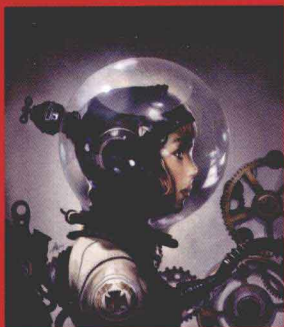


创作了网络游戏《天堂II》和PSP游戏《龙骑士之歌》中唯美人物的国际电绘大师郑俊浩



Photoshop/Painter 插画绘制 技法

[韩] 郑俊浩 著
武传海 译



随书附赠CD光盘

★ 国际级CG设计大师陪您学习数字创作与电绘技法
★ 韩国游戏美术设计界一致强力推荐非读不可的圣典
郑俊浩设计师将他在网络游戏《天堂II》的角色插画、PSP游戏《龙骑士之歌》的唯美人物和PSP3游戏《魔界战记3》的主题的创作过程中总结的有关构思、绘制、修调、输出等技法与经验，巨细靡遗地在本书中公开并与读者分享



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

BM

Photo Technology Handbook

插图绘制

技法

中国美术学院美术考级教材



中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

Photoshop/Painter

插画绘制 技法

[韩] 郑俊浩 著
武传海 译



TP391.61
2436

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Photoshop/Painter 插画绘制技法 / (韩) 郑俊浩著
; 武传海译. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2011.1
ISBN 978-7-115-24339-3

I. ①P… II. ①郑… ②武… III. ①图形软件,
Photoshop、Painter IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第219925号

版 权 声 明

Making of Juno's Visual Illustration by Juno

Copyright 2009 © by Juno

All rights reserved.

简体中文翻译版由Sung An Dang Publishing Co.通过Eric Yang Agency Inc.授权人民邮电出版社出版。

版权所有, 侵权必究。

内 容 提 要

本书由涉足图形图像领域 10 余年的经验丰富的作者编写, 不仅讲解 Photoshop 的相关知识, 也讲解 Painter 的相关知识。

全书共分为 5 章, 前面的部分主要讲解插画制作的相关知识及相关软件的功能支持; 中间部分主要讲解软件的使用方法与作者的作画秘诀; 后面的部分则讲解一些复杂工具的使用方法, 语言通俗易懂, 图文并茂。本书重点讲解如何使用与插画制作有关的工具, 使读者在阅读本书后轻松掌握相关工具的使用方法, 进而创作出令人满意且极具创意的绘画作品。

本书适合 Photoshop 和 Painter 的初中级用户和插画爱好者阅读。

Photoshop/Painter 插画绘制技法

- ◆ 著 [韩]郑俊浩
- 译 武传海
- 责任编辑 郭发明
- ◆ 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@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 20
字数: 677 千字 2011 年 1 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2011 年 1 月北京第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2010-3164 号

ISBN 978-7-115-24339-3

定价: 79.00 元 (附 1 张 CD)

读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

前言

在 2003 ~ 2004 年,笔者在 NCSoft 公司工作,负责制作《天堂 2》游戏的宣传海报,游戏海报张贴以后,受到大家的一致好评。后来有多家出版社邀请笔者写一本关于插画制作的书,但都被笔者一一拒绝了。

当时笔者也在学习中,担心知识和能力不够,无法担当如此重任,再加上自己的文字表达能力不强,所以没有轻易地接受邀请,公开自己的创作方法。这既是为自己负责,也是为广大读者负责。

随着时间的推移,数字绘画不断发展,笔者的绘画水平也在不断地提高,于是陆陆续续写了几本书。促使笔者写书的原因大致有以下两个。

其一,随着个人博客的发展与各种高配置数字设备的普及,一些专业的解决方案迅速普遍化。现在大家对数字编辑与制作非常关心,感觉进行数字创作比以前容易很多。

其二,笔者涉足这个行业 10 余年了,参与过许多大大小小的项目,担任过项目管理与总监的职务,并且在各种学术机构与大学讲学多次,深切地体会到与别人分享经验与技术的重要意义。所以,打算借助出书这一形式,把自己多年的创作经验与心得分享给大家。

在 2D 图形图像领域中,有很多著名的软件,例如 Adobe 的 Photoshop 与 Illustrator、Corel 公司出品的 Painter 与 CorelDRAW 等。其中,Photoshop 的功能非常强大,应用范围非常广泛,不论是专业人士,还是对图形图像处理感兴趣的普通用户都在使用它。

本书不仅讲解 Photoshop 的相关知识,也讲解 Painter 相关知识。Painter 以其自由灵活的绘画方式与多样化的工具深受广大用户的青睐。所以,本书在组织结构上,兼顾介绍这两款软件的使用方法。

在图像修饰、编辑、制作、管理等功能中,本书重点讲解与插画制作有关工具的使用方法,而 3D 功能、影视编辑、出版编辑、网页制作等方面的内容都不在本书的讨论范围之内,有这方面需要的读者请参考其他书籍。

在本书的前面部分,主要讲解插画制作的相关知识及相关软件的功能支持;中间部分主要讲解软件的使用方法与作画秘诀;后面部分则讲解一些复杂工具的使用方法,语言通俗易懂,读者能够非常容易地理解这些内容。

创作不仅是人类的一种本能,还是人们享受生活与表达情感的

一种方式。绘画就是其中一种创作形式，其价值不亚于任何其他创作形式，人们开始喜欢这种创作形式，特别是随着数字绘画的发展，越来越多的人开始进行数字绘画创作，一方面享受着绘画带来的愉悦，另一方面也通过这种形式表达着自己内心的情感与思考。

由于写作时间仓促加之水平有限，书中难免会出现一些错误，请各位读者指正。

最后，感谢 VIEL Planners 的金钟源代表、尹永进室长，感谢他们提供这个机会，并大力支持和鼓励笔者写完全书。同时还要感谢出版社的所有参与人员，没有他们就不会有本书的面世。希望本书能够对大家有所帮助，哪怕一点点，同时希望本书能够激发大家学习数字绘画的热情，让我们一起为 CG 的发展贡献绵薄之力。

谢谢！

郑俊浩
2009 年春



初识数字绘画

1998 年，笔者初次接触 Photoshop 与 Painter，当时激动的情形历历在目。从 20 世纪 90 年代中期开始，笔者开始学习漫画，立志成为一名优秀的漫画家。当时的插画原稿都是全彩色的，人们对这种具有华丽色彩的全彩插画认同度非常高。全彩插画都是采用手绘工具绘制出来的，画全彩插画必须具备合适的空间、颜料以及绘画工具，但是当时笔者对这些的了解非常有限，后来经过不断探索才逐渐掌握这些知识。

笔者作画时主要使用水性丙烯与水性马克笔，有时也使用 HOLBEIN 公司生产的水性彩色墨水。高级的颜料效果更好，但是价格相对高一些，请结合自身的经济实力购买。

在作画前，首先应当购买与颜料相配的插画专用纸（使用普通素描纸或图画纸，非常容易起皱），但是由于插画用纸的种类多，价格不一，有时很难做出选择。在作画时，为了节约昂贵的材料，必须精心规划画面结构（布局），并且由于绘画时内心非常紧张，担心画纸受到污染或水浸，因此作画时要非常小心，避免出现失误，造成不可挽回的损失。在创作具有一定规模的作品时，光准备画材就需要几天时间，在接下来的一个或几个月内我总是小心翼翼地作画，担心出现失误，那种焦虑、紧张的情绪至今令人难忘。

在正式学习数字绘画前，笔者觉得有必要先同大家回顾一下之前的绘画方式，这样更有利于把握数字绘画的特点。

提到数字绘画，有很多人说借助数字工具绘制出的作品总是让人感觉生硬、缺乏亲近感。在显示屏中，由无数像素组成的数字作品让人觉得真实感不强，并且在数字绘画过程中，绘画者感受不到酣畅淋漓的感觉，这种感觉与手绘的感觉相去甚远。

以乐器为例，以前使用音乐合成器来合成各种音色，而现在多采用数字采样的方式来模拟各种美妙的声音，通过这种方式得到的音色不比任何实际乐器发出的音色差。事实上，一段好听的音乐需要一支管弦乐队共同合作，各演奏人员相互配合，忘我投入才能完成。再好的乐器，若没有很棒的演奏人员，也不可能奏出动人的旋律。

作画也类似，各种画具画材都只是作画的工具而已，它们在绘画者的灵活运用下，才能绘制出美妙的图画。所以，作画时不管采用传统的绘画工具，还是新兴的数字绘画工具，作画者在其中是核心的角色，同种绘画工具在不同绘画者的手中会产生不同的绘画作品。

各种数字工具为我们提供了强大的绘画支持，但是工具毕竟是工具，绘画时不能全部依靠它们，否则遇到瓶颈是迟早的事。借助数字绘画工具最终能否绘制出令人满意的作品完全取决于绘画者的功力。所以，在学习数字绘画时，同时要学习手工绘画的知识与技术，只有基本的美术功底牢固了，才有可能绘制出非常棒的数字作品。

时刻警惕陷入追求纯技术或纯目的的陷阱中。

任何时候，都不要因兴趣爱好而忽略艺术本身的价值，始终把对艺术价值的追求放在首位才是非常明智的选择。

推荐语



我从事数字插画创作到现在已近 18 年了。从接触数字插画至今，我几乎没有看过任何与数字插画创作有关的书。因为市面上与数字插画有关的书讲解的关于数字插画创作的内容都非常肤浅，只是一味地讲解软件的使用方法，关于数字创作的内容却很少，即使讲到一些数字插画创作的技法，大都不太实用，无法直接应用到创作实践中。初学者在阅读这类书籍时，绝大数时间往往都耗费在学习软件的操作上。熟悉操作软件对数字创作固然重要，但是更重要的是学习数字创作的技法，毕竟软件只是数字创作的工具而已，遗憾的是市面上兼顾介绍这两方面的书籍并不多。当看到郑俊浩先生写的这本书时，眼前为之一亮，终于看到了期盼已久的书。

本书是郑俊浩先生多年数字创作经验的结晶，书中介绍了作者数字创作的许多秘诀，并辅以丰富的实例，浅显易懂地分析说明，以通俗易懂的文字向大家讲解各种数字工具的使用方法与 CG 的基本概念与知识，是一本不可多得的案头珍藏。无论您是 CG 新手，还是从事 CG 创作的专业人士，在本书中您都会学习到许多知识，找到自己满意的插画类型风格，希望大家有时间都来读一读，相信本书不会让您失望。

希望大家通过本书学到更多插画创作的知识与技法，祝愿各位绘画水平更上一层楼。

金亨泰

参与项目有《创世纪战 3》、《真名法典》(PC/PS2)，现就职于 NCSOFT，任美术总监，目前正在参与《Blade And Soul》游戏开发。

金亨泰



在设计游戏中的人物角色与插画时，不能脱离大众的审美趣味，因为这些最终都是为大众服务的。但是要创作出受大众欢迎与认可的作品绝非易事，就像画一副面孔，而这副面孔恰好决定着人们留下的第一印象一样，其难度可想而知。

本书的作者是一位非常有才华的插画师，他具有一种能力，能够把人们渴望的东西通过画作表现出来，这点非常可贵。

若想得到自己想要的画作，必须自己把它画出来，而这就需要学习各种绘画技法与技巧。

本书恰好为我们提供了这些知识与绘画技法，阅读本书您会学到各种绘画知识与技法，掌握这些绘画知识与技法将会让我们的绘画能力提高几倍甚至几十倍。我很荣幸能够阅读这么优秀的著作，通过阅读我学到了许多的新的知识与绘画技法，让我的能力得到进一步提高，十分感谢作者能够写出这么优秀的著作。

相信本书会给大家带来很大的帮助，让我们创作出更优秀的作品。

朴正植

曾担任《炽焰帝国》系列、《N3》(XBOX 360) 艺术总监，现任 Eyedentity Games 公司开发理事，目前正在参与开发《Dragon Nest》游戏。

Ropicö
2009.3.29
朴正植

本书阅读方法

本书以 Photoshop 与 Painter 两大软件为主，介绍概念设计与插画制作的相关知识与方法。在内容编排上，为了防止出现混淆，在相应页面上都插入了相关的说明，方便读者阅读相关内容。

表示此页讲解的内容与Painter相关

表示此页内容与Photoshop相关

操作步骤：作者把绘画过程分解成若干步骤，跟着这些步骤一步步操作，即可完成整个画作

STEP_03 Application of the Programs | 基本运用

Painter的各种画笔

在数字绘画创作中，我们经常会使用数位板，又称为绘图板，它是一种计算机输入设备，通常由一块数位板与一支压感笔组成，就像画家的画板与画笔，只不过它不是由木头制成的而是精密的电子产品。在使用数位板配合Painter进行数字绘画创作时，必须掌握压感笔的运笔方式以及所形成的笔触效果，还有Painter笔触表现方式。

1. 运笔方式与笔触

在数位板中，压感笔的运笔方式大致分为三种：擦、点、点。就像在手绘中不同的用笔方式会反映画笔不同的笔触效果与独特的特性。在Photoshop与Painter等软件中，也支持用笔不同而产生不同的笔触效果，相比较而言，Painter在这方面的支持更强大、更鲜明。在Painter中，同一种画笔根据用笔方式的不同，反映出来的笔触效果也是不同的，这种特性在画普通笔触时感觉不到，但是当在创作中使用不同的用笔方式时，形成的不同笔触效果就非常明显。

擦 (Scrape)

这是一种常见的用笔方式，用笔时保持一定的间隔，然后轻轻进行擦涂，具体又分为长刮擦与短刮擦等方式。用笔形成的笔触层次分明，常用于表现对象的脉络纹理。

点 (Rolling)

沿顺时针或逆时针方向，旋转画笔，运用这种用笔方式，绘制出的颜色色彩丰富、饱满、浓重。



Photoshop / Painter 插画绘制技法 | Photoshop

Tip

色彩计划

前面已经介绍了制订色彩计划与确定颜色的重要性，尽管有时在构思线稿的阶段就同时考虑了色彩，但也有很多时候在得到好的线稿后，在没有任何计划与目标的情况下才开始进行绘制。

在这种情况下，最好在上色之前确定色彩的大致倾向，尤其是以人物为主的作品更要如此。

在我们的观念中，通常认为人的皮肤颜色是红色的，但实际上，随着人种、年龄或周围环境的不同，肤色也会呈现出千差万别的色彩。如果从一开始就统一整个画面中的肤色上色，就绝对无法得到完美的颜色对比。另外，这样做还会浪费大量的时间在调整颜色的误差中徘徊，为整个绘制过程带来巨大的影响。

因此，笔者建议读者养成习惯，在绘制线稿、确定满意的颜色方案后，再开始进行正式的上色操作。

由于想要表现充满生机的形象，所以笔者没有选择普通、洗练的无彩色，而是果断选择了红色，并开始对面进行基本的划分。

在这一阶段，可以不用考虑画笔的形态，只需选择操作方便的画笔即可。在划分出较大的块面之后，还要设定饰品的细节颜色，为上色做准备。

由于要表现轻薄的质感，呈现干净的色彩，所以光源不能设得过于强烈，将背景色设置为与肤色相近的浅粉色，并设置非常小的混合量，描绘出面部皮肤的质感。

为了得到干净的画面，可以采用清除线稿的方法，但笔者是在线稿所在图层的上方新建一个图层，通过在线稿周围进行细描的方法将线稿覆盖。

为了表现出明亮清新的画风，描绘时请注意适当保留手绘中柔和的铅笔线条。

Charcoal Large Smear (大涂抹画笔) 的设置

由于需要表现皮肤的细腻，又要避免过于单纯的色调，所以选择了这种画笔。

在Photoshop提供的基本画笔中，选择Charcoal Large Smear (大涂抹画笔)。

勾选Gauze Dynamics (动态颜色) 选项，使该画笔在涂抹颜色的同时，还能混合已设置背景色。

在动态颜色选项中，根据需要设置颜色混合的程度。

Tip

像现在这样在线稿的上方与下方新建图层进行操作时，有时会出现图层顺序混乱或者只需要合并图层中特定部分的情况。在重新的描绘过程中，人物的眼睛、鼻子等部分都做了微小的调整，这时可应用Edit (编辑) 菜单下的Copy Merged (合并并拷贝) 命令。



提示区域，辅助说明正文内容

目 录

CHAPTER_01 绘画软件概述 10

STEP_01 Intro | 激烈对决： Photoshop与Painter 12

Photoshop的历史 14

Painter的历史 15

Photoshop的用户界面布局与结构 15

Painter的用户界面布局与结构 16

首选项管理与用户界面设置（环境设置）
..... 17

STEP_02 Prime | 基础知识 22

创建、保存画布/图像（像素与分辨率）
..... 24

位图（Bitmap）与矢量图（Vector Graphics）
..... 28

通道（Channel）与蒙版（Mask） 29

STEP_03 Application of the Programs | 基本运用 34

快捷键 36

查找画笔 37

Photoshop与Painter画笔 38

自定义Photoshop画笔 40

画笔的自定义与运用 45

Painter的画笔系统 52

Painter的各种画笔 53

Painter画笔笔尖类型 62

Painter各种画笔 64

CHAPTER_02 教程：绘画技法 ... 104

STEP_01 Basic Class | 线稿与颜色调板 106

在Painter中绘制线稿 108

在Photoshop中利用通道提取线稿 113

颜色：应用颜色调板 118

STEP_02 Painting Works | 利用软件的 基本工具上色 126

使用Painter上色（简单覆盖画笔与图层）
..... 128

使用Photoshop上色（Photoshop画笔的
运用与图层管理） 141

STEP_03 Correction Works | 绘画程序的 各种修调功能 160

调整图像的亮度 162

图像颜色调整功能 170

STEP_04 Texture Works | 制作并运用 插画纹理 178

纹理制作与运用 180

可视化效果与粒子效果制作 187

在Painter中制作纹理 195

CHAPTER_03 教程：上色技法 … 210	CHAPTER_04 教程：合成 …… 258
STEP_01 画笔的运用…………… 212	STEP_01 透明风格插画的上色…………… 260
面（Surface）的理解 …… 214	《圣诞庆典》插画 …… 262
描绘面的运笔方式 …… 217	《Space China》插画 …… 269
STEP_02 Photoshop上色技法 …… 218	STEP_02 动画风格的插画…………… 276
Photoshop的笔触运用（叠加上色） … 220	用钢笔绘制线稿 …… 278
利用Photoshop的预设画笔绘制人物 … 221	利用路径（Path）进行描绘 …… 280
用抖动（Jitter）值大的画笔表现绘画效果 …… 222	《Carol & Ash》插画 …… 286
为黑白图像上色的透明技法 …… 224	《War of the MAKAI》插画 …… 290
Photoshop的Quick Mask（快速蒙版）应用技法 …… 227	动画风格的上色实例 …… 298
STEP_03 Painter上色技法 …… 230	在动画中使用的插画 …… 304
Painter的笔触运用…………… 232	STEP_03 类丙烯风格插画…………… 306
Cover（覆盖）属性的画笔（中性笔效果）…………… 234	《Apple Tres》插画 …… 308
Cover（覆盖）属性的画笔（蜡笔效果）…………… 236	
Build Up（叠加）属性的画笔（马克笔、彩色墨水等效果）…………… 239	
Impasto（厚涂）属性的画笔（油画效果）…………… 241	
Wet（湿性）属性的画笔（水彩效果）——叠加技法（水彩笔与数字水彩笔的区别）…………… 245	



Intro | 激烈对决：Photoshop与Painter

12

Prime | 基础知识

22

Application of the Programs | 基本应用

34



STEP

01

绘画软件概述

Intro

激烈对决：Photoshop与Painter

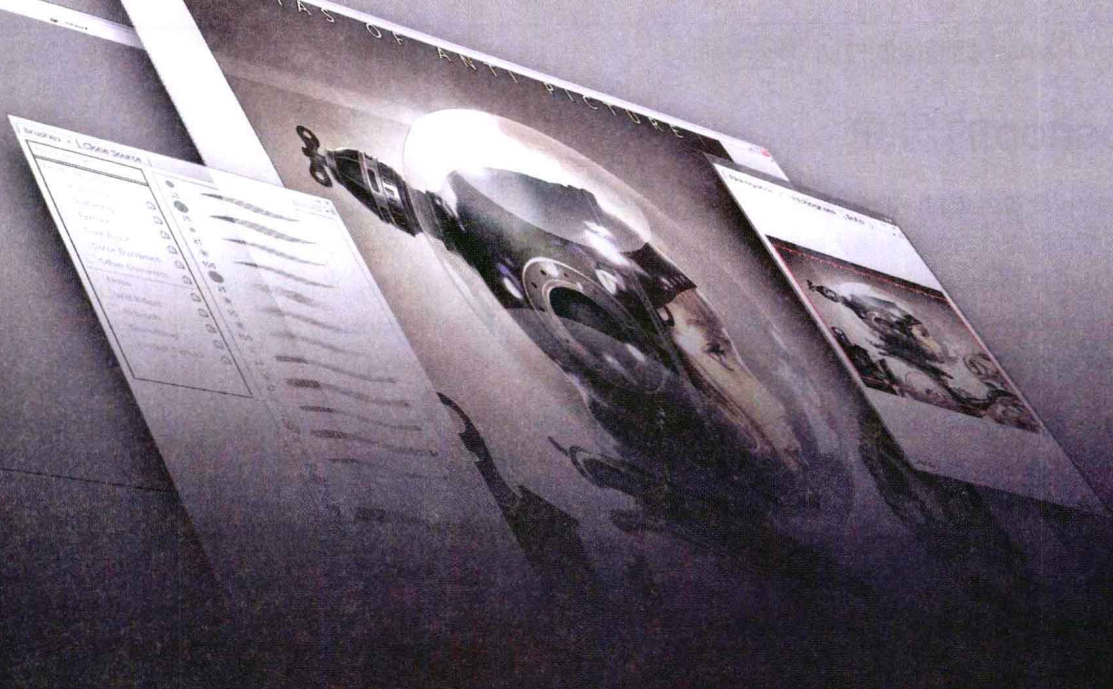
Photoshop的历史

Painter的历史

Photoshop的用户界面布局与结构

Painter的用户界面布局与结构

首选项管理与用户界面设置（环境设置）



以前，数字插画师们在闲谈时经常会谈论绘画软件的优劣，根据绘画时使用的软件的不同，可以把他们分成两大阵营：Painter阵营与Photoshop阵营，他们极力赞扬自己所用软件的优点，大力批评另一软件的缺点与不足，在相当长的时间内，这种争论一直延续着，从未停止过。但是，后来随着人们对这两大软件认识的不断加深，情况发生了奇妙的变化。越来越多的人认识到每款软件都各有优劣；如果在工作中把这两大软件结合起来使用，能够相互弥补各自的不足，发挥各自的优势，从而创造出更优秀的作品来。在开始学习这两大软件之前，我们有必要先了解一下这两大软件的发展历史及功能，这对理解掌握两大软件非常有帮助。

Painter是一款极其优秀的仿自然绘画软件，拥有全面和逼真的仿自然画笔。它是专门为渴望追求自由创意及需要数字工具来模拟传统绘画的数字艺术家、插画师而开发的。它完全模拟了现实中作画的自然绘图工具和纸张的效果，并提供了电脑作画的特有工具，为艺术家的创作提供了极大的自由空间。

Photoshop是世界上最为出名的图像处理软件之一，集图像扫描、编辑修改、图像制作、广告创意，图像输入与输出于一体的图形图像处理软件，深受广大平面设计人员和电脑美术爱好者的喜爱。

Painter是一款强大的绘画软件，它在数字绘画领域中的地位不可动摇。但是操作复杂，且修饰功能与扩展功能的表现差强人意。自从2000年Corel公司从Meta Creation公司收购了Painter之后，对Painter做了很多改进，界面更加人性化，运行更加稳定，易用性得到大幅提高。

Photoshop是一款综合性的图形图像处理软件，应用领域非常广泛，经过长期的发展，一直受到人们的青睐。在1999年发布了Photoshop 5.5版本，主要增加了支持Web的功能，并将Image Ready纳入其中。在发展到Photoshop 6.0版本以后，其Web支持功能得到进一步加强。但是真正的重大改进是在2002年3月，发布了Photoshop 7.0，增加了Healing Brush等图片修改工具，还有一些基本的数码相机功能如EXIF数据，文件浏览器等。

Painter与Photoshop两大软件在功能方面存在一些重合也属正常，但它们的侧重点是明显不同的。

那么，下面将介绍这两款软件的相关知识。

在笔者2007~2008上半年写书期间，Photoshop的最新版本为Photoshop CS3，Painter的最新版本为Painter IX，本书中讲解的内容都是基于这两个版本基础之上的。

Photoshop的历史

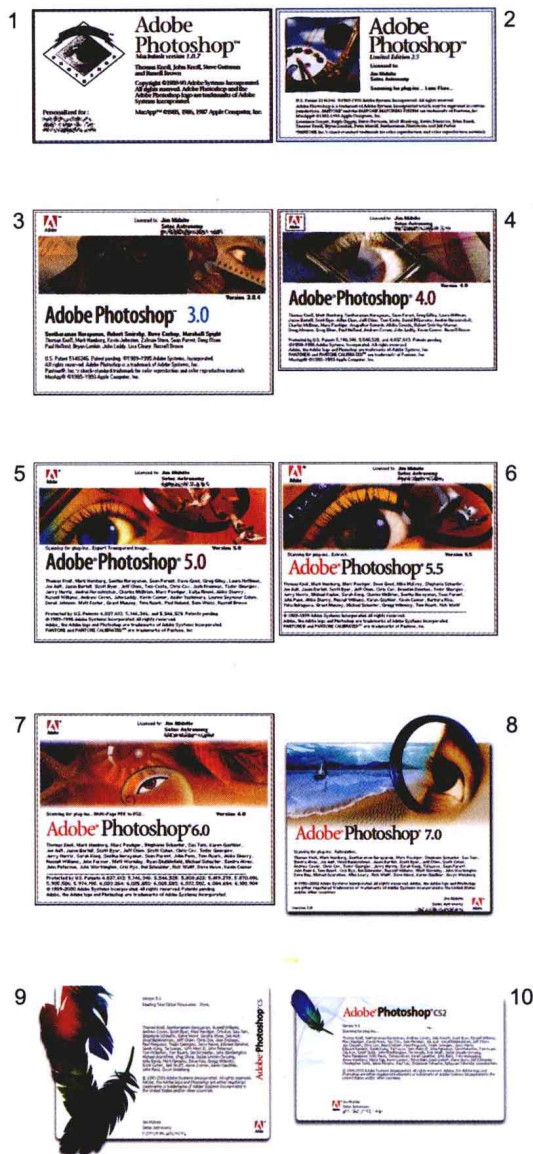
Photoshop 最初由 John Knoll 与 Thomas Knoll 两兄弟开发，用于在 Macintosh Plus 机上显示灰阶图像，后来经过不断发展变成功能更为强大的图像编辑软件。为了把软件商业化，兄弟俩不断奔走，他们在商业领域的第一次成功是把 Photoshop 交给一个名为 Barneyscn 的扫描仪公司搭配销售。此间兄弟俩一直四处找买家，最终他们找到 Adobe 公司的艺术总监 Russell Brown，在看过 Knoll 兄弟的 Photoshop 软件后，决定同他们合作。经过 Thomas 与 Adobe 其他工程师的努力，在 1990 年 2 月发布了 Photoshop 1.0。

次年发布 Photoshop 2.0，在新版本中，添加了 Path 等多个工具与数十个滤镜，支持 Adobe 的矢量编辑软件 Illustrator 文件、Duotones 以及 Pen tool（钢笔工具）。同时考虑到印刷业的发展以及电脑开始普及，Photoshop 2.0 中增加了对 CMYK 的支持，印刷厂开始把分色任务交给用户，桌上印刷（Desktop Publishing, DTP）由此产生。

此前的 Photoshop 仅仅支持 Mac 机器，Adobe 决定开发支持 Windows 的版本，在 1993 年发布 Photoshop 2.5 版本，此版本的主要特性都支持 Windows。

随后，在 1994 年，发布了 Photoshop 3.0 版本，Photoshop 开始支持图层（Layer）与 Alpha 通道（Alpha Channel）功能，获得了广泛的认可与好评，占据了很大的市场。

在 Photoshop 5.0 版本中，引入了 History（历史记录）概念，引起当时业界的欢呼。色彩管理也是 Photoshop 5.0 的新功能，尽管当时引起一些争议，但后来被证明这是 Photoshop 历史上的一个重大改进。在 1999 年发布了 Photoshop 5.5 版本，主要增加了支持 Web 的功能，并将 Image Ready 纳入其中。在发展到 Photoshop 6.0 版本以后，其 Web 支持功能得到进一步加强，并且图层样式与纹理处理功能得到进一步的改善。但是真正的重大改进是在 2002 年 3 月，发布了 Photoshop 7.0，增加了 Healing Brush 等图片修改工具，强化了画笔功能，还有一些基本的数码相机功能，如 EXIF 数据、文件浏览器等。到 2009 年，Photoshop 已经发展到 CS4，拥有 100 多项创新，并特别注重简化工作流程、提高设计效率。Photoshop CS4 支持基于内容的智能缩放，支持 64 位操作系统、更大容量内存，基于 OpenGL 的通用计算加速等。Photoshop 作为一款强大的图像处理软件，应用领域非常广泛，一直受到设计师的追捧与喜爱。

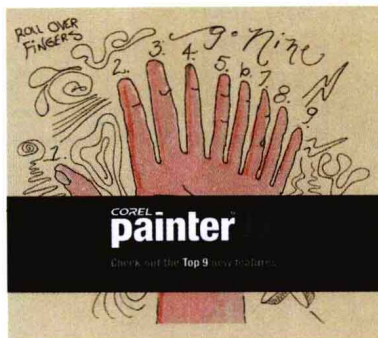


1. 1990 Adobe Photoshop 1.0
2. 1993 Adobe Photoshop 2.5
3. 1995 Adobe Photoshop 3.0
(笔者在1995年初次接触到
的版本)
4. 1996 Adobe Photoshop 4.0
5. 1998 Adobe Photoshop 5.0
6. 1998 Adobe Photoshop 5.5
7. 2000 Adobe Photoshop 6.0
8. 2002 Adobe Photoshop 7.0
9. 2003 Adobe Photoshop CS
10. 2005 Adobe Photoshop CS2

Painter的历史

1991年, Painter由Fractal Design公司始创, 出世伊始便为业界所推崇, 是公认的最具创造性的软件。Painter的历史同Photoshop一样悠久, 经过几次重大改进后, 在Painter 4.0版本之后, Fractal Design与Meta Tools两家公司合并, 于1998年成立了Meta Creation公司, 并在Kai Krause支持协助下发布了Painter 5.0。此后不断开发自然媒介工具, 表现3D纹理效果, 并且支持Painter 3D与Photoshop图层间的兼容性。

如前所述, Painter是Fractal Design Corporation公司最先开发的数字绘画软件, 后被加拿大著名的图形图像类软件开发公司Corel并购, 继而推出了引起极大震动的Painter 5.5版, 并在1999年发布了Painter 6.0, 后来经过不断发展到今天的Painter 11。



事实上, 在Painter 6.0版本发布以后, 就开始受到广大数字艺术家的关注与青睐。在Corel公司众多工程师的努力下, Painter不断发展, 功能更加强大, 兼容性得到进一步提升, 运行也更加稳定。发展到现在, Painter已经成为世界上最著名的数字绘画软件, 成为同级产品中的佼佼者, 获得业界的一致推崇。

Photoshop的用户界面布局与结构

首先一起看一下Photoshop的用户界面布局与结构。

注意在设置了Photoshop的用户界面, 退出程序时, 程序的界面状态会被自动保存下来。当程序再次启动时, 默认的界面状态是上一次程序运行时的界面状态。因此, 用户应当根据自己的电脑显示器的尺寸与个人的使用习惯, 设置适合自己的用户界面, 这有助于提高作业效率。

下面将介绍Photoshop基本的用户界面与一些常用术语, 读者如果已经熟悉了, 可以略过这一部分。在本章的序言中, 我们已经提过Photoshop与Painter在用户界面布局上非常类似, 只要熟悉其中一个软件的用户界面布局, 学习另一个软件就会轻松许多。

