**Photoshop的快捷键大全及相关PS基础知识**

 **如何使用PHOTOSHOP快捷键**

Photoshop是每个图形设计师和主页制作者不能不用和不得不用的东西。它功能的强大，不用我说， 我只是想把在使用过程中常常不被人留意的和一些高级使用技巧端出来，使你操作流畅，创意成真。

密技1:快捷键真快!

◆ 双击面板=Open file

ctrl+双击面板=New file

shift+双击面板=Save

alt+双击面板=Open as

ctrl+shift+=Save as

ctrl+alt+o=实际像素显示

ctrl+h=隐藏选定区域

ctrl+d=取消选定区域

ctrl+w=关闭文件

ctrl+q=退出photoshop

▲ f=标准显示模式→带菜单的全屏显示模式→全屏显示模式

★ 按Tab键可以显示或隐藏工具箱和调色板，按“Shift+Tab"键可以显示或隐藏除工具箱外的其它调色板。

★ esc=取消操作

★ 可以通过按键盘上的某一字母键来快速选择某一工具，各个工具的字母快捷键如下：Mar-quee-M, Lasso-l, Airbrush-a, Eraser-E,

Rubber Stamp-S, Focus-R, Path-P, Line-N, Paint Bucket-K, Hand-H, Move-V, Magic Wand-W, Paintbrush-B, Pencil-Y, Smudge-U,

Toning-O, Type-T, Gradient-G, Eyedropper-I, Zoom-Z, Default Colors-D, Switch Colors-X, Standard Mode-Q, Quick Mask Mode-Q,

秘技2:Shift,Ctr,Alt联袂主演!

使用其它工具时，按住Ctrl键可切换到Move工具的功能（除了选择Hand工具时）；按住空格键可切换到Hand工具的功能。

使用其它工具时，按“Ctrl+空格键”可切换到Zoom In工具放大图像显示比例：

按“Alt+Ctrl+空格键”可切换到Zoom Out工具缩小图像显示比例。

按“Ctrl+[+]"键可使图像文件持续放大显示比例，但窗口不随之放大；

按“Ctrl+[-]”键可使图像文件持续缩小显示比例，但窗口不随之缩小。

按“Ctrl+Alt+[+]”键可使图像文件持续放大显示比例，且窗口随之放大；按“Ctrl+Alt+[-]”键可使图像文件持续缩小显示比例， 且窗口随之缩小。

在Hand工具上双击鼠标可以使图像匹配窗口的大小显示。

按“Ctrl+Alt+[数字键0]”或在Zoom工具上双击鼠标可使图像文件以1：1比例显示。

按“Shift+Backspace”键可直接调用Fill（填充）对话框。

按“Alt+Backspace(delete)”键可将前景色填入选取框，按“Ctrl+Backspace(delete)”键可将背景色填入选取框内

在Layers、Channels、Paths调色板上，按Alt单击这些调色板底部的工具图标时，对于有对话框的工具可调出相应的对话框来更改设置。

移动图层和选取框时，按住Shift键可做水平、垂直或45度角的移动，按键盘上的方向键可做每次lpixel的移动， 按住Shift 键再按键盘上的方向键可做每次10pixel的移动。

在使用选取工具时，按Shift键拖动鼠标可以在原选取框外增加选取范围（开集）；

按Alt键拖动鼠标可以删除与原选取框重叠部分的选取范围；同时按Shift与Alt键拖动鼠标可以选取与原选取框重叠的范围（交集）。

调用Curves对话框时，按住Alt键于格线内单击鼠标可以增加网格线，提高曲线精度。

更改某一对话框的设置后，若要恢复为默认值，只要按住Alt键，Cancel键会变成Reset键，在Reset键上单击即可。

若要将某一图层上的图像拷贝到尺寸不同的图像窗口中央位置时，可以在拖动鼠标的同时按住Shift键，图像拖动到目的窗口后会自动居中。

若要将图像用于网络传输，可将图像模式设置为Indexed Color索引色彩色模式，有文件小、传输快的优点，如果再选择GIF89a Export(GIF输出），可以设置透明的效果，并将文件保存成GIF格式。

在使用自由变形（Layer/Free Transform）功能时，按Ctrl键并拖动某一控制点可以进行随意变形的调整； “Shift+Ctrl”键并拖动某一控制点可以进行倾斜调整；按Alt键并拖动某一控制点可以进行对称调整； 按“Shift+Ctrl+Alt”键并拖动某一控制点可以进行透视效果的调整。

在layers调色板上，按住Ctrl用鼠标单击某一图层时，可载入该层图像成选取框(Background层除外，改名后可以）。

使用路径(Path)工具时的几个技巧：使用笔形(Pen)工具制作路径时按住Shift键可以强制路径或方向线成水平、垂直或45度角，

按住Ctrl键可暂时切换到路径选取工具，按住Alt键将笔形光标在在黑色节点上单击可以改变方向线的方向，使曲线能够转折；

按Alt键用路径选取(Direct Selection)工具单击路径会选取整个路径；要同时选取多个路径可以按住Shift后逐个单击；

使用路径选工具时按住“Ctrl+Alt”键移近路径会切换到加节点与减节点笔形工具。

若要切换路径(path)是否显示，可以按住Shift键后在路径调色板的路径栏上单击鼠标, 或者在路径调色版灰色区域单击即可.

若要一起执行数个宏(Action),可以先增加一个宏，然后录制每一个所要执行的宏。

若要在一个宏(Action)中的某一命令后新增一条命令，可以先选中该命令，然后单击调色板上的开始录制(Begin recording)图标，

选择要增加的命令，再单击停止录制(Stop recording)图标即可。

在使用Filter/Render/Clouds滤镜时，若要产生更多明显的支纹图案，可先按住Alt键后再执行该命令；若要生成低漫射支彩效果，可先按住Shift键后再执行命令。

在使用Filter/Render/Lighting Effects滤镜时，若要在对话框内复制光源时，可先按住Alt键后再拖动光源即可实现复制。

若要在Color调色板上直接切换色彩模式，可先按住Shift键后，再将光标移到色彩条上单击即可。

**Photoshop鲜为人知的界面技巧**

1。你可能知道按Tab键可以隐藏工具箱和浮动面板，同样按Shift+Tab键可以只隐藏浮动面板( 而保留工具条可见 )。

2。按住Shift键点击浮动面板的标题栏( 最上方的蓝条 )可以使其吸附到最近的屏幕边缘。

3。双击浮动面板的上的每一栏( 就是有标题的那个 )可以使其最小化。通过浮动面板上的最小化按钮可以在紧凑模式( 只有最少的选项和内容可视 )和正常模式( 显示面板上所有的选项和内容 )之间切换。

4。可以通过按回车键( 或双击工具箱上的工具按钮 )来打开当前工具的选项面板。不然的话只能通过菜单上的Window ? Show Options命令来来打开。

5。利用比例缩放区( 在Photoshop窗体或导航器面板的左下角 )来快速选择一个准确的显示比例，当输入一个值后按Shift+Enter可以使光标仍保持在比例缩放区。

6。要改变状态栏的显示信息( 在窗口底部，默认显示文件大小，可以通过Window ? Show Status Bar打开 )，按状态栏上的按钮从弹出菜单中选一个新的项目。点击状态栏上按钮的左侧区域可以显示当前文件的打印尺寸、按住Alt点击显示文件尺寸和分辨率、按住Ctrl点击显示拼贴信息。

7。厌倦了灰色的画布底色？选择油漆桶工具[K]( Paint Bucket )按住Shift点击画布边缘即可设置画布底色为当前的前景色。注意：要还原到默认的颜色，设置前景色为25%灰度( R192,G192,B192 )再次按住Shift点击画布边缘。

8。在Photoshop中所有的对话框中的取消( Cancel )按钮都可以通过按住Alt键变为复位( Reset )按钮。这使你可以轻易回复到初始值而毋须取消重来。

9。键盘上的CapsLock键可以控制光标在精确状态及标准状态之间切换。注意：如果Photoshop的参数 [Ctrl+K,Ctrl+3] ( File ? Preferences ? Display & Cursors... ) 中已经设置光标为精确状态，这时CapsLock键不起作用。

10。按“F”键可在Photoshop的三种不同屏幕显示方式 ( 标准显示模式→带菜单的全屏显示模式→全屏显示模式 )下切换( 或者可以使用工具箱下端的按钮 )。提示：在全屏模式下按Shift+F可以切换是否显示菜单。

11。双击Photoshop的背景空白处为打开文件命令[Ctrl+O] ( File ? Open... )。

12。按住Shift点击颜色面板下的颜色条可以改变其所显示的色谱类型。或者，也可以在颜色条上单击鼠标右键，从弹出的颜色条选项菜单中选取其它色彩模式。

13。在图片窗口的标题栏上单击鼠标右键可以快速调用一些命令，如画布大小命令、图像大小命令和复制等等。

14。在调色板面板上的任一空白( 灰色 )区域单击可在调色板上加进一个自定义的颜色，按住Ctrl键点击为减去一个颜色，按住Shift点击为替换一个颜色。

15。通过拷贝粘贴Photoshop拾色器中所显示的16进制颜色值，可以在Photoshop和其它程序( 其它支持16进制颜色值的程序 )之间交换颜色数据。

**图形文件格式知多少**

电脑每一张靓丽的墙纸图片都可以表达个人的情调和风格；当我们设计网页时，往往也少不了图片的装饰。那么平常我们接触的图像到底有哪些呢？常见的图像文件格式又有哪些呢？

一、BMP格式

BMP是英文Bitmap（位图）的简写，它是Windows操作系统中的标准图像文件格式，能够被多种Windows应用程序所支持。随着Windows操作系统的流行与丰富的Windows应用程序的开发，BMP位图格式理所当然地被广泛应用。这种格式的特点是包含的图像信息较丰富，几乎不进行压缩，但由此导致了它与生俱生来的缺点--占用磁盘空间过大。所以，目前BMP在单机上比较流行。

二、GIF格式

GIF是英文Graphics Interchange Format（图形交换格式）的缩写。顾名思义，这种格式是用来交换图片的。事实上也是如此，上世纪80年代，美国一家著名的在线信息服务机构CompuServe针对当时网络传输带宽的限制，开发出了这种GIF图像格式。

GIF格式的特点是压缩比高，磁盘空间占用较少，所以这种图像格式迅速得到了广泛的应用。 最初的GIF只是简单地用来存储单幅静止图像（称为GIF87a），后来随着技术发展，可以同时存储若干幅静止图象进而形成连续的动画，使之成为当时支持2D动画为数不多的格式之一（称为GIF89a），而在GIF89a图像中可指定透明区域，使图像具有非同一般的显示效果，这更使GIF风光十足。目前Internet上大量采用的彩色动画文件多为这种格式的文件，也称为GIF89a格式文件。

此外，考虑到网络传输中的实际情况，GIF图像格式还增加了渐显方式，也就是说，在图像传输过程中，用户可以先看到图像的大致轮廓，然后随着传输过程的继续而逐步看清图像中的细节部分，从而适应了用户的"从朦胧到清楚"的观赏心理。目前Internet上大量采用的彩色动画文件多为这种格式的文件。

但GIF有个小小的缺点，即不能存储超过256色的图像。尽管如此，这种格式仍在网络上大行其道应用，这和GIF图像文件短小、下载速度快、可用许多具有同样大小的图像文件组成动画等优势是分不开的。

三、JPEG格式

JPEG也是常见的一种图像格式，它由联合照片专家组（Joint Photographic Experts Group）开发并以命名为"ISO 10918-1"，JPEG仅仅是一种俗称而已。JPEG文件的扩展名为.jpg或.jpeg，其压缩技术十分先进，它用有损压缩方式去除冗余的图像和彩色数据，获取得极高的压缩率的同时能展现十分丰富生动的图像，换句话说，就是可以用最少的磁盘空间得到较好的图像质量。

同时JPEG还是一种很灵活的格式，具有调节图像质量的功能，允许你用不同的压缩比例对这种文件压缩，比如我们最高可以把1.37MB的BMP位图文件压缩至20.3KB。当然我们完全可以在图像质量和文件尺寸之间找到平衡点。

由于JPEG优异的品质和杰出的表现，它的应用也非常广泛，特别是在网络和光盘读物上，肯定都能找到它的影子。目前各类浏览器均支持JPEG这种图像格式，因为JPEG格式的文件尺寸较小，下载速度快，使得Web页有可能以较短的下载时间提供大量美观的图像，JPEG同时也就顺理成章地成为网络上最受欢迎的图像格式。

四、JPEG2000格式

JPEG 2000同样是由JPEG 组织负责制定的，它有一个正式名称叫做"ISO 15444"，与JPEG相比，它具备更高压缩率以及更多新功能的新一代静态影像压缩技术。

JPEG2000 作为JPEG的升级版，其压缩率比JPEG高约30%左右。与JPEG不同的是，JPEG2000 同时支持有损和无损压缩，而 JPEG 只能支持有损压缩。无损压缩对保存一些重要图片是十分有用的。JPEG2000的一个极其重要的特征在于它能实现渐进传输，这一点与GIF的"渐显"有异曲同工之妙，即先传输图像的轮廓，然后逐步传输数据，不断提高图像质量，让图象由朦胧到清晰显示，而不必是像现在的 JPEG 一样，由上到下慢慢显示。

此外，JPEG2000还支持所谓的"感兴趣区域"特性，你可以任意指定影像上你感兴趣区域的压缩质量，还可以选择指定的部份先解压缩。 JPEG 2000 和 JPEG 相比优势明显，且向下兼容，因此取代传统的JPEG格式指日可待。

JPEG2000可应用于传统的JPEG市场，如扫描仪、数码相机等，亦可应用于新兴领域，如网路传输、无线通讯等等。

五、TIFF格式

TIFF（Tag Image File Format）是Mac中广泛使用的图像格式，它由Aldus和微软联合开发，最初是出于跨平台存储扫描图像的需要而设计的。它的特点是图像格式复杂、存贮信息多。正因为它存储的图像细微层次的信息非常多，图像的质量也得以提高，故而非常有利于原稿的复制。

该格式有压缩和非压缩二种形式，其中压缩可采用LZW无损压缩方案存储。不过，由于TIFF格式结构较为复杂，兼容性较差，因此有时你的软件可能不能正确识别TIFF文件（现在绝大部分软件都已解决了这个问题）。目前在Mac和PC机上移植TIFF文件也十分便捷，因而TIFF现在也是微机上使用最广泛的图像文件格式之一。

六、PSD格式

这是著名的Adobe公司的图像处理软件Photoshop的专用格式Photoshop Document（PSD）。PSD其实是Photoshop进行平面设计的一张"草稿图"，它里面包含有各种图层、通道、遮罩等多种设计的样稿，以便于下次打开文件时可以修改上一次的设计。在Photoshop所支持的各种图像格式中，PSD的存取速度比其它格式快很多，功能也很强大。由于Photoshop越来越被广泛地应用，所以我们有理由相信，这种格式也会逐步流行起来。

七、PNG格式

PNG（Portable Network Graphics）是一种新兴的网络图像格式。在1994年底，由于Unysis公司宣布GIF拥有专利的压缩方法，要求开发GIF软件的作者须缴交一定费用，由此促使免费的png图像格式的诞生。PNG一开始便结合GIF及JPG两家之长，打算一举取代这两种格式。1996年10月1日由PNG向国际网络联盟提出并得到推荐认可标准，并且大部分绘图软件和浏览器开始支持PNG图像浏览，从此PNG图像格式生机焕发。

PNG是目前保证最不失真的格式，它汲取了GIF和JPG二者的优点，存贮形式丰富，兼有GIF和JPG的色彩模式；它的另一个特点能把图像文件压缩到极限以利于网络传输，但又能保留所有与图像品质有关的信息，因为PNG是采用无损压缩方式来减少文件的大小，这一点与牺牲图像品质以换取高压缩率的JPG有所不同；它的第三个特点是显示速度很快，只需下载1/64的图像信息就可以显示出低分辨率的预览图像；第四，PNG同样支持透明图像的制作，透明图像在制作网页图像的时候很有用，我们可以把图象背景设为透明，用网页本身的颜色信息来代替设为透明的色彩，这样可让图像和网页背景很和谐地融合在一起。

PNG的缺点是不支持动画应用效果，如果在这方面能有所加强，简直就可以完全替代GIF和JPEG了。Macromedia公司的Fireworks软件的默认格式就是PNG。现在，越来越多的软件开始支持这一格式，而且在网络上也越来截止流行。

八、SWF格式

利用Flash我们可以制作出一种后缀名为SWF（Shockwave Format）的动画，这种格式的动画图像能够用比较小的体积来表现丰富的多媒体形式。在图像的传输方面，不必等到文件全部下载才能观看，而是可以边下载边看，因此特别适合网络传输，特别是在传输速率不佳的情况下，也能取得较好的效果。事实也证明了这一点，SWF如今已被大量应用于WEB网页进行多媒体演示与交互性设计。此外，SWF动画是其于矢量技术制作的，因此不管将画面放大多少倍，画面不会因此而有任何损害。综上，SWF格式作品以其高清晰度的画质和小巧的体积，受到了越来越多网页设计者的青睐，也越来越成为网页动画和网页图片设计制作的主流，目前已成为网上动画的事实标准。

九、SVG格式

SVG可以算是目前最最火热的图像文件格式了，它的英文全称为Scalable Vector Graphics，意思为可缩放的矢量图形。它是基于XML（Extensible Markup Language），由World Wide Web Consortium（W3C）联盟进行开发的。严格来说应该是一种开放标准的矢量图形语言，可让你设计激动人心的、高分辨率的Web图形页面。用户可以直接用代码来描绘图像，可以用任何文字处理工具打开SVG图像，通过改变部分代码来使图像具有互交功能，并可以随时插入到HTML中通过浏览器来观看。

它提供了目前网络流行格式GIF和JPEG无法具备了优势：可以任意放大图形显示，但绝不会以牺牲图像质量为代价；字在SVG图像中保留可编辑和可搜寻的状态；平均来讲，SVG文件比JPEG和GIF格式的文件要小很多，因而下载也很快。可以相信，SVG的开发将会为Web提供新的图像标准。

其它非主流图像格式：

1、PCX格式

PCX格式是ZSOFT公司在开发图像处理软件Paintbrush时开发的一种格式，这是一种经过压缩的格式，占用磁盘空间较少。由于该格式出现的时间较长，并且具有压缩及全彩色的能力，所以现在仍比较流行。

2、DXF格式

DXF（Autodesk Drawing Exchange Format）是AutoCAD中的矢量文件格式，它以ASCII码方式存储文件，在表现图形的大小方面十分精确。许多软件都支持DXF格式的输入与输出。

3、WMF格式

WMF（Windows Metafile Format）是Windows中常见的一种图元文件格式，属于矢量文件格式。它具有文件短小、图案造型化的特点，整个图形常由各个独立的组成部分拼接而成，其图形往往较粗糙。

4、EMF格式

EMF（Enhanced Metafile）是微软公司为了弥补使用WMF的不足而开发的一种Windows 32位扩展图元文件格式，也属于矢量文件格式，其目的是欲使图元文件更加容易接受

5、LIC（FLI/FLC）格式

Flic格式由Autodesk公司研制而成，FLIC是FLC和FLI的统称：FLI是最初的基于320×200分辨率的动画文件格式，而FLC则采用了更高效的数据压缩技术，所以具有比FLI更高的压缩比，其分辨率也有了不少提高。

6、EPS格式

EPS（Encapsulated PostScript）是PC机用户较少见的一种格式，而苹果Mac机的用户则用得较多。它是用PostScript语言描述的一种ASCII码文件格式，主要用于排版、打印等输出工作。

7、TGA格式

TGA（Tagged Graphics）文件是由美国Truevision公司为其显示卡开发的一种图像文件格式，已被国际上的图形、图像工业所接受。TGA的结构比较简单，属于一种图形、图像数据的通用格式，在多媒体领域有着很大影响，是计算机生成图像向电视转换的一种首选格式。

**Photoshop常见疑问解答**

（1）问：怎样在圆角的图形中设置图形的阴影；

答：PS6里有一个图层效果，不管你的图形是什么形状的，只要单独做在一个层里，就可以实行这个效果，里面有所需要的图形阴影设置。

（2）问： 用钢笔工具钩的路径再用放射工具总是渐变放射，由粗到细，怎样成一条直线；

答：1.笔工具钩的路径，再选取图章及喷枪，然后在路径面版中直接拖动工作路径到描边按钮上，就能出现一条直线效果。

2.笔工具的动力设置关闭（在钢笔工具状态行最后一项）或reset tool。

（3）问： 用钢笔工具钩下一图像后，怎样抠到新建的文件中去；

答：用钢笔工具钩出图像以后，把路径变成选区，然后新建一个文件，使用复制、粘贴或者直接拖动选区到新键文件上都可。

（4）问： 用直线工具画一个直线后，怎样设置直线由淡到浓的渐变；

答：用直线工具画出直线后，1.把它变成选区，填充渐变色，选前景色到渐变透明。2.在直线上添加蒙版，用羽化喷枪把尾部喷淡，

也可达到由淡到浓的渐变。

（5）问：做一个等腰梯形怎样精确控制它的大小；

答：1.由变换里的透视功能就能精确的控制它，快捷键CTRL+T。2.TRL+T，再按住CTRL+SHFIT+ALT ，用鼠标控制顶点，就会以等腰梯形控制。

（6）问： 怎样把做好的方框拉成别的形状；

答：把做好的方型变成选区，并把选区变成工作路径，然后添加节点，就能变成其他形状。

（7）问： 怎样使一个图片和另一个图片很好地融合在一起[包括看不出图像的边缘]；

答：1.选中图片，实行羽化，然后反选，再按DELETE，这样就可以把图片边缘羽化为了达到好的融合效果，你可以把羽化的像素设定的大点，

同时还可以多按几次DELETE，那样融合的效果更好。2.在图片上添加蒙版，然后选羽化的喷枪对图片进行羽化，同样能达到融合的效果。

最后别忘了把层的透明度降低，效果会更好。

（8）问： 在PS中写入文字，怎样选取文字的一部分；

答：把文字层转换成图层，然后在层面版上按住CTRL，用鼠标点击转换成图层的文字层就能选中全部文字，然后按住ALT键

，就会出现+\_的符号，然后选中不需要的文字，那么留下的就是需要的文字。

（9）问： 怎样使文字边缘填充颜色或渐变色；

答：文字边缘填充颜色，可描边功能。如要给文字边缘使用渐变色，先新建一个透明层，然后选中文字，然后在图层中选中透明层，

实行描边功能，然后把描边的层变成选区，填上渐变色即可。

（10）问：写入一段文字，可否在同一图层选取其中的一个文字填充渐变色；

答：把文字层转换成图层，然后在层面版上按住CTRL，用鼠标点击转换成图层的文字层就能选中全部文字，然后按住ALT键，

就会出现+\_的符号，然后选中不需要的文字，那么留下的就是需要的文字，在用渐变色填充就可以了。

（11）问：我是新手，觉得钢笔工具很不好控制，有什么好的方法或者技巧呢？

答：钢笔工具的关键是在节点，你的节点选择好的位置，那么你所画出的弧度就会很漂亮，记得要多用，多练。

（12）问：用PHOTOSHOP输出AI格式，在MAX里输不进?

答：PHOTOSHOP输出为AI格式的只能输出路径，你可以进入MAX里面在添颜色。

（13）问：请问现在PHOTSHOP最高版本是多少了？（中文的）

答：目前PHOTSHOP中文最高版本6.02。

（14）问：如何在PHOTOSHOP6.0中显示中文字体。

答：在编辑里点预置/常规，把字体用英文显示前的勾去掉，在中文显示前打勾。

（15）问：各位大虾，我敢说我不是个十足的菜鸟，但学了大半年的ps，至今对通道还是不能灵活的应用，

请问你们从前对通道的认识也是这样吗，现在经常用通道吗，你们认为通道是ps最难的吗？

答：通道应该分几部分来说： 1.通道是保存信息的地方，通道是按照8位来存储信息的，而PS的图层是24的，

这样按照存储格式PSD是很占硬盘空间的，而用通道保存信息的话，那就可以少占用硬盘空间。同时许多标准图像式如：

TIF、TGA等均可以包含有通道信息，这样就更大方便了不同应用程序来进行信息共享了。 2.通道层实际是图像层选择区域的映射，

完全为黑色的区域表明完全没有选择，完全为白色的区域表明完全选择，灰度的区域由灰度的深浅来决定选择程度。

现在网上流行的透明GIF图像，实际上就是包含了一个通道，用来告诉应用程序（如IE浏览器）那些部分需要透明，那些部分不需要透明。

3.通道还可以进行图像层的计算合成，从而产生很多特效。另外真正的图像处理专家通过通道来精确的对图像进行调整。

通道不管是在R、G、B、还是在C、M、Y、K图像中所显示的都是黑、白、灰三种。

所以可以单独把通道分离出来对每张图像进行精确的色彩调整。

（16）问：用photoshop设计出一个效果图打印到A4纸上,

但是我不知道在photoshop新建这个文件的尺寸(也就是定义该文档的长宽各是多少比较合适),打印时分辨率又该设为多少?

答：A4幅面是210mm\*297mm,打印时我想要适当缩小一些,留出边距.PS中分辨率一般为72ppi。

（17）问：怎么做一个很自然的阳光的效果？

答：PS滤镜里有一个光照效果，再加上光晕效果就能实现。

（18）问：下载了一个photoshop的 action，不知道怎么用？

答：把下载下来的action存放在PhotoshopRequired的目录下，重新启动photoshop，

打开action按右边小三角把目录下的action调入就可使用。

（19）问：我在做特效字的时候，做完后总是有白色的背景，请问如何去掉背景色，使得只能看到字，而看不到任何背景。

答：新建一个透明层，在透明层上在建立文字成，并完成效果，输出为GIF格式的图片，就能实现背景透明的效果。

（20）问：请问怎么样在PS中描绘出一个人物的轮廓？

答：用PHOTOSHOP路径勾人物的轮廓。

（21）问：我装了一个KPT ，在photoshop上却连KPT的影子都看不到？

答：把它装在PHOTOSHOP的PLUG-INS的例径下才可以用。

（22）问：建立调整层有是很方便，但怎么能只让调整层作用于同一图层呢？

答：分别在做几个层的效果，然后在把层合并就可以了。

（23）问：如何在potoshop将图片淡化？

答：1. 改变图层的透明度，100％为不透明。2. 减少对比度,增加亮度。3. 用层蒙板。4. 如果要将图片的一部分淡化可用羽化效果。

（24）问：我在photosho里的 新建了一个通道，为什么我按CTRL+点击所建的通道不好使那？出现任何象素都不大于50%，选区边将不可见。

答：按CTRL+点通道的时候，通道上必须有物体，空的通道是不行的。

（25）问：PHOTOSHOP中如何将一幅图分割为若干块？用什么工具？步骤如何？

答：1.任何一个PS版本里面都有裁切这个功能，你使用它就可以完成图片的分割。 2.PS6.0里面有一个专用的裁切工具，你可以使用它来完成分割，并输出为HTML或JPG或GIF等格式。

（26）问：PHOTOSHOP下什么方法可以很快画出虚线?(包括曲线)

答：在笔刷的属性里，把笔刷的圆形压扁，然后将笔刷的间隔距离拉大，这样就可以画出虚线。可以先做一个你要用的形状的路径，然后调整笔刷的spacing的值，描边路径就可以产生曲线。

（27）问：请问如何使用adobe gamma

答：GAMMA值是针对印刷来说的一种值。如果你的图像与印刷有关的话，那么就需要调整GAMMA值了。如果你的图像只是用来打印或在网上发布，使用默认值就可以了。

（28）问：ps中，可不可以象pagemake里一样，使文字在一个不规则的框里，并根据框的改动自动改动

答：不可以，但是PS有一个外挂滤镜，可以使文字绕着路径走，你改变路径，文字也会跟着改变。

（29）问：在photoshop 6.0中，每次打开一副图都是背景锁定的，咋去除？

答：PS里打开的每一副图片，其背景层都是锁住不能删除的，但是你可以双击它，把它变成普通层。这样的话你就可以对它进行编辑。

（30）问：请问在PS中参数设置里的插值方式是什么意思，主要作用体现在哪些地方？ 它有邻近，二次线性，二次立方三种选择！书上说是对图像做插值运算时用的，我想插值运算是怎么回事？

答：插值是在离散数据之间补充一些数据，使这组离散数据能够符合某个连续函数。插值是计算数学中最基本和最常用的手段，是函数\*近理论中的重要方法。利用它可通过函数在有限个点处的取值状况，估算该函数在别处的值，即通过有限的数据，以得出完整的数学描述。

早在公元六世纪，中国的刘焯已将等距二次插值法用于天文计算。十七世纪，牛顿和格雷果黎建立了等距结点上的一般插值公式。十八世纪，拉格朗日给出了更一般的非等距结点上的插值公式。在近代，插值法是观测数据处理和函数制表所常用的工具，又是导出其他许多数值方法（例如数值积分、非线性方程求根、微分方程数值解等）的依据。

邻近，二次线性，二次立方三种选择主要是指插值的计算方法，与上面的意思相近。

（31）问：请问什么是overlay方式？

答：这种模式以一种非艺术逻辑的方式把放置或应用到一个层上的颜色同背景色进行混合，然而，却能得到有趣的效果。背景图像中的纯黑色或纯白色区域无法在Overlay模式下显示层上的Overlay着色或图像区域。背景区域上落在黑色和白色之间的亮度值同0ver1ay 材料的颜色混合在一起，产生最终的合成颜色。为了使背景图像看上去好像是同设计或文本一起拍摄的，Overlay可用来在背景图像上画上一个设计或文本。

（32）问：请教用photoshop做的图片如果要把其中的层和历史记录都保存下来，应存为什么格式？

答：保存为PS的默认格式PSD就能保存其中的图层。历史记录是无法保存的，除非你把所需要的哪个记录在历史面版中用新快照保存下来，每次只能保存一个记录。

（33）问：我想把图片放到我的主页上，但我不会如何修改，如：一幅明星图片，上面有www.XXXXX.com的子我想把它去掉怎么办呢？

答：方法有很多种；在PS里面用裁切工具把不要的地方裁切掉；用图章工具把颜色覆盖在不要的地方；在不要的地方填上颜色然后打上你的名字或其他的。

（34）问：ps6.0里的图层效果怎样如模板一样去除但可运用

答：把图层前面的眼睛点掉，图层就处于隐藏状态，如果需要在把图层的眼睛点亮又可以看到图层效果。

（35）问：本人正在学PS，看到书中有dpi，ppi，lpi的词，dpi是每英寸点数，指设备所具有的分辨率；ppi是每英寸像素数，指图像所具有的分辨率；但lpi具体指什么我不是很清楚，书上写是加网线数，不知它与什么有关？答：在商业印刷领域，分辨率以每英寸上等距离排列多少条网线即LPI（Lines Per Inch）表示。在传统商业印刷制版过程中，制版时要在原始图像前加一个网屏，这一网屏由呈方格状的透明与不透明部分相等的网线构成。这些网线也就是光栅，其作用是切割光线解剖图像。由于光线具有衍射的物理特性，因此光线通过网线后，形成了反映原始图像影像变化的大小不同的点，这些点就是半色调点。一个半色调点最大不会超过一个网格的面积，网线越多，表现图像的层次越多，图像质量也就越好。因此商业印刷行业中采用了LPI表示分辨率。

（36）问：请问photoshop6.0里缩小的图片怎么保存不了呀？

答：这牵涉到一个图像的索引的问题，把图片的模式改成R G B或者C M Y K，这样的话不管你改不改尺寸都能存盘；除非是另一种原因，那就是图片被缩定，这个一般会在苹果机上发生。

（37）问：我经常遇到这种情况，按扭上的文字（特别是汉字）在photoshop或firework中时导成图片就是模糊的。怎么办

答：在firework中，输入字时选　择No Anti-Alias，不要虚化的效果。 photoshop中是一样的道理吧，选“无”。使用系统默认的字体要好一些。

（38）问：我在PS.6.0里用钢笔工具为什么不能用到最后成为选择区域呢?????

答：其实际钩好路径后,直接按 ctrl+enter 就可以了。

（39）问：在photoshop的批处理（action）中，我录制了几个命令，其中有一个命令是用毛笔工具在图片上写了一个字，其他的命令是对图片加滤镜，保存，关闭等，但是当用这个action对一组图片处理时，为什么没有执行写字的命令（这组图片上没有录制的那个字，而其他的效果都有）？而其他的几个命令都执行了，谢谢！

答：ps里用action录制下的书写文字，是不能对其他图片实行的。

（40）问：我在做光 芒 字的时候，说要建立一个图像文档，用黑色填充，并用遮罩文字输入工具输入文字的选择区域。请问怎么用遮罩文字输入工具输入文字啊？

答：在PS6里面选取了文字工具后在属性栏中可以直接设置的，有个虚线的T按钮就是。

（41）问：在执行filter/distort/polar coordinates，将图像的坐标转换为直角坐标系时，我在预览框里怎么什么东西都看不到啊？

答：在PHOTOSHOP中使用坐标转换后，所有的图像都会被压缩在一边的，预览的时候挤压在一起的图像就无法看到，你只要按确定按钮后，就能看见效果。

（42）问：用photoshop打印图片时，为了更好的效果，是否要把图片由rgb格式转为cmyk格式？图片的分辨率应设为多少？72的分辨率和300的分辨率分别适用在什么情况下？谢谢！

答：用PHOTOSHOP打印图片时，最好把图片的模式改成R G B，因为打印机的油墨是按照R G B的颜色来调配的。一般图片打印分辨率只要72DPI就足够了。72分辨率的图片一般是用在网上的，因为72分辨率的图片是显示图片，它只要让显示器能显示图片颜色就可以了，而300分辨率的图片使用在印刷的效果上。

（43）问：请问各位PS通道除了可以做特效字还有什么功能？

答：道最大的用处是做选择集及做透明效果，还可以用来分色。

（44）问：最近，我在研究Photoshop字效的时候，录制了几个动作，我想把动作拷贝出来，可是我找不到自制动作在那里？我也查找了\*.ATN,但没有找到。我创建了新设置和创建新动作都找不到，不知道被保存到那去了？如何把它找到呢？

答：在ACTION面板中点中要存的ACTION，然后点右上角的小三角，在弹出菜单选“SAVE ACTIONS”，选择保存位置即可。

（45）问：请问PHOTOSHOP怎样批量把图片改成一定尺寸？

答：用ACTION就可以了，很简单的。

1、先打开一幅你要变尺寸的图片，同时打开ACTION面板

2、按下ACTION的录制键，然后对图片进行\*作

3、完成图片\*作后，按CTRL+W，回车，保存修改结果，同时停止ACTION录制

4、在ACTION面板里对刚才录制的每一步\*作过程进行复制，比如你刚才\*作步骤是：IMAGE SIZE、AUTO LEVEL、SAVE、COLSE，那么每一步复制10个，按循序排好。

5、同时打开10个图片，按下ACTION中刚才\*作的播放键，一次10张图片就OK了。

（46）问：怎样让ＰＨＯＴＯＳＨＯＰ的一个图层嵌入到另一个图层？？？

答：选择图层模式即可。

（47）问：photoshop6.0中既可做位图，又可做矢量图吗？

答：是的。photoshop6.0里增加了画矢量图的功能。

（48）问：请教在photoshop中怎样使图片的背景透明?

答：1. 用魔棒选中背景删掉,然后存成GIF即可。2. 将需要的图片抠下，然后删除不用的部分。

（49）问：在photosop5.0中，把文字层转成图像层的命令是哪一个呢？

答：鼠标右击文字图层->选择"转换图层"。

（50）问：请问怎么向photoshop加字体？

答：phoshop使用的是windows系统的字体。在windows/fonts/安装新字体就可以了。

（51）问：Photoshop6如何输出gif?

答：1.文件另存为就可以了，选择文件类型为gif。2. 透明gif图要存成网页格式，save for web(ctrl+alt+shift+s)

（52）问：我在用photoshop6.0的文字蒙板时，没办法用渐变色，涂上渐变色在用Ctrl+d就文字也不见了。

答：用PHOTOSHOP6.0的话，可以直拦接给文字层加上渐变效果，与实现阴影效果的过程一样。

**有关Photoshop通道**

一、理解通道

通道(Channels)实际上是一个单一色彩的平面。这样说未免太抽象，还是以我们在生活中司空见惯的彩色印刷品来打个比方吧：我们所看到的五颜六色的彩色印刷品，其实在其印刷的过程中仅仅只用了四种颜色。在印刷之前先通过计算机或电子分色机将一件艺术品分解成四色，并打印出分色胶片；一般地，一张真彩色图像的分色胶片是四张透明的灰度图，单独看每一张单色胶片时不会发现什么特别之处，但如果将这几张分色胶片分别着以C（青）、M（品红）、Y（黄）和K（黑）四种颜色并按一定的网屏角度叠印到一起时，我们会惊奇地发现，这原来是一张绚丽多姿的彩色照片。

Photoshop具有给彩色图片分色的功能，以上面所说的印刷模式为例，Photoshop便将这种类型的图像分成了CMYK四种基本颜色。这四种颜色并不是大杂烩般地堆砌在一起，而是一种色彩以一个通道平面来储存，这样，各种颜色互不干扰，叠合起来则形成了一个真彩色图像。现在也许您能明白“一个分色即一个通道”这句话了吧。如果不明白也没有关系，请继续往下看。

上面我们只是以印刷模式（CMYK）来举例说明通道的，事实上Photoshop支持多种图像模式，当我们打开一个图像时，Photoshop会自动根据图像的模式建立起颜色通道，颜色通道的数目是固定的，且视色彩模式而定，比如RGB模式图像有三个缺省颜色通道（图1），CMYK模式图像则有四个缺省颜色通道（图2），灰度图和索引图则只有一个颜色通道。这也是区别通道与图层的一个好的切入点，因为：图层功能只是将一些独立完整的图片叠合到一起，事实上，一个图层就是一个图像，图层的数目可由我们自由的增减；而不同模式的图像的颜色通道数是固定的，它不能随意增减（如果随意删除一个颜色通道，则该图像的模式就会被改变），而且任一个通道也不是一个完整的图像，它只是这个图像中的一个分色（基本色）而已。分别激活一个多图层图像中的每一个图层，然后再查看通道调色板，我们将会发现，每个图层的图像中都有着自己的颜色通道。

下面的两个例图中，分别是RGB模式（图1）和CMYK模式（图2）图像打开时，通道调色板显示的状态，其中，通道调色板上的第一层并不是一个通道，而是各个通道组合到一起的显示效果。

图像中除了固有的颜色通道外，我们还可以定义自己的Alpha通道。Alpha通道与图层看起来相似，但区别却非常大：Alpha通道也可以随意的增减，这一点类似图层功能；但Alpha通道不是用来储存图像而是用来保存选取区域的。在Alpha通道中，黑色表示非选取区域，白色表示被选取区域，不同层次的灰度则表示该区域被选取的百分率。

二、使用通道调色板

利用通道调色板，能够很方便地对通道进行编辑修改\*作。

(1) 打开一个RGB或CMYK模式图像。

(2) 执行Window→Show Channels命令，以调出通道调色板（图3）。

①标题条：拖动标题条可以将通道调色板移到屏幕上的任一位置；

②舒卷按钮：单击舒卷按钮可以收缩或展开通道调色板。在需要的时候将调色板展开，不需要的时候再将它“卷起”，这样能有效地节约拥挤的屏幕资源；

③关闭按钮：单击关闭按钮可以隐含通道调色板；

④显示图标：显示图标为一眼睛图标，当一个通道前显示眼睛图标时，表示该通道是可见的，反之，当单击显示图标使眼睛消失时，则该通道被隐含起来，如果需要再一次调用，可执行Window→Show Channels命令即可；

⑤通道略图图标：这个图标显示各个通道颜色的亮度值略图；

⑥通道名称：显示通道的名称；

⑦工具图标：在通道调色板的底部共有四个工具图标。单击第一个工具可在当前图像上调用一个颜色通道的灰度值并将其转换为选取区域；如果当前图像上已有选取区域，则第二个工具为可激活状态，单击这个工具可将这个选取区域保存到一个Alpha通道中；单击第三个工具将在当前图像中创建一个新的Alpha通道；第四个工具为垃圾桶图标，当把一个通道拖放到垃圾桶里时，这个通道将被删除；

⑧滚动条：一个图像，除了缺省的颜色通道外，我们还可以创建24个Alpha通道，当通道调色板不能全部显示时，可拖动滚动条来浏览；

⑨弹出式菜单：单击右上角的三角按钮，将出现一个弹出式菜单，菜单里提供了一些通道\*作命令，如：New Channels（创建新通道）、Duplicate Channels（复制通道）、Delete Channels（删除通道）等。

三、使用Alpha通道

下面的例子中，我们将运用Alpha通道功能，为图像增加特殊效果，这使得图像看起来意趣横生。

(1)打开一个图像文件；

(2)调出通道调色板；

(3)单击通道调色板底的第三个工具图标（创建新通道），则在当前图像上创建一个新的Alpha通道，此时，Alpha通道为当前通道，图像全为黑色；

(4)用矩形选取框工具在Alpha通道上选取一个长方形区域；将前景色设置为白色，然后执行Edit→Fill命令，使选取区域填充为白色；

(5)按下＋键去掉选取框；

(6)执行Filter→Distort→ZigZag命令调出ZigZag对话框，设置如图5所示；

(7)完成后单击则得到效果；

(8)执行Filter→Stylize→Diffuse命令，调出Diffuse对话框，设置如图7所示，完毕后单击；

(9)单击通道调色板上RGB合成通道，回到RGB状态，然后执行Select→Load Selection命令，调出Load Selection对话框；

单击Channels框右侧的下拉箭头，选中“Alpha 1”项，然后单击；

(10)这时，Alpha1通道里的白色和灰度渐变部分以选取区域状态出现在图像上，执行Edit→Copy命令；

(11)执行File→New命令创建一个新图像，然后使用喷桶工具将图像涂上黑色背景；

(12)使新创建的图像为当前图像，执行Edit→Paste命令，将拷贝到剪贴板的图像粘贴到新图像中，OK!

**ps混合模式**

1.Normal模式

因为在PhotoShop中眼色是当作光线处理的(而不是物理颜料)，在Normal模式下形成的合成或着色作品中不会用到眼色的相减属性。例如，在Normal模式下，在100%不透

明红色选择上面的50％不透明蓝色选择产生一种淡紫色，而不是混合物理颜料时所期望得上到的深紫色。当增大蓝色选择的不透明度时，结果颜色变得更蓝而不太红，直到100％不透 明度时蓝色变成了组合颜色的颜色。用Paintbrush I具以50％的不透明度把蓝色涂在红色 区域上结果相同；在红色区域上描划得越多，就有更多的蓝色前景色变成区域内最终的颜色。于是，在Normal模式下，永远也不可能得到一种比混合的两种颜色成分中最暗的那个 更暗的混合色了。

2.Dissolve模式

Dissolve模式当定义为层的混合模式时，将产生不可须知的结果。因此，这个模式最好 是同Photoshop中的着色应用程序工具一同使用。U1ssQlve模式采用100％不透明的前景色 （或采样的像素，当与Rubber Stamp 工具一起使用时），同底层的原始颜色交替以创建一种 类似扩散抖动的效果。在Dissolve模式中通常采用的颜色或图像样本的不透明度越低，颜色 或祥本同原始图像像素散布的频率就越低。如果以小于或等于50％的不透明度描划一条路 径，Dissolve模式在图像边缘周围创建一个条纹。这种效果对模拟破损纸的边缘或原图的 “泼溅”类型是重要的。

3.Behind模式

这种混合模式在着色应用程序工具中能得到，但不用于合成层的属性。在Behind模式 中，只能在层上的透明和部分透明区域上着色，完全不透明的像素在此模式下不受影响。在 Behind模式下，可达到填充层内容中间隙的效果，或把前景色（或利用Rubber stamp I具时 的采样图像）应用到一张乙酸纤维介质的背面。

4.Clear模式

Clear模式类似于擦除层上不透明区域的效果。这种模式不能应用到一个层，只有 Stroke命令，Fill命令以及Paint Bucket工具 能清除一个层上的像素。用户可能始终没必要访问Clear模式，因为用Eraser 工具和Photoshop的许多掩膜功能就能执行等价的编辑工作 （并带有更可预知的结果）。

5.MuItiply模式

这种模式可用来着色并作为一个图像层的模式。MuItiply模式从背景图像中减去源材料（不论是在层上着色还是放在层上）的亮度值，得到最终的合成像素颜色。在MuItiply模式 中应用较淡的颜色对图像的最终像素颜色没有影响。 MuItiply模式模拟阴影是很捧的。现实 中的阴影从来也不会描绘出比源材料（阴影）或背景（获得阴影的区域）更淡的颜色或色调的特征。用户将在本章中使用MuItiply模式在恢复的图像中对Lee加入一个下拉阴影。

6.Screen模式

Screen模式是Muliiply的反模式。无论在Screen模式下用着色工具采用一种颜色，还是对Screen模式指定一个层，源图像同背景合并的结果始终是相同的合成颜色或一种更淡 的颜色。此屏幕模式对于在图像中创建霓虹辉光效果是有用的。如果在层上围绕背景对象的边缘涂了白色（或任何淡颜色），然后指定层Screen模式，通过调节层的opacity设置就能 获得饱满或稀薄的辉光效果。

7.Overlay模式

这种模式以一种非艺术逻辑的方式把放置或应用到一个层上的颜色同背景色进行混 合，然而，却能得到有趣的效果。背景图像中的纯黑色或纯白色区域无法在Overlay模式下 显示层上的Overlay着色或图像区域。背景区域上落在黑色和白色之间的亮度值同0ver1ay 材料的颜色混合在一起，产生最终的合成颜色。为了使背景图像看上去好像是同设计或文本 一起拍摄的，Overlay可用来在背景图像上画上一个设计或文本。

8.Soft Light模式

Soft Light模式根据背景中的颜色色调，把颜色用于变暗或加亮背景图像。例如，如果在 背景图像上涂了50％黑色，这是一个从黑色到白色的梯度，那着色时梯度的较暗区域变得更暗，而较亮区域呈现出更亮的色调。

9.Hard Light模式

除了根据背景中的颜色而使背景色是多重的或屏蔽的之外，这种模式实质上同Soft Lishi模式是一样的。它的效果要比Soft Light模式更强烈一些，同Overlay一样，这种模式 也可以在背景对象的表面模拟图案或文本，

10.Color Dodge模式

除了指定在这个模式的层上边缘区域更尖锐，以及在这个模式下着色的笔划之外， Color Dodge模式类似于Screen模式创建的效果。另外，不管何时定义color Dodge模式混合 前景与背景像素，背景图像上的暗区域都将会消失。

11.Color Burn模式

除了背景上的较淡区域消失，且图像区域呈现尖锐的边缘特性之外，这种colo，Burn模 式创建的效果类似于由MuItiply模式创建的效果。

12.Darken模式

在此模式下，仅采用了其层上颜色（或Darken模式中应用的着色）比背景颜色更暗的这些层上的色调。这种模式导致比背景颜色更淡的颜色从合成图像中去掉。

13.Lighten模式

在这种与Darken模式相反的模式下，较淡的颜色区域在合成图像中占主要地位。在层上的较暗区域，或在Lighten模式中采用的着色，并不出现在合成图像中。

14.Difference模式

Difference模式使用层上的中间色调或中间色调的着色是最好不过的。这种模式创建背 景颜色的相反色彩。例如，在Difference模式下，当把蓝色应用到绿色背景中时将产生一种青绿组合色。此模式适用于模拟原始设计的底片，而且尤其可用来在其背景颜色从一个区域 到另一区域发生变化的图像中生成突出效果。

15.Exclusion模式

这种模式产生一种比D1fference模式更柔和、更明亮的效果。无论是Difference还是 Exclusion模式都能使人物或自然景色图像产生更真实或更吸引人的图像合成。

16.Hue模式

在这种模式下，层的色值或着色的颜色将代替底层背景图像的色彩。在使用此模式时想 到Hue，Saturation，Brightness（HSB）颜色模式是有帮助的。 Hue模式代替了基本的颜色成分 迫不影响背景图像的饱和度或亮度。

17.Saturation模式

此模式使用层上颜色（或用着色工具使用的颜色）的强度（颜色纯度），且根据颜色强度 强调背景图像上的颜色。例如，在把纯蓝色应用到一个灰暗的背景图像中时，显出了背景中的原始纯色，但蓝色并未加入到合成图像中。如果选择一种中性颜色（一种并不显示主流色 度的颜色），对背景图像不发生任何变化。Saturation模式可用来显出图像中颜色强度已经由于岁月变得灰暗的底层颜色。