



第3章
关于颜色



在对Photoshop有了初步的了解后，本章将详细介绍Photoshop中经常使用到的颜色模式：RGB模式、CMYK模式、HSB模式、Lab模式、灰度模式、位图模式等。并且介绍拾色器、“颜色”面板、“色板”面板等设置颜色的工具和方法。

3.1 颜色模式

人们根据颜色的构成原理将颜色定义了很多模式，从而可以精确定义每一种所能看到的颜色。常见的颜色模式有RGB（红色，绿色，蓝色）模式；CMYK（青色，洋红，黄色，黑色）模式；HSB（色相，饱和度，亮度）模式和Lab模式。在Photoshop CS6中即是通过这些颜色模式定义和管理颜色的，而且也包括用于特别颜色输出的模式，例如索引颜色、双色调等。

3.1.1 RGB颜色模式

RGB颜色模式是一种最基本、使用最为广泛的颜色模式，它的组成颜色是R（Red）红色、G（Green）绿色、B（Blue）蓝色。RGB模式是一种光色模式，起源于有色光的3原色理论，即任何一种颜色都可以由红、绿、蓝这3种基本颜色组合而成，如图3-1所示。在红、绿、蓝3种颜色重叠处产生了青色、洋红、黄色和白色。计算机的显示器就是通过RGB模式显示颜色的，它把红色、绿色和蓝色的光组合起来产生颜色。

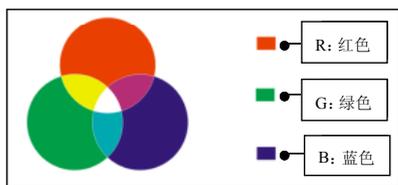


图3-1

构成RGB颜色模式的红、绿、蓝3种颜色，从无到完全显示的过程，用0到255之间的数值表示。因为RGB模式是以光的颜色为基础的，所以越大的RGB值对应的光量也越多。因此，较高的RGB值会产生较淡的颜色。如果这3个颜色值都为最大值，则产生的颜色为白色。因为RGB模式是通过增加光来产生颜色的，所以它被称为加色模式。而当RGB每种颜色值都为0时，没有光将产生黑色。

Photoshop CS6的RGB模式，为彩色图像中每个像素的RGB分量指定一个介于0（黑色）到255（白

色）之间的强度值。通过RGB这三种颜色叠加，可以产生许多不同的颜色。由此可以算出 $256 \times 256 \times 256 = 16\,777\,216$ ，即RGB图像通过3种颜色或通道，可以在屏幕上重新生成多达1670万种颜色。

01 启动Photoshop CS6，执行“文件”→“打开”命令，打开附带光盘\Chapter-03\“旅游宣传页.psd”文件，如图3-2所示。



图3-2

02 执行“编辑”→“首选项”→“界面”命令，打开“首选项”对话框，在“常规”选项卡中勾选“用彩色显示通道”复选项，如图3-3所示。然后单击“确定”按钮，将“首选项”对话框关闭。



图3-3

03 打开“通道”面板，观察RGB通道的颜色，如图3-4所示。

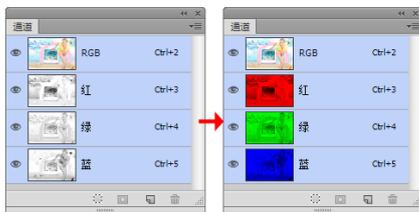


图 3-4

04 单击“红”通道，视图以单色通道显示，可以查看红色分布的情况，如图3-5所示。



图 3-5

3.1.2 CMYK颜色模式

通过显示器看到的图像，通常是用油墨在纸上打印出来的。在纸上再现颜色的常用方法是把青色、洋红色、黄色和黑色的油墨组合起来，这4种颜色是CMYK颜色模式的颜色组件，即C（Cyan）青色、M（Magenta）洋红色、Y（Yellow）黄色和K（Black）黑色。因为RGB颜色模式中的B代表蓝色，为了不和B发生冲突，所以用K来表示黑色，如图3-6所示。

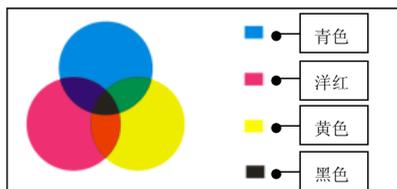


图 3-6

CMYK颜色模式是以打印在纸上的油墨对光线产生反射特性为基础产生的。当白光照射到半透明油墨上时，白光中的一部分颜色被吸收，而另一部分颜色被反射回眼睛。通过反射某些颜色的光，并吸收其他颜色的光，油墨就可以产生颜色，黑色的墨吸收的光最多。因为CMYK颜色模式是以油墨的颜色为基础的，所以百分比越高的颜色越暗。构成CMYK颜色模式的红、黄、蓝和黑4种颜色，从无到完全显示的过程，用0到100之间的数值表示。当青色100、洋红色100和黄色100相混合，会产生黑色。实际上，它们只能产生较暗淡的棕色，并不是黑色。为了弥补油墨的缺陷，黑色墨必须被加到颜色模式中。CMYK颜色模式是通过吸收光来产生颜色

的，因此被称为减色模式。

在Photoshop的CMYK模式中，为每个像素的每种印刷油墨指定一个百分比值。其中亮调的颜色所含印刷油墨的颜色百分比较低，暗调的颜色所含印刷油墨的颜色百分比较高，当4种颜色的值均为0%时，会产生纯白色。

虽然CMYK颜色模式也能产生许多种颜色，但它的颜色表现能力并不让人十分满意，它所能描绘的色彩量最少。拿CMYK印刷作品的颜色与同是RGB颜色模式的颜色相比，可以看到CMYK图像的颜色纯度不高，并且看起来灰暗。但是用户要用印刷色打印图像时，应使用CMYK模式，不要使用RGB模式进行查看，因为两种模式的颜色有差别，使用RGB模式查看不能准确反映最后印刷作品的色彩显示。

01 执行“图像”→“模式”→“CMYK颜色”命令，将其由RGB模式转换为CMYK颜色模式，观察其转换前后的效果可看到，CMYK图像的颜色纯度不高，并且看起来有些灰暗，如图3-7所示。



图 3-7

02 分别单击“通道”面板中的单色通道，观察图像效果。这时可以看到每一种颜色在图像中的分布情况，如图3-8所示。



图 3-8

3.1.3 HSB颜色模式

RGB颜色模式和CMYK颜色模式都是以颜色再现的实际方法为操作基础产生的，而HSB模式则是依据

人眼对颜色的感知，根据颜色的3种特性来定义颜色的，如图3-9所示，展示了HSB模式中3种特性的关系。



图3-9

在HSB颜色模式中，H（Hue）代表色相、S（Saturation）代表饱和度、B（Brightness）代表亮度。色相就是颜色本身固有的色彩属性，确定颜色的色彩称为色度，在0到360°的标准色轮上，按位置度量色相。例如红色位于0°，黄色位于60°，绿色位于120°，色度是按需分配360°圆周计算纯色。

饱和度是指颜色的强度或纯度，它表示色相中灰色分量所占的比例，使用从0%（灰色）到100%（完全饱和）的百分比来度量。在标准色轮上，饱和度是从中心到边缘逐渐递增。

明度是指通过光的强弱而导致颜色的明亮和黑暗程度。颜色的相对明暗程度，通常使用从0%到100%的百分比来度量，当百分比为0时代表黑色，百分比为100时代表白色。

在Photoshop中用户可以使用HSB模式，在“拾色器”对话框和“颜色”面板中定义颜色，但是没有用于创建和编辑图像的HSB模式。

3.1.4 Lab颜色模式

Lab颜色模式是根据Commission Internationale de L'Eclairage（CIE）国际发光明委员会在1931年制定的一种测定颜色的国际标准建立的。该颜色模式在1976年被修订，并重新命名为CIE Lab颜色模式。

CIE Lab颜色模式由亮度和两个色度分量组成，其中一个a分量范围从绿色到红色，另一个b分量范围从黄色到蓝色，如图3-10所示。此外，CIE Lab颜色模式与设备无关，不管用户使用计算机显示器、扫描仪或者打印机创建及输出图像，该模式都能产生一致的颜色。它具有最宽的色域，包括RGB和CMYK色域中的所有颜色。

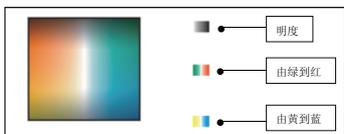


图3-10

提示

色域是指颜色系统可以显示或能够打印的颜色范围，但人眼所看到的色谱比所有颜色模式中的色域都要宽。

在Photoshop中，Lab颜色模式的亮度分量范围在0到100之间，a分量（由绿到红）和b分量（由蓝到黄）的范围则在127到-128之间，如图3-11所示。

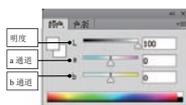


图3-11

01 执行“图像”→“模式”→“Lab颜色”命令，将图像由RGB颜色模式变为Lab颜色模式，如图3-12所示。



图3-12

02 在“通道”面板中选择“明度”通道，只将该通道显示，图像效果如图3-13所示。

03 单击a通道前侧的眼睛图标，效果如图3-13所示。



图3-13

04 隐藏a通道，显示b通道，图像效果如图3-14所示。



图3-14

3.1.5 灰度模式

“灰度”模式是指纯白、纯黑以及两者中的一系列从黑到白的过渡色，使图像产生黑白照片的图像效果。灰度模式在图像中使用不同的灰度级。在8位图像中，最多有256级灰度。灰度图像中的每个像素都有一个0到255之间的灰度值，其中0值代表黑色，255值代表白色。在16和32位图像中，图像中的级数比8位图像要大得多。

在Photoshop“颜色”调板中灰度值是用黑色油墨覆盖的百分比来度量的,0%为白色,100%为黑色,如图3-15所示。

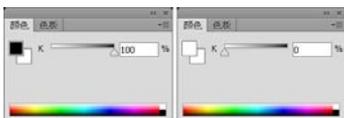


图3-15

下面就来学习,将彩色图像转换为灰度模式的方法。

01 执行“文件”→“打开”命令,打开附带光盘\Chapter-03\“汽车广告.psd”文件,如图3-16所示。



图3-16

02 执行“图像”→“复制”命令,将该文档复制,如图3-17所示。



图3-17

03 执行“图像”→“模式”→“灰度”命令,打开一个“信息”对话框,单击“扔掉”按钮,将图像转换为“灰度”模式,如图3-18所示。



图3-18

3.1.6 位图模式

位图模式使用黑色或白色两种颜色值之一表示图像中的像素。在位图模式下,图像的颜色容量是一位,即每个像素的颜色只能在两种深度的颜色中

选择,不是“黑”就是“白”。相应的图像也就是由一个个黑色或白色的像素组成。

将彩色图像变为“位图”模式,可以先将图像转换为“灰度”模式后再将图像转换为“位图”模式,还可以选择单个通道后,直接转换为位图。当图像转变为位图模式后,只有一个图层和一个通道,并且色彩调整、滤镜等图像调整命令全部被禁用。下面通过操作学习将彩色图像转换为“位图”模式。

01 执行“图像”→“模式”→“位图”命令,打开“位图”对话框,如图3-19所示。



图3-19

02 在“分辨率”选项组中可以在“输出”文本框内为位图模式图像的输出分辨率输入数值,并给像素指定测量单位。默认情况下当前图像分辨率同时作为输入和输出分辨率。

03 在“使用”下拉列表框中选择“50%阈值”选项,是在图像转换时将灰色值高于中间灰阶(128)的像素转换为白色,将低于中间灰阶的像素转换为黑色,结果产生出高对比度的黑白图像,设置完毕后,单击“确定”按钮,关闭对话框,如图3-20所示。



图3-20

04 按下<Ctrl+Z>键将图像向前恢复一步,再次打开“位图”对话框,设置“使用”选项为“图案仿色”,该选项通过将灰阶组织成白色和黑色网点的几何图案进行图像的转换,如图3-21所示。

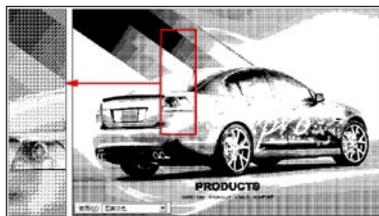


图3-21

05 再次恢复到“灰度”模式时的效果，打开“位图”对话框，设置“使用”选项为“扩散仿色”，该选项通过使用从图像的误差扩散过程来转换图像。因为原像素很少是纯白色或纯黑色，所以不可避免地会产生误差，该误差传递到周围的像素并在整个图像中扩散，从而出现粒状、胶片似的纹理，如图3-22所示。

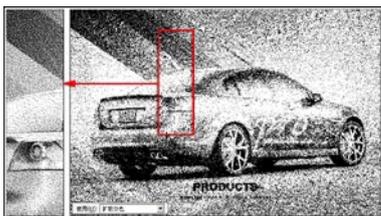


图3-22

06 重复恢复灰度图像，打开“位图”对话框，将“使用”选项设置为“自定图案”，该选项可以根据定义的图案来减色，使得图像转换更为灵活自由，如图3-23所示。



图3-23

07 设置完毕后，单击“确定”按钮，将图像转换为位图模式，效果如图3-24所示。

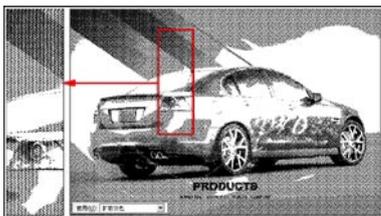


图3-24

08 重复恢复灰度模式的图像，打开“位图”对话框，设置“使用”选项为“半调网屏”，如图3-25所示。



图3-25

09 单击“确定”按钮，打开“半调网屏”对话框，如图3-26所示。

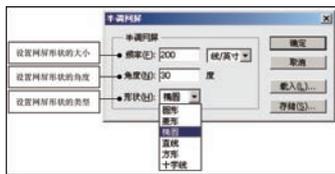


图3-26

10 设置完毕后单击“确定”按钮，将图像转换为“位图”模式，效果如图3-27所示。



图3-27

11 将该文档中的图像复制粘贴到“汽车广告”文档中，并设置其“混合模式”为“柔光”，如图3-28所示。



图3-28

3.1.7 双色调模式

“双色调”模式是通过1~4种自定油墨创建单色调、双色调（2种颜色）、三色调（3种颜色）和四色调（4种颜色）的灰度图像。

“双色调”模式可以弥补灰度图像的不足。因为灰度图像虽然拥有256种灰度级别，但是在印刷输出时，印刷机的每滴油墨最多只能表现出50种灰度。这意味着如果只用一种黑色油墨打印灰度图像，图像将非常粗糙。但是如果混合另一种、两种或三种彩色油墨，那么每种油墨都能产生50种左右的灰度级别，那么理论上至少可以表现出5050种灰度级别，这样就可以将打印出的图像表现得非常流畅。

下面介绍将图像转换为双色调模式的方法。

01 执行“文件”→“打开”命令，打开附带光盘\Chapter-03\“音乐专辑.psd”文件，如图3-29所示。



图 3-29

02 执行“图像”→“模式”→“灰度”命令，打开“信息”对话框，单击“扔掉”按钮，关闭对话框，将图像转换为灰度模式，如图3-30所示。

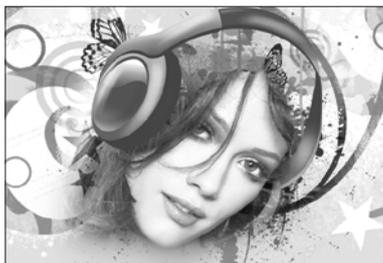


图 3-30

03 执行“图像”→“模式”→“双色调”命令，打开“双色调选项”对话框，如图3-31所示。

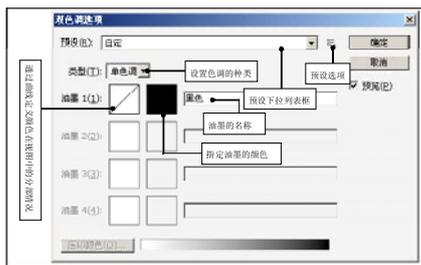


图 3-31

04 单击“类型”选项的下三角按钮，在弹出的下拉列表框中选择“双色调”选项，如图3-32所示。



图 3-32

05 单击“油墨 2”的颜色块，打开“颜色库”对话框，设置油墨的颜色，如图3-33所示。

06 颜色设置完毕后，“压印颜色”按钮即可使用。单击该按钮打开“压印颜色”对话框，如图3-34所示。在“压印颜色”对话框内显示的为“打印

油墨”时将产生的油墨颜色组合。例如，在黄色油墨上打印青色油墨时，产生的压印颜色是绿色。单击“颜色块”即可更改压印的颜色。

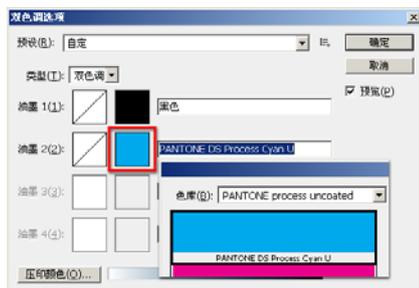


图 3-33

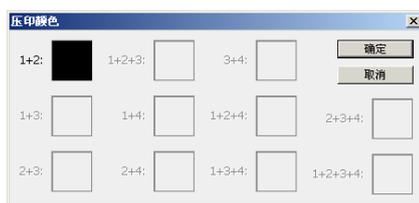


图 3-34

07 单击颜色块左边的曲线框，打开“双色调曲线”对话框，对话框的左侧为双色曲线图，从图3-35中看到默认的双色调曲线为穿过网格的直对角线，表示将每个像素的当前灰度值映射为打印油墨的同一百分比值。由此得出，50%中间色调的像素用50%油墨网点打印，100%暗调用100%油墨网点打印。用户可以通过拖移图形上的十字点或输入不同的油墨百分比值，调整每种油墨的双色调曲线。调整好油墨双色调曲线后，单击“存储”按钮，即可将设置的曲线存储备用，如图3-35所示。

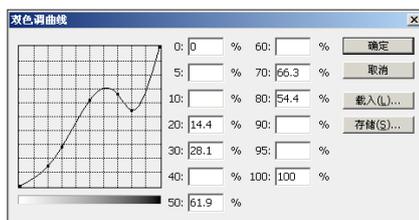


图 3-35

08 单击“确定”按钮，将图像转换为“双色调”模式的图像，如图3-36所示。



图 3-36

3.1.8 索引颜色模式

索引颜色模式用最多256种颜色生成8位图像文件。当图像转换为索引颜色时，Photoshop将构建一个颜色查找表，用以存放索引图像中的颜色。如果原图像中的某种颜色没有出现在该表中，程序将选取最接近的一种，或使用仿色来模拟该颜色。

索引颜色模式的优点是它的文件可以做得非常小，同时保持视觉品质不单一，因此非常适于用来做多媒体动画和Web页面。在索引颜色模式下只能进行有限的编辑。

能够转换成索引颜色模式的图像只能是灰度或者RGB图像。将图像转换成索引模式，会减少图像中的颜色。将图像转换成索引颜色模式的具体操作步骤如下。

01 按下<F12>键，将图像恢复至打开时的状态，执行“图像”→“模式”→“索引颜色”命令，打开“索引颜色”对话框，如图3-37所示。

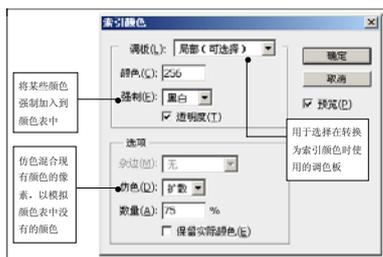


图3-37

02 设置完毕后单击“确定”按钮，关闭对话框，将图像转换为索引模式，如图3-38所示。



图3-38

3.1.9 多通道模式

多通道模式是用256色的灰色阴影表现颜色模式。将彩色图像转换为多通道模式以后，各个通道都会变为灰度256色。使用“多通道”模式进行特殊打印非常有用。

01 执行“文件”→“打开”命令，打开本书附带光盘\Chapter-03\“购物宣传页.psd”文件，如

图3-39所示。



图3-39

02 执行“图像”→“模式”→“多通道”命令，将图像转换为“多通道”模式，如图3-40所示。



图3-40

03 观察“通道”面板，颜色通道在转换的图像中成为专色通道，如图3-41所示。

04 按下<Ctrl+Z>键，撤销“多通道”操作命令，然后单击并拖动“蓝”通道至“通道”面板底部的“删除当前通道”按钮上，松开鼠标，该通道被删除，如图3-42所示。



图3-41



图3-42

05 从RGB、CMYK或Lab图像中删除通道后，可以自动将图像转换为多通道模式，如图3-43所示。

06 单击“通道”面板中“青色”通道前的眼睛图标，将该通道隐藏，图像效果如图3-44所示。



图3-43



图3-44

3.2 设置颜色

要绘制一幅好的作品，首先要色彩用得好。因此设置颜色成为绘画的首要任务。下面将学习设置颜色的几种方法。

3.2.1 设置前景色和背景色

利用工具箱中的色彩控制图标可以设置前景色和背景色，如图3-45所示。

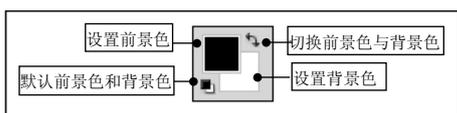


图3-45

01 执行“文件”→“打开”命令，打开本书附带光盘\Chapter-03\“人物.psd”文件，如图3-46所示。



图3-46

02 单击工具箱下方的“设置背景色”图标，打开“拾色器”对话框，在拾色器中单击鼠标设置背景色，如图3-47所示。

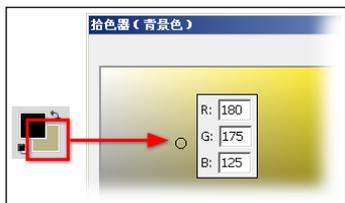


图3-47

03 在“图层”面板中新建“图层 1”，切换到“路径”面板中，选择“路径 1”，按下<Ctrl+Enter>键将路径转换为选区。完毕后按下<Ctrl+Delete>键使用背景色填充选区，如图3-48所示。

04 执行“窗口”→“色板”命令，打开“色板”面板，在需要的颜色上单击，即可将颜色吸取到前景色，如图3-49所示。



图3-48

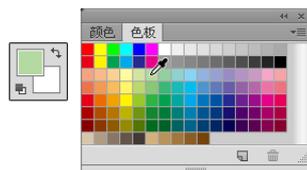


图3-49

05 单击工具箱下方的“切换前景色与背景色”图标或按键盘上的<X>键，切换前景色与背景色的颜色，如图3-50所示。

06 单击“默认前景色与背景色”图标或按键盘上的<D>键，将前景色与背景色设置为默认值，如图3-51所示。

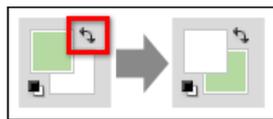


图3-50

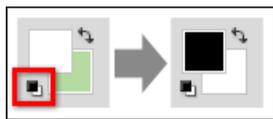


图3-51

07 在“路径”面板中选择“路径 2”，按下<Ctrl+Enter>键将路径转换为选区，并将选区填充为肉色，如图3-52所示。



图3-52

3.2.2 使用拾色器

在拾色器中可以通过从色谱中选取颜色或者通过输入数字形式来定义颜色。通过拾色器，可以设置前景色、背景色和文本颜色。在Photoshop中，还可以使用拾色器在某些颜色和“色调”调整命令中设置目标颜色。图3-53所示为“拾色器”对话框。



图 3-53

1. 指定颜色

在Adobe中设置的颜色是颜色系统可以显示或打印的颜色。在“拾色器”中有4种色彩模式可以选择，分别是HSB、RGB、LAB和CMYK色彩模式。

01 单击“设置前景色”图标，打开“拾色器”对话框，拖动彩色条两侧的三角滑块来设置色相，如图3-54所示。

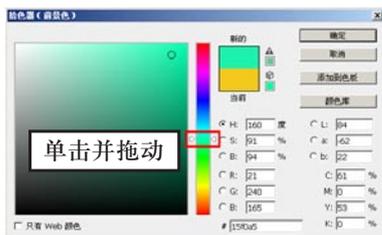


图 3-54

02 在拾色器中单击来确定饱和度和明度，如图3-55所示。



图 3-55

03 也可以在右侧的文本框中输入数值设置颜色，如图3-56所示。设置完毕后，单击“确定”按钮，关闭“拾色器”对话框。

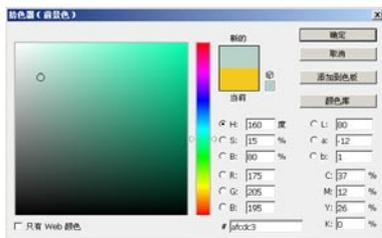


图 3-56

04 在“路径”面板中将“路径 3”转换为选区，按下<Alt+Delete>键使用前景色填充选区，如图3-57所示。



图 3-57

2. 使用Web安全颜色

Web安全颜色是浏览器使用的216种颜色，与平台无关。在8位屏幕上显示颜色时，浏览器将图像中的所有颜色更改成这些颜色。216种颜色是Mac OS的8位颜色调板的子集。通过使用这些颜色，可以确保为Web浏览器制作的图像不会出现仿色。

在打开的“拾色器”对话框中勾选“只有Web颜色”复选项，则选取的任何一种颜色都为Web安全颜色，如图3-58所示。

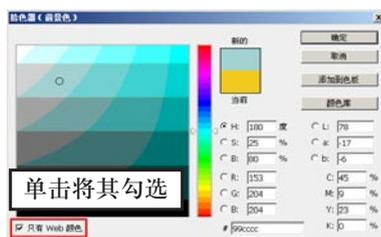


图 3-58

3. 识别不可打印的颜色

可以打印的颜色由“颜色设置”对话框中定义的当前CMYK文本框中的数值决定。由于在CMYK模式中没有RGB、HSB和Lab颜色模型中的一些颜色，因此无法打印这些颜色。当选择不可打印的颜色时，“拾色器”对话框将出现一个警告三角图标。与CMYK模式最接近的颜色显示在三角图标的下面，如图3-59所示。只要单击下面的颜色块，即可得到与CMYK模式最接近的颜色。

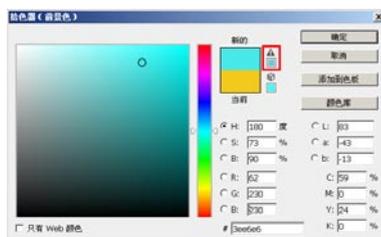


图 3-59

4. 选取自定颜色

在“拾色器”对话框中单击“颜色库”按钮，

弹出“颜色库”对话框，拾色器支持各种颜色系统。下面通过操作学习选取颜色库中颜色的方法。

01 打开“拾色器”对话框，在其中单击“颜色库”按钮，接着弹出“颜色库”对话框，在其中已经显示了与拾色器中当前选中颜色最接近的颜色，如图3-60所示。



图3-60

02 单击“色库”选项的下三角按钮，在弹出的下拉列表表中可以选择需要的颜色系统，如图3-61所示。

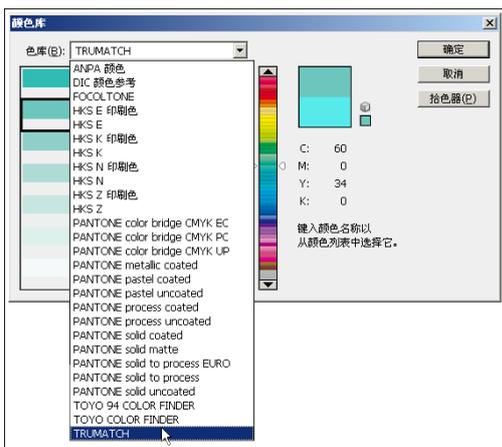


图3-61

“ANPA颜色”通常用于报纸。ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Book包含ANPA颜色样本。

“DIC颜色”参考在日本通常用于印刷项目。

FOCOLTONE由763种CMYK颜色组成，并提供了包含印刷色和专色规范的色板库、压印图表以及用于标记版面的雕版库。FOCOLTONE颜色有助于避免陷印和对齐问题。

HKS在欧洲用于印刷项目。每种颜色都有指定的CMYK颜色。可以从HKSE（适用于连续静物）、HKSK（适用于光面艺术纸）、HKS N（适用于天然纸）和HKSZ（适用于新闻纸）中选择。有不同缩放比例的颜色样本。

PANTONE用于打印纯色和CMYK油墨。PANTONE MATCHING SYSTEM包括1114种纯色。要以CMYK模拟PANTONE纯色，请参考相关的“PANTONE纯色/印刷色”手册。PANTONE印刷色可从3000多个CMYK组合中进行选择。

TOYO Color Finder1050由基于日本最常用的印刷油墨的1000多种颜色组成。TOYO Color Finder 1050 Book包含Toyo颜色的打印样本，可以从印刷厂商和图片用品商店购得。

TRUMATCH提供可预测的CMYK颜色，这种颜色可与2000多种实现的计算机生成的颜色相匹配。TRUMATCH颜色包含偶数步长的CMYK色域的可见色谱。TRUMATCH COLOR FINDER中每个色相显示多达40种的色调和暗调，每种最初都是在四色印刷中创建的，并且都可以在电子照片机上用四色重现。另外，还包括使用不同色相的四色灰。

03 选择好颜色系统后可以拖动滑块来选取所需的色相，如图3-62所示。



图3-62

04 在“颜色”下拉列表表中单击所需的编号，如图3-63所示，选择好后单击“确定”按钮，即可得到所需的颜色。

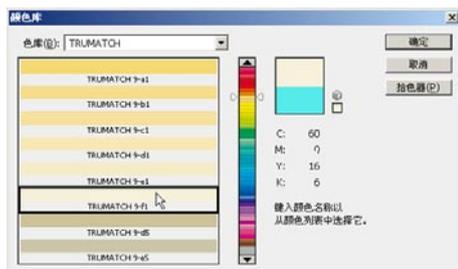


图3-63

05 在“路径”面板中将“路径4”转换为选区，并使用前景色填充选区，如图3-64所示。



图3-64

3.2.3 使用“颜色”面板

“颜色”面板显示当前前景色和背景色的颜色值。使用“颜色”面板中的滑块，可以利用几种不同的颜色模式来编辑前景色和背景色，也可以从显示在面板底部的四色曲线图中的色谱中选取前景色或背景色。

01 执行“窗口”→“颜色”命令，打开“颜色”面板，如图3-65所示。

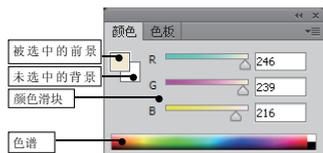


图3-65

02 选择背景色，在“颜色”面板底部的四色曲线图上单击，选取的颜色将显示在背景色中，如图3-66所示。默认情况下前景色为选择状态。



图3-66

03 选择前景色，拖动滑块调整前景色的颜色，如图3-67所示。



图3-67

04 单击“颜色”面板右上角的按钮，在弹出的菜单中可以选择不同模式的滑块，如图3-68所示。



图3-68

05 单击“颜色”面板右上角的按钮，在弹出的菜单中还可以设置不同的色谱，如图3-69所示。



图3-69

技巧

按下<Shift>键的同时在色谱图中单击，可以快速更改色谱。

06 将“路径5”转换为选区，并按下<Ctrl+Delete>键使用背景色填充选区，如图3-70所示。



图3-70

3.2.4 使用“色板”面板

在“色板”面板中存储一些经常需要使用的颜色。可以在面板中添加或删除颜色，也可以为不同的项目显示不同的颜色库。

01 执行“窗口”→“色板”命令，打开“色板”面板，如图3-71所示。

02 单击“设置前景色”图标，在弹出的“拾色器”中设置前景色，如图3-72所示。



图3-71

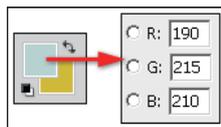


图3-72

03 单击“色板”面板底部的“创建前景色的新色板”按钮，将前景色添加到“色板”面板中，如图3-73所示。



图3-73

04 拖动色板到“删除色板”按钮上，当按钮呈凹下状态时松开鼠标，即可将所选色板删除，如图3-74所示。

05 将“路径6”转换为选区，按下<Alt+Delete>键使用前景色填充选区，如图3-75所示。



图 3-74



图 3-75

06 参照以上方法，再制作出其他图像，如图 7-76所示。

07 最后添加相关的装饰图像完成本实例的制作，效果如图3-77所示。读者可以打开本书附带光盘

“化妆品广告.psd”文件进行查看。



图 3-76



图 3-77

3.3 校样设置

“校样设置”命令用于颜色的校准，在显示器上预览各种输出效果——即用显示器来模拟其他输出设备的图像效果，确保图像以最正确的色彩输出，其子菜单如图3-78所示。



图 3-78

3.4 校样颜色

打开本书附带光盘\Chapter-03\“旅游宣传页.psd”文件。使用“视图”→“校样颜色”命令可以打开或关闭电子校样显示。当打开电子校样功能时，“校样颜色”命令旁边出现一个选中标记。不选择该命令，则显示器显示图像的正常效果，如图3-79所示。



图 3-79

3.5 色域警告

使用“视图”→“色域警告”命令将不能用打印机准确打印出的颜色用灰色遮盖，它适用于RGB和Lab颜色模式，如图3-80所示。



图3-80