

- 16个精彩案例制作过程全程讲解
- 光盘包含书中全部案例及课后练习素材与效果
- 配有PPT课件及教学大纲等丰富教学资源



DVD

Painter 绘画实例教程

周建国 主编

赵越 郑琦 马国富 副主编



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



Painter 绘画实例教程

周建国 主编

赵越 郑琦 马国富 副主编

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

Painter绘画实例教程 / 周建国主编. — 北京: 人民邮电出版社, 2015. 10
21世纪高等院校数字艺术类规划教材
ISBN 978-7-115-39845-1

I. ①P… II. ①周… III. ①三维动画软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第151108号

内 容 提 要

本书全面系统地介绍了 Painter X3 的基本操作方法和绘画技巧, 包括初识 Painter X3, 画笔分类与使用, 画笔的调整, 色彩的应用, 媒材控制面板, Painter 的图像效果, 图层应用、矢量图形、选区与蒙板, 文本应用, 动画影片制作和绘画创作等内容。

全书内容以课堂案例为主线, 每个案例都有详细的操作步骤, 读者通过实际操作可以快速熟悉软件功能并领会绘画思路。每章的软件功能解析部分使读者能够深入学习软件的使用和应用技术。绘画创作部分可以帮助读者快速地掌握图形的设计理念和绘制技巧, 顺利达到实战水平。

本书可作为高等院校数字媒体艺术类专业课程的教材, 也可供初学者及各类美术爱好者自学参考。

-
- ◆ 主 编 周建国
 - 副 主 编 赵 越 郑 琦 马国富
 - 责任编辑 刘 博
 - 责任印制 沈 蓉 彭志环
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京缤索印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 18.5 2015 年 10 月第 1 版
字数: 529 千字 2015 年 10 月北京第 1 次印刷
-

定价: 79.00 元(附光盘)

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

前言

Corel Painter（简称Painter）是由Corel公司开发的图像编辑和绘画创意软件。它功能强大、易学易用，深受数码艺术家、插画家和动漫游戏行业人员的喜爱，已经成为这一领域最流行的软件之一。目前，我国很多院校的数字艺术类专业都将“Painter”作为一门重要的专业课程。为了帮助院校的教师全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用Painter来进行绘画创作，我们几位长期在院校从事艺术设计教学的教师和专业插画创作公司里经验丰富的设计师，共同编写了本书。

我们对本书的编写体系进行了精心设计，力求通过课堂案例演练使学生快速熟悉软件功能和绘画创意思路；通过软件功能解析使学生深入学习软件的使用和制作特色；通过绘画创作案例，拓展学生的实际应用能力。在内容编写方面，我们力求细致全面、突出重点；在文字叙述方面，我们注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

在本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件。另外，为方便教师教学，本书配备了PPT课件和教学大纲等丰富的教学资源，任课教师可以在人民邮电出版社教学服务与资源网（www.ptpedu.com.cn）免费下载使用。本书的参考学时为50学时，各章的参考学时参见下面的学时分配表。

章节	课程内容	学时分配
第1章	初识Painter X3	4
第2章	Painter画笔分类与使用	9
第3章	Painter画笔的调整	4
第4章	Painter色彩的应用	2
第5章	媒材控制面板	2
第6章	Painter的图像效果	6
第7章	Painter的图层应用	4
第8章	矢量图形、选区与蒙板	4
第9章	Painter的文本应用	3
第10章	动画影片制作	3
第11章	绘画创作	9
课时总计		50

本书由周建国主编，赵越、郑琦、马国富任副主编。由于时间仓促，加之水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，敬请广大读者批评指正。

编者
2015年6月

目录

第1章 初识Painter X3



1.1 Painter 概述.....	2
1.2 配置及硬件要求.....	2
1.2.1 计算机配置要求.....	2
1.2.2 硬件要求——计算机数位板.....	2
1.3 工作界面.....	3
1.3.1 菜单栏.....	3
1.3.2 工具箱.....	4
1.3.3 媒材选择器.....	4
1.3.4 属性栏.....	5
1.3.5 画笔搜索栏.....	5
1.3.6 画笔选择器.....	5
1.3.7 “图层”面板.....	6
1.3.8 “颜色”面板.....	6
1.3.9 “混色器”面板.....	6
1.3.10 文档窗口.....	7
1.4 文件操作.....	7
1.4.1 新建文件.....	7
1.4.2 打开文件.....	7
1.4.3 保存图像.....	8
1.4.4 关闭图像.....	8

1.5 图像基础.....	9
1.5.1 分辨率.....	9
1.5.2 分辨率与像素.....	9
1.5.3 分辨率与打印质量.....	9
1.6 图像的调整.....	9
1.6.1 缩放图像.....	9
1.6.2 旋转图像和画布.....	11
1.6.3 裁剪图像.....	12
1.6.4 调整图像和画布尺寸.....	13
1.7 辅助工具.....	14
1.7.1 标尺.....	14
1.7.2 辅助线.....	15
1.7.3 网格.....	16
1.7.4 黄金分割线.....	17
1.7.5 布局网格.....	18
1.7.6 “镜像绘画”模式.....	18
1.7.7 “万花筒绘画”模式.....	19
1.7.8 透视辅助线.....	19
1.7.9 图像信息.....	20
1.8 个性设置.....	21
1.8.1 常规.....	21
1.8.2 界面.....	22
1.8.3 性能.....	22
1.8.4 矢量图形.....	23
1.8.5 克隆.....	24
1.8.6 连接.....	24
1.8.7 笔迹追踪.....	25
1.8.8 自定义快捷键.....	26
1.9 新增功能.....	26
1.9.1 画笔搜索.....	26
1.9.2 “参考图像”面板.....	26

1.9.3	增强笔触预览功能	27
1.9.4	启发式混色器垫	27
1.9.5	抖动画笔	27
1.9.6	通用抖动	27
1.9.7	最小值控制项	27
1.9.8	附加的流量图、图案及纸纹	27
1.9.9	动态显示高级画笔控制项	27
1.9.10	透视参考线	28
1.9.11	跨图层变形	28
1.9.12	设置颜色集的最大颜色数	28
1.9.13	显示洋葱皮图层	28
1.10	课后练习	28
1.10.1	选择题	28
1.10.2	问答题	28

第2章

Painter画笔分类与使用

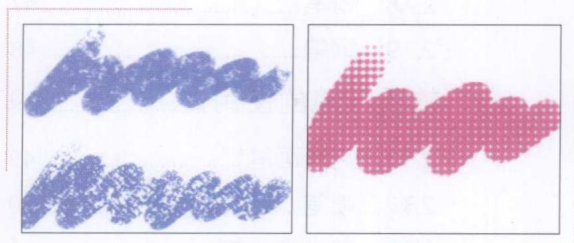


2.1	Painter中的主要画笔	30
2.1.1	硬质类画笔	30
2.1.2	软质类画笔	31
2.1.3	修饰类画笔	33
2.1.4	图像喷管和图案画笔	33
2.1.5	特效类画笔	33
2.2	硬质画笔的使用	34
2.2.1	粉笔和蜡笔	34
2.2.2	炭笔和孔特粉笔	35

2.2.3	课堂案例——绘制可爱猫咪	36
2.2.4	液态墨水	40
2.2.5	马克笔	41
2.2.6	色粉笔	42
2.2.7	课堂案例——绘制意境插画	43
2.2.8	铅笔	47
2.2.9	钢笔	48
2.3	软质画笔的使用	49
2.3.1	丙烯画笔	49
2.3.2	喷笔	50
2.3.3	艺术家画笔	51
2.3.4	数码水彩	52
2.3.5	课堂案例——绘制昙花下的女孩	53
2.3.6	水粉笔	55
2.3.7	课堂案例——绘制荷花	56
2.3.8	油画笔	59
2.3.9	课堂案例——绘制猫头鹰	60
2.3.10	仿真水彩	63
2.3.11	海绵	64
2.3.12	水墨笔	65
2.3.13	着色笔	66
2.3.14	课堂案例——绘制言情风格人物	67
2.3.15	水彩笔	71
2.4	修饰类画笔	72
2.4.1	橡皮擦	72
2.4.2	调和笔	73
2.5	图像喷管和图案画笔	74
2.6	特效画笔	76
2.6.1	克隆笔	76
2.6.2	课堂案例——绘制克隆鸟	77
2.6.3	特效笔	84
2.6.4	胶合	86

2.6.5 厚涂	87
2.6.6 调色刀	88
2.6.7 照片	89
2.7 课后练习	90

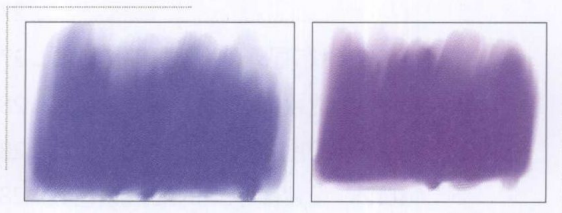
第3章 Painter画笔的调整



3.1 画笔的调整	92
3.1.1 设置基本属性	92
3.1.2 画笔控制面板	92
3.1.3 高级画笔控制项	98
3.1.4 修改“画笔库”外观	98
3.1.5 移动画笔变量	99
3.1.6 拷贝画笔变量	99
3.1.7 重命名画笔类别和变体	99
3.1.8 存储画笔变量	100
3.1.9 恢复默认变量	100
3.1.10 删除画笔变量	100
3.1.11 录制画笔笔触	100
3.1.12 回放画笔笔触	100
3.1.13 自动回放笔触	101
3.1.14 保存画笔笔触	101
3.2 纸纹设置	101
3.2.1 “纸纹”面板	101
3.2.2 应用纸纹	101
3.2.3 创建纸纹	102
3.2.4 删除纸纹	102
3.2.5 重命名纸纹	102
3.2.6 调整纹路	103
3.2.7 更改纸张材质	103

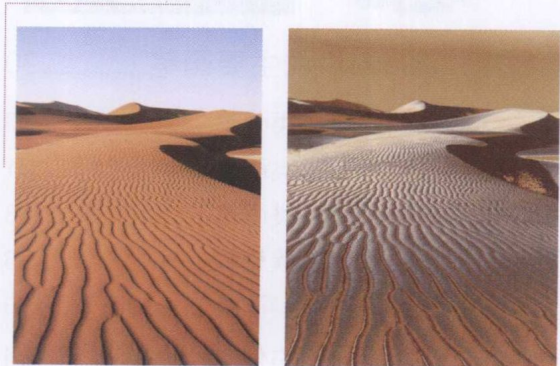
3.3 课后练习	103
3.3.1 选择题	103
3.3.2 问答题	104

第4章 Painter色彩的应用



4.1 色彩管理概述	106
4.2 色彩管理预设	106
4.3 色彩模式	106
4.4 色彩设置	107
4.5 色彩的基础知识	108
4.6 色彩的表情特征	109
4.7 色彩的搭配技巧	111
4.8 课后练习	112
4.8.1 选择题	112
4.8.2 问答题	112

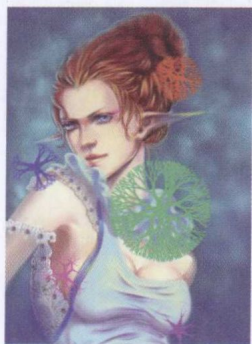
第5章 媒材控制面板



5.1 渐变	114
5.1.1 应用渐变	114

5.1.2 将图像转为渐变	114	6.3.5 均衡	131
5.1.3 调整渐变顺序	115	6.3.6 反转	132
5.1.4 创建和编辑渐变	115	6.3.7 匹配面板	133
5.1.5 保存渐变	115	6.3.8 色调分离	133
5.2 图案	116	6.3.9 视频标准色	134
5.2.1 应用图案	116	6.3.10 使用颜色集色调分离	134
5.2.2 使用图案来绘制	116	6.4 表面控制	135
5.2.3 创建和编辑图案	117	6.4.1 应用光源	135
5.2.4 创建无缝图案	117	6.4.2 应用网屏	136
5.2.5 创建不规则碎片形图案	117	6.4.3 应用表面纹理	137
5.3 织物	118	6.4.4 颜色叠加	138
5.3.1 应用织物	118	6.4.5 色调浓度	139
5.3.2 编辑和保存	119	6.4.6 快速纹理	140
5.4 课后练习	120	6.4.7 图像扭曲	140
5.4.1 选择题	120	6.4.8 快速扭曲	141
5.4.2 问答题	120	6.4.9 木刻	142
		6.4.10 拓印	143
		6.4.11 绢印	144
		6.4.12 素描	145

第6章 Painter的图像效果



6.1 课堂案例——绘制人物半身像	122	6.5 焦点	145
6.2 效果设置	126	6.5.1 智能模糊	145
6.3 色调控制	126	6.5.2 摄像机动感模糊	146
6.3.1 校正颜色	126	6.5.3 景深	147
6.3.2 调整颜色	129	6.5.4 玻璃扭曲	147
6.3.3 调整选取颜色	130	6.5.5 动态模糊	148
6.3.4 亮度/对比度	131	6.5.6 锐化	149
		6.5.7 柔化	149
		6.5.8 超级柔化	150
		6.5.9 径向模糊	150
		6.6 特殊效果	151
		6.6.1 应用大理石花纹	151
		6.6.2 自动克隆	152
		6.6.3 自动梵高	152
		6.6.4 斑点	152
		6.6.5 自定瓷砖	154
		6.6.6 网格选项	155

6.6.7 制作马赛克.....	155
6.6.8 制作特塞拉.....	156
6.6.9 生长.....	157
6.6.10 高反差保留.....	158
6.6.11 迷宫.....	159
6.6.12 元素分布.....	159
6.6.13 流行艺术填充.....	160
6.7 课后练习.....	162

第7章 Painter的图层应用



7.1 课堂案例——绘制游戏 插画.....	164
7.2 Painter的图层概念.....	176
7.2.1 Painter的图层面板.....	177
7.2.2 Painter的图层类型.....	177
7.3 图层的基本操作.....	178
7.3.1 新建图层.....	178
7.3.2 复制图层.....	179
7.3.3 命名图层.....	179
7.3.4 删除图层.....	180
7.3.5 选择图层并移动对象.....	181
7.3.6 变形图层.....	181
7.3.7 对齐图层.....	182
7.3.8 锁定图层.....	182
7.3.9 显示和隐藏图层.....	183
7.3.10 更改图层顺序.....	183

7.3.11 群组与解组图层.....	184
7.3.12 合并图层.....	185
7.3.13 调整图层不透明度.....	185
7.4 图层蒙板.....	186
7.4.1 创建和删除蒙板.....	186
7.4.2 应用图层蒙板.....	187
7.4.3 载入蒙板选区.....	187
7.4.4 编辑图层蒙板.....	187
7.5 图层混合方式.....	188
7.6 课后练习.....	189

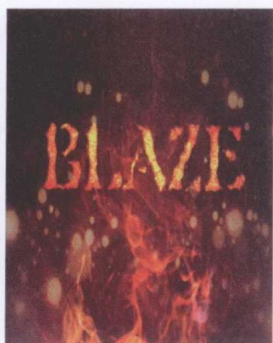
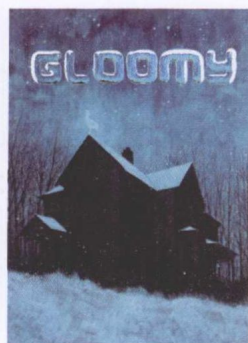
第8章 矢量图形、选区与蒙板



8.1 课堂案例——绘制青春 少女.....	192
8.2 Painter的矢量图形.....	197
8.3 矢量图形的编辑.....	197
8.4 选区工具.....	199
8.5 选区操作.....	200
8.6 选区编辑.....	202
8.6.1 变形选区.....	202
8.6.2 隐藏选区边缘.....	204
8.6.3 存储选区.....	204
8.6.4 将选区存入选区包.....	204

8.7 选区蒙板	205
8.7.1 由蒙板加载选区	205
8.7.2 蒙板的通道属性	205
8.8 课后练习	206

第9章 Painter的文本应用



9.1 输入文本	208
9.2 设置文本	208
9.2.1 格式化文本	208
9.2.2 添加阴影	208
9.2.3 设置曲线文本	209
9.2.4 延展和旋转文本	209
9.2.5 文本的混合方式	209
9.3 特效文本	210
9.3.1 课堂案例——为图片搭配文字	210
9.3.2 课堂案例——文字和图像的结合	212
9.3.3 课堂案例——制作液态金属效果	214
9.4 课后练习	217

第10章 动画影片制作

10.1 动画的创建与打开	220
10.1.1 创建动画影片	220



10.1.2 打开动画影片	221
10.1.3 打开QuickTime或AVI动画影片	221
10.2 “帧栈”面板	221
10.3 洋葱皮功能	222
10.4 动画设计	222
10.4.1 新建影片	222
10.4.2 “帧栈”面板	222
10.4.3 使用图层制作动画	222
10.4.4 录制脚本	223
10.4.5 应用脚本	223
10.4.6 应用笔刷笔触脚本	224
10.4.7 使用脚本设置颗粒位置	224
10.4.8 将脚本转换为动画	225
10.5 存储动画影片	225
10.5.1 将动画影片导出为单张图像	225
10.5.2 将动画影片导出为AVI动画影片	226
10.5.3 将动画影片导出为QuickTime动画影片	226
10.5.4 将动画影片导出为序列文件	227
10.5.5 将动画影片导出为GIF动画	227
10.6 课后练习	228
10.6.1 选择题	228
10.6.2 问答题	228

第11章 绘画创作



11.1 课堂案例——绘制丛林 插画.....	230
11.1.1 绘制人物线稿.....	230
11.1.2 绘制人物效果.....	233
11.1.3 添加背景	236
11.1.4 给人物上色	237
11.1.5 调整背景关系.....	239
11.1.6 细化整幅画面.....	241
11.1.7 添加效果	243

11.2 课堂案例——绘制原画类 插画.....	245
-----------------------------	-----

11.2.1 绘制人物动态稿.....	246
11.2.2 绘制人物基本关系	250
11.2.3 给人物铺基本色.....	255
11.2.4 细化背景和人物.....	259
11.2.5 调整效果	268

11.3 课堂案例——绘制魔幻 插画.....	269
----------------------------	-----

11.3.1 创作概念线稿.....	270
11.3.2 简单绘制人物效果.....	272
11.3.3 简单绘制出背景.....	274
11.3.4 刻画整幅画面细节	277
11.3.5 制作最终效果.....	283

11.4 课后练习.....	284
----------------	-----

第1章

初识Painter X3

本章对Painter X3基础知识和基本操作进行了翔实的讲解。通过本章的学习，可以对Painter X3的功能特色有一个较全面的了解，有助于在绘制图像的过程中快速地定位并应用相应的知识点，完成绘画任务。

- 了解Painter
- 了解最低配置及硬件要求
- 掌握Painter的工作界面
- 熟练掌握文件的基本操作的方法
- 了解图像的基础知识
- 掌握图像的调整技巧
- 掌握辅助工作的使用方法
- 了解个性化设置的技巧
- 了解Painter的新增功能

1.1 Painter 概述

Painter 是计算机绘图中最优秀的绘图软件之一，如图 1-1 所示，在数码绘画领域中占有独特的地位，目前的最新版本为 PainterX3（之后简称 Painter）。它具有逼真的仿真绘图效果和灵活多变的手绘表现方式，可以通过各种不同质地的画纸与仿真画笔结合使用，绘制出几乎和传统绘画所能表现的质地一样丰富的效果，现已成为许多艺术家与设计师的首选。



图 1-1

Painter 拥有全面、逼真的仿自然画笔,是专门为追求自由创意及需要用数字工具来模仿传统绘画的数码艺术家、插画师与摄影师而开发的,是数码素描与绘画工具的终极选择。与其他绘画软件相比,它的画笔系统更加优秀,笔触效果更自然、真实,并且拥有各种菜单命令,能为实现全面仿真的数字绘画服务。启动 Painter 时的欢迎窗口如图 1-2 所示。

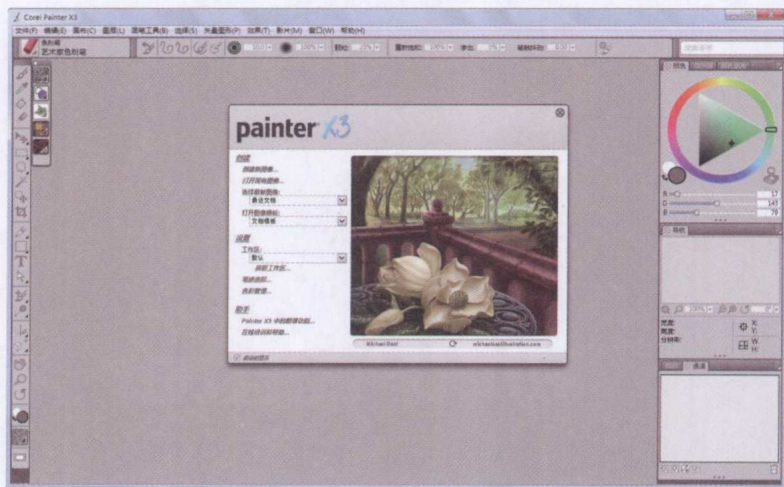


图1-2

1.2 配置及硬件要求

1.2.1 计算机配置要求

运行 Painter X3 的最低配置：在 Windows XP 操作系统上运行 Painter X3 至少需要一台奔腾 200MHz 的 IBM 兼容机或者配置更高的（至少 128MB 以上内存）的机器；在 Mac 上运行 Painter X3 则至少需要 G3 的 8.6 运行系统，以及至少 64MB 的内存（在 Mac OS X 上运行时建议配置 128MB 的内存）。对于这两种操作平台，运行要求最低的安装程序需要 100MB 的硬盘空间。

1.2.2 硬件要求——计算机数位板

数位板，又名绘图板、绘画板，它同键盘、鼠标、手写板一样都是计算机输入设备，如图 1-3 所示。

如果计算机没有配置数位板,那么在绘画创作上会很不方便,计算机将无法感应作画者用笔的轻重,所有的线条都将没有粗细之分。

好的硬件需要好的软件支持,数位板作为一种硬件输入工具,结合 Painter、Photoshop 等绘图软件,可以创作出油画、水彩画、素描等各种风格的作品。使用数位板和压感笔结合 Painter 软件就能模拟 400 多种笔触效果,如果觉得还不够,还可以自己定义笔触。



图 1-3

1.3 工作界面

Painter 的工作界面主要由“菜单栏”“工具箱”“媒材选择器”“属性栏”“画笔搜索栏”“浮动面板”和“文档窗口”等部分组成,如图 1-4 所示。

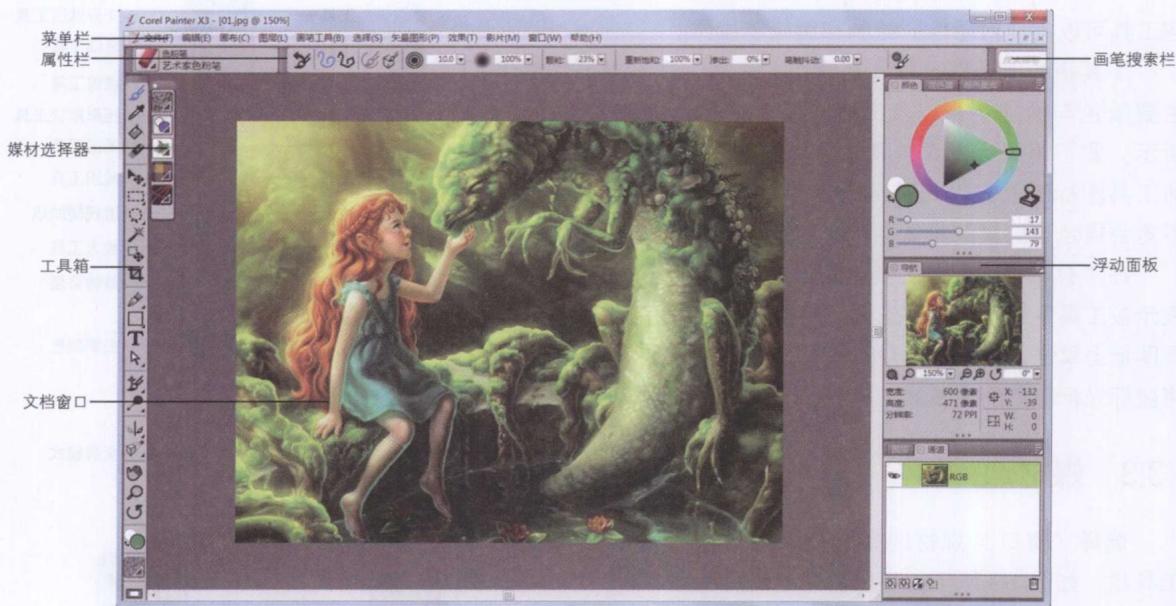


图 1-4

1.3.1 菜单栏

菜单栏共包含 11 组菜单命令。利用这些菜单命令可以设置文件的输入输出、软件环境设置、效果的应用以及面板显示等操作。

Painter 的菜单栏依次为:“文件”菜单、“编辑”菜单、“画布”菜单、“图层”菜单、“画笔工具”菜单、“选择”菜单、“矢量图形”菜单、“效果”菜单、“影片”菜单、“窗口”菜单及“帮助”菜单,如图 1-5 所示。

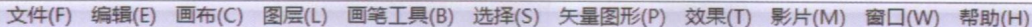


图 1-5

“文件”菜单:包含各种文件操作命令。

“编辑”菜单:包含各种编辑文件的操作命令。

“画布”菜单：包含对图像画布及辅助对象的属性进行调整的操作命令。

“图层”菜单：包含各种调整图像中图层的操作命令。

“画笔工具”菜单：包含各种画笔的新建、导入、输出和预设笔触等操作。

“选择”菜单：包含各种关于选区的操作命令。

“矢量图形”菜单：包含一系列对矢量图形的编辑命令。

“效果”菜单：包含各种效果的操作命令，其命令种类繁多、应用广泛。

“影片”菜单：包含对动画的创建和编辑等操作命令。

“窗口”菜单：包含各种显示或隐藏浮动面板的命令。

“帮助”菜单：包含各种帮助信息。

1.3.2 工具箱

Painter 的工具箱放置着绘画时最常用的一些工具，利用这些工具可以完成对图像的绘制和编辑等操作。

工具箱的上半部分是一些常用的工具，下半部分则提供了主要颜色与附加色彩以及纸张材质等快捷选择方式，如图 1-6 所示。要了解每个工具的具体名称，可以将鼠标光标放置在具体工具图标的上方，此时光标会变为蓝色，同时在工具图标右下角会显示该工具的具体名称，如图 1-7 所示。

在工具箱中，部分工具图标的右下角有一个黑色小三角，表示该工具下还有隐藏的工具。用鼠标在工具箱中有小三角的工具图标上单击，并按住鼠标不放，弹出隐藏的工具，如图 1-8 所示，将鼠标光标移动到需要的工具图标上，松开鼠标即可选择该工具。

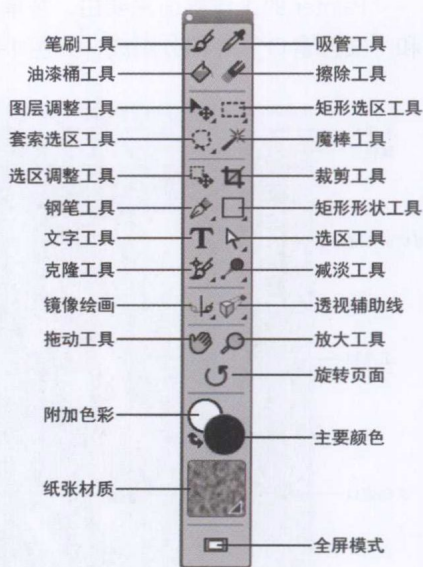


图 1-6

1.3.3 媒材选择器

选择“窗口 > 媒材选择器”命令，打开“媒材选择器”工具栏，如图 1-9 所示。可以快速地使用图案、渐变、喷图、织物和笔刷外观等材质库。单击工具图标右下方的小三角按钮，在弹出的面板中可以选择某种材质，如图 1-10 所示。在默认情况下，“媒材选择器”是打开的，在不需要的时候可以随时将其关闭。



图 1-7

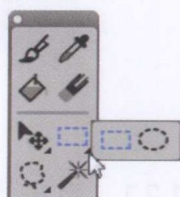


图 1-8



图 1-9



图 1-10

1.3.4 属性栏

属性栏是工具箱中各个工具的功能扩展。通过在属性栏中设置不同的选项，可以快速地完成对工具多样化的操作。

当选择某个工具后，会出现相应的工具属性栏，可以通过属性栏对工具进行进一步设置。例如，当选择“魔棒”工具时，工作界面上方会出现相应的魔棒工具属性栏，可以应用属性栏中的各个命令对工具做进一步设置，如图 1-11 所示。

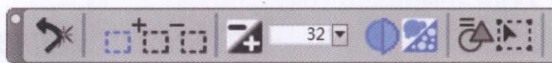


图 1-11

1.3.5 画笔搜索栏

利用画笔搜索栏可以搜索或浏览当前选择的画笔材质库，以查找画笔变体，还可以快速地搜索当前选定的画笔材质库，以查找与特定描述匹配的画笔。例如，在搜索文本框中输入搜索词“彩色铅笔”，将生成所有“彩色铅笔”画笔变体的快捷列表和缩览图，如图 1-12 所示。

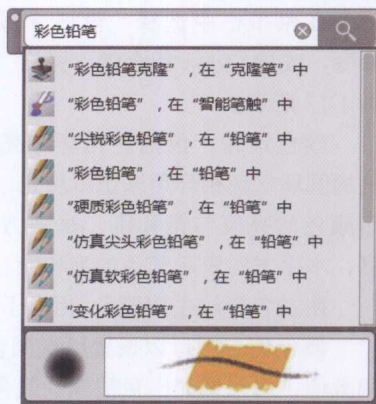


图 1-12

1.3.6 画笔选择器

在画笔选择器中可以选择多种笔刷类别和笔刷变体。笔刷类别是由相似笔刷和媒材构成的组，笔刷变体是笔刷类别内的特定笔刷和笔刷设置。

选择“窗口 > 画笔选择器”命令，打开“画笔选择器”面板，如图 1-13 所示。用鼠标单击面板右下方的小三角按钮，在弹出的面板中可以选择笔刷类别和笔刷变体，如图 1-14 所示。

用鼠标单击“笔刷选择器”面板右上方的图标，弹出其下拉菜单，如图 1-15 所示，在这里可以进行创建与载入笔刷和笔刷变体以及操控笔刷笔触等操作。

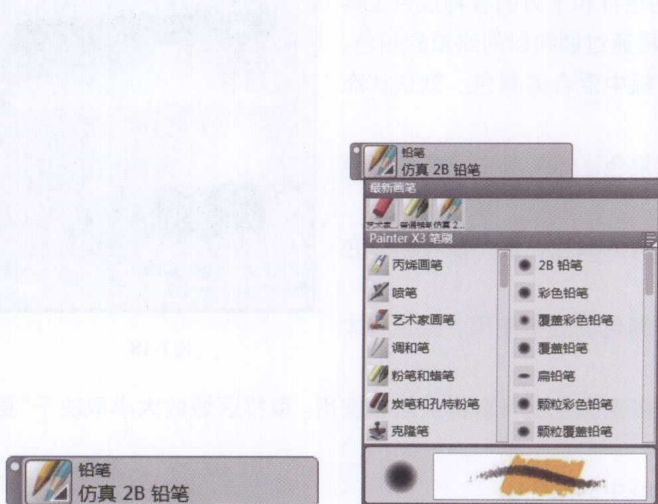


图 1-13

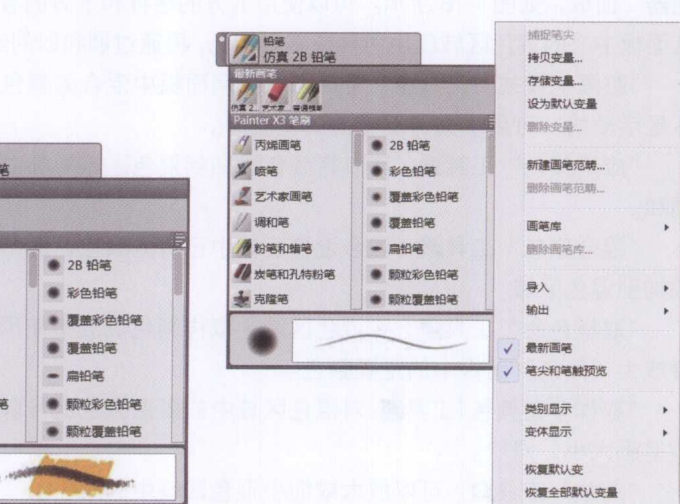


图 1-14

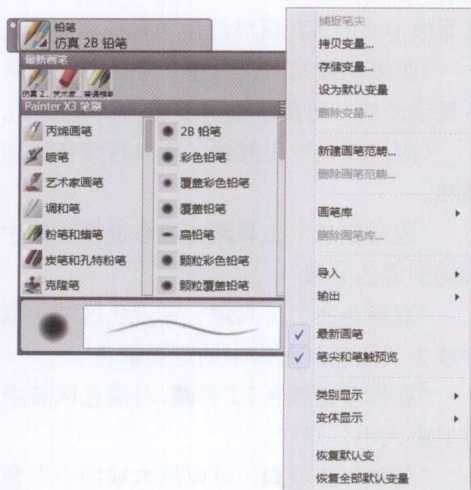


图 1-15

1.3.7 “图层”面板

“图层”面板是 Painter 中非常重要的面板之一，它可以使用户在不影响图像中其他元素的情况下处理某一图像元素，还可以对图层进行显示、隐藏、创建和删除等操作。

在菜单栏中选择“窗口 > 图层”命令，或按 Ctrl+4 组合键，弹出“图层”面板，如图 1-16 所示。



图 1-16

1.3.8 “颜色”面板

使用“颜色”面板可以选择颜色并查看其相关信息。

在菜单栏中选择“窗口 > 颜色面板 > 颜色”命令，或按 Ctrl+1 组合键，弹出“颜色”面板，如图 1-17 所示。

颜色滚轮：包括色相环和亮度与饱和度。外侧的圆环状色相环用来选取颜色；内侧的三角形表示颜色的亮度与饱和度，垂直方向表示颜色的亮度，水平方向表示颜色的饱和度。

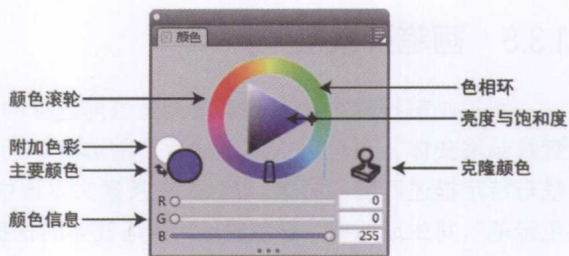


图 1-17

附加色彩和主要颜色：相当于 Photoshop 中的前景色和背景色，单击切换箭头可以将两种颜色对调。

颜色信息：可以设置所选颜色的 HSV 值和 RGB 值。拖动各个颜色滑块或在各个数值框中输入相应的数值，可以调配出更精确的颜色。

克隆颜色：单击此按钮，颜色滚轮变为灰色，颜色将从克隆源处获得。

1.3.9 “混色器”面板

使用“混色器”面板可以模仿传统艺术家在调色板上进行混色。

选择“窗口 > 颜色面板 > 混色器”命令，或按 Ctrl+2 组合键，弹出“混色器”面板，如图 1-18 所示。可以使用上方的色样和下方的各种混色工具在面板中心的混色区域应用两种或更多颜色，再通过调和以创建新的颜色。

“脏画笔模式”工具：可对画布应用面板中混合的颜色。默认状态下是活动的，可用于支持混色的画笔变体。

“应用颜色”工具：可以将颜色添加到混色区域与其中已有的颜色调和。

“混合颜色”工具：混合混色区域中已有的颜色，但不能将新颜色添加到混色区域。

“取样色彩”工具：在混色区域中取样颜色供画布使用。颜色样本会成为“颜色”面板中的主要颜色。

“取样多重颜色”工具：对混色区域中的多重颜色进行取样供画布使用。取样区域的大小取决于“更改笔画大小”滑块。

“缩放”工具：可以放大或缩小混色区域中的颜色。

“抓手”工具：可以通过拖曳查看混色区域中的颜色。



图 1-18