



painterTM 12

入门指南



Paolo d'Altan



Greg Banning



Chris Beatrix



Katarina Sokolova



Ryan Church



Ad Van Bokhoven



Mike Corriero



Simon Dominic Brewer



Howard Lyon



Robert Chang



Heather Michelle Bjoerschol



Robert Corsetti



Yoshiyuki Yoshimura



Andrew Jones



Dan Milligan



Don Seegmiller



Emiliano Ponzi



Mike Thompson



Einar Lunden



Daryl Mandryk



Eric Holmen



Eric Scala



Cliff Cramp



Jun-Ichi Fujikawa



Karen Bonaker



Benjamin Zhang



Douglas Siriois



Weiye Yin



Manuel Sanz Mora



Paulo Brabo



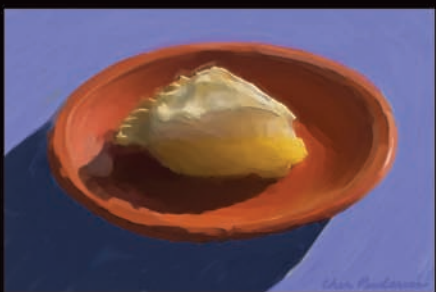
Wonman Kim



Dennis Orlando



Bill Hall



Cher Pendarvis



Julie Dillon

版权所有 2011 Corel Corporation。保留所有权利。

Corel® Painter™ 12 快速入门指南

本用户指南的内容和相关的 Corel Painter 软件是 Corel Corporation 及其各个许可方的财产，受版权保护。有关 Corel Painter 的详细版权信息，请参阅该软件“帮助”菜单中的“关于 Corel Painter”部分。

受美国和其他国家或地区的专利保护。

产品规格、定价、包装、技术支持和信息（以下简称“规格”）仅限于零售英语版。所有其他版本（包括其他语言版本）的规格可能会有所不同。

Corel 按“原样”提供信息，不提供任何其他明示或暗示的担保或条件，包括但不限于对适销质量、满意质量、特定用途的适销性或适用性的担保，或者对法律、法规、商业惯例、交易过程或其他情况所规定的条件的担保。对于这里所提供的信息产生的后果或者对于这些信息的使用，您将承担一切风险。对于任何间接、偶然、特殊或必然损害，包括但不限于收入或利益损失、数据丢失或损坏，或者其他商业或经济损失，Corel 将不对您、其他任何人或实体负责，即使 Corel 知道有出现此类损害的可能性或者能够预知此类损害，也是如此。此外，Corel 也不对任何第三方提出的任何索赔负责。Corel 对您所承担的最大合计责任将不超过您购买相关资料所支付的费用。某些州 / 国家或地区不允许对必然或偶然损害责任进行排除或限制，因此以上限制可能不适用于您。

Corel、Corel 徽标、Painter、Natural-Media、RealBristle 和气球徽标是 Corel Corporation 和 / 或其子公司在加拿大、美国和 / 或其他国家或地区的商标或注册商标。其他产品、字体以及公司名称和徽标可能是相关公司的商标或注册商标。

103281

目录

快速入门	1
这本用户指南包含哪些内容?	1
Corel Painter 有哪些新增功能?	1
使用文档	5
附加资源	5
注册	5
工作区导览	7
文档窗口	7
浏览工具箱	9
显示工具箱	13
显示“媒材选择器”栏	13
属性栏	14
“导航”面板	14
“画笔库”面板	15
浏览 Panel 型面板和 Palette 型面板	16
使用 Panel 型面板和 Palette 型面板	19
材质库	22
Adobe Photoshop 用户的 Corel Painter 快速导览	23
基本操作	29
创建文档	29
了解分辨率	31
打开文件	32
调整图像和画布的大小	33

保存文件	35
关闭文档与退出应用程序	35
绘制	37
选择绘制工作流程	37
浏览绘制媒材	39
使用画布和图层	39
“笔迹追踪”和“画笔校准”	40
应用手画和直线画笔笔触	42
使用构图工具	45
使用“布局网格”	45
使用“镜像绘画”模式	48
使用“万花筒绘画”模式	50
选择、管理和创建画笔	53
了解画笔	53
选择和搜索画笔	54
设置基本画笔属性	55
浏览画笔类别	58
创建插图	75
在 Corel Painter 12 中绘制 Chun Li	89



快速入门

Corel® Painter™ 12 是最佳的数字艺术工作室。通过其极具创造力的绘图工具、逼真画笔、克隆功能和可定制的功能，您可以以令人激动的新方法扩展创意输出。使用 Corel Painter 的压力敏感画笔时，画笔变成了手的如液体般平滑的延伸，因此生成的笔触在纹理和精确度上无与伦比。此外，建立自己的自然媒材？画笔和定制画笔与画布的相互作用方式等功能为您提供了无数的方式来发挥您的艺术构想。Corel Painter 将传统艺术环境中遥不可及的梦想变为了现实。

本节包含以下主题：

- 这本用户指南包含哪些内容？
- Corel Painter 有哪些新增功能？
- 使用文档
- 附加资源
- 注册

这本用户指南包含哪些内容？

本用户指南提供的说明可帮助您逐步学习使用 Corel Painter 12。以下内容描述了通过 Corel Painter 12 执行的最常用任务。请注意，本指南并未提供所有工具的详尽参考资料。如果需要更多信息，请参阅此应用程序的“帮助”系统。

本用户指南包含知名数字画家在 Corel Painter 中创建的精彩艺术作品集，以激发您的灵感并向您展示该应用程序的用途。

Corel Painter 有哪些新增功能？

在本部分，您将找到有关 Corel Painter 12 的新增及增强功能的信息。

工作流程和自定义

重新设计的用户界面	Corel Painter 工作区已重新设计，可让您方便地访问工具、媒材、命令和功能。此外，重新设计的工作区还包含一个改进的“画笔库”面板，该面板集成了画笔类别和变体。
增强的克隆功能	新的“克隆源”面板可让您显示和管理克隆源。此外，您还可以在文档中使用一个或多个克隆源，这些克隆源现在将嵌入到克隆文档中。
新的“导航”面板	“导航”面板可让您在文档窗口中更好地进行导航以及快速修改文档窗口显示。此外，您还可以从“导航”面板启用各种工具，包括绘图模式、厚涂、描图纸、网格和颜色管理。
增强的材质库管理功能	材质库已增强，可帮助您更好地组织和管理类似项目（例如画笔、纸纹、颜色集和渐变）的集合。
新的“暂时性的颜色”面板	新的“暂时性的颜色”面板是一个显示在文档窗口中的浮动颜色面板，可让您在图像的上下文中查看和选择颜色。
增强的“新建图像”对话框	增强的“新建图像”对话框可让您设置新文档的大小、分辨率、纸纹和纸纹颜色。此外，您还可以为常用的画布设置创建预设。
增强的高质量绘制功能	Corel Painter 12 可以在您放大图像时在屏幕上绘制更加平滑的图像，并且在您缩小图像时可以提高绘制图像的速度。有关详细信息，请参阅“设置缩放性能首选项”（第 66 页）。
新的“计算的圆形”画笔笔尖和控制项	“计算的圆形”笔尖类型和控制项可让您自定义笔尖剖面图，而不是选择预设剖面图。

增强的动态画笔调整功能	现在，您可以在屏幕上动态设置画笔大小、不透明度、角度和挤压，以便在图像的上下文中调整画笔的大小和形状。
新的“画笔校准”控制项	新的“画笔校准”控制项可让您在使用压力感应画笔时校准个别画笔变体，以符合您的笔触力度。
新的多核画笔支持	当您在多核计算机上工作时，多核画笔支持可以最大程度地提高画笔的性能。
新的“智能模糊”效果	通过平滑颜色和尖锐细节，“智能模糊”效果可以柔化图像的外观。
增强的自定义面板	增强的“自定义面板”功能可让您通过将项目添加到自定义面板来创建自定义面板，这些面板在以前是无法进行自定义的。有关详细信息，请参阅“创建和修改自定义面板”（第 43 页）。
渐进的数码艺术功能	
新的镜像绘画	新的镜像绘画模式可让您创建对称绘画。
新的万花筒绘画模式	新的万花筒绘画模式可让您将基本的画笔笔触快速转换为彩色和对称万花筒图像。
新的“胶合”画笔和“合并模式”控制项	新的“胶合”画笔可让您使用画笔笔触颜色为图像的底色染色。您可以通过使用新的“合并模式”画笔控制项来产生不同的效果，从而自定义“胶合”画笔。
新的“数码喷笔”	新的“数码喷笔”变体可让您应用不会在单个画笔笔触上叠加颜色的画笔笔触。您可以通过叠加多个画笔笔触来叠加颜色。

无与伦比的自然媒材功能

新的“仿真水彩”画笔和控制项

“仿真水彩”画笔和控制项可让您以极其逼真的方式将颜料应用到纸纹上。画笔控制项选项可让您精确控制水的稠度和移动。此外，您还可以控制水和颜料与纸纹的交互方式。

新的“仿真湿油”画笔和控制项

“仿真湿油”画笔和控制项可让您获得真实油画的观感。画笔控制项选项可让您精确控制颜料的稠度和移动。此外，您还可以控制颜料与画布的交互方式。

完美的补充

新的内容

Corel Painter 12 包括各种新的内容（例如画笔、纸纹、喷嘴和其他媒材），您可以使用这些内容或者将它们集成到您的图像中。

兼容性

Corel Painter 12 与您的工具和工作流程兼容：

- Mac OS® 和 Windows® — 与 Mac OS 和 Windows（包括 Windows 64 位）操作系统兼容
- Adobe® Photoshop® 支持 — 可让您导入 Adobe Photoshop 文件格式以及导出为 Adobe Photoshop 文件格式
- Wacom® 画笔和绘图板支持 — 可让您最大程度地发挥 Corel Painter 的自然媒材画笔功能

新的基于 Web 的“帮助”

Corel Painter 12 现在包含基于 Web 的“帮助”系统，以提供最新的帮助内容。不过，如果您要脱机工作并且需要参阅“帮助”，请在本地安装“帮助”文件。

使用文档

本指南提供有关 Corel Painter 12 功能的基本信息。有关更加全面的帮助，您可以参阅 Corel Painter 工作区内提供的“帮助”。通过“帮助”您可以访问完整范围的可搜索格式的主题。

访问“帮助”

- 选择“帮助”▶“Corel Painter 12 帮助” (Mac OS) 或“帮助主题” (Windows)。

访问 PDF 版本的“帮助”

- 选择“帮助”▶“使用手册”。

附加资源

您可以在线访问 Corel Painter 附加资源，以了解有关产品的详细信息并访问 Corel Painter 社区。

资源	请访问
Corel 网站上的“Corel Painter”页面	http://www.corel.com/painter
Corel Painter 工厂	http://www.painterfactory.com/
Twitter 上的 Corel Painter	http://www.twitter.com/corelpainter
Facebook 上的 Corel Painter	http://www.facebook.com/corelpainter

注册

注册 Corel 产品非常重要。通过注册，可以及时访问最新的产品更新、产品发布重要信息，并且可以访问免费下载、文章、提示和技巧以及特价优惠。

如果您在安装 Corel Painter 12 时跳过了注册过程，则可以在 www.corel.com/support/register 上注册。



工作区导览

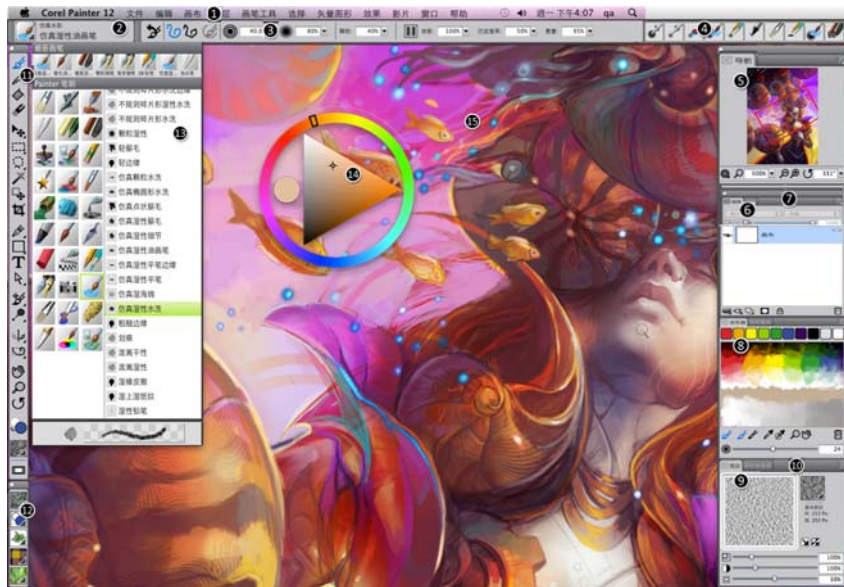
Corel Painter 工作区的设计可让您方便地访问工具、效果、命令和功能。工作区是使用一系列的菜单、选择器、面板和交互式面板来组织的。

本节包含以下主题：

- 文档窗口
- 浏览工具箱
- 显示工具箱
- 显示“媒材选择器”栏
- 属性栏
- “导航”面板
- “画笔库”面板
- 浏览 Panel 型面板和 Palette 型面板
- 使用 Panel 型面板和 Palette 型面板
- 材质库

文档窗口

文档窗口是由滚动条和应用程序控制项框起来的画布范围之外的区域。



带圆圈的数字对应于下表中的数字，该表描述了应用程序窗口的主要组件。
(Julie Dillon 作品)

部分

描述

- | | |
|-------------|--|
| 1. 菜单栏 | 可让您使用下拉菜单选项访问工具和功能 |
| 2. “画笔选择器”栏 | 可让您打开“画笔库”面板来选择画笔类别和变体。此外，它还可以让您打开和管理画笔库。 |
| 3. 属性栏 | 显示与活动工具或对象有关的命令。例如，当“填充”工具处于活动状态时，填充属性栏将显示填充选定区域的命令。 |
| 4. 最近使用的画笔栏 | 显示最近使用的画笔 |
| 5. “导航”面板 | 可让您在文档窗口中进行导航、更改放大比例，以及访问各种文档查看选项，例如“描图纸”和“绘画模式” |
| 6. “图层”面板 | 可让您管理图层的阶层，其中包括用于创建、选择、隐藏、锁定、删除、命名和分组图层的控制项 |

部分	描述
7. “通道”面板	可让您管理通道，其中包括用于创建、隐藏、反转、删除、加载和保存通道的控制项
8. “混色器垫”面板	可让您混合颜色以创建新的颜色
9. “纸纹”面板	可让您创建、修改和应用纸纹
10. “纸纹材质库”面板	可让您访问纸纹材质库，以便将它们应用到画布上。此外，您还可以管理和组织纸纹材质库。
11. 工具箱	可让您访问用于创建、填充和修改图像的工具
12. “媒材选择器”栏	可让您快速访问以下媒材材质库面板：图案、渐变、喷嘴、织物和外观
13. “画笔库”面板	可让您从当前选定的画笔库中选择画笔。此外，它还可以让您通过各种方式组织和显示画笔。
14. “暂时性的颜色”面板	可让您选择颜色
15. 画布	画布是绘图窗口内部的矩形工作区，其大小决定了您创建的图像的大小。画布是图像的背景，但它与图层不同的是，画布始终是锁定的。

浏览工具箱

您可以使用工具箱中的工具来绘图、绘制线条和矢量图形、以颜色填充矢量图形、查看和导览文档以及进行选择。在工具箱下面是一个颜色选择器，以及六个可让您选择纸纹、渐变、图案、外观和喷嘴的内容选择器。

下表描述了 Corel Painter 工具箱中的工具。

工具	描述
颜色工具	
	“画笔”工具可让您在画布或图层上进行绘制和绘画。画笔类别包括铅笔、矢量笔、粉笔、喷笔、油画颜料、水彩等。 选择“画笔”工具后，您可以从“画笔库”面板中选择特定的画笔。
	“滴管”工具可让您从现有的图像上取得颜色。属性栏显示颜色的值。使用“滴管”工具选择颜色后，该颜色变成“颜色”面板中的当前颜色。
	“油漆桶”工具可让您使用媒材（例如颜色、渐变、图案、织物或克隆）来填充区域。属性栏显示用于您可以填充的区域以及您可以使用的媒材的选项。
	“橡皮擦”工具可让您移除不想要的图像区域。
选区工具	
	“图层调整器”工具用于选择、移动和操控图层。
	“变形”工具可让您通过使用不同的变形模式来修改图像的所选区域。
	“矩形选区”工具可让您创建矩形选区。
	“椭圆选区”工具可让您创建椭圆选区。
	“套索”工具可让您徒手绘制选区。
	“多边形选区”工具可让您通过在图像上单击不同点以固定直线线段来选择某一区域。
	“魔术棒”工具可让您通过单击或拖曳图像来选择颜色相似的区域。

工具	描述
	“选区调整器”工具可让您选择、移动和操控使用矩形、椭圆形和套索选区工具创建的选区以及从矢量图形转换而来的选区。
	“裁剪”工具可让您移除不想要的图像边缘。
形状工具	
	“钢笔”工具可让您在对象中创建直线和曲线。
	“快速曲线”工具可让您通过徒手绘制曲线来创建矢量图形路径。
	“矩形矢量图形”工具可让您创建矩形。
	“椭圆矢量图形”工具可让您创建圆形和椭圆形。
	“文本”工具可创建文本矢量图形。使用“文本”面板可设置字体、磅值和笔迹。
	“矢量图形选择”工具用于编辑 Bézier 曲线。使用“矢量图形选择”工具可以选择和移动节点，以及调整它们的控制点。
	“剪刀”工具可让您剪下开放或闭合的线段。如果线段是闭合线段，在您单击某一线条或点后，该矢量图形路径会变成开放路径。
	“添加节点”工具可让您在矢量图形路径上创建新节点。
	“移除节点”工具可让您从矢量图形路径上移除节点。
	“转换节点”工具用于在平滑和角落节点间转换。
照片工具	
	“克隆笔”工具可让您快速使用您最近使用过的克隆画笔变体。

工具	描述
	“橡皮图章”工具可让您快速访问“平直克隆笔”画笔变体，并允许您在图像中或在图像之间进行逐点取样。
	“减淡”工具可让您使图像中的亮面、中间调和阴影变淡。
	“加深”工具可让您使图像中的亮面、中间调和阴影变深。
对称工具	
	“镜像绘画”模式可让您创建完美对称的绘画。
	“万花筒”模式可让您将基本的画笔笔触转换为彩色和对称万花筒图像。
构图工具	
	“黄金分割”工具可让您使用参考线根据经典的构图方式来计划构图。
	“布局网格”工具可让您分隔画布，这样您就能计划构图。例如，您可以将画布垂直和水平三等分，以使用构图三等分法则。
	“透视网格”工具可让您选择和移动透视网格、消失点、水平线、地平线以及图片平面的位置。
导航工具	
	“手形”工具可让您快速滚动图像。
	您可以使用“放大镜”工具放大正在执行细部作业的图像区域，或是缩小区域以取得图像的整体视图。
	“旋转页面”工具可让您旋转图像窗口，供您更自然地绘画。
选择器	
	“颜色”选择器可让您选择主要颜色和附加颜色。前面的色票显示主要颜色，后面的色票显示附加颜色。



“纸纹选择器”用于打开“纸纹”面板。在“纸纹”面板中，您可以选择纸纹以更改画布表面并在应用画笔笔触时获得更逼真的结果。



“视图模式”选择器可让您在“全屏显示”和“窗口”模式之间切换。

显示工具箱

在默认情况下，工具箱是打开的，但您可以关闭它。此外，为了最大程度地缩小显示工具箱所需的空間，功能类似的工具会组合在一起，您可以从延伸菜单访问它们。在工具箱中，一次只显示其中一个工具的按钮。按钮右下角的三角形表示有延伸菜单。您可以打开延伸菜单来访问它的所有工具。

打开或关闭工具箱

- 选择“窗口”▶“工具箱”。



此外，您还可以通过单击工具箱标题栏上的“关闭”按钮来关闭工具箱。

使用延伸菜单中的成组工具

- 在工具箱中，单击并按住您想要打开其延伸菜单的工具图标。

整组相关工具的延伸菜单出现。

- 单击您想要使用的工具。

您选择的工具将出现在工具箱中。

显示“媒材选择器”栏

“媒材选择器”栏可让您快速访问以下 Corel Painter 媒材的材质库：图案、渐变、喷嘴、织物和外观。在默认情况下，“媒材选择器”栏是打开的，但您可以随时关闭它。



“媒材选择器”栏（水平显示）。从左到右：图案选择器、渐变选择器、喷嘴选择器、织物选择器、外观选择器。

打开或关闭“媒材选择器”栏

- 选择“窗口”▶“媒材选择器”。



此外，您还可以通过单击标题栏上的“关闭”按钮来关闭“媒材选择器”栏。

属性栏

在 Corel Painter 中，属性栏显示当前选定工具的选项。默认情况下，属性栏显示在应用程序窗口中并且固定在菜单栏下，但您可以关闭它。



“手形”工具的属性栏。

在属性栏中，您可以访问和更改工具选项和设置。从一种工具切换到另一种工具时，会保留工具设置。您也可以使用属性栏恢复所选工具的默认设置。

打开或关闭属性栏

- 选择“窗口”▶“属性栏”。

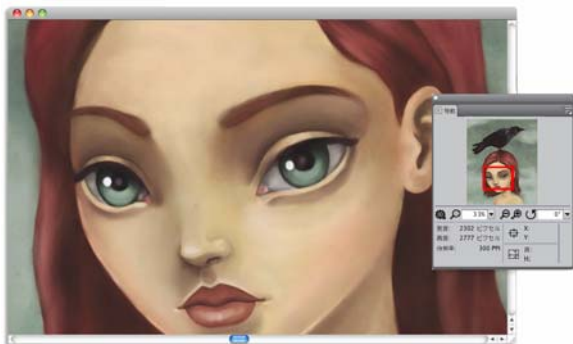


此外，您还可以通过单击标题栏上的“关闭”按钮来关闭属性栏。

“导航”面板

“导航”面板是一个用于管理文档多个方面的便利工具。

您可以使用“导航”面板在文档窗口中更好地进行导航以及修改文档窗口显示。例如，在以高缩放比例工作或者处理巨大的图像时，您可以使用“导航”面板的小型画布预览来显示整个图像，而不必缩小图像。您也可以移动到其他图像区域，而不必调整缩放比例。此外，您还可以从“导航”面板更改缩放比例或旋转画布。



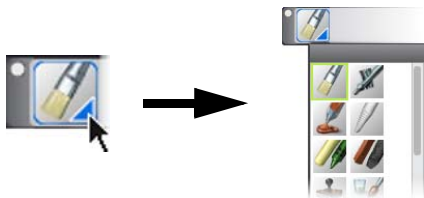
“导航”面板的画布预览可让您查看整个图像，即使您放大图像也是如此。

“导航”面板可让您启用各种工具，例如绘图模式、厚涂信息、描图纸、网格和颜色管理。

“导航”面板也可以显示文档信息（例如 X 和 Y 坐标以及光标位置），以帮助您浏览图像。此外，您还可以查看文档宽度、高度和分辨率。

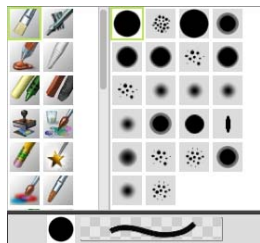
“画笔库”面板

“画笔库”面板可让您从当前选定的画笔库中选择画笔。此外，它还可以让您通过各种方式组织和显示画笔。例如，您可以创建新的画笔库、打开以前存储的画笔库，以及查看最近使用的画笔。“画笔库”面板一次只能显示一个画笔库的内容。



您可以通过单击“画笔选择器”栏上的“画笔选择器”来访问“画笔库”面板。

在“画笔库”面板中，画笔按类别进行组织，画笔类别包含画笔变体。画笔类别是由相似画笔和媒材构成的组。画笔变体是画笔类别内的特定画笔和画笔设置。例如，在“蜡笔”类别中，有铅笔、粉笔、软性和硬性蜡笔画笔变体。您可以更改类别和变体的显示。



“画笔库”面板可让您浏览当前打开的画笔库的所有画笔类别和变体。

显示或隐藏“画笔选择器”栏

- 选择“窗口”►“画笔选择器”。



此外，您还可以通过单击标题栏上的“关闭”按钮来关闭“画笔选择器”栏。

浏览 Panel 型面板和 Palette 型面板

Corel Painter 中的交互式 Panel 型面板是单选项卡式的容器，可让您访问内容库、命令、控制项和设置。Panel 型面板存储在 Palette 型面板中。您可以在 Palette 型面板中存储一个或多个 Panel 型面板。例如，您可以重新配置某个 Palette 型面板中最常使用的 Panel 型面板。例如，您可以在一个 Palette 型颜色面板中显示所有特定于颜色的 Panel 型面板，或者单独显示 Panel 型面板。



此 Palette 型面板包括三种与颜色相关的 Panel 型面板：“颜色”、“混色器”和“颜色集库”。您可以通过单击 Panel 型面板的选项卡来访问其内容。

此外，Corel Painter 还包含 Palette 型“画笔控制”面板，该面板是一种将包含画笔相关设置的所有 Panel 型面板组合在一起的预设 Palette 型面板。您可以将单个 Panel 型画笔控制面板复制到工作区，但不能将任何 Panel 型画笔控制面板从 Palette 型面板中移除。

面板	描述
“画笔控制”面板	
Panel 型“画笔控制”面板包含在 Palette 型“画笔控制”面板中。它们包括以下 Panel 型面板：常规、笔尖剖面图、大小、间距、角度、静态鬃毛、计算的圆形、涌出、排笔、鼠标、克隆、厚涂、图像喷管、喷笔、水彩、液态墨水、数码水彩、艺术家油画笔、仿真水彩、仿真湿油、抖动、仿真鬃毛？、硬媒材、颜色变化、颜色表达方式和画笔校准。	可让您自定义画笔变体。
“颜色”面板	
颜色	可让您选择用于在 Corel Painter 文档中绘图的主要颜色和附加颜色。
混色器	可让您像在艺术家面板上那样进行混色和调色。
颜色集	显示当前颜色集中的颜色，以便您组织颜色组。
“纸纹”面板	
纸纹	可让您应用和编辑纸纹
纸纹材质库	可让您打开和管理纸纹材质库。您也可以选择纸纹
“媒材材质库”面板	
图案、渐变、喷嘴、外观和织物材质库面板	可让您打开和管理媒材材质库。您也可以选择媒材。
“图像文件夹”与“选区文件夹”	包含当前材质库中的所有图像或选区。您可以以缩略图或在列表中查看这些项目，也可以预览当前项目。

面板

描述

“媒材控制” 面板

图案、渐变和织物控制面板

可让您应用和编辑图案、渐变和织物

“导航” 和 “克隆源” 面板

“导航” 面板

可让您浏览文档窗口。此外，您还可以查看文档信息（例如宽度和高度）、X 和 Y 座标及光标位置、以所选择工具为基础的上下文关联信息以及单位信息（例如像素、英寸和分辨率）。

“克隆源” 面板

可让您打开和管理克隆源

“图层” 和 “通道” 面板

图层

可让您预览和安排 Corel Painter 文档中的所有图层。您可以使用动态外挂程序、添加新图层（包括水彩和液体墨水图层）、创建图层蒙板和删除图层。此外，您还可以设置构图方式和深度、调整不透明度、锁定图层以及解除图层锁定。

通道

可让您预览 Corel Painter 文档中所有通道（包括 RGB 构图通道、图层蒙板以及 Alpha 通道）的缩略图。此外，您还可以从该面板加载、保存以及反转现有通道，也可以创建新通道。

“自动绘画” 面板

底层图画

可让您调整照片的色调、颜色和细节来为自动绘制做准备。该面板用于照片绘制过程的第一个步骤。

自动绘画

可让您指定控制笔触应用方式的一系列设置。该面板用于照片绘制过程的第二个步骤。

面板	描述
修复	通过提供有助于修复细节的画笔使您可以对绘制进行微调。该面板用于照片绘制过程的第三个步骤。
“构图”面板	
黄金分割	可让您自定义“黄金分割”参考线，一个帮助您根据经典构图方式计划配置的工具。
布局网格	可让您自定义“布局网格”，一个帮助您分隔画布以便计划构图的工具。
“文本”和“脚本”面板	
文本	可让您执行与文本相关的所有任务，例如选择字体、调整不透明度以及应用下落式阴影。
脚本	可让您访问与脚本有关的所有命令和设置。例如，您可以从“脚本”面板中打开、关闭、播放以及记录脚本。

使用 Panel 型面板和 Palette 型面板

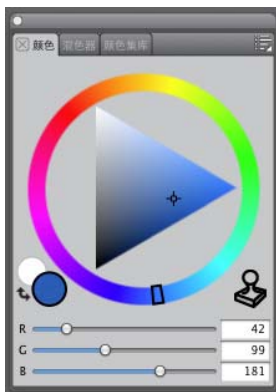
您可以重新安排 Panel 型面板的显示以更好地适应您的工作流程。例如，您可以将任务相关的 Panel 型面板组合在一个 Palette 型面板中。在任何时候，您都可以通过添加或移除 Panel 型面板、重新放置 Panel 型面板或者将 Panel 型面板移动到其他 Palette 型面板，进一步自定义这些 Palette 型面板。

您可以在需要的时候轻松显示面板，也可以在用完面板以后快速关闭面板。如果您想节省屏幕空间，而又想让 Panel 面板和 Palette 型面板一直显示（在应用程序窗口中），则可以折叠它们或调整它们的大小。

Corel Painter 中的大多数面板都包含可从中访问一系列相关命令的选项菜单。例如，您可以使用“纸纹”控制面板中的选项菜单来捕捉、制作和反转纸纹。



典型的 Palette 型面板具有标题栏 (1)、Panel 型面板选项卡 (2) 和 “Panel 型面板选项” 按钮 (3)。



“颜色” 面板的内容。默认情况下，Panel 型 “颜色” 面板是打开的，并且与 Panel 型 “混色器” 和 “颜色集” 面板组合在 Palette 型面板中。

将 Panel 型面板组合到 Palette 型面板中

- 执行下表中的一项任务。

显示或隐藏 Panel 型面板或 Palette 型面板

- 执行下表中的某一操作。

任务	执行以下操作
从菜单显示或隐藏面板	选择 “窗口” ► “[面板名称]”。
隐藏打开的 Panel 型面板	单击 Panel 型面板选项卡上的 “关闭” 按钮  。
隐藏打开的 Palette 型面板	单击标题栏上的 “关闭” 按钮  。



选择 “窗口” ► “显示面板” 时，屏幕上只会显示在您选择 “隐藏面板” 时打开的面板。



通过依次选择“窗口”和 Palette 型面板中包含的 Panel 型面板的名称，您可以恢复以前隐藏的 Palette 型面板。

展开或折叠面板

- 双击面板选项卡。

调整 Panel 型面板或 Palette 型面板的大小

- 执行下表中的一项任务。

任务	执行以下操作
按比例调整 Panel 型面板或 Palette 型面板的大小	指向 Panel 型面板或 Palette 型面板的右下角。当光标变为双边箭头时，请拖动 Panel 型面板或 Palette 型面板以调整大小。
垂直调整 Panel 型面板或 Palette 型面板的大小	指向 Panel 型面板或 Palette 型面板的下边缘。当光标变为双边箭头时，请拖动 Palette 型面板的边缘以调整大小。
水平调整 Panel 型面板或 Palette 型面板的大小	指向 Panel 型面板或 Palette 型面板标题的右边缘。当光标变为双边箭头时，请拖动 Panel 型面板或 Palette 型面板的边缘以调整大小。

访问附加面板选项

- 在面板中，单击“面板选项”按钮 ，然后选择选项。
- 1 选择“窗口”▶“自定面板”▶“添加命令”。
 - 2 从“添加到”列表框中选择“新建”。
 - 3 “添加命令”对话框打开以后，请执行以下操作之一：
 - 从默认的 Corel Painter 菜单中选择菜单项目。
 - 从“其他”菜单中选择菜单项目，将附加控制项添加到自定义面板中。
 - 从“面板菜单”菜单中选择菜单项目，将面板或面板的“选项”延伸菜单中包含的任何项目添加到自定义面板中。

- 从“工具”菜单中选择菜单项目，将工具箱工具添加到自定义面板中。

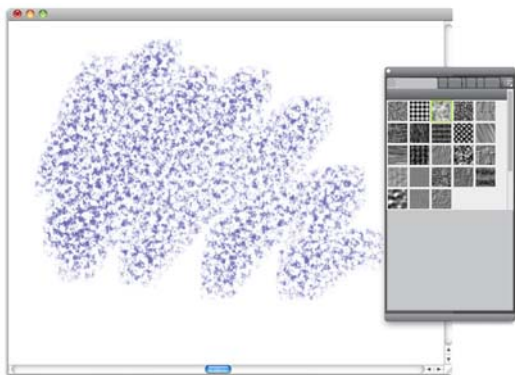
4 在“添加命令”对话框中，单击“确定”。



此外，您还可以通过将按钮拖动到应用程序窗口来创建自定义面板。

材质库

材质库是帮助您组织和管理类似项目（例如画笔或纸纹）集合的存储位置。例如，默认纸纹包含在“纸纹”材质库中；默认情况下，打开 Corel Painter 时，系统将加载该材质库。当您自定义纸纹和其他资源时，您可以将它们保存到您自己的材质库中。材质库可用于画笔、渐变、图层、光源、外观、喷嘴、纸纹、图案、选区、脚本和织物。



“纸纹材质库”面板可让您选择、组织和应用纸纹。

Adobe Photoshop 用户的 Corel Painter 快速导览

Cher Threinen-Pendarvis

关于作者

作为屡获殊荣的艺术家和作者，Cher Threinen-Pendarvis 是数字化艺术的倡导者。她因对 Corel Painter、Adobe Photoshop 和 Wacom 的压力感应图画板的精通而获得广泛认可，且自这些电子工具首次发布以来她就一直使用这些工具。她的艺术作品在全世界展出，她的文章和美术品已在多本书籍和杂志上发表，同时她还是圣地亚哥艺术博物馆艺术家协会 (San Diego Museum of Art Artist Guild) 的成员。她在世界各地的 Corel Painter 和 Adobe Photoshop 研讨会授课，是咨询公司 Cher Threinen Design 的负责人。Cher 是 *The Photoshop and Painter Artist Tablet* 一书、*Creative Techniques in Digital Painting*、*Beyond Digital Photography* 以及 *The Painter Wow!* 一书所有九个版本的作者。请访问 Cher 的网站，网址是：www.pendarvis-studios.com。



Corel Painter 以其在任何其他程序中都找不到快速反应、写实画笔、大量丰富的纹理和惊人的特效而闻名。您会发现 Adobe Photoshop 和 Corel Painter 间的最大差异就在于自然媒材画笔的颜色温暖感和纹理及 Corel Painter 纸纹。您会发现使用画下油性绘图的仿真鬃毛画笔和干媒材画笔（如“粉笔”和“色粉笔”类别中的变体）对于画布的纹理非常敏感。现在开始吧！

开始导览前，需要确保正在显示的是“默认”面板。要显示“默认”设置，请选择“窗口”菜单，然后选择“排列面板”►“默认”。

属性栏

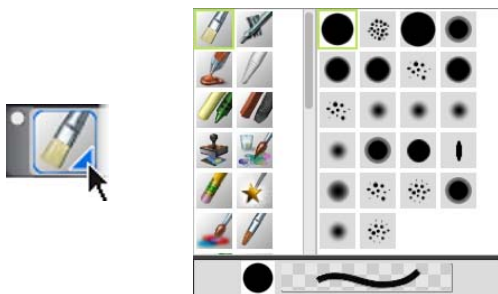
在屏幕的最上面，可以看到属性栏，它与 Photoshop 中的“选项”栏类似。属性栏会根据上下文更改，具体取决于从工具箱中选择的工具。



从工具箱中选择“拖动工具”时的属性栏。

“画笔选择器”栏

在属性栏的最左侧是“画笔选择器”栏，它可让您打开“画笔库”面板。“画笔库”面板包含 Corel Painter 的各种惊人的画笔类别和画笔变体，如“仿真水彩画笔”类别及其变体。



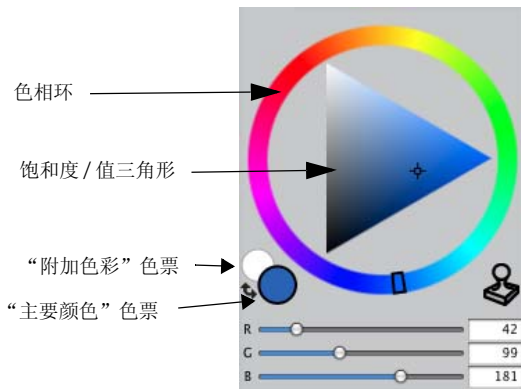
“画笔选择器”栏（左）使您可以选择画笔类别和画笔变体（右）。

“颜色”面板

在屏幕的右上角，您会看到又大又漂亮的“颜色”面板，您可以从中选择颜色。您可以通过使用“色相环”和“饱和度/值三角形”来选择颜色。但是，如果您更喜欢使用数字来混合颜色，则可以调整位于“色相环”下方的三个滑块。单击“颜色”面板右侧的面板选项按钮，可以设置滑块以显示红色、绿色和蓝色或色相、饱和度和值。

同时位于“颜色”面板上的还有“克隆颜色”按钮，该按钮是非常有用的控制项，使您可以使用源图像中的颜色绘制。“颜色”面板左侧是“主要颜色”色票  或“附加色彩”色票 。Corel Painter 中色票的操作与 Photoshop 中的“前景”和“背景”方块有所不同。要更改颜色，可以双击“主要颜色”色票或“附加色彩”色票，然后在“色相环”中选择新颜色。或者，也可以单击“饱和度/值三角形”以选择新的颜色或阴影。您可以使用附加颜色来创建渐变或使用绘制多种颜色的画笔。与 Photoshop 中的“背景颜色”不同，附加颜色不会影响画布。

继续导航前，请先单击“主要颜色”色票选中它。



“颜色”面板。

在 Corel Painter 12 中，您可以通过拖动“颜色”面板右下角的控制点来调整该面板的大小。调整“颜色”面板的大小可让您更加准确地选择颜色。

纹理

启动 Corel Painter 时，会自动装入基本纸纹。您可以访问其他丰富的纸纹，方法是：单击工具箱或“纸纹材质库”面板（“窗口”菜单 ▶ “纸纹面板” ▶ “纸纹材质库”）中的“纸纹选择”。

图层与蒙板通道

在 Corel Painter 中，可以打开包含像素式图层和图层蒙板的 Photoshop 文件。可以通过使用“图层”面板使用和编辑图层和图层蒙板，这与 Photoshop 中非常相似。在 Corel Painter 中打开的文件拥有多个完整的通道。



“图层”面板

Photoshop 图层样式

如果您正在使用原生 Photoshop 图层样式（如“下落式阴影”图层样式），请确保在转换图层样式信息前，已将原始 Photoshop 文件保存在档案文件中。即，以 Photoshop (PSD) 文件格式保存具有动态图层样式的文件，然后保存该文件的新副本。在新文件中，在将文件导入到 Corel Painter 前，先将图层样式信息转换为像素式图层。

要转换拥有“下落式阴影”图层样式的图层，请选择图层，然后选择“图层” ▶ “图层样式” ▶ “创建图层”。注意：效果的某些方面无法使用标准图层重现。

文件格式

Corel Painter 使您可更加灵活地打开以 RGB、CMYK、灰阶模式保存的 Photoshop (PSD) 文件，同时又可保留像素式图层和蒙板通道（也称为 alpha 通道）。也可以在 Corel Painter 中打开 TIFF 文件，但只能保存一个蒙板通道。在 Corel Painter 中打开在 Photoshop 中创建的分层 TIFF (TIF) 文件时，会平放这些文件。在仅使用 RIFF (RIF)（Corel Painter 的原生文件格式）工作时，保存文件时请保留 Corel Painter 的特定元素。例如，特殊的绘制媒材图层（如“水彩”图层），需要 RIFF 格式来保留生动的“打湿”功能。但是，如果在 Corel Painter 中打开 Photoshop 文件，但计划在 Photoshop 中重新打开该文件，则应该继续将文件保存为 Photoshop 格式。

现在，请卷起袖子，拿起画笔，继续探索 Corel Painter。



基本操作

Corel Painter 应用程序提供数字工作区，在其中可以使用自然媒材工具和效果创建新图像或改变现有图像。您的工作图像称为文档，在文档窗口中显示。这个文档窗口包含可帮助您高效工作的导览和生产功能。

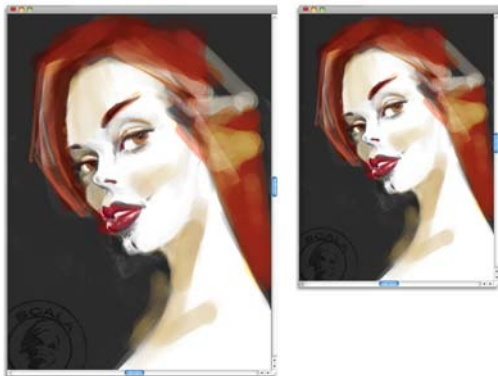
创建图像时，您可以将文档保存为各种文件格式，例如 RIFF（Corel Painter 原生格式）、JPEG、TIFF 和 PSD (Adobe Photoshop)。Corel Painter 还使您可以打开或导入以多种其他文件格式保存的图像。

本节包含以下主题：

- 创建文档
- 了解分辨率
- 打开文件
- 调整图像和画布的大小
- 保存文件
- 关闭文档与退出应用程序

创建文档

要从空白画布开始创建图像，您必须创建新文档。该操作可让您指定画布设置，例如宽度、高度和分辨率。此外，您还可以指定画布颜色和纹理。画布的大小决定了图像在打印时的大小。要快速开始工作，您可以从预设画布设置列表中进行选择。



您可以调整画布（左）的大小以准备用于打印的图像（右）。

画布大小和分辨率

设置画布大小和分辨率时，您可以选择与图像的目标对应的选项，不过，您可能要选择较大的图像大小以保留更多图像细节。例如，您可以将新图像的分辨率设置为 300 像素 / 英寸 (ppi)，将宽度设置为 16 英寸，将高度设置为 20 英寸。当您需要生成较小版本的图像时，这种较大的大小可以轻松保持图像质量。有关详细信息，请参阅“了解分辨率”（第 31 页）和“调整图像和画布的大小”（第 33 页）。



像素 / 英寸 (ppi) 等于每英寸点数 (dpi)。

创建新文档

- 1 选择“文件”►“新建”。
- 2 在“图像名称”文本框中键入文件名。
- 3 从“画布预设”列表框中，选择以下选项之一，以自动确定大小、分辨率、画布颜色和纸纹：
 - Painter 12 默认设置
 - Painter 11 默认设置
 - 纵向

您还可以

更改文档的度量单位

从位于“宽度”和“高度”框右侧的列表框中选择度量单位。

您还可以

更改文档大小	在“宽度”和“高度”框中键入值。
更改组成图像的每英寸像素数 (ppi) 或每厘米像素数	在“分辨率”框中键入值。
更改分辨率类型	从位于“分辨率”框右侧的列表框中选择分辨率类型。
更改画布的颜色	单击“颜色”框，然后从“颜色”对话框中选择纸纹颜色。
更改画布的纹理	单击“纸纹”框，然后从“纸纹”面板中选择纸纹。



在“新建”对话框中，设置文档的每英寸像素数与设置其每英寸点数 (dpi) 相同。有关文档、屏幕以及打印分辨率的详细信息，请参阅“了解分辨率”（第 31 页）。

了解分辨率

当您在数字工作区中处理图像时，了解分辨率的概念和应用将很有帮助。分辨率是指 Corel Painter 如何度量、显示、保存以及打印图像——无论是作为称为“像素”的颜色小方块，还是作为称为“矢量”的数学对象。

文档的分辨率会同时影响文档在计算机屏幕上的外观及其打印质量。在创建新文档、保存或导出文件时，您可以指定文档的分辨率。

分辨率和屏幕外观

大多数监视器的分辨率为每英寸 72 像素 (72 ppi)。Corel Painter 显示的默认值为 72 ppi，即 Corel Painter 图像中的每个像素分别占据监视器上的一个像素。显示分辨率不影响文档的实际每英寸像素数，只影响图像如何在监视器上显示。

例如，一个 300 ppi 的图像会以其实际尺寸大约四倍的图像在屏幕上显示。由于 Corel Painter 图像中的每个像素占据监视器的一个像素，而监视器的像素大约是图像像素大小的四倍（72 ppi 和 330 ppi），因此要显示所有像素，图像必须以其四倍大小在屏幕上显示。换句话说，330-ppi 的文档将以其屏幕大小的大约四分之一进行打印。要以其实际大小查看图像，您可以将缩放比例设置为 25%。

如果您以像素设置尺寸，然后更改了每英寸像素数（分辨率），则此更改将影响打印图像的大小。如果您以英寸、厘米、节点、或派卡设置文档大小，然后更改了分辨率，则打印图像的尺寸不会受到影响。



像素 / 英寸 (ppi) 等于每英寸点数 (dpi)。

分辨率和打印质量

输出设备（打印机）的分辨率以每英寸点数为度量单位，在半色调时以每英寸线数 (lpi) 为度量单位。输出设备的分辨率变化取决于所使用的印刷和纸纹类型。通常，照片在光滑的杂志用纸上打印时将以清晰的 150 lpi 输出，而在新闻用纸上打印时将以 85 lpi 输出。

如果使用的是个人激光打印机或喷墨打印机，请根据打印机的特定每英寸节点数的设置设置文档大小（以英寸、厘米、节点或派卡为单位）。大多数打印机在图像设置为 300 ppi 时即可实现极佳的输出效果。增加文件的每英寸像素设置不一定会改善输出，反而可能会造成难以处理的巨大文件。

如果您使用的是商用打印机或更复杂的输出设备，则图像的尺寸必须始终设置为您想要该图像在打印件上显示的实际大小。根据以往的成功经验，可将文档的每英寸像素数设置为所需每英寸线数的两倍。因此，当每英寸行数为 150 lpi 时，每英寸像素数应为其两倍，即 300 ppi；当每英寸行数为 85 lpi 时，每英寸像素数设置应为 170 ppi。如果您有关于特定输出设备分辨率的问题，建议您咨询打印服务提供商。

打开文件

您可以打开 Corel Painter 或其他应用程序创建的文件。例如，您可以打开源于其他图形应用程序的文件，并使用 Corel Painter 添加画笔笔触、染色或纸纹。

打开文档

- 1 选择“文件”►“打开”。

Corel Painter 将显示您上次打开的文件的文件夹。

- 2 在“打开”对话框中，查找您要打开的文件。

Corel Painter 将列出每个图像的尺寸（以像素为单位）、文件大小和文件格式。保存在 Corel Painter 中的文件包括供浏览的缩略图。

- 3 单击“打开”。

浏览文档 (Mac OS)

- 1 选择“文件”►“打开”。
- 2 单击“浏览”。

“浏览”对话框将显示文件夹中所有 RIFF 文件的缩略图。

- 3 双击文件名，或选择一个文件并单击“打开”。

调整图像和画布的大小

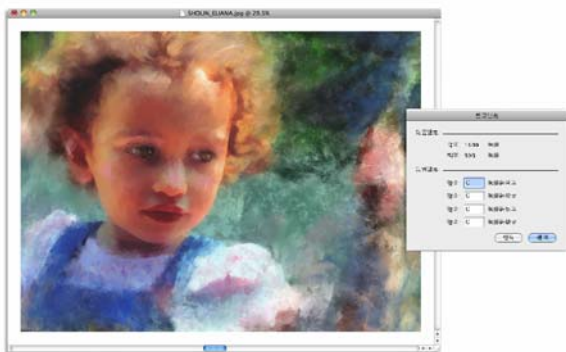
通过一起调整画布和图像的大小或者仅调整画布区域的大小，您可以更改图像的物理尺寸。请务必了解这两种大小调整技巧之间的区别。

一起调整画布和图像的大小时，图像尺寸和分辨率会发生变化，但图像外观却不会发生变化。例如，如果您将 300 ppi 图像的大小调整为 150 ppi，则图像大小会变小，但外观却保持不变。



图像已通过修改分辨率而调整了大小。

仅调整画布区域的大小时，图像尺寸和外观都会发生变化。例如，如果您增加画布的大小，则图像周围会出现一个边框。如果您减小画布的大小，则系统会裁剪画布的边缘。此外，图像的分辨率也会受到影响。



画布区域的大小已调整，以便在图像边缘周围应用空白边框。

此外，请务必注意，图像的像素高度和宽度、缩放比例以及监视器设置会影响屏幕上的图像大小。因此，图像可能会在屏幕上显示为不同于打印时的大小。有关详细信息，请参阅“了解分辨率”（第 31 页）和“创建文档”（第 29 页）。

一起调整画布和图像内容的大小

- 1 选择“画布”►“调整大小”。

要通过保持图像的宽高比来避免图像变形，请启用“限制文件大小”复选框。

- 2 在“新的大小”区域的“宽度”和“高度”框中，键入值。

如果您启用“限制文件大小”复选框，则只需在大小框中键入值，其他值将自动调整。

如果您选择像素或百分比作为单位并输入值，则“限制文件大小”复选框将自动禁用。



大幅增加图像尺寸可能会导致图像延展和像素化。

调整画布区域的大小

- 1 选择“画布”►“画布大小”。

- 2 在“画布大小”对话框中，指定要添加到画布任何一侧的像素数。

要缩小或修剪画布大小，请指定负值。

保存文件

您可以以当前格式或其他格式保存文件。

以当前格式保存文件

- 选择 “文件” ► “存储”。

关闭文档与退出应用程序

您可以使用菜单命令、键盘快捷键或当前窗口的 “关闭” 按钮来关闭文档或退出 Corel Painter。

关闭文档

- 选择 “文件” ► “关闭”。

您还可以

关闭当前窗口

单击 “关闭” 按钮。

通过使用键盘快捷键来关闭当前文档

按 Command + W (Mac OS) 或 Ctrl + W (Windows)。

退出 Corel Painter

- 执行以下操作之一：
 - (Mac OS) 选择 “Corel Painter 12” 菜单 ► “退出 Corel Painter 12”。
 - (Windows) 选择 “文件” ► “退出”。

也可通过按下 Command + Q (Mac OS) 或 Ctrl + Q (Windows) 退出 Corel Painter。



绘制

Corel Painter 应用程序可让您像使用真实的艺术家画笔工具和媒材那样绘画。在工作室中，您使用画笔、钢笔、铅笔、粉笔、喷枪和调色刀在画布或纸张上作画。使用 Corel Painter 时，您可以使用各种各样的标记。

本节包含以下主题：

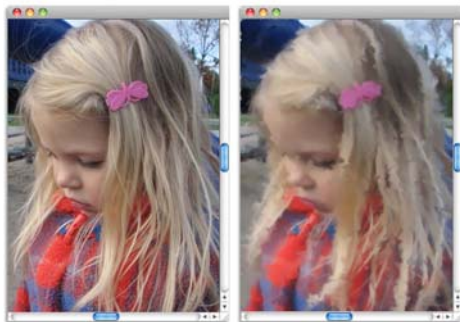
- 选择绘制工作流程
- 浏览绘制媒材
- 使用画布和图层
- “笔迹追踪”和“画笔校准”
- 应用手画和直线画笔笔触

选择绘制工作流程

Corel Painter 包含各种工具和功能，可让您创建原创艺术作品。本主题的目的是向您介绍两个最常用的 Corel Painter 工作流程并指导您参阅“帮助”主题，这些主题提供了有关各个工作流程的详细信息。

工作流程 1：以照片开始

使用 Corel Painter 的强大克隆工具，您可以快速将数码照片转变为绘画。



照片（左）已克隆（右）来开始绘制过程。

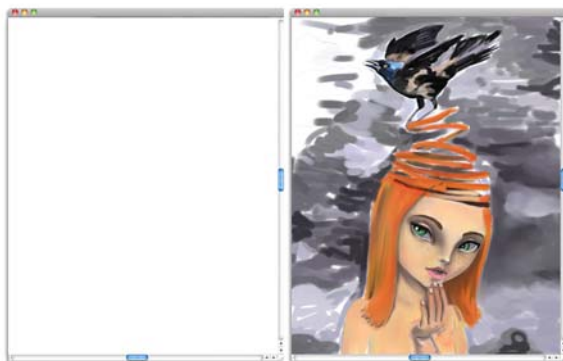
工作流程步骤

“帮助”主题

- | | |
|--------------|------------------|
| 1. 打开用于绘制的照片 | “打开文件”（第 32 页） |
| 2. 准备照片以便克隆 | 使用“快速克隆”（在“帮助”中） |
| 3. 绘制克隆 | 在克隆中绘制（在“帮助”中） |
| 4. 保存照片绘画 | “保存文件”（第 35 页） |

工作流程 2：以空白画布开始

此外，您还可以通过选择纸纹和画笔并将颜色应用到画布，从头开始进行一个项目。



您可以从空白画布（左）开始并使用您的想像力和 Corel Painter 工具来创建艺术作品。

工作流程	“帮助”主题
1. 选择纸纹	应用纸纹 （在 “帮助” 中）
2. 选择画笔	“选择和搜索画笔”（第 54 页）
3. 选择一种颜色	使用 “颜色” 面板 （在 “帮助” 中）
4. 将画笔笔触应用到画布	“应用手画和直线画笔笔触”（第 42 页）

浏览绘制媒材

Corel Painter 可让您将各种媒材应用到画布。例如，您可以使用画笔来直接从颜色面板应用颜色，或者应用您在混色器垫上混合的颜色。此外，您还可以通过使用渐变、图案或克隆来进行绘制。

下表列出了您可以应用到画布或图层的媒材以及 “帮助” 中的相关主题参考。

媒材	有关信息
颜色	使用 “颜色” 面板 （在 “帮助” 中）
混色器垫	显示 “混色器” 面板 （在 “帮助” 中）
双色	创建双色笔触 （在 “帮助” 中）
渐变	应用渐变 （在 “帮助” 中）
图案	使用图案来绘制 （在 “帮助” 中）
克隆笔	在克隆中绘制 （在 “帮助” 中）

使用画布和图层

在 Corel Painter 中，您可以选择通过应用画笔笔触或者通过创建图层并在其上应用画笔笔触，直接在画布上进行绘制。通过使用图层，您可以防止画布发生任何不需要的更改。当您在 “图层” 面板中选择图层后，该图层将成为您笔触的目标。有关详细信息，请参阅 “图层入门”（第 446 页）。

您使用任何画笔笔触的结果取决于以下因素：

- 您选择的画笔类别 （或绘图工具）

- 在画笔类别中选择的画笔变体
- 您设置的画笔控制，例如画笔大小、不透明度和渗透纸纹的颜色量
- 纸纹
- 用作媒材的颜色、渐变或图案
- 笔法

如果您在使用“水彩笔”画笔，则只能在水彩图层上绘制。如果您使用的是“液体墨水笔”画笔，则只能在液体墨水图层上绘制。

如果您想在矢量图形、动态图层或参考图层上绘制，则必须将其确认到标准图层，才能接受您的笔触。

还可以选择通道或图层蒙板作为笔触的目标。

在拥有活动选区时，默认情况下，限制在选区中绘制。

使用复杂的画笔变体时，您会在标记出现前看到画布上有虚线。例如，“厚涂”画笔的“软胶”变体很复杂，它会使笔触出现在屏幕上的时间延迟。如果遇到延迟，您可以在等待笔触显示在屏幕上时，继续应用笔触，而不会丢失任何笔触数据。

“笔迹追踪”和“画笔校准”

使用传统媒材绘图时，使用工具时的压力量决定笔触的密度和宽度。将压力感应画笔和 Corel Painter 一起使用将提供相同的控制种类。由于每个艺术家在笔触上都有着不同的力度或会施加不同的压力，因此，您可以调整 Corel Painter 以符合所有画笔的笔触力度（方法是：使用“笔迹追踪”首选项），或者符合特定画笔的笔触力度（方法是：使用“画笔校准”控制项）。

所有画笔变体的笔迹追踪

笔迹追踪对作画力度较轻的艺术家有很大的帮助。如果轻笔触在画布上没有留下任何颜色，则可以使用“笔迹追踪”增加所有画笔的敏感度。Corel Painter 可以在工作阶段之间保存笔迹追踪，这样您设置的笔迹敏感度将在您下次打开该应用程序时作为默认设置显示。

调整笔迹追踪的最常见方式是将典型的画笔笔触（例如波形笔触）应用到画板。随后，Corel Painter 使用您的笔触来计算所有画笔变体的相应压力和速度设置。



使用“笔迹追踪”对话框中的画板可以自定义 Corel Painter 对画笔压力和速度的反应。

个别画笔变体的画笔校准

“画笔校准”控制项对于调整个别画笔变体非常有用。您可以修改笔触在画板上的压力以获得不同的结果。例如，您可以在用铅笔画笔变体素描时使用轻力度，但在使用油画画笔变体时设置较大的压力。Corel Painter 将连同画笔变体一起保存“画笔校准”控制项设置，这样您设置的敏感度将在您下次选择该画笔变体时作为默认敏感度。除了常规的“笔迹追踪”首选项以外，如果您为特定画笔设置了“画笔校准”，则“画笔校准”设置将优于“笔迹追踪”首选项。

手动调整压力和速度

当您使用画板来设置笔迹追踪和画笔校准时，Corel Painter 将为您计算压力和速度设置。但是，您可以手动调整这些设置。例如，您可以使用较轻或较重的力度（“压感强度”滑块）来调整笔触压力以获得完整的压力范围（“压感比例”滑块）。此外，您还可以使用较慢或较快的笔触（“速度强度”滑块）来调整笔触速度以获得完整的速度范围（“速度比例”滑块）。

为了确保画笔控制项使用压力或速度设置，您需要将画笔控制项的“表达式”设置为“压力”或“速率”。有关详细信息，请参阅“表达方式设置”（第 341 页）。

设置画笔笔迹

1 执行以下操作之一：

- (Mac OS) 选择“Corel Painter 12”▶“预置”▶“笔迹追踪”。
- (Windows) 选择“编辑”▶“预置”▶“笔迹追踪”。

2 通过使用“正常”笔触，在画板中拖动。

绘制时使用您偏好的压力和速度。这样可以使“画笔笔迹”计算画笔的相应速度和压力设置。

要手动调整设置，请执行下表中的一项任务：

任务	执行以下操作
使用较轻或较重的力度获得完整的压力范围	调整“压感比例”和“压感强度”滑块。
使用较慢或较快的动作获得完整的速度范围	调整“速度比例”和“速度强度”滑块。

设置画笔校准

- 1 在工具箱中，单击“画笔工具”.
- 2 单击“画笔选择器”栏上的“画笔选择器”。
- 3 在“画笔库”面板中，单击画笔类别，然后单击画笔变体。
- 4 选择“窗口”▶“画笔控制面板”▶“画笔校准”。
- 5 启用“启用画笔校准”复选框。
- 6 单击“设置画笔校准设置”按钮.
- 7 通过使用“正常”笔触，在画板中拖动。
绘制时使用您偏好的压力和速度。这样可以使“画笔笔迹”计算画笔的相应速度和压力设置。

要手动调整设置，请执行下表中的一项任务：

任务	执行以下操作
使用较轻或较重的力度获得完整的压力范围	调整“压感比例”和“压感强度”滑块。
使用较慢或较快的动作获得完整的速度范围	调整“速度比例”和“速度强度”滑块。

应用手画和直线画笔笔触

您可以使用手画方式绘制不受限制的线条，也可以画直线。

绘制手画笔触时，您可以任意拖动光标。笔触会跟随您的路径。



拖动以创建手画笔触。

绘制直线笔触时，Corel Painter 将使用直线来连接点。



要创建直线笔触，请单击以添加第一个点，然后单击或拖动以创建笔触。

绘制手画线条

- 1 在“画笔工具”属性栏上，单击“手绘笔触”按钮 .
- 2 在画布上拖动光标。



您可以使用快捷键在手画和直线绘图样式之间切换。按 B 选择手画样式，或按 V 选择直线样式。

绘制直线

- 1 在“画笔工具”属性栏上，单击“直线笔触”按钮 .
- 2 单击画布上要作为直线起点的点。
- 3 执行以下操作之一：

- 单击要作为直线终点的点。
- 拖动将终点放置到您想要的确切位置。

Corel Painter 会用直线将第一个点与第二个点连接。

- 4 要继续从第二个点开始绘制，请单击或拖动以在画布上创建其他点。
Corel Painter 会用直线连接每个点。
- 5 要终止线条，请执行以下操作之一：

- 按 Return (Mac OS) 或 Enter (Windows) 以形成多边形。用一条直线连接终点和起点。
- 单击 “手绘笔触” 按钮  以返回手画绘图样式，而不形成多边形。
- 按 V 以结束当前的多边形而不将其闭合，这样您可以开始绘制新的多边形。



使用构图工具

对象在绘图中的放置位置对最终作品的整体外观具有重大的影响。Corel Painter 包含许多工具和功能，可以帮助您构成、依大小排列以及放置图像和图像元素。例如，您可以显示标尺或网格以帮助您精确放置图像元素。您也可以使用构图工具（例如“镜像绘画”工具）来获得视觉平衡。

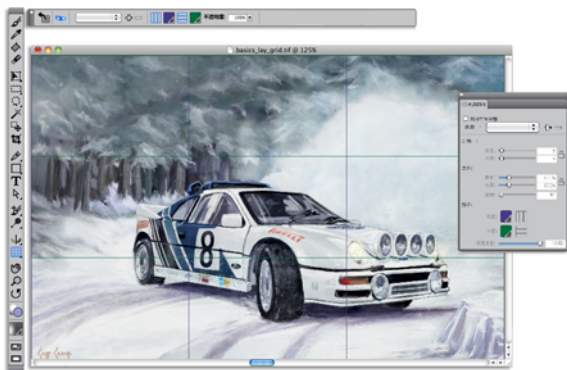
本节包含以下主题：

- 使用“布局网格”
- 使用“镜像绘画”模式
- 使用“万花筒绘画”模式

使用“布局网格”

“布局网格”提供了分隔画布的简单方法，以便您计划构图。例如，您可以将画布垂直和水平三等分，以使用构图三等分法则。通过“布局网格”面板，您可以使用网格设置（如分隔数、大小、角度、颜色和网格透明度）。您在工作时可以调整这些设置，并将其另存为预先设置以便日后绘制时使用。还可以将网格移动到新的位置。

此外，“布局网格”还可以让您根据画布的比例将画布分成多个组成部分。此非打印网格主要用于在开始绘制前构图作品。



“布局网格”可帮助您构图图像。

显示或隐藏“布局网格”

- 选择“画布”▶“构图”，然后选择“显示配制网格”或“隐藏配制网格”。



也可以通过单击工具箱中的“布局网格”工具 ，然后单击属性栏上的“启用”按钮  来显示或隐藏网格。

在“导航”面板中，您还可以通过单击工具箱中的“打开导航器选项”按钮  并选择“显示网格”来显示或隐藏网格。

设置“布局网格”选项

- 1 选择“窗口”▶“构图面板”▶“布局网格”。

在“布局网格”面板中，请确保启用了“启用布局网格”复选框。

- 2 执行下表中的一项任务。

任务

执行以下操作

设置垂直分隔数和水平分隔数

在“分隔”区域的“垂直”框和“水平”框中键入值。

如果想要将“垂直”和“水平”值联系在一起，请启用“同步化分隔”按钮



任务

执行以下操作

改变网格大小

在“大小”区域中，移动“垂直”滑块以设置高度，移动“水平”滑块以设置宽度。

如果想要按比例改变网格的大小，请启用“同步化大小”按钮 。

更改网格的角度

在“旋转”框中输入值以设置角度。

更改垂直或水平网格的颜色

在“显示”区域中，单击“水平”或“垂直”颜色挑选器，然后从列表框中选择颜色。

更改网格的透明度

向左移动“不透明度”滑块可以提高透明度。向右移动滑块可以提高不透明度。



也可以通过单击工具箱中的“布局网格”工具  并在属性栏中修改所需的设置来设置某些“布局网格”选项。

将“布局网格”设置另存为预先设置

- 1 在“布局网格”面板中，修改所需的设置，然后单击“添加预设”按钮 。
- 2 在“添加预设”对话框的“预设名称”框中，键入预设的名称。
- 3 单击“存储”。

该预设将出现在“类型”列表框中。



也可以通过单击工具箱中的“布局网格”工具 ，然后单击属性栏上的“添加预设”按钮  来保存预设。

删除“布局网格”预先设置

- 1 在“布局网格”面板的“类型”列表框中选择想要删除的预设。
- 2 单击“删除预设”按钮 。



也可以通过单击工具箱中的“布局网格”工具 ，从属性栏的“预设”列表框中选择预设，然后单击“删除预设”按钮  来删除预设。

选择“布局网格”预先设置

- 从“布局网格”面板的“类型”列表框中选择预设。

移动“布局网格”

- 1 在工具箱中，单击“布局网格”工具 .

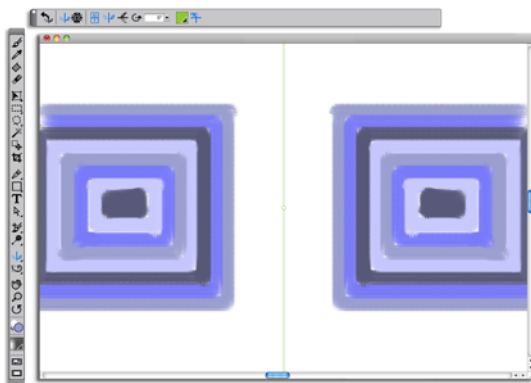
光标将变成手形图标 .

- 2 将网格拖至新的位置。

使用“镜像绘画”模式

在 Corel Painter 中，您可以通过使用“镜像绘画”模式来创建对称绘画。启用“镜像绘画”模式时，绘图窗口中会显示一个平面，该平面可让您绘制对象的一半，而 Corel Painter 会通过复制画笔笔触来自动复制该对象另一侧的镜像图像。例如，如果您要绘制对称脸部，则只需绘制脸部的一半，而 Corel Painter 会自动完成另一半。

使用“镜像绘画”模式时，您在平面的一侧应用的画笔笔触有时候可能会与相反平面的外观有所不同。例如，如果您在包含以前应用的画笔笔触的画布上开始进行“镜像绘画”，则镜像的画笔笔触会与画布上已有的颜色调和。此外，如果您要应用随机化的画笔笔触（例如喷嘴），则系统也会随机应用镜像的画笔笔触。



显示在文档窗口中间的绿色线条代表镜像平面。

您可以垂直或水平显示镜像平面，也可以同时以垂直和水平方式显示镜像平面。此外，您还可以通过移动或旋转平面来控制镜像平面在绘图窗口中的放置位置。

创建镜像绘画

- 1 在工具箱中，单击“镜像绘画”工具 。
- 2 在属性栏上，单击以下任一按钮：
 - “垂直平面”  — 将镜像平面垂直放置在绘图窗口中
 - “水平平面”  — 将镜像平面水平放置在绘图窗口中
- 3 单击“画笔选择器”栏上的“画笔选择器”。
- 4 在“画笔库”面板中，单击画笔类别，然后单击画笔变体。
- 5 在镜像平面的任一侧应用画笔笔触。

任务	执行以下操作
在绘制时，隐藏镜像平面	单击属性栏上的“切换平面”按钮  。
禁用“镜像绘画”模式	单击属性栏上的“切换镜像绘画”按钮  。

 “画笔工具”是您可以用来创建镜像绘画和万花筒绘画的唯一工具。系统不支持其他工具，例如“形状”工具。

控制镜像平面的显示

- 1 在工具箱中，单击“镜像绘画”工具 。
- 2 执行下表中的一项任务。

任务	执行以下操作
指定旋转角度	在属性栏的“旋转角度”框中，键入值。
在绘图窗口中旋转平面	指向平面，直到光标变为旋转角度光标  为止，然后拖动以旋转平面。
更改平面位置	指向平面的中心点，直到光标变为四头箭头  为止，然后将平面拖动到绘图窗口中的新位置。

任务

执行以下操作

更改平面的颜色

单击“对称平面颜色”按钮，然后单击色票。

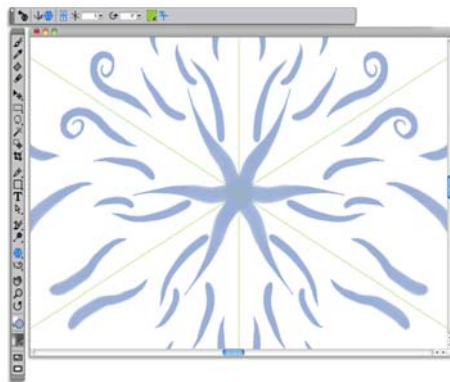
将镜像平面重置到默认位置

单击属性栏上的“重设镜像绘画”按钮



使用“万花筒绘画”模式

Corel Painter 可让您将基本的画笔笔触转换为彩色和对称万花筒图像。在一条万花筒线段中绘制画笔笔触时，其他线段中会显示画笔笔触的多个反射。您可以将 3 到 12 个镜像平面应用到万花筒。此外，您还可以旋转或重新放置镜像平面以显现不同的颜色和图案。



显示在文档窗口中的绿色线条勾勒出对称平面。

创建万花筒绘画

- 1 在工具箱中，单击“万花筒绘画”工具 .
- 2 在属性栏上的“区段数目”框中，键入您要显示的平面数。
- 3 单击“画笔选择器”栏上的“画笔选择器”。
- 4 在“画笔库”面板中，单击画笔类别，然后单击画笔变体。
- 5 在任何万花筒线段中应用画笔笔触。

如果您要获得螺旋效果，请在多条线段之间应用画笔笔触。

任务	执行以下操作
在绘制时，隐藏万花筒平面	单击属性栏上的“切换平面”按钮  。
禁用“万花筒绘画”模式	单击属性栏上的“切换万花筒绘画”按钮  。



“画笔工具”是您可以用来创建镜像绘画和万花筒绘画的唯一工具。系统不支持其他工具，例如“形状”工具。

控制万花筒平面的显示

- 1 在工具箱中，单击“万花筒绘画”工具 。
- 2 执行下表中的一项任务：

任务	执行以下操作
指定旋转角度	在属性栏的“旋转角度”框中，键入值。
在绘图窗口中旋转平面	指向平面，直到光标变为旋转角度光标  为止，然后拖动以旋转平面。
更改平面位置	指向平面的中心点，直到光标变为四头箭头  为止，然后将它拖动到绘图窗口中的新位置。
更改平面的颜色	单击“对称平面颜色”按钮，然后单击色票。
将镜像平面重置到默认位置	单击属性栏上的“重设万花筒绘画”按钮  。



选择、管理和创建画笔

Corel Painter 提供了大量逼真而强大的画笔，可用来将媒材应用到画布上。例如，您可以选择应用油性、水彩或丙烯绘图的仿真鬃毛画笔。您也可以选择干媒材画笔，例如粉笔或炭笔。此外，您还可以创建满足特定需求的自定义画笔。

本节包含以下主题：

- 了解画笔
- 选择和搜索画笔
- 设置基本画笔属性
- 浏览画笔类别

了解画笔

Corel Painter 向用户提供称为画笔变体的广泛的预设绘画工具。画笔变体分为多个类别，如“喷笔”、“油画笔”、“钢笔”、“铅笔”和“水彩”。它们是根据真实的媒材设计而成，所以您可以预知工具的行为。

在美术用品店中，如果某一货架上的工具无法产生您想要的结果，则可以尝试其他货架上的工具。同样，使用 Corel Painter 时，您也可以尝试其他画笔类别来查找所需的变体。

您可以按原样使用 Corel Painter 画笔变体，或者可以对它们进行调整以适合您的用途。许多艺术家会使用大小、不透明度或颗粒（画笔笔触与纸纹的相互作用方式）仅稍作调整的 Corel Painter 画笔变体。

要大幅修改画笔或者创建全新的画笔变体，您可以调整画笔控制项。

大多数 Corel Painter 画笔将媒材（例如颜色、渐变或图案）应用于图像。但是，有些画笔无法应用媒材。但可以更改图像中已有的媒材。例如，“加水笔”画笔变体（“调和画笔”类别中）利用平滑且反锯齿补偿的画笔笔触涂抹并稀释图像中的现有颜色。在画布的空白区域上使用这些画笔之一不会有任何效果。

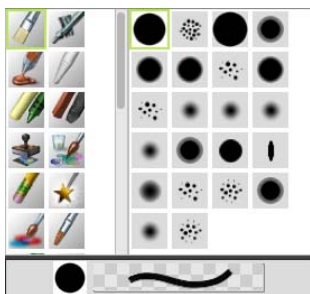
Corel Painter 含有一组自然媒材画笔，这些画笔使用名为“演算笔尖类型”的媒材应用笔法生成非常逼真的、连续的、边缘平滑的画笔笔触。它们速度快且更为一致，因为画笔笔触是在您绘制时显示的，而不是应用颜色笔尖创建的。实际上，您的绘图速度不能快到足以在画笔笔触中留下一点颜色的笔尖或点。这些画笔有许多笔尖型媒材应用程序所无法使用的功能。您可以更好地利用倾斜与角度，还可以使用图案或渐变绘制。

Corel Painter 画笔存储在默认画笔库中；在您首次打开默认画笔库时，或者在您加载新的画笔库之前，默认画笔库会显示在“画笔库”面板中。您也可以创建或导入新的画笔库。有关详细信息，请参阅“材质库”（第 22 页）。

选择和搜索画笔

“画笔库”面板显示画笔库的画笔类别和变体。这样可让您选择您要使用的变体。默认画笔组织在可辨认的类别中，这些类别是根据传统艺术媒材来命名的。

选择画笔变体时，您可以在面板底部预览变体的画笔笔尖和画笔笔触。此外，“画笔库”面板还会在面板顶部显示最近使用的画笔，可让您快速访问上次使用的画笔。



“画笔库”面板使您可以选择画笔类别（左）和画笔变体（右）。

默认的 Corel Painter 画笔变体显示在“画笔库”面板中，直到您打开或导入其他画笔库为止。此外，“画笔库”面板还可以只显示已打开的材质库的画笔变体。有关信息，请参阅“帮助”中的打开和导入画笔材质库。

如果您在寻找旧版的 Corel Painter 画笔，则可以重新装入旧版的画笔材质库。有关详细信息，请参阅“帮助”中的打开和导入画笔材质库。

选择画笔类别和变体

- 1 在工具箱中，单击“画笔工具”.
- 2 单击“画笔选择器”栏上的“画笔选择器”。
- 3 在“画笔库”面板中，单击画笔类别，然后单击画笔变体。

设置基本画笔属性

要快速开始使用 Corel Painter，请在属性栏上指定基本画笔属性，例如大小、不透明度和颗粒。大小确定单个画笔笔尖的尺寸。您也可以使用映像画笔来确定是否需要更改大小。有关画笔映像的信息，请参阅“设置“绘图光标””（第 87 页）。



选择画笔并将其放置在画布上时，屏幕上会显示映像画笔，即画笔笔触左侧显示的圆形。它镜像了画笔笔尖的大小和形状。

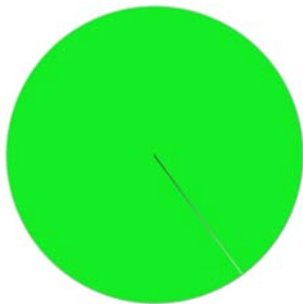
不透明度控制笔触在基本像素上覆盖或积累的程度。



80% 的透明度（上图）和 20% 的透明度（下图）。

颗粒控制颜色与纸纹之间的相互作用。

此外，您还可以在屏幕上动态设置画笔属性，例如角度和挤压。屏幕上的文档窗口中会显示一个圆形，可让您在图像的上下文中调整画笔的大小和形状。



该圆形在屏幕上提供了画笔大小的可视呈现。

此外，您还可以访问其他画笔控制项以进一步自定义画笔。例如，您可以设置最小的画笔笔触大小，以便在画笔压力或方向改变时控制画笔笔触变细和变宽的程度。

设置画笔大小

- 1 在工具箱中，单击“画笔工具”.
- 2 单击“画笔选择器”栏上的“画笔选择器”。
- 3 在“画笔库”面板中，单击画笔类别，然后单击画笔变体。
- 4 在属性栏上，调整“大小”滑块 ，或者在“大小”框中键入一个值。

如果您要随画笔大小缩放画笔笔触的特征，请单击属性栏上的“随画笔大小缩放特征”按钮 .

改变画笔大小后，Corel Painter 可能需要重建该画笔，因此会有短暂的延时。

设置不透明度

- 1 在工具箱中，单击“画笔工具”.
- 2 单击“画笔选择器”栏上的“画笔选择器”。
- 3 在“画笔库”面板中，单击画笔类别，然后单击画笔变体。
- 4 在属性栏上，调整“不透明度”滑块 ，或者在“不透明度”框中键入一个百分比。

当“不透明度”设置较低时，应用的颜色较浅，因此您可以看到基色。当设置较高时，应用的颜色会更完全地覆盖基本像素。



某些笔法和笔尖类型不允许您调整不透明度。

设置颗粒

- 1 在工具箱中，单击“画笔工具”.
- 2 单击“画笔选择器”栏上的“画笔选择器”。
- 3 在“画笔库”面板中，单击画笔类别，然后单击画笔变体。
- 4 在属性栏上，调整“颗粒”框滑块，或者在“颗粒”框中键入一个百分比。
向左调整滑块可以降低渗透度并显示较多纹理。往右移动则会增加渗透度并显示较少的颗粒。

在屏幕上设置画笔属性

- 执行下表中的一项任务。

任务	执行以下操作
更改画笔大小	按住 Command + Option (Mac OS) 或 Ctrl + Alt (Windows)，在文档窗口中拖动半径圆形，直到圆形设置为所需的大小为止，然后释放画笔或鼠标按钮。
更改画笔的不透明度	按住 Command + Option (Mac OS) 或 Ctrl + Alt (Windows) 以显示半径圆形。在按住画笔或鼠标左键的同时，按 Command (Mac OS) 或 Ctrl (Windows)，在图像窗口中拖动“不透明度”圆形，直到圆形设置为所需的不透明度为止，然后释放画笔或鼠标按钮。
更改画笔的挤压设置	按住 Command + Option (Mac OS) 或 Ctrl + Alt (Windows) 以显示半径圆形。在按住画笔或鼠标左键的同时，按 Command (Mac OS) 或 Ctrl (Windows) 两次，在文档窗口中拖动“挤压”圆形，直到圆形设置为所需的画笔挤压为止，然后释放画笔或鼠标按钮。

任务

执行以下操作

更改画笔角度

按住 Command + Option (Mac OS) 或 Ctrl + Alt (Windows) 以显示 “半径” 圆形。在按住画笔或鼠标左键的同时，按 Command (Mac OS) 或 Ctrl (Windows) 三次，在文档窗口中拖动 “角度” 圆形，直到圆形设置为所需的角度为止，然后释放画笔或鼠标按键。

浏览画笔类别

在以下部分中，按字母顺序提供了画笔类别的说明。其中包含类别说明，并突出显示了一些可以在 Corel Painter 中找到的画笔变体。

丙烯画笔

丙烯画笔变体很像真实的丙烯画笔，具有多种功能，可让您将快干颜料应用到画布上。大多数画笔可让您覆盖基层画笔笔触，并且许多画笔都可以产生彩色画笔笔触。此外，某些丙烯画笔变体可以与底层的像素相互作用以产生逼真的效果。



捕捉鬃毛



粗压克力平头笔



湿丙烯画笔

喷笔

喷笔可以应用细致的颜色喷雾，这些喷雾可以仔细地反映出操作中的真实喷笔的效果。不过，某些变体具有不同的颜色叠加方式。大多数喷笔都支持在单个画笔笔触上叠加颜色。不过，某些数码喷笔则不支持在单个画笔笔触上叠加颜色。要使用数码喷笔来叠加颜色，您需要叠加多个画笔笔触。



数字柔性流动喷笔



数字硬边喷笔



数字柔性扁平喷笔

Wacom 喷枪画笔与“喷笔”类别中的变体完全兼容。



粗糙喷溅



细致喷溅



数码喷枪

艺术家画笔

“艺术家画笔”画笔变体可帮助您以艺术大师的风格绘画。例如，您可以采用文森特·梵高的风格绘画，这种风格的画笔笔触有多重阴影，或者以乔治·秀拉的风格绘画，这种风格是由多个点组成一幅图像。

在使用任何“艺术家画笔”画笔变体时，迅速拖动会产生较宽的画笔笔触。使用“颜色变化”设置可以调整艺术家画笔笔触的上色方式。



印象派



萨金特画笔



秀拉

调和笔

调和笔通过移动和调和底层像素来影响这些底层像素。变体可以通过应用水或油画颜料再现调和颜料的效果。您还可以使绘出的线条平滑并创建阴影，就象使用铅笔素描或碳笔绘画。



加水笔



修剪



涂抹

粉笔和蜡笔

“粉笔”画笔变体产生自然粉笔条的粗而丰富的纹理，并且具有与纸张颗粒相互作用的笔触。透明度与画笔的压力有关。



硬质粉笔



方头粉笔



变化粉笔

蜡笔提供一系列的样式。从柔软钝头到光滑粒状，这些样式产生与纸张颗粒相互作用的带纹理的笔触。和其他干媒材画笔变体一样，透明度与画笔压力有关。



基本蜡笔



粒状硬质蜡笔



光滑蜡笔

炭笔和孔特粉笔

“炭笔”画笔变体的范围从硬质炭铅笔条到软质炭铅笔条。和其他干媒材画笔变体一样，透明度与画笔压力有关。调和画笔变体可用于柔化和调和炭笔条。请在自定义面板中将炭笔和调和画笔放在一起，以便工作流程流畅。



炭笔



软葡萄藤炭条



硬质炭铅笔

与“粉笔”类似，“康特笔”画笔变体会产生与纸张颗粒相互作用的带纹理的笔触。和其他干媒材画笔变体一样，透明度与画笔压力有关。



钝头康特笔



方形康特笔



锥形康特笔

克隆笔

“克隆笔”画笔变体与其他画笔变体的作用类似，不同的是它们从克隆源或取样源获得颜色。这些变体会重新创建源图像，同时利用艺术样式（如彩色粉笔或水彩笔）再现图像以有效过滤图像。



原始照片



轻柔克隆笔



印象派克隆笔

数码水彩

“数码水彩”画笔变体产生与画布纹理相互作用的水彩效果。与“水彩”画笔变体使用“水彩图层”工作不同，“数码水彩”画笔笔触可以直接应用于任何标准的像素式图层，包括画布。例如，如果您要将水彩效果应用于照片，可直接将“数码水彩”笔触应用于图像。如果要从剪贴板创建逼真的水彩，“仿真水彩”或“水彩”画笔变体可以使颜色流动、混合和融合得更自然。

“数码水彩”笔触的宽度还受画笔压力的影响，但“湿橡皮擦”画笔变体除外。



橡皮擦

“橡皮擦”画笔变体的类型有三种：“橡皮擦”、“漂白”和“暗色化”。“橡皮擦”画笔变体将擦除内容，回归纸纹颜色。“漂白”画笔变体擦除内容，回到白色，方法是通过移除颜色逐渐变淡。“暗色化”画笔变体与“漂白”变体正好相反。“暗色化”画笔变体逐渐增加颜色浓度，使颜色变得更黑。对于所有“橡皮擦”画笔变体，由压力确定消除的笔触量。



特效笔

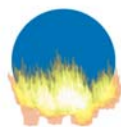
“特效笔”画笔变体可以为您提供一些有创意的结果。一些特效笔会添加颜色；其他的则影响底层像素。欣赏“特效笔”画笔变体最好的方法是尝试在图像和黑色画布上使用。



魔法光点



发光



“火焰”画笔（使用基色工作）

某些变体（如“粒状扭曲笔”或“粒状揉擦笔”）会产生调和效果。其他变体（如“飓风”、“紊乱”和“水泡画笔”）会产生更强烈的效果。



膨胀



干扰



飓风

胶合

“胶合”画笔可让您使用画笔笔触颜色为图像的底色染色。例如，黄色的画笔笔触会给予基色一个黄色的色偏。“胶合”画笔使用“合并模式”画笔控制项来产生效果。“胶合”效果类似于使用“胶合”构图方式来调和图层，不过，您无需使用任何图层即可获得相同的结果。



胶化粗糙



胶化宽画笔



胶化分叉笔

水粉笔

“水粉”画笔变体使您可以利用水彩笔的流动性和丙烯画笔的透明度绘制。这些变量范围从细致细节画笔到平头或厚涂的画笔。使用“水粉”画笔变体创建的笔触会覆盖基层笔触。



不透光细节画笔



厚涂平头水粉笔



湿性圆头水粉笔

图像喷管

“图像水管”是一种特殊的画笔，它应用图像，而不是颜色。它“绘制”所用的图像来自于称为喷嘴的特殊图像文件。每个喷嘴文件包含多个图像，这些图像按大小、颜色和角度等特征排列。每个特征（参数）都可与画笔属性（动画师）关联，如“速度”、“压力”和“方向”。

每个图像水管变体的名称会告诉您哪个参数和动画家有效。例如，“线性大小 P 角度 R”画笔变体将大小与画笔压力关联 (P)，并随机 (R) 设置角度。



线性角度 B (支点)



线性大小 P (压力)



喷溅大小 P (压力) 控制大小和扩散

厚涂

“厚涂颜料”画笔变体使您可以创建在画布上应用浓厚颜料以创建厚涂的经典技术。画笔笔触的深度信息存储在图层中，不过，您需要显示厚涂信息才能查看它。

一些变体（如“腐蚀厚涂”、“透明清漆”、“厚涂耙笔”和“纹理 - 透明”）会将深度效果应用于基本像素中。其他变体应用当前绘制颜色的三维笔触。



不透光平头



涂抹圆头



加重调色刀

液体墨水笔

“液体墨水笔”画笔变体结合墨水与颜料以创建厚涂的液态绘制效果。“液体墨水笔”画笔变体主要有三种类型：一种应用墨水，一种移除墨水以创建保护效果，还有一种柔化边缘。第一次应用画笔笔触时，系统会自动创建新图层。



块状墨水笔



粗糙鬃毛笔



平滑平笔

马克笔

“马克笔”类别中的画笔变体可重现传统、真实马克笔。画笔变体范围从细致点到硬质，同时还有各种笔尖矢量图形和透明度级别。

使用某些马克笔变体产生的笔触可以非常近似地表现出传统的高品质马克笔，主要原因在于马克笔变体与画布的交互方式。



圆头尖马克笔

漏水马克笔

平头绘制马克笔



艺术家马克笔

脏马克笔

毡毛马克笔

油画笔

油画笔变体让您创建所需的油画效果。某些变体是半透明的，可用于产生像玻璃一样的效果。其他变体是不透光的，它们可覆盖底层笔触。



细致驼毛笔

不透光平头

涂抹圆头

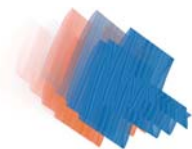
某些油画笔变体使您可以混和媒材，就象您处理传统的油画颜料一样。您可以使用混色器垫上混合的颜色，还可以将这些颜色直接应用于画布上。之后，这些颜色可以和画布上的已有油墨调和。此外，您还可以从混色器垫加载多种颜色。用某些油

画笔变体创建的每个画笔笔触在画笔中装入有限数量的油墨，然后转移到图像中。在您将画笔笔触应用于画布时，画笔缺少油墨，画笔笔触将逐渐变淡。因为图层不具备画布的油滑属性，因此画到图层上的笔触不会很快淡化。

某些油画笔变体是调色刀，允许您直接在画布上混和颜料。有六个专用于油画笔的画笔笔尖剖面图。

调色刀

您可使用“调色刀”画笔变体在您的图像中刮、推或选择和拖动颜色。只有一个“调色刀”画笔变体（即“加重调色刀”）应用当前绘制颜色。“调色刀”笔尖始终与画笔的笔杆平行。



加重调色刀



调色刀



沾染调色刀

色粉笔

“色粉笔”包括油性蜡笔，它的范围从体现纸张颗粒的硬质色粉笔样式到滑过即完全覆盖现有笔触的极软质色粉笔。透明度与画笔的压力有关。



艺术彩色粉笔



软质色粉笔



方形软质色粉笔

油性蜡笔画笔变体可产生粗而丰富的自然色粉笔条纹理。大多数油性蜡笔画笔变体会使用当前绘制颜色覆盖当前笔触。但是，“变化油性色粉笔”“画笔变体会将基色调和到笔触中。和其他干媒材画笔变体一样，透明度与画笔压力有关。



油性色粉笔

粗油性色粉笔

变化油性色粉笔

图案画笔

“图案画笔”画笔变体让您使用画笔对图像绘制图案。您可以改变诸如图案大小和透明度等特征。例如，“微小型图案笔”可减小图案大小，而“透明度图案笔”可绘制半透明的图案。



图案画笔

蒙板图案笔

“图案马克笔”（基于当前颜色）

铅笔

“铅笔”类别包括“铅笔”和“彩色铅笔”画笔变体。

“铅笔”画笔变体对于传统上需要铅笔的任何美术作品都非常有用（从粗糙的素描到细致的线条绘画）。和它们的自然对应物相似，“铅笔”画笔变体与画布纹理相互作用。全部变体叠色趋近于黑色，并且其透明度与画笔压力有关。“铅笔”笔触的宽度随笔触的速度而相应变化，因此迅速拖动会画出较细的线条，缓慢拖动会画出较粗的线条。



2B 铅笔

覆盖铅笔

油性铅笔



彩色铅笔

硬质彩色铅笔

油性彩色铅笔

钢笔

“钢笔”画笔类别包括“钢笔”和“书法笔”画笔变体。

“钢笔”画笔变体（例如“刮擦耙笔”和“竹笔”）可以创建出真实的效果，但没有传统钢笔的不足，例如阻塞、溅污或墨水干掉。



速写钢笔

涂鸦笔

可塑钢笔

无论您是想在颗粒纹理上再现书法笔笔触外观还是书法笔画笔的平滑笔触，“书法笔”画笔变体都会提供一系列有创意的选项。



书法笔

书法画笔

干墨笔

照片

“照片”画笔变体使您可以修改数码图像或现有艺术作品。例如，可以通过调整颜色或清除划痕来清洁照片、添加模糊效果或使图像锐化。您也可以将颜色添加到灰阶图像。



模糊

减淡

加深

仿真水彩

“仿真水彩”画笔变体的画笔笔触可以通过非常自然的方式流动并应用颜料，从而帮助您创建逼真的水彩绘图。此外，画笔笔触可以与纸纹和颗粒相互作用以产生类似于真实水彩的结果。您可以修改“仿真水彩”画笔控制项来获得不同的效果。



轻边缘

湿上湿纸纹

干上干纸纹

仿真湿油

“仿真湿油”画笔变体可以帮助您获得逼真的油画画笔笔触。“仿真湿油”画笔变体可让您像混合油画颜料和媒材一样控制颜料粘滞度和颜色浓度。您也可以修改“仿真湿油”画笔控制项来获得不同的效果。



松节油颗粒



液态油性



湿油性笔

智能笔触画笔

“智能笔触画笔”画笔变体基于其他画笔类别的常用画笔变体设计，但已进行优化，以便与“照片绘图系统”一起使用。

海绵

“海绵”使您可以通过应用当前绘制颜色覆盖或调和现有颜色来创建各种纹理。一些“海绵”画笔变体每单击一次画笔都会以随机角度绘制颜料点。当您在画布中拖动时，“湿海绵”画笔变体（如“粒状湿海绵”）会使用海绵笔尖。“沾染湿海绵”变体使您在画布中拖动时可以使用现有颜色调和当前绘制颜色。



厚海绵



粒状湿海绵



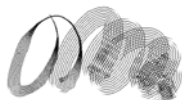
沾染湿海绵

水墨笔

“水墨笔”画笔变体使您可以创建流动的水墨风格笔触。此外，您可以使用各种画笔大小和形状来帮助您重新创建传统的水墨画笔笔触。



水墨画笔



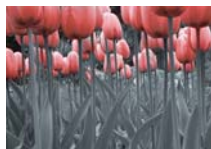
细节水墨笔



粗糙鬃毛水墨笔

着色笔

“染色”画笔变体让您对照片或现有的艺术作品应用效果。例如，您可以使用“基本圆形”画笔变体向黑色和白色照片区域应用半透明的颜色。将每个颜色应用于单个的“胶化”或“彩化”图层使您可以独立调整每个颜色图层的透明度，以便获得更精细或更生动的效果。某些“着色笔”画笔以“合并模式”画笔控制项为基础。



基本圆形



调和笔



轻柔粒状圆形软笔

水彩

“水彩笔”画笔变体用于在水彩图层上绘制，从而让颜色在纸纹中流动、混合和融合。在第一次应用使用“水彩笔”画笔变体的笔触时，会自动创建水彩图层。该图层使您可以控制纸纹的湿度和蒸发度，以便有效地仿真常规的水彩媒材。大多数“水彩笔”画笔变体会与画布纹理相互作用。可以通过分离画布为水彩图层来使用“水彩笔”画笔变体为照片应用水彩效果。

要在画布上直接绘制，请使用“数码水彩”画笔变体。



晕染平笔



泼溅水彩



湿性驼毛笔

创建插图

Greg Banning

关于作者

Greg Banning 是一位拥有将近 20 年从业经历的著名插图画家，具有传统的绘画背景，他现在已开始以数字方式来绘画了。他的作品已成为加拿大、美国和英国的大型广告公司的追捧对象。他还与视频游戏工作室合作，共同为游戏标题和概念艺术开发艺术作品。此外，Greg 在出版业也是声名显赫，著名的客户有 Penguin Books、Scholastic Canada 和 Harper Collins 等等。另外，Greg 还为 Mike Leonetti 撰写的著名儿童书籍绘制过插图。Greg 现在与未婚妻住在加拿大渥太华。要了解有关 Greg 作品的详细信息，请访问他的网站 www.gregbanning.com 和博客 www.gregbanning.blogspot.com。





最终插图

在本教程中，我选择重新创建我为 Raincoast Books 在 2006 年出版的书籍《A Hero Named Howe》所绘制的插图之一。我想使该插图的绘图风格和设计保持简洁，以体现二十世纪六十年代的风格。

该插图是使用与我今天所用的技巧略有不同的技巧创建的，但主要的方法却是相同的。长期以来，我的技巧都得益于 Corel Painter 能够复制各种画笔和外观自然的媒材的功能。我希望本教程能够提供一些提示来帮助您的技巧像我的技巧一样得到提高。

步骤 1：创建素描

我通过简化素描并使其具有卡通风格来创建构图。在编辑认可素描之前，无需绘制过多细节。



粗糙的素描

通过使用锥形尖锐粉笔以及较小的大小和较低的不透明度，我在 150 dpi 和颗粒平坦覆盖的画布上绘制了相对较小的素描。

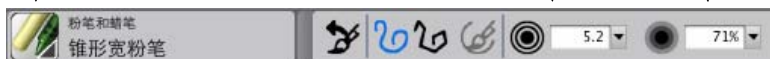


“锥形宽粉笔”画笔变体属于粉笔和蜡笔画笔类别，可以从“画笔选择器”栏进行选择。

“颗粒平坦覆盖”设置（覆盖画笔法的子类别）可让您使用每种笔触显示纸纹。您可以从“常规”面板（“窗口”菜单 ▶ “画笔控制面板” ▶ “常规”）访问该设置。

“画笔选择器”栏

“大小”控制项 “不透明度”控制项



已选择“锥形宽粉笔”画笔变体。画笔的大小已减小，不透明度已降低。



“常规”面板上已选择“颗粒平坦覆盖”子类别。



自定义锥形宽粉笔

步骤 2：描图

为了有助于表现绘图所需的现实情况，我放置并拍摄了一些模型，还收集了参考资料，同时使用我的素描作为指导。

为了开始描图，我创建了一个 200 dpi 的 RIF（或 PSD）文件（“文件” ▸ “新建”）。页面尺寸是根据最终艺术作品的大小来确定的，以允许渗出。我将所有参考资料（包括素描）放在画布上面。放置资料的方式有许多种，但我更喜欢通过先打开并选择参考图像（“选择”菜单 ▸ “全选”）来创建图层。然后，我使用工具箱中的“图层调整工具”，将新图层拖动到要包含我的插图的文件中。我将图层的混合方式设置为“正片叠底”并降低图层的不透明度（足以看到参考图像和下面的绘图）。我使用素描作为指导，借助“图层调整工具”来放置参考图像。根据需要，我通过单击“图层”面板上的“眼睛”图标来显示或隐藏每个图层。



参考图像放置在单独的图层上。

接下来，我使用覆盖铅笔将参考图像描绘到画布上。您也可以使用带有精细尖笔的任何绘图画笔来进行描绘。



铅笔
覆盖铅笔

已选择覆盖铅笔画笔来进行描绘。



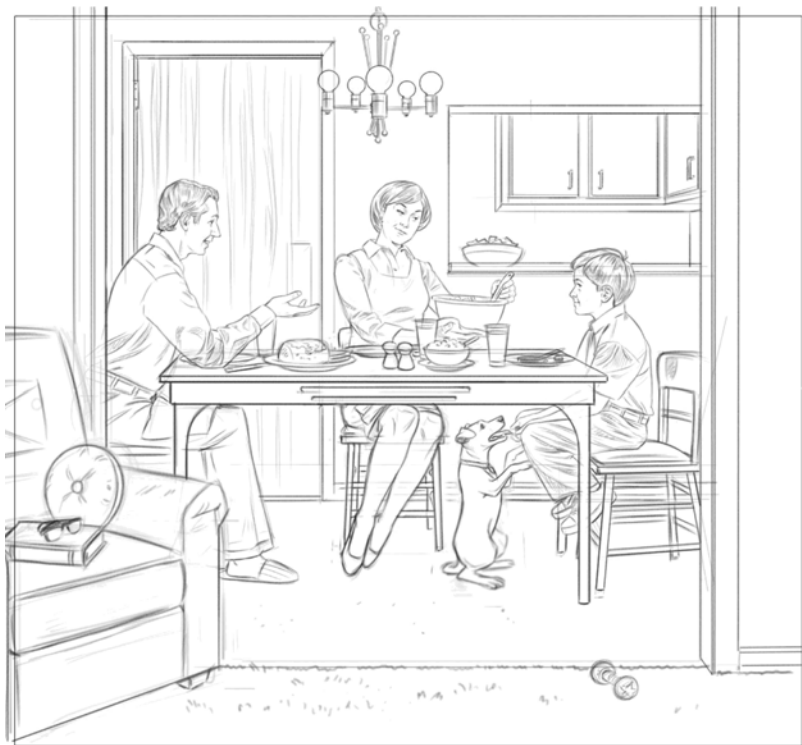
描绘参考图像



我已将所有参考图像转换为黑白图像，这样就不会受到参考图像颜色的影响。

步骤 3：清洁绘图

描绘重要的信息以后，我通过单击“图层”面板上的“眼睛”图标来隐藏图层。使用覆盖铅笔和橡皮擦画笔，我进一步修饰了一下绘图。接下来，我添加了目前还欠缺的各种元素，例如狗、椅子和桌子。随后，我将铅笔绘图的分辨率提高到 300 dpi（“画布”菜单 ▸ “调整大小”）。为了移除某些较淡的线条和锯齿形状，我将绘图的颜色调淡并增加了对比度（“效果”菜单 ▸ “色调控制” ▸ “亮度/对比度”）。



绘图变淡，对比度提高。

步骤 4：添加色调

添加颜色之前，我创建了黑白色调绘图，以帮助我定义亮暗区域的基础。我使用“数码水彩”画笔类别中的“新简单水彩笔”画笔逐步构建了色调。（您也可以使用铅笔、粉笔或彩色铅笔来绘制交叉影线，从而完成该任务。）色调将应用到混合方式设置为“胶合”或“正片叠底”的新图层上。“胶合”混合方式是“数码水彩”画笔所固有的方式；不过，我发现，在将“数码水彩”画笔与其他画笔搭配使用时，“正片叠底”的效果会更好。为了逐步构建色调，我将“新简单水彩笔”画笔设置为较低的不透明度并使用中灰色调。通过干燥处理（“图层”菜单►“干燥数码水彩”）并进行多次粉刷，我逐步将色调调暗。此外，我还通过使用“橡皮擦”画笔进行羽化处理并使用“粉笔画笔”、“喷笔”或“覆盖铅笔”进行绘制来构造色调。



1. 铅笔绘图细节



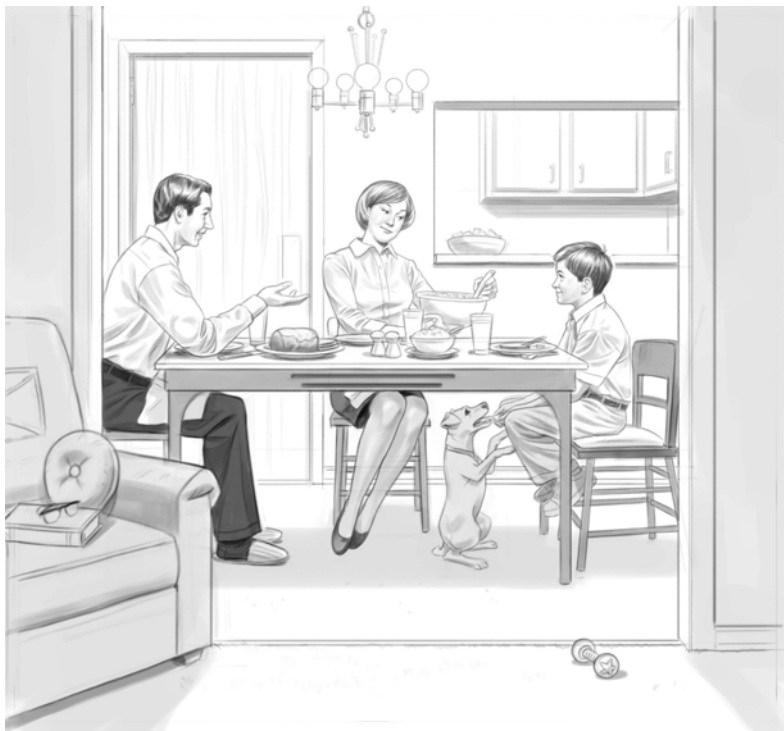
2. 使用“新简单水彩笔”画笔添加和调暗色调



3. 使用“橡皮擦”画笔羽化色调



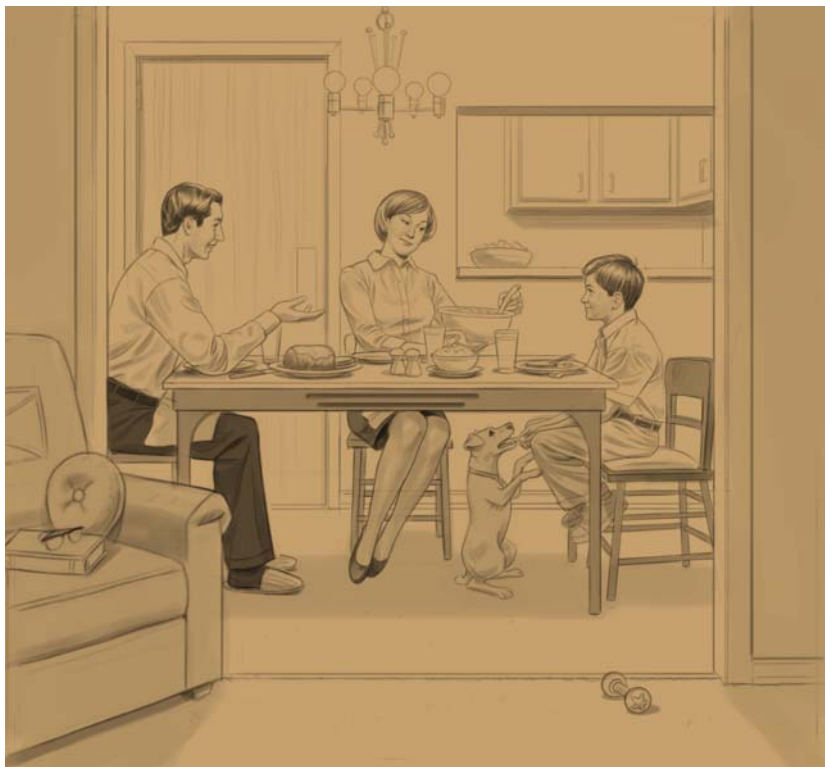
4. 使用“粉笔”画笔构造色调



色调绘图

步骤 5：添加暖色中性背景

我将绘图调淡大约 10%（“效果” ▸ “色调控制” ▸ “亮度/对比度”）。随后，我使用工具箱中的“油漆桶工具”，以中性背景颜色填充图层。通过将图层的混合方式从“默认”更改为“正片叠底”，我让图层变为透明的图层。接下来，我将图层放到画布上（“图层”菜单 ▸ “合并”）。



中性背景颜色应用到绘图。

步骤 6：添加局部颜色

我将混合方式设置为“胶合”或“正片叠底”，并使用“新简单水彩笔”画笔在新图层上绘制颜色。我有时会使用“精细尖笔”、“毡毛马克笔”和“数码喷笔”来执行该操作。接下来，我将图层放到画布上。



绘制颜色

步骤 7：打开灯光

我在默认图层上使用自定义锥形尖锐粉笔来仿真干画笔技法。基于局部颜色（步骤 6 中所示画布上的颜色）的较淡区域通过中色调进行羽化处理，而中色调的颜色则通过较暗的颜色进行羽化处理。



仿真干画笔技法



干画笔技法使用相对较干的画笔，可以帮助我绘制插图的较淡区域。



添加灯光效果前（左图）和添加灯光效果后（右图）

步骤 8：添加细节

我合并图层（“图层”菜单 ▾ “合并全部”），然后单击“选择”菜单 ▾ “全选”并双击画布上的“图层调整工具”来复制图像。随后，我会根据需要，使用“调和笔”画笔类别中的“加水笔”调和画笔来调和颜色。系统将合并复制的图层，并使用“粉笔”画笔或“数码喷笔”（“喷笔”画笔类别）在默认图层上添加高光。



接下来，我将混合方式设置为“正片叠底”，并使用“数码喷笔”来加深图层上的阴影。



高光已添加，阴影已加深。



我发现，如果大型图像中的图层数量太多，则 Corel Painter 的响应速度会减慢，尤其是在图像为 PSD 文件时。这正是我更喜欢使用 RIFF 文件并且喜欢在工作时将图层合并到画布中的原因。

在项目的较早阶段将参考图像合并到某个图像时，我通常喜欢在主要的步骤以后保存分层的文件（例如 _Pencil、_Tone 或 _Color）。这样可以帮助我保存图层，而又不减慢我的进度。

步骤 9：增强插图

我通过使用其他名称（将 _final 添加到文件名中）保存图像来开始进行最后一个阶段的工作。这样一来，我就可以使工作文件保持原样。随后，我选择新文件的整个画布（“选择”菜单 ▶ “全选”），并双击画布上的“图层调整工具”以复制其内容。

接下来，我将图像调亮并增加对比度（“效果”菜单 ▶ “色调控制” ▶ “亮度/对比度”）。最后，我从工具箱的“纸纹选择”中选择“厚质手工纸纸纹”，并应用表面纹理（“效果” ▶ “表面控制” ▶ “应用表面纹理”）。我喜欢使用“应用表面纹理”对话框中的以下设置：“强度”：10%；“图像”：100%；“闪光”：0%；“反射”：0%。



通过更改复制的图层，我可以在打开或关闭该图层时将其与原始图层进行比较。此外，我还可以擦除该图层以显示它下面的原始图层。

步骤 10：完成文件

我将该图层合并到画布上以平面化图像（“图层”菜单 > “合并”），此时，我可以将文件保存为 TIF 文件格式。

在 Corel Painter 12 中绘制 Chun Li

Mike Thompson



关于作者

Mike Thompson 在他的职业生涯初期为各种服装公司绘制希普霍普艺术家。这些年来，他的作品一直被一些著名的印刷、Web 和电视广告公司所采用。Mike 以擅长绘画名人肖像而著称，他所绘制过的艺术家包括 Jay Z、Kid Rock 和 The Roots 等等。他的客户包括 Nike、Coca-Cola、Warner Bros、Hasbro 和 Dimension Films 等公司。Mike Thompson 的全球独家代表机构是纽约市的 David Goldman Agency。您可以在 Mike 的网站 www.miketartworks.com 上查看他的作品以及完整的客户列表。



最终绘图

在本教程中，我选择绘制 Chun Li，她是 Capcom 制作的流行 Street Fighter 视频游戏系列中的一个人物。我一直是该人物的爱好者，在玩了 Street Fighter IV 以后不久就决定绘制该作品。

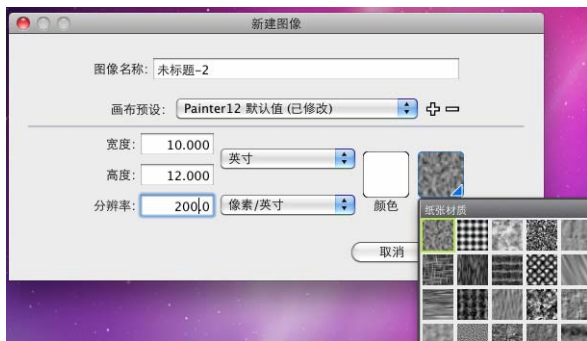
步骤 1：创建粗糙的素描

我选择的参考图像展示了 Chun Li 在赢得比赛以后所摆出的经典姿势。我想对此表示敬意，同时会让她显得有点成熟。出于这样的目的，我想到了这种姿势。



用作参考的图像

我在 Corel Painter 中设置了一个 200 dpi 的全新 10" x 12" 页面（“文件”菜单 ▶ “新建”）。选择基本纸纹和淡蓝色铅笔作为画笔工具以后，我通过单击“图层”面板（“窗口”菜单 ▶ “图层”）底部的“新建图层”按钮  创建了一个新的图层，并快速绘制人物。



设置页面



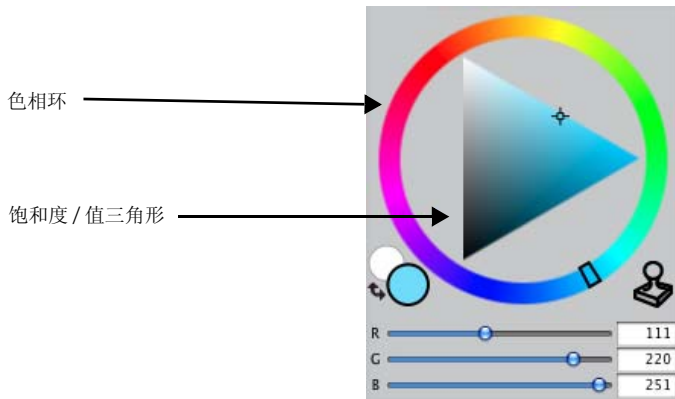
粗糙的素描

选择画笔并更改其颜色

- 1 在“画笔选择器”栏中，选择画笔类别，然后选择画笔变体。
- 2 要更改颜色，请在“颜色”面板上，拖动色相环以显示所需的颜色范围，然后单击“饱和度/值三角形”以指定颜色。



选择“铅笔”画笔类别（左）；选择铅笔（右）



“颜色”面板



通过按 Option + Command + 1 (Mac OS) 或 Ctrl + Alt + 1 (Windows), 您可以显示暂时性的颜色面板并使用它来更改颜色。暂时性的颜色面板可让您在绘制的上下文中查看屏幕上的颜色。

步骤 2：使用清晰的线条绘图

我绘制了期待的姿势以后，通过移动“图层”面板上的“不透明度”滑块将素描图层的不透明度降低到 70% 左右，然后在素描图层上创建一个新的图层。我从“铅笔”画笔类别中选择扁铅笔，然后将铅笔的颜色更改为暗灰色。此外，我还使用以下“画笔控制”面板（“窗口”菜单 ▶ “画笔控制面板”）来修改铅笔：“常规”、“大小”和“间距”。



图3：经过修改的扁铅笔的设置。从左到右的面板：“常规”、“大小”、“间距”。

我使用粗糙的素描作为指导，借助清晰的线条在该图层上创建了绘图。我通常会花几个小时的时间来确保绘图严密无缺。



清晰线条绘图

步骤 3：填充线条绘图

绘图完成以后，我在“图层”面板上将该图层的名称更改为 **Pencils**，然后删除包含粗糙素描的图层。接下来，我启用 Pencils 图层上的“存储透明度”按钮 ，将“混合方式”框中的混合方式（也称为“混色方式”）更改为“正片叠底”，然后将不透明度降低到 60%。



当“存储透明度”设置启用时，图层的透明区域将被锁定。您应用到图层的任何更改将局限于已经包含画笔笔触的区域。

“混合方式”设置决定某个图层与其下图层的交互方式。“正片叠底”混合方式将组合图层颜色以产生较深的颜色。

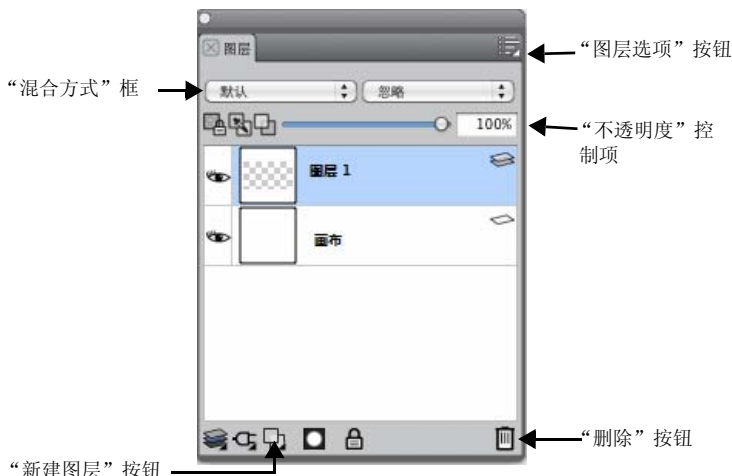
我在“颜色”面板上选择了棕色，然后在选定整个 Pencils 图层的情况下，我使用该棕色填充我的线条绘图（“编辑”菜单 ► “填充”）。



使用棕色填充的绘图

使用图层

- 要重命名图层，请在“图层”面板上双击图层，然后键入名称。
- 要更改图层的不透明度，请在“不透明度”框中指定一个介于 1 和 100 之间的值，或者移动“不透明度”滑块。
- 要删除图层，请单击“图层”面板底部的“删除”按钮 。



“图层”面板

使用当前颜色填充图层

- 1 选择您要使用颜色填充的图层。
- 2 选择“编辑”菜单 ▸ “填充”。
- 3 在“填充”对话框中，启用“以当前颜色填充”选项。

步骤 4：创建背景

目前，我不确定我想如何处理背景，但我知道我想让它具有艺术感。我选择了亮粉红色的自定义混色器调色板，并使用“油画笔”和“加水笔”调和画笔以各种笔触在画布上绘制。然后，我将文件保存为 Adobe Photoshop (PSD) 文件（“文件” ▸ “存储为”）。



已选择“油画笔”类别。



看起来像一幅绘画的背景



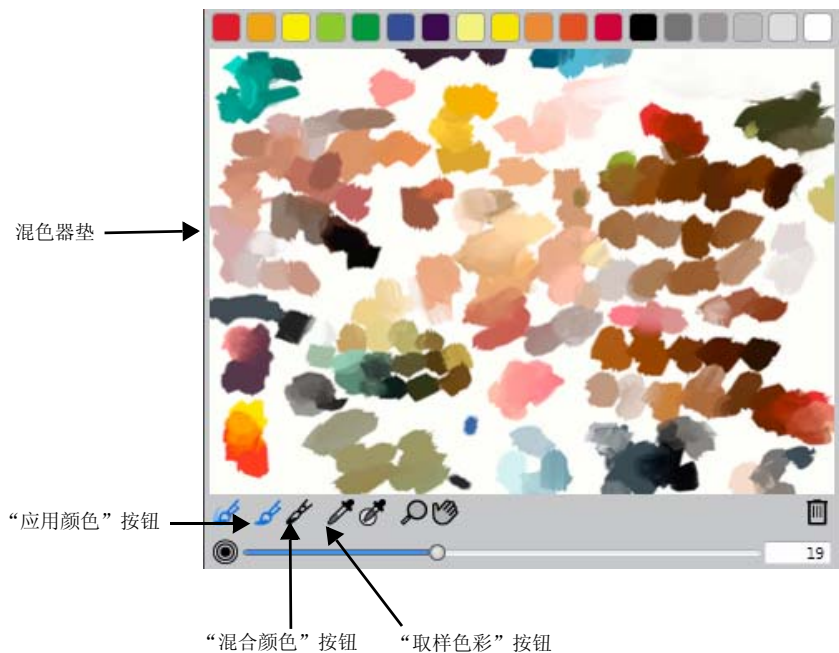
“加水笔”画笔使用清除锯齿的平滑笔触来涂抹并稀释图像中的现有颜色。它包含在“调和笔”画笔类别中。



已选择“加水笔”调和画笔。

步骤 5：颜色填充

完成背景以后，我创建了第三个图层并将它放在画布和 Pencils 图层之间。该新图层标记为 Color。我使用该图层来开始填充她皮肤和衣服的粗糙色调。在人物附近，我从混色器调色板上的混色器垫放下颜色涂料。

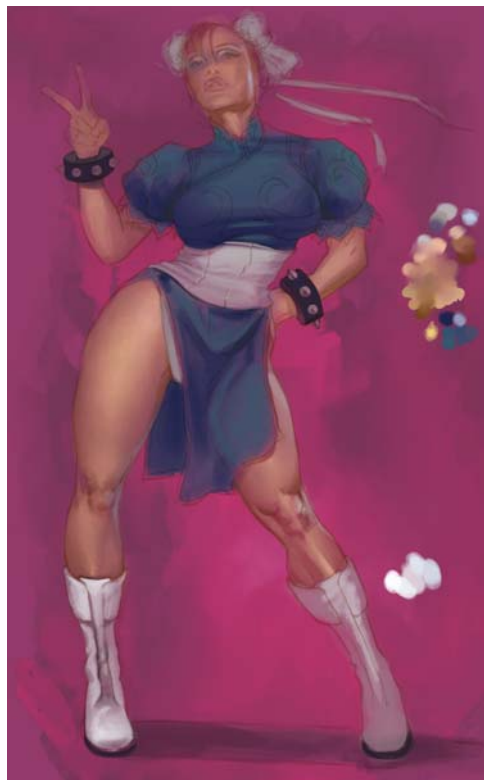


混色器调色板

现在，通过使用工具箱中的“吸管工具”来选择这些颜色，我可以节省时间。整个转换工作相当粗糙，不过我稍后才会担心该问题。



通过按住 Option (Mac OS) 或 Alt (Windows) 并单击画布或图层上的颜色，您可以从绘图中快速对颜色取样。释放按键可以切换回活动画笔。



我使用颜色涂料来快速选择她的皮肤和衣服所需的颜色。

目前，我使用经过修改的刮板工具（不透明度为 30%）和简单的调和画笔来处理我的颜色。我通过添加织品的暗阴影来定义她衣服的折痕。

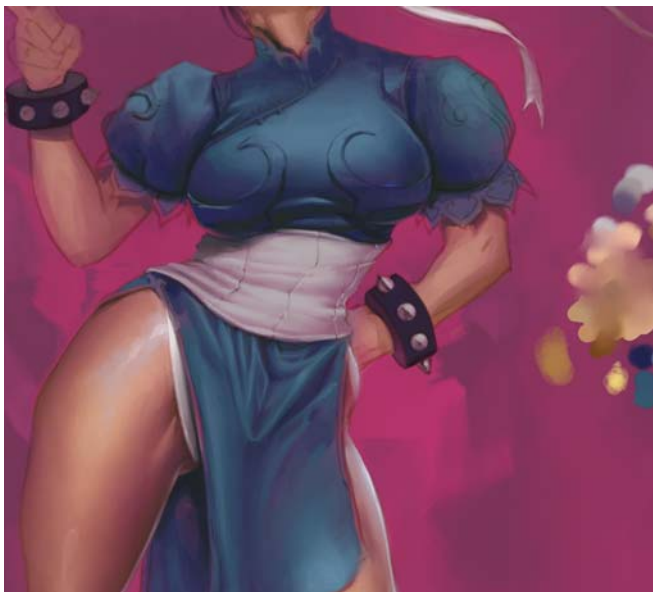
刮板工具是“钢笔”画笔类别的画笔变体。降低画笔的不透明度以后，画笔笔触重叠的地方会出现不规则的图案，非常适合添加纹理。



不透明度为 30% 的刮板工具



默认刮板工具（左）和自定义刮板工具（右）



定义折痕

我在人物上打下良好的颜色基础以后，将删除颜色涂料。

在混色器垫上添加调和颜色

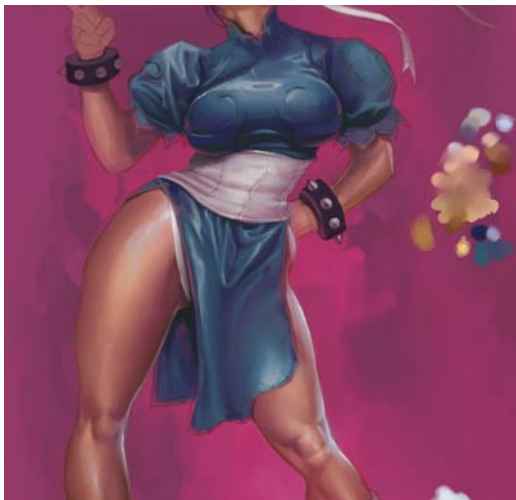
- 1 在“混色器”面板上，单击“应用颜色”工具 ，再单击面板顶部的色票，然后在混色器垫上绘制。
- 2 单击其他色票，然后在混色器垫上绘制。
- 3 单击“混合颜色”工具 ，然后在混色器垫上拖动以调和颜色。

将混色器垫中的颜色添加到绘图中

- 单击混色器调色板上的“取样色彩”工具 ，再单击混色器垫上的颜色，然后在活动图层上绘制。

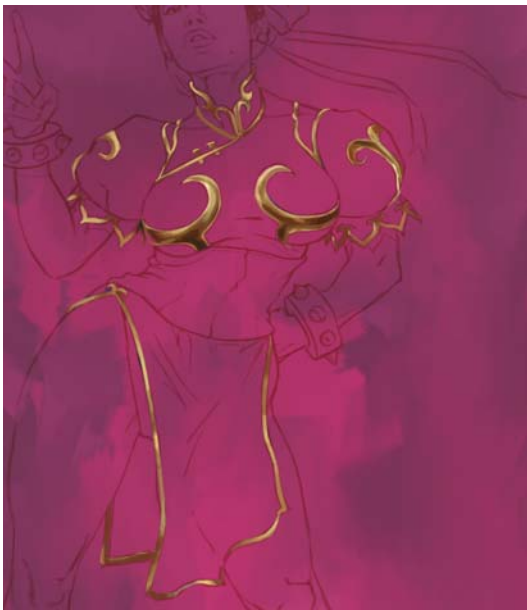
步骤 6：添加细节

接下来，我在 Pencils 图层上创建了一个新的图层并将它命名为 **Details**。我将使用该图层来修饰我的绘图。我进一步定义了她腿部的肌肉，然后决定通过添加一些硬白色来让她的衣服具有塑性外观。



步骤 7：将金色添加到衣服中

我在 Details 上创建了另一个图层并将它命名为 **Gold**。我将在该图层上绘制她衣服上的金色图案。我选择了黄色色调并将图层的不透明度提高到 80%，然后使用扁平色调填充区域。使用黄色填充图案以后，我启用了“存储透明度”按钮。现在，我可以细致描绘金色花边，而不必担心绘制到线条以外。



绘制金色图案

步骤 8：更改背景

我不喜欢粉红色背景，因此决定让它显得更加中性一点。我选择了“效果”菜单 ▶ “色调控制” ▶ “调整颜色”，并使用“饱和度”滑块减少了画布图层的饱和度。随后，我稍微提高了亮度（“色调控制” ▶ “亮度 / 对比度”）。此外，我还从该视频游戏中得到其他启发，在人物后面添加了一大片黑色墨水溅点。墨水溅点是从我扫描的真实印度墨水泼溅创建的。



已减少饱和度的背景和添加的墨水溅点

步骤 9：添加最后的修饰

我现在已经完成得差不多了。最后将完成金色绣花，使它看起来与衣服搭配得很完美。头部是完全重新绘制的，因为我不喜欢原来的角度。我绘制完她的靴子并在她的头发上添加了丝带。随后，我为人物的卷曲轮廓添加了一些边缘性亮光和战斗性光芒，并结束本次绘制工作。

最后，我将所有图层合并到画布上（“图层”菜单 ▶ “合并全部”）以平面化图像，并将分辨率提高到 300 dpi（“画布”菜单 ▶ “调整大小”）。



完成绘制

索引

A

Adobe Photoshop 用户
Corel Painter 导览 23

B

帮助 5
 使用 5
保存
 文件 35
 文件, 当前格式 35
笔迹追踪 40
 设置 41
丙烯画笔 58
布局网格 45
 设置, 保存为预设 47
 设置, 调整 46
 显示 46
 移动 48
 隐藏 46
 预设, 创建 47
 预设, 删除 47
 预设, 选择 48
不透明度 55
 画笔设置 56

C

Corel Painter 界面 7
 Corel Painter 界面和 Adobe

Photoshop 界面 23

裁剪工具 11
彩色铅笔 69
材质库 22
窗口, 关闭 35

D

大小, 画布 30
大小, 页面 31
打印质量 32
导航工具 12
调和笔 60
调色刀 67
调整器工具 10
度量单位
 页面, 更改 30
对称工具 12

F

粉笔画笔 60
分辨率 31
 分辨率和打印质量 32
 分辨率和屏幕外观 31
画布 30
图像 31
 图像, 更改类型 31

G

钢笔 69

工具 9

从延伸菜单访问 13

工具箱 13

打开或关闭 13

浏览 9

使用 13

使用延伸菜单 13

功能

新 1

增强 1

工作流程，绘制

以空白画布开始 38

以照片开始 37

工作区

组件 7

工作区导览 7

Adobe Photoshop 用户 23

构图工具 12

H

海绵 71

厚涂颜料

画笔 65

画笔

不透明度，设置 56

大小，设置 56

管理 53

颗粒，设置 57

类别，列表 58

了解 53

属性，基本 55

搜索 54

选择 54

画笔，图案 68

画笔笔触

缩放 56

应用 42

画笔笔尖

调整大小 55

画笔变体

选择 55

画笔工具 10

画笔类别

列表 58

画笔校准 41

设置 42

画布

大小和分辨率 30

调整大小 33

更改颜色 31

绘制 39

绘制的工作流程 38

纹理，更改 31

与图像一起调整大小 34

绘图

手画线 43

直线 43

绘制 37

画笔笔触 42

画笔设置 40

媒材 39

选择工作流程 37

在画布上和图层上 39

J

基本操作 29

基于 Web 的资源 5

教程 89

胶合画笔 63

镜像平面

控制显示 49

隐藏 49

K

颗粒 55

画笔设置 57

克隆工具画笔 61

孔特粉笔画笔 61

快速入门 1

L

蜡笔 60

浏览文档 (Mac OS) 33

M

马克笔 66

面板

浏览 16

魔术棒工具 10

P

Palette 型面板 16

从 Panel 型面板创建 20

调整大小 21

使用 19

显示 20

隐藏 20

Panel 型面板 16

使用 19

显示 20

隐藏 20

展开或折叠 21

组合到 Palette 型面板中 20

喷笔 59

平面, 镜像

控制显示 49

隐藏 49

平面, 万花筒

控制显示 51

隐藏 51

屏幕

外观 31

Q

铅笔 69

S

色粉笔 67

手画画笔笔触

应用 42

手画线, 绘图 43

书法笔 69

属性栏 14

打开 14

关闭 14

水彩画笔 73

水粉笔画笔 64

水墨画笔 72

搜索

画笔 54

缩放

画笔笔触 56

T

炭笔画笔 61

套索工具 10

特效笔画笔 63

图案画笔 68

图层

绘制，图层和画布 39

图像

调整大小 33

调整大小，画布 34

图像喷管 64

退出 35

W

万花筒平面

控制显示 51

隐藏 51

文档 5

创建 29

打开 32

关闭 35

画布大小和分辨率 30

文档窗口 7

文件

保存 35

打开 32

纹理

画布，更改 31

X

橡皮擦 62

新功能 1

新增功能 1

形状工具 11

选区工具 10

选择

画笔 54

选择器 12

学习 Corel Painter 5

Y

颜色

画布，更改 31

颜色选择器 12

延伸菜单

访问工具 13

页面

大小，更改 31

度量单位，更改 30

艺术家画笔 59

用户指南内容 1

油画笔 66

油性蜡笔 67

Z

增强功能 1

照片

绘制的工作流程 37

照片工具 11

智能笔触笔刷 71

纸纹

绘制时显示 55

纸纹选择器 13

直线，绘图 43

直线画笔笔触，应用 42

- 注册 Corel 产品 5
- 追踪, 笔迹 40
- 作品画廊 1
- “变形”工具 10
- “布局网格”工具 12
- “布局网格”面板 19
 - 使用 45
- “导航”面板 14
- “滴管”工具 10
- “底图”面板 18
- “多边形选区”工具 10
- “放大镜”工具 12
- “仿真湿油”画笔 71
- “仿真水彩”画笔 70
- “钢笔”工具 11
- “构图”面板 19
- “画笔控制”面板 17
- “画笔库”面板 15
 - 使用 54
- “画笔选择器”栏
 - 显示或隐藏 16
 - 选择画笔 55
- “画笔”工具 10
- “黄金分割”工具 12
- “黄金分割”面板 19
- “混色器”面板 17
- “加深”工具 12
- “渐变材质库”面板 17, 18
- “减淡”工具 12
- “剪刀”工具 11
- “脚本”面板 19
- “镜像绘画”工具 12
 - 使用 49
- “镜像绘画”模式 48
 - 控制平面的显示 49
 - 切换 49
 - 隐藏平面 49
- “矩形矢量图形”工具 11
- “矩形选区”工具 10
- “克隆笔”工具 11
- “快速曲线”工具 11
- “媒材材质库”面板 17
- “媒材控制”面板 18
- “媒材选择器”栏
 - 使用 13
- “喷嘴材质库”面板 17
- “矢量图形选择”工具 11
- “视图模式”选择器 13
- “手绘笔触”按钮
 - 绘制手画线 43
- “手形”工具 12
- “数码水彩”画笔 62
- “添加节点”工具 11
- “通道”面板 18
- “透视网格”工具 12
- “图案材质库”面板 17, 18
- “图层调整器”工具 10
- “图层”面板 18
- “图章”工具 12
- “椭圆矢量图形”工具 11
- “椭圆选区”工具 10

- “外观材质库” 面板 17
- “万花筒绘画” 模式 50
 - 控制平面的显示 51
 - 切换 51
 - 隐藏平面 51
- “万花筒” 工具 12
 - 使用 50
- “文本” 工具 11
- “文本” 面板 19
- “橡皮擦” 工具 10
- “修复” 面板 19
- “选区调整器” 工具 11
- “旋转页面” 工具 12
- “颜色集” 面板 17
- “颜色” 面板 17
- “液态墨水” 画笔 65
- “移除节点” 工具 11
- “油漆桶” 工具 10
- “照片” 画笔 70
- “着色笔” 画笔 72
- “纸纹材质库” 面板 17
- “纸纹” 面板 17
- “织物材质库” 面板 17, 18
- “直线笔触” 按钮
 - 绘制直线 43
- “转换节点” 工具 11
- “自动绘画” 面板 18