

P a i n t e r

实用多媒体软件应用系列

Painter

6.0

使用指南

怀改平
邵谦谦 编著



人民邮电出版社
www.pptph.com.cn



实用多媒体软件应用系列

Painter 6.0 使用指南

怀改平 邵谦谦 编著

人民邮电出版社



内 容 提 要

本书为准备学习 Painter 6.0 的读者提供了详尽的信息，全书可分为四部分。

第一部分是前 4 章，主要介绍了 Painter 6.0 中一些比较基础的内容，包括：Painter 6.0 概述、绘图基础、绘图操作和高级绘图。

第二部分是全书的重点，从第 5 章到第 13 章，主要讲解了 Painter 6.0 中比较深入的内容，包括：Painter 6.0 的基本着色，Painter 6.0 中的复制技术、纸张纹理、绘图和着色的附件、蒙版、花纹、编制、网纹的使用以及 Image Hose 喷管。

第 14 章“Web 中的图像和动画的制作”是本书的第三部分，主要讲述了 Painter 6.0 与 Web 的集成，可以帮助读者开阔思路。

最后一部分是第 15 章，介绍了作者精心挑选的 3 个实例，对于读者有很强的参考价值。

本书适用于广大 Painter 6.0 软件的自学者和爱好者，更是电脑艺术创作人员随时翻阅查看的实用参考手册。

实用多媒体软件应用系列

Painter 6.0 使用指南

- ◆ 编 著 怀改平 邵谦谦
责任编辑 刘 涛 魏雪芹

- ◆ 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@pptph.com.cn
网址 <http://www.pptph.com.cn>
读者热线 010-67129212 010 67129211(传真)
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京顺义向阳胶印厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

- ◆ 开本 787×1092 1/16
印张 18 25
字数 448 千字 2001 年 3 月第 1 版
印数 1—5 000 册 2001 年 3 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-09111-0/TP·2074

定价:30.00 元

前 言

MetaCreations 公司推出的 Painter 6.0 是一个非常优秀的计算机平面图形创建和编辑软件，和以前的版本相比，Painter 6.0 具有更强大的功能，尤其是在各种变形、着色以及滤镜等方面。Painter 6.0 的界面和以前的版本相比较更加友好，更加利于用户的使用。

本书中为读者提供了相当多的信息和知识，尽力使大家在阅读完了本书之后，在图形的创建和编辑方面有一个长足的进步，对 Painter 6.0 的使用能比较熟练，得心应手，并对其中一些重要的知识能够深刻地理解。

从整体上说，本书的所有章节都有一个系统的结构，讲解的知识也力图做到由浅入深、由易到难，使读者在掌握了基本知识的基础上，能够通过对一些高级技术的实践和掌握，来培养自己的技能。

有关 Painter 6.0 的使用方法是多种多样的，在本书中，我们力图做到比较全面地介绍，但是也难免有疏漏的地方，对于书中的不当之处，敬请广大读者批评指正。

本书由怀改平执笔，邵谦谦、李光龙、许小荣、吴浩、刘荣华、张浩、裴世伦、金一、王大印、杨波、李刚等为本书的编写做了大量的工作。

作者

2001 年 1 月

目 录

第 1 章 Painter 6.0 概述	1
1.1 Painter 6.0 新增功能	1
1.1.1 控制面板和菜单的改变	1
1.1.2 Painter 6.0 对笔刷的改进	2
1.1.3 插件浮动层	4
1.1.4 新增功能	5
1.1.5 Painter 6.0 中的文件保存格式	6
1.2 Painter 6.0 的使用基础	6
1.2.1 Painter 能干什么	6
1.2.2 Painter 6.0 的控制面板	7
1.2.3 Painter 6.0 中图形的输出和打印	9
1.3 实例单元	12
1.3.1 实例 1	12
1.3.2 实例 2	13
1.4 小结	14
第 2 章 Painter 6.0 的绘图基础	15
2.1 基本画笔的使用	15
2.1.1 Brush Look Designer 的使用	16
2.1.2 铅笔的使用	17
2.1.3 粉笔的使用	20
2.1.4 钢笔的使用	22
2.1.5 蜡笔的使用	28
2.1.6 炭画笔的使用	29
2.2 画笔的控制方式	30
2.2.1 画笔的尺寸	31
2.2.2 画笔的笔触	32
2.2.3 画笔输入的压力控制	36
2.2.4 画笔线条	41
2.2.5 其他控制板的使用	42
2.3 实例单元	46
2.4 小结	48
第 3 章 绘图操作	49
3.1 恢复操作	49
3.2 图像的删除和移动	49
3.2.1 图像的删除	49

3.2.2 图像的缩放及移动	49
3.3 页面的调整和颜色的选取	52
3.3.1 页面的调整	52
3.3.2 页面颜色的选取	53
3.4 关于笔尖	55
3.4.1 笔尖的压力	55
3.4.2 调节透明度及灵敏度	57
3.5 混合和淡化	58
3.5.1 画笔的混合	58
3.5.2 淡化	58
3.6 自动绘图	59
3.6.1 重现笔刷描边	59
3.6.2 记录脚本	60
3.7 实例单元	62
3.8 小结	63
第4章 高级绘图	64
4.1 高级绘图工具	64
4.1.1 颜色的灵敏度	64
4.1.2 纸张纹理	68
4.1.3 描边的轮廓	69
4.1.4 描边的轻涂	71
4.2 高级绘图工具的使用	72
4.2.1 使用 Pencil 绘制草图	72
4.2.2 泼墨的绘图效果	73
4.3 实例单元	77
4.4 小结	79
第5章 Painter 6.0 的基本着色	80
5.1 Painter 6.0 中的着色笔刷	80
5.1.1 访问着色笔刷	80
5.1.2 颜色的添加	81
5.2 Painter 6.0 的新添笔刷的着色	81
5.2.1 Effects 画笔	82
5.2.2 Impasco Brushes 画笔	84
5.2.3 Wet on Wet Brushes 画笔	86
5.2.4 New Brushes	89
5.3 实例单元	99
5.4 小结	101
第6章 Painter 6.0 中的复制技术	102
6.1 复制 (Clone) 变式	102

6.1.1 关于复制的基础知识	102
6.1.2 Chalk Cloner	103
6.1.3 Pencil Sketch Cloner	106
6.1.4 Pelt Pen Cloner	107
6.1.5 Melt Cloner	108
6.1.6 Water Color Cloner	108
6.1.7 Impressionist Clone	110
6.1.8 Driving Rain Cloner	110
6.1.9 Soft Cloner 和 Straight Cloner	111
6.1.10 Oil Painting Cloner	112
6.2 实例单元	115
6.2.1 实例 1	115
6.2.2 实例 2	116
6.3 小结	117
第 7 章 纸张纹理	118
7.1 纸纹简介	118
7.2 纸纹的显示	121
7.3 创建纸张纹理	123
7.3.1 设计纹理	123
7.3.2 重新设计纹理	125
7.3.3 制作 Crinkle 纹理	127
7.3.4 表达纹理	128
7.4 纸张纹理的效果控制	129
7.4.1 Apply Lighting 选项	130
7.4.2 Apply Screen 选项	130
7.4.3 Apply Surface Texture 选项	131
7.4.4 Color Overlay 选项	132
7.4.5 Adjust Dye Concentration 选项	132
7.4.6 Express Texture 选项	133
7.5 文本纹理	133
7.6 随机化纹理	135
7.7 小结	136
第 8 章 绘图和着色的附件	137
8.1 选择域	137
8.1.1 选择域的工具	137
8.1.2 选择域的添加	139
8.1.3 选择域的工作	140
8.1.4 在复制图像中使用选择域	140
8.1.5 改变选择域的形状	142

8.2 浮动图	143
8.2.1 浮动图概述	143
8.2.2 浮动图的类型和使用	143
8.3 形体	149
8.3.1 形体的概述	149
8.3.2 创建形体	149
8.3.3 由选择域来创建形体	151
8.3.4 形体的编辑	154
8.4 实例单元	161
8.5 小结	163
第9章 蒙版	164
9.1 基本概念	164
9.1.1 什么是蒙版	164
9.1.2 蒙版的遮盖	165
9.2 图像的释放	170
9.2.1 差值	170
9.2.2 色块化蒙版的创建	171
9.3 小结	176
第10章 花纹	177
10.1 制作大理石花纹	177
10.1.1 液滴的制作	178
10.1.2 用液滴制作花纹	180
10.1.3 用凝胶体制作花纹	183
10.2 自定义图案及花纹	188
10.3 实例单元	191
10.4 小结	193
第11章 编织	194
11.1 编织技术	194
11.1.1 使用编织功能	194
11.1.2 数字编织	197
11.2 其他编织方法	203
11.2.1 斜纹编织	203
11.2.2 编织结构示意图的借助	206
11.3 实例单元	208
11.4 小结	212
第12章 网纹的使用	213
12.1 马赛克	213
12.1.1 随机图像马赛克	213
12.1.2 基于图形的马赛克	218

12.2	Custom Tile	224
12.3	万花筒	229
12.3.1	镜面反射的使用	229
12.3.2	创建边框的边角	231
12.4	实例单元	234
12.5	小结	237
第 13 章	Image Hose 喷管	238
13.1	Fractal 图案和 Growth 画笔	238
13.2	Image Hose 喷管	243
13.2.1	Image Hose 的加载	243
13.2.2	改变喷嘴的尺寸和颜色	245
13.2.3	Image Hose 的创建	245
13.3	小结	248
第 14 章	Web 中图像和动画的制作	249
14.1	网络上使用的颜色	249
14.1.1	网络上使用的文件格式	250
14.1.2	Color Set	251
14.1.3	减少图像颜色数量的方法	253
14.2	图案和纹理	256
14.3	图像的浮雕处理	259
14.4	实例单元	261
14.5	小结	264
第 15 章	经典实例	265
15.1	实例 1 幻境中的小猫咪	265
15.2	实例 2 奇特的复制	267
15.2.1	两点复制	267
15.2.2	三点复制	269
15.2.3	超级奇特复制	269
15.3	实例 3 渐变的效果	272
15.4	小结	279

第 1 章 Painter 6.0 概述

本章将对有关 Painter 6.0 的基础知识做简单的介绍，使读者对 Painter 6.0 有一个初步的了解。

在本章中，首先介绍 Painter 6.0 的新增功能，让读者体验 Painter 6.0 与以前版本的不同之处。本章还要介绍关于打印的问题，以及有关 Painter 6.0 中文件输出方面的一些经验。

1.1 Painter 6.0 新增功能

1.1.1 控制面板和菜单的改变

在控制面板和菜单方面，Painter 6.0 与 Painter 5.0 以及更早的一些版本有了很大的变化，在本节，我们将对此进行简单的讲解。



控制面板

首先，看一下 Painter 6.0 的工作界面，如图 1.1 所示。

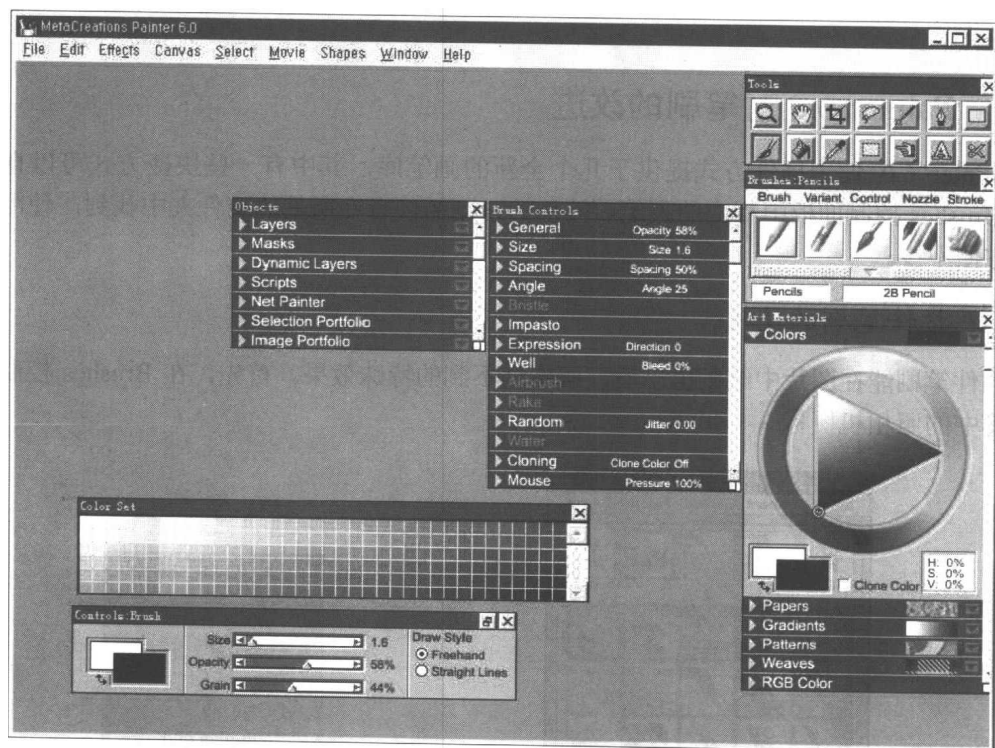


图 1.1 Painter 6.0 的工作界面

在 Painter 6.0 中增添了对控制面板的多种操作。

用户只需要进行鼠标的拖放操作就可分离面板中各个控件。

而 Painter 5.0 只能提供分离 Art Materials 的控件。请赶快拿起鼠标到处点点其他控件，相信 Painter 6.0 的新功能会带给用户不小的惊喜。特别值得一提的是，Painter 6.0 中的控制面板“Shortcut to New Brushes”和其可添加菜单的功能。打开 Window 菜单下面的 Custom Palette 选项中的 Organizer，可看到如图 1.2 所示的对话框。

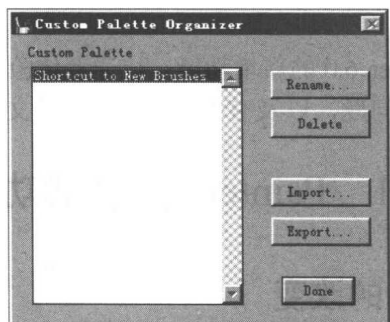


图 1.2 定义、组织 Custom Pallete 的对话框



菜单

在打开 Painter 6.0 的界面之后，会发现新添了一个菜单标题 Select，它将改变 Painter 6.0 的选择方式。它的操作方式和选项功能与 Photoshop 相似，如形态转变、描边、多重选定等内容。

1.1.2 Painter 6.0 对笔刷的改进

Painter 6.0 使用插件方式提供了几个全新的画笔库，其中有一些快捷方式可以直接打开 New Brushes 控制面板中相应的画笔。其他的，则需读者在所处的文件夹中找到，使用这些新库能方便不少。



插件笔刷的使用

插件笔刷能在图片中绘制出一般笔刷所达不到的特殊效果。首先，在 Brushes 控制面板中单击其中的照相机图标。



图 1.3 选择 Photo 选项

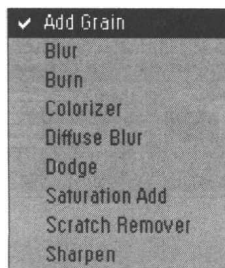


图 1.4 选择 Add Grain

这样便可以将 Photo 画笔添加到 Brushes 控制面板中了, 具有 Photo 画笔的 Brushes:Photo 控制面板如图 1.3 所示。

然后再单击该控制面板中的右下方区域 Add Grain, 便会弹出如图 1.4 所示的列表。

接着, 再选择菜单栏中的 File 菜单下的 Open 选项, 打开一幅图像(任何图像都可以, 在此我们打开一幅猫咪的图像), 然后使用我们刚才调出的 Comb Brush 在图像上面拖动鼠标光标, 观看一下产生的效果。

到“小猫咪”图像中, 使用 Add Grain 画笔变式在上面拖动鼠标光标, 然后观看所产生的效果, 如图 1.5 所示。

小猫咪的身体采用了 Comb Brush 的效果, 而为了造成水晶透明的效果, 其眼睛则用了 Deep Well Brush 处理, 造成灯泡复制式的视觉效果。试着用用其他的, 用户总能找到一种满意的笔刷效果。这时, 你就可以编辑它并像其他笔刷那样对它进行保存。



图 1.5 用插件画笔作出的效果



Liquid 笔刷的使用

Liquid 笔刷, 顾名思义具有胶粘的效果, 它和原有的 Liquid Brush Distort 相似, 只是 Painter 6.0 的 Liquid 笔刷采用了更成熟的方法来混合和移动像素。选择 Brushes 控制面板中的 Liquid 图标, 如图 1.6 所示。

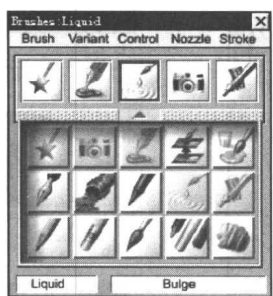


图 1.6 调出 Liquid 画笔

这时, 在 Brushes:Liquid 控制面板便可以看到 Liquid 画笔, 接下来, 我们将使用 Liquid 画笔来做一个效果。

首先, 单击右下角的区域, 便会弹出如图 1.7 所示的列表, 并选择其中的 Bulge 选项。

然后, 打开一幅大海蓝天的效果图, 使用 Liquid 笔刷的 Bulge 变式(按住鼠标左键)在图

中的大海处绘制（拖动鼠标左键），便可以得到如图 1.8 所示的效果。

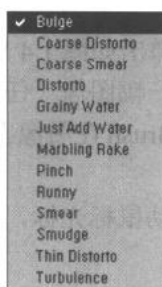


图 1.7 Liquid 画笔列表

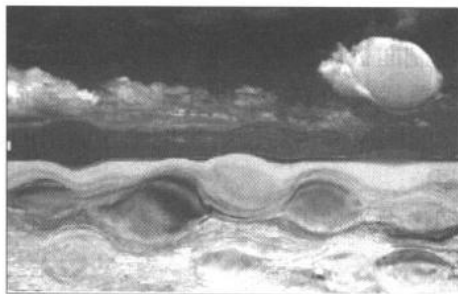


图 1.8 用 Bulge 做的海浪效果

在本例中，海浪采用了 **Bulge** 变式的效果，对原有平静的海面作了夸大处理，形成汹涌澎湃的气势。

1.1.3 插件浮动层

在 Painter 6.0 中，新添加了一些“动态”的插件浮动层。

这些浮动层包括有 **Burn**、**Tear**、**Impasto**、**Kaleidoscope**、**Liquid Lens**、**Liquid Metal** 和 **Bevel World**。

浮动层可在图像上移动，并可粘贴在图像中保存，所以，读者能很方便地使用。而“动态”是指通过访问选项，对话框可随时改变浮动层的参数。Painter 6.0 中的每个插件浮动层都具有自己独特的特点。例如，插件 **Burn** 能模拟选定图像边界的燃烧或撕裂，插件 **Bevel World** 则可将其选定转变为无限制的倾斜变形等等。

下面就简单介绍一下插件 **Bevel World** 的运用效果（以对狮身人面像的处理为例）。为了使用插件，首先要求读者制作一个标准的浮动层，其步骤为：

首先，从 Painter 6.0 的 **Tutorial** 文件夹中打开 **Sphinx** 文件。

其次，运用 **Lasso** 工具，对狮身人面像的头部作一下大致的选择，如图 1.9 所示。

最后，运用 **Floater Adjuster** 的工具单击选区，使之变为一个浮动层。

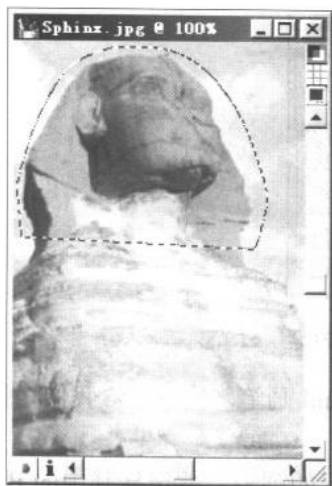


图 1.9 图片的选定

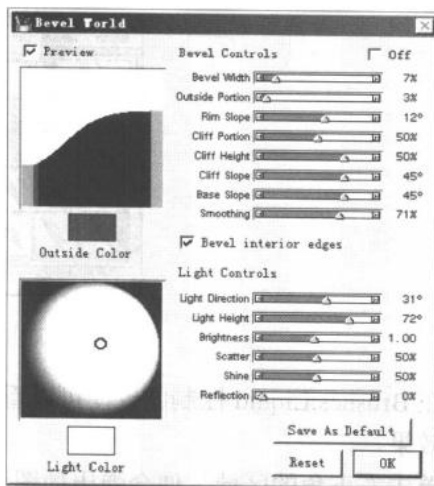


图 1.10 Bevel World 的对话框

接着,就可以对刚刚建立的浮动层进行效果处理。在 Objects 的控制界面上单击 Plug-in 图标,并选择 Bevel World 插入件。十分好用的是,在其后的 Option 对话框(见图 1.10)中读者可以对渲染的效果进行编辑和控制,即拖动图中选项的标尺位置。

可以看到对话框中主要有两项基本的控制,分别是 Bevel(斜度)和 Light(光线)。读者可以根据 Preview 来观看图片的实际效果。

现在,看图 1.10 所示对话框的参数设置后的效果,如图 1.11 所示。

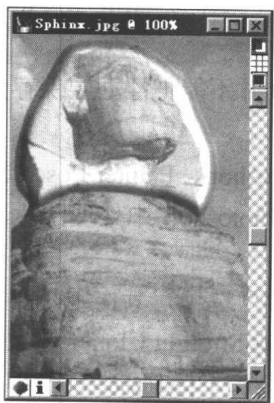


图 1.11 处理的最后效果

1.1.4 新增功能

1. Auto Build for Brush

Painter 6.0 的 Build 按钮是新增的功能。在 Brushes 控制面板的 Auto Build for Brush 按钮能自动加载笔刷的类型。

2. Crop 工具

Crop 工具已从菜单中添加到了工具栏,读者可直接点击它来完成移动剪切功能,即直接单击剪切区域与位置交会。

3. Magic Wand

用过 Painter 5.0 的读者一定知道 Magic Wand 原来处于 Edit 的菜单中,现在,它已处于工具栏中,并且可以通过 Controls 控制面板来设置允许的等级,其工作方式十分便利,与 Photoshop 相似。

4. 图像的拖放

可将图片从 Painter 5.0 拖动到 Painter 6.0 中,此图像将变成浮动画。当然,在 Painter 6.0 中也可将浮动画从 Painter 6.0 拖动到 Finder 中,并用 PICT 的文件格式来保存图像。

除此之外,还有一些改动,例如 Paint Brucket 和 Control 的菜单值,分别使用了滑条和数字输入,其目的是为了增加数据的精密度以及方便读者。读者可以从以后的实践中体会到这一点。

1.1.5 Painter 6.0 中的文件保存格式

Painter 6.0 与目前的许多绘图软件都是互相兼容的,尤其是在文件格式方面。

比如,用户可以通过使用菜单栏中 File 菜单中的 Acquire 命令,从 Illustrator 或 Freehand 软件中置入 EPS 的矢量文件。然后,在新文档中把 EPS 文件图像作为浮动层,就可以使用 Shape 形状工具进行矢量编辑。图片自动转化成位图并执行效果时,其地位和其他浮动层一样。

注意: 只有把 Painter 6.0 的文件保存为 TIFF 或 PICT 格式,才能在其他绘图软件中编辑它。

但是,很不幸的是,Painter 6.0 并不能把浮动层保存为一个独立的文件,不像其他的绘图软件那样。

现在,我们谈谈 Painter 和 Photoshop、Painter Poser 这两个流行软件的配合使用。

- 如果想使用浮动层在 Photoshop 中处理图片,可把图像存为 Painter 的 Photoshop 格式之一。

- Painter 有“擦除到储存”选项,其作用是在存储的图像的拷贝上做改变。如果需要恢复部分原图像,使用 Soft 或 Straight Cloner 选项。

- Painter 没有 8 位灰度模式,不像 Photoshop,但可以通过使用 Effects 的 Tonal Control 选项中的 Adjust Colors,可以将 Saturation 滑标移到 0%,把全色图像改为灰级图像。或者使用 Painter 的 Grayscale Colorset 创建图像,为了把文件的大小减小到 8 位灰度,可在 Photoshop 中转换图像模式。

- 对于一般的素描技术,Painter 和 Poser 是一种很好的组合,它们比较适合于画家和学生。

Painter 6.0 作为一种强大的绘图工具,具有和其他绘图工具相似的功能,正像我们上面所述。但每个工具都有其独特的功能,所以最佳方式是配合使用。

看了这一节,初学者可能会有些迷惑了,不要着急。以上,我们只是对 Painter 6.0 的新功能浏览了一遍,也是给读者一个初步的印象。接下去,我们将对 Painter 进行详细介绍。

1.2 Painter 6.0 的使用基础

1.2.1 Painter 能干什么

如果读者以前用过 Painter,而且已经装入了 Painter 6.0 的正式版,赶快打开它,试试它新增的功能,相信读者会越来越喜欢这个小精灵的。

如果读者是初学者,面对 Painter 6.0 的界面、各式各样的菜单和控制面板,你或许会不知所措。请放心,本书将带你走入 Painter 6.0 的缤纷世界。

打开 Painter 6.0,首先看到的是屏幕上方的菜单栏和右方的控制面板,千万别小看了这些小玩意,它们的内涵十分丰富,功能强大。里面放着大小笔触、刷毛类型各异的笔刷,绘图工具(由铅笔到钢笔,从蜡笔到炭化),逼真的各种墙纸和背景,控制曝光、调焦的控件,以及琳琅满目的画笔的渲染效果。只要有原始的图片或照片,就能根据自己的喜好,选择颜色效果处理图像,就像艺术家那样,编辑出自己的艺术照片。

而 Painter 向来是以卓越的艺术板刷而闻名。无论对专业读者，还是对初学者，都能满足需要。

总结一下，Painter 6.0 的主要功能如下：

- 上色和绘图；
- 向图片中添加特殊效果的文字、图标和页面；
- 对图片编辑产生特殊的效果；
- 创建 Web 图形。

1.2.2 Painter 6.0 的控制面板

一些有经验的图形处理师，一定已经熟悉常用绘图软件的使用，像 Photoshop 或 CorelDraw，都有工作区上部标准排列的菜单，对其操作也集中于菜单上。虽然，Painter 6.0 also 具有很强的菜单功能，但软件确实是由控制面板来管理的。在使用 Painter 的过程中，访问控制面板的机会要比菜单多得多。

初次打开 Painter 6.0 的界面，屏幕上默认显示以下几个控制面板：Brush、Object 和 Control 面板，如图 1.12、图 1.13 和图 1.14 所示。

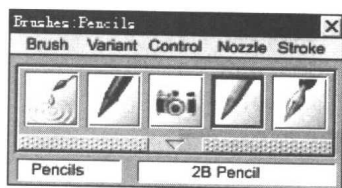


图 1.12 Brush 控制面板

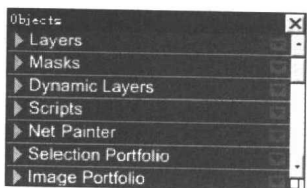


图 1.13 Object 控制面板

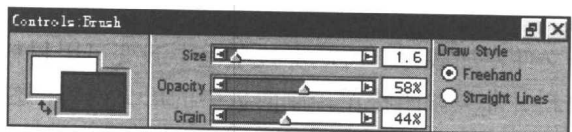


图 1.14 Control 面板



控制面板和菜单通用

控制面板和菜单具有不同侧面的绘图工具，下面对一些控件和工具进行区分与介绍，以方便读者寻找。

- 笔刷存在于控制面板，不要企图用菜单打开。
- 浮标受控于控制面板，其中包括我们在上面一节中所介绍的 Plug-in 浮标及以后我们将重点介绍的蒙版。
- 材质库的使用受控于控制面板。
- 传统的系统功能，如 File 中的 New、Open、Save 等功能以及各项功能都在菜单下，这与一般的软件一样。
- Shape、Selection 和 Movie 都是菜单，还有 Windows 的各项功能。
- Effect 菜单中有各种效果，如 Color Adjustment、Drop Shadows、Marbling and Blobs、

Glass Texture 等等。

● 利用菜单可以调出控制面板，打开 Windows 下拉式菜单，单击选择其中的选项，你会发现控制面板会出现在屏幕上。



控制面板的基本操作

首先介绍面板功能的加载。

大部分的控制面板都需要读者加载新建库，利用它来提供大量的绘图材料。例如，笔刷材质等等。画笔的添加我们已经在上面的章节中提到了，在此不再赘述。

在 Art Material 的控制面板中，每一种材料的选项都有一个与 Load Library 相关的命令。如图 1.15 所示。

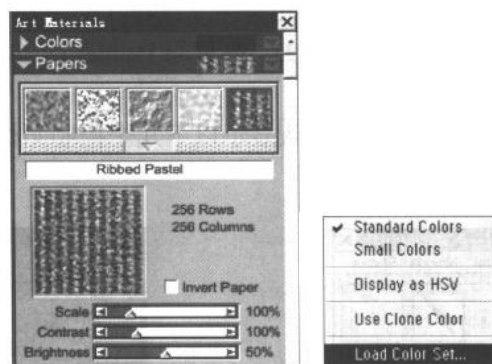


图 1.15 关于 Load Library 的命令

图 1.15 是 Art Material 控制面板和 Color 菜单的下拉菜单，可以看到 Load Color Set ...选项加载新建库。

Library 是一个单一文件，加载时，可从下拉菜单中改变可用材料。

所以，读者可用的材料并非只限于特定控制面板中的可见内容，还可以使用 Library。当然，也可以从其他的地方加载。

接下来，介绍控制面板的扩展。

试着点一点控制面板的右上角的扩大化按钮，就可以扩大到整个控制面板。另外，注意点一点控制面板中的向下按钮，会看到整个面板中材料的全部内容，如图 1.16 所示。



图 1.16 扩展后的 Brush 控制面板