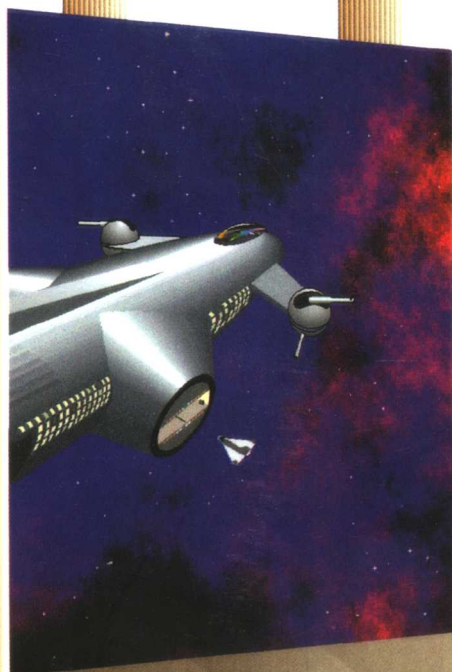


# Painter 5

## 实例教程

边缘创作工作室



新时代出版社

# Painter 5 实例教程

边缘创作工作室

新时代出版社

· 北京 ·

**图书在版编目(CIP)数据**

PAINTER 5.0 实例教程/张雨等编著. —北京: 新时代出版社, 2000. 9

ISBN 7-5042-0492-7

I. P… II. 张… III. 图形软件, Painter5.0

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 28043 号

**新时代出版社**出版发行

(北京市海淀区紫竹院南路 23 号)

(邮政编码:100044)

国防工业出版社印刷厂印刷

新华书店经售

\*

开本 880×1230 1/16 印张 14½ 371 千字

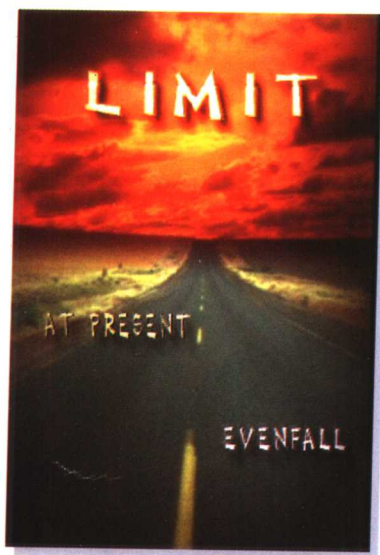
2000 年 9 月第 1 版 2000 年 9 月北京第 1 次印刷

印数:1—4000 册 定价:26.00 元

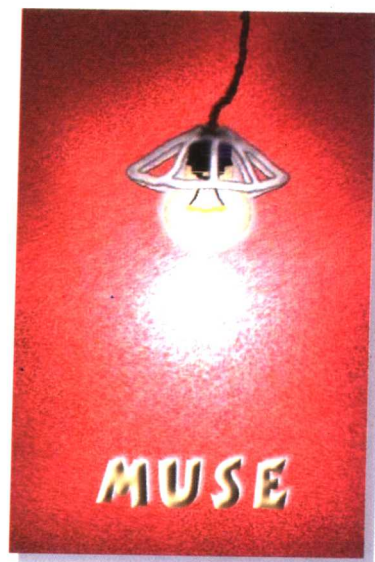
---

(本书如有印装错误,我社负责调换)





实战1 立体字



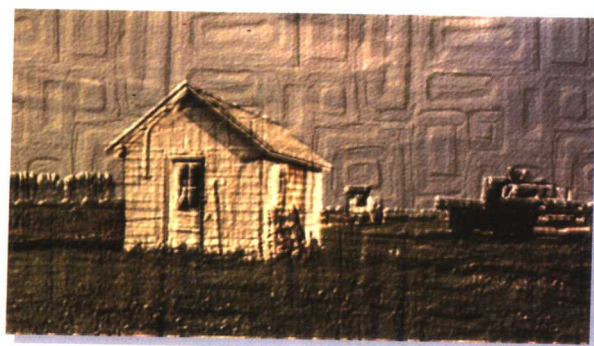
实战2 霓虹字



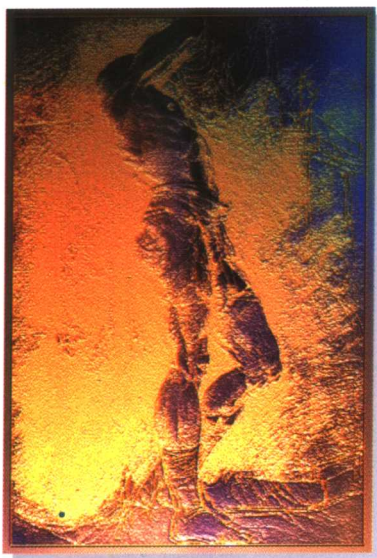
实战3 图像合成字



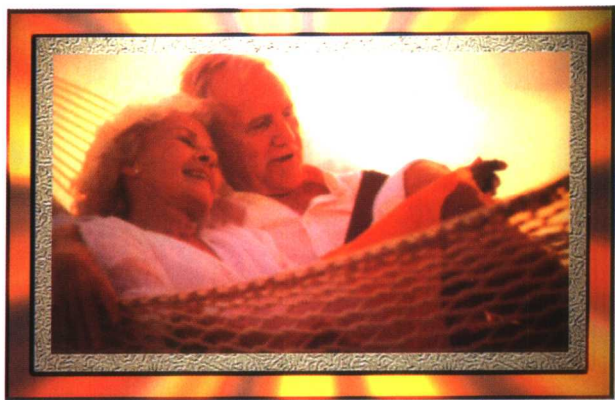
实战4 特效字



实战5 纹理



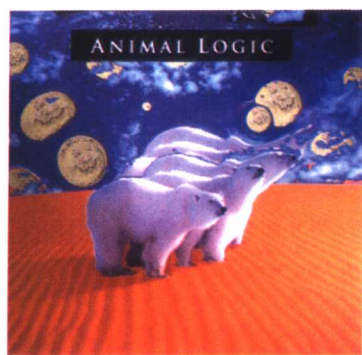
实战 6 版画效果



实战 7 相框制作



实战 8 玻璃纹理效果



实战 9 泡泡制作



实战 10 建立影像水管资料库



实战 11 波普艺术

Painter 5

实

例

教

程





实战 12 创建马赛克



实战 13 自动克隆技术



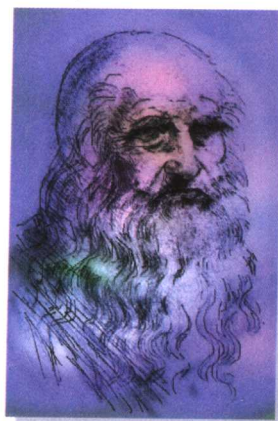
实战 14 运动模糊



实战 15 手绘技法



实战 16 图像合成



实战 17 记录本功能



实战 18 焦痕效果



实战 19 动画



实战 20 综合效果 1



实战 21 综合效果 2



实战 22 综合效果 3



实战 23 综合效果 4

# 前 言

Painter 软件是由美国 Fractal Design 公司开发研制并推出的一套令人惊喜的绘图软件, 它以其独特的经典表现力在众多的设计软件中占据了一方天地, 它是目前世界上最完善的电脑美术绘画软件! 它的许多技术和效果是其它设计软件所不及的。多年来, 设计师对设计界主流思潮和经典主义所倾注的热情, 使他们对其它有趣而原始的思想及感受闭上眼睛。自然的东西永远不会让人觉得露骨, 而 Painter 以满足许多人对自然的渴望。在 Painter 中最大的特色是它那令人难以置信的传统绘画效果, 它拥有庞大的画笔系统诸如: 炭笔[Charcoal]、蜡笔[Crayona]、喷笔[Artbrush]、毛笔[Brush]、艺术家画笔[Artists]等等, 它可以让你自由地在电脑中进行真正意义上的作画! 尽管Photoshop强大的图像处理功能给我们留下深刻的印象, 其制作过程就像在一个由若干像素的调色板上作画。而Painter却可以产生有如你背着画板在野外的小村庄上选择一块宝地来真正作画的感觉。关于本书还有以下说明。

- ◆ 与其它同类书所不同的是本书以实例形式, 让读者通过实际操作学习软件的使用方法, 本书实例编排具有循序渐进的特点。

- ◆ 考虑到一些读者的设计理解能力, 实例中一些创意作品有文案式的创作意图说明。

- ◆ 本书通过图文参照来设置, 前 19 个实例的过程说明比较具体, 每张图为一个步骤; 后 4 个实例是综合演练, 每张图包括几个步骤, 前面使用频率较高的某些工具或命令在综合演练中的叙述将简化。在实例讲解中一些难点均有具体说明。

- ◆ 考虑到 Painter 5 汉化程度及一些读者的英文能力, 在书中出现的所有工具及命令均以中英文对照的形式进行介绍。

- ◆ 在书中部分例子后面穿插了一些快捷键的使用知识, 帮助读者在软件的使用方面更娴熟, 并能提高工作效率。

- ◆ 本书在制作上还不很成熟, 难免有疏忽的地方, 敬请各界同行不吝赐教。E-mail: Electoy@263.net

- ◆ 参与本书编写的人员有张雨、张宇、王成、戴毅君、杨静、李兰霞、张楠、姜玉洁等。

2000 年 4 月于北京



# 目 录

## 第 1 章 字体效果实战 ····· 1

- 实战 1 立体字 ····· 1
- 实战 2 霓虹字 ····· 12
- 实战 3 图像合成字 ····· 18
- 实战 4 特效字 ····· 24

## 第 2 章 图像效果实战 ····· 39

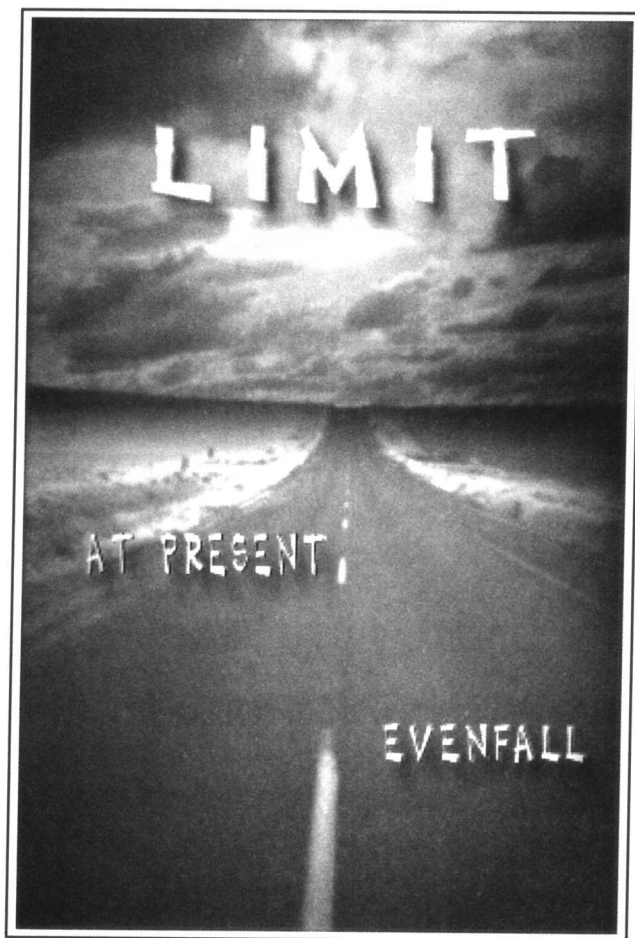
- 实战 5 纹理 ····· 39
- 实战 6 版画效果 ····· 46
- 实战 7 相框制作 ····· 55
- 实战 8 玻璃纹理效果 ····· 63
- 实战 9 泡泡制作 ····· 68
- 实战 10 建立影像水管资料库 ····· 73
- 实战 11 波普艺术 ····· 81
- 实战 12 创建马赛克 ····· 99
- 实战 13 自动克隆技术 ····· 110
- 实战 14 运动模糊 ····· 117
- 实战 15 手绘技法 ····· 130
- 实战 16 图像合成 ····· 139
- 实战 17 记录本功能 ····· 156
- 实战 18 焦痕效果 ····· 163
- 实战 19 动画 ····· 173

## 第 3 章 综合效果实战 ····· 183

- 实战 20 综合效果 1 ····· 183
- 实战 21 综合效果 2 ····· 193
- 实战 22 综合效果 3 ····· 202
- 实战 23 综合效果 4 ····· 216

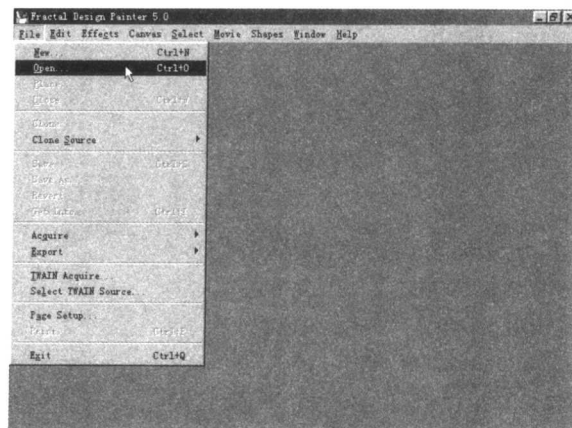
# 第1章 字体效果实战

## 实战1 立体字

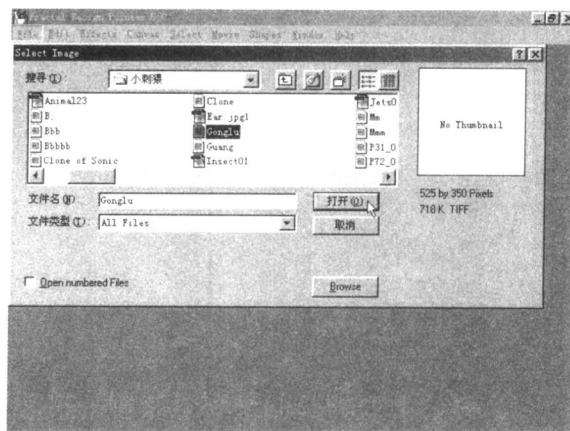


本实例是一个制作字体效果的设计。其中主要应用了Painter 5 软件中的应用表面纹理命令、创建阴影命令。

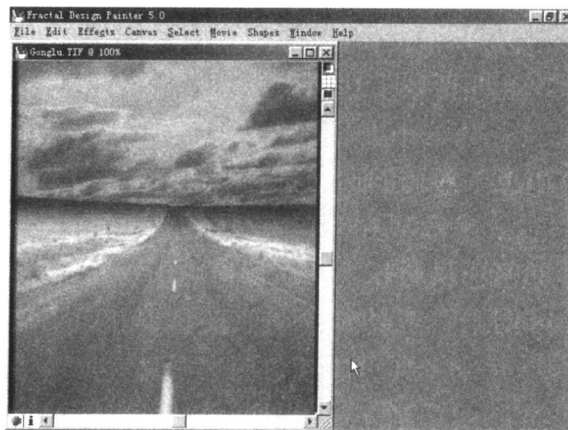
1. 执行文件菜单中的打开文件[File/Open]命令, 打开一个已经处在Photoshop中处理好的图像。



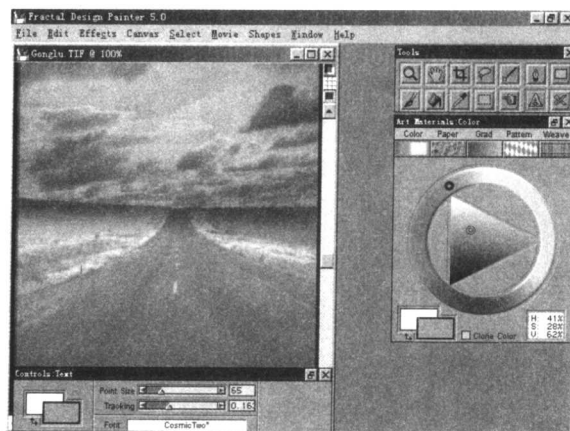
2. 弹出选择图像[Select Image]对话框, 选择名为“Gonglu”的图像文件。选中后按打开按钮。



3. 打开的图像显示在窗口中, 准备将它作为文字的背景图。

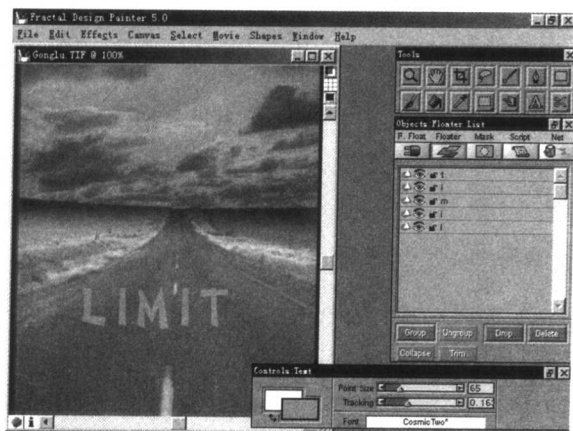


4. 选择工具箱[Tools]中的文字工具, 在控制面板[Controls: Text]中选择字体[Font]为 CosmicTwo, 调整字号大小[Point Size]为 65, 字间距[Tracking]为 0.163。选择调色板[Color]中的棕色。  
[注意]:Painter 5 软件只能输入英文字体。

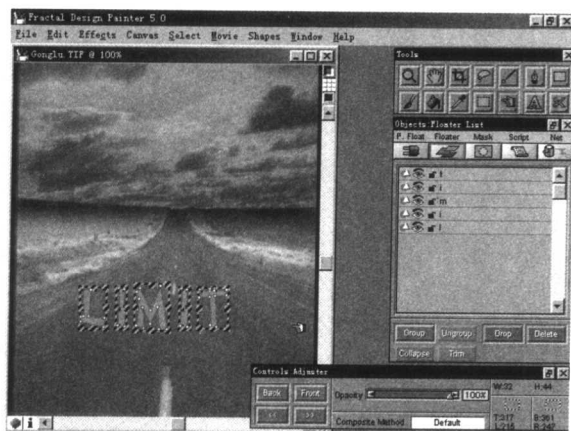




5. 用鼠标在打开的文件中单击, 出现文字输入状态, 输入“LIMIT”字样, 可以在物件浮动层[Floater]中看到每一个字成为一个浮动层。



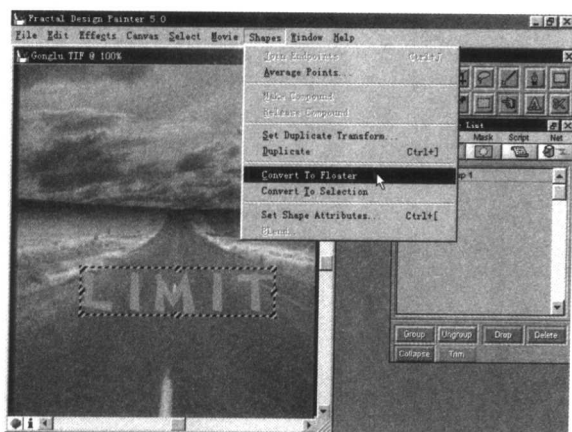
6. 在工具箱[Tools]中选取调节工具, 使文字周围出现黑黄相间的浮动线框。



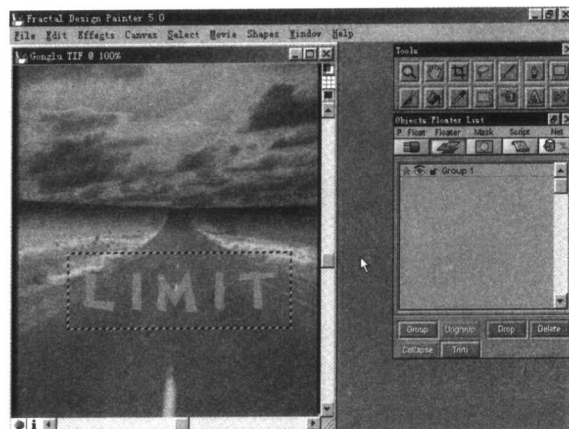
7. 单击物件控制面板[Objects: Floater List]下的成组[Group]命令, 使文字成组, 这时出现 Group 1 浮动区。



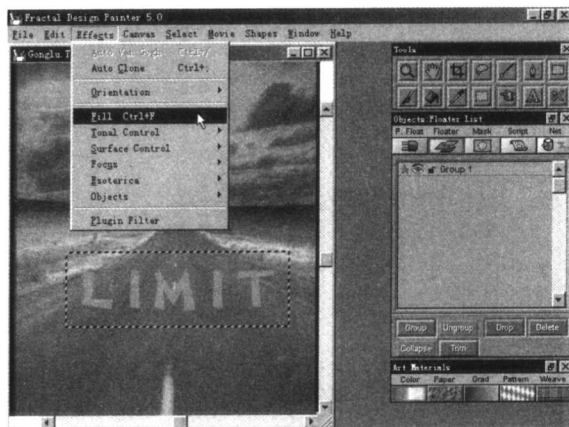
8. 选择形状菜单中的转换成浮动层 [Shapes/Convert To Floater] 命令, 使文字转换成图像浮动层。



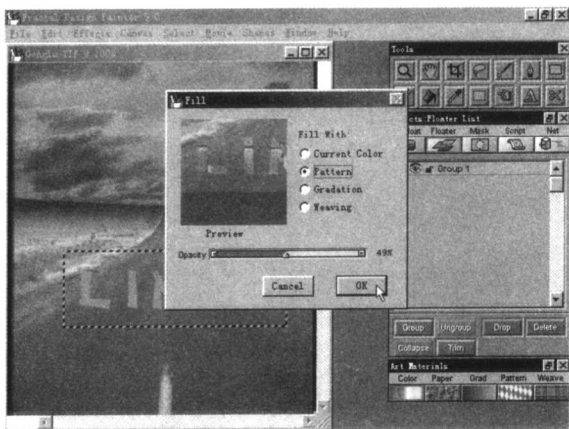
9. 文字以浮动状态显示在文件中。此时可选择工具箱[Tools]中的调节工具将文字调整到合适的位置。



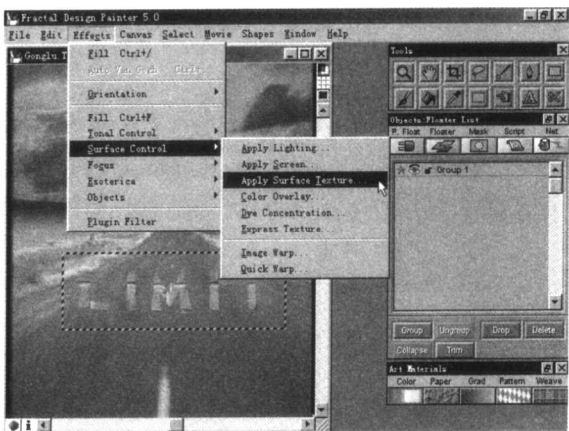
10. 执行效果菜单下的填充 [Effects/Fill] 命令。

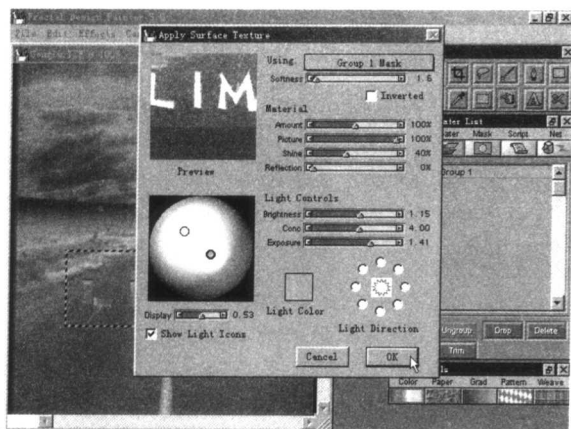


11. 弹出填充[Fill]对话框, 设定填充内容[Fill With]选项为图案[Pattern](可以事先选择好合适的纹样图案, 也可以设定其它填充方式, 依个人喜好而定)。调节不透明度[Opacity]为49%, 最后按 OK 按钮。



12. 执行效果菜单下的画面控制命令中的应用表面纹理 [Effects/Surface Control/Apply Surface Texture] 命令(此命令可以轻松快捷地做出纹理及3D效果)。

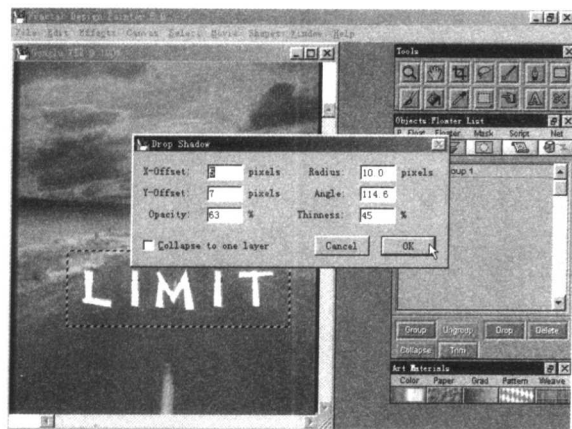




13. 弹出应用表面纹理[Apply Surface Texture]对话框，设定使用[Using]为 Group 1 Mask，然后再调整字体边缘立体效果，调整的效果可以在预览窗口[Preview]中看到，最后按 OK 按钮。



14. 文字产生了立体效果。执行效果菜单下物件命令中的创建阴影[Effects/Objects/Create Drop Shadow]命令。



15. 弹出创建阴影[Drop Shadow]对话框。设定在 X 轴[X-Offset]和 Y 轴[Y-Offset]方向上与浮动图像中心点相距 5pixels 及 7 pixels 的距离；设不透明度[Opacity]为 63%；设定阴影边缘模糊的半径[Radius]为 10.0 pixels，模糊角度[Angle]为 114.6°，柔细的程度[Thinness]为 45%；然后按 OK 按钮。

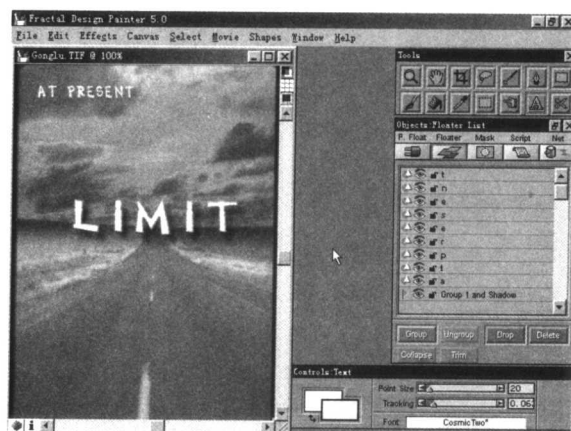


16. 带有阴影的立体字效果显示在图像中。由于这张图像看起来略显单调，我们可以用同样的方法多做几行立体字以达到较好的视觉效果。

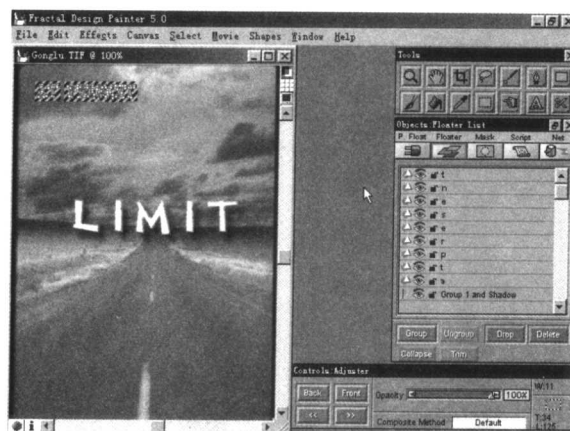
17. 同样在工具箱[Tools]中选择文字工具，在控制面板[Controls:Text]中，选择字体[Font]中的CosmicTwo字体并且调整字号大小。选择调色板[Color]中的白色。



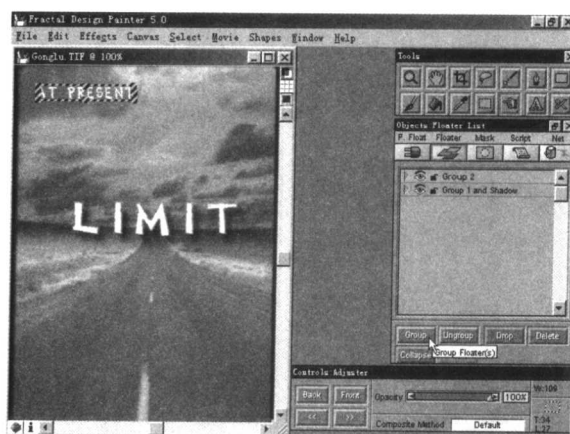
18. 同样用鼠标在打开文件中单击，出现文字输入状态，输入“AT PRESENT”。



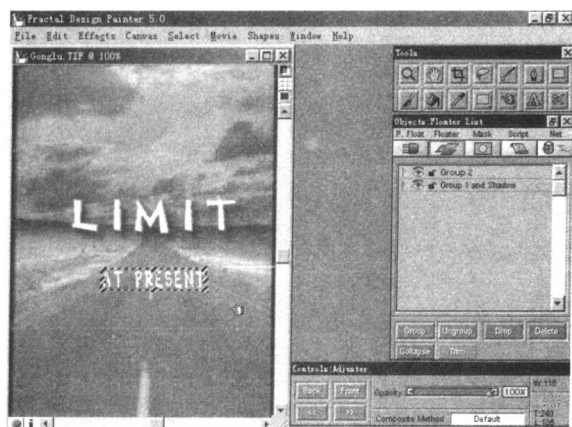
19. 在工具箱[Tools]中选取调节工具，使文字周围出现黑黄相间的调节浮动线框。



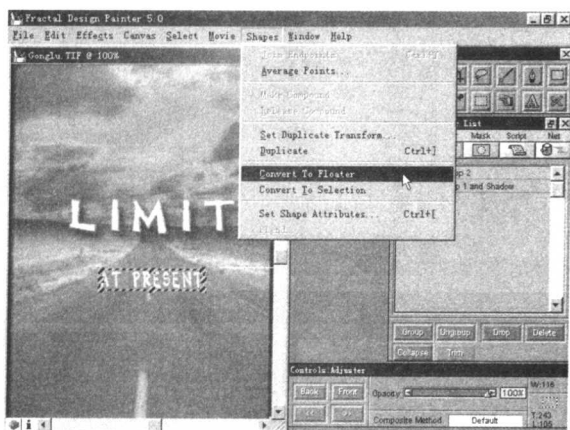
20. 单击物件控制面板[Objects: Floater List]下的成组[Group]命令，使文字成组。这时出现 Group 2 浮动层。



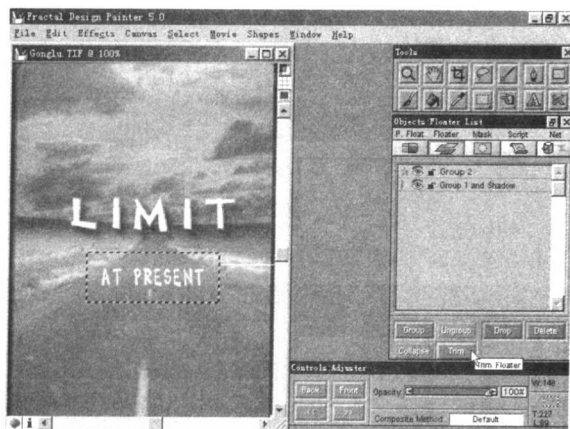




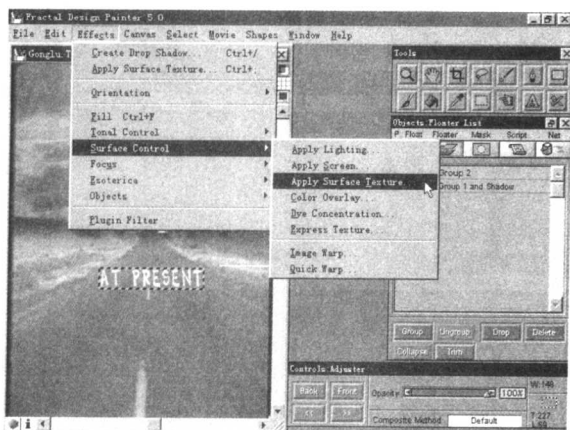
21. 运用调节工具  将浮动层调整到合适的位置。



22. 执行形状菜单中的转换成浮动层 [Shapes/Convert To Floater] 命令, 使文字转换成图像浮动层。



23. 单击物件浮动层[Floater]下的修整浮动边框[Trim]按钮。

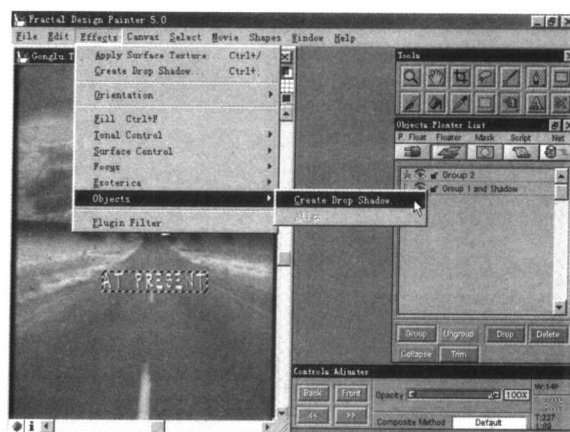


24. 执行效果菜单下的画面控制命令中的应用表面纹理[Effects/Surface Control/Apply Surface Texture]命令。

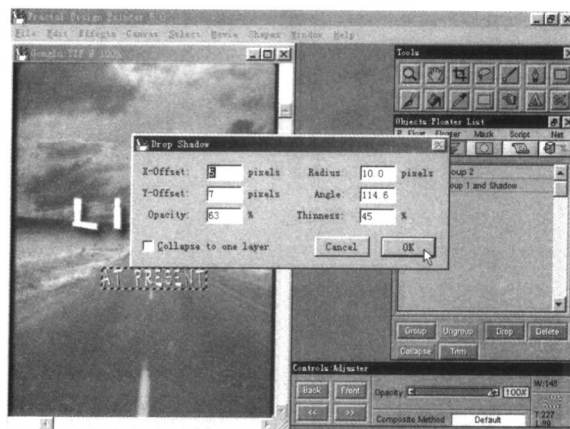
25. 弹出应用表面纹理[Apply Surface Texture]对话框, 设定使用[Using]为 Group 2 Mask, 然后再调整字体边缘立体效果, 调整的效果可以在预览窗口[Preview]中看到, 最后按 OK 按钮。



26. 执行效果菜单下的物件命令中的创建阴影效果[Effects/Objects/Create Drop Shadow]命令。



27. 弹出创建阴影[Drop Shadow]对话框。设定在X轴[X-Offset]和Y轴[Y-Offset]方向上与浮动图像的中心点相距各 5 pixels 及 7 pixels 的距离; 设定不透明度[Opacity]为63%; 设定阴影边缘模糊的半径[Radius]为 10.0 pixels, 模糊的角度[Angle]为 114.6%; 再设定柔细的程度[Thinness]为 45%; 然后按 OK 按钮。



28. 在工具箱[Tools]中选择文字工具[A], 在控制面板[Controls:Text]中, 选择字体[Font]中的 CosmicTwo 字体并且调整字号大小。选择调色板[Color]中的灰色。

