

高等院校艺术设计专业“十二五”规划教材

Photoshop CS 艺术设计教程

主编 马驰 陆全龙



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

高等院校艺术设计专业“十二五”规划教材

Photoshop CS 艺术设计教程

主 编 马 驰 陆全龙
副主编 李 晶 陈玲华 王义汉 张 鑫
参 编 余克文 赵 云 邓玉璋 张 琪

Photoshop CS Yishu Sheji Jiaocheng



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

中国·武汉

内 容 简 介

本书共五章,主要介绍了 Photoshop CS5 和数字图像的基础知识;Photoshop CS5 的各种工具命令的使用方法;Photoshop CS5 的主要菜单命令及其应用;Photoshop 软件在标志设计、海报设计、书籍装帧设计等平面设计方面的运用,以及在数码照片处理、建筑效果图后期制作、插画制作方面的运用。

全书图文并茂、通俗易懂,能引导读者快速掌握 Photoshop 软件的操作技能。

本书可作为高等院校美术相关专业教材和社会相关领域培训班教材,也可作为广告设计、计算机美术设计、平面设计等从业人员的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS 艺术设计教程 / 马驰 陆全龙 主编. —武汉:华中科技大学出版社,2011. 10
ISBN 978-7-5609-7135-3

I. P… II. ①马… ②陆… III. 图形软件,Photoshop CS5-高等学校-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 092742 号

Photoshop CS 艺术设计教程

马驰 陆全龙 主编

策划编辑:张 毅

责任编辑:张 琼

封面设计:龙文装帧

责任校对:李 琴

责任监印:张正林

出版发行:华中科技大学出版社(中国·武汉)

武昌喻家山 邮编:430074 电话:(027)87557437

录 排:武汉正风天下文化发展有限公司

印 刷:武汉中远印务有限公司

开 本:880 mm × 1230 mm 1 / 16

印 张:12.5

字 数:380 千字

版 次:2011 年 10 月第 1 版第 1 次印刷

定 价:46.00 元(含 1CD)



华中科大

本书若有印装质量问题,请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线:400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

Photoshop 软件是 Adobe 公司研制的专业的图像处理软件，它功能强大、应用广泛，适用于广告设计、印刷、网页设计、效果图后期处理、插画设计等多个方面。Photoshop 作为图形图像处理领域的专业软件，不断更新，以满足用户日益增长的平面设计、图像处理的需要。

本教程根据高校艺术设计类专业特点和人才培养目标编写，具有如下几方面的特色。

(1) 在内容组织上遵循循序渐进的教学原则。本教程第 1 章至第 3 章讲解 Photoshop CS5 软件的基础知识；第 4 章和第 5 章分别讲解该软件在平面广告设计、图像处理、环艺效果图后期处理、插画等方面运用的综合实例。通过由浅入深的学习，让读者能快速掌握软件的基本知识和综合运用方法。

(2) 适合开展案例式教学。本教程第 1 章至第 3 章通过图片解说和小例子讲解，使读者能在练习实例的过程中快速掌握软件操作界面基础知识、工具和菜单命令的使用方法；第 4 章和第 5 章通过综合性的实例，让读者了解该软件在不同艺术设计领域的应用，快速掌握软件的综合使用方法与技巧，提高应用能力。

(3) 适用面广，具有一定的灵活性。前面三章讲解目前较新版本 Photoshop CS5 的基本知识；后面两章是使用较低版本 Photoshop 软件制作的综合实例(由于实例制作使用的是菜单操作和基本命令，使用 Photoshop CS2 至 Photoshop CS5 版本的用户按操作步骤都可以完成综合实例的制作)，以满足不同版本用户的使用需要。

本教程由马驰和陆全龙担任主编，李晶、陈玲华、王义汉、张鑫担任副主编，余克文、赵云、邓玉璋、张琪参加了编写工作。

由于时间有限，本教程难免有一些不足之处，还望读者批评指正。

编者

2011 年 5 月

目录

Photoshop CS Yishu Sheji Jiaocheng

MULU

第 1 章	Photoshop CS5 概述	(1)
1.1	Photoshop 软件简介	(3)
1.2	数字图像基础知识	(3)
1.3	Photoshop CS5 软件界面介绍	(6)
1.4	Photoshop CS5 的基本操作	(12)
第 2 章	Photoshop CS5 的工具命令	(17)
2.1	软件的工具概述	(19)
2.2	选区类工具介绍与应用	(19)
2.3	绘图填充类工具介绍与应用	(25)
2.4	文字类工具介绍与应用	(42)
2.5	路径类工具介绍与应用	(49)
2.6	辅助类工具的运用	(58)
第 3 章	Photoshop CS5 的菜单命令	(63)
3.1	“编辑” 菜单命令及应用	(65)
3.2	“图层” 菜单命令及应用	(76)
3.3	“图像” 菜单命令及应用	(93)
3.4	“选择” 菜单命令及应用	(101)
3.5	“滤镜” 菜单命令及应用	(105)
3.6	通道命令及应用	(113)

第 4 章 平面广告、标志设计综合实例.....	(123)
4.1 标志设计制作.....	(125)
4.2 POP 广告设计制作.....	(128)
4.3 海报招贴设计制作.....	(133)
4.4 书籍装帧设计制作.....	(138)
4.5 包装设计制作.....	(151)
第 5 章 图形图像处理综合实例.....	(163)
5.1 数码照片处理——人物部分.....	(165)
5.2 数码照片处理——色彩部分.....	(174)
5.3 卧室效果图后期处理	(179)
5.4 别墅效果图后期处理.....	(185)
5.5 插画制作.....	(189)
参考文献.....	(194)

第 1 章

Photoshop CS5 概述

P hotoshop
CS Y ishu Sheji
J iaocheng



1.1 Photoshop 软件简介

ONE

1. 软件特点及在艺术设计领域中的应用

Photoshop CS 是美国 Adobe 公司开发的一款跨平台的平面图像处理软件, 由于其用户界面友好、功能强大、操作方便、性能稳定, 所以 Photoshop 是全世界公认较好的平面美术设计软件, 颇受专业设计人员和爱好图像处理的人们的青睐, 主要应用于平面设计、网页设计、标志设计、包装设计、建筑效果图后期处理、影像创意及插画设计等方面。随着软件的不断更新, 这种应用优势更加突显, 所以 Photoshop 软件备受各行各业人士的青睐。

2. Photoshop CS5 新增功能

1) 内容自动填补

运用该功能, 当删除图像中的某个区域遗留的空白区域时, 软件会自动进行填补。

2) 镜头自动校正

该功能可对各种相机与镜头进行自动校正, 主要包括减轻枕形失真、修饰曝光不足的黑色部分及修复色彩失真。这种调节方式也支持手动操作, 用户可以根据自己的情况进行不同的修复设置。

3) 全新笔刷系统

升级的笔刷系统以画笔和染料的物理特性为依托, 新增多个参数, 可实现较为鲜明的真实效果。

4) 64 位 Mac OSX 支持

Photoshop CS4 已经在 Windows 上实现了 64 位, 现在 Photoshop CS5 平行移入了 Mac 平台, Mac 用户可以使用 4 GB 的内存, 便于处理更大的图片。

5) Puppet Warp 功能

运用该功能, 用户可以在一幅图像上建立网格, 然后用“大头针”固定特定位置, 其他的点可以用简单的拖拉移动来控制。

6) 更新对高动态范围摄影技术的支持

运用该功能, 可以将曝光程度不同的影像结合起来, 产生想要的效果。Adobe 公司认为, Photoshop CS5 的 HDR Pro 功能已超越目前市面上最常用的同类工具——HDRsoft 公司的 Photomatix。Photoshop CS5 的 HDR Pro 可用来修补太亮或太暗的画面。

7) 先进的智能选择工具

一个先进的智能选择工具可容易地将某些物体从背景中隔离出来。Photoshop CS5 新增的智能去背景工具, 可以进行复杂图形的去背景处理。

8) 处理高档相机中的 RAW 文件

该功能主要基于 Lightroom 3, 在无损的条件下, 图片的降噪和锐化处理效果更加优化。

1.2 数字图像基础知识

TWO

1. 像素与分辨率

1) 像素

像素指数码图像中的最小组成单位, 像素是图像不能再被划分的最小单位。它是一个正方形, 具有颜色、明暗, 相对于整个图像的坐标等一些信息。一定数量的不同颜色的正方形小块进行排列组合, 就可以用来表示一幅数码图像, 也就是位图图像。通过数码相机拍摄、扫描仪扫描或位图软件输出的图像都是位图。

2) 分辨率

像素是不能再被划分的点,但是单位长度上的像素点有多有少。单位长度上所拥有的像素点的数目,就是一幅图像的分辨率。由于数码图像都是由点、线和面组成的,那么相同面积内图像像素越多,画面就越精细。也就是说,图像的分辨率越高,图像就越清晰;反之则不清晰。最常见的衡量方法是以每英寸(1 in=2.54 cm)所具有的像素点数来比较。图像分辨率和图像尺寸(高×宽)的值一起决定文件的大小及输出图片的质量,分辨率越大的图形文件所占用的磁盘空间也就越大。文件大小与其图像分辨率的大小成正比。

2. 点阵图和矢量图

1) 点阵图

点阵图又称位图、栅格图,是由许多小方块“像素”组成的图形,这些小方块可以进行不同的排列组合来构成图像。位图的特点是能很好地表现出景物颜色、光影和色彩的变化,很好地还原显示生活的景物。位图图片相对于矢量图来说占用的磁盘空间较大,图像的清晰程度与图片的分辨率有密切的关系。位图是由像素阵列的排列来实现其显示效果的,每个像素有自己独立的颜色信息,在进行位图图像编辑的时候,可操作的对象就是一个一个的像素,可以改变像素点的色相、饱和度、明度,从而实现图像的改变。当放大位图时,可以看见构成整幅图像的无数个方块(马赛克现象)。

2) 矢量图

矢量图,也称为面向对象的图像或绘图图像。矢量文件中的图形元素称为对象。每个对象都是一个自成一体 的实体,它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。矢量图形是通过数学模型描述定义的,矢量图的大小与分辨率无关。这意味着它们可以按最大分辨率显示到输出设备上。矢量图的特点是可以无限放大,而且不会失真,但是其还原景物色彩的能力较差,图像的色彩层次和颜色丰富性不及位图图像,但是矢量图的文件比位图图像文件占用空间小。

3. 常用的文件格式

Photoshop 是一款支持很多图像文件格式的软件,可以存储的图像格式也很多,以下介绍几种常用的文件格式。

1) PSD/PDD 格式

PSD/PDD 格式是 Photoshop 的专用文件格式,PSD 和 PDD 文件可以存储为 RGB 或 CMYK 色彩模式的文件,还能够自定义颜色并进行存储,最主要的是它可以保存 Photoshop 的图层、通道、路径等信息,以方便用户对图像进行修改。PSD 格式是目前唯一能够支持全部图像色彩模式的格式,但是文件占用磁盘空间大,占用计算机内存空间也大。用 PSD 格式保存的文件是带有图层的,方便用户下次编辑。

2) JPEG 格式

JPEG 格式是 1980 年由 Joint Photographic Experts Group(JPEG)研发的图像文件格式,它的最大特点在于支持很大的压缩比例,用户可以选择适当的压缩比例来对图像进行压缩,从而减小图像所占的空间。JPEG 格式支持的颜色信息较多(24 位真彩色),可以实现渐变等效果,在高压压缩比例的前提下,JPEG 格式依然能够保证较高的图像质量(在压缩时一定会损失一些图像细节),所以在互联网上的使用非常广泛。JPEG 文件的优点是文件占用空间较小,色彩的还原也比较出色,并且兼容性非常好,大部分的应用程序都能读取这种文件。

3) BMP 格式

BMP 格式是一种与硬件设备无关的图像文件格式,它的使用也非常广泛。它采用位映射存储文件格式,不采用其他任何压缩,因此,BMP 文件所占用的空间也很大。BMP 格式是 Windows 环境中交换所有与图像有关的数据的一种标准,因此在 Windows 环境中运行的图形图像软件都支持 BMP 图像格式。

4) TIF 格式

TIF 格式支持 RGB、CMYK、LAB、位图模式和灰度的颜色模式,并且在 RGB、CMYK 和灰度等三种颜色模

式中还支持使用通道、图层和路径等功能。这种格式便于在应用程序之间和计算机平台之间进行图像数据交换。它还可以对图像进行一定程度的压缩,减小文件占用的空间。因此,TIF 格式应用非常广泛,可以在许多图像软件 and 平台之间转换,是一种非常灵活的位图图像格式。

5) PNG 格式

PNG 格式的文件可以用于网络的图像,可以保存多达 24 位(1 670 万色)的真彩色图像,并且还支持透明背景和消除锯齿边缘的功能,在软件与软件之间的交互使用中,这项功能非常实用。PNG 格式的文件还可以在不失真的情况下对图像压缩保存。

6) GIF 格式

GIF 格式图像用 256 色(8 位)存储单个位图图像数据或多个位图图像的数据。GIF 格式的图像支持透明度、压缩、交错和多图像图片(常见的 GIF 动画)。GIF 格式是由 CompuServe 提供的一种图像格式,在网络传输时速度快。它还可以使用 LZW 压缩的方式将文件进行压缩,从而减小文件占用的空间,因此也是一种经过压缩的格式,色彩的还原相对较差。这种文件格式可以支持位图、灰度和索引颜色的颜色模式。

4. 常用的色彩模式

1) RGB 模式

RGB 模式是 Photoshop 中一直以来最常用的一种颜色显示模式。不管是扫描的图像,还是直接在计算机上绘制的图像,几乎都是以 RGB 的模式存储的。R、G、B 分别是红、绿、蓝英文单词的首字母,是通过红色、绿色、蓝色三种颜色的明度、纯度、色相等的变化,以及相互叠加而得到的极其丰富的颜色的显示方式。RGB 中每一种颜色有 256 种变化,而三种颜色混合起来就可以生成 1 670 万种颜色。这几乎包括了人类视力所能感知的所有颜色,是目前运用最广的颜色显示方式之一。

2) CMYK 模式

CMYK 模式是一种印刷的颜色模式。它由分色印刷的四种颜色(青色、品红色、黄色和黑色)组成,在本质上与 RGB 模式没什么区别。RGB 模式是一种发光的色彩模式,我们在黑暗的空间内仍然可以看见屏幕上的内容;而 CMYK 是一种依靠反射光线的色彩模式,阳光或灯光照射到印刷品上,再反射到我们的眼中,这样我们才能看见印刷品的具体内容。比如期刊、报纸、宣传画等都是印刷出来的,那么在设计制图的时候就应该选用 CMYK 色彩模式。CMYK 色彩模式的色域比 RGB 色彩模式的色域小,所以打印得到的作品的颜色比显示器中看见的作品的颜色要灰暗些。

3) 灰度模式

灰度模式在图像中使用不同的灰度级,在 8 位图像中,最多可以使用 256 级灰度来表现图像的色彩,这样可以使图像的过渡更平滑细腻,图像的黑、白、灰层次也比较好。灰度图像的每个像素有 0(黑色)至 255(白色)的亮度值。灰度值可以用黑色油墨覆盖的百分比来表示(0%等于白色,100%等于黑色)。

4) 位图模式

位图模式使用两种颜色值(黑色或白色)之一表示图像中的像素,所以用这种色彩模式构成的图像也称为黑白图像。由于位图模式只用黑白色来表示图像的内容,所以在将图像原有的色彩模式转换为位图模式时就会丢失大量图像细节。因此,Photoshop 提供了几种算法来模拟图像中丢失的一些细节。

5) LAB 模式

LAB 模式解决了由于不同的显示器和打印设备所造成的颜色显示的差异,也就是这种颜色显示模式不依赖于设备的色彩显示功能。LAB 模式是由一个亮度的分量 L 及两个颜色的分量 A 和 B 来表示颜色的。LAB 模式所包含的颜色范围是最广的,它能够包含所有的 RGB 和 CMYK 模式中的颜色。要将 LAB 图像用其他彩色 PostScript 设备打印,应首先将其转换为 CMYK 模式。LAB 颜色是 Photoshop 在不同颜色模式之间转换时使用的中间颜色

模式。

6) 索引颜色模式

索引颜色模式是网络上和图片动画中常用的图像色彩模式，当彩色图像转换为索引颜色的图像后，它包含近 256 种颜色。索引颜色的图像有一个颜色表。假设原图像中颜色不能完全用 256 种色来表现，那么 Photoshop 软件就会自动从可使用的颜色中选出最相近的颜色来模拟图像原有颜色，这样可以减小图像文件的大小。在这种模式下只能进行有限的编辑，若要进一步进行编辑，应将其临时转换为 RGB 模式。

1.3 Photoshop CS5 软件界面介绍

THREE

Photoshop 软件界面主要由标题栏、菜单栏、属性栏、工具箱、控制面板、状态栏等组成。

1. 标题栏

标题栏位于界面最顶端，显示的是软件名称、功能选项等信息，如图 1.1 所示。



图 1.1

2. 菜单栏

菜单栏位于标题栏下方。Photoshop 对菜单命令进行分类，当需要执行命令的时候，可以在不同的菜单中选择需要的命令，如图 1.2 所示。

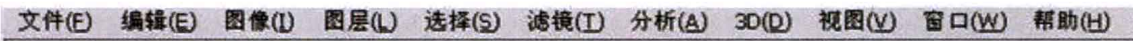


图 1.2

3. 工具箱

工具箱位于界面的左侧。工具箱工具种类丰富、功能强大，并对功能类似的工具进行了一定的分类，如图 1.3 所示。

4. 属性栏

属性栏位于菜单栏下方。不同的工具有不同的属性及可供调整参数项目。当选择不同的工具的时候，它会随着工具的改变而相应出现该工具的可调整项目，如图 1.4 所示。



图 1.4

5. 控制面板

控制面板可以完成各种图像处理操作和工具参数的设置，Photoshop CS5 中提供了多个控制面板。其中包括：导航器、信息、颜色、色板、图层、通道、路径、历史记录、动作、工具预设、样式、字符等面板。

1) “导航器”面板

该面板用来显示缩略图像，可以按比例缩放显示的图像，并且可以迅速移动图像的显示内容。可以通过左右移动下方的滑块迅速缩小或放大图像，如图 1.5 所示。值得注意的是，在这种方式下的放大和缩小只是改变图片的浏览模式，并不是改变图像的大小尺寸。图 1.5 所示“导航器”面板中矩形框中的内容是工作区中显示的图像内容。

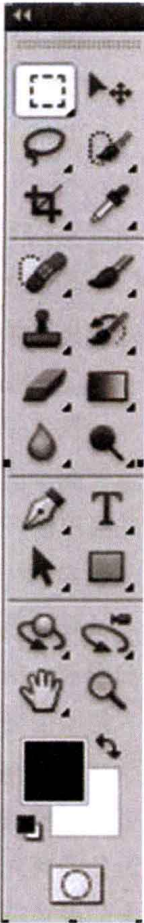


图 1.3

2) “信息” 面板

该面板用于显示图像的颜色信息、鼠标当前位置的坐标值，以及图像文件的文档信息等。当在图像中选择图像或者移动图像时，会显示出所选范围的数据参数。通过图 1.6，可以看出目前鼠标指针所在图像的位置的 RGB、CMYK 的数值和 X、Y 轴的坐标，还有文件的大小。

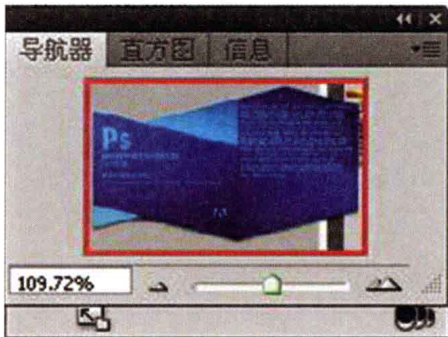


图 1.5



图 1.6

3) “色板” 面板

该面板的功能类似于水粉绘画中的颜料盒。色板可存储用户经常使用的颜色或颜色库。用户可以在色板中添加或删除颜色，或者为不同的项目显示不同的颜色库。使用方法是：看准自己需要的颜色，将鼠标指针放到该颜色上单击即可选中，如图 1.7 所示。还可通过单击“创建前景色的新色板”和“删除色板”按钮来添加和删除色板。

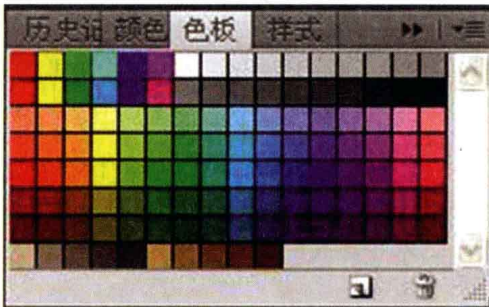


图 1.7

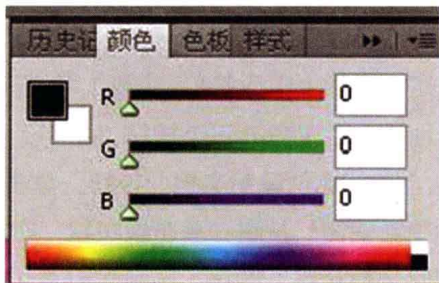


图 1.8

4) “颜色” 面板

该面板的主要的功能是选取颜色。如图 1.8 所示，可以通过调整面板中 R、G、B 的数值来选取需要的颜色；也可以在 R、G、B 三个文本框中直接输入色彩的数值来设置颜色，或者分别拖动 R、G、B 后的色相轴上的三角滑块选取颜色。

还可以通过在 R、G、B 三个选择框中直接输入色彩的数值来选择颜色，如图 1.9 所示，将 R 的数值设为 255，得到一个纯正的红色；也可以将鼠标指针移到面板下部的颜色选择条上，单击，选择颜色，如图 1.10 所示。

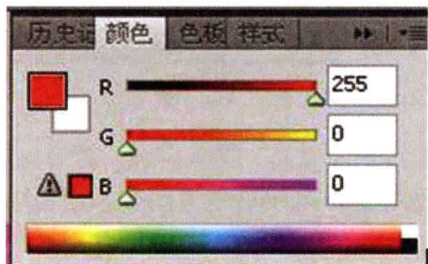


图 1.9

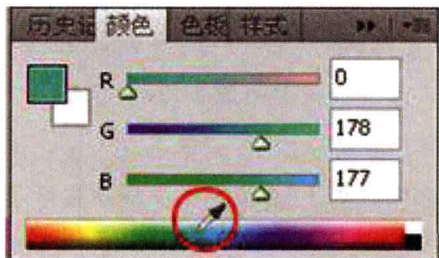


图 1.10

5) “样式” 面板

该面板中保存了许多样式，如图 1.11 所示，用户可以随意给图形加一个图层样式。在“样式”面板中可以创建自定义样式并将其存储为预设，也可以通过“样式”面板使用此预设或移去它们。可以单击右下角的“清除样式”、“创建新样式”、“删除样式”按钮进行操作。单击“样式”面板右上角的  按钮，可以对该面板进行其他功能的设置。



图 1.11



图 1.12

6) “历史记录” 面板

该面板用来恢复图像到上一步或上几步的操作。可以使用“历史记录”面板在当前工作期间任意选择所创建图像过程中的任一步骤。在返回步骤中，系统默认设置只能返回 20 步。当每次对图像进行应用更改时，新操作步骤都会添加到该面板中，如图 1.12 所示。

单击面板中记录的某个选项，就可以返回到某一个最近状态（注意：文件关闭后，历史记录将不被保存。小技巧：按快捷键 Ctrl+Z 可返回到上一步，在按 Ctrl+Alt 键的同时，再按 Z 键，可以逐步返回，按 Z 键的次数决定后退的步数，可一直往上返回等），如图 1.13 所示。

历史记录面板的右下角有三个按钮（见图 1.13），其功能特点分别如下。

- (1) “从当前状态创建新文档”按钮：单击该按钮，则在当前的状态下自动新建一个文件副本。
- (2) “创建新快照”按钮：单击该按钮，在当前的状态下创建一个文件临时副本。
- (3) “删除当前状态”按钮：删除当前文件的状态记录。

单击“历史记录”面板右上角的  按钮，可以对面板进行其他功能的设置。



图 1.13



图 1.14

7) “图层” 面板

“图层”面板如图 1.14 所示，面板中显示了图像的所有图层、图层组。可以单击“图层”面板中图层条左侧的“指示图层可见性”按钮（当图层可见时该按钮上有眼睛图形），显示和隐藏图层，单击“图层”面板下部的按钮，可以创建新图层及创建图层组或创建调整图层。

Photoshop 中的图层就好比是一张张透明的玻璃纸,在每张纸上绘制了一部分图形,通过多个图层叠加组合,从上向下整体来看就是一件完整的作品。同时如果要修改作品的某部分,只需要选中该部分所在的图层,然后在该图层上进行修改即可,不会影响其他的图层。图层的组合如图 1.15 所示。

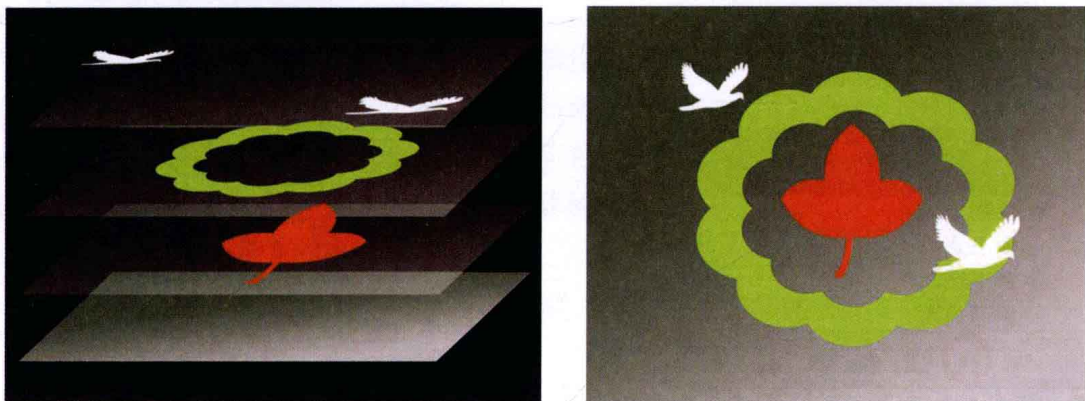


图 1.15

如图 1.16 所示,“图层”面板中,在“图层的混合模式”下拉列表中可以选层之间的相互混合的方式,以产生不同的显示效果。通过设置“不透明度”值可以调整设定当前图层的不透明度,100%表示不透明,0%表示全透明。通过单击“锁定”后的按钮可以对图层进行全部或部分锁定、全部或部分解锁操作。通过设置“填充”值可以设置图层内部的填充不透明度。通过单击图层前面的“指示图层可见性”按钮可以显示或隐藏该图层。

当选定一个图层的时候,在图层面板中该图层会以蓝色突出显示。图层面板下方的按钮从左到右分别是:“链接图层”、“添加图层样式”、“添加图层蒙版”、“创建新的填充或调整图层”、“创建新组”、“创建新图层”、“删除图层”。

“链接图层”按钮 : 可以将两个或两个以上的图层链接在一起。操作方法是:按 Shift 键连续选择需要链接的图层,或按 Ctrl 键间断选择所需要链接的图层,最后单击该按钮即可,如图 1.17 所示。解开链接的操作与链接的操作相反。

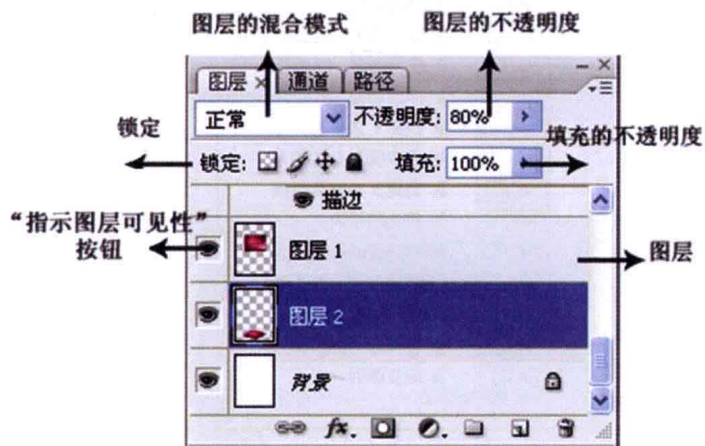


图 1.16



图 1.17

“添加图层样式”按钮 : 创建图层样式时,单击该按钮,调出图层样式面板,为该图层有选择性地设置多个图层样式参数,并可以预览图层样式运用后的效果。清除图层样式时,可以在“图层”面板中“效果”下面的图层样式上右击,选择“清除图层样式”命令;或者双击“效果”,在打开的“图层样式”对话框中取消图层样式设置,如图 1.18 所示。

“添加图层蒙版”按钮：如图 1.19 所示，单击此按钮可以给图层添加图层蒙版，在蒙版区域，可以对蒙版进行画笔描绘和渐变填充等方面的操作。图层蒙版创建修改完成后，可以运用、删除、停用该蒙版。



图 1.18



图 1.19

“创建新的填充或调整图层”按钮：该按钮可以为当前选定的图层创建新的调整图层，具体有创建新的填充方式的调整图层，或是其他方式的调整图层，如图 1.20 所示。

“创建新组”按钮：单击该按钮可以创建新的图层组。通过创建图层组，可以将相同类别的图层放置在一个图层组中，这样可以更好地管理图层。

“创建新图层”按钮：单击该按钮可以创建新的图层（不同的物体最好放置在不同的图层中，这样做可以方便编辑）。

“删除图层”按钮：单击该按钮可以删除选定的图层；或者将选定的图层拖动到该按钮上，然后释放鼠标左键，也可以删除选定的图层。

单击“图层”面板右上角的按钮，可以对“图层”面板进行其他功能的设置。



图 1.20



图 1.21

8) “动作”面板

该面板用来录制一连串的编辑操作，以实现操作自动化，其功能类似摄像机，将操作过程记录下来，并可以在以后需要使用时播放，运用先前录制好的命令步骤绘制图像。使用“动作”面板可以记录、播放摄像记录步骤，同时可以删除某些操作过程，进行选择性的播放记录。一般使用一些默认的操作记录进行播放，如图 1.21 所示。

在“动作”面板中单击动作组左侧黑色三角形，可展开或折叠组，单击选择需要的动作组，即可将其调入“动作”面板中，然后单击该组中任意一个动作，计算机会自动运行动作命令。

如图 1.21 所示，“动作”面板下方从左到右的按钮及其功能分别如下。

“停止播放/记录”按钮：停止播放或记录动作。

“开始记录”按钮：开始记录动作，也就是开始记录操作的过程。记录时该按钮为红色显示。

“播放选定的动作”按钮：播放选中的动作，自动运行命令。

“创建新组”按钮：创建一个新的动作组（动作组中可包含多个动作）。

“创建新动作”按钮：创建一个新的动作，记录下操作的过程。

“删除”按钮：删除选择的动作或动作组。

单击“动作”面板右上角的  按钮，可以对“动作”面板进行其他功能的设置。

9) “通道”面板

通道可以用来记录图像的色彩信息和保存选区，还可以结合滤镜命令在通道中制作特技效果，然后将其转换成选区进行编辑。对于 RGB、CMYK 和 LAB 图像，“通道”面板的上面先列出的是复合通道，下面是单色通道，通道内容的缩览图显示在通道名称的左侧，如图 1.22 所示。

当图像的色彩模式是 RGB 时，在通道面板中选择 RGB 通道，图像的显示没有变化；当选择红、绿、蓝中任何单一的通道时，图像中显示的是该通道的效果，如图 1.23 所示。



图 1.22



图 1.23