

21世纪中等职业教育系列教材

PHOTOSHOP 实用教程

PHOTOSHOP
SHIYONG JIAOCHENG

主编 王 蓉

 安徽教育出版社

21 世纪中等职业教育系列教材

Photoshop 实用教程

主 编 王 蓉

编 著 (以姓氏笔画为序)

王 蓉 李振海

宋元元 沈晓伍

周 蕾 谢晓光

安徽教育出版社

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 实用教程 / 王蓉主编. —合肥: 安徽教育出版社, 2007. 7

(21 世纪中等职业教育系列教材)

ISBN 978-7-5336-4601-1

I. P… II. 王… III. 图形软件, Photoshop—专业学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 117969 号

责任编辑: 解正勋

特约编辑: 杨 涛

装帧设计: 许海波

出版发行: 安徽教育出版社

地 址: 合肥市回龙桥路 1 号

邮 编: 230063

网 址: <http://www.ahep.com.cn>

经 销: 新华书店

排 版: 安徽飞腾彩色制版有限责任公司

印 刷: 合肥现代印务有限责任公司

开 本: 787 mm×1092 mm 1/16

印 张: 25

字 数: 630 000

版 次: 2007 年 8 月第 1 版 2007 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 2 000

定 价: 42.50 元

发现印装质量问题, 影响阅读, 请与我社出版科联系调换

电 话: (0551)2823297 2846176

前 言

Photoshop 是由美国 Adobe 公司开发的目前世界上最主流的图形处理软件,同时适用于 Mac 机和 PC 机,是公认的功能最强大、应用最广泛的图形图像处理软件。利用计算机进行平面设计近年来已经成为平面设计工作的主流。本书适用于各级各类职业院校的计算机应用专业、电子商务专业和平面美术设计专业的学生,以及想学习 Photoshop 的电脑艺术设计爱好者。

本书的学习是一个轻松有趣而富有收获的过程。你将学会名片、贺年片、霓虹灯招牌的制作;请柬,书籍、杂志封面,海报的设计;广告、包装的设计制作;老照片的修复、黑白照片的上色;图像的合成;图案、卡通画的绘制;网页、动画的设计制作等。我们竭力为读者提供计算机技术和艺术创意完美结合的媒介。

本书根据 Photoshop 的多个应用领域来划分章节,具有该应用软件的职业行业特色。全书共分六个章节:第一章主要介绍图形图像的基础知识和该软件基本操作方法;第二章主要介绍各种特效文字的制作和应用;第三章主要介绍照片的后期加工合成技术;第四章主要介绍计算机绘制图形的方法;第五章主要介绍标志、海报、书籍、包装的设计思想和制作方法;第六章主要介绍网页图像的优化、gif 图像和网页的设计制作。

本书是快速学习使用中文版 Photoshop 进行艺术创作的指导书,最大的特点在于将知识点渗透于实例操作,其中涵盖了 Photoshop 中大部分典型编辑方法和使用技巧。按照由浅入深、循序渐进的原则对功能和知识点进行介绍和讲解。依据教学设计的特点,全书共分 42 课,采用任务引领式教学模式,选择 Photoshop 实际应用领域的若干典型任务作为教学内容,并以完成这些任务所必备的理论 with 技能按其内在逻辑联系分解落实到每一课。每课分为四个模块,即目标任务、课堂实训、知识延伸和课后作业。

本书由芜湖师范学校的王蓉老师担任主编并编写第一章,且负责全书的统稿、定稿工作。芜湖职教中心的周蕾老师编写第二章,马鞍山雨山中学的谢晓光老师编写第三章,淮北市第二高级职业中学的宋元元老师编写第四章,蚌埠工艺美术校的李振海老师编写第五章,宁国职高的沈晓伍老师编写第六章。全部编写人员皆为职业院校计算机与美术专业教学一线的教师。

尽管从一开始我们就想把眼光放得很远,力图使我们的倾心之作体现很强的实用性,但由于计算机科学技术发展迅速,可能还有一些 Photoshop 的内容没有涉及,恳请广大读者批评、指正。

本书编写组

目 录

第一章 认识 Photoshop	1
第一节 Photoshop 基础知识	1
第 1 课 图像分辨率和分类	1
第 2 课 色彩的深度与模式	3
第 3 课 图像文件的格式	10
第二节 Photoshop 工作界面	14
第 4 课 初识主界面	14
第 5 课 打开工具箱	23
第 6 课 我的文件夹	37
第 7 课 系统的优化和预置	42
第二章 文字特效	53
第一节 创建文字图层	53
第 8 课 求职简历中的反白字	53
第 9 课 招贴广告中的变形字	63
第二节 文字的图层效果	76
第 10 课 贺年片中的发光字	76
第 11 课 网页 logo 中的阴影字	85
第 12 课 请柬中的浮雕字	91
第 13 课 对联中的描边字	101
第三节 文字图层的编辑操作	111
第 14 课 店牌中的立体字	111
第 15 课 宣传画中的组合字	116
第 16 课 杂志封面中的填充字	124
第四节 文字的滤镜、通道特效	133
第 17 课 产品手册中的金属字	133
第 18 课 电影海报中的火焰字	144
第 19 课 电子广告牌中的霓虹字	155
第三章 照片处理	168
第一节 照片修复	168
第 20 课 修复旧照片	168
第 21 课 黑白照片上色	176

第 22 课 纠正色偏	183
第二节 特殊效果	191
第 23 课 制作相框	191
第 24 课 邮票效果	200
第 25 课 水中倒影效果	207
第 26 课 看窗外风景	215
第三节 照片合成	224
第 27 课 相逢	224
第 28 课 走出屏幕	232
第 29 课 小花仙子	239
第四章 鼠绘艺术	247
第一节 几何形体	247
第 30 课 球体与立方体	248
第 31 课 圆柱体和圆锥体	254
第二节 图案绘制	258
第 32 课 单独纹样	259
第 33 课 连续纹样	264
第三节 绘画模拟	270
第 34 课 苹果的绘制	270
第 35 课 卡通形象	280
第五章 平面设计	289
第一节 企业 VI 设计	289
第 36 课 标示图形	296
第二节 广告招贴	306
第 37 课 海报设计	311
第三节 包装设计	315
第 38 课 包装盒设计	319
第四节 书籍装帧	328
第 39 课 图书封面设计	333
第六章 网页、动画设计	343
第一节 网页图像	343
第 40 课 JPEG、GIF 图像制作	344
第二节 ImageReady 实战	365
第 41 课 荡秋千	365
附:Photoshop 常用快捷键一览表	388

第一章 认识 Photoshop

本章要点

- 了解 Photoshop 的常用基本概念。
- 认识 Photoshop 的工作界面。
- 掌握 Photoshop 的基本文件操作知识和相关工具的用途。
- 掌握 Photoshop 系统的预置和优化。

第一节 Photoshop 基础知识

第 1 课 图像分辨率和分类

目标任务

理解像素和分辨率的概念,学会根据不同的输出用途设置图像文件的分辨率。区别图像的分类。

知识讲解

一、像素和分辨率

像素和分辨率是 Photoshop 软件中常用的两个重要概念,它们决定了图像文件的大小和输出时的质量。

(一) 像素(Pixel)

在 Photoshop 中,像素是组成一幅图像的最基本的单位,具体是一个小的方形颜色块。一幅图像通常由许多像素组成,每个像素都有不同的颜色值。每个像素都是方形的,当图像放大到一定程度时,就可以看到类似马赛格的效果,每一个马赛格方块就是一个像素。如图 1-1、图 1-2 对比所示。

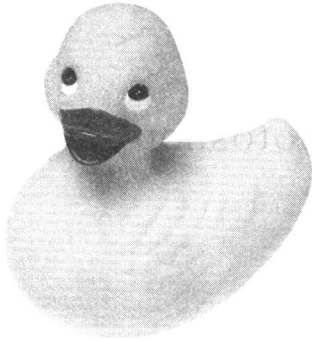


图 1-1 位图图像

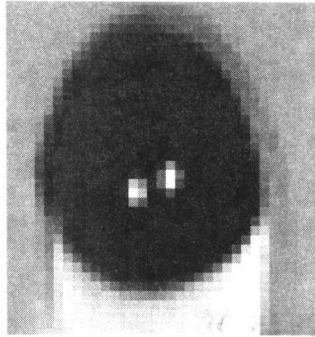


图 1-2 放大局部图

(二) 图像分辨率

图像分辨率的单位是 ppi (pixels per inch), 即每英寸所包含的像素数量(像素/英寸)。为了满足普通显示器的分辨率, Photoshop 设置的默认图像文件分辨率为 72 像素/英寸。

图像分辨率和像素是相关联的。在相同尺寸下, 分辨率高的图像比分辨率低的图像包含更多的像素, 因此像素点就小, 色彩过度平滑, 图像的输出品质就更好。

像素的多少是决定文件的大小的关键, 但是不会影响打印或印刷出来的作品尺寸大小, 因为 Photoshop 分别设置了文档大小与打印尺寸。

而图像分辨率却决定了文件印刷出来的质量。分辨率越高, 图像越清晰, 图像文件也就越大。要根据相应的情况设置。大型喷绘灯箱广告图像的分辨率通常设置为 30~72 像素/英寸; 网页设计图像分辨率通常设置为 72~96 像素/英寸; 报纸及杂志中图像的分辨率通常设置为 120~150 像素/英寸; 彩色印刷品平面设计中的图像分辨率通常设置为 300~350 像素/英寸。



知识延伸 >>>

什么是 dpi?

常用输出设备分辨率的单位是 dpi (dots per inch), 指的是输出分辨率, 即每英寸所包含的点(点/英寸)。大多数新型显示器的分辨率为 96 dpi, 老式显示器则为 72dpi。大多数喷墨打印机的分辨率大约在 300dpi~600dpi 之间。激光打印机的分辨率大约在 600dpi~1200dpi 之间。照排机要达到 1200dpi~2400dpi 或更高。例如打印机在每英寸距离上打印的点数。分辨率越高, 墨点就越小, 印出来的图像也就越细腻。

点是基于设备的分辨率, 像素是图像文件的分辨率, 它们之间并没有绝对的换算方法。

二、矢量图形和位图图像

(一) 位图图像

位图(或称为点阵图、栅格图)图像使用彩色网格即像素组成。保存位图时, 每个像素点都需要一组单独的数据来表示, 图像的像素是固定到特定尺寸的网格上的。调整位图的形状大小会使网格内的像素重新分布, 因此会影响图像的品质。位图的优点是图像很精细(精细程度取决于图像分辨率), 缺点是不能任意放大显示或印刷, 如果在屏幕上对它们进行缩放显示或

低于创建时的分辨率,会出现锯齿或马赛格的效果。如图 1-1 和图 1-2 所示。

(二) 矢量图形

矢量图形是由一些用数学方式描述的直线和曲线组成的图形,与分辨率无关,无论是被放大还是缩小,都是平滑和清晰的,而且色彩不失真。矢量图形也可以按任意分辨率打印,其品质不会降低。矢量图形还有一个优点是文件尺寸非常小。

知识延伸 >>> □

1. Photoshop 软件生成的就是位图图像文件,当然它也有绘制矢量图形的功能。美术设计常用的加拿大 Corel 公司出品的 CorelDRAW 软件就是一个非常专业的矢量图形绘制软件。

2. 位图图像尺寸不变时,图像分辨率与文件大小成正比,即图像分辨率越高,文件越大。

课后作业 >>> □

思考题

1. 同样的两幅 1×1 英寸的图像,分辨率分别为 50ppi 和 100ppi,计算一下,各包含多少个像素。哪个文件比较大?

2. 位图图像可以任意放大打印吗? 矢量图形呢?

第 2 课 色彩的深度与模式

目标任务 >>> □

了解 Photoshop 中色彩深度的概念。理解 Photoshop 中色彩的几种模式及其适用范围,掌握不同色彩模式之间的相互转换。

知识讲解 >>> □

一、色彩深度

色彩深度是指一幅图像中每像素所包含的颜色的数据量。计算机是以“位”(Bit)为基本单位来存储图像颜色数据的。常用的色彩深度是 1 位、8 位、24 位、32 位。位数越高,所包含的颜色信息量就越多。

一个 n 位的图像可包含 2 的 n 次方种颜色。单纯的黑白图像的色彩深度是 1 位。灰阶图像的色彩深度为 8 位,具有 256 种色阶。全彩图像是指 RGB 三色光所能显示的所有颜色,每

一色光以 8 位元表示,三色光交互增减,能产生 $256 \times 256 \times 256 = 16,777,216$ 种颜色。这个数值就是目前电脑所能表示的最高色彩,也就是通称的 RGB 真彩色(TureColor)。

二、色彩模式

色彩是构成图像的重要元素。在 Photoshop 中色彩模式提供了一种把色彩协调一致地用数值表示的方法。它决定了图像以什么样的方式在电脑中显示或者输出。

常见的色彩模式有以下几种:

(一)RGB 色彩模式

RGB 色彩模式是基于自然界中红色(Red)、绿色(Green)、蓝色(Blue)三种基色光的混合原理。

自然界中绝大多数可视光谱可用三种基色光不同比例和强度的混合来表示。这三种基色中每种都有 256(0~255)种取值。可以通过改变数值的大小组合来改变像素的颜色。所有基色相加便形成纯白色。反之,当所有基色的值都为 0 时,便得到了纯黑色。由于 RGB 颜色合成是白色,因此也称为色光加法。颜色调板如图 2-1 所示。

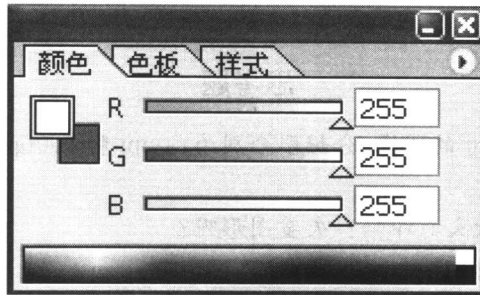


图 2-1 RGB 色彩模式

R 表示红色:0~255

G 表示绿色:0~255

B 表示蓝色:0~255

它是 Photoshop 最常用的色彩模式。由于可以产生多种色彩,因此在设计色彩丰富的图像时,首选 RGB 色彩模式。同时由于 RGB 色彩模式通过亮度表示色彩,某些色彩亮度范围已经超出了印刷色彩范围,因此直接打印 RGB 模式的图像就必然会损失一部分亮度,也就是常说的颜色“失真”。所以说如果将 RGB 模式应用于打印就不是最佳的了。

RGB 模式图像主要用于屏幕显示,如电脑显示器、电视机等,一般用于电子出版物与网页制作。

(二)CMYK 色彩模式

CMYK 色彩模式是一种印刷色彩模式。四个字母分别是指青(Cyan)、品红(Magenta)、黄(Yellow)、黑(Black),在印刷中代表四种颜色的油墨。理论上,青色(C)、品红(M)和黄色(Y)色素合成后吸收色光并生成黑色。所以,CMYK 模式被称为色光减法。由于打印油墨都包含一些杂质,因此这三种油墨混合实际生成土灰色,必须与黑色(K)油墨合成才能生成真正的黑色。颜色调板如图 2-2 所示。

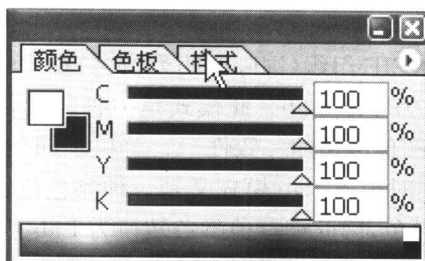


图 2-2 CMYK 色彩模式

C 表示青色:0%~100%

M 表示品红:0%~100%

Y 表示黄色:0%~100%

K 表示黑色:0%~100%

CMYK 为印刷四色,一般用于印刷出版物。

由于色彩数量比 RGB 少,而且比 RGB 多一个色彩通道,从而使得 CMYK 的色彩表现力不及 RGB,并且文件大小比相应的 RGB 文件大,因此 CMYK 较少应用于 Web 图像方面。在编辑用于印刷的图像时,也不提倡直接使用 CMYK 模式。一方面因为 CMYK 有四个通道,处理速度慢;另一方面也由于显示器成像是使用 RGB 模式,即使在 CMYK 模式下工作,Photoshop 也必须将 CMYK 即时转换为显示器所使用的 RGB 模式,这样减慢了处理速度。因此在编辑时选用 RGB 模式,编辑完成后再转换为 CMYK 模式比较好。

(三) HSB 色彩模式

HSB 色彩模式是根据人眼对色彩的观察来定义的。此模式中的所有颜色都用色相(Hue)、饱和度(Saturation)、亮度(Brightness)三个特性来描述。

色相(H):是与颜色主波长有关的颜色物理和心理特性。非彩色(黑、白、灰)是指不存在色相属性。有彩色(红、橙、黄、绿、青、蓝、紫等)都是表示颜色的外貌属性,它们就是所谓的色相。色相是物体反射或透射的光的波长,它表示在标准色相中的位置,其变化范围用 $0^{\circ}\sim 360^{\circ}$ 表示。

饱和度(S):是指颜色的鲜艳度或纯度,表示色相中灰色成分所占的比例。通常以百分比表示,范围是从 $0\%\sim 100\%$ (纯色)。

亮度(B):是指颜色的相对明暗程度,通常是以 0% (黑) $\sim 100\%$ (白)来度量。任何物体的颜色在没有光线照射时均为黑色,光线强度越大其颜色越亮。颜色调板如图 2-3 所示。

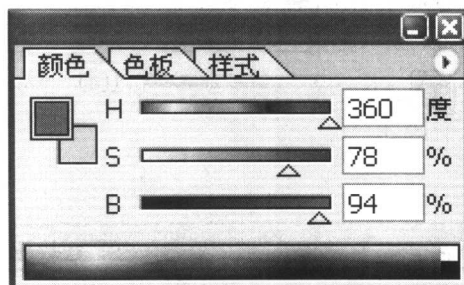


图 2-3 HSB 色彩模式

(四) Lab 色彩模式

Lab 色彩模式的原型是由 CIE 组织(国际照明委员会)在 1931 年制定的一个衡量颜色标准,1976 年被重新定义并命名为 CIE Lab。此模式是一种与设备无关的色彩模式,也就是说此模式不依赖于设备,能保持颜色传递的一致性。它解决了同一图像在不同显示设备或打印设备上色彩不一致的难题。同时由于 Lab 模式又是一种颜色范围最广的模式,其颜色范围包含了 RGB 和 CMYK 中所有颜色,因此把其他颜色转换为 Lab 色彩时并不会失真。

Lab 色彩模式是以一个亮度分量 L 和两个颜色分量 a 与 b 来表示颜色的。其中 L 的取值范围是 0~100,a 分量表示由绿色到红色的光谱变化,b 分量表示由蓝色到黄色的光谱变化,a 和 b 的取值范围均为-120~120,颜色调板如图 2-4 所示。

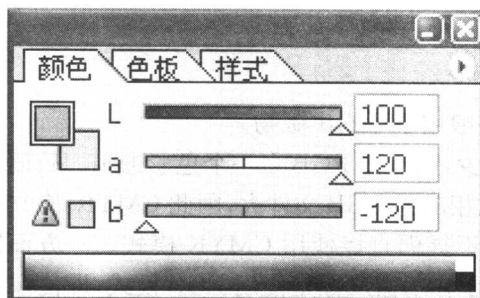


图 2-4 Lab 色彩模式

在 Photoshop 所有的颜色模式中,Lab 模式的色域最宽,它包括 RGB 和 CMYK 色域中的所有颜色。所以使用 Lab 模式进行转换时不会造成任何色彩上的损失。Photoshop 也是以 Lab 模式作为内部转换模式来完成不同颜色模式之间的转换的。如将 RGB 模式转换为 CMYK 模式时,计算机内部首先会把 RGB 模式转换为 Lab 模式,再将 Lab 模式转换为 CMYK 模式。当然这一过程是在计算机内部进行的,用户无需操心。

(五) 灰度模式

灰度模式可以使用多达 256 级灰度来表现图像,虽然和位图图像相似,灰度模式也是用黑色和白色表示图像,但在这两种颜色之间引入了灰色过渡。灰度模式只有一个 8 位的颜色通道,通道取值范围从 0%~100%。0%等于白色,100%等于黑色。颜色调板如图 2-5 所示。

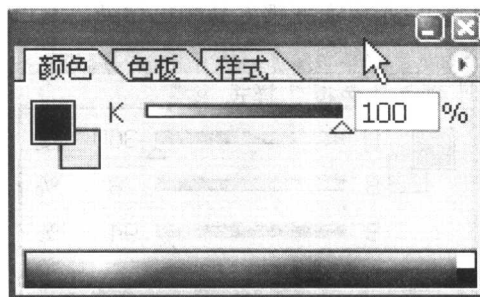


图 2-5 灰度色彩模式

灰度模式与位图模式相比,能更好地表现图像的颜色,图像的过渡更平滑细腻。同时由于只有一个色彩通道,在处理速度和文件大小方面都较彩色模式占优,因此在制作黑白图像时,可以选用灰度模式。

将其他色彩模式转换为灰度模式时,会造成彩色信息的丢失,这种损失是不可逆的。因此在转换时要慎重。

(六)位图色彩模式

位图色彩模式是使用黑和白两种颜色来表示图像中的像素,也叫黑白图像。因其色彩深度为 1,也称 1 位图像。由于位图模式只用黑白色来表示图像中的像素,在将图像转换为位图模式时会丢失大量细节。在宽度、高度和分辨率相同的情况下,位图模式的图像尺寸最小,约为灰度模式的 1/7 和 RGB 模式的 1/22。但丢失的细节也最多。

位图模式主要用于早期的不能识别颜色和灰度的设备。

位图模式不能和彩色模式的图像相互转换,要将彩色模式的图像转换为位图模式,必须先将其转换为灰度模式。

(七)双色调模式

双色调模式是通过混合 2~4 种自定义油墨来创建双色调(两种颜色)、三色调(三种颜色)和四色调(四种颜色)图像。如图 2-6 所示。

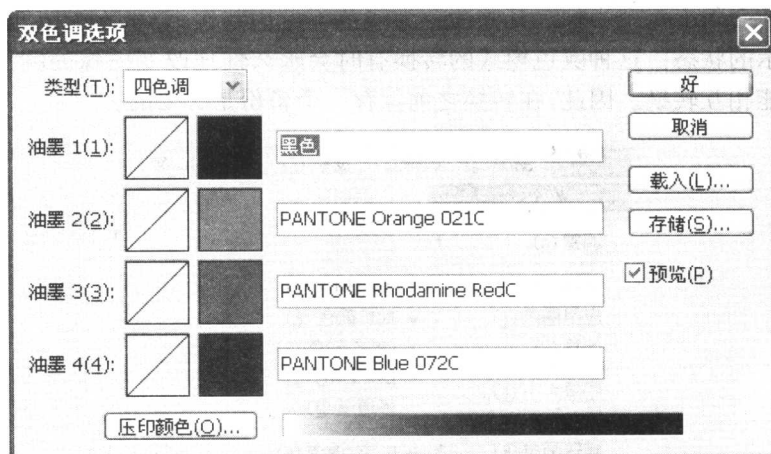


图 2-6 双色调色彩模式选项

要将其他色彩模式的图像转换为双色调模式,必须先将其转换为灰度模式,然后通过灰度模式转换。双色调使用不同的彩色油墨重现不同的灰阶。在双色调模式中,不能像在 RGB、CMYK 和 Lab 模式中那样直接访问个别的图像通道。而是通过“双色调选项”对话框中的曲线调整油墨颜色。

使用双色调模式的主要优势在于使用尽量少的颜色表现尽量多的颜色层次,这对于减少印刷成本是很重要的,因为在印刷时每增加一种色调都需要增加成本。

(八)索引颜色模式

索引颜色模式的图像最多不超过 256 种颜色,因此会有图像失真的现象。彩色图像转换为

索引颜色模式的图像后变成近 256 种颜色。索引颜色模式图像包含一个颜色表,如果原图像中的颜色不能用 256 色表现,则程序将选取现有颜色中最接近的来模拟这些颜色。这样可以减小图像文件的尺寸。大概只有 RGB 图像的 1/3,所以索引颜色模式多用于网络 and 多媒体动画。

在索引模式下只能进行有限的编辑。若要进一步编辑,应临时将其转换为 RGB 或其他模式。

(九)多通道模式

多通道模式对有特殊打印要求的图像非常有用。例如:图像中只使用了 1~3 种颜色时,使用多通道模式可以减少印刷成本并保证图像颜色的正确输出。

(十)8 位/通道和 16 位/通道模式

在灰度、RGB 或 CMYK 模式下,可以使用 16 位/通道代替默认的 8 位/通道。8 位/通道中包含 256 个灰阶,如果增加到 16 位,每个通道的灰阶数量为 65536 个,显然这样能得到更多的色彩细节。虽然 Photoshop 可以识别和输入 16 位通道的图像,但是处理这种图像的时候有很多限制。如所有的滤镜都不能使用,16 位通道的图像不能被印刷等。不过 Photoshop CS 新版本已经可以全面支持 16 位通道模式的图像了。

三、色彩模式的转换

为了在不同的场合正确输出图像,有时需要把图像从一种模式转换为另一种模式。执行【图像】/【模式】命令,如图 2-7 所示,子菜单中包含了各种色彩模式的命令,当前图像使用的色彩模式名称前会勾上一个小勾。某些命令为灰色不可用状态,表示不能将当前模式转换为这些命令所表示的状态。这种颜色模式的转换有时会永久性地改变图像的颜色值,某些色彩模式之间也不能相互转换。因此,在转换之前保存一个备份是必要的。

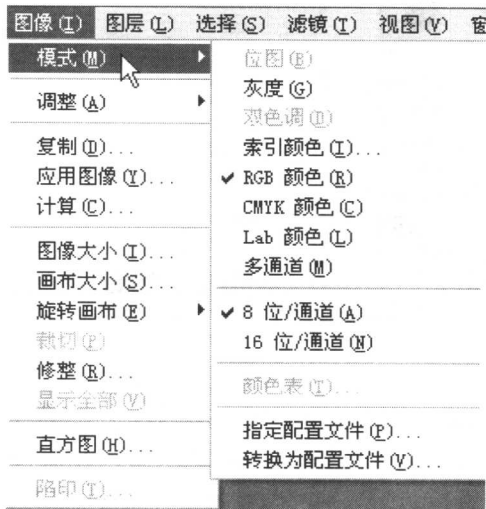


图 2-7 色彩模式转换菜单

课堂实训

将 RGB 模式转换成位图模式

1. 执行【文件】/【打开】命令或按 Ctrl+O 组合键, 打开一个 Photoshop 自带的 RGB 模式的“小鸭”图像文件。如图 2-8 所示。

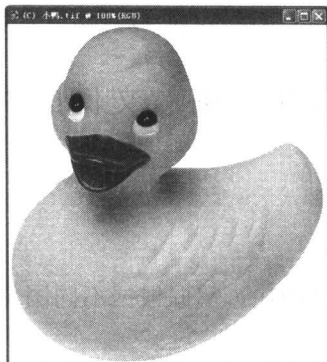


图 2-8 打开文件

2. 执行【图像】/【模式】/【灰度】命令。弹出如图 2-9 所示对话框。

3. 单击“”按钮, 确认扔掉所有颜色信息。完成灰度模式的转换。

4. 执行【图像】/【模式】/【位图】命令。弹出如图 2-10 所示对话框。

5. 更改对话框中的参数(也可以选择默认方式), 确认后单击“”按钮。即将灰度模式转换为位图模式。

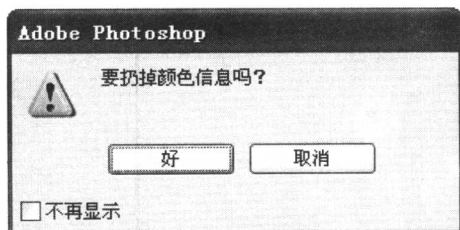


图 2-9 转换灰度模式对话框

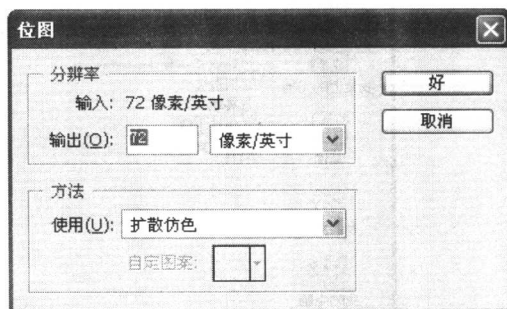


图 2-10 转换位图模式对话框

课后作业

思考题

1. 如何将 RGB 模式转换为 CMYK 模式? 试着转换一下。
2. 将要印刷输出的图像文件应该存储为什么色彩模式?

知识延伸

选用合适的设计色彩

由于显示器采用 RGB 模式, 因此我们在显示器中看到的 CMYK 模式的图像与输出时看到的图像效果会略有不同, 如原本颜色鲜艳的图像变得灰暗。因此在设计用色时, 应尽量避免使用饱和度、亮度很高的色彩, 以保持屏幕上作品的色彩与最终成品的色彩相近, 避免颜色“失真”。

第 3 课 图像文件的格式

目标任务

了解图像文件的多种格式及其用途。掌握根据不同图像的应用范围, 选择图像文件的存储和输出格式。

知识讲解

Photoshop 中可以保存的文件格式多达二十几种, 只要执行【文件】/【存储为】命令, 就可以选择文件格式, 如图 3-1 所示。其实, 常用的文件格式也就是几种, 下面分别介绍各种常用的图像格式。

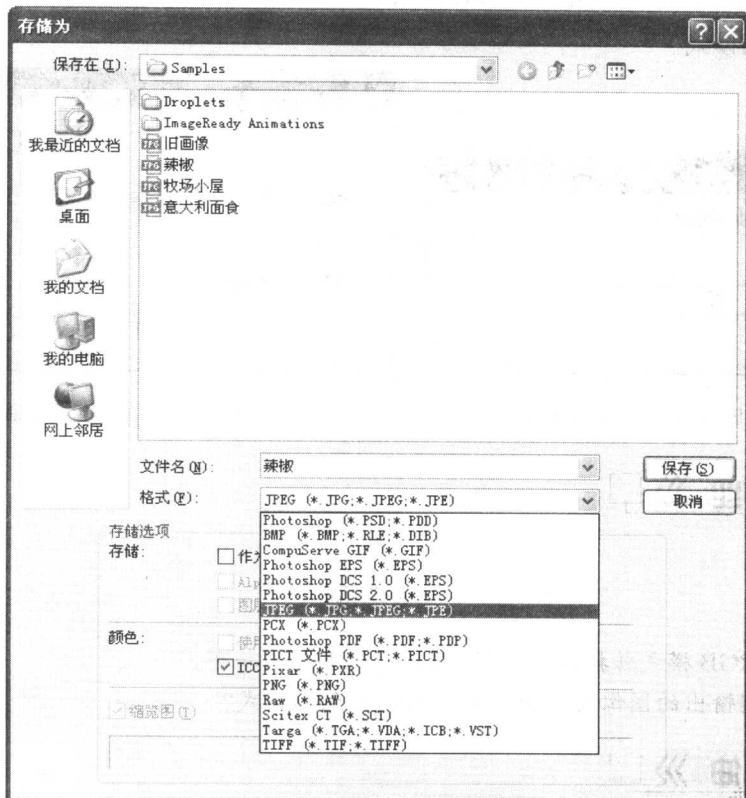


图 3-1 多种图像格式

一、PSD 格式

PSD 图像格式是 Photoshop 默认的文件格式。也是一种常用的 Photoshop 工作状态格式,支持 Photoshop 中所有的图像类型,也是唯一可支持所有图像模式的格式。其特点是可以包含图像的图层、通道、路径等信息,支持各种色彩模式和位深。所以在编辑图像的过程中,通常将文件保存为 PSD 格式,以便于重新读取信息,进行编辑。PSD 格式是一种无损失的存储格式。但是它的文件存储空间需求非常大,而且除了 Photoshop 外,很少有其他软件支持 PSD 格式,因此在图像设计完成后,通常需要转换为其他格式,以便浏览和传输。

二、JPEG 格式

JPEG 图像格式是一种有损压缩格式,是当前网络上最常用的图像文件格式。它支持 RGB、CMYK 和灰度色彩模式。

如图 3-2 所示,当选择 JPEG 格式后会弹出选项对话框,可以设定图像的品质和压缩级别。Photoshop 设置了 12 个压缩级别,不同的压缩级别决定了图像的品质和压缩程度。可在“品质”后面输入数字,或在后面的下拉列表中选择,也可拖动下面的滑块。数值越高,图像品质就越好,文件也就越大。

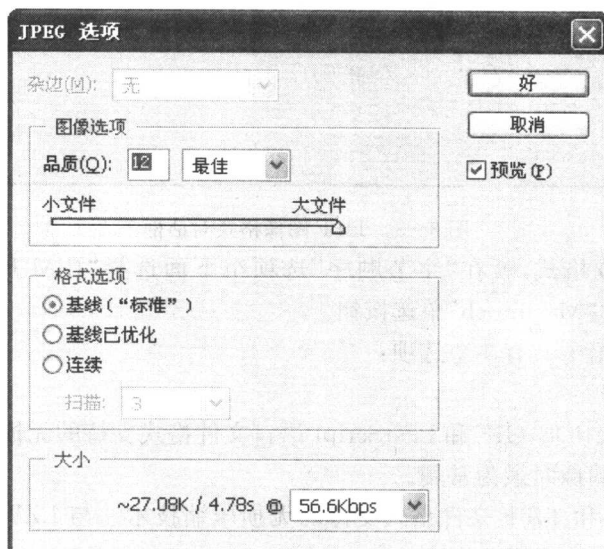


图 3-2 JPEG 图像格式对话框

“格式选项”组有三个单选按钮:如果选择“基线(标准)”选项,则大多数网页浏览器都可识别;如果选择“基线已优化”选项,则优化色彩质量;如果选择“连续”选项,则使用浏览器下载图像,图像可以边下载边显示。需要注意的是这种方式要求较多的内存,并不是所有的网络浏览器都支持。可以从“大小”选项组弹出菜单中选择调制解调器的速度。

三、TIFF 格式

TIFF 格式几乎被所有的绘图、排版、图像处理软件支持,也是桌面出版系统中最常用、最重要的文件格式。MAC 和 PC 系统的设计类软件都支持 TIFF 格式,可以跨平台操作。支持带 Alpha 通道的 CMYK、RGB 和灰度色彩模式的文件,不带 Alpha 通道的 Lab、索引色和位图