

<<经典绘图大师Painter 6教程 含盘>>

图书基本信息

书名：<<经典绘图大师Painter 6教程 含盘>>

13位ISBN编号：9787900084057

10位ISBN编号：7900084053

出版时间：2001-9

出版单位：北京科海培中技术有限责任公司

作者：邓飞

页数：432

字数：649

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>

<<经典绘图大师Painter 6教程 含>>

内容概要

本书从基础入手，逐步深入地介绍了Painter6这一功能强大的仿真实环境绘画及图像处理软件，全面详细地讲解了其各功能的应用。

全书共分18章，前两章介绍Painter6的工作设置及其对图像文件的操作；第3，4章描述了Painter6中画笔和艺术材料的使用；第5章详细讲解了如何使用图像效果；第6章讲解如何进行克隆和描图；第7章介绍如何定制Painter6中的画笔；第8章讲解如何使用Painter6中的

<<经典绘图大师Painter 6教程 含>>

书籍目录

第1章 Painter 6的工作设置

1.1 Painter 6对硬件系统配置的要求

1.2 Painter 6能做哪些工作

1.3 Painter 6的工作区概览

1.3.1 Tools面板

1.3.2 Brushes面板

1.3.3 Art Materials面板

1.3.4 Brush Controls面板

1.3.5 Objects面板

1.3.6 Controls面板

1.3.7 Color Set面板

1.4 面板操作

1.4.1 显示或隐藏面板

1.4.2 使用扩展的组件面板

1.4.3 选择面板中的选项

1.4.4 使用快捷方式设置当前参数

1.4.5 在抽屉外锁定项

1.5 自定义面板

1.5.1 创建自定义面板

1.5.2 往自定义面板中增加项

1.5.3 管理自定义面板

1.5.4 设置面板布局

第2章 Painter 6对文件工作

2.1 生成文件

2.1.1 创建新文件

2.1.2 打开现有的文件

2.1.3 放置文件

2.1.4 获取图像

2.2 理解分辨率

2.2.1 分辨率和屏幕显示

2.2.2 分辨率和打印质量

2.3 使用Tools面板

2.3.1 定位和实用工具

2.3.2 色彩工具

2.3.3 选定区域工具

2.3.4 调整工具

2.3.5 矢量图形工具

2.4 对文件工作

2.4.1 查看文件

2.4.2 调整图像尺寸

2.4.3 改变画布颜色

2.4.4 拖放功能

2.5 保存文件

2.5.1 保存RIFF文件

2.5.2 保存GIF文件

<<经典绘图大师Painter 6教程 含>>

- 2.5.3 保存JPEG文件
- 2.5.4 保存RGB TIF和CYMK TIF文件
- 2.5.5 保存Photoshop文件
- 2.5.6 保存EPS文件
- 2.5.7 恢复丢失的工作
- 2.6 退出Painter 6
- 2.7 使用插件
 - 2.7.1 Painter 6使用插件的类型
 - 2.7.2 安装插件
- 2.8 设置Painter 6的参数
 - 2.8.1 General设置
 - 2.8.2 Function Keys设置
 - 2.8.3 Brush Tracking设置
 - 2.8.4 Interface设置
 - 2.8.5 Undo设置
 - 2.8.6 Shape设置
 - 2.8.7 Internet设置
 - 2.8.8 设置Windows参数
- 第3章 使用画笔
 - 3.1 理解Painter 6绘图
 - 3.2 画笔工具
 - 3.2.1 画笔种类
 - 3.2.2 关于计算画笔
 - 3.3 画笔应用媒体
 - 3.3.1 应用媒体
 - 3.3.2 创建两色笔划
 - 3.3.3 使用多彩
 - 3.3.4 选择纸纹理
 - 3.4 画笔基本设置
 - 3.4.1 设置画刷Size
 - 3.4.2 调整Opacity设置
 - 3.4.3 调整Grain设置
 - 3.4.4 Freehand和Straight Lines
 - 3.4.5 取消与淡化笔
 - 3.5 使用Painter 6的Airbrushes画笔
 - 3.5.1 圆锥形的面积
 - 3.5.2 调整流量
 - 3.5.3 改变边和点大小
 - 3.6 创建厚涂绘画效果
 - 3.6.1 Impasto层
 - 3.6.2 Impasto内置画笔及创建Impasto画笔
 - 3.6.3 创建Impasto效果
 - 3.6.4 Impasto和层
 - 3.7 使用Painter 6的Water Color画笔
 - 3.7.1 理解Wet层
 - 3.7.2 使用Water Color变体
 - 3.8 记录和播放笔划

<<经典绘图大师Painter 6教程 含>>

第4章 使用艺术材料

4.1 Art Materials面板

4.2 定义颜色

4.2.1 使用Colors组件面板

4.2.2 使用RGB Color组件面板

4.2.3 使用Color Variability组件面板

4.3 使用Color Set面板

4.3.1 在Color Set中查找颜色

4.3.2 定制Color Set布局

4.3.3 创建Color Set面板

4.3.4 编辑Color Set面板

4.3.5 注释颜色

4.4 库的使用

4.4.1 什么是库

4.4.2 向现有的库中添加资源

4.4.3 使用Mover控件

4.4.4 删除库

4.4.5 从网上下载库

4.5 定义梯度

4.5.1 改变梯度序列

4.5.2 创建和编辑梯度

4.5.3 从图像中抓取梯度

4.5.4 映射梯度到图像亮度

4.6 定义纸纹理

4.6.1 编辑纹理

4.6.2 抓取纸纹理

4.6.3 创建纸纹理

4.6.4 随机纸纹理

4.7 定义图案

4.7.1 编辑图案瓦片

4.7.2 抓取图案

4.7.3 创建无缝平铺

4.7.4 创建Fractal图案

4.7.5 转变图案成为纸纹理

4.8 定义编织

4.8.1 调整比例和线宽

4.8.2 编辑编织颜色

第5章 使用图像效果

5.1 应用图像效果的基础

5.1.1 对效果应用Fade (淡化)

5.1.2 关于Using菜单

5.2 Orientation (定位) 效果

5.2.1 Rotate (旋转) 图像

5.2.2 Scale (缩放) 图像

5.2.3 Distort (扭曲) 图像

5.2.4 Flip (翻转) 图像

5.2.5 变换参考层

<<经典绘图大师Painter 6教程 含>>

- 5.3 Tonal Control (色调控制) 效果
 - 5.3.1 Correct Colors (校正颜色)
 - 5.3.2 Adjust Colors (调整颜色)
 - 5.3.3 Adjust Selected Colors (调整选定的颜色)
 - 5.3.4 Brightness / Contrast (亮度 / 对比度)
 - 5.3.5 Equalize (均衡阶调)
 - 5.3.6 Negative (反相)
 - 5.3.7 Posterize (色调分离)
 - 5.3.8 Video Legal Colors (视频合法颜色)
 - 5.3.9 Posterize Using Color Set (使用Color Set色调分离)
- 5.4 Surface Controls (表面控制) 效果
 - 5.4.1 Apply Lighting (应用照明)
 - 5.4.2 Apply Screen (应用屏蔽)
 - 5.4.3 Apply Surface Texture (应用表面纹理)
 - 5.4.4 Color Overlay (颜色覆盖)
 - 5.4.5 Dye Concentration (染集中)
 - 5.4.6 Express Texture (表现纹理)
 - 5.4.7 Image Warp (图像弯曲变形)
 - 5.4.8 Quick Warp (快速扭曲)
- 5.5 Focus (焦距) 效果
 - 5.5.1 Camera Motion Blur (照像运动模糊)
 - 5.5.2 Depth ofField (区域深度)
 - 5.5.3 Glass Distortion (玻璃变形)
 - 5.5.4 Motion Blur (运动模糊)
 - 5.5.5 Sharpen (锐化)
 - 5.5.6 Soften (柔化) 和Super Soften (超级柔化)
 - 5.5.7 Zoom Blur (缩放模糊)
- 5.6 Exoterica (艺术仿真) 效果
 - 5.6.1 Apply Marbling (应用大理石)
 - 5.6.2 Auto Clone (自动克隆)
 - 5.6.3 Auto Van Gogh (自动凡高)
 - 5.6.4 Blobs (水滴)
 - 5.6.5 Custom Tile (自定义瓦片)
 - 5.6.6 Grid Paper (网格纸)
 - 5.6.7 Growth (生长)
 - 5.6.8 Highpass (高通)
 - 5.6.9 Maze (迷宫)
 - 5.6.10 Place Elements (放置元素)
 - 5.6.11 Pop Art Fill (流行艺术填充)
- 5.7 Objects Effects (对象效果)
- 5.8 使用其它的插件效果
- 第6章 克隆与描图
 - 6.1 克隆文件
 - 6.2 使用Tracing Paper (描图纸)
 - 6.3 改变克隆源
 - 6.4 使用Cloner画笔绘画
 - 6.5 点对点克隆

<<经典绘图大师Painter 6教程 含>>

6.6 转变其它的画笔为Cloner画笔

6.6.1 使用Clone Color

6.6.2 Cloning Method (克隆方法)

6.7 多点克隆

6.7.1 选择多点克隆类型

6.7.2 设置参考点

6.7.3 克隆使用选区

6.7.4 平铺克隆源

第7章 定制画笔

7.1 建造画笔

7.2 使用Brush Controls面板

7.3 General组件面板控制

7.3.1 Dab Type (笔触类型)

7.3.2 Stroke Types (笔划类型)

7.3.3 Method和Subcategory (方法和子类)

7.3.4 Source (源)

7.4 Size组件面板控制

7.4.1 预览笔触

7.4.2 画笔笔尖

7.4.3 Size和Min Size (尺寸和最小尺寸)

7.4.4 Size Step (尺寸步幅)和Feature (特色)

7.5 Spacing组件面板控制

7.5.1 Spacing和Min Spacing (间隔和最小间隔)

7.5.2 Damping (减弱)

7.5.3 Cubic Interpolation (立体插补)

7.6 Angle组件面板控制

7.6.1 Squeeze (压挤)

7.6.2 Angle (角度)

7.6.3 Aug Rng (角度范围)

7.6.4 Ang Step (角度步幅)

7.7 Bristle组件面板控制

7.7.1 Thickness (浓度)

7.7.2 Clumpiness (丛生)

7.7.3 Hair Scale (毛发比例)

7.7.4 Scale / Size (比例 / 大小)

7.8 Expression组件面板控制

7.8.1 输入控制器

7.8.2 画笔特性

7.9 Impasto组件面板控制

7.9.1 设置绘图方式

7.9.2 设置深度方式

7.10 Well组件面板控制

7.10.1 Resat (再饱和)

7.10.2 Bleed (溢出)

7.10.3 Dryout (变干)

7.10.4 Brush Loading (画刷装载)

7.11 Airbrush组件面板控制

<<经典绘图大师Painter 6教程 含>>

- 7.11.1 Spread (扩散)
- 7.11.2 Min Spread (最小散布)
- 7.11.3 Flow (流动)
- 7.11.4 Min Flow (最小流动)
- 7.12 Rake组件面板控制
- 7.12.1 Contact Angle (接触角度)
- 7.12.2 Brush Scale (画笔比例)
- 7.12.3 Turn Amount (旋转数量)
- 7.12.4 Bristle (猪鬃)
- 7.12.5 Spread Bristles (散布猪鬃)
- 7.12.6 Soften Bristle Edge (柔化线边缘)
- 7.13 Random组件面板控制
- 7.13.1 Jitter (抖动)
- 7.13.2 Clone Location (克隆位置)
- 7.13.3 Random Brush Stroke Grain (随机的画刷笔划纹理)
- 7.13.4 Random Clone Source (随机的克隆源)
- 7.14 Water组件面板控制
- 7.14.1 Diffusion (扩散)
- 7.14.2 Wet Fringe (潮湿边缘)
- 7.15 Cloning组件面板控制
- 7.16 Mouse组件面板控制
- 7.17 保存画笔变体
- 7.18 抓取画笔笔触
- 7.19 创建一个新画笔
- 7.20 保存完整的样品
- 7.20.1 使用Look Designer
- 7.20.2 保存样品
- 7.21 定制Controls面板
- 第8章 使用Image Hose工作
- 8.1 Image Hose的工作原理
- 8.2 使用Image Hose
- 8.2.1 选择Image Hose画笔变体
- 8.2.2 Image Hose画笔的Controls面板
- 8.3 控制Image Hose画笔
- 8.3.1 控制图像间距
- 8.3.2 随机放置
- 8.3.3 Expressions设置
- 8.4 Nozzle等级与Nozzle控制
- 8.4.1 理解Nozzle等级体系
- 8.4.2 控制Nozzle
- 8.4.3 Nozzle选项
- 8.5 创建1等级Nozzle文件
- 8.6 创建2等级Nozzle文件
- 8.6.1 决定网格单元尺寸
- 8.6.2 建造Nozzle
- 8.7 创建3等级Nozzle文件
- 8.8 从电影中创建Nozzle

<<经典绘图大师Painter 6教程 含>>

第9章 创建马赛克

9.1 Painter 6的Mosaic功能

9.2 关于制作马赛克

9.2.1 Mosaics和层

9.2.2 使瓦片互相适合

9.3 使用Make Mosaic制作马赛克

9.3.1 应用和删除瓦片

9.3.2 瓦片获取颜色

9.3.3 水泥浆颜色

9.4 瓦片设置

9.4.1 Dimensions控制类型

9.4.2 Randomness控制类型

9.4.3 马赛克创作技巧

9.5 Mosaic命令

9.5.1 Reset Mosaic (清除马赛克)

9.5.2 Re-Render Mosaic (重新渲染马赛克)

9.5.3 Render Tiles into Mask (渲染瓦片成为Mask)

9.5.4 Start with Triangle (使用三角形)

9.5.5 Respect Edge of Image (考虑图像边缘)

9.5.6 Stroke Selections和Fill Selection (勾画选区和填充选定)

9.6 使用Make Tessellation制作马赛克

9.6.1 创建Tessellation马赛克

9.6.2 着色Tessellations马赛克

第10章 使用选区和蒙板

10.1 关于选区

10.1.1 关于选区类型

10.1.2 选择绘图模式

10.1.3 取消打开和反向选区

10.2 创建选区

10.2.1 自动创建选区

10.2.2 通过颜色创建选区

10.3 保存选区和装载选区

10.3.1 保存选区

10.3.2 装载选区

10.4 矢量图形和选区转换

10.5 编辑基于Path的选区

10.5.1 使用Selection Adjuster工具

10.5.2 修改选区

10.5.3 勾画选区

10.6 使用Selection Portfolio

10.7 用户Masks和可见Mask

10.8 创建用户Mask

10.9 管理用户Mask

10.9.1 设置Mask属性

10.9.2 复制删除清除和反向Mask

10.10 编辑用户Mask

第11章 使用层

<<经典绘图大师Painter 6教程 含>>

- 11.1 层概念
- 11.2 层操作
 - 11.2.1 选择层
 - 11.2.2 显示 / 隐藏层和选取框
 - 11.2.3 创建和删除一个层
 - 11.2.4 改变层结构
 - 11.2.5 解锁 / 锁定层
 - 11.2.6 组合层
 - 11.2.7 落下层
- 11.3 编辑层
 - 11.3.1 使用Preserve Transparency选项
 - 11.3.2 浮动的对象
 - 11.3.3 对参考层工作
 - 11.3.4 增加阴影
 - 11.3.5 对齐层
- 11.4 改变层特性
 - 11.4.1 设置Composite Method (合成方法)
 - 11.4.2 设置层属性
- 11.5 使用Image Portfolio
- 第12章 创建矢量图形
 - 12.1 关于Painter 6矢量绘图
 - 12.2 创建图形
 - 12.2.1 使用图形工具
 - 12.2.2 从Adobe Illustrator中获得图形
 - 12.3 编辑图形
 - 12.3.1 选择移动和编辑图形
 - 12.3.2 增加 / 删除定位点
 - 12.3.3 转换定位点
 - 12.3.4 剪切路径
 - 12.3.5 连接端点
 - 12.3.6 平均端点
 - 12.4 设置图形属性
 - 12.5 修改图形
 - 12.5.1 缩放旋转和扭曲图形
 - 12.5.2 复制图形
 - 12.5.3 创建复合的图形
 - 12.5.4 混合图形
 - 12.6 转换图形到基于像素层
- 第13章 使用动态层
 - 13.1 关于动态层
 - 13.2 使用Brightness and Contrast动态效果
 - 13.3 使用Burn动态效果
 - 13.4 使用Tear动态效果
 - 13.5 使用Bevel World动态效果
 - 13.5.1 设置斜角控制
 - 13.5.2 设置照明控制
 - 13.6 使用Equalize动态效果

<<经典绘图大师Painter 6教程 含>>

- 13.7 使用Glass Distortion动态效果
- 13.8 使用Kaleidoscope动态效果
- 13.9 使用Liquid Lens动态效果
 - 13.9.1 使用工具创建变形
 - 13.9.2 控制工具
- 13.10 使用Liquid Metal动态效果
 - 13.10.1 使用Liquid Metal工具
 - 13.10.2 选择金属媒体类型
 - 13.10.3 Liquid Metal控制
 - 13.10.4 对金属滴工作
- 13.11 使用Posterize动态效果
- 第14章 创建文本
 - 14.1 创建矢量文本
 - 14.2 创建动态文本
 - 14.2.1 设置Baseline选项卡
 - 14.2.2 设置Adjustment选项卡
 - 14.2.3 设置Appearance选项卡
- 第15章 Painter 6的网络功能
 - 15.1 切分图像
 - 15.1.1 理解图像切分
 - 15.1.2 Image Slicer工作
 - 15.1.3 使用Image Slicer切割图像
 - 15.1.4 移动删除切分线和组合切片
 - 15.2 创建JavaScript翻转
 - 15.2.1 创建翻转图
 - 15.2.2 导出翻转状态切片
 - 15.3 创建Image Map (图像映射)
 - 15.3.1 定义客户端和服务端图像映射
 - 15.3.2 为图像映射定义一个默认的URL
 - 15.4 使用Color Set色调分离
- 第16章 使用脚本
 - 16.1 理解脚本
 - 16.2 Scripts组件面板
 - 16.3 记录脚本
 - 16.4 播放脚本
 - 16.5 脚本和电影
 - 16.5.1 将脚本转换成电影
 - 16.5.2 脚本对电影工作
 - 16.6 编辑脚本
- 第17章 动画和视频
 - 17.1 关于视频工作
 - 17.2 创建一个新的电影
 - 17.3 Frame Stacks面板
 - 17.4 打开电影
 - 17.5 修改电影
 - 17.5.1 增加帧
 - 17.5.2 删除电影中的帧

<<经典绘图大师Painter 6教程 含>>

17.5.3 清除帧内容

17.5.4 联合电影

17.6 旋转作用

17.6.1 对电影应用脚本

17.6.2 混合电影

17.6.3 克隆电影

17.7 创建动画

17.7.1 使用透明纸工作

17.7.2 使用层创作动画

17.7.3 创建动画的提示

17.8 保存和导出Painter 6电影

17.8.1 导出电影

17.8.2 导入和导出带编号的文件

17.8.3 导出GIF动画

第18章 Painter 6绘画实战

18.1 克隆绘画——仙女

18.2 喷绘——DD Dog

18.3 综合练习——时髦女人

18.4 使用图案绘画——玫瑰女孩

18.5 效果练习——Pop Art

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>