

PHOTOSHOP

从新手到精手

CS5

邓亚楠 主编

PHOTOSHOP
平面设计教程

2012

从零开始 由深到浅
内容丰富 系统全面
图文并茂 范例精彩
边讲边练 模拟上机
轻松学习 即学即会



甘肃人民美术出版社

PHOTOSHOP

从新手到精手

CS5

邓亚楠 主编

PHOTOSHOP
平面设计教程

2012

从零开始
内容丰富
图文并茂
边讲边练
轻松学习

由深到浅
系统全面
范例精彩
模拟上机
即学即会

甘肃人民美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

从新手到精手:photoshop 平面设计教程 / 邓亚楠
主编. --兰州:甘肃人民美术出版社, 2012. 8
ISBN 978-7-5527-0040-4

I. ①从… II. ①邓… III. ①平面设计—图像处理软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 212356 号

从新手到精手:photoshop 平面设计教程
邓亚楠 主编

责任编辑:余 岚
封面设计:刘 佳

出版发行:甘肃人民美术出版社
地 址:兰州市读者大道 568 号
邮 编:730030
电 话:0931-8773121(编辑部)
0931-8773269(发行部)
E-mail:gsart@126.com
网 址:<http://www.gansuarts.com>

印 刷:兰州大众彩印包装有限公司
开 本:787 毫米×1092 毫米 1/16
印 张:20.75
字 数:500 千
版 次:2012 年 10 月第 1 版
印 次:2012 年 10 月第 1 次印刷
印 数:1~1 000 册
书 号:ISBN 978-7-5527-0040-4
定 价:83.50 元

如发现印装质量问题,影响阅读,请与印厂联系调换。

本书所有内容经作者同意授权,并许可使用。
未经同意,不得以任何形式复制转载。

序 言

Adobe 公司推出的 Photoshop 软件被誉为目前最好的图像处理软件之一，强大的图像处理功能，使影视、平面、图形、图像设计在表现上有了质的飞跃。

特效图形的制作在我们的设计生活中越来越受到人们的青睐。在制作广告，宣传海报时，精美的特效制作能够为宣传起到画龙点睛的作用，所以够炫够酷的特效图形更是吸引人们的眼球焦点。

本书就针对特效图形进行了系统详细的讲解，用直观的方式让读者掌握各种特效制作处理技巧，引导读者通过本书的学习后，制作出各种丰富有个性和个人创意的特效图像。

本书在结构上安排了十六个章节，第一章主要介绍了 Photoshop CS5 基本功能和各种工具的使用，安装卸载，以及环境设置。第二章主要介绍了 Photoshop CS5 常用色彩模式，RGB 彩色模式、灰度色彩模式、图像通道、CMYK 色彩模式、色彩模式选择、颜色的选取、HSB 色彩模式等。第三章主要介绍了 Photoshop CS5 图像格式中的图像尺寸、点阵格式图像、矢量格式图像、图像格式的选择。第四章主要介绍了 Photoshop CS5 操作界面。第五章到十章主要学习内容为创建选区、图层操作、曲线制作、色彩调整、蒙版操作、常用工具操作等。第十一章主要学习内容为文字设计工具，包括：使用文字工具、文字调色板、区域文字排版、路径文字排版、以及使用 OpenType 字体。第十二章内容为混合模式合成图像，图层混合模式、混合模式合成图像、添加色彩、上色与修复、设定图层样式以及渐变的使用。第十三章主要内容为路径的矢量特性，涉及路径初识、锚点、锚点方向线、曲线形态、绘制曲线、规划锚点、应用路径、路径运算、矢量制作、Illustrator 路径功能等。第十四章为路径高级应用，从利用路径运算进行操作到利用锚点进行操作、制作网页简单物体以及网页设计都作详细讲解。第十五章滤镜使用是特效的综合运用，内容包括：使用抽出滤镜、使用液化滤镜、使用液化滤镜制作、使用消失点滤镜、使用渐变映射调整色彩。第十六章广告设计实例。主要结合常用工具、图层功能和滤镜效果、图层样式和图层混合模式将图像进行综合处理和特效化处理，制作出丰富创新的画面效果。

本书以科学的学习流程，精彩的实例呈现，带领你轻松掌握特效制作的各种技巧。并将其应用到自己的设计作品中去。

本书由邓亚楠老师主编。教材中第一章至第三章中的五万字由夏航老师参与编写。第四章至第六章中的五万字由乔鸿雁老师参与编写，第六至第八章中的四万字由刘佳老师参与编写。在此向几位老师表示感谢，并向所有提供优秀案例并参与排版协作和质量校对的工作人员表示感谢。

目 录

第一章 PHOTOSHOP CS 简介	(001)
§1 概况	(001)
§2 PHOTOSHOP CS 的安装和卸载	(001)
§3 PHOTOSHOP CS 的工作环境及界面	(003)
§4 PHOTOSHOP CS 的环境设置	(005)
第二章 常用色彩模式	(008)
§1 RGB 彩色模式	(008)
§2 灰度色彩模式	(011)
§3 图像通道	(012)
§4 CMYK 色彩模式	(018)
§5 色彩模式选择	(020)
§6 颜色的选取	(021)
§7 HSB 色彩模式	(023)
第三章 图像格式	(026)
§1 图像尺寸	(026)
§2 点阵格式图像	(028)
§3 矢量格式图像	(032)
§4 图像格式的选择	(034)
第四章 PHOTOSHOP 操作界面	(036)
§1 界面概述	(036)
§2 新建 PHOTOSHOP 图像	(041)
§3 画笔工具	(042)
§4 笔刷的详细设定	(046)
第五章 创建选区	(055)
§1 建立规则选区	(055)
§2 建立任意选区	(061)
§3 消除锯齿和羽化	(067)
§4 选区的存储及载入	(070)

§ 5	选区的透明度	(074)
第六章	图层操作	(079)
§ 1	图层初识	(079)
§ 2	图层的选择	(084)
§ 3	图层层次关系	(089)
§ 4	图层的透明度	(090)
§ 5	图层链接	(095)
§ 6	图层对齐	(096)
§ 7	图层合并	(099)
§ 8	图层锁定	(100)
§ 9	使用图层组	(101)
§ 10	使用图层复合	(105)
§ 11	图层面积与可视区域	(108)
第七章	图像调整曲线	(110)
§ 1	像素亮度	(110)
§ 2	曲线初识	(111)
§ 3	曲线与直方图	(115)
§ 4	亮度的合并	(116)
§ 5	单独调整通道曲线	(121)
§ 6	色阶的断层现象	(123)
§ 7	自动及黑灰白场	(124)
§ 8	调整数码照片	(127)
§ 9	制作网页翻转按钮	(135)
第八章	色彩调整	(138)
§ 1	色阶	(138)
§ 2	色阶饱和度	(139)
§ 3	色彩平衡	(142)
§ 4	色调 - 高光	(143)
§ 7	匹配颜色	(145)
§ 6	替换颜色和色彩范围选取	(146)
§ 7	自动色阶	(147)
§ 8	色彩调整	(149)
§ 9	灰度转彩色	(150)
§ 10	使用历史记录画笔	(152)
§ 11	使用色彩调整图层	(153)

第九章 蒙版操作	(159)
§ 1 使用自由变换	(159)
§ 2 蒙版初识	(163)
§ 3 建立蒙版	(165)
§ 4 修改蒙版	(168)
§ 5 半透明蒙版	(171)
§ 6 蒙版实践	(174)
§ 7 多层蒙版	(179)
§ 8 蒙版抠图	(182)
第十章 常用工具操作	(187)
§ 1 图案画笔	(187)
§ 2 仿制图章	(188)
§ 3 修复画笔	(192)
§ 4 橡皮擦	(196)
§ 5 模糊工具	(198)
§ 6 渐变工具	(200)
§ 7 自定义渐变	(203)
§ 8 仿色的概念	(205)
§ 9 裁切	(206)
§ 10 注释工具	(208)
§ 11 制作适于连续平铺的图案	(209)
第十一章 文字设计工具	(218)
§ 1 使用文字工具	(218)
§ 2 文字调色板	(220)
§ 3 区域文字排版	(222)
§ 4 路径文字排版	(225)
§ 5 使用 OPENTYPE 字体	(228)
第十二章 混合模式合成图像	(230)
§ 1 图层混合模式	(230)
§ 2 混合模式合成图像	(232)
§ 3 添加色彩	(235)
§ 4 上色与修复	(238)
§ 5 设定图层样式	(242)
§ 6 渐变的使用	(247)

第十三章 路径的矢量特性	(251)
§ 1 路径初识	(251)
§ 2 锚点	(253)
§ 3 锚点方向线	(256)
§ 4 曲线形态	(258)
§ 5 绘制曲线	(259)
§ 6 路径的其他操作	(263)
§ 7 规划锚点	(266)
§ 8 应用路径	(269)
§ 9 路径运算	(274)
§ 10 矢量制作	(278)
§ 11 概览 ILLUSTRATOR 路径功能	(283)
第十四章 路径高级应用	(284)
§ 1 利用路径运算进行操作	(284)
§ 2 利用锚点进行操作	(287)
§ 3 制作网页简单物体	(289)
§ 4 网页设计	(293)
第十五章 滤镜使用	(298)
§ 1 滤镜初识	(298)
§ 2 使用抽出滤镜	(300)
§ 3 使用液化滤镜	(302)
§ 4 使用液化滤镜制作	(304)
§ 5 使用消失点滤镜	(307)
§ 6 使用渐变映射调整色彩	(308)
第十六章 广告设计实例	(314)
§ 1 唱片专辑海报设计	(314)
§ 2 传统文化公益广告设计	(315)
§ 3 手机广告	(317)
§ 4 经典海报制作	(318)

第一章 PhotoShop 简介

§ 1 概 况

PhotoShop 被誉为目前最强大的图像处理软件之一，具有十分强大的图像处理功能。而且，Photoshop 具有广泛的兼容性，采用开放式结构，能够外挂其他的处理软件和图像输入输出设备。支持多种图像格式以及多种色彩模式，提供了强大的选取图像范围的功能，可以对图像进行色调和色彩的调整，使色相、饱和度、亮度、对比度的调整成为举手之劳。提供了自由驰骋的绘画功能，Photoshop CS 完善了图层、通道和蒙版功能，强大的滤镜功能。Photoshop CS 的欢迎界面如下：（图 1-1）

新版本不是叫做 Photoshop 8.0，而是被命名为 Photoshop CS，CS 的意思是被命名为 Photoshop CS，CS 的意思是 Creative Suit。Adobe 公司给设计师们带来了很大的惊喜，Photoshop CS 新增了许多强有力的功能，特别是对于摄影师来讲，这次它大大突破了以往 Photoshop 系列产品更注重视平面设计的局限性，对数码暗房的支持功能有了极大的加强和突破。



（图 1-1）

新增加了很多功能：改进了文件浏览器，增强了自动颜色校正功能，支持 16bit 图像，直方图调色板，阴影/高光校正，裁剪和修直命令，镜头模糊，图案生成器，照片滤镜，修复画笔等。

Photoshop CS 的创新性工具选项：沿路径放置文本，新的共享选项，保存的编辑日志，滤镜库，编制脚本，历史调色板，操作调色板和 Droplets，选项栏，灵活的度量系统，自定义工作区，Palette Well，颜色管理指南，Adobe PDF 安全性，多语言拼写检查器，交叉平台支持，输入 Flash 文件，专业工具套件，抽出图像，液化等。

§ 2 Photoshop CS 的安装和卸载

Photoshop CS 的系统要求：

软件：

在 PC 机上运行 Photoshop CS，要求计算机必须正确安装了 Microsoft Windows 2000（带 Service Pack 3）或 Windows XP 以上的操作系统。

硬件:

CPU: 推荐使用 Intel Pentium III 或者 Pentium 4 处理器。

内存: Photoshop CS 要求的最少内存是 192MB RAM, 推荐使用 256MB 以上的内存, 此外使用 DDR 或者 RAMBUS 等高频内存能大大提高图像处理速度。

硬盘: 对于正确完整安装 Photoshop CS, 至少需要 280MB 的可用硬盘空间, 建议更大容量的高速硬盘。

显卡和显示器: Photoshop CS 至少要求 16 位彩色以上的颜色质量, 建议 32 位真彩色的 VGA、1024×768 以上的分辨率。

其他辅助硬件: Photoshop CS 具有声音注释、录制和播放功能, 因此如果需要进行声音注释, 就需要声卡和麦克风。此外, 获取图像的重要来源是扫描仪和数码相机, 这些外设使得 Photoshop 的功能体现得更加完美。

Photoshop CS 的安装:

(1) 将 Photoshop CS 的安装光盘插入到光驱中, 光盘将自动引导进行安装, 此外也可以查找光盘中的 Photoshop 可执行文件, 双击启动安装程序, 这时将出现 Photoshop CS 安装程序的欢迎对话框。(图 1-2)

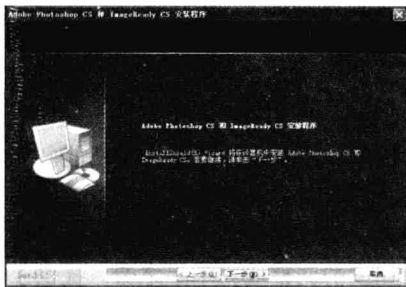
(2) 安装开始后系统会给一个提示, 为了避免安装以后必须重启, 建议关闭所有正在使用的 Adobe 公司应用程序。(图 1-3)

(3) 继续安装就会打开“软件许可协议”对话框, 在继续安装 Photoshop 软件之前必须接受该软件许可协议。在这个软件许可协议里面对软件使用的版权问题、使用者可以享受的服务以及必须遵守的知识版权的承诺等都有详细的说明。(图 1-4)

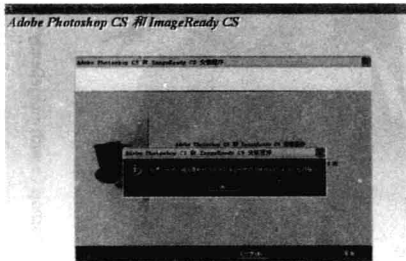
(4) 单击“是”后, 将进入填写安装者信息的对话框, 在这里需要填写这套软件版权所有者的基本信息和安装序列号。(图 1-5)

(5) 填好基本信息之后, 下面就是选择安装路径了, 软件默认的安装路径是 C:\Program Files\Adobe\Photoshop CS, 单击“浏览”按钮, 可以修改安装路径。(图 1-6)

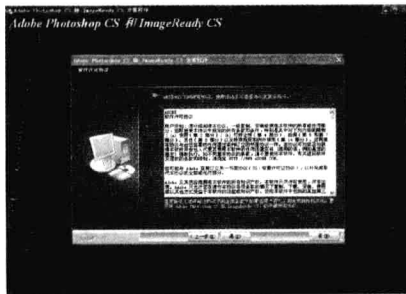
(6) 选择好安装路径, 单击 Next, 就进入了如图所示的对话框, 在这个对话框中, 用户可以选择安装 Photoshop CS 处理图像的格式。如果单击“全部使用 PS”, 表示所有的图像格式都可以用 Photoshop CS 来处理, 如果单击“全部使用 IR”, 表示所有的图像格式都



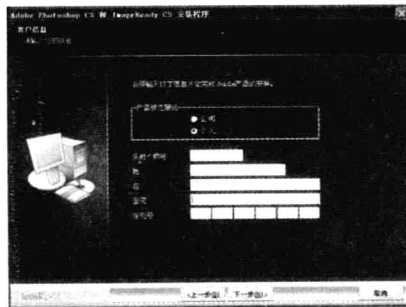
(图 1-2)



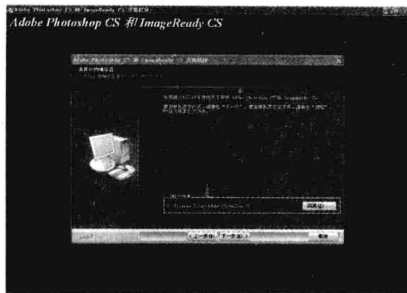
(图 1-3)



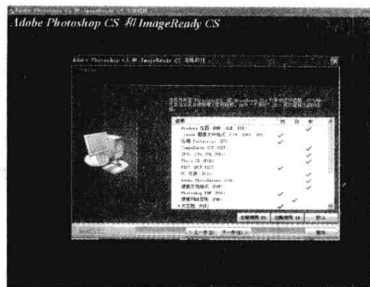
(图 1-4)



(图 1-5)



(图 1-6)



(图 1-7)

可以用ImageReady CS来处理,“默认”则是选择默认的格式。(图1-7)

(7) 接下来就真正进入了安装的复制文件过程了,复制过程中,将向用户介绍Photoshop CS软件的功能和主要特点。(图1-8)

(8) 文件复制完毕后,即出现安装结束提示对话框,如果选择显示 Photoshop 自述文件选项,则单击完成后,将打开 Photoshop CS 自述文件。这个文件包含对 Photoshop 软件更新的说明文件、最新的产品信息以及疑难解答提示。如果不选择阅读自述文件,则会出现感谢您选用 Adobe Photoshop CS 和 ImageReady CS 对话框,确定后就完成了 Photoshop CS 的安装过程。(图1-9)



(图 1-8)



(图 1-9)

Photoshop CS 的卸载:

和其他的软件一样,Photoshop 软件也可以卸载,卸载方法和卸载其他软件一样,打开“控制面板”中的“添加/删除程序”,选中 Adobe Photoshop CS,单击“删除”,出现是否删除对话框,确认以后就可以删除了。

§3 Photoshop CS 的工作环境 with 界面

系统基本组成:单击 Windows 的“开始”按钮,选择“程序>Adobe Photoshop CS”,就可以打开 Photoshop CS 了。(图1-10)

菜单栏组成: Photoshop CS 主窗口中的菜单栏为整个环境下的所有窗口提供菜单控制。这些菜单可以方便地管理整个主窗口的布局,配置 Photoshop CS 环境,进行图像属性设置,执行图像处理命令,获得在线帮助等。(图1-11)

工具箱组成:工具箱可以说是 Photoshop CS 的



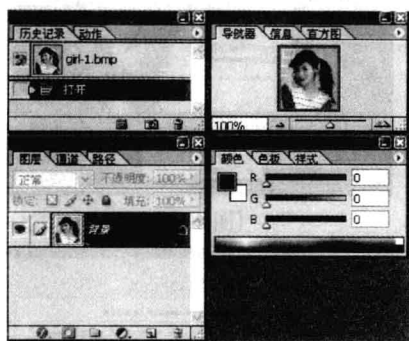
(图 1-10)



(图 1-11)



(图 1-12)



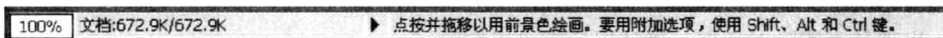
(图 1-13)

要，隐藏或显示某个控制面板。(图 1-13)

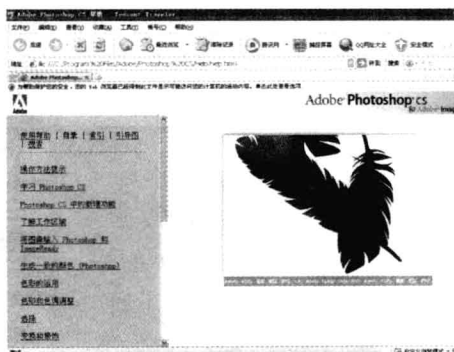
状态栏：状态栏常被初学者忽略，实际上状态栏非常重要，在状态栏里可以显示当前打开图像的文件信息，当前操作工具的信息，各种操作提示信息等。(图 1-14)

强力武器，随着 Photoshop 版本的不断提高，工具箱的工具都有很大的调整。工具越来越多，操作越来越简洁，功能却不断提高。(图 1-12)

控制面板：控制面板在 Photoshop 的图像处理中起着决定性的作用，尤其是其中的图层控制面板、通道控制面板和路径控制面板，几乎在 Photoshop 所有图像的处理中都离不开。Photoshop CS 一共提供了 14 种控制面板，根据功能和性质将各种控制面板分类组合排列成默认的 5 种控制面板组。各种控制面板可以在使用中通过拖动来随意组合，也可以根据屏幕显示需要，隐藏或显示某个控制面板。(图 1-13)



(图 1-14)



(图 1-15)



(图 1-16)

获取帮助信息：该功能位于菜单栏中最右边的“帮助”菜单。通过它即可进入 Photoshop CS 的帮助主题、技术支持等功能。（图 1-15）

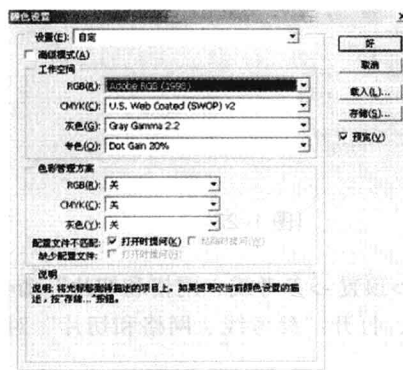
另一种常用的获取帮助的方法是打开帮助中的欢迎屏幕，用户可以选择需要的帮助信息。（图 1-16）

§4 Photoshop CS 的环境设置

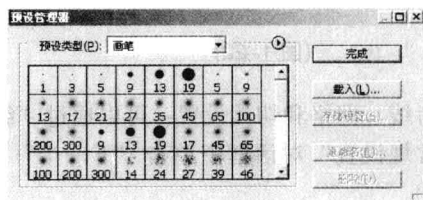
颜色设置：颜色设置一般用于对屏幕的色彩、Gamma 线以及打印机的喷墨调配比进行设计，防止在图像输出的时候出现颜色溢出或失真问题。一般该命令用系统默认值即可。（图 1-17）

在菜单栏中选择“编辑->颜色设置”命令（对应的快捷键是 Shift+Ctrl+K），可以打开“颜色设置”对话框。

预设管理器：在菜单栏中选择“编辑->预设管理器”命令（对应的快捷键是 Shift+Ctrl+K）可以打开预设管理器对话框。其中的预设类型下拉列表框中，列出了 8 个可管理的工具类型选项。它们分别是画笔、色板、渐变、样式、图案、等高线、自定形状和工具。（图 1-18）



(图 1-17)

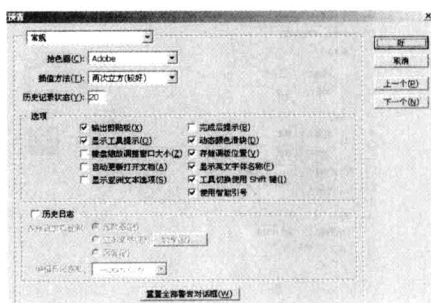


(图 1-18)

常规设置：常规设置是 Photoshop CS 所有环境设置命令中最重要的命令，可以通过“编辑->预置->常规”命令（对应的快捷键是 Ctrl+K）来打开常规设置的对话框。（图 1-19）

文件处理设置：可以通过“编辑->预置->文件处理”命令，或者在“常规设置”对话框中单击“下一个”按钮，打开“文件处理”对话框。（图 1-20）

显示与光标设置：可以通过“编辑->预置->显示与光标”命令，或者在“常规设置”对话框中单击“下一个”按钮，打开“显示与光标”对话框。（图 1-21）



(图 1-19)

透明度与色域设置：可以通过“编辑->预置->透明度与色域”命令，或者在“常规设

置”对话框中单击“下一个”按钮，打开“透明度与色域”对话框。（图 1-22）

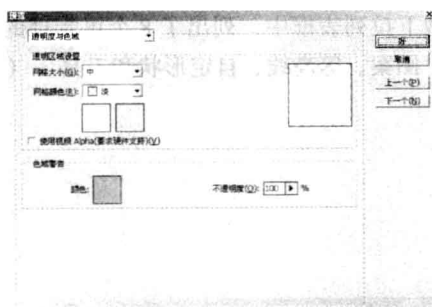


(图 1-20)

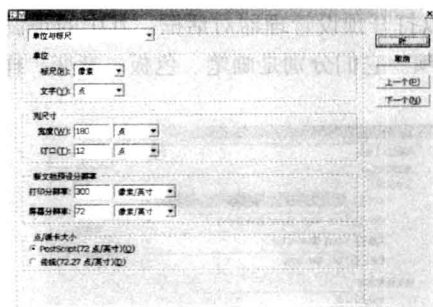


(图 1-21)

单位与标尺设置：可以通过“编辑->预置->单位与标尺”命令，或者在“常规设置”对话框中单击“下一个”按钮，打开“当位于标尺”对话框。（图 1-23）



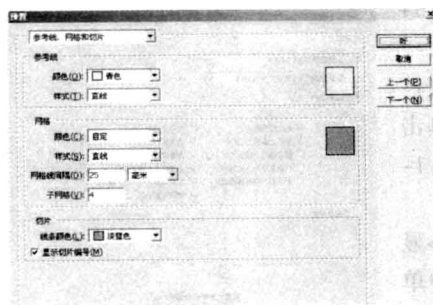
(图 1-22)



(图 1-23)

参考线、网格和切片设置：可以通过“编辑->预置->参考线、网格和切片”命令，或者在“常规设置”对话框中单击“下一个”按钮，打开“参考线、网格和切片”对话框。（图 1-24）

增效工具与暂存盘设置：可以通过“编辑->预置->增效工具与暂存盘”命令，或者在“常规设置”对话框中单击“下一个”按钮，打开“增效工具与暂存盘”对话框。（图 1-25）



(图 1-24)

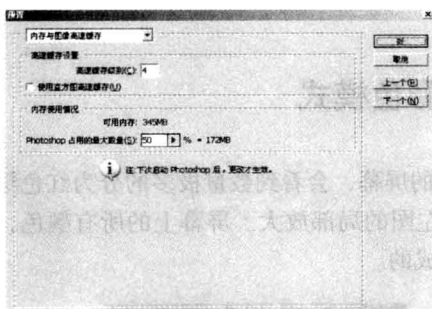


(图 1-25)

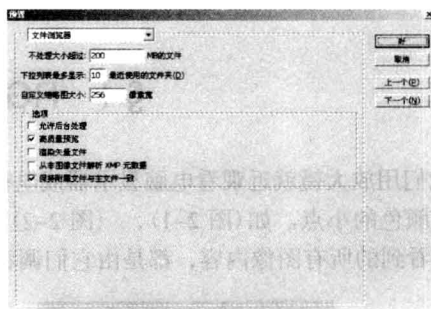
内存与图像高速缓存设置：可以通过“编辑->预置->内存和图像高速缓存”命令，或

者在“常规设置”对话框中单击“下一个”按钮，打开“内存和图像高速缓存”对话框。
(图 1-26)

文件浏览器设置：可以通过“编辑->预置->文件浏览器”命令，或者在“常规设置”对话框中单击“下一个”按钮，打开“文件浏览器”对话框。（图 1-27）



(图 1-26)



(图 1-27)

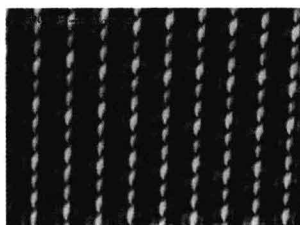
第二章 常用色彩模式

§1 RGB 彩色模式

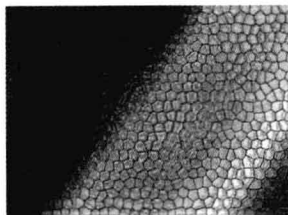
我们用放大镜就近观看电脑显示器或电视机的屏幕，会看到数量极多的分为红色绿色蓝色三种颜色的小点。如(图 2-1)，(图 2-2)是左图的局部放大。屏幕上的所有颜色，也就是我们看到的所有图像内容，都是由它们调和而成的。



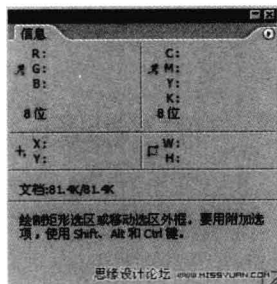
(图 2-1)



(图 2-2)



(图 2-3)



(图 2-4)

现在我们在 Photoshop 中打开如(图 2-3)，打开的方法是通过菜单【文件>打开】或使用快捷键 [CTRL_O] (有关快捷键的说明将在以后的课程中出现，现在不明白也没有关系)。也可以直接从 Windows 目录中拖动图像到 Photoshop。如果 Photoshop 窗口被遮盖或最小化，也可拖动到其位于任务栏的按钮上，待 Photoshop 窗口弹出后再拖动到窗口中。

按 [F8] 或从菜单【窗口_信息】调出信息调板，如(图 2-4)。然后试着在图像中移动鼠标，会看到其中的数值在不断地变化。注意移动到蓝色区域的时候，会看到 B 的数值高一些；移动到红色区域的时候则 R 的数值高一些。



(图 2-5)

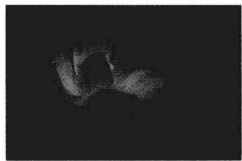
电脑屏幕上的所有颜色，都由这红色绿色蓝色三种色光按照不同的比例混合而成的。一组红色绿色蓝色就是一个最小的显示单位。屏幕上的任何一个颜色都可以由一组 RGB 值来记录和表达。那么，在下面所看到的最上端的图片实际上是由下方的三个部分组成的。(图 2-5)

因此这红色绿色蓝色又称为三原色光，用英文表

示就是 R (red)、G (green)、B (blue)。不同的图像中, RGB 各个的成分也不尽相同, 可能有的图中 R (红色) 成分多一些, 有的 B (蓝色) 成分多一些。在电脑中, RGB 的所谓“多少”就是指亮度, 并使用整数来表示。通常情况下, RGB 各有 256 级亮度, 用数字表示为从 0、1、2……直到 255。注意虽然数字最高是 255, 但 0 也是数值之一, 因此共 256 级。按照计算, 256 级的 RGB 色彩总共能组合出约 1678 万种色彩, 即 $256 \times 256 \times 256 = 16777216$ 。通常也被简称为 1600 万色或千万色。也称为 24 位色 (2 的 24 次方)。这 24 位色还有一种较为怪异的称呼是 8 位通道色, 为什么这样称呼呢? 这里的所谓通道, 实际上就是指三种色光各自的亮度范围, 我们知道其范围是 256, 256 是 2 的 8 次方, 就称为 8 位通道色。(如图 2-6)、(图 2-7)、(图 2-8)。



(图 2-6 红)



(图 2-7 绿)



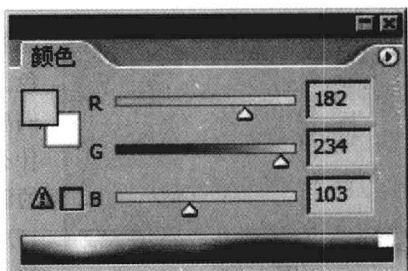
(图 2-8 蓝)

为什么老是用 2 的次方来表示呢? 因为计算机是 2 进制的, 因此在表达色彩数量以及其他一些数量的时候, 都使用 2 的次方。这里的色彩通道, 在概念上不是一件具体的事物。我们可以把三原色光比作三盏不同颜色的可调光台灯, 那么通道就相当于调光的按钮。对于观看者而言, 感受到的只是图像本身, 而不会去联想究竟三种色光是如何混合的。因此, 通道的作用是“控制”, 而不是“展现”。

以上所说的是色彩通道, 和后面教程中的图像通道概念上不完全相同。从 Photoshop CS 版本开始增强了对 16 位通道色的支持, 这就意味着可以显示更多的色彩数 (即 48 位色, 约 281 万亿)。RGB 单独的亮度值为 2 的 16 次方, 等于 65536, 65536 的三次方为 281474976710656。但是由于人眼所能分辨的色彩数量还达不到 24 位的 1678 万色。所以更高的色彩数量在人眼看来并没有区别。可以用字母 R,G,B 加上各自的数值来表达一种颜色, 如 R32,G157,B95, 或 #32g157b95。有时候为了省事也略去字母写 32,157,95 (分隔的符号不可标错), 那么代表的顺序就是 RGB。

另外还有一种 16 进制的表达法将在以后叙述。那么这些数字和颜色究竟如何对应起来呢, 或者说, 怎样才能从一组数字中判断出是什么颜色呢? 实际上, 直接从数值中去判断出颜色对于初学者甚至是老手都是比较困难的。因为要考虑三种色光之间的混合情况, 这需要一定的经验。不过这种能力并不是非具备不可的。即使无法做到, 对于以后也无妨碍。

对于单独的 R 或 G 或 B 而言, 当数值为 0 的时候, 代表这个颜色不发光; 如果为 255, 则该颜色为最高亮度。这就好像调光台灯一样, 数字 0 就等于把灯关了, 数字 255 就等于把调光旋钮开到最大。思考完之后我们打开 Photoshop, 调出颜色调板 [F6], 并点击一下红色箭头处的色块。如(图 2-9)。这个色块代表前景色。另一个位于其右下方的色块代表背景色。Photoshop 默认是前景色为黑, 背景色为白。快



(图 2-9)