**第15章　第1小节　软件协作**

首先祝贺大家完成了本教程的学习，对于一些图像基础知识已经有了足够的认识。不过不要满足于此，要具备全面的能力，还需要学习其他的一些软件。建议最少要再学习一下Illustrator，这样一个主要针对点阵图像的处理，一个针对矢量图像的绘制，才能形成较为完整的图像知识体系。我们已经给大家提过Photoshop的局限性，虽然也能操作矢量图形，但是功能较为薄弱，而Illustrator则要强大得多。要记住，设计师用于创作的软件不是Photoshop而是Illustrator。

Adobe公司有许多认证项目，但只要是和图像有关系的，都要求同时掌握Photoshop和Illustrator。由此可见这两者是需要配合使用，然后一起为其他用途服务的。这其中Photoshop适合于图片处理，Illustrator则适合于绘图。从这两者出发，延伸出了许多扩展应用的领域。比如我们就曾经用Photoshop处理了在Premiere Pro中制作影片所需的素材图片。

在我们前面的所学之中，Photoshop处理完图片也就没事了，自己留着看就好了。但在实际工作中，Photoshop完成的图片还需要用作其它用途，比如打印，制作幻灯片或网页等。也就是说Photoshop只是一个工具，是工作流程中的一个环节而已。好比是由刀、剑、棍各选手组成一个武术团队，那这个团队就可以参加各种武术赛事。而Adobe也在按照这个思路发布软件，在各个领域都有触及，如图像领域的Photoshop、视频领域的Premiere Pro，排版领域的InDesign，网页领域的GoLive/DreamWeaver，网页多媒体领域的Flash，音频领域的Audition以及电子文档领域的Acrobat系列。

协作就是由多个软件相互配合完成一个项目。在这个过程中讲究的是配合，既可能是你一个人使用多个软件，更可能是一个团队中的各成员以自己所擅长的软件进行制作。Adobe所发布的各种软件套装就是这种思维的一个体现。

1、静态文件协作：

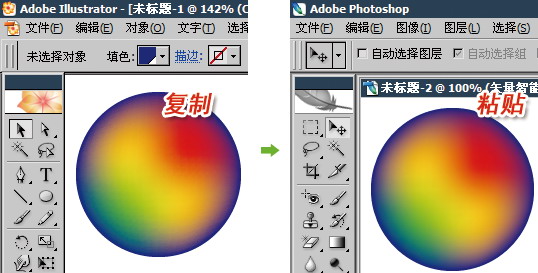
从文件类的协作方式上，我个人将其分为静态协作和动态协作。所谓静态，就是指各个软件独立运行，以文件的方式完成协作。比如先用Illustrator绘制出一个花朵，保存为文件。再用Photoshop开启这个文件，对花朵添加图层样式等一些其他操作，然后再次保存。这样第二次保存的图像就等于是结合了两个软件的最终成品了。这种协作方式较为原始，甚至称不上是协作，因为任何同类软件都可以通过文件进行配合，如果将图像保存为通用格式(如bmp图像格式)，就连Windows画图程序都可对其进行加工。

2、动态文件协作：

动态文件协作方式是将作品保存为专用文件格式，如Photoshop的psd格式、Illustrator的ai格式等，然后在另外的软件中直接引用这些专用格式。当在Photoshop或Illustrator中对文件做出修改并保存后，其修改的效果可以直接体现在引用该文件的软件中。这种方式的典型代表是GoLive的智能对象。网页中的图像都需要使用通用图像格式(如jpg、gif、png等)才能正常显示。不过GoLive可以直接将psd格式导入到网页中，在后台生成通用图片格式放入页面中。但随之GoLive会检测这个psd文件的状态，一旦发生改动，就自动更新为通用图片格式。并且psd文件格式还可以通过设定图层变量来扩大GoLive的应用范围。

3、剪贴板协作：

两个软件通过剪贴板交换信息，而不必通过保存文件。比如在Illustrator中绘制一个带有网格渐变的圆，〖CTRL+C〗将其复制，然后切换到Photoshop，〖CTRL+V〗进行粘贴，在Photoshop中就会出现相同的图像，如下图所示。这其实是建立了一个新的称为“矢量智能对象”的图层。这个图层可以和普通的矢量图像一样进行无损缩放，只是不能做出更多的类似调整色彩这样的操作。如果需要，就要在Illustrator中修改后再次复制粘贴过来。同样的复制粘贴几乎可以在任意两个Adobe体系的平面类软件中使用。在InDesign中粘贴就是直接在图像版面中排版。在GoLive中粘贴则直接(需要指定文件名)将图像贴到正在编辑的网页中。



4、数据流协作：

这种协作需求常发生在排版类的软件中，如InDesign和其前身PageMaker。因为其属于排版软件，并没有附带图像编辑功能。如果遇到版面中的某个图像不符合要求需要修改，可以对其进行“编辑原稿”操作，这样将开启相应的图像处理软件(如Photoshop)并自动调入该图像，在修改完成后选择保存。版面中的图像就会自动变为修改后的样子。既不需要通过导入文件，也不需要利用剪贴板传递信息。但其原理其实类同于动态文件协作，只是监测对象从专用图像格式扩展为任意图像格式。

在以上所列出的各种协作方式中，除最后一种数据流方式需要所有成员软件同时运行以外没，其他协作方式并不需要。从实用性角度来说，动态文件和剪贴板协作比较常用，只是这两者尽管并不强求成员软件要同时运行，但在实际操作时，同时运行更有效率。就比如GoLive要使用Photoshop修改智能对象这点来说，我们不至于每次修改都重新启动一次Photoshop吧，应该是将其开启后就留在后台，需要时直接调用。而Photoshop与Illustrator之间的剪贴板协作基本也有可能需要两者同时运行。不难看出，同时运行多个软件对系统资源的占用是巨大的。各种协作方式并无孰优孰劣之说，只要适合当前的工作，那就是正确的