

# Painter 8

## 绘画实例

### 制作教程

◆ 星汉图书创作室 编著



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

# Painter 8

## 绘画实例

### 制作教程

◆ 星汉图书创作室 编著



人民邮电出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

Painter 8 绘画实例制作教程 / 星汉图书创作室编著.

北京: 人民邮电出版社, 2005.5

ISBN 7-115-13378-6

I. P... II. 星... III. 图形软件, Painter 8—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 028050 号

### 内容提要

Painter 8 是一款用于模拟传统绘画效果的电脑绘图软件。与 Painter 7 相比, Painter 8 中增加了更丰富的仿真笔刷效果。

作者在实践的基础上, 结合大量的实例, 讲述了运用 Painter 8 创作油画、国画、水彩画、卡通画和平面设计作品的方法和技巧。在讲解时, 还注意引导读者根据美术原理表现不同类型绘画作品的特点。为了使读者能更好地掌握所学的知识 and 技能, 每一个实例后提供“小练习”, 希望读者在学习实例内容后加以练习巩固。另外, 本书还阐述了运用 Painter 8 配合 Adobe After Effects 等软件制作绘画录像的技术。同时, 本书提供一张多媒体光盘, 该光盘中收录了绘制本书所有实例的录像, 使读者得以观摩作者的创作过程, 更好地理解 and 掌握绘画艺术。

本书可供专业美术人士或美术专业教师、学生学习和参考, 也是广大 Painter 爱好者学习、提高的理想图书, 也可作为自学教材和相关培训教材。

### Painter 8 绘画实例制作教程

---

- ◆ 编 著 星汉图书创作室  
责任编辑 苏 欣
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
读者热线 010-67132692  
北京顺义振华印刷厂印刷  
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 11.25 彩插: 2  
字数: 270 千字 2005 年 5 月第 1 版  
印数: 1-5 000 册 2005 年 5 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-13378-6/TP · 4649

---

定价: 28.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

# 前 言

随着时代的发展和进步,电脑已经成为现代人工作、学习和生活必不可少的工具。在美术、设计领域中,计算机也逐渐取代了传统绘画笔,成为新时代艺术工作者必不可少的创作工具。与传统绘画相比,电脑绘画更加快捷高效、易于传播、易于出版印刷,符合时代发展的要求。因此电脑绘画的兴起是社会发展的需要,是一种必然趋势。因而,出版一本关于电脑绘画的教程供广大艺术工作者和爱好者进行学习和研究是十分必要的。

Painter 是一款功能强大的图像绘制软件,其强大灵活的笔刷系统具有简单、容易上手的特点,因而它一直在电脑绘画领域独占鳌头。在美国,很多好莱坞的著名电影如《黑客帝国》、《珍珠港》、《人工智能》、《蜘蛛侠》等的人物形象和服装道具都是利用 Painter 来设计的。Painter 也是日本大部分的漫画家和欧洲众多服装设计师的得力工具。

与以前的版本相比,Painter 8 中有更丰富的仿真笔刷效果。本书以实例的方式讲述了运用 Painter 8 绘制油画、国画、水彩画、卡通画等画种的方法和技巧,阐述了如何运用 Painter 8 配合 Adobe After Effects 等软件制作绘画录像的技术。同时,为方便读者学习,本书配有同步多媒体教学光盘,读者通过观看光盘中的视频教学录像,可以更轻松地掌握 Painter 8 绘画的方法。

软件再好也只是画画的工具,工具本身不能给人灵感,它只能增加和提供实现所需要效果的可能性。了解工具的特性是必须的,但是,最重要的还是能运用工具淋漓尽致地表达出自己的想法,让自己的创意跃然于电脑绘画作品中。这就不仅要求创作者要掌握工具的使用方法,也要具备一定的绘画基础。正是基于这一思路,本书并不拘泥于技术层面,而是将画面构图、色彩搭配、人物造型等绘画的基本要素作为重点进行穿插介绍。此外,在每个实例后的“小练习”中,精心挑选了一些习作内容,就是希望读者在学到一些软件操作技巧的同时,通过这一部分的训练达到举一反三,领悟绘画真谛的目的。

为了给广大读者献上一本好书,星汉图书创作室全体人员分工合作、密切配合长达一年之久。本书总策划是李星海,编创者为刘文普、肖冰,美术设计者是谢晨、武小英。

本书主要内容来自于编者多年使用 Painter 的经验总结以及对知识点的整理与归纳。由于编写时间仓促加之水平有限,书中难免有纰漏与失误,恳请广大读者批评指正。

星汉图书创作室  
2005年1月

## 配套光盘使用说明

### 一、附盘内容

本书配套演示光盘收录全书第 2~6 章所有实例的绘画录像，演示作者创作实例绘画的全过程。

### 二、运行环境

#### 1. 硬件环境

电脑主频在 200MHz 以上，内存在 128MB 以上，主机应配置声卡、音箱。

#### 2. 软件环境

配套光盘运行操作系统环境为 Windows 98/Me/2000/XP/2003。

配套光盘中的视频文件格式为 MPEG，建议使用 Realplayer 播放器播放。

### 三、使用说明

#### 1. 启动光盘

将光盘放入光驱，系统自动运行并进入主画面。如果不能自动运行，可以在“我的电脑”窗口中打开光盘文件，右键单击“Painter8 绘画实例制作教程.exe”文件，在快捷菜单中单击“打开”启动光盘演示程序，如图 1 所示。

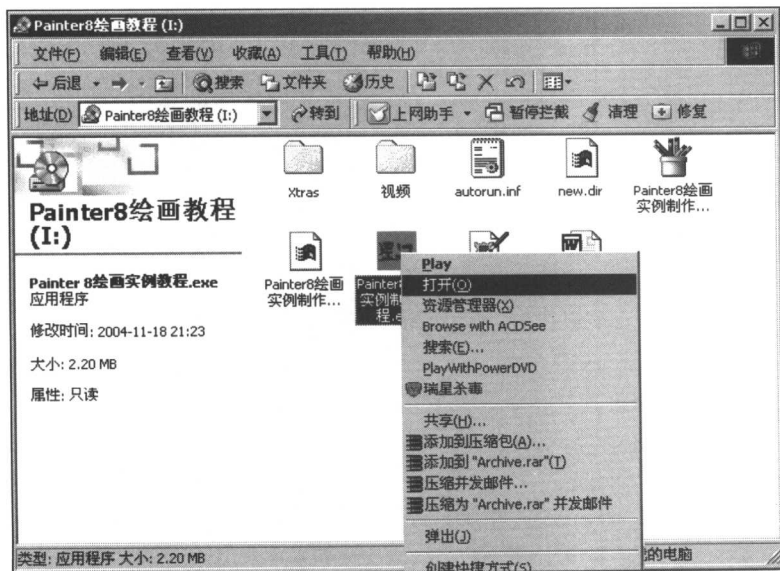


图 1 右键单击“Painter8 绘画实例制作教程.exe”运行光盘

# Painter 8 绘画实例制作教程

## 2. 观看光盘演示

第1步 进入“演示光盘主界面”窗口，主界面如图2所示。读者可以根据各个章节名称选择相应的实例源文件目录。

第2步 单击具体实例图画，播放器将开始自动播放录像，如图3所示。

第3步 单击“退出”按钮，可以退出光盘演示界面。

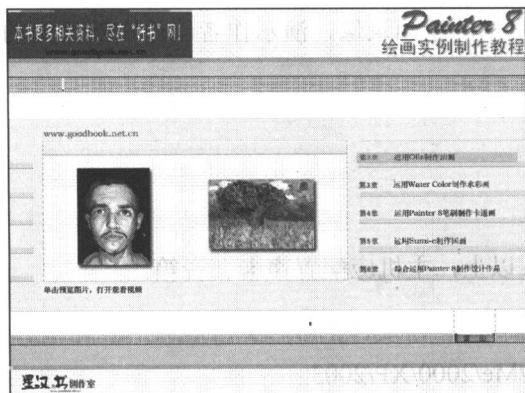


图2 演示光盘主界面

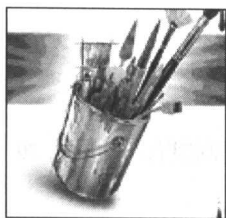


图3 录像演示

## 四、版权声明

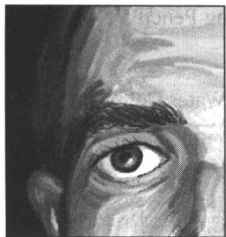
光盘内容仅供读者学习使用，未经授权不能用作其他商业用途，否则责任自负。

# 目录



## 第1章 初识 Painter 8 1

- 1.1 Painter 8 的特点 1
  - 1.1.1 全新的工作界面 1
  - 1.1.2 Painter 8 的笔刷简介 4
  - 1.1.3 将相片转换成各种绘画效果 5
- 1.2 最佳运行条件配置 7
  - 1.2.1 Painter 8 的运行环境 7
  - 1.2.2 图形图像数位板 8

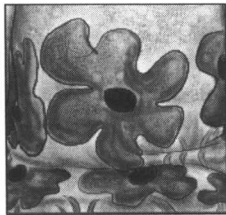


## 第2章 运用 Oils 制作油画 15

- 2.1 油画人物 15
  - 2.1.1 创建文件 17
  - 2.1.2 打开 Script 面板 18
  - 2.1.3 录制绘画过程 18
  - 2.1.4 运用 Sketching Pencil 5 勾画轮廓

18

- 2.1.5 使用 Bristle Oils 20 上色 20
- 2.1.6 使用 Thick Wet Camel 10 进行塑造 22
- 2.1.7 使用 Equalize 调整对比度 24
- 2.1.8 使用 Impasto/Depth Equalizer 加强厚涂笔触质感 25
- 2.1.9 使用 Surface Lighting 调整画布表面布光 26
  - 2.1.10 调整画面 28
  - 2.1.11 使用 Sharpen 锐化笔触 29
  - 2.1.12 保存脚本 30
  - 2.1.13 导成视频 30
  - 2.1.14 为视频添加音效 32
- 2.2 油画风景 35
  - 2.2.1 创建文件 36
  - 2.2.2 打开 Script 面板 37
  - 2.2.3 录制绘画过程 37
  - 2.2.4 使用 2B Pencil 勾画轮廓 38
  - 2.2.5 使用 Mixer 调色 38
  - 2.2.6 使用 Van Gogh 铺上颜色 39
  - 2.2.7 进一步刻画 41
  - 2.2.8 使用 Thick Wet Camel 10 进行塑造 43
  - 2.2.9 使用 Equalize 调整对比度 44
  - 2.2.10 使用 Surface Lighting 调整画布表面布光 45
  - 2.2.11 使用 Sharpen 锐化笔触 46
  - 2.2.12 保存脚本 47
  - 2.2.13 导成视频 48
  - 2.2.14 为视频添加音效 49



### 第3章 运用 Water Color 制作水彩画 53

#### 3.1 水彩人物画 53

- 3.1.1 创建文件 54
- 3.1.2 使用 2B Pencil 勾画轮廓 55
- 3.1.3 使用 Watery Glazing Round 30 画大色调 57
- 3.1.4 使用 Soft Camel 进行深入刻画 61
- 3.1.5 使用 Eraser Dry 调整亮部 62
- 3.1.6 使用 Watery Glazing Round 30 做最后的调整 64
- 3.1.7 添加 1954 Graphic Fabric 纸张纹理效果 64
- 3.1.8 使用 Grainy Wash Camel 添加纹理效果 65
- 3.1.9 使用 Eraser Salt 添加自然效果 67

#### 3.2 水彩风景画 69

- 3.2.1 创建文件 70
- 3.2.2 使用 2B Pencil 勾画轮廓 70
- 3.2.3 使用 Diffuse Bristle 画大色调 73
- 3.2.4 使用 Eraser Dry 调整亮部 76
- 3.2.5 使用 Wash Bristle 进行最后调整 77



### 第4章 运用 Painter 8 笔刷制作卡通画 79

#### 4.1 卡通人物画 79

- 4.1.1 创建文件 80
- 4.1.2 使用 Sketching Pencil 5 绘制草图 80
- 4.1.3 使用 Oils Pastels 铺颜色 81
- 4.1.4 使用 Airbrushes 刻画 83
- 4.1.5 使用 Pens 勾出轮廓 84

#### 4.2 卡通风景画 87

- 4.2.1 创建文件 88
- 4.2.2 选择 Flax Canvas 纸张 89
- 4.2.3 使用 Sketching Pencil 5 绘制草图 90
- 4.2.4 使用 Digital Water Color 上色 91
- 4.2.5 使用 Coarse Oily Blender 柔化笔触 93
- 4.2.6 使用 Square Chalk 刻画纹理 94
- 4.2.7 打开 Apply Lighting 调整光源 95
- 4.2.8 使用 Glow 画光晕 97

#### 4.3 卡通少女画 98

- 4.3.1 创建文件 99
- 4.3.2 使用 Pen Pencil 画草图 99
- 4.3.3 使用 Oil Pastel 上色 101
- 4.3.4 使用 Just Add Water 过渡笔触 102



- 4.3.5 使用 Fine Point 刻画细节 103
- 4.3.6 使用 Palette Knife 改变笔触 104
- 4.3.7 使用 Leaky Pen 活跃画面气氛 105
- 4.4 服装效果图 106
  - 4.4.1 创建文件 107
  - 4.4.2 使用 Cover Pencil 画草图 108
  - 4.4.3 使用 Felt Pens 上色 108
  - 4.4.4 使用 Scratchboard Tool 勾线 110
  - 4.4.5 使用 Detail Airbrush 画背景 111



## 第5章 运用 Sumi-e 制作国画 113

- 5.1 写意人物画 113
  - 5.1.1 创建文件 114
  - 5.1.2 使用 2B Pencil 勾画轮廓 114
  - 5.1.3 使用 Dry Ink 绘制墨稿 115
  - 5.1.4 使用 Coarse Mop Brush 染色 117
  - 5.1.5 添加纸张纹理 120
  - 5.1.6 添加 Apply Surface Texture 表面纹理 121
- 5.2 写意花鸟画 122
  - 5.2.1 创建文件 123
  - 5.2.2 使用 2B Pencil 勾画轮廓 123

- 5.2.3 使用 Coarse Mop Brush 绘制墨稿 124
- 5.2.4 使用 Fine Sumi-e 30 勾画竹子 125
- 5.2.5 使用 Thick Blossom Sumi-e 勾画竹叶 127
- 5.2.6 添加 Thick Handmade Paper 纸张纹理 129
- 5.2.7 添加 Apply Surface Texture 表面纹理 129



## 第6章 综合运用 Painter 8 制作设计作品 131

- 6.1 运用 Color 功能制作装饰画 131
  - 6.1.1 创建文件 132
  - 6.1.2 使用 2B Pencil 勾画轮廓 133
  - 6.1.3 添加背景色和渐变色 135
  - 6.1.4 使用 Equalize 调整饱和度 137
- 6.2 运用 Effects 功能制作招贴画 138
  - 6.2.1 创建文件 139
  - 6.2.2 导入图片 140
  - 6.2.3 使用 Apply Lighting 添加灯光效果 140
  - 6.2.4 使用 Magic Wand 魔棒工具 142

- 6.2.5 使用 Captured Bristle 修改细节 143
- 6.2.6 添加 1954 Graphic Fabric 纸张纹理效果 144
- 6.2.7 使用 Text 添加文字 146
- 6.2.8 使用 Equalize 调整饱和度 146

- 6.3 运用 Painter 制作矢量图形 148
  - 6.3.1 创建文件 148
  - 6.3.2 运用 Pen 制作矢量图 149
  - 6.3.3 使用 Text 添加文字 152

**附录 1 选区、矢量图形和蒙板 153**

**附录 2 Painter 8 的笔刷概况 157**

# 第 1 章 初识 Painter 8

在图像艺术领域中，MetaCreations 公司出品的自然绘画软件 Painter 占有独特的地位。它拥有油画、水彩画、粉笔画和镶嵌工艺等艺术工具，用这些工具创作出来的图像所具有的真实感是普通的图像编辑软件无法比拟的。Painter 经过多年的发展已经成为日趋完善的电脑美术绘画软件。它以其特有的“Natural Media”仿天然绘画技术为代表，在电脑上首次将传统的绘画方法和电脑设计完美地结合起来，形成了独特的绘画和造型效果。

Painter 8 在秉承 Painter 系列产品优势的基础上，提供了更多自然的彩色绘画专业工具，能完全实现传统绘画和素描的效果，为创作者淋漓尽致地发挥创意开辟了新天地。Painter 8 除了拥有强大的美术绘画功能外，在影像编辑、特技制作和二维动画方面也有突出的表现，是数码素描与绘画工具的最佳选择，是专业设计师、出版社美编、摄影师、动画及多媒体制作人员和一般电脑美术爱好者理想的图像编辑和绘画工具。下面就来认识这位“天才画家”——Painter 8。

## 1.1 Painter 8 的特点

Painter 8 的启动界面如图 1.1 所示。Painter 8 与 Photoshop 有很好的兼容，用 Painter 8 创作的作品可以保存为 Photoshop 的 PSD 文件。

在这一节中，主要介绍三部分内容。第一部分是 Painter 8 的界面，学习界面是学习软件的入门。第二部分介绍笔刷，笔刷是 Painter 最核心的功能。第三部分介绍照片转换，主要讲解一些 Painter 8 中新增的小功能。



图 1.1 Painter 8 的启动界面

### 1.1.1 全新的工作界面

启动 Painter 8 后，最先看到的是该软件的初始界面，如图 1.2 所示。图中 1 号区域是菜单栏，Painter 8 的所有功能都是通过它进行操作的；2 号区域为参数栏，参数栏用于当前选择工具的参数调节；3 号区域是笔刷选择栏，它提供了所有笔刷类型和变体工具的选择；4 号区域为 Tools（工具栏），提供对画面进行基本操作的各种工具，其内容和功能与 Photoshop 的工具栏类似；5 号区域为 Layers（图层）面板，有了它就可以分图层进行绘画，增强了绘画者对画面的控制力；6 号区域是 Colors（颜色）面板，是用来选择和调配所用到颜色的；7 号区域是 Scripts（录制绘画）面板，可以将绘画过程录制保存；8 号区域为 Papers（纸张、



# Painter 8 绘画实例制作教程

纹理) 面板, 用此面板可为画面选择纸张和底纹。

Painter 8 默认的界面类似于 Photoshop 的界面, 熟悉 Photoshop 软件的用户可以很快地习惯 Painter 8 的操作。初始界面中的面板可以被任意拖放组合或者拆分, 用户可以根据自己的操作习惯重新移动图 1.2 中 4~8 号面板的位置。用户在获得满意的布局后可以选择【Save Layout】(布局) 命令保存这个自定义的布局, 如图 1.3 所示。

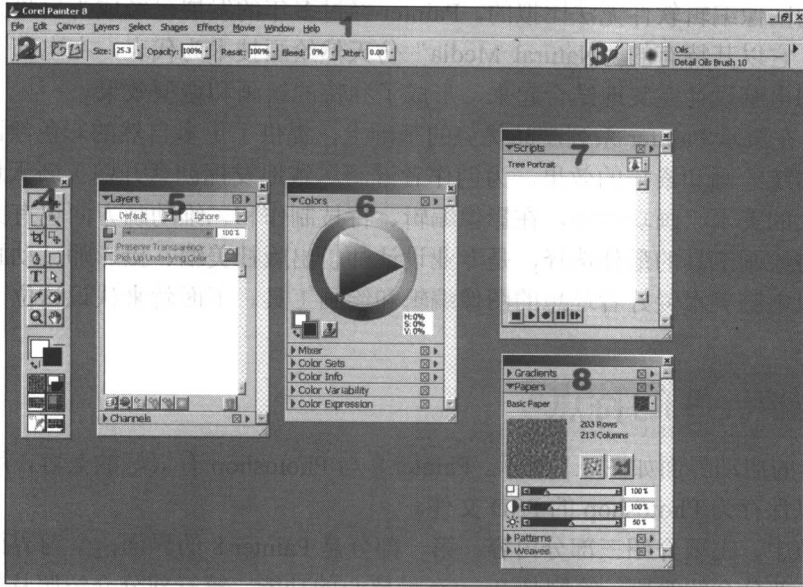


图 1.2 Painter 8 的初始界面

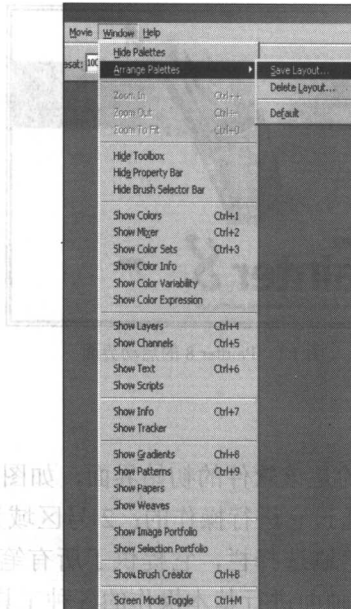


图 1.3 选择【Save Layout】命令



小提示: Tools (工具栏) 如图 1.2 所示。工具栏中包含 3 部分内容: 上面两排 14 个按钮是操作工具, 如图 1.4 所示。工具栏的中部和下部为当前颜色显示和当前纹理显示。下面对操作工具进行介绍, 它们包括: 1 画笔工具, 2 矢量图形选取工具, 3 矩形选区工具 (含两种变体), 4 魔棒工具, 5 选区调整工具, 6 矢量图形选取工具, 7 钢笔工具 (含一种变体), 8 矩形图形工具 (含一种变体), 9 字体输入工具, 10 节点选择工具 (含 4 种变体), 11 拾色工具, 12 油漆桶工具, 13 放大镜工具, 14 画面移动工具 (含两种变体)。

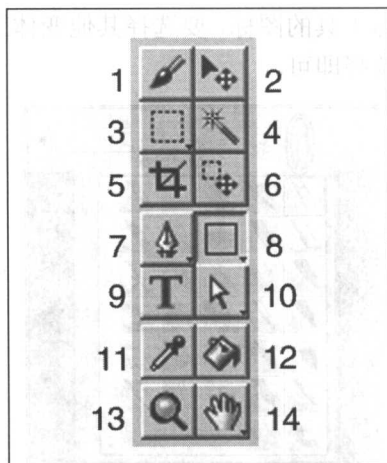






图 1.4 工具栏工具

【Mixer】(调色板) 是 Painter 8 的一个创举, 位于颜色面板的第 2 项, 单击该行左侧扩展箭头即可打开调色板。此功能使电脑绘画更接近于传统的手绘过程, 用户可以充分享受调色的乐趣。调色板的笔刷图标可用以将调色板中选定的颜色涂在调色板中, 如图 1.5 所示。调色刀工具是用来混色调色的, 如图 1.6 所示。吸管工具可用以选择需要的颜色, 切换到笔刷图标就可以用调好的色彩上色了, 如图 1.7 所示。如果对于当前的调色板的颜色比较满意, 可以保存, 方便以后载入使用。调色板下面的尺寸滑块可用以改变调色笔刷的大小, 垃圾桶工具可用以清除调色板中的颜色, 如图 1.8 所示。

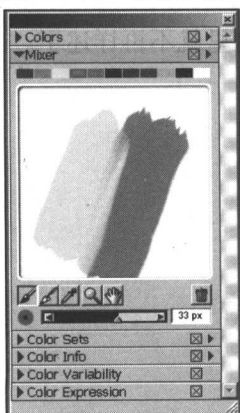


图 1.5 选定颜色

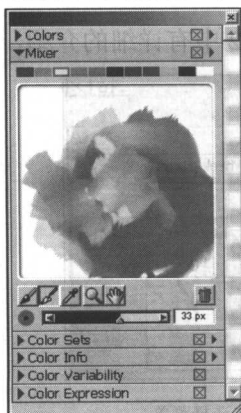


图 1.6 混色调色

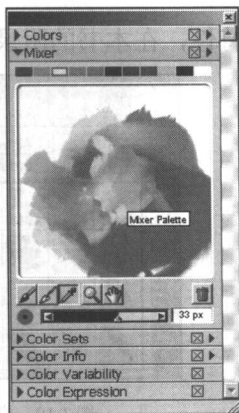


图 1.7 选择颜色

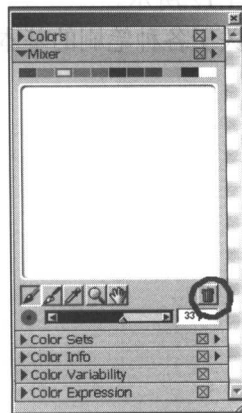


图 1.8 【Color Mixer】面板

## 1.1.2 Painter 8 的笔刷简介

笔刷是 Painter 软件的核心工具。如果没有笔刷，Painter 就和其他图像编辑软件没有什么区别了。Painter 8 的笔刷种类和变体数量是空前庞大的，共有 32 种笔刷，400 多种变体（所谓变体，就是每一种笔刷内所包含的模式）。每一种笔刷都有自己的变体工具。不同的笔刷，变体工具也不尽相同。

要选择笔刷，可以单击如图 1.2 所示的 3 号区域中的笔刷图标右侧的小按钮（笔刷种类按钮）即可弹出笔刷面板，然后单击所要选择的笔刷，如图 1.9 所示。笔刷种类按钮的右侧的小图标即是该笔刷的一种变体工具的图标，要选择其他变体工具，可先单击此变体工具右侧的小箭头，在弹出的菜单中选择即可。

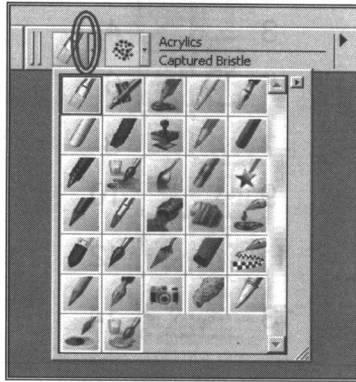


图 1.9 选择笔刷

除了这种以图标显示（Thumbnails）的显示模式外，Painter 8 还有一种以列表形式显示的模式，单击笔刷面板右上方的小箭头将弹出模式选择菜单，如图 1.10 所示。在该菜单上选择【List】（以列表的形式显示），弹出如图 1.11 所示的笔刷列表。要在该列表上选择某种笔刷，单击该笔刷图标选择即可。若要选择该笔刷的变体工具，可以单击列表中右侧的小三角即会弹出该笔刷的所有变体工具的列表，在该列表中单击选择变体工具。例如，选择笔刷列表中的 Airbrushes 笔刷，单击小三角后，可以看到 Airbrushes 笔刷全部变体工具的列表，如图 1.12 所示。

关于各种笔刷的基本特性，在本书的附录 2 中有详细的介绍，这里就不再详述了。



图 1.10 模式选择菜单

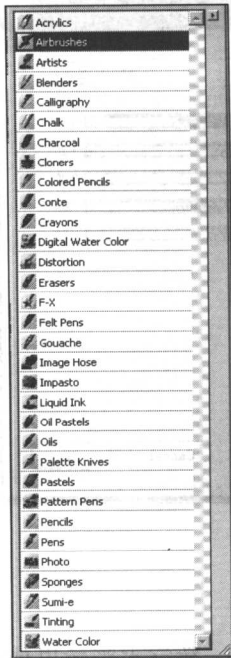


图 1.11 笔刷列表

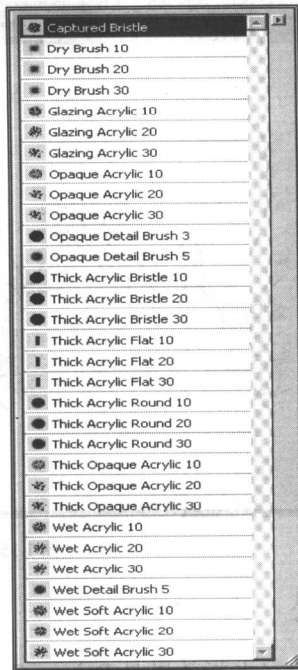


图 1.12 【Airbrushes】笔刷变体工具

## 1.1.3 将相片转换成各种绘画效果

### 铅笔线条效果

用户利用 Painter 8 新增的【Effects】工具可以将相片转换成简单的铅笔线条效果，并且可以控制笔触的轻重和疏密。首先选择一张名为“Bear”的原图，如图 1.13 所示，选择【Effects】/【Surface Control】/【Sketch】命令，如图 1.14 所示。在【Sketch】命令面板里调整合适的数值，单击【OK】就完成了，其效果如图 1.15 所示。



图 1.13 Bear 原图

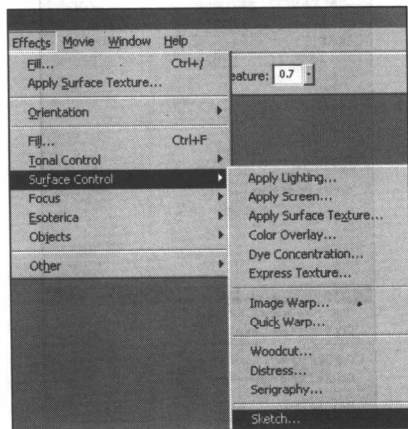


图 1.14 选择【Sketch】命令

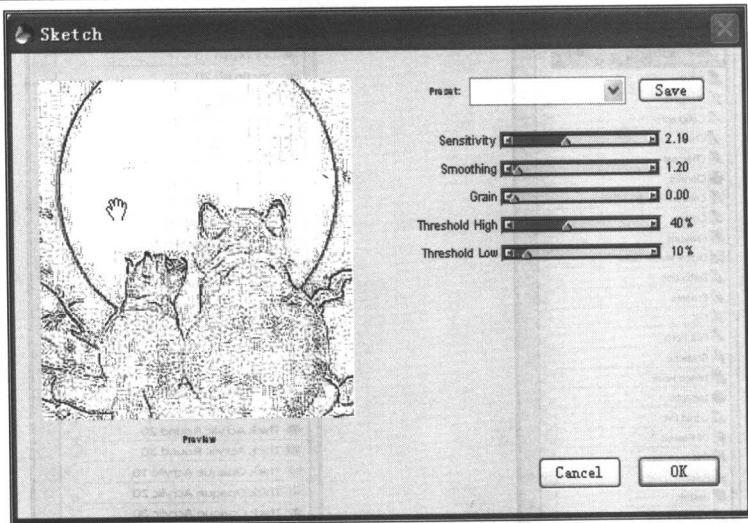


图 1.15 【Sketch】效果

## 数字水彩效果

使相片具有数字水彩效果是 Painter 8 新增的一项功能。数字水彩效果使画面拥有模拟水彩的质感，可以模拟出手绘质感，以及完全仿真透明的水彩效果。准备一张要转换为数字水彩效果的图片，这里还是选用如图 1.13 所示的图。选择【Layers】/【Lift Canvas To Water Color Layer】，如图 1.16 所示。创建一个新的水彩图层，然后选择【Layers】/【Wet Entire Water Color Layer】就完成了，完成效果如图 1.17 所示。

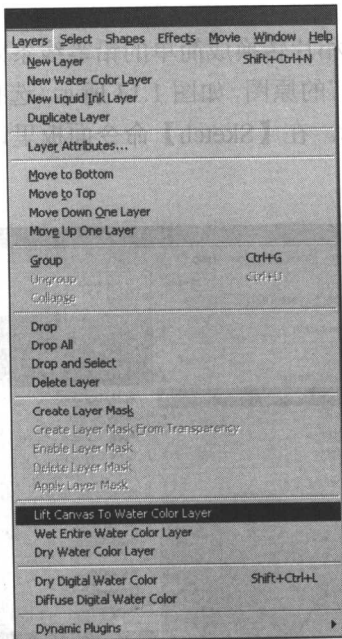


图 1.16 选择【Lift Canvas To Water Color Layer】命令



图 1.17 【Water Color】效果



## 1.2 最佳运行条件配置

### 1.2.1 Painter 8 的运行环境

#### 运用 Painter 8 的最低配置

硬件是软件运行的环境。了解软件的运行环境，可以做到有的放矢，帮助软件发挥最大功效。

在 Mac 苹果机上运行 Painter，至少需要 G3 的 8.6 运行系统以及至少 64MB 的内存（运用 Mac OS X 时建议配置 128MB 的内存）。

而对于个人计算机，在 Windows 98/98 SE、Windows 2000、Windows XP、Windows NT4，或者 Windows Me 操作系统上运行 Painter 至少需要奔腾 200MHz 的 IBM 兼容机或者配置内存存在 64MB 以上的机器。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（这里介绍的只是最低要求配置，如果条件允许最好配置 512MB 或 1024MB 的内存，因为在运用大型笔刷或特殊笔刷时，使用内存小的计算机很容易导致笔触停顿或死机状况）。

例如，在 Painter 中打开一张 5MB 的图片文件，当开始处理图片时，Painter 需要该文件大小的 3~5 倍内存空间才可以达到最佳运行速度，所以处理 5MB 的图片文件最少需要 15~25MB 的内存空间。打开一个以上的图片文件、添加图层和图形或者增加【Undo】（【Edit】/【Preferences】/【Undo】）的次数都需要更多的内存空间。

使用 Painter 比较理想的硬件运行环境是拥有高速 CPU、大硬盘、大内存的计算机，另外还需要 32bit 的显示器（最好不要小于 17 英寸）。因为显示效果的优劣会直接影响到作品的最终展示效果和打印效果，而且好的显示器对眼睛的损伤也较小。

#### 专用术语解释

**通道：**通道是指色彩的范围，一般情况下，一种基本色为一个通道。如 RGB 颜色，R 为红色，所以 R 通道的范围为红色，以此类推，G 通道为绿色，B 通道为蓝色。

**图层蒙板：**实际上就是对某一图层起遮盖效果的、在实际中并不显示的一个遮罩。它在 Photoshop 中表示为一个通道，用来控制图层的显示区域、不显示区域及透明区域。蒙板中出现的黑色就表现在被操作图层中的这块区域不显示，白色就表示在图层中显示这块区域，介于黑白之间的灰色则决定图像中的这一部分以一种半透明的方式显示，透明的程度则由灰度来决定，灰度为百分之多少，这块区域将以百分之多少的透明度来显示。

**图层：**在 Painter 中，一般要用到多个图层，每一个图层好像是一张透明纸，叠放在一起就是一个完整的图像。在每一个图层中进行修改处理，对其他图层不会造成任何影响。

#### 运行 Painter 8 时的内存分配

为了在 Windows 操作系统的计算机上得到最大的可用空间，使 Painter 8 运行得更快，需要对运行 Painter 8 时的内存进行分配。选择【Edit】/【Preferences】/【Operating System】命令，如图 1.18 所示，这时会弹出【Preferences】对话框，如图 1.19 所示。在【Physical Memory Usage】后面选择【Maximum Memory for Painter】选项，然后，单击【OK】按钮退出所有的