

实战入门 New Concept 新概念丛书

Painter 6.0

New Concept

实战入门

新概念

宋鑫等编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

实战入门新概念丛书

Painter 6.0

实战入门新概念

 中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

Painter 6.0 具有“专业画家”美称，与流行的 Photoshop 相比，它丝毫不逊色，某些方面更具有独到之处。

本书并没有向读者枯燥地灌输 Painter6.0 的各种功能。因为任何一幅作品的完成，所使用的都绝非单一的功能，读者需要了解的也不仅是简单的控制按钮，而是怎样去应用这些功能，以及怎样去组织这些表面上看起来似乎毫不相干的功能。Painter 的众多功能中，有不少是具有亲缘关系的，有些经常是配合在一起使用的，这更是读者应当掌握的。

本书精心选取了十几个应用实例，其中有些是重在介绍某些重要功能，有些重在介绍各种功能的组合，随着读者水平的不断提高，会发现很多看似不起眼的功能，只需稍加一点技巧就会构成一种特殊的风格。当然，这是在用熟了以后才能体会得到。

本书适用于从事美术设计的电脑初学者阅读参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

Painter 6.0 实战入门新概念 / 宋鑫等编著. —北京：中国水利水电出版社，2000.6

(实战入门新概念丛书)

ISBN 7-5084-0380-0

I .P… II.宋… III.图形软件, Painter 6.0 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 62599 号

书 名	Painter 6.0 实战入门新概念
作 者	宋鑫 等编著
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
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	实验小学印刷厂印刷
规 格	787×1092 毫米 16 开本 19.5 印张 436 千字
版 次	2000 年 7 月第一版 2000 年 7 月北京第一次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	全套定价: 360.00 元 (全 12 册) 本册定价: 30.00 元

凡购买我社图书，如有缺页、倒页、脱页的，本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

《实战入门新概念丛书》

编 委 会

主 编 万 博 苏 瑞

编 委 过钰梁 王 龙 陈江龙 胡晓彬 何 强 彭久云

杭大明 杨少华 颜 力 孟 虎 姜仁武 贾庆延

张 冲 袁 博 王沛瑜 朱卫华 钟 振 陈惊鸿

彭礼君 宋 鑫



序

学习电脑软件应该怎么入门？入门后又怎样才能熟练掌握呢？随着计算机的普及和其涉及领域的不断扩大，越来越多的人将面对这样的问题。

答案很简单：理论+实践=掌握。

不要认为初学者只能单纯地学习理论，老老实实地死记硬背那些枯燥的菜单或者命令；也不要认为初学者只能学习完了软件的各种基本操作后，才可以真正地去实践和工作。传统的学习方式在现在这个讲究效率的时代已经过时了。我们需要的是更灵活的学习方法、跳跃性的阅读方式和动手操作的能力。

为了把理论和实践很好地结合起来，我们策划了“实战入门新概念丛书”。之所以叫“新概念”，是因为本套书提出了与其他入门书不同的新的“理论+实践”的学习方式。

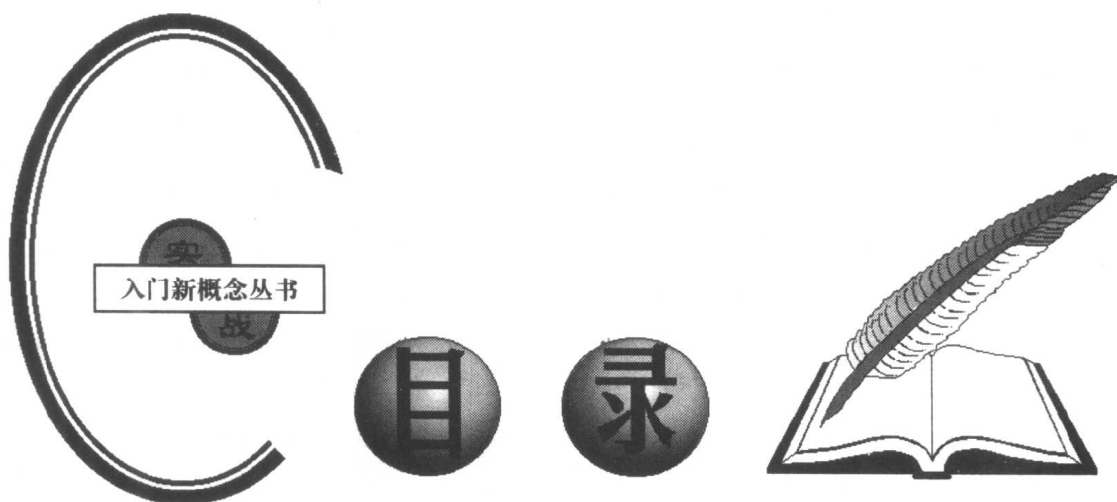
本丛书由知识篇和实例篇两大部分组成，每部分的内容都是由浅入深、逐层深入的。知识篇是丛书的理论部分，讲述基本操作和基础知识。实例篇中的“实战演练”则是经过精挑细选的具有代表性的创作实例。

您可以先读知识篇，了解软件的基本操作。如果觉得太枯燥了或是不想学得那么详细，就到实例部分去试着动手操作一番吧！也可以先从“实战演练”开始，直接从实例开始学习。觉得实例过于难懂时，再回到知识篇去浏览一下。这样，在来回跳跃式阅读的过程中，您就可以在最短的时间里学到最多的知识。

“实战入门新概念丛书”对您的唯一要求是对计算机知识的渴求，相信您在阅读的过程中会有更多的收益。

编者

2000年4月



知识篇

第一章 初识 Painter

一、Painter 的工作界面及图像处理方式	2
1. Painter 的图像处理方式	2
2. Painter 的工作界面	3
3. Painter 的文件工作区	3
二、Painter 的文件操作	7
1. 新建文件	7
2. 打开文件	8
3. 保存文件	8
三、Painter 的基本面板介绍	9
1. Art Materials (艺术材质) 面板	9
2. Objects 面板	12
3. Controls 面板	14
4. Brushes 面板和 Shortcut to New Brushes 面板	15
5. 工具箱	15
四、绘图屏幕管理	16

第二章 Painter 工具箱的使用

一、Tools (工具箱) 调用	18
二、各种工具性能介绍	18
1. Magnifier (放大镜) 工具	18
2. Grabber (手形) 工具	19
3. Rotate page (旋转) 工具	20
4. Crop (截取) 工具	21
5. Lasso (套索) 工具	22
6. Magic Wand (魔术棒) 工具	23
7. Pen (钢笔) 工具	24
8. Shape Object (创建几何形体) 工具	25
9. Brush (笔刷) 工具	26
10. Paint Bucket Tool (颜料桶) 工具	27
11. Dropper (滴管) 工具	28
12. Selection (选择) 工具	29
13. Layers Adjuster (层修改) 工具	29
14. Text (植字) 工具	30
15. scissors (剪刀) 工具	31

第三章 笔刷工具的使用

一、各类笔刷的特点与使用	35
1. 印迹型笔刷	36
2. 效果型笔刷	38
二、笔刷的属性参数控制	41
三、笔刷的高级使用	44
1. 基本笔刷元形状尺寸控制	44
2. 笔刷间距尺寸控制	45
3. 笔刷随机控制	46
4. 笔刷笔墨控制	47

第四章 艺术材质的使用

一、Paper 纸纹的控制与应用	49
1. 纸纹与笔刷及其控制	49
2. 自定义纸纹的制作	53

3. Paper (纸纹) 的应用	54
二、Grad 渐变的设置与用法	55
1. 渐变模式控制	55
2. 编辑渐变	56
3. 图像的渐变渲染	58
4. 渐变的应用	58
三、Pattern 图案的使用	59
1. 图案的控制	59
2. Painter 的图案制作	61
3. 图案的应用	63
四、Weave 织物纹理的设置	64
1. Weaves 材质的控制	65
2. 织物纹理的应用	66

第五章 选区和路径

一、选择及选区	69
1. 选区的创建	69
2. 基本选择区编辑命令	72
3. 选择区域的存储和加载	74
4. 选择区域的修饰变形和编辑	76
二、路径	78
1. 路径特性的设定	78
2. 路径与形	81
3. 形的变形与修饰	81
4. 选区与路径的转化	84

第六章 蒙板和插入层面板

一、蒙板的建立	87
1. 蒙板	87
2. 制作蒙板	87
3. 蒙板面板	88
二、蒙板的编辑	88
1. 蒙板命令	88
2. 蒙板的显示	89
三、层蒙板	90

四、插入层图像特技.....	91
1. 亮度与对比 (Brightness/Contrast)	92
2. 色阶 (Posterize)	92
3. 平均化 (Equalize)	92
4. 燃烧边界 (Burn)	93
5. 撕裂 (Tear)	94
6. 三维斜边 (Bevel World)	94
7. 玻璃扭曲 (Glass Distortion)	95
8. 凯氏滤镜 (Kaleidoscope)	96
9. 液体透镜 (Liquid lens)	97
10. 流动金属 (Liquid Metal)	98

第七章 图层的应用

一、图层一般知识.....	101
二、图像的合成.....	102
1. Default (预设)	102
2. Gel (覆盖)	102
3. Colorize (着色)	103
4. Reverse-Out (反转)	103
5. Shadow Map (投影)	103
6. Magic Combine (魔术)	104
7. Pseudocolor (假彩色)	104
8. Normal (正常)	104
9. Dissolve (溶解)	104
10. Multiply (乘积)	105
11. Screen (银幕)	105
12. Overlay (覆盖)	105
13. Soft Light (软光)	105
14. Hard Light (硬光)	106
15. Darken (变暗)	106
16. Lighten (加亮)	106
17. Difference (差异)	107
18. Hue (色调)	107
19. Saturation (饱和度)	107
20. Color (颜色)	107
21. Luminosity (明暗度)	108

三、参考层 (Reference Layers)	108
1. 制作参考层	108
2. 参考层的操作	108
四、Layers 菜单	110
五、层面板一般知识	111

第八章 图像效果处理(一)

一、图像的简单变形效果	115
1. Rotate (旋转)	116
2. Scale (比例缩放)	117
3. Distort (扭曲) 与 Free Transform (自由变形)	119
4. Flip Horizontal (水平翻转)和 Flip Vertical(垂直翻转)	122
二、图形的颜色处理	122
1. Correct Colors (颜色校正)	123
2. Adjust Colors (调整颜色)	126
3. Adjust Select Colors (选择性调整)	127
4. Brightness/Contrast (亮度和对比度)	127
5. Equalize (阶调调整)	128
6. Negative (反转颜色)	129
7. Posterize (色阶分离)	129
8. Video Legal Colors (视频色彩转化)	130
9. Posterize Using Color Set	130

第九章 图像效果处理(二)

一、Fill (图像填充)	132
二、Surface Control (表面控制)	132
1. Apply Lighting (加入光照效果)	133
2. Apply Screen (添加颜色筛)	135
3. Apply Surface Texture (应用表面纹理)	136
4. Color Overlay (颜色覆盖)	137
5. Express Texture (纹理表现)	138
6. Image Warp (图像扭曲) 和 Quick Warp (快速扭曲)	138
三、Focus (焦点)	139
1. Camera Motion Blur (照相式动态柔化)	139
2. Depth Of Field (视场深度)	140

3. Glass Distortion (玻璃状变形)	140
4. Motion Blur (动态柔化)	141
5. Sharpen (锐利化)	141
6. Soften (柔化)	142
7. Super Soften (高级柔化工具)	142
8. Zoom Blur (放射状柔化)	142
四、Esoterica (艺术仿真效果)	143
1. Apply Marbling (添加波纹效果)	143
2. Auto Clone (自动复制)	144
3. Auto Van Gogh (自动梵高复制)	144
4. Blobs (滴状图案生成)	145
5. Custom Tile (预设平铺)	145
6. Grad Paper (网格纸)	146
7. Growth (生长图案)	146
8. Highpass.....	147
9. Maze (迷宫图)	148
10. Place Elements (散点放置)	148
11. Pop Art Fill (艺术填充)	148

第十章 Painter 动画制作

一、记录与播放.....	151
1. 记录.....	151
2. 记录设置.....	152
3. 建立记录文件.....	153
二、新建动画文件.....	157
三、编辑动画文件.....	158
1. 记录文件操作.....	158
2. 动画文件的编辑.....	159

实例篇

实战演练一 海滩.....	162
实战演练二 飞向太空.....	175
实战演练三 黑白风景图.....	185
实战演练四 圣像.....	197

实战演练五	颜料桶.....	211
实战演练六	我的相片集.....	220
实战演练七	神秘的宇宙.....	228
实战演练八	理想无限.....	236
实战演练九	神鸟展翅.....	254
实战演练十	动画诉衷情.....	268
实战演练十一	综合举例.....	277

知识篇



第一章 初识 Painter

主要内容

- Painter 的工作界面及图像处理方式
- Painter 的文件操作
- 基本面板介绍
- 绘图屏幕管理

基础知识:

欢迎进入 Painter 绘图和动画制作缤纷的世界,在对 Painter 的绘图功能有进一步的了解之前,我们需要对 Painter 的工作界面有一个清楚的概念,并掌握 Painter 的基本操作和功能,这就是本章要完成的任务。

在介绍每一种材质时,我们都会提供给读者一些使用材质制作完成的小创作图,这些图像都是使用材质的小例子的创作延伸,读者可以从这些图像中感受到材质使用的方法和应用。

一、Painter 的工作界面及图像处理方式

1. Painter 的图像处理方式

Painter 6.0 是一个优秀的图形处理软件(如图 1.1 所示),在使用它之前,我们首先应该明确它的图形处理。

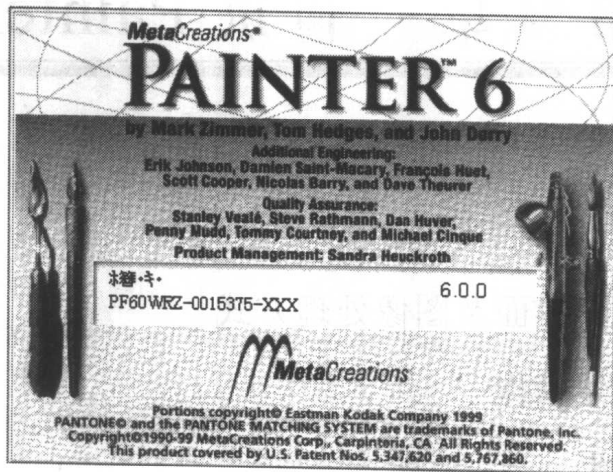


图 1.1 Painter 图像处理软件

Painter 是一个非矢量图形处理软件,使用 and 处理的均为非矢量图形文件,绘图软件中的 Photoshop 和 Paint Shop 也属于这类软件,而 CorelDRAW 等软件则为矢量绘图软件,它们用数学表达式来精确描述图形,每次重新显示图形总要将图面上需要改变的图形计算出来,放大操作对图形的分辨率没有影响,而 Painter 等非矢量图形软件依靠密集的像素点阵来表现图形,图形放大到一定程度便会有色块现象出现,分辨率降低,所以 Painter

的*.RIF 格式文件的大小不光跟图片的尺寸有关, 还跟图片的分辨率有关, 另外 Painter 特有的文件属性——图层、路径和蒙板也会影响到图片文件的大小, 这些内容在后面的章节里将有详细介绍。

2. Painter 的工作界面

Painter 启动后, 其工作界面呈现在我们眼前 (如图 1.2 所示), 可以说, Painter 的工作界面是非常简洁的, 而且布置也非常灵活。界面上方为菜单条, 下方很大的空白区域则为放置图片工作区、工具栏和众多面板的地方, 使用者可以随意调整图片及面板的位置, 使得使用时面板尽量少挡住图面的工作区域, 使得作图更加方便。使用者还可以通过选择【Window/ Hide(Show)Tools】等菜单项来隐藏或显示面板。

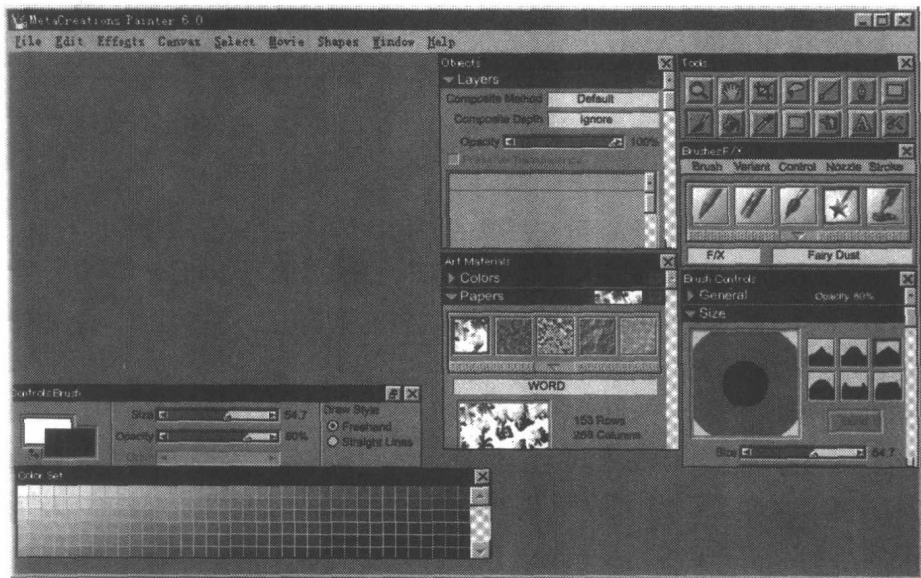


图 1.2 Painter 的工作界面



技巧: Short cut to New Brushes 快捷笔刷面板也是一常用的工具面板, 它可以非常快地在各种笔刷间进行切换, 还可以通过【Window/Custom Palette/Shortcut to New Brushes】菜单项来显示或隐藏它。或者用“Ctrl + 数字”快捷组合键来快速实现相应面板的显示或隐藏。如“Ctrl+1”组合键控制工具箱, “Ctrl + 2”组合键控制 Brushes 面板等。

3. Painter 的文件工作区

下面我们细看一下图像文件工作区, 区域框中放置着可供创作与处理的图像, 它被放在深灰色的底板上。通过调整图框边缘的滚动条, 可以调节图像在底板上的位置, 图像框上还有一些控件, 它们可以控制图像的模式。

使用【File/Open】菜单项, 打开一幅雕塑图片 (如图 1.3 所示)。找到 Tools 面板, 选中矩形选区工具。先看一下左下角两个控件 (和) 的用法。

区域控件

左键点击图标并按住不放，则出现了三个大的彩色图标（如图 1.4 所示），这些图标是用来设置选区的作图模式的，下面解释一下这三个图标。

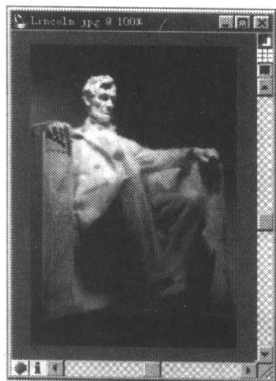


图 1.3 打开一幅雕塑图片



图 1.4 各种作图区域模式

● 第一个图标

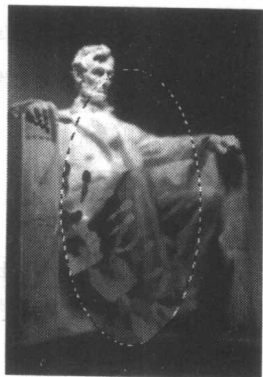
全区域作图，不论选区有无都可在图像的任何地方进行修改，我们在 Tools 工具栏中选择笔刷工具再在 Brushes 面板中选择 Image Hose笔刷，下面试一下第一个图标的选区作图效果。用笔刷在图像中拖动，出现了手状的图案笔印，可以看到，笔刷的作用没有受到选区的限制（如图 1.5 (a) 所示）。

● 第二个图标

将绘图模式设为选区外绘图模式，它的特点是，只在选区外部进行图形的操作，不影响图像的选区内的像素，这种模式特别适合需要突出主题而模糊背景时进行的背景操作（如图 1.5 (b) 所示）。

● 第三个图标

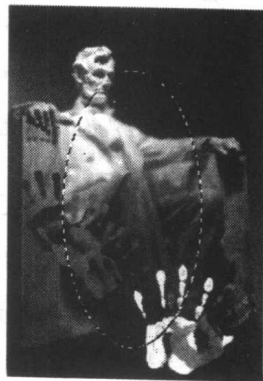
这个图标的中间有一块蛋形的区域，这时再用笔刷在图中作图，可见笔刷的印迹只出现在矩形的选区内了。这种模式使作图的区域局限于选区内。当改动图中的某个部分时，只要有选区，就不会影响到图中的其他部分（如图 1.5 (c) 所示）。



(a)



(b)



(c)

图 1.5 不同的选区作图模式产生的效果



说明：我们在作图时并不经常用改变选区作图模式的方法来切换图像的工作部分，因为 Painter 提供了较多的图像选区控制工具，其中就有【Select/Invert】（反选）菜单工具（在后面的章节中将会讲到），使用这个工具的效果跟切换第二和第三种选区作图模式的效果是类似的。不过有时在我们既想要对整体图像处理，同时又想不丢掉当前的选区时，第一种选区作图模式可就派上用场了，它能够使你既处理了图像，又保留了当前选区。

信息控件

另一个控件是，我们用鼠标点中它，并按住鼠标不放，则立即弹出一个信息框（如图 1.6 所示），里面显示了这幅图像的长、宽和分辨率这些信息。在图像的处理中我们有时需要了解整个图像的信息，最常需要的就是图像的尺寸大小，有时也需要它的分辨率，这时我们就要用到所带出的信息框了。

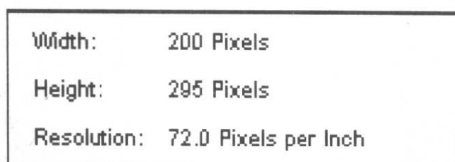


图 1.6 图像信息框

下面看图框右边的前两个控件，分别是和.

画笔临摹

在 Painter 的艺术工具中，它们也各有其特殊的作用，第一个控件就是专门为用画笔临摹或使作品艺术化而设计的。

打开一幅图片，这是一幅鸟儿的图片，名为 bird（如图 1.7 所示）。假如我们想用画笔临摹这幅鸟儿图像的外形，需进行以下操作。选择【File/Clone】项，则立即出现 Clone of bird 复制文件（如图 1.8 所示），我们将在这个文件中进行临摹。



图 1.7 原 bird 图像

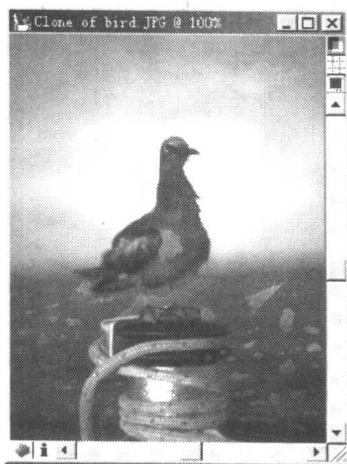


图 1.8 bird 图像的克隆副本