

电脑平面设计与动画制作系列丛书

Painter 5.0~5.5

高级使用教程



李瑞芳 等编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
URL: <http://www.phei.com.cn>

电脑平面设计与动画制作系列丛书

Painter 5.0 ~ 5.5 高级使用教程

李瑞芳 等编著

JS79/15

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书主要介绍绘画软件 Painter 5.0 的操作和应用,同时简介了其最新版本 5.5 的新功能和特点。

本书共分十九章,主要包括:软件应用基础、软件基本环境、调色板、选择和型板、向量图形、浮动层绘画基础、绘画方法控制、复制技术、马赛克效果、图像水龙头画笔、插件法浮动层、图像效果、数字视频和动画、记录剧本、网络 Painter、打印、制作实例、Painter 5.5 的新功能等内容。

本书适合对此感兴趣的自学者、美术人员和学生使用。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,翻版必究。

图书在版编目(CIP)数据

Painter 5.0~5.5 高级使用教程/李瑞芳等编著. - 北京:电子工业出版社,2000.1

(电脑平面设计与动画制作系列丛书)

ISBN 7-5053-5678-X

I. P… II. 李… III. 动画-图形软件,Painter 5.0~5.5-教材 IV. TP391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 31922 号

丛 书 名: 电脑平面设计与动画制作系列丛书

书 名: Painter 5.0~5.5 高级使用教程

编 著 者: 李瑞芳 等

责任编辑: 张 琛

特约编辑: 郭开鹤

排版制作: 电子工业出版社计算机排版室

印 刷 者: 北京四季青印刷厂

装 订 者: 河北省涿州桃园装订厂

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 28.25 字数: 728 千字

版 次: 2000 年 1 月第 1 版 2000 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-5678-X
TP·2920

印 数: 5000 册 定价: 38.00 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换。

若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话 68279077

序

Fractal Design 公司(目前已经改名为 Meta Creation 公司)开发的 Painter 软件是一个自然绘画软件,它是当今较为先进的电脑手工绘画软件,同时也是图像处理软件。其特点是可以维妙维肖地模仿自然绘画技术,使用户有一种在电脑天地中可以自由驰骋,信笔画来的感觉,因此可以这样说,如果要在电脑上实现真正的传统艺术,Painter 软件就可以称得上是真正“绘画”意义的电脑美术软件。

Painter 软件还有一些让人满意的性能,主要表现在:图像的设计和處理中,有时某些效果使用其他软件处理往往需要许多步骤,但是使用 Painter 软件只需要很少的几步就可以了。此外,Painter 软件在绘画和二维动画之间也有很好的结合,特别是把绘画和视频编辑做了接合。这些都是目前在绘画和图像处理技术方面比较独特和有较高实用价值的,因此学习和深入研究 Painter 软件能够提高艺术设计和制作的水平,也可以获得所需要的效果。

目前这方面的书籍不多,特别是可以提供一些实例的较少。鉴于此,我们在精心收集和整理的基础上,结合一些实例编写了本书。

本书主要由李瑞芳和王宝芹编写。另外参加本书编写和材料整理的有:李慈航、姚建、郑瑞琴、李友、鞠奉吉、李成儒、徐小兵、杨秀芬、杨文阁、刘俊、吕静。沈阳思达发展有限公司的秦国铭经理提供了部分设备,在此表示衷心的感谢。

由于编者的水平有限,错误和遗漏在所难免,恳请读者批评指正。

编 者

前 言

当今社会已经进入了信息时代,随着计算机的普及和广泛应用,目前计算机的影响也悄悄地渗入到美术领域中,虽然这只是开始,但是必将发展壮大并逐渐成熟起来,在不远的将来,它有可能成为一种新的文化、新的艺术,将得到人们的认同和喜爱。

计算机是一种现代化的工具,就如同画家的画笔和画布一样。掌握这个现代化的工具,对于当今新一代的艺术家、艺术爱好者,其效果就如同画家能够熟练地运用画笔一样。如果能够熟练地掌握现实的画笔和计算机画笔,套用一句话:“就是可以两条腿走路”,简单地讲,对于画家、艺术爱好者以及其他的设计工作者来说,可以提高创意能力和创意水平,并得到事半功倍的效果。笔者就是在这样一个思路的鼓舞下,将一点学习心得就教于大家面前,如果能够得到专家的指点,本人将不胜荣幸。

Painter 软件是当今比较流行的数字化绘画的软件。使用 Painter,可以模拟现实工具和自然材质的纹理,例如麦克绘图笔、炭笔和彩色铅笔一类的工具以及水彩画、油画等的绘画艺术品。

Painter 5.0 版采用可以扩展、开放的结构,以超越传统的手法,使用户可以绘制出令人惊讶的画面。Painter 5.0 提供了无数的新画笔,让用户以任何可想象的方式来表达自己的设计和创意。

作为编辑图像的软件,准确地说应该是绘画和编辑图像软件,Painter 提供许多强大的选项,这些选项让用户可以像在自己的画室一样地在计算机屏幕上绘画;同时,也可以让用户像使用其他图像处理软件,如 Photoshop 一样来编辑处理图像,对图像施加特技处理效果,比如浮雕化图像、锐化、钝化等,在 Painter 软件中有许多用户所喜爱并且易用的特殊效果。

Painter 是第一个提供多重浮动选择的图像编辑程序。Painter 5.0 带来了动态插件法浮动层,它不像传统的图像层使你折叠静态的图像元素,动态插件浮动层能够在图像处理中自动完成效果的更新。它也可以创建如同使用液态金属来绘画的新方法。这个动态浮动层可以在不改变原始材料的情况下,施加特殊效果变化而且可以重新施加效果。因为艺术家都有自己独特的工作方法,所以 Painter 5.0 允许定义适合自己的个人风格。

一、Painter 5.0 所具有的新特点

Painter 5.0 改进和增加了许多工具和功能。下面简单地介绍 Painter 5.0 与 Painter 4.0 相比所具有的新特点,学习理解并且充分利用这些新增加的功能可以最大限度地发挥本软件的优势。

1. 可扩展的插件法画笔

Painter 5.0 新插件法画笔授予用户一些全新的画笔,像闪光、模糊、转动、色彩以及允许在一个透明的浮动层绘画的画笔。

2. 动态插件法浮动层

Painter 5.0 新插件法浮动层在一个浮动的物体上建立动态的图像效果,用户将发现在浮动的图像上建立动态的 Burn(燃烧)、Tear(泪渍)以及 Bevel(斜角世界)效果的插件法浮动层;同

时也将发现万花筒、玻璃扭曲以及给人深刻印象的厚涂颜料的绘画法,后者允许使用有织纹的画笔笔划来绘画。

3. 用于选择和型板的新模型

Painter 5.0 有一个新的模型用于选择和型板,这个模型与其他的程序中可能熟悉的模型一样,因此不会花费很多的时间就可以加快在本软件中制作的速度。用户将发现这些新结构是更强大和更易使用的,主要的变化是画布型板对一个选择层的合并,一个新的选择菜单和使用 Objects:Mask List(对象:型板列表)调色板代替 4.0 版本的 Objects:Path List(对象:路径列表)调色板。必须了解如何使用型板列表调色板来完成 Painter 4.0 的 Mask Edit mode(型板编辑模式)。

4. 新的效果

Painter 5.0 增加了许多令人注目的图像效果,如在 Camera Motion Blur(摄影机运动模糊)、Depth of Field(景深)和 Zoom Blur(缩放模糊)等在 Focus Effects(透镜效果)部分的新效果。

一些有新特色的 Esoterica(艺术仿真)效果包含自定义 Tile(瓷砖)、Maze(迷宫)、Place Elements(放置元素)以及 Pop Art Fill(流行艺术填充)等效果。

5. Multi Point Cloning(新的多点复制)

Painter 5.0 扩展复制能力,或者说具有了高级的“克隆”技术,绘画的时候使用这些功能,如转换、旋转、比例、修剪以及透视等复制方法,就可以在复制的同时查看复制的整个情况。多点复制是如此强大,我们称这些画笔为 Super Cloners(超级复制画笔)。

6. Custom Palettes(自定义调色板)以及 Layouts(调色板布局)

Painter 5.0 允许建立自己的工具、材料以及菜单命令的自定义调色板,由于可以直接调用用户最常使用的各种工具,将提高工作效率;也可以自定义控制(Controls)调色板:专门用于个别变型体的画笔工具,将任何画笔的控制增加到控制调色板上并且马上就可以使用。

7. 支持网络

Painter 5.0 和 WWW 浏览器一起工作给你更好的访问 Fractal Design 联机文件,用户可以从 Painter 5.0 里面启动浏览器并且得到计划帮助,从 Fractal Design 中学习新的东西以及下载新的材料。

8. 更多的新特点

用户将在软件中发现更多的新特点,如把 frame stacks(帧堆栈)、电影储存作为 GIF 动画用于在 WWW 中的显示等,这些将在书中逐步地介绍。

在现实中,画家在自己的工作室中拥有各种工具,如油画颜料、彩色蜡笔、不同的画笔、墨水、纸张和画布等,而且在购买了新的材料或工具后,他们将在自己的艺术品中使用这些新材料和工具。同样也可以把 Painter 软件想象为一个设计环境,类似于画家的工作室。Painter 按照同样的形式工作。Painter 软件为用户提供了所有可用于数字图像工作室的工具。

二、运行 Painter 5.0 需要的条件

Windows 95 或者 Windows NT 4.0(Windows 3.1 不支持)

486DX、奔腾或者更快处理器

16 MB 内存(32 MB 用于 Windows NT)

SVGA 视频显示卡

CD-ROM 驱动器

Painter 像所有的图像编辑及绘画应用程序一样,喜欢更多的 RAM,更快的处理器以及迅速的硬盘驱动器。要保证优化使用所有的内存,参照本书介绍的内存设置过程,按照如下的步骤来安装 Painter 软件。

三、安装 Painter 5.0

1. 在计算机内插入 Painter 5.0 的光盘。
2. 在 Windows 95/NT,单击 Start 按钮,选择 Run...
3. 在运行对话框中适当的 SETUP 框键入 CD-ROM 驱动器的位置,例如你的 CD-ROM 驱动器是驱动器 D,在命令行键入 D:\SETUP。
4. Painter 5.0 信息屏幕出现,单击 Next 继续下一个屏幕。
5. 出现一个对话框,在其中你可以选择安装选项。单击 Typical 来安装全部的 Painter 5.0 程序和所有的支持文件;单击 Compact 来安装运行 Painter 5.0 需要的最小文件集;单击 Custom 来安装所选择的选项。
6. 跟随屏幕命令来完成安装过程。

四、运行 Painter 5.0

单击 Start 按钮并且选择 Programs / Fractal Design / Painter 5.0。

第一次运行 Painter 5.0,将被要求输入姓名和 Painter 软件序列号。序列号可以在 Painter 软件包装盒的自述文件 FIRST 卡片上找到或者在 Painter 5.0 的 CD-ROM 外套上找到。如果从一个早先 Painter 软件的版本升级,则必须使用原始 Painter 软件序列号。

Painter 5.0 可以在 Macintosh 计算机上安装和运行,有关的事项请参照 Painter 5.0 的 Macintosh 版本说明。

五、学习 Painter 的要点和难点

由于 Painter 软件的功能和特点实在是太多了,这里只是把笔者本人的一点初浅的认识提出来向各位读者请教。

如果你是一个搞美术创作的艺术家,也就是进行绘画等纯美术一类的创作,那么 Painter 软件能够给予你的要点是他的绘画功能。

如果你的所学是进行艺术设计,或者正在从事的工作属于艺术创作设计,比如进行平面设计、造型设计、多媒体应用设计等应用类的工作,也可以从 Painter 软件中得到艺术创作的灵感和实际应用。

当然如果你身兼数项所学,而且又学有所用,那么 Painter 软件同样可以赋予你超强的工具,协助你进行创作和设计。

不论对于何种学习者,如果需要或希望学习 Painter 软件,那么掌握软件的基础都是绝对必须的。笔者把本书的(前几章)第 1 章到第 6 章作为学习本软件的基础。

对于想学习计算机绘画者,笔者认为要点是 Painter 软件的各种绘画方法,他们是 Painter 软件的各种画笔、画笔变型体、笔触表现方法以及对笔触的控制方法。复制方法、图像水龙头画笔、向量图形、图像效果等内容也都是必须要学习的。这里的难点可能是如何熟练的掌握各种画笔的特性以及如何控制他们,这些内容在第 7、8 章。

其他的内容在本书的第 3、4、5、13 章中都有叙述。

而对于搞艺术设计的,如果是用于进行平面设计一类的工作,笔者认为可以加强学习 Painter 软件的各种特殊效果,比如基础部分的复制方法、制作马赛克方法、图像水龙头画笔、选择和型板以及向量图形,分别在第 3 到 6 章,提高部分在第 9 到 13 章。如果需要扩展设计制作的范围,比如进行视频制作等等,第 14,15 两章是比较重要的。

当然,这只是笔者的粗浅的看法,如果能够全面的学习和应用本软件,同时与其他图像图形处理软件及视频处理软件结合起来,相信一定可以设计制作出比较满意的美术作品。

本书的重点部分是介绍如何使用 Painter 软件进行艺术设计,对于美术创作部分只介绍了 Painter 软件的各种工具和他们的应用。具体的计算机绘画过程请参照电子工业出版社出版,由郭开鹤等编写的《Painter 3.0~4.0 使用教程》一书。

六、在本书中的约定

在本书的介绍中,对于某些特定的工具和控制有一些约定来说明命令顺序。

对于菜单的约定按照这样的顺序:菜单名/菜单项。例如 File menu/clone 表示执行文件菜单的复制命令。

对于调色板的约定是按照这样的顺序:调色板名称:子调色板名称或调色板项目的顺序。例如 Objects:Mask List(对象:型板列表)表示选择对象调色板的型板列表子调色板。

对于调色板的约定是遵循这样的顺序:调色板名称:调色板菜单/菜单项的顺序。例如 Art Materials:Pattern menu / Define Pattern 表示选择艺术材料调色板上的图案菜单中的定义图案命令。

对于控制调色板的特殊的规则是:控制调色板:特别的工具。例如控制调色板:画笔工具表示控制调色板目前起控制画笔工具的作用。

七、工具提示

不论何时,将光标停留在任一调色板上的工具或其他元素上时,软件默认设置为显示工具提示。如果想使它们不出现,需从 Help 菜单上选择 Hide Tool Tips(隐藏工具提示)命令。

八、说明

本书在编著时,将该软件的界面和所涉及到的软件应用方面的英文词汇进行了翻译,以期达到使软件具有类似中文的环境,有助于不太熟悉英文的读者。对于英文水平较高的读者可以直接按照原英文环境来阅读和练习。这样做无非是想对于普及和提高我们使用本软件提供一点方便,如果能够达到几分目的则余愿足矣。

由于计算机美术方面的英文词汇难于直译,如果意译恐有失原风格,所以极少数属于美术上特殊材料的弹出菜单没有译成中文,敬请读者原谅。

另外,本书的最后一章简要地介绍了 painter 软件家族的新成员——Painter 5.5 网络版的新功能及特点。

当今处于信息时代,计算机作为一种新的工具,这里特别要指出是作为一种新的美术创造工具,在数字化时代到来之前,在计算机和艺术相结合的过程中,能够做一点工作,实在是一种莫大的荣幸。如果此书能够为初学者提供一些帮助,辛苦就得到回报。由于笔者水平有限,加上时间仓促,错误之处在所难免,恳请读者批评指正。

目 录

第 1 章 软件应用基础	(1)
1.1 认识 Painter 5.0	(1)
1.2 建立新文件	(3)
1.2.1 画布尺寸和解析度	(4)
1.2.2 设置纸张颜色	(5)
1.2.3 打开现有的文件	(6)
1.3 浏览图像文件	(7)
1.3.1 放大和缩小	(7)
1.3.2 使用移动工具	(8)
1.3.3 旋转图像	(8)
1.3.4 使用全屏方式	(9)
1.3.5 改变画布尺寸	(10)
1.4 辅助工具	(12)
1.4.1 标尺	(12)
1.4.2 辅助线	(12)
1.4.3 使用网格线覆盖	(14)
1.5 储存文件	(15)
1.5.1 RIFF 文件格式	(15)
1.5.2 GIF 文件格式	(16)
1.5.3 JPEG 文件格式	(17)
1.5.4 Photoshop 文件格式	(17)
1.6 关闭文件并退出	(19)
第 2 章 软件的基本环境	(20)
2.1 工具简介	(20)
2.2 调色板	(21)
2.2.1 调色板的构成	(21)
2.2.2 使用调色板抽屉	(24)
2.3 库和项目管理器	(25)
2.3.1 什么是库	(25)
2.3.2 自定义库	(27)
2.3.3 建立新库	(27)
2.3.4 整理库文件	(28)
2.3.5 删除库文件	(29)
2.4 自定义界面	(29)
2.4.1 建立自定义调色板	(29)
2.4.2 使用自定义调色板	(32)

2.4.3	管理自定义调色板	(32)
2.4.4	设置调色板布局	(33)
2.5	插入法 Plug-ins	(33)
2.6	设置软件参数选择	(34)
2.6.1	一般参数设置	(35)
2.6.2	压感笔基本设置	(36)
2.6.3	功能键设置	(37)
2.6.4	设置界面	(37)
2.6.5	第三方过滤器插件	(39)
2.6.6	设置取消操作级别	(39)
2.6.7	向量图形参数设置	(40)
2.6.8	网络参数设置	(40)
2.6.9	设置窗口参数选择	(41)
第3章	艺术材料调色板	(43)
3.1	艺术材料的概念	(43)
3.1.1	艺术材料调色板	(43)
3.1.2	用艺术材料填充	(45)
3.2	使用颜色调色板	(45)
3.2.1	颜色调色板	(45)
3.2.2	颜色设置表	(48)
3.2.3	注释颜色	(52)
3.3	使用渐变色调色板	(53)
3.3.1	处理渐变色	(53)
3.3.2	制作渐变色	(54)
3.3.3	映射渐变色	(57)
3.4	使用纸张调色板	(59)
3.4.1	选择纹理	(59)
3.4.2	翻转纹理	(59)
3.4.3	缩放纹理	(60)
3.4.4	捕捉纹理	(60)
3.4.5	制作纹理	(61)
3.5	使用图案调色板	(61)
3.5.1	检验图案窗口	(63)
3.5.2	建立图案	(63)
3.5.3	定义图案	(64)
3.5.4	向图案库增加图像	(64)
3.5.5	捕获图案	(64)
3.5.6	制作 Fractal 图案	(66)
3.6	使用织物调色板	(69)
3.6.1	改变织物纤维类型	(69)
3.6.2	调整缩放和宽度	(70)
3.6.3	编辑织物颜色	(70)

3.6.4 储存修改的织物	(71)
3.7 填充技巧	(71)
3.7.1 填充区域	(71)
3.7.2 锁住颜色	(73)
3.7.3 关闭漏洞	(73)
第4章 选择和型板	(75)
4.1 理解选择和型板	(75)
4.2 使用选择	(76)
4.2.1 如何使用选择	(76)
4.2.2 绘图模式	(76)
4.2.3 建立选择	(77)
4.2.4 按照颜色选择	(81)
4.2.5 基本的选择命令	(82)
4.2.6 互相转换	(86)
4.2.7 处理选择	(86)
4.2.8 修改选择	(88)
4.2.9 为选择边界钩边	(90)
4.2.10 储存和恢复选择路径	(91)
4.3 使用型板	(92)
4.3.1 建立型板	(92)
4.3.2 建立自动型板	(92)
4.3.3 建立颜色型板	(93)
4.3.4 型板列表调色板	(94)
4.3.5 基本的型板命令	(97)
4.3.6 编辑型板	(98)
4.3.7 填充型板	(100)
4.3.8 应用图像效果	(100)
第5章 向量图形	(101)
5.1 理解向量图形	(101)
5.1.1 关于向量图形	(101)
5.1.2 共有的特点	(102)
5.2 建立向量图形	(102)
5.2.1 使用向量图形工具	(103)
5.2.2 从选择建立向量图形	(106)
5.2.3 输入向量图形	(107)
5.3 设置向量图形属性	(108)
5.4 处理向量图形	(110)
5.4.1 组合向量图形	(110)
5.4.2 复合向量图形	(110)
5.5 编辑向量图形	(111)
5.5.1 增加定位点	(112)

5.5.2	删除定位点	(112)
5.5.3	调整曲率	(112)
5.5.4	平滑点和拐角点	(113)
5.5.5	剪切一个线段	(113)
5.5.6	连接端点	(114)
5.5.7	Averaging	(114)
5.6	修改向量图形	(114)
5.6.1	调整大小	(115)
5.6.2	旋转	(115)
5.6.3	倾斜	(116)
5.6.4	双重复制	(116)
5.6.5	混合向量图形	(117)
5.6.6	储存向量图形	(119)
5.6.7	转化为浮动层	(120)
5.6.8	输出向量图形	(120)
第 6 章	浮动层	(121)
6.1	理解浮动层	(121)
6.1.1	各种浮动层的区别	(121)
6.1.2	各种浮动层的共性	(122)
6.1.3	解除浮动	(122)
6.2	浮动层列表	(122)
6.2.1	选择浮动层	(123)
6.2.2	隐藏浮动层	(124)
6.2.3	锁住浮动层	(124)
6.2.4	删除浮动层	(125)
6.2.5	命名浮动层	(125)
6.2.6	浮动层排序	(126)
6.2.7	浮动层的透明性	(127)
6.2.8	组合与解除组合	(127)
6.2.9	打开与关闭组合	(128)
6.2.10	折叠浮动层组合	(129)
6.3	排列浮动层	(129)
6.3.1	移动浮动层	(129)
6.3.2	拷贝浮动层	(129)
6.3.3	排列浮动层	(129)
6.4	浮动层的合成效果	(130)
6.5	图像浮动层	(132)
6.5.1	运用图像浮动层	(133)
6.5.2	编辑浮动层图像	(135)
6.6	在透明浮动层上绘画	(136)
6.7	浮动层可见型板	(136)
6.7.1	编辑浮动层型板	(137)

6.7.2 浮动层型板模式	(138)
6.7.3 选择如何影响浮动层	(139)
6.8 浮动层公文夹	(140)
6.9 处理参考浮动层	(140)
6.9.1 建立参考浮动层	(141)
6.9.2 参考浮动层变形	(142)
6.9.3 转化参考浮动层	(144)
第7章 绘画基础	(145)
7.1 使用画笔绘画	(145)
7.1.1 选择画笔和变形体	(145)
7.1.2 选择颜色	(146)
7.1.3 选择纸张纹理	(147)
7.1.4 设置基本的画笔控制	(147)
7.1.5 在画布上使用画笔绘画	(148)
7.1.6 在不同的位置上绘画	(150)
7.2 从笔触表现方法了解画笔	(150)
7.2.1 笔触表现方法	(151)
7.2.2 改变笔触表现方法	(152)
7.3 可以扩展的插件法画笔	(153)
7.3.1 插件笔触表现方法	(154)
7.3.2 使用层画笔	(154)
7.4 缺省画笔变型体属性简介	(154)
7.4.1 一些画笔的简介	(155)
7.4.2 艺术家画笔	(157)
7.4.3 复制画笔	(158)
7.4.4 新的画笔变型体	(159)
第8章 绘画方法的控制	(165)
8.1 自定义画笔	(165)
8.2 画笔控制调色板	(165)
8.2.1 建造画笔	(167)
8.2.2 尺寸调色板	(167)
8.2.3 间隔调色板	(170)
8.2.4 随机性调色板	(171)
8.2.5 笔毛组合调色板	(173)
8.2.6 复制法调色板	(173)
8.2.7 排笔调色板	(174)
8.2.8 份量调色板	(175)
8.2.9 水彩法调色板	(176)
8.2.10 滑动条调色板	(177)
8.3 自定义控制调色板	(179)
8.3.1 储存自定义画笔变体	(180)

8.3.2 在画笔间拷贝变型体	(181)
8.4 捕捉画笔笔尖	(181)
8.5 创作新的画笔	(181)
8.6 画笔外观	(182)
8.6.1 使用画笔外观设计器	(182)
8.6.2 储存画笔外观	(183)
8.6.3 使用储存的画笔外观	(183)
8.7 画笔和画笔外观库	(184)
第9章 复制技术	(185)
9.1 理解复制和描绘	(185)
9.2 复制文件	(186)
9.3 使用描图纸	(187)
9.4 改变复制源	(189)
9.5 在复制文件上绘画	(189)
9.6 使用自动复制	(193)
9.7 自动梵高复制画法	(195)
9.8 点对点复制	(195)
9.9 转变其他的画笔	(196)
9.9.1 复制颜色选项	(196)
9.9.2 复制笔触表现方法	(197)
9.9.3 精细调整复制方法	(198)
9.10 高级复制	(199)
9.10.1 超级复制画笔	(199)
9.10.2 复制控制调色板	(199)
9.10.3 使用源文件的选择	(204)
第10章 马赛克效果	(207)
10.1 了解马赛克	(207)
10.1.1 马赛克的基础	(207)
10.2 着手获得马赛克	(208)
10.2.1 贴上和揭去瓷砖	(209)
10.2.2 瓷砖颜色	(209)
10.2.3 瓷砖缝颜色	(211)
10.3 瓷砖设置	(211)
10.3.1 尺寸	(211)
10.3.2 随机性	(212)
10.4 马赛克命令	(212)
10.4.1 重置马赛克命令	(212)
10.4.2 重新渲染马赛克	(212)
10.4.3 把瓷砖渲染为型板	(213)
10.4.4 由三角形瓷砖开始	(214)

10.4.5	保留图像的边界	(214)
10.4.6	钩边和填充	(214)
10.5	制作 Tessellation 瓷砖	(216)
第 11 章	图像水龙头画笔	(220)
11.1	图像水龙头画笔如何工作	(220)
11.2	使用图像水龙头画笔	(221)
11.2.1	装入管口文件	(223)
11.2.2	图像水龙头画笔变型体	(223)
11.2.3	控制调色板,画笔	(224)
11.3	控制水龙头图像	(225)
11.3.1	控制图像水龙头画笔	(225)
11.3.2	管口控制调色板	(227)
11.3.3	管口文件选项	(230)
11.4	制作管口文件	(231)
11.4.1	设计关口文件的基础	(231)
11.4.2	建立 1-Rank 管口文件	(233)
11.4.3	建立 2-Rank 管口文件	(234)
11.4.4	建立 3-Rank 管口文件	(237)
11.4.5	管口文件库	(238)
11.5	由电影制作管口文件	(239)
11.5.1	由电影建立 2-Rank 管口文件	(240)
第 12 章	插件法浮动层	(243)
12.1	理解插入法浮动层	(243)
12.2	使用插入法浮动层	(243)
12.2.1	建立插入法浮动层	(244)
12.2.2	应用插入法浮动层	(245)
12.2.3	转化为图像浮动层	(245)
12.3	各种插件法浮动层	(246)
12.3.1	亮度/对比度	(246)
12.3.2	燃烧	(247)
12.3.3	泪渍	(248)
12.3.4	斜角世界	(249)
12.3.5	阶调调整	(251)
12.3.6	毛玻璃效果	(252)
12.3.7	万花筒	(254)
12.3.8	液体透镜	(254)
12.3.9	液态金属	(259)
12.3.10	色调分离	(265)
12.3.11	厚涂料绘画	(266)
第 13 章	图像效果	(270)

13.1	应用效果的基础	(270)
13.1.1	应用效果的位置	(270)
13.1.2	效果与打开的调色板	(270)
13.1.3	淡化部分效果	(271)
13.1.4	最近使用的效果命令	(272)
13.1.5	“利用”弹出菜单	(272)
13.2	第三方插入过滤器	(273)
13.3	方位效果	(273)
13.3.1	旋转图像	(273)
13.3.2	缩放图像	(274)
13.3.3	扭曲图像	(274)
13.3.4	水平翻转图像	(275)
13.3.5	垂直翻转图像	(275)
13.3.6	变形图像	(275)
13.4	色调控制效果	(276)
13.4.1	颜色校正	(276)
13.4.2	调整颜色	(279)
13.4.3	调整选择颜色	(281)
13.4.4	亮度/对比度调整	(282)
13.4.5	阶调调整	(282)
13.4.6	负片	(283)
13.4.7	色调分离	(283)
13.4.8	合法的视频颜色	(285)
13.5	表面控制效果	(285)
13.5.1	影棚灯光效果	(285)
13.5.2	三色调分离效果	(287)
13.5.3	应用表面纹理效果	(288)
13.5.4	颜色覆盖	(295)
13.5.5	颜料浓度	(296)
13.5.6	快速纹理	(297)
13.5.7	图像扭曲	(298)
13.5.8	快速扭曲	(299)
13.6	透镜效果	(299)
13.6.1	摄影机运动模糊	(299)
13.6.2	景深	(300)
13.6.3	毛玻璃效果	(301)
13.6.4	运动模糊	(303)
13.6.5	锐化	(303)
13.6.6	钝化	(304)
13.6.7	超钝化	(304)
13.6.8	缩放模糊	(304)
13.7	艺术仿真效果	(306)
13.7.1	大理石花纹效果	(306)

13.7.2	自动复制	(307)
13.7.3	自动梵高效果	(308)
13.7.4	水泡效果	(308)
13.7.5	自定义瓷砖	(309)
13.7.6	网格纸效果	(310)
13.7.7	分枝图案	(311)
13.7.8	中途曝光	(313)
13.7.9	迷宫效果	(314)
13.7.10	放置元素	(315)
13.8	流行艺术填充	(316)
13.9	对象效果	(318)
第 14 章	数字视频和动画	(320)
14.1	制作简单动画	(320)
14.1.1	帧堆栈调色板	(320)
14.1.2	理解洋葱皮	(321)
14.1.3	浮动层动画	(323)
14.2	处理电影	(324)
14.2.1	电影文件尺寸	(324)
14.2.2	制作新电影	(325)
14.2.3	打开现有的电影	(326)
14.3	修改现有的电影	(327)
14.3.1	向已有的电影加帧	(327)
14.3.2	删除现有电影中的帧	(328)
14.3.3	抹去现有电影中的帧	(328)
14.4	电影之间连接合成	(329)
14.5	精细修饰电影	(329)
14.5.1	对电影应用记录脚本	(330)
14.5.2	设置纹理位置	(331)
14.5.3	应用画笔笔划	(332)
14.5.4	合成电影	(332)
14.5.5	自动选择和记录	(333)
14.5.6	单一帧应用效果	(336)
14.5.7	复制电影	(338)
14.5.8	描图制作电影	(339)
14.6	关于动画所需要考虑的	(340)
14.7	储存和输出	(340)
14.7.1	输出一个单独的图像	(341)
14.7.2	输出 AVI 电影	(341)
14.7.3	处理编号动画文件	(342)
14.8	为 WWW 制作动画	(343)
14.8.1	制作 GIF 格式的动画	(343)
14.8.2	输出 GIF 格式的动画	(344)