

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列

2002 热门软件工具边学边用丛书(9)



Painter 7

基础与实例教程

北京希望电子出版社
母春航

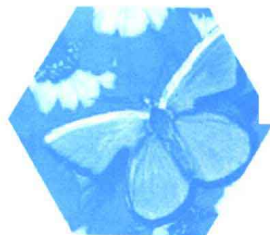
总策划
编写



中国科学出版集团
北京希望电子出版社

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列

2002 热门软件工具边学边用丛书 (9)



Painter 7

基础与实例教程

北京希望电子出版社 总策划
母春航 编写



中国科学出版集团

北京希望电子出版社

内 容 简 介

这是一本关于最新版本的 Corel Painter 7 的教程。本书通过系统完整的结构和丰富的图示详尽地介绍了 Painter 7 的基本功能和使用技巧。无论对于需要全面掌握 Painter 7 的绘画功能的读者，还是需要了解 Painter 7 最新功能的读者，本教程都是值得一读的。

本书共 15 章，内容包括 Painter 7 简介、安装与界面、文件管理、工具箱的使用、画笔的使用、色彩与艺术材质、矢量图形、图像管画笔、马赛克功能、选择与蒙版、克隆与描图、图像效果、数码电影和动画、脚本、NetPainter 等。书中结合教学内容还给出了三个实例，分别是水彩色的应用、风景画的绘制和马赛克画的绘制。附录给出了 Painter 7 菜单操作、窗口、各种面板和工具的快捷键一览表。

每章的最后都给出一些思考与练习题，供自学和教学复习以及配合学习内容与实际练习使用。

本书包含了作者对 Painter 的使用和实际设计应用经验。本书结构清晰、系统详尽、图文并茂，内容循序渐进、深入细致，可以帮助读者在较短的时间内全面掌握 Painter 7 的功能和使用技巧。

本教程面向初、中级用户，不仅适合于从事电脑绘画、电脑艺术设计、平面设计、广告制作等相关人员自学参考，还可作为高等美术院校相关专业的教材和社会相关领域培训班的教材。

盘 书 系 列 名：“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
2002 热门软件工具边学边用丛书(9)

盘 书 名：Painter 7 基础与实例教程

总 策 划：北京希望电子出版社

文 本 著 作 者：母春航

文 本 审 校 者：希文

C D 制 作 者：希望多媒体开发中心

C D 测 试 者：希望多媒体测试部

责 任 编 辑：战晓雷

出版、发 行 者：北京希望电子出版社

地 址：北京中关村大街 26 号，100080

网址：www.bhp.com.cn E-mail：lwm@hope.com.cn

电话：010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102, 62633308, 62633309

(图书发行) 010-62613322-215 (门市) 010-62547735 (编辑部)

经 销：各地新华书店、软件连锁店

排 版：希望图书输出中心

C D 生 产 者：北京中新联光盘有限责任公司

文 本 印 刷 者：北京广益印刷有限公司

开 本 / 规 格：787×1092 毫米 16 开本 18.875 印张 321 千字 彩页：8

版 次 / 印 次：2002 年 3 月第 1 版 2002 年 3 月第 1 次印刷

印 数：1-3000 册

本 版 号：ISBN 7-900088-62-8

定 价：35.00 元 (本版 CD)

说明：凡我社产品如有残缺，可执相关凭证与本社调换。

目 录

第一章 Painter 7 简介 1

1.1 关于 Painter 1

1.2 面向用户群 2

1.3 术业有专攻 3

1.3.1 无与伦比的自然画笔以及不同质地的纸张 3

1.3.2 奇妙的克隆技术 3

1.3.3 动画功能 3

1.4 新版本的改进 4

1.4.1 新一代刷子引擎技术 4

1.4.2 水彩色(Watercolor) 4

1.4.3 更新的用户窗口 4

1.4.4 工业标准层 4

1.4.5 增强的笔刷系统 4

1.4.6 新建的透视网格 5

1.4.7 增强的文本功能 5

1.4.8 增强的颜色管理 5

1.4.9 增强的与 Adobe Photoshop 兼容性 5

1.4.10 变量缩放系统 5

1.5 局限性 5

1.6 关于本书 6

本章小结 6

思考与练习 6

第二章 Painter 7 的安装与界面 7

2.1 软硬件要求 7

2.1.1 硬件要求 7

2.1.2 系统要求(PC版) 8

2.2 安装 Painter 7 8

2.3 Painter 7 的界面 11

2.3.1 描图纸  12

2.3.2 显示/隐藏网格  12

2.3.3 输出预览  12

2.3.4 透明/半透明  12

2.3.5 选区绘画模式  12

2.3.6 显示图像信息  12

2.3.7 改变图像显示范围  12

2.3.8 Brush Controls 画笔控制板 ... 13

2.3.9 Objects 对象控制面板 13

2.3.10 Art Materials 艺术材质控制板 13

2.3.11 Color Set 颜色设置调板 13

2.3.12 Tool 工具箱 14

2.4 自定义界面 14

2.4.1 建立自定义控制板 14

2.4.2 增加/删除自定义控制板上的工具 14

2.4.3 为命令建图标的方法 14

2.4.4 使用自定义控制板 15

2.5 自定义面板 16

2.6 设置界面安排 18

2.6.1 存储界面设置 18

2.6.2 调用界面设置 18

2.6.3 删除界面设置 18

2.6.4 恢复界面设置 18

本章小结 19

思考与练习 19

第三章 文件管理 20

3.1 建立新文件 20

3.2 打开文件 21

3.3 置入文件 22

3.4 关闭文件 23

3.5 保存文件 24

3.6 克隆文件 24

3.7 重置文件 24

3.8 输出文件\打印设置 24

3.9 更改文件尺寸 25

3.10 Painter 7 支持的文件格式 26

3.10.1 RIFF Files(*.RIF) 26

3.10.2 TIFF Files(*.TIF) 26

3.10.3 Photoshop Files(*.PSD) 26

3.10.4 Bitmap Files(*.BMP) 27

3.10.5 PC PaintBrush(*.PCX) 27

3.10.6 Targa Files(*.TGA) 27

3.10.7 GIF Files(*.GIF) 27

3.10.8 JPEG Files(*.JPG) 27

3.10.9 MAC PICT Files(*.PCT) 27

3.10.10 Frame Stacks(*.FRM) 28

3.10.11 QuickTime Movies(*.MOV) 28

3.10.12 Video for Windows(*.AVI) ...	28	5.2.3 Opacity(不透明度)	49
本章小结	28	5.2.4 Grain(颗粒)	49
思考与练习	28	5.2.5 绘画方式	49
第四章 工具箱的使用	29	5.2.6 记录画笔笔触	50
4.1 放大镜工具(Magnifier)	30	5.2.7 画笔的表现方式	51
4.2 手形工具(Grabber)	30	5.3 Painter 画笔介绍	53
4.3 旋转画布工具(Rotate Page)	31	5.3.1 硬质画笔	53
4.3.1 调出隐藏工具	31	5.3.2 软质画笔	53
4.3.2 旋转画布工具的使用	31	5.3.2 特殊画笔	53
4.4 透视网格调整工具(Perspective Grid Adjuster)	32	5.4 喷笔(Airbrushes) 	53
4.5 裁剪工具(Crop)	33	5.5 艺术家画笔(Artists) 	55
4.6 画笔工具(Brush)	33	5.6 毛笔(Brushes) 	56
4.6.1 调用笔刷工具	34	5.7 克隆画笔(Cloners) 	56
4.6.2 设置笔刷工具的属性	34	5.8 干性画笔(Dry Media) 	58
4.7 喷漆桶工具(Paint Bucket)	35	5.9 橡皮(Erasers) 	59
4.8 吸管工具(Dropper)	35	5.10 F/X 效果笔(F/X) 	60
4.8.1 操作方法	35	5.11 麦克笔(Felt Pens) 	61
4.8.2 吸管工具属性设置	36	5.12 图像管(Image Hose) 	62
4.9 选择(Selection)工具	36	5.13 厚涂颜料工具笔(Impasto) 	64
4.10 套索工具(Lasso)	37	5.14 液体墨水(Liquid Ink) 	65
4.11 魔棒工具(Magic Wand)	38	5.15 液态笔(Liquid) 	66
4.12 图层调整工具(Layer Adjuster) ...	39	5.16 图案笔(Pattern Pens) 	68
4.13 选区调整工具(Selection Adjuster) ..	40	5.17 铅笔(Pencils) 	68
4.14 文字工具(Text)	40	5.18 钢笔(Pens) 	69
4.15 节点选择工具(Shape Selection) ...	42	5.19 图像调整画笔(Photo) 	70
4.16 钢笔工具(Pen)	42	5.20 水彩类画笔(Water Color) 	71
4.16.1 钢笔工具的使用	42	5.21 加载画笔库(Load Library)	73
4.16.2 自由曲线工具的使用	42	5.22 实例: 水彩色的应用	73
4.17 矩形工具和椭圆形工具	43	5.23 画笔的高级控制	78
4.18 剪刀工具(Scissors)	43	5.23.1 画笔笔尖的控制	78
4.18.1 裁剪不封闭路径	43	5.23.2 Angle(角度控制)	80
4.18.2 裁剪封闭路径	44	5.23.3 Dab Type 笔尖的类型/笔触的 类型	81
本章小结	45	5.23.4 笔触的间距	82
思考与练习	45	5.23.5 笔触的随机变化	83
第五章 画笔的使用	46	5.23.6 笔毛的控制	85
5.1 概述	46	5.23.7 排笔的设定	86
5.1.1 准备工作	46	5.23.8 颜料的控制	87
5.1.2 画笔的选择	46	5.23.9 水色的控制	88
5.1.3 颜色的选择	47	5.23.10 液体墨水的控制	90
5.1.4 选择纸张纹理	47		
5.2 设置画笔基本控制项	48		
5.2.1 画笔的控制调板	48		
5.2.2 Size(尺寸)	48		

5.24 画笔菜单设定	91
5.24.1 Build Brush(建立新画笔)	91
5.24.2 Capture Brush(捕捉画笔)	92
5.24.3 New Brush(创建新画笔)	92
5.24.4 Brush Looks(画笔外观)	93
5.25 实例:一幅风景画的绘制	94
本章小结	99
思考与练习	99
第六章 色彩与艺术材质	100
6.1 艺术材料箱	100
6.2 调色板	101
6.2.1 使用调色板	101
6.2.2 主要色和次要色色框	102
6.2.3 从图片中吸取颜色	102
6.2.4 Color Set(颜色板)	103
6.2.5 如何搜寻颜色	103
6.2.6 自定义颜色板设置	104
6.2.7 建立颜色板	105
6.2.8 在颜色板上加入或删除颜色	105
6.3 Gradients(渐变)控制板	106
6.3.1 使用Gradients(渐变)控制板	107
6.3.2 编辑渐变	107
6.3.3 通过渐变编辑器建立一个渐变	108
6.3.4 改变渐变的色彩空间	109
6.3.5 从图像中获取渐变	109
6.3.6 以图片亮度为基础给图片贴入渐变	110
6.4 Paper(纸张)控制板	110
6.4.1 获取纸张	111
6.4.2 制作纸张	112
6.5 Pattern(图案)控制板	112
6.5.1 选择图案	113
6.5.2 使用图案填充	113
6.5.3 编辑图案	113
6.5.4 建立图案	114
6.5.5 建立无缝图案	116
6.5.6 制作Fractal(分形)图案	116
6.5.7 将图案转换成纸张	118
6.6 Weave(编织花纹)控制板	118
6.6.1 改变编织花纹的纤维类型	120
6.6.2 修改编织花纹的颜色	120
6.6.3 存储对编织花纹的修改	120
6.6.4 编辑编织花纹	120
6.7 填充技术	121
6.7.1 填充一个区域	121

6.7.2 锁定颜色	122
6.7.3 使用Cartoon Cel(卡通填充)	123
本章小结	124
思考与练习	124
第七章 矢量图形	125
7.1 理解图形	125
7.1.1 关于图形	126
7.1.2 图形分享浮动层的功能	126
7.2 建立图形	127
7.2.1 使用图形工具	127
7.2.2 延长开放的路径	128
7.2.3 将选择转化为图形	128
7.2.4 将图形转化为选择	128
7.2.5 从Adobe Illustrator中获取 图形	128
7.3 设置图形属性	129
7.3.1 修改图形参数	131
7.4 使用图形	131
7.4.1 将图形成组	131
7.4.2 建立复合路径	131
7.4.3 将复合路径恢复为多个图形	131
7.5 编辑图形	132
7.5.1 选择图形	132
7.5.2 移动节点	133
7.5.3 增加节点	133
7.5.4 删除节点	133
7.5.5 调节图形线的曲率	133
7.5.6 转换平滑点和拐角点	133
7.5.7 剪断图形线	134
7.5.8 连接端点	134
7.5.9 平均化节点	134
7.6 修改图形	134
7.6.1 重新设定尺寸	135
7.6.2 旋转	135
7.6.3 斜拉	135
7.6.4 复制	135
7.6.5 混合图形	137
7.6.6 合并图形	138
7.6.7 其它转换	139
7.6.8 存储与输出图形	139
本章小结	140
思考与练习	140
第八章 图像管	141
8.1 Image Hose(图像管)	141

8.2 如何使用 Image Hose 画笔	142	10.2.4 使用工具箱中的选择工具	174
8.2.1 调入图像喷嘴文件	142	10.2.5 选区的加减运算	175
8.2.2 选择 Image Hose 画笔的笔形	142	10.2.6 Auto Select(自动选择)	175
8.2.3 Image Hose 画笔的控制板	143	10.2.7 选区的调整	176
8.3 Image Hose 画笔的控制	143	10.2.8 存储选区	176
8.4 制作图像喷嘴文件	144	10.2.9 由蒙版加载选区	176
8.4.1 准备图片	144	10.3 选区的操作	177
8.4.2 从一组浮动层中建立一级图像 喷嘴文件	144	10.3.1 移动选区	177
8.4.3 将新建的图像喷嘴文件加入到 当前的库中	145	10.3.2 调整选区的大小	177
8.5 在网格中建立二级图像喷嘴文件	147	10.3.3 旋转选区	177
8.5.1 设定网格的尺寸	147	10.3.4 选区的变形	177
8.5.2 建立图像喷嘴文件	148	10.3.5 羽化选区边缘	178
8.6 建立三级图像喷嘴文件	149	10.3.6 Widen(拓宽)和 Contract(收缩) 选区	178
8.7 图像喷嘴文件库	150	10.3.7 平滑选区的边线	178
8.8 把动画图像文件建成图像喷嘴文件	151	10.3.8 创建选区的边框	178
8.8.1 将一部动画图像文件制成图像 喷嘴文件	151	10.3.9 勾画选区的边线	179
8.8.2 由动画图像文件建立一个二级 图像喷嘴文件	151	10.4 蒙版	179
本章小结	151	10.4.1 创建蒙版的几种方式	179
思考与练习	151	10.4.2 自动蒙版	179
第九章 马赛克	152	10.4.3 Color Mask(颜色蒙版)	180
9.1 马赛克功能	152	10.4.4 Mask 的引入	180
9.2 马赛克效果与图片合成的几种方法	153	10.4.5 应用 Mask List(蒙版列表) 调板	181
9.3 马赛克瓦片的排列特点	153	10.4.6 蒙版的基本命令	182
9.4 制作马赛克	153	本章小结	182
9.5 瓦片的设置	155	思考与练习	182
9.5.1 Dimensions(尺寸)	156	第十一章 克隆与描图	183
9.5.2 Randomness(随机)	157	11.1 克隆	183
9.6 制作三维效果的马赛克	159	11.2 克隆一个图像文件	183
9.7 制作镶嵌马赛克效果	161	11.3 使用描图纸	184
9.7.1 建立镶嵌马赛克效果	162	11.4 克隆源	186
9.7.2 两种在图片中增加点数的方法	162	11.5 在目标文件中绘画	186
9.8 实例: 一张马赛克画的绘制	164	11.6 使用自动克隆	187
本章小结	170	11.7 使用 Auto Van Gogh(自动梵高) 特效进行克隆	189
思考与练习	170	11.8 点对点的克隆	190
第十章 选择与蒙版	171	11.8.1 同一文件内的点对点克隆	190
10.1 选区和蒙版的基本概念	171	11.8.2 在不同文件间点对点的克隆	190
10.2 选择	172	11.9 将 Painter 7 中的其它画笔变成克隆 画笔	191
10.2.1 选择区域的用途	172	11.9.1 克隆色彩(Clone Color)	191
10.2.2 画笔的作用范围	172	11.9.2 复制因素(Cloning Method)	191
10.2.3 选定区域	173	11.10 完善克隆因素	192

11.11 设置源图片和目标图片的参考点	192	12.4.8 Quick Warp(快速弯曲)	217
11.11.1 设定源图片参考点	192	12.4.9 Woodcut(木版画)	219
11.11.2 设定目标文件的参考点	192	12.4.10 Distress(纹路)	222
11.11.3 在目标文件中使用克隆源选择	193	12.4.11 Serigraphy Effect(绢网印艺术效果)	223
11.11.4 4 Point Tiling(四点排列)	193	12.5 Focus Effects(焦点效果)	223
11.11.5 用扭曲的克隆填充一个区域	194	12.5.1 Camera Motion Blur(摄影镜头移动效果)	223
11.11.6 填充一个区域	194	12.5.2 Depth of Field(景深的控制)	225
11.11.7 设定目标图片的参考点	194	12.5.3 Glass Distortion(特殊玻璃效果)	225
本章小结	195	12.5.4 Motion Blur(动感模糊)	226
思考与练习	195	12.5.5 Sharpen(锐化)	227
第十二章 图像效果	196	12.5.6 Soften(柔化)	228
12.1 Orientation(定向)效果	196	12.5.7 Super Soften(超柔化)	229
12.1.1 Rotate(旋转)	197	12.5.8 Zoom Blur(变焦模糊)	229
12.1.2 Scale(缩放比例)	198	12.6 Esoterica Effects(奥秘特效)	230
12.1.3 Distort(扭曲)	198	12.6.1 Apply Marbling(大理石的纹理图案)	230
12.1.4 图像的镜像效果	199	12.6.2 Auto Clone(自动克隆)	231
12.1.5 Free Transform(自由变形)	199	12.6.3 Auto Van Gogh(自动梵高)	232
12.1.6 Set Transform(设置变形)	200	12.6.4 Blobs(气泡效果)	233
12.1.7 Commit Transform(完成变形)	200	12.6.5 Custom Tile(自定义瓷砖效果)	235
12.2 Fill(填充)	200	12.6.6 Grid Paper(网格纸)	236
12.3 Tonal Control(色调的控制)	201	12.6.7 Growth(衍生效果)	237
12.3.1 Correct Colors(颜色校正)	201	12.6.8 Highpass(高通滤片的特效)	242
12.3.2 Adjust Colors(色彩调节)	204	12.6.9 Maze(迷宫特效)	242
12.3.3 Adjust Selected Colors(调整选定的颜色)	205	12.6.10 Place Elements(笔刷自动放置)	244
12.3.4 Equalize(均化阶调)	206	12.6.11 Pop Art Fill(流行的艺术填充效果)	246
12.3.5 Negative(负像)	207	12.7 Objects(物体)	246
12.3.6 Posterize(色调分离)	207	12.7.1 Great Drop Shadow(阴影效果)	246
12.3.7 Video Legal Color(视频颜色调整)	208	12.7.2 Align(对齐)	247
12.3.8 Posterize Using Color Set(色调分离的色彩设定)	208	12.8 外挂滤镜	248
12.4 Surface Control Effect(表面控制效果)	209	12.8.1 KPT5	248
12.4.1 Apply Lighting(照明灯光)	209	12.8.2 其它外挂滤镜	249
12.4.2 Apply Screen(三色调网屏效果)	211	本章小结	249
12.4.3 Apply Surface Texture(应用表面纹理)	212	思考与练习	249
12.4.4 Color Overlay(颜色覆盖)	214	第十三章 数码电影和动画	250
12.4.5 Dye Concentration(颜料用量的调整)	215	13.1 Painter 7 中的非线性编辑和动画制作功能	250
12.4.6 Express Texture(灰阶纹理)	215		
12.4.7 Image Warp(图像弯曲)	216		

13.1.1 制作动画	250
13.1.2 编辑数码电影	250
13.2 电影文件的尺寸	251
13.3 建立新的电影文件	251
13.4 打开已存在的电影文件	253
13.5 修改电影文件	254
13.5.1 在电影文件中增加帧画面	254
13.5.2 在片尾加入一个帧画面	255
13.5.3 从电影文件中删除帧画面	255
13.5.4 擦除帧画面	255
13.6 连接电影文件	256
13.7 编辑电影文件的操作	256
13.8 自动制作动画特效	257
13.8.1 对电影文件使用脚本功能	257
13.8.2 将一部电影文件合成到另一部 电影文件中	260
13.8.3 使用自动选择和脚本功能提高 合成效率	261
13.8.4 对单独一帧画面赋予特效	261
13.8.5 复制电影文件	261
13.8.6 绘制一部动画电影	262
13.9 创建一部动画	262
13.9.1 理解描图纸功能	263
13.9.2 使用浮动层建立动画	263
13.10 制作动画的注意事项	264
13.10.1 颜色	264
13.10.2 电影文件的播放速度	264
13.11 保存和输出 Painter 7 电影文件	265
13.11.1 将电影文件输出为 QuickTime 格式	265
13.11.2 将电影文件输出为 Avi 格式	266
13.11.3 输入输出系列图片文件	267
13.11.4 将电影文件输出为 GIF 动画 格式	267
本章小结	269

思考与练习	269
第十四章 脚本	270
14.1 理解脚本功能的含义	270
14.2 脚本的工作方法	271
14.3 脚本板	271
14.3.1 脚本和播放按钮	271
14.3.2 脚本列表	272
14.4 制作脚本	272
14.5 播放脚本	273
14.5.1 在新的分辨率中重放脚本	273
14.6 脚本与电影文件	274
14.6.1 将脚本片段转换为电影	274
14.6.2 向电影文件赋予脚本	274
14.7 编辑脚本	274
14.7.1 打开一个脚本	274
14.7.2 选择脚本命令	276
14.7.3 编辑一个脚本	276
14.7.4 建立一个新脚本	276
本章小结	276
思考与练习	276
第十五章 Net Painter	277
15.1 概述	277
15.2 Net Painter 功能的特点	277
15.2.1 技术要求	278
15.2.2 防火墙(Firewall)	278
15.2.3 传送文件	279
15.2.4 接收文件	279
15.2.5 轮换顺序	280
15.2.6 使用谈话窗	280
15.2.7 退出 Net Painter	280
本章小结	280
思考与练习	280
附录 Painter 7 快捷键一览表	281

第一章 Painter 7 简介

本章重点:

- Painter 7 的特点与发展
- Painter 7 的用户群和用户的注意事项
- Painter 7 的新增功能

我们都知道电脑美术与手绘作品在风格样式上有着很大的区别，手绘线条的自由美感是电脑软件所难以实现的。但是，Painter 的出现却给电脑美术带来一个全新的概念，为电脑绘制的作品注入新的活力。利用它，无论是电脑美术的初学者还是从未接触过电脑的艺术家，都可以像使用画笔在纸上作画一样自由地勾勒出完美的艺术作品，而且还能最大限度地发挥创作者的想象力和创造性，模拟出各种传统手绘的艺术效果。



图 1.1 Painter 的网上新家 [Http://www.procreate.com](http://www.procreate.com)

1.1 关于 Painter

Painter 是由 Metacreations 公司开发的基于 Windows 和 Macintosh 平台的用于模拟各种手工绘画效果的软件。利用 Painter 的仿天然绘画技术 (Natural-Media) 我们就可以在

2 第一章 Painter 7 简介

电脑上模拟各种手绘效果, Painter 的这一特点对于艺术家和美术工作者尤其重要。总之, 用 Painter 创作的作品在艺术性上是其它软件难以比拟的。

使用 Painter 不但可以模拟几乎所有的手绘效果, 并且可以创造出一些令人惊奇的艺术特效, 大大缩短了传统绘画方式所需的准备时间。

2000 年底 Metacreations 把旗下的全部平面图像处理软件(包括 Painter 以及最著名的第三方滤镜 KPT)出售给了大名鼎鼎的 Corel 公司(具体细节请浏览该公司主页), 并且由 Corel 公司发布了转让后第一个升级版 Corel Painter 6.1, 之后加入该公司的 procreate 系列。终于, 在今年 7 月同时发布了 Painter 7 的 PC 版与 Mac 版(包括 Mac OS X)。相信凭借 Corel 公司强大的软件研发能力, Painter 系列软件将会在很长的时间里走在平面设计软件的前列。

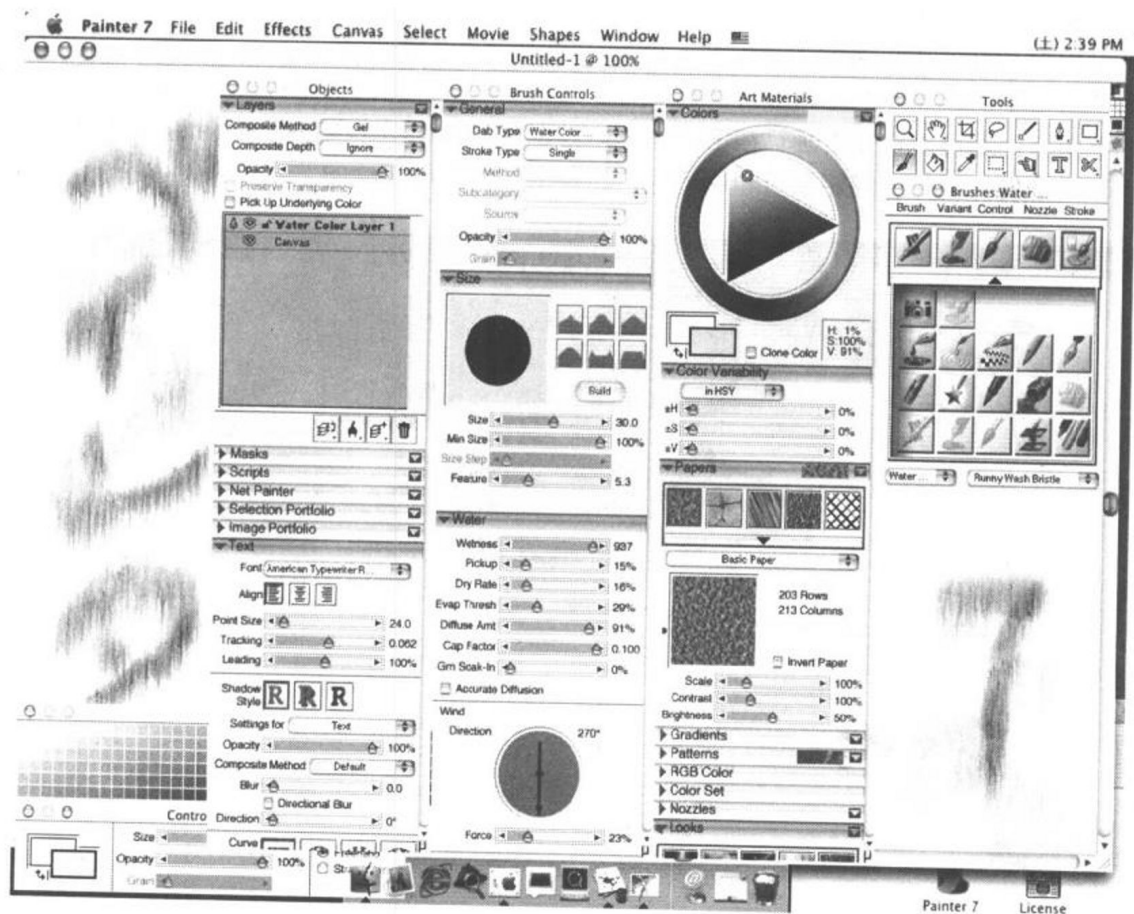


图 1.2 Painter 7 for Mac OS X

1.2 面向用户群

Painter 适于创作具有一定艺术风格的作品, 一般来说, 比较适于艺术家和美术工作者使用。如果你是一位普通的电脑美术爱好者, 也可通过 Painter 中丰富的画笔工具来展现头脑中的美丽画卷, 而无须掌握复杂的绘画技巧。如果你具有一定的美术基础, 在学习和使用 Painter 的过程中将更加得心应手。此外, 将 Painter 中绘制的图像放入 Photoshop

之类的软件中进行修饰，还可以创造出别具风格的平面广告和标志。总之，只要你选择了 Painter，就一定能体验到它与众不同的魅力。

1.3 术业有专攻

Painter 不仅具有任何平面设计软件应有的基本功能，还具有很多与众不同的特点，它始终坚持在平面设计领域保持自己的特色，其中最为突出的有以下几点。

1.3.1 无与伦比的自然画笔以及不同质地的纸张

Painter 与其他电脑平面设计软件的最大不同之处，就在于它具有灵活多变的手绘表现方式和逼真的仿真绘画效果。通过各种仿真画笔与不同质地画纸的结合使用，使画家们能够直接使用电脑作画，其效果几乎和传统绘画表现一样丰富，纸张纹理、笔触流动都栩栩如生。



图 1.3

Painter 的画笔远比其它平面软件丰富，并且在绘画时颜色的深度和厚度可以通过绘制的次数和先后顺序来控制。当绘制次数较多时，会使颜色变厚，让人感觉它真的鼓起来了。在用新的颜色去遮盖以前画布/纸张上留下的颜色时，不仅颜色之间会产生相互的影响，而且新的笔触和颜色也会因为画布/纸张上以前留下的笔触、颜色而受到影响。当然具体的情况要由选用的颜色、质地和画布/纸张的质地决定(国画颜色、铅笔和水彩颜色等基本上是没有厚度的，所以绘制次数所产生的厚度可以忽略不计，它们只有颜色之间的相互影响。而在运用像油画颜色和蜡笔之类相对较厚的颜色绘画时，厚度才能得到充分的显现)。不仅如此，Painter 在笔触效果和画笔控制上还提供了大量的选择（具体内容请阅读本书相关章节）。这就使 Painter 具有了近乎完美的模拟手工绘画的功能。

1.3.2 奇妙的克隆技术

克隆技术能在用户提供的图片基础上“克隆”出具有各种绘画风格的作品。它不但可以改变整个画面的笔触、色调，还可以对原作品的任何一部分进行修改，以达到更加奇特、自由的效果。

1.3.3 动画功能

我们可以直接通过 Painter 来制作简单动画，也可以把绘画的过程录制下来制作成动画。Painter 还可以将动画存储为 Gif Animation 等多种格式，并直接在 Internet 上发布。

1.4 新版本的改进

1.4.1 新一代刷子引擎技术

Painter 7 重现真实的液体墨水 (Liquid ink) 效果。墨水层的模仿以及墨水粘度和表面张力的模拟都达到了一个新的技术高度。在 Painter 7 以前的版本里, 计算机在处理密集的绘画命令时, 有时速度会变得很慢。而 Painter 7 中使用了新一代的笔刷技术。新的刷子引擎使颜色由连续的单个像素线变为单个的刷子笔型, 从而使绝大部分操作的运算速度比以前的版本快很多。

1.4.2 水彩色 (Watercolor)

可以在电脑上绘制非常逼真的水彩效果! 通过控制水滴的混合, 就能看到色彩在纸上淤开的效果, 颜色与颜色之间非常自然的混合。颜色的散布方式、风干的方向和画布的湿润程度可由创作者自由掌控。

1.4.3 更新的用户窗口

在 Painter 7 的窗口中, 重新组织构成了 Painter 的许多调色板。在新窗口中, 用户能精确自定义可折叠的调色板, 按照自己的需要控制 on screen 信息的数量。新窗口可以在一个单独的主控调色板中包含所有的调色板, 与以前在一个工作区内同时出现多个独立调色板相比, 用户在一个主控调色板中可使用同样多的调色板颜色, 操作更加方便快捷, 并节省了屏幕空间。



1.4.4 工业标准层

用户能在现在层和当前选择的层之间移动, 并且可以将选择的层剪切或拷贝到另外一个层上。层允许使用标记做工具, 使用绘画的透明性面板, 包括质地工具。此外, 还可以使用关联层、合并层等关于图层的操作。更新了 ICC 档案资料、颜色管理和 CMYK 的输入输出接口。

1.4.5 增强的笔刷系统

在现实的绘画中, 由于调色的缘故, 我们的画笔上总是或多或少地掺杂着其他的颜色, Painter 7 可以让用户在电脑中把不同的颜色“沾”在一个刷子的不同“硬毛”上, 以达到完全仿真的绘画效果。新的笔刷库体系结构更加容易操作, 创建和自定义的笔刷可以与其他用户共享使用。

图 1.4

1.4.6 新建的透视网格

新的透视网格功能为创作三维空间情景和精确透视图的提供了极大的便利。X-Z-Y 和 Y-Z-X 的透视网格、地平线位置可由使用者随意调整。

1.4.7 增强的文本功能

Painter 7 的文本功能较之前的版本有了很大的改变，在有必要输入文本时，使用者将能更加便利的调整文本的各个属性以及附加特效。

1.4.8 增强的颜色管理

在 Painter 7 中集成了 Kodak Color Correction 可以对颜色进行修正，以确保图像的输入输出质量。

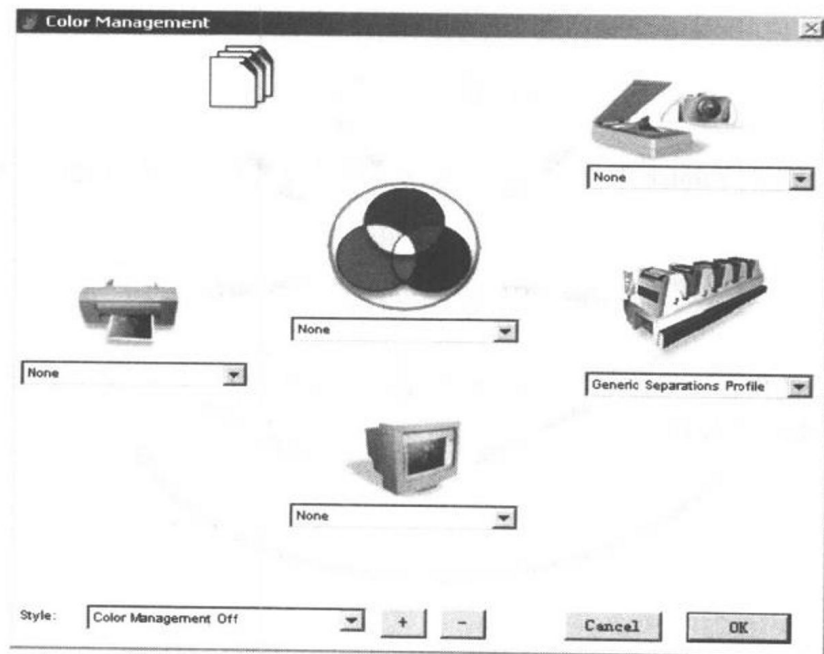


图 1.5

1.4.9 增强的与 Adobe Photoshop 兼容性

打开 PSD 文件和保存 Painter 7 图像为 PSD 文件，都能在 Adobe Photoshop 中保证层的完整性。

1.4.10 变量缩放系统

新建的连续变量缩放系统让 Painter 用户能随时能整体的监控工作区，以方便用户对作品的修改。

1.5 局限性

虽然 Painter 的超强、超快模拟绘画功能可以达到几乎所有的手绘效果，但是同摄影无法代替传统的手工绘画一样，由于电脑本身的局限，Painter 始终不能完全实现手绘艺

术品独有的魅力和感染力。但是作为一款不可多得的仿手绘电脑软件，它仍然值得每一个热爱艺术，尤其是热爱电脑美术的人去学习、探讨。

1.6 关于本书

对于 Painter 7 的各种功能，本书将为读者做详细的讲解，并且通过一系列由浅入深的实例讲解该软件在电脑绘画及图形图像处理过程中的用法和技巧。本书着重从美术工作者的角度出发，让读者通过制作书中各章节的实例来了解创作一幅电脑绘画作品的全过程，并最终达到能够脱离书本独立运用软件进行美术创作的目的。

读者通过对本书的学习，不但能轻松地掌握 Painter 7 使用技巧，而且还能提高美术鉴赏方面的水平和修养。让我们通过学习和使用 Painter 共同进行一次画家的“换笔”革命。

本章小结

本章概要介绍了 Painter 7 作为一个专业绘图软件所具有的强大功能，以及本软件的特点和发展史。

思考与练习

在读完本章的内容后你是否对 Painter 有了一个基本的了解？它是一个独立的产品还是 Adobe Photoshop 的补充？

第二章 Painter 7 的安装与界面

本章重点:

- Painter 7 的硬件要求及系统要求
- Painter 7 的安装与升级
- Painter 7 的界面及界面设置

2.1 软硬件要求

Painter 7 属于专业性图像编辑软件, 因此它对电脑配置的要求较高。下面先为大家介绍一下运行 Painter 7 的软硬件环境。

2.1.1 硬件要求

1. 最低配置:

- IBM 兼容的 PC, 奔腾 MMX200 或同级别的 x86 兼容 CPU
- 内存: 32MB
- 显卡: 4MB 显存 800×600 24Bit
- 14 寸以上彩色显示器
- 两键鼠标
- 配有 CD-ROM 驱动器

本配置只限于可以安装和运行, 但运行速度非常慢。

2. 基本配置:

- PII 400
- 内存: 128MB
- 显卡: 8MB 显存 800×600 24Bit
- 15 或 17 寸彩色显示器
- 512 级压敏笔
- 配有 CD-ROM 驱动器

本配置能够比较好地运行, 但是有时会有延迟。

3. 最佳配置:

- PIII 1G 或更高
- 内存: 256MB 或者更高
- 显卡: 32MB 显存 1280×1024 32Bit
- 17 或 19 寸彩色显示器
- 配有 CD-ROM 驱动器
- 1024 级压敏笔 (仅为 Wacom™ intous 系列进行优化)、定位鼠标

本配置能够很好地运行，基本上可以消除延迟现象的发生。

平面图像软件在运行时最繁忙的是 CPU 和内存，显卡的 3D 绘图单元在进行 2D 处理时是完全没有用武之地的。如果你只进行平面设计，那么与其花重金购买 3D 加速卡，还不如提高处理器的速度和内存的容量实在。从以上的配置表中可以看出，Painter 7 是一个很消耗系统资源的绘图软件。对系统资源的占用比 Photoshop 还要大，尤其是此次新加入的 Liquid ink 和 Watercolor 技术非常需要强大的系统资源来支持。但是它强大的画笔功能是无与伦比的，笔者个人认为，为了更好地运行 Painter 7，对自己的电脑适当升级也是值得的。

2.1.2 系统要求(PC 版)

在 Windows 98、Windows Me、Windows NT4 (+sp5 或更高)、Windows 2000 操作系统下均可安装使用。

2.2 安装 Painter 7

Painter 7 的安装程序是 Windows 平台下标准的安装程序，熟悉 Windows 平台下软件安装过程的读者可以很轻松地完成 Painter 的安装工作。

将 Painter 7 的安装光盘放入 CD-ROM 驱动器中，一般情况下 Painter 7 会自动运行安装程序。如没有自动运行，请到 CD-ROM 驱动器盘符根目录下双击 Setup.exe 进入安装程序。

第一个界面是 Welcome，不用理它，您要做的就是单击 NEXT 继续安装，如图 2.1 所示。下一步是用户协议，单击 Yes 继续，如图 2.2 所示。

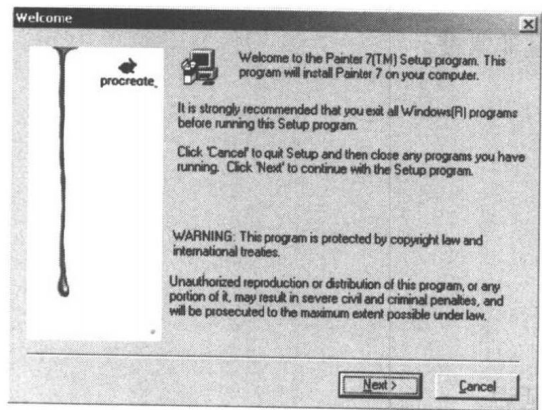


图 2.1

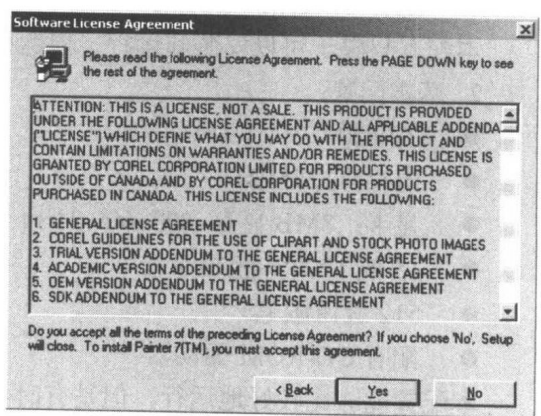


图 2.2

在 Name 下填入用户名，在 Serial Number 下填入正确的软件序列号，当你填上完整的信息后单击 NEXT，如图 2.3 所示。

选择安装类型，从上到下分别是“自定义”安装和“典型”安装，一般选择第二项“典型”安装。单击 NEXT 继续，如图 2.4 所示。