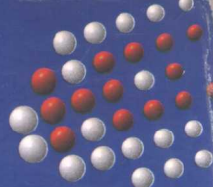


电脑平面设计与制作系列丛书



Painter 5

f/x



附 CD-ROM 赠

(美) Sherry London 著

黄建利 陆颖 王子美 译

Painter 5

大全



机械工业出版社

VENTANA CMP

电脑平面设计与制作系列丛书

Painter 5 大全

(美) Sherry London 等著

黄建利 陆颖 王子美 等译

机械工业出版社

Painter 5是Painter的最新版本,它包括了全面的基础知识和丰富的绘画工具。书中讲述了Painter工作空间的组织和定制;介绍了Painter创作的基本元素——各种画笔;演练了Painter的各种特殊效果;最后提供了Web功能及支持跨网络的协同绘画。

本书适于使用Painter绘画的专业人员、学生及爱好者。

Sherry London, Rhoda Grossman, Sharron Evans:Painter 5 f/x.

Authorized translation from the English language edition published by Ventana Communications Group.

Copyright1997 by Sherry London,Rhoda Grossman,and Sharron Evans.

All rights reserved.

本书中文简体字版由机械工业出版社出版。未经出版者书面许可,本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有。翻印必究。

本书版权登记号: 图字: 01-98-0748

图书在版编目(CIP)数据

Painter 5 大全/(美)伦敦(London, S.)等著;黄建利等译. —北京:机械工业出版社, 1998

(电脑平面设计与制作系列丛书)

书名原文: Painter 5 f/x

ISBN 7-111-06343-0

I. P… II.① 伦… ②黄… III.图形软件; Painter—手册 IV.TP391.4-62

中国版本图书馆CIP数据核字(98)第12162号

出 版 人: 马九荣 (北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

责任编辑: 廉一兵

北京第二外国语学院印刷厂印刷 • 新华书店北京发行所发行

1998年11月第1版第1次印刷

787mm × 1092mm 1/16 • 33.25印张

定价: 75.00元 (附光盘)

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换

译者序

计算机技术的发展正在使各行各业发生着巨大而深远的变化。由Fractal Design公司开发的Painter对计算机在美术创艺界的应用具有极其重要的推动作用。Painter是世界上领先的绘画软件，它的推出改变了艺术家们对计算机美术创艺的偏见，使计算机如同他们的画室一样。

Painter 5是Painter的最新版本，它提供了丰富的绘画工具和特殊效果，使用户的创作更有效和方便。Painter 5混合了光栅和矢量画稿的创艺能力，提供了令人兴奋的Web功能并支持跨网络的协同绘画。本书的目的是帮助用户能更好地学习Painter的强大功能。本书的每一章节都包含基本理论和实际练习，使用户在熟悉基本理论的同时，在创艺技能上得到实际的提高。本书所附带的CD-ROM(光盘)包括许多种与创艺有关的软件和本书练习中用到和制作出的文件，以及许多来自于不同公司的商业图片。结合光盘中的图像文件和书中指导步骤，您一定会成为一个Painter高手。

本书既适合于曾使用过Painter的专业用户，也适合于初学者。同时，在系统的学完本书以后，也可以将其做为手头的一本常备的参考资料。

本书翻译人员有：黄建利、陆颖、王子美、何玉英、秦炼、张敏、祁军、文洪涛、黎敏、李敬梅、王正炎、郭立春、袁金岭。

由于译者水平有限并急于将本书的中文版奉献给广大的读者，错误之处在所难免，敬请大家批评指正。

译者

1998年4月

ATS89/17 05

前言

像许多传统画家一样，我曾认为计算机创艺蕴含着许多矛盾。我之所以这样认为是出于几个原因，主要原因是：它仿佛是严格的“左脑”活动——精确、按计划、机械并呆板。我是一个毛手毛脚不修边幅的人，当听到有人说无法画出一条直线时，我就想“为什么要画直线呢?”。

但是Painter 5 可以使您的两个半脑都满意。我告诉Fractal Design Corporation(分形设计公司)的人，它们的公司名字应改为Corpus Callosum(如果了解神经生理学课的这部分内容，就知道该名称是人脑中联系左脑和右脑的组成部分)。他们说他们采纳了我的建议，但是公司最后改名为MetaCreations Corporation，它们的意思很接近。

《Painter 5大全》并不能代替Painter User Guide(Painter 用户指南)。如果您有兴趣学习该手册，我们提供了学习它的方法和机会。同时使用用户指南和本书，可以学到比仅有一本书更多的知识。但由于人只有两只手，所以在工作时必须把两本书都放下。

1. 本书作者

Sherry、Sharron和我是本书的作者，我们三个加起来有超过150年的人生经历，而大部分时间是从从事数字式和传统式创艺，并讲授和写作这方面的内容。我们每人分几个章节，使我们可以集中精力写出自己感兴趣和专长的部分。有些主题(例如浮动层)在多个章节和不止由一个作者进行了讨论。我们并不致力于把我们的讲解统一，相信读者将从我们三个人以不同角度和不同方法来阐述Painter技术中受益。

2. 本书内容

本书提供了所需的技术信息，但我们关心的产生效果。为了熟练驾驶汽车，并不需要了解机罩下面的所有部件，但需要知道交通规则、调档和在油桶中应装哪种油。当学完本书时，大家的技术将很娴熟，甚至能理解一些细节内容。

但是每一章又包含不同量的理论和实践部分。我们并没有按统一的格式编排各个章节，而是由各章的内容来决定。但从整体上，所有章节和全书有一个基本的结构。我们讲解了基本知识并在此基础上逐渐深入，用以培养基本技能，然后逐渐将它们结合到高级的技术中。

第1章“基本知识”，讲解了Painter工作空间的组织和定制。讲解了浮动层，包括新的Dynamic Floater(动态浮动层)。此外，还有剧本和动画基础方面的指导，以及Photoshop用户充分利用Painter的方法。

第2章“画笔笔划”，全面地描述了Painter的基本元素——自然媒体画笔的基本性质和结构。您将学到如何制作Painter的默认画笔及如何调整和从头制作新画笔。

第3章“纸纹”，讲解了使用和控制Painter中Paper库所提供纹理的方法；也可以定制纹理。

第4章“复制技术”，讨论了如何使用所有的复制变式，包括Painter 5中新的超级复制。还提供了几个用复制解决图形问题的练习。

第5章“形状与文本”，讲解了Painter 的矢量功能，可以使用这些功能制作更为复杂的图像。

第6章“蒙版”，探讨了制作复杂选区和组合的Painter功能。

第7章“图案”，讲述了各种图案以及制作它们的方法。

第8章“氛围”，详细地讨论了颜色、光线及渐变效果。您将学到如何用这些元素制作背景或改变基调。

第9章“外借形状”，练习了分形、马赛克、棋盘花纹和万花筒及其共同点。

第10章“它山之石，可以攻玉”，深入探讨了传统和数字编织制作和大理石花纹的制作。

第11章“传统美术”，讲解了一系列独特的画稿及相应的练习，它们将把传统技术和数字技术连接起来。

第12章“拼贴画”，讲述了如何将两幅以上的图像自然地组合成一幅，还包括了一个无缝组合不相关元素的特殊练习。

第13章“商业画稿”，详细讨论了已经学过的并准备在工作环境中使用的许多技术，包括从卡通画到杂志插图的内容，每一内容带有一两个练习。

第14章“照片的修复”，深入探讨了新的Photo画笔和在其他章节中已讲到的修复技术。

第15章“Painter 和Web”是最后一章，帮助大家制作Web专用的图像和动画，以及如何制作才能使Web图形更有效地发挥作用。

3. 附加内容

3.1 彩色画室与画廊

本书中带有许多教学图像的彩色版本。您可以找到它们，并与您所做的结果进行比较。希望您在看到最后图像之前，按自己的风格来完成制作，可不要偷看啊！

Gallery 页面提供了由Painter制作的范围很广的画稿集。我们希望您能看出其中的许多门道，可以制作出自己想象得到的作品。在这些页面中，有幽默和古怪的手法，有现实和超现实的手法。人和魔鬼，风景和想象，艺术画稿和商业画稿，经验画稿和个人创作画稿。

提供这些页面的画家有专业图示画家和纯粹的艺术画家，也有几件作品是学生画的，以鼓励他们（和您）使用Painter。

3.2 CD-ROM

本书所带的CD-ROM中有许多有用的内容：

- 完成本书练习需要的所有图像。
- 专门为本书读者设计的库、定制画笔和“tidbits”，在其他地方是找不到的。
- MetaCreations Corp和Adobe 热销软件产品的演示版。
- Image Club、Vivid和PhotoDisc 库存储的图像样例。
- Auto F/X的第三方过滤器和效果。

3.3 技术说明

Painter 可以在Power Macintosh 和运行Windows 95的IBM兼容机上使用。本书也是可以跨平台使用的。在提到键盘命令时，本书给出了Mac 和Windows 的命令。在运行Painter时建议分配尽可能多的内存，并关掉其他应用软件。如果系统配置偏低，则在制作计算强度大的效果时需要很长的时间。如果不想再添加内存，试着制作较小的图像。

4. 本书的读者对象

在我接受合写这本书的任务时，我向一个同事提到这个项目，他吃惊的说“再写一本Painter书？”确实，现在已出版了许多Painter书，但Painter的内容既深又广，我的同事的话

如同看到密西西比河说：“什么，另外一条船？”我们相信有理由在提供一种模式导航数字急流。本书可能是救生艇、划艇、帆船或豪华游艇，这取决于掌舵人。

Painter 的使用方法有多少，本书的使用方法也就有多少。专业人员、学生及爱好者都将会发现本书是一本有用的资料。精细画稿制作者、插图制作者、图形设计者及Sunday Painters将会学到能充分利用Painter 5 的独特而刺激的技术。本书的学时安排就像读小说一样，将它作为手头的参考资料，做一下简单的演示实例，体会一下基本技术。使用CD-ROM上的图像和指导步骤，学习高级技术。我们希望大家能有更多的收获。

目 录

译者序	
前 言	
第1章 基本知识	1
1.1 工作空间的组织安排	1
1.2 工作空间的定制	1
1.2.1 定制库	2
1.2.2 定制图标	4
1.3 浮动层	6
1.4 插件件浮动层	11
1.5 Painter 5与其他软件	19
1.5.1 Photoshop用户如何利用Painter	20
1.5.2 Painter Poser	20
1.6 记录剧本	22
1.7 动画基础	27
1.7.1 Thin Skinned	28
1.7.2 编辑电影	29
1.7.3 人物动画	30
1.8 小结	31
第2章 画笔笔划	32
2.1 熟悉画笔	32
2.1.1 合理的方式	34
2.1.2 画笔尺寸	35
2.2 笔触	36
2.2.1 不同的笔划	37
2.2.2 捕获	39
2.3 输入变式控制压力	42
2.4 线条基础	48
2.5 返回控制板	49
2.5.1 Smear& Blend	51
2.5.2 Wet& Wild	52
2.5.3 Twist& Twirl	54
2.6 小结	58
第3章 纸纹	59
3.1 纹理构造	59
3.2 纹理显示	62
3.3 纹理设计	65
3.4 再重复一遍——纹理是如何重复的	73
3.5 纹理Tango	76
3.5.1 浮动色	79
3.5.2 生成新纹理	79
3.5.3 多次策划	79
3.6 Rhoda的文本纹理	82
3.7 随机化纹理	83
3.8 小结	83
第4章 复制技术	86
4.1 Cloner	86
4.1.1 Chalk Cloner	86
4.1.2 Pencil Sketch Cloner	89
4.1.3 Felt Pen Cloner	92
4.1.4 Melt Cloner	94
4.1.5 制作Water Color Cloner	94
4.1.6 Impressionist Cloner	98
4.1.7 Driving Rain Cloner	99
4.1.8 Soft Cloner与Straight Cloner	99
4.1.9 Oil Painting Cloner	99
4.2 超级复制	113
4.2.1 两点复制	113
4.2.2 三点复制	114
4.2.3 超级奇特复制	115
4.3 小结	119
第5章 形状和文本	120
5.1 使用形状	120
5.1.1 制作简单的形状和别致的渐变	121
5.1.2 融合——学习使用Painter的 Shape Blends命令	125
5.1.3 用形状绘图	130
5.1.4 获得矢量轮廓	132
5.1.5 把形状作为成型切割刀	136

5.1.6 用Pen工具绘图	141	8.2.1 天气改变的氛围效果	283
5.2 处理文本	148	8.2.2 夜晚的天气效果	287
5.2.1 输入文本	148	8.2.3 使用Fractal图案:天气继续发生 变化	290
5.2.2 编辑文本	149	8.2.4 建立基于柱子的建筑物	293
5.2.3 插入件f/x	154	8.3 描绘水下世界——获得深度	297
5.2.4 合成变形	160	8.4 照明——神秘的辉光	298
5.3 小结	162	8.5 季节的色彩和基调——用色彩描绘 四季	302
第6章 蒙版	163	8.6 小结	308
6.1 什么是蒙版?	163	第9章 外借形状	309
6.2 蒙版是如何遮盖的?	164	9.1 马赛克	310
6.3 图像释放(或获得选区)	169	9.1.1 制作随机——图像马赛克	310
6.3.1 差值(制作色块化蒙版)	169	9.1.2 制作基于图像的马赛克	317
6.3.2 存储选区是得到蒙版的最好方法	179	9.2 Custom Tile	327
6.4 模糊的边缘(制作渐变)	185	9.3 万花筒	332
6.5 灰阶(使用灰度蒙版)	192	9.4 棋盘花纹	338
6.5.1 简单的亮度蒙版	192	9.5 Fractal 图案、Growth画笔及 Image Hose	347
6.5.2 “显影”图片(使用可视蒙版)	197	9.5.1 Fractal图案和Growth画笔	349
6.6 小结	206	9.5.2 Image Hose	353
第7章 图案	207	9.6 小结	357
7.1 精确的初级图案	208	第10章 它山之石,可以攻玉	358
7.1.1 矩形重复	208	10.1 编织技术	358
7.1.2 Painter的偏移	210	10.1.1 传统编织技术	360
7.1.3 以基本图案为基础的下降和 积木重复	212	10.1.2 数字编织基础	363
7.1.4 连接的基本图案	226	10.1.3 借鉴编织书刊中的编织结构 示意图	370
7.2 描绘的图案	230	10.1.4 编织图案和普通彩色图案的 结合	373
7.2.1 使用图案文件	230	10.2 制作大理石花纹	378
7.2.2 描绘的下降和积木重复	237	10.2.1 准备工作	378
7.3 照片图案	243	10.2.2 制作凝胶体	382
7.3.1 无缝的简单重复	243	10.2.3 制作自定义图案	387
7.3.2 无缝的下降或积木重复	254	10.2.4 添加其他特殊效果	387
7.3.3 简易的无缝图片	257	10.3 小结	389
7.4 简单的皱褶样张图案或培养对线条的 喜爱	260	第11章 传统美术	390
7.5 原始便士——图案的实例	267	11.1 学习用Painter绘画:第一部分	390
7.6 小结	275	11.2 美术史浅谈	399
第8章 氛围	277		
8.1 风景——天空和大地	277		
8.2 人人都谈论天气	283		

11.2.1 向古代的大师学习	401	第14章 照片的修复	445
11.2.2 窃取大师的作品	406	14.1 照片修复	445
11.3 学习用Painter 绘画:第二部分	406	14.2 Motion Blur	459
11.3.1 静物	407	14.3 选择性着色效果	464
11.3.2 写生	408	14.3.1 黑白图像和彩色图像的结合	464
11.4 小结	410	14.3.2 手工着色	470
第12章 拼贴画	411	14.4 Sepia色调图像	473
12.1 无缝组合方法分析	411	14.5 小结	476
12.2 生动的差异	417	第15章 Painter 和Web	477
12.2.1 优秀的木刻作品	420	15.1 网络上使用的颜色	478
12.2.2 E Pluribus Unum	423	15.1.1 网络上使用的文件格式	479
12.3 小结	428	15.1.2 相关的软件	480
第13章 商业画稿	429	15.1.3 Color Set	481
13.1 卡通画	429	15.1.4 减少图像颜色数量的方法	484
13.2 插图	433	15.2 图案和纹理	493
13.2.1 初稿和详细设计稿	433	15.3 深度	498
13.2.2 广告	433	15.4 按钮和界面元素	504
13.2.3 出版物插图	435	15.5 Image Map	507
13.2.4 过去和现在	440	15.6 GIF动画图像	512
13.2.5 黑色和蓝色	440	15.7 小结	516
13.3 体现个人风格	443	附录	517
13.4 小结	454		

第1章 基本知识

本章给出了一些有帮助的提示，包括定制Painter环境的方法，使有经验的用户更有效地使用Painter 5。我们也将向你展示如何组织好Painter环境使其成为桌面艺术家的画室。

在本章中我们将回顾使用浮动层的基本方法。有关浮动层的资料包括对新Plug-In Floater(插入件浮动层)的探讨，还有标准浮动层的技巧。在第4章的复制一章中，认为你已经掌握了浮动层的使用，本书中的许多技术都用到它。

我们也简单地讨论与Painter相联系的其他图形软件的使用。在整本书中，对Photoshop用户给予了特别的关注。在本章中也提到了制作脚本的基本方法，用户可以学会记录自己的工作事件、回播、分析和改变它们。

1.1 工作空间的组织安排

“摆放所有元素……并且每一元素各就其位”。这可能表示在杂乱的桌子上创意，但我们认为一点“家务管理”将会帮助你迅速地找到想要的并提高Painter的效率。这样做肯定是没有害处的。

某些Paletle的使用频率可能要比另外一些多，将它们拥挤在一起，占满整个屏幕的后果是什么呢？Mac用户具有Windows Shade功能——只要双击Title Bar便可在控制板(或文档)的打开或关闭状态之间切换。如果仅有控制板的一部分显露在外面，则可通过单击使其出现在前面；当控制板完全藏在后面时，打开Window菜单，先单击关闭它，然后再打开，它便出现在前面了。对于任何控制板，也可以使用键盘快捷键来打开或关闭它们。使用Window菜单中的Arrange Palettes命令，可以使Window菜单内的控制板回到整齐的默认配置或存储过的定制排列。

Colors和Papers处在Art Materials控制板的同一位置，如果想同时使用它们，可以把它们中的一个从Art Materials中“拉出来”，使它们同时在工作空间中看得见。另外，如果希望在某一段时间内使用同一工具(颜色和纸张)，可以隐藏所有控制板(Mac:Command+H/Windows:Contol+H)。当需要它们时，使用组合键可使这些控制板再次显示到窗口中。

提示 Photoshop用户对使用上面的键盘快捷键隐藏部分“Marching Ants”很熟悉。

Painter 5在Selection菜单中提供了Hide Marquee选项。该命令没有键盘快捷键，但可以很容易地给它创建一个。使用Preferenes | Function keys给Hide Marquee功能指定一个F键。

Painter早期版本的用户将会发现某些控制板和命令的位置发生了变化。一旦你熟悉了这些变化，你将会觉得这些新组织方式非常有效和灵活。但是可能需要改变某些步骤的使用，例如：在Painter 5当前库弹出项目清单的底部具有Load Library命令，通过它你可以依次调出Brushers、Brush Looks、Paper、Gradations、Weaves、Patterns、Scripts、Nozzles和Floaters集合。

1.2 工作空间的定制

Painter可以调整图形输入板的灵敏度。重新启动Painter后，打开Preferences | Brush

Tracking, 用自己习惯的压力和速度画线或涂抹。Painter将据此做出调整。这也是判断输入板的压力功能是否正常的好方法。Painter不保存该设置, 因此要养成在每次开始使用它时都要重新设置的好习惯。如果对于不同的项目或同一图案的不同区域, 希望增加或减少Painter的灵敏度, 则应根据需要随时在Brush Tracking中做调整。最好是为Brush Tracking设置一个功能键, 以便快速地打开它。

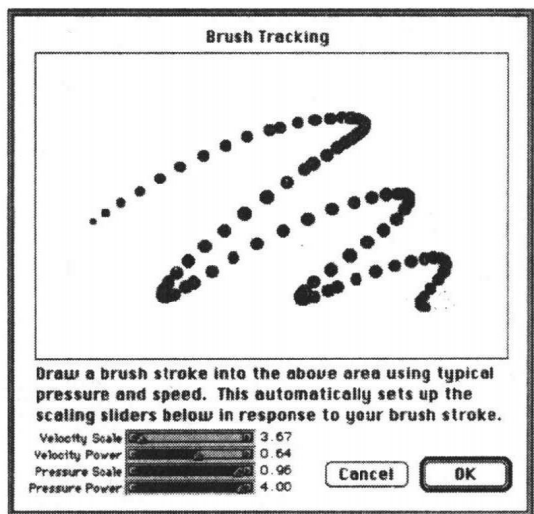


图1-1 Brush Tracking设置板

1.2.1 定制库

制作自己喜爱的Brushes、Papers和其他素材的定制库。消除过多的并扔掉很少使用的画稿素材, 将减少花费在寻找合适工具的时间。在你使用了一会儿Painter 5和学习了第2章中的Brush基本知识后, 需要再重新读一下这里的讨论。

当准备将自己的库放在一起时, 打开适当的Mover。Mover的种类有Brushes、Paper、Gradations、Partterns、Weaves等等。图1-2显示了用于从多个库中收集纹理的Paper Mover。库中的条目可以通过改变它们的名字来进一步的定制。例如, 可以使用比“Surface #37”更具描述性的名字。

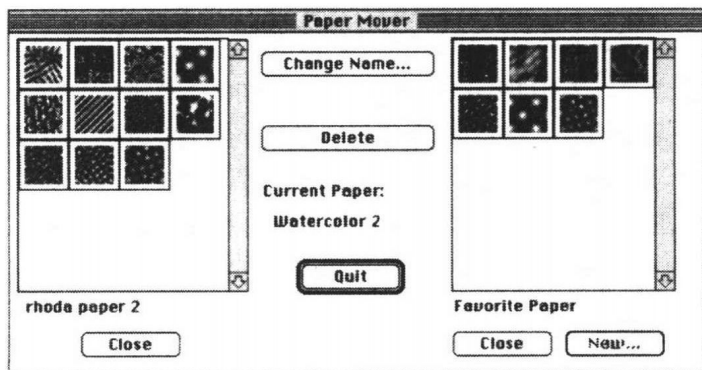


图1-2 Paper Mover

提示 创建另外的库并从其中删除条目，比从默认的库中删除条目更安全一些。如果需要获得被你删掉的工具，可以使用定制安装恢复Brush库。在重新安装之前，要记住使用Brush Mover存储带有定制变化的画笔。

我很少使用Felt Pens 和Cragons，因此没有将它们包括在我的定制Brush库中——如果需要使用它们的话，总可以在原库中找到它们。图1-3显示了用于创建定制Brush库的Brush Mover。里面已经包括了我喜爱的标准画笔，也包括为获得画笔尖而创建的Brush Style (见第2章有关如何“获得”画笔的详叙)。新的Goosey Brush组也已加入。

提示 在Painter 5的Mover中没有从一个库向其他库转移画笔的Copy命令。唯一的方法是拖放想要移动的图标。

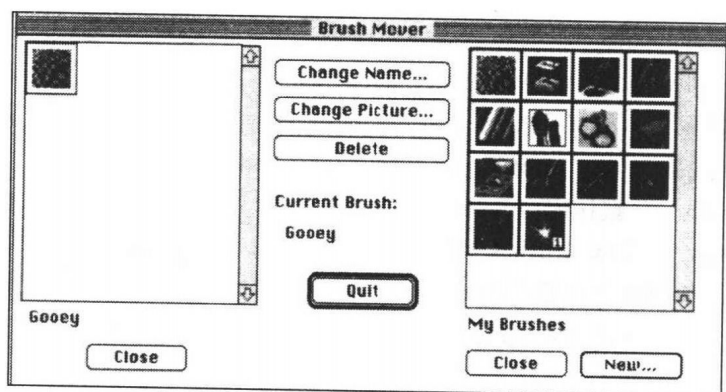


图1-3 使用Brush Mover

当把所有的画笔移到自己的库中时，要删除不想要的变式。在Variant(变式)弹出菜单中，使用Delete 命令(如图1-4所示)。



图1-4 删除变式

可以从Eraser组中减少几个变式。在Painter 操作手册中提到Eraser组中的Bleach变式和Eraser变式的不同仅在于无论Paber的颜色是什么，它们总是明显的白色。它们在默认不透明度方面也有不同，Bleach变式设为50%的不透明度，而Eraser设为100%。如果你总是使用白色背景，可能想要删除某些Bleach或Eraser变式并在需要时调整不透明度和大小。

也可能想删除某些大小的Bleach或Erasser，因为调整大小是很容易的，瞬间即可完成——Mac:Option+Command—拖拉，Windows:Option+Control—拖拉。我也删除了Eraser类下的Darkener变式。除了大小和透明度外，Darkener和Burn工具是相同的，现在在新的Photo Brush

组中有该工具。类似地，Dodge变式仅仅是不透明度较低的、尺寸很大的Eraser。图1-5显示使用Eraser方法的Dodge变式，它的默认不透明度仅为3%，用于非常微妙的效果。我将Dodge和Burn的名字分别改为“Lighter/Dodge”和“Darken/Burn”以免忘记哪一个是用来干什么的。

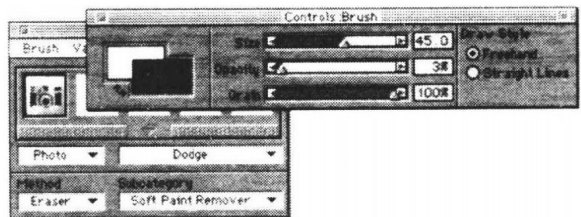


图1-5 Dodge变式

当创建了几个自己的库，并且不愿意在每次启动软件时都弹出Papers、Floaters和Brushes等Painter的默认库时，则可打开Preferences/General，告诉Painter哪些库是自己想要的默认选择。这些默认选择在下次打开Painter时将起作用。这儿要多注意一些，如果输入的文件名字有误，便不能打开Painter，而必须重新安装Painter Settings。

在Preferences中，将默认库命名为“My Brushes”，过一些时间，我使用Shortcut to New Brushes。在Shortcut to New Brushes中的铅笔图标是用于返回默认的画笔。Painter的原默认画笔将出现，除非将定制库命名为“Painter Brush”。我将原Brush库命名为“Original Brushes”（并不是真正的最初！），重新命名默认库是需要技巧的，建议用原名管理。

1.2.2 定制图标

在Brush控制板中，有些图标比另外一些更明显。某些非常相似，只要记住在水波纹上显示画笔的图标并不是水彩画笔即可！它们是一组变形的画笔。

用于Artist式样的图标(Van Gogh Seurat等)是绘图管子。可以用更好的图标来代替它，我将原图标变为Rembrandt的肖像。任何图像都可以用于代替Brush图标，但为了容易辨认，要保证简单和高的对比度。我整理了一下我常用的标记、钢笔、铅笔等等，并扫描它们以存在了f/x CD-ROM的ALLTOOLS.tif中。如果愿意，经过修改可以使用它们代替某些默认的图标。

为Brush成员制作不同的图标：

1. 为新图标打开或创建图像。用矩形选取工具选取图像，按住Shift键将其缩小为正方形。图1-6显示ALLTOOLS图像，用选取的部分代替Pens图标。
2. 打开Brush Mover，在Brushes控制板的Brush弹出菜单中找到并单击想要改变的成员。
3. 单击Change Picture，将显现图1-7的对话框，单击OK，该步操作不能被取消。

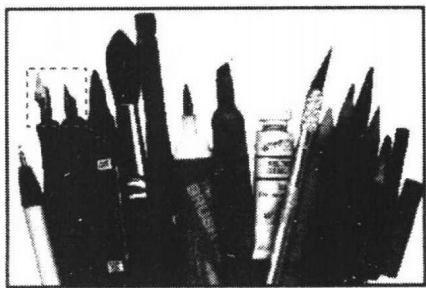


图1-6 找出新Brush图标

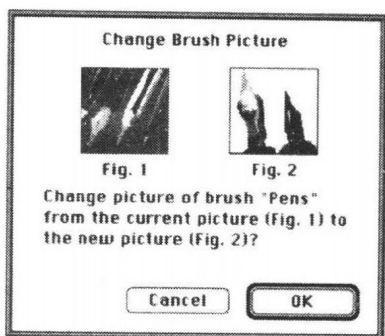


图1-7 改变成不同的Brush图标

既然所有在画布上制作标记的工具都称为画笔，我将按给定画笔类型的变式分组——“Pens 组”、“Brush组的Loaded Oil变式”等等的成员。这对避免“Brush 画笔”等不清楚的参考是有帮助的。

在Brush组中的Variants数目很多:Sable、Camel、Loaded、Wet、Dry、Cover、Penetration、Gradated、Rough、Fine、Wash和Hairy，大小也有很多种。有些名称更具描述性。至少有一种非常好的方法将这20多种变式分成更容易管理的组。我推荐将单笔划的画笔留在原组中，为Rake和多笔划的画笔创建新组。在Brush组中的Rake笔划变式有:Cover Brush、Comel Hair Brush、各种大小的Loaded Oils、Big Wet Oils、Digital Sumi、Penetration Brush和Oil Paint。在Brush组中只有一种多笔划变式—Hairy Brush，它非常好看，我将把它包括在Rake类型中。

提示 画笔控制Brush Controes:Spacing 控制板显示选定变式的Stroke Type(笔划类型)是单、多、Rake或是Hose。

Painter没有提供Variant Mover，但有实现该方法的方法。使用Brush Mover拷贝Brush成员两次，给其中一个命名为“Rake/Multi”，并从中删除单笔划变式。从原Brush组中删除Multi和Rake变式，因此只有单笔划变式仍然在该组中。最后，要为Rake/Multi组提供一个新的图标。但这里只是提一下，如果愿使用画笔的默认组合，则可跳过这一操作。

练习1-1: 将一个Brush类分为两个较小的类

1. 打开f/x CD-ROM中Tidbits文件夹中的RAKE.tif图像。如图1-8所示，全选该图像。在第4步中，使用这个细小的叉子图像为新的Rake/Multi Brush组创建图标。

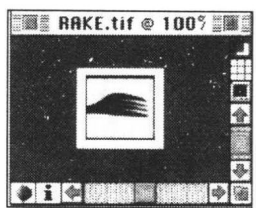


图1-8 Rake变式的图标

2. 打开位于Brush控制板的Brush弹出菜单中的Brush Mover。默认的Brush库“Painter Brushes”应该位于对话框的左半部分。

3. 单击Brush Mover右边的“New”，并给你的New Brush库输入名字。图1-9显示了我已经命名的“Painter Book 画笔”。

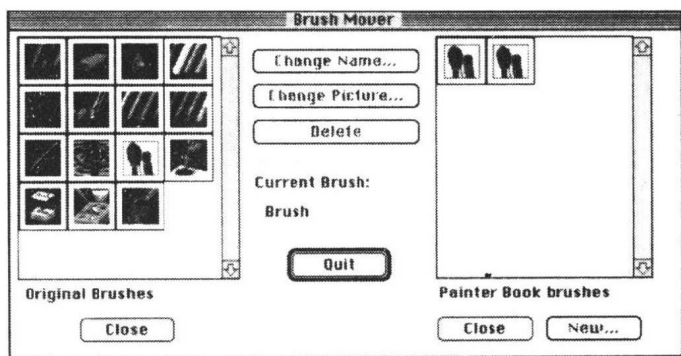


图1-9 创建一个New Brush库

4. 从左边为Brush类向右边拖一图标。现在，将它的名字改为“Rake/Multi” (Painter 不允许两次拷贝同一类，改变名字便可再次拷贝Brush类)。因此，将“Brush”图标再次拖进新库中，将想要的其他画笔组拖进新库中。

5. 把整个叉子图像做成Rake/Multi画笔的图标。选取Rake/Multi，单击Change Picture，接受新的图标。

6. 退出Brush Mover，调出新库。

7. 在新库中的两个Brush组仍然具有和原Brush组相同的22个变式。使用Brushes | Variant | Delete Variant从原Brush组中移去所有的Rake和Multi Type Brush变式，然后从Rake/Multi组中删掉所有的单笔划变式。很好，毕竟这不是很困难！

1.3 浮动层

Painter 在版本X2中引入了浮动层(floater)，图像元素可以存储在Portfolio Libraries中，并在需要时拖到Canvas中，浮动层独立于背景画布而存在。可以对它们进行移动、操作、蒙版、修改、相乘，并最后溶合到背景中。抽象派画家在确定图像元素的位置、大小、透明度或其他特性之前，可以随时自由地改变它们。在Painter 的Floater Portfolio(文件夹)中有可供使用的浮动层，也可以创建自己的浮动层库。

练习1-2：水果浮动层

调出水果图像夹，将它们放在彩色纸上：建议在开始做练习之前将f/x CD-ROM中Librares文件夹中的FRUTFLOT夹拖到硬盘上。

1. 打开当前的Floater Portfolio，在Object控制板的Floater弹出菜单中可找到它。
2. 在Floater弹出菜单中，选择Load Library，并找到硬盘上的FRUTFLOT夹。
3. 选取FRUTFLOT夹并单击Open，现在水果的图像便出现在Floater Portfolio中(见图1-10)。

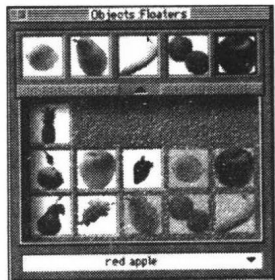


图1-10 调入水果浮动层的Floater夹

4. 打开尺寸约为500×360像素的新画布。选择略偏像的灰纸色(如果对选择纸色不是很清楚, 看一下Painter User Guide)。

将几种水果浮动层拖到画布上(现在不要使用柠檬和草莓)。

5. 选取Floater Adjuster工具(点指)。

6. 将光标放在Floater控制板的红苹果图像上。

7. 把它拖到画布上, 在这儿红苹果将扩大到它的正常尺寸, 对梨、桃和葡萄重复该项操作, 见图1-11。

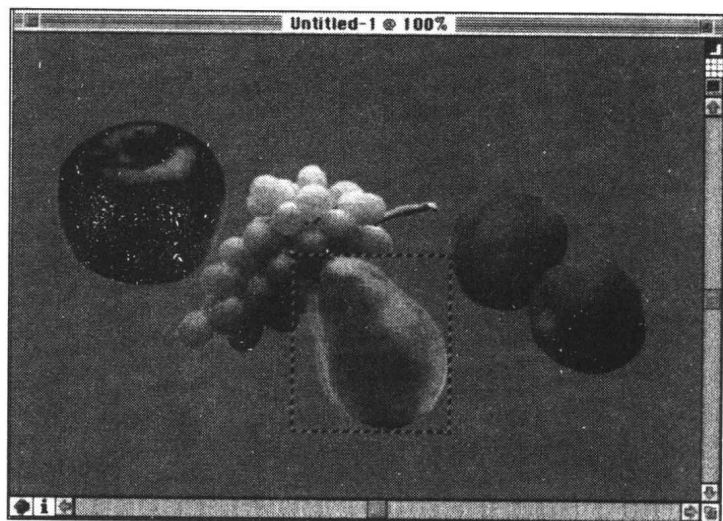


图1-11 移到画布上的水果浮动层

一旦将浮动层移到画布上, 可以通过使用Floater Adjuster工具单击或在Floater列单中单击它的名字来选取。可以通过单击列单下面的适当按钮来组合或解组浮动层。可以使用Drop或Drop All按钮, 把它们单个合并到图像层中或一次全部合并, 该操作可以取消。

确信选中了想要描绘或改变的浮动层。如果没有选中Floater, 笔划或效果将作用在背景画布上。

通过使用Floater Adjuster工具拖拉浮动层, 在画布上移动它。通过在Floater列单中拖拉浮动层的名字或在选中Floater Adjuster工具时, 使用Control控制板中排列浮动层的按钮, 将它移到其他浮动层的前面或后面。

按图1-11排列浮动层, 并检查浮动层列单保证它们和图1-12中的顺序相同。

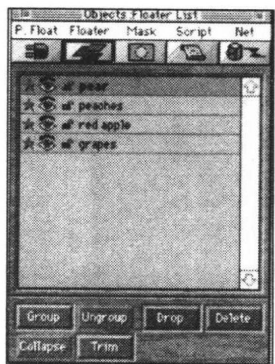


图1-12 Floater列单