



# 电子商务 网页图片制作

E-commerce Webpage Pictures Making

陈晓燕 关井春 主 编

曹 菁 张爱兰 副主编

上海财经大学出版社



# 电子商务 网页图片制作

E-commerce Webpage Pictures Making

陈晓燕 关井春 主 编

曹 菁 张爱兰 副主编

上海财经大学出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

电子商务网页图片制作/陈晓燕,关井春主编. —上海:上海财经大学出版社,2014.12

ISBN 978-7-5642-2093-8/F·2093

I. ①电… II. ①陈… ②关… III. ①电子商务-网页制作工具  
IV. ①F713.36 ②TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 013284 号

☐ 责任编辑 肖 蕾  
☐ 书籍设计 张克瑶  
☐ 责任校对 王从远

DIANZI SHANGWU WANGYE TUPIAN ZHIZUO

## 电子商务网页图片制作

陈晓燕 关井春 主 编

曹 菁 张爱兰 副主编

汤 烨 姚文辉 李 丽 赵宜珍 参 编

上海财经大学出版社出版发行  
(上海市武东路 321 号乙 邮编 200434)

网 址: <http://www.sufep.com>

电子邮箱: [webmaster@sufep.com](mailto:webmaster@sufep.com)

全国新华书店经销

同济大学印刷厂印刷

上海景条印刷有限公司装订

2014 年 12 月第 1 版 2014 年 12 月第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16 13.75 印张 352 千字

印数:0 001—4 000 定价:29.00 元

# 前言

根据《国家中长期教育改革和规划纲要(2010~2020年)》精神,学院提出了以“工学结合”和“项目导向”为课程建设与改革的方向。如何用项目导向、任务驱动的方式组织教学?如何合适的项目来指导教学以满足商贸系电子商务专业所涉及的技术领域和职业岗位(群)的要求?这些问题都是笔者开展电子商务网页图片制作课程建设与改革的着眼点。据此,笔者尝试编写了这本《电子商务网页图片制作》,欢迎大家在使用后提供宝贵意见和建议。本书的编写原则如下:

1. 本书在结构上采用项目导向、任务驱动的方式,每个任务均采用任务描述、任务分析、预备知识、任务实施、触类旁通、任务评价。

2. 本书在内容上不但有非常详细的操作步骤,而且通过触类旁通让读者更多地了解与任务相关的知识进行拓展,培养读者的自学能力。

3. 本书是按照现代网店装修工作流程的设置要求,以网上商店和商品为主线,将 Photoshop 软件应用技术嵌入各个任务中,体现理论教学和实践教学融通合一、专业学习和工作实践学做合一、能力培养和工作岗位对接合一的特征。

4. 本书的编写兼顾了“知识点”、“技能点”和“能力点”,并使之与各项项目的“项目目标”及项目后的“拓展训练”的设计相对应。

5. 本书除了实战题以外,还配有教学课件、素材库(请登录上海财经大学出版社网站打开本书链接页面,在“相关附件”栏中下载素材库),以便教师组织教学。

本书特别适合电子商务专业用作理实一体化教学的指导用书。既适用于技工院校、职业院校、应用型本科的专业教材,也适用于从事电子商务行业的爱好者业余学习的指导用书。

参与本书编写的人员有:江苏省常州技师学院的陈晓燕、关井春、曹菁、张爱兰、姚文辉、赵宜珍,常州市职业技能鉴定中心的汤烨,江苏省扬州技师学院的李丽。

在本书的编写过程中,我们借鉴和参考了大量的出版书籍和刊物,在互联网上搜集了大量的文献和资料,这些都已在本书的参考文献中列出。在此,我们对于上述文献资料的作者表示深深的感谢和由衷的敬意。

由于成书仓促,书中可能存在一些缺点和错误,恳请您不吝赐教! 请联系电子邮箱: 120036943@qq.com。

编 者

2014 年 12 月于常州

# 目 录

|                |    |
|----------------|----|
| 前言             | 1  |
| 项目一 商品图片的处理与美化 | 1  |
| 项目目标           | 1  |
| 项目任务           | 1  |
| 任务一 商品图片的基本处理  | 1  |
| 任务描述           | 1  |
| 任务分析           | 1  |
| 预备知识           | 2  |
| 任务实施           | 9  |
| 触类旁通           | 18 |
| 任务评价           | 20 |
| 任务二 商品图片的美化    | 20 |
| 任务描述           | 20 |
| 任务分析           | 20 |
| 预备知识           | 21 |
| 任务实施           | 28 |
| 触类旁通           | 33 |
| 任务评价           | 34 |
| 任务三 商品图片的高级处理  | 34 |
| 任务描述           | 34 |
| 任务分析           | 35 |
| 预备知识           | 35 |
| 任务实施           | 39 |
| 触类旁通           | 43 |
| 任务评价           | 44 |
| 项目小结           | 45 |
| 拓展训练           | 45 |
| 项目二 店标设计       | 46 |
| 项目目标           | 46 |
| 项目任务           | 46 |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 任务一 静态店标 .....       | 46  |
| 任务描述 .....           | 46  |
| 任务分析 .....           | 46  |
| 预备知识 .....           | 47  |
| 任务实施 .....           | 49  |
| 触类旁通 .....           | 52  |
| 任务评价 .....           | 54  |
| 任务二 动态店标 .....       | 54  |
| 任务描述 .....           | 54  |
| 任务分析 .....           | 54  |
| 预备知识 .....           | 55  |
| 任务实施 .....           | 60  |
| 触类旁通 .....           | 66  |
| 任务评价 .....           | 67  |
| 项目小结 .....           | 67  |
| 拓展训练 .....           | 68  |
| <br>项目三 店铺文字宣传 ..... | 69  |
| 项目目标 .....           | 69  |
| 项目任务 .....           | 69  |
| 任务一 店铺广告设计 .....     | 69  |
| 任务描述 .....           | 69  |
| 任务分析 .....           | 69  |
| 预备知识 .....           | 70  |
| 任务实施 .....           | 77  |
| 触类旁通 .....           | 81  |
| 任务评价 .....           | 82  |
| 任务二 店铺导航模板 .....     | 83  |
| 任务描述 .....           | 83  |
| 任务分析 .....           | 83  |
| 预备知识 .....           | 83  |
| 任务实施 .....           | 86  |
| 触类旁通 .....           | 94  |
| 任务评价 .....           | 94  |
| 任务三 商品分类模板 .....     | 95  |
| 任务描述 .....           | 95  |
| 任务分析 .....           | 95  |
| 预备知识 .....           | 96  |
| 任务实施 .....           | 102 |

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 触类旁通              | 106 |
| 任务评价              | 107 |
| 任务四 促销图文字设计       | 108 |
| 任务描述              | 108 |
| 任务分析              | 108 |
| 预备知识              | 108 |
| 任务实施              | 111 |
| 触类旁通              | 117 |
| 任务评价              | 119 |
| 项目小结              | 120 |
| 拓展训练              | 120 |
| <b>项目四 店铺详情页</b>  | 121 |
| 项目目标              | 121 |
| 项目任务              | 121 |
| 任务一 商品描述模板        | 121 |
| 任务描述              | 121 |
| 任务分析              | 121 |
| 预备知识              | 121 |
| 任务实施              | 126 |
| 触类旁通              | 136 |
| 任务评价              | 138 |
| 任务二 店铺须知          | 139 |
| 任务描述              | 139 |
| 任务分析              | 139 |
| 预备知识              | 139 |
| 任务实施              | 141 |
| 触类旁通              | 147 |
| 任务评价              | 148 |
| 项目小结              | 148 |
| 拓展训练              | 148 |
| <b>项目五 商品宣传设计</b> | 150 |
| 项目目标              | 150 |
| 项目任务              | 150 |
| 任务一 促销广告设计        | 150 |
| 任务描述              | 150 |
| 任务分析              | 150 |
| 预备知识              | 151 |

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 任务实施            | 153 |
| 触类旁通            | 158 |
| 任务评价            | 159 |
| 任务二 手机广告宣传      | 159 |
| 任务描述            | 159 |
| 任务分析            | 159 |
| 预备知识            | 160 |
| 任务实施            | 160 |
| 触类旁通            | 164 |
| 任务评价            | 164 |
| 任务三 化妆品广告设计     | 165 |
| 任务描述            | 165 |
| 任务分析            | 165 |
| 预备知识            | 166 |
| 任务实施            | 168 |
| 触类旁通            | 169 |
| 任务评价            | 170 |
| 任务四 制作秒杀广告      | 171 |
| 任务描述            | 171 |
| 任务分析            | 171 |
| 预备知识            | 172 |
| 任务实施            | 173 |
| 触类旁通            | 181 |
| 任务评价            | 182 |
| 项目小结            | 182 |
| 拓展训练            | 183 |
| 项目六 女性服饰类店铺装修案例 | 184 |
| 项目目标            | 184 |
| 项目任务            | 184 |
| 任务一 店铺定位        | 184 |
| 任务描述            | 184 |
| 任务分析            | 184 |
| 预备知识            | 184 |
| 任务实施            | 186 |
| 触类旁通            | 188 |
| 任务评价            | 190 |
| 任务二 店铺整体设计      | 191 |
| 任务描述            | 191 |

|               |     |
|---------------|-----|
| 任务分析.....     | 191 |
| 预备知识.....     | 191 |
| 任务实施.....     | 192 |
| 触类旁通.....     | 196 |
| 任务评价.....     | 197 |
| 任务三 店铺推广..... | 198 |
| 任务描述.....     | 198 |
| 任务分析.....     | 198 |
| 预备知识.....     | 198 |
| 任务实施.....     | 202 |
| 触类旁通.....     | 205 |
| 任务评价.....     | 206 |
| 项目小结.....     | 207 |
| 拓展训练.....     | 207 |
| 参考文献.....     | 208 |



|项目一|

## 商品图片的处理与美化

### 【项目目标】

1. 学习图像的基础知识,掌握基本的图像格式,了解图像的各种模式。
2. 认识 Photoshop 软件,了解软件的界面和基本操作。
3. 掌握调整素材图片大小的方法。
4. 能掌握套索工具、变换工具、钢笔工具的使用,完成商品图片的配图。
5. 能掌握抽出滤镜,抠出复杂背景下所需要的图案。
6. 能掌握锐化滤镜,保证展示图片时清晰。
7. 能对商品图片做添加水印等较为复杂的高级处理。
8. 掌握对图片的批量处理能力。

### 【项目任务】

#### 任务一 商品图片的基本处理

### 【任务描述】

在商品的线上销售中,图片是最有力的传递信息的工具,那么关于图片有哪些基础知识需要储备呢?本任务的主要目的是了解图片的格式和图像的颜色模式,认识图片处理时最为专业和实用的修图软件 Photoshop,了解其特点和基本操作方法。

### 【任务分析】

1. 能理解认识几种重要的图像模式,并根据实际情况选择图像模式。
2. 能掌握几种常用的图片格式,了解各种格式的特点。
3. 能认识专业软件 Photoshop,熟悉其界面,能掌握文件的新建、打开、保存等基本操作。
4. 能利用 Photoshop 软件对商品图片大小进行调整。

## 【预备知识】

### 一、计算机图像知识

要学习图像的处理,必须了解图像的基础知识,现在让我们来认识以下几个概念:

#### (一)像素和分辨率

##### 1. 像素

像素(pixel)是构成图像的最小单位,是图像的基本元素,又称像素点。一般情况下,像素是一个正方形。一个像素有多大呢?它主要取决于显示器的分辨率,相同面积不同分辨率的显示屏,其像素点大小不相同。

##### 2. 分辨率

分辨率是指单位长度内所含像素点的数量,单位为“像素每英寸”(pixel/inch,ppi)。

##### (1)图像分辨率

图像分辨率直接影响图像的清晰度,若图像分辨率越高,则图像的清晰度越高,图像占用的存储空间也就越大,如图 1-1-1 所示。

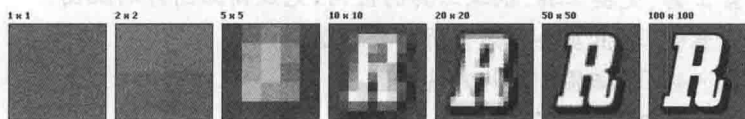


图 1-1-1 不同分辨率图像的差别

##### (2)显示器分辨率

在显示器中,每个单位长度显示的像素或点数通常以“点每英寸”(dpi)来衡量。显示器的分辨率依赖于显示器尺寸与像素设置,个人计算机显示器的典型分辨率通常为 96dpi。

通常情况下,如果希望图像仅用于显示,可将其分辨率设置为 96dpi(与显示器分辨率相同);如果希望图像用于印刷输出,则应将其分辨率设置为 300dpi 或更高。

#### (二)位图和矢量图

图像可以记录、保存在纸质媒介、胶片等对光信号敏感的介质上。然而,随着数字采集技术和信号处理理论的发展,越来越多的图像以数字形式存储,用计算机进行处理。计算机中图像分为两大类:位图和矢量图。如图 1-1-2 所示是一幅小狗的图像,看起来同样效果的图像,如果分别是位图和矢量图会有什么区别呢?

##### 1. 位图

位图是指以点阵方式保存的图像。它由多个不同颜色的像素点组成,可以在不同的软件



图 1-1-2 原图

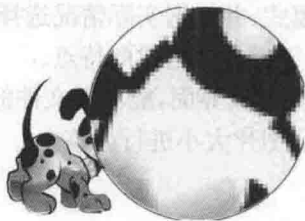


图 1-1-3 位图部分放大效果

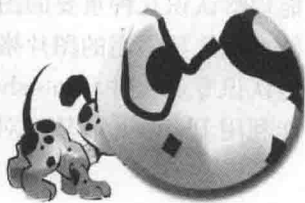


图 1-1-4 矢量图部分放大效果

之间转换,主要用于保存各种照片图像。位图的缺点是文件尺寸太大,且与分辨率有关。因此,当位图的尺寸放大到一定程度后,会出现锯齿现象,图像将变得模糊,如图 1-1-3 所示。

## 2. 矢量图

矢量图是指利用图形的几何特性的数学模型进行描述的各种图形,与分辨率无关,将图形放大到任意程度,都不会失真,如图 1-1-4 所示。

## (三)颜色及颜色模式

图像处理离不开色彩的处理,图像无非是由色彩和形状两种信息组成。所以学习处理图像,先需要了解一些关于色彩的基本知识。

### 1. 色彩的三要素

色彩的三要素即色相、明度、纯度,如图 1-1-5 所示。颜色或色彩都可以从这三个方面进行判断分析。

色相:指色彩所呈现出来的质的面貌,例如红、黄、蓝、绿等,如图 1-1-6 所示。

明度:指色彩的明暗深浅程度,明度高,即颜色亮。

纯度:指色相的鲜艳程度,即色彩中其他杂色所占成分的多少。



图 1-1-5 色彩的三要素

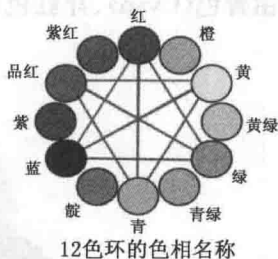


图 1-1-6 12 色环色相图

### 2. 颜色模式

颜色模式用来确定如何描述和重现图像的色彩。常见的颜色模式包括 HSB、RGB、CMYK 和 Lab 等。

#### (1) RGB 模式

RGB 模式通常用于光照原理的视频和屏幕图像。只要是在显示器上显示的图像,最终都是以 RGB 方式来呈现的,其混合模式如图 1-1-7 所示。

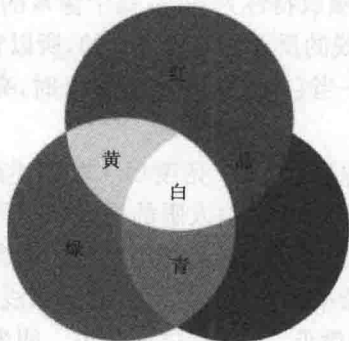


图 1-1-7 光的三原色(RGB)的混合模式

RGB 分别代表红色(Red)、绿色(Green)、蓝色(Blue)。该模式下,每个像素在每种颜色上可以负载 2 的 8 次方即 256 种亮度级别。在 RGB 色彩模式上的图像中,某种颜色的含量越多,这种颜色的亮度越高。我们用 0~255 分别表示从全暗到全亮的不同级别。换句话说,如果 RGB 三色的亮度级别都是 0,就没有了亮度,那么它们混合的色彩就是黑色。而三种颜色通道合在一起,每个像素上就可以产生 256 的 3 次方,即 16 777 216 种颜色。

通常我们可以用三个参数的形式表达颜色,例如:纯红色的 RGB 参数为(255,0,0),即 R 值为 255、G 值为 0、B 值为 0;纯绿色的 RGB 参数为(0,255,0);纯蓝色的 RGB 参数为(0,0,255);白色的 RGB 参数为(255,255,255);黑色的 RGB 参数为(0,0,0)。

RGB 模式既是一种发光的模式,也是一种加法模式。例如,在一间黑暗的房间内仍然可以看见屏幕上播放的画面。RGB 模式在理论上可以还原自然界中存在的任何颜色。一般情况下,我们出去拍完照片回家,需要处理照片的时候就应该把色彩模式设为 RGB 模式。

## (2) CMYK 模式

CMYK 是一种依附反光的色彩模式,其混合模式如图 1-1-8 所示,需要外界光源做帮助。读书看报,则是由于阳光或者台灯的照射而反射进我们眼球中的。

CMYK 是由青色(Cyan)、洋红色(Magenta)、黄色(Yellow)、黑色(Black)四种颜色构成的。

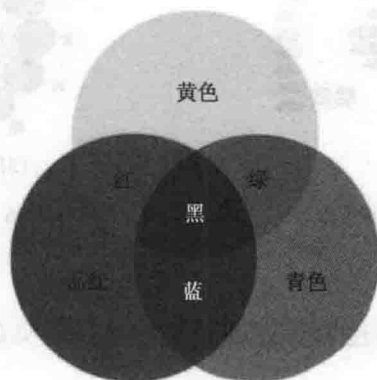


图 1-1-8 CMYK 混合模式

CMYK 模式一般运用于印刷类,比如画报、杂志、报纸、宣传画册等。

以打印油墨在纸张上的光线吸收特性为基础,每个像素的每种印刷油墨都会被分配一个百分比值,CMYK 模式是以对光线的反射原理来设定的,所以它的混合方式刚好与 RGB 色彩模式相反,采用了“减法混合”——当它们的色彩相互叠合时,亮度就会降低。

## (3) HSB 模式

HSB 模式是以色相(H)、饱和度(S)、亮度(B)来描述颜色的基本特性,其模型如图 1-1-9 所示。HSB 模式是根据日常生活中人眼的视觉特征而直接制定的一套色彩模式,最接近人们对色彩辨认的思考方式。所以比较直接与直观。人类的大脑对色彩的直觉感知首先是色相,即红、橙、黄、绿、青、蓝、紫中的一个。然后是它的深浅度。简单来说,色相即色彩的变化。饱和度高,色彩较艳丽;饱和度低,色彩就接近灰色。明度也称为亮度。亮度高,色彩明亮;亮度低,色彩暗淡。



图 1-1-9 HSB 模式模型图

#### (4) Lab 模式

Lab 模式是以一个亮度分量 L 及两个颜色分量 a 和 b 来表示颜色的, L 的取值范围是 0~100, a 分量代表由绿色到红色的光谱变化,而 b 分量代表由蓝色到黄色的光谱变化。这种色彩模式通常运用于处理 Photo CD(照片光盘)图像、单独编辑图像中的亮度和颜色值、在不同系统中转移图像。

#### 3. 颜色模式的选择

在 Photoshop 中,主要使用 RGB 颜色模式,因为只有在这种模式下,用户才能使用 Photoshop 软件系统提供的所有命令与滤镜。因此,用户在进行图像处理时,如果图像的颜色模式不是 RGB,则可以先将其颜色模式转换为 RGB 模式,然后再进行处理。

### 二、常用的图片格式

处理图像时,我们将遇到各种不同格式的图片,因此必须了解图像的格式。下面让我们来认识几种常用的图像文件格式及其特点。

#### (一) BMP 格式

BMP 格式是 Windows 操作系统中的标准图像文件格式。这种格式的特点是包含的图像信息较丰富,几乎不进行压缩,占用磁盘空间过大。所以只能应用在单机上,不受网络欢迎。

#### (二) JPEG 格式

JPEG 格式也是一种最常见的图像格式。JPEG 文件的扩展名为 .jpg 或 .jpeg,其压缩技术十分先进,它用有损压缩的方式去除冗余的图像和彩色数据,在获得极高的压缩率的同时能展现十分丰富生动的图像。因为 JPEG 格式的文件尺寸较小、下载速度快,所以成为网络上最受欢迎的主流图像格式。

#### (三) TIFF 格式

TIFF 格式是 Macintosh 上广泛使用的图形格式,具有图形格式复杂、存储信息多的特点。3DS、3DS MAX 中的大量贴图就是 TIFF 格式的。

#### (四) GIF 格式

随着互联网的普及,GIF 格式成了无人不晓的网络图形标准之一。GIF 格式是经过压缩

的格式,磁盘空间占用较少。它是制作 2D 动画软件 Animator 早期支持的文件格式,只支持不超过 256 色的图像。GIF 因其小巧和二维动态特性在互联网上被广泛地应用。

#### (五)PNG 格式

PNG 格式是一种新兴的网络图形格式,结合了 GIF 和 JPEG 的优点,具有存储形式丰富的特点。PNG 最大色深为 48bit,采用无损压缩方案存储。著名的 Macromedia 公司的 Fireworks 的默认格式就是 PNG。

#### (六)PSD 格式

PSD 格式是著名的 Adobe 公司图像处理软件 Photoshop 的专用格式。PSD 其实是 Photoshop 进行平面设计的一张“草稿图”,它里面包含有各种图层、通道、遮罩等多种设计的样稿,以便于下次打开文件时可以修改上一次的設計。在 Photoshop 所支持的各种图像格式中,PSD 的存取速度比其他格式快很多,功能也很强大。

### 三、Photoshop 软件介绍

说到图像处理,非 Photoshop 莫属。Photoshop 是平面图像处理业界霸主 Adobe 公司推出的大型图像处理软件,它功能强大,操作界面友好,支持众多的图像格式,对图像的常见操作和变换做到了非常精细的程度,使得任何一款同类软件都无法望其项背。下面就让我们一起走进 Photoshop 的世界。

我们以 Photoshop 的 CS3 版为例,其工作界面为:菜单栏、工具属性选项栏、工具箱、控制面板、图像编辑窗口(工作区)、状态栏,如图 1-1-10 所示。



图 1-1-10 Photoshop CS3 的工作界面

### 四、Photoshop CS3 的基本操作

#### (一)图像大小的调整

若在图像处理时遇到图像大小不合适时,可对其进行调整,如图 1-1-11 所示。

步骤如下:找到下拉菜单,点击【图像】|【图像大小】,打开“图像大小”对话框可调整图像。

其中:第一部分是“像素大小”,也称显示大小,等同于图像的像素值。第二部分是“文档大小”,也称打印大小,需要同时参考像素尺寸和打印分辨率才能确定。

若保持分辨率不变,改变像素大小和文档大小其中一个选项组的宽度或高度设置时,另一个选项组的宽度和高度也会发生改变。

“重定图像像素”——改变图像尺寸时,Photoshop 会将原图的像素颜色按一定的内插方式重新分配给新的像素。



图 1-1-11 图像大小调整

## (二)画布大小的调整

画布尺寸决定了当前图像周围的工作空间,即画布尺寸的大小。我们可以通过减小画布尺寸来裁剪图像。也可以放大画布尺寸,新添加的空间将会用当前的背景色来填充,方法如图 1-1-12 所示。

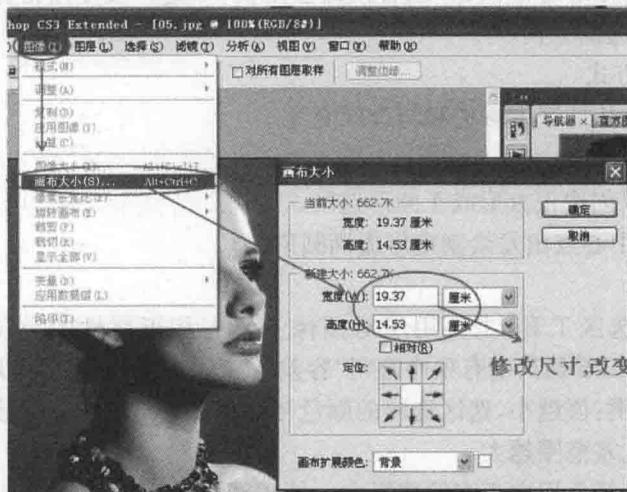


图 1-1-12 画布尺寸调整

### (三) 裁剪工具

裁切画面,删除不需要的图像,修正歪斜图片等,其属性选项栏如图 1-1-13 所示。



图 1-1-13 裁剪工具属性栏

### (四) 选框工具组

选框工具包括矩形选框工具、椭圆选框工具、单行选框工具、单列选框工具,系统默认为矩形选框工具。这些工具所完成的选区都为规则形状,其属性选项栏如图 1-1-14 所示。



图 1-1-14 选框工具属性栏

如图 1-1-15 所示,选框工具有以下几种:

矩形选框工具:在图像上拖动鼠标可确定一个矩形的选取区域。

椭圆选框工具:在图像上拖动可确定椭圆形选取区域。

单行选框工具:在图像上拖动可确定单行(一个像素高)选取区域。

单列选框工具:在图像上拖动可确定单列(一个像素宽)的选取区域。

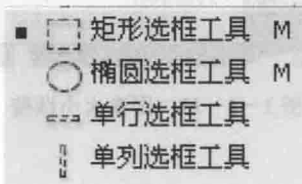


图 1-1-15 选框工具

#### 1. 启用矩形工具的方法

鼠标单击工具箱中的矩形选框按钮,或者按键盘上的 M 键。反复按键盘上的 Shift+M 组合键,可变换矩形椭圆选框工具。

#### 2. 修改选区的四种方式

新选区、添加到选区、从选区中减去和与选区交叉。

#### 3. 小技巧

(1) 按住 Shift 键可以创建正方形或正圆形选区。

(2) 按住 Alt 键可从中心点出发绘制矩形或椭圆形。

### (五) 魔棒工具

魔棒工具是重要的选区工具,主要用于对图像上具有相近属性的色块进行选取。如图 1-1-16 所示,我们可以看到其中有项内容叫“容差”。容差值是拾色器选取颜色的容许差值,用于表示颜色选取范围:值越小,选区选取的颜色与拾色器选定的颜色越接近,选取颜色范围越小;值越大,则容许色差范围越大。

魔棒适合使用在图案颜色层次不多的情况中。使用魔棒也可以增加或减少选区,方法与上面一样。素点设为选取区域。