

计算机软件自学丛书

Photoshop 6.0

Venus in Paris

标准教程

付鹏程 等编著

计算机软件自学丛书

Photoshop 6.0

标准教程

付鹏程 等编著

北 京

冶金工业出版社

2000

前 言

Photoshop 5.0 从 1998 年推出到现在已经有两年了,在这两年中它在图形处理方面一直处于不可动摇的统治地位。与此同时,市面上也出现了许多关于 Photoshop 5.0 的各种书籍,不仅繁荣了出版业,而且对 Photoshop 5.0 使用和普及也起到了非常重要的作用,但其中有的也难免存在着不尽人意的地方。

本书编者在第一次见到 Photoshop 6.0 版软件的时候,就有一种本能的冲动,要编写一本实用、适用的关于 Photoshop 6.0 的书,奉献给读者。这本书一定不要像某些书那样,以“帮助”文件为主脉络,按照菜单、工具、面板、滤镜这样的顺序编排内容,尽管这样做貌似层次清晰,查阅起来很方便,但不可避免地是各种功能的罗列,孰不知 Photoshop 图形处理的特点就决定了它的各种菜单、工具、面板之间有着不可分割的逻辑关系,例如在理解钢笔工具的时候,就必须首先深刻理解什么是路径,否则读者在学习就会一头雾水,怎么都弄不明白钢笔工具的功用。如果让读者读完全书,甚至反复翻看数遍,才能理解书中最前面的内容,这会使一些读者误以为软件本身难懂,失去耐心,在中途放弃学习。

本书试图摒弃那种实例图解式的写作方法。靠一些实例而不注重基本操作,甚至不去理解一些基本概念就把 Photoshop 6.0 弄通,显然是不可能的。实例只能作为一种补充,最关键的是需要让读者掌握 Photoshop 6.0 最基本的概念和操作,因为这才是智慧的结晶。实例有助于让读者在掌握了基本的操作方法后开阔思路,真正的创作不能仅靠模仿范例,而需要靠读者全面掌握基本概念和基本操作之后,充分发挥自己的想象空间,那些以实例为主的图书可能是操作过程的堆砌,使读者知其然而不知其所以然,这样做反而成了限制创作思路的桎梏。

本书尊重读者自学规律,首先帮助读者掌握基本操作,帮助读者对 Photoshop 6.0 处理图形的方法有一个感性认识之后,再对内容进行深入的讲解,严格遵循由浅入深的原则。书中的每一章都先把本章所涉及到的基本概念原理讲解清楚,然后再进行理论讲解。

本书力求写成一本自学教程,按照 Photoshop 6.0 内在的联系将各种工具、命令和面板交叉编排在一起,例如把文本工具和面板放在图层中讲解,把钢笔工具放在路径中讲解等,这样编排虽然不像“帮助”文件那样有层次感,但对理解 Photoshop 6.0 却非常有益。

尽管 Photoshop 已发展到了 6.0 版,但本书的讲述仍强调基本概念,而且详略得当,绝不拼凑页数,在一些无关紧要的内容上做文章,也绝不会为降低编书的难度,对 Photoshop 6.0 操作中真正的精华和重点,如选区的确定和图层的操作等一笔带过,这样做是对读者不负责任。

对 Photoshop 中的重点及一些难以理解的概念,本书在讲述过程中是不惜笔墨的,举例子、讲应用,直到彻底说清讲透为止。例如羽化、遮罩的概念,书中就曾三四处提到,以加深读者的理解。而一些容易理解的内容,则尽量精简,例如 Photoshop 中提供了繁多的滤镜,在把基本操作讲清楚后,一般的滤镜只指出它们的参数意义和使用注意事项,并从中精选一些有代表性的例子,供读者快速参考之用,我们认为这就足以使读者掌握滤镜的使用方法了。

除在编排上有上述特点外,在内容叙述方面本书还有如下特点:

1. 重点讲述 Photoshop 6.0 在网络图形编辑方面的应用,如切片、GIF 动画、动态按钮、网络用色彩和图形格式等。

2. 用了较大篇幅来讲述图层的概念和特效,强调它们在整个 Photoshop 6.0 图形编辑和制作当中不可替代的作用。

3. 注意到大多数同类书都忽视 Photoshop 自带动作(Actions)的作用,而本书则予以强调。本书将使读者最终发觉,一些需要花费大量时间来制作的特效,原来可以用自带动作来实现,而且需要做的事情,仅仅是把素材备好,轻点一下按钮即可。

总之,我们的编写目标,是将本书编成一本对读者 真正有帮助的自学教材,让读者通过本书得到启发,真正爱上 Photoshop 6.0 这个绚丽多彩而又功能强大的图形软件,只有这样才能学而不厌。由于编者水平所限,书中还会存在着一些不妥之处,但我们希望本书能够对读者自学 Photoshop 6.0 有所帮助。祝读者早日成为驾御 Photoshop 6.0 的高手。

本书由邵谦谦总策划,付鹏程执笔。李兄龙、喻辰、邓子喻、裴士伦、金一、李刚、王大印、杨波、张锐剑、喻波、王雷、吴跃伟、刘荣华、吴浩等为本书的编写做了大量的工作。

编 者

2000.9

1 初识 Photoshop 6.0

1.1 Photoshop 的用武之地

Photoshop 诞生于 20 世纪 80 年代末期，最初是密歇根大学的一位研究生 Thomas Knoll 创建的一个计算机程序，主要用于 Macintosh Plus 机（苹果机）上打开和显示不同的图形文件。这就是我们现在准备学习的 Photoshop 6.0 的前身了。Photoshop 翻译成中文应该是“图片工厂”，它是一个专门用来处理各种各样的图片的工具，随着 Adobe 公司的不断努力，Photoshop 到现今已经发展到了 6.0 版。

毫不夸张地讲，photoshop 是现今在全世界使用最为广泛的、功能最强大的图片处理软件，用它可以轻松创作出一张张精美绝伦的图片。使用 photoshop，几乎可以在图形处理方面做任何事情，例如偷梁换柱，轻松地把悉尼歌剧院搬到艾菲尔铁塔旁；或是颠倒黑白，把白天变黑夜，把阴天变晴朗，把绿树变红花，把碧海变草原；或是妙手回春，把一张本来平淡无奇的图片加工得光彩夺目。总之，熟练使用它，你就像拥有了一支神笔，在图片的世界里任意挥洒。

Photoshop 的 6.0 版与以前的版本相比，主要在针对网页制作的方面有了很大的增强，在易用性方面也有长足的进展，此外还增加了很多实用的工具。在 Photoshop 6.0 中还附带捆绑了 adobe 公司的动画和网页图片处理软件 Image Ready 3.0。关于 6.0 版本的新特性，正是本书将在后面要进行专门的介绍的。

1.2 Photoshop 6.0 的运行环境

俗话说，好马配好鞍。要想非常流畅地使用 Photoshop 6.0，在电脑硬件上是有一定要求的。我来介绍一下 Photoshop 6.0 对电脑配置的要求和各种配置对使用 Photoshop 6.0 的影响。

1.2.1 显示器

Photoshop 进行的是图形处理方面的工作，显示器的重要作用可想而知。对显示器的基本要求是：色彩艳丽，不偏色。各个不同的牌子和型号的显示器在显示相同的内容时的效果是不尽相同的。如果显示器的色彩显示不艳丽，甚至有偏色的现象，那么我们看到的图像就会失真，就难以把握色彩，这是图像处理之大忌。

显示器要有尽可能大的显示面积，这同样对于我们眼睛的健康也是很重要的。并且显示器尽量不要有边缘的扭曲失真现象。

至少能够正常运行在 $800 \times 600 \times 16M$ 的模式下。16M 是指 16 位色，即支持 65536 种颜色； 800×600 是指显示器的分辨率。

1.2.2 显卡及图形加速卡

由于我们利用 Photoshop 进行的图形的处理一般是平面的，也就是二维的，所以对显卡的要求并不是特别苛刻，只要能稳定正常显示各种图形就可以了。

1.2.3 内存

Photoshop 对内存是有一定要求的。单纯运行 Photoshop 本身所需要的内存并不高，32M 就足够了。可是所处理的图片动辄数兆，如果内存不够，Photoshop 在操作的时候就很吃力了。原则上，内存是越多越好。具体多少合适，就要看用户是处理什么样的图片了，如果处理一些非常大而且又很精细的图片，我们建议配置较多的内存。否则 Photoshop 运行的速度将是十分缓慢的。

1.2.4 CPU、硬盘及其他

要运行 Photoshop 6.0 时，CPU 的速度倒不显得那么重要，因为在通常的配置上，速度的瓶颈在于内存上，只有进行一些比较复杂的运算性质的操作时，例如滤镜处理，CPU 的制约效果才能显现出来。至于硬盘，Photoshop 6.0 完全安装大约有 135M 左右，要求并不高，一般说来，装完 Photoshop 以后，最好硬盘空间还有 800M，以供系统作缓冲区之用。

1.2.5 与图像处理有关的外围设备

一个好的鼠标是必要的，因为经常会碰到精确定位的操作。如果要求高的话，一支绘图用的光电笔也是很有用的，毕竟用鼠标来画图并不顺手，何况 Photoshop 支持带压杆力度的笔，用它画图可有粗细线条之分，这是鼠标望尘莫及的。

一些图像的输入设备也是非常有用的，例如扫描仪、数码相机等。这些设备只能从所完成的任务出发，因人而异，这里不再啰嗦了。

简要的归为下面几条：

Photoshop 6.0 的基本运行环境

38cm (15 英寸) 彩色显示器，4M 显存的显卡，32M 内存，300MHz CPU，150M 安装空间。

Photoshop 6.0 的推荐运行环境

43cm (17 英寸)、0.25mm 以下点距彩色显示器，16M 显存的显卡，96M 内存，400MHz CPU，1G 以上硬盘空间。

1.3 Photoshop 6.0 的安装

接下来我们来看看 Photoshop 6.0 的安装过程。通常我们买到的是一张光盘，把光盘放进 CD-ROM，在光驱中运行 setup.exe 文件，就会出现 Photoshop 6.0 的安装界面了。安装程序在启动前会先启动一个安装向导，如图 1-1 所示，安装向导的作用是带领我们一步一步地

把 Photoshop 安装到我们的计算机上。在安装的过程中, 安装向导会提示我们一些选项, 顺着向导的指引, 做一些必要的选择, 就可以轻松完成 Photoshop 的安装了。

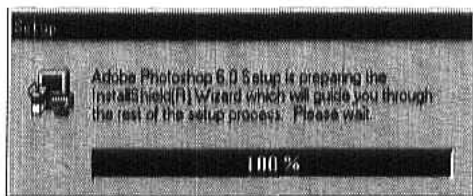


图 1-1 Photoshop 6.0 在运行安装向导

待安装向导完成准备后, 会出现真正的 Photoshop 6.0 安装程序, 一开始是一个欢迎画面, 提示正在进行 Photoshop 6.0 的安装, 并建议关掉别的 Windows 程序。我们在此只须点击 Next 就可以了。

安装过程常见的英文提示 (1)

Next: 意为下一步, 在安装时我们通常不断地点击 Next 就可以完成安装。

Cancel: 意为取消, 当我们发现这程序并不是我们希望安装的东西时, 可以通过按这个键把安装程序中止。当然, 为了保险起见, 按了这个键后, 安装程序通常都会让我们再确认一下。要是真想退出, 在那时按 Exit Setup 即可。

Back: 意为返回上一步, 当我们发现上一步有某些选项我们选错了的时候可以按这个键退回到上一步。

Accept: 意为接受, 通常安装软件时都要接受一些协议, 大约都是关于版权方面的内容, 如果不接受, 安装就不能继续下去。

Finish: 表示整个安装工作已经完成。

下一步向导让我们选择将在哪里购买和使用本软件, 如图 1-2 所示, 在这里我们选择“All Other Countries”, 意思是别的国家, 因为上面的列表中并没有提供“中国”的选项。并且为了日后的使用中我们能在图片上输入中文, 我们应该也必须选择本项——All Other Countries。请注意, 这一步非常的重要, 否则我们以后使用 Photoshop 6.0 的时候, 将有可能不能输入中文字符。

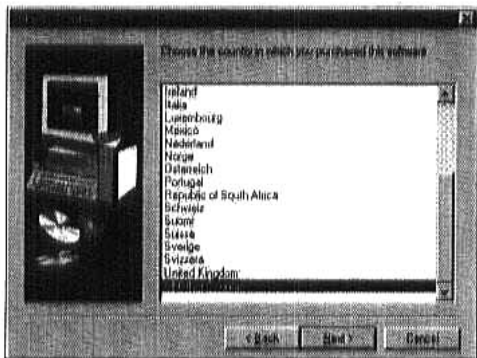


图 1-2 选择国家

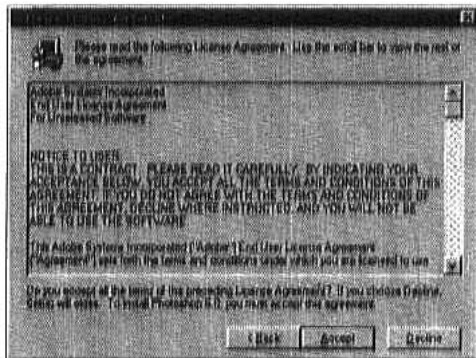


图 1-3 用户许可协议

在下来我们将看到“用户许可协议”，如图 1-3 所示，它告诉我们可以利用本软件的权限，还有版权信息之类的东西，一般选择“Accept”接受协议，然后进入下一步的安装。

下一步进行安装模式的选择，如图 1-4 所示。这里有一组单选框，从上到下分别是典型（Typical）、紧凑（Compact）和自定义（Custom）这三种安装模式。在下面还有一个 Browse 的按钮，按钮的左边我们看到的是一长串的目录。这是安装 Photoshop 6.0 默认路径。要改变我们可以点击 Browse 按钮，然后再选择我们希望安装的路径。

安装程序时常见的英文提示（2）

Typical: 意为典型，为默认的安装模式，选择了该模式会装上常用的组件。

Compact: 意为紧凑，当我们没有足够的硬盘空间时，可以选择此项，只安装运行 Photoshop 6.0 最基本的组件。缺点是有很多附带的功能不能使用。

Custom: 意为自定义安装，当我们要对该程序的软件包有一定的了解时，我们可以通过自定义安装来筛选出我们需要的选项。我们建议有软件安装经验的用户选择此项。

Browse: 意为浏览，通常出现在确定安装目录时，可以通过浏览更改 Photoshop 6.0 的安装目录。

Serial: 意为序列号，通常是该软件为防盗版而授权给正式用户的密码。

Register: 意为注册，通过输入正确的注册码以取得更多的权利。

在这里我们把它安装在默认的目录下，后面的章节中我们会用到一些 Photoshop 提供的例子文件，大部分是在安装目录下的 Samples 子目录中。所以请大家务必记住安装目录的确切位置。

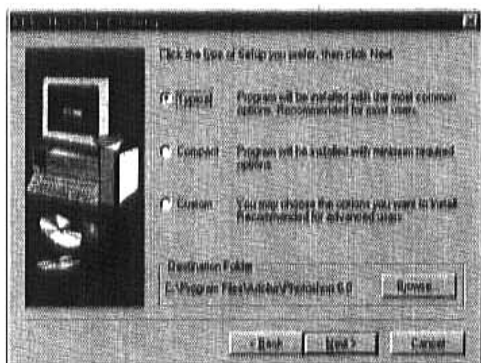


图 1-4 安装模式选择

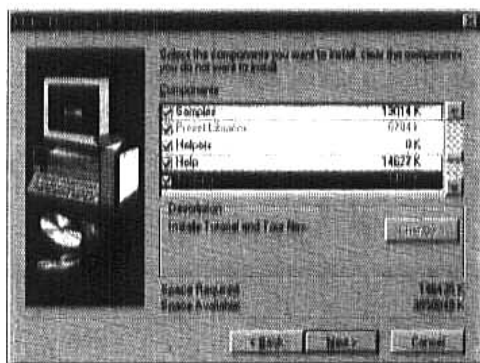


图 1-5 自定义组件的选择

如果选择了 Custom 的安装方式，向导还会提问到底要安装哪些组件，如图 1-5 所示。在其中给出了很多复选框，单击某一项，向导会提示这项的功能和需要的磁盘空间。用户可以根据需要进行适当的选择。我们建议如果磁盘空间足够的话最好都选上，以免以后有什么功能要用到时发现没有安装。

下一步选择一些文件格式的默认打开方式，如图 1-6 所示。即在 windows 下双击某种

格式的图形文件时，系统用什么软件把它打开。这里安装向导列出了一些图片格式类型，在第二章中我们会详细的提到各种不同的文件类型。在每种文件类型后面有一个选项：“PS”意思是默认用 Photoshop 来打开，“IR”意思是默认用 Image Ready 来打开，“NC”意思是对原来的系统设置不做修改。这些选项要根据用户的需要和喜好来决定。Photoshop 6.0 的启动非常慢，并不适于作图片浏览器，它的强项是图形的编辑。而一般浏览图形文件时只是希望看图片的内容而不是修改，所以大可不必惊动 Photoshop 6.0 的大驾。所以如果原来系统中安装过 ACD Sec 之类的图片浏览器的话，还是将它们设为默认浏览器来浏览图片比较好。

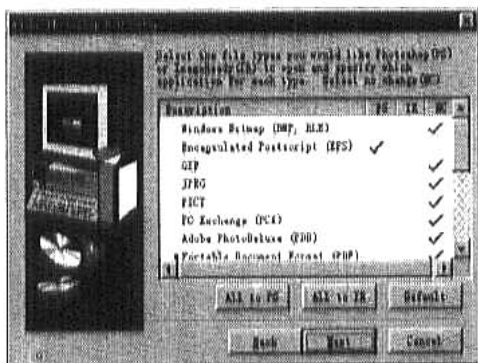


图 1-6 文件打开方式选择

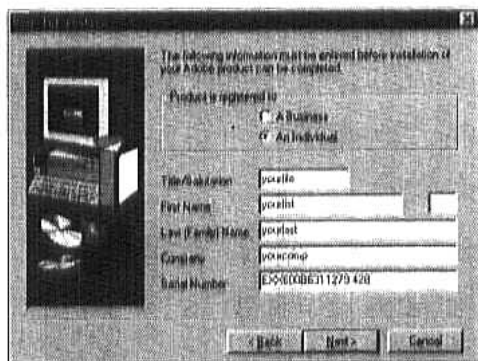


图 1-7 用户身份和软件序列号

接下来须填一些个人的信息，如图 1-7 所示。上面的单选框是用来选择确定本软件的用户是一个公司（A Business）还是一个个人（A Individual），在下面的几个框中分别填入您的头衔、姓名等信息就可以了。最重要的是别忘了在 Serial Number 中填入正确的序列号。这个序列号应该是在购买软件的时候得到的。这一切完成后，可进入下一步，向导会把您所选的选项集中起来告诉您，并请您确认，如图 1-8 所示。确认无误后，点击 Next 即进入了文件的复制阶段。

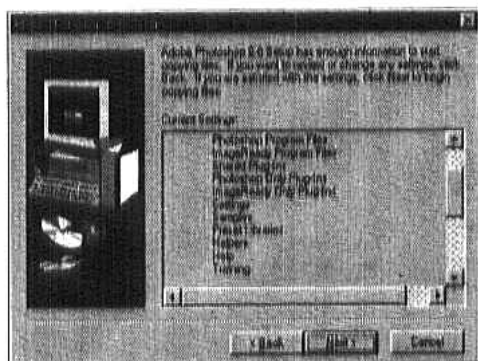


图 1-8 确认安装信息图



图 1-9 文件复制进度

在文件复制阶段，会有一个进度指示器指示复制文件的进度，同时还会出现一些漂亮的图片，并告诉你 Photoshop 6.0 有哪些新功能。这时你可以一边欣赏这些图片，一边等待向导把所需的文件复制到计算机中去。复制完成后，向导询问你要不要阅读“Readme”文

档，作出选择并点击 Finish 后，安装工作就顺利完成了。

1.4 初识 Photoshop 6.0

1.4.1 Photoshop 6.0 的窗口外观

在安装工作结束之后，我们可以通过运行 Windows 的开始菜单中程序项等来运行 Photoshop 6.0。Photoshop 6.0 是一个功能十分强大和全面的工具，在启动时相应的加载项目也比较多，所以启动的速度是比较慢的，需要耐心的等待。在启动的时候可以看到 Photoshop 6.0 崭新的开始画面，如图 1-10 所示。有过 Photoshop 使用经验的用户一下可以发现这个新的开始画面与以往的几个版本大有不同，脱开了原来的鸽子、放大镜之类的东西，而是一个小精灵。表明 Adobe 公司在 6.0 版中对 Photoshop 的革命性的改观。



图 1-10 开始画面



图 1-11 注册信息

在第一次启动时还会出现如图 1-11 所示的注册信息，提示用户进行注册以获得更全面的服务，用户可以根据自己的实际情况作出选择。

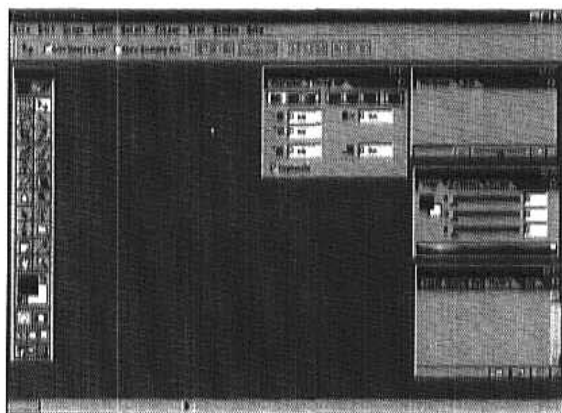


图 1-12 Photoshop 的运行窗口

经过这么多的设置与等待，终于可以切入正题了，下面让我们来看看 Photoshop 6.0 的全貌，如图 1-12 所示。与一般的 Windows 程序相同，它也有通常的最大化、最小化等按钮，

也有一个菜单栏，这些都是一些常规的东西，我们不做过多介绍。下面介绍 Photoshop 6.0 有特色的内容。

1.4.1.1 工具栏

在窗口的左侧的工具栏里面的每个按钮就是一个工具，大部分按钮与以前的 Photoshop 版本大同小异，只是增加和归并了不多的几个工具而已；并且在工具栏的最下面多了一个用于切换到 Image Ready 的按钮。这些工具的作用在后面的章节将有具体介绍。

1.4.1.2 控制面板

在主窗口右边的四个小窗口中的就是 Photoshop 的控制面板。在每个小窗口中分别有几个“选项卡”，每个选项卡就分别是一个控制面板，负责某一方面的工作。具体到每个控制面板的作用和用法，在后面的章节中会有详细的论述。在这里要提到的是在 Photoshop 的 6.0 中新增加了几个新的面板，它们分别是 Character（字符）面板、Paragraph（段落）面板和 Style（图层风格）面板。正是因为有了它们，Photoshop 的可用性有了很大的提高。图 1-13 所示的就是新增的 Character（字符）面板。

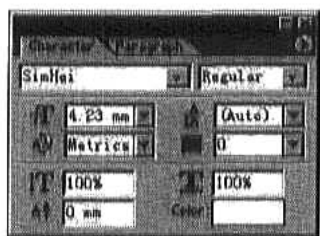


图 1-13 Character 面板

有过以前版本所 Photoshop 使用经验的用户还会发现，在控制面板的大家族中少了 Option（设置）和 Brush（笔触）面板，而多了一个类似其他 Windows 应用程序中的工具条，这也是 Photoshop 6.0 版本的一个新特性，把原来 Option（设置）和 Brush（笔触）面板的功能转给了这个新增的工具条，因而使易用性有了很大的改进。

1.4.2 帮助

Photoshop 6.0 在帮助上也有一些改进，主要是针对现在网络的日新月异的发展。如图 1-14 就是新的帮助菜单。

其中第一项的“Contents”就是帮助的具体内容，下面的两项“About”分别是 Photoshop 和它的插件的版权信息。下面的几项功能需要网络的支持，在这里不作详细介绍。选择“Contents”就会进入具体的帮助功能。与以往的版本相比，Photoshop 6.0 中不再沿用原来的“编译好的 Html”的方式，而是直接采用了 Web 页的方式，所以打开帮助文件需要 Web 浏览器，例如 IE 或 Netscape 等的支持。采用这种方式，可能是为帮助的可扩充性考虑，用这种方式，可以很方便地从 Adobe 公司的站点上下载新的帮助的内容以扩充原来的帮助。帮助系统的外观如图 1-15 所示。

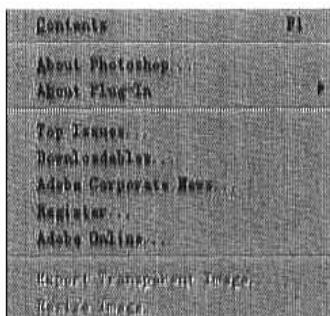


图 1-14 帮助菜单

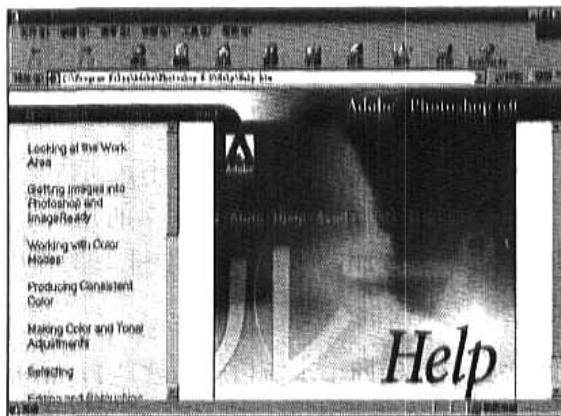


图 1-15 Photoshop 的帮助窗口

与一般的帮助类似，它提供“Contents”、“Index”和“Search”三种帮助模式。

Contents: 意为目录，它按照分层目录的形式把帮助的内容排列起来。

Index: 意为索引，它按照帮助主题的字母顺序把它们排列起来。

Search: 意为搜索，可以按照用户输入的关键词把相关的内容搜索出来。

这些与原来的帮助和其他 Windows 应用程序的帮助用法大同小异，用户自己掌握即可，这里不再啰嗦。

1.5 激动人心的新增特性

这里所说的“新增”特性是指相对 Photoshop 5.0 和以前的版本而言，因为在 5.0 和 6.0 之间虽然有 Photoshop 5.5 版面市，但是作为一个过渡性质的软件，在很多方面是很不成熟的，应用也并不广泛。

除了上节介绍的在外观上的改变外，Photoshop 6.0 的其他新增特性主要有：

1.5.1 对网络（Web 页）图片编辑的全面支持

Photoshop 6.0 可以方便地对网页用图片进行优化，可以对 JPEG 和 GIF 两种图形格式进行细致的设置。在工具栏中增加了 Slice（切片）系列的工具，使在编辑网页用图片时更加得心应手。在保存文件的时候，可以直接保存为 HTML 页。还可以方便地制作 Web Photo Gallery（网页图片略图）。这些功能都使我们在进行网页编辑，尤其是进行有关网页图形的编辑时更加得心应手。

1.5.2 新的多边形工具

拥有这些工具，在选择规则的多边形区域时将更加方便，并可直接生成路径和图层。

1.5.3 新的其他工具

有喷枪型的历史笔工具，两种新的橡皮工具等，它们分别是进行历史笔和擦除操作时

的好帮手。还有全新的注释工具，可以在图片中随意添加注释，甚至可以是语音注释。

1.5.4 新的 Extract（提取）命令

这个命令可以非常简单地把一个物体从它的背景中分离并提取出来，这样的操作在以前的版本中可是要花很大功夫的、须利用各种工具和手段才能办得到。

1.5.5 新的 Liquify（液化命令）

利用这个命令可以把图像像液体一样进行随意的扭曲变换，非常方便。

1.5.6 对图形中文字处理的全面支持

包括全新的 Character（字符）和 Paragraph（段落）控制面板，还有更为方便的文本输入方式，真正实现了所见即所得，这是 Photoshop 文字版式的一个革命性的改进。

1.5.7 新的 Style（风格）面板和新的图层特效组织方式

Photoshop 6.0 不但增加了 5 种新的图层特效，而且可以很方便地把图形特效组织成图层风格（Style），在制作图层特效时变得更加方便和快速，还提供了很多现成的风格模板。

1.5.8 Layer（图层）面板中的新增功能

包括图层锁定功能和几个新的功能按钮，使图层操作有了更强的灵活性和安全性。可以更加方便地添加色彩校正图层，还增加了填充层的功能。

这些新增特性是不是很诱人啊，您肯定跃跃欲试了。其实 Photoshop 6.0 中新增的功能并不止这些，其他功能将在本书的后面一一进行介绍。

好了，准备工作就进行到这里，下面我们就要正式开始 Photoshop 6.0 的学习了，在这之前可先对本章内容作一点简要的回顾。

2 Photoshop 6.0 的基本操作

每一个软件都有它的基本操作，要掌握它，我们就得先把这些基本的东西了解清楚。Photoshop 6.0 也不例外，本章将向您介绍 Photoshop 6.0 的一些基本的操作，主要内容有：

- 文件基本操作，例如打开和存储等，包括对 Photoshop 6.0 所能处理的基本文件类型的介绍。
- Photoshop 6.0 中关于“Slice（切片）”功能和使用的详细的介绍。
- 一些基本的图形编辑命令，利用它们可以进行图形的简单编辑。
- View 和 Windows 菜单基本操作和功能。
- 认识工具条上的基本工具。
- 对基本的控制面板建立初步的认识。

掌握了本章的内容，对 Photoshop 的基本操作就会有一个清楚的框架性轮廓，就能进行一些基本的图形的操作了。以后的各章节都将是专题性叙述，而本章则是它们的基础。

2.1 形形色色的图片格式

Photoshop 能够处理的图形格式约 20 几种，在安装时向导曾经提问过这些格式的默认打开方式，相信您还有印象。这些形形色色的格式到底是用来干什么的，它们分别有些什么特点，看完本节介绍，相信您就应该有一个大概的认识了。

Adobe Photoshop 6.0 处理的是位映射、数字化的图像，也就是连续色调的图像，该图像已转换为一系列的点或图像元素，称为像素。所处理的图像一般来自以下几种途径：一是扫描照片、幻灯片或图画；二是捕捉视频图像；三是输入用其他绘图工具制作的原图，也可以输入已经做过数字化处理的图像，例如由数码相机得到的图像。要了解对这些图像的处理，就要先了解图片文件的格式。这些格式中有些是 Photoshop 专用的，有些是跨平台式的，有些是用于程序交换的，还有一些特殊的格式是不能通用的。下面就开始向您介绍一些图片格式。

2.1.1 自身格式（.PSD、.PDD 文件）

PSD 文件和 PDD 文件是 Photoshop 软件的专用格式，是针对 Photoshop 处理图片的特点来设计的，在功能上有其他格式所无法替代的优势。其主要特点有：

- 能够存储图片的每一个细节。这两种文件格式是 Adobe 公司优化格式后的文件，它能够对图片的每一个细节进行存储，比如：层、附加的掩膜通道以及其他一些内容，Photoshop 可以方便地对它们进行编辑修改。如果存为其他格式，某些图片信息内容将会丢失。
- 比其他格式的文件打开和存储更快。由于这两种文件格式是针对 Photoshop 的文件格式，因此，Photoshop 能够比其他的文件格式更快地打开这两种文件格式。
- 图片文件占用空间比较大。这也是这两种文件格式的惟一缺点，就是存储占用的磁盘空间较大，这是由于它能够保存很多图片信息的原故。另外，Adobe 公司从 Photoshop 3.0

开始就已经对这两种文件格式采取了压缩技术，因此在一定程度上解决了这个问题。

注意：

当把 PSD 和 PDD 格式的图片存储成其他文件格式时，将会合并各图层以及附加掩膜通道，对以后的编辑造成不便。因此，如果不能确定这个图像以后是否将再进行修改，最好在存储一个 PSD 或 PDD 文件备份后再进行格式的转换，以方便以后的修改。

2.1.2 跨平台格式

一个图像在 PC 机上编辑完后，也许会送到 Macintosh 机上去处理，或送到一些工作站上，或其他的一些应用程序中去。这就需要一些跨平台的格式，使各种操作系统和软件都能认识，并且要求在每种平台上一幅图片看起来都是一样的。

哪些是跨平台模式的文件格式呢？这些格式又分别有什么用呢？下面，我们就来向您介绍一下跨平台格式。

2.1.2.1 BMP 格式

BMP——Windows Bitmap。它是微软公司的画图的自身格式，能够广泛的被多种 Windows 和 OS/2 程序所支持。在 Photoshop 6.0 中，最多可以用 16MB 的色彩渲染 BMP 图像。也就是说这种图像可以有极其丰富的色彩。

不过这种格式的文件也像 PSD、PDD 文件格式一样比较大。但它们可以使用 RLE 压缩方式进行存储。RLE 压缩方式是一种较为成熟的压缩存储方式，它的特点就是 Lossless，即无损失压缩。它能使您节省大量的硬盘空间而又不损失任何图像数据。不过，当您打开以这类压缩方式压缩的图像文件时，将会花费很多的时间。而且这种压缩的文件，在一些兼容性不太好的应用程序中可能打不开。

2.1.2.2 GIF 格式

GIF——Graphics Interchange Format，即图形交换格式。此类文件是一种经过压缩的 8 位图像文件。正因为它是经过压缩的文件，而且又是 8 位的文件，所以多用于网络的传输上，速度比其他的文件格式要快得多。

Photoshop 6.0 的一大特点就是对网络功能的增强，用 Photoshop 6.0 可以更方便地把图片转成这种格式。

GIF 格式还有一项独门绝活就是它支持动画方式，也就是一幅 GIF 格式的图片有可能是一个连续的动画，这一点在网络上得到了充分的应用。用 Photoshop 6.0 捆绑的 Image Ready 3.0 可以轻松地制作 GIF 动画。

遗憾的是这种格式的图片只能储存 256 色的文件，一些色彩丰富、层次分明的图片转成这种格式后视觉效果上将会大打折扣。好在网络上常用的小图标和卡通图片以及动画对颜色的要求并不高，GIF 足以胜任。

2.1.2.3 PCX 格式

PCX 没有任何实际意义，只不过是一种扩展名而已。不过现在也运用得非常广泛，因为

它架起了 Windows 绘画程序和 DOS 绘画程序之间的桥梁。

Photoshop 6.0 可以支持多达 16MB 色彩的 PCX 图像。在使用这类文件格式的时候,要非常注意调色板的使用,否则在转换成为其他文件格式的时候会变得乱七八糟。

2.1.2.4 PXR 格式

这是一种 PIXAR 工作站所支持的图片格式。这种格式支持灰度图像和 RGB 彩色图像,在 Photoshop 6.0 中,可以打开任意一幅 PXR 的图片,也可以存储成这样的格式,以便与 PIXAR 工作站之间进行图片传输。

2.1.2.5 TGA 格式

TGA——Targa,是由 True Vision 设计的图像格式。此种格式可以支持 32 位图像,其中包括了 8 位 alpha 通道用于显示实况电视。此种格式已经广泛用于 PC 机上了。而且,此种格式使 Windows 和 3DS 之间的图像转换成为可能。这样,您就可以在 Windows 中通过诸如:Photoshop 6.0、Freehand、Painter 等程序调出在 3DS 上制作的色彩绚丽的 TGA 图像进行渲染。

2.1.2.6 JPEG 格式

JPEG——Joint Photographic Experts Group,直译为联合图片专家组。JPEG 是 Macintosh 机上常用的存储类型,不过在 Photoshop 中您也可以对这类文件进行存储和处理。

JPEG 是所有压缩格式中最为优越的格式。尽管它使用的是有损失的压缩方案,但在压缩前,您可以在对话框内选择图像存储的最终质量。这样就可以有效地控制 JPEG 在压缩上的数据损失量。一般来说,我们选择 Maximum(最高)项,即以最大限度地保存图像。此中设置可能比其他设置所需的磁盘空间要大,但相对于其他格式的文件而言,却已经足够小了。比如一个 40MB 的 PSD 文件可以压缩到 2M 左右的 JPEG 文件。并且文件的大小对保存质量非常敏感,65%质量的文件和 100%质量的文件大小能相差很多。

同时,JPEG 文件格式使 Windows 和 Macintosh 握上了手。你可以将 Photoshop 上做的各种文件格式的图像文件存储为 JPEG 格式,以便在 Macintosh 上进行处理。也可以反过来运用。

另外,由于 JPEG 格式的文件压缩率很高,JPEG 文件现在也成为网络上传输所常用的文件格式,在网络上有非常广泛的应用。而且,在图像质量上来说,比 GIF 格式的文件要好得多。Photoshop 6.0 同样增加了对这种格式的支持。

2.1.2.7 TIFF 格式

TIFF——Tag Image File Format,直译为标签图像格式,由 Aldus 为 Macintosh 机开发的文件格式。目前,它是 Macintosh 和 PC 机上使用最广泛的一种位图格式,它使用了一种无损失的压缩方案。因此,您在存储时根本不需要考虑它会给您图片带来任何的像素损失。另外,在 Photoshop 中,TIFF 格式支持到了 24 个通道,它是除了 Photoshop 自身格式外惟一能存储多于四个通道的文件格式。

在 3DS 中,您也可以使用 TIFF 文件格式,因此,这种文件格式使 3DS、Macintosh 和 Windows 有机的结合在一起了。

同时, TIFF 格式由于有不影响图像像素的特点,被广泛应用于存储各种色彩绚丽的贴图文件。TIFF 格式是一种非常重要的文件格式。

2.1.3 应用程序交换格式

所谓的应用程序交换格式就是 Windows 上各应用程序之间的图像交换用的格式。下面我们主要介绍两种格式——EPS、Filmstrip 格式。这两种格式主要是针对 Adobe 公司的 Photoshop 与 Illustrator，Photoshop 与 Premiere 之间的图像文件交换的文件格式。

2.1.3.1 EPS 格式

EPS (Encapsulated PostScript) 格式是专门为存储矢量图形而设计的文件格式，用于在 PostScript 设备上打印。

这种格式在 PostScript 打印机上比较可靠。不过在其他机型上的缺陷较多。同时，这种格式采用的是比较差的压缩方案。早期的 Illustrator 仅支持 EPS 格式的文件格式。因此，给 Photoshop 和 Illustrator 的文件交换上造成了很大的麻烦。

2.1.3.2 Filmstrip 格式

Filmstrip，即幻灯片。它是 Premiere 的一种输出格式。Premiere 将动画输出成一个长的竖条，竖条由独立方格组成。每一个即为一帧。每帧的左下角为编码，以 SMPTE 时间标准显示。右下角为帧的编号。

用户可以在 Photoshop 中调入该种类型的文件，进行文件的图像处理。处理完后又可存储为该种格式。不过要注意一点，那就是千万不能改变图像的尺寸大小，否则，就不能返回 Premiere 了。

2.2 打开和存储——文件基本操作

对文件的操作大多是通过“File (文件)”菜单的选项来实现的。

2.2.1 “File (文件)”菜单的全貌

在 File 菜单中，既包含有对文件的操作命令，又包括一些对文件信息的处理和图像的初始化设置。File 菜单的全貌图如图 2-1 所示。

“File”菜单常用命令：

- New 新建命令
- Open 打开命令
- Open As 打开为命令
- Close 关闭命令
- Save 存储命令
- Save As 另存为命令
- Save for Web 存为网络用图片命令
- Revert 恢复命令
- Place 放置命令
- Import 输入命令

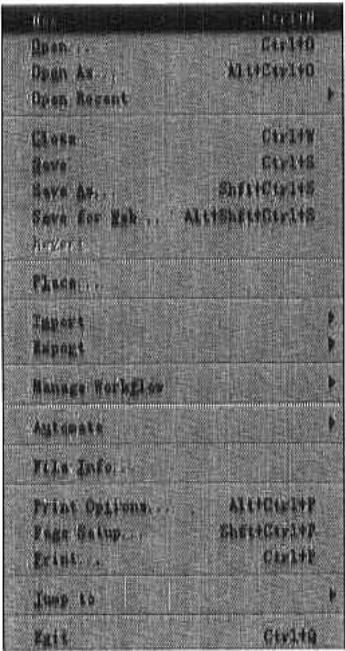


图 2-1 File 菜单全貌