

一覽通

$\text{C}_2\text{H}_5\text{OH} + \text{C}_2\text{H}_5\text{O}^-$
 H^+
 $(\text{C}_2\text{H}_5)_2\text{O} + \text{H}_2\text{O}$
 $\text{C}_2\text{H}_5\text{OH} + \text{H}^+$
 $(\text{C}_2\text{H}_5)_2\text{O} + \text{H}_2\text{O}$



Photoshop 快捷命令

一览通

张磊 编著

Shift+Ctrl+O

Shift+F6

Shift+F7

F7

Alt+Ctrl+I

Shift+Ctrl+J

Ctrl+B

Shift+Ctrl+O

Ctrl+D

Shift+Ctrl+I

Ctrl+Shift+A

F1

Ctrl+3

Ctrl+E

Alt+W

Alt+E

Shift+Ctrl+O

Ctrl+I

Ctrl+Z

Alt+F

Alt+Ctrl+I

Alt+F

Ctrl+K

Ctrl+K

Shift+Ctrl+O

F1

Ctrl+B

Shift+F6

Ctrl+3



化学工业出版社

· 北京 ·

本书简要地介绍了Photoshop常用快捷命令的用法和诀窍,既可作为案头备查的工具书;也可以作为练习用书——把每个命令练上两三遍,就可以大大提高Photoshop操作的熟练程度。本书内容包括Photoshop基础操作、工具箱、调板、选区、图层、路径、通道、蒙版和Alpha通道、历史记录、动作、颜色管理与调整、滤镜特效、文字以及图像的输入输出。

本书可供使用Photoshop的平面设计、图文处理、办公人员参考,也可供培训使用。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop快捷命令一览通/张磊编著. —北京:化学工业出版社, 2010.7

ISBN 978-7-122-08731-7

I.P… II.张… III.图形软件, Photoshop IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第101828号

责任编辑:李玉晖

装帧设计:尹琳琳

责任校对:宋 玮

出版发行:化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装:化学工业出版社印刷厂

850mm×1168mm 1/32 印张9 字数241千字

2010年9月北京第1版第1次印刷

购书咨询:010-64518888(传真:010-64519686)

售后服务:010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书,如有缺损质量问题,本社销售中心负责调换。

定 价: 36.00元

版权所有 违者必究

目录

Contents

第1章 了解 Photoshop CS

- ◎ 1.1 Photoshop 简介 001
- ◎ 1.2 Photoshop CS2 的系统要求 002
- ◎ 1.3 关于图像 003

第2章 快速入门

- ◎ 2.1 工作界面 009
- ◎ 2.2 优化设置 022

第3章 基础操作

- ◎ 3.1 文档的基础操作 029
- ◎ 3.2 常用编辑命令 033

第4章 工具箱

- ◎ 4.1 选框工具 (M) 039
- ◎ 4.2 套索工具 (L) 040
- ◎ 4.3 裁剪工具 (C) 041

Photoshop

目录

Contents

◎ 4.4 移动工具(V)	042
◎ 4.5 魔棒工具(W)	043
◎ 4.6 切片工具(K)	044
◎ 4.7 修复工具(J)	049
◎ 4.8 图章工具(S)	053
◎ 4.9 橡皮擦工具(E)	055
◎ 4.10 模糊工具(R)	057
◎ 4.11 画笔工具(B)	059
◎ 4.12 历史记录工具(Y)	061
◎ 4.13 填充工具(G)	062
◎ 4.14 修饰工具(O)	067
◎ 4.15 选择工具(A)	068
◎ 4.16 钢笔工具(P)	069
◎ 4.17 文字工具(T)	074
◎ 4.18 形状工具(U)	075
◎ 4.19 注释工具(N)	076
◎ 4.20 抓手工具(H)	079
◎ 4.21 吸管工具(I)	079
◎ 4.22 缩放工具(Z)	082

第5章 调板

◎ 5.1 “导航器”、“信息”、“直方图”调板	084
--------------------------	-----

Photoshop

目录

Contents

◎ 5.2	“颜色”、“色板”调板	089
◎ 5.3	“历史记录”、“动作”调板	092
◎ 5.4	“图层”、“通道”、“路径”调板	094
◎ 5.5	“字符”、“段落”调板	097
◎ 5.6	“动画”、“画笔”、“图层复合”、 “工具预设”调板	098

第6章 选区

◎ 6.1	选区工具	101
◎ 6.2	建立选区	101
◎ 6.3	编辑选区	107

第7章 图层

◎ 7.1	图层概述	113
◎ 7.2	“图层”调板	114
◎ 7.3	图层的操作与管理	114
◎ 7.4	图层组	126
◎ 7.5	图层效果和样式	127

目录

Contents

第8章 路径

- ◎ 8.1 路径概述 132
- ◎ 8.2 “路径”调板 132
- ◎ 8.3 管理路径 132
- ◎ 8.4 编辑路径 134
- ◎ 8.5 在路径和选区边框之间转换 137
- ◎ 8.6 填充、描边路径 139

第9章 通道

- ◎ 9.1 通道概述 142
- ◎ 9.2 “通道”调板 143
- ◎ 9.3 通道的基本操作 143
- ◎ 9.4 专色通道 147
- ◎ 9.5 通道计算 150

第10章 蒙版和 Alpha 通道

- ◎ 10.1 蒙版和 Alpha 通道概述 154
- ◎ 10.2 快速蒙版 155

Photoshop

目录

Contents

◎ 10.3	Alpha通道	157
◎ 10.4	蒙版图层	160

第11章 历史记录

◎ 11.1	“历史记录”调板	166
◎ 11.2	历史记录基本操作	166
◎ 11.3	图像状态	168
◎ 11.4	图像的快照	169
◎ 11.5	历史记录日志	171

第12章 动作

◎ 12.1	动作概述	173
◎ 12.2	“动作”调板	173
◎ 12.3	记录动作	173
◎ 12.4	播放动作	179
◎ 12.5	管理动作	180

第13章 颜色管理与调整

◎ 13.1	通道和位深度	183
--------	--------	-----

目录

Contents

◎ 13.2	在颜色模式之间转换	184
◎ 13.3	选取颜色	191
◎ 13.4	调正颜色和色调	197
◎ 13.5	调整、校正图像	199
◎ 13.6	改善阴影和高光细节	210
◎ 13.7	匹配、替换、混合颜色	213
◎ 13.8	对图像进行快速全面的调整	218
◎ 13.9	特殊颜色效果	223

第14章 滤镜特效

◎ 14.1	滤镜概述	226
◎ 14.2	滤镜库	227
◎ 14.3	混合滤镜效果和设置选项	229
◎ 14.4	滤镜效果	231
◎ 14.5	“光照效果”滤镜	249
◎ 14.6	载入图像和纹理	253
◎ 14.7	提高滤镜性能	253

Photoshop

第15章 文字

◎ 15.1	文字概述	255
◎ 15.2	创建文字	255
◎ 15.3	文字图层	258
◎ 15.4	基于文字创建路径、形状、选区	260
◎ 15.5	字符格式	261
◎ 15.6	特殊字符	266
◎ 15.7	文字变形	268
◎ 15.8	段落格式	269

第16章 输入、输出图像

◎ 16.1	图像输入	273
◎ 16.2	图像输出	275
◎ 16.3	文件信息	277

Photoshop

1.1 Photoshop简介

第1章

Liao jie

了解

Photoshop是Adobe公司推出的大型图像处理软件。它支持众多图像格式,对图像的常见操作和变换做到了非常精细的程度,在图形图像处理领域具有毋庸置疑的权威性,已成为平面设计不可或缺的工具。随着个人电脑的普及,使用Photoshop的非专业用户也逐渐增多,它功能强大,操作界面友好,得到了广大第三方开发厂家的支持,从而也赢得了众多用户的青睐,成为大多数电脑的必装软件之一。

1.1.1 Photoshop的主要功能

Photoshop功能众多,大致可归纳为以下几个方面。

① 影像合成 用于广告和出版业务及艺术创作中必要的移植和嫁接。

② 图像处理 可进行聚集、亮度调整等多项处理,对现实影像加以扭曲和修整等,使之产生各种所需的效果。

③ 艺术作品创作 给图片加上各种艺术效果,对图片和文字进行各种特技处理,创作出具有个性或美术风格的艺术作品。

④ 制作插图 可以将经其处理的

照片导入到排版软件中作为插图、配图。

⑤ 制作背景与墙纸 对图片进行加工润色，再导入到其他软件中作为背景。

⑥ 创建Web图像 加工处理图像或动画，并存储为不同的Web格式，用以发布到网络上。

1.1.2 Photoshop 的应用领域

Photoshop是一款功能强大的图像编辑软件，在平面设计、修复照片、广告摄影、影像创意、艺术文字、网页制作、建筑效果图后期修饰、电脑绘画、绘制或处理三维贴图、婚纱摄影、视觉创意、图标制作、界面设计等领域都有广泛的运用。其中平面设计是应用最为广泛的领域。

1.2 Photoshop CS2的系统要求

Photoshop经过3.0、4.0、5.0、6.0、7.0…的不断升级，直到目前最新的CS5版本，功能越来越强大，处理领域越来越宽广，对运行环境的配件要求也有相应的提高。目前，基于PC电脑，最稳定的版本是Photoshop CS2，为保证图像处理操作流畅，其软件、硬件基本要求如下。

系统软件要求：Windows 2000 SP4或Windows XP SP1或SP2。

硬件要求：

处理器1.8GHz以上，32位处理器；

内存512MB以上（推荐1GB）；

显卡16位独立显卡，显存64兆，显示芯片推荐为5200以上；

硬盘7200/80G（1GB空间用于安装，安装过程中需要额外的可用空间，无法安装在基于闪存的设备上）；

显示器推荐使用纯平显示器；

其他DVD-ROM驱动器。

1.3 关于图像

1.3.1 图像的类型

目前计算机平面静态图形文件分为两大类：位图图像和矢量图形，这两类图形文件在Photoshop中都可以被使用。

位图图像（图1-1）在技术上称为栅格图像，即点位图。它由网格上的点组成，这些点被称为像素。在处理位图图像时，所编辑的是像素点而不是形状。位图图像可以表现阴影和颜色的细微层次，是连续色调图像最常用的电子媒介。在屏幕上缩放位图图像时，可能会丢失细节，因为位图图像与分辨率有关。它们包含固定数量的像素，并且为每个像素分配了特定的位置和颜色值，存储时要保留每个点的这些信息，所以占有较大空间。如果在打印位图图像时采用的分辨率过低，增加了每个像素的大小，可能会呈锯齿状。

矢量图形（图1-2）由经过精确定义的直线和曲线组成，这些直线和曲线称为向量。移动直线、调整其大小或更改其颜色时不会降低图形的品质。矢量图形与分辨率无关，它由Windows的函数集描述图像，占有少量空间及内存。因为是用数学函数描绘的，可以缩放到任意尺寸而不会丢失细节或降低清晰度。因此，矢量图形最适合表现标识等醒目的图形，但比较复杂的图像运算量非常大。在以矢量图保存一条曲线时，只要有起点位置及曲率半径、颜色等标示曲线的信息。

这两种形式的图像并不是完全排斥的，两者可以相互转化。



图1-1 位图局部放大

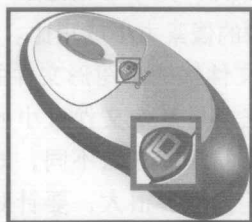


图1-2 矢量图局部放大

1.3.2 图像的属性

Photoshop中的图像，主要有像素大小、分辨率、文件大小、文件格式、色彩模式5项属性。

① 像素大小 位图图像在高度和宽度方向上的像素总量称为图像的像素大小。像素大小决定了位图图像中细节的数量。图像中包含的像素越多，在给定的打印尺寸上显示的细节也就越丰富，Photoshop支持的最大像素大小为每个图像 300000×300000 像素。

② 分辨率 图像分辨率控制打印像素的空间大小。打印在纸上的每英寸像素数(ppi)决定了图像分辨率。高分辨率的图像比低分辨率的图像包含的像素更多(图1-3~图1-6)。像素点更小，可以重现更多细节和更细微的颜色过渡，像素密度更高。在图像品质和文件大小难以两全的情况下，图像分辨率成为了它们之间的折中办法。



图1-3 36ppi



图1-4 72ppi



图1-5 150ppi



图1-6 300ppi

③ 文件大小 图像的文件大小是指图像文件的数字大小，以千字节(K)、兆字节(MB)、千兆字节(GB)为度量单位。文件大小与图像的像素大小成正比。

④ 文件格式 图形文件的格式是计算机存储图像的方式与压缩方法，是影响文件大小的一个重要因素。由于不同格式的文件使用的压缩方法不同，即使像素大小相同，不同格式的文件大小差异也会很大，要针对不同的程序和使用目的来选择合适的格式。

Photoshop 中常用的文件格式有如下几种。



● **PSD 格式**：Photoshop 的专用文件格式，也是新建文件时默认的存储模式。这种格式可以将文件的图层、参考线、通道、路径、文字等软件的特定信息完整地储存。它信息多，文件大，其他图形软件一般无法打开，但在 Photoshop 中存储速度很快。



● **JPEG 格式**：它是一种较常用的有损压缩方案，常用来压缩、存储批量图片。其压缩率是目前各种图像文件格式中最高的。压缩时存在一定程度的失真，因此需要输出高质量图像时不推荐使用。这种格式支持 RGB、CMYK 和灰度颜色模式，但不支持 Alpha 通道。主要用于图像预览和制作网页图片，是目前使用比较广泛的一种文件格式。



● **TIFF 格式**：这是一种通用的跨平台的位图格式，同时支持 PC 与苹果机，采用的是一种无损失的压缩方案，常用来存储大幅图片。这种格式支持 RGB、CMYK、Lab、双色调、位图和灰度等颜色模式，有压缩、非压缩方式之分。其图像信息紧凑，支持 24 个通道，得到各种平台上软件的广泛支持，是广告喷绘的主要模式。



● **BMP 格式**：它是 Microsoft 公司图形文件自身的点位图格式，支持 RGB、索引颜色、灰度、位图等颜色模式，且与设备无关，并支持 1 ~ 24bit 色彩。因为要保存每个像素的信息，所以保存的图像质量不变，文件较大。



● **GIF 格式**：这是一种图像交换格式，可提供压缩功能，但只支持 256 色，很少用于照片级图像处理工作。在 Photoshop 中把对颜色数要求不高的图片变为索引色，再以 GIF 格式保存，广泛用于通信领域和网上传输。



● **PNG 格式**：网景公司开发的支持新一代网络传输标准的新型图像格式，综合了 JPEG 和 GIF 格式的



优点，支持 24bit 色彩，压缩不失真并支持透明背景和渐显图像的制作，被称为传统 GIF 的替代格式。

● EPS 格式：Adobe 公司矢量绘图软件 Illustrator 本身的向量图格式，常用于位图与矢量图之间交换文件。在 Photoshop 中打开 EPS 格式文件是通过“文件”菜单的“导入”命令来进行点阵化转换的。



● TGA 格式：支持 32 位软件和 8 位 α 通道电视，是 Windows 与 3DS 进行图形交换的格式。在实用中可以将动画通过视频软件转入电视。

⑤ 色彩模式 颜色是图像的基础，为了能在计算机图像处理中成功地选择正确的颜色，必须了解色彩模式。常见的色彩模式有：RGB、CMYK、Lab、位图、灰度、双色调、索引颜色、多通道等。

● RGB 模式：也叫加色模式。R—红色，G—绿色，B—蓝色，三种基色叠加形成了其它色彩。每种基色都有 0 ~ 255 共 256 个亮度水平级，三种色彩叠加形成 1670 万种色，也就是真彩色。所有基色值都为 255 时，为白色；都为 0 时，为黑色。所有显示器、投影设备都依赖于这种加色模式来实现。就编辑图像而言，RGB 色彩模式可以提供全屏幕的 24bit 的色彩范围，是最佳的色彩模式，它也是 Photoshop 中唯一能够使用所有命令和滤镜的色彩模式。

● CMYK 模式：这是一种减色色彩模式，是最佳的打印模式。看物体的颜色和在纸上印刷时应用的都是这种模式。C—青色，M—洋红色，Y—黄色，K—黑色。用 CMYK 模式编辑虽然能够避免色彩的损失，但运算速度很慢。因为即使在 CMYK 模式下工作，Photoshop 也必须将 CMYK 模式转变为显示器所使用的 RGB 模式，对于同样的图像，RGB 模式只需要处理三个通道，而 CMYK 模式则需要处理四个。建议先用 RGB 模式进行编辑工作，再用 CMYK 模式进行打印，在打印前才进行转换，然后加入必要的色彩校正、锐化和修整。

● Lab 模式：国际照明委员会于 1976 年公布的一种色彩模式。

它既不依赖光线，也不依赖于颜料，理论上包括了人眼可以看见的所有色彩，弥补了 RGB 和 CMYK 两种色彩模式的不足。该模式由三个通道组成，一个通道是亮度 L，另外两个是色彩通道 A、B。A 通道包括的颜色是从深绿色（底亮度值）到灰色（中亮度值）再到亮粉红色（高亮度值）；B 通道是从亮蓝色（底亮度值）到灰色（中亮度值）再到黄色（高亮度值），这种色彩混合后将产生明亮的色彩。Lab 模式所定义的色彩最多，并且处理速度与 RGB 模式同样快，比 CMYK 模式快很多。而且，Lab 模式在转换成 CMYK 模式时色彩没有丢失或被替换。因此，最佳避免色彩损失的方法是：应用 Lab 模式编辑图像，再转换为 CMYK 模式打印输出。

在表达色彩范围上，第一位是 Lab 模式，第二位是 RGB 模式，第三位是 CMYK 模式。

- 位图 (Bitmap) 模式：只有黑色和白色两种像素组成的图像。正因为有了 Bitmap 模式，才能更完善地控制灰度图像的打印输出。使用 Bitmap 模式可以更好地设定网点的大小、形状和互相的角度。只有灰度图像或多通道图像才能被转化为 Bitmap 模式。当图像转换到 Bitmap 模式后，无法进行其它编辑，甚至不能复原灰度模式时的图像。

- 灰度 (Grayscale) 模式：灰度文件是可以组成多达 256 级灰度的 8bit 图像，图像的色彩饱和度为 0，亮度是控制灰度的唯一要素。灰度模式中只存在灰度，亮度越高，灰度越浅，越接近于白色；亮度越低，灰度越深，越接近于黑色。当一个彩色文件被转换为灰度文件时，所有的颜色信息都将从文件中去掉。Photoshop 允许将一个灰度文件转换为彩色模式文件，但不可能将原来的色彩丝毫不变地恢复回来。

- 双色调 (Duotone) 模式：该模式用一种灰度油墨或彩色油墨来渲染一个灰度图像，为双色套印或同色浓淡套印模式。在这种模式中，最多可以向灰度图像中添加 4 种颜色，这样就可以打印出比单纯灰度模式要好看得多的图像。

- 索引颜色 (Indexed) 模式：在这种模式下，只能存储一个