



- 详解中文版Painter 11的操作与绘画技术

将你的CG绘画技能全面提升到一个新高度

- 内容翔实。全面讲解Painter 11中画笔、面板、菜单的使用方法，使用经典实例解析工具效果
- 案例丰富。**40**多个精彩鼠绘实例，传授各种不同**风格**、**流派**作品的绘画技法。别具**风情**的**游记随笔**结合**民族服饰**绘画总结全书绘画技能

中文版 Painter 11 绘画教室

北京希望电子出版社 总策划
李鞠樱 编 著



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

中文版

Painter11

TP381.41
2812D

绘画教室

北京希望电子出版社 总策划
李鞠樱 编 著



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

• 北京 •

内 容 简 介

本手册使用 40 多个鼠标绘画实例讲解了用中文版 Painter 11 进行绘画的方法与技巧。

本手册由 13 章及附录组成,介绍了 Painter 的基础知识,Painter 的操作环境、操作面板、工具箱的使用方法,色彩的运用,矢量图形和蒙版,图层与笔刷的用法,文字处理及使用 Painter 制作动画的方法,最后作者用其云南之行所见的民族服饰等元素创作的实例来讲解 Painter 的综合运用技巧。

本手册内容新颖、范例生动、风格朴实、通俗易懂,适合 Painter 软件学习者、广告设计或插画绘制人员,美术专业从业人员,美术爱好者学习使用,并可作为大中专院校相关专业的学生及社会培训班学员的自学参考书。

光盘内容为实例素材及相关文件。

本光盘及配套手册由北京希望电子出版社独家发行,未经出版者书面许可,任何单位和个人不得擅自摘抄、复制光盘和本手册的部分或全部内容,并以任何方式进行传播。

需要技术支持的读者,请与北京清河 6 号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-62978181(总机)转发行部、010-82702675(邮购),传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

中文版 Painter 11 绘画教室 / 李鞠樱编著. —北京希望电子出版社, 2010

ISBN 978-7-89499-055-6

I. 中… II. 李… III. 图形软件, Painter 11

责任编辑:周凤明 / 责任校对:马 君

责任印刷:凯 达 / 封面设计:李鞠樱,王红芝

北京希望电子出版社 出版

北京市海淀区上地三街 9 号金隅嘉华大厦 C 座 611

邮政编码:100085

<http://www.bhp.com.cn>

北京凯达印务有限公司印刷

北京希望电子出版社发行 各地新华书店经销

*

2010 年 6 月第 1 版

2010 年 6 月第 1 次印刷

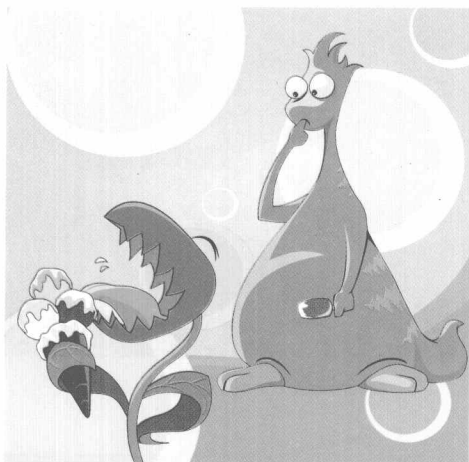
印数:1—3 000

开本:787mm×1092mm 1/16

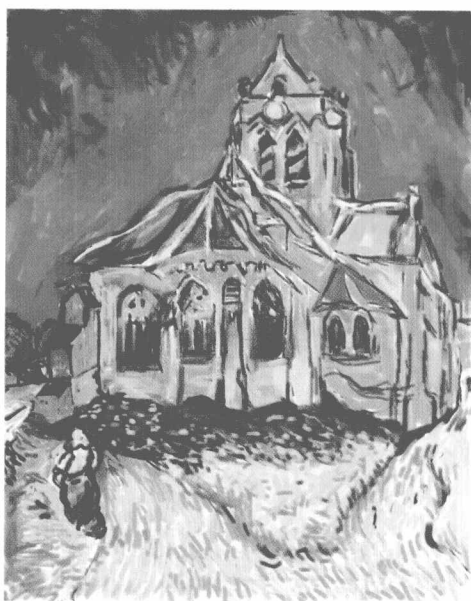
印张:17(彩页 8 印张)

字数:385 千字

定价:39.80 元(1 张 DVD)



钢笔工具——恐龙和怪兽花朵



临摹印象派作品——奥弗的教堂



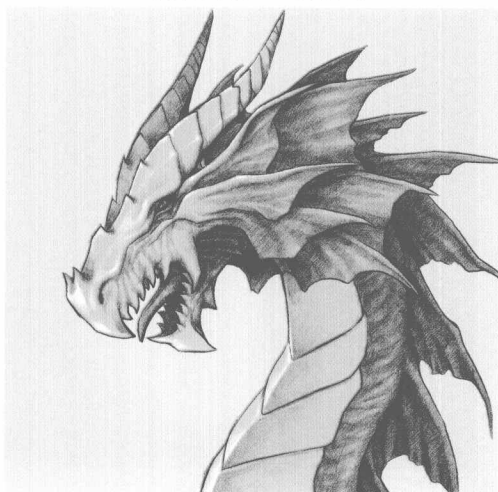
特效实例——幼教卡片



临摹洛可可风格——白牛



混合画法——阿诗玛



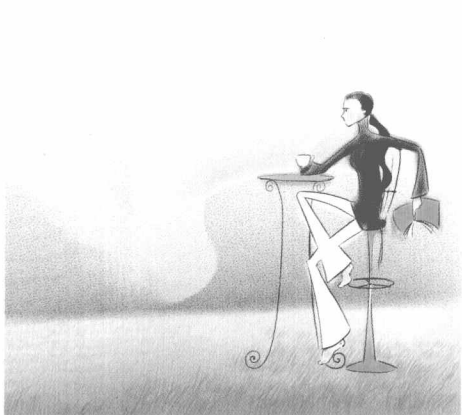
铅笔实例——龙



水彩实例——古装人物



临摹野兽派作品——红色的和谐



湿画法水彩实例——商业插图



临摹后印象派油画——静物



水粉实例——葡萄



藏族舞

前言

一直以来,我都有些梦想。我希望去各地旅游,我希望进行纯艺术创作。但是,理想在现实的压力下要实现起来并不容易。很感谢出版社的编辑,建议我写一本“理想照进现实”的书,结合我对Painter软件的熟悉与多年的绘画基础,写一本通过绘画实例讲解软件操作方法的书。这样一来,便可以运用Painter的高还原性模拟油画、水彩、水粉等现实材质在电脑中进行艺术创作,这样不仅可以实现自己的纯艺术梦想,还可以使更多的人受益,从中学习Painter软件的功能、颜色的基础色调的运用和进行各种风格的绘画创作。

Painter历经多个版本的升级,目前的最新版本是 Painter 11,它是最理想的数字艺术工作室。借助一流的数字绘图和自然媒体工具,可以轻松地将想象化为现实,它是发挥创造力最理想的软件之一。

手绘是Painter的主要特色,它能在电脑中模仿现实生活中进行艺术创作的各种材质、颜料与形态,例如纸张的纹理、颜料的厚薄和笔触等。Painter能实现与真实画纸或画布上几乎一样的绘画效果。同时,Painter拥有大量的笔刷,它能广泛应用于艺术创作、商业插画、平面设计等多领域,已经被越来越多的艺术家认同、使用并喜爱。

本书的内容

第1章:对Painter软件零基础的读者来说,本章是不能错过的。本章主要介绍Painter的概述、面向的用户群、发展历史、安装Painter软件的方法以及所需要的计算机配置。

第2章:介绍Painter的操作环境、操作面板的使用方法,以及支持Painter软件的文件格式、图像分辨率等。

第3章:主要介绍Painter的工具箱。本章的内容是比较重要的,尤其对于刚接触Painter软件的读者来说,学会了Painter工具箱中各种工具的用法,才能进行绘画创作。

第4章:主要讲述色彩的运用。在绘画作品中,色彩是作品的组成元素。学习色彩的常识和软件中涉及到的调色盘,能为接下来的绘画创作打下基础。从这章开始,开始绘制一些较大的实例,并将所有实例都收集在配套光盘中,可作为广大读者在Painter绘画创作中的素材。

第5章:介绍矢量图形和蒙版。很多绘图软件都有相似的功能与快捷键,本章是与其他绘图软件交集最多的一章。学会在Painter软件中使用矢量图形和蒙版,在Photoshop, Illustrator等的绘图软件中也就能举一反三了。

第6章:介绍图层的用法。图层的运用是CG绘画与现实中的用颜料、纸、笔绘画最不同的地方。现实中的绘画只能在一个层面上进行,即布面、纸面等;在Painter中,可以在不同的图层上绘画,每个虚拟图层又可以很方便地进行复制、删除等操作。

第7章:主要讲述笔刷的用法。Painter几乎可以模拟现实生活中的所有笔刷和笔触效果,本章通过不同笔刷绘制的实例来讲解笔刷的用法。

第8章:本章是作者多年来创作的Painter绘画作品,通过这些实例的绘画过程来讲解使用Painter进行绘画创作的技能。

第9章:从本章开始,实例的画法和创作过程趋于复杂,更多的是针对有一些绘画基础的读者。本章从各种油画风格入手,讲述如何利用Painter进行油画创作。

第10章:主要讲述在Painter中进行文字处理的方法。读者不仅可以用Painter进行绘画创作,还可以进行文字排版,也给设计工作者一个更好的平台。



第11章：主要介绍在Painter中处理图像的方法，例如马赛克、环形图案的制作等。

第12章：主要介绍使用Painter制作动画的方法。

第13章：写本章的时候，我在云南的丽江古城，被沿途的少数民族见闻和美丽的风景所触动，被古朴的民族文化所感染。因此，便萌生了用民族元素进行艺术创作的冲动，并以此为实例讲解Painter软件的综合用法。同时，在本章的边栏中记录了旅途见闻、故事和民俗传说供读者欣赏。

适合的读者

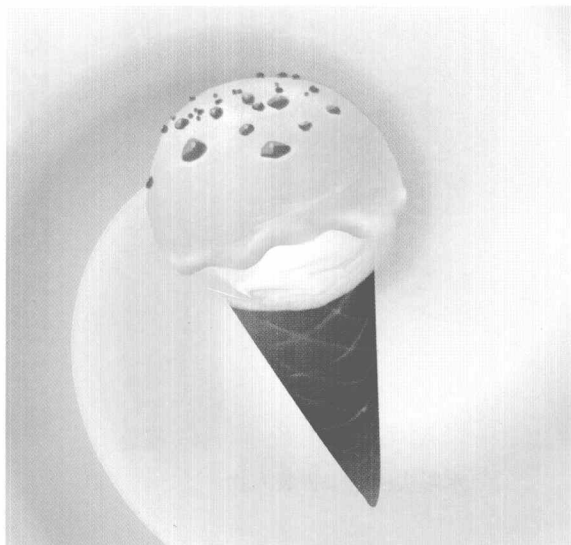
- 广告设计或插画绘制人员；
- 美术专业从业人员；
- 美术爱好者；
- 大中专美术院校的学生；
- 社会培训机构学员。

另外，我要特别提到的是参与本书部分插图绘制工作的王亮，他是我的大学同学，从学生时代起，他就在专业上表现出了杰出的才华和创意，在此对于他所给予的支持表示特别的感谢。

编著者



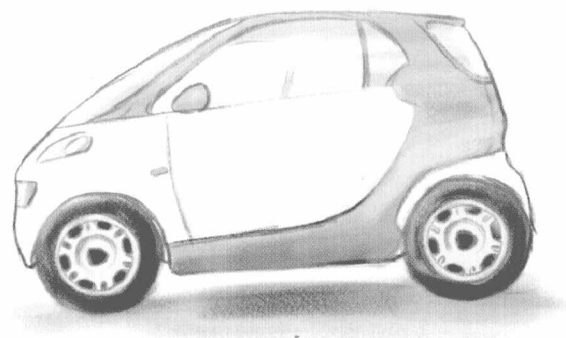
彩色铅笔实例——静物



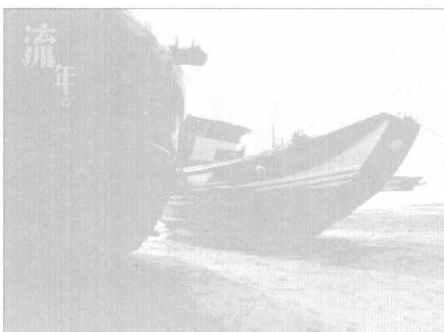
用纯色和渐变色工具绘制卡通甜筒



科幻类绘画实例——游戏场景



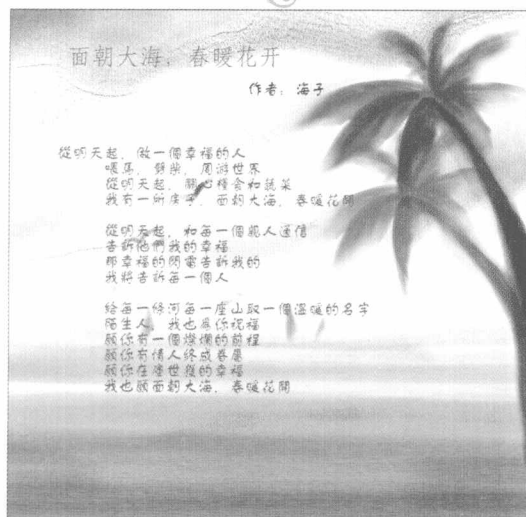
制作汽车动画



利用色彩管理功能处理照片——流年



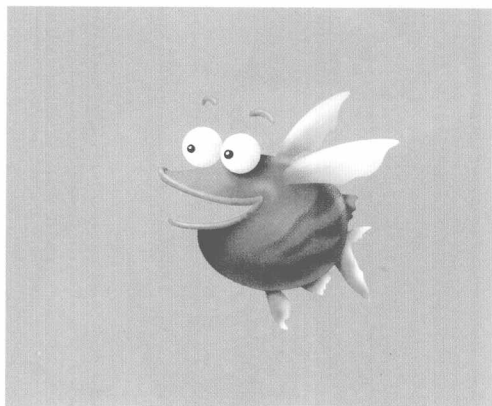
油画点彩风景



使用文字工具排版——海边



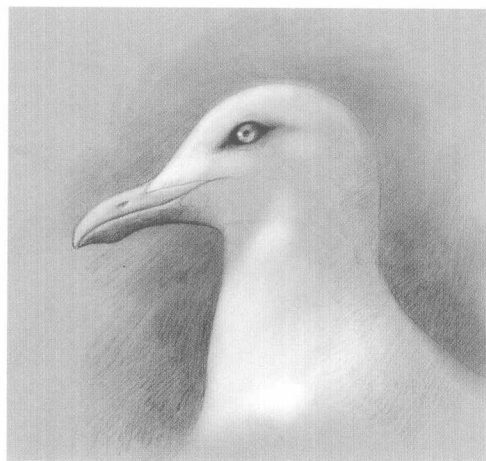
综合技法——白族金花



飞鱼



笔腊人像



鸟



老人像素描

第1章 Painter基础 1

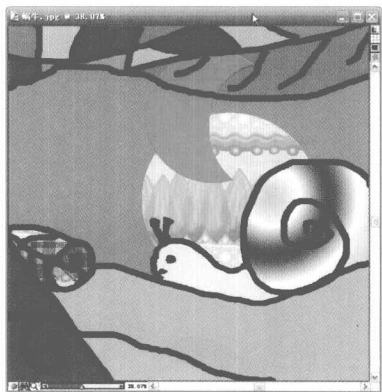
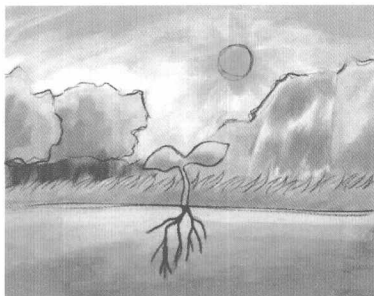
- 1.1 Painter概述 2
- 1.2 Painter适用人群 2
- 1.3 Painter发展史 2
- 1.4 安装Painter 11 5

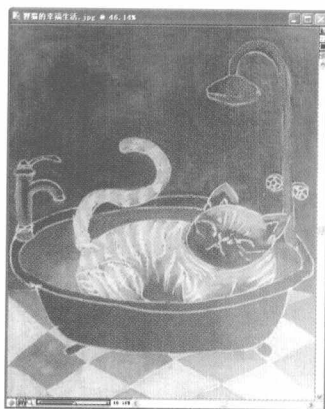
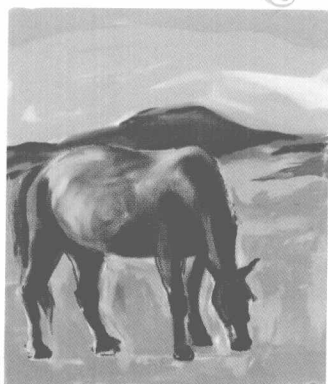
第2章 熟悉Painter的绘画环境 7

- 2.1 Painter 11欢迎界面 8
- 2.2 熟悉Painter 11操作环境 8
- 2.3 使用Painter 11面板 10
- 2.4 文件的打开与保存 13
 - 2.4.1 打开文件 13
 - 2.4.2 保存文件 14
- 2.5 文件格式 14
- 2.6 像素和分辨率 16
- 2.7 设置画布 16
- 2.8 画布的种类 17
- 2.9 画布的纹理效果 18

第3章 Painter工具箱 22

- 3.1 工具箱概览 23
- 3.2 移动选区工具 23
 - 3.2.1 移动选区工具 23
 - 3.2.2 图层调节工具 24
- 3.3 选区工具 25
 - 3.3.1 矩形选区工具 25
 - 3.3.2 圆形选区工具 26
 - 3.3.3 矩形与圆形选区工具的转换 26
 - 3.3.4 用矩形、圆形选区工具增减选区 27
 - 3.3.5 将选定区域转换为图形 28
- 3.4 魔棒工具 28
- 3.5 裁切画面 30
- 3.6 创建矩形与圆形 31
 - 3.6.1 创建矩形 31
 - 3.6.2 创建圆形 32
- 3.7 用吸管工具提取颜色 33
- 3.8 橡皮擦、抓手与旋转画布工具 34
 - 3.8.1 橡皮擦工具 34





3.8.2 抓手工具	35
3.8.3 旋转画布工具	36
3.9 放大镜工具	36
3.10 为图像添加图案或渐变效果	37
3.10.1 为图片添加图案背景	37
3.10.2 为图片添加渐变背景	38
3.11 使用钢笔工具制作路径或图案	41
3.12 用油漆桶工具为图片上色	45

第4章 Painter的色彩 50

4.1 色彩构成基础	51
4.1.1 色相	51
4.1.2 色调	52
4.1.3 饱和度	53
4.1.4 明度	53
4.1.5 互补色	53
4.1.6 对比色	54
4.1.7 冷暖色调	54
4.1.8 高级灰	55
4.2 色彩的运用	55
4.2.1 【颜色集】面板	55
4.2.2 【色彩变化】面板	59
4.2.3 颜色覆盖	60
4.2.4 负片	62
4.3 主要颜色工具	63
4.3.1 【混色器】调色板	63
4.3.2 利用画笔混色、加色和去色	64
4.4 用纯色和渐变色工具绘制卡通甜筒	64

第5章 矢量图形和蒙版 70

5.1 选区	71
5.1.1 选区的概述	71
5.1.2 选区的操作	71
5.1.3 移动选区	73
5.2 矢量图形	73
5.2.1 矢量图形概述	73
5.2.2 绘制矢量图形的主要工具	73
5.2.3 移动矢量图形	76

5.2.4 闭合路径	77
5.2.5 矢量图形的变形	77
5.3 蒙版	83
5.3.1 蒙版概述	83
5.3.2 使用【通道】面板	83
5.3.3 蒙版的基本操作	84
5.3.4 绘制彩色蒙版	85
5.4 选区、矢量图形与蒙版的转换	86
5.4.1 选区与矢量图形的转换	86
5.4.2 矢量选区与蒙版的转换	87
5.4.3 将矢量图形转换为选区	88
5.4.4 将选区转换为矢量图形	89
5.5 插画实例——钢笔工具的运用	89

第6章 图层 92

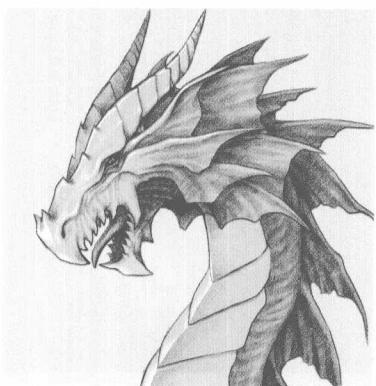
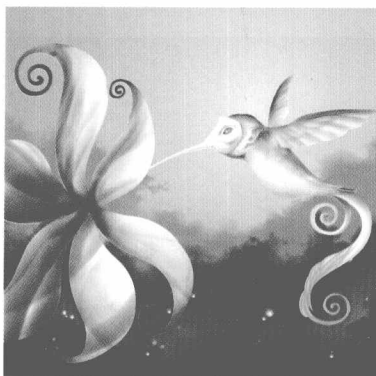
6.1 图层的运用	93
6.1.1 图层概述	93
6.1.2 图层的种类	93
6.1.3 使用矢量图层	96
6.1.4 使用参考图层	98
6.1.5 使用图层浮动对象	101
6.2 图层绘画实例——鸟	103

第7章 用笔刷绘制图像 111

7.1 选择笔刷	112
7.2 常用笔刷	113
7.3 笔刷应用实例	114
7.3.1 铅笔实例——龙	114
7.3.2 彩色铅笔实例——静物	117
7.3.3 蜡笔实例——人像	119
7.3.4 水粉实例——葡萄	128
7.3.5 水彩实例——古装人物	130
7.3.6 湿画法水彩实例——商业插画	141
7.3.7 钢笔实例——户外速写	145

第8章 绘画技法实例 148

8.1 素描技法——老人像	149
8.2 科幻类绘画实例——游戏场景	152
8.3 矢量绘画技法——蝴蝶	159





第9章 油画风格绘画实例 162

- 9.1 临摹野兽派作品——红色的和谐 163
- 9.2 临摹印象派作品——奥弗的教堂 166
- 9.3 临摹后印象派作品——静物 171
- 9.4 临摹洛可可风格作品——白牛 176
- 9.5 绘制油画点彩风景 179

第10章 Painter中的文字处理 183

- 10.1 字体工具 184
- 10.2 使用文字工具排版 186
- 10.3 特效文字的制作 187
- 10.4 制作瑜伽体验卡 191
- 10.5 制作趣味曲线字体 195

第11章 图像的处理 198

- 11.1 马赛克实例——静物 199
- 11.2 特效实例——制作幼教卡片 202
- 11.3 利用色彩管理功能处理照片 204

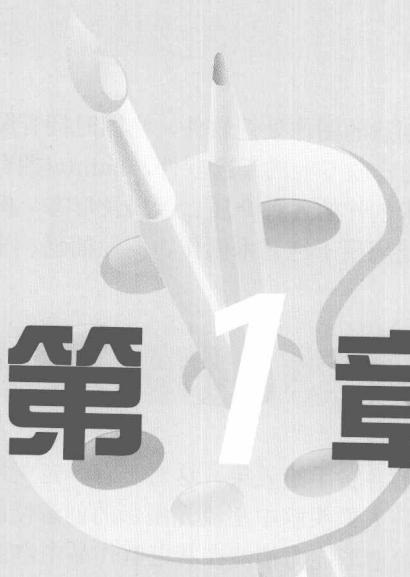
第12章 脚本与动画制作 207

- 12.1 脚本功能介绍 208
- 12.2 制作汽车动画 210
- 12.3 动画实例——环保公益广告 216

第13章 带上Painter去旅行 225

- 13.1 混合画法实例——阿诗玛 226
- 13.2 综合技法实例——白族金花 231
- 13.3 马赛克效果技法实例——纳西族妇女 238
- 13.4 藏族舞综合技法实例 243
- 13.5 用滤镜处理风景照片 249
 - 13.5.1 如何制作选择性着色照片 249
 - 13.5.2 制作木版刻效果的照片 252
 - 13.5.3 制作扭曲镜像效果照片 255
 - 13.5.4 制作描边效果照片 256

附录 Painter常用快捷键 257



第1章

Painter基础





1.1 Painter概述

Painter是一款侧重于手绘创意的图像处理软件，它同时拥有图片处理、文字特效、平面设计、网页图像制作等功能。作为一款专业的手绘软件，Painter拥有多样的笔刷、笔刷变量效果和画布，能模仿现实生活中美术创作的各种介质、颜料及形态，例如，纸张的纹理、颜料的厚薄和笔刷的笔触等。Painter广泛应用于纯艺术创作、商业插画、平面设计等领域，已经被越来越多的艺术家所认同。



1.2 Painter适用人群

Painter能模拟现实生活中的各种手绘效果，这对于有一定美术功底的专业人士来说再好不过。通过使用Painter绘图软件，人们头脑中那流光溢彩的创意便能转换为电脑作品。画家平时对线条、色彩的把握，对物体的造型能力都能在其电脑作品中淋漓尽致地体现出来。

对于没有美术功底的业余美术爱好者，也可以利用Painter的图片处理功能以及丰富的滤镜和文字工具制作出平面设计作品，还可以修改照片或处理图像。

另外，与Painter绘图软件配合使用的电脑手写板和带压感的笔杆，能够带给人们前所未有的清爽洁净的创作环境，不再被厚重脏腻的油彩弄脏衣服。

本书在后面的章节中，从最基础的软件知识入手，逐渐讲解到难度较高的实例创作，使读者能够学会利用Painter创作出自己的理想作品。



1.3 Painter发展史

Painter创自Fractal Design公司，是最具创造性的软件之一，它能在电脑上实现与真实画纸或画布上一样的绘画效果，并有多种笔刷供选择，可以制作出多种图形处理效果。因此，Painter已迅速成为广大设计师、美术从业者的首选软件之一。

Painter的最初版本由Fractal Design公司于1992年制作发布，采用了油漆桶作为包装外形，强调了它的绘图特性。软件由4张软盘组成，总容量大约是2.6 MB，如图1-1所示。

Painter 2的软件容量为第1版的4倍，接近10 MB的容量。

Painter 3于1993年推出，其CD中包括所有程序及各种文件。包装仍然采用油漆桶风格。软件大约13 MB，如图1-2所示。

Painter 4发布于1995年。从此，Painter只提供CD安装盘，可以安装在Windows 3.1或者Windows 95系统之下。软件界面用马赛克效果来表现软件的滤镜效果，如图1-3所示。

后来，Fractal Design公司被著名的Meta Creations公司并购，其随后推出了令人震撼的Painter 5，新版本中增加了许多革命性的新功能，如图1-4所示。

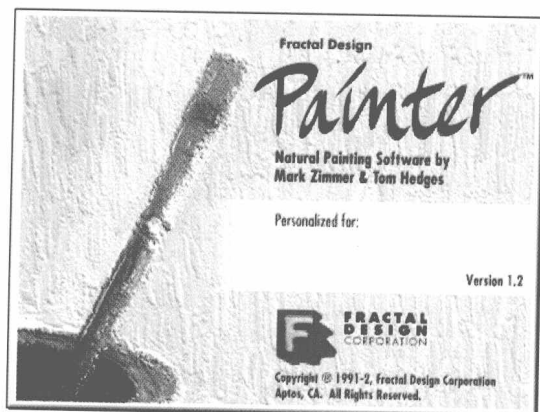


图 1-1

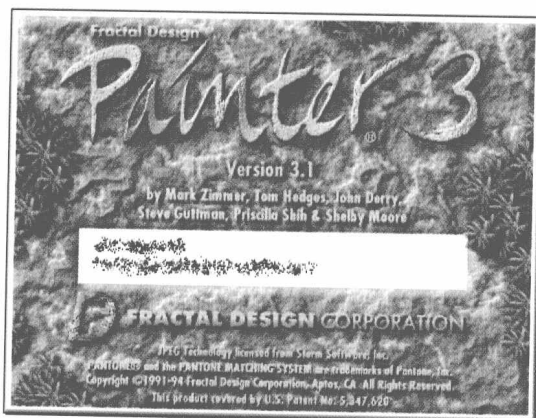


图 1-2

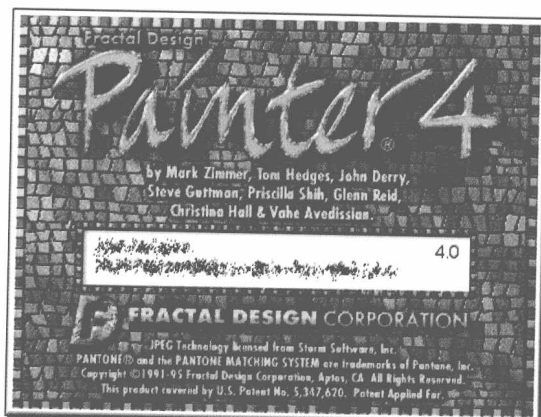


图 1-3

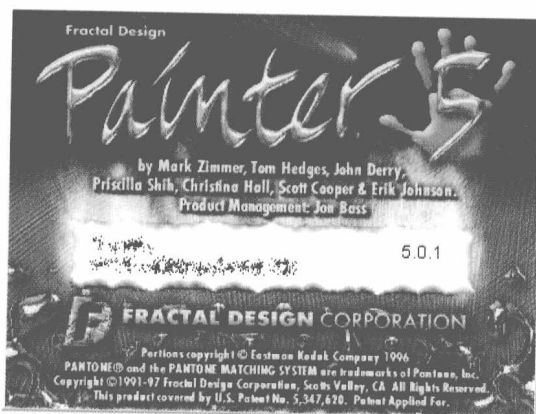


图 1-4

Painter 6发布于1999年，其中有关图层的概念更接近于流行的图形图像处理软件，并且规范了原来的各种菜单，使人们使用Painter更容易、方便。

Corel公司收购Painter以后，推出的第一款主打产品是Painter 7。Painter 7的操作方式更加便利，功能更加完善，图片的编辑效率更加显著，并且运行稳定，如图1-5所示。

2003年4月14日，Painter 8正式发布。从Painter 8开始，其工具栏就由横向改为纵向，这使得Painter 8的界面更接近Photoshop，从而使熟悉Photoshop的用户能更快地上手，如图1-6所示。

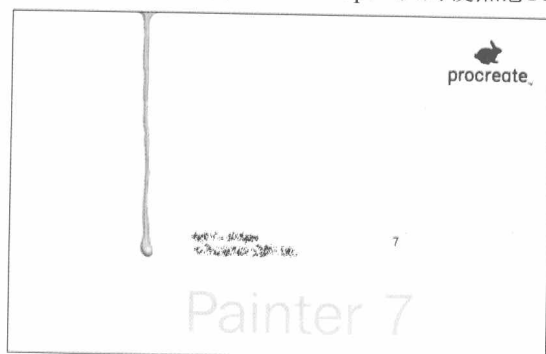


图 1-5

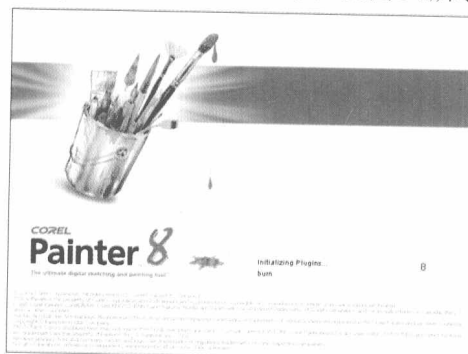


图 1-6

Painter IX于2004年秋问世,它弥补了Painter 8的不足之处,如图1-7所示。

Painter X发布于2007年4月,Painter X的启动画面如图1-8所示。

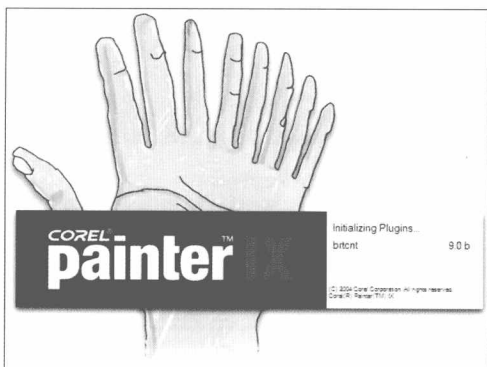


图1-7

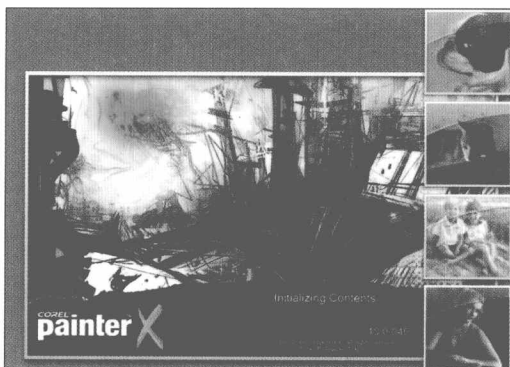


图1-8

Painter 11于2009年8月隆重上市,Painter 11的启动画面如图1-9所示。

Painter 11的新增功能如下。

1. 增强创新流程



图1-9

- ◆ 硬媒材控件。用户可创建自己的硬媒材变体,或从“画笔库”的新硬媒材变体中进行选择,从而拥有对媒材更强的创新控制力。可自定义的预置文件、笔尖尺寸、转换和笔触宽度预览功能,能够进行多次尝试,直到准确描画出满意的图形为止。
 - ◆ 仿真鬃毛干媒材。马克笔、钢笔、铅笔和粉笔媒材可通过任何其他软件无法比拟的方式重现真实媒材的观感。
 - ◎ 马克笔:通过新马克笔的笔触逐渐加深颜色,使用户能够在一个连续阴影中进行着色或叠色。
 - ◎ 钢笔:可通过改变下笔速率,选择创建细钢笔笔触、粗笔触和笔墨浓度。下笔速度越快,线就越细;速度越慢,线就越粗。
 - ◎ 铅笔和粉笔:可通过改变笔在数位板上的角度来控制阴影。可以选择用笔尖绘画,也可以选择用笔尖侧面绘制阴影,就像真实地用画笔在纸张上绘画一样。
 - ◆ 选区工具。适用于套索工具的新的多边形模式,加上对圈选工具和魔棒工具的总体改进,使人们一次就能做出更机敏的选择。
 - ◆ Wacom支持。支持整条Wacom产品线,包括Cintiq压感笔、液晶数位屏和Intuos数位板,为用户提供响应速度最快的数字绘图软件和最佳的数字艺术体验。
- ### 2. 扩展数字暗室
- ◆ 颜色管理。利用针对每个文档的单个新色彩剖面图以及针对从Photoshop导入的文件改进的颜色识别功能,创建更佳的颜色匹配。这有助于改进工作流程,使人们可以通过减少颜色修正工作量来节省时间。
 - ◆ Photoshop支持。在Photoshop和Painter之间转换文件时保留颜色和图层。方便了在两个程序之间导入导出作品,不必进行过多的修正。