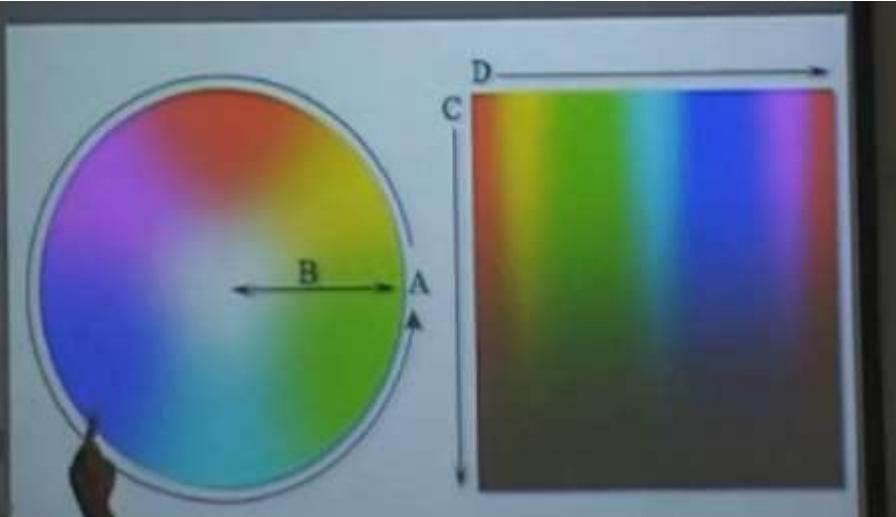


# C1C2 光和色的关系/色彩模式 (李涛基础)

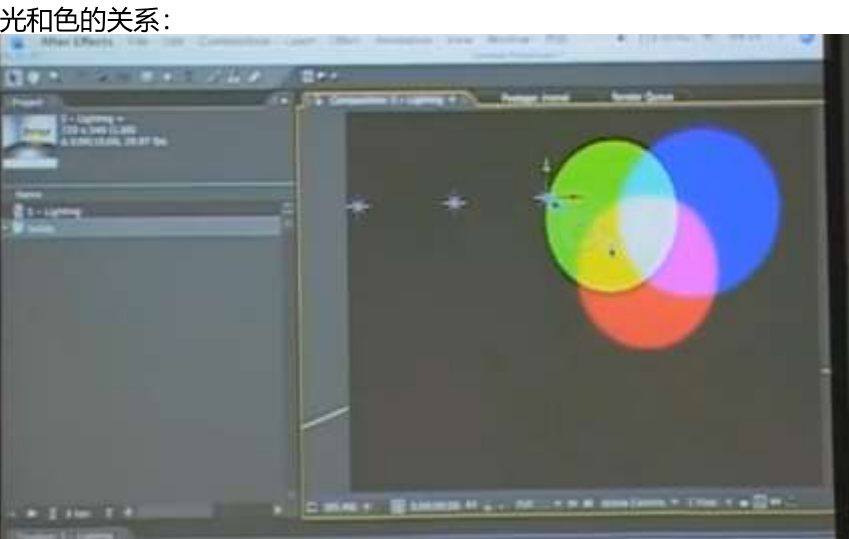
PS: 图像合成软件  
合成: 在已有的素材基础上进行艺术再加工

3  
颜色的三个属性:  
色相 / 色彩名称 (H) : 赤橙黄绿青蓝  
可以以度来显示

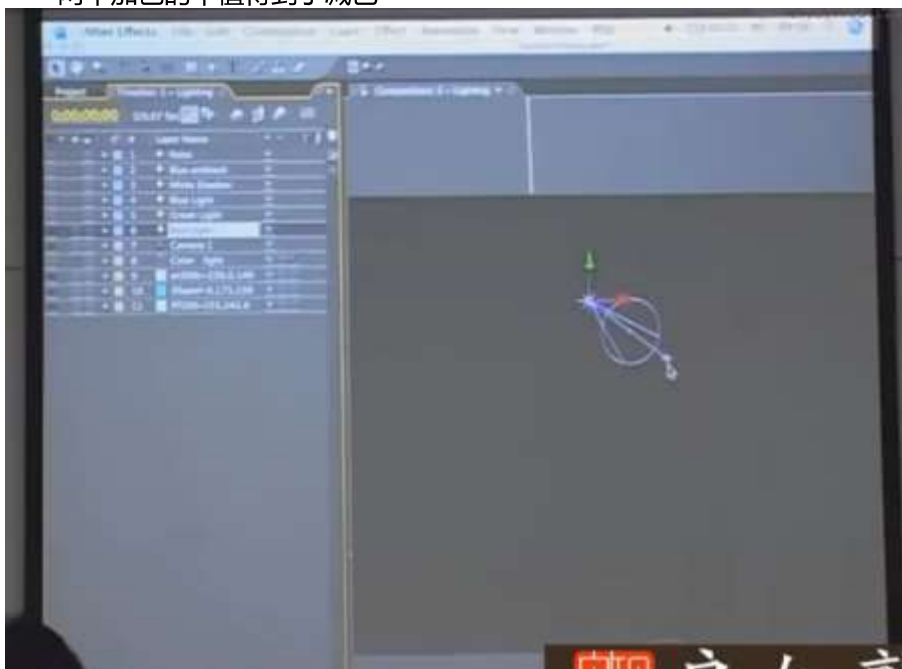


色彩饱和度/纯度 (S) : 鲜艳 和白有关系  
明暗变化/明度 (B) : 和黑有关系  
\*HSB: 一种色彩模式, 基于人眼视觉接受体系  
\*每种颜色模式对应一种媒介  
\*拾色器用HSB的方式提取颜色  
\*黑白无色相  
光色的三原色:  
红绿蓝: 色料三原色 (RGB)  
\*美感第一位, 寓意其次  
\*所有发光的物体都以这种方式显示  
\*发光晶体管, 只发三种光, 一种颜色256个显示级别  
\*白色 255 (第256种) 255 255; 黑色 0 0 0; RGB三个色值相等就是灰值。不具备色相值  
\*加色模式: 红+绿+蓝=白

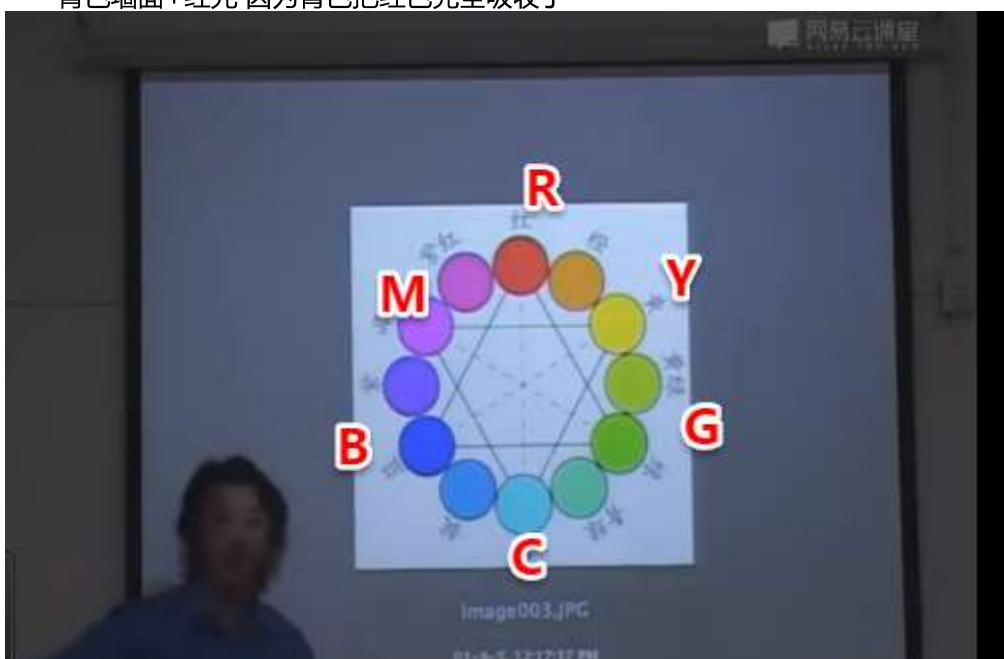
色的三原色:  
青品黄: 油墨 (CMYK)  
\*0-100% 油墨的浓淡  
\*看到的颜色是反射的光  
\*黑色: 100 100 100 (理想情况) ; 白色: 0 0 0;  
\*现实情况K表示黑值, 黑: 0 0 0 100 (特别是比较细的字)  
\*减色模式  
\*K是专色



\*两个加色的中值得到了减色

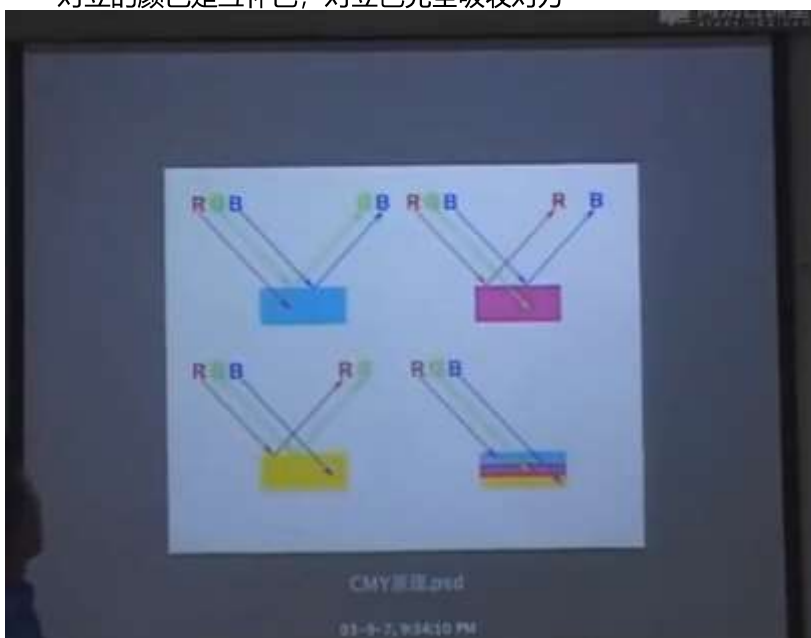


\*青色墙面+红光 因为青色把红色完全吸收了



\*色相环

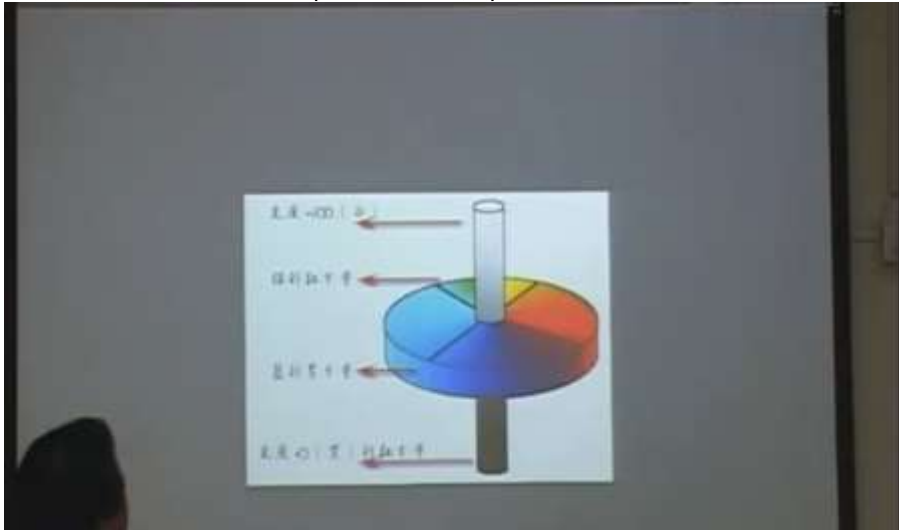
\*对立的颜色是互补色，对立色完全吸收对方



\*工作中RGB 如果要做印刷品最后一步改成CMY

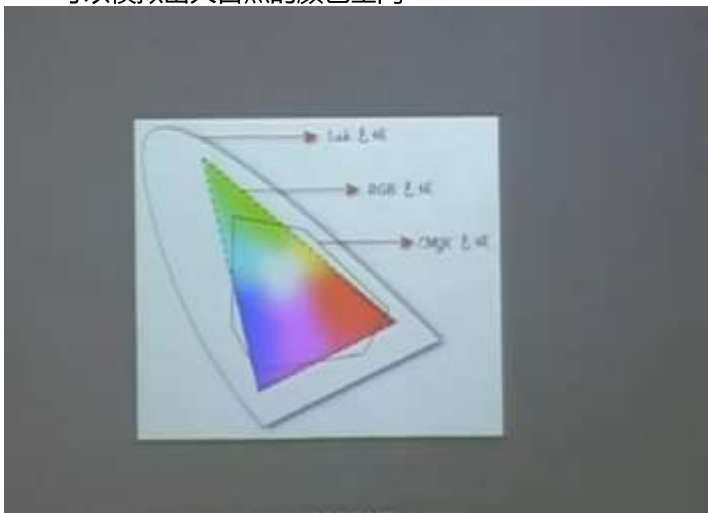
LAB:

亮度通道+2颜色通道 (绿到红 蓝到黄)



\*理论化

\*可以模拟出大自然的颜色空间

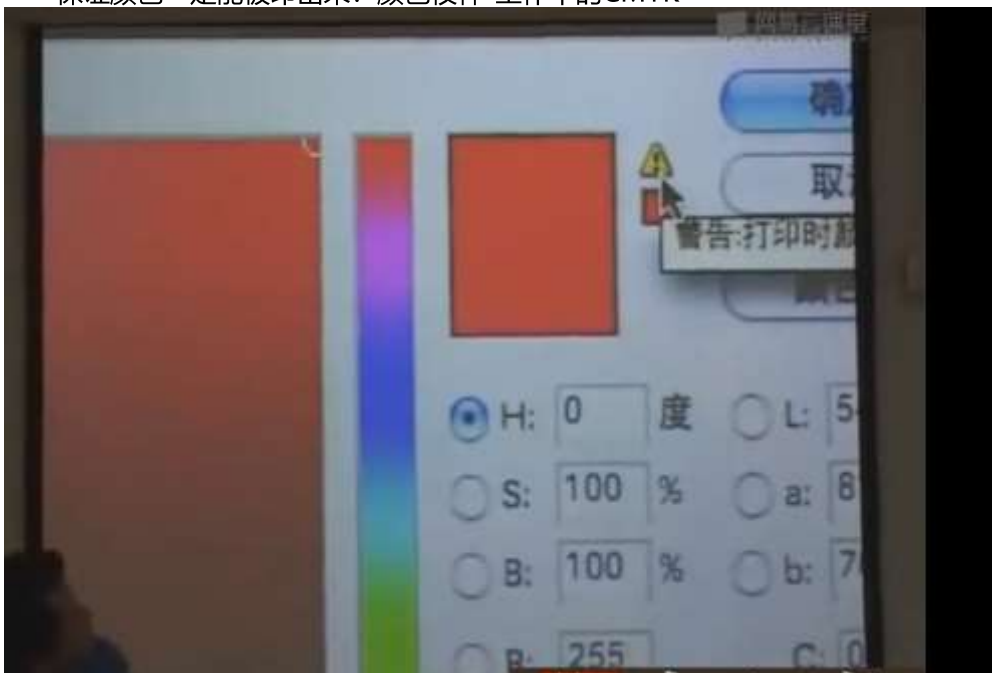


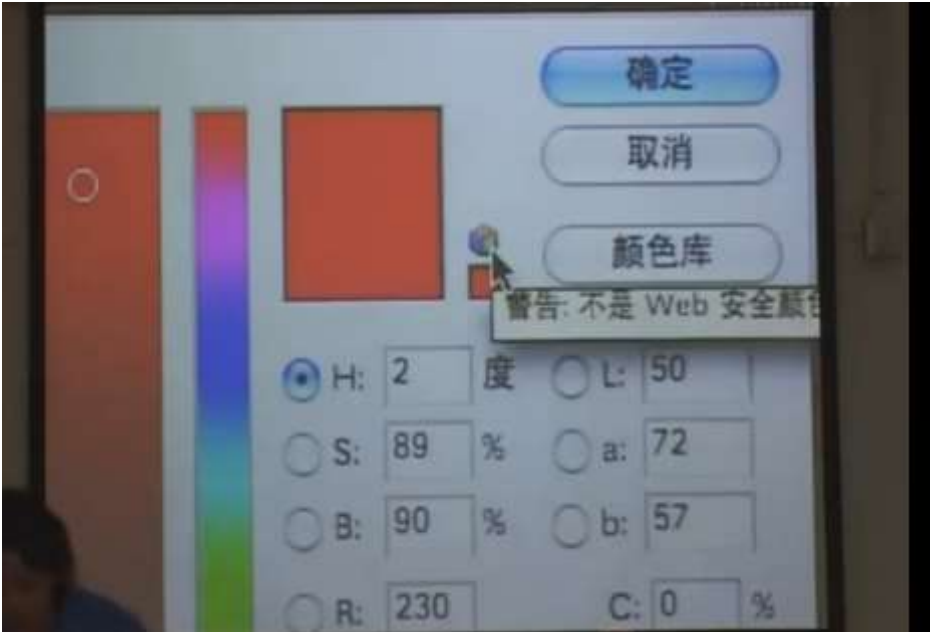
溢色:

\*溢色: 有些颜色显示器可以看到, 印刷却印不出来 不是安全色

\*鲜艳的颜色: 利用对比手法; 利用工艺

\*保证颜色一定能被印出来: 颜色校样-工作中的CMYK





\*保证不会印刷出问题：色标手册（详情见视频）；校准显示器