

- ◆ 从初学者的角度出发，针对抠图、修图、调色、合成和特效5大核心功能进行讲解
- ◆ 照片处理、插画设计、商业海报设计、广告设计、移动UI界面设计、网页设计等多个典型商业实战项目
- ◆ 配套资源丰富，包括书中所有案例所有的素材、源文件以及教学视频



Photoshop 核心技能

李杰臣 编著

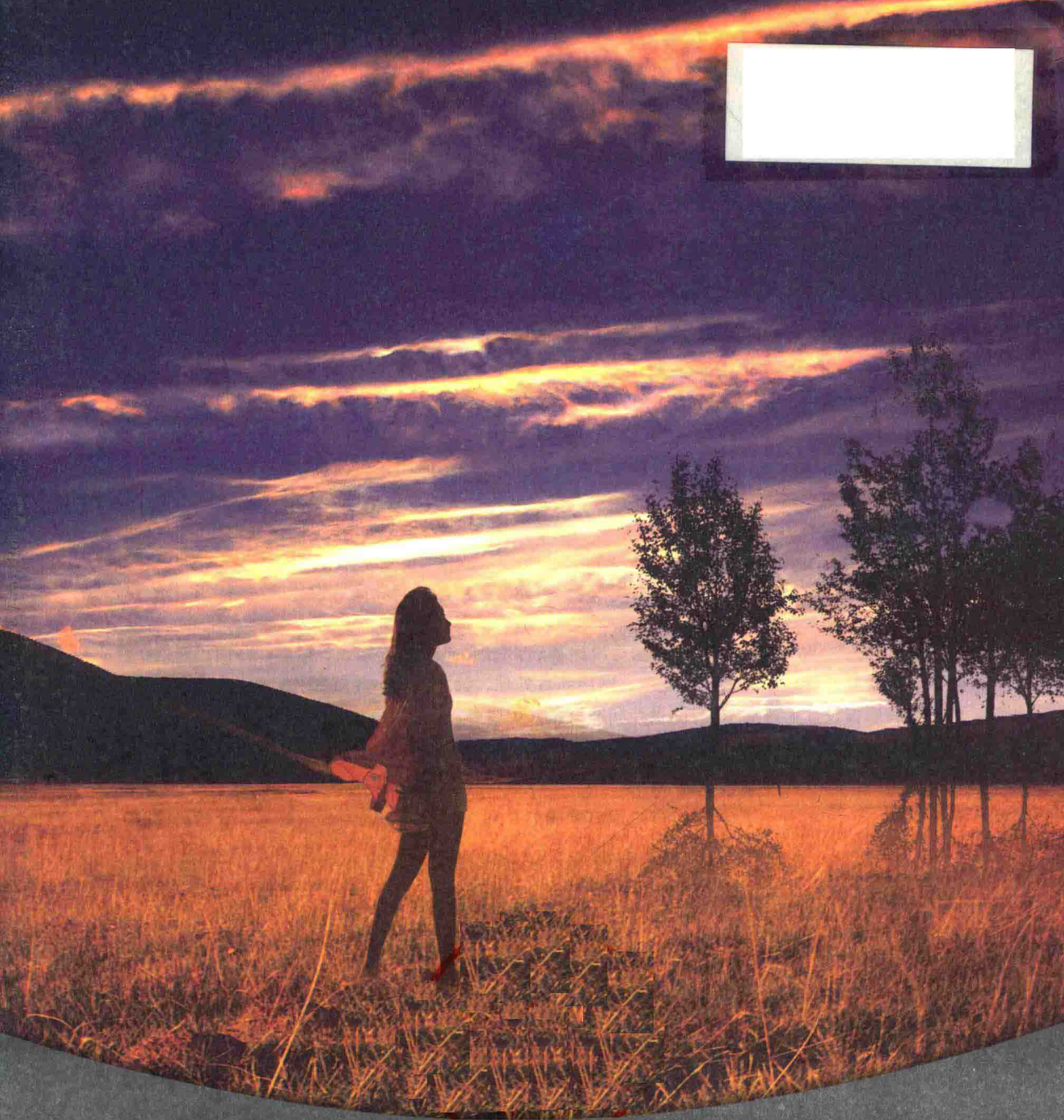
——抠图、修图、调色、合成、特效



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



Photoshop 核心技能

李杰臣 编著

——抠图、修图、调色、合成、特效

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Photoshop核心技能：抠图、修图、调色、合成、特效 / 李杰臣编著. — 北京：人民邮电出版社，2016.4
ISBN 978-7-115-41086-3

I. ①P… II. ①李… III. ①图象处理软件 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第283731号

内 容 提 要

《Photoshop 核心技能——抠图、修图、调色、合成、特效》是一本以图像处理和商业设计为主线的软件技术类图书。本书针对 Photoshop 中的抠图、修图、调色、合成和特效 5 大核心功能进行讲解，让读者在学习到软件基础知识的同时，更能掌握图像处理和商业设计的精髓。本书的内容安排非常灵活，读者既可以根据需要有选择地阅读书中的某个章节，又可以从最基本开始，按顺序阅读。全书分为了 16 个章节，包含修图与设计基础、Photoshop 基础知识、抠图、修图、调色、合成、特效、风景照片处理、人像照片处理、网店照片处理、插画设计、传统媒体广告设计、商业海报设计、电商广告设计、移动 UI 界面设计和网页设计等内容。

本书适合于广大 Photoshop 初学者，以及有志于从事平面设计、插画设计、网页制作等工作的人员使用，也适合于中、高等院校相关专业的学生参考阅读。

-
- ◆ 编 著 李杰臣
责任编辑 刘 博
责任印制 沈 蓉 彭志环
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
 - ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：17.75 2016 年 4 月第 1 版
字数：465 千字 2016 年 4 月北京第 1 次印刷
-

定价：69.00 元

读者服务热线：(010)81055256 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

Chapter 01 设计基础	1
1.1 设计必备知识	2
1.1.1 认识设计与平面构成	2
1.1.2 平面设计三大要素	2
1.2 设计主要构成元素	3
1.2.1 图像的多种色彩模式	4
1.2.2 图像分辨率与像素对画面的影响	5
1.2.3 常用文件格式	5
1.2.4 设计中字体、图形、色彩的运用	6
1.3 Photoshop常见用途	7
1.3.1 图形图像处理	7
1.3.2 产品包装	8
1.3.3 绘画与插画艺术设计	8
1.3.4 广告设计	9
1.3.5 界面设计	9
1.3.6 网页设计	9
Chapter 02 Photoshop 基础知识	11
2.1 掌握Photoshop 的操作界面	12
2.1.1 Photoshop的界面构成	12
2.1.2 工具的使用	13
2.1.3 菜单的使用	13
2.1.4 常用面板简介	14
2.2 定制适合于设计师的工作界面	17
2.2.1 自定义工作界面	17
2.2.2 在预设工作区下调整布局	17
2.2.3 切换显示模式预览作品	18
2.3 文件基础操作	18
2.3.1 新建文件	18
2.3.2 打开文件	19
2.3.3 保存文件	21
2.4 Photoshop常用核心功能	22
2.4.1 图层	22
2.4.2 选区	24
2.4.3 通道	25
2.4.4 蒙版	26
Chapter 03 抠图	27
3.1 抠图概述	28
3.2 抠图的重点与难点	28
3.3 选区工作模式	29

3.4	几何形对象的抠取.....	30
3.4.1	矩形选框工具.....	30
3.4.2	椭圆选框工具.....	32
3.4.3	单行和单列选框工具.....	33
3.5	非几何形对象的抠取.....	33
3.5.1	套索工具.....	33
3.5.2	多边形套索工具.....	34
3.5.3	钢笔工具.....	35
3.5.4	文字选区.....	37
3.6	智能化的抠图工具.....	38
3.6.1	磁性套索工具.....	38
3.6.2	快速选择工具.....	39
3.6.3	魔棒工具.....	41
3.6.4	“色彩范围”命令.....	42
3.6.5	“调整边缘”命令.....	44
3.7	选区的调整.....	46
3.7.1	全选与反向选择.....	46
3.7.2	选区的扩展与收缩.....	47
3.7.3	变换选区.....	47
3.7.4	羽化选区.....	48
3.7.5	存储与载入选区.....	49
3.8	随堂练习——快速抠取背景单一的美甲图片.....	49
3.9	课后习题——抠出化妆品制作产品广告.....	52
Chapter 04	修图.....	53
4.1	高质量修图的秘密.....	54
4.2	什么样的图像需要修.....	55
4.3	常用的修图工具.....	57
4.3.1	污点修复画笔工具.....	57
4.3.2	修复画笔工具.....	58
4.3.3	修补工具.....	59
4.3.4	内容识别填充工具.....	60
4.3.5	仿制图章工具.....	61
4.4	修整光影的常用工具.....	63
4.4.1	加深/减淡工具.....	63
4.4.2	海绵工具.....	64
4.5	常用的修形工具.....	65
4.5.1	“液化”滤镜.....	66
4.5.2	操控变形.....	67
4.6	随堂练习——利用摄影人像打造甜美写真.....	68
4.7	课后习题——修复彩妆盒上的粉尘瑕疵.....	71

Chapter 05 调色	73
5.1 认识色彩	74
5.2 色彩三要素	74
5.3 正确查看色彩直方图	77
5.4 Photoshop中的自动调色功能	79
5.5 调整图像明暗的命令	80
5.5.1 “曲线”命令	80
5.5.2 “色阶”命令	81
5.5.3 “亮度/对比度”命令	82
5.5.4 “曝光度”命令	84
5.5.5 “阴影/高光”命令	84
5.6 控制画面风格的命令	86
5.6.1 “自然饱和度”命令	86
5.6.2 “色相/饱和度”命令	86
5.6.3 “色彩平衡”命令	88
5.6.4 “可选颜色”命令	89
5.6.5 “通道混合器”命令	90
5.6.6 “渐变映射”命令	91
5.6.7 “变化”命令	92
5.6.8 “黑白”命令	93
5.6.9 “HDR色调”命令	95
5.7 随堂练习——调出色彩绚丽的风景大片	97
5.8 课后习题——突出主题的人像调色	100
Chapter 06 合成	101
6.1 合成从哪里入手	102
6.2 合成逼真的画面效果	102
6.3 图像合成之通道	104
6.3.1 通道的分类	105
6.3.2 通道的工作方式	106
6.3.3 通道的创建与编辑	107
6.3.4 计算通道图像	109
6.3.5 应用图像混合效果	111
6.4 图像合成之蒙版	112
6.4.1 蒙版的概念	112
6.4.2 蒙版与选区的关系	112
6.4.3 “蒙版”面板	113
6.4.4 图层蒙版	115
6.4.5 矢量蒙版	116
6.4.6 快速蒙版	117

6.4.7 剪贴蒙版	118
6.5 随堂练习——实现多个图像的自然融合	120
6.6 课后习题——拼合图像制作照片集锦效果	125
Chapter 07 特效	126
7.1 滤镜特效概述	127
7.1.1 使用滤镜	127
7.1.2 转换为智能滤镜	127
7.1.3 调整智能滤镜选项	128
7.2 认识滤镜库	128
7.2.1 “滤镜库”滤镜	128
7.2.2 添加多种滤镜效果	129
7.2.3 滤镜效果的删除	130
7.3 独立滤镜特效的应用	130
7.3.1 “消失点”滤镜	130
7.3.2 “油画”滤镜	132
7.4 更多滤镜特效的应用	133
7.4.1 画笔描边滤镜	134
7.4.2 素描滤镜	135
7.4.3 纹理滤镜	137
7.4.4 艺术效果滤镜	139
7.4.5 模糊滤镜	141
7.4.6 扭曲滤镜	143
7.4.7 锐化滤镜	145
7.5 随堂练习——制作古典的仿水墨插画效果	146
7.6 课后习题——打造逼真的油画效果	150
Chapter 08 风景照片处理	152
Chapter 09 人像照片处理	162
Chapter 10 网店照片处理	174
Chapter 11 插画设计	188
Chapter 12 传统媒体广告设计	202
Chapter 13 商业海报设计	216
Chapter 14 电商广告设计	234
Chapter 15 移动UI界面设计	248
Chapter 16 网页设计	262

Chapter 01

设计基础

要想学处理好图像和做商业设计，首先需要了解什么是设计，设计包含了哪些重要元素等。对于初学者来讲，掌握一些与图片处理、商业设计相关的基础知识，可以帮助我们在具体的商业实战完成出色的作品设计。

本章中主要会对设计基础知识、图片处理和做商业设计相关概念以及Photoshop的常见用途做一个简单的介绍，通过学习，读者能够更清晰地了解何为设计、构成设计的点、线、面等更多有用的知识。

本章内容

- 1.1 设计必备知识
- 1.2 设计主要构成元素
- 1.3 Photoshop 常见用途

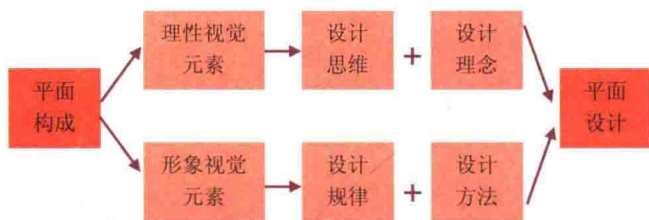
1.1 设计必备知识

开始学习图像处理和平面设计之前，首先需要对一些与设计相关的知识有一定的了解，这样才能使处理出来的图像与设计作品更加出彩。下面的小节会对设计与设计的构成要素做一个简单的介绍。

1.1.1 认识设计与平面构成

平面构成是把视觉元素在二维的平面上按照美的视觉效果和力学的原理进行编排和组合，从纯粹的视觉审美和视觉心理的角度寻求组成平面的各种可能性和可行性，是关于平面设计的思维方式和平面设计的方法论。

平面构成是平面设计的思维方式，是通过研究和探索设计中的规律，达到最终设计效果的有效手段之一，因此我们也可以说平面设计是平面构成的具体应用和实施，下图展示了平面构成与平面设计的关系。



1.1.2 平面设计三大要素

平面设计作为美学中的视觉传达方式，其形式多种多样，但究其根本，平面中的造型基础都可以归纳为点、线、面的分类构成。可以说，点、线、面是构成所有平面艺术的结构元素，在有限的空间里规划与分配好这三者之间的关系，通过不同的组合方式及有序列的构成形式可赋予版面鲜活的生命力。

点、线、面是几何学中的概念，无论是平面设计中的抽象造型还是具象造型，都是由点、线、面这三大要素构成。在学习平面设计时，首先要学会分析设计中点、线、面等基本要素之间的相素关系，科学利用三者各自的特征、相互间的交织与补充，使画面能够顺应人们各方面的心理需求。

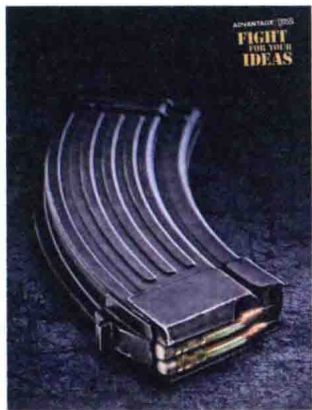
1. 点

由于点的单个视觉形象表现力不强，所以需要将它与其他元素进行组合、排列。利用点的大小、排列方向和距离的变化可以设计出活泼、轻巧等富有节奏韵律感的画面。下面的图像中，运用无数小图像作为点，对其进行叠加、堆积和聚合，让设计出的画面更具韵律感。



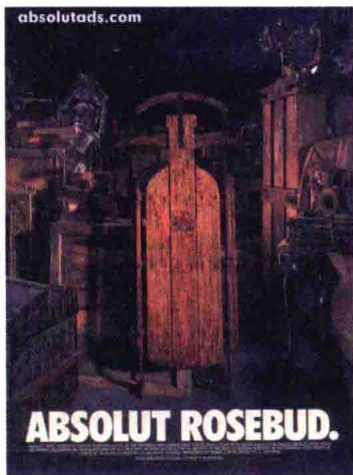
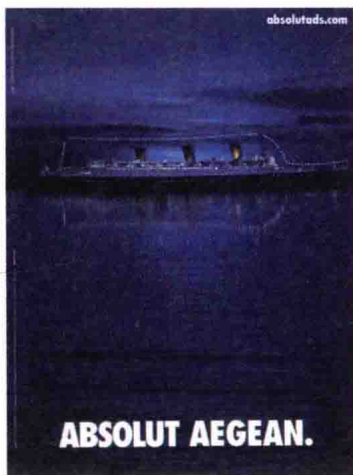
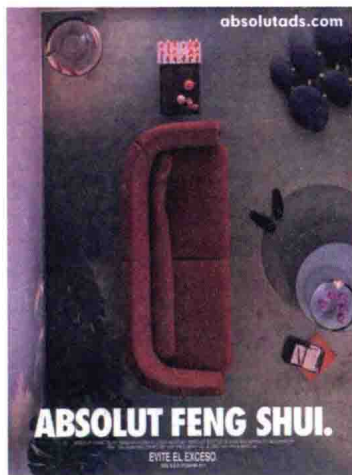
2. 线

点移动的轨迹形成了线，因此线通常会给人一种具有流向性的感觉。按照移动轨迹的不同，线又分为直线、曲线、折线以及三者的混合。线具有很强的表现力，在平面构成中有着十分重要的作用，因此被广泛运用到绘画或设计之中。下面的两幅作品中均可以看到线的应用。通过不同形态的线条，赋予了画面动感。



3. 面

面是由线的移动而形成的，也可以理解为在一定范围内点的扩大或聚集。由于轮廓线闭合的不同，从而会产生不同的面，线闭合产生的轮廓能给人明确、突出的感觉。如下图所示，在这三幅设计作品中，分别利用了使用不同的元素建成平面，设置出更有新意的作品。



1.2 设计主要构成元素

图片处理和商业设计不仅需要符合大众的审美，而且要具有实用性。在传统工艺美术设计无法满足和适应当今社会发展和市场需求的前提下，图片的处理与设计更是需要秉承新的理念，利用创新的思维，设计出更具有细节、更能打动人的艺术作品。本节会对图片处理与平面设计相关的一些基本要点进行概括和介绍。

1.2.1 图像的多种色彩模式

图像的色彩模式是一种记录图像颜色的方式,它决定了图像在显示和印刷时的色彩数目,同时,色彩模式也是影响图像文件大小的重要因素。常见的色彩模式有灰度模式、CMYK 模式、RGB 模式、HSB 模式、Lab 模式、位图模式、索引颜色模式、双色调模式和多通道模式等。

1. 灰度模式

灰度是一种黑白的色彩模式,从 0 ~ 255 有 256 种不同等级的明度变化。灰度通常用百分比表示,范围为 0% ~ 100%,灰度最高的黑即为 100%,就是纯黑;灰度最低的黑即 0%,就是纯白。而所谓灰度色则是指纯白、纯黑以及两者中的一系列从黑到白的过渡色,它不包含任何的色相。

2. RGB 模式

RGB 色彩模式是基于光学原理的一种色彩模式,这种模式用红(R)、黄(G)、蓝(B)三色光按照不同的比例和强度混合表示。由于 RGB 色彩模式采用 RGB 模型为图像中每一个像素的 RGB 分量分配一个 0 ~ 255 范围内的强度值,因此这 3 种颜色每一种都有 256 个亮度水平值,3 种色彩相互叠加就能形成 1670 多万种颜色,这样就构成了我们这个绚丽的多彩世界。同时,RGB 模式也是视频色彩模式,如网络、视频播放和电子媒体展示都是用 RGB 模式。

3. CMYK 模式

CMYK 颜色模式代表印刷上用的 4 种油墨色,即青色(C)、品红色(M)、黄色(Y)和黑色(K)。在实际运用中,C、M、Y 色很难形成真正的黑色,因此黑色(K)用于强化暗部的色彩。也正是由于油墨的纯度问题,CMYK 并不能够复制出用 RGB 色光创建出来的所有颜色。

4. HSB 模式

HSB 模式是一种从视觉的角度定义的颜色模式,H 表示色相,S 表示饱和度,B 表示亮度。色相指颜色的纯度,是一个 360 度的循环;饱和度是指颜色的强度和鲜艳度;亮度是指颜色的明暗程度。饱和度和亮度是以 0 ~ 100 为单位的刻度。HSB 数值中,SB 数值越高,视觉刺激度越强烈。

5. Lab 模式

Lab 模式是一种描述颜色的科学方法。它将颜色分为 3 种成分:L、a 和 b。L 表示亮度,它描述颜色的明暗程度;a 表示从深绿(低亮度值)到灰色(中亮度值)到亮粉红色(高亮度值)的颜色范围;b 表示从亮蓝色(低亮度值)到灰色到焦黄色(高亮度值)的颜色范围。Lab 颜色是 Photoshop 在进行不同颜色模式转换时内部所使用的一种颜色模式,例如从 RGB 转换到 CMYK,它可以保证在进行色彩模式转换时,CMYK 范围内的色彩没有损失。

6. 位图模式

位图模式只用黑、白 2 种颜色来表示图像中的像素,因为颜色信息少,所以位图模式下的图像尺寸小,便于处理和操作。其他模式不能直接转换为位图模式,转换到位图模式之前必须要先将其转换为灰度模式或双色调模式。

7. 索引颜色模式

索引颜色模式最多只包含 256 种颜色,索引颜色图像包含一个颜色表,信息量小,图像文件的大小也相对较小,多用于网络和动画。

8. 双色调模式

双色调模式采用彩色油墨来创建灰度级别,由双色调(2 种颜色)、三色调(3 种颜色)和四

色调（4 种颜色）混合其色阶来组成图像。双色调图像只有一个通道，其他模式也不能直接转换为双色调模式，只能经由灰度模式进行转换。

9. 多通道模式

多通道模式是把含有通道的图像分割成单个的通道，这一模式能够保证图像颜色正确输出的同时降低其印刷成本，常用于特定的打印和输出。

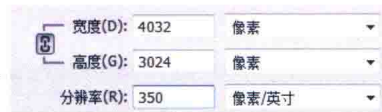
1.2.2 图像分辨率与像素对画面的影响

像素是组成图像的基本单位，是描述图像大小的依据。每个像素都是一个独立的小方格，在固定的位置上显示出单一的色彩值，屏幕上所显示的图像都是利用这些小方格一点一点模拟出来的。

分辨率是指单位面积里所包含的像素的数目。图像的像素与分辨率是指图像文件包含细节和信息的数量。像素和分辨率是成正比的，即分辨率越高，单位面积里所包含的像素就越多，输出的画面也就越精细，放大之后图像不容易失真，能较好地保持原效果。如果分辨率较低，那么将图像放大之后图像容易失真，导致画面变得模糊，并出现锯齿状的像素块。

显示器的分辨率一般为 72dpi 或 96dpi，将图像的分辨率设置为 72dpi 或 96dpi 时在显示器上就可以清晰地显示；但是，印刷的分辨率一般为 300dpi ~ 600dpi，所以能够清晰显示的图像在印刷时往往会出现模糊和锯齿，这在输出图像需要注意。

如下左图所示为一张分辨率为 350dpi 的高像素图像，将其放大，画面效果依旧清晰，辨识度很高，而下右图虽为同样的图片，但是因为图像的像素只为 72dpi，所以将其放大后可以发现图像中出现了锯齿状的像素块。



1.2.3 常用文件格式

文件格式是指计算机在存储信息时所使用的一种编码方式，用于识别内部存储的文件和资料。对图片做的处理和设计工作，最终都会在图像文件的格式保存到计算机中，以便于编辑、修改、印刷等。常用的文件格式有 JPEG 格式、GIF 格式、PNG 格式、BMP 格式、PSD 格式、TIFF 格式等。

1. JPEG 格式

JPEG 格式是一种最为常见的图像文件格式，它支持 8 位和 24 位色彩的压缩位图格式，是一种有损压缩格式。JPEG 格式采用有损压缩的方式去除冗余的图像和彩色数据，获得极高压缩率的同时能展现十分丰富生动的图像效果。由此可见，JPEG 格式可以用最少的磁盘空间得到较好的图像质量。JPEG 格式的文件尺寸较小，下载速度快，同时支持各类不同的浏览器，是目前网络上最流行的图像格式。

2. GIF 格式

GIF 文件格式的压缩率一般在 50% 左右，所占的磁盘空间较小，目前几乎所有相关软件都支持 GIF 格式。GIF 格式最多只能用 256 色来表现对象，对于复杂的颜色不能达到很好的表现效果，但是因为这种格式文件较小，可用于动画制作、网络等。

3. PNG 格式

PNG 格式具有高保真性，存储形式丰富等特点，它兼有 GIF 和 JPEG 格式的大部分特点，采用无损压缩的方式把图像文件大小压缩到极限，既有利于图像的传输，也能保留所有与图像品质有关的信息。PNG 格式文件显示速度快，支持透明图像的制作，不足的是它不支持动画应用效果。

4. BMP 格式

BMP 是英文键盘 Bitmap（位图）的简写，它是 Windows 操作系统中的标准图像文件格式，能够被多种 Windows 应用程序所支持。BMP 格式的特点是包含的图像信息较丰富，几乎不进行任何的压缩，因此 BMP 格式文件占用的存储空间较大，不利于网络传输。

5. PSD 格式

PSD 是 Photoshop 软件的专用格式，它将所编辑图像中的所有图层、通道、路径、参考线等都存储起来，方便在下次打开文件时进行修改。PSD 格式在存储时包含的信息较多，所以此格式存储的图像文件会比其他格式的文件要大。

6. TIFF 格式

TIFF 格式是 Mac 中广泛使用的图像格式，它的特点是图像格式复杂、存储信息多、支持透明的背景等。TIFF 格式使图像的质量得到提高，有利于原稿的复制，缺点是兼容性较差。

技巧提示：复制选区内的图像

运用选区创建工具新建选区后，按下组合键 Ctrl+J，复制选区内的图像，运用选区创建工具新建选区后，按下组合键 Ctrl+J，复制选区内的图像。

1.2.4 设计中字体、图形、色彩的运用

平面设计包括三大要素：文字、图形以及色彩。其中文字在平面设计中的重要性不言而喻，想要画面达到完美的效果，对文字的编排和选择显得尤为重要，要学会利用有限的空间将文字融合到画面中去，以不同的文字造成与排列提升画面的整体效果。

文字的基本特征主要包括了字体种类、属性和排列方式。在进行平面设计时，通过不同字体的组合排列方式，



加深画面的效果,诠释画面的意义,对画面图形起一种补充和说明作用,有时也能作为设计中的视觉元素吸引观者的眼球。如右图所示,将文字作为设计元素,以图形进行辅助,整个画面既清爽又充满活力,给人以舒适的视觉感受。

图片是完成商品设计不可或缺的一个重要设计元素,是吸引受众目光的一个重要元素,也是表达作品主题主要的视觉语言。当面对不同的商业设计时,设计师常常会根据设计作品的类型、风格等因素来选择不同类型的图片,然后在设计时,合理地对这些图片进行处理并将其应用到商业作品中,使其具有展现较强的视觉吸引力和感染力。如下面两幅图像所示,该设计以写真的摄影图片作为素材,通过对图像进行美化与修饰后将其作为主体设计元素,给人更加真实的画面感。



平面设计是视觉传达艺术中的重要组成部分,是一切商业设计的基础。色彩的运用在任意设计中都占有非常重要的地位,它包含了美学、光学、心理学等,在视觉艺术中具有特殊的美感魅力和十分重要的美学价值。色彩在设计作品中的表现不只是令画面在视觉效果上更具表现力,还有助于作品情况与内涵的表达,因此在做设计前,需要根据不同的设计主题,用更恰当的配色文字,这样才能让我们的作品更出彩。如下面两幅图像所示,为了表现某品牌汽车排量低,污染小的特点,利用了清新的蓝色和绿色,整个设计非常具有吸引力。



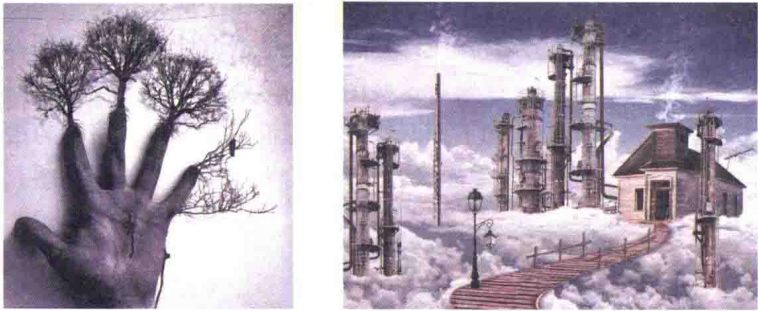
1.3 Photoshop 常见用途

Photoshop 是 Adobe 公司推出的一款功能强大的图形图像处理软件,它的应用非常广泛,无论是平面设计、数码艺术、网页制作、矢量绘图还是桌面排版,Photoshop 都发挥着不可替代的重要作用,下面对 Photoshop 的几个主要用途进行介绍。

1.3.1 图形图像处理

Photoshop 的出现不仅引发了印刷业的技术革命,也成为图像处理领域的行业标准。在平面设

计与制作中，Photoshop 已经完全渗透到了平面广告、包装、海报、POP、书籍装帧、印刷、制版等各个环节，这些经过处理的作品，能够更最大限度地满足人们对美的需求。下面两幅图像就是应用 Photoshop，处理出来的图像效果。



1.3.2 产品包装

包装的功能是保护商品、传达商品信息、方便运输和促进销售等。包装设计是产品进行市场推广的重要组成部分，包装的好坏对产品的销售起着非常重要的作用。产品的包装设计不仅需要外表的美观，更是要透过视觉语言来介绍产品的特色，吸引消费者的购买欲望。使用 Photoshop 中的图形图形编辑功能可以根据产品特点完成精美的产品包装设计，如下面两幅图像所示。



1.3.3 绘画与插画艺术设计

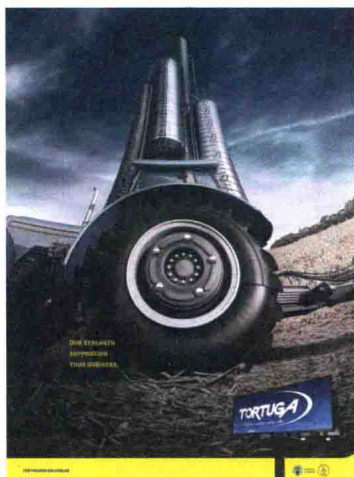
在现代设计领域中，绘画与插画艺术也是最具表现意味的一项设计，它与传统绘画有着非常亲近的血缘关系，许多通过手绘或电脑绘制的插画艺术作品都是借鉴传统绘画艺术的表现技法。Photoshop 中提供的绘图工具以及丰富的色彩通过插画大师之手同样可以在计算机中绘制出精美的插画设计作品，下面两幅图像所示即为使用 Photoshop 绘制的绘画与插画作品。



1.3.4 广告设计

广告是营销活动中的重要环节,是广告主以付费的方式,利用媒介对商品、品牌和企业本身的有关信息,通过强化传播形成认识,塑造事实,达到销售推广的目的。作为视觉传达的广告设计,是利用视觉符号传达出相关的信息。

现代广告的形式是多元和立体的,它可以分为报纸广告、杂志广告、画册、DM单以及现在非常流行的电商广告等。无论什么类别的广告,它们都是一个共同的特点,那就是通过广告中的文字和图形等元素来向人们传达广告信息,下面三幅图像所示即为应用 Photoshop 制作的电影海报和产品广告效果。



1.3.5 界面设计

UI 界面设计是人与机器之间传递和交换信息的媒介。随着现在计算机、手机、数码产品、智能电子产品的普及和发展,界面设计也成为视觉传达设计的全新领域。使用 Photoshop 中的图形绘制、图像合成、特效制作等功能,可以绘制各种风格迥异的应用程序界面,带给人愉悦的使用体验和强烈的视觉冲击。下面的两幅图像即为应用 Photoshop 设计的界面效果。



1.3.6 网页设计

在互联网盛行的今天,网络与我们的工作、生活联系越来越紧密。网页设计是在有限的屏幕空间中把多种多媒体元素进行有机组合,将理性思维、个人风格和艺术特色具性化地表现出来,

使其在传达信息的同时，也带给人感官上的美的享受。

Photoshop 在网页设计中应用非常多，结合 Photoshop 中的图像编辑和图形绘制功能，可以创建各种不同样式、不同风格的网页效果。使用 Photoshop 制作好网站页面后，还可以将其导入到 Dreamweaver 中进行处理，再用 Flash 为页面添加动画内容，即可生成互动的网站页面。下面两幅图像都是用 Photoshop 制作出的静态的网站页面。

