长颈鹿+雪山

1. 新建一张6\*8的空白文档
2. 将事先准备好的长颈鹿、雪山、栅栏图片，直接拖入ps中
3. 先在图层管理工具中点击小眼睛，关闭雪山和栅栏图层的显示
4. 使用多边形套索工具将长颈鹿圈出，右键选择通过拷贝的图层，可在图层管理工具中看到长颈鹿已被单独存放在一个图层中，
5. 以相同方法把栅栏放在一个图层中，最后适当调整雪山和刚刚新建的两个图层的位置，导出即可

彩虹穿墙

1. 新建一张6\*8的空白文档
2. 先用矩形工具，画出一小块矩形区域，填充为红色，右键矩形选择栅格化
3. 在滤镜中找到滤镜库，纹理-纹理化-砖形，适当调整，砖墙就建好了
4. 在新建一个空白图层，使用渐变工具中的罗素彩虹，画一个适当大小的彩虹，再使用橡皮擦工具擦除多余部分
5. 适当调整墙面与彩虹的位置，做到穿墙的效果
6. 导出即可

PR剪视频

1. 打开PR，新建一个项目
2. 选择编辑模式，在左下角的项目模块中右键导入我们准备好的视频
3. 将视频拖入到右侧的时间轴模块
4. 使用剃刀工具，对视频进行剪切
5. 导出即可

手掌面积（ps里白色是0黑色是1）（window里白色是1，黑色是0）

1. 在ps中打开手掌图像，点击图像-模式-选择灰度，失去灰度
2. 使用快速选择工具，选出手掌，右键，选择反向，编辑-填充-黑色，再次选择反向，编辑-填充-白色，
3. 点击图像-模式-选择位图，

点击图像-图像大小将宽度和高度分别调整为800，600，另存为bmp图像，对硬币进行同样的操作。

编写C程序，代码如下：

#include <stdio.h>

void main()

{

FILE \*pFile=fopen("s6.bmp","r");

FILE \*pFile1=fopen("s5.bmp","r");

if(pFile==NULL || pFile1==NULL){

printf("文件不存在");

}

else{

char ch,ch1；

int w=0,w1=0;

int pyl=0;

for(pyl=0;pyl<64;pyl++){

ch=fgetc(pFile);

ch1=fgetc(pFile1);

}

for(pyl=63;pyl<60064;pyl++){

int i;

x=0x01;

ch=fgetc(pFile);

ch1=fgetc(pFile1);

for(i=0;i<7;i++){

if(!(ch&x))w++;

if(!(ch1&x)) w1++;

x=x<<1;

}

}

printf("手掌和硬币像素点数：%d\n硬币像素点数：%d\n",w1,w);

printf("手掌是硬币的%d倍\n",(w1-w)/w);

}

}