

电子商务网页制作

主 编 杨智泽
副主编 孙学文

中国商业出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子商务网页制作/杨智泽主编.—北京:中国商业出版社,2001.6

ISBN 7-5044-4234-8

I.电… II.杨… III.电子商务—主页制作—教材
IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 029626 号

责任编辑:刘树林

中国商业出版社出版发行

(100053 北京广安门内报国寺1号)

新华书店总店北京发行所经销

中国石油报社印刷厂印刷

*

787×1092毫米 16开 16.25印张 384千字

2001年6月第1版 2001年8月北京第1次印刷

定价:23.60元

* * * *

(如有印装质量问题可更换)

编写说明

为了适应我国社会主义市场经济体制的建立与发展以及高等教育的深化改革和职业技术教育迅速发展的客观需要,迎接新世纪知识经济和网络化时代的挑战,我们邀请部分高校和高等职业技术学院的教授、讲师和专业工作者,编写了这套电子商务、计算机应用专业教材。第一批已于2000年出版了5种,今年第二批配套出版8种。内容力求反映学科的最新发展,突出应用性,以适于教学。

本套教材适合商业财经类院校和高、中级职业技术学院的企业管理、电子商务及计算机应用专业使用,也可作为成人高校、函授、自考以及在职人员培训用教材。

本套教材在编写和出版过程中,得到了有关部门、院校的大力支持,在此一并致谢。

为进一步提高本教材的质量,更好地适应新世纪培养电子商务管理和计算机应用人才的需要,希望广大读者提出宝贵意见,以便进一步修改和完善。

全国高等商科学科建设指导组
2001年3月

前 言

任何一个预言家都在 Internet 面前跌破了眼镜,谁也无法预料明天网络能发展成什么样子。才不过短短几年的时间,一不留神,我们必须面对一个庞大的虚拟社会。说计算机网络是晴空中的一声惊雷,一点也不过份,它第一次把全世界紧紧地连在一起。在网上,没有了高山大海的阻隔,我们真正地体会到地球村的感觉。在这个信息大平台上,无数的计算机向人们提供人类社会生活所需要的各种信息资源,包括:科学、技术、教育、文化、经济、工业、农业、商业、旅游、娱乐、艺术、新闻、图书、医疗、交通……同时,网上通信、网上服务、网上交易、网上教育等以网络为基础的各种新兴事物层出不穷。

网络技术的发展也是日新月异,不论是软件方面,还是硬件方面,都是如此。对于广大企业和一般用户来说,网页制作技术是最重要的。因为在 Internet 的服务形式中,其它的服务形式逐渐成为次要的,而 WWW 服务却越来越占据主要的位置。这样,就需要制作大量的网页,并且需要不断地更新。网页制作的工作量和重要性得到了网络工作者的公认。

网页制作技术是一门综合的技术,它涉及的技术基础知识广泛,要求一定的美术素养和想像能力。除了用华丽的材料为网页增加吸引力之外,还要提供动态能力、交互能力和强大的数据处理能力。网页制作技术又是一门新兴的技术,正处在飞速发展。新软件层出不穷,新技术不断涌现。本教材的宗旨就是力图全面地把网页制作技术中那些最新的技术介绍给读者。

本书共分八章,各章内容如下:

第 1 章简要介绍网页制作的各种基础知识,为后面的学习打下一个基础。

第 2 章详细地介绍 HTML 语言。HTML 语言不但是编写基本网页的基础工具,而且是网页的骨架,其他实现网页高级功能的语言是嵌入到 HTML 程序中使用的,可见 HTML 语言的重要性。

第 3 章介绍最为流行的网页制作工具 FrontPage 2000。掌握了这个工具,就

可以把人从烦琐的 HTML 代码中解放出来,使得制作网页变成轻松愉快的享受。

第 4 章介绍网页中的图像制作。包括必要的图像基础知识、图像制作软件 Photoshop 和 Firework 的使用方法。没有图像的网页是很难全面传达信息的。

第 5 章介绍网页中的动画制作。包括 GIF 动画制作、Cool 3D 和 Flash 的使用方法。加入动画以后,网页变得更加活泼可爱了。

第 6 章介绍动态交互式网页制作技术。介绍了 JavaScript、VBScript 语言, DHML 和 CGI。网页传递信息就不再是简单的单向展示了,而是具有了和用户交互的能力。

第 7 章介绍了 ASP。ASP 是一个服务器端的脚本环境,通过它可以编写高效的、动态的、交互的服务器应用程序。

第 8 章介绍了 PHP 语言和 MySQL 数据库。PHP 语言是一种服务器端 HTML 嵌入式脚本描述语言,其特点是在互联网网页上对数据库操作的方便性。MySQL 数据库是 PHP 语言的最佳搭档。

本书由杨智泽担任主编,孙学文担任副主编,参加编写的有杨智泽(第 6、7、8 章)、孙学文(第 1、4 章)、刘立新(第 2、3 章)、赵凌冰(第 5 章)。

由于作者水平有限,如有错误之处,恳请各位批评指正。

编 者

2001 年 1 月

目 录

第 1 章 电子商务网页概述	
§ 1.1 WWW 与网页	1
1.1.1 WWW	1
1.1.2 IP 地址、域名、URL 和 HTTP 协议	1
1.1.3 浏览器与 WWW 网页	3
1.1.4 网页基本元素	4
1.1.5 网页的设计原则	5
§ 1.2 电子商务基础	6
1.2.1 什么是电子商务	6
1.2.2 电子商务技术基础	7
§ 1.3 网页设计工具简介	7
1.3.1 网页页面设计工具	7
1.3.2 图形图像设计工具	8
1.3.3 动态元素设计工具	9
§ 1.4 网站设计的一般步骤	9
1.4.1 确定建站目标	9
1.4.2 规划网页设计风格	10
1.4.3 网站测试与发布	10
1.4.4 网站宣传与推广	11
1.4.5 网站反馈与评价	11
复习思考题	11
第 2 章 HTML 简介	
§ 2.1 HTML 文件的基本结构	12
§ 2.2 超文本的语法和排版	13
2.2.1 标题	13
2.2.2 分段和换行	14
2.2.3 列表	14
2.2.4 预先格式化的正文	16
2.2.5 引文的表示	17
2.2.6 地址标记	17
2.2.7 水平线	17
2.2.8 字体和字型	18
2.2.9 特殊字符的表示	19
2.2.10 颜色标记	20
§ 2.3 表格的制作	20
2.3.1 表格元素	20
2.3.2 表格元素的属性	21
2.3.3 表格的颜色和图片设置	21
2.3.4 表格尺寸设置	21
2.3.5 表格的例子	21
§ 2.4 超文本链接	22
2.4.1 链接到本服务器其它文件	22
2.4.2 链接到其它服务器的资源	23
2.4.3 链接到文件的指定段落	23
2.4.4 链接到 E-mail	23
§ 2.5 图像的插入	24
2.5.1 IMG 元素	24
2.5.2 背景图形	25
2.5.3 背景色彩	25
2.5.4 多媒体文件	25
§ 2.6 分割窗口	26
2.6.1 FRAMESET 的属性变化	26
2.6.2 FRAME 的属性变化	27
2.6.3 分割窗口的举例	28
§ 2.7 表单	28

2.7.1 表单的基本结构 28

2.7.2 INPUT 属性的设定 29

2.7.3 SELECT 属性的设定 29

2.7.4 TEXTAREA 属性的设定 29

复习思考题 31

第 3 章 FrontPage 2000

§ 3.1 FrontPage 2000 基础 32

3.1.1 FrontPage 2000 界面简介 32

3.1.2 FrontPage 2000 的视图模式 33

3.1.3 FrontPage 2000 的网页查看方式 35

§ 3.2 网页的基本操作 36

3.2.1 新建和保存网页 36

3.2.2 格式化文本 37

3.2.3 项目符号和编号列表的设置 40

3.2.4 在网页中插入特殊对象 42

§ 3.3 图形运用 45

3.3.1 添加图形 45

3.3.2 编辑图形 46

§ 3.4 超链接 47

3.4.1 超链接简介 47

3.4.2 建立文本超链接 47

3.4.3 设置文本超链接的颜色 48

3.4.4 图像超链接 49

3.4.5 书签链接 49

3.4.6 改变和删除链接 50

3.4.7 设置热点 50

§ 3.5 运用表格 51

3.5.1 创建表格 52

3.5.2 行列的操作 54

3.5.3 单元格操作 55

3.5.4 表格的属性 56

§ 3.6 框架式网页 58

3.6.1 新建一个框架的网页 59

3.6.2 编辑框架 60

3.6.3 目标框架 62

3.6.4 保存框架式网页 63

§ 3.7 交互式操作组件 63

3.7.1 悬停按钮 63

3.7.2 横幅广告管理器 64

3.7.3 使用字幕 65

3.7.4 站点计数器 65

3.7.5 关键字搜索 66

3.7.6 包含网页 67

3.7.7 动态效果 67

3.7.8 网页过渡 68

§ 3.8 设计表单 68

3.8.1 创建表单 70

3.8.2 添加表单字段 70

3.8.3 保存表单结果 73

§ 3.9 站点操作 75

3.9.1 创建新站点 75

3.9.2 站点的打开和关闭 76

3.9.3 站点的删除和命名 77

3.9.4 站点主题 77

3.9.5 文件管理 78

3.9.6 导航管理 80

3.9.7 超链接管理 84

3.9.8 任务管理 86

3.9.9 站点的发布 87

复习思考题 89

第 4 章 网页中的图像制作

§ 4.1 网页中的图像 90

4.1.1 网页中使用图像的基本原则 90

4.1.2 主要网页图形图像格式介绍 91

§ 4.2 Photoshop 在制作网页中的使用 92

4.2.1 设计图形背景 92

4.2.2 设计图形按钮 97

4.2.3 制作特效文字 102

§ 4.3 Firework3 简介 107

4.3.1 Firework3 基础 107

4.3.2 Firework3 应用 109

复习思考题 114

第 5 章 网页中的动画制作

§ 5.1 GIF 动画的制作 115

5.1.1 什么是 GIF 动画 115

5.1.2 GIF 动画的制作 115

§ 5.2 COOL 3D 的应用	121	6.6.1 CGI 概述	177
5.2.1 COOL 3D 简介	121	6.6.2 CGI 交互过程	177
5.2.2 用 COOL 3D 制作立体文字	123	6.6.3 用于 CGI 编程的语言	178
5.2.3 用 COOL 3D 制作动画	128	§ 6.7 虚拟现实语言 VRML 简介	179
§ 5.3 Flash5.0 的应用	131	复习思考题	180
5.3.1 Flash5.0 简介	131		
5.3.2 Flash5.0 的使用	136		
复习思考题	140		
第 6 章 动态交互式网页制作			
§ 6.1 网页编程概述	141	§ 7.1 ASP 概述	181
6.1.1 浏览器端编程	141	7.1.1 ASP 简介	181
6.1.2 服务器端编程(CGI)	142	7.1.2 ASP 组成	181
§ 6.2 JavaScript 简介	143	7.1.3 ASP 的用途	182
6.2.1 JavaScript 数据类型	143	7.1.4 ASP 的新特性	182
6.2.2 JavaScript 变量	143	§ 7.2 ASP 的使用	183
6.2.3 JavaScript 运算符及表达式	145	7.2.1 ASP 的开发环境	183
6.2.4 在网页中使用 JavaScript	147	7.2.2 ASP 的工作流程	184
6.2.5 JavaScript 注释	147	7.2.3 ASP 使用的脚本	184
6.2.6 JavaScript 程序流程控制	147	§ 7.3 ASP 的语法	185
6.2.7 JavaScript 函数	150	7.3.1 ASP 的变量和常量	186
6.2.8 JavaScript 对象	151	7.3.2 使用 ASP 过程	186
6.2.9 自定义对象	154	7.3.3 使用组件和对象	188
6.2.10 对象操作语句	155	7.3.4 使用集合	189
§ 6.3 VBScript 语言简介	156	7.3.5 用 ASP 控制客户端脚本	190
6.3.1 为什么使用 VBScript 脚本语言	156	§ 7.4 ASP 内建对象的使用	191
6.3.2 VBScript 数据类型	156	7.4.1 Request 对象	191
6.3.3 VBScript 变量	157	7.4.2 Response 对象	194
6.3.4 VBScript 常数	158	7.4.3 Server 对象	196
6.3.5 VBScript 运算符	158	7.4.4 Application 和 Session 对象	196
6.3.6 VBScript 程序流程控制	159	§ 7.5 ActiveX 控件概述	201
6.3.7 VBScript 过程	163	7.5.1 什么是 ActiveX 控件	201
§ 6.4 使用 Java 动态小应用程序	164	7.5.2 使用 ActiveX 控件	202
6.4.1 什么是 Java 小应用程序	164	7.5.3 组件简介	202
6.4.2 如何使用 Java 小应用程序	165	§ 7.6 利用 ADO 访问数据库	203
§ 6.5 动态网页编程	166	7.6.1 ADO 简介	203
6.5.1 DHTML 简介	166	7.6.2 Connection 对象	204
6.5.2 CSS 简介	167	7.6.3 Recordset 对象	206
6.5.3 层的使用	169	复习思考题	207
§ 6.6 通用网关接口编程 CGI	177		
		第 7 章 活动服务器网页制作	
		§ 7.1 ASP 概述	181
		7.1.1 ASP 简介	181
		7.1.2 ASP 组成	181
		7.1.3 ASP 的用途	182
		7.1.4 ASP 的新特性	182
		§ 7.2 ASP 的使用	183
		7.2.1 ASP 的开发环境	183
		7.2.2 ASP 的工作流程	184
		7.2.3 ASP 使用的脚本	184
		§ 7.3 ASP 的语法	185
		7.3.1 ASP 的变量和常量	186
		7.3.2 使用 ASP 过程	186
		7.3.3 使用组件和对象	188
		7.3.4 使用集合	189
		7.3.5 用 ASP 控制客户端脚本	190
		§ 7.4 ASP 内建对象的使用	191
		7.4.1 Request 对象	191
		7.4.2 Response 对象	194
		7.4.3 Server 对象	196
		7.4.4 Application 和 Session 对象	196
		§ 7.5 ActiveX 控件概述	201
		7.5.1 什么是 ActiveX 控件	201
		7.5.2 使用 ActiveX 控件	202
		7.5.3 组件简介	202
		§ 7.6 利用 ADO 访问数据库	203
		7.6.1 ADO 简介	203
		7.6.2 Connection 对象	204
		7.6.3 Recordset 对象	206
		复习思考题	207
		第 8 章 PHP 语言和 MySQL 数据库	
		§ 8.1 PHP 语言简介	208

8.1.1 PHP 代码在 HTML 中的嵌入形式	208	8.4.1 返回值	225
8.1.2 程序的注释	209	8.4.2 参数	225
8.1.3 PHP 语言的变量	209	8.4.3 关联参数	225
8.1.4 引用头文件	209	8.4.4 默认值	226
8.1.5 操作数据库的命令	210	8.4.5 PHP 的常用函数	226
§ 8.2 PHP 的数据类型、运算符 和表达式	211	§ 8.5 类	227
8.2.1 PHP 的数据类型	211	§ 8.6 使用 PHP 操作 MySQL 数据库	227
8.2.2 PHP 的常量	211	8.6.1 MySQL 数据库简介	229
8.2.3 PHP 的变量	212	8.6.2 了解 PHP 操作 MySQL 数据库的函数	229
8.2.4 PHP 的数组	218	8.6.3 连接数据服务器的函数	230
8.2.5 PHP 的运算符	218	8.6.4 选择数据库的函数	232
§ 8.3 PHP 的基本语句	221	8.6.5 发送 SQL 查询的函数	232
8.3.1 表达式	221	8.6.6 读取数据的函数	234
8.3.2 条件控制语句	221	8.6.7 数据库信息显示函数	238
8.3.3 循环控制语句	222	8.6.8 消息函数	244
8.3.4 switch 语句	223	8.6.9 库级操作函数	246
8.3.5 require 和 include 语句	224	复习思考题	246
§ 8.4 函数	224	主要参考书目	247

第4章

网页中的图像制作

§ 4.1 网页中的图像

图形、图像是 Internet 上最常见的多媒体类型之一。丰富多彩的图形、图像不仅给人以美感,还能收到醒目、形象的效果,而且也为网页增添了不少情趣。

4.1.1 网页中使用图像的基本原则

在使用图像问题上,网页制作者可能会与浏览者产生一些矛盾。比如,Web 图像设计者无法了解最终用户显示器的尺寸、分辨率和位深,因此用户可能必须改变浏览器的显示尺寸或者调整显示的比例关系才能看到较好的页面,这将给用户带来许多不便。所以,我们在制作 Web 图像时应该尽可能地考虑到所有可能出现的情况,参考一些有益的原则:

1. 不要使用过大的图片。把图像尽量做得小一点,这里所说的“小”并不是指图像物理尺寸的大小,而是指占用比较小的磁盘空间。小图像在网上传输的速度比较快。现今大部分用户都是用调制解调器接入万维网,所以使用过大的图片他们一般都要花很多时间等待主页传送到自己的系统,没有人会很有耐心的花上几分钟等它传完,可能还没看到您辛苦制作的内容就离开了。

2. 要尽量精简。主页的作用好比一本书的封面,是为了吸引用户注意你的网站内容。因此,主页的设置应以醒目为上,令人一目了然。切勿堆砌太多不必要的细节,或使画面过于复杂,主次不分。对于那些不是必须的图像,要舍得忍痛割爱。

3. 让用户看全网页。很多用户把浏览软件设定为略去图像,以求节省时间只看文字。因此制作网页时,同时使用图像和 ALT 的纯文本格式,必须注意将图像所带的重要信息或链接其它页面的指示用文字重复表达一次。

4. 优化图片。明智的使用各种图片,可以充分利用不同图片格式的性能来对图片进行优化。网页图片优化的关键在于对各种格式进行实验,尽可能的减少图片文件大小,同时保持相同显示效果。在 Web 上,人们通常的做法是:那些要求高质量的、取自照片的图像保存为 JPEG 格式;而一些图标、标志、色彩块、水平线等颜色少的图像,通常保存为 GIF 图像。如照片图像中,实际上有很多肉眼通常感觉不到的细节,利用这一点,在不影响视觉效果的前提下,

对某些取自照片的图像适当降低图像质量,可以在很大程度上减小图像文件的大小。其最简单的作法是:启动 Photoshop(或你熟悉的某些图形编辑软件)打开图像文件(通常为照片文件),选择文件菜单中的“另存为”(Save As)选项,在格式对话框的下拉菜单中,选择 JPEG 文件格式,给出新的文件名,点击“确定”按钮。接下来,在 JPEG 图像质量选项对话框中,适当地调整图像质量的数字或滑动三角块,即可以减低图片质量,同时使文件所占空间缩小。如果对比一下图片改变前后的两个图形文件,可以看到,文件大大的减小了,而视觉效果并没有多大的改变。在具体实施时,应在视觉效果和图像大小之间选择一个最佳的平衡点。做到既能保持照片图形的原有的色彩、线条等视觉效果,又能使文件大幅度的减小,进而使图片通过网络的传输速度大幅度提高。

5. 使用渐进式图像。我们在网上浏览时,经常可以看到一些大的图片慢慢在屏幕上由模糊到清晰地渐渐出现,看起来就像通过镜头渐渐聚焦一样。这样给人的感觉似乎下载的时间变短了。这实际上是利用了人们的等待心理,虽然图像文件的实际下载时间并没有缩短,但人们总感觉比面对着空空的屏幕要快一些。GIF 和 JPEG 格式的图像文件都有支持渐进式文件的格式,最常用的渐进式文件格式是 GIF89a Interlaced。实现这一转换的步骤也非常简单:我们利用 Photoshop 打开一幅 GIF 图像,选择“另存为”选项中的 Save As CompuServe GIF 格式,点击“保存”,会看到一个 GIF 格式选项对话框。在这个对话框中,询问我们一种叫做“行顺序”(Row Order)的选项,其中有“Normal”和“Interlaced”两种选择。选择 Interlaced 格式,即可实现渐进式图像效果。

6. 设计图像一般不要宽于 450 像素值,因为不少浏览器的宽度大约为 460 像素值,许多显示器也不是彩色的,这些因素都应该考虑进去。

另外注意,网页图像的内容应有一定的实际作用,切忌虚饰浮夸;不要随便使用拷贝别人的图片,要保持网页的新鲜感,表达出自己的风格,独具特色才能更好地吸引浏览者。总之,网页中最佳的图像应集美观与实用于一体。

4.1.2 主要网页图形图像格式介绍

在 Internet 网页中,应用最广泛的两种图形、图像格式是 GIF 与 JPEG,此外还有 PNG、BMP、TGA、TIFF 等,现简单介绍如下。

1. PNG(Portable Network Graphic)。PNG 格式是 Web 图像中最通用的格式。它是一种无损压缩格式,但是如果没有插件支持,有的浏览器可能不支持这种格式。PNG 格式最多可以支持 32 位颜色,但是不支持动画。

2. GIF(Graphics Interchange Format)。GIF 是 Web 上最常用的图像格式,它可以用来存储各种图像文件。特别适用于存储线条、图标和电脑生成的图像、卡通和其它有大色块的图像。GIF 文件非常小,它形成的是一种压缩的 8 位图像文件,所以最多只支持 256 种不同的颜色。Gif 支持动态图、透明图和交织图。

3. BMP(Windows Bitmap)。BMP 格式使用的是索引色彩,它的图像具有极其丰富的色彩,可以使用 16M 色彩渲染图像。此格式一般用在多媒体演示和视频输出等情况下。

4. TIFF(Tag Image File Format)。TIFF 格式是对色彩通道图像来说最有用的格式,支持

24个通道,能存储多于4个通道。TIFF格式的结果要比其它格式更大、更复杂,它非常适合于印刷和输出。

5. JPEG(Joint Photographic Experts Group)。JPEG是Web上仅次于GIF的常用图像格式。JPEG是一种压缩得非常紧凑的格式,专门用于不含大色块的图像。JPEG的图像有一定的失真度,但是在正常的损失下肉眼分辨不出JPEG和GIF图像的差别。而JPEG文件只有GIF文件的1/4大小。JPEG对图标之类的含大色块的图像不很有效,不支持透明图和动态图。

6. TGA(Targa)。TGA格式与TIFF格式相同,都可以用来处理高质量的色彩通道图形。另外,PDD、PSD格式也是存储包括通道的RGB图像的最常见的文件格式。

§ 4.2 Photoshop 在制作网页中的使用

4.2.1 设计图形背景

背景设计应该能够充分反映出作品的主题和内涵,其内容和色调的选择可以因人而异。本节将通过以下几个实例来介绍如何在Photoshop中设计图形背景。

4.2.1.1 制作一个色彩渐变的背景

1. 单击“File”菜单下的“New”命令,弹出一个“新建”对话框,通过设置对话框,创建一个RGB颜色模式的白色背景图像文件,如图4.1所示。

2. 在工具箱中选取“矩形选框工具”,在图像编辑窗口中斜向拖动鼠标,以设置一个由虚线包围的矩形选区。

3. 在工具箱下方的颜色提示位置,设置前景色为红色,背景色为黄色,如图4.2所示。

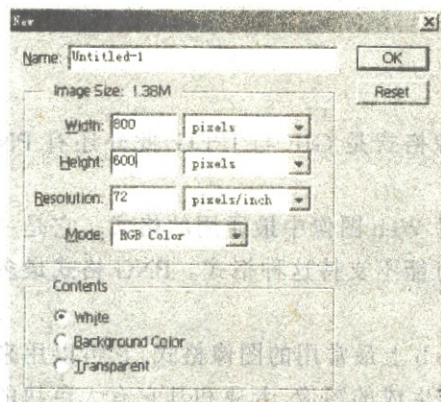


图 4.1 “新建”对话框

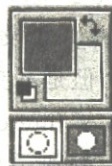


图 4.2 工具箱下方的颜色提示

4. 在工具箱中找到“色彩渐变工具”,双击该图标,在操作界面的右上方显示了这个工具的选向调板,设置如图4.3所示。

5. 在图像编辑窗口选区中,从上到下拖动鼠标划出一条直线,松开鼠标,得到颜色渐变的背景效果,如图4.4所示。

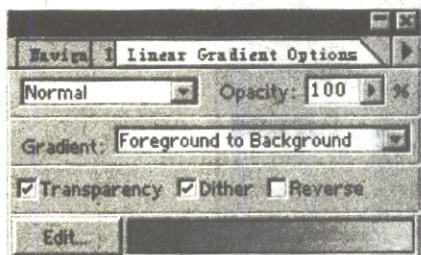


图 4.3 “线形渐变选项”调板

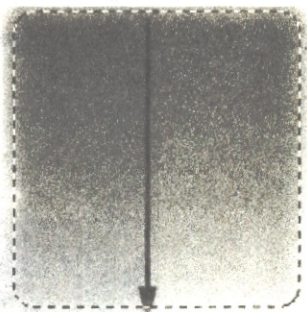


图 4.4 制作图像中的渐变背景

6. 存盘完成制作。

4.2.1.2 调整背景的色调层次

我们也可以选择已制好的作品作为背景图像,但是,这往往和我们自己的作品主题不和谐,因此我们首先需要进行背景图像的预处理,通过“Levels”命令调整背景的色调层次是我们背景制作过程中共同采用的重要手段:

1. 首先通过“File/open”命令打开如图 4.5 的背景图像。

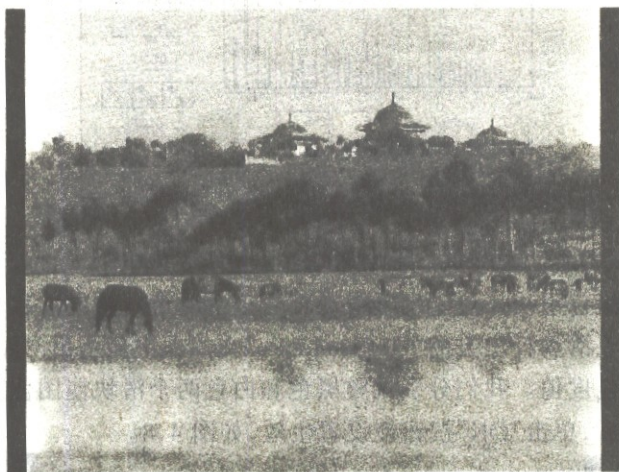


图 4.5 背景图像

2. 从图 4.5 中可以看到,这幅图像亮度较低,色调也不够明快,因此还需进行相应的色调处理。打开“Image”菜单下的“Adjust”子菜单,单击“Auto Leves”命令,这时系统将自动调整图像的色调层次,如图 4.6 所示。

3. 为了调整色调的细节,我们通过“Leves”命令对图像的色调层次进行手工调整。接着打开“Image”菜单下中“Adjust”子菜单,单击“Leves(层次调整)”命令,弹出“Leves”对话框。

4. 在“Leves”对话框中,如图 4.7 所示,位于中间的色阶分布直方图用于展示在 256 级色阶上的像素分布情况,在它的下面有三个色阶调整滑块,其中左边的黑色滑块和右边的白色滑块分别控制图像中最暗和最亮的部分,中间的灰色滑块用于控制图像的中间色调。可以选定“Preview”复选框,这时窗口中将随时显示出当前的图像效果,然后调整中间的灰色滑块使图像的色调适中。

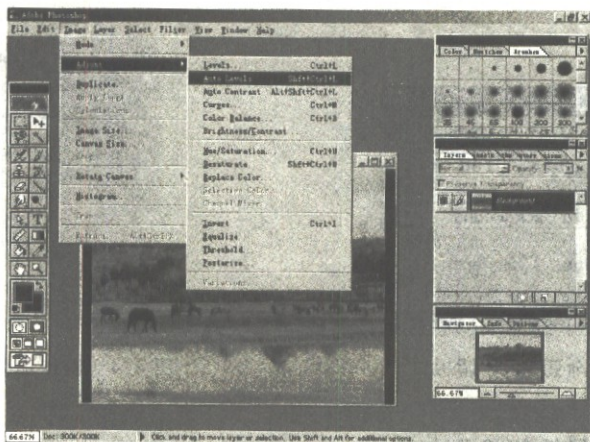


图 4.6 自动调整背景图像的色调层次

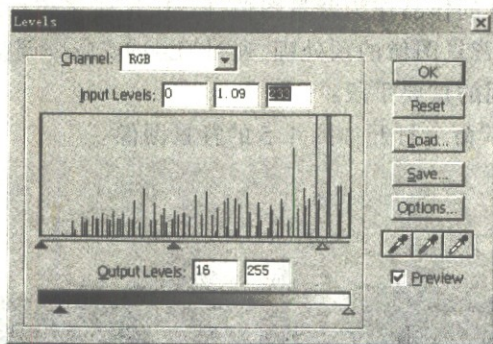


图 4.7 “Leves”对话框中

5. 通过对话框下方的反差调整滑动杆可以调节图像的对比度。为了减少图像的阴影区，可以向右移动左边的黑色滑块。位于反差滑动杆右边的白色滑块向左移动时可以减少图像的高亮度区。这时在反差滑动杆上方的“Output Leves”文本框中显示出与左、右两个滑块相对应的最暗和最亮的像素色度值。我们分别调整黑色和白色两个滑块使图像亮度适中。当窗口中出现满意的图像效果后，单击“OK”按钮使设置生效，如图 4.8。

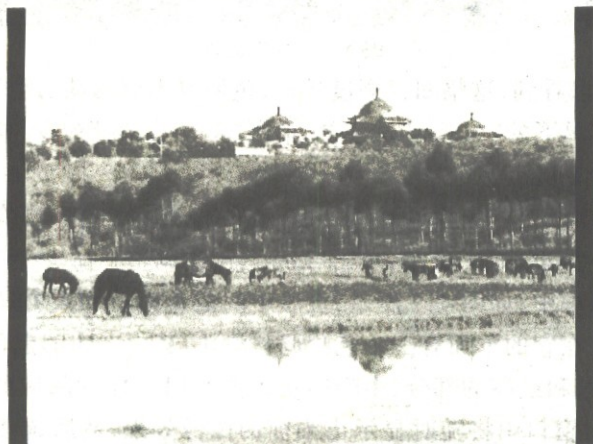


图 4.8 调整后的背景图像效果

6. 存盘,完成制作。

4.2.1.3 压纹主页背景单元

在主页的制作中,一幅好看的背景底纹是非常重要的,如同家居中的墙纸一般,需要一定的考究和细心的选取。这种墙纸往往是一个小块背景图片单元的重复叠放。但是,应注意,作为背景,色彩不应太明亮、太显眼,一般常用比较淡雅的颜色,如淡紫色、米黄色等。

1. 用 File/Open 命令打开一幅花卉照片,如图 4.9 所示。



图 4.9 打开的图片

2. 使用工具箱中的套索工具或魔术棒,选取一个沿花卉边缘包围整朵花卉的选区;用 Edit/Copy 命令将其拷贝到剪贴板中;用 File/New 命令新建一个 RGB 颜色模式,白色背景图像文件,其大小选取适当的值;再用 Edit 菜单下的 Paste 命令将剪贴板中的图片粘贴到文件的一个新层中。如图 4.10 所示。

3. 使用 Filter 菜单下的 Stylize 选项中的 Glowing Edges 边缘光晕效果滤镜。得到描绘花卉花瓣边缘线条的效果,在弹出的对话框中设置各个参数的值,设置情况如图 4.11 所示,OK

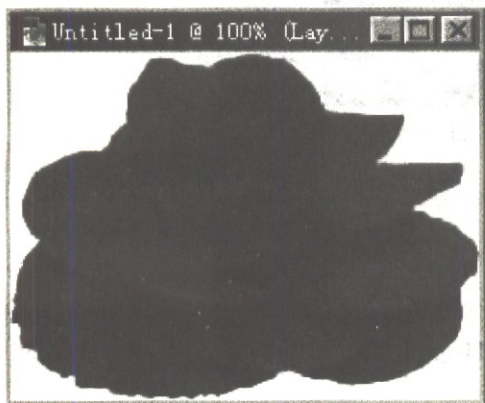
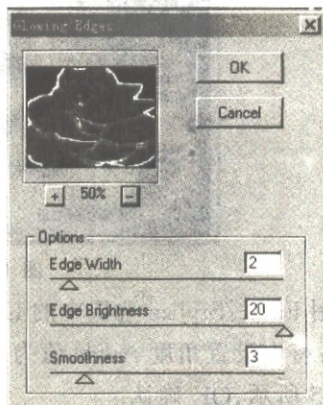


图 4.10 初步处理后的花卉图片



4.11 边缘光晕滤镜调整

4. 使用 Image/Adjust 调整选项中的 Invert 反转命令将图像色调反转;再单击 Image/Adjust 调整选项中的 Desaturate 减少饱和度命令,图像转变为灰度效果;然后用 Image 菜单下的 Adjust 选项中的 Brightness/contrast 亮度对比度调节工具调整线条清晰度,设置亮度对比度 Contrast 值为 +100,如图 4.12 所示,单击 OK 得到近似黑白的效果。

5. 使用 Ctrl+A 再单击 Ctrl+C 快捷键将全图拷贝下来;单击 Window 菜单下的 Show Channels 命令切换到通道面板;单击面板下方的新建按钮,新建一个 Alpha 1 通道,用 Ctrl+V 快捷键将剪贴板中的图像粘贴到该通道中;使用 Image/Adjust 调整选项中的 Invert 反转命令将通道中的图像黑白反转。如图 4.13 所示。

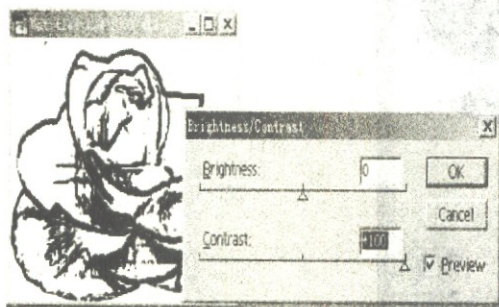


图 4.12 调整得到边界线条

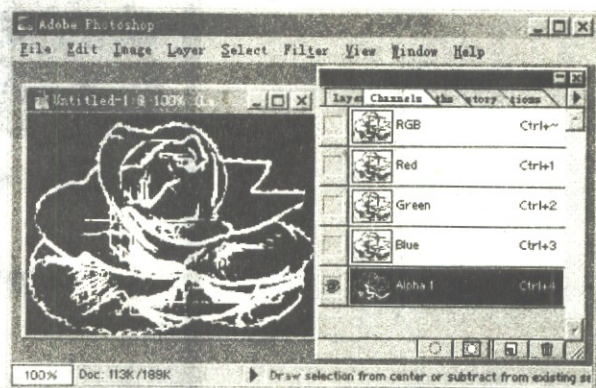


图 4.13 通道中的图像反转效果

6. 用鼠标拖动 Alpha 1 通道到面板下方的图标上,将其复制为 Alpha 2 通道;用 Filter 菜单下的 Other 选项中的 Maximum 滤镜,在弹出对话框中设置,将白色范围扩大一个像素值,调整轮廓清晰度,用 Filter/Blur 命令选项中的 Gaussian Blur 虚化滤镜虚化黑白界线,设置 Radius 值为 3.3 个像素,如图 4.14 所示,单击 OK 完成滤镜效果。

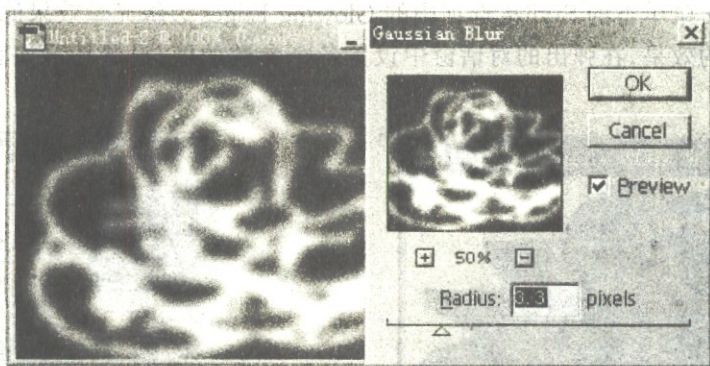


图 4.14 扩大白色部分,虚化边界

7. 用 Filter/Stylize 选项中的 Emboss 浮雕功能滤镜,将图像制作成为立体浮雕效果,在弹出的对话框中设置角度 Angle 值为 -156 度,高度 Height 值为 10 个像素,Amount 值为 50%,如图 4.15 所示,OK 确认。

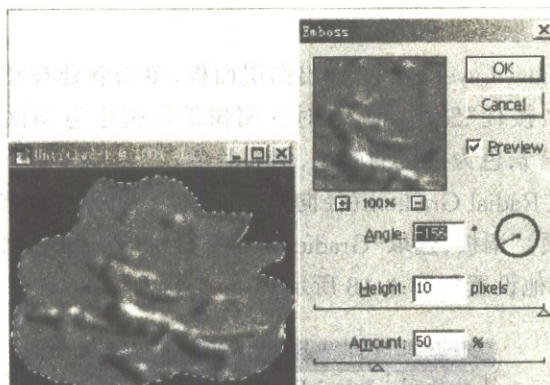


图 4.15 浮雕效果

8. 单击 Window/Show Layers 命令切换回到层面板;单击层面板下方的新建按钮,新建一个图层;在工具箱底部设置前景色为淡绿色,由于要作的是主页背景,所以尽量选取柔和一点的颜色;选取工具箱中的填色工具,在图层中单击一下,将整个图层都填充上前景色。

9. 使用 Image/Apply Image 图像运算命令,将当前图层与所选通道进行运算合成,在弹出的对话框中调整各个选项和参数的设置,在上半部分的 Source 选框中的 Channel 通道下拉选项选取 Alpha2 选项,下半部分的 Blending 中选取 Subtract 相除运算方式,设置情况如图 4.16 所示,单击 OK 完成运算操作。

10. 用 Layer 菜单下的 Flatten Image 命令将各层合并,如图 4.17 所示。

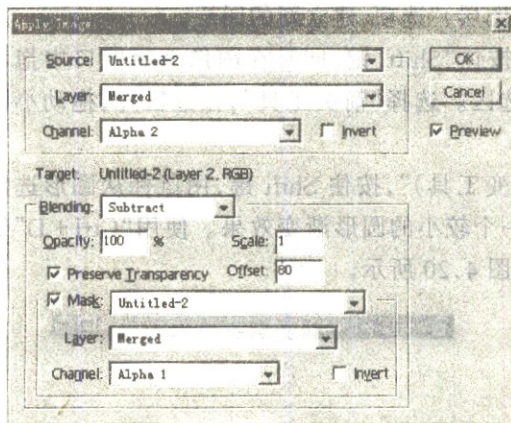


图 4.16 调整图像运算对话框

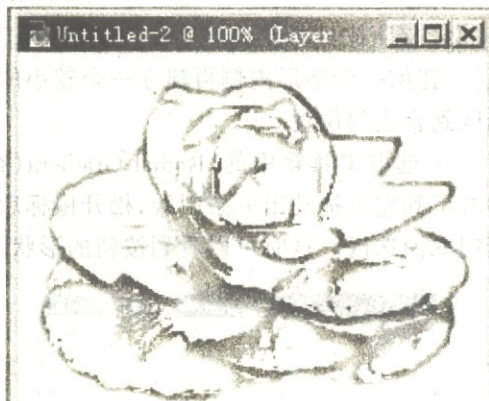


图 4.17 主页背景单元

11. 存盘,完成制作。

4.2.2 设计图形按钮

当我们在 Web 中浏览各种网页时,总是可以看到各种各样的网页链接按钮,我们可以通过这些按钮完成各种操作。在 Photoshop 中,我们可以通过多种手段来实现这些按钮的制作过程。

4.2.2.1 制作 Web 按钮

1. 打开“File/New”命令,新建一个 RGB 颜色模式,白色背景图像文件,单击“OK”按钮,