

电脑艺术设计系列教材



李 岭 李 营 张 凡 等编著
设计软件教师协会 审校



Photoshop CS

基础与实例教程

 机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



TP391.41
1050D

电脑艺术设计系列教材

Photoshop CS 基础 与实例教程

李 岭 李 营 张 凡 等编著



机械工业出版社

本书属于实例教程类图书,全书分3部分共10章,内容包括Photoshop CS的基本功能、各种工具的使用、图层、蒙版、路径、各种滤镜、ImageReady CS的应用等。

本书实例从应用角度出发,由易到难,深入浅出,重点突出,针对性强,通过这些实例能使读者掌握Photoshop CS各方面的知识。本书的另一特点是对某些实例效果采用了多种制作方法,使读者能够拓宽思路。

本书内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性,本书既可作为大专院校相关专业师生或社会培训班的教材,也可作为平面设计爱好者的自学用书和参考手册。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS 基础与实例教程/李岭等编著. —北京:机械工业出版社,2005.1
(电脑艺术设计系列教材)

ISBN 7-111-15262-X

I. P... II. 李... III. 图形软件, Photoshop CS—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第094168号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 李利健

责任印制: 李 妍

北京蓝海印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2005年1月第1版·第1次印刷

787mm×1092mm 1/16·21.75印张·2插页·537千字

0001—5000册

定价: 36.00元(含1CD)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话(010)68993821、88379646

封面无防伪标均为盗版

前 言

2003 年 9 月, Adobe 公司在纽约正式宣布推出一款全新的包括多套设计软件的 Adobe Creative Suite。Adobe Photoshop CS (全称 Adobe Photoshop Creative Suite) 就是该套设计软件中的一个。

本书属于实例教程类图书, 全书分为 3 部分共 10 章:

第 1 部分 基础入门, 包括两章。第 1 章主要介绍 Photoshop CS 的基础知识; 第 2 章主要介绍 Photoshop CS 新增的功能;

第 2 部分 基础实例演练, 包括 6 章。第 3 章介绍 Photoshop CS 中多种创建选区和抠像的方法以及基础工具的使用; 第 4 章主要介绍图层的概念, 包括图层与图层面板、图层的操作、图层样式编辑和图层蒙版等; 第 5 章主要介绍通道的基础知识及其操作和使用技巧; 第 6 章主要介绍 Photoshop CS 中色彩校正方面的知识; 第 7 章主要介绍有关路径的基础知识和用法; 第 8 章主要介绍 Photoshop CS 滤镜的基础知识、滤镜的使用方法及滤镜的效果等; 第 9 章主要介绍 ImageReady CS 的用法。

第 3 部分 综合实例演练, 包括 1 章 (第 10 章)。主要介绍如何综合利用 Photoshop CS 的功能和技巧制作出精彩的实例。

本书是“设计软件教师协会”推出的系列教材之一, “设计软件教师协会”与“数字中国”(www.ChinaDV.com.cn) 合作, 在论坛中开设了“教材答疑”专区, 来解答大家在学习过程中遇到的问题。对于本书的最新及相关更新内容请登录网站: www.ChinaDV.com.cn 查阅。

本书内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性。其中的实例是由多所院校 (中央美术学院、北京广播学院、北京工商大学传播与艺术学院、首都经贸大学、天津美术学院、天津师范大学艺术学院) 的教师和一线设计人员从教学 and 实际工作中总结出来的。

参加本书编写的人员还有李建刚、朱仕茹、顾伟、杨晓森、肖立邦、钟鼎、孙韞博、王浩、陈海波、覃福杨、程大鹏、齐博文、郭开鹤。

由于作者水平有限, 书中不妥之处, 敬请读者批评指正。

目 录

前言

第1部分 基础入门

第1章 Photoshop CS 基础知识	1
1.1 图像处理的基本概念	3
1.1.1 位图与矢量图	3
1.1.2 分辨率	3
1.1.3 色彩模式	4
1.1.4 常用文件存储格式	6
1.2 工具箱中的工具使用	7
1.2.1 基本概念	7
1.2.2 颜色设定	8
1.2.3 选择、移动工具和切片工具	10
1.2.4 绘画及修饰工具	13
1.2.5 辅助工具	26
1.3 创建选区	29
1.3.1 基本概念	29
1.3.2 创建选区的基本方法	30
1.4 图层	40
1.4.1 基本概念	40
1.4.2 图层基本操作	41
1.4.3 图层组	46
1.4.4 裁切组	47
1.4.5 图层蒙版	48
1.4.6 图层剪贴路径	49
1.4.7 填充图层和调节图层	50
1.4.8 文字图层	53
1.4.9 图层样式	58
1.4.10 图层混合模式	70
1.5 通道和蒙版	75
1.5.1 通道	75
1.5.2 蒙版	82
1.6 色彩校正	85
1.6.1 基本概念	85

1.6.2 色彩调节的方法	87
1.7 路径	96
1.7.1 路径的特点	96
1.7.2 路径的相关术语	97
1.7.3 使用钢笔工具创建路径	97
1.7.4 路径调板的使用	99
1.7.5 剪贴路径	101
第2章 Photoshop CS 新增功能	102
2.1 概述	103
2.2 系统需求	103
2.2.1 Windows 平台	103
2.2.2 Macintosh 平台	103
2.3 新增功能	103
2.3.1 改进的文件浏览器	103
2.3.2 匹配颜色命令	107
2.3.3 柱状图调色板	110
2.3.4 暗部/高光校正	110
2.3.5 路径文本	111
2.3.6 集成数码相机原始文件支持	113
2.3.7 全面的 16 位支持	114
2.3.8 滤镜库	114
2.3.9 Web 照片画廊	115
2.3.10 图层比较	115
2.3.11 可自定义的键盘快捷方式	116

第2部分 基础实例演练

第3章 创建选区与基础工具	119
3.1 八卦图的制作	120
3.2 十字螺钉的制作	123
3.3 按钮的制作	126
3.4 制作老子挂图	128
3.5 芭蕾舞女图片的特效处理	134
3.6 制作图片中的突出效果	136
3.7 制作画中画效果	138
3.8 制作蜡烛效果	140
3.9 课后练习	145
第4章 图层的使用	147
4.1 制作气泡	148
4.2 制作舒肤佳香皂	151

4.3	制作映射在背景上的浮雕文字	154
4.4	制作透明玻璃质感文字	161
4.5	制作带阴影的图片合成	165
4.6	制作荷叶上的露珠	168
4.7	制作琥珀图标	171
4.8	制作透明玻璃球	176
4.9	制作扇子	180
4.10	制作手镯	190
4.11	课后练习	195
第 5 章	通道的使用	197
5.1	利用通道抠像	198
5.2	制作五彩的三维圆环效果	200
5.3	制作木版雕花效果	204
5.4	课后练习	207
第 6 章	色彩校正	208
6.1	制作玫瑰的变色效果	209
6.2	制作颜色突出效果	210
6.3	制作闪电效果	211
6.4	制作正午变黄昏的效果	212
6.5	彩色老照片色彩校正	215
6.6	黑白老照片去黄处理	216
6.7	课后练习	218
第 7 章	路径的使用	220
7.1	制作卷页效果	221
7.2	制作邮票	223
7.3	制作艺术像框	227
7.4	封面设计	229
7.5	制作宣传页效果	232
7.6	利用路径修复照片	236
7.7	制作木刻效果	241
7.8	课后练习	244
第 8 章	滤镜的使用	246
8.1	制作暴风雪效果	247
8.2	制作动感模糊效果	250
8.3	制作老电影效果	252
8.4	制作金属字效果	255
8.5	制作球面文字效果	258
8.6	制作湖中喷泉效果	262
8.7	课后练习	265

第 9 章 ImageReady	267
9.1 制作霓虹灯效果	268
9.2 制作变色及运动动画	270
9.3 制作动画标题效果	274
9.4 制作可点击的网页按钮	278
9.5 课后练习	286

第 3 部分 综合实例演练

第 10 章 综合实例	289
10.1 制作水墨画效果	290
10.2 制作高级玻璃文字效果	293
10.3 制作金属质感按钮	298
10.4 制作攀岩效果	305
10.5 制作新鲜橙子效果	310
10.6 制作夹心饼干	324
10.7 课后练习	339

第 1 部分 基础入门

- 第 1 章 Photoshop CS 基础知识
- 第 2 章 Photoshop CS 新增功能

第1章

Photoshop CS 基础知识

本章重点：

图像处理的基本概念；工具箱中的工具使用；创建选区的方法；色彩校正的方法以及图层、通道、蒙版、路径的理论知识。

学习目的：



掌握位图和矢量图的区别。



掌握分辨率的含义、种类和常用的色彩模式。



掌握常用的文件存储格式。



掌握工具箱中常用工具的使用。



掌握图层、通道和路径基本概念以及基本操作。



掌握蒙版的种类及使用方法。



掌握色彩校正的方法。





1.1 图像处理的基本概念

1.1.1 位图与矢量图

1. 位图

位图也称点阵图 (Bitmap images), 它是由像素组成的。1 像素=1/72in, 1in=2.54cm。

位图图像与分辨率有关, 因为分辨率是指单位面积内所包含的像素的数目。

2. 矢量图

矢量图是由数学公式所定义的直线和曲线组成的。

矢量图与分辨率无关。

1.1.2 分辨率

常用的分辨率有图像分辨率、显示器分辨率、输出分辨率和位分辨率四种。

1. 图像分辨率

图像分辨率是指图像中每单位长度所包含的像素 (即点) 的数目。常以像素/in (pixel percent inch, ppi) 为单位。

提示: 图像分辨率越高, 图像越清晰。但过高的分辨率会使图像文件过大, 对设备要求也越高, 因此在设置分辨率时, 应考虑所制作图像的用途。Photoshop 默认图像分辨率是 72ppi, 这是满足普通显示器的分辨率。下面是几种常用的图像分辨率:

- 发布于网页上的图像分辨率是 72ppi 或 96ppi;
- 报纸图像通常设置为 120ppi 或 150ppi;
- 打印的图形分辨率为 150ppi;
- 彩版印刷图像分辨率通常设置为 300ppi;
- 大型灯箱图形一般不低于 30ppi;
- 只有一些特大的墙面广告等有时可设定在 30ppi 以下。

2. 显示器分辨率 (屏幕分辨率)

显示器分辨率是指显示器中每单位长度显示的像素 (即点) 的数目。通常以点/英寸 (简称为 dpi) 表示。常用的显示器分辨率有: 1024×768 (长度上分布了 1024 个像素, 宽度上分布了 768 个像素)、800×600、640×480。

PC 显示器的典型分辨率为 96dpi, Mac 显示器的典型分辨率为 72dpi。

提示: 正确理解了显示器分辨率的概念, 有助于帮助我们理解屏幕上图像的显示大小经常与其打印尺寸不同的原因。在 Photoshop 中图像像素直接转换为显示器像素, 当图像分辨率高于显示器分辨率时, 图像在屏幕上的显示比实际尺寸大。例如: 当一幅分辨率为 72ppi 的图像在 72dpi 的显示器上显示时, 其显示范围是 1×1 英寸; 而当图像分辨率为 216ppi 时, 图像在 72dpi 的显示器上其显示范围为 3×3 英寸, 因为屏幕只能显示 72 像素/in, 它需要 3in 才能显示 216 像素的图像。



3. 输出分辨率

输出分辨率是指照排机或激光打印机等输出设备在输出图像时每英寸所产生的油墨点数。通常使用的单位也是 dpi。

提示：为了获得最佳效果，应使用与照排机或激光打印机输出分辨率成正比（但不相同）的图像分辨率。大多数激光打印机的输出分辨率范围为 300~600dpi，当图像分辨率为 72ppi 时，其打印效果较好；高档照排机能够以 1200dpi 或更高精度打印，对 150~350dpi 的图像产生效果较佳。

4. 位分辨率

位分辨率又叫位深，是用来衡量每个像素所保存的颜色信息的位元数。例如，一个 24 位的 RGB 图像表示其各原色 R、G、B 均使用 8 位，三原色之和为 24 位。在 RGB 图像中，每一个像素均记录 R、G、B 三原色值，因此，每一个像素所保存的位元数为 24 位。

1.1.3 色彩模式

1. Bitmap 位图模式

1) 位图模式的图像又叫黑白图像，是用两种颜色值（黑白）来表示图像中的像素。
2) 它的每一个像素都是用 1bit（比特）的位分辨率来记录色彩信息的。因此它所要求的磁盘空间最少。

3) 图像在转换为位图模式之前必须先转换为灰度模式。

4) 它属于单通道模式。

2. 灰度模式

1) 灰度模式图像的每一个像素是由 8bits（比特）的位分辨率来记录色彩信息的，因此可产生 256 级灰阶。

2) 灰度模式的图像只有明暗值，没有色相和饱和度这两种颜色信息。其中，0%为黑色，100%为白色，k 值是用来衡量黑色油墨用量的。

3) 使用黑白和灰度扫描仪产生的图像常以灰度模式显示。

4) 它属于单通道模式。

3. Duotone 双色调模式

1) 要转成双色调模式必须先转成灰度模式。

2) 双色调模式包括四种类型：Monotone（单色调）、Duotone（双色调）、Tritone（三色调）和 Quadtone（四色调）。

3) 使用双色调模式最主要的用途是使用尽量少的颜色表现尽量多的颜色层次，这对于减少印刷成本是很重要的，因为在印刷时每增加一种色调都需要更大的成本。

4) 它属于单通道模式。

4. 索引颜色模式

1) 索引颜色的图像与位图模式（1 位/像素）、灰度模式（8 位/像素）和双色调模式（8 位/像素）的图像一样，都是单通道图像（8 位/像素），索引颜色使用包含 256 种颜色的颜色查找表。



2) 此模式主要用于网上和多媒体动画, 该模式的优点在于可以减小文件大小, 同时保持视觉品质上不变。缺点在于颜色少, 如果要进一步编辑, 应转换为 RGB 模式。

3) 当图像转换为索引颜色时, Photoshop CS 会构建一个颜色查找表 (CLUT)。如果原图像中的一种颜色没有出现在查找表中, 程序会从可使用颜色中选出最接近的颜色来模拟这些颜色。

4) 颜色查找表可在转换过程中定义, 或在生成索引图像后修改。

5. RGB 模式

1) 这种模式主要用于视频等发光设备, 例如, 显示器、投影设备、电视、舞台灯等。

RGB 模式包括三原色 R、G、B——红、绿、蓝, 每种色彩都有 256 种颜色, 每种色彩的取值范围是 0~255, 这三种颜色混合可产生 16777216 种颜色。

2) RGB 模式是一种加色模式 (理论上), 因为当红、绿、蓝都为 255 时, 为白色; 均为 0 时, 为黑色; 均为相等数值时为灰色。换句话说, 可把 R、G、B 理解成三盏灯光, 当这三盏灯光都打开, 且为最大数值 255 时, 即可产生白色。当这三盏灯光全部关闭, 即为黑色。

3) 在该模式下, 所有的滤镜均可用。

6. CMYK 模式

1) 这种模式是一种印刷模式。

2) CMYK 模式包括四原色 C、M、Y、K——青、洋红、黄、黑, 每种颜色的取值范围为 0%~100%。

3) CMYK 是一种减色模式 (理论上), 我们的眼睛理论上是根据减色的色彩模式来辨别色彩的。太阳光包括地球上所有的可见光, 当太阳光照射到物体上时, 物体吸收 (减去) 一些光, 并把剩余的光反射回去。我们看到的就是这些反射的色彩。

例如: 消防车是红色的, 因为它从白色光谱中吸收了所有的非红色, 即所有的绿色和蓝色。

例如: 高原上太阳紫外线很强, 花为了避免烧伤, 浅色和白色的花居多, 如果是白色花, 则是花没有吸收任何颜色。

例如: 自然界中黑色花很少, 因为花是黑色意味着它要吸收所有的光, 而这对花来说可能被烧伤。

4) 在该模式下, 有些滤镜不可用; 而在位图模式和索引模式下, 所有滤镜均不可用。

5) 在 RGB 和 CMYK 模式下, 大多数颜色是重合的, 但有一部分颜色不重合, 这部分颜色就是溢色。

7. Lab 模式

1) Lab 模式是一种国际标准色彩模式 (理想化模式), 它与设备无关, 它的色域范围最广 (理论上包括了人眼可见的所有色彩, 它可以弥补 RGB 和 CMYK 模式的不足), 如图 1-1 所示。

2) 该模式有三个通道: L 亮度, 取值范围为 0~100。a、b 色彩通道, 取值范围为 -128~+127。其中, a 代表从绿到红, b 代表从蓝到黄 (希腊人把 a、b 称为 α 、 β)。

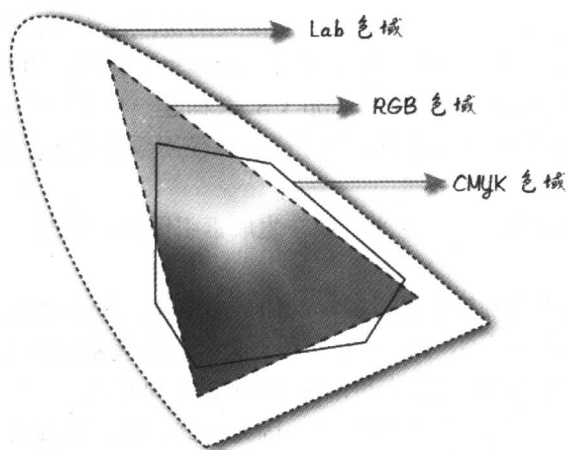


图 1-1

3) Lab 模式在 Photoshop CS 中很少使用, 其实它一直充当着中介的角色。例如: 计算机将 RGB 模式转换为 CMYK 模式时, 实际上是先将 RGB 模式转换为 Lab 模式, 然后将 Lab 模式转换为 CMYK 模式。

8. HSB 模式

1) HSB 模式是基于人眼对色彩的感觉。

2) H 代表色相, 取值范围为 $0\sim360$; S 代表饱和度 (纯度), 取值范围为 $0\%\sim100\%$; B 代表亮度 (色彩的明暗程度), 取值范围为 $0\%\sim100\%$; 当全亮度和全饱和度相结合时, 会产生任何最鲜艳的色彩。

3) 在该模式下有些滤镜不可用; 而在位图模式和索引模式下, 所有滤镜均不可用。

4) 在 RGB 和 CMYK 模式下大多数颜色是重合的, 但有一部分颜色不重合, 这部分颜色就是溢色。

1.1.4 常用文件存储格式

1. PSD 格式

它是 Photoshop CS 软件自身的格式, 这种格式可以存储 Photoshop CS 中所有的图层、通道和剪切路径等信息。

2. BMP 格式

1) 它是一种 DOS 和 Windows 平台上常用的一种图像格式。

2) 它支持 RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式, 但不支持 Alpha 通道, 也不支持 CMYK 模式的图像。

3. TIFF 格式

1) TIFF 格式即标记图像文件格式, 它是一种无损压缩格式 (采用的是 LZW 压缩)。

2) 它支持 RGB、CMYK、Lab、索引颜色、位图和灰度模式, 而且在 RGB、CMYK 和灰度三种颜色模式中还支持使用通道 (Channel)、图层和剪切路径。例如: 在 Pagemaker 软件中常使用这种格式。



4. JPEG 格式

1) JPEG 格式的英文全称是 Joint Photographic Expert Group, 即联合图像专家组。它是一种网页格式。

2) 它是一种有损压缩格式, 不支持 Alpha 通道, 也不支持透明。

3) 当存为此格式时, 会弹出对话框, 在 Quality 中设置数值越高, 图像品质越好, 文件也越大。

4) 它也支持 24 位真彩色的图像, 因此, 适用于色彩丰富的图像。

5. GIF 格式

1) GIF 格式的英文全称是 Graphics Interchange Format, 即图像中间转换格式。它是一种网页格式。

2) 以前的 Compuserve 在线服务支持 GIF, 它支持 256 色 (8 位图像)。

3) 它是一种无损压缩 (采用的是 LZW 压缩), 支持一个 Alpha 通道, 支持透明和动画格式。

4) 现在 GIF 存在两类: GIF87a (严格不支持透明像素) 和 GIF89a (允许某些像素透明)。

6. PNG 格式

1) 它是 Netscape 公司开发出来的格式文件, 是一种网页格式。

2) PNG 格式将 GIF 和 JPEG 最好的特征结合起来, 它支持 24 位真彩色, 是无损压缩, 支持透明和 Alpha 通道。

3) PNG 格式不完全支持所有的浏览器, 所以, 在网页中使用要比 GIF 和 JPEG 格式使用少, 但随着网络的发展和因特网传输速度的改善, PNG 格式将是未来网页中使用的一种标准图像格式。

7. PDF 格式

1) 它可跨平台操作, 可在 Windows、Mac OS、UNIX 和 DOS 环境下浏览 (用 Acrobat Reader)。

2) 支持 Photoshop 格式所支持的所有颜色模式和功能, 支持 JPEG 和 Zip 压缩 (但使用 CCITT Group 4 压缩的位图模式图像除外), 支持透明, 但不支持 Alpha 通道。

8. Targa 格式

1) TGA 格式专门用于使用 Truevision 视频卡的系统, 通常受 MS-DOS 颜色应用程序的支持。

2) Targa 格式支持 24 位 RGB 图像 (8 位×3 个颜色通道) 和 32 位 RGB 图像 (8 位×3 个颜色通道外加一个 8 位 Alpha 通道)。

3) Targa 格式也支持无 Alpha 通道的索引颜色和灰度图像。以这种格式存储 RGB 图像时, 可选择像素深度。

9. Photoshop DCS (*EPS)

1) 它是一种标准 EPS 格式的一种特殊格式, 它支持剪切路径 (Clipping Path), 支持去背功能。

2) DCS 2.0 支持多通道模式与 CMYK 模式, 可以包含 Alpha 通道和多个专色通道的图像。

1.2 工具箱中的工具使用

1.2.1 基本概念

1. 切换工具窗口

执行菜单“窗口|工具”, 可以切换工具窗口的显示与否。



2. 选择工具

单击工具箱中的按钮可以选择这种工具，如果该工具右下角有一个黑三角，代表该工具还有隐藏的工具，将鼠标放在该工具上片刻，可以弹出所有的工具，如图 1-2 所示，移动鼠标就可以进行选择。

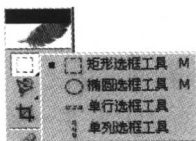


图 1-2

3. 设置工具的光标外观

执行菜单“编辑|预制|显示与光标”，弹出如图 1-3 所示的对话框。

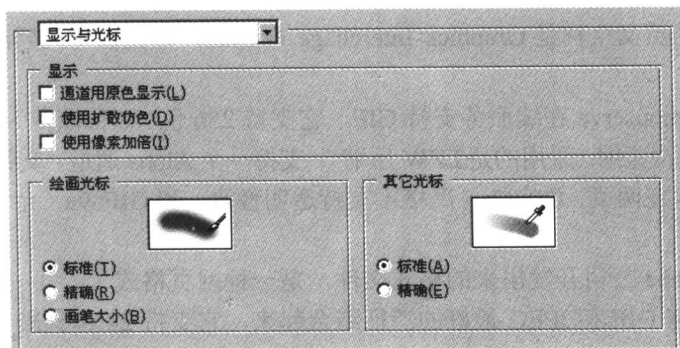


图 1-3

- 1) 选择绘画光标或者其他光标中的“标准”单选按钮，光标将显示为工具图标。
- 2) 选中“精确”选项，光标显示为十字线。
- 3) 选中“笔刷大小”选项，绘画光标显示为画笔形状，表示为当前画笔的大小，此时光标不能显示非常大的画笔。
- 4) “绘画光标”选项组控制的工具有：橡皮擦、铅笔、喷枪、画笔、橡皮图章、图案图章、涂抹工具、模糊、锐化、减淡、加深和海绵工具。
- 5) “其它光标”选项组控制的工具有：选框工具、套索工具、多边形套索、魔棒、裁切、吸管、钢笔、渐变、直线、油漆桶、自由套索、磁性套索、度量和颜色取样工具。

1.2.2 颜色设定

各种绘图工具画出的线条颜色是由工具箱中的前景色决定的，而橡皮擦工具擦除后的颜色则是由工具箱中的背景色决定的。

前景色和背景色的设置方法如下：

- 1) 在默认状态下，前景色和背景色分别为黑色和白色。
- 2) 单击右上角的双箭头，可以实现前景色和背景色的切换。
- 3) 单击左下角的黑白双色的标志，可以将前景色和背景色切换到默认的黑白两色状态。
- 4) 单击前景色或者背景色图标，弹出取色器对话框，如图 1-4 所示。用鼠标在对话框左侧的色彩框任意位置单击，会有圆圈出现在单击的位置，在右上角会显示当前选中的颜色，并且在拾色器对话框右下角出现其对应的数据，包括 RGB、CMYK、HSB 和 Lab 四种不同的颜色描述方式，也可以在这里直接输入数字确定所需要的颜色。

图 1-4 中指线所注字母表示：

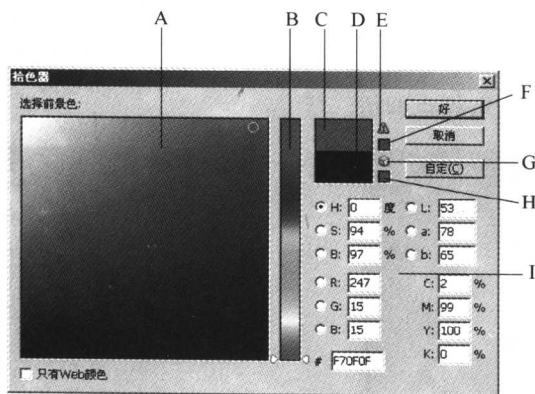


图 1-4

A——颜色选择区。

B——颜色导轨和颜色滑块，在滑块中确定了某种色相后，颜色选择区内会显示出这一色相亮度从亮到暗，饱和度从强到弱的各种颜色。

C——当前选定的颜色。

D——从前选定的颜色。

E——印刷颜色警告标志，如果选择的颜色超过印刷色的范围，这里将出现警告标志。

F——最接近的 CMYK 印刷色。

G——网络颜色警告标志，即在 Web 中不能表现的颜色。

H——最接近的 Web 颜色。

I——颜色定义区，即用数字控制所选的颜色。

5) 可以通过“色板”调板改变前景色或者背景色，如图 1-5 所示。

无论正在使用何种工具，只要将鼠标移动到色板调板上，鼠标就会变成吸管状，单击鼠标可以改变前景色。如果想在调板中增加颜色，可以用吸管工具在画面上选择颜色，到“色板”调板上的空白处，鼠标变成小桶的形状，这时只要单击鼠标，就可以将颜色添加入色板。

6) 可以通过“颜色”调板改变前景色或者背景色，如图 1-6 所示。

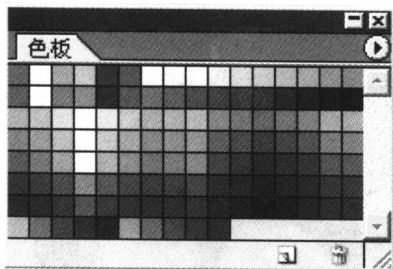


图 1-5

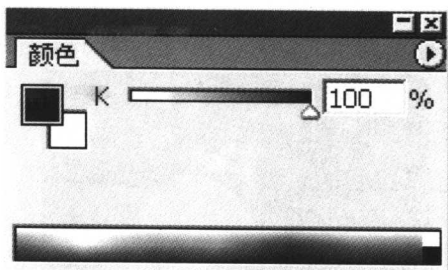


图 1-6

将鼠标移动到颜色条上，鼠标就会变成吸管状，单击鼠标可以改变前景色，用户可以单击“颜色”调板的弹出菜单选择不同的颜色模式。