

ADOBE® PHOTOSHOP

說明和教學課程

部分連結的內容可能僅有英文版。

2014年1月



新增功能

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

Photoshop CC 的新增功能



Adobe® Photoshop® CC 隨附有數個新的功能及增強功能，可以豐富您的數位影像體驗。閱讀新功能的快速簡介，並連結至提供詳細資訊的資源。

備註: 如果是從 *Photoshop CS5* 升級，請參閱 [Photoshop CS6 的新增功能](#)，以瞭解 *Photoshop CS6* 和 *Photoshop 13.1 for Adobe Creative Cloud* 新增功能的概觀。

[Photoshop CC | 2014 年 1 月](#)

[Photoshop CC | 2013 年 9 月](#)

[Photoshop CC | 2013 年 6 月](#)

Photoshop CC | 2014 年 1 月

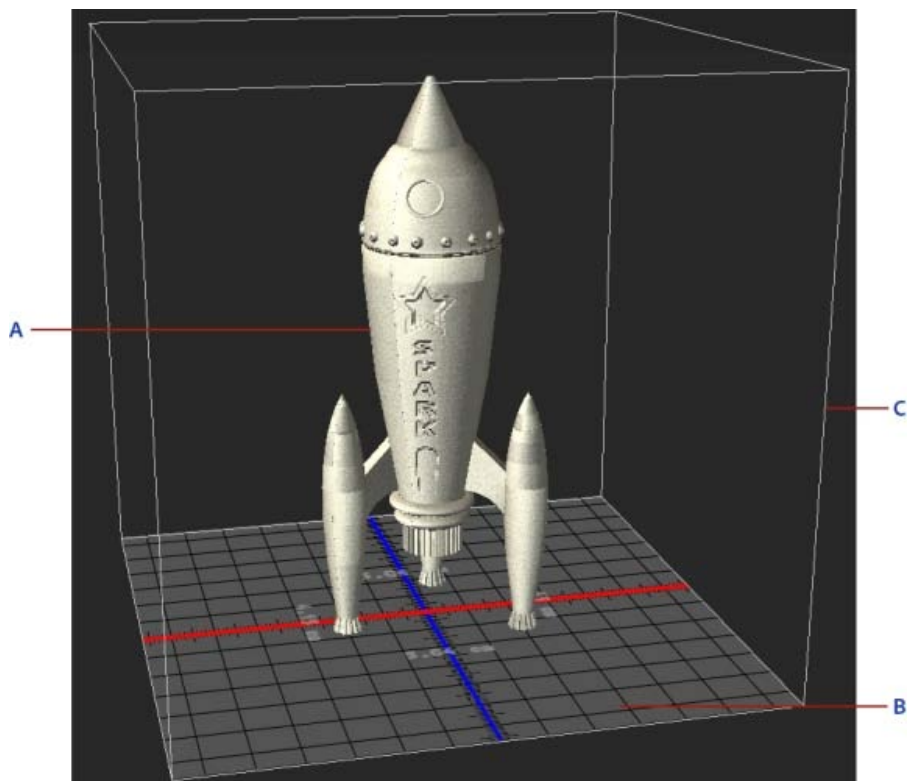
[回到頂端](#)

列印 3D 物件

[+](#) [Photoshop CC 的新增功能 | 2014 年 1 月](#)

使用 Photoshop，您可以列印任何相容的 3D 模型，而無須擔心 3D 印表機的限制。在準備列印時，Photoshop 會自動將 3D 模型設為防水。

如需詳細資訊，請參閱[列印 3D 物件](#)。



列印 3D 模型

A. 3D 模型 **B.** 列印分色板 **C.** 印表機體積覆蓋

彎曲透視

[+](#) [Photoshop CC 的新增功能 | 2014 年 1 月](#)

Photoshop 可讓您輕鬆調整影像的透視。此功能對於具有直線及平面的影像特別有用，例如建築影像或大樓的影像。您也可以使用此功能，將具有不同透視的物件複合至單一影像中。

如需詳細資訊，請參閱[彎曲透視](#)。



A. 在版面模式中定義平面 B. 在彎曲模式中調整透視

連結的智慧型物件


 **Photoshop CC 的新增功能 | 2014 年 1 月**

您現在可以建立連結的智慧型物件，這種智慧型物件的內容是參考外部影像檔案。當來源影像檔案變更時，連結的智慧型物件的內容也會跟著更新。透過連結的智慧型物件，您可以在多個 Photoshop 文件中使用共用來源檔案。連結的智慧型物件對於團隊或是必須在不同設計中重複使用資產的情形，特別有用。

連結的智慧型物件會顯示在「圖層」面板中，帶有連結圖示 。


如需詳細資訊，請參閱[建立連結的智慧型物件](#)。

3D 影像處理


 **Photoshop CC 的增強功能 | 2014 年 1 月**

- 您現在可以使用 Sketchfab (一種可以發佈和顯示互動式 3D 模型的網站服務) 來共用 3D 圖層。在 Photoshop 中，選取「3D > 在 Sketchfab 上選取 3D 圖層」。
- 您現在可以重新產生所選 3D 圖層中物件與材質的 UV 對應。此選項在重新參數化從網際網路下載的 3D 物件時特別有用。在 Photoshop 中，選取「3D > 重新產生 UV」。
- 您現在可以輕鬆群組場景中的所有物件。在 Photoshop 中，選取「3D > 將場景中的所有物件群組在一起」。
- 您現在可以套用橫截面至 3D 模型。如需詳細資訊，請參此[常見問題解答](#)。
- 3D 功能表現在具有方便的選項，可統一 3D 場景中的所有成份並讓場景防水。選取「3D > 統一 3D 列印的場景」。

Adobe Camera Raw


 **Photoshop CC 的增強功能 | 2014 年 1 月**

Adobe Camera Raw 目前提供下列增強功能：

- 透過下列三種互動方式中的一種來自動拉直影像：
 - 按兩下工具列中的「拉直」工具 。
 - 選取「拉直」工具後，在預視影像的任一處按兩下。
 - 選取「裁切」工具後，按 Command 鍵 (Mac) 或 Ctrl 鍵 (Windows)，暫時切換至「拉直」工具。現在，在預視影像的任一處按兩下。
- 「白色」與「黑色」現在支援類似「自動色階」的功能，您只要按住 Shift 鍵再按兩下滑桿 (Shift+ 按兩下) 即可。
- 自動色溫及自動色調功能。在影像預視中按住 Shift 鍵並按兩下，即可呼叫此功能。
- 按 Option 鍵，即可選取工作區域的背景顏色，並切換顯示影像周圍的外圍細框。在工作區域的影像外按兩下滑鼠右鍵，並從彈出式選單中選取選項。
- Option+ 按一下快速鍵的支援適用於「同步化」、「新的預設集」、「儲存設定」以及「剪下/貼上 (Bridge)」對話框。當您按住 Option 鍵並按一下核取方塊，就會只選取該核取方塊。再按住 Option 鍵並按一下該核取方塊，該核取方塊就會切換回前一個狀態。

請參閱 [ACR 8.x 新增功能](#)。

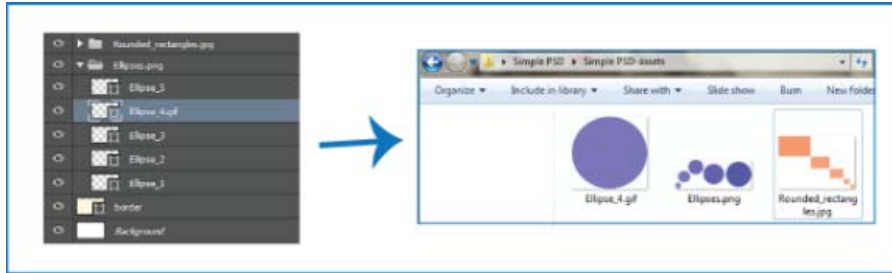
從圖層產生影像資產

 **Photoshop CC** 的新增功能 | 2013 年 9 月

您可以從 PSD 檔案的圖層或圖層群組內容產生 JPEG、PNG 或 GIF 影像資產。當您將支援的影像格式副檔名附加至圖層名稱或圖層群組名稱時，就會自動產生。或者，您也可以指定產生之影像資產的品質和大小參數。


從 PSD 檔案產生影像資產在多裝置網頁設計時特別有用。

如需詳細資訊，請參閱[從圖層產生影像資產](#)。



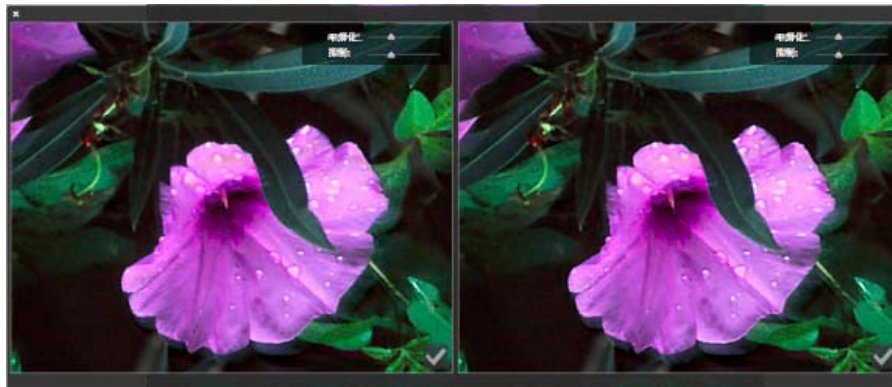
從圖層/圖層群組產生的影像資產

相機防手震改進功能

 **Photoshop CC** 的增強功能 | 2013 年 9 月

- 增強使用者介面，以提高生產力
- 可以選擇停用抑制不自然感
- 對 Retina 顯示器的 HiDPI 預視支援
- 改進大型螢幕的效能




如需詳細資訊，請參閱[減少相機手震模糊](#)。



相機防手震 UI 改進功能

其他增強功能

-  提高將檔案儲存至網路位置時的穩定性
-  **Photoshop-Behance** 整合現在提供數種語言。請參閱在 [Behance](#) 上共用您的作品。
-  原始唯讀 PSDX 檔案格式支援
-  可以修改陰影、亮部和中間調的範圍及朦朧程度
-  改進使用內容感知功能時的效能和穩定性
-  提高度量數目上限: 700 至 10,000
-  改進錨點選取範圍: 現在，按一下選取的錨點會選取該錨點並取消選取其他錨點
-  支援 24 個 32 位元濾鏡。請參閱[濾鏡效果參考](#)。
- 改進 GPU 偵測和停用，預防當機

-  路徑和直接選取工具新增可選取「所有圖層/作用中的圖層」的新選項
-  「隔離」模式變更:
 - 支援自訂進入/退出「隔離」模式的鍵盤快速鍵
 - 「作用中的圖層」模式現在無法使用
 - 透過按兩下進入「隔離」模式的選項
 - 退出「隔離」模式現在會將「圖層濾鏡」重設回預設值，而非關閉濾鏡
-  「屬性」面板彈出式選單現在有新選項，可控制建立形狀圖層期間的面板顯示
- 現在在圖層間切換，不再保留路徑控制點選取範圍

[回到頂端](#)

Photoshop CC | 2013 年 6 月

減少相機手震模糊

Photoshop CC 的新增功能

Photoshop 提供一種智慧型機制，可自動減少相機移動時所產生的影像模糊。必要時，您可以調整進階設定，以進一步銳利化影像。相機防手震功能可以減少數種相機移動類型所產生的模糊；包括直線移動、弧形移動、旋轉移動，以及鋸齒狀移動。



相機防手震 | 之前/之後範例

適合於相機防手震的影像

相機防手震功能最適合於處理光線充足且雜訊低的靜態影像。下列類型的靜態影像尤其適合於防手震：

- 使用長焦距鏡頭所拍攝的室外或室內影像
- 在慢速的快門速度且沒有閃光燈的情況下所拍攝的靜物室內影像

此外，防手震也可以協助銳利化受到相機移動影響之影像中的模糊文字

如需詳細資訊，請參閱[減少相機手震模糊](#)。

重新調整影像尺寸改進功能

Photoshop CC 中的增強功能

影像尺寸指令現在提供保留細節的方法，並在放大影像時提供更好的銳利度。此外，已更新影像尺寸對話框，使其更容易使用：

- 有一個視窗會顯示來自重新調整尺寸參數的預覽影像。重新調整對話框尺寸也會重新調整預覽視窗的尺寸。
- 您可以從對話框右上角的齒輪選單，開啟和關閉縮放樣式選項。
- 從尺寸快顯選單中，選擇不同的度量單位來顯示最終輸出的尺寸。
- 按一下連結圖示，將強制等比例切換為開啟和關閉。
- 重新取樣選單選項是按照使用情形所排列，其中包含新的邊緣保留方法。

如需詳細資訊，請參閱[重新調整影像尺寸](#)。



原始未裁切的影像



已重新調整形狀尺寸並保留細節的影像

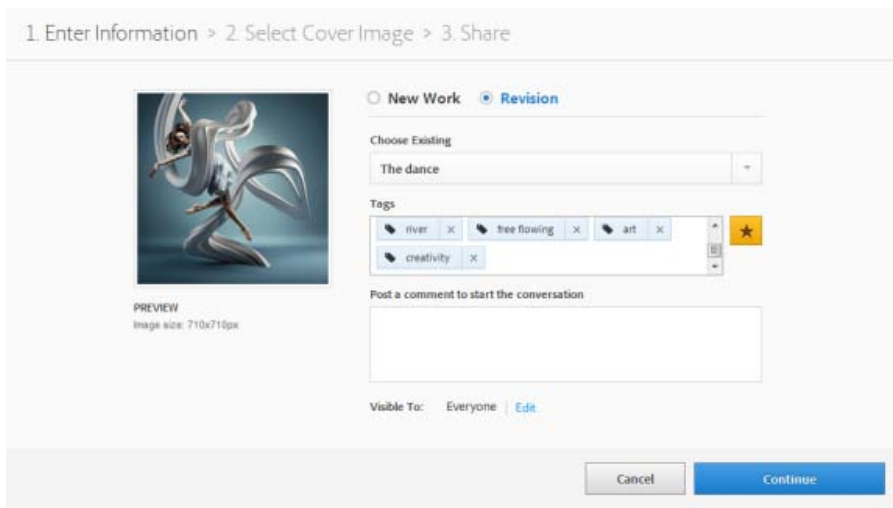
在 **Behance** 上共用您的作品

 *Photoshop CC* 的新增功能




您可以直接從 **Photoshop** 中將您的創意影像上載至 **Behance** 當成處理中的作品。**Behance** 是展示和挖掘創意作品的頂尖線上平台。使用 **Behance**，您可以建立作品的選輯，並且廣泛有效地廣播以徵求意見。您可以上載全新的影像，以及先前已上載之影像的修訂版。

註解： **Behance** 與 **Photoshop CC** 的整合目前不適用於法文版、日文版和中文版。




上載修訂版至 Behance...

利用下列方法之一，從 Photoshop 分享您的作品：

- 開啟文件後，選取檔案 > 在 Behance 上共用。
- 開啟文件後，按一下文件視窗左下角的在 Behance 上共用按鈕 

您可使用您 Adobe ID 開立新的 Behance 公事包，或連結您現有的 Behance 帳戶和您的 Adobe ID。

如需有關 Photoshop 與 Behance 整合的詳細資訊，請參閱在 [Behance 上共用您的作品](#)。如需有關使用 Behance 的詳細資訊，請參閱此 [常見問題集](#)。

 您必須年滿 13 歲才可以註冊 Behance。

註解： 可以共用尺寸為 320 x 320 或更高像素的影像。

使用 Adobe Creative Cloud 同步設定

 Photoshop CC 的新增功能



當您在多部電腦上工作時，管理並同步電腦上的偏好設定，可能會很耗時、複雜，且容易出錯。

新的同步設定功能可讓您透過 Creative Cloud 同步偏好和設定。如果您使用兩部電腦，同步設定功能可讓您輕鬆地保持兩部電腦上的這些設定處於同步狀態。同步會透過您的 Adobe Creative Cloud 帳戶來進行。將設定上傳至您的 Creative Cloud 帳戶，然後在其他電腦上下載並進行套用。

選擇編輯 > 同步設定，然後選取相關選項。如需詳細資訊，請參閱 [使用 Adobe Creative Cloud 進行同步設定 | CC](#)。

3D 影像處理

 Photoshop CC 中的增強功能

註解： 另請參閱 [3D 功能 | 僅限 Creative Cloud](#)，瞭解 Photoshop CS6 中新增的僅限 Creative Cloud 功能。Photoshop CC 中也有這些功能。

3D 繪圖

Photoshop CC 提供數個增強功能，讓您能夠利用更細微的控制和更佳的準確度來繪製 3D 模型。當您在預設的即時 3D 繪圖模式中進行繪製時，會在 3D 模型視圖和紋理視圖中即時看見您的筆觸更新。即時 3D 繪圖模式也會提供顯著的效能擴張，並將扭曲程度降至最低。

投射繪圖是 Photoshop CS5 和 CS6 中預設的 3D 繪圖方法，在 Photoshop CC 中仍然保留可供使用。您可以選擇 3D > 使用投射繪圖，來切換到此 3D 繪圖方法。

除了即時 3D 繪圖，Photoshop CC 還提供 3D 繪圖下列增強功能：

- 當您設定不同的目標紋理類型來進行繪圖時，會在 3D 模型和目標紋理視圖中看見繪圖目標。
- 您可以選擇在未照亮模式中繪製 3D 物件。此模式會忽略場景中的任何光源，並將 3D 物件包裹上適當類型的原始紋理資料。在未照亮模式中繪圖讓您能夠在不需要陰影的情況下繪圖，同時保有較佳的色彩正確性。

可用的 3D 繪圖方法

不同的繪圖方法適用於不同的使用案例。Photoshop CC 提供下列 3D 繪圖方法：

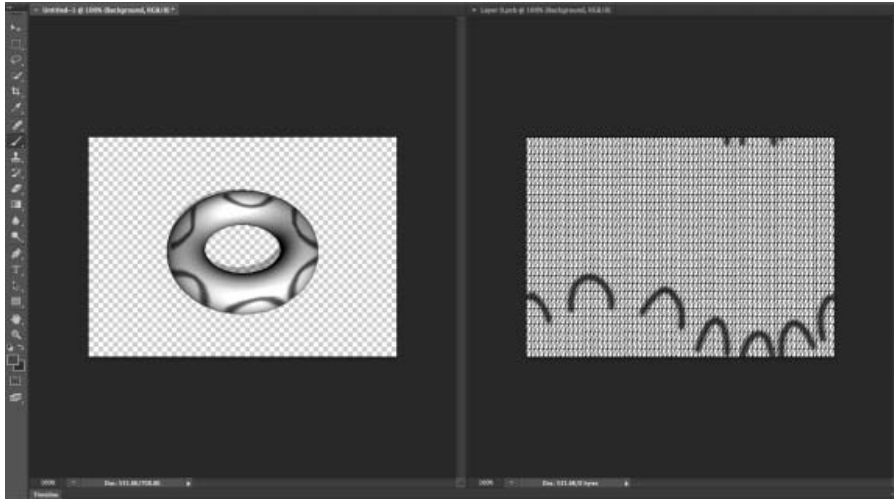
+ 即時 3D 繪圖：(Photoshop CC 中的預設值) 在 3D 模型 視圖或紋理視圖中所製作的筆觸會即時反映於另一個視圖中。這個 3D 繪圖方法可達到高效能及最低的扭曲程度。

📊 圖層投射繪圖：(已在 Photoshop CC 增強) 漸層工具和濾鏡會使用這個繪圖方法。圖層投射繪圖方法包含將繪製的圖層與下面的 3D 圖層合併。在合併操作期間，Photoshop 會自動將繪圖投射到適當的目標紋理。

投射繪圖：(Photoshop CS6 中的唯一方法) 投射繪圖適用於同時繪製多個紋理，或者適用於繪製兩個紋理之間的接縫。但是，一般而言，這會是效能較低的繪圖方法，而且可能在您繪製複雜的 3D 物件時產生裂縫。

紋理繪圖：您可以開啟 2D 紋理並直接繪製它。

如需詳細資訊，請參閱 [3D 繪圖](#)。



Photoshop 中的即時 3D 繪圖

3D 面板

Photoshop CC 提供改寫的 3D 面板，讓您能夠更輕易地使用 3D 物件。在圖層面板之後設定模型，重新設計的 3D 面板架構是含有根物件和子物件的場景圖形/樹狀結構。

您可以在場景圖形中利用數種方法與 3D 物件互動：

- 刪除物件
- 重新排列物件順序
- 反轉物件順序
- 插入物件
- 複製物件
- 製作物件的範例 (連結的範例或取消關聯的範例)
- 群組物件

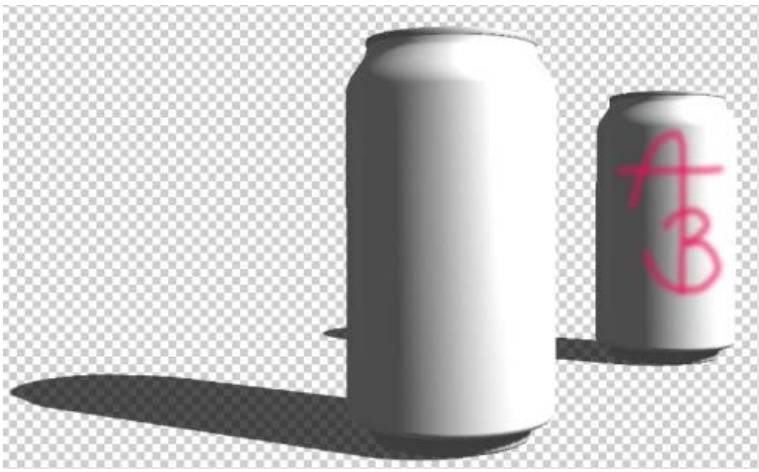
您可以從與 3D 物件相關聯的內容選單中存取這些互動。以滑鼠右鍵按一下物件，即可在 Windows 上存取它的內容選單。若要在 Mac OS 上存取內容選單，請按住 **Control** 鍵並按一下該物件。

有一些互動不適用於特定的 3D 物件類型。

如需詳細資訊，請參閱 [3D 面板增強功能 | Photoshop CC](#)。



連結的範例：對於物件所做的變更會反映於範例上



取消範例與原始物件之間的關聯

濾鏡

 Photoshop CC 中的增強功能

智慧型銳利化濾鏡增強功能

增強的智慧型銳利化濾鏡透過最適銳利化技術將雜訊和光暈效果降到最少，可讓您得到高品質的結果。此濾鏡簡化的 UI 設計，針對銳利化目標提供最佳的控制項。使用快速調整滑桿和進階控制項微調結果。如需詳細資訊，請參閱[濾鏡效果參考](#)和[調整影像銳利度與模糊度](#)。



智慧型銳利化對話方塊

最小濾鏡和最大濾鏡增強功能

已更新最大和最小濾鏡。現在您可以從保留選單中選擇您在指定半徑值時慣用的方形或圓度。您現可使用小數格式輸入半徑值。如需詳細資訊，請參閱[濾鏡效果參考](#)。

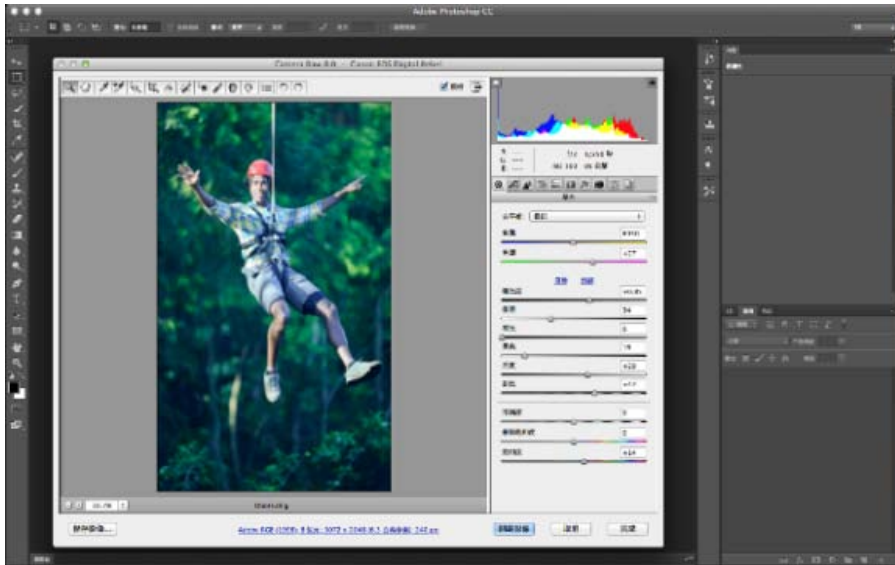


保留方形或圓形

Adobe Camera Raw 作為濾鏡

+ Photoshop CC 的新增功能

在 Photoshop CC 中，Adobe Camera Raw 也可以作為濾鏡。在 Photoshop 中處理影像時，您可於 Photoshop 已開啟的影像上選擇套用 Camera Raw 濾鏡 (濾鏡 > Camera Raw 濾鏡)。這表示您可將 Camera Raw 調整套用至更多檔案類型上，如 PNG、視訊剪輯、TIFF、JPEG 及其他。以 Camera Raw 濾鏡處理的影像可於任何圖層上。



Photoshop 的 Camera Raw 濾鏡 (Shift + Ctrl/Cmd + A)

如需詳細資訊，請觀看此視訊：[在 Photoshop 中使用 Camera Raw 作為濾鏡。](#)

Adobe Camera Raw

如需 Camera Raw 最近改進的相關資訊，請觀看視訊：[Adobe Camera Raw 8 介紹影片。](#)

JPEG 和 TIFF 檔案處理偏好設定

+ Photoshop CC 的新增功能

可使用新的偏好設定來決定 Photoshop 處理 JPEG 和 TIFF 檔的方法。如果您每次處理影像的工作流程皆包括 Camera Raw 的使用，或您想要選擇性呼叫 Camera Raw，這些設定特別有用。例如，攝影師可能想要先使用「Camera Raw」對話框處理每個影像，然後才在 Photoshop 中開啟影像。不過，修圖師或排版人員可能只想對先前使用 Camera Raw 處理過的影像，開啟「Camera Raw」對話框。

若要在 Photoshop 中修改偏好設定，按一下偏好設定 > 檔案處理 > 檔案相容性區段 > Camera Raw 偏好設定 > JPEG 和 TIFF 處理區段。您可選擇開啟 JPEG 或 TIFF 時是否要自動呼叫 Camera Raw 對話方塊。例如，從 JPEG 下拉式清單中選擇：

- 停用 JPEG 支援。當您在 Photoshop 中開啟 JPEG 檔時，不會開啟 Camera Raw 對話方塊。
- 自動開啟具設定的 JPEG。於 Photoshop 中開啟 JPEG 檔，僅當該 JPEG 檔案先前曾使用 Adobe Camera Raw 進行處理，才會開啟 Camera Raw 對話方塊。
- 自動開啟所有支援的 JPEG。每次開啟 JPEG 檔案時都會開啟 Camera Raw 對話方塊。

使用 TIFF 下拉式清單，對 TIFF 檔案作出類似的選擇。

污點移除工具

Photoshop CC 中的增強功能

「污點移除」工具 (Camera Raw 對話方塊 > 污點移除工具，或鍵盤捷徑 B) 工具的新行為，與 Photoshop 中的「修復筆刷」類似。使用「污點移除」工具在相片中的元素上繪圖，選取一個可在您所選取區域上使用的來源區域，然後該工具會為您處理後續事宜。您可以按正斜線 (/) 鍵讓 Camera Raw 替您挑選來源區域。



有一條鋸齒線需要清除 (左)，找到、選取、與來源區域比對 (中)，然後移除 (右)。

污點移除工具可移除可見的缺點，但相片中有些瑕疵可能在一般視圖中看不出來 (例如，感應器上的灰塵、人像上的污點或污漬)。污點移除工具的顯現污點選項可讓您看到更小更不明顯的缺點。選取顯現污點核取方塊時，影像會以負片效果呈現。您可改變負片影像的對比層級，以利更清楚看到缺點。然後，您可在此視圖中使用污點移除工具移除任何缺點。

如需詳細資訊，請參閱 [Photoshop CC 中增強的污點移除工具一文](#)。

放射狀濾鏡

 **Photoshop CC** 的新增功能

新的「放射狀濾鏡」工具 (「Camera Raw」對話框 > 「放射狀濾鏡」工具，或鍵盤快速鍵 **J**) 可讓您定義橢圓選取畫面，然後對這些區域套用區域化校正。在選取畫面區域的裡面和外面都可以校正。您可在一個影像上放置多個放射狀濾鏡，並對每個放射狀濾鏡套用不同的調整集。



拍攝的影像 (左)，使用放射狀濾鏡和類暈映效果將主角對焦 (右)

例如，上圖中模擬的類暈映效果。主角的臉上定義了兩個重疊的放射狀濾鏡區域，其中一個略大於另一個。使用較大的放射狀濾鏡區域，略做調整將區域推到臉孔之後。接著，調整較小的放射狀濾鏡區域以打亮強調臉部。

如需詳細資訊，請參閱[放射狀濾鏡工具一文](#)。

直立模式

 **Photoshop CC** 的新增功能

Camera Raw 中的「直立」功能 (Camera Raw 對話方塊 > 鏡頭校正 > 手動標籤) 以自動拉直影像內容。「直立」模式會自動校正相片元素的透視度。此功能有四個設定可供選擇：

- 自動: 平衡透視度的校正
- 水平: 透視度校正會趨向水平細節加權
- 垂直: 透視度校正會趨向垂直細節加權
- 全部: 水平、垂直、自動透視度校正的結合

您可套用一個設定，循環其他設定，然後選擇其中最適合照片的設定。



套用透視度校正前的範例影像 (左)，使用直立功能的自動設定後 (右)

另外，設定中加入了新的面向滑桿。面向滑桿可修改影像的水平或垂直面向。向左滑動會修改相片的水平面向，向右滑動會修改垂直面向。如需詳細資訊，請參閱 [Camera Raw 中的自動透視度校正一文](#)。

路徑的多重選項

Photoshop CC 中的增強功能

Photoshop CC 中的新增強功能可讓您使用多個路徑。您可於「路徑」面板選單中對多個路徑套用指令。值得一提的是，使用者將會很高興地聽到其可選取一個以上的路徑，並一次性全部刪除。

您現在可以執行下列動作：

- 按住 **Shift** 鍵並按一下，在路徑面板中選擇多重路徑
- 按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或按住 **Command** 鍵 (Mac OS) 並按一下，選取不相鄰的路徑
- 在多重路徑上拖曳路徑選取工具和直接選取工具來操作它們，即使路徑位於不同圖層也一樣。
- 在路徑面板中按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或按住 **Command** 鍵 (Mac OS) 並按一下路徑，來複製該路徑
- 拖曳路徑面板中的路徑以重排其順序。您只能重新排列不是形狀路徑、文字路徑或向量圖遮色片路徑的路徑順序。
- 一次刪除多個選取路徑。

如需詳細資訊，請參閱 [編輯路徑](#)。

修改矩形和圓角矩形

Photoshop CC 中的增強功能

您可在建立矩形或圓角矩形之後，調整其尺寸、位置及轉折角半徑。每個轉折角都可以各自調整，而且可同時針對多個圖層上的矩形進行調整。

如需詳細資訊，請參閱 [修改形狀](#)。

支援印度語系語言

Photoshop CC 的新增功能

您現在可於 Photoshop 文件中輸入 10 種不同印度語系語言的文字：**Bengali**、**Gujarati**、**Hindi**、**Kannada**、**Malayalam**、**Marathi**、**Oriya**、**Punjabi**、**Tamil**、**Telugu**。

若要啟用印度語系語言支援，請選取偏好設定 > 文字 > 中東和南亞。變更將在您下次建立文件時生效。

啟用印度語支援時，會在段落面板的彈出式選單中啟用兩個額外的撰寫器：

- 單行撰寫器
- 逐行撰寫器

註解： 您可於一份文件中啟用中東和南亞支援或東亞支援。

系統文字消除鋸齒選項

Photoshop CC 中的增強功能


新的系統文字消除鋸齒選項可讓您預視文字在網頁上真實呈現的樣子。此新選項幾近於 Windows 和 Mac 常用瀏覽器中消除鋸齒選項的繪製結果。

其他增強功能

- 大幅改進效能的「模糊收藏館」。「模糊收藏館」的預視和最後結果現在使用 OpenCL。
- 預設集遷移功能有數個增強功能：
 - 預設集現在是從使用者程式庫資料夾及應用程式預設集資料夾遷移
 - 運作中的預設集現與未載入的預設集一同遷移
 - 只會遷移即將成過去版本的預設集。例如，就遷移觀點來看，會忽略 CS5 預設集，而遷移 CS6 預設集。
 - 遷移預設集後不必重新啟動系統。
- Windows「開啟/儲存」對話框的變更：
 - 部分控制項的順序和位置變更
 - 已移除使用小寫選項。您可以在偏好設定對話框中變更副檔名的大小寫設定。
 - 警告圖示和警告文字資訊方塊已經換成警告按鈕 (顯示在儲存和取消按鈕旁邊)。當您按下這個警告按鈕時，Photoshop 會顯示一個訊息，提供警告的原因。如果文件沒有警告，警告按鈕會隱藏起來。

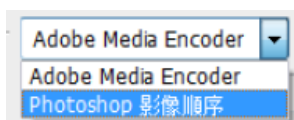


警告按鈕

-  在選項列和內容選單中皆可選擇筆刷的角度控制 Widget。
- 已恢復視圖列印尺寸選項。
- 新的系統選項現在會自動設定文字的 Gamma 值。
- 在 Mac OS X 上將作品儲存到網路共用時的效能已有改進
- 將文件儲存為 PNG 時，現會內含中繼資料和 ICC 描述檔。
- 您現可直接從圖層或群組轉存 CSS (重疊式樣式表) 碼。選取圖層 > 複製 CSS。
- 拷貝 CSS 的改進功能：
 - 拷貝 CSS 的單位現在一律是像素 (px)
 - 拷貝 CSS 透明度現可漸層處理
 - 變形文字的位置已有改進
 - 不再為非段落文字產生寬度
- 您現在可以選取和刪除多個文字樣式
- 現在於建立路徑時可以使用 Shift 輔助按鍵。

產品層級變更

- Photoshop Extended CS6 中的所有功能現在可在 Photoshop CC 中取得。Photoshop CC 沒有個別的 Extended 供應項目。
- 下列應用程式預設不會再隨 Photoshop CC 一起安裝：
 - Bridge CC; 若要查看新功能的清單，請參閱 [Adobe Bridge CC 新增功能](#)
 - Extension Manager
 - ExtendScriptToolkit
備註：若要下載 Bridge CC、Extension Manager 或 ExtendScriptToolkit; 請登入 [Adobe Creative Cloud](#)，瀏覽到 Apps，然後下載所要的應用程式。
- Photoshop CC 的新系統需求：
 -  支援 Mac OS X 10.7 (Lion) 和 10.8 (Mountain Lion)
 - 不正式支援 Mac OS X 10.6 (Snow Leopard)。尤其不能在 Mac OS X 10.6 上處理視訊。您可以使用靜像建立時間軸，再新增切換等效果。但是，只能使用檔案 > 轉存 > 演算視訊 > Photoshop 影像順序選項轉存這個作品。



- Photoshop CC 中的光源效果濾鏡 (濾鏡 > 演算 > 光源效果) 只適用於 8 位元 RGB 影像。

彎曲透視 | Photoshop CC

背景

先決條件: 啟動圖形處理器

調整透視

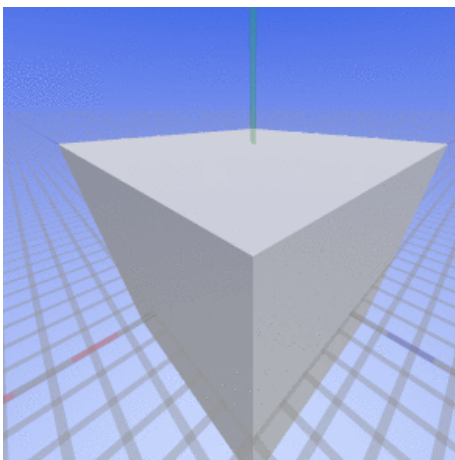
常見問題解答

Photoshop 可讓您輕鬆調整影像的透視。此功能對於具有直線及平面的影像特別有用，例如建築影像或大樓的影像。您也可以使用此功能，將具有不同透視的物件複合至單一影像中。

背景

[回到頂端](#)

有時，影像中的物件看起來可能跟現實生活中看到的樣子不一樣。這種不相符是因為透視扭曲。從不同的相機距離與檢視角度拍攝同一物件的影像，會呈現不同的透視扭曲效果。



從不同的距離與角度擷取同一物件時的影像透視扭曲

(經 Creative Commons 授權使用: SharkD)

先決條件: 啟動圖形處理器

[回到頂端](#)

Photoshop 至少需要 512 MB 視訊 RAM (VRAM) 才能執行透視彎曲功能。如需詳細資訊，請參閱 [Photoshop CC GPU 常見問題解答](#)。

調整透視前，請務必先確認已在 Photoshop 偏好設定中啟用圖形處理器。

1. 選取「編輯 > 偏好設定 > 效能」。
2. 在「圖形處理器設定」區域，選取「使用圖形處理器」。
3. 按一下「進階設定」。確認已選取「使用圖形處理器加快運算速度」。
4. 按一下「確定」。

調整透視

[回到頂端](#)

定義平面

在調整透視前，您必須先在影像中定義建築平面。

1. 在 Photoshop 中開啟影像。
2. 選取「編輯 > 透視彎曲」。閱讀螢幕提示，讀畢後將它關閉。
3. 沿著影像中建築的各平面畫出四邊形。畫四邊形時，盡量讓四邊形的各邊緣與建築中的直線保持平行。



畫出與建築中的線條大致平行的四邊形邊緣。如圖所示，您可以將兩個平面黏附在一起。以下是建築物的一組已定義平面。

操作平面

1. 從「版面」模式切換至「彎曲」模式。



彎曲模式

2. 以其中一個可用方式操作透視:
 - 適當地沿著四邊形的角落 (圖釘) 移動。例如，您可以調整此影像的透視，讓建築物的兩側以相等尺度縮短。產生的透視會近似於建築物的某個角落直接視圖。



調整透視，讓建築物的兩側相等地縮短

- 按住 **Shift** 並按一下四邊形的個別邊緣可將其拉直，並在未來的透視操作中保持拉直狀態。這種拉直邊緣在「彎曲」模式中會以黃色亮顯。您可以操作四邊形的四角 (圖釘)，以在調整透視時進行更細微的控制。



按住 **Shift** 並按一下，可以拉直四邊形的個別邊緣，並在未來的透視操作中保持拉直狀態。此影像中最右側的已選取邊緣以黃色亮顯。



選取的邊緣已拉直。此外，拉直的邊緣在未來的透視操作中也會保持拉直狀態。

💡 如果您不想保留拉直狀態，請按住 **Shift** 並再按一下邊緣。

- 在「彎曲」模式中，按下列幾個圖示可自動調整透視：

☰ 自動拉平幾乎水平的線段



水平拉平

☷ 自動拉直幾乎垂直的線段



垂直拉直

☒ 自動進行水平與垂直拉直



水平與垂直拉直

3. 當您調整完透視後，按一下「確認透視彎曲」圖示 (✓)。

鍵盤快速鍵

下列鍵盤快速鍵能讓調整透視變得更容易：

方向鍵 稍微移動四邊形的一角 (圖釘)

H 在使用「彎曲」模式時隱藏格線

L 切換至「版面」模式

W 切換至「彎曲」模式

Enter 鍵 在「版面」模式中，您可以按 **Enter** 鍵快速切換至「彎曲」模式。在「彎曲」模式中，您可以按 **Enter** 鍵快速切換至透視。

Shift+ 按一下 (彎曲模式) 拉直四邊形的個別邊緣，並在未來的透視操作中保持拉直狀態。如果您不想保留邊緣的拉直狀態，請按住 **Shift** 並再按一下邊緣。

按住 **Shift** (並拖曳邊緣) (彎曲模式) 拉長平面時限制平面的形狀

常見問題解答

[回到頂端](#)

我可以在同一個影像中編輯不同的透視嗎？

可以。當您在同一個影像中編輯不同的透視時，您可以選擇：

- 保留一部分影像中的透視不變，同時調整影像其餘部分的透視。若要這麼做：
 1. 沿著您要保留其透視的影像部分周圍，繪製一個四邊形。確定此四邊形未貼齊您要調整其透視的任何其他平面。
 2. 保持此四邊形不變，同時修改您要調整其透視的其他平面。
- 編輯透視與其他部分無關的影像部分。
 1. 沿著影像的相關部分繪製獨立的四邊形。
 2. 單獨操作各個四邊形。

螢幕提示不再顯示。我該如何讓它顯示？

請依照下列步驟進行：

1. 選取「編輯 > 偏好設定 > 一般」。
2. 按一下「重設全部警告對話框」，然後按一下「確定」。

我可以為相同架構定義不同的平面組合嗎？

可以。以下提供兩種定義泰姬瑪哈陵大門平面的不同方法，做為說明：



在架構周圍鬆散繪製一個四邊形。



為相同架構定義的不同平面組合。此平面組合對透視調整提供較細微的控制。

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

列印 3D 物件 | Photoshop CC

- 準備列印 3D 物件
- 預視和列印 3D 物件
- 3D 列印公用程式
- 常見問題解答
- 另請參閱

使用 Photoshop，您可以列印任何相容的 3D 模型，而無須擔心 3D 印表機的限制。在準備列印時，Photoshop 會自動將 3D 模型設為防水。

準備列印 3D 物件

[回到頂端](#)

1. 選取「視窗 > 工作區 > 3D」，切換為 3D 工作區。
2. 在 Photoshop 中開啟 3D 模型。如有必要，開啟 3D 模型時請自訂其大小。
3. 選取「3D > 3D 列印設定」。



3D 列印設定

4. 在「3D 列印設定」面板中，選擇您要列印至透過 USB 連接埠連接電腦的印表機 (本機印表機)，或是使用線上 3D 列印服務，例如 Shapeways.com。

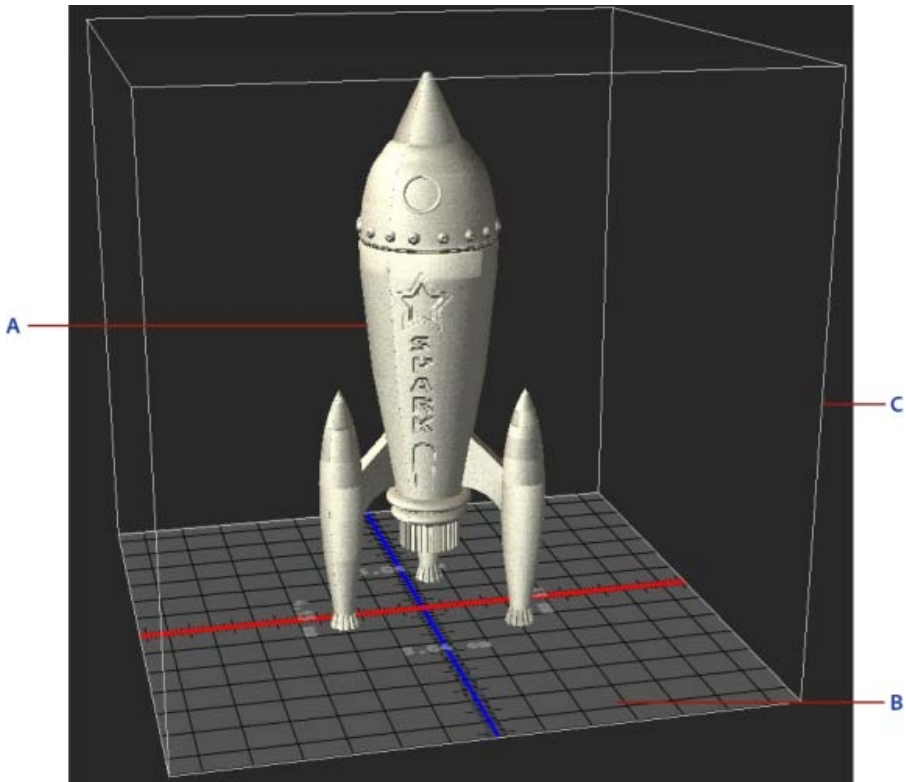
註解： Shapeways.com 是領先的 3D 印刷市場與社群。Shapeways.com 提供各種印表機描述檔，供您用來列印 3D 模型。如需詳細資訊，請參閱[此常見問題解答](#)。

💡 若要重新整理支援的印表機清單或 Shapeways.com 描述檔，請從「列印至」快顯功能表中選取「取得最新的印表機」。

5. 選取本機印表機或 Shapeways.com 印表機描述檔。

💡 若要檢視利用 Shapeways.com 描述檔列印 3D 模型的估計價格，請選取「印表機 > 估計價格」。

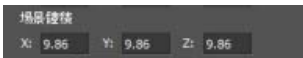
6. 選取印表機體積的單位 — 英吋、公分、公釐或像素。單位會反映在「印表機體積」尺寸以及列印分色板度量中。



A. 3D 模型 B. 列印分色板 C. 印表機體積覆蓋

7. 選取 3D 列印的「細節層級」—「低」、「中」或「高」。列印 3D 物件的所需時間視您選擇的細節層級而定。
8. 如果您不想在 3D 模型上看到 3D 印表機體積覆蓋，請取消選取「顯示印表機體積」。
9. 調整「場景體積」尺寸，指定想要的列印 3D 物件大小。當您變更值 (X、Y 或 Z) 時，另外兩個值也會按比例縮放。當您修改「場景體積」尺寸時，請注意 3D 模型下的列印分色板也會按比例縮放。

💡 您可以按一下尺寸標籤 (X、Y 或 Z) 然後向左或向右拖曳滑鼠，拖曳「場景體積」尺寸的值。按住 **Shift** 鍵可以更快速拖曳值。



10. 如果您希望 Photoshop 自動縮放 3D 模型，以讓 3D 模型填滿所選印表機的可用列印體積，請選擇「縮放至列印體積」。
11. 如果 3D 模型有正常對應、凹凸對應或不透明度對應，您可在列印模型時選擇忽略其中一或多種對應類型。您會注意到當您變更這些「表面細節」設定時，3D 模型也即時更新。
12. 您可以選擇不列印 3D 物件必要的支撐結構 (支架或底板)。請謹慎使用此選項，如果未列印必要的支撐結構，3D 模型列印可能會失敗。
13. 如果您的印表機支援多種材質，請選擇您要用於列印 3D 物件的材質。

預視和列印 3D 物件

[回到頂端](#)

指定好 3D 列印設定後，請依照下列步驟進行：

1. 按一下「開始列印」圖示 (🖨️) 或選取「3D > 3D 列印」。Photoshop 會統一 3D 場景並準備進行列印程序。
2. 如果您選擇使用 Shapeways.com 描述檔來列印，Photoshop 會提示您列印的實際成本可能與顯示的估計價格不同。按一下「確定」。
3. 在所顯示的預視視窗中，使用 3D 相機工具來旋轉、縮放或移動 3D 物件。

🔄 旋轉 3D 相機

🌀 轉動 3D 相機

📏 平移 3D 相機

👉 滑動 3D 相機

🏠 將 3D 相機重設回其原始位置



預覽 3D 列印

4. 如果您要將 3D 列印設定轉存為 STL 檔案，請按一下「轉存」並將檔案儲存至電腦上的適當位置。您可將 STL 檔案上傳至線上服務，如 Shapeways.com，或將其放至 SD 卡以進行本機列印。
5. 預視 3D 列印摘要並按一下「列印」。

💡 選取「3D > 取消 3D 列印」，即可取消進行中的 3D 列印。

[回到頂端](#)

3D 列印公用程式

Photoshop 提供互動式精靈型公用程式，讓您用來設定、校準和維護 3D 印表機。3D 印表機必須開啟電源並連線至您的電腦，才能使用這些公用程式。

1. 選取「3D > 3D 列印公用程式」。
2. 選取您要啟動的公用程式。

校準列印分色板 協助調整列印分色板的水平。此公用程式可執行下列主要步驟：

- 提示您取出 3D 印表機上遺留的列印材質
- 初始化列印噴頭
- 讓您調整/微調列印分色板和列印噴頭之間間隙，可達 9 個噴嘴位置

您可以在精靈模式或手動模式中使用此公用程式。

裝填熔絲 協助將熔絲裝填至熔融沉積法 (FDM) 3D 印表機

移除熔絲 協助從 FDM 3D 印表機移除熔絲

更換熔絲 協助以新的熔絲取代 FDM 3D 印表機中的熔絲

3. 依照螢幕上的指示進行。

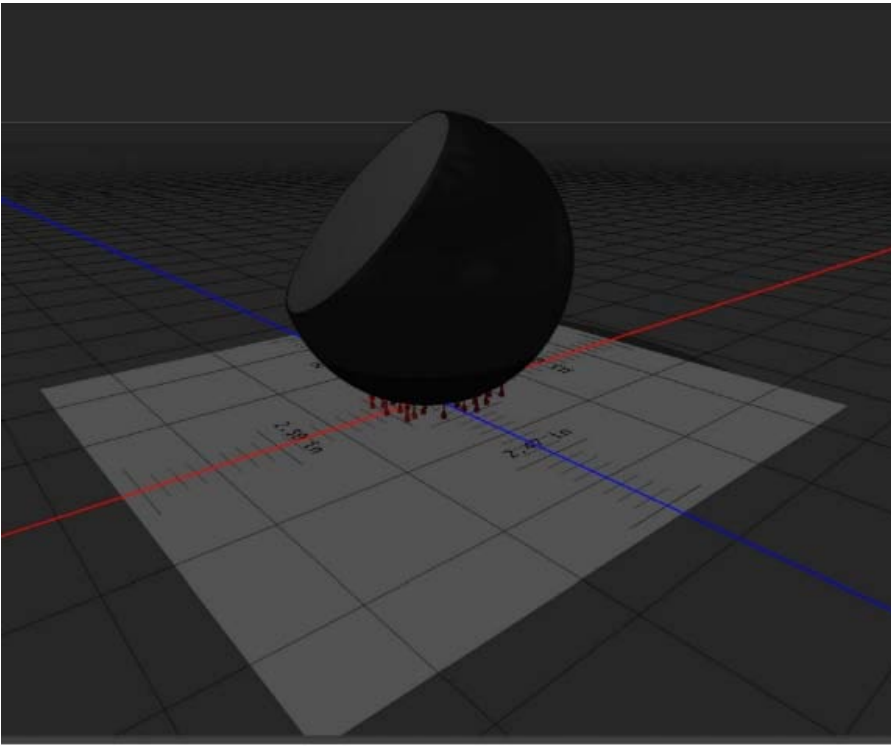
[回到頂端](#)

常見問題解答

我可以在列印前套用橫截面至 3D 模型嗎？

可以。您可以在列印前，對 3D 模型的切除部分定義橫截面。請依照下列主要步驟進行：

1. 選取「視窗 > 工作區 > 3D」，切換為 3D 工作區。
2. 開啟您要列印的 3D 物件。
3. 在 3D 面板中選取「場景」。
4. 在「內容」面板中選取「橫截面」。
5. 在「內容」面板中指定橫截面的設定。
6. 選取「3D > 在場景中套用橫截面」。
7. 列印 3D 場景。

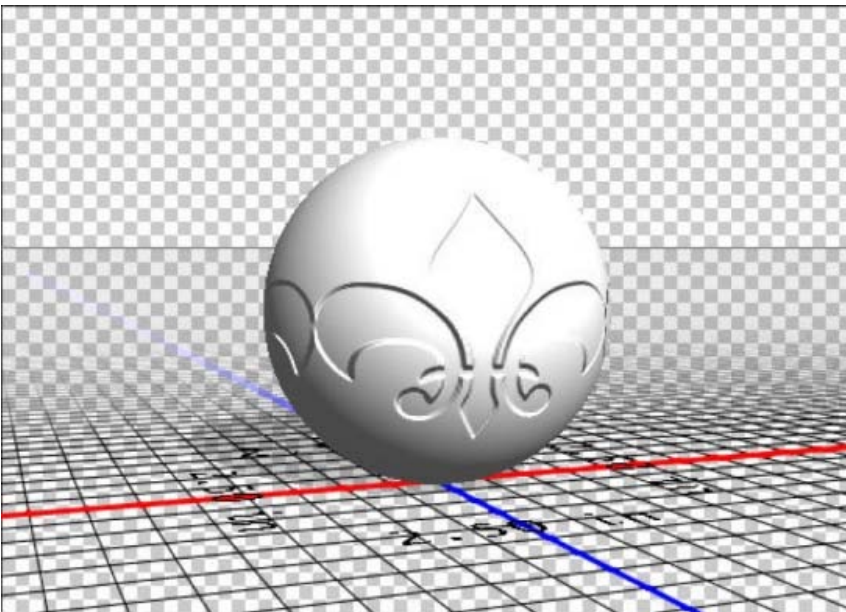


列印前切除球體的橫截面

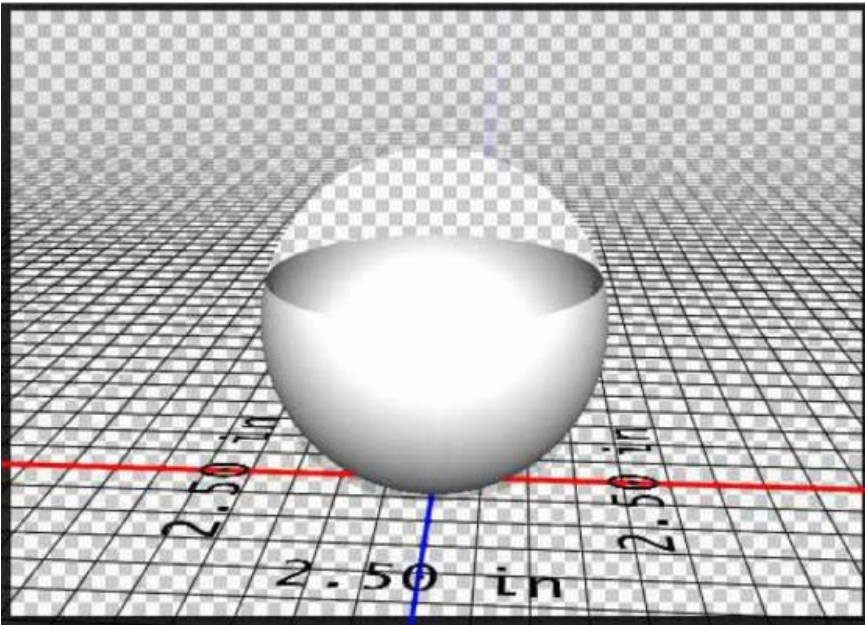
我可以在列印前套用凹凸/不透明度對應至 3D 模型嗎？

可以。請依照下列主要步驟進行：

1. 在「場景」面板中選取材質。
2. 在「內容」面板中，按一下「凹凸/不透明度」旁的資料夾圖示 (📁)，載入紋理。您也可以定義要套用至 3D 模型的新紋理。
3. 如果您要定義新紋理，請將紋理儲存起來。紋理會以凹凸/不透明度對應套用至 3D 模型。
4. 列印 3D 模型。



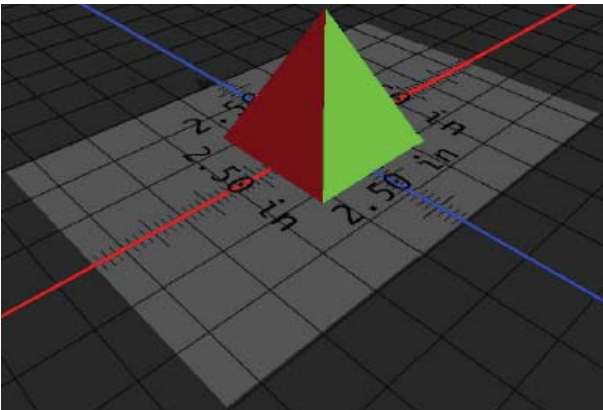
列印前套用凹凸對應至 3D 模型



列印前套用不透明度對應至 3D 模型

我可以用兩種顏色列印 3D 模型嗎？

如果您的 3D 印表機配備兩個噴頭，就可以用兩種顏色列印 3D 模型。3D 工作區和 3D 列印預覽會以兩種顏色顯示模型。



用兩種顏色列印 3D 模型

如何列印多圖層的 3D 模型？

從列印的角度來看，3D 模型的每個圖層都被視為 3D 物件。如有必要，您可以合併兩個以上圖層 (3D > 合併 3D 圖層)。

另請參閱

[回到頂端](#)

- [3D 繪圖 | CC, CS6](#)
- [3D 面板增強功能 | Photoshop CC](#)
- [Photoshop 3D 文件](#)

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

從圖層產生影像資產 | Photoshop CC

從圖層或圖層群組產生影像資產

網頁設計使用案例

指定品質和大小參數

停用所有文件的影像資產產生

常見問題解答

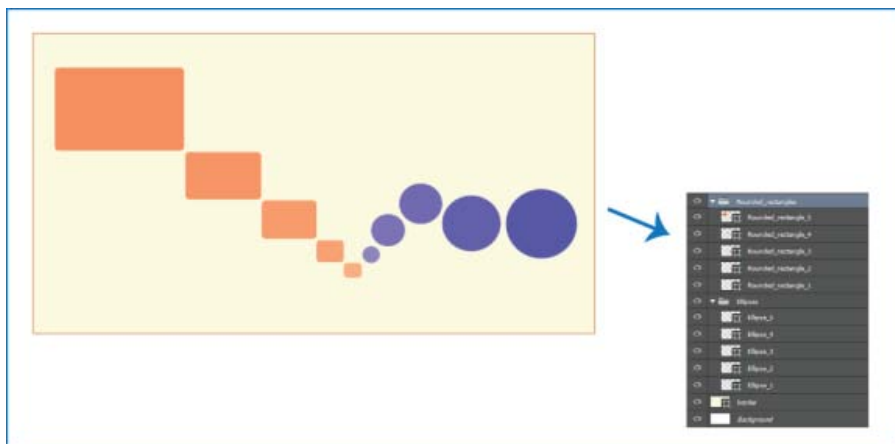
您可以從 PSD 檔案的圖層或圖層群組內容產生 JPEG、PNG 或 GIF 影像資產。當您將支援的影像格式副檔名附加至圖層名稱或圖層群組名稱時，就會自動產生。或者，您也可以指定產生之影像資產的品質和大小參數。

從 PSD 檔案產生影像資產在多裝置網頁設計時特別有用。

從圖層或圖層群組產生影像資產

[回到頂端](#)

為了更深入了解影像資產產生器，請考慮一個簡單的 PSD 檔案 ([由此連結下載](#))，並具備下列圖層階層：



PSD 檔案範例與其圖層階層

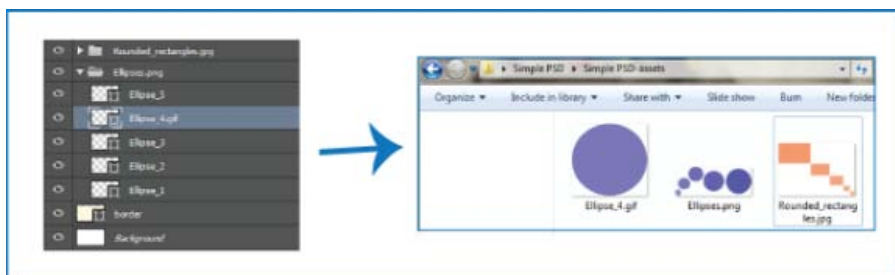
此檔案的圖層階層有兩個圖層群組—*Rounded_rectangles* 和 *Ellipses*。每個圖層群組都包含 5 個圖層。

遵循以下步驟，即可由此 PSD 檔案產生影像資產：

1. 開啟 PSD 檔案，並選取「檔案 > 產生 > 影像資產」。
2. 將適當的檔案格式副檔名 (.jpg、.png 或 .gif) 附加至您想產生影像資產的圖層或圖層群組之名稱。例如，將圖層群組 *Rounded_rectangles* 和 *Ellipses* 重新命名為 *Rounded_rectangles.jpg* 和 *Ellipses.png*；將圖層 *Ellipse_4* 重新命名為 *Ellipse_4.gif*。

註解：圖層名稱不支援特殊字元 /、: 和 *。

Photoshop 就會產生影像資產並將其儲存至來源 PSD 檔案的相同子資料夾。如果來源 PSD 檔案尚未儲存，Photoshop 會將產生的資產儲存在您桌面的新資料夾中。



影像資產名稱是由圖層名稱/圖層群組名稱產生

💡 影像資產產生會為目前的文件啟用。啟用後，文件開啟時此功能都會維持可用。若要停用目前文件的影像資產產生，請取消選取「檔案 > 產生 > 影像資產」。

從圖層或圖層群組產生多個資產

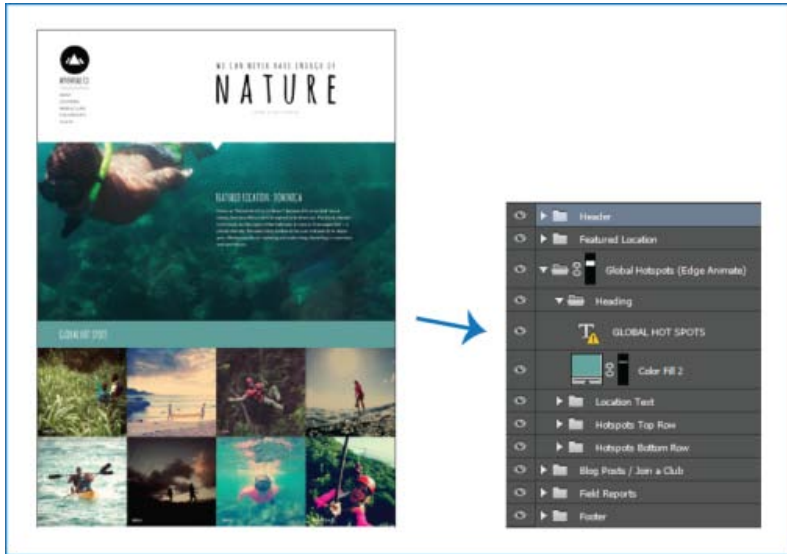
若要從圖層/圖層群組產生多個資產，請以逗號 (,) 分隔資產名稱。例如，下列圖層名稱會產生 3 個資產：

Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png

網頁設計使用案例

[回到頂端](#)

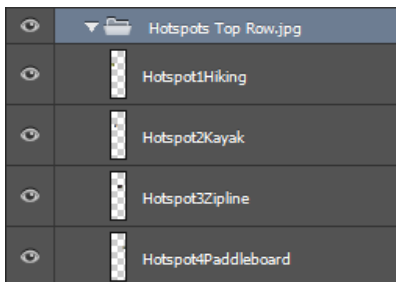
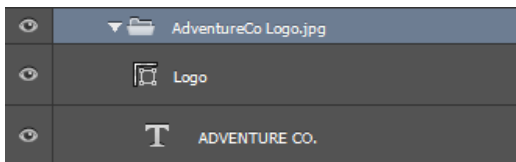
從 PSD 檔案產生影像資產在多裝置網頁設計時特別有用。請考慮下列網頁設計及其圖層結構：



網頁設計與其圖層階層

以下將摘取頂端圖示和「整體聚光」(Global Hotspots) 影像格點的第一列做為影像資產：

- 附加影像格式副檔名至適當的圖層名稱。



重新命名適當的圖層/圖層群組

註解： 將會從圖層/圖層群組的內容產生單一影像資產。例如，上方螢幕畫面中的 AdventureCo Logo 圖層群組包含形狀圖層和即時文字圖層。從圖層群組產生影像資產時，這些圖層會平面化。

Photoshop 會產生影像資產並將其儲存至來源 PSD 檔案的相同位置。



產生的影像資產

指定品質和大小參數

[回到頂端](#)

JPG 資產預設是以 90% 品質產生。PNG 資產預設產生為 32 位元影像。GIF 資產則以基本 Alpha 透明度產生。

重新命名圖層或圖層群組以便準備產生資產時，您可自訂品質和大小。

JPG 資產的參數

- 將想要的輸出品質加到資產名稱的字尾 —.jpg(1-10) 或 .jpg(1-100%)。例如：
 - Ellipse_4.jpg5
 - Ellipse_4.jpg50%
- 將想要的輸出影像大小 (相對大小或使用支援格式 —px、in、cm 及 mm) 加到資產名稱的字首。Photoshop 會據以縮放影像。例如：
 - 200% Ellipse_4.jpg
 - 300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg
 - 10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg

附註: 請記得在字首和資產名稱間加上一個空格。如果以像素指定大小，則可忽略單位。例如 300 x 200。

💡 如圖所示，指定所要的輸出影像大小時，可以混用不同的單位和像素。例如，4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg 是可用於資產產生的有效圖層名稱。

PNG 資產的參數

- 將想要的輸出品質加到資產名稱的字尾 —8、24 或 32。例如：
 - Ellipse_4.png24
- 將想要的輸出影像大小 (相對大小或使用支援格式 —px、in、cm 及 mm) 加到資產名稱的字首。Photoshop 會據以縮放影像。例如：
 - 42% Ellipse_4.png
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png
 - 10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png

附註: 請記得在字首和資產名稱間加上一個空格。如果以像素指定大小，則可忽略單位。例如 300 x 200。

💡 如圖所示，指定所要的輸出影像大小時，可以混用不同的單位和像素。例如，4in x 100 Rounded_rectangle_3.png 是可用於資產產生的有效圖層名稱。

GIF 資產的參數

- 將想要的輸出影像大小 (相對大小或使用支援格式 —px、in、cm 及 mm) 加到資產名稱的字首。例如：
 - 42% Ellipse_4.gif
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif
 - 20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif

附註: 請記得在字首和資產名稱間加上一個空格。如果以像素指定大小，則可忽略單位。例如 300 x 200。

💡 如圖所示，指定所要的輸出影像大小時，可以混用不同的單位和像素。例如，4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif 是可用於資產產生的有效圖層名稱。

品質參數不適用於 GIF 資產。

建立複雜的圖層名稱

命名資產產生的圖層時，您可以使用參數指定多個資產名稱。例如：

```
120% Delicious.jpg, 42% Delicious.png24, 100x100 Delicious_2.jpg90%, 250% Delicious.gif
```

Photoshop 會從此圖層產生下列資產：

- Delicious.jpg (縮放至 120% 的 8 品質 JPG 影像)
- Delicious.png (縮放至 42% 的 24 位元 PNG 影像)
- Delicious_2.jpg (90% 品質的 JPG 影像，絕對大小為 100x100 像素)
- Delicious.gif (縮放至 250% 的 GIF 影像)

停用所有文件的影像資產產生

[回到頂端](#)

您可以修改「偏好設定」，全域停用所有 Photoshop 文件的影像資產產生。

1. 選取「編輯 > 偏好設定 > 增效模組」。
2. 取消選取「啟動產生器」。
3. 按一下「確定」。

註解： 從「偏好設定」停用影像資產產生時，將無法使用「檔案 > 產生」選單指令。此功能必須從「偏好設定」對話框才能再次啟用。

常見問題解答

[回到頂端](#)

我需要指定唯一的資產名稱嗎？

資產名稱在文件層級必須是唯一的。

各種影像資產產生的預設品質等級是？

JPG 資產預設是以 90% 品質產生。PNG 資產預設產生為 32 位元影像。GIF 資產則以基本 Alpha 透明度產生。

Photoshop 從圖層產生影像資產時會具備透明度和其他效果嗎？

會。套用至圖層的透明度和其他效果會反映在從圖層產生的資產中。不過，在產生的資產中這些效果會被平面化。

從版面出血之圖層產生的影像資產會是怎樣？

除非特別以遮色片進行遮蔽，否則圖層中的所有像素資料都是所產生資產的一部分。從版面出血的圖層或圖層群組，在產生的資產中將完全可見。

逗號是影像資產名稱之間唯一允許的分隔字元嗎？

除了逗號 (,)，您還可以使用加號 (+) 做為影像資產名稱之間的分隔字元。例如：

```
42% Rounded_rectangle_1.png24 + 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%
```

與下列相同：

```
42% Rounded_rectangle_1.png24, 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%
```

另請參閱

- [Photoshop 產生器語法詳細說明](#)

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

減少相機手震模糊 | Photoshop CC

視訊 | 使用相機防手震濾鏡

適合於相機防手震的影像

使用自動相機防手震

使用多個模糊描圖來防止相機手震

進階模糊描圖設定

Photoshop 提供一種智慧型機制，可自動減少相機移動時所產生的影像模糊。必要時，您可以調整進階設定，以進一步銳利化影像。「濾鏡 > 銳利化」選單的「防手震」濾鏡可以減少數種相機移動類型所產生的模糊，包括直線移動、弧形移動、旋轉移動，以及鋸齒狀移動。



相機防手震 | 之前/之後範例

適合於相機防手震的影像

[回到頂端](#)

相機防手震功能最適合於處理光線充足且雜訊低的靜態影像。下列類型的靜態影像尤其適合於防手震：

- 使用長焦距鏡頭所拍攝的室外或室內影像
- 在慢速的快門速度且沒有閃光燈的情況下所拍攝的靜物室內影像

此外，防手震也可以協助銳利化受到相機移動影響之影像中的模糊文字

使用自動相機防手震

[回到頂端](#)

1. 開啟影像。
2. 選取濾鏡 > 銳利化 > 防手震。Photoshop 會自動分析最適合於防手震的影像區域、判定模糊的本質，並推斷適合於整個影像的更正方式。更正後的影像會顯示在防手震對話框中，供您檢閱。

💡 窗格右下角的細部放大鏡可讓您仔細地檢查焦點中的區域。必要時，可放大或縮小顯示影像元素。當您將「手形」工具拖曳到細部放大鏡上方來檢查影像區域時，放開滑鼠按鈕可以快速預視該區域的防手震變更。

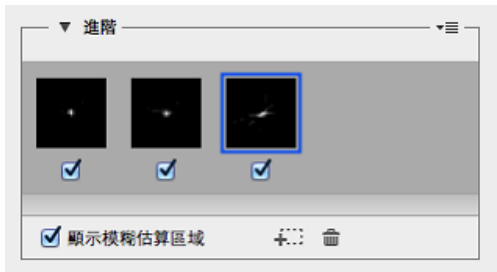
註解： 如果似乎沒有更正套用到防手震對話框中的影像，請確定已啟用右窗格中的預視選項。

使用多個模糊描圖來防止相機手震

[回到頂端](#)

模糊描圖代表模糊形狀與程度，其會影響選取的影像區域。不同的影像區域可能具有不同形狀的模糊。自動相機防手震只會對預設影像區域考慮模糊描圖，因為 Photoshop 已將其判定為最適合用於模糊估算。若要進一步微調影像，您可以讓 Photoshop 計算多個區域，並考量對它們使用模糊描圖。

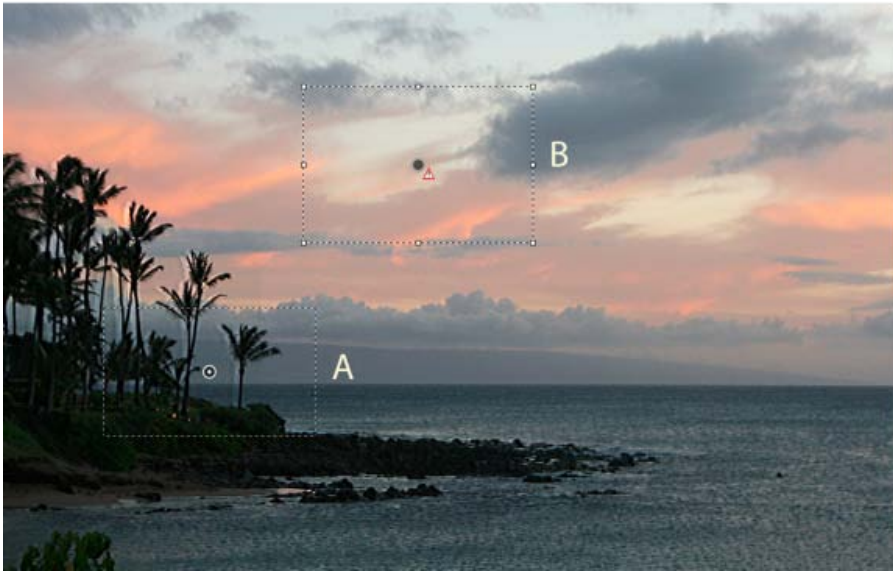
在防手震對話方塊的進階面板中列出可用的模糊描圖。您可以按一下模糊描圖，將其放大顯示。



列出進階面板中的多個模糊描圖

建立及修改模糊描圖

Photoshop 提供數種建立及修改模糊描圖的方法。若要取得最佳結果，請在具邊緣對比的影像區域中建立模糊描圖。例如，下圖中標示為 **A** 的區域比標示為 **B** 的區域，更適合於模糊估算。



由於紋理對比，A 比 B 更加適合於模糊估算

將焦點中目前區域的邊界重新調整尺寸/重新定位

您可以只重新調整焦點中目前區域的邊界尺寸，來更新相關的模糊描圖。若要將焦點移到不同的區域，只需拖曳目前位於焦點之區域的中心圖釘即可。

請 Photoshop 建議用於模糊估算的新區域

1. 在右窗格的進階面板中，按一下新增建議的模糊描圖圖示 (📌)。Photoshop 會反白適合於模糊估算的新影像區域，然後建立其模糊描圖。
2. 必要時可增加更多的模糊描圖。

💡 按一下垃圾筒圖示 (🗑️) 可刪除一個或多個選取的模糊描圖。

手動選取新的影像區域

1. 在防手震對話框左上角中，按一下模糊估算工具圖示 (📏)。
2. 在影像上的任意位置繪製選取矩形。Photoshop 會自動為您選取的區域建立模糊描圖。
3. 必要時可增加更多的模糊描圖。

使用模糊方向工具來建立模糊描圖

1. 從左窗格選取模糊方向工具 (📏)。
2. 在影像上畫一條直線，代表模糊方向。
3. 如有需要，調整模糊描圖長度和模糊描圖方向。

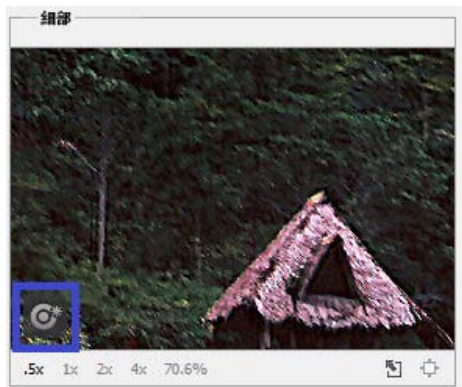


模糊描圖長度和模糊描圖方向

使用「細部」放大鏡來修改模糊描圖

1. 使用細部放大鏡，可將焦點放在適合使用相機防手震的新影像區域。
2. 按一下在放大鏡位置增強圖示 (🔍)，將左窗格中的焦點移到細部放大鏡中反白的區域。先前顯示於細部放大鏡之區域的模糊描圖會自動更新。

💡 鍵盤快速鍵 **q** 可以固定/取消固定「細節」放大鏡。



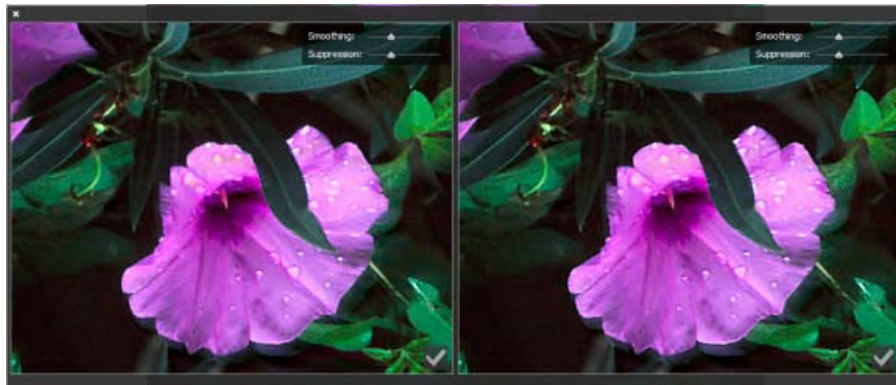
使用「細部」放大鏡來修改模糊描圖

預視並套用多個模糊描圖

一旦加入了必要的模糊描圖，您可在進階面板中選取一或多個模糊描圖，將它們套用到影像。

預視並比較兩個模糊描圖的結果

- 在進階面板中，按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac)，選取模糊描圖。Photoshop 會顯示所選取模糊描圖的多個預視窗格。



並排顯示的兩個模糊描圖的結果

💡 並排預視兩個模糊描圖的結果時，您可以迅速調整平滑化和抑制不自然感，以及檢查您的變更如何影響影像。請參閱平滑化和抑制不自然感。

複製模糊描圖

- 拖曳模糊描圖至新增建議的模糊描圖圖示 (📄) 上。

Photoshop 會建立模糊描圖的複本，並鎖定此複本。

💡 當您想迅速調整平滑化和抑制不自然感，以及預視您的變更如何影響影像時，建立模糊描圖的複本很有用。請參閱平滑化和抑制不自然感。



使用複製的模糊描圖

重複使用模糊描圖

一旦建立了模糊描圖，您就可以儲存它們，以後再套用到不同的影像。

1. 選取一個或多個模糊描圖。
2. 從進階面板彈出式選單中選取儲存模糊描圖。您可以兩種格式儲存模糊描圖—KNL 和 PNG。

當您想要對不同的影像重複使用已儲存的模糊描圖時，可使用進階面板彈出式選單中的載入選項。



儲存及載入模糊描圖

進階模糊描圖設定

[回到頂端](#)

進階模糊描圖設定可協助您進一步微調相機防手震。

模糊描圖邊界

模糊描圖邊界設定代表模糊描圖的邊界大小。必要時您可以調整此值。

來源雜訊

Photoshop 會自動估算影像中的雜訊量。如有必要，選取其他值 (自動/低/中/高)。

平滑化

平滑化可減少高頻的銳利化雜訊。您可以將滑桿移至預設 30% 以外的值。建議您將平滑化保持低值。

抑制不自然感

有時候，在銳利化影像過程中，您可能會看到有些雜訊的不自然感十分顯眼。遵循下列步驟，即可抑制這些不自然感：

1. 選取抑制不自然感。

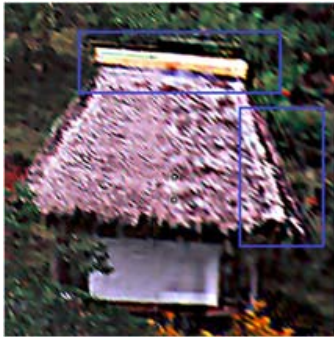
註解：未開啟抑制不自然感時，Photoshop 會產生粗糙的預視圖。粗糙的預視較為銳利，但也有較多不自然的雜訊。

2. 請將「抑制不自然感」滑桿調整為較高的值。100% 抑制不自然感會得到原始影像，0% 抑制不自然感則不會抑制任何不自然的雜訊。

💡 抑制不自然感用在中等頻率雜訊效果最佳。



抑制不自然感



雜訊不自然感

Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

在 Behance 上分享您的作品 | Photoshop CC



您可以直接從 Photoshop 中將您的創意影像上載至 Behance 當成處理中的作品。Behance 是展示和挖掘創意作品的頂尖線上平台。使用 Behance，您可以建立作品的選輯，並且廣泛有效地廣播以徵求意見。

註解： Behance 與 Photoshop CC 的整合目前不適用於法文版、日文版和中文版。

您可以下列方法之一，從 Photoshop 共用您的作品：

- 開啟文件後，選取檔案 > 在 Behance 上共用。
- 開啟文件後，按一下文件視窗左下角的在 Behance 上共用圖示 (📁)。

如需有關使用 Behance 的詳細資訊，請參閱 [Behance 說明中心](#)。

註解： 可以共用尺寸為 320 x 320 或更高像素的影像。

💡 您必須年滿 13 歲才可以註冊 Behance。

在 Behance 上共用影像

[回到頂端](#)

1. 在 Photoshop 中開啟影像後，請選取在 Behance 上共用。
2. 執行下列任一項作業：
 - 如果您沒有 Behance 帳戶，請按一下建立公開個人資料檔，並建立 Behance 帳戶。
 - 如果您的 Behance 帳戶和 Creative Cloud 會籍使用相同的電子郵件地址，請輸入您的 Behance 密碼來連結這兩個帳戶。
 - 如果您的 Behance 帳戶和 Creative Cloud 會籍使用不同的電子郵件地址，請在 *Behance* 選輯之下填入詳細資料。
3. 在輸入資訊畫面中，指定共用影像的標題和一些標記。您也可以張貼註解，開始有關作品的交談。

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share

New Work Revision

Title 46
The dance

Tags
dance x rhythms x existence x
river x free flowing x

Post a comment to start the conversation
The dance of existence

Visible To: Everyone | [Edit](#)

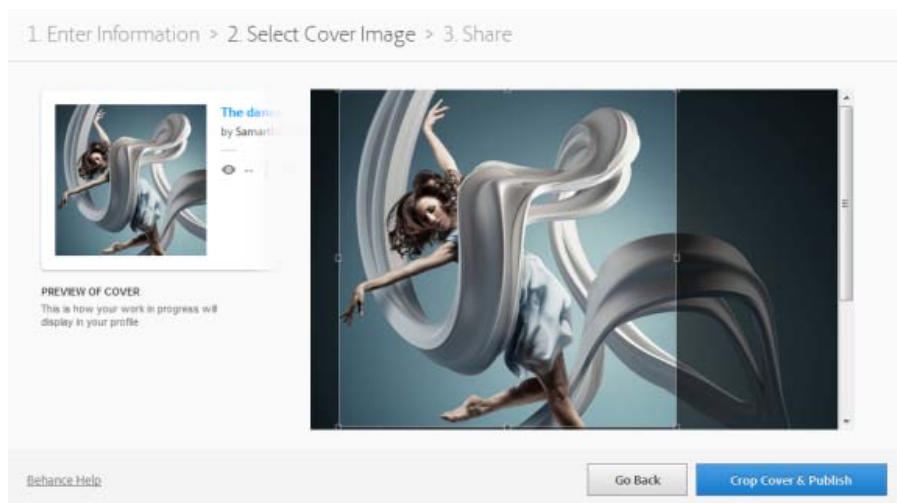
Cancel Continue

為影像指定標題和一些標記

4. 如果您在 Behance 上有回饋意見圈，可選擇只與圈內成員共用作品。

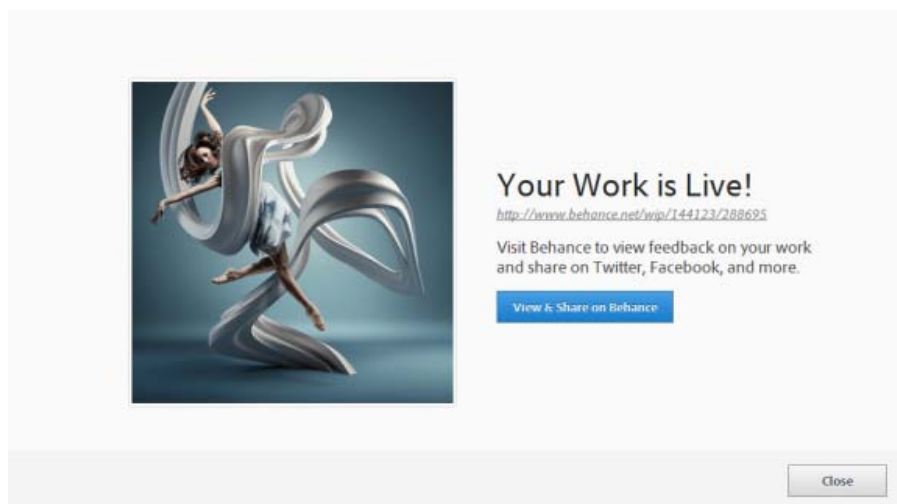
Visible To: Feedback Circle ▾
Everyone
Feedback Circle

5. 在選取封面影像畫面上，裁切影像，建立作品的封面影像。



裁切以選取封面影像

6. 按一下裁切封面並發佈。Behance 會將您的影像上載為處理中的作品，並公開展示以接受意見和評論。



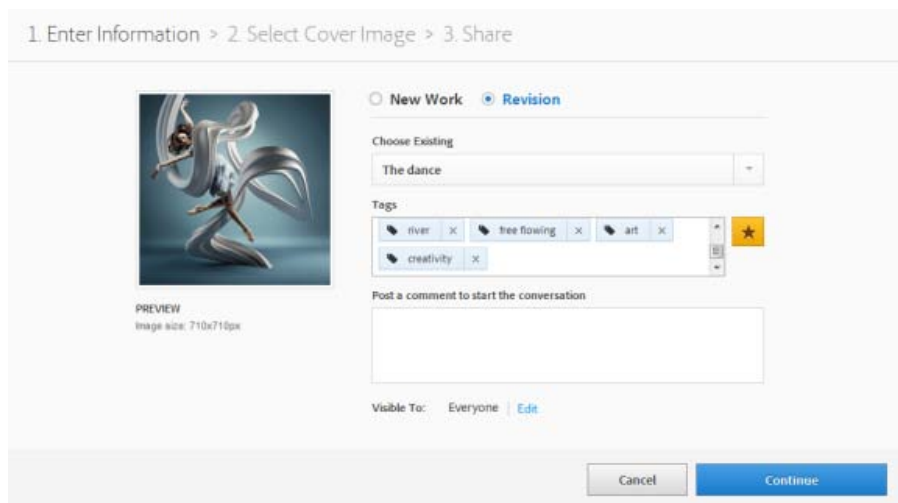
處理中的作品已上載並顯示在 Behance 上

7. 按一下檢視並在 Behance 上共用，以便和 Twitter、Facebook 及 LinkedIn 等社交網路同步。您下一次上載影像時，可以直接從 Photoshop 內選擇在 Twitter、Facebook 和 LinkedIn 上共用。

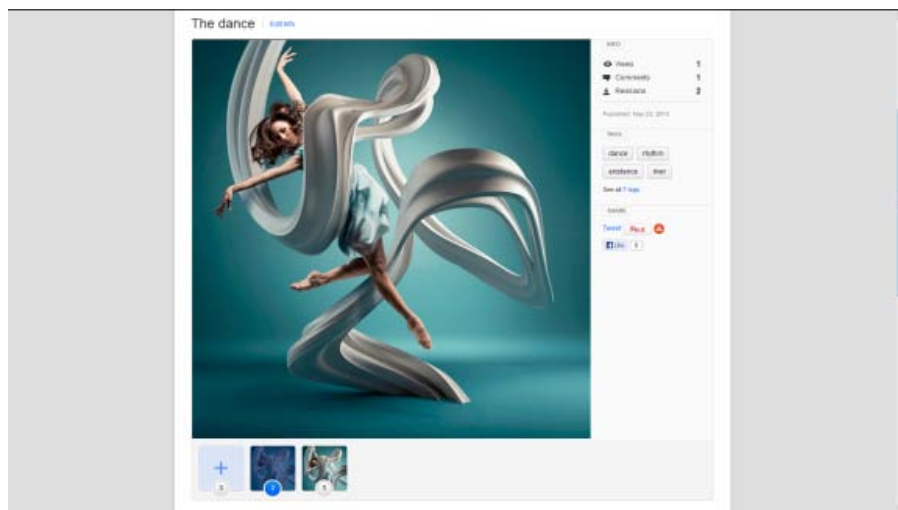


透過社交網路徵求意見

8. 當您對影像做進一步修改時，可將修訂版上載至 Behance。



上載修訂版至 Behance



您處理中的作品在 Behance 上顯示

註解： 支援 3200 x 3200 或 320 x 3200 像素的全景影像。最大可支援外觀比例 10:1 的全景影像。

另請參閱

[回到頂端](#)

- [從 Creative Cloud 發佈至 Behance](#)

Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

建立智慧型物件 | CC, CS6

了解智慧型物件

建立嵌入的智慧型物件 | [CC, CS6](#)

建立連結的智慧型物件 | [Photoshop CC](#)

複製嵌入的智慧型物件

編輯智慧型物件的內容

取代智慧型物件的內容

將嵌入的或連結的智慧型物件轉換為圖層

轉存嵌入的智慧型物件的內容

了解智慧型物件

[回到頂端](#)

「智慧型物件」是由一組圖層構成，其影像資料則是來自點陣或向量影像，例如 **Photoshop** 或 **Illustrator** 檔案。「智慧型物件」可以保留影像的來源內容，包括原先的任何特性或設定，因此能讓您以非破壞性的方式編輯圖層。

在 **Photoshop CC** 和 **CS6** 中，您可以將影像內容嵌入至 **Photoshop** 文件中。在 **Photoshop CC** 中，您也可以建立連結的智慧型物件，這種智慧型物件的內容是參考外部影像檔案。當來源影像檔案變更時，連結的智慧型物件的內容也會跟著更新。

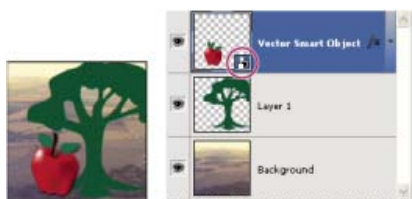
連結的智慧型物件與 **Photoshop** 文件中智慧型物件的重複範例不同。透過連結的智慧型物件，您可以在多個 **Photoshop** 文件中使用共用來源檔案。

使用「智慧型物件」，您可以執行以下事項：

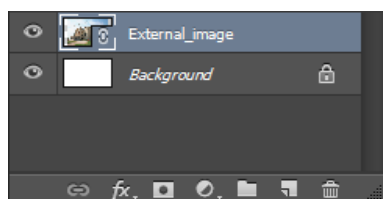
- 執行不具破壞性的變形。您可以縮放、旋轉、傾斜、扭曲、變形透視或彎曲圖層，而不會流失原始影像的資料或品質，因為這些變形動作並不會影響到原始資料。
- 使用向量資料，例如來自 **Illustrator** 的向量圖案；否則便需要先點陣化，才能在 **Photoshop** 中開啟這類檔案。
- 以非破壞性的方式套用濾鏡。您可以隨時編輯套用在「智慧型物件」上的濾鏡。
- 編輯某個「智慧型物件」，所有與該「智慧型物件」連結的實例也會自動更新。
- 套用已連結或未連結至智慧型物件圖層的圖層遮色片。
- 先以低解析度的預留位置影像嘗試各種設計，之後再以最終版本取代。

您不能直接對「智慧型物件」圖層執行任何會改變像素資料的操作，例如繪圖、加亮、加深或仿製等，而必須先將這類圖層轉為一般圖層，也就是點陣化後，才能執行前述動作。若要執行會改變像素資料的操作，您可以編輯某個「智慧型物件」的內容、在「智慧型物件」圖層的上方仿製一個新的圖層、編輯智慧型圖層的副本，或是建立新圖層。

註解：如果對套用了「智慧型濾鏡」的「智慧型物件」進行變形工作，**Photoshop** 會在進行變形時關閉濾鏡效果，並在完成變形工作後，再套用濾鏡效果。請參閱[關於智慧型濾鏡](#)。



「圖層」面板中的一般圖層和「智慧型物件」。縮圖右下角的圖示即代表「智慧型物件」。




(Photoshop CC) 圖層面板中的連結的智慧型物件

[回到頂端](#)


建立嵌入的智慧型物件 | CC, CS6

有數種方式可以建立嵌入的智慧型物件: 使用「開啟為智慧型物件」指令、置入檔案 (CS6) 或將檔案置入為嵌入 (CC, CS6)、從 Illustrator 貼入資料, 或是將一或多個 Photoshop 圖層轉換為智慧型物件。

- 執行下列任一項作業:
 - (CC)選擇「檔案 > 置入嵌入的智慧型物件」, 將檔案以「智慧型物件」讀入開啟的 Photoshop 文件中。
 - 選擇「檔案 > 開啟為智慧型物件」, 選取檔案再按「開啟」。
 - (CS6)選擇「檔案 > 置入」, 將檔案以「智慧型物件」讀入開啟的 Photoshop 文件中。

 雖然您可以置入 JPEG 檔案, 但最好還是置入 PSD、TIFF 或 PSB 檔案, 因為在這類檔案中, 您可以在不流失任何資料的狀況下, 新增圖層、修改像素並重新儲存檔案 (在儲存已修改過的 JPEG 檔案時, 您必須先將新圖層平面化並重新壓縮影像, 這樣會導致影像品質下降)。

- 選擇「圖層 > 智慧型物件 > 轉換為智慧型物件」, 將選取的圖層轉換為「智慧型物件」。
- 在 Bridge 中, 請選擇「檔案 > 置入 > 在 Photoshop 中」, 將檔案以「智慧型物件」讀入開啟的 Photoshop 文件中。

 使用相機原始資料檔案的一種簡單方式, 便是以「智慧型物件」開啟這類檔案。這樣一來, 只要按兩下含有原始資料檔的「智慧型物件」圖層, 您便可以隨時調整「Camera Raw」設定。

- 選取一或多個圖層, 然後選擇「圖層 > 智慧型物件 > 轉換為智慧型物件」, 圖層便會組合成一個「智慧型物件」。
- 將 PDF 或 Adobe Illustrator 圖層或物件拖移到 Photoshop 文件中。
- 將 Illustrator 的圖案貼入至 Photoshop 文件, 並在「貼上」對話框中選擇「智慧型物件」。為了能享有最大的彈性, 請在 Adobe Illustrator 「偏好設定」對話框的「檔案處理和剪貼簿」區段中, 同時啟用「PDF」和「AICB (不支援透明度)」。


[回到頂端](#)

建立連結的智慧型物件 | Photoshop CC

在 Photoshop CC 中, 您可以建立連結的智慧型物件。當來源影像檔案變更時, 連結的智慧型物件的內容也會跟著更新。連結的智慧型物件對於團隊或是必須在不同設計中重複使用資產的情形, 特別有用。

請依照下列步驟進行, 即可建立連結的智慧型物件:

1. 選擇「檔案 > 置入連結的智慧型物件」。
2. 選取適當的檔案並按一下「置入」。

接著便會建立連結的智慧型物件, 並顯示在「圖層」面板中, 帶有連結圖示 ()。

更新連結的智慧型物件

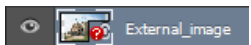
如果外部來源檔案變更了, 而參考它的 Photoshop 文件正好開啟, 相關的連結的智慧型物件便會自動更新。不過, 當您開啟包含非同步連結的智慧型物件的 Photoshop 文件時, 您也可以更新智慧型物件:

- 在連結的智慧型物件圖層上按一下滑鼠右鍵, 選取「更新修改過的內容」。
- 選取「圖層 > 智慧型物件 > 更新修改過的內容」。

來源檔案已變更的連結的智慧型物件, 在「圖層」面板中會以視覺方式亮顯:



非同步的連結的智慧型物件在「圖層」面板中亮顯




遺失外部來源檔案的連結的智慧型物件在「圖層」面板中亮顯

 您可以選取「圖層 > 智慧型物件 > 更新所有修改過的內容」, 即可更新目前 Photoshop 文件中的所有連結的智慧型物件。

嵌入連結的智慧型物件

執行下列任一項作業:

- 在「圖層」面板中連結的智慧型物件圖層上按一下滑鼠右鍵, 選取「嵌入連結的」。
- 選取「圖層 > 智慧型物件 > 嵌入連結的」。
- 在「內容」面板中按一下「嵌入」。

 選取「圖層 > 智慧型物件 > 嵌入所有連結的」, 將所有連結的智慧型物件嵌入至 Photoshop 文件。

[回到頂端](#)

複製嵌入的智慧型物件

- 在「圖層」面板中，選取「智慧型物件」圖層，並執行下列任一項作業：
 - 若要複製「智慧型物件」並將其連結至原始物件，請選擇「圖層 > 新增 > 拷貝的圖層」，或將「智慧型物件」圖層拖移至「圖層」面板底部的「建立新圖層」圖示上。這樣一來，您對原始物件所做的任何編輯，都會同時套用於副本，反之亦然。
 - 若要複製「智慧型物件」但不要連結至原始物件，請選擇「圖層 > 智慧型物件 > 透過拷貝新增智慧型物件」。這樣一來，您對原始物件所做的任何編輯，都不會套用於副本。

新的「智慧型物件」會出現在「圖層」面板上，其名稱與原物件相同，但名稱後面會加上「拷貝」。

編輯智慧型物件的內容

[回到頂端](#)

當您編輯智慧型物件時，來源內容會在 **Photoshop** (如果內容是點陣化資料或相機原始資料檔案) 或預設處理該置入格式的應用程式 (例如 **Adobe Illustrator** 或 **Adobe Acrobat**) 中開啟。儲存來源內容的變更後，編輯內容就會出現在 **Photoshop** 文件中「智慧型物件」的所有連結實例中。

1. 從「圖層」面板選取「智慧型物件」，然後執行下列任一項步驟：
 - 選擇「圖層 > 智慧型物件 > 編輯內容」。
 - 在「圖層」面板中，按兩下「智慧型物件」的縮圖。
 - 在「內容」面板中按一下「編輯內容」。

2. 按一下「確定」，關閉對話框。
3. 對來源內容檔案進行編輯，然後選擇「檔案 > 儲存檔案」。

Photoshop 便會根據您所做的變更，更新「智慧型物件」。如果您沒看見變更，請選取含有「智慧型物件」的 **Photoshop** 文件成為使用中的文件。

取代智慧型物件的內容

[回到頂端](#)

您可以取代一個智慧型物件或多個連結實例中的影像資料。此功能可讓您迅速更新視覺設計，或是以最終版本取代低解析度預留位置影像。

註解：當您取代某個「智慧型物件」時，任何您對第一個「智慧型物件」所做的縮放、彎曲或效果，程式都會加以保留。

1. 選取「智慧型物件」，然後選擇「圖層 > 智慧型物件 > 取代內容」。
2. 瀏覽到您要使用的檔案，並按一下「置入」。
3. 按一下「確定」。


新內容就會置入「智慧型物件」中。

將嵌入的或連結的智慧型物件轉換為圖層

[回到頂端](#)

將「智慧型物件」轉換回一般圖層時，系統會以目前的尺寸來點陣化內容。請在不再需要編輯「智慧型物件」資料的時候，才將「智慧型物件」轉換為一般圖層。因為一旦「智慧型物件」點陣化後，您便無法再編輯套用於「智慧型物件」上的變形、彎曲和濾鏡。

- 選取「智慧型物件」，然後選擇「圖層 > 智慧型物件 > 點陣化」。

 如果想要重新建立「智慧型物件」，請重新選取其原始圖層，並從頭再開始。但之前套用於原始「智慧型物件」的變形，並不會保留在新的「智慧型物件」中。

轉存嵌入的智慧型物件的內容

[回到頂端](#)

1. 從「圖層」面板中選取「智慧型物件」，然後選擇「圖層 > 智慧型物件 > 轉存內容」。
2. 選擇「智慧型物件」內容的儲存位置，然後按一下「儲存檔案」。

Photoshop 會以「智慧型物件」置入時的原始格式 (JPEG、AI、TIF、PDF 或其他格式)，轉存「智慧型物件」。如果「智慧型物件」是由圖層所建立的，則會以 PSB 格式轉存。

Adobe 也建議

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

Photoshop 快速入門教學課程

[LevelUp for Photoshop](#)

文章 (2013 年 10 月 23 日)

[LevelUp for Photoshop](#) 是一個融合任務、得分、獎勵的遊戲，可引領您學習 [Photoshop CC](#) 的基礎技巧。

安裝 [Adobe](#) 教學課程播放器

疑難排解 (2013 年 11 月 1 日)

[Photoshop](#) 的教學課程播放器是一個互動式 [iPad](#) 應用程式。它會追蹤您完成教學課程步驟的進度，並在您陷入膠著時提供協助。

學習 [Photoshop CC](#) 視訊教學課程

[Adobe TV](#) 17 日)

視訊教學課程

視訊 | [Photoshop](#) 簡介

教學課程視訊 (2013 年 6 月 17 日)

視訊 | 在 [Photoshop CC](#) 中同步預設集

教學課程視訊 (2013 年 6 月 17 日)

視訊 | [3D 繪圖](#) - 下一個境界

教學課程視訊 (2013 年 6 月 17 日)

視訊 | 使用相機防手震濾鏡

教學課程視訊 (2013 年 6 月 17 日)

視訊 | [Adobe Camera Raw](#) 作為濾鏡

教學課程視訊 (2013 年 6 月 17 日)

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

[Download Center](#) [Learn](#)



[Learn](#) / [Photoshop CC](#) / Get started

How to edit a photo in Photoshop



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

[Download](#)

Installation problems? [Get help](#).

The tutorial files

Everything you need in order to follow along, including sample images to use if you'd like.

[Download](#)

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. [Download it now](#).

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 19 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: [Howard Pinsky](#)

Want to make your photos beautiful? It feels like magic in Photoshop.

As a new Photoshop user, you're probably itching to get your photos edited. It's one of the first things most people want to do, and it's one of the most fun. In this video, we'll show you how to use crop and straighten, two common tools that help to bring out the most in your image. You'll also learn how to save your image as a Photoshop (PSD) file, which helps you keep it editable. You'll be surprised how much straightening and cropping can enhance your photos. [Have questions? Get help from us in the forums.](#)

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Open a file (0:36)
- Straightening (3:10)
- Cropping (3:35)

Make unwanted elements disappear—just like that.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

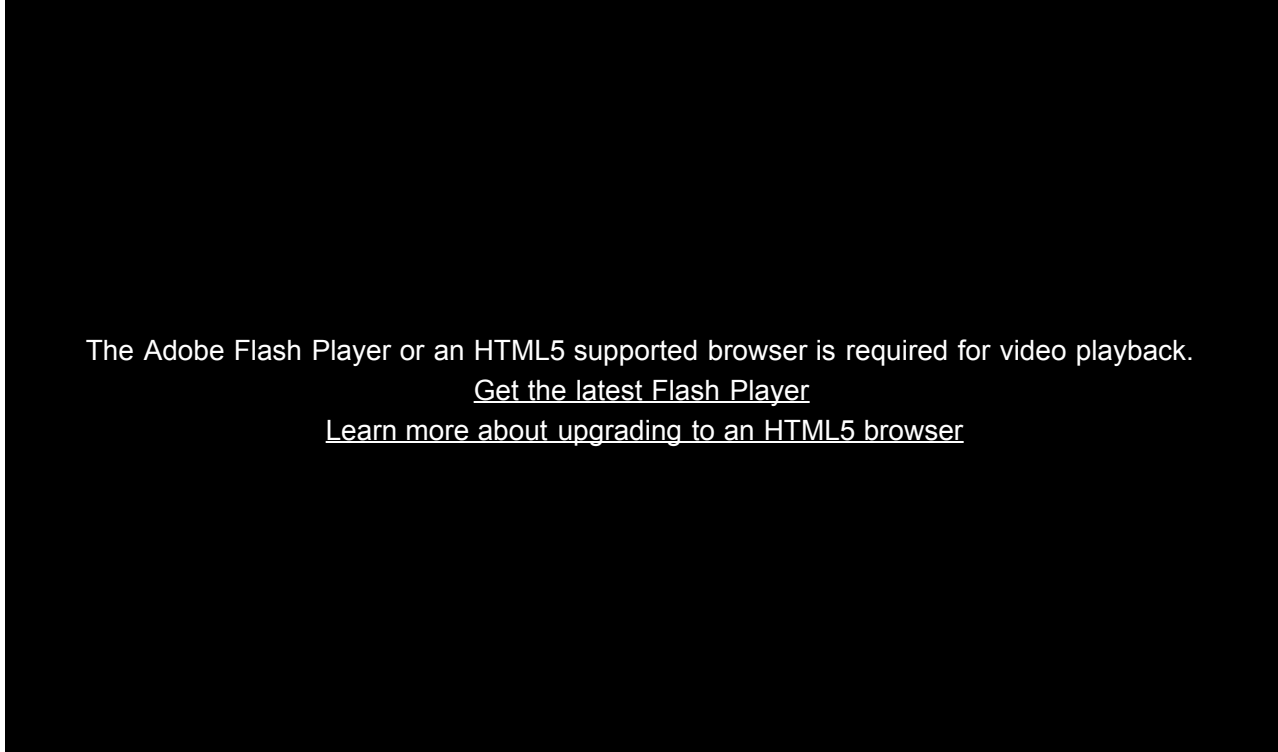
[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Spot Healing brush (0:30)
- Content-Aware Fill (1:36)
- Content-Aware Move (2:40)

Is an unsightly plastic bag marring your otherwise pristine landscape? Photoshop makes it easy for you to remove unwanted areas of your photo. You can even move objects to a new location. This video demonstrates a few of the cool tools that you'll find in Photoshop. It really is almost like magic. Try these techniques on some of your own photos. It works best on a small-to-medium-sized selection with a relatively uniform surrounding area.

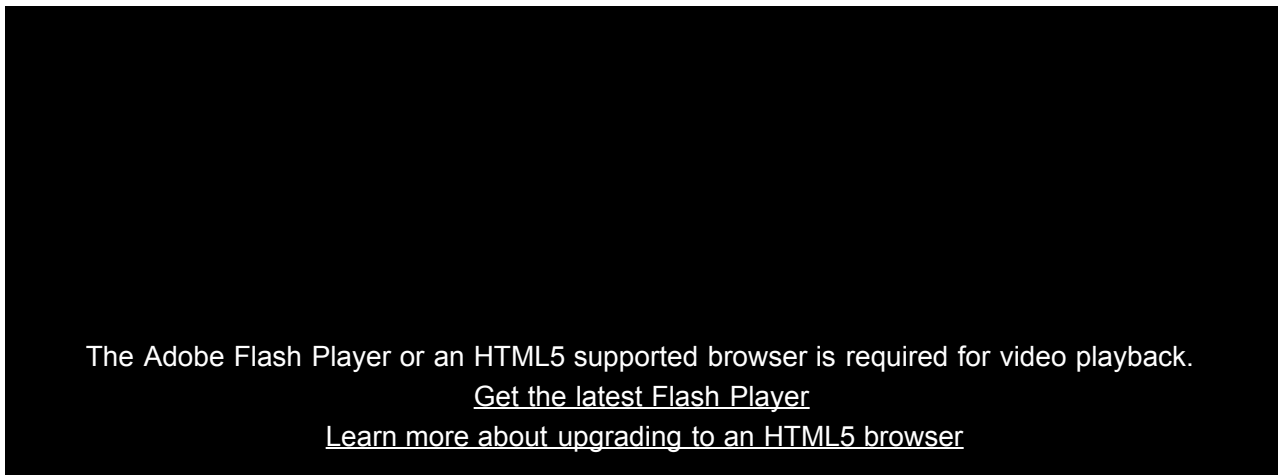
Create cool effects.



- Hue/Saturation (1:33)
- Black & White (2:19)
- Selective colorization (2:30)

In addition to producing fun effects, you can use Adjustment Layers to make interesting edits while preserving your original image. With Adjustment Layers, it's important to save your image as a PSD to keep them intact.

Personalize your image. Add a logo and text.





- Place a logo (0:36)
- Add text (1:25)
- Save as a JPG (2:56)

Photoshop lets you save a copy of your file in common image formats, such as GIF, JPG, and PNG. Most modern computers and browsers understand these formats, so they are ideal for sharing images with your friends and family. Also, these files are typically much smaller than the original PSD, so they won't clog up their inbox.

Find interactive step-by-step versions of this tutorial and others in the [Tutorial Player for Photoshop app for iPad](#). Download it for free on iTunes!

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. [Please tell us what you think about the tutorial.](#)

[Share this on Facebook](#)

[Share this on Twitter](#)

What's next?

Learn more about Photoshop



All tutorials for Photoshop CC

New features, fundamentals, workflows and advanced techniques.



[LevelUp for Photoshop](#)

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated [Getting Started forum](#).



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- [Help](#)
- [Terms of Use](#)
- [Privacy Policy and Cookies](#)



How to make non-destructive edits using Camera Raw



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

[Download](#)

Installation problems? [Get help](#).

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

[Download](#)

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. [Download it now](#).

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: [Howard Pinsky](#)

Raw image files give your photos so much more. Here's why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera's image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography.

Don't be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let's go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you've always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use [our tutorial forum](#) to get the help and answers you need.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

Learn the basics

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

Correct image perspective and lens distortion.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by syncing the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)
[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in [our survey](#).

[Share this on Facebook](#)
[Share this on Twitter](#)

What's next?

Learn more about Photoshop



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.



[LevelUp for Photoshop](#)

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated [Getting Started forum](#).



Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- Help
- [Terms of Use](#)
- [Privacy Policy and Cookies](#)

工作區和工作流程

[如何微調 Photoshop 6 以提供尖峰效能](#)

Jeff Tranberry (2013 年 6 月 17 日)

文章

[背景儲存和自動修復](#)

Kelby (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

保護珍貴的影像資料。

[預設集遷移和共用](#)

Kelby (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

跨工作群組套用一般設定。

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

在 Behance 上分享您的作品 | Photoshop CC



您可以直接從 Photoshop 中將您的創意影像上載至 Behance 當成處理中的作品。Behance 是展示和挖掘創意作品的頂尖線上平台。使用 Behance，您可以建立作品的選輯，並且廣泛有效地廣播以徵求意見。

註解： Behance 與 Photoshop CC 的整合目前不適用於法文版、日文版和中文版。

您可以下列方法之一，從 Photoshop 共用您的作品：

- 開啟文件後，選取檔案 > 在 Behance 上共用。
- 開啟文件後，按一下文件視窗左下角的在 Behance 上共用圖示 (📁)。

如需有關使用 Behance 的詳細資訊，請參閱 [Behance 說明中心](#)。

註解： 可以共用尺寸為 320 x 320 或更高像素的影像。

💡 您必須年滿 13 歲才可以註冊 Behance。

在 Behance 上共用影像

[回到頂端](#)

1. 在 Photoshop 中開啟影像後，請選取在 Behance 上共用。
2. 執行下列任一項作業：
 - 如果您沒有 Behance 帳戶，請按一下建立公開個人資料檔，並建立 Behance 帳戶。
 - 如果您的 Behance 帳戶和 Creative Cloud 會籍使用相同的電子郵件地址，請輸入您的 Behance 密碼來連結這兩個帳戶。
 - 如果您的 Behance 帳戶和 Creative Cloud 會籍使用不同的電子郵件地址，請在我有 Behance 選輯之下填入詳細資料。
3. 在輸入資訊畫面中，指定共用影像的標題和一些標記。您也可以張貼註解，開始有關作品的交談。

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share

New Work Revision

Title 46
The dance

Tags
dance x rhythms x existence x
river x free flowing x

Post a comment to start the conversation
The dance of existence

Visible To: Everyone | [Edit](#)

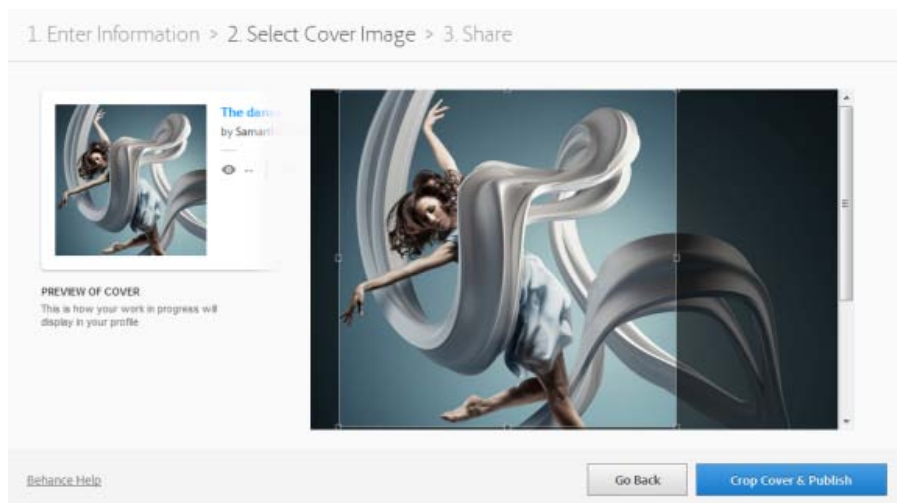
Cancel Continue

為影像指定標題和一些標記

4. 如果您在 Behance 上有回饋意見圈，可選擇只與圈內成員共用作品。

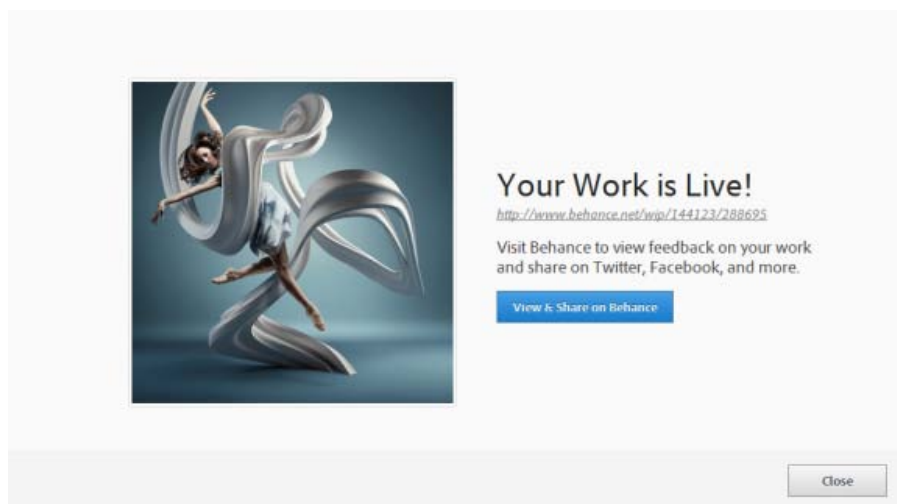
Visible To: Feedback Circle ▾
Everyone
Feedback Circle

5. 在選取封面影像畫面上，裁切影像，建立作品的封面影像。



裁切以選取封面影像

6. 按一下裁切封面並發佈。Behance 會將您的影像上載為處理中的作品，並公開展示以接受意見和評論。



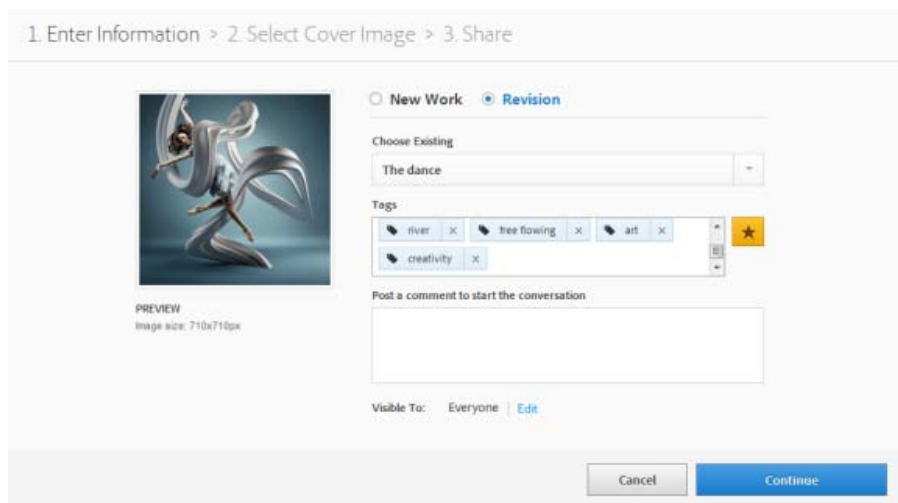
處理中的作品已上載並顯示在 Behance 上

7. 按一下檢視並在 Behance 上共用，以便和 Twitter、Facebook 及 LinkedIn 等社交網路同步。您下一次上載影像時，可以直接從 Photoshop 內選擇在 Twitter、Facebook 和 LinkedIn 上共用。

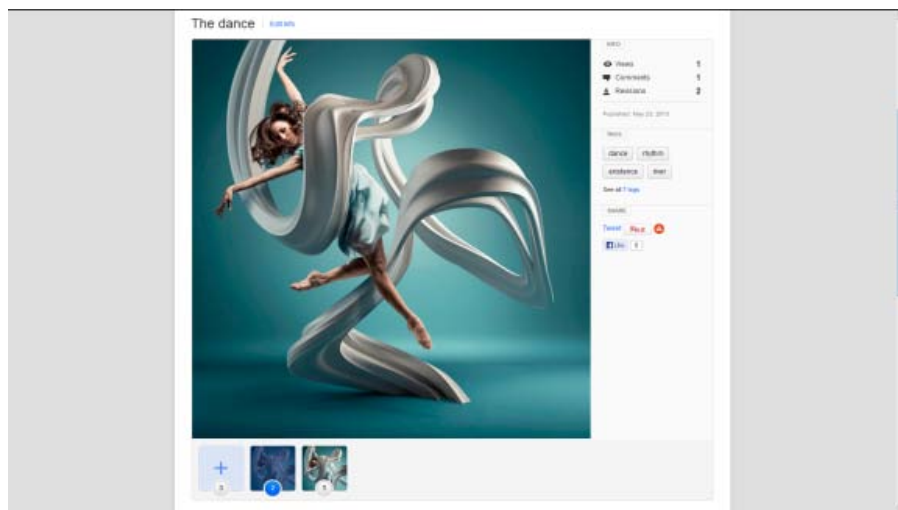


透過社交網路徵求意見

8. 當您對影像做進一步修改時，可將修訂版上載至 Behance。



上載修訂版至 Behance



您處理中的作品在 Behance 上顯示

註解： 支援 3200 x 3200 或 320 x 3200 像素的全景影像。最大可支援外觀比例 10:1 的全景影像。

另請參閱

[回到頂端](#)

- [從 Creative Cloud 發佈至 Behance](#)

Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

使用 Adobe Creative Cloud 同步設定 | Photoshop CC

視訊 | 同步 **Photoshop CC** 中的預設集

同步設定

管理同步設定

另請參閱

當您在多部電腦上工作時，管理並同步電腦上的偏好設定，可能會很耗時、複雜，且容易出錯。

新的同步設定功能可讓您透過 Creative Cloud 同步偏好和設定。如果您使用兩部電腦，同步設定功能可讓您輕鬆地保持這些電腦上的設定處於同步狀態。

同步會透過您的 Adobe Creative Cloud 帳戶來進行。將設定上傳至您的 Creative Cloud 帳戶，然後在其他電腦上下載並進行套用。

您可以手動起始同步；它不會自動進行，因此無法進行排程。

同步設定

[回到頂端](#)

若要開始同步，選擇下列其中一項：

- (Windows) 編輯 > [您的 Adobe ID] > 立即同步設定。
- (Mac) Photoshop > [您的 Adobe ID] > 立即同步設定。

管理同步設定

[回到頂端](#)

若要變更已同步的資料，選擇下列其中一項：

- (Windows) 編輯 > [您的 Adobe ID] > 管理同步設定。
- (Mac) Photoshop > [您的 Adobe ID] > 管理同步設定。

或者，按一下偏好設定對話框 (編輯 > 偏好設定) 中的同步設定。



管理同步設定

您可以變更同步選項，也可以選擇發生衝突時的處理方式。選取選項以同步偏好和設定。可同步的偏好設定就是與電腦或硬體設定無相依性的偏好設定。

- 選取要同步的偏好設定。
 - 可同步的偏好設定
 - 色票
 - 自訂形狀
 - 工具預設集
 - 動作
 - 樣式
 - 圖樣
 - 筆刷
 - 漸層
 - 輪廓

- 發生衝突時: 指定偵測到衝突時要採取的動作:
 - 永遠詢問
 - 保留本機設定
 - 保留遠端設定

備註: 為了順利同步設定, 僅能從應用程式內變更設定。同步設定功能不會同步任何手動置入資料夾位置的檔案。

另請參閱

[回到頂端](#)

- [Creative Cloud 說明](#) | 和 [Creative Cloud](#) 同步設定

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 [Creative Commons](#) 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

工具收藏館

當您啟動 Photoshop 時，「工具」面板會顯示在螢幕的左邊。「工具」面板中某些工具的選項會顯示在快捷選項列中。

您可以展開某些工具，以顯示下面的隱藏工具。工具圖示右下角的小三角形表示這個工具下面有隱藏工具。

您可以將指標放在任何一種工具上方，以檢視其相關資訊。工具的名稱會出現在指標下方的工具提示中。

工具箱概觀

- A 選取工具**
 - 移動 (V)*
 - 矩形選取畫面 (M)
 - 橢圓選取畫面 (M)
 - 垂直單線選取畫面
 - 水平單線選取畫面
 - 套索 (L)
 - 多邊形套索 (L)
 - 磁性套索 (L)
 - 快速選取 (W)
 - 魔術棒 (W)
- B 裁切和切片工具**
 - 裁切 (C)
 - 切片 (C)
 - 切片選取 (C)
- C 度量工具**
 - 直尺 (I)
 - 顏色取樣器 (I)
 - 尺標 (I)
 - 備註 (I)
 - 計算 (I)*
- D 潤飾工具**
 - 污點修復筆刷 (J)
 - 修復筆刷 (J)
 - 修補 (J)
 - 紅眼 (J)
 - 仿製印章 (S)
 - 圖樣印章 (S)
- E 橡皮擦**
 - 橡皮擦 (E)
 - 背景橡皮擦 (E)
 - 魔術橡皮擦 (E)
- F 模糊**
 - 模糊
 - 銳利化
 - 指尖
- G 加深和減淡**
 - 加深 (O)
 - 加深 (O)
 - 海綿 (O)
- H 繪畫工具**
 - 筆刷 (B)
 - 鉛筆 (B)
 - 顏色取代 (B)
 - 混合器筆刷 (B)
 - 步履紀錄筆刷 (Y)
 - 藝術步履紀錄筆刷 (Y)
 - 漸層 (G)
 - 油漆桶 (G)
- I 繪圖和文字工具**
 - 筆畫 (P)
 - 創意筆 (P)
 - 增加錨點
 - 刪除錨點
 - 轉換錨點
 - 水平文字 (T)
 - 垂直文字 (T)
 - 水平文字遮色片 (T)
 - 垂直文字遮色片 (T)
- J 路徑選取**
 - 路徑選取 (A)
 - 直接選取 (A)
- K 矩形**
 - 矩形 (U)
 - 圓角矩形 (U)
 - 橢圓 (U)
 - 多邊形 (U)
 - 直線 (U)
 - 自訂形狀 (U)
- L 3D 物件旋轉工具**
 - 3D 物件旋轉 (K)*
 - 3D 物件移動 (K)*
 - 3D 物件平移 (K)*
 - 3D 物件滑動 (K)*
 - 3D 物件比例 (K)*
- M 3D 旋轉相機**
 - 3D 旋轉相機 (N)*
 - 3D 平移相機 (N)*
 - 3D 移動相機 (N)*
 - 3D 縮放相機 (N)*
- N 手形**
 - 手形 (H)
 - 旋轉檢視 (R)
- O 縮放**
 - 縮放 (Z)

■ 表示預設工具 * 鍵盤快捷鍵顯示在括號中 † 僅適用於 Extended

註解：如果您要尋找如何在 Photoshop 中使用工具的一般資訊，請參閱[使用工具](#)。

工具收藏館

[回到頂端](#)

選取範圍工具收藏館



「選取畫面」工具可以選取長方形、橢圓形、水平單線和垂直單線的選取範圍。



「移動」工具可以移動選取範圍、圖層和參考線。



套索工具可以製作手繪、多邊形(直線邊緣)和磁性(靠齊邊緣)選取範圍。



「快速選取」工具可讓您使用可調整的圓形筆刷尖端來快速「繪製」選取範圍。



「魔術棒」工具可以選取色彩相近的區域。

裁切和切片工具收藏館



「裁切」工具可以修剪影像。



「切片」工具可以建立切片。



「切片選取」工具可以選取切片。

潤飾工具收藏館



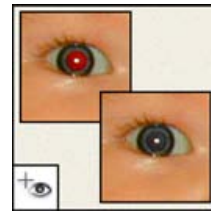
「污點修復筆刷」工具可以移除污漬和物件。



「修復筆刷」工具會使用樣本或圖樣繪圖，以修復影像中的瑕疵。



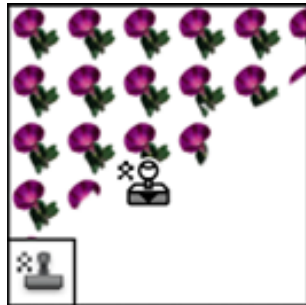
「修補」工具會使用樣本或圖樣，修復影像選取區域中的瑕疵。



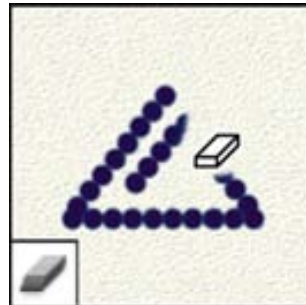
「紅眼」工具可以移除閃光燈產生的紅色反光。



「仿製印章」工具會用影像的樣本來繪圖。



「圖樣印章」工具會將部份影像當成圖樣來繪圖。



「橡皮擦」工具會擦除掉像素，並將部分的影像復原到先前所儲存的狀態。



「背景橡皮擦」工具會利用拖移方式，將區域擦拭成透明。



只要按一下「魔術橡皮擦」工具，便可以將完全著色的區域擦拭為透明。



「模糊」工具可以將影像中的硬邊模糊化。



「銳利化」工具可以將影像中的柔邊銳利化。



「指尖」工具可以塗抹影像的資料。



「加亮」工具可以將影像中的區域變亮。

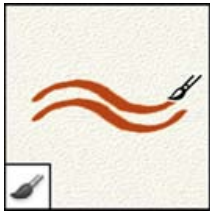


「加深」工具可以將影像中的區域變暗。

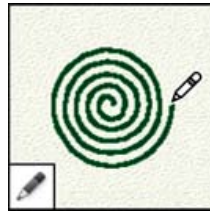


「海綿」工具可以更改某個區域的顏色飽和度。

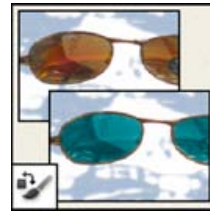
繪圖工具收藏館



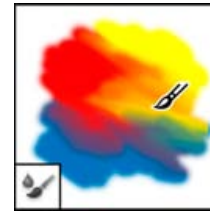
「筆刷」工具可以繪製各種筆觸。



「鉛筆」工具可以繪製硬邊的筆觸。



「顏色取代」工具會以新顏色取代選取的顏色。



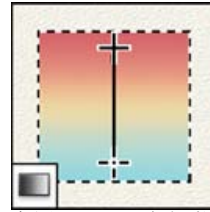
「混合器筆刷」工具會模擬實際的繪圖技巧，例如混合畫布顏料和各種畫筆溼度。



「步驟記錄筆刷」工具會將選取狀態或快照的拷貝，繪製到目前的影像視窗中。



「藝術步驟記錄筆刷」工具會使用選取的狀態或快照，模擬不同繪畫風格的筆觸進行繪圖。

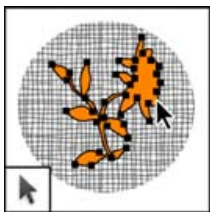


漸層工具可以在色彩間建立直線、放射狀、角度、反射和菱形的混合區域。



「油漆桶」工具可以用前景色填滿顏色類似的區域。

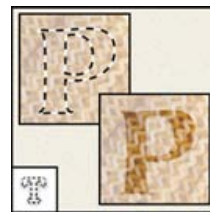
繪圖和文字工具收藏館



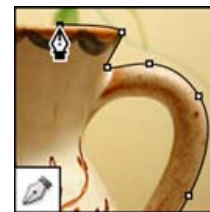
路徑選取工具可以讓形狀或線段選取範圍顯示出錨點、方向線和方向點。



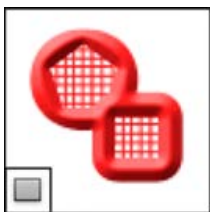
文字工具可以在影像上建立文字。



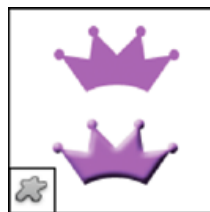
文字遮色片工具可以建立文字形狀的選取範圍。



筆形工具可以讓您繪製邊緣平滑的路徑。



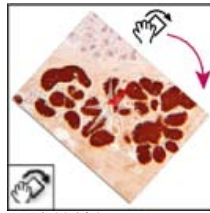
形狀工具和「直線」工具可以在一般圖層或形狀圖層中繪製形狀和直線。



「自訂形狀」工具可以從自訂形狀清單中選取自訂的形狀。



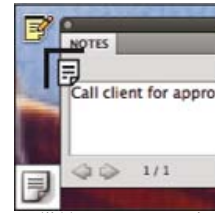
「手形」工具可以在影像視窗中移動該影像。



「旋轉檢視」工具可以不影響原始影像的方式旋轉畫布。



「縮放顯示」工具可以放大和縮小影像的檢視。



「備註」工具可以寫下備註，然後將備註加到影像上。



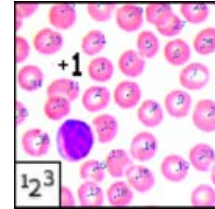
「滴管」工具可以從影像中取樣顏色。



「顏色取樣器」工具可以顯示多達四個區域的顏色數值。



「尺標」工具可以度量間距、位置和角度。

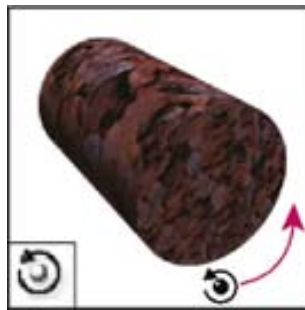


「計算」工具可以計算影像中的物件。(僅適用於 *Photoshop Extended*)

3D 工具收藏館



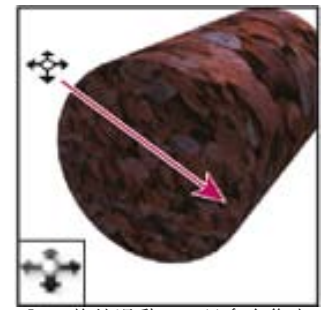
「3D 物件旋轉」工具會沿著 X 軸旋轉物件。



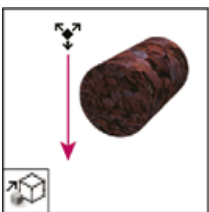
「3D 物件轉動」工具會沿著 Z 軸旋轉物件。



「3D 物件平移」工具會沿著 X 或 Y 方向平移物件。



「3D 物件滑動」工具會在您水平拖移時朝側向移動物件，當您垂直拖移時則前後移動。



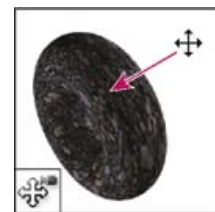
「3D 物件比例」工具可將物件放大或縮小。



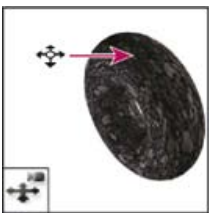
「3D 旋轉相機」工具會沿著 X 或 Y 方向環繞相機。



「3D 轉動相機」工具會沿著 Z 軸旋轉相機。



「3D 平移相機」工具會沿著 X 或 Y 方向平移相機。



「3D 移動相機」工具會在您水平拖移時朝側向移動相機，當您垂直拖移時則前後移動。



「3D 縮放相機」工具可以向遠或向近更改視角。

工作區基本介紹

Photoshop 工作區

工作區概覽

管理視窗和面板

儲存和切換工作區

隱藏工具提示

[回到頁首](#)

Photoshop 工作區

Photoshop 工作區使用容易，且包含多項可用性功能：

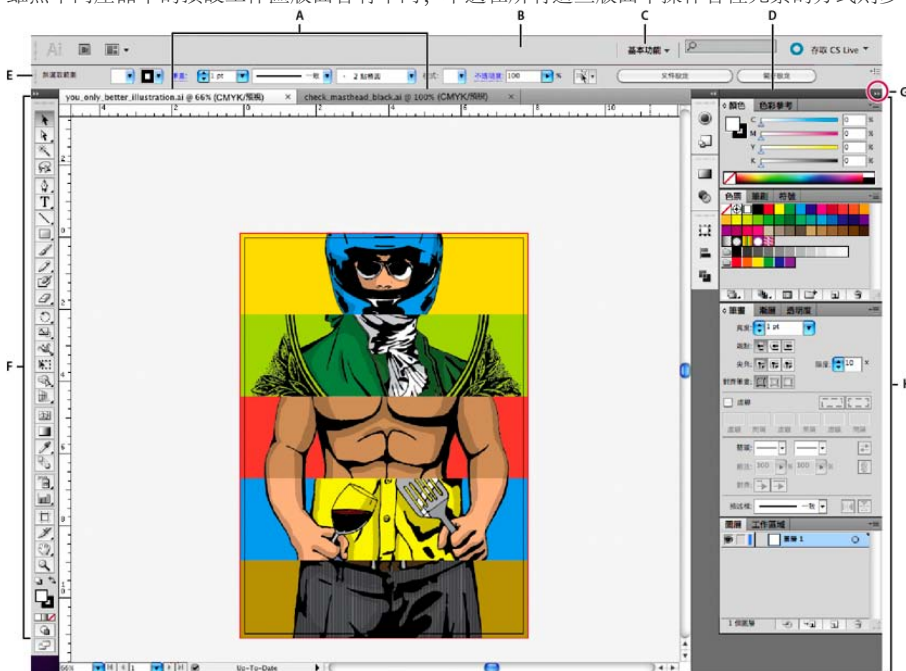
- 不同亮度層級：選擇「編輯 > 偏好設定」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定」(Mac OS)，然後選取「介面」區段中的「顏色主題」色票。
備註：若要快速降低亮度，按 **Shift + 1**；若要提高亮度，按 **Shift + 2**。(在 Mac OS 上，也必須按住 **FN** 鍵。)
- 影像上顯示：在您使用慣用工具時告知您。影像上顯示會顯示選取範圍尺寸、轉換角度及其他資訊。若要更改顯示的置入，從「介面」偏好設定的「顯示轉換值」中選擇選項。
- 新的 Mini Bridge：新的 Mini Bridge 收藏館可以更輕鬆存取影像和文件。請選擇「視窗 > 延伸功能 > Mini Bridge」。
- 最大化螢幕空間：按一下工具列底部的按鈕，可在標準和全螢幕顯示模式之間切換。

工作區概覽

[回到頁首](#)

您可以使用各種不同的元素 (例如面板、控制列和視窗) 建立及操作文件和檔案。以任何方式排列這些元素的地方即稱為工作區。在 Adobe® Creative Suite® 5 中，不同應用程式的工作區具有相同的外觀，能讓您輕鬆地在應用程式之間移動。您也可以從預設集工作區選擇或建立自己的工作區，利用這種方式將每個應用程式修改成您習慣的工作方式。

雖然不同產品中的預設工作區版面各有不同，不過在所有這些版面中操作各種元素的方式則多半相同。



Illustrator 預設工作區

A. 加上索引標籤的文件視窗 B. 「應用程式」列 C. 工作區切換器 D. 面板標題列 E. 控制面板 F. 工具面板 G. 收合為圖示按鈕 H. 以垂直方向固定的 4 個面板群組

- 橫跨頂部的「應用程式列」包含工作區切換器、選單 (僅限 Windows)，以及其他應用程式控制項。在 Mac 上面使用特定產品時，可以使用「視窗」選單顯示或隱藏此項目。
- 「工具面板」包含用於建立和編輯影像、圖案、頁面元素等的工具。相關的工具會群組在一起。
- 「控制面板」會顯示目前所選取工具的選項。在 Illustrator 中，「控制」面板會顯示目前所選取物件的選項 (在 Adobe Photoshop® 中，這個面

板稱為選項列。在 Adobe Flash®、Adobe Dreamweaver® 和 Adobe Fireworks® 中，這個面板稱為「屬性檢測器」，其中包括目前所選取元素的屬性。


- 「文件視窗」會顯示您正在處理的檔案。「文件」視窗可以加上索引標籤，而且可以在某些情況下加以群組和固定。
- 「面板」可以協助您監看及修改您的工作。Flash 中的「時間軸」、Illustrator 中的「筆刷」面板、Adobe Photoshop® 中的「圖層」面板，以及 Dreamweaver 中的「CSS 樣式」都是面板的範例。面板可加以集合、堆疊或固定。
- 「應用程式框架」會將所有的工作區元素集合至單一的整合視窗，讓您能夠集中一處操作應用程式。如果您移動或調整應用程式框架或當中任何元素的大小，框架中的所有元素會彼此協調，以避免發生重疊。當您切換應用程式，或不慎按到應用程式外面的區域時，面板並不會消失。如果您同時使用兩個以上的應用程式，則可將每個應用程式並排放置於螢幕或多部監視器上。

如果您正在使用 Mac 而且偏好傳統的非固定式使用者介面，也可以將「應用程式」框架關閉。例如，在 Adobe Illustrator® 中選取「視窗 > 應用程式框架」，便可以切換框架的開/關狀態 (在 Mac 中使用 Flash 時，「應用程式」框架會永久保持開啟，而 Dreamweaver for Mac 則不使用「應用程式」框架)。

隱藏或顯示所有面板

- (Illustrator、Adobe InCopy®、Adobe InDesign®、Photoshop、Fireworks) 若要隱藏或顯示所有面板 (包括「工具」面板和「控制」面板)，請按 Tab 鍵。
- (Illustrator、InCopy、InDesign、Photoshop) 若要隱藏或顯示所有面板 (除「工具」面板和「控制」面板以外)，請按 Shift+Tab。
 - 💡 如果在「使用者介面」偏好設定中選取了「自動顯示隱藏面板」，便可以暫時顯示隱藏的面板。在 Illustrator 中，這項功能會永遠保持開啟狀態。請將滑鼠指標移到應用程式視窗邊緣 (Windows®) 或移到螢幕邊緣 (Mac OS®)，並於面板長條出現時停駐在其上方。
- (Flash、Dreamweaver、Fireworks) 若要隱藏或顯示所有面板，請按 F4。

顯示面板選項

❖ 按一下面板右上角的面板選單圖示 。

💡 即使面板已最小化，您仍然可以開啟面板選單。

💡 在 Photoshop 中，您可以變更面板和工具提示中的文字字體大小。請從「介面偏好設定」的「使用者介面字體大小」選單中，選擇字體大小。

(Illustrator) 調整面板亮度

❖ 請移動「使用者介面」偏好設定中的「亮度」滑桿。這個控制項會影響所有面板，包括「控制」面板。

重新設定工具面板

您可以將「工具」面板中的工具顯示成單一欄或並列的兩欄。(這項功能不適用於 Fireworks 和 Flash 中的「工具」面板)。

💡 在 InDesign 和 InCopy 中，您還可以在「使用者介面」偏好設定中設定選項，從單一欄顯示切換為兩欄 (或單一列) 顯示。

❖ 請按一下「工具」面板頂端的雙箭頭。

[回到頁首](#)

管理視窗和面板

您可以移動和操作「文件」視窗和面板來建立自訂的工作區。您也可以儲存自訂工作區，並在工作區之間切換。對於 Fireworks 而言，重新命名自訂工作區可能會導致非預期的行為。

備註： 下列範例會使用 Photoshop 來進行示範。工作區的行為在所有產品中皆相同。

重新排列、固定或浮動文件視窗

當您開啟多個檔案時，「文件」視窗會加上標籤。

- 如果要重新排列加上索引標籤的「文件」視窗，請將視窗的標籤拖曳到群組中的新位置。
- 如果要從視窗群組取消固定 (浮動或取消索引標籤) 某個「文件」視窗，請將這個視窗的索引標籤拖曳到群組之外。

備註： 在 Photoshop 中，您可以選擇「視窗 > 排列順序 > 浮動於視窗」來浮動單一的「文件」視窗，或「視窗 > 排列順序 > 全部浮動於視窗」來一次浮動所有的「文件」視窗。如需詳細資訊，請參閱技術註解 [kb405298](#)。

備註： Dreamweaver 不支援固定及取消固定「文件」視窗。使用「文件」視窗的「最小化」按鈕建立浮動視窗 (Windows)，或選擇「視窗 > 垂直並排」，以建立並排的「文件」視窗。如需有關此主題的詳細資訊，請在 Dreamweaver 說明中搜尋「垂直拼貼」。對於 Macintosh 的使用者，工作流程稍有不同。

- 如果要將某個「文件」視窗固定到另一個「文件」視窗群組，請將這個視窗拖曳到該群組中。
- 若要建立堆疊或拼貼文件群組，將視窗拖曳至沿著另一視窗頂端、底部或側邊的放置區域。您也可以使用「應用程式」列的「版面」按鈕來為群組選擇版面。

備註： 某些產品並不支援此功能。然而，您的產品在「視窗」選單中可能有「重疊顯示」與「拼貼」指令，可以讓您調整文件版面。

- 拖曳選項時，若要在加上索引標籤的群組中切換文件，請將選項拖曳至文件的標籤上並停留一會。

備註： 某些產品並不支援此功能。

固定及解除固定面板

固定區域是指顯示在一起的面板集合或面板群組，通常會以垂直方向排列。如果要固定或卸除面板，請將面板移入或移出固定區域。

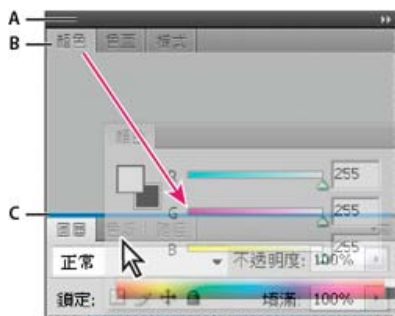
- 若要固定面板，請將面板的標籤拖移到固定區域中，可放在頂端、底部或其他面板之間。
- 若要固定面板群組，請將面板群組的標題列 (標籤上方的實心空白列) 拖移到固定區域中。
- 若要移除面板或面板群組，請將面板的標籤或面板群組的標題列拖移出固定區域。您可以將面板拖移到另一個固定區域中，或是將其變成可自由浮動。

移動面板

在您移動面板時，會看見藍色反白標示的放置區域，那些就是您可以移動面板的區域。例如，您可以在固定區域中，將面板拖移到另一個面板上方或下方的狹窄藍色放置區域中，就可以將面板向上或向下移動。如果是拖移到非放置區域，面板就可以在工作區中自由浮動。

備註： 滑鼠的位置 (而非面板的位置) 會啟動放置區域，因此如果您看不到放置區域，請嘗試將滑鼠拖曳至放置區域應該存在的位置。

- 若要移動面板，請拖曳面板的標籤。
- 若要移動面板群組，請拖曳標題列。



狹窄的藍色放置區域代表「顏色」面板將會自行固定在「圖層」面板群組上方。

A. 標題列 B. Tab C. 放置區域

💡 按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並同時移動面板，就不會使面板固定。按住 **Esc** 並同時移動面板即可取消此作業。

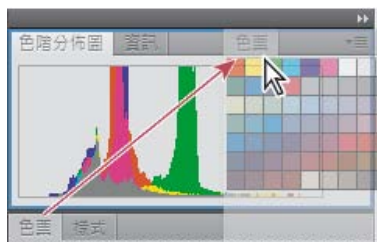
新增和移除面板

如果移除固定區域中的所有面板，固定區域就會消失。您可以將面板移到工作區的右邊緣，直到放置區域出現為止，利用這種方式建立固定區域。

- 如果要移除面板，請用滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 **Control** 並按一下 (Mac) 它的索引標籤，然後選取「關閉」，或從「視窗」選單將它取消選取。
- 若要新增面板，請在「視窗」選單中選取面板，並將它固定在您想要的任何位置。

操作面板群組

- 若要將面板移動到群組中，請將面板的標籤拖移到群組反白標示的放置區域中。



將面板新增到面板群組

- 若要重新排列群組中的面板，請將面板的標籤拖移到群組中的新位置。
- 若要移除群組中的面板，使其可自由浮動，請將面板的標籤拖移到群組外面。
- 若要移動群組，請拖曳其標題列 (位於索引標籤上方的區域)。

堆疊浮動面板

如果您將面板拖移到固定區域外而未放入放置區域，該面板即可自由浮動。浮動面板讓您能夠將其定位於工作區中的任何地方。您可以將浮動面板或面板群組堆疊在一起，這樣當您拖曳最頂端的標題列時，就可以讓它們一起移動。



自由浮動的堆疊面板

- 若要堆疊浮動面板，請將面板的索引標籤拖曳到另一個面板底部的放置區域。
- 若要變更堆疊順序，請將面板的標籤向上或向下拖移。
備註：請切記要在面板之間的狹窄放置區域上方放開標籤，而不是在標題列中較寬的放置區域放開。
- 若要移除堆疊中的面板或面板群組，使其可單獨自由浮動，請將面板的標籤或面板群組的標題列拖移到堆疊外面。

重新調整面板尺寸

- 若要將某個面板、面板群組或一疊面板最大化或最小化，請按兩下索引標籤。您也可以按兩下索引標籤區域 (索引標籤旁的空白區域)。
- 如果要調整面板的尺寸，請拖曳面板的任何一邊。有些面板無法用拖移方式重新調整尺寸，例如 Photoshop 中的「顏色」面板。

收合和展開面板圖示


您可以將面板收合為圖示，減少工作區的雜亂。在某些情況下，面板會在預設工作區中收合為圖示。



已收合為圖示的面板



已從圖示展開的面板

- 若要收合或展開某一欄中的所有面板圖示，請按一下固定區域頂端的雙箭頭。
- 若要展開單一面板圖示，請按一下該圖示。
- 如果要調整面板圖示的尺寸，只要看到圖示而不看到索引標籤，請調整固定區域的寬度，直到文字出現為止。如果要再次顯示圖示文字請，將固定區域加寬一些。
- 若要將已展開的面板重新收合為圖示，請按下面板的標籤、圖示或面板標題列中的雙箭頭。
 在某些產品中，如果在「使用者介面」或「使用者介面選項」偏好設定中選取了「自動收合圖示面板」，則當您按一下圖示時，就會自動收合已展開的面板圖示。
- 如果要將浮動面板或面板群組新增到圖示固定區域中，請將它的索引標籤或標題列拖到固定區域中。(將面板新增到圖示固定區域後，就會自動將面板收合為圖示)。
- 如果要移動面板圖示 (或面板圖示群組)，請拖曳此圖示。您可以將固定區域中的面板圖示向上或向下拖曳到其他固定區域中 (此時會以該固定區域的面板樣式來顯示)，或是拖曳到固定區域外面 (此時會顯示為浮動圖示)。

將面板的目前尺寸和位置儲存成已命名的工作區後，則即使您移動或關閉面板，仍然可以復原該工作區。儲存的工作區名稱會出現在「應用程式」列上的工作區切換器中。

儲存自訂工作區

1. 請針對您要儲存的組態中的工作區，執行下列其中一個動作：
 - (Illustrator) 選擇「視窗 > 工作區 > 儲存工作區」。
 - (Photoshop、InDesign、InCopy) 選擇「視窗 > 工作區 > 新增工作區」。
 - (Dreamweaver) 選擇「視窗 > 工作區版面 > 儲存工作區」。
 - (Flash) 從「應用程式」列上的工作區切換器選擇「儲存工作區」。
 - (Fireworks) 從「應用程式」列上的工作區切換器選擇「儲存目前版面」。
2. 輸入工作區的名稱。
3. (Photoshop、InDesign) 在「擷取」下，選取下列一或多個選項：
 - 面板位置 儲存目前的面板位置 (僅限 InDesign)。
 - 鍵盤快速鍵 儲存目前的鍵盤快速鍵組合 (僅限 Photoshop)。
 - 選單或「自訂選單」 儲存目前的選單組合。

顯示或切換工作區

❖ 從「應用程式」列上的工作區切換器選取工作區。

💡 在 Photoshop 中，您可以指定每個工作區的鍵盤快速鍵，以便能快速瀏覽這些工作區。

刪除自訂工作區

- 從「應用程式」列上的工作區切換器選取「管理工作區」，選取工作區，然後按一下「刪除」(Fireworks 中未提供這個選項)。
- (Photoshop、InDesign、InCopy) 從工作區切換器選取「刪除工作區」。
- (Illustrator) 選擇「視窗 > 工作區 > 管理工作區」，然後選取工作區，再按一下「刪除」圖示。
- (Photoshop、InDesign) 選擇「視窗 > 工作區 > 刪除工作區」，然後選取工作區，再按一下「刪除」。

復原預設工作區

1. 從應用程式列上的工作區切換器選取「預設」或「基本」工作區。針對 Fireworks，請參閱 http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html。
備註： 在 Dreamweaver 中，「設計師」是預設的工作區。
2. 針對 Fireworks (Windows)，請刪除這些資料夾：
Windows Vista \\使用者\<<使用者名稱>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\
Windows XP \\Documents and Settings\<<使用者>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4
3. (Photoshop、InDesign、InCopy) 選取「Window > 工作區 > 重設 [工作區名稱]」。

(Photoshop) 復原已儲存的工作區排列

在 Photoshop 中，工作區會自動顯示成您上一次排列的方式，但您可以復原已儲存的原始面板排列。

- 若要復原個別的工作區，請選擇「視窗 > 工作區 > 重設工作區名稱」。
- 若要復原 Photoshop 安裝的所有工作區，請在「介面」偏好設定中按一下「復原預設工作區」。

💡 若要在應用程式列中重新排列工作區的順序，請拖曳移動它們。

隱藏工具提示


[回到頁首](#)

當您將滑鼠指標滑過大部分的工具和選項，預設的工具提示會顯示說明。如果您覺得工具提示很擾人，可以將其隱藏。

❖ 在「介面」偏好設定中，取消選取「顯示工具提示」。

備註： 某些對話框中可能沒有工具提示。

更多說明主題

 Adobe Bridge



面板和選單

在面板、對話框和選項列中輸入數值

使用滑桿

使用彈出式面板

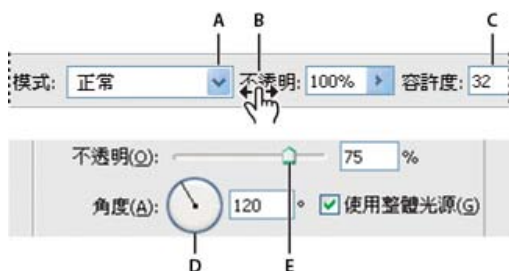
顯示和定義選單

在面板、對話框和選項列中輸入數值

[回到頁首](#)

❖ 執行下列任一項作業：

- 在文字方塊中輸入數值，並按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)。
- 拖移滑桿。
- 將指標移到滑桿或彈出式滑桿的標題上。當指標變成指向手指時，將數值滑桿向左或向右拖移。這項功能只適用於已經選取的滑桿和彈出式滑桿。
- 拖移角度圓盤。
- 按一下面板中的箭頭鍵，以增加或減少數值。
- (Windows) 按一下文字方塊，然後使用鍵盤的向上鍵或向下鍵來增加或減少數值。
- 從與文字方塊關聯的選單中選擇數值。



輸入數值的方式

A. 選單箭頭 B. 數值滑桿 C. 文字方塊 D. 角度圓盤 E. 滑桿

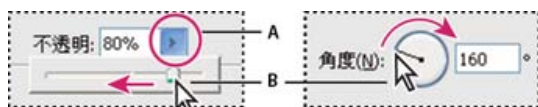
使用滑桿

[回到頁首](#)

關於彈出式滑桿

有些面板、對話框和選項列包含使用彈出式滑桿的設定 (例如, 「圖層」面板中的「不透明度」選項)。如果文字方塊旁邊有三角形, 您可以按一下這個三角形來啟動彈出式滑桿。將指標放在設定旁邊的三角形上, 按住滑鼠按鈕, 然後將滑桿或角度半徑拖移至所需的數值。在滑桿方塊外按一下, 或按 **Enter** 鍵以關閉滑桿方塊。按 **Esc** 鍵, 就可以取消變更。

若要在彈出式滑桿方塊開啟時, 以 10% 的增量間隔增加或減少數值, 請按住 **Shift** 鍵並按向上鍵或向下鍵。



使用不同種類的彈出式滑桿

A. 按一下以開啟彈出式滑桿方塊。 B. 拖移滑桿或角度半徑。

💡 您也可以「按移」一些彈出式滑桿。例如, 如果您在「圖層」面板中, 將指標按住放在「填滿」或「不透明度」文字上, 指標就會變成「手形」圖示。您可以試著左右移動指標, 改變填滿或不透明度的百分比。

關於數值滑桿

在某些面板、對話框和選項列中, 您可以拖移數值滑桿來變更選項值。在您將指標移到滑桿和彈出式滑桿標題上方之前, 數值滑桿都是隱藏的狀態。當指標變成指向手指時, 您就可以左右拖移。在拖移時按住 **Shift** 鍵可使按移速度以 10 的倍數增加。



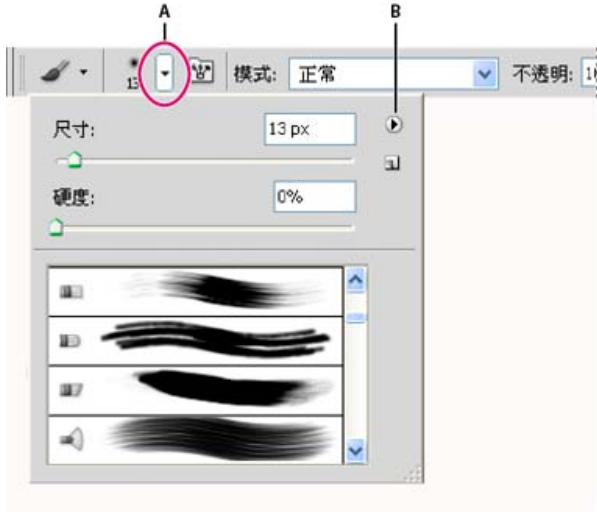
將游標移到滑桿或彈出式滑桿上，即可顯示數值滑桿

[回到頁首](#)

使用彈出式面板

彈出式面板讓您能輕鬆地存取可用的選項，其中包括筆刷、色票、漸層、樣式、圖樣、輪廓和形狀。您可以將項目重新命名或刪除，或載入、儲存和取代程式庫，以自訂彈出式面板。您也可以變更彈出式面板的顯示方式，依名稱或縮圖圖示的方式檢視項目，或同時檢視項目的名稱和圖示。

按一下選項列中的工具縮圖，可以顯示其彈出式面板。而按一下彈出式面板中的項目，即可選取該項目。



檢視選項列中的「筆刷」彈出式面板

A. 按一下可以顯示彈出式面板。 **B.** 按一下可以檢視彈出式面板選單。

重新命名或刪除彈出式面板中的項目


❖ 選取一個項目，接著按一下彈出式面板右上角的三角形，然後選擇下列任一選項：

重新命名工具預設集 可讓您輸入項目的新名稱。

刪除工具預設集 刪除彈出式面板中的項目。

備註： 您也可以按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，然後按一下項目，以刪除彈出式面板中的項目。

自訂彈出式面板中的項目清單

1. 按一下彈出式面板右上角的三角形，檢視面板選單。
2. 選擇「重設工具預設集」指令，就可以回復成預設的程式庫。您可以取代目前的清單，或是將預設程式庫加入目前的清單。
3. 若要載入不同的程式庫，請執行下列其中一項：
 - 選擇「載入工具預設集」指令，將程式庫新增到目前的清單中。選取想要使用的程式庫檔案，按一下「載入」。
 - 選擇「取代工具預設集」指令，用不同的程式庫取代目前的清單。選取想要使用的程式庫檔案，按一下「載入」。
 - 選擇程式庫檔案 (顯示在面板選單的底部)。然後按一下「確定」取代目前的清單，或按一下「加入」將其加入目前的清單。
4. 若要將目前的清單儲存為程式庫以供日後使用，請選擇「儲存工具預設集」指令。然後輸入程式庫檔案的名稱，再按一下「儲存」。
 (Mac OS) 請在程式庫檔案名稱中包含副檔名，這樣就可以在不同的作業系統中輕鬆地共用程式庫。請在「檔案處理偏好設定」中選取「永遠加入副檔名」，將副檔名加入檔案名稱中。

變更彈出式面板中的項目顯示

1. 按一下彈出式面板右上角的三角形，檢視面板選單。
2. 選取檢視選項：僅文字、小型清單與大型清單。

[回到頁首](#)

顯示和定義選單

顯示內容選單




內容選單顯示與作用中的工具、選取範圍或面板相關的指令。這種選單與工作區頂端的選單不同。



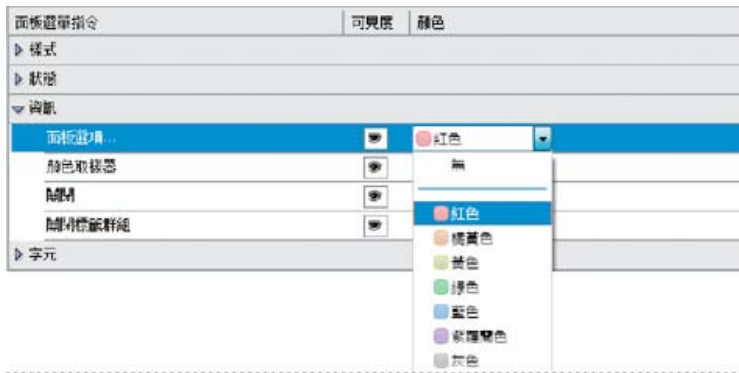
檢視滴管工具的內容選單

1. 將指標放在影像或面板項目上。
2. 用滑鼠右鍵按一下 (Windows) 或按住 Control 鍵並按一下 (Mac OS)。

定義一組選單


1. 執行下列任一項作業：
 - 選擇「編輯 > 選單」。
 - 選擇「視窗 > 工作區 > 鍵盤快速鍵和選單」，然後按一下「選單」索引標籤。
2. 在「鍵盤快速鍵和選單」對話框中，從「組合」下拉式選單中選擇選單組合。
3. 從選單類型選單中選擇一種類型：
 - 應用程式選單 可以讓您在應用程式選單中顯示、隱藏項目或為項目增加顏色。
 - 面板選單 可以讓您在面板選單中顯示、隱藏項目或為項目增加顏色。
4. 按一下選單或面板名稱旁的三角形。
5. 執行下列任一項作業：
 - 若要隱藏選單項目，請按一下「可見度」按鈕 .
 - 若要顯示選單項目，請按一下空白的「可見度」按鈕。
 - 若要為選單項目增加顏色，請按一下色票 (若未指定顏色，會顯示「無」) 並選擇顏色。
6. 選單變更完成時，請執行下列任一項作業：
 - 若要儲存對目前選單組合所做的所有變更，請按一下「儲存組合」按鈕 。儲存自訂組合的變更。如果您將變更儲存到「Photoshop 預設值」組合，「儲存」對話框便會開啟。輸入新組合的名稱，然後按一下「儲存」。
 - 若要以目前的選單組合做為基礎建立新組合，請按一下「儲存組合為」按鈕 .

備註： 如果您尚未儲存目前組合的變更，您可以按一下「取消」放棄所有變更並關閉對話框。
7. 在「儲存」對話框中，輸入組合的名稱並按一下「儲存」。



使用鍵盤快速鍵和選單對話框選擇選單項目的顏色

刪除一組選單

1. 執行下列任一項作業：
 - 選擇「編輯 > 選單」。
 - 選擇「視窗 > 工作區 > 鍵盤快速鍵和選單」，然後按一下「選單」索引標籤。
2. 在「鍵盤快速鍵和選單」對話框中，從「組合」選單中選擇選單組合。
3. 按一下「刪除組合」圖示 .

暫時顯示隱藏的選單項目

您可以暫時顯示您已經在選單中隱藏的項目。在選單關閉之後，這些項目就會恢復成隱藏狀態。

❖ 執行下列任一項作業：

- 從包含隱藏項目的選單中，選擇「顯示全部選單項目」。
- 按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並按一下包含隱藏項目的選單。

💡 若要永遠顯示所有選單項目，請選取「視窗 > 工作區 > 基本功能」。

開啟或關閉選單顏色

❖ 在介面偏好設定中，選取或取消選取「顯示選單顏色」。




[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

偏好設定

關於偏好設定

Adobe Photoshop Prefs 檔案中儲存了非常多的程式設定，包括一般顯示選項、檔案儲存選項、效能選項、游標選項、透明選項、文字選項以及增效模組和暫存磁碟選項。大多數選項都是在「偏好設定」對話框中設定的，每次您結束應用程式時，就會將偏好設定儲存起來。

如果出現意外的作業行為，表示偏好設定可能損毀，如果您懷疑偏好設定已毀損，請將偏好設定復原成預設設定。

 您可以在特定工作的主題中，找到特定偏好設定的詳細資訊。例如，搜尋「透明偏好設定」的說明，會在圖層之類的相關功能內容中找到這些設定的討論。

開啟偏好設定對話框

1. 執行下列任一項作業：

- (Windows) 選擇「編輯 > 偏好設定」，再從次選單中選擇想要的偏好設定。
- (Mac OS) 選擇「Photoshop > 偏好設定」，然後從次選單中選擇想要的偏好設定。

2. 若要在不同的偏好設定集中切換，請執行下列任一項作業：

- 從對話框左邊的選單中選擇偏好設定集。
- 按一下「下一個」，顯示清單中的下一個偏好設定集；按一下「上一個」，顯示上一個偏好設定集。

如需特定偏好設定選項的資訊，請搜尋「說明」。

手動將偏好設定復原為預設值：

- 找到您要重設的偏好設定檔案，並將其移到另一個位置。當您重新啟動 Photoshop 時，會在原始位置建立一個新的偏好設定檔案。請參閱 [偏好設定檔案名稱和位置](#)。

使用鍵盤快速鍵快速復原偏好設定：

- 啟動 Photoshop 時按住 **Alt+Control+Shift (Windows)** 或 **Option+Command+Shift (Mac OS)** 鍵。系統會提示您刪除目前的設定。您下次啟動 Photoshop 時，會建立新的偏好設定檔案。

備註：若是使用鍵盤快速鍵，自訂快速鍵、工作區和色彩設定的偏好設定檔案也會重設為預設值。

關閉和啟動警告訊息


某些情況下您會看到包含警告或提示的訊息。您可以選取訊息中的「不再顯示」選項，抑制這些訊息的顯示。您也可以重新顯示已經隱藏的所有訊息。

1. 執行下列任一項作業：

- (Windows) 選擇「編輯 > 偏好設定 > 一般」。
- (Mac OS) 選擇「Photoshop > 偏好設定 > 一般」。

2. 按一下「重設全部警告對話框」，然後按一下「確定」。

更多說明主題

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

預設鍵盤快速鍵

下載 | **Photoshop CC** 鍵盤快速鍵參照 (PDF 檔)

選取工具的按鍵

檢視影像的快速鍵

操控彎曲的快速鍵

調整邊緣的快速鍵

濾鏡收藏館的快速鍵

液化的快速鍵

消失點的快速鍵

Camera Raw 對話框的快速鍵

黑白對話框的快速鍵

曲線的快速鍵

選取與移動物件的快速鍵

變形選取範圍、選取範圍邊界及路徑的快速鍵

編輯路徑的快速鍵

繪圖的按鍵

混合模式的快速鍵

選取和編輯文字的快速鍵

設定文字格式的快速鍵

切片與最佳化的快速鍵

使用面板的按鍵

動作面板的按鍵

調整圖層的快速鍵

影格模式中動畫面板的快速鍵

時間軸模式中動畫面板的快速鍵 (**Photoshop Extended**)

筆刷面板的快速鍵

色版面板的快速鍵

仿製來源面板的快速鍵

色彩面板的按鍵

步驟記錄面板的快速鍵

資訊面板的快速鍵

圖層面板的按鍵

圖層構圖面板的快速鍵

路徑面板的快速鍵

色票面板的按鍵

3D 工具的快速鍵 (**Photoshop Extended**)

度量的快速鍵 (**Photoshop Extended**)

DICOM 檔案的快速鍵 (**Photoshop Extended**)

摘取和圖樣製作器的快速鍵 (選擇性增效模組)

功能鍵

下載 | **Photoshop CC** 鍵盤快速鍵參照 (PDF 檔)

[回到頂端](#)



下載這份由 Photoshop 使用者社群的 Marijan Tompa 所整理出來的實用參照... [深入閱讀](#)

<http://adobe.ly/181G9SM>



作者: [Marijan Tompa](#)

<http://tomaxxi.com/>

來自賽爾維亞 Subotica 的圖形設計師。Adobe Creative Cloud 大師。同時也是 Adobe IDUG Chapter 代表; JS、AS3、Flex 開發人員, 以及 InDesign 指令碼/面板開發人員。

貢獻您的專業知識至
[Adobe Community Help](#)

選取工具的按鍵

[回到頂端](#)

按住某個按鍵可以暫時啟動某個工具。放開該按鍵即可返回先前的工具。若要自訂快速鍵，請參閱[定義新的鍵盤快速鍵](#)。若要檢視 Photoshop CS6 已推出之功能的鍵盤快速鍵，請參閱 [CS6 功能的鍵盤快速鍵](#)。

註解： 在有多種工具的行中，重複按相同快速鍵可以在該群組中切換。

結果	Windows	Mac OS
使用相同的快速鍵循環切換工具	按住 Shift 鍵並按下快速鍵 (如果已選取「使用 Shift 鍵切換工具」偏好設定)	按住 Shift 鍵並按下快速鍵 (如果已選取「使用 Shift 鍵切換工具」偏好設定)
循環切換隱藏工具	Alt+ 按一下工具 (除了增加錨點、刪除錨點及轉換錨點工具之外)	Option+ 按一下工具 (除了增加錨點、刪除錨點及轉換錨點工具之外)
移動工具	V	V
矩形選取畫面工具† 橢圓選取畫面工具	M	M
套索工具 多邊形套索工具 磁性套索工具	L	L
魔術棒工具 快速選取工具	W	W
裁切工具 切片工具 切片選取工具	C	C
滴管工具† 顏色取樣器工具 尺標工具 「註解」工具 計算工具*	I	I
污點修復筆刷工具 修復筆刷工具 修補工具 紅眼工具	J	J
筆刷工具 鉛筆工具 顏色取代工具 混合器筆刷工具	B	B
仿製印章工具 圖樣印章工具	S	S
步驟記錄筆刷工具 藝術步驟記錄筆刷工具	Y	Y
橡皮擦工具† 背景橡皮擦工具 魔術橡皮擦工具	E	E
漸層工具 油漆桶工具	G	G
加亮工具 加深工具	O	O

海綿工具		
筆形工具 創意筆工具	P	P
水平文字工具 垂直文字工具 水平文字遮色片工具 垂直文字遮色片工具	T	T
路徑選取工具 直接選取工具	A	A
矩形工具 圓角矩形工具 橢圓工具 多邊形工具 直線工具 自訂形狀工具	U	U
3D 物件旋轉工具* 3D 物件轉動工具* 3D 物件平移工具* 3D 物件滑動工具* 3D 物件比例工具*	K	K
3D 相機旋轉工具* 3D 相機轉動工具* 3D 相機平移工具* 3D 相機移動工具* 3D 相機縮放*	N	N
手形工具†	H	H
旋轉檢視工具	R	R
縮放顯示工具†	Z	Z
†使用同一個快速鍵可存取液化 *僅適用於 Photoshop Extended		

檢視影像的快速鍵

[回到頂端](#)

以下列出選單指令或工具提示中未提供的一部分快速鍵。

結果	Windows	Mac OS
在開啟的文件之間循環切換	Control+Tab	Control+Tab
切換至上一個文件	Shift+Control+Tab	Shift + Command + `
在 Photoshop 中關閉檔案並開啟 Bridge	Shift+Control+W	Shift+Command+W
在標準模式與快速遮色片模式之間切換	Q	Q
在標準螢幕模式、具選單列的全螢幕模式和全螢幕模式之間切換 (前移)	F	F

在標準螢幕模式、具選單列的全螢幕模式和全螢幕模式之間 (往後) 切換	Shift+F	Shift+F
向前切換畫布顏色	空白鍵 +F (或以滑鼠右鍵按一下畫布背景並選取顏色)	空白鍵 +F (或按住 Control 鍵並按一下畫布背景和選取顏色)
向後切換畫布顏色	空白鍵 +Shift+F	空白鍵 +Shift+F
讓影像符合視窗	按兩下「手形」工具	按兩下「手形」工具
放大 100%	按兩下「縮放顯示」工具或 Ctrl+1	按兩下「縮放顯示」工具或 Command+1
切換到手形工具 (在不是文字編輯模式時)	空白鍵	空白鍵
以手形工具同時平移多個文件	Shift+ 拖移	Shift+ 拖移
切換到放大顯示工具	Control+ 空白鍵	Command+ 空白鍵
切換到縮小顯示工具	Alt+ 空白鍵	Option+ 空白鍵
在用縮放顯示工具拖移時，移動縮放選取畫面	空白鍵 + 拖移	空白鍵 + 拖移
套用縮放百分比，讓縮放百分比方塊保持在作用中	在「導覽器」面板的縮放百分比方框中按 Shift + Enter	在「導覽器」面板的縮放百分比方框中按 Shift + Return
放大顯示影像的指定區域	Control + 在「導覽器」面板中的預視影像上拖移	Command + 在「導覽器」面板中的預視影像上拖移
暫時放大顯示某個影像	按住 H 然後在影像中按一下並按住滑鼠按鈕	按住 H 然後在影像中按一下並按住滑鼠按鈕
以手形工具捲動影像	空白鍵 + 拖移，或是在「導覽器」面板中拖移檢視區域方塊	空白鍵 + 拖移，或是在「導覽器」面板中拖移檢視區域方塊
向上或向下捲動 1 個畫面	Page Up 或 Page Down†	Page Up 或 Page Down†
向上或下捲動 10 個單位	Shift+Page Up 或 Page Down†	Shift+Page Up 或 Page Down†
移動檢視到左上角或右下角	Home 或 End	Home 或 End
開/關圖層遮色片 (開時以紅膜顯示，必須選取圖層遮色片)	\ (反斜線)	\ (反斜線)
†按住 Ctrl 鍵 (Windows) 或 Command 鍵 (Mac OS) 向左捲動 (Page Up) 或向右捲動 (Page Down)		

操控彎曲的快速鍵

[回到頂端](#)

以下列出選單指令或工具提示中未提供的一部分快速鍵。

結果	Windows	Mac OS
完全取消	Esc	Esc
還原上一個圖釘調整	Ctrl + Z	Command+Z
選取全部圖釘	Ctrl+A	Command+A
取消選取全部圖釘	Ctrl+D	Command+D
選取多個圖釘	Shift+ 按一下	Shift+ 按一下
移動多個選定圖釘	Shift+ 拖移	Shift+ 拖移
暫時隱藏圖釘	H	H

調整邊緣的快速鍵

結果	Windows	Mac OS
開啟調整邊緣對話框	Control+Alt+R	Command+Option+R
向前循環切換預視模式	F	F
向後循環切換預視模式	Shift+F	Shift+F
在原始影像和選取範圍預視間切換	X	X
切換原始選取範圍和調整後版本	P	P
開啟或關閉半徑預視	J	J
切換調整半徑和擦除調整工具	Shift+E	Shift+E

濾鏡收藏館的快速鍵

結果	Windows	Mac OS
在選取範圍上套用新的濾鏡	Alt+ 按一下濾鏡	Option+ 按一下濾鏡
開啟/關閉所有展開的三角形	Alt+ 按一下展開的三角形	Option+ 按一下展開的三角形
將取消按鈕變更為預設	Control	Command
將取消按鈕變更為重設	Alt	Option
還原/重做	Control+Z	Command + Z
向前進	Control+Shift+Z	Command+Shift+Z
退後	Control+Alt+Z	Command+Option+Z

液化的快速鍵

結果	Windows	Mac OS
向前彎曲工具	W	W
重建工具	R	R
「順時針扭轉」工具	C	C
縮攏工具	S	S
膨脹工具	B	B
左推工具	O	O
鏡像工具	M	M
湍流化工具	T	T
凍結遮色片工具	F	F

解凍遮色片工具	D	D
反轉膨脹、縮攏、左推以及鏡像等工具的方向	Alt+ 工具	Option+ 工具
連續取樣扭曲部位	Alt+ 在預視中拖移 (當「重建工具」、「移置」、「膨脹」或「關聯」模式已選取時)	Option+ 在預視中拖移 (已選取重建工具、移置、膨脹或關聯模式時)
減少/增加筆刷大小 2 個單位, 或者減少/增加濃度、壓力、速率或湍流快速變換 1 個單位	「筆刷大小」、「濃度」、「壓力」、「速率」, 或「湍流快速變換」文字方塊中的向下鍵/向上鍵†	「筆刷大小」、「濃度」、「壓力」、「速率」, 或「湍流快速變換」文字方塊中的向下鍵/向上鍵†
減少/增加筆刷大小 2 個單位, 或者減少/增加濃度、壓力、速率或湍流快速變換 1 個單位	「筆刷大小」、「濃度」、「壓力」、「速率」, 或「湍流快速變換」滑桿出現時, 按向左鍵/向右鍵調整†	「筆刷大小」、「濃度」、「壓力」、「速率」, 或「湍流快速變換」滑桿出現時, 按向左鍵/向右鍵調整†
從右上方開始循環切換控制項	Tab	Tab
從右下方開始循環切換控制項	Shift + Tab	Shift + Tab
將取消變更為重設	Alt	Option
†按住 Shift 鍵以減少/增加 10 個單位		

消失點的快速鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
縮放顯示 2x (暫時)	X	X
放大顯示	Control++ (加號)	Command++ (加號)
縮小顯示	Control+- (連字號)	Command+- (連字號)
符合視圖	Control+0 (零)、按兩下「手形」工具	Command+0 (零)、按兩下「手形」工具
以 100% 縮放顯示中央	按兩下「縮放顯示」工具	按兩下「縮放顯示」工具
增加筆刷大小 (筆刷、印章工具)]]
減少筆刷大小 (筆刷、印章工具)	[[
增加筆刷硬度 (筆刷、印章工具)	Shift+]	Shift +]
減少筆刷硬度 (筆刷、印章工具)	Shift + [Shift + [
還原前次動作	Control + Z	Command + Z
重做前次動作	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
全部取消選取	Control + D	Command + D
隱藏選取範圍和平面	Control + H	Command + H
移動選取範圍 1 個像素	方向鍵	方向鍵
移動選取範圍 10 個像素	Shift+ 方向鍵	Shift+ 方向鍵
拷貝	Control+C	Command+C
貼上	Control+V	Command+V
重複上一次的複製和移動	Control+Shift+T	Command+Shift+T
從目前的選取範圍建立浮動選取範圍	Control+Alt+T	

以指標下方的影像填滿選取範圍	Control+ 拖移	Command+ 拖移
建立選取範圍的複製，並將其建立為浮動選取範圍	Control+Alt+ 拖移	Command + Option + 拖移
強制選取範圍為 15 度旋轉	按 Alt+Shift 旋轉	按 Option+Shift 旋轉
在另一個選取的平面下選取平面	Control+ 按一下平面	Command+ 按一下平面
建立與父平面呈 90 度的平面	Control+ 拖移	Command+ 拖移
建立平面時刪除最後一個節點	Backspace	Delete
製作完整版面平面，與相機相符	按兩下「建立平面」工具	按兩下「建立平面」工具
顯示/隱藏度量 (僅適用於 Photoshop Extended)	Control+Shift+H	Command+Shift+H
轉存為 DFX 檔案 (僅適用於 Photoshop Extended)	Control+E	Command+E
轉存為 3DS 檔案 (僅適用於 Photoshop Extended)	Control+Shift+E	Command+Shift+E

Camera Raw 對話框的快速鍵

[回到頂端](#)

註解： 按住某個按鍵可以暫時啟動某個工具。放開該按鍵即可返回先前的工具。

結果	Windows	Mac OS
縮放顯示工具	Z	Z
手形工具	H	H
白平衡工具	I	I
顏色取樣器工具	S	S
裁切工具	C	C
拉直工具	A	A
污點移除工具	B	B
紅眼移除工具	E	E
基本面板	Ctrl+Alt+1	Command+Option+1
色調曲線面板	Ctrl+Alt+2	Command+Option+2
細部面板	Ctrl+Alt+3	Command+Option+3
HSL/灰階面板	Ctrl+Alt+4	Command+Option+4
分割色調面板	Ctrl+Alt+5	Command+Option+5
鏡頭校正面板	Ctrl+Alt+6	Command+Option+6
相機校正面板	Ctrl+Alt+7	Command+Option+7
預設集面板	Ctrl+Alt+8	Command+Option+8 (必須在「系統偏好設定」中停用 Mac OS 通用存取縮放快速鍵)
開啟快照面板	Ctrl+Alt+9	Command+Option+9
參數型曲線目標調整工具	Ctrl+Alt+Shift+T	Command+Option+Shift+T

色相目標調整工具	Ctrl+Alt+Shift+H	Command+Option+Shift+H
飽和度目標調整工具	Ctrl+Alt+Shift+S	Command+Option+Shift+S
明度目標調整工具	Ctrl+Alt+Shift+L	Command+Option+Shift+L
灰階混合目標調整工具	Ctrl+Alt+Shift+G	Command+Option+Shift+G
上次使用的目標調整工具	T	T
調整筆刷工具	K	K
分度濾鏡工具	G	G
增加/減少筆刷大小] / [] / [
增加/減少羽化	Shift +] / Shift + [Shift +] / Shift + [
以 10 為增量，增加/減少調整筆刷工具流量	= (等號) / - (連字號)	= (等號) / - (連字號)
暫時將調整筆刷工具從「增加」切換為「擦除」模式，或從「擦除」切換為「增加」模式	Alt	Option
增加/減少暫時調整筆刷工具的大小	Alt +] / Alt + [Option +] / Option + [
增加/減少暫時調整筆刷工具的羽化	Alt + Shift +] / Alt + Shift + [Option + Shift +] / Option + Shift + [
以 10 為增量，增加/減少暫時調整筆刷工具流量	Alt + = / Alt + -	Option = / Option + -
將「調整筆刷」工具或「分度濾鏡」從「增加」或「擦除」模式切換為「新增」模式	N	N
切換調整筆刷工具的自動遮色片	M	M
切換調整筆刷工具的顯示遮色片	Y	Y
切換固定「調整筆刷」工具	V	V
切換「分度濾鏡」、「污點移除」工具或「紅眼移除」工具的覆蓋。	V	V
向左旋轉影像	L 或 Ctrl +]	L 或 Command +]
向右旋轉影像	R 或 Ctrl + [R 或 Command + [
放大顯示	Ctrl + + (加號)	Command++ (加號)
縮小顯示	Ctrl + - (連字號)	Command+- (連字號)
暫時切換到「放大顯示」工具 (選取「拉直」工具時沒有作用。如果「裁切」工具在作用中，則會暫時切換到「拉直」工具)。	Ctrl	Command
暫時切換到「縮小顯示」工具，並變更「開啟影像」按鈕為「開啟拷貝」、「取消」按鈕為「重設」。	Alt	Option
切換預視	P	P
全螢幕模式	F	F
暫時啟動「白平衡」工具，並變更「開啟影像」按鈕為「開啟物件」。 (若「裁切」工具作用中則不適用)。	Shift	Shift
在曲線面板中選取多個點	按一下第一個點，然後按住 Shift 鍵並按一	按一下第一個點，然後按住 Shift 鍵並按一

	下其他點	下其他點
在曲線面板中增加點至曲線	在預視中按住 Control 鍵並按一下	在預視中按住 Command 鍵並按一下
在曲線面板中移動選取的點 (1 個單位)	方向鍵	方向鍵
在曲線面板中移動選取的點 (10 個單位)	Shift+ 方向鍵	Shift+ 方向鍵
在相機原始資料對話框中開啟來自 Bridge 的選取影像	Ctrl + R	Command+R
略過相機原始資料對話框開啟來自 Bridge 的選取影像	Shift+ 按兩下影像	Shift+ 按兩下影像
在預視中顯示將被剪裁掉的亮部	按住 Alt 鍵並拖移「曝光度」、「復原」或「黑色」滑桿	按住 Option 鍵並拖移「曝光度」、「復原」或「黑色」滑桿
亮部剪裁警告	O	O
陰影剪裁警告	U	U
(Filmstrip 模式) 增加 1 - 5 星評等	Ctrl+1 - 5	Command+1 - 5
(Filmstrip 模式) 增加/降低評等	Ctrl+. (句號) / Ctrl+, (逗號)	Command+. (句號) / Command+, (逗號)
(Filmstrip 模式) 增加紅色標籤	Ctrl+6	Command+6
(Filmstrip 模式) 增加黃色標籤	Ctrl+7	Command+7
(Filmstrip 模式) 增加綠色標籤	Ctrl+8	Command+8
(Filmstrip 模式) 增加藍色標籤	Ctrl+9	Command+9
(Filmstrip 模式) 增加紫色標籤	Ctrl+Shift+0	Command+Shift+0
Camera Raw 偏好設定	Ctrl + K	Command+K
刪除 Adobe Camera Raw 偏好設定	Ctrl + Alt (開啟時)	Option + Shift (開啟時)

黑白對話框的快速鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
開啟黑白對話框	Shift+Control+Alt+B	Shift+Command+Option+B
將選取的值增加/減少 1%	向上鍵/向下鍵	向上鍵/向下鍵
將選取的值增加/減少 10%	Shift+ 向上鍵/向下鍵	Shift+ 向上鍵/向下鍵
變更最接近的顏色滑桿的值	在影像上按一下並拖移	在影像上按一下並拖移

曲線的快速鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
開啟曲線對話框	Control+M	Command+M
選取曲線上的下一個點	+ (加號)	+ (加號)
選取曲線上的前一個點	- (減號)	- (減號)
選取曲線上的多個點	按住 Shift 鍵並按一下點	按住 Shift 鍵並按一下點

取消選取點	Control + D	Command + D
刪除曲線上的點	選取點並按下 Delete 鍵	選取點並按下 Delete 鍵
將選取的點移動 1 個單位	方向鍵	方向鍵
將選取的點移動 10 個單位	Shift+ 方向鍵	Shift+ 方向鍵
顯示即將被剪裁掉的亮部和陰影	按住 Alt 鍵並拖移最暗點/最亮點滑桿	按住 Option 鍵並拖移最暗點/最亮點滑桿
在複合曲線上設定一個點	Control+ 按一下影像	Command+ 按一下影像
在色版曲線上設定一個點	Shift+Control+ 按一下影像	Shift+Command+ 按一下影像
切換格點尺寸	Alt+ 按一下區域	Option+ 按一下區域

選取與移動物件的快速鍵

[回到頂端](#)

以下列出選單指令或工具提示中未提供的一部分快速鍵。

結果	Windows	Mac OS
選取時重新定位選取畫面†	任何選取畫面工具 (除了垂直單線及水平單線之外) + 空白鍵 + 拖移	任何選取畫面工具 (除了垂直單線及水平單線之外) + 空白鍵 + 拖移
增加到選取範圍	任何選取工具 +Shift+ 拖移	任何選取工具 +Shift+ 拖移
從選取範圍中減去	任何選取工具 +Alt+ 拖移	任何選取工具 +Option+ 拖移
與選取範圍相交	任何選取工具 (除快速選取工具外) + 按住 Shift+Alt 並拖移	任何選取工具 (除快速選取工具外) + 按住 Shift+Option 並拖移
強制選取畫面為方形或圓形 (如果沒有其他作用中的選取範圍)‡	Shift+ 拖移	Shift+ 拖移
從中央繪製選取畫面 (如果沒有其他作用中的選取範圍)‡	Alt+ 拖移	Option+ 拖移
強制形狀, 並從中央繪製選取畫面‡	Shift+Alt+ 拖移	Shift+Option+ 拖移
切換到移動工具	Control (但若已選取手形、切片、路徑、形狀或任何筆型工具則不適用)	Command (但若已選取手形、切片、路徑、形狀或任何筆型工具則不適用)
從磁性套索工具切換到套索工具	Alt+ 拖移	Option+ 拖移
從磁性套索工具切換到多邊形套索工具	Alt+ 按一下	Option+ 按一下
套用/取消磁性套索工具的操作	Enter/Esc 或 Control+. (句號)	Return/Esc 或 Command+. (句號)
移動選取範圍的拷貝	「移動」工具 +Alt+ 拖移選取範圍‡	「移動」工具 +Option+ 拖移選取範圍‡
移動選取區域 1 個像素	任何選取範圍 + 向右鍵、向左鍵、向上鍵或向下鍵†	任何選取範圍 + 向右鍵、向左鍵、向上鍵或向下鍵†
移動選取範圍 1 個像素	「移動」工具 + 向右鍵、向左鍵、向上鍵或向下鍵‡†	「移動」工具 + 向右鍵、向左鍵、向上鍵或向下鍵‡†
當圖層上未選取任何物件時, 移動圖層 1 個像素	Control + 向右鍵、向左鍵、向上鍵或向下鍵†	Command + 向右鍵、向左鍵、向上鍵或向下鍵†
增加/減少偵測寬度	磁性套索工具 +[或]	磁性套索工具 +[或]
接受裁切或結束裁切	裁切工具 +Enter 或 Esc	裁切工具 + Return 或 Esc
在裁切保護的開/關之間來回切換	/(正斜線)	/(正斜線)

製作量角器	尺標工具 + 按住 Alt 鍵並拖移終點	尺標工具 + 按住 Option 鍵並拖移終點
將參考線靠齊尺標刻點 (不包含「檢視 > 靠齊」已取消選取時)	Shift+ 拖移參考線	Shift+ 拖移參考線
在水平和垂直參考線之間轉換	Alt+ 拖移參考線	Option+ 拖移參考線
† 按住 Shift 鍵移動 10 個像素 ‡ 適用形狀工具		

變形選取範圍、選取範圍邊界及路徑的快速鍵

[回到頂端](#)

以下列出選單指令或工具提示中未提供的一部分快速鍵。

結果	Windows	Mac OS
從中央變形或反射	Alt	Option
強制	Shift	Shift
扭曲	Control	Command
套用	Enter	Return
取消	Control+ . (句號) 或 Esc	Command+ . (句號) 或 Esc
以複製資料任意變形	Control + Alt + T	Command+Option+T
以複製資料再次變形	Control+Shift+Alt+T	Command+Shift+Option+T

編輯路徑的快速鍵

[回到頂端](#)

以下列出選單指令或工具提示中未提供的一部分快速鍵。

結果	Windows	Mac OS
選取多重錨點	直接選取工具 + Shift+ 按一下	直接選取工具 + Shift+ 按一下
選取整個路徑	直接選取工具 + Alt+ 按一下	直接選取工具 + Option+ 按一下
複製路徑	筆型 (任何筆型工具)、路徑選取或直接選取工具 + Control + Alt + 拖移	筆型 (任何筆型工具)、路徑選取或直接選取工具 + Command + Option + 拖移
從路徑選取、筆型、增加錨點、刪除錨點或轉換錨點工具切換到直接選取工具	Control	Command
指標在錨點或方向點上方時，從筆型工具或創意筆工具切換到轉換錨點工具	Alt	Option
封閉路徑	「磁性筆」工具 + 按兩下	「磁性筆」工具 + 按兩下
使用直線線段的封閉路徑	「磁性筆」工具 + Alt+ 按兩下	「磁性筆」工具 + Option+ 按兩下

繪圖的按鍵

[回到頂端](#)

以下列出選單指令或工具提示中未提供的一部分快速鍵。

結果	Windows	Mac OS

從檢色器中選取前景色	任何繪圖工具 + Shift + Alt + 按住滑鼠右鍵並拖移	任何繪圖工具 + Control + Option + Command 鍵並拖移
使用「滴管」工具從影像選取前景色	任何繪畫工具 +Alt 或任何形狀工具 +Alt (不包含「路徑」選項選取時)	任何繪畫工具 +Option 或任何形狀工具 +Option (不包含「路徑」選項選取時)
選取背景顏色	滴管工具 +Alt+ 按一下	滴管工具 +Option+ 按一下
顏色取樣器工具	滴管工具 +Shift	滴管工具 +Shift
刪除顏色取樣器	顏色取樣器工具 +Alt+ 按一下	顏色取樣器工具 +Option+ 按一下
設定繪畫模式的不透明度、容許度、強度或是曝光度	任何繪畫或編輯工具 + 數字鍵 (例如, 0 = 100%、1 = 10%、連續快速按 4 和 5 = 45%) (當啟動噴槍選項時, 請使用 Shift+ 數字鍵)	任何繪畫或編輯工具 + 數字鍵 (例如, 0 = 100%、1 = 10%、連續快速按 4 和 5 = 45%) (當啟動噴槍選項時, 請使用 Shift+ 數字鍵)
設定繪畫模式的流量	任何繪畫或編輯工具 +Shift+ 數字鍵 (例如, 0 = 100%、1 = 10%、連續快速按 4 和 5 = 45%) (當啟動噴槍選項時, 請省略 Shift 鍵)	任何繪畫或編輯工具 +Shift+ 數字鍵 (例如, 0 = 100%、1 = 10%、連續快速按 4 和 5 = 45%) (當啟動噴槍選項時, 請省略 Shift 鍵)
混合器筆刷變更混合設定	Alt + Shift + 數字	Option + Shift + 數字
混合器筆刷變更潮濕設定	數字鍵	數字鍵
混合器筆刷將潮濕和混合變更為零	00	00
循環切換混合模式	Shift++ (加號) 或 - (減號)	Shift++ (加號) 或 - (減號)
在背景或標準圖層上開啟填色對話框	Backspace 或 Shift + Backspace	Delete 或 Shift + Delete
以前景色或背景色填色	Alt + Backspace 或 Control + Backspace†	Option + Delete 或 Command + Delete†
從步驟記錄填滿	Control+Alt+Backspace†	Command+Option+Delete†
顯示填滿對話框	Shift+Backspace	Shift+Delete
將透明像素鎖定為開啟/關閉	/ (正斜線)	/ (正斜線)
使用直線連接各點	任何繪畫工具 +Shift+ 按一下	任何繪畫工具 +Shift+ 按一下
†按住 Shift 鍵保留透明度		

混合模式的快速鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
循環切換混合模式	Shift++ (加號) 或 - (減號)	Shift++ (加號) 或 - (減號)
正常	Shift+Alt+N	Shift+Option+N
溶解	Shift+Alt+I	Shift+Option+I
下置 (僅限筆刷工具)	Shift+Alt+Q	Shift+Option+Q
清除 (僅限筆刷工具)	Shift+Alt+R	Shift+Option+R
變暗	Shift+Alt+K	Shift+Option+K
色彩增值	Shift+Alt+M	Shift+Option+M
加深顏色	Shift+Alt+B	Shift+Option+B
線性加深	Shift+Alt+A	Shift+Option+A

變亮	Shift+Alt+G	Shift+Option+G
濾色	Shift+Alt+S	Shift+Option+S
加亮顏色	Shift+Alt+D	Shift+Option+D
線性加亮	Shift+Alt+W	Shift+Option+W
覆蓋	Shift+Alt+O	Shift+Option+O
柔光	Shift+Alt+F	Shift+Option+F
實光	Shift+Alt+H	Shift+Option+H
強烈光源	Shift+Alt+V	Shift+Option+V
線性光源	Shift+Alt+J	Shift+Option+J
小光源	Shift+Alt+Z	Shift+Option+Z
實色疊印混合	Shift+Alt+L	Shift+Option+L
差異化	Shift+Alt+E	Shift+Option+E
排除	Shift+Alt+X	Shift+Option+X
色相	Shift+Alt+U	Shift+Option+U
飽和度	Shift+Alt+T	Shift+Option+T
顏色	Shift+Alt+C	Shift+Option+C
明度	Shift+Alt+Y	Shift+Option+Y
去除飽和度	海綿工具 +Shift+Alt+D	海綿工具 +Shift+Option+D
飽和	海綿工具 +Shift+Alt+S	海綿工具 +Shift+Option+S
加亮/加深陰影	加亮工具/加深工具 +Shift+Alt+S	加亮工具/加深工具 +Shift+Option+S
加亮/加深中間調	加亮工具/加深工具 +Shift+Alt+M	加亮工具/加深工具 +Shift+Option+M
加亮/加深亮部	加亮工具/加深工具 +Shift+Alt+H	加亮工具/加深工具 +Shift+Option+H
將點陣圖影像的混合模式設定為臨界值，其他所有影像設定為正常	Shift+Alt+N	Shift+Option+N

選取和編輯文字的快速鍵

[回到頂端](#)

以下列出選單指令或工具提示中未提供的一部分快速鍵。

結果	Windows	Mac OS
在影像中移動文字	Control+ 拖移文字 (當「文字」圖層已選取時)	Command+ 拖移文字 (當「文字」圖層已選取時)
選取向左/向右一個字元、選取向下/向上一行，或是選取向左/向右一個單字	Shift+ 向左鍵/向右鍵或向下鍵/向上鍵，或是 Control+Shift+ 向左鍵/向右鍵	Shift+ 向左鍵/向右鍵或向下鍵/向上鍵，或是 Command+Shift+ 向左鍵/向右鍵
將插入點到滑鼠點取位置之間的字元選起來	Shift+ 按一下	Shift+ 按一下
向左/向右移動一個字元、向下/向上移動一行，或是向左/向右移動一個單字	向左鍵/向右鍵、向下鍵/向上鍵，或是 Control+ 向左鍵/向右鍵	向左鍵/向右鍵、向下鍵/向上鍵，或是 Command+ 向左鍵/向右鍵
文字圖層已在圖層面板中選取時，建立新的文字圖層	Shift+ 按一下	Shift+ 按一下

選取單字、一行、段落或整篇文章	按兩下、按三下、按四下或按五下	按兩下、按三下、按四下或按五下
在選取文字上顯示/隱藏選取範圍	Control + H	Command + H
在編輯文字時顯示變形文字的邊界方框，如果游標在邊界方框內則啟動移動工具	Control	Command
在重新調整邊界方框尺寸時，縮放在邊界方框內的文字	Control+ 拖移邊界方框把手	Command+ 拖移邊界方框把手
在建立文字方塊時移動文字方塊	空白鍵 + 拖移	空白鍵 + 拖移

設定文字格式的快速鍵

[回到頂端](#)

以下列出選單指令或工具提示中未提供的一部分快速鍵。

結果	Windows	Mac OS
靠左對齊、居中或靠右對齊	水平文字工具 + Control + Shift + L、C 或 R	水平文字工具 + Command + Shift + L、C 或 R
對齊頂端、居中或對齊底部	垂直文字工具 + Control + Shift + L、C 或 R	垂直文字工具 + Command + Shift + L、C 或 R
選擇 100% 水平縮放	Control+Shift+X	Command+Shift+X
選擇 100% 垂直縮放	Control+Shift+Alt+X	Command+Shift+Option+X
選擇自動行距	Control+Shift+Alt+A	Command+Shift+Option+A
選擇 0 做為字距調整	Control+Shift+Q	Command+Control+Shift+Q
段落齊行，末行靠左對齊	Control+Shift+J	Command+Shift+J
段落齊行，全部齊行	Control+Shift+F	Command+Shift+F
在段落連字符號的開/關之間來回切換	Control+Shift+Alt+H	Command+Control+Shift+Option+H
在單行/逐行撰寫器開/關之間切換	Control+Shift+Alt+T	Command+Shift+Option+T
將選取文字的字體大小減少或增加 2 點或 2 個像素	Control+Shift+< 或 >†	Command+Shift+< 或 >†
將行距減少或增加 2 點或 2 個像素	Alt+ 向下鍵或向上鍵††	Option+ 向下鍵或向上鍵††
將基線位移減少或增加 2 點或 2 個像素	Shift+Alt+ 向下鍵或向上鍵††	Shift+Option+ 向下鍵或向上鍵††
減少或增加字距微調/字距調整 20/1000 ems	Alt+ 向左鍵或向右鍵††	Option+ 向左鍵或向右鍵††
†按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS) 以減少/增加 10 個單位		
††按住 Ctrl 鍵 (Windows) 或 Command 鍵 (Mac OS) 以減少/增加 10 個單位		

切片與最佳化的快速鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
在切片工具與切片選取工具之間切換	Control	Command
繪製方形切片	Shift+ 拖移	Shift+ 拖移
從中央向外繪製	Alt+ 拖移	Option+ 拖移

從中央向外繪製方形切片	Shift+Alt+ 拖移	Shift+Option+ 拖移
在建立切片時重新定位切片	空白鍵 + 拖移	空白鍵 + 拖移
開啟快顯選單	在切片上按一下滑鼠右鍵	Control+ 按一下切片

使用面板的按鍵

[回到頂端](#)

以下列出選單指令或工具提示中未提供的一部分快速鍵。

結果	Windows	Mac OS
設定新項目的選項 (除了動作、動畫、樣式、筆刷、工具預設集及圖層構圖面板之外)	Alt+ 按一下「新增」按鈕	Option+ 按一下「新增」按鈕
不經確認刪除 (不包含「筆刷」面板)	Alt+ 按一下「刪除」按鈕	Option+ 按一下「刪除」按鈕
套用數值並讓文字方塊保持為作用中	Shift+Enter	Shift+Return
顯示/隱藏所有面板	Tab	Tab
顯示/隱藏除了工具箱及選項列之外的所有面板	Shift + Tab	Shift + Tab
發亮選項列	選取工具並按 Enter	選取工具並按 Return
將選取的值增加/減少 10	Shift+ 向上鍵/向下鍵	Shift+ 向上鍵/向下鍵


動作面板的按鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
開啟這個指令並關閉其他所有指令，或是開啟所有指令	Alt+ 按一下指令旁的核取記號。	Option+ 按一下指令旁的核取記號。
開啟目前模式控制，並來回切換其他所有模式控制	Alt+ 按一下	Option+ 按一下
更改動作或動作集選項	Alt + 按兩下動作或動作集	Option + 按兩下動作或動作集
顯示選項對話框以查看記錄的指令	按兩下記錄的指令	按兩下記錄的指令
播放整個動作	Control+ 按兩下動作	Command+ 按兩下動作
收合/展開動作的所有組件	Alt+ 按一下三角形	Option+ 按一下三角形
播放一個指令	Control+ 按一下「播放」按鈕	Command+ 按一下「播放」按鈕
建立新的動作並且不用經過確認即開始記錄	Alt+ 按一下「新增動作」按鈕	Option+ 按一下「新增動作」按鈕
選取連續的同種類項目	Shift+ 按一下動作/指令	Shift+ 按一下動作/指令
選取不連續的同種類項目	Control+ 按一下動作/指令	Command+ 按一下動作/指令

調整圖層的快速鍵

[回到頂端](#)

 如果您偏好色版快速鍵 Alt/Option + 1 設為紅色做為開始，請選擇「編輯 > 鍵盤快速鍵」，並選取「使用舊版色版快速鍵」。接著重新啟動 Photoshop。

結果	Windows	Mac OS
選擇要調整的特定色版	Alt + 3 (紅色)、4 (綠色)、5 (藍色)	Option + 3 (紅色)、4 (綠色)、5 (藍色)
選擇要調整的複合色版	Alt + 2	Option + 2
刪除調整圖層	Delete 鍵或 Backspace 鍵	Delete
定義圖層或曲線的自動選項	Alt + 按一下「自動」按鈕	Option + 按一下「自動」按鈕

影格模式中動畫面板的快速鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
選取/取消選取多個連續影格	Shift + 按一下第二個影格	Shift + 按一下第二個影格
選取/取消選取多個不連續影格	Control + 按一下多個影格	Command + 按一下多個影格
使用先前的設定貼上，但不顯示對話框	Alt + 面板彈出式選單中的「貼上影格」指令	Option + 面板彈出式選單中的「貼上影格」指令

時間軸模式中動畫面板的快速鍵 (Photoshop Extended)

[回到頂端](#)

註解：若要啟動所有快速鍵，請從「動畫 (時間軸)」面板選單選擇「啟動時間軸快速鍵」。

結果	Windows	Mac OS
開始播放時間軸或動畫面板	空白鍵	空白鍵
在時間碼和影格編號 (目前的時間檢視) 間切換	按住 Alt 鍵並按一下顯示在時間軸左上角的目前時間。	按住 Option 鍵並按一下顯示在時間軸左上角的目前時間。
展開和收合圖層清單	Alt+ 按一下	Option+ 按一下清單的三角形圖示
跳至時間軸的下一個/上一個整數秒	按住 Shift 鍵並按一下「下一個影格/上一個影格」按鈕 (位於「播放」按鈕的兩旁)。	按住 Shift 鍵並按一下「下一個影格/上一個影格」按鈕 (位於「播放」按鈕的兩旁)
加快播放速度	按住 Shift 鍵並拖移目前時間。	按住 Shift 鍵並拖移目前時間。
減慢播放速度	按住 Control 鍵並拖移目前時間。	按住 Command 鍵並拖移目前時間。
將某個物件 (主要畫格、目前時間、圖層起點等) 向時間軸內最接近的物件靠齊	Shift+ 拖移	Shift+ 拖移
縮放 (平均地壓縮或擴張長度) 選取的主要畫格群組	Alt+ 拖移 (選取範圍內的第一個或最後一個主要畫格)	Option+ 拖移 (選取範圍內的第一個或最後一個主要畫格)
後退一個影格	向左鍵或 Page Up	向左鍵或 Page Up
前進一個影格	向右鍵或 Page Down	向右鍵或 Page Down
後退十個影格	Shift + 向左鍵或 Shift + Page Up	Shift + 向左鍵或 Shift + Page Up
前進十個影格	Shift + 向右鍵或 Shift + Page Down	Shift + 向右鍵或 Shift + Page Down
移到時間軸的開頭	Home	Home
移到時間軸的結尾	End	End
移到工作區域的開頭	Shift+Home	Shift + Home
移到工作區域的結尾	Shift+End	Shift + End

移到目前圖層的起點	向上鍵	向上鍵
移到目前圖層的終點	向下鍵	向下鍵
後退 1 秒	Shift+ 向上鍵	Shift+ 向上鍵
前進 1 秒	Shift+ 向下鍵	Shift+ 向下鍵
將已旋轉文件恢復為原始方向	Esc	Esc

筆刷面板的快速鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
刪除筆刷	Alt+ 按一下筆刷	Option+ 按一下筆刷
重新命名筆刷	按兩下筆刷	按兩下筆刷
變更筆刷大小	Alt+ 按住滑鼠右鍵 + 往左或往右拖曳	Ctrl + Option + 向左或向右拖移
減少/增加筆刷柔度/硬度	Alt + 按住滑鼠右鍵 + 向上或向下拖移	Ctrl + Option + 向上或向下拖移
選取上一個/下一個筆刷大小	, (逗號) 或 . (句號)	, (逗號) 或 . (句號)
選取第一個/最後一個筆刷	Shift+, (逗號) 或 . (句號)	Shift+, (逗號) 或 . (句號)
顯示精確的筆刷十字游標	Caps Lock 或者 Shift+Caps Lock	Caps Lock
來回切換噴槍選項	Shift+Alt+P	Shift+Option+P

色版面板的快速鍵

[回到頂端](#)

 如果您偏好色版快速鍵 Ctrl/Command + 1 設為紅色做為開始，請選擇「編輯 > 鍵盤快速鍵」，並選取「使用舊版色版快速鍵」。

結果	Windows	Mac OS
選取個別色版	Ctrl + 3 (紅色)、4 (綠色)、5 (藍色)	Command + 3 (紅色)、4 (綠色)、5 (藍色)
選取複合色版	Ctrl+2	Command+2
載入色版做為選取範圍	Control + 按一下色版縮圖，或 Alt + Ctrl + 按一下 3 (紅色)、按一下 4 (綠色)、按一下 5 (藍色)	Command + 按一下色版縮圖，或 Option + Command + 按一下 3 (紅色)、按一下 4 (綠色)、按一下 5 (藍色)
增加到目前的選取範圍	Control + Shift + 按一下色版縮圖。	Command + Shift + 按一下色版縮圖
由目前的選取範圍減去	Control + Alt + 按一下色版縮圖	Command + Option + 按一下色版縮圖
與目前的選取範圍相交	Control + Shift + Alt + 按一下色版縮圖	Command + Shift + Option + 按一下色版縮圖
設定「儲存選取範圍為色版」按鈕的選項	按住 Alt 鍵並按一下「儲存選取範圍為色版」按鈕	按住 Option 鍵並按一下「儲存選取範圍為色版」按鈕
建立新的特別色色版	Control+ 按一下「建立新色版」按鈕	Command+ 按一下「建立新色版」按鈕
選取/取消選取多重色彩色版選取範圍	Shift+ 按一下色彩色版	Shift+ 按一下色彩色版
選取/取消選取 Alpha 色版，並將它當做紅色修色覆蓋來顯示/隱藏	Shift+ 按一下 Alpha 色版	Shift+ 按一下 Alpha 色版
顯示色版選項	按兩下 Alpha 或特別色色版縮圖	按兩下 Alpha 或特別色色版縮圖

以快速遮色片模式切換複合與灰階遮色片	~ (波浪符號)	~ (波浪符號)
--------------------	----------	----------

仿製來源面板的快速鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
顯示仿製來源 (覆蓋於影像上)	Alt+Shift	Opt+Shift
輕推仿製來源	Alt+Shift + 方向鍵	Opt+Shift + 方向鍵
旋轉仿製來源	Alt+Shift+ < 或 >	Opt+Shift+ < 或 >
縮放 (增加或縮小大小) 仿製來源	Alt+Shift+ [或]	Opt+Shift+ [或]

色彩面板的按鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
選取背景顏色	Alt+ 按一下色彩導表中的顏色	Option+ 按一下色彩導表中的顏色
顯示色彩導表選單	在色彩導表上按一下滑鼠右鍵	Control+ 按一下色彩導表
在顏色選擇之間循環切換	Shift+ 按一下色彩導表	Shift+ 按一下色彩導表

步驟記錄面板的快速鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
建立新的快照	Alt+ 新增快照	Option+ 新增快照
重新命名快照	按兩下快照名稱	按兩下快照名稱
向前切換各種影像狀態	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
向後切換各種影像狀態	Control + Alt + Z	Command+Option+Z
複製任何影像狀態, 除了目前狀態之外	Alt+ 按一下影像狀態	Option+ 按一下影像狀態
永遠清除步驟記錄 (無法使用還原)	Alt + 「清除步驟記錄」(在「步驟記錄」面板彈出式選單中)	Option + 「清除步驟記錄」(在「步驟記錄」面板彈出式選單中)

資訊面板的快速鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
變更顏色解析模式	按一下滴管圖示	按一下滴管圖示
變更度量單位	按一下十字游標圖示	按一下十字游標圖示

圖層面板的按鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
載入圖層透明為選取範圍	Control+ 按一下圖層縮圖	Command+ 按一下圖層縮圖
增加到目前的選取範圍	Control+Shift+ 按一下圖層縮圖。	Command+Shift+ 按一下圖層縮圖。
由目前的選取範圍減去	Control + Alt + 按一下圖層縮圖	Command + Option + 按一下圖層縮圖
與目前的選取範圍相交	Control + Shift + Alt + 按一下圖層縮圖	Command + Shift + Option + 按一下圖層縮圖
載入濾鏡遮色片作為選取範圍	Control+ 按一下濾鏡遮色片縮圖	Command+ 按一下濾鏡遮色片縮圖
群組圖層	Control+G	Command+G
解散圖層群組	Control+Shift+G	Command+Shift+G
建立/解除剪裁遮色片	Control+Alt+G	Command+Option+G
選取全部圖層	Control+Alt+A	Command+Option+A
合併可見圖層	Control+Shift+E	Command+Shift+E
建立有對話框的新空白圖層	Alt+ 按一下「新增圖層」按鈕	Option+ 按一下「新增圖層」按鈕
在目標圖層下方建立新的圖層	Control+ 按一下「新增圖層」按鈕	Command+ 按一下「新增圖層」按鈕
選取頂端圖層	Alt+. (句號)	Option+. (句號)
選取底端圖層	Alt+, (逗號)	Option+, (逗號)
增加至圖層面板中的圖層選取範圍	Shift+Alt+[或]	Shift+Option+[或]
向下/向上選取下一個圖層	Alt+[或]	Option+[或]
向下/向上移動目標圖層	Control+[或]	Command+[或]
將所有可見圖層的拷貝合併入目標圖層	Control+Shift+Alt+E	Command+Shift+Option+E
合併圖層	亮化您要合併的圖層，然後按下 Control + E	亮化您要合併的圖層，然後按下 Command + E
將圖層移至底端或頂端	Control+Shift+[或]	Command+Shift+[或]
將目前的圖層拷貝到下面的圖層	Alt + 面板彈出式選單中的「向下合併圖層」指令	Option + 面板彈出式選單中的「向下合併圖層」指令
將所有可見圖層合併為目前選取之圖層上方的新圖層	Alt + 面板彈出式選單中的「合併可見圖層」指令	Option + 面板彈出式選單中的「合併可見圖層」指令
顯示/隱藏此圖層/僅圖層群組或者所有圖層/圖層群組	用滑鼠右鍵按一下眼睛圖示	Control+ 按一下眼睛圖示
顯示/隱藏其他所有目前可見圖層	Alt+ 按一下眼睛圖示	Option+ 按一下眼睛圖示
切換到目標圖層的透明度鎖定，或是切換到上次套用的鎖定	/ (正斜線)	/ (正斜線)
編輯圖層效果/樣式，選項	按兩下圖層效果/樣式	按兩下圖層效果/樣式
隱藏圖層效果/樣式	Alt+ 按兩下圖層效果/樣式	Option+ 按兩下圖層效果/樣式
編輯圖層樣式	按兩下圖層	按兩下圖層
關閉/啟動向量圖遮色片	Shift+ 按一下向量圖遮色片縮圖	Shift+ 按一下向量圖遮色片縮圖
開啟圖層遮色片顯示選項對話框	按兩下圖層遮色片縮圖	按兩下圖層遮色片縮圖
在圖層遮色片的開/關之間來回切換	Shift+ 按一下圖層遮色片縮圖	Shift+ 按一下圖層遮色片縮圖

在濾鏡遮色片的開/關之間來回切換	Shift+ 按一下濾鏡遮色片縮圖	Shift+ 按一下濾鏡遮色片縮圖
在圖層遮色片/複合影像之間切換	Alt+ 按一下圖層遮色片縮圖	Option+ 按一下圖層遮色片縮圖
在濾鏡遮色片/複合影像之間切換	Alt+ 按一下濾鏡遮色片縮圖	Option+ 按一下濾鏡遮色片縮圖
在圖層遮色片的紅色修色片模式開/關之間來回切換	\(反斜線) 或 Shift+Alt+ 按一下	\(反斜線) 或 Shift+Option+ 按一下
選取所有文字; 暫時選取文字工具	按兩下文字圖層縮圖	按兩下文字圖層縮圖
建立剪裁遮色片	Alt+ 按一下劃分兩個圖層的線	Option+ 按一下劃分兩個圖層的線
重新命名圖層	按兩下圖層名稱	按兩下圖層名稱
編輯濾鏡設定	按兩下濾鏡效果	按兩下濾鏡效果
編輯濾鏡混合選項	按兩下濾鏡混合圖示	按兩下濾鏡混合圖示
在目前圖層/圖層組合下方建立新的圖層群組	Control+ 按一下「新增群組」按鈕	Command+ 按一下「新增群組」按鈕
建立有對話框的新圖層群組	Alt+ 按一下「新增群組」按鈕	Option+ 按一下「新增群組」按鈕
建立能隱藏全部/選取範圍的圖層遮色片	Alt+ 按一下「增加圖層遮色片」按鈕	Option+ 按一下「增加圖層遮色片」按鈕
建立能顯現全部/路徑區域的向量圖遮色片	Control+ 按一下「增加圖層遮色片」按鈕	Command+ 按一下「增加圖層遮色片」按鈕
建立能隱藏全部或顯示路徑區域的向量圖遮色片	Control+Alt+ 按一下「增加圖層遮色片」按鈕	Command+Option+ 按一下「增加圖層遮色片」按鈕
顯示圖層群組屬性	用滑鼠右鍵按一下圖層群組然後選擇「群組屬性」, 或按兩下群組	按住 Control 並按一下某個圖層群組然後選擇「群組屬性」, 或按兩下群組
選取/取消選取多個連續的圖層	Shift+ 按一下	Shift+ 按一下
選取/取消選取多個不連續的圖層	Control+ 按一下	Command+ 按一下

註解: 如果 Kotoeri 是您的日文輸入法, 則「在圖層遮色片的紅色修色片模式開/關之間來回切換」捷徑會啟動 Kototeri 的某個動作。請切換使用其他模式 (例如 "U.S.") 來啟用此捷徑。

圖層構圖面板的快速鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
新增圖層構圖時不顯示「新增圖層構圖」框	Alt+ 按一下「建立新的圖層構圖」按鈕	Option+ 按一下「建立新的圖層構圖」按鈕
開啟圖層構圖選項對話框	按兩下圖層構圖	按兩下圖層構圖
重新命名內嵌	按兩下圖層構圖名稱	按兩下圖層構圖名稱
選取/取消選取多個連續的圖層構圖	Shift+ 按一下	Shift+ 按一下
選取/取消選取多個不連續的圖層構圖	Control+ 按一下	Command+ 按一下

路徑面板的快速鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
載入路徑做為選取範圍	Control + 按一下路徑名稱	Command + 按一下路徑名稱

將路徑增加至選取範圍	Control+Shift+ 按一下路徑名稱	Command+Shift+ 按一下路徑名稱
由選取範圍減去路徑	Control+Alt+ 按一下路徑名稱	Command+Option+ 按一下路徑名稱
保留路徑相交做為選取範圍	Control+Shift+Alt+ 按一下路徑名稱	Command+Shift+Option+ 按一下路徑名稱
隱藏路徑	Control + Shift + H	Command + Shift + H
設定以前景色填滿路徑按鈕、使用筆刷繪製路徑按鈕、載入路徑作為選取範圍按鈕、從選取範圍建立工作路徑按鈕以及建立新增路徑按鈕的選項	Alt+ 按一下按鈕	Option+ 按一下按鈕

色票面板的按鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
自前景色建立新色票	按一下面板的空白區域	按一下面板的空白區域
將色票顏色設定為背景色	Control+ 按一下色票	Command+ 按一下色票
刪除色票	Alt+ 按一下色票	Option+ 按一下色票

3D 工具的快速鍵 (Photoshop Extended)

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
啟動 3D 物件工具	K	K
啟動 3D 相機工具	N	N
隱藏最近的表面	Alt + Ctrl + X	Option + Command + X
顯示所有表面	Alt + Shift + Ctrl + X	Option + Shift + Command + X

3D 物件工具	按一下滑鼠右鍵 (Windows) / 按住 Control 鍵並按一下 (Mac OS)	Alt (Windows) / Option (Mac OS)
旋轉	變更為拖移工具	變更為轉動工具
轉動	變更為滑動工具	變更為旋轉工具
拖移	變更為環繞工具	變更為滑動工具
滑動	變更為轉動工具	變更為拖移工具
縮放	在 Z 平面上縮放	在 Z 平面上縮放

 若要在 Y 平面上縮放，請按住 Shift 鍵。

相機工具	按一下滑鼠右鍵 (Windows) / 按住 Control 鍵並按一下 (Mac OS)	Alt (Windows) / Option (Mac OS)
環繞	變更為拖移工具	變更為轉動工具
轉動	變更為滑動工具	變更為旋轉工具
平移	變更為環繞工具	變更為滑動工具

移動	變更為轉動工具	變更為拖移工具
----	---------	---------

度量的快速鍵 (Photoshop Extended)

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
記錄度量	Shift + Control + M	Shift+Command+M
取消選取全部度量	Control + D	Command + D
選取全部度量	Control+A	Command + A
隱藏/顯示全部度量	Shift+Control+H	Shift+Command+H
移除度量	Backspace	Delete
輕推度量	方向鍵	方向鍵
依增量輕推度量	Shift+ 方向鍵	Shift+ 方向鍵
延伸/縮短選取的度量	Ctrl + 向左鍵/向右鍵	Command + 向左鍵/向右鍵
依增量來延伸/縮短選取的度量	Shift+ Ctrl + 向左鍵/向右鍵	Shift +Command + 向左鍵/向右鍵
旋轉選取的度量	Ctrl + 向上鍵/向下鍵	Command + 向上鍵/向下鍵
依增量來旋轉選取的度量	Shift + Ctrl + 向上鍵/向下鍵	Shift + Command + 向上鍵/向下鍵

DICOM 檔案的快速鍵 (Photoshop Extended)

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
縮放顯示工具	Z	Z
手形工具	H	H
視窗色階工具	W	W
選取全部影格	Control+A	Command + A
除了目前框架之外，取消選取所有框架	Control + D	Command + D
瀏覽影格	方向鍵	方向鍵

摘取和圖樣製作器的快速鍵 (選擇性增效模組)

[回到頂端](#)

結果 (摘取和圖樣製作器)	Windows	Mac OS
符合視窗	Control+0	Command+0
放大顯示	Control++ (加號)	Command++ (加號)
縮小顯示	Control+- (連字號)	Command+- (連字號)
從右上方開始循環切換控制項	Tab	Tab
從右下方開始循環切換控制項	Shift + Tab	Shift + Tab

暫時啟動手形工具	空白鍵	空白鍵
將取消變更為重設	Alt	Option
結果 (僅適用於摘取)	Windows	Mac OS
邊緣標記工具	B	B
填色工具	G	G
滴管工具	I	I
清理工具	C	C
邊緣修飾工具	T	T
在邊緣標記工具與橡皮擦工具之間切換	Alt + 邊緣標記工具/橡皮擦工具	Option+ 邊緣標記工具/橡皮擦工具
來回切換智慧型亮部	選取邊緣標記工具及 Control 鍵	選取邊緣標記工具及 Command 鍵
移除目前的亮部	Alt+Delete	Option+Delete
使整個影像成為亮部	Control+Delete	Command+Delete
填滿前景區域以及預視摘取	Shift+ 按一下 (當已選取「填色」工具時)	Shift+ 按一下 (當已選取「填色」工具時)
當邊緣修飾工具選取時移動遮色片	Control+ 拖移	Command+ 拖移
當清理工具選取時增加不透明	Alt+ 拖移	Option+ 拖移
在預視中顯示選單的原稿與摘取兩選項之間切換	X	X
在預視之前啟動清理工具與邊緣修飾工具	Shift+X	Shift+X
由上到下循環切換預視中的顯示選單	F	F
由下到上循環切換預視中的顯示選單	Shift+F	Shift+F
減少/增加筆刷大小 1 個單位	「筆刷大小」文字方塊中的向下鍵/向上鍵†	「筆刷大小」文字方塊中的向下鍵或向上鍵†
減少/增加筆刷大小 1 個單位	「筆刷大小滑桿」出現時，按向左鍵/向右鍵調整†	「筆刷大小滑桿」出現時，按向左鍵/向右鍵調整†
設定「清理」工具或「邊緣修飾」工具的強度	0-9	0-9
†按住 Shift 鍵以減少/增加 10 個單位		
結果 (僅適用於圖樣製作器)	Windows	Mac OS
刪除目前的選取範圍	Control + D	Command + D
還原移動選取範圍	Control + Z	Command + Z
產生或再次產生	Control+G	Command+G
與目前的選取範圍相交	Shift+Alt+ 選取	Shift+Option+ 選取
來回切換檢視：原稿/產生的圖樣	X	X
到拼貼步驟記錄中的第一個拼貼	Home	Home
到拼貼步驟記錄中的最後一個拼貼	End	End
到拼貼步驟記錄中的上一個拼貼	向左鍵、Page Up	向左鍵、Page Up
到拼貼步驟記錄中的下一個拼貼	向右鍵、Page Down	向右鍵、Page Down

從拼貼步驟記錄中刪除目前的拼貼	Delete	Delete
在檢視原稿時輕推選取範圍	向右鍵、向左鍵、向上鍵或向下鍵	向右鍵、向左鍵、向上鍵或向下鍵
在檢視原稿時增加輕推選取範圍的程度	Shift+ 向右鍵、向左鍵、向上鍵或向下鍵	Shift+ 向右鍵、向左鍵、向上鍵或向下鍵

功能鍵

[回到頂端](#)

結果	Windows	Mac OS
啟動「說明」	F1	說明鍵
還原/重做		F1
剪下	F2	F2
拷貝	F3	F3
貼上	F4	F4
顯示/隱藏「筆刷」面板	F5	F5
顯示/隱藏「色彩」面板	F6	F6
顯示/隱藏「圖層」面板	F7	F7
顯示/隱藏「資訊」面板	F8	F8
顯示/隱藏「動作」面板	F9	Option+F9
回復	F12	F12
填色	Shift+F5	Shift+F5
羽化選取範圍	Shift+F6	Shift+F6
反轉選取範圍	Shift+F7	Shift+F7

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

使用工具

[選取並顯示工具](#)
[使用選項列](#)
[工具預設集](#)

當您啟動 Photoshop 時，「工具」面板會顯示在螢幕的左邊。「工具」面板中某些工具的選項會顯示在快顯選項列中。

您可以展開某些工具，以顯示下面的隱藏工具。工具圖示右下角的小三角形表示這個工具下面有隱藏工具。

您可以將指標放在任何一種工具上方，以檢視其相關資訊。工具的名稱會出現在指標下方的工具提示中。


如需 Photoshop 中各種工具的圖形化綜覽，請參閱[工具收藏館](#)。

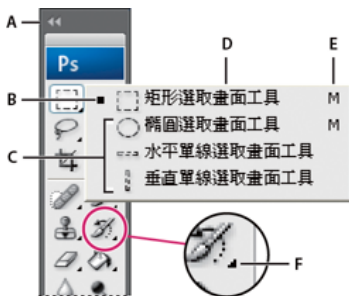
選取並顯示工具

[回到頂端](#)

選取工具

- 執行下列任一項作業：
 - 按一下「工具」面板中的工具。如果工具右下角有一個小三角形，則按住滑鼠按鈕以檢視隱藏工具。然後按一下想要選取的工具。
 - 按工具的鍵盤快速鍵。工具提示中會顯示鍵盤快速鍵。例如，您可以按 **V** 鍵選取「移動」工具。

 按住鍵盤快速鍵可讓您暫時切換至某個工具。放開快速鍵時，Photoshop 就會返回暫時切換前正在使用的工具。



存取工具

A. 工具面板 **B.** 作用中工具 **C.** 隱藏工具 **D.** 工具名稱 **E.** 工具快速鍵 **F.** 隱藏工具三角形

循環切換隱藏工具

依預設，按住 **Shift** 鍵並重複按工具快速鍵，可以循環切換一組隱藏工具。如您不想以按住 **Shift** 鍵的方式循環切換工具，可以停用此偏好設定。

- 選擇「**編輯 > 偏好設定 > 一般**」(Windows) 或「**Photoshop > 偏好設定 > 一般**」(Mac OS)。
- 取消選取「**使用 Shift 鍵切換工具**」。

變更工具指標

每一種預設的指標都有不同的作用點，影像中的效果或動作就是從這個作用點開始。大多數工具都可以切換至精確游標，其形狀是一個中心為作用點的十字游標。

在大多數的情況下，工具的指標與該工具的圖示相同；您會在選取工具時看到該指標。選取畫面工具的預設指標是十字形指標 **+**；至於文字工具，預設指標則為 **I** 字型 **I**；而繪圖工具的預設指標為筆刷大小圖示。

- 選擇「**編輯 > 偏好設定 > 游標**」(Windows) 或「**Photoshop > 偏好設定 > 游標**」(Mac OS)。
- 在「**繪圖游標**」或「**其他游標**」下選擇工具指標設定：

標準 將指標顯示成工具圖示。

精確 將指標顯示成十字游標。

正常筆尖 指標外框約等於工具影響區域的 50% 左右。這個選項顯示外觀上影響最大的像素。

全尺寸筆尖 指標外框近似於工具影響區域的 100%，或差不多等於受影響的所有像素。

在筆尖顯示十字游標 在筆刷形狀中央顯示十字游標。

繪圖時僅顯示十字游標 改善大筆刷的效能

3. 按一下「確定」。

「繪圖游標」選項控制下列工具的指標：

「橡皮擦」、「鉛筆」、「繪圖筆刷」、「修復筆刷」、「橡皮印章」、「圖樣印章」、「快速選取」、「指尖」、「模糊」、「銳利化」、「加亮」、「加深」和「海綿」工具

「其他游標」選項控制下列工具的指標：

「選取畫面」、「套索」、「多邊形套索」、「魔術棒」、「裁切」、「切片」、「修補」、「滴管」、「筆型」、「漸層」、「直線」、「油漆桶」、「磁性套索」、「磁性筆」、「創意筆」、「度量」與「顏色取樣器」工具。

💡 按下 **Caps Lock**，就可以在有些工具指標的標準和精確游標之間切換，

以視覺方式重新調整繪圖游標的尺寸或變更其硬度

您可以在影像中拖移，即可重新調整繪圖游標的尺寸或變更繪圖游標的硬度。當您拖移時，繪圖游標可以預視您的變更。(預視需要 OpenGL。請參閱 [GPU、OpenGL 支援](#)。

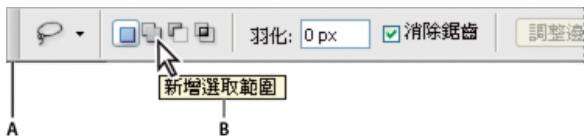
- 若要重新調整游標的尺寸，請按住 **Alt** 並按一下滑鼠右鍵 (Windows) 或按 **Control + Option** (Mac OS) 然後向左或向右拖移。若要變更硬度，請上下拖移。

使用選項列

[回到頂端](#)

選項列會出現在工作區頂端的選單列下面。選項列與內容相關，也就是說它會隨著您選取不同的工具而變化。選項列中的某些設定是數個工具通用的(例如繪畫模式和不透明度)，而有些則是某個工具專用的選項。

您可以使用把手列在工作區域中移動選項列，也可以將選項列固定在螢幕的頂端或底部。當您將指標放在工具上方時，工具提示便會出現。若要顯示或隱藏選項列，請選擇「視窗 > 選項」。



套索選項列

A. 把手列 B. 工具提示

若要將工具還原成預設設定，請用滑鼠右鍵按一下選項列中的工具圖示 (Windows)，或按住 **Control** 鍵再按一下 (Mac OS) 選項列中的工具圖示，然後從內容選單中選擇「重設工具」或「重設全部工具」。

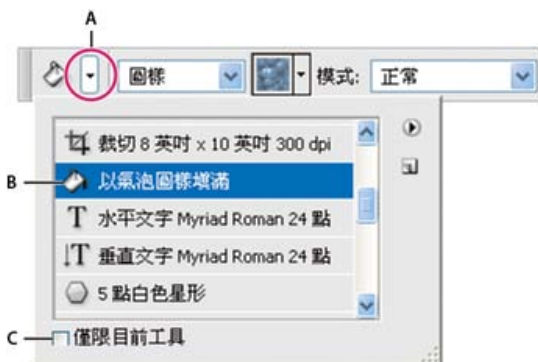
如需有關特定工具設定選項的詳細資訊，請在「**Photoshop 說明**」中搜尋該工具的名稱。

工具預設集

[回到頂端](#)

工具預設集可讓您儲存及重複使用工具設定。您可以使用選項列中的「工具預設集」揀選器、「工具預設集」面板和「預設集管理員」，載入、編輯及建立工具預設集的程式庫。


若要選擇工具預設集，請按一下選項列中的「工具預設集」揀選器，然後從彈出式面板中選取預設集。您也可以選擇「視窗 > 工具預設集」，然後在「工具預設集」面板中選取預設集。



檢視工具預設揀選器

A. 按一下選項列中的「工具預設集」揀選器，開啟「工具預設集」彈出式面板。**B.** 選取預設集，將工具選項變成該預設集；直到您從面板選單中選擇「重設工具」為止，每次選用該工具時，都會套用這項預設集。**C.** 取消選取這個選項，可以顯示所有工具預設集；選取這個選項，則只會顯示工具箱中所選工具的預設集。

建立工具預設集

1. 選擇一個工具，並設定您想要的選項，以儲存為選項列中的工具預設。
2. 執行下列任一項作業：
 - 按一下選項列左側的「工具預設」按鈕。
 - 選擇「視窗 > 工具預設集」以顯示「工具預設集」面板。
3. 執行下列任一項作業：
 - 按一下「建立新增工具預設」按鈕 。
 - 從面板選單中，選擇「新增工具預設」。
4. 輸入工具預設的名稱，然後按一下「確定」。

變更工具預設集清單

- 按一下三角形，開啟「工具預設集」彈出式面板選單，然後選擇下列任一項選項：

顯示全部工具預設集 顯示所有已載入的預設集。

依工具排序 依工具排序預設集。

顯示目前工具預設集 只顯示載入的作用中工具預設集。您也可以選取「工具預設集」彈出式面板的「僅限目前工具」選項。

僅文字、小型清單或大型清單 決定預設集在彈出式面板中的顯示方式。

註解： 若要建立、載入及管理工具預設集的程式庫，請參閱[使用預設集管理員](#)。

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

Companion App

將 [Photoshop Companion App](#) 連線至 [Photoshop](#)

使用 [Adobe Nav](#)

使用 [Adobe Color Lava](#)

使用 [Adobe Eazel](#)

重要事項： 若要疑難排解 Companion App 的問題，請造訪 [Adobe Companion App 使用者論壇](#)。恕不提供電話支援。請至 feedback.photoshop.com 詢問問題、請求功能及報告問題。

將 Photoshop Companion App 連線至 Photoshop

[回到頁首](#)

Adobe® Photoshop® 可以透過無線網路與 Adobe Nav for Photoshop、Adobe Color Lava for Photoshop 和 Adobe Eazel for Photoshop 通訊。Photoshop 和應用程式必須位於相同的無線網路中，才能進行連線。若要檢查無線網路，請執行下列動作：

- 在 Mac OS 上，按一下 OS 選單列上的 Wi-Fi 圖示 ，選擇無線網路。
- 在 Windows XP 中，選擇「開始 > 控制台 > 網路和網際網路連線 > 網路連線 > 無線網路連線」。
- 在 Windows Vista/Windows 7 中，選擇「開始 > 控制台 > 網路和網際網路連線 > 網路和共用中心」。
- 在 iPad 上，點選「設定」然後點選 Wi-Fi。

備註： 如需連線 Photoshop 和其 Companion App 的詳細資訊，請參閱支援文件：[疑難排解 Companion App 連線問題 | Photoshop](#) 或觀看 Adobe TV 上的[開始使用 Photoshop Companion App for Photoshop CS5](#)。如需設定無線網路以及疑難排解的一般資訊，請造訪 [Apple Support](#) 或 [Microsoft Windows 說明和 How-To](#)。

Photoshop 連線設定

重要事項： 使用 Photoshop 搭配 Adobe Nav、Adobe Color Lava 和 Adobe Eazel 需要 Photoshop 12.0.4 或更新版本。如有需要，請選擇「說明 > 更新」安裝最新版 Photoshop。

為 Photoshop 建立遠端連線至 App。


1. 在 Photoshop 中，選擇「編輯 > 遠端連線」。



在 Photoshop 中建立遠端連線。

2. 在「遠端連線」對話框的「服務名稱」欄位中，輸入描述性名稱。
3. 在「密碼」欄位中，輸入六位數密碼。
4. 選取「啟動遠端連線」然後按「確定」。

Companion App 無線連線設定

1. 在 Adobe Nav、Adobe Color Lava 或 Adobe Eazel 中，點選應用程式右下角的 PS 圖示 。
2. 在「連線」視窗中，點選 Photoshop 服務。
3. 輸入六位數密碼並點選「連線」。

建立連線後，PS 圖示會變成藍色 。

Companion App IP 連線

如果無法使用無線網路，可以在 Adobe Nav、Adobe Color Lava 或 Adobe Eazel 與 Photoshop 之間建立直接 IP 連線。

1. 在 Adobe Nav、Adobe Color Lava 或 Adobe Eazel 中，點選應用程式右下角的 PS 圖示 。
2. 在「連線」視窗中，點選「新增」。
3. 在「Photoshop 遠端連線」對話框中輸入 IP 位址和密碼。
4. 按一下「連線」。

建立連線後，PS 圖示會變成藍色 。

備註： 如需協助疑難排解 IP 連線問題，請參閱支援文件：[疑難排解 Companion App 連線問題 | Photoshop](#)。

使用 Adobe Nav

[回到頁首](#)

Adobe Nav for Photoshop 可讓您在 iPad 上選取和管理 Photoshop 工具。當您正在電腦上使用 Photoshop 時，Adobe Nav 也能讓您使用 iPad 瀏覽開啟中的 Photoshop 文件。使用 Adobe Nav 存取工具和文件，能提供更多的空間和彈性供您在 Photoshop 中操作影像。

重要事項： Adobe Nav 提供英文、法文、德文和日文版。其他語言版本的 Photoshop 也可以連線至 Adobe Nav，但只能使用上述語言版本。Adobe Nav 需要 Photoshop 12.0.4 或更新版本。若要下載最新版 Photoshop，請選擇「說明 > 更新」。

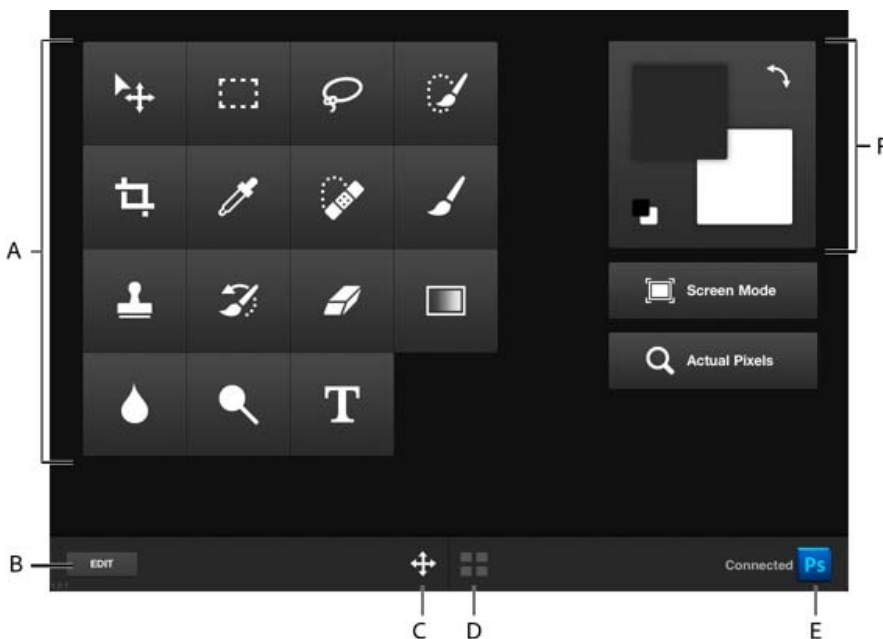
 如需使用 Adobe Nav 的教學影片，請造訪 NAPP 網站的 [Adobe CS5.5 更新頁](#)。或者，如需適用於 iPad 2 的 Adobe Nav 新功能，請參閱 Russell Brown 的 [Photoshop App 更新影片](#)。

連線至 Photoshop

Adobe Nav 必須連線至 Photoshop。如需如何將 Adobe Nav 連線至 Photoshop 的指示，請參閱將 Photoshop Companion App 連線至 Photoshop。


Adobe Nav 工具模式

Adobe Nav 工具模式可讓您選取及使用 Photoshop 工具。Adobe Nav 一次可顯示高達 16 個工具。您可以自訂「工具」模式，納入您最常使用的工具或是用於特殊工作的工具 (例如繪圖)。



Adobe Nav 工具模式。

A. 工具按鈕 B. 編輯選項 C. 切換至工具模式 D. 切換至文件模式 E. 連線至 Photoshop F. 工具箱

- 若要進入工具模式，請點選應用程式底部的 。
- 若要選取工具以使用於 Photoshop，請點選該工具。選取的工具會呈現白色背景。

備註： 若要指定工具選項，請使用 Photoshop 的選項列。

- 若要顯示作用中影像的 100% 視圖，請點選「實際像素」按鈕。
- 若要切換顯示螢幕模式，請點選「螢幕模式」按鈕。如需詳細資訊，請參閱變更螢幕模式。

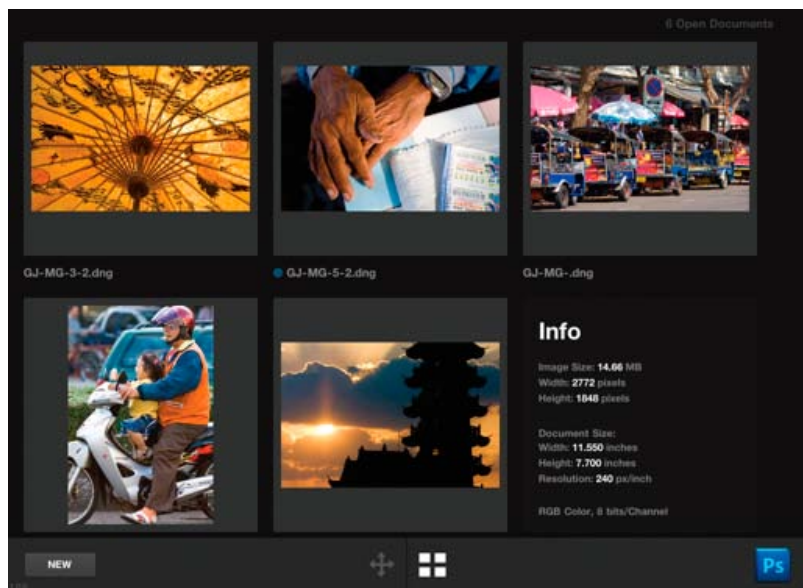
- 若要反轉前景色和背景色，請點選「切換顏色」圖示 。若要還原預設值，請點選「預設顏色」圖示 。

備註： Adobe Nav 中的工具箱會顯示選取的前景色和背景色。若要實際選取前景色或背景色，請使用 Photoshop 中的工具箱。請參閱在工具箱中選擇色彩。


- 若要增加、刪除或移動工具，請點選「編輯」。接著執行下列其中一項：
 - 若要移動工具，請拖曳該工具。
 - 若要刪除工具，請點選工具按鈕左上角的 X。
 - 若要增加工具，請從選單右側拖曳工具至格線中。
已在格線中的工具，在選單中會顯示為藍色。
 - 若要返回工具模式，請點選「完成」。

Adobe Nav 文件模式

文件模式可讓您在 Adobe Nav 中選取、檢視及開啟新的 Photoshop 文件。



Adobe Nav 文件模式可以顯示目前在 Photoshop 中開啟的影像檔案。


- 若要進入文件模式，請點選應用程式底部的 。
- 檔案名稱左邊的藍點表示是作用中文件。
- 若要變更 Photoshop 中的作用中文件，請點選其縮圖。
- 若要檢視文件的相關資訊，包括大小和解析度，請點兩次縮圖。再點兩次，即可返回縮圖檢視。
- 若要在 Photoshop 中建立新的未命名文件，請點選「新增」或點選新增文件預留位置縮圖。
新文件是 1024 x 768 像素、72 DPI 以及 sRGB。
- 若要複製文件，請拖曳其縮圖至新增文件預留位置縮圖。
- 若要放大顯示縮圖，請將手指外擴（最多四次）。若要返回縮圖檢視，請將手指內縮。
- 若要重新排列文件，請拖曳縮圖至新位置。

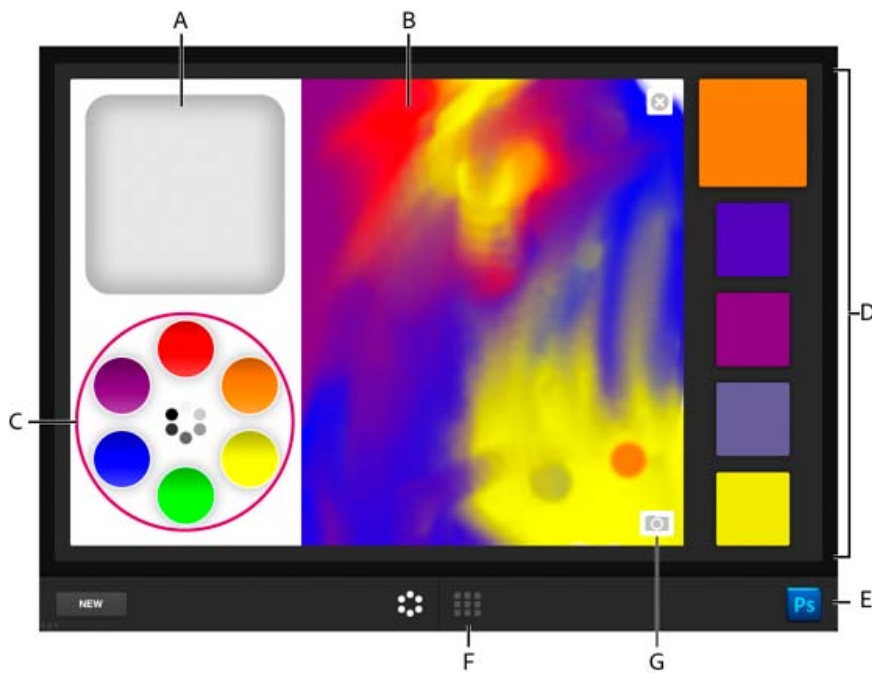
使用 Adobe Color Lava

[回到頁首](#)

Adobe Color Lava for Photoshop 可在 iPad 上建立主題顏色色票。當 Adobe Color Lava 連線至 Photoshop，您可將 Adobe Color Lava 色票設為前景色。您也可以將 Adobe Color Lava 色彩加入正在使用的 Photoshop 色票面板。或者，也可以將 Adobe Color Lava 主題當做色票庫，以電子郵件寄給他人，即可在其他電腦上與其他人共用。

重要事項： Adobe Color Lava 提供英文、法文、德文和日文版。其他語言版本的 Photoshop 也可以連線至 Adobe Color Lava，但只能使用上述語言版本。Adobe Color Lava 需要 Photoshop 12.0.4 或更新版本。若要下載最新版 Photoshop，請選擇「說明 > 更新」。

 如需使用 Adobe Color Lava 的教學影片，請造訪 NAPP 網站的 [Adobe CS5.5 更新頁](#)。或者，如需適用於 iPad 2 的 Adobe Color Lava 新功能，請參閱 Russell Brown 的 [Photoshop App 更新影片](#)。







Adobe Color Lava 混合器模式。

A. 清潔手指區 B. 版面 C. 色管 D. 色票 E. 連線至 Photoshop F. 切換至主題庫模式 G. 載入相片


在 Adobe Color Lava 中混合顏色

若要在 Adobe Color Lava 中混合顏色，請從樣本色管選取顏色，然後以手指在畫布上作畫。

- 若要載入某個顏色，請點選其色管。選取的顏色會有較粗的白色邊框。
- 若要在 RGB 和灰階之間切換，請點選色管區的内圈。
- 若要編輯色相、飽和度和亮度值，請點兩下某個色管。若要接受 HSB 設定，請點選 .
- 若要移除指尖顏色，請點一下或兩下清潔手指區。
- 若要將色管重設為預設值，請點選 .
- 若要擦除畫布，請點選 .
- 若要建立新主題，請點選「新增」按鈕。
- 若要將相片載入至畫布，請點選相機圖示 。接著，從 iPad 相簿選擇影像。

使用 Adobe Color Lava 中的色票

色票集出現在 Adobe Color Lava App 的右側。作用中 (選中的) 色票會比其他四個色票稍大。

- 若要選取色票，請點選該色票。混和顏色時，Adobe Color Lava 會以您正在繪圖的顏色取代所選色票中的顏色。
- 若要將色票設為 Photoshop 的前景色，請點選它。
- 若要編輯色票集，請點選「主題庫」模式按鈕 .

管理 Adobe Color Lava 中的主題

「主題庫」模式可讓您使用高達 300 種色票集 (或稱主題)。



Adobe Color Lava 主題庫模式。

A. 顏色主題 B. 編輯主題 C. 切換至調色盤模式 D. 連線至 Photoshop

- 若要選取主題，請點選該主題。
- 若要編輯所選主題，請點選「調色盤」模式按鈕 .
- 若要將主題中的色票設為 Photoshop 的前景色，請點選它。
- 若要查看主題中各個色票的 RGB、HSL 和十六進位值，請點兩次主題。



Adobe Color Lava 主題詳細資訊。

- 若要重新命名或刪除主題，請點選「編輯」按鈕或觸控並按住該主題。接著執行下列其中一項：
 - 點選主題左上角的 X，將其刪除。
 - 點選主題名稱，將其重新命名。

共用 Adobe Color Lava 主題

如需如何連線 Photoshop 和 Adobe Color Lava 的指示，請參閱將 Photoshop Companion App 連線至 Photoshop。

1. 當您連線至 Photoshop，點選  就能進入主題庫模式。
2. 點兩次該主題，則可開啟主題詳細資訊。接著點選下列其中一個按鈕：

傳送至 **Photoshop** 主題顏色會出現在「色票」面板中。

電子郵件 開啟電子郵件訊息，讓您傳送主題給某人。電子郵件會包含主題的 .png 預視、畫布的 .png 預視以及一個 .ase 色票庫檔案。如需將色票庫載入 Photoshop 的指示，請參閱管理色票庫。

使用 Adobe Eazel

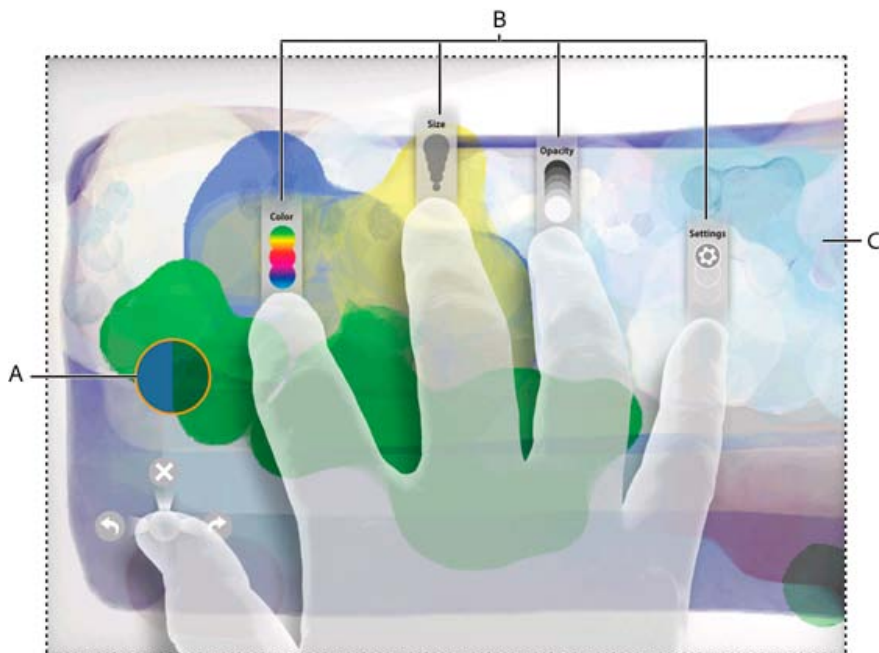
[回到頁首](#)

Adobe Eazel for Photoshop 可讓您在畫布上繪製水彩畫。每一筆都是「溼性」的，需要幾秒鐘才會「乾掉」。依據您選擇的選項以及前一筆的濕性程

度，繪圖會呈現混合效果。您可將 Eazel 圖稿儲存至 iPad 相片收藏館，稍後再帶入 Photoshop 進行編輯或合成。

重要事項： Adobe Eazel 提供英文、法文、德文和日文版。其他語言版本的 Photoshop 也可以連線至 Adobe Eazel，但只能使用上述語言版本。Adobe Eazel 需要 Photoshop 12.0.4 或更新版本。若要下載最新版 Photoshop，請選擇「說明 > 更新」。

💡 如需使用 Adobe Eazel 的教學影片，請造訪 NAPP 網站的 [Adobe CS5.5 更新頁](#)。



Adobe Eazel for Photoshop。

A. 筆刷樣本 B. 手指控制項 C. 版面

備註： Adobe Eazel 會自動偵測左右手。

筆刷樣本 顯示目前筆刷的顏色、大小和不透明度。

拇指控制項 還原、重做和全部擦除。

食指控制項 選擇顏色。

中指控制項 調整筆刷大小。

無名指控制項 更改繪圖不透明度。

小指控制項 儲存圖稿並傳送至 Photoshop。

Adobe Eazel 工作模式

Adobe Eazel 提供兩個工作模式：持續和暫時。在持續模式中，當您指定選項時，5 個手指控制項會持續顯示在螢幕上。若要在持續模式中工作，請執行下列動作：

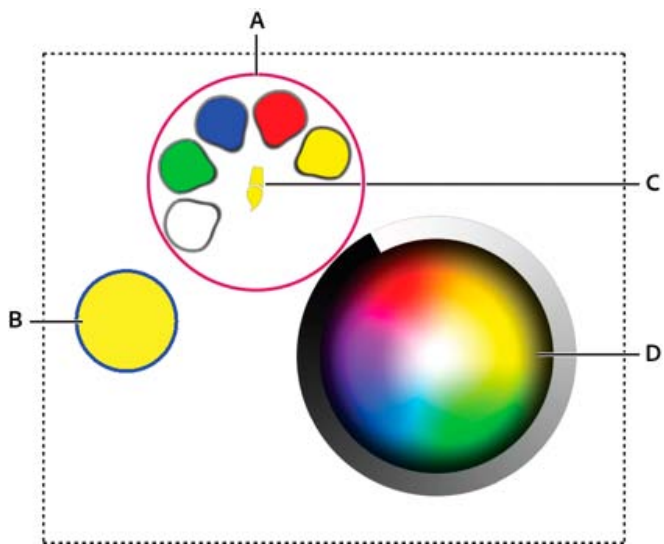
1. 以 5 隻手指同時觸碰畫布，然後舉起手來。
2. 點選 (或觸控並拖曳) 某個設定以進行調整。
3. 觸控畫布，接受變更。
4. 再次觸控畫布以設定其他選項，或點選兩次開始繪圖。

在暫時模式中，一次只會顯示一個控制項。控制項只會在您的手指與其互動期間出現。若要在暫時模式中工作，請執行下列動作：

1. 將 5 隻手指都放在畫布上，接著除了您要調整的選項所屬手指，舉起其他手指。
2. 拖曳手指調整設定，若是小指，則點選以選取選項。
3. 再次觸控畫布設定其他選項，或開始繪圖。

在 Adobe Eazel 中選擇顏色

Adobe Eazel 在食指色盤中提供 5 個顏色色票。選取的色票會呈現閃爍邊框。



在 Eazel 中選擇顏色。




A. 顏色色票 B. 筆刷樣本 C. 目前顏色 D. 色輪

- 若要選擇色票，請拖曳食指至該色票處然後舉起來。
- 若要變更色票，請拖曳食指至該色票處加以選取。繼續拖曳至色輪，或拖曳至畫布圖稿中的某個顏色。

在 **Adobe Eazel** 中指定筆觸大小和不透明度

- 若要將筆刷變大，請以中指往上拖曳。若要將筆刷變小，請以中指往下拖曳。當您拖曳時，筆刷樣本也會跟著更新。
- 若要讓繪圖更不透明，請以無名指往上拖曳。若要讓繪圖更透明，請以無名指往下拖曳。當您拖曳時，筆刷樣本也會跟著更新。

在 **Adobe Eazel** 中還原、重做和擦除

- 若要還原最後一筆，請使用拇指選擇  或從右向左揮。
- 若要重做最後一筆，請使用拇指選擇  或從左向右揮。
- 若要擦除畫布，請使用拇指選擇  或向上揮。

儲存 **Adobe Eazel** 圖稿並傳送至 **Photoshop**

您可以將 **Adobe Eazel** 圖稿以 .jpeg 相片格式儲存至 iPad 收藏館。接著您可使用相片應用程式經由電子郵件寄送給別人、將圖片做為底色圖案，或是進行列印。您也可以傳送 **Adobe Eazel** 圖稿至 **Photoshop**，稍後在 **Photoshop** 中開啟圖稿以進行編輯或合成。

重要事項： 如需如何連線 **Photoshop** 和 **Adobe Eazel** 的指示，請參閱將 **Photoshop Companion App** 連線至 **Photoshop**。

- 若要將圖稿儲存至 iPad，請以小指選擇「設定」接著點選「儲存至相片」按鈕。
- 若要將圖稿傳送至 **Photoshop**，請以小指選擇「設定」接著點選「傳輸至 **Photoshop**」按鈕。

Adobe Eazel 會將影像資料傳送給 **Photoshop**，後者會將圖稿以 4096-x-3092 解析度開啟。在 **Photoshop** 中，您可將 **Adobe Eazel** 圖稿儲存為任何支援的檔案格式。

備註： **Adobe Eazel** 圖稿在 **Photoshop** 中看起來可能會稍有不同，由於演算方法的差別，會發生輕微的幾何差異。



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

中繼資料和備註

關於中繼資料 備註

[回到頁首](#)

關於中繼資料


中繼資料是一組有關檔案的標準化資訊，例如作者名稱、解析度、色域、版權及套用的關鍵字。例如，大多數的數位相機都會在影像檔案中附加一些基本資訊，例如高度、寬度、檔案格式及拍攝影像的時間等。您可以使用中繼資料將工作流程合理化，並組織您的檔案。

關於 XMP 標準

中繼資料資訊是使用「可延伸中繼資料平台」(Extensible Metadata Platform, XMP) 標準來儲存，Adobe Bridge、Adobe Illustrator、Adobe InDesign 和 Adobe Photoshop 也是依據該標準所建立。使用 Photoshop® Camera Raw 在影像中所做的調整就是儲存成 XMP 中繼資料。XMP 是以 XML 為基礎所建立，在大多數情況下，都會將中繼資料儲存在檔案中。如果無法將這些資訊儲存在檔案中，則會將中繼資料儲存在個別的檔案中，稱為附屬檔案。XMP 有助於 Adobe 應用程式在彼此之間交換中繼資料，以及在出版工作流程的各個步驟中交換中繼資料。例如，您可以將一個檔案的中繼資料儲存成一個範本，然後再將中繼資料讀入其他檔案。

以其他格式儲存的中繼資料 (例如 EXIF、IPTC (IIM)、GPS 和 TIFF) 會利用 XMP 來同步化及描述，以便使用者能夠更輕鬆地檢視及管理中繼資料。其他應用程式和功能 (例如 Adobe Drive) 也會使用 XMP 來通訊及儲存資訊 (例如版本註解)，您可以使用 Adobe Bridge 搜尋這些資訊。

在多數情況下，即使當檔案的格式變更時 (例如，從 PSD 變更為 JPG)，檔案中仍會保留中繼資料。將檔案置入 Adobe 文件或專案中時，也會保留中繼資料。

 如果您是 C++ 或 Java 開發人員，請使用 XMP Toolkit SDK 來自訂中繼資料的處理與交換。如果您是 Adobe Flash 或 Flex 開發人員，請使用 XMP File Info SDK 來自訂「檔案資訊」對話框。如需詳細資訊，請瀏覽 Adobe 網站。

在 Adobe Bridge 和 Adobe Creative Suite 元件中使用中繼資料

許多可讓您組織、搜尋及記錄檔案和版本的強大 Adobe Bridge 功能，都取決於檔案中的 XMP 中繼資料。Adobe Bridge 提供了兩種使用中繼資料的方式：透過中繼資料面板，以及透過「檔案資訊」對話框。

在某些情況下，相同的中繼資料屬性會有多個檢視存在。例如，某一個屬性可能會在一個檢視中標示為「作者」，而在另一個檢視中標示為「建立者」，但是兩者都是指相同的基本屬性。即使您為特定的工作流程自訂這些檢視，它們仍然會透過 XMP 而維持標準化。

備註

[回到頁首](#)

在 Photoshop 中，您可以附加備註至影像。這對為影像儲存相關的檢視備註、作品備註或其他資訊很有幫助。備註會在影像上顯示成不可列印的小圖示。它們是與影像上的位置相關聯，而不是與圖層相關聯。您可以隱藏或顯示備註，或開啟備註以檢視或編輯其內容。

增加備註

您可以在 Photoshop 影像畫布的任何地方加入備註。建立備註時，影像上會出現一個圖示。

1. 選取工具箱中的「備註」工具。(如果該工具未出現，請按住滴管工具。)
2. 在選項列中，視需要輸入或指定下列資訊：
作者 指定備註作者的姓名。
顏色 選取備註圖示的顏色。按一下顏色方框即可開啟 Adobe「檢色器」，供您選取顏色。
3. 在想放置備註的地方按一下。
4. 游標會自動成為作用中

顯示或隱藏備註

若要顯示或隱藏備註，請執行下列任一項作業：

- 選擇「檢視 > 顯示 > 備註」。
- 選擇「檢視 > 輔助項目」。這個指令還會顯示或隱藏格點、參考線、選取範圍邊緣、目標路徑和切片。

開啟並編輯備註

- 使用備註工具，按兩下影像中的備註圖示。文字編輯區域會出現在「備註」面板中。
- 選擇「視窗 > 備註」以顯示「備註」面板，按前後箭頭則可切換作用中影像的所有備註。

從多圖層影像的平面化 PDF 版本讀入備註


開啟 PDF 檔案時，Photoshop 會自動讀入影像包含的所有備註。不過，如果已將備註加入多圖層影像的平面化 PDF 版本，則需要個別讀入備註。此方法可讓沒有 Photoshop 的審核者提供註解，同時也可讓您在具有多圖層設計的情況下檢視註解。

1. 選擇「檔案 > 匯入 > 備註」。
2. 選取包含備註的 PDF 或 FDF 檔案，然後按一下「載入」。

附註會出現在之前儲存於來源文件的位置。

刪除備註

❖ 選取「備註」工具，然後執行下列任一項作業：

- 若要刪除個別備註，請按一下影像中的備註，然後按一下「備註」面板中的「刪除備註」圖示 。
- 若要刪除所有備註，請在選項列中按一下「清除全部」。

更多說明主題

 [使用檔案資訊對話框新增中繼資料](#)

 [使用中繼資料範本](#)

 [將中繼資料讀入文件中](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

將 Photoshop 影像置入其他應用程式中

準備影像供排版程式使用

在 **Adobe Illustrator** 中使用 **Photoshop** 圖稿

使用影像剪裁路徑建立透明

列印影像剪裁路徑

將路徑轉存到 **Adobe Illustrator** 中

使用 **OLE** 連結或嵌入影像 (僅適用於 **Windows**)

Photoshop 提供了一些功能，可以協助您在其他應用程式中使用影像。由於 Adobe 產品間緊密的整合，許多 Adobe 應用程式可以直接讀入 Photoshop (PSD) 格式的檔案，也可以使用很多 Photoshop 的功能，如圖層、圖層樣式、遮色片、透明度與效果等。

準備影像供排版程式使用


[回到頁首](#)

如何準備排版程式所使用的影像，取決於程式辨識的檔案格式：

- Adobe InDesign 2.0 或更新的版本可以置入 Photoshop PSD 檔，因此您不必將 Photoshop 影像儲存或轉存成不同的檔案格式，透明區域就會顯示並列印出預期的效果。
- 其他排版程式大多會要求您將影像儲存成 TIFF 或 EPS 檔。但是如果影像含有完全透明的區域，就必須先使用剪裁路徑定義出透明區域。請查閱排版程式的說明文件，決定讀入 Photoshop 影像的最佳格式。

如果排版程式無法置入 PSD 檔，請依照下列步驟執行：

1. 如果影像含有透明的背景，或包含您希望是透明的區域，就需要沿著影像不透明區域的四周，建立剪裁路徑。即使已刪除了影像四周的背景，也必須在將檔案轉換成 TIFF 或 EPS 格式之前，先以剪裁路徑定義透明區域。否則，排版程式可能會以白色顯示透明的區域。
2. 選擇「檔案 > 另存新檔」。
3. 在「另存新檔」對話框中，從「格式」選單中選擇適當的格式。請依文件最後的輸出型式來選擇格式。列印到非 PostScript 印表機時，請選擇「TIFF」；列印到 PostScript 印表機時，請選擇 Photoshop EPS。接著按一下「儲存」。
4. 在「TIFF 選項」或「EPS 選項」對話框中，設定下列選項。保留所有其他選項的預設值，然後按一下「確定」。
 - 「TIFF 選項」對話框：將「影像壓縮」設為「無」。
 - 「EPS 選項」對話框 (Windows)：將「預視」設為 TIFF (8 位元/像素)，「編碼」設為 ASCII85。
 - 「EPS 選項」對話框 (Mac OS)：將「預視」設為 Mac (8 位元/像素)，「編碼」設為 ASCII85。

 如果編排程式以白色顯示透明的區域，請試印這份文件。有些編排程式無法正確地顯示剪裁路徑，但列印結果卻可以達到預期的水準。

在 Adobe Illustrator 中使用 Photoshop 圖稿

[回到頁首](#)

Adobe Illustrator 可開啟或置入 Photoshop 檔，因此您不需將 Photoshop 影像儲存或轉存成不同的檔案格式。將影像置入開啟的 Illustrator 檔案之後，就可以將影像當作圖稿中的一個成份來加以整合，或也可以保留影像與原始檔案的連結。雖然您無法在 Illustrator 中編輯連結的影像，但還是可以切換回 Photoshop，使用編輯原稿指令進行修改。儲存之後，您所做的任何變更都會反映在 Illustrator 中的影像中。

1. 如果影像已在 Photoshop 中開啟，請將它儲存成 Photoshop (PSD) 檔，再關閉檔案。
2. 在 Adobe Illustrator 中，請執行下列任一項作業：
 - 若要直接在 Illustrator 中開啟檔案，請選擇「檔案 > 開啟舊檔」。在「開啟檔案」對話框中找出影像，然後按一下「開啟」。
 - 若要將影像整合到現有的 Illustrator 檔案，請選擇「檔案 > 置入」。在「置入」對話框中找出檔案，並確認未選取「連結」選項，然後按一下「置入」。
 - 若要將影像置入檔案中，但仍保留與原稿的連結，請選擇「檔案 > 置入」。在「置入」對話框中找出檔案，選取「連結」選項，然後按一下「置入」。Illustrator 會將影像置於開啟的 Illustrator 檔中央。影像上的紅色 X 表示影像含有連結，無法編輯。
3. 開啟或置入不含連結的影像時，會出現「Photoshop 讀入」對話框。這時請從下列選擇適當選項，然後按一下「確定」：
 - 「將 Photoshop 圖層轉換為物件」，將圖層轉換成 Illustrator 物件。這個選項可保留遮色片、混色模式、透明度，以及 (選擇性) 切片和影像地圖，但是它不支援 Photoshop 調整圖層和圖層效果。
 - 「將 Photoshop 圖層平面化為單一影像」，將所有圖層合併成單一圖層。這個選項可以保留影像的外觀，但您將無法再編輯個別的圖層。

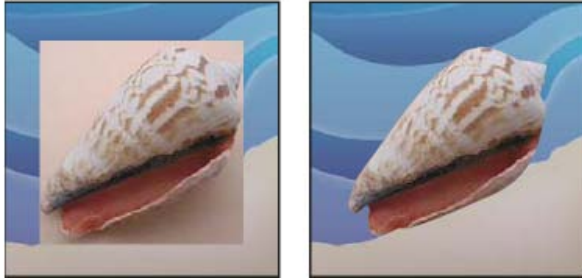
使用影像剪裁路徑建立透明

[回到頁首](#)

您可以使用影像剪裁路徑，在置入排版應用程式的影像中定義透明區域。此外，Mac OS 使用者可以將 Photoshop 影像嵌入許多文字處理器的檔案中。

在列印 Photoshop 影像或是將 Photoshop 影像置入其他應用程式中時，您可能只想使用其中的一部分。例如，您可能只想使用前景物件，而不要背景物件。影像剪裁路徑可以讓您在列印或將影像置入其他應用程式時，隔離前景物件，並讓其他物件變成透明的。

備註：路徑是向量式的，因此有明顯邊緣。當建立影像剪裁路徑時，您無法保留羽化邊緣的柔軟度，例如陰影中的邊緣。



將使用影像剪裁路徑 (左圖) 與沒有使用影像剪裁路徑 (右圖) 的影像讀入 Illustrator 或 InDesign 後的情形

- 繪製一條工作路徑，定義您要顯示的影像區域。
 - 💡 如果您已經選取想要顯示的影像區域，可以將選取區域轉換成工作路徑。如需指示，請參閱將選取範圍轉換為路徑。
- 在「路徑」面板中，將工作路徑儲存為路徑。
- 從「路徑」面板選單中選擇「剪裁路徑」、設定下列選項，然後按一下「確定」：
 - 在「路徑」中，選擇想要儲存的路徑。
 - 在「平面化」中，將平面化數值保留空白，使用印表機的預設值列印影像。如果列印時發生錯誤，請輸入平面化值，以決定 PostScript 解譯器如何繪出最接近的曲線。平面化的數值越低，用來繪製曲線的直線數目就越多，且曲線也就越精確。這些數值的範圍介於 0.2 到 100。一般來說，對於高解析度列印，也就是 1200 dpi 至 2400 dpi，建議將平面化設定為 8 到 10，而對於低解析度列印，也就是 300 dpi 至 600 dpi，則建議將平面化設定在 1 到 3 之間。
- 如果準備使用印刷色列印檔案，請將檔案轉換成 CMYK 模式。
- 執行下列任一項作業以儲存檔案：
 - 若要使用 PostScript 印表機列印檔案，請儲存為 Photoshop EPS、DCS 或 PDF 格式。
 - 若要使用非 PostScript 印表機列印檔案，請儲存為 TIFF 格式，並轉存到 Adobe InDesign 或 Adobe PageMaker® 5.0 或以上的版本。

列印影像剪裁路徑

[回到頁首](#)

有時候製版機無法解譯影像剪裁路徑，或者影像剪裁路徑對印表機而言過於複雜，導致發生 Limitcheck 錯誤或一般的 PostScript 錯誤。有時在低解析度的印表機上列印複雜的路徑時沒有問題，但在高解析度的印表機上列印相同的路徑時，卻會發生問題。這是因為低解析度的印表機會將路徑簡化，使用比高解析度印表機少的線段來描述曲線。

您可以使用下列方式，簡化影像的剪裁路徑：

- 手動減少路徑上的錨點數目。
- 增加用來建立路徑的容許度設定。若要這麼做，請將現有路徑載入為選取範圍、從「路徑」面板選單中選擇「製作工作路徑」，並增加容許度設定 (較適合的起始值為 4 到 6 個像素)。然後重新建立影像剪裁路徑。

將路徑轉存到 Adobe Illustrator 中

[回到頁首](#)

「路徑到 Illustrator」指令讓您能夠將 Photoshop 路徑轉存為 Adobe Illustrator 檔案。以這種方式轉存路徑可以簡化合併 Photoshop 與 Illustrator 圖稿，或是在 Illustrator 圖稿上使用 Photoshop 功能的工作。例如，您可能想要轉存筆型工具路徑，並以在 Illustrator 中列印的 Photoshop 剪裁路徑，做為補漏白使用。您也可以使用這項功能，將 Illustrator 中的文字或物件對齊 Photoshop 路徑。

- 繪製並儲存路徑或將現有的選取範圍轉換成路徑。
- 選擇「檔案 > 轉存 > 路徑到 Illustrator」。
- 選擇轉存路徑的位置，並輸入檔名。確認從「路徑」選單中選擇「工作路徑」，以轉存路徑。
- 按一下「儲存」。
- 在 Adobe Illustrator 中開啟這個檔案。您可以操控路徑或是使用路徑，對齊增加到檔案的 Illustrator 物件。

請注意，Adobe Illustrator 中的裁切標誌會反映出 Photoshop 影像的尺寸。只要沒有變更裁切標誌或移動路徑，就能夠維持 Photoshop 影像中的路徑位置。

使用 OLE 連結或嵌入影像 (僅適用於 Windows)

[回到頁首](#)

Photoshop 是一種 OLE 2.0 伺服器，這表示它能支援嵌入或連結 OLE 容器應用程式中的影像 (通常是文字處理或排版程式)。例如，您可以使用拷貝

與貼上或者其他方法，將 Photoshop 檔案和選取範圍插入其他 OLE 應用程式中，例如 Adobe PageMaker、Adobe FrameMaker 與 Microsoft Word。

- 連結可讓您在 OLE 容器檔案中，置入參考到硬碟機上 Photoshop 檔案的連結。
- 嵌入可讓您將 Photoshop 檔案插入 OLE 容器檔案中。


將影像插入容器應用程式之後，您可以按兩下影像，在 Photoshop 中進行編輯。在 Photoshop 中關閉影像時，容器應用程式中的影像就會更新。

在 OLE 應用程式中連結或嵌入選取範圍或影像

❖ 執行下列任一項作業：

- 拷貝 Photoshop 中的選取範圍，然後使用應用程式的「選擇性貼上」指令，將其插入 OLE 容器應用程式中。如需詳細資訊，請參閱文字處理或頁面版面應用程式的說明文件。您只能嵌入，而不能連結貼上的選取範圍。
- 使用 OLE 容器應用程式的「插入物件」指令，將新的 Photoshop 影像或現有的 Photoshop 檔案插入，做為 OLE 嵌入或 OLE 連結物件。如需詳細資訊，請參閱文字處理或排版應用程式的說明文件。

在 OLE 應用程式中插入沒有連結的畫面解析度點陣圖

❖ 使用「移動」工具 ，將選取範圍拖移到 OLE 容器應用程式中。放下物件後，它會以 72 ppi 的點陣圖顯示，而且無法在 Photoshop 中自動更新。

在 OLE 應用程式中修改和更新連結或嵌入的影像

1. 在文字處理或排版應用程式中，按兩下連結或嵌入的影像，啟動 Photoshop (如果它尚未執行)，並開啟影像進行編輯。
2. 依需要修改影像。
3. 執行下列任一項作業：
 - 如果是嵌入的影像，請關閉檔案，或選擇「檔案 > 更新」或「檔案 > 關閉並返回 [應用程式名稱]」。
 - 如果是連結的影像，請儲存並關閉檔案。

備註： 您也可以不開啟容器文件，直接修改連結的檔案。下次在文件的 OLE 容器應用程式中開啟文件時，連結的影像就會更新。

更多說明主題

 [使用 Photoshop 和 After Effects](#)

 [使用 Photoshop 和 Flash](#)

 [使用 Photoshop 和 Dreamweaver](#)

[增加或刪除錨點](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

置入檔案

在 **Photoshop** 中置入檔案





在 **Photoshop** 中置入 **PDF** 或 **Illustrator** 檔案

將 **Adobe Illustrator** 圖案貼入 **Photoshop**

「置入」指令會將相片、圖案或任何 **Photoshop** 支援的檔案以「智慧型物件」的方式加入文件中。「智慧型物件」可以進行縮放、定位、傾斜、旋轉或彎曲，而不會降低影像品質。

在 **Photoshop** 中置入檔案

[回到首頁](#)

1. 開啟 **Photoshop** 文件，做為置入圖案或相片的目的地。
2. 執行下列任一項作業：
 - (Photoshop) 選擇「檔案 > 置入」，然後選取要置入的檔案並按一下「置入」。
 - 💡 您也可以從 **Windows** 或 **Mac OS** 拖移檔案至開啟的 **Photoshop** 影像。
 - (Bridge) 選取檔案，然後選擇「檔案 > 置入 > Photoshop 中」。
3. 如果您是置入 **PDF** 或 **Illustrator (AI)** 檔案，會顯示「置入 **PDF**」對話框。選取要置入的頁面或影像，並設定「裁切」選項，然後按一下「確定」。如需「置入 **PDF**」對話框選項的詳細資訊，請參閱在 **Photoshop** 中置入 **PDF** 或 **Illustrator** 檔案。
置入的圖案會顯示在 **Photoshop** 影像中央的邊界方框內。圖案會維持原始的外觀比例；但是如果圖案比 **Photoshop** 影像大，就會重新調整成符合的大小。
備註：除了「置入」指令外，您也可以從 **Illustrator** 將圖案拷貝並貼入 **Photoshop** 文件中，以此方式將 **Adobe Illustrator** 圖案加入為「智慧型物件」。請參閱將 **Adobe Illustrator** 圖案貼入 **Photoshop**。
4. (選擇性) 執行下列任一項作業，重新定位或變形置入的圖案：
 - 若要重新定位置入的圖案，請將指標放在置入圖案的邊界方框內，然後拖移這個指標；或是在選項列中，輸入 **X** 的數值，指定置入圖案中心點和影像左方邊緣之間的距離。輸入 **Y** 的數值，可以指定在置入圖案中心點和影像頂端邊緣之間的距離。
 - 若要縮放置入的圖案，請拖移邊界方框的其中一個角落控點，或在選項列中輸入 **W** 和 **H** 的數值。拖移時，請按住 **Shift** 鍵以強制等比例。
 - 若要旋轉置入的圖案，請將指標放在邊界方框外 (指標會變成彎曲的箭頭)，然後拖移指標；或是在選項列中輸入「旋轉」選項  的值 (以度為單位)。圖案會以置入圖案的中心點為中心而旋轉。若要調整中心點，請將它拖移到新的位置，或是在選項列中按一下「中心點」圖示  上的控點。
 - 若要讓置入的圖案傾斜，請按住 **Ctrl** 鍵 (**Windows**) 或 **Command** 鍵 (**Mac OS**)，並拖移邊界方框的側邊控點。
 - 若要彎曲置入的圖案，請選擇「編輯 > 變形 > 彎曲」，然後從選項列的「彎曲樣式」彈出式選單中選擇某個彎曲樣式。
如果您從「彎曲樣式」彈出式選單中選擇「自訂」，則拖移控制點、邊界方框或網紋的區段，或是網紋中的區域，就可以彎曲影像。
5. 若要置入 **PDF**、**EPS** 或 **Adobe Illustrator** 檔案，請依照需要在選項列中設定「消除鋸齒」選項。若要在點陣化時混合邊緣的像素，請選取「消除鋸齒」選項。若要在點陣化時，在邊緣的像素間製作清晰銳利的邊緣轉換，請取消選取「消除鋸齒」選項。
6. 執行下列任一項作業：
 - 按一下選項列中的「確認」，或按 **Enter** 鍵 (**Windows**) 或 **Return** 鍵 (**Mac OS**)，將置入的圖案放到新圖層上。
 - 按一下選項列中的「取消」，或按 **Esc** 鍵，取消置入。

在 **Photoshop** 中置入 **PDF** 或 **Illustrator** 檔案

[回到首頁](#)

當您置入 **PDF** 或 **Adobe Illustrator** 檔案時，請使用「置入 **PDF**」對話框來設定置入圖案的選項。


1. 在目的地 **Photoshop** 文件開啟時，置入 **PDF** 或 **Adobe Illustrator** 檔案。
2. 在「置入 **PDF**」對話框的「選取」底下，依據您要讀入的 **PDF** 文件內容而定，選取「頁面」或「影像」。如果 **PDF** 檔案具有多個頁面或影像，請按一下您要置入的頁面或檔案的縮圖。
備註：使用「縮圖尺寸」選單，調整預視視窗中的縮圖檢視。「符合頁面」選項可以使一個縮圖符合預視視窗大小。如果有多個項目，便會顯示捲軸。
3. 從「選項」底下的「裁切成」選單中選擇，指定要包含的 **PDF** 或 **Illustrator (AI)** 文件部份：
邊界方框 裁切成可以包含頁面中所有文字和圖像的最小矩形區域。這個選項可以消除額外的空格。
介質方塊 裁切成頁面的原始尺寸。

裁切方塊 裁切成 PDF 檔案的剪裁區域 (裁切邊界)。

出血方塊 裁切成 PDF 檔案中的指定區域，用於容納生產程序 (例如剪下、摺疊和剪裁) 中的固有限制。

剪裁方塊 裁切成符合希望頁面預定尺寸的指定區域。

作品方塊 裁切成 PDF 檔案中的指定區域，用來將 PDF 資料置入其他應用程式中。

4. 按一下「確定」，關閉「置入 PDF」對話框。
5. 必要時，在選項列中設定任何定位、縮放、傾斜、旋轉、彎曲或消除鋸齒選項。
6. 按一下「確認」，將圖案當成「智慧型物件」，置入目的地文件的新圖層上。

將 Adobe Illustrator 圖案貼入 Photoshop

[回到頁首](#)

您可以從 Adobe Illustrator 拷貝圖案，並將它貼到 Photoshop 文件中。

1. 在 Adobe Illustrator 中，指定拷貝及貼上方式的偏好設定：
 - 若要在將圖案貼入 Photoshop 文件的同時自動點陣化圖案，請在「檔案處理和剪貼簿」偏好設定中，關閉「PDF」和「AICB (不支援透明度)」選項。
 - 若要把圖案貼上為「智慧型物件」、點陣化影像、路徑或形狀圖層，請在「檔案處理和剪貼簿」偏好設定中，開啟「PDF」和「AICB (不支援透明度)」選項。
2. 在 Adobe Illustrator 中開啟檔案，選取要拷貝的圖案，並選擇「編輯 > 拷貝」。
3. 在 Photoshop 中，開啟要貼入 Adobe Illustrator 圖案的文件，然後選擇「編輯 > 貼上」。
備註：如果在 Adobe Illustrator 的「檔案處理和剪貼簿」偏好設定中，關閉「PDF」和「AICB (不支援透明度)」選項，就會在將圖案貼入 Photoshop 文件的同時自動點陣化圖案。您可以跳過本程序的其他步驟。
4. 在「貼上」對話框中，選取要貼上 Adobe Illustrator 圖案的方式，然後按一下「確定」：
 - 智慧型物件 將圖案貼上為可以縮放、變形或移動的「向量智慧型物件」，而不會降低影像品質。圖案置入後，便會在 Photoshop 文件中的不同圖層上嵌入它的檔案資料。
 - 像素 將圖案貼上為像素，可在點陣化圖案前加以縮放、變形或移動，並置入 Photoshop 文件中屬於它的圖層上。
 - 路徑 將圖案貼上為路徑，可使用筆型工具、「路徑選取」工具或「直接選取」工具加以編輯。路徑會貼入在「圖層」面板中所選取的圖層。
 - 形狀圖層 將圖案貼入為新的形狀圖層 (圖層中包含填滿前景色的路徑)。
5. 如果已在「貼上」對話框中選取「智慧型物件」或「像素」，請執行您要的任何變形，然後按一下 Enter 鍵或 Return 鍵來置入圖案。

更多說明主題

 [Adobe Bridge](#)

 [Mini Bridge](#)

[路徑線段、元件和控制點](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

指定影像的欄數

指定影像的欄數

[回到頁首](#)

指定影像的欄數

欄數可以幫助您精確地放置影像或成份。「開新檔案」、「影像尺寸」和「版面尺寸」指令可以讓您用欄數指定影像的寬度。當您想要將影像讀入頁面版面程式 (例如 Adobe InDesign®) 中，並想讓影像剛好符合一定的欄數時，使用欄會非常方便。

1. 選擇「編輯 > 偏好設定 > 單位和尺標」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 單位和尺標」(Mac OS)。
2. 輸入「寬度」和「間距」的值。
3. 使用「檔案 > 新增」指令來建立新影像、選取「寬度」值的欄位，並輸入新文件所需的欄位數。您也可以使用「影像 > 影像大小」或「影像 > 畫布大小」指令，重新調整開啟影像尺寸至頁面版面所要求的欄位數。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

顯示或隱藏非列印輔助項目

顯示或隱藏輔助項目

[回到頁首](#)

顯示或隱藏輔助項目

參考線、格點、選取範圍邊緣、切片，和文字基線皆是「輔助項目」範例，它們可幫助您選取、移動，或編輯物件，並且不會出現在列印輸出上。您可以啟動或關閉任何「輔助項目」組合，而不影響到影像。您也可以顯示或隱藏已啟動的「輔助項目」以整理工作區。

❖ 執行下列任一項作業：

- 若要顯示或隱藏所有已啟動的「輔助項目」，請選擇「檢視 > 輔助項目」。(此時在「顯示」次選單中，所有已啟動的「輔助項目」旁邊，都會有核取記號。)
- 若要啟動或顯示個別「輔助項目」，請選擇「檢視 > 顯示」，然後從次選單中選取「輔助項目」。
- 若要啟動並顯示所有可用的「輔助項目」，請選擇「檢視 > 顯示 > 全部」。
- 若要關閉並隱藏所有「輔助項目」，請選擇「檢視 > 顯示 > 無」。
- 若要啟動或關閉「輔助項目」群組，請選擇「檢視 > 顯示 > 顯示輔助項目選項」。

備註：雖然「顏色取樣器」並不是「顯示」次選單內的選項，但是仍會受到「輔助項目」、「全部」，和「無」指令的影響。
[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

以 32 位元模式執行 Photoshop (僅限 64 位元 Mac OS)

在 64 位元 Mac OS 10.5 及更新版本中，有些舊型選擇性增效模組僅適用於執行 32 位元模式的 Photoshop：

1. 在 Finder 中選擇「前往 > 應用程式」。
2. 展開 Photoshop 檔案夾。接著以滑鼠右鍵按一下 Photoshop 應用程式圖示，然後選擇「簡介」。
3. 在「資訊」視窗的「一般」區段中，選取「在 32 位元模式中開啟」。
4. 關閉「資訊」視窗，重新啟動 Photoshop。

 如需詳細資訊，請參閱 [64 位元作業系統對於 Photoshop 的優勢與限制](#)。



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

尺標

[關於尺標](#)
[變更尺標的原點](#)
[變更度量單位](#)

關於尺標

[回到頁首](#)

尺標可以幫助您精確地放置影像或成份。在顯示尺標時，尺標會出現在作用中視窗的頂端和左側，當您移動指標時，尺標上的標記會顯示指標的位置。更改尺標的原點（「0, 0」座標，也就是尺標頂端和左側的相交處），可以讓您從影像的特定點開始度量。尺標原點還決了定格點的原點位置。

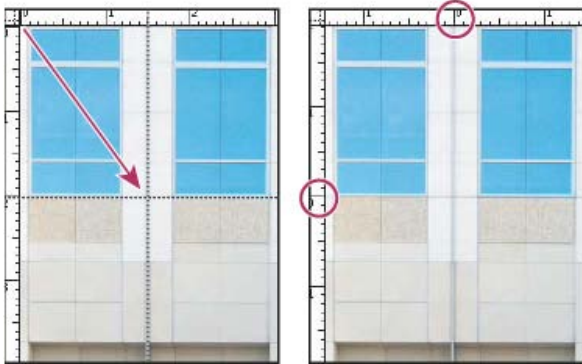
若要顯示或隱藏尺標，請選擇「檢視 > 尺標」。

變更尺標的原點

[回到頁首](#)

1. (選擇性) 選擇「檢視 > 靠齊至」，然後從次選單中選擇任何選項組合。這樣會將尺標的原點靠齊至參考線、切片或文件邊界。您也可以靠齊至格點。
2. 將指標放在視窗左上角尺標的相交處，然後以對角線往下拖移到影像上。這時會顯示出十字游標，標示出尺標上的新原點。
💡 您可以在拖移時按住 **Shift** 鍵，將尺標原點靠齊尺標的刻度。

若要將尺標原點重設為預設值，請按兩下尺標的左上角。



拖移以建立新尺標原點

變更度量單位

[回到頁首](#)

1. 執行下列任一項作業：
 - 在尺標上按兩下。
 - (Windows) 選擇「編輯 > 偏好設定 > 單位和尺標」，或用滑鼠右鍵按一下尺標，然後從內容選單中選擇新的單位。
 - (Mac OS) 選擇「Photoshop > 偏好設定 > 單位和尺標」，或按住 **Control** 鍵再按一下尺標，然後從內容選單中選擇新的單位。
2. 在「尺標」中，選擇度量的單位。
備註：更改「資訊」面板中的單位，尺標的單位也會自動更改。
3. 在「點/1/6 英寸」中選擇下列選項：
PostScript (72 點/英寸) 設定可列印到 PostScript 裝置的相容單位大小。
傳統 使用傳統印刷所用的 72.27 點/英寸。
4. 按一下「確定」。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

還原和步驟記錄

使用還原或重做指令
回復至前次儲存的版本
將部分影像復原成先前儲存的版本
取消操作
在操作完成時收到通知
使用操作記錄面板
建立影像的快照
以影像的狀態或快照繪圖

使用還原或重做指令

[回到頁首](#)

「還原」和「重做」指令可用來還原或重做操作。您也可以使用「步驟記錄」面板來還原或重做操作。

❖ 選擇「編輯 > 還原」或「編輯 > 重做」。

如果某操作不能還原，則指令會變成模糊的，而且會變成「無法還原」。

回復至前次儲存的版本

[回到頁首](#)



❖ 選擇「檔案 > 回復」。

備註： 「回復」會加入「步驟記錄」面板中作為一種記錄狀態，而且可以復原。

將部分影像復原成先前儲存的版本

[回到頁首](#)

❖ 執行下列任一項作業：

- 使用「步驟記錄筆刷」工具 ，以「步驟記錄」面板中選取的狀態或快照進行繪圖。
- 使用「橡皮擦」工具 ，並選取「自步驟記錄中擦除」選項。
- 選取想要復原的區域，然後選擇「編輯 > 填滿」。在「使用」中選擇「步驟記錄」，然後按一下「確定」。

備註： 從「面板」選單中選擇「步驟記錄選項」，並確定選取了「自動建立首次快照」選項，就可以用文件初始狀態的快照來復原影像。

取消操作

[回到頁首](#)

❖ 按住 **Esc** 鍵，直到進行中的操作停止。在 **Mac OS** 中，可以按 **Command + 句號鍵**。

在操作完成時收到通知

[回到頁首](#)

進度列代表操作正在執行。您可以打斷這個操作，或讓程式在操作完成時通知您。

1. 執行下列任一項作業：
 - (Windows) 選擇「編輯 > 偏好設定 > 一般」。
 - (Mac OS) 選擇「Photoshop > 偏好設定 > 一般」。
2. 選取「完成時發出嗶聲」。
3. 按一下「確定」。

使用操作記錄面板

[回到頁首](#)

您可以使用「步驟記錄」面板，將影像回復到目前工作階段中所建立影像的任何最近狀態。每次在影像上套用更改時，影像的新狀態就會新增到面板中。

例如，如果選取、繪畫並旋轉部分影像，這些狀態都會個別列在面板中。當您選取其中一種狀態時，影像便會回復至第一次套用變更時的外觀，您就可以從這個狀態繼續工作。

您也可以使用「步驟記錄」面板刪除影像狀態，以及在 **Photoshop** 中從狀態或快照中建立文件。

若要顯示「步驟記錄」面板，請選擇「視窗 > 步驟記錄」，或按一下「步驟記錄」面板索引標籤。



Photoshop 步驟記錄面板

A. 設定步驟記錄筆刷的來源 B. 快照的縮圖 C. 步驟記錄狀態 D. 步驟記錄狀態滑桿

使用「步驟記錄」面板時，請牢記下列原則：

- 「步驟記錄」面板中不會反映整個程式的變更 (例如，面板、色彩設定、動作和偏好設定的變更)，因為這些變更並非針對特定影像的變更。
- 依預設，「步驟記錄」面板會列出之前的 20 個狀態。您可以在「偏好設定 > 效能」下設定偏好設定，來變更記錄的狀態數目。為了釋放出更多記憶體供 Photoshop 使用，系統會自動刪除較早的狀態。若要在工作階段中保持某一特定的狀態，請製作該狀態的快照。
- 文件一旦關閉又重新開啟後，上次工作階段的所有狀態和快照就會從面板中清除。
- 依預設值，文件初始狀態的快照會顯示在面板的頂端。
- 狀態會加入清單的底部。也就是說，最舊的狀態會顯示在清單的頂端，最近的狀態顯示在底端。
- 每個狀態都會一併列出用來更改影像的工具名稱或指令。
- 依預設，當您選取狀態時，該狀態下面的所有狀態都會變成灰色，無法使用。這樣您就能清楚地看到，如果從選取的状态繼續工作，有哪些更改會被放棄。
- 依預設，選取狀態後如果變更影像，會將這個狀態之後的所有狀態消除掉。
- 當您選了某個狀態，之後又更改影像，因而消除掉後面所有的狀態，這時可以使用「還原」指令還原前次更改，並復原消除掉的狀態。
- 依預設，刪除狀態會刪除該狀態和該狀態之後的所有狀態。如果您選擇了「允許非線性步驟記錄」選項，這時刪除一個狀態就只會刪除該狀態。


回復至先前的影像狀態

❖ 執行下列任一項作業：

- 按一下狀態的名稱。
- 從「步驟記錄」面板選單或「編輯」選單中選擇「向前」或「退後」，移至下一個或前一個狀態。



刪除一或多個影像狀態

❖ 執行下列任一項作業：

- 按一下狀態的名稱，然後從「步驟記錄」面板選單中選擇「刪除」，將這一個和後面所有更改的狀態刪除。
- 將狀態拖移到「刪除」圖示 ，將該變更和之後所有的變更都刪除。
- 從面板選單中選擇「清除步驟記錄」，從「步驟記錄」面板中刪除狀態清單，但不會更改影像。這個選項不會減少 Photoshop 所使用的記憶體量。
- 按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac S)，並從面板選單中選擇「清除步驟記錄」，在不更改影像的情況下清除狀態清單。如果出現訊息指出 Photoshop 的可用記憶體太少，此時清除狀態會很有用，因為這個指令會刪除「還原」緩衝區中的狀態，並釋放記憶體。但是這個指令是無法還原的。
- 選擇「編輯 > 清除記憶 > 步驟記錄」，清除所有開啟文件的狀態清單。這個動作是無法還原的。

以影像狀態建立或取代文件

❖ 執行下列任一項作業：

- 將狀態或快照拖移到「步驟記錄」面板中的「從目前狀態中建立新增文件」按鈕 。新建立文件的步驟記錄清單只會包含「複製狀態」項目。
- 選取狀態或快照，然後按一下「從目前狀態中建立新增文件」按鈕 。新建立文件的步驟記錄清單只會包含「複製狀態」項目。
- 選取狀態或快照，並從「步驟記錄」面板選單中選擇「新增文件」。新建立文件的步驟記錄清單只會包含「複製狀態」項目。
- 將狀態拖移到現有的文件上。



💡 若要儲存一個或數個快照或影像狀態，以便在日後的編輯工作階段中使用，請為每個儲存的狀態建立一個新檔案，並將每個狀態儲存在個別的檔案中。當您重新開啟原始檔案時，請同時準備開啟其他儲存的檔案。您可以將每個檔案的初始快照拖移到原始影像中，再次從原始影像的「步驟記錄」面板中存取快照。

設定歷史選項

您可以指定「步驟記錄」面板中最多可容納多少項目數量，並設定其他選項，以自訂面板。

1. 從「步驟記錄」面板選單中選擇「步驟記錄選項」。
2. 選取選項：
自動建立首次快照 在開啟文件時自動建立影像初始狀態的快照。

儲存時自動建立新增快照 在每次儲存時產生快照。

允許非線性步驟記錄 對選取的狀態進行變更，但不刪除後面的狀態。通常當您選取狀態並更改影像時，在選取狀態後的所有狀態都會被刪除，透過這種方式，「步驟記錄」面板可以按照執行的先後順序，顯示編輯步驟清單。透過非線性的方式記錄狀態，您便可以選取狀態、對影像進行更改，並且只刪除該狀態，而這項變更則會加入清單的最後面。

依預設顯示新增快照對話框 強制 **Photoshop** 提示您輸入快照名稱，就算使用面板上的按鈕也是如此。

使圖層可見度的變更可以還原 依預設，開啟或關閉圖層可見度並不會記錄為步驟記錄中的步驟，因此無法還原。選取這個選項，即可將圖層可見度的變更包含在步驟記錄的步驟中。

設定編輯步驟記錄選項

為了您個人的記錄、用戶端的記錄或是法律目的，您可能必須仔細追蹤在 **Photoshop** 中對檔案所做的變更。「編輯步驟記錄」可以幫助您保存對影像所做變更的文字步驟記錄。您可以使用 **Adobe Bridge** 或「檔案資訊」對話框，檢視「編輯步驟記錄」的中繼資料。

您可以選擇將文字轉存成外部日誌檔案，或者將資訊儲存在編輯過檔案的中繼資料裡。將許多編輯操作儲存為檔案中繼資料會增加檔案大小；這種檔案開啟及儲存所需的時間可能比較長。

💡 如果您需要證明記錄檔並未遭人擅自竄改，請將編輯記錄保存在檔案的中繼資料內，再使用 **Adobe Acrobat** 為記錄檔加上數位簽章。

根據預設，關於每個工作階段的步驟記錄資料都會儲存成中繼資料，並嵌入影像檔案中。您可以指定步驟記錄資料的儲存位置，以及步驟記錄包含資料的詳細程度。

1. 選擇「編輯 > 偏好設定 > 一般」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 一般」(Mac OS)。
2. 按一下「步驟記錄」偏好設定，切換開啟或關閉的設定。
3. 在「將記錄項目儲存到」選項中，選擇下列其中一個項目：
中繼資料 將步驟記錄儲存成嵌入每個檔案的中繼資料。

文字檔案 將步驟記錄轉存成文字檔。您會收到為文字檔案命名及選擇儲存位置的提示。

兩者 將中繼資料儲存於檔案中，並建立文字檔。

備註： 如果您想將文字檔儲存在不同的位置或是想儲存另一個文字檔，請按一下「選擇」按鈕，接著指定儲存文字檔的位置，並於必要時命名檔案，然後按一下「儲存」。

4. 在「編輯記錄項目」選單中，選取下列任一項選項：
僅限工作階段 保存每次啟動或結束 **Photoshop**，以及每次開啟與關閉檔案的記錄 (包括每個影像的檔案名稱)。不包含編輯檔案的任何資訊。
簡要 除了「工作階段」的資訊外，也包含「步驟記錄」面板中出現的文字。
詳細 除了「簡要」的資訊外，也包含「動作」面板中出現的文字。如果您需要檔案所有變更的完整步驟記錄，請選擇「詳細」。

建立影像的快照

[回到頁首](#)

「快照」指令可以讓您為影像的任何狀態建立暫時的拷貝 (或快照)。新的快照會新增到「步驟記錄」面板頂端的快照清單中。選取快照可以讓您從該版本的影像開始工作。


快照類似於列在「步驟記錄」面板中的狀態，但是它們還提供了其他優點：

- 您可以為快照命名，便於辨識。
- 您可以儲存整個工作階段的快照。
- 您可以輕鬆地比較各種效果。例如，您可以在套用濾鏡的前後建立快照，然後選取第一個快照，並且用不同的設定使用相同的濾鏡。然後切換不同的快照，找出您最喜歡的設定。
- 使用快照可以輕鬆復原您的工作。當您實驗複雜的技巧或套用動作時，請先建立快照。如果對結果不滿意，您可以選取快照以還原所有的步驟。

備註： 快照不會與影像儲存在一起，關閉影像就會將快照刪除。此外，除非選取了「允許非線性步驟記錄」選項，否則選取快照和變更影像，都會刪除「步驟記錄」面板目前列出的所有狀態。


建立快照

1. 選取狀態，然後執行下列任一項作業：

- 若要自動建立快照，請按一下「步驟記錄」面板上的「建立新增快照」按鈕 ，或從「步驟記錄」面板選單中選擇「新增快照」(若已選取步驟記錄選項中的「儲存時自動建立新增快照」)。
 - 若要在建立快照時設定選項，請從「步驟記錄」面板選單中選擇「新增快照」，或按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，再按一下「建立新增快照」按鈕。
2. 在「名稱」文字方塊中輸入快照的名稱。
 3. 從「來源」選單中選擇快照內容：
 - 全文件 建立在影像中該狀態所有圖層的快照
 - 合併圖層 建立快照，以合併影像中該狀態的所有圖層
 - 目前圖層 只建立該狀態目前所選取的圖層快照

使用快照

❖ 執行下列任一項作業：

- 若要選取快照，請按一下快照的名稱，或是將快照左邊的滑桿向上或向下拖移到不同的快照上。
- 若要重新命名快照，請按兩下快照並輸入名稱。
- 若要刪除快照，請選取快照並從面板選單中選擇「刪除」、按一下「刪除」圖示 ，或將快照拖移到「刪除」圖示。


以影像的狀態或快照繪圖

[回到頁首](#)

「步驟記錄筆刷」工具  可以讓您將影像狀態或快照的拷貝，繪製到目前的影像視窗中。這個工具會建立影像的拷貝或樣本，並用它們繪畫。

例如，您可以為您用繪畫工具或濾鏡所做的更改建立快照 (當您建立快照時，「全文件」選項是被選取的)。在還原對影像的更改後，您可以使用「步驟記錄筆刷」工具，選擇性地將更改套用到影像的區域上。除非您所選取的是合併的快照，否則「步驟記錄筆刷」工具以從選取狀態的某一圖層到另一狀態的相同圖層的方式繪畫。

「步驟記錄筆刷」工具會將一個狀態或快照拷貝至另一個狀態或快照，但僅限於在相同的位置。在 **Photoshop** 中，您也可以使用「藝術步驟記錄筆刷」工具繪畫，建立特殊效果。

1. 選取「步驟記錄筆刷」工具 .
2. 在選項列中執行下列任一項作業：
 - 指定不透明度和混合模式。
 - 選擇筆刷，並設定筆刷選項。
3. 在「步驟記錄」面板中，按一下狀態或快照左方的欄位，用該狀態或快照當做「步驟記錄筆刷」工具的來源。
4. 拖移「步驟記錄筆刷」工具來繪畫。

更多說明主題




[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

使用尺標工具定位

使用尺標工具定位

[回到頁首](#)

使用尺標工具定位

「尺標」工具  可以幫助您精確地放置影像或元件。「尺標」工具會計算工作區中任兩點間的距離。在度量一點到另一點的距離時，會繪製一條不會被列印的直線，而選項列和「資訊」面板也會顯示下列資訊：

- 起始位置 (X 和 Y)
- 由 X 和 Y 軸算起的水平 (W) 和垂直 (H) 距離
- 相對於軸計算的角度 (A)
- 移動的總長度 (D1)
- 當您使用量角器時，所移動的兩段長度 (D1 和 D2)


除了角度外，所有的度量均是以前在「單位和尺標」偏好設定對話框中所設定的度量單位來計算。

如果您的文件已經有現成的度量線，選取「尺標」工具便可顯示尺標線。

度量兩點間的距離

1. 選取「尺標」工具 。(如果尺標未出現，請按住滴管工具。)
2. 從起點拖移到終點。按住 **Shift** 鍵，強制工具成為 45 度的倍數。
3. 若要從現有的度量線建立量角器，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，從度量線的一端以特定的角度拖移，或按兩下該線段，然後拖移。按住 **Shift** 鍵，強制工具以 45 度的倍數增加。

編輯度量線

1. 選取「尺標」工具 .
2. 執行下列任一項作業：
 - 拖移現有度量線段的尾端，調整線段的大小。
 - 將指標放在線段上，但要避開兩端，再拖移線段。
 - 若要移除線段，請將指標放在線段上，但要避開兩端，並將線段拖移出影像，或按一下工具選項列中的「清除」。

備註： 您可以在影像功能上拖拉出一條水平或是垂直的度量線段，然後選擇「影像 > 影像旋轉 > 任意」。將影像拉直所需要的正確旋轉角度，會自動輸入「旋轉版面」對話框中。

更多說明主題



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

使用靠齊定位成份

使用靠齊

使用靠齊

[回到頁首](#)

靠齊功能可幫助您精確置入選取範圍的邊緣、裁切的選取畫面、切片、形狀和路徑。不過，如果靠齊功能妨礙您正確放置成份，可以將其關閉。

啟用或停用貼齊功能

❖ 選擇「檢視 > 靠齊」如果有核取標記，表示靠齊功能已啟動。

💡 若要在使用移動工具時暫時關閉靠齊，請按住 **Ctrl**。

指定靠齊的目標

❖ 請選擇「檢視 > 靠齊至」，並從次選單中選擇一個或多個選項：

參考線 靠齊至參考線。

格點 靠齊至格點。當格點為隱藏時，不能選取這個選項。

圖層 靠齊圖層中的內容。

切片 靠齊至切片邊界。當切片為隱藏時，不能選取這個選項。

文件邊界 靠齊至文件的邊緣。

全部 選取所有「靠齊至」選項。

無 取消選取所有「靠齊至」選項。

如果有核取標記，表示已選取該選項，而且靠齊功能已啟動。

💡 如果您只想啟動一個選項的靠齊功能，請務必關閉「靠齊」指令，然後選擇「檢視 > 靠齊至」並選擇一個選項。自動啟動該選取選項的靠齊功能，並取消選取其他所有「靠齊至」選項。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

格點和參考線

使用參考線和格點定位

[回到頁首](#)

使用參考線和格點定位

參考線和格點可以幫助您精確地放置影像或成份。參考線會顯示成影像上方的非列印浮動線段。您可以移動和移除參考線。您也可以鎖定參考線，這樣就不會不小心移動到參考線。

智慧型參考線可協助您對齊形狀、切片及選取範圍。當您繪製一個形狀、建立一個選取範圍或切片時，會自動出現「智慧型參考線」。假如有需要，您也可以隱藏「智慧型參考線」。

格點對於對稱排列版面成份很有幫助。依預設，格點會顯示成不會被列印的線段，但是也可以點顯示。

參考線和格點的作用方式很類似：

- 將選取範圍、選取範圍邊界和工具拖移 8 個螢幕 (非影像) 像素以內時，選取範圍、選取範圍邊界和工具就會靠齊參考線或格點。在移動參考線時，參考線也會靠齊格點。您可以開啟或關閉這項功能。
- 每個影像的參考線間距和參考線及格點的可見與否及靠齊行為，都各不相同。
- 所有影像的格點間距和參考線及格點的顏色及樣式，都是相同的。

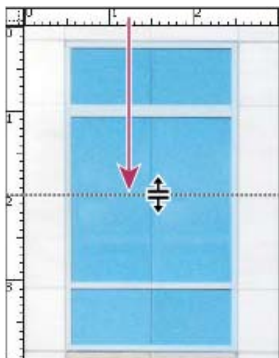
顯示或隱藏格點、參考線或智慧型參考線

❖ 執行下列任一項作業：

- 選擇「檢視 > 顯示 > 格點」。
- 選擇「檢視 > 顯示 > 參考線」。
- 「檢視 > 顯示 > 智慧型參考線」。
- 選擇「檢視 > 輔助項目」。這個指令也會顯示或隱藏圖層邊緣、選取範圍邊緣、目標路徑和切片。

放置參考線

1. 如果看不到尺標，選擇「檢視 > 尺標」。
備註： 使用 100% 的縮放比例檢視影像，或使用「資訊」面板，以便得到最正確的位置數值。
2. 請執行下列任一項作業，建立參考線：
 - 選擇「檢視 > 新增參考線」。在對話框中，選取「水平」或「垂直」方向、輸入位置，然後按一下「確定」。
 - 從水平的尺標拖移，建立水平的參考線。



拖移以建立水平參考線

- 按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS)，並從垂直尺標拖移，建立水平的參考線。
 - 從垂直的尺標拖移，建立垂直的參考線。
 - 按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS)，並從水平尺標拖移，建立垂直的參考線。
 - 按住 Shift 鍵並從水平或垂直尺標拖移，建立靠齊尺標刻度的參考線。拖移參考線時，指標會變成雙向箭頭。
3. (選擇性) 如果您想鎖定所有參考線，請選擇「檢視 > 鎖定參考線」。

移動參考線

1. 選取「移動」工具 ，或者按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，來啟動「移動」工具。
2. 將指標放置在參考線上 (指標會變成雙向箭頭)。
3. 以下列任一方式移動參考線：
 - 拖移參考線加以移動。
 - 在按一下或拖移參考線時，按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，可以將參考線從水平變更為垂直，或從垂直變更為水平。
 - 在拖移參考線時，按住 **Shift** 鍵，可以將參考線對齊尺標刻度。如果顯示格點，且選取了「檢視 > 靠齊至 > 格點」，則參考線會靠齊格點。

從影像中移除參考線

❖ 執行下列任一項作業：

- 將參考線拖移到影像視窗外，移除單一的參考線。
- 選擇「檢視> 清除參考線」，移除所有的參考線。

設定參考線和格點偏好設定

1. 執行下列任一項作業：
 - (Windows) 選擇「編輯 > 偏好設定 > 參考線、格點與切片」。
 - (Mac OS) 選擇「Photoshop > 偏好設定 > 參考線、格點與切片」。
2. 在「顏色」方框中選擇參考線和格點的顏色。如果您選擇「自訂」，請按一下顏色方框，選擇顏色，然後按一下「確定」。
3. 在「樣式」方框中選擇參考線、格點或兩者的顯示選項。
4. 在「格點間隔」方框中，輸入格點間隔的數值；在「次格點」輸入再細分格點的值。

如果需要，可以更改本選項的單位。「百分比」選項建立的格點，會將影像分割成平均等分。例如，如果在「百分比」選項中選擇 **25**，就會建立均分的 **4 x 4** 格點。
5. 按一下「確定」。

更多說明主題




[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

自訂鍵盤快速鍵

- [定義新的鍵盤快速鍵](#)
- [清除指令或工具的快速鍵](#)
- [刪除快速鍵組合](#)
- [檢視目前快速鍵的清單](#)

備註： 如需詳細指示，請按下列連結。若要詢問問題、請求功能或報告問題，請造訪 feedback.photoshop.com。

Photoshop 可讓您檢視所有快速鍵的清單，並編輯或建立快速鍵。「鍵盤快速鍵」對話框可以當作快速鍵編輯器，包含所有支援快速鍵的指令，其中某些指令是預設快速鍵組中沒有提到的。

 除了使用鍵盤快速鍵，您也可以使用與作用中工具、選取範圍或面板相關的內容感知選單，其中提供許多指令。若要顯示內容感知選單，請以滑鼠右鍵按一下文件視窗或面板。

定義新的鍵盤快速鍵

[回到頁首](#)

1. 執行下列任一項作業：

- 選擇「編輯 > 鍵盤快速鍵」。
- 選擇「視窗 > 工作區 > 鍵盤快速鍵和選單」，然後按一下「鍵盤快速鍵」索引標籤。

2. 從「鍵盤快速鍵和選單」對話框上方的「組合」選單中選擇一組快速鍵。

3. 從「快速鍵」選單中選擇快速鍵類型：

應用程式選單 讓您為選單列中的項目自訂鍵盤快速鍵。

面板選單 讓您為面板選單中的項目自訂鍵盤快速鍵。



工具 讓您為工具箱中的工具自訂鍵盤快速鍵。

4. 在捲動清單的「快速鍵」欄中，選取您想要修改的快速鍵。

5. 鍵入新的快速鍵。

如果鍵盤快速鍵已指定給組合中的其他指令或工具，則會出現警示。按一下「接受」，將此快速鍵指定給新的指令或工具，並且清除之前所指定的快速鍵。在您重新指定快速鍵後，可以按一下「還原更改」還原所做的變更，或是按一下「接受並跳至衝突發生處」，為其他指令或工具指定新的快速鍵。

6. 完成變更快速鍵之後，請執行下列任一項作業：

- 若要儲存對目前的鍵盤快速鍵組合所做的全部變更，請按一下「儲存組合」按鈕 。儲存自訂組合的變更。如果您將變更儲存到「Photoshop 預設值」組合，「儲存」對話框便會開啟。輸入新組合的名稱，然後按一下「儲存」。
- 若要根據目前的快速鍵組合建立新組合，請按一下「儲存組合為」按鈕 。在「儲存」對話框中，將新組合的名稱輸入到「名稱」文字方塊中，然後按一下「儲存」。新的鍵盤快速鍵組合會顯示在新名稱下的彈出式選單中。
- 按一下「還原」，放棄最後儲存的變更但不關閉對話框。
- 按一下「使用預設值」，還原新的快速鍵至預設值。
- 按一下「取消」，放棄所有的變更，然後結束對話框。

備註： 如果您尚未儲存目前這組變更，可以按一下「取消」放棄所有變更，並結束對話框。


清除指令或工具的快速鍵

[回到頁首](#)

- 選擇「編輯 > 鍵盤快速鍵」。
- 在「鍵盤快速鍵」對話框中，選取想要刪除快速鍵的指令或工具名稱。
- 按一下「刪除快速鍵」。

刪除快速鍵組合

[回到頁首](#)

- 選擇「編輯 > 鍵盤快速鍵」。
- 在「組合」彈出式選單中，選取想要刪除的快速鍵組合。
- 按一下「刪除」圖示 ，然後按一下「確定」結束對話框。

檢視目前快速鍵的清單

若要檢視目前快速鍵的清單，請將清單轉存至 HTML 檔案，接著就能以網頁瀏覽器來顯示和列印。

1. 選擇「編輯 > 鍵盤快速鍵」。
2. 在「快速鍵類別」選單中選擇快速鍵類別：「應用程式選單」、「面板選單」或「工具」。
3. 按一下「摘要」。



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

預設集

從舊版 **Photoshop** 遷移預設集

專家觀點: 遷移預設集至 **Photoshop CS6**

使用預設集管理員

[回到頂端](#)

從舊版 **Photoshop** 遷移預設集

您可以將舊版 **Photoshop** 的預設集遷移到較新版本。「遷移預設集」指令可讓您自動遷移筆刷、色票、漸層、圖樣以及其他項目。

1. 選擇「編輯 > 預設集 > 遷移預設集」。
2. 出現詢問是否從舊版 **Photoshop** 匯入預設集的提示時，按一下「是」。
3. 按一下「確定」。

[回到頂端](#)

使用預設集管理員

關於預設集管理員

「預設集管理員」可以讓您管理預設的筆刷、色票、漸層、樣式、圖樣、輪廓、自訂形狀，以及 **Photoshop** 中所附的預設工具。例如，您可以使用「預設集管理員」更改目前的這組預設項目，並建立新的程式庫。將程式庫載入「預設集管理員」之後，您就可以在諸如選項列、面板和對話框等位置存取該程式庫的項目。

一般情況下，當您變更預設值時，**Photoshop** 會提示您將變更儲存成新的預設集，使原始和變更過的預設集都能保持可用的狀態。

每一種類型的程式庫都有自己的副檔名和預設檔案夾。預設集檔案安裝在電腦中 **Adobe Photoshop** 應用程式檔案夾的「預設集」檔案夾內。

若要開啟「預設集管理員」，請選擇「編輯 > 預設集 > 預設集管理員」。從「預設集類型」選單中選擇選項，即可切換到特定的預設集類型。

您可以按一下面板選單按鈕，然後從選單頂端選擇顯示模式，以調整預設集的組態。

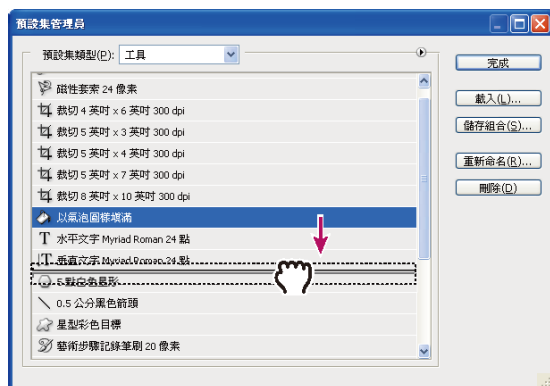
僅文字 顯示每個預設集項目的名稱。

小型縮圖或大型縮圖 顯示每個預設集項目的縮圖。

小型清單或大型清單 顯示每個預設集項目的名稱和縮圖。

筆畫縮圖 顯示每一個筆刷預設集的樣本筆觸和筆刷縮圖 (只有筆刷預設集可以使用這個選項)。

若要重新排列項目清單，請將清單中的項目向上或向下拖移。



在預設集管理員中重新排列工具預設集

備註: 若要在「預設集管理員」中刪除預設集，請選取預設集並按一下「刪除」。您隨時都可以使用「重設」指令還原程式庫中的預設項目。

載入預設集項目的程式庫

- 執行下列任一項作業：
 - 按一下「預設集類型」彈出式選單右方的三角形，然後從面板選單的底部，選擇程式庫檔案。按一下「確定」取代目前的清單，或按一下「加入」加入目前的清單。
 - 若要把程式庫載入目前的清單中，請按一下「載入」，選取要加入的程式庫檔案，然後按一下「載入」。
 - 若要以不同的程式庫取代目前的清單，請從面板選單中選擇「取代 [預設集類型]」。選取要使用的色票庫檔案，然後按一下「載入」。
- 備註：每一種類型的程式庫都有自己的副檔名和預設檔案夾。

管理預設集項目

您可以重新命名或刪除預設集項目，也可以建立或復原預設集的程式庫。

重新命名預設集項目

1. 選取一個預設項目。或者，按住 **Shift** 鍵並按一下，選取多個項目。
2. 執行下列任一項作業：
 - 按一下「重新命名」，然後輸入筆刷、色票等等的新名稱。
 - 如果「預設集管理員」目前將預設集顯示為縮圖，請按兩下預設集，輸入新的名稱，然後按一下「確定」。
 - 如果「預設集管理員」目前將預設集顯示為清單或僅顯示文字，請按兩下預設集，輸入新的名稱，然後按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)。

刪除預設集項目

- 執行下列任一項作業：
 - 選取預設項目，並按一下「刪除」。
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下想要刪除的項目。

建立新的預設集程式庫

1. 執行下列任一項作業：
 - 若要把清單中的所有預設集儲存為程式庫，請確定已選取所有項目。
 - 按住 **Shift** 鍵並選取想要儲存的項目，將目前清單中的一部份儲存為程式庫。
2. 按一下「儲存組合」，選擇程式庫的位置，輸入檔案名稱，然後按一下「儲存」。

您可以將程式庫儲存在任何位置；但是，如果將程式庫檔案放在預設的預設集位置內適當的「預設集」檔案夾中，當您重新啟動 Photoshop 後，程式庫的名稱將會顯示在面板選單的底部。

復原預設集項目的預設程式庫

- 從面板選單選擇「重設」。您可以取代目前的清單，或是將預設樣式庫附加到目前的清單。

預設的預設集位置

1. 儲存/載入/取代預設集的預設位置會根據作業系統而不同。
 - Windows 7 和 Windows Vista: [磁碟機]:\Users\\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop [version_number]\Presets。
 - Mac: <使用者>/Library/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop [version_number]/Presets。
 - Windows XP: [磁碟機]:\Document and Settings\\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop [version_number]\Presets。
2. Adobe Photoshop 所隨附的預設集會儲存在 Photoshop 程式檔案夾中。

在 Windows 中顯示隱藏的檔案

依預設，在 Windows 中會隱藏儲存/載入/取代預設集的預設位置。

1. 若要在 Windows XP 中顯示隱藏的檔案：
 - a. 請到「開始 > 控制台 > 資料夾選項」。
 - b. 在「檢視」索引標籤中的「隱藏檔案和資料夾」底下，選取「顯示所有檔案和資料夾」。
 - c. 按一下「確定」。
2. 若要在 Windows Vista 中顯示隱藏的檔案：
 - a. 請到「開始 > 控制台 > 外觀及個人化 > 資料夾選項」。
 - b. 在「檢視」索引標籤中的「隱藏檔案和資料夾」底下，選取「顯示所有檔案和資料夾」。

c. 按一下「確定」。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

增效模組

關於增效模組

增效模組是 Adobe Systems 與其他合作軟體研發廠商所開發的軟體程式，用來在 Photoshop 中加入功能。您的程式中附有多種讀入、轉存和特殊效果的增效模組，這些增效模組都會自動安裝在位於 Photoshop 增效模組檔案夾之內的檔案夾中。

您可以選取額外的增效模組檔案夾，以存放與其他應用程式一起儲存的相容增效模組；您也可以為儲存在系統上另一個檔案夾中的增效模組建立捷徑 (Windows) 或別名 (Mac OS)，然後再將捷徑或別名加入增效模組檔案夾中，就可以在 Photoshop 中使用該增效模組。

安裝後，增效模組就會顯示成「讀入」或「轉存」選單中的選項，以做為「開啟舊檔」和「另存新檔」對話框中的檔案格式，或做為「濾鏡」次選單中的濾鏡。Photoshop 可以容納非常多的增效模組。但是，如果安裝的增效模組清單變得太長，Photoshop 可能就無法在適當的選單中顯示所有的增效模組。在這種情況下，新安裝的增效模組就會出現在「濾鏡 > 其他次選單」中。

安裝增效模組

在 Mac OS 中，您無法在 Classic 環境中執行 Photoshop，原本應該在 Mac OS 9 使用的增效模組也不會顯示出來。

- 執行下列任一項作業：
 - 若要安裝 Adobe Systems 增效模組，請使用增效模組安裝程式 (如果有的話)。在 Windows 中，您也可以將模組安裝或拷貝到 Photoshop 程式檔案夾內適當的「增效模組」檔案夾。在 Mac OS 中，則可拖移模組的副本到 Photoshop 程式檔案夾內適當的「增效模組」檔案夾。並確定檔案未被壓縮。
 - 若要安裝協力廠商增效模組，請遵循增效模組所附的安裝說明。如果您無法執行協力廠商的增效模組，表示增效模組可能需要舊版的 Photoshop 序號。

選取其他增效模組檔案夾

1. 選擇「編輯 > 偏好設定 > 增效模組」(Windows) 或選擇「Photoshop > 偏好設定 > 增效模組」(Mac OS)。
2. 選取「額外的增效模組檔案夾」。
3. 按一下「選擇」，從清單中選取檔案夾或目錄。請勿選取「增效模組」檔案夾中的位置。若要顯示檔案夾的內容，兩下目錄 (Windows)，或按一下「開啟」(Mac OS)。
4. 當您將額外的增效模組檔案夾反白後，按一下「確定」(Windows) 或「選擇」(MacOS)。
5. 重新啟動 Photoshop，讓增效模組生效。


抑制載入增效模組

- 在增效模組的名稱、檔案夾或目錄的一開始加上波浪符號 ~ 字元。應用程式就會忽略該檔案 (或該檔案夾中所有的檔案)。

檢視關於安裝的增效模組資訊

- 執行下列任一項作業：
 - (Windows) 選擇「說明 > 關於增效模組」，並從次選單中選擇增效模組。
 - (Mac OS) 選擇「Photoshop > 關於增效模組」，然後從次選單中選擇增效模組。

更多說明主題

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

CS6 中的生產力增強功能 (JDI)

Photoshop CS6 引進超過 60 種生產力增強功能，也稱為 Just Do It (JDI) 功能。這些小型的改良功能可處理長期的客戶請求，並可共同且大幅地提升生產力。

備註：如需 Photoshop CC 中的新功能和增強功能的詳細資訊，請參閱 Photoshop CC 的新增功能。

自動

[回到頂端](#)

- 「縮圖目錄 II」復原為「自動」選項
- 「PDF 簡報」復原為「自動」選項
- 「將圖層構圖轉存成 PDF」復原為「指令碼」選項

筆刷

[回到頂端](#)

- 使用「動作」面板選單中「允許工具記錄」選項來記錄動作中的筆觸。(因筆觸通常專屬於各個專案，所以請務必在記錄需要使用此選項的動作後，將此選項關閉。)
- 繪圖時紋理的亮度/對比滑桿
- 筆尖游標反映筆刷姿勢，及圓形和擷取筆尖的快速變換
- 靜態筆尖的筆刷投射
- 色彩動態預設會將每個筆畫維持一致

注意：如需筆刷姿勢、投射和色彩動態 選項的詳細資訊，請參閱[繪畫和圖樣](#)。

- 用於變更筆刷大小和硬度的統籌顯示 (HUD) 也可變更不透明度：按 **Control+Alt (Windows)** 或 **Command+Option (Mac OS)**，然後向上或向下拖移。(在「一般」偏好設定中，您必須取消選取「根據 HUD 垂直移動改變圓形筆刷硬度」。)
- 筆刷大小上限提高到 5000 像素

色版

[回到頂端](#)

- 針對含單一圖層的文件啟動分離色板 (如此您便可分割簡單透明度)

檢色器

[回到頂端](#)

- 允許使用 # (例如 #aabbcc) 或 0x (例如 0xAABBCC) 貼入十六進位欄位。
- 允許建立十六進位值 (例如 #123) 的快速鍵。

滴管

[回到頂端](#)

- 在選項列上的「取樣」選單中，新增忽略調整圖層的選項
- 在「取樣」選單中，新增從目前及底下圖層取樣的選項
- 現在，「樣本尺寸」選項會顯示於各種滴管工具 (色階中最暗點及最亮點等等) 的內容選單中。

檔案格式

[回到頂端](#)

- 在 TIFF 檔案中讀取更多位元深度
- 新增可在開啟及儲存時處理 OpenEXR 透明度的選項
- 讀取 BIGTIFF 格式 (超過 4GB 的 TIFF 檔案)
- 讀取一般立體影像配對格式 (JPS、MPO、PNS)

GPU

[回到頂端](#)

- 在使用前對偵測到的 GPU 進行預審，以提高穩定性

重新調整影像尺寸

[回到頂端](#)

- 「環迴增值法 (自動)」選項會根據重新調整尺寸的類型自動選取最佳的重新取樣方法

讀入

[回到頂端](#)

- (Mac OS) ImageKit 掃描器和相機支援讀入更多裝置的影像

圖層

[回到頂端](#)

- 在選項列中，新增「內插補點」選單，以使用「任意變形」指令
- 新增混色選項至「漸層覆蓋」及「漸層筆觸」圖層樣式
- 新增 00 及 Shift + 00 快速鍵，將圖層及填滿不透明度設為 0%
- 同時針對多個選取的圖層變更鎖定、混合模式，或顏色標籤
- 除了圖層以外，Ctrl/Command + J 還會複製選取的圖層群組
- 圖層工具提示包括圖層名稱
- 「新增點陣化圖層樣式」指令會將圖層效果合併至圖層
- 將圖層樣式重新排列，反映其套用的順序 (例如，將陰影放置在其它效果下方)
- 如果已自訂「圖層樣式」混和選項，「混合如果/混合選項」徽章會顯示於圖層上
- Alt/Opt + 按一下 FX 切換箭頭，會顯示或隱藏所有圖層效果
- 校正針對隱藏圖層所顯示的不透明度及混和模式
- 對圖層重新命名時，按 Tab 會移至下一個圖層，而按 Shift + Tab 會移至上一個圖層。
- 形狀圖層名稱會反映工具名稱 (例如 Rectangle 1)

液化

[回到頂端](#)

- 新增 GPU 視訊卡加速
- 新增基本和進階使用者介面模式
- 改良 Mac 游標可見度
- 新增可載入上次網紋的選項
- 液化筆刷大小上限提高到 15,000
- (僅限英文) 以括號 [] 快速鍵 (現在已與 Photoshop 中其他部分的增量相符)，重新調整液化筆刷大小
- Ctrl (Windows) / Command (Mac OS) 會切換至放大鏡
- Alt + 滑鼠右鍵 + 拖移可變更筆刷大小 (Windows)
- Ctrl + Alt + 滑鼠左鍵 + 拖移可變更筆刷大小 (Mac OS)

遮色片

[回到頂端](#)

- 針對 32 位元/色版影像的遮色片啟動「反轉」和「臨界值」調整

增效模組

[回到頂端](#)

- 啟動時按住 Shift，可關閉選用及協力廠商增效模組

預設

[回到頂端](#)

- 新增常見裝置 (例如 iPhone、iPad 等) 的「新增文件」預設集
- 針對傳統列色調和分割色調，新增「新增漸層對應」預設集
- 重新啟動後，會保留重新組織過的工具預設集
- RC Concepcion 和 Scott Kelby 的新 HDR Pro 預設集

列印

- 針對「列印」對話框中的描述欄位，新增「編輯」按鈕
- 允許重新調整「列印」對話框和列印預覽視窗的大小
- 允許自訂「列印」對話框中的預覽背景色
- 允許以手動方式重新定位頁面中的列印區域
- 使用「Photoshop 管理色彩」時，將目前選取的印表機所不適用的色彩描述檔隱藏
- 重新引入「列印選取區域」，您可於「列印」對話框中修改選取範圍

儲存

- 警告訊息表示 16 位元影像無法在「另存為 JPEG」對話框中顯示其檔案大小

SDK

- 新增可透過指令碼存取與工具預設集名稱相關聯的工具名稱功能
- 新增可從指令碼 SDK 傳回文件中的參考線陣列功能

選取範圍

- 對選取畫面工具、套索工具和遮色片面板 (如「羽化」對話框) 支援十進位羽化值
- 在「從路徑製作選取範圍」對話框中恢復羽化強度

變形

- 圖層變形時，圖層縮圖會持續顯示「智慧型物件」圖示
- 改良了向量曲線的拖移方式
- 可使用偶數 x 奇數的像素尺寸來旋轉 90 度，以避免落在半像素的位置。(若要啟動此行為，必須在「一般」偏好設定中選取「靠齊向量工具並變形為像素格點」。)
- 新增「檔案處理 > 忽略旋轉中繼資料」偏好設定，關閉根據檔案中繼資料的影像自動旋轉


文字

- 新增「文字 > 貼上 Lorem Ipsum」指令，快速插入預留位置文字
- 新增「使用 Gamma 混合文字顏色」設定，使用文件色域的 Gamma 設定區別來混合文字圖層。若要存取此選項，請選擇「編輯 > 顏色設定」，然後按一下右側的「其他選項」。預設設定值 1.45 比前一版 Photoshop 更能正確地混和文字，與其他應用程式更加相符。

備註：當您選取「使用 Gamma 混合文字顏色」，Photoshop CS6 的文字圖層在舊版 Photoshop 中的外觀會不一樣。

使用者介面

- 以滑鼠右鍵按一下文件標籤，可使用新增/開啟文件指令 (這項 Mac OS 的長期功能現在也可在 Windows 上使用)
- 新增「不要再顯示」核取方塊，清除警告
- 移除應用程式列並減少超過 30 % 的可拖移標題列

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

快速鍵

列印
模糊收藏館 (景色、光圈、傾斜位移)
液化
裁切工具
最適化廣角

這份清單包含 **Photoshop** 一些功能的實用快速鍵。

列印

[回到頂端](#)

若要清除列印設定，請按住空白鍵並選取「檔案 > 列印」。

模糊收藏館 (景色、光圈、傾斜位移)

[回到頂端](#)

H: 暫時隱藏版面上 UI
M: 暫時顯示模糊遮色片

液化

[回到頂端](#)

M: 載入上次網紋
X: 鏡像工具

裁切工具

[回到頂端](#)

在裁切方塊中按兩下，或按 **Enter** 或 **Return**

Esc

X

I

Backspace 或 **Delete**

O

Shift+O

正斜線 (**/**)

按住 **Shift** 鍵並拖移

按住 **Shift** 鍵並拖移角落控點

Control (Windows) 或 **Command** (Mac OS)

Control + 旋轉

Shift + 旋轉

按住 **Shift** 鍵並拖移影像

按住 **Control** 鍵並拖移

確認裁切

取消裁切

切換裁切方塊方向為橫向或縱向

(僅限 **Creative Cloud**) 裁切工具和透視裁切工具的最前影像

重設裁切方塊

循環覆蓋選項

循環覆蓋方向為三角形和黃金螺旋形覆蓋

隱藏和顯示被裁切區域

建立新的裁切方塊

強制等比例

呼叫拉直工具

防止裁切方塊縮小

限制為 **15** 度增量

限制為 **45** 度軸

暫時停用靠齊邊緣

最適化廣角

[回到頂端](#)

工具快速鍵
C: 限制工具
Y: 多邊形限制工具
M: 移動工具

H: 手形工具

Z: 縮放工具

控制快速鍵

P: 預視

W: 顯示限制

E: 顯示網紋

T: 校正

S: 縮放

F: 焦距

R: 裁切係數

A: 拍攝時設定

未顯示在介面中的快速鍵

L: 切換透明邊緣調合

X: 暫時縮放

E: 回復至上次新增的多邊形轉折角

如需更多鍵盤快速鍵

- [預設鍵盤快速鍵](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

影像和顏色基礎概念

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

重新調整影像尺寸 | CC、CS6

Photoshop CC 中的「影像尺寸」指令包含一個方法，可以在放大影像時保留細節並提供更好的銳利度。



此外，Photoshop CC 的「影像尺寸」對話框已經過更新，使用上更容易：

- 有一個視窗會顯示來自重新調整尺寸參數的預覽影像。
- 重新調整對話方塊尺寸會重新調整預覽視窗的尺寸。
- 您可以從對話框右上角的齒輪選單，開啟和關閉縮放樣式選項。
- 從尺寸快顯選單中，選擇不同的度量單位來顯示最終輸出的尺寸。
- 按一下連結圖示，將強制等比例切換為開啟和關閉。

重新調整影像尺寸

[回到頂端](#)



重新調整影像尺寸

1. 選擇 影像 > 影像尺寸。
2. 執行下列任一項動作來修改影像預覽：
 - 若要變更預覽視窗的尺寸，請拖曳影像尺寸對話方塊的轉折角，重新調整它的尺寸。
 - 若要檢視影像的不同區域，請在預覽內拖曳。
 - 若要變更預覽顯示比例，在預覽影像中按 **Ctrl** 鍵加滑鼠按鍵 (Windows) 或按 **Command** 鍵加滑鼠按鍵 (Mac OS)，即可提高顯示比例。按 **Alt** 鍵加滑鼠按鍵 (Windows) 或按 **Option** 鍵加滑鼠按鍵 (Mac OS) 則可降低顯示比例。按一下之後，顯示比例的百分比會短暫出現在靠近預覽影像的底部。
3. 若要變更像素尺寸的度量單位，可按一下尺寸旁邊的三角形，然後從選單中選擇。
4. 若要保持寬度與高度度量的原始比例，請確定已啟用強制等比例。如果想要分別縮放彼此的寬度和高度，可按一下強制等比例圖示取消其連結。
備註：您可以選擇寬度和高度文字方塊右邊的選單，來變更寬度和高度的度量單位。

5. 執行下列任一項作業：

- 若要變更影像尺寸或解析度並且能夠依比例來調整像素總數，請確定已選取重新取樣，然後視需要從重新取樣選單中選擇內插補點方法。
- 若要變更影像尺寸或解析度，但不變更影像中的像素總數，請取消選取重新取樣。

6. (選擇性) 從調整至選單：

- 選擇預設集，重新調整影像尺寸。
- 選擇自動解析度，針對特定的列印輸出重新調整影像尺寸。在自動解析度對話方塊中，指定螢幕值並選取品質。您可以選擇螢幕文字方塊右邊的選單，來變更度量單位。

7. 輸入寬度和高度的值。若要使用不同度量單位輸入值，請選擇寬度和高度文字方塊旁邊的選單。


新的影像檔案大小會顯示在影像尺寸對話框的頂端，舊的檔案大小則會顯示在括號中。

8. 若要變更解析度，請輸入新值。(選擇性) 您也可以選擇不同的度量單位。

9. 如果影像中有已套用樣式的圖層，請從齒輪圖示中選取縮放樣式，讓效果適合於縮放後的影像。不過，您要先選擇強制等比例選項，才能使用這個選項。

10. 當您完成設定選項時，請執行下列任一項動作：

- 按一下「確定」。

 若要復原影像尺寸對話方塊中顯示的初始值，可以從調整至選單中選擇原始大小，也可以按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，然後按一下重設。

重新取樣選項 | Photoshop CC

自動 Photoshop 會根據文件類型和文件是否縮放來選擇重新取樣方法。

保留細節 (放大) 選擇此方法時，即可使用雜訊減少滑桿，在放大影像時消除雜訊。

環迴增值法 - 更平滑 (放大) 適合用於放大影像的方法，以「環迴增值法」內插補點為基礎，用來產生更平滑的結果。

環迴增值法 - 更銳利 (縮小) 適合用於縮小影像尺寸的方法，以「環迴增值法」內插補點為基礎，具有增強的銳利化效果。這個方法可以在重新取樣時，保留影像的細節。如果「環迴增值法 (更銳利)」使影像的某些區域過度銳利化，請試著使用「環迴增值法」。


環迴增值法 (平滑漸層) 是一種比較慢但較準確的方法，以檢查周圍像素的值为基礎。由於使用更複雜的計算，「環迴增值法」能比「最接近像素」或「縱橫增值法」產生更平滑的色調漸層。

最接近像素 (硬邊) 複製影像中像素的較快速、但比較不準確的方法。此方法會保留硬邊，並產生插圖包含消除鋸齒的邊緣的較小型檔案。但是，這個方法也可能產生鋸齒效果。在扭曲或縮放影像時，或在選取範圍上執行多重操作時，此情況會變得明顯。

縱橫增值法 這個方法藉著平均周圍像素的顏色值來增加像素，它會產生品質中等的結果。

如需詳細資訊

- [影像尺寸與解析度](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

影像要素

- [關於點陣圖影像](#)
- [關於向量圖形](#)
- [結合向量圖像與點陣影像](#)
- [色彩色版](#)
- [位元深度](#)
- [在位元深度間進行轉換](#)

備註： 如需詳細指示，請按下列連結。若要詢問問題、請求功能或報告問題，請造訪 feedback.photoshop.com。

關於點陣圖影像

[回到頁首](#)

點陣圖影像 - 技術上又稱為點陣 (Raster) 影像 - 使用圖片元素 (像素) 的矩形格線來代表影像。每個像素都會有指定的位置與色彩值。在處理點陣圖影像時，您所編輯的是像素而不是物件或形狀。點陣圖影像是連續色調影像 (例如相片或數位繪圖) 最常用的電子媒介，因為點陣影像可以更有效率地表現出陰影和色彩的細微漸層。

點陣圖影像與解析度息息相關，也就是說，影像的像素數目是固定的。因此，如果在螢幕上放大到很高的倍數，或列印時使用的解析度比原先建立時為低，就可能導致失真和齒狀邊緣。



不同放大比例的點陣圖影像範例

點陣圖影像有時需要大量的儲存空間，而且用於特定的 **Creative Suite** 元件時，經常需要壓縮，以保持較小的檔案大小。例如，將影像檔案讀入版面之前，應先在其原始應用程式中予以壓縮。

備註： 在 **Adobe Illustrator** 中，您可以在圖案中使用效果與圖像樣式來建立點陣圖效果。

關於向量圖形

[回到頁首](#)

向量圖形 (有時也稱為向量形狀或向量物件) 是由稱為向量的數學物件定義的線條和曲線所組成，此種物件會根據影像的幾何特性加以描述。

您可以隨意移動或修改向量圖形而不會喪失細節或清晰度，因為向量圖形與解析度無關，無論是調整大小、列印到 **PostScript** 印表機、儲存於 **PDF** 檔案或者讀入支援向量圖形的應用程式，都可維持乾淨俐落的邊緣。所以向量圖形是圖誌之類的圖稿最佳的選擇，因為使用這類圖稿時會用到不同的大小和輸出媒體。

使用 **Adobe Creative Suite** 的繪圖和形狀工具所建立的向量物件，即為向量圖形的範例。您可以使用「拷貝」和「貼上」指令，在 **Creative Suite** 元件之間複製向量圖形。

結合向量圖像與點陣影像

[回到頁首](#)

當一份文件中同時包含向量圖像與點陣影像時，請記住，圖案在螢幕上看起來的樣子並不等於它最後在媒體上的樣子 (無論是商業印刷、使用桌上型印表機列印，或是放在網頁上檢視)。下列因素會影響完稿的品質：

透明 許多效果會在圖稿中加入部份透明的像素。當圖案含有透明部分時，**Photoshop** 會在列印或轉存之前執行一個稱為平面化的處理程序。在大部分情況下，預設的平面化處理程序會產生非常好的結果。不過，如果圖案含有複雜、重疊的區域，而您又要求高解析度的輸出，您可能需要預視平面化的效果。

影像解析度 點陣圖影像中每英寸所含的像素數目 (ppi)。在列印的影像上使用太低的解析度，會導致像素化而印出大而粗糙的像素。使用太高的解析度 (小於輸出裝置能夠產生的像素) 會增加檔案大小，降低列印圖案的速度，卻沒有提高列印輸出的品質。

印表機解析度和網線數 半色調濾色上每英寸所產生的墨水點數 (dpi) 和每英寸的所產生的行數。影像解析度、印表機解析度和網線數間的關係，會決定列印影像的細節品質。

色彩色版

[回到頁首](#)

每一個 Photoshop 影像都有一或多個色版，每個色版都儲存了影像中色彩元素的資訊。影像中的預設色版數目，視其色彩模式而定。依預設，點陣影像、灰階、雙色調和索引色模式都有一個色版；RGB 和 Lab 影像有三個；CMYK 影像則有四個。除了點陣圖模式影像外，所有的影像類型都可以增加色版。如需詳細資訊，請參閱色彩模式。

彩色影像中的色版實際上是代表影像的每一個色彩組件的灰階影像。例如，在紅色、綠色和藍色的顏色數值方面，RGB 影像有不同的色版。

除了色彩色版外，還可以在影像中增加 alpha 色板當作遮色片，用來儲存和編輯選取範圍；還可以增加特別色色版以增加特別色印版，供列印時使用。如需詳細資訊，請參閱色版基礎概念。

位元深度

[回到頁首](#)

位元深度會指定影像中每一個像素有多少色彩資訊可用。每個像素的位元資訊越多，可用色彩就越多、色彩呈現也就越精確。例如，位元深度為 1 的影像，其像素有兩種可能的數值：黑色和白色。位元深度為 8 的影像具有 2^8 或 256 個可能的數值。位元深度為 8 的灰階模式影像具有 256 個可能的灰階數值。

RGB 影像是由 3 種色彩色版構成。每個像素 8 位元的 RGB 影像的每一個色版具有 256 個可能的數值，也就是說，它具有超過 1 千 6 百萬個可能的色彩數值。每個色版 8 位元的 RGB 影像有時候也稱為 24 位元影像 (8 位元 x 3 個色版 = 每個像素 24 位元資料)。

除了 8 位元的影像外，Photoshop 也可以處理包含 16 bpc 或 32 bpc 的影像。32 bpc 的影像又稱為高動態範圍 (HDR) 影像。

16 位元影像的 Photoshop 支援

Photoshop 提供下列支援，以處理 16 bpc 影像：

- 使用灰階、RGB 色彩、CMYK 色彩、Lab 色彩及多重色版模式。
- 除了「藝術步驟記錄筆刷」工具外，工具箱中的所有工具都可以在 16 bpc 影像上使用。
- 可使用顏色和色調調整指令
- 您可以在 16 bpc 影像中使用圖層，包括調整圖層。
- 16 bpc 影像可使用許多 Photoshop 濾鏡。

若要利用 Photoshop 的某些特定功能，例如某些濾鏡，您可以將 16 bpc 的影像轉換為 8 bpc 的影像。最好能夠執行「另存新檔」，再轉換影像檔的拷貝，這樣原始檔就可以保留完整 16 bpc 的影像資料。

Adobe 推薦

 [您有想要分享的教學課程嗎？](#)



瞭解位元深度

Martin Evening

透過此 Adobe Photoshop for Photographers 書摘，深入瞭解更多細節。

在位元深度間進行轉換

[回到頁首](#)

❖ 執行下列任一項作業：

- 若要在 8 bpc 和 16 bpc 之間轉換，請選擇「影像 > 模式 > 16 位元/色版」或「8 位元/色版」。
- 若要從 8 bpc 或 16 位元轉換為 32 bpc，請選擇「影像 > 模式 > 32 位元/色版」。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

影像尺寸與解析度

[關於像素尺寸和列印影像解析度](#)

[檔案大小](#)

[關於螢幕解析度](#)

[關於印表機解析度](#)

[決定影像的建議解析度](#)

[在螢幕上檢視列印尺寸](#)

[重新取樣](#)

[更改影像的像素尺寸](#)

[更改列印尺寸和解析度](#)

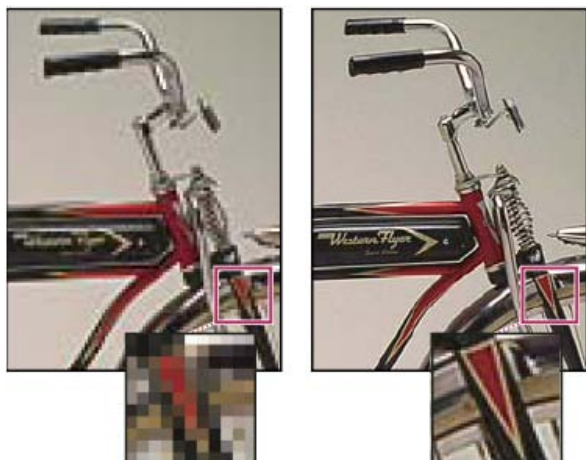
[什麼會影響檔案大小?](#)

如需詳細指示，請按下列連結。若要詢問問題、請求功能或報告問題，請造訪 feedback.photoshop.com。

關於像素尺寸和列印影像解析度

[回到頁首](#)

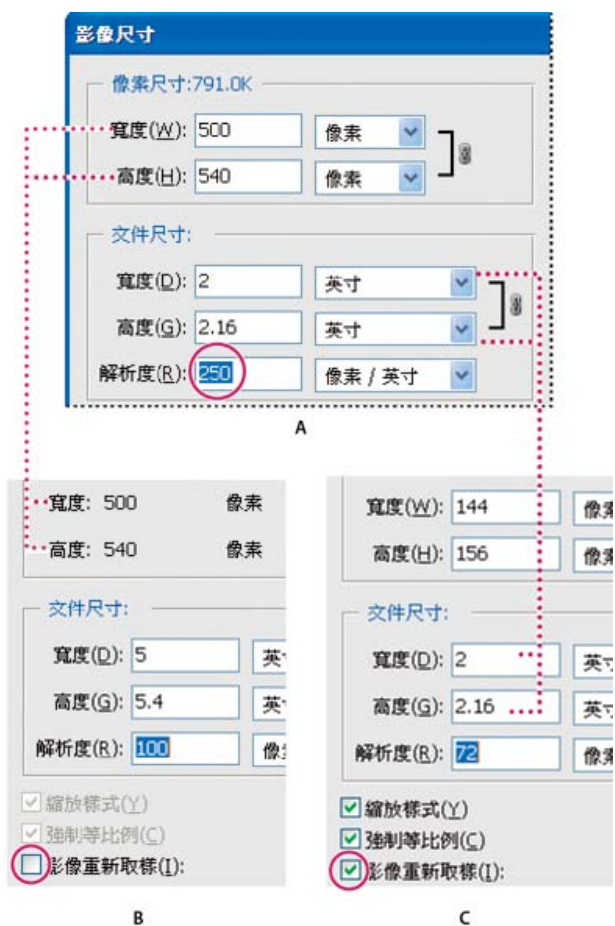
像素尺寸會測量影像寬度和高度的像素總數。解析度則是指點陣影像的精細度，測量單位是每英寸的像素數目 (ppi)。每英寸的像素越多，解析度就越高。一般而言，較高解析度的影像在輸出時可獲得較佳的品質。



72 ppi 和 300 ppi 的相同影像；插圖縮放比例 200%

除非重新取樣影像 (請參閱重新取樣)，否則當您更改列印尺寸或解析度時，影像資料的總量仍維持不變。例如，如果您更改檔案的解析度，它的寬度與高度也會隨著更改，以維持相同的影像資料總量。

在 **Photoshop** 中，您可以在「影像尺寸」對話框 (選擇「影像 > 影像尺寸」) 中查看影像尺寸與解析度的關係。取消選取「影像重新取樣」，因為您並不想更改相片的影像資料總量，接著更改寬度、高度或解析度。當您更改一個值時，其他兩個值也會隨之更改。當您選取「重新取樣影像」選項時，可以變更影像的解析度、寬度及高度來符合您的列印或螢幕上的需求。



像素尺寸等於文件 (輸出) 尺寸乘以解析度。

A. 原始尺寸和解析度 **B.** 降低解析度而不變更像素尺寸 (不重新取樣) **C.** 維持文件的尺寸但降低解析度, 則會減少像素的尺寸 (重新取樣)

快速顯示目前的影像尺寸

如果您想要快速顯示文件目前的影像尺寸, 請使用文件視窗底部的資訊方框。

✦ 將指標放在檔案資訊方框上方, 然後按住滑鼠按鈕。

檔案大小

[回到頁首](#)

影像檔案的大小為該影像檔案的數位大小, 以 Kilobyte (K)、Megabyte (MB) 或 Gigabyte (GB) 為度量單位。檔案大小和影像的像素尺寸成正比。設定相同的列印大小, 像素愈多的影像可能會產生愈多的細節, 也就需要較大的磁碟空間來儲存, 同時編輯及列印的速度也會變慢。因此, 在決定影像解析度時, 就必須在影像品質 (擷取全部所需的資料) 和檔案大小之間進行取捨。

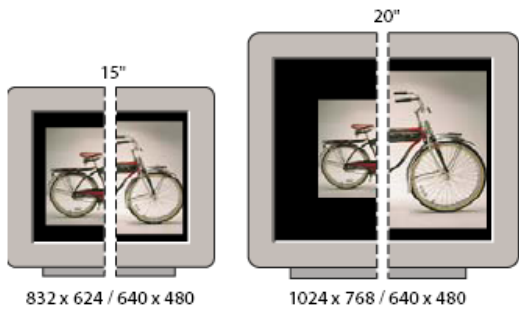
另一個影響檔案大小的因素是檔案的格式。由於 GIF、JPEG、PNG 和 TIFF 檔案格式使用的壓縮方法有所改變, 相同像素尺寸的檔案大小可能會有大幅差距。同樣地, 影像中的顏色位元深度和圖層與色版的數目, 也會影響檔案大小。

在每個影像裡, Photoshop 最多只能支援 300,000 x 300,000 個像素。這會限制影像可用的列印尺寸和解析度。

關於螢幕解析度

[回到頁首](#)

螢幕解析度是以像素尺寸來表示。例如, 如果螢幕解析度和相片的像素尺寸是同樣大小, 以 100% 的比例檢視相片時, 相片會填滿螢幕。影像顯示在螢幕上的大小取決於下列幾個因素的結合: 影像的像素尺寸、螢幕大小以及螢幕解析度設定。在 Photoshop 中, 您可以更改螢幕上影像的放大比例, 以便能夠輕鬆地處理任何像素尺寸的影像。



620 x 400 像素的影像顯示在各種大小與解析度的螢幕上。

準備在螢幕上檢視的影像時，您應該考量可能用來檢視相片的最低螢幕解析度。

關於印表機解析度

[回到頁首](#)

印表機解析度的測量單位是每英寸墨水點數，也稱為 **dpi**。一般而言，每英寸點數越多，列印輸出的品質也就越高。大部分噴墨印表機的解析度大約是 **720 至 2880 dpi** (技術上而言，噴墨印表機噴出的是微小的墨水霧，而不是像製版機或雷射印表機一般真正的墨點)。

印表機解析度和影像解析度不同，但彼此有所關聯。若要使用噴墨印表機列印高品質的相片，**220 ppi** 以上的影像解析度應該可以獲得不錯的結果。

網線數是印表機每英寸的點數或半色調格數，用來列印灰階影像或分色，也稱為網線或網版。網線數是以每英寸的線數 (**lpi**) 為度量單位，而在半色調網屏中則是以每英寸的格線數為度量單位。輸出裝置的解析度愈高，可以使用的網線就越細緻 (越高)。

影像解析度和網線數間的關係，決定列印影像的細節品質。若要製作最佳品質的半色調影像，使用的影像解析度通常要是網線數的 **1.5 倍** 到最多 **2 倍**，可是有些影像和輸出裝置則需要較低的解析度才能產生好的效果。若要決定印表機的網線數，請查閱印表機的文件或洽詢服務提供廠商。

備註：有些網片輸出機和 **600 dpi** 的雷射印表機使用的是半色調之外的網屏技術。如果您是在非半色調印表機上列印影像，請洽詢您的服務廠商或查閱印表機文件，以獲得影像解析度的建議。



網線數範例

A. 65 lpi：粗糙的網屏，通常用於列印通訊刊物和購物折價券 **B. 85 lpi**：一般網屏，通常用於列印報紙 **C. 133 lpi**：高品質網屏，通常用於列印四色雜誌 **D. 177 lpi**：非常細的網屏，通常用於年度報告和藝術書籍中的影像

決定影像的建議解析度

[回到頁首](#)

若要使用半色調網屏來列印影像，則合適的影像解析度範圍是依據輸出裝置的網線數來決定。**Photoshop** 可以根據輸出裝置的網線數，決定建議的影像解析度。

備註：如果影像解析度超過網線的 **2.5 倍**，在列印影像時會顯示警告訊息。這表示影像解析度高於印表機需要的解析度。請儲存一份檔案拷貝，然後降低解析度。

1. 請選擇「影像 > 影像尺寸」。
2. 按一下「自動」。
3. 在「網屏」中，輸入輸出裝置的網線數。必要時，可以選擇新的度量單位。請注意，網屏數值只會用來計算影像的解析度，不會設定列印的網屏。
4. 在「品質」中選取選項：
 - 草稿 產生與網線數相同的解析度 (不低於 72 像素/英寸)。
 - 佳 產生網線數 1.5 倍的解析度。
 - 最佳 產生網線數 2 倍的解析度。

在螢幕上檢視列印尺寸

❖ 執行下列任一項作業：

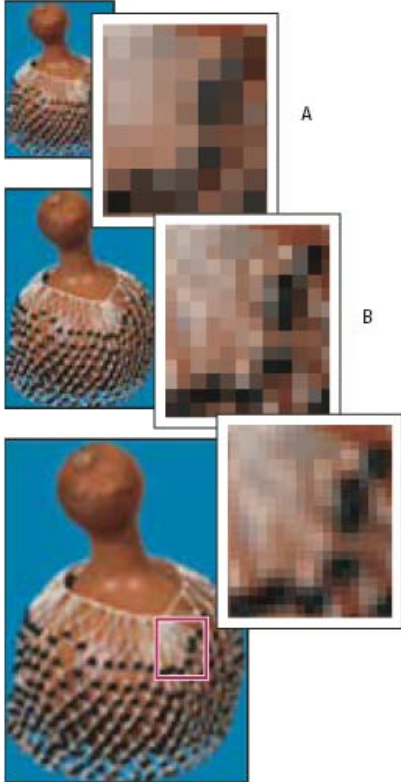
- 請選擇「檢視 > 列印尺寸」。
- 請選取「手形」工具或「縮放顯示」工具，並在選項列中按一下「列印尺寸」。

影像會依照「影像尺寸」對話框的「文件尺寸」區域中所指定的值，以其差不多的列印尺寸重新顯示。螢幕的尺寸和解析度會影響螢幕上的列印尺寸。

備註： Creative Cloud 版本沒有「列印尺寸」指令。

重新取樣

重新取樣是指當您更改影像的像素尺寸或解析度的同時，也更改了影像資料總量。當您縮減取樣 (減少像素數目) 時，會從影像中刪除資訊。當您增加重新取樣 (增加像素數目或增加取樣) 時，會加入新的像素。您可以指定內插補點方法，決定如何增加或刪除像素。



重新取樣像素

A. 縮減取樣 B. 原稿 C. 增加取樣後 (顯示每一組影像的已選取像素)

請記住，重新取樣會造成較差的影像品質。例如，將影像重新取樣成較大的像素尺寸時，這個影像便會遺漏一些細節和損失銳利度。在重新取樣的影像上套用「遮色片銳利化調整」濾鏡，對於重新調整影像細節的焦距很有幫助。

用足夠高的解析度掃描或建立影像，可避免需要重新取樣。如果想要在螢幕上預視變更像素尺寸的效果，或以不同解析度列印校樣，請使用檔案的複本重新取樣。

Photoshop 是使用內插補點方法，以現有像素的顏色數值為基礎，為任何新的像素指定顏色數值，藉以進行影像重新取樣。您可以在「影像尺寸」對話框中選擇要使用的方法。

最接近像素 複製影像中像素的較快速、但比較不準確的方法。這個方法適合用於包含未消除鋸齒邊緣的圖例，可以保留清晰銳利的邊緣，並建立較小的檔案。但是，這個方法也可能產生鋸齒效果。在扭曲或縮放影像時，或在選取範圍上執行多重操作時，此情況會變得明顯。

縱橫增值法 這個方法藉著平均周圍像素的顏色值來增加像素，它會產生品質中等的結果。

環迴增值法 是一種比較慢但較準確的方法，以檢查周圍像素的值为基礎。由於使用更複雜的計算，「環迴增值法」能比「最接近像素」或「縱橫增值法」產生更平滑的色調漸層。


環迴增值法 (更平滑) 適合用於放大影像的方法，以「環迴增值法」內插補點為基礎，用來產生更平滑的結果。

環迴增值法 (更銳利) 適合用於縮小影像尺寸的方法，以「環迴增值法」內插補點為基礎，具有增強的銳利化效果。這個方法可以在重新取樣時，保留影像的細節。如果「環迴增值法 (更銳利)」使影像的某些區域過度銳利化，請試著使用「環迴增值法」。

💡 您可以指定 Photoshop 每次重新取樣影像資料時所使用的預設內插補點方法。選擇「編輯 > 偏好設定 > 一般」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 一般」(Mac OS)，然後從「影像內插補點方法」選單中選擇一個方法。

更改影像的像素尺寸

更改影像的像素尺寸不僅會影響它在螢幕上的尺寸，也會影響影像品質和列印特性，這些特性可能是列印尺寸或影像解析度。


1. 請選擇「影像 > 影像尺寸」。
2. 若要維持像素寬度與像素高度的目前比例，請選取「強制等比例」。這個選項會自動在您變更高度時更新寬度，反之亦然。
3. 在「像素尺寸」下輸入「寬度」和「高度」的數值。若要輸入目前尺寸的百分比數值，請選取「百分比」做為度量單位。影像的新檔案大小會顯示在「影像尺寸」對話框的頂端，舊的檔案大小則會顯示在括號中。
4. 請確認選取「影像重新取樣」，並選擇內插補點方法。
5. 如果影像中有已套用樣式的圖層，請選擇「縮放樣式」，讓效果適合於縮放後的影像。不過您要先選擇「強制等比例」後，才能使用「縮放樣式」這個選項。
6. 完成設定選項後，請按一下「確定」。
 若要在製作較小影像時獲得最佳結果，請縮減取樣，並套用「遮色片銳利化調整」濾鏡。若要製作較大的影像，請用較高的解析度重新掃描影像。

[回到頁首](#)

更改列印尺寸和解析度

在建立供列印媒體使用的影像時，用列印尺寸和影像解析度指定影像尺寸是不錯的方法。這兩種衡量尺寸的方法稱為文件大小，會決定像素的總數，亦即影像的檔案大小，同時也會決定影像置入其他應用程式時基本的大小。您可以利用「列印」指令，進一步操控列印影像的縮放；但是，利用「列印」指令所做的變更只會影響列印的影像，而不會影響影像檔案的文件尺寸。

如果開啟了影像的重新取樣，就可以分別變更列印尺寸和解析度 (並變更影像中的像素總數)。如果關閉了重新取樣，就可以只變更尺寸或解析度其中一個值，Photoshop 會自動調整另外一個值，維持像素的總數。為了獲得最佳的列印品質，最好先變更尺寸和解析度，而不要重新取樣。然後只在有需要時才進行重新取樣。

1. 請選擇「影像 > 影像尺寸」。
2. 更改列印尺寸、影像解析度，或同時更改以上兩項：
 - 如果只要更改列印尺寸或解析度，並按比例調整影像的像素總數，請選取「影像重新取樣」，然後選擇一個內插補點方法。
 - 若要變更列印尺寸和解析度，但不變更影像中的像素總數，請取消選取「影像重新取樣」。
3. 若要維持影像寬度與影像高度的目前比例，請選取「強制等比例」。這個選項會自動在您變更高度時變更寬度，反之亦然。
4. 請在「文件尺寸」下輸入高度和寬度的新數值。如果需要的話，可以選擇新的度量單位。請注意，在「寬度」下，「欄」選項使用的是「單位和尺標」偏好設定中所指定的寬度和間距尺寸。
5. 請在「解析度」中輸入新數值。如果需要的話，可以選擇新的度量單位。
 若要復原「影像尺寸」對話框中顯示的初始值，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，然後按一下「重設」。

[回到頁首](#)

什麼會影響檔案大小?

檔案大小與影像中的像素尺寸以及影像包含的圖層數目有關。像素愈多的影像在列印時可能會產生較多的細節，但是也需要較大的磁碟空間，而且編輯及列印的速度也可能比較慢。因此，您應該要隨時追蹤檔案大小，確保檔案不要變得過份龐大。如果檔案變得太大，請減少影像中的圖層數目，或更改影像大小。

您可以在應用程式視窗的底部檢視影像的檔案大小資訊。

[更多說明主題](#)

[管理圖層](#)

 [影像資訊](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

從相機和掃描器取得影像

從相機取得數位影像

使用 **WIA** 讀入數位相機的影像 (僅適用於 **Windows**)

讀入掃描的影像

從相機取得數位影像

[回到頁首](#)

您可以將相機或媒體讀卡機連接到電腦，將影像拷貝到電腦。

- 使用 Adobe® Bridge® 中的「從相機取得相片」指令可下載相片，並組織相片、重新命名及套用中繼資料。
- 如果相機或讀卡機顯示為電腦中的磁碟機，請直接將影像拷貝到硬碟或 Adobe Bridge 中。
- 使用相機隨附的軟體、Windows Image Acquisition (WIA) 或 Image Capture (Mac OS)。如需有關使用 Windows Image Acquisition 或 Image Capture 的詳細資訊，請參閱您電腦的文件。

使用 **WIA** 讀入數位相機的影像 (僅適用於 **Windows**)

[回到頁首](#)

某些數位相機使用 Windows Image Acquisition (WIA) 支援來讀入影像。當您使用 WIA 時，Photoshop 會使用 Windows 及數位相機或掃描器軟體，直接將影像讀入 Photoshop。

1. 請選擇「檔案 > 讀入 > WIA 支援」。
2. 在電腦上選擇儲存影像檔案的目的地。
3. 請確認已選取「在 Photoshop 中開啟取得的影像」。若要讀入大量的影像，或是要稍後再編輯影像，請取消選取「開啟取得的影像」。
4. 如果想要將讀入的影像直接存入以目前日期命名的檔案夾中，請選取「唯一檔案夾」。
5. 按一下「啟動」。
6. 選取要從中讀入影像的數位相機。
備註： 如果相機的名稱沒有出現在次選單中，請確認軟體和驅動程式已經正確安裝，而且相機已經連接妥當。
7. 選擇要讀入的影像：
 - 按一下縮圖清單中的影像，便能讀入影像。
 - 按住 Shift 鍵並在數個影像上按一下，便能同時將這些影像讀入。
 - 按一下「全部選取」，便能讀入所有的影像。
8. 按一下「取得圖片」，便能讀入影像。

讀入掃描的影像

[回到頁首](#)

若要讀入掃描的影像，請從個別掃描軟體開啟儲存的 TIFF 檔案，或在 Photoshop 中直接使用 TWAIN 或 WIA 介面。無論使用上述何種方法，請記得安裝掃描器所需的軟體。如需安裝指示，請參閱掃描器製造商所提供的文件。

備註： 掃描器驅動程式是由掃描器製造商提供支援，而不是由 Adobe 提供。如果在掃描時遇到問題，請確認使用的是掃描器驅動程式和軟體的最新版本。

從個別掃描應用程式讀入影像

大部分掃描器都隨附可在 Photoshop 外部執行的軟體，提供相同的掃描選項和品質。這個方法可以避開過時 TWAIN 驅動程式造成的問題；也能提高效率，當掃描在背景繼續執行時，您可以同時在 Photoshop 中編輯影像。

1. 啟動掃描軟體，並視需要設定選項。(在 Mac OS 中還可以使用 Image Capture 公用程式。)
2. 將掃描影像儲存為 TIFF 格式。
3. 在 Photoshop 中開啟儲存的 TIFF 檔案。

 有些掃描器軟體可讓您將 Photoshop 指派為影像掃描完成後所要使用的外部編輯器。

使用 **TWAIN** 介面讀入影像

TWAIN 是一種跨平台介面，用來取得掃描器、數位相機和影格擷取器所擷取的影像。


1. 安裝裝置製造商提供的 TWAIN 軟體。

2. 下載 [Windows](#) 或 [Mac OS](#) 適用的 Photoshop TWAIN 增效模組。

此增效模組支援 32 位元 Windows 和 Mac OS。而如果掃描器製造商提供 64 位元驅動程式，則也支援 64 位元 Mac OS 10.6。(但此佔少數，所以大部分 Mac OS 使用者仍須以 32 位元模式執行 Photoshop。)

3. 請選擇「檔案 > 讀入」，並從次選單中選擇要使用的裝置。

使用 **WIA** 介面讀入影像 (僅限 **Windows**)

1. 請選擇「檔案 > 讀入 > WIA 支援」。
2. 在電腦上選擇儲存影像檔案的目的地。
3. 按一下「啟動」。
4. 選取「在 Photoshop 中開啟取得的影像」(除非您要讀入大量影像，或是想稍後再編輯影像)。
5. 如果想將讀入的影像儲存在以目前日期命名的檔案夾中，請選取「唯一檔案夾」。
6. 選取使用的掃描器。
備註：如果掃描器的名稱沒有出現在次選單中，請確認軟體和驅動程式是否安裝正確，並確認掃描器已連接妥當。
7. 選擇掃描的影像種類：彩色圖片、灰階圖片、黑白圖片或文字。
 若要指定自訂設定，請選取「調整掃描圖片的品質」。
8. 按一下「預視」。必要時，拖移邊界方框的控點，調整裁切的大小。
9. 按一下「掃描」。

掃描的影像會以 **BMP** 格式儲存。

更多說明主題

 [從數位相機或讀卡機取得相片讀入 AdobeBridge](#)

 [在 Camera Raw 中導覽、開啟和儲存影像](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)


建立、開啟和讀入影像

建立影像
複製影像
開啟檔案
開啟 PDF 檔案
開啟 EPS 檔案

如需詳細指示，請按下列連結。若要詢問問題、請求功能或報告問題，請造訪 feedback.photoshop.com。

建立影像

[回到頁首](#)

1. 請選擇「檔案 > 開新檔案」。
2. 在「新增」對話框中，輸入影像的名稱。
3. (選擇性) 從「預設集」選單中選擇文件尺寸。
備註： 若要使用特定裝置的像素尺寸集來建立文件，請按一下「Device Central」按鈕。
4. 從「尺寸」選單選擇預設集，或是在「寬度」與「高度」文字方塊中輸入數值以設定寬度與高度。
 若要使新影像的寬度、高度、解析度、色彩模式和位元深度都符合任何開啟的影像，請從「預設集」選單的底部選擇檔案名稱。
5. 設定解析度、色彩模式和位元深度。
如果已將選取的區域拷貝到剪貼簿，則影像的尺寸與解析度會自動依據這個影像資料來決定。
6. 選取畫布顏色選項：
白色 以白色 (預設的背景色) 填滿背景圖層。
背景色 以目前的背景色填滿背景圖層。
透明 使第一個圖層變透明，不含任何顏色數值。產生的文件會以單一、透明的圖層做為其內容。
7. (選擇性) 如果有需要，請按一下「進階」按鈕，顯示更多選項。
8. (選擇性) 在「進階」模式下，選擇一個色彩描述檔，或選擇「不要對此文件進行色彩管理」。除非您要在視訊中使用這個影像，否則在「像素外觀比例」的部分，請選擇「正方形」。當您要在視訊中使用這個影像時，就選擇另一個選項，使用非正方形的像素。
9. 完成所有步驟後，可以按一下「儲存預設集」，將設定值儲存為預設集，或者按一下「確定」以開啟新的檔案。

複製影像

[回到頁首](#)

您可以將整個影像 (包括所有的圖層、圖層遮色片和色版) 複製到記憶體中，而不用儲存到磁碟裡。

1. 開啟要複製的影像。
2. 選擇「影像 > 複製」。
3. 輸入複製影像的名稱。
4. 如果您想要複製影像並合併圖層，請選取「只複製合併圖層選項」。若要保留圖層，請務必取消選取這個選項。
5. 按一下「確定」。

開啟檔案

[回到頁首](#)

您可以使用「開啟舊檔」指令和「最近開啟的檔案」指令開啟檔案。您也可以從 Adobe Bridge 或 Adobe® Photoshop® Lightroom™ 將檔案開啟到 Photoshop 中。

開啟特定檔案時 (例如相機原始資料及 PDF)，您要先在對話框中指定設定與選項，才能在 Photoshop 中完全開啟檔案。

除了靜態影像外，Photoshop® Extended 使用者還可以開啟及編輯 3D 檔案、視訊和影像順序檔案。如需詳細資訊，請參閱讀入視訊檔案與影像順序。

備註： Photoshop 會使用增效模組開啟及讀入多種檔案格式。如果「開啟舊檔」對話框或「檔案 > 讀入」次選單中未顯示某種檔案格式，則可能需要安裝該格式的增效模組。

有時候，Photoshop 可能會無法判斷正確的檔案格式。例如，檔案曾在兩個作業系統之間轉換時，便可能發生這種情形。有時候，在 Mac OS 與 Windows 之間轉換檔案可能會造成格式標示錯誤。在這種情況下，您必須指定用來開啟檔案的正確格式。

 將 Illustrator 圖案放入 Photoshop 時，可以 (盡可能) 保留圖層、遮色片、透明度、組合形狀、切片、影像地圖和可編輯的字體。在 Illustrator 中，以 Photoshop (PSD) 檔案格式轉存圖案。如果 Illustrator 圖案中包含 Photoshop 不支援的成份，圖案的外觀會保留，但是會將圖層合併並將圖案

點陣化。

使用「開啟舊檔」指令開啟檔案

1. 請選擇「檔案 > 開啟舊檔」。
2. 選取要開啟的檔案名稱。如果未顯示該檔案，請從「檔案類型」(Windows) 或「啟用」(Mac OS) 彈出式選單中選取可以顯示所有檔案的選項。
3. 按一下「開啟」。在某些情況中，會顯示對話框，讓您設定格式特定的選項。

備註： 如果出現色彩描述檔警告訊息，請指定是要使用嵌入描述檔做為使用中色域、要將文件色彩轉換為使用中色域，還是要反轉嵌入描述檔。如需詳細資訊，請參閱[色彩管理讀入影像](#)。

開啟最近使用的檔案

❖ 請選擇「檔案 > 最近開啟的檔案」，並從次選單中選取檔案。

備註： 若要指定「最近開啟的檔案」選單中所列的檔案數目，請更改「檔案處理」偏好設定中的「最近開啟的檔案清單包含」選項。選擇「編輯 > 偏好設定 > 檔案處理」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 檔案處理」(Mac OS)。

指定用來開啟檔案的檔案格式

如果使用不符合真實格式的副檔名來儲存某個檔案 (例如，以 .gif 副檔名儲存 PSD 檔案)，或者檔案沒有副檔名，Photoshop 可能無法開啟此檔案。選取正確的格式可讓 Photoshop 辨識及開啟檔案。

❖ 執行下列任一項作業：

- (Windows) 選擇「檔案 > 開啟為」，並選取您要開啟的檔案。然後從「開啟為」彈出式選單中選擇想要的格式，並按一下「開啟」。
- (Mac OS) 選擇「檔案 > 開啟舊檔」，並從「顯示」彈出式選單中選擇「全部文件」。然後選取要開啟的檔案，從「格式」彈出式選單中選擇想要的檔案格式，並按一下「開啟舊檔」。

備註： 如果檔案沒有開啟，可能是選擇的格式不符合檔案的真正格式，或者檔案可能已損毀。

[回到頁首](#)

開啟 PDF 檔案

Adobe「可攜式文件格式」(Portable Document Format, PDF) 是一種多功能的檔案格式，可表示向量和點陣資料。同時具備電子文件搜尋和瀏覽功能。PDF 是 Adobe Illustrator 和 Adobe Acrobat 的主要格式。

有些 PDF 檔案包含單一影像，有些則包含多重頁面和影像。在 Photoshop 中開啟 PDF 檔案時，可以選擇要開啟哪些頁面或影像，並指定點陣化選項。

您也可以使用「置入」指令、「貼上」指令和拖放功能，讀入 PDF 資料。頁面或影像會置入於不同的圖層上，當成「智慧型物件」。

備註： 下列程序僅適用於在 Photoshop 中開啟一般 PDF 檔案。開啟 Photoshop PDF 檔案時，不需要在「讀入 PDF」對話框中指定選項。

1. 執行下列任一項作業：

- (Photoshop) 請選擇「檔案 > 開啟舊檔」。
- (Bridge) 請選取 PDF 檔案，然後選擇「檔案 > 開啟方式 > Adobe Photoshop」。請跳至步驟 3。

2. 在「開啟舊檔」對話框中，選取檔案的名稱，然後按一下「開啟」。

3. 在「讀入 PDF」對話框的「選取」底下，依據您要讀入的 PDF 文件內容而定，選取「頁面」或「影像」。

4. 按一下縮圖，選取您要開啟的頁面或影像。按住 Shift 鍵並按一下，選取一個以上的頁面或影像。選取的項目數會顯示在預視視窗底下。如果您是讀入影像，請跳至步驟 8。

備註： 使用「縮圖尺寸」選單，調整預視視窗中的縮圖檢視。「符合頁面」選項可以使一個縮圖符合預視視窗大小。如果有多個項目，便會顯示捲軸。

5. 若要為新文件指定名稱，請在「名稱」文字方塊中輸入。若要讀入一個以上的頁面或影像，會以後面接著數字的基本名稱開啟多份文件。

6. 從「頁面選項」底下的「裁切成」選單中選擇，指定要包含的 PDF 文件部份：

邊界方塊 裁切成可以包含頁面中所有文字和圖像的最小矩形區域。這個選項可減少「剪裁方塊」外面多餘的空格及任何文件元素。

備註： 「邊界方塊」不會裁切來源應用程式所建立之背景內的空格。

介質方塊 裁切成頁面的原始尺寸。

裁切方塊 裁切成 PDF 檔案的剪裁區域 (裁切邊界)。

出血方塊 裁切成 PDF 檔案中的指定區域，用於容納生產程序 (例如剪下、摺疊和剪裁) 中的固有限制。

剪裁方塊 裁切成符合希望頁面預定尺寸的指定區域。

作品方塊 裁切成 PDF 檔案中的指定區域，用來將 PDF 資料置入其他應用程式中。

7. 在「影像尺寸」下輸入「寬度」和「高度」的值 (如果需要)：

- 若要讓頁面在縮放以符合「寬度」和「高度」值所定義的矩形大小時保留原來的外觀比例，請選取「強制等比例」。
- 若要讓頁面大小確實縮放為「寬度」和「高度」值，請取消選取「強制等比例」。頁面在縮放時可能會出現一些扭曲現象。

選取多個頁面時，「寬度」和「高度」文字方塊會顯示所選頁面的最大寬度和高度值。如果選取了「強制等比例」，而您也沒有更改「寬度」和「高度」值，所有頁面就會以原來的尺寸呈現。若更改這些值，所有頁面在點陣化時就會依比例縮放。

- 在「影像尺寸」底下指定下列選項：
 - 解析度 設定新文件的解析度。請參閱關於像素尺寸和列印影像解析度。
 - 模式 設定新文件的色彩模式。另請參閱色彩模式。
 - 位元深度 設定新文件的位元深度。請參閱位元深度。「寬度」和「高度」值再加上「解析度」就決定了文件最後的像素尺寸。
- 若要抑制色彩描述檔警告，請選取「抑制警告」。
- 按一下「確定」。

[回到頁首](#)

開啟 EPS 檔案

「壓縮的 PostScript」(EPS) 既可表現向量資料，也可以表現點陣圖資料，而且幾乎所有的圖像、圖例和版面配置程式都支援 EPS。主要用來產生 PostScript 圖稿的 Adobe 應用程式是 Adobe Illustrator。在開啟包含向量圖的 EPS 檔案時，這個檔案會點陣化，也就是向量圖案中數學定義的直線和曲線，會轉換成點陣影像的像素或位元。

您也可以使用「置入」指令、「貼上」指令和拖放功能，將 PostScript 圖案放進 Photoshop 中。

- 請選擇「檔案 > 開啟舊檔」。
- 選取要開啟的檔案，並按一下「開啟舊檔」。
- 指定想要的尺寸、解析度和模式。若要維持相同的高度與寬度比例，請選取「強制等比例」。
- 若要最小化圖案的鋸齒狀邊緣，請選取「消除鋸齒」。

更多說明主題

 [Adobe Bridge](#)

 [Mini Bridge](#)

 [使用 Camera Raw 處理影像](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

檢視影像

- 變更螢幕模式
- 檢視影像的其他區域
- 使用旋轉檢視工具
- 停用軌跡板手勢 (Mac OS)
- 使用導覽器面板
- 放大或縮小顯示


變更螢幕模式

[回到頁首](#)

您可以使用螢幕模式選項在整個螢幕上檢視影像，也可以顯示或隱藏選單列、標題列與捲軸。

💡 按下 **F** 鍵可以在螢幕模式間迅速切換。

❖ 執行下列任一項作業：

- 若要顯示預設模式 (選單列位於上方、捲軸位於側邊)，請選擇「檢視 > 螢幕模式 > 標準螢幕模式」。或者，按一下應用程式列中的「螢幕模式」按鈕 ，然後從彈出式選單中選取「標準螢幕模式」。
- 若要顯示具有選單列和 50% 灰階背景的全螢幕視窗，但不要顯示標題列或捲軸，請選擇「檢視 > 螢幕模式 > 具選單列的全螢幕模式」。或者，按一下應用程式列中的「螢幕模式」按鈕，然後從彈出式選單中選取「具選單列的全螢幕模式」。
- 若要顯示僅具黑色背景的全螢幕視窗 (不要標題列、選單列或捲軸)，請選擇「檢視 > 螢幕模式 > 全螢幕模式」。或者，按一下應用程式列中的「螢幕模式」按鈕，然後從彈出式選單中選取「全螢幕模式」。

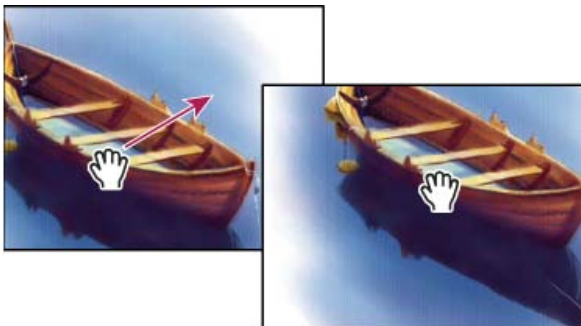
檢視影像的其他區域

[回到頁首](#)

❖ 執行下列任一項作業：

- 使用視窗捲軸。
- 選取「手形」工具，然後拖移到影像上。若要在選取了其他工具時使用「手形」工具，請在影像中拖移時按住空白鍵。

💡 如果您的電腦具備 OpenGL，則可使用手形工具將影像沿著您想檢視的方向輕觸。出現短暫的滑鼠手勢後，只要您持續拖移，影像就會一直移動。選擇「編輯 > 偏好設定 > 一般」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 一般」(Mac OS)，然後選取「啟動輕觸平移」，即可啟動此功能。



拖移「手形」工具以檢視影像的其他區域


- 拖移「導覽器」面板中的彩色方框 (替身檢視範圍)。

使用旋轉檢視工具

[回到頁首](#)

您可以使用「旋轉檢視」工具以不破壞影像的方式旋轉畫布，這種方式不會讓影像變形。旋轉畫布有多種好處，包括讓繪畫更容易。(需要 OpenGL。)

💡 您也可以使用有多重觸控軌跡板的 MacBook 電腦上的旋轉手勢。

- 在工具箱中選取「旋轉檢視」工具 。(如果工具未顯示，請按住「手形」工具。)
- 執行下列任一項作業：
 - 在影像中拖移。會出現指南針指示影像的北方，與目前畫布的角度無關。

- 在選項列的「旋轉角度」欄位中輸入角度。
- 按一下或拖曳圓形的「設定旋轉角度」控制鈕。

3. 若要將畫布復原到原始角度，請按一下「重設檢視」。

如需有關「旋轉檢視」工具和其他工作區提示的影片，請參閱 www.adobe.com/go/Invid4001_ps_tw. (關於旋轉檢視工具的討論，從 5:10 的位置開始。)

停用軌跡板手勢 (Mac OS)

[回到頁首](#)

如果您使用的是有多重觸控軌跡板的 MacBook 電腦，則可使用軌跡板來輕觸、旋轉或縮放影像。這個功能可以大幅增進效率，但如果容易不小心誤觸，也可以將其停用。

1. 選擇「Photoshop > 偏好設定 > 介面」(Mac OS)。
2. 在「一般」區段中取消選取「啟動手勢」。

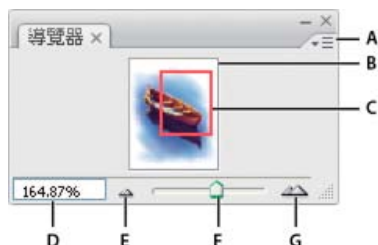
使用導覽器面板

[回到頁首](#)

您可以使用「導覽器」面板的縮圖顯示來迅速變更圖稿的檢視。「導覽器」中的彩色方框 (稱為替身檢視範圍) 對應視窗中目前可見的區域。

❖ 執行下列一或多項作業：

- 若要顯示「導覽器」面板，請選取「視窗 > 導覽器」。
- 若要變更放大比例，請在文字方塊中輸入數值、按一下「縮小顯示」或「放大顯示」按鈕，或拖移縮放顯示滑桿。
- 若要移動影像的檢視，請在影像縮圖中拖移替身檢視範圍。您也可以按一下影像縮圖，指定可以檢視的區域。
- 💡 若要同時設定替身範圍的大小和位置，請在影像縮圖中按住 Control (Windows) 或 Command (Mac OS) 並拖移。
- 若要變更替身檢視範圍的色彩，請從面板選單中選取「面板選項」。從「顏色」彈出式選單中選擇預設的色彩，或按一下顏色方框以選擇自訂色彩。




導覽器面板

A. 面板選單按鈕 B. 圖稿的縮圖顯示 C. 替身預視範圍 D. 縮放顯示文字方塊 E. 縮小顯示按鈕 F. 縮放顯示滑桿 G. 放大顯示按鈕

放大或縮小顯示

[回到頁首](#)

使用「縮放顯示」工具  或「檢視選單」指令可以放大或縮小影像。使用「縮放顯示」工具時，每按一下都會將影像放大或縮小至下一個預設百分比，並以您所按的位置為中心顯示影像。當影像達到 3200% 的最高放大層級時或 1 像素的最小尺寸時，放大鏡內會變成空白。

💡 若要檢視更正確的影像、準確顯現銳利化、圖層效果和其他調整，請參閱以 100% 顯示影像。

設定縮放顯示工具偏好設定

1. 選擇「編輯 > 偏好設定 > 效能」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 效能」(Mac OS)。在「GPU 設定」區段中，選取「啟動 OpenGL 繪圖」。
備註： 有些縮放顯示工具偏好設定需要 OpenGL。如果無法使用「啟動 OpenGL 繪圖」，表示您的視訊卡不支援此項技術。
2. 在「一般」偏好設定中，選取下列任何一項：
 - 動畫的縮放 啟動按住縮放顯示工具時的連續縮放
 - 縮放顯示重新調整視窗尺寸 請參閱縮放時自動調整視窗大小。
 - 使用捲動滾輪縮放顯示 啟動滑鼠上的捲動滾輪縮放。
 - 將點擊處縮放至中央 將點擊位置置於縮放顯示視圖的中央。

縮放預設量

❖ 執行下列任一項作業：

- 選取「縮放顯示」工具 ，然後按一下選項列中的「放大顯示」按鈕  或「縮小顯示」按鈕 。接著，按一下想要放大或縮小顯示的區域。

💡 若要快速切換至縮小顯示，請按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac OS)。

- 選擇「檢視 > 放大」或「檢視 > 縮小」。達到影像的最高放大層級或最低縮小層級時，將無法使用「放大顯示」或「縮小顯示」指令。
- 在文件視窗左下角或「導覽器」面板中設定縮放顯示層級。

以 100% 顯示影像

100% 的縮放值可提供最精確的視圖，因為每個影像像素都以一個螢幕像素來顯示。(在其他縮放設定中，影像像素則會內插為各種不同數量的螢幕像素。)

❖ 執行下列任一項作業：

- 在工具箱中按兩下「縮放顯示」工具。
- (Creative Cloud) 選擇「檢視 > 100%」，或者按一下「縮放顯示」工具或「手形」工具選項列中的「100%」。
- 選擇「視圖 > 實際像素」，或者按一下縮放工具或手形工具選項列中的「實際像素」。
- 在「狀態列」中輸入 100%，然後按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)。

💡 100% 的影像視圖會以影像在網頁瀏覽器中的樣子呈現 (以目前的螢幕解析度)。

連續縮放

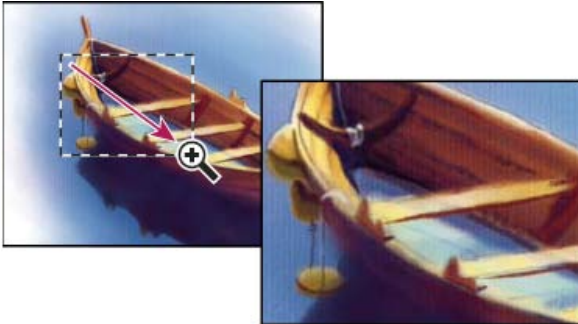
💡 若要連續縮放，您的視訊卡必須支援 OpenGL，且必須選取「一般」偏好設定中的「動畫的縮放」。

❖ 選擇縮放顯示工具，然後執行下列任一項作業：

- 在影像內部按住滑鼠可以放大顯示。按 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac OS) 可縮小顯示。
- 在選項列中選取「拖曳縮放」。接著在影像中向左拖移以縮小顯示，向右拖移以放大顯示。

放大特定區域

1. 選取「縮放顯示」工具。
2. 在您想要放大的影像部分上拖移。



拖移「縮放顯示」工具，放大對影像的檢視

縮放顯示選取畫面中的區域，會以最高的放大比例顯示。若要在 Photoshop 中移動圖稿的選取畫面，請先拖移一個選取畫面，然後按住空白鍵。

暫時縮放顯示影像

1. 按住 **H** 鍵，然後在影像中按一下並按住滑鼠按鈕。

目前工具就會變更為「手形」工具並變更影像的放大比例，如下所示：

- 如果文件視窗可以容納整個原始影像，影像會放大以符合視窗。
- 如果原本只看得到部分影像，則影像會縮小顯示。拖移縮放選取畫面，可放大影像的其他部分。

2. 放開滑鼠按鈕以及 **H** 鍵。

影像就會回復成之前的放大比例和工具。

縮放時自動調整視窗大小

❖ 使用「縮放顯示」工具時，在選項列中選取「重新調整視窗尺寸以相合」。在放大和縮小影像的檢視時，視窗會隨著調整尺寸。

如果取消選取「重新調整視窗尺寸以相合」(預設)，則不論影像的放大比例為何，視窗都會維持固定的大小。這個選項在您使用較小的螢幕，或是使用並排顯示的檢視時很有用。

備註： 若要在使用縮放的鍵盤快速鍵時自動調整視窗大小，請選擇「編輯 > 偏好設定 > 一般 (Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 一般」(Mac OS)。接著選取「縮放顯示重新調整視窗尺寸」。

使影像符合螢幕大小

❖ 執行下列任一項作業:

- 在工具箱中按兩下「手形」工具。
- 選擇「檢視 > 顯示全頁」。
- 選取縮放顯示工具或「手形」工具，然後按一下選項列中的「顯示全頁」按鈕。

這些選項可以調整縮放顯示層級和視窗尺寸，符合可用的螢幕空間。

隱藏像素格點

放大超過 500% 倍時，影像的像素格點依預設會顯示出來。若要隱藏格點，請執行下列動作:

❖ 選擇「檢視 > 顯示」，然後取消選取「像素格點」。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

以色版調整色彩與單色

混合色彩色版

[回到頁首](#)

混合色彩色版


使用「色版混合器」調整，可以建立高品質的灰階、深褐色調或其他色調的影像，也可以對影像進行創意色彩調整。要建立高品質的灰階影像，請在「色版混合器」調整中，選擇每一個色彩色版所佔的百分比。若要將彩色影像轉換成灰階，並為影像增添色調，請使用「黑白」指令（請參閱 [將彩色影像轉換成黑白相片](#)）。

「色版混合器」調整選項會混合使用影像中現有的（來源）色彩色版，修改目標（輸出）色彩色版。色彩色版為代表影像（RGB 或 CMYK）色彩元件色調值的灰階影像。使用「色版混合器」時，Photoshop 會根據來源色版，在目標色版上增加或減去灰階資料。跟您使用「選取顏色」調整，在特定色彩元件中增加或減去顏色的方式不同。

「色版混合器」預設集可從「調整」面板（CS5）或「屬性」面板（CS6）的「預設集」選單中使用。您可以使用這些預設的「色版混合器」預設集，來建立、儲存與載入自訂預設集。

混合色彩色版

1. 在「色版」面板中，選取複合色彩色版。
2. 若要存取「色版混合器」調整，請執行下列任一項作業：

- 在「調整」面板中按一下「色版混合器」圖示 。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 色版混合器」。然後在「新增圖層」對話框中，按一下「確定」。
- （CS5）按一下「調整」面板中的「色版混合器」預設集。

備註： 您也可以選擇「影像 > 調整 > 色版混合器」。不過請記住，這個方法會在影像圖層直接進行調整，並放棄影像資訊。

3. 執行下列任一項作業：

- 在「調整」面板（CS5）或「屬性」面板（CS6）中，從「輸出色版」選單中選擇一個色版，用於混合一個或多個現有版。
- （CS6）在「屬性」面板中，從「預設集」選單選擇「色版混合器」預設集。

當您選擇輸出色版時，Photoshop 會將這個色版的來源滑桿設為 100%，而其他所有的色版則設為 0%。例如，在 RGB 影像中，如果選擇「紅色」做為輸出色版，則紅色「來源色版」滑桿會設為 100%，「綠色」和「藍色」則設為 0%。

4. 將某個來源色版的滑桿向左拖移，可以減少該色版在輸出色版中所佔的比例，向右拖移則可增加色版所佔的比例，或者也可以在方塊中輸入介於 -200% 與 +200% 之間的數值。使用負值會先反轉來源色版，再將它增加到輸出色版中。

Photoshop 會在「總數」欄位中顯示來源色版的總數值，如果組合色版的數值高於 100%，Photoshop 會在總數值的旁邊顯示警告圖示。

5. 拖移「常數」選項的滑桿，或輸入數值。

選擇這個選項時，可以調整輸出色版的灰階值。當您將數值設為負值時，會增加黑色，設為正值時則會增加白色。另外，當您將數值設為 -200% 時，會使輸出色版成為黑色，而設為 +200% 的值時，則會使輸出色版成為白色。

您可以將「色版混合器」對話框的設定儲存起來，以便重複使用在其他影像上。請參閱儲存調整設定和重新套用調整設定。

利用 RGB 或 CMYK 影像建立單色影像

單色影像會將色彩色版顯示為灰階值。調整每個來源色版的百分比，可以微調整體灰階影像。


1. 在「色版」面板中，選取複合色彩色版。
2. 套用「色版混合器」調整。
3. 在「調整」面板（CS5）或「屬性」面板（CS6）中，執行下列其中一項作業：

- 選取單色。
- 在「色版混合器」選單中選取一個預設的預設集：
 - 紅外線的黑白（RGB）紅色=-70%、綠色=200%、藍色=-30%
 - 使用藍色濾鏡的黑白（RGB）紅色=0%、綠色=0%、藍色=100%
 - 使用綠色濾鏡的黑白（RGB）紅色=0%、綠色=100%、藍色=0%
 - 使用橘黃色濾鏡的黑白（RGB）紅色=50%、綠色=50%、藍色=0%
 - 使用紅色濾鏡的黑白（RGB）紅色=100%、綠色=0%、藍色=0%

使用黃色濾鏡的黑白 (RGB) 紅色=34%、綠色=66%、藍色=0%

4. 若要在轉換灰階前先控制細節和對比的量，請使用來源色版滑桿進行。

在您調整來源色版的百分比以前，請先檢視各來源色版對於單色影像有何影響。例如，在 RGB 中，檢視「紅色」色版設為 +100%，且「綠色」和「藍色」來源色版設為 0% 的影像；然後，接著檢視「綠色」來源色版設為 +100%，而其他兩個色版皆設為 0% 的影像；最後再檢視「藍色」來源色版設為 +100%，而其他色版皆設為 0% 的影像。

 總值會顯示來源色版的總百分比。如需最佳結果，請調整來源色版，讓加總值等於 100%。如果加總值大於 100%，總值旁邊會出現一個警告圖示，指出處理後的影像會比原稿亮，可能會消除亮部細部。

5. (選擇性) 拖移「常數」選項的滑桿，或輸入數值。

選擇這個選項時，可以調整輸出色版的灰階值。當您將數值設為負值時，會增加黑色，設為正值時則會增加白色。另外，當您將數值設為 -200% 時，會使輸出色版成為黑色；而設為 +200% 的值時，則會使輸出色版成為白色。

為特定影像元素建立手動調整的色調外觀

1. 在「色版」面板中，選取複合色彩色版。
2. 套用「色版混合器」調整。
3. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，選取「單色」然後再將其取消選取。
4. 選擇「輸出色版」選項，然後調整來源色版滑桿。(請視需要，針對每個輸出色版重覆此步驟。)



A

B

C

A. 原本的彩色影像 B. 選取「單色」建立灰階影像 C. 取消選取「單色」、混合灰階影像的色版色調成份

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

檢視多個影像


以多個視窗檢視影像
多重影像中的符合縮放顯示和位置

以多個視窗檢視影像

[回到頁首](#)

文件視窗是在您影像顯示的地方，您可以開啟多個視窗，以顯示不同的影像或同一個影像的多個檢視。「視窗」選單中會顯示開啟的視窗清單。若要將開啟的影像移到最前面，請從「視窗」選單底部選擇檔案名稱。可用的記憶體會限制每個影像所能開啟的視窗數。

1. 選擇「視窗 > 排列順序 > 新增 [影像檔案名稱] 視窗」。
2. 如果您要排列視窗，請選擇「視窗 > 排列順序」，然後選擇下列其中一項：
 - 重疊顯示 在螢幕中以由左上到右下的方式重疊顯示多個未固定的視窗。
 - 並排顯示 以並排的方式顯示影像。當您關閉影像時，開啟的視窗會重新調整尺寸，以填滿可用的空間。
 - 在視窗中浮動 允許影像自由浮動。
 - 全部浮動至視窗 讓所有影像浮動。
 - 全部合併至標籤 以全螢幕顯示一個影像，並將其他影像最小化為標籤。

 您可以使用「手形」工具的「捲動所有視窗」選項，捲動所有開啟的影像。在選項列中選取之，並在一個影像中拖移以捲動通過所有可見的影像。

多重影像中的符合縮放顯示和位置

[回到頁首](#)

僅符合縮放顯示

1. 開啟一或多個影像，或以多個視窗開啟單一影像。
2. 選擇「視窗 > 排列順序 > 並排顯示」，以並排的方式顯示影像。
3. 選擇「縮放顯示」工具，然後執行下列任一項作業：
 - 選取選項列中的「縮放顯示所有視窗」，然後按一下其中一個影像。其他影像會以同樣的相對比例放大或縮小顯示。
 - 選取「視窗 > 排列順序 > 符合縮放顯示」。按住 **Shift** 鍵並按一下其中一個影像。其他影像會以相同的放大比例放大或縮小顯示。

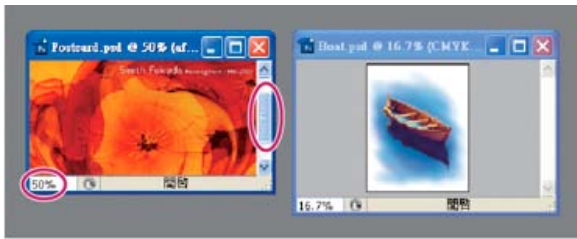
僅符合位置

1. 開啟一或多個影像，或以多個視窗開啟單一影像。
2. 選擇「視窗 > 排列順序 > 並排顯示」。
3. 執行下列任一項作業：
 - 選取「視窗 > 排列順序 > 符合位置」。
 - 選擇「手形」工具、選擇選項列中的「捲動所有視窗」，然後在其中一個影像中拖移以檢視另一個區域。(若要暫時啟動此選項，請在拖移「手形」工具時按住 **Shift** 鍵)。

備註： **Photoshop** 會在水平和垂直軸上自動捲動至相同的相對位置。您可能須手動捲動，才看得到影像邊緣。

符合縮放顯示和位置

1. 開啟一或多個影像，或以多個視窗開啟單一影像。
2. 選擇「視窗 > 排列順序 > 並排顯示」。
3. 選擇「視窗 > 排列順序 > 全部符合」。



未選取「全部符合」指令 (上圖), 以及已選取「全部符合」指令 (下圖)

4. 選擇「縮放顯示」工具或「手形」工具。
5. 選取任一影像, 按住 **Shift** 鍵, 然後按一下或拖移影像的一個區域。其他影像就會縮放成相同的百分比, 並靠齊您所按的區域。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

影像資訊

使用資訊面板
在文件視窗中顯示檔案資訊

[回到頁首](#)

使用資訊面板





「資訊」面板顯示滑鼠指標下方的顏色數值，並會依照所使用的工具，提供其他有用的資訊。「資訊」面板也會顯示使用選取工具的提示、提供文件狀態資訊，而且可以顯示 8 位元、16 位元或 32 位元數值。

「資訊」面板會顯示下列資訊：

- 依據您所指定的選項而定，「資訊」面板會顯示 8 位元、16 位元或 32 位元數值。
- 顯示 CMYK 數值時，如果滑鼠指標或顏色取樣器下方的顏色數值超出可以列印的 CMYK 色域，那麼「資訊」面板就會在 CMYK 數值旁顯示一個驚嘆號。
- 使用選取畫面工具時，「資訊」面板會在您拖移選取畫面工具時顯示指標位置的 X 和 Y 座標，並顯示其寬度 (W) 和高度 (H)。
- 使用「裁切」工具或「縮放顯示」工具時，「資訊」面板會在您拖移選取畫面工具時顯示其寬度 (W) 和高度 (H)。面板也會顯示裁切選取畫面的旋轉角度。
- 在使用「直線」工具、「筆型」工具或「漸層」工具時，或是在移動選取範圍時，「資訊」面板會顯示起點的 x 和 y 座標、X (DX) 中的變更、Y (DY) 中的變更、角度 (A) 以及您拖移的長度 (D)。
- 使用二度空間變形指令時，「資訊」面板會顯示寬度 (W) 和高度 (H) 的變更百分比、旋轉角度 (A)，和水平傾斜 (H) 或垂直傾斜 (V) 的角度。
- 使用任何色彩調整對話框 (例如「曲線」) 時，「資訊」面板會顯示指標下方和顏色取樣器下方的像素在調整前後的顏色數值。
- 如果已啟用「顯示工具提示」選項，在工具箱中便會顯示使用所選取工具的相關提示。
- 依據選取的選項而定，「資訊」面板會顯示狀態資訊，例如文件尺寸、文件描述檔、文件大小、暫存磁碟大小、效率、計時和目前的工具等。

使用資訊面板

「資訊」面板顯示影像的相關資訊，也提供在影像中移動工具指標時顏色數值的相關回饋。如果您想要在影像中拖移時檢視資訊，請確定「資訊」面板顯示在工作區域中。

1. (選擇性) 如果需要顯示「資訊」面板，請執行下列任一項作業：
 - 如果「資訊」面板與其他面板固定在一起，請按一下「資訊」面板。
 - 選擇「視窗 > 資訊」。影像的相關檔案資訊顯示在「資訊」面板的底部。您可以按一下面板右上角的三角形，並從面板選單中選擇「面板選項」，以變更顯示的資訊。
2. 執行下列任一項作業，設定要顯示在「資訊」面板中的資訊選項：
 - 從「資訊」面板選單中選擇「面板選項」，並在「資訊面板選項」對話框中指定選項。
 - 按一下滴管圖示，並從彈出式選單中選擇顯示選項。您也可以使用彈出式選單，指定讓「資訊」面板顯示 8 位元、16 位元或 32 位元數值。
 - 按一下游標座標圖示 ，然後選擇度量的單位。
3. 選取工具。
4. 在影像中移動指標，或是在影像中拖移指標，以使用工具。依據您所使用的工具而定，可能會出現下列資訊：
 -  顯示指標下方顏色的數值。
 -  顯示指標的 X 和 Y 座標。
 -  顯示在您進行拖移時，選取畫面或形狀的寬度 (W) 和高度 (H)，或是作用中選取範圍的寬度和高度。

變更資訊面板選項

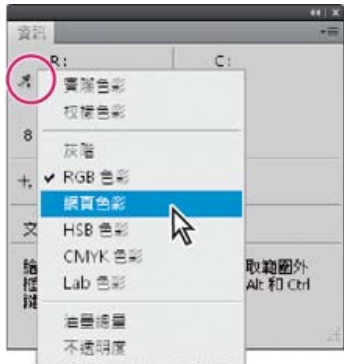
1. 按一下右上角的三角形，開啟「資訊」面板，然後選擇「面板選項」。
2. 在「資訊面板選項」對話框中，針對「解析第一個顏色」，選擇下列任一顯示選項：
 - 實際色彩 以影像目前的色彩模式顯示數值。
 - 校樣色彩 顯示影像的輸出色域數值。
 - 色彩模式 顯示該色彩模式中的顏色數值。

油墨總量 依據「CMYK 設定」對話框中所設定的數值，顯示在指標目前位置所有 CMYK 油墨的總百分比。

不透明 顯示目前圖層的不透明度。這個選項不能套用於背景。

您也可以按「資訊」面板中按一下滴管圖示，以設定解析選項。除了「解析第一個顏色」選項外，您還可以顯示 8 位元、16 位元或 32 位元數值。

3. 在「解析第二個顏色」中，請從步驟 2 的清單中選擇顯示選項。針對第二個解析顏色，您也可以在「資訊」面板中按一下滴管圖示，然後從彈出式選單中選擇解析選項。



按一下滴管圖示並從彈出式選單中選擇解析模式

4. 在「尺標單位」中，請選擇度量單位。
5. 在「狀態」資訊下，選取下列選項，以便在「資訊」面板中顯示檔案資訊：
文件尺寸 顯示關於影像資料量的資訊。左邊的數字代表影像的列列尺寸，大約等於以 Photoshop 格式儲存和平面化的檔案大小。右邊的數字則指示檔案的約略大小 (包括圖層和色版在內)。

文件描述檔 顯示影像使用的色彩描述檔名稱。

文件大小 顯示影像的尺寸。

暫存磁碟大小 顯示用來處理影像的 RAM 和暫存磁碟的容量資訊。左方的數字代表程式目前用來顯示所有開啟影像的記憶體量。右方的數字則是可以用來處理影像的 RAM 總量。

效率 顯示執行操作所需的時間百分比，而非讀取或寫入暫存磁碟所需的時間百分比。如果這個數值低於 100%，表示 Photoshop 正在使用暫存磁碟，操作速度也會因此變得比較慢。

計時 顯示完成前次操作所花的時間長度。

目前工具 顯示作用中工具的名稱。

度量比率 顯示文件的縮放比率。

6. (選擇性) 選取「顯示工具提示」，在「資訊」面板底部顯示使用選取工具的相關提示。
7. 按一下「確定」。

若要變更度量單位，請按一下「資訊」面板中的十字游標圖示，然後從選單中選擇。

在文件視窗中顯示檔案資訊

[回到頁首](#)

狀態列位於每一個文件視窗的底部，用來顯示有用的資訊；例如作用中影像目前的放大率和檔案大小，以及如何使用作用中工具的簡短說明。

備註： 您也可以檢視已經加入檔案中的版權和著作權資訊。這項資訊包括標準的檔案資訊和 Digimarc 浮水印。Photoshop 會使用 Digimarc Detect Watermark 增效模組，自動掃描開啟的影像中是否有浮水印。如果偵測到浮水印，Photoshop 就會在影像視窗的標題列中顯示版權符號，並會更新「檔案資訊」對話框的「版權」欄位。

1. 按一下文件視窗底部邊框中的三角形。



啟動 Version Cue 時的檔案資訊檢視選項

2. 從彈出式選單中選擇檢視選項：

備註： 如果已經啟用 Version Cue，請從「顯示」次選單中選擇。

Version Cue 顯示文件的 Version Cue 工作群組狀態，例如開啟、未管理、未儲存等等。您必須先啟用 Version Cue，才能使用這個選項。

文件尺寸 關於影像資料量的資訊。左邊的數字代表影像的列印尺寸，大約等於以 **Photoshop** 格式儲存和平面化的檔案大小。右邊的數字則指示檔案的約略大小 (包括圖層和色版在內)。

文件描述檔 影像使用的色彩描述檔名稱。

文件大小 影像的尺寸。

度量比率 文件的比率。


暫存磁碟大小 用來處理影像的 **RAM** 和暫存磁碟的容量資訊。左方的數字代表程式目前用來顯示所有開啟影像的記憶體容量。右方的數字則是可以用來處理影像的 **RAM** 總量。

效率 實際上執行操作所需的時間百分比，而非讀取或寫入暫存磁碟所需的時間百分比。如果這個數值低於 **100%**，表示 **Photoshop** 正在使用暫存磁碟，操作速度也會因此變得比較慢。

計時 完成前次操作所花的時間。

目前工具 作用中工具的名稱。

32 位元曝光度 此選項可用來調整預設影像，以便在電腦螢幕上檢視 **32 位元/色版** 的高動態範圍 (**HDR**) 影像。只有當文件視窗顯示 **HDR** 影像時，才可以使用這個滑桿。

 按一下狀態列的檔案資訊區，可顯示文件寬度、高度、色版和解析度。按住 **Control (Windows)** 或 **Command (Mac OS)** 並按一下，可顯示標題寬度和高度。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

高動態範圍影像

- 關於高動態範圍影像
- 拍攝以產生 HDR 影像
- 支援 32 bpc HDR 影像
- 將影像合併至 HDR
- 調整 32 位元 HDR 影像的顯示動態範圍
- 關於 HDR 檢色器
- 在 HDR 影像上繪圖

關於高動態範圍影像

[回到頁首](#)

視覺世界中的動態範圍 (黑暗和明亮區域間的比例) 遠超過人類的視野以及螢幕上所顯示或列印出的影像範圍。雖然人眼可適應差異很大的亮度層級，但是大多數的相機和電腦螢幕只能重製一定的動態範圍。攝影師、動畫藝術家，以及其他需要處理數位影像的人，必須挑選場景中的重要部份，因為他們使用的是有限的動態範圍。

「高動態範圍」(HDR) 影像帶來全新的可能性，因為它們可以呈現視覺世界的完整動態範圍。由於真實世界中的所有明度值會依比例呈現並儲存在 HDR 影像中，因此調整 HDR 影像的曝光度，就像是在真實世界中進行拍攝時調整曝光度一樣。



合併不同曝光度的影像來建立 HDR 影像

A. 具有陰影的細節，但亮部被裁剪掉的影像 B. 具有亮部的細節，但陰影被裁剪掉的影像 C. 包含場景的動態範圍的 HDR 影像

在 Photoshop 中儲存 HDR 影像的明度值時，會使用 32 位元長 (32 位元/色版) 的浮點數值表示法。HDR 影像中的明度值與場景中的光源量直接相關。相對的，非浮點 16 bpc 和 8 bpc 影像檔只會儲存從黑色到紙張白色的明度值，反映的只是真實世界中動態範圍的極小片段。

在 Photoshop 中，「合併至 HDR Pro」指令可以讓您合併多張曝光度不同的相片以建立 HDR 影像。由於 HDR 影像含有遠超過標準 24 位元檢視器能顯示的亮度值，因此 Photoshop 允許您調整 HDR 預視。如果您需要進行列印，或需使用無法搭配 HDR 影像的工具和濾鏡，則可將影像轉換為 16 bpc 或 8 bpc 影像。

拍攝以產生 HDR 影像

[回到頁首](#)

拍攝要使用「合併至 HDR Pro」指令合併的相片時，請注意下列提示：

- 將相機固定在三腳架上。
- 拍攝足夠多的相片來涵蓋場景的完整動態範圍。您可以試著拍攝至少 5 到 7 張相片，不過根據場景的動態範圍而定，您可能需要拍攝更多張相片。最少的相片數目應該是 3 張。

- 改變快門速度，可產生不同曝光的相片。改變光圈會變更每張相片的景深，而且可能產生較低品質的結果。改變 ISO 或光圈也可能導致影像中產生雜訊或暈映。
- 一般而言，請不要使用相機的自動曝光包圍功能，因為曝光度變化通常太小。
- 相片之間的曝光度差異應該是相距 1 或 2 EV (曝光值) 階 (大約等於 1 或 2 光圈值)。
- 請不要改變光源；例如，不要這一張相片使用閃光燈，下一張相片不使用。
- 請確認場景中沒有任何移動物。「曝光合併」只適用於相同場景的不同曝光影像。

[回到頁首](#)

支援 32 bpc HDR 影像

您可使用下列工具、調整和濾鏡處理 32 bpc 的 HDR 影像。(若要使用更多 Photoshop 功能，請將 32 bpc 影像轉換為 16 bpc 或 8 bpc 影像。若要保留原始影像，請以「另存新檔」指令建立拷貝。)

調整 色階、曝光度、色相/飽和度、色版混合器、相片濾鏡。

備註：雖然「曝光度」指令可用在 8 和 16 bpc 的影像上，但它是設計用於調整 32 bpc HDR 影像的曝光度。

混合模式 正常、溶解、變暗、色彩增殖、變亮、顏色變暗、線性加亮(增加)、顏色變亮、差異化、減去、分割、色相、飽和度、顏色和明度。

建立新的 32 bpc 文件 在「新增」對話框中，「色彩模式」彈出式選單右邊的「位元深度」彈出式選單中會有 32 位元選項。

編輯選單指令 所有指令包括「填滿」、「筆畫」、「任意變形」與「變形」。

檔案格式 Photoshop (PSD, PSB)、Radiance (HDR)、可攜式點陣圖 (PBM)、OpenEXR 和 TIFF。

備註：雖然 Photoshop 無法以 LogLuv TIFF 檔案格式儲存 HDR 影像，但是它可以開啟並讀取 LogLuv TIFF 檔案。

濾鏡 平均、方框模糊、高斯模糊、動態模糊、放射狀模糊、形狀模糊、表面模糊、增加雜訊、雲狀效果、雲彩效果、反光效果、智慧型銳利化、遮色片銳利化調整、浮雕、反交錯、NTSC 色彩、顏色快調、最高、最低和畫面錯位。

影像指令 影像尺寸、版面尺寸、影像旋轉、裁切、修剪、複製、套用影像、運算和變數。

檢視 像素外觀比例 (自訂像素外觀比例、刪除像素外觀比例、重設像素外觀比例等等)

圖層 新增圖層、複製圖層、調整圖層 (色階、自然飽和度、色相/飽和度、色版混合器、相片濾鏡和曝光度)、填色圖層、圖層遮色片、圖層樣式、支援的混合模式，以及智慧型物件。

模式 「RGB 色彩」、「灰階」、轉換為 8 位元/色版或 16 位元/色版。

像素外觀比例 支援方形與非方形文件。

選取範圍 反轉、修改邊界、變形選取範圍、儲存選取範圍，以及載入選取範圍。

工具 工具箱中的所有工具，但不包括：磁性套索、魔術棒、污點修復筆刷、修復筆刷、紅眼、顏色取代、藝術步驟記錄筆刷、魔術橡皮擦、背景橡皮擦、油漆桶、加亮、加深和海綿。某些工具只適用於支援的混合模式。

[回到頁首](#)

將影像合併至 HDR

「合併至 HDR Pro」指令會結合多個影像與相同場景的不同曝光度，擷取單一 HDR 影像的完整動態範圍。您可以將合併影像輸出為 32 bpc、16 bpc 或 8 bpc 檔案。不過，只有 32 bpc 檔案可以儲存所有 HDR 影像資料。

針對為此程序最佳化處理相片後，HDR 合併可以獲得最好效果。如需建議，請參閱拍攝以產生 HDR 影像。

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎？



影片教學課程：CS5 最佳新功能：HDR Pro

Deke McClelland

調整影像色調：從鮮豔到超現實。



書摘：從曝光包圍建立 HDR 影像

Conrad Chavez

從相機製作 HDR 到電腦中的程序導覽。



書摘：從 HDR 影像移除重影

Scott Kelby

消除場景中移動物件的模糊現象。



影片教學課程：瀏覽 HDR Pro 的增強功能

Jan Kabili

導覽所有新功能。

1. 執行下列任一項作業：

- (Photoshop) 選擇「檔案 > 自動 > 合併至 HDR Pro」。
- (Bridge) 選取要使用的影像，然後選擇「工具 > Photoshop > 合併至 HDR Pro」。請跳至步驟 5。

2. 在「合併至 HDR Pro」對話框中，按一下「瀏覽」以選取特定影像、按一下「增加開啟的檔案」或選擇「使用 > 檔案夾」。(若要移除特定項目，請在檔案清單中加以選取，然後按「移除」。)

3. (選擇性) 如果您在拍攝影像時是將相機拿在手上，請選取「嘗試自動對齊來源影像」。

4. 按一下「確定」。

備註：如果影像缺少曝光度中繼資料，請於「手動設定 EV」對話框中輸入值。

此時會出現第二個「合併至 HDR Pro」對話框，顯示來源影像的縮圖，以及合併結果的預視。

5. 在預視右上角選擇合併影像的位元深度。

💡如果您希望合併影像儲存 HDR 影像的完整動態範圍，請選擇「32 位元」。8 位元與 (非浮點) 16 位元的影像檔無法儲存 HDR 影像中明度值的完整範圍。

6. 若要調整色調範圍，請參閱 32 位元影像的選項或 16 位元或 8 位元影像的選項。

7. (選擇性) 若要儲存色調設定以供日後使用，請選擇「預設集 > 儲存預設集」。(稍後若要重複套用設定，請選擇「載入預設集」。)

32 位元影像的選項

移動色階分佈圖下方的滑桿，調整合併影像的最亮點預視。移動滑桿只會調整影像預視，所有 HDR 影像資料都保持在合併檔案中。

預視調整儲存於 HDR 檔案中，當您在 Photoshop 中開啟檔案時就會套用。若要隨時重新調整最亮點預視，請選擇「檢視 > 32 位元預視選項」。

16 位元或 8 位元影像的選項

HDR 影像包含的明度色階，遠超過 16 或 8 bpc 影像可以儲存的動態範圍。若要以您想要的動態範圍產生影像，請在從 32 bpc 轉換為較低位元深度時，調整曝光度和對比。

選擇下列其中一個色調對應方法：

局部適應 透過調整整個影像的局部亮度區域，調整 HDR 色調。

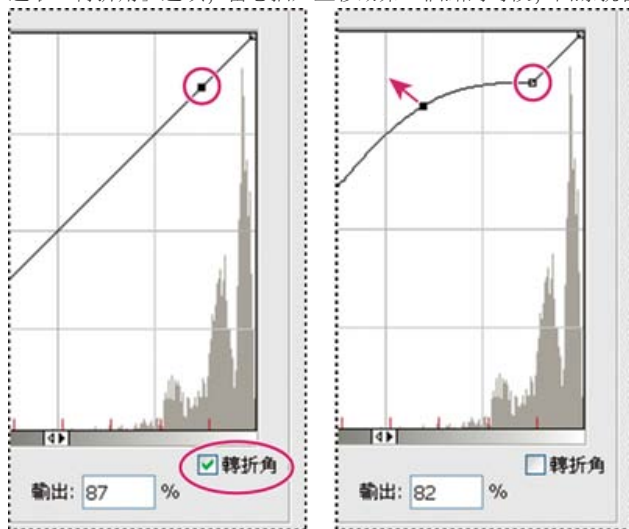
邊緣光暈 半徑指定局部亮度區域的大小。強度指定兩個像素的色調值必須相差多少，才不再屬於相同的亮度區域。

色調和細部 動態範圍在 Gamma 設定為 1.0 時最大，設定值低會強調中間調，設定值高則強調亮部和陰影。曝光度值反映光圈值。拖移「細部」滑桿可以調整銳利度；拖移「陰影和亮部」滑桿則可使這些區域變亮或變暗。

顏色 「自然飽和度」可調整不明顯色彩處的明亮度，並盡量降低對高飽和顏色的剪裁。「飽和度」會調整所有顏色的明亮度，範圍從 -100 (單色) 到 +100 (雙飽和度)。

色調曲線 在色階分佈圖上顯示可調整的曲線，顯示原始 32 位元影像中的明度值。水平軸上的紅色刻度是以一個 EV (大約一個光圈值) 為增量。

備註： 根據預設，色調曲線與色階分佈圖會將您進行的變更均勻分配至各點。若不想使用這項限制並想套用更多調整，在曲線上插入點後請選取「轉折角」選項，當您插入並移動第二個點的時候，曲線就會變成尖角。



使用轉折角選項進行色調曲線與色階分佈圖調整

A. 插入一個點並選取「轉折角」選項。 B. 調整新點，使曲線在使用「轉折角」選項的點之處變成有尖角。

均勻分配色階分佈圖 壓縮 HDR 影像的動態範圍，同時嘗試保留一些對比。不需要進一步調整；這個方法會自動進行。

曝光度與 Gamma 讓您手動調整 HDR 影像的亮度和對比。移動「曝光度」滑桿可調整增量，移動「Gamma」滑桿則可調整對比。

亮部壓縮 壓縮 HDR 影像中的亮部值，使它落在 8 或 16 bpc 影像檔案的明度值範圍內。不需要進一步調整；這個方法會自動進行。

移動物件的補償

如果影像因為移動物件 (例如汽車、行人或樹葉) 而產生不同內容，請選取「合併至 HDR Pro」對話框中的「移除重影」。


Photoshop 會以最佳色調平衡顯示縮圖，並在縮圖周圍加上綠色外框，用以識別基本影像。其他影像中出現的移動物件則會被移除。(如果移動發生在很亮或很暗的區域，按一下移動物件有較佳曝光度的其他縮圖，可以改善結果。)

💡如需「移除重影」選項的教學課程，請[觀賞影片](#) (「移除重影」的討論是從 3:00 的位置開始)。

儲存或載入相機回應曲線

回應曲線指出相機感應器如何解譯不同層次的射入光線。依預設，「合併至 HDR Pro」對話框會根據所合併影像的色調範圍，自動計算相機回應曲

線。您可以儲存目前的回應曲線，稍後套用至其他合併影像群組。

❖ 請在「合併至 HDR Pro」對話框的右上角，按一下回應曲線選單 ，然後選擇「儲存回應曲線」。(稍後若要套用曲線，請選擇「載入回應曲線」。)

從 32 位元轉換為 16 或 8 bpc

如果您在「合併至 HDR Pro」程序中原本建立的是 32 位元影像，稍後可將其轉換為 16 或 8 位元影像。

1. 在 Photoshop 中開啟 32 bpc 的影像，然後選擇「影像 > 模式 > 16 位元/色版」或「8 位元/色版」。
2. 調整曝光度和對比，以您想要的動態範圍來產生影像。(請參閱 16 位元或 8 位元影像的選項。)
3. 按一下「確定」，轉換 32 bpc 的影像。

調整 32 位元 HDR 影像的顯示動態範圍

[回到頁首](#)

HDR 影像的動態範圍超出標準電腦螢幕的顯示功能。當您在 Photoshop 中開啟 HDR 影像時，看起來可能太暗或太白。Photoshop 可讓您調整預視，以便能在螢幕中顯示 HDR 影像，而且影像的亮部和陰影不會泛白或太暗。預視設定儲存在 HDR 影像檔中 (僅限 PSD、PSB 和 TIFF)，每當檔案在 Photoshop 中開啟時便會套用。預視調整並不會編輯 HDR 影像檔，所有 HDR 影像資訊都保持不變。使用「曝光度」調整 (影像 > 調整 > 曝光度)，進行 32 bpc HDR 影像的曝光度編輯。

💡 若要檢視「資訊」面板中的 32 位元讀數，請在「資訊」面板中按一下「滴管」圖示，並從彈出式選單中選擇「32 位元」。

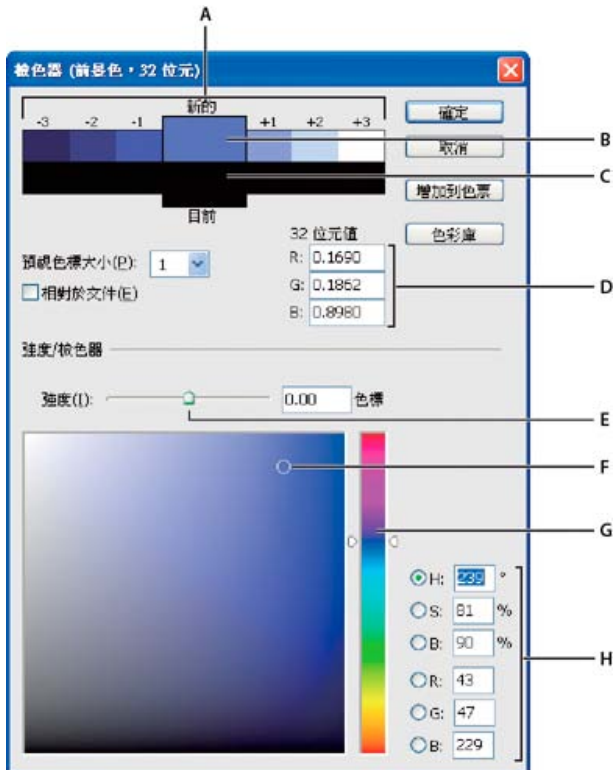
1. 在 Photoshop 中開啟 32 bpc 的 HDR 影像，並選擇「檢視 > 32 位元預視選項」。
2. 在「32 位元預視選項」對話框中，選擇「方法」選單中的選項：
曝光度與 **Gamma** 調整亮度和對比。
亮部壓縮 壓縮 HDR 影像中的亮部值，使它落在 8 或 16 bpc 影像檔案的明度值範圍內。
3. 如果選擇「曝光度與 Gamma」，請移動「曝光度」與「Gamma」滑桿，調整影像預視的亮度和對比。
4. 按一下「確定」。

💡 您也可以調整在 Photoshop 中開啟的 HDR 影像的預視，方法是按一下文件視窗狀態列中的三角形，並從彈出式選單中選擇「32 位元曝光度」。移動滑桿，設定檢視 HDR 影像的最亮點。按兩下滑桿以返回預設曝光度設定。由於調整是以個別檢視的方式進行，因此您可以在多個視窗中開啟相同的 HDR 影像，每個影像各有不同的預視調整。使用這個方法所做的預視調整不會儲存在 HDR 影像檔案中。

關於 HDR 檢色器

[回到頁首](#)

HDR「檢色器」可讓您精確地檢視和選取要在 32 位元 HDR 影像中使用的顏色。如同在一般 Adobe「檢色器」中一樣，您可以按一下顏色欄位，並調整顏色滑桿以選取顏色。「強度」滑桿可讓您調整顏色的亮度，以符合您正在處理之 HDR 影像中的顏色強度。「預視」區域可讓您檢視選取顏色的色票，以查看它在不同的曝光度與強度下會如何顯示的。



HDR 檢色器

A. 預視區域 B. 調整的顏色 C. 原始的顏色 D. 32 位元浮點數值 E. 強度滑桿 F. 挑選的顏色 G. 顏色滑桿 H. 顏色數值

顯示 HDR 檢色器

❖ 開啟 32 bpc 影像後，執行下列任一項作業：

- 在工具箱，按一下前景色或背景色的色彩選取範圍框。
- 在「顏色」面板，按一下「設定前景色」或「設定背景色」選取範圍框。

使用可讓您選擇色彩的功能時，「檢色器」也會出現。例如，按一下某些工具選項列中的色票，或按一下某些色彩調整對話框中的滴管，也會出現檢色器。

選擇 HDR 影像的色彩

「HDR 檢色器」下半部的功能與一般處理 8 或 16 位元影像時的「檢色器」功用相同。在顏色欄位中按一下以選取顏色，並移動顏色滑桿以變更色相，或是使用 HSB 或 RGB 欄位以輸入特定顏色的數值。在顏色欄位中，當您由下往上移動時亮度會增加，當您由左至右移動時，飽和度會增加。

使用「強度」滑桿調整顏色的亮度。顏色數值加上強度數值會在 HDR 文件中轉換為 32 位元浮點數值。

1. 在顏色欄位中按一下並移動顏色滑桿，或是輸入 HSB 或 RGB 數值以選取顏色，如同在 Adobe「檢色器」中一樣。
2. 調整「強度」滑桿以增加或減少顏色的亮度。「檢色器」上方「預視」比率中的新色票，會顯示所選取顏色增加或減少色標的效果。

「強度色標」會反轉地對應到曝光度設定色標。如果您將 HDR 影像的「曝光度」設定增加兩個色標，那麼減少兩個「強度」色標時的色彩外觀，將會和 HDR 影像曝光度與色彩強度都設定為 0 的時候一樣。

如果您知道所需顏色的確實 32 位元 RGB 數值，您可以在 32 位元數值 RGB 欄位中直接輸入數值。

3. (選擇性) 調整「預視」區域的設定。
預視色標大小 設定每個預視色標的色標增量。例如，設定為 3 將會產生 -9、-6、-3、+3、+6、+9 的色票。這些色票可讓您預視不同曝光度設定的選取顏色外觀。

相對於文件 選取以調整預視色票來反映影像目前的曝光度設定。例如，如果文件曝光度是設定為更高，新的預視色票將會比在「檢色器」顏色欄位中選取的顏色更亮，以顯示在所選取顏色上更高曝光度的效果。如果目前的曝光度是設定為 0 (預設值)，核取或取消核取此選項將不會改變新色票。

4. (選擇性) 按一下「增加到色票」，將選取的顏色增加到「色票」面板。
5. 按一下「確定」。

在 HDR 影像上繪圖


[回到頁首](#)

您可以使用下列任何 Photoshop 工具，在 HDR/32 bpc 影像中將編輯和增加效果：筆刷、鉛筆、筆型、形狀、仿製印章、圖樣印章、橡皮擦、漸層、模糊、銳利化、指尖、步驟記錄筆刷。您也可以使用「文字」工具將 32 bpc 的文字圖層增加到 HDR 影像。

在 HDR 影像上編輯或繪圖時，您可以使用文件資訊區域中的「32 位元曝光度」滑桿或「32 位元預視選項」對話框（「檢視 > 32 位元預視選項」），在不同的曝光度設定下預視工作。HDR「檢色器」可讓您預視不同強度設定的選取前景色，以符合 HDR 影像中的不同曝光度設定。

1. 開啟 HDR 影像。
2. (選擇性) 設定影像的曝光度。請參閱調整 32 位元 HDR 影像的顯示動態範圍。
3. 對於「筆刷」或「鉛筆」工具，按一下前景色以開啟 HDR「檢色器」並選取顏色。對於「文字」工具按一下「文字」工具列中的小色塊以設定文字色彩。

HDR「檢色器」的「預視」區域可協助您選取和調整與 HDR 影像中的不同曝光度設定相關的前景色。請參閱關於 HDR 檢色器。

 若要檢視不同 HDR 曝光度的繪圖效果，請使用「視窗 > 排列順序 > 新增視窗」指令開啟同一個 HDR 影像的模擬檢視，然後使用文件狀態列區域中的「曝光度」滑桿，將每個視窗設定為不同的曝光度。

更多說明主題

[調整 HDR 曝光度和色調](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

自訂索引色彩表

自訂索引色彩表

[回到頁首](#)

自訂索引色彩表

「色彩表」指令可以用來變更索引色影像的色彩表。這些自訂功能在處理偽裝色影像時特別有用 (所謂的偽裝色影像會使用灰色以外的顏色顯示灰階的綜觀變量，常用於科學和醫學的應用程式中)。但自訂色彩表也可以在顏色數目有限的索引色影像上製造特殊效果。

備註： 若要在偽裝色影像中調整色彩，請選擇「影像 > 調整」，再用次選單中的色彩調整指令。

編輯色彩表的顏色和指定透明

您可以編輯色彩表中的顏色製造特殊效果，或指定影像中的透明為色彩表中的一種顏色。

1. 開啟索引色影像。
2. 選擇「影像 > 模式 > 色彩表」。
3. 若要更改單一色彩，請按一下色彩，然後在「檢色器」中選擇新的色彩。
4. 若要更改色彩範圍，請在色彩表中拖移，選擇您要更改的色彩範圍。在「檢色器」中，選擇範圍中您要的第一個色彩，並按一下「確定」。當檢色器重新顯示時，選擇範圍中您要的最後一個色彩，並按一下「確定」。
在「檢色器」中選取的顏色，會套用「色彩表」對話框中所選取的範圍。
5. 如果將透明指定到顏色，請在「色彩表」對話框中選取「滴管」工具，然後在表中或影像中按一下想要的顏色。影像中的取樣的顏色會由透明所取代。
6. 在「色彩表」對話框中按一下「確定」，將新顏色套用到索引色影像上。

選擇預先定義的色彩表

1. 開啟索引色影像。
2. 執行下列任一項作業：
 - 選擇「影像 > 模式 > 色彩表」。
 - 選擇「影像 > 模式 > 索引色」。在「索引色」對話框中，從「面板」彈出式選單中選擇「自訂」。這樣會開啟「色彩表」對話框。
3. 在「色彩表」對話框的「色表」選單中，選擇預先定義的色表。

自訂 建立指定的色盤。

黑體光譜 根據黑體光譜被加熱時所放出的不同色彩來顯示色盤，由黑色到紅色、橘黃色、黃色和白色。

灰階 以 256 種灰階為基礎 (從黑色到白色) 顯示色盤。

光譜 以白光通過稜鏡時所產生出的顏色為基礎顯示色盤，從紫羅蘭色、藍色和綠色到黃色、橘黃色和紅色。

系統 (Mac OS) 顯示標準的 Mac OS 256 色系統色盤。

系統 (Windows) 顯示標準的 Windows 256 色系統色盤。

儲存和載入色彩表

「色彩表」對話框中的「儲存」和「載入」按鈕可以儲存索引色彩表，以用在其他的 Adobe Photoshop 影像。將色彩表載入影像後，影像中的顏色就會變更，反映出它們在新色彩表中所參照的顏色位置。

備註： 您也可以將已儲存的色彩表載入「色票」面板中。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

自訂檢色器和色票

- [更改檢色器](#)
- [增加、取代及刪除色票](#)
- [管理色票庫](#)
- [在應用程式間共用色票](#)

更改檢色器

[回到頁首](#)

如果不想使用「Adobe 檢色器」，還可以使用電腦作業系統的標準「檢色器」，或使用協力廠商「檢色器」來選擇色彩。

1. 選擇「編輯 > 偏好設定 > 一般」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 一般」(Mac OS)。
2. 從「檢色器」選單中選擇一個檢色器，然後按一下「確定」。

如需詳細資訊，請參閱作業系統的說明文件。


增加、取代及刪除色票

[回到頁首](#)

您可以在「色票」面板中增加或刪除色票。

 您也可以按一下「增加到色票」按鈕，從「檢色器」增加色票。

增加顏色至色票面板

1. 決定要加入哪一個色彩，並使其成為前景色。
2. 執行下列任一項作業：
 - 按一下「色票」面板中的「新增色票」按鈕 。或者，從「色票」面板選單中，選擇「新增色票」。
 - 將指標放在「色票」面板底部列的空白區域上方 (指標會變成「油漆桶」工具)，並按一下以新增色彩。輸入新色彩的名稱，並按一下「確定」。




從影像中選取顏色 (左圖)，然後將其新增到「色票」面板 (右圖)

- (僅限 Creative Cloud) 從面板選單中選擇「載入色票」。接著在「載入」視窗中瀏覽到 HTML、CSS 或 SVG 檔，然後按一下「確定」。Photoshop 將讀取文件中指定的色彩值。

備註：新的色彩會儲存在 Photoshop 的偏好設定檔案中，因此可以保留給各個編輯工作階段使用。若要永久儲存某個色彩，請將它儲存在色彩庫中。

刪除色票面板中的色彩

❖ 執行下列任一項作業：

- 將色票拖移到「刪除」圖示 。
- 按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS)，將指標放在色票的上方 (指標會變成剪刀)，然後按一下。

管理色票庫

[回到頁首](#)

色票庫可讓您輕鬆地存取不同的色彩集。您可以將自訂的色票集儲存成色票庫，以供重複使用，也可以使用可供其他應用程式共用的格式來儲存色票。

載入或取代色票庫

❖ 請從「色票」面板選單中，選擇下列任一項選項：

載入色票 增加色票庫至目前的色票集。選取要使用的色票庫檔案，然後按一下「載入」。

取代色票 使用不同的色票庫來取代目前列出的色票。選取要使用的色票庫檔案，然後按一下「載入」。Photoshop 會提供選項，讓您在取代目前的色票集之前，先將它們儲存起來。

色票庫名稱 會載入列在「色票」面板選單下方的特定色彩系統。您可以使用正在載入的色票庫來取代或加入目前的色彩集。

將一組色票儲存為色票庫

1. 請從「色票」面板選單中，選擇「儲存色票」。
2. 選擇色票程式庫的位置，然後輸入檔案名稱，並按一下「儲存」。

您可以將程式庫儲存在任何位置；但是，如果將程式庫檔案放在預設的預設集位置內的「預設集/色票」檔案夾中，當您重新啟動應用程式後，程式庫的名稱將會顯示在「色票」面板選單的底部。

返回預設的色票庫

❖ 請從「色票」面板選單中，選擇「重設色票」。您可以使用預設的色票庫來取代或加入目前的色彩集。

在應用程式間共用色票

[回到頁首](#)

您可以儲存色票庫以供交換，以共用在 Photoshop、Illustrator 和 InDesign 中建立的純色色票。只要您同步化顏色設定，不同的應用程式就會顯示完全相同的顏色。

1. 在「色票」面板中，建立您要共用的程序與特別色，然後移除任何不要共用的色票。
備註：您無法在應用程式之間共用下列類型的色票：Illustrator 或 InDesign 中的色票、漸層和「套準」色票；以及 Photoshop 中的色表參考、HSB、XYZ、雙色調、monitorRGB、不透明、全部墨水和 webRGB 色票。當您儲存色票以供交換時，會自動排除這些類型的色票。
2. 從「色票」面板選單選取「儲存色票以供交換」，然後將色票庫儲存在容易存取的位置。
3. 將色票庫載入 Photoshop、Illustrator 或 InDesign 中的「色票」面板。

更多說明主題

[從 HTML、CSS 及 SVG 檔加入色票 | Creative Cloud](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

在色彩模式間轉換

- 將影像轉換為另一種色彩模式
- 將影像轉換為點陣圖模式
- 將彩色相片轉換為灰階模式
- 將點陣圖模式轉換為灰階模式
- 將灰階或 RGB 影像轉換為索引色

[回到頁首](#)

將影像轉換為另一種色彩模式

您可以將影像從本身的原始模式 (來源模式) 變更為不同的模式 (目標模式)。當您為影像選擇不同的色彩模式時，便永久變更了該影像中的顏色數值。例如，當您將 RGB 影像轉換為 CMYK 模式時，在 CMYK 色域 (以「顏色設定」對話框中的 CMYK 使用色域設定所定義) 外的 RGB 色彩值會調整到 CMYK 色域中。如果將影像從 CMYK 轉換回 RGB，可能會遺失一些影像資料且無法復原。

轉換影像之前，最好先執行以下的動作：

- 盡可能在影像的原始模式 (通常大多數的掃描器或數位相機讀取到的為 RGB 影像，如果是傳統的鼓型掃描器或是從 Scitex 系統中讀入，則是 CMYK) 中進行編輯作業。
- 在轉換前先儲存備份。確定儲存一份包含所有圖層的影像拷貝，以便在轉換後能繼續編輯影像的原始版本。
- 在轉換檔案前先將其平面化。當模式變更時，圖層混合模式間的顏色互動也會變更。
備註：在大部分情況下，您會想在轉換檔案前先將其平面化。然而，這麼做是不必要的，而且在某些情況下也不應該這麼做 (例如，當檔案具有向量文字圖層時)。

❖ 選擇「影像 > 模式」，並從次選單中選擇想要的模式。選單中無法用於作用中影像的模式會顯示為灰色。影像在轉換為「多重色版」、「點陣圖」或「索引色」模式時會平面化，因為這些模式不支援圖層。

[回到頁首](#)

將影像轉換為點陣圖模式

將影像轉換為「點陣圖」模式，可以將影像的顏色減到兩個，大幅度地簡化影像中的顏色資訊，並減少檔案的大小。

要將彩色影像轉換為「點陣圖」模式前，請先將它轉換成「灰階」模式。這樣會從像素中移除色相和飽和度資訊，只保留亮度值。但是，因為「點陣圖」模式影像所能使用的編輯選項很少，所以最好先在「灰階」模式中編輯影像，再轉換成「點陣圖」模式。

備註：「點陣圖」模式中的影像是每色版 1 位元。在轉換為「點陣圖」模式前，必須先將每色版 16 或 32 位元影像轉換為 8 位元「灰階」模式。

- 執行下列任一項作業：
 - 如果影像是彩色時，選擇「影像 > 模式 > 灰階」。再選擇「影像 > 模式 > 點陣圖」。
 - 如果影像是灰階時，選擇「影像 > 模式 > 點陣圖」。
- 在「輸出」中輸入「點陣圖」模式影像的輸出解析度，並選擇度量單位。依預設，目前的影像解析度會同時顯示輸入和輸出解析度。
- 從「使用」彈出式選單選擇下列其中一個點陣圖轉換方法：
50% 臨界值 將超過中間灰階 (128) 值的像素轉換為白色，低於此值的灰階轉換為黑色。結果會變成反差非常高的黑白影像。

圖樣混色 透過將灰階組織成黑白點的幾何組態，轉換影像。

擴散混色 使用錯誤擴散處理，從影像左上角的像素開始進行影像的轉換。如果像素的數值高於中間灰色色階 (128)，像素會變成白色；如果低於中間灰色色階，則變成黑色。這是因為原始像素很少是純白或純黑的，所以不可避免地會帶入錯誤。這個錯誤會轉換到周圍的像素，並擴散到整個影像中，而導致粗粒狀、類似底片的紋理。

半色調網屏 模擬轉換影像中的半色調點。在「半色調網屏」對話框中輸入數值：

- 在「網線數」中輸入網線數，並選擇度量單位。每英寸的直線值可從 1.000 到 999.999，每公分的直線值則可從 0.400 到 400.00。您可以輸入小數值。網線數是以每英寸直線數 (lpi) 指定半色調網屏的網線。網線數是依據紙張原料和列印所使用的印刷機類型而定。報紙一般是使用 85 條的網屏。雜誌使用的網屏解析度較高，例如 133 lpi 和 150 lpi。請向印刷廠洽詢，獲得正確的網線數。
- 請以度為單位，輸入從 -180 到 +180 的網角度數值。網角度數是指網屏的方向。連續色調和黑白半色調網屏通常使用 45 度角。
- 在「形狀」中選擇需要的網點形狀。

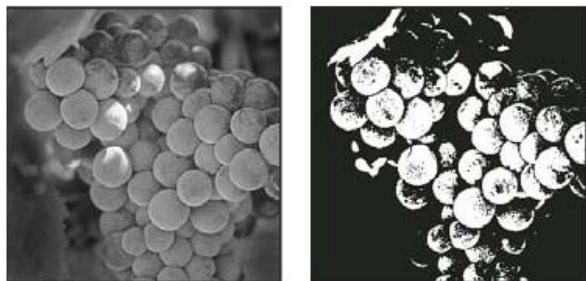
重要事項：半色調網屏會變成影像的一部分。如果在半色調印表機上列印此影像，印表機會使用它本身的半色調網屏和影像中的半色調網屏。在某些印表機上，可能會產生波紋圖樣。

自訂圖樣 模擬轉換影像中的自訂半色調網屏。選擇可以進行粗細變更的圖樣，特別是具有多種灰色的圖樣。

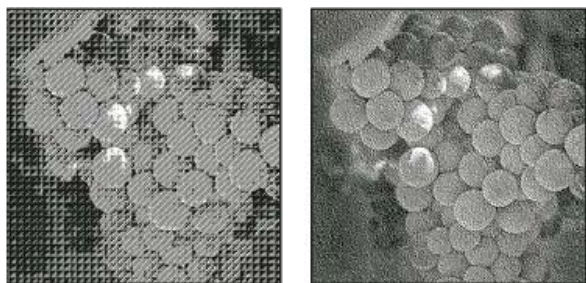
若要使用這個選項，必須先定義圖樣，然後在灰階影像上使用網屏來套用紋理。若要覆蓋整個影像，圖樣必須和影像一樣大。否則，圖樣會拼

貼。**Photoshop** 附有幾個可自行拼貼的圖樣，可以當作半色調網屏圖樣使用。

💡 若要準備進行轉換的黑白圖樣，請先將影像轉換為灰階，然後再套用幾次「更模糊」濾鏡。這種模糊的技術可以建立從深灰到白色的粗線錐狀。



原始灰階影像以及 50% 臨界值轉換方法



圖樣混色轉換方法和擴散混色轉換方法

將彩色相片轉換為灰階模式

[回到頁首](#)

1. 開啟要轉換為黑白的相片。
2. 選擇「影像 > 模式 > 灰階」。
3. 按一下「放棄」。**Photoshop** 會將影像中的顏色轉換成黑色、白色和灰階色調。

備註：上述技術會將檔案大小降至最低，但會捨棄顏色資訊並將相鄰顏色轉換為實際相同的灰階。使用「黑白」調整圖層會增加檔案大小，但可維持顏色資訊，可讓您將顏色對應至灰階。

將點陣圖模式轉換為灰階模式

[回到頁首](#)

您可以將「點陣圖」模式影像轉換為「灰階」模式，以便對影像進行編輯。請記住，在「灰階」模式中進行編輯的「點陣圖」模式影像在轉換回「點陣圖」模式時，看起來會不大一樣。例如，如果在「點陣圖」模式中是黑色的像素，則在「灰階」模式中，會被編輯成為灰階。當影像轉換回「點陣圖」模式時，如果此像素的中間灰階值超過 128，則會被計算成為白色。

1. 選擇「影像 > 模式 > 灰階」。
2. 輸入 1 到 16 之間的數值做為尺寸比例。

尺寸比例是用來縮小影像的係數。例如，若要將灰階影像縮小 50%，就輸入 2 做為尺寸比例。如果輸入的數字大於 1，程式會平均「點陣圖」模式影像中的多重像素，以製作灰階影像中的單一像素。這個操作可以讓您從使用 1 位元掃描器所掃描的影像中產生多重的灰色。

將灰階或 RGB 影像轉換為索引色

[回到頁首](#)

轉換為索引色會將影像中的顏色數目降低為最多 256 色，這是 GIF 和 PNG-8 格式以及許多多媒體應用程式支援的標準顏色數。這項轉換可以從影像中刪除色彩資訊，而減少檔案的大小。

若要轉換成索引色，您必須先從每色版 8 位元的灰階或 RGB 影像開始。

1. 選擇「影像 > 模式 > 索引色」。
備註：所有可見的圖層都會被平面化；任何隱藏的圖層也都會被放棄。
如果是灰階影像，轉換會自動發生。如果是 RGB 影像，會顯示「索引色」對話框。
2. 在「索引色」對話框中選取「預視」，顯示變更的預視。
3. 指定轉換選項。

索引色影像的轉換選項

將 RGB 影像轉換為索引色時，可以在「索引色」對話框中指定幾種轉換選項。

色盤類型 在將影像轉換為索引色時，可以使用數種色盤類型。對於「感應式」、「選擇性」和「最適化」選項，可以選擇使用根據目前影像顏色的局

部色盤。可以使用的色盤類型為：

精確 使用顯示在 RGB 影像中的精確顏色建立色盤，只有當影像使用的顏色為 256 色或更少時，才能使用這個選項。因為影像的色盤包含影像中的所有顏色，不會有混色的情況。

系統 (Mac OS) 使用 Mac OS 預設的 8 位元色盤，是以 RGB 顏色的標準取樣為基礎。

系統 (Windows) 使用 Windows 系統預設的 8 位元色盤，這是以 RGB 色彩的一致取樣為基礎。

網頁 使用 216 色的色盤，網頁瀏覽器 (不分平台種類) 會在限制為 256 色的螢幕上顯示影像。這個色盤是 Mac OS 8 位元色盤的一個子集。使用這個選項，可以避免在限制為 256 色的螢幕上檢視影像時造成混色的現象。

一致 統一從 RGB 色彩方塊中取樣顏色建立色盤。例如，如果 Photoshop 各取了紅色、綠色和藍色的 6 個平均間距色階，則組合後會產生 216 色的一致色盤 (6 的三次方 = $6 \times 6 \times 6 = 216$)。影像中所顯示的顏色總數，會與少於「顏色」文字方塊中數值的最近完全顏色方塊 (8、27、64、125 或 216) 相對應。

局部 (感應式) 將優先順序保留給肉眼較為敏感的顏色，建立自訂的色盤。

局部 (選擇性) 建立與「感應式」色彩表類似的色彩表，但較偏向大範圍的顏色，並會保留網頁色彩。這個選項所產生的影像，通常都具有較高的顏色完整性。

局部 (最適化) 從影像中最常見的顏色光譜取樣，建立色盤。例如，只有綠色和藍色的 RGB 影像會產生主要由綠色和藍色所組成的色盤。大多數的影像都會將顏色集中在光譜的特定區域。若要更精確控制色盤，請先選取包含您想強調的顏色的影像部分。Photoshop 會以這些顏色為主進行轉換。

主要 (感應式) 將優先順序保留給肉眼較為敏感的顏色，建立自訂的色盤。適用於開啟多個文件時，會將所有開啟文件都計入考慮。

主要 (選擇性) 建立與「感應式」色彩表類似的色彩表，但較偏向大範圍的顏色，並會保留網頁色彩。這個選項所產生的影像，通常都具有較高的顏色完整性。適用於開啟多個文件時，會將所有開啟文件都計入考慮。

主要 (最適化) 從影像中最常見的顏色光譜取樣，建立色盤。例如，只有綠色和藍色的 RGB 影像會產生主要由綠色和藍色所組成的色盤。大多數的影像都會將顏色集中在光譜的特定區域。若要更精確控制色盤，請先選取包含您想強調的顏色的影像部分。Photoshop 會以這些顏色為主進行轉換。適用於開啟多個文件時，會將所有開啟文件都計入考慮。

自訂 使用「色彩表」對話框建立自訂色盤。您可以編輯色彩表並加以儲存，以供未來使用，或按一下「載入」，載入先前建立的色彩表。這個選項也會顯示目前的「最適化」色盤，這種色盤對預視影像中最常使用的顏色很有用。

上一個 使用上一個轉換所用的自訂色盤，讓使用相同的自訂色盤轉換多個影像變得很容易。

色彩數目 您可以輸入「顏色」數值，為「一致」、「感應式」、「選擇性」或「最適化」色盤指定要顯示的精確顏色數 (最多 256 色)。「顏色」文字方塊只能控制索引色彩表的建立方式。Adobe Photoshop 仍會將影像當作 8 位元、256 色彩的影像。

顏色包容和透明 若要指定包括在索引色彩表中的顏色或指定影像的透明度，請從下列選項中選擇：

強制 提供可以在色彩表中強制加入特定的顏色選項。「黑白」會在色彩表中增加純黑和純白；「主要的」會增加紅色、綠色、藍色、青色、洋紅色、黃色、黑色和白色；「網頁」會增加 216 種網頁安全色彩；「自訂」則可讓您定義要增加的自訂色彩。

透明 指定是否要在轉換時保留影像的透明區域。選取這個選項會在色彩表中增加一個透明色的特殊索引項目。取消選取這個項目會使透明區域填滿邊緣調合的顏色，如果沒有選擇邊緣調合顏色，則會用白色填滿。

邊緣調合 指定背景色以填滿與影像透明區域相鄰的消除鋸齒邊緣。選取「透明」後，邊緣調合就會套用到邊緣區域，使邊緣能與同樣的網頁背景色相混和。如果取消選取「透明」，則邊緣調合會套用到透明區域。如果在邊緣調合選項中選擇「無」，而且選取了「透明」，則會建立清晰邊緣的透明；否則，所有的透明區域都會填滿 100% 的白色。影像必須有透明度，「邊緣調合」選項才能使用。

混色 除非使用的是「精確」色彩表選項，否則色彩表可能不會包含影像中使用的所有顏色。若要模擬色彩表中沒有的顏色，您可以混和顏色。混和會將可用顏色的像素加以調和，以模擬欠缺的顏色。從選單中選擇混和選項，並輸入混色總量的百分比數值。較高的總量可以混和較多的顏色，但是檔案大小可能會增加。您可以從下列的混色選項中選擇：

無 不會混和顏色，但會使用最接近欠缺顏色的顏色替代。這常造成影像的顏色間出現銳利的轉變，因而建立出色調分離的效果。

擴散 使用錯誤擴散方法，產生比「圖樣」選項更不規則的混色。若要保護影像中包含色彩表中項目的顏色不受混色的影響，請選取「保留精確顏色」。這對保留網頁影像中的細微線段和文字很有用。

圖樣 使用類似半色調的方形圖樣，模擬不在色彩表中的任何顏色。

雜訊 可以協助減少影像切片邊緣的拼貼圖樣。在準備切割要置入 HTML 表格中的影像時，要選擇這個選項。

更多說明主題

 [關於使用中色域](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

色彩模式

[RGB 色彩模式](#)
[CMYK 色彩模式](#)
[Lab 色彩模式](#)
[灰階模式](#)
[點陣圖模式](#)
[雙色調模式](#)
[索引色模式](#)
[多重色版模式](#)

RGB 色彩模式

[回到頁首](#)

Photoshop RGB 色彩模式利用 RGB 模型來分派每一個像素的強度值。在每色版 8 位元的影像中，彩色影像的每個 RGB 元件 (紅、綠、藍) 強度值範圍是從 0 (黑) 到 255 (白)。例如，亮紅色的 R 值為 246，G 值為 20 和 B 值為 50。當三個元件的值相等時，結果會是中間調的灰色。所有元件的數值為 255 時，結果會是純白色，而數值為 0 時，則為純黑色。

RGB 影像會使用三種顏色或色版來重製螢幕上的顏色。在每色版 8 位元的影像中，三個色版會轉換為每個像素 24 (8 位元 x 3 色版) 位元的色彩資訊。使用 24 位元影像時，三個色版可以重製高達每像素 1,670 萬色。使用 48 位元 (每色版 16 位元) 和 96 位元 (每色版 32 位元) 影像時，每像素還可以重製更多色彩。RGB 模型除了是 Photoshop 新增影像的預設模式外，電腦螢幕也用以顯示顏色。這表示執行 RGB 以外的色彩模式 (例如 CMYK) 時，Photoshop 會將 CMYK 影像轉換為 RGB 以顯示於螢幕上。

雖然 RGB 是標準的色彩模式，但表示的精確顏色範圍可能會依應用程式或顯示裝置而變化。Photoshop 中的「RGB 色彩模式」，會依照「顏色設定」對話框中所指定的使用中色域設定而變化。

CMYK 色彩模式

[回到頁首](#)

CMYK 模式會為每個像素指派每個印刷油墨的百分比數值。最亮的 (亮部) 顏色所指派到的印刷油墨顏色百分比可能很小，而較暗的 (陰影) 顏色則會指派較高的百分比。例如，亮紅色可能包含 2% 的青色、93% 的洋紅色、90% 的黃色和 0% 的黑色。在 CMYK 影像中，當所有四個元件的數值為 0% 時，便會產生純白。

如果影像要用印刷色來列印，就要使用 CMYK 模式。將 RGB 影像轉換為 CMYK 會建立分色。如果您以 RGB 影像開始作業，最好先在 RGB 中編輯，然後於編輯處理結束後再轉換成 CMYK。在 RGB 模式中，可以使用「校對設定」指令模擬 CMYK 轉換的效果，而不必變更實際的影像資料。您也可以使用 CMYK 模式，直接以掃描的或從高階系統輸入的 CMYK 影像進行作業。

雖然 CMYK 是標準的色彩模式，但表現出來的精確顏色範圍可能會依印刷和列印情況而變化。Photoshop 的「CMYK 色彩」模式會依照「顏色設定」對話框中所指定的使用中色域設定而變化。

Lab 色彩模式

[回到頁首](#)

CIE L*a*b* 色彩模型 (Lab) 是依據人類看到的顏色為準，Lab 中的數值描述了人類用正常視力能看到的所有顏色。因為 Lab 描述的是色彩的外觀，而不是提供多少特定染色劑才能讓裝置 (例如螢幕、桌上型印表機或數位相機) 產生色彩，所以 Lab 可以視為一種與裝置無關的色彩模型。色彩管理系統會將 Lab 當作一種色表參考，以便如預計地將色彩從一個色域轉到其他色域。

Lab 色彩模式擁有明亮度元件 (L)，其值的範圍從 0 到 100。在 Adobe「檢色器」與「顏色」面板中，a 元件 (綠 - 紅軸) 和 b 元件 (藍 - 黃軸) 的範圍可以從 +127 到 -128。

Lab 影像可以儲存為 Photoshop、Photoshop EPS、大型文件格式 (PSB)、Photoshop PDF、Photoshop 原始資料、TIFF、Photoshop DCS 1.0 或 Photoshop DCS 2.0 格式。您可以將 48 位元 (每色版 16 位元) 的 Lab 影像以 Photoshop、大型文件格式 (PSB)、Photoshop PDF、Photoshop 原始資料或 TIFF 格式儲存。

備註： 當開啟 DCS 1.0 以及 DCS 2.0 格式時，檔案會轉換成為 CMYK。

灰階模式

[回到頁首](#)

灰階模式在影像中使用不同的灰色。在 8 位元影像中，最高可達 256 種灰色。灰階影像每個像素所具有的亮度值從 0 (黑色) 到 255 (白色) 不等。在 16 和 32 位元影像中，灰色數量遠大於 8 位元影像。

灰階值可以用黑色油墨涵蓋區域的百分比度量 (0% 等於白色，100% 則等於黑色)。

「灰階」模式會使用在「顏色設定」對話框指定之使用中色域設定所定義的範圍。

點陣圖模式

點陣圖模式使用 (黑色或白色) 兩個顏色數值其中一個來表現影像中的像素。「點陣圖」模式的影像也稱為點陣化 1 位元的影像，因為它們的位元深度為 1。

雙色調模式

雙色調模式使用一到四個自訂油墨，建立單色調、雙色調 (兩種顏色)、三色調 (三種顏色) 和四色調 (四種顏色) 的灰階影像。

索引色模式

「索引色」模式最多產生 256 色的 8 位元影像檔案。Photoshop 在轉換成索引色時，會建立色彩查閱表 (CLUT) 來儲存影像中的顏色，並為其編列索引。如果原始影像中的顏色沒有顯示在表中，則程式會選擇最接近的顏色，或使用混色，以可用的顏色來模擬該顏色。

由於色盤有限，因此索引色必須裁減檔案大小。不過，如果只是用於多媒體展示、網頁或類似情況時，仍可維持視覺品質需求。在這個模式中僅能使用有限的編輯功能。如需進行大量的編輯，就應該先暫時轉換到 RGB 模式。索引色檔案可以儲存成 Photoshop、BMP、DICOM (醫學數位影像及通信, Digital Imaging and Communications in Medicine)、GIF、Photoshop EPS、大型文件格式 (PSB)、PCX、Photoshop PDF、Photoshop Raw、Photoshop 2.0、PICT、PNG、Targa® 或 TIFF 等格式。

多重色版模式

「多重色版」模式影像的每一個色版都含有 256 階灰色，適合用於專業列印。多重色版模式影像可以儲存成 Photoshop、大型文件格式 (PSB)、Photoshop 2.0、Photoshop Raw 或 Photoshop DCS 2.0 等格式。

下列準則適用於將影像轉換成「多重色版」模式：

- 不支援圖層，因此平面化。
- 原始影像中的色彩色版，在轉換後的影像中會變成特別色色版。
- CMYK 影像轉換成多重色版模式後，會建立青色、洋紅色、黃色和黑色的特別色色版。
- RGB 影像在轉換成多重色版模式後，會建立青色、洋紅色和黃色的特別色色版。
- 從 RGB、CMYK 或 Lab 影像刪除色版後，會自動將影像轉換為多重色版模式的平面化圖層。
- 若要轉存多重色版的影像，請將其儲存為 Photoshop DCS 2.0 格式。

備註：索引色和 32 位元影像無法轉換為多重色版模式

[更多說明主題](#)

 [關於使用中色域](#)

 [螢幕校樣顏色](#)



關於色彩

了解色彩

色彩模型、色域及色彩模式

調整色彩的色相、飽和度和亮度

備註： 如需詳細指示，請按下列連結。若要詢問問題、請求功能或報告問題，請造訪 feedback.photoshop.com。

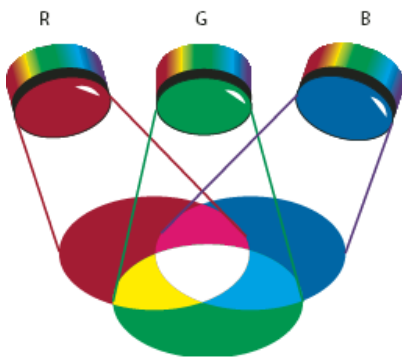
了解色彩

[回到頁首](#)

了解色彩的建立方法以及它們彼此之間關聯的方式，可讓您在 **Photoshop** 中更有效率地工作。了解基本色彩理論之後，您就可以建立一致的結果，而不再是意外獲得某種效果。

主要色彩

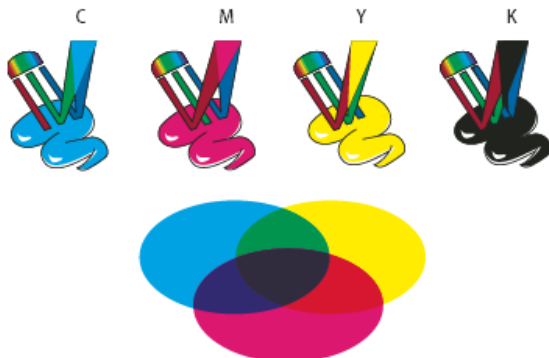
加色法主要色彩是指光線的三個原色 (紅、綠和藍)，當它們以不同組合方式相加，就會產生可見光譜中的所有色彩。加入相同份量的紅色、藍色和綠色光可產生白色。完全沒有紅色、藍色和綠色光則會產生黑色。電腦螢幕是使用加色法主要色彩來建立色彩的裝置。



加色 (RGB)

R. 紅色 **G.** 綠色 **B.** 藍色

減色法主要色彩是以不同方式組合時會建立色彩光譜的顏料。印表機和螢幕不同，它使用減色法主要色彩 (青色、洋紅色、黃色和黑色顏料)，經由減色法混合方式產生色彩。會使用「減色法」這個詞是因為，主要色彩在開始混合前是純色，而混合後所產生的色彩其主要色彩的純度會降低。例如，橘色是經由將洋紅色和黃色以減色法混合在一起所建立。

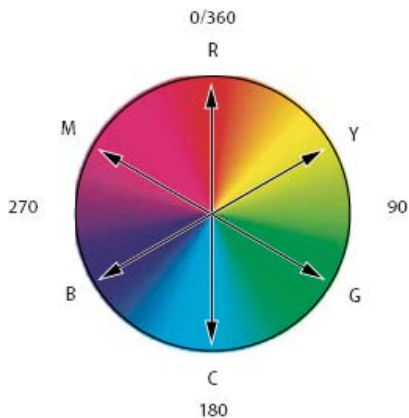


減色 (CMYK)

C. 青色 **M.** 洋紅色 **Y.** 黃色 **K.** 黑色

色輪

如果您剛開始調整色彩元件，在處理色彩平衡時，手上一份標準色輪圖表會很有幫助。色輪可以用來預測在某種色彩元件中的變更會如何影響其他顏色，以及在 **RGB** 和 **CMYK** 色彩模式之間如何轉換變更。



色輪

R. 紅色 Y. 黃色 G. 綠色 C. 青色 B. 藍色 M. 洋紅色

例如，您可以藉著增加影像中某一顏色在色輪上相對顏色的量，來減少該顏色的量，反之亦然。在標準色輪上相對的兩色稱為互補色。同樣地，也可以藉著調整顏色在色輪上的相鄰顏色 (或甚至調整與這個顏色相對顏色相鄰的兩種顏色)，增加和減少這個顏色。

在 CMYK 影像中，可以經由減少洋紅色的量或增加其互補色 (色輪中位於洋紅色對面的色彩，也就是綠色) 的量來減少洋紅色。在 RGB 影像中，可以移除紅色和藍色或增加綠色來減少洋紅色。所有這些調整都會使整體的色彩平衡包含較少的洋紅色。

[回到頁首](#)

色彩模型、色域及色彩模式

色彩模型會描述我們在數位影像中所看見及使用的色彩。每一種色彩模型 (例如 RGB、CMYK 或 HSB) 都代表描述色彩的不同方法 (通常是數值方式)。

色域是另一種形式的色彩模型，具有特定的色彩色域，亦即色彩範圍。例如，RGB 色彩模型就有幾個色域：Adobe RGB、sRGB、ProPhoto RGB 等等。

每一種裝置 (例如螢幕或印表機) 都有專屬的色域，只能重製自己色域內的色彩。又因為每個裝置會根據本身的色域解釋 RGB 或 CMYK 數值，所以當影像從一個裝置移到其他裝置時，可能會更改影像的色彩。您可以在移動影像時使用色彩管理，確保大部分的色彩都相同或極為類似，以便維持一致的外觀。請參閱 [為什麼有時顏色會不相符](#)。

在 Photoshop 中，文件的色彩模式會決定要使用哪一種色彩模型來顯示及列印您在處理的影像。Photoshop 的色彩模型是以色彩模型為基礎，這對於要用於出版品的影像很有用。您可以從 RGB (紅色、綠色、藍色)、CMYK (青色、洋紅色、黃色、黑色)、Lab 色彩 (以 CIE L* a* b* 為基礎) 及灰階中選擇。Photoshop 也包括專業彩色輸出的模式，例如「索引色」和「雙色調」。色彩模式決定色彩的數目、色版的數目以及影像的檔案大小。選擇色彩模式也決定了哪些工具和檔案格式可用。請參閱色彩模式。

處理影像色彩時，就是在調整檔案中的數值。如果把數字想像成一種色彩，會比較容易了解；但這些數值本身並不是絕對色彩，它們只是在產生色彩的裝置其色域中，代表一種色彩。

[回到頁首](#)

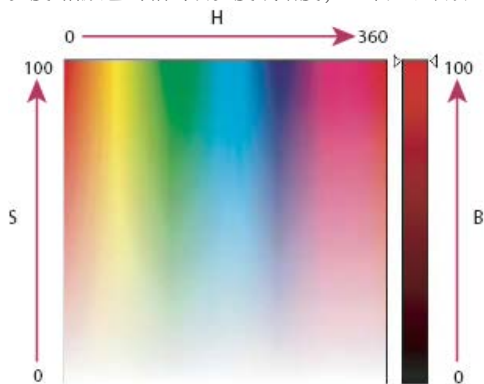
調整色彩的色相、飽和度和亮度

HSB 模型是依據人類看到的顏色為準，來描述顏色的三種基本特性：

色相 由物件所反射或發散的顏色。它是以標準色輪上的位置來度量，以 0° 和 360° 之間的度數表示。一般使用時，色相是以顏色的名稱來識別，如紅色、橙色或綠色。

飽和度 指顏色的強度或純度 (有時候稱為色度)。飽和度代表與色相等比例的灰色量，以百分比 0% (灰色) 到 100% (完全飽和) 度量。在標準色輪上，飽和度會從中央到邊緣依序增加。

亮度 指顏色的相對明亮度或暗度，通常是以百分比 0% (黑色) 到 100% (白色) 度量。



HSB 色彩模型

H. 色相 S. 飽和度 B. 亮度

[更多說明主題](#)

 [了解色彩管理](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

在顏色與色票面板中選擇顏色

色彩面板概觀

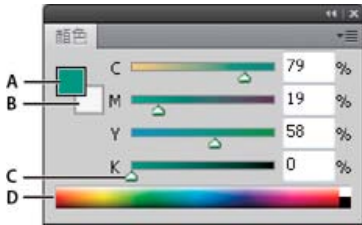
選取顏色面板中的色彩

選取色票面板中的色彩

[回到頁首](#)

色彩面板概觀



「顏色」面板 (「視窗 > 顏色」) 會顯示目前前景色和背景色的顏色數值。您可以使用「顏色」面板中的滑桿，使用幾種不同的色彩模式編輯前景色和背景色。也可以從面板底部顏色曲線圖中所顯示的顏色光譜中，選擇前景色或背景色。



色彩面板

A. 前景色 B. 背景色 C. 滑桿 D. 顏色曲線圖


當您選取顏色時，「顏色」面板可能會顯示下列警告：

- 當您選擇無法使用 CMYK 油墨列印的色彩時，顏色曲線圖左側的上方會出現一個內含驚嘆號的三角形圖示 .
- 當您選擇非網頁安全的色彩時，顏色曲線圖左側的上方會出現一個正方形 .

更改顏色面板滑桿的色彩模型


❖ 請從「顏色」面板選單中，選擇「滑桿」選項。

更改顯示在顏色面板中的光譜

1. 請從「顏色」面板選單中，選擇選項：
 - 「RGB 色彩光譜」、「CMYK 色彩光譜」或「灰階曲線圖」會顯示指定色彩模型的光譜。
 - 「目前顏色」會顯示介於目前前景色與目前背景色之間的顏色光譜。
2. 如果只要顯示網頁安全的顏色，請選擇「製作網頁安全色彩曲線圖」。
 若要快速變更顏色曲線圖的光譜，請按住 **Shift** 鍵並按一下顏色曲線圖，直到看見您所要的光譜為止。

[回到頁首](#)

選取顏色面板中的色彩

1. 在「色彩」面板中按一下前景或背景色方框，使其成為作用中 (以黑線框住)。
 當背景色方框在「色彩」面板為作用中，滴管工具依預設會改變背景顏色。
2. 執行下列任一項作業：
 - 請拖移顏色滑桿。依預設，滑桿顏色會隨著拖移而變更。您可以取消選取「偏好設定」對話框中「一般」區段的「動態顏色滑桿」，關閉此功能以改善效能。
 - 在顏色滑桿旁輸入數值。
 - 按一下色彩選取方框，使用「檢色器」選擇色彩並按一下「確定」。
 - 將指標放在顏色曲線圖上方 (指標會變成滴管)，並按一下取樣顏色。按住 **Alt** 鍵並按一下，可以將樣本套用至非作用中的顏色選取方框。

選取色票面板中的色彩

[回到頁首](#)

「色票」面板 (「視窗 > 色票」) 會存放您經常使用的色彩。您可以在面板中新增或刪除色彩，或是針對不同的專案顯示不同的色彩庫。

- 若要選擇前景色，在「色票」面板中按一下顏色。
- 若要選擇背景色，請按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並按一下「色票」面板中的顏色。

備註： 從「色票」面板選單選擇選項以變更色票的顯示方式。
[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

選擇色彩

關於前景色和背景色

在工具箱中選擇色彩

使用滴管工具選擇顏色

Adobe 檢色器概觀

使用 **Adobe** 檢色器選擇色彩

繪圖時選擇顏色

選擇網頁安全色彩

為無法列印的色彩選擇 **CMYK** 對等色

選擇特別色

關於前景色和背景色

[回到頁首](#)

Photoshop 使用前景色繪畫、填色和塗畫選取範圍，以及使用背景色製作漸層填色並填滿影像中的擦除區域。某些特殊效果濾鏡也會使用前景色和背景色。

您可以使用「滴管」工具、「顏色」面板、「色票」面板、或 **Adobe**「檢色器」，指定新的前景色或背景色。

預設的前景色是黑色，預設的背景色則是白色 (在 **Alpha** 色版中，預設的前景色是白色，預設的背景色則是黑色)。

在工具箱中選擇色彩

[回到頁首](#)

目前的前景色會顯示在工具箱中上面的顏色選取方框中，目前的背景色則會顯示在下面的方框中。



在工具箱中的前景色和背景色方框


A. 預設顏色圖示 **B.** 切換顏色圖示 **C.** 前景色方框 **D.** 背景色方框

- 若要變更前景色，請按一下工具箱中上方的顏色選取方框，然後在 **Adobe**「檢色器」中選擇顏色。
- 若要變更背景色，請按一下工具箱中下方的顏色選取方框，然後在 **Adobe**「檢色器」中選擇顏色。
- 若要反轉前景色和背景色，請按一下工具箱中的「切換顏色」圖示。
- 若要復原前景色和背景色，請按一下工具箱中的「預設顏色」圖示。

使用滴管工具選擇顏色

[回到頁首](#)

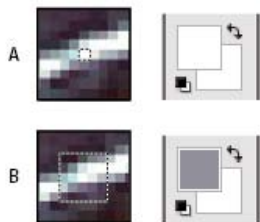
「滴管」工具會取樣顏色，指定新的前景色或背景色。您可以從作用中影像或是從螢幕上的任何位置取樣。

1. 請選取「滴管」工具 .
2. 在選項列中，從「樣本尺寸」選單選擇選項，變更滴管樣本的取樣大小：
點狀樣本 讀取按下滑鼠時的像素精確數值。


3 x 3 平均像素、**5 x 5** 平均像素、**11 x 11** 平均像素、**31 x 31** 平均像素、**51 x 51** 平均像素、**101 x 101** 平均像素 讀取按一下滑鼠時，該區域內指定像素數量的平均數值。



使用「滴管」工具選取前景色



A. 點狀樣本 **B.** 5 x 5 平均像素



- 從「樣本」選單選擇下列任一項選項：
 - 全部圖層 對文件中的所有圖層取樣顏色。
 - 目前圖層 對目前作用中的圖層取樣顏色。
 - 若要以環狀圈住「滴管」工具，在目前前景顏色上預視樣本顏色，請選取「顯示取樣環」。(此選項需要 OpenGL。請參閱啟動 OpenGL 並最佳化 GPU 設定)。
 - 執行下列任一項作業：
 - 若要選取新的前景色，請在影像中按一下。或者，將指標移到影像上方、按滑鼠鍵，然後在螢幕上的任何位置拖移。前景色選取方框就會隨著您拖移自動變更。放開滑鼠鍵則揀選新的顏色。
 - 若要選取新的背景色，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並在影像中按一下。或者，將指標移到影像上方、按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Options** 鍵 (Mac OS)、按滑鼠按鍵，然後在螢幕上的任何位置拖移。背景色選取方框就會隨著您拖移自動變更。放開滑鼠鍵則揀選新的顏色。
-  在使用任何繪畫工具時，若要暫時採用「滴管」工具選取前景色，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)。

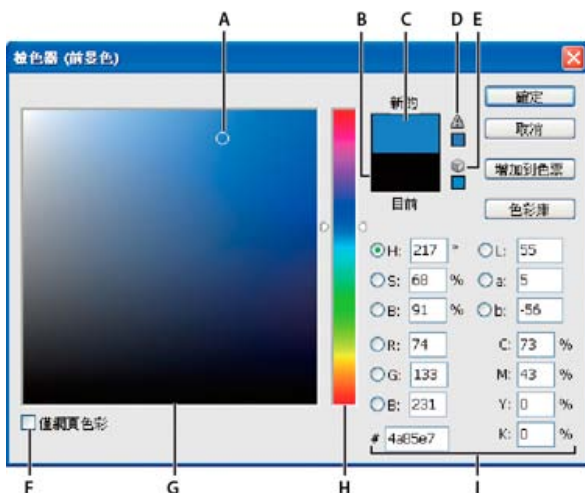
Adobe 檢色器概觀

[回到頁首](#)

在 Adobe「檢色器」中，可以使用四種色彩模型來選擇色彩：HSB、RGB、Lab 和 CMYK。使用 Adobe「檢色器」設定前景色、背景色及文字顏色。您也可以為不同的工具、指令和選項設定目標色彩。


您可以設定 Adobe「檢色器」，只讓您選擇網頁安全浮動視窗中的顏色，或可從其他色彩系統中進行選擇。Photoshop Extended 的使用者可以存取 HDR (高動態範圍) 檢色器，以選擇可用於 HDR 影像的顏色。

Adobe「檢色器」的「色彩」欄位會使用 HSB 色彩模式、RGB 色彩模式及 Lab 色彩模式來顯示色彩元件。如果您知道所要色彩的數值，可以在文字欄位中輸入數值。您也可以使用色彩滑桿和色彩欄位來預視要選擇的色彩。當使用色彩欄位和色彩滑桿調整色彩時，數值會相對應調整。色彩滑桿右邊的彩色方框會在上方區段顯示調整後的色彩，在下方區段顯示原來的色彩。如果此色彩不是網頁安全色 ，或是列印時超出色域 (無法列印) ，就會出現警告。



Adobe 檢色器

A. 挑選的顏色 B. 原始的顏色 C. 調整的顏色 D. 超出色域警告圖示 E. 非網頁安全色彩警告圖示 F. 僅顯示網頁安全色彩 G. 顏色欄位 H. 顏色滑桿 I. 顏色數值

 在 Adobe「檢色器」中選取顏色後，它會同時顯示 HSB、RGB、Lab、CMYK 及 16 進位數字的數值。這對於在檢視不同色彩模型如何描述色彩時很有用。

雖然依預設 Photoshop 會使用「Adobe 檢色器」，您仍然可以進行偏好設定，以使用「Adobe 檢色器」以外的其他「檢色器」。例如，可以使用電腦作業系統內建的檢色器，或使用協力廠商增效模組檢色器。

顯示檢色器

- 在工具箱，按一下前景色或背景色的色彩選取範圍框。
- 在「顏色」面板，按一下「設定前景色」或「設定背景色」選取範圍框。


使用可讓您選擇色彩的功能時，「檢色器」也會出現。例如，按一下某些工具選項列中的色票，或按一下某些色彩調整對話框中的滴管，也會出現檢色器。


使用 Adobe 檢色器選擇色彩

[回到頁首](#)

您可以經由在 HSB、RGB 與 Lab 文字方塊中輸入色彩元件值，或是經由使用色彩滑桿和色彩欄位來選擇色彩。

若要使用色彩滑桿和色彩欄位來選擇色彩，請在色彩滑桿中按一下，或移動色彩滑桿三角形以設定一個色彩元件。接著移動圓形標記，或在色彩欄位中按一下。這樣就會設定其他兩個色彩元件。

使用色彩欄位和色彩滑桿調整色彩時，不同色彩模型的數值也會跟著調整。色彩滑桿右邊的矩形會在上半部顯示新的色彩，在下半部顯示原來的色彩。如果此色彩不是網頁安全色  或是超出色域 ，就會出現警告。

 您可以在 Adobe「檢色器」視窗外選擇色彩。移動指標到文件視窗上，指標會變成「滴管」工具。接著，按一下影像以選取顏色。選取的顏色將會顯示在 Adobe「檢色器」中。您可以在影像上按一下，然後按住滑鼠按鍵，在桌面區域中到處移動「滴管」工具。您可以放開滑鼠按鍵來選取顏色。

使用 HSB 模型選擇色彩

使用 HSB 色彩模型時，會在色彩欄位中指定色相，並以相對應於色輪上 0 度到 360 度位置的角度來指定色相。還會以百分比的方式來指定飽和度和亮度。在色彩欄位中，色相飽和度是從左到右漸增，亮度則是從下到上漸增。

1. 在 Adobe「檢色器」中，選取 H 選項，然後在 H 文字方塊中輸入數值，或者在色彩滑桿中選取色相。
2. 在色彩欄位中按一下，移動圓形標記，或是在 S 與 B 文字方塊中輸入數值，以調整飽和度和亮度。
3. (選擇性) 選取 S 選項或 B 選項，在色彩欄位中顯示色彩的飽和度或亮度，以便進一步進行調整。

使用 RGB 模型選擇色彩

經由指定紅色、綠色和藍色元件來選擇色彩。

1. 在 Adobe「檢色器」的 R、G 和 B 文字方塊中輸入數值。使用 0 到 255 的數字來指定元件值 (0 是無色，255 是純色)。
2. 若要使用色彩滑桿和色彩欄位以視覺化方式選取色彩，請按一下 R、G 或 B，然後調整滑桿與色彩欄位。

您按一下的色彩會出現在色彩滑桿中，底部是 0 (完全沒有該色彩)，頂端則是 255 (使用大量的該色彩)。色彩欄位會顯示其他兩個元件的範圍，一個在水平軸，另一個在垂直軸。

使用 Lab 模型選擇色彩

依據 Lab 色彩模型選擇色彩時，L 值會指定色彩的明度。A 數值指定顏色有多紅或有多綠。B 數值指定顏色有多藍或有多黃。

1. 在 Adobe「檢色器」中，輸入 L 的值 (從 0 到 100)，並輸入 A 和 B 的值 (從 -128 到 +127)。
2. (選擇性) 使用色彩滑桿或色彩欄位來調整色彩。

使用 CMYK 模型選擇色彩

您可以使用百分比的方式指定青色、洋紅色、黃色和黑色等各個元件的值，以此方式選擇色彩。

 在 Adobe「檢色器」中，輸入 C、M、Y 和 K 的百分比值，或使用色彩滑桿和色彩欄位來選擇色彩。

指定 16 進位值來選擇色彩

您可以指定定義色彩中 R、G 和 B 元件的 16 進位值來選擇色彩。這三組數值的表示方式是從 00 (最小的明度) 到 ff (最大的明度)。例如，000000 是黑色，ffffff 是白色，ff0000 是紅色。

 在 Adobe「檢色器」的 # 文字方塊中輸入 16 進位值。

繪圖時選擇顏色

[回到頁首](#)

提示型顯示 (HUD) 檢色器可讓您在文件視窗中繪圖時快速選擇色彩，文件視窗中的影像色彩可以提供有用的背景內容。

備註： HUD 檢色器需要 OpenGL。(請參閱啟動 OpenGL 並最佳化 GPU 設定。)

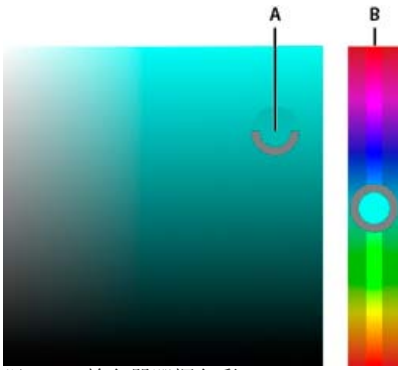
選擇 HUD 檢色器的類型

1. 選擇「編輯 > 偏好設定 > 一般」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 一般」(Mac OS)。
2. 從「HUD 檢色器」選單，選擇「色相條」以顯示垂直檢色器或選擇「色相輪」以顯示圓形檢色器。

從 HUD 檢色器選擇色彩

1. 選取繪圖工具。
2. 按住 Shift + Alt 再按滑鼠右鍵 (Windows) 或按住 Control + Option + Command (Mac OS)。
3. 在文件視窗中按一下以顯示檢色器。接著拖移以選取色相和陰影。

 在文件視窗中按一下後即可放開原本按住的按鍵。暫時按住空白鍵可以在選取其他色相時保持原本選取的陰影，反之亦然。



以 HUD 檢色器選擇色彩

A. 陰影 B. 色相

💡 若要改為從影像中選取顏色，請按住 **Alt** (Windows) 或按住 **Option** (Mac OS) 以使用「滴管」工具。

選擇網頁安全色彩

[回到頁首](#)

網頁安全色彩是指可用於任何平台瀏覽器的 216 種顏色。當您在 8 位元的螢幕上顯示顏色時，瀏覽器會將影像中所有的顏色變成這些顏色。這 216 種色彩是 Mac OS 8 位元顏色浮動視窗的子集。如果只處理這些顏色，就可以確定您為網頁所準備的美工在設定為以 256 色顯示的系統上不會產生混色。

在 **Adobe 檢色器** 中選取網頁安全色彩

❖ 選取「**Adobe 檢色器**」左下角的「僅網頁色彩」選項。使用這個選項所揀選的任何顏色都是網頁安全色彩。

將非網頁色彩變更為網頁安全色彩

如果選取非網頁色彩，**Adobe「檢色器」** 的顏色矩形旁就會出現一個警告立方體。

❖ 按一下這個警告立方體，即可選取最接近的網頁色彩。(如果沒有出現警告立方體，表示您選擇的是網頁安全色彩)。

使用顏色面板選取網頁安全色彩

1. 按一下「顏色」面板索引標籤，或選擇「視窗 > 顏色」，以檢視「顏色」面板。
2. 選擇用來選取網頁安全色彩的選項：

- 從「顏色」面板選單中，選擇「製作網頁安全色彩曲線圖」。使用這個選項所揀選的任何顏色都是網頁安全色彩。
- 從「顏色」面板選單中選擇「網頁色彩滑桿」。依預設，當您拖移時，網頁色滑桿會靠齊網頁安全色彩 (以刻度表示)。若要使網頁安全色彩的選取範圍無效，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並拖移滑桿。

如果選擇非網頁色彩，「顏色」面板左側的顏色曲線圖上方就會出現一個警告立方體。按一下這個警告立方體，即可選取最接近的網頁色彩。

為無法列印的色彩選擇 **CMYK** 對等色

[回到頁首](#)

RGB、HSB 和 Lab 色彩模型中的某些色彩無法列印出來，原因是這些色彩超出色域並且在 **CMYK** 模型中沒有對等色。當您在 **Adobe「檢色器」** 或「顏色」面板中選取無法列印的色彩時，會出現一個警告三角形。位於三角形下方的色票會顯示最接近的 **CMYK** 對等色。

備註： 在「顏色」面板中，如果您是使用「網頁色滑桿」，就不會出現警告三角形。

❖ 若要選擇最接近的 **CMYK** 對等色，請按一下「檢色器」對話框或「顏色」面板中的警告三角形。

可列印的色彩是由「顏色設定」對話框中定義的目前 **CMYK** 使用中色域決定。

選擇特別色

[回到頁首](#)

Adobe「檢色器」 可讓您從 **PANTONE MATCHING SYSTEM®**、**Trumatch® Swatching System™**、**Focoltone® Colour System**、**Toyo Color Finder™ 1050 系統**、**ANPA-Color™ 系統**、**HKS® 色彩系統**，以及 **DIC Color Guide** 選擇色彩。

若要確保最後列印的輸出結果是您所要的色彩，請向印表機服務人員或輸出服務中心諮詢，並根據列印的色票選擇色彩。製造商建議您每年都要取得最新的色票簿，以補償褪色的油墨和其他損壞。

重要事項： 除「雙色調」以外，**Photoshop** 可以在每一種影像模式中，將特別色列印到 **CMYK** (印刷色) 印版上。若要列印真實的特別色印版，請建立特別色色版。

1. 開啟 **Adobe「檢色器」**，並按一下「色彩庫」。
「自訂顏色」對話框會顯示與 **Adobe「檢色器」** 中目前選取顏色最接近的顏色。
2. 為「色表」選擇色彩庫。如需色彩庫的說明，請參閱下文。

3. 輸入油墨編號，或沿著捲軸列拖移三角形，找出所要的顏色。
4. 在清單中按一下所要的色塊。

特別色彩庫

Adobe「檢色器」支援下列色彩系統：

ANPA-COLOR 最常應用於報紙。《ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book》包含 ANPA 色彩的樣本。

DIC 顏色參考 在日本最常用於列印專案。如需詳細資訊，請洽詢日本東京的 **Dainippon Ink & Chemicals, Inc.** 公司。

FOCOLTONE 由 763 種 CMYK 顏色組成。Focoltone 色彩會顯示組成各種顏色的疊印，以避免補漏白和套準問題。Focoltone 提供了包含印刷規格和特別色的色票簿、疊印表以及組成版面所需的組合表。如需詳細資訊，請洽詢英國史丹佛的 **Focoltone International, Ltd.** 公司。

HKS 色票 在歐洲用於列印專案。每一種顏色都有指定的 CMYK 對等色。您可以選取 **HKS E** (用於連續信紙)、**HKS K** (用於光面藝術紙)、**HKS N** (用於天然紙) 和 **HKS Z** (用於報紙列印)。每一種縮放比例的顏色取樣器都可以使用。色彩系統選單已加入了 **HKS Process** 叢書和色票。

PANTONE® 色彩用於特別色重製。**PANTONE MATCHING SYSTEM** 可以演算 1,114 種顏色。**PANTONE** 色彩指南和手冊是以亮面、非亮面和非亮面粗糙紙列印，讓您能更精確地看到列印的結果並更完善地控制印刷。您可以在 CMYK 下印刷純的 **PANTONE** 色彩。若要比對純的 **PANTONE** 色彩和其最接近的印刷色，可使用「**PANTONE** 四色模擬專色」指南。**CMYK** 網屏色調百分比印在每個色彩下面。如需詳細資訊，請洽詢美國紐澤西州卡爾士達特的 **Pantone, Inc.** 公司 (www.pantone.com)。

TOYO Color Finder 1050 根據日本最常使用的列印油墨所建立的 1000 種以上顏色所組成。色彩系統選單中已加入了《**TOYO Process Color Finder**》這本書和色票。《**TOYO Color Finder 1050 Book**》包含 Toyo 色彩的列印樣本，可以從印表機廠商和美術用品店取得。如需詳細資訊，請洽詢日本東京的 **Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd.** 公司。

TRUMATCH 提供可預期的 CMYK 色彩，符合 2000 種以上可由電腦產生的顏色。**Trumatch** 色彩以等階的方式涵蓋 CMYK 色域的可見光譜。

「**Trumatch** 色彩」為每一種色相顯示最多 40 種色調和陰影，每一種最初都是以四色印刷建立的，而且每一種都可以在電子網片輸出機上以四種顏色重製。除此之外，還包括使用不同色相的四色灰階。如需詳細資訊，請洽詢美國紐約州紐約市的 **Trumatch Inc.** 公司。

更多說明主題

 [自訂色彩設定](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

混合模式

混合模式說明

混合模式範例

在選項列中指定的混合模式可以控制影像中，像素受繪畫或編輯工具的影響程度。將混合模式的效果視覺化時，可以使用下列色彩來考慮，對您會很有幫助：

- 「基本色彩」是指影像中的原始顏色。
- 「混合色彩」是指使用繪畫或編輯工具所套用的顏色。
- 結果色彩是指混合後所產生的顏色。

混合模式說明

[回到頁首](#)





請從選項列的「模式」彈出式選單中選擇。

備註： 32 位元的影像僅能使用下列混合模式：「正常」、「溶解」、「變暗」、「色彩增值」、「變亮」、「線性加亮 (增加)」、「差異化」、「色相」、「飽和度」、「顏色」、「明度」、「顏色變亮」和「顏色變暗」。

正常 將每一個像素編輯或繪製成結果色彩，這是預設模式 (在處理點陣圖或索引色影像時，「正常」模式稱為高反差)。

溶解 將每一個像素編輯或繪製成結果色彩，但是，結果色彩是根據任何像素所在位置的不透明度，以基本色彩或混合色彩隨機取代像素的結果。

下置 只在圖層的透明部分編輯或繪畫。這個模式只能用於已取消選取「鎖定透明像素」的圖層，它的效果類似在透明片 (乙酸脂薄片) 透明區域的背面進行繪畫。

清除 編輯或繪製每一個像素，讓它變成透明。這個模式可用於「形狀」工具 (如果已選取填色區域 )、「油漆桶」工具 、「筆刷」工具 、「鉛筆」工具 、「填滿」指令和「筆畫」指令。圖層必須取消選取「鎖定透明像素」，才能使用此模式。

變暗 查看每一個色版的顏色資訊，並選取基本或混合色彩 (兩者中較暗的那一個) 做為結果色彩。比混合色彩亮的像素會被取代，比混合色彩暗的像素不會改變。

色彩增值 查看色版中的顏色資訊，並以混合色彩增值基本色彩。結果色彩永遠是較暗的顏色。以黑色增值任何顏色都會產生黑色，但是以白色增值任何顏色，不會改變原來的顏色。當您使用黑色或白色以外的顏色繪畫時，使用繪圖工具所繪製的連續筆畫會產生逐漸變暗的顏色。這個效果類似於使用多個麥克筆在影像上繪圖。

加深顏色 查看每一個色版中的顏色資訊，同時讓基本色彩變暗，以增加對比的方式反映出混合色彩。與白色混合不會產生改變。

線性加深 查看每一個色版中的顏色資訊，同時讓基本色彩變暗，以減少對比的方式反映出混合色彩。與白色混合不會產生改變。

變亮 查看每一個色版的顏色資訊，並選取基本或混合色彩 (兩者中較亮的那一個) 做為結果色彩。比混合色彩暗的像素會被取代，比混合色彩亮的像素不會改變。

濾色 查看每一個色版的顏色資訊，並將混合色彩和基本色彩的倒數相乘。結果色彩永遠是較亮的顏色。使用黑色濾色不會改變原來的顏色，使用白色濾色則會產生白色。這個效果類似於在多張相片投影片上相互投射。

加亮顏色 查看每一個色版中的顏色資訊，透過減少兩者間的對比，讓基本色彩變亮以反映出混合色彩。與黑色混合不會產生任何改變。

線性加亮 (增加) 查看每一個色版中的顏色資訊，同時讓基本色彩變亮，以增加對比的方式反映出混合色彩。與黑色混合不會產生任何改變。

覆蓋 根據基本色彩，增值或以濾色篩選顏色。圖樣或顏色會覆蓋現有的像素，但同時會保留基本色彩的亮部和陰影。基本色彩並不會被取代，它會與混合色彩混合，反映原始色彩的明暗。

柔光 根據混合色彩，讓顏色變暗或變亮。這個效果類似在影像上照射擴散的聚光燈。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，影像就會像加亮過一般變亮，如果漸變顏色比 50% 的灰色深，那麼影像會暗化，就像是色彩加深。使用純黑或純白繪畫，會產生很清楚的較暗或較亮區域，但不會得到純黑或純白的結果。

實光 根據混合色彩，增值或以濾色篩選顏色。這個效果類似於在影像上照射刺眼的聚光燈。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，影像就會像以濾色篩選過一般變亮。這對於增加影像中的亮部很有幫助。如果混合色彩比 50% 灰階暗，影像就會像增值過一般變暗。這對於增加影像中的陰影很有幫助。使用純黑色或純白色繪畫，會產生純黑色或純白色。

強烈光源 依照混合色彩，用增加或減少對比的方式，將顏色加深或加亮。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，減少對比會使影像變亮；如果混合色彩比 50% 灰階暗，增加對比會使影像變暗。

線性光源 依照混合色彩，用增加或減少亮度的方式，將顏色加深或加亮。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，增加亮度會使影像變亮；如果混合色彩比 50% 灰階暗，減少亮度會使影像變暗。

小光源 依照混合色彩取代顏色。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，比混合色彩暗的像素會被取代，比混合色彩亮的像素不會改變。如果混合色彩比 50% 灰階暗，比混合色彩亮的像素會被取代，比混合色彩暗的像素不會改變。這對於增加影像中的特殊效果很有用。

實色疊印混合 將混合色彩的紅、綠和藍色版值，加到基本色彩的 RGB 值中。如果某個色版加總的結果數值大於或等於 255，其值便為 255，如果加總值小於 255，其值則為 0。因此，所有的混合像素都會有紅、綠和藍色的色版值，而且數值不是 0 就是 255。如此會將所有像素都改變為主要加色 (紅色、綠色或藍色)、白色或黑色。

備註： 至於 CMYK 影像，「實色疊印混合」會將所有像素都改變為主要減色 (青色、黃色或洋紅色)、白色或黑色。最大顏色值為 100。

差異化 查看色版中的顏色資訊，並根據基本色彩和混合色彩兩者中亮度值較大的來決定從基本色彩中減去混合色彩，或從混合色彩中減去基本色彩。與白色混合會反轉基本色彩值，與黑色混合不會產生任何改變。

排除 所建立的效果與「差異化」模式類似，但對比效果較低。與白色混合會反轉基本色彩值，與黑色混合不會產生任何改變。

減去 查看色版中的顏色資訊，並從基本色彩中減去混合色彩。在 8 位元和 16 位元影像中，任何產生的負值都會修剪為零。

分割 查看色版中的顏色資訊，並從基本色彩中分割混合色彩。

色相 所建立的結果色彩具有基本色彩的明度和飽和度，以及混合色彩的色相。

飽和度 所建立的結果色彩具有基本色彩的明度和色相，以及混合色彩的飽和度。在沒有飽和度 (飽和度為 0，即為灰色) 的區域中，以這個模式繪畫不會造成任何改變。

顏色 所建立的結果色彩具有基本色彩的明度，以及混合色彩的色相和飽和度。這會保留影像中的灰階，因此可以用來為單色影像著色，以及調整彩色影像的濃淡。

明度 所建立的結果色彩具有基本色彩的色相和飽和度，以及混合色彩的明度。這個模式建立「顏色」模式的負片效果。

顏色變亮 這個模式會比較混合色彩和基本色彩全部色版值的總和，並顯示數值較高那個的顏色。因此「顏色變亮」不同於「變亮」混合模式，它並不會產生第三種顏色；而「變亮」模式則會從基本以及混合色彩中，選擇兩者最高的色版值來建立結果色彩。



顏色變暗 這個模式會比較混合色彩和基本色彩全部色版值的總和，並顯示數值較低那個的顏色。因此「顏色變暗」不同於「變暗」混合模式，它並不會產生第三種顏色；而「變暗」模式則會從基本以及混合色彩中，選擇兩者最低的色版值來建立結果色彩。

混合模式範例

[回到頁首](#)

這些範例顯示使用各混合模式之影像表面的繪畫部分。

如需混合模式的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0012_tw。

 原始影像	 正常, 100% 不透明度	 正常, 50% 不透明度	 溶解, 50% 不透明度
 下置	 清除	 變暗	 色彩增值
 加深顏色	 線性加深	 變亮	 濾色
 加亮顏色	 線性加亮 (增加)	 覆蓋	 柔光
 實光	 強烈光源	 線性光源	 小光源



實色疊印混合



差異化



排除



減去



分割



色相



飽和度



顏色



明度, 80% 不透明度



顏色變亮



顏色變暗



顏色



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

將條件模式更改加入到動作中

[將條件模式更改加入到動作中](#)

將條件模式更改加入到動作中

[回到頁首](#)

您可以指定模式變更的條件，使轉換在動作執行時發生。動作是指對單一檔案或批次處理檔案，依照順序套用的一系列指令。當模式變更為某動作的一部分時，如果開啟的檔案和動作中所指定的來源模式不同，就會產生錯誤。例如，假設動作中的其中一個步驟可以將擁有 RGB 來源模式的影像轉換成 CMYK 的目標模式影像。如果套用這個動作到灰階模式影像中，或是任何除了 RGB 外的其他來源模式，將會導致錯誤。

當錄製動作時，可以使用「條件模式更改」指令來指定來源模式和目標模式的一或多個模式。

1. 開始記錄動作。
2. 選擇「檔案 > 自動 > 條件模式更改」。
3. 在「條件模式更改」對話框中，為來源模式選擇一或多個模式。使用「全部」或「無」按鈕，選取所有可能的模式或無模式。
4. 從「模式」彈出式選單中，選擇目標模式。
5. 按一下「確定」。條件模式更改會成為出現在「動作」面板內的一個新步驟。

[更多說明主題](#)

[新增條件動作 | Creative Cloud](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)


從 HTML CSS 和 SVG 增加色票

備註: Photoshop CS6 的 Creative Cloud 版本引進了此功能。

您可以將 HTML、CSS 或 SVG 文件中指定的所有顏色新增至「色票」面板。如果文件中的顏色值重複，則只會增加一個顏色例項。此功能可以辨識下列 HTML/CSS 顏色語法: #112233、#123、rgb(1,2,3)、rgba(1,2,3,4)、hsb(1,2,3) 和 hsba(1,2,3,4)。

1. 在「色票」面板中，執行下列任一項作業：
 - 在面板選單中選擇「載入色票」。
 - 在面板選單中選擇「取代色票」。
2. 在「載入」視窗中，導覽至 HTML、CSS 或 SVG 檔案，選取該檔案，然後按一下「載入」。

如需詳細資訊，請參閱[自訂檢色器和色票](#)。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

高動態範圍影像

關於高動態範圍影像

拍攝以產生 HDR 影像

支援 32 bpc HDR 影像

將影像合併至 HDR

調整 32 位元 HDR 影像的顯示動態範圍

關於 HDR 檢色器

在 HDR 影像上繪圖

關於高動態範圍影像

[回到頁首](#)

視覺世界中的動態範圍 (黑暗和明亮區域間的比例) 遠超過人類的視野以及螢幕上所顯示或列印出的影像範圍。雖然人眼可適應差異很大的亮度層級，但是大多數的相機和電腦螢幕只能重製一定的動態範圍。攝影師、動畫藝術家，以及其他需要處理數位影像的人，必須挑選場景中的重要部份，因為他們使用的是有限的動態範圍。

「高動態範圍」(HDR) 影像帶來全新的可能性，因為它們可以呈現視覺世界的完整動態範圍。由於真實世界中的所有明度值會依比例呈現並儲存在 HDR 影像中，因此調整 HDR 影像的曝光度，就像是在真實世界中進行拍攝時調整曝光度一樣。



合併不同曝光度的影像來建立 HDR 影像

A. 具有陰影的細節，但亮部被裁剪掉的影像 **B.** 具有亮部的細節，但陰影被裁剪掉的影像 **C.** 包含場景的動態範圍的 HDR 影像

在 Photoshop 中儲存 HDR 影像的明度值時，會使用 32 位元長 (32 位元/色版) 的浮點數值表示法。HDR 影像中的明度值與場景中的光源量直接相關。相對的，非浮點 16 bpc 和 8 bpc 影像檔只會儲存從黑色到紙張白色的明度值，反映的只是真實世界中動態範圍的極小片段。

在 Photoshop 中，「合併至 HDR Pro」指令可以讓您合併多張曝光度不同的相片以建立 HDR 影像。由於 HDR 影像含有遠超過標準 24 位元檢視器能顯示的亮度值，因此 Photoshop 允許您調整 HDR 預視。如果您需要進行列印，或需使用無法搭配 HDR 影像的工具和濾鏡，則可將影像轉換為 16 bpc 或 8 bpc 影像。

拍攝以產生 HDR 影像

[回到頁首](#)

拍攝要使用「合併至 HDR Pro」指令合併的相片時，請注意下列提示：

- 將相機固定在三腳架上。
- 拍攝足夠多的相片來涵蓋場景的完整動態範圍。您可以試著拍攝至少 5 到 7 張相片，不過根據場景的動態範圍而定，您可能需要拍攝更多張相片。最少的相片數目應該是 3 張。

- 改變快門速度，可產生不同曝光的相片。改變光圈會變更每張相片的景深，而且可能產生較低品質的結果。改變 ISO 或光圈也可能導致影像中產生雜訊或暈映。
- 一般而言，請不要使用相機的自動曝光包圍功能，因為曝光度變化通常太小。
- 相片之間的曝光度差異應該是相距 1 或 2 EV (曝光值) 階 (大約等於 1 或 2 光圈值)。
- 請不要改變光源；例如，不要這一張相片使用閃光燈，下一張相片不使用。
- 請確認場景中沒有任何移動物。「曝光合併」只適用於相同場景的不同曝光影像。

支援 32 bpc HDR 影像

[回到頁首](#)

您可使用下列工具、調整和濾鏡處理 32 bpc 的 HDR 影像。(若要使用更多 Photoshop 功能，請將 32 bpc 影像轉換為 16 bpc 或 8 bpc 影像。若要保留原始影像，請以「另存新檔」指令建立拷貝。)

調整 色階、曝光度、色相/飽和度、色版混合器、相片濾鏡。

備註：雖然「曝光度」指令可用在 8 和 16 bpc 的影像上，但它是設計用於調整 32 bpc HDR 影像的曝光度。

混合模式 正常、溶解、變暗、色彩增殖、變亮、顏色變暗、線性加亮 (增加)、顏色變亮、差異化、減去、分割、色相、飽和度、顏色和明度。

建立新的 32 bpc 文件 在「新增」對話框中，「色彩模式」彈出式選單右邊的「位元深度」彈出式選單中會有 32 位元選項。

編輯選單指令 所有指令包括「填滿」、「筆畫」、「任意變形」與「變形」。

檔案格式 Photoshop (PSD, PSB)、Radiance (HDR)、可攜式點陣圖 (PBM)、OpenEXR 和 TIFF。

備註：雖然 Photoshop 無法以 LogLuv TIFF 檔案格式儲存 HDR 影像，但是它可以開啟並讀取 LogLuv TIFF 檔案。

濾鏡 平均、方框模糊、高斯模糊、動態模糊、放射狀模糊、形狀模糊、表面模糊、增加雜訊、雲狀效果、雲彩效果、反光效果、智慧型銳利化、遮色片銳利化調整、浮雕、反交錯、NTSC 色彩、顏色快調、最高、最低和畫面錯位。

影像指令 影像尺寸、版面尺寸、影像旋轉、裁切、修剪、複製、套用影像、運算和變數。

檢視 像素外觀比例 (自訂像素外觀比例、刪除像素外觀比例、重設像素外觀比例等等)

圖層 新增圖層、複製圖層、調整圖層 (色階、自然飽和度、色相/飽和度、色版混合器、相片濾鏡和曝光度)、填色圖層、圖層遮色片、圖層樣式、支援的混合模式，以及智慧型物件。

模式 「RGB 色彩」、「灰階」、轉換為 8 位元/色版或 16 位元/色版。

像素外觀比例 支援方形與非方形文件。

選取範圍 反轉、修改邊界、變形選取範圍、儲存選取範圍，以及載入選取範圍。

工具 工具箱中的所有工具，但不包括：磁性套索、魔術棒、污點修復筆刷、修復筆刷、紅眼、顏色取代、藝術步驟記錄筆刷、魔術橡皮擦、背景橡皮擦、油漆桶、加亮、加深和海綿。某些工具只適用於支援的混合模式。

將影像合併至 HDR

[回到頁首](#)

「合併至 HDR Pro」指令會結合多個影像與相同場景的不同曝光度，擷取單一 HDR 影像的完整動態範圍。您可以將合併影像輸出為 32 bpc、16 bpc 或 8 bpc 檔案。不過，只有 32 bpc 檔案可以儲存所有 HDR 影像資料。

針對為此程序最佳化處理相片後，HDR 合併可以獲得最好效果。如需建議，請參閱[拍攝以產生 HDR 影像](#)。

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎？



影片教學課程：CS5 最佳新功能：HDR Pro

Deke McClelland

調整影像色調：從鮮豔到超現實。



書摘：從曝光包圍建立 HDR 影像

Conrad Chavez

從相機製作 HDR 到電腦中的程序導覽。



書摘：從 HDR 影像移除重影

Scott Kelby

消除場景中移動物件的模糊現象。



影片教學課程：瀏覽 HDR Pro 的增強功能

Jan Kabilo

導覽所有新功能。

1. 執行下列任一項作業：

- (Photoshop) 選擇「檔案 > 自動 > 合併至 HDR Pro」。
- (Bridge) 選取要使用的影像，然後選擇「工具 > Photoshop > 合併至 HDR Pro」。請跳至步驟 5。

2. 在「合併至 HDR Pro」對話框中，按一下「瀏覽」以選取特定影像、按一下「增加開啟的檔案」或選擇「使用 > 檔案夾」。(若要移除特定項目，請在檔案清單中加以選取，然後按「移除」。)

3. (選擇性) 如果您在拍攝影像時是將相機拿在手上，請選取「嘗試自動對齊來源影像」。

4. 按一下「確定」。

備註：如果影像缺少曝光度中繼資料，請於「手動設定 EV」對話框中輸入值。

此時會出現第二個「合併至 HDR Pro」對話框，顯示來源影像的縮圖，以及合併結果的預視。

5. 在預視右上角選擇合併影像的位元深度。

💡 如果您希望合併影像儲存 HDR 影像的完整動態範圍，請選擇「32 位元」。8 位元與 (非浮點) 16 位元的影像檔無法儲存 HDR 影像中明度值的完整範圍。

6. 若要調整色調範圍，請參閱 [32 位元影像的選項](#) 或 [16 位元或 8 位元影像的選項](#)。

7. (選擇性) 若要儲存色調設定以供日後使用，請選擇「預設集 > 儲存預設集」。(稍後若要重複套用設定，請選擇「載入預設集」。)

32 位元影像的選項

移動色階分佈圖下方的滑桿，調整合併影像的最亮點預視。移動滑桿只會調整影像預視，所有 HDR 影像資料都保持在合併檔案中。

預視調整儲存於 HDR 檔案中，當您在 Photoshop 中開啟檔案時就會套用。若要隨時重新調整最亮點預視，請選擇「檢視 > 32 位元預視選項」。

16 位元或 8 位元影像的選項

HDR 影像包含的明度色階，遠超過 16 或 8 bpc 影像可以儲存的動態範圍。若要以您想要的動態範圍產生影像，請在從 32 bpc 轉換為較低位元深度時，調整曝光度和對比。

選擇下列其中一個色調對應方法：

局部適應 透過調整整個影像的局部亮度區域，調整 HDR 色調。

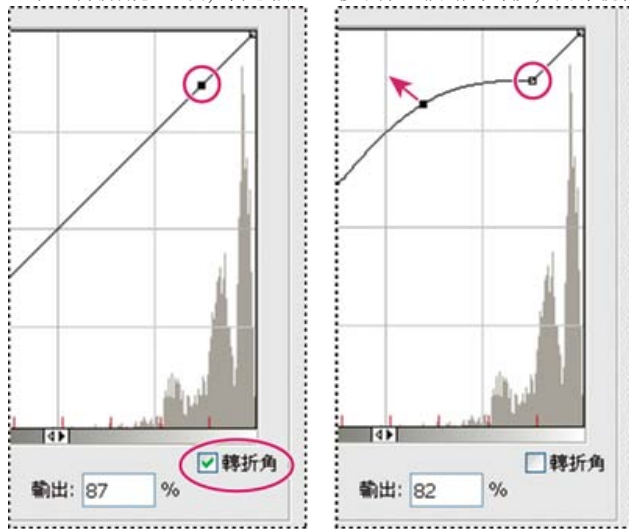
邊緣光暈 半徑指定局部亮度區域的大小。強度指定兩個像素的色調值必須相差多少，才不再屬於相同的亮度區域。

色調和細部 動態範圍在 Gamma 設定為 1.0 時最大，設定值低會強調中間調，設定值高則強調亮部和陰影。曝光度值反映光圈值。拖移「細部」滑桿可以調整銳利度；拖移「陰影和亮部」滑桿則可使這些區域變亮或變暗。

顏色 「自然飽和度」可調整不明顯色彩處的明亮度，並盡量降低對高飽和顏色的剪裁。「飽和度」會調整所有顏色的明亮度，範圍從 -100 (單色) 到 +100 (雙飽和度)。

色調曲線 在色階分佈圖上顯示可調整的曲線，顯示原始 32 位元影像中的明度值。水平軸上的紅色刻度是以一個 EV (大約一個光圈值) 為增量。

備註： 根據預設，色調曲線與色階分佈圖會將您進行的變更均勻分配至各點。若不想使用這項限制並想套用更多調整，在曲線上插入點後請選取「轉折角」選項，當您插入並移動第二個點的時候，曲線就會變成尖角。



使用轉折角選項進行色調曲線與色階分佈圖調整

A. 插入一個點並選取「轉折角」選項。 B. 調整新點，使曲線在使用「轉折角」選項的點之處變成有尖角。

均勻分配色階分佈圖 壓縮 HDR 影像的動態範圍，同時嘗試保留一些對比。不需要進一步調整；這個方法會自動進行。

曝光度與 Gamma 讓您手動調整 HDR 影像的亮度和對比。移動「曝光度」滑桿可調整增量，移動「Gamma」滑桿則可調整對比。

亮部壓縮 壓縮 HDR 影像中的亮部值，使它落在 8 或 16 bpc 影像檔案的明度值範圍內。不需要進一步調整；這個方法會自動進行。

移動物件的補償

如果影像因為移動物件 (例如汽車、行人或樹葉) 而產生不同內容，請選取「合併至 HDR Pro」對話框中的「移除重影」。

Photoshop 會以最佳色調平衡顯示縮圖，並在縮圖周圍加上綠色外框，用以識別基本影像。其他影像中出現的移動物件則會被移除。(如果移動發生在很亮或很暗的區域，按一下移動物件有較佳曝光度的其他縮圖，可以改善結果。)

💡 如需「移除重影」選項的教學課程，請[觀賞影片](#) (「移除重影」的討論是從 3:00 的位置開始)。

儲存或載入相機回應曲線

回應曲線指出相機感應器如何解譯不同層次的射入光線。依預設，「合併至 HDR Pro」對話框會根據所合併影像的色調範圍，自動計算相機回應曲線。您可以儲存目前的回應曲線，稍後套用至其他合併影像群組。

❖ 請在「合併至 HDR Pro」對話框的右上角，按一下回應曲線選單 ，然後選擇「儲存回應曲線」。(稍後若要套用曲線，請選擇「載入回應曲線」。)

從 32 位元轉換為 16 或 8 bpc

如果您在「合併至 HDR Pro」程序中原本建立的是 32 位元影像，稍後可將其轉換為 16 或 8 位元影像。

1. 在 Photoshop 中開啟 32 bpc 的影像，然後選擇「影像 > 模式 > 16 位元/色版」或「8 位元/色版」。
2. 調整曝光度和對比，以您想要的動態範圍來產生影像。(請參閱 [16 位元或 8 位元影像的選項](#)。)
3. 按一下「確定」，轉換 32 bpc 的影像。

調整 32 位元 HDR 影像的顯示動態範圍


[回到頁首](#)

HDR 影像的動態範圍超出標準電腦螢幕的顯示功能。當您在 Photoshop 中開啟 HDR 影像時，看起來可能太暗或太白。Photoshop 可讓您調整預視，以便能在螢幕中顯示 HDR 影像，而且影像的亮部和陰影不會泛白或太暗。預視設定儲存在 HDR 影像檔中 (僅限 PSD、PSB 和 TIFF)，每當檔案在 Photoshop 中開啟時便會套用。預視調整並不會編輯 HDR 影像檔，所有 HDR 影像資訊都保持不變。使用「曝光度」調整 (影像 > 調整 > 曝光度)，進行 32 bpc HDR 影像的曝光度編輯。

 若要檢視「資訊」面板中的 32 位元讀數，請在「資訊」面板中按一下「滴管」圖示，並從彈出式選單中選擇「32 位元」。

1. 在 Photoshop 中開啟 32 bpc 的 HDR 影像，並選擇「檢視 > 32 位元預視選項」。
2. 在「32 位元預視選項」對話框中，選擇「方法」選單中的選項：
曝光度與 **Gamma** 調整亮度和對比。

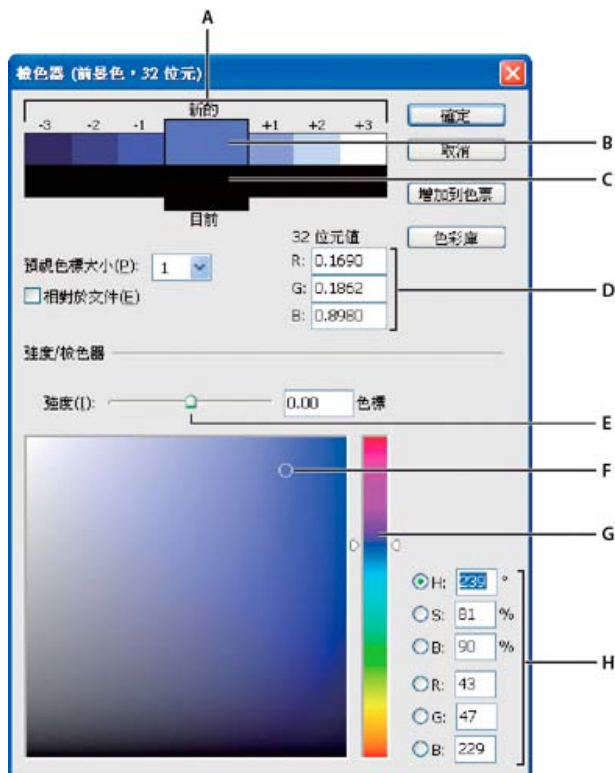
亮部壓縮 壓縮 HDR 影像中的亮部值，使它落在 8 或 16 bpc 影像檔案的明度值範圍內。
3. 如果選擇「曝光度與 Gamma」，請移動「曝光度」與「Gamma」滑桿，調整影像預視的亮度和對比。
4. 按一下「確定」。

 您也可以調整在 Photoshop 中開啟的 HDR 影像的預視，方法是按一下文件視窗狀態列中的三角形，並從彈出式選單中選擇「32 位元曝光度」。移動滑桿，設定檢視 HDR 影像的最亮點。按兩下滑桿以返回預設曝光度設定。由於調整是以個別檢視的方式進行，因此您可以在多個視窗中開啟相同的 HDR 影像，每個影像各有不同的預視調整。使用這個方法所做的預視調整不會儲存在 HDR 影像檔案中。

關於 HDR 檢色器

[回到頁首](#)

HDR「檢色器」可讓您精確地檢視和選取要在 32 位元 HDR 影像中使用的顏色。如同在一般 Adobe「檢色器」中一樣，您可以按一下顏色欄位，並調整顏色滑桿以選取顏色。「強度」滑桿可讓您調整顏色的亮度，以符合您正在處理之 HDR 影像中的顏色強度。「預視」區域可讓您檢視選取顏色的色票，以查看它在不同的曝光度與強度下會如何顯示的。



HDR 檢色器

A. 預視區域 B. 調整的顏色 C. 原始的顏色 D. 32 位元浮點數值 E. 強度滑桿 F. 挑選的顏色 G. 顏色滑桿 H. 顏色數值

顯示 HDR 檢色器

❖ 開啟 32 bpc 影像後，執行下列任一項作業：

- 在工具箱，按一下前景色或背景色的色彩選取範圍框。
- 在「顏色」面板，按一下「設定前景色」或「設定背景色」選取範圍框。

使用可讓您選擇色彩的功能時，「檢色器」也會出現。例如，按一下某些工具選項列中的色票，或按一下某些色彩調整對話框中的滴管，也會出現檢色器。

選擇 HDR 影像的色彩

「HDR 檢色器」下半部的功能與一般處理 8 或 16 位元影像時的「檢色器」功用相同。在顏色欄位中按一下以選取顏色，並移動顏色滑桿以變更色相，或是使用 HSB 或 RGB 欄位以輸入特定顏色的數值。在顏色欄位中，當您由下往上移動時亮度會增加，當您由左至右移動時，飽和度會增加。

使用「強度」滑桿調整顏色的亮度。顏色數值加上強度數值會在 HDR 文件中轉換為 32 位元浮點數值。

1. 在顏色欄位中按一下並移動顏色滑桿，或是輸入 HSB 或 RGB 數值以選取顏色，如同在 Adobe「檢色器」中一樣。
2. 調整「強度」滑桿以增加或減少顏色的亮度。「檢色器」上方「預視」比率中的新色票，會顯示所選取顏色增加或減少色標的效果。

「強度色標」會反轉地對應到曝光度設定色標。如果您將 HDR 影像的「曝光度」設定增加兩個色標，那麼減少兩個「強度」色標時的色彩外觀，將會和 HDR 影像曝光度與色彩強度都設定為 0 的時候一樣。

如果您知道所需顏色的確實 32 位元 RGB 數值，您可以在 32 位元數值 RGB 欄位中直接輸入數值。

3. (選擇性) 調整「預視」區域的設定。
預視色標大小 設定每個預視色標的色標增量。例如，設定為 3 將會產生 -9、-6、-3、+3、+6、+9 的色票。這些色票可讓您預視不同曝光度設定的選取顏色外觀。
相對於文件 選取以調整預視色票來反映影像目前的曝光度設定。例如，如果文件曝光是設定為更高，新的預視色票將會比在「檢色器」顏色欄位中選取的顏色更亮，以顯示在所選取顏色上更高曝光度的效果。如果目前的曝光是設定為 0 (預設值)，核取或取消核取此選項將不會改變新色票。
4. (選擇性) 按一下「增加到色票」，將選取的顏色增加到「色票」面板。
5. 按一下「確定」。

在 HDR 影像上繪圖


[回到頁首](#)

您可以使用下列任何 Photoshop 工具，在 HDR/32 bpc 影像中將編輯和增加效果：筆刷、鉛筆、筆型、形狀、仿製印章、圖樣印章、橡皮擦、漸層、模糊、銳利化、指尖、步驟記錄筆刷。您也可以使用「文字」工具將 32 bpc 的文字圖層增加到 HDR 影像。

在 HDR 影像上編輯或繪圖時，您可以使用文件資訊區域中的「32 位元曝光度」滑桿或「32 位元預視選項」對話框（「檢視 > 32 位元預視選項」），在不同的曝光度設定下預視工作。HDR「檢色器」可讓您預視不同強度設定的選取前景色，以符合 HDR 影像中的不同曝光度設定。

1. 開啟 HDR 影像。
2. (選擇性) 設定影像的曝光度。請參閱[調整 32 位元 HDR 影像的顯示動態範圍](#)。
3. 對於「筆刷」或「鉛筆」工具，按一下前景色以開啟 HDR「檢色器」並選取顏色。對於「文字」工具按一下「文字」工具列中的小色塊以設定文字色彩。

HDR「檢色器」的「預視」區域可協助您選取和調整與 HDR 影像中的不同曝光度設定相關的前景色。請參閱[關於 HDR 檢色器](#)。

 若要檢視不同 HDR 曝光度的繪圖效果，請使用「視窗 > 排列順序 > 新增視窗」指令開啟同一個 HDR 影像的模擬檢視，然後使用文件狀態列區域中的「曝光度」滑桿，將每個視窗設定為不同的曝光度。

更多說明主題

[曲線概觀](#)

[Adobe 檢色器概觀](#)

[調整 HDR 曝光度和色調](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

在色彩模式間轉換

- 將影像轉換為另一種色彩模式
- 將影像轉換為點陣圖模式
- 將彩色相片轉換為灰階模式
- 將點陣圖模式轉換為灰階模式
- 將灰階或 RGB 影像轉換為索引色

將影像轉換為另一種色彩模式

[回到頁首](#)

您可以將影像從本身的原始模式 (來源模式) 變更為不同的模式 (目標模式)。當您為影像選擇不同的色彩模式時，便永久變更了該影像中的顏色數值。例如，當您將 RGB 影像轉換為 CMYK 模式時，在 CMYK 色域 (以「顏色設定」對話框中的 CMYK 使用色域設定所定義) 外的 RGB 色彩值會調整到 CMYK 色域中。如果將影像從 CMYK 轉換回 RGB，可能會遺失一些影像資料且無法復原。

轉換影像之前，最好先執行以下的動作：

- 盡可能在影像的原始模式 (通常大多數的掃描器或數位相機讀取到的為 RGB 影像，如果是傳統的鼓型掃描器或是從 Scitex 系統中讀入，則是 CMYK) 中進行編輯作業。
- 在轉換前先儲存備份。確定儲存一份包含所有圖層的影像拷貝，以便在轉換後能繼續編輯影像的原始版本。
- 在轉換檔案前先將其平面化。當模式變更時，圖層混合模式間的顏色互動也會變更。
備註：在大部分情況下，您會想在轉換檔案前先將其平面化。然而，這麼做是不必要的，而且在某些情況下也不應該這麼做 (例如，當檔案具有向量文字圖層時)。

❖ 選擇「影像 > 模式」，並從次選單中選擇想要的模式。選單中無法用於作用中影像的模式會顯示為灰色。

影像在轉換為「多重色版」、「點陣圖」或「索引色」模式時會平面化，因為這些模式不支援圖層。

將影像轉換為點陣圖模式

[回到頁首](#)

將影像轉換為「點陣圖」模式，可以將影像的顏色減到兩個，大幅度地簡化影像中的顏色資訊，並減少檔案的大小。

要將彩色影像轉換為「點陣圖」模式前，請先將它轉換成「灰階」模式。這樣會從像素中移除色相和飽和度資訊，只保留亮度值。但是，因為「點陣圖」模式影像所能使用的編輯選項很少，所以最好先在「灰階」模式中編輯影像，再轉換成「點陣圖」模式。

備註：「點陣圖」模式中的影像是每色版 1 位元。在轉換為「點陣圖」模式前，必須先將每色版 16 或 32 位元影像轉換為 8 位元「灰階」模式。

- 執行下列任一項作業：
 - 如果影像是彩色時，選擇「影像 > 模式 > 灰階」。再選擇「影像 > 模式 > 點陣圖」。
 - 如果影像是灰階時，選擇「影像 > 模式 > 點陣圖」。
- 在「輸出」中輸入「點陣圖」模式影像的輸出解析度，並選擇度量單位。依預設，目前的影像解析度會同時顯示輸入和輸出解析度。
- 從「使用」彈出式選單選擇下列其中一個點陣圖轉換方法：
50% 臨界值 將超過中間灰階 (128) 值的像素轉換為白色，低於此值的灰階轉換為黑色。結果會變成反差非常高的黑白影像。

圖樣混色 透過將灰階組織成黑白點的幾何組態，轉換影像。

擴散混色 使用錯誤擴散處理，從影像左上角的像素開始進行影像的轉換。如果像素的數值高於中間灰色色階 (128)，像素會變成白色；如果低於中間灰色色階，則變成黑色。這是因為原始像素很少是純白或純黑的，所以不可避免地會帶入錯誤。這個錯誤會轉換到周圍的像素，並擴散到整個影像中，而導致粗粒狀、類似底片的紋理。

半色調網屏 模擬轉換影像中的半色調點。在「半色調網屏」對話框中輸入數值：

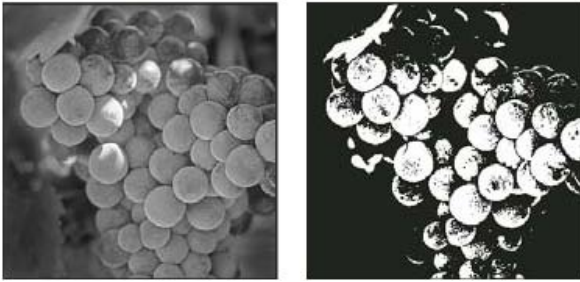
- 在「網線數」中輸入網線數，並選擇度量單位。每英寸的直線值可從 1.000 到 999.999，每公分的直線值則可從 0.400 到 400.00。您可以輸入小數值。網線數是以每英寸直線數 (lpi) 指定半色調網屏的網線。網線數是依據紙張原料和列印所使用的印刷機類型而定。報紙一般是使用 85 條的網屏。雜誌使用的網屏解析度較高，例如 133 lpi 和 150 lpi。請向印刷廠洽詢，獲得正確的網線數。
- 請以度為單位，輸入從 -180 到 +180 的網角度數值。網角度數是指網屏的方向。連續色調和黑白半色調網屏通常使用 45 度角。
- 在「形狀」中選擇需要的網點形狀。

重要事項：半色調網屏會變成影像的一部分。如果在半色調網屏表機上列印此影像，印表機會使用它本身的半色調網屏和影像中的半色調網屏。在某些印表機上，可能會產生波紋圖樣。

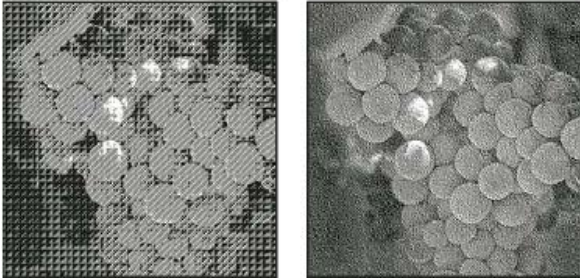
自訂圖樣 模擬轉換影像中的自訂半色調網屏。選擇可以進行粗細變更的圖樣，特別是具有多種灰色的圖樣。

若要使用這個選項，必須先定義圖樣，然後在灰階影像上使用網屏來套用紋理。若要覆蓋整個影像，圖樣必須和影像一樣大。否則，圖樣會拼貼。Photoshop 附有幾個可自行拼貼的圖樣，可以當作半色調網屏圖樣使用。

💡 若要準備進行轉換的黑白圖樣，請先將影像轉換為灰階，然後再套用幾次「更模糊」濾鏡。這種模糊的技術可以建立從深灰到白色的粗線錐狀。



原始灰階影像以及 50% 臨界值轉換方法



圖樣混色轉換方法和擴散混色轉換方法

將彩色相片轉換為灰階模式

[回到頁首](#)

1. 開啟要轉換為黑白的相片。
2. 選擇「影像 > 模式 > 灰階」。
3. 按一下「放棄」。Photoshop 會將影像中的顏色轉換成黑色、白色和灰階色調。

備註：上述技術會將檔案大小降至最低，但會捨棄顏色資訊並將相鄰顏色轉換為實際相同的灰階。使用「黑白」調整圖層會增加檔案大小，但可維持顏色資訊，可讓您將顏色對應至灰階。

將點陣圖模式轉換為灰階模式

[回到頁首](#)

您可以將「點陣圖」模式影像轉換為「灰階」模式，以便對影像進行編輯。請記住，在「灰階」模式中進行編輯的「點陣圖」模式影像在轉換回「點陣圖」模式時，看起來會不大一樣。例如，如果在「點陣圖」模式中是黑色的像素，則在「灰階」模式中，會被編輯成為灰階。當影像轉換回「點陣圖」模式時，如果此像素的中間灰階值超過 128，則會被計算成為白色。

1. 選擇「影像 > 模式 > 灰階」。
2. 輸入 1 到 16 之間的數值做為尺寸比例。

尺寸比例是用來縮小影像的係數。例如，若要将灰階影像縮小 50%，就輸入 2 做為尺寸比例。如果輸入的數字大於 1，程式會平均「點陣圖」模式影像中的多重像素，以製作灰階影像中的單一像素。這個操作可以讓您從使用 1 位元掃描器所掃描的影像中產生多重的灰色。

將灰階或 RGB 影像轉換為索引色

[回到頁首](#)

轉換為索引色會將影像中的顏色數目降低為最多 256 色，這是 GIF 和 PNG-8 格式以及許多多媒體應用程式支援的標準顏色數。這項轉換可以從影像中刪除色彩資訊，而減少檔案的大小。

若要轉換成索引色，您必須先從每色版 8 位元的灰階或 RGB 影像開始。

1. 選擇「影像 > 模式 > 索引色」。
- 備註：所有可見的圖層都會被平面化；任何隱藏的圖層也都會被放棄。

如果是灰階影像，轉換會自動發生。如果是 RGB 影像，會顯示「索引色」對話框。

2. 在「索引色」對話框中選取「預視」，顯示變更的預視。
3. 指定轉換選項。

索引色影像的轉換選項

將 RGB 影像轉換為索引色時，可以在「索引色」對話框中指定幾種轉換選項。

色盤類型 在將影像轉換為索引色時，可以使用數種色盤類型。對於「感應式」、「選擇性」和「最適化」選項，可以選擇使用根據目前影像顏色的局部色盤。可以使用的色盤類型為：

精確 使用顯示在 RGB 影像中的精確顏色建立色盤，只有當影像使用的顏色為 256 色或更少時，才能使用這個選項。因為影像的色盤包含影

像中的所有顏色，不會有混色的情況。

系統 (**Mac OS**) 使用 Mac OS 預設的 8 位元色盤，是以 RGB 顏色的標準取樣為基礎。

系統 (**Windows**) 使用 Windows 系統預設的 8 位元色盤，這是以 RGB 色彩的一致取樣為基礎。

網頁 使用 216 色的色盤，網頁瀏覽器 (不分平台種類) 會在限制為 256 色的螢幕上顯示影像。這個色盤是 Mac OS 8 位元色盤的一個子集。使用這個選項，可以避免在限制為 256 色的螢幕上檢視影像時造成混色的現象。

一致 統一從 RGB 色彩方塊中取樣顏色建立色盤。例如，如果 Photoshop 各取了紅色、綠色和藍色的 6 個平均間距色階，則組合後會產生 216 色的一致色盤 (6 的三次方 = $6 \times 6 \times 6 = 216$)。影像中所顯示的顏色總數，會與少於「顏色」文字方塊中數值的最近完全顏色方塊 (8、27、64、125 或 216) 相對應。

局部 (感應式) 將優先順序保留給肉眼較為敏感的顏色，建立自訂的色盤。

局部 (選擇性) 建立與「感應式」色彩表類似的色彩表，但較偏向大範圍的顏色，並會保留網頁色彩。這個選項所產生的影像，通常都具有較高的顏色完整性。

局部 (最適化) 從影像中最常見的顏色光譜取樣，建立色盤。例如，只有綠色和藍色的 RGB 影像會產生主要由綠色和藍色所組成的色盤。大多數的影像都會將顏色集中在光譜的特定區域。若要更精確控制色盤，請先選取包含您想強調的顏色的影像部分。Photoshop 會以這些顏色為主進行轉換。

主要 (感應式) 將優先順序保留給肉眼較為敏感的顏色，建立自訂的色盤。適用於開啟多個文件時，會將所有開啟文件都計入考慮。

主要 (選擇性) 建立與「感應式」色彩表類似的色彩表，但較偏向大範圍的顏色，並會保留網頁色彩。這個選項所產生的影像，通常都具有較高的顏色完整性。適用於開啟多個文件時，會將所有開啟文件都計入考慮。

主要 (最適化) 從影像中最常見的顏色光譜取樣，建立色盤。例如，只有綠色和藍色的 RGB 影像會產生主要由綠色和藍色所組成的色盤。大多數的影像都會將顏色集中在光譜的特定區域。若要更精確控制色盤，請先選取包含您想強調的顏色的影像部分。Photoshop 會以這些顏色為主進行轉換。適用於開啟多個文件時，會將所有開啟文件都計入考慮。

自訂 使用「色彩表」對話框建立自訂色盤。您可以編輯色彩表並加以儲存，以供未來使用，或按一下「載入」，載入先前建立的色彩表。這個選項也會顯示目前的「最適化」色盤，這種色盤對預視影像中最常使用的顏色很有用。

上一個 使用上一個轉換所用的自訂色盤，讓使用相同的自訂色盤轉換多個影像變得很容易。

色彩數目 您可以輸入「顏色」數值，為「一致」、「感應式」、「選擇性」或「最適化」色盤指定要顯示的精確顏色數 (最多 256 色)。「顏色」文字方塊只能控制索引色彩表的建立方式。Adobe Photoshop 仍會將影像當作 8 位元、256 色彩的影像。

顏色包容和透明 若要指定包括在索引色彩表中的顏色或指定影像的透明度，請從下列選項中選擇：

強制 提供可以在色彩表中強制加入特定的顏色選項。「黑白」會在色彩表中增加純黑和純白；「主要的」會增加紅色、綠色、藍色、青色、洋紅色、黃色、黑色和白色；「網頁」會增加 216 種網頁安全色彩；「自訂」則可讓您定義要增加的自訂色彩。

透明 指定是否要在轉換時保留影像的透明區域。選取這個選項會在色彩表中增加一個透明色的特殊索引項目。取消選取這個項目會使透明區域填滿邊緣調合的顏色，如果沒有選擇邊緣調合顏色，則會用白色填滿。

邊緣調合 指定背景色以填滿與影像透明區域相鄰的消除鋸齒邊緣。選取「透明」後，邊緣調合就會套用到邊緣區域，使邊緣能與同樣的網頁背景色相混和。如果取消選取「透明」，則邊緣調合會套用到透明區域。如果在邊緣調合選項中選擇「無」，而且選取了「透明」，則會建立清晰邊緣的透明；否則，所有的透明區域都會填滿 100% 的白色。影像必須有透明度，「邊緣調合」選項才能使用。

混色 除非使用的是「精確」色彩表選項，否則色彩表可能不會包含影像中使用的所有顏色。若要模擬色彩表中沒有的顏色，您可以混和顏色。混和會將可用顏色的像素加以調和，以模擬欠缺的顏色。從選單中選擇混和選項，並輸入混色總量的百分比數值。較高的總量可以混和較多的顏色，但是檔案大小可能會增加。您可以從下列的混色選項中選擇：

無 不會混和顏色，但會使用最接近欠缺顏色的顏色替代。這常造成影像的顏色間出現銳利的轉變，因而建立出色調分離的效果。

擴散 使用錯誤擴散方法，產生比「圖樣」選項更不規則的混色。若要保護影像中包含色彩表中項目的顏色不受混色的影響，請選取「保留精確顏色」。這對保留網頁影像中的細微線段和文字很有用。

圖樣 使用類似半色調的方形圖樣，模擬不在色彩表中的任何顏色。

雜訊 可以協助減少影像切片邊緣的拼貼圖樣。在準備切割要置入 HTML 表格中的影像時，要選擇這個選項。

更多說明主題

[自訂索引色彩表](#)

[將條件模式更改加入到動作中](#)

 [關於使用中色域](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

了解色彩管理

[為什麼色彩有時會不相符](#)
[色彩管理系統是什麼？](#)
[您需要使用色彩管理嗎？](#)
[建立色彩管理的檢視環境](#)

色彩管理系統可統一不同裝置之間造成的色彩差異，使您能自信地預測系統最後所產生的色彩。準確檢視色彩使您能夠在從數位擷取導最終輸出的整個工作流程中始終做出正確的色彩抉擇。色彩管理還使您可以建立基於 ISO、SWOP 和日式彩色印刷產業標準的輸出。

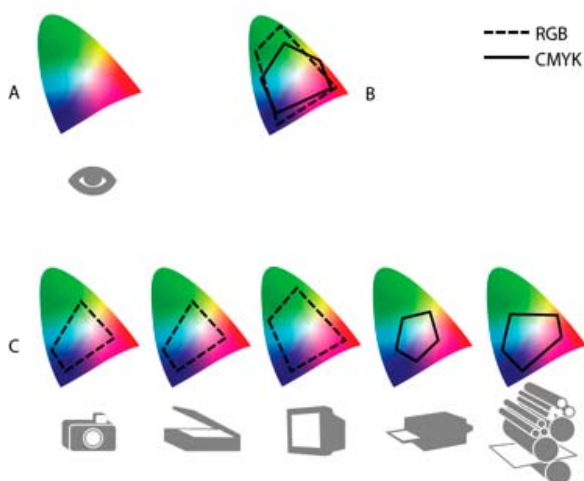
為什麼色彩有時會不相符

[回到頁首](#)

在出版系統中，沒有任何一樣裝置能夠重製肉眼可見的完整色彩範圍。每種裝置均在可產生一定的色彩空間 (即所謂顏色的色域)。

色彩模式決定了數值之間的關係，而色域則定義了這些色彩數值所代表的絕對意義。某些色彩模式 (如 CIE L*a*b) 的色域是固定的，因為它們與人類感受色彩的方式直接相關。我們將這些色彩模式稱為與裝置無關。其他色彩模式 (如 RGB、HSL、HSB、CMYK 等) 則可以包括許多不同的色域。因為這些模型會隨著每個相關的色彩空間或裝置而有所不同，我們稱這些色彩模式為與裝置相關。

由於色域不同，如果您在不同裝置中轉換文件，色彩外觀看起來便會有所不同。來源影像的差異、軟體應用程式定義色彩的方式、列印介質 (在新聞紙上重新產生的色域小於在雜誌品質紙張上產生的色域) 以及其他自然變化，如顯示器製造中的差異或壽命，均可導致色彩變化。



各種裝置和文件的色域範圍

A. Lab 色域 B. 文件 (工作色域) C. 裝置

色彩管理系統是什麼？

[回到頁首](#)

色彩比對會因為裝置和軟體使用不同的色域而發生問題，其中一項解決方案是產生一個系統，在裝置之間正確解譯並轉譯色彩。色彩管理系統 (Color Management System, 簡稱 CMS) 會比較建立色彩的色域和該色彩的輸出色域，然後進行適當調整來盡可能地在裝置之間保持色彩一致。

色彩管理系統可透過色彩描述檔。描述檔是裝置色域的數學描述。例如，掃描器描述檔可讓色彩管理系統了解您掃描器檢視色彩的方式。Adobe 色彩管理採用國際色彩協會 (ICC) 所定義 ICC 描述檔做為跨平台標準。

對於所有類型的圖形來說，沒有任何一種單一色彩轉換方法稱得上是完美的；因此，色彩管理系統提供了色彩演算比對方式 (或轉換方式) 的選項，讓您可以為特定的圖形元素套用適當的方法。例如，保留野外風景相片中色彩相互關係的色彩轉換方式可能改變由淺淡實色構成的圖誌的色彩。

備註：切勿將色彩管理和色彩修正混為一談。色彩管理系統並不會修正影像中的色調或色彩平衡的問題。它只是提供了一個環境，以便您在最終輸出的背景下評估影像。

您需要使用色彩管理嗎？

[回到頁首](#)

如果沒有色彩管理系統，您的色彩規格便會取決於裝置。如果您的製作過程始終僅作用於一種介質，您可能不需要使用色彩管理。例如，您或您的列印服務供應商可修正 CMYK 影像，並為一組已知的特定印刷條件指定色值。

製作流程中的變數越多，色彩管理就顯得益發重要。如果您希望在印刷及線上介質上重複使用彩色圖形、使用單一介質中不同的裝置 (例如不同的印刷機)，或必須同時管理多部工作站，建議您使用色彩管理。

如果您需要完成以下任何一項工作，色彩管理系統將使您獲益匪淺：

- 在不同的輸出裝置上 (包括分色版、您的桌面印表機和螢幕) 獲取可靠且一致的彩色輸出。色彩管理特別有助於為色域限制較大的裝置調整色彩，如四色印刷機。
- 功過模擬特定的輸出裝置在螢幕上精確螢幕校樣 (即預覽) 彩色文件。(螢幕校樣受限於螢幕顯示的限制以及其他因素，如室內照明)。
- 精確評估不同來源的彩色圖形，並在合併時保持色彩一致，無論它們是否也使用色彩管理。
- 無法手動調整文件或原始圖形中的色彩而將彩色文件傳送至不同的輸出裝置及介質。這尤其適用於建立最終要同適用於印刷和線上發布的影像。
- 在不明的彩色輸出裝置上正確印製色彩；例如，您在線上儲存的文件可在世界各地根據需要進行色彩一致的彩色印刷。

建立色彩管理的檢視環境

[回到頁首](#)

您的工作環境會影響您在螢幕和列印輸出查看色彩的方式。若要得到最佳的結果，請依照下列幾點來控制工作環境中的顏色及燈光：

- 請在照明強弱及色溫一致的環境中檢視您的文件。例如，一日之內陽光的色彩特徵總是隨著時間變化，這將影響到螢幕上顯示的色彩，所以請放下窗簾或在沒有窗戶的房間內工作。要消除日光燈所造成的藍綠色偏，請考慮安裝 **D50 (5000° 絕對溫度)** 照明燈。您還可以使用 **D50** 燈箱來檢視印好的文件。
- 請在牆面和天花板塗色為中間色調的室內檢視您的文件。室內的色彩對於您感受螢幕上和印好的色彩可能產生影響。檢視色彩時室內色彩最好是中性灰。此外，您衣服的顏色反射到螢幕的玻璃上，也會影響螢幕中顏色的呈現。
- 請移除螢幕桌面上的彩色背景圖樣。如果文件周圍環繞著鮮明而複雜的圖樣，這會阻礙您感受色彩的準確性。因此，請將桌面設定為僅顯示中性灰。
- 請在與您的使用者檢視最終輸出時相同的環境下檢視文件校樣。例如，您應該在家用白熱燈泡下檢視家具目錄，或者在辦公室的螢光燈下檢視辦公室傢俱目錄。無論如何，請務必依照您國家/地區關於校樣的合法需求中所指定的光源條件進行最終的色彩調整。

[更多說明主題](#)



|

圖層

[圖層基礎概念](#)

Infinite Skills (2012 年 8 月 9 日)

視訊教學課程

圖層和圖層面板簡介

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

圖層基礎概念

[關於圖層](#)
[圖層面板概觀](#)
[轉換背景與圖層](#)
[複製圖層](#)
[所有可見圖層中的樣本](#)
[更改透明度偏好設定](#)

Adobe 推薦

 [您有想要分享的教學課程嗎？](#)



Photoshop CS6 十大圖層省時增強功能

Julieanne Kost
Adobe 數位影像推廣者 Julieanne Kost 分享 Photoshop CS6 圖層面板中的十大增強功能。



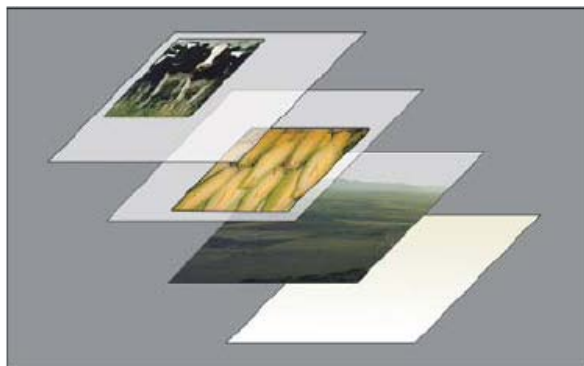
圖層 101

Andy Anderson
您如何使用圖層? Infinite Skills 作者 Andy Anderson 示範圖層面板的基本選項和功能。

關於圖層

[回到頁首](#)

Photoshop 圖層的運作方式，就好像是將一張張透明片堆疊在一起。您可以透過圖層的透明區域，看到下面的圖層。而且，就好像在一疊透明片中抽換透明片的前後位置一樣，您可以根據圖層的內容來排列圖層的位置。您還可以變更圖層的不透明度，讓圖層變得稍微透明些。



透過圖層的透明部分，可以看到下方圖層的內容。

您可以利用圖層進行許多工作，例如將多個影像組成複合影像、在影像上加入文字，或加入向量圖像形狀。或者，也可以在圖層上套用圖層樣式，加上陰影或光暈等特殊效果。

請觀看[視訊教學課程：認識圖層](#)以瞭解圖層處理的概要。

組織圖層

每個新影像一開始都只有一個圖層，至於您可以在影像中增加的其他圖層、圖層效果和圖層組合的數目，則只會受到電腦記憶體的限制。

您是在「圖層」面板中處理圖層事宜。圖層群組可以幫助您組織及管理圖層。您可以使用圖層群組，按照邏輯順序排列圖層，並減少「圖層」面板交雜的情況。您可以將群組內嵌在其他群組裡，甚至可使用群組將屬性和遮色片同時套用到多個圖層。

非破壞性編輯的圖層

有些圖層是不含任何實際內容的，例如「調整」圖層便只會套用至其下方圖層的色調和色彩調整，因此您不必直接調整影像的像素，只要編輯調整圖層，便可以保留下方的像素不變。

另外有一種特殊的圖層，叫做「智慧型物件」，可以含有影像內容中的多個圖層，因此您無須直接編輯影像像素，只要對「智慧型物件」進行變形動作即可（例如縮放、傾斜或變更形狀）。或者，即使您已將「智慧型物件」置入某個 Photoshop 影像中，仍然可以將其視為個別的影像進行編輯。您也可以在「智慧型物件」中加入智慧型濾鏡效果，也就是以不破壞原始影像的方式套用濾鏡，以便稍後修改或移除濾鏡效果。請參閱非破壞性編輯。

視訊圖層

您可以利用視訊圖層，為影像加上視訊。以視訊圖層的方式將視訊讀入影像後，您便可以進行各項工作，例如套用圖層遮色片、進行變形、套用圖層效果、對個別的影格進行繪圖工作，或是將個別的影格點陣化並轉換為標準圖層。您可以使用「時間軸」面板，在影像中播放視訊或前往個別的影

圖層面板概觀

「圖層」面板會列出影像中的所有圖層、圖層群組和圖層效果。您可以使用「圖層」面板顯示及隱藏圖層、建立新圖層，以及使用圖層群組。您也可以使用「圖層」面板選單中存取其他指令和選項。



Photoshop 圖層面板

A. 圖層面板選單 B. 圖層群組 C. 圖層 D. 展開/收合圖層效果 E. 圖層效果 F. 圖層縮圖

顯示圖層面板

❖ 請選擇「視窗 > 圖層」。

從圖層面板選單中選擇指令

❖ 按一下面板右上角的三角形。

更改圖層縮圖的尺寸

❖ 請從「圖層」面板選單中選擇「面板選項」，然後選取縮圖尺寸。

更改縮圖內容

❖ 請從「圖層」面板選單中選擇「面板選項」，然後選取「整份文件」，以顯示整個文件的內容。選取「圖層邊界」，可將縮圖限制為圖層上物件的像素；

💡 關閉縮圖可以改善效能並節省螢幕空間。

展開及收合群組

❖ 請按一下群組檔案夾左側的三角形。請參閱檢視群組裡的圖層和群組。

濾鏡圖層 (CS6)

在「圖層」面板頂端，濾鏡選項可協助您在複雜的文件中迅速找到關鍵圖層。您可依據名稱、種類、效果、模式、屬性或顏色標籤來顯示圖層子集。



「圖層」面板中的濾鏡圖層選項

1. 從彈出式選單中選擇濾鏡類型。
2. 選取或輸入濾鏡準則。
3. 按一下切換開關以開啟或關閉圖層濾鏡。

轉換背景與圖層

當您以白色背景或彩色背景建立新影像時，「圖層」面板中最下面的影像即稱為背景。一個影像只能有一個背景圖層。您不能更改背景圖層的堆疊順序、混合模式或不透明度；不過，您可以將背景轉換為一般圖層，然後更改上述任一屬性。

當您以透明內容建立新的影像時，影像中並沒有背景圖層。最下面的圖層就不像背景般有所限制，您可以將它移動到「圖層」面板中的任何位置，也可以更改它的不透明度和混合模式。

將背景轉換為圖層

1. 請在「圖層」面板中按兩下「背景」，或選擇「圖層 > 新增 > 背景圖層」。

2. 設定圖層選項 (請參閱建立圖層與群組)。
3. 按一下「確定」。

將圖層轉換為背景

1. 在「圖層」面板中選取圖層。
2. 選擇「圖層 > 新增 > 圖層背景」。

圖層中的所有透明像素都會轉換為背景色，此圖層則會下推到圖層堆疊的最底層。


備註： 將一般圖層的名稱指定為「背景」並不能建立背景，必須使用「圖層背景」指令。

複製圖層


[回到頁首](#)

您可以在同一個影像內複製圖層，或是將圖層複製到另一個影像或新的影像。

在影像內複製圖層或群組

1. 在「圖層」面板中選取一個圖層或群組。
2. 執行下列任一項作業：
 - 將圖層或群組拖移到「建立新圖層」按鈕 。
 - 從「圖層」選單或「圖層」面板選單中，選擇「複製圖層」或「複製群組」。輸入圖層或群組的名稱，然後按一下「確定」。

將圖層或群組複製至其他影像中

1. 開啟來源和目標影像。
2. 從來源影像的「圖層」面板中，選取一個或多個圖層或圖層群組。
3. 執行下列任一項作業：
 - 將「圖層」面板中的圖層或群組，拖移到目標影像中。
 - 選取「移動」工具 ，並從來源影像拖移到目標影像中。複製的圖層或群組會出現在目標影像「圖層」面板中的作用中圖層上方。按住 **Shift** 鍵並拖移，將影像內容移到它在來源影像中的相同位置 (如果來源和目標影像的像素尺寸相同的話)，或是移到文件視窗的中央 (如果來源和目標影像的像素尺寸不同的話)。
 - 從「圖層」選單或「圖層」面板選單中，選擇「複製圖層」或「複製群組」。從「文件」彈出式選單中，選擇目的地文件，然後按一下「確定」。
 - 選擇「選取 > 全部」，選取圖層上的所有像素，然後選擇「編輯 > 拷貝」，然後在目標影像中選擇「編輯 > 貼上」。(這個方法只會複製像素，不會複製圖層屬性，例如混合模式。)

從圖層或群組建立新文件

1. 在「圖層」面板中選取圖層或群組。
2. 從「圖層」選單或「圖層」面板選單中，選擇「複製圖層」或「複製群組」。
3. 從「文件」彈出式選單中選擇「新增」，然後按一下「確定」。

所有可見圖層中的樣本

[回到頁首](#)

依據「混合器筆刷」、「魔術棒」、「指尖」、「模糊」、「銳利化」、「油漆桶」、「仿製印章」和「修復筆刷」工具的預設行為模式，這些工具只會針對作用中圖層上的像素取樣顏色。這表示您可以在單一圖層中進行塗抹或取樣。

❖ 若要使用這些工具從所有可見圖層塗抹或取樣像素，請從選項列中選取「取樣全部圖層」。

更改透明度偏好設定

[回到頁首](#)

1. 在 Windows 中，選擇「編輯 > 偏好設定 > 透明和色域」；在 Mac OS 中，選擇「Photoshop > 偏好設定 > 透明和色域」。
2. 為透明棋盤選擇尺寸和顏色，或是在「格點大小」中選擇「無」，隱藏透明棋盤。
3. 按一下「確定」。

更多說明主題



從圖層產生影像資產 | Photoshop CC

從圖層或圖層群組產生影像資產

網頁設計使用案例

指定品質和大小參數

停用所有文件的影像資產產生

常見問題解答

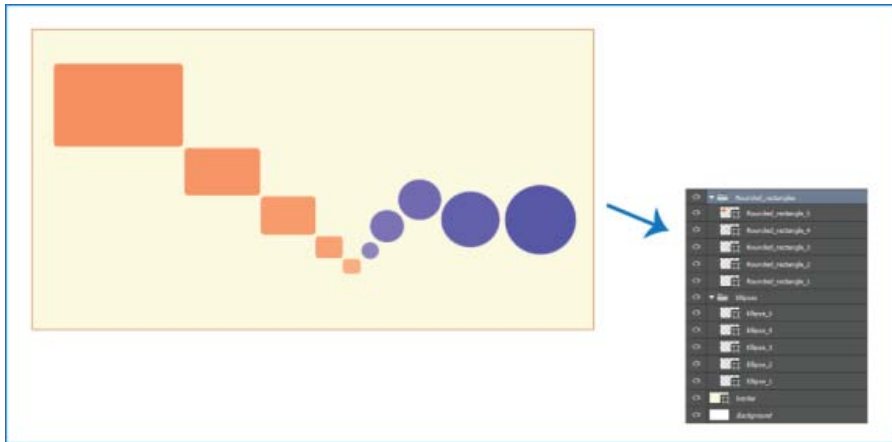
您可以從 PSD 檔案的圖層或圖層群組內容產生 JPEG、PNG 或 GIF 影像資產。當您將支援的影像格式副檔名附加至圖層名稱或圖層群組名稱時，就會自動產生。或者，您也可以指定產生之影像資產的品質和大小參數。

從 PSD 檔案產生影像資產在多裝置網頁設計時特別有用。

從圖層或圖層群組產生影像資產

[回到頂端](#)

為了更深入了解影像資產產生器，請考慮一個簡單的 PSD 檔案 ([由此連結下載](#))，並具備下列圖層階層：



PSD 檔案範例與其圖層階層

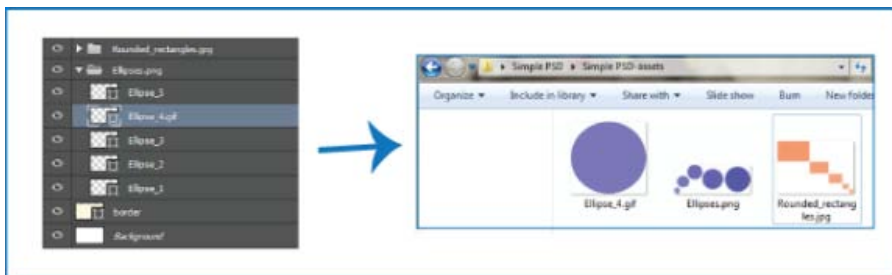
此檔案的圖層階層有兩個圖層群組—*Rounded_rectangles* 和 *Ellipses*。每個圖層群組都包含 5 個圖層。

遵循以下步驟，即可由此 PSD 檔案產生影像資產：

1. 開啟 PSD 檔案，並選取「檔案 > 產生 > 影像資產」。
2. 將適當的檔案格式副檔名 (.jpg、.png 或 .gif) 附加至您想產生影像資產的圖層或圖層群組之名稱。例如，將圖層群組 *Rounded_rectangles* 和 *Ellipses* 重新命名為 *Rounded_rectangles.jpg* 和 *Ellipses.png*；將圖層 *Ellipse_4* 重新命名為 *Ellipse_4.gif*。

註解：圖層名稱不支援特殊字元 /、: 和 *。

Photoshop 就會產生影像資產並將其儲存至來源 PSD 檔案的相同子資料夾。如果來源 PSD 檔案尚未儲存，Photoshop 會將產生的資產儲存在您桌面的新資料夾中。



影像資產名稱是由圖層名稱/圖層群組名稱產生

💡 影像資產產生會為目前的文件啟用。啟用後，文件開啟時此功能都會維持可用。若要停用目前文件的影像資產產生，請取消選取「檔案 > 產生 > 影像資產」。

從圖層或圖層群組產生多個資產

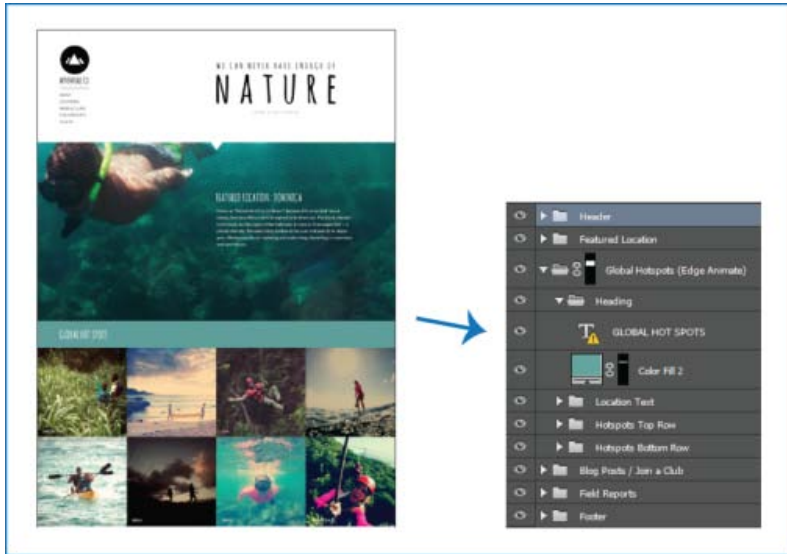
若要從圖層/圖層群組產生多個資產，請以逗號 (,) 分隔資產名稱。例如，下列圖層名稱會產生 3 個資產：

Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png

[回到頂端](#)

網頁設計使用案例

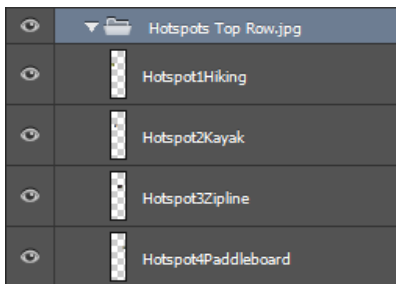
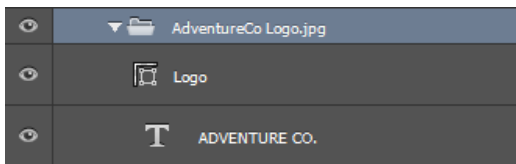
從 PSD 檔案產生影像資產在多裝置網頁設計時特別有用。請考慮下列網頁設計及其圖層結構：



網頁設計與其圖層階層

以下將摘取頂端圖示和「整體聚光」(Global Hotspots) 影像格點的第一列做為影像資產：

- 附加影像格式副檔名至適當的圖層名稱。



重新命名適當的圖層/圖層群組

註解： 將會從圖層/圖層群組的內容產生單一影像資產。例如，上方螢幕畫面中的 AdventureCo Logo 圖層群組包含形狀圖層和即時文字圖層。從圖層群組產生影像資產時，這些圖層會平面化。

Photoshop 會產生影像資產並將其儲存至來源 PSD 檔案的相同位置。



產生的影像資產

指定品質和大小參數

[回到頂端](#)

JPG 資產預設是以 90% 品質產生。PNG 資產預設產生為 32 位元影像。GIF 資產則以基本 Alpha 透明度產生。

重新命名圖層或圖層群組以便準備產生資產時，您可自訂品質和大小。

JPG 資產的參數

- 將想要的輸出品質加到資產名稱的字尾 —.jpg(1-10) 或 .jpg(1-100%)。例如：
 - Ellipse_4.jpg5
 - Ellipse_4.jpg50%
- 將想要的輸出影像大小 (相對大小或使用支援格式 —px、in、cm 及 mm) 加到資產名稱的字首。Photoshop 會據以縮放影像。例如：
 - 200% Ellipse_4.jpg
 - 300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg
 - 10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg

附註: 請記得在字首和資產名稱間加上一個空格。如果以像素指定大小，則可忽略單位。例如 300 x 200。

💡 如圖所示，指定所要的輸出影像大小時，可以混用不同的單位和像素。例如，4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg 是可用於資產產生的有效圖層名稱。

PNG 資產的參數

- 將想要的輸出品質加到資產名稱的字尾 —8、24 或 32。例如：
 - Ellipse_4.png24
- 將想要的輸出影像大小 (相對大小或使用支援格式 —px、in、cm 及 mm) 加到資產名稱的字首。Photoshop 會據以縮放影像。例如：
 - 42% Ellipse_4.png
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png
 - 10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png

附註: 請記得在字首和資產名稱間加上一個空格。如果以像素指定大小，則可忽略單位。例如 300 x 200。

💡 如圖所示，指定所要的輸出影像大小時，可以混用不同的單位和像素。例如，4in x 100 Rounded_rectangle_3.png 是可用於資產產生的有效圖層名稱。

GIF 資產的參數

- 將想要的輸出影像大小 (相對大小或使用支援格式 —px、in、cm 及 mm) 加到資產名稱的字首。例如：
 - 42% Ellipse_4.gif
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif
 - 20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif

附註: 請記得在字首和資產名稱間加上一個空格。如果以像素指定大小，則可忽略單位。例如 300 x 200。

💡 如圖所示，指定所要的輸出影像大小時，可以混用不同的單位和像素。例如，4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif 是可用於資產產生的有效圖層名稱。

品質參數不適用於 GIF 資產。

建立複雜的圖層名稱

命名資產產生的圖層時，您可以使用參數指定多個資產名稱。例如：

```
120% Delicious.jpg, 42% Delicious.png24, 100x100 Delicious_2.jpg90%, 250% Delicious.gif
```

Photoshop 會從此圖層產生下列資產：

- Delicious.jpg (縮放至 120% 的 8 品質 JPG 影像)
- Delicious.png (縮放至 42% 的 24 位元 PNG 影像)
- Delicious_2.jpg (90% 品質的 JPG 影像，絕對大小為 100x100 像素)
- Delicious.gif (縮放至 250% 的 GIF 影像)

停用所有文件的影像資產產生

[回到頂端](#)

您可以修改「偏好設定」，全域停用所有 Photoshop 文件的影像資產產生。

1. 選取「編輯 > 偏好設定 > 增效模組」。
2. 取消選取「啟動產生器」。
3. 按一下「確定」。

註解： 從「偏好設定」停用影像資產產生時，將無法使用「檔案 > 產生」選單指令。此功能必須從「偏好設定」對話框才能再次啟用。

常見問題解答

[回到頂端](#)

我需要指定唯一的資產名稱嗎？

資產名稱在文件層級必須是唯一的。

各種影像資產產生的預設品質等級是？

JPG 資產預設是以 90% 品質產生。PNG 資產預設產生為 32 位元影像。GIF 資產則以基本 Alpha 透明度產生。

Photoshop 從圖層產生影像資產時會具備透明度和其他效果嗎？

會。套用至圖層的透明度和其他效果會反映在從圖層產生的資產中。不過，在產生的資產中這些效果會被平面化。

從版面出血之圖層產生的影像資產會是怎樣？

除非特別以遮色片進行遮蔽，否則圖層中的所有像素資料都是所產生資產的一部分。從版面出血的圖層或圖層群組，在產生的資產中將完全可見。

逗號是影像資產名稱之間唯一允許的分隔字元嗎？

除了逗號 (,)，您還可以使用加號 (+) 做為影像資產名稱之間的分隔字元。例如：

```
42% Rounded_rectangle_1.png24 + 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%
```

與下列相同：

```
42% Rounded_rectangle_1.png24, 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%
```

另請參閱

- [Photoshop 產生器語法詳細說明](#)

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

建立智慧型物件 | CC, CS6

了解智慧型物件

建立嵌入的智慧型物件 | [CC, CS6](#)

建立連結的智慧型物件 | [Photoshop CC](#)

複製嵌入的智慧型物件

編輯智慧型物件的內容

取代智慧型物件的內容

將嵌入的或連結的智慧型物件轉換為圖層

轉存嵌入的智慧型物件的內容

了解智慧型物件

[回到頂端](#)

「智慧型物件」是由一組圖層構成，其影像資料則是來自點陣或向量影像，例如 **Photoshop** 或 **Illustrator** 檔案。「智慧型物件」可以保留影像的來源內容，包括原先的任何特性或設定，因此能讓您以非破壞性的方式編輯圖層。

在 **Photoshop CC** 和 **CS6** 中，您可以將影像內容嵌入至 **Photoshop** 文件中。在 **Photoshop CC** 中，您也可以建立連結的智慧型物件，這種智慧型物件的內容是參考外部影像檔案。當來源影像檔案變更時，連結的智慧型物件的內容也會跟著更新。

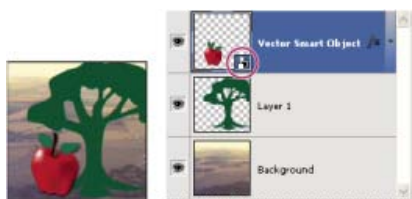
連結的智慧型物件與 **Photoshop** 文件中智慧型物件的重複範例不同。透過連結的智慧型物件，您可以在多個 **Photoshop** 文件中使用共用來源檔案。

使用「智慧型物件」，您可以執行以下事項：

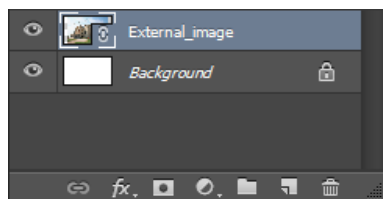
- 執行不具破壞性的變形。您可以縮放、旋轉、傾斜、扭曲、變形透視或彎曲圖層，而不會流失原始影像的資料或品質，因為這些變形動作並不會影響到原始資料。
- 使用向量資料，例如來自 **Illustrator** 的向量圖案；否則便需要先點陣化，才能在 **Photoshop** 中開啟這類檔案。
- 以非破壞性的方式套用濾鏡。您可以隨時編輯套用在「智慧型物件」上的濾鏡。
- 編輯某個「智慧型物件」，所有與該「智慧型物件」連結的實例也會自動更新。
- 套用已連結或未連結至智慧型物件圖層的圖層遮色片。
- 先以低解析度的預留位置影像嘗試各種設計，之後再以最終版本取代。

您不能直接對「智慧型物件」圖層執行任何會改變像素資料的操作，例如繪圖、加亮、加深或仿製等，而必須先將這類圖層轉為一般圖層，也就是點陣化後，才能執行前述動作。若要執行會改變像素資料的操作，您可以編輯某個「智慧型物件」的內容、在「智慧型物件」圖層的上方仿製一個新的圖層、編輯智慧型圖層的副本，或是建立新圖層。

註解：如果對套用了「智慧型濾鏡」的「智慧型物件」進行變形工作，**Photoshop** 會在進行變形時關閉濾鏡效果，並在完成變形工作後，再套用濾鏡效果。請參閱[關於智慧型濾鏡](#)。



「圖層」面板中的一般圖層和「智慧型物件」。縮圖右下角的圖示即代表「智慧型物件」。



(Photoshop CC) 圖層面板中的連結的智慧型物件

[回到頂端](#)


建立嵌入的智慧型物件 | CC, CS6

有數種方式可以建立嵌入的智慧型物件: 使用「開啟為智慧型物件」指令、置入檔案 (CS6) 或將檔案置入為嵌入 (CC, CS6)、從 **Illustrator** 貼入資料, 或是將一或多個 **Photoshop** 圖層轉換為智慧型物件。

- 執行下列任一項作業:
 - (CC)選擇「檔案 > 置入嵌入的智慧型物件」, 將檔案以「智慧型物件」讀入開啟的 **Photoshop** 文件中。
 - 選擇「檔案 > 開啟為智慧型物件」, 選取檔案再按「開啟」。
 - (CS6)選擇「檔案 > 置入」, 將檔案以「智慧型物件」讀入開啟的 **Photoshop** 文件中。

 雖然您可以置入 **JPEG** 檔案, 但最好還是置入 **PSD**、**TIFF** 或 **PSB** 檔案, 因為在這類檔案中, 您可以在不流失任何資料的狀況下, 新增圖層、修改像素並重新儲存檔案 (在儲存已修改過的 **JPEG** 檔案時, 您必須先將新圖層平面化並重新壓縮影像, 這樣會導致影像品質下降)。

- 選擇「圖層 > 智慧型物件 > 轉換為智慧型物件」, 將選取的圖層轉換為「智慧型物件」。
- 在 **Bridge** 中, 請選擇「檔案 > 置入 > 在 **Photoshop** 中」, 將檔案以「智慧型物件」讀入開啟的 **Photoshop** 文件中。

 使用相機原始資料檔案的一種簡單方式, 便是以「智慧型物件」開啟這類檔案。這樣一來, 只要按兩下含有原始資料檔的「智慧型物件」圖層, 您便可以隨時調整「**Camera Raw**」設定。

- 選取一或多個圖層, 然後選擇「圖層 > 智慧型物件 > 轉換為智慧型物件」, 圖層便會組合成一個「智慧型物件」。
- 將 **PDF** 或 **Adobe Illustrator** 圖層或物件拖移到 **Photoshop** 文件中。
- 將 **Illustrator** 的圖案貼入至 **Photoshop** 文件, 並在「貼上」對話框中選擇「智慧型物件」。為了能享有最大的彈性, 請在 **Adobe Illustrator** 「偏好設定」對話框的「檔案處理和剪貼簿」區段中, 同時啟用「**PDF**」和「**AICB (不支援透明度)**」。


[回到頂端](#)

建立連結的智慧型物件 | Photoshop CC

在 **Photoshop CC** 中, 您可以建立連結的智慧型物件。當來源影像檔案變更時, 連結的智慧型物件的內容也會跟著更新。連結的智慧型物件對於團隊或是必須在不同設計中重複使用資產的情形, 特別有用。

請依照下列步驟進行, 即可建立連結的智慧型物件:

1. 選擇「檔案 > 置入連結的智慧型物件」。
2. 選取適當的檔案並按一下「置入」。

接著便會建立連結的智慧型物件, 並顯示在「圖層」面板中, 帶有連結圖示 ()。

更新連結的智慧型物件

如果外部來源檔案變更了, 而參考它的 **Photoshop** 文件正好開啟, 相關的連結的智慧型物件便會自動更新。不過, 當您開啟包含非同步連結的智慧型物件的 **Photoshop** 文件時, 您也可以更新智慧型物件:

- 在連結的智慧型物件圖層上按一下滑鼠右鍵, 選取「更新修改過的內容」。
- 選取「圖層 > 智慧型物件 > 更新修改過的內容」。

來源檔案已變更的連結的智慧型物件, 在「圖層」面板中會以視覺方式亮顯:



非同步的連結的智慧型物件在「圖層」面板中亮顯




遺失外部來源檔案的連結的智慧型物件在「圖層」面板中亮顯

 您可以選取「圖層 > 智慧型物件 > 更新所有修改過的內容」, 即可更新目前 **Photoshop** 文件中的所有連結的智慧型物件。

嵌入連結的智慧型物件

執行下列任一項作業:

- 在「圖層」面板中連結的智慧型物件圖層上按一下滑鼠右鍵, 選取「嵌入連結的」。
- 選取「圖層 > 智慧型物件 > 嵌入連結的」。
- 在「內容」面板中按一下「嵌入」。

 選取「圖層 > 智慧型物件 > 嵌入所有連結的」, 將所有連結的智慧型物件嵌入至 **Photoshop** 文件。

[回到頂端](#)

複製嵌入的智慧型物件

- 在「圖層」面板中，選取「智慧型物件」圖層，並執行下列任一項作業：
 - 若要複製「智慧型物件」並將其連結至原始物件，請選擇「圖層 > 新增 > 拷貝的圖層」，或將「智慧型物件」圖層拖移至「圖層」面板底部的「建立新圖層」圖示上。這樣一來，您對原始物件所做的任何編輯，都會同時套用於副本，反之亦然。
 - 若要複製「智慧型物件」但不要連結至原始物件，請選擇「圖層 > 智慧型物件 > 透過拷貝新增智慧型物件」。這樣一來，您對原始物件所做的任何編輯，都不會套用於副本。

新的「智慧型物件」會出現在「圖層」面板上，其名稱與原物件相同，但名稱後面會加上「拷貝」。

編輯智慧型物件的內容

[回到頂端](#)

當您編輯智慧型物件時，來源內容會在 **Photoshop** (如果內容是點陣化資料或相機原始資料檔案) 或預設處理該置入格式的應用程式 (例如 **Adobe Illustrator** 或 **Adobe Acrobat**) 中開啟。儲存來源內容的變更後，編輯內容就會出現在 **Photoshop** 文件中「智慧型物件」的所有連結實例中。

1. 從「圖層」面板選取「智慧型物件」，然後執行下列任一項步驟：
 - 選擇「圖層 > 智慧型物件 > 編輯內容」。
 - 在「圖層」面板中，按兩下「智慧型物件」的縮圖。
 - 在「內容」面板中按一下「編輯內容」。

2. 按一下「確定」，關閉對話框。
3. 對來源內容檔案進行編輯，然後選擇「檔案 > 儲存檔案」。

Photoshop 便會根據您所做的變更，更新「智慧型物件」。如果您沒看見變更，請選取含有「智慧型物件」的 **Photoshop** 文件成為使用中的文件。

取代智慧型物件的內容

[回到頂端](#)

您可以取代一個智慧型物件或多個連結實例中的影像資料。此功能可讓您迅速更新視覺設計，或是以最終版本取代低解析度預留位置影像。

註解：當您取代某個「智慧型物件」時，任何您對第一個「智慧型物件」所做的縮放、彎曲或效果，程式都會加以保留。

1. 選取「智慧型物件」，然後選擇「圖層 > 智慧型物件 > 取代內容」。
2. 瀏覽到您要使用的檔案，並按一下「置入」。
3. 按一下「確定」。


新內容就會置入「智慧型物件」中。

將嵌入的或連結的智慧型物件轉換為圖層

[回到頂端](#)

將「智慧型物件」轉換回一般圖層時，系統會以目前的尺寸來點陣化內容。請在不再需要編輯「智慧型物件」資料的時候，才將「智慧型物件」轉換為一般圖層。因為一旦「智慧型物件」點陣化後，您便無法再編輯套用於「智慧型物件」上的變形、彎曲和濾鏡。

- 選取「智慧型物件」，然後選擇「圖層 > 智慧型物件 > 點陣化」。

 如果想要重新建立「智慧型物件」，請重新選取其原始圖層，並從頭再開始。但之前套用於原始「智慧型物件」的變形，並不會保留在新的「智慧型物件」中。

轉存嵌入的智慧型物件的內容

[回到頂端](#)

1. 從「圖層」面板中選取「智慧型物件」，然後選擇「圖層 > 智慧型物件 > 轉存內容」。
2. 選擇「智慧型物件」內容的儲存位置，然後按一下「儲存檔案」。

Photoshop 會以「智慧型物件」置入時的原始格式 (JPEG、AI、TIF、PDF 或其他格式)，轉存「智慧型物件」。如果「智慧型物件」是由圖層所建立的，則會以 PSB 格式轉存。

Adobe 也建議

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

管理圖層

重新命名圖層或群組
指定圖層或群組的顏色
點陣化圖層
刪除圖層或群組
轉存圖層
合併圖層

重新命名圖層或群組

[回到頂端](#)

將圖層加入影像時，如果指定給圖層的名稱能夠反映圖層內容，對您將會很有幫助。描述性的名稱可以讓您輕鬆辨識面板中的圖層。

- 執行下列任一項作業：
 - 在「圖層」面板中，按兩下圖層名稱或群組名稱，然後輸入新的名稱。
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並在「圖層」面板中按兩下圖層 (不是按它的名稱或縮圖)。在「名稱」文字方塊中輸入新的名稱，然後按一下「確定」。
 - 選取圖層或群組，然後從「圖層」選單或「圖層」面板選單中，選擇「圖層屬性」或「群組屬性」。在「名稱」文字方塊中輸入新的名稱，然後按一下「確定」。

指定圖層或群組的顏色

[回到頂端](#)

指定圖層和群組的顏色編碼可以幫助您在「圖層」面板中找出相關的圖層。

- (CC、CS6) 以滑鼠右鍵按一下圖層或群組，選擇顏色。
- (CS5) 選取圖層或群組，然後從「圖層」選單中選擇「圖層屬性」或「群組屬性」。接著從「顏色」彈出式選單中選擇顏色，然後按一下「確定」。

點陣化圖層

[回到頂端](#)

您不能在包含向量資料的圖層 (例如文字圖層、形狀圖層、向量圖遮色片或「智慧型物件」) 和包含產生資料的圖層 (例如填色圖層) 上，使用繪畫工具或濾鏡，但是可以將這些圖層點陣化，將它們的內容轉換為平面的點陣影像。

- 選取您要點陣化的圖層，接著選擇「圖層 > 點陣化」，並從次選單中選擇某個選項：

文字 點陣化文字圖層上的文字；它不會點陣化圖層上的任何其他向量資料。

形狀 點陣化形狀圖層。

填滿內容 點陣化形狀圖層的填色，並保留向量圖遮色片。

向量圖遮色片 點陣化圖層上的向量圖遮色片，使它變成圖層遮色片。

智慧型物件 將「智慧型物件」轉換為點陣化圖層。

影片 將目前的視訊影格點陣化成影像圖層。

3D (僅適用於 Extended) 將 3D 資料的目前檢視點陣化成平面的點陣化圖層。

圖層 點陣化選取圖層上的所有向量資料。

全部圖層 點陣化包含向量和產生資料的所有圖層。

備註：若要點陣化連結的圖層，請選取連結的圖層，選擇「圖層 > 選取連結的圖層」，然後點陣化選取的圖層。


刪除圖層或群組

[回到頂端](#)

刪除不再需要的圖層，可縮小影像檔案的大小。

 若要迅速刪除空白圖層，請選擇「檔案 > 指令碼 > 刪除所有空白圖層」。

1. 在「圖層」面板中，選取一或多個圖層或群組。
2. 執行下列任一項作業：
 - 若要在刪除時顯示確認訊息，請按一下「刪除」圖示 。或者，從「圖層」面板選單中，選擇「圖層 > 刪除 > 圖層」或「刪除圖層」或「刪除群組」。
 - 若要不進行確認即刪除圖層或群組，請將它拖移至「刪除」圖示 ，或按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下「刪除」圖示，或者按 **Delete** 鍵。
 - 若要刪除隱藏的圖層，請選擇「圖層 > 刪除 > 隱藏圖層」。

 若要刪除連結的圖層，請選取連結的圖層，選擇「圖層 > 選取連結的圖層」，然後刪除圖層。

轉存圖層

[回到頂端](#)

您可以將所有的圖層或可見圖層轉存成個別檔案。

- 選擇「檔案 > 指令碼 > 將圖層轉存成檔案」。

合併圖層

[回到頂端](#)

最後確定圖層的內容之後，您可以將圖層合併，以縮小影像檔案的大小。合併圖層時，上方圖層的資料會取代它在下方圖層上所重疊的任何資料。合併圖層中，所有透明區域的相交部分仍然是透明的。

備註：您不能使用調整或填色圖層做為合併的目標圖層。

除了合併圖層外，您還可以為圖層蓋印。蓋印可以讓您將一個以上圖層的內容合併到目標圖層中，同時保留其他圖層不受影響。

備註：儲存合併的文件後，將無法反轉回未合併之前的狀態，因為圖層已永久合併。

合併兩個圖層或群組

1. 確定要合併的圖層和群組都已顯示出來。
2. 選取您要合併的圖層和群組。
3. 選擇「圖層 > 合併圖層」。

備註：您可以合併兩個相鄰的圖層或群組；方法是選取上面的項目，然後選擇「圖層 > 合併圖層」。您可以合併連結的圖層；方法是選擇「圖層 > 選取連結的圖層」，然後合併選取的圖層。您還可以合併兩個 **3D** 圖層，方法是選擇「圖層 > 合併圖層」，它們會共用相同的場景，而上方圖層會繼承下方圖層的 **3D** 屬性 (相機視圖必須相同，才能使用此功能)。

合併剪裁遮色片中的圖層

1. 將不要合併的圖層隱藏起來。
2. 選取剪裁遮色片中的基本圖層。基本圖層必須是點陣化圖層。
3. 從「圖層」選單或「圖層」面板選單中，選擇「合併剪裁遮色片」。

如需剪裁遮色片的相關資訊，請參閱使用剪裁遮色片遮住圖層。

合併影像中的所有可見圖層和群組

- 從「圖層」面板或「圖層」面板選單中，選擇「合併可見圖層」。所有顯示眼睛圖示  的圖層都會合併。

備註：您必須選取可見圖層，才能啟動「合併可見圖層」指令。

蓋印多個圖層或連結的圖層

當您為多個選取的圖層或連結的圖層蓋印時，Photoshop 會建立一個包含合併內容的新圖層。

1. 選取多個圖層。
2. 按 **Ctrl+Alt+E** 鍵 (Windows) 或 **Command+Option+E** 鍵 (Mac OS)。

蓋印所有可見圖層

1. 開啟您要合併之圖層的可見度。
2. 按 **Shift+Ctrl+Alt+E** 鍵 (Windows) 或 **Shift+Command+Option+E** 鍵 (Mac OS)。

Photoshop 會建立含有合併內容的新圖層。

將所有圖層平面化

平面化可以縮小檔案的大小，其方式是將所有可見圖層合併到背景中，並放棄隱藏圖層。剩下的所有透明區域都會填滿白色。儲存平面化影像後，將無法反轉回未平面化之前的狀態，因為圖層已永久合併。

備註：在某些顏色模式之間轉換影像時，會使檔案平面化。如果您想要在轉換之後編輯原始影像，請儲存一份所有圖層皆未更動的檔案拷貝。

1. 確定要保留的所有圖層都是可見的。
2. 選擇「圖層> 影像平面化」，或從「圖層」面板選單中選擇「影像平面化」。

更多說明主題

- [在文件視窗中顯示檔案資訊](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)


選取、群組與連結圖層

[選取圖層](#)
[群組及連結圖層](#)
[顯示圖層邊緣與控點](#)

[回到頁首](#)

選取圖層

您可以選取一或多個圖層進行處理。不過在某些活動中，例如繪畫或是調整色彩與色調時，您一次只能處理一個圖層。單一的選取圖層就叫做作用中的圖層。作用中圖層的名稱會顯示在文件視窗的標題列中。

在其他活動中，例如從「樣式」面板移動、對齊、變形或套用樣式，您可以同時選取及處理多個圖層。您可以在「圖層」面板中選取圖層，或是使用「移動」工具  選取圖層。

您也可以連結圖層。連結的圖層與同時選取的多個圖層不一樣，當您在「圖層」面板中變更選取範圍時，連結圖層仍會保持連結。請參閱連結圖層與解除圖層連結。

 如果在使用工具或套用指令之後沒有看見想要的結果，可能是選取的圖層不正確。請查看「圖層」面板，確定您正在處理的是正確的圖層。

在圖層面板中選取圖層


❖ 執行下列任一項作業：

- 在「圖層」面板中，按一下圖層。
- 若要選取多個連續的圖層，請按一下第一個圖層，然後按住 **Shift** 鍵並按一下最後一個圖層。
- 若要選取多個不連續的圖層，請在「圖層」面板中按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並按一下想要的圖層。

備註：選取時，按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並按一下圖層縮圖以外的區域。按住 **Ctrl** 鍵或 **Command** 鍵並按一下圖層縮圖時，會選取到該圖層的不透明區域。


- 若要選取所有圖層，請選擇「選取 > 全部圖層」。
- 若要選取相似類型的所有圖層 (例如所有文字圖層)，請選取其中一個圖層，然後選擇「選取 > 類似的圖層」。
- 若要取消選取圖層，請在圖層上按 **Ctrl+按** 一下 (Windows) 或按 **Command+按** 一下 (Mac OS)。
- 如果不要選取任何圖層，請按一下背景或最下面的圖層下方的「圖層」面板，或是選擇「選取 > 取消選取圖層」。

在文件視窗中選取圖層

1. 選取「移動」工具 .
2. 執行下列任一項作業：

- 在選項列中，選取「自動選取」，然後從下拉式選單中選擇「圖層」，並按一下文件中您想要選取的圖層。包含游標下方之像素的最上層圖層會處於選取狀態。
- 在選項列中，選取「自動選取」，然後從下拉式選單中選擇「群組」，並按一下文件中您想要選取的內容。包含游標下方之像素的最上層群組會處於選取狀態。如果按一下某個尚未群組的圖層，該群組會處於選取狀態。
- 在影像上按一下滑鼠右鍵 (Windows) 或按住 **Control** 鍵並按一下 (Mac OS)，然後從內容選單中選擇圖層。內容選單會列出目前指標位置下方包含像素的所有圖層。

選取群組中的圖層


1. 在「圖層」面板中按一下群組。
2. 按一下檔案夾圖示  左側的三角形。
3. 按一下群組中的個別圖層。

群組及連結圖層

[回到頁首](#)



群組圖層及解散圖層群組

1. 在「圖層」面板中選取多個圖層。
2. 執行下列任一項作業：

- 選擇「圖層 > 群組圖層」。
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，將圖層拖移到「圖層」面板底部的檔案夾圖示 ，即可群組圖層。
3. 若要解散圖層群組，請選取群組，並選擇「圖層 > 解散圖層群組」。


將圖層加入群組

❖ 執行下列任一項作業：

- 在「圖層」面板中選取群組，然後按一下「建立新圖層」按鈕 。
- 將圖層拖移到群組檔案夾。
- 將群組檔案夾拖移到另一個群組檔案夾。群組和其中的所有圖層都會一起移動。
- 將現有的群組拖移到「新增群組」按鈕 。

連結圖層與解除圖層連結

您可以連結兩個或兩個以上的圖層或群組。連結的圖層與同時選取的多個圖層不一樣，在您解除連結之前，連結的圖層都會保留其關聯。您可以移動或套用變形至連結的圖層。

1. 在「圖層」面板中選取圖層或群組。
2. 按一下「圖層」面板底部的連結圖示 。
3. 執行下列任一項作業，解除連結圖層：
 - 選取連結的圖層，然後按一下連結圖示。
 - 若要暫時停用連結的圖層，請按住 **Shift** 鍵並按一下連結圖層的「連結」圖示。會出現紅色的 **X**。按住 **Shift** 鍵並按一下連結按鈕，便可重新啟用連結。
 - 選取連結的圖層，然後按一下「連結」圖示。若要選取所有的連結圖層，請選取其中一個圖層，然後選擇「圖層 > 選取連結的圖層」。

顯示圖層邊緣與控點

[回到頁首](#)

顯示圖層中內容的邊界或邊緣，可協助您移動及對齊內容。您也可以顯示選取圖層及群組的變形控點，以便調整尺寸或加以旋轉。



顯示邊緣 (左圖) 以及選取變形模式 (右圖) 的圖層內容

在選取的圖層中顯示內容邊緣

❖ 選擇「檢視 > 顯示 > 圖層邊緣」。

在選取的圖層中顯示變形控點

1. 選取「移動」工具 。
2. 從選項列中，選取「顯示變形控制項」。

您可以使用變形控點調整圖層內容的尺寸，以及旋轉圖層內容。請參閱任意變形。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

從圖層拷貝 CSS | CC、CS6

「拷貝 **CSS**」會從形狀或文字圖層產生重疊式樣式表 (CSS) 屬性。**CSS** 會拷貝至剪貼簿，並可貼至樣式表。針對形狀，它會擷取下列的值：

- size
- position
- 筆畫顏色
- 填色顏色 (包含漸層)
- 陰影

針對文字圖層，「拷貝 **CSS**」也會擷取下列值：


- 字體系列
- 字體大小
- 字體粗細
- 行高
- 底線
- 刪除線
- 上標
- 下標
- 文字對齊方式

從包含形狀或文字的圖層群組拷貝 **CSS**，會為每個圖層各建立一個類別，以及建立一個群組類別。群組類別代表父 **div**，其中包含對應至群組中圖層的子 **div**。子 **div** 的上/左值與父 **div** 相關。

備註：「拷貝 **CSS**」指令無法用於智慧型物件，或是選取了多個未群組的形狀/文字圖層時。

1. 在「圖層」面板中，執行下列任一項作業：
 - 以滑鼠右鍵按一下形狀/文字圖層或圖層群組，並從內容選單中選擇「拷貝 **CSS**」。
 - 選取形狀/文字圖層或圖層群組，並從「圖層」面板選單中選擇「拷貝 **CSS**」。
2. 將程式碼貼到您的樣式表文件中。

如需以 Photoshop 建立網頁的詳細資訊，請參閱[切片網頁](#)。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

非破壞性編輯

非破壞性編輯的技術

[回到頁首](#)

非破壞性編輯的技術

利用非破壞性編輯，您可以在不覆寫掉原始影像的情況下進行變更，並可視需要回復至原始版本。此外，由於為非破壞性編輯並不會從影像中移除任何資料，因此進行編輯時也不會降低影像品質。在 **Photoshop** 中，您可以利用下列數種方式進行非破壞性編輯：

使用調整圖層 調整圖層能夠將色彩和色調調整套用到影像上，但又不會永久變更像素值。

使用智慧型物件進行變形工作 利用「智慧型物件」，您可以執行非破壞性的縮放、旋轉和彎曲。

使用智慧型物件套用濾鏡 濾鏡若套用至「智慧型物件」，便會變成「智慧型濾鏡」，也可以讓您以非破壞性的方式套用濾鏡效果。

使用智慧型物件調整綜觀變量、陰影和亮部 您可以利用「智慧型濾鏡」的方式，對「智慧型物件」套用「陰影」、「亮部」和「綜觀變量」指令。

在另一個圖層上進行潤飾 利用「仿製印章」、「修復筆刷」和「污點修復筆刷」等工具，您可以在另一個圖層上以不影響原始影像的方式進行潤飾工作。請記得要選取選項列中的「取樣全部圖層」（選取「忽略調整圖層」可確保調整圖層不會重複影響到另一個圖層）。您可以視需要，放棄不盡理想的潤飾結果。

在 **Camera Raw** 中編輯 對多批原始、JPEG 或 TIFF 影像做調整時，可以保留原始影像的資料。因為 **Camera Raw** 會以個別影像為單位，另外儲存調整的設定，而不會更動原始的影像檔案。

將 **Camera Raw** 檔案開啟為智慧型物件 您必須先使用 **Camera Raw** 設定 **Camera Raw** 檔案的設定值，才能接著在 **Photoshop** 中編輯這些檔案。而一旦於 **Photoshop** 中編輯了 **Camera Raw** 檔案，若要再更改 **Camera Raw** 設定，便會喪失所做的所有變更。如果以「智慧型物件」的方式，在 **Photoshop** 中開啟 **Camera Raw** 檔案的話，即使您已經編輯了檔案，仍然可以隨時重新設定 **Camera Raw** 設定。

以不影響原始影像的方式進行裁切 使用「裁切」工具建立裁切方框後，請選取選項列中的「隱藏」，便可將裁切的區域保留在圖層中。您隨時可以復原裁切的區域，只要選擇「影像 > 全部顯現」，或將「裁切」工具拖移出影像邊緣即可。只包含背景圖層的影像無法使用「隱藏」選項。

遮色片 圖層遮色片和向量圖遮色片都是非破壞性的編輯方式，因為您可以重新編輯遮色片，而不會遺失它們所隱藏的像素。濾鏡遮色片則可以用來在「智慧型物件」圖層上，遮蔽「智慧型濾鏡」的效果。

[更多說明主題](#)

 [關於 Camera Raw](#)

[調整影像色彩和色調](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

移動、堆疊與鎖定圖層

[更改圖層和群組的堆疊順序](#)

[移動圖層的內容](#)


[旋轉圖層](#)

[鎖定圖層](#)

更改圖層和群組的堆疊順序

[回到頁首](#)



❖ 執行下列任一項作業：

- 在「圖層」面板中，將圖層或群組向上或向下拖移。當反白顯示的線條出現在要置入圖層或群組的位置時，放開滑鼠按鍵。
- 若要将圖層移入群組，請將圖層拖移到群組檔案夾 。如果群組已經關閉，圖層會置入群組的底部。
- 選取某個圖層或群組，選擇「圖層 > 排列順序」，並從次選單中選擇某個指令。如果選取的項目包含在群組中，這個指令會套用到群組內的堆疊順序。如果選取的項目不在群組中，這個指令會套用到「圖層」面板內的堆疊順序。
- 若要反轉選取圖層的順序，請選擇「圖層 > 排列順序 > 反轉」。如果您選取少於兩個圖層，就無法使用這些選項。

備註： 依照定義，背景圖層永遠在堆疊順序的最下面；因此，「移至最後」指令會將選取的項目緊接著置入於背景圖層的上方。

移動圖層的內容

[回到頁首](#)

- 在「圖層」面板中，選取含有您想要移動之物件的圖層。
- 選取「移動」工具 。
 -  您可以直接在文件視窗中選取要移動的圖層。在「移動」工具的選項列中，選取「自動選取」，然後從下拉式選單中選擇「圖層」。按住 **Shift** 鍵並按一下，以選取多個圖層。當您選取了群組中的某個圖層時，可以選取「自動選取」，然後選擇「群組」來選取整個群組。
- 執行下列任一項作業：
 - 在文件視窗中，將任何一個物件拖移到其中一個選取的圖層上 (圖層上的所有物件會一起移動)。
 - 按下鍵盤上的箭頭按鍵來推動物件，每按一次推動一個像素。
 - 按住 **Shift** 鍵，然後按下鍵盤上的箭頭按鍵來推動物件，每按一次推動 10 個像素。


旋轉圖層

[回到頁首](#)


- 從「圖層」面板中，選取要旋轉的圖層。
- 如果影像中目前已經選取了任何項目，請選擇「選取 > 取消選取」。
- 選擇「編輯 > 變形 > 旋轉」。會出現定義圖層邊界的方框 (稱為邊界方框)。
- 將指標移到邊界方框的外面 (指標會變成彎曲的雙箭頭)，然後拖移。按 **Shift** 鍵可以強制以 15 度的增量旋轉。
- 達到所需的旋轉角度後，請按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)，或按一下選項列中的核取記號。若要取消旋轉，請按 **Esc** 鍵，或按一下選項列上的「取消變形」圖示。


鎖定圖層

[回到頁首](#)

您可以將圖層完全或局部鎖定，以保護圖層內容。例如，您可以在圖層處理完成後完全鎖定該圖層。如果圖層已經有正確的透明度和樣式，但尚未決定放置的位置，您可以將圖層局部鎖定。當圖層鎖定時，圖層名稱的右側會顯示一個鎖定圖示 。如果圖層已完全鎖定，這個鎖定圖示會是實心的；如果圖層只有局部被鎖定，鎖定圖示會是空心的。




鎖定圖層或群組的全部屬性

- 選取圖層或群組。
- 按一下「圖層」面板中的「全部鎖定」 選項。

備註： 鎖定群組中的圖層會顯示呈現灰色的鎖定圖示 .

部分鎖定圖層

- 請選取圖層。

2. 在「圖層」面板中，按下一個或多個鎖定選項。
 - 鎖定透明像素  限制您只能編輯圖層的不透明部分。這個選項等於舊版 Photoshop 中的「保留透明」選項。
 - 鎖定影像像素  防止您使用繪圖工具修改圖層的像素。
 - 鎖定位置  防止您移動圖層的像素。
- 備註： 依預設，文字圖層與形狀圖層的「鎖定透明像素」和「鎖定影像像素」是選取狀態，而且不能取消選取。

將鎖定選項套用到選取的圖層或群組

1. 選取多個圖層或一個群組。
2. 從「圖層」選單或「圖層」面板選單中，選擇「鎖定圖層」或「鎖定群組中全部圖層」。
3. 選取鎖定選項，並按一下「確定」。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

圖層不透明度和混合

指定所選圖層的整体和填色不透明度

指定圖層或群組的混合模式

群組混合效果

排除混合的色版

指定混合圖層的色調範圍

以中性色填滿新圖層

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎?

混合模式 101

Andy Anderson



混合模式決定了圖層中的像素如何與下層圖層中的像素混合。Infinite Skills 作者 Andy Anderson 帶領您瞭解混合模式和圖層的處理。


指定所選圖層的整体和填色不透明度

[回到頁首](#)

圖層的總不透明度決定它遮住還是顯現下面圖層的程度。不透明度為 1% 的圖層幾近透明，而不透明度 100% 的圖層則完全不透明。

除了總不透明度會影響圖層上所套用的任何圖層樣式和混合模式以外，您還可以指定填滿不透明度。填滿不透明度只會影響圖層上的像素、形狀或文字，不會影響圖層效果 (例如陰影) 的不透明度。

備註： 您不能更改背景圖層或鎖定圖層的不透明度。若要將背景圖層轉換為支援透明度的一般圖層，請參閱轉換背景與圖層。

1. 在「圖層」面板中，選取一或多個圖層或群組。
2. 變更「不透明度」和「填滿」值。(如果選取了群組，則只能使用「不透明度」。)
 若要檢視所有混合選項，請選擇「圖層」面板底部「增加圖層樣式」圖示中的「混合選項」。

指定圖層或群組的混合模式

[回到頁首](#)

圖層的混合模式會決定圖層中的像素如何與影像中的下面像素混合。您可以使用混合模式建立各種特殊效果。

依預設，圖層群組的混合模式為「穿過」，也就是說，群組本身並沒有混合屬性。當您為群組選擇不同的混合模式時，實際上您是變更了影像成份放在一起的順序。一開始，群組中的所有圖層都會先放在一起。接著，複合群組會被視為單一影像，再使用選取的混合模式與影像的其餘部分混合。因此，如果為群組選擇「穿過」以外的混合模式，群組內的調整圖層或圖層混合模式都不會套用到群組以外的圖層上。

備註： 圖層沒有「清除」混合模式。若是 Lab 影像，則無法使用「加亮顏色」、「加深顏色」、「變暗」、「變亮」、「差異化」、「排除」、「減去」和「分割」模式。若是 HDR 影像，請參閱支援 32 bpc HDR 影像。

1. 在「圖層」面板中選取圖層或群組。
2. 選擇混合模式：
 - 在「圖層」面板中，從「混合模式」彈出式選單中選擇選項。
 - 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 混合選項」，然後從「混合模式」彈出式選單中選擇一個選項。如需觀賞有關使用混合模式的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0012_tw。

群組混合效果

[回到頁首](#)

依預設，剪裁遮色片中的圖層是使用群組中最底部圖層的混合模式與下面的圖層混合，但是，您可以選擇只將底部圖層的混合模式套用到該圖層上，這樣就能保留剪裁圖層的原始混合外觀 (請參閱使用剪裁遮色片遮住圖層)。

您也可以將圖層的混合模式套用到修改不透明像素的圖層效果中，例如「內光暈」或「顏色覆蓋」，而不會更改只修改透明像素的圖層效果，例如「外光暈」或「陰影」。

1. 請選取要影響的圖層。
2. 按兩下圖層縮圖，選擇「圖層」面板選單中的「混合選項」，或選擇「圖層 > 圖層樣式 > 混合選項」。

備註： 若要檢視文字圖層的混合選項，請選擇「圖層 > 圖層樣式 > 混合選項」，或是從「圖層」面板選單底部的「增加圖層樣式」按鈕，選擇

「混合選項」。

3. 指定混合選項的範圍：

- 選取「混合內部效果為群組」，將圖層的混合模式套用到修改不透明像素的圖層效果中，例如「內光暈」、「緞面」、「顏色覆蓋」和「漸層覆蓋」。
- 選取「混合剪裁圖層為群組」，將基本圖層的混合模式套用到剪裁遮色片中的所有圖層。如果取消選取這個選項 (依預設為永遠選取)，維持群組中每一個圖層的原始混合模式和外觀。



進階混合選項

A. 農場標誌及繪圖筆畫圖層各自具有混合模式 **B.** 選取「混合內部效果為群組」選項之後 **C.** 選取「混合剪裁圖層為群組」選項之後

- 選取「透明形狀圖層」，將圖層效果和穿透限定於圖層的不透明區域。如果取消選取這個選項 (依預設為永遠選取)，會將這些效果套用到整個圖層中。
- 選取「圖層遮色片隱藏效果」，將圖層效果限定於圖層遮色片定義的區域。
- 選取「向量圖遮色片隱藏效果」，將圖層效果限定於向量圖遮色片定義的區域。


4. 按一下「確定」。

排除混合的色版

[回到頁首](#)

混合圖層或群組時，可以將混合效果限定為指定的色版。依預設，所有的色版都會包含在內。例如，使用 RGB 影像時，可以選擇不要混合紅色色版；在複合影像中，則只會影響綠色和藍綠色色版中的資訊。

1. 執行下列任一項作業：

- 按兩下圖層縮圖。
- 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 混合選項」。
- 選擇「圖層」面板底部「增加圖層樣式」圖示  中的「混合選項」。


備註：若要檢視文字圖層的混合選項，請選擇「圖層 > 圖層樣式 > 混合選項」，或是從「圖層」面板選單底部的「增加圖層樣式」按鈕，選擇「混合選項」。

2. 在「圖層樣式」對話框的「進階混合」區域中，將混合圖層時不要包含在內的色版全部取消選取。

指定混合圖層的色調範圍

[回到頁首](#)

「混合選項」對話框中的滑桿，可以控制作用中圖層及下面可見圖層中的哪些像素會顯示在最後的影像中。例如，您可以拿掉作用中圖層的深色像素，或強制下面圖層中的明亮像素顯示出來，也可以定義部分混合像素的範圍，在混合和未混合區域之間製造出平滑的轉變效果。

1. 按兩下圖層縮圖，選擇「圖層 > 圖層樣式 > 混合選項」，或是從「圖層」面板選單中選擇「增加圖層樣式 > 混合選項」。
備註：若要檢視文字圖層的混合選項，請選擇「圖層 > 圖層樣式 > 混合選項」，或是從「圖層」面板選單底部的「增加圖層樣式」按鈕，選擇「混合選項」。
2. 在「圖層樣式」對話框的「進階混合」區域中，從「混合範圍」彈出式選單中選擇選項。
 - 選擇「灰色」可指定所有色版的混合範圍。
 - 選取個別的色彩色版 (例如，RGB 影像中的紅色、綠色或藍色) 則可指定該色版中的混合。
3. 使用「此圖層」和「下面圖層」滑桿，設定混合像素的亮度範圍，範圍從 0 (黑色) 到 255 (白色)。拖移白色滑桿可以設定範圍的最高值，拖移黑色滑桿則可以設定範圍的最低值。
 若要定義部份混合像素的範圍，請按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS)，並拖移三角形滑桿的其中一半，分割滑桿上方的兩個值即代表部分混合的範圍。

指定混合範圍時，請牢記下列原則：

- 使用「此圖層」滑桿指定作用中圖層上即將混合的像素範圍，因此，會顯示在最後的影像中。例如，如果您將白色滑桿拖移到 235，亮度值大於 235 的像素將保留為未混合，因此也不會顯現在最後的影像中。
- 使用「下面圖層」滑桿，指定下面可見圖層中即將混合到最後影像中的像素範圍，混合的像素會與作用中圖層的像素組合，產生複合像素，而未混合的像素則會從作用中圖層的上部區域中顯現出來。例如，如果將黑色滑桿拖移到 19，亮度值小於 19 的像素將保留為未混合，而且會從最後影像的作用中圖層顯現出來。

以中性色填滿新圖層

[回到頁首](#)

您不能將某些濾鏡 (例如，「光源效果」濾鏡) 套用到沒有像素的圖層上。在「新增圖層」對話框中選取「以 (模式)-中性色填滿」，先以預設的中性色填滿圖層，即可解決這個問題。這個隱藏的中性色是根據圖層的混合模式指定。如果沒有套用任何效果，以中性色填滿不會影響其餘圖層。在使用「正常」、「溶解」、「實色疊印混合」、「色相」、「飽和度」、「顏色」或「明度」模式的圖層中，不能使用「以中性色填滿」選項。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

圖層效果和樣式

- 關於圖層效果和樣式
- 套用預設樣式
- 圖層樣式對話框概觀
- 套用或編輯自訂圖層樣式
- 圖層樣式選項
- 使用輪廓修改圖層效果
- 為全部圖層設定整體光源角度
- 顯示或隱藏圖層樣式
- 拷貝圖層樣式
- 縮放圖層效果
- 移除圖層效果
- 將圖層樣式轉換為影像圖層
- 建立及管理預設樣式

關於圖層效果和樣式

[回到頁首](#)

Photoshop 提供各式各樣可更改圖層內容外觀的效果，例如陰影、光暈和斜角。圖層效果會連結到圖層內容。當您移動或編輯圖層內容時，相同的效果會套用至修改後的內容。例如，如果您將陰影套用到文字圖層，然後又新增文字，陰影就會自動加到新增的文字。

圖層樣式是指套用至圖層或圖層群組的一個或多個效果。您可以套用 Photoshop 所提供的其中一個預設樣式，或者也可以使用「圖層樣式」對話框建立自訂樣式。圖層效果圖示  會顯示在「圖層」面板中圖層名稱的右邊。您可以在「圖層」面板中展開樣式，以檢視或編輯構成此樣式的效果。



「圖層」面板顯示套用了多種效果的圖層

A. 圖層效果圖示 B. 按一下以展開及顯示圖層效果 C. 圖層效果

儲存自訂樣式時，它會變成預設樣式。預設樣式會顯示在「樣式」面板中，只需按一下即可套用至圖層或群組。

套用預設樣式

[回到頁首](#)

您可以套用「樣式」面板中的預設樣式。Photoshop 所附的圖層樣式已依照功能分成不同的程式庫。例如，其中一個樣式庫包含用來建立網頁按鈕的樣式；另一個樣式庫則包含增加文字效果的樣式。若要存取這些樣式，您必須載入適當的樣式庫。如需載入及儲存樣式的詳細資訊，請參閱建立及管理預設樣式。

備註： 您無法將圖層樣式套用到背景、鎖定的圖層或群組。

顯示樣式面板

❖ 請選擇「視窗 > 樣式」。

在圖層中套用預設樣式

一般而言，套用預設樣式會取代目前的圖層樣式；不過，您可以在目前樣式屬性中增加另一種樣式的屬性。

❖ 執行下列任一項作業：

- 按一下「樣式」面板中的樣式，將樣式套用到目前選取的圖層中。
- 將樣式從「樣式」面板中，拖移到「圖層」面板中的圖層上。

將樣式從「樣式」面板中，拖移到文件視窗中，當指標移到要套用樣式的圖層內容上方時，放開滑鼠按鈕。

備註： 按住 **Shift** 鍵，同時按一下或拖移樣式，將樣式加入 (而非取代) 目標圖層上的任何現有效果。

- 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 混合選項」，然後按一下「圖層樣式」對話框中的「樣式」(對話框左側清單中的第一個項目)。按一下要套用的樣式，並按一下「確定」。
- 在形狀圖層模式中使用「形狀」工具或「筆型」工具時，請在繪製形狀前，先從選項列的彈出式面板中選取樣式。

套用其他圖層中的樣式

- 在「圖層」面板中，按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並從某個圖層的效果清單中將該樣式拖移，以拷貝到其他圖層。
- 在「圖層」面板中，從某個圖層的效果清單中按一下樣式並將它拖移到其他圖層。

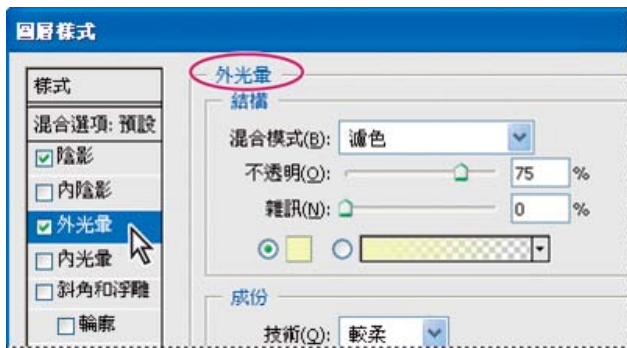
更改預設樣式的顯示方式

1. 在「樣式」面板、「圖層樣式」對話框或選項列中的「圖層樣式」彈出式面板中，按一下三角形。
2. 從面板選單中選擇顯示選項：
 - 「僅文字」可讓您以清單形式檢視圖層樣式。
 - 「小型縮圖」或「大型縮圖」可讓您以縮圖形式檢視圖層樣式。
 - 「小型清單」或「大型清單」可讓您以清單形式檢視圖層樣式，並顯示選取圖層樣式的縮圖。

[回到頁首](#)

圖層樣式對話框概觀

您可以編輯套用於圖層的樣式，或是使用「圖層樣式」對話框建立新的樣式。



「圖層樣式」對話框。按一下核取方塊，套用目前的設定而不顯示效果選項。按一下某個效果名稱，以顯示其選項。

您可以使用下列一或多種效果建立自訂樣式：

陰影 增加落在圖層內容後面的陰影。

內陰影 增加恰好落在圖層內容邊緣內的陰影，使圖層產生凹陷的外觀。

外光量和內光量 增加從圖層內容內外邊緣散發出的光量。

斜角和浮雕 在圖層上增加不同的亮部與陰影組合。

緞面 套用內部陰影，以建立完美的緞面。



顏色、漸層和圖樣覆蓋 以顏色、漸層或圖樣填滿圖層的內容。

筆畫 會使用顏色、漸層或圖樣，在目前的圖層上繪出物件的外框。這對於具有硬邊緣的形狀特別有用，例如文字。

[回到頁首](#)

套用或編輯自訂圖層樣式

備註： 您無法將圖層樣式套用到背景圖層、鎖定的圖層或群組。若要將圖層樣式套用到背景圖層，首先要將它轉換為一般圖層。

1. 在「圖層」面板中選取單一圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - 按兩下圖層，請按在圖層名稱或縮圖外面的地方。
 - 按一下「圖層」面板底部的「增加圖層樣式」圖示 ，並從清單中選擇效果。
 - 從「圖層 > 圖層樣式」次選單中，選擇一種效果。
 - 若要編輯現有樣式，請在「圖層」面板中，按兩下顯示在圖層名稱下方的效果。(按一下「增加圖層樣式」圖示  旁的三角形，顯示樣式中所包含的效果)。
3. 設定「圖層樣式」對話框中的效果選項。請參閱圖層樣式選項。
4. 在樣式中加入其他效果 (如果需要的話)。在「圖層樣式」對話框中，按一下效果名稱左側的核取方塊，不必選取即可加入此效果。
 - 💡 您可以編輯多個效果而不必關閉「圖層樣式」對話框。按一下對話框左邊的效果名稱，以顯示其選項。

將樣式預設值變更為自訂值

1. 在「圖層樣式」對話框中，自訂所要的設定。
2. 按一下「設定為預設值」。

當您下次開啟對話框，就會自動套用您的自訂預設值。如果您調整設定後想回復為自訂預設值，請按一下「重設為預設值」。

 若要回復 Photoshop 的原始預設值，請參閱將所有的偏好設定復原成預設設定。

圖層樣式選項

[回到頁首](#)

高度 如果是「斜角和浮雕」效果，會設定光源的高度。設定值 0 相當於地面的高度，90 則是在圖層的正上方。

角度 決定效果套用在圖層上的光源角度。您可以在文件視窗中拖移，調整「陰影」、「內光量」或「緞面」效果的角度。

消除鋸齒 混合輪廓或光澤輪廓的邊緣像素。此選項對於具有複雜輪廓的小型陰影最為有用。

混合模式 決定圖層樣式如何與下面的圖層混合，以及是否能包含作用中圖層，例如，由於內陰影效果是在作用中圖層上面繪製的，因此會與該圖層混合，但是陰影則只會與作用中圖層下面的圖層混合。大多數情況下，每種效果的預設模式都會產生最佳的結果。請參閱混合模式。

填塞 在進行模糊前，先縮小「內陰影」或「內光量」的邊界。

顏色 指定陰影、光量或亮部的色彩。您可以按一下顏色方框，並選擇顏色。

輪廓 使用純色光量時，「輪廓」可以讓您建立透明環。使用漸層填色光量時，「輪廓」可以讓您以重複漸層顏色和不透明度，建立綜觀變量。在建立斜角和浮雕效果時，「輪廓」可以讓您刻出建立浮雕過程中所產生的脊形、山谷和凹凸。使用陰影時，「輪廓」可以讓您指定淡化。如需詳細資訊，請參閱使用輪廓修改圖層效果。

間距 指定陰影或緞面效果的畫面錯位距離。您可以在文件視窗中拖移，以調整畫面錯位距離。

深度 指定斜角的深度。它也可以指定圖樣的深度。

使用整體光源 這項設定可讓您設定一個「主要」光源角度，然後可以在所有使用陰影的圖層效果中使用這個光源角度，例如：「陰影」、「內陰影」以及「斜角和浮雕」。在任何這些效果中，如果已經選取「使用整體光源」並設定光源角度，該角度就會變成整體光源角度。任何已經選取「使用整體光源」的其他效果都會自動繼承相同的角度設定。如果取消選取「使用整體光源」，您設定的光源角度就是「局部」設定，只會套用於該效果。您也可以經由選擇「圖層樣式 > 整體光源」來設定整體光源角度。

光澤輪廓 建立金屬光澤的外觀。「光澤輪廓」可在建立斜角或浮雕陰影後套用。

漸層 指定圖層效果的漸層。按一下漸層，顯示「漸層編輯器」，或按一下反轉箭頭，並從彈出式面板中選擇漸層。您可以使用「漸層編輯器」編輯漸層，或建立新的漸層。您可以使用與在「漸層編輯器」中編輯時的相同方式，在「漸層覆蓋」面板中編輯顏色和不透明度。對於某些效果，您還可以指定其他漸層選項。「反轉」可以翻轉漸層的方向；「對齊圖層」使用圖層的邊界方框計算漸層填色；「縮放」可以縮放漸層的應用範圍。您也可以影像視窗中按一下並拖移，移動漸層的中心。「樣式」可以指定漸層的形狀。


亮部或陰影模式 指定斜角或浮雕亮部或陰影的混合模式。

快速變換 改變漸層顏色和不透明度的應用方式。

圖層穿透陰影 控制半透明圖層中的陰影可見度。

雜訊 指定光量或陰影的不透明度中，隨機成份的數目。請輸入值或拖移滑桿。

不透明 設定圖層效果的不透明度。請輸入值或拖移滑桿。

圖樣 指定圖層效果的圖樣。按一下彈出式面板，並選擇圖樣。按一下「新增預設」按鈕 ，根據目前的設定建立新的預設圖樣。按一下「靠齊原點」，讓圖樣的原點與文件的原點一致 (在已經選取「連結圖層」時)，或是將原點放在圖層的左上角 (如果取消選取「連結圖層」的話)。如果您想在圖層移動時，讓圖樣與圖層一起移動，請選取「連結圖層」。拖移「縮放」滑桿或輸入值可以指定圖樣的大小。請拖移圖樣，將它放在圖層中；使用「靠齊原點」按鈕則可重設位置。如果沒有載入圖樣，便無法使用「圖樣」選項。

位置 指定「外部」、「內部」或「居中」等筆畫效果的位置。

範圍 控制為輪廓設定的光量部分或範圍。

大小 指定模糊的半徑和大小，或陰影的大小。

柔化 模糊陰影結果，減少不自然的感覺。

來源 指定內光量的來源。選擇「居中」可以套用從圖層內容中央散發的光量；選擇「邊緣」則可以套用從圖層內容內側邊緣散發的光量。

展開 套用模糊前先擴大邊界。

樣式 指定斜角的樣式：「內斜角」會在圖層內容的內邊緣建立斜角；「外斜角」會在圖層內容的外邊緣建立斜角；「浮雕」會以下方圖層為背景建立圖層內容的浮雕效果；「枕狀浮雕」會在下方圖層中建立圖層內容邊緣的蓋印效果；「筆畫浮雕」則會限定只在圖層所套用的筆畫效果邊界建立浮雕 (如果圖層沒有套用筆畫，就不會顯示「筆畫浮雕」效果)。

技術 斜角和浮雕效果可以使用「平滑」、「雕鑿硬邊」及「雕鑿柔邊」；「較柔」與「精確」適用於「內光量」和「外光量」效果。

平滑 會使邊緣略顯模糊，適用於所有類型的邊，不論是硬邊或柔邊。但是大尺寸時，它無法保留細部特性。

雕鑿硬邊 會使用距離測量技巧，對於消除鋸齒形狀的硬邊特別有用，例如文字。它比「平滑」技巧更能保留細微的特性。

雕鑿柔邊 會使用修改過的距離測量技巧，雖然不像「雕鑿硬邊」那麼精確，但更適用於較大範圍的邊。它比「平滑」技巧更能保留特性。

較柔 會套用模糊，適用於所有類型的邊，不論是硬邊或柔邊。但是用於大尺寸時，「較柔」便無法保留細部特性。

精確 會使用距離測量技巧建立光量，對於消除鋸齒形狀的硬邊特別有用，例如文字。它比「較柔」技巧更能保留特性。

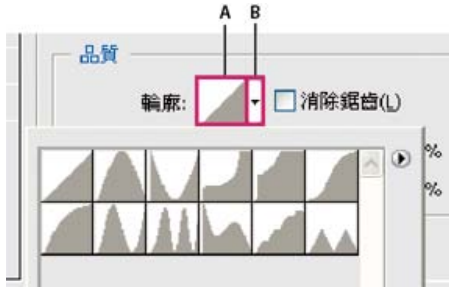
紋理 套用紋理。請使用「縮放」調整紋理的大小。如果您想在圖層移動時，讓紋理與圖層一起移動，請選取「連結圖層」。「負片效果」會使紋理反轉；「深度」會改變套用的紋理的角度和方向 (上/下)；「靠齊原點」可讓圖樣的原點與文件的原點一致 (如果取消選取「連結圖層」的話)，或是將原點放在圖層的左上角 (如果已經選取「連結圖層」的話)。請拖移紋理，將它放入圖層中。

使用輪廓修改圖層效果

[回到頁首](#)

建立自訂圖層樣式時，您可以使用輪廓，在指定範圍內控制「陰影」、「內陰影」、「內光暈」、「外光暈」、「斜角和浮雕」以及「緞面」等效果。例如，「陰影」上的「線性」輪廓會降低線性轉變時的不透明度。使用「自訂」輪廓建立獨特的陰影轉變。

您可以在「輪廓」彈出式面板和「預設集管理員」中，選取、重設、刪除或更改輪廓的預視。



陰影效果的「圖層樣式」對話框詳細內容

A. 按一下可以顯示輪廓編輯器對話框。 B. 按一下可以顯示彈出式面板。

建立自訂輪廓

1. 請在「圖層樣式」對話框中，選取「陰影」、「內陰影」、「內光暈」、「外光暈」、「斜角和浮雕」、「輪廓」或「緞面」效果。
2. 按一下「圖層樣式」對話框中的輪廓縮圖。
3. 按一下輪廓增加點，並以拖移方式調整輪廓。或者，輸入「輸入」和「輸出」的值。
4. 若要建立尖銳轉折，而非平滑轉折，請選取一點並按一下「轉折角」。
5. 若要將輪廓儲存到檔案中，請按一下「儲存」，並為輪廓命名。
6. 若要將輪廓儲存為預設集，請選擇「新增」。
7. 按一下「確定」。新的輪廓就會增加到彈出式面板的底部。

載入輪廓

❖ 請按一下「圖層樣式」對話框中的輪廓，並在「輪廓編輯器」對話框中選擇「載入」。移到包含要載入的輪廓程式庫的檔案夾，然後按一下「開啟」。

刪除輪廓

❖ 請按一下目前選取輪廓旁的反轉箭頭，檢視彈出式面板。按 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並按一下要刪除的輪廓。

為全部圖層設定整體光源角度

[回到頁首](#)

使用整體光源可以讓照射在影像上的光源看起來是同一個光源。

❖ 執行下列任一項作業：

- 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 整體光源」。在「整體光源」對話框中，輸入數值或拖移角度半徑，設定角度和高度，然後按一下「確定」。
- 在「陰影」、「內陰影」或「斜角」的「圖層樣式」對話框中，選取「使用整體光源」。在「角度」中輸入數值或拖移半徑，然後按一下「確定」。

整體光源會套用至使用整體光源角度的每一個圖層效果。

顯示或隱藏圖層樣式

[回到頁首](#)

當圖層擁有樣式時，「圖層」面板的圖層名稱右側便會出現「fx」圖示 。

隱藏或顯示影像中的全部圖層樣式

❖ 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 隱藏全部效果」或「圖層 > 圖層樣式 > 顯示全部效果」。

擴張或收合圖層面板中的圖層樣式

❖ 執行下列任一項作業：

- 按一下「增加圖層樣式」圖示  旁的三角形 ，展開套用在該圖層上的圖層效果清單。
- 按一下三角形，收合圖層效果。
- 若要擴張或收合群組內所套用的全部圖層樣式，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下群組旁的三角形或反轉三角形，這樣，套用到群組內所有圖層上的圖層樣式就會相對地展開或收合。

拷貝圖層樣式

[回到頁首](#)

若要將相同的效果套用到多個圖層中，拷貝及貼上樣式是非常簡單的方式。

在圖層之間拷貝圖層樣式

1. 從「圖層」面板中，選取含要拷貝的樣式的圖層。
2. 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 拷貝圖層樣式」。
3. 從面板中選取目標圖層，然後選擇「圖層 > 圖層樣式 > 貼上圖層樣式」。

貼上的圖層樣式會取代目標圖層上現有的圖層樣式。

以拖移方式在圖層之間拷貝圖層樣式

❖ 執行下列任一項作業：

- 在「圖層」面板中，按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並將單一圖層效果從一個圖層拖移到另一個圖層，以複製圖層效果，或是將「效果」列從一個圖層拖移到另一個圖層，以複製圖層樣式。
- 將一或多個圖層效果，從「圖層」面板拖移到影像中，即可將產生的圖層樣式套用到「圖層」面板中的最高圖層 (這個圖層的放置點包含像素)。

縮放圖層效果

[回到頁首](#)

圖層樣式可能已微調成指定尺寸的目標解析度和特性。使用「縮放效果」可以讓您縮放圖層樣式中的效果，而不縮放套用圖層樣式的物件。


1. 在「圖層」面板中選取圖層。
2. 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 縮放效果」。
3. 輸入百分比或拖移滑桿。
4. 選取「預視」，預視影像中的更改。
5. 按一下「確定」。

移除圖層效果



[回到頁首](#)

您可以從套用至圖層的樣式中移除個別效果，或是從圖層移除整個樣式。

從樣式中移除效果

1. 在「圖層」面板中，展開圖層樣式，以查看其效果。
2. 將效果拖移到「刪除」圖示 .

從圖層中移除樣式

1. 在「圖層」面板中，選取包含要移除之樣式的圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - 在「圖層」面板中，將「效果」列拖移到「刪除」圖示 .
 - 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 清除圖層樣式」。
 - 選取圖層，然後按一下「樣式」面板底部的「清除樣式」按鈕 .

將圖層樣式轉換為影像圖層

[回到頁首](#)

若要自訂或調整圖層樣式的外觀，可以將圖層樣式轉換為一般的影像圖層。將圖層樣式轉換為影像圖層之後，您可以用繪畫或套用指令和濾鏡的方式增強產生的結果。不過，您將無法再編輯原始圖層上的圖層樣式，而且，當您更改原始的影像圖層時，圖層樣式也不會隨著更新了。

備註： 這個程序所產生的圖層與使用圖層樣式所產生的圖案，可能不盡相同。建立新圖層時，可能會看到一個警告訊息。

1. 在「圖層」面板中，選取包含要轉換之圖層樣式的圖層。
2. 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 建立圖層」。

現在，您可以依照一般圖層的方式，修改及重新堆疊新的圖層。有些效果 (例如「內光暈」) 會轉換成剪裁遮色片中的圖層。

建立及管理預設樣式

[回到頁首](#)

您可以建立自訂樣式，並將它儲存為預設樣式，然後就可以從「樣式」面板取用此樣式。您可以將預設樣式儲存在樣式庫中，並在需要的時候從「樣式」面板載入或移除這些樣式。

建立新的預設樣式

1. 在「圖層」面板中，選取包含您想要儲存為預設集之樣式的圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - 按一下「樣式」面板的空白區域。
 - 在「樣式」面板的底部，按一下「建立新增樣式」按鈕。
 - 從「樣式」面板選單中，選擇「新增樣式」。
 - 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 混合選項」，然後按一下「圖層樣式」對話框中的「新增樣式」。
3. 輸入預設樣式的名稱、設定樣式選項，然後按一下「確定」。


重新命名預設樣式

❖ 執行下列任一項作業：

- 在「樣式」面板中，按兩下樣式。如果「樣式」面板設定將樣式顯示為縮圖，請在對話框中輸入新的名稱，然後按一下「確定」；或者，請直接在「樣式」面板中輸入新的名稱，然後按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)。
- 在「圖層樣式」對話框的「樣式」區域中選取樣式，然後從彈出式選單中選擇「重新命名樣式」、輸入新的名稱，然後按一下「確定」。
- 使用形狀或筆型工具時，請從選項列的「樣式」彈出式面板中選取樣式，然後從彈出式面板選單中選擇「重新命名樣式」。

刪除預設樣式

❖ 執行下列任一項作業：

- 將樣式拖移到「樣式」面板底部的「刪除」圖示 。
- 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下「樣式」面板中的圖層樣式。
- 在「圖層樣式」對話框的「樣式」區域中選取樣式，(請參閱套用預設樣式)，然後從彈出式選單中選擇「刪除樣式」。
- 使用形狀或筆型工具時，請從選項列的「圖層樣式」彈出式面板中選取樣式，然後從彈出式面板選單中選擇「刪除樣式」。

將一組預設樣式儲存為樣式庫

1. 執行下列任一項作業：
 - 從「樣式」面板選單中，選擇「儲存樣式」。
 - 在「圖層樣式」對話框的左側選取「樣式」，然後從彈出式選單中選擇「儲存樣式」。
 - 使用形狀或筆型工具時，請在選項列中按一下圖層樣式的縮圖。然後從彈出式面板選單中選擇「儲存樣式」。
2. 選擇樣式程式庫的位置、輸入檔案名稱，並按一下「儲存」。

您可以將程式庫儲存在任何位置；但是，如果將程式庫檔案放在預設的預設集位置內的「預設集/樣式」檔案夾中，當您重新啟動應用程式後，程式庫的名稱將會顯示在「樣式」面板選單的底部。

備註： 您也可以使用「預設集管理員」重新命名、刪除及儲存預設樣式的程式庫。

載入預設樣式的樣式庫

1. 在「樣式」面板、「圖層樣式」對話框或選項列中的「圖層樣式」彈出式面板中，按一下三角形。
2. 執行下列任一項作業：
 - 選擇「載入樣式」，將樣式庫加入目前的清單中。選取想要使用的程式庫檔案，按一下「載入」。
 - 選擇「取代樣式」指令，用不同的程式庫取代目前的清單。選取想要使用的程式庫檔案，按一下「載入」。
 - 選擇程式庫檔案 (顯示在面板選單的底部)。然後按一下「確定」取代目前的清單，或按一下「加入」加入目前的清單。
3. 若要回復成預設樣式的預設樣式庫，請選擇「重設樣式」。您可以取代目前的清單，或是將預設樣式庫附加到目前的清單。
備註： 您也可以使用「預設集管理員」載入及重設樣式庫。請參閱關於預設集管理員。



圖層構圖

- 關於圖層構圖
- 建立圖層構圖
- 套用和檢視圖層構圖
- 更改和更新圖層構圖
- 清除圖層構圖警告
- 刪除圖層構圖
- 轉存圖層構圖

關於圖層構圖

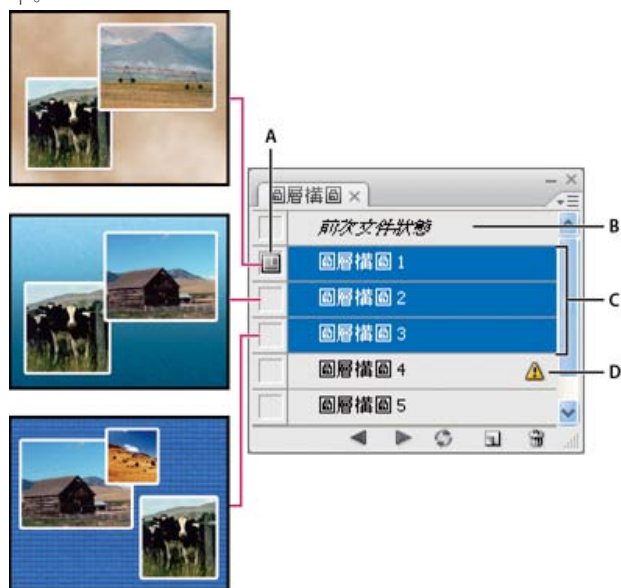
[回到頁首](#)

設計師通常會對頁面編排建立多種構圖，提供給客戶參考。透過圖層構圖，您可以在單一 Photoshop 檔中建立、管理和檢視多種形式的版面。

「圖層構圖」是「圖層」面板之狀態的快照。圖層構圖會記錄三種圖層選項：

- 圖層可見度，表示圖層目前為顯示或隱藏。
- 圖層在文件中的位置。
- 圖層外觀，表示圖層是否套用了圖層樣式，以及圖層的混合模式。

備註：和圖層效果不同的是，您無法更改所有圖層構圖的「智慧型濾鏡」設定。一旦「智慧型濾鏡」套用至圖層，它就會出現在影像的所有圖層構圖中。



圖層構圖面板

A. 套用圖層構圖圖示 B. 前次文件狀態 C. 選取的構圖 D. 圖層構圖無法完全復原的圖示

建立圖層構圖

[回到頁首](#)


1. 選擇「視窗 > 圖層構圖」，顯示「圖層構圖」面板。
2. 按一下「圖層構圖」面板底部的「新增圖層構圖」按鈕。新的構圖反映「圖層」面板中目前圖層的狀態。
3. 在「新增圖層構圖」對話框中，為構圖命名、加入描述性註解，然後選擇要套用到圖層的選項：「可見度」、「位置」和「外觀」。
4. 按一下「確定」。您選擇的選項已儲存為預設值，供您下次構圖使用。
💡 若要複製構圖，請在「圖層構圖」面板中選取構圖，然後將構圖拖移到「新增圖層構圖」按鈕。

套用和檢視圖層構圖

[回到頁首](#)

❖ 在「圖層構圖」面板中，執行下列任一項作業：


- 若要檢視圖層構圖，必須先在文件中套用該構圖。於選取的構圖旁，按一下「套用圖層構圖」圖示 

- 若要依次檢視所有圖層構圖，請使用面板底部的「上一個」◀和「下一個」▶按鈕。(若要依次檢視特定構圖，請先選取這些構圖。)
- 若要將文件復原到選擇圖層構圖之前的狀態，請按一下位於面板頂端「前次文件狀態」旁的「套用圖層構圖」圖示.

更改和更新圖層構圖


[回到頁首](#)

如果變更了圖層構圖的組態，您必須更新它。

1. 在「圖層構圖」面板中選取圖層構圖。
2. 變更圖層的可見度、位置或樣式。您可能必須變更圖層構圖的選項，以記錄這些變更。
3. 若要變更構圖選項，請從面板選單中選取「圖層構圖選項」，並選取其他選項，記錄圖層的位置和樣式。
4. 按一下面板底部的「更新圖層構圖」按鈕.

清除圖層構圖警告

[回到頁首](#)

某些動作會讓圖層構圖變成無法完全復原的狀態。刪除圖層、合併圖層或將圖層轉換為背景時，就會發生這種狀況。如果發生這一類的情況，圖層構圖名稱旁邊會出現警示圖示.


❖ 執行下列任一項作業：

- 如果不理會警示訊息，即可能遺失一或多個圖層，其他已儲存的參數則可能可以保存下來。
- 更新構圖雖然會造成之前擷取的參數遺失，但卻會使構圖成為最新的版本。
- 請按一下警示圖示，查看圖層構圖為何無法適當復原的說明訊息。選擇「清除」以移除警示圖示，其他圖層保持不變。
- 在警示圖示上按一下右鍵 (Windows) 或按住 Control 鍵並按一下警示圖示 (Mac OS)，就會看見可讓您選擇「清除圖層構圖警告」或「清除所有圖層構圖警告」指令的彈出式選單。

刪除圖層構圖

[回到頁首](#)

❖ 執行下列任一項作業：

- 在「圖層構圖」面板中選取圖層構圖，然後按一下面板中的「刪除」圖示，或從面板選單中選擇「刪除圖層構圖」。
- 將圖層構圖拖移到面板中的「刪除」圖示上。

轉存圖層構圖

[回到頁首](#)

您可以將圖層構圖轉存成個別檔案。

❖ 選擇「檔案 > 指令碼 > 將圖層構圖存成檔案」然後選擇檔案類型並設定目的地。

備註： 請注意，您也可以轉存到「網路相片收藏館」(WPG)，但您的電腦上必須安裝選擇性的「網路相片收藏館」增效模組。您可以在安裝光碟的「小工具」檔案夾中找到增效模組。



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

穿透其他圖層而顯露出內容

建立穿透

[回到頁首](#)

建立穿透

穿透選項可以讓您指定會「穿透」其他圖層而顯露出內容的圖層。例如，您可以使用文字圖層穿透色彩調整圖層，用原始的顏色顯現一部分影像。

規劃穿透效果時，您必須決定用來建立穿透形狀的圖層、被穿透的圖層，以及所要顯露的圖層。如果想要顯現背景以外的圖層，可以將您要使用的圖層置入群組或剪裁遮色片中。



將背景圖層淺穿透出的農場標誌

1. 請在「圖層」面板中，執行下列任一項作業：
 - 若要顯現背景，請將會建立穿透的圖層放在要被穿透的圖層上方，並確認影像最底部的圖層是「背景」圖層 (請選擇「圖層 > 新增 > 圖層背景」，將一般圖層轉換為「背景」圖層)。
 - 若要顯現背景上方的圖層，請將您要穿透的圖層置入群組中。群組中最上面的圖層會穿透群組的圖層直到群組下方的下一個圖層。
 - 若要顯現剪裁遮色片的基本圖層，請將您要使用的圖層置入剪裁遮色片中 (請參閱使用剪裁遮色片遮住圖層)。請確認已經為基本圖層選取了「混合剪裁圖層為群組」選項 (請參閱群組混合效果)。
2. 選取最上面的圖層 (即將建立穿透的圖層)。
3. 若要顯示混合選項，請按兩下圖層 (圖層名稱或縮圖外面的任何地方)，選擇「圖層 > 圖層樣式 > 混合選項」，或是從「圖層」面板選單中選擇「混合選項」。
備註： 若要檢視文字圖層的混合選項，請選擇「圖層 > 圖層樣式 > 混合選項」，或是從「圖層」面板選單底部的「增加圖層樣式」按鈕，選擇「混合選項」。
4. 從「穿透」彈出式選單中選擇選項：
 - 選取「淺」可穿透到第一個可能的停止點，例如，圖層群組後的第一個圖層，或是剪裁遮色片的基本圖層。
 - 選取「深」可穿透到背景。如果沒有背景，「深」就會產生透明的穿透效果。
備註： 如果您沒有使用圖層群組或剪裁遮色片，那麼「淺」或「深」就會建立可顯現背景圖層的穿透 (如果最下面的圖層不是背景圖層，就會產生透明的穿透效果)。
5. 若要建立穿透效果，請執行下列任一項作業：
 - 降低填滿不透明設定。
 - 使用「混合模式」選單中的選項，更改混合模式以顯現下面的像素。
6. 按一下「確定」。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

建立及管理圖層與群組

建立圖層與群組

檢視群組裡的圖層和群組

顯示或隱藏圖層、群組或樣式



[回到頁首](#)

建立圖層與群組

新圖層會出現在「圖層」面板中選取的圖層上方，或是選取的群組裡面。

建立新圖層或群組

1. 執行下列任一項作業：

- 若要使用預設選項建立新的圖層或群組，請按一下「圖層」面板中的「建立新圖層」按鈕  或「新增群組」按鈕 。
- 選擇「圖層 > 新增 > 圖層」或選擇「圖層 > 新增 > 群組」。
- 從「圖層」面板選單中，選擇「新增圖層」或「新增群組」。
- 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並按一下「圖層」面板中的「建立新圖層」按鈕或「新增群組」按鈕，顯示「新增圖層」對話框並設定圖層選項。
- 按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，並按一下「圖層」面板中的「建立新圖層」按鈕或「新增群組」按鈕，在目前選取的圖層下方增加圖層。

2. 設定圖層選項，然後按一下「確定」：

名稱 指定圖層或群組的名稱。

使用上一個圖層建立剪裁遮色片 這個選項不適用於群組 (請參閱使用剪裁遮色片遮住圖層)。

顏色 為「圖層」面板中的圖層或群組指定顏色。

模式 指定圖層或群組的混合模式 (請參閱混合模式)。

不透明 指定圖層或群組的不透明度。


以模式-中性色填滿 以預設的中性色填滿圖層。

備註： 若要增加目前選取的圖層至新群組，請選擇「圖層 > 群組圖層」或按 **Shift** 再按一下「圖層」面板下方的「新增群組」按鈕。

從現有檔案建立圖層

1. 從 Windows 或 Mac OS 拖移檔案圖示至 Photoshop 中的開啟影像。
2. 移動、縮放或旋轉讀入的影像。(請參閱在 Photoshop 中置入檔案。)
3. 請按下 **Enter** 鍵或 **Return** 鍵。

Photoshop 預設會建立智慧型物件圖層。若要從拖移檔案建立標準圖層，請取消選取「一般」偏好設定中的「以智慧型物件放置或拖移點陣化影像」。

 如果放置的檔案是多圖層影像，則會在新圖層中出現平面化版本。若要拷貝各別圖層，請將它們複製至其他影像中。(請參閱複製圖層。)

使用另一個圖層的效果建立圖層

1. 在「圖層」面板中選取現有圖層。
2. 將圖層拖移到「圖層」面板底部的「建立新圖層」按鈕。新建立的圖層即會包含現有圖層的所有效果。

將選取範圍轉換為新圖層

1. 建立選取範圍。
2. 執行下列任一項作業：
 - 選擇「圖層 > 新增 > 拷貝的圖層」，將選取範圍拷貝到新圖層中。
 - 選擇「圖層 > 新增 > 剪下的圖層」，將選取範圍剪下並貼入到新圖層中。

備註： 您必須點陣化「智慧型物件」或形狀圖層，才能啟動這些指令。

檢視群組裡的圖層和群組

❖ 執行下列任一項作業以開啟群組：

- 按一下檔案夾圖示  左側的三角形。
- 在檔案夾圖示左側的三角形上按一下右鍵 (Windows)，或按住 **Control** 鍵 (Mac OS) 並按一下三角形，然後選擇「開啟此群組」。
- 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下三角形，開啟或關閉群組和其中的嵌套群組。

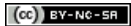
顯示或隱藏圖層、群組或樣式

❖ 請在「圖層」面板中，執行下列任一項作業：

- 按一下圖層、群組或圖層效果旁的眼睛圖示 ，隱藏它在文件視窗中的內容。再按一下該欄，可以重新顯示內容。若要檢視樣式和效果的眼睛圖示，請按一下「面板」中的「顯現效果」圖示 。
- 從「圖層」選單中選擇「顯示圖層」或「隱藏圖層」。
- 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並按一下眼睛圖示 ，只顯示該圖層或群組的內容。Photoshop 會記憶所有圖層在隱藏前的可見度狀態。如果您沒有更改任何其他圖層的可見度，按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並按一下相同的眼睛圖示，以復原原來的可見度設定。
- 拖移眼睛欄可以更改「圖層」面板中多個項目的可見度。

備註： 只有可見圖層可以列印出來。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

以自動混合圖層組合影像

自動混合圖層

[回到頁首](#)

自動混合圖層

使用「自動混合圖層」指令，可在最後複合影像中以平滑的轉變來接合或組合影像。「自動混合圖層」會視需要對各個圖層套用圖層遮色片，遮去曝光過度或不足的區域或內容。「自動混合圖層」只能用於 RGB 或灰階影像，不適用於智慧型物件、視訊圖層、3D 圖層或背景圖層。

在「自動混合圖層」指令的多種用途中，您可以混合場景中不同焦距區的多個影像，以達到具有延伸景深的複合影像。同樣的，您也可以混合場景中不同照明的多個影像，建立複合影像。除了組合場景中的影像，您還能將影像接合為全景圖。(不過，使用 **Photomerge** 指令從多個影像產生全景圖，會是比較好的做法)。

「自動混合圖層」指令會視需要對各個圖層套用遮色片，遮去曝光過度或不足的區域或內容，製作出平順自然的複合影像。

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎?



景深混合

Martin Evening

透過此 **Adobe Photoshop for Photographers** 書摘，深入瞭解更多細節。

1. 拷貝或置入您想在同一個文件中合併的影像。

每個影像都會置於各自的圖層中，請參閱複製圖層。

2. 選取您要混合的圖層。
3. (選擇性) 對齊圖層。

您可以手動對齊圖層，也可以使用「自動對齊圖層」指令，請參閱自動對齊影像圖層。

4. 在圖層仍為選取的狀態下，選擇「編輯 > 自動混合圖層」。
5. 選取自動混合目標：

全景 將重疊圖層混合為全景影像。

堆疊影像 混合每個對應區域中的最佳細節。此選項用於對齊圖層可獲得最佳效果。

備註：堆疊影像可讓您混合場景中不同焦距區或不同照明的多個影像，以達到所有影像的最佳效果 (您必須先自動對齊影像)。

6. 選取「無縫色調和色彩」以調整混合時的色彩和色調。
7. 按一下「確定」。

 如需有關使用「自動對齊」和「自動混合」來建立全景圖以及增加景深的影片，請參閱 www.adobe.com/go/Invid4120_ps_tw。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

混合模式

混合模式說明

混合模式範例

在選項列中指定的混合模式可以控制影像中，像素受繪畫或編輯工具的影響程度。將混合模式的效果視覺化時，可以使用下列色彩來考慮，對您會很有幫助：

- 「基本色彩」是指影像中的原始顏色。
- 「混合色彩」是指使用繪畫或編輯工具所套用的顏色。
- 結果色彩是指混合後所產生的顏色。

混合模式說明

[回到頁首](#)





請從選項列的「模式」彈出式選單中選擇。

備註： 32 位元的影像僅能使用下列混合模式：「正常」、「溶解」、「變暗」、「色彩增值」、「變亮」、「線性加亮 (增加)」、「差異化」、「色相」、「飽和度」、「顏色」、「明度」、「顏色變亮」和「顏色變暗」。

正常 將每一個像素編輯或繪製成結果色彩，這是預設模式 (在處理點陣圖或索引色影像時，「正常」模式稱為高反差)。

溶解 將每一個像素編輯或繪製成結果色彩，但是，結果色彩是根據任何像素所在位置的不透明度，以基本色彩或混合色彩隨機取代像素的結果。

下置 只在圖層的透明部分編輯或繪畫。這個模式只能用於已取消選取「鎖定透明像素」的圖層，它的效果類似在透明片 (乙酸脂薄片) 透明區域的背面進行繪畫。

清除 編輯或繪製每一個像素，讓它變成透明。這個模式可用於「形狀」工具 (如果已選取填色區域 )、「油漆桶」工具 、「筆刷」工具 、「鉛筆」工具 、「填滿」指令和「筆畫」指令。圖層必須取消選取「鎖定透明像素」，才能使用此模式。

變暗 查看每一個色版的顏色資訊，並選取基本或混合色彩 (兩者中較暗的那一個) 做為結果色彩。比混合色彩亮的像素會被取代，比混合色彩暗的像素不會改變。

色彩增值 查看色版中的顏色資訊，並以混合色彩增值基本色彩。結果色彩永遠是較暗的顏色。以黑色增值任何顏色都會產生黑色，但是以白色增值任何顏色，不會改變原來的顏色。當您使用黑色或白色以外的顏色繪畫時，使用繪圖工具所繪製的連續筆畫會產生逐漸變暗的顏色。這個效果類似於使用多個麥克筆在影像上繪圖。

加深顏色 查看每一個色版中的顏色資訊，同時讓基本色彩變暗，以增加對比的方式反映出混合色彩。與白色混合不會產生改變。

線性加深 查看每一個色版中的顏色資訊，同時讓基本色彩變暗，以減少對比的方式反映出混合色彩。與白色混合不會產生改變。

變亮 查看每一個色版的顏色資訊，並選取基本或混合色彩 (兩者中較亮的那一個) 做為結果色彩。比混合色彩暗的像素會被取代，比混合色彩亮的像素不會改變。

濾色 查看每一個色版的顏色資訊，並將混合色彩和基本色彩的倒數相乘。結果色彩永遠是較亮的顏色。使用黑色濾色不會改變原來的顏色，使用白色濾色則會產生白色。這個效果類似於在多張相片投影片上相互投射。

加亮顏色 查看每一個色版中的顏色資訊，透過減少兩者間的對比，讓基本色彩變亮以反映出混合色彩。與黑色混合不會產生任何改變。

線性加亮 (增加) 查看每一個色版中的顏色資訊，同時讓基本色彩變亮，以增加對比的方式反映出混合色彩。與黑色混合不會產生任何改變。

覆蓋 根據基本色彩，增值或以濾色篩選顏色。圖樣或顏色會覆蓋現有的像素，但同時會保留基本色彩的亮部和陰影。基本色彩並不會被取代，它會與混合色彩混合，反映原始色彩的明暗。

柔光 根據混合色彩，讓顏色變暗或變亮。這個效果類似在影像上照射擴散的聚光燈。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，影像就會像加亮過一般變亮，如果漸變顏色比 50% 的灰色深，那麼影像會暗化，就像是色彩加深。使用純黑或純白繪畫，會產生很清楚的較暗或較亮區域，但不會得到純黑或純白的結果。

實光 根據混合色彩，增值或以濾色篩選顏色。這個效果類似於在影像上照射刺眼的聚光燈。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，影像就會像以濾色篩選過一般變亮。這對於增加影像中的亮部很有幫助。如果混合色彩比 50% 灰階暗，影像就會像增值過一般變暗。這對於增加影像中的陰影很有幫助。使用純黑色或純白色繪畫，會產生純黑色或純白色。

強烈光源 依照混合色彩，用增加或減少對比的方式，將顏色加深或加亮。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，減少對比會使影像變亮；如果混合色彩比 50% 灰階暗，增加對比會使影像變暗。

線性光源 依照混合色彩，用增加或減少亮度的方式，將顏色加深或加亮。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，增加亮度會使影像變亮；如果混合色彩比 50% 灰階暗，減少亮度會使影像變暗。

小光源 依照混合色彩取代顏色。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，比混合色彩暗的像素會被取代，比混合色彩亮的像素不會改變。如果混合色彩比 50% 灰階暗，比混合色彩亮的像素會被取代，比混合色彩暗的像素不會改變。這對於增加影像中的特殊效果很有用。

實色疊印混合 將混合色彩的紅、綠和藍色版值，加到基本色彩的 RGB 值中。如果某個色版加總的結果數值大於或等於 255，其值便為 255，如果加總值小於 255，其值則為 0。因此，所有的混合像素都會有紅、綠和藍色的色版值，而且數值不是 0 就是 255。如此會將所有像素都改變為主要加色 (紅色、綠色或藍色)、白色或黑色。

備註： 至於 CMYK 影像，「實色疊印混合」會將所有像素都改變為主要減色 (青色、黃色或洋紅色)、白色或黑色。最大顏色值為 100。

差異化 查看色版中的顏色資訊，並根據基本色彩和混合色彩兩者中亮度值較大的來決定從基本色彩中減去混合色彩，或從混合色彩中減去基本色彩。與白色混合會反轉基本色彩值，與黑色混合不會產生任何改變。

排除 所建立的效果與「差異化」模式類似，但對比效果較低。與白色混合會反轉基本色彩值，與黑色混合不會產生任何改變。

減去 查看色版中的顏色資訊，並從基本色彩中減去混合色彩。在 8 位元和 16 位元影像中，任何產生的負值都會修剪為零。

分割 查看色版中的顏色資訊，並從基本色彩中分割混合色彩。

色相 所建立的結果色彩具有基本色彩的明度和飽和度，以及混合色彩的色相。

飽和度 所建立的結果色彩具有基本色彩的明度和色相，以及混合色彩的飽和度。在沒有飽和度 (飽和度為 0，即為灰色) 的區域中，以這個模式繪畫不會造成任何改變。

顏色 所建立的結果色彩具有基本色彩的明度，以及混合色彩的色相和飽和度。這會保留影像中的灰階，因此可以用來為單色影像著色，以及調整彩色影像的濃淡。

明度 所建立的結果色彩具有基本色彩的色相和飽和度，以及混合色彩的明度。這個模式建立「顏色」模式的負片效果。

顏色變亮 這個模式會比較混合色彩和基本色彩全部色版值的總和，並顯示數值較高那個的顏色。因此「顏色變亮」不同於「變亮」混合模式，它並不會產生第三種顏色；而「變亮」模式則會從基本以及混合色彩中，選擇兩者最高的色版值來建立結果色彩。



顏色變暗 這個模式會比較混合色彩和基本色彩全部色版值的總和，並顯示數值較低那個的顏色。因此「顏色變暗」不同於「變暗」混合模式，它並不會產生第三種顏色；而「變暗」模式則會從基本以及混合色彩中，選擇兩者最低的色版值來建立結果色彩。

混合模式範例

[回到頁首](#)

這些範例顯示使用各混合模式之影像表面的繪畫部分。

如需混合模式的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0012_tw。

 原始影像	 正常, 100% 不透明度	 正常, 50% 不透明度	 溶解, 50% 不透明度
 下置	 清除	 變暗	 色彩增值
 加深顏色	 線性加深	 變亮	 濾色
 加亮顏色	 線性加亮 (增加)	 覆蓋	 柔光
 實光	 強烈光源	 線性光源	 小光源



實色疊印混合



差異化



排除



減去



分割



色相



飽和度



顏色



明度, 80% 不透明度



顏色變亮



顏色變暗



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

套用智慧型濾鏡

關於智慧型濾鏡
套用智慧型濾鏡
編輯智慧型濾鏡
隱藏智慧型濾鏡
重新排列、複製或刪除智慧型濾鏡
遮住智慧型濾鏡

關於智慧型濾鏡

[回到頁首](#)

任何套用至「智慧型物件」的濾鏡，就是「智慧型濾鏡」。在「圖層」面板中，「智慧型濾鏡」會顯示在所套用之「智慧型物件」的下方。您可以調整、移除或隱藏「智慧型濾鏡」，由此可見它們是非破壞性的。

您可以套用任何 Photoshop 濾鏡 (已啟用「智慧型濾鏡」功能者)—除了「摘取」、「液化」、「圖樣製作器」和「消失點」以外—做為「智慧型濾鏡」。此外，您也可以套用「陰影/亮部」和「綜觀變量」調整做為「智慧型濾鏡」。

若要使用「智慧型濾鏡」，請先選取一個「智慧型物件」圖層，再選擇一個濾鏡，然後設定濾鏡選項。套用「智慧型濾鏡」後，您便可以進行調整、重新排列或刪除濾鏡。

檢視「智慧型濾鏡」時，若要展開或收合濾鏡，請在「圖層」面板「智慧型物件」圖層的右方，按一下「智慧型濾鏡」圖示旁的三角形。(也可以利用這種作法顯示或隱藏「圖層樣式」)。或者，請從「圖層」面板選單中選擇「圖層面板選項」，然後再選取對話框中的「擴張新效果」。

您可以使用濾鏡遮色片，選擇性地遮蔽「智慧型濾鏡」的效果。

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎?




視覺範例：智慧型濾鏡

Martin Evening

透過此 Adobe Photoshop for Photographers 書摘，深入瞭解更多細節。

套用智慧型濾鏡

[回到頁首](#)

 如需觀賞有關套用智慧型濾鏡的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0004_tw。

1. 執行下列任一項作業：

- 若要將「智慧型濾鏡」套用至整個「智慧型物件」圖層，請在選取「圖層」面板中選取圖層。
- 如果只要針對某個「智慧型物件」圖層上的選取區域，套用「智慧型濾鏡」的效果，請先選取範圍。
- 若要對一般圖層套用「智慧型濾鏡」，請選取圖層，並選擇「濾鏡 > 轉換成智慧型濾鏡」，然後按一下「確定」。

2. 執行下列任一項作業：

- 從濾鏡選單中選擇一個濾鏡。除了「摘取」、「液化」、「圖樣製作器」和「消失點」濾鏡以外，您可以選擇任何濾鏡，包括支援「智慧型濾鏡」的協力廠商濾鏡。
- 選擇「影像 > 調整 > 陰影/亮部」或「影像 > 調整 > 綜觀變量」。

備註： 如果使用「濾鏡收藏館」套用一或多個濾鏡，程式會將這些濾鏡組成群組，並以「濾鏡收藏館」為名顯示於「圖層」面板中。但可以按兩下某一個「濾鏡收藏館」項目，個別地編輯各個濾鏡。

3. 設定濾鏡選項，然後按一下「確定」。

在「圖層」面板中，「智慧型濾鏡」會顯示於「智慧型物件」圖層下方的「智慧型濾鏡」行之下。如果您在「圖層」面板的「智慧型濾鏡」旁，看見其旁出現警告圖示，就表示該濾鏡不適用於影像所使用的色彩模式或顏色深度。

套用「智慧型濾鏡」後，您可以將其 (或整組「智慧型濾鏡」群組) 拖移到「圖層」面板中的其他「智慧型物件」圖層上；請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並拖移「智慧型濾鏡」。但您不能將「智慧型濾鏡」拖移至一般圖層上。

[回到頁首](#)

編輯智慧型濾鏡

只要「智慧型濾鏡」含有可編輯的設定，您隨時都可以編輯這些設定。您也可以編輯「智慧型濾鏡」的混合選項。


備註：編輯「智慧型濾鏡」時，您無法預視堆疊於其上的濾鏡。當您完成「智慧型濾鏡」的編輯後，Photoshop 才會再次顯示堆疊於其上的濾鏡。

編輯智慧型濾鏡設定

1. 在「圖層」面板中，按兩下「智慧型濾鏡」。
2. 設定濾鏡選項，然後按一下「確定」。

編輯智慧型濾鏡混合選項



編輯「智慧型濾鏡」混合選項的方式，跟在一般圖層上套用濾鏡時使用「淡化」指令很類似。

1. 在「圖層」面板中，按兩下位於「濾鏡」旁的「編輯混合選項」圖示 。
2. 設定混合選項，然後按一下「確定」。

隱藏智慧型濾鏡

[回到頁首](#)

❖ 執行下列任一項作業：

- 若要隱藏單一個「智慧型濾鏡」，請在「圖層」面板中，按一下「智慧型濾鏡」旁的眼睛圖示 。若要顯示「智慧型濾鏡」，請再按一次此欄位。
- 若要隱藏某個「智慧型物件」圖層上的所有「智慧型濾鏡」，請在「圖層」面板中，按一下「智慧型濾鏡」一行旁的眼睛圖示 。若要顯示這些「智慧型濾鏡」，請再按一次此欄位。

重新排列、複製或刪除智慧型濾鏡

[回到頁首](#)

您可以重新排列「圖層」面板中的「智慧型濾鏡」，複製這些濾鏡；或者，如果不想再對「智慧型物件」套用這些「智慧型濾鏡」時，您也可以刪除這些濾鏡。

重新排列智慧型濾鏡

❖ 在「圖層」面板中，視需要在清單中上下拖移某個「智慧型濾鏡」。(按兩下「濾鏡收藏館」可重新排序任何收藏館濾鏡。)


Photoshop 會從最底部一路向上套用「智慧型濾鏡」。

複製智慧型濾鏡

❖ 在「圖層」面板中，請按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS)，並將所欲複製的「智慧型濾鏡」，從某個「智慧型物件」拖移至另一個「智慧型物件」，或拖移至「智慧型濾鏡」清單中的新位置。

備註：若要複製所有的「智慧型濾鏡」，請按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS)，再拖移「智慧型物件」圖層旁的「智慧型濾鏡」圖示。

刪除智慧型濾鏡

- 若要刪除某一個「智慧型濾鏡」，請將其拖移至「圖層」面板底部的「刪除」圖示上 。
- 若要刪除某一個「智慧型物件」圖層上的所有「智慧型濾鏡」，請選取該「智慧型物件」圖層，然後選擇「圖層 > 智慧型物件 > 清除智慧型濾鏡」。

遮住智慧型濾鏡

[回到頁首](#)

當您將「智慧型濾鏡」套用至「智慧型物件」時，Photoshop 會在「圖層」面板中該「智慧型物件」下方的「智慧型濾鏡」行中，顯示一個空白 (白色) 的遮色片縮圖。根據預設，這個遮色片會顯示完整的濾鏡效果 (如果是先選取了選取範圍，再套用「智慧型濾鏡」的話，Photoshop 會在「圖層」面板的「智慧型濾鏡」行中顯示適當的遮色片，而不會顯示空白遮色片)。

您可以使用濾鏡遮色片，選擇性地遮住「智慧型濾鏡」。使用遮色片遮住「智慧型濾鏡」時，遮色片會遮蔽所有「智慧型濾鏡」的效果，也就是說您無法只遮住個別的「智慧型濾鏡」。

濾鏡遮色片的運作方式非常類似於圖層遮色片，很多圖層遮色片的使用技巧也適用於濾鏡遮色片。和圖層遮色片一樣，濾鏡遮色片是以 Alpha 色版的方式儲存於「色版」面板中，而您也可以將它們的邊界載入為選取範圍。

如同圖層遮色片一樣，您也可以將遮色片上繪畫，以黑色塗繪的區域會隱藏起來，以白色塗繪的區域會顯示出來，而以灰色陰影塗繪的區域則會以不同的透明度層級顯示。

使用「遮色片」面板中的控制項，可以變更濾鏡遮色片濃度、增加羽化至遮色片邊緣，或反轉遮色片。

備註：依預設，圖層遮色片會連結至一般圖層或「智慧型物件」圖層。因此當您使用「移動」工具移動圖層遮色片或圖層時，兩者會像群組似地同時移動。


遮住智慧型濾鏡效果

1. 在「圖層」面板中，按一下濾鏡遮色片縮圖，讓它變成作用中。

遮色片縮圖周圍會出現邊框。

2. 選取任何編輯或繪畫工具。

3. 執行下列任一項作業：

- 若要隱藏濾鏡的某些部分，請以黑色塗繪遮色片。
- 若要顯示濾鏡的某些部分，請以白色塗繪遮色片。
- 若要稍微顯示濾鏡，請以灰色塗繪遮色片。
-  您也可以對濾鏡遮色片套用影像調整和濾鏡效果。

變更濾鏡遮色片不透明度或羽化遮色片邊緣

1. 按一下濾鏡遮色片縮圖或選取「圖層」面板中的「智慧型物件」圖層，然後按一下「遮色片」面板中的「濾鏡遮色片」按鈕。

2. 在「遮色片」面板中，拖移「濃度」滑桿可調整遮色片不透明度，拖移「羽化」滑桿則可將羽化套用至遮色片邊緣。請參閱調整遮色片不透明度或邊緣。

備註：「遮色片邊緣」選項不適用於濾鏡遮色片。

反轉濾鏡遮色片

❖ 按一下「圖層」面板中的濾鏡遮色片縮圖，然後按一下「遮色片」面板中的「反轉」。

只顯示濾鏡遮色片


❖ 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (MacOS)，再按一下「圖層」面板中的濾鏡遮色片縮圖。若要顯示「智慧型物件」圖層，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (MacOS)，然後再次按一下濾鏡遮色片縮圖。

移動或拷貝濾鏡遮色片

- 若要將遮色片移動至另一個「智慧型濾鏡效果」，請將該遮色片拖移至其他「智慧型濾鏡效果」。
- 若要拷貝遮色片，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並將遮色片拖移到其他「智慧型濾鏡效果」。


關閉濾鏡遮色片

❖ 執行下列任一項作業：

- 在「圖層」面板中，按住 **Shift** 鍵並按一下濾鏡遮色片縮圖。
- 按一下「圖層」面板中的濾鏡遮色片縮圖，然後按一下「遮色片」面板中的「關閉/啟動遮色片」按鈕 .
- 選擇「圖層 > 智慧型濾鏡 > 關閉濾鏡遮色片」。

濾鏡遮色片縮圖之上便會出現一個紅色的 **X**，而且在「智慧型濾鏡」中也不會看見遮色片的效果。若要重新啟動遮色片，請按住 **Shift** 鍵然後再按一次該濾鏡遮色片縮圖。

刪除智慧型濾鏡遮色片

- 按一下「圖層」面板中的濾鏡遮色片縮圖，然後按一下「遮色片」面板中的「刪除」圖示 .
- 在「圖層」面板中，將所欲刪除的濾鏡遮色片縮圖拖移至「刪除」圖示上。
- 選取所欲刪除的「智慧型濾鏡效果」，然後選擇「圖層 > 智慧型濾鏡 > 刪除濾鏡遮色片」。

增加濾鏡遮色片

刪除了某個濾鏡遮色片後，您可以接著增加另一個遮色片。

- 若要增加空白遮色片，請選取「智慧型物件」圖層並按一下「遮色片」面板中的「濾鏡遮色片」按鈕。
- 若要根據選取範圍增加遮色片，請先選取範圍，然後在「圖層」面板中，以滑鼠右鍵 (Windows) 按一下或者按住 **Control** 鍵並按一下 (Mac OS)「智慧型濾鏡」行，再選擇「增加濾鏡遮色片」。

更多說明主題



法律注意事項 | 線上隱私權政策

對齊圖層


對齊在不同圖層上的物件

平均分配圖層與群組

自動對齊影像圖層

[回到頁首](#)

對齊在不同圖層上的物件


您可以使用「移動」工具  對齊圖層和群組的內容。(請參閱移動圖層的內容)。

1. 執行下列任一項作業：

- 若要對齊多個圖層，請使用「移動」工具或在「圖層」面板中選取圖層或群組。
- 若要將一或多個圖層的內容對齊選取範圍的邊框，請在影像中建立選取範圍，然後在「圖層」面板中選取圖層。請使用這種方法對齊影像中的任何一個指定點。

2. 選擇「圖層 > 對齊」或「圖層 > 使圖層對齊選取範圍」，並從次選單中選擇指令。這些指令都可在「移動」工具選項列中的「對齊」按鈕找到。

頂端邊緣  將選取圖層上頂端的像素，對齊所有選取圖層上最頂端的像素，或是對齊選取範圍邊框的頂端邊緣。

垂直居中  將每一個選取圖層上的垂直居中像素，對齊所有選取圖層的垂直居中像素，或是對齊選取範圍邊框的垂直居中位置。

底部邊緣  將選取圖層上底部的像素，對齊選取圖層上最底部的像素，或是對齊選取範圍邊框的底部邊緣。

左側邊緣  將選取圖層上左側的像素，對齊最左邊圖層上左側的像素，或是對齊選取範圍邊框的左側邊緣。

水平居中  將選取圖層上的水平居中像素，對齊所有選取圖層的水平居中像素，或是對齊選取範圍邊框的水平居中位置。


右側邊緣  將連結圖層上右側的像素，對齊所有選取圖層上最右邊的像素，或是對齊選取範圍邊框的右側邊緣。

[回到頁首](#)


平均分配圖層與群組

1. 選取三個或三個以上的圖層。


2. 選擇「圖層 > 均分」，然後選擇某個指令。或者，選取「移動」工具 ，然後在選項列中按一下「均分」按鈕。

頂端邊緣  從每個圖層的頂端像素開始，以平均的間隔分隔圖層。

垂直居中  從每個圖層的垂直居中像素開始，以平均的間隔分隔圖層。

底部邊緣  從每個圖層的底部像素開始，以平均的間隔分隔圖層。

左側邊緣  從每個圖層最左側的像素開始，以平均的間隔分隔圖層。

水平居中  從每個圖層的水平居中位置開始，以平均的間隔分隔圖層。

右側邊緣  從每個圖層最右側的像素開始，以平均的間隔分隔圖層。

[回到頁首](#)

自動對齊影像圖層


「自動對齊圖層」指令會根據不同圖層上的相近內容，例如轉折角和邊緣等，自動對齊各圖層。您可以自行指定以某個圖層做為參考圖層，也可以讓 Photoshop 自動選擇參考圖層。選定參考圖層後，其他圖層便會以參考圖層為準對齊，也就是相符的內容會相疊在一起。

利用「自動對齊圖層」指令，您便可以使用以下數種方式組合影像：

- 取代或刪除具有相同背景的影像部分。對齊影像後，再利用遮色片或混合效果，將各個影像的部分合併成一個影像。
- 將具有重疊內容的影像結合在一起。
- 如果拍攝視訊時背景為靜態，您便可以先將影格轉換為圖層，然後再同時對多個影格進行內容新增或刪除的動作。

1. 拷貝或置入您想在同一個文件中對齊的影像。

每個影像都會置於各自的圖層中，請參閱複製圖層。

 您可以利用指令碼將多個影像載入圖層。選擇「檔案 > 指令碼 > 將檔案載入堆疊」。

2. (選擇性) 在「圖層」面板中，您可以鎖定某個圖層，將它指定為參考圖層。請參閱鎖定圖層。如果您未指定參考圖層，Photoshop 會自行分析所有的圖層，並選擇位於最後構圖中心的那個圖層做為參考圖層。

3. 從剩餘的圖層中選取要對齊的圖層。

若要從面板中選取多個連續的圖層，請按住 **Shift** 鍵並按選圖層；若要選取不連續的圖層，請按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並按選圖層。

備註： 請不要選取調整圖層、向量圖層或「智慧型物件」，因為這些圖層中沒有對齊所需的資訊。

4. 選擇「編輯 > 自動對齊圖層」，然後選擇所需的對齊選項。若要將擁有重疊區域的多個影像結合在一起，例如製作全景相片，請選用「自動」、「透視」或「圓筒式」選項。若要對齊內容偏移的掃描影像，請選用「僅限重新定位」選項。自動 Photoshop 會分析來源影像，並視何者能得到較佳的構圖結果，而套用「透視」或是「圓筒式」選項。

透視 指定某個來源影像為參考影像 (預設為中間的影像)，建立一致的構圖。程式會對其他的影像進行適當的變形工作 (視需要重新定位、延伸或傾斜)，讓各圖層間的重疊內容能相符。

圓筒式 將各個影像顯示在未捲起而展開的圓筒上，減少透視構圖中可能產生的「蝴蝶結」扭曲現象，同時各圖層間重疊的內容仍會相符。參考影像則會置於中央。最適合用來製作廣角的全景相片。

球面 以廣角對齊影像 (垂直和水平)。指定一個來源影像 (預設為中間的影像) 做為參考影像，並以球面變形其他影像，讓重疊內容能相符。

場景拼貼 對齊圖層並將重疊的內容相符，但不會變更影像中物件的形狀 (例如，圓形仍然是圓形)。

僅限重新定位 對齊圖層並將重疊的內容相堆疊，但不會對來源圖層做變形的動作 (延伸或傾斜)。

鏡頭校正 自動校正鏡頭缺陷：

量映移除 補償一種鏡頭缺陷，此種缺陷會導致影像的邊緣 (尤其是角落) 較影像的中央陰暗。

幾何扭曲 補償桶狀、枕狀或魚眼扭曲。

備註： 「幾何扭曲」會嘗試考慮基本扭曲，用以改進對齊的結果，但魚眼鏡頭除外，當偵測到魚眼中繼資料時，「幾何扭曲」會針對魚眼對齊影像。

執行完自動對齊的動作後，您可以使用「編輯 > 任意變形」來微調對齊的結果，或是根據不同圖層間的曝光進行色調調整，讓影像色調更為平均，然後再將圖層合併成一個複合影像。

 如需有關使用「自動對齊」和「自動混合」來建立全景圖以及增加景深的影片，請參閱 www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_tw。

更多說明主題



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

使用向量遮色片遮蔽圖層

增加及編輯向量圖遮色片

向量圖遮色片是與解析度無關、會剪裁圖層內容的路徑。您要使用筆型工具或形狀工具來建立向量圖遮色片。如需使用筆型工具或形狀工具剪裁遮色片的相關資訊，請參閱繪圖。

增加顯示或隱藏整個圖層的向量圖遮色片

1. 在「圖層」面板中，選取要增加向量圖遮色片的圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - 若要建立會顯現整個圖層的向量圖遮色片，請選擇「圖層 > 向量圖遮色片 > 全部顯現」。
 - 若要建立會隱藏整個圖層的向量圖遮色片，請選擇「圖層 > 向量圖遮色片 > 全部隱藏」。

增加顯示形狀內容的向量圖遮色片

1. 在「圖層」面板中，選取要增加向量圖遮色片的圖層。
2. 選取路徑，或使用其中一個形狀或筆型工具繪製工作路徑。
備註：若要使用「形狀」工具建立路徑，請按一下「形狀」工具選項列中的「路徑」圖示。
3. 按一下「遮色片」面板中的「向量圖遮色片」按鈕，或是選擇「圖層 > 向量圖遮色片 > 目前路徑」。


編輯向量圖遮色片

1. 在「圖層」面板中，選取包含要編輯之向量圖遮色片的圖層。
2. 按一下「屬性」面板 (CC、CS6) 或「遮色片」面板 (CS5) 中的「向量圖遮色片」按鈕，或「路徑」面板中的縮圖。然後使用形狀、筆型或「直接選取」工具更改形狀。請參閱[編輯路徑](#)。


變更向量遮色片不透明度或羽化遮色片邊緣

1. 在「圖層」面板中，選取包含向量圖遮色片的圖層。
2. 在「屬性」面板 (CC、CS6) 或「遮色片」面板 (CS5) 中，按一下「向量圖遮色片」按鈕。
3. 拖移「密度」滑桿調整遮色片不透明度，或拖移「羽化」滑桿羽化遮色片邊緣。如需相關資訊，請參閱調整遮色片不透明度或邊緣。

移除向量圖遮色片

1. 在「圖層」面板中，選取包含向量圖遮色片的圖層。
2. 在「遮色片」面板中，按一下「向量圖遮色片」按鈕。
3. 在「屬性」面板 (CC、CS6) 或「遮色片」面板 (CS5) 中，按一下「刪除遮色片」按鈕 

關閉或啟動向量圖遮色片

- 執行下列任一項作業：
 - 選取要關閉或啟動向量圖遮色片的圖層，然後按一下「屬性」面板 (CC、CS6) 或「遮色片」面板 (CS5) 中的「關閉/啟動遮色片」按鈕 
 - 在「圖層」面板中，按住 **Shift** 鍵並按一下向量圖遮色片縮圖。
 - 選取要關閉或啟動向量圖遮色片的圖層，然後選擇「圖層 > 向量圖遮色片 > 關閉」或「圖層 > 向量圖遮色片 > 啟動」。

如果遮色片為關閉的，在「圖層」面板中的遮色片縮圖之上會出現一個紅色的 X，而且圖層的內容不會有遮色片效果。

將向量圖遮色片轉換為圖層遮色片

- 選取要轉換向量圖遮色片的圖層，然後選擇「圖層 > 點陣化 > 向量圖遮色片」。

備註：將向量圖遮色片點陣化後，就無法再將它變回向量物件。

更多說明主題

- [關於遮色片和 Alpha 色版](#)
- [套用濾鏡視訊](#)



Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

將多個影像結合成一個群組人像


利用「編輯」選單中的「自動對齊圖層」指令，您可以將兩張極為類似但卻有點瑕疵區域的影像，組合成一張複合相片。例如，假設您拍了一系列的大頭照，其中有一張拍得非常不錯，可惜女主角的眼睛卻是閉著的，但在另一張照片中，她的眼睛則是張開的。這時您便可以利用「自動對齊圖層」和圖層遮色片功能，將兩張相片組合在一起，並在最後所得的影像中除去有瑕疵的地方。

1. 開啟想要組合在一起的兩個影像。
2. 以和兩個來源影像相同的尺寸，建立一個新影像 (檔案 > 開新檔案)。
3. 在每個來源影像的「圖層」面板中，選取影像內容所在的圖層，並將其拖移至新影像的視窗中。新影像的「圖層」面板中便會出現兩個新圖層，分別來自各個來源影像。
4. 在新影像的「圖層」面板中，排列新圖層的順序，把需要修正其內容的圖層 (眼睛閉著的大頭照)，放在內容正確之圖層 (眼睛張開的大頭照) 的上方。
5. 選取這兩個新的圖層，然後選擇「編輯 > 自動對齊圖層」。
6. 選取「僅限重新定位」，然後按一下「確定」，Photoshop 便會找出兩個圖層間相同的區域，並將這些區域對齊並重疊。
7. 按一下位於上方的圖層，僅選取該圖層。
8. 增加一個空白的圖層遮色片以遮住此圖層：
 - 按一下「圖層」面板中的「增加圖層遮色片」。
 - 選擇「圖層 > 圖層遮色片 > 全部顯現」。
9. 將前景色設定為黑色，並選擇適當的筆尖和筆刷大小，並視需要放大顯示您想要修正的影像部分。
10. 接著使用筆刷工具，在上方的圖層上繪製圖層遮色片。以黑色繪製可以完全遮蔽上方的圖層，以灰階繪製則可以讓下方的圖層稍微透出來，以白色繪製則可以重新顯示上方圖層。請參閱編輯圖層遮色片。請繼續編輯圖層遮色片，直到您成功地將兩個圖層混合在一起，組成一張一致而無瑕疵的影像。

備註：在執行遮色片操作時，請確認「圖層」面板中選取的是圖層遮色片縮圖，而不是影像縮圖。
11. 為了能進一步進行編輯工作，請先將具有圖層和遮色片的影像儲存起來，再製作另一份拷貝，然後將拷貝檔案平面化，製作出具有單一個圖層，同時檔案大小比較小的影像檔案。

更多說明主題

- [關於遮色片和 Alpha 色版](#)
- [套用濾鏡視訊](#)
- [自動對齊圖層](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

遮色片圖層

關於圖層和向量圖遮色片

增加圖層遮色片

解除圖層與遮色片的連結

關閉或啟動圖層遮色片

套用或刪除圖層遮色片

選取及顯示圖層遮色片色版

更改圖層遮色片的紅色修色片顏色或不透明度

調整遮色片不透明度或邊緣

您可以在圖層上加入遮色片，然後使用遮色片隱藏此圖層的某部分及顯現位於下方的圖層。利用圖層遮色片是一種很有用的複合技術，可將多張相片組合成一個影像，或是用來進行局部色彩與色調校正。

關於圖層和向量圖遮色片

[回到頂端](#)

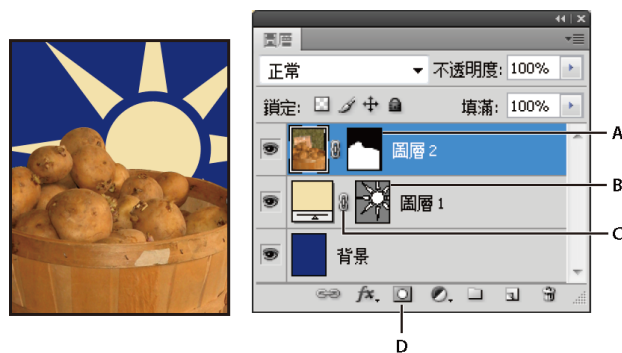
您可以使用遮色片隱藏圖層的某部分及顯現下方圖層的某部分。您可以建立兩種類型的遮色片：

- 圖層遮色片是以繪圖或選取工具編輯，且與解析度有關的點陣影像。
- 向量圖遮色片與解析度無關，而且是以筆型或形狀工具建立而成。

圖層遮色片和向量圖遮色片都是非破壞性的編輯方式，也就是說，您稍後還可以回頭重新編輯遮色片，而不會遺失它們所隱藏的像素。

在「圖層」面板中，圖層遮色片和向量圖遮色片兩者都會顯示為圖層縮圖右側的額外縮圖。圖層遮色片的這個縮圖代表增加圖層遮色片時所建立的灰階色版。向量圖遮色片的縮圖則代表剪裁圖層內容的路徑。

備註：若要在「背景」圖層上建立圖層遮色片或向量圖遮色片，首先要將它轉換成一般圖層（「圖層 > 新增 > 背景圖層」）。



遮色片圖層

A. 圖層遮色片縮圖 B. 向量圖遮色片縮圖 C. 向量圖遮色片連結圖示 D. 增加遮色片

您可以編輯圖層遮色片，增加或減去遮色片區域。圖層遮色片是一個灰階影像，因此以黑色塗繪的區域會隱藏起來，以白色塗繪的區域會顯示出來，而以灰色陰影塗繪的區域則會以不同的透明度層級顯示。

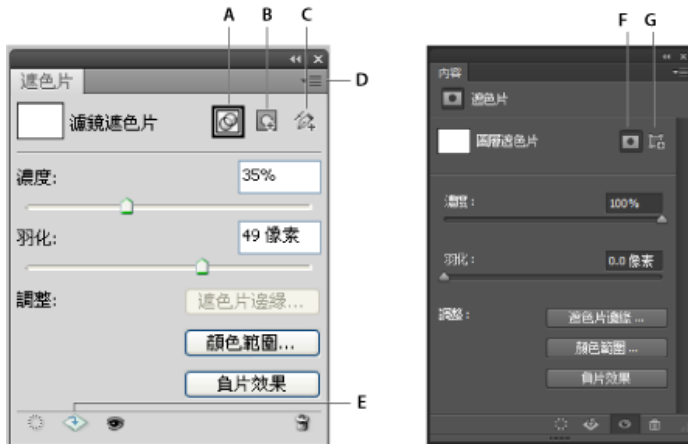


以黑色塗繪背景、以灰色塗繪描述卡、以白色塗繪籃子

向量圖遮色片會在圖層上建立邊緣尖銳的形狀，當您想要增加清楚定義邊緣的設計成份時，隨時都可以使用它。使用向量圖遮色片建立圖層之後，就

可以將一或多個圖層樣式套用到圖層上，依照需要加以編輯，並且立即擁有可使用的按鈕、面板或其他網頁設計成份。

「屬性」面板 (CC、CS6) 或「遮色片」面板 (CS5) 提供額外控制項來調整遮色片。您可以變更遮色片的不透明度以顯示更多或更少的使用遮色片內容、反轉遮色片，或調整遮色片邊界，就如同選取區域一樣。



遮色片面板 (CS5) 和屬性面板 (CC、CS6)


A. 選取濾鏡遮色片。 B. 增加像素遮色片。 C. 增加向量圖遮色片。 D. 面板選單。 E. 套用遮色片 F. 圖層遮色片 G. 向量圖遮色片


增加圖層遮色片

[回到頂端](#)


在增加圖層遮色片時，可以隱藏或顯示所有圖層，也可以根據選取範圍或透明度來套用遮色片。稍後您要在遮色片上繪圖，以精確隱藏該圖層的某部分，並顯現位於下方的圖層。

增加顯示或隱藏整個圖層的遮色片

1. 確認尚未選取影像的任何部分。選擇「選取 > 取消選取」。
2. 在「圖層」面板中選取圖層或群組。
3. 執行下列任一項作業：
 - 若要建立會顯現整個圖層的遮色片，請在「圖層」面板中按一下「增加圖層遮色片」 按鈕，或是選擇「圖層 > 圖層遮色片 > 全部顯現」。
 - 若要建立會隱藏整個圖層的遮色片，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或按住 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下「增加圖層遮色片」按鈕，或是選擇「圖層 > 圖層遮色片 > 全部隱藏」。

 在 CS5 中，您可以使用遮色片面板 (Window > 遮色片)。

增加會隱藏圖層某部分的圖層遮色片

1. 在「圖層」面板中選取圖層或群組。
2. 在影像中選取區域，並執行下列任一項作業：
 - 按一下「圖層」面板中的「新增圖層遮色片」按鈕 ，建立顯現選取範圍的遮色片。
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或按住 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下「圖層」面板中的「新增圖層遮色片」按鈕，可建立隱藏選取範圍的遮色片。
 - 選擇「圖層 > 圖層遮色片 > 顯現選取範圍」或「隱藏選取範圍」。

從圖層透明度建立遮色片

如果您要直接編輯圖層透明度，請從這項資料建立遮色片。這項技術對於視訊和 3D 工作流程很實用。



1. 在「圖層」面板中選取圖層。
2. 選擇「圖層 > 圖層遮色片 > 來自透明選取範圍」。

Photoshop 會將透明度轉換為不透明顏色，以新建立的遮色片隱藏起來。不透明顏色的變化極大，根據濾鏡和先前套用至圖層的其他處理方式而定。

套用其他圖層中的圖層遮色片


- 執行下列任一項作業：
 - 若要將遮色片移到另一個圖層，請將遮色片拖移到該圖層。
 - 若要複製遮色片，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並將遮色片拖移到其他圖層。

解除圖層與遮色片的連結

依預設，圖層或群組會連結到它的圖層遮色片或向量圖遮色片，您可以從「圖層」面板中縮圖之間的連結圖示  看出來。使用「移動」工具  移動影像中的圖層或遮色片時，這兩者會一起移動。解除它們之間的連結就可以分別移動它們，而且可以將遮色片的邊界與圖層分開來。

- 若要解除圖層與其遮色片的連結，請在「圖層」面板中按一下連結圖示。
- 若要重建連結及其遮色片之間的連結，請在「圖層」面板中，按一下圖層與遮色片路徑縮圖之間的位置。


關閉或啟動圖層遮色片

- 執行下列任一項作業：
 - 選取要關閉或啟動圖層遮色片的圖層，然後按一下「屬性」面板 (CC、CS6) 或「遮色片」面板 (CS5) 中的「關閉/啟動遮色片」按鈕 .
 - 在「圖層」面板中，按住 **Shift** 鍵並按一下圖層遮色片縮圖。
 - 選取要關閉或啟動圖層遮色片的圖層，然後選擇「圖層 > 圖層遮色片 > 關閉」或「圖層 > 圖層遮色片 > 啟動」。

如果遮色片為關閉的，在「圖層」面板中的遮色片縮圖之上會出現一個紅色的 X，而且圖層的內容不會有遮色片效果。

套用或刪除圖層遮色片

您可以經由套用圖層遮色片，永久刪除圖層的隱藏部分。由於圖層遮色片會儲存成 Alpha 色版，因此套用及刪除圖層遮色片可以縮減檔案大小。您也可以在不套用更改的情況下刪除圖層遮色片。


1. 在「圖層」面板中，選取包含圖層遮色片的圖層。
2. 在「遮色片」面板中，按一下「像素遮色片」按鈕。
3. 執行下列任一項作業：
 - 將圖層遮色片永久套用至圖層之後，如果想要移除此圖層遮色片，請按一下「屬性」面板 (CC、CS6) 或「遮色片」面板 (CS5) 底部的「套用遮色片」圖示 .
 - 如果沒有將圖層遮色片套用至圖層，就想要移除此圖層遮色片，請按一下「遮色片」面板底部的「刪除」按鈕，然後按一下「刪除」。

您也可以使用「圖層」選單，套用或刪除圖層遮色片。

備註：如果您刪除圖層遮色片，就無法將此圖層遮色片永久套用至「智慧型物件」圖層。

選取及顯示圖層遮色片色版

如果想要比較輕鬆地編輯圖層遮色片，您可以單獨顯示灰階遮色片，或將它當成圖層上的紅色修色覆蓋來顯示。

- 在「圖層」面板中，執行下列任一項作業：
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下圖層遮色片縮圖，即可只檢視灰階遮色片。若要重新顯示圖層，請按住 **Alt** 鍵或 **Option** 鍵並按一下圖層遮色片縮圖。或者，也可以按一下「屬性」面板 (CC、CS6) 或「遮色片」面板 (CS5) 中的眼睛圖示 .
 - 按住 **Alt+Shift** 鍵 (Windows) 或 **Option+Shift** 鍵 (Mac OS)，並按一下圖層遮色片縮圖，以紅色遮色片顏色檢視圖層上方的遮色片。按住 **Alt+Shift** 鍵或 **Option+Shift** 鍵並再按一下縮圖，則可關閉顏色顯示。

更改圖層遮色片的紅色修色片顏色或不透明度

1. 執行下列任一項作業：
 - (CS5) 按兩下圖層遮色片縮圖。
 - 在「色版」面板中，按兩下圖層遮色片色版。
2. 若要選擇新的遮色片顏色，請在「圖層遮色片顯示選項」對話框中，按一下色票，然後選擇新的顏色。
3. 若要變更不透明度，請輸入介於 0% 與 100% 之間的數值。

顏色和不透明度兩種設定都只會影響遮色片的外觀，對於下面區域的保護方式則沒有任何影響。例如，您可能想要更改這些設定，使遮色片在影像的顏色中更容易看得見。

4. 按一下「確定」。

調整遮色片不透明度或邊緣

使用「屬性」面板 (CC、CS6) 或「遮色片」面板 (CS5) 可調整選定圖層或向量圖遮色片的不透明度。「濃度」滑桿控制遮色片的不透明度。羽化可以柔化遮色片邊緣。

其他選項是圖層遮色片專用。負片效果選項會反轉遮色片區域和無遮色片區域。「遮色片邊緣」選項提供多種可修改遮色片邊緣的控制項，例如「平滑」和「縮減/擴張」。如需顏色範圍的詳細資訊，請參閱[限定調整與填色圖層至特定區域](#)。

變更遮色片濃度

1. 在「圖層」面板中，選取包含要編輯之遮色片的圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - (CC、CS6) 在「圖層」面板中，按一下「遮色片」縮圖。縮圖周圍會出現邊框。
 - (CS5) 在「遮色片」面板中，按一下「像素遮色片」按鈕或「向量圖遮色片」按鈕。
3. 在「屬性」面板 (CC、CS6) 或「遮色片」面板 (CS5) 中，拖移「濃度」滑桿以調整遮色片的不透明度。
濃度為 100% 時，遮色片完全不透明，會封鎖圖層的所有下方區域。降低濃度時，遮色片下方越多區域可以顯現。

羽化遮色片邊緣


1. 在「圖層」面板中，選取包含要編輯之遮色片的圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - (CC、CS6) 在「圖層」面板中，按一下「遮色片」縮圖。縮圖周圍會出現邊框。
 - (CS5) 在「遮色片」面板中，按一下「像素遮色片」按鈕或「向量圖遮色片」按鈕。
3. 拖移「羽化」滑桿，將羽化效果套用至遮色片邊緣。
羽化會模糊遮色片邊緣，在使用遮色片和不使用遮色片的區域之間建立較柔和的過渡效果。羽化會從遮色片邊緣往外套用，範圍即為您以滑桿設定的像素範圍。

調整遮色片邊緣

1. 在「圖層」面板中，選取包含要編輯之遮色片的圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - (CC、CS6) 在「圖層」面板中，按一下「遮色片」縮圖。縮圖周圍會出現邊框。
 - (CS5) 在「遮色片」面板中，按一下「像素遮色片」按鈕或「向量圖遮色片」按鈕。
3. 按一下「遮色片邊緣」。您可以使用「調整遮色片」對話框中的選項來修改遮色片邊緣，以及檢視不同背景下的遮色片。如需選項描述，請參閱[調整選取範圍邊緣](#)。
4. 按一下「確定」，關閉「調整遮色片」對話框，並將變更套用至圖層遮色片。

更多說明主題

- [關於遮色片和 Alpha 色版](#)
- [套用濾鏡視訊](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

使用剪裁遮色片顯現圖層

剪裁遮色片可讓您使用某個圖層的內容遮住位於它上方的圖層。遮色片是由最下面的圖層或基本圖層的內容所決定。基本圖層的不透明內容可在剪裁遮色片中剪裁 (顯現) 它上方圖層的內容。剪裁圖層中的所有其他內容都會被遮去。




剪裁遮色片：您只能在基本圖層 (Logo) 的內容裡面看到剪裁圖層 (Potatoes) 的內容

您可以在剪裁遮色片中使用多個圖層，但必須是連續圖層。遮色片中的基本圖層名稱會加上底線，上面圖層的縮圖則會縮排。上層圖層則會顯示剪裁遮色片圖示。

「圖層樣式」對話框中的「混合剪裁圖層為群組」選項，會決定基本圖層的混合模式是影響整個群組，還是只影響基本圖層 (請參閱[群組混合效果](#)。)


建立剪裁遮色片

1. 在「圖層」面板中排列圖層時，請將具有遮色片的基本圖層排在要遮住的圖層下面。
2. 執行下列任一項作業：
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，將指標放在「圖層」面板中，分割您要加入剪裁遮色片中的基本圖層與其正上方圖層的直線上 (指標會變成兩個重疊的圓形 )，然後按一下。
 - 選取「圖層」面板中位於基本圖層正上方的圖層，然後選擇「圖層 > 建立剪裁遮色片」。
3. 若要在剪裁遮色片中增加其他圖層，請使用步驟 2 的其中一個方法，在「圖層」面板中一次向上一層來增加其他圖層。

備註：如果您在剪裁遮色片中的圖層之間建立新的圖層，或是在剪裁遮色片中的圖層之間拖移未剪裁的圖層，該圖層就會變成剪裁遮色片的一部分。

剪裁遮色片中的圖層會指定使用基本圖層的不透明度與模式屬性。

從剪裁遮色片中移除圖層


- 執行下列任一項作業：
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，將指標放在「圖層」面板中分割兩個群組圖層的直線上 (指標會變成兩個重疊的圓形 )，然後按一下。
 - 在「圖層」面板中，選取剪裁遮色片中的圖層，並選擇「圖層 > 解除剪裁遮色片」。這個指令會從剪裁遮色片中移除選取的圖層和位於它上方的任何圖層。

解除剪裁遮色片中的所有圖層

1. 在「圖層」面板中，選取緊接在基本圖層上方的剪裁遮色片圖層。
2. 選擇「圖層 > 解除剪裁遮色片」。

更多說明主題

- [關於遮色片和 Alpha 色版](#)
- [套用濾鏡視訊](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

編輯圖層遮色片

1. 在「圖層」面板中，選取包含要編輯之遮色片的圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - (CC、CS6) 按一下「圖層」面板中的「遮色片」縮圖
 - (CS5) 按一下「遮色片」面板中的「像素遮色片」按鈕

3. 選取任何編輯或繪畫工具。

備註：如果遮色片為作用中，前景色和背景色都會採用預設的灰階值。


4. 執行下列任一項作業：
 - 若要從遮色片中減去，並顯現圖層，請將遮色片塗繪成白色。
 - 若要讓圖層部分可以看見，請將遮色片塗繪成灰色。較暗的灰色會讓色階比較透明，較亮的灰色會讓它更不透明。
 - 若要增加到遮色片中，並隱藏圖層或群組，請將遮色片塗繪成黑色。下方圖層會變成可見。

若要編輯圖層，而非圖層遮色片，在「圖層」面板中，按一下圖層選取它。圖層縮圖周圍會出現邊框。

 若要將拷貝的選取範圍貼到圖層遮色片中，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並按一下「圖層」面板中的圖層遮色片縮圖，即可選取及顯示遮色片色版。選擇「編輯 > 貼上」，接著選擇「選取 > 取消選取」。選取範圍會轉換成灰階並增加至遮色片。在「圖層」面板中按一下圖層縮圖，即可取消選取遮色片色版。

更多說明主題

- [關於遮色片和 Alpha 色版](#)
- [套用濾鏡視訊](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

從圖層或圖層遮色片的邊界載入選取範圍

將圖層或圖層遮色片的邊界載入成為選取範圍


您可以選取圖層上全部的不透明區域，或者，如果有圖層遮色片存在，可以選取全部的無遮色區域。如果您想要選取周圍是透明區域或含有透明區域的文字或影像內容，或是要在圖層上建立不包含遮色區域的選取範圍，選取這些區域會很有用。

1. 執行下列任一項作業：

- 如果只要選取無遮色圖層上的不透明區域，請按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，並按一下「圖層」面板中的圖層縮圖。
- 若要選取含有圖層遮色片的圖層上的無遮色區域，請按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，並按一下「圖層」面板中的圖層遮色片縮圖。


2. 如果已經存在選取範圍，您可以執行下列任一項作業：

- 若要在現有的選取範圍中增加像素，請按住 **Ctrl+Shift** 鍵 (Windows) 或 **Command+Shift** 鍵 (Mac OS)，然後按一下「圖層」面板中的圖層縮圖或圖層遮色片縮圖。
- 若要從現有的選取範圍中減去像素，請按住 **Ctrl+Alt** 鍵 (Windows) 或 **Command+Option** 鍵 (Mac OS)，然後按一下「圖層」面板中的圖層縮圖或圖層遮色片縮圖。
- 若要載入像素與現有選取範圍的相交部分，請按住 **Ctrl+Alt+Shift** 鍵 (Windows) 或 **Command+Option+Shift** 鍵 (Mac OS)，然後按一下「圖層」面板中的圖層縮圖或圖層遮色片縮圖。

 如果希望移動圖層的全部內容，請使用「移動」工具，但不載入透明遮色片。

更多說明主題

- [關於遮色片和 Alpha 色版](#)
- [套用濾鏡視訊](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

選取

調整選取範圍

Infinite Skills (2012 年 8 月 9 日)

視訊教學課程

調整選取範圍或遮色片邊緣

選取相片區域

video2brain (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

探索影像編輯的基本建置區塊。

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

建立選取範圍

關於選取像素

選取、取消選取和重新選取像素

[回到頂端](#)

關於選取像素

選取範圍就是將影像中的一或多個部分隔離出來。您可以藉由選取特定區域，對影像的一部分進行編輯並套用效果和濾鏡，同時保持未選取的區域不變。

要選取影像中的像素，最簡單的方式是使用**快速選取工具**。您也可以使用**選取畫面工具**來選取特定形狀的區域，或使用**套索工具**在影像中描繪成份來加以選取。此外，還能根據影像中的**顏色範圍**建立選取範圍。「選取」功能表中有指令可用來選取、取消選取或重新選取所有像素。


除了像素之外，也可以使用向量資料來建立選取範圍。使用筆型或形狀工具能產生精確的外框，稱為路徑。路徑可以轉換為選取範圍。

您可以拷貝、移動和貼上選取範圍，或將其儲存在**Alpha** 色版中。**Alpha** 色版會將選取範圍儲存為灰階影像 (稱為遮色片)。遮色片就像是選取範圍的反轉:它涵蓋影像未選取的部分，並且保護它不接受編輯或您所套用的操作。您可以將 **Alpha** 色版載入影像，以這種方式將儲存的遮色片轉換回選取範圍。

註解： 路徑可以轉換為選取範圍，選取範圍也可以轉換為路徑。

[回到頂端](#)

選取、取消選取和重新選取像素

 如果工具使用時的反應不如預期，或許是您已經有一個隱藏的選取範圍。請使用「取消選取」指令，然後再試一次這件工具。

選取版面邊界內圖層上的所有像素

1. 在「圖層」面板中選取圖層。
2. 選擇「選取 > 全部」。

取消選取範圍

- 執行下列任一項作業:
 - 選擇「選取 > 取消選取」。
 - 如果您正在使用「矩形選取畫面」工具、「橢圓形選取畫面」工具，或「套索」工具，請按一下影像中選取區域以外的任何地方。

重新選取最近的選取範圍

- 選擇「選取 > 重新選取」。

更多說明主題

- [將路徑轉換為選取範圍邊界](#)
- [儲存選取範圍和 Alpha 色版遮色片](#)

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

調整像素選取範圍

移動、隱藏或反轉選取範圍

手動調整選取範圍

以特定像素數來擴張或縮減選取範圍

沿著選取範圍邊界周圍建立選取範圍

擴張選取範圍以包含具有相近顏色的區域

清除以顏色為基礎的選取範圍內之零星像素

調整選取範圍邊緣

柔化選取範圍的邊緣

從選取範圍移除外緣像素



移動、隱藏或反轉選取範圍

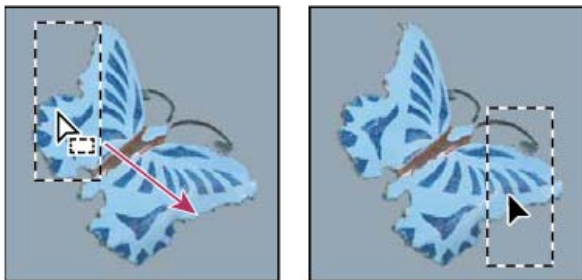
[回到頁首](#)

您可以在影像中移動選取範圍邊界、隱藏選取範圍邊界，以及反轉選取範圍來選取先前未選取的影像部分。


備註： 若要移動選取範圍本身，而非選取範圍邊界，請使用「移動」工具。請參閱移動選取範圍。

移動選取範圍邊界

1. 使用任何選取工具，從選項列中選取「新增選取範圍」，並將指標置於選取範圍邊界內。指標會更改，表示您可以移動選取範圍。
2. 拖移邊界圍住不同的影像區域。您可以將一部分的選取範圍邊界拖移出版面邊界。將選取範圍拖移回版面內時，會重新顯示為原始邊界原來的樣子。您也可以將選取範圍邊界拖移至另一個影像視窗。



原始的選取範圍邊界 (左圖)，以及移動後的選取範圍邊界 (右圖)

 您還可以套用幾何變形來變更選取範圍邊界的形狀。(請參閱套用變形。)

控制選取範圍的移動


- 若要強制方向為 45 度的倍數，請先開始拖移，然後在繼續拖移時按住 **Shift** 鍵。
- 若要以 1 個像素的增量移動選取範圍，請使用方向鍵。
- 若要以 10 個像素的增量移動選取範圍，請按住 **Shift** 鍵，再使用方向鍵。

隱藏或顯示選取範圍邊緣

執行下列任一項作業：

- 選擇「檢視 > 輔助項目」。這個指令會顯示或隱藏選取範圍邊緣、格點、參考線、目標路徑、切片、附註、圖層邊界、數量和智慧型參考線。
- 選擇「檢視 > 顯示 > 選取範圍邊緣」。如此可切換選取範圍邊緣的檢視，而且只會影響目前的選取範圍。選取範圍邊緣在您進行不同的選取時會重新顯示。

選取影像中未選取的部分

 選擇「選取 > 反轉」。

 您可以使用這個選項選取背景為純色的物件。使用「魔術棒」工具選取背景，然後反轉該選取範圍。


手動調整選取範圍

[回到頁首](#)

您可以使用選取工具，從現有的像素選取範圍增加或減去。


在手動增加或減去選取範圍之前，請先在選項列中設定羽化和消除鋸齒的數值，使其和原始選取範圍中所用設定相同。

增加至選取範圍或選取其他區域

1. 建立選取範圍。
2. 使用任何選取工具，執行下列任一項作業：
 - 在選項列中選取「增加至選取範圍」選項，然後以拖移方式加入到選取範圍。
 - 按住 **Shift** 鍵，然後以拖移方式加入到選取範圍。


當您新增至選取範圍時，指標旁會出現一個加號。

從選取範圍中減去

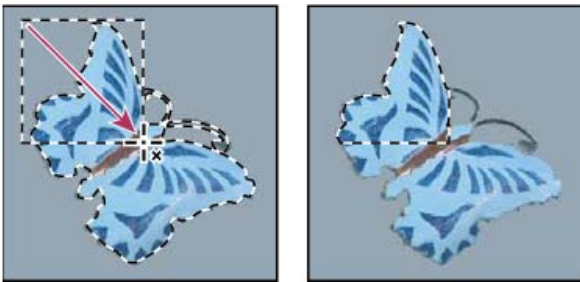
1. 建立選取範圍。
2. 使用任何選取工具，執行下列任一項作業：
 - 在選項列中選取「從選取範圍中減去」選項，然後以拖移方式與其他選取範圍相交。
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，再以拖移方式減去另一選取範圍。

當您從選取範圍減去時，指標旁會出現一個減號。

僅選取與其他選取範圍相交的區域

1. 建立選取範圍。
2. 使用任何選取工具，執行下列任一項作業：
 - 在選項列中選取「與選取範圍相交」選項，然後拖移。
 - 按住 **Alt+Shift** 鍵 (Windows) 或 **Option+Shift** 鍵 (Mac OS)，然後在原來選取範圍中您希望選取的部分拖移。

當您選取了相交的區域時，指標旁會出現一個「x」號。



相交的選取範圍

以特定像素數來擴張或縮減選取範圍

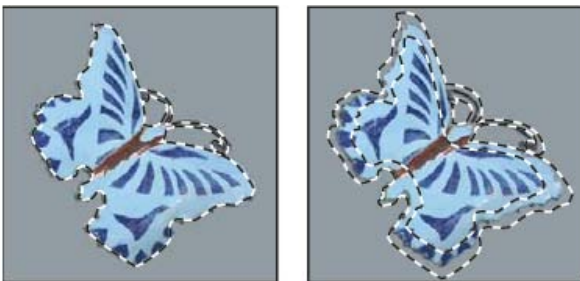
[回到頁首](#)

1. 使用選取工具建立選取範圍。
2. 選擇「選取 > 修改 > 擴張」或「縮減」。
3. 在「擴張」或「縮減」中，輸入介於 1 到 100 的像素值，按一下「確定」。
邊界會依指定的像素數增加或減少。(沿著版面邊緣上選取範圍邊界的任何部分，都不受「擴張」指令影響。)

沿著選取範圍邊界周圍建立選取範圍

[回到頁首](#)

「邊界」指令可以讓您沿著取範圍邊界內外兩側選取像素寬度。如果您需要選取某個影像區域週圍的邊界或像素範圍，而不要選取該區域本身 (例如清除所貼上的物件周圍的光暈效果)，這項操作就非常方便。



原始的選取範圍 (左圖)，以及執行「邊界」指令之後的選取範圍:5 個像素 (右圖)

1. 使用選取工具建立選取範圍。
2. 選擇「選取 > 修改 > 邊界」。

3. 為新選取範圍的邊界寬度輸入介於 1 到 200 間的像素值，按一下「確定」

新選取範圍會框住原來選取的區域，而且在原來的選取範圍邊界上居中。例如，20 個像素的邊界寬度會建立一個新的柔邊選取範圍，在原來選取範圍邊界的內外兩側各延伸 10 像素。

[回到頁首](#)

擴張選取範圍以包含具有相近顏色的區域

執行下列任一項作業：

- 選擇「選取 > 連續相近色」，以包含所有落在「魔術棒」選項中指定的容許度範圍內的鄰近像素。
- 選擇「選取 > 相近色」，包含影像中所有落在容許度範圍內的像素，而非僅鄰近像素。

若要以增量方式增加選取範圍，請重複選擇任一指令。

備註： 您無法將「連續相近色」和「相近色」指令用在「點陣圖」模式影像或每色版 32 位元的影像上。

清除以顏色為基礎的選取範圍內之零星像素

[回到頁首](#)

1. 選擇「選取 > 修改 > 平滑」。
2. 在「取樣強度」中，輸入介於 1 到 100 間的像素值，按一下「確定」。

對於選取範圍內的每一個像素，Photoshop 會按照您在半徑設定中指定的距離檢查它周圍的像素。如果周圍的像素有半數以上已經被選取，該像素就會保持在選取範圍中，而它週圍未選取的像素也會加到選取範圍中。如果周圍的像素只有不到一半被選取，該像素就會從選取範圍移除。整體的效果是要降低不規則，以及平滑選取範圍中的尖銳轉折和鋸齒狀線條。

調整選取範圍邊緣

[回到頁首](#)

「調整邊緣」選項可改善選取範圍邊緣的品質，讓您輕鬆摘取物件。您也可使用「調整邊緣」選項來調整圖層遮色片。(請參閱[調整遮色片不透明度或邊緣](#))。

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎？



影片教學課程：在 **Photoshop CS5** 中摘取物件
Russell Brown
使用「調整邊緣」迅速、準確的摘取。



影片教學課程：準確選取人像
Deke McClelland
輕鬆選取細微的髮絲，將人像置入新背景。





影片教學課程：快速建立精細的選取範圍
Martin Evening
結合快速選取和邊緣調整工具，可將效率發揮至最大。



影片教學課程：使用改良的選取和建立遮色片工具
Jan Kabilo
導覽選取範圍和遮色片的所有增強功能。

1. 使用任何選取範圍工具建立選取範圍。
2. 按一下選項列中的「調整邊緣」，或選擇「選取 > 調整邊緣」。然後設定下列選項：

檢視模式 從彈出式選單選擇模式，變更選取範圍的顯示方式。如需每種模式的詳細資訊，請將指標暫停在模式上，直到出現工具提示。「顯示原點」會顯示原始選取範圍以供比較。「顯示半徑」會在調整邊緣的位置顯示選取範圍邊界。

調整半徑  和擦除調整  工具 可讓您精確調整要進行邊緣調整的邊界區。若要從一個工具快速切換至另一個工具，請按 **Shift+E**。若要變更筆刷大小，請按方括號鍵。

 以筆刷掃過柔軟區域 (如頭髮或毛皮) 可增加選取範圍的細部細節。

智慧型半徑 自動調整邊界區中找到的硬邊和柔邊半徑。如果邊界為一致的硬邊或柔邊，或想要控制半徑設定和更精確的調整筆刷時，請取消選取此選項。

半徑 決定邊緣調整發生位置的選取範圍邊界大小。尖銳邊緣請使用小半徑，柔和邊緣請使用大半徑。

平滑 減少選取範圍邊框中的不規則區域 (「凹凸不平」)，建立更平滑的外框。

羽化 將選取範圍和周圍像素間的轉變模糊化。

對比 增加值時，選取範圍邊框周圍的柔邊轉變會變得比較明顯。一般而言，使用智慧型半徑和調整工具會更有效。

調移邊緣 負值會將柔邊邊界往內移，正值則往外移。將這些邊界往內移可協助移除選取範圍邊緣上不要的背景色。

淨化顏色 以完整選取的鄰近像素顏色來取代彩色外緣。顏色取代的強度會與選取範圍邊緣的柔度成比例。

重要事項： 由於此選項會變更像素顏色，因此需要輸出至新的圖層或文件。保留原來的圖層可供您在需要時加以回復。(選擇「檢視模式」中的

「顯現圖層」，即可輕鬆看到像素顏色的改變。)

總量 變更淨化和外緣取代的量。

輸出至 決定調整過的選取範圍將成為目前圖層上的選取範圍或遮色片，還是產生新的圖層或文件。

[回到頁首](#)

柔化選取範圍的邊緣

您可以利用消除鋸齒和羽化來平滑選取範圍的硬邊。

消除鋸齒 利用柔化邊緣像素和背景像素間的顏色轉變，讓選取範圍的鋸齒邊緣變得平滑些。由於只有邊緣像素會變更，所以不會遺失任何細部資料。「消除鋸齒」在剪下、拷貝與貼上選取範圍建立複合影像時，相當有用。

「消除鋸齒」可用於「套索」工具、「多邊形套索」工具、「磁性套索」工具、「橢圓形選取畫面」工具及「魔術棒」工具 (請選取工具來顯示選項列)。

備註： 您必須在使用這些工具前先指定這個選項。一旦完成選取範圍，就無法增加消除鋸齒功能。

羽化 利用製造選取範圍和周圍像素之間的轉變邊界來模糊邊緣。這個模糊的動作會導致選取範圍邊緣的細部資料遺失。

在使用工具時，您可以為「選取畫面」工具、「套索」工具、「多邊形套索」工具或「磁性套索」工具定義羽化效果，或者將羽化效果加入現有選取範圍。

備註： 羽化效果必須在移動、剪下、拷貝或填色選取範圍之後，才會變得明顯。

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎？



影片教學課程：彈性羽化

video2brain - Tim Grey

如果要求極佳效果，羽化遮色片會優於選取範圍。

使用消除鋸齒選取像素

1. 選取「套索」工具、「多邊形套索」工具、「磁性套索」工具、「橢圓形選取畫面」工具或「魔術棒」工具。
2. 在選項列中選取「消除鋸齒」。

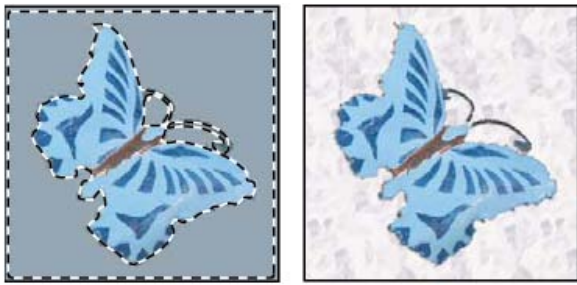
定義選取工具的羽化邊緣

1. 選取任一套索或選取畫面工具。
2. 在選項列中輸入「羽化」數值。這個數值定義羽化邊緣的寬度，可介於 0 到 250 像素之間。

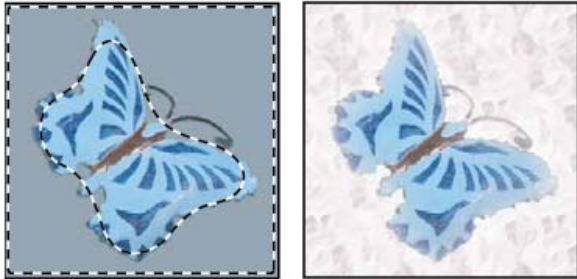
定義現有選取範圍的羽化邊緣

1. 選擇「選取 > 修改 > 羽化」。
2. 輸入「羽化強度」數值，然後按一下「確定」。

備註： 選取範圍小而羽化強度大，可能會因為過於模糊、看不見邊緣而無法選取。如果出現「沒有選取多於 50% 的像素」訊息，請減少羽化強度或者增加選取範圍的尺寸。或者按一下「確定」，接受目前設定的遮色片，並建立看不到邊緣的選取範圍。



A



B

有羽化及沒有羽化的選取範圍。


A. 沒有羽化的選取範圍，填滿圖樣的同一個選取範圍 B. 有羽化的選取範圍，填滿圖樣的同一個選取範圍

從選取範圍移除外緣像素

[回到頁首](#)

當您移動或貼上消除鋸齒的選取範圍時，會包含邊界周圍的部份像素。這可能導致貼上的選取範圍邊緣環繞著外緣或光暈。這些「圖層 > 修邊」指令可以讓您編輯不想要的邊緣像素：

- 「顏色淨化」會以完整選取的鄰近像素顏色，來取代外緣像素中的背景色。
- 「修飾外緣」會以深入選取範圍邊緣之內不包含背景色的像素顏色，來取代外緣像素的顏色。
- 如果您想把白色或黑色背景上有消除鋸齒的選取範圍貼到不同的背景，可以利用「移除黑色邊緣調合」和「移除白色邊緣調合」。例如，在白色背景中，消除鋸齒的黑色文字邊緣會有灰色像素，您可以在彩色背景上看到這個情形。

 您也可以使用「圖層樣式」對話框中的「進階混合」滑桿來移除外緣區域，從圖層中移除或透明化這些區域。在這個例子裡，您會把黑色或白色區域透明化。按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，再按一下滑桿以將其分離。分離滑桿讓您能移除外緣像素，並能保有平滑的邊緣。

減少選取範圍的外緣

1. 選擇「圖層 > 修邊 > 修飾外緣」。
2. 在「寬度」方塊中輸入數值，指定搜尋取代像素的區域。在大多情況下，1 或 2 像素距離值就足夠了。
3. 按一下「確定」。

移除選取範圍的色邊

❖ 選擇「圖層 > 修邊 > 移除黑色邊緣調合」或「圖層 > 修邊 > 移除白色邊緣調合」。

更多說明主題



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

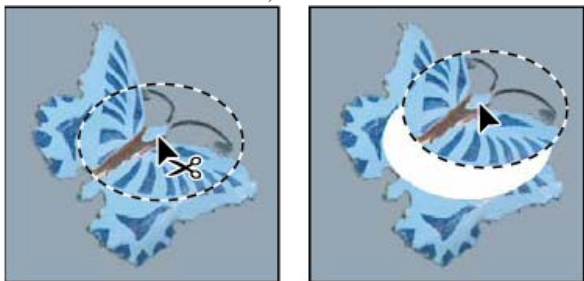
移動、複製和刪除選定像素

- 移動選取範圍
- 拷貝選取範圍
- 在應用程式間拷貝
- 刪除選取的像素

移動選取範圍

[回到頁首](#)

1. 選取「移動」工具 .
2. 在選取範圍邊界內移動指標，並將選取範圍拖移至新位置。如果您選取了多個區域，則在拖移時會全部移動。



原始的選取範圍 (左圖)，以及使用「移動」工具移動後的選取範圍 (右圖)

拷貝選取範圍

[回到頁首](#)

在影像內或影像間拖移選取範圍時，您可以使用「移動」工具來拷貝選取範圍；或者也可以使用「拷貝」、「拷貝合併」、「剪下」和「貼上」指令來拷貝和移動選取範圍。使用移動工具拖移可節省記憶體，因為未用到剪貼簿。

當選取範圍或圖層在不同解析度的影像間貼上時，貼上的資料會保持原來的像素尺寸。這會使得貼上的部分與新影像出現不成比例的情形。請使用「影像尺寸」指令，在拷貝和貼上之前將來源和目的地影像調成相同解析度，或者使用「任意變形」指令調整所貼上內容大小。

備註：視色彩管理設定和與檔案相關的色彩描述檔 (或讀入資料) 而定，系統會提示您指定管理檔案內 (或讀入資料) 色彩資訊的方式。

了解拷貝和貼上指令

拷貝 拷貝作用中圖層上選取的區域。

拷貝合併 合併拷貝在選取區域中的所有可見圖層。

貼上 將拷貝的選取範圍貼入影像的其他部分，或貼入另一影像內成為新圖層。如果已經有選取範圍，則「貼上」指令會將拷貝的選取範圍置入在目前選取範圍之上。如果沒有作用中的選取範圍，「貼上」指令則會將拷貝的選取範圍置入檢視區域的中央。


就地貼上 如果剪貼簿包含從其他 Photoshop 文件拷貝的像素，則根據其在原始文件中的位置，將選取範圍貼至目標文件中的相同相對位置。

貼入範圍內或貼至範圍外 將拷貝的選取範圍貼至任一影像中其他選取範圍的內部或外部。來源選取範圍會被貼在新圖層上，而目的地選取範圍邊界則會轉換為圖層遮色片。

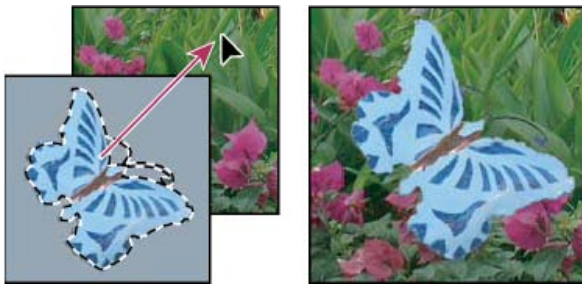
拷貝選取範圍

1. 選取想要拷貝的區域。
2. 選擇「編輯 > 拷貝」或「編輯 > 拷貝合併」。

在拖移時拷貝選取範圍


1. 選取「移動」工具 ，或者按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，來啟動「移動」工具。
2. 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並且拖移您要拷貝及移動的選取範圍。

在影像間進行拷貝時，請從作用中影像視窗將選取範圍拖移至目的地影像視窗。如果沒有選取範圍，則會拷貝整個作用中圖層。將選取範圍拖移至另一個影像視窗時，視窗邊界會被標明顯示，表示您可以將選取範圍放進去。



將選取範圍拖移至另一個影像

在影像內建立多個選取範圍拷貝

1. 選取「移動」工具 ，或者按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，來啟動「移動」工具。
2. 拷貝選取範圍：

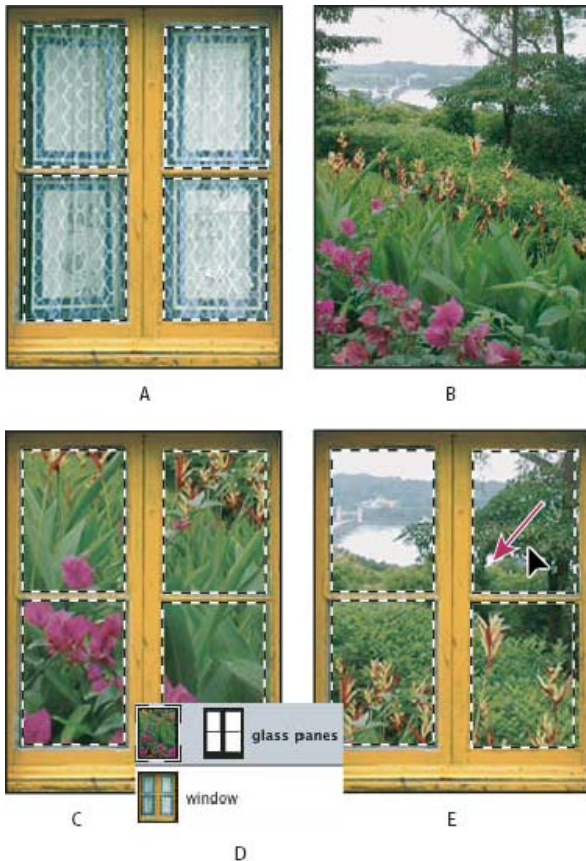
- 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，拖移選取範圍。
- 若要拷貝選取範圍並以 1 個像素的偏移量進行複製，請按住 **Alt** 鍵或 **Option** 鍵，然後按方向鍵。
- 若要拷貝選取範圍並以 10 個像素錯位複製，請按 **Alt+Shift** 鍵 (Windows) 或 **Option+Shift** 鍵 (Mac OS)，然後按方向鍵。

只要按住 **Alt** 鍵或 **Option** 鍵，每按一次方向鍵就會建立一個選取範圍的拷貝，並依指定的距離與前一次的複製偏移。在這種情況下，拷貝是在同一圖層上進行。

將一個選取範圍貼至另一個選取範圍的內部或外部


1. 剪下或拷貝想要貼上的影像部分。
2. 在同一影像或不同影像中，選取您要貼至內部或外部的區域。
備註：若要貼至範圍外，請選取小於已拷貝選取範圍的區域。
3. 執行下列任一項作業：
 - 選擇「編輯 > 選擇性貼上 > 貼入範圍內」。來源選取範圍的內容會出現在目的地選取範圍內。
 - 選擇「編輯 > 選擇性貼上 > 貼至範圍外」。來源選取範圍的內容會出現在目的地選取範圍的周圍。

「貼入範圍內」或「貼至範圍外」指令會新增一個圖層和圖層遮色片到影像。在「圖層」面板中，新圖層會在圖層遮色片縮圖旁包含所貼上選取範圍的圖層縮圖。圖層遮色片是以您所貼上的選取範圍為依據：選取範圍不使用遮色片 (白色)，圖層的其餘部分則使用遮色片 (黑色)。圖層和圖層遮色片並未連結在一起，也就是說，您可以個別移動任一項。



使用貼入範圍內指令

A. 選取的視窗窗格 B. 拷貝的影像 C. 貼入範圍內指令 D. 「圖層」面板中的圖層縮圖和圖層遮色片 E. 重新定位的貼上影像

4. 選取「移動」工具, 或者按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS), 來啟動「移動」工具。然後拖移來源內容直到想要的部分透出遮色片。
5. 若要指定下層的影像要顯示出多少, 請在「圖層」面板中按一下圖層遮色片縮圖, 選取繪畫工具並編輯遮色片:
 - 若要隱藏較多圖層下的影像, 請以黑色塗繪遮色片。
 - 如果要顯現較多底下的影像, 請以白色塗繪遮色片。
 - 若要部分顯現底下的影像, 請以灰色塗繪遮色片。
6. 如果您滿意塗繪的結果, 可以選擇「圖層 > 向下合併圖層」, 將新圖層和圖層遮色片與下層的圖層合併, 成為永久性變更。

在應用程式間拷貝

[回到頁首](#)

您可以使用「剪下」、「拷貝」和「貼上」指令從 **Photoshop** 拷貝選取範圍, 然後將它們貼到其他應用程式中, 或者將來自其他應用程式的圖稿貼到 **Photoshop** 中。剪下或拷貝的選取範圍會保留在剪貼簿上, 直到剪下或拷貝其他選取範圍。您也可以將 **Photoshop** 和 **Illustrator** 之間以拖放方式拷貝圖稿。

在某些情況下, 剪貼簿的內容會轉換成點陣影像。**Photoshop** 會在點陣化向量圖稿時提示您。

備註: 影像會以您貼入的檔案解析度進行點陣化。向量圖智慧型物件未點陣化。

從其他應用程式貼上 **PostScript** 圖稿

1. 在支援的應用程式中選取圖稿, 然後選擇「編輯 > 拷貝」。
2. 選取您要貼入選取範圍的影像。
3. 選擇「編輯 > 貼上」。
4. 在「貼上」對話框中, 選取下列任一「貼上為」選項:
智慧型物件 將圖稿置入新圖層中成為智慧型物件。

像素 在貼上圖稿時點陣化。「點陣化」會將以數學方式定義的向量圖稿轉換為像素。

路徑 將拷貝貼上成為「路徑」面板中的路徑。從 **Illustrator** 拷貝文字時, 您必須先將文字轉換為外框。

形狀圖層 建立新的形狀圖層, 將路徑當做向量圖遮色片使用。

備註: 從 **Adobe Illustrator** 中拷貝圖稿時, **Illustrator** 中的預設剪貼簿偏好設定可能使「貼上」對話框不會出現在 **Photoshop** 中。如果在 **Photoshop** 中貼上圖稿時希望顯示「貼上」的選項, 請在 **Illustrator** 中「偏好設定」對話框的「檔案處理和剪貼簿」區域中選取「AICB」。

5. 如果在上一個步驟選擇了「貼上為像素」, 可以在選項列中選擇「消除鋸齒」, 在選取範圍邊緣和周圍像素之間進行平滑的轉變。
備註: 如果您已經將資料合併並嘗試重新摘取點陣化資料, 可以使用「修邊」指令。

結束 **Photoshop** 時儲存剪貼簿內容

1. 執行下列任一項作業:
 - (Windows) 選擇「編輯 > 偏好設定 > 一般」。
 - (Mac OS) 選擇「Photoshop > 偏好設定 > 一般」。
2. 選取「轉存剪貼簿」, 在結束 **Photoshop** 時, 儲存剪貼簿上的所有 **Photoshop** 內容。

以拖放方式拷貝圖稿

❖ 執行下列任一項作業:

- 將一或多個 **Illustrator** 向量物件拖移到 **Photoshop** 中開啟的影像中。這樣便會在影像中建立一個向量「智慧型物件」圖層。選擇「圖層 > 智慧型物件 > 編輯內容」, 在 **Illustrator** 中重新開啟該內容進行編輯。
- 若要将向量物件拷貝為 **Photoshop** 中的路徑, 請在您從 **Illustrator** 拖移時按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)。
- 若要将 **Photoshop** 中目前所選取圖層的內容拷貝到 **Illustrator**, 請使用「移動」工具將該內容從 **Photoshop** 視窗拖移到開啟的 **Illustrator** 文件中。

刪除選取的像素

[回到頁首](#)

❖ 選擇「編輯 > 清除」, 或是按 **Backspace** 鍵 (Windows) 或 **Delete** 鍵 (Mac OS)。若要剪下選取範圍至剪貼簿, 請選擇「編輯 > 剪下」。刪除背景圖層上的選取範圍, 會以背景色取代原本色彩。刪除標準圖層上的選取範圍, 則會以圖層透明度取代原本色彩。

更多說明主題

 設定色彩管理

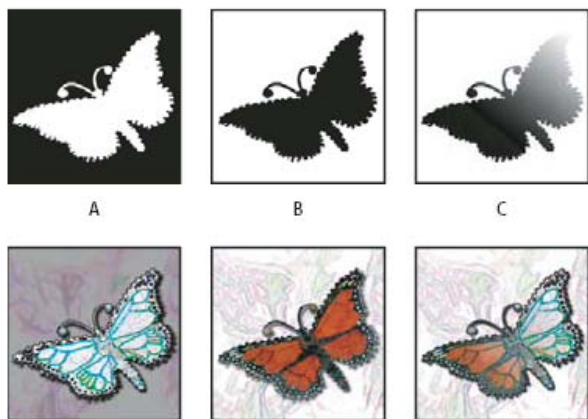
儲存選取範圍和 Alpha 色版遮色片

關於遮色片和 Alpha 色版
建立和編輯 Alpha 色版遮色片
儲存與載入選取範圍

關於遮色片和 Alpha 色版

[回到頁首](#)

當您選取影像的一部分時，未選取的區域就會被加上「遮色片」，也就是受到保護而無法編輯。因此，當您建立遮色片時，可以在套用顏色變更、濾鏡或其他效果至其餘的影像部分時，隔離和保護影像區域。您也可以將遮色片用於複雜的影像編輯，例如將顏色或濾鏡效果漸進式套用到影像中。



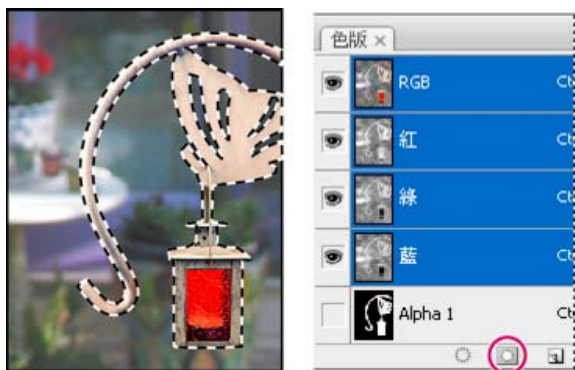
遮色片範例

A. 用來保護背景並編輯蝴蝶的不透明遮色片 **B.** 用來保護蝴蝶並為背景著色的不透明遮色片 **C.** 用來為背景和部分蝴蝶著色的半透明遮色片

遮色片是儲存在 Alpha 色版內。遮色片和色版都是灰階影像，所以您可以使用繪畫工具、編輯工具和濾鏡編輯它們，就像編輯任何其他影像一樣。遮色片上繪成黑色的區域會受到保護，繪成白色的區域則可以編輯。

使用「快速遮色片」模式將選取範圍轉換成暫時遮色片可更容易編輯。「快速遮色片」會呈現為具有可調整不透明度的顏色覆蓋。您可以使用任何繪畫工具編輯「快速遮色片」，或者使用濾鏡修改它。當您退出「快速遮色片」模式後，遮色片就會轉換回影像上的選取範圍。

若要以較為永久的方式儲存選取範圍，請將它儲存為 Alpha 色版。Alpha 色版會將選取範圍儲存為「色版」面板中可編輯的灰階遮色片。儲存為 Alpha 色版之後，您隨時可以重新載入這個選取範圍，甚至可以將它載入另一個影像。



儲存成色版面板中的 Alpha 色版的選取範圍

備註： 您可以使用圖層遮色片遮住或隱藏部分的圖層。

建立和編輯 Alpha 色版遮色片

[回到頁首](#)

您可以建立一個新的 Alpha 色版，然後使用繪畫工具、編輯工具和濾鏡，從 Alpha 色版建立遮色片。您也可以將 Photoshop 影像中現有的選取範圍儲存為 Alpha 色版，顯示在 Photoshop 的「色版」面板中。請參閱儲存與載入選取範圍。

Adobe 推薦

您有想要分享的教學課程嗎？



書摘：使用遮色片面板

Conrad Chavez

以一組整合選項快速調整遮色片。

使用目前的選項建立 Alpha 色版

1. 請按一下「色版」面板底部的「新增色版」按鈕
2. 在新色版上繪畫以遮蔽影像區域。
 建立遮色片的色版前，請先選取影像區域。然後在色版上繪畫來調整遮色片。

建立 Alpha 色版遮色片並設定選項

1. 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下「色版」面板下方的「新增色版」按鈕，或從「色版」面板選單選擇「新增色版」。
2. 在「新增色版」對話框中指定選項。
3. 在新色版上繪畫以遮蔽影像區域。

色版選項

若要變更現有色版的選項，請在「色版」面板中按兩下色版縮圖，或是從「色版」面板選單中選取「色版」選項。

「新增色版」對話框和「色版選項」對話框中的可用選項：

遮色片區域 將遮色片區域設為黑色 (不透明)，選取的區域設為白色 (透明)。以黑色塗繪來增加遮色片區域；以白色塗繪來增加選取區域。選取這個選項時，工具箱中的「快速遮色片」按鈕會成為灰底的白色圓形

選取的區域 將遮色片區域設為白色 (透明)，選取的區域設為黑色 (不透明)。以白色塗繪來增加遮色片區域；以黑色塗繪來增加選取區域。選取這個選項時，工具箱中的「快速遮色片」按鈕會成為白底的灰色圓形

特別色 將 Alpha 色版轉換為特別色色版。只適用於現有色版。

顏色 設定遮色片的顏色和不透明度。按一下顏色欄位可變更顏色。顏色和不透明度設定只會影響遮色片的外觀，對於下面區域的保護方式則沒有任何影響。如果變更這些設定，可能會使遮色片更能從影像的顏色中凸顯出來。

在色版上繪畫以遮蔽影像區域

當新色版就顯示在「色版」面板的底部時，它是影像視窗中唯一可以看見的色版。按一下複合彩色色版 (RGB, CMYK) 的眼睛圖示 可顯示被遮色片顏色覆蓋的影像。

❖ 選取筆刷或編輯工具，並執行下列任一項作業，增加或減去從 Alpha 色版建立的遮色片：

- 若要移除新色版中的區域，請以白色塗繪。
- 若要增加新色版中的區域，請以黑色塗繪。
- 若要使用低於 100% 的不透明度增加或移除區域，請在繪圖或編輯工具的選項列中設定「不透明度」，然後以白色或黑色塗繪。您也可以用顏色塗繪，達到更低的不透明度。

儲存與載入選取範圍

[回到頁首](#)

您可以將任何選取範圍儲存為新的或現有 Alpha 色版中的遮色片，稍後再從遮色片重新載入這個選取範圍。

您可以使用選取範圍當作圖層遮色片，方法是載入選取範圍讓它成為作用中，然後增加一個圖層遮色片。

將選取範圍儲存到新色版中

1. 選取要隔離的影像區域。
2. 按一下「色版」面板底部的「儲存選取範圍」按鈕 。新的色版會顯示，並根據建立時的順序加以命名。

將選取範圍儲存到新的或現有的色版中

1. 使用選取工具選取要隔離的影像區域。
2. 選擇「選取 > 儲存選取範圍」。
3. 在「儲存選取範圍」對話框中指定下列選項，然後按一下「確定」：
文件 選擇選取範圍的目的地影像。根據預設，選取範圍會置入作用中影像的色版中。您可以選擇將選取範圍儲存到另一個開啟的影像裡，具有相同像素尺寸的色版中；也可以儲存到新的影像中。

色版 選擇選取範圍的目的地色版。根據預設，選取範圍是儲存在新的色版中。您可以選擇將選取範圍儲存到選取影像中任何現有的色版中，或者，如果影像包含圖層，也可以儲存到圖層遮色片中。

4. 若要将選取範圍儲存為新的色版，請在「名稱」文字方塊中，輸入色版的名稱。
5. 若要将選取範圍儲存到現有色版中，請選取組合選取範圍的方式：

取代色版 取代色版中目前的選取範圍。

增加到色版 將選取範圍加到目前的色版內容。

從色版減去 從色版內容中刪除選取範圍。


與色版相交 保留新的選取範圍與色版內容相交的區域。


您可以在「色版」面板中選取色版，以灰階顯示查看已儲存的選取範圍。

從色版面板載入儲存的選取範圍

您可以將先前儲存的選取範圍載入影像中，重複使用該選取範圍。您也可以在完成修改 Alpha 色版後，將選取範圍載入影像中。

❖ 在「色版」面板中，執行下列任一項作業：

- 選取 Alpha 色版、按一下面板底部的「載入選取範圍」按鈕 ，然後按一下靠近面板頂端的複合色版。
- 將包含要載入的選取範圍的色版，拖移到「載入選取範圍」按鈕上。
- 按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並按一下包含要載入的選取範圍的色版。
- 若要將遮色片增加到現有的選取範圍中，請按 **Ctrl + Shift** 鍵 (Windows) 或 **Command + Shift** 鍵 (Mac OS)，並按一下色版。
- 若要從現有的選取範圍中減去遮色片，請按住 **Ctrl+Alt** 鍵 (Windows) 或 **Command+Option** 鍵 (Mac OS)，並按一下色版。
- 若要載入儲存選取範圍和現有選取範圍的相交區域，請按 **Ctrl+Alt+Shift** 鍵 (Windows) 或 **Command+Option+Shift** 鍵 (Mac OS)，並選取色版。

 您可以從已開啟的 Photoshop 影像中，將選取範圍拖移到另一個影像中。

載入儲存的選取範圍


備註： 如果您要從另一個影像載入儲存的選取範圍，請先開啟它。同時請確認目的地影像是否在作用中。

1. 選擇「選取 > 載入選取範圍」。
2. 在「載入選取範圍」對話框中，指定「來源」選項：
 - 文件 選擇要載入的來源。
 - 色版 選擇包含要載入的選取範圍的色版。
 - 負片效果 選取未選取的區域。
3. 選取「操作」選項，指定如果影像中已經有選取範圍時，組合選取範圍的方式：
 - 新增選取範圍 增加已載入的選取範圍。

增加至選取範圍 將已載入的選取範圍增加至影像中的任何現有選取範圍內。

由選取範圍減去 從影像中的任何現有選取範圍內減去已載入的選取範圍。

與選取範圍相交 儲存已載入選取範圍與影像中現有選取範圍相交的區域中的選取範圍。

 您可以從已開啟的 Photoshop 影像中，將選取範圍拖移到另一個影像中。

更多說明主題



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

使用套索工具選取

使用套索工具選取


使用多邊形套索工具選取

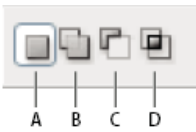
使用磁性套索工具選取

[回到頂端](#)

使用套索工具選取

「套索」工具適用於繪製選取範圍邊界的任意形狀線段。

1. 選取套索工具 ，在選項列中設定羽化和消除鋸齒。(請參閱[柔化選取範圍的邊緣](#)。)
2. 若要增加、減去現有選取範圍或與現有選取範圍相交，請按一下選項列中的對應按鈕。



選取範圍選項


A. 新增 **B.** 增加至 **C.** 相減 **D.** 相交於

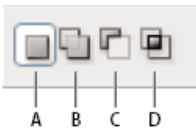
3. 執行下列任一項作業：
 - 拖移繪製手繪選取範圍邊界。
 - 若要切換手繪和直線線段，請按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac OS)，然後按一下線段的起點和終點。(若要擦除最近繪製的直線線段，請按住 **Delete** 鍵。)
4. 若要關閉選取範圍邊界，請放開滑鼠按鈕及 **Alt** 鍵或 **Option** 鍵。
5. (選擇性) 按一下「調整邊緣」可進一步調整選取範圍邊界。請參閱[調整選取範圍邊緣](#)。

[回到頂端](#)

使用多邊形套索工具選取

「多邊形套索」工具適用於繪製選取範圍邊界的直線線段。

1. 選取「多邊形套索」工具 ，並選取選項。
2. 在選項列中指定其中一個選取範圍選項。



選取範圍選項

A. 新增 **B.** 增加至 **C.** 相減 **D.** 相交於


3. (選擇性) 在選項列中設定羽化和消除鋸齒。請參閱[柔化選取範圍的邊緣](#)。
4. 在影像中按一下，設定起始點。
5. 執行下列一或多項作業：
 - 若要描繪直線線段，請將指標放在希望第一條直線線段結束的位置上並按一下。繼續按滑鼠按鈕，設定其餘線段的終點。
 - 若要在 **45°** 的倍數繪製直線，請在您要移動到按下一條線段時按住 **Shift**。
 - 若要繪製手繪線段，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，然後拖移。完成後，放開 **Alt** 鍵或 **Option** 鍵與滑鼠按鈕。
 - 若要擦除最近繪製的直線線段，請按 **Delete** 鍵。
6. 關閉選取範圍邊界：
 - 將「多邊形套索」工具指標放在起始點上 (指標旁會出現一個圓圈)，然後按一下。


如果指標不在起始點上，請按兩下「多邊形套索」工具的指標，或按一下和按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)。

- (選擇性) 按一下「調整邊緣」可進一步調整選取範圍邊界。請參閱[調整選取範圍邊緣](#)。

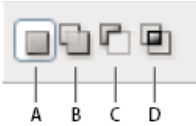
使用磁性套索工具選取

[回到頂端](#)

使用「磁性套索」工具時，邊界會靠齊影像中已定義區域的邊緣。「磁性套索」工具不適用於每色版 32 位元的影像。

 「磁性套索」工具對於快速選取含複雜邊緣與背景呈強烈對比的物件特別有用。

- 選取「磁性套索」工具。
- 在選項列中指定其中一個選取範圍選項。




選取範圍選項

A. 新增 **B.** 增加至 **C.** 相減 **D.** 相交於


- (選擇性) 在選項列中設定羽化和消除鋸齒。請參閱[柔化選取範圍的邊緣](#)。
- 設定下列任一選項：

寬度 若要指定偵測寬度，請在「寬度」中輸入像素值。「磁性套索」工具只會偵測與指標在指定距離內的邊緣。

 若要變更套索指標，使其指示套索寬度，請按 **Caps Lock** 鍵。您可以在已選取工具但尚使用時變更指標。按右括號 (**)** 可將「磁性套索」邊緣寬度增加 1 個像素；按左括號 (**(**) 可將寬度減少 1 個像素。

對比 若要指定套索對影像中邊緣的敏感度，請在「對比」中輸入介於 1% 到 100% 的數值。較高的數值只會偵測與周圍呈明顯對比的邊緣；較低的數值則會偵測較低對比的邊緣。

頻率 若要指定套索設定固定點的頻率，請在「頻率」中輸入介於 0 到 100 的數值。比較高的數值固定選取範圍邊界的速度比較快。

 在明確定義邊緣的影像中，可以嘗試比較高的寬度與比較高的邊緣對比，大概地描繪邊界。在邊緣比較柔和的影像中，請嘗試比較低的寬度值與比較低的邊緣對比，更精確地描繪邊界。

筆尖壓力 如果您使用的是筆尖數位板，請選取或取消選取「筆尖壓力」選項。如果選取這個選項，增加筆尖壓力會減小邊緣寬度。

- 在影像中按一下，設定第一個固定點。固定點會將選取範圍邊界固定住。
- 放開滑鼠按鈕，然後沿著您要追蹤的邊緣移動指標。

選取範圍邊界最近使用的線段會保持在作用中。移動游標時，根據選項列中的偵測寬度設定，作用中的線段會靠齊影像中最粗的邊緣。「磁性套索」工具會定期增加選取範圍邊界的固定點來固定先前的線段。

- 如果邊界並未靠齊至您想要的邊緣，可以按一下滑鼠，手動增加固定點。繼續描繪邊緣，並在必要時增加固定點。



固定點可以將選取範圍的邊界固定在邊緣上

- 若要暫時切換為其他套索工具，請執行下列任一項作業：
 - 若要啟動「套索」工具，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，然後按住滑鼠按鈕拖移。
 - 若要啟動「多邊形套索」工具，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，再按一下滑鼠。
- 若要擦除最近繪製的線段和固定點，請按住 **Delete** 鍵，直到擦除了該線段的固定點。
- 關閉選取範圍邊界：
 - 若要關閉磁性線段的邊界，請按兩下，或者按 **Enter** 鍵或 **Return** 鍵。(若要手動關閉邊界，請拖移回起始點，然後按一下。)
 - 若要封閉包含直線線段的邊界，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，然後按兩下。

11. (選擇性) 按一下「調整邊緣」可進一步調整選取範圍邊界。請參閱[調整選取範圍邊緣](#)。

更多說明主題

- [儲存選取範圍和 Alpha 色版遮色片](#)
- [將路徑轉換為選取範圍邊界](#)
- [選取範圍工具收藏館](#)


 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

使用選取畫面工具選取

選取畫面工具可讓您選取矩形、橢圓形及 1 像素寬的水平線與垂直線。

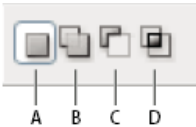
1. 選取「選取畫面」工具：

矩形選取畫面  建立矩形選取範圍 (配合 **Shift** 鍵使用則是正方形)。

橢圓選取畫面  建立橢圓選取範圍 (配合 **Shift** 鍵使用則是圓形)。

水平單線或垂直單線選取畫面 定義邊界為 1 個像素寬的水平線或垂直線。

2. 在選項列中指定其中一個選取範圍選項。



選取範圍選項

A. 新增 **B.** 增加至 **C.** 相減 **D.** 相交於


3. 在選項列中指定羽化設定。開啟或關閉「橢圓選取畫面」工具的消除鋸齒功能。請參閱[柔化選取範圍的邊緣](#)。

4. 在選項列中，選擇「矩形選取畫面」工具或「橢圓選取畫面」工具的樣式：

正常 以拖移方式決定選取畫面的比例。

固定比例 設定高度與寬度比例。輸入外觀比例值 (有效值為十進位數)。例如，若要繪製寬度為高度兩倍的選取畫面，請在寬度輸入 2，高度輸入 1。

固定尺寸 指定選取畫面的高寬設定值。輸入整數的像素值。

 除了像素 (px) 之外，您也可以在高與寬度值使用特定的單位，例如吋 (in) 或公分 (cm)。

5. 若要将選取範圍對齊參考線、格點、切片或文件邊界，請執行下列任一項作業來靠齊選取範圍：

- 選擇「檢視 > 靠齊」，或是選擇「檢視 > 靠齊至」並從次選單中選擇指令。選取畫面的選取範圍可以靠齊至文件邊界或靠齊各種 Photoshop 輔助項目；這些動作在「靠齊至」次選單中控制。


6. 請執行下列一或多個步驟，進行選取：

- 使用「矩形選取畫面」工具或「橢圓選取畫面」工具，在您想要選取的區域上方拖移。
- 拖移時按住 **Shift** 鍵，將選取畫面強制為正方形或圓形 (先放開滑鼠按鍵，然後再放開 **Shift** 鍵，可保持強制的形狀)。
- 若要從其中心拖移出選取畫面，請在開始拖移後，按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)。



在拖移時按住 **Alt/Option** 可從影像的邊角拖移選取畫面 (左圖)，以及從影像的中心拖移選取畫面 (右圖)

- 使用「水平單線選取畫面」或「垂直單線選取畫面」工具，在要選取的區域附近按一下，然後將選取畫面拖移至正確的位置。如果看不到選取畫面，請放大影像的檢視畫面。

 若要重新定位矩形或橢圓選取畫面，請先拖移建立選取範圍邊界，同時持續按住滑鼠按鈕。然後按住空白鍵，繼續拖移。如需繼續調整選取範圍的邊界，請持續按住滑鼠按鍵，放開空白鍵。

更多說明主題

- 儲存選取範圍和 Alpha 色版遮色片
- 將路徑轉換為選取範圍邊界
- 選取範圍工具收藏館



Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

從物件的背景摘取物件

使用更有效且彈性的調整邊緣指令

使用舊型摘取選擇性增效模組 (僅限 Windows)

當您摘取物件時，Photoshop 會將其背景擦除至透明。物件邊緣的像素會遺失源自背景的色彩元件，所以與新的背景混合時不會產生顏色光暈。

使用更有效且彈性的調整邊緣指令

[回到頁首](#)

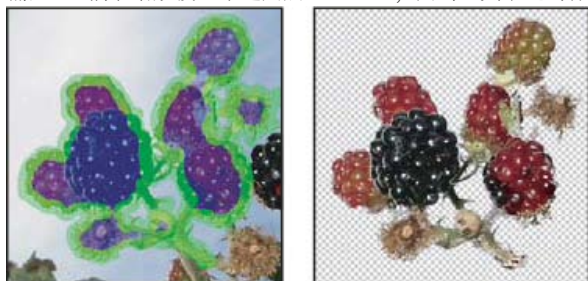
若想獲得更佳結果及非破壞性處理過程，請使用「選取 > 調整邊緣指令」。如需指示和其他有幫助的教學影片連結，請參閱調整選取範圍邊緣。

調整邊緣指令對於高度複雜的邊緣內容 (例如細微的頭髮) 特別有效。與舊型「摘取」增效模組不同之處在於，摘取會永遠消除像素資料，而「調整邊緣」指令則是建立選取範圍遮色片，讓您之後還可以調整與微調。

使用舊型摘取選擇性增效模組 (僅限 Windows)

[回到頁首](#)

備註： 摘取增效模組不適用於 Mac OS，因為它與最近的作業系統版本不相容，此外，調整邊緣指令也能產生效果更好的摘取。



在選取的區域中亮化、填色以及摘取的物件

1. 由於調整邊緣指令效果更佳，所以 Photoshop 未隨附安裝摘取增效模組。請由此處下載選擇性 Windows 增效模組。
2. 在「圖層」浮動視窗中，選取含有想要摘取物件的圖層。如果您選取了背景圖層，它會在摘取後變成一般圖層。如果圖層包含選取範圍，則摘取動作僅會擦除選取區域內的背景。
💡 若要避免遺失原始影像資訊，請複製圖層或製作原始影像狀態的快照。

3. 選擇「濾鏡 > 摘取」，然後指定工具選項：

筆刷大小 輸入一個數值，或是拖移滑桿，指定「邊緣標記」工具  的寬度。您也可以使用「筆刷大小」選項，指定「橡皮擦」、「清理」和「邊緣修飾」工具的寬度。

亮部 為您使用「邊緣標記」工具時物件周圍顯示的亮部，選擇預設的顏色選項，或者選擇「其他」，挑選亮部的自訂顏色。

填色 選擇預設顏色選項，或者選擇「其他」，為「填色」工具塗覆的區域挑選自訂顏色。

智慧型亮部 若要為明確定義的邊緣加上亮部，請選取這個選項。這個選項有助於維持邊緣亮部、套用寬度正足以覆蓋邊緣的亮部，而不受其目前筆刷大小的影響。

備註： 如果您使用「智慧型亮部」來標示物件邊緣，而這個物件邊緣又與另一個邊緣接近，如果出現衝突邊緣的亮部脫離物件邊緣的情形，請降低筆刷大小。如果物件邊緣的一邊顏色一致，一邊顏色呈高度對比，請將物件邊緣保持在筆刷區域內，但將筆刷放在顏色一致區域的中央。


指定「摘取」選項：

紋理影像 如果影像的前景或背景包含很多紋理，請選取這個選項。


平滑 輸入數值或拖移滑桿，增加或減少外框的平滑度。通常最好是以 0 或小數值開始，以避免不想要的細部模糊效果。如果摘取結果出現明顯的不自然感，您可以增加「平滑」數值，方便在下次摘取時將其移除。

色版 從「色版」選單中選擇 Alpha 色版，使亮部以儲存在 Alpha 色版中的選取範圍為基礎。Alpha 色版應該以邊緣邊界的選取範圍為基礎。如果修改了以色版為基礎的亮部，則選單中的色版名稱會變更為「自訂」。您的影像中必須有 Alpha 色版，才能使用「色版」選項。

強制顯示前景 如果物件特別複雜或內部不夠清晰，請選擇這個選項。

4. 選取「邊緣標記」工具 ，並繪製以定義要摘取的物件邊緣。然後拖移成使亮部與前景物件及其背景稍微重疊。使用大型筆刷來塗覆前景混合入背景的細微、複雜的邊緣，如毛髮或樹。



💡 使用「縮放顯示」工具或「手形」工具，視需要調整檢視。

如果需要擦除亮部，請選取「橡皮擦」工具 ，並在亮部上拖移。若要擦除整個亮部，請按 Alt+Backspace 鍵 (Windows) 或 Option+Delete 鍵 (Mac OS)。

如果物件具備明確定義的內部，請確定亮部形成完全封閉的狀態。您不需要亮化物件觸及影像邊界的區域。如果物件缺乏清晰的內部，請亮化整個物件。

備註： 如果已選取了「紋理影像」或「強制顯示前景」，即無法使整個物件變亮。

5. 執行下列任一項作業，定義前景區域：

- 如果物件具有明確定義的內部，請選取「填色」工具。在物件內按一下，將其內部填色。再以「填色」工具按一下已填色的區域，可以移除填色。
- 如果已選取「強制顯示前景」，請選取「滴管」工具，並在物件內按一下以取樣前景色，或是在「顏色」文字方塊中按一下，並使用「檢色器」選取前景色。這個技巧用在包含單色色調的物件時效果最好。

6. (選擇性) 按一下「預視」，可預視摘取的物件。視需要放大顯示。

顯示 選擇選單選項，在原始影像和摘取影像的檢視間切換。



顯示 選擇選單選項，在彩色邊緣調合背景或灰階背景上，預視摘取的物件。若要顯示透明背景，請選擇「無」。


7. (選擇性) 執行下列任一項作業，改善摘取結果：

- 選擇新的「亮部」和「填色」選項，然後使用「邊緣標記」工具重新繪製。再次定義前景區域，然後預視摘取的物件。
- 指定新的「摘取」設定（「平滑」、「強制顯示前景」或「顏色」），然後預視摘取的物件。


當您滿意摘取結果時，便可以進行最後修飾。

8. 執行下列任一項作業，修飾摘取結果：

- 若要擦除摘取區域中的背景描繪，請使用「清理」工具。這個工具會減去不透明度，並具有漸進效果。您也可以使用「清理」工具，為摘取物件的空隙填色。在拖移時按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，可以重新增加不透明度。
- 若要編輯摘取物件的邊緣，請使用「邊緣修飾」工具。這個工具會銳利化邊緣，並具有漸進效果。如果沒有清晰的邊緣，「邊緣修飾」工具會增加物件的不透明度，或從背景減去不透明度。

 您也可以在摘取後，使用工具箱中的「背景橡皮擦」和「步驟記錄筆刷」工具清理影像。

9. 按一下「確定」，套用最後的摘取。圖層上所有在摘取物件外的像素都會被擦除至透明。

 進行摘取後，您可選擇「編輯 > 淡化摘取」，將不透明度加回背景並建立其他效果。



複製、分離及合併色版

複製色版

將色版分離成個別的影像

合併色版

[回到頁首](#)

複製色版


您可以拷貝色版，然後在目前的影像或其他影像中使用它。

複製色版

若要在不同的影像之間複製 **Alpha** 色版，色版必須具有相同的像素尺寸。您不能將色版複製為點陣圖模式影像。

1. 在「色版」面板中，選取要複製的色版。
2. 從「色版」面板選單中，選擇「複製色版」。
3. 輸入複製色版的名稱。
4. 在「文件」中執行下列任一項作業：
 - 選擇目的地。您所能使用的已開啟影像，都是像素尺寸與目前影像相同的影像。請選取色版目前所在的檔案，以在同一個檔案中複製色版。
 - 選擇「新增」，將色版拷貝到新的影像中，建立只包含一個色版的多重色版影像。輸入新影像的名稱。
5. 若要反轉複製色版中的選取和遮色片區域，請選取「負片效果」。

複製影像中的色版

1. 在「色版」面板中，選取要複製的色版。
2. 將色版拖移到面板底部的「建立新色版」按鈕 

將色版複製至另一個影像中

1. 在「色版」面板中，選取要複製的色版。
2. 確定目標影像已開啟。
備註： 目標影像的像素尺寸不必與複製的色版相同。
3. 執行下列任一項作業：
 - 將色版從「色版」面板拖移到目標影像視窗中。複製的色版會顯示在「色版」面板的底部。
 - 選擇「選取 > 全部」，然後選擇「編輯 > 拷貝」。在目標影像中選取色版，然後選擇「編輯 > 貼上」。貼上的色版會覆寫現有的色版。

[回到頁首](#)

將色版分離成個別的影像

您只能分離平面化影像的色版。如果您想要在不保留色版的檔案格式中保存個別色版的資訊，分離色版是很有用的方式。


❖ 若要將色版分離為不同的影像，請從「色版」面板選單選擇「分離色版」。

原始檔案會關閉，而個別色版則會顯示在不同的灰階影像視窗中。新視窗中的標題列會顯示原始檔名以及色版。您可以個別地儲存和編輯這些新影像。

[回到頁首](#)

合併色版

多個灰階影像可以結合為單一影像的色版。您要合併的影像必須為灰階模式、已平面化 (沒有圖層)、具有相同的像素尺寸，而且已開啟。您所開啟的灰階影像數目，決定了合併色版時可以使用的色彩模式。例如，如果您已開啟三個影像，可以將它們合併為 **RGB** 影像；如果開啟了四個影像，則可以合併成為 **CMYK** 影像。

 如果您正在處理不小心遺失連結的 **DCS** 檔案 (因此無法開啟、放置或列印)，請開啟色版檔案，並將其合併成 **CMYK** 影像。然後將檔案重新另存為 **DCS EPS** 檔案。

1. 開啟包含要合併色版的灰階影像，並使其中一個成為作用中影像。
您必須開啟一個以上的影像，才能使用「合併色版」選項。
2. 從「色版」面板選單中，選擇「合併色版」。

3. 在「模式」中選擇要建立的色彩模式。適合該模式使用的色版數目，會顯示在「色版」文字方塊中。
4. 如果必要的話，請在「色版」文字方塊中輸入一個數字。

如果輸入的數字與選取的模式不相容，就會自動選取「多重色版」模式，如此就會建立包含兩個或多個色版的多重色版影像。

5. 按一下「確定」。
6. 對於每一個色版，請確定所要的影像已開啟。如果想要變更影像類型，請按一下「模式」，即可回到「合併色版」對話框。
7. 如果是將色版合併為多重色版影像，請按「下一步」，然後選取其餘的色版。
備註： 所有多重色版影像中的色版，都是 Alpha 色版或特別色色版。
8. 選取色版之後，按一下「確定」。

選取的色版會合併成一個指定類型的新影像，而原始影像則會關閉，不做任何變更。新的影像會顯示在沒有標題的視窗中。

備註： 您無法分離和重新組合 (合併) 包含特別色色版的影像。特別色色版會以 Alpha 色版的形式加入。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

建立暫時快速遮色片


建立及編輯快速遮色片
變更快速遮色片選項

[回到頁首](#)

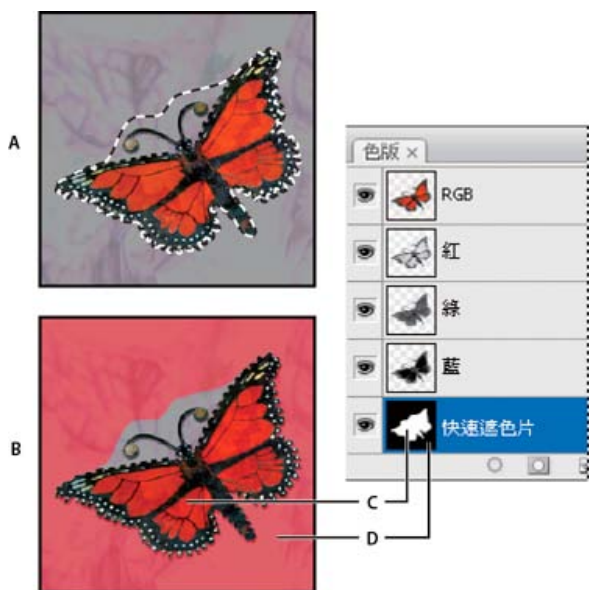
建立及編輯快速遮色片

若要使用「快速遮色片」模式，請先從選取範圍開始，然後再新增或減去選取範圍，以製作遮色片。您也可以完全在「快速遮色片」模式中建立遮色片。顏色會區分出被保護和不被保護的區域。當您離開「快速遮色片」模式時，不被保護的區域就會成為選取範圍。

備註：當您在「快速遮色片」模式中工作時，暫時的「快速遮色片」色版會顯示在「色版」面板中。不過，所有的遮色片編輯工作是在影像視窗中進行。

1. 使用任何選取工具，選取要變更的影像部分。
2. 按一下工具箱中的「快速遮色片」模式按鈕 。

有顏色的覆蓋 (近似寶石紅的顏色) 會覆蓋並保護選取範圍以外的區域。這個遮色片不會保護已選取的區域。根據預設，「快速遮色片」模式會使用 50% 的不透明紅色來覆蓋。



在標準模式和快速遮色片模式中選取

A. 標準模式 **B.** 快速遮色片模式 **C.** 選取的像素在色版縮圖中會以白色呈現 **D.** 紅色覆蓋可以保護選取範圍外的區域，未選取的像素在色版縮圖中會以黑色呈現

3. 若要編輯遮色片，請從工具箱中選取繪畫工具。工具箱中的色票會自動變成黑白色。
4. 以白色來塗繪，選取影像的更多區域 (有顏色的覆蓋會從塗成白色的區域中移除)。若要取消選取區域，請將該區域塗成黑色 (有顏色的覆蓋會覆蓋塗成黑色的區域)。用灰色或其他顏色繪製可以建立半透明的區域，適用於羽化或消除鋸齒效果 (當您退出「快速遮色片」模式時，半透明的區域可能看起來不像已經選取，但其實已選取)。



A





B



C





在快速遮色片模式中繪畫

A. 原始選取範圍以及以綠色為遮色片顏色的「快速遮色片」模式 **B.** 在「快速遮色片」模式中用白色塗繪可以加入選取範圍 **C.** 在「快速遮色片」模式中用黑色塗繪可以從選取範圍中減去

- 按一下工具箱中的「標準模式」按鈕 ，關閉快速遮色片再回到原始的影像。此時，快速遮色片中不受保護的區域周圍會出現選取範圍邊界。
如果將羽化遮色片轉換為選取範圍，邊界線會延伸到遮色片漸層中的黑色像素和白色像素中間。選取範圍邊界會指出少於 50% 選取區域和多於 50% 選取區域的像素之間的轉變。
- 將想要的變更套用到影像中。變更只會影響選取的區域。
- 選擇「選取 > 取消選取」可取消選取範圍；選擇「選取 > 儲存選取範圍」則可儲存選取範圍。
 只要切換到標準模式中，並選擇「選取 > 儲存選取範圍」，就可以將這個暫時遮色片轉換成永久的 Alpha 色版。

變更快速遮色片選項

[回到頁首](#)

- 按兩下工具箱中的「快速遮色片模式」按鈕 .
- 從下列顯示選項中進行選擇：
遮色片區域 將遮色片區域設為黑色 (不透明)，選取的區域設為白色 (透明)。以黑色塗繪來增加遮色片區域；以白色塗繪來增加選取區域。選取這個選項時，工具箱中的「快速遮色片」按鈕會成為灰底的白色圓形 。
選取的區域 將遮色片區域設為白色 (透明)，選取的區域設為黑色 (不透明)。以白色塗繪來增加遮色片區域；以黑色塗繪來增加選取區域。選取這個選項時，工具箱中的「快速遮色片」按鈕會成為白底的灰色圓形 。
 若要在快速遮色片的「遮色片區域」和「選取區域」選項之間進行切換，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，再按一下「快速遮色片模式」按鈕。
- 若要選擇新的遮色片顏色，請按一下顏色方框，並選擇新的顏色。
- 若要變更不透明度，請輸入介於 0% 與 100% 之間的數值。
顏色和不透明度兩種設定都只會影響遮色片的外觀，對於下面區域的保護方式則沒有任何影響。如果變更這些設定，可能會使遮色片更能從影像的顏色中凸顯出來。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

色版運算

混合圖層和色版

[使用套用影像指令混合色版](#)

[使用運算指令混合色版](#)

[增加和減去混合模式](#)

[回到頁首](#)

混合圖層和色版

您可以使用和圖層關聯的混合效果，將影像中或不同影像之間的色版，組合成新影像。您可以使用「套用影像」指令 (使用於單一和複合色版) 或「運算」指令 (使用於單一色版)。這些指令提供了兩個額外的混合模式，是「圖層」面板中所沒有的，也就是「增加」和「減去」模式。雖然您也可以將色版拷貝到「圖層」面板的圖層，以建立新的色版組合，但是您會發現，使用運算指令混合色版資訊會更快速。

運算指令會在兩個色版的對應像素 (影像中相同位置的像素) 上執行數學運算，然後將結果組合成單一色版。若要了解運算指令的運作方式，必須具備兩個基本觀念：

- 色版中的每一個像素，都有一個亮度值。「運算」和「套用影像」指令會處理這些值，產生所得的複合像素。
- 這些指令會覆蓋兩個或多個色版中的像素，所以這些影像必須具有相同的像素尺寸。

[回到頁首](#)

使用套用影像指令混合色版

「套用影像」指令可讓您將一個影像的圖層和色版 (來源)，與作用中影像的圖層和色版 (目的地) 混合。

1. 開啟來源和目的地影像，並在目的地影像中選取想要的圖層和色版。影像中的像素尺寸必須相符合，影像名稱才會顯示在「套用影像」對話框中。
備註： 如果兩個影像的色彩模式不同 (例如:一個影像是 RGB，另一個是 CMYK)，您可以將單一色版 (不是來源的複合色版) 套用到目的地圖層的複合色版。
2. 選擇「影像 > 套用影像」。
3. 選擇要與目的地影像組合的來源影像、圖層和色版。若要使用來源影像中的全部圖層，請選取「合併圖層」。
4. 若要在影像視窗中預視結果，請選取「預視」。
5. 若要在運算中使用色版內容的負片，請選取「負片效果」。
6. 在「混合」中選擇混合選項。

如需有關「增加」和「減去」選項的詳細資訊，請參閱增加和減去混合模式。如需其他混合選項的資訊，請參閱混合模式說明。

7. 輸入「不透明度」值，指定效果的強度。
8. 若要将結果只套用到結果圖層中的不透明區域，請選取「保留透明」。
9. 若要透過遮色片套用混合，請選取「遮色片」。然後選擇包含遮色片的影像和圖層。在「色版」中，您可以選擇將任何彩色色版或 Alpha 色版當做遮色片，也可以根據作用中的選取範圍或選擇圖層的邊界 (透明) 使用遮色片。選取「負片效果」，將色版中的遮色片和無遮色片區域反轉。

[回到頁首](#)

使用運算指令混合色版

「運算」指令可以讓您混合一個或多個來源影像中的兩個個別色版，接著，您可以將結果套用到新的影像中，或套用到作用中影像的新色版或選取範圍。但是，您無法將「運算」指令套用於複合色版。

1. 開啟來源影像。
備註： 如果使用的來源影像不只一個，這些影像必須具有相同的像素尺寸。
2. 選擇「影像 > 運算」。
3. 若要在影像視窗中預視結果，請選取「預視」。
4. 選擇第一個來源影像、圖層和色版。若要使用來源影像中的全部圖層，請選擇「合併圖層」。
5. 若要在運算中使用色版內容的負片，請選取「負片效果」。在「色版」中，如果您要複製將影像轉換成灰階的效果，請選擇「灰色」。
6. 選擇第二個來源影像、圖層和色版，並指定選項。
7. 在「混合」中選擇混合模式。

如需有關「增加」和「減去」選項的詳細資訊，請參閱增加和減去混合模式。如需其他混合選項的資訊，請參閱混合模式說明。

8. 輸入「不透明度」值，指定效果的強度。
9. 若要透過遮色片套用混合，請選取「遮色片」。然後選擇包含遮色片的影像和圖層。在「色版」中，您可以選擇將任何彩色色版或 Alpha 色版當

做遮色片，也可以根據作用中的選取範圍或選擇圖層的邊界 (透明) 使用遮色片。選取「負片效果」，將色版中的遮色片和無遮色片區域反轉。

10. 在「結果」中，指定要將混合結果置入新文件，或置入作用中影像的新色版或選取範圍中。

[回到頁首](#)

增加和減去混合模式

增加和減去混合模式只適用於「套用影像」和「運算」指令。

增加

增加兩個色版中的像素值。這個方法適合用來組合兩個色版中的非重疊影像。

由於較高的像素值代表較亮的顏色，因此增加包含重疊像素的色版會使影像變亮。兩個色版中的黑色區域會保留為黑色 ($0 + 0 = 0$)，如果任一色版中包含白色，則會產生白色 ($255 + \text{任何數值} = 255$ 或更大的值)。

「增加」模式會將像素值總數除以「縮放」總量，然後將「畫面錯位」值加到總數中。例如，若要運算兩個色版中的平均像素值，會先將它們相加，除以 2，然後輸入「畫面錯位」值。

「縮放」係數可以是 1.000 與 2.000 之間的任何數字。輸入較高的「縮放」值會使影像變暗。

「畫面錯位」值可以讓您以介於 +255 和 -255 之間的任何亮度值，將目的地色版中的像素變亮或變暗。負數會使影像變暗，正數則會使影像變亮。

減去

從目標色版中的對應像素，減去來源影像中的像素值。和「增加」模式一樣，會再將結果除以「縮放」係數，然後加到「畫面錯位」值中。

「縮放」係數可以是 1.000 與 2.000 之間的任何數字。「畫面錯位」值可以讓您以介於 +255 和 -255 之間的任何亮度值，將目的地色版中的像素變亮或變暗。



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

色版基礎概念

關於色版

色版面板概觀

顯示或隱藏色版

以彩色顯示彩色色版

選取和編輯色版

重新排列和重新命名 Alpha 色版和特別色色版

刪除色版

關於色版

[回到頁首](#)

色版是儲存不同類型資訊的灰階影像：

- 當您開啟新的影像時，會自動建立色彩資訊色版。影像的色彩模式會決定所建立的色版數目。例如，RGB 影像有每一種色彩的色版 (紅色、綠色和藍色)，再加上用來編輯影像的複合色版。
- Alpha 色版會將選取範圍儲存為灰階影像。您可以加入 Alpha 色版以建立和儲存遮色片，遮色片可以讓您處理或保護部分影像。(請參閱關於遮色片和 Alpha 色版。)
- 特別色色版指定使用特別色油墨印刷的額外印版。(請參閱關於特別色。)

影像最多可以有 56 個色版。所有新的色版都具有和原始影像相同的像素尺寸和像素數。

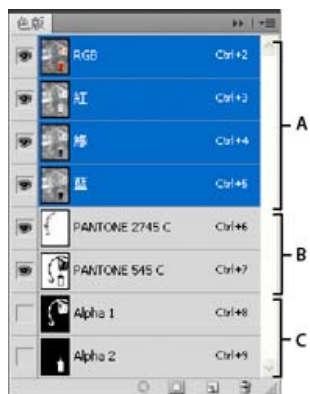
色版需要的檔案大小，則是由色版中的像素資訊所決定。包括 TIFF 和 Photoshop 格式在內的某些檔案格式，會壓縮色版資訊以節省空間。如果已從彈出式選單中選擇「文件尺寸」時，則未壓縮的檔案大小 (包括 Alpha 色版和圖層) 會顯示在視窗底部狀態列的最右邊。

備註： 只要您以支援影像色彩模式的格式儲存檔案，就可以保留彩色色版。所以您必須將檔案儲存成 Photoshop、PDF、TIFF、PSB 或原始資料格式，才能保留 Alpha 色版。DCS 2.0 格式只保留特別色色版。儲存成其他格式，會遺失色版資訊。

色版面板概觀

[回到頁首](#)

「色版」面板會列出影像中的所有色版，其中複合色版會先列出 (RGB、CMYK 和 Lab 影像)。色版內容的縮圖顯示在色版名稱的左側；當您編輯色版時，縮圖就會隨之自動更新。



色版類型

A. 彩色色版 B. 特別色色版 C. Alpha 色版

顯示色版面板

❖ 選擇「視窗 > 色版」。

隱藏色版縮圖或調整尺寸

❖ 從「色版」面板選單選擇「面板選項」。按一下縮圖尺寸，或按一下「無」關閉縮圖顯示。

檢視縮圖是追蹤色版內容的便利方法，但是，關閉縮圖顯示可改善執行效能。

顯示或隱藏色版

[回到頁首](#)

您可以使用「色版」面板，在文件視窗中檢視任何色版組合。例如，您可以同時檢視 **Alpha** 色版和複合色版，查看在 **Alpha** 色版中所做的變更與整個影像的關係。


❖ 按一下色版旁的眼睛欄位，即可顯示或隱藏色版 (按一下複合色版以檢視所有預設的色彩色版。只要所有色彩色版都是可看見的，複合色版就會顯示出來)。

💡 若要顯示或隱藏多個色版，請在「色版」面板的眼睛欄位中拖移。

[回到頁首](#)

以彩色顯示色彩色版

個別色版會以灰階顯示。在 **RGB**、**CMYK** 或 **Lab** 影像中，您可以用彩色檢視個別色版 (在 **Lab** 影像中，只有 **a** 和 **b** 色版會以彩色顯示)。如果作用中的色版超過一個以上，色版永遠會以彩色顯示。

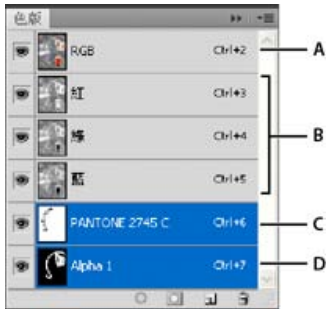
您可以變更預設值為以彩色顯示個別色版。如果看得見影像中的色版，面板中色版的左側會出現眼睛圖示 。

- 執行下列任一項作業：
 - 在 **Windows** 中，選擇「編輯 > 偏好設定 > 介面」。
 - 在 **Mac OS** 中，選擇「Photoshop > 偏好設定 > 介面」。
- 選取「用彩色顯示色版」，然後按一下「確定」。

[回到頁首](#)

選取和編輯色版

您可以在「色版」面板中選取一個或多個色版。所有已選取或作用中的色版名稱都會反白顯示。



選取多個色版

A. 看不見或無法編輯 **B.** 可看見但未選取供編輯之用 **C.** 已選取供檢視和編輯之用 **D.** 選取以供編輯但不檢視

- 若要選取色版，請按一下色版名稱。按住 **Shift** 鍵並按一下，選取 (或取消選取) 多個色版。
- 若要編輯色版，請選取它，然後使用繪畫或編輯工具在影像中繪畫。您一次只能在一個色版上繪畫。以白色繪畫，將所選取色版的色彩強度增至 100%。用任一個數值的灰階繪畫，則可以增加色彩強度較低的色版。以黑色繪畫，可完全移除色版色彩。

[回到頁首](#)

重新排列和重新命名 **Alpha** 色版和特別色色版

影像必須是「多重色版」模式 (「影像 > 模式 > 多重色版」)，才可以將 **Alpha** 色版或特別色色版移到預設色彩色版的上方。如需模式限制的詳細資訊，請參閱多重色版模式。


- 若要變更 **Alpha** 色版或特別色色版的順序，請在「色版」面板將色版向上或向下拖移。當有線條出現在所要的位置時，請放開滑鼠按鍵。
備註：特別色會依照它們在「色版」面板中由上到下出現的順序疊印。
- 若要重新命名 **Alpha** 色版或特別色色版，請在「色版」面板中按兩下色版的名稱，然後輸入新名稱。

如需詳細資訊，請參閱建立新的特別色色版。

[回到頁首](#)

刪除色版

在儲存影像之前，您可能想刪除不再需要的特別色或 **Alpha** 色版。複雜的 **Alpha** 色版會大量增加影像需要的磁碟空間。

- ❖ 在 **Photoshop** 中，在「色版」面板中選取色版，並執行下列任一項作業：
- 按住 **Alt** 鍵 (**Windows**) 或 **Option** 鍵 (**Mac OS**)，並按一下「刪除」圖示 .
 - 拖曳面板中的色版名稱到「刪除」圖示上。
 - 從「色版」面板選單中，選擇「刪除色版」。
 - 按一下面板底部的「刪除」圖示，再按一下「是」。

備註：從包含圖層的檔案中刪除色彩色版時，會將可見的圖層平面化，並放棄隱藏的圖層。這麼做的原因是，移除色彩色版會將影像轉換為「多重色版」模式，而這種模式並不支援圖層。當您刪除一個 **Alpha** 色版、特別色色版或是快速遮色片時，影像並不會平面化。

[更多說明主題](#)




[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)



建立快速選取

[使用快速選取工具選取](#)
[使用魔術棒工具選取](#)

使用快速選取工具選取

[回到頂端](#)

利用「快速選取」工具, 您可以使用可調整的圓形筆尖, 迅速地「繪製」選取範圍。因為當您拖移筆尖時, 選取範圍不但會向外擴張, 還可以自動尋找並沿著影像的明確邊緣描繪邊界。

1. 選取「快速選取」工具。(如果工具未顯示, 請按住「魔術棒」工具。)
2. 在選項列中, 按一下其中一個選取範圍選項: 「新增」、「增加至」或「相減」。

如未選取任何選項, 則程式的預設選項是「新增」。第一次建立選取範圍後, 預設的選項則會自動變更為「增加至」。

3. 若要變更筆尖大小, 請按一下選項列中的「筆刷」彈出式選單, 然後輸入像素大小或拖移滑桿。請使用「大小」彈出式選單選項, 設定筆尖大小感應壓力時要使用筆的壓力還是筆尖輪。

 建立選取範圍時, 按右括號 (]) 可增加「快速選取」工具的筆尖大小, 按左括號 ([) 則可減少筆尖大小

4. 選擇「快速選取」選項。

取樣全部圖層 根據所有的圖層建立選取範圍, 而不僅是目前選取的圖層。


自動增強 降低選取範圍邊界的粗糙度與區塊感。「自動增強」會自動讓選取範圍更服貼於影像的邊緣, 並會套用一些邊界調整, 也就是您可以自行在「調整邊緣」對話框設定的「對比」和「強度」選項。

5. 在想選取的影像之內進行繪圖。

選取範圍會隨著繪圖而增加。如果更新速度有點慢, 請繼續拖移, 讓程式有時間處理並完成選取範圍。當您在某個形狀的邊界附近繪圖時, 選取範圍會沿著形狀邊界的輪廓擴展。



使用「快速選取」工具繪圖以擴展選取範圍

 如果您在停止拖移後, 再於附近的區域進行按選或拖移, 選取範圍便會因為加入新的區域而變大。

- 若要由選取範圍減去某個區域, 請按一下選項列中的「相減」, 然後再於目前的選取範圍內拖移。
- 若要暫時在增加和相減兩個模式間切換, 請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac)。
- 若要變更工具游標, 請選擇「編輯 > 偏好設定 > 游標 > 繪圖游標」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 游標 > 繪圖游標」(Mac OS)。選取「正常筆尖」可顯示標準的「快速選取」游標, 並會以加號或減號來代表選取範圍的模式。



6. (選擇性) 按一下「調整邊緣」可進一步調整選取範圍邊界。請參閱[調整選取範圍邊緣](#)。

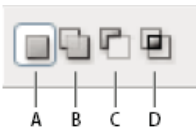
使用魔術棒工具選取

[回到頂端](#)

「魔術棒」工具讓您不需要描繪其外框, 就能選取顏色一致的區域 (例如, 一朵紅花)。並指定相對於您所按原始顏色的已選取顏色範圍 (或容許度)。

 「魔術棒」工具無法用在「點陣圖」模式的影像或每色版 32 位元的影像上。

1. 選取「魔術棒」工具。(如果工具未顯示, 請按住「快速選取」工具 加以存取。)
2. 在選項列中指定其中一個選取範圍選項。「魔術棒」工具的指標會依據所選取的選項而變更。



選取範圍選項

A. 新增 **B.** 增加至 **C.** 相減 **D.** 相交於

3. 請在選項列中指定下列任一項目：

容許度 決定所選像素的顏色範圍。以像素為單位輸入介於 0 到 255 之間的值。比較低數值會選取幾種和您所按的像素非常相近的顏色。比較高數值則會選取較廣範圍的顏色。

消除鋸齒 建立平滑邊緣選取範圍。

連續 只選取使用相同顏色的鄰近區域。否則，會選取整個影像中所有使用相同顏色的像素。

取樣全部圖層 從所有可見圖層中使用的資料選取顏色。否則，「魔術棒」工具只會從作用中的圖層裡選取顏色。

4. 在影像中按一下想要選取的顏色。如果選取了「連續」，會選取所有在容許度範圍內的鄰近像素。否則，所有在容許度範圍內的像素都會被選取。
5. (選擇性) 按一下「調整邊緣」可進一步調整選取範圍的邊界，或是在不同的背景下或以遮色片的方式檢視選取範圍。請參閱[調整選取範圍邊緣](#)。

更多說明主題

- [儲存選取範圍和 Alpha 色版遮色片](#)
- [將路徑轉換為選取範圍邊界](#)
- [選取範圍工具收藏館](#)

Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

選取影像中的顏色範圍

選取色彩範圍

專家經驗談: 調整皮膚色調

將皮膚色調設定儲存為預設集 | 僅限 Creative Cloud

[回到頂端](#)


選取色彩範圍

「顏色範圍」指令會在現有的選取範圍或整個影像中選取指定的顏色或顏色範圍。如果想要取代選取範圍，請確定在套用這個指令前先取消選取所有選項。「顏色範圍」指令不適用於每色版 32 位元的影像。

若要調整現有選取範圍，請重複使用「顏色範圍」指令來選取顏色子集。例如，若要在青色選取範圍內選取綠色區域，請在「顏色範圍」對話框中選取「青色」，再按一下「確定」。然後重新開啟「顏色範圍」對話框，再選取「綠色」(所得到的結果十分細微，因為這項技巧只選取混合色彩中的一部分)。

在 Photoshop CC 和 Photoshop CS6 中，您也可以選取皮膚色調，然後自動偵測臉部加以選取。若要在調整其他物件的色調時，建立選取範圍以保留皮膚色調，請選取消管取樣器下方的「反轉」。

1. 選擇「選取 > 顏色範圍」。

 您也可以使用「顏色範圍」調整圖層遮色片。請參閱更改遮色片不透明度或邊緣。

2. 在「選取」選單中，選擇下列其中一個項目：

- (僅限 CC 和 CS6) 選擇「皮膚色調」以選取類似於常見皮膚色調的顏色。啟用「偵測臉孔」可更精確的選取皮膚色調。如需 Peachpit 所做的快速視訊展示，請參閱[選取皮膚色調](#)。
- 選擇「樣本顏色」可啟動滴管工具並從影像中揀選樣本顏色。如果您要選取影像中多個顏色範圍，則請選取「當地語系化顏色叢集」建立更精確的選取範圍。
- 選擇顏色或色調範圍。如果使用此選項，將無法調整選取範圍。

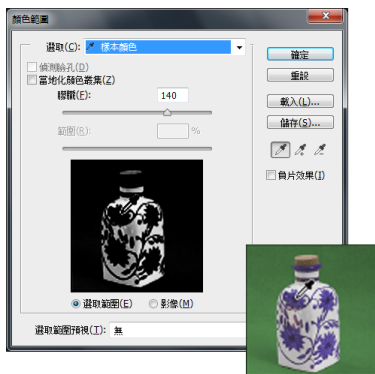
3. 選取任一項顯示選項：

選取範圍 預覽從您在影像中取樣產生的選取範圍。根據預設，白色區域是選取的像素，黑色區域是未選取的像素，而灰色區域則是部分選取的像素。

影像 預視整個影像。例如，您可能想要從不在畫面上的影像部分中取樣。

 若要在「顏色範圍」對話框內切換「影像」和「選取範圍」預視，請按 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)。

4. 針對樣本顏色，將「滴管」指標放在影像或預視區域上，按一下以取樣想要包含的顏色。



取樣顏色

若要調整選取範圍：

- 若要增加顏色，請選取消管，並在預視區域或影像中按一下。
- 若要移除顏色，請選取消管，並在預視區域或影像中按一下。

💡 若要暫時啟動加號滴管，請按住 Shift 鍵。按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS) 可以啟動減號滴管。

5. 使用「朦朧」滑桿或輸入數值來調整選取的顏色範圍。「朦朧」設定可控制選取範圍中顏色範圍的寬度，並可增加或減少部分選取的像素 (選取範圍預覽中的灰色區域) 的量。設定低「朦朧」值可限制顏色範圍；而較高的值則可增加範圍。



增加朦朧會擴張選取範圍

如果選取「當地語系化顏色叢集」，使用「範圍」滑桿可以控制距離取樣點多遠的顏色要包含在選取範圍內。例如，您的影像在前景和後景都包含對黃花的修補，但您只想選取前景的花。取樣前景花的顏色，然後降低「範圍」，如此背景中的相似顏色花朵就不會被選取。

6. 若要預視影像視窗中的選取範圍，請選擇「選取範圍預視」選項：

無 顯示原始影像。

灰階 將完全選取的像素顯示為白色、部分選取的像素顯示為灰色，未選取的像素顯示為黑色。

黑色邊緣調合 將選取的像素顯示為原始影像，未選取的像素顯示為黑色。此選項適用於明亮的影像。

白色邊緣調合 將選取的像素顯示為原始影像，未選取的像素顯示為白色。此選項適用於深色影像。

快速遮色片 將未選取的區域顯示為紅膠片覆蓋 (或您在「快速遮色片選項」對話框中指定的自訂顏色)。

7. 若要回復至原始選取範圍，請按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS)，並按一下「重設」。

8. 若要儲存與載入顏色範圍設定，請使用「顏色範圍」對話框中的「儲存」與「載入」按鈕，儲存與重複使用目前的設定。

(僅限 Creative Cloud) 皮膚色調選取範圍設定現在可儲存為預設集。

備註：如果出現「沒有選取多於 50% 的像素」訊息，就看不見選取範圍的邊界。您可能從「選取」選單挑選了顏色選擇，例如，在影像未包含任何具有足夠高飽和度的紅色相時選取了「紅色」。

將皮膚色調設定儲存為預設集 | 僅限 Creative Cloud

[回到頂端](#)

「顏色範圍」選取範圍指令現在可以將「皮膚色調」選取範圍儲存為預設集。當選取「皮膚色調」或「樣本顏色」時，也能儲存「偵測臉孔」選項的設定。

若要將皮膚色調設定儲存為預設集：

1. 選擇「選取 > 顏色範圍」。
2. 在「顏色範圍」對話框中，從「選取」選單中選擇「皮膚色調」。
3. 如需更精確的選取皮膚色調，請選取「偵測臉孔」，然後調整「朦朧」滑桿或是輸入值。為協助您進行選取，請確定顯示選項是設為「選取範圍」，並選擇「選取範圍預視」，在文字視窗中檢視您的選取範圍。
4. 按一下「儲存」按鈕，並在「儲存」視窗中輸入皮膚色調預設集的檔案名稱，然後按一下「儲存」。

若要載入皮膚色調預設集：

1. 在「顏色範圍」對話框中，按一下「載入」按鈕。
2. 在「載入」視窗中，選取您要的預設集檔案，然後按一下「載入」。

更多說明主題

- [儲存選取範圍和 Alpha 色版遮色片](#)
- [將路徑轉換為選取範圍邊界](#)
- [選取範圍工具收藏館](#)

Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

影像調整

[自動色彩校正](#)

Kelby (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

按一下即可校正常見的影像問題。

[使用調整圖層](#)

video2brain (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

以完全的彈性變更顏色和色調。

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

彎曲透視 | Photoshop CC

背景

先決條件: [啟動圖形處理器](#)

[調整透視](#)

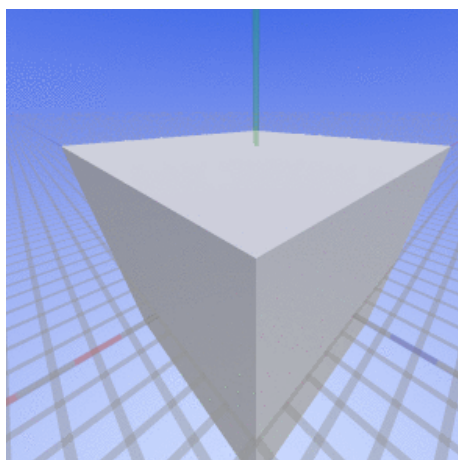
[常見問題解答](#)

Photoshop 可讓您輕鬆調整影像的透視。此功能對於具有直線及平面的影像特別有用，例如建築影像或大樓的影像。您也可以使用此功能，將具有不同透視的物件複合至單一影像中。

背景

[回到頂端](#)

有時，影像中的物件看起來可能跟現實生活中看到的樣子不一樣。這種不相符是因為透視扭曲。從不同的相機距離與檢視角度拍攝同一物件的影像，會呈現不同的透視扭曲效果。



從不同的距離與角度擷取同一物件時的影像透視扭曲

(經 Creative Commons 授權使用: SharkD)

先決條件: 啟動圖形處理器

[回到頂端](#)

Photoshop 至少需要 512 MB 視訊 RAM (VRAM) 才能執行透視彎曲功能。如需詳細資訊，請參閱 [Photoshop CC GPU 常見問題解答](#)。

調整透視前，請務必先確認已在 Photoshop 偏好設定中啟用圖形處理器。

1. 選取「編輯 > 偏好設定 > 效能」。
2. 在「圖形處理器設定」區域，選取「使用圖形處理器」。
3. 按一下「進階設定」。確認已選取「使用圖形處理器加快運算速度」。
4. 按一下「確定」。

調整透視

[回到頂端](#)

定義平面

在調整透視前，您必須先在影像中定義建築平面。

1. 在 Photoshop 中開啟影像。
2. 選取「編輯 > 透視彎曲」。閱讀螢幕提示，讀畢後將它關閉。
3. 沿著影像中建築的各平面畫出四邊形。畫四邊形時，盡量讓四邊形的各邊緣與建築中的直線保持平行。



畫出與建築中的線條大致平行的四邊形邊緣。如圖所示，您可以將兩個平面黏附在一起。以下是建築物的一組已定義平面。

操作平面

1. 從「版面」模式切換至「彎曲」模式。



彎曲模式

2. 以其中一個可用方式操作透視：
 - 適當地沿著四邊形的角落 (圖釘) 移動。例如，您可以調整此影像的透視，讓建築物的兩側以相等尺度縮短。產生的透視會近似於建築物的某個角落直接視圖。



調整透視，讓建築物的兩側相等地縮短

- 按住 **Shift** 並按一下四邊形的個別邊緣可將其拉直，並在未來的透視操作中保持拉直狀態。這種拉直邊緣在「彎曲」模式中會以黃色亮顯。您可以操作四邊形的四角 (圖釘)，以在調整透視時進行更細微的控制。



按住 **Shift** 並按一下，可以拉直四邊形的個別邊緣，並在未來的透視操作中保持拉直狀態。此影像中最右側的已選取邊緣以黃色亮顯。

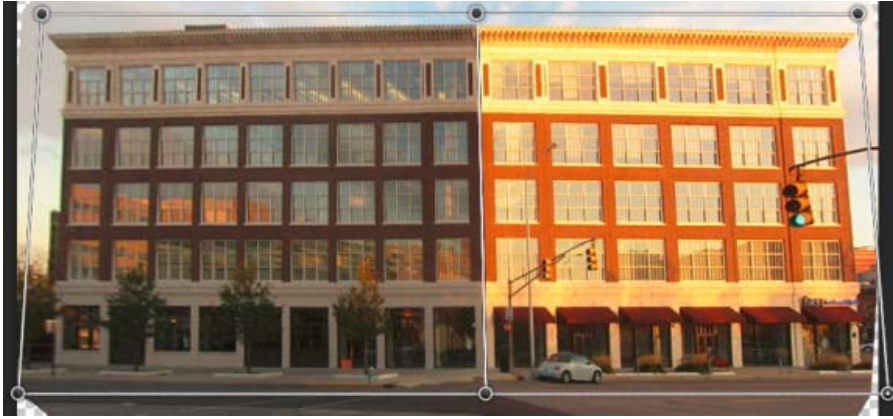


選取的邊緣已拉直。此外，拉直的邊緣在未來的透視操作中也會保持拉直狀態。

💡 如果您不想保留拉直狀態，請按住 **Shift** 並再按一下邊緣。

- 在「彎曲」模式中，按下列幾個圖示可自動調整透視：

☰ 自動拉平幾乎水平的線段



水平拉平

▮ 自動拉直幾乎垂直的線段



垂直拉直

☒ 自動進行水平與垂直拉直



水平與垂直拉直

3. 當您調整完透視後，按一下「確認透視彎曲」圖示 (✓)。

鍵盤快速鍵

下列鍵盤快速鍵能讓調整透視變得更容易：

方向鍵 稍微移動四邊形的一角 (圖釘)

H 在使用「彎曲」模式時隱藏格線

L 切換至「版面」模式

W 切換至「彎曲」模式

Enter 鍵 在「版面」模式中，您可以按 **Enter** 鍵快速切換至「彎曲」模式。在「彎曲」模式中，您可以按 **Enter** 鍵快速切換至透視。

Shift+ 按一下 (彎曲模式) 拉直四邊形的個別邊緣，並在未來的透視操作中保持拉直狀態。如果您不想保留邊緣的拉直狀態，請按住 **Shift** 並再按一下邊緣。

按住 **Shift** (並拖曳邊緣) (彎曲模式) 拉長平面時限制平面的形狀

常見問題解答

[回到頂端](#)

我可以在同一個影像中編輯不同的透視嗎？

可以。當您在同一個影像中編輯不同的透視時，您可以選擇：

- 保留一部分影像中的透視不變，同時調整影像其餘部分的透視。若要這麼做：
 1. 沿著您要保留其透視的影像部分周圍，繪製一個四邊形。確定此四邊形未貼齊您要調整其透視的任何其他平面。
 2. 保持此四邊形不變，同時修改您要調整其透視的其他平面。
- 編輯透視與其他部分無關的影像部分。
 1. 沿著影像的相關部分繪製獨立的四邊形。
 2. 單獨操作各個四邊形。

螢幕提示不再顯示。我該如何讓它顯示？

請依照下列步驟進行：

1. 選取「編輯 > 偏好設定 > 一般」。
2. 按一下「重設全部警告對話框」，然後按一下「確定」。

我可以為相同架構定義不同的平面組合嗎？

可以。以下提供兩種定義泰姬瑪哈陵大門平面的不同方法，做為說明：



在架構周圍鬆散繪製一個四邊形。



為相同架構定義的不同平面組合。此平面組合對透視調整提供較細微的控制。

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

減少相機手震模糊 | Photoshop CC

- 視訊 | 使用相機防手震濾鏡
- 適合於相機防手震的影像
- 使用自動相機防手震
- 使用多個模糊描圖來防止相機手震
- 進階模糊描圖設定

Photoshop 提供一種智慧型機制，可自動減少相機移動時所產生的影像模糊。必要時，您可以調整進階設定，以進一步銳利化影像。「濾鏡 > 銳利化」選單的「防手震」濾鏡可以減少數種相機移動類型所產生的模糊，包括直線移動、弧形移動、旋轉移動，以及鋸齒狀移動。



相機防手震 | 之前/之後範例

適合於相機防手震的影像

[回到頂端](#)

相機防手震功能最適合於處理光線充足且雜訊低的靜態影像。下列類型的靜態影像尤其適合於防手震：

- 使用長焦距鏡頭所拍攝的室外或室內影像
- 在慢速的快門速度且沒有閃光燈的情況下所拍攝的靜物室內影像

此外，防手震也可以協助銳利化受到相機移動影響之影像中的模糊文字

使用自動相機防手震

[回到頂端](#)

1. 開啟影像。
2. 選取濾鏡 > 銳利化 > 防手震。Photoshop 會自動分析最適合於防手震的影像區域、判定模糊的本質，並推斷適合於整個影像的更正方式。更正後的影像會顯示在防手震對話框中，供您檢閱。

 窗格右下角的細部放大鏡可讓您仔細地檢查焦點中的區域。必要時，可放大或縮小顯示影像元素。當您將「手形」工具拖曳到細部放大鏡上方來檢查影像區域時，放開滑鼠按鈕可以快速預視該區域的防手震變更。

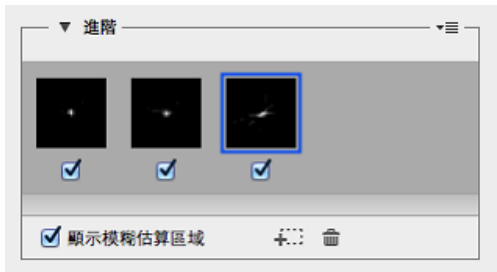
註解： 如果似乎沒有更正套用到防手震對話框中的影像，請確定已啟用右窗格中的預視選項。

使用多個模糊描圖來防止相機手震

[回到頂端](#)

模糊描圖代表模糊形狀與程度，其會影響選取的影像區域。不同的影像區域可能具有不同形狀的模糊。自動相機防手震只會對預設影像區域考慮模糊描圖，因為 Photoshop 已將其判定為最適合用於模糊估算。若要進一步微調影像，您可以讓 Photoshop 計算多個區域，並考量對它們使用模糊描圖。

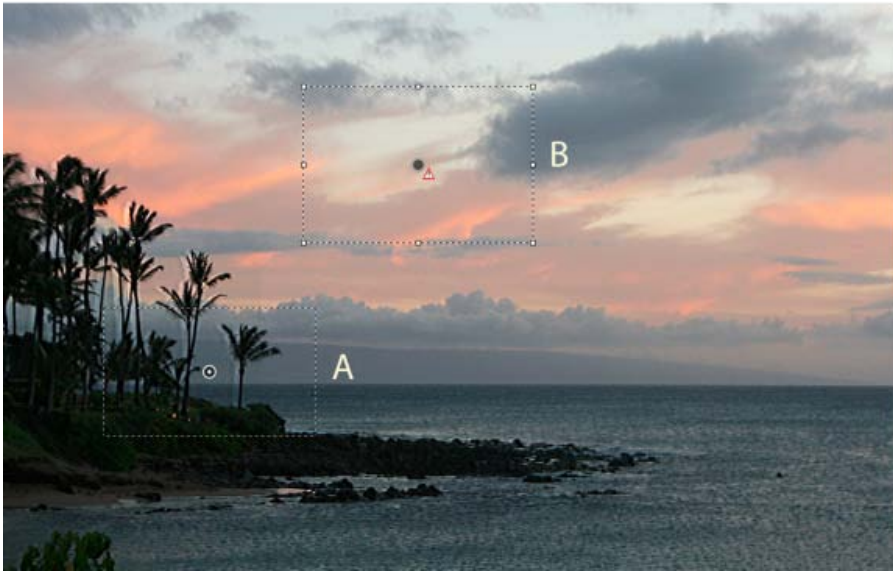
在防手震對話方塊的進階面板中列出可用的模糊描圖。您可以按一下模糊描圖，將其放大顯示。



列出進階面板中的多個模糊描圖

建立及修改模糊描圖

Photoshop 提供數種建立及修改模糊描圖的方法。若要取得最佳結果，請在具邊緣對比的影像區域中建立模糊描圖。例如，下圖中標示為 **A** 的區域比標示為 **B** 的區域，更適合於模糊估算。



由於紋理對比，**A** 比 **B** 更加適合於模糊估算

將焦點中目前區域的邊界重新調整尺寸/重新定位

您可以只重新調整焦點中目前區域的邊界尺寸，來更新相關的模糊描圖。若要將焦點移到不同的區域，只需拖曳目前位於焦點之區域的中心圖釘即可。

請 Photoshop 建議用於模糊估算的新區域

1. 在右窗格的進階面板中，按一下新增建議的模糊描圖圖示 (📌)。Photoshop 會反白適合於模糊估算的新影像區域，然後建立其模糊描圖。
2. 必要時可增加更多的模糊描圖。

💡 按一下垃圾桶圖示 (🗑️) 可刪除一個或多個選取的模糊描圖。

手動選取新的影像區域

1. 在防手震對話框左上角中，按一下模糊估算工具圖示 (📏)。
2. 在影像上的任意位置繪製選取矩形。Photoshop 會自動為您選取的區域建立模糊描圖。
3. 必要時可增加更多的模糊描圖。

使用模糊方向工具來建立模糊描圖

1. 從左窗格選取模糊方向工具 (📏)。
2. 在影像上畫一條直線，代表模糊方向。
3. 如有需要，調整模糊描圖長度和模糊描圖方向。

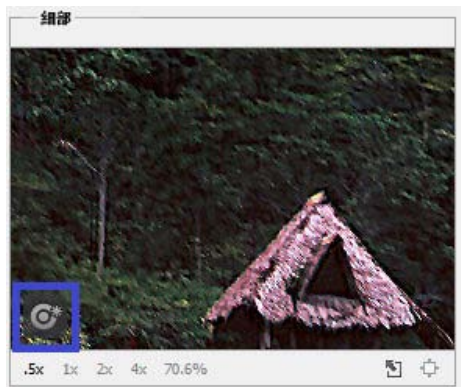


模糊描圖長度和模糊描圖方向

使用「細部」放大鏡來修改模糊描圖

1. 使用細部放大鏡，可將焦點放在適合使用相機防手震的新影像區域。
2. 按一下在放大鏡位置增強圖示 (🔍)，將左窗格中的焦點移到細部放大鏡中反白的區域。先前顯示於細部放大鏡之區域的模糊描圖會自動更新。

💡 鍵盤快速鍵 **q** 可以固定/取消固定「細節」放大鏡。



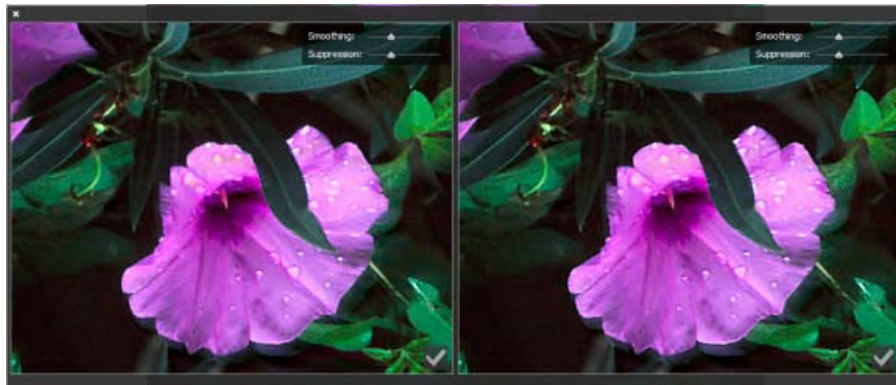
使用「細部」放大鏡來修改模糊描圖

預視並套用多個模糊描圖

一旦加入了必要的模糊描圖，您可在進階面板中選取一或多個模糊描圖，將它們套用到影像。

預視並比較兩個模糊描圖的結果

- 在進階面板中，按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac)，選取模糊描圖。Photoshop 會顯示所選取模糊描圖的多個預視窗格。



並排顯示的兩個模糊描圖的結果

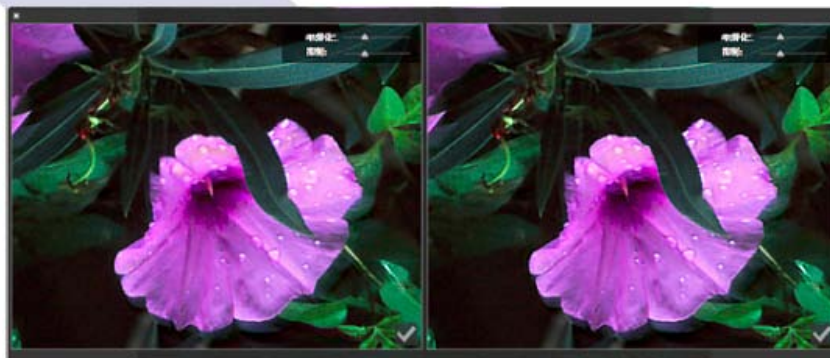
💡 並排預視兩個模糊描圖的結果時，您可以迅速調整平滑化和抑制不自然感，以及檢查您的變更如何影響影像。請參閱平滑化和抑制不自然感。

複製模糊描圖

- 拖曳模糊描圖至新增建議的模糊描圖圖示 (📄) 上。

Photoshop 會建立模糊描圖的複本，並鎖定此複本。

💡 當您想迅速調整平滑化和抑制不自然感，以及預視您的變更如何影響影像時，建立模糊描圖的複本很有用。請參閱平滑化和抑制不自然感。



使用複製的模糊描圖

重複使用模糊描圖

一旦建立了模糊描圖，您就可以儲存它們，以後再套用到不同的影像。

1. 選取一個或多個模糊描圖。
2. 從進階面板彈出式選單中選取儲存模糊描圖。您可以兩種格式儲存模糊描圖—KNL 和 PNG。

當您想要對不同的影像重複使用已儲存的模糊描圖時，可使用進階面板彈出式選單中的載入選項。



儲存及載入模糊描圖

進階模糊描圖設定

[回到頂端](#)

進階模糊描圖設定可協助您進一步微調相機防手震。

模糊描圖邊界

模糊描圖邊界設定代表模糊描圖的邊界大小。必要時您可以調整此值。

來源雜訊

Photoshop 會自動估算影像中的雜訊量。如有必要，選取其他值 (自動/低/中/高)。

平滑化

平滑化可減少高頻的銳利化雜訊。您可以將滑桿移至預設 30% 以外的值。建議您將平滑化保持低值。

抑制不自然感

有時候，在銳利化影像過程中，您可能會看到有些雜訊的不自然感十分顯眼。遵循下列步驟，即可抑制這些不自然感：

1. 選取抑制不自然感。

註解：未開啟抑制不自然感時，Photoshop 會產生粗糙的預視圖。粗糙的預視較為銳利，但也有較多不自然的雜訊。

2. 請將「抑制不自然感」滑桿調整為較高的值。100% 抑制不自然感會得到原始影像，0% 抑制不自然感則不會抑制任何不自然的雜訊。

💡 抑制不自然感用在中等頻率雜訊效果最佳。



抑制不自然感



雜訊不自然感

Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

調整影像銳利度與模糊度 | CC、CS6

視訊 | **Photoshop CC** 中的銳利化

銳利化建議

使用智慧型銳利化進行銳利化

使用遮色片銳利化調整進行銳利化

選擇性地進行銳利化

增加鏡頭模糊效果

模糊影像區域

銳利化影像區域

銳利化建議

[回到頂端](#)

銳利化可以強化影像中邊緣的可見度。因此就大部分影像而言，不論是藉由數位相機或是掃描器取得的影像，都會因為使用了銳利化而產生較佳的效果。不過，影像需要銳利化的程度則取決於數位相機或掃描器的品質。請記住，銳利化無法校正極度模糊的影像。

可產生較佳銳利化的提示：

- 請在不同圖層上將影像銳利化，如此一來，以後還可以將影像重新銳利化，以便輸出到不同的媒體。
- 若要在不同圖層上將影像銳利化，請將圖層的混合模式設定為「明度」，以免邊緣發生色彩偏移的現象。
- 銳利化會提高影像的對比度。如果將影像銳利化之後，發現亮部或陰影被裁掉，請使用混合控制項 (如果銳利化不同圖層)，以避免銳利化亮部和陰影。請參閱[指定混合圖層的色調範圍](#)。
- 銳利化之前請先減少影像雜訊，以免強化雜訊。
- 銳利化影像時，請採用多次少量的方式。第一次先利用銳利化校正因為擷取影像 (掃描影像或用數位相機拍攝影像) 而造成的模糊；接著在您校正影像的色彩並調整大小之後，再次將影像 (或影像拷貝) 銳利化，以針對輸出媒體增加銳利化的程度。
- 如果可能的話，請將影像輸出到最終輸出媒體，以判斷銳利化的程度是否恰當。不同輸出媒體需要的銳利化程度各不相同。

將影像銳利化時，請使用「遮色片銳利化調整」(USM) 濾鏡或「智慧型銳利化」濾鏡，以達到更好的控制。雖然 Photoshop 也有提供「銳利化」、「銳利化邊緣」和「更銳利化」等濾鏡，但這些濾鏡都是自動執行的功能，沒有提供控制項和選項。

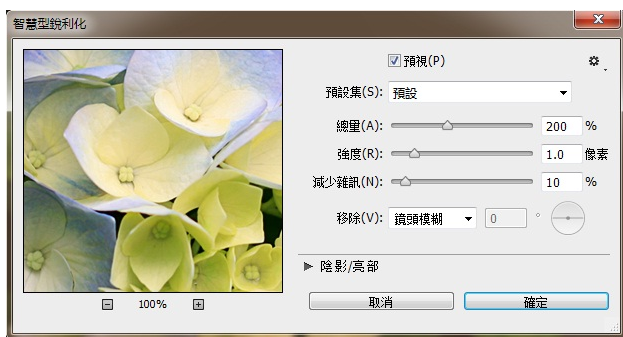
可以將整個影像銳利化，或使用選取範圍或遮色片只將一部分銳利化。由於「遮色片銳利化調整」和「智慧型銳利化」濾鏡一次只能套用在一個圖層上，因此您可能需要合併圖層或將檔案平面化，才能在多重圖層檔案中，將所有的影像圖層都銳利化。

備註：「遮色片銳利化調整」這個名稱源自傳統底片攝影所使用的暗房技巧。事實上，使用這個濾鏡時，影像的銳利度只會增加不會減少。

使用智慧型銳利化進行銳利化

[回到頂端](#)

「智慧型銳利化」濾鏡有「遮色片銳利化調整」濾鏡無法提供的銳利化控制項。您可以設定銳利化運算規則，或是控制陰影及亮部區域所套用的銳利化程度。



(Photoshop CC) 智慧型銳利化對話方塊

1. 將文件視窗縮放到 100%，以取得銳利化的精確檢視。
2. 選擇濾鏡 > 銳利化 > 智慧型銳利化。
3. 設定「銳利化」索引標籤中的控制項：

總量 設定銳利化的程度。值愈高，邊緣像素之間的對比愈大，因此看起來銳利度比較高。

強度 決定邊緣像素周圍受銳利化影響的像素數量。強度值越大，邊緣效果愈寬，銳利化也愈明顯。

減少雜訊 (僅限 *Photoshop CC*) 減少不要的雜訊，且不影響重要邊緣。

移除 設定用來銳利化影像的銳利化演算規則。

「高斯模糊」是「遮色片銳利化調整」濾鏡所使用的方法。

「鏡頭模糊」可偵測影像中的邊緣和細節，並提供精確調整細部銳利度以及減少銳利化光暈的功能。

「動態模糊」會嘗試減少因相機或主體移動所產生的模糊效果；如果您選擇「動態模糊」，請設定「角度」控制項。

角度 設定「移除」控制項「動態模糊」選項的移動方向。

精確 (僅限 *CS6*) 會以比較慢的速度處理檔案，更精確地移除模糊效果。

- 調整「陰影」和「亮部」索引標籤中所用明暗區域的銳利化 (按一下「進階」按鈕即可顯示這些索引標籤)。如果明暗銳利化光暈看起來太強，您可以使用這些控制項減少光暈效果，這些控制項只適用於每色版 8 位元和每色版 16 位元的影像：

淡化量 調整亮部或陰影中銳利化的程度。

色調寬度 您可以使用這個選項，在要修改的陰影或亮部中控制色調範圍。將滑桿向左或向右移動，會減少或增加「色調寬度」值。如果使用較小的值進行陰影校正，就會限定只調整較暗的區域；而同樣使用較小的值進行亮部校正時，則會限定只調整較亮的區域。

強度 在判定像素是否位於陰影或亮部中時，可以使用這個選項，控制每一個像素周圍區域的大小。將滑桿向左移時會指定較小的區域，向右移則會指定較大的區域。

- 按一下「確定」。

使用遮色片銳利化調整進行銳利化

[回到頂端](#)

「遮色片銳利化調整」可提高影像中邊緣兩側的對比，使影像銳利化。「遮色片銳利化調整」濾鏡不會偵測影像的邊緣，而會按照您所指定的臨界值，找出數值與周圍像素不同的像素。然後再依照指定的量，提高鄰近像素的對比。因此，在鄰近像素中，較淺的像素會變得更淺，而較深的像素則會變得更深。

此外，您還可以指定區域的強度 (這個區域會用來與每個像素進行比較)。強度越大，對邊緣銳利化的效果越強。



原始影像，套用遮色片銳利化調整


在影像上套用的銳利化程度通常取決於個人。請記住，影像過度銳利化可能在邊緣產生光暈效果。



過度銳利化影像會在影像邊緣產生不美觀的光暈效果。

「遮色片銳利化調整」濾鏡的效果，在螢幕上要比在高解析度輸出中的效果明顯得多。如果最終目的是列印影像，請在多方實驗後決定什麼設定最適合您的影像。

- (選擇性) 如果影像有多個圖層，請選擇包含要銳利化的影像的圖層。一次只能將「遮色片銳利化調整」套用在一個圖層上，即使圖層已經連結或群組也一樣。不過您可以先合併圖層，然後再套用「遮色片銳利化調整」濾鏡。
- 選擇「濾鏡 > 銳利化 > 遮色片銳利化調整」。確實選取「預視」選項。

 在預視視窗中按一下影像並且按住滑鼠，查看沒有經過銳利化的影像看起來的樣子。在預視視窗中拖移影像，查看影像的不同部分，並按一下「+」或「-」以便放大顯示或縮小顯示。

雖然「遮色片銳利化調整」對話框中有提供預視視窗，但最好還是移開對話框，以便在文件視窗中預視濾鏡的效果。

3. 拖移「強度」滑桿或輸入數值，決定邊緣像素 (會影響銳利化) 周圍的像素數。強度值越大，則對邊緣進行銳利化的範圍越寬。而範圍越寬，銳利化的效果就會越明顯。

「強度」值會隨著影像內容、最後重製的大小以及輸出的方式而變化。如果是高解析度的影像，通常會建議使用介於 1 到 2 之間的「強度」值。較低的數值只會銳利化在邊緣的像素，而以較高的數值銳利化的像素範圍會比較寬。這種效果在列印時遠比不上在螢幕上明顯，因為在以高解析度列印的影像中，2 個像素的強度代表的區域較小。

4. 拖移「總量」滑桿或輸入數值，決定要增加多少的像素對比。如果影像會以高解析度列印，我們通常會建議使用 150% 到 200% 之間的總量。
5. 拖移「臨界值」滑桿或輸入數值，決定銳利化的像素要與周圍的區域有多大的差異，才會被視為邊緣像素，並用濾鏡將它們銳利化。例如，臨界值 4 影響的是介於 0 到 255 的範圍中，所有色調值相差 4 或更多的像素。因此，如果鄰近像素的色調值為 128 和 129，就不會受影響。為了避免產生雜訊或色調分離 (例如，在具有肌膚色調的影像中)，請使用邊緣遮色片或以 2 到 20 之間的「臨界值」做實驗。預設的「臨界值」(0) 會對影像中的所有像素進行銳利化。

💡 如果套用「遮色片銳利化調整」會讓已經明亮的顏色看起來過度飽和，請選擇「編輯 > 淡化遮色片銳利化調整」，並從「模式」選單選擇「明度」。

[回到頂端](#)

選擇性地進行銳利化

您可以使用遮色片或選取範圍將影像部分銳利化，以防止將影像中特定的部分銳利化。例如，在人物相片上搭配使用邊緣遮色片和「遮色片銳利化調整」濾鏡，將眼睛、嘴巴、鼻子和頭部輪廓等銳利化，但不要銳利化肌膚的紋理。



在影像中使用邊緣遮色片，使「遮色片銳利化調整」只套用到特定的特徵

銳利化選取範圍

1. 從「圖層」面板中選取影像圖層，繪製選取範圍。
2. 選擇「濾鏡 > 銳利化 > 遮色片銳利化調整」。調整選項，然後按一下「確定」。

選取範圍會銳利化，影像的其他部分則保持原狀。

使用邊緣遮色片將影像銳利化

1. 建立可以選擇性套用銳利化的遮色片。建立邊緣遮色片的方式有很多種。請使用您慣用的方法，或嘗試下列方法：
 - 開啟「色版」面板，選取會在文件視窗中以最高對比顯示灰階影像的色版。這個色版通常是綠色或紅色色版。



選取對比最高的色版

- 複製選取的色版。
- 選取複製的色版之後，選擇「濾鏡 > 風格化 > 找尋邊緣」。
- 選擇「影像 > 調整 > 負片效果」，建立影像的負片效果。



套用「找尋邊緣」濾鏡和負片效果的影像

- 選取負片效果的影像之後，選擇「濾鏡 > 其他 > 最大」。將強度設低一點，然後按一下「確定」，使邊緣變厚、像素隨機化。
- 選擇「濾鏡 > 雜訊 > 中和」。將強度設低一點，然後按一下「確定」。如此一來，會使鄰近的像素達到平均值。
- 選擇「影像 > 調整 > 色階」，然後將最暗點設得較高，以排除隨機像素。如有必要，您也可以使用黑色來潤飾最後的邊緣遮色片。



將色階中的最暗點設得較高，排除邊緣遮色片中的隨機像素

- 選擇「濾鏡 > 模糊 > 高斯模糊」，使邊緣羽化。

備註：「最大」、「中和」和「高斯模糊」濾鏡會柔化邊緣的遮色片，讓最後的銳利化效果與影像融合得更好。雖然這個程序中使用了三種濾鏡，但是您可以只使用其中的一兩種。

2. 在「色版」面板中，按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並按一下複製的色版，選取邊緣遮色片。
3. 在「圖層」面板中選取影像圖層。並確認在影像中仍然可以看見選取的範圍。
4. 選擇「選取 > 反轉」。
5. 讓影像圖層上的選取範圍起作用之後，選擇「濾鏡 > 銳利化 > 遮色片銳利化調整」。接著，設定需要的選項，然後按一下「確定」。

若要檢視調整的結果，請在「色版」面板中選取 **RGB** 色版，然後取消選取影像中的選取範圍。

 您可以為這個程序中所有的步驟建立動作，在套用這些步驟時就會比較方便。

增加鏡頭模糊效果

[回到頂端](#)

為影像增加模糊效果，產生景深較淺的效果，使影像中某些物件保持焦距清晰，其他區域則變模糊。您可以使用簡單的選取範圍，決定想要模糊的區域；或者，也可另外提供具有景深對應的 **Alpha** 色版，精確地描述增加模糊效果的方式。

「鏡頭模糊」濾鏡使用景深對應，決定影像中像素的位置。選取景深對應時，您也可以使用十字游標，為指定模糊效果設定起點。您可以使用 **Alpha** 色版和圖層遮色片建立景深對應，**Alpha** 色版中黑色的區域將視為位於相片前方，白色區域則視為位於遠方。

 若要建立漸層的模糊效果 (亦即底部清晰而頂部最模糊)，請建立新的 **Alpha** 色版並套用漸層，使色版在影像頂部是白色、在底部是黑色。然後，啟動「鏡頭模糊」濾鏡，並從「來源」彈出式選單中選擇 **Alpha** 色版。若要變更漸層的方向，請選取「反轉」核取方塊。

顯示模糊的方式，取決於您所選擇的光圈形狀。葉片的數目決定光圈形狀。您可以藉由彎曲 (使其變得更圓) 或旋轉葉片，變更光圈。您也可以按一下減號或加號按鈕，縮小或放大預視。

1. 選擇「濾鏡 > 模糊 > 鏡頭模糊」。
2. 在預視中，選擇「快速」，可以更快地產生預視畫面。選擇「精確」，可以檢視影像的最後版本，但是產生「精確」預視需要花費更長的時間。
3. 在「景深對應」中，請從「來源」彈出式選單選擇來源 (如果有的話)。請拖移「模糊焦距」滑桿，設定像素為清晰的深度。例如，如果焦距設為 **100**，則位於 **1** 和 **255** 的像素會完全模糊，越接近 **100** 的像素則越不模糊。如果按一下預視影像，「模糊焦距」滑桿會變更，反映按下的位置，並使按下位置的深度對焦。
4. 若要反轉做為景深對應來源的選取範圍或 **Alpha** 色版，請選取「反轉」。
5. 請從「形狀」彈出式選單中選擇一個光圈。您可視需要拖移「葉片凹度」滑桿，使光圈的邊緣變平滑，或拖移「旋轉」滑桿，旋轉光圈。若要增加更多模糊效果，請拖移「強度」滑桿。
6. 在「反射的亮部」中，拖移「臨界值」滑桿，選取亮度截斷值；亮度高於此截斷值的所有像素，都會被視為反射的亮部。若要增加亮部的亮度，請拖移「亮度」滑桿。
7. 若要在影像中增加雜訊，請選擇「一致」或「高斯」。增加雜訊而不影響色彩。選擇「單色的」。拖移「總量」滑桿，可以增加或減少雜訊。


 模糊處理會將粒狀影像和雜訊從原始影像中移除。若要讓影像看起來更寫實且不像經過潤飾，可以將一些已移除的雜訊加回影像中。

8. 按一下「確定」，將變更套用至影像中。

模糊影像區域

[回到頂端](#)

「模糊」工具可以柔化影像中清晰的邊緣或降低細部的明顯度。使用這項工具在區域上繪圖越多次，此區域就會變得越模糊。

1. 選取「模糊」工具 。
2. 在選項列中，執行下列作業：
 - 在選項列中選取筆尖，並設定混合模式和強度的選項。



- 選取選項列中的「取樣全部圖層」，使用所有可見圖層中的資料進行模糊化作業。取消選取這個選項，則工具僅會使用取自作用中圖層的資料。


3. 在想要影像更模糊的部分拖移。

[回到頂端](#)

銳利化影像區域

「銳利化」工具會增加邊緣的對比，以提高外觀的銳利度。使用這項工具在區域上繪圖越多次，就會越銳利。

1. 選取「銳利化」工具 。(如果工具未顯示，請按住模糊  工具。)
2. 在選項列中，執行下列作業：
 - 選取筆尖，並設定混合模式和強度的選項。
 - 選取「取樣全部圖層」，使用所有可見圖層中的資料進行銳利化作業。如果未選取這個選項，則工具僅會使用取自作用中圖層的資料。
 - 選取「保護細節」，加強細部並減少像素化的不自然感。如果您要產生較誇張的銳利化效果，請取消選取此選項。
3. 在想要影像更銳利清晰的部分拖移。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

了解色彩調整

調整色彩和色調前的注意事項

[校正影像](#)

[調整面板概觀](#)

[色彩調整指令](#)

[調整色彩](#)

[儲存調整設定](#)

[重新套用調整設定](#)

[在 CMYK 和 RGB 中校正色彩](#)

[識別超出色域的色彩](#)

調整色彩和色調前的注意事項

[回到頂端](#)

利用 **Photoshop** 功能強大的各式工具，您可以增強、修復和校正影像的色彩和色調 (明亮度、暗度和對比)。以下是調整色彩和色調之前應注意的一些事項。

- 務必使用經過調整和已建立設定檔的顯示器，重要的影像編輯必須進行校正和提供描述檔。否則，您在您的顯示器上所看到的影像，會與您在其他顯示器上所看到或列印出來的影像有差異。
- 請規劃使用調整圖層來調整影像的色調範圍和色彩平衡。調整圖層能讓您回復先前的狀態，並連續進行多次的色調調整，而不必放棄或永久修改影像圖層的資料。不過請記住，使用調整圖層會使影像檔案變大，而在您的電腦上佔用更多的 **RAM**。存取「調整」面板中的色彩和色調指令，會自動建立調整圖層。
- 如果您不想使用調整圖層，也可以將調整直接套用至影像圖層。但請記住，直接對影像圖層進行色彩或色調調整時，有些影像資訊會被放棄。
- 如果編輯的影像資料非常重要，或是您希望能盡量保留最多的影像資訊，建議您最好採用每色版 16 位元 (16 位元影像) 的影像，而不要採用每色版 8 位元 (8 位元影像) 的影像。調整色調和色彩時，資料會流失。8 位元影像的影像資料流失程度，遠比 16 位元影像嚴重。一般而言，16 位元影像的檔案較 8 位元影像大。
- 複製或拷貝影像檔，然後使用拷貝的影像進行編輯。這樣一來，如果您需要使用處於原始狀態的檔案，就可以使用原始的檔案。
- 調整色彩和色調之前，先移除影像中任何的瑕疵，例如汗點、污漬和刮痕。
- 以「擴展視圖」模式開啟「資訊」或「色階分佈圖」面板。在評估和校正影像時，這兩個面板都會對您的調整提供寶貴的意見。
- 您可以選取範圍或使用遮色片，限制調整影像色彩和色調的範圍。另一種選擇性套用色彩和色調調整的方法，是將文件的影像元件設於不同的圖層上。色彩和色調調整一次只會套用至一個圖層。只會影響目標圖層上的影像元件。

校正影像

[回到頂端](#)

以下說明校正影像色調及色彩時必須遵循的一般工作流程：

1. 使用色階分佈圖檢查影像的品質和色調範圍。
2. 確定「調整」面板已開啟，以便存取色彩和色調調整。按一下圖示，存取下列步驟中描述的調整。從「調整」面板套用校正會建立調整圖層，如此可提供更大彈性，也不會放棄影像資訊。請參閱[調整面板概觀](#)和[關於調整圖層和填色圖層](#)。
3. 調整色彩平衡，移除不想要的顏色投射，或校正過度飽和跟飽和度不足的色彩。請參閱[色彩調整指令](#)。

4. 使用「色階」或「曲線」調整項目來調整色調範圍。

藉由調整影像中極亮處和陰影處像素的值，開始進行色調校正。這項處理稱為設定亮部和陰影或設定最亮點和最暗點。設定亮部和陰影，通常會將中間色調像素適當地重新散佈。但是，您可能需要手動調整中間色調。

使用「陰影/亮部」指令調整陰影和亮部區域的色調。請參閱改善陰影和亮部細節。

5. (選擇性) 進行其他調整。

校正過影像的整體色彩平衡後，您可以進行其他選擇性的調整，改善顏色或製作特殊效果。

6. 銳利化影像中的邊緣。

這是最終的步驟之一。請使用「遮色片銳利化調整」或「智慧型銳利化」濾鏡，讓影像中的邊緣更清晰。影像需要的銳利化程度，會隨著您使用

之數位相機或掃描器所產生的影像品質而改變。請參閱銳利化影像。

7. (選擇性) 設定影像的印表機或印刷機特性的目標值。

您可以使用「色階」或「曲線」調整項目中的選項，將亮部和陰影資訊讀入輸出裝置 (例如桌上型印表機) 的色域。如果您將影像傳送至印刷機，而且知道印刷機的特性，則也可以完成此程序。

由於銳利化會增加鄰近像素的對比，因此重要區域中的某些像素在印表機或印刷機上可能無法列印。基於這個理由，建議您最好能夠在銳利化之後微調輸出設定。如需調整輸出設定的詳細資訊，請參閱[設定亮部和陰影的目標值](#)。

調整面板概觀

[回到頂端](#)







您可在「調整」面板中找到進行色彩和色調調整的工具。按一下工具圖示，會選取調整並同時自動建立調整圖層。使用「調整」面板中控制項和選項進行的調整，會建立非破壞性的調整圖層。請參閱[關於調整和填色圖層](#)。

Photoshop CC 和 CS6 裡的「屬性」面板有一個「預設集」選單，包含一些調整預設集。Photoshop CS5 裡的「調整」面板有一份調整預設集清單，可套用常用的影像校正。預設集提供的項目包括色階、曲線、曝光度、色相/飽和度、黑白、色版混合器以及選取顏色。按一下某個預設集，即可將其套用至使用調整圖層的影像。您永遠可將調整設定儲存為預設集，如此會將其增加至預設集清單。


按一下某個調整圖示或預設集，會顯示特定調整的設定選項。

如需視訊，請參閱[調整圖層簡介](#)。

使用調整面板套用校正

1. 在「調整」面板中，按一下某個調整圖示或從面板選單中選擇調整項目。在 CS5 中，也可以按一下調整預設集。
2. 使用「屬性」面板 (CC、CS6) 或「調整」面板 (CS5) 中的控制項與選項，來套用您要的設定。
3. (選擇性) 執行下列任一項作業：
 - 若要切換調整的可見度，請按一下「切換圖層可見度」按鈕 .
 - 若要將調整回復為其原始設定，請按一下「重設」按鈕 .
 - 若要放棄調整，請按一下「刪除此調整圖層」按鈕 .
 - 在 Photoshop CC 和 Photoshop CS6 中，若要拓寬「調整」面板，請拖曳面板底部的轉角。在 Photoshop CS5 中，按一下「展開視圖」按鈕 .
 - (CS5) 若要在目前的調整圖層上增加另一個調整圖層，請按一下箭頭 。此程序會將「調整」面板回復為調整圖示或預設集清單的顯示。在 Photoshop CC 和 CS6 中，調整圖示永遠會顯示在「調整」面板中。
 - (CS5) 若要從「調整」面板中的調整圖示與預設集回復為目前的調整設定選項，請按一下箭頭 .

僅套用校正至下面的圖層

1. 在「調整」面板中，按一下某個調整圖示或從面板選單中選擇調整項目。在 CS5 中，也可以按一下調整預設集。
2. 在「屬性」面板 (CC、CS6) 或「調整」面板 (CS5) 中，按一下「剪裁至圖層」按鈕 。再按一次此按鈕，會將調整套用至「圖層」面板中其下方的所有圖層。

儲存和套用調整預設集

Photoshop CC 和 CS6 裡的「屬性」面板有一個「預設集」選單，包含您在「調整」面板中按下之工具的调整預設集。Photoshop CS5 裡的「調整」面板有一份常用色彩和色調調整的預設集清單。此外，您還可以儲存及套用色階、曲線、曝光度、色相/飽和度、黑白、色版混合器及選取顏色的預設集。儲存預設集時，它會增加至預設集清單。

- 若要將調整設定儲存為預設集，請從「屬性」面板選單 (CC、CS6) 或「調整」面板選單 (CS5) 選擇「儲存預設集」選項。
- (CC、CS6) 若要套用調整預設集，請從「屬性」面板的「預設集」選單中選擇一個預設集。
- (CS5) 若要套用調整預設集，請按一下三角形以展開特定調整的預設集清單，然後按一下某個預設集。按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS) 並按一下三角形，可以展開全部預設集。

自動選取文字欄位或目標調整工具

如果您經常會使用文字欄位或目標調整工具來變更調整參數，則自動選取這些項目可以讓您工作更有效率。

- 從「屬性」面板選單 (CC、CS6) 或「調整」面板選單 (CS5) 中，選取「自動選取參數」或「自動選取目標調整工具」。

 如果您偏好視需要選取文字欄位，請按 Shift-Enter (Windows) 或 Shift-Return (Mac OS)。

色彩調整指令

您可以選擇下列色彩調整指令：

調整色階自動 這個指令能夠快速校正影像中的色彩平衡。雖然這個指令的名稱有自動調整的意思，但您仍可對「自動色彩」指令的操作方式進行微調。請參閱[使用自動色彩移除顏色投射](#)。

色階指令 使用這個指令，可藉著設定個別色彩色版的像素分佈，調整色彩平衡。請參閱[使用色階調整色彩](#)。

曲線指令 這個指令最多能提供 14 個控制點，可以用來調整個別色版的亮部、中間色調和陰影。請參閱[曲線概觀](#)。

曝光度指令 在線性色域中執行計算，調整色調。曝光度主要是用在 HDR 影像。請參閱[調整 HDR 影像的曝光度](#)。

自然飽和度指令 調整顏色飽和度，讓剪裁最小化。請參閱[使用自然飽和度調整顏色飽和度](#)。

相片濾鏡指令 使用這個指令，可以模擬在鏡頭前使用 Kodak Wratten 或 Fuji 濾鏡的效果，調整色彩。請參閱[使用相片濾鏡指令變更色彩平衡](#)。

色彩平衡指令 這個指令能夠變更影像整體的混色。請參閱[套用色彩平衡調整](#)。

色相/飽和度指令 這個指令可以用來調整整個影像，或個別色彩元件的色相、飽和度和明亮度值。請參閱[調整色相和飽和度](#)。

符合顏色指令 這個指令能讓兩張相片或兩個圖層中的色彩相符，也可以在同一個影像中讓兩個選取範圍色彩相符，或讓影像中的選取範圍與另一個影像中的選取範圍色彩相符。此外，這個指令也可以用來調整影像中的明度、色彩範圍，中和顏色投射。請參閱[讓不同影像的顏色相符](#)。

取代顏色指令 這個指令會以新的色彩值取代影像中指定的顏色值。請參閱[取代影像中物件的顏色](#)。

選取顏色指令 這個指令可以用來調整印刷色的混色比例，以對個別的色彩元件進行變更。請參閱[選擇性地調整顏色](#)。

色版混合器指令 這個指令可以用來修改色彩色版。此外，運用其他色彩調整工具時，有些色彩調整作業不易完成。您也可以使用這個指令進行這些作業。請參閱[混合色彩色版](#)。

調整色彩

所有 Photoshop 色彩調整工具的運作方式基本上是相同的：這些工具都會將現有的像素值範圍對應到新的數值範圍，工具間的差別則在於它們能提供多少控制方式。您可從「調整」面板存取色彩調整工具及其選項設定。如需色彩調整工具的概觀，請參閱[色彩調整指令](#)。


有許多方法可用來調整影像中的色彩。最有彈性的方法是使用調整圖層。您在「調整」面板中選取色彩調整工具時，Photoshop 會自動建立調整圖層。調整圖層可以讓您實驗各種色彩和色調調整，不必永久修改影像中的像素。顏色或色調變更放在調整圖層內，就像是一層紗，下面的影像圖層會穿過這個圖層顯示出來。

1. 如果只想調整影像的某一部分，請選取該部分。如果沒有選取範圍，調整會套用到整個影像上。
2. 執行下列任一項作業：
 - 按一下「調整」面板中的某個調整圖示。在 CS5 中，也可以在「調整」面板中選取一個調整預設集。
 - 建立調整圖層。請參閱[建立和限制調整與填色圖層](#)。
 - 在「圖層」面板中，按兩下現有調整圖層的縮圖。

備註：您也可以選擇「影像 > 調整」，然後從次選單中選擇指令，直接套用調整至影像圖層。請記住，這個方法會放棄影像資訊。

新的調整圖層包含圖層遮色片，依預設它是空的 (或白色)，這表示您的調整會套用到整個影像。(如果在增加調整圖層時影像上已有作用中的選取範圍，則初始圖層遮色片會將未選取區域遮蔽為黑色。) 您可以使用「筆刷」工具在遮色片上塗刷黑色區域，標示出您不要調整功能影響的影像範圍。請參閱[編輯圖層遮色片](#)。

3. 若要切換檢視有調整和沒調整的影像，請按一下「屬性」面板 (CC、CS6) 或「調整」面板 (CS5) 中的「切換圖層可見度」圖示 。

 若要取消變更，請按一下「重設」按鈕。

儲存調整設定

您可以儲存您的色彩調整設定，並套用到其他影像。儲存設定後，該設定即會出現在「屬性」面板的「預設集」選單 (CC、CS6) 或「調整」面板的預設集清單 (CS5) 中供存取。您也可以從調整對話框選單中選擇「載入預設集」。如果您要使用「符合顏色」指令儲存色彩調整設定，請參閱[讓不同影像的顏色相符](#)。

- 若要在「預設集」選單 (CC、CS6) 或「調整」面板 (CS5) 中儲存設定，請從面板選單中選擇「儲存預設集」選項。此選項僅適用於色階、曲線、曝光度、色相/飽和度、黑白、色版混合器以及選取顏色。
- 若要儲存「陰影/亮部」或「取代顏色」影像調整對話框中的設定，請按一下「儲存」。在「色階」、「曲線」、「曝光度」、「色相/飽和度」、「黑白」、「色版混合器」，或「選取顏色」影像調整對話框中，選擇面板選單中的「儲存預設集」。輸入設定的名稱，然後按一下「儲存」。

重新套用調整設定

調整設定儲存後，是儲存為預設集，可以重複套用。

- (CC、CS6) 從「屬性」面板中的「預設集」選單裡選擇一個調整預設集。
- (CS5) 在「調整」面板中，展開一組調整預設集，並從選單清單中選取。
- 在調整對話框中按一下「載入」。找到並載入儲存的調整檔案。在「曲線」、「黑白」、「曝光度」、「色相/飽和度」、「選取顏色」、「色階」或「色版混合器」對話框中，已儲存的預設集會出現在「預設集」選單中。在「預設集」選項中選擇「載入預設集」，從其他位置載入未顯示在「預設集」彈出式選單中的預設集。

若要移除預設的預設集，請瀏覽至下列檔案夾，將預設集移出檔案夾外，並重新啟動 Photoshop。

- Windows: [啟動磁碟機]/Program Files/Adobe/Adobe Photoshop [version_number]/Presets/[調整類型]/[預設集名稱]
- Mac OS: [啟動磁碟機]/Applications/Adobe Photoshop [version_number]/Presets/[調整類型]/[預設集名稱]

在 CMYK 和 RGB 中校正色彩

[回到頂端](#)

雖然您可以在 RGB 模式中執行所有色彩和色調校正工作，也可以在 CMYK 中執行大部分的校正工作，您仍應小心地選擇模式。請盡量避免在模式間進行多次轉換，因為每次轉換時顏色數值都會四捨五入，而造成資料損失。若 RGB 影像是用於螢幕顯示，則請勿將它轉換為 CMYK 模式。至於單獨存在且要列印的 CMYK 影像，則請勿在 RGB 模式中進行色彩校正。

如果必須將影像從一個模式轉換到另一個模式，請在 RGB 模式中執行大部分的色調和色彩校正。您可接著使用 CMYK 模式進行微調。在 RGB 模式工作的優點包括：

- RGB 的色版較少。因此，電腦使用的記憶體較少。
- RGB 的顏色範圍較 CMYK 為廣，因此調整後較能保留更多的顏色。

您在螢幕上即可螢幕校樣文件在特定輸出設備上重製時所呈現的色彩。請參閱[關於螢幕校樣色彩](#)。


 您可以在一個視窗中以 RGB 模式編輯影像，然後在另一個視窗中，以 CMYK 色彩檢視同一個影像。請選擇「視窗 > 排列順序 > 新增「檔案名稱」的視窗」，開啟第二個視窗，然後在「校樣設定」中選取「使用中 CMYK」，再選擇「校對顏色」指令，在其中一個視窗打開 CMYK 預視畫面。

識別超出色域的色彩

[回到頂端](#)

色域是色彩系統能顯示或列印的顏色範圍。可以在 RGB 模式顯示的色彩，在您的 CMYK 設定中可能會超出色域而無法列印。

在 RGB 模式中，您可以利用下列方法辨識某個顏色是否超出色域：

- 每次將指標移過超出色域的顏色上方時，「資訊」面板中的 CMYK 數值旁就會顯示一個驚嘆號。
- 在「檢色器」以及「顏色」面板中，都會出現警告三角形 。如果選取的顏色超出了色域，則會顯示為最接近的對等 CMYK 值。若要選擇對等的 CMYK 色彩，請按一下三角形或色彩修補。

當您將 RGB 影像轉換成 CMYK 時，Photoshop 會自動將所有色彩轉移到色域中。請注意，根據您的轉換選項而定，影像中的某些細節可能會遺失。您可以辨識出影像中超出色域的顏色，並在將影像轉換成 CMYK 前，手動校正這些顏色。您可以使用「色域警告」指令標示超出色域的顏色。

搜尋超出色域的顏色

1. 選擇「檢視 > 校樣設定」，再選擇要以哪一個校樣描述檔為基礎進行色域警告。
2. 選擇「檢視 > 色域警告」。

所有目前校樣描述檔色域外的像素會以灰色標明顯示。

變更色域警告顏色

1. 執行下列任一項作業：
 - (Windows) 選擇「編輯 > 偏好設定 > 透明和色域」。
 - (Mac OS) 選擇「Photoshop > 偏好設定 > 透明和色域」。
2. 在「色域警告」下，按一下顏色框顯示「檢色器」。然後選擇新的警告顏色，並按一下「確定」。為了達成最佳的效果，請使用影像中沒有的顏色。
3. 在「不透明」方塊中輸入數值，再按一下「確定」。請使用這個選項，調整警告顏色顯露下方影像的程度，該數值可以是從 1% 到 100% 中的任一個。



原始影像，以及選取藍色做為色域警告顏色的超出色域顏色預視

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

色階調整

色階概觀

專家經驗談: 色階指令

使用色階調整色調範圍

使用色階調整色彩

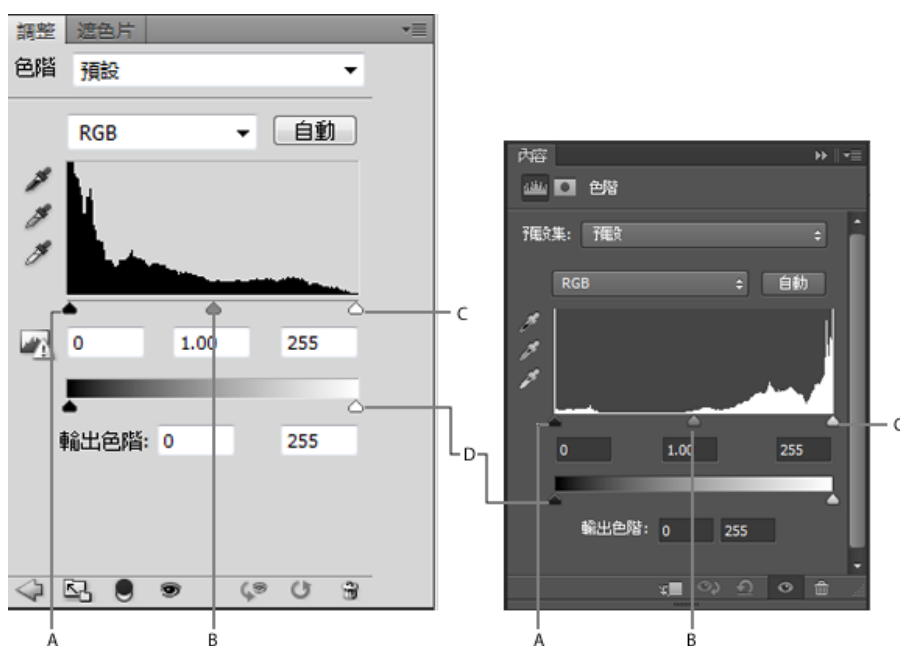
使用色階在相片中增加對比

[回到頂端](#)

色階概觀

您可以利用「色階」調整項目來調整影像陰影、中間調和亮部的強度層級，進而校正影像的色調範圍和色彩平衡。「色階」的色階分佈圖是調整影像關鍵色調的視覺指引。如需如何閱讀色階分佈圖的詳細資訊，請參閱[關於色階分佈圖](#)。

您可以將色階設定儲存為預設集，接著套用至其他影像。請參閱儲存調整設定和重新套用調整設定。



調整色階

A. 陰影 B. 中間調 C. 亮部 D. 輸出色階滑桿

視訊教學課程

如需色階指令的教學課程，請參閱：

[以色階校正顏色投射 \(2:05\)](#)。

[調整每個色板的色階 \(3:59\)](#)。此教學課程也示範如何使用調整圖層遮色片隔離調整。

使用色階調整色調範圍


[回到頂端](#)

在對話框外側有兩個「輸入色階」滑桿，會將最暗點和最亮點指定為與「輸出」滑桿的設定相對應。根據預設，「輸出」滑桿色階為 0 時，像素為黑色；色階為 255 時，像素為白色。因此，如果「輸出」滑桿在預設位置時，移動黑色輸入滑桿，則像素值會對應到色階 0；如果移動最亮點滑桿，則像素值會對應到色階 255。其他色階則重新分佈在 0 到 255 之間。這種重新分佈會擴大影像的色調範圍，從而提高影像的整體對比效果。

備註：剪裁陰影時，像素為黑色，沒有細節；剪裁亮部時，像素則為白色，也沒有細節。

在對話框中間的「輸入」滑桿則是用來調整影像中的 Gamma。您可以使用這個滑桿移動中間色調 (色階 128)，變更灰色調中間範圍的強度值，而不會對亮部和陰影造成巨大的改變。

1. 執行下列任一項作業：

- 按一下「調整」面板中的「色階」圖示  或「色階」預設集，或從面板選單選擇「色階」。

- (CS5) 按一下「調整」面板中的「色階」預設集。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 色階」。在「新增圖層」對話框中，按一下「確定」。

備註：選擇「影像 > 調整 > 色階」可以直接調整影像圖層並去除影像資訊。

- (選擇性) 若要調整特定色彩色版的色調，請從「色版」選單中選擇選項。
- (選擇性) 若要同時編輯一組色彩色版，請先按住 **Shift** 鍵並於「色版」面板中選取色版，再選擇「影像 > 調整 > 色階」指令。(這種方法並不適用於「色階」調整圖層。)接著「色版」選單會顯示目標色版的縮寫，例如 **CM** 代表青色和洋紅色。這個選單還包括選取組合的個別色版。請個別編輯特別色色版和 **Alpha** 色版。
- 若要手動調整陰影和亮部，請將黑色和白色的「輸入色階」滑桿拖移到色階分佈圖兩端第一組像素的位置。

例如，如果您將最暗點滑桿向右移到色階 **5**，**Photoshop** 就會將色階 **5** (含) 以下的所有像素對應到色階 **0**。同樣地，如果您將最亮點滑桿向左移到色階 **243**，**Photoshop** 就會將色階 **243** (含) 以上的所有像素對應到色階 **255**。這個對應動作對所有色版中最暗和最亮的像素都會有影響。在其他色版中的相關像素也會依比例調整，避免更改色彩的平衡。

備註：您亦可直接在第一個和第三個「輸入色階」文字方塊中輸入數值。



使用色階輸入滑桿調整最暗點和最亮點

- (選擇性) 若要辨識影像中被剪裁的區域 (全黑或全白)，請執行下列任一項作業：
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，拖移最暗點和最亮點滑桿。
 - 從面板選單中選擇「顯示最暗/最亮點的色偏區域」。
- 若要調整中間調，請使用中間的「輸入」滑桿進行 **Gamma** 調整。



當您將中間的「輸入」滑桿向左移動時，會使影像在整體上變得較亮。這種滑桿調整會將較低同時也較暗的色階，對應到「輸出」滑桿之間的中間點色階。如果「輸出」滑桿位於預設位置 (**0** 和 **255**)，中間點的色階就是 **128**。在這個範例中，陰影會擴大，填滿 **0** 到 **128** 的色調範圍，而亮部則會壓縮。當您將中間的「輸入」滑桿向右移動時則會有相反的效果，也就是讓影像變暗。

備註：您亦可以直接在中間的「輸入色階」方塊中輸入 **Gamma** 調整數值。

您可以在「色階分佈圖」面板中檢視調整過的色階分佈圖。

使用色階調整色彩


[回到頂端](#)

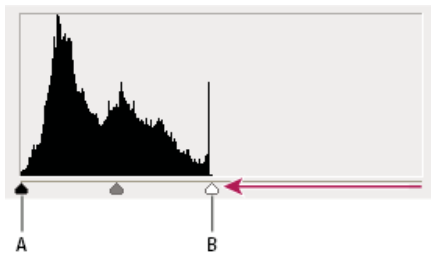
- 在「調整」面板中按一下「色階」圖示 ，或從面板選單選擇「色階」。
- 在「屬性」面板 (CC、CS6) 或「調整」面板 (CS5) 中，執行下列任一項作業以中和顏色投射：
 - 按一下滴管工具來設定灰點 。接著按一下影像中應該顯示中間調灰色的部分。
 - 按一下「自動」套用預設自動色階調整。若想體驗其他自動調整選項，請從「屬性」面板選單 (CC、CS6) 或「調整」面板選單 (CS5) 中選擇「自動選項」，然後變更「自動色彩校正選項」對話框中的「運算規則」。

一般而言，可指定相等的色彩元件數值，達到中間調灰色的效果。例如，指定相等的紅色、綠色和藍色數值，可以在 **RGB** 影像中製作中間調灰色。

使用色階在相片中增加對比

[回到頂端](#)

如果因為影像不使用完整色調範圍而需要整體對比，請按一下「調整」面板中的「色階」圖示 。然後將「陰影」和「亮部」輸入滑桿向內拖移，直到滑桿移到色階分佈圖末端為止。



影像圖層未延伸到圖表末端，代表影像未使用完整的色調範圍。
A. 陰影輸入滑桿 **B.** 亮部輸入滑桿

如需詳細資訊

- [在 CS6 中調整影像色調與色彩](#)

Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

設定印刷用影像

設定亮部和陰影的目標值

使用色階保存亮部和陰影的細節，以便於列印

使用滴管設定目標值

[回到頁首](#)

設定亮部和陰影的目標值

您必須指定 (設定目標) 影像的亮部和陰影值，因為大部分的輸出裝置 (通常是印刷機) 都無法列印最暗的陰影值 (接近色階 0) 或最亮的亮部值 (接近色階 255) 中的細節。指定陰影的最低色階和亮部的最高色階，可以幫助您將重要的陰影和亮部細節轉入輸出裝置的色域內。

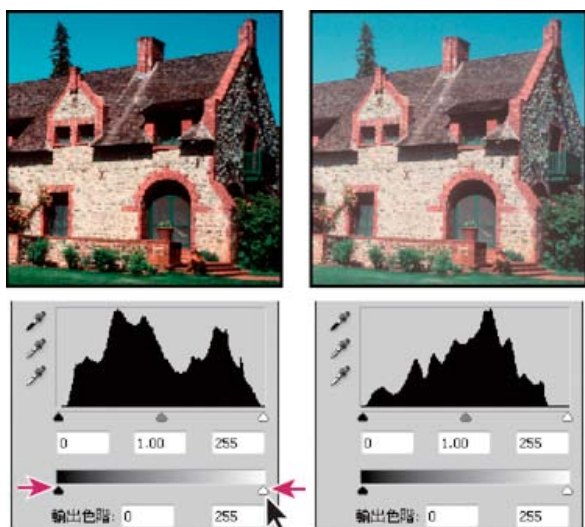
如果您要在桌上型印表機列印影像，而且使用的又是色彩管理的系統，請勿設定目標值。因為 Photoshop 色彩管理系統會自動調整畫面上的影像，將影像從設定完備的桌上型印表機正確地列印出來。

使用色階保存亮部和陰影的細節，以便於列印

[回到頁首](#)

「輸出色階」滑桿可以用來設定陰影和亮部的色階，將影像的範圍壓縮得比 0 至 255 還小。如果您很瞭解要用來印刷影像的印刷機特性，就可以使用此項調整功能保存陰影和亮部的細節。例如，假設在亮部中有重要的影像細節，而這個亮部的色階值為 245，但是您要使用的機器沒有小於 5% 的點，這時您就可以將亮部滑桿移到色階 242，也就是印刷機上 5% 的點，將亮部的細節從 245 偏移成 242。這樣，您就可以安心地使用這台印刷機，而且列印的影像中一定含有亮部的細節。




一般情況下，最好不要使用「輸出色階」滑桿設定包含反射亮部的影像。因為反射的亮部看起來會變成灰色，而不是純白色。請使用亮部滴管設定包含反射亮部的影像。





使用輸出色階滑桿設定陰影和亮部目標值

使用滴管設定目標值

[回到頁首](#)


1. 在工具箱中選取「滴管」工具。您可以從「滴管」工具選項中的「樣本尺寸」選單中，選擇「3 x 3 平均像素」。此舉可確保取得該區域的代表性樣本，而不是單一螢幕像素的數值。
2. 在「調整」面板中按一下「色階」或「曲線」圖示.

當您選取「色階」或「曲線」，即可在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 外部使用滴管工具。您仍然可以使用鍵盤的快速鍵，存取捲動控制項、「手形」工具以及「縮放顯示」工具.

3. 請執行下列任一項步驟，指定您想保留在影像中的亮部和陰影區域：
 - 沿著影像四周移動指標，並查看「資訊」面板，找出您希望保存的最亮和最暗區域 (不要剪裁至純黑色或純白色) (請參閱檢視影像中的顏色數值)。
 - 在影像中拖移指標，並查看「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中的「曲線」，找出您希望保存的最亮點和最暗點。如果「曲線」調整是設定為 CMYK 複合色版，則這種方法就不管用。

指定要設定成可列印的較低值的最亮亮部細節時，請勿包含反射的亮部。如珠寶閃爍的光芒或炫光點等反射的亮部，應該是影像中最亮的點。將純白沒有細節的反射亮部像素裁掉會比較好。如此一來，紙張上就不會列印任何色彩。

💡 也可以使用「臨界值」指令，在存取「色階」或「曲線」之前先辨識出代表性的亮部和陰影。(請參閱建立雙數值的黑白影像)。

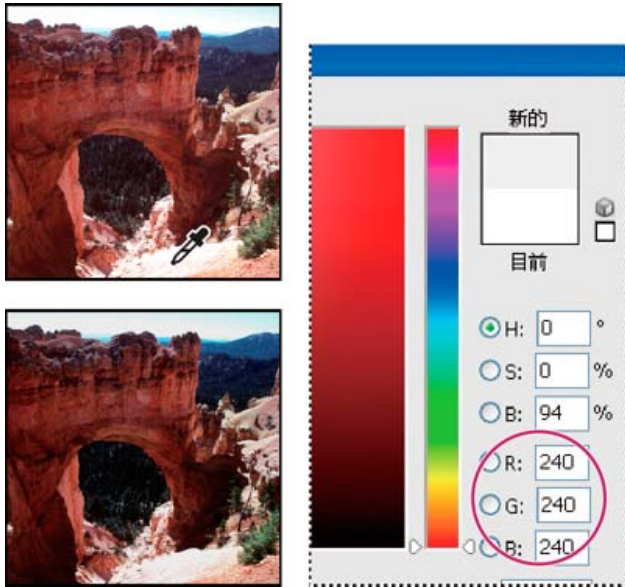
4. 若要為影像中最亮的區域指定亮度值，請在「色階」或「曲線」調整中按兩下「設定最亮點」滴管工具，顯示「檢色器」。請輸入要指定給影像中最亮區域的數值，並按一下「確定」。然後按一下您在步驟 3 中所辨識的亮部。

💡 如果不小心按到錯誤的亮部，請按一下「調整」面板中的「重設」按鈕。

根據不同的輸出裝置而定，分別使用 5、3、3 和 0 的 CMYK 數值，都能在平均色階影像中達到良好的亮部效果。約略的 RGB 等值是 244、244、244，而約略的灰階等值則是 4% 的點。您可以在「檢色器」HSB 區段下的「亮度」(B) 方塊中輸入 96，快速算出這些目標值的約略數值。

💡 如果處理的是低色階的影像，您可能會想要將亮部設定為較低的數值，避免對比過強。您可以試驗 96 到 80 的亮度值。

系統會根據新的像素值，依比例調整整個影像中的像素值。任何比選取區域還亮的像素會被裁掉，也就是調整為色階 255 的純白色。「資訊」面板同時會顯示色彩調整之前和之後的數值。



設定「設定最亮點」滴管工具的目標值，然後按一下亮部，指定目標值。

5. 若要為影像中想要保留的最暗區域指定陰影值，請在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中按兩下「設定最暗點」滴管工具，顯示「檢色器」。輸入影像最暗區域的顏色數值，然後按一下「確定」。然後按一下您在步驟 3 中辨識的陰影。

當您在白紙上列印時，使用 65、53、51 和 95 的 CMYK 數值，通常都能在平均色階影像中達到良好的陰影效果。約略的 RGB 等值是 10、10、10，而約略的灰階等值則是 96% 的點。您可以在「檢色器」HSB 區段下的「亮度」(B) 方塊中輸入 4，快速算出這些值的約略數值。

💡 如果處理的是高色階的影像，您可能會想要將陰影設定為較高的數值，維持亮部的細節。您可以試驗 4 到 20 的亮度值。

更多說明主題

 BY-NC-SA

[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

檢視色階分佈圖和像素值

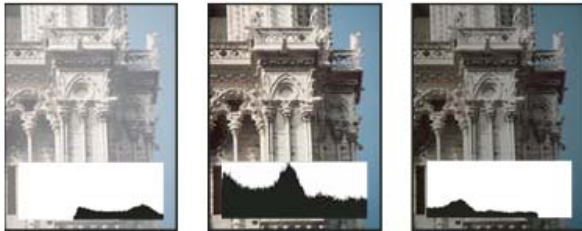
- 關於色階分佈圖
- 色階分佈圖面板概觀
- 檢視多重圖層文件的色階分佈圖
- 預視色階分佈圖調整
- 重新整理色階分佈圖的顯示畫面
- 檢視影像中的顏色數值
- 調整顏色時檢視顏色資訊
- 調整顏色取樣器

關於色階分佈圖

[回到頁首](#)

色階分佈圖會以圖表方式顯示每個色彩強度階層上的像素數，呈現像素在影像中的分佈情形。色階分佈圖會顯示陰影 (顯示於色階分佈圖的左邊)、中間調 (顯示於中間) 以及亮部 (顯示於右邊) 的細節。色階分佈圖可以幫助您判斷影像是否有足夠的細節可進行良好的校正。

色階分佈圖也提供影像色調範圍 (或稱影像色階類型) 的快速圖示。低色階影像的細節集中在陰影，高色階影像的細節集中在亮部，而平均色階影像的細部則是集中在中間調。具有完整色調範圍的影像，在所有區域中都會有一些像素。辨識色調範圍有助於決定適當的色調校正。



如何讀取色階分佈圖

A. 曝光過度的相片 **B.** 色調完整且曝光適度的相片 **C.** 曝光不足的相片

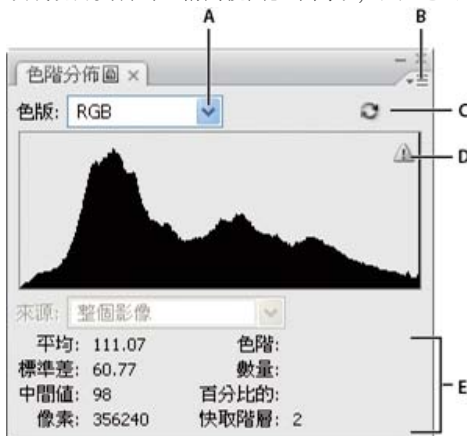
「色階分佈圖」面板提供許多檢視影像色調和色彩資訊的選項。根據預設，色階分佈圖會顯示整個影像的色調範圍。若要顯示某部分影像的色階分佈圖資料，請先選取這個部分。

您可以在「曲線」對話框中選取「曲線顯示選項」下方的色階分佈圖，以及在「曲線調整」面板 (CS5) 或「曲線屬性」面板 (CS6) 中從面板選單選擇「曲線顯示選項」然後選擇「色階分佈圖」，以覆蓋方式檢視影像色階分佈圖。

色階分佈圖面板概觀

[回到頁首](#)

❖ 選擇「視窗 > 色階分佈圖」，或按一下「色階分佈圖」索引標籤，開啟「色階分佈圖」面板。根據預設，「色階分佈圖」面板會在不提供任何控制項或統計資料的「精簡視圖」中開啟，但是您可以調整視圖。



色階分佈圖面板 (擴展視圖)

A. 色版選單 **B.** 面板選單 **C.** 不使用快取進行重新整理按鈕 **D.** 使用快取資料警告圖示 **E.** 統計資料

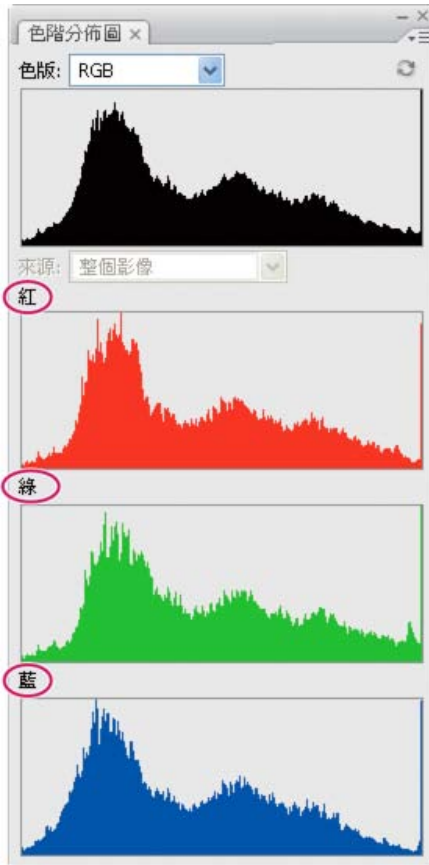
調整色階分佈圖面板的檢視

❖ 從「色階分佈圖」面板選單中選擇視圖。

擴展視圖 顯示含統計資料的色階分佈圖。它也會顯示控制項，用於選擇以色階分佈圖表示的色版、檢視「色階分佈圖」面板中的選項、重新整理色階分佈圖以顯示未使用的快捷資料，以及選擇多重圖層文件中的特定圖層。

精簡視圖 顯示不含控制項或統計資料的色階分佈圖。在這裡的色階分佈圖是整個影像的色階分佈圖。

所有色版視圖 顯示色版的各個色階分佈圖，以及「擴展視圖」的所有選項。在這裡顯示的色階分佈圖中，不包含 Alpha 色版、特別色色版或遮色片。



以彩色顯示所有色版並隱藏統計資料的色階分佈圖面板

檢視色階分佈圖中的特定色版

當選擇「色版分佈圖」面板的「擴展視圖」或「所有色版視圖」時，便可以從「色版」選單中選擇設定。從「擴展視圖」或「所有色版視圖」切換回「精簡視圖」時，Photoshop 會記住該色版設定。

- 選擇單一色版，顯示色版的色階分佈圖，包括彩色色版、Alpha 色版和特別色色版。
- 根據影像的色彩模式，選擇 RGB、CMYK 或「複合」，檢視所有色版的複合色階分佈圖。
- 如果影像是 RGB 或 CMYK，就選擇「明度」，顯示代表複合色版之明度或強度值的色階分佈圖。
- 如果影像是 RGB 或 CMYK，就選擇「顏色」，以顯示一個複合色階分佈圖，並在其中以色彩分別顯示個別的色彩色版。當您先選擇「擴展視圖」或「所有色版視圖」時，這個選項就是 RGB 和 CMYK 影像的預設視圖。

當您在「所有色版視圖」的「色版」選單中選擇選項時，只會影響到面板中最上方的色階分佈圖。

檢視彩色的色版色階分佈圖

❖ 在「色階分佈圖」面板中，執行下列任一項作業：

- 於「所有色版視圖」中，從「面板」選單中選擇「用彩色顯示色版」。
- 在「擴展視圖」或「所有色版視圖」中，從「色版」選單中選擇個別的色版，並從「面板」選單中選擇「用彩色顯示色版」。如果切換到「精簡視圖」，色版將繼續以彩色顯示。
- 於「擴展視圖」或「所有色版視圖」中，從「色版」選單中選擇「顏色」，以彩色顯示複合色階分佈圖。如果您切換到「精簡視圖」，將繼續顯示彩色的複合色階分佈圖。

檢視色階分佈圖統計資料

根據預設，「色階分佈圖」面板會在「擴展視圖」和「所有色版視圖」中顯示統計資料。

1. 從「色階分佈圖」面板選單中選擇「顯示統計資料」。

2. 執行下列任一項作業：

- 若要檢視關於特定像素值的資訊，請將指標放在色階分佈圖中。
- 若要檢視關於某一數值範圍的資訊，請在色階分佈圖中以拖移的方式選取該範圍。

面板中色階分佈圖的下方將顯示下列統計資訊：

平均值 代表平均的強度值。

標準差 (Std Dev) 代表強度值差異的範圍。

中間值 顯示強度值範圍的中間值

像素 代表用來計算色階分佈圖的像素總數。

臨界色階 顯示指標下的區域的強度層級。

計算 顯示與指標下的強度層級相對應的像素總數。

百分比 顯示指標下的色階或色階下的累積像素數。這個值是以影像中所有像素的百分比表示的：從最左邊的 0% 到最右邊的 100%。

快取階層 在這個項目中，會顯示目前用來建立色階分佈圖的影像快取記憶體。快取階層高於 1 時，色階分佈圖會顯示得比較快。在此例中，色階分佈圖是從影像中具代表性的像素取樣衍生而來 (根據顯示比例)。原始影像的快取階層為 1。在高於 1 的每個階層中，平均每四個相鄰像素可得出一個像素值。因此，每個階層的尺寸大小都是較低階層的一半 (具有原像素數目的 1/4)。當 Photoshop 需要快速取得影像的概觀時，可以使用較高的階層。按一下「不使用快取進行重新整理」按鈕，可使用實際的影像圖層重繪色階分佈圖。

檢視多重圖層文件的色階分佈圖

[回到頁首](#)

1. 從「色階分佈圖」面板選單中選擇「擴展視圖」。
2. 從「來源」選單中選擇設定 (在單一圖層的文件中並不能使用「來源」選單)。
 - 整個影像 顯示整個影像 (包括所有圖層) 的色階分佈圖。
 - 選取的圖層 顯示在「圖層」面板中所選定圖層的色階分佈圖。
 - 複合影像調整 顯示在「圖層」面板中所選定調整圖層的色階分佈圖，包括調整圖層下方所有圖層。

預視色階分佈圖調整

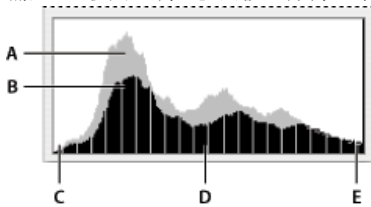
[回到頁首](#)

您可以預視對色階分佈圖所做任何色彩與色調調整的效果。

❖ 在任何色彩或色調調整指令的對話框中，選取「預視」選項。

選取了「預視」時，「色階分佈圖」面板會顯示調整如何影響色階分佈圖。

備註： 使用「調整」面板進行調整時，變更會自動反映在「色階分佈圖」面板中。




在「色階分佈圖」面板中，預視對色階分佈圖所做的調整

A. 原始色階分佈圖 B. 調整後的色階分佈圖 C. 陰影 D. 中間調 E. 亮部



重新整理色階分佈圖的顯示畫面

[回到頁首](#)

當您是從快取記憶體中讀取色階分佈圖，而不是從文件的目前狀態讀取時，「色階分佈圖」面板中會出現「使用快取資料警告」圖示 。以影像快取記憶體為準的色階分佈圖顯示速度較快，因為它是以影像中具代表性的像素取樣做為依據。您可以在「效能」偏好設定中設定最大的快取階層 (從 2 到 8)。

備註： 快取階層設定越高，可增加大型多重圖層檔案的重繪速度，但需使用更多的系統 RAM。如果 RAM 有限或您的工作主要使用較小的影像，則請使用較低的快取階層設定

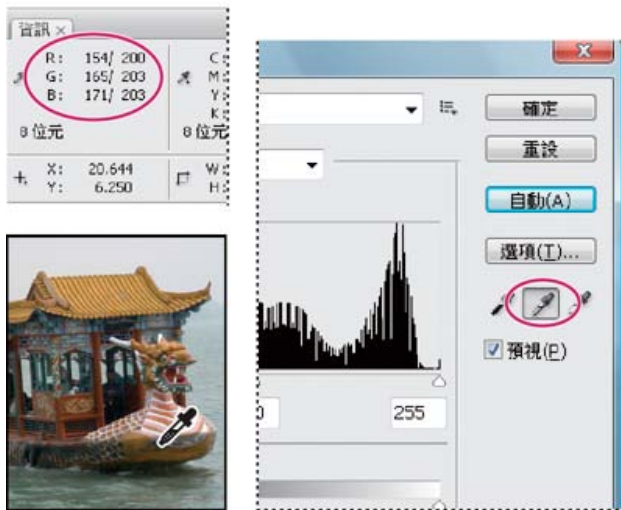
❖ 若要重新整理色階分佈圖，以顯示原始影像所有像素目前的狀態，請執行下列任一項步驟：

- 在色階分佈圖中任一位置按兩下。
- 按一下「使用快取資料警告」圖示 .
- 按一下「不使用快取進行重新整理」按鈕 .
- 從「色階分佈圖」面板選單中選擇「不使用快取進行重新整理」。

如需有關快取階層的詳細資訊，請參閱色階分佈圖面板概觀。

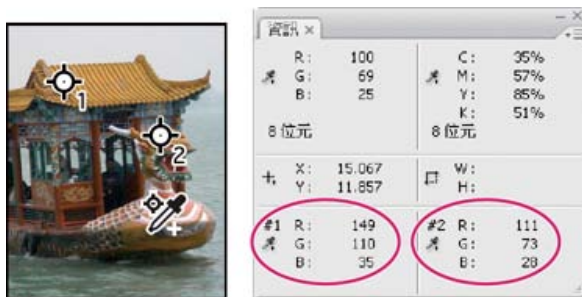
檢視影像中的顏色數值

您可以使用「資訊」面板，在進行色彩校正時查看像素的顏色數值。使用「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 時，「資訊」面板會顯示指標下像素的兩組顏色數值。左方欄位中的數值是原始的顏色數值。右方欄位中的數值是在進行調整後的顏色數值。



使用「色階」與「資訊」面板，中和影像的色調

您可以使用「滴管」工具 檢視單一位置的顏色。您也可以使用最多四個顏色取樣器 來顯示影像中一或多個位置的顏色資訊。這些取樣器會儲存在影像中，這樣您在工作時就可重複地參考，就算將影像關閉再重新開啟也是一樣。



顏色取樣器和資訊面板

1. 選擇「視窗 > 資訊」開啟「資訊」面板。
2. 選取 (然後按住 **Shift** 鍵再按滑鼠按鍵)「滴管」工具 或「顏色取樣器」工具 ，然後視需要在選項列中選擇樣本尺寸。選擇「點狀樣本」可讀取單一個像素的數值，選擇其他選項則會讀取某個像素區域的平均值。
3. 如果選取了「顏色取樣器」工具 ，則在影像上最多可以放置四個顏色取樣器。在想置入取樣器的地方按一下。

調整顏色時檢視顏色資訊

在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中調整顏色時，您可以檢視影像中特定像素的顏色資訊。

1. 使用「調整」面板增加調整。
2. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中進行調整，當您進行調整時，在「資訊」面板中檢視之前和之後的顏色數值。將滑鼠指標移到影像上，可檢視指標位置的顏色數值。
備註：如果您是使用「影像 > 調整」選單中的指令，則當您將指標移到影像上時，會啟動滴管工具 (而其他工具會暫時關閉)。這時您仍然可以使用鍵盤的快速鍵存取捲動控制項，並存取「手形」和「縮放顯示」工具。
3. 如果您已將顏色取樣器放在影像上，則顏色取樣器底下的顏色數值會出現在「資訊」面板的下半部。若要新增顏色取樣器，請選取「顏色取樣器」工具並按一下影像，或選取滴管工具並按住 **Shift** 鍵再按一下影像。

調整顏色取樣器

加入顏色取樣器後，您除了可以移動、刪除或隱藏取樣器外，也可以變更「資訊」面板中所顯示的顏色取樣器資訊。

移動或刪除顏色取樣器

1. 選取「顏色取樣器」工具 。


2. 執行下列任一項作業:

- 若要移動顏色取樣器，請將取樣器拖移到新的位置。
- 若要刪除顏色取樣器，請將取樣器拖離文件視窗。或者，按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，直到指標變成剪刀狀，再按一下取樣器。
- 若要刪除所有的顏色取樣器，請在選項列中按一下「清除」。
- 若要在調整對話框開啟時刪除顏色取樣器，請按住 **Alt+Shift** 鍵 (Windows) 或 **Option+Shift** 鍵 (Mac OS)，並按一下取樣器。

隱藏或顯示影像中的顏色取樣器

❖ 選擇「檢視 > 輔助項目」。如果有核取標記，表示顏色取樣器是可見的。

變更資訊面板中顯示的顏色取樣器資訊

- 若要在「資訊」面板中顯示或隱藏顏色取樣器資訊，請從「面板」選單中選擇「顏色取樣器」。如果有核取標記，表示顏色取樣器資訊是可見的。
- 若要改變顏色取樣器用於顯示數值的色域，請將滑鼠指標移到「資訊」面板的顏色取樣器圖示  上。接著，按住滑鼠按鈕，然後從選單中選擇其他色域。



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

符合、取代和混合顏色


符合顏色
取代顏色
選擇性地混合色彩

[回到頁首](#)

符合顏色

讓不同影像的顏色相符

您可以使用「符合顏色」指令，在多重影像、圖層或選取範圍之間，將目標影像中的某種顏色轉換為來源影像中特定的顏色。此外，這個指令也提供了變更明度、變更色彩範圍和中和顏色投射的功能，讓您調整影像中的色彩。不過，「符合顏色」指令僅適用於 RGB 模式。

 當您使用「符合顏色」指令時，指標會變成「滴管」工具。調整影像時，可以使用「滴管」工具在「資訊」面板中檢視色彩像素值。這個面板可以讓您在「符合顏色」指令時，取得關於變更顏色值的資訊。請參閱 [檢視影像中的顏色數值](#)。

您可以使用「符合顏色」指令，將目標影像中的顏色轉換成來源影像中的顏色。當您嘗試讓不同相片的顏色一致，或是某個影像中的某些顏色 (例如膚色) 必須符合另一影像中的顏色時，「符合顏色」就可以派上用場。

除了可以讓兩個影像的顏色相符以外，也可以使用「符合顏色」指令，讓同一個影像中不同圖層的顏色相符。

讓兩個影像間的顏色相符

1. (選擇性) 在來源影像與目標影像中建立選取範圍。

如果不建立選取範圍，則「符合顏色」指令會讓影像整體的影像統計資料相符。

2. 讓您希望變更的影像處於作用中狀態，然後選擇「影像 > 調整 > 符合顏色」。

若要在目標影像中特定的圖層上套用「符合顏色」指令，在選擇「符合顏色」指令時，就要確認這個圖層為作用中。

3. 在「符合顏色」對話框中，從「影像統計資料」區域的「來源」選單中，選擇具有要與目標影像相符的顏色的來源影像。當不想參考別的影像計算對顏色要做多少調整時，就選擇「無」。選擇「無」，則目標影像和來源影像就是同一個影像。

如有必要，可使用「圖層」選單，從來源影像中選擇具有您要符合的顏色的圖層。或者從「圖層」選單中選擇「合併的圖層」，以符合來源影像中所有圖層的顏色。

4. 如果您在影像中建立了選取範圍，請執行下列一或多個步驟：

- 若要在整個目標影像上套用調整內容，請在「目標影像」區域中選取「套用調整時忽略選取範圍」。選擇這個選項，則 Photoshop 會忽略目標影像中的選取範圍，並將調整內容套用到整個目標影像。
- 如果您在來源影像中建立了選取範圍，並希望使用選取範圍中的顏色來計算調整內容，請在「影像統計資料」區域中選取「使用來源中的選取範圍計算色彩」。取消選取這個選項，忽略來源影像中的選取範圍，並使用整個來源影像的顏色來計算調整內容。
- 如果在目標影像中建立了選取範圍，並希望使用選取範圍中的顏色來計算調整內容，請在「影像統計資料」區域中選取「使用目標中的選取範圍計算調整」。取消選取這個選項，忽略目標影像中的選取範圍，並使用整個目標影像的顏色來計算調整內容。

5. 若要自動移除目標影像中的顏色投射，請選取「中和」選項。請確認已選取「預視」選項，如此在進行調整時影像才會更新。

6. 若要提高或降低目標影像的亮度，請移動「明度」滑桿，或者在「明度」方塊中輸入數值。「明度」的最大值為 200，最小值為 1，預設值則為 100。

7. 若要調整目標影像中顏色的飽和度，請調整「色彩強度」滑桿，或者在「色彩強度」方塊中輸入數值。「色彩強度」的最大值為 200，最小值為 1，預設值則為 100。將「色彩強度」設定為最小值時，會產生灰階影像。

8. 若要控制在影像上套用的調整量，請移動「淡化」滑桿。將滑桿向右移，調整量便會減少。

9. 按一下「確定」。

讓同一個影像中的兩個圖層顏色相符

1. (選擇性) 在您要符合顏色的圖層中建立選取範圍。當您要讓某個圖層中的顏色區域與另一圖層中的區域相符時 (例如臉部皮膚色調)，便可使用這個方法。

如果不建立選取範圍，則「符合顏色」指令會符合整個來源圖層的顏色。

2. 確認要套用顏色調整內容的圖層為作用中，然後選擇「影像 > 調整 > 符合顏色」。

3. 在「符合顏色」對話框中，從「影像統計資料」區域的「來源」選單，確認「來源」選單中的影像與目標影像相同。

4. 使用「圖層」選單選擇具有您要符合的顏色的圖層。您也可以從「圖層」選單中選擇「合併的圖層」，符合所有圖層的顏色。

5. 如果您在影像中建立了選取範圍，請執行下列一或多個步驟：

- 若要在整個目標圖層上套用調整內容，請在「目標影像」區域中選取「套用調整時忽略選取範圍」。選擇這個選項時，Photoshop 會忽略目標圖層中的選取範圍，然後在整個目標圖層上套用調整內容。
 - 如果您在來源影像中建立了選取範圍，並希望使用選取範圍中的顏色來計算調整內容，請在「影像統計資料」區域中選取「使用來源中的選取範圍計算色彩」。取消選取這個選項，忽略來源圖層中的選取範圍，並使用整個來源圖層的顏色來計算調整內容。
 - 如果您只想使用目標圖層選定區域的顏色來計算調整內容，請在「影像統計資料」區域中選取「使用目標中的選取範圍計算調整」。取消選取這個選項，忽略選取範圍，並使用整個目標圖層的顏色來計算調整內容。
6. 若要自動移除目標圖層中的顏色投射，請選取「中和」選項。請確認已選取「預視」選項，如此在進行調整時影像才會更新。
 7. 若要提高或降低目標圖層的亮度，請移動「明度」滑桿，或者在「明度」方塊中輸入數值。「明度」的最大值為 200，最小值為 1，預設值則為 100。
 8. 若要調整目標圖層中顏色像素值的範圍，請調整「色彩強度」滑桿，或者在「色彩強度」方塊中輸入數值。「色彩強度」的最大值為 200，最小值為 1，預設值則為 100。將「色彩強度」設定為最小值時，會產生灰階影像。
 9. 若要控制在影像上套用的調整量，請調整「淡化」滑桿。將滑桿向右移動，會減少調整量。
 10. 按一下「確定」。

儲存和套用符合顏色指令中的設定

- 在「符合顏色」對話框的「影像統計資料」區域中，按一下「儲存統計資料」按鈕。為設定命名並加以儲存。
- 在「符合顏色」對話框的「影像統計資料」區域中，按一下「載入統計資料」按鈕。找到並載入儲存的設定檔案。

取代顏色

[回到首頁](#)

取代影像中物件的顏色

Photoshop 提供數項用於取代物件顏色的技術。如需最大彈性和最佳結果，請套用色相/飽和度調整至所選取物件。如需較低彈性但較方便使用的選項群組，請使用「取代顏色」對話框。如要求快速且不需太過精確，請試試看「顏色取代」工具。

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎？





影片教學課程：比較顏色取代技術
Dave Cross
 觀看兩種可靠的改變顏色方法。



影片教學課程：準確選取和取代顏色
Deke McClelland
 針對特定的顏色範圍設定目標和隨意筆畫。

套用色相/飽和度調整至所選取物件

在大部分情況下，這個彈性技術最適合用來取代顏色。因為遮色片和調整圖層都是非破壞性的，因此您稍後可以隨意微調結果。另有一個獨特的「上色」選項可以進行絕對（而非相對）的顏色變更，以避免受到原本顏色影響。

1. 選取您要變更的物件。快速選取工具  通常可以產生良好結果。如需其他技術，請參閱選取顏色範圍和調整選取範圍邊緣。
2. 在「調整」面板中，按一下「色相/飽和度」圖示。
 選取範圍就會變成調整圖層的遮色片。
3. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，變更「色相」和「飽和度」設定，取代物件的顏色。如果原始顏色影響到新顏色，請選取「上色」，然後重新調整設定。(請參閱調整色相和飽和度。)
 將「亮度」設定維持在零，保持對比。若要同時維持對比和飽和度，請在調整圖層選取「色相漸變模式」。
4. 如有必要，使用白色或黑色在遮色片上繪圖，增加或減少受影響區域。(請參閱編輯圖層遮色片。)

如需詳細資訊，請參閱調整面板概觀。

使用取代顏色對話框

「取代顏色」對話框內含選取顏色範圍的工具，以及可取代顏色的 HSL 滑桿。您也可以從「檢色器」中選擇取代顏色。


「取代顏色」沒有「上色」選項的色相 / 飽和度調整，如需完全改變顏色，可能需要後者的功能。您可能也會發現，調整圖層技術比較有利於變更特定物件。不過，「取代顏色」指令仍很適合用於全域顏色改變，尤其是用於針對列印改變超出色域以外的顏色。

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎？



書摘：使用取代顏色指令
Elaine Weinmann 和 Peter Lourekas

1. 請選擇「影像 > 調整 > 取代顏色」。
 2. (選擇性) 如果您要選取影像中幾個連續的類似顏色，請選取「當地語系化顏色叢集」建立更精確的遮色片。
 3. 選取預視選項：
選取範圍 在預視方框中顯示遮色片。有遮色的區域是黑色的，沒有遮色的區域是白色的。部分遮色的區域 (用半透明的遮色片覆蓋) 會依不透明度的程度顯示不同色階的灰色。
影像 在預視方框中顯示影像。在處理放大的影像或是在螢幕空間有限時，這個選項是不錯的方法。
 4. 若要選取您要取代的顏色，請使用滴管工具  按一下影像或預視方塊，選取遮色片暴露出來的區域。
 5. 若要調整選取範圍，請執行下列任一項作業：
 - Shift+ 按一下或使用「增加至樣本」滴管工具  以增加區域。
 - Alt+ 按一下 (Windows)、Option+ 按一下 (Mac OS) 或使用「從樣本中減去」滴管工具  以移除區域。
 - 按一下「選取範圍顏色」色票，開啟檢色器。使用「檢色器」取得您要取代的目標顏色。在「檢色器」中選取顏色時，預視方框中的遮色片會隨著更新。
 6. 拖曳「朦朧」滑桿或輸入朦朧值，控制選取範圍要納入的相關顏色程度。
 7. 執行下列任一項作業來指定取代顏色：
 - 拖移「色相」、「飽和度」和「明亮」滑桿，或在文字方塊中輸入數值。
 - 按兩下「結果」色票，然後使用「檢色器」選取替代顏色。

重要事項： 您不能以顏色取代純灰色、黑色或白色。但您可以變更亮度設定。(色相和飽和度設定是與現有顏色相關，所以在此沒有作用。)
 8. (選擇性) 按一下「儲存」儲存設定，稍後可載入並用於其他影像。
-  如需使用「取代顏色」指令加亮、加深的影片，請參閱 www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_tw。(取代顏色的討論從 5:30 的位置開始。)

使用顏色取代工具

「顏色取代」工具可使用一種替代顏色來覆蓋目標顏色。此工具適用於快速編輯，也因此無法盡如人意，尤其用在深色和黑色時。如果您在試用工具選項後覺得結果不符預期，請參閱套用色相/飽和度調整至所選取物件。






「顏色取代」工具不適用於「點陣圖」、「索引」或「多重色板」色彩模式的影像。

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎？



書摘：使用顏色取代工具
Elaine Weinmann 和 Peter Lourekas
逐步導覽整個過程。

1. 選取「顏色取代」工具 。(如果工具未顯示，請按住「筆刷」工具加以存取。)
 2. 在選項列中，選擇一種筆尖。一般情況下，您應該將混合模式設定為「色彩」。
 3. 選擇下列任一「取樣」選項：
連續  在拖移時連續地取樣顏色。
一次  只在含有您第一次所選顏色的區域中，將目標顏色取代掉。
背景色票  只取代包含目前背景色的區域。
 4. 在「限制」選單中，選取下列其中一項：
非連續 在指標下方出現取樣顏色時取代顏色。
連續 以游標正下方目前的顏色，取代連續的顏色。
找尋邊緣 取代含取樣顏色的相連區域，同時保留形狀邊緣的銳利度。
 5. 在「容許度」中選擇較低的百分比，可以取代您所按選像素極為接近的顏色；或者，也可以提高百分比，對較大的顏色範圍進行取代。
 6. 如果要在校正區域中定義平滑的邊緣，請選取「消除鋸齒」。
 7. 選擇前景色，以取代不想要的顏色。(請參閱在工具箱中選擇色彩)。
 8. 按一下影像中想要取代的顏色。
 9. 在影像中拖移，取代目標顏色。
-  如果取代顏色的範圍太小，請提高選項列中的「容許度」設定。

選擇性地混合色彩

選擇性地調整顏色

選取顏色校正，是高階掃描器和分色程式用來在影像每個原色元件中變更印刷色量的技巧。您可以選擇性地修改任何原色的印刷色量，而不會影響到其他原色。例如，您可以使用選取顏色校正，大幅地減少影像中綠色元件的青色，且同時使藍色元件中的青色維持不變。

雖然「選取顏色」使用 CMYK 色彩來校正影像，您還是可以在 RGB 影像上使用它。

1. 請確定在「色版」面板中選取了複合色版。「選取顏色」調整只有在檢視複合色版時才可以使用。

2. 執行下列任一項作業：

- 在「調整」面板中按一下「選取顏色」圖示 。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 選取顏色」。然後在「新增圖層」對話框中，按一下「確定」。
- (CS5) 按一下「調整」面板中的「選取顏色」預設集。

備註： 您也可以選擇「影像 > 調整 > 選取顏色」。不過請記住，這個方法會在影像圖層直接進行調整，並放棄影像資訊。

3. 執行下列任一項作業：

- 在 CS6 中，從「屬性」面板的「顏色」選單中選擇要調整的顏色。您也可以選擇您已儲存的「預設集」。
- 在 CS5 中，從「調整」面板的「顏色」選單中選擇要調整的顏色。
- (CS6) 在「屬性」面板中，從「預設集」選單選擇「選取顏色」預設集。

4. 從「屬性」面板中選取方法 (CS6)，或在「調整」面板選單中選擇方法 (CS5)：

相對 以青色、洋紅色、黃色或黑色所佔總數的百分比，變更其現有的量。例如，如果一開始像素是 50% 的洋紅色，則如果增加 10%，便會增加 5% 的洋紅色 (50% 的 10% = 5%) 而得到總數 55% 的洋紅色 (這個選項不能調整純反射的白色，因為白色不包括任何色彩元件)。

絕對 以絕對的數值調整色彩。例如，如果開始時的像素是 50% 的洋紅色，則增加 10% 後，洋紅色油墨就會設成 60% 的總數。

備註： 這項調整是以顏色與「顏色」選單中選項的差異多少為基礎；例如，50% 的洋紅色位於白色和純洋紅色的中間，所以會獲得為這兩種顏色所定義的、合乎比例的混合校正。

5. 請拖移滑桿，增加或減少選取顏色中的元件。

您也可以將「選取顏色」調整的設定儲存起來，之後便能在其他影像上重複使用這些設定。

更多說明主題



法律注意事項 | 線上隱私權政策

高動態範圍影像

關於高動態範圍影像

拍攝以產生 HDR 影像

支援 32 bpc HDR 影像

將影像合併至 HDR

調整 32 位元 HDR 影像的顯示動態範圍

關於 HDR 檢色器

在 HDR 影像上繪圖

關於高動態範圍影像

[回到頁首](#)

視覺世界中的動態範圍 (黑暗和明亮區域間的比例) 遠超過人類的視野以及螢幕上所顯示或列印出的影像範圍。雖然人眼可適應差異很大的亮度層級，但是大多數的相機和電腦螢幕只能重製一定的動態範圍。攝影師、動畫藝術家，以及其他需要處理數位影像的人，必須挑選場景中的重要部份，因為他們使用的是有限的動態範圍。

「高動態範圍」(HDR) 影像帶來全新的可能性，因為它們可以呈現視覺世界的完整動態範圍。由於真實世界中的所有明度值會依比例呈現並儲存在 HDR 影像中，因此調整 HDR 影像的曝光度，就像是在真實世界中進行拍攝時調整曝光度一樣。



合併不同曝光度的影像來建立 HDR 影像

A. 具有陰影的細節，但亮部被裁剪掉的影像 B. 具有亮部的細節，但陰影被裁剪掉的影像 C. 包含場景的動態範圍的 HDR 影像

在 Photoshop 中儲存 HDR 影像的明度值時，會使用 32 位元長 (32 位元/色版) 的浮點數值表示法。HDR 影像中的明度值與場景中的光源量直接相關。相對的，非浮點 16 bpc 和 8 bpc 影像檔只會儲存從黑色到紙張白色的明度值，反映的只是真實世界中動態範圍的極小片段。

在 Photoshop 中，「合併至 HDR Pro」指令可以讓您合併多張曝光度不同的相片以建立 HDR 影像。由於 HDR 影像含有遠超過標準 24 位元檢視器能顯示的亮度值，因此 Photoshop 允許您調整 HDR 預視。如果您需要進行列印，或需使用無法搭配 HDR 影像的工具和濾鏡，則可將影像轉換為 16 bpc 或 8 bpc 影像。

拍攝以產生 HDR 影像

[回到頁首](#)

拍攝要使用「合併至 HDR Pro」指令合併的相片時，請注意下列提示：

- 將相機固定在三腳架上。
- 拍攝足夠多的相片來涵蓋場景的完整動態範圍。您可以試著拍攝至少 5 到 7 張相片，不過根據場景的動態範圍而定，您可能需要拍攝更多張相片。最少的相片數目應該是 3 張。

- 改變快門速度，可產生不同曝光的相片。改變光圈會變更每張相片的景深，而且可能產生較低品質的結果。改變 ISO 或光圈也可能導致影像中產生雜訊或暈映。
- 一般而言，請不要使用相機的自動曝光包圍功能，因為曝光度變化通常太小。
- 相片之間的曝光度差異應該是相距 1 或 2 EV (曝光值) 階 (大約等於 1 或 2 光圈值)。
- 請不要改變光源；例如，不要這一張相片使用閃光燈，下一張相片不使用。
- 請確認場景中沒有任何移動物。「曝光合併」只適用於相同場景的不同曝光影像。

[回到頁首](#)

支援 32 bpc HDR 影像

您可使用下列工具、調整和濾鏡處理 32 bpc 的 HDR 影像。(若要使用更多 Photoshop 功能，請將 32 bpc 影像轉換為 16 bpc 或 8 bpc 影像。若要保留原始影像，請以「另存新檔」指令建立拷貝。)

調整 色階、曝光度、色相/飽和度、色版混合器、相片濾鏡。

備註：雖然「曝光度」指令可用在 8 和 16 bpc 的影像上，但它是設計用於調整 32 bpc HDR 影像的曝光度。

混合模式 正常、溶解、變暗、色彩增殖、變亮、顏色變暗、線性加亮(增加)、顏色變亮、差異化、減去、分割、色相、飽和度、顏色和明度。

建立新的 32 bpc 文件 在「新增」對話框中，「色彩模式」彈出式選單右邊的「位元深度」彈出式選單中會有 32 位元選項。

編輯選單指令 所有指令包括「填滿」、「筆畫」、「任意變形」與「變形」。

檔案格式 Photoshop (PSD, PSB)、Radiance (HDR)、可攜式點陣圖 (PBM)、OpenEXR 和 TIFF。

備註：雖然 Photoshop 無法以 LogLuv TIFF 檔案格式儲存 HDR 影像，但是它可以開啟並讀取 LogLuv TIFF 檔案。

濾鏡 平均、方框模糊、高斯模糊、動態模糊、放射狀模糊、形狀模糊、表面模糊、增加雜訊、雲狀效果、雲彩效果、反光效果、智慧型銳利化、遮色片銳利化調整、浮雕、反交錯、NTSC 色彩、顏色快調、最高、最低和畫面錯位。

影像指令 影像尺寸、版面尺寸、影像旋轉、裁切、修剪、複製、套用影像、運算和變數。

檢視 像素外觀比例 (自訂像素外觀比例、刪除像素外觀比例、重設像素外觀比例等等)

圖層 新增圖層、複製圖層、調整圖層 (色階、自然飽和度、色相/飽和度、色版混合器、相片濾鏡和曝光度)、填色圖層、圖層遮色片、圖層樣式、支援的混合模式，以及智慧型物件。

模式 「RGB 色彩」、「灰階」、轉換為 8 位元/色版或 16 位元/色版。

像素外觀比例 支援方形與非方形文件。

選取範圍 反轉、修改邊界、變形選取範圍、儲存選取範圍，以及載入選取範圍。

工具 工具箱中的所有工具，但不包括：磁性套索、魔術棒、污點修復筆刷、修復筆刷、紅眼、顏色取代、藝術步驟記錄筆刷、魔術橡皮擦、背景橡皮擦、油漆桶、加亮、加深和海綿。某些工具只適用於支援的混合模式。

[回到頁首](#)

將影像合併至 HDR

「合併至 HDR Pro」指令會結合多個影像與相同場景的不同曝光度，擷取單一 HDR 影像的完整動態範圍。您可以將合併影像輸出為 32 bpc、16 bpc 或 8 bpc 檔案。不過，只有 32 bpc 檔案可以儲存所有 HDR 影像資料。

針對為此程序最佳化處理相片後，HDR 合併可以獲得最好效果。如需建議，請參閱拍攝以產生 HDR 影像。

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎？



影片教學課程：CS5 最佳新功能：HDR Pro

Deke McClelland

調整影像色調：從鮮豔到超現實。



書摘：從曝光包圍建立 HDR 影像

Conrad Chavez

從相機製作 HDR 到電腦中的程序導覽。



書摘：從 HDR 影像移除重影

Scott Kelby

消除場景中移動物件的模糊現象。



影片教學課程：瀏覽 HDR Pro 的增強功能

Jan Kabili

導覽所有新功能。

1. 執行下列任一項作業：

- (Photoshop) 選擇「檔案 > 自動 > 合併至 HDR Pro」。
- (Bridge) 選取要使用的影像，然後選擇「工具 > Photoshop > 合併至 HDR Pro」。請跳至步驟 5。

2. 在「合併至 HDR Pro」對話框中，按一下「瀏覽」以選取特定影像、按一下「增加開啟的檔案」或選擇「使用 > 檔案夾」。(若要移除特定項目，請在檔案清單中加以選取，然後按「移除」。)

3. (選擇性) 如果您在拍攝影像時是將相機拿在手上，請選取「嘗試自動對齊來源影像」。

4. 按一下「確定」。

備註：如果影像缺少曝光度中繼資料，請於「手動設定 EV」對話框中輸入值。

此時會出現第二個「合併至 HDR Pro」對話框，顯示來源影像的縮圖，以及合併結果的預視。

5. 在預視右上角選擇合併影像的位元深度。

💡如果您希望合併影像儲存 HDR 影像的完整動態範圍，請選擇「32 位元」。8 位元與 (非浮點) 16 位元的影像檔無法儲存 HDR 影像中明度值的完整範圍。

6. 若要調整色調範圍，請參閱 32 位元影像的選項或 16 位元或 8 位元影像的選項。

7. (選擇性) 若要儲存色調設定以供日後使用，請選擇「預設集 > 儲存預設集」。(稍後若要重複套用設定，請選擇「載入預設集」。)

32 位元影像的選項

移動色階分佈圖下方的滑桿，調整合併影像的最亮點預視。移動滑桿只會調整影像預視，所有 HDR 影像資料都保持在合併檔案中。

預視調整儲存於 HDR 檔案中，當您在 Photoshop 中開啟檔案時就會套用。若要隨時重新調整最亮點預視，請選擇「檢視 > 32 位元預視選項」。

16 位元或 8 位元影像的選項

HDR 影像包含的明度色階，遠超過 16 或 8 bpc 影像可以儲存的動態範圍。若要以您想要的動態範圍產生影像，請在從 32 bpc 轉換為較低位元深度時，調整曝光度和對比。

選擇下列其中一個色調對應方法：

局部適應 透過調整整個影像的局部亮度區域，調整 HDR 色調。

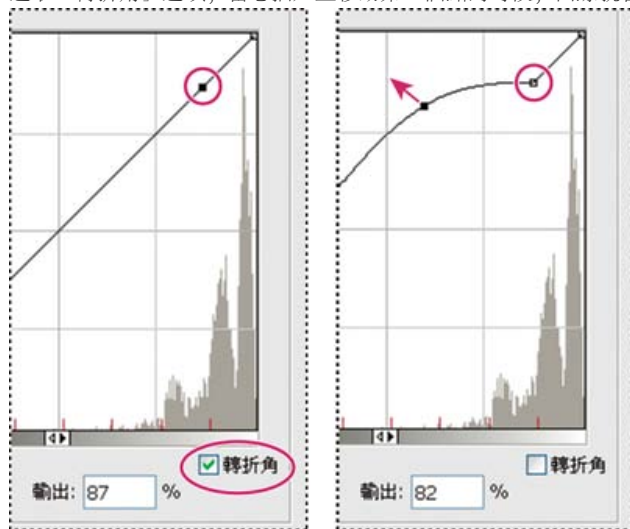
邊緣光暈 半徑指定局部亮度區域的大小。強度指定兩個像素的色調值必須相差多少，才不再屬於相同的亮度區域。

色調和細部 動態範圍在 Gamma 設定為 1.0 時最大，設定值低會強調中間調，設定值高則強調亮部和陰影。曝光度值反映光圈值。拖移「細部」滑桿可以調整銳利度；拖移「陰影和亮部」滑桿則可使這些區域變亮或變暗。

顏色 「自然飽和度」可調整不明顯色彩處的明亮度，並盡量降低對高飽和顏色的剪裁。「飽和度」會調整所有顏色的明亮度，範圍從 -100 (單色) 到 +100 (雙飽和度)。

色調曲線 在色階分佈圖上顯示可調整的曲線，顯示原始 32 位元影像中的明度值。水平軸上的紅色刻度是以一個 EV (大約一個光圈值) 為增量。

備註：根據預設，色調曲線與色階分佈圖會將您進行的變更均勻分配至各點。若不想使用這項限制並想套用更多調整，在曲線上插入點後請選取「轉折角」選項，當您插入並移動第二個點的時候，曲線就會變成尖角。



使用轉折角選項進行色調曲線與色階分佈圖調整

A. 插入一個點並選取「轉折角」選項。 B. 調整新點，使曲線在使用「轉折角」選項的點之處變成有尖角。

均勻分配色階分佈圖 壓縮 HDR 影像的動態範圍，同時嘗試保留一些對比。不需要進一步調整；這個方法會自動進行。

曝光度與 Gamma 讓您手動調整 HDR 影像的亮度和對比。移動「曝光度」滑桿可調整增量，移動「Gamma」滑桿則可調整對比。

亮部壓縮 壓縮 HDR 影像中的亮部值，使它落在 8 或 16 bpc 影像檔案的明度值範圍內。不需要進一步調整；這個方法會自動進行。

移動物件的補償

如果影像因為移動物件 (例如汽車、行人或樹葉) 而產生不同內容，請選取「合併至 HDR Pro」對話框中的「移除重影」。


Photoshop 會以最佳色調平衡顯示縮圖，並在縮圖周圍加上綠色外框，用以識別基本影像。其他影像中出現的移動物件則會被移除。(如果移動發生在很亮或很暗的區域，按一下移動物件有較佳曝光度的其他縮圖，可以改善結果。)

💡如需「移除重影」選項的教學課程，請[觀賞影片](#) (「移除重影」的討論是從 3:00 的位置開始)。

儲存或載入相機回應曲線

回應曲線指出相機感應器如何解譯不同層次的射入光線。依預設，「合併至 HDR Pro」對話框會根據所合併影像的色調範圍，自動計算相機回應曲

線。您可以儲存目前的回應曲線，稍後套用至其他合併影像群組。

❖ 請在「合併至 HDR Pro」對話框的右上角，按一下回應曲線選單 ，然後選擇「儲存回應曲線」。(稍後若要套用曲線，請選擇「載入回應曲線」。)

從 32 位元轉換為 16 或 8 bpc

如果您在「合併至 HDR Pro」程序中原本建立的是 32 位元影像，稍後可將其轉換為 16 或 8 位元影像。

1. 在 Photoshop 中開啟 32 bpc 的影像，然後選擇「影像 > 模式 > 16 位元/色版」或「8 位元/色版」。
2. 調整曝光度和對比，以您想要的動態範圍來產生影像。(請參閱 16 位元或 8 位元影像的選項。)
3. 按一下「確定」，轉換 32 bpc 的影像。

調整 32 位元 HDR 影像的顯示動態範圍

[回到頁首](#)

HDR 影像的動態範圍超出標準電腦螢幕的顯示功能。當您在 Photoshop 中開啟 HDR 影像時，看起來可能太暗或太白。Photoshop 可讓您調整預視，以便能在螢幕中顯示 HDR 影像，而且影像的亮部和陰影不會泛白或太暗。預視設定儲存在 HDR 影像檔中 (僅限 PSD、PSB 和 TIFF)，每當檔案在 Photoshop 中開啟時便會套用。預視調整並不會編輯 HDR 影像檔，所有 HDR 影像資訊都保持不變。使用「曝光度」調整 (影像 > 調整 > 曝光度)，進行 32 bpc HDR 影像的曝光度編輯。

💡 若要檢視「資訊」面板中的 32 位元讀數，請在「資訊」面板中按一下「滴管」圖示，並從彈出式選單中選擇「32 位元」。

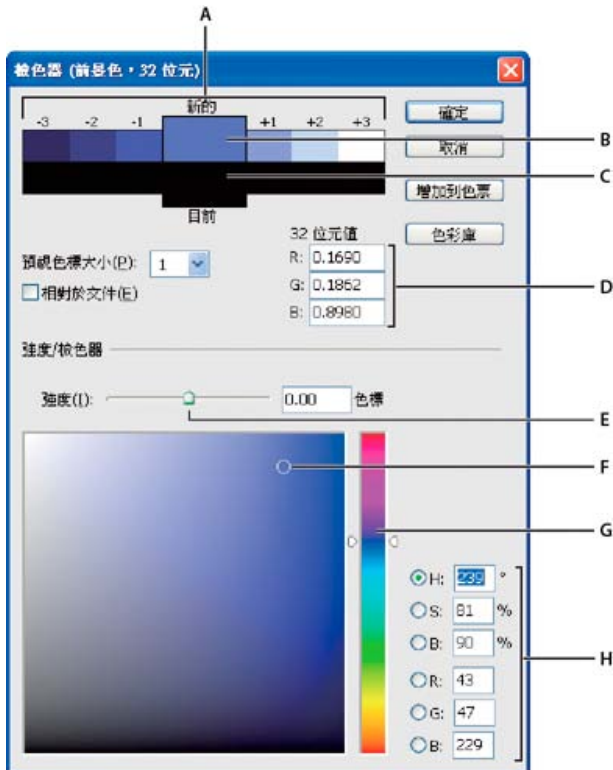
1. 在 Photoshop 中開啟 32 bpc 的 HDR 影像，並選擇「檢視 > 32 位元預視選項」。
2. 在「32 位元預視選項」對話框中，選擇「方法」選單中的選項：
曝光度與 **Gamma** 調整亮度和對比。
亮部壓縮 壓縮 HDR 影像中的亮部值，使它落在 8 或 16 bpc 影像檔案的明度值範圍內。
3. 如果選擇「曝光度與 Gamma」，請移動「曝光度」與「Gamma」滑桿，調整影像預視的亮度和對比。
4. 按一下「確定」。

💡 您也可以調整在 Photoshop 中開啟的 HDR 影像的預視，方法是按一下文件視窗狀態列中的三角形，並從彈出式選單中選擇「32 位元曝光度」。移動滑桿，設定檢視 HDR 影像的最亮點。按兩下滑桿以返回預設曝光度設定。由於調整是以個別檢視的方式進行，因此您可以在多個視窗中開啟相同的 HDR 影像，每個影像各有不同的預視調整。使用這個方法所做的預視調整不會儲存在 HDR 影像檔案中。

關於 HDR 檢色器

[回到頁首](#)

HDR「檢色器」可讓您精確地檢視和選取要在 32 位元 HDR 影像中使用的顏色。如同在一般 Adobe「檢色器」中一樣，您可以按一下顏色欄位，並調整顏色滑桿以選取顏色。「強度」滑桿可讓您調整顏色的亮度，以符合您正在處理之 HDR 影像中的顏色強度。「預視」區域可讓您檢視選取顏色的色票，以查看它在不同的曝光度與強度下會如何顯示的。



HDR 檢色器

A. 預視區域 B. 調整的顏色 C. 原始的顏色 D. 32 位元浮點數值 E. 強度滑桿 F. 挑選的顏色 G. 顏色滑桿 H. 顏色數值

顯示 HDR 檢色器

❖ 開啟 32 bpc 影像後，執行下列任一項作業：

- 在工具箱，按一下前景色或背景色的色彩選取範圍框。
- 在「顏色」面板，按一下「設定前景色」或「設定背景色」選取範圍框。

使用可讓您選擇色彩的功能時，「檢色器」也會出現。例如，按一下某些工具選項列中的色票，或按一下某些色彩調整對話框中的滴管，也會出現檢色器。

選擇 HDR 影像的色彩

「HDR 檢色器」下半部的功能與一般處理 8 或 16 位元影像時的「檢色器」功用相同。在顏色欄位中按一下以選取顏色，並移動顏色滑桿以變更色相，或是使用 HSB 或 RGB 欄位以輸入特定顏色的數值。在顏色欄位中，當您由下往上移動時亮度會增加，當您由左至右移動時，飽和度會增加。

使用「強度」滑桿調整顏色的亮度。顏色數值加上強度數值會在 HDR 文件中轉換為 32 位元浮點數值。

1. 在顏色欄位中按一下並移動顏色滑桿，或是輸入 HSB 或 RGB 數值以選取顏色，如同在 Adobe「檢色器」中一樣。
2. 調整「強度」滑桿以增加或減少顏色的亮度。「檢色器」上方「預視」比率中的新色票，會顯示所選取顏色增加或減少色標的效果。

「強度色標」會反轉地對應到曝光度設定色標。如果您將 HDR 影像的「曝光度」設定增加兩個色標，那麼減少兩個「強度」色標時的色彩外觀，將會和 HDR 影像曝光度與色彩強度都設定為 0 的時候一樣。

如果您知道所需顏色的確實 32 位元 RGB 數值，您可以在 32 位元數值 RGB 欄位中直接輸入數值。

3. (選擇性) 調整「預視」區域的設定。
預視色標大小 設定每個預視色標的色標增量。例如，設定為 3 將會產生 -9、-6、-3、+3、+6、+9 的色票。這些色票可讓您預視不同曝光度設定的選取顏色外觀。

相對於文件 選取以調整預視色票來反映影像目前的曝光度設定。例如，如果文件曝光度是設定為更高，新的預視色票將會比在「檢色器」顏色欄位中選取的顏色更亮，以顯示在所選取顏色上更高曝光度的效果。如果目前的曝光度是設定為 0 (預設值)，核取或取消核取此選項將不會改變新色票。

4. (選擇性) 按一下「增加到色票」，將選取的顏色增加到「色票」面板。
5. 按一下「確定」。

在 HDR 影像上繪圖


[回到頁首](#)

您可以使用下列任何 Photoshop 工具，在 HDR/32 bpc 影像中將編輯和增加效果：筆刷、鉛筆、筆型、形狀、仿製印章、圖樣印章、橡皮擦、漸層、模糊、銳利化、指尖、步驟記錄筆刷。您也可以使用「文字」工具將 32 bpc 的文字圖層增加到 HDR 影像。

在 HDR 影像上編輯或繪圖時，您可以使用文件資訊區域中的「32 位元曝光度」滑桿或「32 位元預視選項」對話框（「檢視 > 32 位元預視選項」），在不同的曝光度設定下預視工作。HDR「檢色器」可讓您預視不同強度設定的選取前景色，以符合 HDR 影像中的不同曝光度設定。

1. 開啟 HDR 影像。
2. (選擇性) 設定影像的曝光度。請參閱調整 32 位元 HDR 影像的顯示動態範圍。
3. 對於「筆刷」或「鉛筆」工具，按一下前景色以開啟 HDR「檢色器」並選取顏色。對於「文字」工具按一下「文字」工具列中的小色塊以設定文字色彩。

HDR「檢色器」的「預視」區域可協助您選取和調整與 HDR 影像中的不同曝光度設定相關的前景色。請參閱關於 HDR 檢色器。

 若要檢視不同 HDR 曝光度的繪圖效果，請使用「視窗 > 排列順序 > 新增視窗」指令開啟同一個 HDR 影像的模擬檢視，然後使用文件狀態列區域中的「曝光度」滑桿，將每個視窗設定為不同的曝光度。

更多說明主題

[調整 HDR 曝光度和色調](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

在影像上套用特殊的顏色效果

- 去除色彩飽和度
- 反轉顏色
- 建立雙數值的黑白影像
- 對影像進行色調分離
- 將漸層對應套用於影像

去除色彩飽和度

[回到頁首](#)

「去除飽和度」指令可以將彩色影像轉換成灰階值，但將影像保留在相同的色彩模式中。例如，它會為 RGB 影像中的每個像素指定相等的紅色、綠色和藍色數值。每個像素的明亮值不會變更。

請記住，「去除飽和度」指令會永久更改背景圖層中的原始影像資訊。這個指令與在「色相/飽和度」調整中將「飽和度」設定為 -100 有相同的效果。如需非破壞性編輯，請使用「色相/飽和度」調整圖層。

備註： 如果使用的是多重圖層的影像，則「去除飽和度」指令只會轉換選取的圖層。

❖ 選擇「影像 > 調整 > 去除飽和度」。

反轉顏色



[回到頁首](#)

「負片效果」調整會反轉影像中的色彩。在建立邊緣遮色片的程序中，您可以使用「負片效果」，在影像中選取的區域上套用銳利化和其他調整。

備註： 因為彩色列印的底片在底層含有一層橘黃色的遮色片，所以「負片效果」調整不能從掃描的彩色負片建立正確的正片影像。掃描底片時，請務必使用彩色負片的正確設定。

在轉換影像時，色版中每個像素的亮度值會轉換成 256 步驟的顏色數值尺標上的負片值；例如，正片影像中具有 255 數值的像素會變成 0，而數值為 5 的像素會變成 250。

執行下列任一項作業：

- 在「調整」面板中按一下「負片效果」圖示  (CS5) 或  (CS6)。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 負片效果」。然後在「新增圖層」對話框中，按一下「確定」。
備註： 您也可以選擇「影像 > 調整 > 負片效果」。不過請記住，這個方法會在影像圖層直接進行調整，並放棄影像資訊。

建立雙數值的黑白影像

[回到頁首](#)

「臨界值」調整可以將灰階或彩色影像轉換成高反差的黑白影像。您可以指定特定的層級做為臨界值。所有比該臨界值亮的像素會轉換成白色，而比臨界值暗的像素會轉換成黑色。

1. 執行下列任一項作業：

- 在「調整」面板中按一下「臨界值」圖示 。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 臨界值」。然後在「新增圖層」對話框中，按一下「確定」。

「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 會顯示目前選取範圍中像素明度階層的色階分佈圖。

備註： 您也可以選擇「影像 > 調整 > 臨界值」。不過請記住，這個方法會在影像圖層直接進行調整，並放棄影像資訊。

2. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，拖移色階分佈圖下方的滑桿，直到出現您想要的臨界值層級。拖移時，影像會變更，反映新的臨界值設定。

對影像進行色調分離


[回到頁首](#)

「色調分離」調整可以用來為影像中的每個色版指定色調層級的數目 (或亮度值)，然後再將像素對應到最相近的符合層級。例如，在 RGB 影像中選擇兩個色調層級會造成六種顏色：兩種紅色、兩種綠色和兩種藍色。

此項調整在建立特殊效果時很有用，例如在相片中建立大範圍的平面區域。在灰階影像中降低灰階的數目時，這個指令的效果最為顯著；但是它也可以在彩色影像中產生有趣的結果。

💡 如果想在影像中製作特定的顏色數目，請將影像轉換成灰階，然後指定色階數目，接著再將影像轉換回之前的色彩模式，並用想要的顏色來取代各種灰色調。

1. 執行下列任一項作業：

- 在「調整」面板中按一下「色調分離」圖示 。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 色調分離」。

備註： 您也可以選擇「影像 > 調整 > 色調分離」。不過請記住，這個方法會在影像圖層直接進行調整，並放棄影像資訊。

2. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，移動「色階」滑桿或輸入您想要的色調階數字。

[回到頁首](#)

將漸層對應套用至影像

「漸層對應」調整會將影像的相等灰階範圍對應到特定漸層填色的顏色。例如，如果指定了雙色的漸層填色，影像中的陰影會對應到漸層填色的其中一個端點顏色，亮部會對應到另一個端點，而中間調則對應到中間的漸層。

1. 執行下列任一項作業：

- 在「調整」面板中按一下「漸層對應」圖示 。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 漸層對應」。然後在「新增圖層」對話框中，按一下「確定」。

備註： 您也可以選擇「影像 > 調整 > 漸層對應」。不過請記住，這個方法會在影像圖層直接套用調整，並放棄影像資訊。

2. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，指定您要使用的漸層填色：

- 若要從漸層填色的清單中進行選擇，請按一下漸層填色右邊的三角形。按一下以選取想要的漸層填色，然後在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 的空白區域中再按一下，解除清單。如需有關自訂漸層填色清單的詳細資訊，請參閱使用預設集管理員。
- 若要編輯目前顯示的漸層填色，請按一下漸層填色，然後在「漸層編輯器」中修改現有的漸層填色或建立漸層填色。(請參閱建立平滑漸層)。

根據預設，影像的陰影、中間調和亮部會分別對應到漸層填色的起始 (左側方) 顏色、中間顏色和結束 (右側) 顏色。

3. 您可以選取這兩個「漸層」選項的其中一個，都不選取，或兩者都選取：
混色 增加雜訊的產生，進而形成漸層填色平滑的外觀，並減少條紋效果。

反轉 轉換漸層填色的方向，反轉漸層對應。

[更多說明主題](#)

[調整色相和飽和度](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

套用色彩平衡調整

套用色彩平衡調整

使用相片濾鏡指令變更色彩平衡

[回到頁首](#)

套用色彩平衡調整

「色彩平衡」指令會變更影像中整體的顏色組合，以達到一般化的色彩校正。

1. 請確定在「色版」面板中選取了複合色版。這個指令只有在檢視複合色版時才可供使用。
2. 執行下列任一項作業：

- 在「調整」面板中按一下「色彩平衡」圖示 。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 色彩平衡」。然後在「新增圖層」對話框中，按一下「確定」。

備註：您也可以選擇「影像 > 調整 > 色彩平衡」。不過請記住，這個方法會在影像圖層直接進行調整，並放棄影像資訊。

3. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，選取「陰影」、「中間調」或「亮部」以選取要進行變更的色調範圍。
4. (選擇性) 選取「保留明度」，避免在變更顏色時，變更了影像的明度值。這個選項會維持影像中的色調平衡。
5. 拖移滑桿，朝向或遠離您要在影像中增加的顏色。

色彩導表上的數值顯示紅色、綠色和藍色色版的顏色範圍 (如果是 Lab 影像，則該數值是 A 和 B 色版的數值)。這些數值的範圍介於 -100 到 +100。

[回到頁首](#)

使用相片濾鏡指令變更色彩平衡

當您使用「相片濾鏡」調整時，Photoshop 會模擬在相機鏡頭前裝彩色濾鏡的技術，調整色彩平衡以及光線的色溫。這裡所說的光線指的是由鏡頭傳入的光線，也就是使相片曝光的光線。您也可以使用「相片濾鏡」選擇色彩預設集，以便在影像上套用色相調整。若要套用自訂的色彩調整，還能透過「相片濾鏡」調整，使用 Adobe「檢色器」指定色彩。

1. 執行下列任一項作業：

- 在「調整」面板中按一下「相片濾鏡」圖示  (CS5) 或  (CS6)。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 相片濾鏡」。然後在「新增圖層」對話框中，按一下「確定」。

備註：您也可以選擇「影像 > 調整 > 相片濾鏡」。不過請記住，這個方法會在影像圖層直接進行調整，並放棄影像資訊。

2. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中選擇濾鏡色彩：自訂濾鏡或預設濾鏡。如果選擇自訂濾鏡，請選取「顏色」選項，並按一下色塊，然後使用 Adobe「檢色器」指定自訂顏色濾鏡的色彩。如果選擇預設濾鏡，請選取「濾鏡」選項，並且從「濾鏡」選單中選擇下列任一項預設值：

暖色濾鏡 (85 與 LBA) 和冷色濾鏡 (80 與 LBB) 可在影像中微調白色平衡的色彩轉換濾鏡。如果在拍攝影像時光線的色溫較低，也就是偏黃，則使用「冷色濾鏡 (80)」就可以使影像色彩變藍一點，補償周圍光線較低的色溫。反過來說，如果影像照相時的色溫較高，也就是偏藍，則使用「暖色濾鏡 (85)」就可以使影像色彩變暖一點，補償周圍光線較高的色溫。

暖色濾鏡 (81) 和冷色濾鏡 (82) 一種光線平衡濾鏡，可以對影像的色彩品質進行較小的調整。「暖色濾鏡 (81)」可使影像變暖一點，也就是偏黃的情況，「冷色濾鏡 (82)」則可以使影像變冷一點，亦即偏藍的情況。

個別色彩 選取這項預設值時，則會根據您選擇的色彩預設值，在影像上套用色相調整。選擇的顏色取決於使用「相片濾鏡」調整的方式。如果相片中有顏色投射，則可以選擇互補的色彩來中和顏色投射。也可以套用色彩，達成特殊色彩效果或增強效果。例如，「水藍色」就可以模擬在水底照相時的藍綠色投射。

若要檢視使用顏色濾鏡的效果，請確認已選取「預視」。如果不希望因為新增顏色濾鏡而使影像變暗，就要確認已選取「保留明度」。

3. 使用「濃度」滑桿，或在「濃度」方塊中輸入百分比，調整套用到影像上的色彩量。較高的濃度會產生較大幅度的色彩調整。

更多說明主題

[在 CS6 中調整影像色彩和色調](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

套用亮度/對比調整

套用亮度/對比調整

[回到頁首](#)

套用亮度/對比調整

「亮度/對比」調整可以用來對影像的色調範圍進行簡易的調整。將亮度滑桿向右移會提高色調值並擴展影像的亮部，向左移則會降低數值並擴展陰影的部分。對比滑桿則可以擴展或縮小影像色調值的整體範圍。

在正常模式中，「亮度/對比」會依比例 (非線性) 將適當的調整套用到影像圖層上，如同「色階」和「曲線」調整一樣。如果選取了「使用舊版」，使用「亮度/對比」調整亮度時，便只會同時提高或降低所有像素的數值。由於這個動作會導致亮部或陰影區域造成剪裁或損失影像細節，因此不建議在相片影像上使用舊版模式的亮度/對比 (但在編輯遮色片或科學影像上會很有幫助)。

備註：編輯由舊版 Photoshop 所建立的「亮度/對比」調整圖層時，會自動選取「使用舊版」。

1. 執行下列任一項作業：

- 在「調整」面板中按一下「亮度/對比」圖示 。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 亮度/對比」。然後在「新增圖層」對話框中，按一下「確定」。

備註：您也可以選擇「影像 > 調整 > 亮度/對比」。不過請記住，這個方法會在影像圖層直接進行調整，並放棄影像資訊。

2. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，拖移滑桿以調整亮度或對比。

拖移到左方會降低層級，拖移到右方則會提高層級。每個滑桿右方的數目反映亮度或對比值。數值的範圍是「亮度」介於 -150 到 +150，「對比」則為 -50 到 +100。

更多說明主題

[在 CS6 中調整影像色彩和色調](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

調整和填色圖層

關於調整和填色圖層
建立和限制調整與填色圖層
編輯或合併調整和填色圖層

[回到頁首](#)

關於調整和填色圖層

調整圖層會將顏色和色調調整套用到影像上，但不會永久變更像素值。例如，您可以建立「色階」或「曲線」調整圖層，而不需直接對影像進行「色階」或「曲線」調整。顏色和色調調整儲存在調整圖層，會套用至其下方的所有圖層，您只需進行單一調整就能修正多個圖層，而不用分別調整每個圖層。您隨時都可以放棄更改，並復原原始檔案。

填色圖層可以讓您以純色、漸層或圖樣填滿圖層。和調整圖層不一樣的是，填色圖層並不會影響它下面的圖層。

調整圖層提供下列優點：

- 非破壞性編輯。您可以嘗試不同的設定，而且隨時都可以重新編輯調整圖層。您也可以降低圖層的不透明度，以減少調整的效果。
- 選擇性進行編輯。您可以在調整圖層的影像遮色片上繪畫，將調整套用到部分影像上。稍後您還可以重新編輯圖層遮色片，控制調整的影像部位。您也可以用不同色調的灰色在遮色片上繪畫，以改變調整效果。
- 能夠將調整套用到多個影像上。請在影像之間拷貝及貼上調整圖層，以套用相同的顏色和色調調整。

調整圖層有許多特性與其他圖層相同。您可以調整圖層的不透明度和混合模式，也可以將它們設為群組，以便將調整套用到特定圖層上；同樣的，您也可以開啟及關閉可見度來套用或預視效果。



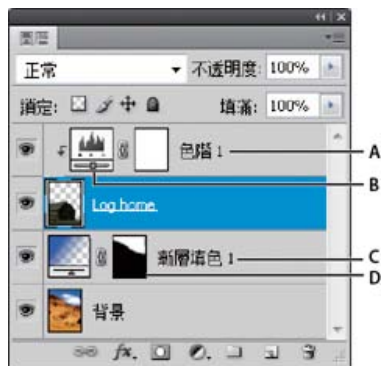
原稿 (左圖)；只將調整圖層套用到穀倉，以突顯穀倉的細節 (中圖)；將調整圖層套用至整個影像，使整個影像變亮並讓雲層變成像素 (右圖)

💡 由於調整圖層包含的是調整資料而非像素，因此增加的檔案大小遠比標準像素圖層來的小。但如果您正在使用過大的檔案，可能會想將調整圖層合併至像素圖層，以降低檔案大小。

[回到頁首](#)

建立和限制調整與填色圖層

調整和填色圖層的不透明度與混合模式選項與影像圖層相同。您可以使用與影像圖層一樣的方式，重新排列、刪除、隱藏及複製調整圖層和填色圖層。



調整和填色圖層

A. 只限制在「標誌原始」圖層上的調整圖層 B. 圖層縮圖 C. 填色圖層 D. 圖層遮色片

建立調整圖層

❖ 執行下列任一項作業：


- 按一下「圖層」面板底部的「新增調整圖層」按鈕 ，然後選擇調整圖層的類型。

- 選擇「圖層 > 新增調整圖層」，並選擇一個選項，然後為圖層命名並設定圖層選項，最後按一下「確定」。
- (Photoshop CS5) 在「調整」面板中按一下調整圖示或選取調整預設集。

💡 若要將調整圖層的效果限制至特定的影像圖層，請選取影像圖層、選擇「圖層 > 新增 > 從圖層建立群組」，並將模式從穿過混合模式更改為任何其他混合模式。接著將調整圖層放到圖層群組的最上方。

建立填色圖層

❖ 執行下列任一項作業：

- 選擇「圖層 > 新增填滿圖層」，並選擇一個選項，然後為圖層命名並設定圖層選項，最後按一下「確定」。
- 按一下「圖層」面板底部的「新增調整圖層」按鈕 ，然後選擇填色圖層的類型。
純色 以目前的前景色填滿調整圖層。使用檢色器選擇其他的填色顏色。

漸層 按一下漸層，顯示「漸層編輯器」，或按一下反轉箭頭，並從彈出式面板中選擇漸層。如果需要的話，請設定其他的選項。「樣式」可以指定漸層的形狀。「角度」可以指定套用漸層的角度。「縮放」可以更改漸層的尺寸。「反轉」可以翻轉漸層的方向。「混色」可以減少在漸層中套用混色時出現的條紋狀。「對齊圖層」會使用圖層的邊界方框計算漸層填色。您可以在影像視窗中以拖移的方式移動漸層的中心。

圖樣 按一下圖樣，從彈出式面板中選擇一種圖樣。按一下「縮放」，輸入數值或拖移滑桿。按一下「靠齊原點」，讓圖樣的原點與文件的原點一致。如果您想在圖層移動時，讓圖樣與圖層一起移動，請選取「連結圖層」。如果已經選取「連結圖層」，可以在「圖樣填滿」對話框開啟時，在影像中拖移以定位圖樣。

將調整和填色圖層限制在特定區域

若要將調整和填色圖層限制在特定區域，請使用圖層遮色片。依預設，調整和填色圖層自動都有圖層遮色片，這可以從圖層縮圖右側的遮色片圖示看出來。(若要建立沒有遮色片的調整圖層，請在「調整」面板選單中，取消選取「依預設增加遮色片」。)

若要變更現有圖層上的遮色片形狀，請參閱編輯圖層遮色片。若要使用特定形狀的遮色片來建立新的調整或填色圖層，請完成下列其中一項程序。

使用選取範圍或路徑，建立調整或填色圖層遮色片

1. 在「圖層」面板中，選取您要套用調整或填色圖層的圖層。
2. 在影像中建立像素選取範圍，或建立並選取封閉路徑。
選取範圍會以圖層遮色片限制新的調整或填色圖層。路徑會以向量圖遮色片限制新的調整或填色圖層。
3. 建立調整或填色圖層。

使用顏色範圍建立調整圖層遮色片

「顏色範圍」功能通常用於根據影像中的取樣顏色來建立選取區域，但它也能用於建立調整圖層遮色片。如需詳細資訊，請參閱選取顏色範圍。

1. 在「圖層」面板中，選取您要套用調整圖層的圖層。
2. 選擇「圖層 > 新增調整圖層」，並選擇一個調整類型。
3. 在「遮色片」面板 (CS5) 或「屬性」面板的「遮色片」區域 (CS6) 中，按一下「顏色範圍」。
4. 在「顏色範圍」對話框中，從「選取」選單中選擇「樣本顏色」。
5. 選取「當地語系化顏色叢集」，根據影像中的不同顏色範圍建立遮色片。
6. 設定「選取範圍」的顯示選項，並將「選取範圍預視」設為「無」。
7. 按一下影像中的色彩區域。

💡 若要取樣多個區域，請按住 Shift 鍵啟動加號滴管。按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS) 可以啟動減號滴管。

按一下影像區域時，可以在「顏色範圍」對話框中預視遮色片。白色區域是不使用遮色片的像素，黑色區域是使用遮色片的像素，而灰色區域則是使用部分遮色片的像素。

8. 使用「朦朧」滑桿可增加或減少包含在遮色片區域內的取樣顏色周圍的顏色範圍。使用「範圍」滑桿可以控制距離取樣點多遠的顏色要包含在遮色片內。調整好遮色片以後，按一下「確定」，關閉「顏色範圍」對話框。
9. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，視需要修改調整。

調整只會套用到不使用遮色片 (或使用部分遮色片) 的影像區域。如有需要，再按一下「顏色範圍」可對調整圖層遮色片進行更進一步的調整。

編輯或合併調整和填色圖層

[回到頁首](#)

編輯調整和填色圖層

您可以編輯調整或填色圖層設定。您也可以編輯調整或填色圖層的遮色片，控制圖層在影像上的效果。依預設，調整圖層或填色圖層中的所有區域都「未使用遮色片」，因此全都看得見。(請參閱關於圖層和向量圖遮色片)。

更改調整圖層和填色圖層選項

1. 執行下列任一項作業：

- 在「圖層」面板中，按兩下調整或填色圖層縮圖。
- 選擇「圖層 > 圖層內容選項」。

2. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，進行所需變更。

備註：負片效果調整圖層沒有可以編輯的設定。

合併調整或填色圖層

合併調整或填色圖層有幾種方式：使用它下面的圖層、使用其所屬群組圖層中的圖層、使用其他選取的圖層，以及使用其他所有可見圖層。但是，您不能使用調整或填色圖層做為合併的目標圖層。將調整或填色圖層與下面的圖層合併時，會將調整圖層點陣化，並且永遠套用在合併的圖層中。您也可以點陣化填色圖層，而不必合併 (請參閱點陣化圖層)。

遮色片中只包含白色值的調整和填色圖層並不會明顯增加檔案大小，因此，不需要合併這些調整圖層節省檔案空間。

更多說明主題

 [在 Camera Raw 中進行局部調整](#)

[調整影像色彩和色調](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

調整色相和飽和度

套用色相/飽和度調整

使用自然飽和度調整顏色飽和度

調整影像區域中的顏色飽和度

您可以使用「色相/飽和度」指令，調整影像中特定色彩範圍的色相、飽和度和亮度，或者同時調整影像中的所有色彩。這項調整特別適合用來微調 CMYK 影像中的色彩，使色彩不會超出輸出裝置的色域。

您可以在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中儲存「色相/飽和度」設定，然後載入這些設定以重複使用在其他影像。如需相關資訊，請參閱儲存調整設定和重新套用調整設定。

如需影像調整的詳細資訊，請參閱 [在 CS6 中調整影像色彩和色調](#)。

套用色相/飽和度調整

[回到頂端](#)

1. 執行下列任一項作業：

- 在「調整」面板中按一下「色相/飽和度」圖示
- (CS5) 按一下「調整」面板中的「色相/飽和度」預設集。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 色相/飽和度」。在「新增圖層」對話框中，按一下「確定」。

對話框中的兩個色彩導表是以顏色在色輪上的次序代表顏色的。上面的色彩導表顯示調整前的顏色，而下面的色彩導表顯示所做的調整對完全飽和度下的色相會造成什麼影響。

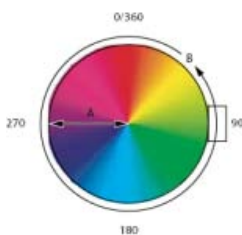
備註：您也可以選擇「影像 > 調整 > 色相/飽和度」。不過請記住，這個方法會在影像圖層直接進行調整，並放棄影像資訊。

2. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，從影像上調整工具 右邊的選單裡選擇：

- 請選擇「主檔案」，調整所有的顏色。
- 請從列出的預設顏色範圍中選擇其他顏色。若要修改顏色範圍，請參閱使用色相/飽和度指定調整的色彩範圍。
- (CS6) 從「預設集」選單中選擇一個「色相/飽和度」預設集。

3. 在「色相」中，輸入數值或拖移滑桿，直到色彩符合您的需求為止。

顯示在文字方塊中的數值，反映像素從其原始顏色起繞著色輪旋轉的度數。正數代表旋轉是順時鐘方向，負數代表反時鐘方向。這些數值的範圍介於 -180 到 +180。



色輪

A. 飽和度 B. 色相

也可以在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中選取影像上調整工具，然後按住 Ctrl (Windows) 或 Command (Mac OS) 鍵，並按一下影像中的一個色彩。在影像中向左或向右拖移，修改色相值。

4. 請在「飽和度」中輸入數值，或將滑桿拖移到右方，增加飽和度，或拖移到左方，減少飽和度。

這時候顏色會趨近或遠離色輪的中央。數值的範圍介於 -100 (去除飽和度的百分比，色彩較不鮮明的情況) 到 +100 (飽和度的百分比最高的情況)。

也可以在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中選取影像上調整工具，然後按一下影像中的一個色彩。在影像中向左或向右拖移，可減少或增加您剛剛點按像素所屬色彩範圍的飽和度。




5. 請在「明亮」中輸入數值，或將滑桿拖移到右方，在色彩中加入白色以增加亮度，或拖移到左方，在色彩中加入黑色以減少亮度。數值的範圍介於 -100 (黑色的百分比) 到 +100 (白色的百分比)。

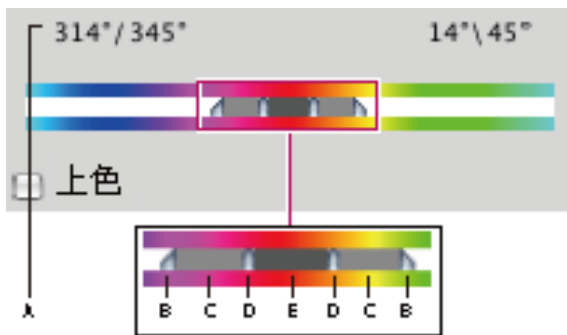
備註：按一下「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中的「重設」按鈕 ，以還原「色相/飽和度」設定。

使用色相/飽和度指定調整的色彩範圍

1. 套用色相/飽和度調整。
2. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，從影像上調整按鈕  右邊的選單裡選擇一個色彩。

「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中會顯示四個色輪值 (以角度為單位)。分別與出現在色彩導表之間的調整滑桿相對應。內側的兩個垂直滑桿定義色彩範圍；外側的兩個三角形滑桿則顯示，在什麼樣的色彩範圍內對您所做的調整要執行「減少量」的功能 (「減少量」就是讓所做的調整羽化或變細，而不僅只是強硬的套用調整)。

3. 使用滴管工具或調整滑桿修改色彩範圍。
 - 使用「滴管」工具  在影像中按一下或拖移影像，選取色彩範圍。若要擴展範圍，請使用「增加至樣本」滴管工具 ，在影像中按一下或拖移影像。若要縮小色彩的範圍，則請使用「從樣本中減去」滴管工具 ，在影像中按一下或拖移影像。選取滴管工具時，您也可以按住 **Shift** 鍵，將色彩新增至範圍中，或者按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，從範圍中減去色彩。
 - 拖移任一個白色三角形滑桿，可以調整色彩的減少量 (調整的羽化)，而不會影響到範圍。
 - 拖移三角形與垂直軸之間的區域，調整範圍但不影響減少的量。
 - 拖移中心區域，移動整個調整滑桿，也就是將三角形和垂直桿一起移動，以選取不同的色彩區域。
 - 拖移其中一個白色垂直桿，以調整色彩元件的範圍。當您將垂直桿由調整滑桿的中心向外移動，而與三角形比較接近時，就會增大色彩範圍，並降低減少量。另外，當您將垂直桿從與三角形較近的位置，向調整滑桿的中心移動時，而與滑桿中心較近，與三角形較遠時，就會減小色彩範圍並增加減少量。
 - 請按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，並拖移色彩導表，因此不同的顏色會在色彩導表的中央。



色相/飽和度調整滑桿

A. 色相滑桿值 B. 調整減少量而不影響範圍 C. 調整範圍而不影響減少量 D. 調整顏色範圍和減少量 E. 移動整個滑桿

當您在修改調整滑桿時，如果讓滑桿進入不同的色彩範圍，則在「編輯」選單中的名稱就會隨著變更，反映這項變更。例如，如果選擇「黃色」並更改它的範圍，讓它落入顏色列的紅色部分，名稱會隨著更改為「紅色 2」。您可以將多達六個的顏色範圍，轉換成相同顏色範圍的各種變化 (例如從「紅色」到「紅色 6」)。

根據預設，在選擇色彩元件時，選取顏色的範圍是 30 度寬，兩端各有 30 度的減少量。設定過低的減少量會在影像中產生條紋。


為灰階影像上色或建立單色調效果

1. (選擇性) 若要為灰階影像上色，請選擇「影像 > 模式 > RGB 色彩」，將影像轉換為 RGB。
2. 套用色相/飽和度調整。
3. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，選取「上色」選項。如果前景顏色是黑色或白色，則影像會轉換成紅色相 (0 度)。如果前景顏色不是黑色或白色，則影像會轉換成目前前景顏色的色相。每個像素的明亮值不會變更。
4. (選擇性) 使用「色相」滑桿選取新的顏色。使用「飽和度」和「明亮」滑桿調整像素的飽和度和明亮。

使用自然飽和度調整顏色飽和度

[回到頂端](#)

「自然飽和度」會調整飽和度，讓剪裁在色彩趨近完全飽和時最小化。這項調整會針對飽和度較低的顏色，增加其飽和度 (相較於已經飽和的顏色)。自然飽和度也能防止皮膚色調變得過度飽和。

1. 執行下列任一項作業：
 - 在「調整」面板中，按一下「自然飽和度」圖示 。

- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 自然飽和度」。在「新增圖層」對話框中輸入「自然飽和度」調整圖層的名稱，然後按一下「確定」。


備註：您也可以選擇「影像 > 調整 > 自然飽和度」。不過請記住，這個方法會在影像圖層直接進行調整，並放棄影像資訊。

2. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，拖曳「自然飽和度」滑桿以增加或減少色彩飽和度，以避免在色彩太過飽和時剪裁。接著執行下列其中一項：
 - 若要對飽和度較低的顏色套用更多調整，以及防止顏色到達總飽和度時發生顏色剪裁，請移動「自然飽和度」滑桿至右邊。
 - 若要套用相同的飽和度調整量至所有顏色，而不管其目前飽和度，請移動「飽和度」滑桿。在某些情況下，這可能比「色相/飽和度調整」面板或「色相/飽和度」對話框中的「飽和度」滑桿，產生較少的條紋狀。
 - 若要降低飽和度，請將「自然飽和度」或「飽和度」滑桿往左移。

調整影像區域中的顏色飽和度

[回到頂端](#)

「海綿」工具會細微地變更某一個區域的色彩飽和度。影像處於「灰階」模式時，這個工具會利用將灰色色階拖離或拖近中間灰色區域，增加或降低對比。

1. 選取「海綿」工具 .
2. 在選項列中選擇筆尖並設定筆刷選項。
3. 在選項列中，從「模式」選單中選擇您要變更色彩的方式：


飽和 強化色彩的飽和度

去除飽和度 降低色彩的飽和度

4. 指定「海綿」工具的流量。
5. 選取「自然飽和度」選項，可針對完全飽和度或去除飽和度的色彩，將剪裁最小化。
6. 在想要修改的影像部分上面拖移。

如需詳細資訊

- [套用色彩平衡調整](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

調整 HDR 曝光度和色調

備註: 在 Photoshop CS5 和 Photoshop CS6 中, 3D 功能是 Photoshop Extended 的一部分。Photoshop Extended 的所有功能現在是 Photoshop CC 的一部分。Photoshop CC 沒有個別的 Extended 供應項目。


曝光度和 HDR 色調調整主要是設計給 32 位元 HDR 影像, 但也可以套用至 16 位元和 8 位元影像, 建立類似 HDR 的效果。

💡 如需有關將 HDR 效果套用至 16 或 8 位元影像的影片, 請參閱 www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_tw

調整 HDR 曝光度

「曝光度」運作的方式是在線性色域 (Gamma 1.0) 中執行計算, 而不是在目前的色域中執行計算。

1. 執行下列任一項作業:

- 在「調整」面板中按一下「曝光度」圖示  或「曝光度」預設集。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 曝光度」。

備註: 您也可以選擇「影像 > 調整 > 曝光度」。不過請記住, 這個方法會在影像圖層直接進行調整, 並放棄影像資訊。

2. 在「調整」面板中, 設定下列任一選項:

曝光度 調整色調等級的亮部端, 但盡量降低對極暗陰影的影響。

💡 使用 32 位元影像時, 您也可以利用影像視窗底部的「曝光度」滑桿。

畫面錯位 使陰影和中間調變暗, 但盡量降低對亮部的影響。

Gamma 使用簡單的強大功能調整影像 Gamma。負數值會鏡射為近似零 (也就是這些值保持為負數, 但還是會調整成如同正數值一般)。

滴管會調整影像明度的值 (不像「色階」滴管會影響所有的色彩色版)。

- 「設定最暗點」滴管會設定「偏移量」, 將您點選的像素偏移成零。
- 「設定最亮點」滴管會設定「曝光度」, 將您點選的控制點偏移成白色 (HDR 影像的數值是 1.0)。
- 「中間調」滴管會設定「曝光度」, 將您點選的數值變成中間灰色色階。

調整 HDR 色調

HDR 色調指令可讓您套用全範圍 HDR 對比和曝光度設定至個別影像。


備註: HDR 色調需要將圖層平面化。

1. 在 RGB 或灰階色彩模式中開啟 32 位元、16 位元或 8 位元影像。
2. 選擇「影像 > 調整 > HDR 色調」。

如需每個設定的詳細資訊, 請參閱 [16 或 8 位元影像的選項](#)。(在「HDR 色調」對話框中, 這些選項可套用至所有位元深度的影像)。

如需 HDR 的詳細資訊

- [高動態範圍影像](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

調整影像色彩和色調

調整影像色彩和色調概觀

使用調整圖層調整影像色彩和色調

在 **Camera Raw** 中調整影像色彩和色調

[回到頂端](#)

調整影像色彩和色調概觀

有兩種方式可以調整影像色調和色彩，分別是使用調整圖層，或在 **Adobe Camera Raw** 中編輯。這兩種方式都提供大範圍的控制和彈性，而且不會永久變更或損毀原始的影像資訊。您的原始影像可以保留完整性。這種非破壞性編輯提供彈性，可讓您再做其他變更、使用另一種編輯方法從頭編輯，或者即使在儲存編輯後，仍可還原調整。

您可利用調整圖層在影像檔案中的不同圖層上套用編輯，保留原始的影像 (背景圖層)。要存取調整圖層工具，最容易的方法是按一下「調整」面板中的圖示。您可以新增多個調整圖層，以進行更複雜的影像編輯。您也可以使用遮色片將調整套用至影像的特定部分。如需詳細資訊，請參閱遮色片圖層。

Adobe Camera Raw 是 **Photoshop** 用於進行色彩和色調調整的增效模組。它的編輯視窗中有一個大的預視影像，調整工具則依您平常使用的順序排列。儘管名稱是 **Adobe Camera Raw**，不過除了相機原始資料檔案之外，它還可以編輯 **JPEG** 與 **TIFF**。如果要對多個影像套用相同的調整，可以將設定儲存為預設集，並依照需要套用。

備註：除非特定的調整無法做為調整圖層或在 **Camera Raw** 中提供，否則建議您不要使用「影像」>「調整」選單中的指令。「影像」選單下的調整會永久變更或刪除影像中的像素資訊。

[回到頂端](#)

使用調整圖層調整影像色彩和色調

1. 在「調整」面板中，按一下您要進行之調整的工具圖示：
 - 若是色調與色彩，按一下「色階」或「曲線」。
 - 若要調整色彩，按一下「色彩平衡」或「色相/飽和度」。
 - 若要將彩色影像轉換為黑白，按一下「黑白」。
2. 在「屬性」面板中，對調整圖層工具設定進行調整。

如需調整圖層的詳細資訊

- [調整和填色圖層](#)

[回到頂端](#)

在 **Camera Raw** 中調整影像色彩和色調

1. 選擇「檔案 > 開啟舊檔」。
2. 在「開啟舊檔」視窗中，選取一個或多個相機原始資料檔案、**TIFF** 或 **JPEG**，然後從「格式」選單中選擇「**Camera Raw**」。
3. 按一下「開啟」。
4. 使用 **Adobe Camera Raw** 中的控制項來調整設定。您可以使用「調整」筆刷將編輯套用至影像的特定區域。如需詳細資訊，請參閱在 [Camera Raw](#) 中進行色彩和色調調整。

備註：您可以設定偏好設定，一律使用 **Camera Raw** 來開啟 **JPEG** 和 **TIFF**。


秘訣：為何您需要設定 [Photoshop](#) 以在 [Adobe Camera RAW](#) 中開啟 **JPG** - 視訊教學，講師: Terry White (8:07)

啟用在 **Camera Raw** 中編輯 **JPEG** 和 **TIFF**

1. 選擇 (Windows) 「編輯 > 偏好設定 > **Camera Raw**」或 (Mac OS) 「**Photoshop** > 偏好設定 > **Camera Raw**」。
2. 在 **Camera Raw** 「偏好設定」對話框的「**JPEG** 與 **TIFF** 處理」區段中，執行下列任一項動作：
 - 在「**JPEG**」選單中，選擇「自動開啟所有支援的 **JPEG**」。
 - 在「**TIFF**」選單中，從「**TIFF**」選單選擇「自動開啟所有支援的 **TIFF**」。

如需 **Adobe Camera Raw** 的詳細資訊

- [Adobe Camera Raw 主題](#)
- [Photoshop 教學課程: 在 Camera Raw 中開啟 JPEG \(講師 Brodie Butler\)](#)
- [Photoshop CS6 中 Adobe Camera Raw 7.0 的驚豔功能 \(講師 Russell Preston Brown\)](#)

 除了上述的兩種工作流程之外，也可以使用「智慧型物件」進行非破壞性的圖層編輯。觀賞由專家 **Colin Smith** 主講之「基礎問答集」系列中的 [使用智慧型物件簡介](#) 視訊。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

曲線調整

曲線概觀

專家經驗談: 處理曲線

使用曲線調整影像色彩與色調

使用曲線增加相片中間調的對比

鍵盤快速鍵: 曲線

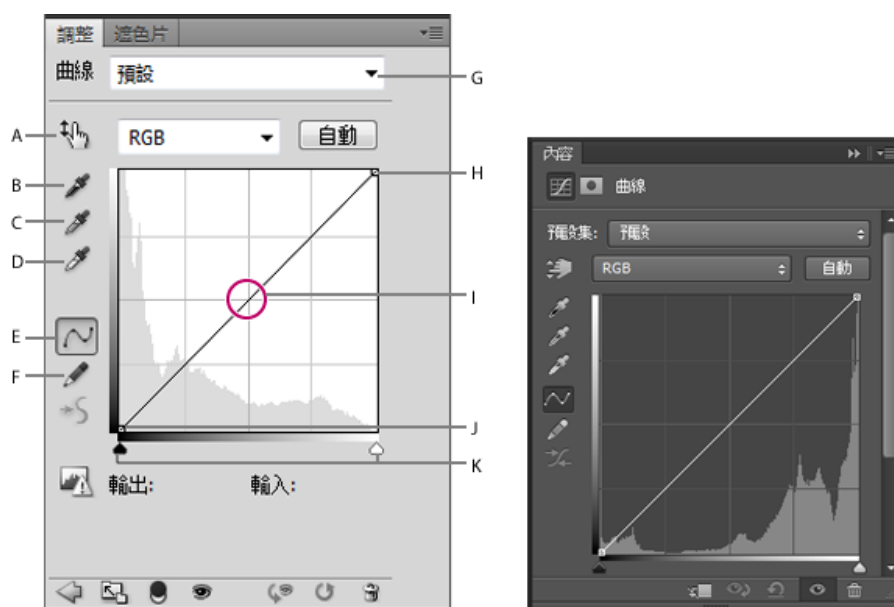
[回到頂端](#)

曲線概觀

在曲線調整中，您可以在整個影像色調範圍內調整各個點。一開始，影像的色調是以圖形上的對角直線表示。調整 RGB 影像時，圖形的右上區域代表亮部，左下區域代表陰影。圖形的水平軸代表輸入色階 (原始的影像值)，而垂直軸代表輸出色階 (新的調整值)。當您在線上增加控制點並移動這些點時，曲線的形狀會改變，反映您的影像調整。曲線斜度較大的部分代表對比較高的區域，較平緩的部分則代表對比較低的區域。

您可以將「曲線」調整設定儲存為預設集。請參閱儲存調整設定和重新套用調整設定。

備註: 曲線調整也可以套用至 CMYK、LAB 或灰階影像。若是 CMYK 影像，圖形會顯示油墨/顏料量的百分比。若是 LAB 與灰階影像，圖形會顯示亮度值。



調整面板 (CS5) 與屬性面板 (CC、CS6) 中的曲線選項

A. 影像上調整工具 **B.** 在影像中取樣以設定最暗點。 **C.** 在影像中取樣以設定灰點。 **D.** 在影像中取樣以設定最亮點。 **E.** 編輯點以修改曲線。 **F.** 以繪製修改曲線。 **G.** 曲線預設集選單 **H.** 設定最暗點。 **I.** 設定灰點。 **J.** 設定最亮點。 **K.** 顯示色偏區域。

使用曲線調整影像色彩與色調

[回到頂端](#)

移動曲線上半部的點可以對亮部進行調整；移動曲線中央的點，則可以調整中間調；而移動曲線下半部的點，則會調整陰影。若要將亮部變暗，請將靠近曲線頂端的點向下移。當您將點向下或向右移時，會將「輸入」值對應到較低的「輸出」值，而使影像變暗。若要將陰影變亮，請將靠近曲線底部的點向上移。當您將點向上或向左移，就會將較低的「輸入」值對應到較高的「輸出」值，而使影像變亮。

1. 若要套用曲線樣式，請執行下列其中一項作業：

- 按一下「調整」面板中的「曲線」圖示
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 曲線」。然後在「新增圖層」對話框中，按一下「確定」。
- (CS5) 從「調整」面板中選取一組「曲線」預設集。

備註: 選擇「影像 > 調整 > 曲線」可以直接調整影像圖層並去除影像資訊。

2. (選擇性) 若要調整色彩平衡，請在「屬性」面板 (CC、CS6) 或「調整」面板中，從「自動」按鈕左邊的選單中選擇您要調整的色版。

3. 在「屬性」面板 (CC、CS6) 或「調整」面板 (CS5) 中，執行下列任一項動作：

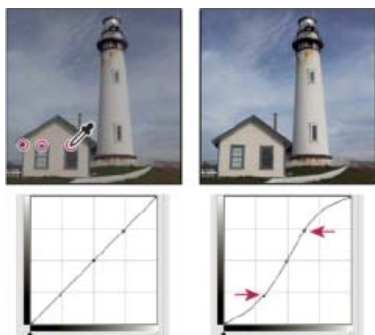
- 直接在曲線上按一下，然後拖移控制點以調整色調區域。
- 選取影像上調整工具，然後在您要調整的影像區域中拖移。
- 選取影像上調整工具，然後按一下影像中要調整的色調區域。這會沿著曲線加上控制點。
- (CC、CS6) 從「預設集」選單中選擇一個預設集。

將控制點向上或向下拖移會讓所調整的色調區域變亮或變暗。將控制點向左或向右拖移會增加或減少對比。您最多可以在曲線上新增 14 個控制點。若要移除控制點，請將控制點拖移到圖形範圍外。當您調整色調時，圖形會繼續顯示原始的對角基線和影像色階分佈圖做為參考。這些選項可以關閉，請參閱「設定曲線顯示選項」。

4. (選擇性) 執行下列任一種動作以修改調整：

- 直接在曲線上新增更多點，以調整不同的色調區域。
- 在影像的其他區域中按一下影像上調整工具，然後向上或向下拖移。
- 移動「設定最暗點」與「設定最亮點」滑桿，或使用「滴管」工具指定影像中的最暗和最亮值。
- 按一下曲線上的一點，然後在「輸入」和「輸出」文字方塊中輸入數值。
- 選取鉛筆圖示，在現有的曲線上繪製一條新曲線。完成之後，按一下「平滑曲線值」圖示，或平滑您繪製的曲線。多按幾次會繼續將曲線變得平滑。

曲線上的點在您移動之前，都會維持在固定的位置。您可以在某個色調區域中調整，不會影響其他區域。



按一下影像中的影像上調整工具，會在曲線上新增控制點。移動控制點會調整影像的色調。

移除曲線上的控制點

若要移除控制點，請執行下列任一項操作：

- 將控制點拖移到圖形範圍之外。
- 選取控制點，然後按 **Delete** 鍵。
- 按住 **Ctrl (Windows)** 或 **Command (Mac OS)** 鍵，並按一下控制點。

設定曲線顯示選項

您可以使用「曲線顯示選項」，控制曲線格點的顯示方式。

1. 套用曲線調整。
2. 在「屬性」面板 (CC、CS6) 或「調整」面板 (CS5) 中，從面板選單中選擇「曲線顯示選項」。
備註：如果您選擇「影像 > 調整 > 曲線」，請展開「曲線」對話框中的「曲線顯示選項」。
3. 在「曲線顯示選項」對話框中，選取下列任一項：

亮度 (0-255) 顯示 RGB 影像的明暗度值，範圍從 0 到 255，左下角為黑色 (0)。

顏料量/油墨 % 顯示 CMYK 影像的百分比，範圍從 0 到 100，亮部 (0%) 在左下角。

簡單格點 以 25% 的增量顯示格線。

細部格點 以 10% 的增量顯示格線。

顯示色版覆蓋 顯示覆蓋在複合曲線上的色彩色版曲線。

色階分佈圖 顯示圖形背後原始影像色調值的色階分佈圖。

基線 以 45 度角直線顯示原始影像色彩做為參考。

相交線 顯示水平與垂直直線，以便您在拖移控制點的時候，能精確地對齊色階分佈圖或格點。

 若要變更格線的增量，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 再按一下格點。

套用自動校正至曲線

- 按一下「屬性」面板 (CC、CS6) 或「調整」面板 (CS5) 中的「自動」。

「自動」會使用目前的預設值，套用自動色彩校正。若要變更預設設定，請從「屬性」面板選單 (CC、CS6) 或「調整」面板選單 (CS5) 中選擇「自動選項」，然後設定「自動色彩校正選項」對話框中的選項。您可以對影像套用「自動色彩」、「自動對比」或「自動色調」校正。如需這些選項的詳細資訊，請參閱[設定自動調整選項](#)。


使用最暗點和最亮點滑桿來設定最暗點和最亮點

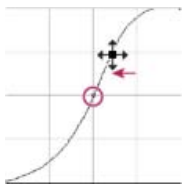
套用曲線調整時，使用最暗和最亮滑桿，快速地設定影像中的最暗點與最亮點 (純黑與純白值)。

- 沿著水平軸將最暗點與最亮點滑桿拖移到任何點。請注意，輸入值會在您拖移時變更。
- 若要在調整最暗點和最亮點時預視剪裁部分，請執行下列任一項作業：
 - 按住 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 鍵。
 - 從面板選單中選擇「顯示最暗/最亮點的色偏區域」。

使用曲線增加相片中間調的對比

[回到頂端](#)

如果影像使用完整色調範圍但需要中間調對比，請按一下「調整」面板中的「曲線」圖示 。然後拖移曲線，使它變成 S 形。




提高斜線中央部位的斜率可提高中間調的對比。

鍵盤快速鍵：曲線

[回到頂端](#)


您可以使用以下曲線的鍵盤快速鍵：

- 按住 **Shift+Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Shift+Command** 鍵 (Mac OS) 並按一下影像，可以在每個色彩元件色版中 (但不能在複合色版中) 選取的顏色曲線上設定控制點。
- 按住 **Shift** 鍵，然後再在曲線按選所需的點，可以選取多個控制點。選取的控制點會填滿黑色。
- 在格點中按一下，或按 **Ctrl-D** 鍵 (Windows) 或 **Command-D** 鍵 (Mac OS)，可以取消選取曲線上的所有控制點。
- 若要選取曲線上的次高點，請按加號鍵；若要選取次低點，請按減號鍵。
- 按方向鍵可以在曲線上移動選取的控制點。
- (「曲線」對話框) 若要在目前色版中設定曲線上的點，請按住 **Ctrl** (Windows) 或按住 **Command** (Mac OS) 並按一下影像。

 如果您使用的是曲線調整，僅需以影像上調整工具 即可。

如需詳細資訊

- [調整影像色彩和色調](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

將彩色影像轉換成黑白相片

利用「黑白」調整，您可以將彩色影像轉換成灰階影像，而且能完全地掌控各個色彩的轉換方式。您也可以對影像套用彩色色調，例如建立深褐色效果，為灰階增添色調。

1. 執行下列任一項作業：

- 按一下「調整」面板中的「黑白」圖示  (CS5) 或  (CS6)。
- (CS5) 按一下「調整」面板中的「黑白」預設集。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 黑白」。在「新增圖層」對話框中輸入調整圖層的名稱，然後按一下「確定」。

Photoshop 會套用預設灰階轉換。

備註：您也可以選擇「影像 > 調整 > 黑白」。不過請記住，這個方法會在影像圖層直接進行調整，並放棄影像資訊。



2. (選擇性) 在 CS6 中，從「屬性」面板中的「預設集」選單裡選擇「黑白」預設集。

3. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，使用色彩滑桿手動調整轉換、套用自動轉換，或選取先前儲存的自訂混合設定。

預設集選單 選取預先定義的灰階混合，或之前儲存的混合設定。若要儲存混合設定，請從面板選單中選擇的「儲存黑白預設集」。

自動 根據影像的顏色數值設定灰階混合，求取最大範圍的灰階值分佈。「自動」混合通常可以產生優異的結果；或者，您也可以進一步根據此結果，使用顏色滑桿修改灰階值。

顏色滑桿 調整影像中特定色彩的灰色色調。將滑桿向左或向右拖移，可以分別加深或加亮影像原始色彩的灰色色調。

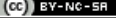
- 若要調整特殊的色彩元件，請選取「影像上調整」工具 ，然後在影像中按一下。向左或向右拖移，可修改該位置上主要顏色的顏色滑桿，使得影像中的顏色變暗或變亮。
- 按一下「重設」按鈕  可將所有顏色滑桿重設回預設的灰階轉換。

預視 取消選取，便可依影像原始的色彩模式檢視影像。

4. 若要套用顏色色調 (tone)，請選取「色調」(Tint)。若要微調色調色彩，請按顏色色票，開啟「檢色器」。

如需詳細資訊

- 在 [CS6 中調整影像色彩與色調](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

調整陰影和亮部細節

[回到頂端](#)

改善陰影和亮部細節

「陰影/亮部」指令是校正背後光源過強造成相片中的影像有黑色輪廓，或校正因為主題太靠近相機閃光燈而稍微泛白的方法。也可以使用此調整，將光線適度的影像中的陰影區域變亮。「陰影/亮部」指令的功能不只是單純地讓影像變亮或變暗，而是會根據陰影或亮部周圍的像素，也就是局部鄰近區域的明暗，使影像變亮或變暗。因此，陰影和亮部有不同的控制項可以使用。這些預設值可用來修正有背光問題的影像。

「陰影/亮部」指令也提供了「中間調對比」滑桿、「忽略黑色」選項和「忽略白色」選項，可用來調整影像整體的對比；以及「色彩校正」滑桿，用於調整飽和度。

備註：請記住，「陰影/亮部」指令會直接將調整套用至影像，並會放棄影像資訊。若要進行非破壞性影像編輯，建議您使用調整圖層或 Camera Raw。請參閱[調整和填色圖層](#)及[Camera Raw 簡介](#)。



原始影像，以及套用了「陰影/亮部校正」後的影像

調整影像的陰影和亮部

1. 選擇「影像 > 調整 > 陰影/亮部」。

如果您希望影像隨著調整進行更新，請確認已選取對話框中的「預視」選項。

2. 移動「總量」滑桿，或在「陰影」或「亮部」百分比方塊中輸入數值，調整光線校正量。較大的數值會使陰影變得較亮，或使亮部變得較暗。您可以同時調整影像中的「陰影」和「亮部」。
3. 選取「顯示其他選項」，進行其他調整，以更精密地控制影像。

備註：若想增加曝光良好之影像中的陰影細節，請試著將「陰影總量」和「陰影色調寬度」的值設為 0-25% 範圍。

4. (選擇性) 按一下「儲存為預設值」按鈕，儲存目前的設定，並使其成為「陰影/亮部」指令的預設設定。若要復原原始的預設值，請按住 Shift 鍵，再按一下「儲存為預設值」按鈕。

備註：您可以按一下「儲存」按鈕，將目前的「陰影/亮部」設定儲存在檔案中，並於稍後使用「載入」按鈕將設定載入，以重複使用「陰影/亮部」設定。如需儲存和載入設定的相關資訊，請參閱儲存調整設定。

5. 按一下「確定」。

陰影/亮部指令選項

總量 控制(影像中亮部和陰影值分開控制)要進行多少校正。

備註：「總量」值過高可能會造成交叉效應，也就是亮部區域變得比陰影區域還暗，這會使得調整後的影像看起來「不自然」。

色調寬度 您可以使用這個選項，在要修改的陰影或亮部中控制色調範圍。如果您使用較小的值進行陰影校正，就會限定只調整較暗的區域；而同樣使用較小的值進行亮部校正時，則會限定只調整較亮的區域。較大的值可以增加進一步調整中間調時的色調範圍。例如，陰影色調寬度 100% 的滑桿對陰影的影響最大，而中間調只會受到部分影響，但是最亮的亮部則不會受到影響。色調寬度會因影像而有所不同。過大的數值可能會在暗或亮的邊緣周圍產生光暈。不過 Photoshop 會根據預設值，儘可能減少這些不自然的感覺。同時，當「陰影」或「亮部」的「總量」數值過大時，也可能會產生光暈。

💡 「色調寬度」的預設值是 50%。如果當您嘗試要使暗的主體變亮時，發現中間調或較亮的區域變化太大，可以試著減少「陰影」部分的「色調寬度」，一直減到零；如此一來，當您做調整時就只有最暗的區域才會變亮。但是，如果需要使中間調和陰影同時變亮，就要增加「陰影」的「色調寬度」，一直加到 100%


強度 控制像素局部鄰近區域的大小。您可以使用鄰近像素，判斷像素是否位於陰影或亮部。將滑桿向左移時會指定較小的區域，向右移則會指定較大的區域。最適合像素局部鄰近區域的大小取決於影像，所以嘗試不同的調整，是找出最適合的強度的最佳方式。如果設定的強度過大，則您所做的調整會使整個影像變亮或變暗，而不是只有主體變亮或變暗。最好是將強度的值與您希望在影像中調整的物件設為差不多的值。您可以試驗幾種不同的「強度」設定，並與背景比較，在物件對比和不同亮暗程度間取得最佳平衡。

亮度 進行這項設定時，會調整灰階影像的亮度。這項調整只能用於灰階影像。當您將「亮度」滑桿向左移時，會使灰階影像變暗，而向右移時，則會使灰階影像變亮。

中間調對比 可調整中間色調的對比。當您將滑桿向左移時，會減少對比，而向右移時，則會增加對比。您也可以在「中間調對比」方塊中輸入數值，以進行調整。當您輸入負值時，會降低對比；而輸入正值時，則會提高對比。提高中間調對比不僅會產生較強的中間調對比，同時還會使陰影變暗，亮部變亮。

忽略黑色和忽略白色 指定在影像中要忽略多少陰影和亮部，讓這些陰影和亮部都變成新的極端陰影和亮部的顏色，也就是色階 0 和色階 255 的部分。較大的數值會產生對比較大的影像。請小心不要讓忽略值過大，因為過大的忽略值會造成陰影或亮部中的細節減少 (強度值會被裁掉，而呈現純黑色或純白色)。

如需詳細資訊

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

使用色階與曲線滴管調整色彩與色調

使用滴管工具設定最暗點和最亮點

使用滴管校正顏色

[回到頂端](#)

使用滴管工具設定最暗點和最亮點

請記住，使用滴管會還原您先前在「色階」或「曲線」所做的任何調整。因此如果您打算使用滴管，最好先使用滴管，然後才使用「色階」滑桿或「曲線」控制點微調您所做的調整。

1. 套用「曲線」或「色階」調整。
2. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，執行下列任一項動作：
 - 按兩下「設定最暗點」滴管工具以設定最暗點。
 - 按兩下「設定最亮點」滴管工具以設定最亮點。
3. 在 Adobe 檢色器中，決定影像中最暗和最亮色調的值：
 - 若要将最暗點值設定為純黑，請為 R、G 和 B 都輸入 0。
 - 若要将最亮點值設定為純白，請為 R、G 和 B 都輸入 255。
 - 若要为最暗或最亮點指定灰色陰影，請為 R、G 和 B 輸入相同的值 (0 到 255 之間)。值愈低，灰色愈深。值愈高，灰色愈淺。
4. 執行下列任一項動作，以調整您在步驟 2 裡指定的最暗或最亮點的色調區域：
 - 使用「設定最暗點」滴管，按一下代表最暗點的影像區域 (色調值最低的區域)。
 - 使用「設定最亮點」滴管，按一下代表最亮點的影像區域 (色調值最亮的區域)。



使用滴管校正顏色

[回到頂端](#)

您可以使用「色階」或「曲線」調整中的滴管工具來校正顏色投射，也就是因某個顏色過多 (紅色、綠色、藍色或青色、洋紅色、黃色) 所產生的惱人色調。若要平衡影像的色彩，有一個比較容易的方式，就是先找出應該是中性色的區域，然後將這個區域中的顏色投射移除。您可以依據影像，使用一種滴管或所有滴管 (共三種)。「設定灰點」滴管對於不需要大量調整，並且已輕易辨識中間調的影像效果最好。

請記住，使用滴管會還原您先前在「色階」或「曲線」所做的任何調整。因此如果您打算使用滴管，最好先使用滴管，然後才使用「色階」滑桿或「曲線」控制點微調您所做的調整。

備註：設定灰點的滴管工具  主要是用於色彩校正，當您操作灰階影像時並不適用。

1. 套用調整之前，先識別影像中要做為中間調灰色的區域。例如，人行道。
 -  請使用顏色取樣器標示中性色區域，方便稍後以滴管按一下該區域。
2. 在「調整」面板中按一下「色階」或「曲線」圖示。
3. 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中，連按兩下「設定灰點」工具 。
4. 在 Adobe 檢色器中，確認目前選取的顏色，其 R、G 和 B 的值都相同以獲得中間調灰色 (例如 128,128,128)。如有必要，請為 R、G 和 B 輸入相同的值。Photoshop 會詢問您是否要將新的目標色彩儲存為預設值。
5. 使用「設定灰點」滴管工具，按一下您在步驟 1 裡識別的中性色區域。這樣會重設中間調，並移除影像中的顏色投射。
6. (選擇性) 在「調整」面板 (CS5) 或「屬性」面板 (CS6) 中進行最後的「色階」或「曲線」調整。




如需詳細資訊

- 在 CS6 中調整影像色彩與色調


加亮或加深影像區域

「加亮」工具與「加深」工具會將影像的區域變亮或變暗。這些工具是基於傳統暗房技巧，對列印的特定區域調節曝光度。攝影師可以抑制光線以加亮相片上的某個區域 (加亮)，或者增加曝光以加深相片的某個區域 (加深)。使用「加亮」或「加深」工具在區域上繪圖越多次，此區域就會變得越亮或越深。

備註：對背景圖層套用「加亮」工具或「加深」工具會永久改變影像資訊。若要非破壞性地編輯影像，請在複製圖層上處理。如需複製圖層的相關資訊，請參閱[圖層基礎概念](#)。

1. 請選取「加亮」工具  或「加深」工具 .
2. 在選項列中選擇筆尖並設定筆刷選項。
3. 在選項列中，從「範圍」選單中選取下列項目之一：
 - 中間調 變更灰階的中間範圍
 - 陰影 變更暗色區域
 - 亮部 變更明亮區域
4. 指定「加亮」工具或「加深」工具的曝光度。
5. 按一下「噴槍」按鈕 ，將筆刷當成噴槍使用。或者，在「筆刷」面板中選取「噴槍」選項。
6. 選取「保護色調」選項，可以最小化陰影和亮部中的剪裁。此選項亦可防止顏色發生色相調移。
7. 在希望影像變亮或變暗的部分上面拖移。

如需詳細資訊

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

Camera Raw

[Camera Raw 7 增效模組](#)

Kelby (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

點選進入最新的雜訊、顏色和動態範圍控制項。

[增強 Raw 影像](#)

video2brain (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

繪製全範圍影像資料。

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

What's new in ACR 8.x

ACR 8.3
ACR 8.1 and 8.2

 New feature


 Enhanced feature


[To the top](#)

ACR 8.3


Adobe Camera Raw now offers the following enhancements:


 Automatic straightening of an image through one of the following three interactions:

- Double-click the Straighten tool () in the toolbar.
- With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
- With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.

 Whites and Blacks now support Auto Levels-like functionality when you double-click the sliders while keeping the Shift key pressed (Shift-double-click).

 Auto Temperature and Auto Tint functionality. Shift-double-click within the image preview to invoke this functionality.


 Option to choose a background color for the work area and toggle the visibility of the hairline frame around the image. Right-click outside the image in the work area and select an option from the popup menu.


 Option-click shortcut support for the Synchronize, New Preset, Save Settings, and Copy/Paste (Bridge) dialog boxes. When you option-click a checkbox, it is selected exclusively. You can option-click again to toggle to the previous checkbox state.

[To the top](#)


ACR 8.1 and 8.2


Note: For detailed information about the enhancements in this section, see [this Help article](#).

 **Soft proofing** from within the ACR dialog. You can now choose an ICC color profile and simulate additional factors like rendering intent and the paper and ink. These options can now be applied to the photograph through the ACR dialog, even before you open it in Photoshop.

 **ICC-based color spaces** support from within the ACR dialog. The ACR dialog now allows you to preview your photographs with arbitrary ICC-based output color spaces. Available color spaces include grayscale, RGB, Lab, and CMYK color spaces.

 **Image sizing** is now more flexible, with the ACR dialog providing multiple options to resize a photograph. These options are placed within the Image Sizing section, immediately beneath the Color Space section.

 **Presets.** Store commonly used settings as a preset. Save frequently-applied settings from the Workflow Options or Save Options dialog as a preset, and then apply the preset on multiple photos with ease.

 **Cropping** follows a modified workflow with the introduction of the new Image Sizing workflow. Use the Image Sizing option in the Workflow Options and Save Options dialogs to specify a desired absolute image size.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Introduction to Camera Raw

[About camera raw files](#)

[About Camera Raw](#)

[About the Digital Negative \(DNG\) format](#)

[Processing images with Camera Raw](#)

[Camera Raw dialog box overview](#)

[Work with the Camera Raw cache in Adobe Bridge](#)

[Work with Camera Raw and Lightroom](#)

[To the top](#)

About camera raw files

A *camera raw* file contains unprocessed, uncompressed grayscale picture data from a digital camera's image sensor, along with information about how the image was captured (metadata). Photoshop® Camera Raw software interprets the camera raw file, using information about the camera and the image's metadata to construct and process a color image.

Think of a camera raw file as your photo negative. You can reprocess the file at any time, achieving the results that you want by making adjustments for white balance, tonal range, contrast, color saturation, and sharpening. When you adjust a camera raw image, the original camera raw data is preserved. Adjustments are stored as metadata in an accompanying sidecar file, in a database, or in the file itself (in the case of DNG format).

When you shoot JPEG files with your camera, the camera automatically processes the JPEG file to enhance and compress the image. You generally have little control over how this processing occurs. Shooting camera raw images with your camera gives you greater control than shooting JPEG images, because camera raw does not lock you into processing done by your camera. You can still edit JPEG and TIFF images in Camera Raw, but you will be editing pixels that were already processed by the camera. Camera raw files always contain the original, unprocessed pixels from the camera.

To shoot camera raw images, you must set your camera to save files in its own camera raw file format.

Note: *The Photoshop Raw format (.raw) is a file format for transferring images between applications and computer platforms. Don't confuse Photoshop raw with camera raw file formats. File extensions for camera raw files vary depending on the camera manufacturer.*

Digital cameras capture and store camera raw data with a linear tone response curve (gamma 1.0). Both film and the human eye have a nonlinear, logarithmic response to light (gamma greater than 2). An unprocessed camera raw image viewed as a grayscale image would seem very dark, because what appears twice as bright to the photosensor and computer seems less than twice as bright to the human eye.

For a list of supported cameras and for more information about Camera Raw, see [Digital camera raw file support](#).

To see a list of cameras and which version of Camera Raw each camera requires, see [Camera Raw plug-in | Supported cameras](#).

[To the top](#)


About Camera Raw

Camera Raw software is included as a plug-in with Adobe After Effects® and Adobe Photoshop, and also adds functionality to Adobe Bridge. Camera Raw gives each of these applications the ability to import and work with camera raw files. You can also use Camera Raw to work with JPEG and TIFF files.

Note: *Camera Raw supports images up to 65,000 pixels long or wide and up to 512 megapixels. Camera Raw converts CMYK images to RGB upon opening. For a list of supported cameras, see [Digital camera raw file support](#).*

You must have Photoshop or After Effects installed to open files in the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge. However, if Photoshop or After Effects is not installed, you can still preview the images and see their metadata in Adobe Bridge. If another application is associated with the image file type, it's possible to open the file in that application from Adobe Bridge.

Using Adobe Bridge, you can apply, copy, and clear image settings, and you can see previews and metadata for camera raw files without opening them in the Camera Raw dialog box. The preview in Adobe Bridge is a JPEG image generated using the current image settings; the preview is not the raw camera data itself, which would appear as a very dark grayscale image.

note: A caution icon  appears in the thumbnails and preview image in the Camera Raw dialog box while the preview is generated from the camera raw image.

You can modify the default settings that Camera Raw uses for a particular model of camera. For each camera model, you can also modify the defaults for a particular ISO setting or a particular camera (by serial number). You can modify and save image settings as presets for use with other images.

When you use Camera Raw to make adjustments (including straightening and cropping) to a camera raw image, the image's original camera raw data is preserved. The adjustments are stored in either the Camera Raw database, as metadata embedded in the image file, or in a *sidecar* XMP file (a metadata file that accompanies a camera raw file). For more information, see [Specify where Camera Raw settings are stored](#).

After you process and edit a camera raw file using the Camera Raw plug-in, an icon  appears in the image thumbnail in Adobe Bridge.

If you open a camera raw file in Photoshop, you can save the image in other image formats, such as PSD, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG, or PBM. From the Camera Raw dialog box in Photoshop, you can save the processed files in Digital Negative (DNG), JPEG, TIFF, or Photoshop (PSD) formats. Although Photoshop Camera Raw software can open and edit a camera raw image file, it cannot save an image in a camera raw format.

As new versions of Camera Raw become available, you can update this software by installing a new version of the plug-in. You can check for updates to Adobe software by choosing Help > Updates.

Different camera models save camera raw images in many different formats, and the data must be interpreted differently for these formats. Camera Raw includes support for many camera models, and it can interpret many camera raw formats.

 If you have trouble opening Camera Raw files, see [Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?](#)

[To the top](#)

About the Digital Negative (DNG) format

The Digital Negative (DNG) format is a non-proprietary, publicly documented, and widely supported format for storing raw camera data. Hardware and software developers use DNG because it results in a flexible workflow for processing and archiving camera raw data. You may also use DNG as an intermediate format for storing images that were originally captured using a proprietary camera raw format.

Because DNG metadata is publicly documented, software readers such as Camera Raw do not need camera-specific knowledge to decode and process files created by a camera that supports DNG. If support for a proprietary format is discontinued, users may not be able to access images stored in that format, and the images may be lost forever. Because DNG is publicly documented, it is far more likely that raw images stored as DNG files will be readable by software in the distant future, making DNG a safer choice for archival storage.

Metadata for adjustments made to images stored as DNG files can be embedded in the DNG file itself instead of in a sidecar XMP file or in the Camera Raw database.

You can convert camera raw files to the DNG format by using the Adobe DNG Converter or the Camera Raw dialog box. For more information on the DNG format and DNG Converter, see the [Digital Negative \(DNG\) product page](#). To download the latest DNG Converter, go to the [Adobe downloads](#) page.

[To the top](#)

Processing images with Camera Raw

Copy camera raw files to your hard disk, organize them, and (optionally) convert them to DNG.

Before you do any work on the images that your camera raw files represent, transfer them from the camera's memory card, organize them, give them useful names, and otherwise prepare them for use. Use the Get Photos From Camera command in Adobe Bridge to accomplish these tasks automatically.


Open the image files in Camera Raw.

You can open camera raw files in Camera Raw from Adobe Bridge, After Effects, or Photoshop. You can also open JPEG and TIFF files in Camera Raw from Adobe Bridge. (See [Open images](#).)

For a video tutorial on importing raw images from a digital camera into Adobe Bridge CS4 or CS5 using Adobe Photo Downloader, watch [Download photos from a camera into Adobe Bridge](#) by Lynda.com.

Adjust color.

Color adjustments include white balance, tone, and saturation. You can make most adjustments on the Basic tab, and then use controls on the other tabs to fine-tune the results. If you want Camera Raw to analyze your image and apply approximate tonal adjustments, click Auto on the Basic tab.

To apply the settings used for the previous image, or to apply the default settings for the camera model, camera, or ISO settings, choose the appropriate command from the Camera Raw Settings menu . (See Apply saved Camera Raw settings.)

For a video tutorial on making nondestructive color adjustments to photos in Camera Raw, watch [Recovering detail in raw images](#) by Richard Harrington or [Adobe Camera Raw workflow](#) by Russell Brown.

Make other adjustments and image corrections.

Use other tools and controls in the Camera Raw dialog box to perform such tasks as sharpening the image, reducing noise, correcting for lens defects, and retouching.

(Optional) Save image settings as a preset or as default image settings.

To apply the same adjustments to other images later, save the settings as a preset. To save the adjustments as the defaults to be applied to all images from a specific camera model, a specific camera, or a specific ISO setting, save the image settings as the new Camera Raw defaults. (See Save, reset, and load Camera Raw settings.)

Set workflow options for Photoshop.

Set options to specify how images are saved from Camera Raw and how Photoshop should open them. You can access the Workflow Options settings by clicking the link beneath the image preview in the Camera Raw dialog box.

Save the image, or open it in Photoshop or After Effects.

When you finish adjusting the image in Camera Raw, you can apply the adjustments to the camera raw file, open the adjusted image in Photoshop or After Effects, save the adjusted image to another format, or cancel and discard adjustments. If you open the Camera Raw dialog box from After Effects, the Save Image and Done buttons are unavailable.

Save Image Applies the Camera Raw settings to the images and saves copies of them in JPEG, PSD, TIFF, or DNG format. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to suppress the Camera Raw Save Options dialog box and save the files using the last set of save options. (See Save a camera raw image in another format.)

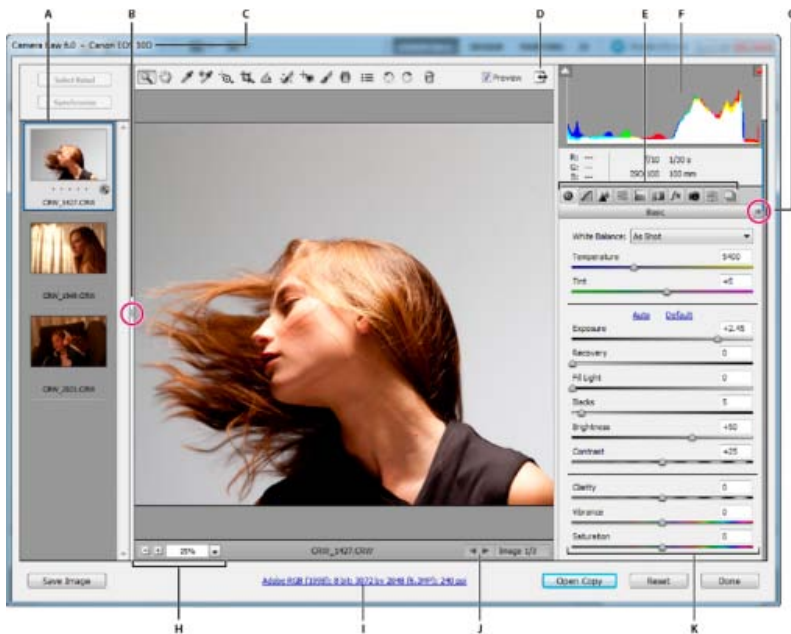
Open Image or OK Opens copies of the camera raw image files (with the Camera Raw settings applied) in Photoshop or After Effects. The original camera raw image file remains unaltered. Press Shift while clicking Open Image to open the raw file in Photoshop as a Smart Object. At any time, you can double-click the Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

Done Closes the Camera Raw dialog box and stores file settings either in the camera raw database file, in the sidecar XMP file, or in the DNG file.

Cancel Cancels the adjustments specified in the Camera Raw dialog box.

[To the top](#)

Camera Raw dialog box overview



Camera Raw dialog box

A. Filmstrip **B.** Toggle Filmstrip **C.** Camera name or file format **D.** Toggle full-screen mode **E.** Image adjustment tabs **F.** Histogram **G.** Camera Raw Settings menu **H.** Zoom levels **I.** Workflow options **J.** Navigation arrows **K.** Adjustment sliders

Note: Some controls, such as the Workflow Options link, that are available when you open the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge or Photoshop are not available when you open the Camera Raw dialog box from After Effects.

You can invoke the Auto Temperature and Auto Tint functionality by Shift-double-clicking within the image preview.

- To open the Camera Raw Settings menu, click the button in the upper-right corner of any of the image adjustment tabs. Several of the commands in this menu are also available from the Edit > Develop Settings menu in Adobe Bridge.
- The Camera Raw zoom controls are:

Zoom tool

Sets the preview zoom to the next higher preset value when you click the preview image. Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) to use the next lower zoom value. Drag the Zoom tool in the preview image to zoom in on a selected area. To return to 100%, double-click the Zoom tool.

Hand tool

Moves the image in the preview window if the preview image is set at a zoom level higher than 100%. Hold down the spacebar to temporarily activate the Hand tool while using another tool. Double-click the Hand tool to fit the preview image to the window.

Select Zoom Level

Choose a magnification setting from the menu or click the Select Zoom Level buttons.

Preview

Displays a preview of the image adjustments made in the current tab, combined with the settings in the other tabs. Deselect to show the image with the original settings of the current tab combined with the settings in the other tabs.

RGB

Shows the red, green, and blue values of the pixel under the pointer in the preview image.

Shadows and Highlights

Displays shadow and highlight clipping using the buttons at the top of the Histogram. Clipped shadows appear in blue, and clipped highlights appear in red. Highlight clipping is shown if any one of the three RGB channels is clipped (fully saturated with no detail). Shadow clipping is shown if all three RGB channels are clipped (black with no detail).

- The Camera Raw image adjustment tabs are:

Basic

Adjust white balance, color saturation, and tonality.

Tone Curve

Fine-tune tonality using a Parametric curve and a Point curve.

Detail

Sharpen images or reduce noise.

HSL / Grayscale

Fine-tune colors using Hue, Saturation, and Luminance adjustments.

Split Toning

Color monochrome images or create special effects with color images.

Lens Corrections

Compensate for chromatic aberration, geometric distortions, and vignetting caused by the camera lens.

Effects

Simulate film grain or apply a postcrop vignette.

Camera Calibration

Apply camera profiles to raw images to correct color casts and adjust non-neutral colors to compensate for the behavior of a camera's image sensor.

Presets

Save and apply sets of image adjustments as presets.

Snapshots

Create versions of a photo that record its state at any point during the editing process.


[To the top](#)

Work with the Camera Raw cache in Adobe Bridge

When you view camera raw files in Adobe Bridge, the thumbnails and previews use either the default settings or your adjusted settings. The Adobe Bridge cache stores data for the file thumbnails, metadata, and file information. Caching this data shortens the loading time when you return to a previously viewed folder in Adobe Bridge. The Camera Raw cache speeds the opening of images in Camera Raw and rebuilds of previews in Adobe Bridge when image settings change in Camera Raw.

Because caches can become very large, you may want to purge the Camera Raw cache or limit its size. You can also purge and regenerate the cache if you suspect that it is corrupted or old.

Note: *The Camera Raw cache holds data for about 200 images for each gigabyte of disk storage allocated to it. By default, the Camera Raw cache is set to a maximum size of 1 GB. You can increase its limit in the Camera Raw preferences.*

1. In Adobe Bridge, choose Edit > Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button .
2. Do any of the following:
 - To change the cache size, enter a Maximum Size value.
 - To purge the camera raw cache, click the Purge Cache button.
 - To change the location of the camera raw cache, click Select Location.


[To the top](#)

Work with Camera Raw and Lightroom


Camera Raw and Lightroom share the same image-processing technology to ensure consistent and compatible results across applications. For Camera Raw to view image adjustments made in the Develop module of Lightroom, metadata changes must be saved to XMP in Lightroom.

Adjustments made in Camera Raw are also displayed in the Adobe Bridge Content and Preview panels.

To view Lightroom changes in Camera Raw, and to ensure that Camera Raw adjustments can be viewed in Lightroom and Adobe Bridge, do the following:

1. In Adobe Bridge, choose Edit >Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button .
2. Choose Save Image Settings In > Sidecar “.XMP” Files, and deselect Ignore Sidecar “.XMP” Files.
3. After applying adjustments to a photo in Camera Raw, save them by clicking Done or Open Image.

Note: Camera Raw reads only the current settings for the primary image in the Lightroom catalog. Adjustments made to virtual copies are not displayed or available in Camera Raw.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Camera Raw 中的自動透視校正 | Photoshop CC

拉直因鏡頭扭曲而顯得傾斜的幾何形狀

使用不合適的鏡頭或相機震動可能會導致相片透視傾斜或扭曲。透視可能會扭曲，在包含連續垂直線或幾何形狀的相片中更為明顯。

Adobe Camera Raw 擁有 Upright 模式，亦即可用來自動修正透視的四個設定。手動套用校正的功能仍舊可供使用。套用 Upright 模式後，您可以手動修改可用的滑桿式設定來進一步調整影像。

注意：建議您在套用四個新預設集中的任何一個之前，先套用適用於您相機及鏡頭組合的任何鏡頭校正描述檔。套用鏡頭校正描述檔可將影像預備好進行更妥善的分析，以實作扭曲校正。

使用 Upright 預設集手動校正鏡頭扭曲

[回到頁首](#)

1. 執行下列任一項作業：

- 開啟 Camera Raw 檔案，或
- 當影像在 Photoshop 中開啟時，按一下「濾鏡 > Camera Raw 濾鏡」。

2. 在 Camera Raw 視窗中，導覽至「鏡頭校正」標籤。

3. (選用) 在「鏡頭校正 > 描述檔」標籤中，選取「啟動鏡頭描述檔校正」核取方塊。

 強烈建議您在使用 Upright 預設集處理相片之前，先根據相機及鏡頭組合啟動鏡頭描述檔校正。

4. 在「鏡頭校正 > 手動」標籤中，有四個 Upright 模式可供使用。按一下要將校正套用到相片的模式。

自動 套用平衡組合的透視校正。

水平 套用透視校正以確保影像是水平的。

垂直 套用水平及垂直透視校正。

完全 對影像套用垂直及水平透視校正。

注意：在嘗試四種 Upright 模式時，如果您選取或清除「啟動鏡頭描述檔校正」核取方塊（「鏡頭校正 > 描述檔」），請按一下 Upright 預設集按鈕下方的「重新分析」連結。



選擇一種 Upright 模式，使用滑桿進行進一步調整

5. 依次試用各 Upright 模式，直到您找到最適合的設定為止。

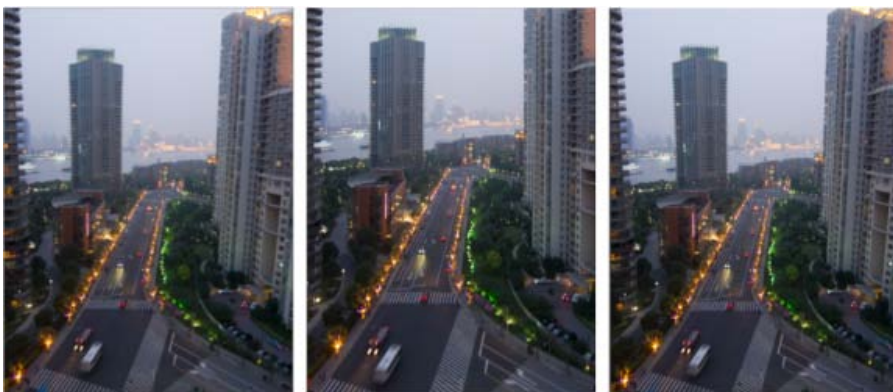
💡 這四種 Upright 模式會校正及管理扭曲與透視錯誤。沒有建議或慣用的設定。最佳設定因相片不同而異。在決定可能最適合您相片的 Upright 模式之前，請先試用這四種 Upright 模式。

6. 根據需要，使用「變形」滑桿進行進一步修改。Camera Raw 中已引入了一個新滑桿（「外觀比例」）。

- 向左移動「外觀比例」滑桿可調整相片的水平透視。
- 向右移動「外觀比例」滑桿可調整相片的垂直透視。

樣本影像

[回到頁首](#)



未校正的影像 (左圖)、進行了「自動」校正的影像 (中圖)，以及進行了「水平」校正的影像 (右圖)。



未校正的影像 (左圖)、進行了「垂直」校正的影像 (中圖), 以及進行了「完全」校正的影像 (右圖)。

 Twitter™ 和 Facebook 貼文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權原則](#)



How to make non-destructive edits using Camera Raw



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

[Download](#)

Installation problems? [Get help](#).

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

[Download](#)

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. [Download it now](#).

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: [Howard Pinsky](#)

Raw image files give your photos so much more. Here's why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera's image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography.

Don't be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let's go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you've always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use [our tutorial forum](#) to get the help and answers you need.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

Correct image perspective and lens distortion.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by syncing the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)
[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in [our survey](#).

[Share this on Facebook](#)
[Share this on Twitter](#)

What's next?

Learn more about Photoshop



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.



[LevelUp for Photoshop](#)

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated [Getting Started forum](#).



Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- [Help](#)
- [Terms of Use](#)
- [Privacy Policy and Cookies](#)

Camera Raw 中的放射狀濾鏡 | Photoshop CC

強調顯示相片的多個部分，或使用局部化校正來增強特定區域

套用放射狀濾鏡來增強相片

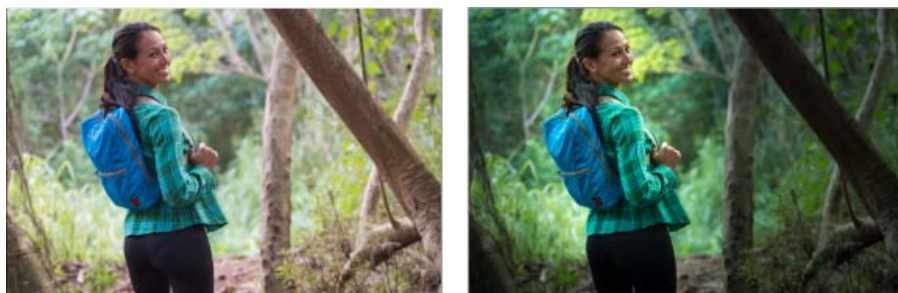
放射狀濾鏡工具的鍵盤快速鍵與輔助按鍵

若要完全控制將觀看者的注意力吸引到相片的哪個位置，請強調顯示影像的主體。能建立暈映效果的某些濾鏡可協助您達成該目的。但是，此類濾鏡需要主要主體位於相片的中心位置。

Adobe Camera Raw 8.0 中的放射狀濾鏡可讓您將注意力導向至影像的特定部分，即您想要觀看者將注意力集中於此的位置。例如，您可以使用「放射狀濾鏡」工具在主體旁繪製橢圓形，增加圖形區域內的曝光度和清晰度，讓主體更加突出。主體可以偏離中心位置，也可以位於攝影的任何位置。

使用放射狀濾鏡修改相片的主要工作流程在下文中概述：

1. 在 Adobe Camera Raw 增效模組中開啟相片。
2. 識別必須吸引觀看者注意力的一或多個主體
3. 設定：
 - (選用) 放射狀濾鏡，以削弱對背景的注意力
 - 放射狀濾鏡，以強調顯示主體
 - 其他放射狀濾鏡，前提是您有多個主體要強調顯示



相片的主體在原始相片 (左圖) 中比較模糊，但可使用放射狀濾鏡強調顯示 (右圖)

套用放射狀濾鏡來增強相片

[回到頁首](#)

1. 執行下列任一項作業：
 - 開啟 Camera Raw 檔案，或
 - 當影像在 Photoshop 中開啟時，按一下「濾鏡 > Camera Raw 濾鏡」。
2. 從工具列選取「放射狀濾鏡」工具。
 - 💡 按下 J 可切換「放射狀濾鏡」工具。
3. 使用「新增」與「編輯」選項按鈕選項來選擇您要建立濾鏡，還是編輯現有濾鏡。
4. 執行下列任一項作業：
 - 若要建立「放射狀濾鏡」，請按一下滑鼠並在區域上拖移，繪製一個圓形或橢圓形。這個形狀可決定會受到影響或從您要執行之變更中排除的區域。
 - 若要編輯「放射狀濾鏡」，請按一下相片上的任何灰色控點。選取後，控點會變為紅色。
5. 若要決定修改的相片區域，請選擇「效果」選項 (位於滑桿下方)。
 - 外部。會在所選區域外套用所有修改。
 - 內部。會將所有修改套用至所選區域。
6. 調整所新增之「放射狀濾鏡」的大小 (寬度與高度) 與方向。選取濾鏡，並：
 - 按一下濾鏡的中心位置並拖移，來進行移動與重新定位。

- 將指標停留在四個濾鏡控點的任何一個上，並在指標圖示更改時，按一下並拖移來更改濾鏡的大小。
- 將指標停留在靠近濾鏡邊緣的位置，並在指標圖示更改時，按一下並拖移濾鏡的邊緣來更改方向。



「放射狀濾鏡」由橢圓形的選取畫面表示

7. 使用滑桿來修改所選「放射狀濾鏡」區域。「羽化」滑桿可調整套用效果的弱化度。



「放射狀濾鏡」工具選項可讓您套用效果至橢圓形覆蓋區域。

8. 遵循步驟 3 到 6，繼續新增或編輯「放射狀濾鏡」。
9. 清除「顯示覆蓋」核取方塊，來顯示完成的相片外觀。如果您想要刪除所有「放射狀濾鏡」並從頭開始，請按一下「清除全部」(此動作無法還原)。

放射狀濾鏡工具的鍵盤快速鍵與輔助按鍵

[回到頁首](#)

新增調整

- 按住 **Shift** 鍵 + 拖移，可建立限制在圓形內的調整
- 在拖移時，按住空格鍵可移動橢圓；放開空格鍵可繼續定義新調整的形狀

編輯調整

- 當在調整內部拖移以進行移動時，按住 **Shift** 鍵可將移動限制為在水平或垂直方向上移動
- 當拖移四個控點的其中一個來重新調整調整區域的大小時，按住 **Shift** 鍵，可保留調整形狀的外觀比例
- 當拖移調整的邊界以進行旋轉時，按住 **Shift** 鍵可一次以 **15 度** 為增量旋轉
- 在選取調整的情況下，按下 **X** 鍵可翻轉效果方向 (例如從外部到內部)

刪除調整

- 在選取調整的情況下，按下 **Delete** 鍵可刪除調整
- 按下 **Option/Alt +** 按一下現有調整可將其刪除

以最大覆蓋率進行調整

- 按下 **Command/Control** 並按兩下空白區域，可建立置中且涵蓋裁切影像區域的調整
- 按下 **Command/Control** 並按兩下現有調整內部，可展開該調整以涵蓋裁切影像區域

 **CC BY-NC-SA** Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權原則](#)

Camera Raw 中增強的污點移除工具 | Photoshop CC

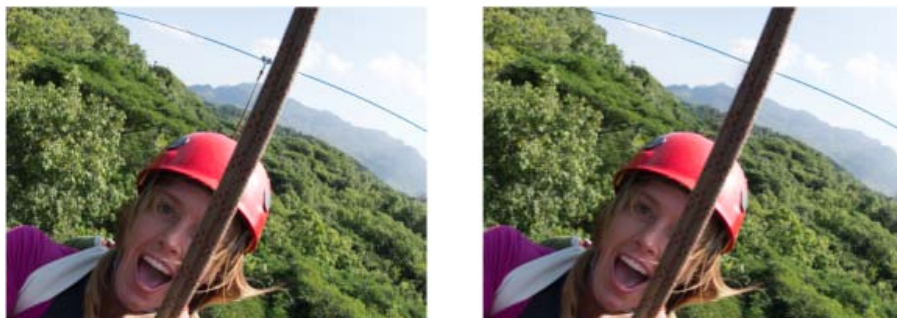
「污點移除工具」的運作方式現在就如同「修復筆刷」，簡單幾個步驟就能移除相片中不想要的層面

使用污點移除工具

使用顯現汗點功能清理相片

Camera Raw 中的「污點移除」工具可讓您從相同影像的不同區域取樣，來修復影像的所選區域。此工具與 Photoshop 中提供的「修復筆刷」類似。「污點移除」工具的預設行為可用來透過在相片上拖移筆刷來標記要修飾的區域。例如，移除影響藍天畫面的一段纜線（連接頭盔和頭頂的纜線）。

對原始影像使用「污點移除」工具意指您將直接處理原始影像資料。直接處理原始影像資料可提供更乾淨的相符資料來進行（修復或仿製）動作。此外，由於對 Camera Raw 影像進行的編輯與修改都會儲存在附屬檔案中，因此這個流程不具有破壞性。



看起來像是將纜線與頭盔連在一起的吊索 (左圖) 已移除 (右圖)

使用污點移除工具

[回到頁首](#)

1. 執行下列任一項作業：


- 開啟 Camera Raw 檔案，或
- 當影像在 Photoshop 中開啟時，按一下「濾鏡 > Camera Raw 濾鏡」。

2. 從工具列選取「污點移除」工具

3. 從「類型」選單中選取下列選項之一：

- 「修復」將取樣區域的紋理、光源和陰影符合選取的區域。
- 「仿製」將影像的取樣區域套用到選取的區域。

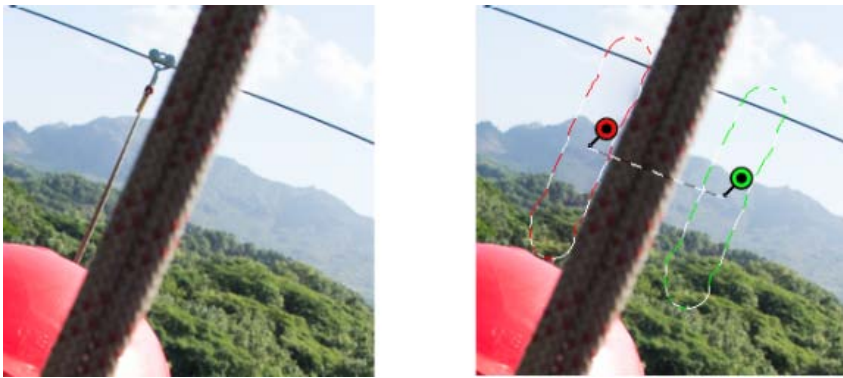
4. (選用) 在「色階分佈圖」下方的「污點移除」工具選項區中，拖移「大小」滑桿來指定「污點移除」工具所影響的區域大小。

 使用鍵盤上的方括號鍵可變更筆刷大小

- 左括號 ([) 可縮小工具半徑大小
- 右括號 (]) 可放大工具半徑大小。

5. 在相片中，按一下並拖移相片要修整的部分。

- 紅白色的選取畫面區域 (紅色控點) 標出了您的選取範圍。
- 綠白色的選取畫面區域 (綠色控點) 標出了樣本區域。



找出影像中要修復的部分，然後使用「污點移除」工具為該區域繪圖。使用綠色及紅色控點 (右圖) 來重新定位所選區域以及樣本區域

6. (選用) 若要變更預設選取的取樣區域，請執行下列任一項作業：

- 自動。按一下所選區域的控點，然後按下正斜線鍵 (/)。即會對新區域取樣。按下正斜線鍵，直到您找到最適合的樣本區域為止。
- 手動。使用綠色控點重新定位取樣區域。

💡 當使用較長筆觸選取影像的較大部分時，不會立即找到右側的樣本相符區域。若要試用各選項，請按一下正斜線 (/)，如此工具即會自動為您取樣更多區域。

7. 若要使用「污點移除」工具移除所進行的所有調整，請按一下「清除全部」。

鍵盤捷徑與輔助按鍵

圓形污點：

- **Ctrl/Command +** 按一下可建立圓形污點；拖移可設定污點的來源。
- **Command/Ctrl + Option/Alt +** 按一下可建立圓形污點；拖移可設定污點的大小。

矩形選取範圍：

- 按一下 **Option/Alt +** 拖移可定義矩形選取範圍。放開滑鼠之後，會刪除該選取範圍中的所有污點 (以紅色強調顯示)。

延伸所選區域或污點：

- **Shift +** 按一下可以「連接點」的方式延伸現有已選取的污點。

刪除所選區域或污點：

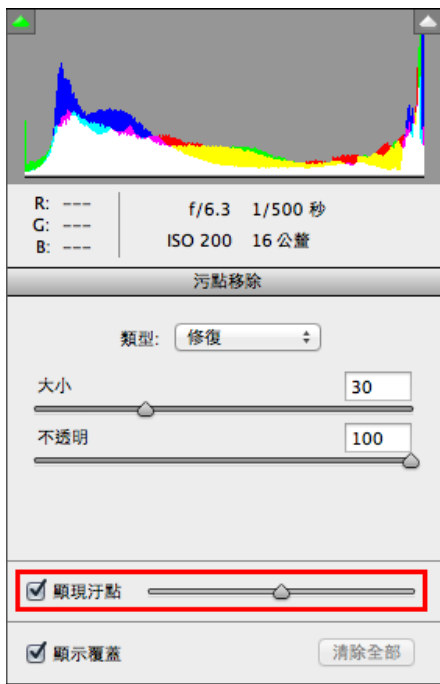
- 選取紅色或綠色控點，然後按下 **Delete** 鍵即可刪除所選調整。
- 按下 **Option/Alt** 並按一下控點可將其刪除。

使用顯現污點功能清理相片

[回到頁首](#)

在電腦畫面上工作時，您可以找出並移除最明顯的污點或瑕疵。不過，當以完整解析度列印相片時，列印輸出可能會包含許多在電腦畫面中看不到的瑕疵。這些瑕疵可能有多種類型，像是相機鏡頭上的灰塵、人像模特兒皮膚上的斑點、藍色天空中的少量雲彩。在全解析度下，這些瑕疵會讓人看起來不舒服。

新「顯現污點」功能可讓您搜尋可能無法一眼就看見的瑕疵。當您選取「顯現污點」核取方塊 (位於「污點移除」工具的選項中)，影像會變為負片。之後，您可以在「顯現污點」模式下使用「污點移除」工具，進一步清理影像。

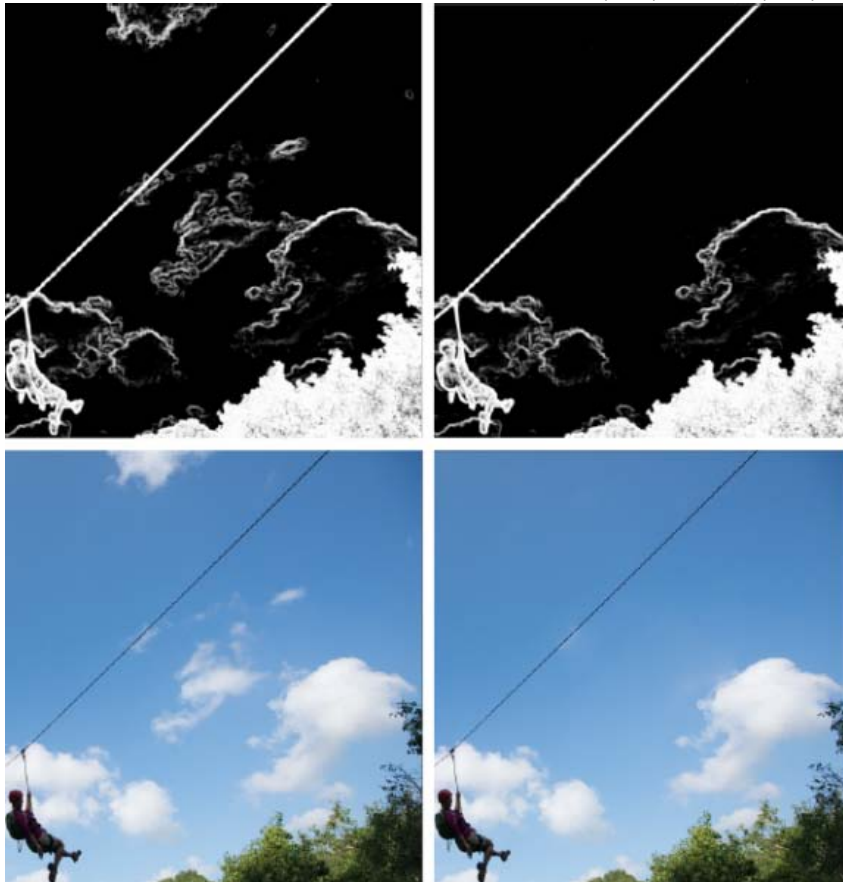


「顯現汙點」核取方塊是「汙點移除」工具的選項

1. 執行下列任一項作業：
 - 開啟 Camera Raw 檔案，或
 - 當影像在 Photoshop CC 中開啟時，按一下「濾鏡 > Camera Raw 濾鏡」。
2. 從工具列中選取「汙點移除」工具，然後選取「顯現汙點」核取方塊。


影像即會變為負片，如此即可看到影像各元素的輪廓。

下圖已開啟「顯現汙點」檢視，像少量雲彩這樣的不必要元素 (左圖) 皆已移除 (右圖)



上圖已關閉「顯現汙點」檢視，像少量雲彩這樣的不必要元素 (左圖) 皆已移除 (右圖)


3. 使用「顯現汙點」滑桿來改變負片影像的對比臨界值。將滑桿移至不同的對比層級來檢視瑕疵，例如鏡頭污點、點或其他不想要的元素。

 在選取「汙點視覺效果」核取方塊的情況下，若要更改視覺效果臨界值：

- 增加：按下 .(句號)
- 增加 (以較大步階)：按下 Shift + .
- 減小：按下 ,(逗號)
- 減小 (以較大步階)：按下 Shift + ,

4. 使用「汙點移除」工具仿製或撫去相片中不想要的元素。取消核取「顯現汙點」核取方塊來檢視產生的影像。

5. 重複步驟 2、3、4。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權原則](#)

在 Camera Raw 中進行色彩和色調調整

色階分佈圖和 RGB 色階

預視亮部和陰影剪裁

白平衡控制項

調整色調

微調色調曲線

清晰度、自然飽和度和飽和度控制項

HSL/灰階控制項

使用目標調整工具調整顏色或色調

調整灰階影像的色調

在 [Camera Raw](#) 中編輯 HDR 影像

色階分佈圖和 RGB 色階

[回到頂端](#)

色階分佈圖用來表示影像中各明度值的像素數目。如果色階分佈圖的各明度值都不是零，代表該影像運用了完整的色調範圍；如果色階分佈圖未使用完整的色調範圍，則代表該影像既單調又缺乏對比。如果色階分佈圖的左側出現尖峰，代表陰影剪裁；如果色階分佈圖的右側出現尖峰，則代表亮部剪裁。


💡 選取「陰影」或「亮部」，即可在預視影像中查看被裁掉的像素。如需詳細資訊，請參閱在 [Camera Raw](#) 中預視亮部和陰影剪裁。

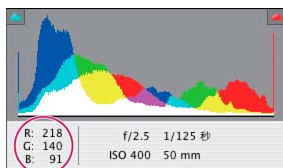
調整影像的常見工作之一，就是要將色階分佈圖上的像素值從左到右擴散得更平均，而不是集中在其中任何一側。

色階分佈圖是由三個顏色圖層所組成，分別代表紅色、綠色和藍色色版。當這三個色版全部重疊時會出現白色。當 RGB 色版的其中兩個色版重疊時會出現黃色、洋紅色和青色（紅色 + 綠色色版等於黃色，紅色 + 藍色色版等於洋紅色，而綠色 + 藍色色版則等於青色）。

當您調整「Camera Raw」對話框中的設定時，色階分佈圖會自動變更。

指標所在位置之像素的 RGB 值（在預視影像中）會顯示在色階分佈圖下方。

注意：您也可以使用「顏色取樣器」工具，在預視影像中置入最多九個顏色取樣器。RGB 值會顯示在預視影像上方。若要移除顏色取樣器，請按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS) 並按一下顏色取樣器。若要清除顏色取樣器，請按一下「清除取樣器」。



「Camera Raw」對話框會顯示指標下方像素的 RGB 值。

預視亮部和陰影剪裁

[回到頂端](#)

當色彩值大於影像中所能表示的最高值或小於最低值時，就會進行剪裁。過亮的值會剪裁成輸出白色，而過暗的值則會剪裁成輸入黑色。結果就會失去影像細節。


- 若要查看被裁掉的像素和其餘的預視影像，請選取色階分佈圖頂端的「陰影」或「亮部」選項。或者，您可以按 U 鍵查看陰影剪裁，按 O 鍵查看亮部剪裁。
- 若只要查看被裁掉的像素，請按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS) 同時拖曳「曝光度」、「復原」或「黑色」滑桿。

對於「曝光度」和「復原」滑桿，影像會變成黑色，而剪裁的區域則呈現白色。對於「黑色」滑桿，影像會變成白色，而剪裁的區域則呈現黑色。彩色區域會指示以一種色彩色版（紅色、綠色、藍色）或兩種色彩色版（青色、洋紅、黃色）剪裁。

注意：在某些情況下，則會因為您所使用的色域範圍太小而進行剪裁。如果色彩會被裁掉，請考慮使用範圍較大的色域，例如 ProPhoto RGB。

白平衡控制項

[回到頂端](#)

若要調整白平衡，必須找出影像中哪些物件要變成中性色（白色或灰色），然後調整影像中的色彩，將那些物件變成中性色。場景中的白色或灰色物件便會依照拍攝相片時所使用的周圍光線或閃光燈而採用顏色投射。當您使用「白平衡」工具 指定要變成白色或灰色的物件時，Camera Raw 可以判斷拍攝場景當時的光線色彩，然後自動調整場景光源。

色溫 (以絕對溫度為單位) 是用來當做場景光源的度量單位。中性光源和白熱光源會根據其色溫, 依照可預測的散佈方式來散發光亮。

數位相機會記錄在曝光時的白平衡, 做為中繼資料項目。「Camera Raw」增效模組會讀取這個值, 並將它設定為當您在「Camera Raw」對話框中開啟檔案時的初始設定。這項設定通常都會產生正確或接近正確的色溫。如果色溫不正確, 可以調整白平衡。

注意: 並非所有顏色投射都是因為白平衡不正確而產生的。請使用「DNG 描述檔編輯器」, 修正在調整白平衡後剩餘的顏色投射。請參閱在 [Camera Raw 中調整相機的色彩演算方式](#)。

「Camera Raw」對話框中的「基本」索引標籤有三個控制項, 可用來校正影像中的顏色投射:

白平衡 Camera Raw 會套用白平衡設定, 並且視情況變更「基本」標籤中的「色溫」和「色調」屬性。請使用這些控制項來微調色彩平衡。

拍攝設定 使用相機的白平衡設定 (如果可使用的話)。

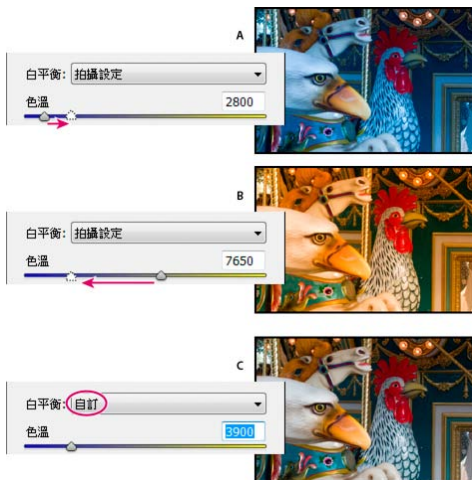
自動 根據影像資料計算白平衡。

相機原始資料和 DNG 檔案也有下列白平衡設定: 日光、陰天、陰影、鎢絲燈、螢光燈及閃光燈。

注意: 如果 Camera Raw 無法辨識相機的白平衡設定, 則選擇「拍攝設定」和選擇「自動」的結果都一樣。

色溫 將白平衡設定為自訂的色溫。降低「色溫」可校正在色溫較低的光線下所拍攝的相片; Camera Raw 增效模組會使影像色彩偏藍, 以補償周圍光線較低的色溫 (也就是偏黃色的色彩)。相反地, 增加「色溫」可校正在色溫較高的光線下所拍攝的相片; 影像色彩會偏暖色系 (也就是偏藍色的色彩), 以補償周圍光線較高的色溫 (也就是偏黃色的色彩)。

注意: 如果您調整 TIFF 或 JPEG 影像, 「色溫」和「色調」控制項的範圍與單位就會不同。例如, Camera Raw 為原始資料檔案提供實際色溫調整滑桿, 範圍從 2,000 K 到 50,000 K。Camera Raw 會針對 JPEG 或 TIFF 檔案設定不同的色溫或白平衡。因為已經使用原始值來變更檔案中的像素資料, 所以 Camera Raw 便不提供實際的 Kelvin 色溫刻度。在這類情形中, 便會以 -100 到 100 的約略刻度來取代色溫刻度。



校正白平衡

- A.** 將「色溫」滑桿向右側移動, 能校正在色溫較高的光線下所拍攝的相片 **B.** 將「色溫」滑桿向左側移動, 能校正在色溫較低的光線下所拍攝的相片 **C.** 調整色溫後的相片

色調 設定白平衡, 以補償綠色或洋紅色的色調。降低「色調」可在影像中增加綠色, 增加「色調」則可增加洋紅色。

💡 如果要快速調整白平衡, 請選取「白平衡」工具, 然後按一下預視影像中要變成中間調灰色的一個區域。「色溫」和「色調」屬性會進行調整, 讓選取的色彩確實變成中性色 (在可能的情況下)。如果點選了白色, 請選擇有許多明顯細微變化的白色亮部區域, 而不要選擇反射的亮部。您可以按兩下「白平衡」工具, 將「白平衡」重設為「拍攝設定」。

調整色調

[回到頂端](#)

您可以使用「基本」索引標籤中的色調控制項, 調整影像的色調範圍。

當您按一下「基本」索引標籤中色調控制項區段頂端的「自動」時, Camera Raw 會分析影像, 並且自動調整色調控制項。


針對個別的色調控制項, 您也可以套用不同的自動設定。若要將自動調整設定套用到個別的色調控制項 (例如「曝光度」或「對比」), 請按住 **Shift** 鍵並按兩下滑桿。若要將個別的色調控制項還原成原始值, 請按兩下其滑桿。

當您自動調整色調時, Camera Raw 會忽略之前在其他索引標籤中所做的任何調整 (例如「色調曲線」索引標籤中的色調微調)。因此, 請先套用自動色調調整 (如果有的話), 以便取得接近影像最佳設定的初始值。如果在拍攝期間很小心, 而且還刻意使用不同的曝光度來拍攝, 那麼您可能就不希望因為套用自動色調調整而破壞了之前的拍攝內容。但另一方面, 如果您不滿意之前所做的調整, 也可以隨時按一下「自動」, 然後還原調整。

Adobe® Bridge 中的預視會使用預設的影像設定。如果您希望預設的影像設定包含自動色調調整, 請在 Camera Raw 偏好設定中, 選取「預設影像設定」區段中的「套用自動色調調整」。

注意：如果您是根据 *Adobe Bridge* 中的預視來比較影像，請取消選取「套用自動色調調整」偏好設定 (此為預設值)，否則您將會比較已經調整過的影像。

在進行調整時，請留意色階分佈圖中的端點，或者請使用陰影和亮部剪裁預視。

 移動色調控制項滑桿時，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，以便預視亮部或陰影的剪裁區域。請移動滑桿，直到剪裁開始，然後再將調整略微反轉 (如需詳細資訊，請參閱在 [Camera Raw](#) 中預視亮部和陰影剪裁)。

- 若要手動調整色調控制項，請拖曳滑桿、在方塊中輸入數字，或是在方塊中選取值並按向上鍵或向下鍵。
- 若要將值重設為預設值，請按兩下滑桿控制項。

注意：在「基本」面板中出現的色調控制項須視您使用的是處理版本 2012、2010 或 2003 而定 (如上述)。

曝光度 (全部) 調整影像的整體亮度。調整滑桿直到相片顯示正確效果，而且影像有理想的亮度。曝光度數值以與相機光圈值相等的量逐漸增加。所以做 **+1.00** 的調整就類似於開啟光圈值 **1**。同樣地，做 **-1.00** 的調整就類似於關閉光圈值 **1**。

對比 (全部) 增加或減少影像的對比，主要是影響中間調。如果增加對比，從中間調到偏暗的影像區域會變得更暗，而從中間調到偏亮的影像區域則會變得更亮。如果減少對比，影像色調則會受到相反影響。

亮部 (PV2012) 調整影像較亮區域。向左拖曳可使亮部變暗並復原「放大」的亮部細節。向右拖曳可使亮部變亮並使剪裁範圍變成最小。

陰影 (PV2012) 調整影像較暗區域。向左拖曳可使陰影變暗並使剪裁範圍變成最小。向右拖曳可使陰影變亮並復原陰影細節。

白色 (PV2012) 調整白色剪裁。向左拖曳可減少亮部剪裁。向右拖曳可增加亮部剪裁 (減少剪裁適用於反射的亮部，例如金屬表面)。

黑色 (PV2012) 調整黑色剪裁。向左拖曳可減少黑色剪裁範圍 (將較多陰影對應到純黑色)。向右拖曳可減少陰影剪裁。

黑色 (PV2010 和 PV2003) 指定哪些影像值對應到黑色。將滑桿往右移動，會增加變成黑色的區域，有時會產生影像對比增強的印象。最大影響是在陰影，中間調和亮部的變化則明顯較少。

復原 (PV2010 和 PV2003) 嘗試復原亮部的細節。*Camera Raw* 可以從其中有一個或兩個色版剪裁成白色的區域重建部分細節。

補光 (PV2010 和 PV2003) 嘗試復原陰影的細節，而不必加亮黑色部分。*Camera Raw* 可以從其中有一個或兩個色版剪裁成黑色的區域重建部分細節。使用「補光」就像使用 *Photoshop*® 「陰影/亮部」濾鏡或 *After Effects*® 「陰影/亮部」效果的陰影部分。

亮度 (PV2010 和 PV2003) 調整影像的亮度或暗度，與「曝光度」屬性十分類似。但是，「亮度」並不是剪裁影像的亮部或陰影，而是在您將滑桿向右側移動時壓縮亮部並擴張陰影。使用這個控制項時，最好的方式通常是先藉由設定「曝光度」、「復原」和「黑色」來設定整體的色調範圍，然後再設定「亮度」。大量調整「亮度」可能會影響陰影或亮部剪裁，因此，在調整「亮度」之後，可能要重新調整「曝光度」、「復原」或「黑色」屬性。

深入了解：觀賞 [Matt Kloskowski](#) 製作的視訊教學 [Camera Raw](#) 中的新增功能。


微調色調曲線

[回到頂端](#)

在「基本」索引標籤完成色調調整後，使用「色調曲線」索引標籤中的控制項即可微調影像。色調曲線代表您對影像色調刻度進行的調整。水平軸代表影像的原始色調值 (輸入值)，黑色在左側，向右側移動時色調值會逐漸變亮。垂直軸代表變更後的色調值 (輸出值)，黑色在底部，向頂端移動時會逐漸變成白色。

如果曲線的點向上移，輸出的色調就會變亮；如果向下移，則輸出的色調就會變暗。**45** 度角直線代表色調回應曲線沒有任何變更：原始的輸入值剛好等於輸出值。

若要調整影像中特定色調範圍內的值，可使用內嵌的「參數」標籤中的色調曲線。區域屬性 (「亮部」、「亮度」、「暗調」或「陰影」) 所影響的曲線區域，是根據您在圖表底部設定分割控制項的位置而定。中間的區域屬性 (「暗調」和「亮度」) 主要會影響曲線的中間區域。「亮部」和「陰影」屬性則主要會影響色調範圍的兩端。

- 若要調整色調曲線，請執行下列任何一個動作：
 - 在內嵌的「參數」索引標籤中，拖曳「亮部」、「亮度」、「暗調」或「陰影」滑桿。您可以沿著圖表的水平軸拖曳區域分隔線控制項，以擴張或縮減滑桿所影響的曲線區域。
 - 在內嵌的「點」索引標籤中，拖曳曲線上的某個點。當您拖曳點時，「輸入」和「輸出」色調值會顯示在色調曲線下方。
 - 在內嵌的「點」索引標籤中，從「曲線」選單中選擇選項。您所選擇的設定會反映在「點」索引標籤中，但是不會反映在「參數」索引標籤的設定上。「中等對比」是預設設定。
 - 選取工具列中的「參數型曲線」目標調整工具 ，並在影像中拖曳。「參數型曲線」目標調整工具會依照您所點選影像中的值來調整「亮部」、「亮度」、「暗調」或「陰影」曲線區域。

注意：目標調整工具不會對「點」曲線造成影響。

清晰度、自然飽和度和飽和度控制項

[回到頂端](#)

您可以藉由調整「基本」索引標籤中的「清晰度」、「自然飽和度」和「飽和度」控制項，來變更所有色彩的色彩飽和度。若要調整特定色彩範圍的

飽和度，請使用「HSL/灰階」索引標籤中的控制項。

清晰度 利用增加局部對比在影像加入深度，對中間調的影響最大。這項設定與大範圍的遮色片銳利化調整相似。使用這項設定時，將比例放大為 **100%** 或更高可獲得最佳效果。若要獲得最佳效果，請提高設定值，直到看見影像邊緣細部出現光暈為止，然後再稍微降低設定值即可。

自然飽和度 調整飽和度，讓剪裁在色彩趨近完全飽和時最小化。這項設定會變更所有低飽和色彩，對高飽和色彩比較沒有影響。自然飽和度也可以避免皮膚色調變得過於飽和。

飽和度 從 **-100** (單色) 到 **+100** (兩倍飽和度)，平均調整所有影像色彩的飽和度。

HSL/灰階控制項

[回到頂端](#)

您可以使用「HSL/灰階」索引標籤中的控制項來調整個別顏色範圍。例如，如果紅色物件看起來過於鮮明及搶眼，可以在巢狀的「飽和度」標籤中減少「紅色」值。

下列巢狀標籤包含了控制項，可用來調整特定色彩範圍的色彩元件：

色相 變更色彩。例如，您可以將藍色天空 (及所有其他的藍色物件) 從青色變成紫色。

飽和度 變更色彩的鮮明度或純度。例如，您可以將藍色天空從灰色變成非常飽和的藍色。

明度 變更色彩範圍的亮度。


如果選取「轉換為灰階」，則只能看見一個巢狀索引標籤：

灰階混合 使用這個索引標籤中的控制項，可指定各個色彩範圍對影像灰階版本的影響。


使用目標調整工具調整顏色或色調

[回到頂端](#)


「目標調整」工具可讓您直接在相片上方使用拖曳來進行色調與顏色校正。舉例來說，使用目標調整工具，您便可以在藍天上面向下拖曳來去除飽和度，或在紅色外套上面向上拖曳來加強其色相。

1. 若要使用「目標調整」工具  進行顏色調整，請在工具列中按一下此工具並選取您想要進行的修正類型：色相、飽和度、明度或灰階混合。接著，請在影像中拖曳。

向上或向右拖曳可以增加數值，向下或向左拖曳可以降低數值。如果您使用目標調整工具拖曳，可能會影響到一個以上的顏色滑桿。選取「灰階混合」目標調整工具可將影像轉換為灰階。

2. 若要使用「目標調整」工具  進行色調曲線調整，請在工具列中按一下此工具並選擇「參數型曲線」。接著，請在影像中拖曳。

「參數型曲線」目標調整工具會依照您所點選影像中的值來調整「亮部」、「亮度」、「暗調」或「陰影」曲線區域。

 鍵盤快速鍵 **T** 可用來切換至您所使用的上一個目標調整工具。

調整灰階影像的色調

[回到頂端](#)

使用「分割色調」索引標籤中的控制項，可為灰階影像上色。您可以在整個色調範圍內新增一種色彩 (例如深褐色的外觀)，或是建立分割色調的效果 (在陰影和亮部套用不同的色彩)。最暗的陰影和最亮的亮部仍會保持為黑色和白色。

您也可以彩色影像中套用特殊的處理方式，例如交叉處理的外觀。

1. 選取灰階影像 (這個影像可以是在「HSL/灰階」索引標籤中選取「轉換為灰階」後轉換為灰階的影像)。
2. 在「分割色調」索引標籤中，調整亮部和陰影的「色相」和「飽和度」屬性。「色相」會設定色調的色彩；「飽和度」會設定效果的強度。
3. 調整「平衡」控制項，以平衡「亮部」和「陰影」控制項之間的影響。正值會增加「亮部」控制項的影響；負值會增加「陰影」控制項的影響。

在 Camera Raw 中編輯 HDR 影像

[回到頂端](#)

在 Camera Raw 7.1 或更新版本中，您可以處理 16、24 和 32 位元的浮點影像 -- 通常稱為 HDR (高動態範圍影像)。Camera Raw 可以開啟 TIFF 和 DNG 格式的 HDR 影像。請務必使用處理版本 2012 來處理影像 (請參閱處理版本)。

您可以使用「基本」索引標籤控制項來編輯 HDR 影像。「基本」索引標籤的「曝光度」控制項在處理 HDR 影像時，可使用擴展的範圍 (+10 到 -10)。

完成編輯時，您可以按一下「完成」或「開啟影像」，在 Photoshop 中開啟影像。視您的「工作流程選項」設定結果，影像會開啟為 16 位元或 8 位元的影像。

若要在 Camera Raw 中開啟 HDR 影像：

- 在 Bridge 中，選取影像並選擇「檔案 > 在 Camera Raw 中開啟」。在 Mini Bridge 中，請在影像上按一下滑鼠右鍵 (如為 Mac，則按 Ctrl 鍵並按一下檔案)，然後選擇「開啟使用 > Camera Raw」。

如需有關 HDR 影像的詳細資訊，請參閱「Photoshop 說明」中的[高動態範圍影像](#)。



Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權原則](#)

Manage Camera Raw settings


- [Save image states as snapshots](#)
- [Save, reset, and load Camera Raw settings](#)
- [Specify where Camera Raw settings are stored](#)
- [Copy and paste Camera Raw settings](#)
- [Apply saved Camera Raw settings](#)
- [Export Camera Raw settings and DNG previews](#)
- [Specify Camera Raw workflow options](#)

[To the top](#)

Save image states as snapshots

You can record the state of an image at any time by creating a *snapshot*. Snapshots are stored renditions of an image that contain the complete set of edits made up until the time the snapshot is created. By creating snapshots of an image at various times during the editing process, you can easily compare the effects of the adjustments that you make. You can also return to an earlier state if you want to use it at another time. Another benefit of snapshots is that you can work from multiple versions of an image without having to duplicate the original.

Snapshots are created and managed using the Snapshots tab of the Camera Raw dialog box.


1. Click the New Snapshot button  at the bottom of the Snapshots tab to create a snapshot.
2. Type a name in the New Snapshot dialog box and click OK.


The snapshot appears in the Snapshots tab list.

When working with snapshots, you can do any of the following:

- To rename a snapshot, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) it and choose Rename.
- Click a snapshot to change the current image settings to those of the selected snapshot. The image preview updates accordingly.
- To update, or overwrite, an existing snapshot with the current image settings, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Update With Current Settings.
- To undo changes made to a snapshot, click Cancel.

Note: Use caution when clicking Cancel to undo snapshot changes. All image adjustments made during the current editing session are also lost.

- To delete a snapshot, select it and click the Trash button  at the bottom of the tab. Or, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Delete.

 *Snapshots applied in Photoshop Lightroom appear and can be edited in the Camera Raw dialog box. Similarly, snapshots created in Camera Raw appear and can be edited in Lightroom.*


[To the top](#)

Save, reset, and load Camera Raw settings

You can reuse the adjustments that you've made to an image. You can save all of the current Camera Raw image settings, or any subset of them, as a preset or as a new set of defaults. The default settings apply to a specific camera model, a specific camera serial number, or a specific ISO setting, depending on the settings in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences.

Presets appear by name in the Presets tab, in the Edit > Develop Settings menu in Adobe Bridge, in the context menu for camera raw images in Adobe Bridge, and in the Apply Presets submenu of the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box. Presets are not listed in

these locations if you don't save them to the Camera Raw settings folder. However, you can use the Load Settings command to browse for and apply settings saved elsewhere.

 You can save and delete presets using the buttons at the bottom of the Presets tab.

- Click the Camera Raw Settings menu button  and choose a command from the menu:

Save Settings Saves the current settings as a preset. Choose which settings to save in the preset, and then name and save the preset.

Save New Camera Raw Defaults Saves the current settings as the new default settings for other images taken with the same camera, with the same camera model, or with the same ISO setting. Select the appropriate options in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences to specify whether to associate the defaults with a specific camera's serial number or with an ISO setting.

Reset Camera Raw Defaults Restores the original default settings for the current camera, camera model, or ISO setting.

Load Settings Opens the Load Raw Conversion Settings dialog box, in which you browse to the settings file, select it, and then click Load.

[To the top](#)


Specify where Camera Raw settings are stored

Choose a preference to specify where the settings are stored. The XMP files are useful if you plan to move or store the image files and want to retain the camera raw settings. You can use the Export Settings command to copy the settings in the Camera Raw database to sidecar XMP files or embed the settings in Digital Negative (DNG) files.

When a camera raw image file is processed with Camera Raw, the image settings are stored in one of two places: the Camera Raw database file or a sidecar XMP file. When a DNG file is processed in Camera Raw, the settings are stored in the DNG file itself, but they can be stored in a sidecar XMP file instead. Settings for TIFF and JPEG files are always stored in the file itself.

Note: When you import a sequence of camera raw files in After Effects, the settings for the first file are applied to all files in the sequence that do not have their own XMP sidecar files. After Effects does not check the Camera Raw database.

You can set a preference to determine where settings are stored. When you reopen a camera raw image, all settings default to the values used when the file was last opened. Image attributes (target color space profile, bit depth, pixel size, and resolution) are not stored with the settings.


1. In Adobe Bridge, choose Edit > Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, in the Camera Raw dialog box, click the Open Preferences Dialog button . Or, in Photoshop, choose Edit > Preferences > Camera Raw (Windows) or Photoshop > Preferences > Camera Raw (Mac OS).
2. In the Camera Raw Preferences dialog box, choose one of the following from the Save Image Settings In menu:

Camera Raw Database Stores the settings in a Camera Raw database file in the folder Document and Settings/[user name]/Application Data/Adobe/CameraRaw (Windows) or Users/[user name]/Library/Preferences (Mac OS). This database is indexed by file content, so the image retains camera raw settings even if the camera raw image file is moved or renamed.

Sidecar “.XMP” Files Stores the settings in a separate file, in the same folder as the camera raw file, with the same base name and an .xmp extension. This option is useful for long-term archiving of raw files with their associated settings, and for the exchange of camera raw files with associated settings in multiuser workflows. These same sidecar XMP files can store IPTC (International Press Telecommunications Council) data or other metadata associated with a camera raw image file. If you open files from a read-only volume such as a CD or DVD, be sure to copy the files to your hard disk before opening them. The Camera Raw plug-in cannot write an XMP file to a read-only volume and writes the settings to the Camera Raw database file instead. You can view XMP files in Adobe Bridge by choosing View > Show Hidden Files.

Note: If you are using a revision control system to manage your files and are storing settings in sidecar XMP files, keep in mind that you

must check your sidecar files in and out to change camera raw images; similarly, you must manage (e.g., rename, move, delete) XMP sidecar files together with their camera raw files. Adobe Bridge, Photoshop, After Effects, and Camera Raw take care of this file synchronization when you work with files locally.

 If you store the camera raw settings in the Camera Raw database and plan to move the files to a different location (CD, DVD, another computer, and so forth), you can use the *Export Settings To XMP* command to export the settings to sidecar XMP files.

3. If you want to store all adjustments to DNG files in the DNG files themselves, select Ignore Sidecar “.XMP” Files in the DNG File Handling section of the Camera Raw Preferences dialog box.

[To the top](#)

Copy and paste Camera Raw settings

In Adobe Bridge, you can copy and paste the Camera Raw settings from one image file to another.

1. In Adobe Bridge, select a file and choose Edit > Develop Settings > Copy Camera Raw Settings.
2. Select one or more files and choose Edit > Develop Settings > Paste Camera Raw Settings.

 You can also right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) image files to copy and paste using the context menu.

3. In the Paste Camera Raw Settings dialog box, choose which settings to apply.

[To the top](#)

Apply saved Camera Raw settings


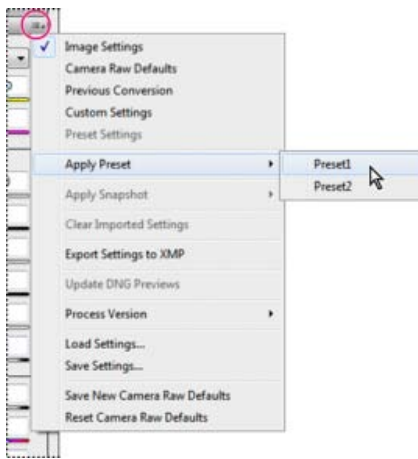
1. In Adobe Bridge or in the Camera Raw dialog box, select one or more files.
2. In Adobe Bridge, choose Edit > Develop Settings, or right-click a selected file. Or, in the Camera Raw dialog box, click the Camera Raw Settings menu .
3. Choose one of the following:

Image Settings Uses the settings from the selected camera raw image. This option is available only from the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box.

Camera Raw Defaults Uses the saved default settings for a specific camera, camera model, or ISO setting.

Previous Conversion Uses the settings from the previous image of the same camera, camera model, or ISO setting.

Preset name Uses the settings (which can be a subset of all image settings) saved as a preset.



Applying a preset


Note: You can also apply presets from the Presets tab.

[To the top](#)

Export Camera Raw settings and DNG previews

If you store file settings in the Camera Raw database, you can use the Export Settings To XMP command to copy the settings to sidecar XMP files or embed them in DNG files. This is useful for preserving the image settings with your camera raw files when you move them.

You can also update the JPEG previews embedded in DNG files.

1. Open the files in the Camera Raw dialog box.
2. If you are exporting settings or previews for multiple files, select their thumbnails in the Filmstrip view.
3. In the Camera Raw Settings menu , choose Export Settings To XMP or Update DNG Previews.

The sidecar XMP files are created in the same folder as the camera raw image files. If you saved the camera raw image files in DNG format, the settings are embedded in the DNG files themselves.

[To the top](#)

Specify Camera Raw workflow options

Workflow options specify settings for all files output from Camera Raw, including the color bit depth, color space, output sharpening, and pixel dimensions. Workflow options determine how Photoshop opens these files but not how After Effects imports a camera raw file. Workflow options settings do not affect the camera raw data itself.

You can specify workflow options settings by clicking the underlined text at the bottom of the Camera Raw dialog box.

Space Specifies the target color profile. Generally, set Space to the color profile you use for your Photoshop RGB working space. The source profile for camera raw image files is usually the camera-native color space. The profiles listed in the Space menu are built in to Camera Raw. To use a color space that's not listed in the Space menu, choose ProPhoto RGB, and then convert to the working space of your choice when the file opens in Photoshop.

Depth Specifies whether the file opens as an 8-bpc or 16-bpc image in Photoshop.

Size Specifies the pixel dimensions of the image when imported into Photoshop. The default pixel dimensions are those used to photograph the image. To resample the image, use the Crop Size menu.

For square-pixel cameras, choosing a smaller-than-native size can speed processing when you are planning a smaller final image. Picking a larger

size is like upsampling in Photoshop.


For non-square pixel cameras, the native size is the size that most closely preserves the total pixel count. Selecting a different size minimizes the resampling that Camera Raw performs, resulting in slightly higher image quality. The best quality size is marked with an asterisk (*) in the Size menu.

Note: *You can always change the pixel size of the image after it opens in Photoshop.*

Resolution Specifies the resolution at which the image is printed. This setting does not affect the pixel dimensions. For example, a 2048 x 1536 pixel image, when printed at 72 dpi, is approximately 28-1/2 x 21-1/4 inches. When printed at 300 dpi, the same image is approximately 6-3/4 x 5-1/8 inches. You can also use the Image Size command to adjust resolution in Photoshop.

Sharpen For Allows you to apply output sharpening for Screen, Matte Paper, or Glossy Paper. If you apply output sharpening, you can change the Amount pop-up menu to Low or High to decrease or increase the amount of sharpening applied. In most cases, you can leave the Amount set to the default option, Standard.

Open In Photoshop As Smart Objects Causes Camera Raw images to open in Photoshop as a Smart Object layer instead of a background layer when you click the Open button. To override this preference for selected images, press Shift when clicking Open.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.



[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Rotate, crop, and adjust images in Camera Raw

- [Rotate images](#)
- [Straighten images](#)
- [Crop images](#)
- [Remove red-eye](#)
- [Remove spots](#)

[To the top](#)



Rotate images

- Click the Rotate Image 90° Counter Clockwise button  (or press L).
- Click the Rotate Image 90° Clockwise button  (or press R).

Note: Using commands in the Edit menu, you can also rotate images in Adobe Bridge without opening the Camera Raw dialog box.

[To the top](#)


Straighten images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Straighten tool ( in Creative Cloud and  in Creative Suite 6). Alternatively, press the A key.
2. Drag the Straighten tool in the preview image to baseline horizontal and vertical.

Note: The Crop tool becomes active immediately after you use the Straighten tool.


Automatically straighten an image | Creative Cloud only


You can automatically straighten an image in one of the following three ways:

- Double-click the Straighten tool () in the toolbar.
- With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
- With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.

[To the top](#)

Crop images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Crop tool  (or press C).

To constrain the initial crop area to a specific aspect ratio, hold the mouse button down as you select the Crop tool  and choose an option from the menu. To apply a constraint to a previously applied crop, Ctrl-click (Mac OS) or right-click (Windows) on the crop.

2. Drag in the preview image to draw the crop area box.
3. To move, scale, or rotate the crop area, drag the crop area or its handles.


Note: To cancel the crop operation, press *Esc* with the *Crop* tool active, or click and hold the *Crop* tool button and choose *Clear Crop* from the menu. To cancel the crop and close the *Camera Raw* dialog box without processing the camera raw image file, click the *Cancel* button or deselect the *Crop* tool and press *Esc*.

4. When you are satisfied with the crop, press *Enter* (Windows) or *Return* (Mac OS).

The cropped image resizes to fill the preview area, and the workflow options link under the preview area displays the updated image size and dimensions.

[To the top](#)

Remove red-eye

1. Zoom the image in to at least 100%.
2. In the toolbar, select the Red Eye Removal tool  (or press *E*).
3. Drag a selection in the photo around the red eye.

Camera Raw sizes the selection to match the pupil. You can adjust the size of the selection by dragging its edges.


4. In the tool options under the Histogram, drag the Pupil Size slider to the right to increase the size of the area corrected.
5. Drag the Darken slider to the right to darken the pupil area within the selection and the iris area outside the selection.


Deselect *Show Overlay* to turn off the selection and check your correction.

Note: Move between multiple selected red eye areas by clicking the selection.

[To the top](#)

Remove spots

The Spot Removal tool  lets you repair a selected area of an image with a sample from another area.

1. Select the Spot Removal tool  from the toolbar.
2. Select one of the following from the *Type* menu:


Heal Matches the texture, lighting, and shading of the sampled area to the selected area.

Clone Applies the sampled area of the image to the selected area.

3. (Optional) In the tool options under the Histogram, drag the Radius slider to specify the size of the area that the Spot Removal tool affects.
4. Move the Spot Removal tool into the photo and click the part of the photo to retouch. A red-and-white dashed circle appears over the selected area. The green-and-white dashed circle designates the sampled area of the photo used to clone or heal.
5. Do any of the following:

- To specify the sampled area, drag inside the green-and-white circle to move it to another area of the image.
- To specify the selected area being cloned or healed, drag inside the red-and-white circle.
- To adjust the size of the circles, move the pointer over the edge of either circle until it changes to a double-pointing arrow, and then drag to make both circles larger or smaller.
- To cancel the operation, press Backspace (Windows) or Delete (Mac OS).

Repeat this procedure for each area of the image that needs retouching. To remove all sample areas and start over, click the Clear All button in the tool options.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Adjust color rendering for your camera in Camera Raw

- [Apply a camera profile](#)
- [Specify a default camera profile](#)
- [Apply a profile to a group of images](#)
- [Create a camera profile preset](#)
- [Customize profiles using the DNG Profile Editor](#)

For each camera model it supports, Camera Raw uses color profiles to process raw images. These profiles are produced by photographing color targets under standardized lighting conditions and are *not* ICC color profiles.

ACR version These profiles are compatible with older versions of Camera Raw and Lightroom. The version corresponds to the version of Camera Raw in which the profile first appeared. ACR profiles offer consistent behavior with legacy photos.

Adobe Standard Standard profiles significantly improve color rendering, especially in warm tones such as reds, yellows, and oranges, from earlier Adobe camera profiles.

Camera Matching Camera Matching profiles attempt to match the camera manufacturer's color appearance under specific settings. Use Camera Matching profiles if you prefer the color rendering offered by your camera manufacturer's software.

Both Adobe Standard and Camera Matching camera profiles are intended to serve as a starting point for further image adjustments. Therefore, use the profiles in conjunction with the color and tone controls in the Basic, Tone Curve, HSL / Grayscale, and other image adjustment tabs.

To manually install camera profiles, place them in the following locations:

Windows XP C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows Vista C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows 7 C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Mac OS /Library/Application Support/Adobe/CameraRaw/CameraProfiles

[To the top](#)

Apply a camera profile

- To apply a camera profile, select it from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.


The Adobe Standard profile for a camera is named *Adobe Standard*. Camera Matching profiles include the prefix *Camera* in the profile name. The Camera Profile pop-up menu displays only profiles for your camera.

If the only profile in the Camera Profile menu is Embedded, it means that you have selected a TIFF or JPEG image. Adobe Standard and Camera Matching profiles work only with raw images.

Note: If you have selected a raw file and Adobe Standard and Camera Matching profiles do not appear in the Camera Profile pop-up menu, download the latest Camera Raw update from the [Digital camera raw file support](#) page.

[To the top](#)

Specify a default camera profile

1. Select a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
2. Click the Camera Raw Settings menu button  and choose Save New Camera Raw Defaults from the menu.

[To the top](#)


Apply a profile to a group of images

1. Select the images in the Filmstrip.
2. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
3. Click the Synchronize button.
4. In the Synchronize dialog box, choose Synchronize > Camera Calibration, and then click OK.

[To the top](#)

Create a camera profile preset

If you find yourself often applying the same profile, you can work more efficiently by creating and applying a preset.

1. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
2. Click the Camera Raw Settings menu button  and choose Save Settings from the menu.
3. In the Save Settings dialog box, choose Subset > Camera Calibration, and then click OK.
4. Name your preset and click Save.
5. To apply the preset to a group of images, select the images and then choose Apply Preset > Preset Name from the Camera Raw Settings menu.

[To the top](#)


Customize profiles using the DNG Profile Editor

To improve color rendering or customize a camera profile, use the standalone DNG Profile Editor utility. For example, use the DNG Profile Editor to correct an unwanted color cast in a profile or to optimize colors for a specific application, such as studio portraits or fall foliage.

The DNG Profile Editor and documentation for it are available on [Adobe Labs](#).

Note: Leave the Camera Calibration tab sliders set to 0 when adjusting camera profiles with the DNG Profile Editor.

- Save, reset, and load Camera Raw settings
- Apply saved Camera Raw settings

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Vignette and grain effects in CameraRaw

[Simulate film grain](#)
[Apply a postcrop vignette](#)

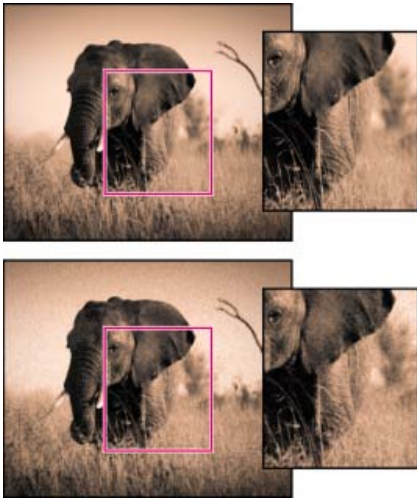
[To the top](#)

Simulate film grain

The Grain section of the Effects tab has controls for simulating film grain for a stylistic effect reminiscent of particular film stocks. You can also use the Grain effect to mask enlargement artifacts when making large prints.

Together, the Size and Roughness controls determine the *character* of the grain. Check grain at varying zoom levels to ensure that the character appears as desired.

For a video tutorial about using the Grain effect in Camera Raw, see [The new Grain feature in CS5](#) by Matt Kloskowski or [Black and white film grain in Photoshop and Lightroom](#) by Dan Moughamian.



No grain applied (top), grain effect applied (bottom).

Amount Controls the amount of grain applied to the image. Drag to the right to increase the amount. Set to zero to disable grain.

Size Controls grain particle size. At sizes of 25 or greater, the image may appear slightly blurred.

Roughness Controls the regularity of the grain. Drag to the left to make the grain more uniform; drag to the right to make the grain more uneven.

[To the top](#)

Apply a postcrop vignette

To apply a vignette to a cropped image for artistic effect, use the Post Crop Vignetting feature.

For a video tutorial about creating postcrop vignettes in Camera Raw, see [Vignetting in Camera Raw CS5](#) by Matt Kloskowski.

1. Crop your image. See [Crop images](#).

2. In the Post Crop Vignetting area of the Effects tab, choose a Style.

Highlight Priority Applies the postcrop vignette while protecting highlight contrast but may lead to color shifts in darkened areas of an image. Appropriate for images with important highlight areas.

Color Priority Applies the postcrop vignette while preserving color hues but may lead to loss of detail in bright highlights.

Paint Overlay Applies the postcrop vignette by blending original image colors with black or white. Appropriate when a soft effect is desired but may reduce highlight contrast.

3. Refine the effect by adjusting any of the following sliders:


Amount Positive values lighten the corners, negative values darken them.

Midpoint Higher values restrict the adjustment to the area closer to the corners, lower values apply the adjustment to a larger area away from the corners.

Roundness Positive values make the effect more circular, negative values make the effect more oval.

Feather Higher values increase the softening between the effect and its surrounding pixels, lower values reduce the softening between the effect and its surrounding pixels.

Highlights (Available for a Highlight Priority or Color Priorityeffect when Amount is a negative value) Controls the degree of highlight “punch” in bright areas of an image, such as in the glow of a streetlight or other bright light source.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Navigate, open, and save images in Camera Raw

[Process, compare, and rate multiple images](#)

[Automating image processing](#)

[Open images](#)

[Save a camera raw image in another format](#)

[To the top](#)



Process, compare, and rate multiple images

The most convenient way to work with multiple camera raw images is to use the Filmstrip view in Camera Raw. Filmstrip view opens by default when you open multiple images in Camera Raw from Adobe Bridge.

Note: *The Filmstrip view is not available when importing multiple images into After Effects.*

Images can have three states in Filmstrip pane: deselected, selected (but not active), and active (also selected). In general, adjustments are applied to all selected images.

You can also synchronize settings to apply settings from the active image to all selected images. You can quickly apply a set of adjustments to an entire set of images—such as all shots taken under the same conditions—and then fine-tune the individual shots later, after you've determined which you'll use for your final output. You can synchronize both global and local adjustment settings.

- To select an image, click its thumbnail. To select a range of images, Shift-click two thumbnails. To add an image to a selection, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) its thumbnail.
- To change which image is active without changing which images are selected, click a navigation arrow  at the bottom of the preview pane.
- To apply settings from the active image to all selected images, click the Synchronize button at the top of the Filmstrip pane and choose which settings to synchronize.
- To apply a star rating, click a rating under the image thumbnail.
- To mark selected images for deletion, click Mark For Deletion .

A red X appears in the thumbnail of an image marked for deletion. The file is sent to the Recycle Bin (Windows) or Trash (Mac OS) when you close the Camera Raw dialog box. (If you decide to keep an image that you marked for deletion, select it in the Filmstrip pane and click Mark For Deletion again, before you close the Camera Raw dialog box.)


For a tutorial on synchronizing edits across multiple Camera Raw photos, see [Synchronizing edits in Adobe Camera Raw](#) by Dan Moughamian.

[To the top](#)

Automating image processing

You can create an action to automate the processing of image files with Camera Raw. You can automate the editing process, and the process of saving the files in formats such as PSD, DNG, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, and PDF. In Photoshop, you can also use the Batch command, the Image Processor, or the Create Droplet command to process one or more image files. The Image Processor is especially useful for saving image files in different file formats during the same processing session.

Here are some tips for automating the processing of camera raw image files:

- When you record an action, first select Image Settings from the Camera Raw Settings menu  in the Camera Raw dialog box. In this way, the settings particular to each image (from the Camera Raw database or sidecar XMP files) are used to play back the action.
- If you plan to use the action with the Batch command, you may want to use the Save As command and choose the file format when saving the camera raw image.
- When you use an action to open a camera raw file, the Camera Raw dialog box reflects the settings that were in effect when the action was recorded. You may want to create different actions for opening camera raw image files with different settings.

- When using the Batch command, select Override Action “Open” Commands. Any Open commands in the action will then operate on the batched files rather than the files specified by name in the action. Deselect Override Action “Open” Commands only if you want the action to operate on open files or if the action uses the Open command to retrieve needed information.
- When using the Batch command, select Suppress File Open Options Dialogs to prevent the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.
- When using the Batch command, select Override Action “Save As” Commands if you want to use the Save As instructions from the Batch command instead of the Save As instructions in the action. If you select this option, the action must contain a Save As command, because the Batch command does not automatically save the source files. Deselect Override Action “Save As” Commands to save the files processed by the Batch command in the location specified in the Batch dialog box.
- When creating a droplet, select Suppress File Open Options Dialogs in the Play area of the Create Droplet dialog box. This prevents the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.

[To the top](#)

Open images

- To process raw images in Camera Raw, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can also click Open Image to open a copy of the adjusted image in Photoshop.
- To process JPEG or TIFF images in Camera Raw, select one or more JPEG or TIFF files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can specify whether JPEG or TIFF images with Camera Raw settings are automatically opened in Camera Raw in the JPEG and TIFF Handling section of the Camera Raw preferences.
- To import camera raw images in Photoshop, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With > Adobe Photoshop CS5. (You can also choose the File > Open command in Photoshop, and browse to select camera raw files.) When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Open Image to accept changes and open the adjusted image in Photoshop. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to open a copy of the adjusted image and not save the adjustments to the original image's metadata. Press Shift while clicking Open Image to open the image as a Smart Object in Photoshop. At any time, you can double-click the Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

Tip: Shift-double-click a thumbnail in Adobe Bridge to open a camera raw image in Photoshop without opening the Camera Raw dialog box. Hold down Shift while choosing File > Open to open multiple selected images.

- To import camera raw images in After Effects using Adobe Bridge, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With > Adobe After Effects CS5. (You can also choose a File > Import command in After Effects and browse to select camera raw files.) When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click OK to accept changes.
- To import TIFF and JPEG files into After Effects using Camera Raw, select the File > Import command in After Effects, and then select All Files from the Enable menu (Mac OS) or Files Of Type menu (Windows) in the After Effects Import File dialog box. Select the file to import, select Camera Raw from the Format menu, and click Open.
- To import Camera Raw images into After Effects as a sequence, choose File > Import in After Effects. Select the images, check the Camera Raw Sequence box, and click Open. Camera Raw settings applied to the first camera raw file upon import are applied to the remaining files in the sequence unless an XMP sidecar file is present for any subsequent file in the sequence. In that case, the settings in the XMP file or in the DNG file are applied to that specific frame in the sequence. All other frames use the settings that the first file in the sequence specifies.

 If you have trouble opening Camera Raw files, see [Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?](#)

[To the top](#)

Save a camera raw image in another format

You can save camera raw files from the Camera Raw dialog box in PSD, TIFF, JPEG, or DNG format.

When you use the Save Image command in the Camera Raw dialog box, files are placed in a queue to be processed and saved. This is useful if you are processing several files in the Camera Raw dialog box and saving them in the same format.

1. In the Camera Raw dialog box, click the Save Image button in the lower-left corner of the dialog box.

 Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) Save to suppress the Camera Raw Save Options dialog box when saving a file.

2. In the Save Options dialog box, specify the following options:

Destination Specifies where to save the file. If necessary, click the Select Folder button and navigate to the location.

File Naming Specifies the filename using a naming convention that includes elements such as date and camera serial number. Using informative filenames based on a naming convention helps you keep image files organized.

3. Choose a file format from the Format menu.

Digital Negative Saves a copy of the camera raw file in the DNG file format.

Compatibility

Specifies the versions of Camera Raw and Lightroom that can read the file.

If you choose Custom, specify whether you want compatibility with DNG 1.1 or DNG 1.3. By default, the conversion uses lossless compression, which means no information is lost while reducing file size. Choosing Linear (Demosaiced) stores the image data in an interpolated format. That means other software can read the file even if that software does not have a profile for the digital camera that captured the image.

JPEG Preview

Embeds a JPEG preview in the DNG file. If you decide to embed a JPEG preview, you can choose the preview size. If you embed JPEG previews, other applications can view the contents of the DNG file without parsing the camera raw data.

Embed Original Raw File


Stores all of the original camera raw image data in the DNG file.

JPEG Saves copies of the camera raw files in JPEG (Joint Photographic Experts Group) format. To specify the amount of compression, enter a value from 0 to 12 or choose from the menu. Entering a higher value, or choosing High or Maximum, applies less compression and increases file size and image quality. JPEG format is commonly used to display photographs and other continuous-tone images in web photo galleries, slide shows, presentations, and other online services.

TIFF Saves copies of the camera raw files as TIFF (Tagged-ImageFile Format) files. Specify whether to apply no compression, or LZW or ZIP file compression. TIFF is a flexible bitmap image format supported by virtually all paint, image-editing, and page-layout applications. TIFF provides greater compression and compatibility with other applications than does PSD format.

Photoshop Saves copies of the camera raw files in the PSD file format. You can specify whether to preserve cropped pixel data in the PSD file.

4. Click Save.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

在 Camera Raw 中進行局部調整

關於進行局部調整



使用 **Camera Raw** 中的調整筆刷工具套用局部調整

使用 **Camera Raw** 中的漸層濾鏡工具套用局部調整

儲存和套用局部調整預設集

關於進行局部調整

[回到頂端](#)

Camera Raw 「影像調整」索引標籤所提供的控制項會改變整張相片的色彩和色調。就像加亮和加深技巧一樣，若要調整相片的特定區域，您可以使用 **Camera Raw** 的「調整筆刷」工具  和「漸層濾鏡」工具 .

「調整筆刷」工具可讓您以類似相片「著色」的方式，選擇性地套用「曝光度」、「亮度」、「清晰度」及其他調整。

「漸層濾鏡」工具則可讓您對相片的某個區域套用漸變的相同類型調整。您可以依照個人喜好，放大或縮小受影響的區域。


您可在任何相片上套用這兩種局部調整。您可以同步化多個所選影像的局部調整設定。您也可以建立局部調整預設集來快速重新套用常用的效果。

使用 **Camera Raw** 進行局部調整時，若想得到「所需」的結果，需要做些實驗。建議的工作流程是先選擇一種工具並指定其選項，再對相片套用調整。接著，您可以回頭編輯該項調整，或是套用新的調整方式。

就像在 **Camera Raw** 中套用的所有其他調整一樣，局部調整亦為非破壞性。相片套用調整後仍能恢復原狀。局部調整會與影像一同儲存，視 **Camera Raw** 偏好設定中設定的選項而定，可能會儲存在 **XMP** 附屬檔案或「相機原始資料」資料庫中。

使用 **Camera Raw** 中的調整筆刷工具套用局部調整

[回到頂端](#)

1. 從工具列選取「調整筆刷」工具  (或按 K)。

Camera Raw 會在「色階分佈圖」下方開啟「調整筆刷」工具選項，並將遮色片模式設定為「新增」。

2. 在「調整筆刷」工具選項中，拖曳效果滑桿，以選取您要進行的調整類型。

注意：根據您要使用的是處理版本 **2012**、**2010** 或 **2003** 來決定可供使用的效果 (如上述)。若要將相片更新為 **PV2012**，請在影像預視的右下角按一下驚嘆號圖示。

色溫 (PV2012) 調整影像區域的色溫，使影像變暖或變冷。漸層濾鏡的色溫效果可改善固定照明情況下所拍攝的影像。

色調 (PV2012) 補償綠色或洋紅色的顏色投射。

曝光度 (全部) 設定影像的整體亮度。套用「曝光度」局部修正可達到類似於傳統加亮和加深的效果。

亮部 (PV2012) 復原影像中曝光過度亮部區域的細節。

陰影 (PV2012) 復原影像中曝光不足陰影區域的細節。

亮度 (PV2010 和 PV2003) 調整影像的亮度，越接近中間色調，效果越大。

對比 (全部) 調整影像的對比，越接近中間色調，效果越大。

飽和度 (全部) 變更色彩的鮮明度或純度。

清晰度 (全部) 透過提高自身對比的方式，增加影像的深度。

銳利度 (全部) 增強邊緣的清晰度以突顯相片細節。負值使細節模糊化。

減少雜訊 (PV2012) 減少明度雜訊，陰影區域開放時會變得更明顯。

減少波紋 (PV2012) 移除波紋不自然感或顏色鋸齒狀波紋。

修飾外緣 (PV2012) 可移除邊緣的外緣色彩。請參閱移除局部色彩外緣。

顏色 (全部) 對選取的區域套用一種色調。按一下效果名稱右側的顏色樣本方塊，選取色相。

 按一下加號 (+) 圖示或減號 (-) 圖示，以預設數量逐步加強或減弱效果。按多次即可選取效果較強的調整。按兩下滑桿可將效果重設為零。

3. 指定筆刷選項：

大小 指定筆尖直徑 (以像素為單位)。

羽化 控制筆觸硬度。

流量 控制套用調整的比率。

密度 控制筆畫的透明度。

自動遮色片 將筆觸效果侷限在色彩相似的區域。

顯示遮色片 顯示或隱藏影像預視中的遮色片覆蓋。

4. 將「調整筆刷」工具移動至影像上方。

十字箭頭表示要效果的套用點。實線圓圈表示筆刷大小。白色與黑色的虛線圓圈表示羽化量。


注意： 如果「羽化」設為 0，黑色與白色的圓圈則表示筆刷大小。如果羽化量很小，可能會看不見實線圓圈。

5. 請使用「調整筆刷」工具在您要調整的影像區域中著色。


放開滑鼠時，大頭針圖示  就會出現在效果的套用點上。在「調整筆刷」工具選項中，遮色片模式會變更為「增加」。

6. (選擇性) 執行下列任一項動作，提升調整精確度：

- 「調整筆刷」工具選項中的任何效果滑桿，以自訂影像效果。
- 按 V 鍵以隱藏或顯示大頭針圖示。
- 如果要顯示或隱藏遮色片覆蓋，請使用「顯示遮色片」選項，然後按下 Y，或是將指標置於大頭針圖示上。

 如果要自訂遮色片覆蓋的色彩，請按一下「顯示遮色片」選項旁的色票。接著，從「檢色器」選取新色彩。

- 如果要部分復原調整，請按一下「調整筆刷」工具選項中的「擦除」，然後在調整區域上擦拭。

 若要從目前的「調整筆刷」工具中建立具有各種特性的橡皮擦筆刷，請按一下「局部調整設定」選單按鈕，然後選擇「不同的橡皮擦大小」。接著，指定您所需的橡皮擦大小、羽化、流量及濃度。

- 選取大頭針並按 Delete 鍵，即可完全移除調整。
- 按 Ctrl+Z (Windows) 或 Command+Z (Mac OS) 還原上一項調整動作。
- 按一下工具選項底端的「全部清除」，移除所有「調整筆刷」工具調整並將遮色片模式設定為「新增」。

7. (選擇性) 按一下「新增」繼續套用其他「調整筆刷」工具調整，並使用步驟 6 的技巧，依照需要提升其精確度。

注意： 使用多種「調整筆刷」調整時，請確定您已在「增加」模式，以便切換各種筆刷效果。按一下大頭針圖示，即可選取該項調整並提升其精確度。

[回到頂端](#)

使用 Camera Raw 中的漸層濾鏡工具套用局部調整

1. 從工具列選取「漸層濾鏡」工具 (或按 G)。

Camera Raw 會在「色階分佈圖」下方開啟「漸層濾鏡」工具選項，並將遮色片模式設定為「新增」。

2. 在「漸層濾鏡」工具選項中，拖曳下列任何一種效果滑桿，以選取您要進行的調整類型：

注意： 根據您要使用的是處理版本 2012、2010 或 2003 來決定可供使用的效果 (如上述)。若要將相片更新為 PV2012，請在影像預視的右下角按一下驚嘆號圖示。

色溫 (PV2012) 調整影像區域的色溫，使影像變暖或變冷。漸層濾鏡的色溫效果可改善固定照明情況下所拍攝的影像。

色調 (PV2012) 補償綠色或洋紅色的顏色投射。

曝光度 (全部) 設定影像的整體亮度。套用「曝光度」漸層濾鏡可達到類似於傳統加亮和加深的效果。

亮部 (PV2012) 復原影像中曝光過度亮部區域的細節。

陰影 (PV2012) 復原影像中曝光不足陰影區域的細節。

亮度 (PV2010 和 PV2003) 調整影像的亮度，越接近中間色調，效果越大。

對比 (全部) 調整影像的對比，越接近中間色調，效果越大。

飽和度 (全部) 變更色彩的鮮明度或純度。

清晰度 (全部) 透過提高自身對比的方式，增加影像的深度。


銳利度 (全部) 增強邊緣的清晰度以突顯相片細節。負值使細節模糊化。

減少雜訊 (PV2012) 減少明度雜訊，陰影區域開放時會變得更明顯。

減少波紋 (PV2012) 移除波紋不自然感或顏色鋸齒狀波紋。

修飾外緣 (PV 2012) 可移除邊緣的色彩外緣。請參閱移除局部色彩外緣。

顏色 (全部) 對選取的區域套用一種色調。按一下效果名稱右側的顏色樣本方塊，選取色相。

 按一下加號 (+) 圖示或減號 (-) 圖示，以預設數量逐步加強或減弱效果。按兩下滑桿可將效果重設為零。

3. 在相片中拖曳以繪製要套用漸層濾鏡的相片區域。

濾鏡會從紅點和紅色虛線開始延伸，然後經過綠點和綠色虛線。

遮色片模式會在「漸層濾鏡」工具選項中切換為「編輯」。

4. (選擇性) 執行下列任一項動作，提升濾鏡精確度：

- 拖曳「漸層濾鏡」工具選項中的任何效果滑桿，以自訂濾鏡。

- 選取「顯示覆蓋」選項 (或按 V) 即可顯示或隱藏參考線覆蓋。

- 綠點或紅點，以任意放大、縮減及旋轉濾鏡效果。

- 黑白虛線以切換效果。

- 將滑鼠指標置於白線交錯或紅白交錯的虛線上，靠近綠點或紅點的地方，直到出現雙向箭頭為止。接著，在範圍邊緣以放大、縮減及旋轉濾鏡效果。

- 將滑鼠指標置於白線交錯或紅白交錯的虛線上，遠離綠點或紅點的地方，直到出現弧形雙向箭頭為止。接著，以旋轉該效果。

- 按 Delete 鍵移除濾鏡。

- 按 Ctrl+Z (Windows) 或 Command+Z (Mac OS) 還原上一項調整動作。




- 按一下工具選項底端的「全部清除」，移除所有「漸層濾鏡」工具效果並將遮色片模式設定為「新增」。

5. (選擇性) 按一下「新增」繼續套用其他「漸層濾鏡」工具效果，並使用步驟 4 的技巧，依照需要提升其精確度。


注意： 使用多種「漸層濾鏡」效果時，請按一下覆蓋選取該效果，然後進行更精確的調整。

儲存和套用局部調整預設集

[回到頂端](#)

您可以將局部調整儲存為預設集，以便將效果快速套用到其他影像。使用「調整筆刷」或「漸層濾鏡」工具選項中的「Camera Raw 設定」選單  可建立、選取及管理局部調整預設集。使用「調整筆刷」工具  或「漸層濾鏡」工具  則可套用局部調整預設集。

注意： 局部調整無法儲存在 Camera Raw 影像預設集中。

- 在「Camera Raw」對話框的「調整筆刷」或「漸層濾鏡」工具選項中，按一下「Camera Raw 設定」選單按鈕 。接著，選取下列任一項命令：

新增局部修正設定 將目前的局部調整效果設定儲存為預設集。鍵入名稱，然後按一下「確定」。儲存的設定會出現在「局部調整設定」選單中，並且可以套用到任何在 Camera Raw 中開啟的影像。

刪除「預設集名稱」 刪除選取的局部調整預設集。

重新命名「預設集名稱」 重新命名選取的局部調整預設集。鍵入名稱，然後按一下「確定」。

預設集名稱 選取預設集，並以「調整筆刷」工具或「漸層濾鏡」工具套用其設定。


使用局部調整預設集時，請記住：

- 一次只能選取一項局部調整預設集。
- 以「調整筆刷」工具套用局部調整預設集時，仍可自訂筆刷選項，包括大小、羽化、流量及濃度。預設集會將該效果設定套用為指定的筆刷大小。
- 套用局部調整預設集以後，可以依照需要提升其精確度。

「調整筆刷」工具和「漸層濾鏡」工具提供了相同的效果設定。因此，無論使用哪一種工具建立預設集，都可以使用該工具套用局部調整預設集。

教學影片

- [Camera Raw 7 新增功能](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權原則](#)

在 Camera Raw 中進行銳利化和減少雜訊


銳利化相片 減少雜訊

[回到頂端](#)

銳利化相片

「細部」索引標籤中的銳利化控制項能調整影像中的邊緣定義。在套用局部銳利化時，「調整筆刷」工具和「漸層濾鏡」工具會使用半徑、細部及遮色片值。

使用「Camera Raw」偏好設定中的「套用銳利化至」選項，可指定要將銳利化套用到所有影像，還是只套用到預視影像。

 如果要從 Camera Raw 開啟偏好設定，請按一下工具列中的「開啟偏好設定對話框」按鈕。

1. 將預視影像的大小放大到至少 100%。
2. 在「細部」索引標籤中，調整下列任何一個控制項：

總量 調整邊緣定義。增加「總量」值即可增加銳利化。數值為零 (0) 時會關閉銳利化效果。在一般情況下，請將「總量」設定為較低的值，以提高影像清晰度。這項調整是由「遮色片銳利化調整」變化而來，它會根據您指定的臨界值找出與周圍像素不同的像素，並且按照您指定的數量增加像素的對比。當開啟相機原始資料影像檔時，Camera Raw 增效模組會依據相機型號、ISO 及曝光補償，算出適用的臨界值。

半徑 調整銳利化效果所套用的細部大小。畫質精細的相片通常需要較低的設定值。細部放大的圖片可以使用較大的半徑。使用太大的半徑通常會產生不自然的外觀。

細部 調整要銳利化高頻率資訊的程度，以及銳利化程序凸顯邊緣的程度。較低的設定值主要會將邊緣銳利化以移除模糊效果。較高的值能讓影像中的紋理更為顯著。

遮色片 控制邊緣遮色片。設定值為零 (0) 時，影像中的所有內容都會套用等量的銳利化效果。設定值為 100 時，銳利化效果幾乎會限制在最粗的邊緣附近的區域。在此滑桿期間，按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS) 可以檢視即將銳利化的區域 (白色) 與遭遮蔽區域 (黑色) 的比較。

3. (選擇性) 若要將最新的銳利化運算規則套用到影像，請在影像預視的右下角按一下「更新至目前的程序 (2012)」按鈕 。

減少雜訊


[回到頂端](#)

「細部」索引標籤中的「減少雜訊」區段包含了一些控制項，可用來減少影像雜訊，也就是會降低影像品質、無關而明顯的不自然感。影像雜訊包括明度 (灰階) 雜訊與色度 (彩色) 雜訊組成。明度雜訊會讓影像看起來有顆粒狀，色度雜訊則會讓影像看起來有人為色彩。以高 ISO 感光度或較不精密的數位相機拍攝的相片可能有明顯的雜訊。

注意： 進行減少雜訊調整時，請先將預視影像比例放大為至少 100%，以檢視減少雜訊的預視狀況。



調整「顏色」和「色彩細節」滑桿會減少單色雜訊並同時保留色彩細節 (右下圖)。

注意： 如果「明度細節」、「明度對比」和「色彩細節」滑桿呈現灰色，請在影像預視的右下角按一下「更新至目前的程序 (2012)」按鈕 。

明度 減少明度雜訊。

明度細節 控制明度雜訊臨界值。適用於有雜訊的相片。雖然較高的值可保留較多細節，不過可能會產生較多雜訊的結果。雖然較低的值可產生較清晰的結果，不過也會移除一些細節。


明度對比 控制明度對比。適用於有雜訊的相片。雖然較高的值可保留對比，不過可能會產生很多雜訊的斑點或斑紋。雖然較低的值可產生較平滑的結果，不過也會降低對比。

色彩 減少色彩雜訊。

色彩細節 控制色彩雜訊臨界值。雖然較高的值可保護細微且詳細的色彩邊緣，不過可能會產生色斑。雖然較低的值會移除色斑，不過可能會產生色彩擴散。

如需有關在 **Camera Raw** 中減少雜訊的視訊教學課程，請參閱：

- [Photoshop® CS5 中改進的減少雜訊功能](#) 作者：Matt Kloskowski
- [使用 Adobe® Camera Raw 進行鏡頭校正和減少雜訊](#)，作者：Russell Brown
- [Photoshop CS5 - Camera Raw 6.0](#)，作者：Justin Seeley

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權原則](#)

Camera Raw 中的處理版本

「處理版本」是 Camera Raw 用來調整及呈現相片的技術。根據您使用的處理版本，在「基本」索引標籤以及進行局部調整時，有不同的選項和設定區域。

處理版本 2012 第一次在 Camera Raw 7 中編輯的影像會使用處理版本 2012。PV2012 為高對比影像提供新色調控制項和新色調對應運算規則。您可以在 PV2012 的「基本」面板中，調整亮部、陰影、白色、黑色、曝光度和對比。您也可以針對白平衡 (色溫和色調)、亮部、陰影、雜訊和波紋套用局部校正。

處理版本 2010 在 Camera Raw 6 中編輯的影像預設會使用 PV2010。與舊版 PV2003 相比，PV2010 提供了更優良的銳利化和減少雜訊功能。

處理版本 2003 Camera Raw 5.x 和更舊版本所用的原始處理引擎。

若要利用較新的處理程序，可以將先前編輯過的相片更新為目前的處理版本。


若要將相片更新為 Camera Raw 7 程序 (PV2012)，請執行下列任一動作：

- 在影像預視的右下角按一下「更新至目前的程序」按鈕 (驚嘆號圖示)。
- 在「相機校正」索引標籤中，選擇「處理 > 2012 (目前)」。

若要將舊版處理版本套用至相片，請前往「相機校正」索引標籤，然後選擇「處理 > 2010」或「處理 > 2003」。

教學影片

- [Camera Raw 7 新增功能](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權原則](#)

在 Camera Raw 中校正鏡頭扭曲

關於鏡頭校正

自動校正影像透視及鏡頭瑕疵

專家經驗談：

手動校正影像透視及鏡頭瑕疵

在 **Camera Raw 7.1** 中校正色差

關於鏡頭校正

[回到頂端](#)

相機鏡頭在特定的焦距、光圈值及對焦距離下，會表現出不同類型的缺陷。這些明顯的扭曲及色差可以透過「Camera Raw」對話框的「鏡頭校正」索引標籤來校正。

暈映會導致影像的邊緣 (尤其是角落) 較影像的中央陰暗。請使用「鏡頭校正」索引標籤的「鏡頭暈映」區段中的控制項，進行暈映補償。

桶狀扭曲會導致直線朝向外彎。

枕狀扭曲會導致直線朝向內彎。

色差形成的原因是鏡頭無法將不同色彩聚焦到同一點。在其中一種色差中，每一種光線色彩所產生的影像都有對焦，但每一個影像的大小又有些微不同。另一種不自然色度的類型會影響反射的亮部邊緣，例如當光線反射自水面或磨光的金屬時，所產生的不自然色度。這種情況通常會在每個反射的亮部周圍產生紫色外緣。



原始影像 (上圖)，以及修正色差之後的影像 (下圖)

自動校正影像透視及鏡頭瑕疵

[回到頂端](#)

在「Camera Raw」對話框的「鏡頭校正」索引標籤內，巢狀「描述檔」索引標籤中的選項可用來校正一般相機鏡頭的扭曲。描述檔是以用來識別拍攝該相片相機與鏡頭所用的 Exif 中繼資料為基礎，同時描述檔會根據此中繼資料進行補償。

專家經驗談：

[回到頂端](#)

Russell Brown 示範如何在 Camera Raw 6 中套用鏡頭校正和減少雜訊 (05:55)....[詳細說明](#)

http://av.adobe.com/russellbrown/ACRWhatsNew_...



，作者：**Russell Brown**

貢獻你的專長給
[Adobe Community Help](#)

1. 在「鏡頭校正」索引標籤裡的巢狀「描述檔」索引標籤，選取「啟動鏡頭描述檔校正」。
2. 如果 Camera Raw 無法自動找到合適的描述檔，請選取「廠牌」、「型號」和「描述檔」。

注意：有些相機只會有一種鏡頭，而有些鏡頭只會有一種描述檔。根據您要調整的是原始資料檔案或非原始資料檔案來決定可供使用的鏡頭。如需所支援的鏡頭清單，請參閱支援文件：[鏡頭描述檔支援 | Lightroom 3、Photoshop CS5、Camera Raw 6](#)。若要建立自訂描述檔，請使用 [Adobe 鏡頭描述檔建立器](#)。

3. 您可以依照自己的需求，使用「總量」滑桿自訂描述檔所套用的校正：

扭曲 預設值 **100** 會在描述檔內套用 **100%** 的扭曲校正。數值在 **100** 以上會將更大的校正量套用至扭曲中；數值在 **100** 以下則會將較小的校正量套用至扭曲中。

色差 預設值 **100** 會在描述檔內套用 **100%** 的色差校正。數值在 **100** 以上會將更大的校正量套用至色彩光差中；數值在 **100** 以下則會將較小的校正量套用至色彩光差中。

暈映 預設值 **100** 會在描述檔內套用 **100%** 的暈映校正。數值在 **100** 以上會將更大的校正量套用至暈映中；數值在 **100** 以下則會將較小的校正量套用至暈映中。

4. (選擇性) 若要將變更套用於預設描述檔，請選擇「設定 > 儲存新鏡頭描述檔預設值」。

手動校正影像透視及鏡頭瑕疵

[回到頂端](#)

變形及暈映校正可套用於原來的及裁切過的相片。鏡頭暈映調整曝光度，讓暗角部分更為明亮。

1. 按一下「**Camera Raw**」對話框內「**鏡頭校正**」索引標籤裡的巢狀「**手動**」索引標籤。
2. 在「**變形**」選項下，調整下列任一項目：

扭曲 拖曳至右方以校正桶狀扭曲，並將從中央向外彎的線條拉直。拖曳至左方以校正枕狀扭曲，並將向中央彎曲的線條拉直。

垂直 校正因相機向上或向下傾斜導致的透視現象。讓垂直線條呈現平行。

水平 校正因相機向左或向右移動導致的透視現象。讓水平線條呈現平行。

旋轉 校正相機的傾斜。

縮放 向上或向下調整影像縮放。可幫助移除因透視校正及扭曲而出現的空白區域。顯示超出裁切邊緣的影像區域。

3. 在「**色差**」選項下，調整下列任一項目：

修正紅色/青色外緣 用來調整紅色色版相對於綠色色版的尺寸。

修正藍色/黃色外緣 用來調整藍色色版相對於綠色色版的尺寸。

 **放大顯示** 至包含非常暗或黑色細節，背景則為非常亮或是為白色的區域。找出色彩光差。若要更清楚地看出色彩外緣，請在移動滑桿隱藏由其他顏色滑桿所校正的任何色彩外緣時，按住 **Alt** 鍵 (**Windows**) 或 **Option** 鍵 (**Mac OS**)。

修飾外緣 選擇「**所有邊緣**」修正所有邊緣的色彩外緣，包括色彩值中的任何明顯變更。若選擇「**所有邊緣**」導致出現灰色線條或其他不想要的效果，請選擇「**亮部邊緣**」來修正只在亮部邊緣出現的色彩光差，該部分最有可能會出現這樣的情形。選擇「**關閉**」關閉消除色彩光差功能。

4. 在「**鏡頭暈映**」選項下，調整下列任一項目：

總量 將「**總量**」滑桿向右移動 (正值) 調亮相片的角落；將「**總量**」滑桿向左移動 (負值) 調暗相片的角落。

中點 將「**中點**」滑桿向左拖曳 (較低的值)，把「**總量**」的調整內容套用到遠離角落的較大區域；將滑桿向右拖曳 (較高的值)，把調整內容限制在靠近角落的區域。

在 **Camera Raw 7.1** 中校正色差

[回到頂端](#)

Camera Raw 7.1 提供了一個核取方塊，可自動校正藍色-黃色及紅色-綠色外緣 (橫向色差)。滑桿控制項則能校正紫色/洋紅色和綠色色差 (軸向色差)。軸向色差通常發生於使用較大光圈值的影像。

移除紅色-綠色與藍色-黃色顏色調移

- 在「**鏡頭校正**」面板的「**顏色**」索引標籤中，選擇「**移除色差**」核取方塊。

移除整體紫色/洋紅色和綠色外緣

在「**鏡頭校正**」面板的「**顏色**」索引標籤中，調整紫色和綠色的「**總量**」滑桿。總量值越高，修飾外緣色彩的效果也越強。請留意不要套用會影響影像中紫色或綠色物件的調整動作。

您可以用「**紫色色相**」和「**綠色色相**」滑桿，來調整受影響的紫色或綠色色相範圍。請拖曳任一個端點控制點以展開或縮減受影響顏色的範圍。在端點控制點之間拖曳，以移動色相範圍。終點之間的最小距離為十個單位。綠色滑桿的預設間距較窄，用意是保護綠色/黃色影像色彩 (例如樹葉)。

注意： 您可以使用局部調整筆刷來保護紫色和綠色物件的邊緣。


在拖曳任何滑桿時按下 **Alt/Option** 鍵，有助於顯示所做的調整。當您拖曳以移除色彩時，外緣色彩會變為中性色。

移除局部色彩外緣

局部筆刷和漸層調整可移除所有色彩的外緣。局部修飾外緣功能僅於處理版本 **2012** 內提供。

- 選取筆刷或漸層工具，並在影像中拖曳。
- 調整「修飾外緣」滑桿。正值可移除彩色外緣。負值則能保護影像區域不受全面套用之修飾外緣動作的影響。若值為負 **100**，則能保護區域不受任何修飾外緣動作的影響。例如，全面套用強力的紫色修飾外緣效果時，可能會導致影像的紫色物件邊緣去除飽和度或發生改變。對這些區域採用「修飾外緣 -100」的繪圖設定，可以保護它們並維持其原有的色彩。

 若要得到最佳的結果，請在套用局部修飾外緣色彩調整之前先執行其他的「變形」鏡頭校正。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權原則](#)

修復和還原

[使用內容感知修補](#)

Lynda.com (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

無縫修復瑕疵。

[使用內容感知移動和延伸](#)

Lynda.com (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

以這些簡單工具重新構圖影像。

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

內容感知修補與移動

內容感知修補



內容感知移動

如需有關使用早於 Photoshop CS6 之版本中的「修補」工具的詳細資訊，請參閱修補區域。

內容感知修補

[回到頂端](#)

修補工具用來移除不想要的影像元素。「修補」工具中的「內容感知」選項會合成鄰近區域的內容，以便與周圍內容產生無縫混合。其結果類似於[內容感知填色](#)，但使用此工具可讓您選擇來源區域。

1. 在工具列中，按住「污點修復筆刷」並選取「修補」工具.
2. 在選項列中，執行下列動作：



內容感知修補選項

修補 選擇「內容感知」以選取內容感知選項。

適應 選擇修補反映現有影像圖樣的接近程度。

取樣全部圖層 啟用此選項，會使用所有圖層的資訊，在另一圖層建立動作的結果。在「圖層」面板中選取目標圖層。

3. 選取影像上要取代的區域。您可以使用「修補」工具來繪製選取範圍，或使用其他任何「選取範圍」工具。
4. 將選取範圍拖移至要產生填滿的來源區域上。

內容感知移動

[回到頂端](#)

使用「內容感知移動」工具可選取和移動圖片的一部分。影像會重新構圖，遺留下來的空洞則使用圖片中的相符元素加以填滿。您不需要頻繁的編輯圖層和執行複雜的選取動作。

「內容感知移動」工具有兩種使用模式：

- 使用「移動」模式可將物件置入不同位置 (背景保持相似時最為有效)。
- 使用「延伸」模式可以膨脹或收縮頭髮、樹木或建築之類的物件。若想讓延伸建築物件的效果最佳，請在平行平面使用相片拍攝，不要有任何角度。

1. 在工具列中，按住「污點修復筆刷」並選取「內容感知移動」工具.
2. 在選項列中，執行下列動作：



內容感知移動選項

模式 使用「移動」模式可將所選物件置於不同位置。使用「延伸」模式可以膨脹或收縮物件。

適應 選擇結果反映現有影像圖樣的接近程度。

取樣全部圖層 啟用此選項，會使用所有圖層的資訊，在選取的圖層建立動作的結果。在「圖層」面板中選取目標圖層。

3. 選取要移動或延伸的區域。您可以使用「移動」工具來繪製選取範圍，或使用其他任何「選取範圍」工具。

4. 將選取範圍拖移至您要放置物件的區域上。

更多詳情

- [內容感知移動視訊教學課程](#) (講師 [Lesla Snider](#))
- [以內容感知移動和修補工具來重新構圖圖片元素](#) (講師 [Dan Moughamian](#))

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

潤飾及修復影像

關於仿製來源面板

使用仿製印章工具進行潤飾

設定仿製與修復的樣本來源

使用修復筆刷工具進行潤飾

使用污點修復筆刷工具進行潤飾

修補區域

移除紅眼

關於仿製來源面板

[回到頂端](#)


「仿製來源」面板 (視窗 > 仿製來源) 中有「仿製印章」工具或「修復筆刷」工具的選項。您最多可以設定五個不同的樣本來源，每當您變更到不同的來源時，就可以快速選取需要的樣本而不用每次都重新取樣。檢視樣本來源的覆蓋，則可以輕鬆仿製特定位置的來源。您也可以縮放或旋轉樣本來源，以便更加符合仿製目的地的大小和方向。

(Photoshop Extended) 如果是使用時間軸的動畫，「仿製來源」面板中也會提供適當的選項，供您指定樣本來源視訊/動畫影格以及目標視訊/動畫影格之間的影格關係。另請參閱[仿製視訊與動畫影格中的內容 \(Photoshop Extended\)](#)

如需「仿製來源」面板的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0011_tw。

使用仿製印章工具進行潤飾

[回到頂端](#)

「仿製印章」工具  可以將影像中的某一部份，繪製到同一個影像中的其他部分之上，也可以繪製到顏色模式相同的任何開啟文件之中。您也可以將某個圖層的一部分，繪製到另一個圖層之上。因此，「依製印章」工具很適合用來複製物體或移除影像中的瑕疵。


(Photoshop Extended) 您也可以利用「仿製印章」工具在視訊或動畫影格中繪製內容，另請參閱[仿製視訊與動畫影格中的內容 \(Photoshop Extended\)](#)。

使用「仿製印章」工具時，您要先在想拷貝 (仿製) 像素群的區域上設定取樣點，然後再繪製到其他區域。如果想在重新進行繪圖時使用最近一次的取樣點繪製，請選取「對齊」選項，取消選取「對齊」選項的話，不管您停止然後再重新繪圖多少次，都會從最初的取樣點開始繪圖。

「仿製印章」工具可以搭配任何一種筆尖使用，因此能讓您精準地控制仿製區域的大小，也可以使用不透明度和流量設定，控制仿製區域的繪圖應用。



使用仿製印章工具改變影像

1. 選取「仿製印章」工具 .
2. 在選項列中選擇筆尖，並設定混合模式、不透明度和流量的筆刷選項。
3. 請視需要設定選項列中的下列選項，指定取樣像素的對齊方式，以及如何從文件的圖層中取樣資料：

對齊 持續取樣像素，即使放開滑鼠按鍵，也不會失去目前的取樣點。取消選取「對齊」，則可以在每次停止再恢復繪畫作業時，繼續使用最初的取樣點像素。




取樣 從您指定的圖層中取樣資料。若要從作用中圖層以及其下的可見圖層取樣，請選擇「目前及底下的圖層」；如果只要從作用中圖層取樣，請選擇「目前圖層」；若要從所有可見圖層取樣，請選擇「全部圖層」。若要從所有可見圖層取樣 (除調整圖層外)，請選擇「全部圖層」，並按一下「樣本」彈出式選單右側的「忽略調整圖層」圖示。

4. 將指標放在任何開啟的影像中，然後按 **Alt** 鍵 (Windows) 或按 **Option** 鍵 (Mac OS) 再按一下以便設定取樣點。

備註：確定您不是在調整圖層中操作。仿製印章工具不能用於調整圖層。

5. (選擇性) 在「仿製來源」面板中，按一下仿製來源按鈕  以設定另一個取樣點。

最多可以設定五個不同的取樣來源，同時在您關閉文件之前，這些取樣來源都會儲存在「仿製來源」面板中。

6. (選擇性) 在「仿製來源」面板中執行下列任一項作業：
 - 若要縮放或選轉您取樣的來源，請輸入「W」(寬度)、「H」(高度)或以度數輸入旋轉角度 .
 - 若要反轉來源的方向 (適用於如眼睛之類的鏡像功能)，請按一下「水平翻轉」 或「垂直翻轉」 按鈕。
 - 若要顯示仿製來源的覆蓋，請選取「顯示覆蓋」並指定覆蓋選項。

備註：選取「已剪裁」可將覆蓋區域剪裁至筆刷大小。

7. 在想要修正的影像區域上拖移。


設定仿製與修復的樣本來源

[回到頂端](#)




使用「仿製印章」或「修復筆刷」工具，可以對目前開啟的文件或任何 Photoshop 中的開啟文件，進行來源取樣。

(Photoshop Extended) 在仿製視訊或動畫時，您可以在目前繪圖的影格中設定取樣點，也可以將其他影格當做來源進行取樣，即使影格是位於另一個視訊圖層或是其他開啟的文件中也沒關係。

在「仿製來源」面板中，最多可以同時建立五個不同的取樣來源。同時在您關閉文件之前，這些取樣來源都會儲存在「仿製來源」面板中。

1. (Photoshop Extended only) 若要仿製視訊或動畫影格，請開啟「動畫」面板 (如果不是要仿製視訊或動畫影格，請至步驟 2)，接著選取時間軸動畫選項，並根據您想取樣的來源，將目前時間指示器移動到適當的影格。
2. 若要設定取樣點，請選取「仿製印章」工具，然後按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，再按一下任何開啟的文件視窗。
3. (選擇性) 若要設定另一個取樣點，請在「仿製來源」面板中，按一下其他的「仿製來源」按鈕 。
為「複製來源」按鈕設定不同的取樣點，便可以變更按鈕的取樣來源。

縮放或旋轉樣本來源


1. 選取「仿製印章」或「修復筆刷」工具，並設定一或多個樣本來源。
2. 在「仿製來源」面板中，選取一個仿製來源並執行下列任一項作業：
 - 若要縮放樣本來源，請以百分比輸入「W」(寬度) 或「H」(高度)，或按移這些設定，輸入時依預設會強制等比例。若要分別調整寬度與高度的大小，或復原強制等比例選項，請按一下「維持長寬等比例」按鈕 .
 - 若要旋轉樣本來源，請輸入角度值或按移「旋轉仿製來源」圖示 .
 - 若要將樣本來源重設回原先的大小與方向，請按一下「重設變形」按鈕 .

調整樣本來源覆蓋選項

調整樣本來源覆蓋選項，可以在使用「仿製印章」或「修復筆刷」工具繪圖時，更清楚地檢視覆蓋和其下的影像。

 在使用「仿製印章」工具繪圖時，若要暫時顯示覆蓋，請按住 **Alt+Shift** 鍵 (Windows) 或 **Option+Shift** 鍵 (Mac OS)，筆刷便會暫時變成「移動來源覆蓋」工具，您便可以將覆蓋拖移到其他位置。

- 在「仿製來源」面板中，選取「顯示覆蓋」並執行下列任一項作業：
 - 若要在套用繪圖筆畫時隱藏覆蓋，請選取「自動隱藏」。
 - 若要將覆蓋剪裁到筆刷大小，請啟動「剪裁」選項。
 - 若要設定覆蓋的不透明度，請在「不透明」文字方塊中輸入百分比值。
 - 若要設定覆蓋的外觀，請從「仿製來源」面板底部的彈出式選單中，選擇「正常」、「變暗」、「變亮」或「差異化」等混合模式。
 - 若要反轉覆蓋中的顏色，請選取「反轉」。

 將「不透明」設為 50%、選取「反轉」然後取消選取「已剪裁」，有助於您對齊來源覆蓋與下方影像中的相同區域。當相符的影像區域互相對齊時，便會顯示為純灰色。

指定仿製來源的偏移量

使用「仿製印章」或「修復筆刷」工具時，您可以在目標影像中的任何地方以取樣的來源繪圖，覆蓋選項可幫助您顯現要繪圖的部分。但是，您若在與取樣點相對的特定位置繪圖，可以指定 **x** 和 **y** 像素偏移量。

- 在「仿製來源」面板中，選取要使用的來源，並在「偏移量」選項中輸入 **x** 和 **y** 像素值。

使用修復筆刷工具進行潤飾

[回到頂端](#)

「修復筆刷」工具可以讓您校正瑕疵，使其不出現在周圍的影像中。和仿製工具一樣，使用「修復筆刷」工具時也是使用從影像或圖樣中取樣的像素繪畫。但是，「修復筆刷」工具還會使取樣像素的紋理、光源、透明度和陰影符合正在修復的像素。如此一來，修復的像素就可以完美地與影像的其他部分混合。

(Photoshop Extended)「修復筆刷」工具可以套用至視訊或動畫影格。



取樣的像素和修復的影像

1. 選取「修復筆刷」工具 .
2. 在選項列中按一下筆刷樣本，並在彈出式面板中設定筆刷選項：

備註：如果使用的是壓力感應數位板，請從「尺寸」選單中選擇選項，改變修復筆刷在筆畫過程中的尺寸。選擇「筆的壓力」，依據筆的壓力做改變。選擇「筆尖輪」，依據筆的指動輪位置做改變。如果不想要改變大小，請選擇「關」。

模式 指定混合模式。使用柔邊筆刷時，選擇「取代」，以保留筆觸邊緣的雜訊、粒狀影像和紋理。

來源 指定要用什麼來源去修復像素。「取樣」會使用目前影像中的像素；「圖樣」會使用圖樣中的像素。如果選擇「圖樣」，請從「圖樣」彈出式面板中選取圖樣。

對齊 持續取樣像素，即使放開滑鼠按鍵，也不會失去目前的取樣點。取消選取「對齊」，則可以在每次停止再恢復繪畫作業時，繼續使用最初的取樣點像素。


取樣 從您指定的圖層中取樣資料。若要從作用中圖層以及其下的可見圖層取樣，請選擇「目前及底下的圖層」；如果只要從作用中圖層取樣，請選擇「目前圖層」；若要從所有可見圖層取樣，請選擇「全部圖層」。若要從所有可見圖層取樣(除調整圖層外)，請選擇「全部圖層」，並按一下「樣本」彈出式選單右側的「忽略調整圖層」圖示。

3. 將指標放在任何影像區域之上，然後按 **Alt** 鍵 (Windows) 或按 **Option** 鍵 (Mac OS) 再按一下以便設定取樣點。

備註：若要從一個影像取樣再套用到另一個影像，除非其中一個影像在「灰階」模式，否則這兩個影像都必須是同一個色彩模式。


4. (選擇性) 在「仿製來源」面板中，按一下仿製來源按鈕  以設定另一個取樣點。

最多可以設定 5 個不同的取樣來源，同時在您關閉文件之前，這些取樣來源都會儲存在「仿製來源」面板中。

5. (選擇性) 在「仿製來源」面板中，按一下仿製來源按鈕，選取所需的樣本來源。
6. (選擇性) 在「仿製來源」面板中執行下列任一項作業：
 - 若要縮放或選轉您取樣的來源，請輸入「W」(寬度)、「H」(高度)或以度數輸入旋轉角度 .
 - 若要顯示仿製來源的覆蓋，請選取「顯示覆蓋」並指定覆蓋選項。

7. 在影像中拖移。

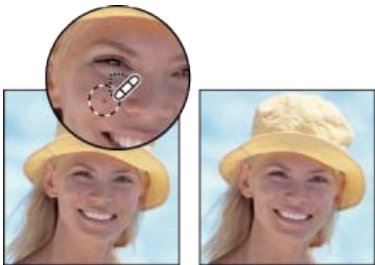
每一次放開滑鼠按鍵時，取樣的像素就會與現有的像素融合。

 若要修復區域的邊緣對比很強烈，請在使用「修復筆刷」工具之前，先建立選取範圍。選取範圍應該大於要修復的區域，而且要精確地吻合對比像素的邊界。使用「修復筆刷」工具繪畫時，選取範圍將可防止色彩發生從外向內滲入的現象。


使用污點修復筆刷工具進行潤飾


[回到頂端](#)

「污點修復筆刷」工具可快速移除相片中的污漬和其他瑕疵。「污點修復筆刷」的運作方式很類似於「修復筆刷」：它可以從影像或圖樣中取樣像素，並將取樣像素的紋理、光源、透明度和陰影對應至所要修復的像素。不過和「修復筆刷」不一樣的是，「污點修復筆刷」不會要求您指定取樣點，它會自動從潤飾區域周圍取樣。



使用污點修復筆刷移除污漬

 若要潤飾很大的區域或想要擁有更多的來源取樣控制，可以使用「修復筆刷」代替「污點修復筆刷」。

1. 選取工具箱中的「污點修復筆刷」工具。如有必要，請按一下「修復筆刷」工具、「修補」工具或「紅眼」工具，顯示已隱藏的工具，並建立選取範圍。
2. 在選項列中選擇筆刷大小。最好選擇比修正區域稍微大一點的筆刷，這樣只要按一下就可以覆蓋整個區域。
3. (選擇性) 從選項列的「模式」彈出式選單中選擇混合模式。使用柔邊筆刷時，選擇「取代」，以保留筆觸邊緣的雜訊、粒狀影像和紋理。
4. 在選項列中選擇「類型」選項：

近似符合 使用選取範圍周邊的像素，來尋找可當做修補的區域。

建立紋理 使用選取範圍內的像素，建立紋理。如果建立的紋理並不適用，請試著再拖移區域一次。

內容感知 比較鄰近的影像內容以便完全填滿選取範圍，維持栩栩如生的重要細節，例如陰影和物件邊緣。


 若要為「內容感知」選項建立更大或更精確的選取範圍，請使用「編輯 > 填滿」指令。(請參閱內容感知、圖樣或步驟記錄填色。)

5. 選取選項列中的「取樣全部圖層」，從所有可見的圖層中取樣資料。取消選取「取樣全部圖層」，則只會從作用中圖層裡取樣。
6. 按一下您想修正的區域，或按一下並拖移以平滑化較大區域中的瑕疵。

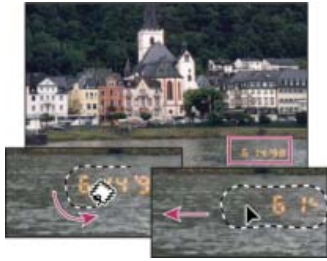
修補區域

[回到頂端](#)

「修補」工具讓您能夠用另一個區域或圖樣中的像素，修復選取的區域。和「修復筆刷」工具一樣，「修補」工具也會使取樣像素的紋理、光源和陰影符合來源像素。您還可以使用「修補」工具來仿製影像的隔離區域。「修補」工具可用於每色版 8 位元或每色版 16 位元的影像。

 使用影像中的像素進行修復時，請選取較小的區域，以便產生最佳結果。

如需使用內容感知修補工具選項的詳細資訊，請參閱內容感知修補和移動。





使用修補工具來取代像素



修補的影像

使用取樣的像素來修復區域

1. 選取「修補」工具.
 2. 執行下列任一項作業：
 - 在影像中拖移，選取要修復的區域，並在選項列中選取「來源」。
 - 在影像中拖移，選取要取樣的區域，並在選項列中選取「目的地」。
- 備註：您也可以在選取「修補」工具之前，先建立選取範圍。
3. 若要調整選取範圍，請執行下列任一項作業：
 - 在影像中按 **Shift** 鍵並拖移，加入現有的選取範圍中。
 - 在影像中按住 **Alt** 鍵並拖移 (Windows) 或按住 **Option** 鍵並拖移 (Mac OS)，從現有的選取範圍中減去。
 - 在影像中按住 **Alt+Shift** 鍵並拖移 (Windows) 或按住 **Option+Shift** 鍵並拖移 (Mac OS)，選取與現有選取範圍相交的區域。
 4. 若要在取樣區以透明背景摘取紋理，請選取「透明」。若要以取樣區域完全取代目標區域，請取消選取此選項。

 「透明」選項適用於紋理明顯區隔的純色或漸層背景 (例如藍天中的飛鳥)。

5. 將指標放在選取範圍內，並執行下列任一項作業：

- 如果在選項列中選取「來源」，請將選取範圍邊界拖移到要取樣的區域中。當放開滑鼠按鍵時，就會以取樣的像素修補原來選取的區域。
- 如果在選項列中選取「目的地」，請將選取範圍邊界拖移到要修補的區域中。放開滑鼠按鍵時，就會以取樣的像素修補新選取的區域。

使用圖樣來修復區域

1. 選取「修補」工具 。

2. 在影像中拖移，選取要修復的區域。

備註：您也可以在選取「修補」工具之前，先建立選取範圍。



3. 如有需要，請進行上方步驟 3-4，調整選取範圍並套用透明背景的圖樣紋理。

4. 從選項列中的「圖樣」面板中選取圖樣，然後按一下「使用圖樣」。

[回到頂端](#)

移除紅眼


紅眼工具可移除閃光燈相片中，人物和動物的紅眼。

1. 在 RGB 色彩模式中，選取「紅眼」工具 。（「紅眼」工具位於「污點修復筆刷」工具  的同一個群組內。）按住工具可顯示群組中的其他工具。）

2. 按一下紅眼的位置。如果您對修正的結果不滿意，請還原校正效果，在選項列中設定下列一或多個選項，然後再按一次紅眼的位置：

瞳孔大小 增加或縮小「紅眼」工具所影響的區域。

變暗量 設定校正的暗度。

 相機閃光燈在主體視網膜上的反射會造成紅眼。在陰暗的場所拍照時比較容易產生紅眼，因為拍攝主體的虹膜會完全打開。若要避免形成紅眼，請使用相機的消除紅眼功能。另外一種更好的方法則是，使用裝設位置離相機鏡頭比較遠的不同閃光燈裝置。

如需詳細資訊

- [混合模式](#)
- [模糊濾鏡](#)
- [銳利化濾鏡](#)
- [選取預設筆刷](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

校正影像扭曲與雜訊

關於鏡頭扭曲
校正鏡頭扭曲及調整透視
減少影像雜訊和 **JPEG** 不自然感

關於鏡頭扭曲

[回到頂端](#)

桶狀扭曲是一種會讓直線朝影像邊緣外彎的鏡頭缺陷，枕狀扭曲則是相反的效果，會讓直線向內彎。



桶狀扭曲 (左圖) 和枕狀扭曲 (右圖) 的範例

暈映是由於鏡頭周圍的光線衰減，使得影像角落變暗的一種缺陷。色差是在物體邊緣出現色彩光差，形成的原因則是鏡頭對焦在不同平面的不同光線色彩上。

有些鏡頭在特定的焦距、光圈值和對焦距離會出現其他缺陷。使用鏡頭校正濾鏡，您可以指定要用來調整影像的設定組合。

校正鏡頭扭曲及調整透視

[回到頂端](#)

「鏡頭校正」濾鏡可修正常見的鏡頭缺陷，例如桶狀和枕狀扭曲、暈映以及色差。此濾鏡只適用於 **RGB** 或灰階模式中的每色版 **8** 位元和 **16** 位元影像。

您也可以使用這個濾鏡旋轉影像，或是修正由垂直傾斜或水平傾斜所造成的影像透視。比起使用「變形」指令，這個濾鏡的影像格點讓這些調整變得更簡單，也更正確。


自動校正影像透視和鏡頭缺陷

如果使用鏡頭描述檔，預設的「自動校正」就會迅速確實地修正扭曲。為了能正確的進行自動校正，**Photoshop** 要求系統中需具有 **Exif** 中繼資料以便識別用於拍攝影像的相機和鏡頭，以及相符的鏡頭描述檔。


1. 選擇「濾鏡 > 鏡頭校正」。
2. 設定下列選項：

校正 選取您要修正的問題。如果校正功能將影像擴張或縮減至超出原始尺寸，請選取「自動縮放影像」。

「邊緣」選單指定如何處理枕狀扭曲、旋轉或透視等校正所產生的空白區域。您可以將空白區域設成透明或填滿顏色，也可以延伸影像的邊緣像素。

搜尋準則 篩選鏡頭描述檔清單。依預設，會先顯示根據影像感應器尺寸的描述檔。若要先列出 **RAW** 描述檔，請按一下彈出式選單 、選取「偏好 **Raw** 描述檔」。

鏡頭描述檔 選取相符的描述檔。依預設，**Photoshop** 僅會顯示符合拍攝影像之相機和鏡頭的描述檔。(相機機型不需要完全符合。) **Photoshop** 也會針對焦距、光圈值和對焦距離，為所選鏡頭自動選取相符的次描述檔。若要變更自動選取項目，請在目前鏡頭描述檔上按一下滑鼠右鍵，然後選取其他次描述檔。


如果找不到相符的鏡頭描述檔，請按一下「線上搜尋」，取得 **Photoshop** 社群建立的其他描述檔。若要儲存線上描述檔以供未來使用，請按一下彈出式選單 ，並選擇「將線上描述檔儲存於本機」。

 若要建立您自己的描述檔，請由 **Adobe** 網站下載免費的 **Adobe** 鏡頭描述檔建立者。


手動校正影像透視和鏡頭缺陷

您可以單獨套用手動校正，也可以使用手動校正來調整自動鏡頭校正。

1. 選擇「濾鏡 > 鏡頭校正」。
2. 按一下對話框右上角的「自訂」標籤。
3. (選擇性) 從「設定」選單中選擇預設的設定清單。「鏡頭預設值」會使用您先前已經儲存，拍攝影像時所用的相機、鏡頭、焦距、光圈值和對焦距離設定。「上一個轉換」則會使用您上次校正鏡頭時使用的設定。您儲存的任何一組自訂設定都會列在選單底部。(請參閱[儲存設定並設定相機和鏡頭的預設值](#)。)
4. 設定下列任一選項，校正您的影像。

移除扭曲 校正鏡頭的桶狀扭曲或枕狀扭曲。移動滑桿，將向外彎或朝影像中心向內彎的水平線或垂直線拉直。您也可以使用「移除扭曲」工具來進行這項校正。朝影像中心拖移可校正桶狀扭曲，而朝影像邊緣拖移則可校正枕狀扭曲。若要補償任何產生的空白影像邊緣，請調整「自動校正」標籤上的「邊緣」選項。

修正外緣設定 補償因調整色版的相對大小而產生的外緣。

 進行校正時，您可以將影像預視放大，仔細檢視色差。


暈映量 設定影像邊緣變亮或變暗的量。校正由於鏡頭缺陷或不當的鏡頭陰影導致影像角落變暗的問題。

 您也可以套用暈映做為創意效果。

暈映中點 指定受「總量」滑桿影響的區域寬度。指定的數字愈低，影像受影響的部分就愈大；指定較高的數字，則可將影響範圍限制在影像的邊緣。

垂直透視 校正相機向下或向上傾斜所造成的影像透視，使影像中的垂直線互相平行。

水平透視 校正相機透視，使水平線互相平行。


角度 旋轉影像，以校正相機傾斜，或在更正透視後進行調整。您也可以使用「拉直」工具來進行這項校正。請在影像中沿著想要變成垂直或水平的線條拖移。

備註：若要避免在調整透視或角度設定時發生不想要的縮放，請取消選取「自動校正」標籤上的「自動縮放影像」。

縮放 上下調整影像的縮放比例，但不變更影像的像素尺寸。主要用來移除枕狀扭曲、旋轉或透視等校正所產生的影像空白區域。放大縮放比例可以產生裁切影像，並以內插補點的方式，將影像補足到原始的像素尺寸。

調整鏡頭校正預視和格點


調整預視放大比例和格線，可以協助判斷正確的修正量。

- 若要變更影像預視放大比例，請使用「縮放顯示」工具，或預視影像左下角的縮放顯示控制項。
- 若要在預視視窗中移動影像，請選取「手形」工具，然後在影像預視中拖移影像。
- 若要使用格點，請選取對話框底部的「顯示格點」。使用「大小」控制項可調整格點間距，使用「顏色」控制項則可變更格點的顏色。您還可以使用「移動格點」工具移動格點，使它與您的影像對齊。

儲存設定並設定相機和鏡頭的預設值

您可以儲存「鏡頭校正」對話框中的設定，以供使用相同相機、鏡頭和焦距拍攝的影像重複使用。Photoshop 會儲存扭曲、色差和暈映的「自動校正」設定和「自訂」設定；但不會儲存透視校正設定，因為這些設定通常隨影像而改變。

您可以透過兩種方式儲存及重複使用設定：

- **手動儲存及載入設定。**在對話框中設定選項，然後從「設定」選單中選擇「儲存設定」。若要使用已經儲存的設定，請從「設定」選單中選擇。(如果您將設定儲存在預設檔案夾以外的位置，則這些設定不會出現在選單中，請使用「載入設定」指令加以存取。)
- **設定鏡頭預設值。**如果影像具有相機、鏡頭、焦距和光圈值的 EXIF 中繼資料，您就可以將目前的設定儲存成鏡頭預設值。若要儲存設定，請按一下「設定鏡頭預設值」按鈕。校正符合該相機、鏡頭、焦距和光圈值的影像時，「鏡頭預設值」選項就會在「設定」選單中變成可用狀態。如果影像沒有 EXIF 中繼資料，就無法使用這個選項。

減少影像雜訊和 JPEG 不自然感

[回到頂端](#)

影像雜訊會顯示成不屬於影像細節一部分的隨機額外像素。產生雜訊的原因可能是拍照時數位相機設定的 ISO 過高、曝光不足，或是在陰暗的地方以較慢的快門速度拍照。低階消費型相機產生的影像雜訊通常比高階相機多。掃描影像也可能會有掃描感應器所產生的影像雜訊；較常見的情況是掃描影像中出現底片的顆粒狀圖樣。

影像雜訊有兩種形式：明度 (灰階) 雜訊與色彩雜訊。明度雜訊會讓影像看起來有顆粒狀，色彩雜訊通常會讓影像有不自然的色彩。

明度雜訊在影像的某個色版中可能較為明顯，通常是藍色色版。您可以在「進階」模式中分別調整每一個色版的雜訊。開啟濾鏡之前，請分別檢查影像中的每一個色版，確定雜訊是否集中在其中一個色版。校正單一色版比對所有色版進行整體校正更能保留影像細節。

1. 選擇「濾鏡 > 雜訊 > 減少雜訊」。
2. 將預視影像放大顯示，以獲得較佳的檢視。
3. 設定選項：

強度 控制套用到所有影像色版的明度雜訊減少的量。

保留細節 保留邊緣和影像細節，例如頭髮或紋理物件。值為 **100** 時可以保留最多的影像細節，但是明度雜訊減少的量也最少。請平衡「強度」和「保留細節」控制項，以微調雜訊減少的效果。

減少色彩雜訊 移除隨機的顏色像素。值愈高，色彩雜訊減少的量愈多。


銳利化細節 提高影像銳利度。移除雜訊會使影像銳利度降低。請於稍後使用對話框中的銳利化控制項，或是使用其他 **Photoshop** 銳利化濾鏡，復原影像的銳利度。

移除 JPEG 不自然感 移除由於使用較低的 **JPEG** 品質設定導致影像區塊化的不自然感以及光暈。

4. 如果明度雜訊大多集中在一兩個色彩色版中，請按一下「進階」按鈕，然後從「色版」選單中選擇色版。接著使用「平衡」和「保留細節」控制項，減少該色版中的雜訊。

更多說明主題

- [在 Camera Raw 中校正鏡頭扭曲和雜訊](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

重新塑形和變形

[新裁切工具](#)

Lynda.com (2012 年 10 月 7 日)

視訊教學課程

互動式預視可協助您準確修剪影像大小。

[廣角鏡頭校正](#)

Kelby (2012 年 10 月 7 日)

視訊教學課程

迅速補償鏡頭怪異 (**Lens Quirks**)，從詳細資料庫繪製。

[校正透視](#)

video2brain (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

快速修正相片角度。

[拉直彎曲影像](#)

video2brain (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

定義水平線。

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

變形物件

專家經驗談: 任意變形指令

套用變形

選取要變形的項目

設定或移動變形的參考點

縮放、旋轉、傾斜、扭曲、套用透視或彎曲

精確地翻轉或旋轉

重複變形

在變形時複製項目

任意變形

彎曲項目

操控彎曲

套用變形

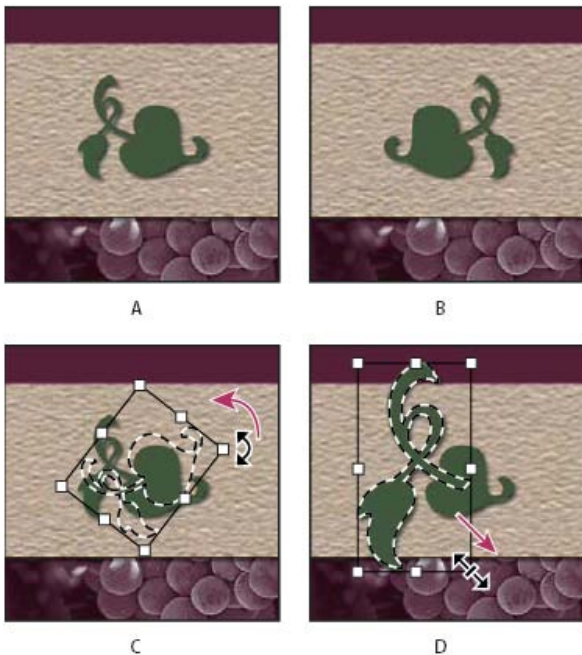
[回到頂端](#)

變形會縮放、旋轉、傾斜、延伸或彎曲影像。您可以將變形套用至選取範圍、整個圖層、多個圖層或圖層遮色片，也可以將變形套用至路徑、向量形狀、向量圖遮色片、選取範圍邊界或 Alpha 色版。當您處理像素時，變形會影響影像品質。若要將非破壞性變形套用至點陣影像，請使用「智慧型物件」(請參閱關於智慧型物件。) 變形向向量形狀或路徑永遠是非破壞性變形，因為您只是更改產生物件的數學運算。

若要建立變形，請先選取要變形的項目，然後選擇變形指令。如果有需要，請在操作變形之前先調整參考點。您可以在套用累積變形前，先連續執行數項操作。例如，您可以選擇「縮放」拖移控點進行縮放，然後選擇「扭曲」拖移控點進行扭曲，然後按 **Enter** 鍵或 **Return** 鍵，同時套用這兩種變形。

Photoshop 會使用在「偏好設定」對話框的「一般」區域中所選取的內插補點方法，來計算變形期間所增加或刪除的像素色彩值。此內插補點設定會直接影響變形的速度和品質。預設的「環迴增值法」內插補點速度最慢但產生的結果最好。

備註: 您也可以使用「液化」濾鏡來彎曲及扭曲點陣影像。



變形影像

A. 原始影像 B. 翻轉的圖層 C. 旋轉的選取範圍邊界 D. 縮放的物件部份

變形次選單指令

縮放 會以參考點(執行變形時所環繞的一個固定中心點)為準，放大或縮小該項目。您可以水平縮放、垂直縮放，或水平及垂直同時縮放。

旋轉 會繞著參考點旋轉項目。依預設，這個點位於物件的中心；不過，也可以將它移到別的位置。

傾斜 會垂直或水平傾斜項目。

扭曲 會朝四面八方延伸項目。

透視 會將單點透視套用至項目。

彎曲 會操控項目的形狀。

旋轉 **180** 度、順時針旋轉 **90** 度、逆時針旋轉 **90** 度 會以指定的度數順時針或逆時針旋轉項目。

翻轉 會垂直或水平翻轉項目。



選取要變形的項目

[回到頂端](#)

• 執行下列任一項作業：

- 若要變形整個圖層，請讓該圖層呈作用中狀態，並確定未選取任何物件。

備註：您無法變形背景圖層；若要將背景圖層變形，請先將它轉換成一般圖層。

- 若要變形圖層的一部分，請在「圖層」面板中選取圖層，然後在該圖層上選取部分影像。
- 若要變形多個圖層，請在「圖層」面板中執行下列任一項作業：將圖層連結起來；或按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並分別按一下想要的圖層，以選取多個圖層。您也可以在此「圖層」面板中按住 **Shift** 鍵並按一下圖層，以選取多個連續的圖層。(請參閱[選取、群組與連結圖層](#)。)
- 若要變形圖層遮色片或向量圖遮色片，請解除遮色片連結，並從「圖層」面板中選取遮色片縮圖。
- 若要将路徑或向量形狀變形，請使用「路徑選取」工具  以選取整個路徑，或者使用「直接選取」工具  選取部分路徑。如果選取了路徑上一個或多個點，則只有連接至這些點的路徑線段才會變形。(請參閱[選取路徑](#)。)
- 若要将選取範圍邊界變形，請建立或載入選取範圍，然後選擇「選取 > 變形選取範圍」。
- 若要變形 Alpha 色版，請在「色版」面板中選取色版。



設定或移動變形的參考點

[回到頂端](#)

所有變形都是繞著一個固定點執行，這個點稱為參考點。依預設，這個點位於要變形項目的中心。但是，您可以使用選項列中的參考點定位器，變更參考點或將中心點移至不同的位置。

1. 選擇變形指令。影像中會出現邊界方框。

2. 執行下列任一項作業：

- 在選項列中，按一下參考點定位器  上的方形。每一個方形代表邊界方框上的一個點。例如，若要移動邊界方框左上角的參考點，請按一下參考點定位器左上角的方形。
- 在影像中出現的變形邊界方框中，拖移參考點 。參考點可位於要變形項目的外面。

縮放、旋轉、傾斜、扭曲、套用透視或彎曲

[回到頂端](#)


1. 選取要變形的對象。

2. 選擇「編輯 > 變形 > 縮放」、「旋轉」、「傾斜」、「扭曲」、「透視」或「彎曲」。

備註：如果是要變形某個形狀或整個路徑，「變形」選單會變成「變形路徑」選單。如果是要變形多個路徑線段 (而非整個路徑)，「變形」選單會變成「變形控制點」選單。




3. (選擇性) 在選項列中，按一下參考點定位器 上的方形。

4. 執行下列一或多項作業：

- 如果選擇「縮放」，請拖移邊界方框上的控點。在拖移角落控點時按 **Shift** 鍵，可依比例縮放。指標放在控點上時，會變成雙箭頭。
- 如果選擇「旋轉」，請將指標移到外框邊界的外面 (指標會變成彎曲的雙箭頭)，然後再拖移。按 **Shift** 鍵可以強制以 **15** 度的增量旋轉。
- 如果選擇「傾斜」，請拖移側邊控點傾斜邊界方框。
- 如果選擇「扭曲」，請拖移角落控點，延伸邊界方框。
- 如果選擇「透視」，請拖移角落控點，將透視套用至邊界方框。
- 如果選擇「彎曲」，請選項列的「彎曲樣式」彈出式選單中選擇一種彎曲，然後拖移網紋內的控制點、線條或區域，更改邊界方框和網紋的形狀。
- 對於所有類型的變形，請在選項列中輸入數值。例如，若要旋轉一個項目，請在旋轉  文字方塊中指定角度。

5. (選擇性) 如果需要，請從「編輯 > 變形」次選單中選取指令，切換為不同類型的變形。

備註：在變形點陣圖影像時 (相對於形狀或路徑)，每確認一次變形，影像就會變得較不銳利；因此，最好在套用累積變形前執行多個指令，分別套用每一種變形。

- (選擇性) 若要彎曲影像，請按一下選項列中的「在任意變形和彎曲模式之間切換」按鈕 。
- 完成上述步驟之後，請執行下列任一項作業：
 - 按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)，然後按一下選項列中的「確認」按鈕 ，或是按兩下變形選取畫面的內部。
 - 若要取消變形，請按 **Esc** 鍵，或按一下選項列中的「取消」按鈕 。

精確地翻轉或旋轉

[回到頂端](#)

- 選取要變形的對象。
- 選擇「影像 > 變形」，然後從次選單中選擇下列任一項指令：
 - 「旋轉」，可在選項列中指定旋轉角度
 - 「旋轉 180 度」，會旋轉半圈
 - 「順時針旋轉 90 度」，會依順時針方向旋轉四分之一圈
 - 「逆時針旋轉 90 度」，會依逆時針方向旋轉四分之一圈
 - 「水平翻轉」，會沿著垂直軸水平翻轉
 - 「垂直翻轉」，會沿著水平軸垂直翻轉

備註：如果是要變形某個形狀或整個路徑，「變形」指令會變成「變形路徑」指令。如果是要變形多個路徑線段 (而非整個路徑)，「變形」指令就會變成「變形控制點」指令。

重複變形

[回到頂端](#)

- 請選擇「編輯 > 變形 > 再一次」、「編輯 > 變形路徑 > 再一次」或「編輯 > 變形控制點 > 再一次」。

在變形時複製項目

[回到頂端](#)





- 在選取「變形」指令時按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)。

任意變形




[回到頂端](#)


「任意變形」指令可以讓您連續套用變形 (旋轉、縮放、傾斜、扭曲和透視)。您也可以套用彎曲變形。您不需要選擇不同的指令，只要按住鍵盤上的按鍵，就可以在不同的變形類型之間切換。

備註：如果是要變形某個形狀或整個路徑，「變形」指令會變成「變形路徑」指令。如果是要變形多個路徑線段 (而非整個路徑)，「變形」指令就會變成「變形控制點」指令。



- 選取要變形的對象。
- 執行下列任一項作業：
 - 選擇「編輯 > 任意變形」。
 - 若要變形選取範圍、像素圖層或選取範圍邊界，請選擇「移動」工具 。然後在選項列中選取「顯示變形控制項」。
 - 如果是要變形向量形狀或路徑，請選取「路徑選取」工具 。然後在選項列中選取「顯示變形控制項」。
- 執行下列一或多項作業：
 - 若要用拖移方式縮放，請拖移控點。在拖移角落控點時按 **Shift** 鍵，可依比例縮放。
 - 若要以數值來進行縮放，請在選項列的「W」(寬度) 和「H」(高度) 文字方塊中輸入百分比。按一下「維持長寬等比例」圖示 ，維持影像外觀的長寬比。
 - 若要用拖移的方式旋轉，請將指標移到外框邊界的外面 (指標會變成彎曲的雙箭號)，然後再拖移。按 **Shift** 鍵可以強制以 15 度的增量旋轉。
 - 若要以數字方式旋轉，請在選項列的旋轉文字方塊  中輸入度數。
 - 若要以邊界方框的中心點進行扭曲，請按 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並拖移控點。
 - 若要任意扭曲，請按 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，並拖移控點。
 - 若要傾斜，請按 **Ctrl+Shift** 鍵 (Windows) 或 **Command+Shift** 鍵 (Mac OS)，並拖移側邊控點。當指標放在側邊控點上時，會變一個有小雙

箭號的白色箭號。

- 若要以數字方式傾斜，請在選項列的 H (水平傾斜) 和 V (垂直傾斜) 文字方塊中輸入度數。
- 若要套用透視，請按 **Ctrl+Alt+Shift** 鍵 (Windows) 或 **Command+Option+Shift** 鍵 (Mac OS)，並拖移角落控點。當指標放在角落控點上時，會變成灰色箭號。
- 若要彎曲，請按一下選項列中的「在任意變形和彎曲模式之間切換」按鈕 。拖移控制點以操控項目的形狀，或從選項列的「彎曲」彈出式選單中選擇一種彎曲樣式。從「彎曲」彈出式選單中選擇彎曲樣式後，會出現一個方形控點，供您用來調整彎曲的形狀。
- 若要更改參考點，請在選項列中按一下參考點定位器  上的方形。
- 若要移動項目，請在選項列的 X (水平位置) 和 Y (垂直位置) 文字方塊中輸入新參考位置的數值。按一下「相對位置」按鈕 ，依照目前的位置指定新的位置。

 若要還原上次的控點調整，請選擇「編輯 > 還原」。

4. 執行下列任一項作業：

- 按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)，然後按一下選項列中的「確認」按鈕 ，或是按兩下變形選取畫面的內部。
- 若要取消變形，請按 **Esc** 鍵，或按一下選項列中的「取消」按鈕 。

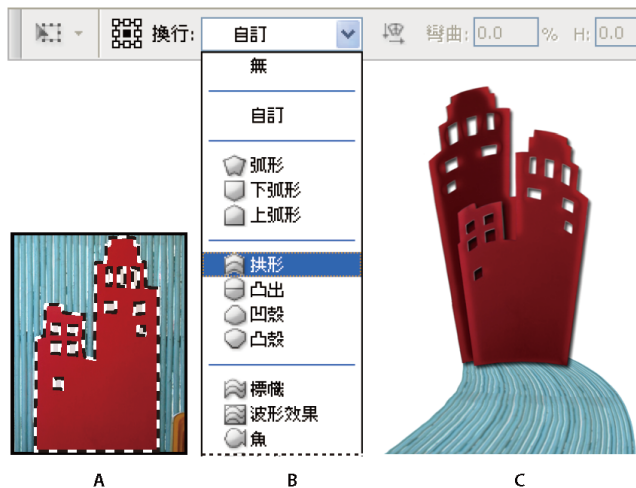
備註：在變形點陣圖影像時 (相對於形狀或路徑)，每確認一次變形，影像就會變得較不銳利；因此，最好在套用累積變形前執行多個指令，分別套用每一種變形。

彎曲項目

[回到頂端](#)


「彎曲」指令可讓您以拖移控制點的方式操控影像、形狀或路徑等形狀。您也可以使用選項列中「彎曲樣式」彈出式選單中的形狀進行彎曲。「彎曲樣式」彈出式選單中的形狀也可以調整，調整方式是拖移形狀的控制點。

使用控制點來扭曲項目時，請選擇「檢視 > 輔助項目」以顯示或隱藏彎曲的網紋或控制點。



使用彎曲

A. 選取要彎曲的形狀 **B.** 從選項列的「彎曲樣式」彈出式選單中選擇彎曲 **C.** 使用多種彎曲選項的結果

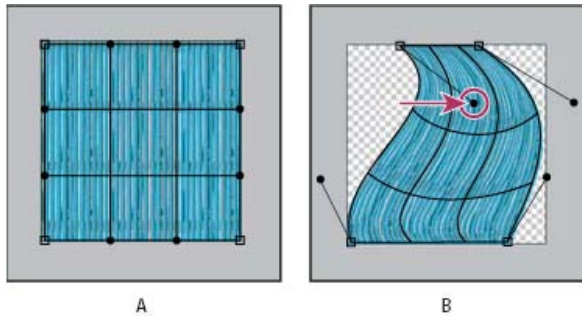
1. 選取要彎曲的項目。
2. 執行下列任一項作業：
 - 選擇「編輯 > 變形 > 換行」。
 - 如果選擇其他變形指令或「任意變形」指令，請按一下選項列中的「在任意變形和彎曲模式之間切換」按鈕 .
3. 執行下列一或多項作業：
 - 若要使用特定形狀進行彎曲，請從選項列的「彎曲」彈出式選單中選擇彎曲樣式。



拖移控制點以彎曲網紋





- 若要操控形狀，請拖移控制點、邊界方框或網紋的區段，或網紋內的區域。調整曲線時，請使用控制點，就像在向量圖像的曲線線段中調整控制點一樣。

💡 若要還原上次的控制點調整，請選擇「編輯 > 還原」。



操控彎曲形狀

A. 原始彎曲網紋 B. 調整控制點、網紋區段及網紋內區域

- 若要更改從「彎曲」選單中選擇的彎曲樣式的方向，請按一下選項列中的「更改彎曲方向」按鈕 .
 - 若要更改參考點，請在選項列中按一下參考點定位器  上的方形。
 - 若要使用數值指定彎曲的程度，請在選項列中的「彎曲」(設定彎曲)、X (設定水平扭曲) 和 Y (設定垂直扭曲) 文字方塊中輸入數值。如果已經從「彎曲樣式」彈出式選單中選擇「無」或「自訂」，就不能輸入數值。
4. 執行下列任一項作業：
- 按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)，或按一下選項列中的「確認」按鈕 .
 - 若要取消變形，請按 **Esc** 鍵，或按一下選項列中的「取消」按鈕 .

備註：在彎曲點陣影像時 (相對於形狀或路徑)，每確認一次變形，影像就會變得較不銳利；因此，最好在套用累積變形前執行多個指令，分別套用每一種變形。

操控彎曲

[回到頂端](#)

「操控彎曲」提供視覺式網紋，供您大幅扭曲特定的影像區域，但其他區域保持不變。應用範圍可從細微的影像潤飾 (例如塑造頭髮) 到總體變形 (例如改變手或腿的位置)。

除了影像圖層外，您也可以將「操控彎曲」套用至圖層和向量圖遮色片。若要以非破壞性方式扭曲影像，請使用智慧型物件。(請參閱[建立智慧型物件](#)。)

- 在「圖層」面板中，選取您要變形的圖層或遮色片。
- 請選擇「編輯 > 操控彎曲」。
- 在選項列中調整下列網紋設定：

模式 決定網紋的總體彈力。

💡 為高彈性網紋選擇「扭曲」，適合用來彎曲寬角度影像或紋理對應。

密度 決定網紋點的間距。「更多點」會增加精確度，但需要更多處理時間；「較少點」獲得的結果相反。

擴展 擴張或縮減網紋的外邊緣。

顯示網紋 取消選取此選項將只顯示調整圖釘，可提供較清楚的變形預視。




💡 若要暫時隱藏調整圖釘，請按 **H** 鍵。


- 在影像視窗中，按一下以在您要進行變形或錨點在原地的區域中增加圖釘。



移動操控網紋上的圖釘。鄰近的圖釘可保持附近區域完整不變。

5. 若要重新放置或移除圖釘，請執行下列任一項作業：

- 拖移圖釘以彎曲網紋。
- 若要顯示與其他網紋區域重疊的網紋區域，請按一下選項列中的「圖釘深度」按鈕 。
- 若要移除所選圖釘，請按 **Delete** 鍵。若要移除其他個別圖釘，請將游標直接放在該圖釘上，並按 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)**，當剪刀圖示  出現時，按一下滑鼠。
- 按一下選項列中的「移除所有圖釘」按鈕 。

 若要選取多個圖釘，請按住 **Shift** 鍵，並按一下所要的圖釘，或從內容選單選擇「選取所有圖釘」。

6. 若要沿著圖釘旋轉網紋，請將其選取，然後執行下列任一項作業：

- 若要以固定角度旋轉網紋，請按 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)**，然後將游標置於附近，但不要放在圖釘上。出現圓圈時，拖移即可直觀地旋轉網紋。

 旋轉角度會出現在選項列中。

- 若要根據選定的模式選項以自動旋轉網紋，請在選項列的「旋轉」選單中選擇「自動」。

7. 變形完成後，請按 **Enter** 或 **Return**。



按 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 可沿著選定圖釘旋轉網紋。

 **BY-NC-SA** Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

調整裁切、旋轉與版面

裁切影像

裁切時變形透視 | CS5

裁切及拉直掃描相片

拉直影像

旋轉或翻轉整個影像


更改版面尺寸

製作邊框

裁切影像

[回到頂端](#)



裁切是指移除部分影像的過程，可用來建立焦點或加強構圖。您可以使用「裁切」工具  與「裁切」指令來裁切影像。也可以使用「裁切及拉直」指令和「修剪」指令裁剪像素。

 若想瞭解如何使用 CS6 中引進的裁切工具，請參閱裁切及拉直相片。




使用裁切工具


使用裁切工具裁切影像 | CS5

1. 選取「裁切」工具 .
2. (選擇性) 在選項列中設定重新取樣選項。
 - 若要裁切影像，但不要重新取樣 (預設值)，請確定選項列中的「解析文字」方塊是空白的。您可以按一下「清除」按鈕，即可快速清除所有文字方塊。
 - 若要在裁切影像時重新取樣，請在選項列中輸入高度、寬度和解析度的值。若要切換高度和寬度尺寸，請按一下「調換高度和寬度」圖示 。
 - 若要根據另一個影像的尺寸和解析度來重新取樣影像，請開啟該影像，選取「裁切」工具，再按一下選項列中的「前面的影像」然後將要裁切的影像變成作用中。

若在裁切的同時進行重新取樣，則會使用「一般」偏好設定中所設定的預設內插補點方法。

 若要選取或建立重新取樣預設集，請按一下選項列中裁切工具圖示旁的三角形。(請參閱建立和使用工具預設集。)

3. 請在要保留的影像部分上拖移，建立選取畫面。
4. 必要的話，請調整選取畫面：
 - 若要將選取畫面移到別的位置，請將指標放在邊界方框內並拖移。
 - 若要縮放選取畫面，請拖移控點。若要強制等比例，請在拖移角落控點時按住 **Shift** 鍵。
 - 若要旋轉選取畫面，請將指標放在邊界方框外 (指標會變成彎曲箭頭)，然後拖移。若要移動選取畫面旋轉的中心點，請拖移邊界方框中心的圓形。(選取畫面無法在「點陣圖」模式中旋轉。)
5. 在選項列中設定下列項目：

裁切區域 選取「隱藏」，會將裁切的區域保留在影像檔案中。只要用「移動」工具  移動影像，就可以看見隱藏的區域。選取「刪除」則會放棄裁切的區域。

備註：只含有背景圖層的影像無法使用「隱藏」選項，您必須先將背景轉換為一般圖層。

裁切參考線覆蓋 選取「三等分」，加入可協助將組合成分放在 1/3 增量處的參考線。選取「格點」，依據裁切大小顯示固定的參考線間距。

保護 裁切保護會將要刪除或隱藏的影像區域遮蔽起來。如果選取「保護」，可以為保護指定顏色和不透明度。如果取消選取「保護」，則會顯

現裁切選取畫面以外的區域。

6. 執行下列任一項作業：

- 若要完成裁切動作，請按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)，然後按一下選項列中的「確認」按鈕 ✓，或者在裁切選取畫面的內部按兩下。
- 若要取消裁切作業，請按 **Esc** 鍵，或按一下選項列中的「取消」按鈕 ⓧ。

使用裁切指令裁切影像

1. 使用選取工具，選取要保留的影像部分。
2. 選擇「影像 > 裁切」。

使用修剪指令裁切影像

裁切影像時，「修剪」指令用來移除不要影像資料的方式和「裁切」指令不同。您可以修剪周圍的透明像素或背景的指定色彩像素，來裁切影像。

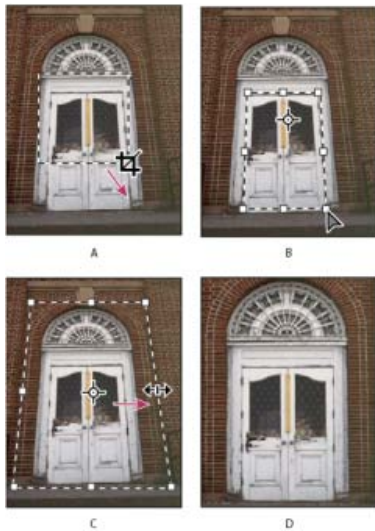
1. 選擇「影像 > 修剪」。
2. 在「修剪」對話框中，選取選項：
 - 「透明像素」會修剪掉影像邊緣的透明，留下包含不透明像素的最小影像。
 - 「左上角像素顏色」會自影像移除左上角像素顏色的區域。
 - 「右下角像素顏色」會自影像移除右下方像素顏色的區域。
3. 選取一個或多個要修剪掉的影像區域：頂端、底部、左側、右側。

裁切時變形透視 | CS5

[回到頂端](#)


💡 若想瞭解如何在 Photoshop CC 和 CS6 中變形透視，請參閱裁切時變形透視。

「裁切」工具含有可讓您在影像中變形透視的選項。在處理包含楔形扭曲的影像時，變形透視很有用。當您從某個角度拍攝物件，而非正面拍攝時，就會發生楔形扭曲的現象。例如，如果從地面拍攝一棟高大的建築物，建築物彼此的頂端邊緣看起來會比底部邊緣近。



變形透視的步驟

A. 繪製初始裁切選取畫面 **B.** 調整裁切選取畫面以符合物件邊緣 **C.** 延伸裁切邊界 **D.** 最終影像

1. 請選取「裁切」工具 ，並設定裁切模式。
2. 在原始場景中原本為矩形的物件周圍，拖移出裁切選取畫面（雖然在影像中看不出是矩形）。您將會使用此物件的邊緣來定義影像中的透視。選取畫面不必很精確，因為稍後還可以調整。

備註：您必須在原始場景中選取矩形物件，否則 Photoshop 可能無法產生預期的透視變形。

3. 在選項列中選取「透視」，並依照需要設定其他選項。
4. 移動裁切選取畫面的角落控點，使其符合物件的邊緣。這樣會定義影像中的透視，因此一定要精確地符合物件的邊緣。
5. 拖移側邊控點，延伸裁切邊界，並保留透視。

請不要移動裁切選取畫面的中心點。中心點必須位於原始位置，才能執行透視校正。

6. 執行下列任一項作業：

- 按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)，然後按一下選項列中的「確認」按鈕 ✓，或是按兩下裁切選取畫面的內部。

- 若要取消裁切作業，請按 **Esc** 鍵，或按一下選項列中的「取消」按鈕。

[回到頂端](#)

裁切及拉直掃描相片

您可以在掃描器上放置數張相片，並且只掃描一次，這樣就會建立單一影像檔案。「裁切及拉直相片」指令是一個自動化的功能，可以從多重影像掃描作業中建立數個不同的影像檔案。

為了取得最佳的效果，掃描中的各個影像間應保持 $1/8$ 英寸的間距，同時背景（通常就是掃描器的平台）應該是雜色極少的一致顏色。「裁切及拉直相片」指令最適合用來處理輪廓清晰的影像。如果「裁切及拉直相片」指令無法正確處理影像檔案，請改用「裁切」工具。


1. 開啟含有想分離影像的掃描檔。
2. 選取包含這些影像的圖層。
3. (選擇性) 在您要處理的影像周圍繪製選取範圍。
4. 選擇「檔案 > 自動 > 裁切及拉直相片」。處理過掃描的影像後，每一個影像都會在各自的視窗中開啟。

💡 如果「裁切及拉直相片」指令不正確地分割了某一個影像，您可以在影像和部分背景周圍建立選取範圍邊界，然後在選擇此指令時，按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)。這個輔助按鍵表示只有一個影像要與背景分離。

拉直影像

[回到頂端](#)

尺標工具提供「拉直」選項，可迅速將影像對齊水平線、建築物牆面以及其他關鍵成份。

1. 選取「尺標」工具 。(如有需要，請按住滴管工具以顯現尺標。)
2. 在影像中，拖移關鍵的水平或垂直成份。
3. 按一下選項列中的「拉直」。

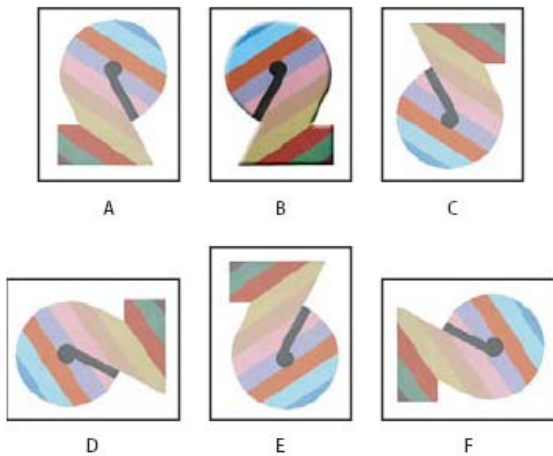
Photoshop 會拉直影像並自動裁切。若要顯示超出新文件邊界的影像區域，請選擇「編輯 > 還原」。

💡 若要完全略過自動裁切，請在按「拉直」的同時按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac OS)。

旋轉或翻轉整個影像

[回到頂端](#)

「影像旋轉」指令可以讓您旋轉或翻轉整個影像。這個指令對個別圖層或部分圖層、路徑或選取範圍邊界並無作用。如果您想要旋轉某個選取範圍或圖層，請使用「變形」或「任意變形」指令。



旋轉影像

A. 水平翻轉 **B.** 原始影像 **C.** 垂直翻轉 **D.** 逆時針旋轉 90 度 **E.** 旋轉 180 度 **F.** 順時針旋轉 90 度

- 選擇「影像 > 影像旋轉」，並從次選單中選擇下列任一項指令：

180° 將影像旋轉半圈。

順時針 **90 度** 順時針旋轉影像四分之一圈。

逆時針 **90 度** 逆時針旋轉影像四分之一圈。

任意 依您指定的角度旋轉影像。如果選擇此選項，請在角度文字方塊中輸入介於 -359.99 到 359.99 的角度。(在 Photoshop 中，您可以選擇

「順時針」或「逆時針」，以順時針或逆時針方向旋轉)。接著，請按一下「確定」。

水平或垂直翻轉版面 沿著對應軸翻轉影像。

備註：「影像旋轉」屬於破壞性的編輯作業，並且會實際地修改檔案資訊。如果您只要非破壞性的旋轉影像以供檢視，請使用「旋轉」工具。

更改版面尺寸

[回到頂端](#)

版面尺寸是指完整的影像可編輯區域。「版面尺寸」指令可讓您增加或縮小影像的版面尺寸。增加版面尺寸會增加現有影像周圍的空間；縮小影像的版面尺寸會裁切到影像周圍的空間。如果您增加具有透明背景之影像的版面尺寸，增加的版面就是透明的。如果影像不具有透明背景，就會提供數個選項讓您決定所增加版面的色彩。

1. 選擇「影像 > 版面尺寸」。
2. 執行下列任一項作業：
 - 在「寬度」和「高度」方框中輸入版面的尺寸。從「寬度」與「高度」方塊旁的彈出式選單中，選擇需要的度量單位。
 - 選取「相對」，然後輸入您要在影像目前的版面尺寸上增加或縮減的量。輸入正數會增加版面，輸入負數會縮減版面。
3. 在「錨點」中按一下方塊，指出現有的影像要放在新版面的位置。
4. 從「版面延伸色彩」選單中選擇選項：
 - 「前景色」，用目前的前景色填滿新的版面
 - 「背景色」，用目前的背景色填滿新的版面
 - 「白色」、「黑色」或「灰色」，用所選的顏色填滿新的版面
 - 「其他」，使用「檢色器」選取新的版面色彩

備註：您也可以按一下「版面延伸色彩」選單右邊的白色方形，開啟「檢色器」。

如果影像不包含背景圖層，則「版面延伸色彩」選單就無法使用。

5. 按一下「確定」。



原始版面，以及使用前景色在影像右側增加的版面

製作邊框

[回到頂端](#)

您可以利用放大版面尺寸然後填上顏色來製作相框，

也可以使用其中一種預錄動作來製作設定好樣式的相框。最好是使用您的相片拷貝來處理。

1. 開啟「動作」面板。選擇「視窗 > 動作」。
2. 在「動作」面板選單中選擇「邊框」。
3. 從清單中選擇其中一種邊框動作。
4. 按一下「播放選取的動作」按鈕。

動作將開始播放，在相片周圍建立相框。

更多說明主題

- 在 [Camera Raw](#) 中旋轉、裁切和修飾影像



Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

裁切及拉直相片 | CC、CS6

裁切或移除影像的一部分

裁切工具更新 | 僅限 **Creative Cloud**

拉直影像

裁切時變形透視


使用裁切工具重新調整畫布尺寸

裁切是指移除部分影像的過程，可用來建立焦點或加強構圖。使用「裁切」工具可以在 **Photoshop** 中裁切和拉直影像。**Photoshop CC** 和 **CS6** 中的「裁切」工具是非破壞性的，您可選擇保留裁切下來的像素，以便稍後最佳化裁切邊界。「裁切」工具也在裁切時提供直觀的拉直影像方式。

進行所有操作時，都有視覺化參考線提供互動式預視。裁切或拉直相片時，即時反饋有助於具象化最終結果。

裁切或移除影像的一部分

[回到頂端](#)

1. 在工具列中選取「裁切」工具 。裁切邊界就會顯示在影像邊緣。
2. 繪製新的裁切區域，或拖移邊緣控點的轉角，以指定影像的裁切邊界。
3. (選擇性) 使用控制列指定「裁切」選項。



A. 作用中工具 B. 大小和比例 C. 旋轉裁切方塊 D. 拉直影像 E. 視圖 F. 裁切選項 G. 刪除裁切的像素

大小和比例 選擇裁切方塊的比例或大小。您也可以選擇預設集，輸入您自己的預設集，或定義您自己的預設集以供日後使用。

視圖 選擇視圖以在裁切時顯示覆蓋參考線。提供「三等分」、「格點」和「黃金比例」等參考線。若要在所有選項中循環切換，請按 **O**。

裁切選項 按一下「設定」選單可指定其他裁切選項。

使用傳統模式 如果您想要像在舊版 **Photoshop** 裡一樣使用「裁切」工具，請啟用此選項。如需以傳統模式使用裁切工具的詳細資訊，請參閱調整裁切、旋轉與版面。


自動居中預視 啟用此選項可將預視置於畫布中央。

顯示裁切的區域 啟用此選項可顯示裁切掉的區域。如果停用此選項，則只會預視最終區域。

啟動裁切保護 使用裁切保護可以用色調覆蓋裁切的區域。您可以指定顏色和不透明度。如果啟用「自動調整不透明度」，當您編輯裁切邊界時，不透明度會降低。

刪除裁切的像素 停用此選項會套用非破壞性裁切，並保留才切邊界外部的像素。非破壞性裁切不會移除任何像素。稍後按一下影像，即可查看目前裁切邊界外部的區域。

啟用此選項則會刪除裁切區域外部的像素。這些像素將會遺失，也無法再用於未來調整。

 以滑鼠右鍵按一下裁切方塊，從內容選單存取常用的裁切選項。

4. 按 **Enter** (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS) 即可裁切相片。

如需裁切和拉直的詳細資訊，請參閱 [重新設計的裁切工具](#) (作者 [Julianne Kost](#))。

裁切工具更新 | 僅限 **Creative Cloud**

[回到頂端](#)

備註: **Photoshop CS6** 的 **Creative Cloud** 版本引進了這些功能。

裁切工具的更新包括多項錯誤修正以及增強功能，包括:

- 「最前影像」和「外觀比例」選單中的新預設集。

按一下雙箭頭圖示，可在「寬度」和「高度」值之間切換裁切方向。此圖示取代了「旋轉裁切方塊」按鈕。

- 選擇「外觀比例」選單中的「寬 x 高 x 解析度」會在選項列上顯示一個「解析度」欄位，並自動填入「寬度」和「高度」值。
- 按一下「清除」按鈕，可清除選項列中「寬度」和「高度」欄位的值。如果有顯示「解析度」欄位，則也會清除該欄位中的值。
- 在裁切工具和透視裁切工具中，「最前影像」的鍵盤快速鍵已從 **F** 變更為 **I**。



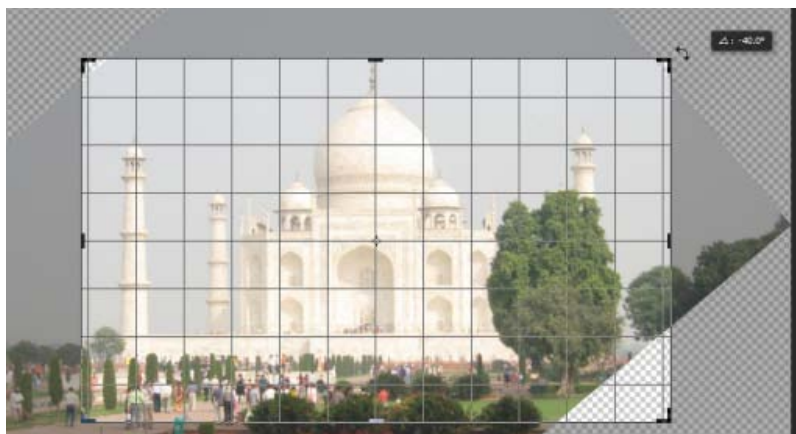
Creative Cloud 裁切工具選項列

A. 外觀比例選單 B. 切換高度和寬度值 C. 覆蓋選項

拉直影像

[回到頂端](#)

您可以在裁切時拉直影像。影像會加以旋轉並對齊，以便將其拉直。影像畫布則會自動調整大小，以便符合旋轉後的像素。



使用裁切工具旋轉影像以便將其拉直

- 若要拉直影像，請執行下列任一項動作：
 - 將指標放在轉角控點的稍微外側，拖移以旋轉影像。裁切方塊內部會顯示格點，影像則在格點後面旋轉。
 - 按一下控制列中的「拉直」，接著使用「拉直」工具，繪製要據以拉直相片的參考線。例如，沿著水平線或要據以拉直影像的邊緣，繪製線段。

請參閱[拉直歪曲的影像](#)，觀看說明如何使用裁切工具來拉直影像的視訊。

裁切時變形透視


[回到頂端](#)

「透視裁切」工具可讓您在裁切時變形影像中的透視。要處理含有楔形扭曲的影像時，請使用「透視裁切」工具。當您從某個角度拍攝物件，而非正面拍攝時，就會發生楔形扭曲的現象。例如，如果從地面拍攝一棟高大的建築物，建築物彼此的頂端邊緣看起來會比底部邊緣近。



變形透視的步驟

A. 原始影像 B. 調整裁切選取畫面以符合物件邊緣 C. 最終影像

1. 若要校正影像透視度，請按住「裁切」工具並選取「透視裁切」工具 。
2. 沿著扭曲的物件繪製選取畫面。讓選取畫面的邊緣符合物件的矩形邊緣。
3. 按 **Enter** (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)，完成透視裁切。

使用裁切工具重新調整畫布尺寸

[回到頂端](#)

您可以使用「裁切」工具來重新調整影像畫布的尺寸。

1. 在工具列中選取「裁切」工具 。裁切邊界就會顯示在影像邊緣。
2. 往外拖移裁切控點，放大畫布。使用 **Alt/Option** 輔助按鍵，可從各方向放大。
3. 按 **Enter** (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)，確認動作。

若要調整畫布大小，可選擇「影像> 畫布大小」。請參閱[變更畫布大小](#)。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

消失點

消失點對話框概觀

在消失點中作業

轉存度量、紋理與 3D 資訊

關於透視平面和格點

在消失點中定義及調整透視平面

演算格點至 **Photoshop**

關於消失點中的選取範圍

使用影像的其他區域來填滿選取範圍

在消失點中拷貝選取範圍

將項目貼入消失點

在消失點中使用顏色進行繪圖

在消失點中使用取樣像素進行繪圖

消失點中的度量 (**Photoshop Extended**)

「消失點」可簡化含有透視平面 (例如建築物、牆面、樓梯或任何矩形物件的側邊) 的影像中的透視校正編輯作業。您可以使用「消失點」指定影像中的平面，然後再套用繪畫、仿製、拷貝或貼上以及變形等編輯效果。所有的編輯動作都會遵循您所處理的平面透視。當您潤飾、增加或移除影像內容時，產生的效果會比較寫實，因為編輯內容會依據透視平面適當調整方向和縮放比例。在「消失點」中完成工作後，您可以繼續在 **Photoshop** 中編輯影像。若要將透視平面資訊在保留影像中，請以 PSD、TIFF 或 JPEG 格式儲存文件。



在影像的透視平面上進行編輯


Photoshop Extended 的使用者還可以度量影像中的物件，以及將 3D 資訊與度量轉存為 DXF 和 3DS 格式，以便在 3D 應用程式中使用。

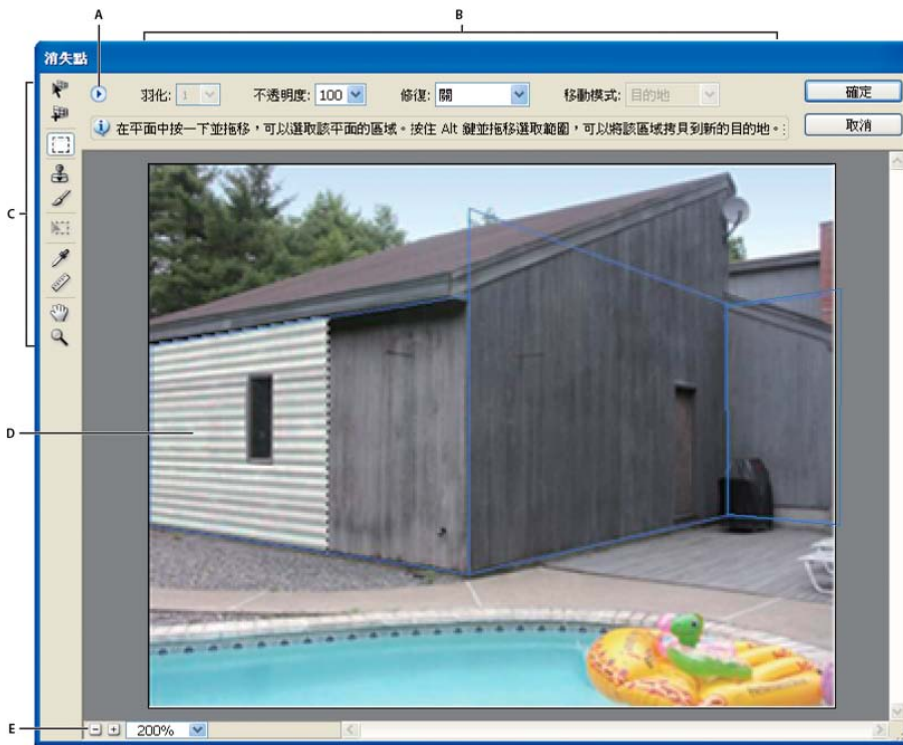
如需觀賞有關使用「消失點」的影片，請參閱www.adobe.com/go/vid0019_tw。

消失點對話框概觀

[回到頁首](#)

「消失點」對話框 (「濾鏡 > 消失點」) 含有定義透視平面的工具、編輯影像的工具、度量工具 (僅適用於 **Photoshop Extended**)，以及影像預視。

「消失點」工具 (「選取畫面」、「印章」、「筆刷」等等) 的運作方式，與 **Photoshop** 主工具箱中的對應工具類似。您可以使用相同的鍵盤快速鍵來設定這些工具選項。開啟「消失點」選單 ，可顯示其他的工具設定與指令。




消失點對話框

A. 消失點選單 B. 選項 C. 工具箱 D. 消失點工作階段的預視畫面 E. 縮放顯示選項

消失點工具

「消失點」工具的運作方式與 Photoshop 主工具箱中的對應工具類似。您可以使用相同的鍵盤快速鍵來設定工具選項。選取工具之後，「消失點」對話框中的可用選項就會改變。

編輯平面工具  選取、編輯、移動並重新調整平面尺寸。


建立平面工具  可定義平面的四個角落節點、調整平面的尺寸和形狀，以及拖移出新的平面。


選取畫面工具 可建立正方形或矩形的選取範圍，也可以移動或仿製選取範圍。

 在平面中按兩下「選取畫面」工具即可選取整個平面。

印章工具  使用影像的取樣進行繪圖。和「仿製印章」工具不同的是，「消失點」中的「印章」工具無法仿製來自另一個影像的成份。請參閱在消失點中使用取樣像素進行繪圖和使用仿製印章工具進行潤飾。

筆刷工具  在平面中繪製選取的顏色。

變形工具  以移動邊界方框控點的方式縮放、旋轉及移動浮動選取範圍。這個工具的運作方式類似於在矩形選取範圍上使用「任意變形」指令。另請參閱任意變形。

滴管工具  按一下預視影像時選取繪畫顏色。


度量工具  會度量平面中項目的距離與角度。請參閱消失點中的度量 (Photoshop Extended)

縮放顯示工具  放大或縮小預視視窗中的影像檢視。

手形工具 在預視視窗中移動影像。

放大或縮小預視影像

❖ 執行下列任一項作業：

- 在「消失點」對話框中選取「縮放顯示」工具 ，然後在預視影像中按一下或拖移可以放大顯示；按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS) 並按一下或拖移即可縮小顯示。
- 在對話框底部的「縮放顯示」文字方塊中指定放大比例。
- 按一下「加號」(+) 或「減號」(-) 按鈕，可分別放大顯示或縮小顯示。
- 若要暫時放大預視影像，請按住「x」鍵。在定義平面時置入角落節點，以及處理細節時，這個功能特別有用。

在預視視窗中移動影像

❖ 執行下列任一項作業：

- 在「消失點」對話框中選取「手形」工具，並在預視影像中拖移。
- 選取任何工具之後再按住空白鍵，然後在預視影像中拖移。

在消失點中作業

1. (選擇性) 準備要使用「消失點」處理的影像。

選擇「消失點」指令之前，請先執行下列任一項作業：

- 若要在不同的圖層中執行「消失點」的效果，請先建立新的圖層再選擇「消失點」指令。在其他圖層上執行「消失點」的效果可以保留原始影像，並且讓您可以使用圖層的不透明控制項、樣式和混合模式。
- 如果您打算在超出目前影像邊界的範圍中仿製影像內容，請將版面尺寸放大，以容納增加的內容。請參閱更改版面尺寸。
- 如果您打算將 Photoshop 剪貼簿中的項目貼到「消失點」中，請在選擇「消失點」指令之前拷貝該項目。拷貝項目的來源可以是另一份 Photoshop 文件。如果您要拷貝文字，則在拷貝至剪貼簿前，必須先點陣化文字圖層。
- 若要将「消失點」結果限制在影像的特定區域上，請先建立選取範圍，或在影像中加入遮色片，然後再選擇「消失點」指令。請參閱使用選取畫面工具進行選取以及關於遮色片和 Alpha 色版。
- 若要将某個透視項目從某份 Photoshop 文件拷貝到另一份文件，請先在其中一份文件的「消失點」中拷貝項目，當您在另一份文件的「消失點」中貼上此項目時，就會保留此項目的透視。

2. 選擇「濾鏡 > 消失點」。

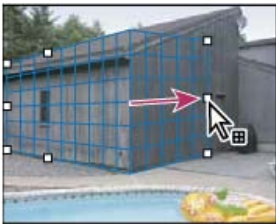
3. 定義平面的四個角落節點。

根據預設，「建立平面」工具  是選取狀態。按一下預視的影像，以定義角落節點。建立平面時，請使用影像中的矩形物體當作參考依據。



使用「建立平面」工具定義四個角落節點

若要拖移出其他平面，請使用「建立平面」工具，然後按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並拖移邊緣節點。



按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並拖移邊緣節點，以拖移出平面。

如需詳細資訊，請參閱在消失點中定義及調整透視平面。

4. 編輯影像。

執行下列任一項作業：

- 建立選取範圍。繪製之後，就可以仿製、移動、旋轉、縮放、填滿或變形選取範圍。如需詳細資訊，請參閱關於消失點中的選取範圍。
- 貼上剪貼簿中的項目。貼上的項目會變成浮動選取範圍，它會符合任何所在平面的透視。如需詳細資訊，另請參閱將項目貼入消失點。
- 使用顏色或取樣像素進行繪圖。如需詳細資訊，請參閱在消失點中使用顏色進行繪圖或在消失點中使用取樣像素進行繪圖。
- 縮放、旋轉、翻轉、垂直翻轉或移動浮動選取範圍。如需詳細資訊，請參閱關於消失點中的選取範圍。
- 度量平面中的項目。經由選擇「消失點」選單中的「演算度量至 Photoshop」，可以在 Photoshop 中演算度量。如需詳細資訊，請參閱消失點中的度量 (Photoshop Extended)。

5. (僅適用於 Photoshop Extended) 將 3D 資訊與度量轉存為 DXF 或 3DS 格式。

紋理也會轉存為 3DS 格式。如需詳細資訊，請參閱轉存度量、紋理與 3D 資訊。

6. 按一下「確定」。

在按一下「確定」之前選擇「消失點」選單中的「演算格點至 Photoshop」，就可以將格點演算至 Photoshop。如需詳細資訊，請參閱演算格點至 Photoshop。

轉存度量、紋理與 3D 資訊

在「消失點」中建立的 3D 資訊 (平面)、紋理與度量，可以轉存為可在 CAD、模型、動畫與特殊效果應用程式中使用的格式。轉存為 DXF 會建立含有

3D 資訊與任何度量的檔案。除了幾何資訊以外，轉存的 3DS 檔案含有演算過的紋理。

1. 開啟「消失點」選單並選擇「轉存為 DXF」或「轉存為 3DS」。
2. 在「轉存 DXF」或「轉存 3DS」對話框中，選取儲存檔案的位置並按一下「儲存」。

[回到頁首](#)

關於透視平面和格點

您必須先定義會對齊影像中透視的矩形平面，才可以在「消失點」中進行編輯。這個平面的準確度決定了影像中任何編輯或調整的縮放比例和方向是否適當。

建立四個角落節點之後，透視平面就處於作用中狀態，並且會顯示邊界方框和格點。您可以縮放、移動或改變外框，以微調透視平面。您也可以更改格點尺寸，讓它對齊影像中的成份。某些情況下，將邊界方框和格點對齊影像中的紋理或圖樣，可協助您正確對應影像透視。調整格點尺寸還可讓您比較容易計算影像中的項目。

除了可協助對齊透視平面和影像成份，搭配「度量」工具使用時，格點還可協助您視覺化度量。選項可供您將格點尺寸連結至使用「度量」工具所建立的度量。

[回到頁首](#)

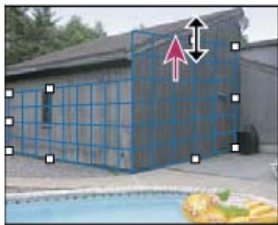
在消失點中定義及調整透視平面

1. 在「消失點」對話框中，選取「建立平面」工具 ，並按一下預視的影像以新增四個角落節點。

建立透視平面時，請試著以影像中的矩形物體或平面區域當作參考依據。按住「x」鍵放大顯示預視影像，協助定位節點。增加角落節點時，如果最後一個節點不正確，請按 **Backspace** 鍵 (Windows) 或 **Delete** 鍵 (Mac OS)。您也可以拖移某個節點將它重新定位。

2. 選取「編輯平面」工具 ，然後執行下列一或多項作業：

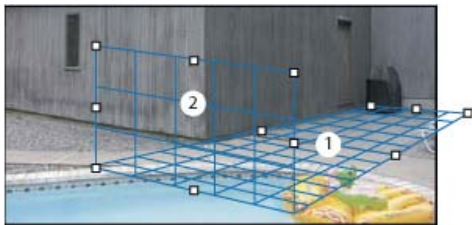
- 若要改變透視平面的外框，請拖移角落節點。
- 若要調整格點，請在「格點尺寸」文字方塊中輸入數值，或是按向下鍵並移動滑桿。您也可以選取「建立平面」工具時調整格點尺寸。
- 若要移動平面，請在平面內部按一下並拖移。
- 若要縮放平面，請在邊界方框的區段中拖移邊緣節點。



拖移邊緣節點放大平面尺寸，以容納您的編輯內容

節點平面的邊界方框和格點通常是藍色的。如果定位角落節點時發生問題，則平面無效，邊界方框和格點也會變成紅色或黃色。如果平面無效，請移動角落節點，直到邊界方框和格點變成藍色為止。

 如果有重疊的平面，請按 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並按一下滑鼠，以便在重疊的平面間重複操作。



重疊的平面

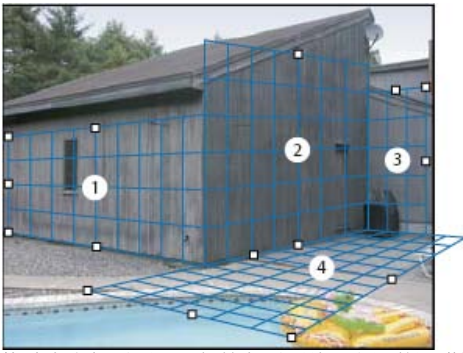
建立相關透視平面

在「消失點」中建立平面後，便可以根據相同的透視再建立 (拖移出) 其他的平面，您只要從最初的透視平面拖移出第二個平面後，就可以再從第二個平面拖移出第三個平面，依此類推，可以視需要重複拖移出平面，數量不限。新拖移出的平面會與之前的平面呈 **90** 度交角，不過您可以再將其調整成任何角度。這種作法可以讓您更順暢地編輯不同的平面，輕輕地對複雜場景進行幾何對應。例如，您便可以将廚房的角櫃對應至一個連續的平面。此外，除了調整相關透視平面的角度外，您也可以使用「編輯平面」工具調整平面大小。

1. 選取「建立平面」工具或「編輯平面」工具，按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並拖移現有平面邊界方框的任一個邊緣節點 (而非角落節點)。

這樣便可拖移出與原始平面呈 **90** 度的新平面。

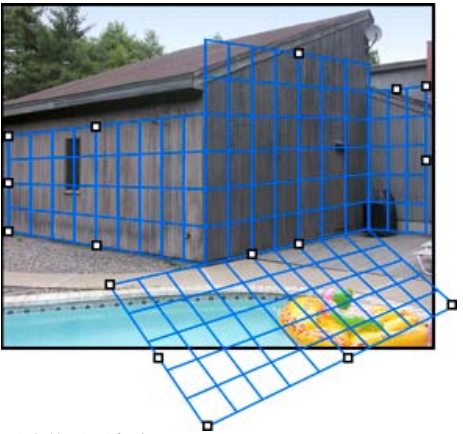
備註： 如果剛建立的平面沒有正確對齊影像，請選取「編輯平面」工具來調整角落節點。調整平面時，會影響與其連接的平面。(如果連接了超過兩個平面，將無法使用角落節點。)



拖移出多個平面可以保持各平面彼此之間的關聯性，因此您所做的編輯都會依據適當的透視來調整縮放比例和方向。

2. (選擇性) 執行下列任一項作業，變更新拖移平面的角度：

- 選取「編輯平面」或「建立平面」工具，按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並拖移相對於旋轉軸那一邊的中央邊緣節點。
- 在「角度」文字方塊中輸入數值。
- 移動「角度」滑桿。



更改的平面角度。

備註： 從現有的 (父) 平面建立出新 (子) 平面後，便再也無法編輯父平面的角度。

消失點中的邊界方框和格點警告

邊界方框和格點的顏色會改變，以指出平面目前的狀況。如果您的平面無效，請移動角落節點，直到邊界方框和格點變成藍色為止。

藍色 代表有效平面。請注意，有效的平面並不代表透視效果一定正確。您必須確定邊界方框和格點已正確對齊影像中的幾何成份與平面區域。

紅色 代表無效平面。「消失點」無法計算平面的外觀比例。

黃色 代表無效平面。無法解析平面的某些消失點。

重要事項： 雖然可以編輯無效的紅色或黃色平面，包括移除垂直平面，但產生的結果會不正確。




顯示或隱藏格點、作用中選取範圍以及透視平面邊界

❖ 從「消失點」選單選擇「顯示邊緣」。

備註： 即使已經關閉了「顯示邊緣」，但是在重新調整尺寸或重新定位時，還是會暫時顯示選取範圍。

調整透視平面格點的間距

❖ 執行下列任一項作業：

- 選取「編輯平面」 或「建立平面」 工具，然後在工具選項區域中輸入「格點尺寸」的值。
- (僅適用於 Photoshop Extended) 選取「度量」工具，然後選取工具選項區域中的「將度量連結到格點」。在平面中拖移「度量」工具，然後在工具選項區域中輸入「長度」的值。

演算格點至 Photoshop

[回到頁首](#)

根據預設，即使格點仍保存在影像中，並且會在每次啟動「消失點」時顯示出來，但在 Photoshop 文件視窗中檢視影像時，「消失點」格點並不會顯示出來。格點可加以演算，當您在「消失點」中完成作業時，格點就會顯示在 Photoshop 文件視窗中。演算後的格點是點陣格點，不是向量格點。

❖ 開啟「消失點」選單並選擇「演算格點至 Photoshop」。

您必須針對每一個「消失點」工作階段選擇「演算格點至 Photoshop」指令。

💡 如果您想要演算格點至 Photoshop，請為「消失點」結果建立新的圖層。這會讓格點位於不同於主影像的圖層上。

關於消失點中的選取範圍

當您在進行繪圖或潤飾以校正瑕疵、增加成份，或增強影像時，選取範圍會很有用處。在「消失點」中，建立選取範圍可讓您在影像的特定區域中進行繪圖或填滿作業，同時遵循影像中平面所定義的透視。選取範圍也可以用來仿製及移動透視中的特定影像內容。

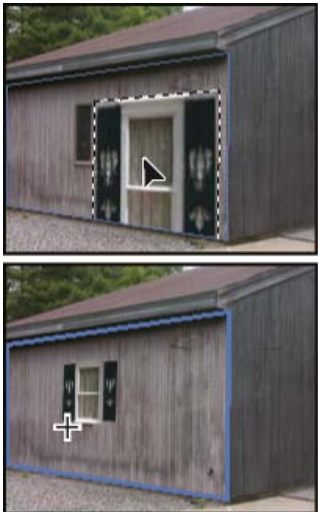
使用「消失點」中的「選取畫面」工具，在透視平面內繪製選取範圍。如果您繪製跨越多個平面的選取範圍，它會折回以符合每個平面的透視。

繪製選取範圍後，您可以在影像中四處移動它，並保有平面建立的透視。如果影像具有多個平面，選取範圍會符合它所移過之平面的透視。

「消失點」可讓您在選取範圍移入影像中時，仿製選取範圍中的影像像素。在「消失點」中，可讓您在影像中四處移動且含有影像像素的選取範圍稱為「浮動選取範圍」。雖然是位於同一個圖層上，浮動選取範圍中的像素看起來似乎是位於主影像上方的另一個圖層。處於作用中狀態時，您可以移動、旋轉或縮放浮動選取範圍。

備註： 當您將項目貼到「消失點」中時，貼上的像素會位於浮動選取範圍中。

按一下浮動選取範圍外面，將它取消選取。取消選取之後，浮動選取範圍的內容就會貼入影像中，取代位於它下方的像素。仿製一份浮動選取範圍也會取消選取原來的浮動選取範圍。



將項目貼入消失點。

「消失點」還有另一個用於選取範圍的移動選項。您可以使用指標移至的區域像素來填滿選取範圍。

在消失點中建立選取範圍

1. 選取「選取畫面」工具。
2. (選擇性) 在工具選項區域中，建立選取範圍之前，先輸入下列任一項設定的值：
 - 羽化 指定選取範圍邊緣的模糊程度。 不透明 如果您想要使用選取範圍來移動影像內容，請指定這個值。這個選項會決定移動的像素遮住或顯現下方影像的程度。 修復選單 如果您想要使用選取範圍來移動影像內容，請選擇混合模式。這個選項會決定移動的像素和周圍影像混合的程度：
 - 選擇「關」時，選取範圍不會和周圍像素的顏色、陰影與紋理混合。
 - 選擇「明度」時，選取範圍會與周圍像素的光源混合。
 - 選擇「開」時，選取範圍會和周圍像素的顏色、光源與陰影混合。
3. 在平面中拖移工具。您可以建立跨越多個平面的選取範圍。按住 **Shift** 鍵，將選取範圍限制為透視中的方形。



跨越多個平面的選取範圍

備註： 若要選取整個圖層，請在平面中按兩下「選取畫面」工具。

在消失點中移動選取範圍

1. 在透視平面中建立選取範圍。
2. 從「移動模式」選單中選擇下列任一個選項，以決定移動選取範圍時的行為：
 - 若要選擇移動選取畫面時的目標區域，請選擇「目的地」。
 - 若要使用「選取」工具指標拖移至的區域影像像素來填滿選取範圍 (與按住 **Ctrl** 鍵或 **Command** 鍵並拖移選取範圍的效果相同)，請選擇「來源」。
3. 拖移選取範圍。按住 **Shift** 鍵以限制移動，讓它對齊透視平面的格點。

移動、旋轉及縮放浮動選取範圍

❖ 執行下列任一項作業：

- 若要移動浮動選取範圍，請選取「選取畫面」或「變形」工具，然後按一下選取範圍內部並拖移。
- 若要旋轉浮動選取範圍，請選取「變形」工具並將指標移到節點附近。當指標變成彎曲的雙向箭號時，即可進行拖移，以旋轉選取範圍。您也可以選取「水平翻轉」工具，以平面的垂直軸為中心，水平翻轉選取範圍，或是選取「垂直翻轉」工具，以平面的水平軸為中心，垂直翻轉選取範圍。



變形工具選項

A. 原始選取範圍 **B.** 垂直翻轉 **C.** 翻轉

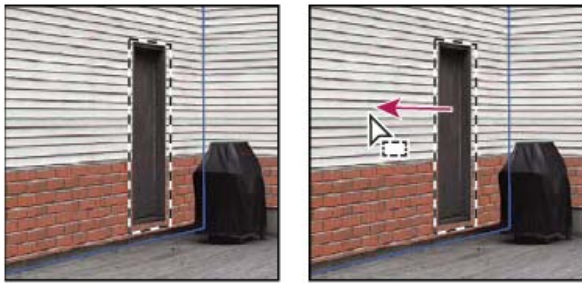
- 若要縮放浮動選取範圍，請確認它是位於透視平面中。選取「變形」工具，將指標移至節點上方。當指標變成直線雙箭號時，即可進行拖移，以縮放選取範圍。進行縮放時，按住 **Shift** 鍵以強制外觀比例。按 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，從中央進行縮放。

使用影像的其他區域來填滿選取範圍

[回到頁首](#)

1. 在透視平面中建立選取範圍。
2. (選擇性) 將選取範圍移到您要的地方。移動選取範圍時，請確認「移動模式」是設為「目的地」。
3. 執行下列任一項作業：
 - 按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，並將指標從選取範圍內部拖移至要填滿選取範圍的影像區域。
 - 從「移動模式」選單選擇「來源」，然後將指標從選取範圍內部拖移至要填滿選取範圍的影像區域。

填滿的選取範圍會變成浮動選取範圍；您可以使用「變形」工具縮放、旋轉、移動或仿製，或是使用「選取畫面」工具移動或仿製這個浮動選取範圍。



A

B



C

按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並拖移選取範圍。

A. 原始選取範圍 **B.** 將選取範圍移到來源影像 **C.** 來源影像填滿原始選取範圍

在消失點中拷貝選取範圍


[回到頁首](#)

1. 在透視平面中建立選取範圍。
2. 使用「選取畫面」工具按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並拖移選取範圍，建立選取範圍與其影像像素的拷貝。

拷貝會變成「浮動選取範圍」，看起來似乎是位於主影像的上方。您可以移動浮動選取範圍，也可以選取「變形」工具來縮放或旋轉浮動選取範圍。

3. 執行下列任一項作業：

- 按一下浮動選取範圍外面，將它取消選取。選取範圍的內容就會貼入影像中，取代位於它下方的像素。
- 使用「選取畫面」或「變形」工具按一下浮動選取範圍內部，然後按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並拖移選取範圍，建立另一份拷貝。拷貝之後，原來的浮動選取範圍就會變成取消選取狀態，並取代位於它下方的像素。

 按住 **Control+Shift+T** 鍵 (Windows) 或 **Command+Shift+T** 鍵 (Mac OS) 可以重複您上次的複製動作。這種簡單的方法可以讓您多次重複仿製內容。

將項目貼入消失點

[回到頁首](#)

您可以將剪貼簿裡的項目貼到「消失點」中。拷貝項目的來源可以是同一份文件，也可以是另一份文件。項目在貼到「消失點」之後，就會變成可以縮放、旋轉、移動或仿製的浮動選取範圍。當浮動選取範圍移入選取的平面時，選取範圍會隨著平面透視而改變。



B

C

將項目貼入消失點


A. 從另一份文件拷貝的圖樣 **B.** 開啟「消失點」之前，先在 Photoshop 中建立的影像 (含有用來限定結果的選取範圍) **C.** 在「消失點」中貼上的圖樣會移至平面中並遵循選取範圍

 為了方便起見，建議您先在前面的「消失點」工作階段中建立透視平面。

1. 將項目拷貝到剪貼簿中。拷貝項目的來源可以是同一份文件，也可以是另一份文件。請注意，您只能貼上點陣 (而非向量) 項目。
備註： 若要拷貝文字，必須先將其點陣化。請以滑鼠右鍵按一下文字圖層，然後選擇「點陣化」。然後選擇「選取 > 全部」，拷貝至剪貼簿。
2. (選擇性) 建立新的圖層。
3. 選擇「濾鏡 > 消失點」。
4. 如有必要，請在影像中建立一或多個平面。
5. 按 **Ctrl+V** 鍵 (Windows) 或 **Command+V** 鍵 (Mac OS) 貼上項目。
貼上的項目此時會變成位於預視影像左上角的浮動選取範圍。依預設，「選取畫面」工具將為選取狀態。
6. 使用「選取畫面」工具將貼上的影像拖移至平面。
影像會符合平面的預視。
重要事項： 在「消失點」中貼上影像之後，除了將貼上的影像拖移至透視平面，請不要使用「選取畫面」工具按一下影像的任何地方。按一下其他任何地方會取消選取浮動選取範圍，並永久地將像素貼入影像中。

在消失點中使用顏色進行繪圖


[回到頁首](#)

1. 選取「筆刷」工具。
2. 執行下列任一項作業來指定筆刷顏色：
 - 選取「滴管」工具並在預視影像中按一下某個顏色。
 - 按一下「筆刷顏色」方框，開啟「檢色器」以選取顏色。
3. 在工具選項區設定「直徑」(筆刷大小)、「硬度」(邊緣平滑度) 以及「不透明度」(繪圖對下方影像的遮蓋程度)。
4. 選擇「修復」模式：
 - 如果繪畫時不想混合周圍像素的顏色、光源和陰影，請選擇「關」。
 - 如果繪圖時要讓筆畫與周圍像素的光源混合，但保留選取的顏色，請選擇「明度」。
 - 如果繪圖時要混合周圍像素的顏色、光源和陰影，請選擇「開」。
5. (選擇性) 指定繪圖應用程式選項：
 - 若要不斷地繪圖，並自動符合各個平面的透視，請開啟「消失點」選單並選擇「允許多重表面操作」。若關閉這個選項，您一次只能在一個平面的透視中繪圖。您必須停止，然後在另一個平面中開始繪圖，才能切換透視。
 - 若要限制只能繪圖到作用中的平面，請開啟「消失點」選單，然後選擇「剪裁對表面邊緣的操作」。若關閉這個選項，您就可以在作用中平面以外的透視中繪圖。
6. 在影像中拖移進行繪畫。在平面中繪畫時，筆刷的尺寸和形狀會根據平面透視，適當調整縮放比例和方向。按住 **Shift** 鍵再拖移可將筆畫限制為符合平面透視的直線。您也可以使用「筆刷」工具按一下某個點，然後按住 **Shift** 鍵並按一下另一個點，在透視中繪製一條直線。
 「筆刷」工具只會在選取畫面中發生作用，因此可以用來在選取範圍邊緣繪製實線。例如，如果選取整個圖層，就可以沿著平面的周圍繪製直線。

在消失點中使用取樣像素進行繪圖

[回到頁首](#)

在「消失點」中，「印章」工具會使用取樣像素進行繪畫。仿製的影像會依照繪畫平面的透視調整方向。「印章」工具適用於多種工作，例如混合及潤飾影像區域，仿製部分表面以「遮蓋」某個物體，或者仿製影像區域以複製物體或是延伸紋理或圖樣。

1. 在「消失點」中，選取「印章」工具 .
2. 在工具選項區域中，設定「直徑」(筆刷大小)、「硬度」(筆刷的羽化量) 以及「不透明」(繪圖遮住或顯現下面影像的程度)。
3. 從「修復」選單選擇混合模式：
 - 若要避免筆畫與周圍像素的顏色、陰影和紋理混合，請選擇「關」。
 - 若要讓筆畫與周圍像素的光源混合，請選擇「明度」。
 - 若要讓筆畫與周圍像素的顏色、光源和陰影混合，請選擇「開」。
4. 決定「印章」工具的取樣行為：
 - 選取「對齊」以持續取樣，如此您即使放開了滑鼠按鍵，也不會失去目前的取樣點。
 - 取消選取「對齊」，則可以在每次停止再恢復繪畫作業時，繼續使用最初的取樣點像素。
5. (選擇性) 指定繪圖應用程式選項：
 - 若要從一個平面到另一個平面不斷地繪圖，請開啟「消失點」選單並選擇「允許多重表面操作」。
 - 若要限制只能繪圖到作用中的平面，請開啟「消失點」選單，然後選擇「剪裁對表面邊緣的操作」。
6. 將指標移入一個平面，然後按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 再按一下滑鼠，以設定取樣點。

7. 在想要繪製的影像區域上拖移。按住 **Shift** 鍵再拖移，拖移出一條符合平面透視的直線。您也可以使用「印章」工具按一下某個點，然後按住 **Shift** 鍵並按一下另一個點，在透視中繪製一條直線。

[回到頁首](#)

消失點中的度量 (Photoshop Extended)

使用者包含建築師、室內設計師、法學科技專家與木工技師，這些使用者通常要知道影像中物件的尺寸。在「消失點」中，「度量」工具可讓您在已經知道尺寸的透視平面中，於物件上繪製度量線。「度量」工具含有可讓您輸入度量長度的選項。度量線會顯示兩個文字方塊：一個用於顯示長度，另一個顯示繪製線條時相對於透視平面的角度。設定度量與其長度之後，所有後續的度量都會正確地縮放成初始度量。

有一個選項可讓您將線條的度量長度和透視平面的格點間距連結在一起。例如，選取連結選項時，若度量長度為 5，就會讓格點顯示 5 個間距。對於視覺化影像中的尺寸，或計算影像中的物件而言，這可能十分有用。解除連結時，就可以獨立調整格點間距，而與度量無關。連結至度量時，如果您發現格點間距太小，並且看起來有點混淆，這個選項就很有用。

您建立的度量可加以演算，當您關閉「消失點」對話框之後，這些度量就會出現在影像中。您也可以將度量與幾何資訊轉存為 CAD 應用程式可讀取的格式。

度量影像中的物件

1. 在「消失點」中，選取「度量」工具，然後按一下並拖移平面中的物件。

建立初始度量時，最好是使用已經知道尺寸的物件。

備註：一旦您開始從平面內建立度量，就可以不間斷地在各個平面繪製度量。

2. 選取某個度量時，輸入「長度」值以設定其度量長度。
3. (選擇性) 繪製其他度量。

這些度量的尺寸會縮放成初始度量的尺寸。

4. (選擇性) 執行下列任一項作業：

- 如果您想要讓格點尺寸和指定給初始度量的「長度」值無關，請確認已經取消選取「將度量連結到格點」。這是預設設定。
- 如果您想要讓格點尺寸依據指定給初始度量的「長度」值來調整，請選取「將度量連結到格點」。

關閉「消失點」對話框後，仍會保留影像中的度量，當您再次啟動「消失點」時，它們就會出現。

在消失點中自動繪製度量

「度量」工具可以自動繪製透視平面所定義表面的長度與寬度度量。

- ❖ 在透視平面中按兩下「度量」工具。

在消失點中移動度量

在「消失點」中，您可以在不更改其方向 (角度) 或長度的情況下移動度量線。

1. 選取「度量」工具。
2. 按一下現有度量長度的任何地方並拖移。

更改度量的長度或方向

您可以更改現有度量的長度或方向 (角度)。

1. 選取「度量」工具，並將它移至現有度量線的端點上方。
2. 執行下列任一項作業：
 - 若要更改度量的方向與長度，請拖移端點。
 - 若要更改度量的長度並強制以 15 度為增量來更改角度，請按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並拖移端點。
 - 若要在不更改方向的情況下更改度量的長度，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並拖移端點。
 - 若要在不更改長度的情況下更改度量的方向，請按住 **Shift** 鍵並拖移端點。

在消失點中刪除度量

- ❖ 選取某個度量並按 **Backspace** 鍵 (僅適用於 Windows) 或 **Delete** 鍵。

在消失點中顯示或隱藏度量

- ❖ 開啟「消失點」選單並選擇「顯示度量」。

在 Photoshop 中演算度量

即使度量仍保存在影像中，並且會在每次啟動「消失點」時顯示出來，但在 Photoshop 文件視窗中檢視影像時，「消失點」度量並不會顯示出來。度量可加以演算，當您在「消失點」中完成作業時，度量就會顯示在 Photoshop 文件視窗中。演算後的度量是點陣度量，不是向量度量。



開啟「消失點」選單並選擇「演算度量至 Photoshop」。
您必須針對每一個「消失點」工作階段選擇「演算度量至 Photoshop」指令。

 如果您想要演算度量至 Photoshop，請為「消失點」結果建立新的圖層。這會讓度量位於不同於主影像的圖層上。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

彎曲影像、形狀及路徑

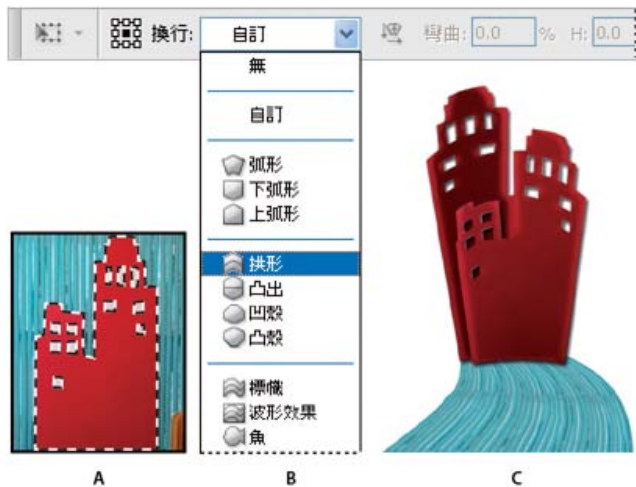
彎曲項目
操控彎曲

[回到頁首](#)

彎曲項目


「彎曲」指令可讓您以拖移控制點的方式操控影像、形狀或路徑等形狀。您也可以使用選項列中「彎曲樣式」彈出式選單中的形狀進行彎曲。「彎曲樣式」彈出式選單中的形狀也可以調整，調整方式是拖移形狀的控制點。

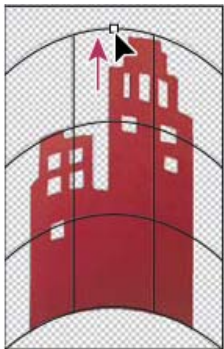
使用控制點來扭曲項目時，請選擇「檢視 > 輔助項目」以顯示或隱藏彎曲的網紋或控制點。



使用彎曲


A. 選取要彎曲的形狀 **B.** 從選項列中的「彎曲樣式」彈出式選單選擇一種彎曲 **C.** 使用數個彎曲選項後的結果

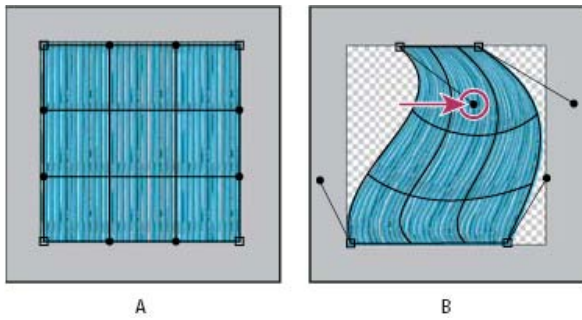
1. 選取要彎曲的項目。
2. 執行下列任一項作業：
 - 選擇「編輯 > 變形 > 換行」。
 - 如果選擇其他變形指令或「任意變形」指令，請按一下選項列中的「在任意變形和彎曲模式之間切換」按鈕 .
3. 執行下列一或多項作業：
 - 若要使用特定形狀進行彎曲，請從選項列的「彎曲」彈出式選單中選擇彎曲樣式。



拖移控制點以彎曲網紋

- 若要操控形狀，請拖移控制點、邊界方框或網紋的區段，或網紋內的區域。調整曲線時，請使用控制點，就像在向量圖像的曲線線段中調整控制點一樣。

 若要還原上次的控點調整，請選擇「編輯 > 還原」。



A 操控彎曲形狀

B. 調整控制點、網紋區段和網紋內的區域

- 若要更改從「彎曲」選單中選擇的彎曲樣式的方向，請按一下選項列中的「更改彎曲方向」按鈕
- 若要更改參考點，請在選項列中按一下參考點定位器 上的方形。
- 若要使用數值指定彎曲的程度，請在選項列中的「彎曲」(設定彎曲)、X (設定水平扭曲) 和 Y (設定垂直扭曲) 文字方塊中輸入數值。如果已經從「彎曲樣式」彈出式選單中選擇「無」或「自訂」，就不能輸入數值。

4. 執行下列任一項作業：

- 按 Enter 鍵 (Windows) 或 Return 鍵 (Mac OS)，或按一下選項列中的「確認」按鈕
- 若要取消變形，請按 Esc 鍵，或按一下選項列中的「取消」按鈕

重要事項：在彎曲點陣影像時 (相對於形狀或路徑)，每確認一次變形，影像就會變得較不銳利；因此，最好在套用累積變形前執行多個指令，分別套用每一種變形。

[回到頁首](#)

操控彎曲

「操控彎曲」提供視覺網紋，供您大幅扭曲特定的影像區域，但其他區域保持不變。應用範圍可從細微的影像潤飾 (例如塑造頭髮) 到總體變形 (例如改變手或腿的位置)。

除了影像圖層外，您也可以將「操控彎曲」套用至圖層和向量圖遮色片。若要以非破壞性方式扭曲影像，請使用智慧型物件。(請參閱建立智慧型物件)。

1. 在「圖層」面板中，選取您要變形的圖層或遮色片。
2. 請選擇「編輯 > 操控彎曲」。
3. 在選項列中調整下列網紋設定：

模式 決定網紋的總體彈力。

為高彈性網紋選擇「扭曲」，適合用來彎曲寬角度影像或紋理對應。

密度 決定網紋點的間距。「更多點」會增加精確度，但需要更多處理時間；「較少點」獲得的結果相反。

擴展 擴張或縮減網紋的外邊緣。

顯示網紋 取消選取此選項將只顯示調整圖釘，可提供較清楚的變形預視。

若要暫時隱藏調整圖釘，請按 H 鍵。





4. 在影像視窗中，按一下以下在您要進行變形或錨點在原地的區域中增加圖釘。




移動操控網紋上的圖釘。鄰近的圖釘可保持附近區域完整不變。

5. 若要重新放置或移除圖釘，請執行下列任一項作業：

拖移圖釘以彎曲網紋。

- 若要顯示與其他網紋區域重疊的網紋區域，請按一下選項列中的「圖釘深度」按鈕 、。
- 若要移除所選圖釘，請按 **Delete** 鍵。若要移除其他個別圖釘，請將游標直接放在該圖釘上，並按 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)**，當剪刀圖示  出現時，按一下滑鼠。
- 按一下選項列中的「移除所有圖釘」按鈕 。

 若要選取多個圖釘，請按住 **Shift** 並按一下這些圖釘，或選擇內容選單中的「全部選取」。

6. 若要沿著圖釘旋轉網紋，請將其選取，然後執行下列任一項作業：

- 若要以固定角度旋轉網紋，請按 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)**，然後將游標置於附近，但不要放在圖釘上。出現圓圈時，拖移即可直觀地旋轉網紋。

 旋轉角度會出現在選項列中。

- 若要根據選定的模式選項以自動旋轉網紋，請在選項列的「旋轉」選單中選擇「自動」。

7. 變形完成後，請按 **Enter** 或 **Return**。



按 **Alt (Windows)** 或 **Option (Mac OS)** 可沿著選定圖釘旋轉網紋。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

液化濾鏡

液化濾鏡概觀

液化濾鏡增強功能 | 僅限 **Creative Cloud**

以智慧型濾鏡套用液化 | **Creative Cloud** 專屬

扭曲工具

扭曲影像

凍結與解凍區域

使用網紋

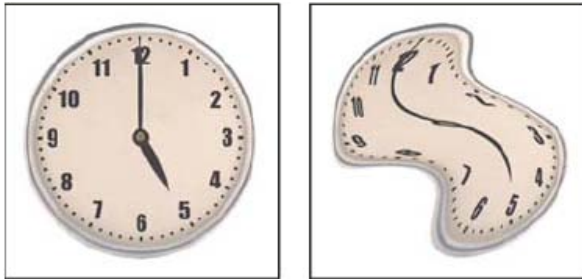
使用背景

重建扭曲

液化濾鏡概觀

[回到頁首](#)

「液化」濾鏡可用來推、拉、旋轉、反射、縮攏及膨脹影像的任何區域。您建立的扭曲可細微、可誇張，這使得「液化」指令成為一項功能強大的工具，可用來潤飾影像以及建立藝術效果。「液化」濾鏡適用於每色版 8 位元或每色版 16 位元的影像。



使用液化濾鏡扭曲影像

您可以在「液化」對話框中使用「液化」濾鏡的工具、選項和影像預視。若要顯示這個對話框，請選擇「濾鏡 > 液化」。在 CS6 中，選取「進階模式」以存取更多選項。

Adobe 推薦

[您有想要分享的教學課程嗎？](#)



使用液化濾鏡修正瑕疵

Eddie Tapp, Software Cinema for Photographers
教學課程

隨著專業攝影師及教師 Eddie Tapp 修正服飾相片瑕疵的過程，認識液化濾鏡的基本工具和選項。

放大或縮小預視影像

❖ 在「液化」對話框中選取「縮放顯示」工具，然後在預視影像中按一下或拖移可以放大顯示；按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並在預視影像中按一下或拖移則可縮小顯示。或者，您也可以對對話框底部的「縮放顯示」文字方塊中指定放大比例。

在預視影像中瀏覽

❖ 在「液化」對話框中選取「手形」工具，並在預視影像中拖移。或者，選取任何工具之後再按住空白鍵，然後在預視影像中拖移。

液化濾鏡增強功能 | 僅限 **Creative Cloud**

[回到頁首](#)

在 **Creative Cloud** 版的 Photoshop 中，液化濾鏡比舊版的快速許多。液化濾鏡現在不但支援智慧型物件 (包括智慧型物件視訊圖層)，且套用為智慧型濾鏡。

液化濾鏡的另一個增強功能是新加入重建工具的行為。如果您按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並在彎曲上拖移工具，重建工具會將彎曲變平滑，而不是縮小或移除彎曲。

以智慧型濾鏡套用液化 | **Creative Cloud** 專屬

[回到頁首](#)

液化濾鏡不但支援智慧型物件 (包括智慧型物件視訊圖層), 且套用為智慧型濾鏡。現在, 將液化濾鏡套用至智慧型物件時, 網紋會自動儲存在您的文件中。套用至智慧型物件的網紋會被壓縮, 且在重新套用液化濾鏡時可加以編輯。請記住, 即使經過壓縮, 嵌入式網紋都會增加檔案大小。


若要以智慧型濾鏡套用液化濾鏡:

1. 在「圖層」面板中選取智慧型物件圖層。
2. 選擇「濾鏡 > 液化」。

扭曲工具


[回到頁首](#)

「液化」對話框中的一些工具, 在您按住滑鼠按鍵或拖移時會扭曲筆刷區域。扭曲會集中在筆刷區域的中央, 當您按住滑鼠按鍵或在區域上方重複拖移時, 效果會再強化。

向前彎曲工具  會在您拖移時將像素向前推。


 按住 **Shift** 鍵並按一下「彎曲」工具、「左推」工具或「鏡像」工具, 可以從先前按選的點建立呈直線拖移的效果。


重建工具  會在按住滑鼠按鍵並拖移時, 反轉您已增加的扭曲效果。

順時針扭轉工具  會在按住滑鼠按鍵或拖移時, 以順時針方式旋轉像素。若要逆時針扭轉像素, 請在按住滑鼠按鍵或拖移時, 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)。

縮攏工具  會在按住滑鼠按鍵或拖移時, 將像素朝筆刷區域的中心移動。

膨脹工具  會在按住滑鼠按鍵或拖移時, 將像素移離開筆刷區域的中心。

左推工具  會在您將工具往上拖移時, 將像素向左移; 如果是向下拖移, 則會將像素向右移。您也可以物件周圍順時針地拖移, 增加尺寸; 或者, 以逆時針方向拖移, 縮小尺寸。若要在向上拖移工具時, 將像素向右推 (或向下拖移以便將像素向左移), 則請在拖移時按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)。

(CS5) 鏡像工具  會將像素拷貝到筆刷區域。直接拖移, 以與筆畫呈垂直的方向鏡像區域 (至筆畫左側)。按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 再拖移, 則會以與筆畫相反的方向反射區域 (例如, 在向下筆畫上方的區域)。當您已凍結想要反射的區域時, 按住 **Alt** 鍵或 **Option** 鍵並拖移, 通常會產生較佳的結果。使用重疊筆畫可以建立與水中倒影相似的效果。

(CS5) 湍流化工具  會平滑地混雜像素。對於建立火、雲、波浪和類似效果很有用。

扭曲工具選項

在對話框的工具選項區域中, 設定下列選項:

筆刷大小 指定扭曲影像所用的筆刷寬度。

筆刷密度 控制筆刷要如何羽化邊緣。筆刷中央的效果最強, 邊緣處的效果較弱。

筆刷壓力 指定在預視影像中拖移工具時, 執行扭曲的速度。使用較低筆刷壓力, 變更的速度會比較慢, 因此也比較容易在精確的時間點上將其停止。

筆刷頻率 使工具 (例如「扭轉」工具) 在預視影像中保持不動時, 設定套用扭曲的速度。設定值愈高, 套用扭曲的速度愈快。

(CS5) **湍流快速變換** 控制「湍流化」工具混雜像素的緊密程度。


(CS5) **重建模式** 用於「重建」工具, 您所選擇的模式會決定此工具重建預視影像區域的方式。

筆尖壓力 使用來自筆尖數位板的壓力讀數 (這個選項只有在使用筆尖型數位板時才能使用)。選取此選項時, 筆尖壓力乘以「筆刷壓力」所得的數值, 就是工具的筆刷壓力。

扭曲影像

[回到頁首](#)

備註: 如果選取了文字圖層或形狀圖層, 則在進行之前必須先將圖層點陣化, 使「液化」濾鏡可以編輯文字或形狀。若要扭曲文字, 但不要點陣化文字圖層, 請使用「文字」工具的「彎曲」選項。


1. 選取要扭曲的圖層。如果只要變更目前圖層的一部分, 請選取該區域。
2. 選擇「濾鏡 > 液化」。
3. 凍結影像中不想要更改的區域。
4. 選擇下列任一液化工具, 扭曲預視影像。在預視影像中拖移, 扭曲影像。
5. 扭曲預視影像後, 您可以:
 - 使用重建工具  或重建選項將變更完全或部分反轉。
 - 使用其他工具以新的方式更改影像。
6. 執行下列任一項作業:
 - 按一下「確定」, 關閉「液化」對話框, 並將變更套用至作用中圖層。
 - 按一下「取消」, 關閉「液化」對話框, 不將變更套用至圖層。
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下「重設」, 回復所有預視影像的扭曲動作, 並且將所有選項重設為預設值。


 您可以使用「編輯 > 淡化」指令建立其他效果。

凍結與解凍區域

您可以凍結不想修改的區域，或解凍已凍結的區域以便再次編輯。您也可以反轉凍結與解凍區域。

凍結區域

凍結預視影像中的區域，您可以保護該區域不受變更的影響。凍結的區域是由「凍結遮色片」工具  所繪製的遮色片所覆蓋。您也可以使用現有的遮色片、選取範圍或透明片來凍結區域。在預視影像中檢視遮色片，可幫助您套用扭曲效果。

使用凍結遮色片工具 選取「凍結遮色片」工具 ，並在想要保護的區域上拖移。按住 **Shift** 鍵並按一下滑鼠，可以凍結目前的點和先前點選的點之間的直線。

使用現有的選取範圍、遮色片或透明色版 如果要將液化濾鏡套用至有選取範圍、圖層遮色片、透明色版或 **Alpha** 色版的圖層，在對話框的「遮色片選項」區域中，從五個圖示中任何一個的彈出式選單中選取「選取範圍」、「圖層遮色片」、「透明色版」或「快速遮色片」。這也決定了預視影像的區域會被凍結或遮住。

凍結所有解凍的區域 在對話框中，按一下「遮色片選項」區域中的「全部遮住」。

反轉解凍和凍結的區域 在對話框內，按一下「遮色片選項」區域中的「全部反轉」。


顯示或隱藏凍結的區域 選取或取消選取對話框內「檢視選項」區域中的「顯示遮色片」。

變更凍結區域的顏色 在對話框的「檢視選項」區域中，從「遮色片顏色」彈出式選單中選擇顏色。


液化濾鏡中的遮色片選項


當影像中已經有現成的選取範圍、透明色版或遮色片時，開啟「液化」對話框後也會保留這些資訊。您可以選擇下列任一項遮色片選項：

取代選取範圍  顯示原始影像中的選取範圍、遮色片或透明片。

增加至選取範圍  顯示原始影像中的遮色片，讓您可以使用「凍結遮色片」工具將其增加至選取範圍。這個選項可以將色版中選取的像素新增到目前的凍結區域。

由選取範圍減去  從目前的凍結區域減去色版中的像素。


與選取範圍相交  只使用已選取同時也凍結的像素。

反轉選取範圍  使用選取的像素反轉目前的凍結區域。

備註： 如果有選取範圍，濾鏡會限制預視並處理至包含該選取範圍的矩形區域。(對矩形選取畫面選取範圍而言，選取區域和預視是一樣的，因此選擇上方遮色片選項選單中的「選取範圍」沒有任何效果。)

解凍區域

❖ 若要解凍區域使其可編輯，執行下列任一項作業：

- 選取「解凍遮色片」工具 ，然後在區域上方拖移。按住 **Shift** 鍵並按一下滑鼠，可以解凍目前的點和先前點選的點之間的直線。
- 若要解凍所有凍結區域，請在對話框的「遮色片選項」區域中，按一下「無」按鈕。
- 若要反轉凍結和解凍區域，請在對話框的「遮色片選項」區域中，按一下「全部反轉」。

使用網紋

使用網紋可幫助您查看及追蹤扭曲。您可以選擇網紋的大小和顏色，也可以儲存某一個影像中的網紋，並將它套用到其他影像。

- 若要顯示網紋，請在對話框的「檢視選項」區域中選取「顯示網紋」，然後選擇網紋大小和網紋顏色。
- 若只要顯示網紋，請選取「顯示網紋」並取消選取「顯示影像」。
- 若要儲存扭曲網紋，請在扭曲預視影像之後，按一下「儲存網紋」。指定網紋檔案的名稱和位置，然後按一下「儲存」。
- 若要套用儲存的扭曲網紋，請按一下「載入網紋」，選取套用的網紋檔案，然後按一下「開啟」。如果影像與扭曲網紋的大小不同，則網紋會調整比例以符合影像。
- (CS6) 若要套用上次儲存的扭曲網紋，請按一下「載入上次網紋」。
- (Creative Cloud) 網紋會自動儲存在您的文件中。套用至智慧型物件的網紋會被壓縮，且可以再編輯。

備註： (Creative Cloud) 嵌入的網紋會增加檔案大小，即使經過壓縮也是如此。

使用背景

您可以選擇在預視影像中只顯示作用中圖層，或者是將額外的圖層以背景方式顯示在預視影像中。利用「模式」選項，可以將背景置於作用中圖層的前方或後方，以追蹤您所做的變更，或是調整對齊不同圖層中的扭曲效果。

重要事項： 即使顯示了其他圖層，也只有作用中的圖層會被扭曲。

顯示背景 選取「顯示背景」，然後從「使用」選單中選擇「背景」以及從「模式」選單中選擇選項。

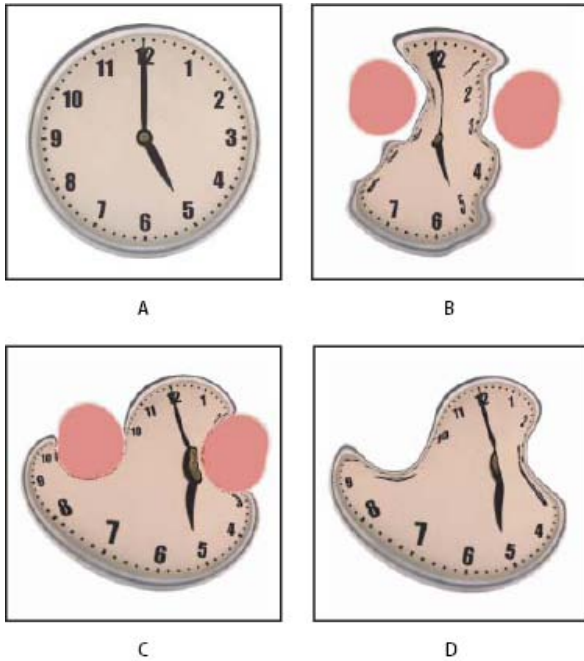
顯示目標圖層的變更而不顯示背景 從「使用」選單中選取「全部圖層」。將「不透明」設為 0，只會在目標圖層上顯示液化濾鏡的完全效果。將「不透明」設為更高的值，則會在目標圖層上顯示較少的液化濾鏡效果。

更改目標圖層與背景之間的混合 指定「不透明」值。
決定目標圖層和背景在影像預視中的結合方式。從「模式」選單中選擇選項。
隱藏背景 取消選取對話框內「檢視選項」區域中的「顯示背景」。

[回到頁首](#)

重建扭曲

當您扭曲預視影像後，可以使用各樣控制與重建模式反轉變更，或以新的方式重做。您有兩種方式可以套用重建。將重建套用到整個影像上，讓凍結區域中的扭曲更為平滑；或者，使用重建工具，重建特定的區域。若要避免扭曲的區域進行重建作業，可以使用「凍結遮色片」工具。



以凍結區域裡的扭曲為依據來進行重建。

A. 原始影像 **B.** 根據凍結區域扭曲 **C.** 以堅硬模式重建 (使用按鈕) **D.** 解凍後以「平滑」模式重建邊緣 (使用工具)

重建整個影像


❖ 執行下列動作：

- (CS6) 在對話框中，按一下「重建選項」區域中的「重建」。接著，在「回復重建」對話框中指定數量，然後按一下「確定」。
- (CS5) 在對話框中，從「重建選項」區域中選取重建模式。接著，按一下「重建選項」區域中的「重建」，套用一次效果。您可以套用重建選項數次，以建立較不扭曲的外觀。


移除所有扭曲

❖ 在對話框中，按一下「重建選項」區域中的「全部復原」。即可移除扭曲，即使是凍結區域中的扭曲也會移除。

重建部分的扭曲影像

1. 凍結想要保持扭曲的區域。
2. 在對話框中，選取重建工具 ，然後指定「工具選項」區域中的筆刷選項。
3. (僅限 CS5) 在對話框中，從「工具選項」區域的「重建模式」選單中選擇選項。
4. 拖移經過要重建的區域。像素在筆刷中心會移動得比較快。按住 **Shift** 並按一下滑鼠，可以重建目前的點和先前點選的點之間的直線。

(僅限 CS5) 複製取樣自起始點的扭曲

1. 扭曲預視影像之後，在對話框的「工具選項」區域中，從「模式」選單選擇其中一種重建模式。
2. 選取重建工具 ，然後從預視影像中的起始點開始拖移。

這個步驟可以建立在起始點取樣的扭曲效果的拷貝，與使用「仿製」工具繪製區域拷貝的效果相同。如果沒有扭曲，則效果會與使用「回復」模式相同。您可以設定新的起始點，並重複使用「重建」工具，建立多種效果。

(僅限 CS5) 重建模式

您可以選取下列任一項重建模式：

回復 不使用任何平滑效果，回復所有的扭曲動作。


堅硬 「堅硬」會在凍結與未凍結區域間的邊緣像素格點 (如網紋所示) 內保持直角，因此有時會在邊緣產生近乎裂痕的效果。這種模式可以復原未凍結

區域，以模擬其原始外觀。(若要復原其原始外貌，請使用「回復」重建模式)。

僵硬 「僵硬」的作用方式就像微弱的磁場，在凍結和未凍結區域間的邊緣，未凍結區域會延續在凍結區域的扭曲。隨著與凍結區域間距離的增加，扭曲會逐漸減少。

平滑 「平滑」會以平滑的連續扭曲方式，將凍結區域中的扭曲傳播到未凍結區域。

鬆散 「鬆散」會產生與「平滑」類似的效果，但是在凍結與未凍結區域中的扭曲之間有更好的連續性。

 若要調整重建模式的強度，請從「模式」選單上方的無標籤彈出式選單中選取該選項。調整強度時，影像預視會反映您的變更。

(僅限 CS5) 重建工具的其他模式

「重建」工具有三種額外模式，這些模式會使用您第一次按下此工具的點 (起始點) 的扭曲效果，重建您使用工具的區域。由於每按一下滑鼠便會設定新的起始點，因此，如果您只想延伸某個起始點的效果，在用完「重建」工具以前，請不要放開滑鼠按鈕。

移置 重建未凍結區域，配合在重建起始點的移置動作。您可以使用「移置」，將所有或部分預視影像移至不同的位置。如果在按選起始點後慢慢向外旋轉出去，即可將部分影像移置或移動到用筆刷刷過的區域。

膨脹 配合並根據位於起始點的移置、旋轉和整體縮放動作，重建未凍結區域。

關聯 配合並根據位於起始點的所有扭曲動作 (包括移置、旋轉、水平與垂直縮放以及傾斜)，重建未凍結區域。

更多說明主題

[「模糊收藏館和液化的智慧型物件支援」影片](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

任意變形影像、形狀及路徑











任意變形

[回到頁首](#)

任意變形

「任意變形」指令可以讓您連續套用變形 (旋轉、縮放、傾斜、扭曲和透視)。您也可以套用彎曲變形。您不需要選擇不同的指令，只要按住鍵盤上的按鍵，就可以在不同的變形類型之間切換。

備註： 如果是要變形某個形狀或整個路徑，「變形」指令會變成「變形路徑」指令。如果是要變形多個路徑線段 (而非整個路徑)，「變形」指令就會變成「變形控制點」指令。

1. 選取要變形的對象。
2. 執行下列任一項作業：
 - 選擇「編輯 > 任意變形」。
 - 若要變形選取範圍、像素圖層或選取範圍邊界，請選擇「移動」工具 。然後在選項列中選取「顯示變形控制項」。
 - 如果是要變形向量形狀或路徑，請選取「路徑選取」工具 。然後在選項列中選取「顯示變形控制項」。
3. 執行下列一或多項作業：
 - 若要用拖移方式縮放，請拖移控點。在拖移角落控點時按 **Shift** 鍵，可依比例縮放。
 - 若要以數值來進行縮放，請在選項列的「W」(寬度) 和「H」(高度) 文字方塊中輸入百分比。按一下「維持長寬等比例」圖示 ，維持影像外觀的長寬比。
 - 若要用拖移的方式旋轉，請將指標移到外框邊界的外面 (指標會變成彎曲的雙箭號)，然後再拖移。按 **Shift** 鍵可以強制以 15 度的增量旋轉。
 - 若要以數字方式旋轉，請在選項列的旋轉文字方塊  中輸入度數。
 - 若要以邊界方框的中心點進行扭曲，請按 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並拖移控點。
 - 若要任意扭曲，請按 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，並拖移控點。
 - 若要傾斜，請按 **Ctrl+Shift** 鍵 (Windows) 或 **Command+Shift** 鍵 (Mac OS)，並拖移側邊控點。當指標放在側邊控點上時，會變一個有小雙箭號的白色箭號。
 - 若要以數字方式傾斜，請在選項列的 H (水平傾斜) 和 V (垂直傾斜) 文字方塊中輸入度數。
 - 若要套用透視，請按 **Ctrl+Alt+Shift** 鍵 (Windows) 或 **Command+Option+Shift** 鍵 (Mac OS)，並拖移角落控點。當指標放在角落控點上時，會變成灰色箭號。
 - 若要彎曲，請按一下選項列中的「在任意變形和彎曲模式之間切換」按鈕 。拖移控制點以操控項目的形狀，或從選項列的「彎曲」彈出式選單中選擇一種彎曲樣式。從「彎曲」彈出式選單中選擇彎曲樣式後，會出現一個方形控點，供您用來調整彎曲的形狀。
 - 若要更改參考點，請在選項列中按一下參考點定位器  上的方形。
 - 若要移動項目，請在選項列的 X (水平位置) 和 Y (垂直位置) 文字方塊中輸入新參考位置的數值。按一下「相對位置」按鈕 ，依照目前的位置指定新的位置。
 若要還原上次的控點調整，請選擇「編輯 > 還原」。
4. 執行下列任一項作業：
 - 按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)，然後按一下選項列中的「確認」按鈕 ，或是按兩下變形選取畫面的內部。
 - 若要取消變形，請按 **Esc** 鍵，或按一下選項列中的「取消」按鈕 。

重要事項： 在變形點陣圖影像時 (相對於形狀或路徑)，每確認一次變形，影像就會變得較不銳利；因此，最好在套用累積變形前執行多個指令，分別套用每一種變形。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

使用 Photomerge 建立全景影像

關於 [Photomerge](#)

拍下相片供 [Photomerge](#) 使用

建立 [Photomerge](#) 構圖

建立 [360 度全景圖 \(Photoshop Extended\)](#)

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎??



書摘：輕鬆製作全景

[Scott Kelby](#)

透過此 Adobe Photoshop Book for Digital Photographers 書摘，快速精通 Photomerge。

關於 Photomerge

[回到頁首](#)

Photomerge™ 指令會將數張相片合併成一個連續的影像。例如，您可以照五張互有重疊的都市空中輪廓相片，然後將其合併成一張全景相片。Photomerge 指令不但可以組合水平鋪陳的相片，也能組合垂直鋪陳的相片。



來源影像 (上圖) 以及完成後的 Photomerge 構圖 (下圖)

若要建立 Photomerge 構圖，請選擇「檔案 > 自動 > Photomerge」並選擇來源檔案，然後指定版面和混合選項。您的選擇選項與您拍攝全景相片的方式有關，例如，如果您拍攝的影像是用於 360 度全景圖，則建議採用「球面」版面選項。這個選項會將影像結合起來，然後如同對應至球體內部般加以變形，用以模擬觀看 360 度全景圖的體驗。

如需 Photomerge 的簡介影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0013_tw。

拍下相片供 Photomerge 使用

[回到頁首](#)

來源相片在全景構圖中扮演了極為重要的角色。為了避免發生問題，在拍攝用於 Photomerge 的相片時，請遵循下列準則：

影像要有充分的重疊部分 影像的重疊部分應該佔 40% 左右。如果重疊部分不足，Photomerge 可能無法自動組成全景影像。但是請記住，影像間的重疊部分也不可以過多。如果影像間的重疊部分超過 70% 以上，Photomerge 可能無法組合這些影像。因此請記住，各個相片間應該還是至少保有一定的區隔。

使用一致的焦距 即使鏡頭可以變更焦距，也請不要在拍攝相片時更改焦距 (不要放大或縮小鏡頭)。

保持相機的水平位置 雖然 Photomerge 可以處理相片間稍微有所旋轉的問題，但是在組成全景影像時，傾斜角度如果超過一定的限制，就會導致錯誤發生。您可以使用能夠轉動的三腳架，幫助您維持相機和觀景窗的平穩。

保持在固定的位置 拍攝連續相片時，請儘量不要移動位置，這樣相片才會都是拍攝自相同的視點。使用光學觀景窗時，將相機儘量貼近眼睛，有助於保持視點的一致性。或者，請儘量使用三腳架來固定相機的位置。

避免使用扭曲鏡頭 扭曲鏡頭可能會干擾 Photomerge。不過，自動選項可以調整使用魚眼鏡頭拍攝的影像。

維持相同的曝光度 在拍攝時，請避免有的相片使用閃光燈，有的不用的情況。Photomerge 中的混合功能可以幫您降低不同曝光相片的差異，但是當曝光差異過大時，對齊相片就會變得很困難。有些數位相機在拍照時會自動改變曝光設定，因此，請務必檢查相機設定，確認所有影像的曝光度皆相同。

建立 Photomerge 構圖

[回到頁首](#)

1. 執行下列任一項作業：

- 請選擇「檔案 > 自動 > Photomerge」。
- 在 Adobe® Bridge 中，從「Bridge」選單列中選擇「工具 > Photoshop > Photomerge」。請跳至步驟 5。
備註： 在 Bridge 中，選擇 Photomerge 指令可以使用目前顯示在 Bridge 中的所有影像。如果只想使用特定的影像，選擇 Photomerge 指令之前，請先選取影像。

2. 在「Photomerge」對話框的「來源檔案」下，從「使用」選單中選擇下列任一項：

檔案 使用個別檔案產生 Photomerge 構圖。

檔案夾 使用儲存在檔案夾中的所有影像，建立 Photomerge 構圖。

3. 執行下列任一動作，指定要使用的影像：

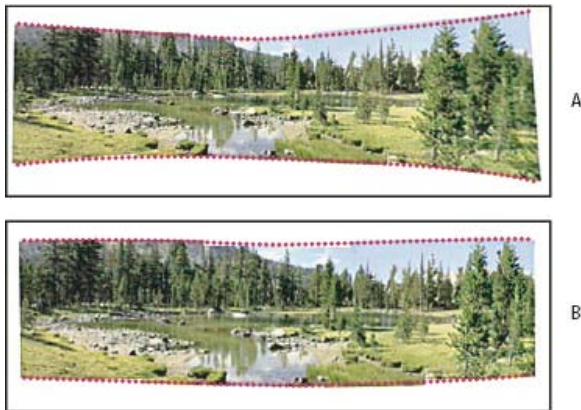
- 若要選取影像檔案或影像檔案夾，請按一下「瀏覽」按鈕並瀏覽至檔案或檔案夾。
- 若要使用目前 Photoshop 中開啟的影像，請按一下「增加開啟的檔案」。
- 若要從來源檔案清單中移除影像，請選取檔案然後按一下「移除」按鈕。

4. 選取版面選項：

自動 Photoshop 會分析來源影像，並視何者能得到較佳的 Photomerge 構圖結果，而套用「透視」、「圓筒式」和「球面」版面。

透視 指定某個來源影像為參考影像 (預設為中間的影像)，建立一致的構圖。程式會對其他的影像進行適當的變形工作 (視需要重新定位、延伸或傾斜)，讓各圖層間的重疊內容能相符。

圓筒式 將各個影像顯示在未捲起而展開的圓筒上，減少透視構圖中可能產生的「蝴蝶結」扭曲現象，重疊於各檔案間的內容仍會相符。參考影像則會置於中央。最適合用來製作廣角的全景相片。



套用圓筒式對應

A. 原稿 B. 套用圓筒式對應後

球面 對齊並變形影像，將其對應至球體內部。如果您拍了一組環繞 360 度的影像，使用此選項可以產生 360 度全景圖。「球面」也能用來搭配其他檔案集，產生精細的全景結果。

拼貼 對齊圖層並將重疊的內容相堆疊，並對來源圖層做變形的動作 (旋轉或縮放)。

重新定位 對齊圖層並將重疊的內容相堆疊，但不會對來源圖層做變形的動作 (延伸或傾斜)。

5. 選取下列其中任一選項：

將影像混合在一起 尋找影像間的最佳邊界，然後根據這些邊界建立接縫，並使影像的顏色相符。如果關閉「將影像混合在一起」，則會執行簡單的矩形混合。如果打算自行潤飾混合遮色片，建議您關閉此功能。

暈映移除 針對具有邊緣變暗問題 (由鏡頭缺陷或不當的鏡頭陰影所導致) 的影像，移除並執行曝光度補償。

幾何扭曲校正 補償桶狀、枕狀或魚眼扭曲。

6. 按一下「確定」。

Photoshop 會使用這些來源影像建立一個多重圖層的影像，並視需要加上圖層遮色片，以便以最理想的方式混合影像間的重疊部分。您可以編輯圖層遮色片或新增調整圖層，進一步微調全景影像的各個部分。

💡 若要取代影像邊界的空白區域，請使用內容感知填色。(請參閱內容感知、圖樣或步驟記錄填色。)

建立 360 度全景圖 (Photoshop Extended)

[回到頁首](#)

搭配 Photomerge 與 3D 功能，可以建立 360 度全景圖。首先，請將影像接合在一起以建立全景圖，然後使用「球面全景」指令來彎曲該全景圖，使其接續在一起。

請確認使用足夠的重疊來拍攝影像的整個圓景。使用全景頭與三腳架進行拍攝，可以產生較佳結果。

1. 選擇「檔案 > 自動 > Photomerge」。

2. 在「Photomerge」對話框中，加入您要使用的影像。

請勿包含涵蓋場景頂端 (最高點) 和底部 (最低點) 的影像。因為您之後會加入這些影像。

3. 針對「版面」選取「球面」。

 如果拍攝時使用了魚眼鏡頭，請選取「自動」版面和「幾何扭曲校正」。如果 Photoshop 無法自動識別您的鏡頭，請由 Adobe 網站下載免費的 Adobe 鏡頭描述檔建立者。

4. (選擇性) 針對「鏡頭校正」選取「暈映移除」或「幾何扭曲」。

5. 按一下「確定」。

全景影像的邊緣處可能有透明像素。這些透明像素會讓最後的 360 度全景圖無法正確地彎曲。您可以裁切掉這類像素，或使用「畫面錯位」濾鏡來辨識像素並加以移除。

6. 選擇「3D > 從圖層新增形狀 > 球面全景」。

7. (選擇性) 手動將頂端和底部影像加入球體。您也可以在此 3D 球面全景圖層中消除任何其餘的透明像素。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

內容感知縮放

重新調整影像尺寸並保護內容

縮放影像時保留視覺內容

指定縮放時要保護的內容

[回到頁首](#)

重新調整影像尺寸並保護內容

「內容感知縮放」在重新調整影像尺寸時，不會改變重要的視覺內容，例如人物、建築、動物等等。正常縮放在重新調整影像尺寸時，對所有像素的影響是一致的；而內容感知縮放主要影響沒有重要視覺內容的區域像素。內容感知縮放可讓您放大或縮減影像，以便改善構圖、符合版面或改變方向。如果您在重新調整影像尺寸時要使用部分正常縮放功能，此處也提供一個選項，可讓您指定內容感知縮放相對於正常縮放的比率。

如果在縮放影像時要保留特定區域，內容感知縮放可讓您在重新調整尺寸時使用 Alpha 色版來保護內容。

內容感知縮放適用於圖層和選取範圍。影像可以是 RGB、CMYK、Lab 和灰階色彩模式，並適用於所有位元深度。內容感知縮放不適用於調整圖層、圖層遮色片、個別色版、智慧型物件、3D 圖層、視訊圖層、同時多個圖層，或圖層群組。



A. 原始影像 B. 縮放到更窄 C. 縮放到更窄，使用內容感知縮放

如需內容感知縮放的影片，請參閱 www.adobe.com/go/Invid4120_ps_tw。(第四分鐘起有本功能的討論。)

[回到頁首](#)

縮放影像時保留視覺內容

1. (選擇性) 若要縮放「背景」圖層，請選擇「選取 > 全部」。


2. 選擇「編輯 > 內容感知比率」。

3. 在選項列中指定下列任一項：

參考點位置  按一下參考點定位器  上的正方形，以指定影像縮放時的固定參考點。這個點預設為影像中心。


參考點使用相對位置  按一下此按鈕，可指定相對於目前位置的新參考點位置。

參考點位置 將參考點定位至特定位置。輸入 X 軸和 Y 軸像素尺寸。

縮放百分比 指定相對於原始大小的影像縮放百分比。請輸入寬 (W) 和高 (H) 的百分比。如有需要，可按一下「維持長寬等比例」。

總量 指定內容感知縮放相對於正常縮放的比率。請在文字方塊中進行輸入，或按一下箭頭然後移動滑桿，藉以指定內容感知縮放的百分比。

保護 選擇 Alpha 色版，用以指定要保護的區域。

保護皮膚色調  嘗試保留包含皮膚色調的區域。

4. 拖移邊界方框上的控點，即可縮放影像。在拖移角落控點時按 Shift 鍵，可依比例縮放。指標放在控點上時，會變成雙箭頭。

5. 按一下「取消變形」 或「確認變形」。

[回到頁首](#)

指定縮放時要保護的內容

1. 沿著您要保護的內容周圍建立選取範圍，接著在「色版」面板中按一下「儲存選取範圍為色版」。

2. (選擇性) 若要縮放「背景」圖層，請選擇「選取 > 全部」。

3. 選擇「編輯 > 內容感知比率」。

4. 在選項列中，選擇您所建立的 Alpha 色版。

5. 拖移邊界方框上的控點，縮放影像。

繪圖和繪畫

[向量形狀](#)

Infinite Skills (2012 年 10 月 7 日)

視訊教學課程

在 CS6 中繪製形狀

[全新的形狀、文字和設計工具](#)

Lynda.com (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

真正的向量形狀、文字樣式以及其他。

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

修改形狀 | CC、CS6


修改矩形和圓角矩形 設定形狀筆畫選項

[回到頂端](#)

修改矩形和圓角矩形

您可以調整矩形的尺寸和位置。在 **Photoshop CC** 中，也可在繪製完圓角矩形後，再修改其轉折角半徑。每個轉折角都可以各自調整，而且可同時針對多個圖層上的矩形進行調整。

備註：如果您選取多個矩形，最上層矩形的值會顯示於屬性面板中。您輸入的值會套用到所有選取的矩形。

1. 請使用路徑選取工具來選取一或多個矩形或圓角矩形。
2. 若要變更矩形尺寸，請在屬性面板或選項列中的「寬度」或「高度」文字方塊中輸入值。
如果您不想限制寬度和高度的比例，可按一下選項列中的連結圖示，取消連結寬度和高度。
3. 若要變更矩形的 position，請執行下列任一項動作：
 - 使用移動工具來移動圖層的內容。
 - 使用路徑選取工具來拖曳矩形。
 - 在屬性面板的 **X** 和 **Y** 文字方塊中輸入像素座標。
4. 在屬性面板中，執行下列任一項動作來修改圓角半徑：
 - 分別在文字方塊中輸入值來調整轉角半徑。
 - 在半徑文字方塊中輸入值，來調整相同半徑的所有轉折角。 在屬性面板中，您也可以將游標移至轉折角圖示上方，然後向左或向右拖曳來輸入半徑值。

設定形狀筆畫選項

[回到頂端](#)

1. 使用路徑選取工具來選取要修改路徑的形狀。
2. 在屬性面板或工具選項列中，按一下設定形狀筆觸類型選單圖示，以開啟筆畫選項面板。
3. 在筆畫選項面板中，執行下列任一項作業：
 - 選擇所需的筆畫類型。
 - 按一下對齊圖示，然後選擇選項來指定與其路徑相關的筆畫位置。
 - 按一下端點圖示，然後選擇端點樣式來指定路徑兩端的外觀：
 - 平端點建立緊鄰 (結束) 端點的方形端。
 - 圓端點建立將一半線條寬度延伸超過端點的半圓端。
 - 投射點建立將一半線條寬度延伸超過端點的方形端。本選項可使線條寬度朝路徑周圍的各方向平均延伸。

備註：請記住，除非已開啟路徑，否則不會看見端點。而且在較粗的線條寬度中比較容易看見端點樣式。

 - 按一下轉折角圖示，以顯示轉折角點的筆畫：
 - 合併斜接建立有點的轉角，如果尖角長度介於尖角限度範圍內，可延伸超過端點。
 - 合併圓角建立將一半線條寬度延伸超過端點的圓角轉折角。
 - 合併斜角建立緊鄰端點的方形轉折角。

備註：和端點一樣，斜接在較粗的筆畫寬度中較容易看見。

儲存筆畫設定

在筆畫選項面板中指定形狀筆畫選項之後，您可以儲存最新建立的筆畫類型，以重複使用。

- 按一下筆畫選項面板右上角的齒輪圖示，然後選擇儲存筆畫。

複製並貼上形狀筆畫設定

指定形狀筆畫選項之後，您可以藉由複製並貼上，將設定套用到其他形狀。

1. 按一下筆畫選項面板右上角的齒輪圖示，然後選擇複製筆觸細部。
2. 選取您要修改的形狀。
3. 在屬性面板或工具選項列中，按一下設定形狀筆觸類型選單圖示，以開啟筆畫選項面板。
4. 按一下筆畫選項面板右上角的齒輪圖示，然後選擇貼上筆觸細部。

如需詳細資訊

- [向量形狀教學課程](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

關於繪圖

了解形狀和路徑 繪圖模式

[回到頂端](#)

了解形狀和路徑

Adobe Photoshop 中的繪圖涉及向量形狀與路徑的建立。在 Photoshop 中，您可以使用任何形狀工具、「筆型」工具或「創意筆」工具來繪圖。每一種工具的選項都可從選項列存取。

要開始在 Photoshop 中繪圖之前，您必須先從選項列選擇繪圖模式。您選擇的繪圖模式會決定是要在個別圖層上建立向量形狀、在現有圖層上建立工作路徑，還是在現有圖層上建立點陣化形狀。

向量形狀是您使用形狀或筆型工具繪製的直線和曲線。(請參閱繪製形狀和[使用筆型工具繪圖](#)。)向量形狀與解析度無關，因此不管是調整形狀大小、輸出至 PostScript 印表機、儲存為 PDF 檔案，或是讀入其他向量式繪圖應用程式時，形狀的邊緣也都能夠保持清晰。您可以建立自訂形狀庫，也可以編輯形狀的外框(稱為路徑)與屬性(例如筆畫、填色顏色或樣式)。

路徑是可以轉變為選取範圍、或是以顏色填滿和繪製筆畫的外框。您只要編輯錨點，就可以輕鬆地變更形狀的路徑。

工作路徑是顯示在「路徑」面板中的暫存路徑，用來定義形狀的外框。

路徑有以下幾種使用方式：

- 將路徑當成向量圖遮色片使用，隱藏圖層中的區域(請參閱關於圖層和向量圖遮色片。)
- 將路徑轉換為選取範圍(請參閱[將路徑轉換為選取範圍邊界](#)。)
- 以顏色填滿或繪製筆畫路徑(請參閱[以顏色填滿路徑](#)。)

將已儲存的路徑指定為剪裁路徑，在把影像轉存至頁面排版或向量編輯應用程式時，使部分影像變成透明(請參閱[使用影像剪裁路徑建立透明](#)。)

繪圖模式

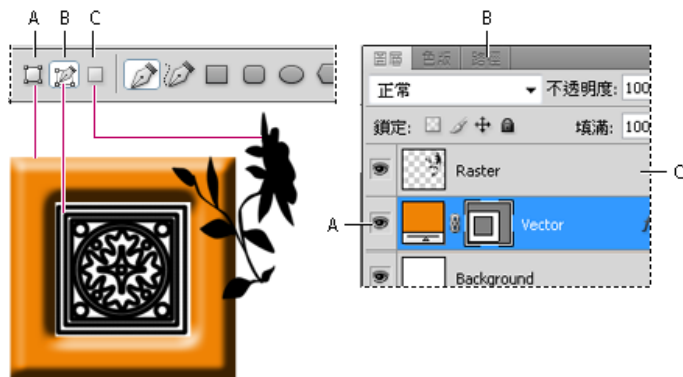
[回到頂端](#)

使用形狀或筆型工具時，能以三種不同模式繪製。在已選取形狀或筆型工具時，可藉由選取選項列中的圖示來選擇模式。

形狀圖層 在不同的圖層上建立形狀。您可以使用形狀工具或筆型工具建立形狀圖層。由於形狀圖層容易移動、重新調整尺寸、對齊和均分，因此適合用於製作網頁圖形。您可以選擇在圖層上繪製多個形狀。形狀圖層包含定義形狀顏色的填色圖層，以及定義形狀外框的連結向量圖遮色片。形狀的外框是顯示在「路徑」面板中的路徑。

路徑 可在目前的圖層上繪製工作路徑，然後用於選取範圍，建立向量圖遮色片，或以顏色填滿和繪製筆畫，以建立點陣化圖樣(與使用繪畫工具相當類似)。工作路徑是暫時的，除非您將它儲存起來。路徑會顯示在「路徑」面板中。


填滿像素 直接在圖層上繪畫，與繪畫工具的作用類似。在此模式中工作時，您建立的是點陣影像，而不是向量圖形。您使用繪畫形狀的方式，與使用任何點陣化影像的方式相同。只有形狀工具才能在這個模式中使用。



繪圖選項

A. 形狀圖層 B. 路徑 C. 填滿像素

[更多說明主題](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)


繪製形狀

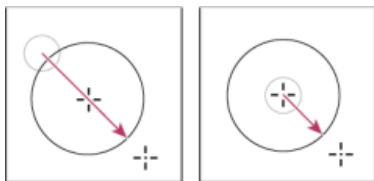
- 在形狀圖層上建立形狀
- 建立、編輯和操作形狀圖層
- 在一個圖層中繪製多個形狀
- 繪製輪子形狀
- 繪製自訂形狀
- 將形狀或路徑儲存為自訂形狀
- 建立點陣化形狀
- 形狀工具選項
- 編輯形狀

 形狀工具提供了簡單的方法，讓您建立按鈕、導覽列和其他用於網頁的項目。如需 Photoshop 所有繪圖功能概觀，請參閱關於繪圖。

在形狀圖層上建立形狀

[回到頂端](#)

1. 選取形狀工具或「筆型」工具。在 Photoshop CC 或 CS6 中，確定已從選項列的選單中選擇「形狀」。在 CS5 中，確定有選取「形狀圖層」按鈕 。
2. 若要選擇形狀的顏色，請按一下選項列中的色票，然後從「檢色器」中選擇顏色。
3. (選擇性) 在選項列中設定工具選項。按一下形狀按鈕旁的反轉箭頭，檢視每個工具的其他選項 (請參閱[形狀工具選項](#)。)
4. (選擇性) 若要將樣式套用至形狀，請從選項列中的「樣式」彈出式選單選取預設樣式 (請參閱[套用預設樣式](#)。)
5. 在影像中拖移以繪製形狀：
 - 若要強制將矩形或圓角矩形繪成正方形、強制橢圓變成圓形，或強制直線角度為 45 度的倍數，請按住 Shift 鍵。
 - 若要從中央往外繪圖，請將指標放在您要的形狀中央，按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS)，然後以對角線方向拖移至任何角落或邊緣，直到形狀變成所要的尺寸。



從角落開始繪製 (左圖) 以及從中央開始繪製 (右圖)

備註：從中央往外繪圖是 Illustrator 中「星形」工具以及 Illustrator 和 Photoshop 中「多邊形」工具的預設行為。

建立、編輯和操作形狀圖層

[回到頂端](#)

Photoshop 團隊成員 **Jeanne Rubbo** 透過一系列內容豐富的視訊為您示範如何建立、編輯及操作形狀圖層。瞭解如何：

- [建立形狀圖層](#)
- [編輯形狀圖層的筆畫和填色](#)
- [編輯多個形狀圖層](#)
- [在圖層之間拖曳形狀路徑](#)
- [組合形狀](#)
- [使用次路徑](#)
- [Order subpaths](#)
- [對齊次路徑](#)

如需詳細資訊，請參閱繪圖和文字工具收藏館。

在一個圖層中繪製多個形狀

[回到頂端](#)








您可以在圖層上繪製不同的形狀，或是使用「增加」、「減去」、「相交」或「排除」選項，修改圖層上目前的形狀。

1. 選取要增加形狀的圖層。
2. 選取繪圖工具，並設定工具相關選項 (請參閱[形狀工具選項](#))。
3. 在選項列中選擇下列任一項選項：
 - 增加至形狀區域 在現有的形狀或路徑中增加新的區域。
 - 從形狀區域中減去 從現有的形狀或路徑中移除重疊區域。
 - 形狀區域相交 將區域限制為新區域與現有形狀或路徑的相交部分。
 - 排除重疊的形狀區域 排除新區域與現有區域合併後的重疊區域。
4. 在影像中繪圖。按一下選項列中的工具按鈕，即可輕鬆地在繪圖工具之間切換。

繪製輪子形狀

[回到頂端](#)


在現有的形狀裡剪下一個形狀，露出底下的圖層。這個程序告訴您如何建立甜甜圈形狀，不過您可以將此技術運用在任何形狀工具組合上，包括自訂形狀在內。

1. 選取工具箱中的「橢圓」工具 。這個工具可能被任一其他形狀工具或「直線」工具  隱藏起來。
2. 在工作區上方的選項列中，選取「形狀圖層」按鈕 。
3. 在文件視窗中拖移以繪製形狀。拖移時按住 **Shift** 鍵，可強制橢圓形變成圓形。
4. 在選項列中，選取「從形狀區域中減去」按鈕 。
5. 在新的形狀中拖移，以建立要減去的形狀。放開滑鼠按鍵時，新形狀底下的影像就會顯示出來。
6. 若要重新定位任一形狀，請按一下工具箱中的「路徑選取」工具  (這個工具可能被「直接選取」工具  隱藏起來)，然後選取路徑。再將形狀拖移到新的位置，或是使用鍵盤上的箭頭按鍵來推動它，每按一次推動一個像素，以重新調整各形狀的位置。
 -  按住 **Shift** 鍵並按一下，選取一個以上的路徑。

繪製自訂形狀

[回到頂端](#)

您可以使用「自訂形狀」彈出式面板中的形狀來繪製自訂形狀，或是儲存某個形狀或路徑以使用來做為自訂形狀。

1. 選取「自訂形狀」工具 。(如果工具未顯示，請按住工具箱底部的矩形工具。)
2. 從選項列中的「自訂形狀」彈出式面板選取形狀。
 - 如果在面板中找不到想要的形狀，按下面板右上角的箭頭，然後選擇不同類別的形狀。當詢問您是否要取代目前的形狀時，按一下「取代」，只檢視新類別中的形狀，或是按一下「加入」，加入已經顯示的形狀。
3. 拖移到影像中以繪製形狀。

將形狀或路徑儲存為自訂形狀

[回到頂端](#)


1. 請在「路徑」面板中選取路徑，路徑可以是形狀圖層的向量圖遮色片、工作路徑或已儲存的路徑。
2. 選擇「編輯 > 定義自訂形狀」，並在「形狀名稱」對話框中，輸入新的自訂形狀名稱。此時新增的形狀就會顯示在選項列的「形狀」彈出式面板中。
3. 若要将新的自訂形狀儲存為新程式庫的一部分，請從彈出式面板選單中選取「儲存形狀」。

如需相關資訊，請參閱使用預設集管理員。

建立點陣化形狀

[回到頂端](#)

建立點陣化形狀時，您是在繪製及點陣化某個形狀，並使用前景色將它填滿。您無法將點陣化形狀當成向量物件編輯。點陣化形狀是以目前的前景色建立的。

1. 請選取圖層。您無法在向量圖層 (例如文字圖層) 中建立點陣化形狀。
2. 選取形狀工具，並按一下選項列中的「填滿像素」按鈕 。
3. 在選項列中設定下列選項：
 - 模式 控制形狀對影像中現有像素的影響。(請參閱[混合模式](#)。)

不透明 決定形狀遮住或顯現下面像素的程度。不透明度為 1% 的形狀幾乎透明，不透明度為 100% 的形狀則完全不透明。

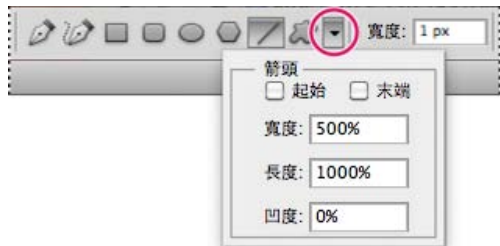
消除鋸齒 將邊緣像素平滑化，並與周圍像素混合。

4. 設定其他工具相關選項。請參閱[形狀工具選項](#)。
5. 繪製形狀。

形狀工具選項

[回到頂端](#)

每個形狀工具提供下列選項的唯一子集。若要存取這些選項，請按一下選項列中形狀按鈕右邊的箭頭。



存取選項列中的形狀工具選項 (此處顯示直線工具)

起始和末端箭頭 為直線加上箭頭。選取「直線」工具，然後選取「起始」，將箭頭加到直線的起始端；選取「末端」將箭頭加到直線的末端。如果兩個選項都選取，則可以在直線的兩端都加上箭頭。形狀選項會顯示在彈出式對話框中。輸入「寬度」和「長度」的值，以線段寬度的百分比（「寬度」為 10% 到 1000%，「長度」為 10% 到 5000%）指定箭頭的比例。輸入箭頭的凹度值（從 -50% 到 +50%）。凹度值定義箭頭最寬處（就是箭頭與線段會合的地方）的彎曲量。

備註：您也可以使用向量選取和繪圖工具，直接編輯箭頭。

圓形 強制橢圓變成圓形。

定義等比例 根據建立自訂形狀時的比例進行演算。

定義尺寸 根據建立自訂形狀時的尺寸進行演算。

固定尺寸 根據在「寬度」和「高度」文字方塊中輸入的值，將矩形、圓角矩形、橢圓或自訂形狀演算為固定形狀。

從中央 從中央演算矩形、圓角矩形、橢圓或自訂形狀。

內縮側邊 將多邊形演算為星形。在文字方塊中輸入百分比，指定端點所佔的星形強度部分。設定為 50% 會建立佔整個星形強度一半的端點；較大值會建立較尖銳、較細的端點，較小值則會建立較飽滿的端點。

等比例 根據在「寬度」和「高度」文字方塊中輸入的值，將矩形、圓角矩形或橢圓演算為等比例的形狀。

強度 如果是圓角矩形，會指定轉折強度；如果是多邊形，則會指定從多邊形中心到外端點的距離。

邊 指定多邊形的邊數。

平滑轉折角或平滑內縮 演算包含平滑轉折角或內縮的多邊形。

靠齊像素 將矩形或圓角矩形的邊緣靠齊像素邊界。

方形 強制矩形或圓角矩形變成正方形。

未強制 可以讓您以拖移方式，設定矩形、圓角矩形、橢圓或自訂形狀的寬度和高度。

寬度 決定「直線」工具的寬度（以像素為單位）。

 若要變更其他形狀工具的筆觸寬度，請選擇「圖層 > 圖層樣式 > 筆畫」。（請參閱[套用或編輯自訂圖層樣式](#)。）

編輯形狀


[回到頂端](#)

形狀是與向量圖遮色片連結的填色圖層。您可以藉由編輯形狀的填色圖層，輕鬆地將填色變更為不同的顏色、漸層或圖樣。您也可以編輯形狀的向量圖遮色片，修改形狀外框，並將樣式套用至圖層。

- 若要變更形狀的顏色，請在「圖層」面板中按兩下形狀圖層的縮圖，然後使用「檢色器」選擇不同的顏色。
- 如果要圖樣或漸層填滿形狀，請在「圖層」面板中選取形狀圖層，並選擇「圖層 > 圖層樣式 > 漸層覆蓋」。
- 若要變更筆觸寬度，請在「圖層」面板中選取形狀圖層，並選擇「圖層 > 圖層樣式 > 筆畫」。

- 若要修改形狀的外框，請在「圖層」面板或「路徑」面板中，按一下形狀圖層的向量圖遮色片縮圖。然後使用「直接選取」和筆型工具更改形狀。
- 如果在移動形狀時不想改變其大小或比例，可使用「移動」工具。

如需詳細資訊，請參閱[調整路徑元件](#)與任意變形。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

繪畫工具

[關於繪畫工具、預設集和選項](#)
[使用筆刷工具或鉛筆工具繪圖](#)
[繪畫工具選項](#)
[選取游標偏好設定](#)

關於繪畫工具、預設集和選項

[回到頂端](#)

Adobe Photoshop 提供數種可用於繪製和編輯影像色彩的工具。「筆刷」工具和「鉛筆」工具的作用就像傳統的繪畫工具，使用筆觸套用顏色。而「橡皮擦」工具、「模糊」工具和「指尖」工具則可修改影像中的現有顏色。在上述每一種繪畫工具的選項列中，您可以設定顏色套用到影像的方式，並且可以從預設筆尖中選擇。請參閱繪圖工具收藏館。

筆刷和工具預設集

您可以將一組筆刷選項儲存為預設集，如此就能快速存取經常使用的筆刷特性。Photoshop 包含了一些範本筆刷預設集。您可以用這些預設集作為基礎，並修改它們以產生新的效果。網站上也有許多原創筆刷預設集可供下載。

您可以從選項列上的「筆刷預設集」揀選器，快速選擇預設集，讓您暫時修改筆刷預設集的大小和硬度。

如果您要將自訂的筆尖特性與選項列的一些設定 (例如不透明、流量和顏色) 一起儲存，請儲存工具預設集。若要深入瞭解工具預設集，請參閱建立和使用工具預設集。

筆尖選項

筆尖選項配合選項列中的各項設定可以控制套用顏色的方式。您可以漸層式地套用顏色、使用柔邊、使用大型的筆觸、使用各種動態筆刷、使用不同的混合屬性、以及使用各種不同形狀的筆刷。您可以利用筆觸套用紋理來模擬在畫布或光面藝術紙上繪畫。您也可以使用噴槍模擬噴漆。您可以使用「筆刷」面板設定筆尖選項。請參閱筆刷面板概觀。



如果您使用繪圖數位板，您可以控制使用筆的壓力、角度、旋轉或筆尖輪套用顏色的方式。您可以在「筆刷」面板和選項列中設定繪圖數位板的選項。

使用筆刷工具或鉛筆工具繪圖

[回到頂端](#)

「筆刷」工具和「鉛筆」工具在影像上塗繪目前的前景色。「筆刷」工具會建立柔和的彩色筆畫。「鉛筆」工具會建立硬邊的線條。

備註：「旋轉」工具可以旋轉畫布，讓繪畫更容易。請參閱[使用旋轉檢視工具](#)。

1. 選擇前景色。(請參閱[在工具箱中選擇色彩](#)。)
2. 選取「筆刷」工具  或「鉛筆」工具 .
3. 從「筆刷預設集」面板選擇筆刷。請參閱[選取預設筆刷](#)。
4. 在選項列中設定模式、不透明度等工具選項。
5. 執行下列一或多項作業：
 - 按一下並拖移至影像開始繪畫。
 - 若要繪製直線，請在影像中按一下起點，然後按住 Shift 鍵，再按一下終點。
 - 將「筆刷」工具當做噴槍使用時，如果按住滑鼠按鈕但不要拖移，可以增加顏色。

繪畫工具選項

[回到頂端](#)


在選項列中設定下列項目：可用的選項依工具而異。

模式 設定您利用基本現有像素繪圖時的混色方法。可用的模式會依目前選取的工具而異。繪畫模式類似圖層混合模式。請參閱[混合模式](#)。

不透明 設定您所套用顏色的透明度。當您在某個區域上繪圖時，無論將指標移到該區域多少次，不透明度都不會超過設定的等級，直到您放開滑鼠按鈕為止。如果您再次將筆觸運用在這個區域，則會以相當於所設定的不透明度套用額外的顏色。100 % 的不透明度就是完全不透明。

流量 設定您在某個區域上移動指標時套用顏色的速率。當您在某個區域上繪畫時，如果按住滑鼠按鈕不放，色彩量就會依據流量速率而逐漸增加，直到達到不透明設定為止。例如，假設您將不透明度設定為 33%，流量也設定為 33%，那麼您每移到某個區域上一次，上面的顏色就會以 33% 的比例

趨近於筆刷顏色。除非您放開滑鼠並且再次在該區域上運用筆觸，否則總和將不會超過 33% 不透明度。

 按單一數字鍵可將工具的不透明度設為 10% 的倍數 (按 1 會設為 10%，按 0 會設為 100%)。按兩個數字鍵則會設定特定的不透明度。若要設定「流量」，請按 **Shift** 和數字鍵。

噴槍

使用噴槍模擬繪畫。當您將指標移到某個區域的時候，按住滑鼠按鈕會使顏料逐漸增加。筆刷硬度、不透明度和流量選項可控制套用顏料的速度的分量。按一下該按鈕可開啟或關閉此選項。

自動擦除 (僅適用於「鉛筆」工具) 在包含前景色的區域上繪製背景色。選取您要擦除的前景色以及您要更改成的背景色。(請參閱使用鉛筆工具自動擦除。)

數位板壓力按鈕

使用筆尖壓力可置換「筆刷」面板中的不透明度和大小設定。

選取游標偏好設定


[回到頂端](#)

繪圖工具有三種可能的游標：標準游標 (工具箱中的圖示)、十字型游標 **+** 以及大小形狀和目前選取的筆尖相同的游標。

1. 選擇「編輯 > 偏好設定 > 游標」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 游標」(Mac OS)。
2. 接著在「繪圖游標」區域和「其他游標」區域中選取想用的游標，取樣游標就會變成您選取的游標。如果是「筆尖」游標，請選擇大小以及是否要在游標中包含十字線。
 - 「正常筆尖」會將游標大小限制為具有 50% 以上不透明度的筆觸區域。
 - 「全尺寸筆尖」會將游標大小調整成受筆觸影響的整個區域。如果是軟頭筆刷，這會產生比「正常」設定更大的游標大小，用來包含稍微不透明的筆觸區域。

 若要組合使用不同的游標類型，請選取「在筆尖顯示十字游標」或「繪圖時僅顯示十字游標」。或者，針對「鋼筆」和「筆刷」工具，按 **Caps Lock** 可以切換標準游標和十字游標。

更多說明主題

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

建立及修改筆刷

筆刷面板概觀

從影像建立新筆尖

建立筆刷和設定繪畫選項

標準筆尖形狀選項

毛筆尖形狀選項

侵蝕筆尖選項 | CC、CS6

噴槍筆尖選項 | CC、CS6

筆刷姿勢選項 | CC、CS6

其他筆刷選項

筆刷散佈方式

清除筆刷選項

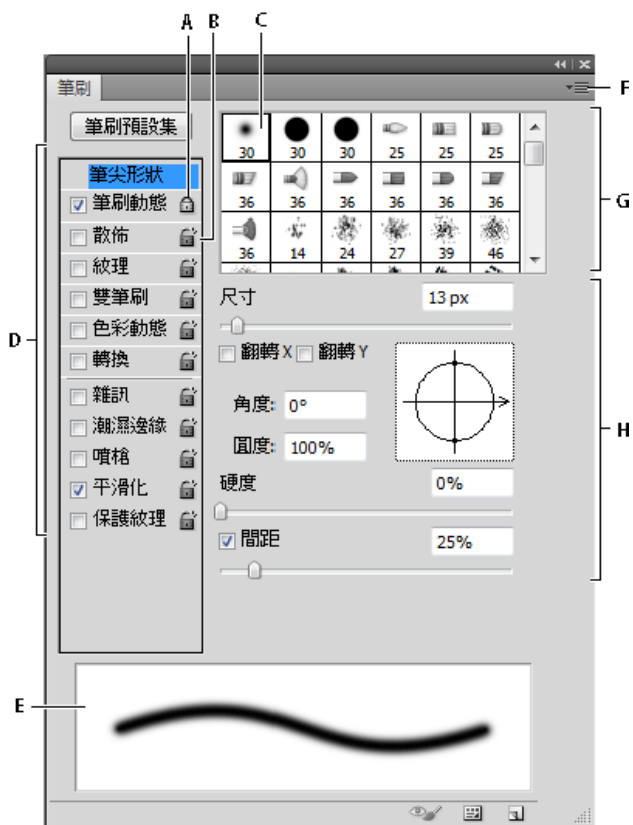
您可以建立用各種不同方式將顏料套用到影像的筆刷。您可以選取現有的預設筆刷、筆尖形狀，或者從影像的某個部分建立獨特的筆尖。您可以從「筆刷」面板選取選項，指定要如何套用顏料。

筆刷面板概觀

[回到頂端](#)

在「筆刷」面板中，您可以在「筆刷預設集」面板中選取預設筆刷，不過您也可以修改現有筆刷並設計新的自訂筆刷。「筆刷」面板包含一些決定如何將顏料套用到影像的筆尖選項。


面板下方的筆觸預覽會顯示繪圖筆畫對於目前的筆刷選項看起來是什麼樣子。



顯示筆尖形狀選項的筆刷面板

A. 已鎖定 B. 未鎖定 C. 選取的筆尖 D. 筆刷設定 E. 筆觸預覽 F. 彈出式選單 G. 筆尖形狀 (在選取了「筆尖形狀」選項時可使用) H. 筆刷選項

顯示筆刷面板和筆刷選項

1. 選擇「視窗 > 筆刷」。或者，選取繪圖工具、擦除工具、色調工具或對焦工具，並按一下選項列左側的面板按鈕 。
2. 在面板的左側選取一個選項組合。這個組合的可用選項會顯示在面板的右側。

💡 按一下選項組合左側的核取方塊，可以不檢視選項而啟動或關閉它們。



[回到頂端](#)

從影像建立新筆尖

1. 使用選取工具，選取您要用做自訂筆刷的影像區域。筆刷形狀的大小上限為 **2500 X 2500** 像素。
繪圖時，不能調整取樣筆刷的硬度。若要建立邊緣尖銳的筆刷，請將「羽化」設為零像素。若要建立邊緣柔和的筆刷，請增加「羽化」設定。
備註：如果您選取顏色影像，筆尖影像就會轉換成灰階。套用到該影像的任何圖層遮色片並不會影響筆尖的可見度。
2. 選擇「編輯 > 定義筆刷預設集」。
3. 為筆刷命名，並按一下「確定」。

[回到頂端](#)

建立筆刷和設定繪畫選項

1. 選取繪圖工具、擦除工具、色調工具或對焦工具。接著選擇「視窗 > 筆刷」。
2. 在「筆刷」面板中選取筆尖形狀，或按一下「筆刷預設集」選擇現有預設集。
3. 選取「筆刷」面板左側的「筆尖形狀」，並設定選項。
4. 若要設定筆刷的其他選項，請參閱下列主題：
 - [增加動態成份至筆刷](#)
 - [決定筆畫的散佈方式](#)
 - [建立紋理筆刷](#)
 - [決定筆刷如何動態改變](#)
 - [使用繪圖板繪圖或繪畫](#)
5. 若要鎖定筆尖形狀屬性 (在選擇其他筆刷預設集時仍保持這些屬性)，請按一下解除鎖定圖示 。若要解除筆尖的鎖定，請按一下鎖定圖示 。
6. 若要儲存筆刷以供日後使用，請從「筆刷」面板選單選擇「新增筆刷預設集」。

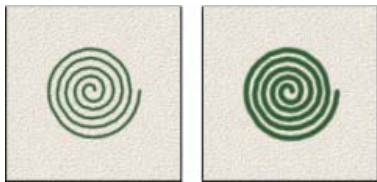
備註：若要永久儲存新的筆刷或散發給其他使用者，您必須將這個筆刷儲存為某一組筆刷的一部分。從「筆刷預設集」面板選單中，選擇「儲存筆刷」，然後儲存到新的組合或覆寫現有的組合。如果您重設或取代「筆刷預設集」面板中的筆刷而沒有先將它儲存在某個組合中，您可能會遺失這個新筆刷。

[回到頂端](#)

標準筆尖形狀選項

針對標準筆尖，可以在「筆刷」面板中設定下列選項：

大小 控制筆刷的大小。輸入像素值或拖移滑桿。



具有不同直徑值的筆刷

使用**樣本尺寸** 將筆刷重設為原始直徑。只有當筆尖形狀是藉由在影像中取樣像素而建立時，才可以使用這個選項。

翻轉 X 以筆尖的 X 軸為準，變更筆尖的方向。



A

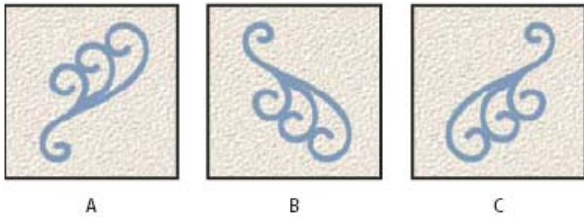
B

C

以筆尖的 X 軸為準進行翻轉。

A. 筆尖位於預設位置 **B.** 已選取翻轉 X **C.** 已選取翻轉 X 及翻轉 Y

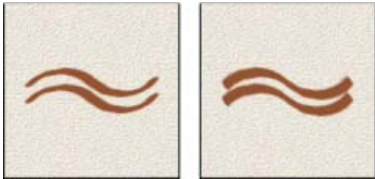
翻轉 Y 以筆尖的 Y 軸為準，變更筆尖的方向。



以筆尖的 Y 軸為準進行翻轉。

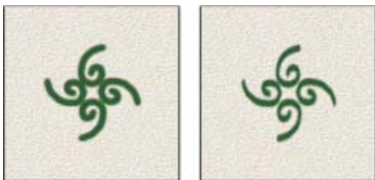
A. 筆尖位於預設位置 B. 已選取翻轉 Y C. 已選取翻轉 Y 及翻轉 X

角度 指定橢圓或取樣筆刷的長軸沿水平方向旋轉的角度。請輸入角度值，或拖移預視方框中的水平軸。



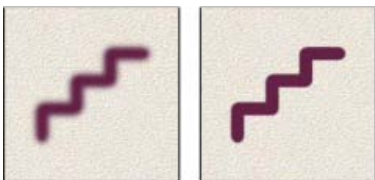
有角度的筆刷會建立雕鑿的筆觸

圓度 指定筆刷長短軸之間的比例。請輸入百分比值，或拖移預視方框中的點數。數值 100% 代表圓形筆刷、數值 0% 代表線性筆刷，而介於中間的值則代表橢圓筆刷。



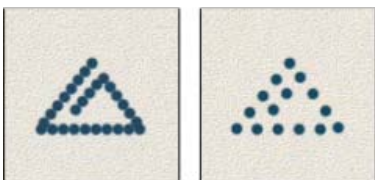
調整圓度以壓縮筆尖的形狀

硬度 控制筆刷的實心大小。請輸入數字，或使用滑桿輸入筆刷直徑的百分比值。您不可以變更取樣筆刷的硬度。



具有不同硬度值的筆觸

間距 控制筆畫中筆刷標記之間的距離。若要變更間距，請輸入數字，或使用滑桿輸入筆刷直徑的百分比值。如果取消選取這個選項，則由游標的速度決定間距。



增加間距會略過部分筆刷

💡 使用預設筆刷時，按 [] 鍵可以減少筆刷寬度;按] 鍵可以增加寬度。如果是實邊圓形、柔邊圓形和書法筆刷，按 Shift+[] 鍵可以減少筆刷硬度；按 Shift+] 鍵可以增加筆刷硬度。

毛刷尖形狀選項

[回到頂端](#)

💡 如需毛刷尖的影片，請參閱 www.adobe.com/go/lrvid5009_ps_tw

毛刷尖可讓您指定精確的毛刷特性，建立高度真實自然的筆畫。可以在「筆刷」面板中設定下列筆尖形狀選項：

形狀 決定毛刷的整體呈現方式。

毛刷 控制整體毛刷密度。

長度 變更毛刷長度。


厚度 控制個別毛刷的寬度。

硬度 控制毛刷彈性。設定值低，代表筆刷形狀很容易變形。

 若要在使用滑鼠時改變筆畫的建立方式，請調整硬度設定。

間距 控制筆畫中筆刷標記之間的距離。若要變更間距，請輸入數字，或使用滑桿指定筆刷直徑的百分比值。如果取消選取這個選項，則由游標的速度決定間距。

角度 使用滑鼠繪圖時，會決定筆尖角度。

筆刷預視 

顯示筆刷筆尖，用以反映上述設定變更，以及目前的壓力和筆畫角度。按一下預視視窗可查看不同角度的筆刷。

備註：毛刷筆刷預視需要 OpenGL。(請參閱[啟動 OpenGL 並最佳化 GPU 設定](#)。)

侵蝕筆尖選項 | CC、CS6

[回到頂端](#)

侵蝕筆尖筆刷的操作方式類似於鉛筆和蠟筆，在您繪畫時會自然磨損。您可使用影像左上角的「即時筆尖預視」來監控磨損程度。


大小 控制筆刷的大小。輸入像素值或拖移滑桿。

柔軟度 控制磨損率。輸入百分比值或拖移滑桿。

形狀 控制筆尖的形狀。可從多種筆尖選項中進行選擇。

銳利化筆尖 將筆尖還原回原本的銳利度。

間距 控制筆畫中筆刷標記之間的距離。若要變更間距，請輸入數字，或使用滑桿指定筆刷直徑的百分比值。如果取消選取這個選項，則由游標的速度決定間距。

筆刷預視 

顯示筆刷筆尖，用以反映上述設定變更，以及目前的壓力和筆畫角度。按一下預視視窗可查看不同角度的筆刷。

噴槍筆尖選項 | CC、CS6

[回到頂端](#)

噴槍筆尖以 3D 圓錐形噴灑複製噴霧罐效果。如果使用手寫筆，變更筆的壓力就能改變噴灑的擴散程度。

大小 控制筆刷的大小。輸入像素值或拖移滑桿。

硬度 控制筆刷的實心大小。


扭曲 控制噴霧所套用的扭曲程度。

細微性 控制噴霧點的顆粒感。

潑濺大小 控制噴漆液滴的大小。

潑濺量 控制噴漆液滴的數量。

間距 控制液滴之間的距離。如果取消選取這個選項，則由游標的速度決定間距。

筆刷預視 

顯示筆刷筆尖，用以反映上述設定變更，以及目前的壓力和筆畫角度。按一下預視視窗可查看不同角度的筆刷。

筆刷姿勢選項 | CC、CS6

[回到頂端](#)

筆刷姿勢選項可讓您達成手寫筆效果，並可讓您控制筆刷的角度和位置。

傾斜 X 決定筆刷從左到右的傾斜角度。

傾斜 Y 決定筆刷由前往後的傾斜角度。

旋轉 決定毛刷的旋轉角度。

壓力 決定在畫布上套用的筆刷壓力。

啟動「置換」選項可維持靜態筆刷姿勢。

其他筆刷選項

[回到頂端](#)

雜訊 將額外的隨機性增加到個別的筆尖。這個選項套用在軟頭筆尖 (包含灰階值的筆尖) 上的效果最好。

潮濕邊緣 使顏料延著筆觸的邊緣累積，建立出水彩效果。

噴槍/建立 將漸層色調套用到影像，模擬傳統的噴槍技巧。「筆刷」面板中的「噴槍」選項相當於選項列中的「噴槍」選項。

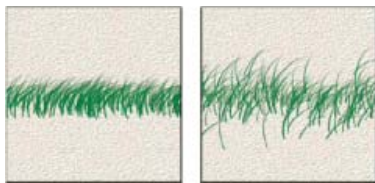
平滑化 在筆觸中產生較平滑的曲線。當您使用筆尖快速繪畫時，這個選項的效果最好；但是，在筆畫演算上色時，它可能會需要略長的延遲時間。

保護紋理 將相同的圖樣和縮放套用到所有擁有紋理的筆刷預設集。請選取這個選項，在使用多個紋理筆尖繪畫時，模擬一致的版面紋理。

筆刷散佈方式

[回到頂端](#)

筆刷的散佈方式會決定筆刷標記在筆畫中的數量及位置。



不含散佈 (左圖) 及包含散佈 (右圖) 的筆觸

散佈和控制 指定筆刷標記在筆畫中的分佈方式。如果選取「兩軸」，筆刷標記會呈放射狀方向分佈。如果取消選取「兩軸」，筆刷標記會與筆畫路徑呈垂直分佈。

若要指定散佈的最大百分比，請輸入數值。若要指定如何控制筆刷標記的散佈方式變化，請從「控制」彈出式選單中選擇選項：

關 指定不控制筆刷標記的散佈變化。

淡化 在指定的步驟數中，將筆刷標記的散佈從最大散佈淡化到沒有散佈。

筆的壓力、筆的斜角、筆尖輪、旋轉 根據筆的壓力、筆的斜角、筆的指動輪位置、或筆的旋轉，變化筆刷標記散佈。

計算 指定每一個間距套用的筆刷標記數量。

備註：如果增加這個數量，但是不增加間距或散佈值，繪畫效能可能會降低。

數量快速變換和控制 指定筆刷標記的數量在每一個間距中的改變方式。若要指定在每一間距中套用的筆刷標記最大百分比，請輸入數值。若要指定如何控制筆刷標記的數量變化，請從「控制」彈出式選單中選擇選項：

關 指定不控制筆刷標記的數量變化。

淡化 以指定的步驟數將筆刷標記的數量從「數量」值淡化到 1。

筆的壓力、筆的斜角、筆尖輪、旋轉 根據筆的壓力、筆的斜角、筆的指動輪位置，或筆的旋轉，變化筆刷標記數量。

清除筆刷選項

[回到頂端](#)

您可以一次清除您對筆刷預設集更改的所有選項 (筆刷形狀設定除外)。

- 請從「筆刷」面板選單中，選擇「清除筆刷控制」。

Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

管理路徑

路徑面板概觀

在路徑面板中建立新的路徑

建立新的工作路徑

管理路徑

[回到頁首](#)

路徑面板概觀

「路徑」面板 (「視窗 > 路徑」) 會列出每一個已儲存路徑、目前工作路徑及目前向量圖遮色片的名稱和縮圖影像。關閉縮圖可以改善效能。若要檢視路徑，必須先在「路徑」面板中選取路徑。



路徑面板

A. 儲存的路徑 B. 暫時的工作路徑 C. 向量圖遮色片路徑 (只有選取形狀圖層時才會顯示)

選取路徑

❖ 在「路徑」面板中按一下路徑名稱。一次只能選取一個路徑。

取消選取路徑

❖ 在「路徑」面板的空白區域中按一下，或按 **Esc** 鍵。

更改路徑縮圖的尺寸

從「路徑」面板選單中選擇「面板選項」，然後選取尺寸，或選取「無」以關閉縮圖顯示。


更改路徑的堆疊順序

❖ 在「路徑」面板中選取路徑，然後向上或向下拖移路徑。當粗黑線出現在想要的位置上時，放開滑鼠按鍵。

備註：您無法在「路徑」面板中變更向量圖遮色片或工作路徑的順序。







[回到頁首](#)

在路徑面板中建立新的路徑

- 若要建立路徑，但是不要加以命名，請按一下「路徑」面板底部的「建立新增路徑」按鈕 .
- 若要建立並命名路徑，請先確定未選取任何工作路徑。接著，從「路徑」面板選單中選擇「新增路徑」，或按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並按下面板底部的「新增路徑」按鈕。在「新增路徑」對話框中，輸入路徑名稱，並按一下「確定」。

[回到頁首](#)

建立新的工作路徑

1. 選取形狀工具或筆型工具，然後按一下選項列中的「路徑」按鈕 .
 2. 設定工具相關選項，並繪製路徑。如需詳細資訊，請參閱形狀工具選項和關於筆型工具。
 3. 需要的話，請繪製其他路徑元件。按一下選項列中的工具按鈕，即可輕鬆地在繪圖工具之間切換。選擇路徑區域選項，決定重疊路徑元件的相交方式：
 - 增加至路徑區域  在重疊的路徑區域中增加新的區域。
 - 從路徑區域中減去  從重疊的路徑區域中移除新的區域。
 - 相交路徑區域  將路徑限制為新區域與現有區域的相交部分。
 - 排除重疊的路徑區域  排除合併後路徑中的重疊區域。
-  使用形狀工具繪圖時，按住 **Shift** 鍵可以暫時選取「增加至路徑區域」選項；按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 可以暫時選取「從路徑區域中減去」選項。

管理路徑


當您使用筆型工具或形狀工具建立工作路徑時，新的路徑會在「路徑」面板中顯示為工作路徑。工作路徑是暫時的；您必須加以儲存才能避免遺失其內容。如果取消選取工作路徑，但是沒有加以儲存即重新開始繪製，則新的路徑會取代現有的路徑。

當您使用筆型工具或形狀工具建立新的形狀圖層時，新的路徑會在「路徑」面板中顯示為向量圖遮色片。向量圖遮色片會與其父圖層連結；您必須在「圖層」面板中選取父圖層，才能將向量圖遮色片列在「路徑」面板中。您可以將向量圖遮色片從圖層中移除，也可以將向量圖遮色片轉換為點陣化遮色片。如需詳細資訊，請參閱增加及編輯向量圖遮色片。

當您再度開啟影像時，與影像一起儲存的路徑就會出現。在 Windows 版本的 Photoshop 中，JPEG、JPEG 2000、DCS、EPS、PDF 和 TIFF 等格式都可以支援路徑。而在 Mac OS 中，所有可用的檔案格式都支援路徑。

備註： 如果是未列於此處的路徑格式，那麼將這些格式從 Mac OS 傳送到 Windows，或是從 Windows 傳送回 Mac OS 時，通常都會遭到破壞。

儲存工作路徑

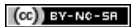
- 若要儲存但不重新命名，請將工作路徑名稱拖移到「路徑」面板底部的「新增路徑」按鈕 。
- 若要儲存並重新命名，請從「路徑」面板選單中選擇「儲存路徑」，然後在「儲存路徑」對話框中輸入新的路徑名稱，並按一下「確定」。

重新命名儲存的路徑

❖ 在「路徑」面板中按兩下路徑名稱，並在輸入新名稱後按 Enter 鍵 (Windows) 或 Return 鍵 (Mac OS)。

刪除路徑

1. 在「路徑」面板中按一下路徑名稱。
 2. 執行下列任一項作業：
 - 將路徑拖移到「路徑」面板底部的「刪除」圖示 。
 - 從「路徑」面板選單中選擇「刪除路徑」。
 - 按一下「路徑」面板底部的「刪除」圖示，然後按一下「是」。
-  若要刪除路徑，且不希望系統要求確認，請按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS)，並按一下「路徑」面板底部的「刪除」圖示。



漸層



- 套用漸層填色
- 管理漸層預設集
- 漸層編輯器概觀
- 建立平滑漸層
- 指定漸層透明度
- 建立雜訊漸層

[回到頁首](#)

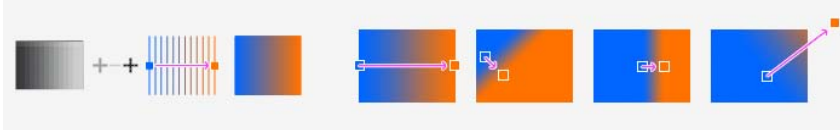
套用漸層填色

「漸層」工具可以在多種顏色之間建立漸層混合。您可以從預設漸層填色中選擇，或是建立自己的漸層填色。

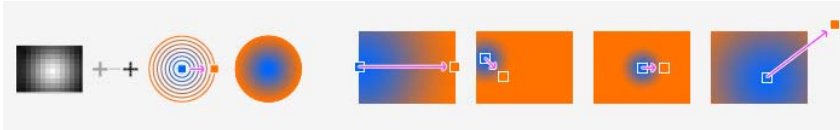
備註：「漸層」工具無法使用於點陣圖或索引色影像中。

1. 如果只要填滿部分影像，請選取套用的區域；否則，漸層填色會套用到整個作用中圖層。
2. 選取「漸層」工具 。(如果工具未顯示，請按住油漆桶工具。)
3. 在選項列中，從多種漸層樣本中選擇填色：
 - 按一下樣本旁的三角形，選取預設的漸層填色。
 - 按一下樣本內部，可檢視「漸層編輯器」。選取預設的漸層填色，或建立新的漸層填色。(請參閱建立平滑漸層)。 「中性色密度」預設集可針對日落和其他高對比場景，提供有用的相片濾鏡。
4. 選取選項以決定起點 (按下滑鼠的位置) 和終點 (放開滑鼠的位置) 如何影響漸層外觀。

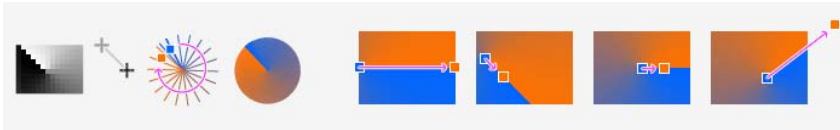
線性漸層 沿著直線從起點到終點建立陰影。



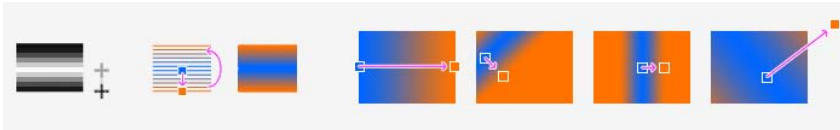
放射形漸層 以圓形圖樣從起點到終點建立陰影。



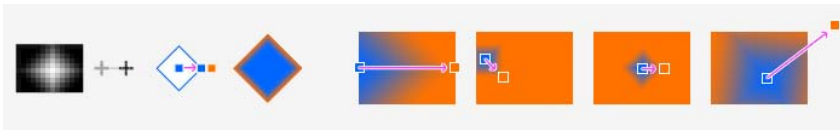
角度漸層 繞著起點以逆時針掃射建立陰影。



反射性漸層 將相同的線性漸層鏡像至起點的另一側。



菱形漸層 從菱形圖樣的中央往外著色。



5. 在選項列中，執行下列作業：
 - 指定繪畫的混合模式和不透明度。(請參閱混合模式)。
 - 若要反轉漸層填色中的顏色順序，請選取「反向」。

- 若要以較少的條紋狀建立較平滑的混合，請選取「混色」。
 - 若要在漸層填色中使用透明遮色片，請選取「透明」(請參閱指定漸層透明度)。
6. 將指標放在影像中漸層的起點位置上，然後拖移指標定義終點。若要強制直線角度為 45 度的倍數，請在拖移時按住 **Shift** 鍵。

[回到頁首](#)

管理漸層預設集

漸層預設集可以讓您快速地套用您經常使用的漸層。您可以在「漸層揀選器」、「預設集管理員」或「漸層編輯器」中管理預設集。

將一組預設漸層儲存為程式庫

1. 按一下「漸層編輯器」對話框中的「儲存」，或從選項列的「漸層揀選器」選單中選擇「儲存漸層」。
2. 選擇漸層程式庫的位置，然後輸入檔案名稱，並按一下「儲存」。

您可以將程式庫儲存在任何位置；但是，如果將程式庫檔案放在預設的預設集位置內的「預設集/漸層」檔案夾中，當您重新啟動 **Photoshop** 後，程式庫的名稱將會顯示在面板選單的底部。

載入預設漸層的程式庫

❖ 在「漸層編輯器」對話框中，執行下列任一項作業：

- 按一下「載入」，將程式庫加入目前的清單中。選取要使用的程式庫檔案，然後按一下「載入」。
- 從面板選單中選擇「取代漸層」，用不同的程式庫取代目前的清單。選取要使用的色票庫檔案，然後按一下「載入」。
- 從面板選單的底部，選擇程式庫檔案。按一下「確定」取代目前的清單，或按一下「加入」加入目前的清單。

備註：您也可以選擇「載入漸層」、「取代漸層」，或從選項列的「漸層揀選器」選單中選擇漸層程式庫。

回到預設漸層的預設程式庫

❖ 從面板選單選擇「重設漸層」。您可以取代目前的清單，或是將預設樣式庫附加到目前的清單。

變更預設漸層的顯示方式

❖ 從面板選單中選擇顯示選項：

僅文字 以清單方式顯示漸層。

小型縮圖或大型縮圖 以縮圖方式顯示漸層。

小型清單或大型清單 以具有縮圖的清單顯示漸層。

重新命名預設漸層

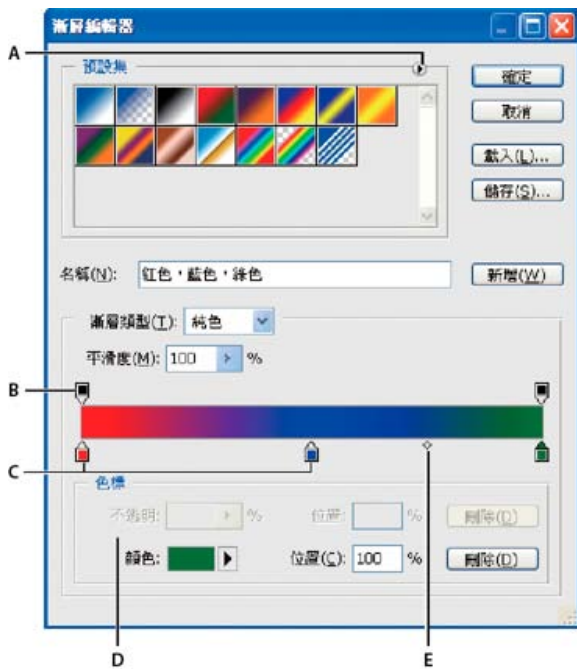
- 如果面板設定將漸層顯示為縮圖，請按兩下漸層、輸入新的名稱，然後按一下「確定」。
- 如果面板設定將漸層顯示為清單或僅顯示文字，請按兩下漸層、輸入新的名稱，然後按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)。

[回到頁首](#)

漸層編輯器概觀

若要顯示「漸層編輯器」對話框，請按一下選項列中的目前漸層樣本。(將指標暫停在此漸層樣本上時，會出現工具提示，說明「按一下以編輯」。)

「漸層編輯器」對話框可以讓您修改現有漸層的拷貝，定義新的漸層。您也可以在此漸層中增加中間顏色，在兩種以上顏色之間建立混合。






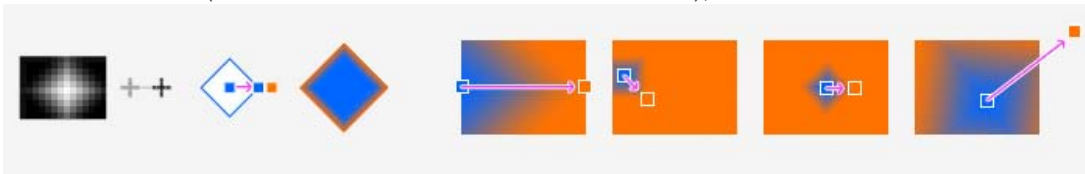
漸層編輯器對話框

A. 面板選單 B. 不透明色標 C. 顏色色標 D. 調整數值或刪除選取的不透明度或顏色色標 E. 色彩中點

建立平滑漸層

[回到頁首](#)

1. 選取「漸層」工具 .
2. 按一下選項列中的漸層樣本，顯示「漸層編輯器」對話框。
3. 若要依照現有漸層決定新的漸層，請在對話框的「預設集」區域中選取漸層。
4. 從「漸層類型」彈出式選單中選擇「純色」。
5. 若要定義漸層的起點顏色，請按一下漸層列下方的左側顏色色標 。色標上方的三角形會變成黑色 ，表示正在編輯起點顏色。
6. 若要選擇顏色，請執行下列任一項作業：
 - 按兩下顏色色標，或是在對話框的「色標」區域中按一下色票。選擇顏色，並按一下「確定」。
 - 在對話框的「色標」區域中，從「顏色」彈出式選單中選擇選項。
 - 將指標放在漸層列上方 (指標會變成滴管)，然後按一下以取樣顏色，或是在影像中按一下，從影像中取樣顏色。
7. 若要定義終點顏色，請按一下漸層列下方的右側顏色色標，然後選擇顏色。
8. 若要調整起點或終點的位置，請執行下列任一項作業：
 - 將對應的顏色色標向左或向右拖移到所要的位置。
 - 按一下對應的顏色色標，並在對話框內「色標」區域的「位置」中輸入數值。數值 0% 會將點放在漸層列的最左端，數值 100% 會放在最右端。
9. 若要調整中點的位置 (這裡的漸層會顯示起點與終點顏色的平均混合顏色)，請將漸層列下方的菱形



菱形並在「位置」中輸入數值。

10. 若要在漸層中加入中間顏色，請按一下漸層列下方以定義另一個顏色色標。依照您想要的起點和終點，為中間各點指定顏色，並調整它的位置和中點。
11. 若要刪除您正在編輯的顏色色標，請按一下「刪除」，或者向下拖移色標直到它消失為止。
12. 若要控制顏色條紋在漸層中逐漸轉變的程度，請在「平滑度」文字方塊中輸入值，或拖移「平滑度」彈出式滑桿。
13. 如果需要的話，請設定漸層的透明度值。
14. 輸入新漸層的名稱。
15. 若要将漸層儲存為預設，請在建立完漸層後按一下「新增」。

備註： 新的預設集會儲存在「偏好設定」檔案中。如果這個檔案被刪除或損毀，或者如果將預設集重設為預設程式庫，新的預設集將遺失。若

要永久儲存新的預設集，請將它們儲存在程式庫中。

[回到頁首](#)

指定漸層透明度

每一個漸層填色所包含的設定都可以控制漸層中，不同位置的填色不透明度，例如，您可以將起點顏色設定為 100% 不透明度，也可以使漸層以 50% 的不透明度，漸進混合成終點顏色。棋盤圖樣表示漸層預視中的透明度。

1. 建立一個漸層。
2. 若要調整起點的不透明度，請按一下漸層列上方的左側不透明度色標。色標下方的三角形會變成黑色，表示正在編輯起點的透明度。
3. 在對話框內「色標」區域的「不透明」文字方塊中輸入數值，或拖移「不透明」彈出式滑桿。
4. 若要調整終點的不透明度，請按一下漸層列上方的右側透明色標，然後在「色標」區段設定不透明度。
5. 若要調整起點或終點不透明度的位置，請執行下列任一項作業：
 - 將對應的不透明度色標向左或向右拖移。
 - 按一下對應的不透明度色標，並在「位置」中輸入數值。
6. 若要調整中點不透明度 (位於不透明度起點與終點中間的點) 的位置，請執行下列任一項作業：
 - 將漸層列上方的菱形向左或向右拖移。
 - 選取菱形，並輸入「位置」的值。
7. 若要刪除正在編輯的不透明度色標，請按一下「刪除」。
8. 若要在遮色片中增加中間不透明度，請按一下漸層列上方，定義新的不透明度色標，然後您可以依照編輯起點或終點不透明度的方式，來調整和移動此不透明度。若要移除中間不透明度，請將其透明色標向上拖曳出漸層列。
9. 若要建立預設漸層，請在「名稱」文字方塊中輸入名稱，然後按一下「新增」。這樣就會以您指定的透明設定，建立新的漸層預設集。

建立雜訊漸層


[回到頁首](#)

雜訊漸層是指在包含指定顏色範圍內隨機均分顏色的漸層。



具有不同粗糙度值的雜訊漸層。

A. 10% 粗糙度 B. 50% 粗糙度 C. 90% 粗糙度

1. 選取「漸層」工具 .
2. 按一下選項列中的漸層樣本，顯示「漸層編輯器」對話框。
3. 若要依照現有漸層決定新的漸層，請在對話框的「預設集」區域中選取漸層。
4. 在「漸層類型」彈出式選單中選擇「雜訊」，設定下列選項：
粗糙度 控制漸層中色帶之間轉變的和緩程度。

色彩模型 變更可以調整的顏色元素。針對每個元素，拖移滑桿以定義可接受值的範圍。例如，如果選擇 HSB 模型，可以限制漸層為藍綠色相、高飽和度和中等亮度。

限制顏色 避免色彩過於飽和

加入透明度 對隨機顏色加入透明度

隨機化 根據上述設定，隨機建立漸層。請在找到滿意的設定後，再按此按鈕。

5. 若要以您指定的設定建立預設漸層，請在「名稱」文字方塊中輸入名稱，然後按一下「新增」。

更多說明主題



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

使用圖樣製作器建立圖樣

💡 「圖樣製作器」是選擇性增效模組，您可以下載 [Windows](#) 或 [Mac OS](#) 的適用版本。

「圖樣製作器」濾鏡切割並重組影像以建立圖樣。圖樣製作器使用兩種方式作業：

- 使用圖樣填滿圖層或選取範圍。圖樣可以由一個大型拼貼組成，或由多個重複的拼貼組成。

- 建立可以儲存為圖樣預設集的拼貼，並在其他影像上使用。

您可以從相同的取樣產生多個圖樣，直到找到您喜歡的為止。

1. 「圖樣製作器」是選擇性增效模組。請下載並安裝 [Windows](#) 或 [Mac OS](#) 適用的版本。

2. 以 32 位元模式執行 Photoshop (僅限 64 位元 Mac OS)。

3. 執行下列任一項作業：


- 選取包含要從該區域產生圖樣的圖層。選取的圖層將由產生的圖樣取代，因此最好先製作一份圖層的拷貝。

- 若要在新的圖層或檔案產生圖樣，請在要使用於產生圖樣之影像上建立矩形選取範圍，然後選擇「編輯 > 拷貝」。然後將圖層加到影像中，或建立具有最後影像尺寸的新檔案。

4. 選擇「濾鏡 > 圖樣製作器」。

5. 指定圖樣的來源。

- 如果您在開啟「圖樣製作器」之前拷貝了影像，請選擇「使用剪貼簿作為樣本」來使用剪貼簿中的內容。

- 使用「圖樣製作器」的「選取畫面」工具，在預視區域建立選取範圍。若要移動選取畫面，請將它拖移到不同的位置。

備註： 您可以使用「縮放顯示」和「手形」工具在預視區域中移動。使用 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 搭配「縮放顯示」工具，可以進行縮小。放大比例會顯示於對話框的底部。

6. 指定拼貼大小。

- 在「寬度」和「高度」方塊中輸入像素尺寸。

- 按一下「使用影像尺寸」產生以一個拼貼填滿圖層的圖樣。

7. 按一下「產生」。按下 **Esc** 鍵可以取消產生程序。

預視區域就會用產生的圖樣拼貼。

- 若要在產生的預視和來源影像之間切換，請從「顯示」選單中選擇選項。

- 若要檢視個別拼貼的邊界，請按一下「拼貼邊界」。

- 若要使產生圖樣中的拼貼畫面錯位，請從「畫面錯位」彈出式選單中選擇一個方向，然後在「總量」文字方塊中指定畫面錯位量。畫面錯位量是拼貼尺寸在指定方向的百分比。畫面錯位對已儲存的圖樣預設集拼貼沒有影響。

8. 按一下「再次產生」，使用相同的選項產生其他圖樣，或是調整選項，然後按一下「再次產生」。

平滑度 調整圖樣中的銳利邊緣。增加平滑度以減少邊緣。

樣本細節 指定拼貼中圖樣切片的尺寸。較高的值會在圖樣中保留較多的原始細節。較低的值會在拼貼中使用較小的切片。當使用較高的值時，產生拼貼會需要花較多的時間。

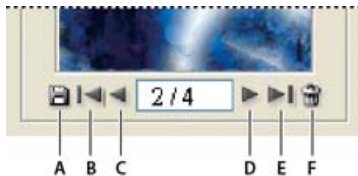
9. 在「拼貼步驟記錄」面板中瀏覽產生的拼貼，以選取要用來填滿圖層或儲存為圖樣預設集的拼貼。

- 若要在產生的拼貼之間移動，請按一下「第一個拼貼」按鈕、「上一個拼貼」按鈕、「下一個拼貼」按鈕或「最後一個拼貼」按鈕。或者，輸入要檢視的圖樣檢視編號，然後按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)。

- 若要在預視區域中檢視做為重複圖樣的拼貼，請確認已經選取「更新圖樣預視」。如果拼貼預視相當緩慢，請取消選取此選項，找到您要的拼貼，然後再選取此選項。

- 若要刪除拼貼或圖樣預視，請瀏覽到要刪除的拼貼，並按一下「刪除」圖示。

- 若要將拼貼儲存為預設圖樣，請瀏覽到要儲存的拼貼，並按一下「儲存預設圖樣」按鈕。輸入預設名稱，並按一下「確定」。當您將拼貼儲存為預設圖樣時，只會儲存單一拼貼，而非完整的產生圖樣。



拼貼步驟記錄按鈕

A. 儲存預設圖樣 B. 第一個拼貼 C. 上一個拼貼 D. 下一個拼貼 E. 最後一個拼貼 F. 刪除圖示

10. 當您很滿意圖樣預視並且儲存了日後可能用上的拼貼時，請按一下「確定」將它填入圖層或選取範圍。
如果您只要建立預設圖樣，請按一下「取消」關閉對話框而不填滿圖層。
-



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

以顏色填滿和以筆畫繪製選取範圍、圖層和路徑

使用油漆桶工具填滿

以顏色填入選取範圍或圖層

內容感知、圖樣或步驟記錄填色

填滿工作版面

以顏色筆畫繪製選取範圍或圖層

繪製圓形或正方形


您可以使用顏色或圖樣填滿選取範圍、路徑或圖層。您也可以將顏色加到選取範圍、路徑或圖層的外框 (稱為以筆畫繪製)。

使用油漆桶工具填滿

[回到頁首](#)

「油漆桶」工具會將顏色數值類似的相鄰像素，以您按滑鼠鍵時所在的像素顏色填滿。

備註：「油漆桶」工具無法用在「點陣圖」模式的影像中。

1. 選擇前景色。(請參閱在工具箱中選擇色彩)。
2. 選取「油漆桶」工具 。
備註：「油漆桶」工具與「漸層」工具在工具列中分在同一組。如果找不到「油漆桶」工具，請按住「漸層」工具即可找到。
3. 指定要以前景色或以圖樣填滿選取範圍。
4. 指定繪畫的混合模式和不透明度。(請參閱混合模式)。
5. 輸入用於填色的容許度。

容許度定義一種顏色中所要填入像素的類似程度 (相對於您選取的像素而言) 這些數值的範圍介於 0 到 255。較低的容許度填滿的像素是在與您按下滑鼠時的像素非常相似的顏色值範圍內。較高的容許度會以較大範圍的像素填色。

6. 若要使填滿的選取範圍邊緣變得平滑，請選取「消除鋸齒」。
7. 如果只要填滿與按滑鼠鍵時所在像素連續的像素，請選取「連續的」；如果保留「連續的」為未選取，則會填滿影像中所有類似的像素。
8. 若要根據所有可見圖層中的合併顏色資料填滿像素，請選取「全部圖層」。
9. 按一下要填滿的影像部分。在指定容許度內的所有指定像素都會填滿前景色或圖樣。

如果您是在圖層上工作，又不想填滿透明區域，請在「圖層」面板中鎖定圖層的透明度。(請參閱鎖定圖層)。

以顏色填入選取範圍或圖層

[回到頁首](#)

1. 選擇前景色或背景色 (請參閱在工具箱中選擇色彩)。
2. 選取要填滿的區域。若要填滿整個圖層，請在「圖層」面板中選取圖層。
3. 選擇「編輯 > 填滿」，填滿選取範圍或圖層。或者，若要填滿路徑，請選取路徑，並從「路徑」面板選單中選擇「填滿路徑」。
4. 在「填滿」對話框的「使用」中選擇下列任一選項，或選取自訂圖樣：
前景色、背景色、黑色、50% 灰色或白色 以指定的顏色填滿選取範圍。

備註：如果使用「黑色」選項填滿 CMYK 影像，Photoshop 就會以 100% 的黑色填滿所有色版。但是這可能會造成油墨超過印表機所允許的量。若要在填滿 CMYK 影像時取得最佳結果，請使用「前景色」選項，將前景色設定為適當的黑色。

顏色 以您在「檢色器」所選取的顏色進行填滿。

5. 指定繪畫的混合模式和不透明度 (請參閱混合模式)。
6. 如果您是在圖層中工作，而且只想填滿包含像素的區域，請選擇「保留透明」。
7. 按一下「確定」按鈕套用填色。
 若要在包含像素的區域中填滿前景色，請按 Alt + Shift + Backspace 鍵 (Windows) 或 Option + Shift + Delete 鍵 (Mac OS)，這樣會保留圖層的透明度。若要在包含像素的區域中填滿背景色，請按 Ctrl+Shift+Backspace 鍵 (Windows) 或 Command+Shift+Delete 鍵 (Mac OS)。

內容感知、圖樣或步驟記錄填色

[回到頁首](#)

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎?



影片教學課程：內容感知填色
Chris Orwig
無縫取代影像元素。



CS6 中的程序圖樣
Dave Cross
輕鬆建立幾何圖樣填色。

1. 請選取要填滿的影像部分。
2. 選擇「編輯 > 填滿」。
💡 在背景圖層上按住 **Delete** 鍵或 **Backspace** 鍵，可快速存取「填滿」對話框。
3. 在「使用」選單中，選取下列其中一項：
內容感知 以鄰近相似的影像內容完全填滿選取範圍。為求最佳結果，可建立一個些微覆蓋住所要複製區域的選取範圍。(快速套索或者選取畫面範圍通常就足夠了。)
💡 內容感知填色會隨機合成相似的影像內容。如果不喜歡原來的結果，可選擇「編輯 > 還原」，然後套用另一個內容感知填色。

圖樣 請按一下圖樣樣本旁的反轉箭頭，並從彈出式面板中選取圖樣。您可以使用彈出式面板選單載入其他的圖樣。請選取圖樣程式庫的名稱，或選擇「載入圖樣」並瀏覽至包含要使用的圖樣的檔案夾。

(CS6) 您也可以套用五個內建程序圖樣之一，輕鬆建立各種幾何填色圖樣。選取填色對話框底部的「程序圖樣」，然後從「程序圖樣」彈出式選單中選擇填色圖樣。

備註： 如果無法使用「圖樣」，表示需先載入圖樣程式庫，才能進行選取。(請參閱管理圖樣程式庫和預設集)。

步驟記錄 將選定區域還原為「步驟記錄」面板中設定的來源狀態或快照。



內容感知填色

- A.** 建立可些微覆蓋住所要複製區域的選取範圍 **B.** 以內容感知填色完全取代選取範圍

填滿工作版面

[回到頁首](#)

工作版面圍繞著影像區域，您可以使用與指定之影像能形成較佳對比的顏色，來填滿版面。

- ❖ 在工作版面上按一下滑鼠右鍵，選擇「灰色」、「黑色」或「自訂」。(若要指定自訂顏色，請選擇「選取自訂色彩」。)

以顏色筆畫繪製選取範圍或圖層

[回到頁首](#)

您可以使用「筆畫」指令，在選取範圍、路徑或圖層的周圍繪製有顏色的邊界。當您以這種方式建立邊界時，它會變成目前圖層的點陣化部分。

- 💡 若要建立能像覆蓋一樣開啟或關閉並且消除鋸齒以建立柔邊角和邊的形狀或圖層邊界，請使用「筆畫」圖層效果，不要用「筆畫」指令。請參閱圖層效果和樣式。



1. 選擇前景色。
2. 選取要筆畫的區域或圖層。
3. 選擇「編輯 > 筆畫」。
4. 在「筆畫」對話框中，指定硬邊邊界的寬度。
5. 在「位置」中指定要將邊界置入選取範圍或圖層邊界的內部、外部或中央。
備註： 如果圖層內容填滿整個影像，套用在圖層外的筆觸將無法顯示
6. 指定不透明度和混合模式 (請參閱混合模式)。
7. 如果您是在圖層中工作，而且只想在包含像素的區域中使用筆畫，請選取「保留透明」選項 (請參閱鎖定圖層)。

繪製圓形或正方形

[回到頁首](#)

您可以使用橢圓形或矩形選取畫面工具來繪製圓形或正方形，然後在選取畫面上新增線條 (我們稱這個為筆畫)。利用筆畫繪出一個選取範圍可以很快地為物件加上邊界或外框。您可以使用筆畫繪出任何使用選取工具建立的選取範圍。

1. 在「圖層」面板中，按一下「新增圖層」按鈕 ，為圓形或正方形建立新的圖層。將圓形或正方形限制在各自的圖層上會比較容易操作。

2. 選取工具箱中的「橢圓形選取畫面」工具或「矩形選取畫面」工具。
3. 在文件視窗中拖移，建立出形狀。拖移時按住 **Shift** 鍵，可將形狀限制為圓形或正方形。
4. 選擇「編輯 > 筆畫」。
5. 在「筆畫」對話框中，輸入「寬度」值，然後按一下色票以顯示 Adobe「檢色器」。
6. 在 Adobe「檢色器」中，使用色譜列上的三角形滑桿找出想要的顏色範圍，然後在顏色欄位按一下想要的顏色。您選取的顏色會出現在色票的上半部，原始顏色則會保留在下半部。按一下「確定」。
7. 選擇「內部」、「居中」或「外圍」，設定筆畫位置與選取畫面的相對關係。再依您的需求調整其他設定，最後按一下「確定」。Photoshop 會使用您設定的顏色和筆畫來繪製線條。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

使用筆型工具繪圖

關於筆型工具

使用筆型工具繪製直線區段

使用筆型工具繪製曲線

完成繪製路徑

使用創意筆工具繪圖

繪製其後為曲線的直線

繪製後面為直線的曲線

繪製轉角控制點連結的兩個曲線區段


使用磁性筆選項繪圖

關於筆型工具

[回到頁首](#)

Photoshop 提供多種「筆型」工具。標準「筆型」工具的繪圖最為精確；使用「創意筆」工具繪製路徑時，就如同使用鉛筆在紙張上繪圖一般；而磁性筆選項則可讓您繪製會靠齊影像中定義區域邊緣的路徑。筆型工具與形狀工具一起使用，可以建立複雜的形狀。使用標準「筆型」工具時，選項列中會有下列選項可供使用：

- 「自動增加/刪除」，可讓您在按一下直線線段時增加錨點，或是在按一下時刪除錨點。
- 「顯示線段」可讓您在執行「按一下 > 移動指標 > 按一下」的連續動作時，預視路徑線段。(若要存取此選項，請按一下「自訂形狀」圖示右側的彈出式選單。)

 使用「筆型」工具繪圖之前，可以在「路徑」面板中建立新的路徑，以便自動將工作路徑儲存為命名路徑。

Adobe 推薦

 [您有想要分享的教學課程嗎？](#)



筆型工具 101

Andy Anderson

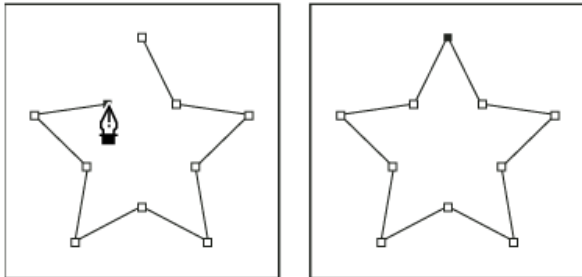
完整的概觀視訊，介紹如何在 Photoshop CS6 中使用筆型工具。

如需可以使用「筆型」工具繪圖之模式的詳細資訊，請參閱繪圖模式。

使用筆型工具繪製直線區段

[回到頁首](#)

使用「筆型」工具所能繪製的最簡單路徑就是一條直線，只要按一下「筆型」工具，建立兩個錨點，即可完成。若繼續按一下，您會建立以轉角控制點連接數個直線區段所構成的一條路徑。




按一下「筆型」工具可建立直線區段。

1. 請選取「筆型」工具。
2. 將「筆型」工具放置在您要開始直線區段的位置上，然後按一下以定義第一個錨點 (請勿拖移)。備註： 在您按一下第二個錨點之前，您繪製的第一個區段不會顯示出來 (請在 Photoshop 中選取「顯示線段」選項來預覽路徑區段)。同樣的，如果出現方向控制把手，則表示您不慎拖移了「筆型」工具；請選擇「編輯 > 還原」，然後再按一下。
3. 再按一下您要區段結束的位置 (按住 Shift 鍵並按一下，強制驅段的角為 45 度的倍數)。
4. 繼續按滑鼠即可設定其他直線區段的錨點。

您新增的最後一個錨點，會顯示成一個實心正方形，代表其為選取狀態。而之前所定義的錨點，則會隨著增加其他錨點而變成空心，也就是遭到

取消選取。

5. 請進行下列操作之一以完成該路徑：

- 若要封閉此路徑，請將「筆型」工具放置在第一個 (空心) 錨點上。若位置正確，則一個小圓圈會出現在「筆型」工具指標  旁。請按一下或拖移，以封閉該路徑。

備註： 若要在 InDesign 中封閉路徑，也可以選取物件，然後選擇「物件 > 路徑 > 封閉路徑」。

- 在所有物件以外的位置，按住 **Ctrl** 鍵並按一下滑鼠 (Windows)，或按住 **Command** 鍵並按一下滑鼠 (Mac OS)，可以保留路徑的開放狀態。若要保留路徑的開放狀態，也可以選取其他工具，或者選擇「選取 > 取消選取」(Illustrator) 或選擇「編輯 > 全部取消選取」(InDesign)。

使用筆型工具繪製曲線

[回到頁首](#)

您可以依據曲線變更方向的地方加入錨點，並拖移形成曲線的方向控制把手。方向控制把手的長度和斜度會決定曲線的形狀。

若您儘可能地使用較少的錨點來繪製曲線，則其會較容易編輯，且您的系統也能較快地顯示或列印這類曲線。使用太多的控制點，也會在曲線中產生不必要的隆起部份。反而應該是繪製間隔更大的錨點，然後練習調整方向控制把手的長度和角度，以形成所需的曲線。

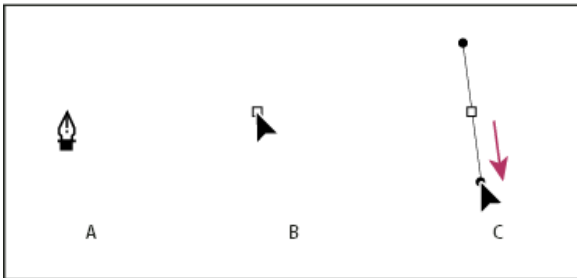
1. 請選取「筆型」工具。
2. 請將「筆型」工具放在曲線的開始位置，然後按住滑鼠按鍵。

第一個錨點出現後，筆型工具指標會變成箭頭 (在 Photoshop 中，只有在您開始拖移之後，指標才會變更)。

3. 拖移以設定您正在建立之曲線區段的斜率，然後放掉滑鼠按鈕。

一般來說，往您打算要繪製下個錨點的位置上，拉長方向控制把手至大約三分之一的距離 (您可以稍後再調整方向控制把手的一邊或兩邊)。

按住 **Shift** 鍵，強制工具以 45 度的倍數增加。

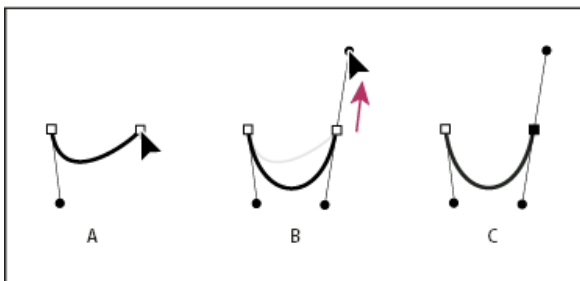


繪製曲線的第一個點

A. 放置「筆型」工具 **B.** 開始拖移 (按住滑鼠按鈕) **C.** 拖移以便延伸方向控制把手

4. 將「筆型」工具放置在您要結束曲線區段的位置上，然後執行下列任一項作業：

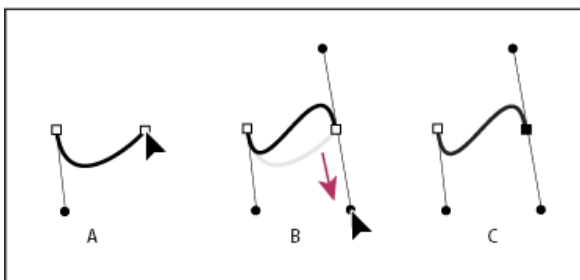
- 若要建立 C 形曲線，請往前一方向控制把手相反的方向拖移。然後放掉滑鼠按鈕。



繪製曲線上的第二個點

A. 開始拖移第二個平滑控制點 **B.** 從上一個方向控制把手拖出，建立「C」形曲線 **C.** 放掉滑鼠按鈕之後的結果

- 若要建立 S 形曲線，請往前一方向控制把手的相同方向拖移。然後放掉滑鼠按鈕。



繪製 S 形曲線


A. 開始拖移新的平滑控制點 B. 往前一方向控制把手相同的方向拖移，建立 S 形曲線 C. 放掉滑鼠按鈕之後的結果

- 💡 (僅限 Photoshop) 若要急遽變更曲線的方向，請放開滑鼠按鈕，然後按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並朝曲線方向拖移方向點。放開 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 及滑鼠按鈕，將指標重新定位在您想要的區段結束位置，並朝相反方向拖移，即可完成曲線區段。

5. 繼續從不同的位置拖移「筆型」工具，建立一連串的平滑曲線。請注意，您要將錨點放置在每個曲線的起點和結尾上，而不是曲線的尖端上。

💡 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並拖移方向控制把手，以打散錨點的方向控制把手。

6. 請進行下列操作之一以完成該路徑：

- 若要封閉此路徑，請將「筆型」工具放置在第一個 (空心) 錨點上。若位置正確，則一個小圓圈會出現在「筆型」工具指標  旁。請按一下或拖移，以封閉該路徑。

備註： 若要在 InDesign 中封閉路徑，也可以選取物件，然後選擇「物件 > 路徑 > 封閉路徑」。

- 在所有物件以外的位置，按住 **Ctrl** 鍵並按一下滑鼠 (Windows)，或按住 **Command** 鍵並按一下滑鼠 (Mac OS)，可以保留路徑的開放狀態。


若要保留路徑的開放狀態，也可以選取其他工具，或者選擇「選取 > 取消選取」(Illustrator) 或選擇「編輯 > 全部取消選取」(InDesign)。

💡 如需在 Illustrator 中使用「筆型」工具의 影片教學課程，請參閱 www.adobe.com/go/vid0037_tw。

完成繪製路徑

[回到頁首](#)

❖ 請以下列其中一種方法完成路徑：

- 若要封閉路徑，請將「筆型」工具放置在第一個 (空心) 錨點上。若位置正確，則一個小圓圈會出現在「筆型」工具指標  旁。請按一下或拖移，以封閉該路徑。

備註： 若要在 InDesign 中封閉路徑，也可以選取物件，然後選擇「物件 > 路徑 > 封閉路徑」。


- 若要將路徑保持開放，在所有物件以外的位置，按住 **Ctrl** 鍵並按一下滑鼠 (Windows)，或按住 **Command** 鍵並按一下滑鼠 (Mac OS)。

若要保留路徑的開放狀態，也可以選取其他工具，或者選擇「選取 > 取消選取」(Illustrator) 或選擇「編輯 > 全部取消選取」(InDesign)。

使用創意筆工具繪圖

[回到頁首](#)

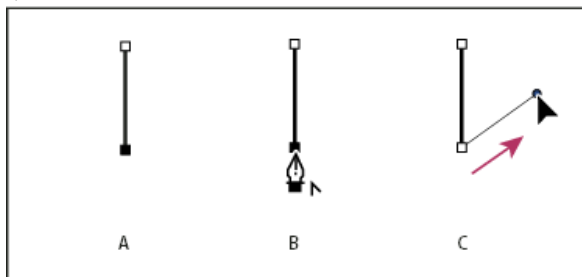
使用「創意筆」工具，就好像是在紙張上使用鉛筆繪圖一般。繪圖時，軟體會自動增加錨點。您不必決定放置錨點的位置，但是可以在路徑完成時進行調整。若要更加精確地繪製，請使用「筆型」工具。

- 選取「創意筆」工具 .
- 若要控制最後路徑對滑鼠或筆尖移動的敏感度，請在選項列中按一下形狀按鈕旁的反轉箭頭，並在「曲線符合」中輸入介於 0.5 到 10.0 像素之間的值。較高的數值所建立的錨點較少，路徑也比較簡單。
- 在影像中拖移指標。在拖移時，指標後面會留下路徑軌跡。當您放開滑鼠按鈕時，就會建立工作路徑。
- 若要繼續現有的手繪路徑，請將筆型指標放在路徑的終點上並拖移。
- 若要完成路徑，請放開滑鼠按鈕。若要建立封閉路徑，請將曲線拖移到路徑的起始點 (對齊時指標旁會出現圓圈)。

繪製其後為曲線的直線

[回到頁首](#)

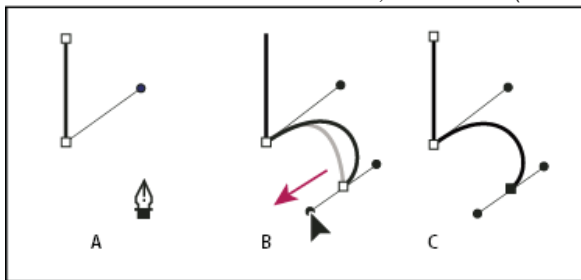
- 使用「筆型」工具，按一下兩個位置上的轉角控制點，以建立一直線區段。
- 將「筆型」工具放置在選取的結束點上。在 Illustrator 和 InDesign 中，如果位置正確，則「筆型」工具旁會出現一個轉換點圖示 (在 Photoshop 中，則是在「筆型」工具旁出現一條小對角線 (斜線))。若要設定將建立的下一個曲線區段的斜率，請按某個錨點，並拖移出現的方向控制把手。



繪製後接曲線區段的直線區段 (第 1 部分)

A. 完成的直線區段 B. 將「筆型」工具放置在端點上 (「轉換點」圖示只會出現在 Illustrator 和 InDesign 中) C. 拖移方向點

- 將筆型放置在要建立下一個錨點的位置；接著按一下 (如果想要，也可以加上拖移) 新的錨點，完成曲線。



繪製後接曲線區段的直線區段 (第 2 部分)

- A. 放置「筆型」工具 B. 拖移方向控制把手 C. 新的曲線區段已完成

繪製後面為直線的曲線

[回到頁首](#)

- 使用「筆型」工具，進行拖移以建立該曲線區段的第一個平滑控制點，然後放掉滑鼠按鈕。
- 重新將「筆型」工具放置在您要結束曲線區段的位置上，進行拖移以完成該曲線，然後放掉滑鼠按鈕。
- 從工具箱中選取「轉換錨點」工具，然後按一下所選取的端點，將它從平滑點轉換為轉折點。
💡 按 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，暫時將「筆型」工具更改為「轉換錨點」工具。
- 選取工具箱中的「筆型」工具，將「筆型」工具放在您要的直線線段結束位置，然後按一下以完成此直線線段。

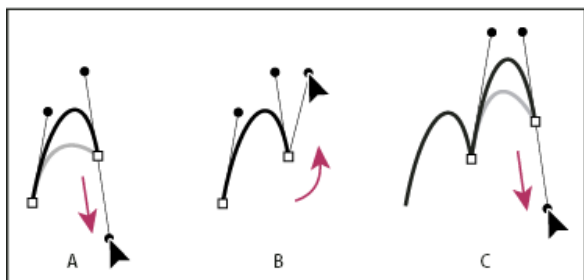
繪製轉角控制點連結的兩個曲線區段

[回到頁首](#)

- 使用「筆型」工具，進行拖移以建立曲線區段的第一個平滑控制點。
- 重新定位「筆型」工具並拖移，以第二個平滑控制點建立曲線；接著按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並朝相反方向拖移方向控制把手，設定下一個曲線的斜率。放開按鍵與滑鼠按鈕。

此流程會分割方向控制把手，將平滑控制點轉換為轉角控制點。

- 將「筆型」工具重新放置在第二個曲線區段結束的位置上，然後拖移新的平滑控制點，以完成第二個曲線區段。




繪製兩條曲線

- A. 拖移新的平滑控制點 B. 按 **Alt/Option** 鍵，在拖移時分割方向控制把手，然後往上轉動方向控制把手 C. 重新放置並拖移第三次後的結果

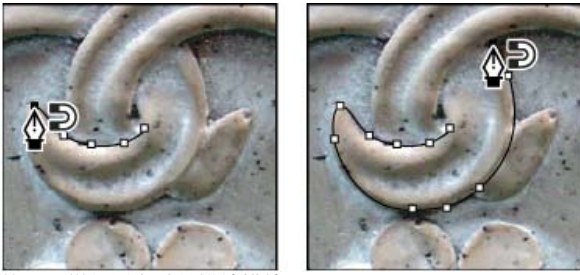
使用磁性筆選項繪圖

[回到頁首](#)

「磁性筆」是「創意筆」工具的一個選項，它可以讓您在影像中繪製靠齊定義區域邊緣的路徑。您可以定義靠齊行為的範圍和敏感度，以及產生路徑的複雜度。「磁性筆」和「磁性套索」工具有許多相同的選項。

- 若要将「創意筆」工具轉換為「磁性筆」工具 ，請在選項列中選取「磁性」，或是在選項列中按一下形狀按鈕旁的反轉箭頭，然後選取「磁性」並設定下列選項：
 - 在「寬度」欄位輸入介於 1 與 256 之間的像素值。「磁性筆」只會偵測與指標在指定距離內的邊緣。
 - 在「對比」欄位中輸入介於 1 與 100 之間的百分比值，指定若要使該區域被視為邊緣，在像素之間所需的對比。對於低對比的影像，請使用較高的值。
 - 在「頻率」欄位輸入介於 0 與 100 之間的值，指定筆設定錨點的頻率。較高的值，設定路徑錨點的速度較快。
 - 如果使用的是筆尖數位板，請選取或取消選取「筆的壓力」。如果選取了這個選項，增加筆的壓力就會減少寬度。
- 在影像中按一下，設定第一個固定點。
- 若要繪製手繪線段，請沿著要描繪的邊緣移動指標或拖移。

最近使用的邊界線段會保持為作用中。當您移動指標時，作用中線段會靠齊影像中的最強邊緣，將指標與最後一個固定點連接起來。「磁性筆」會規律地將固定點增加到邊界上，固定前面的區段。

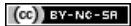


按一下增加固定點並繼續描繪。

4. 如果邊界並未靠齊所需的邊緣，可以按一下滑鼠手動增加固定點，並防止邊界移動。繼續依照需要描繪邊緣並增加固定點。如果不小心出錯，可按 **Delete** 鍵移除最後一個固定點。
5. 若要動態修改磁性筆的屬性，請執行下列任一項作業：
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並拖移，繪製手繪路徑。
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下，繪製直線線段。
 - 按左方括號鍵 (**[**) 可以將「磁性筆」寬度減少 1 個像素；按右方括號鍵 (**]**) 鍵可以將「磁性筆」寬度增加 1 個像素。
6. 完成路徑：
 - 請按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS) 結束開放路徑。
 - 按兩下以封閉包含磁性線段的路徑。
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按兩下，可以封閉包含直線線段的路徑。

更多說明主題

[路徑線段、元件和控制點](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)


在路徑和選取範圍邊界之間進行轉換

[將路徑轉換為選取範圍邊界](#)


[將選取範圍轉換為路徑](#)

[回到頁首](#)


將路徑轉換為選取範圍邊界

路徑提供平滑的外框，可讓您將其轉換為精確的選取範圍邊界。您也可以使用「直接選取」工具進行微調，將選取範圍邊界轉換為路徑。您可以將任何封閉路徑定義為選取範圍邊界，也可以將封閉路徑加入目前的選取範圍，從選取範圍減去，或是與選取範圍結合。

使用目前的設定將路徑轉換為選取範圍邊界

1. 在「路徑」面板中選取路徑。
2. 若要轉換路徑，請執行下列任一項作業：
 - 按一下「路徑」面板底部的「載入路徑作為選取範圍」按鈕.
 - 按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，並按一下「路徑」面板中的路徑縮圖。


將路徑轉換為選取範圍邊界並指定設定

1. 在「路徑」面板中選取路徑。
2. 執行下列任一項作業：
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並按一下「路徑」面板底部的「載入路徑作為選取範圍」按鈕.
 - 按 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並將路徑拖移至「載入路徑作為選取範圍」按鈕。
 - 從「路徑」面板選單中選擇「製作選取範圍」。
3. 在「製作選取範圍」對話框中，選取「演算」選項：
 - 羽化強度 定義羽化邊緣在選取範圍邊界內外延伸的距離。以像素為單位輸入值。
 - 消除鋸齒 在選取範圍內像素與周圍像素之間建立較細微的轉變。請確定將「羽化強度」設定為 0。如需有關這些選項的詳細資訊，請參閱柔化選取範圍的邊緣。
4. 選取「操作」選項：
 - 新增選取範圍 只選取路徑所定義的區域。
 - 增加至選取範圍 將路徑所定義的區域增加到原始選取範圍中。
 - 由選取範圍減去 將路徑所定義的區域從原始選取範圍中移除。
 - 與選取範圍相交 選取路徑與原始選取範圍的共同區域。如果路徑與選取範圍沒有重疊，則不會選取任何區域。
5. 按一下「確定」。

[回到頁首](#)

將選取範圍轉換為路徑

以選取工具製作的選取範圍都可以定義為路徑。「製作工作路徑」指令可以消除套用於選取範圍的任何羽化功能，也可以根據路徑複雜度和您在「製作工作路徑」對話框中選擇的容許度值，變更選取範圍的形狀。

1. 建立選取範圍，並執行下列任一項作業：
 - 按一下「路徑」面板底部的「製作工作路徑」按鈕，使用目前的容許度設定，而不開啟「製作工作路徑」對話框。
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並按一下「路徑」面板底部的「製作工作路徑」按鈕。
 - 從「路徑」面板選單中選擇「製作工作路徑」。
2. 輸入「容許度」值，或使用「製作工作路徑」對話框中的預設值。

容許度值的範圍可以從 0.5 到 10 個像素，它決定了「製作工作路徑」指令對於選取範圍形狀中些微更改的敏感度。容許度值愈高，繪製路徑所用的錨點就愈少，路徑也就愈平滑。如果將路徑當做剪裁路徑，但是在列印影像時發生問題，便請使用較高的容許度值 (請參閱列印影像剪裁路徑)。
3. 按一下「確定」。路徑就會出現在「路徑」面板的底部。

筆刷預設集

選取預設筆刷

變更預設筆刷的顯示方式

載入、儲存及管理筆刷預設集

建立新的預設筆刷

預設筆刷是包含已定義特性 (例如大小、形狀和硬度) 的儲存筆尖。您可以將常使用的特性隨同預設筆刷儲存。您也可以儲存「筆刷」工具的工具預設集，這可以從選項列的「工具預設」選單選取。

當變更預設筆刷的大小、形狀、或硬度時，變更是暫時性的。下次選擇該預設集時，筆刷仍會使用原始的設定。若要永久變更，必須建立新的預設集。請參閱建立新的預設筆刷。

選取預設筆刷


[回到頁首](#)

1. 選取繪圖或編輯工具，然後按一下選項列中的「筆刷」彈出式選單。
2. 選取筆刷。
備註：您也可以從「筆刷」面板選取筆刷。若要檢視載入的預設集，請按一下面板左上角的「筆刷預設集」。
3. 變更預設筆刷的選項。
直徑 暫時變更筆刷大小。請拖曳滑桿或輸入數值。如果筆刷有雙筆尖，則主要筆尖及雙筆尖都會同時進行縮放。
使用樣本尺寸 如果筆尖的形狀是根據樣本，使用原始的筆尖直徑 (不適用於圓形筆刷)。
硬度 (僅適用於圓形筆刷和方形筆刷。) 暫時更改筆刷工具的消除鋸齒量。設定為 100% 時，筆刷工具即使用最硬的筆尖繪畫，仍會消除鋸齒。「鉛筆」永遠會繪製不消除鋸齒的硬邊。

變更預設筆刷的顯示方式

[回到頁首](#)

從「筆刷預設集」面板選單中選擇顯示選項：☰


- 「僅文字」會以清單的型式檢視筆刷。
- 「小型縮圖」或「大型縮圖」會以縮圖的型式檢視筆刷。
- 「小型清單」或「大型清單」會以縮圖清單的型式檢視筆刷。
- 「筆畫縮圖」會檢視每一個筆刷縮圖的樣本筆觸。
 若要動態預視「筆刷」面板中的筆觸，請將指標放在「筆刷預設集」面板中的筆刷上，直到出現工具提示。將指標移動經過不同筆刷時，「筆刷」面板下方的預視區域會顯示樣本筆觸。

載入、儲存及管理筆刷預設集

[回到頁首](#)

您可以管理預設集筆刷程式庫，適當安排筆刷。

變更預設筆刷的顯示程式庫

1. 若要載入預設筆刷的程式庫，請從「筆刷預設集」面板選單選擇下列其中之一。
 - 「載入筆刷」會將程式庫加入目前的清單中。
 - 「取代筆刷」會用不同的程式庫取代目前的清單。
 - 程式庫檔案 (顯示在面板選單的底部)。按一下「確定」取代目前的清單，或按一下「加入」加入目前的清單。
2. 若要回到預設筆刷的預設程式庫，請從「筆刷預設集」面板選單選擇「重設筆刷」。您可以取代目前的清單，或是將預設樣式庫附加到目前的清單。
 您也可以使用「預設集管理員」載入及重設筆刷程式庫。如需詳細資訊，請參閱使用預設集管理員。

將一組預設筆刷儲存為程式庫

1. 從「筆刷預設集」面板選單選擇「儲存筆刷」。
2. 選擇筆刷程式庫的位置，然後輸入檔案名稱，並按一下「儲存」。

您可以將程式庫儲存在任何位置；但是，如果將程式庫檔案放在預設的預設集位置內的「預設集/筆刷」檔案夾中，當您重新啟動 Photoshop 後，程式庫的名稱將會顯示在「筆刷預設集」面板選單的底部。

重新命名預設筆刷

執行下列任一項作業：

- 在「筆刷預設集」面板中選取筆刷，然後從面板選單中選擇「重新命名筆刷」。輸入新名稱，然後按一下「確定」。
- 在「筆刷」面板中按兩下筆尖，輸入新名稱，然後按一下「確定」。

刪除預設筆刷

在「筆刷預設集」面板中，執行下列任一項作業：


- 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下想要刪除的筆刷。
- 選取筆刷，並從面板選單中選擇「刪除筆刷」，或者按一下「刪除」圖示 

建立新的預設筆刷

[回到頁首](#)

您可以將自訂筆刷儲存為「筆刷預設集」面板和「預設集管理員」中顯示的預設筆刷。

備註：新的預設筆刷會儲存在「偏好設定」檔案中。如果這個檔案被刪除或損毀，或者如果將筆刷重設為預設程式庫，新的預設筆刷將遺失。若要永久儲存新的預設筆刷，請將它們儲存在程式庫中。

1. 請自訂筆刷。
2. 在「筆刷預設集」面板中，執行下列任一項作業：
 - 從面板選單中選擇「新增筆刷預設集」、輸入預設筆刷的名稱，然後按一下「確定」。
 - 按一下「建立新筆刷」按鈕 

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

混合模式

混合模式說明

混合模式範例

在選項列中指定的混合模式可以控制影像中，像素受繪畫或編輯工具的影響程度。將混合模式的效果視覺化時，可以使用下列色彩來考慮，對您會很有幫助：

- 「基本色彩」是指影像中的原始顏色。
- 「混合色彩」是指使用繪畫或編輯工具所套用的顏色。
- 結果色彩是指混合後所產生的顏色。

混合模式說明

[回到頁首](#)




請從選項列的「模式」彈出式選單中選擇。

備註： 32 位元的影像僅能使用下列混合模式：「正常」、「溶解」、「變暗」、「色彩增值」、「變亮」、「線性加亮 (增加)」、「差異化」、「色相」、「飽和度」、「顏色」、「明度」、「顏色變亮」和「顏色變暗」。

正常 將每一個像素編輯或繪製成結果色彩，這是預設模式 (在處理點陣圖或索引色影像時，「正常」模式稱為高反差)。

溶解 將每一個像素編輯或繪製成結果色彩，但是，結果色彩是根據任何像素所在位置的不透明度，以基本色彩或混合色彩隨機取代像素的結果。

下置 只在圖層的透明部分編輯或繪畫。這個模式只能用於已取消選取「鎖定透明像素」的圖層，它的效果類似在透明片 (乙酸酯薄片) 透明區域的背面進行繪畫。

清除 編輯或繪製每一個像素，讓它變成透明。這個模式可用於「形狀」工具 (如果已選取填色區域 )、「油漆桶」工具 、「筆刷」工具 、「鉛筆」工具 、「填滿」指令和「筆畫」指令。圖層必須取消選取「鎖定透明像素」，才能使用此模式。

變暗 查看每一個色版的顏色資訊，並選取基本或混合色彩 (兩者中較暗的那一個) 做為結果色彩。比混合色彩亮的像素會被取代，比混合色彩暗的像素不會改變。

色彩增值 查看色版中的顏色資訊，並以混合色彩增值基本色彩。結果色彩永遠是較暗的顏色。以黑色增值任何顏色都會產生黑色，但是以白色增值任何顏色，不會改變原來的顏色。當您使用黑色或白色以外的顏色繪畫時，使用繪圖工具所繪製的連續筆畫會產生逐漸變暗的顏色。這個效果類似於使用多個麥克筆在影像上繪圖。

加深顏色 查看每一個色版中的顏色資訊，同時讓基本色彩變暗，以增加對比的方式反映出混合色彩。與白色混合不會產生改變。

線性加深 查看每一個色版中的顏色資訊，同時讓基本色彩變暗，以減少對比的方式反映出混合色彩。與白色混合不會產生改變。

變亮 查看每一個色版的顏色資訊，並選取基本或混合色彩 (兩者中較亮的那一個) 做為結果色彩。比混合色彩暗的像素會被取代，比混合色彩亮的像素不會改變。

濾色 查看每一個色版的顏色資訊，並將混合色彩和基本色彩的倒數相乘。結果色彩永遠是較亮的顏色。使用黑色濾色不會改變原來的顏色，使用白色濾色則會產生白色。這個效果類似於在多張相片投影片上相互投射。

加亮顏色 查看每一個色版中的顏色資訊，透過減少兩者間的對比，讓基本色彩變亮以反映出混合色彩。與黑色混合不會產生任何改變。

線性加亮 (增加) 查看每一個色版中的顏色資訊，同時讓基本色彩變亮，以增加對比的方式反映出混合色彩。與黑色混合不會產生任何改變。

覆蓋 根據基本色彩，增值或以濾色篩選顏色。圖樣或顏色會覆蓋現有的像素，但同時會保留基本色彩的亮部和陰影。基本色彩並不會被取代，它會與混合色彩混合，反映原始色彩的明暗。

柔光 根據混合色彩，讓顏色變暗或變亮。這個效果類似在影像上照射擴散的聚光燈。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，影像就會像加亮過一般變亮，如果漸變顏色比 50% 的灰色深，那麼影像會暗化，就像是色彩加深。使用純黑或純白繪畫，會產生很清楚的較暗或較亮區域，但不會得到純黑或純白的結果。

實光 根據混合色彩，增值或以濾色篩選顏色。這個效果類似於在影像上照射刺眼的聚光燈。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，影像就會像以濾色篩選過一般變亮。這對於增加影像中的亮部很有幫助。如果混合色彩比 50% 灰階暗，影像就會像增值過一般變暗。這對於增加影像中的陰影很有幫助。使用純黑色或純白色繪畫，會產生純黑色或純白色。

強烈光源 依照混合色彩，用增加或減少對比的方式，將顏色加深或加亮。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，減少對比會使影像變亮；如果混合色彩比 50% 灰階暗，增加對比會使影像變暗。

線性光源 依照混合色彩，用增加或減少亮度的方式，將顏色加深或加亮。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，增加亮度會使影像變亮；如果混合色彩比 50% 灰階暗，減少亮度會使影像變暗。

小光源 依照混合色彩取代顏色。如果混合色彩 (光源) 比 50% 灰階亮，比混合色彩暗的像素會被取代，比混合色彩亮的像素不會改變。如果混合色彩比 50% 灰階暗，比混合色彩亮的像素會被取代，比混合色彩暗的像素不會改變。這對於增加影像中的特殊效果很有用。

實色疊印混合 將混合色彩的紅、綠和藍色版值，加到基本色彩的 RGB 值中。如果某個色版加總的結果數值大於或等於 255，其值便為 255，如果加總值小於 255，其值則為 0。因此，所有的混合像素都會有紅、綠和藍色的色版值，而且數值不是 0 就是 255。如此會將所有像素都改變為主要加色 (紅色、綠色或藍色)、白色或黑色。

備註： 至於 CMYK 影像，「實色疊印混合」會將所有像素都改變為主要減色 (青色、黃色或洋紅色)、白色或黑色。最大顏色值為 100。

差異化 查看色版中的顏色資訊，並根據基本色彩和混合色彩兩者中亮度值較大的來決定從基本色彩中減去混合色彩，或從混合色彩中減去基本色彩。與白色混合會反轉基本色彩值，與黑色混合不會產生任何改變。

排除 所建立的效果與「差異化」模式類似，但對比效果較低。與白色混合會反轉基本色彩值，與黑色混合不會產生任何改變。

減去 查看色版中的顏色資訊，並從基本色彩中減去混合色彩。在 8 位元和 16 位元影像中，任何產生的負值都會修剪為零。

分割 查看色版中的顏色資訊，並從基本色彩中分割混合色彩。

色相 所建立的結果色彩具有基本色彩的明度和飽和度，以及混合色彩的色相。

飽和度 所建立的結果色彩具有基本色彩的明度和色相，以及混合色彩的飽和度。在沒有飽和度 (飽和度為 0，即為灰色) 的區域中，以這個模式繪畫不會造成任何改變。

顏色 所建立的結果色彩具有基本色彩的明度，以及混合色彩的色相和飽和度。這會保留影像中的灰階，因此可以用來為單色影像著色，以及調整彩色影像的濃淡。

明度 所建立的結果色彩具有基本色彩的色相和飽和度，以及混合色彩的明度。這個模式建立「顏色」模式的負片效果。

顏色變亮 這個模式會比較混合色彩和基本色彩全部色版值的總和，並顯示數值較高那個的顏色。因此「顏色變亮」不同於「變亮」混合模式，它並不會產生第三種顏色；而「變亮」模式則會從基本以及混合色彩中，選擇兩者最高的色版值來建立結果色彩。



顏色變暗 這個模式會比較混合色彩和基本色彩全部色版值的總和，並顯示數值較低那個的顏色。因此「顏色變暗」不同於「變暗」混合模式，它並不會產生第三種顏色；而「變暗」模式則會從基本以及混合色彩中，選擇兩者最低的色版值來建立結果色彩。

混合模式範例

[回到頁首](#)

這些範例顯示使用各混合模式之影像表面的繪畫部分。

如需混合模式的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0012_tw。

 原始影像	 正常, 100% 不透明度	 正常, 50% 不透明度	 溶解, 50% 不透明度
 下置	 清除	 變暗	 色彩增值
 加深顏色	 線性加深	 變亮	 濾色
 加亮顏色	 線性加亮 (增加)	 覆蓋	 柔光
 實光	 強烈光源	 線性光源	 小光源



實色疊印混合



差異化



排除



減去



分割



色相



飽和度



顏色



明度, 80% 不透明度



顏色變亮



顏色變暗



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

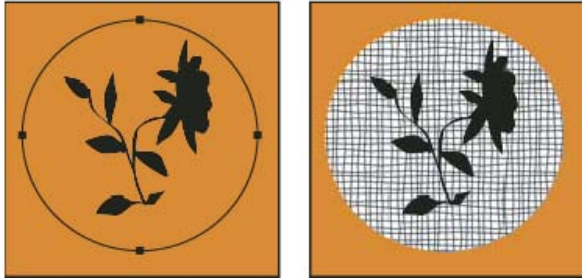
在路徑中增加顏色

[以顏色填滿路徑](#)
[以顏色筆畫繪製路徑](#)

[回到頁首](#)

以顏色填滿路徑


使用「筆型」工具建立的路徑，必須在您以筆畫繪製或填色後，才能成為影像成份。「填滿路徑」指令可以使用指定的顏色、影像狀態、圖樣或填色圖層，將路徑填滿像素。



選取的路徑 (左圖) 及填滿的路徑 (右圖)

重要事項： 當您填滿路徑時，顏色數值會出現在作用中的圖層上。請先確定標準或背景圖層為作用中，再完成下列步驟。(遮色片、文字、填色、調整或智慧型物件圖層為作用中時，無法填滿路徑。)

使用目前的填滿路徑設定填滿路徑

1. 在「路徑」面板中選取路徑。
2. 按一下「路徑」面板底部的「填滿路徑」按鈕 .

填滿路徑並指定選項

1. 在「路徑」面板中選取路徑。
2. 填滿路徑：
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並按一下「路徑」面板底部的「填滿路徑」按鈕。
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並將路徑拖移至「填滿路徑」按鈕。
 - 從「路徑」面板選單中選擇「填滿路徑」。如果選取的路徑是路徑元件，這個指令會變成「填滿次路徑」。
3. 從「使用」中選擇填色的內容 (請參閱以顏色填入選取範圍或圖層。)
4. 指定填色的不透明度。若要使填色更加透明，請使用低百分比，設定為 **100%** 將使填色變成不透明。
5. 選擇填色的混合模式 (請參閱混合模式說明。
「模式」清單中包含的「清除」模式，可以讓您擦拭成透明。要使用這個選項，您必須在圖層而非背景中。
6. 選擇「保留透明」，限制只填滿包含像素的圖層區域 (請參閱鎖定圖層)。
7. 選取「演算」選項：
 - 羽化強度 定義羽化邊緣在選取範圍邊界內外延伸的距離。以像素為單位輸入值。
 - 消除鋸齒 可以部分填滿選取範圍的邊緣像素，而在選取範圍內像素與周圍像素之間建立較細微的轉變。如需有關這些選項的詳細資訊，請參閱柔化選取範圍的邊緣。
8. 按一下「確定」。

[回到頁首](#)

以顏色筆畫繪製路徑

「筆畫路徑」指令可以繪製路徑的邊界。「筆畫路徑」指令可以讓您在任何路徑的後面，建立繪畫筆畫 (使用繪畫工具目前的設定)。此指令與「筆畫」圖層效果完全不同，它並不會模擬任何繪畫工具的效果。

重要事項： 當您以筆畫繪製路徑時，顏色數值會顯示在作用中的圖層上。請先確定標準或背景圖層為作用中，再完成下列步驟。(遮色片、文字、填色、調整或智慧型物件圖層為作用中時，無法以筆畫繪製路徑。)




選取的路徑 (左圖) 及建立筆畫後的路徑 (右圖)

使用目前的筆畫路徑繪製路徑選項

1. 在「路徑」面板中選取路徑。
2. 按一下「路徑」面板底部的「筆畫路徑」按鈕 。每按一下「筆畫路徑」按鈕就會根據目前的筆刷選項增加筆畫的不透明度，讓筆畫顯得更粗。

以筆畫繪製路徑並指定選項

1. 在「路徑」面板中選取路徑。
2. 選取要用來以筆畫繪製路徑的繪畫或編輯工具。在選項列中設定工具選項，然後指定筆刷。
如需特定工具設定的詳細資訊，請參閱塗抹影像區域和關於繪圖工具、選項與面板。
3. 若要以筆畫繪製路徑，請執行下列任一項作業：
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並按一下「路徑」面板底部的「筆畫路徑」按鈕 .
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並將路徑拖移至「筆畫路徑」按鈕。
 - 從「路徑」面板選單中，選擇「筆畫路徑」。如果選取的路徑是路徑元件，這個指令會變成「筆畫次路徑」。
4. 如果您在步驟 2 中尚未選取工具，請在「筆畫路徑」對話框中選擇工具。若要模擬手繪筆觸，請選取「模擬壓力」。或者，取消選取此選項以建立更直線、均勻的筆畫。
5. 按一下「確定」。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

擦除影像的某部分

使用橡皮擦工具擦除

使用魔術橡皮擦工具更改類似的像素

使用背景橡皮擦工具將像素更改成透明



使用鉛筆工具自動擦除

使用橡皮擦工具擦除

[回到頂端](#)

「橡皮擦」工具會將像素更改成背景色或透明。如果您是在背景或已鎖定透明度的圖層上工作，像素會變成背景色；反之，則會擦除像素使其變成透明。

您也可以使用橡皮擦，將受影響的區域回復成在「步驟記錄」面板中選取的狀態。

1. 選取「橡皮擦」工具 .
2. 設定當您在背景或已鎖定透明度的圖層中擦除時，所要套用的背景色。
3. 在選項列中，選擇一種「模式」設定。「筆刷和鉛筆」模式可將橡皮擦設定成類似這些工具的作用。「區塊」模式是一個硬邊、固定大小的正方形，沒有可以更改不透明度或流量的選項。
4. 對於「筆刷和鉛筆」模式，請選擇預設筆刷並且在選項列中設定「不透明度」和「流量」。
100% 的不透明度會將像素完全擦除；較低的不透明度會將像素部分擦除。請參閱繪畫工具選項。
5. 若要擦除至影像的已儲存狀態或快照，請在「步驟記錄」面板中，按一下狀態或快照的左欄，然後在選項列中選取「自步驟記錄中擦除」。
 (Photoshop) 若要在「自步驟記錄中擦除」模式中暫時使用「橡皮擦」工具，在影像中拖移時，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)。
6. 在要擦除的區域上拖移。

使用魔術橡皮擦工具更改類似的像素


[回到頂端](#)

當您以「魔術橡皮擦」工具在圖層中按一下時，工具會將所有類似像素更改成透明。如果您是在已鎖定透明度的圖層中作業，這些像素會變成背景色。如果您在背景中按一下，它就會轉換為圖層，而所有的類似像素都會變成透明。

您可以選擇只擦除連續的像素，或擦除目前圖層上所有類似的像素。




擦除類似像素的範例

1. 選取「魔術橡皮擦」工具 .
2. 在選項列中，執行下列作業：
 - 輸入容許度值，定義可以擦除的顏色範圍。較低的容許度擦除的像素是在您按下滑鼠時的像素顏色值範圍內。較高的容許度會延伸要擦除的顏色範圍。
 - 選取「消除鋸齒」，可以讓擦除區域的邊緣變得平滑。
 - 選取「連續的」，只會擦除與按滑鼠鍵時所在位置連續的像素；或者，如果取消選取，則會擦除影像中所有類似的像素。
 - 選取「取樣全部圖層」，會使用所有可見圖層中的組合資料，取樣擦除的顏色。
 - 指定不透明度，定義擦除的強度。100% 的不透明度會將像素完全擦除；較低的不透明度會將像素部分擦除。
3. 按一下要擦除的圖層部分。

[回到頂端](#)




使用背景橡皮擦工具將像素更改成透明

拖曳背景橡皮擦工具，可以將圖層上的像素擦除成透明。在擦除背景的同時，前景物件的邊緣會保留下來。您可以藉由指定不同的取樣和容許度選項，控制透明的範圍和邊界的銳利度。

 若要擦除包含複雜或細微邊緣的物件背景，請使用「快速選取」。

背景橡皮擦會取樣筆刷中央 (也稱為作用點) 的顏色，並將出現在筆刷中任何位置的該顏色刪除。它也會在任何前景物件的邊緣摘取顏色，因此稍後將前景物件貼到別的影像中時，不會看見顏色光暈。


備註：背景橡皮擦會忽略圖層的鎖定透明像素設定。

1. 在「圖層」面板中，選取包含擦除區域的圖層。
2. 選取「背景橡皮擦」工具 。(如果工具未顯示，請按住「橡皮擦」工具 ，然後從彈出式選單選擇「背景橡皮擦」。)
3. 在選項列中按一下筆刷樣本，並在彈出式面板中設定筆刷選項：
 - 選擇「直徑」、「硬度」、「間距」、「角度」及「圓度」選項的設定 (請參閱筆尖形狀選項)。
 - 如果您使用的是壓力感應數位板，請從「尺寸」和「容許度」選單中選擇選項，改變背景橡皮擦在筆畫過程中的尺寸和容許度。選擇「筆的壓力」，依據筆的壓力做改變。選擇「筆尖輪」，依據筆的指動輪位置做改變。如果尺寸或容許度不想要變化，請選擇「關」。
4. 在選項列中，執行下列作業：
 - 選擇擦除的限制模式：「非連續的」可以擦除筆刷下的所有取樣顏色；「連續的」可以擦除包含取樣顏色且彼此相連的區域；「尋找邊緣」可以擦除包含取樣顏色的連接區域，同時更能保留形狀邊緣的銳利度。
 - 在「容許度」中輸入數值或拖移滑桿。較低的容許度會限制您只能擦除與取樣顏色非常類似的區域。較高的容許度可以擦除較大範圍的顏色。
 - 選取「保護前景色」可以防止擦除符合工具箱中前景色的區域。
 - 選擇取樣選項：「連續的」會隨著拖移連續取樣顏色；「一次」只會擦除包含按第一下時所在顏色的區域；「背景色票」只會擦除包含目前背景色的區域。
5. 在要擦除的區域上拖移。「背景橡皮擦」工具指標會顯示成筆刷形狀，並以十字型圖示代表工具的作用點 .

使用鉛筆工具自動擦除


[回到頂端](#)

「鉛筆」工具的「自動擦除」選項可以讓您在含有前景色的區域上塗繪背景色。

1. 指定前景色和背景色。
2. 選取「鉛筆」工具 .
3. 在選項列中選取「自動擦除」。
4. 在影像上拖移。

如果當您開始拖移時，游標的中央位於前景色的上方，會將該區域擦除至背景色。當您開始拖移時，如果游標的中央位於不包含前景色的區域上方，則會以前景色塗繪該區域。

更多說明主題

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)


建立圖樣

圖樣是重複出現或拼貼的影像，用來填滿圖層或選取範圍。Photoshop 附有多種不同的預設圖樣。

您可以建立新的圖樣，然後儲存在程式庫中，供不同的工具和指令使用。預設圖樣會顯示在「油漆桶」、「圖樣印章」、「修復筆刷」和「修補」工具選項列的彈出式面板以及「圖層樣式」對話框中。您可以從彈出式面板選單選擇顯示選項，變更圖樣在彈出式面板中的顯示方式。您也可以使用預設集管理員管理圖樣預設集。

將影像定義為預設圖樣


[回到頂端](#)

1. 在任何開啟的影像中使用「矩形選取畫面」工具，選取要做為圖樣的區域。「羽化」必須設定為 0 個像素。請注意，大型影像可能會變得過大而不易控制。
2. 選擇「編輯 > 定義圖樣」。
3. 在「圖樣名稱」對話框中，輸入圖樣的名稱。

備註：如果是使用一個影像中的圖樣，並套用到另一個影像中，Photoshop 會轉換色彩模式。

 Photoshop 隨附一組可以用來定義預設圖樣的 Illustrator 格式檔案。開啟檔案，選取任意演算選項，然後定義此圖樣。

更多說明主題

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

管理圖樣程式庫和預設集

您可以將程式庫中的圖樣整理得井然有序，方便您將它們載入圖樣彈出式面板，或者移除它們。

載入圖樣的程式庫

請從「圖樣」彈出式面板選單中，選擇下列任一項選項：

- 「載入圖樣」會將程式庫加入目前的清單中。選取要使用的色票庫檔案，然後按一下「載入」。
- 「取代圖樣」會用不同的程式庫取代目前的清單。選取要使用的色票庫檔案，然後按一下「載入」。
- 程式庫檔案 (顯示在面板選單的底部)。按一下「確定」取代目前的清單，或按一下「加入」加入目前的清單。

將一組預設圖樣儲存為程式庫

1. 請從「圖樣」彈出式面板選單中，選擇「儲存圖樣」。
2. 選擇圖樣程式庫的位置，然後輸入檔案名稱，並按一下「儲存」。

您可以將程式庫儲存在任何位置；但是，如果將程式庫檔案放在預設位置內的「預設集/圖樣」檔案夾中，當您重新啟動 **Photoshop** 後，程式庫的名稱將會顯示在「圖樣」彈出式面板選單的底部。

回到圖樣的預設程式庫

- 請從「圖樣」彈出式面板選單中，選擇「重設圖樣」。您可以取代目前的清單，或是將預設樣式庫附加到目前的清單。



如果收到使用未定義圖樣的「圖樣印章」工具預設集，或者如果藉由重設或取代圖樣程式庫擦除正在使用的預設集，請從「圖樣」彈出式面板選單中選擇「新增圖樣」，重新定義圖樣。

重新命名預設圖樣


1. 請選取您要重新命名的圖樣，然後從面板選單中選擇「重新命名圖樣」。
2. 輸入圖樣的新名稱，並按一下「確定」。

刪除預設圖樣

- 執行下列任一項作業：
 - 選取您要刪除的圖樣，然後從面板選單中選擇「刪除圖樣」。
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，將指標放在圖樣的上方 (指標會變成剪刀)，然後按一下。

 如此只會從顯示的群組中刪除圖樣。若要再次顯示完整程式庫，請參閱載入圖樣的程式庫。

更多說明主題

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

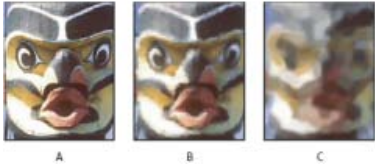
[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

使用藝術步驟記錄筆刷繪製風格化的筆畫

「藝術步驟記錄筆刷」工具使用指定步驟記錄狀態或快照中的來源資料，以風格化的筆觸繪畫。您可以實驗各種不同的繪畫風格、尺寸和容許度選項，藉此模擬出不同顏色和藝術風格的繪畫紋理。


「藝術步驟記錄筆刷」工具和「步驟記錄筆刷」工具一樣，是使用指定的步驟記錄狀態或快照做為來源資料。只不過，「步驟記錄筆刷」的繪畫方式是重新建立指定的來源資料，而「藝術步驟記錄筆刷」則是將該資料與設定的選項一起使用，建立出不同的顏色和藝術風格。

💡 為了達到不同的視覺效果，請在使用「藝術步驟記錄筆刷」工具繪畫之前，試著套用各種濾鏡或為影像填滿純色。也可以試著以 4 為係數增加影像的尺寸，柔化細節。




使用「藝術步驟記錄筆刷」工具的範例

A. 原始 B. 使用小型筆刷 C. 使用大型筆刷

1. 請在「步驟記錄」面板中，按一下左邊的狀態或快照欄，做為「藝術步驟記錄筆刷」工具的來源。在來源步驟記錄狀態旁便會出現筆刷圖示。
2. 選取「藝術步驟記錄筆刷」工具 .
3. 在選項列中，執行下列作業：
 - 從「筆刷預設集」揀選器中選擇筆刷，然後設定筆刷選項 (請參閱 [選取預設筆刷](#)。)
 - 從「模式」選單中選擇混合模式 (請參閱 [混合模式](#)。)
 - 從「樣式」選單中選擇選項，控制繪圖筆畫的形狀。
 - 在「區域」中輸入數值，指定繪圖筆畫覆蓋的區域。尺寸愈大，覆蓋的區域就愈大，筆畫數也愈多。
 - 在「容許度」中輸入數值，限制套用繪圖筆畫的區域。使用較低的容許度，您可以在影像的任何位置上繪製無限多的筆畫；使用較高的容許度時，則只能在顏色與原稿狀態或快照非常不同的區域中使用繪圖筆畫。
4. 按一下並拖移至影像開始繪畫。

更多說明主題

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)


使用混合器筆刷繪圖



使用混合器筆刷繪圖

「混合器筆刷」會模擬實際繪圖技術，例如在畫布上混合顏色、在筆刷上搭配顏色，以及在筆畫中改變繪畫溼度。

「混合器筆刷」有兩個繪圖色管，一個是儲槽，另一個是挑選管。儲槽用於儲存放置在畫布上的最終顏色，具有較多的顏料容量。揀色管僅接收畫布上的顏料，它的內容會持續與畫布色彩混合。

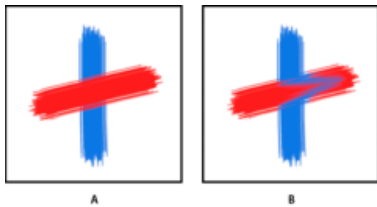
💡 如需混合器筆刷的影片，請參閱 www.adobe.com/go/lrvid5001_ps_tw

1. 選取「混合器筆刷」工具 。(如有必要，請按住標準筆刷工具以顯現混合器筆刷。)
2. 若要将顏料載入儲槽，請按住 **Alt (Windows)** 或按住 **Option (Mac OS)** 並按一下畫布。或者，選擇前景色。
 - 💡 從畫布載入顏料時，筆尖會反映取樣區的任何色彩變化。如果您偏好筆尖的色彩一致，請從選項列中的「目前筆刷負載」彈出式選單中選取「僅載入純色」。
3. 從「筆刷預設集」面板選擇筆刷。請參閱 [選取預設筆刷](#)。
4. 在選項列中設定工具選項。如需一般選項的資訊，請參閱繪畫工具選項。關於混合器筆刷的專屬選項，請參閱下列章節：

目前筆刷負載色票 在彈出式面板上按一下「載入筆刷」，以儲槽顏色填滿筆刷，或按一下「清理筆刷」，移除筆刷的顏料。若要在每個筆畫後執行這些工作，請選取自動「載入」 或「清理」 選項。

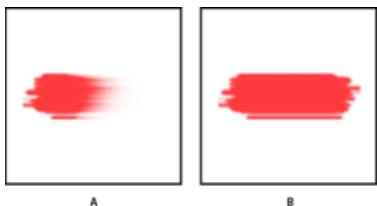
預設集彈出式選單 套用常用的潮濕、載入和混合設定組合。

潮濕 控制筆刷從畫布挑選的顏料量。設定值高，會產生較長的繪圖條紋。



增加繪圖溼度
A. 0% B. 100%

載入 指定從儲槽載入的顏料量。載入率低，繪圖筆畫會比較快乾。



增加載入率
A. 1% B. 100%

混合 控制畫布顏料和儲槽顏料的比例。100% 表示所有顏料挑選自畫布；0% 表示所有顏料來自儲槽。(但仍繼續由「潮濕」設定決定顏料與畫布的混合方式。)


取樣全部圖層 從所有可見圖層挑選畫布顏色。

5. 執行下列一或多項作業：
 - 在影像中拖移進行繪畫。

若要繪製直線，請在影像中按一下起點，然後按住 **Shift** 鍵，再按一下終點。

- 將「筆刷」工具當做噴槍使用時，如果按住滑鼠按鍵但不要拖移，可以增加顏色。

更多說明主題

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)


使用圖樣繪畫

在選項列中設定下列項目：可用的選項依工具而異。

使用圖樣繪畫

[回到頂端](#)

「圖樣印章」工具會使用圖樣來繪圖。您可以從圖樣程式庫中選取圖樣，或者建立自己的圖樣。

1. 選取「圖樣印章」工具.
2. 從「筆刷預設集」面板選擇筆刷。請參閱[選取預設筆刷](#)。
3. 在選項列中設定模式、不透明等的工具選項。請參閱[繪畫工具選項](#)。
4. 選取選項列中的「對齊」，可以維持圖樣與原來起始點的連續性，即使您放開滑鼠按鍵然後再繼續繪畫也不受影響。取消選取「對齊」，則可在每次停止後再恢復繪畫時重新開始這個圖樣。
5. 從選項列的「圖樣」彈出式面板中選取圖樣。
6. 如果希望以印象派效果套用圖樣，請選取「印象派」。
7. 在影像中拖移，用圖樣繪畫。

更多說明主題







Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

使用繪圖板繪圖或繪畫


使用筆的壓力變更筆刷大小和不透明度

如果您有使用圖形繪圖板 (例如 Wacom® 數位板), 則可透過筆的壓力、角度、旋轉或筆尖輪來控制繪圖工具。

1. 請選取筆刷 、鉛筆  或其他繪圖工具。
2. 在選項列中, 執行下列任一項作業:
 - 按一下「數位板壓力控制大小」按鈕 .
 - 按一下「數位板壓力控制不透明度」按鈕 .

備註: 選擇「視窗 > 筆刷」可存取其他控制項, 可以隨筆的壓力而變化筆畫的角度、流量、散佈、紋理深度和圓度。

[更多說明主題](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

編輯路徑

路徑線段、元件和點

選取路徑

重新排序路徑

複製路徑

調整路徑線段

增加或刪除錨點

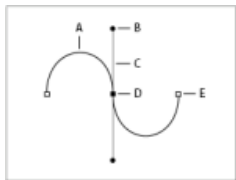
在平滑點和轉折點之間進行轉換

調整路徑元件

[回到頂端](#)

路徑線段、元件和點

路徑是由一個或多個直線或曲線線段所組成。錨點會標示出路徑線段的終點。在曲線線段上，每一個選取的錨點都會顯示一個或兩個以方向點結束的方向線。方向線和方向點的位置會決定曲線線段的尺寸和形狀。移動這些成份就會重設路徑中的曲線形狀。

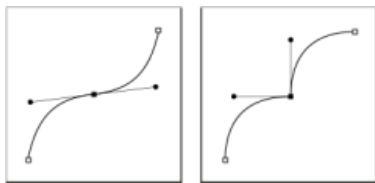


路徑

A. 曲線線段 **B.** 方向點 **C.** 方向線 **D.** 選取的錨點 **E.** 未選取的錨點

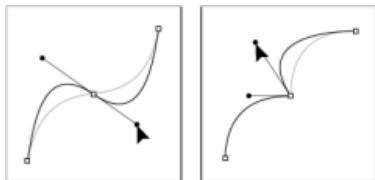
路徑可以是封閉的，即沒有起點或終點 (例如圓形)；也可以是開放的，也就是有明確的終點 (例如波浪線)。

平滑曲線是由稱為平滑點的錨點所連接。銳利的曲線路徑則是由轉折點連接而成。



平滑點和轉折點

當您移動平滑點上的方向線時，會同時調整位於該點兩側的曲線線段。相反地，當您移動轉折點上的方向線時，只會調整位於方向線同一側的曲線。



調整平滑點和轉折點

路徑不一定要是相連的同一系列線段。它可以包含一個以上不同、分離的路徑元件。形狀圖層中的每一個形狀都是路徑元件，如圖層的剪裁路徑所描述。





選取的不同路徑元件

選取路徑

[回到頂端](#)

選取路徑元件或路徑線段時，會顯示選取部分中的所有錨點，如果選取的線段是曲線線段，還會包括所有方向線和方向點。方向控點會顯示成填滿的圓形，選取的錨點會顯示成填滿的方形，而未選取的錨點則顯示成空心的方形。

1. 執行下列任一項作業：

- 若要選取路徑元件 (包括形狀圖層中的形狀)，請選取「路徑選取」工具 ，然後按一下路徑元件內部的任何位置。如果路徑包含數個路徑元件，則只會選取位於指標下方的路徑元件。
- 若要選取路徑線段，請選取「直接選取」工具 ，然後按一下其中一個線段的錨點，或是將選取畫面拖移到部分線段上方。



拖移選取畫面來選取線段。

2. 若要選取其他路徑元件或線段，請選取「路徑選取」工具或「直接選取」工具，然後按住 **Shift** 鍵的同時選取其他路徑或線段。

- 💡 如果選取了「直接選取」工具，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下路徑內部，就可以選取整個路徑或路徑元件。若要在已選取多數其他工具時啟動「直接選取」工具，請將指標放在錨點上方，並按 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)。

選取多個路徑 | Photoshop CC

您可以在相同的圖層或跨不同的圖層選取多個路徑。

1. 在路徑面板中，請執行下列任一項作業以使路徑可見：

- 按住 **Alt** 鍵並按一下，可選取連續路徑。
- 按 **Ctrl** 鍵加滑鼠按鍵 (Windows) 或按 **Command** 鍵加滑鼠按鍵 (Mac OS)，選取不相鄰的路徑。

2. 選取路徑選取工具或直接選取工具，並執行下列任一項作業：

- 在線段上拖移。
- 按住 **Alt** 鍵並按一下路徑。

3. 若要選取其他路徑元件或線段，請選取路徑選取工具或直接選取工具，然後按住 **Shift** 鍵並同時選取其他路徑或線段。

備註：您可以選擇在隔離模式中使用路徑。若要僅隔離包含路徑的圖層，但讓路徑作用中，請使用選取工具按兩下。您可以使用選取/隔離圖層選單項目，或將圖層濾鏡設為已選取，來隔離單一或多個圖層。

有數種方法可退出隔離模式，例如：

- 關閉圖層濾鏡
- 將圖層濾鏡切換為已選取以外的值
- 使用路徑選取工具於路徑外按兩下

重新排序路徑

[回到頂端](#)

您可以在路徑面板中重新排序不是形狀、文字或向量圖遮色片路徑的已儲存路徑。

- 在路徑面板中，將路徑拖曳到您想要的位置。在 Photoshop CC 中，您可以選取並同時拖曳多個路徑。

[回到頂端](#)

複製路徑

- 在路徑面板中，選取您要複製的路徑。在 Photoshop CC 中，您可以選取多個路徑。
- 執行下列任一項作業：
 - 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵並拖移路徑。
 - 從面板選單中選擇複製路徑。


調整路徑區段

[回到頂端](#)


您可以隨時編輯路徑區段，但是編輯現有的區段與繪製區段稍有不同。在編輯區段時請記住下列提示：

- 若一錨點連結兩個區段，則移動該錨點時，兩個區段都會隨之更動。
- 使用「筆型」工具進行繪製時，可以暫時啟動「直接選取」工具，使您可以調整已經繪製的區段；並在繪製時按 **Ctrl** (Windows) 或 **Command** (Mac OS) 鍵。
- 一開始以「筆型」工具繪製平滑控制點時，拖移方向點可變更該控制點兩側的方向控制把手長度。但當您以「直接選取」工具編輯現有的平滑控制點時，只會變更拖移側的方向控制把手長度。


移動直線區段

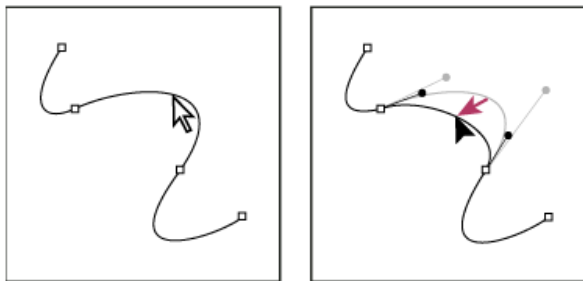
- 使用「直接選取」工具  選取要調整的區段。
- 將區段拖移到新的位置。

調整直線區段的長度或角度

- 使用「直接選取」工具  在要調整的區段上選取錨點。
- 將錨點拖移到想要的位置。按 **Shift** 鍵並拖移滑鼠，以限制調整量為 45 度的倍數。

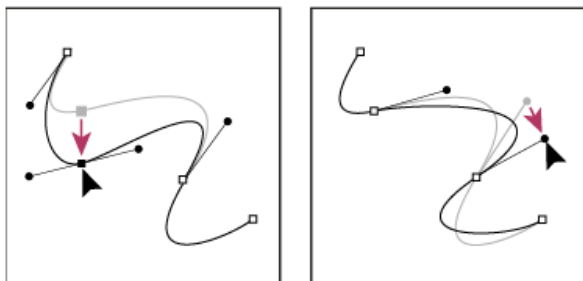
調整曲線區段的位置或形狀

- 使用「直接選取」工具  選取曲線線段，或者曲線線段任一端的錨點。方向控制把手隨即出現 (如果有) (某些曲線只使用一個方向控制把手)。
- 執行下列任一項作業：
 - 若要調整區段的位置，請拖移區段。按 **Shift** 鍵並拖移滑鼠，以限制調整量為 45 度的倍數。



按一下以選取曲線區段，然後以拖移方式進行調整。

- 若要調整位於選取錨點任何一側的線段形狀，請拖移錨點或方向點。按 **Shift** 鍵並拖移滑鼠，以限制移動量為 45 度的倍數。





拖移錨點，或拖移方向點。

備註：在 Photoshop CC 和 CS6 中，調整路徑區段也會調整相關區段，讓您直覺地轉換路徑形狀。如果只要編輯選取錨點之間的區段，類似早

期 Photoshop 版本的做法，請選取選項列中的「限制路徑拖移」。

備註：您也可以將變形套用至區段或錨點，例如縮放或旋轉。

刪除區段

1. (選擇性) 如果您要在封閉路徑中建立開口，請選取「增加錨點」工具 ，然後在您要進行剪下的位置增加兩個點。
2. 選取「直接選取」工具 ，並選取要刪除的區段。
3. 按 **Backspace** 鍵 (Windows) 或 **Delete** 鍵 (Mac OS)，即可刪除選取的區段。再次按下 **Backspace** 鍵或 **Delete** 鍵，可擦除剩餘的路徑。


刪除錨點的方向線

- 使用「轉換錨點」工具，按一下方向線上的錨點。
平滑點會變成轉折點。如需詳細資訊，請參閱[在平滑點和轉折點之間進行轉換](#)。

延伸開放路徑

1. 使用「筆型」工具，將指標放置在您要延伸之開放路徑的結束點上。當指標準確地位在結束點上時，形狀會變更。
2. 按一下該結束點。
3. 執行下列任一項作業：
 - 若要建立轉角控制點，請將「筆型」工具放置在您要結束新區段的位置上，然後按一下。若您要延伸一個末端為平滑控制點的路徑，則新區段會因既有的方向控制把手而形成曲線。
 - 若要建立平滑控制點，請將「筆型」工具放置在您要結束新曲線區段的位置上，然後拖移。

連接兩個開放路徑

1. 使用「筆型」工具，將指標放置在要連接到另一個路徑之開放路徑的結束點上。當指標準確地位在結束點上時，形狀會變更。
2. 按一下該結束點。
3. 執行下列任一項作業：
 - 若要將路徑連接至另一開放路徑，請按一下其他路徑上的一個結束點。準確地將「筆型」工具放置到其他路徑的結束點上時，指標旁邊會顯示一個小型合併符號 。
 - 若要將新路徑連接到現有的路徑，在現有路徑附近繪製新路徑，然後將「筆型」工具移到現有路徑的 (未選取) 結束點。當您看到指標旁出現小型合併符號時，按一下該結束點。

使用鍵盤移動或輕推錨點或區段

1. 選取錨點或路徑區段。
2. 按一下或按住鍵盤上的任何方向鍵，以便在該方向上一次移動 1 像素。

按住 **Shift** 鍵及方向鍵可以一次移動 10 像素。

增加或刪除錨點

[回到頂端](#)

增加錨點可使您更能控制路徑，或延伸開放路徑。但別增加太多不必要的錨點。錨點越少的路徑越容易編輯、顯示與列印。您可以刪除任何不必要的點，減少路徑的複雜度。

工具列包含三種工具可用來新增或刪除錨點：「筆型」工具 、「增加錨點」工具 ，以及「刪除錨點」工具 。

根據預設，「筆型」工具若是放置於選取的路徑上，會變更為「增加錨點」工具，若是放置於錨點上，則會變更為「刪除錨點」工具。您必須選取選項列中的「自動增加/刪除」，才能讓「筆型」工具自動變更為「增加錨點」或「刪除錨點」工具。

您可以同時選取並編輯多個路徑。也可以在新增錨點時按一下然後拖移，藉此在新增錨點時改變路徑的外框。

備註：請勿使用 **Delete** 鍵、**Backspace** 鍵、「編輯 > 剪下」指令或「編輯 > 清除」指令來刪除錨點。這些按鍵和指令會刪除連接該錨點的點和線段。

增加或刪除錨點

1. 選取要修改的路徑。
2. 選取「筆型」工具、「增加錨點」工具或是「刪除錨點」工具。
3. 若要增加錨點，請將指標置於路徑線段上，然後按一下滑鼠按鍵。若要刪除錨點，請將指標置於錨點上，然後按一下滑鼠按鍵。

關閉或暫時忽略自動筆型工具切換

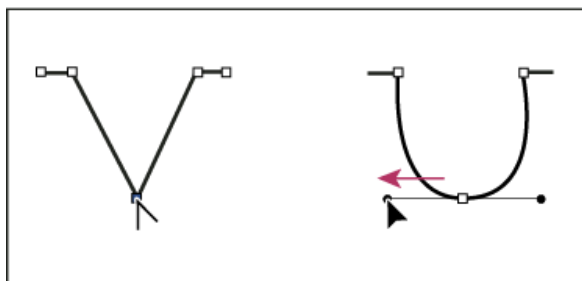
您可以忽略「筆型」工具自動切換為「增加錨點」工具或「刪除錨點」工具的行為。當您想在現有路徑上方開始一新路徑時，這會很有用處。

在平滑點和轉折點之間進行轉換

1. 選取要修改的路徑。
2. 選取「轉換錨點」工具，或使用「筆型」工具並按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)。

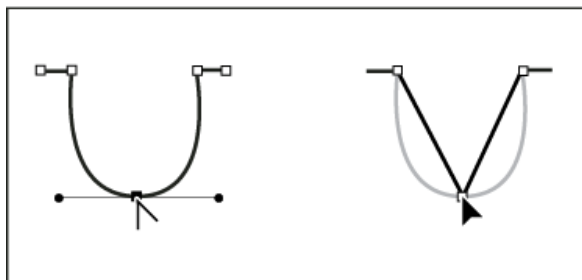
備註：若要在已選取「直接選取」工具的情況下啟動「轉換錨點」工具，請將指標放在錨點上方，並按 **Ctrl+Alt** 鍵 (Windows) 或 **Command+Option** 鍵 (Mac OS)。

3. 將「轉換錨點」工具放在要轉換的錨點上方，然後執行下列任一項作業：
 - 若要將轉折點轉換為平滑點，請朝轉折點相反方向拖移，讓方向線顯示出來。



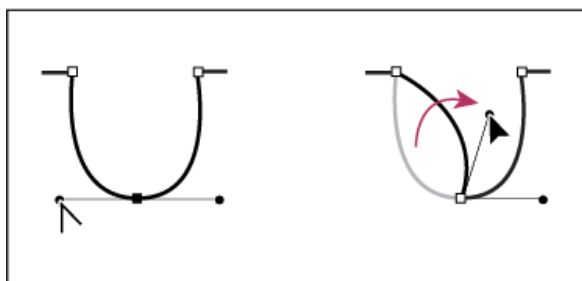
將方向點拖移出轉角控制點，以建立平滑控制點

- 若要將平滑控制點轉換為沒有方向控制把手的轉角控制點，請按一下平滑控制點。



按一下平滑控制點，以建立轉角控制點。

- 若要將沒有方向控制把手的轉角控制點，轉換為具有獨立之方向控制把手的轉角控制點，請先將一個方向點拖移出轉角控制點 (使其成為具有方向控制把手的平滑控制點)。只放掉滑鼠按鈕 (請勿放掉您為啟用「轉換錨點」工具而按住的按鍵)，然後拖移任一方向點。
- 若要將平滑控制點轉換為具有獨立方向控制把手的轉角控制點，請拖移任一方向點。



將平滑控制點轉換為轉角控制點

調整路徑元件

您可以將路徑元件 (包括形狀圖層中的形狀) 重新定位在影像中的任何位置，也可以在影像內或兩個 **Photoshop** 影像之間拷貝元件。使用「路徑選取」工具，則可以將重疊的元件合併成一個元件。所有的向量物件，不論它們是以儲存的路徑、工作路徑或向量圖遮色片描述，都可以移動、重設、拷貝或刪除。

您也可以使用「拷貝」和「貼上」指令，在 **Photoshop** 影像和 **Adobe Illustrator** 等其他應用程式影像之間複製向量物件。

更改選取路徑元件的重疊模式

1. 使用「路徑選取」工具 ，拖移選取畫面以選取現有的路徑區域。

2. 在 Photoshop CC 和 CS6 中，從選項列的「路徑操作」下拉式選單中選擇形狀區域選項，或者，在 CS5 中，從選項列中選擇形狀區域選項：

「組合形狀」(CC、CS6) 或「增加至形狀區域」(CS5) 在重疊的路徑區域中增加路徑區域。

從形狀區域中減去 從重疊的路徑區域中移除路徑區域。

形狀區域相交 將區域限制為選取路徑區域與重疊路徑區域的相交部分。


排除重疊的形狀區域 排除重疊區域。

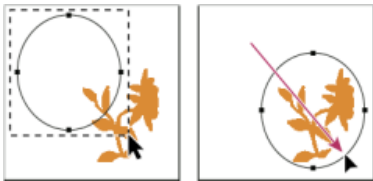
顯示或隱藏選取的路徑元件

執行下列任一項作業：

- 選擇「檢視 > 顯示 > 目標路徑」。
- 選擇「檢視 > 輔助項目」。這個指令也會顯示或隱藏格點、參考線、選取範圍邊緣、附註和切片。

移動路徑或路徑元件


1. 在「路徑」面板中選取路徑名稱，並使用「路徑選取」工具  選取影像中的路徑。若要選取多個路徑元件，請按住 Shift 鍵並按一下其他路徑元件，即可將它增加到選取範圍中。
2. 將路徑拖移到新的位置。如果將路徑的任何部份移到版面邊界以外，路徑的隱藏部分仍可使用。




將路徑拖移到新的位置

備註：如果在拖移路徑時將移動指標放在另一個開啟影像上，就會將路徑拷貝到該影像中。

重設路徑元件的形狀



1. 在「路徑」面板中選取路徑名稱，並使用「直接選取」工具  選取路徑中的錨點。
2. 將錨點或其控點拖移到新的位置。

合併重疊的路徑元件


1. 在「路徑」面板中選取路徑名稱，然後選取「路徑選取」工具 。
2. 執行下列操作，從所有重疊元件建立單一元件：
 - 在 Photoshop CC 和 CS6 中，從選項列的「路徑操作」下拉式選單中選擇「合併形狀元件」。
 - 在 CS5 或更早的版本中，按一下選項列中的「組合」。

拷貝路徑元件或路徑

執行下列任一項作業：

- 若要在移動路徑元件時進行拷貝，請在「路徑」面板中選取路徑名稱，並使用「路徑選取」工具  按一下路徑元件。然後按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS) 並拖移選取的路徑。
- 若要拷貝路徑，但不將它重新命名，請將「路徑」面板中的路徑名稱，拖移到面板底部的「新增路徑」按鈕  上。
- 若要拷貝並重新命名路徑，請按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS)，並將「路徑」面板中的路徑拖移到面板底部的「新增路徑」按鈕上。或者，選取要拷貝的路徑，並從「路徑」面板選單中選擇「複製路徑」。在「複製路徑」對話框中，輸入路徑的新名稱，並按一下「確定」。
- 若要將路徑或路徑元件拷貝至別的路徑中，請選取要拷貝的路徑或路徑元件，並選擇「編輯 > 拷貝」。然後選取目的地路徑，並選擇「編輯 > 貼上」。

在兩個 Photoshop 檔案之間拷貝路徑元件

1. 請開啟這兩個影像。
2. 在來源影像中，使用「路徑選取」工具  選取要拷貝的整個路徑或路徑元件。
3. 若要拷貝路徑元件，請執行下列任一項作業：
 - 將路徑元件從來源影像拖移到目的地影像中。程式就會將路徑元件拷貝到「路徑」面板的作用中路徑。

- 在來源影像中，選取「路徑」面板中的路徑名稱，並選擇「編輯 > 拷貝」以拷貝路徑。在目的地影像中，選擇「編輯 > 貼上」。您也可以使用這種方法，組合同一個影像中的路徑。
- 若要將路徑元件拷貝至目的地影像內，請在來源影像中選取路徑元件，並選擇「編輯 > 拷貝」。在目的地影像中，選擇「編輯 > 貼上」。


刪除路徑元件

1. 在「路徑」面板中選取路徑名稱，然後使用「路徑選取」工具  按一下路徑元件。
2. 按 **Backspace** 鍵 (Windows) 或 **Delete** 鍵 (Mac OS)，即可刪除選取的路徑元件。

對齊與均分路徑元件

您可以對齊與均分在單一路徑中描述的路徑元件。例如，單一圖層若包含數個形狀，您可以對齊這些形狀的左側邊緣；或者，也可以將工作路徑中的數個元件，沿水平中央均分。

備註：若要對齊不同圖層上的形狀，請使用「移動」工具。

- 若要對齊元件，使用「路徑選取」工具  選取要對齊的元件。接下來，在 **Photoshop CC** 或 **CS6** 中，從選項列的「路徑對齊」下拉式選單中選擇選項，或者，在 **CS5** 中，從選項列中選取對齊選項。



對齊選項

- 若要均分元件，至少選取三個要均分的元件。接下來，在 **Photoshop CC** 或 **CS6** 中，從選項列的「路徑安排」下拉式選單中選擇選項，或者，在 **CS5** 中，從選項列中選取均分選項。



均分選項

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 **Creative Commons** 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

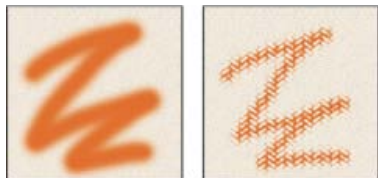
建立紋理筆刷

紋理筆刷選項
拷貝工具間的紋理
雙筆刷

紋理筆刷選項

[回到頂端](#)

紋理筆刷會使用圖樣，讓筆畫看起來像是畫在有紋理的版面上。



不含紋理 (左圖) 及包含紋理 (右圖) 的筆觸

按一下圖樣樣本，並從彈出式面板中選取圖樣。設定下列一或多個選項：

負片效果 根據圖樣中的色調，將紋理中的高點和低點反轉。如果選取「負片效果」，圖樣中最亮的區域會成為紋理中的低點，因此會使用最少的顏料；圖樣中最暗的區域會成為紋理中的高點，因此會使用最多的顏料。如果取消選取「負片效果」，圖樣中最亮的區域會用到最多的顏料；圖樣中最暗的區域會用到最少的顏料。

縮放 指定圖樣的縮放。請輸入數字，或使用滑桿輸入圖樣尺寸的百分比值。

每個筆尖填滿紋理 將選取的紋理影像個別套用到筆觸中的每一個筆刷標記，而不是整個套用到筆觸 (筆觸是由許多筆刷標記構成，會在拖移時連續地套用)。您必須選取這個選項才能使用「深度」變化選項。

模式 指定用來組合筆刷與圖樣的混合模式。(請參閱[混合模式](#)。)

深度 指定顏料穿透紋理的深度。請輸入數字，或使用滑桿輸入數值。**100%** 表示紋理中的低點不會用到任何顏料。**0%** 表示紋理中的所有點都會用到等量的顏料，因此會將圖樣隱藏起來。

最小深度 指定當「深度控制」設定為「淡化」、「筆的壓力」、「筆的斜角」或「筆尖輪」，而且已選取「每個筆尖填滿紋理」時，顏料可以穿透的最小深度。

深度快速變換和控制 指定選取「每個筆尖填滿紋理」時深度的改變方式。若要指定快速變換的最大百分比，請輸入數值。若要指定如何控制筆刷標記的深度變化，請從「控制」彈出式選單中選擇選項：

關 指定不控制筆刷標記的深度變化。

淡化 在指定的步驟數中，從「深度快速變換」百分比淡化到「最小深度」百分比。

筆的壓力、筆的斜角、筆尖輪、旋轉 根據筆的壓力、筆的斜角、筆的指動輪位置或筆的旋轉，變化深度。

拷貝工具間的紋理

[回到頂端](#)

當您為目前的工具指定紋理時，可以將紋理的圖樣和縮放拷貝到支援紋理的所有工具。例如，您可以將「筆刷」工具目前的紋理圖樣和縮放，拷貝至「鉛筆」、「仿製印章」、「圖樣印章」、「步驟記錄筆刷」、「藝術步驟記錄筆刷」、「橡皮擦」、「加亮」、「加深」和「海綿」工具。

- 請從「筆刷」面板選單中，選擇「拷貝紋理至其他工具」。

雙筆刷

[回到頂端](#)

雙筆刷會結合兩個筆尖來建立筆刷標記。第二個筆刷紋理是套用在主要筆刷的筆觸內部；只有在兩個筆觸交會的區域才會上色。請在「筆刷」面板的「筆尖形狀」區域中設定主要筆尖的選項。從「筆刷」面板的「雙筆刷」區段選取第二個筆尖，然後設定任何下列選項。



A

B

C

A. 主要筆尖筆觸 (實邊圓形 55)。 B. 次要筆尖筆觸 (草)。 C. 雙筆刷筆觸 (兩種都使用)。

模式 設定組合主要筆尖與雙筆尖的筆刷標記時所要使用的混合模式 (請參閱[混合模式](#)。)

直徑 控制雙筆尖的大小。請輸入像素值、拖移滑桿，或按一下「使用樣本尺寸」，使用筆尖的原始直徑 (只有當筆尖形狀是藉由在影像中取樣像素而建立時，才可以使用「使用樣本尺寸」選項)。

間距 控制筆畫中雙筆尖筆刷標記之間的距離。若要變更間距，請輸入數字，或使用滑桿輸入筆尖直徑的百分比值。

散佈 指定雙筆尖筆刷標記在筆畫中的分佈方式。如果選取「兩軸」，雙筆尖筆刷標記會呈放射狀方向分佈。如果取消選取「兩軸」，則雙筆尖筆刷標記會與筆畫路徑呈垂直分佈。若要指定散佈的最大百分比，請輸入數字，或使用滑桿輸入數值。

計算 指定每一個間距所套用的雙筆尖筆刷標記數量。請輸入數字，或使用滑桿輸入數值。

[更多說明主題](#)

Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

增加動態成份至筆刷

增加筆刷動態
色彩動態筆刷選項
轉換筆刷選項

[回到頂端](#)

增加筆刷動態

「筆刷」面板提供了許多選項，可以在預設筆尖中增加動態 (或變更) 成份。例如，您可以設定在筆畫過程中改變筆刷標記尺寸、顏色和不透明度的選項。

當您在筆刷中增加動態成份時，需要處理兩個組件：

- 「快速變換」百分比會指定動態成份的隨機性。百分比為 **0%** 時，成份在筆畫過程中不會變更；百分比為 **100%** 時，成份具有最大的隨機性。
- 「控制」彈出式選單中的選項可以讓您指定如何控制動態成份的變化。您可以選擇不要控制成份的變化、在指定的步驟數中淡化某個成份，或是根據筆的壓力、筆的斜角、筆的指動輪位置或筆尖旋轉改變成分。

備註：只有在使用壓力感應數位板 (例如 **Wacom** 數位板) 和支援的筆 (用於旋轉控制與指動輪) 時，才能使用筆的控制。如果您選取筆的控制但尚未安裝數位板，或是使用遺失控制功能的筆，會出現警告圖示。

筆刷形狀動態

形狀動態會決定筆刷標記在筆畫中的變化。



不含形狀動態及包含形狀動態的筆觸

大小快速變換和控制 指定筆刷標記的尺寸在筆畫中的改變方式。如需詳細資訊，請參閱建立及修改筆刷。

若要指定快速變換的最大百分比，請輸入數字，或使用滑桿輸入數值。若要指定如何控制筆刷標記的尺寸變化，請從「控制」彈出式選單中選擇選項：

關 指定不控制筆刷標記的尺寸變化。

淡化 在指定的步驟數中，將筆刷標記的尺寸淡化為介於初始直徑與最小直徑之間。每一階都等於筆尖的一個標記。這個值的範圍可介於 **1** 到 **9999** 之間。例如，輸入 **10** 階就會產生以 **10** 為增量的淡化。

筆的壓力、筆的斜角、筆尖輪 根據筆的壓力、筆的斜角或筆的指動輪位置，在初始直徑和最小直徑之間變化筆刷標記尺寸。

最小直徑 指定當「大小快速變換」或「大小控制」啟動時，筆刷標記可以縮放的最小百分比。請輸入數字，或使用滑桿輸入筆尖直徑的百分比值。

傾斜比率 指定當「大小控制」設定為「筆的斜角」時，在旋轉之前套用至筆刷高度的縮放係數。請輸入數字，或使用滑桿輸入筆刷直徑的百分比值。

角度快速變換和控制 指定筆刷標記的角度在筆畫中的改變方式。若要指定快速變化的最大百分比，請輸入 **360** 度的百分比值。若要指定如何控制筆刷標記的角度變化，請從「控制」彈出式選單中選擇選項：

關 指定不控制筆刷標記的角度變化。

淡化 在指定的步驟數中，將筆刷標記的角度淡化為介於 **0** 到 **360** 度之間。

筆的壓力、筆的斜角、筆尖輪、旋轉 根據筆的壓力、筆的斜角、筆的指動輪位置、或筆的旋轉，在 **0** 到 **360** 度之間變化筆刷標記角度。

初始方向 依照筆觸的初始方向決定筆刷標記的角度。

方向 依照筆觸的方向決定筆刷標記的角度。

圓度快速變換和控制 指定筆刷標記的圓度在筆畫中的改變方式。若要指定快速變化的最大百分比，請輸入百分比以指示筆刷短軸和長軸之間的比率。若要指定如何控制筆刷標記的圓度變化，請從「控制」彈出式選單中選擇選項：

關 指定不控制筆刷標記的圓度變化。

淡化 在指定的步驟數中，將筆刷標記的圓度淡化為介於 100% 與「最小圓度」值之間。

筆的壓力、筆的斜角、筆尖輪、旋轉 根據筆的壓力、筆的斜角、筆的指動輪位置、或筆的旋轉，在 100% 和「最小圓度」值之間變化筆刷標記圓度。

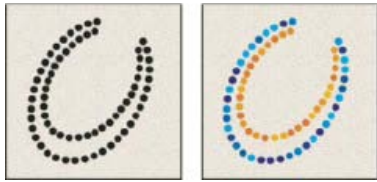
最小圓度 指定當「圓度快速變換」或「圓度控制」啟動時，筆刷標記的最小圓度。輸入筆刷長短軸之間的比例。

筆刷投射 (CC、CS6) 指定當使用手寫筆繪圖時，變更傾斜度和旋轉角度會改變筆尖形狀。

色彩動態筆刷選項

[回到頂端](#)

色彩動態會決定顏料的顏色在筆畫過程中的改變方式。



不含色彩動態 (左圖) 和包含色彩動態 (右圖) 的筆觸

套用每個筆尖 指定變更筆畫中每個不同筆尖的顏色。

如果取消勾選，則會在每個筆畫一開始發生一次動態變更。您可以變更不同筆畫的顏色，而不是變更一筆畫內的顏色。

前景/背景快速變換和控制 指定顏料在前景色與背景色之間的改變方式。

若要指定顏料顏色改變的百分比，請輸入數字，或使用滑桿輸入數值。若要指定如何控制筆刷標記的顏色變化，請從「控制」彈出式選單中選擇選項：

關 指定不控制筆刷標記的顏色變化。

淡化 在指定的步驟數中，在前景色與背景色之間改變顏料的顏色。

筆的壓力、筆的斜角、筆尖輪、旋轉 根據筆的壓力、筆的斜角、筆的指動輪位置、或筆的旋轉，在前景色和背景色之間變化顏料顏色。

色相快速變換 指定顏料色相在筆畫中改變的百分比。請輸入數字，或使用滑桿輸入數值。較低的數值會變更色相，但是會保持為最接近前景色的色相。較高的數值會增加色相之間的差異。

飽和度快速變換 指定顏料飽和度在筆畫中改變的百分比。請輸入數字，或使用滑桿輸入數值。較低的數值會變更飽和度，但是會保持為最接近前景色的飽和度。較高的數值會增加飽和度層級之間的差異。

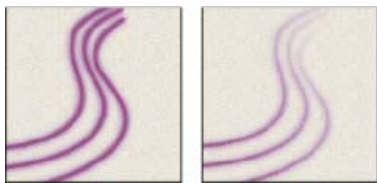
亮度快速變換 指定顏料亮度在筆畫中改變的百分比。請輸入數字，或使用滑桿輸入數值。較低的數值會變更亮度，但是會保持為最接近前景色的亮度。較高的數值會增加亮度層級之間的差異。

純度 增加或減少顏色的飽和度。輸入一個數字，或使用滑桿輸入介於 -100 到 100 之間的百分比。-100% 的顏色完全不飽和；100% 的顏色則完全飽和。

轉換筆刷選項

[回到頂端](#)

轉換筆刷選項會決定顏料在筆畫過程中的改變方式。



不含動態顏料 (左圖) 和包含動態顏料 (右圖) 的筆觸

不透明度快速變換和控制 指定顏料的不透明度在筆觸中的改變方式，最高可達 (但不得超過) 選項列中指定的不透明度數值。若要指定顏料不透明度改變的百分比，請輸入數字，或使用滑桿輸入數值。若要指定如何控制筆刷標記的不透明變化，請從「控制」彈出式選單中選擇選項：

關 指定不控制筆刷標記的不透明度變化。

淡化 在指定的步驟數中，將顏料的不透明度從選項列中的不透明度數值淡化到 0。

筆的壓力、筆的斜角、筆尖輪 根據筆的壓力、筆的斜角或筆的指動輪位置，變化顏料的不透明度。

流量快速變換和控制 指定顏料的流量在筆觸中的改變方式，最高可達 (但不得超過) 選項列中指定的流量數值。

若要指定顏料流量改變的百分比，請輸入數字，或使用滑桿輸入數值。若要指定如何控制筆刷標記的流量變化，請從「控制」彈出式選單中選擇選項：

關 指定不控制筆刷標記的流量變化。

淡化 在指定的步驟數中，將顏料的流量從選項列中的流量數值淡化到 0。

筆的壓力、筆的斜角、筆尖輪 根據筆的壓力、筆的斜角或筆的指動輪位置，變化顏料的流量。

更多說明主題

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

文字

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

格式化字元

選取字元

字元面板概觀

關於動態捷徑

指定文字尺寸

更改文字顏色

更改個別字母的顏色

文字加上底線或刪除線

套用全部大寫字或小型大寫字

指定上標或下標字元

字元樣式 | **CC**、**CS6**

指定預設的文字樣式 | 僅限 **Creative Cloud**

在輸入字元或重設文字屬性前先設定文字屬性，可變更文字圖層中選取的字元外觀。

您必須先選取字元，才能設定個別字元的格式。您可以選取文字圖層中的一個字元、某個範圍的字元或是所有的字元。

選取字元

[回到頂端](#)

1. 選取「水平文字」工具 **T** 或「垂直文字」工具 **↓T**。
2. 在「圖層」面板中選取文字圖層，或按一下文字，自動選取文字圖層。
3. 將插入點放在文字中，並執行下列任一項作業：
 - 以拖移方式選取字元。
 - 按一下文字，然後按住 **Shift** 鍵並再按一下，選取某範圍字元。
 - 選擇「選取 > 全部」，選取圖層中的所有字元。
 - 按兩下可以選取一個單字。按三下可以選取整行文字。按四下可以選取整個段落。按五下文字部分中的任何位置，可以選取邊界方框內的所有字元。
 - 如果要使用方向鍵選取字元，請按一下文字，再按住 **Shift** 鍵同時按向右鍵或向左鍵。如果要使用按鍵選取單字，請按住 **Shift+Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Shift+Command** 鍵 (Mac OS) 並按向右鍵或向左鍵。
4. 如果要選取圖層中的所有字元，但是不要將插入點放在文字中，請在「圖層」面板中選取文字圖層，然後按兩下圖層的文字圖示。


備註：選取及設定文字圖層中的字元格式，會使「文字」工具進入編輯模式。

字元面板概觀

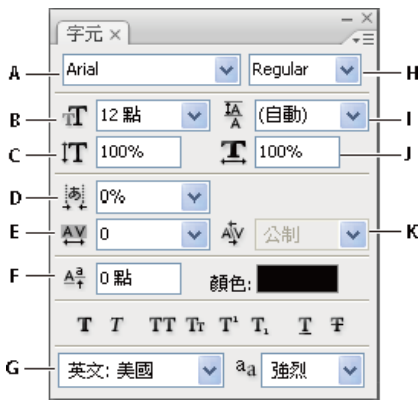
[回到頂端](#)

「字元」面板中提供了設定字元格式的選項，選項列中也提供了一些設定格式的選項。

您可以執行下列任一項作業，以顯示「字元」面板：

- 選擇「視窗 > 字元」，或者如果可以看見面板，但它不是在作用中狀態的話，請按一下「字元」面板索引標籤。
- 在選取了文字工具時，按一下選項列中的「面板」按鈕 

如果要設定「字元」面板中的選項，請從選項右側的彈出式選單選擇數值。使用數字數值的選項中，也可使用上下方向箭頭來設定數值，或直接在文字方塊中編輯數值。直接編輯數值時，按下 **Enter** 或 **Return** 鍵可套用數值，按下 **Shift+Enter** 或 **Shift+Return** 鍵可套用數值然後反白剛編輯的數值，按下 **Tab** 鍵可套用數值並移動到面板中的下一個文字方塊。



字元面板

A. 字體系列 B. 字體大小 C. 垂直縮放 D. 「設定比例間距」選項 E. 字距調整 F. 基線位移 G. 語言 H. 字體樣式 I. 行距 J. 水平縮放 K. 字距微調

備註：在「文字」偏好設定中選取「顯示亞洲文字選項」，「設定比例間距」選項才會顯示在「字元」面板中。

在「字元」面板選單中，可以存取其他的指令和選項。若要使用此選單，請按一下面板右上角的三角形。

關於動態捷徑

[回到頂端](#)

「動態捷徑」是鍵盤捷徑，但是只有當輸入點或段落文字、選取了某些文字，以及文字中出現 I 型指標時，才可使用動態捷徑。動態捷徑可以使用時，您便可以在「字元」面板選單中，檢視「動態捷徑」。動態捷徑可用於某些文字選項，例如「仿粗體」、「仿斜體」、「全部大寫字」、「小型大寫字」、「上標」、「下標」、「底線」和「刪除線」。



只有在輸入點或段落文字中選取了某些文字，或是文字中出現 I 型指標時，「動態捷徑」才會顯示在「字元」面板選單中。

指定文字尺寸

[回到頂端](#)

「字體尺寸」決定了影像中顯示的文字大小。

文字的預設度量單位是點。PostScript 的一點等於 72 ppi 影像中的 1/72 英寸；但是，您可以切換使用 PostScript 和傳統定義的點數。可以在「偏好設定」對話框的「單位和尺標」區域中，更改文字預設的度量單位。

選擇文字尺寸

- 在「字元」面板或選項列中，為「尺寸」**T** 輸入或選取新的數值。

如果要使用替代的度量單位，請在「字體大小」文字方塊中的數值後面輸入單位 (英寸、公分、公釐、點、像素或 1/6 英寸)。

💡 如果要更改文字的度量單位，請選擇「編輯 > 偏好設定 > 單位和尺標」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 單位和尺標」(Mac OS)，然後從「文字」選單選擇度量單位。

定義點數大小單位

1. 選擇「編輯 > 偏好設定 > 單位和尺標」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 單位和尺標」(Mac OS)。
2. 在「點/1/6 英寸」中選取下列選項：
 - **PostScript (72 點/英寸)** 設定可列印到 PostScript 裝置的相容單位大小。
 - **傳統 (72.27 點 / 英寸)** 使用傳統印刷所用的 72.27 點/英寸。
3. 按一下「確定」。

[回到頂端](#)

更改文字顏色

輸入的文字會使用目前的前景色；不過，也可以在輸入文字之前或之後變更顏色。當您編輯現有的文字圖層時，可以變更個別選取字元或圖層中所有文字的顏色。

- 執行下列任一項作業：
 - 按一下選項列或「字元」面板中的「顏色」選取方框，並使用 Adobe「檢色器」選取一種顏色。
 - 使用填色快速鍵。如果要填滿前景色，按 **Alt + Backspace** 鍵 (Windows) 或 **Option + Delete** 鍵 (Mac OS)；如果要填滿背景色，按 **Ctrl + Backspace** 鍵 (Windows) 或 **Command + Delete** 鍵 (Mac OS)。
 - 在文字圖層上套用覆蓋圖層樣式，即可在現有的顏色上方套用顏色、漸層或圖樣。不能選擇性的套用覆蓋圖層樣式，它會影響文字圖層中的所有字元。
 - 按一下工具箱中的前景色選取方框，並使用 Adobe「檢色器」選取一種顏色。或者，在「顏色」面板或「色票」面板中，選取一種顏色。若要使用這種方式更改現有文字圖層的顏色，必須先在該圖層上選取字元。

[回到頂端](#)

更改個別字母的顏色

1. 選取「水平文字」工具 **T**。
 2. 在「圖層」面板中，選取文字所在的圖層。
 3. 在文件視窗中，選取要變更的字元。
 4. 在工作區域上方的選項列中，按一下色票。
 5. 在 Adobe「檢色器」中，使用色譜列上的三角形滑桿找出想要的顏色範圍，然後在顏色欄位按一下想要的顏色。選取的顏色會出現在 Adobe「檢色器」中色票的上半部。原始顏色則會保留在下半部。
 6. 按一下「確定」。新的顏色會取代選項列和所選取字元中的原始顏色。
- 備註：在取消選取字元或選取其他項目之後，才會在字元上看到新的顏色。

[回到頂端](#)

文字加上底線或刪除線

可在水平文字的底部或垂直文字的左側或右側置入一條直線。也可以在水平或垂直文字的中央置入直線。這條直線的顏色永遠會和文字的顏色相同。

- 選取要加上底線或刪除線的文字。
 - 若要為文字加上水平底線，請按一下「字元」面板中的「底線」按鈕 **T**。
 - 如果要在垂直文字的左方或右方套用底線，請從「字元」面板中選擇「左側底線」或「右側底線」。您可以在左側或右側套用底線，但不能兩側都套用。核取記號表示已選取該選項。

備註：只有在已選取包含垂直文字的文字圖層時，「左側底線」和「右側底線」選項才會顯示在「字元」面板選單中。處理垂直亞洲文字時，可在文字線的任何一側增加底線。

- 如果要對水平文字套用橫穿而過的水平線，或對垂直文字套用縱穿而過的垂直線，請按一下「字元」面板中的「刪除線」按鈕 **T**。您也可以從「字元」面板選單選擇「刪除線」。

[回到頂端](#)

套用全部大寫字或小型大寫字

可輸入或設定文字格式為大寫字元，而且可以是全部大寫字或小型大寫字。將文字格式設定為小型大寫字時，Photoshop 會自動使用字體中的小型大寫字元 (如果有的話)。如果字體不包括小型大寫字，Photoshop 就會產生仿小型大寫字。

Cactus | class Magnoliophyta

CACTUS | CLASS MAGNOLIOPHYTA

一般大寫字母 (上) 與小型大寫字母 (下) 的比較

1. 選取您要變更的文字。
2. 執行下列任一項作業：
 - 在「字元」面板中，按一下「全部大寫字」按鈕 **TT** 或「小型大寫字」按鈕 **Tt**。
 - 從「字元」面板選單選擇「全部大寫字」或「小型大寫字」。核取記號表示已選取該選項。

指定上標或下標字元

[回到頂端](#)

「上標字」和「下標字」文字 (也稱作「上標」和「下標」文字) 是放置於字體基線上方或下方的縮小文字。如果字體不包括上標或下標字元，Photoshop 會產生仿上標或仿下標字元。

1. 選取您要變更的文字。
2. 執行下列任一項作業：
 - 在「字元」面板中，按一下「上標」按鈕 **T^x** 或「下標」按鈕 **T_x**。
 - 從「字元」面板選單中，選擇「上標」或「下標」。核取記號表示已選取該選項。

字元樣式 | CC、CS6

[回到頂端](#)

字元樣式包含字元格式屬性，可套用至字元、段落或段落範圍。您可以先建立字元樣式，稍後再行套用。

選擇「視窗 > 字元樣式」以開啟「字元樣式」面板。

- 若要套用字元樣式，請選取文字或文字圖層，然後按一下字元樣式。

文字樣式是階層式的：手動置換會取代任何套用的字元樣式，而字元樣式又會取代套用的段落樣式。這種階層方法可讓您同時享有樣式的效率以及自訂設計的彈性。

如需視訊概述，請參閱 [Photoshop CS6 中的段落和字元樣式](#) (作者 Julieanne Kost)。

建立字元樣式

1. 如果要以現有的文字格式為基礎來建立新樣式，請先選取該文字。
2. 在「字元樣式」面板選單中選取「新增字元樣式」。

注意：若要建立樣式但不想先選取文字，請按一下「字元樣式」面板下方的「建立新增樣式」圖示 。若想編輯樣式但不想套用至文字，請選取影像圖層，例如「背景」。

編輯字元樣式

按兩下現有樣式即可進行編輯，並更新目前文件中的所有關聯文件。變更樣式格式化，會以新格式更新該樣式套用的所有文字。

若要編輯字元樣式，請執行下列操作：

1. 按兩下「字元樣式」面板中的樣式。
2. 如果要指定格式屬性，請按一下左邊的類別 (例如「基本字元格式」)，然後指定要加入至樣式的屬性。
3. 完成指定格式屬性後，按一下「確定」。

指定預設的文字樣式 | 僅限 Creative Cloud

[回到頂端](#)

備註：Photoshop CS6 Creative Cloud 版本引進了此功能。

目前的字元和段落樣式可以儲存為文字預設值。這些預設值將自動套用至新 Photoshop 文件，也能套用至不含文字樣式的現有文件。如需詳細資訊，請參閱段落樣式。

若要將目前的字元和段落樣式儲存為文字預設值，請執行下列任一項作業：

- 選擇「文字 > 儲存預設文字樣式」。
- 在「字元樣式」或「段落樣式」面板中，選擇面板選單中的「儲存預設文字樣式」。

若要將預設的字元和段落樣式套用至文件：

1. 執行下列任一項作業:

- 選擇「文字 > 載入預設文字樣式」。
- 在「字元樣式」或「段落樣式」面板中，選擇面板選單中的「載入預設文字樣式」。

2. 如果您將預設文字樣式載入至已有文字樣式的文件中，則會顯示「讀入段落樣式」對話框。您可以選擇是否要以預設文字樣式，取代現有文字樣式。

更多說明主題

- [行距與字元間距](#)
- [面板和選單](#)
- [關於圖層效果和樣式](#)
- [建立文字](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

設定段落格式

- 格式化段落
- 段落面板概觀
- 指定對齊方式
- 指定段落文字的齊行方式
- 調整齊行文字中的單字和字母間距
- 段落縮排
- 調整段落間距
- 指定羅馬字體的懸掛式標點符號
- 自動調整連字符
- 防止單字中斷
- 排字法
- 段落樣式 | [CC](#)、[CS6](#)

格式化段落


[回到頂端](#)

對於錨點文字而言，每一行都是不同的段落。對於段落文字而言，每一個段落可能有好幾行，視邊界方框的尺寸而定。可選取段落，然後使用「段落」面板設定單一段落、多個段落或文字圖層中所有段落的格式設定選項。

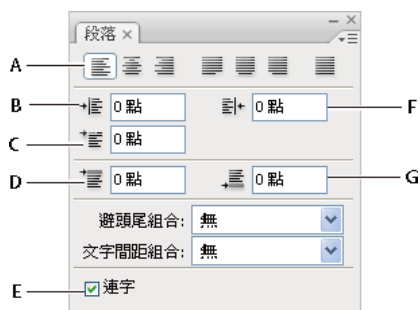
- 選取「水平文字」工具 **T** 或「垂直文字」工具 **↓T**。
 - 如過要將格式套用到單一段落，請在段落中按一下。
 - 若要將格式套用到多個段落，請選取段落範圍。
 - 若要將格式套用到圖層中的所有段落，請在「圖層」面板中選取文字圖層。

段落面板概觀

[回到頂端](#)

可使用「段落」面板變更欄和段落的格式。如果要顯示此面板，請選擇「視窗 > 段落」，或者如果可以看見此面板，但它不是處於作用中狀態，請按一下「段落」面板索引標籤。您也可以選取文字工具，然後按一下選項列中的「面板」按鈕 。

如果要設定「段落」面板中的數值選項，可使用向上和向下箭頭，或直接在文字方塊中編輯。直接編輯數值時，按下 **Enter** 或 **Return** 鍵可套用數值，按下 **Shift+Enter** 或 **Shift+Return** 鍵可套用數值然後反白剛編輯的數值，按下 **Tab** 鍵可套用數值並移動到面板中的下一個文字方塊。



段落面板

A. 對齊和齊行 **B.** 左側縮排 **C.** 首行左側縮排 **D.** 在段落前增加間距 **E.** 使用連字符 **F.** 右側縮排 **G.** 在段落後增加間距

您也可以在此「段落」面板選單中存取其他指令和選項。若要使用此選單，請按一下面板右上角的三角形。

指定對齊方式

[回到頂端](#)

可將文字對齊到段落的某個邊緣 (水平文字可以對齊左、中或右，垂直文字可對齊上、中或下)。「對齊」選項只能在段落文字中使用。

- 執行下列任一項作業：
 - 若要影響文字圖層中包含的所有段落，請選取文字圖層。
 - 選取想要受變更影響的段落。

2. 在「段落」面板或選項列中，按一下對齊選項。

水平文字的選項包括：

左側對齊文字 將文字對齊左側，使段落右側邊緣成不規則狀。

文字居中 將文字對齊中央，使段落兩側邊緣成不規則狀。

右側對齊文字 將文字對齊右側，使段落左側邊緣成不規則狀。

垂直文字的選項包括：

頂端對齊文字 將文字對齊頂端，使段落底部邊緣成不規則狀。

文字居中 將文字對齊中央，使段落頂端和底部邊緣成不規則狀。

底部對齊文字 將文字對齊底部，使段落頂端邊緣成不規則狀。

[回到頂端](#)

指定段落文字的齊行方式

當文字與兩邊緣對齊時，稱為齊行。可選擇讓段落中除最後一行之外的所有文字齊行，也可讓段落中包含最後一行的所有文字齊行。選擇使用的齊行設定會影響文字行的水平間距以及文字在頁面上的美觀度。

「齊行」選項只能在段落文字中使用，並決定了單字、字母和字符的間距。齊行設定只能套用在羅馬字元，中文、日文和韓文字體中的雙位元組字元並不會受到這些設定的影響。

1. 執行下列任一項作業：
 - 若要影響文字圖層中包含的所有段落，請選取文字圖層。
 - 選取想要受變更影響的段落。
2. 在「段落」面板中，按一下「齊行」選項。

水平文字的選項包括：

齊行末行左側 使所有文字行齊行，但最後一行對齊左側。

齊行末行居中 使所有文字行齊行，但最後一行對齊中央。

齊行末行右側 使所有文字行齊行，但最後一行對齊右側。

全部齊行 使所有文字行齊行，最後一行也強迫對齊。

垂直文字的選項包括：

齊行末行頂端 使所有文字行齊行，但最後一行對齊頂端。

齊行末行居中 使所有文字行齊行，但最後一行對齊中央。

齊行末行底部 使所有文字行齊行，但最後一行對齊底部。

全部齊行 使所有文字行齊行，最後一行也強迫對齊。

備註：為路徑上的文字執行齊行動作 (右側、置中、左側對齊和全部齊行) 時，是從路徑的插入點開始，終點結束。

[回到頂端](#)

調整齊行文字中的單字和字母間距


您可以精確地控制 **Photoshop** 如何調整字母和單字的間距，以及縮放字元。儘管您也可以調整未齊行文字的間距，但是調整間距最適合用來處理齊行的文字。

1. 選取想要影響的段落，或者，若要讓文字圖層中的所有段落都受到影響，請選取該文字圖層。
2. 從「段落」面板選單中，選擇「齊行」。
3. 為「英文字距」、「字母間距」，和「字符字距」輸入數值。「最小」和「最大」值只為齊行段落定義可接受的間距範圍。「最佳」值為齊行和未齊行段落定義最佳的間距。

英文字距 字間的間距是按下空白鍵所產生的結果。「英文字距」值的範圍從 0% 到 1000%；設定為 100% 時，不會在單字之間增加額外的間距。

字母間距 字母間的距離，包括特殊字距或字距調整值。「字母間距」值可由 100% 到 500%，設定為 0% 時，字母之間將不增加任何空間，設定為 100% 時，各字母之間將會加入一整個字母的間距寬度。

字符縮放比例 字元的寬度 (字元是任何字體字元)。值可由 50% 到 200%；設定為 100% 時，字元的高度將不會進行縮放處理。

 間距選項永遠會套用到整個段落中。若要調整少數字元的間距，而非整個段落的間距，使用「字距調整」選項。

段落縮排

[回到頂端](#)

縮排指定文字與邊界方框或與包含文字該行之間的距離。縮排只會影響選取的段落，所以可輕易在每個段落上設定不同的縮排方式。

1. 執行下列任一項作業：
 - 若要影響文字圖層中包含的所有段落，請選取文字圖層。
 - 選取想要受變更影響的段落。

2. 在「段落」面板中，輸入縮排選項的值：



縮排左邊界 從段落的左側邊緣縮排。對垂直文字而言，這個選項控制從段落頂端的縮排。

縮排右邊界 從段落的右側邊緣縮排。對垂直文字而言，這個選項控制從段落底端的縮排。

首行縮排 縮排段落的第一行文字。對水平文字而言，首行縮排是指左側縮排；對垂直文字而言，首行縮排是指頂端縮排。若要建立首行凸排，請輸入負的值。

調整段落間距

[回到頂端](#)

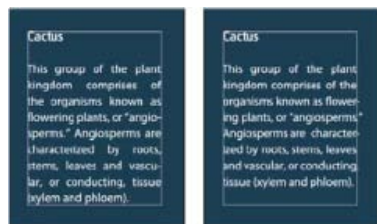
1. 選取想要影響的段落，或者，若要讓文字圖層中的所有段落都受到影響，請選取該文字圖層。如果沒有將游標插入段落中或選取文字圖層，設定就會套用到新建立的文字。
2. 在「段落」面板中，調整「在段落前增加間距」與「在段落後增加間距」的值。

指定羅馬字體的懸掛式標點符號

[回到頂端](#)

「懸掛式標點符號」可控制指定段落的標點符號對齊方式。開啟「懸掛式標點符號 (羅馬/外文)」時，下列字元會顯示在邊界外：單引號、雙引號、省略符號、逗號、句號、連字符號、長虛號、短虛號、冒號和分號。一個標點字元後面接著引號時，兩個字元就都會懸置在邊界外。

請記得段落對齊方式決定了標點符號要由哪一個邊界溢出。對於靠左對齊和靠右對齊的段落而言，標點符號就會分別向左或向右邊界溢出。對於靠上對齊和靠下對齊的段落而言，標點符號就會分別向上或向下邊界溢出。對於置中和齊行的段落而言，標點符號會向左右兩邊溢出。



沒有懸浮標點的段落 (左) 與使用懸浮標點的段落 (右) 的比較

1. 執行下列任一項作業：
 - 若要影響文字圖層中包含的所有段落，請選取文字圖層。
 - 選取想要受變更影響的段落。
2. 從「段落」面板選單中，選擇「懸掛式標點符號 (羅馬/外文)」。核取記號表示已選取該選項。

備註：在選取範圍中之中文、日文和韓文字體使用的雙字元標點符號，在使用「懸掛式標點符號 (羅馬/外文)」時，並不會溢出。請另使用「懸掛式標點符號 (標準) (Burasagari)」或「懸掛式標點符號 (強式) (Burasagari)」。這些項目只有在「文字」偏好設定中選取了「顯示亞洲文字選項」後，才能使用。

自動調整連字符

[回到頂端](#)

選擇使用的連字設定會影響文字行的水平間距以及文字在頁面上的美觀度。「連字」選項決定了文字是否要進行連字處理 (如果可以進行連字處理)，以允許斷行。

1. 若要使用自動連字符功能，請執行下列任一項作業：

- 若要開啟或關閉自動連字符功能，請在「段落」面板中選取或取消選取「連字」選項。
- 若要將連字符套用到特定段落，請先只選取要影響的段落。
- 若要選擇連字字典，請從「字元」面板底部的「語言」選單中選擇語言。

2. 若要指定選項，請從「段落」面板選單中選擇「使用連字符」，然後指定下列選項：

字長度超過 _ 字 指定連字單字的最小字元數目。

前段字母多於 _ 字和後段字母多於 _ 字 指定由連字符分斷之單字開頭和結尾的最少字元數目。例如，如果將這些數值指定為 3，**aromatic** 的連字便會是 **aro-matic**，而不是 **ar-omatic** 或 **aromat-ic**。

連字符限制 指定可能出現連字符的最大連續行數目。

連字符區域 指定從段落右邊緣起的一段距離，區分行中不允許連字的部份。設定為 0 表示全部允許連字。只有在使用「Adobe 單行撰寫器」時，才會套用這個選項。

用連字符連接大寫單字 若要防止大寫單字使用連字符，請取消選取這個選項。

備註：連字設定只能套用在羅馬字元，中文、日文和韓文字體中的雙位元組字元並不會受到這些設定的影響。

[回到頂端](#)

防止單字中斷

您可防止字在文字行末端進行中斷，例如，可能會在連字時被誤導之適當的名稱或字的斷字現象。您也可以將多個單字或單字群組維持在一起，例如姓名的首字母與姓的群集。

1. 選取不要換行的字元。
2. 從「字元」面板選單中，選擇「不換行」。

備註：如果您將「不換行」選項套用至太多相鄰字元上，則文字可能會被強制包覆於個字中央。然而，如果您將「不換行」選項套用至一行以上的文字，所有文字都不會顯示。

[回到頂端](#)

排字法

文字在頁面上的外觀是由一種稱為排字的複雜程序來決定。**Adobe** 應用程式會使用您所選取的單字間距、字母間距、字符間距和連字選項，評估可能的換行方式，然後選擇一種最能支援指定參數的方式。

您有兩種排字法可選擇：「**Adobe 逐行撰寫器**」和「**Adobe 單行撰寫器**」。這兩種方法都會評估可能的斷行方式，並選擇最能支援您為特定段落所指定的連字和齊行選項的一種斷行方式。撰寫方式只會影響選取的段落，所以您可輕易在不同段落上設定不同的撰寫方式。

逐行撰寫器

「逐行撰寫器」會想像某個範圍的文字行有許多中斷點，可將段落中較前面的文字行最佳化，以消除未來可能產生的，較不美觀的斷行。

「逐行撰寫器」是透過識別可能的中斷點、評估各中斷點，並依照下列原則指定加權損失值的方式，進行視覺調整：

- 靠左、靠右，或居中對齊的文字，距離右端較近的文字行的損失值較低。
- 對於齊行文字而言，若字母和英文字距一致將會獲得最高的重要程度。
- 盡可能避免使用連字符。

單行撰寫器

「單行視覺調整」提供了一次撰寫一行的傳統方式。如果您想要手動控制斷行方式，則可使用此選項。「單行撰寫器」在考慮中斷點時，會使用下列原則：

- 較偏愛較長的文字行。
- 在齊行文字中，壓縮或展開的英文字距較適合進行連字處理。
- 在未齊行文字中，較偏好進行連字處理而不是壓縮或展開字母間距。
- 如果必須調整間距，也盡可能使用壓縮方式，而不要使用擴張方式。

若要選擇其中一種方式，請從「段落」面板選單中選取。若要將這種方式套用到所有段落，請先選取文字物件；若只要將這種方式套用到目前的段落，則請先在該段落中插入游標。

[回到頂端](#)

段落樣式 | CC、CS6

段落樣式中包含字元和段落的格式屬性，可套用至段落或段落範圍。您可以先建立段落樣式，稍後再行套用。

選擇「視窗 > 段落樣式」以開啟「段落樣式」面板。依預設，每一個新文件都包含「基本段落」樣式，這會套用到您所輸入的文字。您可以編輯此樣式，但不能重新命名或刪除它。您可以重新命名和刪除您所建立的樣式。您也可以選取要套用到文字的不同預設樣式。

- 若要套用段落樣式，請選取文字或文字圖層，然後按一下段落樣式。


文字樣式是階層式的：手動置換會取代任何套用的字元樣式，而字元樣式又會取代套用的段落樣式。這種階層方法可讓您同時享有樣式的效率以及自訂設計的彈性。

如需視訊概述，請參閱 [Photoshop CS6 中的段落和字元樣式](#) (作者 Julieanne Kost)。

(僅限 Creative Cloud) 您可以將字元和段落樣式指定為預設的文字樣式。如需詳細資訊，請參閱指定預設的文字樣式 | 僅限 Creative Cloud。

建立段落樣式

1. 如果要根據現有的文字格式建立新樣式，請選取該文字或將插入點置入該文字中。
2. 在「段落樣式」面板選單中選取「新增段落樣式」。

注意：若要建立樣式但不想先選取文字，請按一下「段落樣式」面板下方的「建立新增樣式」圖示 。若想編輯樣式但不想套用至文字，請選取影像圖層，例如「背景」。

編輯段落樣式


按兩下現有樣式即可進行編輯，並更新目前文件中的所有關聯文件。變更樣式的格式時，所有套用該樣式的文字將會更新為新的格式。

若要編輯段落樣式，請執行下列操作：

1. 按兩下「段落樣式」面板中的樣式。
2. 如果要指定格式屬性，請按一下左邊的類別 (例如「基本字元格式」)，然後指定要加入至樣式的屬性。
3. 在「樣式選項」對話框中指定「字元顏色」時，可以按兩下填色或線條方框來建立新顏色。
4. 完成指定格式屬性後，按一下「確定」。

更多說明主題

- [行距與字元間距](#)
- [編輯文字](#)
- [指定懸掛式標點符號選項](#)
- [顯示和設定亞洲文字選項](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

行距與字元間距

設定行距

字距微調和字距調整

讓基線位移

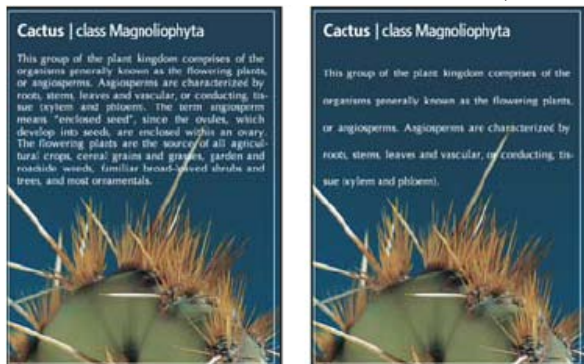
關閉或開啟比例字元寬度

[回到頁首](#)

設定行距

文字行與行之間的垂直間距稱為行距 (**leading**)；和 **sledding** (滑行) 押韻)。羅馬文字的行距是從某一行文字的基線量到上一行的基線。基線是大多數文字所在的一條不可見線條。可在相同的段落中，套用一種以上的行距；不過，一行文字中的最大行距值將決定該行的行距值。

備註：處理水平的亞洲文字時可指定如何測量行距，可由基線到基線，或由某一行的最上方到下一行的最上方。



6 點行距的 5 點文字 (左圖)，以及 12 點行距的 5 點文字 (右圖)

設定行距

1. 選取想要變更的字元。如果沒有選取任何文字，行距會套用到建立的新行。
2. 在「字元」面板中，設定「行距」值。

更改預設的自動行距百分比

1. 從「段落」面板選單中，選擇「齊行」。
2. 為「自動行距」指定新的預設百分比。

字距微調和字距調整

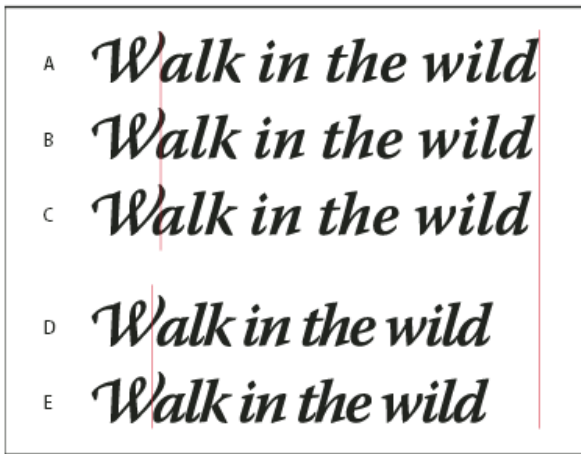
[回到頁首](#)

字距微調是指在特定字元之間增加或減去間距的程序。字距調整是指增加或減少所選文字或整個文字區塊中，文字的緊密度的程序。

備註：字距微調和字距調整的值會影響日文文字，但這些選項通常是用於調整「羅馬文」字元之間的 **Aki**。

您可使用公制字距微調或視覺特殊字距微調來自動微調文字字距。公制字距微調 (又稱為自動字距微調) 會使用大多數字體中都有的特殊字距配對組。特殊字距配對組中包含關於特定字母配對間距的相關資訊。其中包括：**LA**、**P**、**To**、**Tr**、**Ta**、**Tu**、**Te**、**Ty**、**Wa**、**WA**、**We**、**Wo**、**Ya** 和 **Yo**。公制字距微調是預設選項，以便讀入或輸入文字時，會自動調整這些特定配對組的特殊字距。

有些字體中包含健全的特殊字距配對規格。不過，若字體中僅包含最少的內建特殊字距，或甚至完全沒有包含特殊字距；或是在一行中的一或多個字裡使用兩種不同的字體或大小，則可能需使用「視覺特殊字距」選項。視覺特殊字距可依據字元的形狀，調整相鄰字元之間間距。



特殊字距和字距調整選項

A. 原始文字 B. 使用視覺特殊字距的文字 C. 在 W 和 a 之間使用手動字距微調的文字 D. 使用字距調整的文字 E. 累計特殊字距和字距調整

您也可以使用「手動字距微調」，此功能非常適合用來調整兩個字母之間的間距。字距調整和手動字距微調是累計性的，因此可先個別調整個字母配對組，然後再將文字區塊加寬或縮緊，而不影響文字配對的相關特殊字距。

當您在兩個字母之間按一下以置入插入點時，字距微調值就會出現在「字元」面板中。同樣的，如果您選取一個單字或某文字範圍，字距調整值也會出現在「字元」面板中。

特殊字距和字距調整的度量單位都是 1/1000 em，這是一種與目前的字體大小相關的度量單位。在 6 點大小的字體上，一個 em 表示 6 點；在 10 點字體上，一個 em 就是 10 點。特殊字距和字距調整會與目前的字體大小成比例。

備註：字距微調和字距調整的值會影響日文文字，但這些選項通常是用於調整羅馬文字元之間的 Aki。

調整字距微調

❖ 執行下列任一項作業：

- 若要對選取的字元使用字體的內建字距微調資訊，請針對「字元」面板中的「字距微調」選項選取「公制」。
- 若要根據字元的形狀自動調整選取字元間的問題，請針對「字元」面板中的「字距微調」選項選取「視覺」。
- 若要手動調整特殊字距，請將插入點置入兩個字元之間，然後針對「字元」面板中的「字距微調」選項設定需要的值。(請注意如果已選取某範圍的文字，則不可手動調整文字的字距，而要改用字距調整)。
💡 請按 Alt+向左鍵/向右鍵 (Windows) 或 Option+向左鍵/向右鍵 (Mac OS) 以增加或減少兩個字元之間的間距。
- 如果要關閉所選字元的字距微調功能，請將「字元」面板中的「字距微調」選項設為 0 (零)。

調整字距

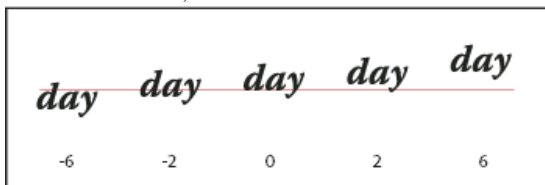
1. 選取某個範圍中的字元或您要調整的文字物件。
2. 在「字元」面板中，設定「字距調整」選項。

讓基線位移

[回到頁首](#)

使用「基線位移」將選取的字元相對於周圍文字的基線而向上或向下移動。在您以手動設定分數，或調整圖片字體的位置時，位移基線特別實用。

1. 選取您要變更的字元或文字物件。如果您不選取任何文字，位移將會套用到您所建立的新文字上。
2. 在「字元」面板中，設定「基線位移」選項。輸入正值會將字元的基線移動到文字行基線的上方；輸入負值則會將基線移動到下方。



具不同「基線微調」值的文字

關閉或開啟比例字元寬度

[回到頁首](#)

依預設，軟體會在字元之間使用比例字元寬度。這表示字元之間的問題會改變，且有時候只會使用整個像素的一部份。

在多數情況下，分數的字元寬度可為文字的外觀和真實度提供最佳間距。不過，如果是線上所顯示的小型文字 (小於 20 點)，比例字元寬度可能會使文字擠在一起或是間距太大，而不易閱讀。

想要使用整個像素漸增的方式來調整文字間距，並防止小型文字擠在一起時，請關閉比例寬度。比例字元寬度設定會套用到文字圖層上的所有字元，因此您無法只為選取的字元設定這個選項。

❖ 請執行下列任一動作：

- 若要以整數像素增量設定整份文件的文字間距，請從「字元」面板選單中選擇「系統配置」。
- 若要重新啟動比例字元寬度，請從「字元」面板選單中選擇「比例寬度」。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

字體

- 關於字體
- 預視字體
- 選擇字體系列和樣式
- 更改多重圖層上的字體
- 關於遺失字體與字符保護
- OpenType** 字體
- 套用 **OpenType** 功能

關於字體

[回到頁首](#)

「字體」是共用相同粗細、寬度和樣式的一組完整字元 (包括字母、數字和符號)，例如 10 點的 **Adobe Garamond Bold**。

「字體」(常又稱為「文字系列」或「字體系列」) 是一組文字字體的集合，使用者可以以成套的方式使用這些整體外觀相似的文字，例如 **Adobe Garamond**。

文字樣式是字體系列中個別字體的變體版本。通常，字體系列中的羅馬文或標準 (實際名稱依字體系列的不同而異) 成員是基本字體，而字體可能會含有像是一般、粗體、半粗體、斜體與粗斜體等的文字樣式。如果字體沒有包含想要的樣式，可套用仿樣式，例如模擬的粗體、斜體、上標、下標、全部大寫字和小型大寫字樣式。

除了在鍵盤上看到的字元之外，字體中還包含許多字元。依字體的不同，這些字元可能包括連字、分數、花飾字、裝飾字、序數字、標題和文體替代字、上標和下標字元、變高數字和全高數字。字符是字元的特殊形式。例如，在某些字型中，大寫字母的 **A** 有幾種形式可以使用，例如花飾或小型大寫字。

若要讓 **Photoshop** 及其他 **Adobe Creative Suite** 應用程式也能使用字體，請在以下系統檔案夾內安裝該字體：

Windows Windows/Fonts

Mac OS Library/Fonts

預視字體

[回到頁首](#)

在「字元」面板以及應用程式內可供您選擇字體的其他區域中，可以檢視字體系列與字體樣式選單中某個字體的範例。下列的圖示是用來表示不同的字體類型：

- **OpenType** 
- **Type 1** 
- **TrueType** 
- 多重字模 

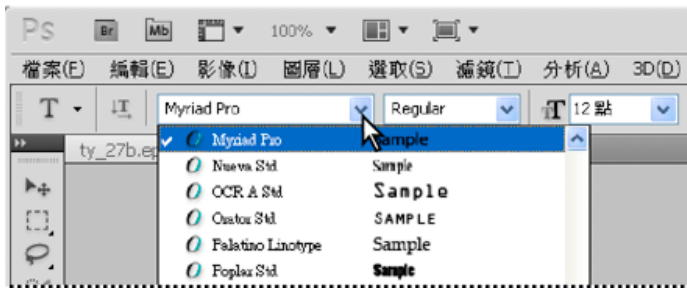
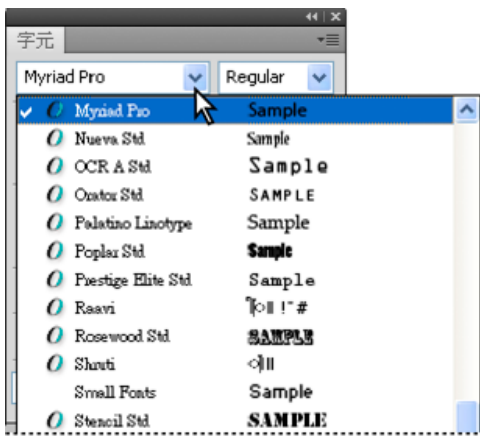
若要關閉預視功能或變更字體名稱的點大小，請執行下列任一項步驟：

- (CS6) 選擇「文字 > 字體預視大小」，然後選擇一個選項。
- (CS5) 在「文字」偏好設定中，停用「字體預視大小」或選擇選單中的選項。

選擇字體系列和樣式

[回到頁首](#)

1. 從「字元」面板或選項列的「字體系列」選單中，選擇一種字體系列。如果電腦中已安裝一種以上的字體，字體名稱的後面會加上縮寫：(T1) 代表 **Type 1** 字體、(TT) 代表 **TrueType** 字體或 (OT) 代表 **OpenType** 字體。



「字元」面板和選項列的「字體系列」選單都會顯示可用字體的預視。

💡 可在文字方塊中輸入其名稱，選擇字體系列和樣式。輸入時，以輸入字母開頭的第一個字體或樣式名稱就會顯示出來。請繼續輸入，直到正確的字體或樣式名稱顯示出來為止。

2. 若要選擇字體樣式，請執行下列任一項作業：

- 從「字元」面板或選項列的「字體樣式」彈出式選單中，選擇一種字體樣式。
- 如果選擇的字體系列不包含粗體或斜體樣式，請在「字元」面板中，按一下「仿粗體」按鈕 **T** 或「仿斜體」按鈕 **T**，套用模擬的樣式。或者，請從「字元」面板選單中，選擇「仿粗體」或「仿斜體」。
- 使用動態捷徑。動態捷徑是鍵盤捷徑，只可以在編輯模式中，於「仿粗體」、「仿斜體」、「全部大寫字」、「小型大寫字」、「上標」、「下標」、「底線」和「刪除線」中使用。

備註： 彎曲的文字不能套用「仿粗體」格式。

更改多重圖層上的字體

[回到頁首](#)

1. 在「圖層」面板中，選取要變更的文字圖層。
2. 在「字元」面板中，從彈出式選單中選取文字特性。

關於遺失字體與字符保護

[回到頁首](#)

如果文件使用的字體並未安裝在系統上，則在開啟文件時會看到警告訊息。如果之後嘗試編輯遺失了字體的文字圖層，Photoshop 會提示您以可用的相符字體替代。如果有多個圖層都包含遺失的字體，您可以選擇「文字 > 取代全部遺失字體」來加快替代過程。(在 CS5 中，此指令位於「圖層 > 文字」選單上。)

如果您在選取某個羅馬文字後輸入非羅馬文字 (例如，日文或斯拉夫文)，字符保護會阻止不正確、無法讀取的字元出現。根據預設，Photoshop 提供字符保護的方式是自動選取適當的字體。若要關閉「字符保護」，請取消選取「文字」偏好設定中的「啟動遺失字符保護」。

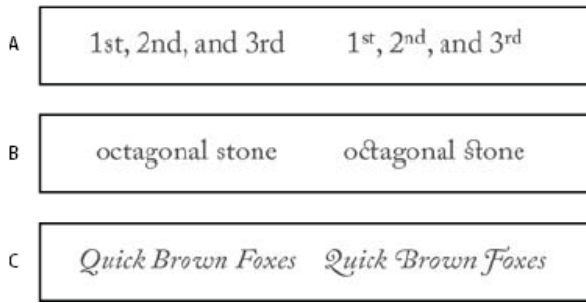
OpenType 字體

[回到頁首](#)

OpenType 字體使用單一字體檔案供 Windows® 和 Macintosh® 電腦使用，所以可將檔案從一個平台複製到另一個平台，無須擔心字體替代和其他導致文字重排的問題。OpenType 字體可以包括多種目前的 PostScript 和 TrueType 字體所未提供的功能，例如花飾字和選擇性連字。

💡 OpenType 字體會顯示 圖示。

使用 OpenType 字體時，可自動替代文字中的替代字符，例如連字、小型大寫字、分數以及舊樣式的等比數字。



標準 (左) 和 OpenType (右) 字體

A. 序數字 B. 選擇性連字 C. 花飾字

OpenType 字體可能包含擴充字元集和配置功能，提供更好的語文支援和進階的印刷控制。在 Adobe 中，支援中歐語系 (CE) 的 OpenType 字體，其字體名稱在應用程式字體選單中都會包含「Pro」這個字；不支援中歐語系的 OpenType 字體則會標示為「標準」，並在名稱結尾加上「Std」。所有的 OpenType 字體也可以和 PostScript Type 1 與 TrueType 字體一起安裝並搭配使用。

如需 OpenType 字體的詳細資訊，請參閱 www.adobe.com/go/opentype_tw。

套用 OpenType 功能

[回到頁首](#)

1. 確認在使用「文字」工具時，已選擇了 OpenType 字體。如果沒有選取任何文字，設定會套用到建立的新文字上。
2. 從「字元」面板選單中，在「OpenType」次選單選擇下列任一個項目：
標準連字 特定字元組合的印刷替代字，例如 fi、fl、ff、ffi 和 ffi。



選取和取消選取「標準連字」和「自由決定連字」選項的文字

上下文替代字 部分字體中所提供的替代字元，可提供更好的合併效果。例如，使用 **Caflich Script Pro** 並啟用上下文替代字時，「bloom」這個字裡的「bl」文字配對組將會合併，使其看起來更像手寫。

自由決定連字 字母配對的印刷文字替代字元，例如 **ct**、**st** 和 **ft**。

備註：雖然連字中的字元看起來好像已經合併在一起，但事實上仍是可編輯狀態，且檢查拼字器並不會將其標示為錯誤。

花飾字 替代花飾字字元，這是具延伸筆畫 (誇飾花紋) 的字母樣式。

舊樣式 是比一般數字低的數字，其中有些舊樣式數字會沿著文字基線下降。

文體替代字 建立樣式化字元，以求符合美學效果。

標題替代字 專為使用於大尺寸設定而設計，可設定字元格式 (通常全部大寫)，例如標題。

裝飾字 可以為字體系列增添個人特色，適用於美化標題頁、標示段落、分隔文字方塊，或做為重複出現的條紋或邊框。

序數字 含有上標字元的自動格式化序數字 (例如 1st 和 2nd)。西班牙文單字中的上標文字，例如 **Segunda** 和 **Segundo** (2^a 和 2^o)，也能正確地排版。

分數字 自動產生的分數，數字若是以斜線分隔 (例如 1/2)，則會轉換成分數字 (例如 ½)。

您必須先套用 OpenType 功能 (例如上下文替代字、連合字元和溝紋)，才能在 Photoshop 中預視這些功能。不過，您可以使用 Adobe Illustrator 「溝紋」面板來預視及套用 OpenType 功能。請將文字拷貝及貼入 Adobe Illustrator，並使用「溝紋」面板來預視及套用 OpenType 功能。接著，便可以將文字貼回 Photoshop。

更多說明主題



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

編輯文字

編輯文字

指定捲形引號或直線引號

將消除鋸齒套用在文字圖層上

檢查及更正拼字

尋找與取代文字

指定文字語言

縮放及旋轉文字

更改文字圖層的方向

點陣化文字圖層

編輯文字

[回到頁首](#)

1. 請選取「水平文字」工具 **T** 或「垂直文字」工具 **⇩T**。
2. 在「圖層」面板中選取文字圖層，或按一下文字部分，自動選取文字圖層。
3. 將插入點放在文字中，並執行下列任一項作業：
 - 按一下設定插入點。
 - 選取要編輯的字元。
4. 輸入想要的文字。
5. 在選項列中，執行下列其中一項作業：
 - 按一下「確認」按鈕 **✓**，將變更套用至文字圖層。
 - 按一下「取消」按鈕 **⊗** 或按 **ESC**。

指定捲形引號或直線引號

[回到頁首](#)

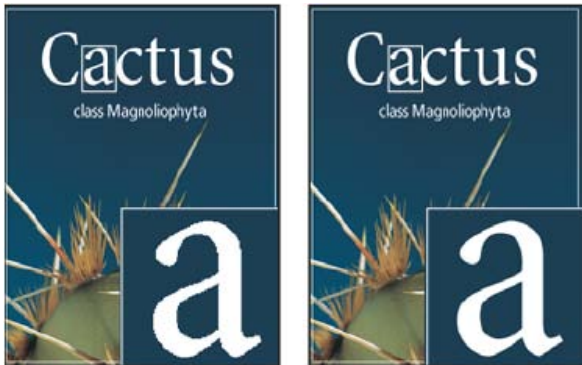
印刷體引號一般稱為捲形引號或智慧型引號，與字體的曲線混合在一起。印刷體引號一般是用於引號標示和省略符號。直線引號傳統上是作為英呎和英寸的縮寫。

1. 選擇「編輯 > 偏好設定 > 文字」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 文字」(Mac OS)。
2. 在「文字選項」下，選取或取消選取「使用智慧型引號」。

將消除鋸齒套用在文字圖層上

[回到頁首](#)


消除鋸齒可經由將邊緣像素部分填滿，製造出邊緣平滑的文字，如此一來，文字的邊緣就可以與背景混合。



消除鋸齒選項設定為「無」(左圖) 以及消除鋸齒選項設定為「強烈」(右圖)

建立要用於網頁顯示的文字時，必須要考慮到消除鋸齒會增加原始影像中的顏色數目。這就限制了所能減少的影像顏色數目，也因此影響減少影像檔案大小的程度。消除鋸齒也可能會造成文字邊緣出現殘餘的顏色。當減少檔案大小和限制顏色數目是最重要的考慮因素時，即使有鋸齒狀的邊緣，也可以考慮不使用消除鋸齒。除此之外，也可考慮使用比用於列印時更大的文字。大型文字利於網頁檢視，而且可以在決定是否要套用消除鋸齒時，有更多的自由。

備註： 使用消除鋸齒時，字體較小和解析度較低 (例如網頁圖像所使用的解析度) 的文字在演算時可能會產生不一致。若要降低這種不一致性，請取消選取「字元」面板選單中的「比例寬度」選項。

1. 在「圖層」面板中選取文字圖層。
2. 從選項列或「字元」面板的消除鋸齒選單  中選擇選項。或者，選擇「圖層 > 文字」，並從次選單中選擇選項。
無 不套用消除鋸齒

銳利 以最銳利的方式顯示文字

尖銳 以略微銳利的方式顯示文字

強烈 文字顯示較粗

平滑 文字顯示平滑

檢查及更正拼字

[回到頁首](#)

在檢查文件的拼字時，**Photoshop** 會對其字典中不存在的任何單字提出疑問。如果有問題的單字拼法正確，可以將該單字加入您的個人字典中，確認拼字是正確的。如果有問題的單字拼法錯誤，可以更正它。

1. 如有需要，請從「字元」面板底部的彈出式選單中，選擇一種語言。這是 **Photoshop** 用來檢查拼字的字典。
2. (選擇性) 請顯示或解除鎖定文字圖層。「檢查拼字」指令不會檢查任何隱藏或鎖定圖層中的拼字。
3. 執行下列任一項作業：
 - 選取文字圖層。
 - 若要檢查特定的文字，請選取文字。
 - 若要檢查單字，請將插入點置於單字內。

4. 選擇「編輯 > 檢查拼字」。
5. 如果已選取文字圖層，而且只想檢查該圖層中的拼字，請取消選取「檢查全部圖層」。
6. 當 **Photoshop** 找出不認識的單字或其他可能的錯誤時，請執行下列任一項作業：
忽略 繼續檢查拼字而不變更文字。

全部忽略 在其他的檢查拼字中，忽略有問題的單字。

更改 校正拼字錯誤。確認在「更改為」文字方塊中的是正確拼寫的單字，然後按下「更改」。如果建議的單字不是所要的單字，可以在「建議」文字方塊中選取不同的單字，或是在「更改為」文字方塊中輸入單字。

全部更改 校正文件中所有發生的拼字錯誤狀況。確認在「更改為」文字方塊中的是正確拼寫的單字。

增加 將無法辨識的單字儲存到字典中，以便下一次再出現時不會被標示為拼字錯誤。

尋找與取代文字

[回到頁首](#)

1. 執行下列任一項作業：
 - 請選取包含要尋找與取代文字的圖層。將插入點放在要搜尋文字的開頭。
 - 如果文件中有多個文字圖層，且又想搜尋所有的圖層，請選取非文字圖層。

備註： 在「圖層」面板中，確認您要搜尋的文字圖層是處於可看見與解除鎖定的狀態。「尋找與取代文字」指令不會檢查隱藏或鎖定的圖層。

2. 選擇「編輯 > 尋找與取代文字」。
3. 在「尋找目標」方塊中，輸入或貼上要尋找的文字。若要變更文字，請在「更改為」文字方塊中輸入新的文字。
4. 選取一或多個選項以調整搜尋。
搜尋全部圖層 搜尋文件中的所有圖層。在「圖層」面板中選取了非文字圖層後，便可使用此選項。

向前 從文字的插入點往前搜尋。取消選取此選項可搜尋圖層中的所有文字，不管插入點是置入哪個位置。

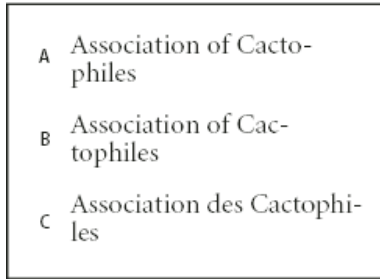
區分大小寫 在「尋找目標」文字方塊中，選取大小寫與文字完全相符的文字。例如，選取了「區分大小寫」選項後，搜尋 **PrePress** 時，就不會尋找 **Prepress** 或 **PREPRESS**。

全字拼寫須符合 如果搜尋文字位於較長單字中，便無須理會。例如，若要搜尋全字為 **any** 的單字，則會略過 **many**。

5. 按一下「尋找下一個」即開始搜尋。
6. 請按一下下列按鈕其中之一。
更改 以修改的文字取代找到的文字。若要重複搜尋，請選取「尋找下一個」。
全部更改 搜尋與取代所有找到的相符文字。
更改/尋找 以修改的文字取代找到的文字，然後搜尋下一個目標。

指定文字語言

Photoshop 使用語言字典來檢查連字。語言字典也用於檢查拼字。每個字典中都有數十萬個字，並包含標準音節。您可以將語言指定到整個文件，或是套用到選取的文字範圍。



不同語言的連字方式範例

A. 英文 (美國) 中的「Cactophiles」 **B.** 英文 (英國) 中的「Cactophiles」 **C.** 法文中的「Cactophiles」

1. 執行下列任一項作業：

- 若要使用特定的語言字典輸入文字，請從「字元」面板左下角的彈出式選單中選擇字典，然後輸入文字。
- 若要更改現有文字的字典，請選取文字，然後從「字元」面板左下角的彈出式選單中選擇字典。

2. 請從「字元」面板左下角的彈出式選單中，選擇適當的字典。

備註： 如果選取多種語言的文字，或是文字圖層有多種語言，「字元」面板的彈出式選單會呈灰色無法使用，並顯示「多重語言」字樣。

縮放及旋轉文字

調整文字縮放

您可指定文字寬度和高度的比例 (相對於字元的原始寬度和高度)。未縮放字元的值為 100%。有些文字系列中包含真正的擴展字體，這種字體的水平寬度比其標準文字樣式要寬。縮放會使文字扭曲，因此通常適用於字體本身就設計為可擴充或壓縮的字體。

1. 選取您要變更的字元或文字物件。如果您不選取任何文字，縮放將會套用至您所建立的新文字上。
2. 在「字元」面板中，設定「垂直縮放」選項 或「水平縮放」選項 .

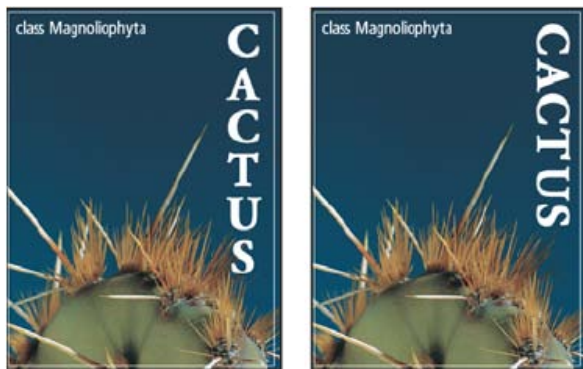
旋轉文字

❖ 執行下列動作：

- 若要旋轉文字，請選取文字圖層，然後使用任意旋轉指令或「任意變形」指令。段落文字中，也可選取邊界方框並使用控點來手動旋轉文字。
- 若要旋轉垂直亞洲文字中的多重字元，請使用「直排內橫排」。

旋轉垂直文字字元

當使用垂直文字時，可以將字元的方向旋轉 90 度。旋轉的字元為直向的，未旋轉的字元為橫向的 (與文字線垂直)。




原始文字 (左圖)，以及未垂直旋轉的文字 (右圖)

1. 選取想要旋轉或取消旋轉的垂直文字。
2. 從「字元」面板選單中，選擇「標準垂直羅馬字對齊方式」。核取記號表示已選取該選項。
備註： 您無法旋轉雙位元組的字元 (僅中文、日文和韓文字體中才有的全形字元)。選取範圍內的雙位元組字元都不會旋轉。

更改文字圖層的方向

文字圖層的方向決定了文字行方向與文件視窗的關係 (對錨點文字而言) 或是與邊界方框的關係 (對段落文字而言)。當文字圖層為垂直時，文字的排列方式為從上到下；當文字圖層為水平時，文字的排列方式為從左到右。請不要將文字圖層的方向與文字行中的字元方向混淆了。

1. 在「圖層」面板中選取文字圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - 選取文字工具，並按一下選項列中的「文字方向」按鈕 。
 - 選擇「圖層 > 文字 > 水平」或「圖層 > 文字 > 垂直」。
 - 從「字元」面板選單中，選擇「更改文字方向」。

點陣化文字圖層

[回到頁首](#)

有些指令和工具 (例如濾鏡效果和繪圖工具) 無法在文字圖層中使用。必須先將文字點陣化後，才能套用這些指令或使用這些工具。點陣化會將文字圖層轉換為正常圖層，讓它的內容變成無法編輯的文字。如果選擇的指令或工具需要使用點陣化的圖層，就會顯示警告訊息。有些警告訊息會提供「確定」按鈕，您只要按一下就可以點陣化圖層。

❖ 選取文字圖層，並選擇「圖層 > 點陣化 > 文字」。



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

建立文字效果

沿著路徑或在路徑內建立文字

彎曲及取消彎曲文字

從文字建立工作路徑

將文字轉換為形狀

建立文字選取範圍邊界

將陰影增加至文字

以影像填滿文字

您可以對文字執行各種作業，以更改它的外觀。例如，可以彎曲文字、將文字轉換為形狀，或將文字加上陰影。建立文字效果最簡單的其中一個方式，就是在文字圖層上播放 Photoshop 隨附的預設「文字效果」動作。您可以從「動作」面板選單中選擇「文字效果」來存取這些效果。

沿著路徑或在路徑內建立文字

[回到頁首](#)

Adobe 推薦

[i 您有想要分享的教學課程嗎?](#)



影片教學課程：建立路徑文字
Infinite Skills - Andy Anderson
提供數項方法的視覺概觀。

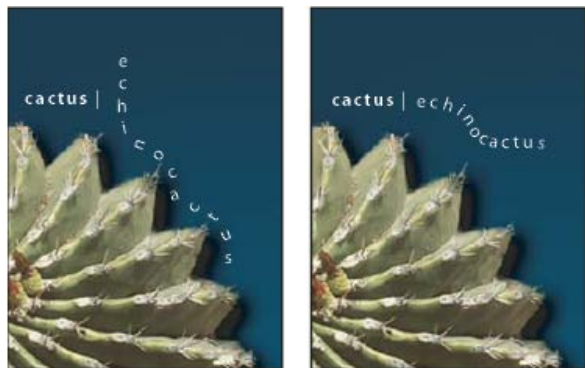


書摘：建立路徑文字
Adobe Photoshop Classroom in a Book
逐步導覽整個過程。

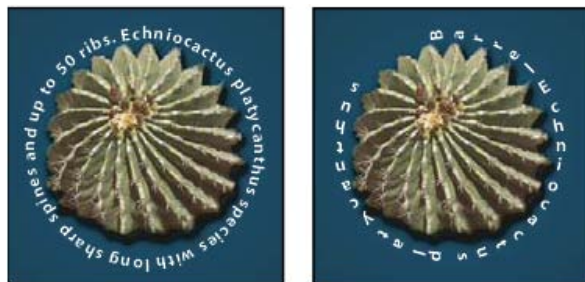
對於以筆型或形狀工具所建立之工作路徑，您可以輸入文字，讓文字沿著路徑的邊緣排列。當您沿著路徑輸入文字時，文字會以將錨點新增到路徑上的方向來排文。在路徑上輸入水平文字，字母便會與基線相垂直。在路徑上輸入垂直文字，文字方向則會與基線相平行。

您也可以封閉路徑內輸入文字。不過，在這種情形中，文字一律水平放置，當文字到達路徑邊界時就會斷行。

當移動路徑或變更其形狀時，相關文字會調整以符合新路徑位置或形狀。



在開放路徑上的水平和垂直文字。




以形狀工具建立之封閉路徑上的水平和垂直文字

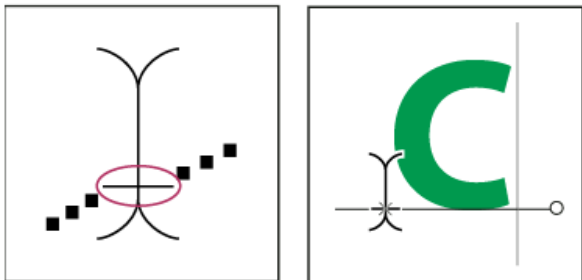
沿著路徑輸入文字

1. 執行下列任一項作業：

- 請選取「水平文字」工具 **T** 或「垂直文字」工具 **⇩T**。


- 選取「水平文字遮色片」工具  或「垂直文字遮色片」工具 。

2. 調整指標的位置，讓文字工具  的基線指標位於路徑上，然後按一下，路徑上便會出現插入點。



「文字」工具的基線指標 (左圖)，以及位於路徑上之「文字」工具的基線指標 (右圖)

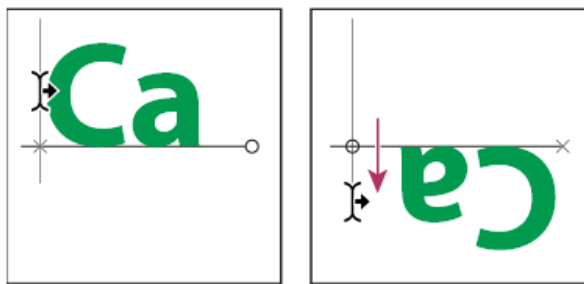
3. 輸入文字。水平文字會與基線垂直，沿著路徑顯示。垂直文字則會與基線平行，沿著路徑顯示。

 如需要對路徑上的垂直對齊有更多的控制，請使用「字元」面板中的「基線位移」選項。例如，在「基線位移」文字方塊中鍵入負值可降低文字位置。


沿著路徑移動或翻轉文字

❖ 選取「直接選取」工具  或「路徑選取」工具 ，並將其置於文字上，此時指標會更改為一個含有箭頭的 I 型指標 。



- 如果要移動文字，請按一下並沿著路徑拖移文字。拖移文字時，請小心不要拖移過路徑上。
- 若要将文字翻轉到路徑的另一邊，請按一下並將文字拖移過路徑。






使用「直接選取」工具或「路徑選取」工具，移動或翻轉路徑上的文字。

 若要将文字搬到路徑的另外一邊，又不想變更文字方向，請使用「字元」面板中的「基線微調」選項。例如，若要建立跨越圓形頂端、由左到右排文的文字，可在「基線位移」文字方塊中輸入負值的數字，讓文字可在圓形的內部排文。


在封閉路徑內部輸入文字

1. 選取「水平文字」工具 。
2. 將指標放在路徑內。
3. 當文字工具周圍出現虛線括弧  時，按一下即可插入文字。

連同文字一起移動路徑

❖ 選取「路徑選取」工具  或「移動」工具 ，然後按一下並將路徑拖移到新的位置。如果使用「路徑選取」工具，請確認指標未變成一個具有箭頭的 I 型指標 ，否則將只會是沿著路徑移動文字。

連同文字一起更改路徑形狀

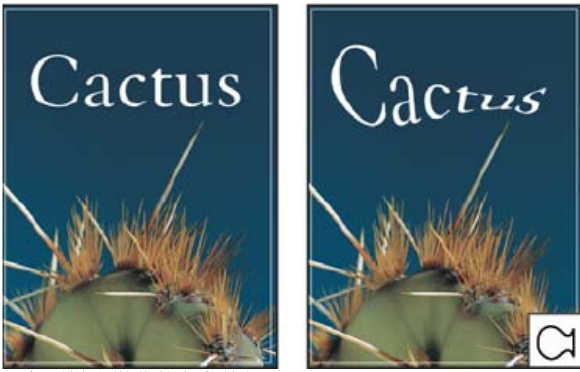
1. 選取「直接選取」工具 。
2. 按一下路徑上的錨點，然後使用控點更改路徑的形狀。

彎曲及取消彎曲文字

[回到頁首](#)


您可以彎曲文字以建立特殊文字效果，例如，可以彎曲弧形或波形文字。選取的彎曲樣式是文字圖層的屬性，可以隨時變更圖層的彎曲樣式以改變整體的彎曲形狀。彎曲選項可以讓您精確地控制彎曲效果的方向和透視。

備註： 您無法彎曲包含「仿粗體」格式，或使用沒有外框資料字體 (例如點陣字體) 的文字圖層。




以魚形樣式彎曲的文字範例。

彎曲文字

1. 選取文字圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - 選取文字工具，並按一下選項列中的「彎曲」按鈕 。
 - 選擇「文字 > 彎曲文字」(CS6) 或「圖層 > 文字 > 彎曲文字」(CS5)。
備註： 您可以使用「彎曲」指令彎曲文字圖層中的文字。選擇「編輯 > 變形路徑 > 彎曲」。
3. 從「樣式」彈出式選單中選擇彎曲樣式。
4. 選取彎曲效果的方向：「水平」或「垂直」。
5. 如果有需要，請指定其他彎曲選項的值：
 - 「彎曲」可以指定套用到圖層上的彎曲程度。
 - 「水平扭曲」或「垂直扭曲」可以將透視套用至彎曲效果

取消彎曲文字

1. 選取已套用彎曲效果的文字圖層。
2. 選取文字工具，並按一下選項列中的「彎曲」按鈕 , 或選擇「圖層 > 文字 > 彎曲文字」。
3. 從「樣式」彈出式選單中選擇「無」，然後按一下「確定」。

從文字建立工作路徑

[回到頁首](#)

您可以將文字字元轉換為工作路徑，將字元當做向量形狀處理。工作路徑是顯示在「路徑」面板中的暫存路徑，用來定義形狀的外框。從文字圖層建立工作路徑後，可以將它儲存起來，並以處理任何其他路徑的方式來處理它。您無法將路徑中的字元當成文字編輯；不過，原始的文字圖層可保留不變，且可編輯。

❖ 選取文字圖層，然後選擇「文字 > 建立工作路徑」(CS6) 或「圖層 > 文字 > 建立工作路徑」(CS5)。

備註： 您無法從不包含外框資料的字體 (例如點陣字體) 建立工作路徑。

將文字轉換為形狀

[回到頁首](#)

將文字轉換為形狀時，會以包含向量圖遮色片的圖層取代文字圖層。您可以編輯向量圖遮色片，並將樣式套用到圖層上；但是，不能將圖層中的字元當成文字編輯。



❖ 選取文字圖層，然後選擇「文字 > 轉換為形狀」(CS6) 或「圖層 > 文字 > 轉換為形狀」(CS5)。

備註： 您無法從不包含外框資料的字體 (例如點陣字體) 建立形狀。

建立文字選取範圍邊界

[回到頁首](#)


使用「水平文字遮色片」工具或「垂直文字遮色片」工具時，會建立文字形狀的選取範圍。文字選取範圍會出現在作用中圖層上，可移動、拷貝、填色或塗畫，就像處理其他任何選取範圍一樣。


1. 選取要顯示選取範圍的圖層。為了取得最佳結果，請在正常的影像圖層上建立文字選取範圍邊界，而不是在文字圖層上。如果您想要使用填色或筆畫工具來處理文字選取範圍邊界，請將它建立在新的空白圖層上。
2. 選取「水平文字遮色片」工具  或「垂直文字遮色片」工具 .
3. 選取其他的文字選項，並在插入點或邊界方框中輸入文字。

輸入文字時，作用中圖層會出現紅色的遮色片。按一下「確認」按鈕  後，作用中圖層的影像中就會出現文字選取範圍邊界。

將陰影增加至文字




增加陰影，讓影像中的文字有深度。


1. 在「圖層」面板中，選取要加上陰影的文字圖層。
2. 按一下「圖層」面板底部的「圖層樣式」按鈕 ，再從出現的清單中選擇「陰影」。
3. 盡量調整「圖層樣式」對話框的位置，讓圖層和陰影都可以看到。
4. 調整為喜歡的設定。可變更陰影的多種特性，包括與下層圖層混合的方式、不透明度（下層圖層可以顯現的程度）、光線角度和與文字或物件之間的距離等。
5. 設好陰影之後，按一下「確定」。

 如果要在另一個圖層上使用相同的陰影，請按住 **Alt** 鍵並將「圖層」面板中的「陰影」圖層拖移到其他圖層上。然後放開滑鼠按鈕，Photoshop 就會將同樣的陰影設定屬性套用到新的圖層上。

以影像填滿文字

您可以在「圖層」面板中，將剪裁遮色片套用到位於文字圖層上方的影像圖層，以使用影像來填滿文字。

1. 開啟包含要在文字中使用的影像檔案。
2. 選取工具箱中的「水平文字」工具  或「垂直文字」工具 .
3. 按一下「字元」標籤，讓「字元」面板在最前面，或是選擇「視窗 > 字元」（如果面板尚未開啟）。
4. 在「字元」面板中，選取文字的字體和其他文字屬性。在使用大型粗體的粗字母時效果最好。
5. 在文件視窗中按一下插入點，再輸入文字。當文字效果都符合您的需要時，按 **Ctrl+Enter** 鍵 (Windows) 或 **Command+Return** 鍵 (Mac OS)。
6. 按一下「圖層」標籤，讓「圖層」面板在最前面，或是選擇「視窗 > 圖層」（如果面板尚未開啟）。
7. (選擇性) 如果影像圖層是背景圖層，在「圖層」面板中按兩下影像圖層，將其從背景圖層轉換為一般圖層。
備註：背景圖層會鎖定，使您無法在「圖層」面板中移動它們。所以必須將背景圖層轉換為一般圖層以解除鎖定。
8. (選擇性) 在「新增圖層」對話框中，可以重新命名圖層。按一下「確定」關閉對話框，並轉換影像圖層。
9. 在「圖層」面板中，將影像圖層拖移到文字圖層的正上方。
10. 選取了影像圖層之後，選擇「圖層 > 建立剪裁遮色片」。影像會顯示在文字中。
11. 選取「移動」工具 ，然後拖移影像，調整它在文字間的位置。

 若要移動文字而不是移動影像，請在「圖層」面板中選取文字圖層，然後使用「移動」工具移動文字。

更多說明主題

[路徑線段、元件和控制點](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

建立文字

關於文字圖層

輸入文字

輸入錨點文字

輸入段落文字

貼上 **Lorem Ipsum** 預留位置文字 (CS6)


重新調整或轉換文字邊界方框的尺寸

在錨點文字和段落文字之間轉換

備註： 如需詳細指示，請按下列連結。若要詢問問題、請求功能或報告問題，請造訪 feedback.photoshop.com。

在 **Adobe Photoshop** 中，文字是由向量式文字外框（一種以數學方式定義的形狀，可描述字體的字母、數字和符號）所構成。許多字體都具有多種格式，最常見的格式是 **Type 1**（也稱為 **PostScript** 字體）、**TrueType**、**OpenType**、**New CID** 和未受保護的 **CID**（僅適用於日文）。

Photoshop 會保留向量式的文字外框，當您縮放或重新調整文字尺寸、儲存 **PDF** 或 **EPS** 檔案，或是將影像列印到 **PostScript** 印表機時，便會用到這些外框。如此一來，建立的文字就具有與解析度無關的尖銳邊緣。

 如果您讀入在舊版 **Photoshop** 或 **Photoshop Elements** 中所建立的點陣圖文字圖層，請選擇「文字 > 更新全部文字圖層」以轉換為向量類型。（在 **CS5** 中，此指令位於「圖層 > 文字」選單上。）

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎？



文字 101

Andy Anderson

Photoshop 主要是影像編輯器應用程式，但它也可以處理文字。**Infinite Skills** 作者 **Andy Anderson** 將示範文字基本使用的創意變化。

關於文字圖層

[回到頁首](#)

重要事項： 您無法為處於「多重色版」、「點陣圖」或「索引色」模式的影像建立文字圖層，因為這些模式並不支援圖層。在這些模式中，文字會在背景以點陣化文字的方式顯示。

建立文字時，會在「圖層」面板中增加新的文字圖層。建立完文字圖層後，可以在圖層中編輯文字以及套用圖層指令。

如果更改文字圖層並造成它必須點陣化，**Photoshop** 便會將向量式文字外框轉換為像素。此時，點陣化的文字就不再具有向量外框，並且無法當成文字進行編輯。請參閱編輯文字。

您也可以對文字圖層進行下列更改，同時仍然可以編輯文字：

- 更改文字方向。
- 套用消除鋸齒。
- 在錨點文字和段落文字之間轉換。
- 從文字建立工作路徑。
- 除了「透視」和「扭曲」以外，可由「編輯」選單套用變形指令。

備註： 若要變形文字圖層的某部分，您必須先將文字圖層點陣化。

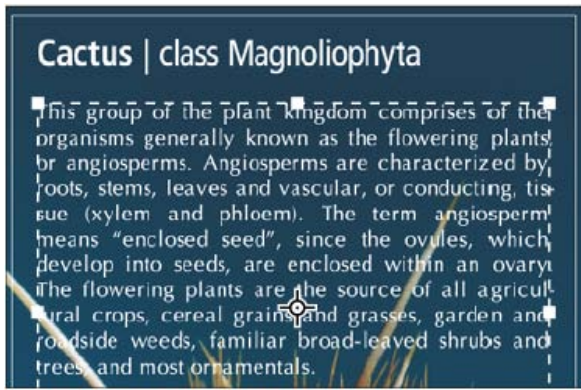
- 使用圖層樣式。
- 使用填色快速鍵（請參閱繪圖的按鍵）。
- 將文字彎曲成不同的形狀。

輸入文字

[回到頁首](#)

建立文字的方法有三種：在某個點、在段落內，以及沿著路徑。



- 錨點文字是影像中按下滑鼠鍵點的開始，一行垂直或水平的文字。要加入少數單字到影像中時，在錨點輸入文字是很有用的方法。
- 段落文字使用邊界來控制字元水平或垂直方向的排文。要建立像是傳單之類作品的一或多個段落時，使用這種方式輸入文字是很有用的。



以錨點文字輸入 (上方) 以及放在邊界方框中的文字 (下方)

- 路徑上的文字會沿著開放或封閉的路徑排文。水平輸入文字時，字元會沿著路徑顯示並與基線垂直。垂直輸入文字時，字元會沿著路徑顯示並與基線平行。在任一狀況中，文字的排文方向會遵循錨點加入到路徑的方向。

如果輸入了超過段落邊界或沿著路徑可以容納的文字，在邊界的角落或路徑端點的錨點處，會有包含加號 (+) 的小方框或圓形代替錨點顯示。

用文字工具按一下影像，會使文字工具進入編輯模式。當工具處於編輯模式時，您可以輸入和編輯字元，並可以從其他選單中執行一些其他指令。但是，某些特定的作業會要求您先確認更改文字圖層，才能繼續進行。如果要判斷文字工具是否處於編輯模式，請檢視選項列，如果看到「確認」按鈕  和「取消」按鈕 ，即表示文字工具處於編輯模式。

輸入錨點文字

[回到頁首](#)

輸入錨點文字時，每一行文字都是彼此獨立的，該行的長度會隨著編輯而增長或縮短，但是不會換到下一行。輸入的文字會顯示在新的文字圖層中。

1. 請選取「水平文字」工具  或「垂直文字」工具 .
2. 按一下影像，設定文字的插入點。穿過 I 型指標的小線條標示出文字基線 (也就是放置文字的虛擬線條) 的位置。垂直文字的基線中，標示的便是文字字元的中心軸。
3. 在選項列、「字元」面板和「段落」面板中，選取其他的文字選項。
4. 輸入字元。如果要開始新的一行，請按下 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)。
備註：當工具處於編輯模式時，您也可以轉換錨點文字。按住 **Ctrl** (Windows) 或 **Command** (Mac OS) 鍵，文字四周便會出現邊界方框。拖移控點，縮放或傾斜文字。也可以旋轉邊界方框。
5. 結束輸入或編輯文字時，請執行下列任一項作業：
 - 按一下選項列中的「確認」按鈕 .
 - 按數字鍵盤上的 **Enter** 鍵。
 - 按 **Ctrl+Enter** 鍵 (Windows) 或 **Command+Return** 鍵 (Mac OS)。
 - 在工具箱中選取任何工具，按一下「圖層」、「色版」、「路徑」、「動作」、「步驟記錄」或「樣式」面板，或選取任何可使用的選單指令。

輸入段落文字

[回到頁首](#)

輸入段落文字時，文字會換行以符合邊界方框的尺寸。可以輸入多個段落，並選取段落齊行選項。

您可以重新調整邊界方框的尺寸，使文字重新排列在調整後的矩形中。您可以在輸入文字時，或建立文字圖層之後調整邊界方框，也可以使用邊界方框來旋轉、縮放和傾斜文字。

1. 請選取「水平文字」工具  或「垂直文字」工具 .
2. 執行下列任一項作業：
 - 以對角線方向拖移，定義文字的邊界方框。
 - 按一下或拖移時按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，顯示「段落文字大小」對話框。輸入「寬度」和「高度」值，並按一下「確定」。
3. 在選項列、「字元」面板、「段落」面板或「圖層 > 文字」次選單中，選取其他的文字選項。
4. 輸入字元。如果要開始新段落，請按下 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)。如果輸入的文字太多，邊界方框中容納不下時，邊界方框上就會顯示溢出圖示 .
5. 如果需要的話，可以重新調整邊界方框的尺寸、旋轉或傾斜邊界方框。
6. 執行下列任一項作業，確認文字圖層：
 - 按一下選項列中的「確認」按鈕 .

- 按數字鍵盤上的 **Enter** 鍵。
- 按 **Ctrl+Enter** 鍵 (Windows) 或 **Command+Return** 鍵 (Mac OS)。
- 在工具箱中選取任何工具，按一下「圖層」、「色版」、「路徑」、「動作」、「步驟記錄」或「樣式」面板，或選取任何可使用的選單指令。

輸入的文字會顯示在新的文字圖層中。

貼上 Lorem Ipsum 預留位置文字 (CS6)

[回到頁首](#)

Lorem Ipsum 預留位置文字可讓您針對版面配置用途，快速填入文字區塊。




1. 選取文字工具，然後按一下以將游標插入至現有文字行或方塊。
2. 選擇「文字 > 貼上 Lorem Ipsum」。

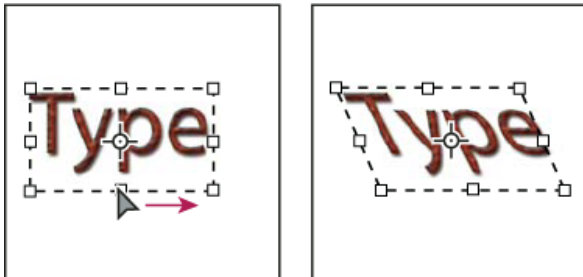
重新調整或轉換文字邊界方框的尺寸

[回到頁首](#)

❖ 顯示段落文字的邊界方框控點。讓「文字」工具 **T** 保持為作用中，在「圖層」面板中選取文字圖層，然後按一下影像中的文字部分。

備註：當工具處於編輯模式時，您可以轉換錨點文字。按住 **Ctrl** (Windows) 或 **Command** (Mac OS) 鍵時，文字四周便會出現邊界方框。

- 如果要重新調整邊界方框的尺寸，請將指標放在控點上方，指標會變成雙箭頭 ，此時便可以開始拖移。按住 **Shift** 鍵並拖移，可以維持邊界方框的等比例。
- 如果要旋轉邊界方框，請將指標放在邊界方框的外面，指標會變成彎曲的雙向箭頭 ，此時便可以開始拖移。拖移時按住 **Shift** 鍵可以強制以 15 度的增量旋轉。如果要更改旋轉的中心，按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並將中心點拖移到新的位置。中心點可以在邊界方框的外面。
- 如果要讓邊界方框傾斜，請按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，並拖移其中一個中間控點。指標會變成箭頭 。



使用邊界方框傾斜文字

- 如果要在重新調整邊界方框的尺寸時縮放文字，請按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 再拖移角落控點。
- 如果要從中心點重新調整邊界方框的尺寸，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並拖移角落控點。

在錨點文字和段落文字之間轉換

[回到頁首](#)

可將錨點文字轉換為段落文字，調整邊界方框內的字元排文。或者，也可將段落文字轉換為錨點文字，使每一行文字的排文彼此獨立。當您將段落文字轉換為錨點文字時，會在每一行文字的結尾加上一個換行符號 (最後一行除外)。

1. 在「圖層」面板中選取文字圖層。
2. 選擇「文字 > 轉換為錨點文字」或「文字 > 轉換為段落文字」。(在 CS5 中，這些指令位於「圖層 > 文字」選單上。)

備註：當您將段落文字轉換為錨點文字時，超出邊界方框以外的所有字元都會被刪除。如果要避免遺失文字，請調整邊界方框，讓全部文字都可以看到，再進行轉換。



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

亞洲文字

- 顯示和設定亞洲文字選項
- 減少亞洲文字字元周圍的間距
- 指定如何度量亞洲文字的行距
- 使用直排內橫排
- 對齊亞洲字元搭配 **mojisrooe**
- 指定亞洲文字的左側和右側底線
- 設定亞洲 **OpenType** 字體屬性
- 亞洲 **OpenType** 選項
- 選擇文字間距組合
- 設定換行規則選項
- 指定懸掛式標點符號選項

Photoshop 提供多個選項，可用來處理中文、日文和韓文文字。亞洲字體中的字元通常稱為「雙位元組字元」。

備註： 作業系統必須支援這些要使用的語言。若要查詢進一步的相關資訊，請洽詢您作業系統的出品公司。

顯示和設定亞洲文字選項

[回到頁首](#)


根據預設，Photoshop 的非中文、日文或韓文版本會隱藏出現在「字元」和「段落」面板中的亞洲文字選項。若要在這些 Photoshop 版本中檢視及設定處理中文、日文和韓文文字時的選項，必須選取「偏好設定」對話框中的「顯示亞洲字體選項」。您也可以控制字體名稱的顯示方式 (以英文或原生語文顯示)。

1. 選擇「編輯 > 偏好設定 > 文字」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 文字」(Mac OS)。
2. 請選取下列選項：
 - 以英文顯示字體名稱 以英文顯示亞洲字體名稱。
 - 東亞 (CS6) 或顯示亞洲字體選項 (CS5) 在「字元」和「段落」面板中顯示亞洲文字選項。
 - 重要事項： 在 CS6 中，則改為選擇「中東」選項，可為中文、日文和韓文以外的亞洲語言呈現優異效果。

減少亞洲文字字元周圍的間距

[回到頁首](#)

比例間距會以指定的百分比值，減少字元周圍的間距。調整的結果並不會延伸或擠壓字元本身，而是壓縮字元的邊界方框與全形字框之間的距離。如果增加字元的比例間距，就會以相同的百分比，減少字元兩側的間距。

1. 選取要調整的字元。
2. 在「字元」面板中，為「比例間距」 輸入或選取百分比。百分比愈大，字元之間的壓縮就愈緊密。百分比為 100% (最大值) 時，字元的邊界方框與全形字框之間就沒有任何間距。

指定如何度量亞洲文字的行距

[回到頁首](#)

1. 選取要調整的段落。
 2. 從「段落」面板選單中，選擇行距選項。
 - 頂端至頂端行距 度量前一行文字頂端到下一行文字頂端之間的間距。當您使用頂端至頂端行距時，段落中的第一行文字會與邊界方框的頂端排齊。
 - 底端至底端行距 如果是水平文字，會度量文字行與文字行基線之間的間距。當您使用底端至底端行距時，空間會出現在文字的第一行和邊界方框之間。核取記號會指出選取的選項。
- 備註： 選擇的行距選項並不會影響行與行之間的距離，只會影響行距的度量方式。

使用直排內橫排

[回到頁首](#)

「直排內橫排」(也稱為 **Kumimoji** 和 **Renmoji**) 是一個將水平文字排列於垂直文字行中的區塊。使用直排內橫排可讓垂直文字中的數字、日期和較短的外國文字更容易閱讀。



沒有使用直排內橫排的數字 (左) 與使用直排內橫排進行旋轉的數字 (右)

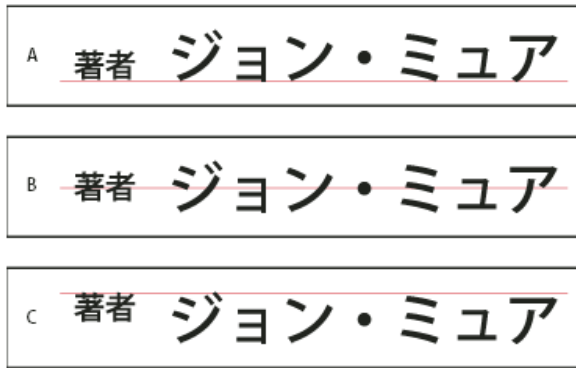
1. 選取想要旋轉的字元。
2. 從「字元」面板選單中，選擇「直排內橫排」。核取記號表示該選項已經開啟。

備註： 使用「直排內橫排」並不能阻止您編輯和設定文字格式；您仍然可以依照處理其他字元的方式，對旋轉的字元進行編輯和套用格式設定選項。

對齊亞洲字元搭配 **mojisoroe**

[回到頁首](#)

Mojisoroe 是亞洲文字的字元對齊方式。當某一行文字中包含多個不同大小的字元時，您可指定如何將文字對齊行中最大的字元：對齊頂端、居中、全形字框 (垂直框架的右側、居中、和左側) 的底部、對齊羅馬字基線、或對齊表意字 (ICF) 方框 (垂直框架的右側或左側) 的頂端或底部。「表意字框」(ICF, Ideographic Character Space) 是字體設計師用來設計構成字體之表意字元的平均高度和寬度。



字元對齊方式選項

A. 小型字元對齊底部 **B.** 小型字元對齊中央 **C.** 小型字元對齊頂部

❖ 在「字元」面板選單中，從「字元對齊方式」子選單中選擇選項：
羅馬字體基線 將行內的小型字元對齊到大型字元。

全形字框上/右、全形字框居中、或全形字框下/左 將行內的小型字元對齊到大型字元全形字框的指定位置。在垂直文字框中，「全形字框，上/右」會將文字對齊全形字框的右邊，「全形字框，下/左」會將文字對齊全形字框的左邊。

表意字框，上/右和表意字框，下/左 將行內的小型字元對齊到大型字元指定的表意字框。在垂直文字框中，「表意字框，上/右」會將文字對齊表意字框的右邊，「表意字框，下/左」會將文字對齊表意字框的左邊。

指定亞洲文字的左側和右側底線

[回到頁首](#)

1. 選取垂直文字。
2. 從「字元」面板選單中選擇「左側底線」或「右側底線」。

設定亞洲 **OpenType** 字體屬性

[回到頁首](#)

亞洲 **OpenType** 字體可能包含目前的 **PostScript** 和 **TrueType** 字體中沒有的功能。通常最好是使用任何大小的 **KozMinPro** 和 **KozGoPro OpenType** 字體。這些字體擁有最豐富的 **Adobe** 亞洲字體字符。

1. 選取「文字」工具，然後執行下列任一項作業：
 - 在現有的文字圖層上，選取您要套用設定的字元或文字物件。
 - 按一下影像，建立新的文字圖層。
2. 在「字元」面板中，確定已選取亞洲 **OpenType Pro** 字體。
3. 從「字元」面板選單中，選擇「**OpenType**」選項。
4. 開啟 **MSIME** (Windows) 或 **Kotoeri** (Mac OS) 輸入法。執行下列任一項作業：
 - (Windows) 從 Windows 「開始」選單，選擇「程式集 > 附屬應用程式 > 系統工具 > 字元對應表」。

- (Mac OS) 從選單右側的「輸入」彈出式選單中，選擇「顯示字元檢視器」。

備註： (Mac OS) 如果選單列上沒有顯示「輸入」選單，則選擇「Apple 選單 > 系統偏好設定 > 語言與文字」，接著按一下「輸入來源」，然後選取「鍵盤與字元檢視器」。

5. 執行下列任一項作業：

- (Windows) 在「字元對應表」中，選取「進階檢視」選項，選擇「分組方式」選單中的「全部」，然後在「字元集」中選擇「Unicode」。



字元對應表

- A. 字體選單 B. 「進階檢視」核取方塊

- (Mac OS) 在「Kotoeri 字元」面板中，從「檢視」選單選取「溝紋」。



Kotoeri 字元面板

- A. 檢視選單 B. 字體選單 C. 字元資訊 D. 「插入字體」按鈕

6. 從「字體」選單中選擇亞洲 OpenType 字體。

7. 執行下列任一項作業：

- (Windows) 選取要使用的字元，按一下「選取」，再按一下「複製」，然後將它貼入 Photoshop。
- (Mac OS) 按兩下您要使用的字元，將它插入文件中。

亞洲 OpenType 選項

[回到頁首](#)

視字體而定，會顯示其他可用的 OpenType 選項。

日文 78 以日文 78 變化字符替代標準字符。

日文專業 以專業變化字符替代標準字符。

日文傳統 以傳統變化字符替代標準字符。

等比公制字 以比例字符取代半形和全形字符。

假名 以最佳水平化的水平配置假名字符，取代標準假名字符。但是，兩者間的差異其實並不大。

羅馬斜體字 以斜體字字符取代標準比例字符。

如需詳細資訊，請參閱套用 **OpenType** 功能。

[回到頁首](#)

選擇文字間距組合

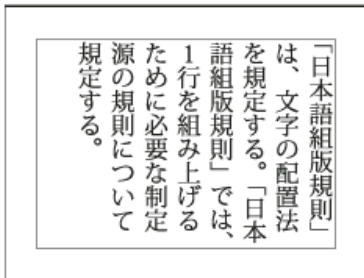
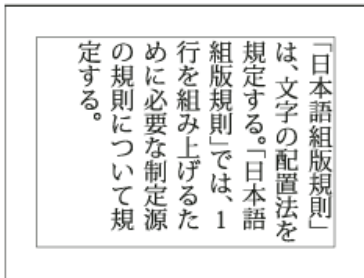
「間距組合」為日文字元、羅馬字元、標點符號、特殊字元、行首、行尾和數字間距，指定了日文排字方式。**Photoshop** 提供了數項以「日本工業標準」(JIS) X 4051-1995 為基礎、預先定義的間距組合 (Mojikumi)。

❖ 從「段落」面板的「間距組合」彈出式選單中，選擇一個選項：

無 關閉間距組合的使用。

中外文組合字距組合 1 標點符號使用半形間距。

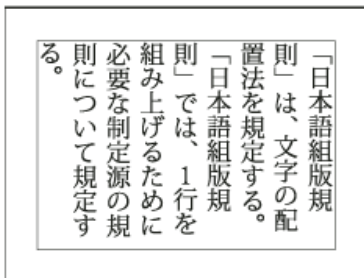
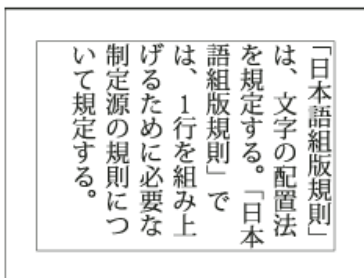
間距組合 2 除文字行最後一個字元以外的大多數字元，請使用全形間距。



中外文組合字距組合 1 以及中外文組合字距組合 2

中外文組合字距組合 3 文字行最後一個字元和大多數字元皆使用全形間距。

間距組合 4 所有字元使用全形間距。



間距組合 3 以及間距組合 4

[回到頁首](#)

設定換行規則選項

換行規則指定了日文文字的換行方式。不能做為行首或行尾的字元，就是所謂的避頭尾字元。以「日本工業標準」(JIS) X 4051-1995 為基礎，**Photoshop** 提供了最弱和最強的換行組合。弱的換行組合會忽略母音符號和小的平假名字元。

關閉或啟動段落的換行規則

❖ 在「段落」面板中，從「換行規則」彈出式選單中選擇選項：
無 關閉換行規則的使用。

弱組合或強組合 防止下列字元出現在行首或行尾：

弱組合
不能出現在行首的字元 ' "、。々>》」』】 > < · \ < !) , . : ; ?] }
不能出現在行尾的字元 ' “ < 《 「 「 「 [[([{

強組合
不能出現在行首的字元 !) , . : ; ?] } € — ’ ” % ° C ° F、。々>》」』】 あいうえおつやゆよわ * * > < アイウエオツヤユヨワカケ · — \ < ! %) , . : ; ?] }
不能出現在行尾的字元 ([{ £ \$ ’ “ < 《 「 「 「 [[# \$ (@ [{ ¥

指定避頭尾分行選項

必須選取換行規則或文字間距，才能使用下列分行選項。

❖ 從「段落」面板選單中，選擇「換行規則類型」，然後選擇下列其中一種方法：
先推入 將字元移動到上一行，以避免禁止的字元出現在行首或行尾。
先推出 將字元移動到下一行，以避免禁止的字元出現在行首或行尾。
只推出 永遠將字元移動到下一行，以避免禁止的字元出現在行首或行尾。不會嘗試推入方法。
核取記號表示已選取該方法。

指定懸掛式標點符號選項

[回到頁首](#)

懸掛式標點符號可允許半形句號、雙位元句號、半形逗號和雙位元逗號懸置於段落邊界方框外。

1. 在「段落」面板中，從面板選單中選擇「懸掛式標點符號」。
2. 從子選單中選擇一個選項：
無 關閉懸掛式標點符號。

標準 開啟懸掛式標點符號，但不強制文字行缺口必須在邊界方框邊緣。

強制 藉由展開在邊界方框內部結束的行，以及以其中一個溢出字元結束的行，強制標點符號懸置於邊界方框外。

備註： 將「換行規則」設定為「無」時，「懸掛式標點符號」選項就無法使用。



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

阿拉伯文和希伯來文文字 | CC、CS6

How to access Arabic and Hebrew features in Photoshop

啟動中東功能

文字方向

數字類型

Legacy font support

預設字體

自動插入 **Kashida**

連字 (**OpenType** 字體)

使用連字符

讀音符號

齊行替代字

啟動中東功能

[回到頂端](#)

若要在 **Photoshop** 介面中顯現中東文字選項，請執行下列步驟：

1. 選擇「編輯 > 偏好設定 > 文字」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 文字」(Mac OS)。
2. 在「選擇文字引擎選項」區段中，選取「中東」。
3. 按一下「確定」，然後重新啟動 **Photoshop**。
4. 選擇「文字 > 語言選項 > 中東功能」。

文字方向

[回到頂端](#)

若要以阿拉伯文和希伯來文建立內容，您可以將從右至左 (RTL) 方向設為預設的文字方向。不過，對於包括從左至右 (LTR) 文字的文件，您現在可以在這兩種方向之間無縫切換。

請從「段落」面板選取段落方向。



段落方向選取 (顯示於 InDesign 面板)

數字類型

[回到頂端](#)

當您使用阿拉伯文或希伯來文時，可以選擇想使用的數字類型。您可選擇阿拉伯數字、印度數字和波斯數字。

依預設，**Photoshop** 的阿拉伯文版本會預設選取印度數字，而希伯來文版本會選取阿拉伯數字。但是您可以視需要，手動變更數字類型：

1. 選取文字中的數字。
2. 在「字元」面板中，使用「數字」選單選取適當字體。



數字類型 (顯示於 InDesign 面板)

Legacy font support

[回到頂端](#)

Fonts that have been traditionally used (for example, AXT fonts) can continue to be used in this release of the software. However, it is recommended that newer Open Type fonts be used for text-based elements.

Missing Glyph Protection (Edit > Preferences > Advanced Type) is enabled by default. Text is handled automatically, where glyphs are not available in the font you are using.

預設字體

[回到頂端](#)

安裝中東或北非版本時，依預設，預設的輸入字體設為安裝專屬語言。例如，如果您安裝了英文/啟動阿拉伯文版本，預設輸入字體將設為 **Adobe Arabic**。同樣的，如果您安裝了英文/啟動希伯來文版本，預設輸入字體將設為 **Adobe Hebrew** (在 **Photoshop** 中則為 **Myriad Hebrew**)。

自動插入 **Kashida**

[回到頂端](#)

在阿拉伯文中，是以加入 **Kashidas** 來將文字齊行。在阿拉伯文字元中加入 **Kashidas** 以增加其長度，不修改空格。使用自動插入 **Kashida**，可以將阿拉伯文文字的段落齊行。

選取段落，然後從「段落」面板右下方的「插入 **Kashida**」彈出式選單選擇一個選項：無、短、中、長或文體。

備註：只有在完整對齊邊界的段落中才會插入 **Kashida**。

若要套用 **Kashidas** 至一組字元，請選取文件中的字元，然後選擇「文字 > 語言選項 > **Kashida**」。

連字 (OpenType 字體)

[回到頂端](#)

使用某些 **OpenType** 字體時，可以自動套用連字至阿拉伯文和希伯來文的字元配對組。連字是某些特殊文字配對組在印刷排版時的取代字元。

1. 選取文字。
2. 在「字元」面板的語言和消除鋸齒選單上方，按一下「標準」或「自由決定連字」圖示。

自由決定連字提供更為華麗的選項，但只有部分字體支援。

使用連字符

[回到頂端](#)

一行文字容納不下一個句子的所有單字時，就會自動換行。換行時的文字齊行類型有時會造成多餘空格，可能不太美觀或造成語意錯誤。使用連字符可以透過連字符，讓您分割行尾的單字。這種分割可以讓句子以較佳方式換行。

混合文字：**Kashida** 插入功能會影響連字符在混合文字中的使用方式。啟動時，**Kashidas** 會在適合位置插入，而非阿拉伯文文字不會加上連字符。停用 **Kashida** 功能時，只會對非阿拉伯文文字考慮使用連字符。

希伯來文文字：允許使用連字符。若要啟動使用連字符並自訂設定，請選擇「段落」面板 > 面板選單 > 「使用連字符設定」。



使用連字符選項 (顯示於 InDesign 面板)

讀音符號

[回到頂端](#)

在阿拉伯文字母中，讀音符號是用來指出輔音長或短母音的字符。讀音符號放在字母上方或下方。為求較佳的文字樣式或改善某些字體的可讀性，您可以控制讀音符號的垂直或水平位置：

1. 選取具有讀音符號的文字
2. 在「字元」面板中，修改讀音符號相對於字母的位置。您可以改變的值包括「調整水平讀音符號位置」和「調整垂直讀音符號位置」。

齊行替代字

[回到頂端](#)

字體可以提供某些字母的替代形狀，通常用於文體或書法目的。而在極少數情形下，齊行替代字可以用來齊行和對齊包含這些形狀的段落。

齊行替代字可以在字元層級開啟，前提是該字體支援此功能。在「字元」面板的下方，選取「齊行替代字」。

以下阿拉伯文字體包含齊行替代字：Adobe Arabic、Myriad Arabic 和 Adobe Naskh。

以下希伯來文字體包含齊行替代字：Adobe Hebrew 和 Myriad Hebrew。

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

視訊與動畫

無法播放以 **Dolby Digital AC3** 編碼之視訊檔案中的音訊
疑難排解 (2012 年 5 月 27 日)

[視訊工作流程](#)

Kelby (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

直覺式編輯視訊 DSLR 和其他資源。

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

視訊編輯 | CC、CS6

視訊 | 逐步解說視訊專案

時間軸視訊建立

套用濾鏡至視訊圖層

套用動態效果至文字、靜態影像和智慧型物件

讀入更廣泛的檔案格式

使用 **Adobe Media Encoder** 轉存最終視訊

時間軸視訊建立

[回到頂端](#)

重新設計過的「時間軸」面板以剪輯為基礎，可反映 Adobe Premiere 之類的視訊編輯器，包括讓完成的視訊有專業表現的切換效果和效果。

視訊教學課程：

[直覺式視訊工作流程](#)：如何新增視訊剪輯、修剪視訊剪輯、新增音軌，以及演算您的影片，好讓觀眾播放。講師：RC Conception (8:18)

[如何在 CS6 中編輯視訊](#)。講師：Matthew Gore (10:42)

[滑動編輯](#)以調整視訊的起點和終點，但不變更剪輯持續時間。講師：Meredith Payne-Stotzne (1:20)

[跳過與快取影格](#)以提升播放效能。講師：Meredith Payne-Stotzne (2:07)

[修正過度曝光的視訊素材](#)。講師：Richard Harrington (1:55)

[變更剪輯速度：慢動作和快動作](#)。講師：Jeff Sengstack (9:45)。Infinite Skills 已製作數段視訊，可在其 Photoshop 視訊課程中看到。



視訊群組

「視訊群組」可在時間軸的單一軌道上，結合多個視訊剪輯和其他內容 (如文字、影像和形狀)。

建立視訊群組

- 讀入視訊檔案；此檔案會自動新增為新的視訊群組。
- 若要建立可加入內容的空群組，請按一下「時間軸」面板左邊的幻燈捲片圖示 ，再從彈出式選單中選擇「新增視訊群組」。


編輯視訊群組

- 若要重新放置剪輯，請在「時間軸」中拖移剪輯。
- 若要變更起點和終點，請在「時間軸」中拖移剪輯邊界。
- 若要將項目從一個群組移動至另一個群組，請在「時間軸」或「圖層」面板中將項目往上或往下拖移。
- 若要分割選定剪輯並分別編輯分割後部分，請將「時間軸」播放頭  定位於您要分割剪輯的位置。接著按一下「時間軸」面板左上角的「於播放頭分割」按鈕 。

音軌和控制項


時間軸中的個別音軌可讓您輕鬆編輯和調整。

調整剪輯中的音訊



- 以滑鼠右鍵按一下音訊剪輯可以設為靜音、調整音量或淡入和淡出。
- 以滑鼠右鍵按一下視訊剪輯並按一下音符  則可調整其中包含的音訊。

[調整音訊](#)：Richard Harrington 的視訊教學課程。(3:31)


建立或刪除音軌


- 在「時間軸」中音軌名稱的右邊，按一下音符 ，然後選取「新增音軌」或「刪除音軌」。

新增、複製、刪除或取代音訊剪輯

- 在「時間軸」中音軌名稱的右邊，按一下音符 。接著選取「新增音訊」，放置另一個剪輯到該音軌上。
- 在「時間軸」中選取音訊剪輯，然後按一下音軌名稱右邊的音符 。接著選取「複製」、「刪除」或「取代音訊剪輯」。

視訊切換效果

切換效果可以建立專業的淡化與交叉淡化效果。按一下「時間軸」面板左上角的切換效果圖示 。接著選擇持續時間，拖移切換效果類型至剪輯開頭或結尾。(將切換效果放置在剪輯之間可產生交叉淡化。)在「時間軸」中拖移切換效果預視的邊緣，以精確設定起點和終點。

 在「時間軸」中以滑鼠右鍵按一下切換效果，可用另一種切換效果類型加以取代，或指定精確的數值持續時間。

變更視訊剪輯持續時間和速度

以滑鼠右鍵按一下視訊剪輯，可存取「持續時間」和「速度」滑桿。這些控制項會互動；例如，「速度」為 400% 時會將最大持續時間限制在原始長度的四分之一。

套用濾鏡至視訊圖層

[回到頂端](#)

若要對視訊圖層中所有的影格套用濾鏡，要先將圖層轉換為智慧型物件。您後續套用的任何濾鏡都會成為智慧型濾鏡，如此可提供完整彈性，讓您隨時調整濾鏡設定。


1. 在「時間軸」或「圖層」面板中選取視訊圖層。
2. 選擇「圖層 > 智慧型物件 > 轉換為智慧型物件」。
3. 從「濾鏡」選單套用濾鏡。若稍後要重新調整設定，請檢視「圖層」面板、按兩下該視訊圖層之「智慧型濾鏡」清單中的濾鏡。

如需詳細資訊，請參閱 [非破壞性編輯](#)。

套用動態效果至文字、靜態影像和智慧型物件

[回到頂端](#)

以滑鼠右鍵按一下文字、靜態影像和智慧型物件剪輯，可以存取平移、縮放和旋轉預設集，迅速套用複雜的動畫。在「時間軸」中拖移產生的「變形」主要影格，可以微調結果。

 若要在連續平移、縮放及旋轉剪輯時產生戲劇性效果，請將您的剪輯轉換為智慧型物件，並使用「變形」主要影格搭配「任意變形」工具使用。

視訊教學課程：

[連續變形圖層](#)。Julianne Kost (3:52)

[建立連續移動的遮色片](#)。Julianne Kost (3:17)

[如何在 Photoshop CS6 中平移及縮放視訊](#)。Julianne Kost (18:06)

[建立包含音訊的動畫](#)。Rafiq Elmansy 的教學課程文章。

讀入更廣泛的檔案格式

[回到頂端](#)

使用重新設計的視訊引擎，可以讀入更多種類的視訊、音訊和影像順序檔案。能夠輕鬆操作 3GP、3G2、AVI、DV、FLV 和 F4V、MPEG-1、MPEG-4、QuickTime MOV 等檔案類型 (Windows 中若要完全支援，必須另外安裝 QuickTime)。


如需完整清單，請參閱支援的檔案格式。

使用 Adobe Media Encoder 轉存最終視訊

[回到頂端](#)

選擇「檔案 > 轉存 > 演算視訊」。在第一個彈出式選單中選取「Adobe Media Encoder」，再選擇下列格式選項：

- DPX (Digital Picture Exchange) 格式主要是為影格順序而設計，您可能計劃使用 Adobe Premiere Pro 之類的編輯器將這些影格順序整合至專業的視訊專案中。
- H.264 (MPEG-4) 格式的功能最多，包括高解析度和寬螢幕視訊的預設集，以及專門針對平板電腦裝置或網路傳送最佳化的輸出。
- QuickTime (MOV) 格式在轉存 Alpha 色版和未壓縮視訊時是必要項目。「預設集」選單提供額外的壓縮選項。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

編輯視訊與動畫圖層

將視訊圖層變形
建立新視訊圖層
指定圖層出現在視訊或動畫中的時間
修剪或移動視訊圖層
解除工作區域
摘取工作區域
分離視訊圖層
將視訊或動畫中的圖層組成群組
點陣化視訊圖層

將視訊圖層變形

[回到頂端](#)

您可以將視訊圖層變形，就像在 **Photoshop** 中將任何其他圖層變形一樣。但是，您必須先將視訊圖層轉換為「智慧型物件」，才能讓它們變形。

1. 在「時間軸」(CC、CS6)、「動畫」(CS5) 或「圖層」面板中，選取視訊圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - 選擇「編輯 > 任意變形」，以在文件視窗中使用控點將視訊變形。
 - 選擇「編輯 > 變形」，然後從次選單中選擇特定的變形。

如果視訊圖層不是「智慧型物件」，**Photoshop** 會要求您轉換。

建立新視訊圖層

[回到頂端](#)

您可以增加視訊檔案做為新圖層，或是建立空白的圖層以建立新視訊圖層。

如需處理視訊圖層的文件，請參閱 http://www.adobe.com/go/vid0027_tw

開啟視訊檔案

- 選擇「檔案 > 開啟」，選取視訊檔案，然後按一下「開啟」。

視訊會出現在新文件的視訊圖層上。

將視訊檔案增加為新視訊圖層

1. 若是作用中文件，請確定「時間軸」(CC、CS6) 或「動畫」(CS5) 面板是以時間軸模式顯示。
2. 選擇「圖層 > 視訊圖層 > 來自檔案的新視訊圖層」。
3. 選取視訊或影像順序檔案，然後按一下「開啟」。

增加空白視訊圖層

1. 若是作用中文件，請確定「時間軸」(CC、CS6) 或「動畫」(CS5) 面板是以時間軸模式顯示。
2. 選擇「圖層 > 視訊圖層 > 新增空白視訊圖層」。

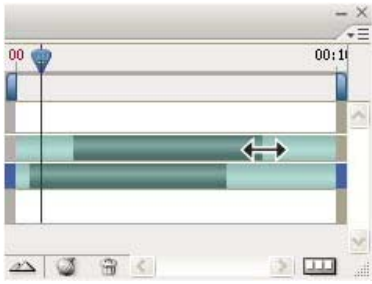
指定圖層出現在視訊或動畫中的時間

[回到頂端](#)

您可以指定圖層出現在視訊或動畫中的時間。例如，您可以在圖層的開頭或結尾修剪 (隱藏) 影格，這會更改圖層在視訊或動畫中的起點與終點。(第一個出現的影格稱為「起點」，最後一個影格則稱為「終點」。) 您也可以將整個圖層持續時間列拖移至時間軸的不同部位。

1. 在「時間軸」(CC、CS6) 或「動畫」(Photoshop Extended CS5) 面板中，選取圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - 若要指定圖層的起點與終點，請拖移圖層持續時間列的起點與終點。
 - 將圖層持續時間列拖移至您要圖層出現的時間軸區段。

備註：為了獲得最佳結果，請在修剪圖層持續時間列後，再拖移圖層持續時間列。



已選取具有圖層持續時間列的圖層 (在時間軸模式)，以進行拖移 (Photoshop Extended CS5)

- 將目前時間指示器移至您要做為新「起點」或「終點」的影格，然後從面板選單中，選擇「修剪圖層起點到目前時間」或「修剪圖層終點到目前時間」。

這樣會隱藏目前時間指示器之間的影格，以及圖層的起點或終點，縮短圖層持續時間 (重新延伸圖層持續時間列的終點即可顯現隱藏的影格)。

- 使用主要畫格更改圖層在特定時間或影格的不透明度。

備註：若要刪除一或多個圖層中的素材，請使用「解除工作區域」指令。若要從所有視訊或動畫圖層刪除特定的持續時間，請使用「摘取工作區域」指令。

修剪或移動視訊圖層

[回到頂端](#)

若要隱藏視訊或動畫圖層的起點或終點影格，請修剪圖層。若要從不同的時間點開始或結束視訊，請移動視訊圖層。

💡 如果您移動視訊圖層，在您儲存檔案後變更就會永久存在。不過，如果您是修剪視訊，則只要重新延伸圖層持續時間列的終點即可復原它。

1. 在「時間軸」(CC、CS6)、「動畫」(CS5) 或「圖層」面板中，選取您要編輯的圖層。
2. 將目前時間指示器移動到您的影格 (或時間)，做為新的「起點」或「終點」。
3. 從「時間軸」(CC、CS6) 或「動畫」(CS5) 面板選單中，選擇下列其中一個選項：

將圖層起點移到目前時間 永久移動圖層起點到目前時間指示器。

將圖層終點移到目前時間 永久移動圖層終點到目前時間指示器。

修剪圖層起點到目前時間 暫時隱藏目前時間指示器到圖層起點的區段。

修剪圖層終點到目前時間 暫時隱藏目前時間指示器到圖層終點的區段。

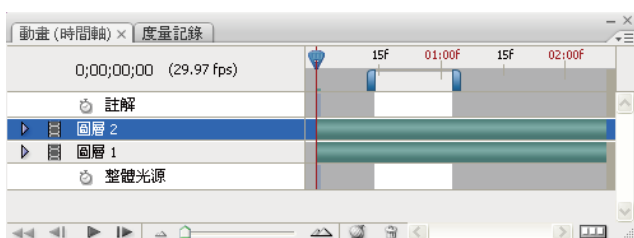
備註：您也可以使用「解除工作區域」指令隱藏一或多個圖層中的影格，或使用「摘取工作區域」指令，隱藏視訊或動畫中所有圖層的特定持續時間。

解除工作區域

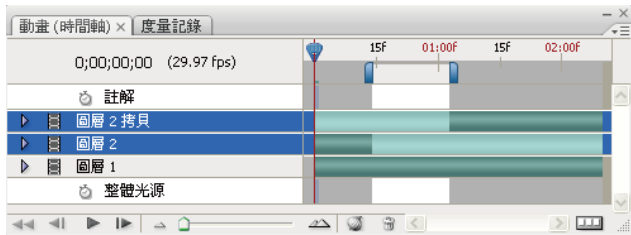
[回到頂端](#)

您可以刪除選取圖層中素材的區段，使已移除的區段成為相同持續時間的間隙。

1. 請選擇您要編輯的圖層。
2. 在「時間軸」(CC、CS6) 或「動畫」(CS5) 面板中設定工作區域，以指定您要對選取的圖層省略的持續時間。
3. 從面板選單中選擇「解除工作區域」。



套用解除工作區域指令之前的圖層 (Photoshop Extended CS5)



套用解除工作區域指令之後的圖層 (Photoshop Extended CS5)

摘取工作區域

[回到頂端](#)


若要刪除視訊的某些部分並自動移除時間間隙，請使用「摘取工作區域」指令。其餘的內容會拷貝到新的視訊圖層。

1. 請選擇您要編輯的圖層。
2. 在「時間軸」(CC、CS6) 或「動畫」(CS5) 面板中設定工作區域，以指定您要對視訊或動畫省略的持續時間。
3. 從面板選單中選擇「摘取工作區域」。

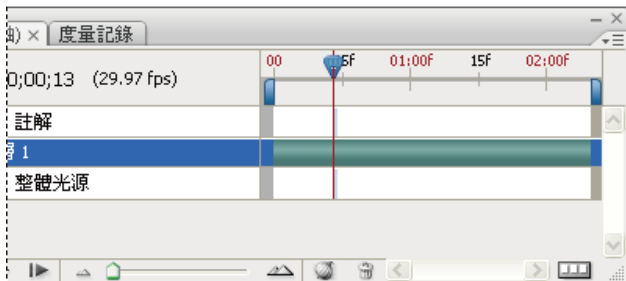
分離視訊圖層

[回到頂端](#)

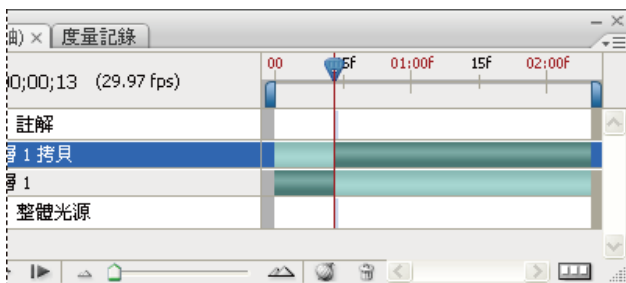
您可以在指定的影格中，將視訊圖層分割成兩個新的視訊圖層。

1. 在「時間軸」(CC、CS6) 或「動畫」(CS5) 面板中，選取視訊圖層。
2. 將目前時間指示器移動到您要分割視訊圖層的時間或影格編號。
3. 按一下面板選單圖示 ，選擇「分割圖層」。

隨即複製選取的視訊圖層，並立即在「時間軸」(CC、CS6) 或「動畫」(CS5) 面板中的原始圖層上顯示。原始圖層將會從開始時間修剪到目前時間，而複製圖層則會從結束時間修剪到目前時間。



使用分離圖層指令之前的原始圖層 (Photoshop Extended CS5)




使用分離圖層指令之後產生兩個圖層 (Photoshop Extended CS5)

將視訊或動畫中的圖層組成群組

[回到頂端](#)

當視訊或動畫中增加的圖層越來越多時，您可能需要將它們組織成階層結構。Photoshop 會將視訊或動畫中的影格保存在群組的圖層中。

您也可以將幾個圖層群組再組成一個群組。除了將圖層嵌套在比較複雜的階層結構中，將圖層群組再組成群組可讓您同時建立所有群組在一起之圖層的不透明動畫。「動畫」面板會顯示一群具有常見「不透明」圖層屬性且群組在一起的圖層。

 在 Photoshop 中群組視訊圖層的方法，類似於在 Adobe After Effects 中進行預置合成。

- 在「圖層」面板中，選取兩個以上的圖層，然後執行下列任一項作業：
 - 選擇「圖層 > 群組圖層」。
 - 選擇「圖層 > 智慧型物件 > 轉換為智慧型物件」。

點陣化視訊圖層


[回到頂端](#)

當您點陣化視訊圖層時，選取的圖層會平面化成「動畫」面板中選取的目前影格之複合。雖然一次可以點陣化一個以上的視訊圖層，您只能為最上面的視訊圖層指定目前的影格。

1. 在「圖層」面板中選取視訊圖層。
2. 在「時間軸」(CC、CS6) 或「動畫」(CS5) 面板中，將目前時間指示器移到您將視訊圖層點陣化時，要保留的影格。
3. 執行下列任一項作業：
 - 選擇「圖層 > 點陣化 > 視訊」。
 - 選擇「圖層 > 點陣化 > 圖層」。

備註：若要一次點陣化一個以上的視訊圖層，請選取「圖層」面板中的圖層，在最上面的視訊圖層中將目前時間指示器設定為要保留的影格，然後選擇「圖層 > 點陣化 > 圖層」。

- [關於智慧型物件](#)
- [讀入視訊檔案和影像順序 \(Photoshop Extended\)](#)
- [置入視訊或影像順序 \(Photoshop Extended\)](#)
- [取代視訊圖層中的素材 \(Photoshop Extended\)](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

預視視訊與動畫

預視影格動畫

設定要預視的時間軸區域

預視視訊或時間軸動畫

在視訊螢幕上預視文件

[回到頁首](#)

預視影格動畫

1. 執行下列任一項作業：

- 按一下「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中的「播放」按鈕 ▶。
- 使用空白鍵來播放和暫停動畫。

動畫會顯示在文件視窗中。除非在「播放選項」對話框中指定另一個重複值，否則動畫會不斷重複播放。

2. 若要停止動畫，請按一下「停止」按鈕 ■。
3. 若要将動畫高速倒帶，請按一下「選取第一個影格」按鈕 ◀◀。

備註： 若要查看更正確的動畫和計時預視，請在網頁瀏覽器中預視動畫。在 Photoshop 中，開啟「儲存為網頁與裝置用」(Photoshop Extended CS5) 或「儲存為網頁用」(CS6) 對話框，並按一下「在瀏覽器中預視」按鈕。使用瀏覽器的「停止」和「重新整理」指令，停止或重新播放動畫。

[回到頁首](#)

設定要預視的時間軸區域

1. 若要設定您想轉存或預視的時間軸持續時間，請在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，執行下列任一項作業：

- 拖移工作區域列的任一端。



拖移工作區域列的某一端。(Photoshop Extended CS5)

- 將工作區域列拖移至您要預視的區段上。
- (Photoshop Extended CS5) 將目前時間指示器移動到您要的時間或影格。從面板選單中，選擇「設定工作區域起點」或「設定工作區域終點」。
- (CS6) 將目前時間指示器移動到您要的時間或影格。從面板選單中，選擇「工作區域 > 於播放頭設定起點」或「工作區域 > 於播放頭設定終點」。

2. (Photoshop Extended CS5, 選擇性) 如果要移除不在工作區域中的時間軸部分，請選擇面板選單中的「修剪文件持續時間至工作區域」。

[回到頁首](#)

預視視訊或時間軸動畫

您可以在文件視窗中預視視訊或動畫。Photoshop 使用 RAM 在編輯工作階段預視視訊或動畫。當您播放或拖移以預視影格時，會自動將這些影格快取下來，下次播放時速度就會變快。「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 的工作區域中的綠色列會指出快取影格。快取的影格數目取決於 Photoshop 可用的 RAM 總量。

預視視訊或時間軸動畫

❖ 執行下列任一項作業：

- 在時間軸中，拖移目前時間指示器。
- 使用「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 底部的播放按鈕。


按空白鍵來播放或停止播放。

💡 若要比較準確地查看為網頁建立的動畫預視，請在網頁瀏覽器中預視動畫。使用瀏覽器的「停止」和「重新整理」指令，停止或重新播放動畫。開啟「儲存為網頁與裝置用」(Photoshop Extended CS5) 或「儲存為網頁用」(CS6) 對話框，並按一下「在瀏覽器中預視」按鈕。

預視視訊圖層的音訊

為視訊圖層啟動音訊預視時，Photoshop 會包含轉存為 QuickTime 影片格式檔案的音訊。(請參閱轉存視訊檔案或影像順序。)

在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，執行下列其中一項作業：

- 若要啟動或關閉特定視訊圖層的音訊預視，請按一下該圖層的喇叭圖示 。
- 若要啟動或關閉整份文件的音訊預視，請按一下面板底部播放按鈕右側的喇叭圖示。

啟動跳過影格功能

Photoshop 可以跳過未快取的影格，以達到即時播放效果。

❖ 在時間軸動畫模式的「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，從面板選單中選擇「允許跳過影格」。

在視訊螢幕上預視文件

[回到頁首](#)

「視訊預視」增效模組可讓您經由 FireWire (IEEE 1394) 在顯示裝置 (例如視訊螢幕) 上預視目前在「動畫」面板中指定的影格 (或是在 Photoshop 中開啟的任何影像)。此外，您還可以調整外觀比例，以正確顯示影像。

備註： 在 64 位元的作業系統上，您必須使用 32 位元版本的 Photoshop 來存取「視訊預視」增效模組。

「視訊預視」增效模組支援 RGB、灰階與索引影像 (增效模組會將 16 bpc 的影像轉換成 8 bpc 的影像)。視訊預視增效模組不支援 Alpha 色版，因此透明效果會顯示成黑色。

備註： 視訊預視增效模組不會鎖定顯示裝置。當 Photoshop 位在電腦背景，且另一個應用程式移到前景時，預視將會關閉，而且裝置也會解除鎖定，讓其他應用程式能夠使用該裝置來進行預視。

1. 透過 FireWire (IEEE 1394) 將視訊螢幕之類的顯示裝置連接到電腦。
2. 在 Photoshop 中開啟文件，然後執行下列任一項作業：
 - 如果不要設定在裝置上檢視文件的輸出選項，請選擇「檔案 > 轉存 > 將視訊預視傳送至裝置」。您可以跳過本程序的其他步驟。
 - 如果在裝置上檢視文件之前，想要先設定輸出選項，請選擇「檔案 > 轉存 > 視訊預視」。

「視訊預視」對話框會開啟。如果文件的像素外觀比例與顯示裝置的外觀比例設定不符，您會看到一則警告訊息。

備註： 「將視訊預視傳送至裝置」指令會使用「視訊預視」對話框中先前的設定。

3. 在「裝置設定」下，指定用來顯示影像的裝置選項：
 - (Mac OS) 若要指定輸出模式，請選取 NTSC 或 PAL。如果輸出模式與裝置不符 (例如，指定 NTSC 做為輸出模式，並連接 PAL 模式的裝置)，預視時將會顯示黑色方塊。
 - 若要指定顯示裝置的外觀比例，請從「外觀比例」選單中選擇「標準 (4:3)」或「寬螢幕 (16:9)」。

備註： 「外觀比例」會決定有哪些位置選項可以使用。

4. 在「影像選項」下選擇一個位置選項，決定影像在顯示裝置上的外觀：
居中 將影像的中心放在螢幕的中心位置，並裁切超出視訊預視裝置顯示邊緣的部分。

郵筒 在 16:9 的顯示畫面上顯示 4:3 的影像，將影像的中心放在螢幕中心位置，並將灰帶部分放在影像的左右兩側。您必須選擇寬螢幕 (16:9) 的裝置外觀比例，才能使用這個選項。

裁切成 4:3 在 4:3 的顯示畫面上顯示 16:9 的影像，將影像的中心放在螢幕的中心位置，並以不扭曲的方式，裁切超出視訊預視裝置顯示邊緣的影格左右邊緣。您必須選擇標準 (4:3) 的裝置外觀比例，才能使用這個選項。

信箱 縮放 16:9 的影像，使其符合 4:3 的顯示畫面。由於 16:9 影像與 4:3 顯示畫面在外觀比例上有所差異，因此灰帶部分會出現在影像上下兩側。這個選項可以維持顯示外觀比例，而不必裁切或扭曲影像。您必須選擇標準 (4:3) 的裝置外觀比例，才能使用這個選項。

裁切成 14:9/信箱大小 顯示裁切成 14:9 外觀比例的寬螢幕影像，並將黑帶部分顯示在影像的上下兩側 (在 4:3 的顯示畫面上檢視時) 或顯示在左右兩側 (在 16:9 的顯示畫面上檢視時)。這個選項可以維持顯示外觀比例，而且不會扭曲影像。

5. 從「影像尺寸」選單中選擇選項，控制是否要縮放文件像素以符合裝置顯示畫面大小：
不要縮放 不在影像上套用任何垂直縮放。如果影像的高度大於視訊顯示畫面的高度，就會裁切影像。
縮放以符合影格大小 等比例增加或減少高度和寬度，以符合視訊影格大小。如果使用這個選項，16:9 的影像會在 4:3 的顯示畫面上顯示成信箱大小，而 4:3 的影像則會在 16:9 的顯示畫面上顯示成郵筒大小。
6. 選取「套用像素外觀比例至預視」核取方塊，使用文件的 (非正方形) 像素外觀比例顯示影像。如果取消選取這個選項，影像就會顯示成電腦 (正方形像素) 螢幕上所顯示的外觀。

「套用像素外觀比例至預視」核取方塊是預設選取的選項，以維持影像的像素外觀比例。一般而言，如果文件的像素外觀比例應該是方形的，而您又想以影像在電腦 (正方形像素) 螢幕上的顯示外觀來檢視影像，請取消選取這個選項。

7. 按一下「確定」，將文件轉存至裝置顯示畫面。

[更多說明主題](#)

 [在網頁瀏覽器中預視最佳化的影像](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

在視訊圖層的影格中繪圖

在視訊圖層的影格中繪圖

仿製視訊與動畫影格中的內容

復原視訊圖層中的影格

管理視訊圖層中的色彩

在視訊圖層的影格中繪圖

[回到頁首](#)

您可以在個別的視訊影格上進行編輯或繪圖，建立動畫、增加內容或移除不想要的詳細資料。除了使用任何筆刷工具之外，您還可以使用「仿製印章」、「圖樣印章」、「修復筆刷」或「污點修復筆刷」。您也可以使用「修補」工具編輯視訊影格。

備註：在視訊影格上進行繪圖 (或使用任何其他工具) 通常稱為轉描，雖然在傳統定義中，轉描是指用於動畫中的真人表演影像的連續影格描繪。

1. 在「動畫」(Photoshop Extended CS5)、「時間軸」(CS6) 或「圖層」面板中，選擇視訊圖層。
2. 將目前時間指示器移到您要編輯的視訊影格。
3. (選擇性) 如果您想要在不同的圖層上進行編輯，請選擇「圖層 > 視訊圖層 > 新增空白視訊圖層」。
4. 選取您要使用的筆刷工具並將編輯套用至影格。

在視訊圖層上繪圖是非破壞性的。若要放棄在特定影格或視訊圖層上已變更的像素，請選擇「復原影格」或「復原全部影格」指令。若要切換開啟和關閉已變更視訊圖層的可見度，請選擇「隱藏變更的視訊」指令 (或按一下時間軸中已變更的視訊軌旁的眼球)。

仿製視訊與動畫影格中的內容

[回到頁首](#)







在 Photoshop Extended CS5 或 Photoshop CS6 中，您可以使用「仿製印章」與「修復筆刷」工具潤飾或複製視訊或動畫影格中的物件。使用「依樣印章」從影格 (來源) 的其中一個部分取樣內容，並在相同或不同影格 (目標) 的另一部分上繪圖。您也可以使用不同的文件 (而非影格) 做為取樣來源。「修復筆刷」包括混合取樣內容與目標影格的選項。

備註：您也可以使用「污點修復筆刷」與「修補」工具來仿製內容。不過，「仿製印章」與「修復筆刷」工具最多可讓您在「仿製來源」面板中儲存五個樣本，並設定覆蓋、縮放以及影格偏移量選項。

當您從影格中取樣內容並使用它來繪圖，然後移到另一個影格時，來源影格會相對於您一開始取樣的影格而變更。您可以鎖定第一次取樣的來源影格，或是輸入影格偏移量值，將來源變更為不同的影格，相對於您第一次取樣的影格。

 如需仿製影格的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0025_tw。

仿製視訊或動畫內容

1. 選取「仿製印章」工具  或「修復筆刷」工具 ，然後設定您要的工具選項。
2. 執行下列任一項作業：
 - 在「圖層」面板、「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中選取視訊圖層，然後將目前時間指示器移到要取樣的影格。
 - 開啟要取樣的影像。
3. 將指標放置在開啟的影像或影格中，然後按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下滑鼠，以設定取樣點。
4. 若要設定更多取樣點，請按一下「仿製來源」面板中的每個仿製來源按鈕 .
5. 選取目標視訊圖層，並將目前時間指示器移到您要繪圖的影格。
 -  如果您要在不同圖層上繪圖，可以增加空白視訊圖層。請確定您選擇適當的「取樣」選項，將內容仿製到空白的視訊圖層。
6. 如果您已設定多個取樣點，請在「仿製來源」面板中選取您要使用的來源。
7. 請在「仿製來源」面板中，執行下列任一項作業：
 - 若要縮放或旋轉您已仿製的來源，請輸入 **W** (寬度) 或 **H** (高度) 的值，或是旋轉度數 .
 - 若要顯示仿製來源的覆蓋，請選取「顯示覆蓋」並指定覆蓋選項。(「剪裁」選項會限制覆蓋僅及於筆刷大小，取消選取此選項則可覆蓋整個來源影像。)
 -  若要將來源覆蓋移到某個畫面錯位位置，請按住 **Shift + Alt** 鍵 (Windows) 或按住 **Shift + Option** 鍵 (Mac OS) 並拖移該來源覆蓋。若要暫時顯示覆蓋，請取消選取「顯示覆蓋」，然後按下 **Shift + Alt** 鍵 (Windows) 或按下 **Shift + Option** 鍵 (Mac OS)。
8. 在想要繪製的影格區域上拖移。

在視訊圖層上繪圖是非破壞性的。您可以選擇「復原影格」或「復原全部影格」指令，放棄在特定影格或視訊圖層上已變更的像素。

變更仿製或修復的影格偏移量

❖ 在「仿製來源」面板中：

- 若要永遠使用您一開始取樣的相同影格來繪圖，請選擇「鎖定影格」。
- 若要使用與您一開始取樣影格的相對影格來繪圖，請在「影格偏移量」方框中輸入影格的編號。如果您要使用的影格是在您一開始取樣的影格後面，請輸入正值。如果您要使用的影格是在您一開始取樣的影格前面，請輸入負值。

[回到頁首](#)

復原視訊圖層中的影格

您可以放棄對影格視訊圖層以及空白視訊圖層所做的編輯。

❖ 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，選取視訊圖層，然後執行下列其中一項作業：

- 若要還原特定影格，請將目前的时间指示器移動到視訊影格，然後選擇「圖層 > 視訊圖層 > 復原影格」。
- 若要在視訊圖層或空白的視訊圖層中復原所有的影格，請選擇「圖層 > 視訊圖層 > 復原全部影格」。

[回到頁首](#)

管理視訊圖層中的色彩

在 Photoshop Extended CS5 和 Photoshop CS6 中，您可以使用筆刷工具或仿製印章工具等，在視訊圖層上繪圖。如果沒有指定色彩描述檔給視訊圖層，就會使用文件檔案的色域來儲存這些像素編輯，而視訊素材本身則會維持不變。如果讀入之素材的色域和 Photoshop 文件的色域不同，您可能需要進行調整。例如，標準定義視訊影片的色域可能是 SDTV 601 NTSC，而 Photoshop 文件的色域則是 Adobe RGB。最終轉存的視訊或文件的色彩可能會因為色域不相符，而和您所預期的不同。

 在投入許多時間繪圖或編輯視訊圖層之前，請先測試完整的工作流程以瞭解色彩管理需求，並找到最適合您工作流程的方式。

通常，您可以為文件指定與讀入之素材相對應的色彩描述檔，或讓視訊圖層處於未管理狀態，以解決這種不相符的情形。例如，使用標準定義視訊時，您可以讓視訊圖層處於未管理狀態，以及為文件指定 SDTV (Rec. 601 NTSC) 色彩描述檔。在這種情況下，讀入的影格像素不會進行色彩轉換，而會直接儲存在視訊圖層中。

相反的，您可以使用「轉換已編輯影格內容」選項（「圖層 > 視訊圖層 > 解譯素材」），將文件的色彩描述檔指定給視訊圖層。此選項可以將像素編輯轉換為文件的色域，但是不會轉換視訊影格的色彩。

「轉換為描述檔」指令（編輯 > 轉換為描述檔）也會將所有的像素編輯轉換為文件的色域。不過，使用「指定描述檔」指令（「編輯 > 指定描述檔」）並不會將像素編輯轉換為視訊圖層。請謹慎使用「指定描述檔」指令，尤其是當您已在視訊影格上繪圖或編輯後。如果視訊圖層有色彩描述檔，那麼將「指定設定檔」指令套用至文件可能會造成像素編輯與讀入影格之間的色域不相符。

某些視訊素材與文件色域的結合必須進行色彩轉換：

- RGB、CMYK 或 Lab 模式文件中的灰階影片必須進行色彩轉換。
- 必須進行色彩轉換，才能在 32 bpc 文件中使用 8 或 16 bpc 素材。

更多說明主題

 [了解色彩管理](#)

 [指定或移除色彩描述檔 \(Illustrator、Photoshop\)](#)

 [轉換文件色彩為其他描述檔 \(Photoshop\)](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

讀入視訊檔案與影像順序

開啟或讀入視訊檔案
讀入影像順序
置入視訊或影像順序
重新載入視訊圖層中的素材
取代視訊圖層中的素材
解譯視訊素材

開啟或讀入視訊檔案

[回到頁首](#)

在 Photoshop CS6 和 Photoshop Extended CS5 中，您可以直接開啟視訊檔案，或將視訊加入已開啟的文件。讀入視訊之後，會在視訊圖層中參考影像影格。

💡 如需處理視訊圖層의 影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0027_tw。

- 執行下列任一項作業：
 - 若要直接開啟視訊檔案，請選擇「檔案 > 開啟舊檔」。
 - 若要將視訊讀入已開啟的文件，請選擇「圖層 > 視訊圖層 > 從檔案新增視訊圖層」。
- 在「開啟舊檔」對話框的「檔案類型」(Windows) 或「啟動」(Mac OS) 中，選擇「全部的可讀取文件」或「QuickTime 影片」。
- 選取視訊檔案，然後按一下「開啟舊檔」。

💡 您也可以直接從 Bridge 開啟視訊：選取視訊檔案，然後選擇「檔案 > 開啟檔案 > Adobe Photoshop」。

讀入影像順序

[回到頁首](#)

在 Photoshop CS6 和 Photoshop Extended CS5 中，當您讀入順序影像檔案的檔案夾時，每個影像都會成為視訊圖層的影格。

💡 如需影像順序的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0026_tw。

- 請確定影像檔案是位於同一個檔案夾中，並依順序命名。

檔案夾中應該只包含您要用來做為影格的影像。如果所有檔案都具有相同的像素尺寸，則產生的動畫會更完美。若要正確排列動畫影格的順序，請以字母順序或數字順序來命名檔案。例如，filename001、filename002、filename003，依此類推。
- 執行下列任一項作業：
 - 若要直接開啟影像順序，請選擇「檔案 > 開啟舊檔」。
 - 若要將影像順序讀入已開啟的文件，請選擇「圖層 > 視訊圖層 > 從檔案新增視訊圖層」。
- 在「開啟舊檔」對話框中，瀏覽到含有影像順序檔案的檔案夾。
- 選取一個檔案，選擇「影像順序」選項，然後按一下「開啟舊檔」。

備註： 如果選取影像順序中一個以上的檔案，就會關閉「影像順序」選項。
- 指定影格速率，然後按一下「確定」。

置入視訊或影像順序

[回到頁首](#)


在 Photoshop CS6 或 Photoshop Extended CS5 中，如果您要在將視訊或影像順序讀入文件時將視訊或影像順序變形，請使用「置入」指令。置入之後，視訊影格是包含在「智慧型物件」內。當視訊包含在「智慧型物件」內時，您可以使用「動畫」面板來瀏覽影格，也可以套用「智慧型濾鏡」。

備註： 您無法在「智慧型物件」包含的視訊影格上直接繪圖或仿製。不過，您可以在「智慧型物件」上方增加一個空白視訊圖層，然後在此空白影格上進行繪圖。此外，您也可以搭配「取樣全部圖層」選項使用「仿製」工具，在空白影格上進行繪圖，這可讓您使用「智慧型物件」中的視訊做為仿製來源。

- 在文件開啟時，選擇「檔案 > 置入」。
- 在「置入」對話框中，執行下列任一項作業：
 - 選取視訊檔案，然後按一下「置入」。
 - 選取某個影像順序檔案，選取「影像順序」選項，然後按一下「置入」。

備註： 確認全部的影像順序檔案都是位於同一個檔案夾中。
- (選擇性) 使用控制點來縮放、旋轉、移動或彎曲讀入的內容。

4. 按一下選項列中的「確認變形」按鈕  以置入檔案。

 您也可以直接從 Adobe Bridge 置入視訊。選取視訊檔案，然後選擇「檔案 > 置入 > 在 Photoshop 中」。


重新載入視訊圖層中的素材

[回到頁首](#)

如果在不同的應用程式中修改視訊圖層的來源檔案，則當您開啟包含參考已更改來源檔案之視訊圖層的文件時，Photoshop CS6 和 Photoshop Extended CS5 通常會重新載入並更新素材。如果文件已經開啟，且已修改來源檔案，請使用「重新載入影格」指令重新載入並更新「動畫」面板中的目前影格。使用「動畫」面板中的「上一個/下一個影格」或「播放」按鈕來瀏覽視訊圖層時，應該也會重新載入和更新素材。

取代視訊圖層中的素材

[回到頁首](#)

即使您移動或重新命名來源，Photoshop CS6 和 Photoshop Extended CS 5 還是會嘗試維持視訊圖層與來源檔案之間的連結。如果因為某種原因而中斷了連結，則會在「圖層」面板的圖層中出現警告圖示 。若要將視訊圖層重新連結至來源檔案，可以使用「取代素材」指令。此指令還可以使用其他視訊或影像順序來源的影格，來取代視訊圖層中的視訊或影像順序影格。

1. 在「動畫」(Photoshop Extended CS5)、「時間軸」(CS6) 或「圖層」面板中，選取您要重新連結至來源檔案或要取代內容的視訊圖層。
2. 選擇「圖層 > 視訊圖層 > 取代素材」。
3. 在「開啟舊檔」對話框中，選取某個視訊或影像順序檔案，然後按一下「開啟」。

解譯視訊素材

[回到頁首](#)

解譯視訊素材

您可以指定 Photoshop CS6 或 Photoshop Extended CS5 如何解譯 Alpha 色版以及您已開啟或讀入的視訊的影格速率。

1. 在「動畫」(Photoshop Extended CS5)、「時間軸」(CS6) 或「圖層」面板中，選擇您要解譯的視訊圖層。
2. 選擇「圖層 > 視訊圖層 > 解譯素材」。
3. 在「解譯素材」對話框中，執行下列任一項作業：
 - 若要指定解譯視訊圖層中的 Alpha 色版的方式，請選取「Alpha 色版」選項。素材中必須有 Alpha 色版，才能使用此選項。如果您選取了「預先色彩增值 - 邊緣調合」，就可以指定預先色彩增值色板的邊緣調合顏色。
 - 若要指定每秒播放的視訊影格數目，請輸入一個「影格速率」。
 - 若要在視訊圖層中進行影格或影像的色彩管理，請從「色彩描述檔」選單中選擇描述檔。

視訊與影像順序的 Alpha 色版解譯

含有 Alpha 色版的視訊與影像順序可以直接進行或預先色彩增值。如果您正在處理含有 Alpha 色版的視訊或影像順序，請務必指定 Photoshop 解譯 Alpha 色版的方式，以獲得您預期的結果。當預先色彩增值的視訊或影像包含在具有特定背景色的文件中時，可能會造成不想要的複影或光暈。您可以指定邊緣調合顏色，使半透明的像素與背景混合 (色彩增值)，以避免產生光暈。

忽略 忽略視訊中的 Alpha 色版。

直接進行 - 未邊緣調合 將 Alpha 色版解譯為直接 Alpha 透明度。如果您用以建立視訊的應用程式未對色彩色版進行預先色彩增值，請選取此選項。

預先色彩增值 - 邊緣調合 使用 Alpha 色版可決定要使用多少邊緣調合顏色來混合色彩色版。若有需要，請按一下「解譯素材」對話框中的色票以指定邊緣調合顏色。



當具有預先色彩增值色版 (上圖) 的項目被解譯為「直接進行 - 未邊緣調合」(左下圖) 時，顯示的畫面附帶黑色光暈。當解譯為「預先色彩增值 - 邊緣調合」並將黑色指定為背景色時，光暈就不會出現 (右下圖)。

[更多說明主題](#)

建立時間軸動畫

時間軸動畫工作流程

使用主要畫格建立圖層屬性動畫

建立手繪動畫

插入、刪除或複製空白視訊影格

指定描圖紙設定

開啟多圖層動畫

時間軸動畫工作流程

[回到頁首](#)

若要在時間軸模式中製作圖層內容的動畫，請在將目前時間指示器移到不同的時間/影格時，在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中設定主要畫格，然後修改圖層內容的位置、不透明度或樣式。Photoshop 會自動在兩個現有的影格之間增加或修改一系列的影格，也就是在新影格之間平均地改變圖層屬性 (位置、不透明度與樣式)，建立出移動或變形的感覺。

例如，若要使圖層淡出，可以將起始影格中的圖層不透明度設定為 100%，然後按一下圖層的「不透明」計時器。然後將目前時間指示器移到結束影格的時間/影格，並將同圖層的不透明度設定為 0%。Photoshop 會自動在起始與結束影格之間內插影格，新影格中的圖層不透明度就會平均地減少。

除了讓 Photoshop 在動畫中內插影格之外，您也可以空白的視訊圖層上繪圖，以建立手繪的連續影格動畫。

 如果您想要建立 SWF 格式動畫，請使用 Adobe Flash、Adobe After Effects 或 Adobe Illustrator。

若要建立以時間軸為基礎的動畫，請使用下列一般工作流程。

1. 建立新文件。

指定大小與背景內容。確定像素外觀比例與尺寸適用於動畫輸出。色彩模式應該為 RGB。除非您有特殊的原因需要進行更改，否則請將解析度維持在 72 像素/英寸、8pc 的位元深度以及正方形的像素外觀比率。

- (Photoshop Extended CS5) 確定「動畫」面板已開啟。如果「動畫」面板位於影格動畫模式中，請按一下面板右下角的「轉換為時間軸動畫」圖示。
- (CS6) 確定「時間軸」面板已開啟。如有必要，按一下面板中央的向下箭頭，從選單中選擇「建立視訊時間軸」，然後按一下箭頭左邊的按鈕。如果「時間軸」面板位於影格動畫模式中，請按一下面板左下角的「轉換為視訊時間軸」圖示。

2. 在面板選單中指定「文件時間軸設定」(Photoshop Extended CS5) 或「設定時間軸影格速率」(CS6)。

指定持續時間 (僅限 Photoshop Extended CS5) 和影格速率。請參閱指定時間軸持續時間與影格速率。

3. 增加圖層。

背景圖層不能製作動畫。如果您要將內容製成動畫，請將背景圖層轉換為一般圖層，或是增加下列任一項：

- 要增加內容的新圖層。
- 要增加視訊內容的新視訊圖層。
- 要仿製內容或用來建立手繪動畫的新空白視訊圖層。

4. 將內容增加到圖層。

5. (選擇性) 增加圖層遮色片。

圖層遮色片可用來顯現一部分的圖層內容。您可以製作圖層遮色片的動畫，以隨著時間顯現圖層內容的不同部分。請參閱增加圖層遮色片。

6. 將目前時間指示器移到您要設定第一個主要畫格的時間或影格。

請參閱使用主要畫格建立圖層屬性動畫。

7. 開啟圖層屬性的主要畫格。

按一下圖層名稱旁邊的三角形。向下指的三角形會顯示圖層的屬性。接著，按一下計時器，以設定要製作動畫之圖層屬性的第一個主要畫格。您一次可以為一個以上的圖層屬性設定主要畫格。

8. 移動目前時間指示器並更改圖層屬性 (Photoshop Extended)

將目前時間指示器移到圖層屬性發生變更的時間或影格。您可以執行下列一或多項作業：

- 更改圖層的位置使圖層內容移動。
- 更改圖層不透明度使內容淡入或淡出。
- 更改圖層遮色片的位置以顯現圖層的不同部分。

- 開啟或關閉圖層遮色片。

對於某些類型的動畫，例如變更物件的色彩或完全變更影格中的內容，您需要具有新內容的其他圖層。

備註：若要製作形狀的動畫，您可以使用「向量圖遮色片位置」或「啟動向量圖遮色片」的時變計時器，以製作向量圖遮色片（而非形狀圖層）的動畫。

9. 增加包含內容的其他圖層，並依需要編輯其圖層屬性。

10. 移動或修剪圖層持續時間列以指定圖層出現在動畫中的時間。

請參閱指定圖層出現在視訊或動畫中的時間以及設定要預視的時間軸區域。

11. 預視動畫。

使用「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中的控制項，在您建立動畫後播放動畫。然後在網頁瀏覽器中預視動畫。您也可以「儲存為網頁與裝置用」(Photoshop Extended CS5) 或「儲存為網頁用」(CS6) 對話框中預視動畫。請參閱預視視訊或時間軸動畫。

12. 儲存動畫。

您可以使用「儲存為網頁與裝置用」(Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 指令將動畫儲存為動畫 GIF，或是使用「演算視訊」指令將動畫儲存為影像順序或視訊。您也可以儲存為 PSD 格式，這個格式可以讀入至 Adobe After Effects。

[回到頁首](#)

使用主要畫格建立圖層屬性動畫


您可以建立不同圖層屬性的動畫，例如位置、不透明度與樣式。每一個更改都可以獨立發生，也可以同時搭配其他更改。如果您想要獨立建立不同物件的動畫，最好是將它們建立在個別的圖層上。

 如需動畫圖層屬性的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0024_tw。

下面是如何建立圖層屬性動畫的一些範例：

- 可以將主要畫格增加至「位置」屬性，然後移動目前時間指示器，並在文件視窗中拖移圖層，以建立位置動畫。
- 可以將主要畫格增加至「不透明」屬性，然後移動目前時間指示器，並在「圖層」面板中更改圖層的不透明度，以建立圖層不透明動畫。
- 您可以製作 3D 屬性的動畫，例如物件和相機位置。(如需詳細資訊，請參閱建立 3D 動畫 (Photoshop Extended)。)

若要使用主要畫格來建立屬性動畫，必須至少為該屬性設定兩個主要畫格。否則，您對圖層屬性所做的更改在圖層持續時間仍會繼續作用。

每個圖層屬性都會有一個時變計時器圖示 ，按一下這個圖示就會開始製作動畫。如果某特定屬性的計時器為作用中，每當您更改目前時間與屬性值時，Photoshop 就會自動設定新的主要畫格。當屬性的計時器不是在作用中時，屬性就沒有主要畫格。如果您在計時器非作用中時輸入某個圖層屬性的值，這個值在圖層持續時間仍會繼續作用。如果您取消選取計時器，就會永久刪除該屬性的所有主要畫格。

選擇內插補點方法

內插補點（有時稱為補間）是在兩個已知值之間填入未知資料的程序。在數位視訊與影片中，內插補點通常代表在兩個主要畫格之間產生新的值。例如，若要在 15 個影格中讓某個圖形成份向左方移動 50 個像素，就要在第 1 個與第 15 個影格內設定圖形的位置，並將它們都標記為主要畫格，Photoshop 會在這兩個主要畫格之間內插影格。主要畫格之間的內插補點可以用來建立移動、不透明、樣式與整體光源的動畫。

在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，主要畫格的外觀視您選擇用於主要畫格之間間隔的內插補點方法而定。

線性主要畫格  在兩個主要畫格之間平均地更改動畫的屬性。(唯一的例外是「圖層遮色片位置」屬性，它會出其不意地在啟動與關閉狀態之間進行切換。)


保持主要畫格  維持目前的屬性設定。這個內插補點方法對於閃光燈效果很有用，或者是要讓圖層突然出現或消失時。

若要選擇主要畫格的內插補點方法，請執行下列作業：

1. 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，選取一或多個主要畫格。
2. 執行下列任一項作業：
 - 在選取的主要畫格上按一下滑鼠右鍵，然後從「上下文」選單中選擇「線性內插補點」或「保持內插補點」。
 - 開啟「動畫」面板選單，然後選擇「主要畫格內插補點 > 線性」或「主要畫格內插補點 > 保持」。

將目前時間指示器移至某個主要畫格

設定屬性的初始主要畫格之後，Photoshop 會顯示主要畫格導覽器，讓您用來在主要畫格之間移動，或是設定或移除主要畫格。當主要畫格導覽器菱形為作用中（黃色），目前時間指示器會準確地位於該圖層屬性的主要畫格。當主要畫格導覽器菱形不在作用中（灰色），目前時間指示器會位於主要畫格之間。當主要畫格導覽器方框的每一邊出現箭號時，該屬性的其他主要畫格會位於目前時間的兩邊。

 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，按一下主要畫格導覽器箭號。左邊的箭號會將目前時間指示器移至前一個主要畫格。右邊的箭號會將目前時間指示器移至下一個主要畫格。

選取主要畫格


 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，執行下列任一項作業：

- 若要選取某個主要畫格，請按一下該主要畫格圖示。

- 若要選取多個主要畫格，請按住 **Shift** 鍵並按一下主要畫格，或在主要畫格周圍拖移選取畫面。
- 若要選取某個圖層屬性的所有主要畫格，請按一下「計時器」圖示旁的圖層屬性名稱。

移動主要畫格

1. 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，選取一或多個主要畫格。
2. 將任一個選取的主要畫格圖示拖移至所要的時間。(如果您選取了多個主要畫格，則這些主要畫格會以群組移動，並維持相同的時間間距。)

 若要擴張或壓縮多個主要畫格的間距，請按住 **Alt** 鍵並拖移 (Windows) 或按住 **Option** 鍵並拖移 (Mac OS) 選取範圍內的第一個或最後一個主要畫格。拖移時選取範圍內另一端的主要畫格會保持在原來位置，減慢或加速動畫。

拷貝及貼上主要畫格

您可以拷貝某個屬性 (例如位置) 的主要畫格至任一圖層中的同樣屬性。貼上主要畫格時，主要畫格會反映出與目前時間指示器的拷貝偏移量。

您可以一次只拷貝一個圖層中的主要畫格。當您將主要畫格貼入另一個圖層時，它們會出現在目標圖層的對應屬性中。最早的主要畫格會出現在目前時間，其他主要畫格會以相對順序跟在後面。主要畫格在貼上之後仍會維持選取狀態，您便可以立即在時間軸中移動它們。

備註： 您可以一次拷貝及貼上多個屬性的主要畫格。

1. 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，顯示包含您想拷貝之主要畫格的圖層屬性。
2. 選取一或多個主要畫格。
3. 在選取的主要畫格上按一下滑鼠右鍵，然後選擇「拷貝主要畫格」。
4. 在含有目標圖層的「動畫」面板中，將目前時間指示器移至您要讓主要畫格出現的時間點。
5. 選取目標圖層。
6. 開啟「動畫」面板選單，然後選擇「貼上主要畫格」。

刪除主要畫格

❖ 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，選取一或多個主要畫格，然後執行下列其中一項作業：

- 在選取的主要畫格上按一下滑鼠右鍵 (Windows) 或按住 **Control** 鍵並按一下 (Mac OS)，然後從內容選單中選擇「刪除主要畫格」。
- 從面板選單中選擇「刪除主要畫格」。


[回到頁首](#)

建立手繪動畫

若要建立連續影格的手繪動畫，您可以在文件中增加空白視訊圖層。將空白視訊圖層增加至某個視訊圖層上方，然後調整空白視訊圖層的不透明度，這樣就能看到下方視訊圖層的內容。接著您就可以在空白視訊圖層上繪圖或繪製，以轉描視訊圖層的內容。請參閱在視訊圖層的影格中繪圖。

備註： 如果您是在建立數個獨立成份的動畫，請在不同的空白視訊圖層上建立個別內容。

1. 建立新文件。
2. 增加空白視訊圖層。
3. 在圖層上繪圖或增加內容。
4. (選擇性) 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，啟動描圖紙模式：
 - (Photoshop Extended CS5) 按一下「切換描圖紙」按鈕  以啟動描圖紙功能。
 - (CS6 和 Photoshop Extended CS5) 從面板選單中選擇「啟動描圖紙」。
5. 將目前時間指示器移至下一個影格。
6. 在圖層上與前一個影格內容位置稍微錯開的地方繪圖或增加內容。

 您可以選擇「圖層 > 視訊圖層」，然後選擇適當的指令，在空白視訊圖層上增加空白視訊影格、複製影格或刪除影格。

建立多個手繪影格時，您可以拖移目前時間指示器，或使用播放控制項來預視動畫。

插入、刪除或複製空白視訊影格

[回到頁首](#)

您可以在空白視訊圖層上增加或移除空白視訊影格。您也可以空白視訊圖層中複製現有 (已繪圖) 的影格。

1. 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，選取空白視訊圖層然後將目前時間指示器移動至所需影格。
2. 選擇「圖層 > 視訊圖層」，然後選擇下列其中一項：
 - 插入空白影格 會於目前時間在所選取的空白視訊圖層上插入空白視訊影格。

刪除影格 會於目前時間在所選取的空白視訊圖層上刪除視訊影格。

複製影格 會於所選取的空白視訊圖層上的目前時間增加視訊影格的拷貝。

[回到頁首](#)

指定描圖紙設定

描圖紙模式會顯示在目前影格所繪製的內容，再加上周圍影格上繪製的內容。這些附加的影格會以您指定的不透明度顯示出來，以和目前的影格區分。描圖紙模式對於繪製連續影格的動畫非常有用，因為它會為筆畫位置和其他編輯作業提供參考點。

啟動「描圖紙」時，描圖紙設定會指定上一個和下一個影格顯示的方式。(請參閱動畫面板概觀。)

1. 開啟「動畫」面板選單 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6)，選擇「描圖紙設定」。
2. 指定下列選項：
 - 描圖紙計數 指定要顯示多少之前與之後的影格。在文字方塊中輸入「之前影格數」(之前的影格) 與「之後影格數」(之後的影格) 的數值。
 - 畫格間距 指定顯示的影格之間的影格數目。例如，1 的值會顯示連續影格，而 2 的值會顯示兩個影格以外的筆畫。
 - 最大不透明度 設定緊接在目前時間前後之影格的不透明度百分比。
 - 最小不透明度 為描圖紙影格前後的最後一個影格，設定不透明度百分比。
 - 混合模式 設定影格重疊區域的外觀。



描圖紙

A. 後面有一個影格的目前影格 B. 前後各有一個影格的目前影格 C. 前面有一個影格的目前影格

開啟多圖層動畫

[回到頁首](#)

您可以開啟使用舊版 Photoshop 儲存為多圖層 Photoshop (PSD) 檔案的動畫。圖層會依其堆疊順序放置於「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，最底下的圖層會成為第一個影格。

1. 選擇「檔案 > 開啟舊檔」，並選取要開啟的 Photoshop 檔案。
2. 在「圖層」面板中，選取您要的動畫圖層，然後從「動畫」面板選單中選擇「從圖層製作影格」。

您可以編輯動畫、使用「儲存為網頁與裝置用」(Photoshop Extended CS5) 或「儲存為網頁用」(CS6) 指令儲存動畫 GIF，或使用「演算視訊」指令將動畫儲存為 QuickTime 影片。

更多說明主題

[從形狀補間建立動畫](#)

建立視訊影像

關於建立視訊影像

外觀比例

建立用於視訊的影像

載入視訊動作

調整像素外觀比例

準備用於 **After Effects** 的影像

關於建立視訊影像

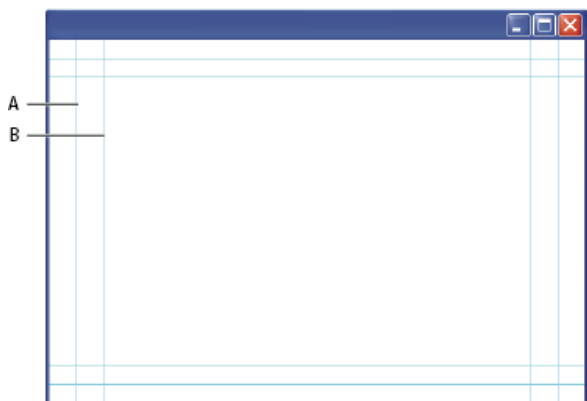
[回到頁首](#)

Photoshop 可以建立各種不同外觀比例的影像，讓這些影像能正確顯示在像是視訊螢幕等裝置上。將最終的影像加入視訊時，您可以選取特定的視訊選項 (使用「新增」對話框) 以補償縮放。

安全區域

「影片和視訊」預設集所建立的文件中，標示字幕和影像安全區域的安全框在列印時都不會出現。您可以使用「尺寸」選單中的選項製作特定視訊系統使用的影像，例如 **NTSC**、**PAL** 或 **HDTV**。

當您進行廣播與錄影帶編輯時，安全區域會很有用。大部分消費者使用的電視機都會使用一種稱為 **Overscan** 的程序，它會剪掉圖片外圍的一部分，讓圖片的中央放大。各電視機的 **Overscan** 量並不相同。若要確保畫面能落在大部分電視機會顯示的區域內，請將文字放在字幕安全邊界內，並將所有其他重要的元件都放在影像安全邊界內。



視訊預設檔案大小的安全框

A. 影像安全區域 (外側的矩形) **B.** 字幕安全區域 (內側的矩形)

備註： 如果您在建立用於網頁或 **CD** 的內容，字幕和影像安全邊界就不會套用至此專案，因為在這類媒體會顯示出完整的影像。

預視選項

為了協助您建立用於視訊的影像，**Photoshop** 有一種像素外觀比例校正檢視模式，能夠以指定的外觀比例顯示影像。為了顯示更為精確的預視畫面，**Photoshop** 也提供視訊預視指令，讓您能夠立即在視訊螢幕之類的顯示裝置上檢視作品。若要使用這項功能，您必須透過 **FireWire (IEEE 1394)** 將裝置連接到電腦。請參閱在視訊螢幕上預視文件。如需有關 **FireWire (IEEE 1394)** 的詳細資訊，請參閱 **Apple** 的網站。

其他考量因素

Adobe After Effects 與 **Adobe Premiere Pro** 都支援在 **Photoshop** 中建立的 **PSD** 檔案。不過，如果您是使用其他影片與視訊應用程式，在建立用於視訊的影像時，可能需要考慮下面這些細節：

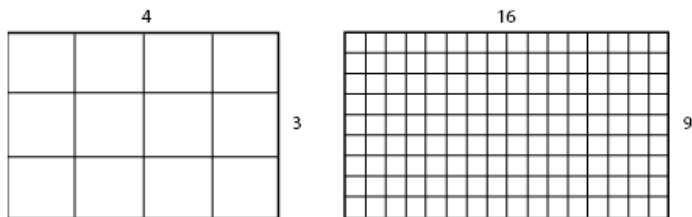
- 有些視訊編輯程式可以從多圖層的 **PSD** 檔案讀入個別圖層。
- 如果檔案具有透明部分，有些視訊編輯程式會保留透明部分。
- 如果檔案中有使用圖層遮色片或多重圖層，您不一定需要將圖層平面化，不過可能要以 **PSD** 格式納入檔案的平面化拷貝，以儘可能提高向後相容性。

外觀比例

[回到頁首](#)

影格外觀比例會描述影像尺寸中寬度與高度的比例。例如，**DV NTSC** 的影格外觀比例是 **4:3** (或 4 寬度乘以 3 高度)，而典型的寬螢幕影格的影格外觀比例則是 **16:9**。有些視訊攝影機可以錄製各種不同的影格外觀比例。許多具有寬螢幕模式的攝影機都使用 **16:9** 的外觀比例。有些專業影片甚至使用更

寬的外觀比例來拍攝。

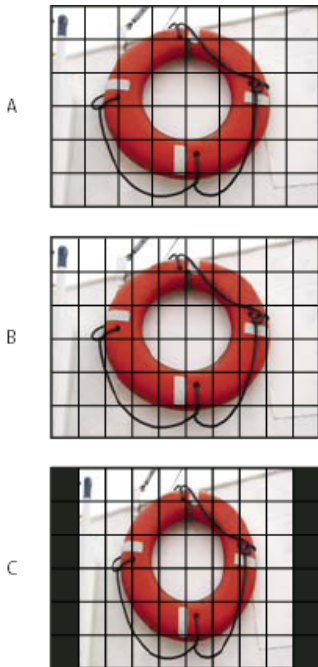


4:3 影格外觀比例 (左), 以及較寬的 16:9 影格外觀比例 (右)

像素外觀比例會描述影格中單一像素的寬度與高度比例。不同的視訊標準會使用不同的像素外觀比例。例如, 許多電腦視訊標準會定義 4:3 外觀比例的影格為寬度 640 像素乘以高度 480 像素, 這樣會產生正方形像素。在這個例子中, 電腦視訊像素的像素外觀比例是 1:1 (正方形), 而 DV NTSC 像素的像素外觀比例則是 0.91 (非正方形)。總是維持矩形的 DV 像素在製作 NTSC 視訊的系統中是垂直方向, 在製作 PAL 視訊的系統中則是水平方向。

如果在沒有調整的情況下於正方形像素螢幕顯示矩形像素, 影像的外觀會扭曲; 例如, 圓形會扭曲成橢圓形。不過, 如果是顯示在廣播螢幕上, 影像就會有正確比例的外觀, 因為廣播螢幕是使用矩形像素。

備註: 將影像拷貝或讀入至非正方形像素文件時, Photoshop 會自動將影像轉換及縮放成文件的像素外觀比例。從 Adobe Illustrator 讀入的影像也會經過適當的縮放。



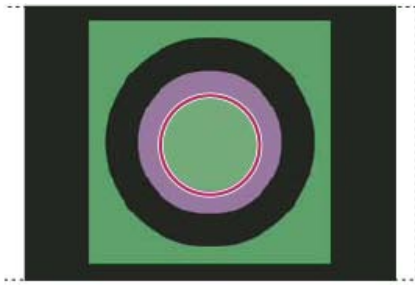
像素與影格外觀比例

A. 顯示在 4:3 正方形像素 (電腦) 螢幕上的 4:3 正方形像素影像 **B.** 說明正確的 4:3 正方形像素影像, 顯示在 4:3 非正方形像素 (TV) 的螢幕上 **C.** 說明錯誤的 4:3 正方形像素影像, 顯示在 4:3 非正方形像素 (TV) 的螢幕上


建立用於視訊的影像

[回到頁首](#)

1. 建立新文件。
2. 從「新增」對話框的「預設集」選單中, 選擇「影片和視訊」預設集。
3. 針對即將顯示的影像, 選擇適合視訊系統的大小。
4. 按一下「進階」, 以指定色彩描述檔與特定的像素外觀比例。
重要事項: 根據預設, 開啟非正方形像素文件時, 也會啟動「像素外觀比例校正」, 這項設定會將影像縮放成非正方形像素輸出裝置 (通常是視訊螢幕) 上顯示的外觀。
5. 若要檢視在電腦螢幕上 (正方形像素) 顯示的影像, 請選擇「檢視 > 像素外觀比例校正」。




在電腦 (正方形像素) 螢幕上檢視 NTSC DV (720 x 480 像素) 文件中的圓形時，開啟「像素外觀比例校正」(上圖)，以及關閉「像素外觀比例校正」(下圖)

 您可以同時檢視「像素外觀比例校正」開啟與關閉時的影像。只要在您開啟非正方形像素影像，並且啟動「像素外觀比例校正」時，選擇「視窗 > 排列順序 > 新增 (檔名) 視窗」即可。出現新視窗時，請選擇「檢視 > 像素外觀比例校正」，並將校正關閉。

6. 如果您已經將顯示裝置 (視訊螢幕) 透過 FireWire 連接到電腦上，就可以在裝置上預視文件：

- 若要在預視影像之前設定輸出選項，請選擇「檔案 > 轉存 > 視訊預視」。
- 若要在不設定輸出選項的情況下檢視影像，請選擇「檔案 > 轉存 > 將視訊預視傳送至裝置」。

 在建立用於視訊的影像時，您可以載入一組視訊動作 (隨附於 Photoshop)，它們會將某些工作自動化，例如縮放影像以符合視訊像素尺寸，以及設定像素外觀比例。

載入視訊動作

[回到頁首](#)

針對視訊影像，動作可以自動處理許多工作，例如限制明度範圍和飽和度層級，使其符合廣播標準；重新調整尺寸並轉換成非正方形像素，以便在 DVD 幻燈片播放中使用 (NTSC 和 PAL、標準和寬螢幕外觀比例)；從所有目前可見的圖層中建立 Alpha 色版；調整可能導致交錯閃爍的影像區域 (尤其是細線)；以及產生字幕安全覆蓋效果。

1. 選擇「視窗 > 動作」以顯示「動作」面板。
2. 按一下面板右上角的三角形，從選單中選擇「視訊動作」。

調整像素外觀比例

[回到頁首](#)

您可以在現有的文件中建立自訂像素外觀比率，或是刪除或重設之前指定給文件的像素外觀比率。

指定現有文件的像素外觀比例數值

❖ 在文件開啟時，選擇「檢視 > 像素外觀比例」，然後選擇和您要用來處理 Photoshop 檔案的視訊格式相容的像素外觀比例。

建立自訂像素外觀比例

1. 在文件開啟時，選擇「檢視 > 像素外觀比例 > 自訂像素外觀比例」。
2. 在「儲存像素外觀比例」對話框中，在「係數」文字方塊內輸入數值，為自訂的像素外觀比例命名，然後按一下「確定」。
此新的自訂像素外觀比例就會出現在「新增」對話框的「像素外觀比例」選單以及「檢視 > 像素外觀比例」選單中。

刪除像素外觀比例

1. 在文件開啟時，選擇「檢視 > 像素外觀比例 > 刪除像素外觀比例」。
2. 在「刪除像素外觀比例」對話框中，從「像素外觀比例」選單中選擇要刪除的項目，然後按一下「刪除」。

重設像素外觀比例

1. 在文件開啟時，選擇「檢視 > 像素外觀比例 > 重設像素外觀比例」。
2. 在對話框中，選擇下列任一項：
加入 選擇這個選項，則可以用預設值，再加上任何您自訂的像素外觀比例，取代目前的像素外觀比例。當您刪除了預設值，又想要將預設值復

原至選單中，但是也想保留自訂數值時，這個選項就會很有用。

確定 選擇這個選項，就會以預設值取代目前的像素外觀比例，並且會消除自訂的像素外觀比例。

取消 選擇這個選項，就會取消指令。

[回到頁首](#)

準備用於 **After Effects** 的影像

您可以將 **Photoshop (PSD)** 檔案直接讀入 **After Effects** 專案中，並可選擇是否要保留個別圖層、圖層樣式、透明區域與圖層遮色片及調整圖層 (保留動畫的個別元件)。

備註： 如需最佳結果，請在 **RGB** 模式中使用，因為這是 **After Effects** 使用的模式。 **After Effects CS3** 和更新版本可以將檔案從 **CMYK** 轉換為 **RGB**。 **After Effects 7** 和之前版本則不行。

在您轉存圖層式 **Photoshop** 檔案以供 **After Effects** 使用之前，請先執行下列作業，以減少預視和演算時間，並避免在讀入和更新 **Photoshop** 圖層時發生問題。

- 組織圖層並命名。如果您在將 **Photoshop** 文件讀入 **After Effects** 之後變更圖層名稱，或刪除其中的圖層，**After Effects** 會找不到已重新命名或刪除的圖層。**After Effects** 的「專案」面板就會將該圖層列為遺失。(您也可以將圖層群組為「智慧型物件」。例如：如果您使用一組圖層來製作前景物件，以及一組圖層來製作背景，您可以將每組圖層群組成一個「智慧型物件」，然後輕鬆地將其中一個製作動畫，在另一組前面播放)。
- 請確定每個圖層的名稱都沒有重複。複製圖層名稱可能造成混淆。
- 從「檔案處理偏好設定」對話框中的「最大化 PSD 和 PSB 檔案相容性」選單中選擇「永遠」。
- 在「新增文件」對話框中，為視訊和影片使用適當的像素尺寸預設集。
- 在 **Photoshop** 中執行任何必要的色彩校正、縮放、裁切或其他編輯，這樣一來 **After Effects** 就不必執行額外的影像處理工作。(您也可以將色彩描述檔指定到與預定輸出類型一致的影像，例如 **Rec. 601 NTSC** 或 **Rec. 709**。**After Effects** 可以據此讀取內嵌色彩描述檔並解譯影像的色彩。如需色彩描述檔的詳細資訊，請參閱[使用色彩描述檔](#)。

更多說明主題

 [準備和讀入 Photoshop 檔案](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

建立影格動畫

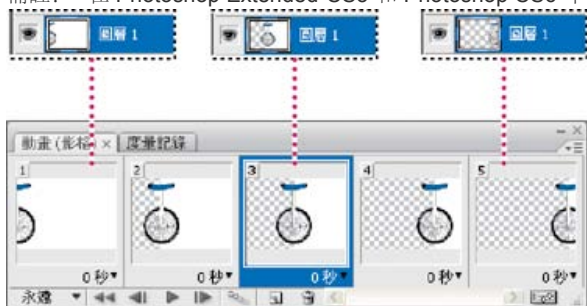
- 影格動畫工作流程
- 在動畫中增加影格
- 選取動畫影格
- 編輯動畫影格
- 統一動畫影格中的圖層屬性
- 拷貝影格與圖層屬性
- 使用補間建立影格
- 為每一個新影格新增圖層
- 隱藏動畫影格中的圖層
- 指定影格動畫的延遲時間
- 選擇影格配置方法
- 指定重複播放影格動畫
- 刪除整個動畫

影格動畫工作流程

[回到頁首](#)

在 Photoshop 中，您可使用「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 來建立動畫影格。每一個影格代表圖層的組態。

備註： 在 Photoshop Extended CS5 和 Photoshop CS6 中，您也可以使用時間軸和主要畫格來建立動畫。請參閱建立時間軸動畫。



動畫的圖例。單輪車影像位於本身的圖層上；圖層的位置在動畫的每一個影格中都有所變更。

若要在 Photoshop 中建立影格式動畫，請使用下列一般工作流程。

1. 開啟新文件。

如果尚未顯示，請開啟「動畫」(Photoshop Extended CS5)、「時間軸」(CS6) 和「圖層」面板。確定「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 是位於影格動畫模式：

- (Photoshop Extended CS5) 按一下「動畫」面板中的「轉換為影格動畫」。
- (CS6) 在「時間軸」面板的中間，按一下向下箭頭，選擇「建立影格動畫」然後按一下箭頭旁邊的按鈕。

2. 增加圖層或轉換背景圖層。

因為無法製作背景圖層的動畫，所以請增加新圖層或將背景圖層轉換為一般圖層。請參閱轉換背景與圖層。

3. 將內容增加到動畫。

如果動畫中包括數個獨立製作動畫的物件，或者如果您想要變更物件的顏色，或完全變更影格中的內容，請在不同的圖層上建立物件。

4. 新增影格至「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6)。

請參閱在動畫中增加影格。

5. 選取影格。

請參閱選取動畫影格。

6. 編輯選取影格的圖層。

執行下列任一項作業：

- 開啟和關閉不同圖層的可見度。
- 變更物件或圖層的位置使圖層內容移動。

更改圖層不透明度使內容淡入或淡出。

- 變更圖層的混合模式。
- 為圖層增加樣式。

Photoshop 還提供一些工具，可以使影格之間的圖層特性保持相同。請參閱統一動畫影格中的圖層屬性。

7. 依需要增加更多的影格並編輯圖層。

您可以建立的影格數目，僅受限於可供 Photoshop 使用的系統記憶體容量。

您可以使用「補間」指令，在面板中的兩個現有影格之間，產生中間變化的新影格。這是使物件在螢幕上移動或是淡入或淡出的快速方式。請參閱使用補間建立影格。

8. 設定影格延遲和重複播放選項。

您可為每一個影格指定延遲時間，並指定重複播放，讓動畫執行一次、執行數次或連續地執行。請參閱指定影格動畫的延遲時間以及指定重複播放影格動畫。

9. 預視動畫。

使用「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中的控制項，在您建立動畫後播放動畫。然後使用「儲存為網頁與裝置用」指令，在網頁瀏覽器中預視動畫。請參閱在網頁瀏覽器中預視最佳化的影像。

10. 將動畫最佳化，讓下載更有效率。

請參閱最佳化動畫影格。

11. 儲存動畫。

儲存影格動畫有幾個不同選項：

- 使用「儲存為網頁與裝置用」 (Photoshop Extended CS5) 或「儲存為網頁用」 (CS6) 指令，可儲存為動畫 GIF。
- 儲存為 Photoshop (PSD) 格式，日後可再進一步處理動畫。
- 儲存為影像順序、QuickTime 影片或個別檔案。請參閱轉存視訊檔案或影像順序。

在動畫中增加影格

[回到頁首](#)

增加影格是建立動畫的第一步。如果您有開啟的影像，「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 會將該影像顯示為新動畫的第一個影格。所增加的每一個影格，都會由複製前一個影格開始。接著，您可以使用「圖層」面板來變更影格。

1. 確定「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 是位於影格動畫模式。
2. 在「動畫」面板中，按一下「複製選取的影格」按鈕 .

選取動畫影格

[回到頁首](#)

在處理影格之前，必須先選取它做為目前的影格，目前影格的內容會顯示在文件視窗中。

在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，影格縮圖四周會顯示一個窄邊框 (位於著色選取範圍亮部中)，指出目前影格。影格縮圖的四周出現有陰影的標明顯示則代表是選取的影格。

選取一個動畫影格

❖ 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 執行下列其中一項作業：


- 按一下影格。
- 按一下「選取下一個影格」按鈕 ，選取連續影格中的下一個影格做為目前影格。
- 按一下「選取上一個影格」按鈕 ，選取連續影格中的上一個影格做為目前影格。
- 按一下「選取第一個影格」按鈕 ，選取連續影格中的第一個影格做為目前影格。

選取多個動畫影格

❖ 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，執行下列其中一項作業：

- 按住 Shift 鍵並按一下第二個影格，選取連續的多個影格，第二個影格以及第一個和第二個之間的所有影格都會增加到選取範圍中。
- 若要選取不連續的多個影格，請按住 Ctrl 鍵 (Windows) 或 Command 鍵 (Mac OS) 並按一下其他影格，將這些影格增加到選取範圍中。
- 若要選取所有影格，請從面板選單中，選擇「選取全部影格」。
- 若要取消選取多個影格選取範圍中的某個影格，請按住 Ctrl 鍵 (Windows) 或 Command 鍵 (Mac OS) 並按一下該影格。

編輯動畫影格




1. 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，選取一或多個影格。
2. 執行下列任一項作業：
 - 若要編輯動畫影格中的物件內容，請使用「圖層」面板修改影像中影響該影格的圖層。
 - 若要更改動畫影格中的物件位置，請選取在「圖層」面板中包含物件的圖層，並將其拖移到新的位置。
備註： 您可以選取並變更更多個影格的位置。但是，如果您拖移多個不連續的影格，這些影格在新的位置上會連續排列。
 - 若要反轉動畫影格的順序，請從面板選單選擇「反向影格」。
備註： 要反轉的影格不一定要是連續的，您可以反轉任何選取的影格。
 - 若要刪除選取的影格，請從「動畫」面板選單中選取「刪除影格」，或是按一下「刪除」圖示 ，然後按一下「是」確認刪除。您也可以將選取的影格拖移到「刪除」圖示上。

統一動畫影格中的圖層屬性

在「圖層」面板中的統一按鈕 (「統一圖層位置」、「統一圖層可見度」以及「統一圖層樣式」)，可以決定您在作用中動畫影格內所做的屬性變更如何套用到相同圖層中的其他影格。選取統一按鈕時，作用中圖層內所有影格的該屬性都會變更；取消選取按鈕時，變更只會套用到作用中影格。


「圖層」面板中的「傳遞影格 1」選項也會決定對於第一個影格中的屬性所做的變更，將如何套用到相同圖層中的其他影格。選取這個選項時，您可以更改第一個影格中的屬性，而且在作用中圖層中的所有後續圖層將會隨著第一個影格而更改 (並且保留您已建立的動畫)。

統一圖層屬性

1. 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，變更一個影格的屬性。
2. 在「圖層」面板中，按一下「統一圖層位置」、「統一圖層可見度」或是「統一圖層樣式」，讓已變更的屬性套用到作用中圖層內的所有其他影格。

傳遞影格 1

1. 在「圖層」面板中，選取「傳遞影格 1」選項。
2. 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中，變更第一個影格的屬性。
變更的屬性會套用 (關聯) 至圖層中的所有後續影格。

 您也可以按 **Shift** 鍵以選取圖層中任何連續的影格群組，並變更任何選取影格中的屬性，以傳播影格。

顯示或隱藏統一圖層按鈕

✪ 從「圖層」面板選單選擇「動畫」選項，然後選擇下列其中一項：

自動 當「動畫」面板開啟時，顯示統一圖層按鈕。在 Photoshop Extended 中，「動畫」面板必須在影格動畫模式中。

永遠顯示 無論「動畫」面板是開啟或關閉，皆顯示統一圖層按鈕。

永遠隱藏 無論「動畫」面板是開啟或關閉，皆隱藏統一圖層按鈕。

拷貝影格與圖層屬性

若要了解拷貝及貼上影格的結果，請將影格當成具有指定圖層組態的影像複製版本。在拷貝影格時，會同時拷貝圖層的組態 (包含每一個圖層的可見度設定、位置和其他屬性)。在貼上影格時，也會將圖層組態套用到目的地影格上。

1. 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中選取一或多個您要拷貝的影格。
2. 從面板選單中選擇「拷貝影格」。
3. 在目前動畫或另一個動畫中，選取目的地影格。
4. 從面板選單中選擇「貼上影格」。
5. 選取「貼上」方法：

取代影格 以拷貝的影格取代選取的影格。不會增加新的圖層。目的地影格中，每個現有圖層的屬性都會由每個複製圖層的屬性取代。當您將影格貼上到不同的影像中時，會在影像中增加新的圖層；不過，在目的地影格中只會看見貼上的圖層 (現有的圖層會隱藏起來)。

貼上選取範圍之上 將貼上的影格內容新增為影像中的新圖層。當您將影格貼上到相同的影像中時，使用這個選項會使影像的圖層數變成兩倍。在目的地影格中，新貼上的圖層為可見的，原始的圖層會隱藏起來；在非目的地影格中，新貼上的圖層會被隱藏起來。

貼上選取範圍之前或貼上選取範圍之後 將拷貝的影格增加到目的地影格之前或之後。當您將影格貼上到不同的影像中時，會在影像中增加新的圖層；不過，在新的影格中只會看見貼上的圖層 (現有的圖層會隱藏起來)。
6. (選擇性) 若要連結「圖層」面板中貼上的圖層，請選取「連結新增的圖層」。
此選項只適用於將影格貼入另一個文件。當您打算將貼上的圖層視為一體進行重新定位，請選取此選項。
7. 按一下「確定」。

使用補間建立影格

補間一詞來自於「在其間」，是用來描述這個程序的傳統動畫詞彙。補間 (亦稱為內插補點) 可以大幅縮減建立動畫效果 (例如淡入或淡出，或是移動影格中的成份) 所需要的時間。在建立補間的影格之後，您可以個別進行編輯。

使用「補間」指令可以在兩個現有的影格之間自動增加或修改一系列影格，也就是在新影格之間平均地改變圖層屬性 (位置、不透明度或效果參數)，建立出移動的感覺。例如，若要使圖層淡出，可以將起始影格中的圖層不透明度設定為 100%，再將結束影格中同一個圖層的不透明度設定為 0%。當您在兩個影格之間進行補間時，新增影格中的圖層不透明度會平均減少。



使用補間將文字位置製成動畫

- 若要將補間套用到指定的圖層，請在「圖層」面板中選取圖層。
- 選取一個影格或多個連續影格。
 - 如果選取一個影格，要選擇以上一個影格或下一個影格來補間影格。
 - 如果選取兩個連續影格，會在這兩個影格之間增加新的影格。
 - 如果選取兩個影格以上，補間操作會改變第一個和最後一個選取影格之間的現有影格。
 - 如果選取動畫中的第一個和最後一個影格，會將這些影格當成連續影格，並在最後一個影格之後增加補間影格。(當您將動畫設定為重複播放多次時，就可以使用這種補間方法)。
- 執行下列任一項作業：
 - 按一下「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中的「補間」按鈕 。
 - 從面板選單中選取「補間」。
- 指定新增影格中要變更的圖層：
 - 全部圖層 變更選取影格中的全部圖層。
 - 選取的圖層 僅變更選取影格中目前選取的圖層。
- 指定要變更的圖層屬性：
 - 位置 在開始和結束影格之間，平均地變更新增影格的圖層內容位置。
 - 不透明 在開始和結束影格之間，平均地變更新增影格的不透明度。
 - 效果 在開始和結束影格之間，平均地變更圖層效果的參數設定。
- 如果在步驟 2 中只有選取一個影格，請從「補間使用」選單中，選擇要增加影格的位置：
 - 下一個影格 在選取影格與下一個影格之間增加影格。在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中選取最後一個影格時，無法使用此選項。
 - 第一個影格 在最後一個影格與第一個影格之間增加影格。在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中選取最後一個影格時，才能使用此選項。
 - 上一個影格 在選取的影格與前一個影格之間增加影格。在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中選取第一個影格時，無法使用此選項。
 - 最後一個影格 在第一影格與最後一個影格之間增加影格。在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中選取第一個影格時，才能使用此選項。
- 在「要增加的影格」方框中輸入數值，或是使用向上鍵或向下鍵選擇要增加的影格數目。(如果您選取兩個以上的影格，就無法使用這個選項)。
- 按一下「確定」。

為每一個新影格新增圖層

「為每個新影格建立新圖層」指令會自動在新影格中新增可見圖層，但在其他影格中隱藏該圖層。當您建立動畫時，如果需要在每一個影格中增加新的視覺成份，這個選項可節省時間。

❖ 在「動畫」面板選單 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板選單 (CS6) 中，選擇「為每個新影格建立新圖層」。

核取記號表示該選項已經開啟。

隱藏動畫影格中的圖層

當您建立新的圖層時，預設可在所有動畫影格中看見新圖層。

- 若只要顯示作用中影格的新圖層，請取消選取「動畫」面板選單 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板選單 (CS6) 中的「新增在全部影格中均可見的圖層」。
- 若要隱藏特定影格中的圖層，請選取影格，然後在「圖層」面板中隱藏所需的圖層。

指定影格動畫的延遲時間

[回到頁首](#)

您可以為動畫中的一個或多個影格指定延遲，也就是顯示影格的時間。延遲時間以秒顯示，如果不到一秒，則以十進位小數值顯示。例如，四分之一秒被指定為 0.25。如果您為目前的影格設定延遲，之後所建立的每一個影格都會記住並套用這個延遲數值。

1. 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中選取一或多個影格。
2. 按一下所選影格下方的「延遲」值，檢視彈出式選單。
3. 指定延遲：
 - 從彈出式選單中選擇一個數值 (上次使用的值會顯示在選單的底部)。
 - 選擇「其他」，在「設定影格延遲」對話框中輸入一個數值，並按一下「確定」。如果選取多個影格，只需為一個影格指定延遲值，就會將該數值套用到所有影格。

選擇影格配置方法

[回到頁首](#)

影格配置方法指定是否要在顯示下一個影格之前放棄目前的影格。您可以為包含背景透明的動畫選取配置方法，指定是否可以從下一個影格的透明區域中看見目前的影格。



B 影格配置方法

A. 包含背景透明度並使用「復原至背景」選項的影格 B. 包含背景透明度並使用「不要配置」選項的影格

「配置方法」圖示會指出影格是設定為「不要配置」或「配置」。(將「配置方法」設定為「自動」時不會顯示任何圖示)。

1. (Photoshop Extended) 請確定「動畫」面板是在影格動畫模式中。
2. 選取要選擇配置方法的影格。
3. 用滑鼠右鍵按一下影格縮圖 (Windows) 或按住 Ctrl 鍵 (Mac OS) 並按一下影格縮圖 (Mac OS)，檢視「配置方法」內容選單。
4. 選擇配置方法：

自動 自動決定目前影格的配置方法，如果下一個影格包含圖層透明度，即放棄目前的影格。對於大多數動畫而言，「自動」選項 (預設值) 即可產生所需的結果。

備註： 若要保留包含透明度的影格，請在使用「移除多餘像素」最佳化選項時，選取「自動」配置選項。

不要配置 在顯示中增加下一個影格時，保留目前的影格。目前的影格 (和前一個影格) 可以透過下一個影格中的透明區域顯示出來。請使用瀏覽器查看使用「不要配置」選項的動畫之正確預視。

配置 在顯示下一個影格之前，從顯示中放棄目前的影格。也就是說，任何時間都只會顯示一個影格 (而且目前的影格不會透過下一個影格中的透明區域顯示出來)。

指定重複播放影格動畫

[回到頁首](#)

選取重複播放選項，以指定播放動畫順序時的重複次數。

1. 按一下「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 左下角的「重複播放選項選取範圍」方塊。
2. 選取迴圈選項：「一次」、「3 次」、「永遠」或「其他」。
3. 如果選取「其他」，請在「設定迴圈計算」對話框中輸入一個數值，並按一下「確定」。
備註： 重複播放選項也能在「儲存為網頁與裝置用」 (Photoshop Extended CS5) 或「儲存為網頁用」 (CS6) 對話框中設定。如需詳細資訊，請參閱[儲存為網頁與裝置用概觀](#)。

刪除整個動畫

[回到頁首](#)

❖ 在「動畫」面板 (Photoshop Extended CS5) 或「時間軸」面板 (CS6) 中選取「刪除動畫」。
更多說明主題



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

儲存及轉存視訊與動畫

視訊與動畫轉存格式

最佳化動畫影格

將影格平面化至圖層

轉存視訊檔案或影像順序

指定 **QuickTime** 影片設定 (**Photoshop Extended CS5**)

備註：在比 Photoshop CC 更舊的 Photoshop 版本中，您必須有 Photoshop Extended 才可以使用本文所討論的某些功能。Photoshop CC 沒有個別的 Extended 供應項目。Photoshop Extended 的所有功能現在是 Photoshop CC 的一部分。

視訊與動畫轉存格式

[回到頂端](#)

您可以將動畫儲存為 GIF 檔案，以供在網頁上檢視。您可以將視訊與動畫儲存為 QuickTime 影片或 PSD 檔案。如果您未將作品演算為視訊，那麼將檔案儲存為 PSD 是最好的方案，因為它會使用 Adobe 數位視訊應用程式以及許多電影編輯應用程式所支援的格式來保留編輯並儲存檔案。

最佳化動畫影格

[回到頂端](#)

完成您的動畫之後，將其最佳化以便能高效率地下載到網頁瀏覽器中。最佳化動畫的方式有兩種：

- 最佳化影格，使其只包含影格中變更的區域。這會明顯減少動畫 GIF 檔案的檔案大小。
- 如果您將動畫儲存為 GIF 影像，可依照處理任何 GIF 影像的方法進行最佳化。動畫中套用特殊的混色技巧，確保所有影格中的混色圖樣都一致，並防止播放時發生閃爍現象。由於這些額外的最佳化功能，最佳化動畫 GIF 所需的時間可能比最佳化標準 GIF 的時間長。

 最佳化動畫中的顏色時，請使用「最適化」、「感應式」或「選擇式」浮動視窗，這麼做可以確保影格的顏色一致

1. 確定「時間軸」面板 (CC、CS6) 或「動畫」面板 (CS5) 處於影格動畫模式。
2. 從面板選單中選擇「動畫最佳化」。
3. 設定下列選項：

邊界方框 將每一個影格裁切成只剩下與前一個影格不同的區域。使用這個選項建立的動畫檔案比較小，但是與不支援這個選項的 GIF 編輯器並不相容 (依預設會選取這個選項，也是建議選項)。

移除多餘像素 使影格中未在前一個影格發生變更的所有像素變成透明。您必須選取「最佳化」面板中的「透明」選項，才能使用移除多餘像素功能 (依預設會選取這個選項，也是建議選項)。

備註：使用「移除多餘像素」選項時，請將影格配置方法設定為「自動」(請參閱[選擇影格配置方法](#)。)

4. 按一下「確定」。

將影格平面化至圖層

[回到頂端](#)

當您將影格平面化至圖層時，會為視訊圖層中的每一個影格建立單一圖層。例如，如果您將個別的視訊影格轉存為不同的影像檔案，或是如果您想要使用影像堆疊中的靜態物件視訊，這樣做很有用。

1. 在「時間軸」(CC、CS6)、「動畫」(CS5) 或「圖層」面板中，選取視訊圖層。
2. 在「時間軸」(CC、CS6) 或「動畫」(CS5) 面板中，從面板選單選擇「將影格平面化至圖層」。

轉存視訊檔案或影像順序

[回到頂端](#)

 如需影像順序的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0026_tw

1. 選擇「檔案 > 轉存 > 演算視訊」。
2. 在「演算視訊」對話框中，輸入視訊或影像順序的名稱。
3. 按一下「選取檔案夾」按鈕，瀏覽至轉存檔案的位置。

若要建立檔案夾以包含轉存的檔案，請選取「建立新的次檔案夾」選項，然後輸入次檔案夾的名稱。

4. 執行下列任一種操作，以轉存視圖或影像順序：

- (CC、CS6) 從「演算視訊」對話框之「位置」區段下的選單中，選擇「Adobe Media Encoder」或「Photoshop 影像順序」。然後從彈出式選單中選擇一種檔案格式。如果選擇「Adobe Media Encoder」，則可以選擇 CPS、H.264 或 QuickTime 格式。
- (CS5) 在「檔案選項」下，選取「QuickTime 轉存」或「影像順序」。然後從彈出式選單中選擇一個檔案格式。

5. (選擇性) 指定格式特定的選項：

- (CC、CS6) 從檔案格式選單下的選單中選擇選項。
- (CS5) 按一下「設定」按鈕，在「影片設定」對話框中設定選項。

6. (選擇性) 如果您在步驟 4 中選擇的是「影像順序」，請指定「起始編號」和「位數」。(這些選項會指定轉存檔案的編號系統。)然後如有必要，執行下列任一項操作：

- 從「尺寸」彈出式選單中選擇，以指定轉存檔案的像素尺寸。
- 按一下「設定」按鈕，並指定格式特定的選項。
- (CC、CS6) 從「文件影格速率」選單中選擇影格速率。

7. 在「範圍」下，選取下列任一選項：

所有影格 演算 Photoshop 文件中的全部影格。

開始影格與結束影格 (CC、CS6) 指定要進行演算的影格順序。

工作區域 (CC、CS6) 演算使用「時間軸」面板中工作區域列選取的影格。

起點影格與終點影格 (Photoshop Extended CS5) 指定要進行演算的影格順序。

目前選取的影格 (Photoshop Extended CS5) 演算「動畫」面板中工作區域列所選取的影格。

備註：可用的「範圍」選項依您選擇的檔案格式而定。

8. (選擇性) 指定演算選項：

Alpha 色版 指定演算 Alpha 色版的方式。(此選項僅供支援 Alpha 色版的格式使用，例如 PSD 或 TIFF。)選取「無」忽略 Alpha 色版、選取「直接進行 - 未邊緣調合」包含色版，或選取一個「預先色彩增值」選項以使用邊緣調合顏色來混合彩色色版。

3D 品質 (CC、CS6) 控制專案中若包含 3D 物件時，要如何演算表面。互動很適合電動遊戲和類似的用途。「光跡追蹤草稿」為低品質，但是可以快速地演算視訊。「光跡追蹤最終版」為高品質，但是要花很長的時間來演算視訊。

影格速率 (Photoshop Extended CS5) 決定視訊或動畫每秒要建立多少影格。「文件影格速率」選項反映 Photoshop 中的頻率。如果您要轉存至不同的視訊標準 (例如從 NTSC 轉存至 PAL)，請從彈出式選單中選擇適當頻率。

9. 按一下「演算」。

QuickTime 轉存檔案格式 (Photoshop Extended CS5)

3G 為第三代行動裝置開發的檔案格式。

FLC 在工作站、Windows 與 Mac OS 上播放電腦製作之動畫的格式，這個格式又稱為 FLI。

Flash 視訊 (FLV) Adobe® Flash® 視訊是在 Web 和其他網路上傳送音訊和視訊資料流的 Adobe 格式。(若要使用此格式，您需先安裝 FLV QuickTime 編碼器)。

QuickTime 影片 包括一些轉碼器的 Apple Computer 多媒體架構。(若要轉存音訊，必須使用此格式)。

AVI 音訊視訊交錯格式 (AVI)，是一種在 Windows 電腦上使用的聲音和視訊資料的標準格式。

DV Stream 具有在影格內部壓縮的視訊格式，它使用 FireWire (IEEE 1394) 介面將視訊轉移至非線性編輯系統。

影像順序 靜態影像順序，可以放在同一個檔案夾內，並使用相同數字或字母順序之檔案名稱規則 (例如 Sequence1、Sequence2、Sequence3，以此類推)。

MPEG-4 在某個範圍的頻寬上傳送聲音和視訊資料流的多媒體標準。

備註：Photoshop 也支援其他協力廠商格式，例如 Avid AVR 轉碼器，不過，必要的 QuickTime 轉碼器一定要安裝。

了解 QuickTime key 主要影格

在 QuickTime 的術語中，主要影格一詞所指涉的意義與 Photoshop 中的動畫影格不同。在 QuickTime 中，主要影格在影片中會以固定間隔出現，並儲存為完整影格。每個用來分隔主要影格的中間影格都會與前一個影格進行比較，只儲存變更過的資料。使用主要影格可以明顯降低影片大小，並明顯增加編輯與演算影片所需的記憶體。縮短主要影格間的時間可以加快搜尋以及反轉播放，但會大幅增加檔案大小。

3G 轉存設定 (Photoshop Extended CS5)

如需 3G 設定的詳細資訊，請在 Apple Computer 網站上搜尋「3G」。

檔案格式 3GPP 與 3GPP2 是透過第三代高速無線網路建立、傳送和播放多媒體的標準。3GPP 用於 GSM 網路，3GPP2 則用於 CDMA 2000 網路。3GPP (Mobile MP4)、3GPP2 (EZmovie) 以及 AMC (EZmovie) 則是用於特定的網路。3GPP (Mobile MP4) 是用於 NTT DoCoMo 的 i-motion 3G 服務。3GPP2 (EZmovie) 用於 KDDI 的 3G 網路服務。AMC (EZmovie) 適用於具有 AMC 相容電話的 KDDI 用戶。

影片 從「檔案格式」選單下面的彈出式選單選擇「視訊」，並指定下列項目：

視訊格式 選取在視訊轉存期間所使用的轉碼器。如果您的來源影片只有一個視訊軌，而且已經壓縮，您可以選擇「穿過」，這樣就不會再一次壓縮視訊。

資料速率 指定播放時每秒的仟位元 (kbp)。較高的 kbp 速率通常可改善影片播放品質；不過，請勿選擇高於可用頻寬的資料速率。

最佳化 如果您在「視訊格式」選單中選擇「H.264」、按一下「視訊選項」並選取「最佳品質」，請指定想要的傳送方式。這個設定會告訴轉碼器，資料速率可能高於或低於您選擇的資料速率，以及差距多少。

影像尺寸 指定將檔案傳送給行動電話的標準。「目前」會維持來源資料的實際大小；產生的檔案可能無法在行動電話上播放。選擇「自訂」以指定未列在選單中的尺寸。

以下列方法保留外觀比例 當您變更影像大小且必須將影片縮放到新尺寸時，指定一個選項。「信箱」會將來源依等比例縮放以配合清晰的光圈，並依需要將黑色列加入上下或側邊。「裁切」會居中、縮放和修剪成清晰的光圈。

影格速率 指定播放時每秒的影格 (fps)。在大多數的情況下，如果您選擇的數字剛好可以被來源 fps 整除，視訊的品質會更好。例如，如果來源是以 30 fps 擷取，請選擇 10 或 15 的影格速率。請勿選擇大於來源材質速率的速率。

主要影格 指定在轉存的視訊中建立主要影格的頻率。較高的主要影格速率 (較低的數字) 可改善視訊品質，但會增加檔案大小。

視訊選項 如果可用的話，按一下「視訊選項」按鈕以開啟「3G 進階視訊設定」對話框。依視訊而定，您可以指定是否要在視訊影格內增入重新同步化的標記，以協助進行資料傳送時的封包損失復原。針對 H.264 視訊，您也可以選擇「較快的編碼」(單次掃描) 以加速壓縮程序 (例如，供預視目的)。「最佳品質」(多次掃描) 預設選項可讓轉碼器決定壓縮資料時需要多少次掃描，才能獲得最佳品質。

音訊 所有音訊選項都已關閉，因為 Photoshop Extended 不會在轉存的 3G 檔案中包含音訊。

文字 所有文字選項都已關閉，因為 Photoshop Extended 不會在轉存的 3G 檔案中包含文字軌。

資料流 從「檔案格式」選單的下面選擇「資料流」，並指定下列項目：

啟用資料流 建立一個檔案，以便 RTSP 資料傳送至 QuickTime Player。此選項可以建立提示軌 (傳送檔案資料時所需的指示)。

為伺服器最佳化 協助伺服器更快速地處理檔案，但是會增加檔案大小。

進階 從「檔案格式」選單下面選擇「進階」，並指定下列項目：

限制散佈 指定下載檔案後，可在手持裝置上播放的次數。另外指定檔案過期選項：將檔案設定為幾天過期或輸入日期。如果檔案為 Mobile MP4 或 EZmovie 格式，您可以限制散佈，讓手持裝置上的檔案無法傳送或複製到別的地方。

片段影片 可讓檔案透過 HTTP 以小片段的方式下載，讓播放就可以更快地開始，且較大的檔案可以在手持裝置上播放 (只有片段而不是整個影片，必須在手持裝置上一次符合)。

FLC 轉存設定 (Photoshop Extended CS5)

下列是「FLC 轉存設定」對話框中可以使用的選項：

色彩表 在轉存的影片中，使用 Windows 系統色彩或 Mac OS 系統色彩指定色彩表。

動態 設定播放影格速率。

指定 AVI 轉存設定 (Photoshop Extended CS5)

1. 在「演算視訊」對話框中，選取「QuickTime 轉存」，然後從彈出式選單中選擇 AVI。
2. 按一下「設定」按鈕。
3. 在「AVI 設定」對話框中，請確定選取「視訊」。

備註：聲音選項已關閉，因為 Photoshop Extended 不會在轉存的 AVI 檔案中包含音訊。

4. 在「視訊」下，按一下「設定」按鈕並設定下列項目：

壓縮類型 選擇視訊壓縮程式 (轉碼器) 以壓縮視訊。

每秒影格 指定每秒所顯示的個別影像數目。NTSC 通常是標準視訊格式，而且是 29.97 fps。PAL 是 25 fps 的歐洲視訊格式。影片的標準是 24 fps。QuickTime 影片有時是以更慢的影格速率建立，以減少頻寬和 CPU 需求。

具有更高影格速率的影片所顯示的動作更佳，但是檔案大小也較大。如果您選擇低於影片目前影格速率的影格速率，就會刪除影格。如果您選擇

高於影片目前影格速率的數字，就會複製現有的影格 (不建議這樣做，因為這樣會增加檔案大小，但無法改善品質)。在大部份的情況下，如果您選擇的數字剛好可以被來源 **fps** 除盡，視訊的品質會更佳。例如，如果來源是以 **30 fps** 擷取，請選擇 **10** 或 **15** 的影格速率。請勿選擇大於來源材質速率的速率。

主要影格 (每秒) 指定主要影格速率。較高的主要影格速率 (較低的數字) 可改善視訊品質，但會增加檔案大小。在某些壓縮程式中，如果影像從一個影格至下一個影格變太大，就會自動插入其他的主要影格。一般而言，每 **5** 秒一個主要影格 (將每秒的影格乘以 **5**) 通常是足夠的。如果您要建立檔案以進行 **RTSP** 資料傳輸，但是擔心傳送網路的可靠性，您可能需要將主要影格速率增加到每 **1** 或 **2** 秒一個主要影格。

限制資料速率為 指定播放時每秒的仟位元 (**kbp**)。較高的 **kbp** 速率通常可改善影片播放品質；不過，請勿選擇高於可用頻寬的資料速率。

深度 指定轉存的視訊中要包含的顏色數目。如果選取的轉碼器僅支援一個顏色深度，就無法使用此選單。

品質 如果可以使用的話，請拖移滑桿或輸入值，調整轉存的視訊圖片品質以及檔案大小。如果您使用相同的轉碼器進行擷取和轉存，而且您已演算了順序的預視，則可以將轉存品質設定為和原始擷取品質一樣，以節省演算時間。將品質提升到原始擷取品質之上並無法真正提升品質，並且可能導致更長的演算時間。

掃描模式 指定轉存的影片是否有圖場 (交錯式) 或沒有圖場 (漸進式)。

外觀比例 為轉存影片指定 **4:3** 或 **16:9** 的外觀比率。

選項 (僅限 Intel Indeo® Video 4.4) 設定 Intel Indeo® Video 4.4 轉碼器的壓縮、透明選項以及存取方式。

DV Stream 轉存設定 (Photoshop Extended CS5)

下列是「DV 轉存設定」對話框中可以使用的選項：

DV 格式 將轉存的視訊指定為 **DV** 或 **DVCPRO** 格式。

視訊格式 指定 **NTSC** 或 **PAL** 視訊廣播標準。

掃描模式 指定轉存的視訊是否有交錯式的圖場或沒有圖場 (漸進式掃描)。

外觀比例 指定 **4:3** 或 **16:9** 的外觀比率。

以下列方法保留外觀比例 如果影片縮放為新像素尺寸，則指定一個選項。「信箱」會將來源依等比例縮放以配合清晰的光圈，並依需要將黑色列加入上下或側邊。「裁切」會居中、縮放和修剪成清晰的光圈。

備註：雖然「DV 轉存設定」對話框有「音訊格式」選項，但是 **Photoshop Extended** 並不支援將音訊轉存成 **DV** 檔案。

QuickTime 轉存的影像順序設定 (Photoshop Extended CS5)

通常 **QuickTime** 都是用來轉存視訊檔案，不過您也可以從「QuickTime 轉存」彈出式選單中選取「影像順序」。按一下「設定」可存取下列選項：

格式 選擇轉存影像的檔案格式。

每秒的影格 設定影像順序的影格速率。

在編號前插入空白 在影像檔案名稱中的名稱與產生的編號之間插入空白。

選項 按一下「選項」按鈕 (如果可以的話)，設定格式特定的選項。

如需特定檔案格式及其選項的詳細資訊，請參閱 [儲存及轉存影像](#) 和 [檔案格式](#)。

指定 MPEG-4 轉存設定 (Photoshop Extended)

1. 在「演算視訊」對話框中，選取「QuickTime 轉存」，然後從彈出式選單中選擇「MPEG-4」。接著按一下「設定」。
2. 在「MPEG 4 轉存設定」對話框中，從「檔案格式」選單中選擇 **MP4** 或 **MP4 (ISMA)**。**MP4 (ISMA)** 格式可確保由 **ISMA** 成員操作裝置。
3. 在「視訊」下，指定下列項目：

視訊格式 選擇轉碼器以壓縮視訊。為了以最低的資料速率 (或是最小的檔案) 獲得最高的品質，建議使用 **H264**。如果您需要在支援 **MPEG-4** 視訊的裝置上播放檔案，請選擇 **MPEG-4 Basic** 或 **MPEG-4 Improved**，視目標裝置而定。如果您的來源影片視訊軌已經壓縮，您可以選擇「穿過」，這樣就不會再一次壓縮視訊。

資料速率 指定播放時每秒的仟位元 (**kbp**)。較高的 **kbp** 速率通常可改善影片播放品質；不過，請勿選擇高於可用頻寬的資料速率。

最佳化 指定資料速率可能高於或低於您選擇的資料速率，以及差距多少。如果您在「檔案格式」選單中選擇「**MP4**」、在「視訊格式」選單中選擇「**H.264**」，按一下「視訊選項」並選取「最佳品質」，就能使用此選項。

影像尺寸 指定轉存視訊的像素尺寸。「目前」會維持來源材質大小。若要指定未列在「影像尺寸」選單中的大小，請選擇「自訂」。

以下列方法保留外觀比例 如果影片需要縮放為新的像素尺寸，則指定一個選項。「信箱」會將來源依等比例縮放以配合清晰的光圈，並依需要

將黑色列加入上下或側邊。「裁切」會居中、縮放和修剪成清晰的光圈。「符合尺寸」會依據最長的一側，依需要縮放以調整成目的地尺寸。

影格速率 指定轉存視訊的播放影格速率。如果您選擇的數字剛好可以被來源的每秒影格除盡，視訊的品質看起來會更佳。例如，如果來源是以 **30 fps** 擷取，請選擇 **10** 或 **15** 的影格速率。請勿選擇大於來源材質速率的速率。

主要影格 指定自動產生主要影格，或是指定在轉存視訊中建立主要影格的頻率。較高的主要影格速率 (較低的數字) 可改善視訊品質，但會增加檔案大小。

4. (僅 MP4 檔案格式) 按一下「視訊選項」按鈕並指定下列項目：

重新同步化標記 (僅 MPEG-4 Basic 與 MPEG-4 Improved) 在視訊位元資料流中使用重新同步化標記。如果發生傳輸錯誤，這樣可以再獲得同步化。

限制描述檔 (僅 H.264) 選取在裝置 (該裝置符合一或多個標準描述檔) 上播放視訊檔案的描述檔。

編碼模式 (僅 H.264) 指定您想要最佳的品質，或是更快的編碼。

[回到頂端](#)

指定 QuickTime 影片設定 (Photoshop Extended CS5)

1. 在「演算視訊」對話框中，選取「QuickTime 轉存」，然後從彈出式選單中選擇「QuickTime 影片」。
2. 按一下「設定」按鈕。
3. 在「影片設定」對話框中，請確定選取「視訊」。

備註：雖然「影片設定」對話框會顯示「聲音」選項，但是您仍無法調整目前的音訊設定。若要在轉存檔案中包含音訊，請參閱[預視視訊圖層的音訊 \(Photoshop Extended\)](#)。

4. 在「視訊」下，按一下適當的按鈕以設定下列項目：

設定 開啟「標準視訊壓縮設定」對話框，這樣您就可以設定視訊壓縮及相關的選項。

濾鏡 開啟「選擇視訊濾鏡」對話框，您可以在這裡套用內建 QuickTime 視訊效果。

大小 開啟「轉存大小設定」對話框以指定轉存視訊的像素尺寸。

5. (選擇性) 如果您是透過網際網路上傳送影片，請選取「準備透過網際網路傳送資料」並選擇下列任一項目：

快速啟動 將影片設定為在影片完全下載到使用者的電腦硬碟之前，先從網路伺服器開始播放。

快速啟動 - 壓縮檔頭 將影片設定為在影片完全下載到使用者的電腦硬碟之前，先不失真地壓縮影片的檔頭，並從網路伺服器開始播放。

提示的資料流 設定影片透過 QuickTime Streaming Server 傳送資料。

QuickTime 標準視訊壓縮設定 (Photoshop Extended CS5)

下列是「標準視訊壓縮設定」對話框中可以使用的選項：

壓縮類型 選擇在轉存檔案時要套用的轉碼器。

動態 選擇每秒的影格數目以指定視訊的影格速率 (fps)。某些轉碼器支援特定的一組影格速率。增加影格速率可產生更平滑的動態 (視來源剪輯的原始影格速率而定)，但是會使用更多的磁碟空間。如果可以的話，請指定產生主要影格的頻率。(請參閱[了解 QuickTime 主要影格](#)。)

資料速率 選取 (如果選取的壓縮程式可以使用這個選項) 並輸入資料速率，以便在播放轉存的視訊時，對它所產生的視訊資料量置入更高的限制。

壓縮程式 設定選取的轉碼器特定的壓縮程式選項。按一下「選項」按鈕 (如果可以的話)，指定進一步的壓縮程式選項。如果可以使用「深度」選單，請選擇要包含在轉存視訊中的顏色數目。(如果選取的轉碼器僅支援一個顏色深度，就無法使用此選單)。

如果可以使用「壓縮程式」下的「品質」滑桿，請拖移滑桿，或輸入值以調整轉存的視訊圖片品質以及檔案大小。如果您使用相同的轉碼器進行擷取和轉存，而且您已演算了順序的預視，則可以將轉存品質設定為和原始擷取品質一樣，以節省演算時間。將品質提升到原始擷取品質之上並無法真正提升品質，並且可能導致更長的演算時間。

備註：「元件視訊」轉碼器無法使用壓縮程式選項。

QuickTime 影片尺寸設定 (Photoshop Extended CS5)

下列是「轉存尺寸設定」對話框中可以使用的選項：

尺寸 指定轉存影片的影格尺寸。如果「尺寸」選單中沒有您要指定的影格大小，請選擇「自訂」並輸入「寬度」與「高度」的值。

以下列方法保留外觀比例 如果影片縮放為新影格尺寸，則指定一個選項。「信箱」會將來源依等比例縮放以配合清晰的光圈，並依需要將黑色列加入上下或側邊。「裁切」會居中、縮放和修剪成清晰的光圈。「符合尺寸」會依據最長的一側，依需要縮放以調整成目的地大小。

反交錯來源視訊 反交錯每個交錯式視訊影格中的兩個圖場。

- 最佳化影像
- 影像堆疊 (Photoshop Extended)
- 解譯視訊素材 (Photoshop Extended)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

影片與動畫概觀

關於視訊圖層

支援的視訊和影像順序格式

動畫面板概觀

切換動畫模式

指定時間軸持續時間與影格速率

備註：在比 Photoshop CC 更舊的 Photoshop 版本中，您必須有 Photoshop Extended 才可以使用本文所討論的某些功能。Photoshop CC 沒有個別的 Extended 供應項目。Photoshop Extended 的所有功能現在是 Photoshop CC 的一部分。


關於視訊圖層

[回到頂端](#)

您可以使用 Photoshop 編輯視訊及影像順序檔案的個別影格。除了使用任何 Photoshop 工具在視訊上編輯和繪圖之外，您也可以套用濾鏡、遮色片、變形、圖層樣式以及混合模式。完成編輯之後，您可以將文件儲存為 PSD 檔案 (可以在其他 Adobe 應用程式中播放，例如 Premiere Pro 與 After Effects，或在其他應用程式中以靜態檔案的方式存取)，也可以將它轉換為 QuickTime 影片或是影像順序。

 如需處理視訊圖層的視訊，請參閱 http://www.adobe.com/go/vid0027_tw。

備註：您只能處理視訊檔案中的視覺影像，不能處理聲音。

當您在 Photoshop 中開啟視訊檔案或影像順序時，影格是包含在視訊圖層中。在「圖層」面板中，視訊圖層以幻燈捲片圖示  表示。視訊圖層可讓您使用筆刷工具與印章工具來繪畫和仿製個別的影格。就像處理一般圖層一樣，您可以建立選取範圍或套用遮色片，將編輯限定在影格的特定區域。您可以使用「動畫」面板中的時間軸模式導覽影格 (「視窗 > 動畫」)。

備註：動畫面板位於「影格」模式時，視訊圖層無法作用。

您可以調整混合模式、不透明度、位置及圖層樣式，像處理一般圖層一樣處理視訊圖層。您也可以使用「圖層」面板中群組視訊圖層。調整圖層可讓您以不影響原始影像的方式將顏色與色調調整套用至視訊圖層。

如果您比較喜歡在不同的圖層上編輯影格，您可以建立空白的視訊圖層。空白的視訊圖層也可讓您建立手繪動畫。

備註：視訊圖層會參考原始檔案，這樣一來，對於視訊圖層的編輯才不會修改原始視訊或影像順序檔案。若要保留與原始檔案的連結，請確定原始檔案相對於 PSD 檔案的位置保持不變。如需詳細資訊，請參閱 [取代視訊圖層中的素材](#)。

支援的視訊與影像順序格式

[回到頂端](#)

您可以開啟下列格式的視訊檔案與影像順序。

QuickTime 視訊格式

- MPEG-1 (.mpg 或 .mpeg)
- MPEG-4 (.mp4 或 .m4v)
- MOV
- AVI
- 如果在電腦上已安裝 MPEG-2 編碼器，則支援 MPEG-2。

影像順序格式

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR
- PNG
- PSD
- Targa
- TIFF
- 如果已安裝增效模組，則支援 Cineon 與 JPEG 2000。

如需有關增效模組以及如何安裝的詳細資訊，請參閱增效模組。

色彩模式和位元深度

視訊圖層可以包含下列色彩模式與每色版位元數 (bpc) 的檔案：

- 灰階：8、16 或 32 bpc
- RGB：8、16 或 32 bpc
- CMYK：8 或 16 bpc
- Lab：8 或 16 bpc

動畫面板概觀

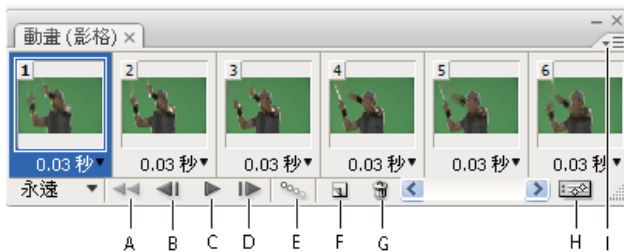
[回到頂端](#)

 如需「動畫」面板的影片，請參閱 http://www.adobe.com/go/vid0023_tw。

動畫是指一系列影像，或連續顯示的影格。每個影格都與前一個影格都有一點不同，在快速連續檢視影格時，就會產生移動或其他變更的視覺效果。

在舊版 Photoshop 的標準版本中，「動畫」面板（「視窗 > 動畫」）會出現在影格模式中，顯示動畫中每個影格的縮圖。使用面板底部的工具可以瀏覽影格、設定重複播放選項、增加和刪除影格及預視動畫。

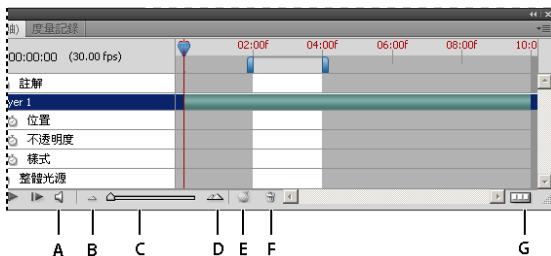
「動畫」面板選單包含其他指令，可用來編輯影格或時間軸持續時間，以及設定面板顯示。請按一下面板選單圖示以檢視可用的指令。



動畫面板 (影格模式)

- A.** 選取第一個影格 **B.** 選取上一個影格 **C.** 播放動畫 **D.** 選取下一個影格 **E.** 補間動畫影格 **F.** 複製選取的影格 **G.** 刪除選取的影格 **H.** 轉換為時間軸模式 **I.** 動畫面板選單

您可以在影格模式或時間軸模式中使用「動畫」面板。時間軸模式會顯示文件圖層的影格持續時間與動畫屬性。使用面板底部的工具可以瀏覽影格、放大或縮小時間顯示、切換描圖紙模式、刪除主要畫格及預視視訊。您可以使用時間軸本身的控制項來調整圖層的影格持續時間、設定圖層屬性的主要畫格，以及指定視訊的區段做為工作區域。



動畫面板 (時間軸模式)

- A.** 啟動聲音播放 **B.** 縮小顯示 **C.** 縮放顯示滑桿 **D.** 放大顯示 **E.** 切換描圖紙 **F.** 刪除主要畫格 **G.** 轉換為影格動畫

在時間軸模式中，「動畫」面板會顯示 Photoshop 文件中的每個圖層 (除了背景圖層外)，並且會與「圖層」面板同步化。每當新增、刪除、重新命名、群組、複製圖層或是指定顏色時，就會同時在這兩個面板中更新變更。

備註：將動畫圖層群組為「智慧型物件」時，「動畫」面板中的動畫資訊會儲存在「智慧型物件」中。另請參閱關於智慧型物件。

影格模式控制項

在影格模式中，「動畫」面板包含下列控制項：

重複播放選項 在轉存為動畫 GIF 檔案時，設定動畫播放的次數。

影格延遲時間 設定播放時的影格持續時間。

補間動畫影格 

在兩個現有的影格之間增加一系列的影格，在新影格之間平均地內插 (改變) 圖層屬性。

複製選取的影格

藉由複製「動畫」面板中的選取影格，將影格增加到動畫中。




轉換為時間軸動畫


藉由使用主要畫格為圖層屬性製作動畫，將影格動畫轉換為時間軸動畫。

時間軸模式控制項

在時間軸模式中，「動畫」面板包含下列功能與控制項：

快取的影格指示器 顯示一個綠色列，表示已快取供播放的影格。

註解追蹤 從面板選單選擇「編輯時間軸註解」，在目前的時間插入文字註解。註解會在註解追蹤中顯示成圖示 。在這些圖示中移動指標，可將註解顯示為工具提示。按兩下這些圖示則可修改註解。若要在註解之間切換瀏覽，請按一下「註解」追蹤最左側的「到上一個」或「到下一個」按鈕。

 若要建立 HTML 表格並列出時間、影格編號和每個註解的文字，請在面板選單中選擇「轉存時間軸註解」。

轉換為影格動畫 將使用主要畫格的時間軸動畫轉換為影格動畫。

時間碼或影格編號顯示 顯示目前影格的時間碼或影格編號 (視面板選項而定)。

目前時間指示器

拖移目前時間指示器可以瀏覽影格，或更改目前的時間或影格。

整體光源追蹤 顯示您為圖層效果設定和更改主要光源角度的主要畫格，例如，「陰影」、「內陰影」以及「斜角和浮雕」。

主要畫格導覽器

軌道標籤左邊的箭頭按鈕會將目前時間指示器從目前的位置移到上一個或下一個主要畫格。按一下中央的按鈕可以新增或刪除目前時間的主要畫格。

圖層持續時間列 指定圖層在視訊或動畫中的時間位置。若要將圖層移到其他時間位置，請拖移該列。若要修剪 (調整持續時間) 圖層，請拖移列的任一端。

變更的視訊軌 若是視訊圖層，會針對變更過的畫格顯示持續時間列。若要跳到變更過的畫格，請使用軌道標籤左邊的主要畫格導覽器。

時間尺標 根據文件的持續時間與影格速率，水平度量持續時間 (或影格計數) (從面板選單中選擇「文件設定」可更改持續時間或影格速率)。刻度標記與數字會沿著尺標顯示，並隨著時間軸的縮放顯示設定變更間距。

時變計時器

啟動或關閉圖層屬性的主要畫格。選取這個選項以插入主要畫格，並為圖層屬性啟動主要畫格。取消選取以移除所有主要畫格，並關閉圖層屬性的主要畫格。

動畫面板選單 包含作用於主要畫格、圖層、面板外觀、描圖紙以及文件設定的功能。

工作區域指示器 拖移最上面的軌道之任一端藍色索引標籤，以標示您要預視或轉存的動畫或視訊的特定部位。

更改縮圖大小

在「動畫」面板中，您可以更改代表圖層每一個影格或圖層的縮圖大小。

1. 從「動畫」面板選單選擇「面板選項」。
2. 執行下列任一項作業：
 - 選取大小選項。
 - 在時間軸模式中，選取「無」僅顯示圖層名稱。

切換時間軸單位

您可以用影格編號或時間碼單位來顯示「動畫」面板時間軸。

- 若要選取要顯示的單位，請從「動畫」面板選單選擇「面板選項」並選取「影格編號」或「時間碼」。
- 若要在單位之間切換，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並按一下時間軸左上角的目前時間顯示。

顯示或隱藏時間軸中的圖層屬性

當您將圖層加入文件時，圖層會在時間軸中顯示為軌道。擴張圖層軌以顯示可以製作成動畫的圖層屬性。


- 若要顯示或隱藏圖層屬性，請按一下圖層名稱左邊的三角形。

顯示或隱藏時間軸中的圖層

依預設，時間軸中會顯示所有文件圖層。若只要顯示圖層子集，請先將它們設定為我的最愛。

1. 在時間軸模式中，從「動畫」面板選取一或多個圖層，然後在「動畫」面板選單中選擇「顯示 > 設定慣用圖層」。
2. 若要指定要顯示哪些圖層，請從「動畫」面板選單選擇「顯示」，然後選取「全部圖層」或「慣用圖層」。

導覽時間軸

- 在時間軸模式的「動畫」面板中，執行下列任一項作業：
 - 拖曳目前時間指示器 。
 - 在時間尺標中按一下您要放置目前時間指示器的編號或位置。
 - 拖移目前時間顯示 (在時間軸的左上角)。
 - 按兩下目前時間顯示，並在「設定目前時間」對話框中輸入影格編號或時間。
 - 使用「動畫」面板中的播放控制。
 - 在「動畫」面板選單中選擇「到」，然後選擇時間軸選項。



切換動畫模式

[回到頂端](#)

您可以在影格或時間軸模式中使用「動畫」面板。影格模式會顯示每個單獨影格，可讓您分別設定獨特的持續時間和圖層屬性。時間軸模式則會在連續時間軸中顯示影格，可讓您使用主要畫格建立屬性動畫，以及播放視訊圖層。

原則上，應先選取想要的模式，再開始製作動畫。不過，您可以在開啟的文件中切換動畫模式，將影格動畫轉換為時間軸動畫，或將時間軸動畫轉換為影格動畫。

備註：將時間軸動畫轉換為影格動畫時，可能會損失一些內插的主要畫格。但動畫的外觀並不會改變。

- 在「動畫」面板中，執行下列任一項作業：
 - 按一下「轉換為影格動畫」圖示 。
 - 按一下「轉換為時間軸動畫」圖示 。
 - 從「動畫」面板選單中，選擇「轉換為影格動畫」或「轉換為時間軸」。

指定時間軸持續時間與影格速率

[回到頂端](#)


當您在使用時間軸模式時，可以指定包含視訊或動畫的文件之持續時間與影格速率。持續時間指的是從您指定的第一個影格到最後一個影格，視訊剪輯的完整時間長度。影格速率指的是每秒的影格數 (fps)，通常是由您產生的輸出類型所決定：NTSC 視訊的影格速率是 29.97 fps；PAL 視訊的影格速率是 25 fps；而電影的影格速率則為 24 fps。視廣播系統而定，DVD 視訊的影格速率可能與 NTSC 視訊或 PAL 視訊相同，或為 23.976 的影格速率。用於 CD-ROM 或網路的視訊影格速率通常為 10 到 15 fps。

您建立新文件時，預設時間軸持續時間為 10 秒。影格速率則視所選的文件預設集而定。若是非視訊預設集 (例如「國際標準紙張」)，預設頻率為 30 fps。若是視訊預設集，則 PAL 的頻率為 25 fps，NTSC 的頻率為 29.97 fps。

1. 從「動畫」面板選單中，選擇「文件設定」。
2. 輸入或選擇「持續時間」與「影格速率」的值。

備註：減少現有視訊或動畫的持續時間會從文件結尾處修剪掉影格 (以及任何主要畫格)。

- [建立視訊影像](#)
- [載入視訊動作](#)
- [調整和填色圖層](#)
- [設定要預視的時間軸區域](#)
- [瞭解時間軸模式視訊](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

濾鏡和效果

[模糊收藏館概觀](#)

Kelby (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

專用模糊工作區中的快速、創意控制項。

[使用新的三部分模糊收藏館](#)

Lynda.com (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

專注於精確放置模糊。

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

濾鏡效果參考 | CC、CS6

支援 16 位元/色版和 32 位元/色版文件的濾鏡清單

藝術風濾鏡

模糊濾鏡

筆觸濾鏡

扭曲濾鏡

雜訊濾鏡

像素濾鏡

演算上色濾鏡

銳利化濾鏡

素描濾鏡

風格化濾鏡

紋理濾鏡

視訊效果濾鏡

其他濾鏡

Digimarc 濾鏡

消失點

備註：有關使用某些濾鏡的完整資訊則位於其他章節。如需銳利化、模糊化、鏡頭校正、鏡頭模糊、雜訊減少、液化與消失點等濾鏡資訊，請搜尋「Adobe 說明」。

[回到頂端](#)

支援 16 位元/色版和 32 位元/色版文件的濾鏡清單

下列濾鏡支援 16 位元/色版和 32 位元/色版文件：

- 所有模糊濾鏡 (鏡頭模糊和智慧型模糊除外)
- 所有扭曲濾鏡
- 「雜訊 > 增加雜訊」濾鏡
- 所有像素濾鏡
- 所有演算濾鏡 (光源效果除外)
- 所有銳利化濾鏡 (銳利化邊緣除外)
- 位於「濾鏡 > 風格化」下方的下列濾鏡：
 - 擴散
 - 浮雕
 - 輪廓描圖
- 所有視訊濾鏡
- 位於「濾鏡 > 其他」下方的所有濾鏡

[回到頂端](#)

藝術風濾鏡

「藝術風」次選單中的濾鏡，可使美術或商業企劃達到繪畫般的藝術效果。例如，將「挖剪圖案」濾鏡用在美術拼貼或文字處理上。這些濾鏡可以複製出自然或傳統的媒體效果。所有「藝術風」濾鏡都可透過「濾鏡收藏館」套用。

彩色鉛筆 在實心背景上，使用彩色鉛筆繪製影像。保留邊緣，並賦予它粗糙的交叉底紋外觀；實心背景色會透過較平滑的區域顯示出來。

 若要達到羊皮紙效果，請先變更背景色，再將「彩色鉛筆」濾鏡套用到選取的區域中。

挖剪圖案 使影像看起來像是由大片粗剪的色紙建構而成。高度對比的影像看起來像是剪影，而彩色影像則是以數層色紙建立。

乾性筆刷 使用乾性筆刷技巧 (一種介於油畫和水彩畫中間的技巧) 塗刷影像的邊緣。這種濾鏡會將影像的顏色範圍減少為常見的顏色區域，簡化影像。

粒狀影像 將平滑的圖樣套用到陰影色調和中間調。較平滑、較飽和的圖樣會增加到較亮的區域。這個濾鏡適合用來消除混合時造成的條紋狀，以及在視覺上整合不同來源的影像組件時使用。

壁畫 使用短、圓形並且快速點畫的塗抹法，以粗線條繪出影像。

霓虹光 在影像中的物件上加上各種光暈。此濾鏡對於將影像彩色化，同時使外觀柔化相當有用。若要選取光暈顏色，請按一下光暈方框，並從「檢色器」中選取顏色。

塗抹繪畫 可以讓您選擇不同的筆刷大小 (從 1 到 50) 和類型，建立出繪畫藝術般的效果。筆刷類型包括「簡單」、「自然亮光」、「自然黑暗」、「廣域銳利化」、「廣域模糊化」和「閃光」。

調色刀 減少影像中的細節，製造出輕繪的版面效果，露出底下的紋理。

塑膠覆膜 可以將影像以閃亮的塑膠膜包裹住，加強表面的細節。

海報邊緣 根據您設定的海報化選項，減少影像中的顏色數目 (色調分離)，並尋找影像的邊緣，在邊緣描繪黑色線條。較大、較廣的區域會出現簡單的陰影，而較細、較暗的細節會在整個影像中均分。

粗粉蠟筆 在有紋理的背景上，套用粉蠟筆的筆畫。在亮色區域中，粉筆顯得較粗、紋理較少；在較暗的區域中，粉筆像是被刮掉，顯現出紋理。

塗抹沾污 使用短的對角斜線筆畫，塗抹較暗的區域，讓影像變柔和。較亮的區域會變得更亮，並失去細節。

海綿效果 建立包含對比顏色、紋理豐富區域的影像，模擬海綿塗刷的效果。

著底色 可以在有紋理的背景上繪製影像，然後將最後的影像繪製在其上。

水彩 使用有水及顏色的中型筆刷，以水彩樣式繪製影像，簡化細節。在色調明顯變更的邊緣區域，濾鏡會使顏色變得更飽和。

[回到頂端](#)

模糊濾鏡

「模糊」濾鏡會使選取範圍或整個影像柔化，適合用於潤飾。這種濾鏡會將影像中定義線條和陰影區域硬邊緣旁的像素平均，產生平滑的轉變。



使用「鏡頭模糊」濾鏡之前 (左圖) 和之後 (右圖)；可以看出背景變模糊了，但前景仍一樣清晰。

備註：若要將「模糊」濾鏡套用到圖層的邊緣，請取消選取「圖層」面板中的「鎖定透明像素」選項。

平均 找出影像或選取範圍的平均顏色，然後以該顏色填滿影像或選取範圍，建立平滑的外觀。例如，如果選取了草地的某個區域，濾鏡會將該區域變更為同質的綠色。

模糊和更模糊 可以消除影像中顏色明顯轉變區域的雜訊。「模糊」濾鏡會將定義線條和陰影區域硬邊緣旁的像素平均，產生平滑的轉變。「更模糊」濾鏡的效果比「模糊」濾鏡強三到四倍。

方框模糊 根據鄰近像素的平均顏色數值模糊影像。此濾鏡適合用於建立特殊效果。您可以調整用於為指定像素計算平均值的區域尺寸；較大的強度會產生較高的模糊效果。

高斯模糊 藉由可調整的量，快速模糊選取範圍。高斯指的是 **Photoshop** 將加權平均值套用到像素時所產生的鐘形曲線。「高斯模糊」濾鏡會增加低頻率的細節，因此會產生模糊的效果。

注意：將「高斯模糊」、「方框模糊」、「動態模糊」或「形狀模糊」套用至選取的影像區域時，偶爾在選取區域邊緣附近會產生非預期的視覺效果。這是因為這些模糊濾鏡會使用選取區域以外的影像資料，來建立選取區域內的新模糊像素。例如，如果選取區域代表在保持前景銳利的情況下想要模糊的背景區域，則模糊的背景區域邊緣將會受到前景色影響，造成前景四周出現模糊、渾濁的外框。為了避免這些情況下的效果，可以使用「智慧型模糊」或「鏡頭模糊」。

鏡頭模糊 為影像增加模糊效果，產生景深較淺的效果，使影像中某些物件保持焦距清晰，其他區域則變模糊。請參閱增加鏡頭模糊效果。

動態模糊 以指定方向 (從 **-360** 度到 **+360** 度) 及指定強度 (從 **1** 到 **999**) 製造模糊效果。這個濾鏡的效果類似於以固定的曝光時間，拍攝移動物件的照片。

放射狀模糊 可以模擬縮放或旋轉相機的模糊效果，製造出柔和的模糊效果。選擇「迴轉」，沿著同心圓線條製造模糊效果，然後指定旋轉角度。選擇「縮放顯示」，可以沿著放射狀線條製造模糊效果，就像放大顯示或縮小顯示影像，並指定 **1** 到 **100** 的數值。模糊品質的範圍從較快但是會產生粒狀結果的「草圖」，到可產生較平滑結果的「佳」或「最佳」，這兩種品質要在大型選取範圍中才能加以區分。拖移「模糊中心點」方框中的圖樣，可以指定模糊的原點。

形狀模糊 使用指定的核心建立模糊。從自訂形狀預設集清單選擇核心，並使用「強度」滑桿調整其尺寸。您可以按一下三角形並從清單中選擇，載入不同的形狀程式庫。強度決定核心的尺寸；核心越大、模糊程度越高。

智慧型模糊 以精確方式模糊影像。您可以指定強度、臨界值和模糊品質。「強度」值決定要在多大尺寸的區域內搜尋不相似的像素。「臨界值」決定像素必須相差多少才會受到影響。您也可以為整個選取範圍設定模式 (「正常」)，或是為顏色轉變的邊緣設定模式 (「僅限邊緣」和「覆蓋邊緣」)。在對比明顯的區域，「僅限邊緣」會套用黑白邊緣，「覆蓋邊緣」會套用白色邊緣。

表面模糊 模糊影像但保留邊緣。這個濾鏡適用於建立特殊效果，以及移除雜訊或粒子。「強度」選項指定模糊的取樣區域尺寸。「臨界值」選項控制鄰近像素的色調值必須與中心像素值偏離多少，才會包含在模糊範圍內。色調值差異小於「臨界值」的像素，會排除在模糊範圍外。

[回到頂端](#)

筆觸濾鏡

「筆觸」濾鏡和「藝術風」濾鏡一樣，都使用不同的筆刷和油墨筆觸效果，製造出繪畫藝術或美術般的外觀。某些濾鏡會增加粒狀、油墨、雜訊、邊緣細節或紋理。所有「筆觸」濾鏡都可透過「濾鏡收藏館」套用。

強調邊緣 可以強調影像的邊緣。將邊緣亮度控制設定為較高的值時，強調效果類似白色的粉筆；設定為較低的值時，強調效果類似黑色的油墨。

角度筆觸 使用對角斜線筆觸，重新塗刷影像，較亮和較暗的區域會以相反方向的筆觸塗刷。

交叉底紋 保留原始影像的細節及特性，但加入紋理，並使用模擬鉛筆線條，使彩色區域的邊緣較粗。「強度」選項決定線條交叉的次數 (從 **1** 到 **3** 的數值)。

變暗筆觸 以短、緊、深色的筆觸塗刷較暗的區域，以長、白的筆觸塗刷較亮的區域。

油墨外框 可以用細窄的線條覆蓋原始的細節，以筆墨風格重新繪製影像。

潑濺 可以複製潑濺噴槍的效果。增加選項會簡化整體的效果。

噴灑 使用影像中的主要顏色，以彩色的角度噴灑筆觸重新塗刷影像。

墨繪 以日式風格繪製影像，就像使用完全浸飽墨水的筆刷在宣紙上繪畫。墨繪可建立深墨黑色的柔和模糊邊緣。

扭曲濾鏡

「扭曲」濾鏡會以幾何方式扭曲影像，建立 3D 或其他重設外形的效果。請注意，這些濾鏡可能會佔用相當多記憶體。「擴散光暈」、「玻璃效果」和「海浪效果」濾鏡可透過「濾鏡收藏館」套用。

擴散光暈 將影像當做是透過柔和的擴散濾鏡檢視一般，演算上色。此濾鏡會增加可看穿的白色雜訊，使光暈從選取範圍的中心逐漸淡化。

移置 使用稱為置換色階配對表的影像，決定如何扭曲選取範圍。例如，您可以使用拋物線形狀的置換色階配對表，建立好像是在綁住四角的布上列印的影像。

玻璃效果 使影像看起來像是透過各種玻璃觀看一樣。您可以選擇一個玻璃效果，或建立您自己的玻璃表面並存成 Photoshop 檔案，然後再進行套用。您也可以調整縮放、扭曲和平滑度設定。將表面控制用於檔案時，請遵循「移置」濾鏡的指示。

海浪效果 在影像表面增加隨機間隔的海浪，使影像看起來好像在水面下。

內縮和外擴 擠壓選取範圍。正值會使選取範圍向中心位移，最大值為 100%；負值會使選取範圍向外位移，最大值為-100%。

旋轉效果 根據選取的選項，將選取範圍從矩形轉換為極座標，或從極座標轉換為矩形。您可以使用這個濾鏡，建立圓柱體變體描法，這是 18 世紀很流行的藝術形式，當透過鏡像圓柱體檢視扭曲的影像時，影像看起來是正常的。

漣漪效果 在選取範圍中建立起伏的圖樣，就像是池塘表面的漣漪。若要取得更佳的控制，請使用「波形效果」濾鏡。選項包括漣漪的數目和大小。

傾斜效果 可以沿著曲線扭曲影像。藉由拖移方框中的直線指定曲線。您可以調整曲線上的任何一點。按一下「預設」，可將曲線變回直線。此外，您還可以選擇未扭曲區域的處理方式。

魚眼效果 將選取範圍包覆著球體形狀，使影像扭曲，並將它延伸成與選取的曲線符合的影像，讓物件產生 3D 效果。

扭轉效果 可以旋轉選取範圍，中心旋轉的程度比邊緣劇烈。指定角度可以製造扭轉的圖樣。

波形效果 處理方式與「漣漪效果」濾鏡類似，但是具有更佳的控制。選項包括波形產生器的數目、波長(波峰之間的距離)、波形的高度和波形的類型：「正弦」(滾動)、「三角形」或「方形」。「隨機化」選項可以套用隨機值。您也可以定義未扭曲的區域。

鋸齒狀 可以根據選取範圍內的像素半徑，以放射狀扭曲選取範圍。「脊形」選項設定從選取範圍中心到其邊緣的鋸齒方向反轉次數。您也可以指定移置像素的方式：「池塘漣漪狀」會將像素向左上角或右下角移置；「遠離中心點」會將像素向選取範圍的中心或相反方向移置；「圍繞中心點」會將像素圍繞著中心點旋轉。

雜訊濾鏡

「雜訊」濾鏡可以增加或移除雜訊，或包含隨機均分色階的像素，這有助於將選取範圍與周圍像素混合。「雜訊」濾鏡可以建立特別的紋理，或移除問題區域，例如污點與刮痕。

增加雜訊 在影像中套用隨機像素，模擬以高速底片拍攝相片時的效果。您也可以使用「增加雜訊」濾鏡，減少羽化選取範圍或漸層填色中的條紋狀，或是賦予大量潤飾的區域更寫實的外觀。雜訊分佈的選項包括「一致」和「高斯」。「一致」使用 0 與指定正負值之間的隨機數字，均分雜訊的顏色數值，建立細微效果。「高斯」沿著鐘形曲線均分雜訊的顏色數值，建立斑點效果。「單色的」選項只會將濾鏡套用到影像中的色調成份，而不會變更顏色。

去除斑點 可以偵測影像中的邊緣(顏色明顯變更的區域)，並將這些邊緣以外的所有選取範圍變模糊。模糊處理會移除雜訊，但是會保留細節。

污點和刮痕 可以變更不相似的像素，減少雜點。若要在使影像銳利化和隱藏瑕疵之間取得平衡，請嘗試使用不同的「強度」和「臨界值」設定組合，

或是將濾鏡套用到影像中的選取區域。另請參閱[套用污點和刮痕濾鏡](#)。

中間值 可以將選取範圍中像素的亮度混合，減少影像中的雜訊。這個濾鏡會在像素選取範圍的半徑內搜尋亮度類似的像素，放棄與相鄰像素差異太大的像素，並且會以搜尋像素的中和亮度值取代中心像素。這個濾鏡適合用來消除或減少影像上的動態效果。

減少雜訊 根據影響整體影像或個別色版的使用者設定，減少雜訊但保留邊緣。請參閱減少影像雜訊和 JPEG 不自然感。

[回到頂端](#)

像素濾鏡

「像素」次選單中的濾鏡可將顏色數值類似的像素聚集成單位，而清楚地定義出選取範圍。

彩色網屏 模擬在影像每一個色版上使用放大的半色調網屏的效果。濾鏡會將每一個色版上的影像分割成矩形，並以圓形取代每一個矩形。圓形的尺寸與矩形的亮度成等比例。請參閱[套用彩色網屏濾鏡](#)。

結晶化 將像素聚集成純色的多角形。

多面體 將純色或顏色類似的像素聚集成類似顏色的像素區塊。您可以使用這個濾鏡，讓掃描的影像看起來像是手繪的，或是讓寫實的影像看起來像是抽象畫。

殘影 可以為選取範圍中的像素建立四個拷貝、將它們平均，並使它們彼此產生畫面錯位。

網線銅版 可以將影像轉換為黑白區域，或影像中完全飽和色的隨機圖樣。若要使用這個濾鏡，請在「網線銅版」對話框的「類型」選單中，選擇網點圖樣。

馬賽克 可以將像素聚集成方形區塊。任何一個區塊中的像素都是相同的顏色，區塊的顏色代表選取範圍中的顏色。

點狀化 可以將影像中的顏色分成隨機放置的點，就好像是在點狀化的繪畫中，並且使用背景色做為點與點之間的版面區域。

[回到頂端](#)

演算上色濾鏡

「演算上色」濾鏡可以在影像中建立 3D 形狀、雲狀圖樣、折射圖樣和模擬光線反射。您也可以處理 3D 空間中的物件、建立 3D 物件 (立方體、球體和圓柱體)，以及從灰階檔案中建立填滿紋理，製造出 3D 般的光源效果。

雲狀效果 使用前景色與背景色之間不同的隨機值，產生柔和的雲狀圖樣。若要產生較堅實的雲狀圖樣，在選擇「濾鏡 > 演算上色 > 雲狀效果」時，按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)。套用「雲狀效果」濾鏡時，作用中圖層上的影像資料會被取代。

雲彩效果 可以使用前景色與背景色之間不同的隨機產生值，製造出雲狀圖樣。這個濾鏡會將雲狀資料與現有的像素混合，使用的方式和「差異化」模式混合顏色的方式相同。第一次選擇這個濾鏡時，會以雲狀圖樣反轉部分影像。多套用幾次這個濾鏡後，就會建立類似大理石紋理的脈絡圖樣。套用「雲彩效果」濾鏡時，作用中圖層上的影像資料會被取代。

纖維 使用前景和背景色建立編織纖維般的外觀。您可以使用「變化」滑桿，控制顏色的變化方式 (較低的值會產生較長的色彩條紋，較高的值則會導致非常短但色彩分佈變化較大的纖維)。「強度」滑桿可控制每個纖維的外觀，較低的設定可產生較鬆散編織的纖維，較高的設定則可產生較短且呈細繩狀的纖維。按一下「隨機化」按鈕，變更圖樣的外觀；您可以連按好幾次按鈕，直到找到喜歡的圖樣為止。套用「纖維」濾鏡時，作用中圖層上的影像資料會被取代。

 您可以嘗試增加漸層對應調整圖層，為纖維上色。

反光效果 可以模擬亮光照到相機鏡頭時所造成的折射效果。按一下影像縮圖內的任何位置，或拖移其十字游標，即可指定反光的中心位置。

光源效果 可讓您變換 17 種光源樣式、3 種光源類型和 4 組光源屬性，在 RGB 影像中產生無數種光源效果。您也可以使用灰階檔案 (稱為凹凸貼圖)

中的紋理，產生 3D 般的效果，並儲存自己的樣式，在其他影像中使用。請參閱新增光源效果。

注意：「光源效果」不適用於 64 位元版本的 Mac OS。

[回到頂端](#)

銳利化濾鏡

「銳利化」濾鏡可增加相鄰像素的對比，使模糊的影像對準焦點。

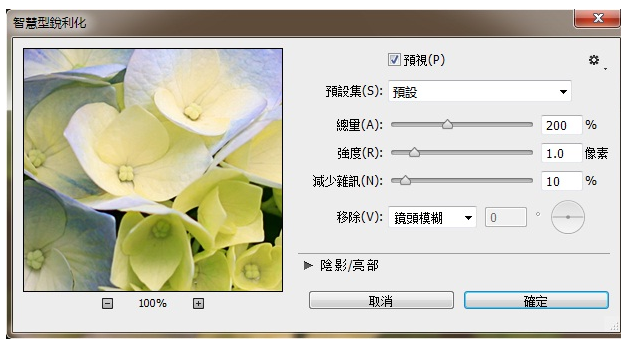
銳利化和更銳利化 使選取範圍對焦，改進它的清晰度。「更銳利化」濾鏡會套用比「銳利化」濾鏡更強的銳利化效果。

銳利化邊緣和遮色片銳利化調整 尋找影像中顏色明顯變更的區域，並加以銳利化。「銳利化邊緣」濾鏡只會使邊緣銳利化，而保留影像的整體平滑度。使用這個濾鏡將邊緣銳利化時不需要指定量。若要達到專業的色彩校正水準，請使用「遮色片銳利化調整」濾鏡，調整邊緣細節的對比，並在邊緣的兩側產生較亮和較暗的線條。這個程序可以強調邊緣，並建立更銳利清晰的影像。

智慧型銳利化 讓您設定銳利化運算規則，或控制陰影和亮部中發生的銳利化程度，藉此銳利化影像。如果您沒有要使用特定的銳利化濾鏡，此為建議的銳利化方式。請參閱使用智慧型銳利化進行銳利化。

在 Photoshop CC 中，增強的智慧型銳利化濾鏡透過最適銳利化技術將雜訊和光暈效果降到最少，可讓您得到高品質的結果。此濾鏡簡化的 UI 設計，針對銳利化目標提供最佳的控制項。使用快速調整滑桿和進階控制項微調結果。

Photoshop CC 的智慧型銳利化支援 CMYK。此外，您可銳利化任意色板。例如，可以選擇僅銳利化藍色色板、綠色色板、或 Alpha 色板。



(Photoshop CC) 增強的智慧型銳利化濾鏡 UI

以下為利用 Photoshop CC 銳利化影像的建議方法：

1. 一開始，將總量設為較高的值。
2. 增加強度到會引起光暈效果的值。
3. 減少強度直到光暈效果消失。您已達到強度的最佳值。
4. 現在，視需要減少總量值。
5. 調整減少雜訊滑桿，使影像中的雜訊看起來像您開始銳利化影像之前的樣子。雜訊減少過頭會看起來像塑膠。總量值愈高，需要減少愈多雜訊。

[回到頂端](#)

素描濾鏡

「素描」次選單中的濾鏡可在影像中增加紋理，通常是為了製造 3D 效果。這種濾鏡也適合用來建立美術或手繪的外觀。許多「素描」濾鏡在重繪影像時，都會使用背景色和前景色。所有「素描」濾鏡都可透過「濾鏡收藏館」套用。

立體浮雕 可以將影像變形，使它看起來像是淺浮雕，並加亮強調表面的變化。影像中的深色區域使用前景色，淺色區域使用背景色。

粉筆和炭筆 以粗粉筆所繪製的實色中間調灰背景，重繪亮部和中間調區域。黑色的對角炭筆斜線會取代陰影區域。炭筆是以前景色繪製，粉筆則是以背景色繪製。

炭筆 建立色調分離的塗抹效果。主要邊緣大膽地繪出，中間調使用對角斜線筆觸的素描方式繪製。炭筆是前景色，紙張是背景色。

鎊黃 將影像演算上色，使其就像是具有磨光的鎊黃表面一樣。在反光的表面上，亮部是較高的點，陰影是較低的點。套用這個濾鏡之後，請使用「色階」對話框，在影像中增加更多的對比。

蠟筆紋理 可以在影像上複製濃密的深色和純白色蠟筆紋理。「蠟筆紋理」濾鏡會將前景色用在深色區域，將背景色用在淺色區域。若要達到更真實的效果，請先將前景色變更為常見的「蠟筆紋理」顏色(黑色、深褐色或血紅色)，然後再套用濾鏡。若要達到比較柔和的效果，請先將背景色變成白色，並在白色背景中加入一些前景色，然後再套用濾鏡。

畫筆效果 使用細緻的線性墨水筆畫，擷取原始影像中的細節。這個濾鏡用於掃描的影像時效果特別顯著。此濾鏡會使用前景色做為墨水、背景色做為紙張，取代原始影像中的色彩。

網屏圖樣 模擬半色調網屏的效果，並保留色調的連續範圍。

便條紙張效果 可以建立好像是建構在手製紙上的影像。這個濾鏡可以簡化影像，並組合「風格化 > 浮雕」和「紋理 > 粒狀紋理」濾鏡的效果。影像中的深色區域看起來像是頂端圖層紙上的洞，會露出背景色。

拓印 可以模擬拓印影像的效果。大型深色區域往往只會拷貝到邊緣，中間調會變成純黑色或純白色。

石膏效果 可以使用 3D 石膏為影像鑄模，然後使用前景色和背景色為結果上色。深色區域上升突出，淺色區域凹陷。

網狀效果 模擬底片膜面在控制下的縮減及扭曲，建立陰影中看來有白點且亮部粒子較粗的影像。

印章效果 可以簡化影像，使它看來像是以橡皮或木頭印章建立。此濾鏡最適合用於黑白影像。

邊緣撕裂 可以重建影像，使其看來像是由破碎和撕裂的紙張所組成，然後使用前景色和背景色為影像上色。這個濾鏡特別適用於文字物件和高度對比的物件。

濕紙效果 使用看起來像是塗刷在纖維狀的潮濕紙上的斑點塗抹，讓色彩產生流動和混合的效果。

[回到頂端](#)

風格化濾鏡

「風格化」濾鏡會在影像中移置像素以及尋找和增強對比，製造出繪畫或印象派效果。在使用「找尋邊緣」和「輪廓描圖」這類增強邊緣的濾鏡之後，可以套用「負片效果」指令，以彩色線條描繪彩色影像的邊緣，或是以白色線條描繪灰階影像的邊緣。

擴散 根據選取的選項，混合選取範圍內的像素，使焦點柔化：「正常」會隨機移動像素(而忽略顏色數值)，「只做變暗」會以較深的像素取代淺色像素；而「只做變亮」會以較淺的像素取代深色像素。「非等方性的」會朝顏色改變最少的方向混合像素。

浮雕 可以將選取範圍的填色顏色轉換為灰色，並以原始的填色顏色描繪邊緣，讓選取範圍呈現凸起或蓋印的效果。選項包括浮雕角度(從凹陷表面的-360 度到凸出表面的+360 度)、高度，以及選取範圍內顏色總量的百分比(1% 到 500%)。建立浮雕時，若要保留顏色和細節，請在套用「浮雕」濾鏡之後使用「淡化」指令。

突出分割 可以讓選取範圍或圖層具有 3D 紋理。請參閱[套用突出分割濾鏡](#)。

找尋邊緣 可以找出影像中轉變明顯的區域，並強調它的邊緣。「找尋邊緣」濾鏡和「輪廓描圖」濾鏡一樣，會在白色的背景上，以深色的線條描繪影像邊緣，適合用來建立影像周圍的邊界。

邊緣亮化 可以找出顏色的邊緣，並加入霓虹般的光暈。您可以使用累加方式來套用這個濾鏡。

曝光過度 可以混合正負片影像，與在底片顯影時將相片影像輕微曝光類似。

錯位分割 可以將影像分割成一系列的拼貼，在選取範圍和原始位置之間建立畫面錯位。您可以選擇下列其中一項填滿拼貼之間的區域：背景色、前景色、反轉的影像或未變更過的影像，將拼貼的版本放在原始影像的上方，並在拼貼邊緣的下方顯現部份原始影像。

輪廓描圖 在每一個彩色版中，尋找主要亮度區域的轉變，並輕輕描繪出它們的外框，產生類似於輪廓圖對應中的線條效果。請參閱[套用輪廓描圖濾鏡](#)。

風動效果 在影像中置入細小的水平線條，建立風動效果。建立的方法包括：「輕微」、可產生更顯著風動效果的「強烈」，以及可讓影像中線條產生畫面錯位的「搖晃」。

[回到頂端](#)

紋理濾鏡

使用「紋理」濾鏡，可以模擬深度或實質的外觀，或增加結構性的外觀。

裂縫紋理 可以將影像繪製在高起伏的浮雕石膏表面上，沿著影像的輪廓製造出細緻的裂縫紋路。在包含較廣範圍顏色或灰階值的影像中，使用這個濾鏡可以建立出浮雕效果。

粒狀紋理 可以模擬不同類型的粒狀，包括「粒子類型」選單中提供的「一般」、「柔和」、「噴灑」、「大塊狀」、「對比」、「放大」、「用小點畫圖」、「水平」、「垂直」和「斑點」等，在影像中增加紋理。

嵌磚效果 將影像演算上色，使其就像是小的碎片或磚塊所組成，並且在嵌磚之間增加縫隙 (相反地，「像素 > 馬賽克」濾鏡則是將影像分割成不同顏色像素的區塊)。

拼貼 將影像分割成方形，並以影像中該區域的主要顏色填滿。這個濾鏡會隨機減少或增加拼貼深度，複製亮部或陰影。

彩繪玻璃 可以重新將影像繪製成單色的相鄰單位，並以前景色描繪外框。

紋理化 將選取或建立的紋理套用到影像中。

[回到頂端](#)

視訊效果濾鏡

「視訊效果」次選單中包含「反交錯」和「NTSC 色彩」濾鏡。

反交錯 移除視訊影像中的奇數或偶數交錯線條，使視訊上擷取到的移動影像變得平滑。可以選擇用複製或內插補點的方式取代放棄的線條。

NTSC 色彩 可以將色域限制為電視重製時可以接受的顏色，避免過度飽和的顏色在電視掃描線條上呈現條紋現象。

[回到頂端](#)

其他濾鏡

「其他」次選單中的濾鏡可以讓您建立自己的濾鏡、使用濾鏡修改遮色片、使影像中的選取範圍產生畫面錯位，以及進行快速的色彩調整。

自訂 可以讓您設計自己的濾鏡效果。您可以使用「自訂」濾鏡，根據稱為旋轉的預先定義數學操作，變更影像中像素的亮度值。像素會根據周圍像素的值，重新指定數值。這個操作類似於色版的「增加」和「減去」計算。

您可以儲存自己建立的自訂濾鏡，然後在其他的 Photoshop 影像中使用。請參閱[建立自訂濾鏡](#)。

顏色快調 可以在顏色強烈轉變區域的指定半徑內，保留邊緣細節，並抑制影像的其餘部分 (半徑為 0.1 的像素只會保留邊緣像素)。這個濾鏡會移除影像中的低頻率細節，與「高斯模糊」濾鏡的效果恰好相反。

在使用「臨界值」指令或將影像轉換為「點陣圖」模式之前，先將「顏色快調」濾鏡套用到連續色調的影像中，將會很有幫助。這個濾鏡適合用來摘

取掃描影像中的線條藝術和大型黑白區域。

最大和最小 「最大」和「最小」濾鏡有助於修改遮色片。「最大」濾鏡具有套用展開(擴大)的效果，也就是擴大白色區域及填塞黑色區域。「最小」濾鏡具有套用填塞(侵蝕)，也就是縮小白色區域及擴大黑色區域。如同「中間」濾鏡一般，「最大」及「最小」濾鏡在選取的像素上操作。在指定的半徑以內，「最高」和「最低」濾鏡會以周圍像素的最高或最低亮度值，取代目前像素的亮度值。

特別是在使用較大的半徑時，這些濾鏡會傾向提升影像輪廓中的轉角或曲線。在 Photoshop CC 中，您可以從保留選單中選擇您在指定半徑值時慣用的方形或圓度。



(Photoshop CC) 保留方形或圓形

畫面錯位 將選取範圍移動指定的水平或垂直量，使空白區域留在選取範圍的原始位置。可以將空白區域填滿目前的背景色、填滿影像的另一個部分，或者如果選取範圍靠近影像邊緣的話，也可以填滿您所選擇的填色。

[回到頂端](#)

Digimarc 濾鏡

Digimarc 濾鏡可以在影像中嵌入數位浮水印，儲存版權資訊。

備註: Digimarc 增效模組需要 32 位元作業系統，64 位元版本的 Windows 和 Mac OS 並不支援。

[回到頂端](#)

消失點

「消失點」功能可讓您在編輯包含透視平面的影像時，保留正確的透視(例如建築物或任何矩形物件的側面)。

Adobe 也建議

- [增加數位版權資訊](#)
- [在消失點中作業](#)

Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

新增光源效果 | CC、CS6

套用光源效果濾鏡

專家觀點: 光源效果教學課程

光源效果類型

在預視視窗中調整點光

在預視視窗中調整無限光

在預視視窗中調整聚光

光源效果預設集

增加或刪除光源

建立、儲存或刪除光源效果預設集

套用紋理色版

套用光源效果濾鏡

[回到頂端](#)

「光源效果」濾鏡可以讓您在 RGB 影像上製造無數的光源效果。您也可以使用灰階檔案 (稱為凹凸貼圖) 中的紋理, 產生 3D 般的效果, 並儲存自己的樣式, 以便在其他影像中使用。

備註: 「光源效果」濾鏡只適用於 Photoshop CC 中的 8 位元 RGB 影像。您必須具備受支援的視訊卡, 才能使用「光源效果」。如需詳細資訊, 請參閱這份[常見問題解答](#)。

1. 請選擇「濾鏡 > 演算上色 > 光源效果」。
2. 在左上方的「預設集」選單中, 選擇樣式。
3. 在預視視窗中, 選取您要調整的個別光源。接著在「屬性」面板的上半部, 執行下列任一項作業:
 - 從上方選單選擇光源類型 (聚光、無限光或點光)。
 - 調整顏色、明暗度和聚光大小。

 若要複製光源, 請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS), 並在預視視窗內拖移光源。

4. 在「屬性」面板的下半部, 使用下列選項調整光源的整體設定:

上色 按一下可調整整體光源的色調。

曝光度 控制亮部和陰影的細節。

光澤 決定表面反射多少光線。

金屬 決定以下何者反射更多光線: 光源或光源投射到的物件。

環境光 會擴散光源, 就像是與室內的其他光源組合在一起, 例如太陽光或日光燈。選擇數值 100 只使用光源, 或是選擇數值-100 移除光源。

紋理 套用[紋理色版](#)。

專家觀點: 光源效果教學課程

[回到頂端](#)

快速精通專用的光源效果工作區。本[教學課程](#) (作者 Dan Moughamian) 提供逐步導覽。

另請參閱 [CS6 光源效果概觀視訊](#) (作者 Matt Kloskowski)。

光源效果類型

[回到頂端](#)


您有多種光源類型可以選擇:

點光 從影像上方往各個方向照射光線 - 如燈泡。

無限光 向整個平面照射光線 - 如太陽。

聚光 投射橢圓形的光線。預視視窗中的線條定義了光源的方向和角度, 控點定義了橢圓形的邊緣。

在預視視窗中調整點光

1. 在「屬性」面板中，從上方選單選擇「點光」。
 2. 在預視視窗中調整光源：
 - 若要移動光源，請在畫布上隨意拖曳。
 - 若要變更光的傳播範圍 (反映光線移遠或移近)，請拖曳中央位置「明暗度」圓環的白色區域。
-  「明暗度」值 100 為最亮、一般光線約為 50、負值明暗度可讓光源遠離，而 -100 明暗度表示沒有光源。

在預視視窗中調整無限光

1. 在「屬性」面板中，從上方選單選擇「無限光」。
2. 調整光源：
 - 若要變更方向，請拖曳線條末端的控點。
 - 若要變更亮度，請拖曳光源控制項中央位置「明暗度」圓環的白色區域。

在預視視窗中調整聚光

1. 在「屬性」面板上方，選擇「聚光燈」。
2. 在預視視窗中調整光源：
 - 若要移動光源，請在外層橢圓內部拖曳。
 - 若要旋轉光源，請在外層橢圓外部拖曳。
 - 若要變更聚光角度，請拖曳內層橢圓的邊緣。
 - 若要擴大或縮小橢圓，請拖曳四個外部控點其中一個。
 - 若要變更橢圓形充滿光的程度，請拖曳中央位置「明暗度」圓環的白色區域。

光源效果預設集

使用「光源效果」工作區的「預設集」選單，從 17 種光源樣式中選擇。您也可以在此「預設」設定中增加光源，建立自己的預設集。「光源效果」濾鏡至少需要有一種光源。一次只能編輯一種光源，但是，建立效果時會使用所有增加的光源。

兩點鐘方向聚光 具有中等強度 (17) 和寬焦距 (91) 的黃色聚光。

藍光 具有完全強度 (85) 且沒有焦距、來自上方的藍色泛光。

燈光圈 四盞聚光燈。白色具有完全強度 (100) 和集中焦距 (8)；黃色具有強烈強度 (88) 和集中焦距 (3)；紅色具有中等強度 (50) 和集中焦距 (0)；藍色具有完全強度 (100) 和中等焦距 (25)。

交錯光源 具有中等強度 (35) 和寬焦距 (69) 的白色聚光。

向下交錯光源 兩盞具有中等強度 (35) 和寬焦距 (100) 的白色聚光。

預設 具有中等強度 (35) 和寬焦距 (69) 的白色聚光。

五盞燈向下/五盞燈向上 五盞向下或向上、具有完全強度 (100) 和寬焦距 (60) 的白色聚光。

閃光燈 中等強度 (46) 的黃色泛光。

泛光燈 具有中等強度 (35) 和寬焦距 (69) 的白色聚光。

平行光 具有完全強度 (98) 且沒有焦距的定向藍光。

RGB 燈光 可以產生中等強度 (60) 和寬焦距 (96) 光源的紅、綠、藍光。

柔性平行光 兩盞沒有焦距的白色和藍色定向光：白色具有柔和強度 (20)；藍色具有中等強度 (67)。

柔性泛光 具有中等強度 (50) 的柔性泛光。

柔性聚光燈 具有完全強度 (98) 和寬焦距 (100) 的白色聚光。

三盞燈向下 三盞具有柔和強度 (35) 和寬焦距 (96) 的白色聚光。

三盞聚光燈 三盞具有些微強度 (35) 和寬焦距 (100) 的聚光。

增加或刪除光源

[回到頂端](#)

- 在「光源效果」工作區中，執行下列任一項作業：
 - 按一下左上角的「光源」圖示，增加點光、聚光和無限光類型。依照需要重複這個步驟，最多可以增加 16 個光源。
 - 在「光源」面板中 (預設位於右下角)，拖曳光源至「垃圾桶」圖示即可刪除。

建立、儲存或刪除光源效果預設集

[回到頂端](#)

- 在「光源效果」對話框中，執行下列任一項作業：
 - 若要建立預設集，請從「預設集」選單選擇「自訂」，然後按一下「光源」圖示，增加點光、聚光和無限光類型。依照需要重複這個步驟，最多可以增加 16 個光源。
 - 若要儲存預設集，請按一下「儲存」，並為樣式命名，然後按一下「確定」。儲存的預設集包括每一個光源的全部設定，每當您開啟影像時，就會顯示在「樣式」選單中。
 - 若要刪除預設集，請選取之後按一下「刪除」。

套用紋理色版


[回到頂端](#)

在「光源效果」工作區中，「紋理」色版可讓您使用灰階影像 (稱為凹凸對應) 控制光源效果。您可將凹凸對應增加至影像，做為 Alpha 色版。您可以將任何灰階影像增加至影像中做為 Alpha 色版，或是建立 Alpha 色版，然後在當中增加紋理。若要達到立體的文字效果，請使用包含黑色背景、白色文字的色版，或包含白色背景、黑色文字的色版。

- 如果有需要，請將 Alpha 色版增加至影像。執行下列任一項作業：
 - 若要使用其他影像的紋理 (例如織紋或水紋)，請將該影像轉換為灰階，然後將灰階色版從該影像拖移至目前的影像中。
 - 將現有的 Alpha 色版從其他影像拖移至目前的影像中。
 - 在影像中建立 Alpha 色版，然後在其中增加紋理。
- 在「光源效果」工作區中，從「屬性」對話框的「紋理」選單選擇色版。(您可選擇已新增的 Alpha 色版，也可選擇影像的紅色、綠色或藍色色版。)
- 拖移「高度」滑桿，可將紋理從「平坦」(0) 變成「凸起」(100)。

更多說明主題

- [建立和編輯 Alpha 色版遮色片](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

攝影模糊收藏館

[景色模糊](#)

[光圈模糊](#)

[傾斜位移](#)

[模糊效果](#)

將模糊收藏館效果套用為智慧型濾鏡 | 僅限 **Creative Cloud**

使用模糊收藏館，可以透過直觀的影像上控制項，快速建立三種不同的攝影模糊效果。

對圖片增加景色模糊、光圈模糊或傾斜位移效果。每種模糊工具都提供直觀的覆蓋控制項，可套用和控制模糊效果。完成模糊調整時，使用「散景」控制項可塑造整體模糊效果。Photoshop 提供完整尺寸的即時預覽，供您使用模糊收藏館時運用。

選擇「濾鏡 > 模糊」接著選取「景色模糊」、「光圈模糊」或「傾斜位移」。

如需其他模糊效果的相關資訊，請參閱調整影像銳利度與模糊度。

 按 **M** 鍵，可檢視套用至影像的模糊遮色片。暗度區域表示銳利區域，亮度區域表示模糊區域。

景色模糊

[回到頂端](#)

使用「景色模糊」可以製作模糊漸層，方法是定義多個模糊點，每個點各有不同的模糊量。增加多個圖釘至影像，指定每個圖釘的模糊量。最終結果會結合影像上所有模糊圖釘的效果。您也可以將圖釘增加到影像外部，以便在角落套用模糊。

1. 選擇「濾鏡 > 模糊 > 景色模糊」。

接著會在影像上放置景色模糊圖釘。按一下影像，增加其他模糊圖釘。

2. 按一下圖釘將其選取，接著執行下列其中一個動作：
 - 拖移模糊控點，可以增加或減少模糊。您也可以使用「模糊工具」面板來指定模糊值。
 - 將圖釘拖移到新的位置。
 - 按 **Delete** 鍵將其移除。



景色模糊圖釘

A. 未選取的模糊圖釘 **B.** 選取的模糊圖釘

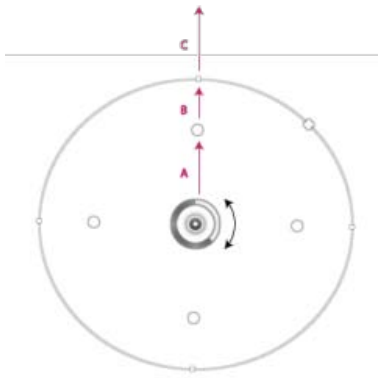
光圈模糊

[回到頂端](#)

使用「光圈模糊」可以在圖片上模擬淺景深效果，不論所用的相機或鏡頭為何。您也可以定義多個焦點，製作傳統相機難以呈現的效果。

1. 選擇「濾鏡 > 模糊 > 光圈模糊」。

接著會在影像上放置預設的光圈模糊圖釘。按一下影像，增加其他模糊圖釘。



A. 銳利區域 B. 淡化區域 C. 模糊區域

2. 拖移控點將其移動，重新定義各種區域。
3. 拖移模糊控點，可以增加或減少模糊。您也可以使用「模糊工具」面板來指定模糊值。

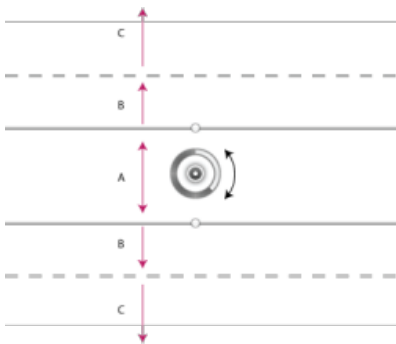
[回到頂端](#)

傾斜位移

使用「傾斜位移」效果可以模擬以傾斜位移鏡頭拍攝的影像。此特殊效果模糊先定義銳利區域，接著在邊緣淡化至模糊。「傾斜位移」效果可用來模擬小型物體的相片。

1. 選擇「濾鏡 > 模糊 > 傾斜位移」。

接著會在影像上放置預設的傾斜位移模糊圖釘。按一下影像，增加其他模糊圖釘。



A. 銳利區域 B. 淡化區域 C. 模糊區域

2. 拖移模糊控點，可以增加或減少模糊。您也可以使用「模糊工具」面板來指定模糊值。
3. 若要定義不同區域，請執行下列步驟：
 - 拖移線段，將其移動
 - 拖移控點並旋轉

如需使用傾斜位移的詳細資訊，請參閱此逐步[文字教學課程](#) (作者 Dan Moughamian)。

[回到頂端](#)

模糊效果

您可以控制失焦或模糊部分的外觀，藉以強化整體圖片。指定散景參數，可確保有令人滿意的整體效果。

在「模糊效果」面板中指定下列項目的值：

光源散景 將圖片中的失焦或模糊部分變亮。

散景顏色 對不是過白的變亮區域增加更鮮豔色彩。

光源範圍 決定設定所影響的色調範圍。

將模糊收藏館效果套用為智慧型濾鏡 | 僅限 Creative Cloud

「模糊收藏館」中的相片模糊效果現在支援「智慧型物件」，並可以非破壞性方式套用為智慧型濾鏡。此功能也支援「智慧型物件」視訊圖層。若要將模糊收藏館效果套用為智慧型濾鏡：

1. 在「圖層」面板中，選取「智慧型物件」圖層。
2. 選擇「濾鏡 > 模糊」然後選擇「景色模糊」、「光圈模糊」或「傾斜位移」。

按一下以下連結以觀賞 [Photoshop 資深產品經理 Zorana Gee 講解的視訊](#)，介紹模糊收藏館與液化的智慧型物件支援。

如需智慧型濾鏡的詳細資訊，請參閱[套用智慧型濾鏡](#)。



Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

最適化廣角濾鏡

使用「最適化廣角」濾鏡可以修正由於使用廣角鏡頭所造成的鏡頭扭曲。您可以迅速拉直全景圖中、或以魚眼和廣角鏡頭拍攝的相片中，變成彎曲的直線。例如，使用廣角鏡頭拍攝時，感覺向內傾斜的建築。

此濾鏡會偵測相機和鏡頭機型，並使用鏡頭特性來拉直影像。您可以增加多個限制，表示不同圖片部分的直線。「最適化廣角」濾鏡將使用這些資訊來移除扭曲現象。

您也可以將此濾鏡用於沒有相機和鏡頭資訊的影像，但會需要多一點額外工作。

如果您稍後要編輯濾鏡設定，請將圖層轉換為智慧型物件。選取圖層並選擇「圖層 > 智慧型物件 > 轉換為智慧型物件」。

焦距 指定鏡頭的焦距。如果偵測到相片的鏡頭資訊，則此值會自動填入。

裁切係數 指定一值，用以決定如何裁切最終影像。使用此值並搭配使用「縮放」，可以補償套用濾鏡後引起的空白區域。

1. 選擇「濾鏡 > 最適化廣角」。

2. 選擇校正類型：

魚眼 校正魚眼鏡頭造成的極大凹度。

透視 校正視圖角度與相機傾斜造成的輻合線。

全景 校正 Photomerge 全景。

完整球面 校正 360 度全景。此全景圖必須具有 2:1 的外觀比例。

自動 自動偵測適當的校正。

3. 指定濾鏡的其他設定。如果影像有鏡頭資料，則會自動偵測這些值，且有些選項不會顯示出來。

縮放 指定一值，用以縮放影像。使用此值可將套用濾鏡後引起的空白區域縮至最小。



焦距 指定鏡頭的焦距。如果偵測到相片的鏡頭資訊，會自動填入此值。

裁切係數 指定一值，用以決定如何裁切最終影像。使用此值搭配「縮放」，以補償套用濾鏡時產生的任何空白區域。

拍攝時設定 啟用此選項，可使用鏡頭描述檔中定義的值。如果找不到鏡頭資訊，則會停用此選項。


4. 定義限制可指定圖片中的直線。

執行下列任一項作業：

- 選擇「限制」 工具，並沿著關鍵物件拖曳線段將其拉直。
- 選擇「多邊形限制」 工具，並沿著物件繪製多邊形，將其拉直。

濾鏡會偵測凹度，並沿著輪廓的輪廓繪製線段。




 若要垂直或水平限制，請按住 **Shift** 鍵並拖曳線段。若要定義現有線段的方向，請以滑鼠右鍵按一下影像中的限制線段，然後在彈出式選單中選擇方向。

完成廣角校正之後，圖片可能會有幾個空白區域。您可以裁切影像以移除這些區域，或者使用 [內容感知填色](#) 在該區域中新增內容。

更多詳情

- [RC Conception](#) 的鏡頭感知調整
- [Russell Brown](#) 的最適化廣角濾鏡


 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。


[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

油畫濾鏡

使用油畫濾鏡，讓影像看起來像傳統繪畫。

1. 選擇「濾鏡 > 油畫」。
2. 使用「筆刷」和「光源」選項進行試驗。
3. 按一下「確定」套用濾鏡。

 如果油畫濾鏡無法運作，可能是因為您未使用支援的圖形顯示卡，也有可能因為您的圖形顯示卡驅動程式太過陳舊。如需詳細資訊，請參閱 [GPU 常見問題解答](#)。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

圖層效果和樣式

- 關於圖層效果和樣式
- 套用預設樣式
- 圖層樣式對話框概觀
- 套用或編輯自訂圖層樣式
- 圖層樣式選項
- 使用輪廓修改圖層效果
- 為全部圖層設定整體光源角度
- 顯示或隱藏圖層樣式
- 拷貝圖層樣式
- 縮放圖層效果
- 移除圖層效果
- 將圖層樣式轉換為影像圖層
- 建立及管理預設樣式

關於圖層效果和樣式

[回到頁首](#)

Photoshop 提供各式各樣可更改圖層內容外觀的效果，例如陰影、光暈和斜角。圖層效果會連結到圖層內容。當您移動或編輯圖層內容時，相同的效果會套用至修改後的內容。例如，如果您將陰影套用到文字圖層，然後又新增文字，陰影就會自動加到新增的文字。

圖層樣式是指套用至圖層或圖層群組的一個或多個效果。您可以套用 Photoshop 所提供的其中一個預設樣式，或者也可以使用「圖層樣式」對話框建立自訂樣式。圖層效果圖示  會顯示在「圖層」面板中圖層名稱的右邊。您可以在「圖層」面板中展開樣式，以檢視或編輯構成此樣式的效果。



「圖層」面板顯示套用了多種效果的圖層

A. 圖層效果圖示 B. 按一下以展開及顯示圖層效果 C. 圖層效果

儲存自訂樣式時，它會變成預設樣式。預設樣式會顯示在「樣式」面板中，只需按一下即可套用至圖層或群組。

套用預設樣式

[回到頁首](#)

您可以套用「樣式」面板中的預設樣式。Photoshop 所附的圖層樣式已依照功能分成不同的程式庫。例如，其中一個樣式庫包含用來建立網頁按鈕的樣式；另一個樣式庫則包含增加文字效果之樣式。若要存取這些樣式，您必須載入適當的樣式庫。如需載入及儲存樣式的詳細資訊，請參閱建立及管理預設樣式。

備註： 您無法將圖層樣式套用到背景、鎖定的圖層或群組。

顯示樣式面板

❖ 請選擇「視窗 > 樣式」。

在圖層中套用預設樣式

一般而言，套用預設樣式會取代目前的圖層樣式；不過，您可以在目前樣式屬性中增加另一種樣式的屬性。

❖ 執行下列任一項作業：

- 按一下「樣式」面板中的樣式，將樣式套用到目前選取的圖層中。
- 將樣式從「樣式」面板中，拖移到「圖層」面板中的圖層上。

將樣式從「樣式」面板中，拖移到文件視窗中，當指標移到要套用樣式的圖層內容上方時，放開滑鼠按鈕。

備註： 按住 **Shift** 鍵，同時按一下或拖移樣式，將樣式加入 (而非取代) 目標圖層上的任何現有效果。

- 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 混合選項」，然後按一下「圖層樣式」對話框中的「樣式」(對話框左側清單中的第一個項目)。按一下要套用的樣式，並按一下「確定」。
- 在形狀圖層模式中使用「形狀」工具或「筆型」工具時，請在繪製形狀前，先從選項列的彈出式面板中選取樣式。

套用其他圖層中的樣式

- 在「圖層」面板中，按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並從某個圖層的效果清單中將該樣式拖移，以拷貝到其他圖層。
- 在「圖層」面板中，從某個圖層的效果清單中按一下樣式並將它拖移到其他圖層。

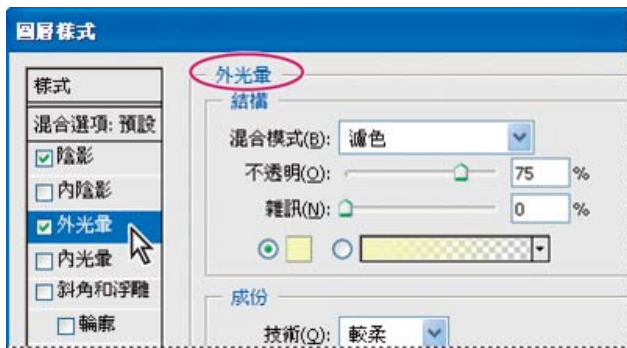
更改預設樣式的顯示方式

1. 在「樣式」面板、「圖層樣式」對話框或選項列中的「圖層樣式」彈出式面板中，按一下三角形。
2. 從面板選單中選擇顯示選項：
 - 「僅文字」可讓您以清單形式檢視圖層樣式。
 - 「小型縮圖」或「大型縮圖」可讓您以縮圖形式檢視圖層樣式。
 - 「小型清單」或「大型清單」可讓您以清單形式檢視圖層樣式，並顯示選取圖層樣式的縮圖。

[回到頁首](#)

圖層樣式對話框概觀

您可以編輯套用到圖層的樣式，或是使用「圖層樣式」對話框建立新的樣式。



「圖層樣式」對話框。按一下核取方塊，套用目前的設定而不顯示效果選項。按一下某個效果名稱，以顯示其選項。

您可以使用下列一或多種效果建立自訂樣式：

陰影 增加落在圖層內容後面的陰影。

內陰影 增加恰好落在圖層內容邊緣內的陰影，使圖層產生凹陷的外觀。

外光量和內光量 增加從圖層內容內外邊緣散發出的光量。

斜角和浮雕 在圖層上增加不同的亮部與陰影組合。

緞面 套用內部陰影，以建立完美的緞面。



顏色、漸層和圖樣覆蓋 以顏色、漸層或圖樣填滿圖層的內容。

筆畫 會使用顏色、漸層或圖樣，在目前的圖層上繪出物件的外框。這對於具有硬邊緣的形狀特別有用，例如文字。

[回到頁首](#)

套用或編輯自訂圖層樣式

備註： 您無法將圖層樣式套用到背景圖層、鎖定的圖層或群組。若要將圖層樣式套用到背景圖層，首先要將它轉換為一般圖層。

1. 在「圖層」面板中選取單一圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - 按兩下圖層，請按在圖層名稱或縮圖外面的地方。
 - 按一下「圖層」面板底部的「增加圖層樣式」圖示 ，並從清單中選擇效果。
 - 從「圖層 > 圖層樣式」次選單中，選擇一種效果。
 - 若要編輯現有樣式，請在「圖層」面板中，按兩下顯示在圖層名稱下方的效果。(按一下「增加圖層樣式」圖示  旁的三角形，顯示樣式中所包含的效果)。
3. 設定「圖層樣式」對話框中的效果選項。請參閱圖層樣式選項。
4. 在樣式中加入其他效果 (如果需要的話)。在「圖層樣式」對話框中，按一下效果名稱左側的核取方塊，不必選取即可加入此效果。
 - 💡 您可以編輯多個效果而不必關閉「圖層樣式」對話框。按一下對話框左邊的效果名稱，以顯示其選項。

將樣式預設值變更為自訂值

1. 在「圖層樣式」對話框中，自訂所要的設定。
2. 按一下「設定為預設值」。

當您下次開啟對話框，就會自動套用您的自訂預設值。如果您調整設定後想回復為自訂預設值，請按一下「重設為預設值」。

 若要回復 Photoshop 的原始預設值，請參閱將所有的偏好設定復原成預設設定。

圖層樣式選項

[回到頁首](#)

高度 如果是「斜角和浮雕」效果，會設定光源的高度。設定值 0 相當於地面的高度，90 則是在圖層的正上方。

角度 決定效果套用在圖層上的光源角度。您可以在文件視窗中拖移，調整「陰影」、「內光量」或「緞面」效果的角度。

消除鋸齒 混合輪廓或光澤輪廓的邊緣像素。此選項對於具有複雜輪廓的小型陰影最為有用。

混合模式 決定圖層樣式如何與下面的圖層混合，以及是否能包含作用中圖層，例如，由於內陰影效果是在作用中圖層的上部繪製的，因此會與該圖層混合，但是陰影則只會與作用中圖層下面的圖層混合。大多數情況下，每種效果的預設模式都會產生最佳的結果。請參閱混合模式。

填塞 在進行模糊前，先縮小「內陰影」或「內光量」的邊界。

顏色 指定陰影、光量或亮部的色彩。您可以按一下顏色方框，並選擇顏色。

輪廓 使用純色光量時，「輪廓」可以讓您建立透明環。使用漸層填色光量時，「輪廓」可以讓您以重複漸層顏色和不透明度，建立綜觀變量。在建立斜角和浮雕效果時，「輪廓」可以讓您刻出建立浮雕過程中所產生的脊形、山谷和凹凸。使用陰影時，「輪廓」可以讓您指定淡化。如需詳細資訊，請參閱使用輪廓修改圖層效果。

間距 指定陰影或緞面效果的畫面錯位距離。您可以在文件視窗中拖移，以調整畫面錯位距離。

深度 指定斜角的深度。它也可以指定圖樣的深度。

使用整體光源 這項設定可讓您設定一個「主要」光源角度，然後就可以在所有使用陰影的圖層效果中使用這個光源角度，例如：「陰影」、「內陰影」以及「斜角和浮雕」。在任何這些效果中，如果已經選取「使用整體光源」並設定光源角度，該角度就會變成整體光源角度。任何已經選取「使用整體光源」的其他效果都會自動繼承相同的角度設定。如果取消選取「使用整體光源」，您設定的光源角度就是「局部」設定，只會套用於該效果。您也可以經由選擇「圖層樣式 > 整體光源」來設定整體光源角度。

光澤輪廓 建立金屬光澤的外觀。「光澤輪廓」可在建立斜角或浮雕陰影後套用。

漸層 指定圖層效果的漸層。按一下漸層，顯示「漸層編輯器」，或按一下反轉箭頭，並從彈出式面板中選擇漸層。您可以使用「漸層編輯器」編輯漸層，或建立新的漸層。您可以使用與在「漸層編輯器」中編輯時的相同方式，在「漸層覆蓋」面板中編輯顏色和不透明度。對於某些效果，您還可以指定其他漸層選項。「反轉」可以翻轉漸層的方向；「對齊圖層」使用圖層的邊界方框計算漸層填色；「縮放」可以縮放漸層的應用範圍。您也可以影像視窗中按一下並拖移，移動漸層的中心。「樣式」可以指定漸層的形狀。


亮部或陰影模式 指定斜角或浮雕亮部或陰影的混合模式。

快速變換 改變漸層顏色和不透明度的應用方式。

圖層穿透陰影 控制半透明圖層中的陰影可見度。

雜訊 指定光量或陰影的不透明度中，隨機成份的數目。請輸入值或拖移滑桿。

不透明 設定圖層效果的不透明度。請輸入值或拖移滑桿。

圖樣 指定圖層效果的圖樣。按一下彈出式面板，並選擇圖樣。按一下「新增預設」按鈕 ，根據目前的設定建立新的預設圖樣。按一下「靠齊原點」，讓圖樣的原點與文件的原點一致 (在已經選取「連結圖層」時)，或是將原點放在圖層的左上角 (如果取消選取「連結圖層」的話)。如果您想在圖層移動時，讓圖樣與圖層一起移動，請選取「連結圖層」。拖移「縮放」滑桿或輸入值可以指定圖樣的大小。請拖移圖樣，將它放在圖層中；使用「靠齊原點」按鈕則可重設位置。如果沒有載入圖樣，便無法使用「圖樣」選項。

位置 指定「外部」、「內部」或「居中」等筆畫效果的位置。

範圍 控制為輪廓設定的光量部分或範圍。

大小 指定模糊的半徑和大小，或陰影的大小。

柔化 模糊陰影結果，減少不自然的感覺。

來源 指定內光量的來源。選擇「居中」可以套用從圖層內容中央散發的光量；選擇「邊緣」則可以套用從圖層內容內側邊緣散發的光量。

展開 套用模糊前先擴大邊界。

樣式 指定斜角的樣式：「內斜角」會在圖層內容的內邊緣建立斜角；「外斜角」會在圖層內容的外邊緣建立斜角；「浮雕」會以下方圖層為背景建立圖層內容的浮雕效果；「枕狀浮雕」會在下方圖層中建立圖層內容邊緣的蓋印效果；「筆畫浮雕」則會限定只在圖層所套用的筆畫效果邊界建立浮雕 (如果圖層沒有套用筆畫，就不會顯示「筆畫浮雕」效果)。

技術 斜角和浮雕效果可以使用「平滑」、「雕鑿硬邊」及「雕鑿柔邊」；「較柔」與「精確」適用於「內光量」和「外光量」效果。

平滑 會使邊緣略顯模糊，適用於所有類型的邊，不論是硬邊或柔邊。但是大尺寸時，它無法保留細部特性。

雕鑿硬邊 會使用距離測量技巧，對於消除鋸齒形狀的硬邊特別有用，例如文字。它比「平滑」技巧更能保留細微的特性。

雕鑿柔邊 會使用修改過的距離測量技巧，雖然不像「雕鑿硬邊」那麼精確，但更適用於較大範圍的邊。它比「平滑」技巧更能保留特性。

較柔 會套用模糊，適用於所有類型的邊，不論是硬邊或柔邊。但是用於大尺寸時，「較柔」便無法保留細部特性。

精確 會使用距離測量技巧建立光量，對於消除鋸齒形狀的硬邊特別有用，例如文字。它比「較柔」技巧更能保留特性。

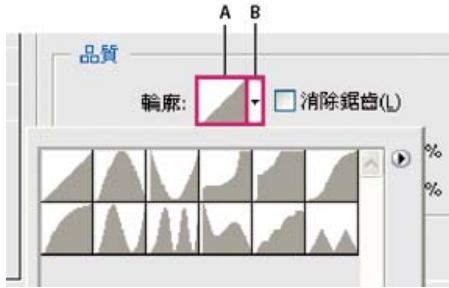
紋理 套用紋理。請使用「縮放」調整紋理的大小。如果您想在圖層移動時，讓紋理與圖層一起移動，請選取「連結圖層」。「負片效果」會使紋理反轉；「深度」會改變套用的紋理的角度和方向 (上/下)；「靠齊原點」可讓圖樣的原點與文件的原點一致 (如果取消選取「連結圖層」的話)，或是將原點放在圖層的左上角 (如果已經選取「連結圖層」的話)。請拖移紋理，將它放入圖層中。

使用輪廓修改圖層效果

[回到頁首](#)

建立自訂圖層樣式時，您可以使用輪廓，在指定範圍內控制「陰影」、「內陰影」、「內光暈」、「外光暈」、「斜角和浮雕」以及「緞面」等效果。例如，「陰影」上的「線性」輪廓會降低線性轉變時的不透明度。使用「自訂」輪廓建立獨特的陰影轉變。

您可以在「輪廓」彈出式面板和「預設集管理員」中，選取、重設、刪除或更改輪廓的預視。



陰影效果的「圖層樣式」對話框詳細內容

A. 按一下可以顯示輪廓編輯器對話框。 B. 按一下可以顯示彈出式面板。

建立自訂輪廓

1. 請在「圖層樣式」對話框中，選取「陰影」、「內陰影」、「內光暈」、「外光暈」、「斜角和浮雕」、「輪廓」或「緞面」效果。
2. 按一下「圖層樣式」對話框中的輪廓縮圖。
3. 按一下輪廓增加點，並以拖移方式調整輪廓。或者，輸入「輸入」和「輸出」的值。
4. 若要建立尖銳轉折，而非平滑轉折，請選取一點並按一下「轉折角」。
5. 若要將輪廓儲存到檔案中，請按一下「儲存」，並為輪廓命名。
6. 若要將輪廓儲存為預設集，請選擇「新增」。
7. 按一下「確定」。新的輪廓就會增加到彈出式面板的底部。

載入輪廓

❖ 請按一下「圖層樣式」對話框中的輪廓，並在「輪廓編輯器」對話框中選擇「載入」。移到包含要載入的輪廓程式庫的檔案夾，然後按一下「開啟」。

刪除輪廓

❖ 請按一下目前選取輪廓旁的反轉箭頭，檢視彈出式面板。按 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並按一下要刪除的輪廓。

為全部圖層設定整體光源角度

[回到頁首](#)

使用整體光源可以讓照射在影像上的光源看起來是同一個光源。

❖ 執行下列任一項作業：

- 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 整體光源」。在「整體光源」對話框中，輸入數值或拖移角度半徑，設定角度和高度，然後按一下「確定」。
- 在「陰影」、「內陰影」或「斜角」的「圖層樣式」對話框中，選取「使用整體光源」。在「角度」中輸入數值或拖移半徑，然後按一下「確定」。

整體光源會套用至使用整體光源角度的每一個圖層效果。

顯示或隱藏圖層樣式

[回到頁首](#)

當圖層擁有樣式時，「圖層」面板的圖層名稱右側便會出現「fx」圖示 。

隱藏或顯示影像中的全部圖層樣式

❖ 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 隱藏全部效果」或「圖層 > 圖層樣式 > 顯示全部效果」。

擴張或收合圖層面板中的圖層樣式

❖ 執行下列任一項作業：

- 按一下「增加圖層樣式」圖示  旁的三角形 ，展開套用在該圖層上的圖層效果清單。
- 按一下三角形，收合圖層效果。
- 若要擴張或收合群組內所套用的全部圖層樣式，請按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下群組旁的三角形或反轉三角形，這樣，套用到群組內所有圖層上的圖層樣式就會相對地展開或收合。

拷貝圖層樣式

[回到頁首](#)

若要將相同的效果套用到多個圖層中，拷貝及貼上樣式是非常簡單的方式。

在圖層之間拷貝圖層樣式

1. 從「圖層」面板中，選取含要拷貝的樣式的圖層。
2. 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 拷貝圖層樣式」。
3. 從面板中選取目標圖層，然後選擇「圖層 > 圖層樣式 > 貼上圖層樣式」。

貼上的圖層樣式會取代目標圖層上現有的圖層樣式。

以拖移方式在圖層之間拷貝圖層樣式

❖ 執行下列任一項作業：

- 在「圖層」面板中，按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並將單一圖層效果從一個圖層拖移到另一個圖層，以複製圖層效果，或是將「效果」列從一個圖層拖移到另一個圖層，以複製圖層樣式。
- 將一或多個圖層效果，從「圖層」面板拖移到影像中，即可將產生的圖層樣式套用到「圖層」面板中的最高圖層 (這個圖層的放置點包含像素)。

縮放圖層效果

[回到頁首](#)

圖層樣式可能已微調成指定尺寸的目標解析度和特性。使用「縮放效果」可以讓您縮放圖層樣式中的效果，而不縮放套用圖層樣式的物件。


1. 在「圖層」面板中選取圖層。
2. 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 縮放效果」。
3. 輸入百分比或拖移滑桿。
4. 選取「預視」，預視影像中的更改。
5. 按一下「確定」。

移除圖層效果



[回到頁首](#)

您可以從套用至圖層的樣式中移除個別效果，或是從圖層移除整個樣式。

從樣式中移除效果

1. 在「圖層」面板中，展開圖層樣式，以查看其效果。
2. 將效果拖移到「刪除」圖示 .

從圖層中移除樣式

1. 在「圖層」面板中，選取包含要移除之樣式的圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - 在「圖層」面板中，將「效果」列拖移到「刪除」圖示 .
 - 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 清除圖層樣式」。
 - 選取圖層，然後按一下「樣式」面板底部的「清除樣式」按鈕 .

將圖層樣式轉換為影像圖層

[回到頁首](#)

若要自訂或調整圖層樣式的外觀，可以將圖層樣式轉換為一般的影像圖層。將圖層樣式轉換為影像圖層之後，您可以用繪畫或套用指令和濾鏡的方式增強產生的結果。不過，您將無法再編輯原始圖層上的圖層樣式，而且，當您更改原始的影像圖層時，圖層樣式也不會隨著更新了。

備註： 這個程序所產生的圖層與使用圖層樣式所產生的圖案，可能不盡相同。建立新圖層時，可能會看到一個警告訊息。

1. 在「圖層」面板中，選取包含要轉換之圖層樣式的圖層。
2. 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 建立圖層」。

現在，您可以依照一般圖層的方式，修改及重新堆疊新的圖層。有些效果 (例如「內光暈」) 會轉換成剪裁遮色片中的圖層。

建立及管理預設樣式

[回到頁首](#)

您可以建立自訂樣式，並將它儲存為預設樣式，然後就可以從「樣式」面板取用此樣式。您可以將預設樣式儲存在樣式庫中，並在需要的時候從「樣式」面板載入或移除這些樣式。

建立新的預設樣式

1. 在「圖層」面板中，選取包含您想要儲存為預設集之樣式的圖層。
2. 執行下列任一項作業：
 - 按一下「樣式」面板的空白區域。
 - 在「樣式」面板的底部，按一下「建立新增樣式」按鈕。
 - 從「樣式」面板選單中，選擇「新增樣式」。
 - 選擇「圖層 > 圖層樣式 > 混合選項」，然後按一下「圖層樣式」對話框中的「新增樣式」。
3. 輸入預設樣式的名稱、設定樣式選項，然後按一下「確定」。


重新命名預設樣式

❖ 執行下列任一項作業：

- 在「樣式」面板中，按兩下樣式。如果「樣式」面板設定將樣式顯示為縮圖，請在對話框中輸入新的名稱，然後按一下「確定」；或者，請直接在「樣式」面板中輸入新的名稱，然後按 **Enter** 鍵 (Windows) 或 **Return** 鍵 (Mac OS)。
- 在「圖層樣式」對話框的「樣式」區域中選取樣式，然後從彈出式選單中選擇「重新命名樣式」、輸入新的名稱，然後按一下「確定」。
- 使用形狀或筆型工具時，請從選項列的「樣式」彈出式面板中選取樣式，然後從彈出式面板選單中選擇「重新命名樣式」。

刪除預設樣式

❖ 執行下列任一項作業：

- 將樣式拖移到「樣式」面板底部的「刪除」圖示 。
- 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並按一下「樣式」面板中的圖層樣式。
- 在「圖層樣式」對話框的「樣式」區域中選取樣式，(請參閱套用預設樣式)，然後從彈出式選單中選擇「刪除樣式」。
- 使用形狀或筆型工具時，請從選項列的「圖層樣式」彈出式面板中選取樣式，然後從彈出式面板選單中選擇「刪除樣式」。

將一組預設樣式儲存為樣式庫

1. 執行下列任一項作業：

- 從「樣式」面板選單中，選擇「儲存樣式」。
- 在「圖層樣式」對話框的左側選取「樣式」，然後從彈出式選單中選擇「儲存樣式」。
- 使用形狀或筆型工具時，請在選項列中按一下圖層樣式的縮圖。然後從彈出式面板選單中選擇「儲存樣式」。

2. 選擇樣式程式庫的位置、輸入檔案名稱，並按一下「儲存」。

您可以將程式庫儲存在任何位置；但是，如果將程式庫檔案放在預設的預設集位置內的「預設集/樣式」檔案夾中，當您重新啟動應用程式後，程式庫的名稱將會顯示在「樣式」面板選單的底部。

備註： 您也可以使用「預設集管理員」重新命名、刪除及儲存預設樣式的程式庫。

載入預設樣式的樣式庫

1. 在「樣式」面板、「圖層樣式」對話框或選項列中的「圖層樣式」彈出式面板中，按一下三角形。

2. 執行下列任一項作業：

- 選擇「載入樣式」，將樣式庫加入目前的清單中。選取想要使用的程式庫檔案，按一下「載入」。
- 選擇「取代樣式」指令，用不同的程式庫取代目前的清單。選取想要使用的程式庫檔案，按一下「載入」。
- 選擇程式庫檔案 (顯示在面板選單的底部)。然後按一下「確定」取代目前的清單，或按一下「加入」加入目前的清單。

3. 若要回復成預設樣式的預設樣式庫，請選擇「重設樣式」。您可以取代目前的清單，或是將預設樣式庫附加到目前的清單。

備註： 您也可以使用「預設集管理員」載入及重設樣式庫。請參閱關於預設集管理員。



濾鏡基本概念

使用濾鏡

從濾鏡選單套用濾鏡

濾鏡收藏館概觀

從濾鏡收藏館套用濾鏡

混合及淡化濾鏡效果

建立特殊效果的祕訣

改進濾鏡的效能

備註： 如需詳細指示，請按下列連結。若要詢問問題、請求功能或報告問題，請造訪 feedback.photoshop.com。

使用濾鏡

[回到頁首](#)

您可以使用濾鏡來清理或潤飾相片、套用特殊藝術效果、賦予影像有如素描或印象派的繪圖樣貌，或是使用扭曲與光源效果來建立獨特的變形。**Adobe** 提供的濾鏡顯示在「濾鏡」選單中。某些由協力廠商開發人員提供的濾鏡，也可當做增效模組使用。安裝後，這些增效模組濾鏡會顯示在「濾鏡」選單底部。

利用可套用到「智慧型物件」的「智慧型濾鏡」，就能以不影響原始影像的方式使用濾鏡。「智慧型濾鏡」是以圖層效果的方式儲存在「圖層」面板中，可以隨時重新調整，並作用於包含在「智慧型物件」中的原始影像資料。如需「智慧型濾鏡效果」與非破壞性編輯的詳細資訊，請參閱非破壞性編輯。

若要使用濾鏡，請從「濾鏡」選單中選擇適當的次選單指令。下列原則可以幫助您選擇濾鏡：

- 濾鏡會套用到作用中的可見圖層或選取範圍。
- 大多數濾鏡可透過「濾鏡收藏館」累加地套用到 8 位元/色版的影像。所有濾鏡皆可個別套用。
- 濾鏡不能套用到「點陣圖」模式或索引色影像中。
- 某些濾鏡只適用於 RGB 影像。
- 所有濾鏡皆可套用到 8 位元影像。
- 下列濾鏡可以套用到 16 位元的影像：液化、消失點、平均模糊、模糊、更模糊、方框模糊、高斯模糊、鏡頭模糊、動態模糊、放射狀模糊、表面模糊、形狀模糊、鏡頭校正、增加雜訊、去除斑點、污點和刮痕、中和、減少雜訊、纖維、雲狀效果、雲彩效果、反光效果、銳利化、銳利化邊緣、更銳利化、智慧型銳利化、遮色片銳利化調整、浮雕、找尋邊緣、曝光過度、反交錯、NTSC 色彩、自訂、顏色快調、最高、最低和畫面錯位。
- 下列濾鏡可以套用到 32 位元的影像：平均模糊、方框模糊、高斯模糊、動態模糊、放射狀模糊、形狀模糊、表面模糊、增加雜訊、雲狀效果、反光效果、智慧型銳利化、遮色片銳利化調整、反交錯、NTSC 色彩、浮雕、顏色快調、最高、最低和畫面錯位。
- 某些濾鏡完全在 RAM 中進行處理。如果沒有充足的可用 RAM 能夠用於處理濾鏡效果，您可能會收到錯誤訊息。


從濾鏡選單套用濾鏡

[回到頁首](#)

您可以將濾鏡套用到作用中圖層或「智慧型物件」。套用到「智慧型物件」的濾鏡是非破壞性的，而且可以隨時重新調整。

1. 執行下列任一項作業：
 - 若要將濾鏡套用到整個圖層，請確認該圖層為作用中或是已選取。
 - 若要將濾鏡套用到圖層區域中，請選取該區域。
 - 若要以不影響原始影像的方式套用濾鏡，以便稍後可以變更濾鏡設定，請選取含有您要套用濾鏡之影像內容的「智慧型物件」。
2. 從「濾鏡」選單的次選單中選擇濾鏡。

如果沒有出現任何對話框，便會直接套用該濾鏡效果。
3. 如果出現對話框或「濾鏡收藏館」，請輸入數值或選取選項，然後按一下「確定」。

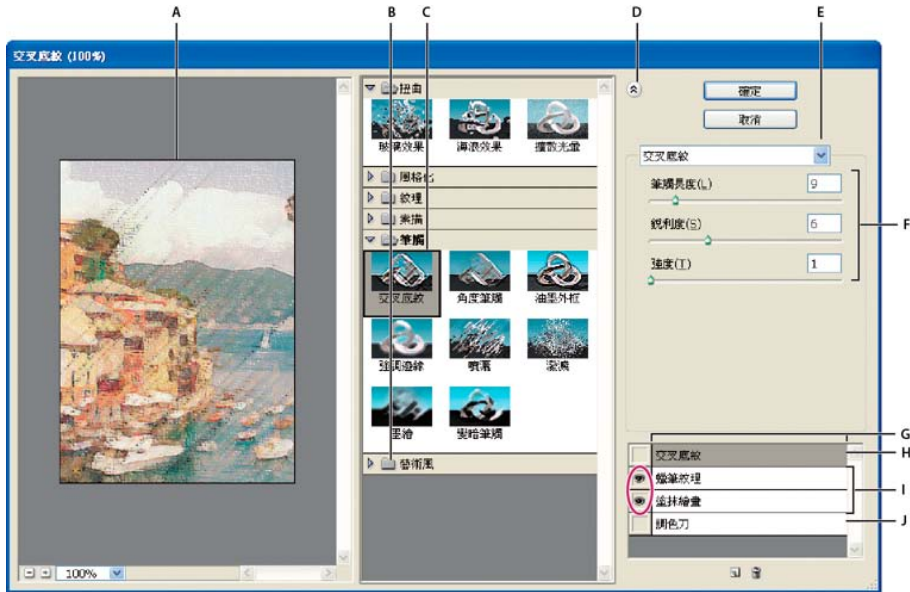
 將濾鏡套用到大型影像可能需要很長的時間，但是您可以在濾鏡對話框中預視其效果。在預視視窗中拖移，將影像的特定區域移到中央。在某些濾鏡中，只需按一下影像，就可以將它的中央定位在您按的地方。按一下預視視窗下面的 + 或 - 按鈕，以放大或縮小顯示。

濾鏡收藏館概觀

[回到頁首](#)

「濾鏡收藏館」可讓您預視許多特殊效果的濾鏡。您可以套用多個濾鏡、開啟或關閉濾鏡的效果、重設濾鏡的選項，以及更改濾鏡的套用順序。等到

對預視結果感到滿意時，再將它套用至影像。「濾鏡收藏館」中並沒有提供「濾鏡」選單的所有濾鏡。



「濾鏡收藏館」對話框

A. 預視 B. 濾鏡類別 C. 已選取濾鏡的縮圖 D. 顯示/隱藏濾鏡縮圖 E. 濾鏡彈出式選單 F. 已選取濾鏡的選項 G. 要套用或排列的濾鏡效果清單 H. 已選取但未套用的濾鏡效果 I. 已累加套用但未選取的濾鏡效果 J. 隱藏的濾鏡效果

顯示濾鏡收藏館

❖ 選擇「濾鏡 > 濾鏡收藏館」。按一下濾鏡類別名稱，顯示可用濾鏡效果的縮圖。

放大或縮小預視

❖ 按一下預視區域下方的 + 或 - 按鈕，或是選擇縮放百分比。

檢視預視的其他區域

❖ 使用「手形」工具在預視區域中拖移

隱藏濾鏡縮圖

❖ 按一下收藏館上方的「顯示/隱藏」按鈕

從濾鏡收藏館套用濾鏡

[回到頁首](#)

濾鏡效果是依照您選取的順序套用。您可以在套用濾鏡後，在已套用濾鏡清單中將濾鏡名稱拖移到不同位置，藉此重新排列濾鏡。重新排列濾鏡效果，往往可以顯著地改變影像的外觀。按一下濾鏡旁的眼睛圖示 ，可以在預視影像中隱藏效果。您也可以選取濾鏡並按一下「刪除圖層」圖示 ，刪除已套用的濾鏡。

為了節省嘗試各種濾鏡的時間，可選取影像中具代表性的小區域進行實驗。

1. 執行下列任一項作業：

- 若要將濾鏡套用到整個圖層，請確認該圖層為作用中或是已選取。
- 若要將濾鏡套用到圖層區域中，請選取該區域。
- 若要以不影響原始影像的方式套用濾鏡，以便稍後可以變更濾鏡設定，請選取含有您要套用濾鏡之影像內容的「智慧型物件」。

2. 選擇「濾鏡 > 濾鏡收藏館」。

3. 按一下濾鏡名稱，增加第一個濾鏡。您可能需要按一下濾鏡類別旁的倒三角形，才能檢視完整濾鏡清單。一旦加入後，濾鏡會顯示在「濾鏡收藏館」對話框右下角的已套用濾鏡清單中。

4. 為您所選取的濾鏡輸入數值或選取選項。

5. 執行下列任一項作業：

- 若要累加地套用濾鏡，請按一下「新增效果圖層」圖示 ，然後選擇要套用的其他濾鏡。重複這個程序，增加更多濾鏡。
- 若要重新排列已套用的濾鏡，請在「濾鏡收藏館」對話框右下角的已套用濾鏡清單中，將濾鏡拖移到新位置。
- 若要移除已套用的濾鏡，請在已套用濾鏡清單中選取濾鏡，然後按一下「刪除圖層」圖示 .

6. 對結果滿意後，按一下「確定」。

[回到頁首](#)

混合及淡化濾鏡效果

「淡化」指令會變更任何濾鏡、繪畫工具、擦除工具或色彩調整的不透明度和混合模式。「淡化」指令的混合模式是繪畫和編輯工具選項中的模式子集（「下層」和「清除」模式除外）。套用「淡化」指令類似於在單獨的圖層上套用濾鏡效果，然後使用圖層不透明度和混合模式控制。

備註：「淡化」指令也可以修改使用「液化」指令和「筆觸」濾鏡時的效果。

1. 將濾鏡、繪畫工具或色彩調整套用到影像或選取範圍中。
2. 選擇「編輯 > 淡化」。選取「預視」選項，預視效果。
3. 拖移滑桿，調整不透明度，從 0% (透明) 到 100%。
4. 從「模式」選單中選擇混合模式
備註：「加亮顏色」、「加深顏色」、「變亮」、「變暗」、「差異化」和「排除」混合模式不適用於 Lab 影像。
5. 按一下「確定」。

建立特殊效果的祕訣

[回到頁首](#)

建立邊緣效果 您可以使用不同的技巧讓某一效果的邊緣只套用到影像中的部份區域。若要留下明顯的邊緣，只需套用濾鏡就可以了。處理柔邊時，先將邊緣羽化，然後套用濾鏡。處理透明效果時，先套用濾鏡，然後使用「淡化」指令調整選取範圍的混合模式和不透明度。

將濾鏡套用到圖層 您可以將濾鏡套用到個別圖層或連續的多個圖層，藉此建立效果。若要使濾鏡在圖層上產生效果，圖層必須是可見的，而且必須包含像素 (例如，中性填色)。

將濾鏡套用到個別色版 您可以將濾鏡套用到個別色版、在每個色版上套用不同的效果，或是以不同的設定套用相同的濾鏡。

建立背景 將效果套用到純色或灰階形狀，可以產生各種不同的背景和紋理，接著可以再模糊處理這些紋理。雖然某些濾鏡套用到純色時只有少許效果，或者根本看不見效果 (例如，「玻璃效果」濾鏡)，但是還是有其他濾鏡可以產生有趣的效果。

將多種效果與遮色片或複製影像組合 使用遮色片建立選取區域，讓您更能控制不同效果之間的轉變，例如，您可以在使用遮色片建立的選取範圍中套用濾鏡。

您也可以使用「步驟記錄筆刷」工具，在部份影像上繪製濾鏡效果。首先，請將濾鏡套用到整個影像；接著，在「步驟記錄」面板將步驟回溯至套用濾鏡前的影像狀態，然後按一下步驟記錄狀態左側以設定步驟記錄筆刷來源為已套用濾鏡狀態。然後塗刷影像。

改進影像品質和一致性 您可以將相同的效果套用到每個影像，藉此掩飾錯誤，改變或增強影像，或是建立影像之間的關係。使用「動作」面板，記錄修改影像時採取的步驟，然後將此動作套用到其他影像。

改進濾鏡的效能

[回到頁首](#)

某些濾鏡效果可能會佔用相當多記憶體，尤其是套用到高解析度影像時。

❖ 您可以執行下列任一項作業，以改進效能：

- 在一小部分影像中嘗試濾鏡和設定。
- 如果影像很大，而記憶體又不足時，請將效果套用到個別色版，例如每一個 RGB 色版 (對於某些濾鏡來說，套用到個別色版和套用到複合色版的效果並不相同，特別是如果濾鏡會隨機修改像素的話)。
- 在執行濾鏡之前，請先使用「清除記憶」指令釋放一些記憶體。
- 配置更多的 RAM 給 Photoshop。如果必要的話，結束其他應用程式，讓 Photoshop 有更多可用的記憶體。
- 試著變更設定，改進「光源效果」、「挖剪圖案」、「彩繪玻璃」、「銘黃」、「漣漪效果」、「潑濺」、「噴灑」和「玻璃」濾鏡等佔用大量記憶體的濾鏡速度 (例如，增大「彩繪玻璃」濾鏡的單元格大小；增大「挖剪圖案」濾鏡的「邊緣簡化度」、縮小其「邊緣精確度」，或兩者皆執行)。
- 如果您準備從灰階印表機進行列印，請先將影像轉換為灰階，再套用濾鏡；不過，先將濾鏡套用到彩色影像中再轉換為灰階，與將濾鏡套用到灰階影像中的效果可能並不相同。

更多說明主題



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

套用特定濾鏡

載入濾鏡的影像和紋理
設定紋理和玻璃表面控制
定義未扭曲的區域
套用污點和刮痕濾鏡
套用移置濾鏡
套用彩色網屏濾鏡
套用突出分割濾鏡
套用輪廓描圖濾鏡
建立自訂濾鏡

載入濾鏡的影像和紋理

[回到頁首](#)

為了產生效果，某些濾鏡會載入及使用其他的影像，例如紋理和置換色階配對表。這些濾鏡包括「蠟筆紋理」、「移置」、「玻璃效果」、「光源效果」、「粗粉蠟筆」、「紋理化」、「著底色」和「自訂」濾鏡。並非所有濾鏡都使用相同的方式載入影像或紋理。

1. 從適當的次選單中，選擇想要的濾鏡。
2. 在濾鏡的對話框中，從「紋理」彈出式選單中選擇「載入紋理」，然後找出並開啟紋理影像。

所有紋理都必須採用 **Photoshop** 格式。大多數濾鏡只使用色彩檔案中的灰階資訊。

設定紋理和玻璃表面控制

[回到頁首](#)

「粗粉蠟筆」、「著底色」、「玻璃效果」、「蠟筆紋理」以及「紋理化」等濾鏡都具有紋理化選項。這些選項會讓影像看起來好像是塗刷在帆布和磚塊紋理上，或是像透過玻璃磚或毛玻璃等表面來檢視。

1. 請從「濾鏡」選單中，選擇「藝術風 > 粗粉蠟筆」、「藝術風 > 著底色」、「扭曲 > 玻璃效果」、「素描 > 蠟筆紋理」或「紋理 > 紋理化」。
2. 在「紋理」上，選擇紋理類型，或選擇「載入紋理」，指定 **Photoshop** 檔案。
3. 拖移「縮放」滑桿，可以增加或縮小紋理圖樣的尺寸。
4. 拖移「浮雕」滑桿 (如果有的話)，可以調整紋理表面的深度。
5. 選取「負片效果」，可以反轉紋理的陰影與亮部。
6. 在「光源方向」上 (如果有的話)，指示照射在紋理上的光源方向。

定義未扭曲的區域

[回到頁首](#)

「扭曲」次選單中的「移置」、「傾斜效果」和「波形效果」濾鏡以及「其他」次選單中的「畫面錯位」濾鏡可讓您以下列方式處理濾鏡未定義 (未保護) 的區域：

折回重複 以影像相反邊緣的內容填滿未定義區域。

重複邊緣像素 以指定的方向沿著影像邊緣延伸像素的顏色。如果邊緣像素的顏色不同，可能會產生條紋狀。

設定到背景色 (僅適用於「畫面錯位」濾鏡) 將選取的區域填滿目前的背景色。

套用污點和刮痕濾鏡

[回到頁首](#)

1. 請選擇「濾鏡 > 雜訊 > 污點和刮痕」。
2. 如果必要的話，請調整預視的縮放比例，直到看見包含雜訊的區域為止。
3. 將「臨界值」滑桿向左拖移到 **0**，關閉數值，檢查選取範圍或影像中的所有像素。

「臨界值」決定像素的值應該相差多少才將它們消除。

備註： 「臨界值」滑桿對於 **0** 到 **128** 之間的值比對於 **128** 到 **255** 之間的值具有更佳的控制，因為前者是影像最常見的範圍。

4. 將「強度」滑桿向左或向右拖移，或在文字方塊中輸入 **1** 到 **16** 的像素值。「強度」值決定要在多大尺寸的區域內搜尋不相似的像素。增加強度會使影像變模糊。使用可以消除瑕疵的最小值。
5. 輸入數值或將滑桿拖移到可以消除瑕疵的最大可能值，逐漸增加臨界值。

套用移置濾鏡

「移置」濾鏡會使用置換色階配對表中的顏色數值，使選取範圍產生位移。**0** 是最大的負位移，**255** 是最大的正位移，灰階值 **128** 則不會產生移置。如果對應只有一個色版，影像會沿著水平和垂直縮放比例所定義的對角線位移。如果對應有一個以上的色版，則第一個色版控制水平移置，第二個色版控制垂直移置。

濾鏡會使用以 **Adobe Photoshop** 格式儲存的平面化檔案，建立移置對應。(不支援「點陣圖」模式影像)。

1. 請選擇「濾鏡 > 扭曲 > 移置」。
2. 輸入移置的強度縮放比例。

當水平和垂直的縮放比例設定為 **100%** 時，最大的移置量為 **128** 個像素 (因為中間的灰階不會產生移置)。

3. 如果置換色階配對表和選取範圍的大小不一樣，請指定對應與影像的符合方式，選擇「延伸以符合」會重新調整對應的尺寸；選擇「並排顯示」會以固定模式重複對應，填滿選取範圍。
4. 選擇「折回重複」或「重複邊緣像素」，決定影像中未扭曲區域的處理方式。
5. 按一下「確定」。
6. 選取及開啟置換色階配對表，便會在影像中套用扭曲。

套用彩色網屏濾鏡

1. 請選擇「濾鏡 > 像素 > 彩色網屏」。
2. 輸入網屏點最大強度的像素值，從 **4** 到 **127**。
3. 輸入一個或多個色版的網屏角度值 (網屏點與真正水平之間的角度):
 - 如果是「灰階」影像，僅能使用色版 **1**。
 - **RGB** 影像可以使用色版 **1**、**2** 和 **3**，分別對應到紅色、綠色和藍色色版。
 - **CMYK** 影像可以使用所有四個色版，分別對應到青色、洋紅色、黃色和黑色色版。
 - 按一下「預設」，可以將所有網屏角度恢復為預設值。
4. 按一下「確定」。

套用突出分割濾鏡

1. 選擇「濾鏡 > 風格化 > 突出分割」。
2. 選擇 **3D** 類型:
 - 「區塊」建立的物件，會具有方形的前端面和四個側面。若要以區塊的平均顏色填滿每一個區塊的前端面，請選取「實色前端面」；若要以影像填滿前端面，則請取消選取「實色前端面」。
 - 「金字塔」建立的物件，會是一個四面三角形面會合於一點的金字塔。
3. 在「大小」文字方塊中輸入 **2** 到 **255** 的像素值，決定物件基礎任何一邊的長度。
4. 在「深度」文字方塊中輸入 **1** 到 **255** 的數值，指示最高的物件突出螢幕的長度。
5. 選擇深度選項:
 - 「隨機」會為每一個區塊或金字塔指定任意的深度。
 - 「根據色階」會使每一個物件的深度對應到其亮度，明亮區域會比陰暗區域更突出。
6. 選取「遮住不完整的突出方塊」，可以隱藏延伸到選取範圍以外的任何物件。

套用輪廓描圖濾鏡

1. 請選擇「濾鏡 > 風格化 > 輪廓描圖」。
2. 選擇「邊緣」選項，描繪選取範圍中的區域：「較低」會描繪像素顏色數值低於指定色階的區域；「較高」會描繪像素顏色數值高於指定色階的區域。
3. 為評估的顏色數值 (臨界面色階) 輸入 **0** 到 **255** 的臨界面 (色階)。實驗看看哪些數值最能顯示出影像中的細節。
使用「灰階」模式中的「資訊」面板，找出要描繪的顏色數值，然後在「臨界面色階」文字方塊中輸入數值。

建立自訂濾鏡

1. 選擇「濾鏡 > 其他 > 自訂」。「自訂」對話框會顯示一格一格的文字方塊，您可在其中輸入數值。
2. 選取居中的文字方塊，它代表計算的像素。輸入介於 **-999** 至 **+999** 的數值，這個數值會用來與該像素的亮度值相乘。

3. 選取代表相鄰像素的文字方塊。輸入這個位置像素要增值的數值。

例如，若要將目前像素緊鄰右側的像素亮度值增值 2 倍，請在居中文字方塊的右側文字方塊中輸入 2。

4. 為操作中包含的所有像素，重複步驟 2 和 3。您並不需要在所有文字方塊中輸入數值。

5. 為「縮放」輸入計算中所包含像素亮度總值的除數值。

6. 為「畫面錯位」輸入要加到縮放計算結果中的數值。

7. 按一下「確定」。自訂濾鏡會輪流套用到影像中的每一個像素。

使用「儲存」和「載入」按鈕，儲存及重複使用自訂濾鏡。


[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

塗抹影像區域


「指尖」工具會模擬手指在溼顏料上塗抹時所產生的效果。這個工具會從筆畫開始處的颜色，照著您拖移的方向推移。

1. 選取「指尖」工具 .
2. 在選項列中選擇筆尖以及混合模式的選項。
3. 選取選項列中的「取樣全部圖層」，使用所有可見圖層中的颜色資料進行塗抹。如果取消選取這個選項，則「指尖」工具只會使用作用圖層的颜色。
4. 選取選項列中的「手指塗畫」，在每一個筆畫起始處使用前景色進行塗抹。如果取消選取這個選項，則「指尖」工具會在每一個筆畫起始處使用指標下方的颜色。
5. 在影像中拖移以塗抹像素。

 在使用「塗抹」工具進行拖移時，按 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，就可以使用「手指塗畫」選項。

如需詳細資訊

- [潤飾工具收藏館](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

新增光源效果 (CS5)

以 32 位元模式執行 Photoshop (僅限 64 位元 Mac OS)

套用光源效果濾鏡

光源效果類型

調整泛光光源

使用預視視窗調整定向光光源

使用預視視窗調整聚光

光源效果樣式

增加或刪除光源

建立、儲存或刪除光源效果樣式

使用光源效果中的紋理色版

以 32 位元模式執行 Photoshop (僅限 64 位元 Mac OS)

[回到頂端](#)

在 64 位元 Mac OS 中，光源效果僅適用於以 32 位元模式執行的 Photoshop。

1. 在 Finder 中選擇「前往 > 應用程式」。
2. 展開 Photoshop 檔案夾。接著以滑鼠右鍵按一下 Photoshop 應用程式圖示，然後選擇「簡介」。
3. 在「資訊」視窗的「一般」區段中，選取「在 32 位元模式中開啟」。
4. 關閉「資訊」視窗，重新啟動 Photoshop。

 如需詳細資訊，請參閱 [64 位元作業系統對於 Photoshop 的優勢與限制](#)。

套用光源效果濾鏡

[回到頂端](#)

「光源效果」濾鏡可以讓您在 RGB 影像上製造無數的光源效果。您也可以使用灰階檔案 (稱為凹凸貼圖) 中的紋理，產生 3D 般的效果，並儲存自己的樣式，以便在其他影像中使用。

備註：「光源效果」濾鏡只適用於 RGB 影像。

1. 請選擇「濾鏡 > 演算上色 > 光源效果」。
2. 在「樣式」中選擇樣式。
3. 為「光源類型」選擇一種類型。如果同時使用多個光源，選取或取消選取「開」，即可開關個別光源。
4. 若要變更光源的顏色，請在對話框的「光源類型」區域中，按一下顏色方框。

在「一般偏好設定」對話框中選擇的「檢色器」就會開啟。

5. 若要設定光源屬性，請拖移下列選項的對應滑桿：

光澤 決定表面反光的程度 (就像是相片紙的表面)，從「消光」(低反射) 到「反光」(高反射)。

材質 決定以下何者反射更多光線：光源或光源投射到的物件。「塑膠」會反射光源的顏色，「金屬」則會反射物件的顏色。

曝光度 增加 (正值) 或減少 (負值) 光源。數值為 0 沒有任何效果。

環境光 會擴散光源，就像是與室內的其他光源組合在一起，例如太陽光或日光燈。選擇數值 100 只使用光源，或是選擇數值-100 移除光源。

若要變更環境光源的顏色，請按一下顏色方框，並使用出現的「檢色器」。

 若要複製光源，請按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS)，並在預視視窗內拖移光源。

6. 若要使用填滿紋理，請為「紋理色版」選擇一個色版。

光源效果類型

[回到頂端](#)

您有多種光源類型可以選擇：

泛光 從影像正上方朝所有方向投射光線，就像燈泡照在一張紙上。

定向光 從遠方投射光線，因此光源角度不會變更，就像太陽光一樣。

聚光 投射橢圓形的光線。預視視窗中的線條定義了光源的方向和角度，控點定義了橢圓形的邊緣。

調整泛光光源

[回到頂端](#)

1. 請選擇「濾鏡 > 演算上色 > 光源效果」。
2. 為「光源類型」選擇「泛光」。
3. 調整光源：
 - 若要移動光源，請拖移中央的圓形。
 - 若要增減光源的尺寸 (就像是將光源移近或移遠)，請拖移其中一個定義效果邊緣的控點。

使用預視視窗調整定向光光源

[回到頂端](#)

1. 請選擇「濾鏡 > 演算上色 > 光源效果」。
2. 為「光源類型」選擇「定向光」。
3. 調整光源：
 - 若要移動光源，請拖移中央的圓形。
 - 若要變更光源的方向，請拖移線條末端的控點，旋轉光源的角度。按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並拖移，可以保持固定的光源高度 (線條長度)。
 - 若要變更光源的高度，請拖移線條末端的控點。縮短線條會讓光源變亮，加長線條會讓光源變弱。非常短的線條會產生純白色的光線；非常長的線條不會產生任何光源。按住 **Shift** 鍵並拖移，可使角度保持固定，並且變更光源的高度 (線條長度)。

使用預視視窗調整聚光

[回到頂端](#)

1. 請選擇「濾鏡 > 演算上色 > 光源效果」。
2. 為「光源類型」選擇「聚光」。
3. 調整光源：
 - 若要移動光源，請拖移中央的圓形。
 - 若要增加光源角度，請拖移控點縮短線條。若要減少光源角度，請拖移控點加長線條。
 - 若要延伸橢圓形或旋轉光源，請拖移其中一個控點。按住 **Shift** 鍵並拖移，可使角度保持固定，並且只會變更橢圓形的大小。按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS) 並拖移，可使大小保持固定，並且變更聚光的角度或方向。
 - 若要設定光源焦距 (或聚光強度)，並控制填滿光源的橢圓形區域大小，請拖移「明暗度」滑桿：完全強度 (數值為 100) 是最亮的，正常強度大約為 50，負強度會移走光源，-100 的強度則不會產生任何光源。使用「焦點」滑桿可以控制填滿光源的橢圓形區域大小。

光源效果樣式

[回到頂端](#)

使用「光源效果」對話框中的「樣式」選單，從 17 種光源樣式中選擇。您也可以在此「預設」設定中增加光源，建立自己的光源樣式。「光源效果」濾鏡至少需要有一種光源。一次只能編輯一種光源，但是，建立效果時會使用所有增加的光源。

兩點鐘方向聚光 具有中等強度 (17) 和寬焦距 (91) 的黃色聚光。

藍光 具有完全強度 (85) 且沒有焦距、來自上方的藍色泛光。

燈光圈 四盞聚光燈。白色具有完全強度 (100) 和集中焦距 (8)；黃色具有強烈強度 (88) 和集中焦距 (3)；紅色具有中等強度 (50) 和集中焦距 (0)；藍色具有完全強度 (100) 和中等焦距 (25)。

交錯光源 具有中等強度 (35) 和寬焦距 (69) 的白色聚光。

向下交錯光源 兩盞具有中等強度 (35) 和寬焦距 (100) 的白色聚光。

預設 具有中等強度 (35) 和寬焦距 (69) 的白色聚光。

五盞燈向下/五盞燈向上 五盞向下或向上、具有完全強度 (100) 和寬焦距 (60) 的白色聚光。

閃光燈 中等強度 (46) 的黃色泛光。

泛光燈 具有中等強度 (35) 和寬焦距 (69) 的白色聚光。

平行光 具有完全強度 (98) 且沒有焦距的定向藍光。

RGB 燈光 可以產生中等強度 (60) 和寬焦距 (96) 光源的紅、綠、藍光。

柔性平行光 兩盞沒有焦距的白色和藍色定向光：白色具有柔和強度 (20)；藍色具有中等強度 (67)。

柔性泛光 具有中等強度 (50) 的柔性泛光。

柔性聚光燈 具有完全強度 (98) 和寬焦距 (100) 的白色聚光。

三盞燈向下 三盞具有柔和強度 (35) 和寬焦距 (96) 的白色聚光。

三盞聚光燈 三盞具有些微強度 (35) 和寬焦距 (100) 的聚光。

增加或刪除光源

[回到頂端](#)

- 在「光源效果」對話框中，執行下列任一項作業：
 - 若要增加光源，請將對話框底部的光源圖示拖移到預視區域中。依照需要重複這個步驟，最多可以增加 16 個光源。
 - 若要刪除光源，請將光源中央的圓形拖移到預視視窗右下方的「刪除」圖示上。

建立、儲存或刪除光源效果樣式

[回到頂端](#)

- 在「光源效果」對話框中，執行下列任一項作業：
 - 若要建立樣式，請為「樣式」選擇「預設」，並將對話框底部的燈泡圖示拖移到預視區域中。依照需要重複這個步驟，最多可以增加 16 個光源。
 - 若要儲存樣式，請按一下「儲存」，並為樣式命名，然後按一下「確定」。儲存的樣式包括每一個光源的全部設定，每當您開啟影像時，就會顯示在「樣式」選單中。
 - 若要刪除樣式，請選擇樣式，然後按一下「刪除」。

使用光源效果中的紋理色版


[回到頂端](#)

「光源效果」對話框中的「紋理色版」可讓您使用以 Alpha 色版方式增加至影像中的灰階影像 (稱為凹凸貼圖) 來控制光源效果。您可以使用 Alpha 色版方式將任何灰階影像增加至影像中，或是建立新的 Alpha 色版，然後在當中增加紋理。若要達到立體的文字效果，請使用包含黑色背景、白色文字的色版，或包含白色背景、黑色文字的色版。

- 如果有需要，請將 Alpha 色版增加至影像。執行下列任一項作業：
 - 若要使用其他影像的紋理 (例如織紋或水紋)，請將該影像轉換為灰階，然後將灰階色版從該影像拖移至目前的影像中。
 - 將現有的 Alpha 色版從其他影像拖移至目前的影像中。
 - 在影像中建立 Alpha 色版，然後在其中增加紋理。
- 在「光源效果」對話框中，從「紋理色版」選單中選擇色版：可選擇先前增加的 Alpha 色版，或選擇影像的紅色、綠色或藍色色版。
- 選取「白色調凸出」，將色版中的白色部分從表面升高。取消選取此選項可將深色部分升高。
- 拖移「高度」滑桿，可將紋理從「平坦」(0) 變成「凸起」(100)。

更多說明主題

- [建立和編輯 Alpha 色版遮色片](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

儲存及轉存

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

支援的檔案格式

星號 (*) 表示 CS6 也支援的格式。

音訊讀入格式

現在可於 Photoshop Standard 和 Extended 中開啟下列格式。(若是 Photoshop CS5 和之前版本, 則需要 Extended。)

AAC*
AIFF*
M2A*
M4A*
MP2*
MP3*

視訊讀入格式

.264*
3GP, 3GPP*
AVC*
AVI
F4V*
FLV*
MOV (QuickTime)
MPE*
MPEG-1
MPEG-4
MPEG-2 如果已安裝解碼器 (例如, 隨 Adobe 視訊套件安裝)
MTS*
MXF*
R3D*
TS*
VOB*

視訊轉存格式

DPX*
MOV (QuickTime)
MP4

圖形檔案格式

Photoshop PSD
大型文件格式 PSB
BMP
Cineon
CompuServe GIF
Photoshop DCS 1.0
Photoshop DCS 2.0
DICOM
Photoshop EPS
IFF 格式
JPEG
JPEG2000
OpenEXR
PCX
Photoshop PDF
Pixar
PNG
可攜式點陣圖
Photoshop 原始資料
Scitex CT
Targa
TIFF
無線點陣圖
Photoshop 2.0 (僅限 Mac)
PICT (唯讀)

PICT 資源 (僅限 Mac, 僅能開啟)

Radiance

3D 相關格式

3D Studio (僅限讀入)

DAE (Collada)

Flash 3D* (僅限轉存)

JPS* (JPEG Stereo)

KMZ (Google Earth 4)

MPO* (多圖片格式)

U3D

Wavefront|OBJ

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)


儲存 PDF 檔案

關於 **Photoshop PDF** 格式
儲存為 **Photoshop PDF** 格式
Adobe PDF 預置
PDF/X 和 **PDF/A** 標準
PDF 相容性等級
Adobe PDF 的一般選項
Adobe PDF 的壓縮和縮減取樣選項
Adobe PDF 的色彩管理和 **PDF/X** 選項
在 **PDF** 檔中加入安全性
儲存 **Adobe PDF** 預設集
載入、編輯或刪除 **Adobe PDF** 預設集

關於 **Photoshop PDF** 格式

[回到頁首](#)

您可以使用「另存新檔」指令，以 **Photoshop PDF** 格式儲存 RGB、索引色、CMYK、灰階、點陣圖模式、Lab 色彩以及雙色調的影像。由於 **Photoshop PDF** 文件可保留 **Photoshop** 資料 (例如，圖層、Alpha 色版、備註和特別色)，因此您可以使用 **Photoshop CS2** 或更新版本來開啟文件和編輯影像。

 您可以在檔案上播放「另存新檔為 **PS PDF** 格式」動作，將檔案快速儲存為 **Photoshop PDF** 格式。您可以從「動作」面板選單中選擇「作品」以存取這個動作。

針對進階的使用者，**Photoshop PDF** 格式提供了將文件設定成與 **PDF/X** 相容的選項；例如，將文件傳送到大型商用印刷機時，就必須用到這個選項。**PDF/X** (**Portable Document Format Exchange**) 是 **Adobe PDF** 的子集，可以避免顏色、字體和補漏白等因素所造成的印刷問題。

您也可以指定限制存取 **PDF** 文件的安全性選項。您可以使用 128 位元 **RC4** (**Acrobat 6** 和更新版本) 加密所提供的選項，以 **Adobe Bridge** 檢視安全的 **PDF** 文件裡的中繼資料和縮圖。

您可以將 **PDF** 設定儲存成 **PDF** 預設集，以建立一致的 **Photoshop PDF** 檔案。**Adobe PDF** 預設集與設定可供各種 **Adobe Creative Suite** 元件共用，包括 **Photoshop**、**InDesign**®、**Illustrator**®、**GoLive**® 和 **Acrobat**®。

儲存為 **Photoshop PDF** 格式

[回到頁首](#)

1. 選擇「檔案 > 另存新檔」，然後從「格式」選單中選擇「**Photoshop PDF**」。如果要嵌入色彩描述檔，或是使用「校對設定」指令所指定的描述檔，則可以選取「顏色」選項。您也可以包含圖層、備註、特別色或 Alpha 色版。按一下「儲存」。
2. 在「儲存 **Adobe PDF**」對話框中，選擇一個 **Adobe PDF** 預設集來指定此 **Photoshop PDF** 檔案是要在桌上型印表機或打樣機上列印、傳送到商用印表機、以電子郵件發送、顯示在網頁上或其他。如需詳細資訊，請參閱 **Adobe PDF** 預置。

選擇預設集是設定 **Photoshop PDF** 檔案選項最簡單的方式。選擇預設集之後，請按一下「儲存 **PDF**」，產生 **Photoshop PDF** 檔案。若要加入安全性選項，或微調 **PDF** 的儲存選項，請依照本程序的其他步驟執行。

3. (選擇性) 從「標準」選單和「相容性」選單中選擇選項，指定 **PDF** 文件的 **PDF/X** 與 **Acrobat** 版本的相容性。如需詳細資訊，請參閱 **PDF** 相容性等級。
4. (選擇性) 在「儲存 **Adobe PDF**」對話框左窗格中選取「一般」，設定一般的 **PDF** 檔案儲存選項。如需有關每一種選項的詳細資訊，請參閱 **Adobe PDF** 的一般選項。
備註： **Photoshop 7.0** 和舊版的使用者可以將 **Photoshop PDF** 開啟成具有圖層平面化的一般 **PDF**。選擇「檔案 > 開啟為」，然後從「檔案類型」選單中選擇「一般 **PDF**」(**Windows**)；或選擇「檔案 > 開啟」，然後從「格式」選單中選擇「一般 **PDF**」(**Mac OS**)。
5. (選擇性) 在「儲存 **Adobe PDF**」對話框左窗格中選取「壓縮」，指定 **PDF** 檔案的壓縮和縮減取樣選項。如需詳細資訊，請參閱 **Adobe PDF** 的壓縮和縮減取樣選項。
6. (選擇性) 在「儲存 **Adobe PDF**」對話框左窗格中選取「輸出」，指定色彩管理和 **PDF/X** 選項。如需詳細資訊，請參閱 **Adobe PDF** 的色彩管理和 **PDF/X** 選項。
7. (選擇性) 若要增加 **PDF** 文件的安全性，請在「儲存 **Adobe PDF**」對話框左窗格中選取「安全性」。然後指定 **PDF** 文件的密碼和權限選項。另請參閱在 **PDF** 檔中加入安全性。
備註： 「加密等級」是由 **PDF** 文件的「相容性」設定所決定。若要指定較高或較低的「加密等級」，請選擇不同的「相容性」設定。
8. (選擇性) 在「儲存 **Adobe PDF**」對話框左窗格中選取「摘要」，檢視您所指定的選項。
9. (選擇性) 若要重複使用 **PDF** 儲存設定，請按一下「儲存預設」，將設定儲存成 **PDF** 預設集。新的預設集會在您下次儲存 **Photoshop PDF** 檔案時出現在「**Adobe PDF** 預設」選單中，而且也會出現在 **Adobe Creative Suite** 的任何產品中。請參閱儲存 **Adobe PDF** 預設集。
10. 按一下「儲存 **PDF**」。 **Photoshop** 會關閉「儲存 **Adobe PDF**」對話框，並建立 **PDF** 文件檔案。

Adobe PDF 預置

PDF「預設集」是影響 PDF 建立程序的設定群組。這些設定是特別設計以供平衡大小與品質之用，依 PDF 的使用方式而定。大多數預定義的預設集可在 Adobe Creative Suite 元件之間共用，包括 InDesign、Illustrator、Photoshop 和 Acrobat。您還可以建立和共用滿足您自己的輸入需求的預設集。

以下列出的某些預設集現在不可用，除非您依照需要將其從 Extras 檔案夾 (預設的安裝位置) 移至 Settings 檔案夾。一般情況下，Extras 和 Settings 檔案夾位於 (Windows Vista 和 Windows 7) ProgramData\Adobe\AdobePDF、(Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF 或 (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF 中。某些預設集在某些 Creative Suite 元件中不可用。

自訂設定位於 (Windows XP) Documents and Settings/[使用者名稱]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings、(Windows Vista 和 Windows 7) Users/[使用者名稱]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings 或 (Mac OS) Users/[使用者名稱]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings 中。

 您應該定期檢查您的 PDF 設定。設定不會自動回復為預設設定。建立 PDF 的應用程式和公用程式均使用上一次定義或選定的 PDF 設定集。

「高品質列印」建立用於在桌面印表機和校樣裝置上進行高品質列印的 PDF。此預置使用 PDF 1.4 以 300 ppi 縮減取樣彩色和灰階影像，以 1200 ppi 縮減取樣單色影像，嵌入所有字型子集，不變更色彩，且不平面化透明度 (如果檔案類型允許處理透明度)。這些 PDF 可以使用 Acrobat 5.0 和 Acrobat Reader 5.0 或更高版本開啟。在 InDesign 中，此預設集還可建立標籤化 PDF。

Illustrator 預設 (僅 Illustrator) 建立保留所有 Illustrator 資料的 PDF。使用此預設集建立的 PDF 可以在 Illustrator 中重新開啟，而不會喪失任何資料。

超大頁面 (僅 Acrobat) 建立的 PDF 適用於檢視和列印版面超過 200 x 200 英寸的工程繪圖。這些 PDF 可以使用 Acrobat 和 Reader 7.0 或更高版本開啟。

PDF/A-1b: 2005 (CMYK 和 RGB) (僅 Acrobat) 用於長期保留 (存檔) 的電子文件。PDF/A-1b 採用 PDF 1.4，將所與色彩轉換為 CMYK 或 RGB，這取決於您選擇的標準。這些 PDF 可以使用 Acrobat 和 Reader 5.0 或更高版本開啟。

「PDF/X-1a (2001 和 2003)」PDF/X-1a 要求嵌入所有字體，指定適當的標記和出血，而且色彩必須顯示為 CMYK、特別色或兩者。相容檔案必須包含說明準備檔案時所設定的列印條件的資訊。使用 PDF/X-1a 相容性建立的 PDF 檔案，可以使用 Acrobat 4.0 及 Acrobat Reader 4.0 以上的版本開啟。

PDF/X-1a 採用 PDF 1.3，以 300 ppi 縮減取樣彩色和灰階影像，以 1200 ppi 縮減取樣單色影像，嵌入所有字型子集，建立沒有標籤的 PDF，且使用「高解析度」設定來平面化透明度。

備註：PDF/X-1-a:2003 和 PDF/X-3 (2003) 預設集在安裝時已放置在您的電腦中，但您必須將它們從 Extras 檔案夾移至 Settings 檔案夾後才可使用。

PDF/X-3 這個預設集會根據 ISO 標準的 PDF/X-3:2002 建立 PDF。在此設定中建立的 PDF 可以使用 Acrobat 4.0 及 Acrobat Reader 4.0 或更高版本開啟。

「PDF/X-4 (2008)」這個建立 ISO PDF/X-4:2008 檔案的預設集支援即時透明度 (透明度並非平面化) 和 ICC 色彩管理。使用這個預設集匯出的 PDF 檔案會採用 PDF 1.4 格式。影像的縮減取樣和壓縮方式以及字體的嵌入方式與 PDF/X-1a 和 PDF/X-3 設定相同。您可以直接從 Creative Suite 4 和 5 元件 (包括 Illustrator、InDesign 和 Photoshop) 建立依循 PDF/X-4:2008 規格的 PDF 檔案。Acrobat 9 Pro 可讓您輕鬆地驗證並預檢 PDF 檔案是否依循 PDF/X-4:2008 規格，以及將非 PDF/X 檔案轉換成 PDF/X-4:2008 (可能的話)。

Adobe 建議您採用 PDF/X-4:2008 做為最佳化 PDF 檔案格式，以便進行可靠的 PDF 印刷出版工作流程。

「印刷品質」建立用來列印高品質成品 (例如數位印刷，或製版機或印版排版機的分色) 的 PDF 檔案，但建立的檔案不符合 PDF/X 規範。在這種情況下，內容的品質是最優先考量的因素。目標是要在 PDF 檔案中保留所有商業印表機或服務供應商要正確列印文件所需的資訊。此選項集採用 PDF 1.4，轉換為 CMYK，以 300 ppi 縮減取樣彩色與灰階影像，以 1200 ppi 縮減取樣單色影像，嵌入所有字體的字集，並保留透明度 (如果檔案類型允許處理透明度)。

這些 PDF 檔可以使用 Acrobat 5.0 和 Acrobat Reader 5.0 或更高版本開啟。

備註：在建立需傳送至商業印刷廠或印前服務供應商的 Adobe PDF 檔案以前，請找出應使用的輸出解析度及其他設定，或要求服務供應商提供包含建議設定的 .joboptions 檔案。您可能需要自訂供特定供應商使用的 Adobe PDF 設定，然後提供自己的 .joboptions 檔案。

多內容 PDF 建立具備包含標籤、超連結、書籤、互動元素和圖層等協助工具的 PDF 檔案。此選項集採用 PDF 1.5 並嵌入所有字體子集。它還會最佳化檔案以支援逐頁下載的位元組服務。這些 PDF 檔案可以使用 Acrobat 6.0 和 Adobe Reader 6.0 或更高版本開啟 (「多內容 PDF」預置位於 Extras 檔案夾內)。

備註：此預置在某些應用程式的較早版本中被稱為「eBook」。

「最小檔案大小」建立 PDF 檔案，以顯示在網頁、內部網路或用於電子郵件散發。此選項集使用壓縮、縮減取樣及比較低的影像解析度。它會將所有色彩轉換成 sRGB 並且嵌入字體。它還會最佳化檔案以支援逐頁下載的位元組服務。為了確保最佳結果，如果您想要列印 PDF 檔案，請避免使用這個預設集。

這些 PDF 檔可以使用 Acrobat 5.0 和 Acrobat Reader 5.0 或更高版本開啟。

Magazine Ads 2006 (日本) 這個預設集會根據 Digital Data Delivery 委員會所設計的建立規則建立 PDF。

標準 (僅 Acrobat) 建立用於在桌面印表機或數位影印機上列印、以光碟片發布或傳送給客戶進行校樣的 PDF。此選項集採用壓縮和縮減取樣以保持較小的檔案大小，還嵌入檔案所採用的所有 (允許) 的字體的字集，將所有色彩轉換為 sRGB，以及以中等解析度列印。請注意，在預設情況下，Windows 字體子集沒有嵌入。使用此描述檔建立的 PDF 檔案可以使用 Acrobat 5.0 及 Acrobat Reader 5.0 或更高版本開啟。

 如需關於 Creative Suite 元件的共用 PDF 設定詳細資訊，請參閱 Creative Suite DVD 上的「PDF 整合使用指南」。

PDF/X 和 PDF/A 標準

PDF/X 和 PDF/A 標準是國際標準化組織 (International Organization for Standardization, 簡稱 ISO) 定義的標準。PDF/X 標準適用於圖形內容交換；PDF/A 標準適用於電子文件的長期存檔。轉換 PDF 時，處理中的檔案將依照指定的標準進行檢查。如果 PDF 不符合選定的 ISO 標準，隨後將顯

示訊息，要求您選擇或取消轉換或繼續處理以建立不符合標準的檔案。

印刷出版工作流程最常使用的標準，是以下幾種 PDF/X 格式：PDF/X-1a、PDF/X-3 和 (2007 年開始) PDF/X-4。至於 PDF 保存方面，最常使用的標準是：PDF/A-1a 和 PDF/A-1b (標準與需求較為寬鬆)。

備註： 如需有關 PDF/X 和 PDF/A 的詳細資訊，請參閱 [ISO 網站](#) 和 [Adobe 網站](#)。

[回到頁首](#)

PDF 相容性等級

建立 PDF 檔案時，您需要決定要使用哪一個 PDF 版本。您可以在另存 PDF 或編輯 PDF 預置時，通過切換至其它預置或選擇相容性選項來變更 PDF 版本。

一般而言，除非有特定的向下相容性需求，否則，您應該使用最新的版本 (即 1.7 版)。最新的版本將包括所有最新的性能與功能。但是，如果您建立的文件需要廣泛分發，請選擇 Acrobat 5.0 (PDF 1.4) 或 Acrobat 6.0 (PDF 1.5) 來確保所有使用者均可檢視和列印文件。

使用不同的相容性設定建立的 PDF 功能有所差異。下表列出這些功能的比較。

備註： Acrobat 8.0 及 9.0 也可以使用 PDF 1.7。

Acrobat 3.0 (PDF 1.3)	Acrobat 5.0 (PDF 1.4)	Acrobat 6.0 (PDF 1.5)	Acrobat 7.0 (PDF 1.6) 和 Acrobat X (PDF 1.7)
PDF 可以使用 Acrobat 3.0 和 Acrobat Reader 3.0 或更高版本開啟。	PDF 可以使用 Acrobat 3.0 和 Acrobat Reader 3.0 或更高版本開啟。不過，較新版本中的某些專屬功能可能會遺失或無法檢視。	大多數 PDF 都可以使用 Acrobat 4.0 和 Acrobat Reader 4.0 或更高版本開啟。不過，較新版本中的某些專屬功能可能會遺失或無法檢視。	大多數 PDF 都可以使用 Acrobat 4.0 和 Acrobat Reader 4.0 或更高版本開啟。不過，較新版本中的某些專屬功能可能會遺失或無法檢視。
不能包含使用即時透明效果的圖稿。在轉換為 PDF 1.3 之前，所有透明度都必須平面化。	支援圖稿中使用的即時透明度效果。(Acrobat Distiller 功能可平面化透明度)	支援圖稿中使用的即時透明度效果。(Acrobat Distiller 功能可平面化透明度)	支援圖稿中使用的即時透明度效果。(Acrobat Distiller 功能可平面化透明度)
不支援圖層。	不支援圖層。	從支援產生包含圖層的 PDF 的應用程式 (例如 Illustrator CS 或 InDesign CS 或更高版本) 建立 PDF 時保留圖層。	從支援產生包含圖層的 PDF 的應用程式 (例如 Illustrator CS 或 InDesign CS 或更高版本) 建立 PDF 時保留圖層。
支援包含 8 色料的 DeviceN 色域。	支援包含 8 色料的 DeviceN 色域。	支援包含 31 色料的 DeviceN 色域。	支援包含 31 色料的 DeviceN 色域。
可嵌入多位元組字體。(Distiller 在嵌入時轉換字體)	可嵌入多位元組字體。	可嵌入多位元組字體。	可嵌入多位元組字體。
支援 40 位元 RC4 保全。	支援 128 位元 RC4 保全。	支援 128 位元 RC4 保全。	支援 128 位元 RC4 及 128 位元進階加密標準 (Advanced Encryption Standard, 簡稱 AES)。

[回到頁首](#)

Adobe PDF 的一般選項

您可在「Adobe PDF 選項」對話框中的「一般」區段中設定下列選項：

描述 顯示對於已被選取的預設集的描述，並提供空間讓您編輯描述內容。您可以從剪貼簿貼上描述。如果您編輯的是預設集的描述，預設集名稱後面便會加上「(已修改)」的字樣。

保留 Photoshop 編輯功能 在 PDF 中保留 Photoshop 資料，例如圖層、Alpha 色版和特別色等。具有此選項的 Photoshop PDF 文件只能使用 Photoshop CS2 和更新版本來開啟。

內嵌頁面縮圖 建立圖稿的縮圖影像。

最佳化快速 Web 檢視 將 PDF 檔以能在網頁瀏覽器中快速檢視的方式最佳化。

在儲存後檢視 PDF 在預設的 PDF 檢視程式中開啟新建立的 PDF 檔案。

[回到頁首](#)

Adobe PDF 的壓縮和縮減取樣選項

在 Adobe PDF 中儲存圖稿時，您可以壓縮文字和線條圖，也可以壓縮點陣影像並縮減取樣。依照您選擇的設定，使用壓縮和降低取樣頻率將可大幅減少 PDF 檔案的大小，而且不會喪失太多細節和精確資料。

「Adobe PDF 選項」對話框中的「壓縮」區分為三個區段。各區段提供了下列用於壓縮及重新取樣圖稿中影像的選項。

縮減取樣 如果您打算在網頁上使用 PDF 檔案，請使用縮減取樣功能，以提高壓縮。如果您想要印高解析度的 PDF 檔案，請勿使用縮減取樣。選取

「不要縮減取樣」選項，關閉所有的縮減取樣選項。

縮減取樣意指減少影像中的像素數目。若要在影像中縮減取樣，請選擇內插補點方法 (平均縮減取樣、次取樣或雙立方體縮減取樣)，並輸入想要的解析度 (單位：像素/英寸)。然後在「若影像解析度高於」方塊中輸入解析度。系統會將解析度高於此臨界值的所有影像縮減取樣。

您選擇的補點計算方式決定了刪除像素的方式。

平均縮減取樣 算出取樣區域中的像素平均數，並將整個區域取代成指定解析度的平均像素顏色。平均縮減取樣和縱橫增值法重新取樣相同。

次取樣 在取樣區域中央選擇一個像素，並將整個區域以該像素的色彩來取代。次取樣可大幅降低轉換時間 (相對於縮減取樣)，但所產生的影像較不平順及不連續。次取樣和最接近像素重新取樣相同。

雙立方體縮減取樣 使用加權平均值決定像素色彩，這種方式產生的效果通常比簡單的平均縮減取樣方式要好。雙立方體縮減取樣方式是速度較慢，但是較精確的方式，其影像變化較為平順。

壓縮 決定要使用的壓縮類型。

ZIP 壓縮 適用於擁有大面積單一顏色或重複花紋的影像，以及具有重複花紋的黑白影像。ZIP 壓縮是不失真的壓縮方式。

JPEG 壓縮 適用於灰階或彩色影像。JPEG 壓縮會減色，也就是會移除影像資料且可能會降低影像品質；不過，它會試著以流失最少資訊的方式來縮減檔案大小。由於 JPEG 壓縮會刪除資料，所以壓縮出來的檔案大小比 ZIP 壓縮要小得多。

JPEG2000 是新的壓縮和封裝影像資料的國際標準。與 JPEG 壓縮相同，JPEG2000 壓縮也是適用於灰階或彩色影像。它還提供了一些額外的優點，例如 JPEG 所沒有的漸進式顯示和不失真壓縮方式。只有在「相容性」選單中選取了 Acrobat 6 (PDF 1.5) 或更新版本，才能使用 JPEG2000。

影像品質 決定要套用的壓縮量。可選擇的選項因壓縮方式不同而異。使用 JPEG2000 壓縮時，Photoshop 提供「不失真」、「最高」、「高」、「中」、「低」和「最低」等選項。使用 JPEG 壓縮時，Photoshop 提供「最低」、「低」、「中」、「高」和「最高」等選項。使用 ZIP 壓縮時，Photoshop 提供「8 位元影像品質」選項。「8 位元影像品質」選項是不失真的壓縮方式；也就是說，它不會移除資料來縮減檔案大小，因此影像品質不受影響。

拼貼尺寸 指定在 JPEG 2000 壓縮的影像中使用的拼貼尺寸。當您要用低影像品質數值來最佳化小於 1024 平方像素的影像時，使用最大的拼貼尺寸將產生較佳的效果。一般情況下，1024 是最適用於大部分影像的拼貼尺寸。較小的拼貼尺寸通常適用於小尺寸的影像 (以便在行動電話等裝置上檢視)。

將 16 位元/色版影像轉換為 8 位元/色版 將每色版 16 位元的影像轉換成每色版 8 位元的影像 (依預設為選取狀態)。如果沒有選取「轉換 16 位元」選項，就只能使用 ZIP 壓縮方式。如果文件的相容性設定是 Acrobat 5 (PDF 1.4) 或更舊的版本，就無法使用「轉換 16 位元」選項，影像會自動轉換為每色版 8 位元。

[回到頁首](#)

Adobe PDF 的色彩管理和 PDF/X 選項

您可以在「Adobe PDF 選項」對話框中的「輸出」區域中設定下列選項。「輸出」選項之間的互動依開啟或關閉「色彩管理」以及所選取的 PDF 標準而定。

色彩轉換 指定在 Adobe PDF 檔案中呈現色彩資訊的方式。將色彩物件轉換成 RGB 或 CMYK 時，請同時從彈出式選單中選取目的地描述檔。色彩轉換的過程會保留所有的特別色資訊；只有對應的印刷色會轉換成指定的色域。

不轉換 保留色彩資料不予更動。

轉換到目的地 將所有顏色轉換成選取的「目的地」描述檔。是否包含描述檔，由「描述檔包含策略」決定。

目的地 描述最後的 RGB 或 CMYK 輸出裝置的色域，例如您的螢幕或 SWOP 標準。使用此描述檔時，Photoshop 會將文件的色彩資訊 (由「顏色設定」對話框「使用中色域」中的來源描述檔定義)，轉換成目標輸出裝置的色域。

描述檔包含策略 決定是否在檔案中包含色彩描述檔。

輸出色彩比對方式描述檔名稱 指定文件的設定列印條件。建立 PDF/X 相容的描述檔時，需要有輸出色彩比對方式描述檔。您必須在「Adobe PDF 選項」對話框中選取 PDF/X 標準 (或預設集)，才能使用這個選單。

輸出條件 描述希望的列印條件。這個項目非常適用於 PDF 格式的接收方。

輸出條件識別碼 關於希望的列印條件的詳細資訊指標。系統會自動為包含在 ICC 登錄中的列印條件，輸入此識別碼。

登錄名稱 指示包含登錄相關詳細資訊的網址。系統會自動輸入 ICC 登錄名稱的 URL。

[回到頁首](#)

在 PDF 檔中加入安全性

以 PDF 格式儲存時，您可新增密碼保護和保全限制，不僅限制誰可開啟檔案，還可限制誰可執行拷貝或摘取內容、列印文件等動作。

PDF 檔案可要求密碼才能開啟文件 (文件開啟密碼) 和變更保全設定 (權限密碼)。如果您在檔案中設定保全，您應同時設定指定這兩類密碼；否則，開啟檔案的人可移除這些限制。如果檔案是以輸入權限密碼的方式開啟，保全限制將暫時停用。

為 PDF 檔案增加密碼保護是採用由 RSA Corporation 提供的 RC4 加密方式。依據「相容性」設定 (在「一般」類別中)，加密等級可能是「高」或「低」。

備註： Adobe PDF 預置不支援密碼和保全設定。即使您在「轉存 Adobe PDF」對話框中選取了密碼和保全設定，然後按一下「儲存預置」，密碼和保全設定也不會保留。

[回到頁首](#)

儲存 Adobe PDF 預設集

雖然預設的 PDF 預設集是以最佳作法為準，但您可能發現您的工作流程仍需要特殊的 PDF 設定才行，但所有的內建預設集都無法提供這些特殊設定。在這種情況下，您可以建立並儲存屬於您個人的自訂預設集，以便在 Photoshop 或任何 Adobe Creative Suite 產品中重複使用。

在 Photoshop 中，您可以使用「Adobe PDF 預設集」指令，或是在「儲存 Adobe PDF」對話框中按一下「儲存預設」，儲存預設集。Adobe PDF 預設集會儲存成副檔名為 .joboptions 的檔案。例如，如果您希望廠商或印刷公司把包含最適合其工作流程之 Adobe PDF 預設集的 .joboptions 檔案傳送給您，這項功能就可以派上用場。

- 執行下列任一項作業：
 - 選擇「編輯 > Adobe PDF 預設集」。
 - 若要儲存 Photoshop PDF 文件，請在指定 PDF 設定之後，在「儲存 Adobe PDF」對話框中按一下「儲存預設」按鈕。請跳過步驟 2 和步驟 3。
- 如果您選擇了「Adobe PDF 預設集」指令，請在「Adobe PDF 預設集」對話框中執行下列任一項作業：
 - 若要建立新的預設集，請在「Adobe PDF 預設集」對話框中按一下「新增」按鈕。在「新增 PDF 預設」對話框的「預設集」文字方塊中，輸入預設集的名稱。
 - 若要編輯已經存在的自訂預設集，請選取預設集並按一下「編輯」（您無法編輯預設的預設集）。
- 設定 PDF 選項。
- 執行下列任一項作業，儲存預設集：
 - 在「新增 PDF 預設」或「編輯 PDF 預設」對話框中按一下「確定」。新的預設集會出現在「Adobe PDF 預設集」清單中。當預設集建立完成後，請按一下「完成」。
 - 在「儲存」對話框的「檔案名稱」文字方塊中輸入預設集的名稱，然後按一下「儲存」。

Adobe PDF 預設集儲存在下列檔案夾中：

- (Windows Vista) Users/[使用者名稱]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Windows XP) Documents and Settings/[使用者名稱]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Mac OS) Users/[使用者名稱]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings

儲存在這些位置的所有 Adobe PDF 預設集，都可以用於其他 Adobe Creative Suite 應用程式中。

備註： 若要將 PDF 預設集儲存在非預設的位置，請在「Adobe PDF 預設集」對話框中按一下「另存新檔」按鈕，並瀏覽到目的地；或者，請在「儲存檔案」對話框中，瀏覽到要儲存的目的地，然後再按「儲存」。

載入、編輯或刪除 Adobe PDF 預設集

[回到頁首](#)

Adobe PDF 預設集 (建立設定) 包含在 Photoshop 以及 Adobe Creative Suite 的其他產品中。您可以從「Adobe PDF 預設集」對話框儲存、載入、編輯或刪除 Adobe PDF 預設集。

❖ 選擇「編輯 > Adobe PDF 預設集」，並執行下列任一項作業：

- 若要將設定儲存成新的預設集，請按一下「新增」按鈕，在「新增 PDF 預設」對話框中指定設定，然後按一下「確定」。
- 若要編輯 Adobe PDF 預設集，請在「預設」視窗中選取預設集，按一下「編輯」按鈕，然後在「編輯 PDF 預設」對話框中變更設定。

備註： 雖然無法編輯 Photoshop 所安裝的 Adobe PDF 預設集 (Photoshop 所安裝的預設集的名稱會以方括號括住)，但是您可以選取其中一個預設集，然後按一下「新增」按鈕。接著，在「新增 PDF 預設」對話框中修改設定，並將它們儲存成新的預設集。

- 若要刪除 Adobe PDF 預設集，請在「預設」視窗中選取預設集，然後按一下「刪除」按鈕。您無法刪除 Photoshop 所安裝的 Adobe PDF 預設集。
- 若要載入 Adobe PDF 預設集，請按一下「載入」按鈕，選取預設集檔案，然後按一下「載入」按鈕。預設集會加入「預設集」視窗中。

💡 當您瀏覽要載入的 Adobe PDF 預設集時，「載入」對話框中只會顯示副檔名為 .joboptions 的檔案。

- 若要關閉「PDF 選項預設」對話框，請按一下「完成」按鈕。
- 如果要將預設集儲存在非預設的位置，請按一下「另存新檔」按鈕，瀏覽到目的地，然後按一下「儲存」。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

儲存影像

儲存檔案

設定儲存檔案的偏好設定

儲存大型文件

將圖層轉成檔案

使用 **Device Central** 測試行動裝置的 **Photoshop** 影像 (CS5)

使用 **Adobe Device Central** 和 **Photoshop** 建立行動內容 (CS5)

備註： 如需詳細指示，請按下列連結。若要詢問問題、請求功能或報告問題，請造訪 feedback.photoshop.com。

儲存檔案

[回到頁首](#)

使用「儲存」指令將變更儲存至目前檔案，或使用「另存新檔」指令將變更儲存至其他檔案。

將更改儲存到目前的檔案中

❖ 請選擇「檔案 > 儲存檔案」。

檔案維持目前的格式。

使用不同名稱、位置或格式儲存檔案

1. 選擇「檔案 > 另存新檔」。

備註： **Camera Raw** 增效模組可以將相機原始資料影像檔案儲存成不同的檔案格式，例如數位負片 (DNG)。

2. 從「格式」選單中選擇某個格式。

備註： 如果您選擇的格式不支援文件的所有功能，對話框的底部就會顯示警告。如果看到了這項警告，最好使用 **Photoshop** 格式或另一種支援所有影像資料的格式來儲存檔案的拷貝。

3. 指定檔名和位置

4. 在「另存新檔」對話框中，選取儲存選項。

5. 按一下「儲存」。

使用某些影像格式儲存時，會出現對話框供您選取選項。

💡 若要拷貝影像，但不要將它儲存到硬碟中，請使用「複製」指令。若要儲存影像的暫時版本於記憶體中，請使用「步驟記錄」面板建立快照。

檔案儲存選項

您可以在「另存新檔」對話框中設定多種檔案儲存選項。選項是否可用，是依照儲存的影像和選取的檔案格式而定。

做為拷貝 保留目前檔案在桌面上開啟的狀態的同時，儲存檔案的拷貝。

Alpha 色版 將 Alpha 色版資訊與影像儲存在一起。如果關閉這個選項，則會從儲存的影像中移除 Alpha 色版。

圖層 保留影像中的所有圖層。如果這個選項已關閉或無法使用，所有可見的圖層都會被平面化或合併 (根據選取的格式而定)。

備註 將備註與影像儲存在一起。

特別色 將特別色色版資訊與影像儲存在一起。如果關閉這個選項，則會從儲存的影像中移除特別色。

使用校對設定、**ICC 描述檔 (Windows)** 或嵌入色彩描述檔 (**Mac OS**) 建立管理色彩的文件。

備註： 只有在「檔案處理偏好設定」對話框的「影像預視」和「加入副檔名」(**Mac OS**) 選項中選取「儲存時詢問」時，才能使用下列影像預視和副檔名選項。

縮圖 (**Windows**) 儲存檔案的縮圖資料。

使用小寫副檔名 (**Windows**) 使用小寫的副檔名。

影像預視選項 (**Mac OS**) 儲存檔案的縮圖資料。縮圖會出現在「開啟」對話框中。

副檔名選項 (**Mac OS**) 指定副檔名的格式。選取「加入」在檔名中加入格式的副檔名，而「使用小寫」使副檔名成為小寫。

設定儲存檔案的偏好設定

[回到頁首](#)

1. 執行下列任一項作業：

- (**Windows**) 選擇「編輯 > 偏好設定 > 檔案處理」。
- (**Mac OS**) 選擇「Photoshop > 偏好設定 > 檔案處理」。

2. 設定下列選項：

影像預視 請選擇儲存影像預視的選項：選擇「永不儲存」，儲存影像時便不會儲存預視；選擇「永遠儲存」，儲存檔案時便會儲存指定的預視；選擇「儲存時詢問」，則可視檔案的情況指派預視。在 Mac OS 中，您可以選取一個或多個預視類型。(請參閱 Mac OS 影像預視選項。)

副檔名 (Windows) 選擇選項，指定以三個字元表示檔案格式的副檔名：「使用大寫」會使用大寫字元加入副檔名，或者「使用小寫」會使用小寫字元加入副檔名。

加入副檔名 (Mac OS) 對於要在 Windows 系統上使用或轉換成 Windows 系統的檔案來說，副檔名是必要的。請選擇在檔名中加入的副檔名：選擇「永不」，儲存檔案時便不儲存副檔名；選擇「永遠」，會在檔名中加入副檔名；選擇「儲存時詢問」，可視各檔案的情況加入副檔名。選取「使用小寫」，使用小寫字元加入副檔名。

另存新檔至原始檔案夾 儲存時，預設會存至影像來源的檔案夾。若取消選取此選項，則改為預設至您上次儲存的檔案夾。

在背景儲存 (CS6) 在背景儲存讓您可以在選擇「儲存」指令後繼續使用 Photoshop。不必等 Photoshop 完成檔案儲存。

自動儲存修復資訊 (CS6) Photoshop 會依您指定的時間間隔自動儲存失敗修復資訊。如果發生失敗，Photoshop 會在您重新啟動時恢復您的作品。

Mac OS 影像預視選項

在 Mac OS 中，可以選取下列一或多種預視類型 (為了加快檔案的儲存並最小化檔案的大小，請只選取所需的預視)。

圖示 使用預視做為桌面上的檔案圖示。

全尺寸 儲存 72 ppi 版本，供只能開啟低解析度 Photoshop 影像的應用程式使用。如果是非 EPS 檔案，這指的是 PICT 預視。

Macintosh 縮圖 在「開啟」對話框中顯示預視。

Windows 縮圖 儲存 Windows 系統可以顯示的預視。

[回到頁首](#)

儲存大型文件

Photoshop 在任一維度最多能支援 300,000 像素，並且提供了三種檔案格式，讓您儲存任一維度超過 30,000 像素影像的文件。請記住，大多數其他的應用程式，包括比 Photoshop CS 還舊的 Photoshop 版本，都無法處理大於 2 GB 的檔案，或者任一維度超過 30,000 像素的影像。

❖ 選擇「檔案 > 另存新檔」，然後選擇下列任一種檔案格式：

大型文件格式 (PSB) 支援任何檔案大小的文件。全部的 Photoshop 功能都會保留在 PSB 檔案中 (不過如果文件的高度或寬度超過 30,000 像素，有些增效模組濾鏡將無法使用)。不過，目前只有 Photoshop CS 和更新版本才支援 PSB 檔案。

Photoshop 原始資料 不管文件的像素及檔案大小有多大，這個格式都能支援，但是不支援圖層。同時，用 Photoshop 原始資料格式儲存的大型文件都是平面化的文件。

TIFF 這個格式最多能支援 4 GB 的檔案大小。大於 4 GB 的文件則無法以 TIFF 格式儲存。

[回到頁首](#)

將圖層轉存成檔案

您可以使用各種格式，包括 PSD、BMP、JPEG、PDF、Targa 和 TIFF 等，將圖層轉存為個別的檔案。Photoshop 會在儲存圖層時自動命名。也可以藉由設定選項控制檔案名稱產生的方式。

1. 選擇「檔案 > 指令碼 > 將圖層轉存成檔案」。
2. 在「將圖層轉存成檔案」對話框的「目的地」區域中，按一下「瀏覽」，選取轉存檔案的目的地。根據預設，產生的檔案會儲存在與來源檔相同的檔案夾中。
3. 在「檔案名稱字首」文字方塊中輸入名稱，為檔案指定共同名稱。
4. 如果您只想轉存已在「圖層」面板中啟動可見度的圖層，請選取「僅限可見圖層」選項。如果不想轉存所有圖層，請使用這個選項，並將不想轉換的圖層的可見度關閉。
5. 從「檔案類型」選單中，選擇檔案格式。然後視需要設定選項。
6. 若要将使用中色域描述檔嵌入轉存檔案中，請選取「包含 ICC 描述檔」選項。這是色彩管理工作流程的重要步驟。
7. 按一下「執行」。

[回到頁首](#)

使用 Device Central 測試行動裝置的 Photoshop 影像 (CS5)

Device Central 能讓 Photoshop 使用者預視 Photoshop 檔案在各種行動裝置上的顯示效果。

創意專業人員可以建立專門針對行動裝置的 Photoshop 檔案，並且輕易測試這些檔案；使用者可以根據目標裝置，在 Photoshop 建立文件。

例如，使用者介面設計人員可能會使用 Photoshop 來建立版面編排。接著，設計人員可以在各種手持裝置上測試版面編排，進行必要的調整，然後將改好的版面編排傳給開發人員。

[回到頁首](#)

使用 Adobe Device Central 和 Photoshop 建立行動內容 (CS5)

1. 啟動 Photoshop。
2. 選取「檔案 > 開新檔案」。
3. 按一下「Device Central」，以關閉 Photoshop 中的對話框，並開啟 Device Central。

4. 選取內容類型。

左邊的「線上程式庫」清單會隨後更新，並且顯示支援所選內容類型的裝置。

5. 從「線上程式庫」清單中選取一或多個目標裝置，然後將它們拖移到「本機程式庫」清單。然後，在「本機程式庫」清單中選取某個目標裝置。

Device Central 會根據您選取的裝置來列出建議的文件大小 (如果裝置具有不同的螢幕大小)。根據您開發的設計或內容，您可以為每個螢幕大小個別建立行動文件，或嘗試找出適合所有裝置的大小。如果您選擇後者，則可能需要使用最小或最大的建議文件大小以讓所有裝置共通。您甚至可以在標籤底部指定自訂大小。

6. 按一下「建立」。

在 **Photoshop** 中會開啟具有指定大小的空白 PSD 檔案。根據預設，新的檔案擁有以下參數：

- 色彩模式：RGB/8 位元
- 解析度：72 ppi
- 色彩描述檔：SRGB IEC61966-2.1

7. 在 **Photoshop** 中為空白 PSD 檔案填入內容。

8. 完成後，請選取「檔案 > 儲存為網頁與裝置用」。

9. 在「儲存為網頁與裝置用」對話框中，選取所需的格式，然後依需求變更其他轉存設定。

10. 按一下「**Device Central**」。

具有指定轉存設定的暫存檔案會顯示在「**Device Central** 模擬器」標籤中。若要繼續測試，請在「裝置組合」或「本機程式庫」清單中按兩下其他裝置的名稱。

11. 在 **Device Central** 中預視檔案後，若要進行變更，請返回 **Photoshop**。

12. 在 **Photoshop** 的「儲存為網頁與裝置用」對話框中進行調整，例如選取其他轉存格式或品質。

13. 若要再次測試使用新轉存設定的檔案，請按一下「**Device Central**」按鈕。

14. 如果對結果感到滿意，請在 **Photoshop** 的「儲存為網頁與裝置用」對話框中按一下「儲存」。

備註： 若要從 **Photoshop** 開啟 **Device Central** (而不建立和測試檔案)，請選取「檔案 > **Device Central**」。

更多說明主題

 [以其他格式儲存相機原始影像](#)

 [關於 Adobe Device Central](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

檔案格式

[選擇檔案格式](#)

[關於檔案壓縮](#)

[將 PSD 和 PSB 檔案的相容性發揮至最大](#)

[Photoshop 格式 \(PSD\)](#)

[Photoshop 2.0 格式](#)

[Photoshop DCS 1.0 和 2.0 格式](#)

[Photoshop EPS 格式](#)

[Photoshop 原始資料格式](#)

[數位負片格式 \(DNG\)](#)

[BMP 格式](#)

[Cineon 格式](#)

[DICOM 格式](#)

[GIF](#)

[IFF](#)

[JPEG 格式](#)

[大型文件格式 \(PSB\)](#)

[OpenEXR 格式](#)

[PCX](#)

[PDF](#)

[PICT 檔案](#)

[PICT 資源](#)

[Pixar 格式](#)

[PNG 格式](#)

[可攜式點陣圖格式](#)

[Radiance 格式](#)

[Scitex CT](#)

[Targa](#)

[TIFF](#)

[WBMP 格式](#)

備註： 如果支援的檔案格式未顯示在適當的對話框或次選單中，則必須安裝該格式的增效模組。

選擇檔案格式

[回到頁首](#)

不同的圖形檔案格式之間的差異，在於其表示影像資料的方式 (以像素或者以向量)，以及支援不同的壓縮技術和 Photoshop 功能。若要保留所有 Photoshop 功能 (圖層、效果、遮色片等等)，請以 Photoshop 格式 (PSD) 儲存影像拷貝。

與大多數的檔案格式一樣，PSD 最大可支援 2 GB 的檔案。至於大於 2 GB 的檔案，請儲存為大型文件格式 (PSB)、Photoshop Raw (僅限平面化影像)、TIFF (最大 4 GB) 或 DICOM 格式。

影像的標準位元深度是每個色版 8 位元。若想使用 16 或 32 位元影像以達成更大的動態範圍，請使用下列格式：

16 位元影像的格式 (需要另存新檔指令)

Photoshop、大型文件格式 (PSB)、Cineon、DICOM、IFF、JPEG、JPEG2000、Photoshop PDF、Photoshop Raw、PNG、可攜式點陣圖及 TIFF。

備註： 「儲存為網頁與裝置用」指令會將 16 位元影像自動轉換為 8 位元。

32 位元影像的格式 (需要另存新檔指令)

Photoshop、大型文件格式 (PSB)、OpenEXR、可攜式點陣圖、Radiance 和 TIFF。

關於檔案壓縮

[回到頁首](#)

許多檔案格式都是用壓縮方式減少點陣影像的檔案大小。不失真技術會壓縮檔案，但是不會移除影像細節或色彩資訊；失真技術則會移除細節。下列是常用的壓縮技巧：

RLE (執行長度編碼) 不失真壓縮；某些常見的 Windows 檔案格式支援這種壓縮。

LZW (Lemple-Zif-Welch) 不失真壓縮；TIFF、PDF、GIF 和 PostScript 等語言檔案格式都支援這種壓縮方式。這種壓縮多半用於包含大範圍單一顏色的影像。

JPEG (靜態影像壓縮標準) 失真壓縮; JPEG、TIFF、PDF 和 PostScript 等語言檔案格式都支援這種壓縮方式。這種壓縮方式適用於連續色調的影像 (例如相片)。JPEG 使用失真壓縮。若要指定影像的品質, 請從「品質」選單中選擇選項、拖移「品質」彈出式滑桿, 或是在「品質」文字方塊中輸入介於 0 到 12 之間的數值。若要達到最佳的列印效果, 請選擇最高品質的壓縮。JPEG 檔案只能在 Level 2 (或更新的) PostScript 印表機上列印, 而且不能分割成個別的印版。

CCITT 這是一系列用於黑白影像的不失真壓縮技巧, PDF 和 PostScript 語言檔案格式都支援這些技巧。(CCITT 是 International Telegraph and Telekeyed Consultive Committee 之法文拼法的縮寫)。

ZIP 不失真壓縮; PDF 和 TIFF 檔案格式支援這種壓縮方式。如同 LZW, ZIP 壓縮在包含大範圍單一顏色的影像上效果最好。

將 PSD 和 PSB 檔案的相容性發揮至最大

[回到頁首](#)


如果您要在舊版 Photoshop 或不支援圖層的應用程式中使用 PSD 和 PSB 檔案, 則可增加影像的平面化版本至儲存的檔案。

備註: 如果在舊版 Photoshop 中儲存影像, 該版本不支援的功能都會被捨棄。

1. 選擇「編輯 > 偏好設定 > 檔案處理」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 檔案處理」(Mac OS)。
2. 從「最大化 PSD 和 PSB 檔案相容性」選單中選擇下列任一項:
總是 將複合的 (平面化) 影像與文件的圖層一起儲存。

詢問 詢問是否在儲存時設定最大相容性。

決不 僅儲存圖層式影像。

 如果您想大幅縮小檔案大小, 請選擇「詢問」或「決不」。

Photoshop 格式 (PSD)

[回到頁首](#)

Photoshop 格式 (PSD) 是預設的檔案格式, 也是除了大型文件格式 (PSB) 之外, 可以支援所有 Photoshop 功能的唯一格式。由於 Adobe 產品的緊密整合, 其他 Adobe 應用程式 (例如 Adobe Illustrator、Adobe InDesign、Adobe Premiere、Adobe After Effects 與 Adobe GoLive) 可以直接讀入 PSD 檔案, 並且保留許多 Photoshop 的功能。如需更多資訊, 請參閱「說明」瞭解個別的 Adobe 應用程式。

儲存 PSD 時, 您可以設定偏好設定, 讓檔案有最大的相容性。如此可以在檔案中儲存分圖層影像的複合版本, 以供其他應用程式讀取, 包括舊版的 Photoshop。即使 Photoshop 的未來版本改變了某些功能的作用方式, 依然能夠維持文件的外觀。包括複合版本也使得在 Photoshop 以外應用程式載入及使用影像的速度更快, 有時候也是在其他應用程式中讀取影像的必要條件。

您可以將每色版 16 位元和高動態範圍每色版 32 位元的影像儲存成 PSD 檔案。

Photoshop 2.0 格式

[回到頁首](#)

(Mac OS) 這種格式可用來開啟 Photoshop 2.0 的影像, 或是將影像轉存到只支援 Photoshop 2.0 檔案的應用程式中。以 Photoshop 2.0 格式儲存會將影像平面化, 並去除圖層資訊。

Photoshop DCS 1.0 和 2.0 格式

[回到頁首](#)

Desktop Color Separations (DCS) 格式是標準 EPS 格式的一種版本, 可用來儲存 CMYK 影像的分色。您可以使用 DCS 2.0 格式, 轉存包含特別色色版的影像。若要列印 DCS 檔案, 則必須使用 PostScript 印表機。

Photoshop EPS 格式

[回到頁首](#)

壓縮式 PostScript (EPS) 語言檔案格式可以同時包含向量和點陣圖像, 而且幾乎所有的圖像、圖例和版面配置程式都可以支援這種格式。EPS 格式可用來在應用程式之間轉換 PostScript 圖案。當您開啟包含向量圖像的 EPS 檔案時, Photoshop 會將影像點陣化, 將向量圖像轉換為像素。

EPS 格式支援 Lab、CMYK、RGB、索引色、雙色調、灰階和點陣圖彩色模式, 且不支援 Alpha 色版。EPS 支援剪裁路徑。Desktop Color Separations (DCS) 格式是標準 EPS 格式的一種版本, 可用來儲存 CMYK 影像的分色。您可以使用 DCS 2.0 格式, 轉存包含特別色色版的影像。若要列印 EPS 檔案, 必須使用 PostScript 印表機。

有些檔案格式 Photoshop 並不支援, 而只能產生預視 (例如 QuarkXPress®); 但是藉著 Photoshop 使用的 EPS TIFF 與 EPS PICT 格式, 您就能夠開啟以這類型檔案格式儲存的影像。您可以編輯及使用已經開啟的預視影像, 如同所有其他低解析度的檔案一樣。EPS PICT 預視只能在 Mac OS 中使用。

備註: EPS TIFF 格式和 EPS PICT 格式常用在舊版的 Photoshop。目前版本的 Photoshop 具有點陣化功能, 可用來開啟包含向量資料的檔案。

Photoshop 原始資料格式

[回到頁首](#)

Photoshop 原始資料格式是一種富有彈性的檔案格式, 可用在應用程式和電腦平台間轉換影像。這種格式能支援 CMYK、RGB 和包含 Alpha 色版的灰階影像, 以及多重色版和沒有 Alpha 色版的 Lab 影像。不論含多少像素的文件, 或檔案多大的文件, 都可以用 Photoshop 原始資料格式儲存, 但是文件中不能包含圖層。

Photoshop 原始資料格式是由描述影像顏色資訊的位元組資料流所組成。每個像素都是以二進位格式描述的, 0 代表黑色而 255 代表白色 (具有 16 位

元色版的影像，白色值為 65535)。Photoshop 會指派描述影像所需的色版數目，外加影像中的所有其他色版。您可以指定副檔名 (Windows)、檔案類型 (Mac OS)、檔案建立者 (Mac OS) 和標題資訊。

在 Mac OS 中，檔案類型通常是用來辨識檔案的四個字元的 ID，例如，TEXT 將檔案識別為 ASCII 文字檔案。檔案建立者通常也是四個字元的 ID。大多數的 Mac OS 應用程式都有一個唯一的檔案建立者 ID，這個 ID 是在 Apple 電腦研發人員服務群組中註冊的。

標題參數指定在實際的影像資訊開始前，檔案要顯示多少位元組的資訊。這個數值決定在檔案起始處，要插入多少零當作預留位置。根據預設，沒有標題 (標題大小 = 0)。以原始格式開啟檔案時，您可以輸入標題；您也可以儲存沒有標題的檔案，然後使用檔案編輯程式，例如 HEdit (Windows) 或 Norton Utilities® (Mac OS)，以標題資訊取代數字零。

影像可以用相交或非相交格式儲存。如果選擇相交，顏色數值 (例如紅色、綠色和藍色) 就會依順序儲存。要選擇哪一種，是依照用來開啟檔案的應用程式需求而定。

備註：Photoshop 原始資料影像與從數位相機取得的相機原始資料影像檔案不同。相機原始資料影像檔案是一種相機特有的專用格式，基本上是一種數位負片，影像上不會有任何濾鏡效果，也不會有白平衡調整，或是其他在相機內進行的處理。

數位負片格式 (DNG)

[回到頁首](#)

數位負片 (DNG) 檔案格式包含來自數位相機的原始影像資料，以及定義該資料含義的中繼資料。DNG 是 Adobe 針對相機原始資料檔案所設計的公開封存格式，目的是為了提供相容性，以及減少目前不斷增加的相機原始資料檔案格式。Camera Raw 增效模組可以將相機原始資料影像的資料儲存為 DNG 格式。如需有關數位負片 (DNG) 檔案格式的詳細資訊，請上網查詢 www.adobe.com，並搜尋「Digital Negative」一詞。您可以找到豐富的資訊，以及使用者論壇的連結。

BMP 格式

[回到頁首](#)

BMP 是與 DOS 和 Windows 相容的電腦上，標準的 Windows 影像格式。BMP 格式支援 RGB、「索引色」、「灰階」和「點陣圖」色彩模式。您可以指定 Windows 或 OS/2® 格式，以及 8 位元/色版的位元深度。也可以為使用 Windows 格式的 4 位元和 8 位元影像，指定 RLE 壓縮。

BMP 影像通常是從下向上寫；但是，您可以選取「翻轉行序」選項，改成從上向下寫。也可以按一下「進階模式」，選取替代的編碼方式（「翻轉行序」和「進階模式」是撰寫遊戲的程式設計人員和其他使用 DirectX® 的人常用的功能）。

Cineon 格式

[回到頁首](#)

由 Kodak 開發的 Cineon 是一種每個色版 10 位元的數位格式，適用於對影像進行電子構圖、操作和效果增強。使用 Cineon 格式，您可以輸出到底片中，而且不會導致影像品質變差。這種格式是 Cineon 數位底片系統所使用的格式，這種系統可以將底片產生的影像轉換成 Cineon 格式，然後再轉換回底片。

DICOM 格式

[回到頁首](#)

DICOM (醫學數位影像及通信) 格式通常是用於轉移及儲存醫學影像，例如超音波和掃描影像。DICOM 檔案包含影像資料與標頭，標頭會儲存有關病患及醫學影像的資訊。您可以在 Photoshop Extended 中開啟、編輯和儲存 DICOM 檔案。

GIF

[回到頁首](#)

「圖形交替格式」(GIF) 是全球資訊網和其他線上服務上，在超文字標記語言 (HTML) 文件中顯示索引色圖像和影像常用的檔案格式。GIF 是一種 LZW 壓縮的格式，可以最小化檔案大小和電子傳輸的時間。GIF 格式可以保留索引色影像中的透明，但不支援 Alpha 色版。

IFF

[回到頁首](#)

IFF (交替檔案格式) 是一種一般用途的資料儲存格式，可以儲存多種類型的資料，並在這些資料間建立關聯。此外，IFF 是可攜式的，並且擁有延伸功能，可以支援靜態的圖片、聲音、音樂、視訊與文字資料。在 IFF 格式中，包含了 Maya IFF 與 IFF，也就是原本的 Amiga IFF。

JPEG 格式

[回到頁首](#)

「靜態影像壓縮標準」(JPEG) 是全球資訊網和其他線上服務上，在超文字標記語言 (HTML) 文件中顯示照片和其他連續色調影像常用的格式。JPEG 格式支援 CMYK、RGB 和灰階色彩模式，但不支援透明度。與 GIF 格式不同的是，JPEG 會保留 RGB 影像中所有的顏色資訊，但會選擇性地放棄資料以壓縮檔案大小。

JPEG 影像會在開啟時自動地解除壓縮。較高的壓縮等級會導致較低的影像品質，而較低的壓縮等級則可以使影像品質較佳。在多數的情況下，最高品質選項產生的結果與原始影像幾乎沒有差別。

大型文件格式 (PSB)

[回到頁首](#)

大型文件格式 (PSB) 在任一維度上最多能支援高達 300,000 像素的文件，也能支援所有的 Photoshop 功能，例如圖層、效果與濾鏡。(如果文件的高度或寬度超過 30,000 像素，有些增效模組濾鏡將無法使用。)

您可以將高動態範圍的每色版 32 位元影像儲存成 PSB 檔案。目前，以 PSB 格式儲存的文件只能在 Photoshop CS 或更新版本中開啟。因為其他應用程式以及舊版 Photoshop，都無法開啟以 PSB 格式儲存的檔案。

備註： 大部分其他的應用程式，以及較舊版本的 Photoshop 都無法支援檔案大小大於 2 GB 的文件。

OpenEXR 格式

[回到頁首](#)

OpenEXR (EXR) 是視覺效果產業用於高動態範圍影像的一種檔案格式。這種底片格式具有較高的色彩真實度和動態範圍，因此適合用來製作電影。OpenEXR 由 Industrial Light and Magic 開發，可支援多種不失真或失真的壓縮方式。OpenEXR 檔案支援透明度，僅適用於 32 位元/色版影像；此檔案格式會將值儲存為 16 位元/色版的浮點數值。

PCX

[回到頁首](#)

PCX 格式常用於 IBM PC 相容的電腦。大多數 PC 軟體都支援版本 5 的 PCX 格式。但版本 3 的檔案使用標準 VGA 色盤，因為這個版本不支援自訂的色盤。

PCX 格式能支援點陣圖、灰階、索引色和 RGB 色彩模式，但是不支援 Alpha 色版。PCX 支援 RLE 壓縮方法。影像的位元深度可以是 1、4、8 或 24。

PDF

[回到頁首](#)

可攜式文件格式 (PDF) 是一種富有彈性、跨平台也跨應用程式的檔案格式。PDF 檔案以 PostScript 影像模型為基礎，可以正確顯示和保留字體、頁面版面和向量與點陣圖像。此外，PDF 檔案還可以包含如電子連結等電子文件搜尋和瀏覽功能，而且能支援每色版 16 位元的影像。另外，Adobe Acrobat 還擁有修飾物件工具，可以對 PDF 格式的影像進行簡單的編輯。如需有關在 PDF 中處理影像的詳細資訊，請參閱「Acrobat 說明」。

備註： 修飾物件工具主要是用來對影像與物件進行最後的修正，所以若要編輯影像，最好是在將影像儲存為 PDF 之前，先在 Photoshop 中完成編輯的工作。

Photoshop 可辨識兩種類型的 PDF 檔案：

Photoshop PDF 檔案 會在選取「儲存 Adobe PDF」對話框中的「保留 Photoshop 編輯功能」時建立。Photoshop PDF 檔案只能包含單一影像。Photoshop PDF 格式能支援標準 Photoshop 格式所支援的所有色彩模式 (除了多重色版之外) 與功能。除了使用 CCITT 群組 4 壓縮的點陣圖模式影像之外，Photoshop PDF 還能支援 JPEG 和 ZIP 壓縮。

標準 PDF 檔案 會在取消選取「儲存 Adobe PDF」對話框中的「保留 Photoshop 編輯功能」時建立，或透過使用另一個應用程式 (例如 Adobe Acrobat 或 Illustrator) 建立。標準 PDF 檔案可以包含多重頁面與影像。

開啟標準 PDF 檔案時，Photoshop 會將向量和文字內容點陣化，同時保留像素內容。

PICT 檔案

[回到頁首](#)

PICT 格式是的使用在 Mac OS 圖像和頁面編排應用程式中，作為在應用程式間轉換影像的中介檔案格式。PICT 格式支援只有一個 Alpha 色版的 RGB 影像，和沒有 Alpha 色版的索引色、灰階以及點陣圖模式影像。

 Photoshop 雖然可以開啟點陣化 PICT 檔案，但無法開啟 QuickDraw PICT 或儲存為 PICT 格式。

PICT 資源

[回到頁首](#)

(Mac OS) PICT 資源是一個 PICT 檔案，有名稱與資源 ID 碼。PICT 資源格式能支援具有單一 Alpha 色版的 RGB 影像，和沒有 Alpha 色版的索引色、灰階以及點陣圖模式影像。

您可以使用「讀入」或「開啟」指令開啟 PICT 資源。不過，Photoshop 無法儲存為此格式。

Pixar 格式

[回到頁首](#)

Pixar 格式是專為高階圖像應用程式而設計的，例如用來演算三度空間影像和動畫的應用程式。Pixar 格式支援只有一個 Alpha 色版的 RGB 和灰階影像。

PNG 格式

[回到頁首](#)

可攜式網路圖案 (PNG) 是除了 GIF 之外，另外研發出來的一種無專利格式，可用來進行不失真壓縮和在網頁上顯示影像。與 GIF 不同的是，PNG 可支援 24 位元的影像，並能產生無鋸齒狀邊緣的背景透明度；但有些網頁瀏覽器並不支援 PNG 影像。PNG 格式可支援 RGB、索引色、灰階和不合 Alpha 色版的點陣圖模式影像。PNG 可以保留灰階和 RGB 影像中的透明。

可攜式點陣圖格式

可攜式點陣圖 (PBM) 檔案格式，又稱為可攜點陣圖庫以及可攜式二進位圖，可以支援單色點陣圖 (每像素 1 位元)。這種格式用來傳輸不失真的資料，因為許多應用程式都可以支援這種格式。您甚至可以在簡單的文字編輯器中編輯或建立這種檔案。

可攜式點陣圖格式可當作各種點陣圖轉換濾鏡的共用語言，包括 Portable FloatMap (PFM)、Portable Graymap (PGM)、Portable Pixmap (PPM) 以及 Portable Anymap (PNM)。雖然 PBM 檔案格式儲存的是單色點陣圖，但是 PGM 卻能額外儲存灰階點陣圖，而 PPM 也會儲存彩色點陣圖。PNM 本身並不是一種不同的檔案格式，但是 PNM 檔案卻可以保存 PBM、PGM 或 PPM 檔案。PFM 是適用於每色版 32 位元 HDR 檔案的浮點影像格式。

Radiance 格式

Radiance (HDR) 是一種適用於高動態範圍影像的每色版 32 位元檔案格式。這種格式最初是針對一種用來在虛擬環境中模擬光線視覺效果的 Radiance 系統所開發的。除了螢幕上顯示的顏色以外，這種檔案格式還會儲存每一像素的光線量。Radiance 格式所包含的明度色階，遠高於每色版 8 位元影像檔案格式中的 256 色階。Radiance (HDR) 檔案通常用於 3D 繪圖。

Scitex CT

Scitex 連續色調 (CT) 格式是在 Scitex 電腦上用來處理高階影像時使用的。請聯絡 Creo 取得公用程式，將以 Scitex CT 格式儲存的檔案轉換到 Scitex 系統。Scitex CT 格式支援 CMYK、RGB 和灰階色彩模式，且不支援 Alpha 色版。

以 Scitex CT 格式儲存的 CMYK 影像，檔案常會非常大。這些檔案是為了使用 Scitex 掃描器進行輸入而產生。以 Scitex CT 格式所儲存的影像，必須使用 Scitex 點陣化單位列印至底片，這個程序要使用專利的 Scitex 半色調系統製作分色。這個系統產生的撞網圖樣非常少，因此常用於專業的彩色作品中 (例如，雜誌中的廣告)。

Targa

Targa (TGA) 格式是為使用 Truevision 視訊板的系統所設計的，通常 MS-DOS 彩色應用程式都能支援。Targa 格式支援 16 位元 RGB 影像 (5 位元 x 3 個色彩色版，加上一個未使用的位元)、24 位元 RGB 影像 (8 位元 x 3 個色彩色版) 和 32 位元 RGB 影像 (8 位元 x 3 個色彩色版，加上一個 8 位元的 Alpha 色版)。Targa 格式也支援沒有 Alpha 色版的索引色和灰階影像。以這種格式儲存 RGB 影像時，可以選擇像素深度，也可以選取 RLE 編碼壓縮影像。

TIFF

標記影像檔案格式 (TIFF 或 TIF) 可以用來在應用程式和電腦平台之間交換檔案。TIFF 是一種富有彈性的點陣圖影像格式，幾乎所有繪畫、影像編輯和頁面編排應用程式都支援它；此外，幾乎所有的桌上型掃描器都能製作 TIFF 影像。TIFF 文件的檔案大小最大可以到 4 GB，Photoshop CS 和更新版本支援以 TIFF 格式儲存的大型文件。然而，大部分其他的應用程式，以及較舊版本的 Photoshop，並不支援檔案大小大於 2 GB 的文件。

TIFF 格式能支援包含 Alpha 色版的 CMYK、RGB、Lab、索引色與灰階的影像，也能支援不包含 Alpha 色版的點陣圖模式影像。Photoshop 也可以將圖層儲存於 TIFF 檔案中。不過，如果您是以其他應用程式開啟這個檔案，將只能看見平面化的影像。另外，Photoshop 還可以用 TIFF 格式儲存備註、透明與多重解析度金字塔資料。

在 Photoshop 中，TIFF 影像檔案的位元深度為每色版 8、16 或 32 位元。您可以將高動態範圍影像儲存成每色版 32 位元的 TIFF 檔案。

WBMP 格式

WBMP 格式是最佳化行動裝置 (例如行動電話) 所用影像的標準格式。WBMP 支援 1 位元色彩，也就是說，WBMP 影像只包含黑色和白色的像素。

更多說明主題

 [以其他格式儲存相機原始影像](#)



Digimarc 版權保護

讀取 **Digimarc** 浮水印

增加數位版權資訊

在增加數位浮水印之前

嵌入浮水印

使用浮水印耐久性設定

檢查訊號強度計量器

備註： **Digimarc** 增效模組需要 32 位元作業系統，64 位元版本的 Windows 和 Mac OS 並不支援。

讀取 **Digimarc** 浮水印

[回到頁首](#)

1. 選擇「濾鏡 > **Digimarc** > 讀取浮水印」。如果濾鏡找到浮水印，則會出現對話框，顯示 **Digimarc** ID、建立者資訊和影像屬性。
2. 按一下「確定」，或者按一下「網頁對照」以取得詳細資訊。您的網頁瀏覽器會顯示 **Digimarc** 網站，其中顯示特定建立者 ID 的詳細聯絡資料。

增加數位版權資訊

[回到頁首](#)

您可以將版權資訊加入 **Photoshop** 影像中，並透過使用 **Digimarc ImageBridge** 技術的數位浮水印，告知使用者影像是受版權保護的。浮水印是以雜訊方式增加到影像中的數位碼，幾乎無法以肉眼察覺它。**Digimarc** 浮水印在數位與印刷的型式下都是耐久的，而且在典型的影像編輯以及檔案格式轉換中，也都能保存下來。

在影像中嵌入數位浮水印，讓檢視者能夠取得關於影像建立者的資訊。這個功能對於把影像授權給其他人影像建立者而言，特別重要。如果拷貝具有嵌入浮水印的影像，則也會拷貝與該影像相關的浮水印和其他資訊。

如需有關嵌入 **Digimarc** 數位浮水印的詳細資訊，請參考位於 www.digimarc.com 的 **Digimarc** 網站。

在增加數位浮水印之前

[回到頁首](#)

在影像中嵌入數位浮水印前，請記住下列的考慮事項：

色彩變化 影像的色彩必須包含某種程度的變化或隨機性，才能有效且不易察覺地嵌入數位浮水印。影像不能完全或大部分只由一種單純色彩所組成。

像素尺寸 使用 **Digimarc** 技術時，需要最少的像素數。因此，**Digimarc** 建議您在為影像增加浮水印時，使用下列最小像素尺寸：

- 如果預期在實際使用之前不會修改或壓縮影像，請選擇 100 平方像素。
- 如果希望在影像加入浮水印之後，進行裁切、旋轉、壓縮或做其他的修改，請選擇 256 平方像素。
- 如果希望影像最後以 300 dpi 或更高解析度的列印形式顯示，請選擇 750 平方像素。

增加浮水印時，沒有像素尺寸的上限。

檔案壓縮 雖然一般情況下 **Digimarc** 浮水印可以接受失真壓縮方法 (例如 **JPEG**)，但在影像品質與檔案大小之間還是以品質為重 (將 **JPEG** 壓縮設定為 4 或更高，效果會最好)。此外，當嵌入浮水印時所選擇的浮水印耐久性設定越高，浮水印就越不會受到壓縮的影響。

工作流程 除了檔案壓縮之外，嵌入數位浮水印應該是對影像進行的最後一個工作。

請使用下列的建議工作流程：

- 對影像進行所有必要的修改，直到您對最後的外觀感到滿意為止 (包括尺寸調整和色彩修正)。
- 嵌入 **Digimarc** 浮水印。
- 如有必要，請以 **JPEG** 或 **GIF** 格式儲存影像進行壓縮。
- 如果影像要用於列印輸出，請執行分色作業。
- 讀取浮水印，並使用訊號強度計量器，確認影像所含的浮水印強度夠強，能符合您的需要。
- 發行嵌入數位浮水印的影像。

嵌入浮水印

[回到頁首](#)

若要嵌入數位浮水印，首先必須向 **Digimarc** 公司註冊 (這家公司負責管理藝術家、設計師與攝影師聯絡資訊等的資料庫)，以取得獨有的 **Digimarc** ID。接下來就可以將 **Digimarc** ID 與其他資訊 (例如版權年份或有限使用的識別碼) 嵌入影像中。

1. 開啟想要加入浮水印的影像。每一張影像只能嵌入一個數位浮水印。「嵌入浮水印」濾鏡不能在已經嵌入浮水印的影像上使用。

若要處理具有圖層的影像，則在加入浮水印之前應該先將檔案平面化，否則浮水印只會對作用中的圖層有影響。

備註：您可以先將影像轉換成 RGB 模式、嵌入浮水印，然後將影像轉換回索引色模式，就可以在索引色影像中加入數位浮水印。不過，結果可能並不一致。若要確定已經嵌入浮水印，請執行讀取浮水印濾鏡。

2. 請選擇「濾鏡 > Digimarc > 嵌入浮水印」。
3. 如果是第一次使用濾鏡，請按一下「個人化」按鈕。按一下「資訊」啟動網頁瀏覽器並造訪 Digimarc 網站：www.digimarc.com，即可取得 Digimarc ID。請在「Digimarc 代號」文字方塊中輸入 PIN 和 ID 號碼，然後按一下「確定」。

輸入 Digimarc ID 之後，「個人化」按鈕就會變成「變更」按鈕，讓您能夠輸入新的 Digimarc ID。

4. 輸入影像的版權年份、交易 ID 或影像 ID。
5. 請任選下列一種影像屬性：

有限使用 限制影像的使用。

禁止拷貝 指定不得拷貝影像。

成人內容 將影像內容標示為僅適合成人觀賞 (在 Photoshop 中，這個選項並不會限制存取僅適於成人的影像，但其他應用程式未來的版本可能會限制顯示)。

6. 在「浮水印持久性」中，依照下一節中的描述，拖移滑桿或輸入數值。
7. 選取「確認」，在嵌入浮水印後自動評估其持久性。
8. 按一下「確定」。

使用浮水印持久性設定

[回到頁首](#)

預設浮水印持久性是為了在大多數影像的浮水印持久性和可見度之間達到平衡。然而，您也可以自己調整浮水印持久性設定，以符合影像的需求。低數值較不易在影像中看見，但持久性較差，還可能在套用濾鏡或執行某些影像編輯、列印和掃描作業時毀損。高數值則持久性較好，但在影像中可能會顯示出一些看得出來的雜色。

您應該根據影像的預定用途，以及設定浮水印要達成的目標來設定。例如，對於要張貼在網站上的 JPEG 影像，使用較高的浮水印持久性設定是很恰當的。較高的持久性可以幫助確保浮水印的持續性，並且在中等解析度的 JPEG 影像中，增加的可見度不會被注意到。Digimarc 建議您在決定最適合大部分影像使用的設定時，在測試操作中多實驗幾種設定。

檢查訊號強度計量器

[回到頁首](#)

訊號強度計量器可以協助您判斷浮水印是否夠耐用，並能夠承受影像的預定用途。

❖ 選擇「濾鏡 > Digimarc > 讀取浮水印」。這訊號強度計量器會出現在對話框的底部。您還可以在嵌入浮水印時，選取「確認」來自動顯示計量器。訊號強度計量器只能在含有您已嵌入數位浮水印的影像上使用。

Digimarc 建議在發行影像前，先檢查訊號強度計量器。例如，如果時常壓縮具有浮水印的影像以納入網站中，請在張貼影像之前先檢查計量器。也可以使用訊號強度計量器，檢測您試驗的各種不同浮水印持久性設定之有效性。



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

列印

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

從 Photoshop 列印 | CC、CS6

列印基礎概念
關於桌上型列印
列印影像
位置及縮放影像
列印影像的某部分
列印向量資料

列印基礎概念

[回到頂端](#)

無論是以桌上型印表機列印影像，還是將影像送至印前作業廠商列印，多了解一些關於列印的基礎知識，除了可以使列印工作更順暢，還可確保列出預期的影像。

列印類型 對許多 **Photoshop** 使用者來說，列印檔案指的是將影像傳送到噴墨印表機。但是 **Photoshop** 其實可以將影像送至許多不同的裝置，您可以直接列印到紙張上，或是將影像轉換成底片上的正片或負片影像。如果是後者，您可以使用底片建立主印版，然後使用機械式印刷機列印。

影像類型 最簡單的影像 (例如，線條圖稿)，只是用一個灰階中的一種顏色。較為複雜的影像 (例如相片)，具有多種不同的色調。這種類型的影像稱為「連續色調影像」。

分色 用於商業重製並包含一種以上顏色的圖稿，必須使用不同的主印版列印，一個顏色使用一個主印版。這個程序稱為「分色」，通常使用青色、洋紅色、黃色和黑色 (CMYK) 油墨。在 **Photoshop** 中，您可以調整不同印版的產生方式。

細節的品質 列印影像中的細節，視影像解析度 (每英寸像素) 和印表機解析度 (每英寸點數) 而定。大多數 **PostScript** 雷射印表機解析度可達 **600 dpi**，而 **PostScript** 網片輸出機則可達 **1200 dpi** 或更高。噴墨印表機會噴出微小的墨水霧而非真正的墨點，可產生約 **300dpi** 到 **720 dpi** 的解析度。

關於桌上型列印

[回到頂端](#)

除非您是在商業印刷公司或是服務處工作，否則通常應該是使用桌上型印表機 (例如，噴墨、熱昇華或雷射印表機) 列印，而不是使用網片輸出機。您可以使用 **Photoshop**，控制如何列印影像。

螢幕使用光線顯示影像，而桌上型印表機則使用油墨、染料或色素重製影像。因為這個緣故，桌上型印表機無法重製在螢幕上所顯示的全部顏色。然而，只要在工作流程中加入特定的程序 (例如，色彩管理系統)，在使用桌上型印表機列印影像時，就能達到某種程度的效果。請在處理要列印的影像時，將這些要點牢記在心：

- 如果影像是 **RGB** 模式，在以桌上型印表機列印時，請不要將文件轉換成 **CMYK** 模式。請完全在 **RGB** 模式下作業。桌上型印表機的標準設定是接受 **RGB** 資料，並使用內部的軟體將其轉換為 **CMYK**。如果傳送 **CMYK** 資料，大部分的桌上型印表機還是會套用轉換程序，而導致無法預料的結果。
- 若要在擁有設定檔的任意裝置列印時預視影像，請使用「校樣色彩」指令。
- 若要在印出的頁面上準確重現螢幕色彩，您必須將色彩管理加入到工作流程之中。使用已校正並設定好屬性的螢幕進行作業。理想上，您也應為印表機和列印用紙專門建立自訂描述檔，不過印表機隨附的描述檔通常已能產生可接受的結果。

列印影像

[回到頂端](#)

Photoshop 的「檔案」選單中提供以下列印指令：

列印 顯示「列印」對話框，您可在這裡預視列印並設定選項。(當您按「完成」或「列印」時，自動設定會儲存為新的預設值)。

列印一份拷貝 不顯示對話框，直接列印一份檔案拷貝。

 為提高效率，您可將列印指令加到動作中。(Photoshop 在一個對話框中即提供所有列印設定)。

設定 **Photoshop** 列印選項並進行列印

1. 選擇「檔案 > 列印」。
2. 選取印表機、列印份數和版面方向。
3. 在左側的預視區域，依照選取的紙張大小和方向，視覺化調整影像的位置和縮放比例。或者在右側，設定「位置和尺寸」、「色彩管理」、「列

印標記」等項目的詳細選項。

如需詳細資訊，請參閱[位置及縮放影像](#)和在 **Photoshop** 中使用色彩管理進行列印。

 在 **Mac OS** 中，展開「色彩管理」區域，選取「傳送 16 位元資料」，可針對隱約漸層色調產生最高品質 (如明亮的天空)。

4. 執行下列任一項作業：

- 若要列印影像，請按一下「列印」。
- 若要直接關閉對話框，而不要儲存選項，請按一下「取消」。
- 若要保留選項並關閉對話框，請按一下「完成」。

位置及縮放影像

[回到頂端](#)

您可以利用「列印」對話框的選項，調整影像的位置與縮放大小。紙張邊緣的陰影邊界代表選取紙張的邊界，可以列印的區域是白色的。

影像的基本輸出大小是由「影像尺寸」對話框中的文件尺寸設定決定。在「列印」對話框中縮放影像，只會變更列印影像的尺寸和解析度。例如，如果在「列印」對話框中，將 **72 ppi** 的影像縮小為 **50%**，便會以 **144 ppi** 來列印影像；但是，「影像尺寸」對話框中的文件尺寸設定則不會更改。在「列印」對話框中，「位置和尺寸」區域下方的「列印解析度」欄位會顯示目前縮放設定的列印解析度。

許多協力廠商印表機驅動程式在「列印設定」對話框中提供縮放選項。這個縮放選項會影響頁面上的所有物件，包括所有頁面標記 (例如，裁切標記和註解) 的尺寸，而「列印」指令所提供的縮放百分比，只會影響列印影像的尺寸，而不會影響頁面標記的尺寸。

備註：因此，為了避免不正確的縮放，在指定縮放時請使用「列印」對話框，而不要使用「列印設定」對話框，而且請不要同時在這兩個對話框中輸入縮放百分比。

在紙張上重新定位影像

- 選擇「檔案 > 列印」，展開右側的「位置和尺寸」設定，接著執行下列其中一項：
 - 選取「影像居中」選項，可將影像放在可列印區域的居中位置。
 - 若要以數值指定影像的位置，請取消選取「影像居中」，然後在「頂端」和「左側」欄位輸入數值。
 - 取消選取「影像居中」選項，然後將影像拖移到預視區域中。

縮放影像的列印尺寸

- 選擇「檔案 > 列印」，展開右側的「位置和尺寸」設定，接著執行下列其中一項：
 - 若要讓影像符合選取紙張的可列印區域大小，請按一下「縮放以符合媒體大小」。
 - 若要以數值重新設定影像的縮放，請取消選取「縮放以符合媒體大小」，然後在「縮放」、「高度」和「寬度」輸入數值。
 - 如果想達到所需的縮放比例，請在預視區域中拖曳影像周圍的邊界方框。

備註：如果收到影像大於紙張可列印區域的警告，請按一下「取消」，然後選擇「檔案 > 列印」，展開右側的「位置和尺寸」設定，然後選取「縮放以符合媒體大小」。

列印影像的某部分

[回到頂端](#)

1. 使用「矩形選取畫面」工具，選取要列印的影像部分。
2. 選擇「檔案 > 列印」，然後選取「列印選取區域」。
3. 如有需要，拖曳列印預視週邊的三角形控點，調整所選區域。
4. 按一下「列印」。

列印向量資料

[回到頂端](#)

如果影像包含向量圖像 (例如，形狀和文字)，**Photoshop** 可以將向量資料傳送到 **PostScript** 印表機。當您選擇要包含向量資料時，**Photoshop** 會為每一個文字圖層和每一個向量形狀圖層，傳送不同的影像到印表機中。這些額外的影像會列印在基本影像的上方，並使用向量外框進行剪裁。如此一來，即使每一個圖層的內容都被限定使用影像檔案的解析度，向量圖像的邊緣仍會以印表機的完整解析度列印。

備註：有些混合模式和圖層效果需要點陣化向量資料。

1. 選擇「檔案 > 列印」。
2. 在右側的選項方塊中，捲動至底部，然後展開「PostScript 選項」。
3. 選取「包含向量資料」。

更多說明主題

- [影像尺寸與解析度](#)
- [關於螢幕校樣色彩](#)
- [關於色彩描述檔](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

使用色彩管理列印

讓 **Photoshop** 決定列印色彩

讓印表機決定列印色彩

列印印稿校樣

💡 若想深入瞭解色彩管理的概念和工作流程，請參閱[了解色彩管理](#)。

讓 **Photoshop** 決定列印色彩

[回到頂端](#)

如果擁有特定印表機、油墨和紙張組合的自訂色彩描述檔，讓 **Photoshop** 管理色彩，通常可以獲得比讓印表機管理色彩還好的結果。

1. 選擇「檔案 > 列印」。
2. 展開右側的「色彩管理」區域。
3. 如需「色彩處理」資訊，請選擇「**Photoshop** 管理色彩」。
4. 在「印表機描述檔」中，選取最符合您的輸出裝置和紙張類型的描述檔。如果目前印表機有關聯的描述檔，則會出現在選單最上方，而預設描述檔會選取起來。

描述檔描述輸出裝置的行為和列印條件 (例如，紙張類型) 越準確，色彩管理系統就能越準確的在文件中轉譯實際色彩的數值 (請參閱[安裝色彩描述檔](#)。)

5. (選擇性) 設定下列其中任一個選項：

渲染色彩比對方式 指定 **Photoshop** 將顏色轉換到目的地色域的方式 (請參閱[關於色彩演算比對方式](#)。)

黑版控制點補償 藉由模擬輸出裝置的完整動態範圍，保留影像中的陰影細節。

6. (選擇性) 在列印預視下方，選取下列任何一項：

符合列印顏色 若要在預視區域中檢視影像的實際列印狀況，請選取此選項。

色域警告 選取了「符合列印顏色」時會啟動。選取此項目以標示影像中超出色域的顏色，這由選取的印表機描述檔決定。色域是色彩系統能顯示或列印的顏色範圍。可以在 **RGB** 顯示的色彩，在您目前的印表機描述檔中可能會超出色域。

顯示亮白色 將預視中的白色設定為所選取的印表機描述檔中的紙張顏色。如果您是要列印在非白色紙張上，例如較為米黃色的新聞紙或藝術紙，則這樣可以產生更為精確的列印預視。因為絕對的白和黑可以建立對比，因此不太白的紙張會降低影像的整體對比。非白色紙張也會改變影像的整體顏色投射，因此印在米黃色紙上的黃色可能會顯得更偏棕色。

7. 在「列印設定」對話框 (這會在按下「列印」後自動出現) 存取印表機驅動程式的色彩管理選項。

- 在 **Windows** 中，按一下「列印設定」按鈕以存取印表機驅動程式選項。
- 在 **Mac OS** 中，使用「列印設定」對話框的彈出式選單來存取印表機的驅動程式選項。

8. 關閉印表機的色彩管理，印表機描述檔設定就不會覆寫您的描述檔設定。

每一個印表機驅動程式擁有不同的色彩管理選項。如果不清楚如何關閉色彩管理，請查閱印表機文件。

9. 按一下「列印」。

讓印表機決定列印色彩

[回到頂端](#)

如果沒有針對您印表機和紙張類型的自訂描述檔，您可以讓印表機驅動程式來處理色彩轉換。

1. 選擇「檔案 > 列印」。
2. 展開右側的「色彩管理」區域。
備註：「文件描述檔」項目顯示影像中內嵌的描述檔。
3. 如需「色彩處理」資訊，請選擇「印表機管理色彩」。
4. (選擇性) 至於「渲染色彩比對方式」，請指定要如何將顏色轉換到目的地色域。底部的「描述」區域會顯示每個選項的摘要。

許多非 PostScript 印表機會忽略此選項，並使用「感應式」渲染色彩比對方式。(如需相關資訊，請參閱[關於色彩演算比對方式](#)。)

5. 在「列印設定」對話框 (這會在按下「列印」後自動出現) 存取印表機驅動程式的色彩管理選項：
 - 在 Windows 中，按一下「列印設定」，存取印表機驅動程式選項。
 - 在 Mac OS 中，使用「列印設定」對話框的彈出式選單來存取印表機的驅動程式選項。

每一個印表機驅動程式擁有不同的色彩管理選項。如果不清楚如何開啟色彩管理，請查閱印表機文件。

6. 按一下「列印」。

列印印稿校樣

[回到頂端](#)

列印稿校樣 (有時稱為校樣列印或打樣) 是利用列印模擬在印刷機的最終輸出。印稿校樣是在比印刷機便宜的輸出裝置上製作的。有些噴墨式印表機已具備必要的解析度而能產生做為印稿校樣的便宜印刷品。

1. 選擇「檢視 > 校樣設定」，並選擇要模擬的輸出條件。您可以使用預設集或建立自訂校樣設定來完成此動作 請參閱[螢幕校樣色彩](#)。

檢視會依照您選擇的校樣而自動變更。選擇「自訂」可建立自訂校樣設定，但您必須將其儲存，才能從「列印」對話框的「校樣設定」選單中加以選取。

2. 在選取校樣後，選擇「檔案 > 列印」。
3. 展開右側的「色彩管理」區域。
4. 如需「色彩處理」資訊，請選擇「Photoshop 管理色彩」。
5. 在「印表機描述檔」中，選取輸出裝置的描述檔。
6. 從「校樣設定」選單或「渲染色彩比對方式」選單上方的選單中，選取「列印稿校樣」。

下方的「校樣描述檔」項目應該與您先前選取的校樣設定相符。

7. (選擇性) 請設定下列其中任一個選項。

校樣設定 選擇存在於本機硬碟中的任何自訂校樣。

模擬紙張顏色 模擬在模擬裝置上之紙張的顏色外觀。使用此選項會產生最準確的校樣，但它並不適用於所有的描述檔。


模擬黑色油墨 模擬在模擬裝置上之灰暗顏色的亮度。使用此選項會產生更準確的灰暗顏色校樣，但它不適用於所有的描述檔。

8. 在「列印設定」對話框 (這會在按下「列印」後自動出現) 存取印表機驅動程式的色彩管理選項。
 - 在 Windows 中，請按一下「偏好設定」按鈕，使用印表機驅動程式選項。
 - 在 Mac OS 中，使用「列印設定」對話框的彈出式選單來存取印表機的驅動程式選項。

9. 關閉印表機的色彩管理，印表機描述檔設定就不會覆寫您的描述檔設定。

每一個印表機驅動程式擁有不同的色彩管理選項。如果不清楚如何關閉色彩管理，請查閱印表機文件。


10. 按一下「列印」。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

縮圖目錄和 PDF 簡報

Photoshop CS6 和 Photoshop CC 裡的縮圖目錄 II 和 PDF 簡報增效模組提供 64 位元相容性，可在現代系統上發揮最佳效能。

 本文中有些程序適用於 Adobe Bridge。Adobe Bridge 預設不隨著 Photoshop CC 一起安裝。您可以登入 [Adobe Creative Cloud](#)，再導覽至「應用程式」來下載 Bridge CC。

建立縮圖目錄

[回到頂端](#)

- 執行下列任一項作業：
 - (Photoshop) 選擇「檔案 > 自動 > 縮圖目錄 II」。
 - (Bridge) 選取影像檔案夾或特定影像檔案。從 Bridge 選單中，選擇「工具 > Photoshop > 縮圖目錄 II」。除非選取特定影像，否則縮圖目錄將包含目前顯示在 Adobe Bridge 中的所有影像。您可以在「縮圖目錄 II」對話框開啟之後，選取不同的影像。
- 在「縮圖目錄 II」對話框中，選擇「使用」選單中的一個選項，指定要加入的影像。
備註：如果選取 *Bridge*，除非在選擇「縮圖目錄 II」指令之前已經選取了影像，否則會使用目前 *Bridge* 中的所有影像。不包括次檔案夾中的影像。
- 在「文件」區域中，指定縮圖目錄的尺寸和色彩資料。選取「所有圖層平面化」的話，會建立一個縮圖目錄，將所有影像和文字都放在同一個圖層上。取消選取「所有圖層平面化」則會建立一個縮圖目錄，其中每一個影像都位於不同的圖層上，且每一項註解都位於不同的文字圖層上。
- 在「縮圖」區域中，指定縮圖預視的版面選項。
 - 在「置入」中，選擇縮圖的排列方式為先橫向 (先從左到右，再從上到下) 還是先縱向 (先從上到下，再從左到右)。
 - 輸入每張縮圖目錄的欄數和列數。
 - 選取「使用自動間距」時，Photoshop 自動在縮圖目錄中，為縮圖加入間距；如果選取「使用自動間距」，您可以指定圍繞縮圖的垂直和水平間距。
 - 選取「旋轉以調整為最適合大小」時，不管影像的方向為何，Photoshop 都會旋轉影像，使影像能有效率地符合縮圖目錄。
- 請選取「使用檔名當做註解」，可以使用縮圖的來源影像檔名當作縮圖的標籤。請使用選單指定註解字體與字體大小。
- 按一下「確定」。

建立 PDF 簡報

[回到頂端](#)


「PDF 簡報」指令可讓您使用各種影像，來建立多頁文件或幻燈片簡報。

- 選擇「檔案 > 自動 > PDF 簡報」。
- 在「PDF 簡報」對話框中，按一下「瀏覽」並瀏覽以增加檔案至 PDF 簡報。選取「增加開啟的檔案」可以增加已在 Photoshop 中開啟的檔案。

備註：往上或往下拖曳檔案，可以重新排列檔案在簡報中的順序。如果您希望檔案出現多次，請選取檔案並按一下「複製」。

- 設定「輸出」和「簡報」選項。接著按一下「儲存」。

備註：PDF 簡報會儲存為一般 PDF 檔案，而非 *Photoshop PDF* 檔案；而如果您在 *Photoshop* 中將其重新開啟，檔案會進行點陣化。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

列印 3D 物件 | Photoshop CC

- 準備列印 3D 物件
- 預視和列印 3D 物件
- 3D 列印公用程式
- 常見問題解答
- 另請參閱

使用 Photoshop，您可以列印任何相容的 3D 模型，而無須擔心 3D 印表機的限制。在準備列印時，Photoshop 會自動將 3D 模型設為防水。

準備列印 3D 物件

[回到頂端](#)

1. 選取「視窗 > 工作區 > 3D」，切換為 3D 工作區。
2. 在 Photoshop 中開啟 3D 模型。如有必要，開啟 3D 模型時請自訂其大小。
3. 選取「3D > 3D 列印設定」。



3D 列印設定

4. 在「3D 列印設定」面板中，選擇您要列印至透過 USB 連接埠連接電腦的印表機 (本機印表機)，或是使用線上 3D 列印服務，例如 Shapeways.com。

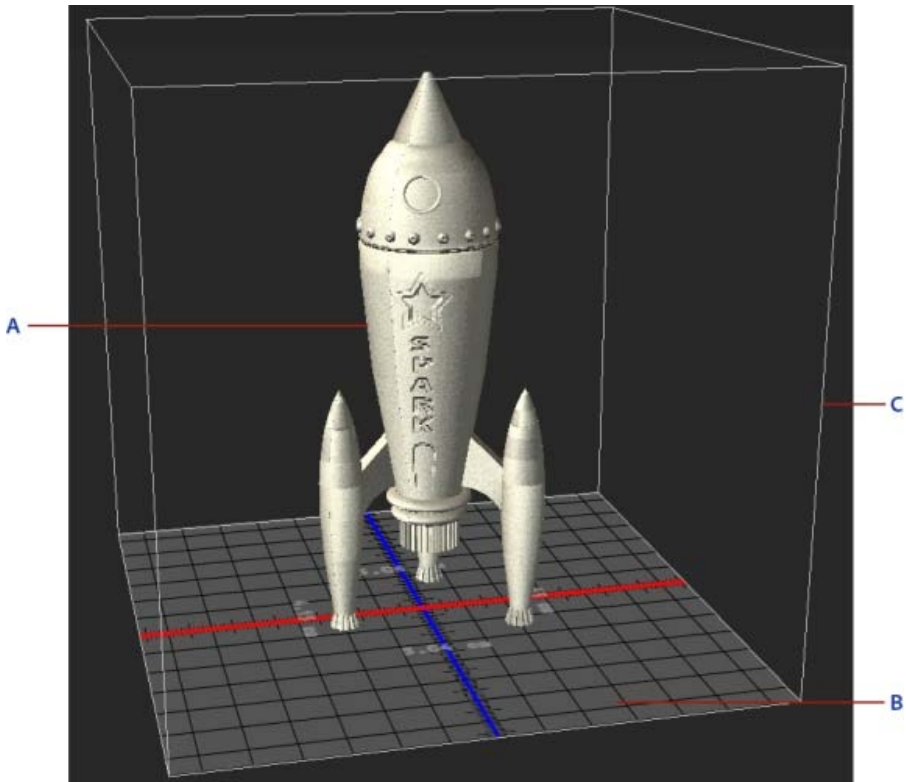
註解： Shapeways.com 是領先的 3D 印刷市場與社群。Shapeways.com 提供各種印表機描述檔，供您用來列印 3D 模型。如需詳細資訊，請參閱[此常見問題解答](#)。

💡 若要重新整理支援的印表機清單或 Shapeways.com 描述檔，請從「列印至」快顯功能表中選取「取得最新的印表機」。

5. 選取本機印表機或 Shapeways.com 印表機描述檔。

💡 若要檢視利用 Shapeways.com 描述檔列印 3D 模型的估計價格，請選取「印表機 > 估計價格」。

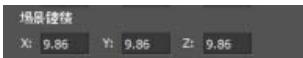
6. 選取印表機體積的單位 — 英吋、公分、公釐或像素。單位會反映在「印表機體積」尺寸以及列印分色板度量中。



A. 3D 模型 B. 列印分色板 C. 印表機體積覆蓋

7. 選取 3D 列印的「細節層級」—「低」、「中」或「高」。列印 3D 物件的所需時間視您選擇的細節層級而定。
8. 如果您不想在 3D 模型上看到 3D 印表機體積覆蓋，請取消選取「顯示印表機體積」。
9. 調整「場景體積」尺寸，指定想要的列印 3D 物件大小。當您變更值 (X、Y 或 Z) 時，另外兩個值也會按比例縮放。當您修改「場景體積」尺寸時，請注意 3D 模型下的列印分色板也會按比例縮放。

💡 您可以按一下尺寸標籤 (X、Y 或 Z) 然後向左或向右拖曳滑鼠，拖曳「場景體積」尺寸的值。按住 **Shift** 鍵可以更快速拖曳值。



10. 如果您希望 Photoshop 自動縮放 3D 模型，以讓 3D 模型填滿所選印表機的可用列印體積，請選擇「縮放至列印體積」。
11. 如果 3D 模型有正常對應、凹凸對應或不透明度對應，您可在列印模型時選擇忽略其中一或多種對應類型。您會注意到當您變更這些「表面細節」設定時，3D 模型也即時更新。
12. 您可以選擇不列印 3D 物件必要的支撐結構 (支架或底板)。請謹慎使用此選項，如果未列印必要的支撐結構，3D 模型列印可能會失敗。
13. 如果您的印表機支援多種材質，請選擇您要用於列印 3D 物件的材質。

預視和列印 3D 物件

[回到頂端](#)

指定好 3D 列印設定後，請依照下列步驟進行：

1. 按一下「開始列印」圖示 (🖨️) 或選取「3D > 3D 列印」。Photoshop 會統一 3D 場景並準備進行列印程序。
2. 如果您選擇使用 Shapeways.com 描述檔來列印，Photoshop 會提示您列印的實際成本可能與顯示的估計價格不同。按一下「確定」。
3. 在所顯示的預視視窗中，使用 3D 相機工具來旋轉、縮放或移動 3D 物件。

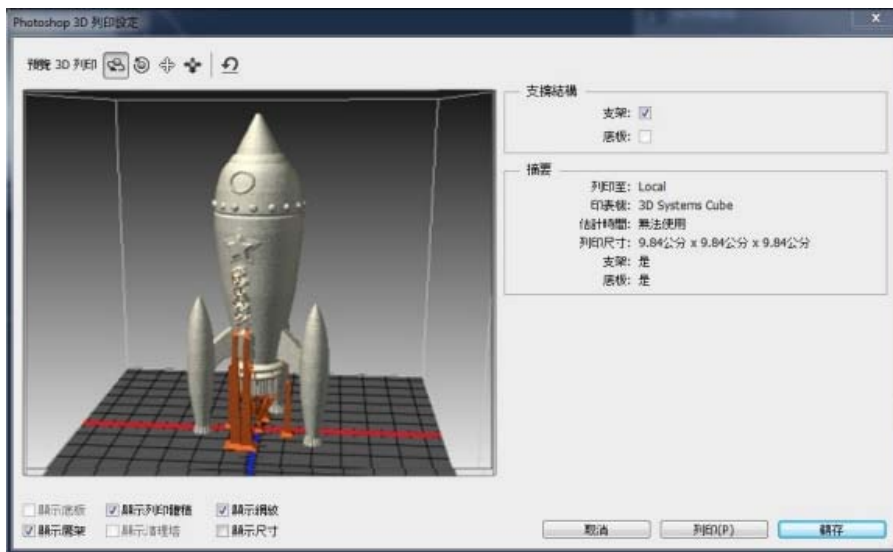
🔄 旋轉 3D 相機

🌀 轉動 3D 相機

📏 平移 3D 相機

👉 滑動 3D 相機

🏠 將 3D 相機重設回其原始位置



預覽 3D 列印

4. 如果您要將 3D 列印設定轉存為 STL 檔案，請按一下「轉存」並將檔案儲存至電腦上的適當位置。您可將 STL 檔案上傳至線上服務，如 Shapeways.com，或將其放至 SD 卡以進行本機列印。
5. 預視 3D 列印摘要並按一下「列印」。

 選取「3D > 取消 3D 列印」，即可取消進行中的 3D 列印。

[回到頂端](#)

3D 列印公用程式

Photoshop 提供互動式精靈型公用程式，讓您用來設定、校準和維護 3D 印表機。3D 印表機必須開啟電源並連線至您的電腦，才能使用這些公用程式。

1. 選取「3D > 3D 列印公用程式」。
2. 選取您要啟動的公用程式。

校準列印分色板 協助調整列印分色板的水平。此公用程式可執行下列主要步驟：

- 提示您取出 3D 印表機上遺留的列印材質
- 初始化列印噴頭
- 讓您調整/微調列印分色板和列印噴頭之間間隙，可達 9 個噴嘴位置

您可以在精靈模式或手動模式中使用此公用程式。

裝填熔絲 協助將熔絲裝填至熔融沉積法 (FDM) 3D 印表機

移除熔絲 協助從 FDM 3D 印表機移除熔絲

更換熔絲 協助以新的熔絲取代 FDM 3D 印表機中的熔絲

3. 依照螢幕上的指示進行。

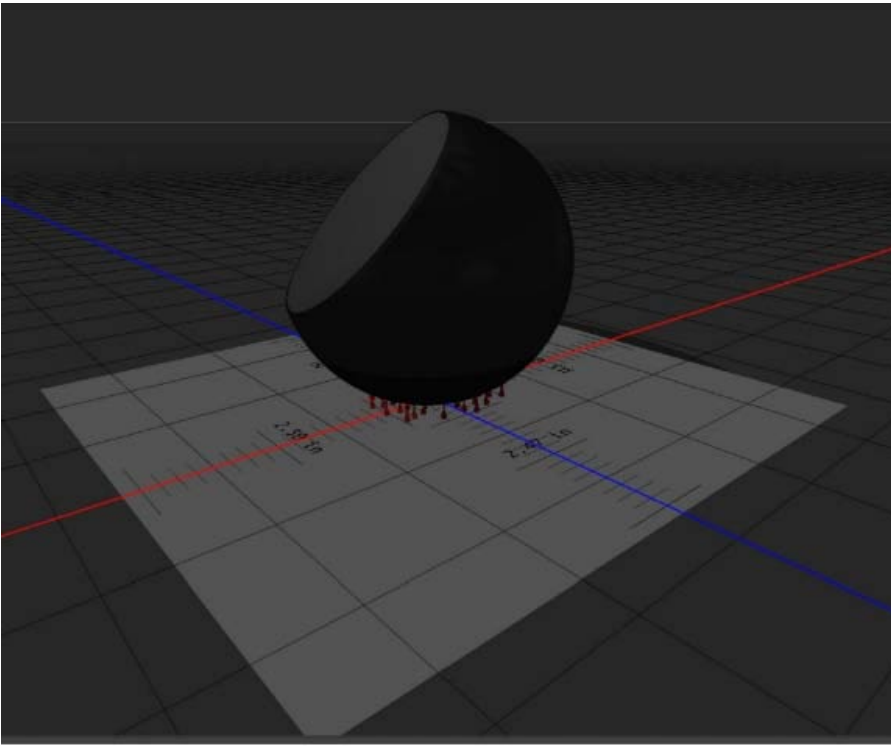
[回到頂端](#)

常見問題解答

我可以在列印前套用橫截面至 3D 模型嗎？

可以。您可以在列印前，對 3D 模型的切除部分定義橫截面。請依照下列主要步驟進行：

1. 選取「視窗 > 工作區 > 3D」，切換為 3D 工作區。
2. 開啟您要列印的 3D 物件。
3. 在 3D 面板中選取「場景」。
4. 在「內容」面板中選取「橫截面」。
5. 在「內容」面板中指定橫截面的設定。
6. 選取「3D > 在場景中套用橫截面」。
7. 列印 3D 場景。

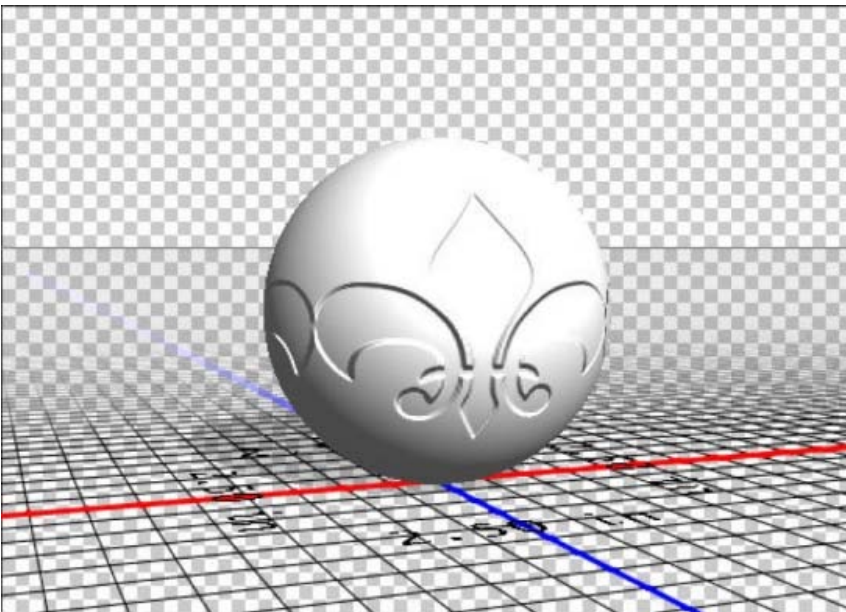


列印前切除球體的橫截面

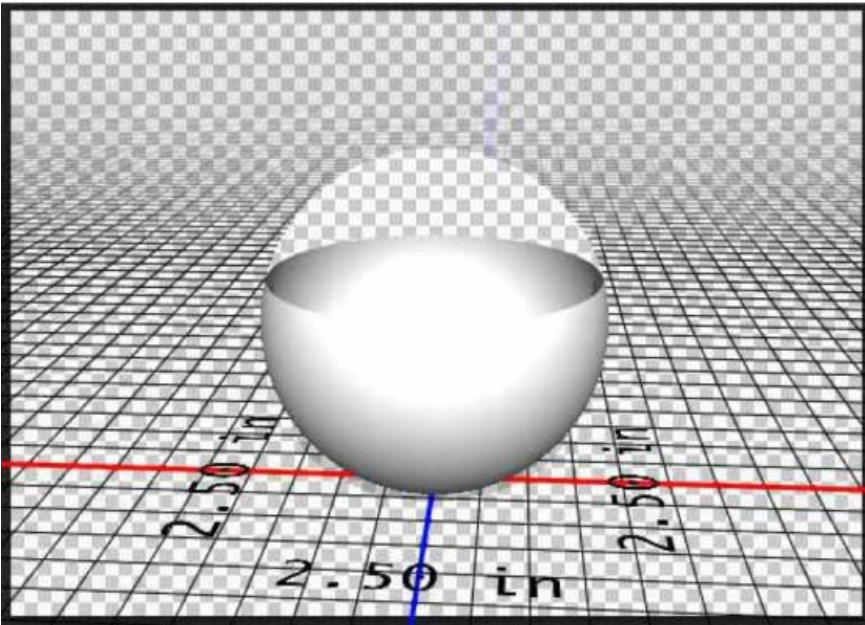
我可以在列印前套用凹凸/不透明度對應至 3D 模型嗎？

可以。請依照下列主要步驟進行：

1. 在「場景」面板中選取材質。
2. 在「內容」面板中，按一下「凹凸/不透明度」旁的資料夾圖示 (📁)，載入紋理。您也可以定義要套用至 3D 模型的新紋理。
3. 如果您要定義新紋理，請將紋理儲存起來。紋理會以凹凸/不透明度對應套用至 3D 模型。
4. 列印 3D 模型。



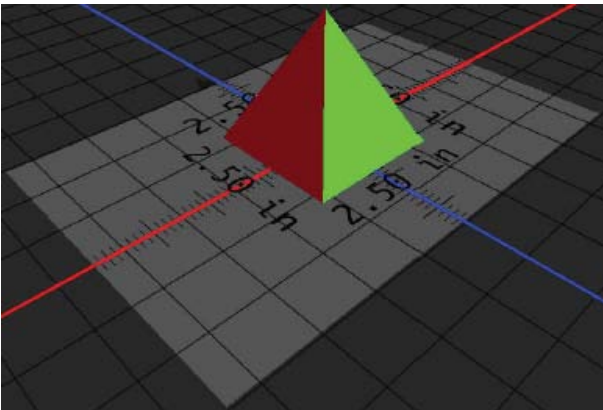
列印前套用凹凸對應至 3D 模型



列印前套用不透明度對應至 3D 模型

我可以用兩種顏色列印 3D 模型嗎？

如果您的 3D 印表機配備兩個噴頭，就可以用兩種顏色列印 3D 模型。3D 工作區和 3D 列印預覽會以兩種顏色顯示模型。



用兩種顏色列印 3D 模型

如何列印多圖層的 3D 模型？

從列印的角度來看，3D 模型的每個圖層都被視為 3D 物件。如有必要，您可以合併兩個以上圖層 (3D > 合併 3D 圖層)。

另請參閱

[回到頂端](#)

- [3D 繪圖 | CC, CS6](#)
- [3D 面板增強功能 | Photoshop CC](#)
- [Photoshop 3D 文件](#)

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

以組合版面列印相片

將多張相片置入組合版面中
自訂組合版面

Adobe 推薦

 您有想要分享的教學課程嗎?



以智慧型物件製作彈性的組合版面

Michael Hoffman

在 Photoshop CS5 中排放自訂的組合版面範本。

將多張相片置入組合版面中

[回到頁首](#)

 若要使用下方所述的選擇性「組合版面」增效模組，請先下載 [Windows](#) 或 [Mac OS](#) 適用版本。如果有 [Photoshop Lightroom](#)，您也可以在其中建立組合版面與自訂版面。請參閱 [Lightroom 說明](#) 中的 [選擇列印範本](#)。

使用選擇性「組合版面」增效模組，可以在單一頁面中放置同一影像的多份拷貝，類似於照相館販賣的傳統相片組。也可以在同一頁面中放置其他影像。您可以選擇多種尺寸和位置，自訂相片組的版面。



組合版面

1. 組合版面是選擇性增效模組。請下載並安裝 [Windows](#) 或 [Mac OS](#) 適用的選擇性增效模組。
2. 以 32 位元模式執行 Photoshop (僅限 64 位元 Mac OS)。
3. 執行下列任一項作業：
 - (Photoshop) 選擇「檔案 > 自動 > 組合版面」。如果已經開啟多個影像，「組合版面」會使用最前面的影像。
 - (Bridge) 選擇「工具 > Photoshop > 組合版面」。除非在執行「組合版面」指令之前已經選取了特定的影像，否則「組合版面」指令會使用在 Bridge 中所列的第一個影像。

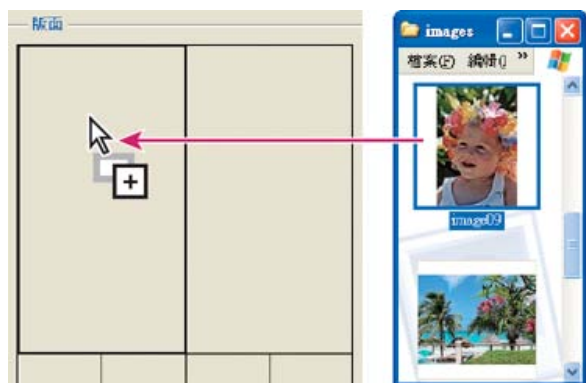
如果您只使用最前面的影像，或是從 Bridge 選取的影像，請跳到步驟 3。

4. 執行下列任一項作業，將一或多個影像加入版面：
 - 在「組合版面」對話框的「來源影像」區域中，從「使用」選單中，選擇「檔案」或是「檔案夾」，然後按一下「瀏覽」(Windows) 或「選擇」(Mac OS)。如果選擇「檔案夾」，您可以選取「包含全部的次檔案夾」來包含所有次檔案夾裡的影像。
 - 按一下預視版面中的預留位置，然後瀏覽以選取影像。



在組合版面預視版面的預留位置上按一下，然後瀏覽並選取影像。

- 從桌面或檔案夾中，將影像拖移入預留位置。



將影像從桌面拖移到預留位置，在組合版面中加入影像。

您只要按一下預留位置，然後瀏覽並選取影像，就可以變更版面中的任何影像。

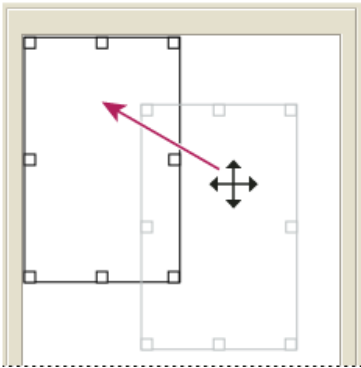
5. 在「組合版面」對話框的「文件」區域中，選取頁面大小、版面、解析度與色彩模式。選取版面的縮圖會顯示在對話框的右側。
6. 選取「所有圖層平面化」，會建立一個組合版面，將所有影像和標籤文字都放在單一圖層。取消選取「所有圖層平面化」，則會建立一個影像圖層和文字圖層 (用於標籤) 各自分開的組合版面。如果將每個影像和標籤置入不同圖層，就可以在儲存後更新組合版面。不過，圖層會增加組合版面的檔案大小。
7. 在「標籤」區域中，從「內容」選單中選擇標籤文字的來源，或是選擇「無」。如果選擇「自訂文字」，請在「自訂文字」欄位中輸入標籤的文字。
8. 指定標籤的字體、字體大小、顏色、不透明、位置與旋轉。
9. 按一下「確定」。

自訂組合版面

[回到頁首](#)

您可以使用組合版面編輯版面功能，修改現有的版面或建立新的版面。自訂版面會儲存為文字檔案，儲存在 **Presets** 檔案夾裡的 **Layouts** 檔案夾。您可以重複使用已經儲存的版面。組合版面編輯版面功能使用的是圖形介面，所以您在建立或修改版面時，可以不用撰寫文字檔。

1. 執行下列任一項作業：
 - (Photoshop) 選擇「檔案 > 自動 > 組合版面」。
 - (Bridge) 選擇「工具 > Photoshop > 組合版面」。
2. 若要建立版面或自訂現有版面，請在「組合版面」對話框中，從「版面」選單中選擇版面。
3. 按一下「編輯版面」按鈕。
4. 在「組合版面編輯版面」對話框中，在「名稱」文字方塊內，輸入自訂版面的名稱。
5. (選擇性) 在「組合版面編輯版面」對話框的「版面」區域中，從「頁面大小」選單中選擇尺寸，或者在「寬度」與「高度」文字方塊中輸入數值。您可以使用「單位」選單，指定英寸、公分、像素或公釐。



將預留位置拖移至組合版面中的新位置

6. 在「組合版面編輯版面」對話框的「格點」區域中，選取「靠齊至」選項，以顯示格點，讓您可以在自訂版面中定位成份。然後在「尺寸」文字方塊中輸入數值，變更格點的外觀。
7. 若要增加或刪除預留位置，請執行下列任一項作業：
 - 按一下「新增區域」，將預留位置加入版面中。
 - 選取預留位置，然後按一下「刪除區域」，將這個預留位置自版面中刪除。
8. 若要修改預留位置，請選取預留位置，然後執行下列任一項作業：
 - 在「寬度」與「高度」文字方塊中輸入數值，調整預留位置的尺寸。
 - 按一下並拖移控點，調整預留位置的尺寸。如果您調整內含影像的矩形預留位置的尺寸，則組合版面會根據調整的方式，將影像對齊垂直或水平的預留位置。
 - 在「X」與「Y」文字方塊中輸入數值，移動預留位置。
 - 按一下並將預留位置拖移至版面中您想要的位置。
9. 按一下「儲存」。



列印特別色

關於特別色

建立新的特別色色版

將 **Alpha** 色版轉換為特別色色版

編輯特別色色版以新增或移除色彩

更改特別色色版的色彩或實色

合併特別色色版

調整重疊的特別色

關於特別色

[回到頁首](#)

特別色是預先混合的特殊油墨，用來取代或添加於印刷色 (CMYK) 油墨。在印刷機上，每一種特別色都需要有自己的印版 (因為每種亮光漆都需要不同的印版，因此也將它視為特別色)。

如果您打算以特別色列印影像，就必須建立特別色色版儲存顏色。若要轉存特別色色版，請將檔案儲存為 **DCS 2.0** 格式或 **PDF**。


使用特別色時請注意下列幾點：

- 對於具有尖銳邊緣和穿透底層影像的特別色圖像而言，請考慮在頁面佈局或插圖應用程式中建立額外的圖稿。
- 若要將特別色當做色調套用於整個影像中，請將影像轉換為「雙色調」模式，並將特別色套用到其中一個雙色調印版上。最多可以使用四個特別色，每個印版一種特別色。
- 特別色的名稱會依照分色印刷。
- 特別色會疊印在完全複合影像的頂端。每一個特別色會依照它在「色版」面板中出現的順序印刷，最上層的色版會以最上層的特別色印刷。
- 除非是在「多重色版」模式，否則您無法在「色版」面板中，將特別色移到預設色版的上方。
- 特別色無法套用於個別圖層。
- 如果使用複合式的彩色印表機列印具有特別色色版的影像，會以「實色」設定所指定的不透明度列印特別色。
- 您可以將特別色色版與色彩色版合併，而將特別色分離成色彩色版元件。

建立新的特別色色版

[回到頁首](#)

您可以建立新的特別色色版，或是將現有的 **Alpha** 色版轉換為特別色色版。

1. 選擇「視窗 > 色版」，顯示「色版」面板。
2. 若要以特別色填滿選取區域，請製作或載入選取範圍。
3. 請執行下列任一項作業，建立色版：
 - 按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，並按一下「色版」面板中的「新增色版」按鈕 。
 - 從「色版」面板選單中，選擇「新增特別色色版」。

如果已進行過選取，該區域會填滿目前指定的特別色。

4. 在「新增特別色色版」對話框中，按一下「顏色」方框，接著在「檢色器」中，按一下「色彩庫」以選擇自訂色彩系統 (例如 **PANTONE** 或 **TOYO**)，然後選擇某個顏色。請參閱選擇特別色。

 如果選取了自訂顏色，您的印刷服務提供廠商就可以更輕鬆地提供適當的油墨來重製影像。

5. 輸入特別色色版的名稱。如果選擇自訂色彩，色版會自動使用該色彩的名稱。

請記得為特別色命名，以便讓其他讀取此檔案的應用程式能夠辨識。否則的話，檔案會無法列印出來。

6. 在「實色」中輸入介於 **0%** 與 **100%** 之間的數值。

這個選項可讓您在螢幕上模擬列印之特別色的濃度。**100%** 的值所模擬的油墨會完全覆蓋下面的油墨 (例如金屬油墨)；**0%** 則會模擬完全顯現下面油墨 (例如透明的亮光漆) 的透明油墨。您也可以使用這個選項查看不同透明特別色 (例如亮光漆) 顯示的位置。



100% 實色和 50% 實色。

備註： 實色和顏色選項只會影響螢幕上預視以及複合列印。對於列印的分色則沒有影響。

將 Alpha 色版轉換為特別色色版

[回到頁首](#)

1. 如果影像中有作用中的選取範圍，請選擇「選取 > 取消選取」。
2. 執行下列任一項作業：
 - 在「色版」面板中，按兩下 Alpha 色版的縮圖。
 - 選取「色版」面板中的 Alpha 色版，並從面板選單中選擇「色版選項」。
3. 選取「特別色」。
4. 按一下顏色方框，然後在「檢色器」中選擇顏色，或按一下「色彩庫」並選擇自訂顏色。按一下「確定」。
5. 如果有需要的話，請重新命名色版。
6. 按一下「確定」。

包含灰階值的色版區域就會轉換為特別色。
7. 若要套用顏色到色版的選取區域，請選擇「影像 > 調整 > 負片效果」。

編輯特別色色版以新增或移除色彩

[回到頁首](#)

1. 在「色版」面板中，選取特別色色版。
2. 使用繪畫或編輯工具在影像中繪畫。以黑色繪畫會增加更多 100% 不透明度的特別色；以白色繪畫則會增加不透明度較低的特別色。

備註： 與「特別色色版選項」對話框中「實色」選項不同的是，繪畫或編輯工具選項中的「不透明度」選項，會決定列印輸出時所實際使用的油墨濃度。

更改特別色色版的色彩或實色

[回到頁首](#)

1. 在「色版」面板中，按兩下特別色色版的縮圖。
2. 按一下顏色方框，並選擇顏色。按一下「色彩庫」選擇自訂的色彩系統，例如 PANTONE 或 TOYO。
3. 輸入介於 0% 和 100% 之間的「實色」值，調整特別色的油墨不透明度。

備註： 實色和顏色選項只會影響螢幕上預視以及複合列印。對於列印的分色則沒有影響。

合併特別色色版

[回到頁首](#)

在 RGB 或 CMYK 色彩模式中，您可以移除特別色色版，並將其合併至標準色彩色版。在 CMYK 模式中合併特別色色版時，產生的顏色通常無法精確符合原本的特別色，這是因為 CMYK 油墨無法產生特別色油墨可用的顏色範圍。

1. 在「色版」面板中，選取特別色色版。
2. 從面板選單中，選擇「合併特別色色版」。

特別色會進行轉換，並與色彩色版合併。此外，特別色色版也會從面板中刪除。

合併特別色色版會平面化具有圖層的影像。合併的複合色版會反映出預視特別色資訊，包括「實色」設定。例如，50% 實色的特別色色版與 100% 實色的相同色版，會產生不同的合併結果。

調整重疊的特別色

[回到頁首](#)

若要避免重疊的特別色覆蓋或穿透底層特別色，請移除重疊部分的其中一種特別色。

請使用疊印油墨的列印樣本調整螢幕顯示，以預測列印時的顏色外觀。

備註： 在某些情況下，例如使用亮光版和凸版時，您可能會想要疊印顏色。

1. 在「色版」面板中，選取包含要列印顏色的特別色色版。
2. 選擇「選取 > 載入選取範圍」。
 - 💡 若要快速選取色版中的影像，請按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，並按一下「色版」面板中的色版。
3. 在「色版」中選擇步驟 1 中的特別色色版，並按一下「確定」。
4. 若要根據重疊的特別色比較下面的特別色亮或暗，在穿透下方的顏色時建立補漏白，請選擇「選取 > 修改 > 擴張」或「選取 > 修改 > 縮減」。在「色版」面板中，選取包含要穿透區域的底層特別色色版。按 **Backspace** 鍵 (Windows) 或 **Delete** 鍵 (Mac OS)。
 - 💡 使用這個方法，可以從特別色底下的任何色版 (例如 **CMYK** 色版) 穿透區域。
5. 如果其中一個色版中的特別色與其他多個特別色重疊，請為包含要移除區域的每一個色版重複這個程序。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

將影像列印至商業印刷機

準備印刷用影像

設定輸出選項

從 **Photoshop** 列印分色

準備包含特別色色版的影像以便從其他應用程式中進行列印

建立色彩補漏白

決定用於列印的掃描解析度

準備印刷用影像

[回到頁首](#)

在 **Photoshop** 中，您可以準備影像檔案，以備進行平版印刷、數位印刷、凹版印刷以及其他的商業列印程序。

一般來說，您的工作流程會視印前作業廠商的能力而定。在開始商業列印的作業流程之前，請與印前作業工作人員聯繫，以了解他們的要求。例如，他們可能因為需要使用特定的印前設定，而要求您不要轉換為 **CMYK**。若要達到預期的列印結果，在準備影像檔案時應該考慮使用下列情況：

- 完全在 **RGB** 模式下作業，並確定影像檔案標記有 **RGB** 使用中色域描述檔。如果印表機或是印前工作人員使用了某種色彩管理系統，他們就能夠使用您檔案的描述檔，精確地將檔案轉換成 **CMYK**，製作出底片及印版。
- 在完成影像編輯前，請保持在 **RGB** 模式下工作。然後再將影像轉換成 **CMYK** 模式，並進行任何額外的色彩與色調調整。務必要檢查影像的亮部和陰影設定。您可以使用「色階」、「曲線」或「色相/飽和度」調整圖層來進行校正，而這些調整的幅度應該不會太大。如果有需要，請將檔案平面化，然後將 **CMYK** 檔案送交給專業的印刷人員。
- 將您的 **RGB** 或是 **CMYK** 影像以 **Adobe InDesign** 或 **Adobe Illustrator** 開啟。因為多數以商業印刷機列印的影像，通常不是直接從 **Photoshop** 列印，而是從類似 **Adobe InDesign** 的頁面佈局程式或像 **Adobe Illustrator** 的繪圖程式進行列印。如需有關將 **Photoshop** 檔案讀入 **Adobe InDesign** 或 **Adobe Illustrator** 的詳細資訊，請參閱「**Adobe InDesign 說明**」或「**Adobe Illustrator 說明**」。

在處理預定要用於商業印刷的影像時，請務必考量下列問題：

- 如果事先知道印刷機的特色，您就可以先行指定亮部及陰影輸出，以保留特定的細節。
- 如果使用桌上型印表機來預視最終列印結果的外觀，請切記桌上型印表機並不能確實呈現商業印刷機的輸出結果。您應該使用專業的色彩校樣，它可以提供更精確的最終影像列印稿預視。
- 如果您擁有商業印刷機的描述檔，可以使用「校樣設定」指令選擇它，然後使用「校樣色彩」指令檢視螢幕校樣。請使用這個方法，在螢幕上預視最終列印結果。
備註： 某些印表機可能較適合接收 **PDF** 格式的文件，特別是文件需要符合 **PDF/X** 標準的情況。請參閱儲存為 **Photoshop PDF** 格式。

設定輸出選項

[回到頁首](#)

如果您準備的影像要直接從 **Photoshop** 進行商業印刷，可以使用「列印」指令選取及預視各種頁面標記及其他輸出選項。一般而言，只有專業印前人員或對商業印刷過程擁有豐富知識的人員，才知道該如何設定這些輸出選項。



頁面標誌

A. 漸層色調列 B. 標籤 C. 套準記號 D. 漸進式色彩導表 E. 角落裁切標誌 F. 中央裁切標誌 G. 描述 H. 準星

1. 選擇「檔案 > 列印」。
2. 從彈出式選單中選擇「輸出」。
3. 設定下列一或多個選項：

校正列 可列印 11 個階級的灰階，濃度轉變從 0 到 100%，以 10% 為增量。使用 CMYK 分色時，漸層色調列會列印在每一個 CMYK 印版的左側，漸進式色彩導表則列印在右側。

備註： 只有當紙張大小比列印的影像尺寸大時，才會列印校正列、套準記號、裁切標誌和標籤。

套準記號 在影像上列印套準記號 (包括紅心和準星)。這些記號主要是用在 PostScript 印表機上對齊分色。

角落裁切標誌 在要修剪的頁面位置列印裁切標誌。您可以在角落列印裁切標誌。在 PostScript 印表機上，選取這個選項也會列印準星。

中央裁切標誌 在要修剪的頁面位置列印裁切標誌。您可以在每一邊的中央位置列印裁切標誌。

描述 可列印在「檔案資訊」對話框中輸入的任何描述文字，最多約 300 個字元。描述文字固定會以 9 點大小的 Helvetica 字型列印。

標籤 在影像上方列印檔案名稱。如果是列印分色，就會將分色名稱列印為標籤的一部分。

膜面向下 當膜面向下 (也就是底片或相紙上的相片感應圖層不是面向您) 時，讓文字可以閱讀。一般而言，列印在紙張上的影像是以膜面向上的方式列印，當相片感應圖層面向您時，就可以閱讀文字。列印在底片上的影像通常是以膜面向下的方式列印。

負片 列印整個輸出的負片版本，包括所有遮色片和任何背景色。「負片」選項和「影像」選單中的「負片效果」指令不同，「負片」選項會將輸出影像 (而非螢幕上影像) 轉換為負片。雖然在大多數國家普遍使用底片正片，但是若要直接將分色列印到底片，您可能會需要使用負片。請向當地的列印廠商洽詢所需要的種類。若要判斷膜面的方向，請在較亮的燈光下檢查已顯影過的底片。較暗的一面是膜面，較亮的一面則是片基。請向當地的列印廠商洽詢所需要的底片是正片膜面向上、負片膜面向上、正片膜面向下或負片膜面向下。

背景 選取列印到紙張上影像區域外的背景色。例如，如果是列印到底片錄製器的投影片，可能需要選擇使用黑色或彩色背景。若要使用此選項，請按一下「背景」，然後從「檢色器」中選取顏色。這只是列印的選項，並不會影響影像本身。

邊界 在影像周圍列印黑色外框。請輸入數字並選擇單位值，指定外框的寬度。

出血 將裁切標誌列印在影像之內，而不是影像之外的區域。使用此選項可在圖形之內裁切影像。輸入數字並選擇單位值，指定出血的寬度。

內插補點 藉由在列印時重新取樣，降低低解析度影像的鋸齒外觀 (適用於 PostScript 印表機)。重新取樣會減低影像品質的銳利度。

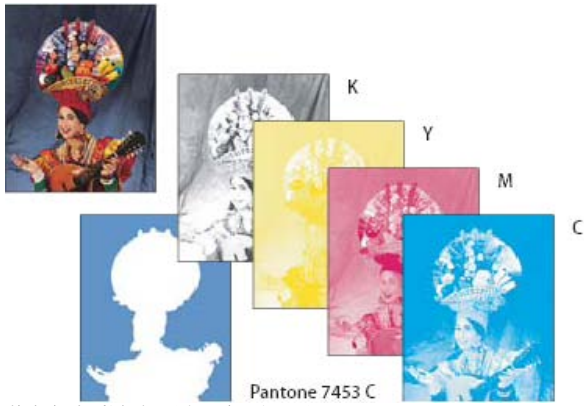
如需「包含向量資料」選項的詳細資訊，請參閱列印向量資料。

從 Photoshop 列印分色

[回到頁首](#)

當您使用 CMYK 影像或包含特別色的影像來準備影像印前作業時，可以將每一個色彩版分開列印成不同的頁面。

備註： 從非 PostScript 印表機列印的 CMYK、雙色調或多重色版文件進行分色，其效果可能不同於從 Postscript 印表機列印的文件進行分色。



將各個色彩版列印至個別頁面。

備註：若要從別的應用程式中列印影像，而且將特別色版列印在特別色印版上，必須先將檔案儲存成 DCS 2.0 格式。DCS 2.0 會保留特別色色版。Adobe InDesign 和 QuarkXPress 等應用程式都支援這個格式。

1. 確定文件是在「CMYK 色彩」、「多重色版」或「雙色調」模式，然後選擇「檔案 > 列印」。
2. 從「色彩處理」下拉式選單中選擇「分色」。

備註：根據您電腦中指定的印表機和印表機驅動程式，這些選項也可能出現在「列印設定」對話框中。在 Windows 中，按一下「屬性」按鈕以存取印表機驅動程式的選項；在 Mac OS 中，則使用「列印設定」對話框中出現的彈出式選單。

3. 按一下「列印」。就會為影像中的每一種顏色列印分色。

準備包含特別色色版的影像以便從其他應用程式中進行列印

[回到頁首](#)

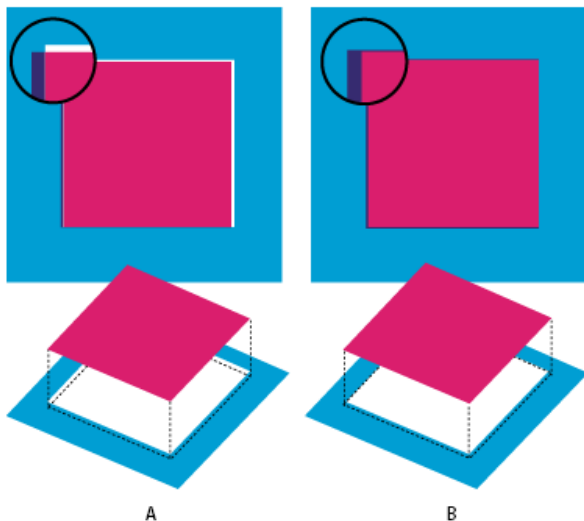
1. 如果影像是雙色調，請將它轉換為「多重色版」色彩模式。
2. 將影像儲存成 DCS 2.0 格式。
3. 在「DCS 2.0 格式」對話框中，取消選取「包含半色調網屏」和「包含轉換功能」選項。
4. 在 Photoshop 中開啟或讀入影像，然後設定網屏角度。請確定您已告知印表機每一個色彩印版上所要使用的特別色。

備註：您不需要特別的準備工作，便可以將包含特別色的 PSD 檔案直接置入 Illustrator 或 InDesign 中。

建立色彩補漏白

[回到頁首](#)

補漏白是一種重疊方式，可以防止列印的影像因為印刷機上些微的套準錯誤而出現細小的縫隙。請在進行任何補漏白之前，先與您的服務廠商聯繫。在大部分情況下，印刷廠會決定是否需要補漏白。如果需要的話，印刷廠工作人員會告訴您要在「補漏白」對話框中輸入的數值。



使用補漏白修正不對齊

A. 沒有補漏白的套準不正 **B.** 有補漏白的套準不正

補漏白的目的是要校正純色的不對齊現象。一般而言，您不需為連續色調的影像 (例如相片) 補漏白。過度的補漏白可能會產生外框效果。這些問題可能不會出現在螢幕上，只有在列印時才會出現。Photoshop 使用的標準補漏白規則：

- 展開黑色下面的所有顏色。
- 展開深色下面的淺色。
- 展開青色、洋紅色和黑色下面的黃色。

- 平均展開純青色下面的純洋紅色，或純洋紅色下面的純青色。
1. 選擇「編輯 > 轉換為描述檔」可在輸出裝置色域中檢視影像。請參閱[轉換文件色彩為其他描述檔 \(Photoshop\)](#)。
 2. 選擇「影像 > 補漏白」。
 3. 在「寬度」中，輸入印刷廠提供的補漏白數值。然後選取度量單位，並按一下「確定」。請諮詢您的印刷廠商，判斷可能會出現多少套準錯誤。

[回到頁首](#)

決定用於列印的掃描解析度

您可以使用幾種技巧來決定用於掃描相片的解析度。如果您在掃描要進行列印的相片，並且知道準確的尺寸與列印網線數，就可以使用下列技巧來決定掃描解析度。通常最簡單的方法是：以掃描器的最大光學解析度進行掃描，然後再於 **Photoshop** 中重新調整影像尺寸。

預估掃描解析度

您可以使用原始影像與最後影像的尺寸和輸出裝置解析度，決定掃描解析度。當您在 **Photoshop** 中開啟掃描的影像時，這個掃描解析度就會轉換成影像解析度。

1. 執行下列任一項作業：
 - 如果是雷射印表機與製版機，請將印表機的網線數乘以 **2**。若要決定印表機的網線數，請查閱印表機的文件或洽詢服務提供廠商。
 - 如果是噴墨式印表機，請查閱印表機的文件，找出最佳的解析度。許多直接印在相片紙上的熱昇華式印表機和裝置，最佳解析度在 **300** 到 **400 dpi** 之間。
2. 決定最後影像尺寸與原始影像尺寸的比例。例如，**6 x 9** 英寸的最後影像與 **2 x 3** 英寸的原始影像比例為 **3: 1**。
3. 將步驟 **1** 的結果乘以步驟 **2** 的結果。

例如，假設要列印到網線數為 **85 lpi** 的製版機，且最後影像與原始影像的比例為 **3: 1**。首先將 **85** (網線數) 乘以 **2** 得到 **170**，然後將 **170** 乘以 **3**，即得到掃描解析度 **510 ppi**。若要列印到最佳解析度為 **300 dpi** 的噴墨式印表機，請將 **300** 乘以 **3**，即得到掃描解析度 **900**。

備註：不同分色程序需要的影像解析度與網線數比例可能不同。在掃描影像之前，最好先向服務提供廠商或列印廠商洽詢。

在掃描影像前計算檔案大小

您可以建立一個虛設檔案，預測掃描最後輸出所需的檔案大小。

1. 在 **Photoshop** 中，選擇「檔案 > 開新檔案」。
2. 輸入最後列印影像的寬度、高度和解析度。解析度應該是用來列印的網線數的 **1.5** 到 **2** 倍。請確定選取了要用來掃描的模式。「開新檔案」對話框會顯示檔案大小。

例如，假設您想要最後的影像寬度為 **4** 英寸，而高度為 **5** 英寸。您打算使用 **2:1** 的比例以 **150** 條網屏進行列印，所以將解析度設定為 **300**，最後得到的檔案大小為 **5.15 MB**。

若要製作掃描，請在掃描器設定中輸入結果檔案大小。不必擔心解析度或影像尺寸的問題。在掃描完影像，並將它讀入 **Photoshop** 後，請使用「影像尺寸」指令 (取消選取「影像重新取樣」選項)，輸入影像的正確寬度和高度。

更多說明主題

 [螢幕校樣顏色](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

雙色調

關於雙色調

- 將影像轉換為雙色調
- 修改指定油墨的雙色調曲線
- 指定疊印顏色
- 調整疊印顏色的顯示
- 儲存及載入雙色調設定
- 檢視雙色調影像的個別顏色
- 列印雙色調
- 將雙色調影像轉存至其他應用程式

關於雙色調

[回到頁首](#)

在 **Photoshop** 中，雙色調代表單色調、三色調、四色調以及雙色調。單色調是以單一、非黑色油墨列印的灰階影像；雙色調、三色調和四色調分別是以兩種、三種和四種油墨列印的灰階影像。在這些影像中，使用彩色油墨來製作不同色調的灰色，而不是使用灰階。

雙色調增加灰階影像的色調範圍。雖然灰階重製最多可以顯示 **256** 個灰色色階，但是印刷機最多只能為每種油墨製作約 **50** 個灰色色階。因此，只使用黑色油墨列印的灰階影像，可能比使用兩種、三種和四種的油墨、每一種油墨最多可以製作 **50** 個灰色色階來列印，看起來要粗糙得多。


有時候，雙色調會使用黑色油墨和灰色油墨來列印，黑色用在陰影，灰色用在中間色調和亮部。但更多時候使用彩色油墨來列印雙色調的亮部顏色。這種技術會產生稍微帶點色調的影像，但大幅增加了影像的動態範圍。對於使用特別色 (例如 **PANTONE** 色彩) 做為強調用途的雙色列印工作而言，最適合使用雙色調。

由於雙色調會使用不同顏色的油墨來製作不同的灰階，因此 **Photoshop** 視它們為單一色版、**8** 位元的灰階影像。在「雙色調」模式中，您無法直接存取個別的影像色版 (如同 **RGB**、**CMYK** 和 **Lab** 模式)，必須透過「雙色調選項」對話框中的曲線來處理色版。

將影像轉換為雙色調

[回到頁首](#)

1. 請選擇「影像 > 模式 > 灰階」，將影像轉換為灰階。只有 **8** 位元的灰階影像才能轉換為雙色調。
2. 請選擇「影像 > 模式 > 雙色調」。
3. 在「雙色調選項」對話框中，選取「預視」以進行影像預視。
4. 在「類型」選項中，選取「單色調」、「雙色調」、「三色調」或「四色調」。
5. 按一下顏色方框 (實心方塊) 開啟檢色器，然後按一下「色彩庫」按鈕，並從對話框中選取某個油墨簿與顏色。
備註：若要產生完全飽滿的顏色，請以遞減順序指定油墨，深色在上，淺色在下。
6. 按一下彩色油墨方框旁的曲線方框，然後調整每一種油墨顏色的雙色調曲線。
7. 必要的話，請設定疊印顏色。
8. 按一下「確定」。

 如果只要將雙色調效果套用到部分影像，請將雙色調影像轉換成「多重色版」模式，將雙色調曲線轉換為特別色色版。接著，您可以擦除希望列印成標準灰階的特別色色版區域。

修改指定油墨的雙色調曲線

[回到頁首](#)

在雙色調影像中，每一種油墨都有各自的曲線，它會指定顏色在陰影和亮部區域中的分佈情形。這個曲線會將原始影像中的每一個灰階值，對應至特定的油墨百分比。

1. 若要預視任何調整，請選取「雙色調選項」對話框中的「預視」選項。
2. 按一下油墨顏色方框旁的曲線方框。
預設的雙色調曲線是一條直的對角線，表示原始影像中的灰階值對應至相等的油墨百分比。在這個設定中，**50%** 的中間調像素會以 **50%** 的油墨色調演算；**100%** 的陰影則會以 **100%** 的顏色演算，依此類推。
3. 拖移曲線圖上的點，或是為不同的油墨百分比輸入數值，即可調整每一種油墨的雙色調曲線。
 - 在曲線圖上，水平軸會從亮部 (左側) 移到陰影 (右側)。當您延著垂直軸向上移動時，油墨的濃度會增加。您最多可在曲線上指定 **13** 個點。當您沿曲線指定兩個數值時，**Photoshop** 會計算出中間的數值。當您調整曲線時，就會自動將數值輸入到百分比文字方塊中。
 - 在文字方塊中輸入的值，指示用來代表原始影像中之灰階值的油墨的百分比。例如，如果在 **100%** 文字方塊中輸入 **70**，就會使用色調 **70%** 的油墨來列印 **100%** 陰影。
4. 按一下「雙色調曲線」對話框中的「儲存」，儲存此對話框所建立的曲線。

5. 按一下「載入」，載入在「曲線」對話框中建立的曲線，包括使用「任意對應」選項所建立的曲線。

當您處理雙色調影像時，可以使用「資訊」面板來顯示油墨百分比。請將解析模式設定為「實際色彩」，即可判斷列印影像時所套用的油墨百分比。這些數值會反映出您在「雙色調曲線」對話框中輸入的任何變更。

指定疊印顏色

[回到頁首](#)

疊印顏色是兩種未濾色的油墨，其中一種油墨印在另一種上面。例如，當把青色油墨列印在黃色油墨上時，產生的疊印顏色會是綠色。油墨的列印順序以及油墨和紙張的不同，都可能會對最後的結果產生顯著的影響。

若要預測列印時的顏色，請使用疊印油墨的列印樣本，並據此調整螢幕顯示。請記得這項調整只會影響疊印顏色顯示在螢幕上的樣子，而不會影響列印。在調整這些顏色前，請確認已校正螢幕。

調整疊印顏色的顯示

[回到頁首](#)

1. 請選擇「影像 > 模式 > 雙色調」。
2. 按一下「疊印顏色」。「疊印顏色」對話框會顯示組合的油墨列印出來的樣子。
3. 按一下您要調整的油墨組合色票。
4. 在「檢色器」中選取您要的顏色，並按一下「確定」。
5. 重複步驟 3 和 4，直到滿意油墨組合的結果為止。接著，請按一下「確定」。

儲存及載入雙色調設定

[回到頁首](#)

使用「雙色調選項」對話框中的「儲存」按鈕，可以儲存一組雙色調曲線、油墨設定和疊印顏色。使用「載入」按鈕可以載入一組雙色調曲線、油墨設定和疊印顏色。接著，您可以將這些設定套用到其他的灰階影像中。

Photoshop 包含有一些雙色調、三色調和四色調曲線的樣本集。這些組合包含了一些最常用的曲線和顏色。在建立組合時，可以使用這些組合做為起點。

檢視雙色調影像的個別顏色

[回到頁首](#)

由於雙色調是單一色版影像，因此您對個別列印油墨所做的調整會顯示成最後複合影像的一部分。在某些情況下，您可能會想要檢視個別的「印版」，了解個別顏色在列印時如何分色 (就像處理 CMYK 影像時一樣)。

1. 在指定油墨顏色之後，請選擇「影像 > 模式 > 多重色版」。

影像會被轉換為「多重色版」模式，每一個色版各代表一個特別色色版。每一個特別色色版的內容都會正確反映出雙色調設定，但是螢幕上的複合預視可能不像在「雙色調」模式中檢視時一樣正確。

備註：如果您對「多重色版」模式中的影像進行任何變更，將無法回復成原始的雙色調狀態 (除非您可以在「步驟記錄」面板中存取雙色調狀態)。若要調整油墨的分佈情形，並檢視它在個別印版上的效果，請先在「雙色調曲線」對話框中進行調整，再將影像轉換為「多重色版」模式。

2. 在「色版」面板中，選取要檢查的色版。
3. 選擇「編輯 > 還原多重色版」，回復成「雙色調」模式。

列印雙色調

[回到頁首](#)

建立雙色調時請記住，油墨的列印順序和使用的網屏角度，對最後的輸出結果都有顯著的影響。(如有需要，請變更印表機 RIP 上的半色調網屏角度。)

如果要列印分色，不需要將雙色調影像轉換為 CMYK，只需在「列印」對話框 (用來設定印表機選項) 的「色彩管理」區域中，從「描述檔」彈出式選單中選擇「分色」。如果轉換為 CMYK 模式，會將任何自訂顏色轉換為它們的 CMYK 對等色。

將雙色調影像轉存至其他應用程式

[回到頁首](#)

若要將雙色調影像轉存給頁面編排應用程式使用，必須先以 EPS 或 PDF 格式儲存此影像 (但是，如果影像包含有特別色色版，請將其轉換為「多重色版」模式，並使用 DCS 2.0 格式儲存)。請記得使用適當的字尾命名自訂顏色，讓讀入的檔案可以辨識它們。否則，應用程式可能無法正確列印顏色，甚至可能完全無法列印影像。


更多說明主題

使用色彩管理進行列印 | CS5

讓 **Photoshop** 決定列印色彩

讓印表機決定列印色彩

列印印稿校樣

 若想深入瞭解色彩管理的概念和工作流程，請參閱[了解色彩管理](#)。

讓 **Photoshop** 決定列印色彩

[回到頂端](#)

如果擁有特定印表機、油墨和紙張組合的自訂色彩描述檔，讓 **Photoshop** 管理色彩，通常可以獲得比讓印表機管理色彩還好的結果。

1. 選擇「檔案 > 列印」。
2. 從彈出式選單中選擇「色彩管理」。
3. 如需「色彩處理」資訊，請選擇「**Photoshop** 管理色彩」。
4. 在「印表機描述檔」中，選取最符合您的輸出裝置和紙張類型的描述檔。如果目前印表機有關聯的描述檔，則會出現在選單最上方，而預設描述檔會選取起來。

描述檔描述輸出裝置的行為和列印條件 (例如，紙張類型) 越準確，色彩管理系統就能越準確的在文件中轉譯實際色彩的數值 (請參閱[安裝描述檔](#)。)

5. (選擇性) 請設定下列其中任一個選項。

渲染色彩比對方式 指定 **Photoshop** 將顏色轉換到目的地色域的方式 (請參閱[關於色彩演算比對方式](#)。)

黑版控制點補償 藉由模擬輸出裝置的完整動態範圍，保留影像中的陰影細節。

符合列印顏色 會於選擇由 **Photoshop** 管理色彩時啟用。若要在預視區域中檢視影像的實際列印狀況，請選取此選項。

色域警告 選取了「符合列印顏色」時會啟動。選取此項目以標示影像中超出色域的顏色，這由選取的印表機描述檔決定。色域是色彩系統能顯示或列印的顏色範圍。可以在 **RGB** 顯示的色彩，在您目前的印表機描述檔中可能會超出色域。

顯示亮白色 將預視中的白色設定為所選取的印表機描述檔中的紙張顏色。如果您是要列印在非白色紙張上，例如較為米黃色的新聞紙或藝術紙，則這樣可以產生更為精確的列印預視。因為絕對的白和黑可以建立對比，因此不太白的紙張會降低影像的整體對比。非白色紙張也會改變影像的整體顏色投射，因此印在米黃色紙上的黃色可能會顯得更偏棕色。

6. 在「列印設定」對話框 (這會在按下「列印」後自動出現) 存取印表機驅動程式的色彩管理選項。在 **Windows** 中，請按一下「偏好設定」按鈕，使用印表機驅動程式選項。在 **Mac OS** 中，使用「列印設定」對話框的彈出式選單來存取印表機的驅動程式選項。
7. 關閉印表機的色彩管理，印表機描述檔設定就不會覆寫您的描述檔設定。

每一個印表機驅動程式擁有不同的色彩管理選項。如果不清楚如何關閉色彩管理，請查閱印表機文件。

8. 按一下「列印」。

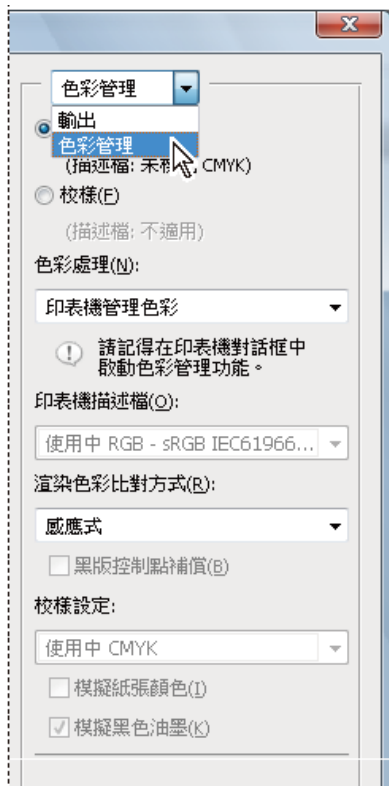
備註：如果收到影像大於紙張可列印區域的警告，請按一下「取消」，請選擇「檔案 > 列印」，然後選取「縮放以符合媒體大小」方框。若要變更紙張尺寸和版面配置，請按一下「列印設定」進行變更，然後再試一次列印檔案。

讓印表機決定列印色彩

[回到頂端](#)

如果沒有針對您印表機和紙張類型的自訂描述檔，您可以讓印表機驅動程式來處理色彩轉換。

1. 選擇「檔案 > 列印」。
2. 從右上角的彈出式選單中選擇「色彩管理」。



選擇「色彩管理」可顯示其他選項。

3. 選取文件。

描述檔顯示於同一行的括號中。

4. 如需「色彩處理」資訊，請選擇「印表機管理色彩」。

5. (選擇性) 選擇要用於將顏色轉換到目的地色域的渲染色彩比對方式。

許多非 **PostScript** 印表機會忽略此選項，並使用「感應式」渲染色彩比對方式。(如需相關資訊，請參閱[關於色彩演算比對方式](#)。)

6. 在「列印設定」對話框 (這會在按下「列印」後自動出現) 存取印表機驅動程式的色彩管理選項。在 **Windows** 中，按一下「列印設定」，存取印表機驅動程式選項。在 **Mac OS** 中，使用「列印設定」對話框的彈出式選單來存取印表機的驅動程式選項。

7. 指定色彩管理設定，由您的印表機驅動程式在列印時處理色彩管理。

每一個印表機驅動程式擁有不同的色彩管理選項。如果不清楚如何開啟色彩管理，請查閱印表機文件。

8. 按一下「列印」。

備註：如果收到影像大於紙張可列印區域的警告，而您不想超出該區域，請按一下「取消」，選擇「檔案 > 列印」，然後選取「縮放以符合媒體大小」方框。若要變更紙張尺寸和版面配置，請按一下「列印設定」進行變更，然後再試一次列印檔案。

列印印稿校樣

[回到頂端](#)

印稿校樣 (有時稱為校樣列印或打樣) 是印刷機最後輸出外觀的模擬樣張。印稿校樣是在比印刷機便宜的輸出裝置上製作的。有些噴墨式印表機已具備必要的解析度而能產生做為印稿校樣的便宜印刷品。

1. 選擇「檢視 > 校樣設定」，並選擇要模擬的輸出條件。您可以使用預設集或建立自訂校樣設定來完成此動作 請參閱[螢幕校樣色彩](#)。

除非選擇「自訂」，否則檢視會依照您選擇的校樣自動變更。在此狀況時，會顯示「自訂校樣條件」對話框。您必須儲存自訂校樣設定，才能使其出現在「列印」對話框的「校樣設定預設集」選單中。請遵循指示以自訂校樣。

2. 在選取校樣後，選擇「檔案 > 列印」。

3. 從彈出式選單中選擇「色彩管理」。

4. 選取校樣。

描述檔會顯示在括號中，應該與您先前選取的校樣設定相符。

5. 如需「色彩處理」資訊，請選擇「Photoshop 管理色彩」。

6. 在「印表機描述檔」中，選取輸出裝置的描述檔。

7. (選擇性) 請設定下列其中任一個選項。

校樣設定 如果從「列印」區域選取「校樣」，就可以使用此選項。從彈出式選單中，選擇存在於本機硬碟中的任何自訂校樣。

模擬紙張顏色 模擬在模擬裝置上之紙張的顏色外觀。使用此選項會產生最準確的校樣，但它並不適用於所有的描述檔。


模擬黑色油墨 模擬在模擬裝置上之灰暗顏色的亮度。使用此選項會產生更準確的灰暗顏色校樣，但它不適用於所有的描述檔。

8. 在「列印設定」對話框 (這會在按下「列印」後自動出現) 存取印表機驅動程式的色彩管理選項。在 **Windows** 中，請按一下「偏好設定」按鈕，使用印表機驅動程式選項。在 **Mac OS** 中，使用「列印設定」對話框的彈出式選單來存取印表機的驅動程式選項。
9. 關閉印表機的色彩管理，印表機描述檔設定就不會覆寫您的描述檔設定。

每一個印表機驅動程式擁有不同的色彩管理選項。如果不清楚如何關閉色彩管理，請查閱印表機文件。

10. 按一下「列印」。

備註：如果收到影像大於紙張可列印區域的警告，請按一下「取消」，請選擇「檔案 > 列印」，然後選取「縮放以符合媒體大小」方框。若要變更紙張尺寸和版面配置，請按一下「列印設定」進行變更，然後再試一次列印檔案。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

從 Photoshop CS5 列印

列印基礎概念
關於桌上型列印
列印影像
位置及縮放影像
列印向量資料

列印基礎概念

[回到頂端](#)

無論是以桌上型印表機列印影像，還是將影像送至印前作業廠商列印，多了解一些關於列印的基礎知識，除了可以使列印工作更順暢，還可確保列印出預期的影像。

列印類型 對許多 **Photoshop** 使用者來說，列印檔案指的是將影像傳送到噴墨印表機。但是 **Photoshop** 其實可以將影像送至許多不同的裝置，您可以直接列印到紙張上，或是將影像轉換成底片上的正片或負片影像。如果是後者，您可以使用底片建立主印版，然後使用機械式印刷機列印。

影像類型 最簡單的影像 (例如，線條圖稿)，只是用一個灰階中的一種顏色。較為複雜的影像 (例如相片)，具有多種不同的色調。這種類型的影像稱為「連續色調影像」。

分色 用於商業重製並包含一種以上顏色的圖稿，必須使用不同的主印版列印，一個顏色使用一個主印版。這個程序稱為「分色」，通常使用青色、洋紅色、黃色和黑色 (CMYK) 油墨。在 **Photoshop** 中，您可以調整不同印版的產生方式。

細節的品質 列印影像中的細節，視影像解析度 (每英寸像素) 和印表機解析度 (每英寸點數) 而定。大多數 **PostScript** 雷射印表機解析度可達 600 dpi，而 **PostScript** 網片輸出機則可達 1200 dpi 或更高。噴墨印表機會噴出微小的墨水霧而非真正的墨點，可產生約 300dpi 到 720 dpi 的解析度。

關於桌上型列印

[回到頂端](#)

除非您是在商業印刷公司或是服務處工作，否則通常應該是使用桌上型印表機 (例如，噴墨、熱昇華或雷射印表機) 列印，而不是使用網片輸出機。您可以使用 **Photoshop**，控制如何列印影像。

螢幕使用光線顯示影像，而桌上型印表機則使用油墨、染料或色素重製影像。因為這個緣故，桌上型印表機無法重製在螢幕上所顯示的全部顏色。然而，只要在工作流程中加入特定的程序 (例如，色彩管理系統)，在使用桌上型印表機列印影像時，就能達到某種程度的效果。請在處理要列印的影像時，將這些要點牢記在心：

- 如果影像是 RGB 模式，在以桌上型印表機列印時，請不要將文件轉換成 CMYK 模式。請完全在 RGB 模式下作業。桌上型印表機的標準設定是接受 RGB 資料，並使用內部的軟體將其轉換為 CMYK。如果傳送 CMYK 資料，大部分的桌上型印表機還是會套用轉換程序，而導致無法預料的結果。
- 若要在擁有設定檔的任意裝置列印時預視影像，請使用「校樣色彩」指令。
- 若要在印出的頁面上準確重現螢幕色彩，您必須將色彩管理加入到工作流程之中。使用已校正並設定好屬性的螢幕進行作業。理想上，您也應為印表機和列印用紙專門建立自訂描述檔，不過印表機隨附的描述檔通常已能產生可接受的結果。


列印影像

[回到頂端](#)

Photoshop 提供以下列印指令：

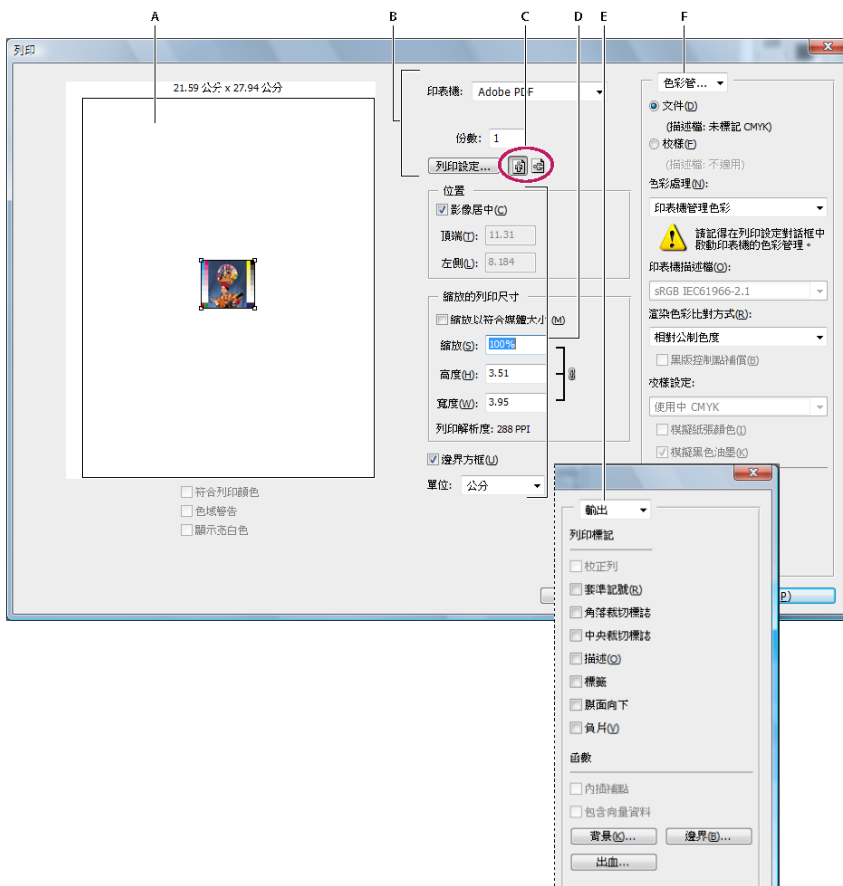
列印 顯示「列印」對話框，您可在這裡預視列印並設定選項。(當您按「完成」或「列印」時，自動設定會儲存為新的預設值)。

列印一份拷貝 不顯示對話框，直接列印一份檔案拷貝。

 為提高效率，您可將列印指令加到動作中。(Photoshop 在一個對話框中即提供所有列印設定)。

設定 **Photoshop** 列印選項並進行列印

1. 選擇「檔案 > 列印」。



列印對話框

A. 預視列印 B. 設定印表機和列印工作選項 C. 設定紙張方向 D. 位置及縮放影像 E. 指定印前輸出選項 F. 指定色彩管理和校樣選項

2. 選取印表機、列印份數和紙張方向。

💡 在 Mac OS 中傳送 16 位元資料至印表機，可針對隱約漸層色調 (如明亮的天空) 產生最高品質。

3. 依照選取的紙張大小和方向，調整影像的位置和縮放比例。請參閱[位置及縮放影像](#)。

4. 設定「色彩管理」和「輸出」選項，您可從右上角的彈出式選單使用這兩個選項。

5. 執行下列任一項作業：

- 若要列印影像，請按一下「列印」。
- 若要直接關閉對話框，而不要儲存選項，請按一下「取消」。
- 若要保留選項並關閉對話框，請按一下「完成」。

備註：如果收到影像大於紙張可列印區域的警告，請按一下「取消」，請選擇「檔案 > 列印」，然後選取「縮放以符合媒體大小」方框。若要變更紙張尺寸和版面配置，請按一下「列印設定」進行變更，然後再試一次列印檔案。

設定印表機選項

1. 在「列印」對話框中，按一下「列印設定」。
2. 視需要設定紙張尺寸、來源和頁面方向。

可用的選項需視印表機、印表機驅動程式和作業系統而定。

位置及縮放影像

[回到頂端](#)

您可以利用「列印」對話框的選項，調整影像的位置與縮放大小。紙張邊緣的陰影邊界代表選取紙張的邊界，可以列印的區域是白色的。

影像的基本輸出大小是由「影像尺寸」對話框中的文件尺寸設定決定。在「列印」對話框中縮放影像，只會變更列印影像的尺寸和解析度。例如，如果在「列印」對話框中，將 72 ppi 的影像縮小為 50%，便會以 144 ppi 來列印影像；但是，「影像尺寸」對話框中的文件尺寸設定則不會更改。您可以從「縮放的列印尺寸」區域下方的「列印解析度」欄位，看見由目前縮放設定所得的列印解析度。

許多協力廠商印表機驅動程式在「列印設定」對話框中提供縮放選項。這個縮放選項會影響頁面上的所有物件，包括所有頁面標記 (例如，裁切標記和註解) 的尺寸，而「列印」指令所提供的縮放百分比，只會影響列印影像的尺寸，而不會影響頁面標記的尺寸。

備註：如果在「列印設定」對話框中設定縮放百分比，「列印」對話框可能不會反映正確的「縮放」、「高度」和「寬度」值。因此，為了避免不正確的縮放，在指定縮放時請使用「列印」對話框，而不要使用「列印設定」對話框，而且請不要同時在這兩個對話框中輸入縮放百分比。

在紙張上重新定位影像

- 請選擇「檔案 > 列印」，然後執行下列任一項作業：
 - 選取「影像居中」選項，可將影像放在可列印區域的居中位置。
 - 若要以數值指定影像的位置，請取消選取「影像居中」，然後在「頂端」和「左側」欄位輸入數值。
 - 取消選取「影像居中」選項，然後將影像拖移到預視區域中。

縮放影像的列印尺寸

- 請選擇「檔案 > 列印」，然後執行下列任一項作業：
 - 若要讓影像符合選取紙張的可列印區域大小，請按一下「縮放以符合媒體大小」。
 - 若要以數值重新設定影像的縮放，請取消選取「縮放以符合媒體大小」，然後在「高度」和「寬度」欄位輸入數值。
 - 如果想達到所需的縮放比例，請選取「邊界方框」，然後再在預視區域中拖移邊界方框的控點。

列印向量資料

[回到頂端](#)

如果影像包含向量圖像 (例如，形狀和文字)，**Photoshop** 可以將向量資料傳送到 **PostScript** 印表機。當您選擇要包含向量資料時，**Photoshop** 會為每一個文字圖層和每一個向量形狀圖層，傳送不同的影像到印表機中。這些額外的影像會列印在基本影像的上方，並使用向量外框進行剪裁。如此一來，即使每一個圖層的內容都被限定使用影像檔案的解析度，向量圖像的邊緣仍會以印表機的完整解析度列印。


備註：有些混合模式和圖層效果需要點陣化向量資料。

- 選擇「檔案 > 列印」。
- 從彈出式選單中選擇「輸出」。
- 選取「包含向量資料」選項。
- 按一下「列印」。

備註：如果收到影像大於紙張可列印區域的警告，請按一下「取消」，請選擇「檔案 > 列印」，然後選取「縮放以符合媒體大小」方框。若要變更紙張尺寸和版面配置，請按一下「列印設定」進行變更，然後再試一次列印檔案。

更多說明主題

- [影像尺寸與解析度](#)
- [關於螢幕校樣色彩](#)
- [關於色彩描述檔](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

自動

批次動作

Infinite Skills (2012 年 8 月 9 日)

視訊教學課程

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

指令碼

執行 JavaScript

設定自動執行指令碼和動作

Photoshop 支援透過指令碼進行自動處理的功能。在 Windows 中，您可以使用支援 COM 自動處理的指令碼語言，例如 VB Script。在 Mac OS 中，您可以使用可以傳送 Apple 事件的語言，例如 AppleScript。這些語言不是跨平台的，但可以控制多個應用程式，例如 Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 及 Microsoft Office。在 Mac OS 中，您也可以使用 Apple 的 Photoshop Actions for Automator 來控制 Photoshop 中的工作。

您也可以在任何平台上使用 JavaScript。JavaScript 支援可讓您編寫在 Windows 或 Mac OS 上執行的 Photoshop 指令碼。

備註：請參考 Photoshop CS5/Scripting/Documents 檔案夾中安裝的指令碼文件。您可在 Photoshop CS5/Scripting/Utilities 中找到 Scriptlistener 增效模組。

執行 JavaScript

[回到頁首](#)

❖ 選擇「檔案 > 指令碼」，然後從清單中選取指令碼。指令碼清單包含以 .js 或 .jsx 副檔名儲存在 Photoshop CS5/Presets/Scripts 檔案夾的所有指令碼檔案。若要執行儲存在其他位置的指令碼，請選擇「檔案 > 指令碼 > 瀏覽」，找出該指令碼。

設定自動執行指令碼和動作

[回到頁首](#)

您可以讓某個事件 (例如，在 Photoshop 中開啟、儲存或轉存檔案) 觸發 JavaScript 或 Photoshop 動作。Photoshop 提供了幾個預設事件，或者您也可以任何可編寫指令碼的 Photoshop 事件來觸發指令碼或動作。如需有關可編寫指令碼事件的詳細資訊，請參閱「Photoshop CS5 指令碼手冊」。

1. 選擇「檔案 > 指令碼 > 指令碼事件管理員」。
2. 選取「啟動事件以執行指令碼/動作」。
3. 從「Photoshop 事件」選單中，選擇會觸發指令碼或動作的事件。
4. 選取「指令碼」或「動作」，然後選擇事件發生時所要執行的指令碼或動作。

Photoshop 提供幾個樣本指令碼供您選擇。若要執行不同的指令碼，請選擇「瀏覽」，找出該指令碼。若要執行動作，請從第一個彈出式選單選擇動作集，然後在第二個選單中，從該動作集選擇一個動作。您必須將動作載入「動作」面板中，該動作才會出現在這些選單中。

5. 按一下 [增加]。對話框會列出該事件及其相關指令碼或動作。
6. 若要停用並移除個別事件，請在清單中選取事件，然後按一下「移除」。若要停用所有事件，但將事件保留在清單中，請取消選取「啟動事件以執行指令碼/動作」。



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

批次處理檔案

[使用影像處理器轉換檔案](#)

[批次處理檔案](#)

[從動作建立快捷批次處理](#)

[批次處理與快捷批次處理選項](#)

[回到頁首](#)

使用影像處理器轉換檔案

影像處理器可轉換及處理多個檔案。「影像處理器」與「批次處理」指令不同，前者可以讓您直接處理檔案，不必先建立動作。您可在「影像處理器」中執行下列任一項作業：

- 將一組檔案轉換成 JPEG、PSD 或 TIFF 格式；或者，同時將檔案轉換成這三種格式。
- 使用相同選項來處理一組相機原始資料檔案。
- 重新調整影像尺寸以符合指定的像素尺寸。
- 嵌入色彩描述檔，或是將一組檔案轉換成 sRGB，並將它們儲存成 JPEG 影像供網頁使用。
- 將版權中繼資料加入轉換後的影像中。

「影像處理器」適用於 Photoshop (PSD)、JPEG 和相機原始資料檔案。

1. 執行下列任一項作業：

- 選擇「檔案 > 指令碼 > 影像處理器」(Photoshop)
- 選擇「工具 > Photoshop > 影像處理器」(Bridge)

2. 選取您要處理的影像。您可以選擇處理任何已開啟的檔案，或是選取要處理的檔案夾。

3. (選擇性) 選取「開啟第一個套用設定的影像」，將相同的設定套用到所有影像。

如果您要處理一組在相同光線條件下攝製的相機原始資料檔案，您可以將第一個影像的設定調整到滿意為止，然後再將相同的設定套用到其他影像。

如果 PSD 或 JPEG 來源影像的色彩描述檔不符合使用中的描述檔，請在該檔案上使用此選項。您可以選擇色彩描述檔，在其中轉換第一個影像和檔案夾中的所有影像。

備註： 您以「影像處理器」套用的設定都是暫時性的，而且只能搭配「影像處理器」使用。影像目前的相機原始資料設定可用來處理影像，除非您在「影像處理器」中變更這些設定。

4. 選取要用來儲存已處理檔案的位置。

如果您多次將同一個檔案處理到相同的目的地，每一個檔案都會儲存成個別的檔案名稱，不會覆寫原有的任何檔案。

5. 選取要儲存的檔案類型和選項。

另存為 **JPEG** 以 JPEG 格式，將影像儲存在目的地檔案夾中一個名為 JPEG 的檔案夾內。

品質 設定介於 0 到 12 之間的 JPEG 影像品質。

重新調整尺寸以符合 重新調整影像尺寸，以符合您在「寬度」和「高度」中輸入的尺寸。影像會維持其原始比例。

將描述檔轉換成 **sRGB** 將色彩描述檔轉換成 sRGB。如果您想將描述檔連同影像一併儲存，請務必選取「包含 ICC 描述檔」。

另存為 **PSD** 以 Photoshop 格式，將影像儲存在目的地檔案夾中一個名為 PSD 的檔案夾內。

最大化相容性 將分圖層影像的複合版本儲存在目標檔案內，使其與無法讀取分圖層影像的應用程式相容。

另存為 **TIFF** 以 TIFF 格式，將影像儲存在目的地檔案夾中一個名為 TIFF 的檔案夾內。

LZW 壓縮 使用 LZW 壓縮配置儲存 TIFF 檔。


6. 設定其他處理選項。

執行動作 執行 Photoshop 動作。從第一個選單選擇動作集，並從第二個選單選擇動作。您必須將動作集載入「動作」面板中，動作集才會出現在這些選單中。

版權資訊 在檔案的 IPTC 版權中繼資料裡加入您輸入的任何文字。您在這裡加入的文字會覆寫原始檔案的版權中繼資料。

包含 **ICC** 描述檔 將色彩描述檔嵌入儲存的檔案中。

7. 按一下「執行」。

 處理影像之前，請按一下「儲存」，儲存對話框中目前的設定。下次需要使用這個設定群組處理檔案時，請按一下「載入」，再瀏覽到您儲存的

批次處理檔案

「批次處理」指令可在檔案夾上執行動作。如果您的數位相機或掃描器包含文件送紙器，您只需使用一個動作，即可讀入及處理多個影像。您的掃描器或數位相機可能需要支援這些動作的取得增效模組。

備註： 如果協力廠商所撰寫的增效模組並不能一次讀入多重文件，那麼在批次處理期間或當成動作的一部分使用時，該模組可能無法執行。如需詳細資訊，請與增效模組的製造商聯絡。

您也可以從 **Acrobat Capture** 或其他軟體讀入 PDF 影像。

當批次處理檔案時，可以讓所有檔案保持為開啟或關閉狀態，將變更儲存到原始檔案中，或是將修改過的檔案版本儲存到新的位置（原檔案保持不變）。如果將處理過的檔案儲存在新位置，您可能會希望在開始批次處理之前，先為其建立新檔案夾。

若要使用多個動作進行批次處理，請建立可執行其他所有動作的新動作，然後使用此新動作進行批次處理。若要批次處理多個檔案夾，請在一個檔案夾中建立要處理的其他檔案夾的別名，並選取「包含全部的次檔案夾」選項。

 為了達到最佳批次處理效能，請減少已儲存的步驟記錄狀態數目，並取消選取「步驟記錄」面板中的「自動建立首次快照」選項。

批次處理檔案

1. 執行下列任一項作業：

- 選擇「檔案 > 自動 > 批次處理」(Photoshop)
- 選擇「工具 > Photoshop > 批次處理」(Bridge)

2. 從「組合」和「動作」彈出式選單中，指定您要用來處理檔案的動作。這些選單顯示「動作」面板中可用的動作。如果沒有看到您想使用的動作，可能必須選擇不同的動作集，或將動作集載入面板中。

3. 從「來源」彈出式選單中選擇要處理的檔案：

檔案夾 處理您所指定檔案夾中的檔案。按一下「選擇」，找出並選取檔案夾。

讀入 處理來自數位相機、掃描器或 PDF 文件的影像。

開啟的檔案 處理所有開啟的檔案。

Bridge 處理 Adobe Bridge 中選取的檔案。如果沒有選取任何檔案，則會處理目前 Bridge 檔案夾中的檔案。

4. 設定處理、儲存及檔案命名選項。如需「批次處理」對話框設定的說明，請參閱批次處理與快捷批次處理選項。

將嵌套檔案夾中的檔案批次處理成不同的格式

1. 以一般方式處理您的檔案夾，執行至「目的地」步驟為止。

2. 為目的地選擇「儲存和關閉」。您可以指定「忽略動作的另存新檔指令」，執行下列作業：

- 如果在動作中的「另存新檔」步驟包含了檔案名稱，則會以文件儲存時的名稱覆寫該檔名；所有的「另存新檔」步驟都會被視為在記錄時沒有檔案名稱。
- 文件的原始檔案夾會覆寫您在「另存新檔」動作步驟中指定的檔案夾。

備註： 動作中必須包含「另存新檔」步驟；「批次處理」指令不會自動儲存檔案。

例如，您可以使用這個程序來銳利化影像、重新調整影像尺寸，以及將影像儲存成原始檔案夾中的 JPEG。並建立一個動作，在其中包含銳利化步驟，重新調整尺寸步驟，以及「另存為 JPEG」步驟。批次處理這個動作時，請選取「包含全部的次檔案夾」，接著為目的地選取「儲存和關閉」，然後選取「忽略動作的另存新檔指令」。

從動作建立快捷批次處理

當您將一個或多個影像或整個影像檔案夾拖移到「快捷批次處理」圖示上時，快捷批次處理就會將動作套用至這些影像。您可以將快捷批次處理儲存在桌面上，或磁碟上其他的位置。



快捷批次處理圖示

快捷批次處理的建立基礎是一些動作，也就是說，在建立快捷批次處理前，必須先在「動作」面板中建立想要的動作。(請參閱建立動作)。

1. 請選擇「檔案 > 自動 > 建立快捷批次處理」。
2. 指定儲存快捷批次處理的位置。在對話框的「儲存快捷批次處理」區段中按一下「選擇」，然後瀏覽到該位置。
3. 選取「動作集」，然後在「組合」和「動作」選單中指定您想使用的動作（開啟對話框預先選取這些選單之前，請先在「動作」面板中選取動作）。

4. 設定處理、儲存及檔案命名選項。如需「批次處理」對話框設定的說明，請參閱批次處理與快捷批次處理選項。

跨平台快捷批次處理的提示

從 Windows 與 Mac OS 建立快捷批次處理時，請記住下列有關相容性的問題：

- 將 Windows 中建立的快捷批次處理移到 Mac OS 之後，您必須將快捷批次處理拖移到桌面上的 Photoshop 圖示。Photoshop 就會更新用於 Mac OS 的快捷批次處理。
- 在 Mac OS 中建立快捷批次處理時，請使用 .exe 副檔名，讓快捷批次處理與 Windows 和 Mac OS 兩者都相容。
- 不同的作業系統之間不支援檔名參考。如果動作步驟參考到檔案或檔案夾名稱 (例如，「開啟」指令、「另存新檔」指令或從檔案中載入設定的調整指令)，動作將暫停執行，並提示使用者輸入檔案名稱。

以快捷批次處理方式處理檔案

❖ 將檔案或檔案夾拖移到快捷批次處理圖示。Photoshop 就會啟動 (如果尚未執行)。

[回到頁首](#)

批次處理與快捷批次處理選項

請在「批次處理」對話框與「快捷批次處理」對話框中指定這些選項。

忽略動作的「開啟」指令 確保在「批次處理」指令中選取的檔案已經處理，而不需開啟在動作的「開啟」指令中指定的檔案。如果動作包含會開啟已儲存檔案的「開啟」指令，而您沒有選取這個選項，「批次處理」指令就只會開啟及處理用來記錄「開啟」指令的檔案 (會發生這種情況是因為，在「批次處理」來源檔案夾中的每個檔案都開啟之後，「批次處理」指令會開啟動作所指定的檔案。由於最近開啟的檔案是在動作中有命名的那個檔案，所以「批次處理」指令會針對那個檔案執行動作，而不會處理「批次處理」來源檔案夾中的任何檔案)。

若要使用這個選項，動作必須包含「開啟」指令。否則，「批次處理」指令不會開啟您選取要進行批次處理的檔案。選取這個選項並不會略過「開啟」指令中的所有項目，而只是會開啟選取的檔案。

若要記錄的動作是對開啟的檔案進行操作，或者如果動作中包含可開啟所需特定檔案的「開啟」指令，請取消選取這個選項。

包含全部的次檔案夾 處理指定檔案夾之次檔案夾中的檔案。

抑制色彩描述檔警告 關閉色彩規則訊息顯示。

抑制檔案開啟選項對話框 隱藏「檔案開啟選項」對話框。這在對相機原始影像檔進行批次處理動作時會非常方便；所用的設定則會是預設或先前指定的設定。

「目的地」選單 設定已處理檔案的儲存位置

無 保持檔案的開啟，不儲存更改 (除非該動作包含「儲存」指令)。

儲存和關閉 將檔案儲存在目前的位置，並覆寫原始檔案。

檔案夾 將處理的檔案儲存到另一個位置。按一下「選擇」，指定目的地檔案夾。

忽略動作的「另存新檔」指令 確保處理過的檔案是儲存在「批次處理」指令中所指定的目的地檔案夾 (或者，如果選擇「儲存和關閉」，則儲存到它們的原始檔案夾)，並在儲存時使用其原來的名稱，或使用您在「批次處理」對話框的「檔案命名」區段中所指定的名稱。

如果您沒有選取這個選項，而動作中含有「另存新檔」指令，檔案就會儲存到動作中的「另存新檔」指令所指定的檔案夾，而不是儲存到「批次處理」指令中所指定的檔案夾。此外，如果您沒有選取這個選項，而動作中的「另存新檔」指令指定了檔名，「批次處理」指令就會在每次處理影像時覆寫相同的檔案 (動作中所指定的檔案)。

💡 若要讓「批次處理」指令使用原始檔案名稱 (於您在「批次處理」指令中指定的檔案夾) 來處理檔案，請在動作中儲存影像。然後，當您建立批次處理時，請選取「忽略動作的另存新檔指令」並指定目的地檔案夾。如果您在「批次處理」指令中重新命名影像，並且沒有選取「忽略動作的另存新檔指令」，Photoshop 就會儲存處理過的影像兩次：一次是使用新的名稱儲存在指定的檔案夾中，一次是使用原來的名稱儲存在動作的「另存新檔」指令所指定的檔案夾中。

若要使用這個選項，動作必須包含「另存新檔」指令。否則，「批次處理」指令不會儲存處理過的檔案。選取這個選項並不會略過「另存新檔」指令中的所有項目，只會略過指定的檔案名稱與檔案夾。

備註： 有些「儲存」選項在「批次處理」或「建立快捷批次處理」指令中無法使用 (例如，JPEG 壓縮或 TIFF 選項)。若要使用這些選項，請在動作中記錄包含所需選項的「另存新檔」步驟，然後使用「忽略動作的另存新檔指令」選項來確認檔案是儲存在「批次處理」或「建立快捷批次處理」指令中所指定的位置。Photoshop 會忽略動作的「另存新檔」指令中指定的檔名與路徑，並保留使用您在「批次處理」對話框所指定之新路徑與檔名的「儲存」選項。

檔案命名 指定檔案寫入新檔案夾時的檔案命名慣例。從彈出式選單中選取成份，或是在欄位中輸入要與所有檔案之預設名稱組合在一起的文字。這些欄位可以讓您變更檔案名稱各構成部分的順序和格式。每一個檔案至少必須包含一個唯一的欄位 (例如，檔案名稱、序號或字母順序)，防止檔案相互覆寫。「起始序號」可以指定任何序號欄位的起始編號。第一個檔案的順序字母欄位，永遠以字母「A」開始。

相容性 讓檔案名稱相容於 Windows、Mac OS 與 UNIX 作業系統。

💡 使用「批次處理」指令選項儲存檔案時，通常會將檔案儲存成與原始檔案相同的格式。若要建立將檔案儲存成新格式的批次處理，請在原始動作中記錄「另存新檔」指令，接著再記錄「關閉」指令。然後在設定批次處理時，為「目的地」選擇「忽略動作的另存新檔指令」。

錯誤選單 指定錯誤的處理方式：

遇錯誤停止 暫停處理，直到您確認錯誤訊息為止。

記錄錯誤到檔案 將每一個錯誤記錄到檔案中，而無需停止處理。如果將錯誤記錄到檔案中，在處理完之後會出現一個訊息。若要檢視錯誤檔案，請在執行「批次處理」指令之後，以文字編輯器開啟它。

更多說明主題

[影像處理視訊](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

建立資料導向圖像

[定義變數](#)

[重新命名變數](#)

[定義資料集](#)

[預視或套用資料集](#)

[使用資料集產生圖像](#)

[在外部檔案中建立資料集](#)

[讀入資料集](#)

資料導向圖像讓您能快速正確地產生多個影像版本，以便列印或供網頁專案使用。例如，您可以用同一個範本設計為基礎，產生 100 個包含不同文字與影像的網頁橫幅。

請依照下列通用步驟執行，從範本和資料集建立圖像：

1. 建立要當作範本的基本圖像。

使用圖層分割您想在圖像中變更的成份。

2. 在圖像中定義變數。

變數指定變更的影像部分。(請參閱[定義變數](#))。

3. 建立或讀入資料集。

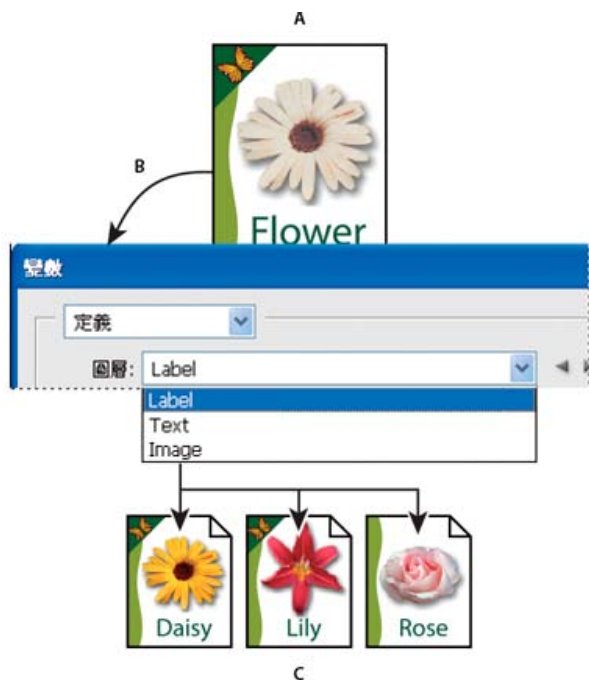
您可以在範本中建立資料集，或是從文字檔案讀入資料集。(請參閱[定義資料集與在外部檔案中建立資料集](#))。

4. 以每一個資料集預視文件。

若要查看圖像最後的外觀，您可以在轉存之前先預視所有檔案。(請參閱[預視或套用資料集](#))。

5. 使用資料轉存圖像以產生圖像。

您可以將圖像轉存成 Photoshop (PSD) 檔案。(請參閱[使用資料集產生圖像](#))。



使用變數建立不同版本的影像

A. 來源檔案範本 **B.** 使用者將圖層定義為變數。 **C.** 可以建立不同版本的影像，每個版本使用不同的變數資料集。

定義變數

[回到頁首](#)

變數可用來定義範本中哪些成份會變更。您可以定義三種類型的變數。「可見度」變數可顯示或隱藏圖層的內容。「像素取代」變數可用其他影像檔案中的像素取代圖層中的像素。「文字取代」變數可取代文字圖層中的文字字串。

備註： GoLive 可辨識所有文字及可見度變數，但無法辨識「像素取代」變數。



以相同範本為基礎的兩個影像版本


A. 可見度變數 B. 像素取代變數 C. 文字取代變數

您無法為「背景」圖層定義變數。

1. 選擇「影像 > 變數 > 定義」。
2. 從「圖層」彈出式選單中，選取包含要定義為變數之內容的圖層。
3. 選取一種或多種類型的變數：
可見度 顯示或隱藏圖層的內容。

像素取代 用其他影像檔案中的像素取代圖層中的像素。

文字取代 取代文字圖層中的文字字串。

4. 執行下列任一項作業：
 - 請選擇「名稱」並輸入變數的名稱。變數名稱必須以字母、底線或冒號開頭，而且不能包含空格或特殊字元 (除了句號、連字符號、底線和冒號以外)。
 - 從「名稱」彈出式選單中選擇此圖層要連結的現有變數。連結到相同變數的圖層，將與連結圖示一起顯示在「名稱」選單旁邊。
5. 如果是「像素取代」變數，請設定下列選項。
 - 選擇縮放取代影像的方法：「符合」－ 縮放影像，可使其符合邊界方框 (可能會保留邊界方框部分空白)；「填滿」－ 縮放影像，可使其完全填滿邊界方框 (可能會使影像超出邊界方框)；「依既有內容」－ 不會套用任何縮放到影像上；「一致」－ 非等比例縮放影像，可使其符合邊界方框。
 - 按一下對齊圖示  上的控點，選擇將影像放在邊界方框內的對齊方式 (這個選項不適用於「一致」取代方法)。
 - 選取「剪裁至邊界方框」，剪裁超出邊界方框的影像區域。只有在選取「填滿」或「依既有內容」取代方法時，才可以使用這個選項 (這個選項不適用於「一致」取代方法)。
6. 若要為其他圖層定義變數，請從「圖層」彈出式選單中選擇圖層。包含變數的圖層名稱旁邊會出現星號。您可以使用導覽箭頭在圖層之間移動。
7. 按一下「確定」。

重新命名變數




[回到頁首](#)

1. 選擇「影像 > 變數 > 定義」。
2. 從「圖層」彈出式選單中選擇包含變數的圖層。
3. 若要重新命名變數，請在「名稱」文字方塊中輸入名稱。變數名稱必須以字母、底線或冒號開頭，而且不能包含空格或特殊字元 (除了句號、連字符號、底線和冒號以外)。
4. 若要移除變數，請取消選取變數。

定義資料集

資料集是變數與相關資料的組合。您可以為想要產生的每一個圖像版本定義資料集。

- 執行下列任一項作業：
 - 選擇「影像 > 變數 > 資料集」。
 - 如果「變數」對話框已開啟，請從對話框頂端的彈出式選單中選擇「資料集」，或按「下一個」。

備註： 您至少必須定義一個變數，才能編輯預設的資料集。
- 按一下「新增資料集」按鈕 。
- 從「名稱」彈出式選單或對話框底部的清單中，選取一個變數。
- 編輯變數資料：
 - 如果是「可見度」變數 ，請選取「可見」以顯示圖層的內容，或選取「隱藏」隱藏圖層的內容。
 - 如果是「像素取代」變數 ，請按一下「選取檔案」並選取取代影像檔案。在套用資料集之前，請按一下「不要取代」，保留圖層目前的狀態。

備註： 如果先前已經套用了其他取代方法，「不要取代」就不會將檔案重設為原始狀態。

 - 如果是「文字取代」變數 **T**，請在「數值」文字方塊中輸入文字字串。
- 為想要產生的每一個圖像版本定義其他資料集。

您可以在稍後從「資料集」彈出式選單中選擇資料集，並編輯其選項，以編輯、重新命名或刪除資料集。請使用箭頭圖示在資料集之間移動。按一下「刪除」圖示，刪除資料集。

預視或套用資料集

您可以將資料集的內容套用到基本影像，同時完整地保留所有變數及資料集。如此一來，PSD 文件的外觀便會有所改變，以包含資料集的數值。您也可以使用每一個資料集預視每個圖像版本的外觀。

備註： 套用資料集會覆寫您的原始文件。

❖ 選擇「影像 > 套用資料集」。從清單中選取資料集，並在文件視窗中預視影像。若要套用資料集，請按一下「套用」。如果您正在預視而且不想變更基本影像，請按一下「取消」。

您也可以從「變數」對話框的「資料集」頁面中套用及預視資料集。

使用資料集產生圖像

定義了變數以及一或多個資料集之後，您就可以在批次處理模式中，使用資料集數值輸出影像。您可以將影像輸出成 PSD 檔。

- 選擇「檔案 > 轉存 > 資料集做為檔案」。
- 為所有產生的檔案輸入基本名稱。您可以依照所需建立自己的檔案命名系統。
- 按一下「選取檔案夾」按鈕，為您的檔案選取目的地目錄。
- 選擇要轉存的資料集。
- 按一下「確定」。

在外部檔案中建立資料集

您可以建立一個包含所有變數資訊的外部文字檔，然後將這個檔案載入包含變數的 PSD 文件中，便可以快速建立大批的資料集。其中一個方法就是將資料輸入到文字檔或 Microsoft Excel 試算表，然後將它轉存到以 Tab 或逗號分隔的檔案。

外部文字檔的語法如下 (在您的檔案中，以「Variable」或「Value」起始的每一行就是一整行語法)：

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>
Value1-1<sep>Value2-1<sep><sep>ValueN-1<nl>
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<nl>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<nl>
```

所有變數名稱會列在第一行，而排列順序則按照下面各行的數值順序。隨後的每一行各代表一個資料集，其中包含每一個指定變數的數值。

💡 若要在資料集的一行文字中建立多行文字，請使用雙引號括住文字，並在以 Tab 或逗號分隔的檔案中，在想要換行的位置插入強迫換行符號。

<sep>	無論是逗號分隔 (CSV) 或是 Tab 分隔的檔案，都會將每一個變數名稱或數值隔開。
<nl>	結束每個資料集的新行字元；可以是換列、換行，或是兩者。
true 與 false	可見度變數的允許數值。
空格	當剖析檔案時，分隔符號前後的空格會被移除；在數值字串中字與字間的空格則會保留 (例如，同 1 種的 2 個)，包含在雙引號之間的前端與尾端空格也會保留 (例如，"一種")。
雙引號	如果雙引號裡面又加上一對雙引號，那麼裡面的雙引號便是屬於數值的一部分 (例如，""B"" 便代表資料集中的 "B")。

如果 <sep> 或 <nl> 是變數值的一部分，那麼整個數值必須括在雙引號裡面。

在 PSD 文件中定義的所有變數，都必須定在文字檔案中。如果在文字檔案中的變數數目與文件中的數目不相符，將會顯示錯誤。

範例資料集：

假設有個花朵範本，其中使用鬱金香與向日葵變數，您可以設定如下的文字檔案：

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

備註： 如果文字檔案與影像檔案位於同一個檔案夾，您可以使用相對路徑做為影像位置。例如，上述範例的最後一個項目可以是：true, VIOLET, violet.jpg。

讀入資料集

[回到頁首](#)

1. 執行下列任一項作業：

- 選擇「檔案 > 讀入 > 變數資料集」。
- 選擇「影像 > 變數 > 資料集」，然後按一下「讀入」按鈕。

2. 瀏覽到要讀入的文字檔。

3. 設定您的讀入選項。

使用第一欄做為資料集的名稱 使用文字檔的第一欄 (列出的第一個變數的值) 為每一個資料集命名。不然，資料集會以「資料集 1」、「資料集 2」的方式類推命名。

取代現有資料集 在讀入之前刪除所有現有的資料。

4. 設定文字檔案的編碼，或保留「自動」的設定。

5. 按一下「確定」。



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

建立動作

記錄動作指導方針

記錄動作

記錄路徑

插入停止

播放動作時變更設定

從動作中排除指令

插入無法記錄的選單指令

編輯及重新記錄動作

記錄動作指導方針

[回到頁首](#)

記錄動作時，請記住下列原則：

- 您可以在動作中記錄大多數 (但不是全部) 指令。
- 您可以記錄使用「選取畫面」、「移動」、「多邊形」、「套索」、「魔術棒」、「裁切」、「切片」、「魔術橡皮擦」、「漸層」、「油漆桶」、「文字」、「形狀」、「備註」、「滴管」和「顏色取樣器」等工具所執行的操作，以及在「步驟記錄」、「色票」、「顏色」、「路徑」、「色版」、「圖層」、「樣式」和「動作」等面板中執行的操作。
- 結果是由檔案和程式設定的變數所決定，例如作用中圖層和前景色。舉例來說，在 72 ppi 檔案與 144 ppi 檔案上，3 像素的「高斯」模糊不會產生相同的結果。「色彩平衡」也不能用在灰階影像中。
- 當記錄的動作包括指定對話框與面板中的設定時，您所記錄的動作將反映記錄當時的有效設定。如果您在記錄動作時變更了對話框與面板中的設定，便會記錄變更後的值。

備註：大部分的對話框都會保留上一次使用時所指定的設定。請仔細檢查這些設定是不是您想記錄的值。


- 模組操作和工具 (包括記錄位置的工具) 會使用尺標目前指定的單位。模組操作或工具會要求您按下 **Enter** 鍵或 **Return** 鍵來套用效果，例如變形或裁切。會記錄位置的工具包括「選取畫面」、「切片」、「漸層」、「魔術棒」、「套索」、「形狀」、「路徑」、「滴管」和「備註」工具。
 - 💡 如果您記錄的動作會在大小不同的檔案中播放，請將尺標單位設定為百分比。如此一來，動作會永遠在影像中相同的相對位置進行播放。
- 您可以記錄列在「動作」面板選單中的「播放」指令，由前一個動作播放下一個動作。

記錄動作


[回到頁首](#)

當建立新的動作時，會將您使用的指令和工具增加到動作中，直到停止記錄為止。

💡 若要避免發生錯誤，請在拷貝中作業：在動作開始未套用其他指令之前，記錄「檔案 > 儲存拷貝」指令 (Illustrator) 或記錄「檔案 > 另存新檔」指令，並選取「做為拷貝」(Photoshop)。或者，也可以在 Photoshop 中按一下「步驟記錄」面板上的「新增快照」按鈕，在記錄動作之前取得影像的快照。

1. 開啟檔案。
2. 在「動作」面板中，按一下「建立新增動作」按鈕 ，或從「動作」面板選單中選擇「新增動作」。
3. 輸入動作名稱、選取動作集，並設定其他選項：
 - 功能鍵 指定動作的鍵盤快速鍵。可以選擇任何功能鍵、Ctrl 鍵 (Windows) 或 Command 鍵 (Mac OS) 以及 Shift 鍵的組合 (例如，**Ctrl+Shift+F3**)，但這些例外：在 Windows 中，您無法使用 F1 鍵，也不能夠將 F4 鍵或 F6 鍵與 Ctrl 鍵一起使用。
 - 備註：如果您為動作所指定的鍵盤快速鍵和某個指令所用的一樣，則此快速鍵會套用該動作，而不是指令。

顏色 指定「按鈕」模式中所要顯示的顏色。

4. 按一下「開始記錄」。「動作」面板中的「開始記錄」按鈕會變成紅色 。
 - 重要事項：記錄「另存新檔」指令時，請不要更改檔名。如果輸入新的檔案名稱，則每次執行該動作時，都會記錄及使用這個新名稱。如果您瀏覽到不同的檔案夾，在儲存之前，可以指定不同的位置，但是不必指定檔名。
5. 執行您想記錄的操作和指令。

並不是動作中的所有工作都可以直接記錄；不過您可使用「動作」面板選單中的指令，插入大部分無法記錄的工作。

6. 如果要停止記錄，請按一下「停止播放/記錄」按鈕，或者從「動作」面板選單中選擇「停止記錄」。(在 Photoshop 中，您還可以按 **Esc** 鍵)。

💡 如果要繼續記錄相同的動作，請從「動作」面板選單中選擇「開始記錄」。

記錄路徑

「插入路徑」指令可以讓您在動作中包含複雜的路徑 (以筆型工具建立的路徑, 或是從 **Adobe Illustrator** 貼上的路徑)。在播放動作時, 會將工作路徑設定為記錄的路徑。您可以在記錄動作的同時, 或是在記錄完動作之後插入路徑。

- 執行下列任一項作業:
 - 開始記錄動作。
 - 選取動作名稱, 在動作結尾記錄路徑。
 - 選取指令, 在指令之後記錄路徑。
- 從「路徑」面板中, 選取現有的路徑。
- 在「動作」面板選單中選擇「插入路徑」。

如果您在同一個動作中記錄多個「插入路徑」指令, 每一個路徑都會取代目標檔案中的前一個路徑。若要增加多個路徑, 請在記錄完每一個「插入路徑」指令之後, 使用「路徑」面板記錄「儲存路徑」指令。

備註: 播放插入複雜路徑的動作時, 可能需要相當大量的記憶體。如果發生問題, 請增加 **Photoshop** 可使用的記憶體量。

插入停止

您可以在動作中加入停止, 好讓您執行無法記錄的工作 (例如, 使用繪畫工具)。在您完成工作之後, 請按一下「動作」面板中的「播放」按鈕以完成動作。



您也可讓動作進行至停止處時顯示一則短訊, 提醒您在繼續動作之前需要完成什麼作業。如果沒有其他需要完成的工作, 可以在訊息方塊中加入「繼續」按鈕。

- 請執行下列任一項動作, 選擇插入停止的地方:
 - 選取動作名稱, 在動作結尾插入停止。
 - 選取指令, 在指令之後插入停止。
- 在「動作」面板選單中選擇「插入停止」。
- 輸入您要顯示的訊息。
- 如果您希望動作繼續、不要停止, 請選取「允許繼續」。
- 請按一下「確定」。

 在記錄動作時或已記錄一個動作之後, 您都可以插入一個結束符號。

播放動作時變更設定

根據預設, 會使用最初記錄動作時所指定的值來完成動作。如果您希望變更動作中的指令設定, 可插入模組控制。模組控制會暫停動作, 讓您在對話框中指定數值, 或使用模組工具 (需要按 **Enter** 或 **Return** 鍵, 才會套用模組工具的效果 – 一旦按 **Enter** 或 **Return** 鍵, 動作就會繼續執行工作)。

模組控制是以「動作」面板中指令、動作或動作集左側的對話框圖示  表示。紅色的對話框圖示  表示動作或動作集中有一部分 (但不是全部) 指令為模組。您無法以「按鈕模式」設定模組控制。

❖ 請執行下列任一動作:

- 如果要啟動動作中某個指令的模組控制, 請按一下該指令名稱左側的方框。再次點取, 移除模組控制。
- 如果要啟動或關閉動作中所有指令的模組控制, 請按一下動作名稱左側的方框。
- 如果要啟動或關閉動作集中所有動作的模組控制, 請按一下動作集名稱左側的方框。

從動作中排除指令

您可以排除不想播放的指令, 讓它不會成為記錄動作的一部分。您無法以「按鈕模式」排除指令。

- 如有必要, 在「動作」面板中按一下動作名稱左側的三角形, 展開動作中的指令清單。
- 請執行下列任一動作:
 - 如果要排除單一指令, 在指令名稱左側按一下, 清除其核取記號。再按一下, 即可包含該指令。
 - 若要排除或包含所有指令、動作或動作集, 請按一下該動作或動作集名稱左側的核取記號。
 - 若要排除或包含除了選取的指令之外的所有指令, 請在其核取記號上按 **Alt** 鍵加滑鼠按鍵 (Windows) 或是按 **Option** 鍵加滑鼠按鍵 (Mac OS)。

若要指出動作中的某些指令已遭排除, 在 **Photoshop** 中, 父動作的核取記號會變成紅色; 在 **Illustrator** 中, 父動作的核取記號會變成灰色。

插入無法記錄的選單指令

您無法記錄繪畫和色調工具、工具選項、「檢視」指令和「視窗」指令。但是，您可以利用「插入選單項目」指令，將許多無法記錄的指令插入動作中。

您可在記錄動作時或完成記錄動作之後，插入指令。一直要到動作播放時，插入的指令才會執行，因此在插入指令時，檔案仍保持不變。動作中也沒有記錄任何指令的值。如果指令會開啟對話框，其對話框會在播放時顯示，且動作也會暫停，直到您按一下「確定」或「取消」。

備註：當使用「插入選單項目」指令，將開啟對話框的指令插入時，不可以關閉「動作」面板中的模組控制。

1. 請選擇插入選單項目的位置：
 - 選取動作名稱，在動作結尾插入項目。
 - 選取指令，在指令結尾插入項目。
2. 從「動作」面板選單中選擇「插入選單項目」。
3. 在「插入選單項目」對話框開啟時，從它的選單中選擇一個指令。
4. 按一下「確定」。

編輯及重新記錄動作

[回到頁首](#)

編輯及自訂動作很簡單。您可以在動作內調整任何特定指令的設定、在現有的動作中增加指令，或逐步執行整個動作，並變更任何或所有的設定。

覆寫單一指令

1. 在「動作」面板中，按兩下指令。
2. 輸入新的值，並按一下「確定」。

在動作中增加指令

1. 請執行下列任一動作：
 - 選取動作名稱，在動作結尾插入新的指令。
 - 選取動作中的指令，在它之後插入指令。
2. 按一下「開始記錄」按鈕，或從「動作」面板選單中選擇「開始記錄」。
3. 記錄其他指令。
4. 在完成後，在「動作」面板中按一下「停止播放/記錄」按鈕，或者從面板選單中選擇「停止記錄」。

重新排列動作中的指令

❖ 請在「動作」面板中，將指令拖移到同一個動作或另一個動作中的新位置。當想要的位置上出現標明顯示的線條時，放開滑鼠按鈕。

再次記錄一個動作

1. 請選取動作，並從「動作」面板選單中選擇「再記錄」。
2. 如果出現模組工具，請使用該工具來建立不同的結果，然後按 **Enter** 或 **Return**，或只按 **Enter** 或 **Return** 維持相同設定。
3. 如果出現對話框，請改變設定並按一下「確定」進行記錄，或按一下「取消」維持相同數值。

更多說明主題

[新增條件動作 | Creative Cloud](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

將條件模式更改加入到動作中

[將條件模式更改加入到動作中](#)

將條件模式更改加入到動作中

[回到頁首](#)

您可以指定模式變更的條件，使轉換在動作執行時發生。動作是指對單一檔案或批次處理檔案，依照順序套用的一系列指令。當模式變更為某動作的一部分時，如果開啟的檔案和動作中所指定的來源模式不同，就會產生錯誤。例如，假設動作中的其中一個步驟可以將擁有 RGB 來源模式的影像轉換成 CMYK 的目標模式影像。如果套用這個動作到灰階模式影像中，或是任何除了 RGB 外的其他來源模式，將會導致錯誤。

當錄製動作時，可以使用「條件模式更改」指令來指定來源模式和目標模式的一或多個模式。

1. 開始記錄動作。
2. 選擇「檔案 > 自動 > 條件模式更改」。
3. 在「條件模式更改」對話框中，為來源模式選擇一或多個模式。使用「全部」或「無」按鈕，選取所有可能的模式或無模式。
4. 從「模式」彈出式選單中，選擇目標模式。
5. 按一下「確定」。條件模式更改會成為出現在「動作」面板內的一個新步驟。

[更多說明主題](#)

[新增條件動作 | Creative Cloud](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

關於動作與動作面板

[關於動作](#)
[動作面板概觀](#)
[如需有關動作的詳細資訊](#)

關於動作

[回到頁首](#)

「動作」是在單一檔案或整批檔案上播放的一連串工作 – 選單指令、面板選項、工具動作等等。舉例來說，您可以建立某動作以變更影像大小、套用效果至影像並將檔案儲存成所需的格式。

動作中可以包含一些步驟，讓您執行無法記錄的工作 (例如，使用繪畫工具)。動作也可以包含模組控制，讓您在播放動作時，在對話框中輸入數值。

在 Photoshop 中，動作是構成快捷批次處理的基礎，是一些小型的應用程式，可以自動處理拖移到其圖示上的所有檔案。

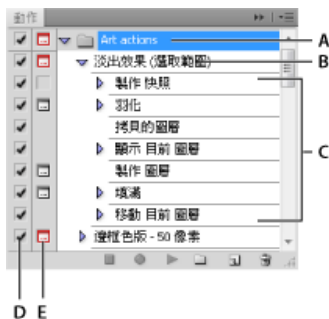
Photoshop 和 Illustrator 具有已安裝的預先定義動作，可協助您執行一般工作。您可以依既有方式使用這些動作、根據自己的需要自訂動作或建立新的動作。動作會儲存於動作集中，以協助您進行整理。

您可以記錄、編輯、自訂和批次處理動作，而您可以藉由使用動作集來管理動作群組。

動作面板概觀

[回到頁首](#)

您可以使用「動作」面板 (「視窗 > 動作」) 記錄、播放、編輯及刪除個別動作。這個面板也可以讓您儲存及載入動作檔案。



Photoshop「動作」面板

A. 動作集 B. 動作 C. 記錄下來的指令 D. 包含的指令 E. 模組控制 (切換開關)

展開及收合動作集、動作和指令

❖ 請在「動作」面板中，按一下動作集、動作或指令左側的三角形。按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS) 並按一下三角形，即可展開或收合動作集中的所有動作或動作中的所有指令。

僅依名稱檢視動作

❖ 請從「動作」面板選單中，選擇「按鈕模式」。再次選擇「按鈕模式」可回到清單模式。

備註：您無法以「按鈕模式」檢視個別的指令或動作集。

選取動作面板中的動作

❖ 按一下動作名稱。按住 Shift，然後按一下動作名稱來選取多個連續的動作，或是按住 Ctrl 鍵 (Windows) 或 Command 鍵 (Mac OS) 並按一下動作名稱，以選取多個不連續的動作。

如需有關動作的詳細資訊

[回到頁首](#)

[更多說明主題](#)

[新增條件動作 | Creative Cloud](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

新增條件式動作 | CC、CS6

條件式動作可讓您建立動作，用以根據數個不同條件的其中一個，來選擇應執行的動作。首先選擇條件，接著 (選用) 指定當文件符合條件時要播放的動作。接著再 (選用) 指定當文件不符合條件時，要播放的動作。

若要在您正在記錄或編輯的動作中，插入條件式動作步驟：

1. 確定您要參考的動作，位於相同的動作集內。
2. 在「動作」面板選單中選擇「插入條件」。
3. 在「條件式動作」對話框的「如果目前」選單中，選擇條件。
4. 從「則播放動作」和「否則播放動作」選單中選擇動作，然後按一下「確定」。

您也可以在其中一個選單中選擇「無」，但不能兩個選單都選擇「無」。在「則播放動作」中選擇「無」，並在「否則播放動作」中選擇所要動作，即可在特定條件為 *false* 時執行動作。

如需詳細資訊，請參閱[關於動作和動作面板](#)以及[建立動作](#)。

備註：有一個[條件模式更改](#)指令，可以指定動作中色彩模式變更步驟的條件。使用此指令，可以預防發生檔案不位於動作指定之來源模式的錯誤。


測試條件的相反情形

[回到頂端](#)

也許有些時候，您會想測試條件的相反情形為何。

例如，假設您要在最前端文件不是方形時播放「動作 1」，您可指定條件為：如果目前文件是方形，則播放動作無，否則播放動作「動作 1」。

若要測試特定條件的相反情形，請交換「則」和「否則」動作。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)


記錄動作中的工具 | CC、CS6

Photoshop 可以讓您記錄動作中的工具，例如筆刷工具。若要啟用此功能，請從「動作」面板選單中選擇「允許工具記錄」。

請記得下列事項：

- 記錄工具時，在動作中選擇您的筆刷，否則 Photoshop 會使用目前選取的筆刷。
- 如果是記錄以其他大小播放的動作，請將 Photoshop 的度量單位設定為百分比，而且筆刷預設集裡不要定義筆刷大小。

如需詳細資訊，請參閱關於動作和動作面板以及建立動作。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

網頁圖像

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

從圖層拷貝 CSS | CC、CS6

「拷貝 **CSS**」會從形狀或文字圖層產生重疊式樣式表 (CSS) 屬性。**CSS** 會拷貝至剪貼簿，並可貼至樣式表。針對形狀，它會擷取下列的值：

- size
- position
- 筆畫顏色
- 填色顏色 (包含漸層)
- 陰影

針對文字圖層，「拷貝 **CSS**」也會擷取下列值：


- 字體系列
- 字體大小
- 字體粗細
- 行高
- 底線
- 刪除線
- 上標
- 下標
- 文字對齊方式

從包含形狀或文字圖層的圖層群組拷貝 **CSS**，會為每個圖層各建立一個類別，以及建立一個群組類別。群組類別代表父 **div**，其中包含對應至群組中圖層的子 **div**。子 **div** 的上/左值與父 **div** 相關。

備註：「拷貝 **CSS**」指令無法用於智慧型物件，或是選取了多個未群組的形狀/文字圖層時。

1. 在「圖層」面板中，執行下列任一項作業：
 - 以滑鼠右鍵按一下形狀/文字圖層或圖層群組，並從內容選單中選擇「拷貝 **CSS**」。
 - 選取形狀/文字圖層或圖層群組，並從「圖層」面板選單中選擇「拷貝 **CSS**」。
2. 將程式碼貼到您的樣式表文件中。

如需以 Photoshop 建立網頁的詳細資訊，請參閱[切片網頁](#)。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

切片網頁

切片類型

將網頁切片

將自動切片與圖層式切片轉換成使用者切片

檢視切片與切片選項


切片可將影像分割成幾個較小的影像，這些小片段可以利用 **HTML** 表格或 **CSS** 圖層在網頁上重新組合。藉由分割影像，您可以指定不同的 **URL** 連結以建立網頁導覽，或使用個別的最佳化設定來最佳化影像的各個片段。

您可以使用「儲存為網頁與裝置用」指令轉存及最佳化切片的影像。**Photoshop** 會將每一個切片儲存為個別檔案，並產生所需的 **HTML** 或 **CSS** 程式碼以顯示切片的影像。



分割成切片的網頁。

處理切片時，請記住下列要點：

- 您可以使用「切片」工具或藉由建立圖層式切片來建立切片。
- 建立切片後，可以使用「切片選取」工具  選取切片，然後移動它、調整它的尺寸，或是將它對齊其他切片。
- 您可以在「切片選項」對話框中設定每個切片的選項，例如切片類型、名稱和 **URL**。
- 您可以使用「儲存為網頁與裝置用」對話框中的不同最佳化設定，最佳化每一個切片。

切片類型

[回到頁首](#)

切片的分類是依據其內容類型 (表格、影像、沒有影像) 以及建立方式 (使用者、圖層式、自動)。

使用「切片」工具建立的切片稱為使用者切片；從圖層建立的切片稱為圖層式切片。當您建立新的使用者切片或圖層式切片時，也會產生額外的自動切片，以便容納影像中的其餘區域。換句話說，使用者切片或圖層式切片未定義到的影像區域，都會以自動切片填滿。每次新增或編輯使用者切片或圖層式切片時，都會重新產生自動切片。您可以將自動切片轉換成使用者切片。

使用者切片、圖層式切片和自動切片的外觀各不相同，使用者切片和圖層式切片是由實線定義，而自動切片則是由虛線定義。此外，使用者切片和圖層式切片會顯示不同的圖示。您可以選擇要顯示或隱藏自動切片，讓您較為容易檢視使用者切片和圖層式切片的工作內容。

次切片是一種自動切片，建立重疊切片時，就會產生次切片。當您儲存最佳化的檔案時，次切片會顯示出影像的分割方式。雖然次切片已加上編號並顯示切片符號，但是您不能將它們與下面的切片分開來選取或編輯。每次排列切片的堆疊順序時，都會重新產生次切片。

切片是以下列不同的方式建立：


- 自動切片會自動產生。
- 使用者切片則是由「切片」工具建立。
- 圖層式切片是以「圖層」面板建立。

將網頁切片

[回到頁首](#)

您可以使用切片工具直接在影像上繪製切片線段，或者是使用圖層設計圖像，然後以圖層為基礎來建立切片。

使用切片工具建立切片

1. 選取「切片」工具 。(按 **C** 鍵也可以在「裁切」工具群組間循環切換。)

現有的任何切片就會自動顯示在文件視窗中。

2. 在選項列中選擇樣式設定：

正常 在拖曳時決定切片的長寬比例。

固定外觀比例 設定高度與寬度比例。在外觀比例上，輸入整數或小數數值。例如，若要建立寬度為高度兩倍的切片，在寬度輸入為 2，高度輸入為 1。

固定尺寸 指定切片的高度和寬度。輸入整數的像素值。

3. 在要建立切片的區域上方拖移。按住 **Shift** 鍵並拖移可以強制建立正方形切片；按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS) 並拖移，可以從中心開始繪製。使用「檢視 > 靠齊」，將新的切片對齊參考線或影像中的另一個切片。請參閱移動、靠齊及重新調整使用者切片尺寸。

自參考線建立切片

1. 請在影像中增加參考線。
2. 選取「切片」工具，並按一下選項列中的「自參考線建立切片」。

當您自參考線建立切片時，會將現有的切片全部刪除。

自圖層建立切片


圖層式切片會包含圖層中所有的像素資料。如果移動圖層或編輯圖層的內容，切片區域就會自動調整以包含新的像素。



圖層式切片在來源圖層修改後會更新。

和使用者切片比起來，圖層式切片較不具彈性；不過，您可以將圖層式切片轉換（「提升」）成使用者切片。請參閱將自動切片與圖層式切片轉換成使用者切片。

1. 在「圖層」面板中選取圖層。
2. 選擇「圖層 > 新增圖層式切片」。


 如果您想要在製作動畫期間，將圖層移到影像中的大型區域上方，請不要使用圖層式切片，因為切片尺寸可能會超出可以使用的大小。

將自動切片與圖層式切片轉換成使用者切片

[回到頁首](#)

由於圖層式切片與圖層的像素內容連結在一起，因此將它移動、組合、分割、調整尺寸和對齊的唯一方式，就是編輯圖層，不然就是要將它轉換成使用者切片。

影像中所有的自動切片都會連結在一起，共享相同的最佳化設定，如果您想要針對某個自動切片進行不同的最佳化設定，就必須將它提升為使用者切片。

1.  使用「切片選取」工具，選取要轉換的一個或多個切片。
2. 按一下選項列中的「提升」。

 您可以在「儲存為網頁與裝置用」對話框中解除自動切片的連結，以此方式提升自動切片。請參閱在儲存為網頁與裝置用對話框中使用切片

檢視切片與切片選項

[回到頁首](#)

您可以在 **Photoshop** 和「儲存為網頁與裝置用」對話框中檢視切片。下列特性可以幫助您辨識、區分不同的切片：




切片線段 定義切片的邊界。實線表示該切片是使用者切片或圖層式切片；虛線則表示該切片是自動切片。

切片顏色 將使用者切片和圖層式切片與自動切片區分出來。依預設，使用者切片和圖層式切片有藍色符號，自動切片則有灰色符號。

此外，「儲存為網頁與裝置用」對話框還會使用色彩調整，將未選取的切片變成灰色。這些調整只用於顯示之用，不會影響最終影像的顏色。根據預設，自動切片的色彩調整量是使用者切片的兩倍。

切片編號 切片是從影像的左上角開始，依左到右、上到下的順序從 **01** 開始編號。如果更改切片的排列方式或切片總數，就會更新切片編號反映出新的順序。

切片標誌 下列標誌或圖示用於表示特定狀況。


-  使用者切片包含影像內容。
-  使用者切片不包含影像內容。
-  切片是圖層式。

顯示或隱藏切片邊界

❖ 選擇「檢視 > 顯示 > 切片」。使用「輔助項目」指令，將切片與其他項目一起隱藏及顯示。請參閱顯示或隱藏輔助項目。

顯示或隱藏自動切片

❖ 執行下列任一項作業：

-  選取「切片選取」工具，並按一下選項列中的「顯示自動切片」或「隱藏自動切片」。
- 選擇「檢視 > 顯示 > 切片」。自動切片會連同其他切片一起顯示。

顯示或隱藏切片編號

1. 執行下列任一項作業：

- 在 Windows 中，選擇「編輯 > 偏好設定 > 參考線、格點與切片」。
- 在 Mac OS 中，選擇「Photoshop > 偏好設定 > 參考線、格點與切片」。

2. 在「切片」下，按一下「顯示切片編號」。

更改切片線段的顏色

- 在 Windows 中，選擇「編輯 > 偏好設定 > 參考線、格點與切片」；在 Mac OS 中，選擇「Photoshop > 偏好設定 > 參考線、格點與切片」。
- 在「切片線段」之下，從「直線顏色」選單中，選擇一種顏色。

在顏色變更後，選取的切片線段會自動以對比色顯示。

更多說明主題

 [在儲存為網頁與裝置用對話框中使用切片](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

處理網頁圖像

建立滑鼠指向效果影像

轉存為 **Zoomify**

使用 **16** 進位顏色數值

備註： 如需詳細指示，請按下列連結。若要詢問問題、請求功能或報告問題，請造訪 feedback.photoshop.com。

Photoshop 網頁工具可以讓您輕鬆地建立網頁元件，或是以預設集或自訂的格式輸出完整的網頁。

- 使用圖層和切片設計網頁和網頁介面元件。(請參閱圖層和切片網頁。)
- 使用圖層構圖，嘗試不同的網頁構圖或是轉存網頁的綜觀變量。(請參閱圖層構圖。)
- 建立滑鼠指向效果文字或按鈕圖像，以讀入至 Dreamweaver 或 Flash。
- 使用「動畫」面板建立網頁動畫，然後轉存為動畫 GIF 影像或 QuickTime 檔案。請參閱建立影格動畫。
- 使用 Adobe Bridge 可建立網路相片收藏館，透過各式各樣的專業範本，快速將一組影像製作成互動式網站。

如需使用 Photoshop 與 Dreamweaver 來設計網站的影片，請參閱 www.adobe.com/go/Invid4043_dw_tw。

建立滑鼠指向效果影像

[回到頁首](#)

滑鼠指向效果是網頁上的按鈕或影像，當滑鼠指向它時，就會變更。若要建立滑鼠指向效果，您至少需要兩個影像：正常狀態的主要影像以及已變更狀態的次要影像。

Photoshop 提供一些有用的工具以建立滑鼠指向效果影像：

- 使用圖層建立主要和次要影像。在一個圖層上建立內容，然後複製圖層並進行編輯，在圖層之間建立類似的內容，並保持對齊。建立滑鼠指向效果時，您可以變更圖層的樣式、可見度或是位置、調整顏色或色調，或是套用濾器效果。請參閱複製圖層。
- 您也可以使用圖層樣式，將顏色覆蓋、陰影、光暈或浮雕等效果套用至主要圖層。若要建立滑鼠指向效果組，請開啟或關閉圖層樣式，並儲存每個狀態的影像。請參閱圖層效果和樣式。
- 從「樣式」面板使用預設集按鈕樣式，快速地建立具有一般狀態、滑鼠置於上方及滑鼠置於下方狀態的滑鼠指向效果按鈕。使用矩形工具繪製基本的圖形並套用樣式 (如 **Beveled Normal**)，將矩形自動轉變成按鈕。接著拷貝圖層並套用其他預設集樣式 (如 **Beveled Mouseover**)，以建立其他按鈕狀態。將每個圖層儲存為不同的影像，以建立已完成的滑鼠指向效果按鈕集。
- 使用「儲存為網頁與裝置用」對話框，以網頁相容的格式及最佳化的檔案大小儲存滑鼠指向效果影像。請參閱**最佳化影像**。
💡 當您儲存滑鼠指向效果影像時，請使用不同的命名慣例區分主要 (非滑鼠指向效果狀態) 影像和次要 (滑鼠指向效果狀態) 影像。

在 Photoshop 中建立滑鼠指向效果影像之後，使用 Dreamweaver 將影像放在網站上，並自動增加滑鼠指向效果動作的 JavaScript 程式碼。

如需使用 Photoshop 與 Dreamweaver 來設計網站的影片，請參閱 www.adobe.com/go/Invid4043_dw_tw。

轉存為 Zoomify

[回到頁首](#)

您可以將高解析度的影像張貼在網站上，讓檢視者進行平移和縮放，看得更仔細。同時也會下載基本大小的影像，是一個相同大小的 JPEG 檔案。Photoshop 會轉存 JPEG 檔案與 HTML 檔案，您可以將它們上載到網頁伺服器。

1. 選擇「檔案 > 轉存 > Zoomify」並設定轉存選項。
範本 為在瀏覽器中檢視的影像設定背景與導覽。
輸出位置 指定檔案的位置與名稱。
影像拼貼選項 指定影像的品質。
瀏覽器選項 為檢視器的瀏覽器中的基本影像設定像素寬度與高度。
2. 將 HTML 與影像檔案上載到網頁伺服器。

如需 Zoomify 的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0003_tw。

使用 16 進位顏色數值

[回到頁首](#)

Photoshop 可以顯示影像顏色的 16 進位值，或是拷貝顏色的 16 進位值以供在 HTML 檔案中使用。

在「資訊」面板中檢視 **16** 進位的顏色數值

1. 請選擇「視窗 > 資訊」或按一下「資訊」面板索引標籤，檢視面板。
2. 在面板選單中選擇「面板選項」。在「解析第一個顏色」或「解析第二個顏色」下，從「模式」選單中選擇「網頁色彩」，並按一下「確定」。
3. 請將指標放在您要檢視其 16 進位值的顏色上。

以 16 進位數值拷貝顏色

Photoshop 會將顏色拷貝為包含十六進位值的 HTML COLOR 屬性 (color=#xxyyzz)，或單獨的十六進位值。

1. 執行下列任一項作業：
 - 使用滴管工具，將指標移動到您要拷貝的顏色上。按一下滑鼠右鍵 (Windows) 或按住 Control 並按一下 (Mac OS)，然後選擇「拷貝顏色的 HTML 色碼」或「拷貝顏色的十六進位碼」。
 - 使用「顏色」面板、「色票」面板或是 Adobe「檢色器」設定前景色。在「顏色」面板選單中，選擇「拷貝顏色的 HTML 色碼」或「拷貝顏色的十六進位碼」。
 - 在「儲存為網頁用」對話框中，按一下顏色色票或選擇「邊緣調合 > 其他」。在 Adobe 檢色器中，以滑鼠右鍵按一下十六進位值，然後選擇「拷貝」。
2. 在 HTML 編輯應用程式中開啟想要的檔案，然後選擇「編輯 > 貼上」。

更多說明主題

 [儲存為網頁與裝置用概覽](#)

 [網頁圖像格式](#)

 [建立網路相片收藏館](#)

 [建立滑鼠變換影像](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

修改切片版面

選取一或多個切片

移動、靠齊及重新調整使用者切片尺寸

分割使用者切片和自動切片

複製切片

拷貝及貼上切片

組合切片

更改切片的堆疊順序

對齊及均分使用者切片



刪除切片

鎖定所有切片

選取一或多個切片

[回到頁首](#)

執行下列任一項作業：

- 選取「切片選取」工具 ，然後按一下影像中的切片。當處理重疊切片時，按一下基本切片中看得見的選擇範圍將其選取。
- 選取「切片選取」工具，然後按住 **Shift** 鍵並按一下滑鼠鍵，將切片加入到選取範圍。
- 在「儲存為網頁與裝置用」對話框中選取「切片選取」工具，然後按一下自動切片或影像區域的外面，並拖移過您要選取的切片 (按一下使用者切片並拖移可移動切片)。
- 選擇「檔案 > 儲存為網頁與裝置用」。在對話框中，使用「切片」工具選取切片。
 使用「切片」工具或「切片選取」工具時，可以按下 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac OS)，在這兩個工具之間切換。

移動、靠齊及重新調整使用者切片尺寸

[回到頁首](#)

您可以在 **Photoshop** 中移動及重新調整使用者切片尺寸，但是無法在「儲存為網頁與裝置用」對話框中進行。

移動或重新調整使用者切片尺寸

1. 選取一或多個使用者切片。
2. 執行下列任一項作業：
 - 若要移動切片，請將指標移到切片選取範圍的邊界內，並將切片拖移到新的位置。按 **Shift** 鍵可以限制沿水平、垂直或 **45** 度對角線移動。
 - 若要重新調整切片尺寸，請抓住切片的側邊或角落控點並拖移。如果選取及重新調整相鄰切片的尺寸，這些切片的共同邊緣都會一起調整。

使用數值座標移動或重新調整使用者切片尺寸

1. 選取一或多個使用者切片。
2. 按一下選項列中的「選項」按鈕。您也可以按兩下切片以顯示選項。
3. 在「切片選項」對話框的「尺寸」區域中，更改下列一或多個選項：
 - X** 以像素為單位，指定文件視窗中切片左側邊緣與尺標原點之間的距離。
 - Y** 以像素為單位，指定文件視窗中切片頂端邊緣與尺標原點之間的距離。
備註：尺標的預設原點為影像的左上角。
 - W** 指定切片的寬度。
 - H** 指定切片的高度。

將切片靠齊參考線、使用者切片或其他物件


1. 從「檢視 > 靠齊至」次選單選取您要的選項。
2. 選擇「檢視 > 靠齊」核取記號表示該選項已經開啟。
3. 依照需要移動選取的切片，切片會靠齊 **4** 個像素內任何選取的物件。

分割使用者切片和自動切片

[回到頁首](#)

使用「分割切片」對話框可水平、垂直或從這兩個方向分割切片。不論原始切片是使用者切片或自動切片，分割的切片永遠都是使用者切片。

備註： 您無法分割圖層式切片。

1. 選取一個或多個切片。
2. 選取「切片選取」工具 ，並按一下選項列中的「分割」。
3. 選取「分割切片」對話框中的「預視」，預視所做的變更。
4. 在「分割切片」對話框中，選取下列其中一個選項或者兩個都選：
水平分割為 以橫向分割切片。
垂直分割為 以縱向分割切片。
5. 定義每一個選取切片的分割方式：
 - 選取「縱向切割」或「橫向切割」並輸入數值，將每一個切片平均分割成這個指定數目的切片。
 - 選取並輸入「像素/切片」的數值，以建立具有指定像素數目的切片。如果切片無法以指定的像素數目平均分割，剩餘的部分會成為另一個切片。例如，若要將寬度為 100 個像素的切片分割成三個寬度為 30 個像素的新切片，剩餘的 10 個像素寬的區域也會成為一個新的切片。
6. 按一下「確定」。

複製切片

[回到頁首](#)


您可以建立尺寸和最佳化設定都與原始切片相同的複製切片。如果原始切片是連結的使用者切片，複製切片也會連結到相同的連結切片組合。不論原始切片是使用者切片、圖層式切片或自動切片，複製切片永遠都是使用者切片。

1. 選取一個切片或多個切片。
2. 按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，並從選取範圍內部開始拖移。

拷貝及貼上切片

[回到頁首](#)

您可以在影像中將選取的切片拷貝並貼入另一個影像，或是貼入另一個應用程式，例如 **Dreamweaver**。拷貝切片會拷貝在切片邊界中的所有圖層 (而不只是作用中圖層)。

1. 使用「切片選取」工具  選取一個或多個切片。
2. 選擇「編輯 > 拷貝」。
備註： 如果在文件中有作用中的選取範圍 (選取畫面像素選取範圍或是選取的路徑)，就不能拷貝切片。
3. 執行下列任一項作業：
 - 若要將切片貼到別的影像中，請開啟並顯示該影像。
 - 如果貼入 **Dreamweaver**，請將 **Dreamweaver** 文件變成作用中視窗。
4. 選擇「編輯 > 貼上」。將切片貼入 **Photoshop** 影像時，會建立一個新的圖層。

備註： 拷貝到 **Dreamweaver** 的切片會保留原始 **Photoshop** 來源檔案的檔案名稱及路徑相關資訊。若要在 **Dreamweaver** 中檢視這項資訊，請用滑鼠右鍵按一下影像 (Windows) 或按住 **Ctrl** 鍵並按一下影像 (Mac OS)，再選擇「設計備註」，然後找到「全部資訊」索引標籤上的「FilePathSrc」欄位。

如需在不同的應用程式，包括 **Dreamweaver** 和 **Photoshop** 之間進行複製和貼上的教學課程，請參閱 www.adobe.com/go/vid0193_tw。

組合切片

[回到頁首](#)

您可以將兩個或多個切片組合成一個切片。**Photoshop** 會以連接組合之切片的外部邊緣所建立的矩形，來決定結果切片的尺寸和位置。如果組合的切片並不相鄰，或者是比例和對齊方式不同，則新組合而成的切片可能會與其他切片重疊。

組合的切片會採用您選取的一系列切片中第一個切片的最佳化設定。不論原始切片是否包括自動切片，組合的切片永遠都是使用者切片。

備註： 您無法組合圖層式切片。


1. 請選取兩個或多個切片。
2. 按一下滑鼠右鍵 (Windows) 或按住 **Ctrl** 鍵並按滑鼠 (Mac OS)，然後選擇「組合切片」。

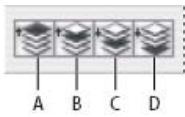
更改切片的堆疊順序

[回到頁首](#)

當切片重疊時，最後建立的切片是堆疊順序中最頂端的切片。您可以更改堆疊順序，存取下面的切片，您還可以指定堆疊中的頂端及底部切片，並將切片在堆疊順序中向上或向下移動。

備註： 您無法排列自動切片的堆疊順序。

1. 選取一個切片或多個切片。
2. 選擇「切片選取」工具 ，然後按一下選項列中的堆疊順序選項。



堆疊順序選項


- A. 移至最前 B. 前移 C. 後移 D. 移至最後

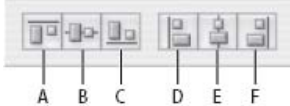
對齊及均分使用者切片

[回到頁首](#)

您可以沿著某一邊或居中對齊使用者切片，也可以沿著垂直軸或水平軸平均分配使用者切片。經由對齊及均分使用者切片，可以消除不必要的自動切片，並產生較小、較有效率的 HTML 檔案。

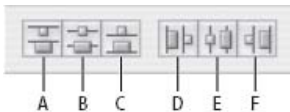
備註：對齊或均分圖層的內容，就可以對齊或均分圖層式切片。

1. 選取要對齊的使用者切片。
2. 選擇「切片選取」工具 ，然後選取選項列中的選項。



對齊選項

- A. 上 B. 垂直居中 C. 下 D. 左 E. 水平居中 F. 右



均分選項

- A. 上 B. 垂直居中 C. 下 D. 左 E. 水平居中 F. 右

刪除切片

[回到頁首](#)

刪除使用者切片或圖層式切片時，會重新產生自動切片以填滿文件區域。

刪除圖層式切片，並不會刪除相關的圖層；但是，刪除與圖層式切片相關的圖層，就會刪除圖層式切片。

備註：您無法刪除自動切片，如果刪除影像中所有的使用者切片和圖層式切片，就會剩下一個含蓋整個影像的自動切片。

1. 選取一或多個切片。
2. 選擇「切片」或「切片選取」工具，並按下 **Backspace** 或 **Delete** 鍵。
3. 若要刪除全部的使用者切片和圖層式切片，請選擇「檢視 > 清除切片」。

鎖定所有切片

[回到頁首](#)

鎖定切片可阻止您不小心而重新調整尺寸、移動、甚至變更切片。

❖ 選擇「檢視 > 鎖定切片」。

更多說明主題

 [在儲存為網頁與裝置用對話框中使用切片](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)



切片的 HTML 選項

顯示切片選項對話框
指定切片內容類型
重新命名切片
選擇切片的背景色
為影像切片指定 URL 連結資訊
指定瀏覽器訊息和 Alt 文字
在切片中增加 HTML 文字

顯示切片選項對話框

[回到頁首](#)

執行下列任一項作業：

- 使用「切片選取」工具 ，按兩下切片。(如果工具未顯示，請按住「裁切」或「切片」工具。)
- 在「切片選取」工具為作用中時，按一下選項列中的「切片選項」按鈕 。「儲存為網頁與裝置用」對話框中無法使用這個方法。

指定切片內容類型

[回到頁首](#)

當轉存為 HTML 檔案時，您可以指定切片資料如何在網頁瀏覽器中顯示。可用的選項會依據選取的切片類型而有不同。

- 影像切片中含有影像資料。這是預設的內容類型。
- 「沒有影像」切片可讓您建立空白的表格儲存格，之後再填入文字或實色。您可以在「沒有影像」切片中輸入 HTML 文字。如果在「儲存為網頁與裝置用」對話框中設定「文字為 HTML」選項，在瀏覽器中檢視時便會將文字解譯為 HTML。「沒有影像」類型的切片無法轉存為影像，但可以在瀏覽器中預視。

備註： 為自動切片設定選項，會將切片提升為使用者切片。

1. 選取切片。如果您是在 Photoshop 中工作，請使用「切片選取」工具按兩下切片，即可顯示「切片選項」對話框。
2. 在「切片選項」對話框中，從「類型」彈出式選單選取切片類型。

重新命名切片

[回到頁首](#)

在影像中增加切片時，根據切片的內容為它重新命名可能會很有用。根據預設，使用者切片是根據「輸出設定」對話框中的設定命名。(請參閱[網頁圖形的輸出設定](#)。)

❖ 選取某個切片，然後使用「切片選取」工具按兩下此切片，以顯示「切片選項」對話框。在「切片選項」對話框的「名稱」文字方塊中，輸入新的名稱。

備註： 「名稱」文字方塊不適用於「沒有影像」切片內容。

選擇切片的背景色

[回到頁首](#)

您可以選取用來填滿切片透明區域(「影像」切片)或整個區域(「沒有影像」切片)的背景色。

Photoshop 不會顯示選取的背景色，您必須在瀏覽器中預視影像，才能檢視選取背景色的效果。

1. 選取切片。如果您是在 Photoshop 的「儲存為網頁與裝置用」對話框中工作，請使用「切片選取」工具按兩下切片，即可顯示「切片選項」對話框。
2. 在「切片選項」對話框中，從「背景色」彈出式選單選取背景色。選取「無」、「邊緣調合」、「白色」、「黑色」或「其他」(使用 Adobe 檢色器)。

為影像切片指定 URL 連結資訊

[回到頁首](#)

為切片指定 URL，會使得整個切片區域成為完成網頁中的連結。當使用者按一下連結時，網頁瀏覽器就會連結到指定的 URL 和目標框架。這個選項只能用於「影像」切片。

1. 選取切片。如果您是在 Photoshop 中工作，請使用「切片選取」工具按兩下切片，即可顯示「切片選項」對話框。
2. 在「切片選項」對話框的「URL」文字方塊中輸入 URL。您可以輸入相對 URL 或絕對(完整)的 URL。如果輸入的是絕對 URL，請確認包含了適當的協定，例如：<http://www.adobe.com>，而不是 www.adobe.com。如需有關使用相對和完整 URL 的詳細資訊，請參閱 HTML 參考資料。

3. 如果有需要，可以在「目標」文字方塊中輸入目標影格的名稱：

_blank 將連結的檔案顯示在新的視窗中，並將原始的瀏覽器視窗保持為開啟。

_self 將連結的檔案顯示在與原始檔案相同的框架中。

_parent 將連結的檔案顯示在自己原始的父框架組合中。如果 HTML 文件中包含框架，而且目前的框架是它的子代，就可以使用這個選項。連結的檔案會顯示在目前的父框架中。

_top 使用連結的檔案取代整個瀏覽器視窗，並移除所有目前的影格。名稱必須符合之前在文件的 HTML 檔案中定義的影格名稱。當使用者按一下連結時，指定的檔案就會顯示在新的框架中。

備註：如需框架的詳細資訊，請參閱 [HTML 參考資料](#)。

指定瀏覽器訊息和 Alt 文字

[回到頁首](#)

您可以指定瀏覽器中出現的訊息。這些選項只能在「影像」切片中使用，且只會出現在轉存的 HTML 檔案中。

1. 選取切片。如果您是在 Photoshop 中工作，請使用「切片選取」工具按兩下切片，即可顯示「切片選項」對話框。
2. 在「切片選項」對話框中，輸入所要的文字。
訊息文字 更改選取的一或多個切片中瀏覽器狀態區域的預設訊息。依預設，會顯示切片的 URL (如果有的話)。

Alt 標記/Alt 指定選取切片的 Alt 標記。在非圖像式的瀏覽器中，Alt 文字會取代切片影像；在某些瀏覽器中，當您正在下載影像時，它也會取代影像並顯示成工具提示。

在切片中增加 HTML 文字

[回到頁首](#)

當選擇「沒有影像」類型的切片時，可以輸入要在結果網頁切片區域顯示的文字。這可以是純文字或標準 HTML 標記格式的文字。您也可以選取垂直或水平的對齊選項。如需特定 HTML 標記的詳細資訊，請參閱 [HTML 參考資料](#)。

Photoshop 不會在文件視窗中顯示 HTML 文字；您必須使用網頁瀏覽器預視文字。因此，請務必在不同的瀏覽器上、使用不同的瀏覽器設定，以及在不同的作業系統上，預視顯示在網頁上的文字，以確認文字可以在網頁上正確顯示。

備註：「沒有影像」切片中文字的多寡，會影響轉存後頁面的版面配置。

1. 選取切片。使用「切片選取」工具按兩下此切片，以顯示「切片選項」對話框。您可以在「儲存為網頁與裝置用」對話框中按兩下此切片，設定其他的格式選項。
2. 在「切片選項」對話框中，從「切片類型」選單選取「沒有影像」。
3. 在文字方塊中，輸入需要的文字。
4. (僅適用於「儲存為網頁與裝置用」對話框) 如果文字中包含 HTML 格式標記，請選取「文字為 HTML」選項。如果您沒有選取這個選項，就會忽略 HTML 標記，所有文字都會在最後產生的網頁上顯示為沒有格式的純文字。
5. (僅適用於「儲存為網頁與裝置用」對話框) 如果需要，可以在對話框的「儲存格對齊」區段中選取選項：
預設 水平對齊使用瀏覽器預設值。

左 文字對齊切片區域的左側。

居中 文字對齊切片區域的中央。

右 文字對齊切片區域的右側。

預設 垂直對齊使用瀏覽器預設值。

上 文字對齊切片區域的頂端。

基線 為同一列 (指完成的 HTML 表格而言) 儲存格的第一行文字設定共同的基線。該列中的每一個儲存格都必須使用「基線」選項。

中 在切片區域中垂直居中放置文字。

下 文字對齊切片區域的底部。

更多說明主題

 [在網頁瀏覽器中預視最佳化的影像](#)

 [網頁圖像的輸出設定](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

建立網路相片收藏館

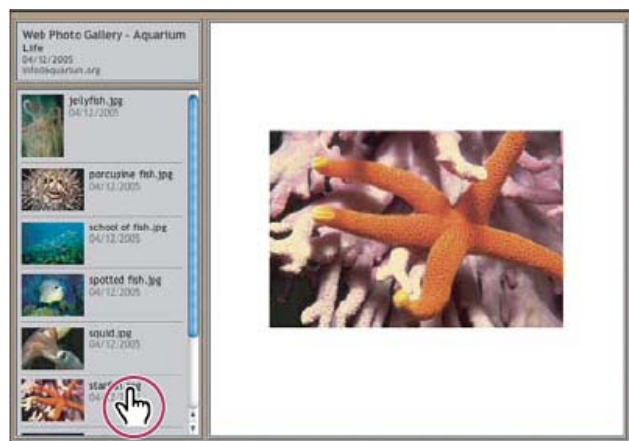
- 關於網路相片收藏館
- 建立網路相片收藏館
- 確定顏色相符
- 網路相片收藏館選項
- 網路相片收藏館樣式
- 關於自訂網路相片收藏館樣式
- 自訂或建立網路相片收藏館樣式
- 網路相片收藏館樣式標記

💡 若要以 **Photoshop CS5** 建立網路收藏館，請參閱 **Adobe Bridge** 說明中的 [建立網路相片收藏館](#)。若要使用主題下方所述的舊版選擇性「網路相片收藏館」增效模組，請先下載並安裝 [Windows](#) 或 [Mac OS](#) 適用版本。

關於網路相片收藏館

[回到頁首](#)

網路相片收藏館是一個網站，它的特色是有一個包含縮圖影像的首頁，以及包含全尺寸影像的收藏館頁。每一個網頁都包含連結，可以讓上網者瀏覽網站。例如，當來訪者按下首頁上的縮圖影像時，關聯的全尺寸影像就會載入到收藏館頁面。使用「網路相片收藏館」指令時，可以從影像組中自動產生網路相片收藏館。



網路相片收藏館首頁

Photoshop 為您的收藏館提供了許多不同的樣式，您可以使用「網路相片收藏館」指令選取。如果是了解 **HTML** 的進階使用者，可以編輯 **HTML** 範本檔案組合，以建立新樣式或自訂樣式。

每個收藏館樣式的範本皆有不同選項。如果使用的是預設樣式，有些選項在某些特定樣式中可能會無法使用或是不提供。

建立網路相片收藏館

[回到頁首](#)

使用 **Adobe Bridge** 建立網路收藏館

Adobe Bridge 提供更新的網路收藏館功能。如需指示，請參閱 **Adobe Bridge** 說明中的 [建立網路相片收藏館](#)，或檢視下方的教學課程。

Adobe 推薦

[您有想要分享的教學課程嗎？](#)



影片教學課程：[CS5 中的縮圖目錄和網路收藏館](#)

Richard Harrington

導覽 **Adobe Bridge** 中的程序。



書摘：使用 **Adobe Bridge** 建立收藏館

Conrad Chavez

使用最新的 **CS5** 功能排列及輸出網路收藏館。

使用舊版選擇性 **Photoshop** 增效模組

1. 請下載並安裝 **Windows** 或 **Mac OS** 適用的舊型「網路收藏館」增效模組。
2. 以 **32 位元** 模式執行 **Photoshop** (僅限 **64 位元 Mac OS**)。
3. (選擇性) 選取要在 **Adobe Bridge** 中使用的檔案或檔案夾。
影像會以在 **Bridge** 中顯示的順序出現。如果想使用不同的順序，請在 **Bridge** 中變更順序。
4. 執行下列任一項作業：

- 在 **Adobe Bridge** 中，選擇「工具 > **Photoshop** > 網路相片收藏館」。
- 在 **Photoshop** 中，選擇「檔案 > 自動 > 網路相片收藏館」。

5. 從「樣式」彈出式選單中，選擇收藏館的樣式。所選擇樣式的首頁預視便會顯示在對話框中。
6. (選擇性) 輸入收藏館聯絡資訊所要使用的電子郵件地址。
7. 從「使用」選單中選擇收藏館的來源檔案。

從 **Bridge** 選取的影像 在開啟「網路相片收藏館」對話框之前，使用選取的影像。

檔案夾 使用您透過「瀏覽」按鈕 (**Windows**) 或「選擇」按鈕 (**Mac OS**) 選取的檔案夾中的影像。然後選取「包括全部的次檔案夾」以包括選取之檔案夾中，任何次檔案夾中的影像。

8. 按一下「目的地」，然後選取存放收藏館影像和 **HTML** 頁面的檔案夾。然後按一下「確定」(**Windows**) 或「選擇」(**Mac OS**)。
9. 選取網路收藏館的格式化選項。從「選項」選單中選擇，以顯示每一個選項組合。請參閱網路相片收藏館選項。
10. 按一下「確定」。Photoshop 會將下列 **HTML** 和 **JPEG** 檔案置入目的地檔案夾中：
 - 收藏館首頁會根據「副檔名」選項，而命名為 **index.htm** 或 **index.html**。在任何網頁瀏覽器中開啟這個檔案，即可預視收藏館。
 - 放在影像次檔案夾中的 **JPEG** 影像。
 - 放在網頁次檔案夾中的 **HTML** 網頁。
 - 放在縮圖次檔案夾中的 **JPEG** 縮圖影像。

確定顏色相符

[回到頁首](#)

如果您在色域較寬的處理中色域 (例如 **ProPhoto RGB** 或 **Adobe RGB**) 使用相片，則透過無法讀取嵌入色彩描述檔的瀏覽器檢視網路收藏館時，影像色彩可能會改變。如果發生這種情況，請試著先將影像描述檔轉換為 **sRGB** (大部分瀏覽器都是使用 **sRGB** 做為預設值)，然後再進行影像的最佳化，或是再將影像放到「網路相片收藏館」中。請利用下列其中一種方式將其轉換為 **sRGB**。在進行作業時，最好是使用影像的複本。

- 若要轉換單一影像，請選擇「編輯 > 轉換為描述檔」，然後選擇「**sRGB**」。請參閱[指定或移除色彩描述檔 \(Illustrator、Photoshop\)](#)。
- 若要轉換影像檔案夾，請使用「影像處理器」。選擇「檔案 > 指令碼 > 影像處理器」。請參閱使用影像處理器轉換檔案。

如果使用「影像處理器」，可以將檔案直接以 **JPEG** 格式儲存為您想要之尺寸。如果您要這麼做，請確定關閉了「大型影像」選項中的「重新調整影像尺寸」。

網路相片收藏館選項

[回到頁首](#)

一般 檔案副檔名、編碼、和中繼資料的選項。

副檔名 使用 **.htm** 或 **.html** 做為檔案副檔名。

URL 使用 **UTF 8** 編碼 使用 **UTF-8** 編碼。

增加影像的寬度和高度屬性 指定尺寸，以縮短下載時間。

保留所有的中繼資料 保留中繼資料資訊。

橫幅 出現在收藏館每個頁面上橫幅的文字選項。為每一個輸入文字：

網站名稱 收藏館名稱。

攝影師 為收藏館提供相片的人或組織名稱。

聯絡資訊 收藏館的聯絡資訊，例如電話號碼或業務地址。

日期 在收藏館每個頁面上出現的日期。依預設，**Photoshop** 會使用目前的日期。

字體和字體大小 (適用於某些網站樣式) 用於橫幅文字的選項。

大型影像 出現在每個收藏館頁面上主影像的選項。

增加數字連結 (適用於某些網站樣式) 在每個收藏館頁面的頂端置入水平排列的數字順序 (從 **1** 開始，到收藏館中的總頁數結束)。每個數字都是個別頁面的連結。

重新調整影像尺寸 重新調整來源影像的尺寸，以放置到收藏館頁面。從彈出式選單選擇尺寸或輸入以像素為單位的尺寸。在「強制」中，選擇重新調整尺寸時所要強制使用的影像尺寸。在「**JPEG** 品質」中，從彈出式選單中選擇選項、輸入介於 **0** 到 **12** 之間的數值，或是拖移滑桿。數值越高，影像的品質越好，而檔案也越大。

備註：**Photoshop** 使用在偏好設定中設定的預設影像內插補點方法。要減少影像尺寸時，請選擇「環迴增值法」作為預設值，以獲得最好的

結果。

邊界大小 指定圍繞於影像周圍邊框的寬度，單位為像素。

標題使用 (適用於某些網站樣式) 指定在每個影像下方顯示註解的選項。選取「檔案名稱」會顯示檔案名稱；選取「描述」、「製作者資訊」、「標題」和「版權」會顯示從「檔案資訊」對話框中取得的描述文字。

字體和字體大小 (適用於某些網站樣式) 指定註解的字體和大小。

縮圖 收藏館首頁的選項，包括縮圖影像的大小。

大小 指定縮圖的大小。從彈出式選單中選擇，或輸入以像素為單位的縮圖寬度數值。

欄和列 指定在首頁顯示縮圖的欄和列數目。這個選項不適用於使用「水平影格樣式」或「垂直影格樣式」的收藏館。

邊界大小 指定圍繞於每個縮圖周圍邊框的寬度，單位為像素。

標題使用 (適用於某些網站樣式) 指定在每個縮圖下方顯示註解的選項。選取「檔案名稱」會顯示檔案名稱；選取「描述」、「製作者資訊」、「標題」和「版權」會顯示從「檔案資訊」對話框中取得的描述文字。

字體和字體大小 (適用於某些網站樣式) 指定註解的字體和大小。

自訂顏色 收藏館中的色彩元件選項。若要變更某個成份的顏色，請按一下它的色票，然後使用「Adobe 檢色器」選取新的顏色。您可以變更每一頁的背景色 (「背景」選項) 和橫幅的背景色 (「橫幅」選項)。

安全性 在每個影像上顯示文字以作為防盜限制。


內容 指定要顯示的文字。選取「自訂文字」可輸入自訂文字。選取「檔案名稱」、「描述」、「製作者資訊」、「標題」或「版權」，顯示從「檔案資訊」對話框中取得的文字。

字體、顏色和位置 指定標題的字體、顏色和對齊方式。

旋轉 以某個角度將文字置入影像上。

網路相片收藏館樣式

[回到頁首](#)

 若要以 Photoshop CS5 建立網路收藏館，請參閱 Adobe Bridge 說明中的 [建立網路相片收藏館](#)。若要使用下方所述的舊版選擇性「網路相片收藏館」增效模組，請先下載並安裝 [Windows](#) 或 [Mac OS](#) 適用版本。

Photoshop 提供多種不同的樣式供網路相片收藏館使用。如果是了解 HTML 的進階使用者，可以編輯 HTML 範本檔案組合，以建立新樣式或自訂樣式。

Photoshop 所提供的網路相片收藏館樣式是儲存在下列位置的個別檔案夾中：

Windows Program Files/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Presets/Web Photo Gallery。

Mac OS Adobe Photoshop CS5/Presets/Web Photo Gallery。

該位置中的每個檔案夾名稱，都會顯示成「網路相片收藏館」對話框「樣式」選單中的選項。每個檔案夾中都包含了下列 HTML 範本檔案，Photoshop 就是使用這些檔案產生收藏館：

Caption.htm 決定顯示在首頁中每個縮圖下方的註解版面。

FrameSet.htm 決定用來顯示網頁的框架組合版面。

IndexPage.htm 決定首頁的版面。

SubPage.htm 決定包含全尺寸影像的收藏館頁面版面。

Thumbnail.htm 決定顯示在首頁中的縮圖版面。

每個範本檔案都包含 HTML 編碼和標記。標記是指當您在「網路相片收藏館」對話框中設定對應的選項時，Photoshop 所取代的文字字串，例如，範本檔案中可能會包含下列 TITLE 元件，它會將標記當做被括住的文字：

```
<TITLE>%TITLE%</TITLE>
```

當 Photoshop 使用這個範本檔案產生收藏館時，就會以您在「網路相片收藏館」對話框的「網站名稱」中輸入的文字，取代 %TITLE% 這個標記。

若要進一步了解現有的樣式，可以使用 HTML 編輯器開啟及研讀它的 HTML 範本檔案。由於建立 HTML 文件只需要使用標準的 ASCII 字元，因此，您可以使用純文字編輯器開啟、編輯或建立這類文件，例如「記事本」(Windows) 或 TextEdit (Mac OS)。

關於自訂網路相片收藏館樣式

[回到頁首](#)

您可以編輯一或多個 HTML 範本檔案，自訂現有的網路相片收藏館樣式。自訂樣式時，必須遵守下列原則，Photoshop 才能正確地產生收藏館：

- 樣式檔案夾必須包含這些檔案：Caption.htm、IndexPage.htm、SubPage.htm、Thumbnail.htm、以及 FrameSet.htm。
- 您可以重新命名樣式檔案夾，但是不能重新命名檔案夾中的 HTML 範本檔案。
- 您可以有一個空白的 Caption.htm 檔案，並將決定註解版面的 HTML 編碼和標記置入 Thumbnail.htm 檔案中。
- 您可以用適當的文字或 HTML 編碼取代範本檔案中的標記，這樣就可以透過範本檔案設定選項，而不需要透過「網路相片收藏館」對話框，例如，範本檔案中可能包含 BODY 成份和下列這個以字符當成值的背景色屬性：

```
bgcolor=%BGCOLOR%
```

若要將網頁的背景色設定成紅色，可以用「FF0000」取代標記 %BGCOLOR%。

- 您可以在範本檔案中增加 HTML 編碼和標記。所有標記都必須使用大寫字元，並以百分比符號 (%) 作為開頭和結尾。

自訂或建立網路相片收藏館樣式

1. 找出儲存現有網路相片收藏館樣式的檔案夾。
 2. 執行下列任一項作業：
 - 若要自訂樣式，請建立樣式檔案夾的複本，然後將其儲存到與現有樣式檔案夾的相同位置。
 - 若要建立新樣式，請建立新樣式的新檔案夾，然後將其儲存到與現有樣式檔案夾的相同位置。
- 新的或自訂的樣式 (以其檔案夾名稱命名) 會出現在「網路相片收藏館」對話框的「樣式」選單中。

3. 使用 HTML 編輯器，執行下列任一項作業：

- 自訂 HTML 範本檔案。
- 建立必要的 HTML 範本檔案，並將它們儲存在樣式檔案夾中。

建立範本檔案時，請確實遵守關於自訂網路相片收藏館樣式中說明的自訂原則。

重要事項：自訂或建立收藏館樣式的範本時，應將下列每個標記置入於 HTML 檔案的不同行

：%CURRENTINDEX%、%NEXTIMAGE%、%NEXTINDEX%、%PAGE%、%PREVIMAGE%、以及 %PREVINDEXT%。在產生特定的收藏館網頁時，Photoshop 會略過範本中包含這些網頁不適用標記的指令行，例如，當 Photoshop 產生第一個收藏館頁時，它會略過範本中包含 %PREVIMAGE% 標記的所有指令行，因為這個標記是用來決定前一個收藏館頁的連結。如果將 %PREVIMAGE% 標記放在不同行，就可以確保 Photoshop 不會忽略掉範本中的其他標記。

網路相片收藏館樣式標記

Photoshop 為 HTML 範本檔案提供了一些標記，用來定義預設的網路相片收藏館樣式。Photoshop 根據使用者在「網路相片收藏館」對話框中的輸入，使用這些標記產生收藏館。

自訂或建立收藏館樣式時，可以在任何 HTML 範本檔案中增加任何標記，但是 %THUMBNAILS% 和 %THUMBNAILSROWS% 除外；這兩個標記只能出現在 IndexPage.htm 檔案中。請記住，增加標記時，可能也需要在檔案中增加 HTML 編碼，才能正確地使用標記。

您可以在 HTML 範本檔案中使用下列標記：

%ALINK% 決定作用中連結的顏色。

%ALT% 決定影像檔案的名稱。

%ANCHOR% 讓您能夠回到使用者檢視的影像縮圖，而不是索引的開頭。這會在使用者按下「首頁」按鈕時生效。

%BANNERCOLOR% 決定橫幅的顏色。

%BANNERFONT% 決定橫幅文字的字體。

%BANNERFONTSIZE% 決定橫幅文字的字體大小。

%BGCOLOR% 決定背景色。

%CAPTIONFONT% 決定首頁中每個縮圖下方的註解字體。

%CAPTIONFONTSIZE% 決定註解的字體大小。

%CAPTIONTITLE% 從檔案資訊插入註解的文件標題。

%CHARSET% 決定每一頁所使用的字元集。

%CONTACTINFO% 決定收藏館的聯絡資訊，例如電話號碼或位置。

%CONTENT_GENRATOR% 展開到「Adobe Photoshop CS5 網路相片收藏館」。

%COPYRIGHT% 從檔案資訊插入註解的版權資訊。

%CREDITS% 從檔案資訊插入註解的製作者資訊。

%CURRENTINDEX% 決定目前首頁的連結。

%CURRENTINDEXANCHOR% 位於 SubPage.htm 且指向第一個索引頁。

%DATE% 決定顯示在橫幅中的日期。

%EMAIL% 決定收藏館的電子郵件地址聯絡資訊。

%FILEINFO% 決定註解的影像檔案資訊。

%FILENAME% 決定影像的檔名。使用顯示為 HTML 文字的中繼資料。

%FILENAME_URL% 決定影像的 URL 檔名。此選項只能用於 URL 檔名。

%FIRSTPAGE% 決定顯示在框架組合右側框架中的第一個收藏館頁連結。

%FRAMEINDEX% 決定顯示在框架組合左側框架中的首頁連結。

%HEADER% 決定收藏館的標題。

%IMAGEBORDER% 決定收藏館頁中全尺寸影像的邊界大小。

%IMAGE_HEIGHT% 核取「增加影像的寬度和高度屬性」核取方塊。這讓使用者可以下載此屬性，以減少下載時間。

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% 此標記會以代表影像寬度的數值取代。

%IMAGEPAGE% 決定收藏館頁的連結。

%IMAGE_SIZE% 如果選取了「重新調整影像尺寸」方塊，此標記會包含使用於「大型影像」面板中的影像像素值。如果未選取此方塊，表示此標記包含空白字串。這對於範本中的 JavaScript 特別有用，因為可以顯示所產生網站上所有影像的最大高度和寬度值。

%IMAGESRC% 決定收藏館頁中全尺寸影像的 URL。

%IMAGE_WIDTH% 核取「增加影像的寬度和高度屬性」核取方塊。這讓使用者可以下載此屬性，以減少下載時間。

%IMAGE_WIDTH_NUMBER% 此標記會以代表影像寬度的數值取代。

%LINK% 決定連結的顏色。

%NEXTIMAGE% 決定下一個收藏館頁的連結。

%NEXTIMAGE_CIRCULAR% 設定大型預視影像與下個大型預視影像之間的連結。

%NEXTINDEX% 決定下一個首頁的連結。

%NUMERICLINKS% 在所有大型預視影像的子頁面中插入編號的連結。

%PAGE% 決定目前網頁的位置 (例如第 3 之 1 頁)。

%PHOTOGRAPHER% 決定為收藏館提供相片的人或組織的名稱。

%PREVIMAGE% 決定前一個收藏館頁的連結。

%PREVINDEX% 決定前一個首頁的連結。

%SUBPAGEHEADER% 決定收藏館的標題。

%SUBPAGETITLE% 決定收藏館的標題。

%TEXT% 決定文字顏色。

%THUMBORDER% 決定縮圖邊界的大小。

%THUMBNAIL_HEIGHT% 核取「增加影像的寬度和高度屬性」核取方塊。這讓使用者可以下載此屬性，以減少下載時間。

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% 此標記會以代表縮圖高度的數值取代。

%THUMBNAILS% 會將 Thumbnail.htm 檔案用於框架樣式，以縮圖取代這個標記。您必須將這個標記單獨置入一個 HTML 檔案中，且不換行。

%THUMBNAIL_SIZE% 包含「縮圖」面板中的縮圖像素值。這對於範本中的 JavaScript 特別有用，因為可以顯示所產生網站上所有縮圖的最大高度和寬度值。

%THUMBNAILSRC% 決定縮圖的連結。

%THUMBNAILSROWS% 會將 Thumbnail.htm 檔案用於非框架樣式，以縮圖列取代這個標記。您必須將這個標記單獨置入一個 HTML 檔案中，且不換行。

%THUMBNAIL_WIDTH% 核取「增加影像的寬度和高度屬性」核取方塊。這讓使用者可以下載此屬性，以減少下載時間。

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% 此標記會以代表縮圖寬度的數值取代。

%TITLE% 決定收藏館的標題。

%VLINK% 決定已瀏覽連結的顏色。



最佳化影像

關於最佳化

儲存為網頁及裝置用概覽

預視不同 **Gamma** 值的影像

最佳化網頁影像

儲存或刪除最佳化預設集

在儲存為網頁及裝置用對話框中使用切片

將網頁圖像壓縮為特定檔案大小

在最佳化時重新調整圖稿尺寸

產生網頁圖像的 **CSS** 圖層

在網頁瀏覽器中預視最佳化的影像

將檔案存入電子郵件

關於最佳化

[回到頁首](#)

在製作網頁或其他線上媒體使用的影像時，通常需要在影像的顯示品質和檔案大小之間進行取捨。

儲存為網頁及裝置用

您可以使用「儲存為網頁及裝置用」對話框中的最佳化功能，預視不同檔案格式和不同檔案屬性的最佳化影像。您可以同時檢視影像的多重版本，並在預視影像時修改最佳化的設定，以選取符合您需要的最佳設定組合；也可以指定透明度和修邊、選取控制混色的選項，以及將影像重新調整為指定的像素尺寸或原始尺寸的指定百分比。

當您使用「儲存為網頁及裝置用」命令儲存最佳化的檔案時，可以選擇產生影像的 **HTML** 檔案。這個檔案包含在網頁瀏覽器中顯示影像的所有必要資訊。

Photoshop 的另存新檔指令和影像處理器

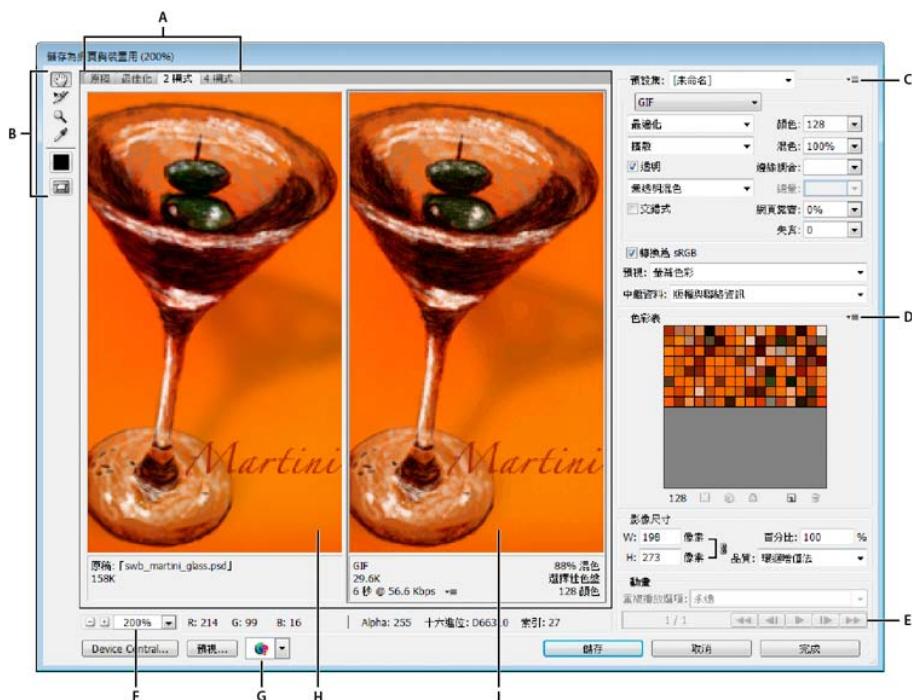
在 **Photoshop** 中，您可以使用「另存新檔」命令將影像儲存成 **GIF**、**JPEG** 或 **PNG** 檔案。依照不同的檔案格式，您可以指定影像品質、背景透明度或修邊、色彩顯示和下載方法；但是，已加入到檔案的所有網頁功能 (例如切片、連結和動畫) 將不會保留。

您也可以使用 **Photoshop** 的「影像處理器」，以 **JPEG** 格式為整個檔案夾的影像儲存拷貝。您可以使用「影像處理器」重新調整影像大小，並將影像的色彩描述檔轉換為 **Web** 標準 **sRGB**。

儲存為網頁及裝置用概覽

[回到頁首](#)

使用「儲存為網頁及裝置用」對話框 (「檔案 > 儲存為網頁及裝置用」) 可選取最佳化選項，以及預視最佳化的圖稿。



「儲存為網頁及裝置用」對話框 (Photoshop 版本)

A. 顯示選項 B. 工具箱 C. 「最佳化」彈出式選單 D. 「色彩表」彈出式選單 E. 動畫控制項 (僅限 Photoshop) F. 「縮放顯示」文字方塊 G. 「於瀏覽器預視」選單 H. 原始影像 I. 最佳化影像

在對話框中預視影像

❖ 請按一下影像區域頂端的標籤，選取顯示選項：
原稿 顯示未經最佳化的影像。

最佳化 顯示已套用目前最佳化設定的影像。

2 欄式 並列顯示 2 種不同版本的影像。

4 欄式 並列顯示 4 種不同版本的影像。

在對話框中導覽

如果在「儲存為網頁及裝置用」對話框中無法看見整個圖稿，可以使用「手形」工具將別的区域移到檢視中。使用「放大鏡」工具可放大或縮小檢視。

- 請選取「手形」工具 (或按住空白鍵) 並在檢視區域中，即可平移影像。
- 選取「縮放」工具  並在檢視中按一下，即可放大顯示；按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS) 並在檢視中按一下，則可縮小顯示。您也可以鍵入縮放比率，或是選擇對話框下方的其中一項。

檢視最佳化影像資訊和下載時間

在「儲存為網頁及裝置用」對話框中，每個影像下方的附註區域都會提供最佳化資訊。原始影像的註解中會顯示檔案名稱和檔案大小。最佳化影像的附註會顯示目前的最佳化選項、最佳化檔案的大小，以及選用的數據機速度的預估下載時間。您可以在「預視」彈出式選單中選擇數據機的速度。

預視不同 Gamma 值的影像

[回到頁首](#)

電腦螢幕的 Gamma 值影響影像在瀏覽器中看起來的亮度。在 Photoshop 中，您可以依不同的 Gamma 值預視您的影像在系統中的模樣，並對影像調整 Gamma 以進行補償。啟動預視選項並不會影響到最終的影像輸出。

❖ 請使用「儲存為網頁及裝置用」對話框中的「預視」彈出式選單，選擇下列其中一個選項：
螢幕色彩 不調整影像 Gamma 值。螢幕色彩為預設設定。

舊版 **Macintosh** (無色彩管理) 模擬由 Mac OS 10.5 及更舊版本所使用的預設 1.8 Gamma。

Windows (無色彩管理) 模擬由 Windows 及 Mac OS 10.6 與更新版本所使用的預設 2.2 Gamma。

使用文件描述檔 將 Gamma 值調整為符合色彩管理文件中附加的任何文件色彩描述檔。

最佳化網頁影像

[回到頁首](#)

- 請選擇「檔案 > 儲存為網頁及裝置用」。
- 按一下對話框頂端的標籤，選取顯示選項：「最佳化」、「2 欄式」或「4 欄式」。如果選取「4 欄式」，按一下要最佳化的預視。

- (選擇性) 如果您的影像包含多個切片，請選取一或多個要最佳化的切片。
- 從「預設集」選單選取預設的最佳化設定，或是設定個別的最佳化選項。可以使用的選項會依選取的檔案格式而變更。
💡 如果您是使用「4 欄式」模式，請從「最佳化」選單選擇「重組檢視」，以產生在變更最佳化設定後的較低品質影像版本。
- 微調最佳化設定，直到滿意影像品質和檔案大小之間的平衡為止。如果您的影像包含多個切片，請確定所有的切片都執行了最佳化。
💡 若要将最佳化的預視復原為原始版本，請選取預視，然後從「預設集」彈出式選單中選擇「原稿」。
- 如果最佳化的影像具有 sRGB 以外的嵌入式色彩描述檔，您應該先將該影像的色彩轉換為 sRGB，然後再將其儲存為供網頁使用的影像。這可確保您在最佳化影像中看到的顏色在不同的網頁瀏覽器中看來都一樣。依預設，會選取「轉換為 sRGB」選項。
- (僅限 Photoshop) 從「中繼資料」選單中，選擇哪些中繼資料將與最佳化檔案一起儲存。(選擇「檔案 > 檔案資訊」以檢視或進入文件中繼資料)。JPEG 檔案格式可完整支援中繼資料；而 GIF 和 PNG 檔案格式則可部分支援。
備註： 此輸出的中繼資料與中繼資料工作群組標準相符，因此部分 JPEG 中繼資料會以 EXIF 與 IIM 格式儲存，而非 XMP 格式。
無 未儲存任何中繼資料 (JPEG 檔案中的 EXIF 版權注意事項除外)。以最小檔案大小產生。

版權 儲存版權注意事項、版權使用條款、版權狀態與版權資訊 URL。

版權與聯絡資訊 儲存所有版權資訊以及下列資訊：建立者、建立者職稱、電子郵件、地址、城市、州/省、郵遞區號、國家/地區、電話及網站。

全部資訊 (相機資訊除外) 儲存所有中繼資料，而關於相機設定(如快門速度、日期與時間、焦距、曝光度補償、測光圖樣與閃光使用)的 EXIF 資料則除外。

全部 儲存檔案中所有中繼資料。

- 按一下「儲存」。
 - 在「另存最佳化檔案」對話框中，執行下列動作，然後按一下「儲存」：
 - 輸入檔案名稱，並選取結果檔案的位置。
 - 選取「格式」選項，指定您要儲存的檔案類型：HTML 檔案與影像檔案、僅影像檔案，或是僅 HTML 檔案。
 - (選擇性) 設定 HTML 和影像檔案的輸出設定
 - 如果影像包含多個切片，請從「切片」選單中選取儲存切片的選項：「全部切片」或「選取的切片」。
 - 💡 若要将最佳化設定重設為最後儲存的版本，請按住 Alt 鍵 (Windows) 或 Option 鍵 (Mac OS) 並按一下「重設」。若要在下次開啟「儲存為網頁及裝置用」對話框時保持相同的設定，請按住 Alt/Option 鍵並按一下「記憶」。
- 如需在 Illustrator 中儲存檔案以供網頁使用的視訊教學課程，請參閱 www.adobe.com/go/vid0063_tw。

[回到頁首](#)

儲存或刪除最佳化預設集

您可以將最佳化設定儲存為命名的組合，然後將這些設定套用到其他影像中。儲存的設定會與預先定義的命名設定一起顯示在「預設集」彈出式選單中。如果編輯命名的組合或預先定義的組合，「預設集」選單中會顯示「未命名」。

- 設定您想要的最佳化選項，然後從「最佳化」浮動視窗選單選擇「儲存設定」。
- 為設定命名，並將其儲存在適當的檔案夾中：

Photoshop (Windows XP) Document and Settings\[使用者名稱]\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Optimized Settings
(Windows Vista) Users\[使用者名稱]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Optimized Settings
(Mac OS) Users/[使用者名稱]\Library/Preferences/Adobe Photoshop CS5 Settings/Optimized Settings



Illustrator (Windows XP) Document and Settings\[使用者名稱]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\[語言]\Save for Web Settings\Optimize
(Windows Vista) Users\[使用者名稱]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\[語言]\Save for Web Settings\Optimize
(Mac OS) Users/[使用者名稱]\Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS5/[語言]/Save for Web Settings/Optimize


備註： 如果您將設定儲存在別的位置，將無法在「預設集」彈出式選單中使用。
- 如果要刪除預設集，請從「預設集」選單中選取預設集，並從「最佳化」選單中選取「刪除設定」。

[回到頁首](#)

在儲存為網頁及裝置用對話框中使用切片

如果您的影像中包含多個切片，則必須指定要最佳化的切片。如果將切片連結起來，就可以將最佳化設定套用到其他的切片上。GIF 和 PNG-8 格式的連結切片會共用色彩浮動視窗和混色浮動視窗，以防止切片間出現接縫。

- 若要顯示或隱藏所有切片，請按一下「切換切片可見度」按鈕 。
- 若要在「儲存為網頁及裝置用」對話框中選取切片，請選擇「切片選取」工具 ，然後按一下以選取切片。按住 Shift 鍵並按一下或按住 Shift 鍵並拖曳，可以選取多重切片。
備註： 在「儲存為網頁及裝置用」對話框中，未選取的切片會呈現為灰色。這並不會影響最後影像的顏色。
- 若要檢視「儲存為網頁及裝置用」對話框中的切片選項，請選取「切片選取」工具，然後按兩下切片。

若要連結切片，請選取兩個或多個切片，然後從「最佳化」彈出式選單（在「預設集」選單的右側）中選擇「連結切片」。連結的切片上會出現連結圖示 。

- 若要解除切片連結，請選取切片，然後從「最佳化」彈出式選單中選擇「解除切片連結」。
- 若要解除影像中全部切片的連結，請從「最佳化」彈出式選單中，選擇「解除全部切片連結」。

[回到頁首](#)

將網頁圖像壓縮為特定檔案大小

1. 選擇「檔案 > 儲存為網頁及裝置用」。
2. 按一下「儲存為網頁及裝置用」對話框頂端的索引標籤，選取顯示選項：「最佳化」、「2 欄式」或「4 欄式」。如果選取了「4 欄式」，再選取要最佳化的預視。
3. (選擇性) 選取要最佳化的切片以及要使用的檔案格式。
4. 從「最佳化」選單 (在「預設集」選單的右方) 選取「檔案大小最佳化」。
5. 輸入所要的檔案大小。
6. 選取「開始」選項：
 - 目前設定 使用目前的檔案格式。
 - 自動選取 **GIF/JPEG** 根據影像內容自動選取最適合的格式。
7. 選取「使用」選項，以指定將指定的檔案大小套用到目前的切片、每一個影像中的切片、或是所有切片。按一下「確定」。

[回到頁首](#)

在最佳化時重新調整圖稿尺寸

在「儲存為網頁及裝置用」對話框中，您可以將影像重新調整為指定的像素尺寸，或是重新調整為原始大小的某個百分比。


1. 按一下「儲存為網頁及裝置用」對話框中的「影像大小」索引標籤。
2. 請設定額外任一選項：
 - 強制等比例 維持目前像素寬度與像素高度的比例。
 - 品質 (僅限 Photoshop) 指定內插補點方法。在減小影像尺寸時，「環迴增值法」通常可以產生較好的結果。
 - 消除鋸齒 (僅限 Illustrator) 套用消除鋸齒，移除圖稿中的鋸齒邊緣。
 - 剪裁至畫板 (僅限 Illustrator) 將圖稿的大小剪裁至符合文件「工作區域」邊界的大小。「畫板」邊界以外的任何圖稿部分都將刪除。備註： 「影像大小」浮動視窗中的功能除了「剪裁至畫板」以外，都無法用於 **SWF** 和 **SVG** 檔案格式。
3. 輸入新的像素尺寸，或指定重新調整影像尺寸的百分比，然後按一下「套用」。

[回到頁首](#)

產生網頁圖像的 CSS 圖層

您可以在 **Illustrator** 圖稿中使用圖層，以便在所產生的 **HTML** 檔案中產生 **CSS** 圖層。**CSS** 圖層是擁有絕對位置的元素，並且能與網頁中其他元素重疊。當您計畫在網頁中建立動態效果時，轉存 **CSS** 圖層功能會非常有用。

您可以使用「儲存為網頁及裝置用」對話框的「圖層」浮動視窗，控制圖稿中要轉存為 **CSS** 圖層的頂層圖層，以及轉存的圖層是可見的或隱藏的。

1. 按一下「儲存為網頁及裝置用」對話框中的「圖層」索引標籤。
 2. 選取「轉存為 CSS 圖層」。
 3. 從「圖層」彈出式選單中選取圖層，然後依照需要設定下列選項：
 - 可見的 在所產生的 **HTML** 檔案中建立可見的 **CSS** 圖層。
 - 隱藏 在所產生的 **HTML** 檔案中建立隱藏的 **CSS** 圖層。
-  **CSS** 圖層與 **GoLive** 圖層相同。您可以使用 **Adobe GoLive**，將 **CSS** 圖層製作成動畫，並使用內建的 **JavaScript** 動作建立互動效果。

[回到頁首](#)

在網頁瀏覽器中預視最佳化的影像

您可以透過「儲存為網頁及裝置用」對話框（「檔案 > 儲存為網頁及裝置用」），在系統上安裝的任何網頁瀏覽器中預視最佳化影像。瀏覽器預視顯示影像時會附註解，列出影像的檔案類型、像素尺寸、檔案大小、壓縮規格及其他 **HTML** 資訊。

- 若要在預設網頁瀏覽器中預視影像，請按一下「儲存為網頁及裝置用」對話框底部的瀏覽器圖示。
- 若要選取其他瀏覽器，請從瀏覽器彈出式選單中選取「其他」（在瀏覽器圖示旁邊）。
- 若要增加、編輯或移除瀏覽器彈出式選單中的瀏覽器，請從瀏覽器彈出式選單中選取「編輯清單」。您可以在「瀏覽器」對話框中尋找電腦上的所有瀏覽器，並且設定用來預視影像的預設瀏覽器。

[回到頁首](#)

將檔案存入電子郵件

1. 選擇「檔案 > 儲存為網頁及裝置用」。

2. 按一下「儲存為網頁及裝置用」對話框頂端的「最佳化」索引標籤。
3. 從「預設集」選單中選擇「JPEG 低品質」。
4. 在「影像大小」區域中，按一下 **W** 和 **H** 方塊右側的鎖鏈圖示以保留影像等比例，接著輸入寬度。
400 像素是適用於電子郵件的尺寸。如果收件人的網際網路連線速度較慢，請使用較小的尺寸。
5. 按一下「儲存」。輸入檔案名稱以及要儲存此檔案的位置。在「格式」下方，確定已選取「僅影像」。同樣按一下「儲存」。

現在您已準備好要使用電子郵件傳送檔案。在某些電子郵件程式中，可以直接將檔案到訊息本文中，而有些程式則需使用「附加」或「插入」指令。

更多說明主題

在 [Illustrator](#) 中儲存以供網頁使用影片



|

網頁圖像的輸出設定

設定輸出選項

HTML 輸出選項

切片輸出選項

背景輸出設定

儲存檔案輸出設定

在影像中包含標題和版權資訊

設定輸出選項

[回到頁首](#)

輸出設定控制 **HTML** 檔案如何格式化、檔案和切片如何命名，以及儲存最佳化影像時如何處理背景影像。這些選項都是在「輸出設定」對話框中設定。

您可以儲存您的輸出設定，並將其套用至其他檔案。

- 若要顯示「輸出設定」對話框，請執行下列任一項動作：
 - 當您儲存最佳化的影像時，請從「儲存最佳化」或「另存最佳化檔案」對話框中的「設定」彈出式選單中選擇「其他」。
 - 從「儲存為網頁及裝置用」對話框的「最佳化」彈出式選單 (在「預設集」選單右側) 中選擇「編輯輸出設定」。
- (選擇性) 若要顯示預先定義的輸出選項，請從「設定」彈出式選單中選擇選項。
- 在需要時，編輯每一個選項組合。若要切換到不同的選項組合，請從「設定」選單下的彈出式選單選擇選項。或者，按一下「下一個」以顯示選單清單中的下一個組合；按一下「上一個」以顯示前一個組合。
- (選擇性) 若要儲存輸出設定，請設定所要的選項，然後按一下「儲存」。鍵入檔案名稱，選擇要儲存檔案的位置，然後按「儲存」。

您可以將輸出設定儲存在任何位置；但是，如果您將檔案放在 **Photoshop** 檔案夾內的「最佳化輸出設定」檔案夾或 **Illustrator** 檔案夾內的「儲存為網頁用設定/輸出設定」檔案夾中，該檔案就會出現在「設定」彈出式選單中。

- (選擇性) 若要載入輸出設定，請按一下「載入」，選取檔案，並按一下「開啟」。

HTML 輸出選項

[回到頁首](#)

您可以在 **HTML** 集中設定下列的選項：

輸出 **XHTML** 在轉存時建立符合 **XHTML** 標準的網頁。選擇「輸出 **XHTML**」會停用其他可能與這個標準相衝突的輸出選項。選取這個選項也會自動設定「標記大小寫」與「屬性大小寫」選項。

標記大小寫 指定標記的大小寫方式。

屬性大小寫 指定屬性的大小寫方式。

縮排 指定程式碼行縮排的方式：使用編寫應用程式的定位點設定、使用指定的空格數目，或是不使用任何縮排。

行末 指定行末相容性的平台。

編碼 為網頁指定預設字元編碼。(此選項僅適用於 **Illustrator**；**Photoshop** 永遠使用 **UTF-8** 編碼。)

包括備註 在 **HTML** 編碼中增加說明性的註解。

永遠增加 **Alt** 屬性 將 **ALT** 屬性加到 **IMG** 成份中，以便符合政府網頁的存取標準。

永遠為屬性加上引號 在所有標記屬性外加上引號。如果要與特定較舊的瀏覽器相容並符合嚴格的 **HTML** 規範，則需要在屬性外加上引號。但是並不建議將所有屬性一律加上引號。如果已取消選取這個選項，則會在必要時使用引號，以便能符合大部分瀏覽器的規範。

關閉全部標記 將關閉標記加到檔案中所有的 **HTML** 成份中，以便與 **XHTML** 相容。

在 **Body** 標記中包括零邊界 移除在瀏覽器視窗中預設的內部邊界。在 **Body** 標記中加入值為 0 的 **marginwidth**、**marginheight**、**leftmargin** 和 **topmargin** 標記。

切片輸出選項

[回到頁首](#)

您可以在「切片」集中，設定下列選項：

產生表格 使用 **HTML** 表格對齊切片，而非使用重疊樣式表。

空白儲存格 指定如何將空白的切片轉換為表格儲存格。選取「**GIF, IMG W&H**」可使用 1 個像素的 **GIF**，它具有 **IMG** 標籤上所指定的寬度與高度值。

選取「**GIF, TD W&H**」可使用 1 個像素的 **GIF**，它具有 **TD** 標籤上所指定的寬度與高度值。選取「**NoWrap, TD W&H**」可在表格資料上置入非標準的 **NoWrap** 屬性，同時也會置入 **TD** 標籤上所指定的寬度與高度值。

TD W&H 指定何時在表格資料中加入寬度與高度屬性：「永遠」、「永不」或「自動 (建議設定)」。

間距儲存格 指定何時在產生的表格周圍增加一列和一欄的空白間距儲存格：「自動 (建議設定)」、「自動 (下方)」、「永遠」、「永遠 (下方)」或

「永不」。對於邊界沒有對齊的表格版面，加入間距儲存格可以防止表格在某些瀏覽器中檢視時斷開。

產生 **CSS** 產生重疊樣式表，而非 **HTML** 表格。

參考 指定 **HTML** 檔在使用 **CSS** 時，如何參照切片位置：

依 **ID** 使用參考唯一 **ID** 之樣式，放置每一個切片。

內嵌 包含區塊元件 **<DIV>** 標籤宣告中的樣式元件。

依類別 以唯一 **ID** 所參考的類別決定切片的位置。

預設切片命名 請從彈出式選單中選擇成份，或在欄位中輸入文字，為切片建立預設名稱。元素包括文件名稱、單字切片、指定切片或滑鼠指向效果狀態的數字或字母、切片建立日期、標點或無。

背景輸出設定

[回到頁首](#)

您可以在「輸出設定」對話框的「背景」集中設定下列選項：

檢視文件為 如果要網頁以影像或純色顯示目前影像後面的背景時，請選取「影像」。如果要網頁以最佳化影像顯示為拼貼背景時，請選取「背景」。

背景影像 輸入影像檔案的位置，或是按一下「選擇」並選取影像。您指定的檔案將拼貼顯示在網頁的最佳化影像底下。

顏色 按一下「顏色」方框，然後使用檢色器選取背景色，或是從彈出式選單中選取選項。

儲存檔案輸出設定

[回到頁首](#)

您將在「輸出設定」對話框的「儲存檔案」集中設定下列選項：

檔案命名 從彈出式選單中選擇元素，或是在方塊中輸入文字，以便與所有檔案的預設名稱組合。元素包括文件名稱、切片名稱、滑鼠指向效果狀態、觸發切片、檔案建立日期、切片編號、標點和檔案副檔名。有些選項只有在檔案包含切片或滑鼠指向效果狀態時才能選用。

您可以用文字框變更檔案名稱部分的順序及格式設定 (例如，可以用縮寫而不需用完整單字來表示滑鼠指向效果的狀態)。

檔名相容性 選取一或多個選項，使檔案名稱與 **Windows** (允許長檔名)、**Mac OS** 和 **UNIX** 相容。

將影像置入檔案夾 指定儲存最佳化影像的檔案夾名稱 (只有當文件含有多塊切片時才能選取)。

儲存時拷貝背景影像 保留「背景」偏好設定集中所指定的背景影像。

在影像中包含標題和版權資訊

[回到頁首](#)

您可以在「檔案資訊」對話框中輸入資訊，將標題和版權資訊加入到網頁中。當影像隨 **HTML** 檔案轉存時，標題資訊會顯示在網頁瀏覽器的標題列中。版權資訊不會顯示在瀏覽器中；但是，會加到 **HTML** 檔案中做為註解，或是加到影像檔案中做為中繼資料。

1. 選擇「檔案 > 檔案資訊」。
2. 若要輸入在網頁瀏覽器標題列中所要顯示的標題，請在「檔案資訊」對話框「描述」區段的「文件標題」文字方塊中，輸入想要的文字。
3. 若要輸入版權資訊，請在「檔案資訊」對話框「描述」區段的「版權注意事項」文字方塊中，輸入想要的文字。
4. 請按一下「確定」。



|

網頁圖形最佳化選項

網頁圖像格式

JPEG 最佳化選項

GIF 和 **PNG-8** 最佳化選項

最佳化 **GIF** 和 **PNG** 影像中的透明度

檢視最佳化切片的色彩表

自訂 **GIF** 和 **PNG-8** 影像的色彩表

PNG-24 最佳化選項

WBMP 最佳化選項

SWF 最佳化選項 (Illustrator)

SVG 最佳化選項 (Illustrator)

網頁圖像格式

[回到頁首](#)

網頁圖像可以是點陣圖 (點陣) 或向量格式。點陣圖格式 (GIF、JPEG、PNG 和 WBMP) 與解析度有關, 也就是說, 點陣圖影像的尺寸以及影像品質將會隨著不同的顯示器解析度而改變。向量格式 (SVG 和 SWF) 與解析度無關, 因此可以放大及縮小, 而不會對影像品質造成任何影響。向量格式也可以包含點陣資料。要透過「儲存為網頁及裝置用」轉存為 SVG 和 SWF, 只能從 Adobe Illustrator 中進行。

JPEG 最佳化選項

[回到頁首](#)

JPEG 是壓縮相片之類的連續色調影像的標準格式。將影像最佳化為 JPEG 格式需仰賴失真壓縮, 這種方式會選擇性地放棄資料。

備註: 由於以 JPEG 格式儲存檔案時會遺失影像資料, 因此, 如果您打算進一步編輯檔案或建立其他的 JPEG 版本, 最好是以原始格式儲存來源檔案 (例如 Photoshop 的 .PSD 格式)。



JPEG 的最佳化設定 (Photoshop 版本)

A. 檔案格式選單 B. 壓縮品質選單 C. 最佳化選單

品質 決定壓縮的層級。「品質」設定越高, 壓縮規則保留的細節就越多, 不過, 使用高「品質」設定所產生的檔案大小, 會比使用低「品質」設定大。請用多種品質設定檢視最佳化的影像, 判斷哪種設定可以達到品質和檔案大小的最佳平衡點。

最佳化 使用稍微小一點的檔案大小, 建立增強的 JPEG。最大檔案壓縮時建議使用「最佳化 JPEG」格式; 但是, 某些舊版的瀏覽器並不支援這項功能。

漸進式 在網頁瀏覽器中以漸進的方式顯示影像。影像會逐次顯示解析度由低到高的影像, 讓檢視者可以在影像完全下載之前, 先看到影像的低解析度版本。「漸進式」選項需要使用「最佳化 JPEG」格式。

備註: 「漸進式 JPEG」在檢視時需要較多的記憶體 (RAM), 有些瀏覽器並不支援這項功能。

模糊 指定要套用至影像的模糊程度。這個選項會套用與「高斯模糊」濾鏡相同的效果, 而且可以增大檔案的壓縮程度, 因而產生較小的檔案。所以建議使用的數值是 0.1 到 0.5。

嵌入色彩描述檔 (Photoshop) 或 ICC 描述檔 (Illustrator) 於最佳化檔案中保留色彩描述檔。某些瀏覽器會使用色彩描述檔來執行色彩校正。

邊緣調合 指定要以何種色彩為之前在原始影像中為透明的像素填色。按一下「邊緣調合」色票以選取檢色器中的顏色, 或是從「邊緣調合」選單中選取選項: 「滴管顏色」(使用滴管樣本方框中的顏色)、「前景顏色」、「背景顏色」、「白色」、「黑色」或「其他」(使用檢色器)。

備註: 「前景顏色」和「背景顏色」選項僅可在 Photoshop 中使用。

原始影像中完全透明的像素會填入選定的顏色, 而原始影像中部分透明的像素則漸變為選定的顏色。

GIF 和 PNG-8 最佳化選項

[回到頁首](#)

GIF 是在壓縮具有單純色彩和清晰細節的影像 (如線條圖、標誌或具有文字的圖例) 時, 使用的標準格式。類似於 GIF 格式, PNG-8 格式有效率的壓

縮色彩的純色區域，並保留清晰的細節。

PNG-8 和 GIF 檔案支援 8 位元色彩，所以它們最多可以顯示 256 色。決定使用哪一個顏色的程序稱為索引，所以 GIF 和 PNG-8 格式的影像有時也稱之為索引色彩。將影像轉換為索引色彩時，會建立色彩查詢表以儲存並索引影像中的色彩。如果原始影像中的顏色沒有出現在色彩查詢表中，應用程式會選擇查詢表中最接近的顏色，或是使用可使用的顏色組合，模擬此顏色。

除了下列選項以外，您也可以調整影像之色彩表中的顏色數量。請參閱自訂 GIF 和 PNG-8 影像的色彩表。



GIF 最佳化設定 (Photoshop 版本)

A. 檔案格式選單 B. 色彩深度的減少運算規則選單 C. 混色運算規則選單 D. 最佳化選單

失真 (僅適用於 GIF) 選擇性地放棄資料，壓縮檔案大小。越高的「失真」設定值會導致放棄越多資料。您通常可套用 5-10 的「失真」值，有時甚至可以高達 50，而不會降低影像品質。「失真」選項可減少 5% 到 40% 的檔案大小。

備註： 您在使用「失真」選項時，不能同時用「交錯式」選項、或「雜色」、「圖樣」演算法。

色彩減少規則和顏色 指定產生色彩查詢表的方法，以及要存在於色彩查詢表中的顏色數量。您可以選取下列其中一個色彩減少規則：

知覺的 以人眼較能感應的顏色為優先，建立自訂的色彩表。

選擇性 建立與「感應式」色彩表類似的色彩表，但較偏向大範圍的顏色，並會保留網頁色彩。這種色彩表所產生的影像，通常都具有最高的顏色完整性。「選擇性」是預設選項。

最適化 從影像中的主要顏色光譜中取樣，建立自訂的色彩表。例如，只由綠色和藍色構成的影像，會製造出主要由綠色和藍色組成的色彩表。大多數的影像都會將顏色集中在光譜的特定區域。

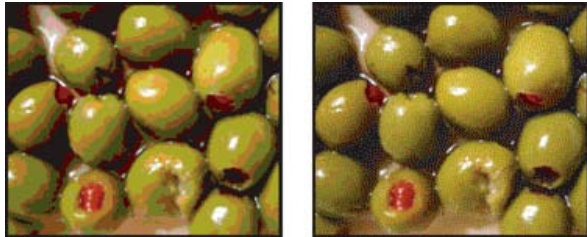
限制性 (網頁) 使用常用於 Windows 的標準 216 色色彩表，和 Mac OS 的 8 位元 (256 色) 色盤。這個選項可以確保當影像使用 8 位元色彩顯示時，不會有瀏覽器混色套用至色彩中 (這個色盤通常也稱為網頁安全色盤)。使用網頁色盤會產生比較大的檔案，所以建議您只在避免瀏覽器混色重要性極高的時候，才使用這種方式。

自訂 使用使用者建立或修改過的色盤。如果開啟已存在的 GIF 或 PNG-8 檔案，則會有自訂的色盤。

💡 使用「為網頁及裝置用」對話框中的「色彩表」浮動視窗，自訂色彩查詢表。

黑白、灰階、Mac OS、Windows 使用一組色盤。

混色方法和混色 決定應用程式混色的方法和數量。混色是指模擬電腦色彩顯示系統中所沒有的顏色的方法。較高的混色百分比會在影像中建立顏色較多和細節較多的外觀，但是也會增加檔案大小。如果要進行最佳化壓縮，請使用能提供您所需色彩細部的最低混色百分比。如果影像主要是由純色構成，無混色的效果可能會比較好。具有連續色調顏色的影像 (特別是顏色漸層) 可能需要混色，才能避免顏色出現條紋狀。



0% 混色 (左圖) 和 100% 混色 (右圖) 的 GIF 影像

您可以選取下列其中一個混色方法：

擴散 套用隨機的圖樣，通常會比「圖樣」混色不明顯。混色效果會擴散到相鄰的像素。

圖樣 套用類似半色調的方形圖樣，以模擬不在色彩表中的任何顏色。

雜色 套用與「擴散」混色方法類似的隨機圖樣，但是不會將圖樣擴散到相鄰的像素上。使用「雜色」混色時不會出現接縫。

透明度和邊緣調合 決定如何最佳化影像中的透明像素。

- 若要使完全透明的像素呈現透明，並將部分透明的像素與某種顏色混合，請選取「透明」並選取一種邊緣調合顏色。
- 若要将完全透明的像素填滿某種顏色，並將部分透明的像素與相同顏色混合，請選取一種邊緣調合顏色並取消選取「透明度」。
- 若要選取邊緣調合顏色，請按一下「邊緣調合」色票，並在檢色器中選取顏色；或者，從「邊緣調合」選單中選取選項：「滴管顏色」(使用滴管樣本方框中的顏色)、「前景顏色」、「背景顏色」、「白色」、「黑色」或「其他」(使用檢色器)。

備註： 「前景顏色」和「背景顏色」選項僅可在 Photoshop 中使用。



A



B



C



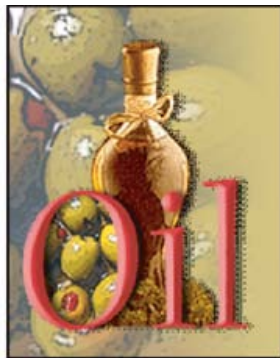
D

透明和修邊的範例

A. 原始影像 B. 選取透明且包含邊緣調合色 C. 選取透明且不含修邊 D. 取消選取透明且包含邊緣調合色

透明混色 如果選取「透明」選項，可以為部分透明的像素選擇一種混色的方法：

- 「無透明混色」不會對影像中部分透明的像素套用任何混色。
- 「擴散透明混色」會套用隨機的圖樣，通常不會比「圖樣」混色明顯。混色效果會擴散到相鄰的像素。如果選取這個運算規則，請指定「混色」百分比，以控制套用到影像中的混色量。
- 「圖樣透明混色」會對部分透明的像素套用網屏般的方形圖樣。
- 「雜色透明混色」會套用與「擴散」運算規則類似的隨機圖樣，但是不會將圖樣擴散到相鄰的像素上。使用「雜色」運算規則不會造成任何接縫。



圖樣範例，分別為「透明混色」（左圖）以及套用到網頁背景後（右圖）的樣子。

交錯式 在瀏覽器中顯示低解析度版本的影像，同時仍下載完整的影像。「交錯式」可讓影像下載的時間看起來比較短，而且讓檢視者知道影像確實正在下載。但「交錯式」也會讓影像檔案稍大一些。

網頁靠齊 指定將顏色調移成網頁色盤上最接近的顏色時的容許度等級（並防止瀏覽器中的顏色發生混色）。較高的數值調移的顏色會較多。

最佳化 GIF 和 PNG 影像中的透明度

[回到頁首](#)

透明度使得網頁能夠建立非矩形影像。背景透明保留影像中的透明像素。如此可允許網頁圖形的背景，以顯示影像的透明區域。背景邊緣調合透過填色或漸變透明像素及可與網頁背景相符的邊緣調合色，模擬透明度。如果網頁背景是純色，而且您知道所用顏色時，背景邊緣調合的效果最好。

請使用「儲存為網頁及裝置用」對話框中的「透明度」和「邊緣調合」選項，指定如何最佳化 GIF 和 PNG 影像中的透明像素。

- (GIF 和 PNG-8) 若要使完全透明的像素呈現透明，並將部分透明的像素與某種顏色混合，請選取「透明」並選取一種邊緣調合顏色。

- 若要將完全透明的像素填滿某種顏色，並將部分透明的像素與相同顏色混合，請選取一種邊緣調合顏色並取消選取「透明」。
- (GIF 和 PNG-8) 若要使所有透明度在 50% 以上的像素完全透明、所有透明度在 50% 或以下的像素完全不透明，請選取「透明」，然後從「邊緣調合」選單中選取「無」。
- (PNG-24) 若要儲存具有多重透明度的影像 (最多可有 256 種透明層次)，請選取「透明」。由於具有多重透明度的影像可以與任何背景色混合，因此會停用「邊緣調合」選項。
備註：在不支援 PNG-24 透明度的瀏覽器中，可能會將透明像素顯示在預設的背景色上，例如灰色。

若要選取邊緣調合顏色，請按一下「邊緣調合」色票，並在檢色器中選取顏色；或者，從「邊緣調合」選單中選取選項：「滴管顏色」(使用滴管樣本方框中的顏色)、「前景顏色」、「背景顏色」、「白色」、「黑色」或「其他」(使用檢色器)。

備註：「前景顏色」和「背景顏色」選項僅可在 Photoshop 中使用。

檢視最佳化切片的色彩表

[回到頁首](#)

切片的色彩表會顯示在「儲存為網頁及裝置用」對話框的「色彩表」面板中。

❖ 請選取以 GIF 或 PNG-8 格式進行最佳化的切片。所選取切片的色彩表便會顯示在「儲存為網頁及裝置用」的色彩表中。

如果影像有多重的切片，則切片之間的色彩表顏色可能會有變化 (可以先將切片連結在一起以避免這種情況發生)。如果您選取的多重切片使用不同的色彩表，那麼色彩表會是空白的，而且它的狀態列會顯示「混合式」的訊息。

自訂 GIF 和 PNG-8 影像的色彩表

[回到頁首](#)

您可以使用「儲存為網頁及裝置用」對話框中的色彩表，自訂最佳化 GIF 和 PNG-8 影像中的顏色。減少顏色數量通常可保持影像品質，同時減少影像的檔案大小。

您可以在色彩表中增加或刪除顏色、將選取的顏色調移成網頁安全色彩，以及鎖定選取的顏色以避免這些顏色從色盤中消失。

排序色彩表

從「色彩表」浮動視窗選單：

- 「未排序」，恢復原始的排序順序。
- 「依色相排序」是依標準色輪上的顏色位置 (以 0 到 360 間的度數表示) 排序。中性色的色相指定為 0，位置以紅色標明。
- 「依明度排序」是依顏色的明度或亮度排序。
- 「依接受度排序」是依色彩在影像中的出現頻率排序。


在色彩表中加入新顏色

您可以新增在建立色彩表時所遺漏的顏色。在動態的色彩表中增加顏色，會將色盤中的顏色調移為最接近新顏色。在固定的或「自訂」的色彩表中新增顏色，會在色盤中加入額外的顏色。

1. 如果目前在色彩表中已選取了任何顏色，請選擇「色彩表」浮動視窗選單中的「取消選取全部顏色」。
2. 請執行下列任一項動作來選擇一個顏色：

- 按一下「儲存為網頁及裝置用」對話框中的「滴管顏色」方框，並從檢色器中選擇顏色。
- 在「儲存為網頁及裝置用」對話框中選取「滴管」工具，並按一下影像。

3. 請執行下列任一動作：

- 按一下色彩表中的「新增顏色」按鈕 .
- 選取「色彩表」浮動視窗選單中的「新增顏色」。
-  若要從色彩表切換到「自訂」色盤，請在增加新顏色時，按住 Ctrl 鍵 (Windows) 或 Command 鍵 (Mac OS)。

增加的顏色會顯示在色彩表右下角的小白色方形中，代表該顏色已經鎖定。如果色彩表是動態的，原始的顏色會顯示在左上角，新的顏色會顯示在右下角。

選取色彩表中的顏色

在「色彩表」中，選取的顏色周圍會出現白色邊框。

- 若要選取顏色，請按一下「色彩表」中的顏色。
- 若要在色彩表中選取多個顏色，按住 Shift 鍵並按一下其他的顏色。所有在第一個和第二個選取顏色間的顏色都會被選取。若要選取不連續的顏色群組，請按住 Ctrl 鍵 (Windows) 或 Command 鍵 (Mac OS) 並按一下您想要選取的每一個顏色。「色彩表」浮動視窗選單亦提供選取顏色的命令。
- 若要選取預視影像中的顏色，請使用「儲存為網頁及裝置用」中的「滴管」工具按一下預視影像。按 Shift 鍵加滑鼠按鍵，即可選取其他顏色。
- 若要取消選取全部顏色，請選擇「色彩表」浮動視窗選單中的「取消選取全部顏色」。

調移顏色

您可以將色彩表中選取的顏色，變更為其他的 RGB 顏色數值。在重新產生最佳化影像時，選取的顏色會更改為它在影像中所顯示的任何新顏色。




1. 請在色彩表中按兩下，顯示預設的檢色器。
2. 請選取顏色。

原始的顏色會顯示在色票的左上角，新的顏色會顯示在右下角。色票右下角的小型方形代表該顏色已被鎖定。如果調移成網頁安全色彩，色票的中央會出現小的白色菱形。

3. 若要將調移的顏色回復為原始顏色，請執行下列其中一個動作：
 - 按兩下調移顏色的色票。檢色器中會選取原始的顏色。按一下「確定」即可復原顏色。
 - 若要回復色彩表中的所有調移顏色 (包括網頁調移顏色)，請從「色彩表」浮動視窗選單中選擇「解除全部色彩調移」。




將顏色調移成最接近的網頁色盤相等色

若要保護顏色，使其在瀏覽器中不會被混色，您可以將其調移成網頁色盤中最接近的顏色。這可以確保在只能顯示 256 色的 Windows 或 Macintosh 作業系統上，顯示在瀏覽器中的色彩不會混色。

1. 請在最佳化的影像或色彩表中選取一個或多個顏色。
2. 請執行下列任一動作：
 - 按一下「色彩表」浮動視窗中的「 網頁調移」按鈕。
 - 從「色彩表」浮動視窗選單中，選擇「網頁浮動視窗調移/解除調移選取的顏色」。原來的顏色會顯示在色票的左上角，新的顏色則會顯示在右下角。色票中央的小型白色菱形  代表該顏色為網頁安全色；色票右下角的小型方形則代表該顏色已被鎖定。
3. 若要設定調移的容許度，請輸入「網頁靠齊」值。較高的數值調移的顏色會較多。
4. 若要回復網頁調移顏色，請執行下列其中一個動作：
 - 選取色彩表中的網頁調移顏色，然後按一下「色彩表」浮動視窗中的「 網頁調移」按鈕。
 - 若要回復色彩表中的所有網頁調移顏色，請從「色彩表」浮動視窗選單中選擇「解除全部色彩調移」。

將顏色對應到透明




您可以將現有的顏色對應到透明，即可在最佳化的影像中加入透明度。

1. 請在最佳化的影像或色彩表中選取一個或多個顏色。
2. 請執行下列任一動作：
 - 按一下「色彩表」浮動視窗中的「 對應透明度」按鈕。
 - 從「色彩表」浮動視窗選單中，選擇「對應/解除對應選取的顏色到/從透明度」。每一個對應的顏色中有一半會顯示透明格點 。色票右下角的小型方形代表該顏色已被鎖定。
3. 若要將透明回復為原始的顏色，請執行下列其中一個動作：
 - 選取要回復的顏色，然後按一下「對應透明度」按鈕 ，或是從「色彩表」浮動視窗選單中選擇「對應/解除對應選取的顏色到/從透明度」。
 - 若要回復所有對應透明度的顏色，請選擇「解除對應全部透明顏色」。

鎖定或解除鎖定顏色

您可以鎖定色彩表中選取的顏色，以避免這些顏色在減少顏色數目時被刪除，並可以避免它們在應用程式中進行混色。

備註： 鎖定顏色並不能避免顏色在瀏覽器中進行混色。


1. 請在色彩表中選取一個或多個顏色。
2. 請進行下列任一項動作以鎖定顏色：
 - 按一下「鎖定」按鈕 。
 - 從「色彩表」浮動視窗選單中選擇「鎖定/解除鎖定選取的顏色」。每一個鎖定顏色的右下角都會出現白色的方形 。
3. 請進行下列任一項動作以解除鎖定顏色：
 - 按一下「鎖定」按鈕 。
 - 從「色彩表」浮動視窗選單中選擇「鎖定/解除鎖定選取的顏色」。色票中的白色方形會消失。

刪除選取的顏色

您可以從色彩表中刪除選取的顏色，減少影像的檔案大小。在顏色刪除後，先前包含該顏色的最佳化影像區域，會用色盤中剩下的最接近顏色重新演

算。

刪除顏色後，色彩表會自動更改為「自訂」色盤。這是因為當您重新最佳化影像時，「最適化」、「感應式」和「選擇性」色盤會自動地將刪除的顏色加回色盤中，而「自訂」色盤不會在重新最佳化影像時有所更改。

1. 請在色彩表中選取一個或多個顏色。
2. 請執行下列任一項動作來刪除顏色：
 - 按一下「刪除」圖示 .
 - 從「色彩表」浮動視窗選單中選擇「刪除顏色」。

儲存色彩表

您可以從最佳化的影像中儲存色彩表，以用於其他影像，也可以載入在其他應用程式中建立的色彩表。一旦將新的色彩表載入影像後，最佳化影像中的顏色就會更改，以反映新色彩表中的顏色。

1. 從「色彩表」浮動視窗選單中選取「色彩表」。
2. 為色彩表命名，並選擇將儲存色彩表的位置。依預設，色彩表檔案的副檔名為 .act (代表 Adobe 色彩表)。

如果想要在選取 GIF 或 PNG 影像的「最佳化」選項時存取色彩表，請將色彩表儲存在 Photoshop 應用程式檔案夾內的「最佳化色彩」檔案夾中。

3. 按一下「儲存」。
重要事項：當您重新載入色彩表時，所有的調移顏色都將顯示為完整的色票，而且會取消鎖定。

載入色彩表

1. 從「色彩表」浮動視窗選單中選取「載入色彩表」。
2. 導覽至包含您想載入之色彩表的檔案，可能是 Adobe 色彩表檔案 (.act)、Adobe 色票檔案 (.aco) 或 GIF 檔案 (用來載入檔案的嵌入色彩表)。
3. 按一下「開啟」。

PNG-24 最佳化選項

[回到頁首](#)

PNG-24 適合用來壓縮連續色調的影像；但是，它所產生的檔案會比 JPEG 格式大很多。使用 PNG-24 的優點在於它最多可保留影像中 256 種透明的層次。

透明和邊緣調合 決定如何最佳化影像中的透明像素。請參閱 最佳化 GIF 和 PNG 影像中的透明度。

交錯式 在瀏覽器中顯示低解析度版本的影像，同時仍下載完整的影像。「交錯式」可讓影像下載的時間看起來比較短，而且讓檢視者知道影像確實正在下載。但「交錯式」也會讓影像檔案稍大一些。

WBMP 最佳化選項

[回到頁首](#)

WBMP 格式是最佳化行動裝置 (例如行動電話) 所用影像的標準格式。WBMP 支援 1 位元色彩，也就是說，WBMP 影像只包含黑色和白色像素。

「混色」的運算規則和百分比決定應用程式混色的方法和數量。如果要進行外觀最佳化，請使用能提供您所需細部的最低混色百分比。

您可以選取下列其中一個混色方法：

無混色 全部不套用混色，使用純黑和純白像素演算影像。

擴散 套用隨機的圖樣，通常會比「圖樣」混色不明顯。混色效果會擴散到相鄰的像素。如果選取這個運算規則，請指定「混色」百分比，以控制套用到影像中的混色量。

備註：「擴散」混色可能會在切片的邊界造成可見的接縫。連結切片可以將混色圖樣擴散到所有連結的切片上，而去除接縫。

圖樣 套用類似半色調的方形圖樣，以決定像素值。

雜訊 套用與「擴散」混色類似的隨機圖樣，但是不會將圖樣擴散到相鄰的像素上。使用「雜訊」運算規則不會造成任何接縫。

SWF 最佳化選項 (Illustrator)

[回到頁首](#)

Adobe Flash (SWF) 檔案格式是一種向量圖形檔案格式，用來建立可縮放而精簡的網頁用圖形。因為這種檔案格式是向量式的，所以圖稿在任何解析度中都可保持其影像品質。SWF 格式很適合用來建立動畫影格，但您也可以使用 SWF 格式儲存點陣化影像，或混合點陣化和向量圖像。



SWF 的最佳化設定

A. 檔案格式選單 B. Flash Player 選單 C. 轉存選單

預設集 指定一組要用於轉存的預先設定選項。您可以依個人所需設定選項，再從面板選單中選擇「儲存設定」。(若要開啟面板選單，按一下「預設集」選單右側的三角形)。

Flash Player 版本 指定支援轉存之檔案的最舊 Flash Player 版本。

轉存類型 決定圖層轉存的方式。選取「AI 檔案轉換為 SWF 檔案」將圖稿轉存為單一影格。選取「圖層轉換為 SWF 影格」將各圖層中的圖稿轉存為不同的 SWF 影格，並建立動畫式 SWF。

備註： 選取「AI 檔案轉換為 SWF 檔案」可保留圖層的剪裁遮色片。

曲線品質 指定貝茲曲線的精確性。較低數值可縮減轉存檔案的大小，但會損失一些曲線品質。高數值會增加貝茲曲線重製的精確性，但檔案大小也會增加。

影格速率 指定在 Flash 檢視器中播放動畫的速率(此選項僅適用於「圖層轉換為 SWF 影格」)。

重複播放 在 Flash 檢視器中播放時，動畫會連續循環播放，而不是只播放一次就停止(此選項僅適用於「圖層轉換為 SWF 影格」)。

保留外觀 在筆畫形狀填色中展開筆畫，並將 SWF 格式無法支援的漸變模式和透明度平面化。

保留可編輯性 將筆畫轉換為 SWF 筆畫，並模擬或忽略 SWF 格式無法支援的透明度。

備註： SWF 僅支援物件層級的不透明度。

💡 請使用「轉存」命令，不要使用「儲存為網頁及裝置用」命令，透過將各圖層轉存為不同的 SWF 檔案的方式，維持圖稿的堆疊順序。然後就可以將轉存的 SWF 檔案同時讀入 Adobe Flash 中。

壓縮 壓縮轉存檔案。

保護檔案 保護檔案，不讓 Flash 以外的應用程式將檔案讀入。

文字轉換為外框 將所有文字轉換為外框以維持外觀。如果您準備在 Flash 中編輯文字，請不要選取此選項。

SVG 最佳化選項 (Illustrator)

[回到首頁](#)

SVG 是以形狀、路徑、文字和濾鏡效果來描繪影像的向量格式。這種格式所產生的檔案是壓縮式的，並且不論是在網路上、列印中、甚至是在資源有限的環境中，或是在手持裝置上，都能提供高品質的圖像。



SVG 的最佳化設定

A. 檔案格式選單 B. SVG 描述檔選單 C. 字體字集選單 D. 影像位置選單 E. CSS 內容選單 F. 字體類型選單 G. 編碼選單

壓縮 建立壓縮的 SVG (SVGZ) 檔案。

SVG 描述檔 指定轉存檔案的 SVG XML 文件類型定義。

SVG 1.0 和 **SVG 1.1** 適合將在桌上型電腦上檢視的 SVG 檔案。SVG 1.1 是完整版 SVG 規格，由 SVG Tiny 1.1、SVG Tiny 1.1 Plus、SVG Tiny 1.2 和 SVG Basic 1.1 組成它的子集。

SVG Basic 1.1 適合將在中型電源裝置(如手持設備)上檢視的 SVG 檔案。請牢記不是所有手持設備都支援 SVG Basic 描述檔。因此，選取這個選項並不能保證 SVG 檔案可以在所有手持設備上檢視。SVG Basic 並不支援非矩形剪裁和一些 SVG 濾鏡效果。

SVG Tiny 1.1 和 **SVG Tiny 1.1+** 適合將在小型裝置(如行動電話)上檢視的 SVG 檔案。請牢記，不是所有行動電話都支援 SVG Tiny 和 SVG Tiny Plus 描述檔。因此，選取這兩個選項之一並不能保證 SVG 檔案可以在所有小型裝置上檢視。

SVG Tiny 1.2 適合將在各種裝置(如 PDA、行動電話、膝上型電腦和桌上型電腦)上檢視的 SVG 檔案。

SVG Tiny 不支援漸層、透明度、剪裁、遮色片、符號或 SVG 濾鏡效果。SVG Tiny Plus 包含顯示漸層和透明度的功能，但並不支援剪裁、遮色片、符號或 SVG 濾鏡效果。

💡 如需關於 SVG 描述檔的詳細資訊，請參閱 World Wide Web Consortium (W3C) 網站 (www.w3.org) 上的 SVG 規格。

小數位數 決定 SVG 檔案中向量資料的精確度。您可以將小數位數設定為 1 到 7 之間的值。數值越高檔案越大，但可增加影像品質。

字體字集 控制哪個字符是由 SVG 檔案嵌入。如果能夠確信末端使用者系統已安裝必要字體，請從「字集」選單中選擇「無」。選取「僅使用的字符」，僅包含目前圖稿中存在的文字字符。當 SVG 檔案的文字內容是動態(例如何伺服器產生的文字或使用者互動式文字)時，其他值(「一般英文」、「一般英文與使用的字符」、「一般羅馬字」、「一般羅馬字與使用的字符」及「所有字符」)就很有用。

字體類型 指定字體轉存的方式。

Adobe CEF 運用字體提示，取得更好的小型字體運算結果。這種字體類型是由 Adobe SVG 檢視器支援，但其他 SVG 檢視器並不一定支援。

SVG 不使用字體提示。這種字體類型所有 SVG 檢視器都支援。

轉換為外框 將類型轉換為向量路徑。使用此選項，在所有 SVG 檢視器中保留類型的視覺外觀。

影像位置 指定是嵌入或連結影像。嵌入影像會增加檔案的大小，但可確保點陣化影像一定可以使用。

CSS 屬性 決定 CSS 樣式屬性存成 SVG 代碼的方式。預設的方法為「簡報屬性」，它會在階層的最高點套用屬性，可針對特定編輯與轉換允許最大

的靈活性。「樣式屬性」方法可建立最具可讀性的檔案，但可能會增加檔案大小。如果轉換時要使用 SVG 編碼，例如使用「延伸樣式表語言轉換」(Extensible Stylesheet Language Transformation, XSLT) 轉換，請選擇這個方法。「實體參考」方法的呈現時間較快，並縮減 SVG 檔案大小。與 HTML 文件共用檔案時，請使用「樣式元素」方法。選取「樣式元素」方法可以讓您修改 SVG 檔案，將樣式元素搬移到其他 HTML 檔案所參照的外部樣式表檔案中，不過「樣式元素」選項也會導致呈現速度變慢。

編碼 決定 SVG 檔案中的字元編碼方式。所有 XML 處理器都支援 UTF (Unicode 轉換格式) 編碼。(UTF-8 是 8 位元格式；UTF-16 是 16 位元格式)。ISO 8859-1 和 UTF-16 編碼無法保留檔案中繼資料。

最佳化 **Adobe SVG** 檢視器 針對 **Adobe SVG** 檢視器將影像最佳化。

[更多說明主題](#)



|

3D 和技術影像處理

新的 **3D** 反射和可拖曳的陰影

Lynda.com (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

輕鬆增添真實性。

簡化 **3D** 控制項

Lynda.com (2012 年 5 月 7 日)

視訊教學課程

將創造力擴展至另一個維度。

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

3D 繪圖 | CC、CS6

視訊 | [3D 繪圖 - 下一個境界](#)

可用的 [3D 繪圖方法](#)

一些繪製 [3D 模型](#)的提示

在即時 [3D 繪圖](#)模式中繪製物件 | [Photoshop CC](#)

切換到投射繪圖模式 | [Photoshop CC](#)

繪製 [3D 模型](#)紋理 | [CS6](#)

設定繪圖的目標紋理類型 | [Photoshop CC](#)

在未照亮模式中繪圖 | [Photoshop CC](#)

顯現要繪圖的表面

設定繪圖退減角度

識別可繪圖區域

您可以使用任何 Photoshop 繪圖工具，直接在 3D 模型上繪圖，如同您在 2D 圖層上的作法一樣。使用選取工具將特定模型區域作為目標，或讓 Photoshop 識別並亮化可繪圖的區域。3D 選單指令可讓您清除模型的區域，以存取繪圖的內部或隱藏部分。

直接在模型上繪圖時，您可以選擇要將繪圖套用到哪個下層紋理對應。繪圖通常會套用到擴散紋理對應，將本身的顏色屬性提供給模型材質。您也可以在其他紋理對應上繪圖，例如凹凸對應或不透明度對應。如果您在模型區域上繪圖，而且此模型缺少您正在繪圖的紋理對應類型，則會自動建立紋理對應。

可用的 3D 繪圖方法

[回到頂端](#)

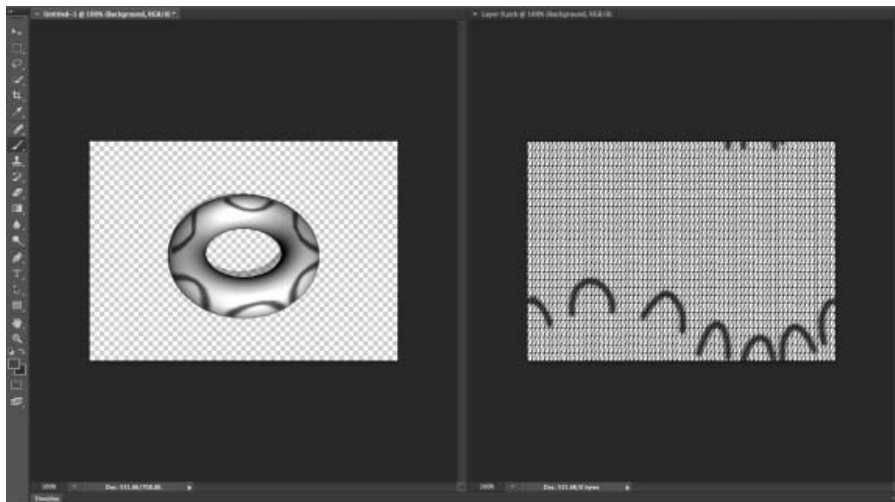
不同的繪圖方法適用於不同的使用案例。Photoshop 提供下列 3D 繪圖方法：

即時 3D 繪圖： (*Photoshop CC* 中的預設值) 在 3D 模型視圖或者紋理視圖中所製作的筆觸會即時反映於另一個視圖中。這個 3D 繪圖方法可達到高效能及最低的扭曲程度。

圖層投射繪圖： 漸層工具和濾鏡會使用這個繪圖方法。「圖層投射繪圖」方法包含將繪製的圖層與下面的 3D 圖層合併。在合併操作期間，Photoshop 會自動將繪圖投射到適當的目標紋理。

投射繪圖： (*Photoshop Extended CS6* 中的預設值) 投射繪圖適用於同時繪製多個紋理，或者適用於繪製兩個紋理之間的接縫。但是，一般而言，這會是效能較低的繪圖方法，而且可能在您繪製複雜的 3D 物件時產生裂縫。

紋理繪圖： 您可以開啟 2D 紋理並直接繪製它。



即時 3D 繪圖

一些繪製 3D 模型的提示

[回到頂端](#)

- 如果隱藏了模型區域，您可以暫時剪去阻擋視線的表面區域。請參閱[顯現要繪圖的表面](#)。

- 如果您要在彎曲或不規則的表面上繪圖，可以在繪圖之前取得最能接受繪圖之區域的視覺回饋。請參閱[識別可繪圖區域](#)。您也可以設定繪圖退減角度，可控制套用到角度表面的繪圖數量。請參閱[設定繪圖退減角度](#)。
- 繪製紋理裂縫時，單一筆刷印章只能套用到裂縫的某一側。將筆刷中心移過裂縫，以繪製裂縫的另一側。
- 如果您嘗試在材質未包含的紋理對應類型上繪圖，Photoshop 會提示您先建立對應。如需對應類型的相關資訊，請參閱 [3D 材質設定 \(Photoshop Extended\)](#)。

[回到頂端](#)

在即時 3D 繪圖模式中繪製物件 | Photoshop CC

1. 在 3D 模型視圖中開啟 3D 模型。
2. 開啟您要繪製的紋理文件。若要執行此動作，請在圖層面板中按兩下紋理名稱。
3. 選取視窗 > 排列順序 > 「並排」，並排檢視 3D 模型視圖和紋理文件。
4. 使用筆刷工具，來繪製 3D 模型或紋理文件。您的筆觸會自動反映於另一個視圖上。

[回到頂端](#)

切換到投射繪圖模式 | Photoshop CC

1. 建立或開啟 3D 模型。
2. 選取 3D > 使用投射繪圖。
3. 繪製您的 3D 模型。

備註：在主要 3D 文件中，Photoshop 預設會使用投射繪圖方法來進行繪圖操作。

[回到頂端](#)

繪製 3D 模型紋理 | CS6

1. 使用「3D 位置」工具來定位模型，以便您要繪圖的區域是面向前。
2. 請執行下列任一項步驟，以設定要繪圖的紋理對應：
 - 選擇 3D > 3D 繪圖模式，然後選取對應類型。
 - 在 3D 面板中，選取場景面板。從繪圖目標選單中選擇對應類型。
3. (選擇性) 使用任何選取工具，建立 3D 模型上的選取範圍，以限制您要繪圖的區域。
4. 使用繪圖筆刷工具來套用繪圖。您也可以使用「工具」面板第二區段的任何其他工具，例如油漆桶工具、指尖工具、加亮工具、加深工具或模糊工具。

繪圖 (完成某一筆畫之後) 時，您可以檢視紋理對應本身的繪圖效果。執行下列任一項作業：

- 按兩下圖層面板中的紋理對應，將它開啟。
- 在 3D 面板的材質區段  中，選取繪圖區域的材質。在面板的下方區段中，按一下正在繪圖之紋理對應的選單圖示 ，然後選擇開啟紋理。

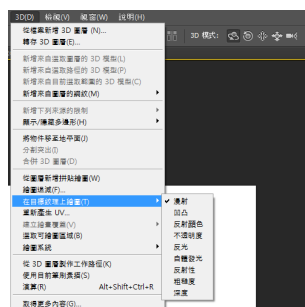
[回到頂端](#)

設定繪圖的目標紋理類型 | Photoshop CC

您可以設定八個不同的目標紋理類型來進行繪圖：

1. 當您開啟 3D 模型時，請選取 3D > 在目標紋理上繪圖。
2. 選擇您要繪製的紋理類型。

備註：在擁有多種紋理的 3D 模型中，只會繪製您開啟並在其上開始繪圖的紋理。



繪製目標紋理類型

在未照亮模式中繪圖 | Photoshop CC

您可以選擇在未照亮模式中繪製 3D 物件。此模式會忽略場景中的任何光源，並將 3D 物件包裹上適當類型的原始紋理資料。在未照亮模式中繪圖讓您能夠在不需要陰影的情況下繪圖，同時保有較佳的色彩正確性。

請依照下列步驟進行：

1. 在 3D 面板中，選取場景。
2. 在 屬性 面板中，選取表面。
3. 從樣式快顯選單中，選取未照亮紋理。

顯現要繪圖的表面

若要取得具有內部或隱藏區域的更複雜模型，您可以隱藏模型的區段，以便更容易存取要繪圖的表面。例如，若要將繪圖套用到汽車模型的儀表板上，您可以暫時剪去屋頂或擋風玻璃，然後放大車子內部，以取得無障礙的視圖。

1. 使用選取工具 (例如套索工具或選取畫面工具)，選取您要剪掉的模型區域。
2. 使用下列任一 3D 選單指令，以顯現或隱藏模型的區域：

隱藏最近的表面 只隱藏 2D 選取範圍內之模型多邊形的第一個圖層。若要快速剝去模型的表面，您可以在讓選取範圍區域保持為使用中時，重複使用此指令。

 **隱藏表面時**，視需要旋轉模型來定位表面，讓這些表面和目前的視圖垂直。

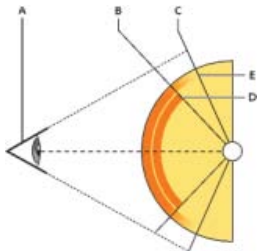
僅隱藏封閉多邊形 選取時，隱藏最近的表面指令只會影響完全位於選取範圍內的多邊形。取消勾選時，它會隱藏任何該選取範圍所觸及的多邊形。

反轉可見表面 讓目前可見的表面隱藏起來，並顯示隱藏的表面。

顯現所有表面 讓所有隱藏的表面再次顯示。

設定繪圖退減角度

在模型上繪圖時，繪圖退減角度會控制表面從面向前方的視圖彎曲出來時，會套用多少繪圖到表面上。退減角度的計算方式，是以「正常」或從面向您的模型表面部分投射出來的直線為基礎。例如，在球體模型 (如足球) 中，球體面向您時的實際球中心退減角度是 0 度。隨著球的表面彎曲，退減角度會增加，最高可達球邊緣的 90 度。



A. 眼睛/相機角度 **B.** 最小角度 **C.** 最大角度 **D.** 繪圖淡化開始 **E.** 繪圖淡化結束


1. 選擇 3D > 3D 繪圖退減
2. 設定最小與最大角度的設定。
 - 最大繪圖退減範圍是 0 - 90 度。0 度時，如果表面直接面向前方，而且沒有下降角度時，繪圖只會套用到表面上。90 度時，繪圖可以將彎曲表面 (例如球體) 依循到其可見的邊緣。45 度設定時，繪圖的區域會限制為球體的區域，不會以超過 45 度的方式彎曲。
 - 繪圖到達最大退減角度時，最小退減角度會設定逐漸淡化之繪圖的範圍。例如，如果最大退減角度是 45 度，而且最小退減角度是 30 度，則在退減的 30 度和 45 度之間，繪圖不透明度會從 100% 減少到 0%。

識別可繪圖區域


僅從查看 3D 模型來看是否能夠成功在某些區域上繪圖，可能不是很清楚。因為模型視圖可能不會提供與 2D 紋理本身的 1 對 1 對應，所以將繪圖直接套用到模型上，和直接在 2D 紋理對應上繪圖，是不同的。依據紋理的解析度，或您套用繪圖時靠近模型的程度，在模型上顯示為小筆刷的部分，可

能實際上相對於紋理是較大的。

良好的可繪圖區域，就是您可以使用最一致且可預期的效果，將繪圖或其他調整套用至模型表面的區域。在其他區域中，繪圖可能會因為對模型表面的角度或距離而取樣不足或過度取樣。


- 執行下列任一項作業：
 - 選擇 **3D >** 選取可繪圖區域。選取範圍的選取畫面，會亮化模型上最佳的繪圖區域。
 - 在 **3D** 面板的場景區段 ，從預設集選單選擇繪圖遮色片。

在繪圖遮色片模式中，白色顯示適合繪圖的區域，藍色顯示繪圖會取樣不足的區域，而紅色顯示繪圖會過度取樣的區域。(若要在模型上繪圖，您必須從繪圖遮色片演算模式更改為支援繪圖的演算模式，例如實色。)

 由選取可繪圖區域選取的區域，以及在繪圖遮色片模式中顯示的可繪圖區域，都是由目前的繪圖退減設定所部分決定的。較高的繪圖退減設定可增加可繪圖區域，而較低的設定則會減少可繪圖區域。請參閱[設定繪圖退減角度](#)。

另請參閱

- [Daniel Presedo 的 YouTube 頻道](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

3D 面板增強功能 | Photoshop CC

Photoshop CC 的 Photoshop 3D 面板讓您能夠更輕易地使用 3D 物件。在「圖層」面板之後設定模型，3D 面板的架構是含有根物件和子物件的場景圖形/樹狀結構。

您可以在場景圖形中利用數種方法與 3D 物件互動，例如：

- 刪除物件
- 重新排列物件順序
- 反轉物件順序
- 插入物件
- 複製物件
- 製作物件的範例
- 群組物件

您可以從與 3D 物件相關聯的內容選單中存取這些互動。以滑鼠右鍵按一下物件，即可在 Windows 上存取它的內容選單。若要在 Mac OS 上存取內容選單，請按住 **Control** 鍵並按一下該物件。

有一些互動不適用於特定的 3D 物件類型。

顯示 3D 面板

[回到頂端](#)

- 選取視窗 > 3D。

基本互動

[回到頂端](#)

互動	描述	如何執行...	不適用於...
刪除物件	刪除選取的物件 從場景圖形	<ul style="list-style-type: none">• 將物件拖曳到垃圾桶 可以，或者• 使用刪除物件 內容中的指令 選單	位於場景、環境及視圖下方的物件
增加物件	增加網紋或預設集 3D 物件	<ol style="list-style-type: none">1. 以滑鼠右鍵按一下 3D 物件。2. 從內容選單中，選取適當選項來增加物件。例如，選取增加金字塔。	位於環境下方的物件 以及目前視圖
重新排列物件順序	在場景圖形內變更所選取物件的位置	將物件拖移到新位置。	位於場景、環境及目前視圖下方的物件
反轉物件順序	在場景圖形內 反轉所選取物件 的順序	<ol style="list-style-type: none">1. 選取物件。2. 從內容選單中，選取重新排列物件順序。	位於場景、環境及目前視圖下方的物件
複製物件	複製目前選取的物件	<ol style="list-style-type: none">1. 選取物件。2. 從內容選單中，選取複製物件。	位於場景、環境及目前視圖下方的物件
群組物件	將選取的物件分組	<ol style="list-style-type: none">1. 選取物件。2. 從內容選單中，選取群組項目。	位於場景和環境下方的材質、限制及物件
取消物件群組	將物件群組取消群組	<ol style="list-style-type: none">1. 選取此群組。2. 從內容選單中，選取取消物件群組。	位於場景和環境下方的材質、限制及物件

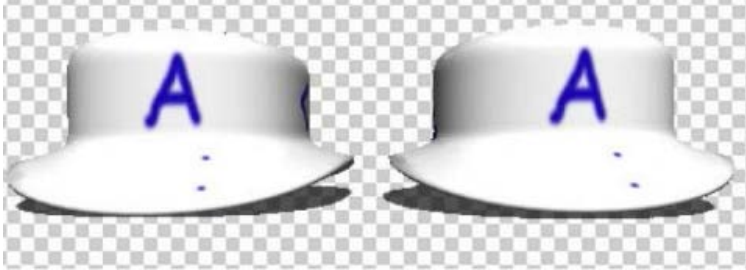
建立 3D 物件的範例

3D 物件的範例是一個連結的拷貝，可反映對原始物件所做的變更。如果您想要分別修改物件及其範例，可取消這兩者間的關聯。

請依照下列步驟來建立 3D 物件的範例：

1. 在 3D 面板中，以滑鼠右鍵按一下網紋物件。例如，以滑鼠右鍵按一下 *Hat*。
2. 從物件的內容選單中，選取範例物件。這將會建立物件的範例；例如 *Hat1*。

根據預設，此範例會和原始物件相連結。

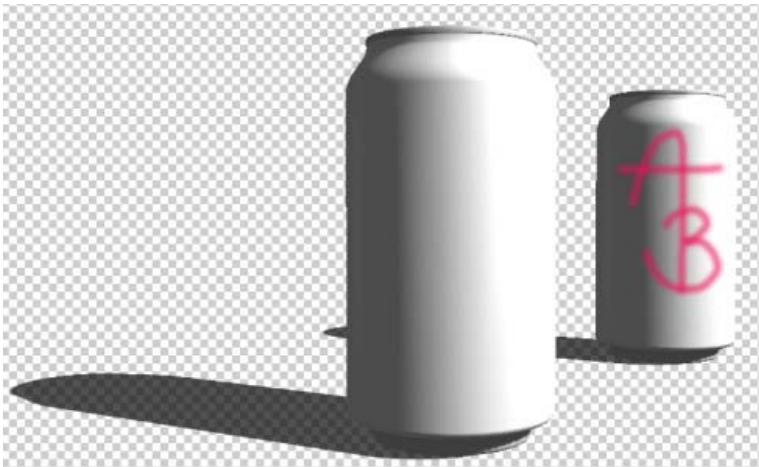


連結的範例：對於物件所做的變更會反映於範例上

取消範例與原始物件之間的關聯

當您取消範例與原始物件之間的關聯時，對於原始物件所做的變更就不再反映於範例上。

1. 以滑鼠右鍵按一下 3D 窗格中的範例 (例如，*Hat1*)。
2. 從內容選單中，選取分離範例。



取消範例與原始物件之間的關聯

另請參閱

- [Daniel Presedo 的 YouTube 頻道](#)
- [3D 場景設定](#)
- [3D 網紋設定](#)
- [3D 材質設定](#)
- [3D 光源設定](#)
- [Photoshop 說明中的「3D 和技術影像處理」](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

3D 基礎概念和工具

[了解並顯示 3D 檔案](#)

[3D 物件和相機工具](#)

[3D 軸](#)

備註：在 Photoshop CS5 和 CS6 中，3D 功能是 Photoshop Extended 的一部分。Photoshop Extended 的所有功能現在是 Photoshop CC 的一部分。Photoshop CC 沒有個別的 Extended 供應項目。

了解並顯示 3D 檔案

[回到頂端](#)

Photoshop 可讓您定位 3D 模型並製作成動畫、編輯紋理和光源，以及從數種演算模式中進行選擇。

3D 基礎

3D 檔案包含下列組件：

網紋 可提供 3D 模型的底層結構。網紋的視覺化外觀通常是線框，由數以千計的個別多邊形所建立的骨幹結構。3D 模型一律含有至少一個網紋，而且可能會組合數個網紋。在 Photoshop 中，您可以在各種演算模式中檢視網紋，也可以獨立操作各個網紋。雖然您無法在網紋中更改實際的多邊形，但是您可以更改其方向，並沿著不同的軸縮放，讓多邊形變形。您也可以使用預先提供的形狀或轉換現有的 2D 圖層，以建立自己的 3D 網紋。請參閱 [3D 網紋設定](#)。

備註：若要編輯 3D 模型本身的多邊形網紋，您必須使用 3D 創作程式。

材質 網紋可以有一或多個與其關聯的材質，用以控制所有或部分網紋的外觀。每個材質接著會依賴稱為紋理對應的子組件，而這些子組件的累計效果會建立材質的外觀。紋理對應本身是 2D 影像檔案，可建立各種品質，例如顏色、圖樣、反光或凹凸。Photoshop 材質可以使用多達 9 種不同的紋理對應類型，來定義其整體外觀。請參閱 [3D 材質設定](#)。

光源 類型包括無限光、聚光、點光以及環繞場景的影像型光源。您可以移動和調整現有光源的顏色與強度，以及為 3D 場景增加新光源。請參閱 [3D 光源設定](#)。

開啟 3D 檔案

Photoshop 可以開啟下列 3D 格式：DAE (Collada)、OBJ、3DS、U3D 和 KMZ (Google Earth)。

- 執行下列任一項作業：
 - 若要獨自開啟 3D 檔案，請選擇「檔案 > 開啟舊檔」，然後選取檔案。
 - 若要将 3D 檔案增加為開啟檔案的圖層，請選擇「3D > 從 3D 檔案新增圖層」，然後選取 3D 檔案。新圖層會反映開啟檔案的大小，並在透明背景前呈現 3D 模型。

3D 效能和顯示偏好設定

1. 選擇「編輯 > 偏好設定 > 3D」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 3D」(Mac OS)。
2. 如需選項的相關資訊，請將滑鼠指標暫停在選項上方，閱讀對話框底部的「描述」區段。


3D 物件和相機工具

[回到頂端](#)

選取 3D 圖層時，3D 物件和相機工具就會變成使用中。使用 3D 物件工具可以變更 3D 模型的位置或縮放大小；使用 3D 相機工具可以變更場景的視圖。如果您的系統支援 OpenGL，則您也可以使用「3D 軸」來操作 3D 模型和相機。請參閱 [使用 3D 軸](#)。

使用 3D 物件工具移動、旋轉或縮放模型

您可以使用 3D 物件工具來旋轉、重新定位或縮放模型。在操作 3D 模型時，相機視角會保持固定不動。

 如需各個 3D 工具的提示，請從「資訊」面板選單中選擇「面板選項」，然後選取「顯示工具提示」。按一下工具，然後將游標移動到影像視窗中，即可在「資訊面板」中檢視工具細節。



3D 物件工具和選項

A. 回到初始物件位置 **B.** 旋轉 **C.** 轉動 **D.** 平移 **E.** 滑動 **F.** 縮放 **G.** 位置選單 **H.** 儲存目前位置 **I.** 刪除目前位置 **J.** 位置座標

- 在「工具」面板中按一下 3D 物件工具，然後按住滑鼠按鍵以從下列類型中進行選取：

在拖移「旋轉」、「平移」、「滑動」或「縮放」工具時按住 **Shift** 鍵不放，可以強制工具往單一方向移動。

旋轉 上下拖移可將模型繞著其 **x** 軸旋轉，左右拖移則可將模型繞著 **y** 軸旋轉。在拖移時按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，可以轉動模型。

轉動 左右拖移可以將模型繞著 **z** 軸旋轉。

平移 左右拖移可以水平移動模型，上下拖移則可垂直移動；在拖移時按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，可以沿著 **x/z** 方向移動。

滑動 左右拖移可以水平移動模型，上下拖移則可拉遠或拉近模型；在拖移時按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，可以沿著 **x/y** 方向移動。

縮放 上下拖移可以放大或縮小模型；在拖移時按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，可以沿著 **z** 方向縮放。

按一下選項列的「回到初始相機位置」圖示 ，可讓模型回到初始視圖。

若要以數值方式調整位置、旋轉或縮放，請在選項列的右側輸入值。

移動 3D 相機

使用 3D 相機工具，可以在固定 3D 物件位置的情況下，移動相機視圖。

如需各個 3D 工具的提示，請從「資訊」面板選單中選擇「面板選項」，然後選取「顯示工具提示」。按一下工具，然後將游標移動到影像視窗中，即可在「資訊面板」中檢視工具細節。



3D 相機工具和選項

A. 回到初始相機位置 **B.** 旋轉 **C.** 轉動 **D.** 平移 **E.** 移動 **F.** 縮放 **G.** 檢視選單 **H.** 儲存目前的相機視圖 **I.** 刪除目前的相機視圖 **J.** 相機位置座標

- 在「工具」面板中按一下 3D 相機工具，然後按住滑鼠按鍵以從下列類型中進行選取：

在拖移「旋轉」、「平移」或「移動」工具時按住 **Shift** 鍵，可以強制工具往單一方向移動。

旋轉 拖移以便讓相機環繞著 **x** 或 **y** 軸的方向移動；在拖移時按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，可以轉動模型。

轉動 拖移以便轉動相機。

平移 拖移以便讓相機沿著 **x** 或 **y** 軸的方向平移；在拖移時按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，可以沿著 **x** 或 **z** 方向平移。

移動 拖移以便挪動相機 (**z** 轉移和 **y** 旋轉)；在拖移時按住 **Alt** 鍵 (Windows) 或 **Option** 鍵 (Mac OS)，可以沿著 **z/x** 方向挪動 (**z** 轉移和 **x** 旋轉)。

縮放 拖移以便變更 3D 相機的視角。最大視角為 180。

透視相機 (僅限縮放) 顯示到消失點交會的平行線段。

正交相機 (僅限縮放) 沒有交會的平行線段。會以精確的縮放檢視方式來顯示模型，而不會有任何透視扭曲。

景深 (僅縮放) 設定景深。距離決定從相機到多遠要保持焦距清晰。模糊會使影像的其餘部分更為不明顯。

動畫景深可模擬相機對焦效果。

在選項列上，會以數值顯示 3D 相機的 **x**、**y** 和 **z** 位置。您也可以手動編輯這些數值，以調整相機視圖。

變更或建立 3D 相機檢視

- 執行下列任一項作業：

從「檢視」選單中，選取模型的預設相機視圖。

備註：所有預設相機視圖都使用正交投射。

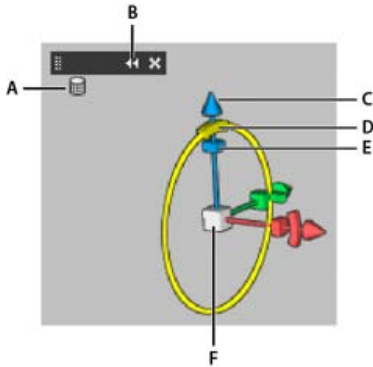
- 若要增加自訂視圖，請使用 3D 相機工具將 3D 相機置入所需的位置，然後按一下選項列上的「儲存」。

💡 若要回到預設相機視圖，請選取「3D 相機」工具，然後按一下選項列上的「回到初始相機位置」圖示。

3D 軸

[回到頂端](#)

「3D 軸」會在 3D 空間內顯示模型、相機、光線和網紋目前的 X、Y 和 Z 軸方向。當您選取 3D 工具時就會出現這個項目，提供操作所選項目的另一個方式。



選取「網紋旋轉」工具時的「3D 軸」

A. 已選取工具 B. 最小化或最大化 3D 軸 C. 沿著軸移動項目 D. 旋轉項目 E. 壓縮或伸長項目 F. 調整項目大小

備註：必須啟動 OpenGL 才會顯示「3D 軸」。請參閱關於 [GPU](#) 和 [OpenGL](#)。

顯示或隱藏 3D 軸

- 選擇「檢視 > 顯示 > 3D 軸」。

最小化、復原、移動或重新調整 3D 軸尺寸

- 將指標移動到「3D 軸」上，就可以顯示控制列。
- 執行下列任一項作業：
 - 若要移動「3D 軸」，請拖移控制列。
 - 若要最小化，請按一下最小化圖示。
 - 若要復原成一般大小，請按一下最小化的「3D 軸」。
 - 若要重新調整尺寸，請拖移縮放圖示。

使用 3D 軸來移動、旋轉或縮放所選項目

若要使用 3D 軸，請將滑鼠指標移動到軸控制項上反白顯示控制項，然後拖移，如下所示：

備註：可用的軸控制項依目前的編輯模式而定 (物件、相機、網紋或光源)。

- 若要沿著 X、Y 或 Z 軸移動所選項目，請反白顯示任何軸的錐形尖端。沿著軸往任一方向拖移。
- 若要旋轉項目，請按一下彎曲的旋轉區段，位於軸尖端的內部。此時會出現一個黃色的圓形，顯示旋轉平面。以順時針或逆時針環繞著「3D 軸」中心拖移。若要讓旋轉幅度更細微，請背向「3D 軸」的中心將滑鼠外移。
- 若要重新調整項目大小，請將「3D」軸的中央立方體上下拖移。
- 若要沿著軸來壓縮或伸長項目，請將任一彩色變形立方體往中央立方體的方向拖移，或是往反方向拖移。
- 若要強制物件平面的動作，請將滑鼠指標移動到兩軸相交，靠近中央立方體的區域。兩軸之間就會出現一個黃色的平面圖示。請往任何方向拖移。您也可以將指標移動到中央立方體的下方，以啟動平面圖示。

- [3D 紋理編輯](#)



Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

3D 工作流程 | CC、CS6

3D 功能 | 僅限 Creative Cloud

視訊 | CS6 中的 3D

3D 面板鎖定場景成份

屬性面板提供上下文設定

移動工具合併物件和相機調整

影像上控制項可直接編輯成份

建立和調整 3D 模型

定義已讀入物件的地平面

從 3D 圖層製作路徑

合併多個 3D 圖層

備註：在 Photoshop CS6 中，3D 功能是 Photoshop Extended 的一部分。Photoshop Extended 的所有功能現在是 Photoshop CC 的一部分。Photoshop CC 沒有個別的 Extended 供應項目。

從 Photoshop CS6 開始，Photoshop 有更直觀的 3D 工作流程，加上合併的工具和上下文影像上控制項。如需這些新功能的快速描述，請參閱 Photoshop CC 的新增功能 | 3D 影像處理和 CS6 的新增功能。

3D 功能 | 僅限 Creative Cloud

[回到頂端](#)

Photoshop CS6 的僅限 Creative Cloud 版本包含額外的 3D 功能。這些功能也附在 Photoshop CC：

- 現在在「屬性」面板中指定材質、線條、表面或光源的顏色時，可以使用 32 位元檢色器。
- 可以從漫射對應產生法線對應。在「3D」面板中，選取您要影響的 3D 物件，按下面板頂端區域的「依材質套用濾鏡效果」圖示。接著，在「屬性」面板中按一下「法線」旁的檔案夾圖示，然後從選單中選擇「從漫射產生法線」。
- 如果您暫停演算並進行一或多個選取，則會對選取範圍套用繼續演算。在您將文件儲存為 PSD 後，繼續演算仍可運作。
- 「橫截面」現在可與反射表面及其他表面樣式 (如常數、卡通和素描) 搭配使用。
- 預設會新增影像基礎光源 (IBL) 至您的 3D 環境。Adobe 提供其他 IBL，您可從 Adobe® Photoshop® Extended 3D 內容加以下載。
- 您可以變更「光跡追蹤」演算拼貼尺寸而不使用預設值，其預設值是根據電腦的核心數而設定。選擇「編輯 > 偏好設定 > 3D」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 3D」(Mac OS)，接著在「偏好設定」對話框的「光跡追蹤」區域中，選擇「演算拼貼尺寸」選單中的尺寸。
- 在演算期間，文件視窗底部的狀態列會同時顯示剩餘時間和已演算百分比。
- Photoshop 現在提供更佳的 OpenGL 陰影。若要指定最適合用於您電腦的陰影品質，請選擇「編輯 > 偏好設定 > 3D」(Windows) 或「Photoshop > 偏好設定 > 3D」(Mac OS)。接著在「偏好設定」對話框的「互動演算」區域中，選擇「陰影品質」選單中的選項。

按一下下面的連結可以觀賞 Photoshop 資深產品經理 Zorana Gee 的視訊，為您介紹 [Photoshop Creative Cloud 版裡新的 3D 功能](#)。

視訊 | CS6 中的 3D

[回到頂端](#)



透過這一系列快速影片，探索所有新 3D 功能...[瞭解更多](#)

<http://www.youtube.com/user/dramenon/videos>



作者: Daniel Presedo

Adobe 內部 Photoshop 3D 專家
提供您的專業知識給
[Adobe Community Help](#)

備註：Photoshop 的 Creative Cloud 版本中的 3D 功能要求至少 512 MB 的 VRAM。



3D 面板鎖定場景成份

[回到頂端](#)

在簡化的 3D 面板中，選取您要編輯的特定成份：

1. 在 3D 面板上方選取「場景」、「網紋」、「材質」或「光源」.
2. 選取個別成份 (如「場景」區域的「目前檢視」)。也可以選取多個成份，套用一致屬性。


3. 調整「屬性」面板中的設定，或拖曳至文件視窗。(如果您拖曳特定的物件或光源，3D 面板會接著選取該成份)。

備註: 若要新增光源，請按一下「場景」和「光源」區域下方的文件圖示 。或者按一下面板選單 ，將光源群組儲存並載入為預設集。

屬性面板提供上下文設定

[回到頂端](#)

您在 3D 面板或文件視窗中選取個別成份後，「屬性」面板會顯示相關設定。調整完畢後，按一下面板底部的「演算」圖示 。

備註: 按一下面板上方的「座標」圖示  可以輸入物件、相機和光源的精確數字位置。若要在屬性和座標間迅速切換，請按 **V** 鍵。

環境設定包括整體環境和影像型光源，以及地平面陰影和反射。

場景設定包括演算預設集，如「邊界方框」和「線框」，以及橫截面、表面和點的自訂演算選項。

相機設定包括紅藍色立體影片、光柵或並排檢視的視角 (FOV)、景深和立體選項。

網紋設定可讓您捕捉和投射陰影、調整 3D 模型以及編輯來源文字和路徑。


備註: 若要隱藏物件，但保留其陰影以與 2D 影像合成，請選取「隱藏」。


材質設定包括紋理和凹凸對應設定，如全新的「粗糙度」選項。

光源設定可讓您選擇無限光、聚光和點光類型，以及調整顏色、明暗度和陰影。

移動工具合併物件和相機調整

[回到頂端](#)

「移動」工具  可以讓您調整物件與相機的位置:

- 在選項列中，選擇「旋轉」、「轉動」、「拖曳」、「滑動」 或「縮放」 模式。
- 若要在這些模式間快速切換，請按 **Shift + V** 鍵。
- 若要快速切換相機和環境控制項，請在 3D 物件外按一下。

備註: 在文件視窗中，金色的文件邊框表示相機控制項，藍色邊框表示環境控制項，綠色邊框表示場景控制項，無邊框表示網紋控制項。

影像上控制項可直接編輯成份

[回到頂端](#)

使用影像上控制項，可以編輯整個 3D 場景而不用存取任何工作區面板。若要最大化檢視，請按 **F** 鍵在全螢幕和標準螢幕模式間切換。

在文件視窗中，可以直接與下列成份互動:

場景、網紋和光源設定 若要在文件視窗中快速存取「場景」屬性，請在 3D 物件外的畫布上按一下滑鼠右鍵。在網紋和光源上按一下滑鼠右鍵，則可存取網紋和光源屬性。

陰影 按住 **Shift** 並按一下陰影然後拖曳，可以重新放置相關光源。


物件邊界方框控制項 按一次物件即可啟動，接著將滑鼠放在各平面上，當平面呈現黃色陰影，拖曳即可沿著軸調整物件。拖曳轉角則可沿著 **X** 或 **Y** 軸旋轉。



建立和調整 3D 模型

[回到頂端](#)

3D 模型可將文字、選取範圍、封閉路徑、形狀和影像圖層延伸為 3D。

1. 請選取路徑、形狀圖層、文字圖層、影像圖層或特定的像素區域。
2. 選擇「3D > 從選取路徑新增 3D 模型」、「從選取圖層新增 3D 模型」或「從目前選取範圍新增 3D 模型」。

備註: 若要在使用文字工具編輯時快速突出文字，請按一下選項列中的 3D 按鈕 .

3. 在 3D 面板中選取網紋後，選取「屬性」面板上方的「變形」 或「蓋子」 圖示。
4. 在「屬性」面板中編輯數字設定，或在文件視窗中拖曳互動式突出控制項。

若要編輯原始路徑、文字或影像圖層，請在 3D 面板中選取相關網紋，然後按一下「屬性」面板中的「編輯來源」。

定義已讀入物件的地平面

[回到頂端](#)

使用「消失點」濾鏡可以快速建立透視平面，接著將已讀入物件靠齊它們。

1. 選取影像圖層，然後選擇「濾鏡 > 消失點」。
2. 使用「建立平面」和「編輯平面」工具，建立格點以定義地平面。然後按一下「確定」。
3. 選擇「3D > 從檔案新增 3D 圖層」。

讀入的物件會置於您定義的地平面。

從 3D 圖層製作路徑

[回到頂端](#)

選擇「3D > 從 3D 圖層製作工作路徑」，將目前演算轉換為工作路徑。此指令會在圖層的 Alpha 色版上描繪路徑。


如果在線框模式中演算，並調整摺線臨界值以消除不需要的線段，則使用 Photoshop 筆刷可以建立類似手繪的演算。


合併多個 3D 圖層

[回到頂端](#)

若要針對多重物件改善效能及互動陰影和反射，請合併所需數量的 3D 圖層。(舊版 Photoshop 一次只能合併 2 個 3D 圖層。)

在合併 3D 圖層之前，請使用「正交」相機視圖，以最大精確度來定位網紋：

1. 按一下 3D 面板頂端的「場景」圖示 ，然後選取「目前視圖」。
2. 在「屬性」面板中，選取「正交」。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

調整 HDR 曝光度和色調

備註: 在 Photoshop CS5 和 Photoshop CS6 中, 3D 功能是 Photoshop Extended 的一部分。Photoshop Extended 的所有功能現在是 Photoshop CC 的一部分。Photoshop CC 沒有個別的 Extended 供應項目。


曝光度和 HDR 色調調整主要是設計給 32 位元 HDR 影像, 但也可以套用至 16 位元和 8 位元影像, 建立類似 HDR 的效果。

💡 如需有關將 HDR 效果套用至 16 或 8 位元影像的影片, 請參閱 www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_tw

調整 HDR 曝光度

「曝光度」運作的方式是在線性色域 (Gamma 1.0) 中執行計算, 而不是在目前的色域中執行計算。

1. 執行下列任一項作業:

- 在「調整」面板中按一下「曝光度」圖示  或「曝光度」預設集。
- 選擇「圖層 > 新增調整圖層 > 曝光度」。

備註: 您也可以選擇「影像 > 調整 > 曝光度」。不過請記住, 這個方法會在影像圖層直接進行調整, 並放棄影像資訊。

2. 在「調整」面板中, 設定下列任一選項:

曝光度 調整色調等級的亮部端, 但盡量降低對極暗陰影的影響。

💡 使用 32 位元影像時, 您也可以利用影像視窗底部的「曝光度」滑桿。

畫面錯位 使陰影和中間調變暗, 但盡量降低對亮部的影響。

Gamma 使用簡單的強大功能調整影像 Gamma。負數值會鏡射為近似零 (也就是這些值保持為負數, 但還是會調整成如同正數值一般)。

滴管會調整影像明度的值 (不像「色階」滴管會影響所有的色彩色版)。

- 「設定最暗點」滴管會設定「偏移量」, 將您點選的像素偏移成零。
- 「設定最亮點」滴管會設定「曝光度」, 將您點選的控制點偏移成白色 (HDR 影像的數值是 1.0)。
- 「中間調」滴管會設定「曝光度」, 將您點選的數值變成中間灰色色階。

調整 HDR 色調

HDR 色調指令可讓您套用全範圍 HDR 對比和曝光度設定至個別影像。

備註: HDR 色調需要將圖層平面化。


1. 在 RGB 或灰階色彩模式中開啟 32 位元、16 位元或 8 位元影像。

2. 選擇「影像 > 調整 > HDR 色調」。

如需每個設定的詳細資訊, 請參閱 [16 或 8 位元影像的選項](#)。(在「HDR 色調」對話框中, 這些選項可套用至所有位元深度的影像)。

如需 HDR 的詳細資訊

- [高動態範圍影像](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

3D 面板設定

- 3D 面板概觀
- 3D 場景設定
- 3D 網紋設定
- 3D 材質設定
- 3D 光源設定

備註：在 Photoshop CS5 和 Photoshop CS6 中，3D 功能是 Photoshop Extended 的一部分。Photoshop Extended 的所有功能現在是 Photoshop CC 的一部分。Photoshop CC 沒有個別的 Extended 供應項目。

3D 面板概觀

[回到頂端](#)

選取 3D 圖層時，3D 面板會顯示關聯之 3D 檔案的組件。面板的頂端區段會列出檔案中的網紋、材質和光源。面板的底部區段會顯示頂端區段所選取 3D 組件的設定和選項。




3D 面板顯示場景選項

A. 顯示場景、網紋、材質或光源選項 **B.** 演算預設集選單 **C.** 自訂演算設定 **D.** 選取紋理以繪圖 **E.** 橫截面設定 **F.** 切換覆蓋 **G.** 新增光源 **H.** 刪除光源

3D 面板頂端的按鈕可以篩選出現在頂端區段的組件。按一下「場景」按鈕會顯示所有組件，而按一下「材質」則可僅查看材質等等。

顯示 3D 面板

- 執行下列任一項作業：
 - 選擇「視窗 > 3D」。
 - 在「圖層」面板中，按兩下 3D 圖層圖示 
 - 選擇「視窗 > 工作區 > 進階 3D」。

顯示篩選 3D 選項

- 按一下 3D 面板頂端的「場景」、「網紋」、「材質」或「光源」按鈕。

顯示或隱藏 3D 網紋或光源

- 在 3D 面板的頂部區段中，按一下網紋或光源項目旁邊的眼睛圖示。

備註：您無法從 3D 面板中開啟或關閉材質的顯示。若要顯示或隱藏材質，請在「圖層」面板中更改其關聯紋理的可見度設定。請參閱 [3D 材質設定](#)。

存取 3D 場景的設定

- 按一下「場景」按鈕。
- 如果尚未選取，請按一下組件清單頂端的「場景」項目。

存取網紋、材質或光源的設定

- 執行下列任一項作業：
 - 按一下「場景」按鈕，就會顯示所有場景組件。然後，在頂部區段中選取網紋、材質或光源。
 - 按一下「網紋」、「材質」或「光源」按鈕，可暫時只顯示那些組件。然後選取單一網紋、材質或光源。

展開或收合網紋的材質

- 按一下「場景」按鈕。
- 按一下網紋圖示左側的三角形。

檢視地平面

地平面是一種格點，可反映相對於 3D 模型的地板位置。

- 若要檢視地平面，請按一下 3D 面板底部的「切換」圖示 ，然後選取「3D 地平面」。

備註：您的系統中有 OpenGL 時才能使用「切換」圖示。請參閱關於 [OpenGL](#)。


顯示或隱藏光源參考線

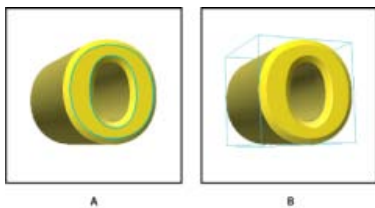
- 按一下 3D 面板底部的「切換」圖示 ，然後選取「3D 光源」

在文件視窗中框出選取的材質或網紋

- 按一下 3D 面板底部的「切換」圖示 ，然後選取「3D 選取範圍」。

在面板中選取材質或網紋時，文件視窗中會出現一個彩色外框，協助您識別目前項目。

 若要如同材質和網紋外框般變更 3D 覆蓋的顏色，請自訂「偏好設定」對話框「3D」區段中的選項。




在文件視窗中框出選取的項目

A. 材質會由彩色線段圍繞 **B.** 網紋會由邊界方框圍繞

3D 場景設定

[回到頂端](#)

使用「3D 場景」設定，可更改演算模式、選取要繪圖的紋理或建立橫截面。若要存取場景設定，請按一下 3D 面板中的「場景」按鈕 ，然後選取面板頂端區段中的「場景」項目。

演算設定 指定模型的演算預設集。若要自訂選項，請按一下「編輯」。如需相關資訊，請參閱變更 3D 演算設定。

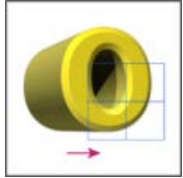
品質 選擇可提供最佳顯示品質，同時還可保持良好效能的設定。

互動 (繪畫) 使用 **OpenGL** 的演算會使用視訊卡上的 **GPU**，產生高品質結果，但缺乏細節反射和陰影。對大部分系統而言，這個選項最適合用於編輯。

光跡追蹤草稿 演算使用電腦主機板上的 **CPU**，並使用草稿品質的反射和陰影。如果您的電腦配備強大的視訊卡，「互動」選項應該能產生較快結果。

光跡追蹤最終 最適合用於最後輸出，此選項會完整呈現反射和陰影。如需相關資訊，請參閱演算最後輸出的 **3D** 檔案。

備註：拼貼在光跡追蹤演算期間會暫時繪製在影像上。若要中斷演算程序，請按一下滑鼠或空白鍵。若要變更傳遞的拼貼數目、品質的交易處理速度，請變更 **3D** 偏好設定中的「高品質臨界值」。



拼貼在光跡追蹤演算期間會暫時繪製在影像上。

繪圖目標 在 **3D** 模型上直接繪圖時，請使用此選單來選擇要繪圖的紋理對應。請參閱 **3D** 繪圖。

💡 您也可以從「**3D > 3D 繪圖模式**」選單選擇目標紋理。

整體環境色調 設定可見於反射表面上之整體環境光的顏色。此顏色會和特定材質的環境色調互動。請參閱 **3D 材質設定**。

橫截面 選取以建立平面橫截面，可以用您選擇的角度與模型相交。允許您切過模型，並檢視內部內容。請參閱 [檢視橫截面](#)。

檢視橫截面

將 **3D** 模型與隱形平面 (使用任意角度切過 **3D** 模型，且僅顯示平面某一面的內容) 相交，您就可以檢視 **3D** 模型的橫截面。

1. 選取「場景」標籤底部區段的「橫截面」。
2. 選擇對齊、位置和方向的選項：

平面 選取以顯示建立橫截面的相交平面。您可以選擇平面顏色和不透明度。

相交 選取以亮化橫截面平面相交的模型區域。按一下色票，選取亮部顏色。


翻轉橫截面 將顯示的模型區域更改為相交平面的另外一面。

偏移和傾斜 利用「偏移量」設定，在不影響平面傾斜度的情況下，沿著軸移動平面。預設的偏移量為 **0**，也就是平面會在 **3D** 模型的中點與模型相交。如果將偏移量設定為正負值的上限，平面與模型便不會相交。使用「傾斜」設定，可以將平面依順時針或逆時針方向旋轉，最大可旋轉 **360°**。對特定的軸而言，傾斜設定可以讓平面繞著其他兩個軸旋轉。例如，您可以將對齊 **y** 軸的平面繞著 **x** 軸 (傾斜 **1**) 或 **z** 軸 (傾斜 **2**) 旋轉。

對齊 為相交平面選取一個軸 (**x**、**y** 或 **z**)，程式便會建立一個與此軸相垂直的平面。

將不同的演算模式套用到各個橫截面

您可以變化橫截面各面的演算設定，以組合相同 **3D** 模型的不同視圖，例如組合「線框」和「實色」。

1. 選取「橫截面」，並選擇「場景」標籤底部區段的選項。您目前的演算設定都會套用到可見橫截面。
2. 按一下「演算設定」，或選擇「**3D > 演算設定**」。
3. 在對話框的上方按一下目前未選取的「橫截面」按鈕 。
依預設，替代橫截面的所有演算設定都會關閉，使其顯示為隱藏。
4. 選擇替代橫截面的演算選項，然後按一下「確定」。

3D 網紋設定

[回到頂端](#)

3D 模型中的各個網紋，都會出現在 **3D** 面板頂部區段的不同行上。在 **3D** 面板下方區段中選取網紋，存取網紋設定和資訊。

資訊包括套用到網紋的材質和紋理數量，以及其包含之頂點和表面的數量。您也可以設定下列網紋顯示選項：

備註：若要看到陰影，請設定光源並選取「光跡追蹤」為演算品質。請參閱 [3D 場景設定](#)。

捕捉陰影 控制所選網紋是否在其表面上顯示其他網紋的陰影。

備註：若要在網紋上捕捉地平面的陰影，請選取「3D > 地平面陰影捕捉」。若要將陰影對齊物件，請選取「3D > 將物件靠齊地平面」。

投射陰影 控制所選網紋是否投射陰影到其他網紋表面上。

隱藏 隱藏網紋，但是顯示其表面上的任何陰影。

陰影不透明度 控制所選網紋投射的陰影柔度。要將 3D 物件與下方圖層混合時，這項設定很有用。

顯示或隱藏網紋

- 在 3D 面板的頂部區段中，按一下網紋名稱旁邊的眼睛圖示。

操作個別網紋

使用網紋位置工具來移動、旋轉或縮放選取的網紋，而不移動整個模型。位置工具的操作方式和「工具」面板中的主要 3D 位置工具一樣。如需每一件工具的相關資訊，請參閱 [移動、旋轉或縮放 3D 模型](#)。

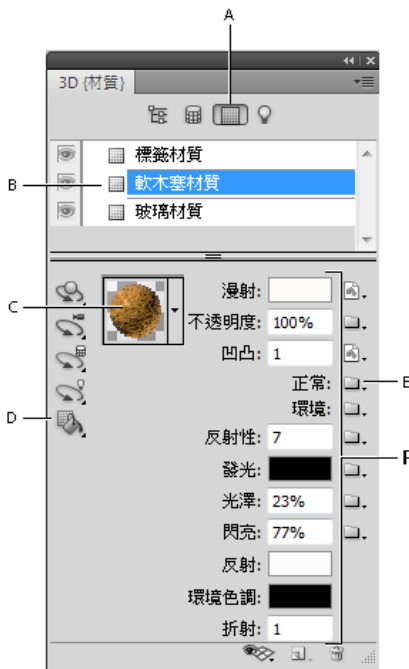
- 在 3D 面板的頂部區段中選取網紋。選取的網紋會在面板下方區段以紅色方框亮化。
- 選取並使用面板下方區段的網紋位置工具，以移動網紋。

💡 若要在選取個別網紋時操作整個模型，請使用「工具」面板中的 3D 工具。

[回到頂端](#)

3D 材質設定

3D 面板的頂部會列出用於 3D 檔案的材質。可能會將一或多個材質用於建立模型的整體外觀。如果模型包含數個網紋，則可能有與各個網紋關聯的特定材質。或者，可以從一個網紋建立模型，但使用不同區域中的不同材質。



選取的材質和其關聯的紋理會互相對應。

A. 顯示材質選項 B. 選取的材質 C. 材質檢色器 D. 材質拖移和選取工具 E. 紋理對應選單圖示 F. 紋理對應類型

針對 3D 面板頂部區段中選取的材質，下方區段會顯示由該材質所使用的特定紋理對應。某些紋理對應，例如「擴散」和「凹凸」等，通常會依賴 2D 檔案來提供建立紋理的特定顏色或圖樣。至於其他紋理類型，應該不需要另外的 2D 檔案。例如，您可以輸入值，直接調整光澤、反光、不透明度或反射。

由材質使用的紋理對應，也會以「紋理」出現在「圖層」面板中，且由紋理對應類別所群組。

💡 若要查看紋理對應影像的縮圖，請將滑鼠移到紋理名稱上方 (例如「反射」或「照明」)。

擴散 材質的顏色。擴散對應可能是純色或任何 2D 內容。如果選擇移除擴散紋理對應，則「擴散」色票值會設定擴散顏色。您也可以直接在模型上繪圖，以建立擴散對應。請參閱 3D 繪圖。

不透明 增加或減少材質的不透明度 (0-100%)。您可以使用紋理對應或小型滑桿來控制不透明度。紋理對應的灰階值會控制材質的不透明度。白色的值會建立完全不透明度，而黑色的值會建立完全的透明度。

凹凸 在材質表面中建立凹凸，而不需要更改下方網紋。凹凸對應是灰階影像，其中變亮的值會建立凸起的表面區域，而變暗的值會建立較平的表面區域。您可以建立或載入凹凸對應檔案，或開始在模型上繪圖以自動建立凹凸對應檔案。請參閱 3D 繪圖。

「凹凸」欄位會增加或減少凹凸情況。只有在凹凸對應存在時，此欄位才會變成使用中。在欄位中輸入數字，或使用小型滑桿來增加或減少凹凸強度。

💡 當某表面是從前方 (而不是以某個角度) 檢視時，凹凸是最明顯的。

正常 就像凹凸對應紋理一樣，正常的對應會增加表面細部。凹凸紋理對應是以單一色版的灰階影像為基礎，而正常對應則是以多重色版 (RGB) 影像為基礎。每個色彩色版的值代表了模型表面上正常對應的 x、y 和 z 組件。正常對應可以用來平滑低多邊形網紋的表面。

備註: Photoshop 使用世界座標空間正常對應，處理速度最快。

環境 儲存 3D 模型周圍的環境影像。環境對應會以球面全景套用。環境對應的內容可見於模型的反射區域中。

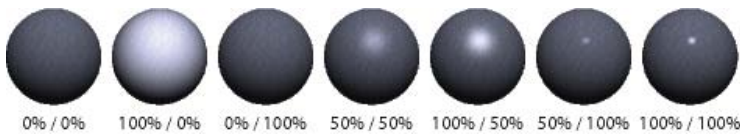
💡 若要預防環境對應反射在指定的材質上，請將反射性更改為 0%、增加遮蓋材質區域的反射性對應，或是移除該材質的環境對應。

反映 增加 3D 場景中其他物件的反射性以及材質表面上的環境對應。

照明 定義不依賴光源才能顯示的顏色。建立從內部發亮的 3D 物件效果。

光澤 定義來自某來源的光源數量，該來源會反映出表面，並反映回檢視器。您可以在欄位中輸入值，或使用小型滑桿，來調整光澤度。如果您建立個別的光澤度對應，則對應中的顏色強度會控制材質中的光澤度。黑色的區域會建立完整的光澤度，白色的區域會移除所有的光澤度，而中間值則是會減少亮部的大小。

反光 定義由「光澤」設定所產生之反射光源的散佈。低反光 (高散佈) 會產生較明顯的光源，且有較少的焦點。高反光 (低散佈) 會產生較不明顯的光源，以及變亮、較尖銳的亮部。



調整「光澤」(左邊的數字) 和「反光」(右邊的數字)

備註: 如果 3D 物件有 9 個以上受 Photoshop 支援的紋理類型，則其他紋理會出現在「圖層」面板和「3D 繪圖模式」清單中。(若要顯示後者，請選擇「3D > 3D 繪圖模式」，或使用 3D 面板之「場景」區段中的「繪圖目標」選單。


反射 反射屬性 (例如，亮部光澤度和反光) 所顯示的顏色。

環境色調 設定可見於反射表面上之環境光的顏色。此顏色會和整個場景的「整體環境色調」互動。請參閱 3D 場景設定。

折射 當「場景品質」設定為「光跡追蹤」，且在「3D > 演算設定」對話框中選取「折射」選項時，設定折射率。「折射」是光源方向的更改，出現在兩個媒體 (例如空氣和水) 與不同折射索引的相交處。新材質的預設值為 1.0 (空氣的大約值)。



取樣並直接將材質套用至物件

3D 材質拖移工具的操作方法與傳統油漆桶工具類似，可讓您取樣並將材質直接套用至 3D 物件。

1. 在 3D 面板中，選取 3D 材質拖移工具 .
2. 將指標移至文件視窗中的 3D 物件上。當您要取樣的材質出現外框時，按住 Alt 鍵 (Windows) 或按住 Option 鍵 (Mac OS) 並按一下。
3. 移動指標，框出您要變更的材質，然後按一下滑鼠。

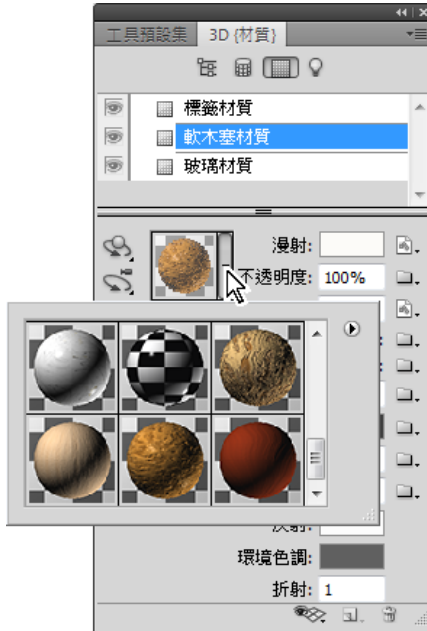
💡 如需加框材質的視覺範例，請參閱在文件視窗中框出選取的材質或網紋。

直接選取物件上的材質


1. 在 3D 面板上，按住 3D 材質拖移工具 ，並選取 3D 選取材質工具 .
2. 將指標移至文件視窗中的 3D 物件上。當您要選取的材質出現外框時，按一下滑鼠。

套用、儲存或載入材質預設集


材質預設集可讓您快速套用紋理設定群組。預設集提供鋼、布料和木紋等各種材質。



按一下材質預視會顯示預設集彈出式面板。

1. 在 3D 面板上，按一下材質預視。
2. 在預設集彈出式面板中，執行下列任一項作業：
 - 若要套用預設集，請按兩下縮圖預視。
 - 若要從目前紋理設定建立預設集，請按一下彈出式選單圖示 ，然後選擇「新增材質」。
 - 若要重新命名或刪除選取的預設集，請按一下彈出式選單圖示，然後選擇「重新命名材質」或「刪除材質」。
 - 若要儲存目前的預設集群組，請按一下彈出式選單圖示，然後選擇「儲存材質」。
 - 若要變更顯示的群組，請按一下彈出式選單圖示。接著選擇「重設材質」復原已儲存群組、選擇「載入材質」加入已儲存群組，或選擇「取代材質」。


建立紋理對應

1. 按一下紋理旁的檔案夾圖示 .
2. 選擇「新增紋理」。
3. 輸入新對應的名稱、尺寸、解析度和顏色模式，然後按一下「確定」。
 - 💡 若要比對現有紋理對應的外觀比例，請將滑鼠暫留在「圖層」面板中的對應名稱上，以檢視其尺寸。

新紋理對應的名稱會顯示在「材質」面板中，紋理對應類型的旁邊。它也會增加到「圖層」面板之 3D 圖層下的紋理清單。預設名稱是加入材質名稱的紋理對應類型。

載入紋理對應


您可以任意將 9 個可用紋理對應類型中的現有 2D 紋理檔案載入。

1. 按一下紋理類型旁的檔案夾圖示 .
2. 選擇「載入紋理」，然後選取並開啟 2D 紋理檔案。

建立凹凸紋理對應


以中間灰階值所填充的凹凸紋理對應，可在對應上繪圖時提供更多繪圖範圍。

1. 在「工具」面板中，按一下「設定背景色」色票。

2. 在「檢色器」中，將亮度設定為 50%，並將 R、G 和 B 值設定為相等值。按一下「確定」。
3. 在 3D 面板中，按一下「凹凸」旁的檔案夾圖示 。
4. 選擇「新增紋理」。
5. 在「新增」對話框中，選擇下列設定：
 - 針對「色彩模式」，選擇「灰階」
 - 針對「背景內容」，選擇「背景色」。
 - (選擇性) 將「寬度」和「高度」設定為符合材質之漫射紋理對應的尺寸。
6. 按一下「確定」。


這樣就建立了凹凸紋理對應，並將其增加到列於「材質」面板中的紋理對應檔案中。此凹凸紋理對應也會以紋理方式顯示在「圖層」面板中。


開啟紋理對應以進行編輯

- 按一下影像圖示 ，然後選擇「開啟紋理」。

紋理對應會以「智慧型文件」開啟於本身的文件視窗中。編輯紋理之後，請將 3D 模型文件視窗設為使用中，以查看對模型的更新。請參閱 [3D 紋理編輯](#)。

刪除紋理對應

1. 按一下紋理類型旁的影像圖示 。
2. 選擇「移除紋理」。

 如果已刪除的紋理是外部檔案，則您可以從紋理對應選單中使用「載入紋理」指令，將其載入。如果紋理是由 3D 檔案內部參考，請選擇「還原」或「退後」以復原已刪除的紋理。

編輯紋理屬性

依據紋理對應的 UV 對應參數，紋理對應會套用到模型的特殊表面區域。您可以視需要調整 UV 比率和偏移，以改善紋理對應到模型的方式。

1. 按一下紋理類型旁的影像圖示 。
2. 選擇「編輯屬性」。
3. 選擇目標圖層，並設定「UV 比率」和「偏移」值。您可以直接輸入值，或使用小型滑桿。

目標 決定設定是否套用到特定圖層或複合影像。

U 和 V 比率 重新調整對應紋理的尺寸。若要建立重複的圖樣，請將值減少。


U 和 V 偏移 重新定位對應紋理的尺寸。

3D 光源設定


[回到頂端](#)

3D 光源會從不同角度照射模型，增加實際的深度和陰影。

增加或刪除各個光源

- 在 3D 面板中，執行下列任一項作業：
 - 若要增加光源，請按一下「建立新光源」按鈕 ，然後選擇光源類型：
 - 點光會以各個方向發光，像燈泡一樣。
 - 聚光會以圓錐型狀發光，您可以對其進行調整。
 - 無限光會從某方向平面發光，像陽光一樣。
 - 影像型光源會將發光影像沿著 3D 場景進行對應。
 - 若要刪除光源，請從「光源」區段  的頂部清單中選取該光源。然後，按一下面板底部的「刪除」按鈕 。

調整光源屬性

1. 在 3D 面板的「光源」區段  中，從清單中選取光源。

2. 在面板下半部設定下列選項：

預設集 套用已儲存的光源和設定群組。(請參閱 [儲存](#)、[取代](#)或[增加光源群組](#)。)

光源類型 選擇[增加或刪除個別光源](#)中描述的選項之一。

強度 調整亮度。

顏色 定義光源的顏色。按一下方框以存取「檢色器」。

影像 若是影像型光源，請指定點陣圖或 3D 檔案。(如需戲劇性效果，請嘗試 32 位元 HDR 影像。)

建立陰影 將陰影從前景表面投射到背景表面上、從單一網紋投射到本身，或從一個網紋投射到另一個網紋上。關閉此選項可稍微增進效能。

柔軟度 會將陰影的邊緣模糊，產生漸近的退減。

3. 針對點光或聚光，請設定下列額外選項：

聚光 (僅限聚光) 可設定光源的發亮中心寬度。

退減 (僅限聚光) 可設定光源的外部寬度。

使用衰減 「內部」和「外部」選項可決定衰減的圓錐體，以及光源強度隨著物件的距離增加而減少的速度。物件比「內部」限制更靠近時，光源的強度最大。物件比「外部」限制更遠時，光源的強度是 0。在中等距離時，光源會以線性方式從強度最強衰減到強度為 0。

 將指標暫留在「聚光」、「退減」和「內部」與「外部」衰減選項上。右方圖示中的紅色外框表示受影響的光源成份。

將光源定位

• 在 3D 面板的「光源」區段  中，選取下列任一選項：

「旋轉」工具 

(聚光、無限光和影像型光源) 旋轉光源，並維持光源在 3D 空間中的位置。

 若要快速瞄準特定區域的光源，請按住 Alt (Windows) 或按住 Option (Mac OS) 並在文件視窗中按一下。

平移工具 


(僅限聚光和點光) 可將光源移動至相同 3D 平面的其他位置。

「滑動」工具 

(僅限聚光和點光) 可將光源移動至不同的 3D 平面。

圓點處的點光 

(僅限聚光) 可導引模型中央的光源。

移動至目前視圖 

將光源放置到相機的相同位置。

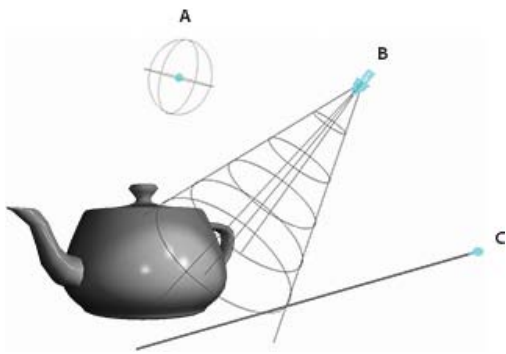
 若要精確放置影像型光源，請使用 3D 軸，此軸會將影像包覆在球體上。(請參閱 [3D 軸](#)。)

增加光源參考線

光源參考線可提供空間參考點，讓您能夠進行調整。這些參考線會反應各個光源的類型、角度和衰減。點光會以球狀顯示，聚光會以圓錐體顯示，而無限光會以線段顯示。

• 按一下 3D 面板底部的「切換」圖示 ，然後選取「3D 光源」。

 您可以更改「偏好設定」對話框之「3D」區段的參考線顏色。



光源參考線：

A. 點光 B. 聚光 C. 無限光

儲存、取代或增加光源群組

若要儲存光源群組以供日後使用，請將它們儲存為預設集。若要將預設集包含到其他專案中，請增加或取代現有的光源。

- 從 3D 面板選單 ▾☰中，選取下列任一選項：


儲存光源預設集 將目前的光源群組儲存為預設集，您可以使用下列指令來重新載入此預設集。

增加光源 將選取的光源預設集增加到現有的光源。

取代光源 使用選取的預設集來取代現有的光源。

更多說明主題

- [建立 UV 覆蓋](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

列印 3D 物件 | Photoshop CC

- 準備列印 3D 物件
- 預視和列印 3D 物件
- 3D 列印公用程式
- 常見問題解答
- 另請參閱

使用 Photoshop，您可以列印任何相容的 3D 模型，而無須擔心 3D 印表機的限制。在準備列印時，Photoshop 會自動將 3D 模型設為防水。

準備列印 3D 物件

[回到頂端](#)

1. 選取「視窗 > 工作區 > 3D」，切換為 3D 工作區。
2. 在 Photoshop 中開啟 3D 模型。如有必要，開啟 3D 模型時請自訂其大小。
3. 選取「3D > 3D 列印設定」。



3D 列印設定

4. 在「3D 列印設定」面板中，選擇您要列印至透過 USB 連接埠連接電腦的印表機 (本機印表機)，或是使用線上 3D 列印服務，例如 Shapeways.com。

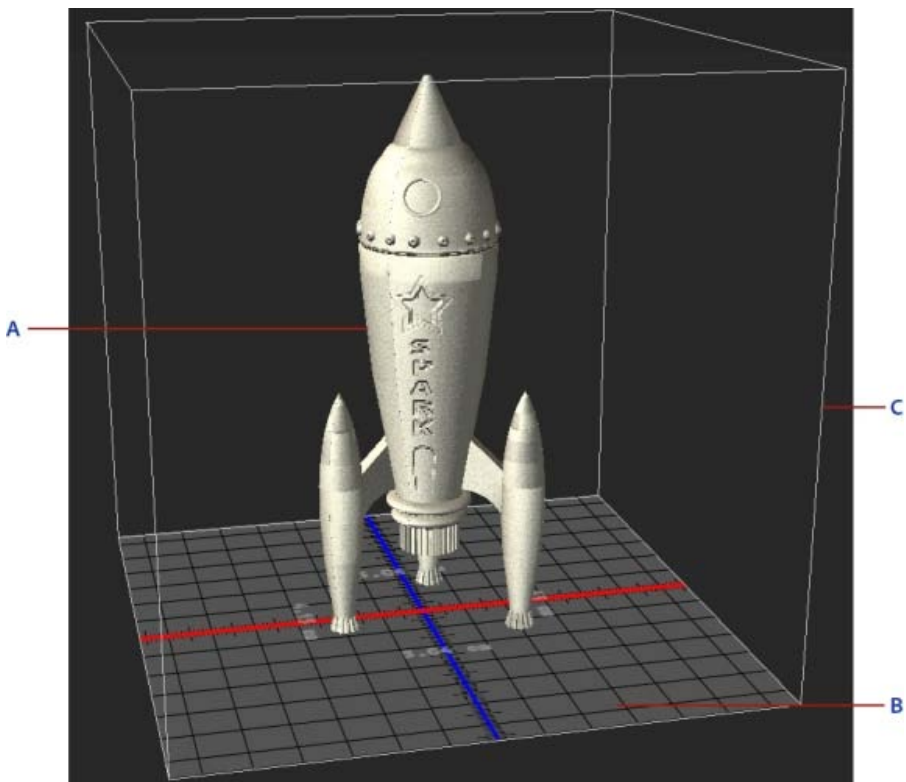
註解： Shapeways.com 是領先的 3D 印刷市場與社群。Shapeways.com 提供各種印表機描述檔，供您用來列印 3D 模型。如需詳細資訊，請參閱[此常見問題解答](#)。

💡 若要重新整理支援的印表機清單或 Shapeways.com 描述檔，請從「列印至」快顯功能表中選取「取得最新的印表機」。

5. 選取本機印表機或 Shapeways.com 印表機描述檔。

💡 若要檢視利用 Shapeways.com 描述檔列印 3D 模型的估計價格，請選取「印表機 > 估計價格」。

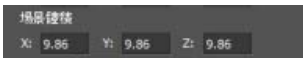
6. 選取印表機體積的單位 — 英吋、公分、公釐或像素。單位會反映在「印表機體積」尺寸以及列印分色板度量中。



A. 3D 模型 B. 列印分色板 C. 印表機體積覆蓋

7. 選取 3D 列印的「細節層級」—「低」、「中」或「高」。列印 3D 物件的所需時間視您選擇的細節層級而定。
8. 如果您不想在 3D 模型上看到 3D 印表機體積覆蓋，請取消選取「顯示印表機體積」。
9. 調整「場景體積」尺寸，指定想要的列印 3D 物件大小。當您變更值 (X、Y 或 Z) 時，另外兩個值也會按比例縮放。當您修改「場景體積」尺寸時，請注意 3D 模型下的列印分色板也會按比例縮放。

💡 您可以按一下尺寸標籤 (X、Y 或 Z) 然後向左或向右拖曳滑鼠，拖曳「場景體積」尺寸的值。按住 **Shift** 鍵可以更快速拖曳值。



10. 如果您希望 Photoshop 自動縮放 3D 模型，以讓 3D 模型填滿所選印表機的可用列印體積，請選擇「縮放至列印體積」。
11. 如果 3D 模型有正常對應、凹凸對應或不透明度對應，您可在列印模型時選擇忽略其中一或多種對應類型。您會注意到當您變更這些「表面細節」設定時，3D 模型也即時更新。
12. 您可以選擇不列印 3D 物件必要的支撐結構 (支架或底板)。請謹慎使用此選項，如果未列印必要的支撐結構，3D 模型列印可能會失敗。
13. 如果您的印表機支援多種材質，請選擇您要用於列印 3D 物件的材質。

預視和列印 3D 物件

[回到頂端](#)

指定好 3D 列印設定後，請依照下列步驟進行：

1. 按一下「開始列印」圖示 (🖨️) 或選取「3D > 3D 列印」。Photoshop 會統一 3D 場景並準備進行列印程序。
2. 如果您選擇使用 Shapeways.com 描述檔來列印，Photoshop 會提示您列印的實際成本可能與顯示的估計價格不同。按一下「確定」。
3. 在所顯示的預視視窗中，使用 3D 相機工具來旋轉、縮放或移動 3D 物件。

🔄 旋轉 3D 相機

🌀 轉動 3D 相機

📏 平移 3D 相機

👉 滑動 3D 相機

🏠 將 3D 相機重設回其原始位置



預覽 3D 列印

4. 如果您要將 3D 列印設定轉存為 STL 檔案，請按一下「轉存」並將檔案儲存至電腦上的適當位置。您可將 STL 檔案上傳至線上服務，如 Shapeways.com，或將其放至 SD 卡以進行本機列印。

5. 預視 3D 列印摘要並按一下「列印」。

 選取「3D > 取消 3D 列印」，即可取消進行中的 3D 列印。

[回到頂端](#)

3D 列印公用程式

Photoshop 提供互動式精靈型公用程式，讓您用來設定、校準和維護 3D 印表機。3D 印表機必須開啟電源並連線至您的電腦，才能使用這些公用程式。

1. 選取「3D > 3D 列印公用程式」。
2. 選取您要啟動的公用程式。

校準列印分色板 協助調整列印分色板的水平。此公用程式可執行下列主要步驟：

- 提示您取出 3D 印表機上遺留的列印材質
- 初始化列印噴頭
- 讓您調整/微調列印分色板和列印噴頭之間間隙，可達 9 個噴嘴位置

您可以在精靈模式或手動模式中使用此公用程式。

裝填熔絲 協助將熔絲裝填至熔融沉積法 (FDM) 3D 印表機

移除熔絲 協助從 FDM 3D 印表機移除熔絲

更換熔絲 協助以新的熔絲取代 FDM 3D 印表機中的熔絲

3. 依照螢幕上的指示進行。

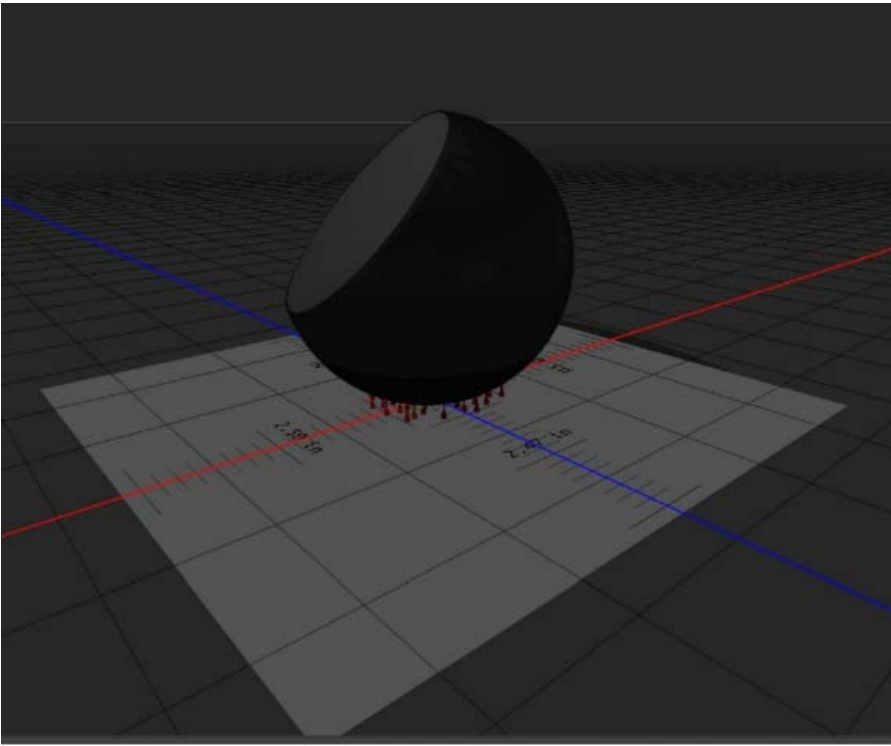
[回到頂端](#)

常見問題解答

我可以在列印前套用橫截面至 3D 模型嗎？

可以。您可以在列印前，對 3D 模型的切除部分定義橫截面。請依照下列主要步驟進行：

1. 選取「視窗 > 工作區 > 3D」，切換為 3D 工作區。
2. 開啟您要列印的 3D 物件。
3. 在 3D 面板中選取「場景」。
4. 在「內容」面板中選取「橫截面」。
5. 在「內容」面板中指定橫截面的設定。
6. 選取「3D > 在場景中套用橫截面」。
7. 列印 3D 場景。

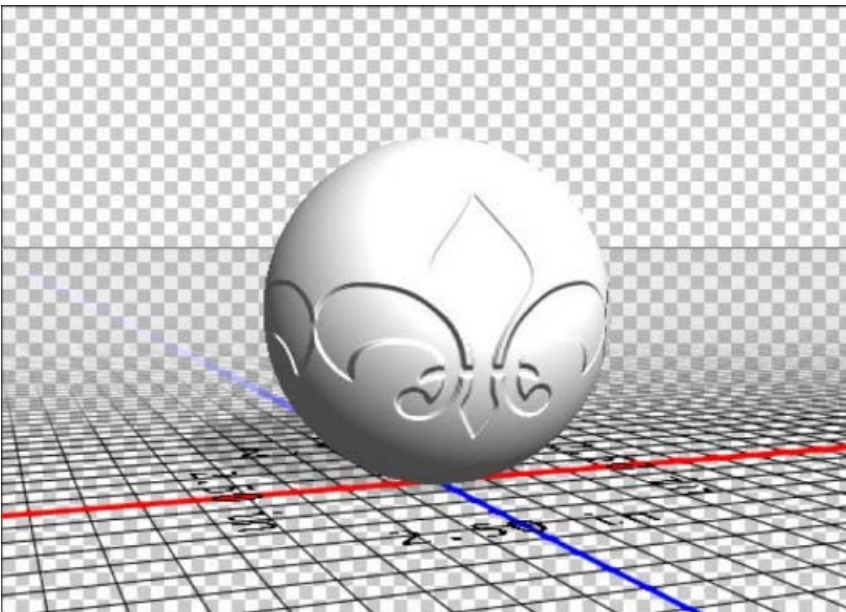


列印前切除球體的橫截面

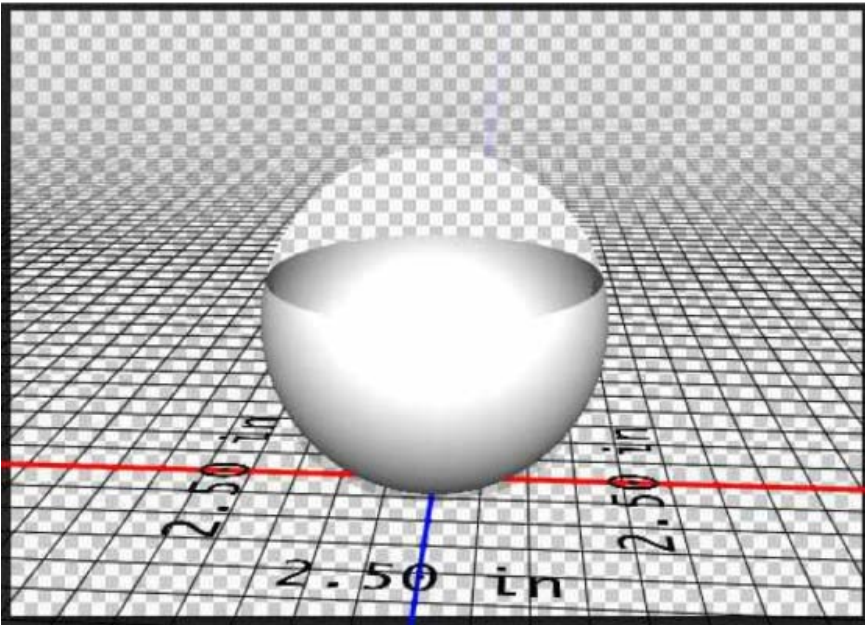
我可以在列印前套用凹凸/不透明度對應至 3D 模型嗎？

可以。請依照下列主要步驟進行：

1. 在「場景」面板中選取材質。
2. 在「內容」面板中，按一下「凹凸/不透明度」旁的資料夾圖示 (📁)，載入紋理。您也可以定義要套用至 3D 模型的新紋理。
3. 如果您要定義新紋理，請將紋理儲存起來。紋理會以凹凸/不透明度對應套用至 3D 模型。
4. 列印 3D 模型。



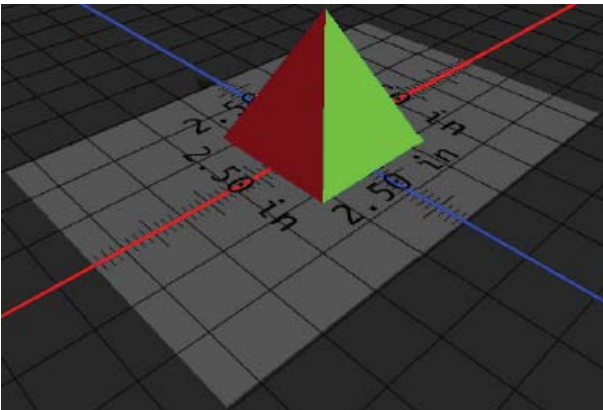
列印前套用凹凸對應至 3D 模型



列印前套用不透明度對應至 3D 模型

我可以用兩種顏色列印 3D 模型嗎？

如果您的 3D 印表機配備兩個噴頭，就可以用兩種顏色列印 3D 模型。3D 工作區和 3D 列印預覽會以兩種顏色顯示模型。



用兩種顏色列印 3D 模型

如何列印多圖層的 3D 模型？

從列印的角度來看，3D 模型的每個圖層都被視為 3D 物件。如有必要，您可以合併兩個以上圖層 (3D > 合併 3D 圖層)。

另請參閱

[回到頂端](#)

- [3D 繪圖 | CC, CS6](#)
- [3D 面板增強功能 | Photoshop CC](#)
- [Photoshop 3D 文件](#)

Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律說明](#) | [線上隱私權政策](#)

Photoshop 與 MATLAB (Photoshop Extended)

關於 [Photoshop 與 MATLAB](#)
設定 [MATLAB 與 Photoshop](#)
從 [MATLAB 連接或中斷連接 Photoshop](#)
使用 [MATLAB 說明](#)
[MATLAB 指令](#)
在 [MATLAB](#) 中建立文件

關於 Photoshop 與 MATLAB

[回到頁首](#)

MATLAB 是一種高階的技術運算語言，能夠讓使用者在互動式環境下進行演算規則研發、資料視覺化、資料分析以及數學運算。有了 Photoshop Extended，您除了可以在 Photoshop 中檢視 MATLAB 影像處理的結果，還可以將 MATLAB 指令與 Photoshop 的影像編輯功能組合在一起。

從 MATLAB 連線到 Photoshop 之後，只要在 MATLAB 指令提示字元中輸入指令，便能在 Photoshop 中執行相關作業。您可以執行 MATLAB 運算規則，並在 Photoshop 中檢視影像結果。

備註： Photoshop 和 MATLAB 之間的通訊是使用 Photoshop JavaScript 介面與 MATLAB 程式庫介面。

設定 MATLAB 與 Photoshop

[回到頁首](#)

請在電腦中安裝 Photoshop 和 MATLAB，並在安裝完 Photoshop Extended 與 MATLAB 之後，確認與 MATLAB 的整合。

針對 64 位元系統，請安裝正確的編譯器

若要在 64 位元系統上使用 Photoshop 介面，必須安裝 C 編譯器：

- 在 Windows 上，請安裝 Microsoft Developer Studio。
- 在 Mac OS 上，請安裝 XCode。

如需詳細資訊，請參閱 Photoshop 應用程式檔案夾中的 MATLAB Photoshop 讀我檔案。

備註： 在 Windows 中，請使用 64 位元的 Photoshop 搭配 64 位元的 MATLAB，及使用 32 位元的 Photoshop 搭配 32 位元的 MATLAB。

確認與 **MATLAB** 的整合

1. 先啟動 Photoshop Extended，再啟動 MATLAB。
2. 在 MATLAB 中，增加路徑 Photoshop/MATLAB，包含次檔案夾。
3. 在 MATLAB 指令提示字元中，開啟 MATLAB 檔案夾，再找出並開啟 Tests 檔案夾，然後輸入 `testall`。
4. Photoshop 與 MATLAB 便會開始執行一連串的測試，確認兩個應用程式之間的整合狀況，並會顯示摘要報告。

(選擇性) 設定從 MATLAB 存取 Photoshop

您可以設定連結至 Photoshop Extended 的路徑，以便直接從 MATLAB 存取 Photoshop 的指令。

1. 從 MATLAB 選單中選擇「File > Set Path」。
2. 按一下「Add Folder」，並選取安裝了 Photoshop Extended 的 MATLAB 檔案夾。
3. 按一下「Save」，然後按「Close」。
4. 從 MATLAB 選單，選擇「File > Preferences」。
5. 在「偏好設定」對話框中，按一下左上方的「一般」樹狀結構。
6. 按一下「Update Toolbox Path Cache」按鈕。
7. 按一下「Apply」，然後按「OK」。

從 MATLAB 連接或中斷連接 Photoshop

[回到頁首](#)

❖ 在 MATLAB 中，執行下列任一項作業：

- 若要啟動或連線到 Photoshop，請輸入 `pslaunch`，然後按 Enter 鍵 (Windows) 或 Return 鍵 (Mac OS)。
- 若要中斷和 Photoshop 的連線並結束，請輸入 `psquit`，然後按 Enter 鍵 (Windows) 或 Return 鍵 (Mac OS)。

使用 MATLAB 說明

MATLAB 的說明系統包括 MATLAB/Photoshop 工作流程的範例。

1. 選擇「Help > Full Product Family Help」。

您會看到一個具有次選單項目的 Photoshop 工具箱，其中包含了有助於您快速入門的「Examples」。如果沒有看到 Photoshop 工具箱，請嘗試執行下列步驟。

2. 按一下「Start」按鈕。
3. 選擇「Desktop Tools > View Source Files」。
4. 按一下「Refresh Start」按鈕，接著按「Close」，然後再查看「Help」選單中是否出現所需的項目。

MATLAB 指令

在 MATLAB 指令行中輸入指令可讓您連線到 Photoshop 或中斷連線，以及產生可在 Photoshop 文件中檢視的像素。

如需查看完整清單，瞭解 MATLAB 中所有的 Photoshop 指令，請瀏覽安裝 Photoshop 的目錄，前往 MATLAB 檔案夾查看檔案 `psfunctions.cat.html`。在 MATLAB 指令提示字元中輸入 `help` (指令名稱)，可顯示各個指令的完整說明，包括語法、引數以及範例。

備註：所有 MATLAB 指令都支援日文字元。MATLAB for Windows 支援日文 Windows XP 系統上的日文介面。MATLAB for Mac OS 在日文 Mac OS 系統上只支援美國英文。如需詳細資訊，請洽詢 The MathWorks, Inc.。

在 MATLAB 中建立文件

1. 在 MATLAB 中，輸入 `psnewdoc`。
2. 請執行下列任一項作業，指定新文件的屬性：
 - 若要使用預設值建立文件，請輸入 `psnewdoc()`。如需預設值的詳細資訊，請參閱下文。
 - 若要使用特定寬度與高度建立文件，請輸入 `psnewdoc(W,H)`。寬度 (W) 與高度 (H) 值會使用 Photoshop「偏好設定」對話框中「單位和尺標」目前設定的單位，其他文件屬性則會設為其預設值。

備註：輸入字串「undefined」以略過輸入引數。新文件的預設尺寸是 504 x 360 像素。
 - 若要建立文件並指定屬性，請輸入 `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)`。如需新文件屬性的詳細資訊，請參閱以下的說明。

下面是在 MATLAB 中建立文件並指定所有屬性的範例程式碼：

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

新文件屬性與預設值

輸入 `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)` 會使用下列屬性的值建立文件：

- W** 會使用 Photoshop「偏好設定中」對話框中，目前「單位和尺標」選項所使用的單位來指定文件的寬度。預設的寬度值為 504 像素。
- H** 會使用 Photoshop「偏好設定中」對話框中，目前「單位和尺標」面板所使用的單位來指定文件的高度。預設的高度值是 360 像素。
- R** 指定解析度。預設值是 72 ppi。
- N** 指定文件名稱。預設是 Untitled-X，其中 X 是新文件的索引。
- M** 指定色彩模式：RGB、CMYK、Lab、點陣圖或灰階。預設值是 RGB。
- F** 指定新文件的背景內容：白色、背景色或透明。預設值是白色。
- A** 指定像素外觀比例。預設值是 1.0 (方形)。
- B** 指定位元深度：1、8、16 或 32。預設值是 8。
- P** 指定色彩描述檔。預設值是指定色彩模式的使用中色域。使用中色域是由 Photoshop 的「顏色設定」對話框中所指定。



度量 (Photoshop Extended)

[關於度量 \(Photoshop Extended\)](#)

[設定度量比率 \(Photoshop Extended\)](#)

[使用比率標記 \(Photoshop Extended\)](#)

[執行度量 \(Photoshop Extended\)](#)

[使用度量記錄 \(Photoshop Extended\)](#)

[回到頁首](#)

關於度量 (Photoshop Extended)

使用 Photoshop Extended 的「度量」功能，您便可以度量任何由「尺標」工具或選取範圍工具所定義的區域，包括由「套索」、「快速選取」或「魔術棒」等工具選取的不規則區域。此外，您也可以計算高度、寬度、面積和周長，或追蹤一或多個影像的度量。度量資料均會記錄在「度量記錄」面板中。您可以自訂「度量記錄」欄位、排序欄位中的資料，並將記錄資料轉存至以 Tab 字元分隔的 Unicode 文字檔案。

如需觀賞有關度量功能的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0029_tw。

度量比率

設定度量比率，便能將影像中特定的像素數，指定為不同的比率單位，例如英寸、公釐或微米。建立了度量比率後，您便可以利用它度量區域，並根據選取的比率單位計算與記錄結果。您可以建立多個度量比率預設集，但一份文件每次只能使用一種比率。

比率標記

您可以在影像上放置比率標記來顯示度量比率，並可以選擇是否要以註解的方式，在比率標記上顯示度量比率單位。

[回到頁首](#)

設定度量比率 (Photoshop Extended)

請使用「尺標」工具，為文件設定度量比率。如果經常使用某些度量比率，不妨建立度量比率預設集，這些預設集會顯示在「分析 > 設定度量比率」次選單中。在次選單中，會以核取記號標記文件目前使用的度量比率，您也可以在此「資訊」面板中查看此資訊。

備註：DICOM 檔案的度量比率會自動設定。請參閱關於 DICOM 檔案 (Photoshop Extended)。

選擇「分析 > 設定度量比率 > 預設」，可返回預設的度量比率：1 像素 = 1 像素。

設定度量比率

1. 開啟文件。
2. 選擇「分析 > 設定度量比率 > 自訂」。「尺標」工具會自動呈選取狀態。請拖移工具，度量影像中的像素長度，或在「像素長度」文字方塊中輸入數值。關閉「度量比率」對話框時，則會復原為目前的工具設定。
3. 輸入「邏輯長度」和「邏輯單位」，指定將這些設定等同於「像素長度」。
例如，假設「像素長度」為 50，而您又想將比率設定為每微米 50 個像素，便請在「邏輯長度」中輸入 1，並將「邏輯單位」設定為微米。
4. 按一下「度量比率」對話框中的「確定」，將度量比率設定套用至文件。
5. 選擇「檔案 > 儲存檔案」，以目前的度量比率設定儲存文件。

若要在「資訊」面板顯示比率，請從面板選單  中選擇「面板選項」，並在「狀態資訊」區域中選取「度量比率」。

 若要在文件視窗的底部顯示度量比率，請從文件視窗選單依序選擇「顯示 > 度量比率」。

建立度量比率預設集

1. 開啟文件。
2. 選擇「分析 > 設定度量比率 > 自訂」。
3. 建立度量比率。
4. 按一下「儲存預設集」，並輸入預設集名稱。
5. 按一下「確定」。您建立的預設集便會加入「分析 > 設定度量比率」次選單中。

刪除度量比率預設集

1. 選擇「分析 > 設定度量比率 > 自訂」。
2. 選取要刪除的預設集。
3. 按一下「刪除預設集」，再按「確定」。

使用比率標記 (Photoshop Extended)

度量比率標記是用來顯示您在文件中所使用的度量比率，請先為文件設定度量比率，再建立比率標記。您可以使用邏輯單位設定標記長度、加入文字註解以顯示長度，以及設定以黑色或白色顯示標記和註解。

如需觀賞有關度量功能的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0029_tw。

建立比率標記

1. 選擇「分析 > 置入比率標記」。
2. 在「度量比率標記」對話框中設定下列選項：
 - 長度 輸入數值，設定比率標記的長度。比率標記的長度 (以像素為單位) 則取決於文件目前所選取的度量比率。
 - 字體 選擇顯示文字的字體。
 - 字體大小 選擇顯示文字的字體大小。
 - 顯示文字 選取此選項，可顯示比率標記的邏輯長度和單位。
 - 文字位置 選擇要在比率標記的上方或下方顯示註解。
 - 顏色 設定以黑色或白色顯示比率標記及註解。
3. 按一下「確定」。

比率標記便會置入於影像的左下角。使用標記會為文件加入一個圖層群組，包含一個文字圖層 (如果選取了「顯示文字」選項) 以及一個圖像圖層。此外，您可以使用「移動」工具移動比率標記，也可以使用「文字」工具編輯註解或變更文字的大小、字體或顏色。

增加或取代比率標記

您可以在文件中置入多個比率標記，也可以取代現有的比率標記。

備註： 新增的比率標記會放置在影像中的同一個位置，因此視其長度而定，可能會互相遮住。若要檢視位於下面的比率標記，請關閉該比率標記的圖層組合。

1. 選擇「分析 > 置入比率標記」。
2. 按一下「移除」或「保留」。
3. 輸入新標記的設定，再按「確定」。

刪除比率標記

1. 在「圖層」面板中，根據所要刪除的比率標記，選取適當的「度量比率標記」圖層群組。
2. 在圖層群組上按滑鼠右鍵，並從內容選單中選取「刪除群組」；或者，按一下「刪除群組」按鈕。
3. 按一下「群組和內容」。

執行度量 (Photoshop Extended)

您可以使用 Photoshop 的選取工具、「尺標」工具或計算工具進行度量。請根據您想度量並記錄於「度量記錄」中的資料類型，選擇適當的度量工具。

- 建立選取範圍區域，以度量例如高度、寬度、周長、面積和像素灰階值等數值。您可以一次度量一個選取範圍，也可以一次度量多個選取範圍。
- 使用「尺標」工具繪製線，可度量直線距離和角度。
- 使用「計算」工具可以計算並記錄影像上的項目數。請參閱計算影像中的物件 (Photoshop Extended)。

每個度量都會測量一或多個「資料點」，因此您選取的資料點，便決定了「度量記錄」中所記錄的資料。資料點與您所使用的度量工具類型有關，面積、周長、高度和寬度是度量選取範圍時可使用的資料點，長度和角度則是以「尺標」工具進行度量時可使用的資料點。您可以為特定類型的度量，建立並儲存一組資料點，更方便工作流程的進行。

1. 開啟現有的文件。
2. 選擇「分析 > 設定度量比率」，並為文件選擇一個度量比率預設集 (請參閱設定度量比率 (Photoshop Extended))，或選擇「自訂」並自訂一個度量比率。

程式會使用度量當時使用的比率單位，計算度量並記錄於「度量記錄」中，如果沒有設定度量比率，則會使用預設比率：1 像素 = 1 像素。
3. (選擇性) 選擇「分析 > 選取資料點」並執行下列任一項作業：
 - 選擇「自訂」，選取要度量的資料點。
 - 從次選單中選取一個現有的資料點預設集。

在「選取資料點」對話框中，會根據資料點所適用的度量工具分類資料點。「一般」資料點則適用於所有的工具，它們可以提供「度量記錄」一些實用的資訊，例如所度量檔案的名稱、度量比率，以及度量的日期和時間。

根據預設，會選取所有的資料點。您可以為特定的度量類型選取一個資料點子集，並將這個組合儲存成資料點預設集。

備註： 使用特定工具度量時，即使您選取了其他的資料點，記錄中仍只會顯示與該工具關聯的資料點。例如，假設您使用「尺標」工具度量，那麼「度量記錄」中便只會顯示「尺標」工具資料點，以及任何選取的「一般」資料點。

4. 根據所選的資料點，選擇相符的影像特徵和度量工具，執行下列任一項作業：

- 在影像中建立一或多個選取範圍。
- 選擇「分析 > 尺標工具」，或按一下工具箱中的「尺標」工具，再使用工具度量影像區域的長度。
- 選擇「分析 > 計算工具」或按一下工具箱中的「計算」工具，再計算影像中的項目數。

5. 選擇「視窗 > 度量記錄」，開啟「度量記錄」面板。

6. 選擇「分析 > 記錄度量」，或按一下「度量記錄」面板中的「記錄度量」。

備註： 如果您目前選取的資料點與目前的度量工具不符，則系統會提示您選取該工具的資料點。

您在「度量資料點」對話框所選取的每種資料點，都會分別在「度量記錄」中顯示為一個欄位。而您所執行的每一個度量，也都曾以新的一列顯示於「度量記錄」中。

如果您對影像中的多個區域進行度量，記錄會先以一系列顯示所有選取區域的摘要或累加資料，再接著分別以一系列為各個選取範圍區域顯示資料。在記錄的「標籤」欄位中，會以「特徵」欄一一列出各個選取範圍區域，並分別指定不重複的編號。

您可以為同一個或多個文件中的不同選取範圍，重複步驟 2 到 6 進行度量。「度量記錄」的「文件」一欄中，會顯示度量資料的來源。

度量資料點

角度 「尺標」工具的方向角度 ($\pm 0 - 180$)。

面積 選取範圍的面積，單位可以是平方像素，也可以是根據目前度量比率所校正的單位 (例如平方釐米)。

環狀 $4\pi(\text{面積}/\text{周長}^2)$ 。值等於 1.0 時表示為正圓，數值越接近 0.0，就表示是個越來越長的多邊形。選取範圍過小時，可能無法計算出正確的值。

計算 會因所使用的度量工具不同而有所差異。選取工具：影像中不連續選取範圍區域的數目。計算工具：影像中所計算到的項目數。尺標工具：可見的尺標線數目 (1 或 2)。

日期和時間 加上度量的日期/時間標記。

文件 指出所度量的文件 (檔案)。

灰階值 亮度的度量，數值範圍為 0 到 255 (8 位元影像)、0 到 32,768 (16 位元影像) 或 0.0 到 10 (32 位元影像)。在度量所有相關的灰階值時，程式會使用預設的灰階描述檔，在內部將影像轉換為灰階 (等同於選擇「影像 > 模式 > 灰階」。然後再分別為各個特徵與摘要，計算所需的數據 (平均值、中間值、最小值、最大值)。

高度 選取範圍的高度 (y 軸最大值 - y 軸最小值)，單位則是依目前度量比率的設定。

色階分佈圖 為影像的每一個色版 (RGB 影像有三個、CMYK 有四個，以此類推) 產生色階分佈圖資料，記錄 0 到 255 中每個數值所含的像素數 (16 或 32 位元的值均會轉換為 8 位元)。從「度量記錄」轉存資料時，會將色階分佈圖的數值資料轉存為 CSV (逗號分隔) 檔案。並且將該檔案儲存在自己的檔案夾內，放在轉存度量記錄 Tab 字元分隔文字檔案的同一個位置。色階分佈圖檔案都指定了唯一的編號，編號從 0 開始，每次加 1。如果一次度量了多個選取範圍，程式會先為所有的選取區域產生一個色階分佈圖檔案，再分別為各個選取範圍產生各自的色階分佈圖檔案。

整合密度 選取範圍內像素值的總和，等同於「面積」(以像素為單位) 乘以「平均灰階值」的乘積。

標籤 可代表各個度量，並會自動以「度量 1」、「度量 2」(以此類推) 編號度量結果。如果是同時度量多個選取範圍，則每個選取範圍還會再加上「特徵」標籤和編號。

長度 由「尺標」工具在影像上定義之線段的長度，單位則是依目前度量比率的設定。

周長 選取範圍的周長。如果是同時度量多個選取範圍，程式會先計算所有選取範圍的總周長，再為各個選取範圍度量周長。

縮放 來源文件的度量比率 (例如 100 像素 = 3 英吋)。

比率單位 度量比率的邏輯單位。

比率係數 比率單位所代表的像素數。

來源 度量的來源：尺標工具、計算工具或選取工具。

寬度 選取範圍的寬度 (x 軸最大值 - x 軸最小值)，單位則是依目前度量比率的設定。

建立資料點預設集

1. 選擇「分析 > 選取資料點 > 自訂」。
2. 選取要加入預設集的資料點。
3. 按一下「儲存預設集」，並輸入預設集名稱。
4. 按一下「確定」。程式便會儲存預設集，同時也會將新的預設集顯示在「分析 > 選取資料點」次選單中。

編輯資料點預設集

1. 選擇「分析 > 選取資料點 > 自訂」。
2. 從「預設集」選單中，選擇要編輯的預設集。
3. 選取或取消選取資料點。「預設集」的名稱會變更為「自訂」。
4. 按一下「儲存預設集」，接著您可以輸入原始的預設集名稱以取代現有的預設集，也可以輸入新名稱建立新的預設集。

刪除資料點預設集

1. 選擇「分析 > 選取資料點 > 自訂」。

2. 從「預設集」選單中，選擇要刪除的預設集。
3. 按一下「刪除預設集」，再按「是」確認刪除。
4. 按一下「確定」。

[回到頁首](#)

使用度量記錄 (Photoshop Extended)

在您度量物件時，「度量記錄」面板會記錄度量資料。記錄中的每一列都代表一組度量資料，每一欄則代表該組度量中的各個資料點。

每當您度量一次物件，「度量記錄」中便會出現新的一列。您可以記錄欄位、排序欄位資料、刪除欄位或列，或是將記錄資料轉存至以逗號分隔的文字檔案。

如需觀賞有關度量功能的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0029_tw。

顯示度量記錄

❖ 執行下列任一項作業：

- 選擇「分析 > 記錄度量」。
- 選擇「視窗 > 度量記錄」。

選取記錄中的資料列

❖ 執行下列任一項作業：

- 按一下記錄中的資料列以選取該列。
- 若要選取多個連續的資料列，請按住第一個要選取的列並拖移過所要選取的列；或者，請在按選第一個要選取的列後，按住 **Shift** 鍵並按一下要選取的最後一列。
- 若要選取多個不連續的資料列，請在按選第一個要選取的列後，按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac)，再按選所要選取的資料列。
- 若要選取全部的資料列，請按一下「全部選取」。
- 若要取消選取全部的資料列，請按一下「全部不選」。

選取記錄中的資料欄

❖ 執行下列任一項作業：

- 按一下欄位標題。
- 若要選取連續的欄位，請按一下欄位標題然後拖移過所要選取的欄；或者請在按選第一個要選取的欄位標題後，按住 **Shift** 鍵並按一下要選取的最後一欄。
- 若要選取多個不連續的資料欄，請在按選第一個要選取的欄位標題後，按住 **Ctrl** 鍵 (Windows) 或 **Command** 鍵 (Mac)，再按選所要選取的欄位標題。

重新排列、重新調整尺寸或排序記錄中的資料欄

❖ 執行下列任一項作業：

- 拖移選取的欄，重新排列它們在記錄中的順序。資料欄的位置會以雙黑線來表示。
- 若要重新調整資料欄的尺寸，請按一下欄位標題，然後拖移分隔線。
- 若要排序資料欄中的資料，按一下欄位標題可以改變排序順序；或者，在標題上按滑鼠右鍵，然後選擇「遞增排序」或「遞減排序」(資料列無法以手動方式重新排列順序)。

刪除記錄中的資料列或資料欄

1. 從記錄中選取一或多個資料列或資料欄。
2. 執行下列任一項作業：
 - 從「度量記錄」選項選單中選擇「刪除」。
 - 按一下面板頂端的「刪除」圖示。
 - 在列或欄標題上按滑鼠右鍵，然後從彈出式選單中選取「刪除」。

轉存度量記錄資料

您可以將「度量記錄」的資料，轉存成以逗號分隔資料的文字檔案，接著便能使用試算表應用程式開啟這些文字檔案，進一步對度量資料做統計或分析運算。

1. 從記錄中選取一或多個資料列。
2. 執行下列任一項作業：

- 從「度量記錄」選項選單中選擇「轉存」。
 - 按一下面板頂端的「轉存」圖示。
 - 在列上按滑鼠右鍵，然後從彈出式選單中選取「轉存」。
3. 輸入檔名和位置，並按一下「儲存」。
- 度量資料便會轉存為以逗號分隔、UTF-8 編碼的文字檔案。
-



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

影像堆疊 (Photoshop Extended)

- [關於影像堆疊](#)
- [建立影像堆疊](#)
- [使用指令碼建立影像堆疊](#)

[回到頁首](#)

關於影像堆疊

如果某一組影像都含有可以當作參考的相近影格，但是各影像又分別擁有不同的品質或內容，您便可以利用影像堆疊將這些影像組合在一起。將影像組合成一個堆疊後，您便可以處理這些多重影像，刪去不必要的內容或雜訊，製作出一個複合影像。

您可以使用數種方式，以影像堆疊來增強影像：

- 減少雜訊、醫療或天文影像的影像雜訊和扭曲。
- 從一系列的靜態相片或視訊影格中，移除不必要或意外顯現的物品。例如，某個不小心走過鏡頭前的人物，或是從鏡頭前呼嘯而過的車子。

影像堆疊會儲存為「智慧型物件」。您可以套用於堆疊的處理選項，就稱為堆疊模式，將堆疊模式套用到影像堆疊，是屬於非破壞性的編輯方式。也就是說，您可以更改堆疊模式來產生不同的效果，但堆疊中的原始影像資訊均不會有所變更。若要在套用堆疊模式後，保留變更的效果，請將結果另存為新影像，或將「智慧型物件」點陣化。您可以手動建立影像堆疊，也可以利用指令碼建立堆疊。

[回到頁首](#)

建立影像堆疊

為了獲得最佳結果，影像堆疊中的影像最好都能具有相同的尺寸大小，以及相近的內容，例如從定點拍攝的一系列靜照，或是由靜態視訊相機拍攝的一系列影格。而影像的內容均應該要相似，以便您能對準或對齊這些影像。

- 將不同的影像組合成一個多重圖層的影像。請參閱複製圖層。
備註：一個影像堆疊至少要含有兩個圖層。
您也可以使用指令碼來組合影像 (檔案 > 指令碼 > 將檔案載入堆疊)。
- 選擇「選取 > 全部圖層」。
備註：為了要使用「全部圖層」指令選取「背景」圖層，您必須先將背景圖層轉換為一般圖層。
- 選擇「編輯 > 自動對齊圖層」，並選取「自動」為對齊選項。如果「自動」選項無法適當的對齊圖層，則請試試「重新定位」選項。
- 選擇「圖層 > 智慧型物件 > 轉換為智慧型物件」。
- 選擇「圖層 > 智慧型物件 > 堆疊模式」，並從次選單中選取一種堆疊模式。

- 若要降低雜訊，請使用「平均值」或「中間值」增效模組。
- 若要從影像中移除物件，請使用「中間值」增效模組。

程式為以原始影像堆疊的尺寸，輸出一個複合影像。您可能需要試著用不同的增效模組，找出最能增強某個影像的方式。

若要變更演算效果，請從次選單選擇其他「堆疊模式」。堆疊演算並不會累加，也就是說每次套用演算效果時，程式都會重新使用原始的影像資料進行演算，並取代之前的效果。

堆疊模式

堆疊模式僅會針對各個色版操作，而且只適用於非透明的像素。例如，「最大值」模式僅會將區段中各個像素的最大紅色、綠色和藍色色版值傳回，並在演算後的影像中，將這些數值合併成一個複合像素值。

演算增效模組名稱	結果	註解
熵	$\text{熵} = - \sum (\text{數值機率}) * \log_2(\text{數值機率})$ $\text{數值機率} = (\text{某個值的出現次數}) / (\text{非透明像素的總數})$	二進位熵 (或零階熵) 能定義出所需的最低位元值，以便不失真地編碼某個群組中的資訊。
峰度	$\text{峰度} = (\text{對所有非透明像素取} \sum (\text{數值} - \text{平均值})^4) / ((\text{非透明像素總數} - 1) * (\text{標準差})^4)$	以常態分佈為準，度量曲線的尖銳或平坦程度。標準的常態分佈其峰度為 3.0，因此峰度大於 3 表示曲線較為尖銳，小於 3 則表示曲線較為平坦 (與常態分佈相比較)。
最大值	所有非透明像素的最大色版值。	

平均值	所有非透明像素的平均色版值。	能有效地消除雜訊
中間值	所有非透明像素的中間色版值。	能有效地消除雜訊，並移除影像中不必要的內容
最小值	所有非透明像素的最小色版值。	
範圍	非透明像素值之中的最大值減去最小值	
偏度	偏度 = (對所有非透明像素取 $\text{sum}(\text{數值} - \text{平均值})^3$) / ((非透明像素總數 - 1) * (標準差) ³)	偏度是以統計平均值為中心，度量資料分佈是否對稱
標準差	標準差 = 平方根(變異數)	
總和	所有非透明像素的色版值總和	
變異數	變異數 = (對所有非透明像素取 $\text{sum}(\text{數值} - \text{平均值})^2$) / (非透明像素總數 - 1)	

移除堆疊演算

❖ 選擇「圖層 > 智慧型物件 > 堆疊模式 > 無」，移除影像堆疊中的任何演算，並將影像堆疊轉換回一般的「智慧型物件」。

編輯影像堆疊

因為影像堆疊是一種智慧型物件，因此您隨時可以編輯那些組成堆疊圖層的原始影像。

❖ 選擇「圖層 > 智慧型物件 > 編輯內容」，或按兩下圖層縮圖。編輯並儲存智慧型物件後，程式也會自動以最後一次所套用的演算選項演算堆疊。

轉換影像堆疊

若要保留影像堆疊上的演算效果，請將「智慧型物件」轉換成一般圖層 (您可以在轉換前先拷貝「智慧型物件」，稍後如想重新演算影像堆疊時便可派上用場。)

❖ 選擇「圖層 > 智慧型物件 > 點陣化」。

[回到頁首](#)

使用指令碼建立影像堆疊

您可以使用「統計資料」指令碼，自動建立與演算影像堆疊。

1. 選擇「檔案 > 指令碼 > 統計資料」。
2. 從「選擇堆疊模式」選單中選擇堆疊模式。
3. 將堆疊模式套用至目前開啟的檔案，或瀏覽並選取所需的檔案夾或個別的檔案。

您選取的檔案會列在對話框中。

4. 如果有需要的話，選取「嘗試自動對齊來源影像」(相當於選擇「編輯 > 自動對齊圖層」)。然後按一下「確定」。

Photoshop 便會將多個影像組合成一個多重圖層的影像，並將這些圖層轉換成一個「智慧型物件」，再套用所選取的堆疊模式。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

DICOM 檔案 (Photoshop Extended)

關於 DICOM 檔案 (Photoshop Extended)

開啟 DICOM 檔案 (Photoshop Extended)

從 DICOM 影格建立 3D 體積 (Photoshop Extended)

將 DICOM 影格轉存為 JPEG 檔案 (僅適用於 Photoshop Extended)

DICOM 中繼資料 (Photoshop Extended)

將 DICOM 檔案製作成動畫 (Photoshop Extended)

[回到頁首](#)

關於 DICOM 檔案 (Photoshop Extended)

如需觀賞有關 DICOM 檔案的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0028_tw。

DICOM (「醫學數位影像及通信」的首字母縮寫) 是接收醫學掃描最常見的標準。您可以使用 Photoshop Extended 開啟及處理 DICOM (.dc3、.dcm、.dic 或沒有副檔名) 的檔案，DICOM 檔案可以包含多個「切片」或影格，分別代表某一掃描的不同圖層。

Photoshop 會讀取 DICOM 檔案的所有影格，並將它們轉換成 Photoshop 圖層。Photoshop 也可以將所有 DICOM 影格放置到某圖層的格點中，或將影格開啟為能夠在 3D 空間中旋轉的 3D 體積。此外，Photoshop 可以讀取 8、10、12 或 16 位元的 DICOM 檔案 (Photoshop 會將 10 和 12 位元的檔案轉換成 16 位元的檔案)。

在 Photoshop 中開啟 DICOM 檔案之後，您可以使用任何 Photoshop 工具來調整、標記或附註檔案。例如，您可以使用「備註」工具為檔案加上註解，使用「鉛筆」工具將標記出掃描的特定區域，或是利用「污點和刮痕」濾鏡移除掃描上的污點和刮痕。使用「尺標」或選取工具來度量影像內容。

備註：任何出現在 DICOM 檔案中的度量比率都會自動和檔案一起讀入。如果未出現任何比率，則預設比率 (1 像素 = 1 公釐) 會以自訂度量比率增加。請參閱設定度量比率 (Photoshop Extended)。

您可以將 8 位元的 DICOM 檔案，另存為任何 Photoshop 支援的檔案格式；但是 16 位元的檔案，則必須儲存為 DICOM、大型文件格式、Photoshop、Photoshop PDF、Photoshop Raw、PNG 或 TIFF 檔案。

重要事項：當您將檔案儲存為 DICOM 時，任何圖層樣式、調整、混合模式或遮色片都會被捨棄。

您也可以使用 Bridge 或 Photoshop 的「檔案資訊」對話框中，檢視及編輯 DICOM 檔案的中繼資料。DICOM 檔案支援透過指令碼支援外部自動處理 (請參閱指令碼)。

[回到頁首](#)

開啟 DICOM 檔案 (Photoshop Extended)

在開啟 DICOM 檔案之前，您可以指定開啟 DICOM 影格的方式 (以圖層、在格點中，或以 3D 體積開啟)，並在「DICOM 檔案讀入」對話框中，設定病患中繼資料匿名化以及顯示覆蓋等選項。讀入期間，您也可以執行平移、縮放和視窗色階。

「DICOM 讀入」對話框也會顯示 DICOM 標頭資訊，也就是有關檔案的文字資訊，例如它的尺寸、資料解析度，以及資料是否經過壓縮。

您可以使用「從檔案新增視訊圖層」指令，將一系列由多個單一影格組成的 DICOM 檔案，讀入為一個多重圖層的 Photoshop 檔案。請參閱讀入影像順序。

1. 選擇「檔案 > 開啟舊檔」，選取所需的 DICOM 檔案，然後按「開啟檔案」。
2. 選取要開啟的影格。按住 Shift 鍵可選取連續的影格；按住 Ctrl 鍵 (Windows) 或按住 Command 鍵 (Mac OS) 並按選，可選取不連續的影格；按「全部選取」可選取全部的影格。
 - 若要迅速地捲動瀏覽影格，請使用滑鼠的捲動滾輪 (Windows)，或按大型預視區域下方的左右方向鍵。
3. 選擇下列其中一個選項，然後按一下「開啟」。
 - 影格讀入「將影格讀入為圖層」會將 DICOM 影格置入圖層。「N 欄式組態」會在格點中顯示多個影格 (在「列」和「欄」方框中輸入數值，可指定格點的高度與寬度)。「讀入為體積」會將 DICOM 影格開啟為體積，其中 Z 距離是由 DICOM 設定所決定，而資料會插入影格之間。使用各種演算模式來亮化資料，您就可以從任何角度檢視體積。

DICOM 資料集 匿名化功能會以「匿名化」覆寫病患的中繼資料。「顯示覆蓋」會顯示像附註、曲線或文字等的覆蓋。

視窗 選取「顯示視窗選項」以調整影格的對比 (視窗寬度) 和亮度 (視窗色階)。此外，您也可以上下拖移「視窗色階」工具來調整色階，左右拖移來調整寬度。您也可以從「視窗預設」選單選擇常用的 X 光片預設集 (預設、肺部、骨頭或腹部)。選取「反轉影像」可反轉影格的亮度值。

若要縮放顯示，請從「選取縮放顯示層級」選單，選擇縮放顯示層級 (或按一下加號與減號來放大及縮小顯示)。若要取景，請按一下對話框頂端的「手形」圖示，並在影格四處拖移。

[回到頁首](#)

從 DICOM 影格建立 3D 體積 (Photoshop Extended)

1. 選擇「檔案 > 開啟舊檔」，選取所需的 DICOM 檔案，然後按「開啟檔案」。
2. 選取您要轉換成 3D 體積的影格。按住 Shift 鍵可選取連續的影格；按住 Ctrl 鍵 (Windows) 或按住 Command 鍵 (Mac OS) 並按選，可選取不連續的影格；按「全部選取」可選取全部的影格。

3. 在「畫格讀入選項」中，選取「讀入為體積」，然後按一下「開啟」。

Photoshop 會建立 DICOM 影格的 3D 體積，並將其放置在「圖層」面板中的 3D 圖層上。您可以使用 Photoshop 的 3D 位置工具，從任何角度檢視 3D 體積，或更改演算設定，以更容易視覺化資料。

- 原始 DICOM 檔案會保留為與 3D 體積圖層關聯的「擴散」紋理圖層。如需有關 3D 紋理的詳細資訊，請參閱 3D 紋理編輯 (Photoshop Extended)。
- 按兩下紋理圖層，讓 DICOM 檔案在自己的文件視窗中開啟為「智慧型物件」。DICOM 影格會以個別圖層顯示在「圖層」面板中。
- 當您關閉並儲存「智慧型物件」時，您對個別圖層的更改都會套用到 3D 體積上。

若要儲存 3D 體積，您可以轉存 3D 圖層，或是將檔案儲存成 PSD 格式。請參閱儲存及轉存 3D 檔案 (Photoshop Extended)。

 如需從 DICOM 影格建立 3D 體積的影片，請參閱 www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_tw。(DICOM 影格的討論從 1:30 的位置開始)。

從不同角度檢視 3D 體積

1. 選取「圖層」面板中，包含 DICOM 體積的 3D 圖層。
2. 選取「工具」面板中的「3D 位置」工具  或 3D 相機工具 .
3. 使用選項列的位置或相機工具來旋轉、移動或縮放 3D 體積。請參閱 3D 物件和相機工具 (Photoshop Extended)。
 如果系統上已啟動 OpenGL 支援，則您也可以使用「3D 軸」來旋轉、移動或縮放 3D 體積。請參閱 3D 軸 (Photoshop Extended)。

在不同演算模式中檢視 3D 體積

1. 選取「圖層」面板中，包含 DICOM 體積的 3D 圖層。
2. 選擇「視窗 > 3D」開啟 3D 面板。
3. 從 3D 面板下方區段的「預設集」中，選取演算模式。
備註： 使用轉換函數的演算模式，會利用 Photoshop 漸層來演算體積的值。漸層顏色和不透明值會組合體積中的灰階值，以最佳化或亮化不同類型的內容。轉換函數演算模式只能用於灰階 DICOM 影像。
增強邊界 降低同質區域的不透明度，同時保留邊界的不透明度。這項功能也可以減少體積中的雜訊。
全範圍顏色規格 使用完整「七彩」Photoshop 顏色漸層的轉換函數。
高範圍亮部 轉換函數，使用白色作為整體值範圍、零透明度作為低範圍值，而高透明度作為高範圍值。
低範圍亮部 轉換函數，使用白色作為整體值範圍、零透明度作為高範圍值，而高透明度作為低範圍值。
最大強度投射 顯示體積中的最大值，以提供體積結構的快速預視。它不會提供任何深度提示。
紅-藍顏色規格 使用完整紅-藍顏色漸層的轉換函數。
細等量線 使用常數顏色的轉換函數，而不透明度組件則是具有多個尖峰的函數，可顯示等值。
X 光 模擬穿過 X 光半透明媒介的 X 光放射傳輸。從 CT 掃描產生影像 (看起來像相同物件的 X 光照片) 時，此效果相當有用。
白-黑顏色規格 使用白-黑顏色組件的轉換函數。
4. (選擇性) 若要建立自訂演算模式，請按一下 3D 面板中的「演算設定」，開啟「3D 演算設定」對話框。選取對話框之「體積樣式」區段中的選項。請參閱自訂演算設定。

將 DICOM 影格轉存為 JPEG 檔案 (僅適用於 Photoshop Extended)

[回到頁首](#)

1. 開啟 DICOM 檔案並在「DICOM 檔案讀入」對話框中設定選項 (請參閱開啟 DICOM 檔案 (Photoshop Extended))。
2. 在「DICOM 檔案讀入」對話框中選取影格：按住 Shift 鍵並按一下，以選取連續的多個影格；按住 Ctrl 鍵 (Windows) 或 Command 鍵 (Mac OS) 並按一下，以選取不連續的影格；或按一下「全部選取」選取所有影格。
3. 在「轉存選項」區域的「字首」文字方塊中輸入字首。
4. 按一下「轉存簡報 (JPEG)」，選取檔案夾，然後按一下「選取」。
程式便會在檔案名稱前加上您指定的字首，並將 JPEG 檔案儲存在您指定的位置。如果選取多個影格，Photoshop 會在每一個檔案名稱尾端加上連續編號 (例如，DICOM Frame1、DICOM Frame2、DICOM Frame3)。

DICOM 中繼資料 (Photoshop Extended)

[回到頁首](#)

您可以在 Photoshop 的「檔案資訊」對話框中，檢視與編輯某些 DICOM 中繼資料的類別。

病人資料 包括病人姓名、病號、性別與生日。

檢查資料 包括檢查編號、轉診醫師、檢查日期與時間，以及檢查描述。

系列資料 包括系列編號、儀器種類、系列日期與時間，以及系列描述。

設備資料 包括設備機構與設備製造商。

影像資料 包括轉換語法、測光解釋、影像寬度和高度、每像素位元數以及影格。(這些欄位無法編輯)。

將 DICOM 檔案製作成動畫 (Photoshop Extended)

若要將 DICOM 的切片或影格製作成動畫，請選取所有的 DICOM 圖層，並從「動畫 (時間軸)」面板選單中選擇「從圖層製作影格」。

在「動畫 (時間軸)」面板中建立影格後，您便可以將 DICOM 檔案儲存為 QuickTime 影片 (將灰階的 DICOM 檔案更改為 RGB，再演算成視訊)。您也可以將影格儲存為動畫 GIF 檔案 (選擇「檔案 > 儲存為網頁與裝置用」)。

您也可以使用「時間軸」面板，將從 DICOM 檔案建立的 3D 體積製作成動畫。請參閱[建立 3D 物及和動畫 \(Photoshop Extended\)](#)。

 如需將 DICOM 檔案製作成動畫的影片，請參閱 www.adobe.com/go/vid0028_tw。(動畫的討論從 2:30 的位置開始)。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

計算影像中的物件 (Photoshop Extended)

手動計算影像中的項目 使用選取範圍自動計算

計算工具可以為您計算影像中的物件數。若要手動計算物件，請選取「計算工具」並按一下影像，**Photoshop** 便會追蹤您的點選次數。計算編號除了會顯示在項目上，也會顯示在「計算工具」選項列上。儲存檔案時，也會將計算編號儲存起來。

Photoshop 也可以自動在影像內計算多個選取的區域，並將結果記錄在「度量記錄」面板中。請參閱執行度量 (**Photoshop Extended**)。

手動計算影像中的項目

[回到頁首](#)

1. 選取「計算」工具 (位於「工具」面板中的「滴管」工具下方)。

2. 選擇「計算」工具選項。

計數群組 當您將計算編號增加到影像時，會建立預設的計數群組。您可以建立多個計數群組，每個群組都有自己的名稱、標記及標籤尺寸和顏色。將計算編號增加到影像時，目前選取的計數群組會增量。按一下眼睛圖示來顯示或隱藏計數群組。按一下檔案夾圖示，可建立計數群組；按一下「刪除」圖示則可刪除計數群組。從「計數群組」選單中選擇「重新命名」，將計數群組重新命名。

顏色 若要設定計數群組的顏色，請按一下「檢色器」。

標記尺寸 輸入 1 到 10 之間的值，或使用小型滑桿來更改該值。

標籤尺寸 輸入 8 到 72 之間的值，或使用小型滑桿來更改該值。

3. 在影像中按一下，增加計數標記和標籤：

- 若要移動計數標記，請將指標移到標記或數字上方，直到游標更改為方向箭頭，然後再拖移。(按住 **Shift** 鍵再按一下，可強制以水平或垂直方向拖移。)
- 按住 **Alt** 鍵 (**Windows**) 再按一下，或按住 **Option** 鍵 (**Mac OS**) 再按一下可以移除標記。計算總數會隨之更新。
- 按一下選項列的「清除」，可以將目前選取之計數群組的計數重設為 0。
備註： 已經記錄於「度量記錄」中的計算，不會因為影像中的計算編號被清除而有所變更。

4. (選擇性) 若要更改計數群組，請從「計數群組」選單中選取其他群組，或按一下檔案夾圖示以建立計數群組。再按一下就可更新目前選取的計數群組。

5. (選擇性) 顯示或隱藏計算編號：

- 選擇「檢視 > 顯示 > 計算」。
- 選擇「檢視 > 輔助項目」、「檢視 > 顯示 > 全部」或「檢視 > 顯示 > 無」。

6. (選擇性) 選擇「分析 > 記錄度量」，或按一下「度量記錄」面板中的「記錄度量」，將計算編號記錄到「度量記錄」中。

備註： 若要將計算記錄到「度量記錄」中，您必須已選取「計算」為度量資料點。請選擇「分析 > 選取資料點 > 自訂」，並在「計算工具」區域中選取「計算」資料點。

7. (選擇性) 選擇「檔案 > 儲存」，將任何增加到影像的計算編號和計數群組儲存起來。

使用選取範圍自動計算

[回到頁首](#)

Photoshop 的自動計算功能，可以計算影像中多個選取範圍中的項目。請先以「魔術棒」工具或「顏色範圍」指令定義選取範圍區域。

1. 選取「魔術棒」工具，或選擇「選取 > 顏色範圍」。

2. 建立選取範圍，並囊括影像中您想計算的物件。為了取得最佳結果，影像中的物件最好能輕易地與背景分辨出來。

- 如果使用的是「魔術棒」工具，請提高或降低「容許度」選項，將影像中要計算之物件的選取範圍最佳化。請取消選取「消除鋸齒」以及「連續的」選項。
- 如果使用的是「顏色範圍」，請設定「朦朧」和「選取的顏色」，以微調影像中選取的區域 (請參閱選取顏色範圍)。

3. 選擇「分析 > 選取資料點 > 自訂」。

4. 在「選取範圍」區域中，選取「計算」資料點並按一下「確定」。

5. 選擇「視窗 > 度量記錄」。

6. 選擇「分析 > 記錄度量」，或按一下「度量記錄」中的「記錄度量」。(如果無法使用此選項，請選取「計算」工具以外的其他工具)。

Photoshop 會對選取範圍區域進行計算工作，並會在「度量記錄」中的「計算」資料欄中輸入編號。

更多說明主題

合併及轉換 3D 物件 (Photoshop Extended)

[組合 3D 物件 \(Photoshop Extended\)](#)

[組合 3D 和 2D 圖層 \(Photoshop Extended\)](#)

[將 3D 圖層轉換成 2D 圖層 \(Photoshop Extended\)](#)

[將 3D 圖層轉換成智慧型物件 \(Photoshop Extended\)](#)

組合 3D 物件 (Photoshop Extended)

[回到頁首](#)

合併 3D 圖層讓您能夠將多重 3D 模型組合成一個場景。一旦組合之後，您就可以各別操作各個 3D 模型，或者可以同時在所有模型上使用定位和相機工具。

1. 開啟兩個文件視窗，各含有一個 3D 圖層。
2. 將來源文件 (您拷貝 3D 圖層的來源檔案) 設為使用中。
3. 選取「圖層」面板中的 3D 圖層，並將其拖移到目標文件 (包含組合之 3D 物件的檔案) 的視窗中。

3D 圖層會以新 3D 圖層增加到目標文件中。它會變成目標文件的「圖層」面板之使用中的圖層。

4. 在「工具」面板中，選取 3D 相機工具。
5. 在選項列的「位置」選單中，選取目標檔案之原始 3D 圖層的圖層名稱。


比對兩個 3D 圖層的相機位置之後，這兩個 3D 物件就會一起出現在場景中。使用 3D 物件工具，在合併之前重新定位物件。

6. 從「圖層」面板選項選單  中，選擇「向下合併圖層」。

這兩個 3D 圖層會組合成一個 3D 圖層。各個模型的原點位置都會對齊。

備註： 根據各個 3D 模型的大小而定，合併 3D 圖層之後，一個模型可能會部分或完整地嵌入顯示在另一個模型中。

合併兩個 3D 模型之後，各個 3D 檔案的所有網紋和材質都會包含在目標檔案中，也會出現在 3D 面板中。在「網紋」面板中，您可以使用面板中的 3D 定位工具，選取並重新定位網紋。請參閱 3D 網紋設定 (Photoshop Extended)。

 若要在一次移動圖層中所有的模型和移動圖層中的個別模型之間交替使用，請在「工具」面板中的 3D 定位工具和「網紋」面板中的工具之間切換。

組合 3D 和 2D 圖層 (Photoshop Extended)

[回到頁首](#)

您可以組合 3D 圖層與一或多個 2D 圖層，以建立複合效果。例如，您可以將模型置入於背景影像之上，並更改其位置或視角，以便搭配背景。

❖ 執行下列任一項作業：

- 開啟 2D 檔案之後，選擇「3D > 從 3D 檔案新增圖層」，然後開啟 3D 檔案。
- 開啟 2D 檔案和 3D 檔案之後，請將 2D 或 3D 圖層，從一個檔案拖移到另外一個檔案之開啟的文件視窗中。您增加的圖層會移動到「圖層」面板的頂端。

在組合 2D 和 3D 圖層的檔案中作業時，您可以在使用 3D 圖層時，暫時隱藏 2D 圖層。請參閱隱藏圖層以提供更佳效能。

隱藏圖層以提供更佳效能

在 3D 圖層上具有 2D 圖層的多圖層文件中，您可以暫時將 3D 圖層移動到圖層堆疊的頂端，以更快進行螢幕演算。

1. 選擇「3D > 自動隱藏圖層以提高效能」。
2. 選取「3D 位置」或「相機」工具。

當您在上述任一工具上按住滑鼠按鍵時，所有 2D 圖層都會暫時隱藏。放開滑鼠時，所有的 2D 圖層都會重新顯現。移動「3D 軸」的任何一部分也會隱藏所有的 2D 圖層。

將 3D 圖層轉換成 2D 圖層 (Photoshop Extended)

[回到頁首](#)

將 3D 圖層轉換成 2D 圖層，可在 3D 內容目前的狀態中將 3D 內容點陣化。只有在您不再需要編輯 3D 模型位置、演算模式、紋理或光源時，才能將 3D 圖層轉換成一般圖層。點陣化的影像會保持 3D 場景的外觀，但是會以平面化的 2D 格式保持。

❖ 選取「圖層」面板中的 3D 圖層，然後選擇「3D > 點陣化」。

將 3D 圖層轉換成智慧型物件 (Photoshop Extended)

將 3D 圖層轉換成「智慧型物件」，可讓您保持包含在 3D 圖層中的 3D 資訊。轉換之後，您就可以將變形或其他調整 (例如「智慧型濾鏡」) 套用到「智慧型物件」。您可以重新開啟「智慧型物件」圖層，以編輯原始的 3D 場景。任何套用到「智慧型物件」的變形或調整，之後都會套用到更新的 3D 內容。

1. 在「圖層」面板中選取 3D 圖層。
2. 從「圖層」面板選項選單中，選擇「轉換為智慧型物件」。
3. (選擇性) 若要重新編輯 3D 內容，請按兩下「圖層」面板中的「智慧型物件」圖層。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

3D 紋理編輯 (Photoshop Extended)

以 2D 格式編輯紋理

顯示或隱藏紋理

建立 UV 覆蓋

將紋理對應重新參數化

建立重複紋理的拼貼

您可以使用 Photoshop 的繪圖和調整工具，編輯 3D 檔案中所包含的紋理，或建立新的紋理。使用 3D 模型時，會以 2D 檔案讀入紋理。它們會以「圖層」面板中的項目出現，巢狀於 3D 面板下方，並且以下列對應類型來群組：擴散、凹凸、光澤度等等。

💡 若要檢視特定紋理檔案的縮圖，請將滑鼠指標暫留在「圖層」面板中的紋理名稱上。也會顯示出影像尺寸和顏色模式。



顯示 3D 紋理的「圖層」面板，由紋理對應類型所群組

A. 3D 圖層 B. 紋理對應類型 C. 紋理對應檔案名稱

備註： 選取材質時，由特定材質所使用的紋理對應也會出現在 3D 面板的下方區段中。請參閱 3D 材質設定 (Photoshop Extended)。


若要編輯 Photoshop 的 3D 紋理，請執行下列任一項作業：

- 以 2D 格式編輯紋理。紋理會以「智慧型文件」開啟於個別的文件視窗中。
- 直接在模型上編輯紋理。視需要，您可以暫時剪去模型表面，以存取要繪圖的區域。請參閱 3D 繪圖 (Photoshop Extended)。

以 2D 格式編輯紋理

[回到頁首](#)

1. 執行下列任一項作業：

- 在「圖層」面板中，按兩下紋理。
- 在「材質」面板中，選取包含該紋理的材質。在面板的底部區段中，按一下要編輯之紋理的紋理選單圖示 ，然後選擇「開啟紋理」。

2. 使用任何 Photoshop 工具，在紋理上繪圖或編輯紋理。

3. 將包含 3D 模型的視窗設為使用中，以查看套用到模型上之更新的紋理。

4. 關閉紋理文件並儲存變更。

顯示或隱藏紋理

[回到頁首](#)

您可以顯示或隱藏紋理，以協助識別紋理套用到模型的哪個區域。

❖ 按一下「紋理」圖層旁邊的眼睛圖示。若要隱藏或顯示全部的紋理，請按一下頂層「紋理」圖層旁的眼睛圖示。

建立 UV 覆蓋

[回到頁首](#)

由 3D 模型上的多重材質所使用的擴散紋理檔案，能夠群組數個套用到模型上不同表面的內容區域。這種處理稱為「UV 對應」，可讓 2D 紋理對應中

的座標符合 3D 模型上的特定座標。UV 對應可允許在 3D 模型上正確地繪製 2D 紋理。

對於在 Photoshop 外部建立的 3D 內容，UV 對應會出現在建立內容的程式中。但是，Photoshop 可以將 UV 覆蓋建立為參考線，以協助您將 2D 紋理對應符合 3D 模型表面的方式視覺化。編輯紋理時，這些覆蓋可做為參考線。

1. 按兩下「圖層」面板中的紋理，以開啟進行編輯。

備註： 只有開啟紋理對應，且紋理對應是使用中的視窗時，才會啟動「建立 UV 覆蓋」。

2. 選擇「3D > 建立 UV 覆蓋」，然後選取覆蓋選項。

線框 顯示 UV 對應的邊緣資料。

著色 使用純色演算模式來顯示模型區域。

正常對應 顯示轉譯成 RGB 值的幾何正常對應，其中 $R=X$ 、 $G=Y$ ，而 $B=Z$ 。

UV 覆蓋會以額外圖層增加到紋理檔案的「圖層」面板中。您可以顯示、隱藏、移動或刪除 UV 覆蓋。當您關閉並儲存紋理檔案，或從紋理檔案切換至關聯的 3D 圖層 (紋理檔案會自動儲存) 時，覆蓋會出現在模型表面上。

備註： 執行最後演算之前，請刪除或隱藏 UV 覆蓋。

將紋理對應重新參數化

[回到頁首](#)

您可以偶爾開啟其紋理未正確對應到下層模型的 3D 模型。錯誤的紋理對應會在模型的表面外觀上產生明顯的扭曲，例如不必要的接縫，或是紋理圖樣的延伸或擠壓區域。直接在模型上繪圖時，錯誤的紋理對映也會導致無法預測的結果。

💡 若要檢查紋理參數化，請開啟紋理進行編輯，然後套用 UV 覆蓋，以查看紋理對齊模型表面的方式。請參閱建立 UV 覆蓋。

「參數化」指令會將紋理重新對應到模型上，以修正扭曲並建立更多有效的表面涵蓋範圍。

1. 開啟具有錯誤對應擴散紋理的 3D 檔案，然後選取包含模型的 3D 圖層。
2. 選擇「3D > 重新參數化」。Photoshop 會通知您，表示您正在將紋理重新套用到模型上。按一下「確定」。
3. 選擇「參數化」選項：
 - 「低扭曲度」讓紋理圖樣更完整，但是可以在模型表面上建立更多接縫。
 - 「較少接縫」可最小化出現在模型上的接縫數目。按照模型，這樣可以產生更多紋理的延伸或內縮和外擴。



使用「低扭曲度」(左圖) 以及「較少接縫」(右圖) 重新參數化的紋理

4. (選擇性) 如果您選擇的參數化選項無法建立最佳的表面涵蓋範圍，請選擇「編輯 > 還原」，然後嘗試其他選項。

您也可以使用「重新參數化」指令，來改善從 2D 圖層建立 3D 模型時出現的預設紋理對應。請參閱從 2D 影像建立 3D 物件 (Photoshop Extended)。



建立重複紋理的拼貼


[回到頁首](#)

重複紋理是由格點圖樣中的相同拼貼所組成的。重複紋理能夠提供更實際的模型表面涵蓋範圍、使用更少的儲存設備，並提升演算效能。您可將任何 2D 檔案轉換為拼貼繪圖。預視繪圖中多重拼貼互動的程度後，您可以儲存一個拼貼，作為重複紋理來使用。

💡 若要設定重複紋理的網紋，請使用用來建立模型的 3D 應用程式。

1. 開啟 2D 檔案。
2. 選取檔案中的一或多個圖層，然後選擇「3D > 新增拼貼繪圖」。

2D 檔案會轉換成 3D 平面，包含 9 個原始內容的相同拼貼。影像尺寸會保持相同。
3. 使用繪圖工具、濾鏡或其他技巧來編輯拼貼紋理 (您對一個拼貼所做的變更會自動出現在其他拼貼上)。
4. 將單一拼貼儲存為 2D 影像：在「3D」面板的「材質」區段  中，從「擴散」選單中  選擇「開啟紋理」。接著選擇「檔案 > 另存新檔」，然後指定名稱、位置和格式。

 除非您打算獨立使用原始的九拼貼繪圖，否則請將其關閉不要儲存。

5. 若要將拼貼載入做為重複紋理，請開啟 3D 模型檔案。在 3D 面板的「材質」區段中，從「擴散」選單中選擇「載入紋理」，然後選取您在上方儲存的檔案。

[更多說明主題](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

3D 演算和儲存

變更 3D 演算設定

演算最後輸出的 3D 檔案

儲存和轉存 3D 檔案

備註：在 Photoshop CS5 和 Photoshop CS6 中，3D 功能是 Photoshop Extended 的一部分。Photoshop Extended 的所有功能現在是 Photoshop CC 的一部分。Photoshop CC 沒有個別的 Extended 供應項目。

變更 3D 演算設定


[回到頂端](#)

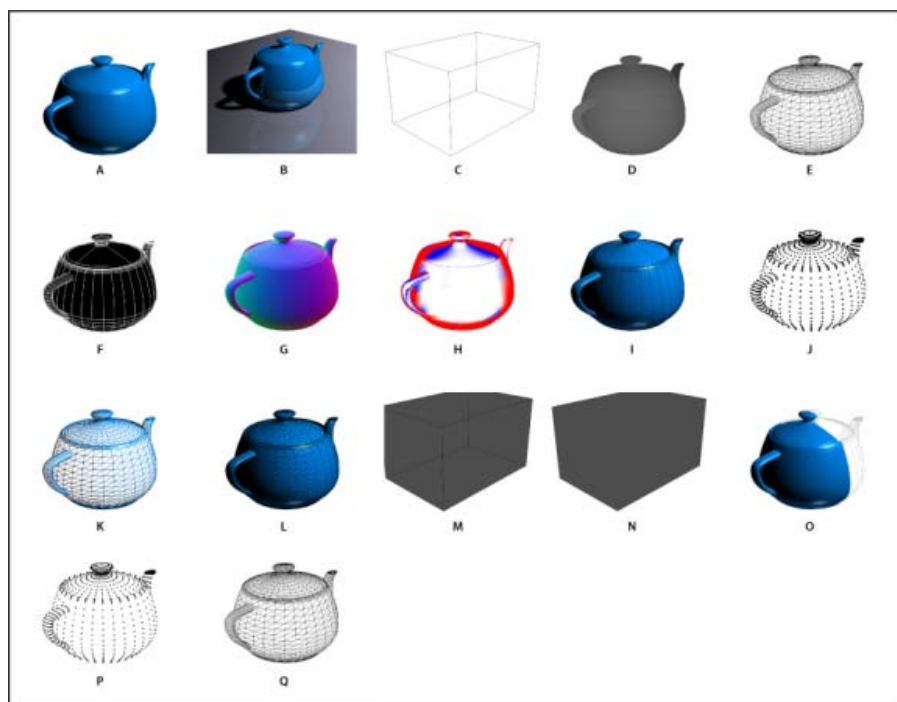
演算設定會決定 3D 模型繪製的方式。Photoshop 會安裝幾個預設集並使用一般設定。自訂設定以建立自己的預設集。

備註：演算設定會依照圖層而有所不同。如果文件包含多個 3D 圖層，請個別指定個別的演算設定。

選取演算預設集


標準演算預設集是「預設」，會顯示模型的可見表面。「線框」和「頂點」預設集會顯現下層的結構。若要組合實色和線框演算，請選擇「實色線框」預設集。若要以反映模型最外層之尺寸的簡單方框來檢視模型，請選擇「邊界方框」預設集。

1. 在 3D 面板的頂端，按一下「場景」按鈕 。
2. 在面板的下半部，從「預設集」選單中選擇選項。




已安裝的演算預設集

A. 預設（「品質」設為「互動」）B. 預設（「品質」設為「光跡追蹤」和「地面可見」）C. 邊界方框 D. 景深對應 E. 隱藏線框 F. 線條插圖 G. 正常值 H. 繪圖遮色片 I. 著色插圖 J. 著色頂點 K. 著色線框 L. 實色線框 M. 透明邊界方框輪廓 N. 透明邊界方框 O. 雙面 P. 頂點 Q. 線框

 「雙面」預設集只會套用到橫截面，顯示區段某半部上的實心模型以及區段另一半上的線框。

自訂演算設定

1. 在 3D 面板的頂端，按一下「場景」按鈕 。
2. 在「演算設定」選單的右邊，按一下「編輯」。

3. (選擇性) 若要在進行更改時查看新設定的效果，請選擇「預視」。或者，取消選取此選項，以稍微提升效能。

💡 若要為橫截面的兩半都指定唯一的設定，請按一下對話框頂端的橫截面按鈕。

4. 按一下對話框左邊的核取方塊，啟動「表面」、「邊緣」、「頂點」、「體積」或「立體」演算。然後，調整下方的相關設定。

💡 如需主要用於 DICOM 影像之「體積」選項的相關資訊，請參閱在各種演算模式中檢視 3D 體積。

「表面」選項

「表面」選項可決定模型表面顯示的方式。

表面樣式 使用下列任一方法來繪製表面：

純色 使用 OpenGL 視訊卡上的 GPU 來繪製沒有陰影或反射的表面。

未照亮紋理 繪製沒有光源的表面，而不是只有顯示選取的「紋理」選項。(預設已選取「擴散」。)

平面 套用表面中所有頂點的相同正常表面，建立多面體的外觀。

常數 以目前指定的顏色來取代紋理。

💡 若要調整表面、邊緣或頂點顏色，請按一下「顏色」方框。

邊界方框 顯示反映各個組件最外層尺寸的方框。

正常 顯示不同 RGB 色彩中之表面正常的 X、Y、和 Z 組件。

景深對應 使用明度顯現深度，藉以顯示灰色模型。

繪圖遮色片 以白色顯示可繪圖區域、以紅色顯示過度取樣的區域，並以藍色顯示取樣不足的區域。(請參閱識別可繪圖區域。)

紋理 當「表面樣式」設定為「未照亮紋理」時，指定紋理對應。(請參閱 3D 材質設定。)

演算最後輸出 針對轉存的視訊動畫，從反射的物件和環境中產生更平滑的陰影與實際的顏色出血。但是，此選項需要更多處理時間。

反射、折射、陰影 顯示或隱藏這些光跡追蹤演算功能。

移除背面 隱藏雙面組件背面的表面。

「邊緣」選項

「邊緣」選項局定線框現段出現的方式。

邊緣樣式 反映上方「表面樣式」描述的「常數」、「平面」、「實色」和「邊界方框」選項。

摺線臨界值 調整出現在模型中的結構線段數目。當模型中的兩個多邊形以特定角度交會時，便會產生摺線或線條。當邊緣交會的角度小於「摺線臨界值」的設定值(0 到 180)，程式便會移除兩者間所產生的線條；當設定為 0 的時候，則會顯示完整的線框。

線段寬度 以像素為單位指定寬度。

移除背面 隱藏雙面組件背面的邊緣。

移除隱藏線段 移除前景線段重疊的線段。

「頂點」選項

「頂點」選項可調整頂點(組成線框模型之多邊形的相交處)的外觀。

頂點樣式 反映上方「表面樣式」描述的「常數」、「平面」、「實色」和「邊界方框」選項。

強度 決定各個頂點的像素強度。

移除背面 隱藏雙面組件背面的頂點。

移除隱藏頂點 移除前景頂點重疊的頂點。

「立體」選項

「立體」選項可調整影像的設定，這些影像將使用紅-藍眼鏡來檢視，或是列印為包含光柵鏡頭的物件。




立體類型 指定使用彩色眼鏡檢視之影像的紅/藍，或光柵列印的垂直交錯。

視差 調整兩個立體相機之間的距離。較高的設定會增加三度空間深度，但是會減少區域的深度，使得焦距平面前方或後方的項目顯示為失焦。

光柵間距 針對垂直交錯的影像，指定光柵鏡頭每英寸有多少線段。

焦距平面 決定焦距平面相對於模型之邊界方框的位置。輸入負值以將平面向前移動，輸入正值則可將平面向後移動。

儲存或刪除演算預設集

1. 在 3D 面板的頂端，按一下「場景」按鈕 .
2. 按一下「演算設定」。
3. 執行下列任一項作業：
 - 若要儲存預設集，請自訂設定，然後按一下「儲存」按鈕 .
 - 若要刪除預設集，請從「預設集」選單中選取它，然後按一下「刪除」按鈕 .

演算最後輸出的 3D 檔案



[回到頂端](#)

完成處理 3D 檔案之後，請建立最後演算，以產生輸出至網頁、列印或動畫的最高品質版本。最後演算會使用光跡追蹤和較高的取樣率，來擷取更符合實際的光源和陰影效果。


使用最後演算模式在 3D 場景中強化下列效果：

- 以影像為基礎的光源和整體環境色調。
- 從物件反射的光源 (顏色出血)。
- 柔和陰影中減少的雜訊。

備註：根據 3D 場景的模型、光源和對應，最後演算可能需要很長的時間。

1. 請對模型進行任何必要的調整，包括光源和陰影效果。
 -  演算之前，您不需要更改場景的「消除鋸齒」設定。預設會使用「最佳」設定。
2. 按一下 3D 面板頂端的「場景」按鈕 , 然後按一下下方清單中的場景項目。
3. 在面板下半部的「品質」選單中選取「光跡追蹤最終」。

演算完成之後，您可以將輸出的 3D 場景以其他格式平面化、將 3D 場景與 2D 內容複合，或直接從 3D 圖層列印。

 對於轉存的視訊動畫，「3D 演算設定」對話框中會有一個可用的選項：「演算最後輸出」。請參閱 [自訂演算設定](#)。

儲存和轉存 3D 檔案

[回到頂端](#)

若要保留檔案中的 3D 內容，請將檔案儲存為 Photoshop 格式或其他受支援的影像格式。您也可以將 3D 圖層轉存為受支援的 3D 檔案格式檔案。

轉存 3D 圖層

您可以將 3D 圖層轉存為所有受支援的 3D 格式：Collada DAE、Wavefront/OBJ、U3D 和 Google Earth 4 KMZ。選擇轉存格式時，請考慮下列因素：

- 「紋理」圖層會儲存為所有的 3D 檔案格式；但是，U3D 只會保留「擴散」、「環境」和「不透明度」紋理對應。
- Wavefront/OBJ 格式無法儲存相機設定、光源或動畫。
- 只有 Collada DAE 才會儲存演算設定。

若要轉存 3D 圖層，請執行下列作業：

1. 選擇「3D > 轉存 3D 圖層」
2. 選擇轉存紋理的格式：
 - U3D 和 KMZ 支援 JPEG 或 PNG 的紋理格式。
 - DAE 和 OBJ 支援所有受 Photoshop 支援的紋理影像格式。
3. (選擇性) 如果轉存為 U3D 格式，請選擇編碼選項。ECMA 1 與 Acrobat 7.0 相容；ECMA 3 與 Acrobat 8.0 和更新版本相容，並提供一些網紋壓縮。
4. 按一下「確定」來轉存。

儲存 3D 檔案

若要保留 3D 模型位置、光源、演算模式和橫截面，請將具有 3D 圖層的檔案儲存為 PSD、PSB、TIFF 或 PDF 格式。

- 選擇「檔案 > 儲存檔案」或「檔案 > 另存新檔」，選取 Photoshop (PSD)、Photoshop PDF 或 TIFF 格式，然後按一下「確定」。

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

建立 3D 物件和動畫

建立 3D 凸紋面 | CS5

從 2D 影像建立 3D 物件

建立 3D 動畫

備註: 在 Photoshop CS5 和 CS6 中, 3D 功能是 Photoshop Extended 的一部分。Photoshop Extended 的所有功能現在是 Photoshop CC 的一部分。Photoshop CC 沒有個別的 Extended 供應項目。

建立 3D 凸紋面 | CS5

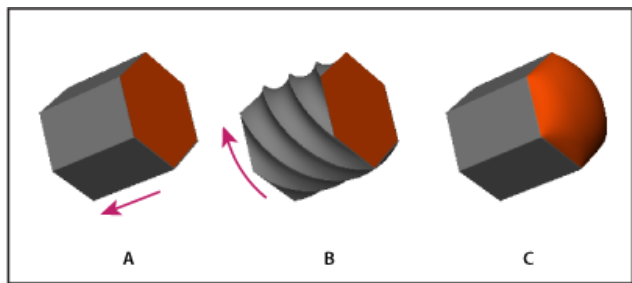
[回到頂端](#)

備註: 從 Photoshop CS6 開始, 凸紋面功能已變更, 現在稱為「3D 模型」。如需詳細資料, 請參閱建立和調整 3D 模型。

「凸紋面」(Repoussé) 指的是一種金屬加工技術, 以鐵錘在物件的另一面敲打來塑造物件表面的圖樣。而在 Photoshop 中, 「凸紋面」指令會將 2D 物件轉換為 3D 網紋, 您可以在 3D 空間中設定精確的突出、膨脹和重新定位效果。

「凸紋面」指令適用於 RGB 影像。如果您一開始用的是灰階影像, 凸紋面會將其轉換為 RGB。「凸紋面」指令不適用於 CMYK 或 Lab 影像。

💡 如需使用凸紋面從 2D 轉換為 3D 的影片, 請參閱 www.adobe.com/go/lrvid5003_ps_tw



將凸紋面套用至像素選取範圍

A. 增加突出的深度 B. 180 度扭轉突出 C. 膨脹前方

1. 建立像素選取範圍, 或選取文字圖層、圖層遮色片或工作路徑。
2. 選擇「3D > 凸紋面」, 然後選擇反映步驟 1 中選取範圍的項目。
3. 設定下列選項:

網紋工具 可從對話框左上角取用, 這些工具功能類似於 3D 物件工具。請參閱使用 3D 物件工具來移動、旋轉或縮放模型和使用 3D 軸來移動、旋轉或縮放所選項目。

凸紋面預設集 套用預先定義的設定群組。若要從自訂設定建立您自己的預設集, 請按一下彈出式選單 , 然後選擇「新增凸紋面預設集」。

💡 若要將預設集組織為群組, 請參閱使用預設集管理員。

突出分割 將原始 2D 形狀突出至 3D 空間。深度控制突出長度, 縮放控制寬度。選取「彎曲」可形成曲線凸出、「傾斜效果」可形成筆直突出, 接著設定「X 角度」和「Y 角度」, 控制水平和垂直傾斜。如有需要, 輸入「螺旋狀」角度。

💡 若要變更彎曲和傾斜效果原點, 請按一下參考圖示中的點。

膨脹 擴張或縮減前方或後方的中央。正角度設定會擴張, 負角度則縮減。「強度」控制膨脹程度。

材質 將材質 (如磚紋或棉布料) 套用至整體, 或物件的不同邊。(斜角 1 是前斜角, 斜角 2 是後斜角。) 如需詳細資訊, 請參閱套用、儲存或載入材質預設集。

斜角 套用斜角至物件前方或後方。「輪廓」選項類似於圖層效果的選項。請參閱[使用輪廓修改圖層效果](#)。

場景設定 光源會以球面全景的發光方式照射在物件上; 請從選單中選擇光源樣式。「演算設定」控制物件表面的呈現方式。(請參閱選取演算預設集。) 較高的網紋品質設定會增加網紋密度、改進外觀, 但會降低處理速度。

💡 「著色」和「實色線框」演算設定會將 3D 網紋疊加至物件上，顯現出會扭曲紋理的任何網紋扭曲。

重新調整凸紋面設定

1. 選取先前套用凸紋面的文字圖層、圖層遮色片或工作路徑。
2. 選擇「3D > 凸紋面 > 在凸紋面中編輯」。

分割凸紋面網紋

依預設，「凸紋面」指令會建立具有五種材質的單一網紋。如果您要分別控制不同的成份 (例如文字字串中的每個字母)，可以為每個封閉路徑各建立一個網紋。

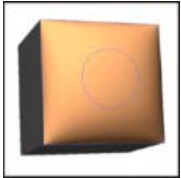
備註：如果有過多封閉路徑，所產生的網紋會形成高度複雜的 3D 場景，讓您難以編輯。

1. 選取先前套用凸紋面的文字圖層、圖層遮色片或工作路徑。
2. 選擇「3D > 凸紋面 > 分割凸紋面網紋」。

了解內部限制

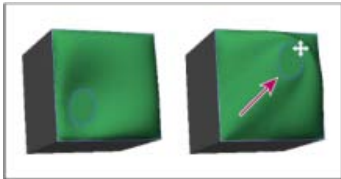
內部限制可以改進特定區域的網紋解析度、精確改變膨脹，或在表面戳孔。若是擴張，限制曲線會沿著您在凸紋面物件上指定的路徑，朝遠離物件的方向延伸，縮減則會朝向物件延伸。您可以使用類似於 3D 物件工具的限制工具，來操作這些曲線。

非使用中限制 建立平滑路徑，確保足夠的網紋解析度。



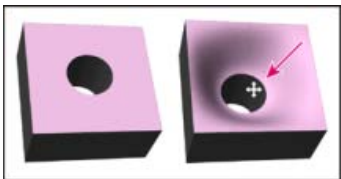
採用非使用中限制的膨脹物件

活動限制 沿著限制路徑擴張或縮減表面。



拖移活動限制至 3D 空間的其他位置

空心限制 沿著限制路徑剪除表面



平移空心限制以增加深度

從選取範圍、工作路徑或文字中建立內部限制。

1. 執行下列任一項作業：
 - 建立完全包含在凸紋面物件前表面中的選取範圍或工作路徑。
 - 若是已有內部路徑的文字物件，如字母 A，請跳至步驟 3。
2. 選擇「3D > 凸紋面 > 從選取範圍或工作路徑建立限制」。

3. 在「凸紋面」對話框中，按一下三角形以展開「內部限制」區段。
4. 選擇「文字」選項。若是「使用中」或「空心」，可以使用以下選項：

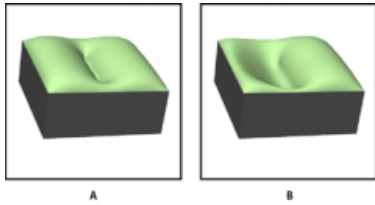
限制工具 調整限制曲線和功能，此與 3D 物件工具類似。請參閱 3D 物件和相機工具。

💡 如果凸紋面物件包含多重內部路徑 (例如數字 8 中的兩個橢圓)，請使用限制工具個別選取各個路徑。

位置座標 讓您在 3D 空間中精確放置限制。

邊 可套用一致的強度和角度設定至兩邊，或每邊套用獨特的設定。

每個限制曲線都有兩邊，這些邊的方向是根據曲線如何分割表面而定。「左」和「右」選單選項反映的是垂直限制。至於水平限制，「左」和「右」表示上和下；對於封閉限制，這些選項代表內和外。



邊設定

A. 兩邊建立一致的變形。B. 「左」或「右」可產生不同的變化。

強度 控制沿著路徑的膨脹程度。

角度 控制膨脹的方向。

移除內部限制

1. 選取包含內部限制的 3D 凸紋面圖層。
2. 選擇「3D > 凸紋面 > 在凸紋面中編輯」。
3. 在「內部限制」區段內，按一下「刪除」。

💡 若要重複套用已刪除的限制，請按一下「增加選取範圍」或「增加路徑」。

從 2D 影像建立 3D 物件

[回到頂端](#)

將 2D 圖層當作起點位置，Photoshop 就可以建立各種基本 3D 物件。建立 3D 物件之後，您就可以在 3D 空間中移動該物件、更改演算設定、增加光源或將物件與其他 3D 圖層合併。

- 將 2D 圖層轉換為 3D 明信片 (具有 3D 屬性的平面) 如果您的開始圖層是文字圖層，則會保留所有透明度。
- 將 2D 圖層包覆在 3D 物件 (例如圓錐體、立方體或圓柱體) 周圍。
- 從 2D 影像的灰階資訊中建立 3D 網紋。
- 在 3D 空間中對 2D 物件進行突出處理，模擬名為凸紋面的金屬加工技術。請參閱 [建立 3D 凸紋面](#)。
- 從多重影格檔案 (例如 DICOM 醫學影像檔案) 中建立 3D 體積。Photoshop 會將檔案的個別分割組合到 3D 物件中，您可以在 3D 空間中操作此 3D 物件，或從任何角度檢視它。您可以套用各種 3D 體積演算效果，以最佳化掃描中各種材料的顯示，例如骨頭或軟組織。請參閱 [建立 3D 體積](#)。

如需從 2D 圖層建立 3D 內容的影片，請參閱 www.adobe.com/go/irvid4006_ps。

建立 3D 明信片

💡 您可以將 3D 明信片增加到現有的 3D 場景中，在場景中建立顯示陰影或來自其他物件之反射的表面。

1. 開啟 2D 影像，並選取要轉換成明信片的圖層。
2. 選擇「3D > 從圖層新增 3D 明信片」。
 - 2D 圖層會在「圖層」面板中轉換成 3D 圖層。2D 圖層內容會以材質套用至明信片的兩面。
 - 原始 2D 圖層會以 3D 明信片物件的「擴散」紋理對應方式，出現在「圖層」面板中。(請參閱 3D 面板概觀。)

- 3D 圖層會保持原始 2D 影像的尺寸。
3. (選擇性) 若要將 3D 明信片以表面平面的方式增加到 3D 場景中，請將新的 3D 圖層與包含其他 3D 物件的現有 3D 圖層合併，然後依需要將其對齊。(請參閱[組合 3D 物件](#)。)
 4. 若要保持新的 3D 內容，請將 3D 圖層轉存為 3D 檔案格式，或儲存為 PSD 格式。(請參閱[轉存 3D 圖層](#)。)

建立 3D 形狀

根據您選擇的物件類型，產生的 3D 模型可以包含一或多個網紋。「球面全景」選項會將全景影像對應到 3D 球體的內部。

1. 開啟 2D 影像，並選取要轉換成 3D 形狀的圖層。
2. 選擇「3D > 從圖層新增形狀」，然後從選單中選取形狀。這些形狀包含單一網紋物件 (例如甜甜圈、球體或帽子) 以及多重網紋物件 (例如圓錐體、立方體、圓柱體、汽水罐或酒瓶)。
備註：您可以將自訂的形狀增加到形狀選單中。這些形狀都是 Collada (.dae) 3D 模型檔案。若要增加形狀，請將 Collada 模型檔案放置到 Photoshop 程式檔案夾內的「預設集\網紋」檔案夾中。
 - 2D 圖層會在「圖層」面板中轉換成 3D 圖層。
 - 原始 2D 圖層會以「擴散」紋理對應顯示在「圖層」面板中。它可用於新 3D 物件的一或多個表面上。系統可能會將具有預設顏色設定的預設擴散紋理對應指定給其他表面。請參閱[3D 面板概觀](#)。
3. (選擇性) 如果您將全景影像用作 2D 輸入，請使用「球面全景」選項。此選項會將完整的 360 x 180 度球面全景轉換成 3D 圖層。一旦轉換成 3D 物件之後，您就可以繪製全景區域，這些區域通常是很難觸及的，例如包含直線的極或區域。如需將影像拼接在一起以建立 2D 全景的詳細資訊，請參閱[建立 360 度全景圖](#)。
4. 將 3D 圖層轉存為 3D 檔案格式，或儲存為 PSD 格式，以保持新的 3D 內容。請參閱[轉存 3D 圖層](#)。

建立 3D 網紋

「從灰階新增網紋」指令會將灰階影像轉換成景深對應，可將明亮值翻譯成不同深度的表面。較亮的值會在表面中建立凸起區域，而較暗的值會建立較低的區域。然後，Photoshop 就會將景深對應套用至可能的幾何之一 (共 4 個)，以建立 3D 模型。

1. 開啟 2D 影像，並選取要轉換成 3D 網紋的一或多個圖層。
2. (選擇性) 將影像轉換成灰階模式。選擇「影像 > 模式 > 灰階」，或使用「影像 > 調整 > 黑白」以微調灰階的轉換。
備註：建立網紋時，如果您將 RGB 影像用作輸入，則會使用綠色色版來產生景深對應。
3. (選擇性) 視需要調整灰階影像，以限制明亮度值的範圍。
4. 選擇「3D > 從灰階新增網紋」，然後選取網紋選項。

平面 將景深對應資料套用至平面表面。

雙面平面 建立沿著中心軸反映的兩個平面，將景深對應資料套用至這兩個平面。

圓柱體 從垂直軸的中心將景深對應資料向外套用。

球體 從中心點將景深對應資料以放射狀向外套用。

Photoshop 會建立含有新網紋的 3D 圖層。它也會使用原始灰階或顏色圖層，建立 3D 物件的「擴散」、「不透明度」和「平面景深對應」紋理對應。您可以隨時將「平面景深對應」以智慧型物件重新開啟並編輯它。儲存「平面景深對應」時，會重新產生網紋。

備註：「不透明度」紋理對應不會出現在「圖層」面板中，因為該紋理使用的紋理檔案和「擴散」對應 (原始 2D 圖層) 所使用的紋理檔案相同。當兩個紋理對應參考的是相同的檔案時，檔案只會出現在「圖層」面板中出現一次。

建立 3D 動畫

[回到頂端](#)


使用「Photoshop 動畫」時間軸，您就可以建立 3D 動畫，在空間之間移動 3D 模型，並更改模型連續顯示的方式。您可以將下列 3D 圖層的任一屬性製作成動畫：

- 3D 物件或相機位置。使用 3D 位置或相機工具，可連續移動模型或 3D 相機。Photoshop 可以在位置或相機動作之間補間影格，以建立平滑的動作效果。
- 3D 演算設定。使用在某些演算模式之間補間轉變的功能，來更改演算模式。例如，慢慢將「頂點」模式更改為連續「線框」，以模擬模型結構的素描。

- 3D 橫截面。旋轉相交的平面，以顯示連續更改的橫截面。更改影格之間的橫截面設定，以在動畫間亮化不同的模型區域。

若要取得高品質的動畫，您可以使用「演算最後輸出」演算設定的「演算」來演算各個動畫影格。請參閱變更演算效果。

- [建立時間軸動畫](#)

 Twitter™ 和 Facebook 發文未涵蓋在 Creative Commons 條款內。

[法律注意事項](#) | [線上隱私政策](#)

系統需求

本頁的部分連結內容可能僅有英文版。

記憶體與效能

將 RAM 配置給 Photoshop

指定暫存磁碟

更改暫存磁碟指定

指定步驟記錄與快取設定

釋放記憶體

啟動 OpenGL 並最佳化 GPU 設定

將 RAM 配置給 Photoshop

[回到頁首](#)

Photoshop 會在「效能」偏好設定中，顯示 Photoshop 可用的 RAM 以及供 Photoshop 使用的理想 RAM 範圍（總可用 RAM 的百分比）。

❖ 在「效能」偏好設定的「由 Photoshop 使用」文字方塊中，輸入您想要配置給 Photoshop 的 RAM 量。或者也可以拖移滑桿。

💡 如需改善 Photoshop 效能的詳細資訊，包括指定偏好設定中的 RAM 設定，請參閱 Adobe 支援知識庫中的[最佳化效能 | Photoshop CS4, CS5 \(kb404439\)](#)。

指定暫存磁碟

[回到頁首](#)

當系統中的 RAM 不足，無法執行操作時，Photoshop 會使用專利的虛擬記憶體技術，又稱為暫存磁碟。暫存磁碟是指具有可用空間的任何磁碟機或磁碟機分割磁區。依預設，Photoshop 會使用安裝作業系統的硬碟做為主要的暫存磁碟。

Photoshop 會在「偏好設定」面板中偵測和顯示所有可用的內部磁碟。若主要的磁碟已滿，您可以使用「偏好設定」面板時啟動其他要使用的暫存磁碟。您的主要暫存磁碟應該是速度最快的硬碟；請確定主要暫存磁碟具有足夠且已經重組過的空間可以使用。

下列原則可幫助您指定暫存磁碟：

- 為了取得最佳效能，暫存磁碟應該放在與正在編輯的任何大型檔案不同的磁碟機上。
- 暫存磁碟不應該放在被作業系統當做虛擬記憶體的磁碟機上。
- RAID 磁碟/磁碟陣列很適合用來當做專用的暫存磁碟。
- 做為暫存磁碟的磁碟機應該要定期地進行重組。

更改暫存磁碟指定

[回到頁首](#)

1. 在「效能」偏好設定的「暫存磁碟」區域中，執行下列任一項作業：
 - 若要更改暫存磁碟的順序，請按一下箭頭按鈕。
 - 若要啟動或關閉暫存磁碟，請選取或取消選取「使用中」核取方塊。

💡 為了確保最佳效能，只有本機磁碟機可當做暫存磁碟。

2. 按一下「確定」。
3. 若要套用變更，請重新啟動 Photoshop。

指定步驟記錄與快取設定

[回到頁首](#)

❖ 在「效能」偏好設定中，執行下列任一項作業：

- 指定「步驟記錄」面板中要顯示的「步驟記錄狀態」最大數目。
- 指定影像資料的「快取記憶體階層」和「拼貼尺寸」。若要迅速最佳化這些設定，請按一下含有這些特色之影像的預設集：
高且窄 多圖層且小尺寸。

預設 尺寸與圖層皆適中。

大且平 大尺寸且少圖層。

必須重新啟動 Photoshop，才能套用新的快取設定。

釋放記憶體

[回到頁首](#)

「清除記憶」指令可讓您釋放「還原」指令、「步驟記錄」面板或剪貼簿所佔用的空間。

❖ 選擇「編輯 > 清除記憶」，選擇想要清除的項目類型或緩衝區。如果項目類型或緩衝區已經是空的，這個項目就會變成灰色，無法使用。

備註：「清除記憶」指令會從記憶體中，將指令或緩衝區所儲存的操作永久清除；「清除記錄」指令是無法還原的。例如，選擇「編輯 > 清除記憶 > 步驟記錄」，會從「步驟記錄」面板中刪除所有的步驟記錄狀態。當記憶體中的資訊量太大，明顯影響到 Photoshop 的效能時，請使用「清除記憶」指令。

啟動 OpenGL 並最佳化 GPU 設定

[回到頁首](#)

OpenGL 是軟體和硬體標準，可在使用大型或複雜的影像 (例如 3D 檔案) 時，加速視訊處理。OpenGL 需要支援 OpenGL 標準的影像卡。使用 OpenGL 之後，您在系統上開啟、移動和編輯 3D 模型時的效能就會大幅改善。(如果系統無法使用 OpenGL，Photoshop 會改用軟體式的光跡追蹤演算來顯示 3D 檔案。)

如果系統上有 OpenGL，您可以在「偏好設定」對話框中將它啟動。

1. 執行下列任一項作業：
 - (Windows) 選擇「編輯 > 偏好設定 > 效能」。
 - (Mac OS) 選擇「Photoshop > 偏好設定 > 效能」。
2. 在「GPU 設定」區段中，選取「啟動 OpenGL 繪圖」。
3. 按一下「確定」。偏好設定會影響之後開啟的影像。不需要重新開機。

如需詳細資訊，請參閱：

- [GPU 和 OpenGL 支援 | Photoshop CS4, CS5 \(kb404898\)](#)
- [GPU 和 OpenGL 功能及偏好設定 | Photoshop 和 Bridge CS5, CS4 \(kb405745\)](#)
- [已測試視訊卡 | Photoshop CS5 \(cpsid_83117\)](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)