# 1.变亮

## 新建一个文档，创建两个图层如下图：

|  |
| --- |
|  |

### 选择图层3，模式选择变亮，效果如下

|  |
| --- |
|  |

## 把图层3拖拽到图层2最亮的地方，效果如下：

|  |
| --- |
|  |

**变亮的算法和变暗的算法正好是相反的，变亮模式下谁亮，就显示谁**

|  |
| --- |
|  |

# 2.滤色模式

### 创建一个新文档，新建两个图层，如图

|  |
| --- |
|  |
|  |

### 选择图层2，模式选择：滤色，效果如下

|  |
| --- |
|  |

可以看到，图层1的黑色背景全部都被去除了。

**结论：滤色模式的算法和正片叠底模式的算法正好相反，它实际上是一种加法运算。混合后是整体每一个部分都有不同程度的变亮**

**图层样式里面的内发光和外发光的默认混合模式都是滤色**

**注意：滤色是一个非常常用的混合模式，常用来做发光效果，灯光特效，还有一些光线等等只要是联系到发光的效果都可以使用滤色**

### 滤色公式

|  |
| --- |
|  |

# 3.颜色减淡

### 新建一个文档创建两个图层，还是上面的素材

|  |
| --- |
|  |

### 选择图层1，模式选择颜色减淡，效果如下

|  |
| --- |
|  |

**可见，颜色减淡比滤色的变亮效果更加强烈**

## 颜色减淡公式：

|  |
| --- |
|  |

# 4.线性减淡

### 新建一个文档创建两个图层，还是上面的素材

|  |
| --- |
|  |

### 选择图层1，模式选择线性减淡，效果如下

|  |
| --- |
|  |

**可以说，线性减淡是滤色和颜色减淡结合在一起的效果**

# 5.浅色模式

### 新建一个文档创建两个图层，还是上面的素材

|  |
| --- |
|  |

### 选择图层1，模式选择浅色模式，效果如下

|  |
| --- |
|  |

**浅色和深色正相反**