



万水电脑创意设计精品丛书

# 梦幻 Painter 5 创意设计

Painter 5 Studio Secrets™

[美] Adele Droblas Greenberg, Seth Greenberg 著  
康博创作室 译



中国水利水电出版社  
www.waterpub.com.cn



万水电脑创意设计精品丛书

# 梦幻 Painter 5 创意设计

Adele Droblas Greenberg

[美]

Seth Greenberg

著

康博创作室 译

中国水利水电出版社

## 内 容 提 要

本书系统讲述了Painter 5图形软件的功能和使用方法,剖析了其在图像创意设计过程中的主要秘诀和技巧。书中大量的彩色图像不但示范了Painter 5创作图像的过程,而且启发了读者的想象力。全书共分两部分,第一部分“Painter剖析”主要讲解了Painter用户们最想知道的知识;第二部分“画室秘诀”给出了精美的艺术图例,读者一定惊异于这些作品的高质量和天才创意。最后还列出了许多实用快捷键。

本书适用于图形图像设计与制作人员,是广大Painter艺术家们进一步提高技能的优秀参考,同时也适用于众多Painter软件的自学者。

“ Copyright © 1998 China WaterPower Press. Original English language edition copyright © 1998 by IDG Books Worldwide, Inc. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This edition published by arrangement with the original publisher, IDG Books Worldwide, Inc., Foster City, California, USA.”

Studio Secrets and the IDG Books Worldwide logos are trademarks under exclusive license to IDG Books Worldwide, Inc., from International Data Group, Inc. Used by permission.

### 图书在版编目 (CIP) 数据

梦幻 Painter 5 创意设计 / (美) 格林伯格 (Greenberg, A.D.),  
(美) 格林伯格 (Greenberg, S.) 著; 康博创作室译. - 北京: 中国水利  
水电出版社, 1998.11

(万水电脑创意设计精品丛书)

书名原文: Painter 5 Studio Secrets

ISBN 7-80124-829-5

I. 梦… II. ①格… ②格… ③康… III. 图形软件, Painter IV. TP391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (98) 第 31924 号

书 名	梦幻 Painter 5 创意设计
作 者	[美] Adele Droblas Greenberg, Seth Greenberg
译 者	康博创作室
出版、发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sale@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (发行部)
经 售	全国各地新华书店
印 刷	中国电影出版社印刷厂
规 格	787 × 1092 毫米 16 开本 15 印张 343 千字
版 次	1999 年 1 月第一版 1999 年 1 月北京第一次印刷
印 数	0001 — 5000 册
定 价	88.00 元 (含光盘)

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页者, 本社发行部负责调换

版权所有 · 侵权必究

# 前 言

1954年10月1日，中国科学院哲学社会科学部成立，这是我国哲学社会科学发展的一个重要里程碑。在党的领导下，广大哲学社会科学工作者，经过长期的艰苦努力，取得了丰硕的成果。这些成果不仅丰富了我国的哲学社会科学理论，也为社会主义现代化建设提供了有力的理论支持和智力支持。本书就是在这一背景下，经过广大哲学社会科学工作者的共同努力而编写完成的。本书力求做到观点正确、论据充分、逻辑严密、文字流畅，力求做到理论与实践相结合，力求做到继承与创新相结合。本书的出版，得到了广大读者和专家的肯定和支持，我们表示衷心的感谢。同时，我们也希望广大读者和专家对本书提出宝贵的意见和建议，以便我们进一步改进和提高。

# 序 言

Painter 是一个潜藏巨大能量和希望的程序。事实上, Painter 拥有许多优点, 我们经常认为它有自己的生命力——控制小面板能产生更多的其他控制小面板, 菜单命令能弹出更多的对话框。对程序了解越多, 获得的收益也就越多。

我们意识到大多数的 Painter 用户都知道怎样使用笔刷作画, 但当所要完成的目标是一个复杂的项目时, 事情就会变得较为棘手。怎样编辑一个悬浮蒙版来产生两个悬浮域之间的完美混合? 如何使三维文本“跃出”数字图像? 怎样才能使 Painter 图像栩栩如生? 本书将回答这些问题, 并着重介绍一些我们认为对画家非常重要的话题。

## · 本书的内容安排

本书分为两部分, 在第一部分“Painter 剖析”中我们主要讲解 Painter 艺术家们非常渴望知道的那些领域, 比如创建蒙版、悬浮域和形状。我们俩都是在纽约市 Painter 课堂任教, 第一部分所讲述的内容都来自于多年的教学经验以及和艺术家在一起的工作经验。

在第二部分“画室秘诀”中, 我们根据主题需要, 提供了许许多多有趣的引人入胜的 Painter 艺术品实例。然而, 决定在什么地方放置图像并非一件易事。假如图像是由笔刷方式产生的, 我们将其放在第八章, 如果图像主要由悬浮域方式产生, 我们则将它放在第九章。这就意味着读者将经常在书的不同章节看到许多画家的艺术作品。只要有可能, 我们便提供逐步的讲解每个画家是怎样创造他或她的作品的, 我们也试图对画家们所进行的制作过程提供更深层次的分析, 比如他们的目的是什么以及在他们快完成作品时的想法。

当我们在写这本书和艺术家们接触时, 我们惊异于所收到的作品的高质量和创造性。我们很高兴也非常荣幸地与读者分享这些成果。

## · 风格注解

在编写本书时, 我们面临这样一个问题, 即怎样用建设性的方式来最佳地描述艺术家们的使用工具才不致于使人感到迷惑。例如, 一个艺术家可能会说他或她曾用过 Painter 中的 Scratchboard 工具, 但在什么地方能找到 Scratchboard 工具呢? 在 Painter 中的工具选项板上任意单击或双击, 仍然不会找到所谓的 Scratchboard 工具。这是因为 Scratchboard 工具是 Brushes 选项板中的一种画笔。但在 Brushes 选项板的什么地方呢? 它是一个 Pens 画笔变体。为了帮助读者找到 Scratchboard 工具, 我们将这种工具描述成为 Pens Scratchboard 工具。因此, 如果要在 Painter 中找到它, 就必须在 Brushes 选项板中单击 Pens 画笔, 然后在一组 Pens 画笔变体中选出它。

只要当一种画笔变体难以识别时, 我们就试图使用这种命名系统。比如, Distorto 画笔是一个 Liquid 画笔变体型。为了描述这个画笔, 我们就将其写成 Liquid Distorto 笔刷变体。

Big Wet Oils 画笔是一个 Brush 变体。在文中即被称为 Brush Big Wet Oils 变体。

通常一个画笔变体名能够提供一些寻找它的线索。比如，大多数读者可能会猜 Artist Pastel Chalk 画笔变体是一个 Chalk 画笔变体。因此，我们不把这种画笔称作 Chalk Artist Pastel Chalk 变体，也不能把 2B Pencil 称为 Pencil 2B Pencil 而隐入文字游戏的困境。

最后，在阅读本书过程中，会遇到许许多多有用的快捷键。由于 Painter 对 Mac 和 PC 都适用，因此这些快捷键对两种平台同样适用。当看到 Command/Ctrl 时，就意味着 Mac 用户使用 Command 键，而 PC 用户则应使用 Ctrl 键。如果看到 Control/Shift(关联复制时使用)时不要搞混淆了。这并不意味着 Mac 和 PC 用户同时按 Control 和 Shift 键，而只是 Mac 用户使用 Control 键，PC 用户使用 Shift 键。

## 致 谢

本书得到了许多人的帮助、合作和奉献，最后才得以完成。

我们在这要感谢所有帮助我们这部书出版的热心人，特别是 Mike Roney，是他帮助我们得到了这部书的著作权而且一直关心我们的创作进程。

我们同时也向开发编辑 Katharine Dvorak 和 Amy Thomas 致谢，他们自始至终关注本书并提供了大量的帮助、建议和孜孜不倦的努力。还有 Nate Holdread，为我们的打字工作抛洒汗水。在这里，还要特别感谢我们的技术编辑，Ben Barbante，他为本文提供了许多有价值的建议和评价(在浏览本书时，将会发现许多由 Ben 创作的栩栩如生的 Painter 图像)。

我们还要向 Katy German 和 IDG Books Worldwide 出版社的其他工作人员表示衷心感谢，是他们帮助我们顺利地完成了本书的出版印刷工作。

感谢每一位 MetaCreations 员工的支持，特别是为本书写序的技术主管 Mark Zimmer 和高级产品经理 Jon Bass。感谢 Mark 和 John Derry 在百忙之余抽出时间来回答我们的采访提问。感谢 Kim Kern 帮我们及时收集有关信息资料。

还有那些帮助我们制作本书配套光盘的工作人员: Sallie Olmsted, Karen Hooten 和 Kerry Glassbum，一并对他们表示感谢。

感谢 MetaCreations 的 Terry Campbell, Amy Russell 和 Kevin Clark，为我们介绍了更多的 Painter 艺术家。

最后，感谢那些 Painter 艺术家们，为我们提供他们的艺术作品以及热情地与读者分享他们的创作经验，他们才是书中真正的“明星”。我们很高兴与这些杰出的朋友一起合作。如果读者是一位正在寻找千里马的伯乐，那么可在本书最后的艺术家索引中得到他们的 e-mail 地址以及生平简介。

# 目 录

前言  
序言  
致谢

第一部分 Painter 剖析 .....	1
<b>第一章 完美的像素处理功能</b> .....	1
1.1 分辨率剖析 .....	6
1.1.1 选择合适的分辨率 .....	7
1.2 调整图象大小 .....	9
1.2.1 调整打印的图象大小 .....	9
1.2.2 调整输出到 Web 和多媒体上的图象大小 .....	9
1.2.3 减小输出到打印机、Web 或多媒体的图象的大小 .....	10
1.3 用高分辨率回放手描画 .....	10
<b>第二章 Painter 选项板</b> .....	13
2.1 Tools 控制面板 .....	14
2.2 Controls 控制面板 .....	15
2.3 Brushes 控制面板 .....	16
2.4 Art Materials 选项板 .....	29
2.4.1 Art Materials: Color 子控制面板 .....	29
2.4.2 Art Materials: Paper 子控制面板 .....	29
2.4.3 Art Materials: Grad 子控制面板 .....	30
2.4.4 Art Materials: Patterns 子控制面板 .....	32
2.4.5 Art Materials: Weaves .....	34
2.5 Objects 盘 .....	34
2.5.1 Objects Plugin Floaters 控制面板 .....	34
2.5.2 Objects: Floater List 控制面板 .....	35
2.5.3 Objects: Mask List 控制面板 .....	35
2.5.4 Objects: Scripts 控制面板 .....	36
2.5.5 Objects: Network 控制面板 .....	36
2.6 Color Set 选项板 .....	36
2.7 创建自定义选项板 .....	36




<b>第三章 神奇的蒙版效果</b> .....	39
3.1 把选择域作为蒙版 .....	40
3.1.1 应用选择域蒙版图标 .....	40
3.1.2 保存选择域 .....	41
3.2 Select 菜单的秘密 .....	42
3.3 创建蒙版 .....	42
3.3.1 从笔刷笔划创建蒙版 .....	42
3.4 运用亮度蒙版产生特殊效果 .....	44
<b>第四章 创建形状</b> .....	47
4.1 基本形状 .....	48
4.2 如何使用 Pen 工具 .....	48
4.2.1 终止路径 .....	50
4.2.2 继续路径 .....	50
4.2.3 合并曲线和直线 .....	50
4.2.4 编辑路径 .....	50
4.3 如何使用 Text 工具 .....	51
4.4 如何使用复制变形 .....	51
4.5 如何使用混合 .....	52
4.6 从 Illustrator 中导入和导出图像 .....	53
<b>第五章 悬浮域的强大功能</b> .....	55
5.1 检查悬浮域 .....	56
5.2 创建悬浮域 .....	56
5.2.1 理解悬浮域蒙版 .....	57
5.2.2 编辑悬浮域蒙版 .....	58
5.3 如何使用 Floater List 盘 .....	59
5.4 使用悬浮域合成方法 .....	59
5.5 创建透明层 .....	59
5.6 插件悬浮 .....	62
<b>第六章 Image Hose (图像软管) 的惊人效果</b> .....	65
6.1 加载喷嘴文件 .....	66
6.2 理解喷嘴文件 .....	66
6.2.1 理解图像软管等级 .....	67
6.2.2 理解图像软管变体 .....	67
6.2.3 使用 Nozzle 盘中的滑杆 .....	70

6.2.4 如何使用 Image Host 和 Controls 盘 .....	70
6.3 使用 Image Host 和 Place Elements .....	70
6.4 运用悬浮域创建图像软管 .....	71
<b>第七章 输出艺术作品 .....</b>	<b>75</b>
7.1 Kodak 颜色管理系统 .....	78
7.1.1 实现 KCMS(Kodak 颜色管理系统) .....	78
7.1.2 如何使用 KCMS .....	79
7.2 用 KCMS 打印并保存分色 .....	80
7.3 输出精美的艺术印刷品 .....	80
7.4 使用 Pantone Color 系统 .....	81
7.5 输出到 Web .....	82
7.5.1 以 JPEG 格式保存 .....	82
7.5.2 以 GIF 格式保存 .....	82
7.6 输出到 QuickTime 和 Windows 视频 .....	83
7.6.1 用 QuickTime 或 AVI 格式保存 .....	83
<b>第二部分 画室秘诀 .....</b>	<b>87</b>
<b>第八章 绘画技术 .....</b>	<b>87</b>
8.1 使用新绘图工具 .....	87
8.2 使用大量画笔 .....	89
8.3 创作《Superhero》 .....	90
8.4 采用传统方法创作 .....	91
8.5 自然画创作 .....	93
8.6 Pencil, Chalk 和 Water Color 工具 .....	94
8.7 使用混合媒体 .....	94
8.8 《Ceremony》和《Cherokee Mist》 .....	95
8.9 《Chao Meng Fu》 .....	96
8.10 《Rooster》作品 .....	96
8.11 使用 Wet 和 Dry 模式 .....	96
8.12 使用纸张纹理 .....	98
8.12.1 《Lost Toys》、《Fashion Scents》和《Chameleon》 .....	98
8.12.2 《Fool》和《Face》 .....	99
8.13 用定制纹理绘图 .....	101
8.14 从相片创建定制纹理 .....	103
8.15 更多的具有纹理的图画 .....	104

8.16 使用卡通单元体填充 .....	105
8.16.1 友好的龙 .....	105
8.16.2 《Argon Zark!》 .....	107
8.17 定制画笔 .....	109
<b>第九章 合成技术</b> .....	<b>111</b>
9.1 用画笔和相片合成图像 .....	111
9.1.1 创建《Nostalgia》 .....	111
9.1.2 创作《Tourist》 .....	112
9.2 使用复制和复制笔刷来合成图像 .....	114
9.2.1 《The Blessing》 .....	114
9.2.2 《Memory Portrait》 .....	116
9.2.3 《Song of Peace》 .....	116
9.2.4 《The Owl and the Pussy Cat》 .....	118
9.3 使用悬浮域 .....	120
9.3.1 Doug Lockyer 使用的神奇悬浮域 .....	121
9.3.2 《Sword and Butterfly》 .....	123
9.3.3 《Feast of Fools》和《The Crack》 .....	123
9.3.4 《Sky Dream》 .....	125
9.3.5 《Anguish》和《Coffehouse/Last Rites》 .....	125
9.3.6 《Cosmological Constant》 .....	126
9.3.7 《Shubat Tulips》 .....	126
9.3.8 猫、狗、牛仔和小夜曲图像 .....	126
9.3.9 《Sea》,《Maid》和《LandScape》 .....	128
9.3.10 《Argon Zark!》 .....	130
9.3.11 《Merlin》 .....	134
9.4 用形状、悬浮域及选域进行创作 .....	135
9.4.1 《Vivo》 .....	135
9.4.2 Ken 的壁画 .....	136
9.4.3 《The Transcendentalist》 .....	136
9.5 使用选择域和悬浮域 .....	137
9.5.1 花和猫 .....	137
9.5.2 《August Flowers》 .....	138
9.5.3 更多的招贴画创作 .....	138
9.5.4 Patrick 的计算机 .....	139

<b>第十章 字体效果</b> .....	141
10.1 创建矢量字体 .....	141
10.1.1 编辑矢量文本 .....	141
10.1.2 用平均点来编辑矢量文本 .....	143
10.2 使用 Apply Surface Texture 突起字体 .....	144
10.3 Apply Surface Texture 创作镀铬的文本 .....	145
10.4 从数字图像中变出文本 .....	146
10.5 创建 Bevel World 字体效果 .....	146
10.6 使用字体和着色工具 .....	148
10.7 在文本中创建马赛克 .....	151
<b>第十一章 增强数字图像和绘画图像的效果</b> .....	153
11.1 将相片转变成图画 .....	153
11.1.1 用 Auto Van Gogh 绘画 .....	153
11.1.2 用 Auto Clone 绘画 .....	154
11.1.3 用 Van Gogh 2 画笔绘画 .....	155
11.1.4 在数字图像上描摹 .....	156
11.1.5 使用 Cloners 笔刷 .....	156
11.2 将黑白图像转变成彩色图像 .....	158
11.3 调整图画和数字图像 .....	160
<b>第十二章 创建特殊效果</b> .....	169
12.1 使用 Glass Distortion 命令 .....	169
12.2 运用 Apply Surface Texture 命令进行创作 .....	171
12.3 用插作悬浮域进行创作 .....	172
12.4 用 Mosaic 进行创作 .....	176
<b>第十三章 Painter、Multimedia 和 Web 动画</b> .....	181
13.1 创建按钮和背景 .....	181
13.1.1 用 Bevel World 创建按钮 .....	181
13.1.2 创建界面 .....	182
13.2 创建并编辑电影动画 .....	183
13.3 创建 Web 动画 .....	184
13.3.1 动态光盘 .....	185
13.3.2 “猫画画” .....	185
13.3.3 “老鼠跳圈” .....	186

第十四章 结合其他的程序使用 Painter .....	189
14.1 结合 3D 模型程序使用 Painter .....	189
14.1.1 《Day Dream Charlie》 .....	190
14.1.2 “产品块” .....	191
14.1.3 《Glowing Buddhas》 .....	191
14.1.4 Robot+Picasso=Robocasso .....	192
14.1.5 《The Biker》 .....	192
14.1.6 《Flower Seller》 .....	193
14.1.7 《Spirit of ‘Inde’pendence》 .....	193
14.2 结合 Illustrator 和 Freehand 使用 Painter .....	193
14.2.1 Lake Tahoe 的新模样 .....	194
14.2.2 Rodney 的“日本伙伴” .....	195
14.3 结合 Photoshop 使用 Painter .....	196
14.3.1 《Woman, Ship & Pearls》 .....	196
14.3.2 软件包封面 .....	197
14.3.3 《Buddy System》 .....	197
14.4 结合多种程序运用 Painter .....	197
14.4.1 “儿童智力游戏” .....	197
14.4.2 《Benevolence》和《Prophecy》 .....	198
14.4.3 《Aquarius》 .....	198
14.4.4 “狗的生活” .....	199
14.4.5 《Unicorn Girl》 .....	200
14.4.6 《Look for America》 .....	200
14.4.7 “另外的世界” .....	201
第十五章 Painter 画廊 .....	203
附录 如何使用本书配套光盘 .....	219
艺术家索引 .....	221



## 第一部分 Painter 剖析

第一章 完美的像素处理功能

第二章 Painter 选项板

第三章 神奇的蒙版效果

第四章 创建形状

第五章 悬浮域的强大功能

第六章 Image Hose (图像  
软管) 的惊人效果

第七章 输出艺术作品



# 第一部分 Painter 剖析

## 第一章 完美的像素处理功能

先从像素谈起……

用 Painter 中的神奇电子画笔产生数字艺术效果是完全可行的。因为每一幅 Painter 中的图像都是由数不清的细小的像素组成。Painter 能控制每一个像素的关闭和打开以及用成千上万种颜色中的任意一种为它们着色。

画家们所应用于 Painter 艺术作品创作的像素有许多来源。对一些 Painter 画家而言，创建像素来产生 Painter 图像的标准方法是在 Painter 中选择 File → New，然后设置图像的尺寸大小和每英寸的像素数目。德国画家 Anton Aizenhofer 便是这样创作他的作品《Face》（见图 1.1）的。他先用不同的纸张和画笔来创作图像，然后在草图的基础上得以完成。另外一些画家却喜欢直接开始图像创作或者闲置他们的 Wacom 压敏板，而从使用扫描仪、摄像机或数码相机来开始数字化图像。

正如画家 Jack Gold 通过先在纸上粗描来开始创作他的作品《Lobster Buoy》（见图 1.2），他用扫描仪将草图转换成像素，然后选择 Painter 命令 Effects → Transform 来产生透视效果。

纽约人 Emily Stedman 是另一位经常用数字化图像开始 Painter 艺术作品创作的画家。在《Wedding》（见图 1.3）一画中，她扫描进一张大理石花纹的纸作为背景，然后再画上一支玫瑰和一个结婚戒指。在创作《Tied Hands》（见图 1.4）时，Emily 先扫描进一双手和一条蛇的照片，然后用



在创作 Still Life with Glass and Peaches 时，Simon Feldman 先用低分辨率录制脚本，然后再用高分辨率将其回放。Painter 能自动完成这个高分辨率回放过程而无需进行更多的工作。



图 1.1



Painter 中的关联复制工具将两个图案合并。

Dennis Orlando 的作品《Summer Flowers Planter》(见图 1.5)。开始是通过视频捕捉图像(见图 1.6)，他创建一个冻结的框架，再裁剪它。然后再利用 Painter 中



图 1.2

的 Tracing Paper 功能来勾勒花的外形。用 Water Color 画笔和 Just Add Water 画笔变体对花进行着色。当着色完成时，他又使用了 Adobe 的 Gallery Effects 中的 Water Color 滤镜。



图 1.3

### 对 MetaCreations 的技术总监

#### Mark Zimmer 的采访

也许很难相信，但是 Mark Zimmer 作为 Painter 的创造者，开始只将 Painter 开发成一个模仿简单的铅笔是如何绘图的程序。Painter 是如何发展成为世界上主要的绘图程序的？本书的许多章节的采访中，MetaCreations 的技术总监 Mark 和 Natural Media Research 的指导 John Derry 介绍了 Painter 的开发过程中他们的想法并在程序背后提出了深入的艺术哲理。

问：Painter 是如何发展起



Mark Zimmer