

从新手到高手

网页

双色印刷
全程图解
书盘结合
超值实用

网页设计与制作 (CS5中文版) 从新手到高手

杨敏 王英华 等编著

DVD

超值多媒体光盘

16段全程配音语音教学视频

25幅实例精美效果图

90个书中实例素材源文件

50张网站制作矢量图片

500张网页制作位图图片

120个附赠网站开发模板和素材文件

清华大学出版社

从新手到高手



双色印刷
全程图解
书盘结合
超值实用

网页设计与制作 (CS5中文版) 从新手到高手

■ 杨敏 王英华 等编著

 超值多媒体光盘

16段全程配音语音教学视频

25幅实例精美效果图

90个书中实例素材源文件

50张网站制作矢量图片

500张网页制作位图图片

120个附赠网站开发模板和素材文件

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书由浅入深地介绍了使用 Dreamweaver CS5、Flash CS5 以及 Photoshop CS5 等软件进行网站设计和网页制作的方法。全书共分 26 章, 内容涉及网页设计与网站制作基础知识; 使用 Photoshop CS5 设计网页图像的各种方法; 使用 Flash CS5 制作网页动画的各种方法; 使用 Dreamweaver 制作网页的各种方法; 使用 XHTML、CSS 样式表等 Web 标准化技术制作网页; 应用 Spry 插件、网页行为和表单等实用技术。本书最后制作了两个完整的实例。本书图文并茂、实例丰富, 配书光盘提供了书中实例完整素材文件和配音教学视频文件。本书适合作为网站设计与网页制作的自学读物和培训教材, 也可以作为高职高专院校的教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作(CS5 中文版)从新手到高手/杨敏等编著. —北京: 清华大学出版社, 2011.4
(从新手到高手)

ISBN 978-7-302-24179-9

I. ①网… II. ①杨… III. ①主页制作—图形软件, Dreamweaver CS5、Flash CS5、Photoshop CS5 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 240595 号

责任编辑: 冯志强

责任校对: 徐俊伟

责任印制: 王秀菊

出版发行: 清华大学出版社

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175

邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62795954, jsjic@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者: 清华大学印刷厂

装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 190×260 印 张: 24.5 插 页: 2 字 数: 702 千字

附光盘 1 张

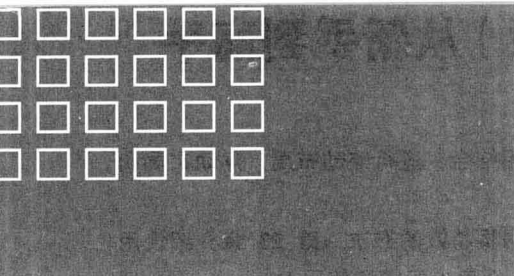
版 次: 2011 年 4 月第 1 版

印 次: 2011 年 4 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000

定 价: 49.00 元

产品编号: 039874-01



前 言

网站作为面向世界的窗口，其设计和制作包含多种技术，例如平面设计技术、动画制作技术等。本书以 Dreamweaver CS5、Photoshop CS5 和 Flash CS5 等为基本工具，详细介绍如何通过 Photoshop 设计网站的界面和图形，通过 Flash 制作网站的动画，以及通过 Dreamweaver 编写网页代码。除此之外，本书还介绍 Web 标准化规范的相关知识，包括 XHTML 标记语言、CSS 样式表等。

本书是一本典型的案例实例教程，由多位经验丰富的网页设计人员编著，立足于网络行业，详细介绍娱乐网站、门户网站和企业网站等的制作方法，以及各种网站栏目的设计方法。

本书内容

本书共分为 26 章，通过大量的实例全面介绍网页设计与制作过程中使用的各种专业技术，以及用户可能遇到的各种问题。各章的主要内容如下。

第 1 章介绍网页设计基础知识和理论知识，并简要阐述网页设计的一些理念等。

第 2 章介绍 Photoshop CS5 的选框工具和各种绘制工具，帮助用户了解 Photoshop 鼠绘的各种技巧。第 3 章介绍 Photoshop 图层的使用方法，以及图层样式、混合模式等图层修饰工具的使用。第 4 章介绍使用 Photoshop 创建和处理文本、定义文本样式以及为文本段落排版的方法。除此之外，还介绍更改文字外观的方法。第 5 章介绍使用多种 Photoshop 滤镜技术对图像进行美化的方法。除此之外，还介绍使用 Photoshop 切片工具将整个 PSD 图像裁切为网页的方法。

第 6 章介绍 Flash CS5 的窗口界面、新增功能等内容，还介绍 Flash 动画的帧、原画、补间、时间轴、场景、舞台等基本概念。第 7 章介绍 Flash CS5 的线条工具、钢笔工具、锚点工具、椭圆工具、基本椭圆工具、矩形工具、基本矩形工具、多角星形工具等笔触绘制工具。第 8 章介绍使用 Flash CS5 创建传统文本和 TLF 文本的方法。同时，还分别针对这两种文本，介绍设置文本各种属性的方法。第 9 章介绍各种传统动画，包括补间形状动画、传统补间动画、运动引导动画、遮罩动画和逐帧动画等的制作方法。第 10 章介绍补间动作动画的制作方法。除此之外，还介绍动画编辑器的使用方法和更改运动路径对动画进行高级编辑的知识。第 11 章主要讲解 Flash 的高级特效功能，即 Flash 滤镜。

第 12 章介绍网站开发的流程，包括网站的策划、制作和维护。第 13 章介绍使用 Dreamweaver 设置页面的属性，插入文本、特殊符号、水平线和日期等对象的方法。第 14 章介绍插入各种图像和设置图像属性的方法，包括插入普通图像、图像占位符、鼠标经过图像、Fireworks HTML 和 Photoshop 智能对象等。

第 15 章介绍插入各种超链接的方法，包括文本链接、图像链接、电子邮件链接、锚记链接等。除此之外还介绍绘制和编辑热点区域的方法。第 16 章介绍插入 Flash 动画、FLV 视频、Shockwave 多媒体控件等多种媒体内容的方法。

第 17 章介绍数据表格的使用方法，包括创建表格、调整表格尺寸和编辑表格单元格等。第 18 章介绍 XHTML 标记语言的语法，以及 XHTML 标签的分类方法等基础知识。第 19 章介绍 CSS 样式表的分类、基本语法、选择器、选择方法等概念，以及为网页添加 CSS 样式表和设置文本样式的方法。第 20 章介绍 CSS 样式表的两种基本属性值，即颜色和长度。除此之外，还介绍使用 CSS 样式表设置背景图像和边框样式的方法。第 21 章介绍 CSS 样式表的盒模型结构，以及使用 CSS 样式表设置标签显示方式



的方法。除此之外,还介绍使用 CSS 样式表与 XHTML 标记语言相结合,进行流动布局、浮动布局和绝对定位布局的方法。另外,还介绍浏览器兼容性调试的相关知识。

第 22 章介绍使用 Dreamweaver 内置的 Spry 框架实现各种网页特效的方法。第 23 章介绍使用 Dreamweaver 内置的行为工具实现各种网页特效的方法。第 24 章介绍表单标签和使用 Dreamweaver 插入各种表单对象的方法。

第 25 到第 26 章使用之前介绍的各种知识,设计和制作了两个完整的网站综合实例。

本书特色

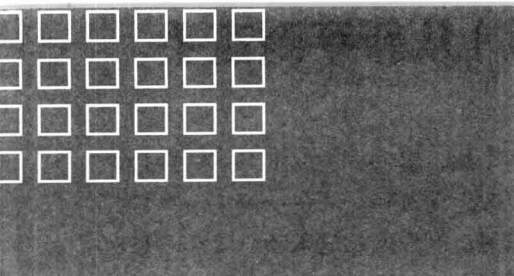
本书是一本专门介绍网页设计与制作基础知识的教程,在编写过程中精心设计了丰富的体例,以帮助读者顺利学习本书的内容。

- **系统全面,超值实用** 本书针对各个章节不同的知识内容,提供了多个不同内容的实例,除了详细介绍实例应用知识之外,还在侧栏中同步介绍相关知识要点。每章穿插大量提示、注意和技巧等栏目,构筑了面向实际的知识体系。另外,本书采用了紧凑的体例和版式,相同的内容下,篇幅缩减了 30% 以上,实例数量增加了 50%。
- **串珠逻辑,收放自如** 统一采用二级标题灵活安排全书内容,摆脱了普通培训教程按部就班讲解的窠臼。同时,每章最后都对本章重点、难点知识进行分析总结。内容安排收放自如,方便读者学习本书内容。
- **全程图解,快速上手** 各章内容分为基础知识、实例演示和高手答疑三部分,全部采用图解方式,图像均做了大量的裁切、拼合、加工,信息丰富、效果精美,阅读体验轻松,上手容易。
- **书盘结合,相得益彰** 多媒体光盘提供了本书实例完整素材文件和全程配音教学视频文件,便于读者自学和跟踪联系本书内容。除此之外,光盘中还附有额外的知识点补充以及实例内容,供读者学习。

读者对象

本书内容详尽、讲解清晰,全书包含众多知识点,采用与实际范例相结合的方式进行讲解,并配以清晰、简洁的图文排版方式,使学习过程变得更加轻松。本书适合高等院校和高职高专院校学生学习使用,也可以作为网页设计与制作初学者、网站开发人员、大中专院校相关专业师生、网页制作培训学员等的参考资料。

参与本书编写的除了封面署名人员外,还有李海庆、王树兴、许勇光、马海军、祁凯、孙江玮、田成军、刘俊杰、王泽波、张银鹤、刘治国、阎迎利、何方、朱俊成、康显丽、崔群法、孙岩、倪宝童、王立新、温玲娟、杨宁宁、郭晓俊、方宁、王黎、安征、亢凤林、李海峰等。由于时间仓促,水平有限,疏漏之处在所难免,欢迎读者朋友登录清华大学出版社的网站 www.tup.com.cn 与我们联系,帮助我们改进提高。



目 录

第 1 篇 网站界面设计

第 1 章 网页界面设计基础	2
1.1 计算机界面设计理论	2
1.2 网页界面构成	3
1.3 Photoshop CS5 简介	5
1.4 Photoshop CS5 的窗口界面	6
1.5 高手答疑	10
第 2 章 选择区域与绘制	13
2.1 基本选框工具	13
2.2 套索工具组	14
2.3 魔棒工具	15
2.4 快速选择工具	16
2.5 【色彩范围】命令	16
2.6 画笔工具	17
2.7 铅笔工具	19
2.8 油漆桶工具	19
2.9 渐变工具	20
2.10 快速蒙版	21
2.11 剪贴蒙版	22
2.12 图层蒙版	23
2.13 矢量蒙版	24
2.14 高手答疑	25
第 3 章 创建图层及样式	28
3.1 【图层】面板	28
3.2 创建与设置图层	29
3.3 混合选项	29
3.4 投影和内阴影样式	30
3.5 外发光和内发光样式	31
3.6 斜面和浮雕样式	32
3.7 叠加样式	32
3.8 光泽与描边	33

3.9 练习：设计网站 Logo	33
3.10 练习：设计化妆品广告网幅	37
3.11 高手答疑	39

第 4 章 设计界面文本	42
4.1 创建普通文字	42
4.2 创建段落文本	43
4.3 设置文字特征	43
4.4 更改文字的外观	44
4.5 练习：设计软件下载站导航 页界面	45
4.6 练习：设计个人博客网页界面	50
4.7 高手答疑	54

第 5 章 网页图像处理	57
5.1 模糊滤镜	57
5.2 高斯模糊	57
5.3 USM 锐化滤镜	58
5.4 镜头光晕滤镜	59
5.5 添加杂色滤镜	59
5.6 素描滤镜	59
5.7 制作网页切片	60
5.8 存储为 Web 格式	61
5.9 制作网页切片	63
5.10 输出登录网页	64
5.11 高手答疑	66

第 2 篇 网站动画设计

第 6 章 网站动画设计基础	72
6.1 Flash 动画基础	72
6.2 Flash CS5 简介	73
6.3 Flash CS5 的窗口界面	74
6.4 帧、原画和补间	76
6.5 时间轴	76

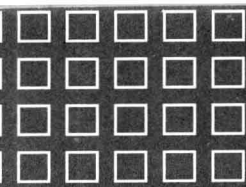
6.6	场景和舞台	77	10.2	动画编辑器	124
6.7	图层	78	10.3	更改运动路径	127
6.8	元件	78	10.4	练习: 制作网站进入动画 1	128
6.9	高手答疑	80	10.5	练习: 制作网站进入动画 2	132
第 7 章 绘制动画图形		83	10.6	高手答疑	135
7.1	线条工具与钢笔工具	83	第 11 章 Flash 滤镜技术		139
7.2	锚点工具	84	11.1	Flash 滤镜	139
7.3	椭圆工具和基本椭圆工具	85	11.2	投影滤镜	140
7.4	矩形工具和基本矩形工具	86	11.3	模糊滤镜	140
7.5	多角星形工具	86	11.4	发光滤镜	140
7.6	笔触与填充	87	11.5	渐变发光滤镜	141
7.7	练习: 绘制房产网站矢量 Logo	88	11.6	斜角滤镜	141
7.8	练习: 制作动画导航条	90	11.7	渐变斜角滤镜	142
7.9	高手答疑	93	11.8	调整颜色滤镜	142
第 8 章 处理动画文本		96	11.9	练习: 制作动画导航条 1	143
8.1	Flash 文本基础	96	11.10	练习: 制作动画导航条 2	147
8.2	传统文本	96	11.11	高手答疑	150
8.3	设置传统文本属性	97	第 3 篇 网页设计基础		
8.4	TLF 文本	99	第 12 章 网站开发流程		
8.5	设置 TLF 文本属性	99	12.1	网站策划流程	154
8.6	嵌入字体	101	12.2	网站制作流程	155
8.7	练习: 制作古诗鉴赏界面	101	12.3	网站维护流程	156
8.8	练习: 制作电子书封面	103	12.4	网页设计技术	156
8.9	高手答疑	105	12.5	Dreamweaver CS5 简介	158
第 9 章 传统 Flash 动画设计		109	12.6	Dreamweaver CS5 的窗口界面	158
9.1	补间形状动画	109	12.7	练习: 配置本地服务器	161
9.2	传统补间动画	109	12.8	练习: 建立本地站点	163
9.3	运动引导动画	110	12.9	高手答疑	164
9.4	遮罩动画	111	第 13 章 插入基本文本		
9.5	逐帧动画	113	13.1	设置页面属性	167
9.6	练习: 制作网页时尚广告 1	114	13.2	插入文本	170
9.7	练习: 制作网页时尚广告 2	117	13.3	插入特殊符号	171
9.8	高手答疑	120	13.4	插入水平线和日期	172
第 10 章 补间动画设计		123	13.5	段落格式化	173
10.1	补间动作动画	123	13.6	练习: 设计招商信息网页	173
			13.7	练习: 制作企业介绍网页	175



13.8 高手答疑	178	17.5 删除表格行与列	232
第 14 章 添加网页图像元素	182	17.6 练习: 制作个人简历页	232
14.1 插入图像	182	17.7 练习: 制作购物车页	235
14.2 插入鼠标经过图像	183	17.8 高手答疑	238
14.3 插入 Fireworks HTML	183	第 18 章 XHTML 标记语言	242
14.4 插入 Photoshop 对象	184	18.1 XHTML 基本语法	242
14.5 设置网页图像属性	185	18.2 块状标签	245
14.6 练习: 制作图像导航条	187	18.3 内联标签	247
14.7 练习: 制作图片新闻网页	188	18.4 可变标签	248
14.8 练习: 制作相册展示网页	191	18.5 练习: 制作健康网页页眉	248
14.9 高手答疑	194	18.6 练习: 制作健康网页内容	253
第 15 章 网页中的链接	197	18.7 高手答疑	256
15.1 插入文本链接	197	第 19 章 修饰文本样式	258
15.2 插入图像链接	198	19.1 CSS 样式分类	258
15.3 插入电子邮件链接	198	19.2 CSS 基本语法	259
15.4 插入锚记链接	199	19.3 CSS 选择器	260
15.5 绘制热点区域	200	19.4 CSS 选择方法	263
15.6 编辑热点区域	201	19.5 使用 CSS 样式表	265
15.7 练习: 制作木森壁纸酷网站	202	19.6 设置文本 CSS 样式	266
15.8 练习: 制作软件下载页	205	19.7 练习: 制作多彩时尚网	268
15.9 高手答疑	210	19.8 练习: 制作文章页面	271
第 16 章 设计多媒体网页	213	19.9 高手答疑	273
16.1 插入 Flash 动画	213	第 20 章 修饰背景与边框	276
16.2 插入 FLV 视频	215	20.1 设置背景颜色	276
16.3 插入 Shockwave 多媒体控件	217	20.2 插入背景图像	277
16.4 插入其他媒体内容	217	20.3 设置边框样式	279
16.5 练习: 制作 Flash 游戏页	218	20.4 练习: 添加网页背景图像	281
16.6 练习: 制作音乐网页	220	20.5 练习: 制作图像展示页面	286
16.7 练习: 制作视频网页	222	20.6 高手答疑	289
16.8 高手答疑	224	第 21 章 修饰容器样式	293
第 17 章 设计数据表格	228	21.1 CSS 盒模型	293
17.1 创建表格	228	21.2 设置标签的显示方式	295
17.2 选择表格元素	229	21.3 流动布局	296
17.3 调整表格大小	230	21.4 浮动布局	297
17.4 添加表格行与列	231	21.5 绝对定位布局	298



21.6	浏览器兼容	300			
21.7	练习: 制作图书列表	301			
21.8	练习: 制作商品列表	305			
21.9	高手答疑	308			
第 22 章	网页特效设计	312	第 24 章	使用网页表单	337
22.1	Spry 菜单栏	312	24.1	插入表单	337
22.2	Spry 选项卡式面板	313	24.2	插入文本字段	338
22.3	Spry 折叠式	314	24.3	插入列表菜单	339
22.4	Spry 可折叠面板	315	24.4	插入单选按钮	339
22.5	练习: 制作导航条	315	24.5	插入复选框	340
22.6	练习: 制作产品展示页	318	24.6	插入按钮	340
22.7	高手答疑	322	24.7	练习: 制作注册页	341
第 23 章	网页交互行为	325	24.8	练习: 制作问卷调查表	345
23.1	交换图像	325	24.9	高手答疑	348
23.2	弹出信息	326	第 25 章	企业文化网站	352
23.3	打开浏览器窗口	326	25.1	设计软件公司网页界面	352
23.4	拖动 AP 元素	327	25.2	制作企业网站页面	358
23.5	练习: 制作拼图游戏	329	25.3	制作企业网站内部页面	365
23.6	练习: 制作可隐藏的产品信息	332	第 26 章	设计宾馆 Flash 网站	370
23.7	高手答疑	335	26.1	设计网站开头动画	370
			26.2	设计网站首页动画	374
			26.3	设计网站子页动画	380



第 1 篇

网站界面设计

随着国内互联网开发理论的发展,越来越多的网站开始更注重网页的界面设计,通过优化和美化界面取得竞争的主动权,吸引更多用户。网页界面设计的作用在于为网页提供一个美观且易于与用户交互的图形化接口,帮助用户更方便地浏览网页内容,使用网页的各种功能。同时,优秀的界面设计可以为用户提供一种美的视觉享受。

本章将介绍网页界面的一些基本理论知识,以及界面设计所涉及的美术艺术基础。同时,还将介绍 Photoshop CS5 的基本界面、新增功能等相关知识。

1.1

计算机界面设计理论

计算机界面设计是近年来出现的一种涵盖用户心理学、平面设计艺术、计算机图形学等多个领域的综合性新兴学科。

界面设计不仅涉及美术艺术,还与用户的交互活动密切相关,是传统网页美工设计的发展和延伸。

界面是人与各种系统之间传递和交换信息的媒介和接口。这种可与人传递和交换信息的系统概念十分广泛,包括各种生产生活工具,例如机械设备、数码产品等。

调音台上的各种按钮、开关、插孔等,都属于硬件界面;而各种计算机软件中供用户使用的窗口、窗格、对话框、选项卡等窗体元素以及菜单、按钮、图标和背景等内置元素,则属于软件界面。

在各种工业产品中,界面是产品与用户直接发生接触的部分,直接影响用户对产品的第一观感和产品的使用便捷性。因此,在工业产品的研发中,很早就开始注重产品的界面设计,由此诞生了工业产品的界面设计艺术,即工业设计学。工业设计广泛应用于各类产品的研发中。

左图所示的 6 种产品为美国苹果公司设计和生产的 iPod 系列数码随身听产品,其在界面设计上别具一格,引领了当前工业设计的潮流,堪称现代工业设计的极致,受到众多用户的追捧。

在计算机领域,早期的软件开发对界面的设计并不重视,相对而言,开发者更注重的是软件的功能性和实用性。随着计算机技术的发展,各种软件产品逐渐丰富起来,软件市场竞争趋于激烈化,人们才逐渐注意到软件的界面设计对软件推广和销售的重要性,由此推动了软件界面设计的快速发展。



基于系统的定义,广义的界面包括硬件界面和软件界面两种。数码相机上的各种操作按钮,数字

1.2 网页界面构成

从严格意义上讲,网页也是一种“软件”,其界面也是软件界面的一种。然而,相比各种系统软件和应用软件,网页的界面又有一些不同的地方。

网页是由浏览器打开的文档,因此可以将其看

作浏览器的一个组成部分。网页的界面只包含内置元素,而不包含窗体元素。以内容来划分,一般的网页界面包括网站 Logo、导航条、Banner、内容栏和版尾 5 部分。

1. 网站 Logo

网站 Logo 是整个网站对外唯一的标识和标志,是网站商标和品牌的图形表现。Logo 的内容通常包括特定的图形和文本,其中,图形往往与网站的具体内容或开发网站的企业文化紧密结合,以体现网站的特色;文本主要起到加深用户印象的作用,这些文本介绍网站的名称、服务,也可以体现网站的价值观、宣传口号。

一些简单的 Logo 也可以只包含文本,通过对文本进行各种变化来体现网站的特色。

右侧的图像包含 20 个大型知名企业的商标,这些商标往往与其官方网站的 Logo 一致。

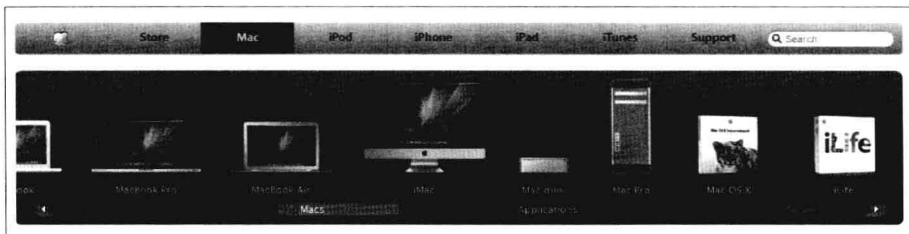


2. 导航条

导航条是索引网站内容、帮助用户快速访问所需内容的辅助工具。根据网站内容,一个网页可以设置多个导航条,还可以设置多级的导航条以显示更多的导航内容。

导航条内包含的是实现网站功能的按钮或链接,其项目的数量不宜过多。通常,同级别的项目数量以 3~7 个为宜。超过这一数量后,应尽量放到下一级别处理。设计合理的导航条可以有效地提高用户访问网站的效率。

在导航条的设计中,还可以采用 Flash 或 jQuery 脚本等实现的动画元素吸引用户访问。



3. Banner

Banner, 中文意思为旗帜或网幅,是一种可以由文本、图像和动画相结合而成的网页栏目。Banner 的主要作用是显示网站的各种广告,包括网站自身产品的广告和与其他企业合作放置的广告。

在网页中预留标准 Banner 大小的位置,可以

降低网站广告用户的 Banner 设计成本,使 Banner 广告位的出租更加便捷。

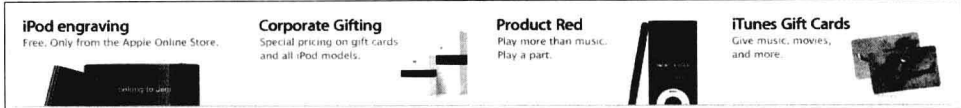
国际广告局的“标准与管理委员会”联合广告支持信息和娱乐联合会等国际组织,推出了一系列网络广告宣传物的标准尺寸,被称作“IAC/CASIE”标准,共包括 7 种标准的 Banner 尺寸。

名 称	Banner 面积
摩天大楼形	120px×600px
中级长方形	300px×250px
正方形弹出	250px×250px
宽摩天大楼	160px×600px

续表

名 称	Banner 面积
大长方形	336px×280px
长方形	180px×150px
竖长方形	240px×400px

在众多商业网站中, 通常都会遵循以



上标准定义 Banner 的尺寸, 方便用户设计统一的 Banner, 应用在所有网站上。然而, 在一些不依靠广告位出租赢利的网站中, Banner 的大小则比较自由。网页设计者完全可以根据网站内容以及页面美观的需要随时调整 Banner 的大小。

4. 内容栏

内容栏是网页内容的主体, 通常可以由一个或多个子栏组成, 包含网页提供的所有信息和服务项目。

内容栏的内容既可以是图像, 也可以是文本, 或图像和文本结合的各种内容。

在设计内容栏时, 用户可以先独立地设计多个子栏, 然后再将这些子栏拼接在一起, 形成整体的效果。同时, 还可以对子栏进行优化排列, 提高用户体验。

如网页的内容较少, 则可以使用单独的内容栏, 通过添加大量的图像使网页更加美观。

5. 版尾

版尾是整个网页的收尾部分。在这部分内容中, 可以声明网页的版权、法律依据以及为用户提供各种提示信息等。

除此之外,在版尾部分还可以提供独立的导航条,为将页面滚动到底部的用户提供一个导航的替代方式。

版权的书写应该符合网站所在国家的法律规范,同时遵循一般的习惯。正确的版权书写格式如下。

Copyright (©) [Dates] (by) [Author/Owner] (All rights reserved.)

在上面的文本中,小括号“()”中的内容可省略,中括号“[]”中的内容可根据用户的具体信息而更改。

注意

“All rights reserved.”文本中,最后的英文句号是不可省略的。只要使用“All rights reserved.”,就必须在其后添加英文句号。

版权符号“©”有时可以替代“Copyright”文本,但是用户不能以带有括号的大写字母C替代版权符号“©”。

提示

在一些国家的法律中,“All rights reserved.”是不可省略的。但在我国法律中并没有对此进行严格规范,因此,在实际操作中可以省略。

1.3 Photoshop CS5 简介

Photoshop是由Adobe System公司开发的一款功能强大的二维图形图像处理与三维图像设计软件。

1. Photoshop 概述

Photoshop是目前专业领域最流行的图像处理软件之一,其主要处理以像素(pixel)构成的数字图像,利用各种编修与绘图工具对图像进行后期编辑。

除了编辑修改图像外,Photoshop还支持导入由CorelDRAW或Illustrator等软件绘制的矢量图形,并对这些矢量图形进行简单的处理。

在网页设计领域中,Photoshop主要被用来进行网页制作的前期工作,包括处理网页所使用的各种图像,绘制各种按钮、图标、导航条和内容栏等界面元素。除此之外,其还可以制作网页模板,并通过切片工具将设计好的网页模板切割成网页。

2. Photoshop CS5 的新增功能

2010年4月,Adobe System发布了Photoshop的最新版本Photoshop CS5和Photoshop Extended CS5,增加了多种全新的设计功能。

● 3D 突出

在Photoshop CS5中,用户可以借助Adobe

Repousse工具对文本图层、矢量图形、选区、路径或图层蒙版等对象进行3D化处理,实现3D扭转、旋转、凸出、倾斜和膨胀等效果。

● 混色器画笔

Adobe改进了Photoshop的画笔绘制功能,新增了混色器画笔工具,同时提供了毛刷笔尖工具帮助用户创建逼真的、带有纹理的笔触。

● 智能区域选择

Photoshop CS5改进了快速选择工具和魔棒工具,方便用户轻松选择毛发等细微的图像元素,进行细化、合成或置入布局中,消除选区边缘周围的背景色;使用新的细化工具自动改变选区边缘并改进蒙版。

● 操控变形

Photoshop CS5新增了操控变形工具,可以为各种位图和矢量图建立均匀的节点,允许用户通过调整节点的位置对图形或图像进行扭曲处理。

● 调整蒙版

Photoshop CS5新增了调整蒙版功能,允许用户通过调节各种蒙版对象的边缘半径、平滑、羽化、对比度、移动边缘等实现丰富的图像应用。

● 3D 功能

Photoshop CS5 强化了 Photoshop CS4 新增的 3D 图形处理功能, 允许用户为 3D 图层中的凸纹建立蒙版, 同时增加了地面阴影捕捉器、对象贴紧地面、连续渲染等强大的 3D 工具, 进一步增强了 3D 图形处理功能, 使其趋向于专业化。

除了新增多种 3D 图形制作工具外, Photoshop

CS5 还增加了 3D 地面、3D 选区和 3D 光源等 3D 对象的视图查看工具, 帮助用户快速查看 3D 内容。

● 视图查看

如用户选择了显示额外内容选项, 则可以通过显示额外选项的工具定义显示的这些内容, 优化 Photoshop 界面, 提高工作效率。

1.4 Photoshop CS5 的窗口界面

Photoshop CS5 提供了全新的软件界面, 以使之与 Adobe CS5 套装保持整体一致的风格。打开 Photoshop CS5, 即可进入其窗口主界面。



在使用 Photoshop CS5 编辑图像的过程中, 可以通过 Photoshop 窗口中的各种命令实现对位图的修改、编辑等操作。

1. 应用程序栏

应用程序栏的作用与普通 Windows 应用程序的标题栏类似, 都可显示软件的名称等信息。除此之外, 应用程序栏还提供了多种按钮供用户调用与 Photoshop 相关的程序, 或查看当前编辑的多文档

视图, 如下。

按钮	名称	功能
	Photoshop 标志	右击可显示当前窗口管理的快捷菜单
	启动 Bridge	启动 Adobe Bridge 图像查看器
	启动 MiniBridge	启动 Adobe MiniBridge 图像查看器

续表

按钮	名 称	功 能
	查看额外内容	设置 Photoshop 的辅助功能
	显示参考线	为文档显示参考线
	显示网格	为文档显示网格
	显示标尺	为文档显示标尺
	缩放级别	设置文档的缩放比例
	排列文档	根据用户选择的方式排列多个文档窗口
	屏幕模式	设置当前 Photoshop 的显示模式
	标准屏幕模式	默认带有工具的显示模式
	带有菜单栏的屏幕模式	隐藏操作系统任务栏的显示模式
	全屏模式	隐藏所有菜单、面板和操作系统任务栏, 仅显示文档的模式

单击【排列文档】按钮后, 用户可根据菜单中的预设排列方式, 对当前打开的多个文档进行排列操作, 使文档编辑区同时显示多个文档的内容。



在排列方式的按钮下方, 还包含了 7 种命令, 可以对当前显示的各文档窗口进行操作, 如下。

命 令	作 用
使所有内容窗口中浮动	取消选项卡式的文档显示方式, 使所有打开的文档窗口浮动起来

续表

命 令	作 用
新建窗口	新建一个文档窗口, 再次打开当前选择的文档窗口所打开的文档内容
实际像素	根据当前选择的文档实际的像素大小, 决定其缩放比例
按屏幕大小缩放	根据当前文档编辑区的尺寸决定文档的缩放比例
匹配缩放	根据当前选择的文档缩放比例, 决定所有打开文档的缩放比例
匹配位置	根据当前选择的文档显示位置, 决定所有打开文档的显示位置
匹配缩放和位置	将当前选择的文档的缩放比例与显示位置应用到所有打开的文档中

2. 工作区切换器

工作区切换器提供多种工作区模式供用户选择, 以更改 Photoshop 中各种面板的显示或隐藏方式。

Photoshop 主要提供了 6 种预置的工作区模式, 其名称和主要用途如下。

工作区模式	用 途
设计	用于一般的屏幕媒体设计, 例如 Web 页、平面广告等
绘画	用于一般的手绘设计师, 绘制各种图画
摄影	用于对各种数码照片进行处理
3D	用于制作各种 3D 图形和处理材质贴图
动感	用于各种逐帧动画的制作
CS5 新功能	突出显示 Photoshop CS5 的新增功能

除使用以上 6 种工作区模式外, 用户还可以单击【显示更多工作区和选项】按钮, 创建自定义工作区, 或对已发生变更的工作区模式进行复位。

3. 命令栏

Photoshop CS5 的命令栏与绝大多数软件类似, 都提供了分类的菜单项目, 并在菜单中提供各

种命令供用户执行。

4. 控制面板

Photoshop CS5 的控制面板的作用类似于 Dreamweaver 或 Flash 等软件中的【属性】检查器, 其可根据当前用户选择的工具, 显示该工具的各种设置项目。

5. 工具面板

工具面板将用户可能使用到的各种用于创建和编辑图像的工具分组排列。用户可以选择任意一个工具, 并对图像或图层等应用该工具。

6. 文档编辑区

文档编辑区的作用是显示 Photoshop 打开的各种图像文档, 并提供各种辅助工具, 帮助用户编辑和浏览图像文档。

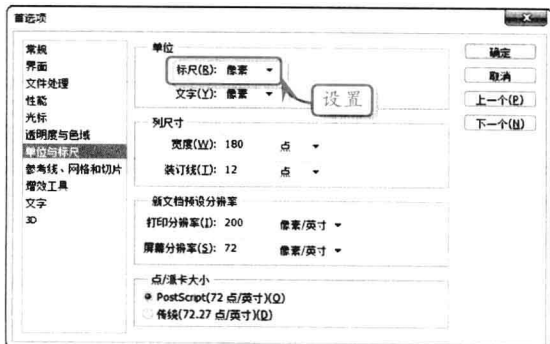
提示

Photoshop 提供了两种显示文档的方式, 一种是选项卡方式, 一种是浮动窗口方式。执行【窗口】|【排列】|【使所有内容在窗口中浮动】命令, 可使文档浮动在文档编辑区中。而执行【窗口】|【排列】|【将所有内容合并到选项卡中】命令, 则可恢复选项卡显示方式。

Photoshop 的辅助工具主要包括 3 种, 即标尺、参考线和网格, 如下。

● 标尺

标尺的作用是在图像文档的上方和左侧提供两个辅助工具栏, 并在其中显示尺寸。用户可执行【编辑】|【首选项】|【单位与标尺】命令, 在弹出的【首选项】对话框中设置标尺的单位。



提示

用户可以执行【视图】|【标尺】命令, 切换标尺的显示和隐藏状态。

● 参考线

参考线的作用是帮助用户将文档中的各种元素与标尺的刻度对齐。将鼠标光标置于标尺栏上方, 然后即可按住鼠标左键, 向文档编辑区拖动以添加参考线。

用户也可以执行【视图】|【新建参考线】命令, 在弹出的【新建参考线】对话框中设置参考线的【取向】和【位置】, 建立参考线。



提示

如需要拖动已添加的参考线, 可将鼠标置于已绘制的参考线上方, 当鼠标转换为“上下箭头”或“左右箭头”之后, 向相应的方向拖动鼠标。而如需锁定所有参考线禁止拖动, 则可执行【视图】|【锁定参考线】命令。

提示

执行【编辑】|【首选项】|【参考线、网格和切片】命令之后, 可在弹出的【首选项】对话框中设置参考线的【颜色】和【样式】。

● 网格

网格与参考线类似, 也是一种用于图像内容对齐的辅助线工具。与参考线不同的是, 网格并非由