每填充一个选区，新建一个图层，ctrl+shift+alt+N

取消：esc

v移动状态下，上，下，左，右，进行微移

选种某个图层，按住alt，点击该图层的眼睛，只显示该图层

shift可水平控制

平面设计（狭义） 网页设计，UI设计，动画设计，家装设计

软件：

菜单栏，工具栏，属性栏，悬浮面板，画布

画面显示的三种方式切换：F

隐藏除了画布之外的的所有面板：tab

ctrl+w:关闭画布

新建画布：ctrl+N

标尺：ctrl+R

移动工具：v（移动画面元素）

填充背景色ctrl+delete/回退，填充前景色：alt+delete/回退

切换画布：ctrl+tab

规则选区：

（矩形，椭圆） M

切换隐藏工具：

shift+相应工具的快捷键

撤销操作：ctrl+alt+z

新建图层：ctrl+alt+shift+n(new)

取消选区：ctrl+D

删除选择的图层：V移动工具状态下，delete删除

鼠标落点为中心（控制中心）：alt

画正方形，正圆：shift

恢复到默认颜色：D

吸管工具：i

默认保存格式：psd(可以保留图层，便于以后编辑)

自由调节外框：ctrl+T

等比：shift 拖拽边角点

中心点：alt

shift:15度旋转

缩放工具：z

透明度：0（100%） 9（90%），快速按下05（5%）

空格：暂时切换到抓手工具

位移复制：v移动工具状态，按住alt拖拽

合并图层：合并当前所选择的图层，ctrl+E

切换前景色:X

隐藏辅助线:ctrl+:

文字工具：T

结束文字工具：ctrl+enter

更改文字颜色：直接调节前景or背景色，填充到文本层即可（ctrl+delete或alt+delete）

针对选区大小调节：alt+点S,点T

Banner 悬浮广告，旗帜广告

魔术棒工具：W

针对颜色创建选区

01画面主体或者背景，其中一个颜色相对单一

02主体和背景直接的交界线清晰

选区布尔运算：针对已经存在的选区进行计算

1, 新选区

画面任意位置点击，取消选择

在选区内部按住左键拖拽，移动选区

2加 shift

3减 alt

4相交 shift+alt

反向选择：ctrl+shift+I

针对图层的快速选择：

1. V移动工具状态下，在画面内右键，出现鼠标下压所有图层名称，左键选择相应图层

2. V移动工具下，按住ctrl键，可以暂时切换到自动选择，点哪选哪

套索工具组：L

多边形套索：每按一个退格键取消一个固定点；ESC可以取消所有绘制过程

双击左键，会以直线方式回到起始点

ctrl+F:重复上次滤镜效果

创建图层组

选择所需图层分组：ctrl+G

针对描边选区：alt+e+s

图像修复：

磨皮

仿制图章：S

取样（复制像素）：alt

笔尖大小：复制，粘贴范围 [:小 ]：大

笔尖硬度：效果边缘虚实变化 shift+[:软 shift+]:硬

恢复画面初始打开状态：F12

修复画笔： J

源：从外面，拿回来

目标：从里面，拿出去

原位复制：ctrl+J

滤镜-》模糊-》高斯模糊

橡皮擦：E

磨皮：

1 复制背景图层

2 针对复制出来的图层执行高斯模糊

3 把高斯模糊的图层副本，不需要的地方，用橡皮擦工具擦出来从而露出下方不模糊的背景

（五官，轮廓线，衣服边缘，头发，文字）

ctrl+E

合并多个图层

ctrl+E

一个图层，向下合并

渐变：G

实现两种或多种颜色之间的柔和过渡

1：需要什么样的颜色

2：以什么样的方式赋予到画面

渐变类型：

线性 径向，角度，对称，菱形（后四项要从中心向外拖拽）

图层样式：alt+L+Y+N

投影：

大小：控制效果大小

扩展：控制效果边缘虚实程度

钢笔：P

贝塞尔曲线

1锚点

2 路径

用途：绘制， 抠图

杠杆：

1 杠杆的长度：弧度的大小

2 杠杆的方向：弧度的方向

暂时切换到转换点工具：P状态下，安住alt

作用：调节杠杆

P状态下，安住ctrl暂时可以切换到白箭头，调节细节

一个锚点最大引出两条路径

如果遇到绘制过程中，另起一条路径，解决办法：

在默认最新的锚点单击，继续绘制方可

用尽量少的锚点，绘制尽肯准确的造型

RGB:光学三原色 屏幕显示 红绿蓝 分辨率 72

CMYK :四色印刷 印刷 青，洋红，黄，黑 分辨率 300

三种点类型：

尖角点：没有杠杆

平滑点：两个杠杆，必须在同一直线上

贝塞尔角点：存在两个杠杆，但没在一条直线

暂时切换到转换点，在锚点上进行点击或拖拽的操作

调节图层顺序：

ctrl + [ （下） ]（上） 加shift：直接到最底层或最顶层

ctrl+enter:钢笔转换为路径

图层锁定：

1锁定透明像素

（图像修复，针对存在羽化效果的图层进行颜色填充效果）

像素两种类型：1 普通像素 2 透明项目

针对前景色填充到普通像素：alt+shift+退格

针对背景色填充到普通像素：ctlr+shift+退格

2锁定像素

3锁定位置

4 锁定全部

重复复制：

1 绘制基础造型

2 原位复制 （ctrl+J）

3 自由调节外框 （ctrl+T）

4 位移，旋转，缩放

5确定自由调节外框

6 3+T (3=ctrl+shift+alt)

每一次复制都会自动新建图层

如果在执行3+T之前，调出选区，则复制是不会新建选区

图层转选择：ctlr+单击图层预览

图层蒙版：

利用蒙版上的黑白关系，控制像素的显示或隐藏

1 无损抠图

2 图像融合

黑：不显示

白：显示

如果在调节蒙版是，画面存在选区：

选区内为白色，显示；选区为黑色，隐藏。

暂时关闭蒙版效果

shift+左键单击蒙版

打开：直接左键点击蒙版

在画布内显示蒙版上的黑白关系：

alt+左键单击

恢复正常显示：

alt+左键单击

删除蒙版：

直接拖拽蒙版层到垃圾桶

应用：删除蒙版，保留效果

删除：删除蒙版，删除蒙版效果

小技巧：

如何针对同一个画面执行多次蒙版控制：

可以针对当前图层，进行组的操作，针对组进行蒙版添加。

通道：

1 色彩调节

2 复杂图像抠图（人物毛发，动物皮毛，半透明质感）

通道基础知识

RGB:综合通道层

结合R，G,B三个通道上的颜色信息，显示最终颜色

红，绿，蓝，专色通道层，承载相应专色通道上的信息

黑：不显示相应专色通道上的颜色信息

白：显示相应专色通道上的颜色信息

RGB:光达到饱和-------白色（R，G,B=255）

R+G：黄 Y

R+B：洋红 M

G+B：青 C

CMYK(青，洋红，黄，黑)

色彩三要素：

1 色相

2 饱和度：色相饱和度，曲线

3 明度

校色：画面上不正常的颜色，把颜色校正过来。

调色：画面的颜色正常，把画面调出某种氛围。

复制抠图：

通道转选择：安住ctlr+，单击通道预览区（针对白色创建选区，黑色不会被选择）

设置黑场：

用设置黑场吸管，在画面某一次单击，以单击这一点像素的明暗度作为衡量的标准，

去衡量其他像素的明暗度，如何其他像素比单击这一点的标准还要暗，则会一黑色替代

设置白场：

用设置白场吸管，在画面某一次单击，以单击这一点像素的明暗度作为衡量的标准，

去衡量其他像素的明暗度，如何其他像素比单击这一点的标准还要亮，则会一白色色替代

快速蒙版：

针对已存在的选区进行编辑

黑色：不被选择

白色：被选择

1 对比三个专色通道，主体和背景之间的最大反差找到最大的一个

2 把找到的专色通道拖拽到下方新建按钮，等到副本（为了避免直接针对该专色通道操作，影响画面颜色）

3 针对副本，执行反向（主体做成白色可以直接选择）

4 设置黑白场（背景做黑，主体做亮---尽量把主体部分做亮，同时保留主体细节）

5 针对副本，执行通道转选择，作出主体部分选区

6 返回到图层（不要点综合通道的眼睛）

7 针对已经得到的选区进行编辑

8 返回到正常选区显示状态，反复对比

9 针对当前图层，添加蒙版，实现无损抠图过程。