



“九五”国家重点电子出版物规划项目·计算机动画教室系列



本光盘内容包括:

1. Photoshop 6.0 多媒体学习软件
2. 本版实例素材和效果文件



# 影视图像精彩范例设计

Adobe

# PHOTOSHOP 6.0

# 现场实作

北京希望电子出版社 总策划

程 辉等 编 著



北京希望电子出版社

Beijing Hope Electronic Press

www.bhp.com

TP391.41

73

新概念  
1  
出版

本光盘内容包括:

1. Photoshop 6.0 多媒体学习软件
2. 本版实例素材和效果文件

337845

# 影视图像精彩范例设计

## Adobe

# PHOTOSHOP 6.0

# 现场实作

北京希望电子出版社 总策划  
程 辉等 编 著



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
www.bhp.com.cn

## 内 容 简 介

本品是“特效新概念丛书”之一，采用多媒体教学光盘与配套书相结合。

本光盘通过基础知识、效果图制作、特殊效果的制作、渲染滤镜、GIF 动画和动态网页制作、实战演习 6 个教学模块，讲授了 Photoshop 6.0 主要图形图像处理功能和 ImageReady 3.0 网页图像处理和动画制作功能。学习软件界面美观、色彩清新、实例制作过程完整，与配套书相关实例制作一致，同时教学直观，指导性强。

本丛书共分 8 章，以 60 余个精美教学实例的制作，给出了 Photoshop 6.0 在图形效果、图像合成、图形制作、绘图效果和文字效果等方面的处理方法和技巧。在开始的第一、第二章讨论了 Photoshop 6.0 的基本功能和基本操作，第三章以后的 6 章，全面讲授了 Photoshop 6.0 的应用技能。全书对每一实例都给出了必要的制作步骤、图形显示，并在光盘中提供了素材文件，让读者通过“跟我学”的方式学习使用 Photoshop 6.0。通过每一实例，读者可以在较短的时间内掌握 Photoshop 6.0 的强大功能，并获得大量的使用技巧。

本光盘和配套书内容完整，光盘与图书教学相结合，实例精彩、丰富，既适合初中级用户快捷提升应用水平、技能和艺术修养，同时可供高级用户参考交流，一切图形图像爱好者使用、阅读，同时可作为相关领域教学、培训用实例教程。

本光盘含 Photoshop 6.0 多媒体学习软件以及本版书实例素材和效果文件。

系 列 盘 书：特效新概念丛书（1）

盘 书 名：影视图像精彩范例设计 Photoshop 6.0 现场实作

总 策 划：北京希望电子出版社

文 本 著 者：程辉 等编著

C D 制 作 者：希望多媒体开发中心 导向科技公司

C D 测 试 者：希望多媒体测试部

责 任 编 辑：于平 郭淑珍

出版、发 行 者：北京希望电子出版社

地 址：北京中关村大街 26 号，100080

网址：www.bhp.com.cn E-mail: lwm@hope.com.cn

电话：010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102, 62633308, 62633309

（图书发行和技术支持）

010-62613322-215（门市） 010-62629581（编辑部）

经 销：各地新华书店、软件连锁店

排 版：希望图书输出中心

C D 生 产 者：文鼎激光科技有限公司

文 本 印 刷 者：北京双青印刷厂

开 本 / 规 格：787 毫米×1092 毫米 1/16 开本 20.25 印张 567 千字 6 面彩页

版 次 / 印 次：2001 年 1 月第 1 版 2001 年 1 月第 1 次印刷

印 数：0001 - 5000 册

本 版 号：ISBN 7-900056-41-6/TP·40

定 价：45.00 元（2CD，含配套书）

说明：凡我社光盘配套图书若有缺页、倒页、脱页、自然破损、本社负责调换。



## 特效新概念丛书

### 编委会名单

主 编：周华民

副主编：刘晓融

编 委：王 琦 陈 明 王 镭 徐建华 朱培华

马红华 战晓雷 陆卫民 李香敏 陈河南

邵谦谦 袁玉明 夏 宁 周 升 吕勇杰

程海明 李泽江 孔长征

TP/86

# 序

电脑设计的应用，为图形、图像、视频、音频、平面、三维、静态、动态……任意形式的自由组合的设计增添了一种全新的媒介，使影视、广告、动画、网页乃至各种图形、图像和文档设计的表现有了质的飞跃。“设计”二字从传统的“绘、写、刻、印”的概念中解脱出来而获得空前的表现自由和便利。电脑以“只有想不到，没有做不到……”的承诺为多媒体形式的设计带来了几乎是为所欲为的表现空间。

“特效新概念丛书”带给读者的就是电脑设计时代如何应用特定软件表现想象力和设计思想能力的丛书。全套书通过作者应用不同软件制作精彩范例的过程和效果的展示，奉献给读者学习各种计算机软件应用的知识。特别地，全套书都将书中制作实例的素材、效果文件放于光盘中提供给读者，方便读者以“跟我学、跟我做”的方式再现作者的制作过程，达到掌握软件使用的目的。甚至，对某些被广泛使用的软件，我们还提供了精心制作的多媒体学习软件，以启迪初学者的学习兴趣，快速掌握其主要功能和使用技巧。

图书表现内容的不同形式提供了学习知识的不同方式。图书内容的表达孕育了提供给读者的一种学习方法。本丛书即使用从易到难、从简单功能应用到复杂和综合功能应用实例的制作演示方法，直观、快捷、有效地教授一种或几种软件的应用技能。特别地，本丛书一些作者不仅是软件应用的专家，还是某一门类的艺术工作者，那么读者从这些图书中学习到的就不止是软件使用技术了，还包括了艺术表现的技能。

本丛书既可以帮助初中级用户快捷提升应用水平和技能，也可以供高级用户参考交流。同时，可以作为社会相关领域培训班用教材。

藉本丛书出版之际，感谢丛书编委会和全体作者的努力和合作。

北京希望电子出版社

2000年12月

## 前言

电脑设计的应用,为影视、平面、图形、图像设计增添了一种全新的媒介,使影视、平面、图像设计的表现有了质的飞跃。“设计”二字从传统的“绘、写、刻、印”的概念中解脱出来而获得空前的表现自由和便利。电脑以“只有想不到,没有做不到……”的承诺为影视、平面、图形、图像设计带来了几乎是所欲为的表现空间。

本光盘配套书是“特效新概念丛书”中的一种。带给读者在电脑设计时代的全新超凡的想象力和设计能力,是该丛书的编写宗旨。

本光盘和配套书讨论目前电脑图形图像设计与处理领域最流行和最优秀的软件 Adobe 公司的 Photoshop 6.0 的使用。Photoshop 6.0 在前一版本的基础上,增加了许多新功能和特性,不仅拥有便捷易用的新界面和新工具,而且有了更强大的图层管理能力和网页图形处理和动画制作能力。要将 Photoshop 运用于创意和设计,仅仅了解其工具和命令是远远不够的,还必须掌握一定的使用技巧。本光盘和配套书正是基于这一目的而制作、编写的。

本学习光盘分基础知识、效果图制作、特殊效果的制作、渲染滤镜、GIF 动画和动态网页制作、实战演习 6 个教学模块,讲授了 Photoshop 6.0 主要图形图像处理功能和 ImageReady 3.0 网页图像处理和动画制作功能。每一教学模块向下分若干子模块,以精彩实例的制作教学,教给读者 Photoshop 6.0 的操作与应用。

配套书结合六十余个实例,讲述了 Photoshop 6.0 在图形效果、图像合成、图形制作、绘画效果以及文字效果等方面的处理方法及技巧。本书共分 8 章,首先用两章给出了 Photoshop 的基本知识,包括 Photoshop 6.0 的安装,软、硬件配置,图像与色彩模式等必要的基本知识,以及 Photoshop 6.0 的操作界面、文件管理等基本操作。第三章至第八章为实例制作部分,第三章介绍常见的画面效果处理技巧,包括 11 个实例;第四章讨论图像合成技术,共 13 个实例;第五章是绘画效果的处理方法,共 12 个实例;第六章介绍图像制作的方法,共 6 个实例;第七章给出文字效果的制作方法,共 9 个实例;第八章包括 13 个综合实例,是以上各章知识的综合运用。

全书对每一个实例都给出了必要的制作步骤和图形显示,同时光盘中提供了必要的素材图片让读者通过“跟我学”的方式学习 Photoshop。作为 Photoshop 的初学者,通过每一个实例的学习,可以在较短的时间内掌握 Photoshop 的强大功能,并获得大量的使用技巧。作为 Photoshop 的中高级用户,本书也可以作为提高技能的参考书籍。

本光盘和配套书内容安排从易到难,分类讲述了 Photoshop 在图像处理中的具体应用,同时,各模块和章节又保持自身的完整性和独立性,读者既可以顺序学习、阅读,也可以随时查阅自己感兴趣的内容。值得说明的是,由于作者使用的图像分辨率和图片大小和读者使用的也许不一样,在涉及有关的数据设置时,读者可灵活处理,以获得满意的效果。

实现目的的方法常常不只一种,本光盘和配套书实例提供的也仅仅是 Photoshop

强大功能的冰山一角，如果本盘书能够带给读者一些思路和启发，并创作出更多更好的作品，将是作者的最大心愿。

读者可以打开 Photoshop 6.0 多媒体学习软件光盘边阅读本书边学习，以加深对 Photoshop 应用的认识，同时提高操作技能。

本光盘由希望多媒体开发中心和导向科技公司共同开发。配套书由程辉编著，但文莉、刘天勇、王崇东、黄静、张全、周红明、赵涛、陈坤等参与了本书部分内容的编纂、整理。李长咏、杨志松、王小波、魏敏、毛勇、何小敏、方晴、王小苔等参与了本书的校对工作。由于编者水平有限，错误之处在所难免，敬请广大读者和同行批评指正。

读者在使用本盘书的过程中如有技术问题或意见、建议，可以访问以下网站 [Http://www.dx-kj.com](http://www.dx-kj.com) 或 [dxkj@dx-kj.com](mailto:dxkj@dx-kj.com), [dxkj@21cn.com](mailto:dxkj@21cn.com), 或电话 (028) 3355939 与我们联系。

作者

2000 年 12 月



# 目 录

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 第1章 基础知识                | 1  |
| 1.1 Photoshop 6.0 的运行环境 | 1  |
| 1.2 矢量图和位图              | 1  |
| 1.3 分辨率                 | 2  |
| 1.4 色彩模式                | 3  |
| 1.5 Photoshop 的安装、启动和退出 | 4  |
| 第2章 基本操作                | 11 |
| 2.1 Photoshop 6.0 工作界面  | 11 |
| 2.2 文件格式                | 13 |
| 2.3 文件操作                | 13 |
| 2.4 数据交换                | 18 |
| 2.5 图像基本操作              | 19 |
| 第3章 画面效果                | 23 |
| 实例1 晕映效果                | 23 |
| 实例2 渐隐效果                | 25 |
| 实例3 边框效果                | 28 |
| 实例4 彩虹效果                | 30 |
| 实例5 倒影效果                | 33 |
| 实例6 撕纸效果                | 40 |
| 实例7 烧纸效果                | 47 |
| 实例8 奔驰效果                | 52 |
| 实例9 爆炸效果                | 54 |
| 实例10 点视效果               | 63 |
| 实例11 线视效果               | 65 |
| 第4章 图像合成                | 68 |
| 实例12 弄皱的图片              | 68 |
| 实例13 浮动的人像              | 70 |
| 实例14 凝视                 | 73 |
| 实例15 梦幻                 | 76 |
| 实例16 被分割的图片             | 78 |
| 实例17 花季                 | 84 |
| 实例18 笔触中的图像             | 88 |
| 实例19 梵高                 | 93 |
| 实例20 人体与花               | 98 |

|               |     |
|---------------|-----|
| 实例21 功课       | 102 |
| 实例22 手指与蜡烛    | 106 |
| 实例23 穿越       | 110 |
| 实例24 另面       | 114 |
| 第5章 绘画效果      | 119 |
| 实例25 黑白画效果(一) | 119 |
| 实例26 黑白画效果(二) | 121 |
| 实例27 钢笔画效果(一) | 123 |
| 实例28 钢笔画效果(二) | 126 |
| 实例29 水彩画效果    | 127 |
| 实例30 油画效果(一)  | 130 |
| 实例31 油画效果(二)  | 133 |
| 实例32 点彩画效果    | 136 |
| 实例33 木刻画效果    | 138 |
| 实例34 彩墨画效果    | 145 |
| 实例35 插画(一)    | 148 |
| 实例36 插画(二)    | 151 |
| 第6章 图像制作      | 154 |
| 实例37 创作卡通角色   | 154 |
| 实例38 创建太空星球   | 158 |
| 实例39 图片上的水珠   | 165 |
| 实例40 制作木质纹理图像 | 171 |
| 实例41 制作岩石肌理   | 177 |
| 实例42 制作包装纸    | 181 |
| 第7章 文字效果      | 186 |
| 实例43 立体字效果(一) | 186 |
| 实例44 立体字效果(二) | 190 |
| 实例45 金属字的制作   | 197 |
| 实例46 辉光字的制作   | 202 |
| 实例47 霓虹灯字     | 207 |
| 实例48 燃烧字      | 210 |
| 实例49 冰雪字      | 214 |
| 实例50 反光字      | 220 |
| 实例51 球面字      | 224 |





|                    |     |
|--------------------|-----|
| 第8章 综合实例 .....     | 229 |
| 实例 52 红与黑 .....    | 229 |
| 实例 53 狮身人面之谜 ..... | 234 |
| 实例 54 斑驳的记忆 .....  | 245 |
| 实例 55 构成 .....     | 248 |
| 实例 56 解构 .....     | 257 |
| 实例 57 恒 .....      | 261 |

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 实例 58 航线 .....    | 265 |
| 实例 59 诱惑 .....    | 269 |
| 实例 60 朦 .....     | 275 |
| 实例 61 谜 .....     | 281 |
| 实例 62 黄玫瑰 .....   | 289 |
| 实例 63 招贴(一) ..... | 296 |
| 实例 64 招贴(二) ..... | 303 |
| 学习光盘使用说明 .....    | 316 |

# 第1章 基础知识

在使用 Photoshop 之前,了解一些相关的基础知识是必要的。本章主要介绍 Photoshop 6.0 软件对系统的基本要求、Photoshop 6.0 的安装以及利用 Photoshop 进行数字图像处理的一些基本概念和知识。

## 1.1 Photoshop 6.0 的运行环境

Photoshop 在运行时需占用较大的系统资源,因此对硬件的环境有较高的要求,其性能在很大程度上取决于用户计算机的速度和性能。

要顺利运行 Photoshop 6.0 英文版,必须具备以下条件:

- 操作系统: Windows 95、Windows 98、Windows 2000 或者 Windows NT 4.0 以上;
- CPU (中央处理器): CPU 的性能和运行速度是计算机性能最重要的标志之一,Photoshop 6.0 所要求的处理器最好在 Pentium133 以上;
- 内存 (RAM): 内存是处理器与硬盘等外存设备进行数据交换的主要场所,Photoshop 6.0 要求的内存至少为 32MB,最好为 64 MB 以上;
- 硬盘空闲空间: 安装好 Photoshop 6.0 以后,必须保证 C 盘至少具有 100MB 以上的空闲空间来进行数据交换;
- CD-ROM 或 DVD-ROM 驱动器: 供安装软件使用;
- 显示卡: 最少能支持 800×600 分辨率 256 色的显示卡,最好是可显示 1024×768×256 色或 1280×1024 (或更高)×24bit 颜色的显示卡;
- 显示器: SVGA;
- 鼠标或图形输入板;
- 输入设备 (如扫描仪) 和输出设备 (如彩色喷墨打印机)。

## 1.2 矢量图和位图

根据计算机对图像的处理原理以及应用的软件和使用的环境不同,其图像主要分为位图图像 (Bitmap) 和矢量图形 (Vectorgraph) 两种图像类型。

### 1.2.1 位图

位图是由称为像素的细小方块形成的网格组成,也叫像素图或栅格图像,是诸如 Adobe Photoshop、CorelPHOT-PAINT 等绘图程序产生的图形,也可以通过扫描、在数字相机或者一张 PhotoCD 中获得,与矢量图形相比,位图图像更容易模拟照片式的真实效果。处理位图图像时,用户编辑的是像素而不是对象或形状,其工作方式就像是用画笔在画布上作画一样,如果将这类图形放大到一定程度,就会发现它是由一个个小方格组成的,这些小方格就是像素点,像素是图像中最小的图像元素。一幅位图图像包括的像素点可以达到数百万个,当创建一幅位图图像时,如画一条线,创建一个图形或打印文本的时候,实际

是在往图像中填像素，移动一个对象则实际上是将对象从背景中切割出来，使其被移至其它地方去取代其它的像素。删除一个对象则实际上是使用颜色在其上面作画（通常使用白的背景色）。因此，位图图像的大小和质量取决于图像中像素点的多少，通常说来，每平方英寸的面积上所含像素越多，图像越清晰，颜色之间的混合也越平滑，同时，文件也越大。

### 1.2.2 矢量图

矢量图形也叫面向对象绘图，是用数学方式描述的曲线及曲线围成的色块制作图形，基于矢量绘图的程序如 CorelDRAW, Adobe Illustrator, Freehand 等。矢量图形在计算机内存中表示成一系列的数值而不是像素点，这些值决定了图形如何显示在屏幕上。用户所作的每一个图形、打印的每一个字母都是一个对象，每个对象都有决定其外形的路径，一个对象与别的对象相互隔离，因此，可以自由地改变对象的位置、形状、大小和颜色，同时，由于这种保存图形信息的办法与分辨率无关，因此无论放大或缩小多少倍，都有一样平滑的边缘、一样的视觉细节和清晰度。矢量图形尤其适用于标志设计、图案设计、文字设计、版式设计等，其所生成的文件也比位图图像文件要小一些。

如图 1-1 所示：(a) 图为位图，(b) 图为矢量图。



图 1-1

## 1.3 分辨率

分辨率是一个综合性的术语，既可以指图像文件包括的细节和信息量，也可以指输入、输出或者显示设备能够产生的清晰度等级。在处理位图时，分辨率同时影响最终输出的质量和文件的大小。

图像分辨率的单位是 ppi (pixels per inch)，即每英寸所包含的像素点。例如图像的分辨率为 72ppi，就是每英寸包含 72 个像素点，图像的分辨率越高，则每英寸所包含的像素点就越多，图像就有更多的细节，颜色过渡也越平滑。同时，图像的分辨率和图像大小之间也有着密切的关系，图像的分辨率越高，所包含的像素点就越多，则图像的信息量就越大，文件也就越大。一般情况下，一个幅面为 A4 大小的 RGB 模式的图像，若分辨率为 300ppi，则大小为 20MB 左右。

常用的分辨率单位是 dpi (dots per inch)，即每英寸所含的点，是输出分辨率单位，



它是针对输出设备而言。通常，一般喷墨彩色打印机的输出分辨率为 180~720dpi，激光打印机的输出分辨率为 300~600dpi，照排机可达到 1200~2400dpi，或者更高。通常扫描仪获取原大的图像时设定扫描分辨率为 300dpi，就可满足高分辨率输出的需要。要给数字图像增加更多原始信息的惟一方法是重新扫描原图像。

## 1.4 色彩模式

在 Photoshop 中，色彩模式决定用来显示和打印 Photoshop 文档的色彩模型。在了解色彩模式之前，应先理解计算机显示器的显示颜色与打印输出颜色的区别。

计算机显示器与太阳光一样，也是一种光源，用于显示图像的光线直接进入用户的眼睛。因此，人的眼睛观察颜色是根据它所接收到的光的波长来决定的，包含所有色谱的光为白光，而在没有光的情况下看到的只有黑色。大部分可见光谱都是由红、绿、蓝三原色以不同比例混合而成，因此显示器显示颜色的光谱为相加模式，即三种基色以不同的百分比混合后产生所有可见色光。

打印输出的颜色是一种反射光的颜色，是根据纸张上油墨对光的吸收和反射而反映出来的。彩色的油墨吸收一部分光而反射其它的光，这样用户就看到了各种颜色。原则上讲，纯正的三原色红、绿、蓝颜料混合后吸收所有的光产生黑色，因此，打印输出的颜色为一种减色模式。

总之，显示器的显示颜色与打印输出颜色是完全不同的两种颜色模式。

Photoshop 常用的颜色模式有 RGB、CMYK、Bitmap、Grayscale、Indexed Color、Duntone、Lab 和多通道颜色模式等。

### ● RGB 模式

RGB 分别代表 Red（红）、Green（绿）、Blue（蓝）的首字母，即光谱三原色，该模式下图像由红、绿、蓝三种颜色构成。它是根据光源产生颜色，即颜色中所含三原色红、绿、蓝的百分比来定义颜色的，是一种相加的模式。

### ● CMYK 模式

CMYK 即常说的四色印刷，也就是传统四色印刷中四种油墨的颜色，它是用合成四种油墨来定义所有颜色。CMYK 分别表示 Cyan（青）、Magenta（品红）、Yellow（黄）、Black（黑）（为与 RGB 区别，这里用 K 表示 Black，因为 B 也可表示 Blue）。各种颜色都可以由这四种颜料相混合而成，对于选择颜色而言，CMYK 是最为常用的一种模式。

### ● Bitmap 模式

该模式下图像由黑白两色组成，没有中间层次。只有灰度模式和通道图才能直接转换为黑白模式。常见的黑白模式的转换方式一般有以下几种：

50% Threshold: 以 50% 为界限，将图像中大于 50% 的所有像素全变成黑色，小于 50% 的所有像素全变成白色。

抖动图像转换：将灰级变为黑白相间的几何图案。

误差扩散抖动：转换图像时，产生颗粒状的效果。

### ● Grayscale（灰度级）模式

Grayscale 模式下的图像由具有 256 级灰度的黑白颜色构成。



- Indexed Color (索引颜色) 模式

索引色模式的图像是 256 色以下的图像, 在整幅图像中最多只有 256 种颜色, 所以索引色模式的图像只可当作特殊效果及专用, 而不能用于常规的印刷中。索引色彩也称为映射色彩, 索引色模式的图像只能通过间接的方式创建, 而不能直接获得。

- Duntone (双色调) 模式

Duntone 模式能增加灰度图像的色调范围, 在 Photoshop 中它是单通道、8 位的灰度图像。

- Lab 模式

Lab 模式是一种与设备无关的颜色模式, 它所包含的颜色范围最广, 包含所有 RGB 和 CMYK 中的颜色, 是 RGB 模式向 CMYK 模式转换的中间模式。

## 1.5 Photoshop 的安装、启动和退出

与所有的应用程序一样, 在使用 Photoshop 6.0 之前, 必须先将其安装到用户的计算机硬盘上。

### 1.5.1 安装

Photoshop 6.0 程序的安装并不是很复杂, 安装程序将一步步提示用户设定安装选项来完成安装。



注意 安装 Photoshop 6.0 前请先关闭其它应用程序。

安装 Photoshop 6.0 的操作步骤如下:

(1) 启动 Windows, 将 Photoshop 6.0 光盘放入光驱中。

(2) 运行光盘根目录下的 Setup.exe 文件, 将出现 Photoshop 6.0 安装程序的片头画面, 并显示安装向导的初始化进程, 如图 1-2 所示。



图 1-2



- (3) 安装向导初始化进程完成后, 将进入 Photoshop 6.0 的安装程序, 显示如图 1-3 所示的 Photoshop 6.0 的 Welcome 对话框。

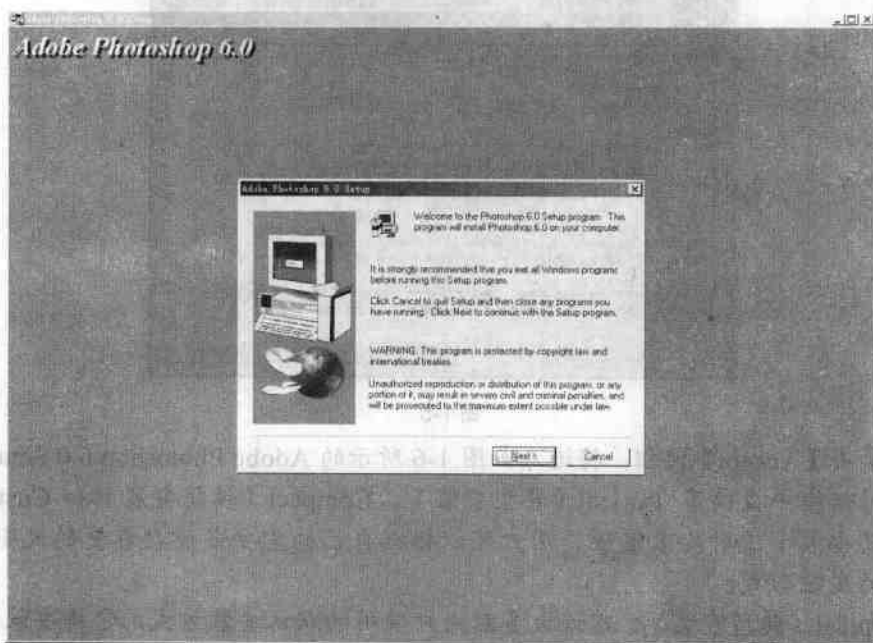


图 1-3

- (4) 单击【Next】按钮, 进入如图 1-4 所示的 Select Country 对话框, 选择购买 Photoshop 6.0 所在的国家 (可以不选)。

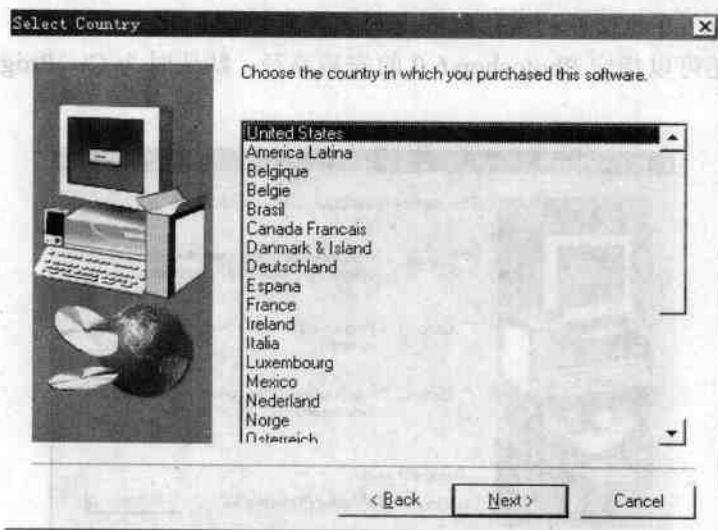


图 1-4

- (5) 单击【Next】按钮, 将出现如图 1-5 所示的 Software License Agreement 对话框, 要继续安装 Photoshop 6.0, 必须接受该软件的许可协议的条文。若单击【Decline】

按钮，将退出安装，若单击【Back】按钮，将返回到上一步。

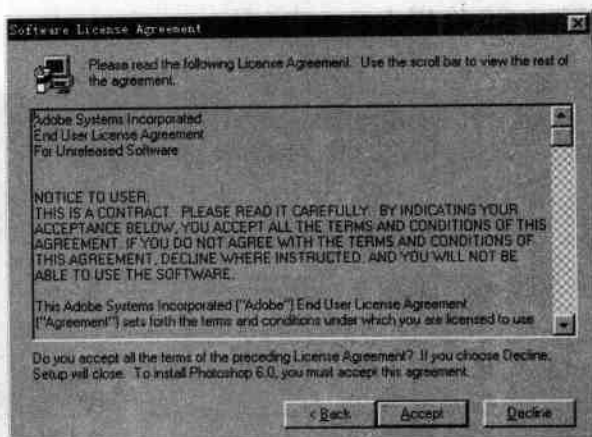


图 1-5

(6) 单击【Accept】按钮，将进入如图 1-6 所示的 Adobe Photoshop 6.0 Setup 对话框；对话框中提供了 Typical（典型安装）、Compact（精简安装）和 Custom（自定义安装）三种安装选项，用户可以根据自己的需要或硬盘容量的大小选择相应的安装形式。

- Typical（典型安装）：建议大多数用户使用的默认安装方式，它将安装 Photoshop 6.0 中的大多数常用组件；
- Compact（精简安装）：只安装运行 Photoshop 6.0 所需的最少组件集，而不安装任何附带的文件，此安装方式适合于硬盘空间不足的情况；
- Custom（自定义安装）：允许用户选择 Photoshop 6.0 中的组件进行安装，对 Photoshop 6.0 的组件构成比较熟悉的用户可以选择此安装方式。

在对话框中还可以指定 Photoshop 6.0 的安装路径，默认时为 C:\Program Files\Adobe\ Photoshop 6.0。

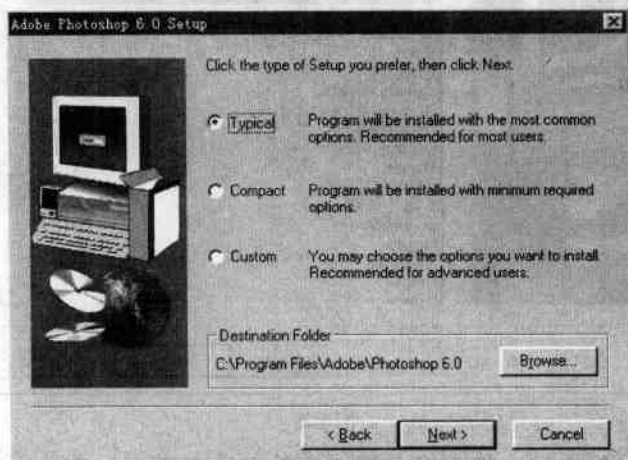


图 1-6



- (7) 选择 Typical 安装方式, 单击【Next】按钮, 将进入如图 1-7 所示的 Adobe Photoshop 6.0 Setup 对话框, 在该对话框中可以指定在 Photoshop 和 ImageReady 中打开的文件格式。

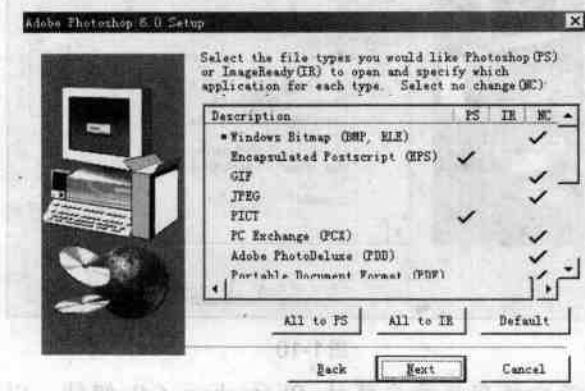


图 1-7

- (8) 单击【Next】按钮, 将进入如图 1-8 所示的 User Information 对话框, 按要求在各栏输入用户信息, 在 Serial Number 栏输入正确的序列号。

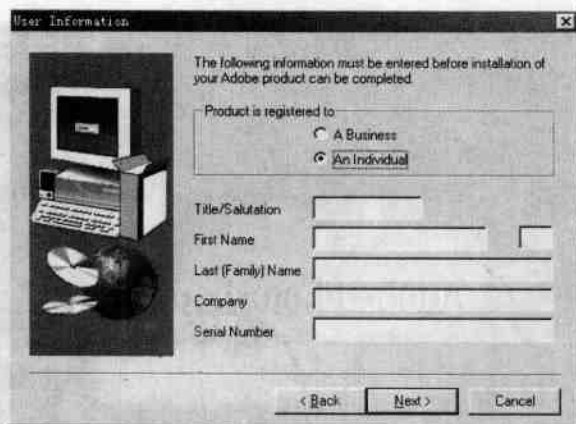


图 1-8

- (9) 单击【Next】按钮, 若输入的序列号正确, 将出现如图 1-9 所示的 Adobe Photoshop 6.0 Setup 对话框, 让用户确认注册信息是否正确。

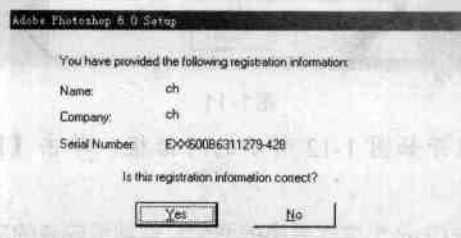


图 1-9

- (10) 单击【Yes】按钮, 将打开如图 1-10 所示的对话框。

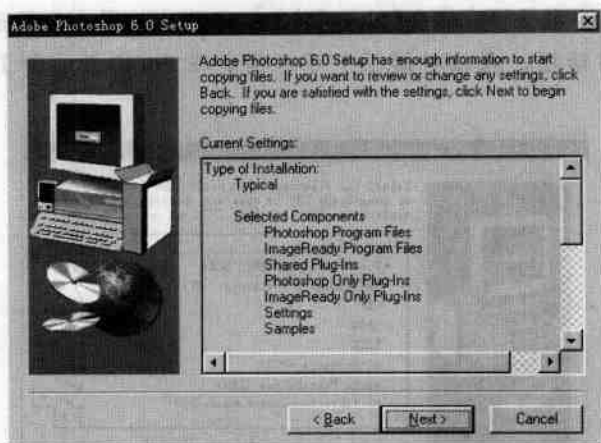


图 1-10

- (11) 该对话框显示安装程序要安装的 Photoshop 6.0 组件，以及对应的安装目录。至此，有关 Photoshop 6.0 安装的各项设置全部完成，单击【Next】按钮，将进入如图 1-11 所示的界面，开始安装 Photoshop 6.0，底部的进程条中显示了当前安装的百分比。

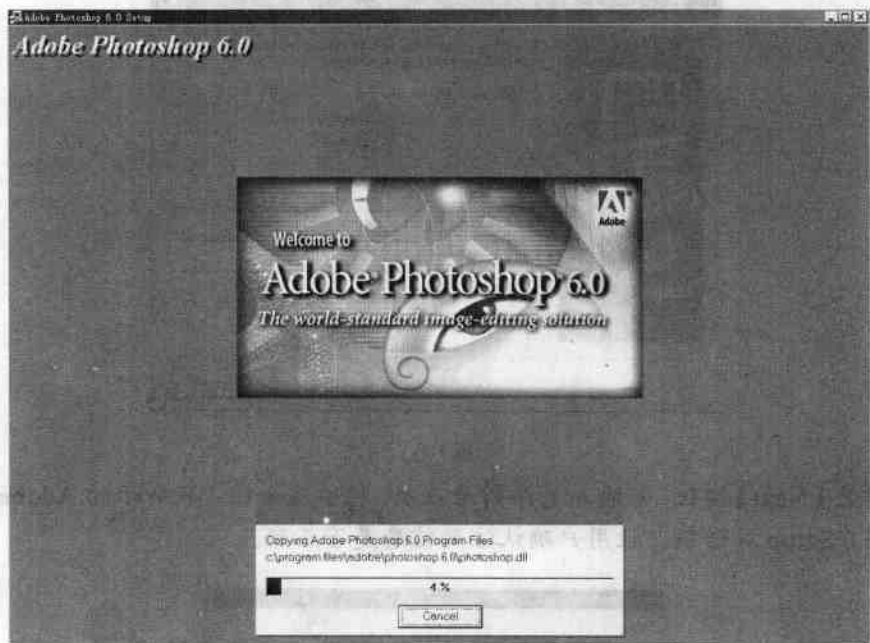


图 1-11

- (12) 安装完毕，将打开如图 1-12 所示的对话框，单击【Finish】按钮，完成安装。



安装完毕后复制“Crack”文件夹中的两个文件到所安装的文件夹中。