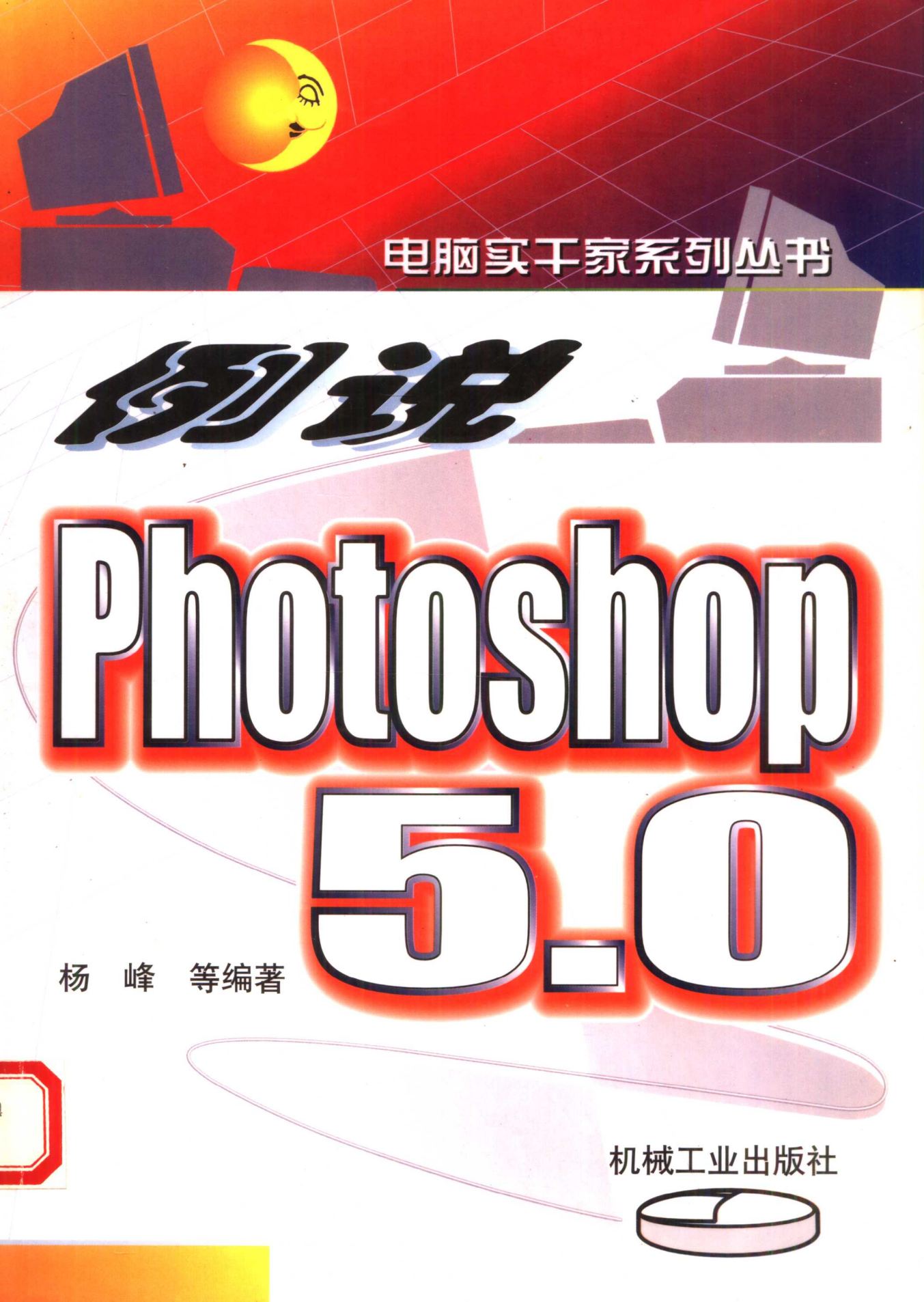




电脑实干家系列丛书

例说

# Photoshop 5.0

杨 峰 等编著

机械工业出版社



TP391.4  
156

电脑实干家系列丛书

# 例 说 Photoshop 5.0

杨 峰 等编著

周予滨 审校



机械工业出版社

1999

Photoshop 5.0 是 Adobe 公司推出的图形工具软件 Photoshop 的最新版本, 有强大的处理图形功能。Photoshop 在国内外使用很广泛, 通常用于广告创意、图片处理、插图设计等领域。

本书的第 1 篇介绍 Photoshop 5.0 的界面; 第 2 篇通过具体的实例, 从如何建立新图形到如何处理打开的图形, 由浅入深一步一步地介绍 Photoshop 5.0 的基本使用方法, 适于初级用户自学; 第 3 篇详细地介绍了 Photoshop 5.0 的颜色、色层、通道、路径和滤镜等各个功能模块, 可供深入使用 Photoshop 的用户查阅使用。

### 图书在版编目 (CIP) 数据

例说 Photoshop 5.0 / 杨峰等编著. —北京: 机械工业出版社,  
1999.3

(电脑实干家系列丛书)

ISBN 7-111-07043-7

I. 例… II. 杨… III. 图形软件, Photoshop 5.0 IV. TP 391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (1999) 第 02684 号

出 版 人: 马九荣 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 张秀恩

责任校对: 陈 立

封面设计: 姚 毅

责任印制: 何全君

三河市宏达印刷厂印刷 · 新华书店北京发行所发行

1999 年 3 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16 23 印张 · 545 千字

0001—5000 册

定价: 34.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

# 序 言

图形处理在计算机世界里已经成为一门拥有丰富内容和无穷魅力的学科，在所有的图形处理软件中，Adobe Photoshop 是最好的、也是最重要的图形处理软件之一，全世界有无数的电脑美术人员使用 Photoshop 处理扫描的照片，创造出具有特色的图形。

Photoshop 是 Adobe 公司开发的图形处理软件，当前最高的版本是 Photoshop 5.0。Photoshop 5.0 有两种版本——Mac 版和 PC 版，Mac 版应用于苹果机，而 PC 版则应用于 PC，并且必须在 Windows 95 以上平台或 Windows NT 平台上工作。

## 本书的对象

本书针对初级用户，不要求读者有全面的电脑图形知识，但我们假定读者已经具备 Windows 95 的基本操作能力。照顾到这一点，本书主要采取例说的形式。在例子的基础上，讲解 Photoshop 5.0 的各项功能，同时考虑到初级用户的需要，在对新概念、专业术语、特殊功能等内容进行介绍时，有适当的引导文字。

## 本书的结构介绍

首先，第 1 篇是使用 Photoshop 5.0 前的准备工作，初步介绍了它的界面风格以及如何设置适合自己的环境参数。这一篇对初次接触这个软件的人员很有指导性作用。

第 2 篇分为四章，每章的内容通过创造一幅图形，用例说的形式使读者能对 Photohshop 有具体的了解。如果读者还没有使用过 Photoshop，只需按照本篇中例说的一步一步地操作，就可以处理出美妙的图形。

第 3 篇是功能深入篇，由于第 2 篇使用例说的形式，侧重于图形的处理过程，而对处理工具介绍得较少，本篇就是为了弥补第 2 篇的不足，重点介绍 Photohshop 5.0 中最有特色的色层、通道、颜色和滤镜等工具。

## 本书的一些约定

词汇的使用：

- 当介绍或说明菜单和命令时，本书用一个斜杠“/”表示层次关系或选取先后顺序。比如：选取“File/Open...”就意味着在 File 菜单里选取 Open 命令。遇到多层命令时，中间命令也同时给出，比如：选取“Image/Mode/RGB Color”时，Mode 就是中间菜单命令。
- 组合命令的表示如下：Ctrl+K 表示同时按下 Ctrl 键和 K 键，Ctrl+Shift+K 表示同时按下 Ctrl 键、Shift 键和 K 键。

本书使用的一些图标说明：



灯泡表示重要的内容，需要着重理解的地方。



箭头按钮表示此处内容与本书其他章节有联系，并且解释其中的联系。



感叹号表示注意不要犯错误的内容。



磁盘意味着存档，因此在这里是表示希望能够记住的东西。



燃烧的火柴表示需要强调的小技巧，一般不经过行家提示很难知道的内容。



带有书的图案的圆钮表示额外的知识，不需要记忆。

## 本书的作者

以下人员参加了本书的编写：杨峰、杨军、李茁、陈震、黄志明、李立华、王学军、藏树忠、刘京乐、张彤、韩征雪、梁辉、黄延峰、石利文、张业斌、张勇、白燕斌、王万荣、尹宪文，全书由周予滨统稿。

# 目 录

## 序言

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| 第 1 篇 进入 Photoshop 世界.....                        | 1  |
| 第 1 章 Photoshop 5.0 简介.....                       | 1  |
| 1.1 Photoshop 5.0 工具栏.....                        | 2  |
| 1.2 Photoshop 5.0 的菜单.....                        | 4  |
| 1.3 通用调色板.....                                    | 5  |
| 本章小结.....                                         | 13 |
| 第 2 篇 Photoshop 实例制作.....                         | 14 |
| 第 2 章 宣传画的制作.....                                 | 14 |
| 2.1 处理后的图形.....                                   | 14 |
| 2.2 新建一个图形文件.....                                 | 15 |
| 2.2.1 新建图形文件前的准备.....                             | 15 |
| 2.2.2 设置新建图形窗口的参数.....                            | 16 |
| 2.3 打开原型图形文件.....                                 | 18 |
| 2.4 将背景图形粘贴到宣传画中.....                             | 20 |
| 2.5 在背景图层上添加建筑物.....                              | 23 |
| 2.5.1 打开建筑物图形.....                                | 23 |
| 2.5.2 剪切出建筑物的外形.....                              | 25 |
| 2.5.3 建筑物与背景的融合.....                              | 29 |
| 2.6 将图片贴入建筑物中间.....                               | 40 |
| 2.6.1 将建筑物复原.....                                 | 40 |
| 2.6.2 在建筑物中加入画像.....                              | 42 |
| 2.6.3 处理 mnlsh 色层.....                            | 47 |
| 2.7 飞驰的汽车.....                                    | 52 |
| 2.7.1 打开汽车图形.....                                 | 52 |
| 2.7.2 汽车换色.....                                   | 54 |
| 2.7.3 旋转汽车.....                                   | 57 |
| 2.7.4 汽车图形与其他图形融合.....                            | 63 |
| 2.8 图形的最后处理.....                                  | 64 |
| 2.9 保存文件.....                                     | 68 |
| 2.9.1 用“File/Save”菜单命令将图形保存为 xchh.psd.....        | 68 |
| 2.9.2 用“File/Save As...”将 xchh.psd 存为不同的文件格式..... | 70 |
| 本章小结.....                                         | 72 |
| 第 3 章 水纹的特效处理.....                                | 73 |

|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| 3.1 水纹图 .....                 | 73         |
| 3.2 Photoshop 处理图形的基本原理 ..... | 74         |
| 3.3 准备好“画纸”和“工作台” .....       | 75         |
| 3.3.1 “画纸”的准备工作 .....         | 75         |
| 3.3.2 准备好“工作台” .....          | 77         |
| 3.4 画带有浮雕字的、飘有云彩的蓝天 .....     | 78         |
| 3.4.1 绘制蓝天和白云 .....           | 78         |
| 3.4.2 制作有浮雕效果的字体 .....        | 80         |
| 3.4.3 制作浮雕字体的亮面 .....         | 82         |
| 3.4.4 制作浮雕字体的暗面 .....         | 86         |
| 3.4.5 制作浮雕文字 .....            | 88         |
| 3.5 画湖光水面 .....               | 92         |
| 3.5.1 在同一个图形文件中准备第二幅画 .....   | 92         |
| 3.5.2 绘制水纹图 .....             | 93         |
| 3.5.3 绘制湖光水面 .....            | 99         |
| 3.6 融合水纹图与蓝天图 .....           | 100        |
| 3.6.1 给水纹图中加上倒影 .....         | 101        |
| 3.6.2 湖水中文字的倒影 .....          | 104        |
| 3.6.3 制出湖水、蓝天相映的立体效果 .....    | 109        |
| 3.6.4 柔和水天交界面 .....           | 112        |
| 本章小结 .....                    | 114        |
| <b>第 4 章 综合处理</b> .....       | <b>115</b> |
| 4.1 背景图形校色 .....              | 115        |
| 4.2 使用通道中的信息制作相片 .....        | 118        |
| 4.3 不同滤镜处理后的鱼 .....           | 128        |
| 4.4 使用毛笔与路径进行绘画 .....         | 135        |
| 本章小结 .....                    | 142        |
| <b>第 5 章 网页上的立体文字</b> .....   | <b>143</b> |
| 5.1 立体文字 .....                | 143        |
| 5.2 新建“画纸”和“工作台” .....        | 144        |
| 5.2.1 准备好“画纸” .....           | 144        |
| 5.2.2 设置“工作台”环境 .....         | 144        |
| 5.3 绘制有图案的文字 .....            | 145        |
| 5.3.1 绘制底部的图案 .....           | 145        |
| 5.3.2 绘制文字上的线条 .....          | 148        |
| 5.4 绘制立体的文字 .....             | 150        |
| 5.4.1 对文字进行变形处理 .....         | 150        |
| 5.4.2 对文字进行立体效果处理 .....       | 152        |

|                                                          |            |
|----------------------------------------------------------|------------|
| 5.4.3 对立体文字进行淡化处理 .....                                  | 154        |
| 5.5 绘制立体文字的阴影 .....                                      | 155        |
| 5.5.1 给文字加上倒影 .....                                      | 156        |
| 5.5.2 对阴影进行淡化处理 .....                                    | 158        |
| 5.6 给阴影加上灯光 .....                                        | 158        |
| 5.6.1 调整灯光的效果 .....                                      | 159        |
| 5.6.2 美化灯光和阴影的合成效果 .....                                 | 162        |
| 5.7 将立体文字用在网页上 .....                                     | 163        |
| 5.7.1 制造图形文件的输出格式 .....                                  | 163        |
| 5.7.2 制造立体文字图形的网页镜像 .....                                | 165        |
| 本章小结 .....                                               | 168        |
| <b>第 3 篇 功能深入篇</b> .....                                 | <b>170</b> |
| <b>第 6 章 颜色处理</b> .....                                  | <b>170</b> |
| 6.1 图形颜色模型和模式 .....                                      | 171        |
| 6.1.1 位图模式 .....                                         | 171        |
| 6.1.2 灰度模式 .....                                         | 173        |
| 6.1.3 RGB 颜色模型和模式 .....                                  | 175        |
| 6.1.4 CMYK 颜色模型和模式 .....                                 | 175        |
| 6.1.5 Lab 颜色模型和模式 .....                                  | 176        |
| 6.1.6 HSB 颜色模型 .....                                     | 177        |
| 6.1.7 双色调颜色模式 .....                                      | 177        |
| 6.1.8 索引颜色模式 .....                                       | 180        |
| 6.1.9 多通道颜色模式 .....                                      | 183        |
| 6.2 调整颜色 .....                                           | 185        |
| 6.2.1 “Image/Adjust/Levels...”层次调整 .....                 | 186        |
| 6.2.2 “Image/Adjust/Auto Levels”自动层次调整 .....             | 189        |
| 6.2.3 “Image/Adjust/Curves...”曲线调整 .....                 | 189        |
| 6.2.4 “Image/Adjust/Color Balance...”颜色平衡 .....          | 193        |
| 6.2.5 “Image/Adjust/Brightness&Contrast...”亮度和反差调整 ..... | 195        |
| 6.2.6 “Image/Adjust/Hue&Saturation...”色相和饱和度调整 .....     | 196        |
| 6.2.7 “Image/Adjust/Desaturate”淡化调整 .....                | 197        |
| 6.2.8 “Image/Adjust/Replace Color...”替代颜色调整 .....        | 198        |
| 6.2.9 “Image/Adjust/Selective Color...”选择颜色调整 .....      | 200        |
| 6.2.10 “Image/Adjust/Invert”反转调整 .....                   | 202        |
| 6.2.11 “Image/Adjust/Equalize”补偿调整 .....                 | 202        |
| 6.2.12 “Image/Adjust/Threshold...”阈值调整 .....             | 205        |
| 6.2.13 “Image/Adjust/Posterize...”子色调调整 .....            | 206        |
| 6.2.14 “Image/Adjust/Variations...”多样化调整 .....           | 207        |



|                                       |            |
|---------------------------------------|------------|
| 6.3 使用颜色调整层进行调整 .....                 | 209        |
| 6.4 实例 .....                          | 212        |
| 本章小结 .....                            | 220        |
| <b>第 7 章 色层在 Photoshop 中的应用 .....</b> | <b>222</b> |
| 7.1 色层的概念和色层的工具 .....                 | 222        |
| 7.2 “禁止吸烟” 广告牌 .....                  | 224        |
| 7.2.1 画红色的圆环 .....                    | 224        |
| 7.2.2 画 SMOKING 文字 .....              | 231        |
| 7.2.3 画倾斜的禁止红线 .....                  | 233        |
| 7.2.4 合成模式的对比 .....                   | 235        |
| 7.2.5 画倾斜的斜线 .....                    | 245        |
| 7.2.6 文字的笔划效果处理 .....                 | 247        |
| 7.2.7 给图形加上阴影 .....                   | 249        |
| 7.3 Photoshop 中色层的其他运用 .....          | 253        |
| 7.4 调整色层 .....                        | 262        |
| 本章小结 .....                            | 270        |
| <b>第 8 章 通道 .....</b>                 | <b>271</b> |
| 8.1 通道的概念和通道的工具 .....                 | 271        |
| 8.2 通道调色板窗口的基本操作 .....                | 273        |
| 8.3 蒙版与 Alpha 通道 .....                | 278        |
| 8.4 色彩通道与 Alpha 通道 .....              | 281        |
| 8.5 使用色彩通道进行色调的校正 .....               | 288        |
| 8.6 利用色彩通道进行颜色校正 .....                | 292        |
| 8.7 通道的合成模式 .....                     | 297        |
| 本章小结 .....                            | 303        |
| <b>第 9 章 路径、蒙版在图形中的运用 .....</b>       | <b>304</b> |
| 9.1 路径的概念和工具 .....                    | 304        |
| 9.2 路径的基本操作 .....                     | 307        |
| 9.2.1 使用钢笔工具勾画胸针的轮廓 .....             | 307        |
| 9.2.2 调整已有的胸针路径 .....                 | 312        |
| 9.2.3 将胸针路径转换为选取区域 .....              | 321        |
| 9.3 将胸针图形的路径输出到 Illustrator .....     | 325        |
| 9.4 剪裁文字路径 .....                      | 326        |
| 9.5 蒙版的概念 .....                       | 329        |
| 9.5.1 蒙版给 Photoshop 初学者带来的疑惑 .....    | 330        |
| 9.5.2 蒙版在 Photoshop 中常见的形式 .....      | 330        |
| 本章小结 .....                            | 330        |
| <b>第 10 章 Photoshop 的滤镜世界 .....</b>   | <b>332</b> |

---

|                                         |     |
|-----------------------------------------|-----|
| 10.1 滤镜概述.....                          | 332 |
| 10.2 滤镜菜单和滤镜通用处理选项.....                 | 332 |
| 10.3 艺术化滤镜.....                         | 334 |
| 10.3.1 简化色彩 (Cutout) 滤镜.....            | 336 |
| 10.3.2 胶片颗粒 (Film Grain) 滤镜.....        | 337 |
| 10.3.3 壁画 (Fresco) 滤镜.....              | 339 |
| 10.3.4 霓虹光 (Neon Glow) 滤镜.....          | 340 |
| 10.3.5 颜料刀 (Palette Knife) 滤镜.....      | 341 |
| 10.4 笔划滤镜.....                          | 342 |
| 10.4.1 加粗边线 (Accented Edges) 滤镜.....    | 343 |
| 10.4.2 倾斜线条 (Angled Strokes) 滤镜.....    | 344 |
| 10.5 变形滤镜.....                          | 345 |
| 10.5.1 散射光 (Diffuse Glow) 滤镜.....       | 346 |
| 10.5.2 收缩 (Pinch) 滤镜.....               | 347 |
| 10.6 晕染滤镜.....                          | 348 |
| 10.6.1 云彩 (Clouds) 滤镜.....              | 348 |
| 10.6.2 差异云彩 (Difference Clouds) 滤镜..... | 351 |
| 10.6.3 透镜闪光 (Lens Flare) 滤镜.....        | 352 |
| 10.6.4 照明效果 (Lighting Effects) 滤镜.....  | 353 |
| 10.6.5 组织填充 (Texture Fill) 滤镜.....      | 354 |
| 10.7 锐化滤镜.....                          | 356 |
| 10.7.1 蒙版锐化 (Unsharp Mask) 滤镜.....      | 356 |
| 10.7.2 锐化滤镜、增强锐化滤镜和锐化边界滤镜.....          | 358 |
| 本章小结.....                               | 358 |

# 第 1 篇 进入 Photoshop 世界

本篇是在使用 Photoshop 处理图形之前对其界面风格、工作环境设置的总体介绍，在看以后的章节之前仔细阅读这部分内容是个明智的选择。

## 第 1 章 Photoshop 5.0 简介

本书是针对 Windows 用户，启动 Photoshop 5.0 时需要在 Windows 95 下打开 Start（开始）菜单，进入 Adobe 程序组，单击 Photoshop 5.0 的图标，Photoshop 5.0 就开始运行了。图 1-1 显示了 Photoshop 的界面全貌。

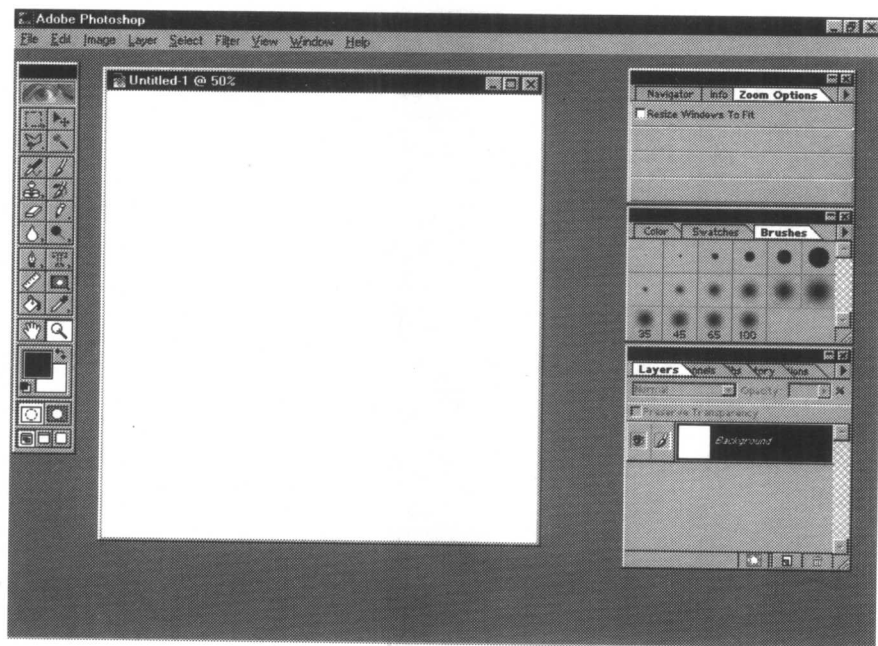


图 1-1 Photoshop 的界面

从图 1-1 所示可以得到很多 Photoshop 的信息：

- 最上面是程序标题栏，显示程序名称，图中标明的是 Adobe Photoshop。
- 标题栏下面是菜单栏，是 Photoshop 5.0 的中枢，能够通向各个功能项。
- 菜单栏下面是一大块暗灰色区域，就是 Photoshop 的工作区了，其中包括一些常用的工具和调色板窗口。例如左边的工具栏中包含了二十几个工具图标按钮，实现一些常用的功能，以方便使用；默认情况下，图 1-1 所示的右边由上至下有三个调色板窗口，每个调色板窗口中都有若干调色板，最上面的调色板窗口中包含



上，按下鼠标左键不放，则可以弹出隐藏的工具。下面介绍工具栏内的工具。



: 矩形工具 (Rectangular Marquee Tool)，可以在图形窗口中的图形上选取一个矩形区域。



: 移动工具 (Move Tool)，可以移动选取区域的图形和整个色层的图形。



: 套索工具 (Lasso Tool)，可以用手绘制任意形状的选取区域。



: 魔术棒工具 (Magic Wand Tool)，可以选取颜色相似的图形区域。



: 喷笔工具 (Airbrush Tool)，可以在图形上绘制柔和边缘的线条。



: 毛笔工具 (Paintbrush Tool)，可以在图形上绘制毛笔效果的线条。



: 图章工具 (Clone Stamp Tool)，可以将图形的一部分原样复制到图形的其他部分。



: 历史毛笔工具 (History Brush Tool)，可以用图形的快照或原来的图形替换当前的图形。



: 橡皮擦工具 (Erase Tool)，可以擦除色层上的图形，并用当前存储的图形来替换。



: 铅笔工具 (Pencil Tool)，可以绘制边缘较硬的线条。



: 羽化工具 (Blur Tool)，可以使图形中边界较硬的部分变柔和。



: 加亮工具 (Dodge Tool)，可以增加图形的亮度。



: 钢笔工具 (Pen Tool)，可以在图形中的路径上增加、减少拐点，或修改路径上拐点的属性。



: 文字工具 (Type Tool)，可以在图形上添加文字。



: 测量工具 (Measure Tool)，可以测量图形的距离和角度。



: 渐变工具 (Linear Gradient Tool)，可以在图形的选取区域内用渐变的颜色替

换图形。



：颜料桶工具（Paint Bucket），用前景色填充选取的区域。



：吸管工具（Eyedropper Tool），可以在图形的任意像点上提取颜色作为前景色。



：徒手工具（Hand Tool），可以在图形窗口内移动整个图形。



：放缩工具（Zoom Tool），可以在图形窗口内将图形放大或缩小。



：前景色和背景色工具（Foreground and Background Colors），使用该工具可以选取不同的前景色和背景色。



：标准模式（Standard Mode Tool），使用该工具，在对图形编辑时，编辑的图形画面是标准的正常模式。



：快速蒙版模式（Quick Mask Mode Tool），使用该工具，在对图形编辑时，编辑的图形画面是蒙版模式。

## 1.2 Photoshop 5.0 的菜单

Photoshop 5.0 的菜单分为 9 组，如图 1-3 所示。



图 1-3 Photoshop 菜单栏

### ● File（文件）

与一般的 Windows 软件一样，Photoshop 的 File 菜单中的命令也是用来进行打开、保存文件和设置 Photoshop 环境参数，例如 New、Open 和 Save 命令等。当然 Photoshop 也有一些自己的特色命令，例如“File/Revert”菜单命令，如果对处理后的图形不满意，可以使用该命令将图形恢复到最近一次保存时的图形，Photoshop 还可以使用 Import 命令从扫描仪等外设输入图形。

### ● Edit（编辑）

Edit 菜单中的命令主要用来对图形中选取区域进行复制、粘贴和移动等操作。其中 Undo 命令可以取消最近一次的操作，而当执行了 Undo 命令后，该命令又改变为 Redo 命令，使用 Redo 命令可以恢复最近一次的操作。

### ● Image（图形）

该菜单是 Photoshop 5.0 最有用的菜单之一，该菜单中含有丰富的图形处理命令，其下一层的 Mode 菜单提供了图形文件色彩模式之间的转换，这样可以处理不同色彩模式之间的图形；Image 菜单可以处理图形的几何形状，对图形进行放大、缩小和旋转等操作；该菜单下的 Adjust 菜单是 Photoshop 5.0 用来调整图形颜色的最有力工具。

- Layer（色层）

该菜单中的一些命令与色层调色板中的按钮有很多是同一命令，可以新建色层、删除色层、复制色层、合并色层等。但是该菜单中最重要的命令是色层蒙版命令和色层变形命令。

- Select（选择）

该菜单下的命令提供对图形中选取区域的修改，例如扩展选取区域、缩小选取区域、载入选取区域等，其中有一个很好的命令“Feather”，该命令可以使选取区域的边界柔和。

- Filter（滤镜）

Filter 菜单是提供对图形进行各种滤镜处理命令的，是 Photoshop 中最有特色的工具集。很多情况下，有时需要对图形做大胆夸张的变形，或希望能对图形做有特色的处理，例如将照片中的人物模糊化，使用工具栏中的工具进行处理要取得好的效果很难，基本上是不可能的，这时使用滤镜可以取得最好的效果。Photoshop 的内置滤镜实际上是 Photoshop 自带的程序，可以通过调用它来对图形进行颜色、像素、亮度等方面的处理。

- View（显示）

该菜单下的命令可以放缩图形视窗，可以显示图形窗口中一些定位工具，例如网格、标尺等。

- Window（窗口）

该菜单下的命令可以调出或隐藏各种调色板窗口，可以调出或隐藏工具栏，可以排列多个打开的图形窗口。

- Help（帮助）

该菜单是为用户提供快速查找相应命令的帮助信息的手段。

## 1.3 通用调色板

在调色板窗口中有六个较独立的调色板：导航调色板（Navigator Palette）、信息调色板（Info Palette）、色彩调色板（Color Palette）、样本调色板（Swatches Palette）、笔尖调色板（Brushes Palette）和历史记录调色板（History Palette）。

### 1. 导航调色板

如图 1-4 所示，若没有找到这个窗口，可以在菜单中选择“Window/Show Navigator”，然后就会出现导航调色板窗口。导航调色板的默认窗口如图 1-4 所示，中间有红色边缘的区域为现在正在编辑的图形的预览窗口，该窗口的底部有一大一小重叠的两个三角形，用鼠标左键单击左边的小三角形将缩小图形视图，单击右边的大三角形将放大图形视图，拖动长条中间的单个三角可以改变编辑窗口中图形视图与原图形的比例，比例倍数显示在文本框内。用它可以精确地调节图形视图的放缩倍数。

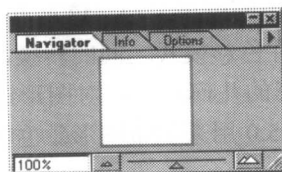


图 1-4 Navigator 调色板

单击窗口顶部最右边的黑色三角形按钮将弹出一菜单，其中只有一项“Palette Options”，选择该项可以改变预览窗口中图形的外围边框颜色。

该窗口的主要作用是用来放缩图形视图的。

## 2. 信息调色板

如图 1-5 所示，若没有找到这个窗口，可以在菜单中选择“Window/Show Info”，然后就会出现信息调色板窗口。信息调色板的默认窗口如图 1-5 所示，它用来表示当前编辑窗口中光标所在的像素的各种信息。

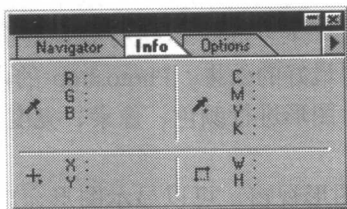


图 1-5 Info 调色板

信息调色板对制作精确的图形文件是非常有用的工具，它可以精确地给出光标的位置和选取区域的大小。

信息调色板分为四块区域，不同的区域显示不同的信息。

- 左上角显示的是第一个色彩模式的信息，默认时是 RGB 色彩模式。
- 右上角显示的是第二个色彩模式的信息，默认时是 CMYK 色彩模式。
- 左下角显示的是光标的像素位置坐标，用 X、Y 坐标显示，该两项的值会随光标的位置不同而变化，即该两项的值是当前光标位置图形的信息值。
- 右下角显示的是选取区域的高度和宽度。

单击信息调色板窗口的最右边的三角形按钮，将弹出如图 1-6 所示的信息调色板菜单。

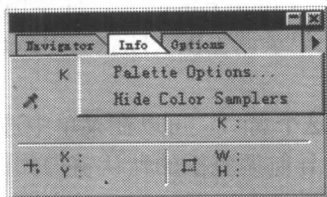


图 1-6 信息调色板菜单

如果希望设置信息调色板窗口中的第一和第二色彩模式，单击“Palette Options...”（调色板选项）菜单命令，将弹出如图 1-7 所示的信息调色板选项对话框。



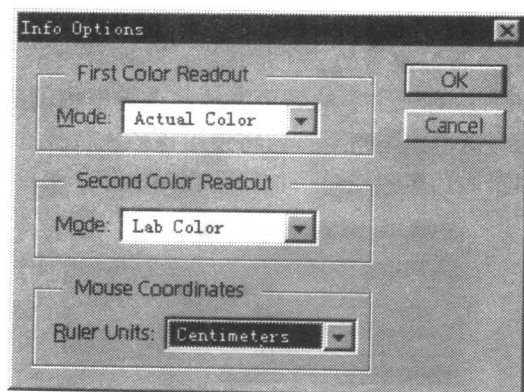


图 1-7 信息调色板选项对话框

- 在 First Color Readout（第一色彩显示）的列表框中可以选择第一色彩模式，这将使信息调色板窗口中的第一色彩模式区域的信息改变。
- 在 Second Color Readout（第二色彩显示）的列表框中可以选择第二色彩模式，这将使信息调色板窗口中的第二色彩模式区域的信息改变。
- 在 Mouse Coordinates 的列表框中可以选择鼠标取点的单位，例如 Pixels（像素）、Centimeters（厘米）。

信息调色板的主要作用是精确定位图形中光标的位置、确定光标位置颜色的精确值和精确确定选取区域的大小，这些信息的单位都可以在信息调色板选项中改变。

### 3. 色彩调色板

如图 1-8 所示，若没有找到这个窗口，可以在菜单中选择“Window/Show Color”，然后就会出现色彩调色板窗口。色彩调色板的默认窗口如图 1-8 所示，色彩调色板窗口左上方的两个小正方形内的颜色分别代表当前的前景色和背景色。上方的正方形内的颜色为前景色，下方的正方形内的颜色为背景色。若要设置前景色或背景色，必须先选中前景色或背景色方框，其中被选中的正方形会出现黑框，有三种方式可以改变当前的前景色或背景色。

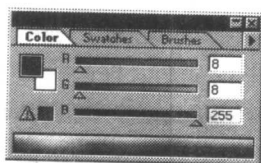


图 1-8 色彩调色板窗口

- 1) 使用图 1-8 底部的颜色条。移动光标至底部的颜色条，当鼠标移动到底部的颜色条上时，光标形状会变成吸管状，可以直接吸取颜色条上的颜色作为当前的前景色或背景色。
- 2) 使用 RGB 三色条。移动光标至图 1-8 的 R 或 G 或 B 色条上，在想要的各个颜色条上的相应位置单击鼠标左键，得到 RGB 各值。
- 3) 直接在 RGB 各个色条右边的文本框内输入相应的颜色值。