

Painter 3.0 ~ 4.0 使用教程

郭开鹤 丁 雪 编
陈宏年 审校

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

内 容 简 介

Painter 是一个绘画软件,本书从实用角度出发,以 3.0 版为主,兼顾 4.0 版的新特点,详细介绍了 Painter 的安装、基本工具、调色板与材质库、型板与浮动层、滤镜特技、图象复制、记录与播放、输入与输出、制作技巧等内容。

本书非常适合对此感兴趣的自学者、美术人员和学生等作为入门教材或自学使用。

书 名: Painter 3.0~4.0 使用教程

编 者: 郭开鹤 丁 雪

审 校 者: 陈宏年

责任编辑: 张 琛

印 刷 者: 北京天竺颖华印刷厂

装 订 者: 三河市金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社出版、发行 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036 发行部电话: 68214070

经 销: 各地新华书店经销

开 本: 787×1092 1/16 印张: 21.75 字数: 557 千字

版 次: 1998 年 1 月第一版 1998 年 1 月第一次印刷

书 号: ISBN 7-5053-4266-5
TP·1934

定 价: 30.00 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换
版权所有·翻印必究

JS471/02

目 录

第一章 初次认识 Painter	(1)
1.1 Painter 软件特色	(1)
1.2 正常运行 Painter 的软、硬件环境	(2)
1.2.1 运行 Painter 所需的 Macintosh 机硬件环境	(2)
1.2.2 运行 Painter 所需的 IBM PC 及其兼容机硬件环境	(2)
1.2.3 运行 Painter 的软件基础	(3)
1.3 Painter 的安装	(4)
1.3.1 Painter 的安装	(4)
1.3.2 安装 Painter 可能遇到的问题	(8)
1.3.3 启动 Painter	(8)
第二章 尝试用 Painter 3.0 画一幅简单的水彩画	(9)
2.1 建立一个新文件	(9)
2.2 将画纸设为带纹理的“湿”状态	(10)
2.3 先勾画出一幅速写	(11)
2.4 铺一层淡彩色	(15)
2.5 给植物做投影	(17)
2.6 使主体色彩突出	(18)
2.7 观看 Painter Demo 动画演示	(19)
第三章 Painter 基础	(22)
3.1 文件的管理与编辑	(22)
3.1.1 文件的管理	(22)
3.1.2 文件的编辑	(33)
3.2 工作环境与画布	(36)
3.2.1 Painter 的视窗	(36)
3.2.2 绘画环境的设定	(38)
3.2.3 画布的设定	(45)
3.2.4 仪表板的个人风格设定	(46)
3.2.5 外接式的滤镜特效设定	(49)
第四章 熟悉绘画基本工具	(50)
4.1 Painter 的工具箱	(50)
4.1.1 放缩镜	(50)

4.1.2	移动工具	(52)
4.1.3	旋转工具	(53)
4.1.4	吸管	(54)
4.1.5	圆形圈选工具	(54)
4.1.6	文字工具	(55)
4.1.7	矩形圈选工具	(57)
4.1.8	画笔工具	(58)
4.1.9	浮动选取工具	(58)
4.1.10	灌色桶	(61)
4.1.11	圈选调整工具	(62)
4.1.12	钢笔工具	(63)
4.2	打开画笔工具箱	(65)
4.2.1	画笔工具箱面貌	(65)
4.2.2	画笔风格	(67)
4.2.3	笔触性格分析	(70)
4.3	笔刷控制板(Brush Controls)	(80)
4.3.1	笔刷控制板概貌	(80)
4.3.2	笔尖的尺寸控制(Size)	(81)
4.3.3	笔尖的距离变化(Spacing)	(90)
4.3.4	笔毛的组合(Bristle)	(93)
4.3.5	笔触的外观(Looks)	(94)
4.3.6	图象水龙头(Nozzle)	(96)
4.4	画笔(Brushes)菜单设定	(109)
4.4.1	建立新的笔尖(Build Brush)	(109)
4.4.2	设定新创建的笔尖(Capture Brush)	(109)
4.4.3	笔触外观设计(Brush Look Designer)	(110)
4.4.4	删除当前笔触设定>Delete Variant)	(112)
4.4.5	恢复最原始状态(Restore Default Variant)	(112)
4.4.6	储存笔尖(Save Brush)	(112)
4.4.7	储存建立的笔触(Save Build Variant)	(112)
4.4.8	储存笔触设定(Save Variant)	(113)
4.5	高级控制板(Advanced Controls)	(113)
4.5.1	排笔(Rake)	(114)
4.5.2	份量(Well)	(116)
4.5.3	变化(Random)	(118)
4.5.4	控制钮(Slider)	(121)
4.5.5	水彩(Water)	(129)

第五章 调色板与材质库

5.1	Painter 的艺术材料箱	(131)
-----	----------------------	-------

5.2 Painter 的调色板	(132)
5.2.1 调色板主要调色方式	(133)
5.2.2 调色面板附加参数	(133)
5.2.3 调色板的不同形式	(134)
5.3 纸张纹理的设定	(135)
5.4 颜色渐变的设置	(137)
5.4.1 渐变抽屉	(137)
5.4.2 控制面板上的变化	(138)
5.4.3 渐变功能板参数设置	(139)
5.5 色彩组合的设定	(141)
5.5.1 Color Set 面板简介	(141)
5.5.2 色彩组合控制面板中的参数设置	(141)
5.6 编织图案底纹的应用	(144)
5.6.1 编织图案 2D 与 3D 的转换	(145)
5.6.2 编织图案颜色设定	(146)
5.6.3 创建新的编织花纹	(146)
5.6.4 编织图案控制面板附加功能	(147)
5.7 Tools 菜单中关于艺术材料箱的设定	(149)
5.7.1 关于渐变色	(149)
5.7.2 如何制作纸张纹理	(151)

第六章 型板与浮动层的概念与应用

6.1 选区、型板与浮动层	(153)
6.1.1 选区与圈选状态	(153)
6.1.2 一般圈选状态	(153)
6.1.3 外轮廓圈选状态	(156)
6.1.4 向量式圈选状态	(156)
6.1.5 图象型板圈选状态	(157)
6.1.6 选区圈选状态的转化	(157)
6.2 圈选的方法	(161)
6.2.1 通过工具箱圈选工具来圈选	(161)
6.2.2 自动圈选	(162)
6.2.3 通过型板笔刷圈选	(163)
6.2.4 使用 Auto Mask 指令圈选	(164)
6.2.5 使用 Color Mask 圈选	(166)
6.2.6 型板输入	(167)
6.3 型板	(168)
6.3.1 执行 Window/Object 指令打开型板工具箱	(168)
6.3.2 型板控制板	(168)
6.3.3 进一步理解型板	(173)

6.3.4	调整型板前后的位置	(175)
6.3.5	更换型板的名称	(176)
6.3.6	型板的相加和相减	(176)
6.3.7	用钢笔工具改变型板造型	(178)
6.3.8	羽化型板边界	(178)
6.3.9	储存型板	(178)
6.4	型板笔刷	(179)
6.5	浮动层	(184)
6.5.1	浮动层的制造	(184)
6.5.2	浮动层抽屉	(184)
6.5.3	在浮动层抽屉里制作新的样板	(184)
6.5.4	浮动层控制板	(186)
6.5.5	制作浮动层自己的型板	(192)
6.5.6	浮动层的重新命名	(193)
6.5.7	浮动层选取工具控制板的影响	(193)
6.5.8	浮动层的表现与变化	(195)

第七章 Painter 滤镜特技

7.1	定位(Orientation)	(197)
7.1.1	旋转(Rotate)	(197)
7.1.2	尺寸(Scale)	(198)
7.1.3	变形(Distort)	(199)
7.1.4	翻转(Flip)	(199)
7.2	填充(Fill)	(200)
7.3	阶调控制(Tonal Control)	(201)
7.3.1	色彩调节(Adjust Colors)	(201)
7.3.2	选择性地改变图象颜色(Adjust Selected Colors)	(202)
7.3.3	明暗/反差(Brightness / Contrast)	(203)
7.3.4	阶调调整(Equalize)	(204)
7.3.5	负象(Negative)	(205)
7.3.6	色调分离(Posterize)	(205)
7.3.7	显示可印刷颜色(Printable Colors)	(206)
7.3.8	转变录影色彩(Video Legal Colors)	(206)
7.3.9	用色彩组做色彩分离(Posterize Using Color Set)	(207)
7.4	表面控制(Surface Control)	(207)
7.4.1	影棚打光(Apply Lighting)	(207)
7.4.2	三色调分离(Apply Screen)	(209)
7.4.3	设定表面质感(Apply Surface Texture)	(211)
7.4.4	色彩覆盖(Color Overlay)	(213)
7.4.5	加强浓度(Dye Concentration)	(215)

7.4.6 扭曲图象(Image Wrap)	(219)
7.5 透镜(Focus)	(220)
7.5.1 毛玻璃效果(Glass Distortion)	(220)
7.5.2 动感模糊(Motion Blur)	(223)
7.5.3 锐化(Sharpen)	(224)
7.5.4 钝化(Soften)	(225)
7.6 艺术仿真(Esoterica)	(226)
7.6.1 大理石花纹(Apply Marbling)	(226)
7.6.2 水泡(Blobs)	(229)
7.6.3 网格(Grid Paper)	(231)
7.6.4 中途曝光效果(Highpass)	(234)
7.7 主体(Objects)	(234)
7.7.1 制作阴影(Create Drop Shadow)	(234)
第八章 图象的复制	(236)
8.1 制作复制文件	(236)
8.1.1 直接制作一个复制文件	(236)
8.1.2 间接制作复制文件	(236)
8.1.3 复制部分文件	(239)
8.2 复制的效果	(240)
8.2.1 描图	(240)
8.2.2 自动复制	(241)
8.2.3 自动梵高式复制	(241)
第九章 记录与播放	(243)
9.1 记录自己的作品	(246)
9.1.1 记录与播放功能板	(246)
9.1.2 记录绘画的过程	(246)
9.1.3 播放记录过程	(247)
9.1.4 播放不同尺寸及解板度的记录过程	(247)
9.1.5 记录单独的笔触	(248)
9.1.6 自动播放单独笔触	(249)
9.2 输出记录文件	(250)
9.2.1 转变记录过程为连续单张文件	(250)
9.2.2 将连续单张文件做成各式文件格式	(252)
9.3 Painter 动画文件的制作	(253)
9.3.1 建立新的 Painter 动画文件	(254)
9.3.2 连续单张控制板	(254)
9.3.3 打开旧文件	(257)
9.3.4 编辑连续单帧动画文件	(259)

9.3.5	自动制作特效	(264)
9.3.6	自动添加笔触	(266)
9.3.7	纸张纹理的位置设定	(268)
9.3.8	徒手画动画	(270)
9.3.9	复制连续单帧动画文件	(271)
9.3.10	连续单帧描图	(272)
第十章 Painter 的输入与输出		(273)
10.1	数字化图象及其存储方式	(273)
10.1.1	数字化图象概论	(273)
10.1.2	图象的数字化	(273)
10.1.3	数字图象的数字表示	(274)
10.1.4	数字图象存储的文件格式	(274)
10.2	Painter 的输入及输入设备	(275)
10.2.1	Painter 输入的硬件设备	(276)
10.2.2	Painter 输入设备的连接方法	(277)
10.2.3	在 Painter 中输入图象	(278)
10.3	Painter 的输出及输出设备	(280)
10.3.1	Painter 输出的硬件设备	(281)
10.3.2	使用 PostScript 打印语言	(282)
10.3.3	Windows 3.1 下 Painter 打印机的连接	(283)
10.3.4	Painter 的打印输出	(285)
10.4	以 EPS 文件保存图象	(288)
10.5	小结	(289)
第十一章 Painter 制作技巧		(291)
11.1	雕刻图案效果	(291)
11.1.1	输入一个 EPS 的路径	(291)
11.1.2	放缩、虚化图案轮廓	(293)
11.1.3	色彩与材质的添加	(294)
11.1.4	产生浮雕感觉	(294)
11.2	制作金属装饰边	(296)
11.2.1	先制作背景	(296)
11.2.2	选择字体	(297)
11.2.3	制作阴影	(298)
11.2.4	定位文字并加宽选区	(298)
11.2.5	填充颜色	(300)
11.2.6	赋予斜边金属质感	(300)
11.2.7	增加斜边立体感	(300)
11.2.8	在文字表面增添柔和的细节变化	(301)

11.2.9 最后边缘精细加工	(302)
11.3 处理图片为带材质的双色图	(304)
11.3.1 复制图片、选择材质	(304)
11.3.2 “曝光过度”图象制作	(305)
11.3.3 “曝光不足”图象制作	(305)
11.3.4 染色	(305)
11.3.5 图象合成	(305)
11.4 融入水中的文字	(307)
11.4.1 在背景图中加上文字选区	(307)
11.4.2 形成浮动层	(308)
11.4.3 阴影的处理	(309)
11.4.4 使文字融入水波之中	(310)
11.5 布纹起伏	(312)
11.5.1 制作布纹起伏的支架	(312)
11.5.2 布纹的选择	(313)
11.5.3 波浪状的起伏	(313)
11.5.4 增加布纹表面光影效果	(313)
11.6 将一幅图片处理成水粉画效果	(314)
11.6.1 选择并复制一张照片	(314)
11.6.2 开始用 Water Brush 工作	(315)
11.6.3 部分恢复原因	(316)
11.7 发光的霓虹字	(316)
11.7.1 输入文字	(317)
11.7.2 生成浮动层	(317)
11.7.3 使文字产生 3D 立体效果	(318)
11.7.4 发出第一层光芒	(320)
11.7.5 又一圈柔和的光芒	(320)
11.7.6 调整文字位置	(321)
第十二章 Painter 4.0 新功能	(322)
12.1 工具箱中的新成员	(322)
12.2 各种功能面板的调整	(323)
12.3 菜单新功能一览	(329)

第一章 初次认识 Painter

用碳素笔绘出一张草图,再用一支 2B 铅笔勾勒出轮廓,最后选取喷枪、蜡笔、毛笔、绘图笔、彩色粉笔、油画颜料、水彩画笔等等来完成整个图的绘画工作。这一切并不是在描述一位画家在工作室中绘画的情景,而是在说明一位美术设计人员用电脑进行工作的情况。这一切是因为有了“Painter”。



1.1 Painter 软件特色

Painter 的中文意思是“画家”。Painter 软件是由美国 Fractal Design 公司开发、研制并推出的。Painter 一经推出,便在计算机产业界引起了巨大的轰动,其原因在于,所有电脑美术设计人员突然发现,自己能像在现实生活中一样用电脑来进行绘画和着色,并且 Painter 还有着极好的图象编辑功能,如对图象进行尺寸调整和进行各种角度旋转变化的工作;又如你可以在一张照片上添加一个新的光源,使其具有真实感的投射阴影。

Painter 最吸引人的地方是它能使艺术家们感觉到是在现实生活中进行绘画,为此,Painter 提供了对应现实生活中的多种画笔。在 Painter 中提供了铅笔、钢笔、喷枪、毛笔、粉笔、擦除器等等十多种绘图工具,在使用每种工具时,都可以人为地调整透明度、机理、颜色、压力、形状等多种特性,为自然地接近实际绘画效果打下了基础。

Painter 的成功之处还在于它除了提供基本的画笔工具以外,还允许艺术家们人为地定制画笔,以做出各种艺术效果的图画来。Painter 还提供了多种特殊效果的画笔,比如 Painter 可以产生出如同油画刀抹的绘画效果。

Painter 除了可以用程序模拟自然笔画方便地进行绘图和绘画以外,还具有高明的图形图象编辑功能。如同另一个著名的图象处理软件 Adobe 公司的 Photoshop 一样,Painter 可以改变一幅图象的色调、对比度;改变色相和尺寸;加上各种特殊的效果;进行各种角度的旋转变化;局部进行修改和复制等等。使用 Painter 可以校正照片中的各种划痕、剪接艺术照片以及连接各种图形以产生特殊艺术效果的图画来。

同时使用 Painter 的绘图功能和图象编辑处理功能,可以产生让人难以想象的艺术效果。Painter 的大获成功,主要基于它的完美的自然笔画绘图功能和强大的图象编辑能力。

Painter 做为一个图象产生和处理的计算机软件,它具有两个版本。一个是基于苹果(Apple)公司 Macintosh 机的 Mac OS (苹果操作系统)的 Mac 版的 Painter;另一个是基于 IBM PC 及其兼容机上 Windows OS 的 Windows 版的 Painter。

Painter 开始是设计在 Macintosh 上的软件,后因 PC 机上 Windows 的推出,Fractal Design 先后推出类似于 Painter 的 Dabbler 和 Sketcher 软件运行于 PC 机的 Windows 上。随后,Painter 在 Mac 机升级到 3.0 版,在 PC 机上也统一到 Painter 3.0 的版本下,使 Painter 真正成为了一个跨平台的软件,可同时运行在 Mac 机和 IBM-PC 机上。

Painter 运行在 Mac 和 IBM-PC 机上时,从外观上看,两者并无多大的区别,而且功能基本

一样强大。Painter 在两者上同时升级到 3.1,随着 PC 机上 Windows 95 的推出,Fractal Design 公司不失时机地将 PC 版本的 Painter 升级到 4.0 版本,Mac 机上也相应有了 Painter 4.0。



1.2 正常运行 Painter 的软、硬件环境

1.2.1 运行 Painter 所需的 Macintosh 机硬件环境

1984 年,苹果公司推出了全新图形界面的 Macintosh (也叫大苹果)机。

早期的 Painter 版本需要 Mac II、Mac Performa, Mac Quadra 机或更新型号的 Mac 机,需要 8 Bit 以上的视频卡,需要 10 MB 以上的硬盘空间和一个标准 Mac 鼠标,另外运行 Painter 需要 4 MB 以上的内存空间。

随着 Power Macintosh 的推出,Painter 也随硬件的提升而升级。Power Mac 版的 Painter 运行速度比以前的版本要快,但却不能运行在以前的 Mac 机上。新版 Painter 需要 8 Bit 或以上的视频卡,推荐使用 24 Bit 的真彩卡;需要 24 MB 以上的硬盘,建议有 50MB 以上的硬盘空间;内存 4 MB 以上,推荐为 8 MB 以上;一个 Mac 标准鼠标。这样,用户就能以更快的速度运行 Painter 软件了。

1.2.2 运行 Painter 所需的 IBM PC 及其兼容机的硬件环境

IBM 公司是目前世界上最大的计算机生产厂商。1981 年,IBM 步 Apple 公司的后尘生产了一台基于 Intel 的 CPU 和 Microsoft 操作系统的 IBM PC 机并公布了它的硬件标准,欢迎所有有实力的计算机厂商生产制造与之标准相兼容的 PC 机(现一般情况下称 Macintosh 机为 Mac 机,而称 IBM PC 及其兼容机为 PC 机)。

(1) 运行在 Windows 3.X 下的 Painter 所需的最低配置要求如下:

- 80386 机
- 4 MB 以上内存
- 20 MB 以上硬盘
- SVGA (Super VGA) 以上彩显卡
- 鼠标

Painter 运行在 Windows 下时,一般不使用系统的虚拟内存,而直接在硬盘上创建磁盘交换文件,所以所需的硬盘空间较大。为更有效率地使用 Painter,建议使用如下配置:

- 80486 或以上机型
- 内存 8 MB 以上
- 硬盘 50 MB 以上
- 24 Bit 真彩彩卡
- 鼠标

这样可以更有效率地运行 Painter。

(2) 如果要使用 Windows 95 版本下 Painter4.0,其最低硬件配置为:

- 80486 DX/33
- 内存 4 MB
- 2 .

- 硬盘 30 MB 以上
- 256 色同屏彩显方式
- 鼠标

当然,如果有 Pentium 机和 8 MB 以上内存配置,才能充分发挥 Windows 95 的效能,也将以更快的速度运行 Painter。

1.2.3 运行 Painter 的软件基础

运行 Painter 有两种截然不同的操作系统:一是基于 Mac 机的 System 系统,二是基于 PC 机的 Windows 系统。

一、System

System 是苹果公司研制推出基于 Macintosh 机的操作系统。System 有着漂亮的图形界面,是个多任务的操作系统。System 有着统一的界面和操作方法,所以 Macintosh 可操作性强,易于使用和掌握。

运行 Painter 需要 System 6.05 或以上版本的系统软件,当在 System 7 以下版本运行 Painter 软件时,需要安装 32 Bit 的 Quick Draw 文件。如果 Painter 运行在 System 7 以上版本下,就无需考虑 Quick Draw 这个文件。因为,System 7 以后该系统软件本身就是一个 32 Bit 的操作系统。

二、Windows 3.X

Windows 是 Microsoft 公司研制并生产的基于 PC 机的窗口操作系统。第一代 Windows 1.X 是微软于 1985 年 1 月推出,使 PC 机开始进入图形用户界面(GUI: Graphical User Interface)阶段。然后又有 Windows 2.X、MS-Window 286/V2.1、MS-Windows 386。直到 1990 年,Windows 3.0 面市,使 Windows 才得以席卷整个 PC 界,成为当时 386、486 机的新操作系统,直到 1992 年,Microsoft 推出了目前最风行的 Windows 3.1。

Windows 3.1 采用了面向对象(OOP)技术的程序设计,彻底屏弃了 Windows 3.0 版中的实模式,完全融入了标准模式和增强模式之中,提供了合乎 SAA 规范的通用图形界面,实现了自动内存管理、动态连接库(DLL)、对象链接与嵌入(OLE)、True Type 字库,硬件设计无关性及多媒体等多项新技术,是个多任务的操作系统。

Painter 运行的系统平台是 Windows 3.x 操作系统。目前 Windows 3.X 还大量运行在微机,是一个用户量极大的操作系统。

三、Windows 95

Windows 95 是 Microsoft 于 1995 年 8 月 24 日推出的 Windows 3.X 的升级版本。Windows 95 在 Windows 发展史上是一个里程碑式的操作系统,它彻底摆脱了 DOS 的桎梏,它的核心是虚拟机管理器(VMM: Virtual Machine Manager)可以完全独立于 DOS 外工作,它兼容 Windows 3.X 下的应用程序,具有所有 Windows 3.X 的优良特性,它还具有以下新的特点:

- 全新的保护模式下的文件系统结构和设备驱动程序结构
- 大量 WIN 32 API 子集
- 新的图形、通讯和网络功能
- 支持即插即用特性

- 更强大的资源管理器
- 真正抢占式多线程多任务操作系统
- 异步输入队列
- 兼容现有的 DOS 和 Windows 应用程序

Windows 95 是完全针对普通台式机用户设计而成的,在操作界面和易使用性方面更类似于苹果机的 System。Painter 4.0 版是运行在 Windows 95 下的,而 Painter 3.X 也同样可运行在 Windows 95 下。

本书主要讲述 PC 机上,即 Windows 系统下 Painter3.0 版本的使用情况。同时兼顾 Painter 4.0 版本新增加的功能。



1.3 Painter 的安装

1.3.1 Painter 的安装

Painter 3.0 for Windows 共有 8 张软盘,在开始安装程序时,首先要确认硬盘上的剩余空间,完全安装 Painter 3.0 需要 15.3 MB 左右的硬盘空间。另外,因 Painter 在使用内存空间时,并不占用 Windows 本身的虚拟内存,而是以 TMP 形式的临时文件与硬盘交换数据,所以在用 Painter 处理图象时,应该预留一定数量的硬盘空间,使 Painter 能顺利地执行。具体安装步骤如下:

(1) 首先将 Painter 的第一张软盘插入软驱,并在 Windows FileManager 的 File(文件)菜单中选择 Run(运行)选项,并键入“A:\ Install.EXE 并点中“OK”按钮(见图 1-1)。

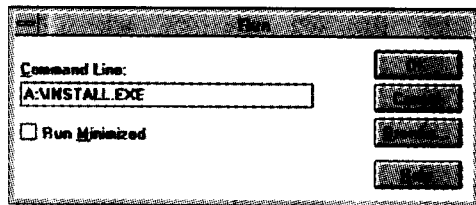


图 1-1 安装界面图

这时,将出现 Painter 的安装界面,如图 1-2 所示。

从图中可知,第一栏是指 Painter 将安装到的目的盘,可用鼠标点中“Set Location”按钮,以更改目的路径名。在点中“Set Location”后,将出现如图 1-3 所示的对话框。

这时,用户便可在编辑栏里键入自己想要安装 Painter 的目的路径名后,再点中“OK”按钮。

图 1-2 的第二栏是 Painter 的三个可选安装项。第一项是 Painter 3 的主程序支持文件和帮助,将占有 10400 KB 磁盘空间;第二项是帮助文件、喷嘴和艺术支持,占有 3500 KB 磁盘空间;第三项是 Windows 下视频支持程序,占有 1400 KB 磁盘空间。用户可根据自己的实际需要选取相应的安装文件。如果在磁盘空间足够的情况下,希望用户全部安装。

在图 1-2 中的第三栏显示了 Painter 将要占用的磁盘空间为 15300 KB,将占有磁盘空间 1KB,还显示了被安装目的盘所剩空间的信息。



注意:安装时,所剩磁盘空间信息值应该大于 Painter 所占磁盘空间,否则,安装将不会成功。

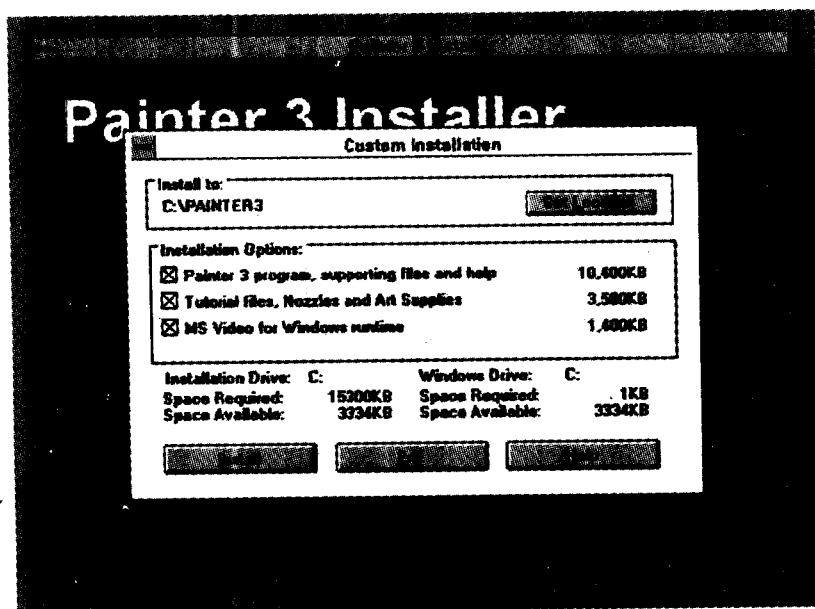


图 1-2 Painter 安装界面框图

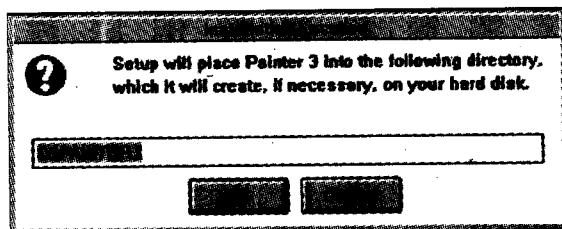


图 1-3 改变目的路径对话框

在图 1-2 中最下面的三个按钮分别是安装(Install)、退出(Exit)和帮助(Help)的意思。设置完毕后,用户可用鼠标点中“Install”按钮,以继续 Painter 的安装工作。

在安装时,屏幕将显示一个状态条,以表示 Painter 安装的进度,如图 1-4 所示。

当第一张盘安装完毕后,屏幕会弹出对话框(见图 1-5)。

(2) 此时用户取出第一张盘,并插入第二张盘,再点中“OK”。以此类推操作下去,直至最后一张盘——第八张盘安装完毕,这时便会显示 Microsoft Video for Windows 对话框。全都安装完毕后,屏幕将弹出如图 1-6 所示对话框。

屏幕上告诉你:“新的安装已经完成,只有重新启动 Windows,新的设置才能起作用。”这时点中“Restart Now”以重新启动 Windows。

(3) Windows 启动完毕后,便可在 Fractal Design 程序组里双点 Painter 3 图标,以启动 Painter 3.0。在第一次启动 Painter 时,你必须输入你的姓名和 Painter 的密码,否则 Painter 将不能正常地启动(见图 1-7)。

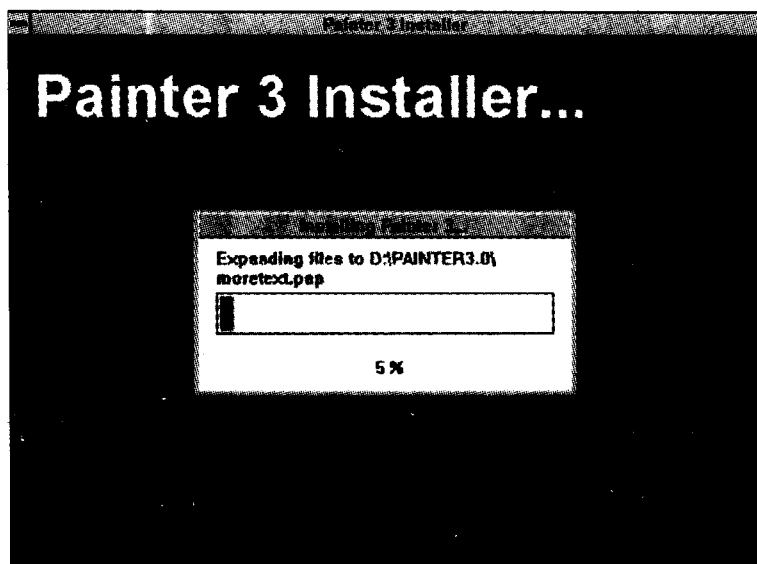


图 1-4 Painter 安装进度图

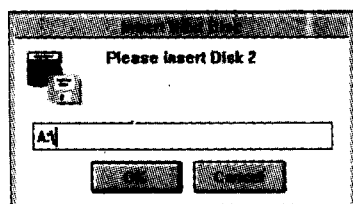


图 1-5 Painter 换盘对话框

Painter 启动密码为 24 位数码, 是 Painter 的生产厂商 Fractal Design 公司为了保护自己的知识产权而设定。如果设置不对, Painter 将拒绝启动。在设置完毕后, 选择“OK”按钮, 这时便可进入 Painter 主菜单, 并且以后每次进入 Painter 均不需再输入密码了。

(4) 在进入 Painter 后, 将弹出一个对话框(见图 1-8)。

该对话框是让用户选择外插式第三方生产软件的目录。

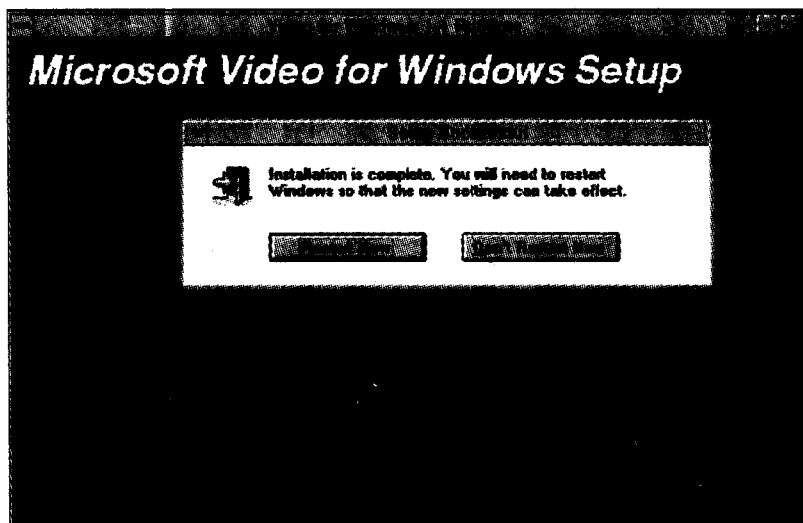


图 1-6 Painter 结束安装后对话框

Fractal Design 公司为了让 Painter 也可享受到第三方厂商为 Photoshop 软件生产的软插件产品, 特设定了此项功能。用户可选择 Photoshop 软件目录下 Plugins 子目录下的一个软透镜作为 Painter 的外插软透镜。一个可能的目录设定如图 1-9 所示:

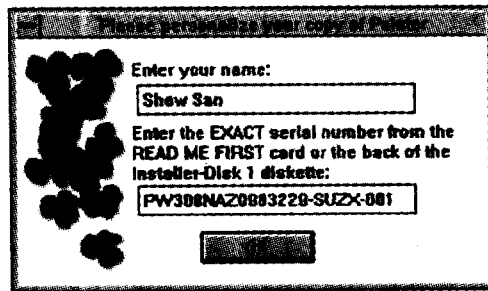


图 1-7 Painter 第一次启动窗口

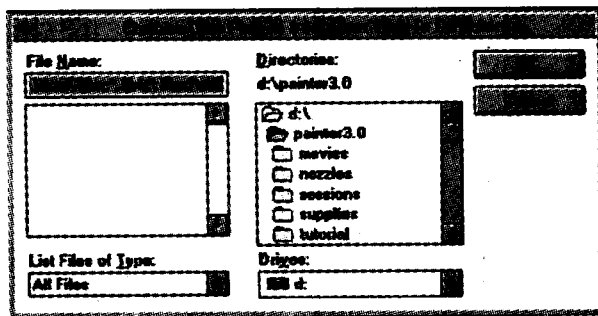


图 1-8 Painter 插件对话框

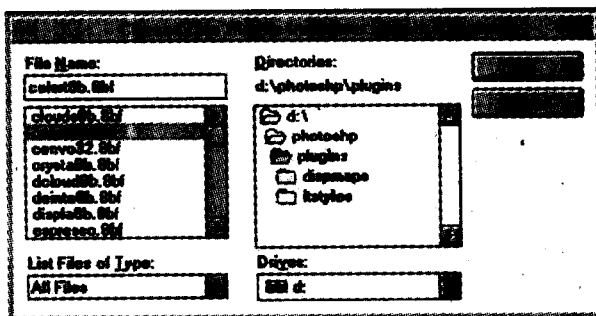


图 1-9 Painter 与 Photoshop 共享的软插件

在用户选择上图后,点 OK 按钮,这时 Painter 就可使用 Photoshop 软件的一个外插透镜作为自己的外插透镜。

至此,Painter 便已顺利安装完毕。以后每次退出 Painter 以后,再进入时,便可用鼠标双点 Painter 3 的图标,便可直接进入 Painter 3.0 程序,上述的键入密码和选软插件目录的工作便不

会再次出现。

1.3.2 安装 Painter 可能遇到的问题

一、密码输入错误

如果用户在对照密码输入过程中遇到计算机显示“密码输入错误”,有可能出现的问题是:

1. 所有字母必须是大写。如果在字母中出现了小写,则该密码不会被承认;
2. 输入过程中不要将数字“0”和“1”当成字母“O”和“I”;
3. 密码中将会出现两个“-”号连接三组密码符号,不要多也不要少;
4. 应该在第二个文字条中输入密码,第一个文字条只输入你的名字,不要弄反了;
5. 如果用户是从 Painter 以前版本升级到 Painter 3.0 的,则早期 Painter 版本的密码将不会为 Painter 3.0 识别,必须注入 Painter 3.0 包装中新的密码。

二、启动错误“Cannot find AVIFILE.DLL”

该错误是指 Painter 在启动时,找不到 AVIFILE.DLL 文件而报的错误,Painter 由此而不能启动。

AVIFILE.DLL 是 Microsoft 公司研制的 Windows 下视频驱动程序。在安装完 Painter 3.0 后,应重新启动 Windows,以激活 AVIFILE.DLL 文件,否则 Painter 会报此错误,导致启动失败。Painter 3.0 自身带有 Video for Windows 1.0 版软件。如果用户有更高版本的该程序,可自行安装而不必安装 Painter 所带的 Video (视频)程序。

三、启动错误:“256-Color display driver required”

该错误意思是需要 256 色显示驱动。Painter 必须工作在 256 色模式下,标准 VGA 的 $640 \times 480 \times 16$ 显示模式将不能支持 Painter 的运行。为运行 Painter 软件,需 SVGA 以上的显示卡,即可在 640×480 显示分辨率上同屏显示 256 色,当然有 24 位真彩显示卡(同屏可显示 16 万种颜色)将使 Painter 的显示效果更加细腻。

1.3.3 启动 Painter

进入 Windows 之后,用鼠标双点 Painter3 的图标,便可启动 Painter 程序,进入 Painter 软件的工作窗口。