

<<全视频Painter X超级手册>>

图书基本信息

书名：<<全视频Painter X超级手册>>

13位ISBN编号：9787302190837

10位ISBN编号：7302190836

出版时间：2009-3

出版时间：清华大学出版社

作者：马鑫

页数：285

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<全视频Painter X超级手册>>

前言

Corel Painter X是一款专为艺术家、设计师、摄影师以及次世代创作专业人士设计的专业软件。新版本包含很多新特点，例如：独一无二的数码笔刷、艺术材质纹理，引进了最新合成工具的Corel Painter X美术工作室，执行性能无可匹敌。

Painter X引进了全新的RealBristle绘画系统，可最大限度地模仿传统笔刷。

本书是按照Corel Painter X软件的使用流程和基础延续性进行编写的，并且在有些知识点上进行了扩展，将一些必须知道的行业知识也编写到该书中。

本书基本包含软件的所有功能并详细到每一个选项每一个参数，力争一个不漏。

除了讲述Corel Painter X软件的使用方法外，还介绍了很多关于数字影像的基本知识，给那些没有接受过系统学习的人们一个非常好的补课过程，不会出现只会软件而不懂行业知识的尴尬情形。

计算机软件图书只有非常详尽的文字介绍是很难让每一个学习者都非常明白地读、懂和掌握，所以本书附带了配套光盘，其中包含该书中所有操作的演示文件和实例文件。

本书内容翔实、举例典型、结构清晰、图文并茂，基本做到对软件中所有功能的讲述，通过使用光盘中的示范演示文件可以做到完全掌握的程度。

每个实例都倾注了作者的经验和想象，具有较高的可读性和可操作性，希望广大读者能够从中受益。

本书由马鑫主笔，窦珊珊、窦坚、马玉田、王克勤、李桂萍、缪振钢、万晓莎、王建周、王一丹、马志通、马杰、戴风光、王满库、林铮、刘娜、于菲菲、张威、张立梅、张浩、李杰、董翠萍、简效慧、张英、那岩、刘志明、马超、邓崇茂等也参与了本书的编写工作，在此对他们表示由衷的感谢。

由于本书编辑时间仓促，错漏之处在所难免，欢迎您批评和指正。

<<全视频Painter X超级手册>>

内容概要

本书非常详细地介绍了使用Painter进行数字图像绘画的流程和细节，全书共分 17 章，分别讲述了软件的基础知识、画笔选择、自定义画笔、图像输出等，并且提供了大量的示例。

在随书配套的光盘中还提供了实例中要使用的素材文件，最重要的是作者花费大量的人力和物力制作了全书所有操作的视频演示文件，方便读者更加感性的进行学习。

本书内容翔实，结构严谨，组织清晰，而且图文并茂、指导性强。

无论您是在图像编辑方面具有一定经验和水平的专业人士，还是对数字图像编辑感兴趣的初学者，都可以在本书中找到适合的内容。

本书可供广大数字图像制作者、网络图像制作者、数字视频制作者、平面设计师和家庭数字图像用户使用。

<<全视频Painter X超级手册>>

书籍目录

- 第1章 初识Painter 1.1 关于Painter 1.2 Painter的历史 1.3 使用Painter X能够做什么？
 1.4 Painter的适用人群 1.5 Painter X新特性 1.6 系统要求 1.7 数位板 1.7.1 影拓3 1.7.2 汉王数位板 1.7.3 友基数位板 1.7.4 文明唐朝电脑笔 1.7.5 凡拓数位板 1.8 Painter X界面基础 1.8.1 菜单栏 1.8.2 工具箱 1.8.3 工具属性栏 1.8.4 图像窗口 1.8.5 面板 1.8.6 欢迎面板 1.9 管理工作区 1.9.1 自定义工作区 1.9.2 自定义面板 1.9.3 隐藏所有组件 1.10 软件预置 1.10.1 General (常规) 1.10.2 Brush Tracking (画笔笔迹) 1.10.3 Customize Keys (自定义快捷键) 1.10.4 Undo (撤销) 1.10.5 SPapes (形状) 1.10.6 Save (保存) 1.10.7 Operating system (作用系统) 1.10.8 Palettes and UI (面板和用户界面) 1.10.9 Memory&Scratch (内存和暂存) 第2章 图像基础 2.1 图像相关概念 2.1.1 像素 2.1.2 位图图像 2.1.3 矢量图形 2.1.4 分辨率 2.1.5 合理的分辨率 2.2 颜色模式 2.2.1 RGB颜色模式 2.2.2 CMYK颜色模式 2.2.3 Lab颜色模式 2.2.4 灰度颜色模式 2.2.5 位图颜色模式 2.2.6 HSB色彩模式 2.2.7 索引颜色模式 2.2.8 合理的颜色模式 2.2.9 颜色深度 2.3 创建新的图像 2.4 图像格式 2.4.1 BMP 2.4.2 EPS 2.4.3 GIF 2.4.4 JPEG 2.4.5 Illustrator (Ai) 2.4.6 PCX 2.4.7 PDF 2.4.8 Photoshop (PSD) 2.4.9 PICT 2.4.10 PNG 2.4.11 TIFF 2.4.12 Photo CD 2.4.13 TGA 2.4.14 RAW 2.4.15 Filmstrip 2.5 打开图像 2.5.1 打开图像序列 2.5.2 打开PSD文件格式 2.6 获得图像 2.7 置入图像 2.8 保存文件 2.8.1 RIF格式 2.8.2 TIFF格式 2.8.3 GIF格式 2.8.4 JPEG格式 2.8.5 EPS格式 2.8.6 另存为 2.8.7 重复保存 2.9 恢复文件 2.9.1 撤销与重做 2.9.2 衰退 2.10 使用Adobe Illustrator文件 2.11 文件信息 2.12 重新调整图像尺寸 2.13 调整画布尺寸 2.14 旋转画布 2.15 裁切图像 2.16 调整画布颜色 2.17 关闭图像和退出软件
 第3章 辅助设计 3.1 常用的浏览图像命令 3.2 调整缩放倍数 3.3 使用导航器 3.4 图像浏览工具 3.4.1 缩放工具 3.4.2 使用手型工具 3.4.3 使用旋转画布工具 3.5 使用标尺 3.5.1 调整标尺的单位 3.5.2 调整标尺的原点 3.5.3 靠齐标尺标记 3.6 使用参考线 3.6.1 移动参考线 3.6.2 删除参考线 3.6.3 隐藏参考线 3.6.4 靠齐参考线 3.7 使用网格 3.7.1 设置网格 3.7.2 靠齐网格 3.8 使用黄金分割线 3.8.1 使用黄金分割线面板 3.8.2 使用黄金分割线工具 3.9 使用布局网格 3.9.1 使用布局网格面板 3.9.2 使用布局网格工具 3.10 透视网格 3.11 标记 3.12 信息面板第4章 使用选区 4.1 矩形选框工具 4.2 椭圆形选框工具 4.3 套索工具 4.4 魔棒工具 4.5 选区的交叉关系 4.6 选区调整工具 4.7 选区命令 4.7.1 全选 4.7.2 取消选择 4.7.3 重新选择 4.7.4 反向 4.7.5 羽化 4.7.6 扩展选区 4.7.7 收缩选区 4.7.8 平滑选区 4.7.9 调整选区为边界形状 4.7.10 自动选择 4.7.11 颜色选择 4.7.12 变换选区 4.7.13 显示和隐藏选区边缘 4.8 保存与载入选区 4.8.1 保存选区 4.8.2 载入选区 4.9 使用钢笔工具定义路径 4.9.1 关于路径 4.9.2 曲线和控制柄 4.9.3 开放路径和封闭路径 4.9.4 锚点的分类 4.9.5 钢笔工具组 4.9.6 创建直线 4.9.7 添加和删除锚点 4.9.8 创建曲线 4.9.9 快速地创建曲线路径 4.10 转换路径为选区 4.10.1 封闭开放的路径 4.10.2 转换路径到选区 4.11 使用软件提供的选区预置 4.11.1 使用选区预置 4.11.2 管理选区预设 4.11.3 打开设区库 4.12 定义选区应用方式第5章 使用颜色 5.1 颜色的三要素 5.1.1 色相 5.1.2 饱和度 5.1.3 亮度 5.2 软件中的颜色管理 5.2.1 设置显示器的颜色适配文件 5.2.2 在Painter软件中进行颜色管理 5.3 使用工具箱调整颜色 5.4 Colors (颜色) 面板 5.5 Mixer (混色器) 面板 5.6 Color Info (颜色信息) 面板 5.7 Color Sets (颜色集) 面板 5.8 吸管工具第6章 使用艺术材料 6.1 编辑渐变颜色 6.1.1 定义渐变色 6.1.2 创建自定义渐变颜色 6.1.3 捕获渐变颜色 6.1.4 管理渐变预设第7章 使用预置画笔
 第8章 画笔的控制和创建第9章 矢量图形和文字对象第10章 图层和通道第11章 动态外挂与图像效果第12章 克隆图像和自动绘制第13章 马赛克和玻璃拼贴第14章 动画与脚本第15章 水粉静物
 第16章 日本浮世绘第17章 动漫人物

章节摘录

第1章 初识Painter 1.1 关于Painter Painter, 意为“画家”, 是加拿大著名的图形图像软件开发公司——Corel公司的产品。

与PhotosPlop相似, Painter也是基于栅格图像处理的图形处理软件。

身手不凡的Painter在我国的名声不够大, 主要原因是没有美术功底无法很好地驾驭它。

把Painter定为艺术级绘画软件比较适合, 其上百种绘画工具使其他的大师级软件黯然失色, 其中的多种笔刷拥有重新定义样式、墨水流量、压感以及纸张的穿透的能力, Painter把数字绘画提高到了一个新的高度。

Painter中的滤镜主要针对纹理与光照, 采用了一种天然媒体专利技术, 因它处理中国画风格的特色而被国内的电脑美术者称为“梵高”, 它可以使作品达到一种特殊的大写意效果。

Painter是数码素描与绘画工具的终极选择, 是一款极其优秀的仿自然绘画软件, 拥有全面而逼真的仿自然画笔, 是专门为渴望追求自由创意及需要用数码工具来仿真传统绘画的数码艺术家、插画画家及摄影师而开发。

Painter能通过数码手段复制自然媒质 (Natural Media) 效果, 是同级产品中的佼佼者, 获得了业界的一致推崇, 被广泛应用于动漫设计、建筑效果图、艺术插画等方面。

最应认识到的是, 该软件最好要配加数位板, 虽然也可以使用鼠标进行绘制, 但总体上说会“累死”人的, 绝对没有手写顺畅。

1.2 Painter的历史 Painter创自Fractal Design公司, 出世伊始便为业界所推崇, 公认为最具创造性的软件。

与一般图形处理软件相比, 有着显著的不同, 它完全模拟了现实中作画的自然绘图工具和纸张, 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, 使得在电脑上作画就如同在纸上一样简单明了, 无论是水墨画、油画、水彩画还是铅笔画、蜡笔画都能轻易绘出。

一直到Painter 5.0版本以后, FractalDesign公司为著名的MetaCreations公司并购, 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版, 使得Painter在一些有关图层的名称术语上更靠近流行的图形处理软件, 并规范了原来的各种菜单, 使得Painter更易使用。

自从2000年Corel公司从MetaCreations公司那里收购了Painter以来, 并没有什么大的动作, 仅推出了一个只更换了商标的做了少量修订的6.1版。

许多人都为Painter的前途深表忧虑, 担心它就此没落。

2001年, Corel公司为专业创作人员开发的产品系列Procreate Painter 7.0的发布一扫人们猜测, 大家惊喜地发现Painter 7.0做了很大的改进!

一个跨平台的应用程序 (包括MacOSX版), 可以为高级传统媒体提供插图绘制和图像编辑能力。

Procreate开发部门的执行副总裁LanLeGrow在一份声明中说道: “ 在MacworldExpo大展上第一次公开Painter 7.0之后, 我们收到了产品用户的大量反馈信息, 都热切期待它的早日正式发布。

我们在这一个版本中加入了许多新特性, 其中包括一些我个人最欣赏的技术, 例如, 水彩画技术允许专业创作人员在图像中加入以前只能使用水彩颜料和画笔才能创作出来的元素。

” LeGrow认为, 作为一个独立的产品或者是Adobe Photoshop的补充, Painter 7.0提供的水彩画技术在重建传统媒体的水彩画上拥有了更多的弹性和控制能力。

它还提供了LiquidInk layer来模拟像墨水和颜料这些具有粘稠度和浓度的胶状媒体材料。

由于和Mac OS X是兼容的, 它也完全支持全新的苹果机操作界面。

各种平台版本的Painter 7.0的建议零售价都是9美元。

Fractal Design Painter 4.0和5.0, MetaCreations Painter 5.5和6.0或者CorelPainter 6.0的注册用户都可以用9美元获得Painter 7.0的升级版。

<<全视频Painter X超级手册>>

编辑推荐

涵盖了20多个应用领域，100多个软件知识点，300多段视频教学文件。

<<全视频Painter X超级手册>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>