1. 色相：

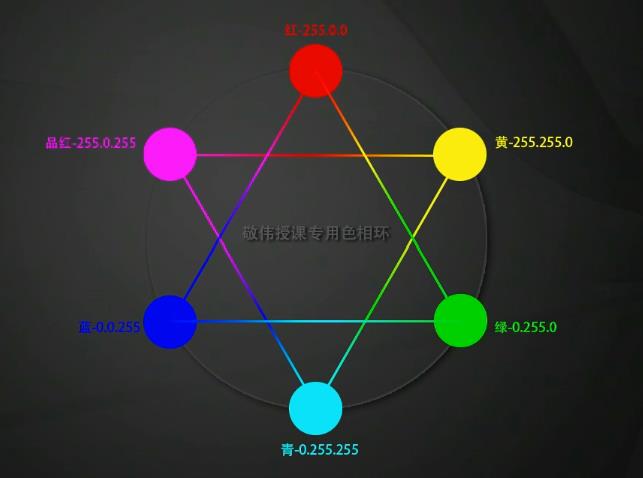
1.颜色的品相即为色相

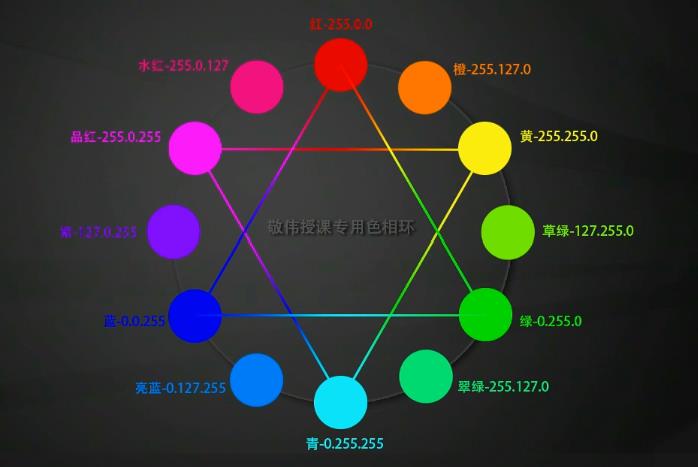
2.色相环上的颜色R、G、B其中之一必定为255，其中之一必定为0，也就是说，有三原色之中的两种或者一种颜色组合而成

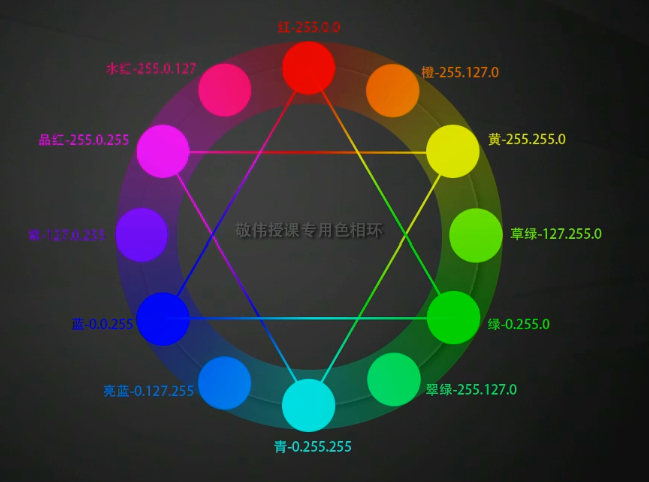
3.黑色：光线全部吸收，不反射，眼睛感受到的是无色，没有色彩

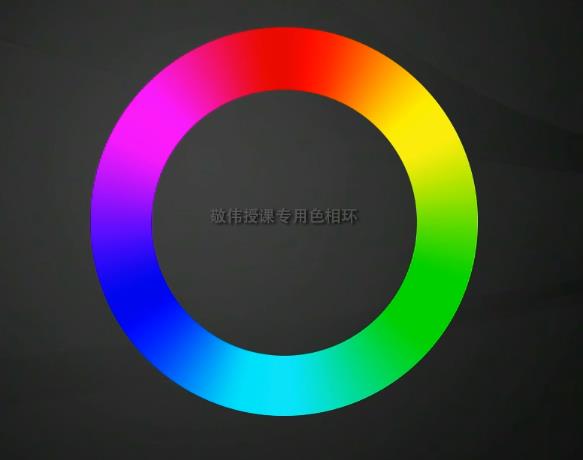
4.白色：光线全部反射

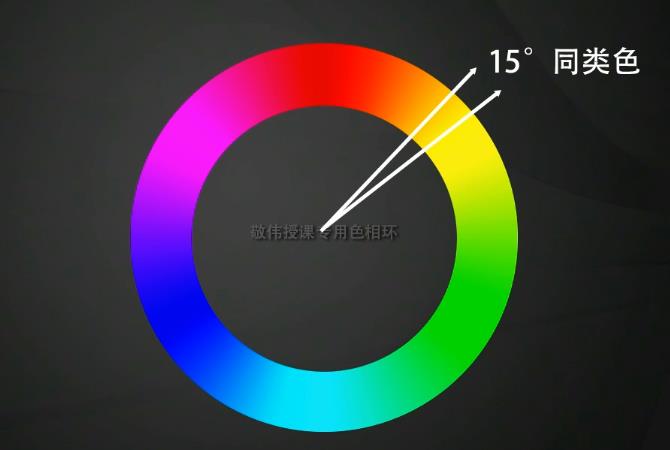
5.透明色：光线穿透过去，眼睛接收到的色彩，是穿透过透明体的光线，再由其他不透明物体反射，再穿透透明物体后到达眼睛的光线

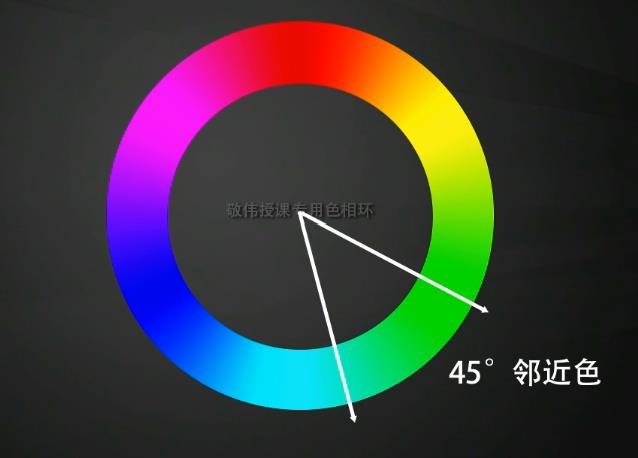




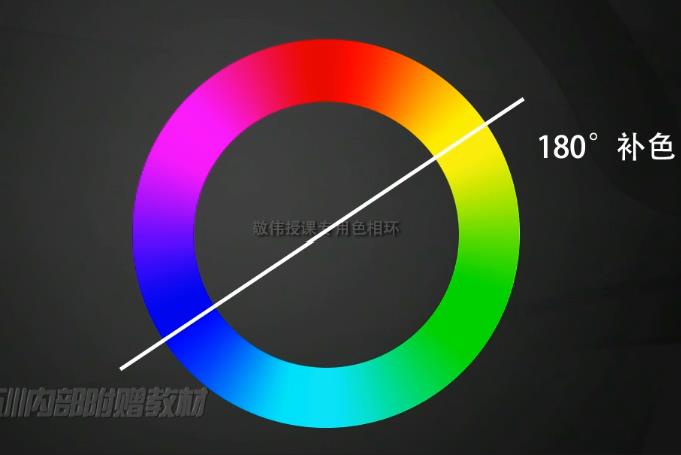


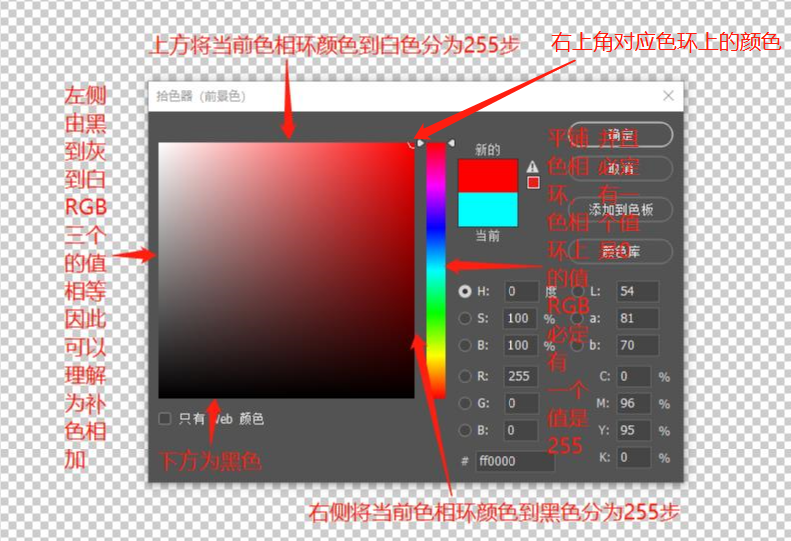




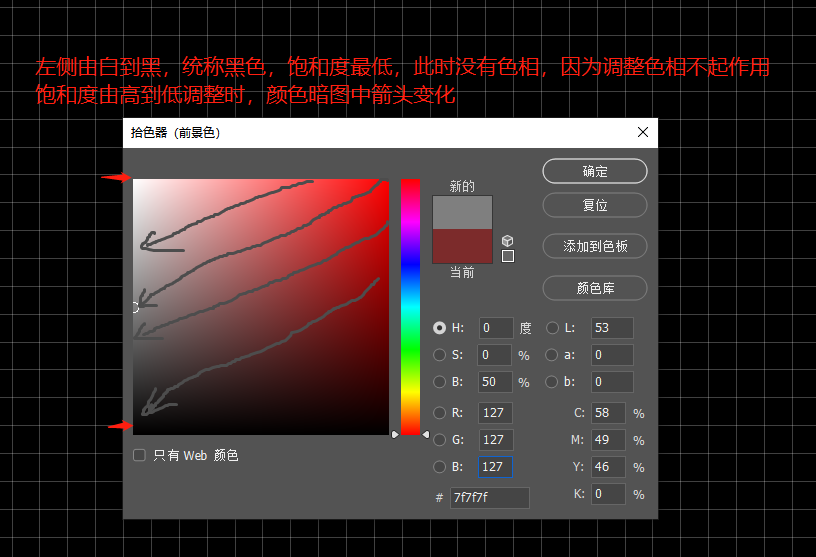




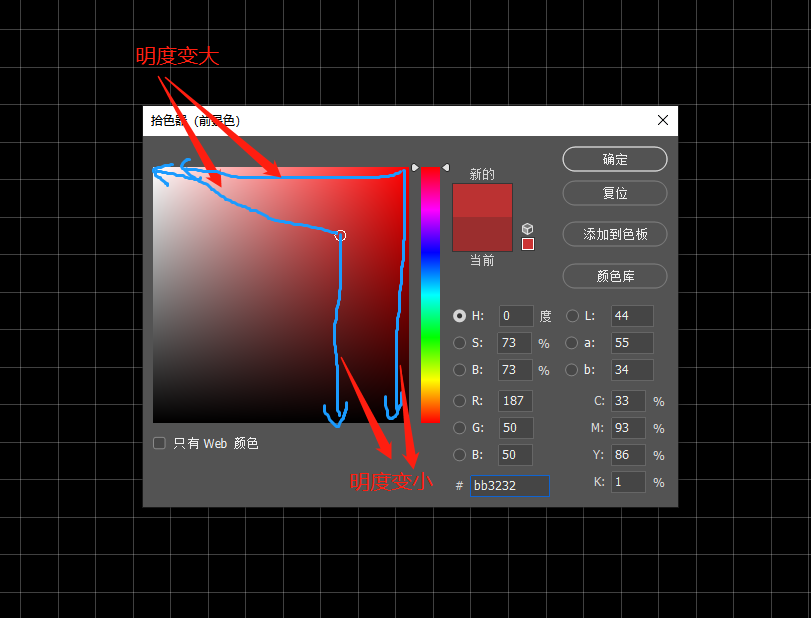




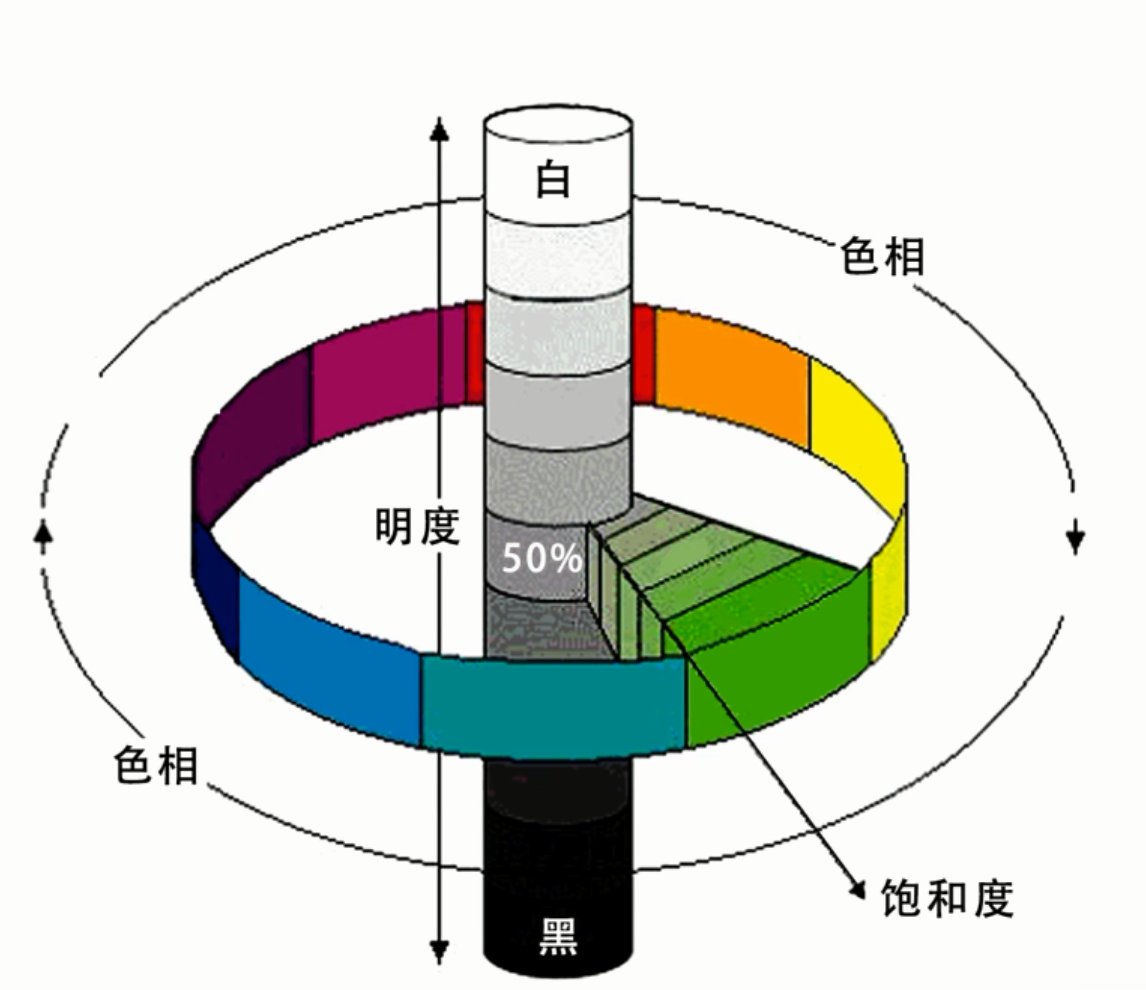
1. 饱和度：
2. 饱和度就是颜色的纯度，鲜艳程度，改变饱和度，改变RGB的混合比例，其实就是加入灰的程度。
3. 灰色的RGB值相等
4. 饱和度不会改变明度
5. 下图是在图像->调整->色相饱和度界面调整饱和度



1. 明度：
2. 可以理解为颜色的发光程度，光线强度
3. 明度最低，为黑色，最高为白色
4. 下图是在图像->调整->色相饱和度界面调整明度



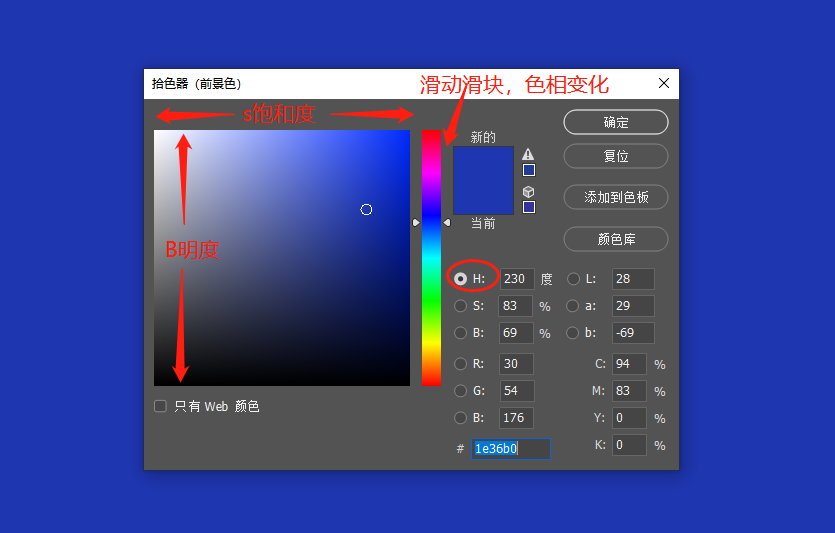
1. 色彩三要素模型



1. 取色方法

1．HSB取色模式（色相H，饱和度S，明度B），更直观

1. 选中H，滑动滑块，只变化H值，同时色池，横向为S值，纵向为B值
2. 选中S，滑动滑块，只变化S值，同时色池，横向为H值，纵向为B值
3. 选中B，滑动滑块，只变化B值，同时色池，横向为H值，纵向为S值



2．RGB取色

1. 选中R，滑动滑块，只变化R值，同时色池，横向为B值，纵向为G值
2. 选中G，滑动滑块，只变化G值，同时色池，横向为B值，纵向为R值
3. 选中B，滑动滑块，只变化B值，同时色池，横向为R值，纵向为G值

