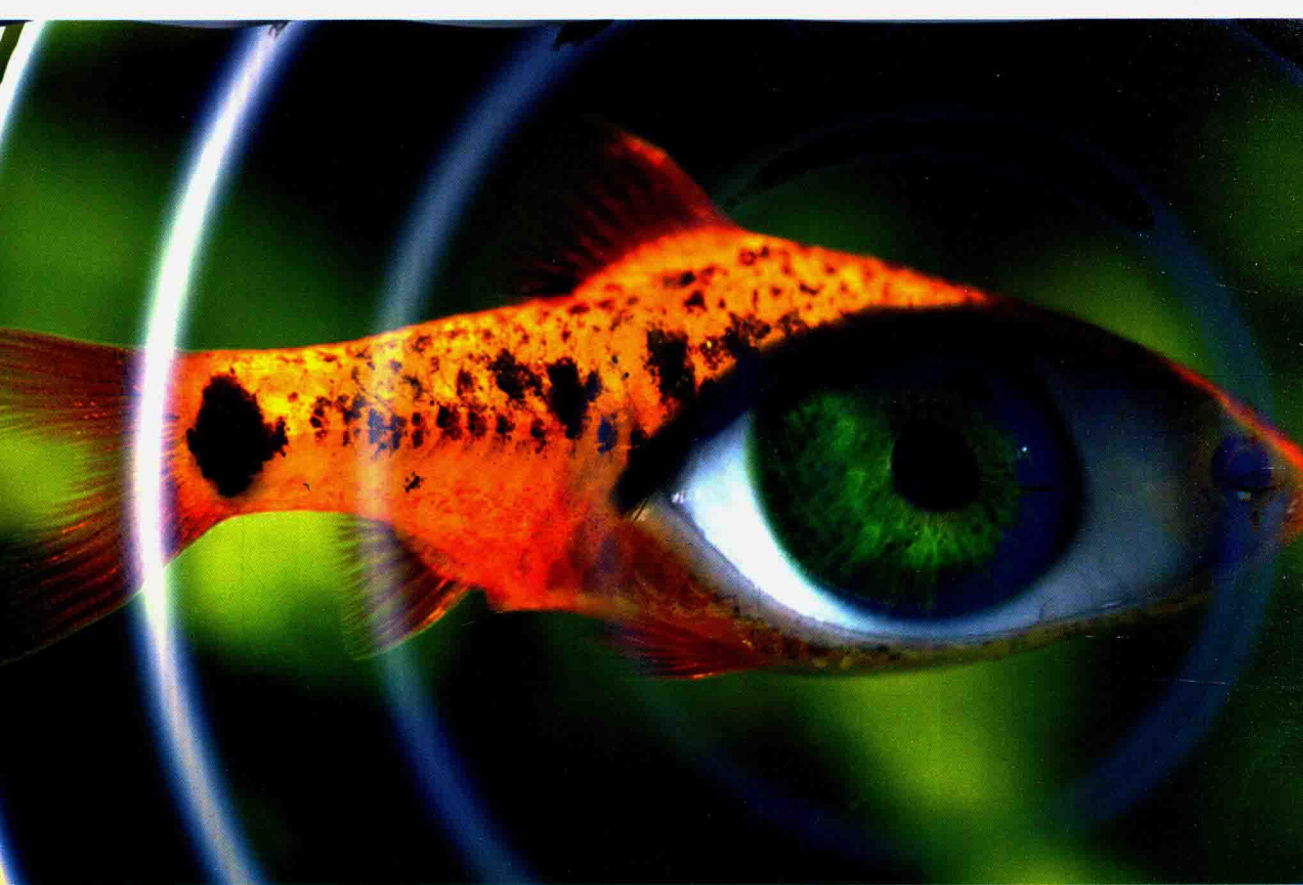




张卓云 吴俊强○主编

中文版 Photoshop CS5

案例教程



东南大学出版社
SOUTHEAST UNIVERSITY PRESS



中文版 Photoshop CS5 案例教程

主 编 张卓云 吴俊强

东南大学出版社
· 南京 ·

内 容 提 要

这是一本全面介绍中文版 Photoshop CS5 基本功能及实际应用的书。本书针对零基础读者开发,是入门级读者快速全面掌握 Photoshop CS5 的必备参考书。

本书对重点内容进行详细介绍,并安排了大量的课堂制作案例,让学生可以快速地熟悉软件的功能和制作思路。本书包括图像处理基础知识、初识 Photoshop CS5、绘制和编辑选区、绘制图像、修饰图像、编辑图像、形状工具与路径、图层的应用、调整图像的色彩和色调、文字与蒙版、通道、滤镜共十二章内容。

本书可作为院校和培训机构艺术专业课程的教材,也可以作为 Photoshop CS5 自学人员的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Photoshop CS5 案例教程 / 张卓云, 吴俊强主

编. — 南京: 东南大学出版社, 2015. 12

ISBN 978-7-5641-6247-4

I. ①中… II. ①张… ②吴… III. ①图像处理软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 316806 号

中文版 Photoshop CS5 案例教程

出版发行: 东南大学出版社

社 址: 南京市四牌楼 2 号 邮编: 210096

出 版 人: 江建中

责任编辑: 史建农

网 址: <http://www.seupress.com>

电子邮箱: press@seupress.com

经 销: 全国各地新华书店

印 刷: 常州市武进第三印刷有限公司

开 本: 787 mm×1092 mm 1/16

印 张: 18

字 数: 438 千字

版 次: 2015 年 12 月第 1 版

印 次: 2015 年 12 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5641-6247-4

定 价: 43.00 元

(本社图书若有印装质量问题,请直接与营销部联系。电话:025-83791830)

前 言

Photoshop CS5 是美国 Adobe 公司推出的图形图像处理软件,其因界面友好、操作简单、功能强大而深受广大设计师的青睐,被广泛应用于广告、海报、影视、网页设计、多媒体设计、软件界面、照片处理等领域。

本书以培养职业能力为核心,以工作实践为主线,采用案例式教学方法,力求通过课堂案例演练使学生快速熟悉软件功能和设计思路,提高学生的实际操作能力。在内容编写方面,力求通俗易懂,细致全面;在文字叙述方面,注意言简意赅,突出重点;在案例选取方面,强调案例的针对性和实用性。

本书共分为十二章。第一章图像处理基础知识,介绍了图像处理的基础知识及数字图像的专业术语;第二章初识 Photoshop CS5,介绍了软件的工作界面、图像文件和图层的基本操作方法;第三章绘制和编辑选区,介绍了选区的基本功能、选区工具的操作和编辑方法、填充与描边选区的应用;第四章绘制图像,介绍了画笔面板、绘图工具的使用方法、填充和描边命令的使用方法;第五章修饰图像,介绍了图像修复修补类工具、修饰类工具和擦除类工具的使用方法;第六章编辑图像,介绍了图像的基本编辑方法,包括用到的基本工具及操作方法,能快速地对图像进行编辑;第七章形状工具与路径,介绍了形状和路径工具及相关应用;第八章图层的应用,介绍了图层混合模式、图层样式、填充和调整图层、图层复合和盖印图层的使用方法;第九章调整图像的色彩和色调,介绍快速调整图像色彩与色调的命令、调整图像色彩与色调的命令、特殊色调调整的命令;第十章文字与蒙版,介绍了文字工具的使用方法、文字特效制作方法及相关技巧、蒙版的特点及类型、蒙版的使用方法;第十一章通道,介绍了通道的分类及相关用途、通道的基本操作方法、使用通道调整图像的色调和抠取图像;第十二章滤镜,介绍了滤镜和滤镜库、各种滤镜的功能与特点、滤镜的使用原则与相关技巧。

本书图文并茂、内容丰富、实用性强,书中的 100 多个课堂制作实例都是从实践中精心提炼出来的,涵盖了学习 Photoshop CS5 的要点和难点。对于每一个实例,都是先介绍相关的基础知识及关键点,接着再一步步地讲解。只要认真按照书中的实例做一遍,就能在短时间内完全掌握 Photoshop CS5 的基本功能,熟练地应用该软件进行设计工作。

本书由张卓云、吴俊强主编,任敏、李志敏副主编,顾宇明主审。各章主要执笔人员分别为:第一、二、四、五章由吴俊强编写,第三、九章由任敏编写,第六、十章由李志敏编写,第七、十一、十二章由张卓云编写,第八章由徐霖编写。

本书配套的光盘中包含教材中所用的图像素材及效果图。

当然,尽管作者在本书的写作过程中付出了很多心血,并将多年从事 Photoshop 设计的经验毫无保留地奉献给了读者,但是由于作者水平有限,加之创作时间仓促,不足之处在所难免,敬请读者批评指正。

目录

1 图像处理基础知识	1
1.1 图像类型	1
1.1.1 位图	1
1.1.2 矢量图	2
1.2 像素和分辨率	2
1.2.1 图像分辨率	2
1.2.2 屏幕分辨率	2
1.2.3 输出分辨率	3
1.2.4 扫描分辨率	3
1.3 图像颜色模式	3
1.3.1 RGB 颜色模式	3
1.3.2 CMYK 颜色模式	3
1.3.3 灰度模式	4
1.3.4 位图模式	4
1.4 图像文件格式	5
1.4.1 PSD 格式	5
1.4.2 TIFF 格式	5
1.4.3 BMP 格式	5
1.4.4 GIF 格式	5
1.4.5 JPEG 格式	6
1.4.6 EPS 格式	6
2 初识 Photoshop CS5	7
2.1 Photoshop CS5 的工作界面	7
2.1.1 标题栏	8
2.1.2 菜单栏及其快捷方式	9
2.1.3 工具箱	9
2.1.4 选项栏	11
2.1.5 面板组	11
2.1.6 状态栏	11
2.2 图像文件操作	12
2.2.1 新建图像文件	12



2.2.2	打开图像文件	13
2.2.3	保存图像文件	14
2.2.4	关闭图像文件	14
2.3	图像的显示效果	14
2.3.1	图像放大显示	14
2.3.2	图像缩小显示	14
2.3.3	100%显示图像	15
2.3.4	适合屏幕、填充屏幕、打印尺寸显示图像	15
2.3.5	观察放大图像	15
2.4	辅助工具的使用	16
2.4.1	标尺	16
2.4.2	参考线	16
2.4.3	网格	17
2.5	画布和图像尺寸的调整	17
2.5.1	画布尺寸的调整	17
2.5.2	图像尺寸的调整	18
2.6	设置绘图颜色	19
2.6.1	前景色与背景色	19
2.6.2	使用“拾色器”对话框设置颜色	19
2.6.3	使用“颜色”面板设置颜色	20
2.6.4	使用“色板”面板设置颜色	21
2.6.5	使用吸管工具设置颜色	21
2.7	图层基础知识	22
2.7.1	“图层”面板	22
2.7.2	选择图层	23
2.7.3	新建图层	24
2.7.4	复制图层	24
2.7.5	删除图层	25
2.7.6	调整图层的顺序	25
2.7.7	图层的链接和排列	25
2.7.8	合并图层	27
2.7.9	图层组	28
2.8	撤消与恢复操作	29
2.8.1	撤消与恢复一步操作	29
2.8.2	撤消与恢复任意步骤	29
2.8.3	通过历史记录撤消与恢复	29
2.9	常用快捷键	30
3	绘制和编辑选区	32
3.1	基本选择工具	32



3.1.1	用选框工具创建选区	32
3.1.2	用套索工具创建选区	36
3.1.3	魔棒工具与快速选择工具创建选区	41
3.2	选区的调整	44
3.2.1	移动与隐藏选区	44
3.2.2	全选与反选	45
3.2.3	变换选区	46
3.2.4	修改选区	48
3.2.5	扩大选取	52
3.2.6	选取相似	52
3.2.7	存储与载入选区	54
3.3	填充与描边选区	56
3.3.1	填充选区	56
3.3.2	描边选区	57
4	绘制图像	63
4.1	绘图工具的使用	63
4.1.1	画笔工具	63
4.1.2	铅笔工具	67
4.2	历史记录画笔和颜色替换工具	67
4.2.1	历史记录画笔工具	67
4.2.2	历史记录艺术画笔工具	68
4.2.3	颜色替换工具	70
4.3	填充与描边	71
4.3.1	填充命令	71
4.3.2	油漆桶工具	72
4.3.3	定义图案	73
4.3.4	渐变工具	75
4.3.5	描边命令	78
5	修饰图像	80
5.1	修复与修补工具	80
5.1.1	污点修复画笔工具	80
5.1.2	修复画笔工具	81
5.1.3	修补工具	82
5.1.4	图案图章工具	83
5.1.5	仿制图章工具	84
5.1.6	红眼工具	84
5.2	修饰工具	85
5.2.1	模糊工具	85
5.2.2	锐化工具	85



5.2.3	涂抹工具	86
5.2.4	减淡工具与加深工具	86
5.2.5	海绵工具	87
5.3	橡皮擦工具	88
5.3.1	橡皮擦工具	88
5.3.2	背景色橡皮擦工具	88
5.3.3	魔术橡皮擦工具	90
6	编辑图像	91
6.1	图像编辑工具	91
6.1.1	注释工具	91
6.1.2	标尺工具	93
6.1.3	抓手工具	95
6.2	编辑选区中的图像	96
6.2.1	选区中图像的移动	96
6.2.2	选区中图像的复制	98
6.2.3	选区中图像的删除	100
6.2.4	图像的变换	101
6.2.5	图像的变形	110
6.3	图像的裁剪与裁切	113
6.3.1	图像的裁剪	113
6.3.2	图像的裁切	115
7	形状工具与路径	119
7.1	形状工具	119
7.1.1	形状工具模式的选择	119
7.1.2	绘制规则图形	120
7.1.3	绘制自定义图形	121
7.1.4	添加样式效果	122
7.2	路径面板及绘制路径	123
7.2.1	路径面板	124
7.2.2	路径的创建	124
7.2.3	使用钢笔工具绘制路径	125
7.2.4	使用自由钢笔工具绘制路径	125
7.2.5	使用形状工具绘制路径	126
7.3	路径的选择与基本操作	126
7.3.1	路径选择工具	126
7.3.2	直接选择工具	126
7.3.3	路径的复制与删除	127
7.3.4	显示和隐藏路径	128
7.3.5	保存工作路径	128



7.3.6 通过锚点编辑路径	128
7.4 路径的高级操作	129
7.4.1 路径运算	129
7.4.2 路径的对齐、分布与变换	130
7.4.3 填充路径	131
7.4.4 描边路径	131
7.4.5 路径与选区的转换	133
7.4.6 文字转换为路径	136
8 图层的应用	142
8.1 图层的混合模式	142
8.2 图层样式	151
8.2.1 样式控制面板	151
8.2.2 图层样式	152
8.3 填充图层和调整图层	158
8.3.1 填充图层	158
8.3.2 调整图层	158
8.4 图层复合	163
8.5 盖印图层	164
8.6 智能对象图层	164
8.7 课堂案例	165
9 调整图像的色彩和色调	171
9.1 自动色彩调整命令	171
9.1.1 “自动色调”命令	171
9.1.2 “自动对比度”命令	172
9.1.3 “自动颜色”命令	172
9.2 基本色彩调整命令	172
9.2.1 “亮度/对比度”命令	173
9.2.2 “色阶”命令	173
9.2.3 “曲线”命令	174
9.2.4 “自然饱和度”命令	176
9.2.5 “色相/饱和度”命令	177
9.2.6 “色彩平衡”命令	179
9.3 特殊色彩调整命令	180
9.3.1 “反相”命令	180
9.3.2 “变化”命令	181
9.3.3 “色调分离”命令	183
9.3.4 “阈值”命令	184
9.3.5 “渐变映射”命令	184
9.4 高级色彩调整命令	185



9.4.1	阴影/高光	185
9.4.2	可选颜色	186
9.4.3	曝光度	189
9.4.4	照片滤镜	189
9.4.5	去色	190
9.4.6	黑白命令	190
9.4.7	替换颜色	192
9.4.8	通道混合器	195
9.4.9	匹配颜色	195
10	文字与蒙版	202
10.1	输入文本	202
10.1.1	输入横排文本	202
10.1.2	输入直排文本	204
10.1.3	转换横排文本与直排文本	204
10.1.4	输入点文本	205
10.1.5	输入段落文本	205
10.1.6	编辑段落文本的文本框	205
10.1.7	段落文本与点文字的转换	206
10.1.8	输入蒙版文本	206
10.2	编辑文本	207
10.2.1	字符面板	207
10.2.2	段落面板	209
10.2.3	变形文字	210
10.2.4	路径文字	211
10.3	文字的转换	212
10.3.1	转换为普通图层	212
10.3.2	转换为路径	212
10.3.3	转换为形状	214
10.4	蒙版	215
10.4.1	快速蒙版	216
10.4.2	剪贴蒙版	217
10.4.3	矢量蒙版	218
10.4.4	图层蒙版	219
11	通道	221
11.1	通道面板及相关操作	221
11.1.1	通道面板	221
11.1.2	通道的创建	222
11.1.3	复制通道	223
11.1.4	删除通道	223



11.1.5 显示或隐藏通道	224
11.1.6 分离和合并通道	225
11.2 通道的分类	225
11.2.1 颜色通道	226
11.2.2 Alpha 通道	227
11.2.3 专色通道	228
11.2.4 临时通道	229
11.3 通道的应用	230
11.3.1 使用“应用图像”命令编辑通道	230
11.3.2 使用“计算”命令编辑通道	231
11.3.3 使用“调整”命令编辑通道	234
12 滤镜	243
12.1 滤镜基础知识	243
12.1.1 滤镜菜单	243
12.1.2 滤镜库	244
12.1.3 智能滤镜	245
12.2 独立滤镜	245
12.2.1 镜头校正滤镜	246
12.2.2 液化滤镜	246
12.2.3 消失点滤镜	248
12.3 滤镜组	249
12.3.1 风格化滤镜组	249
12.3.2 画笔描边滤镜组	252
12.3.3 模糊滤镜组	253
12.3.4 扭曲滤镜组	255
12.3.5 锐化滤镜组	259
12.3.6 视频滤镜组	260
12.3.7 素描滤镜组	260
12.3.8 纹理滤镜组	262
12.3.9 像素化滤镜组	263
12.3.10 渲染滤镜组	266
12.3.11 艺术效果滤镜组	267
12.3.12 杂色滤镜组	269
12.3.13 其他滤镜组	270

了解图像处理的基础知识,是学习 Photoshop 的重要环节,理解数字图像的专业术语,将有利于在学习和工作中提高 Photoshop 的使用技巧,更好地发挥创作水平。

课堂学习目标

- 了解位图、矢量图的概念和特点
- 理解像素、分辨率的概念
- 掌握图像的常用颜色模式
- 了解图形图像的常用文件格式

1.1 图像类型

数字图像根据其构成方式的不同可分为两大类,即位图和矢量图。这两种类型的图像各有其特点。

1.1.1 位图

位图也叫点阵图,它是由许多单独的小方块组成的,这些小方块又称为像素(pixel),每个像素都有特定的位置和颜色值。像素点越多,图像的分辨率越高。相应的,图像文件的数据量也会随之增大。打开“第一章\素材\鸟.tif”图像文件,如图 1-1(a)所示,使用放大工具放大后,可以清晰地看到像素的小方块形状与不同的颜色,就是所谓的马赛克现象,如图 1-1(b)所示。

数码相机、数码摄像机、扫描仪等设备和一些图形图像处理软件(如 Photoshop、Corel Photo-Paint、Windows 的画图程序等)都可以产生位图。



(a) 位图的原图



(b) 放大后的效果

图 1-1



优点:色彩和色调变化丰富,可以较逼真地反映自然界的景物,内容更趋真实,如风景照、人物照等;同时也容易在不同软件之间交换文件。

缺点:在缩放或者旋转处理后会产生失真,同时文件数据量大,对内存容量要求也较高。

1.1.2 矢量图

矢量图也叫向量图,它是一种基于图形的几何特性来描述、用数学公式表示的图像。矢量图中的各种图形元素称为对象,每一个对象都是独立的个体,都具有大小、颜色、形状、轮廓等属性。矢量图与分辨率无关,可以将它设置为任意大小,其清晰度不变,也不会出现锯齿状的边缘,如图 1-2 所示。

能够生成矢量图的常用软件有 CorelDraw、Illustrator、Flash、AutoCAD 等。

优点:(1)文件小;(2)图像元素可编辑;(3)图像放大或缩小不失真;(4)矢量图比较容易对画面中的对象进行移动、缩放、旋转和扭曲等变换,更适合绘制漫画、卡通画和进行各种图形设计(字体设计、图案设计、标志设计、服装设计等);(5)图像的分辨率不依赖于输出设备。

缺点:(1)重画图像困难;(2)逼真度低,要画出自然度高的图像需要很多的技巧。

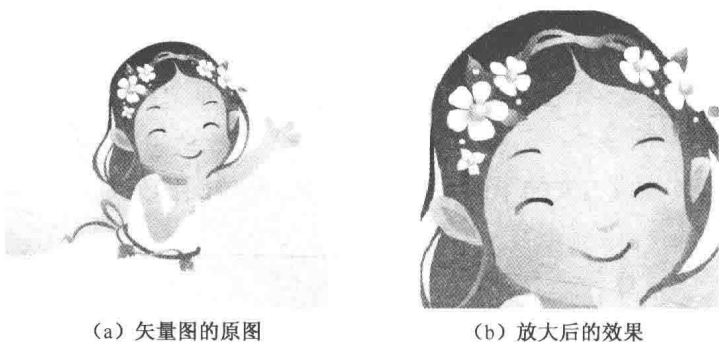


图 1-2

1.2 像素和分辨率

在 Photoshop 中,像素(pixel)是组成位图图像的基本单位,它是一个小矩形颜色块。分辨率则是指单位长度中的像素数目。

1.2.1 图像分辨率

图像中每单位长度上的像素数目,称为图像的分辨率,其单位为像素/英寸(ppi)或像素/厘米(pixels/cm)等。在相同尺寸的两幅图像中,高分辨率图像比低分辨率图像包含的像素多、信息量大、清晰度高,文件的尺寸也更大。

1.2.2 屏幕分辨率

屏幕分辨率也称显示器分辨率,是显示器上每单位长度显示的像素数目。屏幕分辨



率取决于显示器大小及其像素设置。当图像分辨率高于显示器分辨率时,屏幕中显示的图像比实际尺寸大。比如我们常说的 $1\,024 \times 768$,就是指在屏幕这么大面积内横向有 1 024 个像素,纵向有 768 个像素。显示器越大所能容纳的像素也就越多,19 寸显示器可以达到 $1\,280 \times 1\,024$ 。

1.2.3 输出分辨率

输出分辨率是照排机或打印机等输出设备产生的每英寸的油墨点数(dpi)。打印机的分辨率在 720 dpi 以上的,可以使图像获得比较好的效果。

1.2.4 扫描分辨率

扫描仪在扫描图像时,将源图像划分为大量的网格,然后在每一网格里取一个样本点,以其颜色值表示该网格的颜色值。按上述方法在源图像每单位长度上能够取到的样本点数,称为扫描分辨率,通常以 Dots/Inch(点/英寸)为单位。可见,扫描分辨率越高,扫描得到的数字图像的质量越好。

1.3 图像颜色模式

颜色是人眼可以观察到的色彩表现,Photoshop 中是通过将某种颜色表现为数字形式的模型来对图像的颜色进行表述,这就是我们常说的颜色模式。Photoshop 为用户提供了 8 种颜色模式,分别为位图模式、灰度模式、双色调模式、索引颜色模式、RGB 颜色模式、CMYK 颜色模式、Lab 颜色模式和多通道模式。颜色模式决定了图像的颜色数量,也影响图像的通道数及文件大小,还决定了可以使用哪些工具和文件格式,其中最常用的模式为 RGB 颜色模式、CMYK 颜色模式、位图模式和灰度模式等。

1.3.1 RGB 颜色模式

RGB 颜色模式是 Photoshop 默认的颜色模式。它将自然界的光线视为由红(Red)、绿(Green)、蓝(Blue)3 种基本颜色组合而成,即“三原色”。RGB 颜色能准确地表述屏幕上颜色的组成部分。要查看当前图像是哪种颜色模式,可在工作界面右侧的“颜色”面板中对图像的颜色模式进行查看。RGB 颜色模式示意图如图 1-3 所示。

1.3.2 CMYK 颜色模式

CMYK 颜色模式是一种基于印刷处理,由青色(Cyan)、洋红(Magenta)、黄色(Yellow)、黑色(Black)合成颜色的模式。在本质上与 RGB 颜色模式没有什么区别,只是产生色彩的原理不同。在 RGB 颜色模式中,由光源发出的色光混合生成颜色;而在 CMYK 模式中,由光线照到有不同比例 C、M、Y、K 油墨的纸上,部分光谱被吸收后,反射到人眼的光产生颜色。

C、M、Y、K 在混合成色时,随着 C、M、Y、K 四种成分的增多,反射到人眼的光会越来越少,光线的亮度会越来越低,所以 CMYK 模式产生颜色的方法又称为色光减色法。由于印刷机采用青、洋红、黄、黑 4 种油墨组合出一幅彩色图像,因此 CMYK 模式就由这 4 种用于



打印分色的颜色组成。它是 32(8×4)位/像素的四通道图像模式,CMYK 颜色模式示意图如图 1-4 所示。

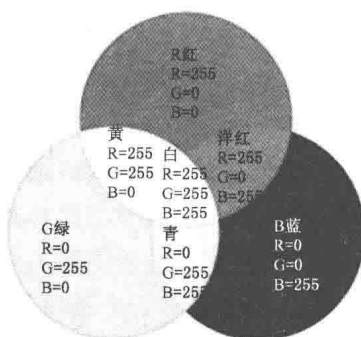


图 1-3

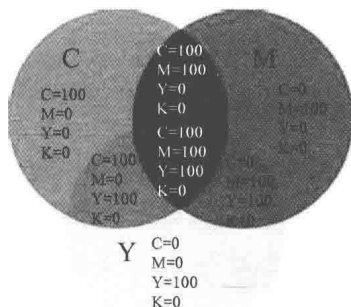


图 1-4

1.3.3 灰度模式

灰度模式在图像中使用不同的灰度级,在 8 位图像中,最多有 256 级灰度。灰度图像的每个像素有一个 0(黑色)到 255(白色)之间的亮度值。灰度值也可以用黑色油墨覆盖的百分比来表示(0%为白色、100%为黑色)。

在将彩色图像转换为灰度模式时,所有的彩色信息都将丢失。虽然 Photoshop 允许将灰度模式图像再转换为彩色模式,但是原来已丢失的颜色信息将无法再获得,因此在将彩色图像转换为灰度模式之前,应该用“存储为”命令保存一个备份图像。将图 1-1 转换为灰度模式后如图 1-5 所示。

1.3.4 位图模式

位图模式是用黑或白两种颜色来表示图像中的像素,因此位图模式的图像会呈现出纯黑白效果,没有灰度过渡色,所以被称为位映射 1 位图像。该模式下的图像存储量很小。若将 RGB、CMYK 等彩色图像转换为位图模式,不能直接转换,需要先转换为灰度模式后再转换为位图模式。将图 1-5 转换为位图模式后如图 1-6 所示。



图 1-5



图 1-6



1.4 图像文件格式

Photoshop CS5 支持多种图像文件格式,各种图像文件格式的不同之处在于:表示图像数据的方式(作为像素还是矢量)、压缩方法以及所支持的 Photoshop 功能。在不同领域、不同的工作环境中,因为用途不同,所使用的图像文件格式也不一样。例如,在互联网中广泛使用的图像格式为具有压缩功能的 JPEG 和 GIF 格式;在彩色印刷领域的图像格式一般为 EPS 或 TIFF 的格式;Word 中的图像格式一般则为 BMP 或 TIF 格式。下面将介绍几种在 Photoshop 中使用非常频繁的图像文件格式。

1.4.1 PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 默认的文件格式,而且是除大型文档格式(PSB)之外支持所有 Photoshop 功能的唯一格式。由于 Adobe 产品之间是紧密集成的,因此其他 Adobe 应用程序(如 Illustrator、InDesign、Premiere、After Effects 和 GoLive)可以直接导入 PSD 文件并保留许多 Photoshop 功能。PSD 格式保存了 Photoshop 处理图像中的各种细节,包括图层、通道、滤镜及其他一些信息,所以在编辑图像时可以先用这种格式,编辑完成后,再根据输出需要存储为其他格式的文件。

1.4.2 TIFF 格式

标记图像文件格式(TIFF、TIF)用于在应用程序和计算机平台之间交换文件。TIFF 是一种灵活的位图图像格式,受几乎所有的绘画、图像编辑和页面排版应用程序的支持。而且,几乎所有的桌面扫描仪都可以产生 TIFF 图像。TIFF 格式支持具有 Alpha 通道的 CMYK、RGB、Lab、索引颜色和灰度图像,以及没有 Alpha 通道的位图模式图像。

Photoshop 可以在 TIFF 文件中存储图层,但是如果在另一个应用程序中打开该文件,则只有拼合图像是可见的。Photoshop 也能够以 TIFF 格式存储注释、透明度和多分辨率金字塔数据。

1.4.3 BMP 格式

BMP(Bitmap)是标准的 Windows 图像格式,保存一幅图像中所有的像素信息,图像深度可选 1 bit、4 bit、8 bit 及 24 bit。BMP 格式支持 RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式。

1.4.4 GIF 格式

GIF(Graphics Interchange Format,图形交换格式)是 Compuserve 公司所制定的格式,是一种基于 LZW 算法的连续色调的无损压缩格式。因为 Compuserve 公司开放使用权限,所以其广受应用,且适用于各式主机平台,目前几乎所有相关软件都支持它。现今的 GIF 格式仍只能达到 256 色,但它的 GIF89a 格式,能储存成背景透明化的形式,并且可以将数张图存成一个文件,形成动画效果。



1.4.5 JPEG 格式

JPEG(Joint Photographic Expert Group,联合图像专家组)格式是 24 位的图像文件格式,支持 CMYK、RGB 和灰度颜色模式,但不支持透明度。JPEG 也是一种高效率的压缩格式,在存档时能够将人眼无法分辨的资料删除,以节省储存空间,但这些被删除的资料无法在解压时还原,所以 JPEG 档案并不适合放大观看,输出成印刷品时品质也会受到影响,这种类型的压缩档案,称为“失真压缩”或“破坏性压缩”。

1.4.6 EPS 格式

EPS(Encapsulated PostScript)是目前桌面印刷系统普遍使用的通用交换格式当中的一种综合格式。EPS 文件格式又被称为带有预视图像的 PS 格式,它是由一个 PostScript 语言的文本文件和一个(可选)低分辨率的由 PICT 或 TIFF 格式描述的代表像组成。EPS 文件就是包括文件头信息的 PostScript 文件,利用文件头信息可使其他应用程序将此文件嵌入文档。