、JSP、网页美工等相关知识	《Flash 8 + Dreamweaver 8 + Fireworks 8 + Photoshop CS2 四合一百例》 《Dreamweaver 8 中文版基础培训百例》 《Studio 8 中文版网页三剑客基础培训百例》
数码设计人员	能用 DC、DV 拍片并进行编辑及视频处理	《Photoshop CS2 数码照片处理基础培训百例》
多媒体及教员	能用 Flash 或 3ds max 设计片头片尾, Photoshop 设计界面, Director 或 Authorware 实现交互式多媒体效果	《Authorware 7.0 基础培训百例》 《Authorware 7 多媒体课件基础培训百例》
财会管理人员	能用 Windows XP 操作电脑, 会用 Excel、Access 或用友软件等制表计算、处理数据等	《Excel 2003 基础培训百例》 《Access 2003 基础培训百例》
软件开发人员	至少精通一种程序开发工具(如 C/C++、Visual Basic、Visual C++、Delphi、PowerBuilder、JBuilder、Oracle、Visual FoxPro、JSP、SQL Server、Java、ASP.NET 等)进行开发、项目实施与测试	《ASP.NET 2.0 + SQL Server 2005 网络应用编程二合一百例》 《Delphi 7.0 基础培训百例》 《Visual C++ 6.0 基础培训百例》 《Visual Basic 6.0 基础培训百例》 《Visual FoxPro 6.0 基础培训百例》
联网工作人员	会装机, 能快速安装和恢复系统, 熟悉网络布线、各种局域网连接, 接入 ADSL 及路由器应用; 能排除各种软、硬件故障及恢复系统; 掌握网络安全技能	《电脑组装与维护基础培训百例》 《电脑故障与排除基础培训百例》

提供教学课件及网站支持

根据系列的不同, 配送多媒体教学光盘或教学课件, 以便于自学或课堂教学。
教学课件可登录 <http://www.kongming.cn> 或 <http://www.cmpbook.com> 下载。

前言

本书是“基础培训百例”系列中的一本，从零起步讲解 Photoshop CS3、Illustrator CS3、PageMaker 6.5 平面设计的知识。

Photoshop CS3、Illustrator CS3、PageMaker 6.5 都是美国 Adobe 公司推出的平面设计软件。三者功能各有不同，Photoshop CS3 用于图像处理，主要针对位图领域，Illustrator CS3 用于图形绘制与处理，主要针对矢量图领域，PageMaker 6.5 用于桌面排版与输出，主要针对印刷及媒体出版领域。在实践中，往往需要将三者结合起来使用，实现平面设计的最终目标。

本书模拟课堂教学的方式组织内容，针对每一个知识点通过以下环节进行学习：

教师授课——“课堂讲解”

本书突出基础知识讲解，将知识点进行了细致深入的归纳和剖析，便于教师授课，也有利于学员理解和掌握。

当堂消化——“课堂讨论”

为了使学员及时消化课堂所讲解的知识，在“课堂讲解”之后立即安排了“课堂讨论”，解答学员在听讲过程中可能提出的疑问，对“课堂讲解”中需要进行拓展的内容以提问的形式进行标示（如第 3 章的第 4 个疑问，标记为 ），随后对此进行注释或补充，实现师生在课堂上的交流与互动。

上机实践——“全程实例”（或“点拨实例”）

在以上环节的基础上，教师通过“全程实例”进行上机范例演示，以完全读图的方式给出全部操作步骤，将一个或多个知识点具体应用到实例中去，把学与练有机地结合起来。其中一些章节还安排了“点拨实例”，针对课堂上已经详细讲解的内容给出练习题，并列出了关键步骤提示，辅导学员上机实战。

上述环节均在同一课时内完成，做到即讲即掌握。

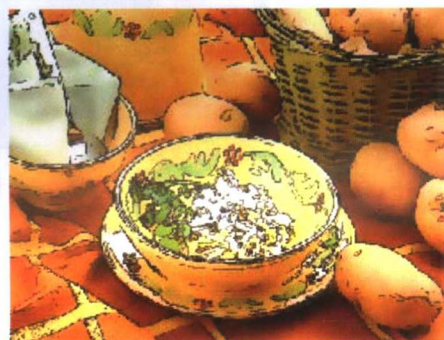
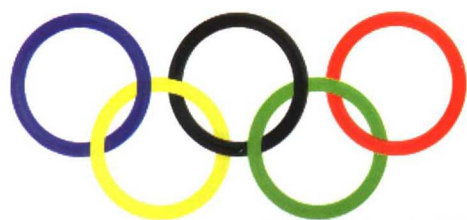
由于本书的风格与教师授课的方式一致，因此很适合作为教材使用。对于教师而言，本书所分章节即为排课计划，“课堂讲解”可作为备课内容，大大节省教师的备课时间；对于学员而言，“课堂讨论”中的问题与答案，可以作为教师与学生互动交流的内容，书中实例既可以作为教师的演示范例，也可以作为学员课后的上机练习题。

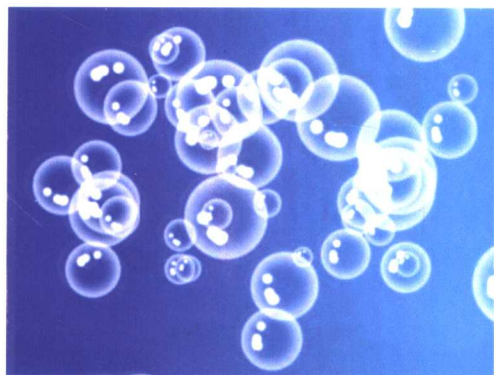
本书由网冠科技组织编写，参加本书编写的人员有孙宇、薛卫红、刘峰、王彬、马勇、李严、王俊、徐冰、林慕新、张进、王英、赵蕾、徐涓、马林、刘博、张丹等。

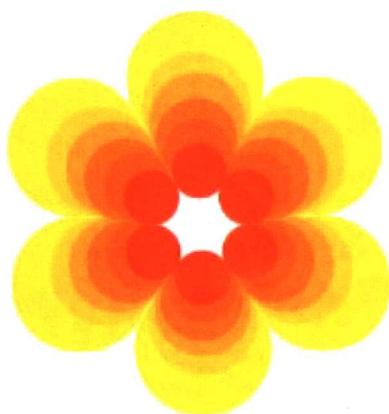
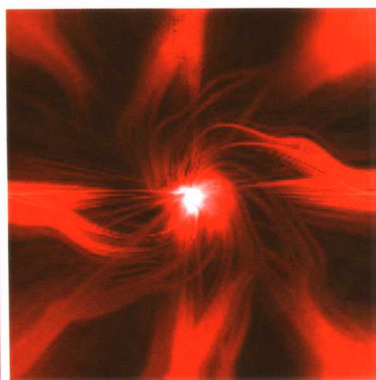
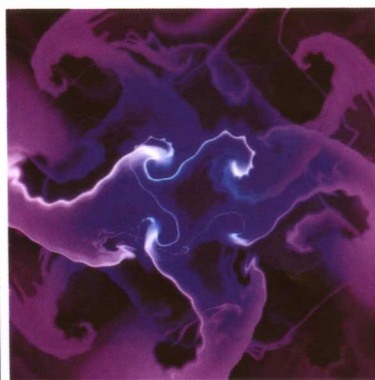
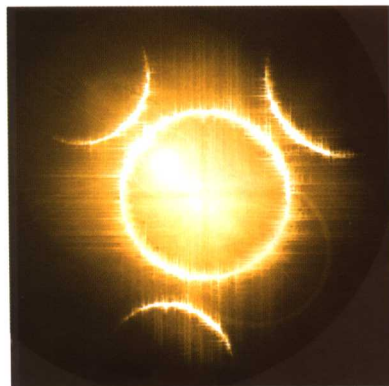
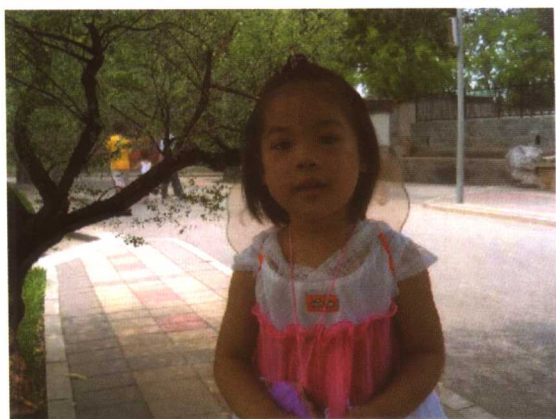


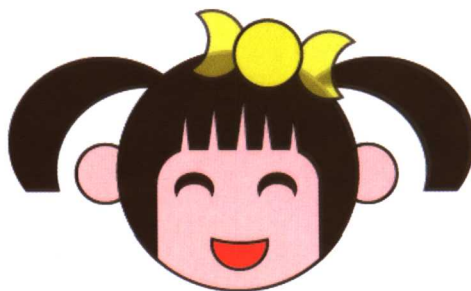
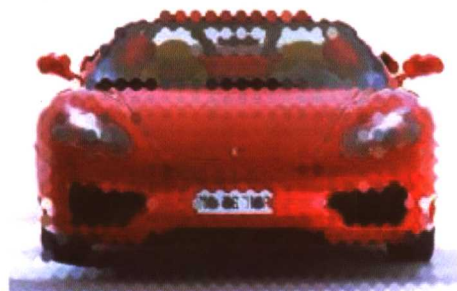
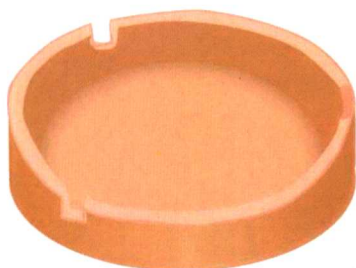
刺猬字

平面设计基础培训百例









目录

总序

前言

第1章 初步了解 Photoshop——

Photoshop 基础操作

1.1 文件的基本操作 1

1. 新建文档 1

实例 1 新建一个招贴画文档 4

2. 存储文档 5

实例 2 保存文档 8

3. 打开/关闭文档 8

实例 3 打开文档 10

1.2 调整界面工具位置 10

实例 4 调整界面窗口 11

第2章 Photoshop 零起点——

工具的使用方法

2.1 选取工具的使用 12

实例 5 制作超炫火球效果 18

实例 6 制作圆形按钮 22

2.2 制图工具的使用 22

实例 7 制作水晶按钮 34

实例 8 制作按钮中的图案 35

实例 9 天空彩虹 35

2.3 文字工具的使用 36

实例 10 制作刺猬字 37

实例 11 制作环绕文字 39

2.4 图形工具的使用 39

实例 12 制作奥运五环 41

实例 13 制作广告牌 43

第3章 调整创建的图像选区——

编辑选区

3.1 快速选择 45

实例 14 制作撕碎的照片 49

实例 15 更改人物衣服的颜色 51

3.2 定义选区边缘效果 51

实例 16 羽化效果 53

第4章 Photoshop 的图像编辑功能——

图像处理

4.1 调整图像 54

实例 17 制作水墨画效果 61

实例 18 制作钢笔淡彩照片效果 62

4.2 编辑图像 63

1. 填充与描边图像 63

实例 19 制作脚丫相框 65

实例 20 制作无缝拼接背景图 67

2. 变换图像 68

实例 21 制作浪漫雪景 69

3. 自定义图像 71

实例 22 制作气泡效果 73

第5章 Photoshop 多图像处理——

图层的含义及运用

5.1 图层的基本知识 75

实例 23 制作精美相框 78

实例 24 更改人物照片背景 79

5.2 设置图层效果 80

1. 更改图层属性 80

实例 25 给黑白照片上色 82

实例 26 纹身效果 84

2. 图层样式 84

实例 27 制作一幅沙雕画 88

实例 28 制作下雪特效字 90

5.3 图层的链接与合并 90

实例 29 为照片增加朦胧效果 92

第6章 Photoshop 高级应用——

通道、蒙版及动作的应用

6.1 通道的应用 93

实例 30 移花接木 95

实例 31 将春天变为秋天 97

6.2 蒙版的应用 97

实例 32 制作镶图片文字 100

实例 33 制作蒙太奇效果 101

6.3 动作的应用 102

实例 34 录制动作并批量应用到

其他图片中 106

第7章 制作图像特殊效果——

滤镜的应用

7.1 变形图像滤镜	107
实例 35 修改人物表情	109
实例 36 为人物染出缤纷秀发	110
7.2 特效滤镜组	111
1. 更改图像整体效果的滤镜	111
实例 37 制作日晕效果	131
实例 38 制作奇幻纹理特效	134
2. 更改图像色彩的滤镜	134
实例 39 制作缤纷的流光效果	143
实例 40 打造蓝色海洋效果	146

第 8 章 使用 Illustrator 绘制图形——

运用工具绘制各种图形

8.1 绘制几何图形	147
实例 41 绘制热气球	149
实例 42 制作盛开花朵	151
8.2 绘制线条图形	152
实例 43 制作卡通布娃娃	157
实例 44 绘制草丛	159

第 9 章 制作各种不同的图形效果——

修改图形形状及其他属性

9.1 对象选取工具	160
实例 45 制作公司宣传画册	164
9.2 为图形设置颜色	165
实例 46 烟灰缸造型	167
实例 47 制作三维立体造型	169
9.3 为图形重新造型	169
1. 变形工具	169
实例 48 制作名片	173
2. 图形分割	173
实例 49 制作多彩艺术字效果	174
3. 变换对象	174
实例 50 水瓶倒下慢动作	177

第 10 章 添加文字内容并设置所需效果

——输入并编辑文字效果

10.1 输入文字工具	178
实例 51 制作书籍封面	182
10.2 改变文字格式	184
实例 52 制作手提袋	192

实例 53 制作卡通字	193
--------------------------	-----

10.3 样式的应用	194
------------------	-----

实例 54 排版效果	197
-------------------------	-----

第 11 章 制作各种特殊效果——

滤镜与效果的应用

11.1 滤镜的应用	198
实例 55 制作马赛克效果	202
实例 56 制作网站 LOGO	204
11.2 效果的应用	204
1. 应用效果	204
实例 57 制作可爱头像	210
实例 58 3D 球	211
2. 编辑效果	212
实例 59 制作勾边字	213

第 12 章 初步了解 PageMaker 6.5——

PageMaker 6.5 基础操作

12.1 PageMaker 6.5 的启动与退出	215
1. 启动 PageMaker 6.5	215
实例 60 启动 PageMaker 6.5	218
实例 61 建立 PageMaker 6.5 的快捷方式	220
2. 退出 PageMaker 6.5	220
实例 62 退出 PageMaker 6.5	221
12.2 文档的基本操作	221
1. 新建文档	221
实例 63 新建一个对页文档	223
实例 64 新建一个双面文档	224
2. 保存文档	225
实例 65 保存文档	227
实例 66 另存文档	228
3. 打开/关闭文档	228
实例 67 打开文档	229
实例 68 关闭文档	230
12.3 PageMaker 6.5 工作窗口	230
1. 工具面板	231
实例 69 利用直线工具画三角形	232
实例 70 显示工具面板	233
2. 控制面板	234
实例 71 显示控制面板	237
12.4 文件预览	238



实例 72	通过平铺预览文件	239
实例 73	通过层叠预览文件	240
第 13 章 文字处理——文字的编排		
13.1 文字输入		
1. 直接输入文字		
实例 74	直接输入文字	242
实例 75	利用文本框输入文字	243
2. 置入文本		
实例 76	置入文本文件	246
实例 77	利用剪贴板添加文本	247
3. 置入文本的方式		
实例 78	在版面中手动排文	249
实例 79	在版面中自动排文	250
13.2 文字编辑		
1. 使用菜单定义文字		
实例 80	设置文字的外观样式	252
实例 81	设置“月朦胧鸟朦胧”的 文字样式	254
2. 使用文字规格定义文字		
实例 82	设置“基础培训百例”的 文字规格	257
实例 83	设置“文字的编排”的 文字规格	258
13.3 段落编辑		
1. 使用菜单定义段落		
实例 84	设置文档的对齐方式	259
实例 85	设置“投资入门手册”的 对齐方式	260
2. 使用段落规格定义段落		
实例 86	设置文档的段落规格	264
实例 87	设置文本的段落规格	266
13.4 文字块编辑		
实例 88	分割文字块	271
实例 89	复制文字块	272
13.5 缩排/制表位		
实例 90	设置制表位	274
实例 91	悬浮缩排文字	276
13.6 排式的使用		
1. 定义排式		
实例 92	新建“三级标题”排式	279
实例 93	新建“什么是基金”排式	280
2. 编辑排式		
实例 94	修改“正文”排式	282
实例 95	删除“三级标题”排式	283
3. 导入、导出排式		
实例 96	导入排式	285
实例 97	导出文字排式	286
13.7 图文框的使用		
实例 98	使用图文框置入图形	291
实例 99	将现有的文本加入到图文框中	293
第 14 章 创作美观画面—— 图形图像的操作		
14.1 图形的绘制		
实例 100	绘制五角形	298
实例 101	绘制多边形	299
14.2 编辑图形图像		
实例 102	垂直镜像图片	303
实例 103	逆时针旋转图片	304
14.3 遮色的使用		
实例 104	制作“破碎的鸡蛋”	306
实例 105	显示布娃娃的头	309
14.4 对象的排列与对齐		
实例 106	对齐三张图片	311
实例 107	排列两张图片	313
14.5 对象的群组与锁定		
实例 108	群组两张图片	314
实例 109	锁定图片	315
14.6 文本绕图		
实例 110	侧空式绕图	317
实例 111	图文混排	318



初步了解 Photoshop

——Photoshop 基础操作

本章要点

- 文件的基本操作
- 调整界面工具位置

在平面设计时，经常要用到 Photoshop，它是目前平面设计领域的首选工具，因此需要掌握 Photoshop 的主要功能。

本章主要讲解 Photoshop 的一些基础操作，其中包括文档的基本操作和常用工具的操作，并配以实例进行上机实践。

1.1 文件的基本操作

在进行平面设计之前，必须掌握文件的基本操作，其中包括新建文档、保存文档、另存文档、打开文档、关闭文档。

1. 新建文档

新建文档的操作步骤：

- ① 启动软件后，执行“文件”→“新建”命令，或按 **Ctrl+N** 组合键。
- ② 弹出“新建”对话框，如图 1-1 所示。在对话框中可以设置文档的名称、大小以及颜色模式等。

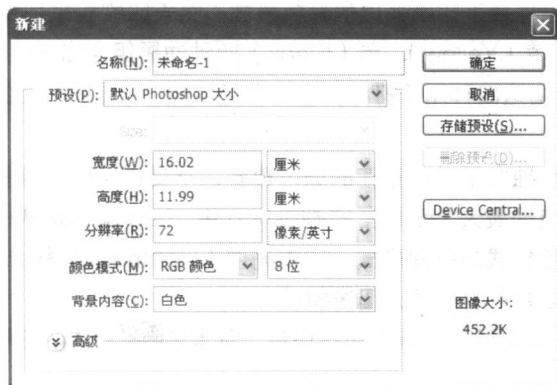


图 1-1

- ◆ 名称：在“名称”后的文本框中输入文档的名称，此名称将显示在文档的标题栏中，保存时也将自动采用此名称。
- ◆ 预设：在下拉列表框中可以选择一些预设的大小，系统默认为“默认 Photoshop 大小”，每种预设都有指定的宽度和高度，如图 1-2 所示。

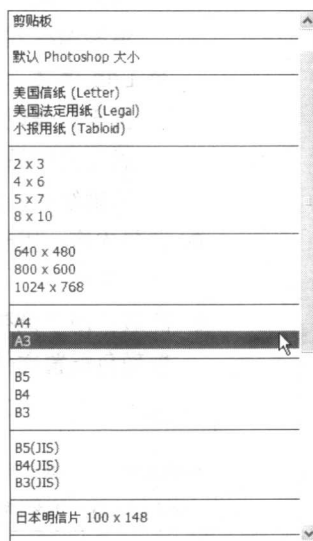


图 1-2

- ◆ 宽度：当预设列表框中没有所需的大小时，可自定义文档的宽度，在后面的下拉框中选择单位后^{图1-1}，在前面的文本框中输入具体的数值即可。
- ◆ 高度：选择单位后在文本框中输入高度值^{图1-2}。
- ◆ 分辨率：是指单位（英寸）长度内所含像素的多少，通常用像素/英寸（dot/in）表作单位。分辨率是决定图像输入和输出质量的关键，一般平面设计作品要求分辨率为 300 dot/in。在一个图像文件中，图像的尺寸、分辨率和文件大小是相互联系的。当用户决定了这三项中的任意两项，即可确定另外一项的参数。如设置了图像尺寸和分辨率，则文件大小=图像尺寸×分辨率。
- ◆ 颜色模式：从中选择文档的颜色模式，其中包括位图、灰度、RGB 颜色、CMYK 颜色和 Lab 颜色，在后面的下拉框中选择颜色的位数。
 - ◆ 位图模式：它是一种单色模式，在位图中，每个像素只拥有一位信息——0 或 1，因此它所占用的磁盘空间最少。
 - ◆ 灰度模式：灰度图像由 8 位/像素的信息组成，并使用 256 级的灰色模拟颜色的层次。在灰度模式中，每一个像素都是介于黑色和白色间的 256 种灰度值的一种。当我们要制作黑白图时，必须从单色模式转换为灰度模式；当从彩色模式转换为单色模式时，也需要首先转换成灰度模式，然后从灰度模式转换为单色模式。
 - ◆ RGB 模式：是 Photoshop 默认的图像模式，它将自然界的光线视为由红（Red）、绿（Green）、蓝（Blue）三种基本颜色组合而成，因此，它是 24 位/像素的三通道图像模式。在颜色功能面板中，可以看到 R、G、B 三个颜色条下都有一个三角形的滑块，即每一种都有从 0 到 255 的亮度值。通过对这三种颜色的亮度值进行调节，我们可以组合出 16777216 种颜色（即 16 兆色）。
 - ◆ CMYK 模式：它是一种基于印刷处理的颜色模式。由于印刷机采用青（Cyan）、洋红（Magenta）、黄（Yellow）、黑（Black）四种油墨组合出一幅彩色图像，因此 CMYK 模式就由这四种用于打印分色的颜色组成。它是 32 位/像素的四通道图像模式。
 - ◆ Lab 模式：它是一种独立于设备存在的颜色模式，不受任何硬件性能的影响。由于其表现的颜色范围最大，因此在 Photoshop 中，Lab 模式是从一种颜色模式转变到另一种颜色模式的中间形式。它由亮度（Lightness）和 a、b 两个颜色轴组成，是 24 位/像素的三通道图像模式。
- ◆ 背景内容：用于调整背景的颜色，其中包括白色、背景色^{图1-3}和透明三种。系统默认为白色。
- ◆ 高级：用于调整文档的一些高级选项，单击^{图1-3}按钮，弹出一组选区，从中可以设置颜色配置文件和像素长宽比，如图 1-3 所示。



图 1-3

③ 设置完成后,单击**确定**按钮,将新建一个文档,如图 1-4 所示。



图 1-4

问1-1 怎样选择适当的数值单位?

在 Photoshop CS3 中,可以设置分别自定义文档的宽度和高度,可选择的单位如图 1-5 所示。完全可以根据客户的要求选择不同的度量单位。

例如,所做的平面设计是在电脑上观看时,可以将单位设为像素,像素是电脑中专用的单位,它是图像的最小组成部分,也可以叫做一个点。如果所设计的内容需要印刷或打印,则应将单位设为厘米或英寸,再根据最后打印出来的图画需要的尺寸填写即可。

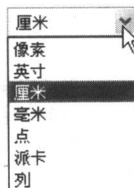


图 1-5

问1-2 为什么选择高度单位后,“宽度”也会随之更改?

这是因为系统默认长度和高度的单位要一致,所以更改其中一项的单位时,另一个也会随之改变,若要单独改变高度或宽度的单位,需按住**(Shift)**键,然后单击下拉列表框,从中选择所需的单位即可,如图 1-6 所示。



图 1-6

问1-3 背景色是什么意思?

背景色是指文档的背景颜色,为背景定义所需的颜色的方法是,在启动软件后,单击左侧工具箱的设置前景色按钮,弹出“拾色器”对话框,如图 1-7 所示,从中可以设置背景颜色,例如设置浅绿色,单击**确定**按钮即可。

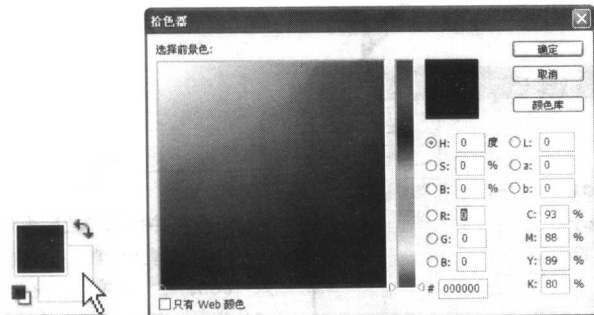


图 1-7

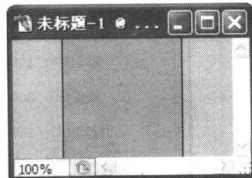


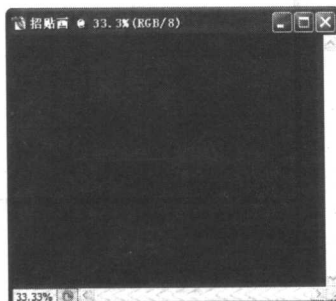
图 1-8

设置完成后,执行“文件”→“新建”命令,在“背景内容”下拉列表框中选择“背景色”选项,此时新建的文档将以浅绿色作为底色,如图 1-8 所示。

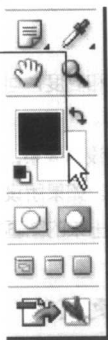
实例 1 新建一个招贴画文档

【实例要求】

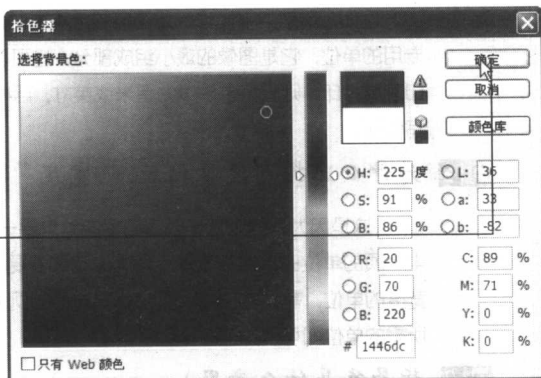
针对“课堂讲解”中的“新建文档”知识点,安排了本实例。要求新建一个名为“招贴画”的文档,宽度设为 1000 像素,高度设为 800 像素,分辨率设为 150 像素/英寸,背景色为 R: 20, G: 70, B: 220。



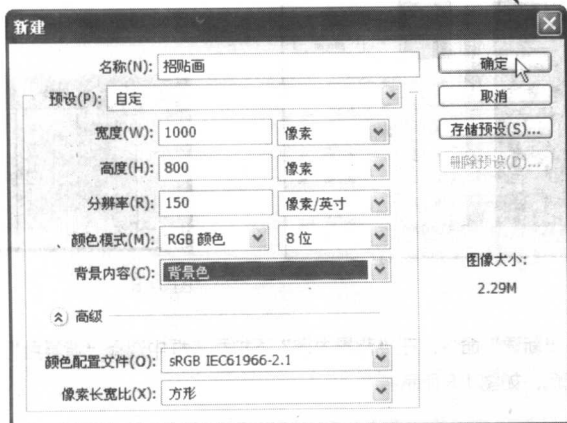
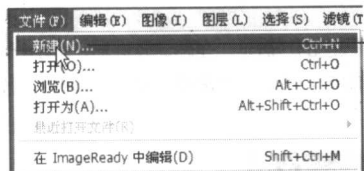
启动软件后,在工具栏中单击背景色按钮。



弹出“拾色器”对话框,在 R、G、B 中分别输入 20、70 和 220,单击(确定)按钮。



执行“文件”→“新建”命令。



在“名称”中输入“招贴画”,高度和宽度单位选择为像素,在“宽度”中输入 1000,在“高度”中输入 800,在“分辨率”中输入 150 单位为像素/英寸,在“背景内容”下拉框中选择“背景色”,单击(确定)按钮,本例制作完成。