

## 第一篇 思维引导-入门篇



### 学习目标



- (1) 了解Photoshop的发展历程与应用领域。
- (2) 了解Photoshop的工作界面与常用工具。
- (3) 了解“图层”的概念。

---

我们为什么要使用Photoshop? 市面上有很多图像处理、平面设计类的软件, 均有其优势与用途, 我们在选用软件时, 主要看是否符合个人需求。Photoshop经历了各版本的演变和发展, 相对来说, 在设备配置、界面交互等方面比较具普适性, 对于设计专业及非设计专业的用户和学习者来说, 均比较容易上手。第一篇涵盖第1章和第2章内容, 通过对Photoshop的基本了解, 建立起对Photoshop的认知框架, 也从此处撒播知识的种子, 静待发芽。

# 第1章 认识Photoshop

## 学习目标

- (1) 了解 Photoshop 的起源与发展。
- (2) 了解 Photoshop 的应用领域。
- (3) 了解平面设计中各元素的重要表现。

本章从介绍 Photoshop 的发明者开始,介绍 Photoshop 的历代版本、版本之间的区别等,使学习者了解 Photoshop 的发展历程与功能变化;接着介绍 Photoshop 的应用领域,使学习者基本了解 Photoshop 的应用范围,建立更明确的学习目标,并将 Photoshop 与学习、生活、工作等产生关联,从而拓宽创作思维;引入平面设计中的色彩、文字、图片这三大核心组成要素,为后续学习 Photoshop 建立认知基础。

## 1.1 Photoshop 的起源与发展

### 1.1.1 Photoshop 的起源

1987年,Photoshop 的主要设计师托马斯·诺尔(Thomas Knoll)买了一台苹果计算机(MacPlus)来帮助他写博士论文,但他发现当时的苹果计算机无法显示带灰度的黑白图像,因此他自己写了一个程序——Display。而他的兄弟约翰·诺尔(John Knoll)这时在导演乔治·卢卡斯(George Lucas)的电影特殊效果制作公司 Industry Light Magic 工作,对托马斯的程序很感兴趣。两兄弟在此后的一年多里把 Display 不断修改为功能更为强大的图像编辑程序,经过多次改名后,在一个展会上接受了一个参展观众的建议,把程序改名为 Photoshop。此时的 Photoshop 已经有 Level、色彩平衡、饱和度等调整。此外,约翰写了一些程序,后来成为插件(Plug-in)的基础。

### 1.1.2 Photoshop 的版本演变

1988年,Adobe 公司买下了 Photoshop 的发行权。经过托马斯和其他 Adobe 工程师的努力,到 1990年2月,Photoshop 1.0 正式版发布,如图 1-1 所示,同时冠上了 Adobe 公司的商标,被正式命名为 Photoshop 1.0。此时,1.0 版的 Photoshop 文件量只有 800KB。

首个 Photoshop 版本当时只能运行在苹果机上(操作系统是苹果的 macOS),但在图形雏形的时代已经在工程师中开始流行。在 1991年,Photoshop 升级到 2.0。

1993年,Adobe 开发了支持 Windows 系统的 Photoshop,正式版本编号定义为 v2.5,如图 1-2 所示。

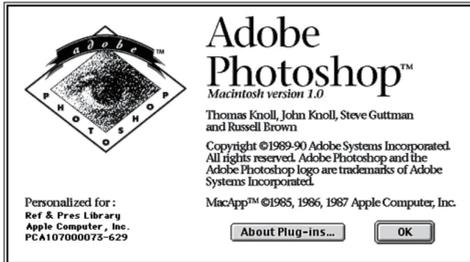


图 1-1 Photoshop 1.0

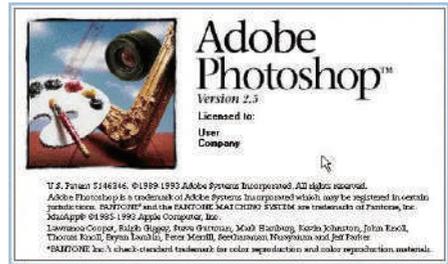


图 1-2 Photoshop 2.5

1994年, Photoshop 升级为 3.0, 如图 1-3 所示, 全新的图层功能在这个版本中崭露头角。这个功能具有革命性的创新: 允许用户在不同视觉层面中处理图片, 然后合并压制成一张图片。与此同时, 在它的几个小版本里修复数个漏洞之后, Photoshop 已经逐渐在 Windows 和 Mac 平台上拥有了数量众多的用户群体, 人们越来越喜欢这款功能强大且使用简单的软件。

1996年, Photoshop 4.0 正式发布, 如图 1-4 所示, 主要的改进是用户界面。Adobe 决定把 Photoshop 的用户界面和其他 Adobe 产品统一化, 此外, 程序使用流程也有所改变。

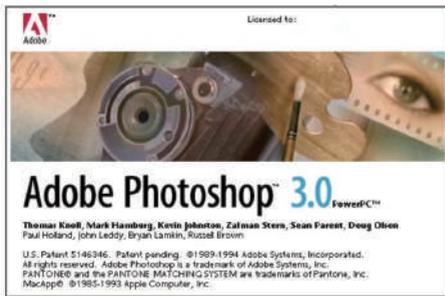


图 1-3 Photoshop 3.0

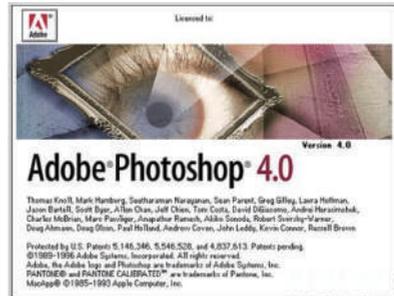


图 1-4 Photoshop 4.0

1998年, Photoshop 5.0 正式发行, 如图 1-5 所示, 这一版本引入了 History (历史) 的概念, 色彩管理是其中一个新功能。同年版本升级到 Photoshop 5.02, 首次向中国用户市场发行了中文版。

1999年, 升级为 Photoshop 5.5, 如图 1-6 所示, 主要的改变是支持 Web 功能并包含 Image Ready 2.0, 新增了提取命令、历史笔刷以及另存为 Web 等功能。



图 1-5 Photoshop 5.0



图 1-6 Photoshop 5.5

2000年，Photoshop 6.0发布，如图1-7所示。经过改进，Photoshop与其他Adobe工具的交互更为流畅。此外，Photoshop 6.0引进了形状（Shape）这一新特性，图层风格和矢量图形也是其中两个特色，其中图层风格允许用户将某一特定模板运用到整个层中。

2002年，Photoshop 7.0发布，如图1-8所示。20世纪90年代末，数码相机大行其道，Photoshop 7.0适时地增加了Healing Brush等图片修改工具，还有一些基本的数码相机功能如EXIF（Exchangeable Image File，可交换图像文件）数据、文件浏览器等。Photoshop在享受巨大商业成功的同时，也开始感受到来自同行的巨大威胁，特别是专门处理数码相机原始文件的软件，包括各厂家提供的软件和其他竞争对手如Phase One（Capture One）。此时已经退居二线的托马斯亲自带领一个小组开发了Photoshop RAW插件。

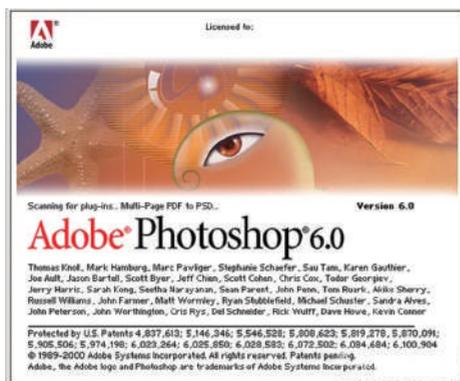


图 1-7 Photoshop 6.0

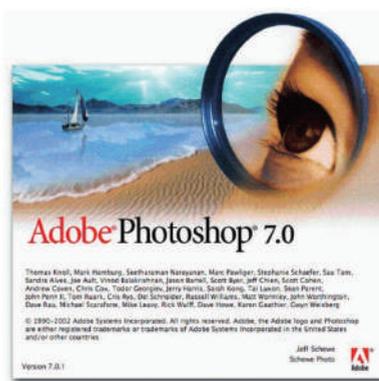


图 1-8 Photoshop 7.0

Photoshop 7.0主要的更新包括全新的画笔引擎、集成的图片浏览器、自定义工作区等。同时Photoshop 7.0发布了自定义Photoshop Elements包，它取代了原来专门为扫描仪定制的LE版本。

2003年，Adobe给用户带来一个惊喜，新版本的名称不是Photoshop 8.0，而改称为Photoshop Creative Suite（Photoshop CS），如图1-9所示。CS版本把原来的原始文件插件进行改进并成为CS的一部分，更多新功能为数码相机而开发，如智能调节不同区域亮度、镜头畸变修正等。

2005年，Photoshop CS2发布了（内部版本号v9.0），如图1-10所示，该版本是对数字图形编辑和创建专业工业标准的一次重要革新。它作为独立软件程序或Adobe Creative Suite 2的一个关键构件来发布。该版本引入了强大和精确的新标准，提供数字化的图形创作和控制体验。

Photoshop CS3（内部版本号v10.0）在2007年如期而至，自此，Adobe以套装软件的方式发布其新版本，如图1-11所示。

2008年，Adobe公司宣布推出业界的里程碑产品Adobe Creative Suite 4产品家族，Photoshop仅仅是该产品家族中的一员。从Photoshop CS4（内部版本号v11.0）开始，如图1-12所示，出现了独立支持64位CPU的Photoshop版本。Photoshop CS4的最终版本号为v11.0.2。



图 1-9 Photoshop CS

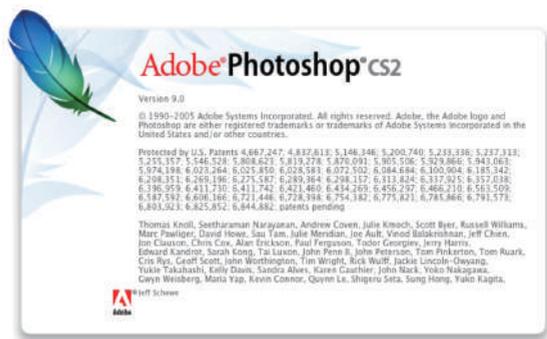


图 1-10 Photoshop CS2



图 1-11 Photoshop CS3



图 1-12 Photoshop CS4

2010年, Photoshop 正式升级到 CS5 (内部版本号 v12.0) 版本, 如图 1-13 所示。Photoshop CS5 的 32 位与 64 位版本集成一体, 安装时可以按需选择。

2012年, Adobe 发布了 Photoshop CS6 正式版 (内部版本号 v13.0), 如图 1-14 所示。与 Photoshop CS5 一样, CS6 的 32 位与 64 位版本也集成一体, 安装时可以按需选择。



图 1-13 Photoshop CS5

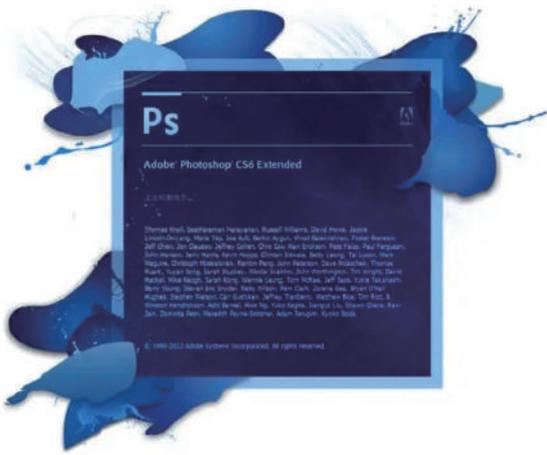


图 1-14 Photoshop CS6

2013年, Adobe 推出了 Photoshop Creative Cloud (Photoshop CC, 内部版本号 v14.0), 如图 1-15 所示, 同时取消了以数字变化体现版本升级的惯例。与 Photoshop CS5、CS6 一样, Photoshop CC 的 32 位与 64 位版本也集成一体, 安装时可以按需选择。Photoshop CC

没有集成 Bridge，必须另行安装。

2014年6月18日，Photoshop CC 正式升级到 Photoshop CC 2014 版（内部版本号 v15.0），如图 1-16 所示。Photoshop CC 2014 版由原先的 64 位和 32 位合一的模式变为 32 位、64 位独立的安装文件包，可供用户自由选择单独安装。但是 Photoshop CC 2014 版也没有集成 Bridge，仍然需要另行安装。



图 1-15 Photoshop CC



图 1-16 Photoshop CC 2014

之后，Photoshop CC 2015 版本加入了模糊画廊滤镜、智能参考线、链接智能对象、替换缺失的字体、选择位于焦点中的图像区域、识别带有颜色混合的内容等功能。后逐年发展至 Photoshop CC 2019。

2020 年，Photoshop 不再采用 CC+ 年代的版本号，而使用 Photoshop 2020 版本号，如图 1-17 所示。新增加了云文档功能，可以将完成的作品直接保存到 Adobe 云中，以便与其他设备或设计师交换文件。

Photoshop 2021 版本再次进行了升级，如图 1-18 所示，迎来 Neural Filters、天空替换、发现、增强型云文档、图案预览、黑白上色、人像修复等多项功能，进一步优化了之前版本的部分功能，使设计者的工作更加高效和智能。



图 1-17 Photoshop 2020



图 1-18 Photoshop 2021

Photoshop 2022（如图 1-19 所示）与上个版本相比，新增和改进了多个功能：支持 ACR 15，例如改进的“对象选择工具”，其悬停功能可预览选择并轻易地为图像生成蒙版；互操作性提升，将内容粘贴到 Photoshop 时可用 Illustrator；分享文件以收集和查看反馈；新增 Neural Filters 以改变和创建新风景；协调图层光线、转移颜色等；增强的国际

语言支持提升了文本引擎；增强的 GPU 支持等；各种改进功能增强了软件的稳定性。



图 1-19 Photoshop 2022

在 Photoshop 各个版本的演进中，功能在不断迭代优化，并逐步朝 AI 方向发展。比如在 Photoshop 2022 中，Camera Raw 14.0 插件内置了 AI 识别技术，“蒙版”使用了强大的 AI 工具，可以快速进行复杂的选择。在以后的发展中，对 Windows 的版本兼容性也越来越强，在某些方面利用 AI 简化操作，因此，这也是未来计算机软件的发展趋势——方便、快捷、易用，将更容易被用户接受。

## 1.2 Photoshop 的应用领域

### 1.2.1 图像处理

在现代社会生活中，利用图像传播信息的应用较为广泛。生活中随时随地可以看到各式各样的图像，图像和人们的社会生产活动紧密相连。Photoshop 是目前主流的图像美化设计处理软件之一，主要包含三大技术，分别是图层技术、曲线技术以及通道技术，这三大技术是 Photoshop 对图像处理的基本计算方法。

第一是图层技术：Photoshop 软件中的图层技术是其所有技术中最基础的。无论 Photoshop 软件对何种图片做出何种处理方式，这种处理方式都是建立在图层技术基础上的。图层技术在 Photoshop 软件对图片进行细微处理的过程中起到了重要作用。比如，图层技术中的“蒙版”，可以在不影响图片的整体效果的前提下，对图片的局部进行细微的处理。又如，图层技术中的“图层效果和样式”可以对同一图层对象的效果和样式进行不同改变，做到局部细微的调整。

第二是曲线技术：Photoshop 中的曲线技术主要包括颜色调节和明度调节两方面。虽然曲线技术需要调节的内容很少，但可以得到无限的调色效果。颜色调节是 Photoshop 曲

线调节界面里名为 RGB 通道的调整选项，通过调整该选项，我们可以对图片中的红色、绿色和蓝色这三种基础色调进行调节，从而改变图片的色调。明度调节是 Photoshop 曲线调节界面里的灰度坐标轴，通过改变灰度坐标轴里线条的形状，可以改变图片色阶、明亮度以及曝光度等。

第三是通道技术：通道技术是 Photoshop 中比较复杂的技术，但是这项技术却能使图像处理过程更加便捷，比如，可以通过通道技术进行快速的抠图。通道技术的本质是通过计算机算法，将不同种类的色彩进行“加”或者“减”。如果想要熟练运用通道技术，必须非常了解三原色加减以后的颜色变化，才能充分发挥这项技术的作用。

### Photoshop 在图片处理方面的应用

首先是在图片合成方面的应用。传统的照片只是将现实中的人物和事件以影像的形式记录下来，现实中不存在的事物则不能展示。比如，在 Photoshop 问世之前，照相馆为人们拍摄照片的时候，需要准备相关的风景照片作为人物的背景，运用辅助道具，以增加照片真实感。这种方式所带来的问题主要有：风景画种类繁多，选择不便；照片场景不真实等。运用 Photoshop 的抠图技术则可以解决这个问题，抠图技术可以将不同的事物内嵌在同一场景中，如图 1-20 所示。通过图层技术、曲线技术以及通道技术的应用，使人物与背景在比例和光线等方面达到协调、统一，使照片看起来更加真实。



图 1-20 图片的合成

其次是图片绘制。在广告媒体行业，Photoshop 的图像处理技术除了用于图片合成，还可以用在图像绘制方面。传统照片难以展现虚拟及过于细节的内容，单纯通过绘画来展现，又缺少真实感。因此，可以通过 Photoshop 对虚拟且细微的东西进行绘制。比如在饰品行业，商家推广产品吸引消费者，首先需要对产品进行宣传，并通过产品效果图片为消费者提供直观的视觉效果，增强产品的吸引力。比如拍摄钻石，因为钻石本身对光有折射作用，使拍摄的照片光影过杂，不一定能体现饰品的美感。而通过 Photoshop 技术，对钻石照片的每一个切割面都进行光影调整，可增强钻石美感，起到刺激视觉的作用，如图 1-21 所示。

最后是图片调色。当前，摄影已经成为人们日常生活必不可少的一项活动，但是，大部分人并不了解摄影原理，只是使用相机的自动模式来拍照。相机的自动模式仅仅根据光线进行曝光，展现出来的只是相机的基础值，所以拍出来的照片存在偏亮或偏暗的问题。运用 Photoshop 的图层、曲线、通道三大技术，可以有效地改变照片的色调问题。利用 Photoshop 的曲线技术，可以解决图片曝光不准确的问题，恢复图片的正常亮度；通

过曲线和通道技术的融合，可以改变图片的色泽，使照片达到用户的需求，如图 1-22 和图 1-23 所示。



图 1-21 钻石的图片



图 1-22 调色前



图 1-23 调色后

## 1.2.2 广告插画

Photoshop 是应用于图形图像处理领域的绘图软件之一，也是广告行业中应用于广告设计和图片处理的主流制图软件之一，在制作平面广告方面有独特的优越性。首先，它可以在软件中增加特效，享受广告带来的视觉冲击和美感。其次，通过 Photoshop 的多项功能以及对图层样式进行变化产生不同的效果，如浮雕、投影、描边等，让广告画面变得真实而有创意。

## 1.2.3 网页制作

随着网络技术的普及与发展，Photoshop 也广泛应用在各行业的网页界面制作中，它可以使网页界面的元素更加精细化。网页的主要元素有：网站 Logo、导航栏、Banner、文字等。为了有效提升网页制作水平，相关工作人员需要加深对 Photoshop 的研究，结合网页制作的实际情况，不断优化 Photoshop 的运用。

比如，Photoshop 在网站 Logo 制作中的运用。Logo 代表着网站形象，可以起到画龙点睛的作用，使用户对网站留下深刻的印象，提升网站的知名度。在制作 Logo 时，可利用 Photoshop 的矢量图绘制功能，通过“钢笔工具”（或“形状工具”组）进行绘制，输出为矢量图形。

又如，Photoshop 在 Banner 制作中的运用。一般情况下，Banner 都是在网页的顶端位置，包括 Logo 与网站名称等信息。因此，可以通过添加图层蒙版、使用“画笔工具”和“渐变工具”等，无缝衔接 Logo 和网站名称等。

## 1.2.4 出版制作

在出版制作方面，Photoshop 可以处理比较难和复杂的图形，也可以进行图文排版，提升整体版面的协调性。比如，通过 Photoshop 的羽化功能，将图片的边缘进行处理，可以提升整体排版效果。因此，在排版中，应该着重应用 Photoshop 的功能，达到最好的效果，使出版制作更加协调有序。

### 1.2.5 动画制作

Photoshop 是目前全球最为流行的图像处理软件之一，熟练应用 Photoshop 不但能够简化工作的流程，还能够提高设计的效率。由于 Photoshop 在图像编辑、图像合成、校色调色和特效制作等方面的表现都十分出众，使其在动画场景中的应用上拥有众多优势。

从动画制作流程来看，动画场景设计既是动画美术设计的一部分，又是中后期制作承上启下的重要一环。因此，Photoshop 能够轻松地对动画场景和背景素材进行明暗、色调的调整和校正，形成完整的、具有明确意义的图像，以使图像满足剧情气氛的需要。

此外，动画的特效创意和特效文字的制作，可通过 Photoshop 的特效制作功能来完成。在动画场景图的后期处理过程中，主要包含以下几方面：一是修改图像中的缺陷，如场景中各个人物、景观造型的形状、色彩以及大小关系等；二是调整整个动画的品质，通常使用“亮度/对比度”来调节亮度及反差，纠正动画中的色偏，以增强动画效果图的立体感、层次感，以及适当处理人物及景观的光影效果等，使动画更为生动逼真；三是制作特殊效果，添加一些植物，制作太阳光晕、喷泉、风车等。

在一部动画片中，Photoshop 不仅能渲染场景氛围，还可以实现对场景的加工制作（色彩调配、色调搭配、色彩景深运用等）。在很多动画片中，尽管一些角色并没有旁白或者对白，但是观者可以通过场景变化来感受角色的心情，甚至还可以判断出其是正面形象还是反面形象，使整个动画具有极高的互动性。场景的渲染更多地表现在光影的设计制作上，利用 Photoshop 实现对光影变化的表现，使场景设计更具合理性，对角色的内心变化起到推动作用，从而传达出更多信息。

在动画片中，明亮的光影效果能使角色心情愉快，反之，则会使角色沉重抑郁。在使用 Photoshop 制作动画时，我们不难发现通过对场景光影的处理，可以使剧情更有吸引力、更富感染力。如动画片《埃及王子》（如图 1-24 所示），里面有很多大漠、长河的场景，这些宏大场景的调度是这部动画电影独具的魅力，而这些场景都是在 Photoshop 里经过艺术处理，最终渲染出神圣、庄严的气氛，使观众产生一种肃然起敬的感觉。

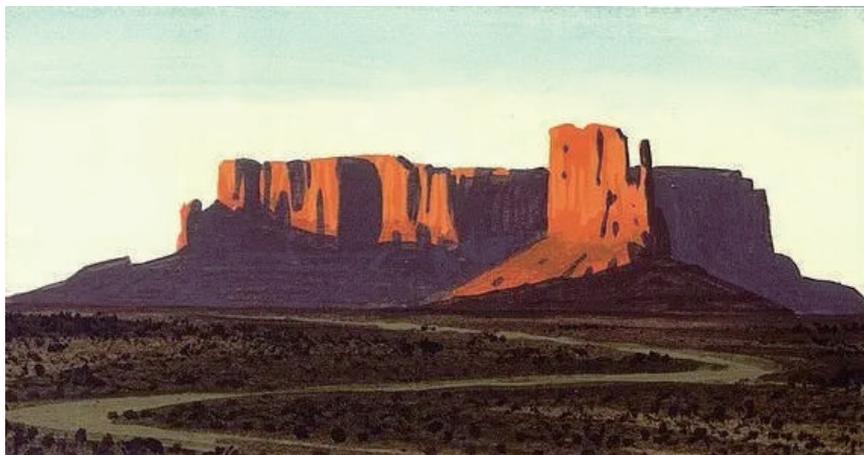


图 1-24 《埃及王子》剧照

综上所述，Photoshop 的处理是动画场景设计中非常重要的一部分，是增强动画表现力的有效途径，可以使动画片更具艺术感染力，也让剧情变得更加生动有趣。合理的光影设计可以达到事半功倍的效果，为影片增色不少，我们要善于利用 Photoshop 表现丰富的影片效果。

### 1.2.6 3D 设计

3D 这个词对于大家并不陌生，它已经应用在 UI 设计、平面设计、网页设计、移动端设计中，3d Max、C4D 都能实现 3D 立体效果，尤其 C4D（CINEMA 4D）是现在的主流趋势，Photoshop 中也有 3D 效果。Photoshop 的 3D 功能常常用在三维字体制作和包装设计上。用 Photoshop 进行绘画创作时，可以事先通过 SU（Sketch Up）制作模型，然后导入 Photoshop 进行上色绘制，此时作画便直接在三维空间。

下面讲一个 Photoshop 的 3D 效果在园林景观中的应用方式。

首先，在园林景观设计过程中，根据实际园林测量结果利用 CAD 软件进行园林景观平面图的绘制，由提供的现场图，通过图像衬底扫描进行图纸矢量化。将矢量化的底图放大到与实际尺寸相符，随后创建多个图层和布局，分层对图像对象进行绘制，同时试验视口比例尺，获取比例因子，在模型中标注尺寸和文字说明，并打印进行预览以做参考。例如：园林建筑和道路体统、水体景观和绿地规划等。

其次，将绘制完成的平面图导入 3D 软件中，通过创建模型、材质配置、相机设置、布光设置以及渲染等处理，输出园林景观中所需物体的 3D 模型效果图，如图 1-25 所示。例如：园林建筑和园林水体以及园林道路等。



图 1-25 苏州园林的 3D 模型

最后，要想使设计图更为完整和具有美化效果，将完成的 3D 模型导入 Photoshop 中，完成模型与植物等的合成、颜色的填充和配景、图像的强化和调节、特效的增加、错误的修改与缺陷的弥补。例如：对园林植物进行上色，对亮度和饱和度进行调整，增加光晕，对灯光效果进行修改和弥补。

## 1.3 平面设计中各元素的重要表现

平面设计中的各个元素可以分为以下几类。

### 1.3.1 色彩

色彩的运用得宜是平面设计中非常重要的一环。

色彩是由色相、明度、纯度三个元素组成的，色相即红、黄、绿、蓝、黑等不同的颜色，明度是指某一单色的明暗程度，纯度即单色色相的鲜艳度和饱和度，也称彩度。

色彩在图像作品中具有迅速传达视觉的作用。人们对图像作品的第一印象是通过色彩得到的，比如鲜艳、明快、和谐的色彩组合会对观众产生较强的吸引力；陈旧破碎的用色会导致人们产生阴暗的印象，从而不易引起人们的注意。因此，色彩对于图像作品上有着特殊的表现力，直接影响着作品情绪的表达。

设计者要表达平面设计作品的主题和创意，充分展现色彩的魅力，必须认真分析研究影响色彩的各种因素。由于生活经历、年龄、文化背景、风俗习惯、生理反应等有所区别，人对色彩的感受有一定的主观性，但同时也对颜色象征的含义有着共同的感受。

设计者也要懂得用色彩来和观众沟通。在色彩配置和色彩组合设计中，设计者要把握色彩的冷暖对比、明暗对比、纯度对比、面积对比、混合调合、面积调合、明度调合、色相调合、倾向调合等，色彩组合要保持平衡性和条理性，画面也要有明确的主色调。首先，通过色彩的基本性格表达设计理念，从而赋予作品设计个性；其次，设计者在运用色彩时，要让色彩凸显设计意图。设计者要把颜色和设计思想相结合，并利用电脑设计的优势，充分挖掘色彩的丰富性和多变性，使作品承载的设计思想和情绪信息更丰富，从而最大化实现设计者的设计理念，如图 1-26 和图 1-27 所示。



图 1-26 光线不适的素材

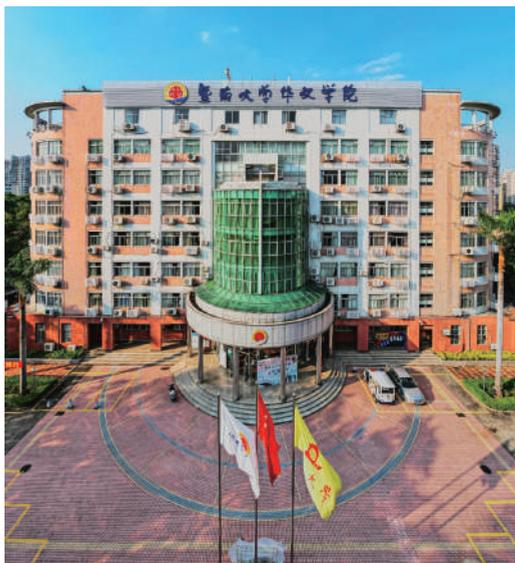


图 1-27 修饰之后的素材

此外，设计者还应在事前就考虑承印物的特点、油墨的使用及印刷方法等各方面因素，设计时尽可能配合后期客观条件，尽量避免色彩的印刷失误。为避免影响到作品的印刷效果，各种品牌印刷机的性能、同一机型不同规格的性能、不同品牌油量的性能、四色油墨与专色油墨的特性、不同品种纸的性能、特殊工艺、后期加工及装订等，设计者在做设计时都需要考虑。

### 1.3.2 文字

文字在平面设计中是不可或缺的构成要素，它对一张平面设计作品所传达的意思起着归纳和提示的作用，能更有效地表达作者的构想理念，是对作品的一种完善和说明。因此，文字的排列组合、字体字号的选择和运用直接影响着版面的视觉传达效果，赋予版面审美价值，如图 1-28 所示。

文字的排列组合可以影响人的视线。视线的流动是非常有趣的，水平线能够使人们的视线左右移动；垂直线则会使视线上下移动；斜线会给人不安定的感觉，往往最能吸引公众的视线。设计者在设计时需要掌握好视觉的规律，使视觉流程能够体现出形式美，符合作品的整体节奏和艺术规律，更好地表现作品需要传达的内容，如图 1-29 所示。



图 1-28 世界地球日



图 1-29 文字的排列

设计者需要选用大小适当的字号。因为文字太大，必然会喧宾夺主，干扰主题画面的表达；文字太小，不利于突出设计思想，从而降低公众对作品主题的关注。所以合适的字号是设计者控制整个画面层次和详略的关键性因素。

字体则表达了文字风格和审美趣味，选用不同的字体不仅可以准确地反映作品的主题意义，还可以加强作品的时代感，以达到形神合一。

设计者必须明确文字与图形的主次关系，从而使其相互影响、相互衬托。例如，一张平面设计作品的主体是一幅大面积的人像，旁边出现一块排列紧凑的小字，会显得整个画面更加生动，因为版面上各种造型因素由于各自所处位置形成了一个动态空间，文字与图像互相呼应、互相配合。

### 1.3.3 图片

图片给人的感觉是直接的，它具有形象化、具体化、直接化的特性，能够形象地表现出设计主题以及创意，是平面设计主要的构成要素。因此，设计者一旦确定了设计的主题，就要根据主题来选取合适的图片，如图 1-30 所示。

选取的图片可以多元化，通过写实、象征、卡通、装饰、构成等一系列的手法来表达。

在图片选取上要考虑设计的主题、构图的独特性，因为别具一格并且突破常规的图片能够迅速吸引观众的注意力，便于观众对这个设计主题的认识、理解以及记忆，如图 1-31 和图 1-32 所示。

要想让图片在视觉上给予观众冲击力，应注意画面元素的简洁，画面元素一旦过多，观众的视线就容易分散，图片的感染力就会大大减弱。因此，在处理图片的时候，设计者可通过剪裁图片，将观众的注意力集中到图片的主题上，如图 1-33 所示。

另外，在版面视觉化的过程中，图片的安排和搭配也同样重要。在不同的平面设计形式中，一个整版中的图片数量、大小搭配，都是设计者须考虑的事情。一般来说，在多图的情况下，一个版面须有一张大的图片，并且这张图片能够占据整个版面三分之一甚至是二分之一的面积，剩余图片就应该相应地缩小，以形成众星拱月的态势，凸显主体的冲击力以及感染力。



图 1-30 图片给人的直观感觉很安静

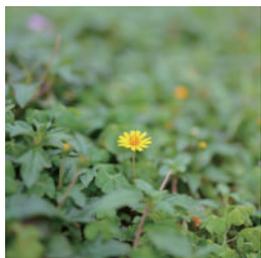


图 1-31 一张普通的植物图



图 1-32 裁剪之后的植物图



图 1-33 突出图片主题

对于需要突出主体的图片，可以根据不同的情况做一些技术上的处理。例如，在图片对比度相当的情况下，可以考虑将图片的周边部分在版面上拓展开，并且在拓展的部分设计文字稿。既有效地利用空间排版文字，又扩大了图片的范围，增强了版面冲击力。又如，在图片中人物情感起伏较大的情况下，可以考虑让人物的头、手、脚等设计冲出画框的效果，从而起到强化人物情感的效果。技术处理用得过多非但难以形成冲击力，反而会产生哗众取宠之嫌。