# Painter® 2017

## 使用手冊

Copyright 2016 Corel Corporation.All rights reserved.

Corel® Painter® 2017 使用手冊

本使用手冊的內容和相關的 Corel Painter 軟體屬於 Corel Corporation 及其各授權人的財產，而且受到版權保護。有關 Corel Painter 更完整的版權資訊，請參閱本軟體 [說明] 選單中的 [關於 Corel Painter] 一節。

產品規格、價格、包裝、技術支援和資訊 (以下稱「規格」) 僅適用於零售英文版。所有其他版本 (包括其他語言版本) 的規格可能有所不同。

資訊係由 COREL 依「現狀」提供，COREL 並未保證或有條件保證、明示或暗示包含但不限於銷售品質、品質滿意度、適售性或特定用途適用性保證，或者法例、法規、商業習慣或交易過程等衍生的結果。所提供之資訊或因使用這些資訊導致的全部風險均由您自行承擔。針對任何間接的、附帶的、特別或衍生性的損害，包括但不限於收入或利潤損失、資料損失或損壞、其他商業或經濟損失，Corel 概不向您或任何其他人或機構負責，即使我們已知悉可能發生該些損害或已預見此類損害亦然。Corel 對任何第三方的索償要求也不負任何責任。Corel 對您所負的最高賠償責任總額不會超過您購買材料所支付的金額。某些州/ 國家/ 地區不允許排除或限定因衍生或意外造成之損失的責任，因此以上限定可能並不適用於您。

Corel、Corel 氣球標誌、Corel 標誌與氣球標誌組合、Painter、Cinco、CorelDRAW、Natural-Media、PaintShop、RealBristle、VideoStudio 以及 WordPerfect 標誌是 Corel Corporation 和/或其加拿大、美國和/或其他國家/地區的子公司的商標或註冊商標。其他產品、字型及公司名稱與標誌為各公司所擁有之商標或註冊商標。專利：www.corel.com/patent

範例作品由非隸屬於 Corel 的第三方提供，並授權使用。

226056

# 目錄

**歡迎使用 Corel Painter** ..... **21**

使用說明文件 ..... 21

調整「說明」視窗文字大小 ..... 23

Corel Painter 2017 使用手冊電子書 ..... 24

提示和工具提示 ..... 24

歡迎使用畫面 ..... 25

其他資源 ..... 25

註冊 ..... 25

意見回饋 ..... 26

關於 Corel Corporation ..... 26

**Corel Painter 2017 新功能** ..... **27**

此版本 Corel Painter 的新功能 ..... 27

舊版本 Corel Painter 的新功能 ..... 32

**工作區導覽** ..... **43**

Corel Painter 詞彙 ..... 43

瀏覽文件視窗 ..... 45

選擇工作區配置 ..... 46

瀏覽工具箱 ..... 48

顯示工具箱 ..... 51

顯示媒體選取器列 ..... 52

顯示屬性列 ..... 53

瀏覽導覽面板 ..... 55

顯示與自訂筆刷選取器 ..... 55

顯示指令列 ..... 59

重新排列面板與綜合面板 ..... 59

探索面板 ..... 63

建立與修改自訂綜合面板 ..... 65

重新命名與刪除自訂綜合面板 ..... 67

儲存、輸出及輸入自訂綜合面板。 67
使用材料庫 68
建立、輸入、輸出，以及刪除工作區 69
復原預設的 Corel Painter 設定 70

**Adobe Photoshop 使用者專用的 Corel Painter 簡短導覽 71**

**建立、導覽及操控文件 75**

建立文件 75
瞭解解析度 77
開啟與置入檔案 78
建立及開啟範本 79
切換文件檢視 80
導覽影像與檢視影像資訊 81
縮放影像 82
旋轉影像和畫布 84
翻轉影像 85
重新放置影像 87
裁切影像 87
調整影像和畫布大小 88
儲存與備份檔案 89
選擇檔案格式 90
以電子郵件寄送文件 92
關閉文件並結束應用程式 92
使用兩台顯示器 92
支援繪圖板和其他裝置 93
多點觸控支援 93
Wacom Intuos 支援 94
拖放功能 95

**鍵盤快捷鍵 97**

自訂鍵 98
工具箱指令 100

面板指令 102
Corel Painter 選單指令 103
檔案選單指令 103
編輯選單指令 104
畫布選單指令 104
圖層選單指令 105
選取選單指令 105
向量圖形選單指令 105
效果選單指令 105
視窗選單指令 106
螢幕導覽 106
面板導覽 107
面板選單指令 107
筆刷工具 108
選取區工具 109
調整工具 110
向量圖形工具 111
動畫 112
光源 112
圖層選取區工具 113
馬賽克 113
其他指令 113

**繪圖 115**

選擇繪圖工作流程 115
筆刷筆跡與校正 117
探索繪圖媒材 121
使用畫布與圖層 121
顯示參考影像 122
清除畫布 123
設定繪製游標 123

使用畫筆與滑鼠 124
套用徒手畫與直線筆刷筆觸 126
限制、淡化及復原筆觸 127
清除影像區域 127
對齊筆刷筆觸與路徑和向量圖形 128
匯集媒材 129
產生 360° 筆觸 130
使用噴槍繪圖 130
調整擴散 131
錄製與播放筆刷筆觸 132
參閱：疑難排解 133

**使用紙張材質及紋路 135**
套用紙張材質 135
建立和刪除紙張材質 136
開啟和管理紙張材質材料庫 137
旋轉紙張材質 138
反轉與縮放紙張紋路 138
控制紙張紋路的亮度與對比 139
調整紋路方向和行為 140

**自動繪製照片 141**
建立底紋效果 141
自動繪製照片 143
復原繪圖的細節 145

**影像仿製與取樣 147**
仿製影像 147
使用快速仿製 150
設定仿製偏好設定 150
使用多種仿製來源 151
編輯、更新、儲存及輸出仿製來源影像 152
於仿製中繪圖 153

使用筆刷載入 155
執行偏移取樣 155
取樣時套用變形 157
取樣時使用選取區和變形 163
使用取樣影像填滿區域 165

**使用構成工具、對稱工具、尺規和導線 167**
使用配置格線 167
使用鏡射繪製模式 169
使用萬花筒繪製模式 171
使用透視導線 172
使用黃金分割工具 176
使用尺規 178
使用導線 179
使用對齊導線 180
使用格線 180
使用對齊格線 181

**色彩 183**
從「色彩」面板選擇色彩 184
調整色彩面板大小 186
顯示或隱藏「色彩」面板元件 186
使用暫時色彩面板 186
更改紙張色彩 187
從影像取樣色彩 187
仿製色彩 188
建立雙色筆刷筆觸 189
瀏覽混色器面板和混合控制項 189
顯示混色器面板並調整其大小 191
從混色板中混合、取樣，並套用色彩 192
在混色器面板中開啟影像 193

更改和儲存混色器色票 194
將混色器面板中的色彩儲存至色彩集 194
清除與重設混色器面板色彩 195
儲存混色板 195
載入色票和混色板檔案 196
使用色彩集 196
自訂色彩集的配置 198
建立和輸出色彩集 198
編輯色彩集 199
設定色彩變化 200
設定色彩表現 200
載入多重色彩 200
使用色彩填色 201
將色彩套用為填色 201
限制與防止漏色 203

**色彩管理 205**
認識色彩管理 205
指定預設的 RGB 色彩描述檔 207
儲存檔案時嵌入色彩描述檔 208
指定用於轉換 CMYK 影像到 RGB 的預設 CMYK 色彩描述檔 208
預覽及軟校樣色彩描述檔 209
指定或移除色彩描述檔 209
轉換色彩描述檔 210
使用色彩描述檔政策 210
使用預設 211

**校正和調整色彩 213**
使用曲線校正色彩 213
調整亮度與對比 214
使用曲線校正色彩 217
繪製徒手畫曲線以調整色彩 218

指定曲線值以調整色彩 218
調整色相、彩度和明度 220
調整選取的色彩 221
等化影像 224
在影像之間比對色彩與亮度 225
反轉色彩 225
極色化影像 226
套用視訊標準色彩 227
亮化和暗化 227

**材料庫 229**
輸入和輸出材料庫 229
建立與移除材料庫 230
修改材料庫面板的顯示 231
移動、重新命名和刪除材料庫資源 231
回復預設材料庫 232

**選取、管理和建立筆刷 233**
瞭解筆刷 233
探索筆刷類別 234
搜尋和選取筆刷 244
取得筆刷 245
設定基本筆刷屬性 246
運用屬性列來使用筆刷 249
重新命名筆刷類別和變體 251
儲存和刪除筆刷變體 252
回復預設的筆刷變體 253
建立和刪除筆刷類別 253
建立和刪除筆刷材料庫 254
輸入及輸出筆刷材料庫、筆刷類別和筆刷變體 255
輸入 Photoshop 筆刷影像 257

儲存筆刷外觀 257
建立筆刷筆尖 258

**使用筆刷控制項調整筆刷 261**
探索筆刷控制項 262
表現設定 263
音訊表現 264
預覽筆刷筆觸和筆刷筆尖 265
校正筆刷變體 266
一般控制項 267
一般控制項：筆尖類型 267
一般控制項：筆觸類型 270
一般控制項：方法與子類別 272
一般控制項：來源 274
一般控制項：多核心 274
不透明度控制項 274
紋路控制項 276
筆觸屬性控制項 277
大小控制項 279
角度控制項 281
間距控制項 284
更改筆尖剖面圖 285
仿真水彩控制項 288
仿真濕油畫控制項 291
計算圓形控制項 294
厚重媒材控制項 295
鬃毛控制項 295
仿真鬃毛控制項 296
鬃毛控制項 296
噴槍控制項 298
畫家油畫控制項 300
厚塗顏料控制項 302

數位水彩控制項 303
水彩控制項 303
油墨控制項 306
筆觸抖動控制項 311
混色控制項 312
滑鼠控制項 315
平滑控制項 316
影像水管控制項 316
分岔控制項 317
多重控制項 319
仿製控制項 319
色彩變化控制項 324
色彩表現控制項 326
動態斑紋控制項 328
筆尖透版控制項 330
釉彩控制項 335

**抖動筆刷 341**
選擇抖動筆刷變體 341
控制抖動變體的行為 342

**水彩 343**
使用水彩圖層 343
水彩筆刷和紙張材質相互作用 344
使用仿真水彩筆刷 345
使用水彩筆刷 345
使用數位水彩筆刷 346

**「微粒」筆刷 349**
「重力微粒」筆刷 350
「流線微粒」筆刷 352
「彈簧微粒」筆刷 354

「通用微粒」筆刷控制項 357
微粒 - 細體線條筆刷控制項 360
「動態斑紋」與「微粒」筆刷搭配使用 362

**材質繪圖 365**
使用材質進行繪圖 368
自訂材質筆刷 370
建立與輸入材質 373
使用材質材料庫 374

**套用及調整流程圖 375**
開始使用流程圖 375
選擇流程圖與相容的筆刷變體 376
啟用流程圖與控制流量阻抗 377
自訂流程圖 378

**厚重媒材 381**
選擇厚重媒材變體 381
修改厚重媒材剖面圖 382
控制厚重媒材變體的行為 383
預覽厚重媒材筆尖 384

**麥克筆 385**
開始使用麥克筆 385
自訂麥克筆 386

**影像水管 387**
使用影像水管 387
調整影像水管不透明度和紋路 388
調整影像水管元素的大小和間距 389
編列噴嘴檔案索引 390
瞭解噴嘴、階層及索引 392
建立階層 1 噴嘴 394
建立階層 2 噴嘴 395

建立階層 3 噴嘴 396
載入和管理噴嘴檔案 397
自動畫建立噴嘴 399

**仿真鬃毛筆刷 401**
仿真鬃毛筆刷使用入門 401
修改仿真鬃毛設定 402
使用「仿真鬃毛」筆刷並搭配「動態斑紋」 404

**油墨 405**
使用油墨筆刷 405
調整油墨圖層特性 405
使用油墨控制項 406

**厚塗顏料 409**
套用、顯示與清除厚塗顏料 409
調整及建立厚塗顏料筆刷 410
調整厚塗顏料光源和深度 413
將厚塗顏料與其他圖層混色 415

**圖層 417**
開始使用圖層 418
顯示圖層面板 419
建立與刪除圖層 422
將選取區轉換為圖層或浮動物件 423
命名圖層並將附註加入圖層 424
選取圖層 425
複製與再製圖層 426
移動圖層 427
將圖層變形 428
對齊圖層 430
鎖定圖層 431

顯示或隱藏圖層 431
更改圖層順序 432
檢視圖層位置 433
對圖層分組 433
將圖層落下至畫布 435
在圖層上繪圖 435
保留圖層透明度 436
調整圖層的不透明度 437
將下落式陰影加入圖層 437
使用構成方式混色圖層 438
建立和刪除圖層遮罩。 444
套用圖層遮罩 446
將圖層遮罩載入到選取區 446
選擇與檢視圖層遮罩 446
啟用與停用圖層遮罩 447
複製圖層遮罩 447
反轉圖層遮罩 448
編輯圖層遮罩 448
輸入及輸出圖層 448
使用參考圖層工作 449
在影像公事包中將圖層儲存為影像 450

**Alpha 色頻 453**

建立和複製色頻 453
自動產生色頻 455
輸入與輸出 Alpha 色頻 456
選取與檢視色頻 456
設定色頻特性 458
刪除與清除色頻 459
編輯色頻 459

**選取區與變形** 463
開始使用選取區 463
建立路徑式選取區 465
建立像素式選取區 467
自圖層建立選取區 469
選擇選取區中受保護的區域 470
儲存選取區為 Alpha 色頻 470
使用選取區公事包 473
檢視選取區 473
反轉選取區 474
柔化選取區的邊緣 475
選取區填入筆觸 475
修改選取區邊界 476
擴充或收縮選取區 476
加入至選取區或自選取區減去 477
準備變形選取區 478
移動選取區 479
變形複製選取區 479
縮放與旋轉路徑式選取區 480
歪斜與扭曲路徑式選取區 481
取消變形 483

**效果的通用選項** 485
淡化效果 485
套用最近使用的效果 486
使用開啟面板更改效果 486
使用來源亮度套用效果 486

**使用焦點效果和神祕特效效果** 487
套用敏銳模糊 487
套用 鏡頭動態殘影 488

套用場景深度 489
套用玻璃折射變形 490
套用動態殘影 493
將焦點清晰化 493
柔化焦點 494
套用變焦模糊 495
套用石紋 495
自動仿製影像 497
套用自動梵谷效果。 498
套用氣泡 499
建立自訂花磚 500
套用方格紙 502
套用衍生效果 503
套用高反差 504
套用迷宮效果 504
筆刷自動分佈 505
套用普普藝術填色效果 507

**使用光源效果及表面材質效果 509**

套用預設光源效果 510
加入、刪除及重新放置光源 510
調整光源屬性 511
使用紙張建立材質 512
使用 3D 筆刷筆觸建立材質 512
使用影像亮度建立材質 514
使用仿製來源或花紋亮度來建立材質 514
建立浮雕效果 515
使用色頻和圖層遮罩來建立材質 516
建立反射貼圖 516
調整材質光源 518
套用表面材質控制項 519
套用應用網點效果 519

套用色彩重疊效果 520
套用色調濃度效果 522
套用表現材質效果 523
套用彎曲效果 525
套用木刻畫效果 527
套用碎裂效果 528
套用絹印效果 529
套用素描效果 530

**動態外掛模組 533**
開始使用動態外掛程式 534
修改與刪除動態圖層 534
確認動態圖層至預設圖層 534
套用亮度和對比動態外掛程式 535
套用暗化動態外掛程式 535
套用撕裂動態外掛程式 537
套用修飾斜邊動態外掛程式 538
套用等化動態外掛程式 539
套用玻璃折射變形動態外掛程式 540
套用萬花筒動態外掛程式 541
套用液態濾鏡動態外掛程式 542
套用液態金屬動態外掛程式 546
套用極色化動態外掛程式 553

**花紋 555**
套用花紋填色 555
使用花紋繪製 557
建立和編輯花紋 558
建立無接縫花紋 561
建立碎形花紋 562

**漸層** ..... **567**
套用漸層 ..... 569
編輯漸層 ..... 572
將繪圖效果套用至漸層 ..... 576
建立漸層 ..... 577
使用漸層色彩取代影像色彩 ..... 579

**馬賽克和鑲嵌** ..... **581**
製作馬賽克 ..... 582
選取和移除花磚 ..... 584
指定花磚和磚泥色彩 ..... 585
調整馬賽克花磚度量式和亂數式 ..... 586
使用花磚填滿區域 ..... 588
建立 3D 花磚 ..... 589
重繪馬賽克花磚 ..... 590
使用馬賽克花磚填入筆觸和填入選取區 ..... 590
在影像加入馬賽克效果 ..... 591
建立鑲嵌 ..... 591

**織布** ..... **597**
套用織布 ..... 597
編輯與儲存織布 ..... 598
建立織布花紋 ..... 599
使用 [編輯織布] 對話方塊 ..... 600
定義經紗與緯紗運算式 ..... 601
定義經紗與緯紗色彩運算式 ..... 603
設計編織 ..... 603
參考資料：運算式運算子 ..... 605

**向量圖形** ..... **613**
開始使用向量圖形 ..... 614
繪製向量圖形 ..... 614

繪製線條和曲線 615
設定繪製向量圖形的偏好設定 618
選取向量圖形 620
修改向量圖形外框和填色 620
加入、刪除與移動節點 622
調整彎度 623
剪下與連接向量圖形線段 625
將向量圖形轉換為影像圖層 626
將選取區轉換為向量圖形 627
調整大小、旋轉、歪斜及翻轉向量圖形 627
複製向量圖形 629
結合向量圖形 630
漸變向量圖形 631
將向量圖形外框另存為選取區 632
輸出 Adobe Illustrator 向量圖形 632

**增加文字 633**
將文字增加至影像 633
設定文字格式 634
對齊文字 634
字距最佳化與調整文字行距 635
延展、旋轉及歪斜文字 635
加入下落式陰影至文字 636
套用效果至文字 636
套用曲線至文字 637
轉換文字圖層 639
落下文字 639

**使用動畫和數位視訊 641**
選擇動畫工作流程 641
建立逐格動畫 643

開啟 Corel Painter 動畫 644
輸入 QuickTime 和 AVI 檔 644
選取動畫畫格 645
編輯畫格內容 645
套用效果至單一畫格 645
預覽動畫 645
使用洋蔥紙 646
使用圖層製作動畫 647
加入、刪除及清除畫格 647
重複畫格 648
插入動畫 648
修片 649
將腳本套用至動畫 649
將影像輸出為 QuickTime 動畫 650
將動畫輸出為 AVI 651
輸入與輸出連續編號檔。 652
輸出動畫 GIF 圖檔 653

**使用腳本將工作自動化 655**

開始使用腳本 655
顯示腳本面板 656
錄製和播放腳本 656
啟用和播放背景腳本 657
建立獨立解析度腳本 658
編輯、重新命名及刪除腳本 659
將腳本轉換為動畫 659
輸入及輸出腳本 660
輸入及輸出腳本材料庫 661
建立和刪除腳本材料庫 661

**列印影像 663**

指定頁面配置和影像大小 663

列印您的作品 664
將檔案儲存為可供列印的 EPS 格式 665
列印時的一般附註 665

**Adobe Photoshop 使用者注意事項 667**
Corel Painter 與 Adobe Photoshop 的詞彙比較 667
Corel Painter 與 Adobe Photoshop 的工具比較 668
Adobe Photoshop 使用者的常見問題 669

**調整偏好設定 671**
一般偏好設定 671
介面偏好設定 672
效能偏好設定 674
向量圖形偏好設定 674
仿製偏好設定 675
繪圖板偏好設定 676
連接偏好設定 676

**Web 679**
選擇適用 Web 的色彩 679
使用色彩集極色化 679
選擇網頁可使用式筆刷 680
製作透明的 GIF 681
減少 GIF 檔案的色彩數 682
建立影像貼圖 682
建立伺服器端影像貼圖 684
製作網頁背景 685
製作網路按鈕 686

**索引 688**

# 歡迎使用 Corel Painter

Corel® Painter® 2017 是數位影像處理利器。其富創造性的繪圖工具、逼真的筆刷效果、仿製功能以及可自訂的功能，讓您能以全新且有趣的方式盡情揮灑創意的效果。當您使用 Corel Painter　的壓力感應筆刷時，它們就化成您手部的流暢延伸部分，因此產生的筆刷效果在材質和精確度等方面都無以倫比。另外，可建立您自己的 Natural-Media® 筆刷以及自訂筆刷與畫布的互動方式的功能，更能提供您無數揮灑藝術創意的方式。Corel Painter 帶您進入傳統藝術環境無法企及的境界。

本節包含下列主題：


- 第 21 頁的「使用說明文件」
- 第 23 頁的「調整「說明」視窗文字大小」
- 第 24 頁的「Corel Painter 2017 使用手冊電子書」
- 第 24 頁的「提示和工具提示」
- 第 25 頁的「歡迎使用畫面」
- 第 25 頁的「其他資源」
- 第 25 頁的「註冊」
- 第 26 頁的「意見回饋」
- 第 26 頁的「關於 Corel Corporation」


## 使用說明文件

線上「說明」讓您以可搜尋的方式存取所有最新主題。您必須擁有可用的網際網路連線，才能存取線上說明。但如果您是以離線模式作業，則可存取隨 Corel Painter 安裝的本機說明檔案。

格式為 PDF 檔案的Corel Painter 2017使用手冊方便列印並可供線上存取，其中包括所有的「說明」主題。我們也推出電子書格式的使用手冊。相關詳細資訊，請參閱第 24 頁的「Corel Painter 2017 使用手冊電子書」。

Corel Painter 2017 簡介手冊概述最常用的產品功能和工作流程，協助您快速開始使用應用程式。本手冊也包含新功能的相關資訊，藉此向升級使用者介紹 Corel Painter 2017。

### 說明文件約定

下表說明了「說明」中使用的約定。

| 約定 | 說明 | 範例 |
| --- | --- | --- |
| Mac OS 與 Windows 指令 | Mac OS 和 Windows 指令有時會出現在同一個程序步驟內，但會在括號中指定作業系統。 | 按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)。 |
| 修改鍵 (Command、Option；Ctrl、Alt) | Mac OS 和 Windows 的修改鍵名稱有時會出現在同一個程序步驟內，但會在括號中指定作業系統。 | **Command** + **I** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **I** (Windows)<br>(若為 Mac OS，按 **Command** + **I**；若為 Windows，按 **Ctrl** + **I**。) |
| 選單指令 (選擇 X 選單 ▯ 選單項目) | 您可以透過按一下來選擇選單名稱，然後按一下以從清單中選擇選單項目。 | 依序選擇**「檔案」**▯**「快速仿製」**。<br> |
| 標題列 | 標題列位於某些工作區元件的頂部或側面，例如工具箱、屬性列及面板。 | |
| 面板標籤 | 面板標籤顯示在面板頂端。按一下面板標籤即可展開該面板。 | |
| 面板選項選單 | 按一下「面板選項」選單按鈕會顯示含有其他指令的快顯選單。 | |
| 延伸選單 | 延伸選單是由工具箱中的特定工具所共用的容器。您可以透過按一下並按住要顯示的延伸選單上的工具來打開延伸選單。 | 透過在工具箱中按一下並按住**「圖層調整」**工具，可以顯示其中包括**「變形」**工具的延伸選單。<br> |
| | 附註包含對附註之前提及的步驟非常重要的資訊。通常，附註會說明可以執行程序的條件。 | 僅在關閉選取區後，才能使用此指令。 |

| 約定 | 說明 | 範例 |
| --- | --- | --- |
| | 提示包含與程序有關的建議。一些提示會介紹執行步驟的備選方法，或有關程序的其他優點和使用等資訊。 | 您可以在主應用程式或「筆刷」材料庫面板中選擇筆刷類別和變體。 |

### 存取說明

- 選擇**「說明」**Corel Painter 2017**「說明」**(Mac OS) 或**「說明主題」**(Windows)。

### 使用說明的步驟

1 選擇**「說明」**Corel Painter 2017**「說明」**(Mac OS) 或**「說明主題」**(Windows)。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 瀏覽說明主題 | 按一下**「內容」**標籤，然後再按一下左側窗格中的主題。 |
| 使用索引 | 按一下**「索引」**標籤，然後捲動項目來查找主題。 |
| 在「說明」的全部文字中搜尋 | (Mac OS) 在**「說明」**視窗右上角的**「搜尋」**框中輸入文字或片語，然後按 **Return**。<br>(Windows) 按一下**「搜尋」**標籤，在方塊中輸入文字或片語，然後按一下「執行」。請注意，該搜尋功能並不支援引號。如果您將文字或措詞以引號括住，則該搜尋將不會產生任何結果。 |

### 存取 Corel Painter 2017 使用手冊

- 選擇**「說明」**>**「使用手冊」**。

### 存取 Corel Painter 2017 手冊簡介

- 選擇**「說明」**>**「Corel Painter 2017 簡介 (PDF)」**。

## 調整「說明」視窗文字大小

您可以在瀏覽器中調整縮放比例，以調整「說明」視窗所顯示的文字大小。迅速調整縮放比例會放大所有網頁元素的大小，包括文字和影像。您可以在 Internet Explorer、Chrome、Firefox 及 Apple 說明中調整縮放比例。有些瀏覽器可能會提供自訂顯示文字字型大小的其他控制項。相關詳細資訊，請參閱瀏覽器的「說明」。

### 在 Firefox 和 Chrome 中調整文字大小

- 在瀏覽器中，執行以下任一操作：
  - 若要提高縮放比例，請按下 **Ctrl** 和 **+** (Windows) 或 **Command** 和 **+** (Mac)。
  - 若要降低縮放比例，請按下 **Ctrl** 和 **-** (Windows) 或 **Command** 和 **-** (Mac)。

### 在 Internet Explorer 中調整文字大小

- 在 Internet Explorer 瀏覽器中，執行以下任一操作：

- 若要提高縮放比例，請按下 **Ctrl** 和 **+**。
- 若要降低縮放比例，請按下 **Ctrl** 和 **-**。

### 在 Apple 說明中調整文字大小

- 在 Apple 說明檢視器中，執行以下任一操作：
  - 若要提高縮放比例，請按下 **Command** 和 **+**。
  - 若要降低縮放比例，請按下 **Command** 和 **-**。

## Corel Painter 2017 使用手冊電子書

Corel Painter 2017我們也提供電子書格式的使用手冊。此電子書是以 EPUB 和 MOBI 檔案格式推出，讓您能夠透過您的電子書閱讀器瞭解產品功能的全方位資訊。

使用手冊的電子書格式有兩種：ePUB 和 MOBI。

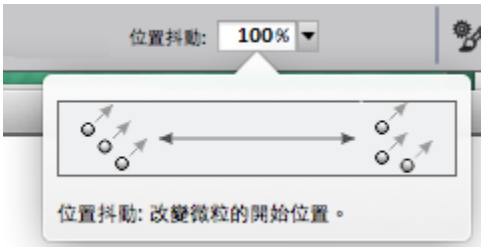
### 存取 Corel Painter 2017 使用手冊電子書

- 下載以下任一版本：
  - MOBI 版本 — 適用於 Kindle 裝置
  - ePUB 版本— 適用於其他裝置和電子書閱讀器

## 提示和工具提示

提示可協助您快速開始使用 Painter 筆刷和工具。若作用中的筆刷使用下列其中一種筆刷技術，便會顯示特定提示：水彩、仿真水彩、油墨、仿製筆、微粒、動態斑紋、厚塗顏料。若作用中的筆刷使用其他筆刷技術，「提示」面板則會顯示有關尋找和修改筆刷的提示。在一項工具上按一下時，「提示」面板便會顯示工具箱中所有工具的說明。所有的提示都包含相關「說明」主題的連結，提供您相應的筆刷功能或工具的全方位資訊。

當您將游標置於圖示、按鈕及其他使用者介面元素的上方時，工具提示便會提供有關應用程式控制項的實用資訊。部分工具提示包含插圖，且會針對特定設定呈現出使用高數值和低數值的效果。您可設定工具提示偏好設定以隱藏工具提示中的插圖，或減少工具提示所佔據的畫面空間。您隨時可選擇在工具提示中顯示插圖。



### 存取提示

- 選擇**「說明」**□**「提示」**。

### 設定工具提示偏好設定

1 執行以下任一操作：
   - (Mac OS) 選擇**「Corel Painter 2017」**□**「偏好設定」**□**「一般」**。
   - (Windows) 選擇 **[編輯]**□**[偏好設定]**□**[一般]**。
2 在**「工具提示」**區域中，啟用以下任一選項：
   - **文字和影像**
   - **只有文字**
3 重新啟動 Corel Painter。

## 歡迎使用畫面

您可以透過「歡迎畫面」迅速建立影像或開啟影像、選擇符合您需求的工作區、存取線上教學影片、在線上尋找全新筆刷和其他內容，並欣賞使用 Corel Painter 建立的多項原創作品，藉此激發靈感。

當您開啟啟動應用程式時，便會顯示「歡迎使用畫面」。您也可以透過**「說明」**選單 (**「說明」**□**「歡迎手冊」**)存取「歡迎使用畫面」。

若您不想在啟動時看見「歡迎使用畫面」，請停用「歡迎使用畫面」左下角的**「啟動時顯示此畫面」**核取方塊。本產品的試用版本沒有未提供此核取方塊。

## 其他資源

您可以存取其他的 Corel Painter 線上資源以深入瞭解產品，並連結 Corel Painter 社群。

| 資源 | 存取 |
| --- | --- |
| Corel Painter 網站 | http://www.painterartist.com |
| Corel Painter 教學課程 | http://www.youtube.com/user/PainterTutorials |
| Corel Painter 的 Twitter | http://www.twitter.com/corelpainter |
| Corel Painter 的 Facebook | http://www.facebook.com/corelpainter |

## 註冊

註冊 Corel 產品非常重要。透過註冊，您可以及時取得最新的產品更新、有關產品發行的重要資訊，並可以取得免費的下載。

如果安裝 Corel Painter 2017 時略過註冊程序，可於 www.corel.com/support/register 進行註冊。

## 意見回饋

我們非常重視您對產品或「說明」內容的任何意見。若要提供有關特定「說明」主題的意見，請捲動至「說明」主題的底部，然後按一下「此頁是否有幫助？」連結。

## 關於 Corel Corporation

多年來，Corel 持續將創新精神展現在開發一系列獲獎肯定的產品上，這些產品包括了圖形、繪圖、照片、視訊及辦公室軟體。我們也藉由不斷地推出高品質的產品建立了良好聲譽。這些產品易於學習上手，將使用者的生產力提升至前所未有的境界。

Corel 的產品系列包含 CorelDRAW® Graphics Suite、Painter®、Corel DESIGNER® Technical Suite、PaintShop® Pro、VideoStudio®、WinDVD®、Corel® WordPerfect® Office 及 WinZip®。如需 Corel 的詳細資訊，請造訪 www.corel.com。

# Corel Painter 2017 新功能

Corel Painter 帶您進入傳統藝術環境無法企及的境界。本節涵蓋下列 Corel Painter 2017 新功能的相關主題：


- 第 27 頁的「此版本 Corel Painter 的新功能」
- 第 32 頁的「舊版本 Corel Painter 的新功能」


## 此版本 Corel Painter 的新功能

在本節中，您將會找到有關 Corel Painter 2017 新功能和增強功能的詳細資訊。

**全新功能！材質繪圖**

此突破性的全新筆刷類別具備了來源混色技術，可讓您輕鬆地將複雜的材質融入作品中。不論您追求的是栩栩如生還是完全超現實的外觀，或是想要讓數位繪圖看起來有真實的陳舊感，「材質繪圖」都提供了無限的可能性。

材質繪圖並不只是在您繪圖時修改筆刷筆觸的不透明度。 它可讓您使用各種繪圖筆表現 (例如壓力)，以智慧化方式將材質與現有內容混合。它會遵循所選材質的透明度，讓您完全控制材質運用的時機、位置與方式。您從選擇或建立材質，並與專門設計以供新增材質的筆刷配對開始。透過結合材質筆刷、靈活筆刷自訂選項，以及擷取及匯入您擁有的材質的能力，您可以新增任意數量的表面風格到您的作品。您甚至可以將「筆尖透版」、紋路和塗抹功能加入筆刷，同時仍具備 Painter 一貫的快速、準確和掌控性。此外，您還可以從頭製作自己的自訂材質，或者藉由修改預設材質達到自訂材質的目的。相關詳細資訊，請參閱第 365 頁的「材質繪圖」。

3D 模型演算成 2D 點陣圖影像 (左)；在 Corel Painter 中將材質加入影像，讓角色更具吸引力和真實感 (右)。Mike Thompson 的藝術作品。

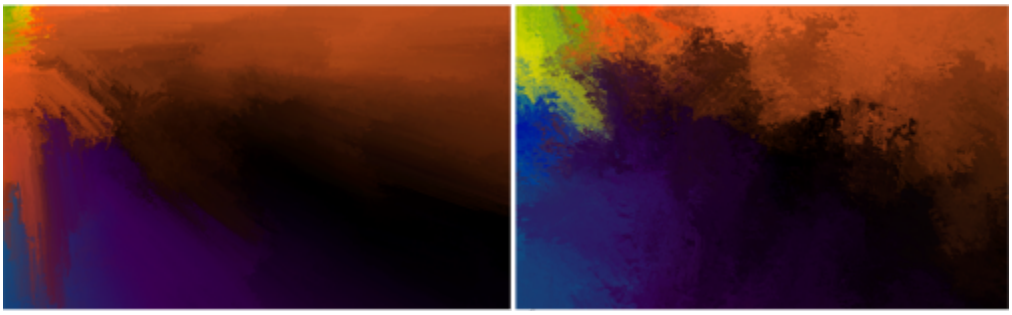
**全新功能！「互動式漸層」工具**

在 Corel Painter 2017 中，透過全新的「互動式漸層」工具，可讓您更輕鬆地創作出有著自然外觀的繪製背景。它可讓您快速地建立與編輯漸層，給予繪圖各種的深度和光源變化。如果您剛開始製作新文件，則可以透過將漸層填滿背景並嘗試各種預設樣式，為一切揭開序幕。或者如果已經有現有的素描或繪圖，則可以透過編輯節點和各種屬性列選項，以您的作品為背景，套用並調整漸層。Corel Painter 2017 提供了漸層材料庫可供選擇，也可以建立您自己的漸層並儲存以便重複使用。相關詳細資訊，請參閱第 569 頁的「套用漸層」。

Marian Basinger 的藝術作品中使用了漸層。

**全新功能！漸層快速繪圖**

當空白畫布阻礙了創意發想，或者需要背景來進行新的概念設計時，全新的「快速繪圖」功能可讓您在數秒鐘內創作出令人驚豔的漸層。全新的「快速繪圖」功能可讓您將各式各樣的繪畫風格自動套用至任何漸層，創造出任何構成所需的速度和靈感。 相關詳細資訊，請參閱第 576 頁的「將繪圖效果套用至漸層」。



開始繪圖時，以漸層填滿背景並嘗試運用各種預設樣式。

**全新功能！筆尖透版**

Corel Painter 2017 讓藝術家更能夠打造與創作出富有表現力的獨特筆刷筆觸。「筆尖透版」可讓您在繪圖前根據作用中紙張、流線貼圖或材質，變更筆刷筆觸的不透明度。您可以對繪圖時顯露來源材質的程度進行準確微調，並且將「筆尖透版」連結至各種即時繪圖筆輸入因素。與全新的「材質筆刷」變體搭配使用，可讓您更能掌控筆刷筆觸的外觀與質感。相關詳細資訊，請參閱第 330 頁的「筆尖透版控制項」。

此件作品的筆刷筆觸運用了「筆尖透版」功能。Melissa Gallo的藝術作品。

**全新功能！釉彩筆刷**

過去 Painter 所開發的一些絕佳功能都是來自使用者的建議。現在「釉彩筆刷」也是其中一個。它可讓您使用光滑、半透明的顏料轉換來控制顏料的轉換，就像文藝復興時期的大師一般。「釉彩筆刷」可傳遞出筆觸層級的不透明度，所以每個筆刷筆觸的顏料都是個別套用上去的。每個筆尖沈澱在畫布上的顏料會從最小值平滑增加到最大值。如此可在色彩之間創造平滑的混色，筆尖重疊的區域不會有任何瑕疵。當您在單一筆刷筆觸中變動繪圖筆的壓力時，才能真正看到「釉彩筆刷」的最佳發揮。相關詳細資訊，請參閱第 335 頁的「釉彩控制項」

Héctor Sevilla Luján 在此繪圖使用了釉彩筆刷。

**增強功能！滴管工具**

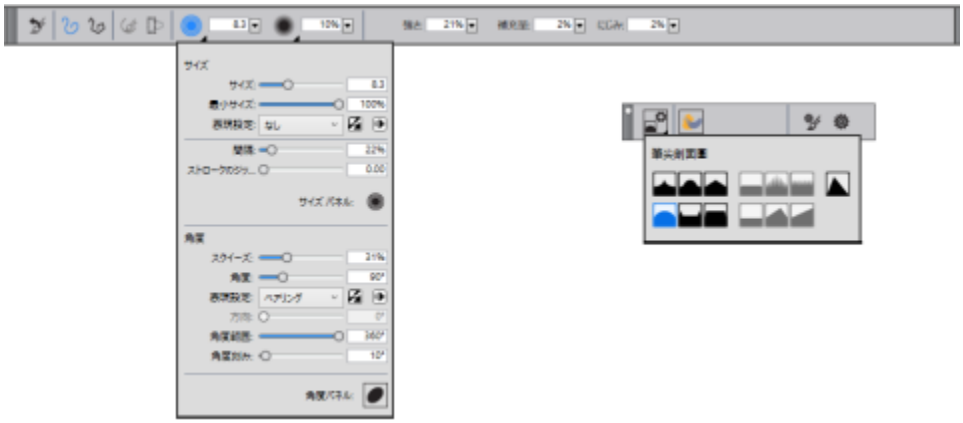
Corel Painter 2017 讓您更容易取樣色彩。有時候看起來像是單色的區域實際上有著微妙的濃淡或遞色變化，所以當您取樣單一像素時，在畫面上所見未必就是所得。現在，透過新的「滴管」工具選項，讓您將更大取樣區域 (從 3 × 3 到 101 × 101 像素) 中的像素色彩加以平均，就可以得到所見色彩。而且，您還可以從作用中圖層或所有可見圖層來取樣色彩。相關詳細資訊，請參閱第 187 頁的「從影像取樣色彩」

**全新！綜合面板抽屜**

能夠隨時取用所需工具不但可提高生產力，更是創意的一大助力。這正是 Corel Painter 2017 推出「綜合面板抽屜」的原因。這個全新的工作流程增強方式，透過讓您以方便的群組結合面板和自訂綜合面板 (針對指定工作流程或專案)，只需按一下即可使用控制項和設定項目，為工作空間的整潔簡約和保持重要工具便利帶來完美平衡。而且當您不使用「綜合面板抽屜」時，可將其摺疊，釋出工作區空間。相關詳細資訊，請參閱第 59 頁的「重新排列面板與綜合面板」

**增強功能！屬性列**

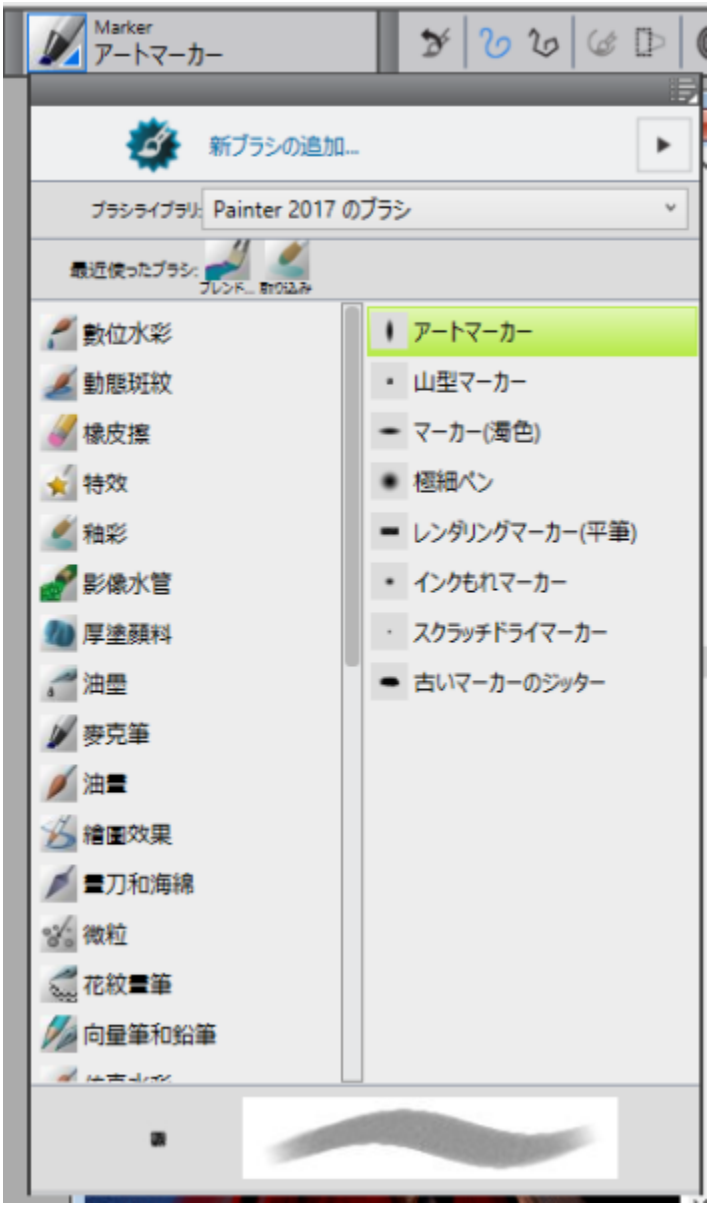
將筆刷和工具設定最佳化至關緊要。但是多花一點時間在調整控制項，就是少花一點時間在繪圖。 這就是加強屬性列，使其更容易調整筆刷的原因。例如，當您使用「筆刷」工具時，增強的屬性列可讓您快速存取各種相關的筆刷面板，節省您層層點按選單的時間。它還可以讓您隨時選擇新的筆尖剖面圖、選取紙張等媒材，以及檢視筆刷筆觸資訊。而且還有全新的「擴充屬性列」，讓您快速存取更多設定。相關詳細資訊，請參閱第 249 頁的「運用屬性列來使用筆刷」



您可以從屬性列 (左) 和擴充屬性列 (右) 快速存取筆刷控制項。此範例顯示了選取「微粒」筆刷和開啟「大小」延伸選單情況下的屬性列，以及開啟「筆尖選項」延伸選單情況下的擴充屬性列。

**增強功能！筆刷選取器面板**

Corel Painter 2017 可讓您更快速又輕鬆地存取讓 Painter 成為數位繪圖產業領導者的功能，也就是我們無與倫比的筆刷選擇。為此，您現在能夠以面板的形式顯示「筆刷選取器」。如此，您就可以隨時存取最近使用過的筆刷變體，整個「筆刷材料庫」也隨手可得，您還可以將它置於符合您工作流程的位置。而且，在「筆刷選取器」中就可直接取得最新的筆刷套件。相關詳細資訊，請參閱第 55 頁的「顯示與自訂筆刷選取器」




您能夠以面板的形式顯示「筆刷選取器」。

**強化！畫家配置**

剛開始進行概念藝術、純藝術、插畫、照片藝術或漫畫的新專案？這套預先定義的使用者介面安排，透過僅顯示相關的綜合面板和工具，專門用於為各種數位藝術工作流程揭開序幕。還有一種介面可以僅顯示最簡略的使用者介面，以釋出空間供繪圖板使用者使用。您還可以選擇兩種最常使用的工作區配置，然後使用「快速切換」功能在兩者之間快速切換，以配合目前的工作或裝置的顯示模式。相關詳細資訊，請參閱第 46 頁的「選擇工作區配置」。

## 舊版本 Corel Painter 的新功能

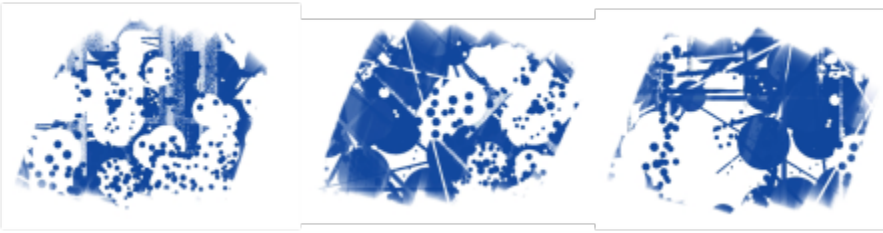
本主題說明 Corel Painter 舊版本的新功能。

**Corel Painter 2016 的新功能**

Corel Painter 2016 引進的下列功能與增強功能，在 Corel Painter 2017 中也有提供。

### 可旋轉的媒材

在 Corel Painter 2016 中，您可以變更紙張材質和流線貼圖的角度，讓筆刷筆觸的外觀產生前所未有的變化。相關詳細資訊，請參閱第 138 頁的「旋轉紙張材質」和第 379 頁的「自訂流程圖」。



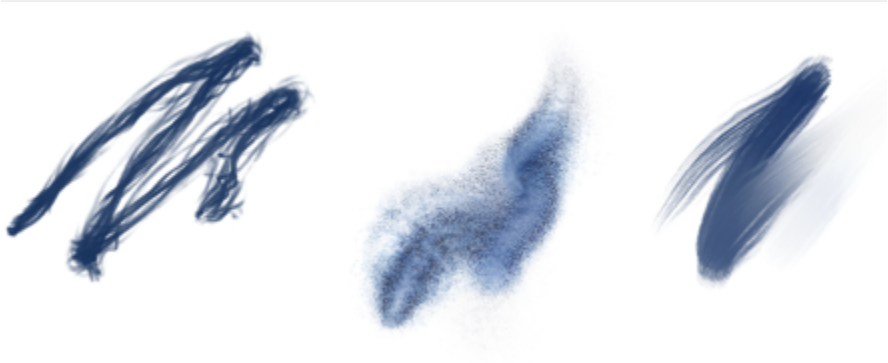
可旋轉的媒材可協助您變化筆刷筆觸的外觀。

### 預設設定復原

當您將應用程式重設成出廠設定時，Corel Painter 2016 可讓您更輕鬆地保留自訂內容。現在您可在復原預設設定時，維持自訂的筆刷和綜合面板、紙張材質、噴嘴、腳本等。在舊版中，必須輸出材料庫、復原預設設定，再輸入材料庫，才能保留自訂內容。相關詳細資訊，請參閱第 70 頁的「復原預設的 Corel Painter 設定」。

### 動態斑紋

此功能結合「微粒系統」的物理特性以及與施加力道相關的筆刷粗細控制項，讓您創造豐盈的自然媒材筆刷筆觸或具備漸進式外觀的 Pollock 噴灑。您可以使用此功能搭配精選的「鬃毛」、「仿真鬃毛」和「微粒」筆刷，這樣就能充分利用這些革命性的 Painter 獨家技術。 相關詳細資訊，請參閱第 328 頁的「動態斑紋控制項」。



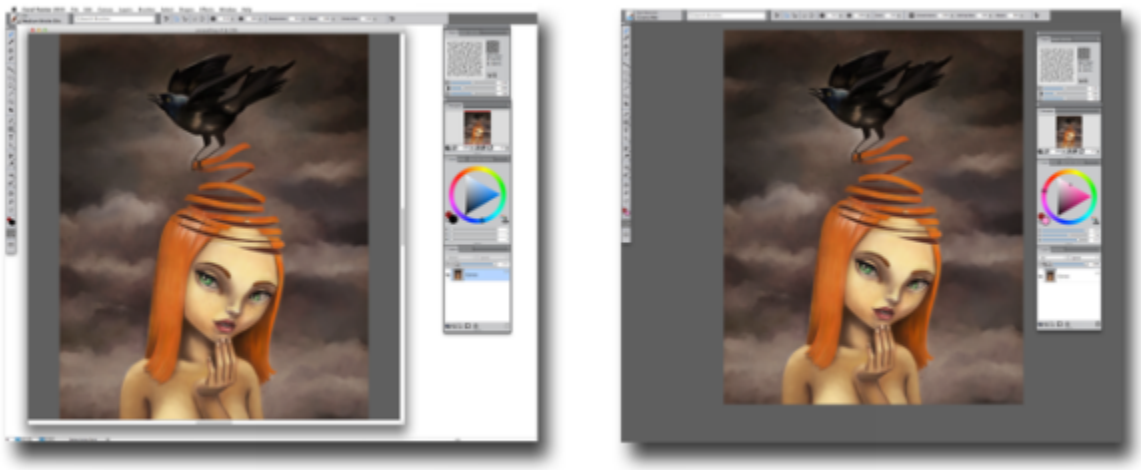
動態斑紋可使用分離的色彩圓點或斑紋來產生連貫的筆刷筆觸。

### 音訊表現

Corel Painter 2016 可讓您使用音訊輸入裝置 (例如麥克風) 或內部音訊，以修改任何筆刷的外觀與質感。例如，您的筆刷筆觸可隨著串流音樂同步變更外觀。「音訊表現」可讓您將各種筆刷控制項連結至音訊輸入。此外，您可以調整音訊訊號的強度，並控制其對筆刷的影響。例如，若您將筆刷大小連結至輕聲的音訊，提高強度將使筆刷筆觸變寬。相反地，若音訊很響亮，降低強度將使筆刷筆觸變窄。此外，無論音訊恆強、恆弱或不停改變，您都可以設定音訊表現的範圍，以便獲得較寬的筆刷筆觸變化範圍 (例如，最小至最大的筆刷筆觸寬度)。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。

### 文件檢視

無論您是在製作專案、展示作品或示範技術，Corel Painter 2016 都能更輕鬆地切換文件檢視。您可以從工具箱、「視窗」選單和使用快速鍵來切換文件檢視。「預設」檢視可顯示所有已開啟的文件和常用的應用程式控制項，而「單一文件」檢視則可讓您專注於使用中的文件。「簡報模式」可隱藏選單列和作業系統的工作列，只留下必要的控制項。相關詳細資訊，請參閱第 80 頁的「切換文件檢視」。



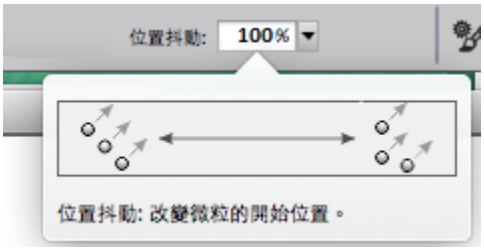
「單一文件檢視」(左)、「簡報模式」中「單一文件檢視」(右)

### 筆刷提示

視您正在使用的筆刷類型而定，快點筆刷提示 (**「說明」**▯**「提示」**) 會提供與筆刷技術有關的實用小訣竅。這是您探索不同方式以善用各種獨特的 Corel Painter 功能 (包括微粒、水彩筆刷、油墨、仿製、厚塗顏料以及新的動態斑紋) 的最佳途徑。

### 視覺化工具提示

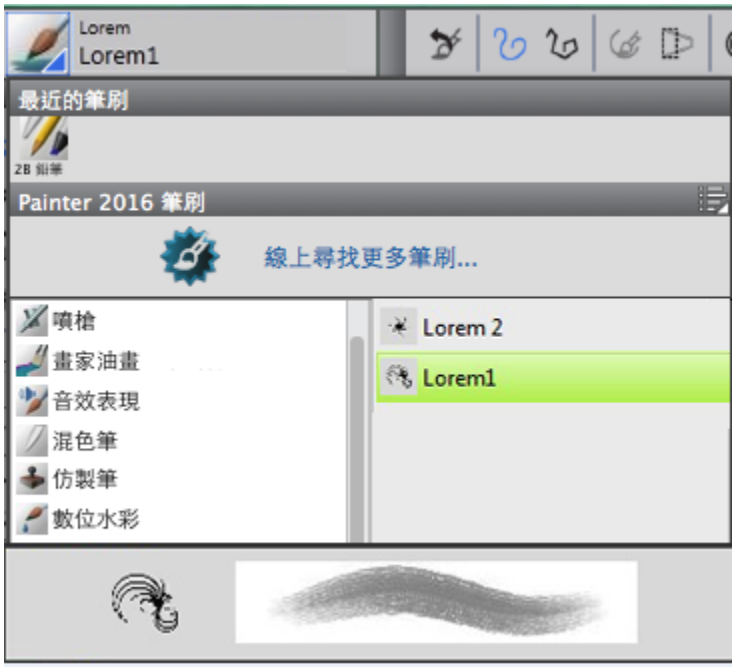
部分工具提示包含插圖，且會針對特定設定呈現出使用高數值和低數值的效果。




只要就一眼能看出高低設定值的效果。

## Adobe® Photoshop® 筆刷檔案輸入

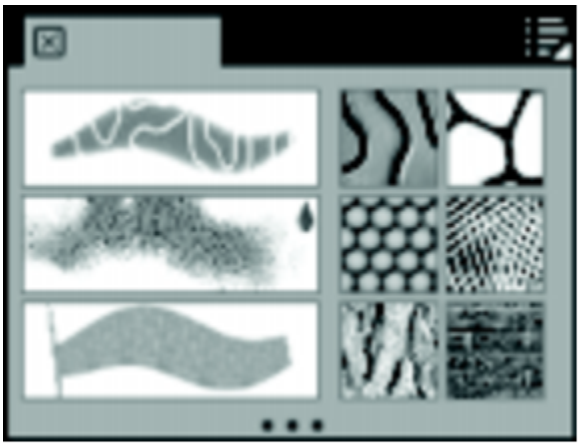
使用 Corel Painter 2016，您就能輸入儲存在 Adobe 筆刷資源 (ABR) 檔案中的像素式 Adobe Photoshop 筆刷圖章。這些檔案包含一組 Adobe Photoshop 筆刷，內有形狀、材質、動態和其他筆刷資訊。系統並不會輸入 ABR 檔案中指定的所有其他筆刷屬性，但可在 Corel Painter 中充分自訂。相關詳細資訊，請參閱第 257 頁的「輸入 Photoshop 筆刷影像」。




每個輸入的筆刷圖章將顯示為全新的筆刷變體。

### 自訂內容共用

Corel Painter 2016 可簡化共用自訂綜合面板中儲存的內容。將自訂綜合面板儲存為 Painter 自訂工具箱 (BOX) 檔案時，綜合面板中的所有自訂筆刷、紙張、花紋和流程圖都會與檔案一起儲存。



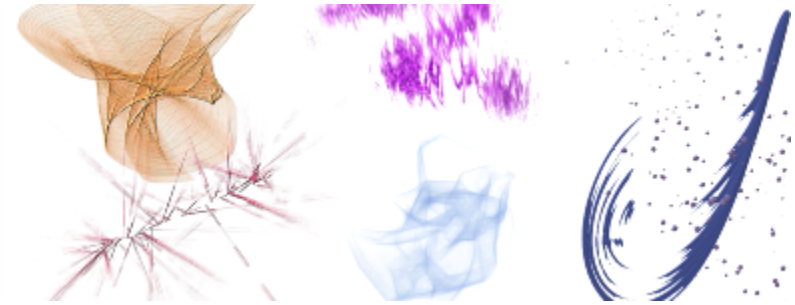
您可以共用自訂綜合面板中儲存的內容。

### 歡迎畫面

您可以透過「歡迎畫面」迅速建立影像或開啟影像、選擇符合您需求的工作區、存取線上教學影片、在線上尋找全新筆刷和其他內容，並欣賞使用 Corel Painter 建立的多項原創作品，藉此激發靈感。啟動應用程式或按一下**「說明」**▯**「歡迎使用」**，就會顯示「歡迎使用」畫面。

### 特殊媒材筆刷

Corel Painter 2016 提供其他筆尖類型，也就是將媒材套用到畫布的方法。新的筆尖類型會同時使用「微粒」和「油墨」或「水彩」筆尖。這些組合筆尖類型包括：油墨重力微粒、油墨流線微粒、油墨彈簧微粒、水彩重力微粒、水彩流線微粒及水彩彈簧微粒。



### 圖層混色

無論您是使用單一色彩繪圖，或是在圖層上混合兩種以上的色彩，「增強圖層混色」選項都可協助您產生不含白色邊緣的筆刷筆觸。相關詳細資訊，請參閱第 312 頁的「混色控制項」。

不含「增強圖層混色」(左) 以及包含「增強圖層混色」(右) 的筆刷筆觸

### Corel Painter 2015 有哪些新功能？

Corel Painter 2015 引進的下列功能與增強功能，在 Corel Painter 2017 中也有提供。

#### 革命性的數位筆刷

| | |
|---|---|
| 微粒筆刷 | 這些符合物理特性的全新筆刷可藉由從中心點散發微粒，順著畫布移動時建立的線條和花紋來產生豐富的混亂筆觸。無論是相片藝術、插畫、概念藝術及傳統藝術等，這項革命性的筆刷類別均可拓展各種藝術家的創意視野。<br><br>相關詳細資訊，請參閱第 349 頁的「「微粒」筆刷」。 |
| 抖動平滑 | Corel Painter X3 推出了「通用抖動」，可在各種筆刷控制項中整合「抖動」表現，讓您在筆刷筆觸中新增亂數式。Corel Painter 2017 則加入了「抖動平滑」，讓您的筆刷筆觸看起來更自然，更像有機體。 |

#### 強化的速度與效能

| | |
|---|---|
| Mac 適用的 64 位元原生應用程式 | Mac OS 的使用者會立即留意到擴充的處理能力，尤其是需要傳輸大量資料的作業時，例如開啟檔案、切換仿製來源、處理多個圖層、使用大型文件等。 |

| | |
|---|---|
| 強化的跨平台效能 | 最新的 CPU 效能最佳化有助於提升筆刷的執行速度，讓您專注在藝術上，無須擔心技術問題。 |
| 強化的即時效果預覽 | 您現在可以在畫布上即時預覽效果，立即得知整體繪圖的外觀如何。 |
| 強化的筆刷筆跡 | 由於每位畫家使用筆觸時會運用不同的力道或壓力，因此強化的「筆刷筆跡」公用程式可協助計算適當的設定，供壓力與速度使用。全新的視覺力道曲線可協助您控制通用的應用壓力感應記憶，立即將設定套用至目前的筆刷變數。您可以選擇預設的壓力曲線，或是調整曲線後儲存為預設。校正筆刷筆跡時，也可以同時在畫布上練習含變數的筆觸，讓您盡可能地以最逼真、最正確的筆刷筆觸資訊進行繪製。相關詳細資訊，請參閱第 117 頁的「筆刷筆跡與校正」。 |

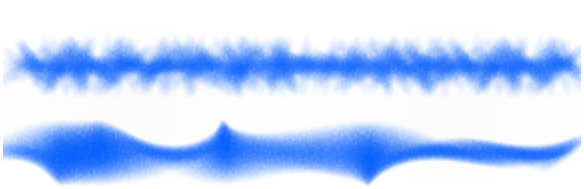
**完整的靈敏體驗**

| | |
|---|---|
| 自訂使用者介面綜合面板排列 | 受到 Painter 藝術畫家的啟發，全新預先定義的使用者介面排列組合的設計，透過僅顯示相關綜合面板與工具的方式，開始各種數位藝術的工作流程。其中一種介面適用於繪製插圖、建立相片藝術並開始使用革命性的全新「微粒」筆刷。還有一種介面可以僅顯示最簡略的使用者介面，以釋出空間供繪圖板使用者使用。相關詳細資訊，請參閱第 46 頁的「選擇工作區配置」。 |
| 全新內容 | 您可以利用令人耳目一新的全新紙張、噴嘴、影像、花紋、織布及漸層等，為作品增添額外的特殊風格。部分更新是專為不同類型的數位畫家所設計，因此無論您是插畫家或相片藝術家，都可確保您找到想運用的精彩內容。 |

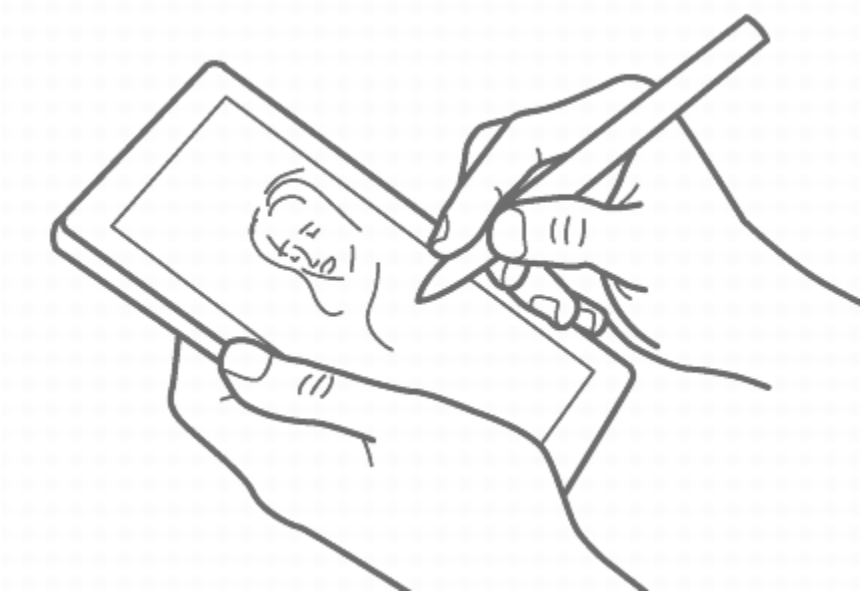
**行動藝術與您一路同行**

| | |
|---|---|
| 支援即時觸控筆和 Windows 平板電腦 | 您可以結合平板電腦和 Windows 即時觸控筆支援，隨時捕捉任何靈感。支援 Windows 即時觸控筆，對於壓力敏感度與傾斜 (視裝置而定) 的反應更加靈敏。而且無須安裝觸控筆驅動程式，可立即使用 Corel Painter 2017。相關詳細資訊，請參閱第 93 頁的「支援繪圖板和其他裝置」。 |
| Painter Mobile for Android | Painter Mobile for Android 應用程式可讓您隨時隨地進行繪圖。完成作品時，可直接輸入 Painter 2015，加入專業的完稿修飾。 |

以往在此影像中會使用「微粒」筆刷建立火花和裊裊煙霧。Don Seegmiller 的作品



「角度抖動」能以不具有 (上) / 具有 (下) 抖動平滑的效果套用至筆刷筆觸。



支援即時觸控筆和 Windows 平板電腦，讓您出門在外也能隨時創作藝術。

**Corel Painter X3 有哪些新功能？**

如果您打算從 Corel Painter 12 的 Update 2 升級到 Corel Painter 2017，那麼您可能還不知道 Corel Painter X3 的新增功能與增強功能。Corel Painter 2017 也可以使用這些功能與增強功能。

**靈感、創造力與反映藝術的平台**

| | |
|---|---|
| 筆刷搜尋 | 協助您藉由執行搜尋找到最合適的筆刷。只要輸入筆刷變體名稱或筆刷屬性的組合 (例如抖動或鬃毛)，即可縮小搜尋範圍。<br><br>相關詳細資訊，請參閱第 244 頁的「搜尋和選取筆刷」。 |
| 「參考影像」面板 | 您可以透過簡單易用且可駐留的面板來顯示令人耳目一新的影像。您可以縮放、移動以及從參考影像取樣色彩，同時持續專注於您的數位繪圖。<br><br>相關詳細資訊，請參閱第 122 頁的「顯示參考影像」。 |
| 強化筆觸預覽 | 即時在畫布上顯示筆刷筆觸更為詳細的預覽。預覽現在能夠以視覺化方式呈現筆刷參數，例如混和、消除、混色和抖動。筆刷預覽會顯示於 [筆刷] 材料庫面板、[筆刷搜尋結果] 面板，以及 **[筆刷預覽]** 筆刷控制面板。<br><br>相關詳細資訊，第 265 頁的「預覽筆刷筆觸和筆刷筆尖」。 |
| 令人耳目一新的混色板 | 您可以從專門的 Corel Painter 藝術家為您建立的原始混色板集合中選擇色彩。<br><br>相關詳細資訊，請參閱第 191 頁的「顯示混色器面板並調整其大小」。 |

**數位藝術的創新者**

| | |
|---|---|
| 抖動筆刷 | 採用大量的亂數式，藉此產生更寫實的筆刷筆觸。[抖動] 筆刷變體可在各種筆刷類別中找到。<br>相關詳細資訊，請參閱第 341 頁的「抖動筆刷」。 |
| 通用抖動 | 可讓您控制各種筆刷功能的亂數式，例如大小、角度和不透明度。您現在可以和不同的表現搭配使用抖動。<br>相關詳細資訊，請參閱第 342 頁的「控制抖動變體的行為」。 |
| 最簡略的控制項 | 您可以針對指定的表現採用各種變化。您可以套用筆刷控制項的最小值，例如大小和不透明度。<br>相關詳細資訊，第 263 頁的「表現設定」。 |
| 其他流線貼圖、花紋和紙張 | 包含更多種類的流程圖、花紋和紙張，供您在繪圖中使用。 |

**更容易學習與使用**

| | |
|---|---|
| 含有新增媒體面板的敏銳筆刷設定 (進階筆刷控制項) | 您可以透過更直接易懂的方式來修改所選筆刷的進階筆刷控制項。<br>相關詳細資訊，請參閱第 249 頁的「運用屬性列來使用筆刷」。 |
| 透視導線 | 您可以透過使用預設導線以 1 點、2 點或 3 點透視進行精準的繪圖。透視引導型筆觸會限制筆觸，以將其導向消失點。這項功能取代了「透視格線」功能。<br>相關詳細資訊，第 172 頁的「使用透視導線」。 |
| 增強仿製 | 重新採用傳統的並排仿製流程，並可讓您在來源影像上檢視十字線游標，以提升繪圖精準度。此外，您現在也可以編輯來源影像。舉例來說，您可以對來源影像套用各種效果。<br>相關詳細資訊，請參閱第 147 頁的「仿製影像」。與第 152 頁的「編輯、更新、儲存及輸出仿製來源影像」。 |
| 跨圖層變形 | 您可以同時對多個圖層和圖層群組套用變形。<br>相關詳細資訊，第 428 頁的「將圖層變形」。 |
| 設定色彩集的色彩數目上限 | 您可以在建立新色彩集時指定色彩數目上限。<br>相關詳細資訊，請參閱第 198 頁的「建立和輸出色彩集」。 |
| 顯示洋蔥皮圖層 | 您可以在製作動畫時顯示底層畫格。<br>相關詳細資訊，請參閱第 646 頁的「使用洋蔥紙」。 |

**效能**

| | |
|---|---|
| 記憶體擴充程式 | 可讓您自由控制分配給 Painter 使用的記憶體 (RAM) 大小，藉此運用更多 Mac 系統中可用的記憶體。此功能在 Painter 12.2.1 中已經推出。<br><br>相關詳細資訊，請參閱第 674 頁的「效能偏好設定」。 |

**筆刷控制面板變更項目**

在 Corel Painter X3 中，我們針對一些筆刷控制面板進行了更有邏輯性的整理，以便更有效地反映 Corel Painter 筆刷引擎的結構。下表提供 Corel Painter 12 筆刷控制面板與 Corel Painter X3 筆刷控制面板的對照圖。

有關筆刷控制面板 (包括全新 [抖動] 控制項) 的詳細說明，請參閱第 342 頁的「控制抖動變體的行為」。

# 工作區導覽

Corel Painter 工作區的設計可讓您輕鬆使用工具、效果、指令及功能。工作區是由一系列的選單、選取器、面板和互動式綜合面板所組成。

本節包含下列主題：


- 第 43 頁的「Corel Painter 詞彙」
- 第 45 頁的「瀏覽文件視窗」
- 第 46 頁的「選擇工作區配置」
- 第 48 頁的「瀏覽工具箱」
- 第 51 頁的「顯示工具箱」
- 第 53 頁的「顯示屬性列」
- 第 55 頁的「瀏覽導覽面板」
- 第 55 頁的「顯示與自訂筆刷選取器」
- 第 59 頁的「顯示指令列」
- 第 59 頁的「重新排列面板與綜合面板」
- 第 63 頁的「探索面板」
- 第 65 頁的「建立與修改自訂綜合面板」
- 第 67 頁的「重新命名與刪除自訂綜合面板」
- 第 67 頁的「儲存、輸出及輸入自訂綜合面板。」
- 第 68 頁的「使用材料庫」
- 第 69 頁的「建立、輸入、輸出，以及刪除工作區」
- 第 70 頁的「復原預設的 Corel Painter 設定」


## Corel Painter 詞彙

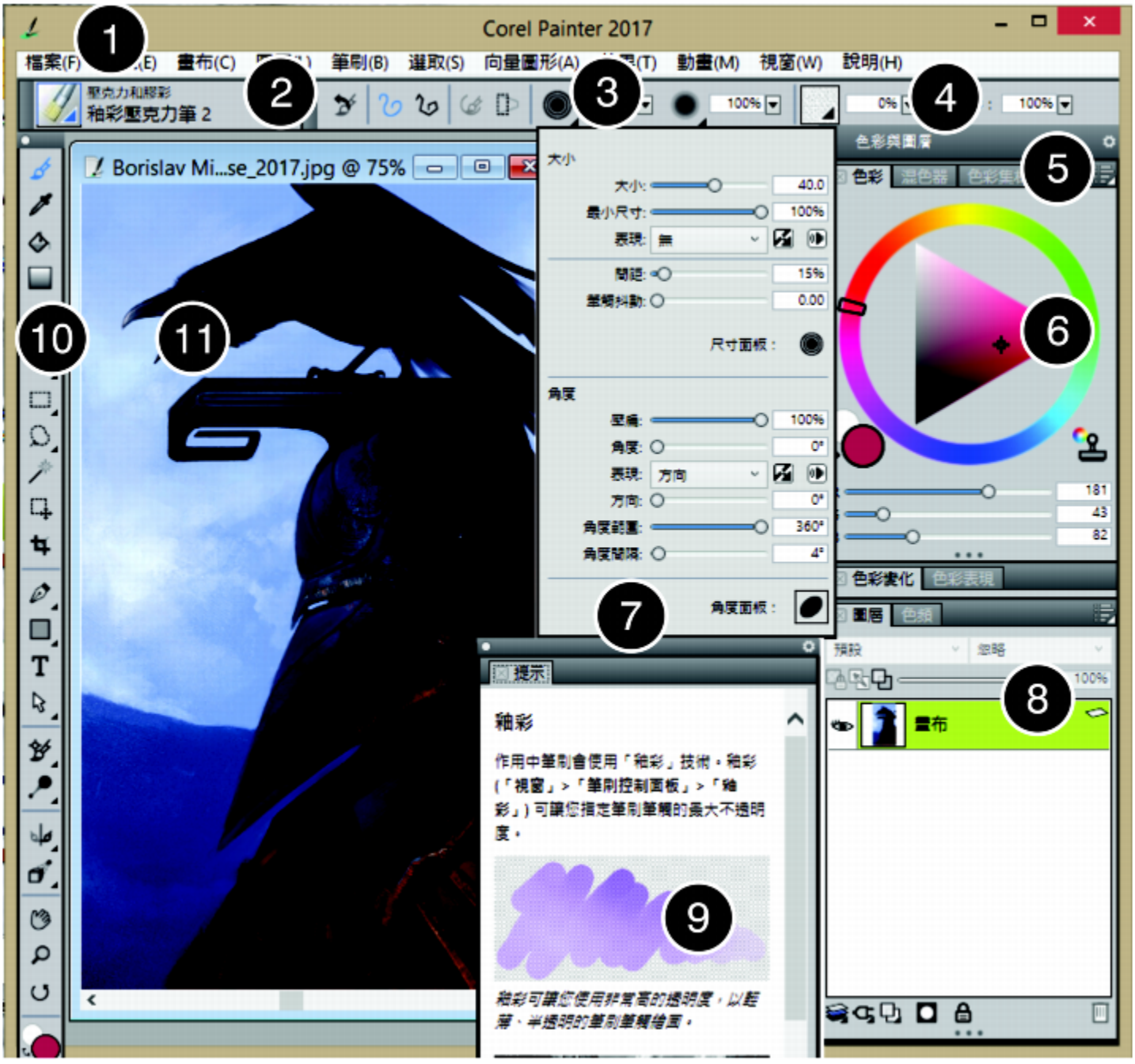
開始使用 Corel Painter 之前，您應先熟悉下列詞彙。

| 詞彙 | 說明 |
| --- | --- |
| 畫布 | 畫布是指文件視窗內的矩形工作區域。此外，畫布也有影像背景圖層的功用。但與其他圖層不同的是，畫布永遠是鎖定狀態。畫布大小也可決定所建立影像的大小。 |

| 詞彙 | 說明 |
| --- | --- |
| 每英吋像素 (ppi) | Corel Painter 中解析度的預設測量單位。每英吋像素 (ppi) 等同於每英吋點數 (dpi)。 |
| 圖層 | 圖層為堆疊在畫布上的獨立影像元素。您可以在不變更畫布的情況下操控圖層內容。圖層可讓您實驗不同的構圖及效果，而無需承受意外或永久性的編輯風險。 |
| 筆刷類別 | 筆刷類別是相似筆刷和媒材的群組。 |
| 筆刷變體 | 筆刷變體是筆刷類別內的特定筆刷和筆刷設定。 |
| 筆尖類型 | 筆尖類型可控制筆刷在繪圖表面上色的方式。Corel Painter 中有數種筆尖類型，共分為兩大筆尖類型群組：塗繪及筆尖式 (又稱像素式)。 |
| 塗繪筆尖類型 | 塗繪筆尖類型可產生連續而邊緣平滑的筆觸。例如，「駝毛」和「噴槍」就是使用塗繪筆尖類型。 |
| 筆尖式筆尖類型 | 筆尖式筆尖類型可產生由緊湊的極小色彩點所構成的筆刷筆觸，因此看起來會很平滑。 |
| 面板 | 面板是單一標籤式容器，顯示特定功能的指令、控制項和設定。面板位於綜合面板中。例如：**「色彩」**面板包含可讓您選擇色彩的控制項。 |
| 綜合面板 | 綜合面板可容納一或多個面板。 |
| 紙張 | 紙張可讓您同時控制畫布的色彩和材質。 |
| 仿製來源 | 仿製來源可決定要透過仿製來重現的影像或影像區域。一份文件可包含多個仿製來源。 |
| 仿製文件 | 仿製文件是由複製原始仿製來源影像所建立，可讓您重現來源影像的繪圖版本。仿製來源的複本會嵌入仿製文件中。另外，您也可以在仿製文件中加入多重仿製來源。 |
| 影像取樣 | 影像取樣可讓您複製單一影像的某個部分，然後將該部分重新使用在該影像或另一個影像的其他位置。您可以使用**「橡皮印章」**工具、支援偏移取樣的**「仿製筆」**筆刷，或支援多點取樣的**「仿製筆」**筆刷來進行影像取樣。取樣與仿製類似，但與仿製不同的地方是，取樣不會另建儲存仿製來源的文件。 |
| 構成方式 | 此合成方式 (類似 Adobe Photoshop 中的混合模式) 可讓您更改圖層與底下影像混合的方式。 |

## 瀏覽文件視窗

文件視窗是在畫布外部以捲軸和應用程式控制項為邊框的區域。




圈起來的數字可對應至下表中的數字，這些數字說明應用程式視窗的主要元件。(Borislav Mitkov 的作品)

| 部分 | 說明 |
| --- | --- |
| 1.選單列 | 可讓您使用下拉選單選項來存取工具和功能 |

| 部分 | 說明 |
| --- | --- |
| 2.筆刷選取器列 | 可讓您開啟「筆刷」材料庫面板來選擇筆刷類別和變體，也可以讓您開啟和管理筆刷材料庫。 |
| 3.屬性列 | 顯示與作用中工具或物件相關的基本指令。例如，啟用**「填色」**工具時，填色屬性列會顯示將選定區域填色的指令。 |
| 4.擴充屬性列 | 顯示與作用中工具或筆刷相關的指令，並且可讓您存取進階設定。例如，當您選擇運用「材質」繪圖技術的筆刷時，擴充屬性列便可讓您存取進階「材質」筆刷設定。 |
| 5.**「綜合面板抽屜」** | 您可以將綜合面板轉換為綜合面板抽屜，藉此快速摺疊以節省畫面空間。 |
| 6.**「色彩」**面板 | 可讓您選擇在 Corel Painter 文件中進行描繪所用的主色彩及副色彩。 |
| 7. 延伸選單 | 視選取的筆刷類別和變體而定，屬性列所包含的延伸選單可讓您快速存取不同面板上的基本筆刷設定。 |
| 8.**「圖層」**面板 | 可讓您管理圖層的階層，並包括建立、選取、隱藏、鎖定、刪除、命名和將圖層設成群組等控制項 |
| 9.提示 | 提供筆刷使用方式的實用秘訣 |
| 10.工具箱 | 可讓您存取建立、填色及修改影像的工具 |
| 11.Canvas | 畫布是文件視窗內的矩形工作區域，其大小會決定所建立影像的大小。畫布的作用如同影像背景，而與圖層的不同的是，它永遠都是鎖定狀態。 |

## 選擇工作區配置

Corel Painter 2017 提供多種預設的工作區配置。工作區配置 (亦稱為「綜合面板排列」) 可顯示、隱藏各式面板等工作區元素，並決定這些元素位置，以適合特定的工作流程。下表說明可用的工作區配置。

| 工作區配置 | 說明 |
| --- | --- |
| Painter 新手 | 顯示最重要的控制項和**「提示」**面板，協助您快速開始使用 Corel Painter |
| 傳統 | 適合使用過舊版 Corel Painter，且希望順利移轉到熟悉的作業環境之使用者 |

| 工作區配置 | 說明 |
| --- | --- |
| 預設 | 最適合大多數電腦使用的預設工作區配置。相關詳細資訊，請參閱第 45 頁的「瀏覽文件視窗」。 |
| 簡單 | 呈現最精簡的使用者介面，且工具箱、選單列與附加的屬性列一應俱全。此配置最適合小型螢幕使用。 |
| 概念藝術 | 方便快速取用漸層、材質和繪圖控制項，以及釉彩筆刷等工具。筆刷和媒體綜合面板會在綜合面板抽屜中分門別類，以節省畫面空間。 |
| 插圖 | 顯示「參考影像」面板、紙張、漸層和釉彩筆刷 |
| 純藝術 | 方便快速取用傳統媒體筆刷和構成工具。 |
| 照片美化 | 顯示照片藝術家常用的綜合面板，為仿製照片、材質及繪圖提供最佳設定 |
| 漫畫創作 | 方便快速取用筆刷、紙張、漸層，以及筆刷不透明度和釉彩控制項 |

「快速切換」功能可讓您選擇兩種最常使用的工作區配置並快速切換，以配合目前的工作或裝置的顯示模式。此功能對於多重模式或雙重模式裝置而言特別實用。例如您可以選取「預設」做為「配置 1」並「簡單」做為「配置 2」。從筆記型電腦轉換成平板電腦模式而翻轉顯示面板時，會自動顯示「簡單」工作區配置，讓您以整潔簡約的使用者介面工作。

### 選擇工作區配置

- 選擇**「視窗」**>**「配置」**，然後選擇一種配置。

您也可以從「歡迎使用」畫面 (**「說明」**>**「歡迎」**) 選擇配置，只要按一下**「開始使用」**標籤並在**「安排我的工作區」**區域中選擇配置即可。

### 切換工作區配置

1. 選擇**「視窗」**>**「配置」**>**「快速切換」**>**「配置 1」**，然後選擇一種配置。
2. 選擇**「視窗」**>**「配置」**>**「快速切換」**>**「配置 2」**，然後選擇一種配置。
3. 若要切換配置 1 和配置 2，請執行下列一項操作：
   - 重新決定雙重模式或多重模式裝置的顯示面板位置 (例如從筆記型電腦模式變換成平板電腦模式)。
   - 選擇**「視窗」**>**「配置」**>**「快速切換」**>**「切換配置」**。

您可以切換原廠預設的工作區配置或自行建立的自訂工作區配置。如需建立和儲存自訂工作區配置的相關資訊，請參閱第 59 頁的「重新排列面板與綜合面板」。

## 瀏覽工具箱

您可以使用工具箱中的工具進行繪製、繪製線條和向量圖形、用色彩填滿向量圖形、檢視和導覽文件，以及製作選取區。工具箱下方還有一個色彩選取器以及六個可讓您選擇紙張、漸層、花紋、外觀及噴嘴的內容選取器。

下表提供 Corel Painter 工具箱中的工具說明。

| 工具 | 說明 |
| --- | --- |
| **色彩工具** | |
| | **「筆刷」**工具可讓您在畫布或圖層上繪畫。筆刷類別包括鉛筆、向量筆、粉彩筆、噴槍、油畫、水彩等。選取 **「筆刷」** 工具後，您可以從「筆刷」材料庫面板中選擇特定的筆刷。相關詳細資訊，請參閱第 233 頁的「選取、管理和建立筆刷」。 |
| | **「滴管」**工具可讓您從現存影像中選擇色彩。屬性列會顯示色彩的值。使用**「滴管」**工具選取色彩後，該色彩會變成**「色彩」**面板上的目前色彩。相關詳細資訊，請參閱第 187 頁的「從影像取樣色彩」。 |
| | **「互動式漸層」**工具可讓您透過填滿區域 (例如畫布、選取區、圖層或色頻)，將漸層套用至影像。相關詳細資訊，請參閱第 569 頁的「套用漸層」。 |
| | **「油漆桶」**工具可讓您以色彩、漸層、花紋、織布或仿製等媒材為某區域填色。屬性列會顯示可填色的區域及可使用的媒材等選項。相關詳細資訊，請參閱第 201 頁的「使用色彩填色」。 |
| | **「橡皮擦」**工具可讓您從影像中移除不想要的區域。相關詳細資訊，請參閱第 127 頁的「清除影像區域」。 |
| **「選取區」工具** | |
| | **「圖層調整」**工具可用來選取、移動和操控圖層。相關詳細資訊，請參閱第 419 頁的「顯示圖層面板」。 |
| | **「變形」**工具可讓您使用不同的變形模式來修改所選的影像區域。相關詳細資訊，請參閱第 478 頁的「準備變形選取區」。 |
| | **「矩形選取區」**工具可讓您建立矩形選取區。相關詳細資訊，請參閱第 463 頁的「開始使用選取區」。 |
| | **「橢圓選取區」**工具可讓您建立橢圓選取區。相關詳細資訊，請參閱第 463 頁的「開始使用選取區」。 |

| 工具 | 說明 |
| --- | --- |
| | **「套索」**工具可讓您自由手繪選取區。相關詳細資訊，請參閱第 463 頁的「開始使用選取區」。 |
| | **「多邊選取區」**工具可讓您按一下影像上的不同點以固定直線線段，來選取區域。相關詳細資訊，請參閱第 465 頁的「建立路徑式選取區」。 |
| | **「魔術棒」**工具可讓您藉由按一下影像或於其中拖曳以選取類似色彩的區域。相關詳細資訊，請參閱第 467 頁的「建立像素式選取區」。 |
| | **「選取區調整工具」**可讓您選取、移動和操控使用**「矩形」**、**「橢圓形」**和**「套索」**選取區工具所建立的選取區，以及由向量圖形轉換而成的選取區。相關詳細資訊，請參閱第 478 頁的「準備變形選取區」。 |
| | **「裁切」**工具可讓您從影像中移除不想要的邊緣。相關詳細資訊，請參閱第 87 頁的「裁切影像」。 |
| **「向量圖形」工具** | |
| | **「向量筆」**工具可讓您在物件中建立直線和曲線。相關詳細資訊，請參閱第 615 頁的「繪製線條和曲線」。 |
| | **「快速曲線」**工具可讓您藉由繪出自由手繪曲線來建立向量圖形路徑。相關詳細資訊，請參閱第 623 頁的「調整彎度」。 |
| | **「矩形向量圖形」**工具可讓您建立矩形和方形。相關詳細資訊，請參閱第 614 頁的「繪製向量圖形」。 |
| | **「橢圓向量圖形」**工具可讓您建立圓形和橢圓形。相關詳細資訊，請參閱第 614 頁的「繪製向量圖形」。 |
| | **「文字」**工具可建立文字向量圖形。使用**「文字」**面板可設定字型、節點大小和筆跡。相關詳細資訊，請參閱第 633 頁的「增加文字」。 |
| | **「向量圖形選擇」**工具的功用是編輯 **貝茲**曲線。使用**「向量圖形選擇」**工具可選取和移動節點，以及調整它們的控制點。相關詳細資訊，請參閱第 620 頁的「選取向量圖形」。 |
| | **「剪刀」**工具可讓您剪下開放或閉合的線段。如果線段是閉合線段，在您按一下線段或點後，向量圖形路徑會變成開放路徑。相關詳細資訊，請參閱第 625 頁的「剪下與連接向量圖形線段」。 |

| 工具 | 說明 |
| --- | --- |
| | **「加入節點」**工具可讓您在向量圖形路徑上建立新節點。相關詳細資訊，請參閱第 622 頁的「加入、刪除與移動節點」。 |
| | **「移除節點」**工具可讓您從向量圖形路徑移除節點。相關詳細資訊，請參閱第 622 頁的「加入、刪除與移動節點」。 |
| | **「轉換節點」**工具是用來轉換平滑和角落節點。相關詳細資訊，請參閱第 623 頁的「調整彎度」。 |
| **照片工具** | |
| | **「仿製」**工具可讓您快速存取上次使用的「仿製」筆刷變體。相關詳細資訊，請參閱第 153 頁的「於仿製中繪圖」。 |
| | **「橡皮圖章」**工具可讓您快速存取**「直接仿製筆」**筆刷變體，從而在一個影像內的區域或在幾個影像間進行取樣。相關詳細資訊，請參閱第 155 頁的「執行偏移取樣」。 |
| | **「亮化」**工具可以讓您將影像中的反白、半色調和陰影變亮。相關詳細資訊，請參閱第 227 頁的「亮化和暗化」。 |
| | **「暗化」**工具可讓您將影像中的反白、半色調和陰影變暗。相關詳細資訊，請參閱第 227 頁的「亮化和暗化」。 |
| **對稱工具** | |
| | **「鏡射繪製」**模式可讓您建立完全對稱的繪圖。相關詳細資訊，請參閱第 169 頁的「使用鏡射繪製模式」。 |
| | **「萬花筒」**模式可讓您將基本筆刷筆觸轉換為彩色且對稱的萬花筒影像。相關詳細資訊，請參閱第 171 頁的「使用萬花筒繪製模式」。 |
| **構成工具** | |
| | **「黃金分割」**工具可讓您根據傳統的合成方法使用導線來規劃合成。相關詳細資訊，請參閱第 176 頁的「使用黃金分割工具」。 |
| | **「配置格線」**工具可讓您分割畫布，以便規劃合成。例如，您可以水平或垂直地將畫布分割成第三個，以使用第三個的合成規則。相關詳細資訊，請參閱第 167 頁的「使用配置格線」。 |

| 工具 | 說明 |
| --- | --- |
| | **「透視導線」**工具可讓您以一個、兩個或三個透視點顯示導線。相關詳細資訊，請參閱第 172 頁的「使用透視導線」。 |
| **導覽工具** | |
| | **「手形」**工具可讓您快速捲動影像。相關詳細資訊，請參閱第 87 頁的「重新放置影像」。 |
| | **「放大鏡」**工具可讓您放大要執行細部作業的影像區域，或是縮小區域以取得影像的整個外觀視圖。相關詳細資訊，請參閱第 82 頁的「縮放影像」。 |
| | **「旋轉頁面」**工具可讓您旋轉影像視窗，以便採用您可以自然繪圖的方法。相關詳細資訊，請參閱第 84 頁的「旋轉影像和畫布」。 |
| **選取器** | |
| | **「色彩」**選取器可讓您選擇主色彩和副色彩。前面的色票會顯示主色彩，後面的色票會顯示副色彩。相關詳細資訊，請參閱第 184 頁的「從「色彩」面板選擇色彩」。 |
| | **「紙張選取器」**會開啟 **「紙張」**面板。您可從**「紙張」**面板中選擇紙張材質以變更畫布表面，並讓套用筆刷筆觸時能有更逼真的效果。相關詳細資訊，請參閱第 135 頁的「使用紙張材質及紋路」。 |
| | **「檢視」**選取器可讓您切換文件檢視和檢視模式。相關詳細資訊，請參閱第 80 頁的「切換文件檢視」。 |

## 顯示工具箱

預設情況下工具箱是開啟的，但您可將它關閉。此外，爲盡可能縮減顯示工具箱所需的空間，類似功能的工具會一起組成群組，並可透過延伸選單來加以存取。但一次只會在工具箱上顯示其中一個工具的按鈕。延伸選單由按鈕右下角的三角形表示。您可以開啟延伸選單來存取其所有工具。

您也可以在應用程式視窗中移動工具箱以變動其位置。此外，也可以變更工具箱的顯示。例如，您可以將工具排列在兩欄中 (而非一欄)，或是將工具箱從垂直方向變更成水平方向。如果您正在使用平板電腦或低解析度顯示器，或是偏好在整潔俐落的工作區工作，也可以顯示工具較少的工具箱簡易版本。

上方：簡易版工具箱。下方：兩列工具箱。

### 開啟或關閉工具箱

- 選擇**「視窗」**>**「工具箱」**。

您也可以按一下工具箱標題列上的關閉按鈕，將工具箱關閉。

### 存取延伸選單中分組的工具

1. 在工具箱中，按住您想要開啟其延伸選單的工具圖示。
   相關工具的整個群組的延伸選單出現。
2. 按一下您想要使用的工具。

   您選擇的工具會出現在工具箱中。

### 移動工具箱

- 將工具箱標題列拖曳到應用程式視窗中的新位置。

### 變更工具箱顯示

1. 執行以下任一操作：
   - (Mac OS) 選擇**「Corel Painter 2017」**>**「偏好設定」**>**「介面」**。
   - (Windows) 選擇**「編輯」**>**「偏好設定」**>**「介面」**。
2. 從**「工具箱配置」**清單方塊中選擇選項。

## 顯示媒體選取器列

「媒體選取器」列可讓您快速存取下列 Corel Painter 媒材的材料庫：花紋、漸層、噴嘴、織布和外觀。預設情況下「媒體選取器」列會開啟，但您可以隨時將其關閉。

「媒體選取器」列 (水平顯示)。由左至右：「花紋選取器」、「漸層選取器」、「噴嘴選取器」、「織布選取器」、「外觀選取器」。

您也可以在應用程式視窗中移動「媒體選取器」列以變動其位置。此外，也可以變更「媒體選取器」列的顯示。例如，您可以變更「媒體選取器」列的方向或增加按鈕的大小。

### 開啟或關閉媒體選取器列

- 選擇**「視窗」**>**「媒體選取器」**。

您也可以按一下標題列上的關閉按鈕，將「媒體選取器」列關閉。

### 移動媒體選取器列

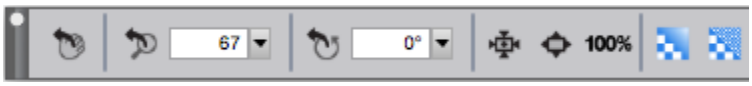
- 將「媒體選取器」列標題拖曳到應用程式視窗中的新位置。

### 變更媒體選取器列顯示

1 執行以下任一操作：
   - (Mac OS) 選擇**「Corel Painter 2017」**>**「偏好設定」**>**「介面」**。
   - (Windows) 選擇**「編輯」**>**「偏好設定」**>**「介面」**。
2 從**「媒體配置」**清單方塊中選擇選項。

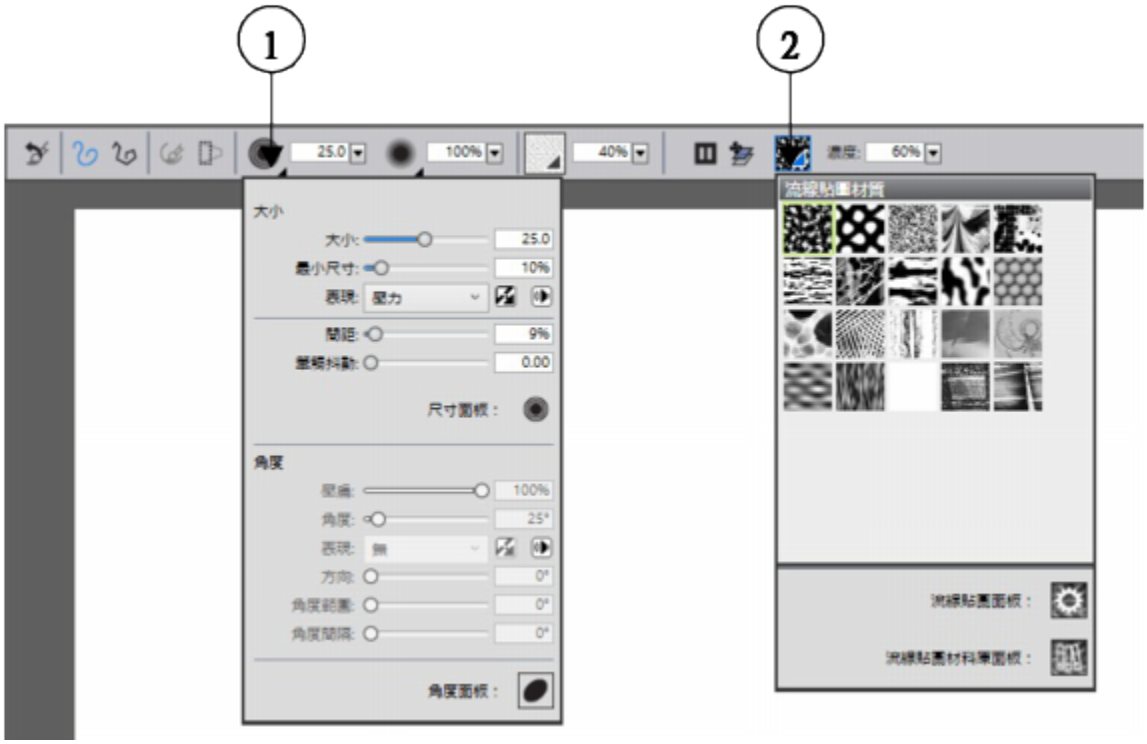
## 顯示屬性列

屬性列會顯示目前選取工具的基本選項。預設情況下，應用程式視窗中顯示的屬性列會固定在選單列下方，但是您可以將其關閉。您也可以移動屬性列，或將其固定至應用程式視窗。



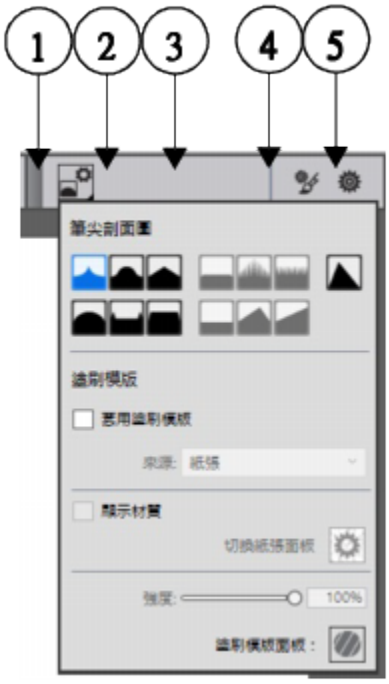

「手形」工具的屬性列。

您可以透過屬性列存取及更改工具選項與設定。從一種工具切換到另一種工具時，會保留工具設定。您也可以使用屬性列復原所選工具的預設設定。視選取的筆刷類別和變體而定，屬性列所包含的延伸選單可讓您快速存取不同面板上的基本筆刷設定。




「仿真水彩」筆刷變體的屬性列。(1)「大小」延伸選單；(2)「流線貼圖」延伸選單

您還可顯示擴充屬性列，以存取進階筆刷設定。




「仿真水彩」筆刷變體的擴充屬性列。(1)「筆尖選項」延伸選單；(2)「鬃毛」面板切換按鈕；(3)「仿真水彩」面板切換按鈕；(4)「進階筆刷控制項」按鈕可讓您存取與作用中筆刷變體相關的面板；(5)「一般」面板切換按鈕

### 開啟或關閉屬性列

- 選擇**「視窗」**>**「屬性列」**。

您也可以按一下標題列上的關閉按鈕，將屬性列關閉。

### 開啟或關閉擴充屬性列

- 選擇**「視窗」**>**「擴充屬性列」**。

擴充屬性列未固定時，只要按一下標題列上的關閉按鈕即可關閉。

### 移動或固定屬性列或擴充屬性列

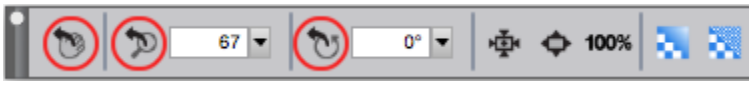
- 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 移動屬性列或擴充屬性列 | 將標題列拖曳至新的位置。 |
| 固定屬性列或擴充屬性列 | 拖曳標題列，然後將其置於選單列下。屬性列或擴充屬性列會固定到位。 |

### 重設預設的工具設定

- 按一下屬性列上的**「重設工具」**按鈕。

  屬性列上的**「重設工具」**按鈕和工具箱中的所選工具有同樣的圖示。

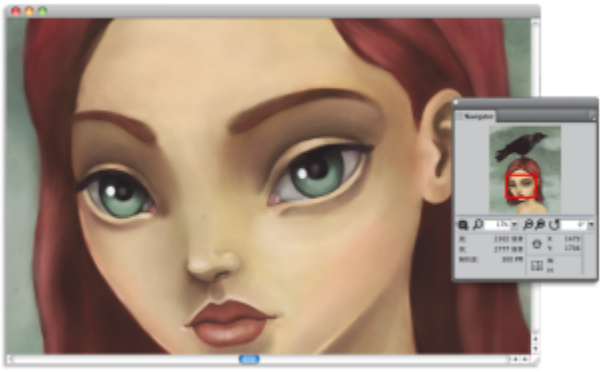



「手形工具」屬性列的各項「重設工具」按鈕。

## 瀏覽導覽面板

**「導覽」**面板是用來管理文件各層面的便利工具。

使用**「導覽」**面板讓您更能夠掌握文件視窗，也可讓您修改文件視窗顯示。例如，當您在高縮放比例下作業或處理大影像時，您可以使用**「導覽」**面板的小畫布預覽來顯示整個影像，無須縮小。您也可以移至其他影像區域，無需調整縮放比例。此外，還可以透過**「導覽」**面板來更改縮放比例或旋轉畫布。



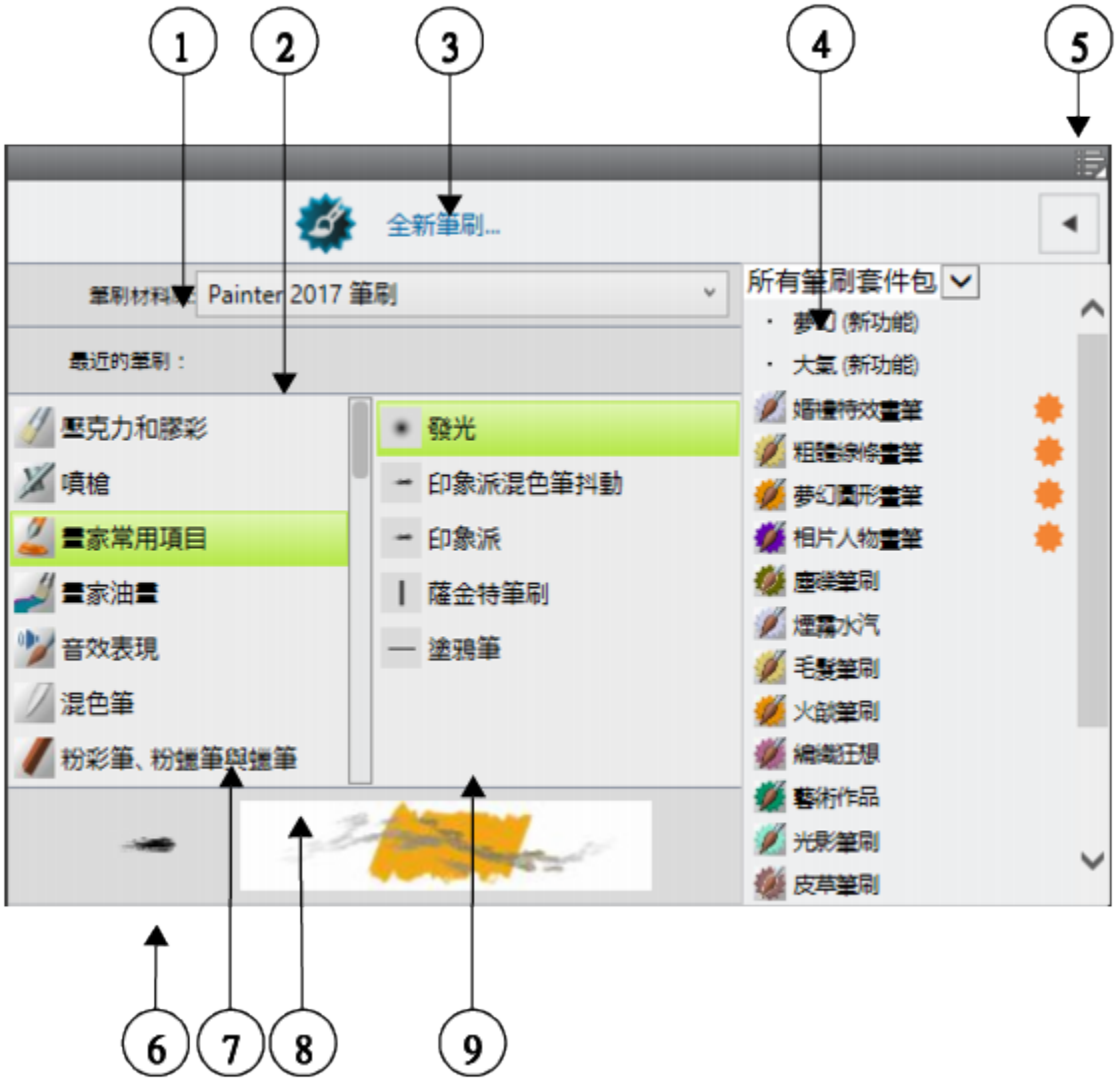
即使在放大時，「導覽」的畫布預覽也可讓您檢視整個影像。

**「導覽」**可讓您啟用多項工具，例如繪圖模式、塗厚顏料資訊、描圖紙、格線和色彩管理。

而**「導覽」**面板也會顯示 XY 座標與游標位置等文件資訊，協助您導覽影像。您也可以檢視文件寬度、高度和解析度。相關詳細資訊，請參閱第 81 頁的「導覽影像與檢視影像資訊」。

## 顯示與自訂筆刷選取器

「筆刷選取器」可以讓您選擇筆刷材料庫、從筆刷類別中選取筆刷，以及瀏覽其他筆刷套件來輔助您的創意筆刷組。還可以讓您檢視最近使用過的筆刷，並以多種方式組織與顯示筆刷。例如，您可以隱藏最近使用過的筆刷以節省畫面空間，或隱藏筆刷類別和變體以顯示最常用的筆刷。




圈起來的數字可對應至下表中的數字，下表在於說明「筆刷選取器」的主要元件。

| 部分 | 說明 |
| --- | --- |
| 1.筆刷材料庫選取器 | 可讓您選擇筆刷材料庫 |
| 2.最近使用的筆刷 | 顯示最近使用過的筆刷。此清單只包括目前所選筆刷材料庫的筆刷。切換到不同的筆刷材料庫會清除最近使用的筆刷清單。 |
| 3.筆刷套件促銷列 | 可讓您存取「筆刷套件選取器」並購買筆刷套件 |
| 4.筆刷套件促銷清單 | 可讓您瀏覽可購買的筆刷套件 |
| 5.筆刷材料庫選項按鈕 | 可讓您存取指令，藉此協助您以多種方式組織與顯示筆刷 |

| 部分 | 說明 |
| --- | --- |
| 6.筆尖和筆觸預覽視窗 | 可讓您預覽筆刷筆觸 |
| 7.筆刷類別 | 可讓您瀏覽筆刷材料庫中的所有類別。筆刷類別是相似筆刷和媒材的群組。 |
| 8.筆刷材料庫面板 | 可讓您瀏覽目前所選材料庫中的筆刷類別和變體 |
| 9.筆刷變體 | 可讓您瀏覽類別中的筆刷變體。筆刷變體是筆刷類別內的特定筆刷和筆刷設定。 |

您還能夠以浮動面板的方式來使用「筆刷選取器」，讓您在繪圖時將它保持開啟，以便快速輕鬆地存取筆刷。有關將面板分組、調整大小及固定的詳細資訊，請參閱第 59 頁的「重新排列面板與綜合面板」。

### 顯示或隱藏筆刷選取器

- 執行下表中的一項任務。

| 顯示或隱藏 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 筆刷選取器列 | 選擇**「視窗」**□**「筆刷選取器」**。 |
| 「筆刷選取器」面板 | 選擇**「視窗」**□**「筆刷選取器面板」**。 |

您可以按一下標題列上的**「關閉」**按鈕，將「筆刷選取器」列和「筆刷選取器」面板關閉。

### 顯示或隱藏「筆刷套件促銷」列

- 在「筆刷選取器」中，按一下「筆刷」材料庫選項按鈕 ，然後選擇**「顯示筆刷套件促銷」**。

### 顯示或隱藏筆刷套件促銷

- 在「筆刷選取器」中，按一下切換按鈕 ，即可顯示或隱藏筆刷套件促銷清單。

### 顯示或隱藏「筆刷材料庫選取器」

- 在「筆刷選取器」中，按一下「筆刷」材料庫選項按鈕 ，然後選擇**「顯示筆刷材料庫選取器」**。

### 顯示或隱藏最近使用過的筆刷

- 在「筆刷選取器」中，按一下「筆刷」材料庫選項按鈕 ，然後選擇**「顯示最近使用的筆刷」**。

最近使用過的筆刷清單僅包含目前所選筆刷材料庫的筆刷。切換到不同的筆刷材料庫會清除最近使用的筆刷清單。

### 顯示或隱藏筆尖和筆觸預覽視窗

- 在「筆刷選取器」中，按一下「筆刷」材料庫選項按鈕 ，然後選擇**「顯示筆尖和筆觸預覽」**。

### 修改筆刷類別和變體的顯示

- 在「筆刷選取器」中，執行下表中的工作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 修改筆刷類別的顯示 | 按一下「筆刷」材料庫選項按鈕 ，選擇**「類別顯示」**，然後再選擇以下其中一項：<br>• **以圖示顯示類別**<br>• **以清單顯示類別** |
| 修改筆刷變體的顯示 | 按一下「筆刷」材料庫選項按鈕 ，選擇**「變體顯示」**，然後再選擇以下其中一項：<br>• **以圖示顯示變體**<br>• **以清單顯示變體** |
| 隱藏筆刷類別 | 在「材料庫面板」中，對筆刷類別按一下滑鼠右鍵，然後選擇**「隱藏類別」**。 |
| 隱藏筆刷變體 | 在「材料庫面板」中，對筆刷變體按一下滑鼠右鍵，然後選擇**「隱藏變體」**。 |
| 顯示所有先前隱藏的筆刷類別 | 按一下「筆刷」材料庫選項按鈕 ，選擇**「類別顯示」**，然後再選擇**「顯示所有類別」**。 |
| 顯示所有先前隱藏的筆刷變體 | 按一下「筆刷」材料庫選項按鈕 ，選擇**「變體顯示」**，然後再選擇**「顯示所有變體」**。 |
| 自訂筆刷類別或筆刷變體圖示 | 在「材料庫面板」中，對筆刷類別或變體按一下滑鼠右鍵，然後選擇**「設定自訂圖示」**。選擇儲存該影像的磁碟機和資料夾。按一下影像檔，然後按一下 **[開啟]**。 |

### 調整「筆刷選取器」大小

- 指向面板邊緣。當游標變成雙箭頭時，拖曳面板的邊緣即可調整其大小。

### 移動「筆刷選取器」

- 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 移動「筆刷選取器」 | 將「筆刷選取器」標題列拖曳到應用程式視窗中的新位置。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 固定筆刷選取器列 | 將「筆刷選取器」標題列拖曳到應用程式視窗或面板的邊緣。列會固定到位。 |

### 將「筆刷選取器」顯示為浮動面板

- 選擇**「視窗」**>**「筆刷選取器面板」**。

## 顯示指令列

指令列可讓您快速存取常用的指令，例如啟動和儲存文件、復原和重做動作、剪下與貼上，以及存取筆刷筆跡等選項。對於平板電腦和其他小螢幕裝置而言，顯示指令列特別實用。

指令列。

您可以變更指令列方向。

### 顯示指令列

- 選擇**「視窗」**>**「指令列」**。

### 變更指令列方向

1 執行以下任一操作：
   - (Mac OS) 選擇**「Corel Painter 2017」**>**「偏好設定」**>**「介面」**。
   - (Windows) 選擇**「編輯」**>**「偏好設定」**>**「介面」**。
2 從**「指令列配置」**清單方塊中選擇一個選項。

## 重新排列面板與綜合面板

不論是剛接觸數位繪圖軟體的新手或是具備豐富經驗的使用者，都可輕鬆調整 Corel Painter 的設計區域以滿足個人需求。Corel Painter 中的互動式面板是單一標籤式容器，可讓您存取內容材料庫、指令、控制項和設定。面板存放在面板中。

一般而言，綜合面板會具備標題列 (1)、可讓您將綜合面板轉換為綜合面板抽屜的「綜合面板抽屜」按鈕 (2)、面板標籤 (3)，以及可讓您存取一系列相關指令的「面板」選項按鈕 (4)。

將與作業相關的面板或常用面板安排為綜合面板，便可提升效率。例如，您可以顯示單一色彩綜合面板中的所有色彩專用面板，或個別顯示面板。綜合面板可包含一或多個面板。

這個面板包含三種與色彩設定相關的面板：色彩、混色器及色彩集材料庫。您可以按一下面板的標籤來存取其內容。

Corel Painter 包含「筆刷」控制項綜合面板，此預設綜合面板會將含有筆刷相關設定的所有面板加以群組。

您可以在綜合面板中加入或移除面板。還可以變動面板在綜合面板群組內的位置，或將面板移至其他綜合面板群組。您可以將綜合面板轉換為綜合面板抽屜，藉此快速摺疊以節省畫面空間。您隨時都可將綜合面板抽屜復原為一般綜合面板。若要調整綜合面板抽屜的大小與變動其位置，方式與其他任何的綜合面板群組相同。

您可以顯示與隱藏面板或綜合面板。當您隱藏面板或綜合面板時，它就不再顯示於應用程式視窗中。如果您想要能夠隨時存取某個面板或綜合面板，但又要節省畫面空間，則可調整其大小或將其摺疊。

您也可以排列應用程式視窗中的面板與綜合面板，以快速存取最常使用的工具和控制項，或充分利用畫面空間。綜合面板和面板會浮動在工作區中。固定各式面板會將它們貼附在應用程式視窗的垂直邊緣。解除固定這些面板會將它們從工作區的其他部分分離，以便您加以移動。若要執行固定，您必須抓取面板的標籤或是面板的標題列。

您可以將綜合面板排列儲存為自訂工作區配置以供日後使用；如果不再需要，也可刪除此自訂工作區配置。

### 將面板群組於綜合面板中

- 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 將面板群組至面板中 | 將面板的標籤拖曳至另一個開啟的面板，以建立群組。 |
| 將面板加入綜合面板群組 | 將面板標籤拖曳至綜合面板。 |
| 從綜合面板群組移除面板 | 將面板標籤拖曳出綜合面板。 |
| 變動面板在綜合面板群組中的位置 | 在綜合面板中將面板標籤拖曳至新的位置。 |

### 建立綜合面板抽屜

- 按一下綜合面板標題列上的**「綜合面板抽屜」**切換按鈕 ，然後按一下**「綜合面板抽屜」**。

若要重新命名綜合面板抽屜，請按一下綜合面板標題列上的**「綜合面板抽屜」**切換按鈕 ，然後按一下**「重新命名」**，並輸入新的名稱。

若要將抽屜轉換為一般綜合面板，請按一下抽屜標題列上的**「綜合面板抽屜」**切換按鈕 ，然後按一下**「綜合面板抽屜」**。

### 隱藏或顯示面板、綜合面板或綜合面板抽屜

- 執行下表中的任一操作。

| **若要** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 隱藏面板 | 按一下面板標籤上的**「關閉」**按鈕 。 |
| 隱藏綜合面板或綜合面板群組 | 按一下標題列上的**「關閉」**按鈕 。 |
| 顯示面板 | 選擇**「視窗」**□**「[面板名稱]」**。 |
| 顯示綜合面板抽屜 | 選擇**「視窗」**□**「綜合面板抽屜」**□**「[綜合面板抽屜名稱]」**。 |

選擇**「視窗」**□**「顯示面板」**時，只會顯示選擇**「隱藏面板」**時為開啟的面板。

您可以選擇**「視窗」**，然後選擇面板中所含的面板名稱，以復原先前隱藏的綜合面板。

### 展開或摺疊面板或綜合面板抽屜

- 執行下表中的一項任務。

| **展開或摺疊** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 面板 | 連按兩下面板標籤。 |
| 綜合面板抽屜 | 按兩下綜合面板抽屜的標題列。 |

### 調整各式面板的大小

- 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 依比例調整各式面板的大小 | 指向各式面板的右下角。當游標變成雙箭頭時，拖曳各式面板即可調整其大小。 |
| 垂直調整各式面板的大小 | 指向各式面板的下緣。當游標變成雙箭頭時，拖曳各式面板的邊緣即可調整其大小。 |
| 水平調整各式面板的大小 | 指向各式面板標題的右緣。當游標變成雙箭頭時，拖曳各式面板的邊緣即可調整其大小。 |

### 固定或解除固定綜合面板

- 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 固定面板 | 將面板標題列或標籤右邊的空白處，拖曳至應用程式視窗的垂直邊緣。綜合面板貼齊邊緣時會固定到位。 |
| 解除綜合面板固定 | 將標籤右邊的空白處拖離應用程式視窗的邊緣。 |
| 固定面板 | 將面板標籤拖曳至應用程式視窗的垂直邊緣。面板貼齊邊緣時會固定到位。 |
| 解除面板固定 | 將面板標籤拖離應用程式視窗。 |

如果應用程式視窗的垂直邊緣沒有足夠的空間 (例如，有很多已展開的綜合面板) 的話，您可能無法固定各式面板。摺疊一或多個面板以便騰出足夠的空間進行固定。

您無法固定綜合面板抽屜。

您無法透過工具列來固定各式面板。

### 存取其他面板選項

- 在面板中按一下**「面板選項」**按鈕 ，然後選擇選項。

### 將綜合面板排列儲存為工作區配置

1. 選擇**「視窗」**➤**「配置」**➤**「儲存配置」**。
2. 在**「綜合面板配置名稱」**對話方塊中，於**「新增配置」**清單方塊輸入名稱。
   工作區配置會在**「視窗」**➤**「配置」**下顯示為選單項目。

您可以選擇**「視窗」**➤**「配置」**➤**「[配置名稱]」**，以顯示儲存的綜合面板排列。

您可以選擇**「視窗」**➤**「配置」**➤**「預設」**，隨時還原為預設的綜合面板排列。

### 刪除工作區配置

1 選擇**「視窗」**▯**「配置」**▯**「刪除配置」**。

2 在**「刪除」「綜合面板配置」**對話方塊中，從**「綜合面板配置」**清單方塊中選擇配置。

## 探索面板

下表包含 Corel Painter 中可供使用的面板清單。

| 面板 | 說明 |
| --- | --- |
| **筆刷控制面板** | |
| 「筆刷控制項」面板包含在「筆刷控制項」綜合面板中，包含下列面板：**「一般」**、**「筆觸屬性」**、**「不透明度」**、**「紋路」**、**「筆尖剖面圖」**、**「大小」**、**「鬃毛」**、**「間距」**、**「平滑」**、**「角度」**、**「鬃毛」**、**「計算圓形」**、**「混色」**、**「分岔」**、**「多重」**、**「滑鼠」**、**「仿製」**、**「厚塗顏料」**、**「影像水管」**、**「噴槍」**、**「水彩」**、**「油墨」**、**「數位水彩」**、**「畫家油畫」**、**「仿真水彩」**、**「仿真濕油畫」**、**「筆觸抖動」**、**「仿真鬃毛™」**、**「厚重媒材」**、**「色彩變化」**、**「色彩表現」**、**「筆刷校正」**、**「筆尖預覽」**、**「筆觸預覽」**、**「顆粒」(一般、流線、重力、彈簧)**、**「音訊表現」**、**「動態斑紋」**、**「釉彩」**，**「筆尖透版」**以及**「材質筆刷」**。 | 可讓您自訂筆刷變體。相關詳細資訊，請參閱第 261 頁的「使用筆刷控制項調整筆刷」。 |
| **「進階筆刷控制項」**面板 | 產生一組與目前所選筆刷控制面板相關的分組。相關詳細資訊，請參閱第 249 頁的「運用屬性列來使用筆刷」。 |
| **色彩面板** | |
| **色彩** | 可讓您選擇在 Corel Painter 文件中進行描繪所用的主色彩及副色彩。相關詳細資訊，請參閱第 184 頁的「從「色彩」面板選擇色彩」。 |
| **混色器** | 可讓您混合與調配像畫家調色板上的色彩。相關詳細資訊，請參閱第 189 頁的「瀏覽混色器面板和混合控制項」。 |
| **色彩集材料庫** | 顯示目前色彩集中的色彩，以便您組織色彩群組。相關詳細資訊，請參閱第 196 頁的「使用色彩集」。 |
| **紙張面板** | |
| **紙張** | 可讓您套用和編輯紙張材質 |
| **紙張材料庫** | 可讓您開啟和管理紙張材料庫。您也可以選擇紙張材質。 |
| **媒材材料庫面板** | |

| 面板 | 說明 |
| --- | --- |
| **「花紋」**、**「漸層」**、**「噴嘴」**、**「外觀」**、**「材質」**和**「織布」**材料庫面板 | 可讓您開啟和管理媒材材料庫。您也可以選擇媒材。 |
| **「影像公事包」**與**「選取區公事包」** | 包含目前材料庫中的所有影像或選取區。您能夠以縮圖或在清單中檢視項目，以及預覽目前的項目。相關詳細資訊，請參閱第 450 頁的「在影像公事包中將圖層儲存為影像」和第 473 頁的「使用選取區公事包」。 |
| **媒材控制面板** | |
| **「花紋」**、**「漸層」**、**「材質」**和**「織布」**控制面板 | 可讓您套用與編輯花紋、漸層、材質和織布 |
| **流線貼圖面板** | |
| **「流線貼圖」**面板 | 可讓您套用和操控流線貼圖。相關詳細資訊，請參閱第 375 頁的「套用及調整流程圖」。 |
| **「流線貼圖材料庫」**面板 | 可讓您開啟、管理並導覽流線貼圖材料庫。相關詳細資訊，請參閱第 376 頁的「選擇流程圖與相容的筆刷變體」。 |
| **導覽、仿製來源以及參考影像面板** | |
| **「導覽」**面板 | 可讓您導覽文件視窗。您也可以檢視寬度與高度、XY 座標與游標位置、以所選取工具為基礎的快點資訊等文件資訊，以及像素、英吋和解析度等單位資訊。相關詳細資訊，請參閱第 55 頁的「瀏覽導覽面板」。 |
| **「仿製來源」**面板 | 可讓您開啟和管理仿製來源。相關詳細資訊，請參閱第 147 頁的「仿製影像」。 |
| **「參考影像」**面板 | 可讓您在將焦點集中在畫布上的同時，同時在文件視窗中顯示令人耳目一新的影像。相關詳細資訊，請參閱第 122 頁的「顯示參考影像」。 |
| **圖層與色頻面板** | |
| **圖層** | 可讓您預覽及排列 Corel Painter 文件中的所有圖層。您可以使用「動態外掛程式」、增加新圖層 (包括「水彩」和「油墨」圖層)、建立圖層遮罩和刪除圖層。另外，您也可以設定合成方式和深度、調整不透明度及鎖定和解除鎖定圖層。相關詳細資訊，請參閱第 417 頁的「圖層」。 |
| **色頻** | 可讓您預覽 Corel Painter 文件中所有色頻的縮圖，包括 RGB 構成色頻、圖層遮罩及 Alpha 色頻。您也可以透過該面板載入、 |

| 面板 | 說明 |
| --- | --- |
| | 儲存和反轉現有色頻，並建立新色頻。相關詳細資訊，請參閱第 453 頁的「Alpha 色頻」。 |
| **「自動繪製」面板** | |
| **底紋效果** | 可讓您調整照片的色調、色彩及細節，以準備進行自動繪製。此面板是用於照片描繪程序的第一個步驟。相關詳細資訊，請參閱第 141 頁的「建立底紋效果」。 |
| **自動繪製** | 可讓您指定控制套用筆刷筆觸之方式的設定範圍。此面板是用於照片描繪程序的第二個步驟。相關詳細資訊，請參閱第 143 頁的「自動繪製照片」。 |
| **復原** | 可提供協助復原細節的筆刷，讓您能微調繪圖。此面板是用於照片描繪程序的第三個步驟。相關詳細資訊，請參閱第 145 頁的「復原繪圖的細節」。 |
| **構成面板** | |
| **黃金分割** | 可讓您自訂「黃金分割」導線，這是一套可幫助您依照傳統的合成方式來規劃配置的工具。相關詳細資訊，請參閱第 176 頁的「使用黃金分割工具」。 |
| **配置格線** | 可讓您自訂「配置格線」，這是一套可幫助您分割畫布以便規劃合成的工具。相關詳細資訊，請參閱第 167 頁的「使用配置格線」。 |
| **文字與腳本面板** | |
| **文字** | 可讓您執行所有文字相關作業，例如選擇字型、調整不透明度及套用下落式陰影。相關詳細資訊，請參閱第 633 頁的「增加文字」。 |
| **腳本** | 可讓您存取與腳本相關的所有指令和設定。例如，您可以開啟、關閉、播放以及記錄來自**「腳本」**面板的腳本。相關詳細資訊，請參閱第 655 頁的「使用腳本將工作自動化」。 |

## 建立與修改自訂綜合面板

Corel Painter 可讓您建立只含有所需功能的自訂綜合面板，以便快速存取這些功能。例如，您可以將「筆刷」材料庫面板或任意「媒材」材料庫面板中的項目放入自訂綜合面板。您也可以將主選單或面板選項中的指令加入自訂面板中。

出現在自訂面板上的項目為原始項目的參照 (別名或快捷鍵)。這表示如果您改變原始項目 (例如，藉由修改並儲存筆刷變體)，自訂面板按鈕就會載入最新的版本。不過，如果您刪除原始項目，Corel Painter 將無法再度找到該項目以載入自訂面板。

您可以變更項目在自訂綜合面板上的顯示方式。例如您可以顯示為文字、圖示或寬圖示。

自訂綜合面板的作用像標準面板。有關使用面板的詳細資訊，請參閱第 59 頁的「重新排列面板與綜合面板」。

### 建立自訂綜合面板

1 選擇**「視窗」**>**「自訂綜合面板」**>**「加入指令」**。

2 從**「自訂綜合面板」**清單方塊中選擇**「新增」**。

3 開啟**「建立綜合面板/加入指令」**對話方塊後，執行下列其中一項動作：

- 從預設的 Corel Painter 選單中選擇選單項目。
- 選擇**「其他」**選單中的選單項目，將其他控制項加入自訂綜合面板。
- 選擇**「面板選單」**選單中的選單項目以加入面板，或選擇面板的選項延伸選單中所含任意項目，以加入自訂綜合面板。
- 選擇**「工具」**選單中的選單項目，將工具箱工具加入自訂綜合面板。
- 從開啟的面板中選擇項目。

4 在**「建立綜合面板/加入指令」**對話方塊中，按一下**「加入」**，然後再按一下**「確定」**。

如果所需項目在面板上是以圖示代表，只要按住 **Shift** 鍵並將該圖示從面板中拖曳到應用程式視窗中，即可建立自訂綜合面板。此方法可用於筆刷變體、紙張材質、媒材，例如漸層與花紋，以及噴嘴、外觀和腳本。

您可以將儲存在不同筆刷材料庫的筆刷變體新增至同一個自訂綜合面板。當您從自訂綜合面板選擇筆刷變體時，存放該筆刷變體的筆刷材料庫會自動載入至「筆刷」材料庫面板中。這讓您可以在筆刷材料庫之間迅速切換。

### 開啟或關閉自訂面板

- 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 開啟自訂面板 | 選擇**「視窗」**>**「自訂綜合面板」**>「自訂面板名稱」。 |
| 關閉自訂面板 | 在自訂面板標題列上，按一下「關閉」按鈕。 |

### 將項目加入自訂面板

- 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 加入面板中的按鈕 | 按住 Shift 並將單一面板的按鈕拖曳至自訂面板。 |
| 加入選單項目 | 選擇**「視窗」**>**「自訂綜合面板」**>**「加入指令」**。從**「選擇自綜合訂面板」**清單方塊中選擇自訂面板，然後開啟**「建立綜合面板/加入指令」**對話方塊，接著選擇選單項目並按一下**「確定」**。 |
| 加入工具 | 選擇**「視窗」**>**「自訂綜合面板」**>**「加入指令」**。從**「選取自訂綜合面板」**清單方塊中選擇自訂面板，然後開啟**「建立綜合面板/加入指令」**對話方塊後，從**「工具」**選單中選擇選單項目。 |

### 在自訂綜合面板上變更項目外觀

1 執行以下任一操作：

- (Mac OS) 按住 **Control**，然後按一下項目。

- (Windows) 在項目上按滑鼠右鍵。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 使用自訂圖示 | 選擇**「設定自訂圖示」**，然後找出需要的影像。 |
| 顯示各項目的文字標籤 | 選擇**「文字檢視」**。 |
| 顯示各項目的圖示 | 選擇**「圖示檢視」**或**「寬圖示檢視」** |

若要變更圖示大小，按一下自訂綜合面板上的**「選項」**按鈕，並選擇**「小圖示」**或**「大圖示」**。

## 重新命名與刪除自訂綜合面板

您可以在**「自訂綜合面板組織器」**中管理您的自訂綜合面板。Corel Painter 會將自訂綜合面板命名為「自訂 1」、「自訂 2」等，以此類推。為方便使用，您可以將它們重新命名。

Corel Painter 會防止您的自訂綜合面板從一個工作階段進入到下一個工作階段。您也可以將自訂綜合面板儲存至檔案。相關詳細資訊，請參閱第 67 頁的「儲存、輸出及輸入自訂綜合面板。」。

您可以刪除淘汰的或是不常使用的自訂綜合面板。

### 重新命名自訂綜合面板

1 選擇**「視窗」**▯**「自訂綜合面板」**▯**「組織器」**。

2 從**「自訂綜合面板」**清單中選擇綜合面板。

3 按一下**「重新命名」**。

4 在**「綜合面板名稱」**對話方塊中，在**「新增綜合面板」**文字方塊中輸入名稱。

### 刪除自訂綜合面板

1 選擇**「視窗」**▯**「自訂綜合面板」**▯**「組織器」**。

2 從**「自訂綜合面板」**清單中選擇綜合面板。

3 按一下**「刪除」**。

## 儲存、輸出及輸入自訂綜合面板。

您可以將自訂綜合面板儲存為 Painter 自訂工具箱 (BOX) 檔案，將自訂筆刷、紙張、花紋及流程圖等自訂內容都會與檔案一起儲存。您可以與他人共用已儲存的自訂工具箱 (綜合面板)，或是將它加以儲存起來以供日後使用。

您也可以將自訂綜合面板輸出為 Painter 綜合面板檔 (PAL) 格式，讓它使其與舊版 Corel Painter 相容。但是，綜合面板中包含的任何自訂內容將不會儲存於檔案中。

### 將自訂綜合面板儲存為自訂工具箱

1 選擇**「視窗」**▯**「自訂綜合面板」**▯**「組織器」**。

2 從**「自訂綜合面板」**清單中選擇綜合面板。

3 按一下**「儲存為 BOX」**。

4 在**「新增綜合面板檔案」**對話方塊的**「檔案名稱」**文字方塊中輸入名稱。
5 選擇要儲存該檔案的磁碟機及資料夾。
建議您將所有已儲存的綜合面板都存放在相同資料夾中。

不支援自訂噴嘴、腳本、漸層、外觀和織布。輸入自訂工具箱時，這類自訂內容的按鈕將失去作用。

應用程式中現有的任何非自訂項目將顯示為再製品。

### 輸出自訂綜合面板

1 選擇**「視窗」**▯**「自訂綜合面板」**▯**「組織器」**。
2 從**「自訂綜合面板」**清單中選擇綜合面板。
3 按一下**「輸出為 PAL」**。
4 在**「新增綜合面板檔案」**對話方塊的**「檔案名稱」**文字方塊中輸入名稱。
5 選擇要儲存該檔案的磁碟機及資料夾。
建議您將所有已輸出的綜合面板都存放在相同資料夾中。

自訂內容並不會儲存於該檔案中。

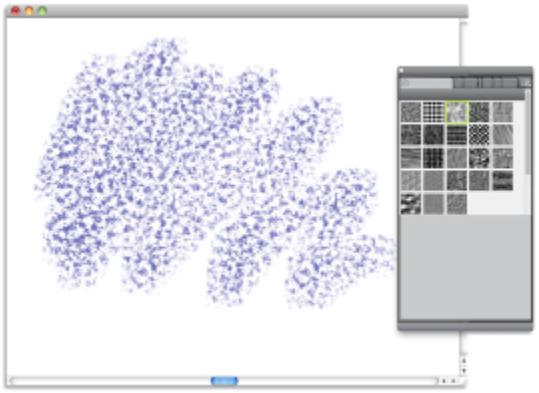
### 輸入自訂綜合面板

1 選擇**「視窗」**▯**「自訂綜合面板」**▯**「組織器」**。
2 在**「自訂綜合面板組織器」**中，選擇**「自訂綜合面板」**清單中的一個綜合面板。
3 按一下**「輸入」**。
4 在**「開啟綜合面板檔案」**對話方塊中，選擇儲存自訂綜合面板的檔案。
5 按一下**「開啟」**。

僅支援使用 Corel Painter 8.1 版或更新版本所建立的自訂綜合面板檔案。使用版本 7 或更舊版所建立的自訂面板無法載入。

## 使用材料庫

材料庫是可協助您組織與管理類似項目組合的儲存位置，例如筆刷或紙張材質。例如，**紙張材質**材料庫中所含的預設紙張材質，預設會在開啟 Corel Painter 時載入。自訂紙張材質和其他資源時，您可以將它們儲存到自己的材料庫。材料庫可運用在筆刷、漸層、圖層、光源、外觀、噴嘴、紙張材質、花紋、選取區、腳本以及織布上。相關詳細資訊，請參閱第 229 頁的「材料庫」和第 255 頁的「輸入及輸出筆刷材料庫、筆刷類別和筆刷變體」。



「紙張材料庫」面板可讓您選擇、組織及套用紙張材質。

## 建立、輸入、輸出，以及刪除工作區

Corel Painter 可讓您完全自訂工作區以符合您的工作流程需求。您可以自訂**「筆刷」**材料庫、**「紙張」材料庫**和**「公事包」**並儲存這些變更以供往後使用。此外，您可以輕易地建立多個工作區，每個都配有不同的材料庫和公事包。甚至，您還可以輸入或輸出它們，與他人共享這些自訂的工作區。但是，如果您輸入的工作區是在舊版 Corel Painter 中所建立的，Corel Painter 2017 中只會保留材料庫和自訂面板。

您也可以刪除任何淘汰的工作區。

### 建立新工作區

1 選擇**「視窗」**▯**「工作區」**▯**「新增工作區」**。

2 在**「工作區名稱」**文字方塊中輸入名稱。

3 從**「根據」**清單方塊中，選擇要做為新工作區基礎的工作區。

4 按一下**「儲存」**。

應用程式會切換成新工作區。

### 切換至不同的工作區

- 選擇**「視窗」**▯**「工作區」**▯**「工作區名稱」**。

### 輸入工作區

1 選擇**「視窗」**▯**「工作區」**▯**「輸入工作區」**。

2 選擇您想要輸入的工作區檔案。

3 按一下**「開啟」**。

### 輸出工作區

1 選擇**「視窗」**▯**「工作區」**▯**「輸出工作區」**。

2 選擇您想要輸出的工作區。

3 按一下**「儲存」**。

### 回復為預設工作區

- 選擇**「視窗」**▯**「工作區」**▯**「預設值」**。

Corel Painter 可讓您修改預設工作區，因此此工作區最終可能會與出廠預設工作區不同。復原為出廠預設工作區時，如果不儲存工作區便會遺失所有自訂項目。相關詳細資訊，請參閱第 70 頁的「復原預設的 Corel Painter 設定」。

### 刪除工作區

1 選擇**「視窗」**>**「工作區」**>**「刪除工作區」**。

2 從**「工作區」**清單方塊中，選擇您要刪除的工作區。

3 按一下**「刪除」**。

如果您嘗試移除啟用中工作區，系統可能會提示您選擇新的啟用中工作區。

## 復原預設的 Corel Painter 設定

將 Corel Painter 工作區復原到其預設出廠設定時，您可保留某些自訂內容或者移除您對應用程式所做的所有修改。

您可以保留下列自訂項目：

- 所有自訂筆刷
- 所有其他材料庫 (紙張、腳本、噴嘴等等)。此選項讓您儲存所有紙張、流線貼圖、花紋、漸層、噴嘴、外觀、織布、影像、選取區以及腳本。
- 自訂綜合面板。請注意，綜合面板位置和圖示設定將會遺失。

當 Corel Painter 回復至預設設定時，下列自訂項目將會遺失：

- 綜合面板配置
- 色彩集
- 所有偏好設定 (偏好設定對話方塊)
- 自訂鍵盤快捷鍵
- 筆刷筆跡與校正設定
- 最近使用的筆刷
- 色彩管理設定預設
- 透視導線、配置以及黃金分割預設

您可以重設所有的工作區，包括目前的工作區和您建立或輸入的任何工作區；或者，您可以選擇只重設目前的工作區。

### 將 Corel Painter 回復至其預設出廠設定

1 按住 **Shift** 鍵並啟動 Corel Painter。

2 選擇以下任一選項：

- **保留部分自訂內容 —** 讓您保留自訂筆刷、其他自訂材料庫以及自訂綜合面板
- **將所有設定復原到其預設出廠設定—** 移除所有您對應用程式做出的自訂內容，包含自訂筆刷和綜合面板

3 按一下以下任一按鈕：

- **重設所有工作區 —** 重設目前和任何其他您建立或輸入的工作區
- **重設目前的工作區—** 僅重設目前的工作區

選擇回復所有工作區時，所有自訂工作區都會遭到刪除。系統只會保留預設的工作區，並回復至原廠設定。

# Adobe Photoshop 使用者專用的 Corel Painter 簡短導覽

作者：Cher Threinen-Pendarvis

Corel Painter 以其逼真的筆刷、許多豐富的材質，以及極佳的特殊效果著稱，這些都是任何其他程式所沒有的。您會注意到 Adobe Photoshop 與 Corel Painter 之間最大的差異是 Corel Painter 之自然媒材筆刷和紙張材質的溫暖感與材質。您將會發現有逼真鬃毛的筆刷刷在油畫上，以及乾媒材筆刷 (例如 **[粉彩筆] 和 [粉蠟筆]** 類別中的變體) ，對於畫布上的材質感應相當敏銳。現在，就讓我們開始吧！

開始導覽之前，您必須先確定目前顯示的是預設值面板。若要顯示預設值設定，請選擇**「視窗」**選單，然後選擇**「安排面板」**□**「預設」**。

**屬性列**

在螢幕的最頂端，您會看到屬性列，這與 Photoshop 中的選項列非常類似。屬性列會隨所在環境而改變，視您從工具箱上選擇的工具而定。

已從工具箱選取 [手形] 工具的屬性列。

**筆刷選取器列**

屬性列的最左邊是 [筆刷選取器] 列，可讓您開啟 [筆刷] 材料庫面板。[筆刷] 材料庫面板含有驚人的 Corel Painter 筆刷類別和筆刷變體，例如 **[仿真水彩筆刷]** 類別及其變體。

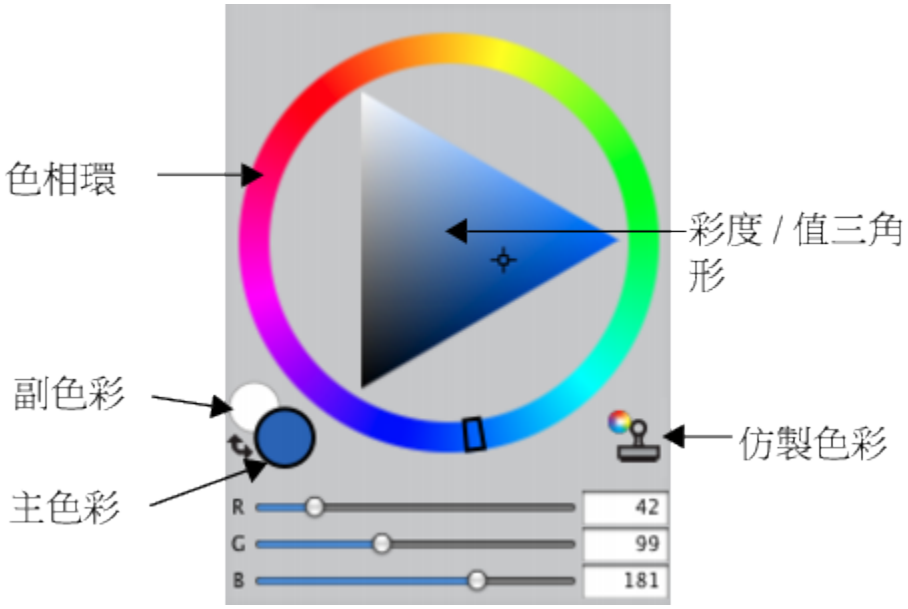
「刷選取器」列 (左) 可讓您選擇筆刷類別和筆刷變體 (右)。

**色彩面板**

在螢幕右上角，您會看見大型且美麗的 **[色彩]** 面板，可讓您選擇色彩。您可以使用「色相環」和「彩度/值三角形」來選擇色彩。不過如果您習慣使用數字來混合色彩，可以調整位於 [色相環] 下方的三個滑桿。只要按一下 **[色彩]** 面板右側的面板選項按鈕，您就可以將滑桿設定為顯示 [紅色]、[綠色]、[藍色] 或顯示 [色相]、[彩度] 和 [值]。

**[色彩]** 面板上還有一個 **[仿製色彩]** 按鈕，這個控制項非常有用，可讓您利用來源影像中的色彩進行繪製。**[色彩]** 面板左側為 **[主色彩]** 色票 或 **[副色彩]** 色票 。Corel Painter 中的色彩色票的操作方式與 Photoshop 中的前景和背景色彩方塊的操作方式不同。若要更改色彩，您可以按兩下 **[主色彩]** 色票或 **[副色彩]** 色票，然後選擇 [色相環] 上的新色彩。也可以在 [彩度/值三角形] 中按一下來選取新的染色或濃度。您可以使用副色彩建立漸層或使用筆刷繪製一個以上的色彩。有別於 Photoshop 中的背景色彩，副色彩並不會影響畫布。

隨著導覽進行之前，請按一下 **[主色彩]** 色票來選取它。




「色彩」面板

在 Corel Painter 中，您可以拖曳面板右下角的控制點，藉以調整 **[色彩]** 面板的大小。調整 **[色彩]** 面板的大小，可讓您更精確地選取色彩。

**材質**

當您啟動 Corel Painter 時，會自動載入基本紙張材質。您可以按一下工具箱中的 [紙張選取器]，或從 **[紙張材料庫]** 面板 (**[視窗]** 選單 **[紙張面板]** **[紙張材料庫]**) 中存取其他豐富的紙張材質。

**圖層與遮罩色頻**

在 Corel Painter 中，您可以開啟含有像素式圖層和圖層遮罩的 Photoshop 檔案。您可以使用 **[圖層]** 面板來存取及編輯圖層和圖層遮罩，與在 Photoshop 中非常類似。您在 Corel Painter 中開啟的檔案含有多個完整色頻。

「圖層」面板

**Photoshop 圖層樣式**

如果您要使用原生的 Photoshop 圖層樣式，例如 [下落式陰影] 圖層樣式，請務必先將原始的 Photoshop 檔案保留在歸檔中，然後轉換圖層樣式資訊。也就是說，先將含有作用圖層樣式的檔案儲存為 Photoshop (PSD) 檔案格式，然後儲存此檔案的複本。在新檔案中，將圖層樣式資訊轉換為像素式圖層，然後輸入檔案至 Corel Painter 中。

若要轉換具有 [下落式陰影] 圖層樣式的圖層，請選取圖層，然後選擇 **[圖層]** > **[圖層樣式]** > **[建立圖層]**。注意事項：標準圖層無法重現某些方面的效果。

**檔案格式**

Corel Painter 可提供您開啟以 RGB、CMYK 及灰階模式儲存的 Photoshop (PSD) 檔案的彈性，同時還保留像素式圖層及遮罩色頻 (也稱為 Alpha 色頻)。您也可以在 Corel Painter 中開啟 TIFF 檔案，但是只能保留一個遮罩色頻。當您在 Corel Painter 中開啟您在 Photoshop 中所建立的圖層式 TIFF (TIF) 檔案時，這些檔案會平面化。專門使用 RIFF (RIF) (這是 Corel Painter 的原生檔案格式) 工作時，您可以在儲存檔案時保留 Corel Painter 特有元素。例如，特殊的繪圖媒材圖層 (如 [水彩] 圖層) 需要 RIFF 格式才能保留作用「打濕」功能。不過如果您在 Corel Painter 中開啟 Photoshop 檔案，但是打算在 Photoshop 重新開啟檔案，您必須繼續將檔案儲存為 Photoshop 格式。

現在，請捲起您的衣袖，拿起您的畫筆，繼續探索 Corel Painter。

**關於作者**

Cher Threinen-Pendarvis 是一位履獲殊榮的藝術家和作者，在數位藝術領域上領袖群倫。她的主要作品有 Corel Painter、Adobe Photoshop 以及 Wacom 壓力感應繪圖板，向來受到廣泛認可，並從這些電子工具最先發行後就一直採用。她的作品在全球展示，她的文章和技藝在眾多書籍和期刊上發表，同時她也是 San Diego Museum of Art Artist Guild 的一員。她是 Cher Threinen Design 顧問公司的總裁，並在全球各地教授 Corel Painter 和 Adobe Photoshop 研習會。Cher 是 The Photoshop and Painter Artist Tablet 一書、Creative Techniques in Digital Painting、Beyond Digital Photography 以及 The Painter Wow! 這本書全部九個版本的作者。請造訪 Cher 的網站：www.pendarvis-studios.com。

# 建立、導覽及操控文件

Corel Painter 應用程式提供一個數位工作區，您可在其中使用 Natural-Media 工具與效果來建立新的影像或變更現有影像。您的工作影像通常稱為文件，顯示在文件視窗中。此文件視窗含有導覽及製作功能，幫助您高效的工作。

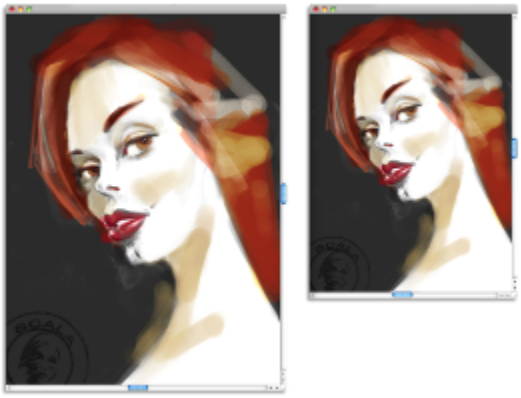
當您建立影像時，可以用各種檔案格式儲存文件，像是 RIFF (原生 Corel Painter 格式)、JPEG、TIFF 及 PSD (Adobe Photoshop)。Corel Painter 也可以讓您使用多種其他檔案格式開啟或輸入影像。

本節包含下列主題：


- 第 75 頁的「建立文件」
- 第 77 頁的「瞭解解析度」
- 第 78 頁的「開啟與置入檔案」
- 第 79 頁的「建立及開啟範本」
- 第 80 頁的「切換文件檢視」
- 第 81 頁的「導覽影像與檢視影像資訊」
- 第 82 頁的「縮放影像」
- 第 84 頁的「旋轉影像和畫布」
- 第 85 頁的「翻轉影像」
- 第 87 頁的「重新放置影像」
- 第 87 頁的「裁切影像」
- 第 88 頁的「調整影像和畫布大小」
- 第 89 頁的「儲存與備份檔案」
- 第 90 頁的「選擇檔案格式」
- 第 92 頁的「以電子郵件寄送文件」
- 第 92 頁的「關閉文件並結束應用程式」
- 第 92 頁的「使用兩台顯示器」
- 第 93 頁的「支援繪圖板和其他裝置」
- 第 93 頁的「多點觸控支援」
- 第 94 頁的「Wacom Intuos 支援」
- 第 95 頁的「拖放功能」


## 建立文件

若要啟動空白畫布的影像，您必須建立新的文件。如此可讓您指定畫布設定，例如寬度、高度和解析度。您也可以指定畫布色彩和材質。畫布的尺寸會決定影像列印時的大小。若要快速開始使用，您可以從預設畫布設定清單中進行選擇。但您也可以指定自訂設定，並將這些設定儲存為預設以供往後使用。



您可以調整畫布大小 (左)，準備進行影像列印作 (右)。

**畫布大小和解析度**

設定畫布大小和解析度時，您可以選擇對應影像目的之選項；但您也可能會想要選擇較大的影像大小以保留更多影像細節。例如，您可以將新影像的解析度設定為 300 每英吋像素 (ppi)、寬度設定為 16 英吋，並將高度設定為 20 英吋。需要製作較小影像版本時，大型影像比較容易維持影像品質。相關詳細資訊，請參閱第 77 頁的「瞭解解析度」和第 88 頁的「調整影像和畫布大小」。

每英吋像素 (ppi) 等同於每英吋點數 (dpi)。

畫布大小上限為 16 382 x 16 382 像素。為了避免發生效能問題，請從尺寸小於 16 382 x 16 382 的畫布開始使用，因為圖層會在塗料和效果套用至邊緣附近時展開。

## 建立新文件

1 選擇**「檔案」**▯**「新增」**。

2 在**「影像名稱」**文字方塊中輸入檔案名稱。

3 從**「畫布預設」**清單方塊中選擇預設設定，以自動決定畫布的大小、解析度、色彩以及紙張材質。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 更改文件的測量單位 | 從位於**「寬度」**和**「高度「**方塊右邊的清單方塊中選擇測量單位。 |
| 更改文件大小 | 在**「寬度」**和**「高度」**方塊中輸入值。 |
| 更改組成影像的每英吋像素 (ppi) 數目或每公分像素數目 | 在**「解析度」**方塊中輸入值。 |
| 更改解析度類型 | 從位於**「解析度」**方塊右邊的清單方塊中選擇解析度類型。 |
| 更改畫布色彩 | 按一下**「色彩」**方塊，並在**「色彩」**對話方塊中選擇一種紙張色彩。 |
| 更改畫布材質 | 按一下**「紙張」**方塊，然後從**「紙張材質」**面板中選擇紙張材質。 |

在**「新增影像」**對話方塊中，設定文件的每英吋像素數相當於每英吋點數 (dpi)。相關詳細資訊，請參閱第 77 頁的「瞭解解析度」。

### 建立自訂畫布預設

1 選擇**「檔案」**▯**「新增」**。

2 選擇您想要儲存作為畫布預設的設定。

3 按一下**「加入」**按鈕 ✚。

4 在**「加入預設」**對話方塊中，在**「預設名稱」**文字方塊中輸入名稱。

自訂畫布預設並非範本。它與範本的不同處在於無法讓您儲存任何內容。自訂畫布預設僅可讓您儲存畫布尺寸、解析度、色彩和材質。

從**「畫布預設」**清單方塊中選擇預設名稱並按一下**「刪除」**按鈕 ▭，即可刪除畫布預設。

## 瞭解解析度

在數位工作區中處理影像時，瞭解解析度的概念和應用非常有用。解析度與 Corel Painter 如何測量、顯示、儲存及列印影像有關聯，不論是稱為「像素」的色彩小方塊，或稱為「向量」的數學物件。

文件的解析度影響文件在電腦螢幕上的外觀和它的列印品質。建立新文件、儲存或輸出檔案時，您可以指定文件的解析度。

#### 解析度與螢幕顯示

大部分螢幕均具有每英吋像素數 (ppi) 為 72 的解析度。Corel Painter 顯示預設值為 72 ppi，這表示 Corel Painter 影像中的每個像素佔據螢幕上的一個像素。顯示解析度並不影響文件實際的每英吋像素數，僅影響影像在螢幕上的顯示效果。

例如，300 ppi 的影像在螢幕上的顯示大小大約是實際大小的四倍。因為 Corel Painter 影像中每個像素均佔據螢幕上的一個像素，並且螢幕的像素大約為影像像素大小的四倍 (72 ppi 相對於 330 ppi)，所以影像在螢幕上必須以原來的四倍大小顯示才能顯示所有的像素。換言之，300ppi 的文件的列印大小大約是螢幕上大小的四分之一。若要以影像的實際大小進行檢視，您可以將縮放比例設定為 25%。

如果您以像素為單位設定尺寸，然後更改每英吋像素數 (解析度)，則此更改會影響所列印影像的大小。如果您以英吋、公分、點或派卡為單位設定文件大小，然後更改解析度，則所列印影像的尺寸不受影響。

每英吋像素 (ppi) 等同於每英吋點數 (dpi)。

#### 解析度與列印品質

輸出裝置 (印表機) 的解析度以每英吋點數為測量單位，在半色調情況下以每英吋行數 (lpi) 為測量單位。輸出裝置的解析度視所使用的印刷機和紙張類型而有所不同。一般而言，如果採用光滑的雜誌用紙，則以 150 lpi 清晰地輸出照片，如果採用報紙用紙，則以 85 lpi 進行列印。

如果您使用個人雷射印表機或噴墨印表機，請根據您印表機特定的每英吋點數設定以英吋、公分、點或派卡為單位設定文件大小。大部分印表機在影像設定為 300 ppi 時會產生優質的輸出結果。增加檔案的每英吋像素數設定值並不一定能改善輸出品質，還有可能產生龐大的不便於使用的檔案。

如果您使用的是商用印表機或更精密的輸出裝置，則應將影像的尺寸始終設定為您希望此影像列印後顯示的實際大小。最好是將每英吋像素數設定為希望的每英吋行數的兩倍。因此，如果 lpi 是 150，則 ppi 應設定為 150 的 2 倍，即 300；如果 lpi 是 85，則 ppi 應設定為 170。如果您對特定輸出裝置的解析度有疑慮，建議向列印服務供應商確認。

## 開啟與置入檔案

您可以開啟在 Corel Painter 或其他應用程式中建立的檔案。例如，您可以開啟其他圖形應用程式的檔案，並使用 Corel Painter 加入筆刷筆觸、染色或紙張材質。

您也可以將檔案置入現有的 Corel Painter 文件中。置入的影像變成文件中的新參考圖層，您可以藉由拖曳它的控制點改變它在螢幕上的形狀 (改變大小、旋轉或傾斜)。置入的檔案會保持與來源檔的連結，直到您確認它是標準圖層格式為止。

您可以先縮放檔案再將其置入文件中。

相關詳細資訊，請參閱第 449 頁的「使用參考圖層工作」。

**支援的檔案格式**

Corel Painter 可以讓您開啟以下檔案格式：

- RIFF (RIF) - 原生 Corel Painter 格式
- TIFF (TIF)
- PNG
- CMYK TIF (TIF) - 由於 Corel Painter 使用 RGB 色彩作業，因此您在應用程式中開啟或輸入的所有 CMYK TIF 檔案都會轉換為 RGB 色彩描述檔。
- Adobe Photoshop 格式 (PSD) - Corel Painter 保留圖層、圖層遮罩、Alpha 色頻以及構成方式。在 Adobe Photoshop 中不支援圖層效果和調整圖層，應該將其合併或平坦化。
- Windows 點陣圖 (BMP)
- PC Paintbrush (PCX)
- TARGA (TGA)
- GIF - Corel Painter 無法將 GIF 動畫轉換成畫格堆疊。
- JPEG (JPG)

僅限 Windows

- 畫格堆疊 (FRM) - Corel Painter 動畫檔
- QuickTime (MOV)、Windows 專用的視訊 (AVI) 及連續編號檔。相關詳細資訊，請參閱 第 644 頁的「開啟 Corel Painter 動畫」或第 652 頁的「輸入與輸出連續編號檔。」。

Corel Painter 不支援 LZW 壓縮 TIFF 檔案格式。在 Corel Painter 中僅能開啟未壓縮的 TIFF 檔。

### 開啟文件

1 選擇**「檔案」**□**「開啟」**。
Corel Painter 會顯示您開啟的上一個檔案所在的資料夾。
2 在**「開啟」**對話方塊中，找出要開啟的檔案。
Corel Painter 會為每個影像列示出尺寸 (以像素為單位)、檔案大小和檔案格式。儲存於 Corel Painter 中的檔案包含用於瀏覽的縮圖。
3 按一下**「開啟」**。

**檔案**選單還會提供至先前所開啟文件的快捷鍵。您可以選擇**「檔案」**□**「最近」**，從最近開啟的檔案清單中找出檔案，然後按一下檔案名稱來開啟該檔案。

### 瀏覽尋找文件 (Mac OS)

1 選擇**「檔案」**□**「開啟」**。
2 按一下**「瀏覽」**。
**「瀏覽」**對話方塊中會顯示資料夾中所有 RIFF 檔的縮圖。
3 按兩下檔案名稱，或選取檔案後按一下**「開啟」**。

### 置入檔案

1 選擇**「檔案」**□**「置入」**。
2 選取某個影像檔，然後按一下**「開啟」**。
顯示**「置入」**對話方塊。
3 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 將影像置入文件視窗中的特定位置 | 按一下想要置入影像的文件視窗區域。 |
| 將影像置入文件視窗中央 | 按一下**「確定」**。 |
| 先縮放影像比例再置入 | 在**「縮放」**區域中，在**「水平」**和**「垂直」**這兩個方塊中輸入值。 |
| 縮放時維持影像比例 | 在**「縮放」**區域中，勾選**「保持外觀比例」**核取方塊。 |
| 保留影像遮罩 | 勾選**「保留 Alpha 色頻」**核取方塊。影像遮罩會變成圖層遮罩。 |

如果置入的影像含有遮罩，而您置入時又未勾選 **「保留 Alpha 色頻」** 核取方塊，則會放棄影像遮罩。

## 建立及開啟範本

如果您經常處理具有類似尺寸、格式及解析度的文件，您可以建立文件範本，這樣便可無須每次皆從頭開始啟動每份文件。建立範本時，您可以將內容加入畫布，然後將其儲存為範本的一部分。

### 將文件儲存為範本

1 建立含有您所需大小、格式和解析度屬性的檔案。

2 選擇**「檔案」**▯**「儲存為」**。

3 在**「儲存」**(Mac OS) 或**「將影像另存為」**(Windows) 對話方塊中，將檔案儲存到使用者資料夾中的以下其中一個資料夾：

- (Mac OS) Corel Painter 2017\Support Files\Templates
- (Windows) AppData\Roaming\Corel\Painter 2017\Default\Templates

如果您要範本顯示在**「檔案」**▯**「開啟範本」**之下，必須關閉後再重新開啟 Corel Painter。

在多使用者環境中，只有狀態為「管理員」的使用者才能將檔案加入 **Templates** 資料夾。

在 Windows 中，您必須確保所有隱藏檔案均能顯示，以便存取 **AppData** 資料夾。

### 開啟文件範本

- 選擇**「檔案」**▯**「開啟範本」** ▯**{範本名稱}**。

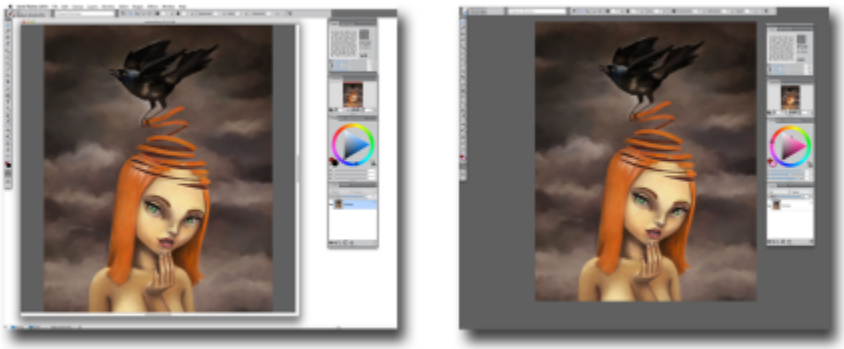
選擇**「說明」**▯**「歡迎」**，然後從**「開啟影像範本」**清單方塊中選擇範本，也可以開啟範本。

## 切換文件檢視

您可以視需求切換文件檢視和檢視模式。**「預設檢視」**會顯示所有開啟的文件。**「單一文件檢視」**僅顯示作用中的文件，並隱藏其他開啟的文件。這兩種檢視模式都會在工作區中顯示所有標準工具。例如，選單列、屬性列、「筆刷」選取器列、工具箱，以及其他數種可立即存取的面板。

您可以啟用**「簡報模式」**，這會隱藏您電腦的桌面和工作列，並將文件視窗置於單色背景的中央。使用**「簡報模式」**時，Corel Painter 所有功能均可運作。使用 Mac OS 時，「簡報模式」一次只會顯示一份文件 (「單一文件檢視」)。使用 Windows 時，「簡報模式」可顯示一份或多份文件 (「預設檢視」)。

您可以使用 Windows 選單、工具箱以及鍵盤快捷鍵切換文件檢視和檢視模式。



「單一文件檢視」(左)、「簡報模式」中「單一文件檢視」(右)

您也可以更改應用程式的預設文件檢視模式。相關詳細資訊，請參閱第 672 頁的「介面偏好設定」。

### 切換檢視

- 選擇**「視窗」**，然後選擇以下任一指令：
  - **單一文件檢視** — 切換「預設檢視」和「單一文件檢視」
  - **簡報模式** — 啟用或停用「簡報模式」

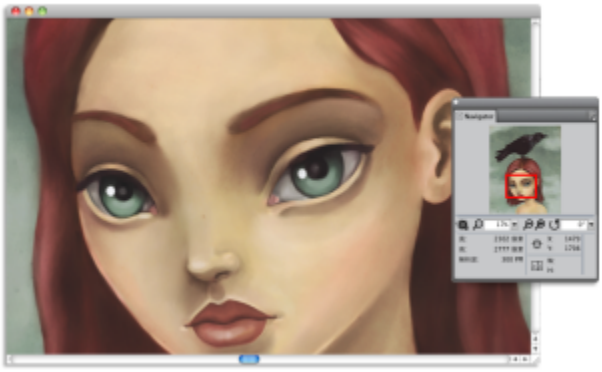
您可以按一下工具箱中的**「單一文件檢視」**按鈕 和**「簡報模式」**按鈕來切換檢視。

您也可以按下 **Command** + **M** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **M** (Windows) 來切換「預設檢視」和「單一文件檢視」。

在 Windows 中，您可以按下 **F11** 鍵來啟用或停用「簡報模式」。

## 導覽影像與檢視影像資訊

使用**「導覽」**面板可以對文件視窗有更清楚的掌握。例如，當您在高縮放比例下作業或處理大影像時，您可以使用**「導覽」**面板的小畫布預覽來顯示整個影像，無須縮小。您也可以移至其他影像區域，無需調整縮放比例。此外，也可以反白目前顯示在文件視窗中的區域。



即使在放大時，「導覽」的畫布預覽也可讓您檢視整個影像。

**「導覽」**也可讓您檢視 XY 座標和游標位置，協助您導覽影像。此外，您也可以檢視寬度和高度等文件資訊；以及像素數、英吋數和解析度等單位資訊。

您可以隱藏影像資訊區域或控制項，以自訂「導覽」面板的外觀。

### 顯示導覽面板

1 選擇**「視窗」**▯**「導覽」**。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 移動至影像的其他區域，而不必調整縮放比例 | 在**「導覽」**面板中，按一下畫布預覽的其他區域。 |
| 縮放至文件視窗中的特定放大比例 | 開啟**「縮放畫布」**清單方塊，然後調整縮放比例滑桿。 |
| 旋轉文件視窗中的影像 | 開啟**「旋轉畫布」**清單方塊，然後調整旋轉滑桿。 |

您也可以在**「導覽」**面板中按一下**「開啟導覽設定」**按鈕 並選擇選項，來啟用各種工具。可用工具包括繪圖模式、厚塗顏料、描圖紙、格線和色彩管理。

### 隱藏或顯示「導覽」面板的資訊區域或控制項

- 在**「導覽」**面板中，按一下**「導覽選項」**按鈕 ，然後停用下列其中一個選項：
  - **導覽畫格** — 在「導覽」的畫布預覽視窗中，將顯示目前顯示在文件視窗中區域的畫格隱藏。
  - **檢視控制項** — 隱藏「導覽」控制項 (例如畫布預覽)，讓您不必進行縮小，也能檢視整個影像。您也可以移至其他影像區域，無需調整縮放比例。
  - **資訊** — 隱藏 XY 座標、游標位置、寬度和高度等文件資訊，以及像素、英吋和解析度等單位資訊。

## 縮放影像

您可以透過縮放來更改放大比例。您可以透過使用**「放大鏡」**工具、重設大小或縮放為最適比例，來進行放大和縮小。您甚至可以在使用其他工具時進行放大和縮小。

「放大鏡」工具可以讓您透過在文件視窗中按一下來進行放大和縮小。

### 放大

1. 在工具箱中，按一下**「放大鏡」**工具 。

   **「放大鏡」**游標會顯示加號 (+)，表示您正在增加大小 (放大)。
2. 在文件視窗中按一下或進行拖曳。

   每按一下滑鼠就會按照影像視窗底部**「比例」**方塊中所定義的下一個比例進行放大。

   拖曳時，Corel Painter 會選擇最符合所選區域的放大比例，並將螢幕視圖在此區域置中。

您也可以使用下列快捷鍵來進行放大：

- (Mac OS) 按住 **Command**，然後按 **+** (加號)。
- (Windows) 按住 **Ctrl**，然後按 **+** (加號)。

### 縮小

1 在工具箱中，按一下**「放大鏡」**工具 ，然後按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)。

**「放大鏡」**游標會顯示減號 (-)，表示您正在減少大小 (縮小)。

2 在文件視窗中按一下。

每按一下滑鼠就會按照影像視窗底部**「比例」**方塊中所定義的下一個比例減少放大。

您也可以使用下列快捷鍵來進行縮小：

- (Mac OS) 按住 **Command**，然後按 **–** (減號)。
- (Windows) 按住 **Ctrl**，然後按 **–** (減號)。

### 縮放至特定放大比例

- 選擇**「視窗」**▯**「導覽」**，然後在**「縮放畫布」**方塊中輸入值。

您可以視喜好開啟**「縮放畫布」**滑桿，然後調整縮放比例。

### 重設為原始大小

- 按兩下工具箱中的**「放大鏡」**工具 。

您也可以按一下屬性列上的**「重設」**工具 或**「導覽」**面板中的**「將縮放重設為 100%」**按鈕 ，將大小重設為 100%。

### 以最適比例縮放

- 選擇**「視窗」**▯**「最適比例」**。

Corel Painter 會產生適合文件視窗的整個文件的視圖。

您也可以按一下屬性列上的**「最適比例」**按鈕 ，以最適比例縮放。

### 設定縮放效果偏好設定

1 按一下工具箱中的**「放大鏡」**工具 。

2 在屬性列上，按以下任一按鈕：

- **高品質顯示** — 縮放時讓物件平滑
- **區域均化** — 縮小時加快螢幕繪圖速度

您也可以按一下**「編輯」**▯**「偏好設定」**▯**「效果」**及啟用**「檢視選項」**區域中的選項，來指定縮放偏好設定。

## 旋轉影像和畫布

您可以在螢幕上旋轉影像，以便採用您可以自然繪圖的方法。您也可以旋轉畫布來更改影像方向。

旋轉影像以便採用您可以自然繪圖的方法。

旋轉螢幕影像是為了繪圖方便；而旋轉畫布則可修改影像外觀。例如，如果您列印在螢幕上旋轉過的影像，則旋轉不會反映在列印影像中。但如果您旋轉影像的畫布，旋轉便會反映在列印影像中。

您可以按預先定義的量旋轉影像或畫布，也可以選擇旋轉量。您還可以重設影像的原始方向。

### 旋轉影像

1 在工具箱中按一下**「旋轉頁面」**工具 。

如果您偏好使用快捷鍵，請按住 **Option** + **空白鍵** (Mac OS) 或 **空白鍵** + **Alt** (Windows)。

游標會變為以食指指著前方的手形 。

2 在文件視窗中進行拖曳即可旋轉影像。

屬性列上會顯示新的旋轉角度。

### 您也可以

| | |
|---|---|
| 限制為按 90° 遞增的旋轉 | 旋轉時按住 **Shift**。 |
| 指定旋轉角度來旋轉影像 | 在屬性列或**「導覽」**面板的**「旋轉角度」**方塊中，輸入旋轉角度。 |

您也可以在**「導覽」**面板的**「旋轉畫布」**方塊中輸入值，或開啟**「旋轉畫布」**滑桿並調整旋轉，以旋轉影像。

### 重設影像的原始方向

1 在工具箱中按一下**「旋轉頁面」**工具 。

2 執行以下任一操作：

- 在文件視窗中按一下。

- 按兩下**「旋轉頁面」**工具 。
- 按一下屬性列上的**「重設工具」**按鈕 。

您也可按一下 **「導覽」** 面板的 **「重設旋轉」** 按鈕 來重設影像旋轉。

**旋轉畫布**

1 選擇**「畫布」**□**「旋轉畫布」**。

2 執行下表中的一項任務。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 旋轉「畫布」圖層 180 度 | 選擇**「畫布」**□**「旋轉畫布」**□**「180」**。 |
| 順時針旋轉「畫布」圖層 90 度 | 選擇**「畫布」**□**「旋轉畫布」**□**「順時針 90 度」**。 |
| 逆時針旋轉「畫布」圖層 90 度 | 選擇**「畫布」**□**「旋轉畫布」**□**「逆時針 90 度」**。 |
| 按使用者定義的量旋轉畫布圖層 | 選擇**「畫布」**□**「旋轉畫布」**□**「任意角度」**，然後在**「角度」**方塊中輸入值。 |

如果您的文件具有包含不同類型的圖層，系統會將提示您將所有這些類型轉為預設的基於像素的圖層。

## 翻轉影像

您可以同時翻轉畫布及其所有相關圖層，也可以分別翻轉圖層、選取區或畫布。您可以水平 (從左到右) 或垂直 (從上到下) 翻轉全部或部分影像。

原始影像。

水平翻轉後的影像。

垂直翻轉後的影像。

### 同時翻轉畫布和圖層

1 選擇**「畫布」**▯**「旋轉畫布」**。

2 選擇以下任一選項：

- **水平翻轉畫布**
- **垂直翻轉畫布**

如果您的文件含有不同類型的圖層，則系統會提示您將所有這些類型轉為預設的像素式圖層。

### 分別翻轉畫布、圖層或選取區

1 執行下表中的一項任務。

| **翻轉** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 畫布 | 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。 |
| 圖層 | 按一下**「圖層」**面板中的一或多個圖層。 |
| 選取區 | 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。 |

2 選擇**「編輯」**，然後選擇以下任一選項：

- **水平翻轉**
- **垂直翻轉**

## 重新放置影像

您可以重新放置 Corel Painter 工作區中的影像，以便檢視或處理影像的其他區域。您也可以在放大時檢視影像的其他區域。

### 重新放置文件

1 在工具箱中，按一下**「手型」**工具 。

游標會變為**「手形」**工具。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 在影像中捲動 | 在文件視窗中拖曳。 |
| 置中影像 | 在文件視窗中按一下。 |

您也可以按住空白鍵來啟用**「手形」**工具。

### 放大時重新放置文件

1 選擇**「視窗」**▯**「導覽」**。

2 在**「導覽」**面板中，按一下預覽區域的其他區域。

如果顯示**「導覽」**畫格，即可將該框拖曳至畫布預覽的其他區域。

## 裁切影像

您可以使用**「裁切」**工具 來移除不需要的影像邊緣。您可以調整已裁切影像的外觀比例，或選擇保持外觀比例。您也可以調整畫布區域大小來移除不想要的區域。相關詳細資訊，請參閱第 88 頁的「調整影像和畫布大小」。

### 裁切影像

1 在工具箱中，按一下**「裁切」**工具 。

2 在影像中拖曳以定義您要保留的矩形區域。
您可以透過拖曳矩形的角落或其任一邊緣來進行調整。

3 準備執行裁切時，按一下屬性列上的**「確認裁切」**按鈕 。

若要取消裁切，按一下屬性列上的**「取消裁切」**按鈕 。

您也可以按兩下矩形內部，執行裁切。

### 限制裁切為正方形

1 在工具箱中，按一下**「裁切」**工具 。

2 按住 **Shift** 並拖曳，以定義裁切的區域。

3 按兩下正方形內部。

### 調整裁切影像的外觀比例

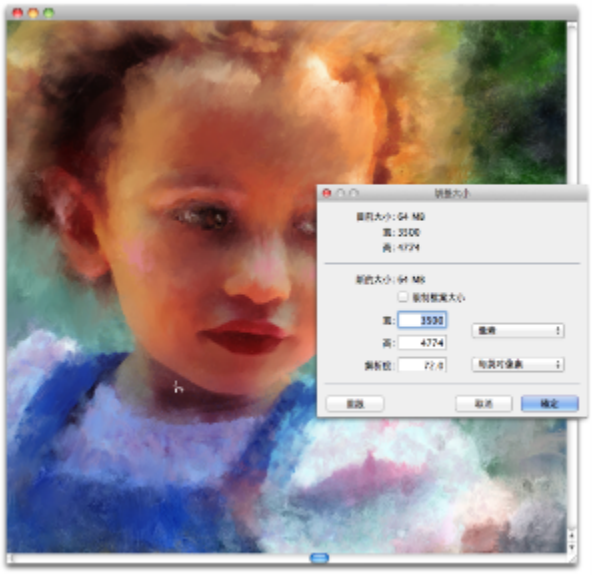
1 在工具箱中，按一下**「裁切」**工具 。

2 在屬性列上的**「裁剪比例寬度」**和**「裁剪比例高度」**方塊中輸入值。

## 調整影像和畫布大小

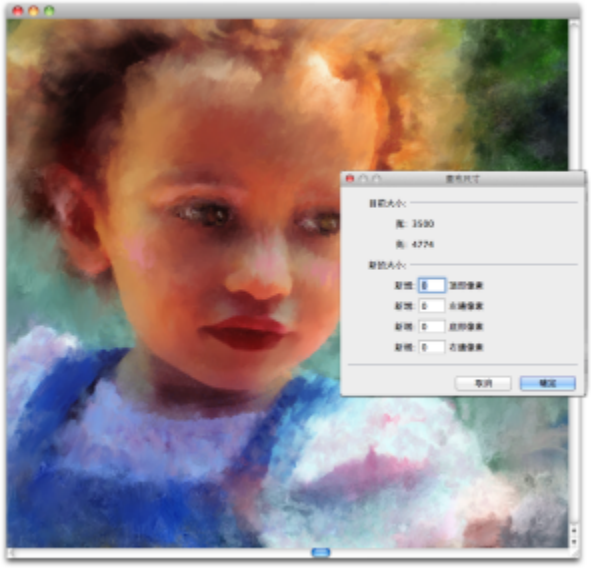
您可以同時調整畫布和影像的大小，也可以僅調整畫布區域大小，以兩種方法皆可變更影像的實際尺寸。請務必瞭解這兩種調整大小技術的差異。

同時調整畫布和影像大小時，影像尺寸和解析度會有所變更，但影像外觀會維持原樣。例如，如果您將 300 ppi 的影像大小調整為 150 ppi，影像大小會變小，但看起來相同。



修改解析度後已調整其大小的影像。

另一方面，當您僅調整畫布大小時，影像尺寸和外觀也會同時更改。例如，如果您增加畫布大小，影像周圍便會顯示邊框。如果您縮減畫布大小，就會裁掉畫布邊緣。此外，影像解析度也會受影響。



調整畫布區域大小以便在影像的邊緣加上空白邊框。

也請務必注意，螢幕影像大小會受影像的像素高度和寬度、縮放比例及顯示器設定所影響。因此，影像顯示在螢幕上的大小可能會與列印時不同。相關詳細資訊，請參閱第 77 頁的「瞭解解析度」和第 75 頁的「建立文件」。

### 同時調整畫布和影像內容大小

1 選擇**「畫布」**>**「調整大小」**。
若要維持相同 MB 的影像檔案大小，請勾選**「限制檔案大小」**核取方塊。

2 在**「新的大小」**區域中，在**「寬」**和**「高」**等方塊中輸入值。
如果您勾選**「限制檔案大小」**核取方塊，則只需在其中一個方塊中輸入值；其他值會自動調整。

如果選擇以像素或百分比作為單位並輸入值，則**「限制檔案大小」**核取方塊將自動取消勾選。

大幅增加影像尺寸可能會導致影像被拉長或像素化。

### 調整畫布區域大小

1 選擇**「畫布」**>**「畫布尺寸」**。

2 在**「畫布尺寸」**對話方塊中，指定您要加入至畫布任何一側的像素數。

若要縮小或裁剪畫布大小，請指定負值。

## 儲存與備份檔案

您可以按檔案的目前格式或按其他格式儲存檔案。您也可以爲檔案儲存多個版本以記錄對檔案所進行的更改，即重複儲存。此外，您也可以選擇於每次儲存文件時建立備份檔案。

爲檔案進行重複儲存時，更新版的檔案會在儲存時於檔案名稱中加入版次。例如，如果您將原始檔案儲存為 Image.RIF，然後爲檔案進行重複儲存，則最新版的檔案會儲存為 Image_001.RIF。後續執行的重複儲存會在檔案名稱上加 1，例如 Image_002.RIF 和 Image_003.RIF。如果您需要回復至舊版檔案，或記錄一段時間以來的歷程，則重複儲存功能相當有用。

### 以目前的格式儲存檔案

- 選擇**「檔案」**▯**「儲存」**。

### 以不同名稱或不同格式儲存檔案

1. 選擇**「檔案」**▯**「儲存為」**。
2. 在**「儲存」**(Mac OS) 或**「儲存影像為」**(Windows) 對話方塊中，使用控制項來指定位置、檔案名稱和格式。

### 執行重複儲存

- 選擇**「檔案」**▯**「重複儲存」**。

  會儲存上次儲存檔案的位置，然後用於執行重複儲存，直到指定新位置為止。

按下 **Command** + **Option** + **S** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Alt** + **S** (Windows) 也可以執行重複儲存。

### 儲存時建立備份檔案

1. 執行以下任一操作：
   - (Mac OS) 選擇**「Corel Painter 2017」**選單 ▯**「偏好設定」**。
   - (Windows) 選擇**「編輯」**▯**「偏好設定」**。
2. 在**「偏好設定」**類別清單中，按一下**「一般」**。
3. 勾選**「儲存時建立備份」**核取方塊。

## 選擇檔案格式

儲存檔案時，您必須選擇一種檔案格式。以下部分包含某些支援檔案格式的相關資訊。

#### 儲存 RIFF 檔

RIFF 是 Corel Painter 的檔案格式，可保留文件的特殊資訊。例如，RIFF 檔會保存所有圖層。

RIFF 檔最適合用作「工作中」檔案。準備好產生檔案時，建議您一律先以 RIFF 格式儲存檔案，然後再將其儲存為 GIF、JPEG、TIF 或其他檔案格式。

Corel Painter 可以讓您以無損失的壓縮方法來壓縮檔案並節省磁碟空間。以 RIFF 格式儲存時，可以透過確保預設停用「未壓縮」選項來使檔案佔用最小的硬碟空間。

#### 儲存 JPEG 檔

Corel Painter 支援 JPEG 檔案格式。與 GIF 不同，JPEG 檔案格式可顯示全部色彩。

JPEG 檔案格式可讓您以**「可」**到**「最佳的」**比例壓縮檔案，影像品質越高，檔案越大。這些品質設定可以讓您取得從小於 10:1 到大於 100:1 的壓縮比例。JPEG 是「有損失」的檔案格式，這意味著壓縮後的 JPEG 檔和原始檔案並不是每個像素都相同。但是，由於 JPEG 演算法考慮到眼睛對不同色彩的敏感度，所以使用較高品質的設定可以取得令人滿意的視覺效果。

您可以指定 URL 給圖層和置入的影像，然後以 GIF 或 JPEG 格式儲存檔案，以便產生一張影像貼圖。相關詳細資訊，請參閱第 682 頁的「建立影像貼圖」。

以 JPEG 格式儲存檔案時，Corel Painter 會顯示「JPEG 編碼品質」對話方塊，此方塊具有以下選項：

- **「品質」**選項 — **「最佳的」**、**「高」**、**「良好」**以及**「可」** — 可以讓您設定檔案壓縮的程度。
  對於**「最佳的」**選項，被壓縮內容最少，但是保留的資料最多。對於**「可」**選項，被壓縮內容最多，損失的資料也最多。
  您還可以使用**「品質」**滑桿來調整檔案壓縮。

- **「平滑度」**滑桿會將平滑應用到整個影像。這在使用**「可」**選項模糊 JPEG 美術作品的邊緣時非常有用。預設值為 0。請記住，使用高平滑度設定會造成畫質模糊。
- **「漸進式」**JPEG 核取方塊可建立漸進式 JPEG 檔。漸進式格式對於專爲網頁所設計的檔案非常有用。就像其名稱所含的暗示，下載檔案時，漸進式格式顯示出影像在各個階段中的情況，就好像是一連串的掃描影像。第一個掃描影像是低品質的影像，隨後的掃描影像品質才有所改善。這可以讓使用者快速地看到整個影像。
- **「HTML Map 選項」—「NCSA 貼圖檔」**、**「CERN 貼圖檔」**及**「用戶端貼圖檔」** 可讓您製作影像貼圖。(NCSA 是指美國國家超級計算應用中心，CERN 是指歐洲核能研究組織。)使用 NCSA Map 檔或 CERN Map 檔選項產生伺服器端的影像貼圖。使用用戶端 Map 檔選項產生用戶端影像貼圖。

相關詳細資訊，請參閱第 682 頁的「建立影像貼圖」。

最好不要多次解壓縮和重新壓縮一個檔案。雖然 JPEG 可以壓縮或丟棄看不到或不明顯的資料，但是資料變差會影響檔案的狀態。

檔案損失大量資料後，影像的區域中會顯示區塊花紋。如果您嘗試對 JPEG 檔使用**「套用表面材質」**功能，則會發現影像中的區塊花紋會更明顯。

**儲存 GIF 檔**

Corel Painter 可以讓您將文件儲存為 GIF 檔。GIF 是使用 8 (或更低) 位元的檔案格式，通常用於顯示網頁上的圖形。儲存 GIF 檔時，您可以選擇從「4 色」到「256 色」的設定。您可以選擇將要顯示色彩的方式，以及要變透明的影像部分。

您可以啟用**「色彩集」**選項，強制使 GIF 檔色彩表中的所有色彩與目前色彩集中的色彩相符。執行 Web 工作時，這個選項會有很大的用處，特別是在您想要將色彩保持成一個特定的色彩集，或是控制網頁上的色彩數時，因此而控制影像檔大小。

**「成像方式」**設定可決定 24 位元 Corel Painter 文件將轉換為 GIF 使用的有限色彩數的方式。如果您選擇**「量化至最接近色彩」**，Corel Painter 可能會將某些色彩替換成位於各像素旁的色彩。如果您選擇**「遮色」**，則 Corel Painter 會將花紋應用至所選擇的色彩，以產生更精確、帶狀更少的結果。

Corel Painter 也可以將畫格堆疊另存為 GIF 動畫檔。相關詳細資訊，請參閱第 653 頁的「輸出動畫 GIF 圖檔」。

如果要使影像具有透明度，請勾選**「輸出透明度」** 核取方塊。大部分顯示 GIF 檔的程式都支援透明度，但對於不支援的程式，您應該指定「透明」區域的色彩。如果您的影像將顯示在網頁上，請啟用**「背景為 WWW 灰」**選項。您還可以透過啟用**「背景為 BG 色彩」**選項來選擇用於網頁的背景色彩。

對於支援透明度的程式，您的選取區將決定透明的區域。**「門檻」**滑桿會決定變為透明的選取區 (已載入遮罩) 值。您可以在對話方塊的「預覽」視窗中看到**「門檻」**滑桿影響影像透明度的方式。透明度以矩形窗格顯示在「預覽」視窗中。您可以在「預覽」視窗和**「儲存為 GIF」**選項之間切換，以得到所要的結果。如果您的影像將顯示在網頁上，請勾選**「交錯式」**核取方塊。

相關詳細資訊，請參閱第 463 頁的「選取區與變形」。

**儲存 RGB TIF 檔**

TIF 格式使應用程式和電腦平台之間的交換更加方便。這是一種廣受支援的點陣圖格式，可讓您儲存 RGB 色彩描述檔資訊。

**儲存 Adobe Photoshop (PSD) 檔**

Corel Painter 能夠以 Adobe Photoshop (PSD) 格式儲存檔案。為了得到最佳相容性，網格化向量圖形和文字並將遮罩置入色頻中。

以 PSD 格式儲存檔案時，您可以運用以 TIF 格式儲存時一樣的方式嵌入 RGB 色彩描述檔。

**儲存壓縮的 PostScript (EPS) 檔**

Corel Painter 中的壓縮的 PostScript (EPS) 檔案與 Desktop Color Separation (DCS) 2.0 格式 (EPS-DCS 5 檔案格式) 相同。雖然 Corel Painter 可以使用 EPS-DCS 格式儲存檔案，但是無法讀取 EPS-DCS 格式。如果您打算以 EPS-DCS 格式儲存影像，則最好先以其他格式儲存，這樣才有可以在 Corel Painter 中重新開啟的影像複本。

當您在開啟預覽選項的情況下將影像儲存為 EPS-DCS 檔時，Corel Painter 會使用載入的國際色彩協會 (ICC) 描述檔準備分色檔。相關詳細資訊，請參閱第 663 頁的「列印影像」。

雖然您可以將影像另存為 CMYK EPS 分色，但 Corel Painter 會無法開啟或編輯 CMYK 檔。

以 EPS-DCS 格式儲存檔案時，Corel Painter 會開啟含有下列選項的「EPS 儲存選項」對話方塊：

- **Hex (ASCII) 圖片資料**提供儲存 PostScript 資訊的另一個方法。有些頁面設計程式需要有勾選這個選項。以這個選項儲存時，檔案大小約是兩倍大。
- **預覽選項** — 無預覽、黑白預覽、以彩色預覽指定是否儲存預覽資料，以及以哪一種格式儲存。最後的瀏覽檔案是一個低解析度 (72 ppi) 的檔案。

  如果您的印表機是舊型的雷射印表機，則您必須使用黑白兩色預覽列印這些檔案。雖然是以黑白兩色預覽或顯示，但是色彩的資訊仍會保留完整無缺。

## 以電子郵件寄送文件

Corel Painter 可讓您以電子郵件寄送文件，方法為使用安裝在電腦上的預設電子郵件應用程式。

### 以電子郵件寄送文件

1 選擇**「檔案」**>**「電子郵件影像」**。
2 在**「影像名稱」**文字方塊中輸入影像名稱。
3 在**「選取影像格式」**區域中，啟用下列其中一個選項：
   - **JPEG**
   - **PNG**
   - **TIFF**

## 關閉文件並結束應用程式

您可以使用選單指令、鍵盤快捷鍵或目前視窗的**「關閉」**按鈕，來關閉文件或結束 Corel Painter。

### 關閉文件

- 選擇**「檔案」**>**「關閉」**。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 關閉目前視窗 | 按一下**「關閉」**按鈕。 |
| 使用快捷鍵關閉目前文件 | 按下 **Command** + **W** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **W** (Windows)。 |

### 結束 Corel Painter

- 執行以下任一操作：
  - (Mac OS) 選擇**「Corel Painter 2017」**選單>**「結束」Corel Painter 2017**。
  - (Windows) 選擇**「檔案」**>**「結束」**。

亦可以按 **Command** + **Q** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Q** (Windows) 結束 Corel Painter。

## 使用兩台顯示器

Corel Painter 使用者介面可以在兩台或兩台以上的顯示器上顯示。您可以拖曳 Corel Painter 的任何一個面板、面板、屬性列、工具箱到到任何顯示器中，但一次只能在顯示器上顯示一整個面板或面板。如果一個面板或綜合面板跨越兩台顯示器，則在顯示較大部分面板或綜

合面板的顯示器上，面板或綜合面板會自動對齊最接近顯示器的垂直邊緣。如果面板或綜合面板平均顯示在兩台顯示器上，則面板或綜合面板會對齊左邊那一台顯示器的垂直邊緣。

若要得到最好的執行效能，請確定兩台顯示器設成同樣的解析度。在 Windows 中，您必須伸展應用程式視窗，使它跨越兩台顯示器，然後重新設計您的工作區。有關設定系統以便讓 Corel Painter 在兩台或更多顯示器上顯示的資訊，請參閱您作業系統的說明文件。

## 支援繪圖板和其他裝置

Corel Painter 支援相容於 Wacom 的繪圖板和裝置，以及支援 Windows 作業系統即時觸控筆 (Real-Time Stylus, RTS) 功能的裝置。這兩組裝置均具備多點觸控功能。

Mac OS 和 Windows 均支援相容於 Wacom 的裝置。相關詳細資訊，請參閱 第 94 頁的「Wacom Intuos 支援」。 相容於 RTS 的裝置包括平板電腦和圖形繪圖板，而且僅支援 Windows。

在預設情況下，Corel Painter 會使用相容於 Wacom 的裝置所適用的繪圖板選項。若要完全發揮相容於 RTS 的圖形繪圖板或搭載 Corel Painter 之其他裝置的功能，您必須先完成設定。否則，您無法使用壓力等觸控筆資訊，也無法以透過傾斜方式以調整和控制筆刷筆觸。

### 設定相容於 RTS 的裝置 (Windows)

1 選擇**「編輯」**>**「偏好設定」**>**「繪圖板」**。

2 在**「繪圖板選項」**區域中，啟用**「與 RTS 相容的裝置 (即時觸控筆)」**選項。

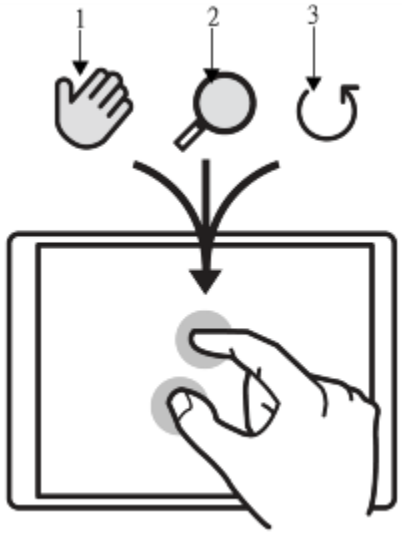
3 重新啟動 Corel Painter。

## 多點觸控支援

Corel Painter 支援兩種使用手勢：啟用 (預設) 或停用多點觸控模式。此外，亦提供兩種多點觸控選項：**「Corel Painter 多點觸控」**和**「Windows 多點觸控」**。

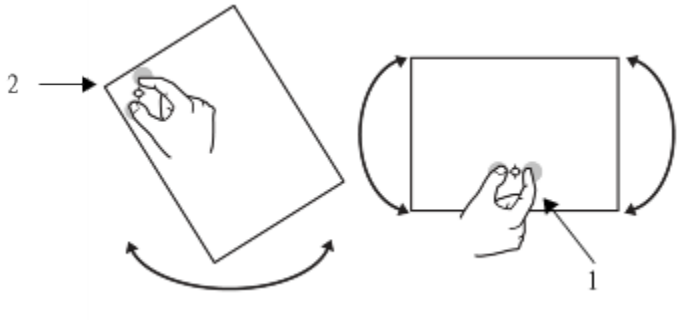
### Corel Painter 多點觸控

此選項 Mac OS 和 Windows 均可使用，而且強化支援 Wacom Intuos 5 繪圖板和其他相容於 Wacom 的裝置。您可以同時移動、旋轉和縮放畫布。如此一來便能以流暢又靈敏的方式，來放置及導覽畫布。例如，您可以使用兩指以畫圓動作移動，並同時撥動畫布滑過整個繪圖板，來旋轉及移動畫布。還可以使用兩指以畫圓動作移動，並同時將兩隻手指靠攏或分開，來旋轉及縮放畫布。此外，您還可以迅速回復畫布位置、旋轉及縮放比例




您可以同時執行移動 (1)、縮放 (2) 及旋轉 (3)。

也可以變更進行旋轉和縮放的周遭參考點。如果您使用的不是多點觸控繪圖板，參考點的位置會預設在影像的中心。不過，使用多點觸控繪圖板時，參考點會依手指位置而變更。Corel Painter 會將參考點的位置設在兩指之間的空間中心。




從影像 (1) 中心更改手指的位置，可讓您移動參考點 (2)。

#### Windows 多點觸控

使用此選項時，您在繪圖板或裝置上的手勢在 Corel Painter 與在其他應用程式中的作用相同。然而，您無法使用相容於 Wacom 的裝置的進階功能。

#### 停用多點觸控

停用多點觸控模式時，無法同時移動、旋轉和縮放畫布。如果您發現畫布的移動方式不如預期，或是筆刷筆觸無法如預期般塗上顏料，則停用多點觸控功能會相當實用。

### 回復畫布位置、旋轉及縮放比例

- 同時以兩指在繪圖板上點兩下。

### 啟用或停用多點觸控支援 (Mac OS)

1 選擇**「Corel Painter 2017」**>**「偏好設定」**>**「繪圖板」**。
2 啟用或停用**「Corel Painter 多點觸控」**選項。

### 啟用或停用多點觸控支援 (Windows)

1 選擇**「編輯」**>**「偏好設定」**>**「繪圖板」**。
2 在**「多點觸控選項」**區域中，勾選或取消勾選**「啟用多點觸控」**核取方塊。
如果啟用多點觸控支援，請選擇下列其中一個選項：
   - **Corel Painter 多點觸控**
   - **Windows 多點觸控**

## Wacom Intuos 支援

Corel Painter 支援使用 Wacom® Intuos® 繪圖板、畫筆及噴槍技術。

#### 使用 Intuos 繪圖板和畫筆繪圖

Intuos 繪圖板有更高的壓力敏感度，可協助您建立平滑曲線、漸變和精確的筆刷筆觸。以 Intuos 繪圖板搭配使用 Corel Painter 時，您可以透過非常酷炫的方式來利用傾斜和支點輸入。

#### 自訂筆刷筆跡

在 Intuos 繪圖板上畫圖時，每個畫家都有著不同的力道。Corel Painter 的筆刷筆跡偏好設定可協助您自訂 Intuos 繪圖板，以與您的壓力敏感度相符。相關詳細資訊，請參閱第 117 頁的「筆刷筆跡與校正」。

### 連結觸控筆功能至「表現」設定

您在筆刷控制面板的**「表現」**中所調整的設定，可讓您將不透明度、紋路、角度、大小、抖動、色彩濃度、色彩混合、流量及深度等筆刷功能，與速度、方向、壓力、滾輪 (適用於噴槍)、傾斜與支點等畫筆資料作結合。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

### 使用最小尺寸設定

在 Corel Painter 中，「最小尺寸」設定可讓您充分利用畫筆輸入資料。在「筆刷控制項」綜合面板的「表現」面板中設定回應畫筆壓力的尺寸，並且將「最小尺寸」設定設成小比例的筆刷尺寸，您以畫筆畫出的筆觸便會產生驚人的真實效果。

### 使用 Intuos 噴槍滾輪

Intuos 噴槍滾輪是第一支真正的電腦噴槍，可提供指尖媒材流量控制。Corel Painter 噴嗆會隨 Intuos 畫筆的角度 (傾斜)、支點 (方向) 和流量 (滾輪設定) 等資料而變化，並能呈現逼真的筆刷筆觸。例如，當畫筆傾斜時，紙張上的媒材點會隨著傾斜程度而變化。Corel Painter 噴槍可以產生能夠隨畫筆移動而變化的角錐部份。

Corel Painter 噴槍使用 Intuos 噴槍畫筆滾輪控制。如同真實噴槍上的槍針控制一樣，Intuos 滾輪控制可以調整噴槍流量或應用媒材的量。相關詳細資訊，請參閱第 130 頁的「使用噴槍繪圖」。

### 使用多支 Intuos 畫筆

所有的 Intuos 畫筆 (包括標準和噴槍型) 都含有 Tool ID 功能，可讓您在 Corel Painter 工作階段設定並使用多支畫筆繪圖。例如，讓我們假設您有兩支 Intuos 畫筆：畫筆 1 和畫筆 2。畫筆 1 設為油刷變體，畫筆 2 則設為「藝術家」變體。

每次將畫筆 1 使用在繪圖板近接感應時，Corel Painter 會自動使手中的筆刷變成油畫筆刷。每次將畫筆 2 使用在繪圖板近接感應時，Corel Painter 會切換到藝術家筆刷。如果您已經調整指定給畫筆尺寸或其他設定值的工具，下次使用該畫筆時，Corel Painter 會記住這些變更。

## 拖放功能

Corel Painter 支援視窗間的文件與圖層拖放複製功能。

### 在文件間拖曳圖層

您可以在視窗間進行拖曳以複製 Corel Painter 文件間的圖層。將圖層拖至新文件時，圖層會保留原來的屬性。相關詳細資訊，請參閱第 427 頁的「移動圖層」。

### 在程式間拖曳

Corel Painter 支援不同應用程式之間的拖放功能。這是既快速又方便的擷取影像的方法。例如，您可以將檔案從 Adobe Photoshop 直接拖曳到 Corel Painter 中。

# 鍵盤快捷鍵

Corel Painter 中有許多功能具備鍵盤快捷鍵，可讓您使用鍵盤快速、輕鬆地存取多種工具，而不需要從選單或面板選取工具。

在 Mac 相容鍵盤上，四個修改鍵分別為 Command、Option、Shift 及空白鍵。

Windows 鍵盤上的四個修改鍵分別為 Ctrl、Alt、Shift 及空白鍵。

必須配合 Mac 相容鍵盤或 Windows 鍵盤上四個修改鍵使用的快速鍵如下：Mac OS 上的 Command、Option、Shift 及空白鍵，以及 Windows 上的 Ctrl、Alt、Shift 及空白鍵。

有些相同的按鍵組合可重複使用以產生不同的動作，這取決於目前所選取的工具。例如，在使用矩形向量工具時按下 Shift 鍵，可將向量圖形限制為正方形；在使用仿製筆刷時，按下 Shift 鍵可設定仿製目的地。

本節包含下列主題：


- 第 98 頁的「自訂鍵」
- 第 100 頁的「工具箱指令」
- 第 102 頁的「面板指令」
- 第 103 頁的「Corel Painter 選單指令」
- 第 103 頁的「檔案選單指令」
- 第 104 頁的「編輯選單指令」
- 第 104 頁的「畫布選單指令」
- 第 105 頁的「圖層選單指令」
- 第 105 頁的「選取選單指令」
- 第 105 頁的「向量圖形選單指令」
- 第 105 頁的「效果選單指令」
- 第 106 頁的「視窗選單指令」
- 第 106 頁的「螢幕導覽」
- 第 107 頁的「面板導覽」
- 第 107 頁的「面板選單指令」
- 第 108 頁的「筆刷工具」
- 第 109 頁的「選取區工具」
- 第 110 頁的「調整工具」
- 第 111 頁的「向量圖形工具」
- 第 112 頁的「動畫」
- 第 112 頁的「光源」
- 第 113 頁的「圖層選取區工具」
- 第 113 頁的「馬賽克」
- 第 113 頁的「其他指令」


## 自訂鍵

Corel Painter 可讓您指定指令給鍵盤上的鍵。這個功能藉由提供您直接以快速鍵使用最常用指令來節省時間。與字元鍵、數字鍵、功能鍵和修改鍵一起，您還可以使用 Tab、Backspace (Windows)、Delete、Insert、Home、End、Page Up、Page Down、向上箭頭、向下箭頭、向左箭頭、向右箭頭以及空白鍵。您可以使用已用於其他快速鍵的鍵。

您也可以根據對預設按鍵組的變更來建立鍵盤快捷鍵集合或按鍵組。為便於參照，您可以產生按鍵組的 HTML 摘要。

### 指定按鍵的指令

1. 執行以下任一操作：
   - (Mac OS) 選擇 **「Corel Painter 2017」**選單 **「偏好設定」** **「自訂鍵」**。
   - (Windows) 選擇 **[編輯]** **[偏好設定]** **[自訂鍵]**。

   如果要修改之前儲存在按鍵組中的鍵盤快捷鍵，請從 **[按鍵組]** 清單方塊中選擇按鍵組。
2. 從 **[快捷鍵]** 清單方塊中選擇下列其中一個項目：
   - **[應用程式選單]** — 可讓您建立或修改選單列指令快捷鍵
   - **[面板選單]** — 可讓您建立或修改面板選單指令快捷鍵
   - **[工具]** — 可讓您建立或修改工具快捷鍵
   - **[其他]** — 可讓您建立或修改選單、面板或工具以外之項目的指令快捷鍵
3. 從 **[程式指令]** 清單中選擇指令。
4. 在指令旁邊的 **[快捷鍵]** 欄中，輸入要指定的快捷鍵。

如果您輸入唯一的快捷鍵，可以按一下**「確定」**以結束**「偏好設定」**對話方塊。

如果您指定的快速鍵已在使用中，則 **[程式指令]** 清單下方會出現一則訊息。若要繼續，您必須先執行下表中的一項任務：

| **若要** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 當刪除衝突指令的快捷鍵時，指定快捷鍵給選定的指令 | 按一下 **[接受]**。 |
| 將快捷鍵指定給新指令，並將另一個鍵盤快捷鍵指定給衝突的指令 | 按一下 **[接受**並**顯示原設定]**。 |

### 回復鍵盤快捷鍵

| **若要** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 回復您所建立或修改的前一個快速鍵 | 按一下 **[復原]**。 |
| 回復至自您開啟 **[偏好設定]** 對話方塊後所建立或修改的所有鍵盤快捷鍵 | 按一下 **[重設]**。在警告對話方塊中，按一下**「是」**。 |
| 將所有快速鍵回復至其預設設定 | 按一下 **[預設值]**。在警告對話方塊中，按一下**「是」**。 |

### 管理按鍵組 (Mac OS)

| **若要** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 開啟現有的按鍵組 | 按一下**「開啟」**。在**「開啟按鍵組」**對話方塊中，選取按鍵組並按一下**「開啟」**。 |
| 從現有的按鍵組建立新的按鍵組 | 按一下**「新增」**。在**「儲存新按鍵組」**對話方塊中，在**「儲存為」**方塊輸入按鍵組的名稱，然後按一下**「儲存」**。 |
| 儲存作用中的按鍵組 | 按一下**「儲存」**。在**「儲存按鍵組」**對話方塊中，在**「儲存為」**方塊輸入按鍵組的名稱，然後按一下**「儲存」**。 |
| 建立作用中按鍵組的 HTML 摘要 | 按一下**「輸出至 HTML」**。在**「儲存摘要」**對話方塊中，於**「儲存為」**方塊輸入名稱，然後按一下**「儲存」**。 |
| 刪除作用中的按鍵組 | 按一下**「刪除」**。 |

在 Mac OS 中建立的按鍵組檔案無法輸入至 Windows 的 Corel Painter。同樣地，在 Windows 中建立的按鍵組檔案也無法輸入至 Mac OS 的 Corel Painter。

### 管理按鍵組 (Windows)

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 開啟現有的按鍵組 | 按一下 **[開啟]** 按鈕 。在**「開啟按鍵組」**對話方塊中，選取按鍵組並按一下**「開啟」**。 |
| 從現有的按鍵組建立新的按鍵組 | 按一下**「從現有的建立新的」**按鈕 。在**「儲存新按鍵組」**對話方塊中，在**「檔案名稱」**方塊輸入按鍵組的名稱，然後按一下**「儲存」**。 |
| 儲存作用中的按鍵組 | 按一下**「儲存作用中的按鍵組」**按鈕 。在 **[儲存按鍵組]** 對話方塊中，在 **[檔案名稱]** 方塊輸入按鍵組的名稱，然後按一下 **[儲存]**。 |
| 建立作用中按鍵組的 HTML 摘要 | 按一下**「建立 HTML 摘要」**按鈕 。在 **[儲存摘要]** 對話方塊中，於 **[檔案名稱]** 方塊輸入名稱，然後按一下 **[儲存]**。 |
| 刪除作用中的按鍵組 | 按一下 **[刪除]** 按鈕 。 |

在 Mac OS 中建立的按鍵組檔案無法輸入至 Windows 的 Corel Painter。同樣地，在 Windows 中建立的按鍵組檔案也無法輸入至 Mac OS 的 Corel Painter。

## 工具箱指令

| 工具名稱 | 快捷鍵 |
| --- | --- |
| **導覽與公用程式工具** | |
| 放大鏡 | **M** |
| 手形工具 | **G** |
| 旋轉頁面 | **E** |
| 黃金分割 | **,** |
| 配置格線 | **/** |
| 透視導線 (會開啟屬性列) | **.** |
| 裁切 | **C** |
| **繪圖工具** | |

| 工具名稱 | 快捷鍵 |
| --- | --- |
| 筆刷 (徒手畫線條) | **B** |
| 筆刷 (直線) | **V** |
| 油漆桶 | **K** |
| 滴管 | **D** |
| 亮化 | **'** |
| 暗化 | **=** |

**選取區工具**

| | |
| --- | --- |
| 矩形選取區 | **R** |
| 橢圓選取區 | **O** |
| 套索 | **L** |
| 多邊形選取區 | **Shift** + **L** |
| 魔術棒 | **W** |

**調整工具**

| | |
| --- | --- |
| 圖層調整 | **F** |
| Selection adjuster | **S** |
| Shape selection | **H** |

**向量圖形設計工具**

| | |
| --- | --- |
| 向量筆 | **P** |
| Quick curve | **Q** |
| 文字 | **T** |

**向量圖形物件工具**

| 工具名稱 | 快捷鍵 |
| --- | --- |
| 矩形向量圖形 | **I** |
| 橢圓向量圖形 | **J** |
| **向量圖形編輯工具** | |
| 剪刀 | **Z** |
| Add point | **A** |
| 轉換節點 | **Y** |
| 移除節點 | **X** |
| **變形工具** | |
| 變形工具 | **Option** + **Command** + **T** (Mac OS)<br>**Alt** + **Ctrl** + **T** (Windows) |
| **對稱工具** | |
| 鏡射工具 | ‘ |
| 萬花筒工具 | **Command** + **K** (Mac OS)<br>**Ctrl** + **K** (Windows) |

## 面板指令

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 筆刷控制項面板 (一般或全部) | **Command** + **B** | **Ctrl** + **B** |
| 色彩 | **Command** + **1** | **Ctrl** + **1** |
| 混色器 | **Command** + **2** | **Ctrl** + **2** |
| 色彩集 | **Command** + **3** | **Ctrl** + **3** |
| Layers | **Command** + **4** | **Ctrl** + **4** |
| 色頻 | **Command** + **5** | **Ctrl** + **5** |

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 仿製來源 | Command + 6 | Ctrl + 6 |
| Navigator | Command + 7 | Ctrl + 7 |
| 漸層 | Command + 8 | Ctrl + 8 |
| 花紋 | Command + 9 | Ctrl + 9 |

## Corel Painter 選單指令

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 偏好設定 □ 一般 | Command + , | Ctrl + , |
| 隱藏 Corel Painter 2017 | Command + H | |
| 隱藏其他 | Command + Option + H | |
| 結束 | Command + Q | Ctrl + Q |

## 檔案選單指令

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 新增 | Command + N | Ctrl + N |
| 開啟 | Command + O | Ctrl + O |
| 關閉 | Command + W | Ctrl + W |
| 儲存 | Command + S | Ctrl + S |
| 另存新檔 | Shift + Command + S | Shift + Ctrl + S |
| 輸出來源影像 | Shift + Command + S | Shift + Ctrl + S |
| 重複儲存 | Command + Option + S | Ctrl + Alt + S |
| 以電子郵件寄送影像 | Option + Command + E | Alt + Ctrl + E |
| 頁面設定 | Shift + Command + P | Shift + Ctrl + P |
| 列印 | Command + P | Ctrl + P |
| 結束 (Windows) | | Ctrl + Q |

## 編輯選單指令

| 指令 | Mac OS | Windows |
|---|---|---|
| 復原 | Command + Z | Ctrl + Z |
| 重做 | Command + Y | Ctrl + Y |
| 淡化 | Command + Shift + F | Ctrl + Shift + F |
| 剪下 | Command + X | Ctrl + X |
| 複製 | Command + C | Ctrl + C |
| 合併複製 | Shift + Command + C | Shift + Ctrl + C |
| 貼上 | Shift + Command + V | Shift + Ctrl + V |
| 在適當的位置貼上 | Command + V | Ctrl + V |
| 填色 | Command + F | Ctrl + F |
| 自由變形 | Option + Command + T | Alt + Ctrl + T |
| 偏好設定 → 一般 | Command + K | Ctrl + K |
| 偏好設定 → 筆刷筆跡 | Shift + Command + K | Shift + Ctrl + K |

## 畫布選單指令

| 指令 | Mac OS | Windows |
|---|---|---|
| 調整大小 | Shift + Command + R | Shift + Ctrl + R |
| 描圖紙 | Command + T | Ctrl + T |
| 顯示/隱藏尺規 | Command + R | Ctrl + R |
| 顯示/隱藏導線 | Command + ; | Ctrl + ; |
| 對齊導線 | Shift + Command + ; | Shift + Ctrl + ; |
| 顯示/隱藏格線 | Command + ‘ | Ctrl + ‘ |
| 色彩管理設定 | Option + Command + K | Alt + Ctrl + K |

## 圖層選單指令

| 指令 | Mac OS | Windows |
|---|---|---|
| 新的圖層 | Command + Shift + N | Ctrl + Shift + N |
| 選取所有圖層 | Command + Shift + 1 | Ctrl + Shift + 1 |
| 群組 | Command + G | Ctrl + G |
| 解散群組 | Command + U | Ctrl + U |
| 摺疊 | Command + E | Ctrl + E |
| 弄乾數位水彩 | Command + Shift + L | Ctrl + Shift + L |

## 選取選單指令

| 指令 | Mac OS | Windows |
|---|---|---|
| 全部 | Command + A | Ctrl + A |
| 無 | Command + D | Ctrl + D |
| 反轉 | Command + I | Ctrl + I |
| 重選 | Shift + Command + D | Shift + Ctrl + D |
| 隱藏圈選框 | Shift + Command + H | Shift + Ctrl + H |
| 載入選取區 | Shift + Command + G | Shift + Ctrl + G |

## 向量圖形選單指令

| 指令 | Mac OS | Windows |
|---|---|---|
| 加入節點 | Shift + J | Shift + J |
| 複製 | Command + ] | Ctrl + ] |
| 設定向量圖形屬性 | Command + [ | Ctrl + [ |

## 效果選單指令

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 最後效果 | Command + / | Ctrl + / |
| 自動仿製 | Command + Shift + Z | Ctrl + Shift + Z |
| **色調控制** | | |
| 校正色彩 | Shift + Command + K | n/a |
| 調整色彩 | Shift + Command + A | Ctrl +Shift + A |
| 亮度/對比 | Shift + Command + B | Ctrl +Shift + B |
| 等化 | Shift + Command + E | Ctrl + Shift + E |
| 負片 | Shift + Command + I | Ctrl + Shift +I |

## 視窗選單指令

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 面板 | Tab | Tab |
| 放大 | Command + 加號 | Ctrl + 加號 |
| 縮小 | Command + 減號 | Ctrl + 減號 |
| 最適比例 | Command + 0 | Ctrl + 0 |
| 螢幕切換模式 | Command + M | Ctrl + M |
| 實際大小 | Command + Option + 0 | Ctrl + Alt + 0 |

## 螢幕導覽

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 以手形工具捲動影像 | 空白鍵 | 空白鍵 |
| 影像置中 | 空白鍵 + 按一下 | 空白鍵 + 按一下 |
| 放大 | 空白鍵 + Command + 按一下 | 空白鍵 + Ctrl + 按一下 |
| 縮小 | 空白鍵 + Command + Option + 按一下 | 空白鍵 + Ctrl + Alt + 按一下 |
| 旋轉影像 | 空白鍵 + Option + 拖移 | 空白鍵 + Alt + 拖移 |

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 限制旋轉為 90 度 | **Shift + Option + 空白鍵 + 拖移** | **空白鍵 + Alt + Shift + 拖移** |
| 將螢幕導向預設檢視 | **Shift + Option + 按一下** | **Shift + Alt + 按一下** |

## 面板導覽

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 捲動面板內容 | **Option + 按一下 + 拖移** | **Alt + 按一下 + 拖移** |
| 展開/摺疊所有面板 | **Shift + 按一下開啟/關閉**三角形 | **Shift + 按一下「開啟/關閉」**三角形 |

## 面板選單指令

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| **圖層面板** | | |
| 選取所有圖層 | **Command + Shift + 1** | **Ctrl + Shift + 1** |
| 刪除圖層 | **Command + Delete** | **Ctrl + Backspace** |
| **色彩面板** | | |
| 在主色彩與副色彩之間切換 | **Shift + S** | **Shift + S** |
| 標準色彩 | **Shift + O** | **Shift + O** |
| 使用仿製色彩 | **U** | **U** |
| **Mixer panel** | | |
| 當套用色彩工具或混和色彩工具啟用時 | | |
| Pan tool | **空白鍵** | **空白鍵** |
| [縮放] 工具 (放大) | **Command + 空白鍵** | **Ctrl + 空白鍵** |
| [縮放] 工具 (縮小) | **Command + 空白鍵 + Option** | **Ctrl + 空白鍵 + Alt** |
| **色頻面板** | | |

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 新增來源 | Command + Shift + M | Ctrl + Shift + M |
| 清除 | Command + Shift + U | Ctrl + Shift + U |
| **漸層面板** | | |
| 編輯漸層 | Command + Shift + E | Ctrl + Shift + E |

## 筆刷工具

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| **筆刷控制項** | | |
| 滴管 | 選項 | Alt |
| 圖層調整 | 指令 | Ctrl |
| 調整筆刷大小 | Option + Command | Alt + Ctrl |
| 逐漸增加目前筆刷大小 | ] | ] |
| 逐漸縮小目前筆刷大小 | [ | [ |
| 限制為 45 度 | Shift | Shift |
| 以 10% 遞增調整不透明度 | 1 到 0 鍵 | 1 到 0 鍵 |
| 無限制繪圖 | Shift + 1 | Shift + 1 |
| 在外部繪圖 | Shift + 2 | Shift + 2 |
| 在內部繪圖 | Shift + 3 | Shift + 3 |
| 載入噴嘴 | Command + L | Ctrl + L |
| **仿製筆** | | |
| 設定仿製來源 | 選項 | Alt |
| 設定仿製目的地 | Option + Shift | Alt + Shift |
| 重新連結仿製來源 | Command + Option + 仿製 | Ctrl + Alt + 仿製 |

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| **色彩** | | |
| 校正色彩 | **Command + Shift + K** | **Ctrl + Shift + K** |
| 在主色彩與副色彩之間切換 | **Shift + X** | **Shift + X** |
| **漸層** | | |
| 調整螺旋 | **Command + 角度調整** | **Ctrl + 角度調整** |
| **油漆桶** | | |
| 限制填色範圍 | **拖移** | **拖移** |
| 滴管 | **選項** | **Alt** |

## 選取區工具

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| **矩形、橢圓與套索選取區工具** | | |
| 限制為方形或圓形 | 開始拖移之後，按住 **Shift**。 | 開始拖移之後，按住 **Shift**。 |
| 加入至選取區 | **Shift** | **Shift** |
| 自選取區減去 | **選項** | **Alt** |
| **魔術棒** | | |
| 加入色彩至選取區 | **Shift + 按一下** | **Shift + 按一下** |
| 增加色彩範圍至選取區 | **Shift + 拖移** | **Shift + 拖移** |
| 自選取區移除色彩 | **Option + 按一下** | **Alt + 按一下** |
| 自選取區移除色彩範圍 | **Option + 拖移** | **Alt + 拖移** |

## 調整工具

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 圖層調整 | **Command** (已選取 [螢幕導覽] 或 **[向量圖形]** 工具時除外) | **Ctrl** (已選取螢幕導覽或**「向量圖形」**工具時除外) |
| Selection adjuster | **Command** (已選取**「選取區」**工具時) | **Ctrl** (已選取**「選取區」**工具時) |
| 向量圖形選擇工具 | **Command** (已選取**「向量圖形」**工具時) | **Ctrl** (已選取**「向量圖形」**工具時) |

**圖層調整**

| | | |
| --- | --- | --- |
| 複製 | **Option + 拖移** | **Alt + 拖移** |
| 刪除圖層 | **Command + Shift + D** | **Ctrl + Shift + D** |
| 移動圖層一個螢幕像素 | **箭頭鍵** | **箭頭鍵** |
| 隱藏/顯示圈選框 | **Command + Shift + H** | **Ctrl + Shift + H** |
| 目前圖層的屬性對話方塊 | **Enter** | **Enter** |
| 以 10% 遞增調整不透明度 | **1** 到 **0** 鍵 | **1** 到 **0** 鍵 |
| 選取所有圖層 | **Command + Shift + Option + A** | 無 |
| 取消選取圖層 | **Command + Shift + Option + D** | 無 |
| 選取/取消選取模式 | **Command + Shift** | **Ctrl + Shift** |

**選取區調整**

| | | |
| --- | --- | --- |
| 重置 | 按一下啟用中的選取區的內部，然後拖移 | 按一下啟用中的選取區的內部，然後拖移 |
| 複製 | **Option + 拖移** | **Alt + 拖移** |
| 移動選取區一個螢幕像素 | 在畫布上時按**箭頭鍵** | 在畫布上時按**箭頭鍵** |
| 刪除目前選取區 | **Delete** | **Backspace** |

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 選取/取消選取模式 | Shift | Shift |

**自由變形**

| | | |
| --- | --- | --- |
| 扭曲 | Option + 角落控制點 | Alt + 角落控制點 |
| 透視扭曲 | Command + Option + 角落控制點 | Ctrl + Alt + 角落控制點 |
| 調整大小 | 角落控制點 | 角落控制點 |
| 重新調整/保留外觀比例 | Shift + 角落控制點 | Shift + 角落控制點 |
| 重新調整/統一尺寸 | 側邊控制點 | 側邊控制點 |
| 旋轉 | Command + 角落控制點 | Ctrl + 角落控制點 |
| 歪斜 | Command + 側邊控制點 | Ctrl + 側邊控制點 |

## 向量圖形工具

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 向量圖形選擇工具切換 | 指令 | Ctrl |

**向量圖形設計工具**

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |

**向量筆**

| | | |
| --- | --- | --- |
| 加入目前的節點 | 按一下最後一個節點 | 按一下最後一個節點 |

**Quick curve**

| | | |
| --- | --- | --- |
| 加入目前的節點 | 按一下與自結束點繪圖 | 按一下與自結束點繪圖 |

**向量圖形物件工具**

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |

**矩形**

| | | |
| --- | --- | --- |
| 限制為方形 | Shift + 按一下 | Shift + 按一下 |

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| **圓** | | |
| 限制為圓形 | **Shift + 按一下** | **Shift + 按一下** |

**向量圖形選擇工具**

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| **直接選取** | | |
| 選取向量圖形開始節點 | **Home** | **Home** |
| 選取向量圖形節點 | **End** | **End** |
| 選取向量圖形中的上一個節點 | **Page Up** | **Page Up** |
| 選取向量圖形中的下一個節點 | **Page Down** | **Page Down** |
| 移動路徑一個螢幕像素 | **箭頭鍵** | **箭頭鍵** |
| 刪除選取的 (封閉的) 向量圖形 | **Delete** | **Backspace** |

## 動畫

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 堆疊的第一個畫格 | **Home** | **Home** |
| 堆疊的最後一個畫格 | **End** | **End** |
| 下一個畫格 | **Page Up** | **Page Up** |
| 上一個畫格 | **Page Down** | **Page Down** |
| 停止於目前畫格 | **Option + 停止** | **Alt + 停止** |
| 停止與返回目前開始的畫格 | **Command + .** | **Ctrl + .** |

## 光源

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 光源搬移器 | **Shift** + **Command** + **L** | **Shift** + **Ctrl** + **L** |

## 圖層選取區工具

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 群組 | **Command** + **G** | **Ctrl** + **G** |
| 解散群組 | **Command** + **U** | **Ctrl** + **U** |

## 馬賽克

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 取得花磚色彩 | **Option** + **按一下**花磚 | **Alt** + **按一下**花磚 |
| 取得花磚向量圖形 | **Command** + **按一下**花磚 | **Ctrl** + **按一下**花磚 |
| 刪除花磚 | **Shift** + **按一下**花磚 | **Shift** + **按一下**花磚 |
| 選取所有花磚 | **A** | **A** |
| 取消選取所有花磚 | **D** | **D** |
| 將所選花磚更改為目前色彩 | **C** | **C** |
| 以目前色彩將所選取花磚染色 | **T** | **T** |
| 變化所選取花磚的色彩 | **V** | **V** |

## 其他指令

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 加入目前色彩至色彩集 | **Command** + **Shift** + **T** | **Ctrl** + **Shift** + **T** |
| 切換色彩 | **Shift** + **S** | **Shift** + **S** |
| 輕推 1 像素 | **箭頭鍵** | **箭頭鍵** |
| 輕推 4 像素 | **Shift** + **箭頭鍵** | **Shift** + **箭頭鍵** |
| 記憶體資訊 | **Shift** + **I** | **Shift** + **I** |

| 指令 | Mac OS | Windows |
| --- | --- | --- |
| 縮放到實際像素 | **Command** + **Option** + **0** | **Ctrl** + **Alt** + **0** |
| 插入腳本延遲 | - | - |
| 關閉所有的視窗 | **Command** + **Shift** + **W** | **Ctrl** + **Shift** + **W** |
| 透視導線 — 一起重新定位一個消失點以及相關聯的主線 | 按住 **Shift**，然後將消失點拖移至新位置。 | 按住 **Shift**，然後將消失點拖移至新位置。 |
| 透視導線 — 一起重新定位所有消失點以及主線 | 按住 **Command** + **Shift** (Mac) 或 **Ctrl** + **Shift** (Win)，然後將消失點拖移至新位置。 | 按住 **Command** + **Shift** (Mac) 或 **Ctrl** + **Shift** (Win)，然後將消失點拖移至新位置。 |

# 繪圖

Corel Painter 應用程式可讓您如同使用實際的美術工具及媒材般繪圖。在工作室中，您會使用筆刷、鋼筆、鉛筆、粉彩筆、噴槍和畫刀在畫布或紙張上作畫。而在 Corel Painter 中，您就可以使用各式各樣的標記。

本節包含下列主題：


- 第 115 頁的「選擇繪圖工作流程」
- 第 117 頁的「筆刷筆跡與校正」
- 第 121 頁的「探索繪圖媒材」
- 第 121 頁的「使用畫布與圖層」
- 第 122 頁的「顯示參考影像」
- 第 123 頁的「清除畫布」
- 第 123 頁的「設定繪製游標」
- 第 124 頁的「使用畫筆與滑鼠」
- 第 126 頁的「套用徒手畫與直線筆刷筆觸」
- 第 127 頁的「限制、淡化及復原筆觸」
- 第 127 頁的「清除影像區域」
- 第 128 頁的「對齊筆刷筆觸與路徑和向量圖形」
- 第 129 頁的「匯集媒材」
- 第 130 頁的「產生 360° 筆觸」
- 第 130 頁的「使用噴槍繪圖」
- 第 131 頁的「調整擴散」
- 第 132 頁的「錄製與播放筆刷筆觸」
- 第 133 頁的「參閱：疑難排解」


## 選擇繪圖工作流程

Corel Painter 包含範圍廣泛的工具與功能，可讓您製作原創作品。本主題的目的是要介紹兩個最常用的 Corel Painter 工作流程，並提供各工作流程之相關詳細資訊的「說明」主題。

**工作流程 1：以照片開始**

使用 Corel Painter 功能強大的仿製工具，可讓您將數位照片快速轉換成繪圖。

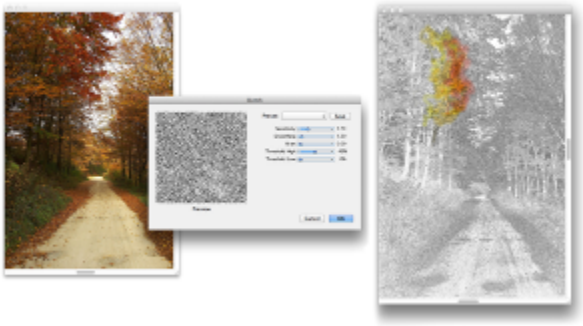
照片 (左) 已仿製 (右)，以開始進行描繪程序。

| 工作流程步驟 | 說明主題 |
| --- | --- |
| 1.開啟要描繪的照片 | 第 78 頁的「開啟與置入檔案」 |
| 2.準備照片進行仿製 | 第 150 頁的「使用快速仿製」 |
| 3.描繪仿製 | 第 153 頁的「於仿製中繪圖」 |
| 4.儲存照片描繪 | 第 89 頁的「儲存與備份檔案」 |

您也可以使用「自動繪製」功能來製作照片描繪。相關詳細資訊，請參閱第 143 頁的「自動繪製照片」。

**工作流程 2：以素描開始**

在 Corel Painter 中，您可以快速建立一張照片的素描，因此可將其作為色彩套用的指引。若要維持素描的完整性，您應該在圖層中套用色彩，而不是在素描中直接套用。此外，根據所需的效果，使用圖層可讓您得以選擇是否將素描標記併入最終影像。若您不希望讓素描顯示於最終影像中，可以透過清除畫布來刪除素描。完成後，您可以將圖層合併至畫布。



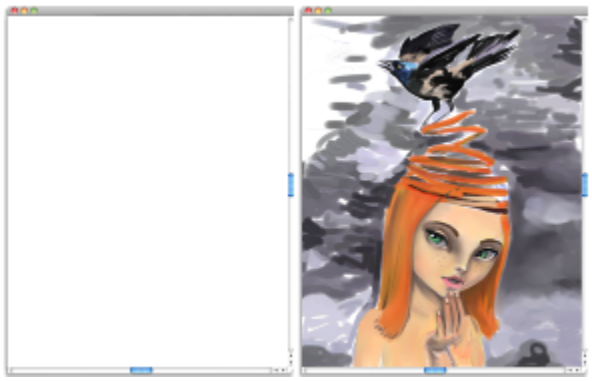
照片 (左) 已轉換成素描 (右)，以開始進行描繪程序。

| 工作流程 | 說明主題 |
| --- | --- |
| 1.選擇照片 | 第 78 頁的「開啟與置入檔案」 |

| 工作流程 | 說明主題 |
| --- | --- |
| 2.將照片轉換為素描 | 第 530 頁的「套用素描效果」 |
| 3.建立圖層 | 第 422 頁的「建立與刪除圖層」 |
| 4.將筆刷筆觸套用至圖層 | 第 435 頁的「在圖層上繪圖」 |
| 5.清除畫布 | 第 123 頁的「清除畫布」 |
| 6.將圖層合併至畫布 | 第 435 頁的「將圖層落下至畫布」 |

**工作流程 3：以空白畫布開始**

您也可以選擇紙張材質和筆刷，並套用色彩至畫布上，從頭開始製作作品。



您可以從空白畫布 (左) 開始，使用您的想像力和 Corel Painter 工具來製作作品。

| 工作流程 | 說明主題 |
| --- | --- |
| 1.選擇紙張材質 | 第 135 頁的「套用紙張材質」 |
| 2.選擇筆刷 | 第 233 頁的「選取、管理和建立筆刷」 |
| 3.選擇色彩 | 第 184 頁的「從「色彩」面板選擇色彩」 |
| 4.將筆刷筆觸套用至畫布 | 第 126 頁的「套用徒手畫與直線筆刷筆觸」 |

## 筆刷筆跡與校正

使用傳統媒材繪圖時，使用工具的力量的大小決定了筆觸的密度和寬度。搭配 Corel Painter 使用壓力感應觸控筆可為您提供相同的控制功能。由於每位畫家使用筆觸時會運用不同的力道或壓力，您可以使用**「筆刷筆跡」**偏好設定來調整 Corel Painter，使您所有筆刷的筆觸力量相符；也可以使用**「筆刷校正」**控制項，使特定筆刷的筆觸力量相符。

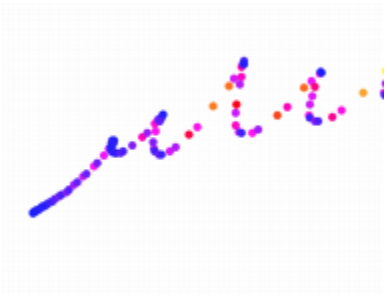
**所有筆刷變體的筆刷筆跡**

**「筆刷筆跡」**對以輕力道作畫的畫家特別有幫助。如果輕筆觸在畫布上不會留下任何色彩，您可以使用**「筆刷筆跡」**增加所有筆刷的敏感度。Corel Painter 會儲存工作階段之間的**「筆刷筆跡」**，因此您設定的筆跡敏感度將是您下次開啟該應用程式時的預設值。

筆觸寬度或濃度產生不連貫改變時，表示您需要調整**「筆刷筆跡」**的偏好設定。

上方：筆刷筆觸的寬度產生不連貫改變。下方：調整過筆刷筆跡後相似的筆刷筆觸。

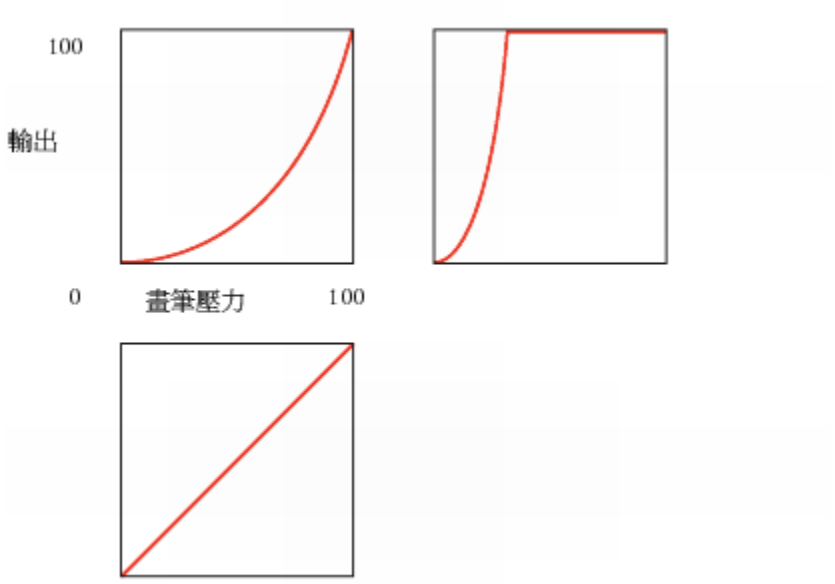
調整筆刷筆跡最常使用的方法就是將一般的筆刷筆觸 (例如波浪形筆觸) 套用至剪貼簿。然後 Corel Painter 會使用您的筆觸來計算適用於所有筆刷變體的適當壓力和速度設定。但是您也可以指定壓力和速度值。



使用「筆刷筆跡」對話方塊中的剪貼簿可自訂 Corel Painter 對筆觸力量和速度的回應方式。

此外，Corel Painter 包含下列筆刷筆跡預設，供您選擇：**「預設」**、**「舊版」** 及**「線性」**。

**「筆刷筆跡」**對話方塊中的圖形顯示畫筆壓力增加時如何影響筆刷筆觸，在圖形中亦可稱為「輸出」。




「預設」預設值 (左上角)、「舊版」預設 (右上角) 以及「線性」預設 (左下角) 的圖形。

根據預設，筆刷筆跡設定會套用至所有筆刷變體，但您也可以限制僅套用到目前的筆刷變體。

**各個筆刷變體的筆刷校正**

**「筆刷校正」**控制項對於調整各個筆刷變體有很大的幫助。您可以在剪貼簿上修改您的筆觸壓力，以達到不同的效果。例如，使用鉛筆筆刷變體進行素描時，您可以使用輕的觸力，但使用油畫筆刷變體時，就設定較大的壓力。Corel Painter 會同時儲存**「筆刷校正」**控制項設定與筆刷變體，所以您設定的敏感度將是您下次選擇筆刷變體時的預設值。如果除了一般的**「筆刷筆跡」**偏好設定，您還設定了特定筆刷的**「筆刷校正」**，則**「筆刷校正」**設定便會取代**「筆刷筆跡」**偏好設定。

**手動調整壓力和速度**

當您使用剪貼簿來設定筆刷筆跡和校正時，Corel Painter 會為您計算壓力和速度設定。不過，您還是可以手動調整這些設定。例如您可以調整筆觸壓力，方式是使用壓力的**「階」**和**「力道」**滑桿，以較柔軟或較剛硬的筆觸獲得完整的壓力範圍。您也可以調整筆觸速度，方式是使用速度的**「階」**和**「力道」**滑桿，以較柔軟或較剛硬的筆觸獲得完整的速度範圍。

為確保筆刷控制項是使用壓力或速度設定，您必須將筆刷控制項「表現」設定為**「壓力」**或**「速度」**。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

## 設定筆刷筆跡

1 執行以下任一操作：
- (Mac OS) 選擇**「Corel Painter 2017」**選單 **「偏好設定」** **「筆刷筆跡」**。
- (Windows) 選擇**「編輯」** **「偏好設定」** **「筆刷筆跡」**。

2 使用「一般」筆觸在剪貼簿中拖曳。
繪畫時使用您喜愛的力道和速度。這可讓**「筆刷筆跡」**計算筆刷的適當速度和壓力設定。
如果使用相容於 Wacom 的繪圖板，也可在文件中套用筆刷筆觸，以預覽結果並視需求調整。

若要手動調整設定，請執行下表中的一項作業：

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 使用較柔軟或較剛硬的力道獲得完整的壓力範圍 | 在**「壓力」**區域中移動**「階」**和**「力道」**滑桿。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 使用較慢或較快的動作獲得完整的速度範圍 | 在**「速度」**區域中移動**「階」**和**「力道」**滑桿。 |
| 將筆刷筆跡限制在目前的筆刷變體 | 勾選**「套用至目前筆刷變體」**核取方塊。 |

### 選擇一項筆刷筆跡預設

1 執行以下任一操作：
   - (Mac OS) 選擇**「Corel Painter 2017」**□**「偏好設定」**□**「筆刷筆跡」**。
   - (Windows) 選擇**「編輯」**□**「偏好設定」**□**「筆刷筆跡」**。
2 從**「預設」**清單方塊中選擇下列其中一項預設：
   - **預設** — 適合大部分的藝術家。此預設亦為筆刷筆跡調整提供了良好的起始點。
   - **舊版** — Corel Painter X3 和先前版本的預設筆刷筆跡
   - **線性** — 壓力變更以線性方式影響筆刷筆觸。畫筆壓力的每個小變化都會改變筆刷筆觸。

**您也可以**

| | |
| --- | --- |
| 將筆刷筆跡設定儲存為自訂預設 | 在**「筆刷筆跡」**對話方塊中調整想要的任何設定。按一下**「加入」**按鈕 。在**「加入預設」**對話方塊中，在**「預設名稱」**文字方塊中輸入名稱。 |
| 刪除自訂的筆刷筆跡預設 | 從**「預設清單」**方塊中選擇預設，然後按一下**「刪除」**按鈕 。 |

### 設定筆刷校正

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。
2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
3 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。
4 選擇**「視窗」**□**「筆刷控制面板」**□**「筆刷校正」**。
5 勾選**「啟用筆刷校正」**核取方塊。
6 按一下**「設定筆刷校正設定」**按鈕 。
7 使用「一般」筆觸在剪貼簿中拖曳。
   繪畫時使用您喜愛的力道和速度。這可讓**「筆刷筆跡」**計算筆刷的適當速度和壓力設定。

   若要手動調整設定，請執行下表中的一項作業：

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 使用較柔軟或較剛硬的力道獲得完整的壓力範圍 | 調整**「壓力階」**和壓力**「力道」**滑桿。 |
| 使用較慢或較快的動作獲得完整的速度範圍 | 調整**「速度比例」**和**「速度力道」**滑桿。 |

## 探索繪圖媒材

Corel Painter 可讓您將各種不同的媒材套用至畫布上。例如，您可以使用筆刷直接從調色盤套用色彩，或套用您在「混色板」上混合的色彩。您也可以使用漸層、花紋或仿製來繪圖。

下表列出您可以套用至畫布或圖層上的媒材，以及「說明」中相關主題的參考。

| 媒材 | 有關資訊 |
| --- | --- |
| 色彩 | 第 184 頁的「從「色彩」面板選擇色彩」 |
| 混色板 | 第 189 頁的「瀏覽混色器面板和混合控制項」 |
| 雙色 | 第 189 頁的「建立雙色筆刷筆觸」 |
| 漸層 | 第 569 頁的「套用漸層」 |
| 花紋 | 第 557 頁的「使用花紋繪製」 |
| 仿製筆 | 第 153 頁的「於仿製中繪圖」 |

## 使用畫布與圖層

在 Corel Painter 中，您可以選擇套用筆刷筆觸，或建立圖層並在其上套用筆刷筆觸，以直接在畫布上繪圖。使用圖層可避免您的畫布受到意外的更改。在「圖層」面板上選取圖層後，該圖層即成為筆刷筆觸的繪製對象。相關詳細資訊，請參閱第 418 頁的「開始使用圖層」。

您繪製的任何筆刷筆觸效果取決於以下因素：

- 您選擇的筆刷類別 (或繪圖工具)
- 您在筆刷類別中選取的筆刷變體
- 您設定的筆刷控制項，例如筆刷大小、不透明度及色彩對紙張材質的滲透量
- 紙張材質
- 用作媒材的色彩、漸層或花紋
- 筆刷方法

如果使用「水彩」筆刷，您只能在「水彩」圖層上繪圖。如果使用是「油墨」筆刷，則只能在「油墨」圖層上繪圖。相關詳細資訊，請參閱第 343 頁的「使用水彩圖層」與第 405 頁的「使用油墨筆刷」。

如果您想在向量圖形、動態圖層或參考圖層上繪圖，則必須確認它是標準圖層，該圖層才能接受您的筆刷筆觸。

您也可以選取色頻或圖層遮罩作為筆刷筆觸的繪製對象。相關詳細資訊，請參閱第 453 頁的「建立和複製色頻」或第 444 頁的「建立和刪除圖層遮罩。」。

啟用選取區後，預設只能在該選取區中繪圖。相關詳細資訊，請參閱第 463 頁的「選取區與變形」。

使用複雜的筆刷變體時，您會在標記出現前看到畫布中顯示虛線。例如，「厚塗顏料」筆刷的「軟膠」變體十分複雜，並且會延遲筆觸出現在畫面上的時間。如果遇到此類延遲情形，則在等待筆觸出現在畫面上的同時，您可以繼續套用筆觸，而不會遺漏任何筆觸資料。

## 顯示參考影像

在 Corel Painter 中，您可以使用**「參考影像」**面板開啟欲作為繪圖參考，同時做為靈感來源的照片或影像。

在「參考影像」面板中顯示影像，並將其作為繪圖靈感來源的範例

您可以在專心繪圖時，同時重新放置或放大參考影像。此外，您也可以直接從參考影像取樣色彩，並將此色彩套用至繪圖。如果您完全是為了色彩取樣而打算使用參考影像，可以視喜好在**「混色器」**面板中直接開啟影像。此技術可讓您取樣並混合影像色彩。相關詳細資訊，請參閱第 193 頁的「在混色器面板中開啟影像」。

建議您使用最大像素為 1600 X 1600 的參考影像。您可以開啟以下列檔案格式儲存的參考影像：JPG、PNG、RIFF 及 PSD。

### 顯示參考影像

1 選擇**「視窗」**▯**「參考影像」**。

2 在**「參考影像」**面板中，按一下**「開啟參考影像」**按鈕 。

3 在 **「開啟參考影像」** 對話方塊中，找出要開啟的檔案。

4 按一下**「開啟」**。

在**「參考影像」**面板中開啟內含圖層的 RIFF、TIFF 及 PSD 檔時，所有的圖層都會平面化。

### 移動參考影像

1 在**「參考影像」**面板中，按一下**「手型」**工具 。

2 將影像拖曳到**「參考影像」**視窗中的新位置。

### 放大/縮小參考影像

1 在**「參考影像」**面板中，按一下**「放大鏡」**工具 。

2 執行以下任一操作：
- 若要放大，在**「參考影像」**視窗中按一下。
- 若要縮小，請按住 **Command** (Mac) 或 **Ctrl** (Windows)，然後在**「參考影像」**視窗中按一下。

### 在參考影像中取樣色彩

1 在**「參考影像」**面板中，按一下**「滴管」**工具 。

2 將游標移至要取樣的色彩，然後按一下滑鼠左鍵。

色票會更新並顯示您選取的色彩。

## 清除畫布

您可以透過清除畫布內容來清除該畫布。清除畫布不等於將其刪除，而僅是移除其內容。在 Corel Painter 中，您無法刪除畫布。

### 清除畫布

1 選擇**「視窗」**▯**「圖層」**。
2 在**「圖層」**面板中，按一下**「畫布」**加以選取。
3 選擇**「選取」**▯**「全部」**。
4 選擇**「編輯」**▯**「清除」**。

## 設定繪製游標

您可以選擇繪製游標的圖示及方向。您也可以設定繪製游標以顯示筆刷還原 (您從筆刷選取器列中選擇的筆刷變體表現法)。

「筆刷還原」(左圖) 向您提供有關筆刷變體大小的資訊。「增強筆刷還原」(右圖) 向您提供有關畫筆的傾斜、支點和旋轉的資訊。

### 選擇繪製游標圖示

1 執行以下任一操作：
   - (Mac OS) 選擇**「Corel Painter 2017」**選單▯**「偏好設定」**▯**「介面」**。
   - (Windows) 選擇**「編輯」**▯**「偏好設定」**▯**「介面」**。
2 **「游標類型」**區域中，啟用**「圖示」**選項。
3 從**「圖示」**清單方塊中選擇圖示：
   - **筆刷**
   - **交叉**
   - **圓環**
   - **三角形**
   - **空心三角形**
   - **灰色三角形**

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 變更游標色彩 | 按一下**「主色彩」**按鈕，然後按一下**「色彩」**對話方塊中的色彩。 |
| 變更游標方向 | 拖曳**「角度」**滑桿。 |

如果您希望繪製游標為單像素，請在**「游標類型」**區域中啟用**「單像素」**選項。

### 設定筆刷還原選項

1 執行以下任一操作：
   - (Mac OS) 選擇**「Corel Painter 2017」**□**「偏好設定」**□**「介面」**。
   - (Windows) 選擇**「編輯」**□**「偏好設定」**□**「介面」**。
2 在**「游標類型」**區域中，啟用以下任一選項：
   - **筆刷還原** — 可以在游標上顯示即時的視覺回饋 (為您顯示所選筆刷的形狀和大小)
   - **增強筆刷還原** — 可以顯示筆刷大小和向量筆的傾斜、支點及旋轉的視覺回饋。外環表示筆刷大小，而直線表示畫筆的傾斜和支點。如果您的平頭尖筆支援 360 度旋轉，則會沿外環顯示表示畫筆旋轉的點。

「增強筆刷還原」可以為您提供有關與繪圖板相關聯之向量筆的更多視覺回饋。

## 使用畫筆與滑鼠

使用 Corel Painter 會產生能夠淡入與淡出、更改寬度、傾斜與角度，以及能夠根據畫筆或滑鼠輸入方式滲透的仿真筆刷筆觸。整體而言，畫筆可以有較多的控制和互動，因為它讓您的手部和筆刷流暢地合而為一，為您提供最靈敏的數位繪圖體驗。然而，如果您沒有畫筆，則可以調整滑鼠，讓它模擬畫筆壓力、傾斜、支點和滾輪設定。相關詳細資訊，請參閱第 315 頁的「滑鼠控制項」。

### 邊緣

使用平頭寬筆刷時，您握筆的方式會影響筆觸。使用筆刷面會產生較寬的筆觸。而使用筆刷邊緣則會產生較窄的筆觸。

使用平頭筆刷面繪圖會產生較寬的筆觸，而使用平頭筆刷邊緣繪圖則會產生較窄的筆觸。

**傾斜**

有些筆刷變體 (例如**「油畫」**類別中的 **「油性平頭」**變體) 也會受畫筆傾斜度 (手握畫筆的傾斜度) 和支點 (筆尖指向的方位) 影響。

傾斜會大幅影響筆刷筆觸。如果產生非預期的結果 (尤其是在使用鬃毛類型的筆刷或噴槍時)，您可以嘗試減少畫筆的傾斜度。過度傾斜的角度通常效果不佳。有關調整傾斜的資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

**壓力**

許多 Corel Painter 筆刷也會受畫筆壓力 (使用畫筆按壓的力道) 影響。視變體的設定而定，較大的畫筆壓力會增加筆刷筆觸寬度、色彩滲透度或其他效果的程度。Corel Painter 噴槍模擬調整墨水噴濺量的槍針控制項時，也會受 Wacom Intuos 噴槍上的滾輪影響。

您可以連結筆刷設定 (如大小、不透明度和角度) 與畫筆輸入資料 (如速度、方向、壓力、噴槍滾輪、傾斜與支點)。有關連結筆刷設定與畫筆輸入控制項的詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

理論上，滑鼠並沒有壓力資訊，因為滑鼠按鈕只有「開啟」(按下按鈕) 或「關閉」(鬆開按鈕) 兩種選擇。不過，您可以使用 Corel Painter 模擬畫筆壓力。

如果您使用滑鼠搭配 Corel Painter，就可以透過調整屬性列上的大小、不透明度和紋路來補償壓力資訊的不足。例如，減少不透明度或紋路可以產生相當於使用畫筆輕壓的效果。

### 在使用滑鼠時調整壓力、傾斜和支點

1. 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「滑鼠」**。
2. 移動**「壓力」**滑桿。
   設定為 100% 時，壓力最大。
3. 移動**「傾斜」**滑桿。
   設定為 90° 時，程式會模擬與繪圖板垂直的畫筆。
4. 移動**「支點」**滑桿。
   設定為零時，表示使用中的畫筆會指向左側。
5. 移動**「旋轉」**滑桿。

   設定為 360° 時，程式會模擬完成 360° 桶狀旋轉的畫筆。

若要查看傾斜設定的效果，請使用**「噴槍」**類別的**「細緻噴濺」**變體，將筆觸套用到繪圖視窗。

### 在使用滑鼠時調整滾輪設定

1. 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「一般」**。
2. 從**「表現」**清單方塊中選擇**「滾輪」**。
3. 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「滑鼠」**。
4. 移動**「滾輪」**滑桿。

   設定為 90 度時，表示使用中的畫筆會與繪圖板垂直。

## 套用徒手畫與直線筆刷筆觸

您可以使用徒手畫樣式來繪製不受限制的線條，也可以繪製直線。

繪製徒手畫筆觸時，您可以利用任何動作將游標向任意方向拖曳。筆觸會沿著您的路徑產生。

拖曳可建立徒手畫筆觸。

繪製直線筆觸時，Corel Painter 會以直線連接各點。

若要建立直線筆觸，請按一下以加入第一個點，然後按一下或拖曳以建立筆觸。

### 繪製徒手畫線條

1. 按一下「筆刷」屬性列上的**「徒手畫筆觸」**按鈕 。
2. 在畫布上拖曳游標。

您可以使用快捷鍵來切換徒手畫樣式和直線繪圖樣式。按 **B** 以選擇徒手畫樣式，或按 **V** 以選擇直線樣式。

### 繪製直線

1. 按一下「筆刷」屬性列上的**「直線筆觸」**按鈕 。
2. 在畫布上按一下要作為直線起點的點。
3. 執行以下任一操作：
   - 按一下要作為直線終點的點。
   - 拖曳終點，將其精確放置於需要的位置。

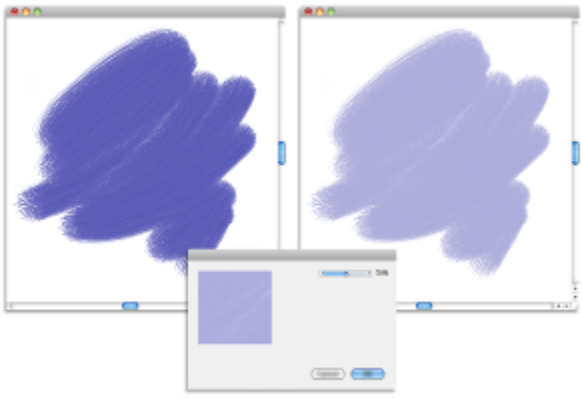
   Corel Painter 會以直線連接第一個點與第二個點。
4. 若要繼續從第二個點繪製直線，請在畫布上按一下或拖曳並建立其他點。
   Corel Painter 會以直線連接每個點。
5. 若要結束繪製直線，請執行以下任一操作：
   - 按 **Return** (Mac OS) 或 **Enter** (Windows) 以封閉多邊形。接著會以直線連接最後一點和第一個點。
   - 按一下**「徒手畫筆觸」**按鈕 ，返回徒手畫樣式而不封閉多邊形。
6. 按 **V** 結束目前的多邊形而不將其封閉，以便繼續繪製新的多邊形。
7. 在畫布上拖曳游標。

您也可以在畫布上拖曳游標時按住 **Shift**，以直線繪圖。

## 限制、淡化及復原筆觸

使用徒手畫筆觸繪圖樣式，您可以將筆觸限制為直線。您繪圖的角度取決於筆觸的方向。

您也可以淡化筆觸，讓筆觸的不透光度更低，或更透明。



在這個範例中，筆刷筆觸是套用到畫布 (左圖)，而淡化則是使用「淡化」對話方塊 (中央) 套用到筆刷筆觸 (右圖)。

此外，您也可以復原筆觸。您還可以控制筆觸的復原層次，請參閱第 674 頁的「效能偏好設定」。

### 限制徒手畫筆刷筆觸

- 按住 **Shift** 並拖曳。

### 淡化筆觸

1 選擇**「編輯」**>**「淡化」**。

2 拖曳**「復原程度」**滑桿。

**「預覽」**視窗會顯示您選取的結果。

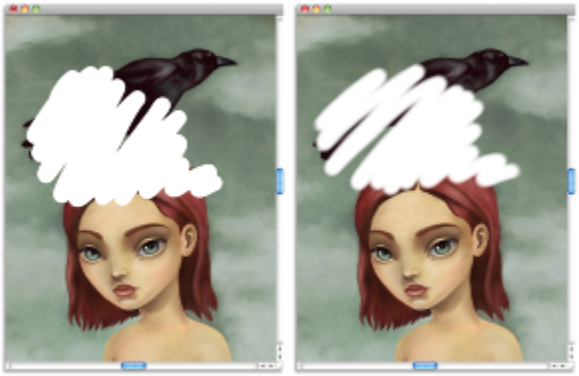
### 復原筆觸

- 選擇**「編輯」**>**「復原筆刷筆觸」**。

您也可以按 **Command** + **Z** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Z** (Windows) 來復原筆觸。

## 清除影像區域

您可以清除影像的任何部份，並且控制已清除區域的不透明度。您也可以連結不透明度與畫筆壓力或指定固定的不透明度值。



您可以將「橡皮擦」不透明度設定為「剛硬」(左) 或「輕柔」(右)。

### 清除影像區域

1 在**「圖層」**面板上，選擇要在其上進行清除的圖層。

2 選擇工具箱中的**「橡皮擦」**工具 。

3 在屬性列上調整**「大小」**快顯滑桿 和**「不透明度」**快顯滑桿 。

4 按一下以下任一按鈕：

- **輕柔模式** — 可根據畫筆壓力設定不透明度。施力越大，不透明度越高。初始不透明度取決於**「不透明度」**快顯滑桿。
- **剛硬模式** — 可根據**「不透明度」**快顯滑桿指定的值設定不透明度。

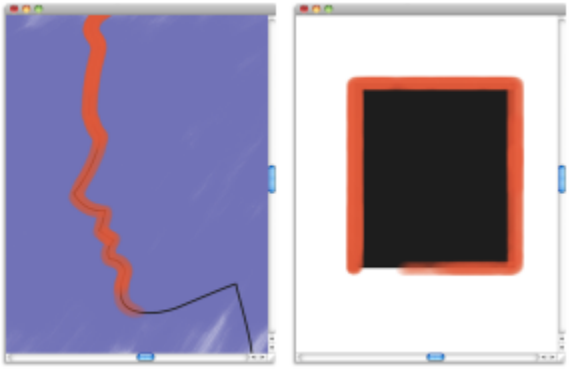
在影像視窗中拖曳時，按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows) 即可切換**「輕柔模式」**和**「剛硬模式」**。

您可以按一下屬性列上的**「直線筆觸」**按鈕 ，然後在畫布上按一下直線的起點，再按一下直線的終點，以清除直線。

您也可以選擇工具箱中的**「筆刷」**工具 ，然後在「筆刷選取器」列上的「筆刷類別」選取器中選擇**「橡皮擦」**，以清除影像區域。

## 對齊筆刷筆觸與路徑和向量圖形

您可以自動對齊筆刷筆觸與路徑或向量圖形的邊緣，方法是決定容錯區域，也就是在進行自動對齊時，筆刷筆觸與路徑或向量圖形之間的距離。如果筆刷筆觸在容錯區域內，就會貼近路徑或向量圖形；如果筆刷筆觸在容錯區域外，則不會套用任何筆刷筆觸。



您可以對齊筆刷筆觸與路徑 (左) 和向量圖形 (右)。

### 對齊筆刷筆觸與路徑或向量圖形

1 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
2 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。
3 按一下屬性列上的**「對齊路徑」**按鈕 。

路徑或向量圖形容錯區域內的筆刷筆觸會自動對齊。

如果容錯區域內有多個向量圖形，筆刷筆觸會對齊到選定圖層上的向量圖形。

### 設定對齊筆刷筆觸的容錯區域

1 選擇以下任一選項：
   - (Mac OS)**「Corel Painter 2017」**選單 **「偏好設定」**
   - (Windows)**「編輯」** **「偏好設定」**
2 在**「偏好設定」**類別清單中，按一下**「一般」**。
3 在**「將筆刷對齊至路徑容錯度」**方塊中輸入一個數值。

容錯區域的計算單位是像素，必需介於 1 和 999 之間。

## 匯集媒材

Corel Painter 運算筆刷可在您緩慢移動筆刷時，使媒材累積或「匯集」。匯集可建立非常逼真的筆觸，尤其是使用噴槍時。您也可以使用選定的筆刷碰觸並暫停，而使媒材匯集。

若使用噴槍，顏料會在您暫停筆觸達 1 秒 (左圖)、4 秒 (中央) 和 7 秒 (右圖) 時匯集。

### 啟用媒材匯集

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「間距」**。

2 勾選**「連續時間沈澱」**核取方塊。

停用**「連續時間沉澱」**核取方塊時，您必須移動筆刷使媒材沈澱 (即使只是稍微移動)。

## 產生 360° 筆觸

由於 Corel Painter 對於支點 (畫筆方向) 沒有任何限制，因此只要完成弧形而不間斷，即可使用非運算的筆刷建立 360° 的筆觸。除了使用**「塗繪」**筆尖類型的運算筆刷外，其他運算筆刷會使用支點，因此不適用於產生 360° 的筆觸。

## 使用噴槍繪圖

Corel Painter 運算噴槍非常逼真，會讓您以為是使用真實的噴槍。有關運算筆刷的詳細資訊，請參閱第 267 頁的「一般控制項：筆尖類型」。

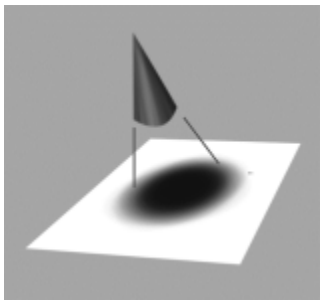
若要熟練使用 Corel Painter 的噴槍，最好的方式就是實際操作。您可以選取每個變體並將顏料噴濺在畫布上，不需擔心將噴槍的壓縮空氣耗盡。使用計算噴槍時，您可以使用色彩、花紋或變體繪圖。使用一種變體噴出如髮絲般的筆觸；再使用另一種變體在畫布四週噴出現有的顏料，就像沒有接上噴槍的水管。

試試**「噴槍」**類別中的**「細緻噴濺」**變體，以實際瞭解**「支點」**和**「流量」**設定組合對實際噴槍效果的影響。

有關「噴槍」控制項的資訊，請參閱第 298 頁的「噴槍控制項」。

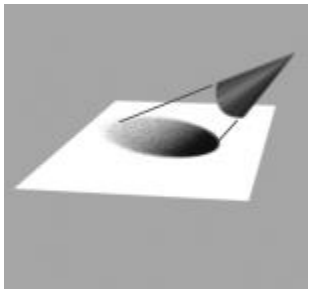
### 角錐部份

舊版數位噴槍會在畫布上噴出薄霧狀的點 (或點狀顏料)。**「數位噴槍」**變體 (舊版的 Corel Painter 中稱為**「寬柔筆觸」**) 包含在預設的筆刷材料庫中。使用數位噴槍時，顏料點會落在或噴濺在圓形區域中，效果如同手電筒垂直照射在紙張上產生的圓圈。不論傾斜度、支點或畫筆壓力，套用的區域仍保持圓形。您可以調整**「不透明度」**設定以模擬濃度或流量等調整值。



舊版的噴槍會在永遠維持圓形的區域中噴濺薄薄的一層顏料點，效果就像手電筒垂直照射在紙張上產生的光圈。

現在，噴嗆會隨畫筆的角度 (傾斜度)、支點 (方向) 和流量 (滾輪設定) 等資料而變化，並能呈現逼真的筆刷筆觸。例如，當畫筆傾斜時，紙張上的媒材點會隨著傾斜程度而變化。同樣地，請想像手電筒射出的光圈。此時的手電筒不再垂直照射紙張，光錐的形狀會改變，並且產生角錐部份。Corel Painter 噴槍可以比照同樣的方式產生能夠隨畫筆移動而變化的角錐部份。



角度與傾斜度決定 Corel Painter 噴槍產生角錐部份的形狀與大小，如同以任何非垂直角度將手電筒照在紙張上產生的光圈。

過度傾斜的角度會影響大範圍的畫布區域。這樣可以在畫筆噴射距離過遠時減慢筆刷速度。

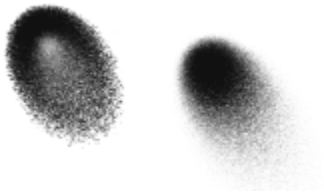
## 調整擴散

您可以調整噴槍擴散，它會影響套用顏料的擴散程度。也就是說，它會設定顏料擴散的區域大小。

適當的**「擴散」**設定範圍是 30° 至 40°。**「擴散」**與**「角度」**設定的範圍過小會造成問題。狹窄的**「擴散」**設定加上極度傾斜的畫筆，會使顏料從游標沈澱。

### 變換邊緣

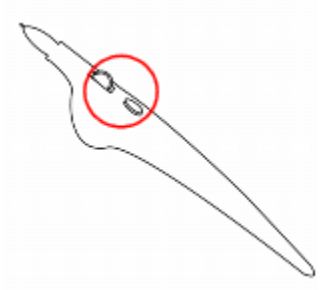
您可以選取筆刷筆尖剖面圖以變換噴槍噴濺的顏料邊緣，藉此達到理想的柔軟度。每個剖面圖皆提供不同的噴濺顏料邊緣。相關詳細資訊，請參閱第 285 頁的「更改筆尖剖面圖」。



「水彩」描述檔 (左圖) 和「媒材」描述檔 (右圖) 產生的噴槍邊緣。

### 調整流量

雖然您仍可以調整**「不透明度」**以套用更淡或更深的媒材點，但 Corel Painter 的某些噴槍可運用畫筆滾輪控制項，例如**「細緻滾輪噴槍」**變體。就像真實噴槍上的槍針控制，滾輪控制可調整噴槍流量，也就是要套用的媒材量。



您可以利用許多噴槍畫筆上的滾輪控制項調整噴槍流量。

### 控制水滴大小

您可以控制噴槍的水滴大小。此方式與調整筆刷大小不同 (筆刷越大，噴濺的水滴越多)。

### 更改噴槍的水滴大小

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「一般」**。

2 從**「筆尖類型」**清單方塊中選擇**「噴槍」**。

3 在**「筆刷」**綜合面板上，按一下**「大小」**標籤以開啟 **「大小」**面板。

4 在**「大小」**面板上，移動**「大小」**滑桿。

5 往左移動**「特徵」**滑桿可縮小水滴，反之則放大水滴。

水滴過大可能會產生非預期的結果。

**「特徵」**設定不適用於使用**「像素噴槍」**或**「線性噴槍」**筆尖類型的變體。

### 增減噴槍的媒材流量

- 將畫筆的滾輪移向筆尖 (向前移動) 可減小流量。將滾輪移離筆尖 (向後移動) 可增加流量。

您也可以在**「筆刷控制項」**綜合面板的**「噴槍」**面板上，調整**「流量」**及**「最小流量」**滑桿，從噴槍控制媒材流量。**「流量」**會設定最大的流量。**「最小流量」**則依**「流量」**的百分比設定最小流量。

視**「噴槍」**變體而定，您可以按一下**「色彩表現」**面板上的**「反轉」**按鈕 ，或是在**「筆刷控制項」**綜合面板的**「噴槍」**面板上按一下**「反轉流量表現」**按鈕 ，以反轉移動筆刷滾輪的效果。

在**「筆刷控制項」**綜合面板的**「噴槍」**面板上，您也可以從**「流量表現」**清單方塊中選擇表現，根據速度或壓力等畫筆資訊來決定流量。

## 錄製與播放筆刷筆觸

只要在文件視窗中按一下，Corel Painter 就會播放您所錄製的任何筆觸。如此一來，您就可以輕鬆地產生一模一樣的連續筆觸，例如當您在製作細線效果時。

筆刷筆觸 (上) 會在三角形選取區中錄製及播放。

另一種使用錄製筆觸的方式就是**「自動播放」**，此方式可讓您在頁面中的任何位置重複播放錄製的筆觸。

您也可以儲存錄製的筆觸以供日後使用。您可以播放儲存筆觸，也可以利用儲存筆觸的資料繪圖。如果您偶爾使用畫筆、偶爾又使用滑鼠，那麼這種作畫方式特別有用：您可以錄製使用畫筆產生的筆刷筆觸並儲存供日後使用，然後使用滑鼠擷取該筆觸的資料，以產生具有畫筆品質的效果。

Corel Painter 有許多可自行播放或搭配原始筆觸使用的筆刷筆觸腳本。當您使用筆刷筆觸腳本時，您的徒手筆刷筆觸會遵循腳本中的筆觸資料，讓您使用滑鼠時能夠模擬繪圖板和畫筆的功能。

**錄製筆觸**

- 選擇**「筆刷」**>**「錄製筆觸」**。

  您產生的下一個筆刷筆觸會儲存在記憶體中。

**播放筆觸**

1. 選擇**「筆刷」**>**「播放筆觸」**。
2. 按一下您要重複筆觸的位置。
   Corel Painter 會將筆觸集中在您所按的點。您可以無限次重複筆觸。
3. 選擇**「筆刷」**>**「播放筆觸」**即可停止播放。

**亂數播放筆觸**

- 選擇**「筆刷」**>**「自動播放」**。

  Corel Painter 會在亂數位置重複筆觸，直到您再按一下為止。

**儲存筆觸**

1. 選擇**「筆刷」**>**「儲存筆觸」**。
2. 在**「儲存筆觸」**對話方塊中輸入名稱。

   Corel Painter 會將筆觸加入儲存筆觸的清單中。

**選取儲存的筆觸**

- 選擇**「筆刷」**>**「筆觸」**，然後選擇儲存的筆觸。

  播放筆觸或使用筆觸資料時，程式會使用您選取的筆觸。

**使用筆觸資料**

1. 選擇**「筆刷」**>**「筆觸」**，然後選擇以下任一選項：
   - **壓力調節** — 改變筆刷筆觸中的畫筆壓力
   - **360 度支點旋轉** — 將畫筆支點旋轉 360°
   - **大小/支點調節** — 改變筆刷筆觸中的筆尖和畫筆支點大小
   - **大小/傾斜調節** — 改變筆刷筆觸中的筆尖和畫筆傾斜大小
   - **淡入/淡出** — 筆刷筆觸的起點和終點
   - **短筆觸** — 減少筆刷筆觸的長度
   - **支點旋轉** — 旋轉筆刷筆觸中的畫筆支點

   您也可以使用已儲存的筆刷筆觸作為筆觸資料。
2. 選擇**「筆刷」**>**「使用筆觸資料」**。
3. 繪製筆刷筆觸。

## 參閱：疑難排解

本主題說明了一些筆刷筆觸可能不會出現的原因：

- 主色彩 — 在**「色彩」**面板上，哪一個色彩是**「主色彩」**(前面的) 色票？是否為套用到影像中時會出現的色彩？若否，請按一下**「主色彩」**色票，然後設定不同的色彩。
- 不透明度 — 檢查屬性列上的**「不透明度」**設定，必要時可調整快顯滑桿以提高不透明度。

- 筆刷方法 — 筆刷方法決定筆刷的基本性質。若要檢查筆刷方法，請選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「一般」**。如果您在暗色背景中塗繪淺色，則必須將筆刷方法設為**「覆蓋」**，才能顯示較淺的色彩。
- 繪圖模式 — 建立選取區後，繪圖模式可決定選取區的保護層部份。相關詳細資訊，請參閱第 470 頁的「選擇選取區中受保護的區域」。

# 使用紙張材質及紋路

透過傳統藝術媒材使用標記工具的結果，取決於此媒材套用在其表面的材質。Corel Painter 可讓您控制畫布的材質，以達到在指定表面上使用傳統媒材 (例如在水彩紙上使用鉛筆、在棉紙上使用氈製粗頭筆、在人行道上使用粉彩筆等) 時預期出現的結果。您也可以建立您專屬的紙張材質，以及調整紙張材質的紋路。

您可以透過多種方式使用紙張材質。筆刷與紙張「紋路」相互作用的方式，與傳統工具和其下的表面材質相互作用的方式相同。使用**「套用表面材質」**指令或**「玻璃折射變形」**之類的其他效果時，使用紙張紋路特別有用。您可以使用不同的紙張材質，進行修改、在材料庫中組織材質，甚至建立自訂的材質。

在 Corel Painter 中，因為紙張材質而產生反應的筆刷具有「紋路」筆法。有關筆刷方法的詳細資訊，請參閱 第 272 頁的「一般控制項：方法與子類別」。

本節包含下列主題：

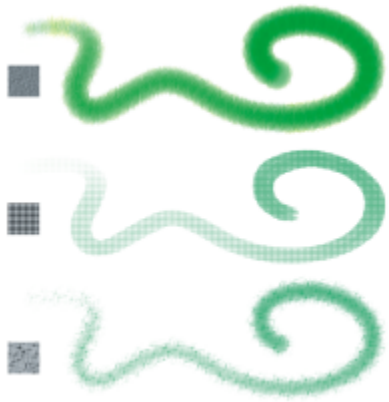

- 第 135 頁的「套用紙張材質」
- 第 136 頁的「建立和刪除紙張材質」
- 第 137 頁的「開啟和管理紙張材質材料庫」
- 第 138 頁的「旋轉紙張材質」
- 第 138 頁的「反轉與縮放紙張紋路」
- 第 139 頁的「控制紙張紋路的亮度與對比」
- 第 140 頁的「調整紋路方向和行為」


紙張紋路和紙張材質這兩個詞是指相同的項目。

## 套用紙張材質

Corel Painter 可讓您將紙張材質套用至畫布。一般來說，您可以將材質定義為能用肉眼辨識或身體感覺的表面起伏或粗糙感。但 Corel Painter 中的材質只能修改影像的外觀，讓您有表面起伏的錯覺，也可經由微妙或大幅地改變筆刷筆觸的外觀，以相互作用。

此外，有些筆刷含有特別設計的「紋路」方法子類別，可與紙張材質和紋路相互作用。有些筆刷還可讓您決定每道筆刷筆觸所顯現的紋路數量。有關筆刷方法的詳細資訊，請參閱 第 272 頁的「一般控制項：方法與子類別」。



一種筆刷筆觸可適用三種不同的紙張材質。

請務必注意，部分筆刷 (如**「噴槍」**類別中的筆刷) 的筆刷筆觸不會顯露紙張材質。此行為與傳統噴槍的行為一致。

Corel Painter 內含數種預設紙張材質，儲存於**「紙張」**材料庫。關於使用材料庫的詳細資訊，請參閱第 68 頁的「使用材料庫」。Corel Painter DVD 和 Corel 網站上也會提供其他紙張材質。

### 套用紙張材質

1 按一下工具箱中的「紙張」選取器按鈕 。

2 在**「紙張材質」**材料庫面板中，按一下紙張材質色票。

目前選取的紙張會隨文件儲存。這也包括可能未儲存於紙張材質材料庫中的自訂紙張材質。

您可以從**「紙張」**面板中選擇紙張材質，方法是選擇**「視窗」**▯**「紙張面板」**▯**「紙張」**，按一下**「紙張材質」**材料庫按鈕 ，然後再按一下**「紙張材質」**材料庫面板中的紙張材質色票。您也可以在屬性列上選擇紙張材質。相關詳細資訊，請參閱第 250 頁的「使用屬性列套用紙張材質」。

若已選取「筆刷」工具，您可以按一下屬性列上的「紙張」選取器按鈕 ，再按一下紙張材質色票，即可選擇紙張材質。

## 建立和刪除紙張材質

您可以選擇花紋，然後修改花紋元素的間距，以建立您專屬的紙張材質。您也可以修改花紋元素的角度，以改變材質的方向。

您可以透過選取的花紋建立紙張材質。

您也可以選取影像區域並將其轉換成紙張材質，來建立紙張材質。

透過選取影像區域所產生的紙張材質 (左)。使用新紙張材質將筆刷筆觸套用至畫布的範例 (右)。

### 建立紙張材質

1 選擇**「視窗」**□**「紙張面板」**□**「紙張」**。

2 在**「紙張」**面板中，按一下「紙張」選項按鈕 ，然後選擇**「製作紙張」**。

3 在**「製作紙張」**對話方塊中，從**「紙張」**清單方塊中選擇花紋。

4 調整**「間距」**滑桿。

將**「間距」**滑桿往右移，即可拉開選取花紋當中橫列與直欄之間的間距。如此也可以增加花紋的大小。

5 調整**「角度」**滑桿。
移動**「角度」**桿可更改材質橫列的方向。

6 在**「另存新檔」**方塊中輸入名稱。

紙張材質會顯示為**「紙張」**面板中最後選取的項目。

您也可以按一下**「製作紙張」**按鈕 ，透過**「紙張材料庫」**面板製作紙張材質。

### 擷取紙張材質

1 開啟或建立影像。

2 從工具箱選擇**「矩形選取區」**工具 。

3 在文件視窗中拖曳以選取您想要擷取為紙張材質的影像區域。

4 在**「紙張」**面板中，按一下「紙張」選項按鈕 ，然後選擇**「擷取紙張」**。

如果要使花磚邊框之間的區別混色，請將**「擷取紙張」**對話方塊中的**「交疊淡出」**滑桿向右拖曳。

5 在**「另存新檔」**方塊中輸入名稱。

紙張材質會加入目前選取的材料庫中。

**「製作碎形花紋」**功能和特定織布也可製作絕佳的紙張材質。相關詳細資訊，請參閱第 562 頁的「建立碎形花紋」。

您也可以按一下**「擷取紙張」**按鈕 ，透過**「紙張材料庫」**面板擷取紙張材質。

## 開啟和管理紙張材質材料庫

您可以透過**「紙張材質」**材料庫面板組織和管理紙張材質。**「紙張材質」**材料庫面板會顯示預設的**「紙張」**材料庫、您建立的自訂材料庫，以及您輸入的任何自訂材料庫。

### 開啟紙張材質材料庫面板

- 選擇**「視窗」**>**「紙張面板」**>**「紙張材料庫」**。

您也可以按一下工具箱中的「紙張」選取器按鈕，以開啟**「紙張材料庫」**面板。

### 刪除紙張材質

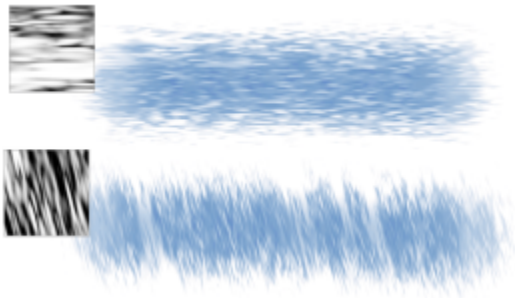
1. 選擇**「視窗」**>**「紙張面板」**>**「紙張材料庫」**。
2. 按一下紙張材質色票。
3. 按一下**「刪除紙張」**按鈕。

### 重新命名紙張材質

1. 選擇**「視窗」**>**「紙張面板」**>**「紙張」**。
2. 按一下**「紙張材質」**材料庫按鈕。
3. 按一下**「紙張材質」**材料庫面板中的紙張材質色票。
4. 按一下「紙張」選項按鈕，然後選擇**「重新命名紙張」**。
5. 在**「新名稱」**方塊中輸入名稱。

## 旋轉紙張材質

您可以將紙張材質旋轉至任何角度，以達到您想要的藝術外觀。



將筆刷筆觸套用至未旋轉的紙張材質 (上) 和旋轉的紙張材質 (下)。

### 旋轉紙張材質

1. 選擇**「視窗」**>**「紙張面板」**>**「紙張」**。
2. 移動**「紙張旋轉」**滑桿。

## 反轉與縮放紙張紋路

您可以將紙張材質視為由花紋組成的立體背景。紋路的大小、形狀和間距可決定紙張材質的花紋和方向。在畫布上套用媒材時，筆刷會隨著紙張材質在紋路凸起處上色並忽略凹陷處。但 Corel Painter 可讓您反轉此效果，讓色彩上在紋路凹陷處，而非凸起處。您也可以調整比例來變更紙張紋路大小。

### 反轉紙張紋路

1 選擇**「視窗」**□**「紙張面板」**□**「紙張」**。

2 按一下**「紙張材質」**材料庫按鈕 。

3 按一下**「紙張材質」**材料庫面板中的紙張材質色票。

4 在**「紙張」**面板中，按一下**「反轉切換」**按鈕 。

您也可以按一下**「紙張」**面板中的「紙張」選項 ，然後選擇**「反轉紙張」**來反轉紙張材質。

綠色筆刷筆觸以反轉的紙張紋路繪製。

### 縮放紙張紋路

1 選擇**「視窗」**□**「紙張面板」**□**「紙張」**。

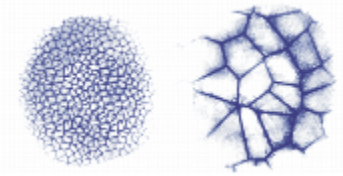
2 按一下**「紙張材質」**材料庫按鈕 。

3 按一下**「紙張材質」**材料庫面板中的紙張材質色票。

4 在**「紙張」**面板中，調整**「紙張縮放」**滑桿 即可調整紙張紋路大小。

移動滑桿時，**「紙張預覽」**視窗會更新，以顯示新的紋路大小。縮放材質的縮放範圍可以從 25% 至 400%。

縮放大型材質會使用大量的隨機存取記憶體 (RAM)。Corel Painter 中的大部份材質為 50 至 400 像素，並以原始大小作為縮放起始。



使用不同的比例值，在紙張紋路上塗繪筆觸。

## 控制紙張紋路的亮度與對比

您可以將亮度視為控制紙張紋路的深度。調低紙張亮度的效果與使用較淺紋路的效果相似。

對比則相當於控制紙張紋路的陡峭程度。紙張的對比較高時，紋路能夠更快速地從高轉變成低，而且半透明區域過渡階層也比低對比紙張的紋路少。

### 更改紙張紋路的亮度

1 選擇**「視窗」**□**「紙張面板」**□**「紙張」**。

2 按一下**「紙張材質」**材料庫按鈕 。

3 按一下**「紙張材質」**材料庫面板中的紙張材質色票。

4 在**「紙張」**面板中，調整**「紙張亮度」**滑桿 。

### 更改紙張紋路的對比

1 選擇**「視窗」**▯**「紙張面板」**▯**「紙張」**。

2 按一下**「紙張材質」**材料庫按鈕 。

3 按一下**「紙張材質」**材料庫面板中的紙張材質色票。

4 在**「紙張」**面板中，調整 **「紙張對比」**滑桿 。

## 調整紋路方向和行為

使用能與紙張紋路相互作用的筆刷時，每一個筆觸都會呈現出效果。如果您使用畫筆和繪圖板，那麼您可以變更壓力感應繪圖板上的畫筆筆觸，藉此調整紙張紋路。通常，較輕的筆觸僅會在紋路隆起處上色。較重的筆觸則會使色彩深入凹陷處。您也可以更改筆刷紋路設定，來影響筆刷與紙張紋路的相互作用情況。

如果要讓整個影像呈現均勻一致的紙張紋路，請先建立影像作品，然後套用紋路作為表面材質。如果您在建立影像前套用紙張材質，則材質是可消除的，而且您必須同時消除紙張材質和筆刷筆觸。因此，最好的方式通常是在製作影像的最後一個步驟中加入紙張材質。

依預設，紙張紋路是固定的，也就是說，每次您套用筆刷筆觸時，材質皆位於相同的位置。如果您要亂數套用紋路，則可以變更此設定。

您也可以讓紙張紋路與筆觸方向相互作用，以變更筆刷筆觸的外觀。使用畫筆和特定紙張及筆刷繪製時，此選項的效果最佳。

當您找到真正滿意的筆刷與紙張組合時，可以將其儲存為**「外觀材料庫」**中的新外觀。有關儲存外觀的詳細資訊，請參閱第 257 頁的「儲存筆刷外觀」。

### 亂數化紙張紋路

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「紋路」**。

2 勾選**「亂數筆刷筆觸紋路」**核取方塊。

並非所有筆刷皆可使用**「亂數筆刷筆觸紋路」**核取方塊。

### 啟用方向性紙張紋路

1 選擇**「視窗」**▯**「紙張面板」**▯**「紙張」**。

2 按一下**「紙張材質」**材料庫按鈕 。

3 按一下**「紙張材質」**材料庫面板中的紙張材質色票。

4 在**「紙張」**面板中，按一下**「方向切換」**按鈕 。

啟用**「方向切換」**按鈕 時，畫筆壓力、紙張和筆刷變體等因素會影響筆刷筆觸的外觀。例如**「木屑紙」**和**「石膏畫布」**之類含有明顯紋路的紙張，通常能夠產生最好的效果。

# 自動繪製照片

Corel Painter的自動繪製工具簡化了使用數位影像或掃描的照片來建立繪圖的程序。您無需具備使用數位美術軟體的經驗也能使用這些工具。

自動繪製程序包含下列三個基本步驟：

| 步驟 | 說明 |
| --- | --- |
| 1.底紋效果 | 準備及仿製用來繪製的照片 |
| 2.自動繪製 | 將筆刷筆觸套用至畫布 |
| 3.微調 | 復原影像的部分細節，藉此對您的作品進行微調 |

本節包含下列主題：


- 第 141 頁的「建立底紋效果」
- 第 143 頁的「自動繪製照片」
- 第 145 頁的「復原繪圖的細節」


## 建立底紋效果

底紋效果是照片的一個版本，您可以在其中調整照片的色彩、色調及銳利度。底紋效果的目的是準備好照片以進行自動繪製。例如，您可以加深色彩以模擬 18 世紀繪圖中使用的色彩，或者您可以柔化色彩以模擬水彩繪圖中的色彩。

調整完這些元素後，您必須仿製底紋效果並加以保存，才能準備進行自動繪製。建立仿製可讓 Corel Painter 從照片中借用色彩，以便在空白畫布將照片重新建立成繪圖。

### 選擇底紋效果方法

根據您想要達到的效果，可以選擇以下其中一個建立底紋效果方法：

- 使用 **[色彩綱要]** 預設，快速模擬部分流行的美術風格 (例如水彩繪圖或粉彩筆繪圖) 所使用的色彩及色調。
- 將底紋效果的色彩和色調與現有的影像 (例如照片、掃描的影像或數位作品) 比對。
- 使用 **[照片提升]** 預設，快速將照片淺色化、暗色化或偏移照片的色彩或對比。
- 調整 **[照片提升]** 區域中的個別設定，並將設定儲存為自訂預設。

可用來準備照片進行描繪 (左圖) 的其中一個方法是選擇含有您想要的色彩和色調的來源影像 (中央)。來源影像的色彩和色調可以套用到照片以建立底紋效果 (右圖)。

### 建立並仿製底紋效果

1 開啟您想自動繪製的影像。

2 選擇 **[視窗]** > **[自動繪製面板]** > **[底紋效果]**。

3 在 **[底紋效果]** 面板的 **[色彩綱要]** 清單方塊中選擇一個預設。

4 從 **[照片提升]** 清單方塊中選擇一個預設。

5 在**「照片提升」**區域中，移動以下任一滑桿：

- **亮度** — 可讓您將照片變亮或變暗
- **對比** — 可讓您增加或減少照片明暗區域之間的色調差異
- **色相** — 可讓您偏移照片的色彩平衡。例如，您可以修正色偏或套用色偏以建立特殊的效果。
- **彩度** — 可讓您調整色彩的鮮明度
- **值** — 可讓您藉由使用 HSV 色彩空間值將照片變亮或變暗
- **敏銳模糊** — 可讓您調整照片中的詳細程度。高對比區域比低對比區域保留更多的細節。

照片中將顯示變更的預覽，但直到您按一下**「套用底紋效果」**按鈕 之後才會套用變更。

6 按一下**「套用底紋效果」**按鈕 。

7 按一下**「自動仿製」**按鈕 。

在按下**「套用底紋效果」**按鈕前 ，只要按一下**「重設底紋效果」**按鈕 即可將照片還原成原始狀態。

您可以增加邊緣效果以模擬畫布未繪製的邊緣，或是在**「邊緣效果」**清單方塊中選擇邊緣並移動**「量」**滑桿，藉此建立邊框效果。

### 將照片提升設定儲存為預設

1 在 **[底紋效果]** 面板上，調整 **[照片提升]** 滑桿以達到您所要的樣式。

2 按一下 **[加入預設]** 按鈕 。

3 在 **[儲存預設]** 對話方塊中，輸入預設的名稱。

預設會出現在 **[照片提升]** 清單方塊中。

您可以在 **[照片提升]** 清單方塊中選擇想要刪除的預設，然後按一下 **[刪除預設]** 按鈕 加以刪除。

### 藉由比對另一個影像的色彩和色調建立並仿製底紋效果

1 開啟您要用作色彩比對來源的影像。
2 開啟您要用作底紋效果的影像。
現在這個影像就是作用中文件。
3 在 **[底紋效果]** 面板中，從 **[色彩綱要]** 清單方塊中選擇來源影像的檔案名稱。
底紋效果會自動更新為來源影像中的色彩綱要。
如果您要細部調整底紋效果，則可以調整 **[照片提升]** 設定。
4 按一下**「套用底紋效果」**按鈕 。
5 按一下**「自動仿製」**按鈕 。

## 自動繪製照片

在建立和仿製底紋效果後，即可展開自動繪製程序。您可以選擇 [敏銳筆觸] 筆刷變體，[敏銳筆觸] 繪圖和 **[敏銳]** 設定就會產生作用。雖然敏銳筆觸筆刷變體對於自動繪製非常理想，不過您也可以使用任何的仿製筆筆刷變體。如果您要對筆刷筆觸與畫布的相互作用方式進行更多控制，可以設定個別的筆觸設定。

自動繪製將筆刷筆觸套用至畫布。

#### 使用自動繪製面板

**[自動繪製]** 面板可讓您指定繪製筆觸如何套用至照片。您可以選擇以下的選項：

- **敏銳筆觸繪製** — 自動套用遵照照片形式的繪製筆觸
- **敏銳設定** — 更改更細節區中筆刷筆觸的大小、長度和壓力。這個選項可以與敏銳筆觸繪製搭配使用來保留來源照片中的細節。
- **筆觸** — 可讓您選擇筆刷筆觸。您也可以加入自訂的筆刷筆觸至清單。
- **亂數式** — 讓色彩和筆觸中有「意外的」品質。**[亂數式]** 可為使用 Corel Painter 建立的作品增添引人注目又獨特的風格。您可以控制下列設定的亂數：
  - **壓力** — 可讓您設定從 0 到 100 的值以指定套用筆刷筆觸所用的壓力值。此設定表示 **[筆觸]** 選項預設壓力的百分比。
  - **長度** — 可讓您設定從 0 到 100 的值以指定筆刷筆觸的長度。此設定表示 [筆觸] 選項預設長度的百分比。
  - **旋轉** — 可讓您設定從 0 到 360 度的值以指定筆刷筆觸的旋轉。
- **筆刷大小** — 可讓您設定筆刷大小

您可以控制自動繪製的速度，讓您能查看套用個別筆觸的方式和位置。您也可以隨時停止自動繪製過程。

#### 使用敏銳筆觸繪製來自動繪製照片

1 在文件視窗中，選取您透過底紋效果所建立的仿製。
2 選擇 **[視窗]** **[自動繪製面板]** **[自動繪製]**。
3 在 **[自動繪製]** 面板中，勾選 **[敏銳筆觸繪製]** 註記框。

您可以按**Command** + **T** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **T** (Windows) 來關閉描圖紙，以便更輕鬆地檢視自動繪製的進度。

4 按一下**「播放」**按鈕 ▶ 。

系統即自動套用筆刷筆觸。

5 如果您對結果感到滿意，請按一下 **[停止]** 按鈕 ■ 。

如果沒有按一下 **[停止]** 按鈕，則自動繪製會在筆刷筆觸循環結尾處停止。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 讓繪製筆觸針對較細部的區域自動調整大小、長度和壓力 | 勾選 **[敏銳設定]** 核取方塊。 |
| 控制套用筆刷筆觸時的速度 | 移動**「速度」**滑桿。 |

**如何使用筆觸設定自動繪製照片**

1 在文件視窗中，選取要自動繪製的影像。

2 在 **[自動繪製]** 面板中，從 **[筆觸]** 清單方塊選擇筆觸。

您可以按**Command** + **T** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **T** (Windows) 來關閉描圖紙，以便更輕鬆地檢視自動繪製的進度。

3 按一下**「播放」**按鈕 ▶ 。

系統即自動套用筆刷筆觸。

4 如果您對結果感到滿意，請按一下 **[停止]** 按鈕 ■ 。

如果沒有按一下 **[停止]** 按鈕，則自動繪製會在筆刷筆觸循環結尾處停止。

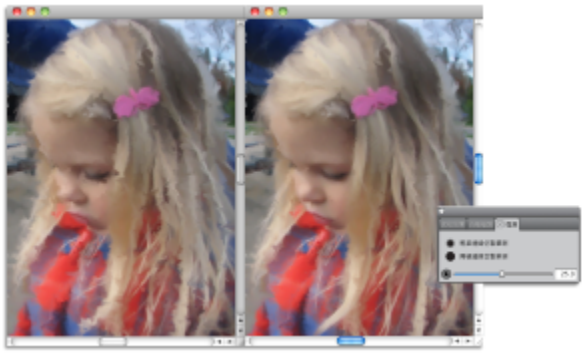
**您也可以**

| | |
|---|---|
| 控制套用筆刷筆觸時的速度 | 移動**「速度」**滑桿。 |
| 更改筆刷筆觸的大小 | 移動**「筆刷大小」**滑桿。 |
| 將筆刷筆觸亂數化 | 移動**「亂數式」**滑桿。滑桿的設定決定了 **[壓力]**、**[長度]** 及 **[旋轉]** 的亂數範圍。例如，如果您將**「亂數式壓力」**滑桿設定為 32%，並且將**「亂數式」**滑桿設定為 64%，則每個筆觸的壓力會介於 0% 到 32% 之間，而變化度為 64%。 |
| 將筆刷筆觸的壓力亂數化 | 按一下**「亂數式壓力」** 按鈕，然後移動滑桿。 |
| 將筆刷筆觸的長度亂數化 | 按一下**「亂數式長度」** 按鈕，然後移動滑桿。 |
| 將筆刷筆觸的旋轉亂數化 | 按一下**「亂數式旋轉」** 按鈕，然後移動滑桿。 |

如果要自訂筆觸，您可以按一下 **[錄製選項]** 按鈕，然後選擇 **[錄製筆觸]**。在畫布上繪製筆觸，然後在相同選單中選擇 **[儲存筆觸]**。您的筆觸隨即加入 **[筆觸]** 清單方塊。相關詳細資訊，請參閱第 132 頁的「錄製與播放筆刷筆觸」。

## 復原繪圖的細節

使用**「自動繪製」**面板建立繪圖之後，如有需要，您可以使用**「復原」**面板透過原始照片修復細節。例如，**「復原」**面板非常適合用於回復肖像中對象眼睛區域的一些細節。



您可以透過使用 [復原] 面板中的筆刷回復原始照片的細節。

**[復原]** 面板可讓您使用兩種仿製筆刷，您可以在照片的特定區域使用它們以回復細節。您可以在屬性列上調整這些筆刷的設定。

### 復原照片細節

1 選擇 **[視窗]** ▯**[自動繪製面板]** ▯**[復原]**。

2 在 **[復原]** 面板中按下列其中一個按鈕：

- **[輕柔邊緣仿製筆刷]** — 啟動 **[輕柔邊緣仿製工具]** 筆刷變體，該變體會逐一回復細節
- **[剛硬邊緣仿製筆刷]** — 啟動 **[直接仿製筆]** 筆刷變體，該變體會透過幾個筆刷筆觸快速回復細節

3 移動**「筆刷大小」**滑桿。

4 在要回復細節的區域上繪製。

# 影像仿製與取樣

Corel Painter 包括功能強大的影像仿製工具，可協助您將現有的影像 (例如照片) 搖身一變成為一幅藝術作品。您也可以使用影像取樣工具和技術對部分影像進行取樣，使其可用於他途。

本節包含下列主題：


- 第 147 頁的「仿製影像」
- 第 150 頁的「使用快速仿製」
- 第 150 頁的「設定仿製偏好設定」
- 第 151 頁的「使用多種仿製來源」
- 第 152 頁的「編輯、更新、儲存及輸出仿製來源影像」
- 第 153 頁的「於仿製中繪圖」
- 第 155 頁的「使用筆刷載入」
- 第 155 頁的「執行偏移取樣」
- 第 157 頁的「取樣時套用變形」
- 第 163 頁的「取樣時使用選取區和變形」
- 第 165 頁的「使用取樣影像填滿區域」


## 仿製影像

Corel Painter 讓您能夠仿製影像來創作藝術作品。換句話說，您可以使用仿製技術，再一次賦予數位照片新生命。

本節說明仿製影像的手動程序。手動程序包含選擇您想要仿製的影像 (來源影像)、建立仿製，然後設定工作區以便在仿製中開始繪圖。但您也可以選擇來源影像，並讓 Corel Painter 自動設定工作區以便在仿製中進行繪圖。相關資訊，請參閱第 150 頁的「使用快速仿製」。

### 設定仿製

您需要選取要仿製的來源影像，以開始進行仿製程序。Corel Painter 接著會複製此來源影像，並在仿製文件中嵌入影像以作為仿製來源。仿製文件會出現在新的文件視窗中，而仿製來源會顯示於 **[仿製來源]** 面板中。您可以在另一個視窗中開啟該來源影像。這樣做的話，您在畫布上繪圖的同時，來源影像就會在畫布旁邊顯示。**[來源影像]** 視窗中會出現十字線游標，以識別您正在繪製的來源影像區域。

仿製文件視窗 (左圖) 中所繪製的區域可由 [來源影像] 視窗 (右圖) 中的十字線游標識別。

**使用來源影像**

仿製來源影像是在指定時間內所選取之影像快照的最佳寫照。一旦建立仿製且嵌入仿製來源影像之後，即會中斷與原始文件的關係。不過，您可以編輯嵌入仿製來源影像，以更改它的外觀。相關詳細資訊，請參閱第 152 頁的「編輯、更新、儲存及輸出仿製來源影像」。

一旦建立最初的仿製之後，便可在仿製文件中加入其他來源影像，讓您能夠從不同來源仿製色彩。相關詳細資訊，請參閱第 151 頁的「使用多種仿製來源」。

在文件視窗中開啟仿製文件時，您需要使用所選擇的繪畫技巧，來清除畫布以開始在仿製中繪圖。相關詳細資訊，請參閱第 153 頁的「於仿製中繪圖」。

**使用描圖紙仿製**

開始在仿製中繪圖之前，您也可以啟用描圖紙。描圖紙會在仿製文件下方顯示來源影像的淡出版本，讓您能夠精確地將仿製色彩套用至畫布。

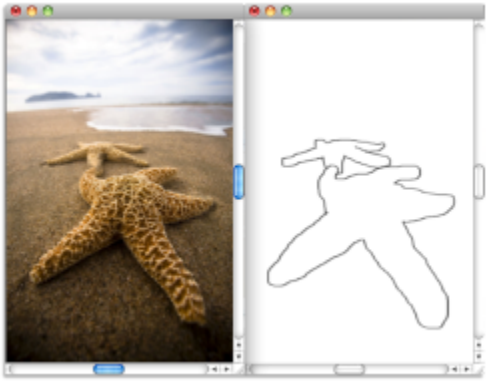
與傳統的描圖紙不同，Corel Painter 描圖紙是您可以用來作為繪圖或描圖影像之參考的檢視模式。它不是諸如圖層或文件的實際物件。這個檢視模式可以在文件視窗中提供來源影像的淡出版本，如同該影像顯示在燈箱之上。當您將媒材套用至已啟用描圖紙的影像時，該媒材會套用至仿製文件，而非描圖紙。

已開啟描圖紙的仿製 (右圖) 讓您能夠看見仿製來源影像 (左圖) 的淡出影像。

開啟描圖紙時，並非所有的影像細節都能清楚看見。為了保留變更的軌跡，您可能會想要在啟用和停用描圖紙之間進行切換。您也可以控制描圖紙的透亮度。

### 透過描圖紙加上外框

除了在仿製中繪圖，您還可以使用已啟用描圖紙的仿製，為影像加上外框。接著可使用輪廓開始繪圖。



使用 [描圖紙] 功能檢視欲加上外框的來源影像 (左圖)。關閉 [描圖紙] 時，您可以看到外框 (右圖)。

### 仿製影像

1 開啟要仿製的影像。

2 選擇**「檔案」**▯**「仿製」**。
仿製就會顯示在其本身的文件視窗中。
如果想要在空白畫布上以仿製色彩繪圖，可依序選擇 **[選取]**▯**[全部]**，再選擇 **[編輯]**▯**[清除]**，來清除仿製文件。

3 使用仿製筆刷，將筆刷筆觸套用至畫布，或選擇任一筆刷並將它設定為仿製色彩。

如果想要開啟 **[仿製來源]** 面板，可依序選擇 **[視窗]**▯**[仿製來源]**。

當您建立仿製時，會自動將來源影像的複本嵌入於仿製文件中。因此，若對原始影像進行變更，則變更不會反映於仿製中。如果想要使用最新的影像版本，則需要將它加為新的仿製來源，然後刪除較舊的版本。相關詳細資訊，請參閱第 152 頁的「更新對仿製來源影像所做的更改」。

如果來源影像有圖層，則仿製會製作完全構成的複本，即影像中的所有圖層將會自動落下。仿製的這一特性可讓您合併影像的圖層以便快速列印。

如果在仿製影像時選取仿製筆刷並切換成偏移取樣，即會自動在 **[仿製來源]** 面板中勾選 **[偏移取樣]** 註記框。同樣也很重要的是，要注意不能將取樣參考點視為仿製來源，而其不會顯示於 **[仿製來源]** 面板中。相關詳細資訊，請參閱第 155 頁的「執行偏移取樣」。

### 顯示來源影像視窗與十字線游標

1 依序選擇 **[視窗]**▯**[仿製來源]**。

2 在 **[仿製來源]** 面板中，勾選 **[顯示來源影像 (與十字線游標)]** 註記框。

### 啟用描圖紙

1 依序選擇 **[視窗]**▯**[仿製來源]**。

2 在 **[仿製來源]** 面板中，按一下 **[切換描圖紙]** 按鈕 。

若要使用鍵盤快捷鍵，可按 **Command** + **T** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **T**(Windows)。
此時會透過描圖紙顯示來源影像的模糊塗繪。

3 執行以下任一操作：
- 使用已設定為仿製色彩的仿製工具或筆刷變體，將筆刷筆觸套用至畫布。
- 例如，使用 [鉛筆] 筆刷變體，為影像加上外框。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 更改描圖紙的不透明度 | 在 **[仿製來源]** 面板中，調整 **[設定描圖紙透亮度]** 滑桿。 |
| 停用描圖紙 | 在 **[仿製來源]** 面板中，按一下 **[切換描圖紙]** 按鈕。 |

按一下 **[開啟 Navigator 設定]** 按鈕 ，然後選擇 **[描圖紙]**，也可以從 **[Navigator]** 面板啟用描圖紙。

## 使用快速仿製

您可以使用 **[快速仿製]**，自動設定仿製影像所需的一切。使用 **[快速仿製]** 時，它會自動：

- 建立仿製文件
- 嵌入仿製來源
- 仿製來源影像
- 清除畫布
- 啟用描圖紙
- 選取仿製筆刷

您也可以變更 **[快速仿製]** 偏好設定。相關詳細資訊，請參閱第 150 頁的「設定仿製偏好設定」。

### 使用快速仿製來仿製影像

1 開啟要仿製的影像。

2 依序選擇 **[檔案]** > **[快速仿製]**。

3 在 **[仿製來源]** 面板中，勾選 **[顯示來源影像 (與十字線游標)]** 註記框。

4 使用選取的仿製筆刷，將筆刷筆觸套用至畫布。

如果在 **[偏好設定]** 對話方塊中勾選 **[切換到仿製筆刷]** 註記框，則將自動選擇上次使用的仿製筆刷。

## 設定仿製偏好設定

您可以替仿製與 **[快速仿製]** 設定各種不同的偏好設定。例如，可以選擇一律使用上次選取的仿製筆刷變體，或啟用 **[描圖紙]**。

### 自訂仿製行為

1 執行以下任一操作：

- (Mac OS) 選擇 **「Corel Painter 2017」**選單 > **「偏好設定」** > **「仿製」**。
- (Windows) 選擇 **[編輯]** > **[偏好設定]** > **[仿製]**。

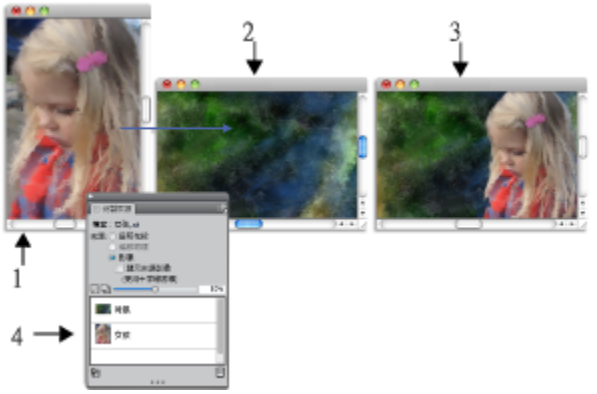
2 執行下表中的一項任務。

| **若要** | **執行以下操作** |
|---|---|
| 仿製要用來作為仿製來源的影像 | 勾選 **[仿製來源影像]** 註記框。 |
| 自動開啟 [仿製來源] 面板 | 勾選 **「開啟仿製來源面板」**核取方塊。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 在乾淨的畫布上利用仿製色彩開始繪圖 | 勾選 **[清除畫布]** 註記框。 |
| 啟動描圖紙 | 勾選 **[開啟描圖紙]** 註記框。 |
| 啟動上次使用的仿製筆刷變體。 | 勾選 **[切換到仿製筆刷]** 註記框。 |
| 使用目前的筆刷變體來仿製底色 | 勾選 **[仿製色彩]** 註記框。<br>若要勾選 **[仿製色彩]** 核取方塊，必須停用 **[切換到仿製筆刷]** 核取方塊。 |
| 每當您從仿製文件視窗切換至 [來源影像] 視窗時，系統就會顯示對話方塊。如果有任何需要更新、儲存、放棄或輸出的來源影像編輯，對話方塊就會提醒您。 | 勾選 **[顯示編輯來源影像對話方塊]** 註記框。 |

## 使用多種仿製來源

Corel Painter 讓您可以在仿製文件中加入多種仿製來源，以便借用多個影像的元素並在仿製中組合起來。如果使用 **[仿製來源]** 面板將任何開啟的文件加入為仿製來源，則可使用該文件作為仿製來源。此外，**[仿製來源]** 面板讓您可以在仿製來源之間快速切換。




已將女孩 (1) 和背景 (2) 影像設定為仿製來源。然後將它們合併至仿製影像 (3)。這兩個仿製來源均會顯示於 [仿製來源] 面板 (4) 中。

### 在仿製文件中加入仿製來源

1. 開啟要加入仿製來源的仿製影像。
2. 依序選擇 **[視窗]** **[仿製來源]**。
3. 在 **[仿製來源]** 面板中，按一下 **[開啟來源影像]** 按鈕 ，然後選擇 **[開啟來源]**。
4. 尋找要加入為仿製來源的影像。
5. 按一下**「開啟」**。
   仿製來源已加入 **[仿製來源]** 面板，而且也已嵌入文件中。

   如果想要加入其他的仿製來源，可重複執行步驟 3 到 5。

### 使用多種仿製來源

1 依序選擇 **[視窗]** > **[仿製來源]**。
2 在 **[仿製來源]** 面板中，從仿製來源清單中選擇仿製來源。
3 將筆刷筆觸套用至畫布。
若要使用不同的仿製來源，可從仿製來源清單中選擇仿製來源。

## 編輯、更新、儲存及輸出仿製來源影像

您可以編輯嵌入仿製來源影像，以更改它的外觀。例如，您可以加入圖層或將效果套用至來源影像。將來源影像修改完成後，您有各種方法可供選用以處理經過編輯的來源影像。

已將黑白效果套用至 [來源影像] (右圖)。但是，對來源影像所做的編輯還尚未反映於嵌入的仿製來源影像 (左圖)。

透過更新目前所選的來源影像，或是使用已編輯的來源來建立一個新來源影像，就可以儲存對來源影像所做的更改。請務必注意，若執行這些動作其中之一，系統就會將影像的所有圖層平面化，並刪除所有復原程度。若要保留圖層，您可以將來源影像輸出為新的文件，並更新嵌入的來源影像以繼續仿製。在來源影像被輸出為新的文件後，即會中斷與來源影像的關係。

您也可以放棄您對嵌入來源影像所做的任何更改。

### 編輯仿製來源影像

1 依序選擇 **[視窗]** > **[仿製來源]**。
2 在 **[仿製來源]** 面板中，勾選 **[顯示來源影像]** 註記框。
3 在 **[來源影像]** 視窗中按一下。
4 系統會開啟 **[編輯來源影像]** 對話方塊以提供指示，告訴您如何在編輯來源影像後繼續進行。按一下**「確定」**。
5 在 **[來源影像]** 視窗中編輯來源影像

### 更新對仿製來源影像所做的更改

1 在 **[來源影像]** 視窗中開啟已編輯的仿製來源影像時，切換至仿製文件視窗。
顯示 **[仿製來源影像]** 對話方塊。
2 在 **[仿製來源影像]** 對話方塊中啟用 **[更新]** 選項。
3 按一下**「確定」**。

### 從已編輯的來源建立新的來源影像

1 在 **[來源影像]** 視窗中開啟已編輯的仿製來源影像時，切換至仿製文件視窗。

顯示 **[仿製來源影像]** 對話方塊。

2 在 **[仿製來源影像]** 對話方塊中啟用 **[新建]** 選項。

3 按一下**「確定」**。

新的來源影像參考會顯示於 **[仿製來源]** 面板中。

### 輸出已編輯的來源影像

1 在**「來源影像」**視窗中開啟已編輯的仿製來源影像時，選擇**「檔案」**▯**「輸出來源影像」**。

2 在 **[將來源影像輸出為]** 對話方塊中，選擇要儲存該檔案的磁碟機及資料夾。

3 在 **[另存新檔]** (Mac) 或 **[檔案名稱]** (Windows) 文字方塊中輸入檔案名稱。

4 按一下**「儲存」**。

您也可以按下 **Command** + **Shift** + **S** (Mac) 或 **Ctrl** + **Shift** + **S** (Windows) 來輸出仿製來源影像。

### 放棄對來源影像所做的更改

1 在 **[來源影像]** 視窗中開啟已編輯的仿製來源影像時，切換至仿製文件視窗。
顯示 **[仿製來源影像]** 對話方塊。

2 在 **[仿製來源影像]** 對話方塊中啟用 **[放棄]** 選項。

3 按一下**「確定」**。

## 於仿製中繪圖

建立仿製之後，可以選擇要用來將仿製的色彩套用至畫布的筆刷。

### Cloners

要讓生動的來源材料變成藝術性塗繪，最佳途徑是使用仿製筆刷繪圖。您可以選擇 **[仿製筆]** 工具，便會自動在 **[仿製筆刷]** 類別中啟用筆刷變體。某些仿製筆刷變體 (例如 **[直接仿製筆]**) 會直接重現來源影像，但大部分的變體都可讓您重現具有媒材效果的來源影像，例如紙張紋路及專業的筆尖。

[油畫筆刷仿製工具] 只是許多仿製筆刷變體的其中一個。

#### 仿製筆法筆刷變體

將大部分的筆刷變體轉換成仿製筆，也可以擴充 Corel Painter 的仿製功能。使用仿製筆法筆刷變體是在仿製目的地製作影像最常用的方式。這些變體會重新建立來源影像，同時有效「過濾」影像，讓您在仿製文件中重現影像的藝術性塗繪。

仿製可讓您「過濾」來源影像以建立影像的藝術性塗繪。

您可以使用筆刷控制項，建立新的仿製筆刷，或修飾現有的仿製筆刷變體。相關詳細資訊，請參閱第 261 頁的「使用筆刷控制項調整筆刷」。

使用疊色筆法的筆刷，如鉛筆和氈製向量筆，其疊色會趨向黑色。如果您在影像中黑暗的區域仿製這些筆刷，可能無法達到理想的結果。您可以使用屬性列上的 **[不透明度]** 快顯滑桿控制這些筆刷疊成黑色的速度。您也可以選擇粉彩筆或其他覆蓋底色的工具。

由於仿製筆法使用原始文件的一整組像素作為各筆刷筆尖，因此跟使用 **[仿製色彩]** 按鈕 相比，您會獲得更真實的原稿複本。不同於 **[仿製色彩]** 選項，仿製筆法可以在仿製中保留原始影像材質。仿製筆法非常適合用於精確地重新製作來源影像的一部分。

**自動仿製**

如果繪圖的區域很大，則使用仿製筆刷會耗費很多時間。要使工作更快速，您可以利用 [自動仿製] 功能，讓 Corel Painter 替您建立筆刷筆觸。相關詳細資訊，請參閱第 497 頁的「自動仿製影像」。您可以讓 Corel Painter 放置方向性筆刷筆觸，以產生仿製影像的類梵谷演算。相關詳細資訊，請參閱第 498 頁的「套用自動梵谷效果。」。

**其他的仿製繪圖技術**

下表說明了用於繪製仿製的其他技術：

| 若要 | 相關資訊，請參閱 |
| --- | --- |
| 使用來源影像製作馬賽克或鑲嵌 | 第 582 頁的「製作馬賽克」 |
| 套用表面材質來加入立體效果 | 第 512 頁的「使用 3D 筆刷筆觸建立材質」 |
| 建立選取區或色頻 | 第 463 頁的「選取區與變形」和第 453 頁的「Alpha 色頻」 |

## 選擇仿製筆刷

1. 選取仿製來源後，按一下工具箱中的 **[仿製筆]** 工具 。

   此時會自動選取 **[仿製筆]** 筆刷類別和仿製筆刷變體。
   如果想要更改筆刷變體，可按一下 [筆刷選取器]，然後在 [筆刷] 材料庫面板中按一下不同的 **[仿製筆]** 筆刷變體。
2. 在屬性列上調整所有的筆刷屬性，例如大小、透亮度及色彩濃度。
3. 將筆刷筆觸套用至畫布。

對於增加的色彩精確度，您可以啟用 **[筆刷載入]** 選項。相關詳細資訊，請參閱第 155 頁的「使用筆刷載入」。

### 將筆刷變體變形為仿製筆刷

1 選取仿製來源之後，按一下工具箱中的 **[筆刷]** 工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在 [筆刷] 材料庫面板中，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

4 按一下 **[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 按鈕 。

啟用 **[仿製色彩]** 選項會停用 **[色彩]** 面板，提醒您色彩資訊是取自仿製來源。

5 選擇 **「視窗」 「筆刷控制面板」 「一般」**。

6 在 **「一般」** 面板中，從 **「方法」** 清單方塊選擇 **「仿製」**。

7 從 **[子類別]** 清單方塊中，選擇以下任一選項：

- **凝重覆蓋仿製** — 會產生部分無毛邊的筆刷筆觸，這些筆觸會遮蓋底下的筆觸
- **輕柔覆蓋仿製** — 會產生覆蓋圖層筆觸且無毛邊的筆刷筆觸
- **紋路凝重覆蓋仿製** — 其作用類似 **凝重覆蓋仿製**，但筆刷筆觸也能與紙張紋路相互作用
- **紋路輕柔覆蓋仿製** — 其作用類似 **[輕柔覆蓋仿製]**，但筆刷筆觸也能與紙張紋路相互作用
- **滴水法仿製** — 會根據筆觸以扭曲仿製原稿，如同打濕般擴散整個色彩

8 選擇 **[視窗] [筆刷控制面板] [仿製]**。

9 在 **[仿製]** 面板中，從 **[仿製類型]** 清單方塊中選擇 **[正常]**。
其他的仿製類型允許您將變形套用至仿製。相關詳細資訊，請參閱第 157 頁的「取樣時套用變形」。

10 將筆刷筆觸套用至畫布。

如果在仿製影像時變更筆刷，則必須再按一下 **「仿製色彩」** 按鈕 。

如果更改筆刷或變體，即會自動停用仿製色彩。若要繼續使用仿製色彩，可重新啟用仿製色彩。

有關方法和子類別的詳細資訊，請參閱第 272 頁的「一般控制項：方法與子類別」。

## 使用筆刷載入

要在仿製時擷取較高的色彩精確度，您可以使用 [筆刷載入] 選項。這會讓筆刷在筆刷筆尖的不同區域中，取得個別的色彩。

未使用筆刷載入時，**[仿製色彩]** 選項會使用來源的單一而均化的色彩給各筆刷筆尖。這樣會產生極接近原始色彩的結果。您可以使用 **[仿製色彩]** 按鈕 而不搭配筆刷載入，並建立來源的藝術性模仿。

### 啟用筆刷載入選項

1 選擇 **[視窗] 「筆刷控制面板」 「混色」**。

2 在 **「混色」** 面板中，勾選 **「筆刷載入」** 核取方塊。

## 執行偏移取樣

偏移取樣亦稱為「點對點仿製」，讓您能夠對影像的某個區域進行取樣，然後在文件內的其他地方或個別文件中重複使用。在潤飾照片時，取樣是非常有用的技巧。

若要執行偏移取樣，必須設定取樣參考點，然後設定目的地參考點。取樣參考點會指定要重複使用或仿製的文件區域。目的地參考點會判斷要出現取樣影像的區域。為識別正在取樣之來源文件的區域，系統會顯示十字線游標。

綠點 (左圖) 表示取樣參考點。紅點 (右圖) 表示目的地參考點。

很重要的是，要注意不能將取樣參考點 (亦稱為來源) 視為仿製來源。取樣的區域不會顯示於 **[仿製來源]** 面板中。

### 在文件內執行偏移取樣

1 按一下工具箱中的 **[橡皮圖章]** 工具 。

如果想要調整取樣區域的大小，可在 **[大小]** 方塊中鍵入值，也可以在屬性列上調整滑桿。

2 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後按一下以設定來源參考點。
影像上會顯示表示來源影像的參考節點的綠色標記。

3 按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，然後按一下以設定目的地參考點。

4 將筆刷筆觸套用至目的地區域以展現取樣的區域。

按一下 **[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 按鈕 ，或按一下 [筆刷選取器] 列上的 [筆刷選取器] 並選擇非仿製筆的筆刷變體，即可停用偏移取樣。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 調整仿製色彩透亮度 | 在屬性列上的 **[透亮度]** 方塊中輸入百分比，或是調整滑桿。 |
| 調整筆刷筆觸的亂數抖動 | 在屬性列上的**「筆觸抖動」**方塊中輸入值，或是調整滑桿。 |

按一下工具箱中的 **[仿製筆]** 工具 ，也可以啟用偏移取樣。

在繪圖之前，您可以在按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows) 的同時按一下來設定目的地區域。紅色標記表示目的地區域。

### 在文件之間執行偏移取樣

1 開啟要用來作為取樣來源的影像和要用來作為目的地的影像。
若要同時檢視這兩個影像，您可能要讓影像並排顯示。

2 選取來源影像後，按一下工具箱中的 **[仿製筆]** 工具 。

如果想要更改筆刷變體，可按一下 [筆刷選取器]，然後在 [筆刷] 材料庫面板中按一下 [仿製筆] 筆刷變體。

3 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後按一下來源文件以設定取樣來源區域參考點。
影像上會出現已編號的綠色標記，表示來源區域的參考點。

4 按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，然後按一下目的地文件以設定目的地參考點。

5 在目的地文件中，將筆刷筆觸套用至畫布。

按一下 **[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 按鈕 ，或按一下 [筆刷選取器] 列上的 [筆刷選取器] 並選擇非仿製筆的筆刷變體，即可停用偏移取樣。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 調整筆刷筆觸的大小 | 在 **[大小]** 方塊中輸入值，或是調整屬性列上的滑桿。 |
| 調整仿製色彩透亮度 | 在屬性列上的 **[透亮度]** 方塊中輸入百分比，或是調整滑桿。 |
| 控制色彩填滿筆觸的程度 | 在屬性列上的 **[色彩濃度]** 方塊中輸入百分比，或是調整滑桿。 |
| 控制筆刷色彩塗抹底色 (包括紙張色彩) 的程度 | 在屬性列上的 **[色彩混合]** 方塊中輸入百分比，或是調整滑桿。 |
| 調整鬃毛分色 | 在屬性列上的 **[功能]** 方塊中輸入值，或是調整滑桿。設定值越高，鬃毛駝毛的間距將會越大。 |
| 利用筆刷大小依比例縮放筆刷筆觸 | 按一下屬性列上的 **[含筆刷尺寸的比例特徵]** 按鈕 。 |

## 取樣時套用變形

Corel Painter 允許您針對部分影像進行取樣，如重複用於他處時還可在取樣上套用變形。此技術亦稱為多點式仿製。您可以套用諸如縮放、旋轉、修剪 (亦稱為歪斜) 的變形，也可以套用透視。

### 多點式取樣筆刷變體

若要在取樣時套用變形，可從 **[仿製筆]** 筆刷類別選取多點式仿製筆刷變體，也可以使用任何支援仿製筆法的筆刷變體。相關詳細資訊，請參閱第 155 頁的「將筆刷變體變形為仿製筆刷」。

下表說明可用的多點式取樣筆刷變體。

| 多點式仿製筆刷變體 | 範例 |
|---|---|
| **[旋轉]**、**[縮放 2P]** 讓您能夠繞著取樣區域的中心來旋轉該區域，並將依照原始大小的百分比來調整大小。**[旋轉]**、**[縮放 2P]** 會使用兩個參考點。 | |

**多點式仿製筆刷變體**

**範例**

**[縮放 2P]** 讓您能夠依照取樣區域的原始大小百分比來調整大小。**[縮放 2P]** 會使用兩個參考點。

**[旋轉 2P]** 讓您能夠繞著取樣區域的中心來旋轉該區域。**[旋轉 2P]** 會使用兩個參考點。

**[旋轉]**、**[鏡射 2P]** 讓您能夠繞著取樣區域的中心來旋轉該區域，同時還能建立仿製來源的水平或垂直鏡射影像。**[旋轉]**、**[鏡射 2P]** 會使用兩個參考點。

**多點式仿製筆刷變體**

**範例**

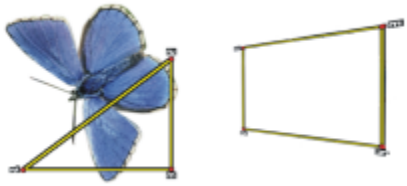
**[旋轉]**、**[縮放]**、**[修剪 3P]** 讓您能夠繞著取樣區域的中心來旋轉該區域，同時依照原始大小的百分比來調整大小，並修剪其外觀。**[旋轉]**、**[縮放]**、**[修剪 3P]** 會使用三個參考點。

**[雙線 4P]** 讓您能夠以不成比例的方式延展 (或彎曲) 取樣區域。您也可以拼接仿製來源。**[雙線 4P]** 會使用四個參考點。

**[透視 4P]** 讓您能夠為取樣區域提供外表深度。**[透視拼接 4P]** 也可以讓您拼接取樣區域。**[透視 4P]** 會使用四個參考點。

**參考點**

選取筆刷變體之後，您需要在影像中設定取樣和目的地參考點。參考點的數目會根據所選擇的變形類型而定。參考點允許您識別取樣區域、為目的地定位，以及控制變形。設定參考點之後，您接著可以將筆刷筆觸套用至目的地區域，逐步展現變形的取樣。您可以在某一份文件中插入來源點並在另一份文件中插入目的節點，也可以在相同文件中插入這兩組點。

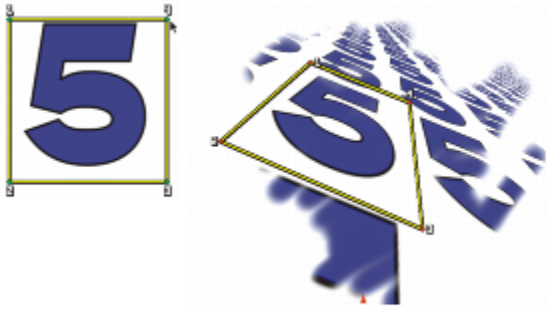


取樣來源 (左圖) 和目的地 (右圖) 參考點均已設定為可進行 [透視點] 仿製。

**拼接**

拼接允許您重複使用小型取樣影像來填滿某個空間。**[四個節點的拼接]** 選項僅適用於 **[雙線式]** 或 **[透視點]** 仿製。

四個取樣參考點即可定義取樣的區域，其會暫時轉換成花磚。在仿製目的地中，花磚會根據來源與目的參考節點的相對位置彎曲，並視需要重複填滿該區域。如果想要儲存取樣區域以供日後使用，可將其擷取作為花紋。相關詳細資訊，請參閱第 558 頁的「建立和編輯花紋」。



使用 [四個節點的拼接] 時會重複來源影像。

當您想要利用取樣來源填滿某個區域時，拼接特別有用。相關詳細資訊，請參閱第 165 頁的「使用取樣影像填滿區域」。

**縮放取樣來源**

1. 按一下工具箱中的 **[仿製筆]** 工具 。
2. 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
3. 在 [筆刷] 材料庫面板中，按一下 **[X 縮放 2P]** 筆刷變體。
   選擇 **[X 縮放 2P]** 筆刷變體時，即會在 **[仿製]** 筆刷控制面板中自動選取 **[縮放 (2)]** 仿製類型。
4. 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後在影像中按一下以設定兩個取樣參考點。
5. 按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，然後按一下以設定兩個目的地參考點。
   兩個目的節點和兩個來源點之間的相對距離會決定要套用至取樣的縮放程度。例如，若兩個目的節點之間的線條長度比兩個來源點之間的線條長度還長，則會將取樣放大。相反地，若兩個目的節點之間的線條長度比兩個來源點之間的線條長度還短，便會將取樣縮小。
6. 將筆刷筆觸套用至目的地區域。

   按一下 **[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 按鈕 ，或按一下 [筆刷選取器] 列上的 [筆刷選取器] 並選擇非仿製筆的筆刷變體，即可停用偏移取樣。

為達到最佳縮放結果，可在要取樣的物件外緣上設定取樣參考點，以更好的方式勾勒出其大小。如此可確保物件將依照比例進行縮放。

### 旋轉取樣來源

1 按一下工具箱中的 **[仿製筆]** 工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在 [筆刷] 材料庫面板中，按一下 **[X 旋轉 2P]** 筆刷變體。
選擇 **[X 旋轉 2P]** 筆刷變體時，即會在 **[仿製]** 筆刷控制面板中自動選取 **[旋轉 (2)]** 仿製類型。

4 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後設定兩個取樣參考點。

5 按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，然後在影像中按一下以設定兩個目的地參考點。
兩個目的節點的線條角度和兩個取樣參考點之間的相對差異會決定取樣的旋轉角度。如果線條角度不變，相對於取樣點的目的節點位置也會影響旋轉。例如，若從下至上垂直設定取樣點，但接著在相同垂直角度上設定目的節點 (但方向是從上至下)，則取樣的影像將會翻轉 180 度。

6 將筆刷筆觸套用至目的地區域。

按一下 **[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 按鈕 ，或按一下 [筆刷選取器] 列上的 [筆刷選取器] 並選擇非仿製筆的筆刷變體，即可停用偏移取樣。

線條長度不會影響旋轉。

### 旋轉和鏡射取樣來源

1 按一下工具箱中的 **[仿製筆]** 工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在 [筆刷] 材料庫面板中，依序按一下 **[X 旋轉]**、**[鏡射 2P]** 筆刷變體。
依序選擇 **[X 旋轉]**、**[鏡射 2P]** 時，即會在 **[仿製]** 筆刷控制面板中自動選取 **[X 旋轉與鏡射 (2)]** 仿製類型。

4 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後在影像中按一下以設定兩個取樣參考點。

5 按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，然後按一下以設定兩個目的地參考點。
兩個目的節點的線條角度和兩個取樣點之間的相對差異會決定鏡射仿製影像的旋轉角度。
如果線條角度不變，相對於取樣點的目的節點位置也會影響旋轉。例如，若從下至上垂直設定取樣點，但接著在相同垂直角度上設定目的節點 (但方向是從上至下)，則取樣的影像將會翻轉 180 度。
如果想要鏡射取樣而不進行任何旋轉，可在相同位置中設定取樣與目的節點。

6 將筆刷筆觸套用至目的地區域。

按一下 **[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 按鈕 ，或按一下 [筆刷選取器] 列上的 [筆刷選取器] 並選擇非仿製筆的筆刷變體，即可停用偏移取樣。

### 旋轉和縮放取樣來源

1 按一下工具箱中的 **[仿製筆]** 工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在 [筆刷] 材料庫面板中，依序按一下 **[X 旋轉]**、**[縮放 2P]** 筆刷變體。
依序選擇 **[X 旋轉]**、**[縮放 2P]** 筆刷變體時，即會在 **[仿製]** 筆刷控制面板中自動選取 **[X 旋轉與縮放 (2)]** 仿製類型。

4 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後設定取樣參考點。

5 按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，然後設定兩個目的地參考點。
兩個目的節點和兩個取樣點之間的相對距離會決定要套用至取樣的縮放程度。此外，兩個目的節點的線條角度和兩個取樣參考點之間的相對差異會決定鏡射取樣影像的旋轉角度。在線條角度不變的情況下，相對於取樣點的目的節點位置也會影響旋轉。

會設定兩個目的地參考節點以進行 [旋轉與縮放] 取樣。

6 將筆刷筆觸套用至目的地區域。

按一下 **[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 按鈕 ，或按一下 [筆刷選取器] 列上的 [筆刷選取器] 並選擇非仿製筆的筆刷變體，即可停用偏移取樣。

### 旋轉、縮放及修剪取樣來源

1 按一下工具箱中的 **[仿製筆]** 工具 。

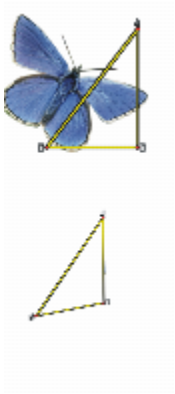
2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在 [筆刷] 材料庫面板中，依序按一下 **[X 旋轉]**、**[縮放]**、**[修剪 3P]** 筆刷變體。
依序選擇 **[X 旋轉]**、**[縮放]**、**[修剪 3P]** 筆刷變體時，即會在 **[仿製]** 筆刷控制面板中自動選取 **[X 旋轉]**、**[縮放]**、**[修剪 (3)]** 仿製類型。

4 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後在影像中按一下以設定三個取樣參考點。

5 按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，然後在影像中按一下以設定三個目的地參考點。

插入這三個參考點之後，即會建立一個三角形。線條區段的長度會控制取樣的縮放比例、線條區段的角度會控制旋轉幅度，而傾斜的角度會控制修剪 (亦稱為歪斜) 幅度。



取樣來源與目的地參考點已設定為可進行 [旋轉、縮放和修剪]。

6 將筆刷筆觸套用至目的地區域。

按一下 **[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 按鈕 ，或按一下 [筆刷選取器] 列上的 [筆刷選取器] 並選擇非仿製筆的筆刷變體，即可停用偏移取樣。

### 彎曲取樣來源

1 按一下工具箱中的 **[仿製筆]** 工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在 [筆刷] 材料庫面板中，按一下 **[X 雙線 4P]** 筆刷變體。
選擇**「X 雙線 4P」**筆刷變體時，即會在**「仿製」**筆刷控制面板中自動選取**「X 雙線 4P」**仿製類型。

4 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後按一下以設定四個取樣參考點。

5 按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，然後按一下以設定四個目的地參考點。

6 所有這四個取樣和目的節點的相對位置都會影響取樣的彎曲。

7 將筆刷筆觸套用至目的地區域。

按一下 **[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 按鈕 ，或按一下 [筆刷選取器] 列上的 [筆刷選取器] 並選擇非仿製筆的筆刷變體，即可停用偏移取樣。

您可以在 **[仿製]** 筆刷控制面板中勾選 **[四個節點的拼接]**，來拼接取樣。

### 在仿製來源中加入透視

1 按一下工具箱中的 **[仿製筆]** 工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在 [筆刷] 材料庫面板中，按一下 **[X 透視 4P]** 筆刷變體。
如果想要讓仿製產生拼接效果，可按一下 **[X 透視拼接 4P]** 筆刷變體。
選擇 **[X 透視 4P]** 筆刷變體時，即會在 **[仿製]** 筆刷控制面板中自動選取 **[X 透視 4P]** 仿製類型。

4 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後在影像中按一下以設定四個取樣參考點。

5 按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，然後按一下以設定四個目的地參考點。
這四個取樣與目的節點的相對位置會控制透視變形。若要產生簡單的透視變形，可設定四個取樣點以形成三角形，然後設定四個目的節點以形成吊架。

6 將筆刷筆觸套用至目的地區域。

按一下 **[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 按鈕 ，或按一下 [筆刷選取器] 列上的 [筆刷選取器] 並選擇非仿製筆的筆刷變體，即可停用偏移取樣。

### 移動先前設定的參考點

1 執行以下任一操作：
- 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，以顯示取樣點。
- 按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，以顯示目的節點。

2 顯示參考點之後，將參考點拖移至新位置。

## 取樣時使用選取區和變形

使用下列兩種方式對影像區域進行取樣時，可以使用選取區：藉由使目的地影像中的筆刷筆觸遵守取樣來源影像中的選取區，或是藉由複製取樣來源區域內啟用中的選取區。這兩個選項可以個別使用，也可以一起使用。

這些選取區必須有 **[仿製]** 筆法。其他使用 **[色彩]** 面板上 **[仿製色彩]** 按鈕 的筆法，其筆刷無法使用選取區。

使用 [遵守來源選取區] 以在對應至來源選取區的區域中繪製。

使用 [複製來源選取區] 以針對選取區及色彩進行取樣。

### 使用來源選取區進行影像區域的取樣

1 選擇工具箱中的選取區工具，然後選取要取樣的影像區域。

如果想要緊鄰取樣來源區域的外框，可選擇 **[套索]** 工具 。有關設定選取區的資訊，請參閱第 465 頁的「建立路徑式選取區」。

2 按一下工具箱中的 **[仿製筆]** 工具 。

3 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

4 在 [筆刷] 材料庫面板中，按一下 **[仿製筆]** 類別，然後按一下筆刷變體。

5 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿製]**。

6 在 **[仿製]** 面板中，勾選 **[仿製色彩]** 註記框。

7 啟用以下任一個選項：

- **遵守來源選取區** — 會遵照啟用中取樣來源選取區的內容。在目的地繪製時，筆刷筆觸會限制在對應至取樣來源選取區的區域中。對於套用變形的取樣類型，選取區會變形。
- **複製來源選取區** — 會複製來源區域內啟用中的選取區。在目的地繪製時，筆刷筆觸會取樣選取區的像素及 RGB 像素。對於套用變形的取樣類型，複製的選取區會變形。**[複製來源選取區]** 通常與 **[遵守來源選取區]** 一起使用。

8 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後按一下以設定取樣來源參考點。

9 按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，然後按一下以設定目的地參考點。

點的數目取決於您選擇的筆刷變體。

10 將筆刷筆觸套用至目的地區域。

按一下 **[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 按鈕 ，或按一下 [筆刷選取器] 列上的 [筆刷選取器] 並選擇非仿製筆的筆刷變體，即可停用偏移取樣。

本影像搭配啟用的 [遵守來源選取區] 和 [複製來源選取區]，而使用 [旋轉與縮放] 取樣。

## 使用取樣影像填滿區域

除了使用筆刷，您還可以利用填色的方式來套用變形的取樣。填色可讓您均勻填滿大型區域，而不需耗費太多精力。唯有當您使用透視或雙線取樣 (不論是否有拼接) 時，才支援填色。

若要以填色方式套用變形的取樣，您需要同時設定取樣來源和目的地參考點，如同您使用筆刷套用取樣時的作法。相關資訊，請參閱第 157 頁的「取樣時套用變形」。

如果想要將取樣來源參考區域另存為花紋以供日後使用，可擷取該花紋。相關詳細資訊，請參閱第 558 頁的「建立和編輯花紋」。

### 以變形的來源影像填色

1 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

2 在 [筆刷材料庫] 面板中按一下 **[仿製筆]** 類別，然後按一下筆刷變體，讓您選取四個取樣來源和目的節點：
- **X 透視 4P**
- **X 透視拼接 4P**
- **X 雙線 4P**

3 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿製]**。

4 在 **[仿製]** 面板中，勾選 **[仿製色彩]** 註記框。

5 執行以下任一操作：
- 如果您選擇**「X 透視 4P」**或**「X 透視拼接 4P」**變體，請從**「仿製類型」**清單方塊中選擇**「透視」**。
- 如果您選擇**「X 雙線 4P」**變體，請從**「仿製類型」**清單方塊中選擇**「雙線」**。

6 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後按一下以設定四個取樣來源參考點。

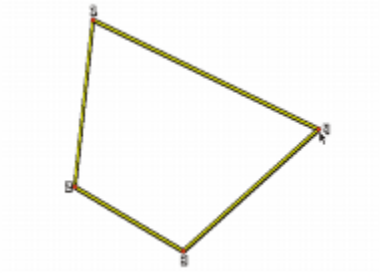
7 按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，然後按一下以設定四個目的地參考點。

8 按一下工具箱中的 **[油漆桶]** 工具 。

9 選擇屬性列上的 **[來自填色的來源影像]** 清單方塊。

10 按一下目的地區域以套用填色。

按一下 **[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 按鈕 ，或按一下 [筆刷選取器] 列上的 [筆刷選取器] 並選擇非仿製筆的筆刷變體，即可停用偏移取樣。



目的節點決定變形的位置。

由於使用變形的仿製資訊，磚塊花紋會變成石牆。

# 使用構成工具、對稱工具、尺規和導線

畫中物件的放置位置會對完成品的整體外觀產生重大影響。Corel Painter 含有多種工具與功能，可協助您對影像和影像元素進行構成、調整大小並加以放置。例如，您可以顯示尺規或格線來協助您精確地放置影像元素。您也可以使用 **[鏡射繪製]** 工具等對稱工具來達到視覺平衡。

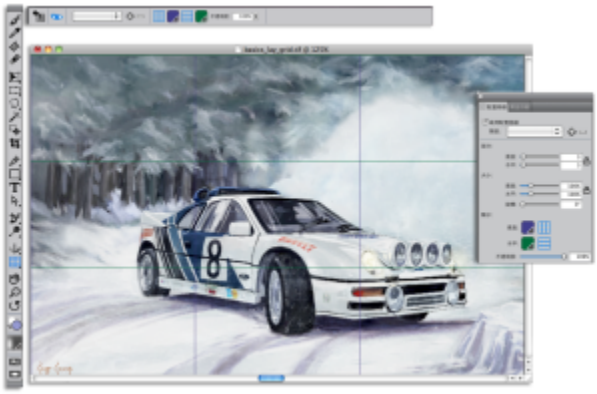
本節包含下列主題：


- 第 167 頁的「使用配置格線」
- 第 169 頁的「使用鏡射繪製模式」
- 第 171 頁的「使用萬花筒繪製模式」
- 第 172 頁的「使用透視導線」
- 第 176 頁的「使用黃金分割工具」
- 第 178 頁的「使用尺規」
- 第 179 頁的「使用導線」
- 第 180 頁的「使用對齊導線」
- 第 180 頁的「使用格線」
- 第 181 頁的「使用對齊格線」


## 使用配置格線

「配置格線」工具可讓您輕鬆分割畫布，以便您規劃構圖。例如，您可以水平或垂直地將畫布分割成第三個，以使用第三個的合成規則。從 **[配置格線]** 面板中，您可以使用一些格線設定，像是格線的部分數、大小、角度、色彩以及不透明度。您可以在工作的同時調整這些設定，並且可以將它們另存為預設，以供將來繪畫及繪圖使用。您也可以將格線移動到新位置。

「配置格線」也可讓您根據畫布的比例將畫布分割成幾個創作的部分。這個不能列印的格線主要用於在開始繪畫及繪圖之前組成畫作。



[配置格線] 可以協助您構成影像。

### 顯示或隱藏配置格線

- 選擇 **[畫布]** > **[構成]**，然後選擇 **[顯示配置格線]** 或 **[隱藏配置格線]**。

您也可以按一下工具箱中的 **[配置格線]** 工具，然後按一下屬性列上的 **[啟用配置格線]** 按鈕，以顯示或隱藏格線。

您也可以按一下工具箱中的 **[開啟導覽設定]** 按鈕，然後選擇 **[顯示格線]**，從 **[導覽]** 顯示或隱藏格線。

### 設定配置格線選項

1. 選擇 **[視窗]** > **[構成面板]** > **[配置格線]**。
   在 **[配置格線]** 面板中，確定已勾選 **[啟用配置格線]** 註記框。
2. 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 設定垂直或水平部分的數目 | 在 **[部分]** 區域中，在 **[垂直]** 方塊和 **[水平]** 方塊中輸入值。<br>如果您想要連結 **[垂直]** 與 **[水平]** 值，請按一下 **[同步不同部分]** 按鈕。 |
| 改變格線大小 | 在 **[大小]** 區域中，移動 **[垂直]** 滑桿可設定高度，移動 **[水平]** 滑桿可設定寬度。<br>如果您想要依比例改變格線大小，請啟用 **[同步不同大小]** 按鈕。 |
| 改變格線的角度 | 在 **[旋轉]** 方塊中輸入值，以設定角度的度數。 |
| 改變垂直或水平格線的色彩 | 在 **[顯示]** 區域中，按一下 **[垂直]** 或 **[水平]** 選色表，然後選擇色彩。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 改變格線的不透明度 | 將 **[不透明度]** 滑桿向左移可增加透明度。將滑桿向右移則可增加不透明度。 |

您也可以設定部分 **[配置格線]** 選項，方法為按一下工具箱中的 **[配置格線]** 工具 ，然後在屬性列上修改您所要的設定。

### 將配置格線設定另存為預設

1 在 **[配置格線]** 面板中，修改您要的設定，然後按一下 **[加入預設]** 按鈕 。

2 在 **[加入預設]** 對話方塊中，在 **[預設名稱]** 方塊中為預設輸入名稱。

3 按一下**「儲存」**。

預設會顯示在 **[類型]** 清單方塊中。

您也可以按一下工具箱中的 **[配置格線]** 工具 ，然後按一下屬性列上的 **[加入預設]** 按鈕 ，以儲存預設。

### 刪除 [配置格線] 預設

1 在 **[配置格線]** 面板中，從 **[類型]** 清單方塊中選擇您要刪除的預設。

2 按一下 **[刪除預設]** 按鈕 。

您也可以按一下工具箱中的 **[配置格線]** 工具 ，從屬性列上的 **[預設]** 清單方塊中選取預設，然後按一下 **[刪除預設]** 按鈕 ，以刪除預設。

### 選擇 [配置格線] 預設

- 在 **[配置格線]** 面板中，從 **[類型]** 清單方塊中選擇預設。

### 移動配置格線

1 在工具箱中，按一下 **[配置格線]** 工具 。

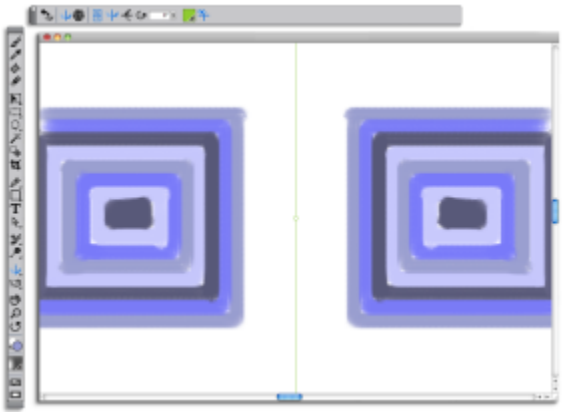
游標會變為手圖示 。

2 將格線拖曳至新的位置。

## 使用鏡射繪製模式

在 Corel Painter 中，您可以使用「鏡射繪製」模式建立對稱繪圖。啟用「鏡射繪製」模式時，繪圖視窗中會顯示一道平面，讓您只需繪製物件的一半，Corel Painter 便可透過重製筆刷筆觸，自動在物件的另一邊複製出鏡射影像。例如，如果您想要畫一張對稱的臉，只要畫出半邊臉，Corel Painter 就會自動幫您畫出另外半邊。

使用「鏡射繪製」模式時，平面某邊所套用的筆刷筆觸有時可能會看起來與平面另一邊不同。例如，如果您在含有先前所套用之筆刷筆觸的畫布上啟動「鏡射繪製」，則鏡射的筆刷筆觸就會和畫布上已有的色彩混合。此外，如果您正在套用亂數化筆刷筆觸 (如噴嘴)，則鏡射的筆刷筆觸也會亂數套用。



文件視窗中間顯示的綠線代表鏡射平面。

鏡射平面的顯示方式可以是垂直、水平或兩者同時。您也可以透過移動或旋轉平面，來控制鏡射平面在繪圖視窗中的放置位置。

### 建立鏡射繪圖

1 在工具箱中，按一下 **[鏡射繪製]** 工具 。

2 在屬性列上，按以下任一按鈕：

- **[垂直平面]** - 將鏡射平面垂直放置在繪圖視窗中
- **[水平平面]** - 將鏡射平面水平放置在繪圖視窗中

3 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

4 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

5 將筆刷筆觸套用在鏡射平面的任意一邊。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 繪圖時隱藏鏡射平面 | 按一下屬性列上的 **[切換平面]** 按鈕 。 |
| 停用鏡射繪製模式 | 按一下屬性列上的 **[切換鏡射繪製]** 按鈕 。 |

**[筆刷]** 工具是唯一能用來建立鏡射和萬花筒繪圖的工具。其他工具 (如 **[向量圖形]** 工具) 均不支援。

### 控制鏡射平面的顯示

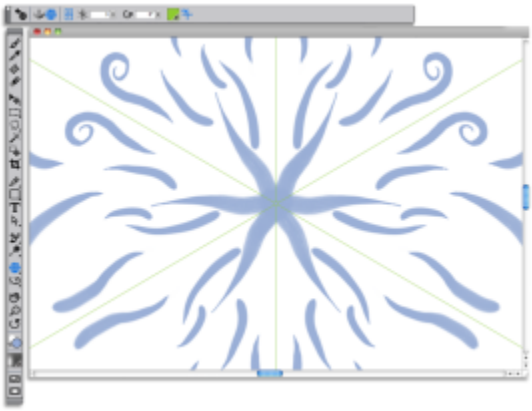
1 在工具箱中，按一下 **[鏡射繪製]** 工具 。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 指定旋轉角度 | 在屬性列上的 **[旋轉角度]** 方塊中輸入值。 |
| 在繪圖視窗中旋轉平面 | 指向平面直到游標變成旋轉角度游標 ，然後再拖曳旋轉平面。 |
| 更改平面位置 | 暫留在平面中心點上，直到游標變成四方箭頭 ，然後再將平面拖曳至繪圖視窗中的新位置。 |
| 更改平面色彩 | 按一下 **[對稱平面色彩]** 按鈕，然後按一下色票。 |
| 將鏡射平面重設至預設位置 | 按一下屬性列上的 **[重設鏡射繪製]** 按鈕 。 |

## 使用萬花筒繪製模式

Corel Painter 可讓您將基本筆刷筆觸轉換成色彩豐富且對稱的萬花筒影像。當您在其中一個萬花筒區塊繪製筆刷筆觸時，其他區塊便會顯示出該筆刷筆觸的多重反射。一個萬花筒中可套用 3 至 12 道鏡射平面。您也可以旋轉或重新放置鏡射平面，以顯示不同的色彩和圖案。



文件視窗中顯示的綠線代表對稱平面。

### 建立萬花筒繪圖

1. 在工具箱中，按一下 **[萬花筒繪製]** 工具 。
2. 在屬性列上的 **[線段編號]** 方塊中，輸入您想要顯示的平面數。
3. 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
4. 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。
5. 在任一萬花筒區塊中套用筆刷筆觸。

   如果您想要作出螺旋效果，可跨多區塊套用筆刷筆觸。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 繪圖時隱藏萬花筒平面 | 按一下屬性列上的 **[切換平面]** 按鈕 。 |
| 停用 **[萬花筒繪製]** 模式 | 按一下屬性列上的 **[切換萬花筒繪製]** 按鈕 。 |

**[筆刷]** 工具是唯一能用來建立鏡射和萬花筒繪圖的工具。其他工具 (如 **[向量圖形]** 工具) 均不支援。

### 控制萬花筒平面的顯示

1 在工具箱中，按一下 **[萬花筒繪製]** 工具 。

2 執行下表中的一項任務：

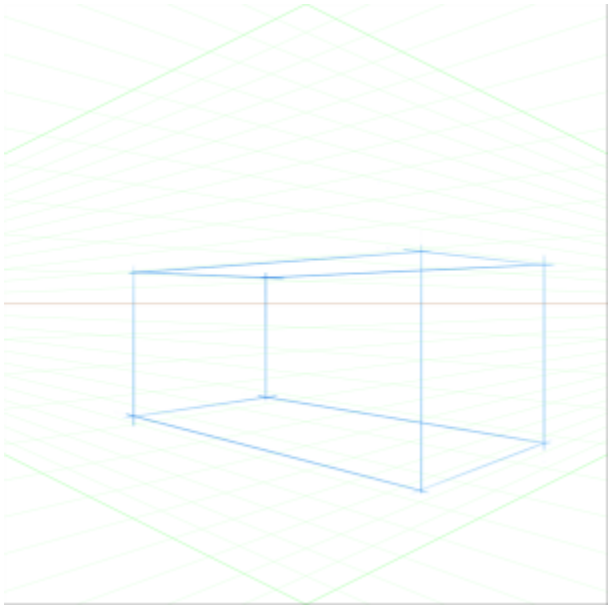
| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 指定旋轉角度 | 在屬性列上的 **[旋轉角度]** 方塊中輸入值。 |
| 在繪圖視窗中旋轉平面 | 指向平面直到游標變成旋轉角度游標 ，然後再拖曳旋轉平面。 |
| 更改平面位置 | 指向平面中心點，直到游標變成四方箭頭 ，然後再將平面拖曳至繪圖視窗中的新位置。 |
| 更改平面色彩 | 按一下 **[對稱平面色彩]** 按鈕，然後按一下色票。 |
| 將鏡射平面重設至預設位置 | 按一下屬性列上的 **[重設萬花筒繪製]** 按鈕 。 |

## 使用透視導線

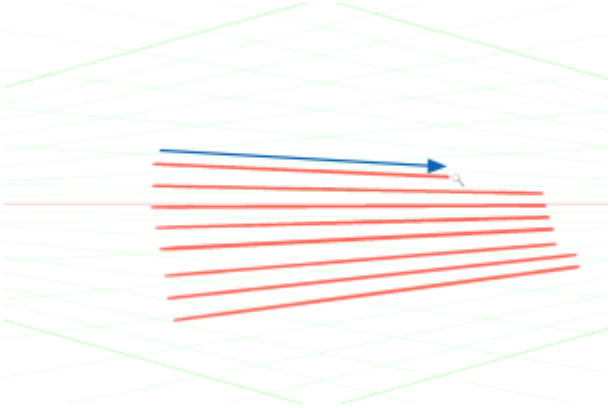
您可以顯示非列印的「透視導線」，以建立可提供從視圖遠離或消失之印象的物件。當您不再需要 [透視導線] 時，可以將其隱藏。

您可以從 [透視導線] 預設中進行選擇，該預設含有「透視導線」的不同設定。您也可以修改預設使其完全符合您的需求。不過，您可以將預設回復至其預設狀態。您也可以儲存修改過的預設，以及刪除先前儲存的預設。

[透視導線] 預設包含單點、二點或三點式的消失點，以協助您設定透視的方向。您也可以啟用 [透視引導筆觸]。[透視引導筆觸] 可限制筆刷筆觸的位置，以便引導其朝向最近的消失點，同時拉直其外觀。



使用 [透視導線] 繪製方塊的範例。



[透視引導筆觸] 受到限制，只能引導其朝向最近的消失點。

您也可以重新放置消失點、水平線、主要線條，以修改 [透視導線] 的外觀。您也可以旋轉主要線條以找出最適合您的需求。此外，您也可以更改所有線條的色彩和不透明度。您還可以增加或減少中間線條的濃度。

### 顯示透視導線

1 在工具箱中，按一下 **[透視導線]** 工具 。

您也可以依喜好按下快捷鍵，啟用**「透視導線」**工具。

2 按一下屬性列上的**「啟用透視導線」**按鈕 。

3 按一下屬性列上的 **[透視導線預設]** 按鈕，然後從清單中選擇預設。

若要讓導線呈現更好的顯示效果，請確定您正在使用 **[全螢幕]** 模式。如此便可讓您重新放置最符合您需求的導線。

您也可以選擇 **[畫布]** > **[透視導線]** > **[啟用透視導線]** 以顯示「透視導線」。不過，此選項無法讓您修改「透視導線」。

### 顯示或隱藏透視導線

1 在工具箱中，按一下 **[透視導線]** 工具 。

2 按一下屬性列上的**「啟用透視導線」**按鈕 。

### 啟用透視引導筆觸

1 在工具箱中，按一下 **[透視導線]** 工具 。

2 按一下屬性列上的 **[透視引導筆觸]** 按鈕 。

### 重新放置線條和消失點

1 在工具箱中，按一下 **[透視導線]** 工具 。

2 執行下表中的一項任務。

| **若要** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 重新放置消失點 | 將消失點拖曳至新的位置。 |
| 重新放置水平線 | 將水平線向上或向下拖曳。 |
| 重新放置主要線條 | 將主要線條的位置控制點拖曳至新的位置。 |
| 旋轉主要線條 | 拖曳旋轉控制點以更改線條角度。 |
| 將某個消失點與相關的主要線條放置在一起 | 按住 **Shift**，然後將消失點拖移至新位置。 |
| 重新放置所有的消失點與主要線條，以使其成為群組 | 按住 **Command** + **Shift** (Mac) 或 **Ctrl** + **Shift** (Win)，然後將消失點拖移至新位置。 |
| 移動主要線條位置控制點 | 沿著主要線條拖曳位置控制點。 |

### 控制主要線條的顯示

1 在工具箱中，按一下 **[透視導線]** 工具 。

2 執行下表中的一項任務。

| **若要** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 顯示或隱藏主要線條 | 在工具列上，按一下 **[顯示/隱藏主要線條]** 按鈕 。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 更改主要線條的色彩 | 在工具列上，按一下位於 **[顯示/隱藏主要線條]** 按鈕右側的選色表，並選擇色彩。 |
| 更改主要線條的不透明度 | 在工具列上，移動 **[主要線條不透明度]** 滑桿以調整線條不透明度。 |

### 控制水平線的顯示

1 在工具箱中，按一下 **[透視導線]** 工具 。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 顯示或隱藏水平線 | 在工具列上，按一下 **[顯示/隱藏水平線]** 按鈕 。 |
| 更改水平線的色彩 | 在工具列上，按一下位於 **[顯示/隱藏水平線]** 按鈕右側的選色表，並選擇色彩。 |
| 更改水平線的不透明度 | 在工具列上，移動 **[水平線不透明度]** 滑桿以調整線條不透明度。 |

### 控制中間線條的顯示

1 在工具箱中，按一下 **[透視導線]** 工具 。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 顯示或隱藏中間線條 | 在工具列上，按一下 **[顯示/隱藏中間線條]** 按鈕 。 |
| 更改中間線條的色彩 | 在工具列上，按一下位於 **[顯示/隱藏中間線條]** 按鈕右側的選色表，並選擇色彩。 |
| 更改中間線條的不透明度 | 在工具列上，移動 **[中間線條不透明度]** 滑桿以調整線條不透明度。 |
| 更改線條濃度 | 在工具列上，移動 **[中間線條濃度]** 滑桿以調整線條濃度。 |

### 重設透視導線

1 在工具箱中，按一下 **[透視導線]** 工具 。

2 按一下屬性列上的 **[重設工具]** 按鈕 。

### 將透視導線設定另存為預設

1 在工具箱中，按一下 **[透視導線]** 工具 。

2 按一下屬性列上的 **[啟用透視導線]** 按鈕 。

3 按一下屬性列上的 **[透視導線預設]** 按鈕，然後從清單中選擇 **[加入]**。

4 在 **[加入預設]** 對話方塊中，在 **[預設名稱]** 方塊中為預設輸入名稱。

5 按一下**「儲存」**。

預設會顯示在預設清單中。

如果您輸出工作區，您所建立的任何「透視導線」預設也會與該工作區一起儲存。

### 刪除透視導線預設

1 在工具箱中，按一下 **[透視導線]** 工具 。

2 已啟用透視導線的情況下，按一下屬性列上的 **[透視導線預設]** 按鈕，然後從清單中選擇 **[刪除]**。

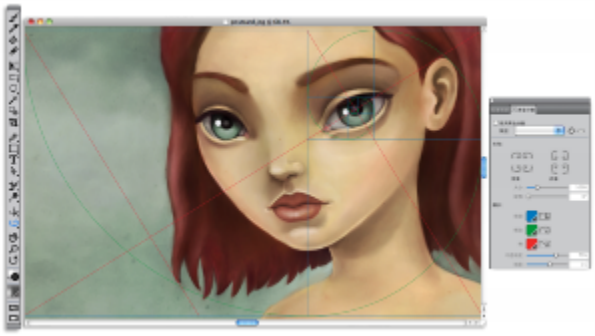
3 從 **[預設名稱]** 清單方塊中選擇預設。

4 按一下**「是」**。

## 使用黃金分割工具

**「黃金分割」**工具可讓您根據同名的傳統構成方式來使用導線。在規劃作品時，您可以使用導線來建立比例的概念，這有助於觀賞者的眼睛在畫作之間游移時觀賞興致不減。

[黃金分割] — 使用傳統的合成方法，幫助指明焦點區域要置於畫作的何處。這個不能列印的配置主要用於在開始繪畫及繪圖之前組成畫作。



[黃金分割] 工具可協助您建立焦點區域。

**[黃金分割]** 面板可讓您更改顯示在畫布上之 [黃金分割] 導線的方向、大小、角度、色彩以及不透明度。您也可以調整程度數來決定一個區段在其本身內分割幾次而建立螺旋。您可以在工作的同時調整這些設定，並且可以將它們另存為預設。也可以將 [黃金分割] 導線移動到新位置。

### 顯示或隱藏黃金分割導線

- 選擇 **[畫布]** > **[合成]**，然後從 **[顯示黃金分割]** 或 **[隱藏黃金分割]**。

您可以按一下工具箱中的 **[黃金分割]** 工具，然後在屬性列上按一下 **[啟用黃金分割]** 按鈕，以顯示或隱藏 **[黃金分割]** 導線。

### 設定黃金分割選項

1 選擇 **[視窗]** **[合成面板]** **[黃金分割]**。
這時會出現 **[黃金分割]** 面板。

2 在 **[黃金分割]** 面板中，勾選 **[啟用黃金分割]** 註記框，然後執行下表中的任務。

| **若要** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 設定方向 | 在 **[方向]** 區域中，按一下 **[橫向]** 或 **[直向]** 其中一個按鈕。 |
| 改變導線大小 | 將 **[大小]** 滑桿向右移可增加大小。向左移則可減少大小。<br>大小是以畫布的寬度或高度的百分比為測量單位，視方向為 **[橫向]** 或 **[直向]** 而定。 |
| 改變角度 | 在 **[旋轉]** 方塊中輸入值，以設定角度的度數。 |
| 改變格線、螺旋或軸的色彩 | 在 **[顯示]** 區域中，按一下 **[格線]**、**[螺旋]** 或 **[軸]** 選色表，然後選擇色彩。 |
| 改變不透明度 | 將 **[不透明度]** 滑桿向左移可增加透明度。將滑桿向右移則可增加不透明度。 |
| 更改程度數 | 將 **[程度]** 滑桿向右移可增加程度數。向左移則可減少程度數。 |

您也可以設定部分 [黃金分割] 選項，方法為按一下工具箱中的 **[黃金分割]** 工具，然後在屬性列上修改您所要的設定。

### 將黃金分割設定另存為預設

1 在 **[黃金分割]** 面板中，修改您要的設定，然後按一下 **[加入預設]** 按鈕。

2 在 **[加入預設]** 對話方塊中，在 **[預設名稱]** 方塊中為預設輸入名稱。

3 按一下**「儲存」**。

預設會顯示在 **[類型]** 清單方塊中。

您也可以按一下工具箱中的 **[黃金分割]** 工具，然後按一下屬性列上的 **[加入預設]** 按鈕，以儲存預設。

### 刪除黃金分割預設

1 在 **[黃金分割]** 面板中，從 **[類型]** 清單方塊中選擇您要刪除的預設。

2 按一下 **[刪除預設]** 按鈕 。

您也可以按一下工具箱中的 **[黃金分割]** 工具 ，從屬性列上的 **[預設]** 清單方塊中選取預設，然後按一下 **[刪除預設]** 按鈕 ，以刪除預設。

### 選擇黃金分割預設

- 在 **[黃金分割]** 面板中，從 **[類型]** 清單方塊中選擇預設。

### 移動黃金分割導線

1 在工具箱中，按一下 **[黃金分割]** 工具 。

游標會變為手圖示 。

2 將 **[黃金分割]** 導線拖曳到新位置。

## 使用尺規

Corel Painter 可讓您顯示或隱藏文件視窗頂端和左側的尺規。尺規上的每個標記稱為刻度，而且代表著所選的測量單位。您可以設定測量單位為像素、英吋、公分、點或派卡。

當您在文件視窗內旋轉影像時，尺規會捲動以顯示文件視窗中的畫布位置。文件的原點就是每個尺規在 0 刻度交集的點。根據預設值，原點在畫布的左上角。變更原點會重設尺規上 0 刻度的位置。

### 顯示或隱藏尺規

- 選擇 **[畫布]** > **[尺規]**，然後選擇 **[顯示尺規]** 或 **[隱藏尺規]**。

### 設定尺規單位

1 選擇 **[畫布]** > **[尺規]** > **[尺規選項]**。

2 在 **[尺規選項]** 對話方塊中，從 **[尺規單位]** 清單方塊選擇測量單位。

您也可以開啟 **[尺規選項]** 對話方塊，方法為按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows) 並按一下尺規。

### 更改文件原點

1 在尺規交集處的方塊上按一下 (文件視窗的左上角)。

2 以對角方向拖曳到文件視窗中。
十字線標示出新的原點。

3 將十字線拖曳至理想的位置。

尺規號碼更新顯示原點為 0,0。

### 回復原點

- 在尺規交集處的方塊上連按兩下 (文件視窗的左上角)。

## 使用導線

導線顯示在文件視窗中的影像上，而且是不會列印出來的直線。它們在對齊影像元素方面有著很大的幫助。您可以將導線置入文件視窗中的任何位置，而且可以輕易地重新放置和移除它們。如果啟用 **[對齊尺規刻度]** 選項，您建立的導線會精確地定在刻度標記上。每條導線都有可讓您更改色彩，以及鎖定導線使它不能拖曳的選項。

### 顯示或隱藏導線

- 選擇 **[畫布]** > **[導線]** > **[顯示導線]** 或 **[隱藏導線]**。

### 建立導線

1 顯示尺規和導線。

2 在您放置導線的位置之尺規上按一下滑鼠。

文件視窗中會出現一條導線，而且尺規中會出現一個三角形標記。

黑色三角形標示出尺規中的導線位置。

### 重新放置導線

- 將導線標記拖曳到尺規的任一點上。

您也可以在導線標記上連按兩下顯示 **[導線選項]** 對話方塊，然後在 **[導線位置]** 方塊中輸入值。

### 啟用對齊尺規刻度選項

- 選擇 **[畫布]** > **[尺規]** > **[對齊尺規刻度]**。

### 設定導線的色彩

1 在導線的標記上連按兩下。

2 在 **[導線選項]** 對話方塊中，按一下 **[導線色彩]** 色框，然後選擇色彩。

若要更改所有導線的色彩，請勾選 **[全部導線使用相同色彩]** 註記框。

### 鎖定或解除鎖定導線

1 在導線的標記上連按兩下，即可顯示 **[導線選項]** 對話方塊。

2 勾選或取消勾選 **[鎖定導線]** 註記框。

### 移除導線

- 將導線標記拖離文件視窗的邊緣。

### 移除所有導線

1 在導線的標記上連按兩下，即可顯示 **[導線選項]** 對話方塊。

2 按一下 **[刪除全部導線]**。

## 使用對齊導線

**[對齊導線]** 選項使選取區和工具作業可「對齊」游標 (或邊緣) 的 6 個像素之內的導線。

以下是有關 [對齊導線] 的操作：

- 以 **[矩形選取區]** 和 **[橢圓形選取區]** 工具拖曳
- 以 **[裁切]** 工具拖曳
- 以 **[筆刷]** 工具畫直線
- 以 **[向量筆]** 工具按一下
- 以 **[文字]** 工具 按一下，建立一個文字輸入點
- 以 **[油漆桶]** 工具 和 **[放大鏡]** 工具按一下並拖曳
- 拖曳向量圖形與選取區。內容的邊線和用於向量圖形與選取區的選取區矩形對齊導線。不論游標在物件中的那一個位置，物件都會對齊導線。
- 拖曳參考圖層、向量圖形和選取區的控制點使它們變形
- 以 **[選取區調整]** 工具 或 **[圖層調整]** 工具拖曳。

### 啟用對齊導線

- 選擇 **[畫布]** > **[導線]** > **[對齊導線]**。

  選單項目旁有個勾選符號時，表示已啟用此選項。

## 使用格線

Corel Painter 提供可協助您畫下筆刷筆觸或建立向量圖形的格線。您可以將影像元素對齊並對齊至基本格線。您可以設定格線類型、尺寸、線寬以及色彩。您也可以列印格線。

### 啟用格線

- 選擇 **[畫布]** > **[格線]** > **[顯示格線]**。

  顯示非列印的格線。

您也可以按一下 **[開啟導覽設定]** 按鈕 ，然後選擇 **[顯示格線]**，從 **[導覽]** 面板中啟用格線。

### 設定格線選項

1 選擇 **[畫布]** **[格線]** **[格線選項]**。

2 在 **[格線選項]** 對話方塊中，從 **[格線類型]** 清單方塊選擇格線類型。

3 在以下任一方塊中輸入值：

- **水平間距**
- **垂直間距**

測量單位可以是像素、英吋、公分、點、派卡、欄 (2 英吋寬) 或百分比。

4 按一下 **[格線色彩]** 方塊即可設定格線的色彩。

5 按一下 **[背景]** 方塊以設定格線的背景色彩。

### 列印格線

- 選擇 **[效果]** **[神祕特效]** **[方格紙]**。

## 使用對齊格線

**「對齊格線」**選項使特定工具作業「對齊」游標 6 個像素之內的格線。

以下的工具與 [對齊格線] 有關：

- **「向量筆」**工具
- **「向量圖形選取」**工具
- **「轉換節點」**工具
- **「文字」**工具

### 啟用對齊格線

- 選擇 **[畫布]** **[格線]** **[對齊格線]**。

  選單項目旁有個勾選符號時，表示已啟用此選項。

# 色彩

Corel Painter 提供許多方式來選取色彩以及將色彩套用至影像。例如，您可以變更紙張色彩、選擇筆刷筆觸的色彩，或將色彩填滿套用到整個影像或選取區。

有多種選擇色彩的方式。您可以使用

- **「色彩」**面板中的色票
- 暫時色彩綜合面板
- 可以從影像取色的**「滴管」**工具
- 可以從來源取色的**「使用仿製色彩」**設定
- **「混色器」**面板
- **「色彩集」**面板

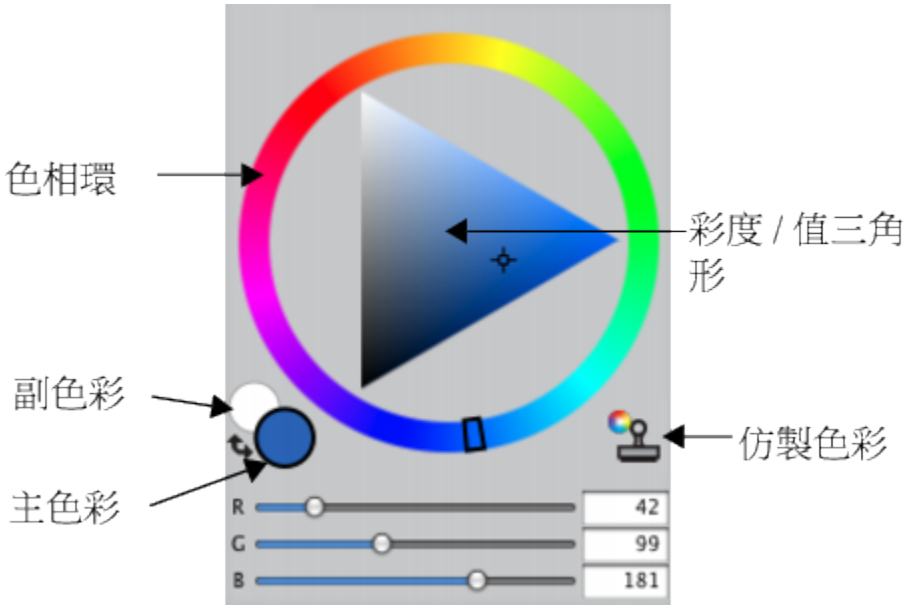
本節包含下列主題：


- 第 184 頁的「從「色彩」面板選擇色彩」
- 第 186 頁的「調整色彩面板大小」
- 第 186 頁的「顯示或隱藏「色彩」面板元件」
- 第 186 頁的「使用暫時色彩面板」
- 第 187 頁的「更改紙張色彩」
- 第 187 頁的「從影像取樣色彩」
- 第 188 頁的「仿製色彩」
- 第 189 頁的「建立雙色筆刷筆觸」
- 第 189 頁的「瀏覽混色器面板和混合控制項」
- 第 191 頁的「顯示混色器面板並調整其大小」
- 第 192 頁的「從混色板中混合、取樣，並套用色彩」
- 第 193 頁的「在混色器面板中開啟影像」
- 第 194 頁的「更改和儲存混色器色票」
- 第 194 頁的「將混色器面板中的色彩儲存至色彩集」
- 第 195 頁的「清除與重設混色器面板色彩」
- 第 195 頁的「儲存混色板」
- 第 196 頁的「載入色票和混色板檔案」
- 第 196 頁的「使用色彩集」
- 第 198 頁的「自訂色彩集的配置」
- 第 198 頁的「建立和輸出色彩集」
- 第 199 頁的「編輯色彩集」

- 第 200 頁的「設定色彩變化」
- 第 200 頁的「設定色彩表現」
- 第 200 頁的「載入多重色彩」
- 第 201 頁的「使用色彩填色」
- 第 201 頁的「將色彩套用為填色」
- 第 203 頁的「限制與防止漏色」

## 從「色彩」面板選擇色彩

您可以使用**「色彩」**面板選取色彩，並檢視選定色彩的相關資訊。




「色彩」面板

在**「色彩」**面板中，您可以使用「色相環」選擇色彩，並透過「彩度/值三角形」調整色彩 。以下資訊可幫助您透過「彩度/值三角形」調整色彩。

- 色彩明度涵蓋整個「彩度/值」三角形。三角形頂端代表最大值 (白色)，底端則代表最小值 (黑色)。
- 彩度程度由左至右遞增。向右拖曳或在右側按一下會產生主色相內較純的色彩。向左拖曳或在左側按一下，則會降低色彩彩度並產生較暗或較灰的色彩。

您也可以設定所選色彩的色相、彩度、值 (HSV) 和標準紅、綠、藍 (RGB) 值。

您還可以啟用**「色彩」**面板中的**「仿製色彩」**選項。相關詳細資訊，請參閱第 188 頁的「仿製色彩」。

**「主色彩」**和**「副色彩」**會顯示在**「色彩」**面板、暫時色彩面板和工具箱中。這些項目會包含兩個重疊的色票：前面的色票會顯示選取的**「主色彩」**，後面的色票會顯示選取的**「副色彩」**。

用於套用多種色彩時，例如使用雙色筆刷筆觸、兩點漸層及**「影像水管」**效果時，會使用**「副色彩」**。這並非是其他圖形應用程式所稱的「背景色彩」。在 Corel Painter 中，背景色彩為紙張色彩。

「主色彩」和「副色彩」會顯示在重疊的色票中。

### 顯示色彩面板

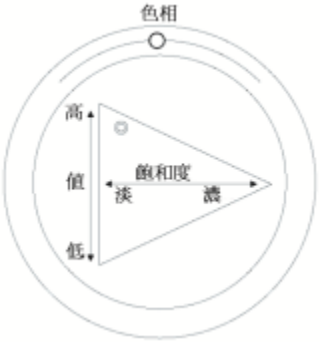
- 選擇**「視窗」**>**「色彩面板」**>**「色彩」**。

### 從「色彩」面板選擇色相和色彩

1 選擇**「視窗」**>**「色彩面板」**>**「色彩」**。

2 拖曳「色相環」上的控制點以選擇主色相。
「彩度/值三角形」會顯示選定色相中所有可用的色彩。

3 在「彩度/值三角形」上拖曳小圓圈或按一下想要的色彩即可選取色彩。




在「色相環」中拖曳以選取色相。在「彩度/值」三角形中拖曳以選擇彩度。

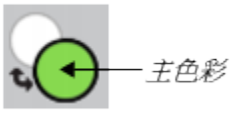
您也可以按一下「標準色彩」檢視中的「色相環」或「精簡色彩」檢視中的色相指示器，以選取色相。

### 選擇「主色彩」

1 選擇**「視窗」**>**「色彩面板」**>**「色彩」**。

2 按兩下「色彩選取器」中前面的色票。

3 從**「色彩」**對話方塊中選擇一個色彩。




按一下前面的色票以設定「主色彩」。

### 選擇副色彩

1 按兩下**「色彩」**面板中後面的色票。

2 從**「色彩」**對話方塊中選擇一個色彩。

按一下後面的色票以設定「副色彩」。

若要使用**「主色彩」**，可按一下前面的色票以重新選取。

### 切換主色彩與副色彩

- 按一下「色彩選取器」中左下角的「色彩交換」圖示 。

您也可以按下 **Shift** + **S** 或 **Shift** + **X**來切換**「主色彩」**和**「副色彩」**。

### 在 RGB 或 HSV 值間進行切換

1 在**「色彩」**面板中，按一下「色彩」選項按鈕 ，然後選擇可用的選項：

- **顯示為 RGB**

或

- **顯示為 HSV**

2 移動滑桿以調整值，或在方塊中輸入新值。

您可以在**「主色彩」**(前面) 色票 和**「副色彩」**(後面) 色票 中預覽新色彩。

## 調整色彩面板大小

您可以透過調整**「色彩」**面板的大小來自訂該面板。例如，您可以放大面板以提高色彩選取的精確度，再縮小面板，將焦點放在畫布上。

### 調整色彩面板大小

- 拖曳**「色彩」**面板的右下角。

## 顯示或隱藏「色彩」面板元件

依預設，**「色彩」**面板會顯示色彩環和選定色彩的色彩資訊，但您可以隱藏這些元素。您也可以選擇顯示或隱藏色彩工具提示，色彩工具提示預設會在您指向**「色彩」**面板中的色彩時出現。

### 顯示或隱藏色彩環

- 在**「色彩」**面板中，按一下「色彩」選項按鈕 ，然後選擇**「色彩環」**。

核取記號表示它已顯示。

### 顯示或隱藏色彩資訊

- 在**「色彩」**面板中，按一下「色彩」選項按鈕 ，然後選擇**「色彩資訊」**。

核取記號表示它已顯示。

## 使用暫時色彩面板

新的暫時色彩面板是顯示在文件視窗中的浮動色彩面板，可讓您檢視和選擇影像內容中的色彩。暫時色彩綜合面板與**「色彩」**面板類似，由可協助您選擇色彩及其濃度的兩個元件所組成：「色相環」和「彩度/值三角形」。

#### 色相環

「色相環」可讓您選擇色彩。

### 彩度/值三角形

「彩度/值三角形」可讓您選擇色彩濃度，以及黑色、白色或灰色陰影。

彩度程度設定是由左至右。向右拖曳或在右側按一下，可增加彩度並產生主色相內較純的色彩。向左拖曳或在左側按一下，則可降低色彩彩度程度並產生「較暗」或較灰的色彩。

值的設定是由上至下。三角形頂端為最大值 (白色)，底端則是最小值 (黑色)。

目前的色彩會顯示在「彩度/值三角形」左側的圓形色票中。

### 顯示暫時色彩面板

- 按下 **Command** + **Option** + **1** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Alt** +**1** (Windows)。

您也可以選擇 **Corel Painter 2017** 選單 ▯**「偏好設定」**(Mac OS) 或**「編輯」**▯**「偏好設定」**(Windows)，然後選擇**「自訂鍵」**，以自訂暫時色彩綜合面板的鍵盤快捷鍵。在**「功能鍵」**對話方塊中，選擇**「快捷鍵」**清單方塊中的**「其他」**，然後按一下**「應用程式指令」**清單中的**「切換暫時色彩綜合面板」**。接著，您可以在**「快捷鍵」**欄中輸入新的快捷鍵，然後按一下**「確定」**。

如果您有使用 Wacom 繪圖板，還可以爲畫筆按鈕指定快捷鍵。

### 在暫時色彩面板中選擇色彩

1 在**「色彩」**面板中，按一下「色相環」上的色彩。

2 在「色相環」中，按一下「彩度/值三角形」來設定所要的確切陰影。

該色彩會顯示為目前色彩。

## 更改紙張色彩

您隨時可以變更文件的紙張 (即背景畫布) 的色彩。

更改紙張色彩的範例。

### 更改現有的紙張色彩

1 從**「色彩」**面板選擇**「主色彩」**。

2 選擇**「畫布」**▯**「設定紙張色彩」**。

除非紙張是白色的，否則請勿使用漂白變體顯現新的紙張色彩。漂白變體會消除所有紙張色彩，使紙張變成白色。

## 從影像取樣色彩

您可以從現有影像選取或取樣色彩，以便將其套用到影像的其他區域。您可以從一或多個選取的圖層或從所有可見圖層取樣色彩。根據預設，您會從影像視窗取樣單一像素。此外，您也可以從選取區域取樣像素。從區域取樣色彩時，Corel Painter 會將選取區域中的像素色彩加以平均。您可以將取樣區域大小設為 3 × 3、5 × 5、11 × 11、31 × 31、51 × 51 及 101 × 101 像素。

### 從影像取樣色彩

1 在工具箱中的「色彩選取器」上，按一下**「主色彩」**或**「副色彩」**。

2 按一下工具箱中的**「滴管」**工具 。

3 從屬性列上的**「取樣大小」**清單方塊中選擇選項。
- **點取樣** — 可讓您取樣單一像素的色彩
- **3 × 3** — 可讓您取樣 3 × 3 像素區域的平均色彩值
- **5 × 5** — 可讓您取樣 5 × 5 像素區域的平均色彩值
- **11 × 11** — 可讓您取樣 11 × 11 像素區域的平均色彩值
- **31 × 31** — 可讓您取樣 31 × 31 像素區域的平均色彩值
- **51 × 51** — 可讓您取樣 51 × 51 像素區域的平均色彩值
- **101 × 101** — 可讓您取樣 101 × 101 像素區域的平均色彩值

4 從屬性列上的**「取樣」**清單方塊中選擇選項。
- **選取的圖層** — 可讓您從作用中圖層或從一或多個選取的圖層取樣色彩。
- **所有可見圖層** — 可讓您從所有底下可見圖層取樣色彩。

5 執行下表中的一項任務。

| **若要** | **執行以下操作** |
|---|---|
| 從作用中圖層取樣色彩 | 按一下影像。 |
| 從選取的圖層取樣色彩 | 在**「圖層」**面板中選取圖層，然後按一下影像。 |
| 從所有可見圖層取樣色彩 | 按一下影像。 |

**「滴管」**工具不會選擇透明區域的色彩，而會傳回上次取樣的色彩。

**「滴管」**工具只會選擇可以看見的色彩，無法選取隱藏的色彩。

**「滴管」**工具可搭配**「筆刷」**、**「裁切」**、**「畫筆」**、**「矩形向量圖形」**、**「橢圓向量圖形」**、**「文字」**、**「向量圖形選擇」**、**「剪刀」**、**「加入節點」**、**「移除節點」**、**「轉換節點」**和**「油漆桶」**工具一起使用。

您可以透過工具箱快速存取**「滴管」**工具，方法是按一下工具箱中的**「筆刷」**工具 ，然後按下 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，或者按下鍵盤上的 **D**。

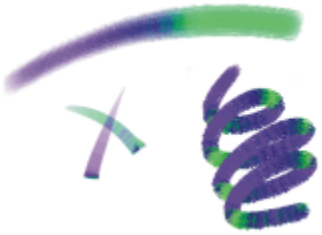
## 仿製色彩

仿製色彩可讓您選擇原始 (來源) 影像中的色彩筆尖，然後將相同色彩套用到仿製 (目的地)。使用筆尖式筆尖類型的筆刷會根據仿製來源的色彩樣本產生色彩，進而得到與原始色彩相似的結果。使用塗繪筆尖類型的筆刷則會取樣數種色彩，並將每種色彩載入至各個鬃毛，以產生幾可亂真的效果。相關詳細資訊，請參閱第 153 頁的「於仿製中繪圖」。

## 建立雙色筆刷筆觸

所選筆刷類別包含支援雙色筆刷筆觸的變體。例如，**「壓克力筆」**、**「書法」**和**「粉彩筆」**類別包括可讓您產生雙色筆刷筆觸的變體。這些類別又稱為非運算筆尖類型，與塗繪筆尖類型相反，是以筆尖為基礎。相關詳細資訊，請參閱第 267 頁的「一般控制項：筆尖類型」。

您可以同時指定**「主色彩」**和**「副色彩」**，來選擇筆刷筆觸所用的兩種色彩。如果您僅選取**「主色彩」**，便會產生單色筆刷筆觸。接著，您可以於使用**「色彩表現」**面板來決定 Corel Painter 使用單色或彩色的時機。相關詳細資訊，請參閱第 200 頁的「設定色彩表現」。



您可以在單一筆刷筆觸中同時使用兩種色彩。

### 設定雙色筆刷筆觸

1. 在**「色彩」**面板中，按一下**「主色彩」**(前面) 色票 。
2. 按一下**「彩度/值三角形」**上的色彩。
3. 按一下**「副色彩」**(後面) 色票 。
4. 按一下「彩度/值三角形」上的色彩。
5. 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「色彩表現」**。
   顯示**「色彩表現」**面板可協助您判斷支援雙色筆刷筆觸的筆刷變體。
6. 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
7. 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。
   如果**「表現」**清單方塊在**「色彩表現」**面板中呈灰色，該筆刷變體便不支援雙色筆刷筆觸。
8. 在**「色彩表現」**面板中，從**「表現」**清單方塊中選擇**「方向」**。

有關使用**「色彩集」**面板的資訊，請參閱第 196 頁的「使用色彩集」。

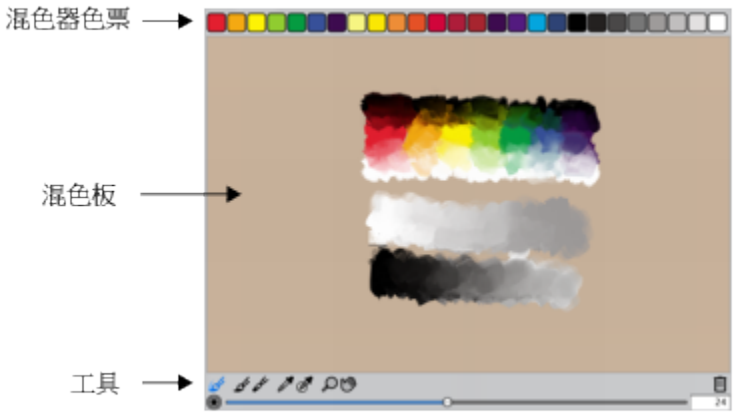
有關使用**「色彩表現」**的資訊，請參閱第 200 頁的「設定色彩表現」。

若需其他結果，請使用其他的**「表現」**設定。例如，選擇**「壓力」**可根據畫筆的施力大小產生色彩轉換。

您也可以從色彩集選擇色彩。相關詳細資訊，請參閱第 196 頁的「使用色彩集」。

## 瀏覽混色器面板和混合控制項

**「混色器」**面板可讓您模擬使用傳統畫家調色板混色的情形。在**「混色器」**面板中，您可以存取色票和各種可用於混色的工具。接著，您可以在**「混色器」**面板中央的「混色板」上套用兩種或更多色彩，然後將所有色彩混合調製成新的色彩。




您可儲存、載入及重設**「混色器」**面板中的色彩。此外，您可以將色彩儲存成「混色器色票」，並將色彩儲存至色彩集中。

**瞭解「混色器」面板控制項**

**「混色器」**面板中的控制項是用來套用、混合、取樣及清除「混色板」上的色彩。

「混色器」面板工具

下表說明所有**「混色器」**面板工具。

| **混色器面板工具** | **說明** |
| --- | --- |
| **「髒筆刷模式」**工具 | 可讓您將**「混色器」**面板中混合的色彩套用至畫布中。**「髒筆刷模式」**工具預設為啟用，可搭配支援混色的筆刷變體一起使用。相關詳細資訊，請參閱第 192 頁的「從混色板中混合、取樣，並套用色彩」。 |
| **「套用色彩」**工具 | 可做為載入的顏料來源；可套用色彩至「混色板」。載入至**「套用色彩」**工具的色彩會與「混色板」中現有的色彩混合。 |
| **「混合色彩」**工具 | 混合「混色板」中現有的色彩；不會將新色彩加入「混色板」。 |
| **「取樣色彩」**工具 | 可取樣「混色板」中的色彩，供畫布使用。取樣的色彩會成為**「色彩」**面板中的**「主色彩」**。 |
| **「取樣多重色彩」**工具 | 可取樣「混色板」中的多重色彩。取樣區域大小取決於**「更改筆刷大小」**滑桿。您可以在畫布上使用取樣的色彩。 |
| **「放大」**工具 | 可讓您縮放「混色板」中的區域。 |

| 混色器面板工具 | 說明 |
| --- | --- |
| | |
| **「平移」**工具 | 可讓您在「混色板」中捲動。 |
| | |

**使用清除與重設畫布按鈕**

**「清除與重設畫布」**按鈕 可消除「混色板」的內容，並將縮放比例重設為 100%，但無法重設筆刷大小。

**使用更改筆刷大小滑桿**

**「更改筆刷大小」**滑桿 可讓您放大或縮小**「套用色彩」**工具和**「混合色彩」**工具。當您使用**「取樣多重色彩」**進行取樣時，**「更改筆刷大小」**滑桿還可以讓您設定「混色板」中的取樣區域大小。如果調整「**變更筆刷大小」**滑桿，下次開啟應用程式時仍會保留新值。

## 顯示混色器面板並調整其大小

若要顯示「混色器」面板，您可以使用「**視窗」**選單，也可以使用鍵盤快捷鍵。您可以透過預設的混色板開始混合色彩，或載入由多位專門的 Corel Painter 藝術家替您設計、令人耳目一新的混色板。

如需更多混色空間，您可以解除固定**「混色器」**面板並調整其大小。放大**「混色器」**面板也能讓您存取更多「混色器色票」。相關詳細資訊，請參閱第 194 頁的「更改和儲存混色器色票」。

您也可以更改「混色板」的背景 (即進行混色的表面)。

大小調整前 (左圖) 和調整後 (右圖) 的「混色器」面板。

### 顯示混色器面板

- 選擇**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「混色器」**。

您也可以按下 **Command** + **2** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **2** (Windows)，以顯示**「混色器」**面板。

### 選擇混色板

1 選擇**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「混色器」**。

2 按一下「混色器」選項按鈕 ，然後選擇下列其中一個項目：

- **復原 Jeremy Sutton 的混色板**
- **復原 John Malcom 的混色板**
- **復原 Karen Bonaker 的混色板**
- **復原 Skip Allen 的混色板**
- **回復預設混色器**

### 調整混色器面板大小

- 在**「混色器」**面板未固定時，拖曳面板主視窗右下角的調整大小控制點。

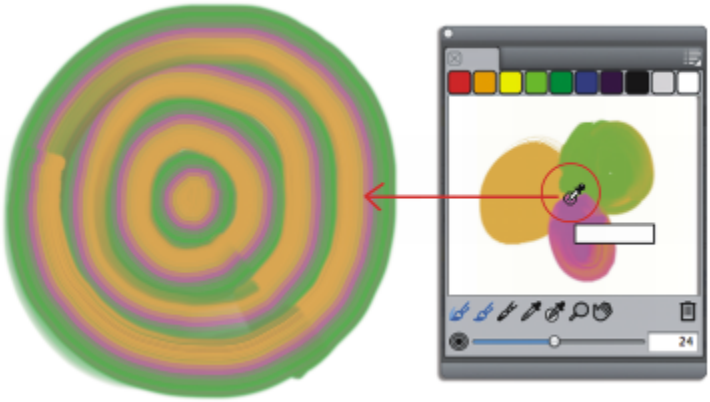
### 變更混色板背景

1. 選擇**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「混色器」**。
2. 按一下「混色器」選項按鈕 ，然後選擇**「更改混色器背景」**。
3. 在**「色彩」**對話方塊中，選擇一種背景色彩。

## 從混色板中混合、取樣，並套用色彩

您可以在**「混色器」**面板中建立色彩，並取樣該色彩以套用至畫布。

另外，有些支援混合的筆刷變體可讓您在**「混色器」**面板中混合色彩，模擬在調色板上混合色彩的傳統方式，而且無須取樣就可直接將這些色彩套用至畫布。支援混合色彩的筆刷變體使用下列筆尖類型：**「駝毛」**、**「平頭」**、**「鬃毛噴濺」**、**「水彩油墨駝毛」**、**「水彩平頭」**及**「水彩鬃毛噴濺」**。筆刷變體的筆尖類型會出現在**「筆刷控制項」**綜合面板的**「一般」**面板中。這些筆刷變體可讓您同時取樣多種色彩，以產生彩色筆刷筆觸。



您可以在「混色器」面板中取樣多重色彩，然後直接在畫布上繪圖。

完成混合與取樣色彩後，您可以清除混色板，或是將它儲存為混色板 (MXS) 檔案，以便日後開啟並使用。相關詳細資訊，請參閱第 195 頁的「儲存混色板」。

### 混合色彩

1. 選擇**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「混色器」**。
2. 按一下**「混色器」**面板中的**「套用色彩」**工具 。
3. 從「混色器色票」中選擇一種色彩，然後在「混色板」上繪圖。
4. 從「混色器色票」選擇第二種色彩，然後在「混色板」上繪圖。
5. 執行以下任一操作：
   - 使用**「套用色彩」**工具加入並混合色彩。

- 使用**「混合色彩」**工具 混合色彩。

### 從混色板取樣色彩

1 選擇**「視窗」**>**「色彩面板」**>**「混色器」**。

2 按一下**「取樣色彩」**工具 。

3 在「混色板」上，按一下要取樣的色彩。

取樣的色彩會成為影像中的**「主色彩」**。

### 從混色器面板繪圖

1 在**「混色器」**面板中混合您要的色彩。

預設會啟用**「髒筆刷模式」**工具 。如果未啟用，請按一下**髒筆刷模式」**「工具。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在「筆刷」材料庫面板中，選擇支援混色的筆刷類別與變體。

4 在文件視窗中進行繪製。

筆刷筆觸會使用**「套用色彩」**工具 或**「混合色彩」**工具 中最後使用的色彩。

您可以確認筆刷變體是否支援混合，方法是按一下**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「一般」**，並確保已選取下列筆尖類型其中之一：**「駝毛」**、**「平頭」**、**「鬃毛噴濺」**、**「水彩油墨駝毛」**、**「水彩平頭」**及**「水彩鬃毛噴濺」**。

### 取樣多重色彩

1 在「筆刷」材料庫面板中，選擇支援混色的筆刷類別與變體。

2 在**「混色器」**面板中混合您要的色彩。

3 移動**「更改筆刷大小」**滑桿 ，設定取樣區域的大小。

取樣區域的大小會顯示在滑桿右側，單位是像素。

4 按一下**「取樣多重色彩」**工具 ，並在「混色板」上按一下您要取樣的區域。

您可以確認筆刷變體是否支援混合，方法是按一下**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「一般」**，並確保已選取下列筆尖類型其中之一：**「駝毛」**、**「平頭」**、**「鬃毛噴濺」**、**「水彩油墨駝毛」**、**「水彩平頭」**及**「水彩鬃毛噴濺」**。

## 在混色器面板中開啟影像

您現在可以在**「混色器」**面板中載入外部影像檔案，以便取樣並混合影像色彩。例如，您可以開啟相片，然後直接在「混色板」中混合相片的色彩，以建立新的色彩。您可以在**「混色器」**面板中開啟 PNG、RIFF、TIFF、JPEG 和 PSD 檔案。

在「混色器」面板 (左邊) 中輸入一張相片，以將該相片轉換成一個混色板的範例

### 在「混色器」面板中開啟影像

1 按一下「混色器」選項按鈕 ，然後選擇**「開啟混色板」**。

2 在**「開啟混色板」**對話方塊中，從清單方塊中選擇影像檔案格式。

3 瀏覽至儲存該影像的資料夾。

4 選擇影像，然後按一下**「開啟」**。

## 更改和儲存混色器色票

您可以將常用的色彩儲存在**「混色器」**面板上方的「混色器」色票中，並在「混色板」上使用這些色彩。預設會出現連續色彩，不過您也可以依個人喜好變更這些色彩。您可以儲存您建立的混色器色票。

### 更改混色器色票色彩

1 選擇**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「混色器」**。

2 在**「混色器」**面板中，按一下**「取樣色彩」**工具 ，然後為該色票選擇一個色彩。

3 按 **Command** (Mac OS) 或**Ctrl** (Windows) 然後按一下您要更改的混色器色票

新色彩會顯示在「混色器色票」中。

### 儲存混色器面板中的色彩

1 選擇**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「混色器」**。

2 按一下「混色器」選項按鈕 ，然後選擇**「儲存混色器色彩」**。

3 在**「儲存混色器色彩」**對話方塊中，輸入「混色器」色彩的名稱，然後選擇該混色器色票 (MSW) 檔案的儲存位置。

4 按一下**「儲存」**。

## 將混色器面板中的色彩儲存至色彩集

您可以將儲存為色票的個別色彩加入目前選取的色彩集。例如，當您混合出滿意的色彩後，可以將這些色彩儲存至一個色彩集。您也可以使用「混色板」上的色彩來建立一個色彩集。您也可以選擇要在混色板上保留的色彩數目上限。相關詳細資訊，請參閱第 196 頁的「使用色彩集」。

### 將混色器色票加入至色彩集

1 在**「混色器」**面板中，按一下**「取樣色彩」**工具 ，然後選擇要儲存至色彩集的「混色器」色票。

2 按一下「混色器」選項按鈕 ，然後選擇**「增加色票至色彩集」**。

您選取的色彩會加入到目前的色彩集中。

### 從混色板建立色彩集

1 在**「混色器」**面板中，按一下「混色器」選項按鈕 ，然後選擇**「自混色器新增色彩集」**。

2 在**「新色彩集」**對話方塊中，在**「名稱」**文字方塊中輸入名稱。

3 調整**「色彩數目上限」**滑桿以設定您要加入色彩集的色彩數目上限。

4 按一下**「確定」**。

5 若要存取新色彩，請選擇**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「色彩集」**。

## 清除與重設混色器面板色彩

有多種方法可供選用以清除及復原混色板和混色器色票。您可以清除混色板中的所有色彩，以從頭開始混合色彩。您也可以將混色板復原至預設的色彩。

此外，您可以將混色器色票重設為出廠預設色彩。

您可以回復至出廠預設色票色彩。

### 清除混色板

1 選擇**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「混色器」**。

2 執行以下任一操作：

- 按一下「混色器」選項按鈕 ，然後選擇**「清除混色板」**。
- 按一下**「混色器」**面板中的**「清除與重設畫布」**按鈕 。

### 復原預設的混色板

- 按一下「混色器」選項按鈕 ，然後選擇**「回復預設混色器」**。

### 重設混色器色票

- 按一下「混色器」選項按鈕 ，然後選擇**「重設混色器色彩」**。

## 儲存混色板

完成混合與取樣色彩後，您可以將混色板的內容儲存為混色板(MXS) 檔案，以便日後開啟並使用。另外，您也可以將混色板另存為 PNG 檔案。

### 儲存新的混色板版本

1 選擇**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「混色器」**。

2 按一下「混色器」選項按鈕 ，然後選擇**「儲存混色板」**。

3 在**「儲存混色板」**對話方塊中輸入「混色器」色彩的名稱，然後選擇該混色板 (MXS) 檔案的儲存位置。

4 按一下**「儲存」**。

### 將混色板另存為 PNG 檔案

1 選擇**「視窗」**□**「色彩面板」**□**「混色器」**。

2 按一下「混色器」選項按鈕 ，然後選擇**「儲存混色板」**。

3 在**「儲存混色板」**對話方塊中，在**「檔案名稱」**方塊中輸入名稱。

4 從**「存檔類型」**清單方塊中選擇**「PNG」**。

5 按一下**「儲存」**。

## 載入色票和混色板檔案

您可以在**「混色器」**面板中載入先前儲存的混色器色票或混色板檔案 (MXS)。

### 載入混色器面板中的色彩

1 選擇**「視窗」**□**「色彩面板」**□**「混色器」**。

2 按一下「混色器」選項按鈕 ，然後選擇**「載入混色器色彩」**。

3 在**「載入混色器色彩」**對話方塊中，選擇要載入的混色器色票 (MSW) 檔案。

4 按一下**「開啟」**。

您也可以在**「混色器」**面板中載入色彩集，方法是按一下「混色器」選項按鈕 ，並選擇**「載入混色器色彩」**。在**「載入混色器色彩」**對話方塊中，移至 **Corel\Painter 2017\Support Files\Color Sets\「色彩集名稱」**，在**「檔案名稱」**方塊中輸入 ***.***，然後按下 **Enter**。會顯示隱藏使用者檔案的清單。按兩下色彩集。

### 載入已儲存的混色板版本

1 選擇**「視窗」**□**「色彩面板」**□**「混色器」**。

2 按一下「混色器」選項按鈕 ，然後選擇**「開啟混色板」**。

3 在**「開啟混色板」**對話方塊中，選擇要開啟的混色板 (MXS) 檔案。

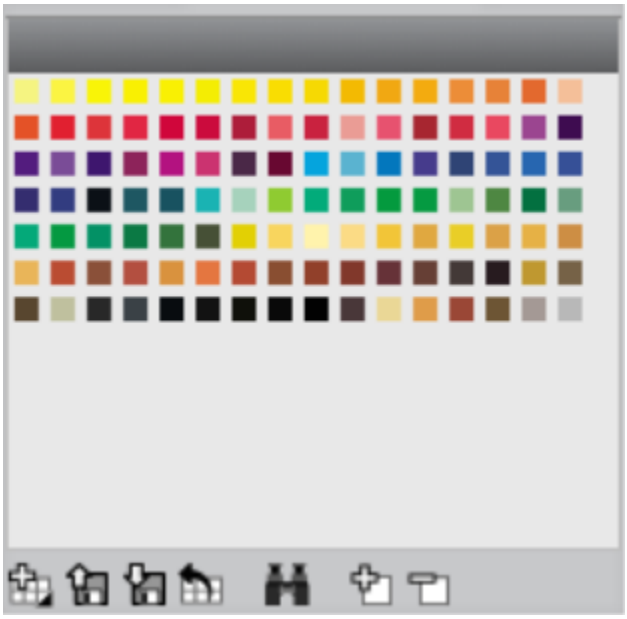
4 按一下**「開啟」**。

## 使用色彩集

Corel Painter 使用色彩集組織色彩群組。有些色彩集是由名稱和色彩關係組織而成。Corel Painter 提供數個色彩集 — 包括 Painter 色彩、Mac OS 和 Windows 系統面板，以及 PANTONE MATCHING SYSTEM。您可以開啟任何可用的色彩集、從色彩集中選擇色彩，然後再將其套用至筆刷筆觸。您可以同時開啟多個色彩集。

此外，您也可以輸入色彩集以存取**「副色彩」**。例如，您可輸入使用舊版 Corel Painter 所建立的色彩集。

如果您需要找出色彩集中的特定色彩，您可以依名稱搜尋色彩，也可以讓 Corel Painter 搜尋最符合目前色彩的色彩。



「色彩集」面板

### 顯示色彩集面板

- 選擇**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「色彩集」**。

### 開啟色彩集

- 按一下**「色彩集材料庫」**面板中的「色彩集材料庫」選項按鈕，選擇**「色彩集材料庫」**，然後再從清單中選擇色彩集。

### 自色彩集選擇色彩

- 按一下**「色彩集材料庫」**面板中的色彩。

### 輸入色彩集

1. 按一下**「色彩集材料庫」**面板中的**「輸入色彩集」**按鈕。
2. 在**「選取色彩集」**對話方塊中，按一下**「色彩集」**資料夾、選取色彩集，再按一下**「開啟」**。

### 尋找色彩集中的色彩

1. 按一下**「色彩集材料庫」**面板中的**「搜尋色彩」**按鈕。
2. 在**「尋找色彩」**對話方塊中，執行以下任一操作：
   - 啟用**「按照名稱」**選項，然後在方塊中輸入名稱。
   - 啟用**「接近目前的色彩」**。
3. 按一下**「開始」**。
4. 找到所需的色彩時，請按一下**「確定」**。
   如果可以看見色彩集，Corel Painter 會以選取框圍住找到的色彩。

   如果您按照名稱搜尋色彩卻找不到使用此名稱的色彩，則無法使用**「確定」**按鈕 (呈灰色)。

## 自訂色彩集的配置

您可以利用數種方式配置色彩集中的色彩。您可以按照色相、亮度和彩度排列；決定色票的大小；決定是否要顯示格線；以及顯示色彩清單以便檢視色彩名稱。

### 更改色彩排序方式

1 選擇**「視窗」**>**「色彩面板」**>**「色彩集」**。

2 按一下**「色彩集材料庫」**面板中的「色彩集」選項按鈕 ，然後選擇**「排列順序」**。

3 選擇以下任一選項：
- **儲存順序** — 會按照原本輸入的順序排列色彩。
- **HLS** — 會按照色相、亮度和彩度排列色彩。
- **LHS** — 會按照亮度、色相和彩度排列色彩。
- **SHL** — 會按照彩度、色相和亮度排列色彩。

### 調整色票的大小

- 按一下**「色彩集材料庫」**面板中的「色彩集」選項按鈕 ，選擇**「色彩集材料庫檢視」**，然後再選擇下列任一選項：
  - **小**
  - **中**
  - **大**

### 將色票顯示為清單

- 按一下**「色彩集材料庫」**面板中的「色彩集」選項按鈕 ，選擇**「色彩集材料庫檢視」**，然後再選擇**「清單」**。

## 建立和輸出色彩集

您可以建立色彩集以控制特定專案中的色彩，也可以建立您喜愛的繪圖色彩群組。建立命名明確的色彩集相當有用。例如，您可以將色彩集命名為「紫色戀情」、「英雄形象」、「我的蠟筆」或「翻轉按鈕」，以便於使用可辨識的色彩集。

您可以從以下位置建立色彩集：
- 影像
- 影像中的選取區
- 圖層
- **「混色器」**面板

建立色彩集後，您可以將更多色彩加入該色彩集。您也可以輸出該色彩集。

### 建立色彩集

1 選擇**「視窗」**>**「色彩面板」**>**「色彩集」**。

2 在**「色彩集材料庫」**面板中，按一下**「新增色彩集」**按鈕 ，然後選擇下列其中一個選項：
- **自影像新增色彩集** — 會將所有的影像色彩都包含在色彩集中。開啟影像後才可使用此選項。
- **自圖層新增色彩集** — 會將啟用中圖層裡找到的所有色彩都包含在色彩集中。自影像選取啟用中的圖層後，才可使用此選項。
- **自選取區新增色彩集** — 會將影像選取區中的所有色彩都包含在色彩集中。影像中必須有啟用中的選取區，才可使用此選項。
- **自混色板新增色彩集** — 會將**「混色器」**面板中使用的所有色彩都包含在色彩集中。

3 在**「新色彩集」**對話方塊中，在**「名稱」**文字方塊中輸入名稱。

4 調整**「色彩數目上限」**滑桿以設定您要加入色彩集的色彩數目上限。

有關新增色彩到色彩集的詳細資訊，請參閱 第 199 頁的「編輯色彩集」。

有關選取色彩的詳細資訊，請參閱 第 184 頁的「從「色彩」面板選擇色彩」。

### 輸出色彩集

1 按一下**「色彩集材料庫」**面板中的**「輸出色彩集」**按鈕 。

2 從**「材料庫」**清單方塊中選擇想要輸出的色彩集名稱。

3 按一下**「確定」**。

4 選擇要儲存該檔案的磁碟機及資料夾。
如果您想要重新命名色彩集，可在**「檔案名稱」**方塊中輸入色彩集名稱。

5 按一下**「儲存」**。

## 編輯色彩集

您可以透過加入、刪除或置換色彩來自訂色彩集。也可以將色彩附加到色彩集中。如果要使用多個色彩集中的色彩，此方法相當有用。此外，您可以個別命名或重新命名色彩集中的色彩。

為色彩集中的色彩命名相當有用。您可以直接在文件視窗中按照名稱搜尋色彩，或您使用的色彩加上註釋。相關詳細資訊，請參閱第 197 頁的「尋找色彩集中的色彩」。

### 將色彩加入色彩集

1 在**「色彩」**面板中選擇色彩。

2 在**「色彩集材料庫」**面板中，選擇要在其中加入所選色彩的色彩集。

3 按一下**「新增色彩到色彩集」**按鈕 。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 將取樣色彩加入色彩集 | 按一下工具箱中的**「滴管」**工具 ，接著按一下影像中的色彩，然後再按一下**「新增色彩到色彩集」**按鈕 。 |
| 加入另一個色彩集中的色彩 | 將色票從某色彩集拖曳到另一個色彩集。 |

### 刪除色彩

1 在**「色彩集材料庫」**面板中，選擇一種色彩並按一下**「從色彩集刪除色彩」**按鈕 。

2 在警告對話方塊中，按一下**「是」**。

Corel Painter 會從色彩集中刪除您選擇的色彩。

### 取代色彩

1 從**「色彩」**面板、色彩集或現有的影像中選擇您要加入的色彩。

2 按住 **Command** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後按一下要取代的色彩。

新色彩會取代色彩集中的舊色彩。

### 顯示或隱藏色彩

- 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 隱藏色彩 | 對**「色彩集材料庫」**面板中的色票按一下滑鼠右鍵，然後選擇**「隱藏色彩」**。 |
| 顯示所有隱藏色彩 | 按一下**「色彩集材料庫」**面板中的「色彩集」選項按鈕 ，選擇**「色彩集材料庫檢視」**，然後選擇**「顯示所有隱藏項目」**。 |

### 命名或重新命名色彩

1. 對**「色彩集材料庫」**面板中的色票按一下滑鼠右鍵，然後選擇「**重新命名色彩」**。
2. 在**「新名稱」**方塊中輸入色彩名稱。

   色彩名稱最多可包含 31 個字元。

### 回復至預設色彩集

- 在**「色彩集材料庫」**面板中，按一下「色彩集」選項按鈕 ，然後選擇**「回復預設色彩集」**。

## 設定色彩變化

色彩變化可讓您建立多種色彩的筆刷筆觸。變化可用於提升作品的 Natural-Media 外貌。相關詳細資訊，請參閱第 324 頁的「色彩變化控制項」。

## 設定色彩表現

色彩表現決定 Corel Painter 在影像中使用**「主色彩」**與**「副色彩」**的位置。相關詳細資訊，請參閱第 326 頁的「色彩表現控制項」。

## 載入多重色彩

想像使用鬃毛載入色彩，並且使用筆刷的每根「鬃毛」選擇不同色彩的能力，這就像是在以極細微的墨水點填色。再想像使用畫刀移動多重色彩，並且將這些色彩拖過整張畫布或紙張的能力。**「筆刷載入」**功能會影響筆刷滴下的顏料，以及對下方像素造成的結果。

未啟動**「筆刷載入」**時，筆刷會取樣底層像素再載入含有新色彩 (平均取樣色彩) 的筆刷，而與先前套用的色彩相互作用。啟動**「筆刷載入」**時，筆刷會以鬃毛逐根「選擇」現有的色彩。此功能提供更逼真的色彩相互作用、令人讚嘆的色彩變化，以及更好的仿製效果。

### 使用多重色彩繪製

1. 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
2. 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。
3. 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「一般」**。
4. 從**「筆尖類型」**清單方塊中選擇「**靜態鬃毛」**。
5. 從**「筆觸類型」**清單方塊中選擇**「多重」**。
6. 選擇**[視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「混色」**。
7. 在**「混色」**面板中，勾選**「筆刷載入」**核取方塊。

此步驟能讓筆刷選擇底層色彩。

8 調整**「色彩濃度」**和**「色彩混合」**滑桿。

**「色彩混合」**設定會決定筆刷筆觸影響底層顏料的程度。較高的**「色彩混合」**設定結合較低的**「色彩濃度」**設定時，可以加強**「筆刷載入」**功能。色彩濃度的值為 0 並結合其他色彩混合設定時，將使筆刷塗抹影像色彩，而不會使色彩沈澱。此時，色彩混合的設定越低，塗抹的時間就越長。

9 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「間距」**。

10 調整**「間距」**面板中的**「間距」**和**「最小間距」**滑桿，建立「重複」情況較少的塗抹筆觸。

11 將筆刷筆觸拖曳過現有的顏料，以觀看從底層像素「選擇」顏料並穿過畫布的方式。

畫布不是白色時，觀看**「筆刷載入」**功能會比較容易。若要以其他色彩為畫布填色，請參閱 第 201 頁的「將色彩套用為填色」。

您可以結合筆刷控制項，例如**「色彩表現」**面板中的**「色彩混合」**與**「控制器」**設定。例如，如果您選擇**「壓力」**，則每個筆觸的色彩混合量會根據畫筆壓力而增減。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

## 使用色彩填色

Corel Painter 提供許多使用色彩在影像中填色的選項。您可以只針對影像的一部份、影像的一個圖層、一個 Alpha 色頻或整個影像套用色彩填色。您也可以根據像素色彩爲影像區域填色。

此外，您還可以將漸層、花紋和織布套用為填色。下表會列出套用填色至影像的各種方式，以及詳細資料位置。

| **填色類型** | **相關詳細資訊，請參閱** |
|---|---|
| 色彩 | 第 201 頁的「將色彩套用為填色」 |
| 漸層 | 第 569 頁的「套用漸層」 |
| 花紋 | 第 555 頁的「套用花紋填色」 |
| 織布 | 第 597 頁的「套用織布」 |

## 將色彩套用為填色

Corel Painter 可提供將色彩套用為填色的其他選項。您可以快速地將填色套用至影像選取區，也可以根據所選像素色彩，將填色套用至整個影像。使用所選像素色彩爲影像填色時，您可以直接將色彩套用至畫布或色頻。Corel Painter 會根據色彩邊界和指定的容錯度及羽化設定，在影像區域中填色。

「容錯度」可讓您設定所選像素色彩所允許的變量。容錯度設定較低時，Corel Painter 只會填滿非常接近您所選像素色彩的相鄰像素。容錯度設定較高時，Corel Painter 會填滿較大範圍的色彩。

「羽化」可透過控制超出容錯度範圍之色彩的像素填色不透明度，來柔化填色的邊緣。例如，羽化設為零 (預設值) 時，只會填滿容錯度範圍內的像素。羽化設定較低時，會填滿色彩剛好超出**「容錯度」**範圍的部份像素。提高羽化設定就會擴大部份填滿的色彩範圍。像素中的色彩若遠超出容錯度的範圍，填色就會較透明。一般而言，羽化設定較高時，會將容錯度設低。

您也可以在線條框住的區域內填色。若要在以無毛邊線條框住的區域中填入單色，此方法特別有用。如果您要完全填滿區域而不影響線條，可以先將線條複製到選取區。然後，當您填入單元時，線條會受到保護。

### 套用色彩填色

1 在**「色彩」**面板中，按兩下「色彩選取器」中的**「主色彩」**(前面) 色票 。

2 從**「色彩」**對話方塊中選擇一個色彩。

3 套用漸層至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
- 色頻 — 按一下**「色頻」**面板中的色頻。

4 選擇**「編輯」**▯**「填色」**。
您也可以依喜好按 **Command** + **F** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **F** (Windows)。

5 在**「填色」**對話方塊中，可選擇**「填色方式」**清單方塊中的**「目前色彩」**。

6 調整**「不透明度」**滑桿。

### 套用像素式色彩填色

1 選擇**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「色彩集」**。

2 在**「色彩集」**面板中，按一下「色彩集」選項按鈕 ，然後選擇**「自影像新增色彩集」**。

3 在**「新色彩集」**對話方塊中，在**「名稱」**文字方塊中輸入名稱。

4 自工具箱選擇**「油漆桶」**工具 。

5 在屬性列上，按下以下任一按鈕：
- **填滿影像**
- **填入單元**

6 從**「填色」**清單方塊中選擇**「目前色彩」**選項。

7 開啟**「選取填色」**面板，然後選取色彩。
**「選取填色」**綜合面板中顯示的影像色彩集。

8 按一下繪圖視窗中的影像。

如果效果不如預期，請復原填色動作並變更設定後再試一次。

#### 您也可以

| | |
|---|---|
| 指定要填色的色彩範圍 | 在屬性列上的**「容錯度」**方塊中輸入值，或是調整滑桿。 |
| 爲容錯範圍外的像素指定填色不透明度 | 在屬性列上的**「羽化」**方塊中輸入值，或是調整滑桿。 |
| 柔化填色邊緣 | 按一下屬性列上的**「反鋸齒補償」**按鈕 。<br>當**「羽化」**設定設為零或是極小值時，最好使用反鋸齒補償功能。 |

您可以使用**「油漆桶」**工具進行拖曳，將填色限制在矩形區域中。

## 限制與防止漏色

在複雜的繪圖中，線條不見得會交錯，因此會使填色滲入您不要填滿的區域，有時會滲透整個影像。您無法永遠憑肉眼判斷出漏色的位置。如果您在一小塊區域中按一下並看到**「立刻尋找填色範圍」**提示，表示很可能已出現漏色，而 Corel Painter 正準備填滿遠超出您所需的區域。此時您可以放棄填色。

您可以將漏色情形限制在特定的矩形區域內。在一般卡通線條作品中，有時必須在毛髮、尾巴羽翼和筆刷鬃毛等未框住的區域填色。使用特定區域限制漏色時，您可以關閉這些項目。您也可以將線條複製到選取區、儲存選取區至色頻、編輯色頻，然後重新載入色頻至選取區，藉以關閉漏洞。有關編輯色頻的詳細資訊，請參閱第 459 頁的「編輯色頻」。

### 復原填色

- 若要復原填色，請執行以下任一操作：
  - 選擇**「編輯」**▯**「復原油漆桶填色」**。
  - 按下 **Command** + **Z** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Z** (Windows)。

### 限制漏色

1 自工具箱選擇**「油漆桶」**工具 。

2 在屬性列上，按一下**「填入單元」**按鈕 或**「填滿影像」**按鈕 。

3 拖曳游標以建立適當覆蓋於填色區域的矩形。

如果沒有漏洞，則只會填滿線條內的區域。如果有漏洞，填色會超出區域外，但不會超出您所限制的矩形。

### 關閉漏洞

1 複製線條到選取區。

2 選擇**「選取」**▯**「儲存選取區」**。

3 在**「儲存選取區」**對話方塊中，從**「儲存至」**清單方塊中選擇**「新增」**。

4 按一下**「確定」**。
新色頻會顯示在**「色頻」**面板中。

5 在**「色頻」**面板中顯示並選取色頻。

6 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

7 在「筆刷材料庫」面板中，選擇產生線條時使用的相同筆刷。

8 **「色彩」**面板中，將黑色設定為目前的「**主色彩**」。

9 在色頻中繪圖以關閉縫隙。

10 選擇**「選取」**▯**「載入選取區」**。

11 在**「載入選取區」**對話方塊中，自**「載入自」**清單方塊中選擇修改過的色頻。

12 啟用**「取代選取區」**選項，以編輯過的選取區取代原始選取區。

如果要調整遮罩門檻，請按兩下工具箱的**「油漆桶」**工具 ，然後移動滑桿。

不需選擇色頻即可包含填色。如果取消選取**「色頻」**面板中的色頻，載入的選取區仍舊有效。

編輯色頻以關閉漏洞。請記得在編輯後將色頻重新載入至選取區。

# 色彩管理

Corel Painter 可讓您在建立或開啟影像或是在文件中置入影像時管理色彩。色彩管理控制功能可協助確保從各種來源 (例如 Adobe Photoshop 或數相機) 在影像上工作時，色彩能保持一致。此外，您可以藉由在儲存時將色彩描述檔嵌入於檔案中，來儲存文件中的色彩資訊。

本節包含下列主題：


- 第 205 頁的「認識色彩管理」
- 第 207 頁的「指定預設的 RGB 色彩描述檔」
- 第 208 頁的「儲存檔案時嵌入色彩描述檔」
- 第 208 頁的「指定用於轉換 CMYK 影像到 RGB 的預設 CMYK 色彩描述檔」
- 第 209 頁的「預覽及軟校樣色彩描述檔」
- 第 209 頁的「指定或移除色彩描述檔」
- 第 210 頁的「轉換色彩描述檔」
- 第 210 頁的「使用色彩描述檔政策」
- 第 211 頁的「使用預設」


## 認識色彩管理

本節提供關於色彩管理的一些常見問題的解答。

**何謂色彩管理？**

色彩管理是一項讓您能預測及控制色彩重製的程序，無論影像的來源與目的地為何。例如，顯示器顯示的色彩範圍與印表機所產生的色彩範圍就有所不同，因此您在螢幕上看到的色彩可能無法列印。如果您要降低色彩差異，可以使用色彩管理確保在檢視、修改或列印影像時能夠更精確呈現色彩。

數位影像處理過程中使用了各種不同的工具來擷取、修改及列印影像。在典型的工作流程中，您會使用數位相機擷取影像、上傳影像至電腦、在相片編輯應用程式中修正影像，以及列印影像。每一種工具解讀色彩的方式都不同。此外，每一種工具都有其自己的可用色彩範圍，稱為色彩空間，這是一組定義色彩呈現方式的數字。色彩空間是色彩模型的子集 (例如，CMYK 或 RGB)。換句話說，談到色彩時，每一種工具的表現方式都不同。數位相機色彩空間的一個數字在顯示器色彩空間中可能代表全然不同的色彩。因此，當影像在工作流程中進行時，色彩會在轉換過程流失，無法精確重現。色彩管理系統就是專為改善色彩在工作流程中的轉換而設計。

這是典型的數位影像處理工作流程例子。

色彩管理系統又稱為色彩引擎，使用色彩描述檔從來源影像轉換色彩值，可確f保在目的地能重現更精確的色彩。色彩描述檔含有色彩管理系統轉換色彩所需的資料。備有許多的標準色彩描述檔。此外，還有不同廠牌的顯示器、掃瞄器、數位相機和印表機專用的色彩描述檔。

**為何需要色彩管理？**

如果您的文件需要精確呈現色彩，您就應該考慮使用色彩管理。工作流程的複雜度以及影像最終的目的地也是重要的考量事項。如果文件目的只是要供線上瀏覽，色彩管理可能就不是那麼重要。不過如果您打算在另一個應用程式中開啟影像 (例如 Adobe Photoshop)，或是您製作的影像是要列印或進行多種類型的輸出，則使用色彩管理就非常重要了。

色彩管理可讓您進行以下的動作：

- 在數位影像處理工作流程之間重現一致的色彩，特別是開啟在其他應用程式中所製作的文件時
- 與他人共用檔案時重現一致的色彩
- 在色彩列印之前預覽或軟校樣色彩
- 降低傳送影像至不同的目的地時調整及修正影像之需

色彩管理系統不提供相同色彩比對 (這在技術上也行不通)，但是可以大幅改善色彩的呈現。

**我的顯示器顯示的色彩正確嗎？**

您如何感知顯示器顯示的色彩是管理色彩一致性上另一個重要的因素。您的感知受到檢視影像所在的環境所影響。以下數種方式能讓您中和您的檢視環境。

- 確保室內光線流通一致。比方說，如果室內充滿陽光，請使用遮陽的物品，可能的話，請在沒有窗戶的房間工作。
- 為確保精確感知色彩，有些繪圖專業人員會在牆壁和天花板為灰色或中性色的無窗房間內工作。如果您工作所在的房間不符合這些條件，可以購買顯示器遮罩，或是使用黑色硬紙板和膠帶製作遮罩。
- 請勿穿著亮色的衣服，因為這可能會與顯示器上的色彩顯示不調和。例如，穿著白色的襯衫會反射在顯示器上，進而改變您的色彩感知。
- 將顯示器背景設定為中性的色彩 (例如灰色) 或套用灰階影像。避免使用色彩豐富的桌布和螢幕保護程式。

顯示器的校正與剖析又稱為特性描述，也是確保色彩精確的重要步驟。校正有助於確保顯示器上顯示的色彩一致。在校正之後，您可以建立顯示器的色彩描述檔，其中包含顯示器如何解讀色彩的細節。然後描述檔會與其他裝置共用。校正與剖析共同達到色彩的精確性：如果顯示器的校正不正確，其色彩描述檔就沒有多大用處。

不過校正與剖析非常繁雜，通常都需要特殊的校正裝置和專用的軟體。此外，校正不適當可能會得不償失。您可以研究色彩管理的技術和產品，找到顯示器校正和自訂色彩描述檔的相關詳細資訊。您也可以參閱隨作業系統或顯示器提供的說明文件。

**我是否應該指定或轉換色彩描述檔？**

在決定要指定或轉換色彩描述檔時，您應先考量各個動作會產生的結果。在 Corel Painter 中指定描述檔時，文件中的色彩值或數字不會更改。反之，應用程式就使用色彩描述檔來解讀影像中的色彩。不過，當您轉換色彩描述檔時，文件中的色彩值會更改。應用程式會將一個色彩描述檔轉換為另一個色彩描述檔，而不是指定色彩描述檔。轉換色彩描述檔對於色彩的顯示影響較大：它會對影像中的色彩產生無法回復的變更。

最好的作法是當您製作影像並在整個工作流程中使用同一個色彩描述檔時，選擇一個工作用的色彩空間，例如 sRGB。您應避免指定及轉換色彩描述檔。不過，您可能會遇到需要切換到另一個色彩描述檔的情況。

例如，如果您從某人接收到檔案，而檔案中沒有嵌入任何色彩描述檔，則您應指定色彩描述檔給該檔案。這樣您就可以保留檔案的原始色彩值。

唯一該選擇轉換選項的時機是您準備檔案進行特定的輸出，例如印表機。在更改資料以適應目的描述檔之後，轉換回原始的色彩描述檔經常是不適宜的。

**何謂表現方法？**

色彩管理系統可以從來源有效轉換色彩到多個輸出。不過，從一個色彩空間比對色彩到另一個色彩空間時，色彩管理系統可能無法比對某些色彩。這些色域外色彩可能會大幅改變影像的外觀，視色彩管理系統如何解讀它們而定。幸好您可以選擇表現方法，可以指示色彩管理系統如何解讀色域外色彩。您選擇的表現方法取決於影像的圖形內容。

本範例為三種類型的影像及其對應的表現方法。

- **直覺式** — 若是包含許多色域外色彩的照片及點陣圖，請選擇此表現方法。整體色彩顯示藉由更改所有色彩 (包括色域內色彩) 以符合目的地色彩目的地範圍內來保留。這個表現方法保持了色彩之間的關係以產生最佳結果。
- **飽和** — 若要在商業圖片 (例如圖表和圖形) 中產生更為集中的純色，請選擇此表現方法。色彩的精確度可能會比其他表現方法所產生的色彩來得低。
- **相對色度** — 若是要保留原始色彩的標誌或其他圖片，請選擇此表現方法。如果找不到來源色彩的相符色彩，則會找到最接近的相符色彩。這個表現方法會導致白點偏移。換句話說，如果您要列印在白紙上，影像的白色區域會使用紙張的白色來重現色彩。因此，這個表現方法是列印影像的絕佳選擇。
- **絕對色度** — 若是需要極確切色彩的標誌或其他圖片，請選擇此表現方法。如果找不到來源色彩的相符色彩，則會使用最接近的相符色彩。**[絕對色度]** 與 **[相對色度]** 的表現方法非常類似，但是 **[絕對色度]** 的表現方法在轉換的過程中會保留白點，不會針對紙張白色進行調整。此選項主要用於校樣。

**何謂軟校樣？**

軟校樣可讓您產生畫面預覽，檢視影像在重現時會是什麼樣子。這項技術是模擬傳統列印工作流程中的硬校樣階段。不過軟校樣並不像硬校樣，它可讓您看到最後結果，而不會將墨水印到紙張上。例如，您可以預覽列印的影像在使用特定廠牌的印表機時會是什麼樣子。您也可以預覽影像在另一型的顯示器上會是什麼樣子。

軟校樣還可讓您驗證文件的色彩描述檔是否適用於特定的印表機或顯示器，並且可以幫助防止出現不想要的結果。相關詳細資訊，請參閱第 209 頁的「預覽及軟校樣色彩描述檔」。

## 指定預設的 RGB 色彩描述檔

若要在 Corel Painter 中使用色彩管理，您可以先指定要指定給所有新文件的預設 RGB 色彩描述檔。在另一個應用程式 (例如 Adobe Photoshop) 中製作影像時，您應使用在 Corel Painter 中開啟檔案時會使用的同一個預設色彩描述檔。此外，在 Corel Painter 或 Adobe Photoshop 中儲存文件時，應固定嵌入色彩描述檔，讓文件能保留色彩資訊。相關詳細資訊，請參閱第 208 頁的「儲存檔案時嵌入色彩描述檔」。

### 更改預設的 RGB 色彩描述檔

1 選擇 **[畫布]** > **[色彩管理設定]**。

2 從 **[預設 RGB 描述檔]** 清單方塊中選擇色彩描述檔。

Corel Painter 的出廠預設色彩描述檔為 sRGB，這種描述檔是許多顯示器、數位相機甚至部分印表機的預設色彩描述檔。

您也可以存取 **[導覽]** 面板中的 **[色彩管理設定]** 對話方塊，方法是按一下 **[開啟導覽設定]** 按鈕 ，按一下 **[色彩管理]**，然後選擇 **[色彩管理設定]**。

## 儲存檔案時嵌入色彩描述檔

您可以將指定的色彩描述檔嵌入於檔案中。不過如果您未指定色彩描述檔給檔案，則會嵌入預設的色彩描述檔。

下列檔案格式支援色彩描述檔嵌入：

- RIFF (RIF)
- TIFF (TIF)
- Photoshop (PSD)
- JPEG
- 可攜式網路圖形 (PNG)

### 儲存檔案時嵌入色彩描述檔

1 選擇**「檔案」**>**「儲存為」**。

2 在**「將影像另存為」**對話方塊中，使用控制項指定位置和檔案名稱。

3 從 **[格式]** 清單方塊 (Mac) 或 **[存檔類型]** 清單方塊 (Windows) 中，選擇以下其中一種檔案格式：

- **RIFF 檔案 (*.RIF、*.RIFF)**
- **TIF 檔案 (*.TIF、*.TIFF)**
- **Photoshop 檔案 (*.PSD)**
- **JPEG 檔案 (*.JPG、*.JPEG)**
- **PNG 檔案 (*.PNG)**

4 勾選 **[嵌入描述檔]** 註記框。

如果您不想嵌入色彩描述檔，就必須取消勾選 **[嵌入描述檔]** 註記框。

## 指定用於轉換 CMYK 影像到 RGB 的預設 CMYK 色彩描述檔

由於 Corel Painter 使用 RGB 色彩工作，因此您在應用程式中開啟或輸入的所有 CMYK 影像都會轉換為 RGB 色彩描述檔。您可以指定預設的 CMYK 描述檔，讓 Corel Painter 用來轉換 CMYK 影像到 RGB。對於 CMYK 影像，支援下列的檔案格式：

- RIFF (RIF)
- TIFF (TIF)
- Photoshop (PSD)
- JPEG
- 可攜式網路圖形 (PNG)

### 指定用於轉換 CMYK 影像到 RGB 的預設 CMYK 色彩描述檔

1 選擇 **[畫布]**>**[色彩管理設定]**。

2 從 **[預設 CMYK 轉換描述檔]** 清單方塊中選擇色彩描述檔。

您也可以存取 **[導覽]** 面板中的 **[色彩管理設定]** 對話方塊，方法是按一下 **[開啟導覽設定]** 按鈕 ，按一下 **[色彩管理]**，然後選擇 **[色彩管理設定]**。

## 預覽及軟校樣色彩描述檔

在選取了文件的 RGB 描述檔之後，您可以預覽已套用預設色彩描述檔的影像。您也可以「軟校樣」影像，這表示透過螢幕預覽影像在用特定的印表機列印或是顯示在另一種類型的顯示器上時會是什麼樣子。使用特定的表現方法也可以進行軟校樣。相關詳細資訊，請參閱第 207 頁的「何謂表現方法？」。 在軟校樣影像之後，可以關閉軟校樣功能。

### 預覽色彩描述檔

1 選擇**「視窗」**▯**「導覽」**。

2 按一下 **[開啟導覽設定]** 按鈕 ，按一下 **[色彩管理設定]**，然後選擇想要預覽的色彩描述檔名稱。

### 軟校樣影像

1 選擇 **[畫布]** ▯**[色彩校樣模式]**。

2 從 **[模擬裝置]** 清單方塊中選擇描述檔。

3 從 **[表現方法]** 清單方塊中選擇表現方法。

4 勾選 **[開啟色彩校樣模式]** 註記框。

### 關閉軟校樣

- 選擇 **[畫布]** ▯**[色彩校樣模式]**。

## 指定或移除色彩描述檔

您可以藉由指定新的色彩描述檔來更改文件的外觀。色彩描述檔含有色彩管理系統將色彩從一個色彩空間轉換為另一個色彩空間所需的資料。Corel Painter 的預設色彩描述檔為 sRGB IEC61966-2-1 noBPC，但是您可以從標準 Standard ICC 色彩描述檔清單中選擇。

指定新的描述檔時，文件中的色彩值或數字不會更改。啟用色彩管理及顯示文件時，文件中的色彩代表解讀指定的色彩描述檔。相關詳細資訊，請參閱第 206 頁的「我是否應該指定或轉換色彩描述檔？」。

您也可以從文件移除指定的色彩描述檔。換句話說，色彩管理不再套用到文件。不過會保留色彩值。

### 指定或移除色彩描述檔

1 選擇 **[畫布]** ▯**[指定描述檔]**。

2 啟用以下任一水彩描述檔選項：

- **[使用預設的 RGB 描述檔]** - 套用預設的 RGB 描述檔到文件
- **[使用描述檔]** - 套用色彩描述檔到文件，但是不轉換原始色彩。啟用此選項時，您必須選擇一個色彩描述檔。
- **[不使用色彩管理]** - 保留色彩值，不使它們與色彩描述檔產生關聯

如果您的電腦上有安裝色彩描述檔，Corel Painter 會將它們包含在可用的色彩描述檔清單中。

您也可以從 **[導覽]** 面板中指定色彩描述檔，方法是按一下 **[開啟導覽設定]** 按鈕 ，按一下 **[色彩管理]**，然後選擇 **[指定描述檔]**。

## 轉換色彩描述檔

Corel Painter 可讓您將文件的色彩描述檔轉換為另一個色彩描述檔。轉換色彩描述檔與指定色彩描述檔不同，這只包括將一個色彩描述檔轉換為另一個色彩描述檔，影響到的只是色彩的顯示。將一個色彩描述檔轉換為另一個色彩描述檔時，文件中的色彩值會更改，無法回復。相關詳細資訊，請參閱第 206 頁的「我是否應該指定或轉換色彩描述檔？」。

Corel Painter 還可讓您選擇色彩管理引擎，可用於轉換色彩描述檔。色彩管理引擎又稱為色彩管理模組 (CMM)，其使用色彩描述檔中的資訊轉換色彩值。轉換後產生的色彩值可能不一樣，視色彩管理引擎而定。

此外，您可以在轉換色彩描述檔時弄平影像。弄平影像會將所有的圖層落下至背景畫布上。

### 轉換色彩描述檔

1 選擇 **[畫布]** > **[轉換為描述檔]**。

2 從 **[新色彩描述檔]** 清單方塊中選擇新的色彩描述檔。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 選擇色彩引擎 | 從 **[色彩引擎]** 清單方塊中選擇色彩引擎。 |
| 選擇表現方法 | 從 **[表現方法]** 清單方塊中選擇表現方法。 |
| 弄平影像中所有的圖層 | 啟用 **[影像平面化]** 選項。 |

您也可以從 **[導覽]** 面板中轉換色彩描述檔，方法是按一下 **[開啟導覽設定]** 按鈕 ，按一下 **[色彩管理]**，然後選擇 **[轉換為描述檔]**。

## 使用色彩描述檔政策

Corel Painter 可讓您建立開啟及置入 RGB 和 CMYK 影像的色彩描述檔政策。您為色彩描述檔政策選擇的選項決定在應用程式中開啟及使用的影像中有多少色彩受管理。

建立用於開啟及置入影像的色彩描述檔政策時，可以指定以下各項：

- 要套用至影像的 RGB 彩描述檔
- 用於轉換影像到 RGB 的 CMYK 色彩描述檔
- 色彩引擎
- 表現方法 (視影像的內容而定)

相關詳細資訊，請參閱第 207 頁的「何謂表現方法？」。

色彩描述檔政策讓您能在文件的色彩描述檔不符或遺失時顯示警告訊息。發生色彩描述檔不符時，您可以選擇新的色彩描述檔。如果文件沒有相關聯的色彩描述檔，您可以套用新的色彩描述檔或選擇不在文件中使用色彩管理。

### 建立色彩描述檔政策

1 選擇 **[畫布]** > **[色彩管理設定]**。
2 從 **[RGB 影像]** 清單方塊中選擇下列其中一個選項：
   - **使用嵌入式描述檔** — 套用嵌入的 RGB 色彩描述檔至您開啟或輸入的 RGB 影像
   - **使用預設 RGB 描述檔** — 使用您在色彩管理設定中指定的預設 RGB 色彩描述檔來轉換影像
3 從 **[轉換 CMYK 影像]** 清單方塊中選擇下列其中一個選項：
   - **使用預設 CMYK 描述檔** — 使用您在色彩管理設定中指定的預設 CMYK 色彩描述檔來轉換為 RGB
   - **使用嵌入式描述檔** — 使用嵌入的 CMYK 色彩描述檔來轉換為 RGB
4 從 **[色彩引擎]** 清單方塊中選擇色彩引擎。
5 從 **[表現方式]** 清單方塊中，選擇以下任一選項：
   - **直覺式** — 建議用於各種影像，特別是點陣圖及照片
   - **彩度** — 最適合用於向量圖形 (線條、文字及有色彩的立體物件，如圖表)
   - **相對色度** — 非常適用於在噴墨印表機上產生校樣頁
   - **絕對色度** — 保留白點，可用於校樣影像

   如果您要在開啟色彩描述檔不符的文件時顯示警告訊息，請勾選 **[描述檔不符合]** 註記框。

有關表現方法的詳細說明，請參閱第 207 頁的「何謂表現方法？」。

您也可以存取 **[導覽]** 面板中的 **[色彩管理設定]** 對話方塊，方法是按一下 **[開啟導覽設定]** 按鈕 ，按一下 **[色彩管理]**，然後選擇 **[色彩管理設定]**。

## 使用預設

Corel Painter 提供色彩管理預設，這些都是可以套用到文件的預設設定。如果您不滿意您在 [色彩管理設定] 對話方塊中更改的設定，這些預設就變得十分實用。您也可以建立您自己的預設，可讓您保留在 [色彩管理設定] 對話方塊中選擇的所有設定，並在其他文件中重複使用。如果已經不需要使用某個預設，您可以將它刪除。

### 選擇預設

1 選擇 **[畫布]** > **[色彩管理設定]**。
2 從 **「預設」** 清單方塊中選擇預設。

您也可以存取 **[導覽]** 面板中的 **[色彩管理設定]** 對話方塊，方法是按一下 **[開啟導覽設定]** 按鈕 ，按一下 **[色彩管理]**，然後選擇 **[色彩管理設定]**。

### 增加預設

1 選擇 **[畫布]** > **[色彩管理設定]**。
2 在 **[色彩管理設定]** 對話方塊中，使用控制項指定色彩管理設定。
3 按一下 **「預設」** 清單方塊旁的 **「加入」** 按鈕 。
4 在 **[預設名稱]** 方塊中輸入預設的名稱。

您也可以存取 **[導覽]** 面板中的 **[色彩管理設定]** 對話方塊，方法是按一下 **[開啟導覽設定]** 按鈕 ，按一下 **[色彩管理]**，然後選擇 **[色彩管理設定]**。

**刪除預設**

1 選擇 **[畫布]** > **[色彩管理設定]**。

2 從**「預設」**清單方塊中選擇預設。

3 按一下**「預設」**清單方塊旁的**「刪除」**按鈕 。

一個警告訊息出現，詢問您是否要刪除預設。

4 按一下**「是」**。

您也可以存取 **[導覽]** 面板中的 **[色彩管理設定]** 對話方塊，方法是按一下 **[開啟導覽設定]** 按鈕 ，按一下 **[色彩管理]**，然後選擇 **[色彩管理設定]**。

# 校正和調整色彩

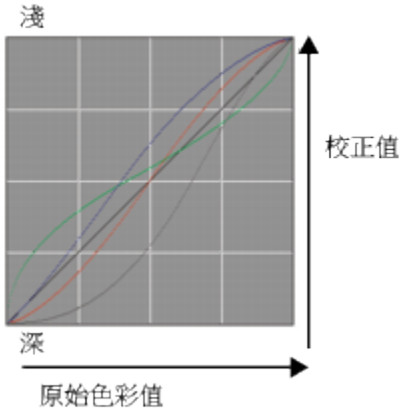
Corel Painter 包含各種效果和工具，可讓您校正和調整影像的色彩。例如，您可以使用效果修改色偏或褪色的照片，也可以利用效果，使用極色化或反轉等技巧改變影像的色彩，使之富有創意。

本節包含下列主題：


- 第 213 頁的「使用曲線校正色彩」
- 第 214 頁的「調整亮度與對比」
- 第 217 頁的「使用曲線校正色彩」
- 第 218 頁的「繪製徒手畫曲線以調整色彩」
- 第 218 頁的「指定曲線值以調整色彩」
- 第 220 頁的「調整色相、彩度和明度」
- 第 221 頁的「調整選取的色彩」
- 第 224 頁的「等化影像」
- 第 225 頁的「在影像之間比對色彩與亮度」
- 第 225 頁的「反轉色彩」
- 第 226 頁的「極色化影像」
- 第 227 頁的「套用視訊標準色彩」
- 第 227 頁的「亮化和暗化」


## 使用曲線校正色彩

Corel Painter 可讓您使用曲線調整影像原色的相對值，從而校正色彩。您可以一次調整紅色、綠色、藍色或這三原色全部的曲線。若要校正不想要的色偏，分別修改曲線是很實用的方式。這些曲線描述輸入的色彩值如何調整，以建立輸出的 (校正的) 色彩值。




曲線的視覺表示法。

水平軸代表輸入 (原始色彩) 值。垂直軸代表輸出 (校正) 值。調整前的曲線會顯示完美的對角線 (45°)，這表示所有的輸入值和輸出值皆相等。Corel Painter 的曲線圖頂端會對應淺色值，底部則對應暗色值。編輯 RGB 曲線時，目前的色彩將以一個彩色點標示在曲線上。例如，如果您編輯藍色，請拖曳對角線下方的曲線，自影像減去藍色，並加入其互補色 (黃色)。或者，拖曳該線上方，強化藍色。

您可以使用以下任一曲線方式來校正色彩：

- 曲線
- 徒手畫
- 進階

使用 [色彩校正] 對話方塊校正色彩。

您可以使用單一曲線方式或是一組曲線方式調整影像。

您可以將色彩校正套用到某個選取區、圖層或整個影像中。

- 如果不存在選取區，則校正會套用到整個影像。
- 若要只校正畫布某個區域的色彩，請在套用色彩校正前先使用選取區工具選取該區域。有關這些工具的詳細資訊，請參閱第 463 頁的「開始使用選取區」。
- 若要校正某圖層的色彩，請在套用色彩校正前先選取該圖層。有關選取圖層的詳細資訊，請參閱第 425 頁的「選取圖層」。
- 若要將色彩校正套用至向量圖形、動態圖層、文字圖層或參考圖層，必須先確認該圖層是影像圖層。

## 調整亮度與對比

Corel Painter 針對調整影像亮度和對比提供兩種不同的方法。使用 **[亮度/對比]** 效果可更快速調整亮度和對比，使用 **[色彩校正]** 對話方塊中的曲線可更精確調整亮度和對比。

使用 **[亮度/對比]** 效果時，您可以一次調整所有的影像色彩。

套用 [亮度/對比] 效果之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

使用曲線時，您可以調整色彩的對比或亮度，但仍保留原始影像中的色調轉換。您可以一次調整所有的影像色彩，或分別調整 R、G 和 B。調整 **[對比]** 與 **[亮度]** 滑桿時，您會發現曲線的端點將維持固定。由於效果會保留原始影像的層次，因此無論您在多大程度上調整滑桿，總是會有 256 層獨立的色階。

對比調整深淺值之間的差異。增加對比時，曲線將變成「S」形，表示淺色更淺，深色更深。如果您減少對比，曲線會變成反轉的「S」形，並降低所有半色調色彩的對比。

使用曲線調整亮度與對比之前的影像。

使用曲線提高對比的範例。

亮度將移動曲線上所有的值至更亮或更暗的色調。

使用曲線降低亮度的範例。

### 快速調整亮度和對比

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[亮度/對比]**。
3 移動**「亮度」**滑桿以調整影像亮度。
4 移動**「對比」**滑桿以調整影像對比。

按一下 **[重設]** 即可將這些滑桿重設為預設設定。

您可以勾選和取消勾選**「預覽」**核取方塊，比較調整後的影像和原始影像。

### 使用曲線調整亮度與對比

1 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[校正色彩]**。
2 在**「色彩校正」**對話方塊中，選擇**「方法」**清單方塊中的**「曲線」**。
3 按一下以下任一**「色頻」**按鈕：
   - **紅色** — 可讓您只調整紅色曲線
   - **綠色** — 可讓您只調整綠色曲線
   - **藍色** — 可讓您只調整藍色曲線
   - **主要的** — 可讓您一次調整所有的色彩曲線
4 移動以下任一滑桿：
   - **亮度** — 可讓您使所選取的色彩變亮或變暗。此控制項可校正光線過多 (曝光過度) 或光線過少 (曝光不足) 而導致的曝光問題。
   - **對比** — 可讓您增加或減少影像深色區域與淡色區域之間的色調差異。

「色彩校正」對話方塊中的色頻圖示。

按一下 **[重設]** 即可清除所有校正以重新開始。

您可以勾選和取消勾選**「預覽」**核取方塊，比較調整後的影像和原始影像。

## 使用曲線校正色彩

您可以使用 **[曲線]** 方式拖曳色彩曲線，加以重塑。這種方式讓您可以非常精細地變更色彩值。

您可以使用 **[效果]** 滑桿控制整體效果。此滑桿可控制您拖曳時相應移動的曲線數。當此滑桿向右推移時，整個曲線都會移動。當值減少時，較小部分的曲線會移動。

**[曲線]** 方式可讓您調整個別色彩色頻 (R、G 或 B) 或主要色頻 (所有色頻結合)，進而執行色彩與色調校正。

色彩校正的曲線方式。

若要快速調整色彩，您可以使用自動校正控制項。

### 使用曲線校正色彩

1 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[校正色彩]**。
2 在**「色彩校正」**對話方塊中，選擇**「方法」**清單方塊中的**「曲線」**。
3 按一下以下任一**「色頻」**按鈕：
   - **紅色** — 可讓您只調整紅色曲線
   - **綠色** — 可讓您只調整綠色曲線
   - **藍色** — 可讓您只調整藍色曲線
   - **主要的** — 可讓您一次調整所有的色彩曲線
4 將 **[效果]** 滑桿向右拖曳可增加曲線的影響範圍，向左拖曳則可減少影響範圍。
5 將十字線游標置於對角線，並拖曳曲線。
   將曲線向下拖曳可增加陰影，向上拖曳可增加反白。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 自動校正影像的對比和色彩 | 從**「曲線」**>**「預設」**清單方塊選擇**「自動設定」**。 |
| 根據白點自動調整影像的對比 | 從**「曲線」**>**「預設」**清單方塊選擇**「白點」**。 |
| 根據黑點自動調整影像的對比 | 從**「曲線」**>**「預設」**清單方塊選擇**「黑點」**。 |
| 清除所有校正 | 按一下 **[重設]**。 |

## 繪製徒手畫曲線以調整色彩

您可以使用 **[徒手畫]** 方式調整色彩。這個方式可讓您繪製曲線以產生強烈的效果。若要建立極色化或曝光效果，此方式特別好用。

色彩校正的 [徒手畫] 方式。

### 使用徒手畫方式調整色彩

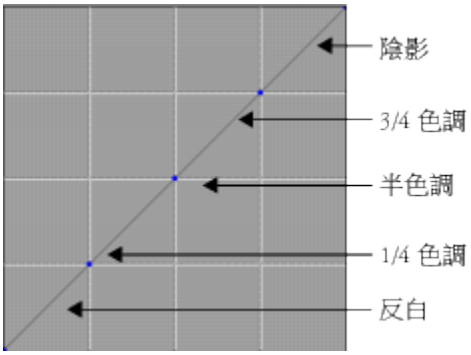
1. 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[校正色彩]**。
2. 在**「色彩校正」**對話方塊中，選擇「方法」清單方塊中的**「徒手畫」**。
3. 按一下以下任一**「色頻」**按鈕：
   - **紅色** — 可讓您只調整紅色曲線
   - **綠色** — 可讓您只調整綠色曲線
   - **藍色** — 可讓您只調整藍色曲線
   - **主要的** — 可讓您一次調整所有的色彩曲線
4. 在曲線圖上拖曳游標以繪製新的曲線。在中線下方繪製曲線可增加陰影，在中線上方繪製曲線可增加反白。

按一下 **[重設]** 即可清除所有校正以重新開始。

您可以勾選和取消勾選**「預覽」**核取方塊，比較調整後的影像和原始影像。

## 指定曲線值以調整色彩

您可以利用 **[進階]** 方式使用曲線更精確地調整色彩。您可以藉由手動拖曳紅、綠、藍色曲線，來調整 1/4 色調、半色調與 3/4 色調範圍，也可以在曲線的五個特定點上設定紅、綠、藍色的百分比以調整色彩：**[反白]**、**[1/4 色調]**、**[半色調]**、**[3/4 色調]** 和 **[陰影]**。




每一段曲線都可控制影像的陰影、半色調和反白之間的平衡。格線上半部的設定值可淡化影像；而格線下半部的設定值可加深影像。

修改各種色調曲線以達到此外觀效果。

您可以勾選和取消勾選**「預覽」**核取方塊，比較調整後的影像和原始影像。

### 拖曳色彩曲線以調整 1/4 色調、半色調和 3/4 色調

1 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[校正色彩]**。
2 在 **[色彩校正]** 對話方塊中，選擇清單方塊中的 **[進階]**。
3 按一下以下任一**「色頻」**按鈕：
   - **紅色** — 可讓您只調整紅色曲線
   - **綠色** — 可讓您只調整綠色曲線
   - **藍色** — 可讓您只調整藍色曲線
4 在對角線上拖曳節點。將曲線向下拖曳可加深影像，向上拖曳可淡化影像。

### 以指定曲線值調整色彩

1 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[校正色彩]**。
2 在**「色彩校正」**對話方塊中，選擇**「方法」**清單方塊中的**「進階」**。
3 在以下欄位中輸入 **[紅色]**、**[綠色]** 或 **[藍色]** 的百分比值：
   - **反白** — 調整影像的反白程度 (曲線圖的下半部)
   - **1/4 色調** — 調整影像對比
   - **半色調** — 調整影像對比

- **3/4 色調** — 調整影像對比
- **陰影** — 調整影像的陰影程度 (曲線圖的上半部)

輸入正百分比 (例如 89%)，在曲線圖上半部設定值，可淡化影像。輸入負百分比 (例如 -89%)，在曲線圖下半部設定值，可加深影像。對每個套用相同變更的色彩輸入相同的百分比。

## 調整色相、彩度和明度

**[調整色彩]** 效果可讓您使用類似調整電視的方式，控制影像的色相、彩度和明度。也可以讓您平均調整影像色彩，或使用外部來源的亮度來調整。

使用亮度調整色彩時，高亮度像素會的色彩調整幅度會比較大。

您可以選擇以下任一調整方式：

- **統一色彩** — 平均調整所有的像素
- **紙張** — 使用選取的紙張紋路來控制色彩調整
- **影像亮度** — 使用影像的亮度作為色彩調整的依據。愈亮的區域將調整愈多。
- **原始亮度** — 使用仿製來源的亮度作為色彩調整的依據。如果您沒有設定仿製來源，將使用目前的花紋。
- **Alpha 色頻**或**圖層遮罩** — 設定選取的 Alpha 色頻或圖層遮罩作為控制色彩調整的依據。例如，色頻或遮罩中的黑白漸層，可讓您漸進式地調整整個影像的色彩。色頻或遮罩中黑色區域的色彩將不會變更。色頻或遮罩中的白色區域將完全套用色彩。邊界區域將依比例接受色彩調整。

使用 [調整色彩] 對話方塊變更影像的色相、彩度和明度。

### 平均調整色彩

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[調整色彩]**。
3 從**「使用」**清單方塊中選擇**「統一色彩」**。
4 調整任一 **[調整色彩]** 控制項。相關資訊，請參閱第 221 頁的「調整色彩控制項」。

### 使用紙張亮度調整色彩

1 選擇**「視窗」**▯**「紙張面板」**▯**「紙張」**。
2 從 **[紙張]** 材料庫面板中選擇紙張色票。
3 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

4 選擇 **[效果]**▯**[色調控制]**▯**[調整色彩]**。
5 從**「使用」**清單方塊中選擇**「紙張」**。
6 調整任一 **[調整色彩]** 控制項。相關資訊，請參閱第 221 頁的「調整色彩控制項」。

### 使用影像亮度調整色彩

1 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果]**▯**[色調控制]**▯**[調整色彩]**。
3 從**「使用」**清單方塊中選擇**「影像亮度」**。
4 調整任一 **[調整色彩]** 控制項。相關資訊，請參閱第 221 頁的「調整色彩控制項」。

### 使用仿製或花紋亮度調整色彩

1 執行以下任一操作：
- 若要使用仿製來源，請選擇 **[視窗]**▯**[仿製來源]**。在 **[仿製來源]** 面板中，依序按一下 **[開啟影像]** 按鈕 和 **[開啟來源]**，選擇仿製來源。
- 若要使用花紋，請選擇 **[視窗]**▯**[媒體材料庫面板]**▯**[花紋]**，然後從 **[花紋]** 材料庫面板按一下花紋色票。

2 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

3 選擇 **[效果]**▯**[色調控制]**▯**[調整色彩]**。
4 從**「使用」** 清單方塊中選擇**「原始亮度」**。
5 調整任一 **[調整色彩]** 控制項。相關資訊，請參閱第 221 頁的「調整色彩控制項」。

### 調整色彩控制項

- **色相偏移** — 調整像素色相
- **彩度** — 調整色彩中純色相的量。
- **明度** — 調整色彩亮度。向左移動此滑桿將加深色彩。
- **重設** — 將滑桿重設為預設設定

## 調整選取的色彩

**[調整選取的色彩]** 效果與 **[調整色彩]** 效果相似，但僅套用在影像的指定範圍色彩中。您選擇影像中的某種色彩，並調整該色彩一系列的色彩範圍。例如，您可以將黃色的胡椒變成紅色的胡椒。您可以將色彩調整為與選擇色彩完全相同，或是根據選擇色彩的周圍 (色彩環或色彩空間上)，選擇特定範圍中的色彩。

選擇性色彩調整只會變更影像中的部分色彩。

**「範圍」**滑桿可決定所選中心色彩周圍 HSV 色彩空間的範圍。

透過結合這些設定，您可以設定出非常精確的色彩調整範圍。例如，您可以限制變更為一種精確的紅色。

**[羽化]** 滑桿可影響選取色彩邊緣的柔化度。這些滑桿可協助您讓置換色彩與原始色彩的邊界更加平滑。

有羽化和沒有羽化的置換色彩。

您可以選擇以下任一調整方式：

- **統一色彩** — 平均調整所有的像素
- **紙張** — 使用選取的紙張紋路來控制色彩調整
- **影像亮度** — 使用影像的亮度作為色彩調整的依據。愈亮的區域將調整愈多。
- **原始亮度** — 使用仿製來源的亮度作為色彩調整的依據。如果您沒有設定仿製來源，將使用目前的花紋。

### 調整選取的色彩

1 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[調整選取的色彩]**。
顯示 **[調整選取的色彩]** 對話方塊。

2 在文件視窗中的將游標移至影像上 (游標會變成滴管)，然後按一下您想調整的色彩。
**[色彩]** 面板將以主色彩顯示選取的色彩。

3 從**「使用」**清單方塊中選擇**「統一色彩」**。

4 調整任一 **[調整選取的色彩]** 控制項。相關資訊，請參閱第 223 頁的「調整選取的色彩控制項」。

### 使用紙張亮度調整選取的色彩

1 選擇**「視窗」** > **「紙張面板」** > **「紙張」**。

2 從 **[紙張]** 材料庫面板中選擇紙張色票。
3 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
4 選擇 **[效果]** **[色調控制]** **[調整選取的色彩]**。
5 從**「使用」**清單方塊中選擇**「紙張」**。
6 調整任一 **[調整選取的色彩]** 控制項。相關資訊，請參閱第 223 頁的「調整選取的色彩控制項」。

### 使用影像亮度調整色彩

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** **[色調控制]** **[調整選取的色彩]**。
3 從**「使用」**清單方塊中選擇**「影像亮度」**。
4 調整任一 **[調整選取的色彩]** 控制項。相關資訊，請參閱第 223 頁的「調整選取的色彩控制項」。

### 使用仿製或花紋亮度調整色彩

1 執行以下任一操作：
   - 若要使用仿製來源，請選擇 **[視窗]** **[仿製來源]**。在 **[仿製來源]** 面板中，依序按一下 **[開啟影像]** 按鈕 和 **[開啟來源]**，選擇仿製來源。
   - 若要使用花紋，請選擇 **[視窗]** **[媒體材料庫面板]** **[花紋]**，然後從 **[花紋]** 材料庫面板按一下花紋色票。
2 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
3 選擇 **[效果]** **[色調控制]** **[調整選取的色彩]**。
4 從**「使用」**清單方塊中選擇**「紙張」**。
5 調整任一 **[調整選取的色彩]** 控制項。相關資訊，請參閱第 223 頁的「調整選取的色彩控制項」。

### 調整選取的色彩控制項

下列**「選取」**區域中的控制項可讓您修飾色彩選取區。

**「色相」**控制項

- **範圍** — 控制色相的調整數值。只有在色彩環上色相指定百分比內的色相才會進行調整。
- **羽化** — 控制選取色相邊緣的柔軟度

**「彩度」**控制項

- **範圍** — 控制彩度的調整範圍。只有在此範圍內的彩度才會進行調整。
- **羽化** — 控制飽和色彩邊緣範圍的柔軟度

**「值」**控制項

- **範圍** — 控制值的調整範圍
- **羽化** — 控制選取值邊緣的柔軟度
  將**「範圍」**滑桿向右移動可增加受影響的色彩空間量，並可讓置換色彩與原始色彩間的轉換更加平滑。

下列**「取代」**區域中的控制項可讓您修飾調整的色彩。

- **色相** — 透過更改色相來調整像素的色彩。向右移動此滑桿會增加色相。
- **彩度** — 調整色彩中純色相的量。將此滑桿向左移動到底可建立灰階影像。
- **值** — 調整色彩亮度。向左移動此滑桿將加深色彩。

下列控制項可協助您預覽並重設調整內容。

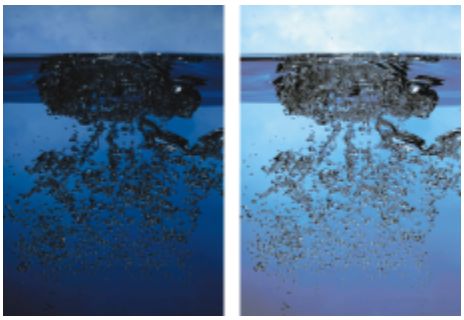
- **預覽** — 勾選此核取方塊可在文件視窗中預覽調整內容
- **重設** — 將滑桿重設為預設設定

## 等化影像

Corel Painter 囊括了各式各樣的等化影像選擇。等化包括透過重設最深點與最淺點增加對比，然後在這兩點中平均地分配值。

自動或手動調整影像中的黑點與白點即可產生等化效果。

您也可以使用 **[等化]** 效果來等化影像。這個效果可讓您調整對比、調整黑點與白點，以及分配所有使用範圍的亮度。此外，您還可以建立一幅顯示各個亮度等級值之像素數目的長條圖，然後再調整這些值，藉此來等化影像。**[等化]** 效果還允許調整伽瑪，可以將影像淺色化或暗色化而不更改反白或陰影。



套用 [等化] 效果之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 自動設定黑點與白點

1 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[校正色彩]**。
2 在**「色彩校正」**對話方塊中，選擇**「方法」**清單方塊中的**「曲線」**。
3 從**「曲線預設」**清單方塊中，選擇**「自動設定」**。

### 手動設定黑點或白點

1 從工具箱選擇 **[滴管]** 工具 。
2 在文件視窗中，按一下您想指定為最深或最淺點的色彩。
3 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[校正色彩]**。
4 在 **[色彩校正]** 對話方塊中，選擇清單方塊中的 **[曲線]**。
5 從**「曲線預設」**清單方塊中，選擇以下任一選項：
   - **[黑點]**：指定所有的色彩等於目前的主色彩或向黑色加深目前的主色彩
   - **[白點]**：指定所有的色彩等於目前的主色彩或向白色變淡目前的主色彩

### 等化色彩

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 從選單列選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[等化]**。

Corel Painter 會自動調整影像或選取區，讓最淡的色彩成為白色，最深的色彩成為黑色。

3 在「**等化**」對話方塊中，拖曳長條圖下方的黑色與白色標記，或是在「**黑色**」方塊與「**白色**」方塊輸入數值，即可調整對比。
該影像中任何位於白色標記右邊的值都將成為白色；任何位於黑色標記左邊的值都將成為黑色。

4 移動「**伽瑪**」滑桿。
向右移動此滑桿將使影像暗色化，向左移動此滑桿將使影像淺色化。
更改伽瑪僅會調整影像的半色調，並不會修整黑色與白色的區域。

5 按一下 **[確定]** 以套用更改。

會套用更改的預覽到原始影像，但直到您按一下 **[確定]**，更改才會生效。如果您要回復為原始影像，請按一下 **[取消]**。

## 在影像之間比對色彩與亮度

**[比對面板]** 效果可以讓您套用來源影像的色彩與亮度到目的影像。例如，您可以比對照片中的色彩與最愛繪圖中的色彩。然後您可以使用最愛繪圖的樣式仿製並繪製您的照片。您還可以使用 **[比對面板]** 效果來確保照片群組中的色彩與亮度一致。

您可以套用來源影像 (中圖) 的色彩與亮度到您的工作影像 (左圖) 以建立新的效果 (右圖)。

### 在影像之間比對色彩

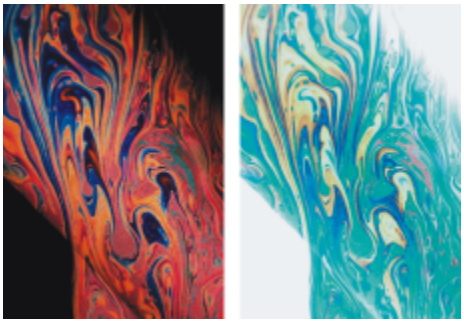
1 開啟來源影像和目的影像。
2 選取目的影像。
3 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[比對面板]**。
4 從 **[來源]** 清單方塊中，選取來源影像。
清單方塊中會顯示所有開啟影像的檔案名稱。
5 調整以下任一滑桿：
- **[色彩]**：可讓您決定來源影像色彩與目的影像色彩的混合方式。設定值越高，套用來源色彩越多。
- **[變化 (色彩)]**：可讓您調整來源色彩的範圍。較高的設定值會增加所使用的來自來源影像的陰影數。
- **[亮度]**：可讓您決定來源影像亮度與目的影像亮度的混色方式。設定值越高，來源影像套用到目的影像的反白和陰影會越多。
- **[變化 (亮度)]**：可讓您調整反白和陰影的範圍。較高的設定值會增加反白和陰影的對比。

6 移動 **[量]** 滑桿以指定其他設定的整體程度。

從 **100%** 向下調整，直到您滿意結果為止。

## 反轉色彩

**[負片]** 效果會反轉影像或是選取圖層中的全部色彩。



影像的正片 (左圖) 與負片 (右圖)。

### 反轉色彩

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[負片]**。

## 極色化影像

Corel Painter 為極色化影像提供兩種不同的選項。您可以使用 **[極色化]** 效果減少影像所包含的色調數目，

也可以指定色彩集來極色化影像。此效果可讓您使用這些指定的色彩集置換影像色彩。這個功能對於多媒體工作，以及絹印畫面等套用來說很好用。您可以使用此效果來減少影像中的色彩數目。

### 極色化影像

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[極色化]**。
3 在 **[極色化]** 對話方塊中，指定一個程度數目。

   指定的色調數目愈低，效果愈強烈。

若要極色化與紙張紋路結合的影像，請參閱第 519 頁的「套用應用網點效果」。

若要極色化兩種色調並調整亮度，請參閱第 224 頁的「等化影像」。

### 使用色彩集來極色化影像

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇**「視窗」**>**「色彩面板」**>**「色彩集」**。
3 按一下 [色彩集] 材料庫選項按鈕 ，選擇 **[色彩集材料庫]**，然後再從清單中選擇色彩集。

4 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[使用色彩集極色化]**。

影像會置換為目前色彩集中的色彩。

## 套用視訊標準色彩

您可以套用效果調整影像的色彩，使其與視訊相容。不可能相容於視訊中的色彩將轉換成視訊標準色彩。

只有亮黃色和青色沒有視訊標準。Corel Painter 支援美國國家電視標準委員會 (NTSC) 和歐洲相位交錯掃描線式 (PAL) 視訊系統。

### 套用視訊標準色彩

1 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[視訊標準色彩]**。

3 在 **[視訊標準色彩]** 對話方塊中，從 **[系統]** 清單方塊選擇 **NTSC** 或 **PAL**。

## 亮化和暗化

**「亮化」**與**「暗化」**工具可以讓您調整影像中的反白、半色調和陰影。**[亮化]** 工具可以使色調淺色化，而 **[暗化]** 工具則可以使色調暗色化。您可以在照片中任意位置使用亮化和暗化，從而影響任意大小的區域。

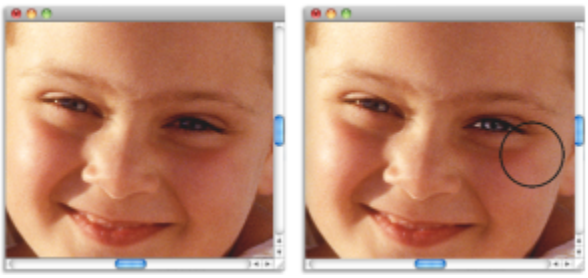
### 使色調淺色化

1 從工具箱選擇 **[亮化]** 工具 。

2 在屬性列上移動 **[大小]** 滑桿 ，或在 **[大小]** 方塊中輸入值。

3 移動 **[不透明度]** 滑桿 ，或在 **[不透明度]** 方塊中輸入值。

4 拖曳影像中的筆刷以套用效果。



[亮化] 工具用於使女孩的眼睛淺色化。

### 使色調暗色化

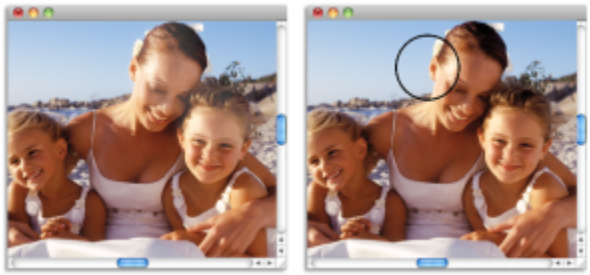
1 從工具箱選擇 **[暗化]** 工具 。

如果 **[暗化]** 工具未顯示於工具箱，請按住 **[亮化]** 工具 以開啟工具延伸選單。

2 在屬性列上移動 **[大小]** 滑桿 ，或在 **[大小]** 方塊中輸入值。

3 移動 **[不透明度]** 滑桿 ，或在 **[不透明度]** 方塊中輸入值。

4 拖曳影像中的筆刷以套用效果。



[暗化] 工具用於減少面部的強烈反白。

# 材料庫

材料庫是工具或媒材集合的儲存位置。在 Corel Painter 中，您可以使用下列資源的預設材料庫：筆刷、紙張、色彩集、漸層、外觀、噴嘴、材質、花紋、選取區、腳本、影像、織布和流程圖。預設材料庫包含已備妥可供您使用的大量資源。此外，您還可以建立自己的材料庫，以更好的方式來組織資源，或儲存自訂資源。

本節包含下列主題：


- 第 229 頁的「輸入和輸出材料庫」
- 第 230 頁的「建立與移除材料庫」
- 第 231 頁的「修改材料庫面板的顯示」
- 第 231 頁的「移動、重新命名和刪除材料庫資源」
- 第 232 頁的「回復預設材料庫」


## 輸入和輸出材料庫

Corel Painter 可讓您輸入和輸出材料庫。例如，您可以開啟在舊版 Corel Painter 中建立的材料庫。您也可以同時開啟多個材料庫 (在 [筆刷] 材料庫面板時除外)。相關詳細資訊，請參閱第 254 頁的「建立和刪除筆刷材料庫」。

應用程式中隨附的所有 Corel Painter 工具和媒體皆儲存於預設材料庫。例如，Corel Painter 中隨附的預設紙張均包含於 [紙張] 材料庫中。當您第一次開啟材料庫面板時，該項指定工具或媒材的預設材料庫內容即會顯示於面板中。

### 輸入材料庫

1 在材料庫面板中，按一下 **[輸入 [資源類型] 材料庫]** 按鈕 。

例如，如果要從 **[紙張材料庫]** 面板開啟紙張材質材料庫，請按一下 **[輸入紙張材料庫]** 按鈕 。

2 選擇儲存材料庫的磁碟機和資料夾。

3 按一下**「開啟」**。

輸入的材料庫會顯示於面板視窗底部。

### 輸入使用舊版 Corel Painter 所建立的材料庫

1 按一下 [材料庫] 面板的選項按鈕 ，選擇 **[輸入舊版 [資源類型] 材料庫]**。

2 選擇儲存材料庫的磁碟機和資料夾。

3 按一下**「開啟」**。

輸入的材料庫會顯示於面板視窗底部。

### 輸出材料庫

1 在材料庫面板中，按一下 **[輸出 [資源類型] 材料庫]** 按鈕 。

例如，如果要從 **[漸層材料庫]** 面板開啟漸層材料庫，請按一下 **[輸出漸層材料庫]** 按鈕 。

2 在 **[選擇材料庫]** 對話方塊中，從 **[材料庫]** 清單方塊中選擇要輸出的材料庫。

3 選擇要儲存材料庫的磁碟機和資料夾。

4 按一下**「儲存」**。

## 建立與移除材料庫

材料庫可讓您儲存和組織工具與媒體，以方便您找到與使用這些資源。建立新資源 (例如漸層) 時，即會將新資源自動儲存至目前的材料庫。但是，您可以建立自訂材料庫，並將資源移至該材料庫。此外，還可以將任何預設資源複製到自訂材料庫。如果已經不需要使用某個材料庫，您可以將它移除。

除了筆刷材料庫之外，大部分工具和媒材建立材料庫的方式都相同。相關詳細資訊，請參閱第 254 頁的「建立和刪除筆刷材料庫」。

### 建立材料庫

1 在材料庫面板中，按一下 **[新增 [資源類型] 材料庫]** 按鈕 。

例如，如果要從 **[花紋材料庫]** 面板開啟花紋材料庫，請按一下 **[新增花紋材料庫]** 按鈕 。

2 在 **[新材料庫]** 對話方塊中，在 **[儲存為]** 方塊輸入名稱。

新材料庫的標題列會出現在材料庫面板底部，而它的標題會出現在可用材料庫清單中。新的材料庫預設也會包含一個色票。

當您儲存項目時，Corel Painter 會將該項目除存在目前選取的材料庫中。如果這不是您想要的材料庫，則儲存項目之前請務必選取正確的材料庫。您可以稍後在材料庫之間移動項目，但是在儲存資源前切換材料庫可讓您節省該額外的步驟。

### 將現有資源加入材料庫

- 從材料庫面板中，將資源從一個材料庫拖曳至您要加入該資源的材料庫。

當您建立新資源 (例如筆刷變體、紙張或織布) 時，即會將新資源自動儲存至目前選取的材料庫。有關建立資源的詳細資訊，請參閱該資源專屬的「說明」章節。

時間一久，由於新增和刪除的緣故，材料庫檔案的大小會各不相同。在某些情況下，若復原預設材料庫可能會流失項目。若要獲得最佳效果，請將新資源儲存至新材料庫，並限制每個材料庫中的資源數量。

### 移除材料庫

1 按一下材料庫面板的選項按鈕 ，選擇 **[移除 [資源類型] 材料庫]**。

2 選擇要從 **[材料庫]** 清單方塊中移除的材料庫。

## 修改材料庫面板的顯示

您可以更改材料庫面板的組織與顯示方式，以修改其外觀。您可以調整材料庫面板的大小，以控制它在應用程式視窗中佔用的空間。您還可以更改資源圖示的顯示大小。如果您不需使用某些資源色票，則可以隱藏它們。此外，如果您建立新資源，則可以建立該資源的自訂圖示。

### 修改材料庫面板的顯示

1 開啟材料庫面板。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 調整材料庫面板的大小 | 指向面板邊緣。當游標變成雙箭頭時，拖曳面板的邊緣即可調整其大小。 |
| 調整材料庫色票的大小 | 按一下材料庫面板的選項按鈕 ，選擇 **[[資源類型] 材料庫檢視]**，然後選擇下列其中一個選項：<br>• **小**<br>• **中**<br>• **大** |
| 將材料庫色票顯示為清單 | 按一下材料庫面板的選項按鈕 ，選擇 **[[資源類型] 材料庫檢視]**，然後選擇 **[清單]**。 |
| 隱藏材料庫色票 | 在材料庫資源色票上按一下滑鼠右鍵，然後選擇 **[隱藏 [資源類型]]**。 |
| 取消隱藏所有色票 | 按一下材料庫面板的選項按鈕 ，選擇 **[[資源類型] 材料庫檢視]**，然後選擇 **[顯示所有隱藏項目]**。 |
| 自訂色票圖示 | 在資源色票上按一下滑鼠右鍵，然後選擇**「設定自訂圖示」**。選擇儲存該影像的磁碟機和資料夾。按一下影像檔，然後按一下 **[開啟]**。 |

## 移動、重新命名和刪除材料庫資源

您可以將材料庫資源移至材料庫中的新位置，或是將其拖曳至其他材料庫。您也可以重新命名資源，例如重新命名紙張或漸層，賦予其更清楚明瞭的名稱。您也可以從材料庫刪除項目，包括預設材料庫。您也可以將預設材料庫還原至原廠設定。相關資訊，請參閱第 232 頁的「回復預設材料庫」。

### 移動材料庫資源

- 在材料庫面板中，執行下列任一動作：
  - 將資源色票拖曳至材料庫中的其他位置。
  - 將資源色票拖曳至其他材料庫。

  如果您將色票拖曳至其他材料庫，則無法將色票放置於材料庫末端。您必須將其放置於現有色票之間或之前。

### 重新命名材料庫資源

1 在材料庫面板中，在要重新命名的資源上按一下滑鼠右鍵，然後選擇 **[重新命名 [資源]]**。(如 **[重新命名紙張]**)

2 在 **[重新命名]** 對話方塊中，在 **[重新命名 [資源]]** 文字方塊輸入新名稱。

### 刪除材料庫資源

1 在材料庫面板中，按一下要刪除的資源。

2 按一下 **「刪除 [資源]」** 按鈕 。

請勿刪除預設資源檔案或資料夾。

## 回復預設材料庫

您可以隨時回復預設材料庫。回復預設材料庫時，會從所有材料庫移除所有自訂資源。

### 回復預設材料庫

- 在材料庫面板中，按一下材料庫選項按鈕 ，選擇 **[回復預設 [資源] 材料庫]**。

# 選取、管理和建立筆刷

Corel Painter 提供琳瑯滿目的逼真、靈敏筆刷，可用來套用媒材至畫布。例如，您可以選擇具有能夠套用油畫、水彩或壓克力顏料之逼真鬃毛的筆刷。您也可以選擇乾媒材筆刷，例如粉筆或炭筆。

本節包含下列主題：


- 第 233 頁的「瞭解筆刷」
- 第 234 頁的「探索筆刷類別」
- 第 244 頁的「搜尋和選取筆刷」
- 第 245 頁的「取得筆刷」
- 第 246 頁的「設定基本筆刷屬性」
- 第 249 頁的「運用屬性列來使用筆刷」
- 第 251 頁的「重新命名筆刷類別和變體」
- 第 252 頁的「儲存和刪除筆刷變體」
- 第 253 頁的「回復預設的筆刷變體」
- 第 253 頁的「建立和刪除筆刷類別」
- 第 254 頁的「建立和刪除筆刷材料庫」
- 第 255 頁的「輸入及輸出筆刷材料庫、筆刷類別和筆刷變體」
- 第 257 頁的「輸入 Photoshop 筆刷影像」
- 第 257 頁的「儲存筆刷外觀」
- 第 258 頁的「建立筆刷筆尖」


## 瞭解筆刷

Corel Painter 為使用者提供各式各樣的預設筆刷，這些筆刷均按照實際媒材設計而成，以便您掌握工具的運作情形。

在美術用品店中，如果某一排的筆刷無法產生您要的結果，您可以試試另一排的筆刷。同樣地，透過 Corel Painter，個別筆刷 (稱為筆刷變體) 以不同的筆刷類別儲存於 [筆刷] 材料庫面板中。您可以使用筆刷變體的原始設定，也可以根據您的需求加以調整。許多畫家會使用只稍微調整大小、不透明度或紋路 (筆刷筆觸與紙張材質的相互作用方式) 等設定的筆刷變體。

若要大幅修改筆刷或建立新的筆刷變體，您可以調整筆刷控制項。相關詳細資訊，請參閱第 261 頁的「使用筆刷控制項調整筆刷」或第 252 頁的「儲存和刪除筆刷變體」。

大部分 Corel Painter 筆刷會在影像中套用媒材，例如色彩、漸層或花紋。但是，部分筆刷會更改影像中已有的媒材。例如，**「混色筆」**筆刷類別中的**「只加水」**筆刷變體會以平滑無毛邊的筆刷筆觸塗抹和稀釋影像中現有的色彩。在畫布的空白區域使用這些筆刷不會產生任何效果。

Corel Painter 包含一組自然媒材筆刷，這些筆刷會運用「塗繪筆尖類型」媒材應用方法來產生超逼真、連續且邊緣平滑的筆刷筆觸。其速度較快也較一致，因為筆刷筆觸是在繪圖時顯示，而不是透過套用色彩點來建立的。實際上，您繪圖的速度再快，筆刷筆觸中也不會出現色彩點。這些筆刷可以產生筆尖式媒材應用程式無法提供的功能。您可以善加運用傾斜與角度，還可以使用花紋或漸層來繪圖。相關詳細資訊，請參閱第 267 頁的「一般控制項：筆尖類型」。

## 探索筆刷類別

Corel Painter 筆刷是按筆刷材料庫整理，然後每個材料庫中的筆刷再按照筆刷類別加以細分。本主題涵蓋 **Painter** 筆刷材料庫內含筆刷類別的說明，以及筆刷筆觸樣本。筆刷類別會按照字母順序列出。請注意，每個 Painter 筆刷材料庫並非都具備全部的筆刷類別。此外，筆刷類別名稱在各個筆刷材料庫中可能會稍有不同。

若要變更筆刷材料庫，請按一下工具箱中的**「筆刷」**工具，再按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」，然後從**「筆刷材料庫」**清單方塊中選擇筆刷材料庫。

若要選擇筆刷類別和筆刷變體，請在「筆刷材料庫」面板上，按一下筆刷類別，然後再按一下筆刷變體。

壓克力和膠彩
噴槍
畫家常用項目
音訊表現
混色筆
粉彩筆與蠟筆
炭筆和康特筆
仿製筆
筆尖透版
數位水彩
動態斑紋
橡皮擦
特效
膠化
釉彩筆刷
影像水管
厚塗顏料
油墨
麥克筆
油畫
畫刀
蠟筆
微粒筆刷
花紋畫筆
鉛筆
向量筆
照片
仿真水彩
仿真濕油畫
簡單
敏銳筆觸
海綿
蘇美
材質筆刷
染色
水彩

### 壓克力和膠彩

**「壓克力筆」**筆刷變體如同實際壓克力筆，是可讓您將快乾顏料套用在畫布上的多用途筆刷。大多數筆刷都可讓您覆蓋底下的筆刷筆觸，且許多筆刷均支援彩色筆刷筆觸。此外，有些 **[壓克力筆]** 筆刷變體會與底下的像素相互作用以創造出逼真的效果。

**[膠彩]** 筆刷變體可讓您使用液狀水彩和壓克力筆的不透明度進行繪圖。這些變體包含細筆刷、細節筆刷到平頭及粗筆刷。使用 **[膠彩]** 筆刷變體建立的筆觸筆刷會覆蓋底層筆刷筆觸。

**噴槍**

**[噴槍]** 可套用細緻的色彩噴濺，非常仔細地模仿出運用真實噴槍的感覺。但是，有些變體會採用不同的疊色方式。大多數噴槍都支援以單一筆刷筆觸疊色。但有些數位噴槍卻不支援。若要使用數位噴槍來疊色，您必須重疊多個筆刷筆觸。

Wacom 噴槍畫筆與 **[噴槍]** 類別中的變體完全相容。相關詳細資訊，請參閱第 298 頁的「噴槍控制項」。

**畫家常用項目**

**「畫家常用項目」**筆刷變體可協助您繪製具有藝術大師風格的畫作。例如，您可以按照梵谷的風格，使用有多重陰影的筆刷筆觸繪圖，也可以按照秀拉的繪圖風格，將多點組合成一幅影像。

使用任一 **[藝術家]** 筆刷變體時，快速拖曳會產生較寬的筆刷筆觸。您可以使用 **[色彩變化]** 設定調整 **[藝術家]** 筆刷筆觸上色的方式。

**音訊表現**

**「音訊表現」**筆刷可讓您使用電腦麥克風的音訊或內部音訊，以修改筆刷筆觸的外觀與質感。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。

**混色筆**

**「混色筆」**筆刷透過移動和混合像素來影響底層像素。此變體可重現使用水或油所產生的混色繪圖效果。您也可以像繪製鉛筆素描或炭筆繪圖般，使用平滑的繪圖線條及建立陰影。

**粉彩筆與蠟筆**

**[粉彩筆]** 筆刷變體會產生豐富自然的粗粉彩條材質，而且其筆觸會與紙張紋路相互作用。不透明度與畫筆壓力有關。

**[蠟筆]** 提供各種樣式風格。從柔和及鈍頭到蠟狀及紋路，所有蠟筆均能產生會與紙張紋路相互作用的材質筆觸。與其他乾媒材筆刷變體一樣，不透明度也與畫筆壓力有關。

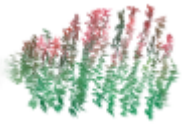
**炭筆和康特筆**

**[炭筆]** 筆刷變體包含鉛筆到硬質或軟質的炭條。與其他乾媒材筆刷變體一樣，不透明度也與畫筆壓力有關。**[混色筆]** 筆刷變體可用於柔化及混合炭筆筆觸。為確保作畫的流暢性，請將您喜愛的 **[炭筆]** 和 **[混色筆]** 筆刷變體一同儲存在自訂的面板中。

**[康特筆]** 筆刷變體與 **[粉彩筆]** 類似，會產生能與紙張紋路相互作用的材質筆觸。與其他乾媒材筆刷變體一樣，不透明度也與畫筆壓力有關。

**仿製筆**

除了需從仿製或取樣來源擷取色彩以外，**[仿製筆]** 筆刷變體與其他筆刷變體相同。這些變體會重新建立來源影像，同時有效地進行過濾，並以粉蠟筆或水彩色之類的畫家風格重新產生影像。相關詳細資訊，請參閱第 319 頁的「仿製控制項」和第 147 頁的「影像仿製與取樣」。



原始照片　　柔化仿製筆　　印象派仿製筆

**筆尖透版**

**「筆尖透版」**筆刷變體會使得筆刷筆尖的區域更加透明，藉此排除這些區域。這些變體使用透版媒材，例如紙張、流線貼圖或材質。相關詳細資訊，請參閱第 330 頁的「筆尖透版控制項」。

**數位水彩**

**[數位水彩]** 筆刷變體會產生與畫布材質相互作用的水彩效果。不同於搭配 **[水彩圖層]** 使用的 **[水彩]** 筆刷變體，**[數位水彩]** 筆刷筆觸可直接套用於任何標準像素式圖層，包括畫布。例如，如果要在照片中套用水彩效果，**[數位水彩]** 筆刷筆觸可直接套用至影像。如果要從頭開始建立逼真的水彩，**[仿真水彩]** 或 **[水彩]** 筆刷變體可讓色彩更加逼真地流動、混合和融合。相關詳細資訊，請參閱第 288 頁的「仿真水彩控制項」和第 303 頁的「數位水彩控制項」。

畫筆壓力會影響 **[數位水彩]** 筆刷筆觸的寬度，但 **[濕橡皮擦]** 筆刷變體除外。

**動態斑紋**

**「動態斑紋」**筆刷變體可使用分離的色彩圓點或斑紋來產生連貫的筆刷筆觸。相關詳細資訊，請參閱第 328 頁的「動態斑紋控制項」。

**橡皮擦**

**[橡皮擦]** 筆刷變體可分為三種類型：**[橡皮擦]**、**[漂白]** 和 **[暗色化]**。**[橡皮擦]** 筆刷變體會消除紙張色彩以外的色彩。**[漂白]** 筆刷變體會移除色彩，逐漸淡化到剩下白色。**[暗色化]** 筆刷變體則與 **[漂白]** 變體相反。**[暗色化]** 筆刷變體會逐漸提高色彩密度，將色彩塗成黑色。使用所有 **[橡皮擦]** 筆刷變體時，消除程度取決於壓力大小。

**特效**

**「特效」**筆刷變體可提供多種極具創意的效果。有些變體會加入色彩，有些則會影響底層像素。運用**「特效」**筆刷變體的最佳方式就是在影像和空白畫布中多加嘗試。

**膠化**

**[膠化]** 筆刷可讓您使用筆刷筆觸色彩將影像的底色著色。例如，黃色的筆刷筆觸會給予底色一個黃色的色偏。**「膠化」**筆刷會使用**「合併模式」**筆刷控制項來產生效果。相關詳細資訊，請參閱第 277 頁的「筆觸屬性控制項」。**「膠化」**效果與使用**「膠化」**構成方式混合圖層相似，但無需使用圖層即可達到相同效果。

**釉彩筆刷**

在「釉彩」筆刷中，不透明度會隨著筆刷筆觸從最小值平滑增加至最大值，完全不會產生轉換粗糙的情況，而均勻地混合色彩。釉彩筆刷可讓您以長且連續的筆觸，且從標記開頭到結尾都有著非常柔和的漸層，填滿整個區域。有關釉彩控制項的詳細資訊，請參閱第 335 頁的「釉彩控制項」。

(由左至右) 搭配「擷取」、「圓形」和「鬃毛」筆尖類型使用的「釉彩」筆刷變體

**影像水管**

**[影像水管]** 是一種特殊筆刷，會套用影像而不是色彩，其「繪製」使用的影像擷取自稱為噴嘴的特殊影像檔。每個噴嘴檔案包含多個影像，按大小、色彩及角度等特性組織。每一種特性 (參數) 可連結到一種畫筆特性 (動畫師)，例如 **[速度]**、**[壓力]** 及 **[方向]**。相關詳細資訊，請參閱第 316 頁的「影像水管控制項」和第 387 頁的「影像水管」。

從 **[影像水管]** 變體的名稱，您就可以判斷使用中的參數及動畫師屬性。例如，**[線性大小 P 角度 R]** 筆刷變體會連結大小與畫筆壓力 (P)，並以亂數方式設定角度 (R)。

**厚塗顏料**

**「厚塗顏料」**筆刷變體可在畫布上使用套用厚塗以產生深度的傳統技巧。筆刷筆觸的深度資訊會隨圖層儲存，但您必須顯示「厚塗顏料」資訊才能加以檢視。相關資訊，請參閱第 302 頁的「厚塗顏料控制項」和第 409 頁的「厚塗顏料」。

有些變體會在底下的像素套用深度效果，例如 **[蝕刻厚塗]**、**[透明清漆]**、**[深度分岔]** 和 **[透明紋理]**。其他變體則會套用使用目前繪圖色彩的立體筆刷筆觸。

**油墨**

**[油墨]** 筆刷變體結合油墨與顏料，可建立濃厚的液態顏料效果。**[油墨]** 筆刷變體可分為三種主要類型：套用油墨、移除油墨以建立阻抗效果，以及柔化邊緣。首次套用筆刷筆觸時會自動建立新的圖層。您也可以使用 [油墨] 建立 3D 效果。相關資訊，請參閱第 306 頁的「油墨控制項」和第 405 頁的「油墨」。

**麥克筆**

**[麥克筆]** 類別中的筆刷變體可重現傳統真實的麥克筆。筆刷變體包含細點向量筆到硬質向量筆，並且提供各式各樣的筆尖形狀和透光程度。

您使用部分 **[麥克筆]** 變體製作的筆觸能夠逼真地反應出傳統的高品質麥克筆筆觸，主要原因是 **[麥克筆]** 變體與畫布相互作用的方式。例如，**[平頭塗繪麥克筆]** 可產生疊色和匯集。相關詳細資訊，請參閱第 381 頁的「厚重媒材」。

**油畫**

**[油畫]** 筆刷變體可讓您建立油畫效果。有些變體是半透明的，可用於產生釉彩效果。其他變體則不透光，且會覆蓋底層筆刷筆觸。

部分 **[油畫]** 筆刷變體可讓您像使用傳統油畫顏料般混合媒材。您可以使用 **[混色]** 板上混合的色彩，並直接加以套用至畫布上。套用後的色彩會與畫布上既有的油畫混色。此外，也可以從 **[混色]** 板中載入多重色彩。部分**「油畫」**筆刷變體會讓筆刷載入有限的油墨量，然後將油墨轉換至影像中。將筆刷筆觸套用到畫布時，筆刷的油墨會減少，筆刷筆觸也會變淡。由於圖層不具有畫布的油性屬性，因此套用到圖層中的筆刷筆觸不會快速淡化。

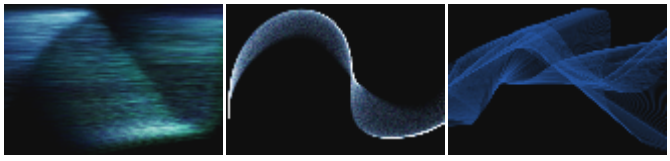
有些**「油畫」**筆刷變體是畫刀，可讓您直接在畫布上混合顏料。**[油畫]** 筆刷有六種專門設計的筆刷筆尖剖面圖。相關詳細資訊，請參閱第 300 頁的「畫家油畫控制項」和第 286 頁的「畫家油畫筆刷筆尖剖面圖」。

**畫刀**

您可以使用 **[畫刀]** 筆刷變體刮除、推擠或選擇並拖曳影像中的色彩。只有 **[刷式畫刀]** 這一種 **[畫刀]** 筆刷變體會套用目前的顏料色彩。**「畫刀」**筆尖永遠與觸控筆的筆桿平行。

**微粒筆刷**

微粒筆刷是符合物理特性的筆刷，可賦予您的作品獨特的外觀與質感。這類筆刷可從中心點散發微粒，然後這些微粒順著畫布移動時會繪製線條 (路徑) 花紋。相關詳細資訊，請參閱第 349 頁的「「微粒」筆刷」。



**粉蠟筆**

**[粉蠟筆]** (含油畫粉蠟筆) 的範圍包括展現紙張紋路的凝重粉蠟筆樣式，到滑動以完全覆蓋現有筆觸的超輕柔粉蠟筆。不透明度與畫筆壓力有關。

油畫粉蠟筆筆刷變體會產生濃厚、豐富的自然粉蠟粉條。大多數油畫粉蠟筆筆刷變體均會以目前的顏料色彩覆蓋現有的筆觸。不過，**[變化油畫粉蠟筆]** 筆刷變體會將底色混入筆觸。與其他乾媒材筆刷變體一樣，不透明度也與畫筆壓力有關。

**花紋畫筆**

**[花紋畫筆]** 筆刷變體可讓您利用筆刷將花紋套用於影像。您可以更改花紋大小和透明度等特徵。例如，**「小花紋筆」**會縮小花紋，而**「透明花紋畫筆」**則會套用半透明的花紋。相關詳細資訊，請參閱第 557 頁的「使用花紋繪製」。

**鉛筆**

**「鉛筆」**筆刷變體適合任何需要傳統鉛筆的作品，從粗略的素描到精細的工筆畫都適用。**「鉛筆」**筆刷變體與實際鉛筆類似，會與畫布材質相互作用。所有變體均會塗黑，且不透明度與觸控筆壓力有關。**「鉛筆」**筆觸的寬度會依筆觸的速度而有所不同，因此，快速拖曳會產生細線，而慢速拖曳則會產生粗線。

**向量筆**

**[向量筆]** 筆刷變體 (如 **[耙筆]** 和 **[竹筆]**) 可以產生逼真的效果，但不會有傳統畫筆的缺點 (例如堵塞、濺污或變乾)。

無論您要重現紋路材質上的書法筆觸或書法筆刷的平滑筆觸，**[書法]** 筆刷變體均提供許多富有創意的選擇。

**照片**

**[照片]** 筆刷變體可讓您修改數位影像或現有的作品。例如，您可以透過調整色彩或移除草稿、加入模糊效果或清晰化影像來整理照片。您也可以加入色彩至灰階影像。

**仿真水彩**

**[仿真水彩]** 筆刷變體的筆刷筆觸會流動，並以非常自然的方式套用色素，協助您創造出逼真的水彩繪圖。此外，筆刷筆觸會與紙張材質和紋路相互作用，以產生實際水彩應該有的結果。您可以修改 **[仿真水彩]** 筆刷控制項以達到不同效果。相關詳細資訊，請參閱第 288 頁的「仿真水彩控制項」。

**仿真濕油畫**

**[仿真濕油畫]** 筆刷變體可協助您作出逼真的油畫筆刷筆觸。**[仿真濕油畫]** 筆刷變體可讓您控制顏料黏滯度和色彩濃度，類似混合油畫顏料和媒材。您也可以修改 **[仿真濕油畫]** 筆刷控制項以達到不同效果。相關詳細資訊，請參閱第 291 頁的「仿真濕油畫控制項」。

**簡單**

**「單純」**筆刷類別包含其他類別中的常用筆刷變體，可協助您開始素描和繪圖工作。您可以迅速地存取鉛筆、向量筆、麥克筆、噴槍、混色筆和橡皮擦。

**敏銳筆觸**

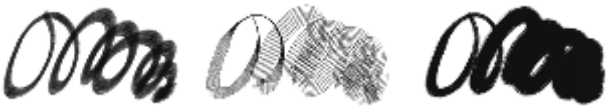
**[敏銳筆觸]** 筆刷變體以其他筆刷類別的常用筆刷變體為基礎，但已經過最佳化，可搭配 [照片描繪系統] 使用。有關 [照片描繪系統] 的詳細資訊，請參閱第 143 頁的「自動繪製照片」。

**海綿**

**[海綿]** 可讓您套用目前的顏料色彩，覆蓋或混合現有的色彩，進而建立各種材質。有些 **[海綿]** 筆刷變體會在您每按一次畫筆時以亂數方式產生的角度套用顏料點。**[紋路濕海綿]** 之類的濕海綿筆刷變體會在您拖曳過整張畫布時套用海綿筆尖。**「塗抹濕海綿」**變體可讓您在拖曳過整張畫布時，將目前的顏料色彩與現有的色彩混色。

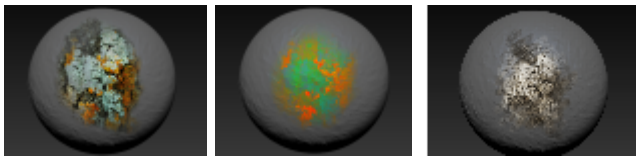
**蘇美**

**[蘇美]** 筆刷變體可讓您建立流動的蘇美樣式筆刷筆觸。此外，還可使用各種筆刷大小和形狀來助您重建傳統的蘇美筆刷筆觸。



**材質筆刷**

**「材質」**筆刷可透過擷取來源影像的色彩和亮度元件 (亦即材質)，然後使用不同的筆刷方法，將其轉移到其他表面 (亦即您的繪圖)，讓您將材質加入專案。相關詳細資訊，請參閱第 365 頁的「材質繪圖」



**染色**

**[染色]** 筆刷變體可讓您在照片或現有作品中套用效果。例如，您可以使用 **[基本圓刷]** 筆刷變體在黑白照片中套用透明色彩。在單獨的 **[膠化]** 圖層或 **[彩化]** 圖層套用每種色彩，可讓您單獨調整每個色彩圖層的不透明度，以產生更精細或更誇張的效果。部分 **[染色]** 筆刷是以 **[合併模式]** 筆刷控制項為基礎。相關詳細資訊，請參閱第 277 頁的「筆觸屬性控制項」。

**水彩**

**[水彩]** 筆刷變體可繪製在水彩圖層上，讓色彩流動、混合，並且融合於紙張中。水彩圖層會在您初次以 **[水彩]** 筆刷變體套用筆刷筆觸時自動建立。此圖層可讓您控制紙張的濕度和蒸發速率，有效模擬傳統式的水彩媒材。大多數 **[水彩]** 筆刷變體均會與畫布材質相互作

用。您可以使用 **[水彩]** 筆刷變體，將畫布提升到水彩圖層，在照片中套用水彩效果。相關詳細資訊，請參閱第 303 頁的「水彩控制項」和第 343 頁的「水彩」。

有關其他水彩筆刷變體的詳細資訊，請參閱第 242 頁的「仿真水彩」。

若要直接繪製在畫布上，請使用 **[數位水彩]** 筆刷變體。

## 搜尋和選取筆刷

在 Corel Painter 中，搜尋或瀏覽目前所選取的筆刷材料庫即可找到筆刷變體。

您可以快速搜尋目前所選取之筆刷材料庫內容以尋找符合特定描述的筆刷。輸入一個筆刷屬性或一組筆刷屬性即可執行搜尋。例如，輸入「鉛筆仿真」搜尋字詞會產生含所有「仿真鉛筆」筆刷變體的清單。

您也可以透過瀏覽 [筆刷] 材料庫面板中的筆刷類別來尋找筆刷變體。如果您將滑鼠在筆刷變體名稱上暫留時，可以在面板底部預覽變體的筆刷筆尖和筆刷筆觸。[筆刷] 材料庫面板也會在面板頂端顯示最近使用的筆刷，可讓您快速存取上次所用的筆刷。

「筆刷」材料庫面板可讓您選擇筆刷類別 (左) 和筆刷變體 (右)。

預設的 Corel Painter 筆刷變體會顯示在「筆刷」材料庫面板中，直到您開啟或輸入其他筆刷材料庫。此外，[筆刷] 材料庫面板一次只會顯示一個筆刷材料庫。相關詳細資訊，請參閱第 255 頁的「輸入及輸出筆刷材料庫、筆刷類別和筆刷變體」。

如果您要從舊版 Corel Painter 尋找筆刷，可以重新載入舊版的筆刷材料庫。相關詳細資訊，請參閱第 255 頁的「輸入及輸出筆刷材料庫、筆刷類別和筆刷變體」。

### 選取筆刷類別與變體

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

### 搜尋筆刷變體

1 在「搜尋」列的「搜尋」文字方塊中，輸入一個筆刷屬性或一組筆刷屬性。
「搜尋」列位於屬性列的右方、文件視窗的右上角。

2 將滑鼠暫留在清單中某個筆刷變體上以顯示筆刷筆觸預覽。

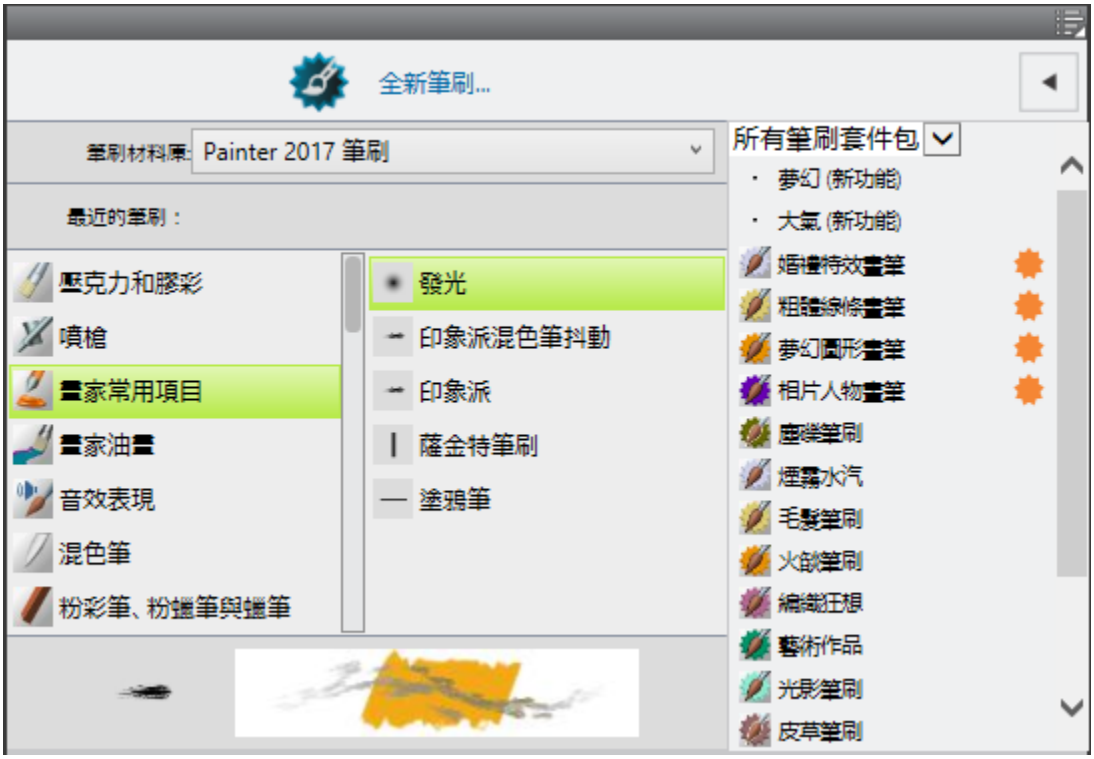
3 在清單中選擇筆刷變體。

在「搜尋」方塊中輸入 **2017**，即可搜尋 Corel Painter 2017 的全新或更新筆刷。

如果您先前將 [搜尋] 列隱藏，按一下 **[視窗]** > **[搜尋]** 即可加以顯示。

## 取得筆刷

您可以在 Corel Painter 內購買創意筆刷套件，擴充您的筆刷收藏。




新的筆刷套件會顯示在「筆刷選取器」中。選擇各式各樣可提升照片、設計和繪圖的創意筆刷套件，讓您的專案內容更加豐富。

隨著新套件的推出，會隨時更新可購買的項目。購買筆刷套件後，即會安裝並顯示為「筆刷選取器」的作用中筆刷。有關「筆刷選取器」的詳細資訊，請參閱第 55 頁的「顯示與自訂筆刷選取器」。

若您重新安裝 Corel Painter 或安裝在其他電腦上，也能夠回復購買項目。這會讓您能夠下載已經購買的項目，並重新安裝。

### 取得筆刷套件

1 在「筆刷選取器」中 (**「視窗」** ▯ **「筆刷選取器面板」**)，按一下切換按鈕 ，以顯示筆刷套件促銷清單。

若要按類別排列筆刷套件的順序，請從促銷清單頂端的清單方塊中選擇類別。

2 按一下筆刷套件。

隨即開啟對話方塊，並已選取該筆刷套件。

3 按一下**「立即購買」**，然後依照畫面上指示購買該項目。

所購買的筆刷套件會安裝並顯示為「筆刷選取器」的作用中筆刷。

您購買的筆刷套件會加入預設的**「Painter 2017 筆刷」**材料庫。如果您目前使用的是其他筆刷材料庫 (例如**「Painter 2016 筆刷」**)，則必須切換至預設的**「Painter 2017 筆刷」**材料庫，才能存取新的筆刷套件。

### 回復購買項目

1 按一下**「說明」** ▯ **「回復購買項目」**

2 在顯示的對話方塊中，輸入原先用於購買的電子郵件位址，然後按一下**「繼續」**。

您購買項目的清單隨即顯示。

如果系統提示您需要管理員權限，請輸入系統密碼以繼續安裝。

3 按一下**「關閉」**。

您購買的筆刷套件會安裝並加入預設的**「Painter 2017 筆刷」**材料庫。

## 設定基本筆刷屬性

若要快速開始使用 Corel Painter，請在屬性列上指定基本筆刷屬性，例如筆刷大小、不透明度和紋路。「大小」可決定單一筆刷筆尖的尺寸。您也可以使用還原筆刷來決定是否需要變更大小。相關詳細資訊，請參閱第 123 頁的「設定繪製游標」。

選取筆刷並將其放置在畫布上後，便會顯示還原筆刷 (筆刷筆觸右方所示圓圈)。它會反映出筆刷筆尖的大小和形狀。

不透明度可控制筆觸覆蓋或遮蓋底層像素的程度。

80% 的不透明度 (上圖) 和 20% 的不透明度 (下圖)。

紋路可控制色彩與紙張材質的相互作用。

您也可以在畫面上動態設定筆刷屬性，例如角度和壓扁。文件視窗畫面中會顯示一個圓圈，讓您調整影像內容中的筆刷大小及形狀。

該圓圈可供您檢視畫面上的筆刷大小。

您也可以存取其他筆刷控制項，進一步自訂筆刷。例如，您可以設定最小筆刷筆觸大小，以控制畫筆壓力或方向變化時筆刷筆觸的寬窄變化。相關詳細資訊，請參閱第 261 頁的「使用筆刷控制項調整筆刷」。

### 設定筆刷的大小

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

4 在屬性列上移動 **[大小]** 滑桿 ，或在 **[大小]** 方塊中輸入值。

如果您希望筆刷筆觸特徵能按筆刷大小比例調整，可按一下屬性列上的**「含筆刷尺寸的比例特徵」**按鈕 (部分筆刷適用)。

Corel Painter 可能必須在您調整筆刷大小後重新建立該筆刷，因此應該會有短暫延遲。

您也可以按下右方括弧鍵 (]) 放大筆刷，或按下左方括弧鍵 ([) 縮小筆刷。

您可以選擇**「Corel Painter 2017」**▯**「偏好設定」**▯**「一般」**(Mac OS) 或**「編輯」**▯**「偏好設定」**▯**「一般」**(Windows)，然後在**「筆刷大小遞增」**方塊中輸入像素值，以指定預設筆刷大小的像素增量值。

您也可以選擇**「Corel Painter 2017」**▯**「偏好設定」**▯**「一般」**(Mac OS) 或**「編輯」**▯**「偏好設定」**▯**「一般」**(Windows)，然後啟用**「調整筆刷大小時停用特徵縮放」**，以停用所有區域的縮放選項。

### 設定不透明度

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

4 在屬性列上移動**「不透明度」**滑桿 ，或在**「不透明度」**方塊中輸入百分比。

**[不透明度]** 設定較低時，套用的色彩較淡，讓您可以看到底色。設定值越高，套用色彩會更完整地覆蓋底層像素。

某些方法和筆尖類型無法讓您調整不透明度。

啟用**「筆刷」**工具時，您可以按數字鍵來設定不透明度。每個數字鍵各自對應一個固定的百分比。例如，1 對應 10% 的不透明度、5 對應 50% 的不透明度，而 0 則對應 100% 的不透明度。

### 設定紋路

1. 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。
2. 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
3. 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。
4. 在屬性列上移動**「紋路」**滑桿，或在**「紋路」**方塊中輸入百分比。

向左移動滑桿可以降低滲透程度，並且展現更多紋路。向右移動則會增加滲透度，並且展現較少紋路。

若為液態媒材筆刷，**「紋路」**可控制其「拉力」。若為**「影像水管」**筆刷，則**「紋路」**可控制該筆刷與副色彩的混合度。其他筆刷 (如噴槍) 則無法使用**「紋路」**滑桿。

### 在畫面上設定筆刷屬性

- 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 更改筆刷大小 | 按住 **Command** + **Option** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Alt** (Windows)，在文件視窗中拖曳十字線游標以顯示 [半徑] 圓圈。保持拖曳動作，直到圓圈設為您所要的大小，然後再放開畫筆或滑鼠按鍵。 |
| 更改筆刷不透明度 | 按住 **Command** + **Option** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Alt** (Windows)，在文件視窗中按一下十字線游標以顯示 [半徑] 圓圈。按下觸控筆或按住滑鼠左鍵、放開按鍵，再按一次 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)。在影像視窗中拖曳「不透明度」圓圈，直到圓圈設為您所要的透明度，然後再放開觸控筆或滑鼠按鍵。 |
| 更改筆刷壓扁設定 | 按住 **Command** + **Option** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Alt** (Windows)，在文件視窗中按一下十字線游標以顯示 [半徑] 圓圈。按下觸控筆或按住滑鼠左鍵、放開按鍵，再按兩次 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)。在文件視窗中拖曳「壓扁」圓圈，直到圓圈設為您所要的筆刷壓扁，然後再放開觸控筆或滑鼠按鍵。 |
| 更改筆刷角度 | 按住 **Command** + **Option** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Alt** (Windows)，在文件視窗中按一下十字線游標以顯示 [半徑] 圓圈。按下觸控筆或按住滑鼠左鍵、放開按鍵，再按三次 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)。在文件視窗中拖曳「角度」圓圈，直到圓圈設為您所要的角度，然後再放開觸控筆或滑鼠按鍵。 |

您還可以選擇**「Corel Painter 2017」**>**「偏好設定」**>**「一般」**(Mac OS) 或**「編輯」**>**「偏好設定」**>**「一般」**(Windows)，並勾選**「簡化的筆刷調整大小控制項 (舊版風格)」**核取方塊，將畫面上的筆刷調整大小控制項回復為舊版 Corel Painter 中筆刷調整大小控制項的外觀與質感。

## 運用屬性列來使用筆刷

若已選取「筆刷」工具，則您可以在屬性列和擴充屬性列上存取與變更筆刷選項和設定。

屬性列會顯示所有筆刷類別皆適用的一組選項和設定，以及與所選筆刷類別相關的其他選項和設定。您還可以使用屬性列來回復所選筆刷變體的預設設定。視所選的筆刷類別而定，屬性列還可能讓您選擇紙張材質。

擴充屬性列可以簡化針對任何指定預設筆刷尋找相關筆刷控制項和媒材的程序。它會顯示與所選筆刷相關的一組筆刷控制面板，讓您快速存取相關的進階筆刷控制項。您還可快速存取筆尖類型和混色選項。視所選的筆刷變體而定，您可以選擇筆尖剖面圖，並存取其他相關設定。例如，如果您正在使用「動態斑紋」筆刷變體，透過按一下**「顯示或隱藏動態斑紋面板」**按鈕 ，即可快速存取包含相關選項的面板。

有關修改個別控制項的詳細資訊，請參閱第 233 頁的「選取、管理和建立筆刷」。有關使用屬性列的詳細資訊，請參閱第 53 頁的「顯示屬性列」。

### 在屬性列上選擇筆觸類型

1. 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。
2. 在屬性列上，按一下以下任一按鈕：
   如果未開啟屬性列，請選擇**「視窗」**>**「屬性列」**。
3. 按一下以下任一按鈕：
   - **「徒手畫筆觸」**按鈕 — 繪製徒手畫線條
   - **「直線筆觸」**按鈕 — 繪製直線

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 將筆刷筆觸對齊至路徑或向量圖形 | 按一下**「對齊路徑」**按鈕 。 |
| 啟用透視引導筆觸 | 按一下**「透視引導筆觸」**按鈕 。 |

### 在屬性列上設定筆刷大小選項

1. 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。
2. 在屬性列上，按一下以下任一按鈕：
   如果未開啟屬性列，請選擇**「視窗」**>**「屬性列」**。
3. 在**「大小」**方塊中輸入值，或開啟**「大小」**延伸選單 ，然後移動**「大小」**滑桿。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 將大小設定連結至特定畫筆或滑鼠移動 | 開啟**「大小」**延伸選單，然後從**「表現」**清單方塊中選擇選項。 |
| 設定要讓表現套用至筆刷大小的變化百分比 | 開啟**「大小」**延伸選單，然後移動**「最小尺寸」**滑桿。 |
| 將筆刷大小連結至音訊 | 開啟**「大小」**延伸選單，然後按一下**「音訊表現」**按鈕 |
| 在筆刷大小上反轉**「表現」**設定的效果 | 開啟**「大小」**延伸選單，然後按一下**「反轉大小表現」**按鈕 。 |

您還可以按一下**「重設工具」**按鈕 ，以回復預設的筆刷變體。

### 在屬性列上設定筆刷不透明度選項

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 在屬性列上，按一下以下任一按鈕：
如果未開啟屬性列，請選擇**「視窗」**□**「屬性列」**。

3 在**「不透明度」**方塊中輸入百分比，或開啟**「不透明度」** 延伸選單，然後移動**「不透明度」**滑桿。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 將不透明度設定連結至特定畫筆或滑鼠移動 | 開啟**「不透明度」**延伸選單，然後從**「表現」**清單方塊中選擇選項。 |
| 設定要讓表現套用至筆刷不透明度的變化百分比 | 開啟**「不透明度」**延伸選單，然後移動**「最小不透明度」**滑桿。 |
| 將筆刷不透明度連結至音訊 | 開啟**「不透明度」**延伸選單，然後按一下**「音訊表現」**按鈕 。 |
| 在筆刷不透明度上反轉**「表現」**設定的效果 | 開啟**「不透明度」**延伸選單，然後按一下**「反轉不透明度表現」**按鈕 。 |

您還可以按一下**「重設工具」**按鈕 ，以回復預設的筆刷變體。

### 使用屬性列套用紙張材質

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 在屬性列上，按一下「紙張」選取器按鈕

如果未開啟屬性列，請選擇**「視窗」**▯**「屬性列」**。

3 在**「紙張材質」**材料庫面板中，按一下紙張材質色票。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 設定紋路 | 移動**「紋路」**滑桿，或在**「紋路」**方塊中輸入百分比。<br>向左移動滑桿可以降低滲透程度，並且展現更多紋路。向右移動則會增加滲透度，並且展現較少紋路。 |

並不是所有的筆刷變體都有這些選項。

有關紙張材質的詳細資訊，請參閱第 135 頁的「套用紙張材質」。

您還可以按一下**「重設工具」**按鈕 ，以回復預設的筆刷變體。

### 在擴充屬性列上設定筆刷選項

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 在擴充屬性列上，按一下以下任一按鈕。
如果未開啟屬性列，請選擇**「視窗」**▯**「擴充屬性列」**。
並不是所有的筆刷變體都有這些選項。

3 執行下表中的一項任務。

| **若要** | **執行以下操作** |
|---|---|
| 顯示一組相關的筆刷控制面板 | 按一下**「進階筆刷控制項」**按鈕 。 |
| 顯示「一般」筆刷面板 | 按一下**「顯示或隱藏一般面板」**按鈕 。 |
| 選擇筆尖剖面圖 | 開啟**「筆尖選項」**延伸選單 ，然後選擇選項。 |
| 顯示或隱藏相關的筆刷控制面板 | 按一下**「顯示或隱藏 [名稱] 面板」**按鈕。 |

## 重新命名筆刷類別和變體

您可以重新命名筆刷類別和變體

### 重新命名筆刷類別和變體

1 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

2 在 [筆刷] 材料庫面板中，執行下表中的工作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 重新命名筆刷類別 | 對筆刷類別按一下滑鼠右鍵，選擇 **[重新命名類別]**，然後再為該類別輸入名稱。 |
| 重新命名筆刷變體 | 對筆刷變體按一下滑鼠右鍵，選擇**「重新命名變體」**，然後再為該變體輸入名稱。 |

## 儲存和刪除筆刷變體

您可以儲存自訂變體以供日後使用。儲存筆刷變體時，您可以選擇將其儲存至目前所選取的筆刷類別，或儲存至您建立的新筆刷類別。新的筆刷便體會一律儲存至目前所選取的筆刷材料庫。您也可以刪除自己所建立的筆刷變體。

此外，您也可以將該變體儲存為外觀。儲存外觀時也會包含變體設定，但是外觀還可另外包含紙張材質、花紋、漸層和噴嘴資料。相關詳細資訊，請參閱第 257 頁的「儲存筆刷外觀」。

### 儲存筆刷變體

1 在 [筆刷] 材料庫面板中，按一下您要儲存的筆刷變體。

2 選擇 **[筆刷]** > **[儲存變體]**。

3 在 **[儲存變體]** 對話方塊中輸入新變體的名稱。

4 從 **[筆刷類別]** 清單方塊中，選擇您要儲存變體的類別。

如果您要隨變體一併儲存目前的主色彩和副色彩，請勾選 **[儲存目前色彩]** 核取方塊。如果該變體使用 **[仿製色彩]** 選項，便無需啟用該選項。

5 按一下**「儲存」**。

新變體會顯示在變體選單目前選取的筆刷類別中。

**您也可以**

| | |
| --- | --- |
| 將變體複製至其他類別 | 選取變體之後，按一下 [筆刷] 材料庫選項按鈕 ，然後選擇 **[拷貝變體]**。從 **[拷貝變體至]** 清單方塊中選擇目的地筆刷類別。(請記得刪除來源類別中的原始變體)。 |

建立新的變體時，變體檔案會儲存在作業系統的**「Users」**資料夾中。變體會存入儲存變體時所選的筆刷類別資料夾中。

您也可以建立新的筆刷類別，只要按一下**「儲存變體」**對話方塊中的**「增加新筆刷類別」**按鈕 ，然後在**「新增類別名稱」**文字方塊中輸入名稱即可。

您也可以在 [筆刷] 材料庫面板儲存筆刷變體，只要按一下 [筆刷] 材料庫選項按鈕 ，然後選擇 **[儲存變體]** 即可。

您也可以在類別資料夾的根目錄複製筆刷變體，方法是將筆刷變體檔案 (XML、NIB、STK 及某些情況下使用的 JPEG 檔案) 複製到所需的類別。當您需要複製多個變體至新類別時，此方法相當有用。

### 刪除筆刷變體

1 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
2 在 [筆刷] 材料庫面板中，按一下筆刷類別，然後按一下您想要刪除的筆刷變體。
3 選擇 **[筆刷]** > **[移除變體]**。
4 按一下 **[是]** 即可刪除該變體。

該變體的相關檔案 (XML、NIB、STK 及某些情況下使用的 JPEG 檔案) 也會從作業系統的**「Users」**資料夾刪除。

您無法移除任何預設的筆刷變體。

您也可以從 [筆刷] 材料庫面板刪除筆刷變體，只要按一下 [筆刷] 材料庫選項按鈕 ，然後選擇 **[移除變體]** 即可。

## 回復預設的筆刷變體

您可以將任何修改過的筆刷變體回復至其預設設定。有關回復所有出廠預設設定的詳細資訊，請參閱第 70 頁的「復原預設的 Corel Painter 設定」。

### 回復預設的筆刷變體

1 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
2 在「筆刷」材料庫面板中，按一下筆刷類別，然後按一下您想要回復的筆刷變體。
3 在「筆刷」材料庫面板中，按一下「筆刷」材料庫選項按鈕 ，然後選擇**「回復預設變體」**。

如果您想要讓所有筆刷變體回復至其預設設定，請按一下「筆刷」材料庫選項按鈕 ，然後選擇**「回復全部預設變體」**。

您也可以按一下屬性列上的**「重設工具」**按鈕 ，以回復預設的筆刷變體。

## 建立和刪除筆刷類別

您可以建立筆刷類別來儲存新的筆刷變體，或是針對特定工作流程或專案來組織現有的變體。您也可以刪除筆刷類別。

### 建立新的筆刷類別

1 選擇 **[筆刷]** > **[新增筆刷類別]**。

2 在 **[新增類別名稱]** 文字方塊中輸入名稱。

新筆刷類別會顯示在 [筆刷] 材料庫面板的 **[筆刷類別]** 清單中，內含目前選取的筆刷變體，因為筆刷類別必須包含至少一個筆刷變體。

您也可以更改筆刷類別的圖示，只要在 [筆刷] 材料庫面板中的類別上按一下滑鼠右鍵，選擇 **[設定自訂圖示]**，然後選擇您要當作類別圖示的影像即可。

您也可以從 [筆刷] 材料庫面板建立新的筆刷類別，只要按一下 [筆刷] 材料庫選項按鈕 ，然後選擇 **[新增筆刷類別]** 即可。

### 移除筆刷類別

1 選擇 **[筆刷]** > **[移除筆刷類別]**。

2 在 **[選擇筆刷類別]** 對話方塊中，從 **[類別]** 清單方塊中選擇類別。

3 按一下**「確定」**。

隨即會顯示有關刪除筆刷類別的警告訊息。

4 按一下**「確定」**。

您無法移除任何預設的 Painter 筆刷類別。

您也可以從 [筆刷] 材料庫面板移除筆刷類別，只要按一下 [筆刷] 材料庫選項按鈕 ，然後選擇 **[移除筆刷類別]** 即可。

## 建立和刪除筆刷材料庫

修改現有的筆刷材料庫內容，然後加以輸出，即可建立筆刷材料庫。您無法從頭建立筆刷材料庫。若要修改現有筆刷材料庫以輸出，可以加入新的筆刷類別和變體。您也可以隱藏筆刷材料庫面板中的筆刷類別和變體，不要加以輸出。輸出修改過的材料庫之後，您可以將其以新的筆刷材料庫輸入。此外，您還可以從 Corel Painter 中刪除筆刷材料庫。

### 建立筆刷材料庫：

1 在 [筆刷] 材料庫面板中會顯示您要複製的筆刷材料庫。

如要將筆刷類別和筆刷變體從輸出的筆刷材料庫中排除，請執行以下任一操作來進行隱藏：

- 對筆刷類別按一下滑鼠右鍵，然後選擇 **[隱藏類別]**。
- 對筆刷變體按一下滑鼠右鍵，然後選擇 **[隱藏變體]**。

2 依序按一下 **[筆刷]** > **[輸出]** > **[筆刷材料庫]**。

3 在 **[選擇筆刷材料庫]** 對話方塊中，選擇要從 **[材料庫]** 清單方塊中輸出的筆刷材料庫。

4 按一下**「確定」**。

5 在 **[輸出筆刷材料庫]** 對話方塊中，在 **[檔案名稱]** 文字方塊中輸入新材料庫的名稱。

6 按一下**「儲存」**。

7 按一下 **[筆刷]** > **[輸入]** > **[筆刷材料庫]**。

8 在 **[輸入筆刷材料庫]** 對話方塊中，選擇已輸出的材料庫，然後按一下 **[開啟]**。

以上為在 Corel Painter 12 Update 1 及更新版本中建立新筆刷材料庫的建議方法。如要在舊版 Corel Painter 中建立新的材料庫，只能使用作業系統的檔案瀏覽器來操控筆刷檔案。

目前還沒有建立空白筆刷材料庫的方法。

### 刪除筆刷材料庫

1 在 [筆刷] 材料庫面板上，按一下 [筆刷] 材料庫選項按鈕 ，然後選擇 **[移除筆刷材料庫]**。

2 在清單方塊中選擇筆刷材料庫。

如果您嘗試移除啟用中的材料庫 ([筆刷] 材料庫面板中目前開啟的材料庫)，系統會提示您在面板中選擇其他啟用中材料庫。

您無法刪除任何預設的 Painter 筆刷變體。

## 輸入及輸出筆刷材料庫、筆刷類別和筆刷變體

您可以輸入及輸出筆刷材料庫、筆刷類別和筆刷變體。這讓您可以使用他人建立的筆刷資源，或是與他人共享資源。您只能輸入先前由您輸出或是他人從 Corel Painter 12 Update 1 或更新版本輸出的筆刷材料庫、筆刷類別和筆刷變體。

您可以只與安裝 Corel Painter 12 Update 1 或更新版本的使用者共享輸出的筆刷資源 (筆刷材料庫、筆刷類別和筆刷變體)。舊版 Corel Painter (包括 Corel Painter 12 和 Service Pack 1) 不支援 Corel Painter 12 Update 1 或更新版本的筆刷來源檔案。

請務必注意，[筆刷] 材料庫面板一次只能顯示一個材料庫。

### Corel Painter 11 (或舊版) 筆刷材料庫

您可以開啟使用舊版 Corel Painter 建立的筆刷材料庫，在 Corel Painter 11 和更舊版本中，筆刷變體是一些個別的 XML 檔案，其組織在筆刷材料庫內的筆刷類別資料夾中。若要使用舊版筆刷材料庫，必須先將其複製到 **Corel\Painter 2017\Brushes**。複製檔案後，即可透過 [筆刷] 材料庫面板或 **[筆刷]** 選單加以存取。

不在 **[Brushes]** 資料夾中的筆刷材料庫在 Corel Painter 內無法辨識或看不到。筆刷材料庫的資料夾結構必須符合預設 Painter Brushes 材料庫資料夾 (**Corel\Painter 2017\Brushes\「材料庫資料夾」\「類別資料夾」\「variantFile.xml」**) 的資料夾結構。如果您只要複製幾個筆刷變體，您仍必須在遵循正確的資料夾結構下，將它們加入至筆刷材料庫。

開啟舊版材料庫時，可加以輸出。如此會將筆刷材料庫轉換為新的筆刷材料庫格式。

### 輸入筆刷材料庫

1 按一下 **[筆刷]** > **[輸入]** > **[筆刷材料庫]**。

2 在 **[輸入筆刷材料庫]** 的對話方塊中，瀏覽儲存筆刷材料庫的資料夾。

3 選擇筆刷材料庫，然後按一下 **[開啟]**。

「筆刷」材料庫面板會顯示輸入的筆刷材料庫。

您也可以輸入 [筆刷] 材料庫面板中的筆刷材料庫，只要按一下 [筆刷] 材料庫選項按鈕 ，依序選擇 **[輸入]** 和 **[筆刷材料庫]** 即可。

您也可以按兩下筆刷材料庫檔案，即可從作業系統的檔案瀏覽器中輸入筆刷材料庫。

### 輸入舊版 Corel Painter 筆刷材料庫

1 在作業系統的檔案瀏覽器中，瀏覽至舊版筆刷材料庫資料夾所儲存的位置。

2 複製檔案。

3 將材料庫資料夾貼入 **Corel\Painter 2017\Brushes** 資料夾。

4 透過執行以下操作來確定材料庫資料夾是可寫入的：

- (Mac OS) 按住 **Control** 並按一下筆刷材料庫資料夾，然後按一下 **[取得資訊]**。在 **[資訊]** 對話方塊中，取消勾選 **[鎖定]** 核取方塊。對子資料夾和檔案重複此動作。
- (Windows) 在筆刷材料庫資料夾上按一下滑鼠右鍵，然後選擇 **[屬性]**。在 **[一般]** 頁面上，停用 **[唯讀]** 註記框，然後按一下 **[套用]**。在 **[確認屬性變更]** 對話方塊中，啟用 **[套用變更至此資料夾、子資料夾和檔案]** 選項。

5 在 Corel Painter 中，按一下 [筆刷選取器] 列上的 [筆刷選取器]。

6 在 [筆刷] 材料庫面板中，按一下 [筆刷] 材料庫選項按鈕 ，並選擇 **[筆刷材料庫]** > **[Painter 筆刷]**。

### 輸出筆刷材料庫

1 依序按一下 **[筆刷]** > **[輸出]** > **[筆刷材料庫]**。

2 在 **[選擇筆刷材料庫]** 對話方塊中，選擇要從 **[材料庫]** 清單方塊中輸出的筆刷材料庫。

3 在 **[輸出筆刷材料庫]** 的對話方塊中，瀏覽至想要儲存筆刷材料庫的資料夾。
如要重新命名筆刷材料庫，請在 **[檔案名稱]** 方塊中輸入名稱。

4 按一下**「儲存」**。

您也可以輸出 [筆刷] 材料庫面板中的筆刷材料庫，只要按一下 [筆刷] 材料庫選項按鈕 ，依序選擇 **[輸出]** 和 **[筆刷材料庫]** 即可。

### 輸入筆刷類別

1 按一下 **[筆刷]** > **[輸入]** > **[類別]**。

2 在 **[輸入筆刷類別]** 的對話方塊中，瀏覽儲存筆刷類別的資料夾。

3 選擇**「筆刷類別」**，然後按一下**「開啟」**。

您也可以輸入 [筆刷] 材料庫面板中的筆刷類別，只要按一下 [筆刷材] 料庫選項按鈕 ，依序選擇 **[輸入]** 和 **[類別]** 即可。

您也可以按兩下筆刷類別檔案，即可從作業系統的檔案瀏覽器中輸入筆刷類別。筆刷類別隨即會自動顯示在 [筆刷] 材料庫面板中。

### 輸出筆刷類別

1 按一下 **[筆刷]** > **[輸出]** > **[類別]**。

2 在 **[選擇筆刷類別]** 對話方塊中，從 **[類別]** 清單方塊中選擇筆刷類別。

3 按一下**「確定」**。

4 在 **[輸出筆刷類別]** 對話方塊中，按一下 **[儲存]**。

如要重新命名筆刷類別，請在 **[檔案名稱]** 方塊中輸入名稱。

您也可以輸出 [筆刷] 材料庫面板中的筆刷類別，只要按一下 [筆刷] 材料庫選項按鈕 ，依序選擇 **[輸出]** 和 **[類別]** 即可。

### 輸入筆刷變體

1 按一下 **[筆刷]** > **[輸入]** > **[筆刷]**。

2 在 **[輸入筆刷變體]** 對話方塊中，瀏覽儲存筆刷變體的資料夾。

3 選擇筆刷變體檔案，然後按一下 **[開啟]**。

4 在 **[儲存變體]** 對話方塊中選擇筆刷類別，以儲存 **[筆刷類別]** 清單方塊中的筆刷變體。
如要重新命名筆刷變體，請在 **[儲存為]** 文字方塊中輸入名稱。

5 按一下**「儲存」**。

您也可以在 **[儲存變體]** 對話方塊中建立新的筆刷類別，只要按一下 **[增加新筆刷類別]** 按鈕 ，然後在 **[新增類別名稱]** 文字方塊中輸入名稱即可。

您也可以輸入 [筆刷] 材料庫面板中的筆刷變體，只要按一下 [筆刷] 材料庫選項按鈕 ，依序選擇 **[輸入]** 和 **[筆刷]** 即可。

您也可以按兩下筆刷變體檔案，即可從作業系統的檔案瀏覽器中輸入筆刷變體。筆刷變體隨即會自動顯示在 [筆刷] 材料庫面板中。

### 輸出筆刷變體

1 在 [筆刷] 材料庫面板中，按一下要輸出的筆刷變體。

2 依序按一下 **[筆刷]** **[輸出]** **[筆刷]**。

3 在 **[輸出筆刷]** 對話方塊中，按一下 **[儲存]**。

如要重新命名筆刷變體，請在 **[檔案名稱]** 方塊中輸入名稱。

您也可以輸出 [筆刷] 材料庫面板中的筆刷變體，只要按一下 [筆刷] 材料庫選項按鈕 ，依序選擇 **[輸出]** 和 **[筆刷]** 即可。

## 輸入 Photoshop 筆刷影像

您可以輸入已儲存至 Adobe 筆刷資源 (Adobe Brush Resource，ABR) 檔案之 Photoshop 筆刷的筆尖形狀 (又稱為筆刷圖章)。系統並不會輸入 ABR 檔案中指定的所有其他筆刷屬性 (例如材質或動態屬性)，而這些屬性皆可以充分自訂。

ABR 檔案中包含的筆刷圖章將作為全新筆刷類別輸入 (您可以為該類別命名)。每個輸入的筆刷圖章將顯示為全新的筆刷變體。

### 將 Photoshop 筆刷圖章輸入作為新的 Painter 筆刷

1 按一下**「筆刷」**▯**「輸入」**▯**「自 Photoshop 筆刷圖章 (ABR) 新增」**。

2 在**「新筆刷類別」**對話方塊的**「新類別名稱」**方塊中輸入名稱。

您只能輸入像素式筆刷的筆刷圖章。

## 儲存筆刷外觀

外觀會保留所有變體設定，以及紙張、花紋、漸層或噴嘴等設定。例如，如果您自訂筆刷變體和紙張材質以達到您日後要使用的特殊效果，您就可以將這些設定儲存成外觀。當您儲存外觀時，會將外觀加入到 **[外觀材料庫]** 面板中。

筆刷變體本身並未與有關底層材質或其他元素的資訊相關聯。另一方面，外觀與有關特定變體的其他資訊相關聯。無論文件目前的材料庫，如果您選取外觀，就會使用屬於該外觀的元素。

### 儲存外觀

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[外觀]**。
2 選擇筆刷變體以及您希望隨外觀儲存的任何其他設定來建立外觀。
3 將筆刷筆觸套用至畫布。
4 按一下**「矩形選取區」**工具並拖曳以選取影像或筆刷的一部分，以便將其當作外觀的圖示使用。
5 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。
6 按一下「外觀材料庫」選項按鈕 ，然後選擇**「儲存外觀」**。
7 在 **[新增外觀]** 對話方塊中的 **[另存新檔]** 方塊中輸入外觀的名稱。

新外觀會顯示為 **[筆刷外觀]** 面板中的最後一個項目。

### 套用儲存的外觀

1 按一下 [媒體選取器] 列中的 [外觀選取器] 按鈕。
2 從 **[筆刷外觀]** 面板選擇外觀。
Corel Painter 會載入已儲存之外觀的正確變體與材料。
3 在文件視窗中進行繪製。

## 建立筆刷筆尖

您可以建立向量圖形並加以選取，然後將其擷取為筆尖，以建立專屬的筆刷筆尖向量圖形。

此為擷取當作筆刷筆尖的音符。

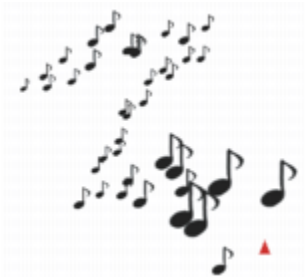
### 建立筆刷筆尖向量圖形

1 在白色的背景上以黑色繪製向量圖形。
如果您在圖層上繪圖，當您完成向量圖形之後，請將圖層合併至畫布。(請參閱 第 435 頁的「落下圖層」。)
使用灰色陰影來定義筆尖的透明區域。
若要遵照筆觸方向，擷取的筆刷集必須面向右側。
2 從工具箱選擇**「矩形選取區」**工具 。
3 拖曳筆刷向量圖形以建立選取區。若要建立方形選取區，請在開始拖曳之後按住 **Shift** 鍵。
4 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
5 在 [筆刷] 材料庫面板中，選擇要將擷取筆尖向量圖形的變體儲存在哪一個筆刷類別中。
6 按一下「筆刷」材料庫選項按鈕 ，然後再選擇**「擷取筆尖」**。
7 如有必要，可選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[大小]**，然後更改設定。

8 選擇**「選取」**□**「無」**，然後使用筆刷在畫布上進行繪製。

如果您喜歡擷取筆刷的結果，則可以將該筆刷儲存為新變體。有關如何儲存自訂筆刷供日後使用的詳細資訊，請參閱第 252 頁的「儲存和刪除筆刷變體」。

Corel Painter 使用您在步驟 3 中選取的區域來設定筆刷大小。建立筆刷後，電腦會取樣該選取區域以計算每個筆刷筆尖。

如果原始區域必須縮放至筆刷筆尖的大小，取樣就會失真。縮放程度越大，失真就越明顯。未避免出現過多毛邊，請建立接近您所需大小的柔軟 (灰階) 邊緣向量圖形。

您可以像使用其他筆刷一樣使用擷取筆刷進行繪製。

# 使用筆刷控制項調整筆刷

如同一應俱全的美術用品店，Corel Painter 提供您許多不同的筆刷和繪圖工具，而且您還可以修改這些工具的特性。本章提供自訂和儲存任一筆刷類型之許多參數的說明與程序。

本節包含下列主題：


- 第 262 頁的「探索筆刷控制項」
- 第 263 頁的「表現設定」
- 第 264 頁的「音訊表現」
- 第 265 頁的「預覽筆刷筆觸和筆刷筆尖」
- 第 266 頁的「校正筆刷變體」
- 第 267 頁的「一般控制項」
- 第 267 頁的「一般控制項：筆尖類型」
- 第 270 頁的「一般控制項：筆觸類型」
- 第 272 頁的「一般控制項：方法與子類別」
- 第 274 頁的「一般控制項：來源」
- 第 274 頁的「一般控制項：多核心」
- 第 274 頁的「不透明度控制項」
- 第 276 頁的「紋路控制項」
- 第 277 頁的「筆觸屬性控制項」
- 第 279 頁的「大小控制項」
- 第 281 頁的「角度控制項」
- 第 284 頁的「間距控制項」
- 第 285 頁的「更改筆尖剖面圖」
- 第 288 頁的「仿真水彩控制項」
- 第 291 頁的「仿真濕油畫控制項」
- 第 294 頁的「計算圓形控制項」
- 第 295 頁的「厚重媒材控制項」
- 第 295 頁的「鬃毛控制項」
- 第 296 頁的「仿真鬃毛控制項」
- 第 296 頁的「鬃毛控制項」
- 第 298 頁的「噴槍控制項」
- 第 300 頁的「畫家油畫控制項」
- 第 302 頁的「厚塗顏料控制項」
- 第 303 頁的「數位水彩控制項」

- 第 303 頁的「水彩控制項」
- 第 306 頁的「油墨控制項」
- 第 311 頁的「筆觸抖動控制項」
- 第 312 頁的「混色控制項」
- 第 315 頁的「滑鼠控制項」
- 第 316 頁的「平滑控制項」
- 第 316 頁的「影像水管控制項」
- 第 317 頁的「分岔控制項」
- 第 319 頁的「多重控制項」
- 第 319 頁的「仿製控制項」
- 第 324 頁的「色彩變化控制項」
- 第 326 頁的「色彩表現控制項」
- 第 328 頁的「動態斑紋控制項」
- 第 330 頁的「筆尖透版控制項」
- 第 335 頁的「釉彩控制項」


## 探索筆刷控制項

您可以使用強大 Corel Painter 筆刷材料庫中的現成預設筆刷變體，將媒材套用到畫布。您也可以修改筆刷變體以符合特殊需求。筆刷控制項是由多種筆刷控制項面板所組成，可讓您在工作的同時調整筆刷變體，或更改現有變體以建立新的變體。

您可以利用筆刷控制項以多種方式調整 Corel Painter 筆刷，例如更改筆刷的大小、形狀、角度、流量等。事實上，Corel Painter 的預設筆刷變體是透過調整同一組筆刷控制項所建立而來，旨在模擬真正的繪畫或繪圖工具。

在您回復筆刷變體之前，您對含有基本控制項 (包括 **[大小]** 或 **[不透明度]** 的更改) 的筆刷變體所作的更改都會予以保留。您還可以將自訂筆刷儲存成預設筆刷、新變體或外觀。相關詳細資訊，請參閱第 252 頁的「儲存和刪除筆刷變體」和第 257 頁的「儲存筆刷外觀」。

#### 修改筆刷變體

使用筆刷控制項修改筆刷變體時，修改過的筆刷變體資訊會儲存在變體位於作業系統 [Users] 資料夾中的 XML、NIB 檔，而在某些狀況下，也會儲存在 JPEG 檔中：

Users\(使用者名稱)\AppData\Roaming\Corel\Painter 2017\Default\Brushes\Painter Brushes 資料夾 (Windows)

啟動 Corel Painter 時，應用程式會將修改的設定套用至筆刷變體，而非套用預設設定。但是，預設設定不會遺失，仍會保存在應用程式資料夾中。如果您決定重設筆刷變體的預設設定，便會自動刪除「Users」資料夾中修改過的筆刷變體檔案。

### 開啟筆刷控制面板

- 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]**，然後從清單中選擇筆刷控制面板。

### 一次開啟所有筆刷控制項面板

- 選擇 **「視窗」** > **「筆刷控制面板」** > **「一般」**。

> 您也可以按 **Command** + **B** (Mac) 或 **Ctrl** + **B** (Windows)，一次開啟所有筆刷控制面板。若要一次關閉所有筆刷控制面板，**[一般]** 筆刷控制面板必須與其他筆刷控制面板一起駐留 。

### 關閉筆刷控制面板

- 按一下筆刷控制項面板標題列上的 **[關閉]** 按鈕。

## 表現設定

Corel Painter 可讓您根據即時輸入的許多要素控制順著筆觸的筆刷效果。例如，許多筆刷會變換不透明度或大小以反應出畫筆壓力的變化。這些反應均表現出它們的預設設定。您可以使用 **[表現]** 設定變換這些效果以反應其他要素，例如筆觸方向或速度。

表現設定會連結至下列控制項：**「不透明度」**、**「紋路」**、**「大小」**、**「角度」**、**「噴槍」**(**「特徵」**與**「流量」**)**「厚塗顏料」**、**「油墨」**、**「筆觸抖動」**、**「混色」**(**「彩度」**與**「出血」**)、**「色彩表現」**及**「微粒」**。此外，對於部分使用**「表現」**的筆刷控制項，您可以調整**「最小值」**設定，以指定要讓表現套用的變化範圍。**「最小值」**設定代表特定設定 (如**「不透明度」**) 的百分比，必須連結至表現才會產生效果。例如，如果在**「不透明度」**面板上選擇**「壓力」**表現，將**「不透明度」**滑桿設為 50%，然後將**「最小不透明度」**滑桿設為 20%，則您施加的繪圖筆壓力越大，筆刷筆觸的不透明度就越高。

**[方向]** 可調整方向控制器的角度值。將表現設為**「方向」**時，會指定筆刷筆觸變窄或加寬的角度，特別適合用於書法效果。

某些筆刷控制項也可以連結至音訊輸入，例如**「大小」**、**「不透明度」**、**「角度」**、**「筆觸抖動」**、**「色彩表現」**及**「色彩變化」**。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。

### 選擇表現設定

1 開啟下列任一筆刷控制面板：**「不透明度」**、**「紋路」**、**「大小」**、**「角度」**、**「噴槍」**(**「特徵」**與**「流量」**)**「厚塗顏料」**、**「油墨」**、**「筆觸抖動」**、**「混色」**(**「彩度」**與**「出血」**)、**「色彩表現」**或任何「微粒」面板。

2 執行下表中的一項任務。

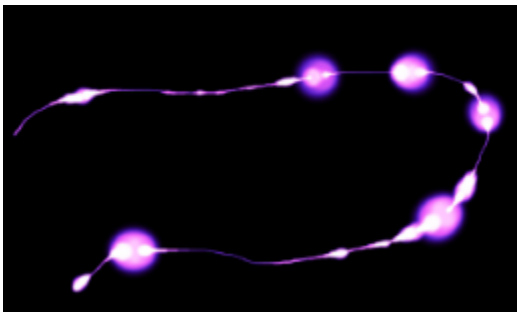
| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 停用表現設定 | 從 **[表現]** 清單方塊中選擇 **[無]**。 |
| 根據拖曳速度調整筆刷筆觸 | 從 **[表現]** 清單方塊中選擇 **[速度]**。快速拖曳會使設定值減到最小，反之則會增加設定值。 |
| 根據筆觸的方向調整選定的筆刷筆觸 | 從 **[表現]** 清單方塊中選擇 **[方向]**，並移動 **[方向]** 滑桿。 |
| 根據畫筆壓力調整筆刷筆觸 | 從 **[表現]** 清單方塊中選擇 **[壓力]**。壓力越大，筆刷特性的設定就會增加。 |
| 根據噴槍畫筆 (尤其是 [Intuos 噴槍] 畫筆) 的滾輪設定來調整筆刷筆觸。 | 從**「表現」**清單方塊中選擇**「滾輪」**。滾輪移到最右側可設定最大值。滾輪移到最左側則可設定最小值。 |
| 根據繪圖板與畫筆的角度來調整筆刷筆觸 | 從 **[表現]** 清單方塊中選擇 **[傾斜]**。例如，畫筆與繪圖板垂直時，[傾斜] 會設為零。 |
| 根據畫筆筆尖的方向調整筆刷筆觸 | 從 **[表現]** 清單方塊中選擇 **[支點]**。 |
| 轉動支援感應 360 度桶狀旋轉的平頭畫筆時調整筆刷筆觸 | 從 **[表現]** 清單方塊中選擇 **[旋轉]**。 |
| 根據仿製來源的亮度調整筆刷筆觸 | 從 **[表現]** 清單方塊中選擇 **[來源]**。亮度越高 (越接近白色) 會提高該元件的設定，讓筆觸更寬。 |
| 依亂數基準調整筆刷筆觸 | 從 **[表現]** 清單方塊中選擇 **[亂數]**。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 反轉**「表現」**設定的效果 | 按一下 **[反轉]** 按鈕 。 |

並非所有型號的繪圖筆都會傳遞傾斜、旋轉或支點等資訊。

## 音訊表現

**「音訊表現」**功能可讓您使用電腦麥克風的音訊或內部音訊，修改任何筆刷的外觀與感受。例如，您的筆刷筆觸可隨著串流音樂同步變更外觀。「音訊表現」也可幫助您在進行專案時擷取背景聲音及環境氣氛。



筆刷筆觸的寬度 (大小) 會隨著音訊訊號同步變更。

「音訊表現」可讓您將音訊輸入連結至以下任一筆刷面板上的控制項：**「大小」**、**「不透明度」**、**「角度」**、**「筆觸抖動」**、**「色彩表現」**、**「色彩變化」**、**「動態斑紋」**、**「紋路」**、**「噴槍」**、**「油墨」**、**「微粒 - 通用」**、**「流線微粒」**、**「重力微粒」**及**「彈簧微粒」**。您可以將一個或多個筆刷屬性連結至音訊。例如，若您將音訊連結至筆刷大小、角度及色彩變化，筆刷筆觸會隨著音訊輸入同步變更其寬度、角度及色彩。

左：穩定的音訊訊號不會變更筆刷筆觸的不透明度。右：不透明度會隨著音訊訊號同步變更。

此外，您可以調整音訊訊號的強度，並控制其對筆刷的影響。例如，若您將筆刷大小連結至輕聲的音訊，提高強度將使筆刷筆觸變寬。相反地，若音訊很響亮，降低強度將使筆刷筆觸變窄。此外，無論音訊恆強、恆弱或不停改變，您都可以設定音訊表現的範圍，以便獲得較寬的筆刷筆觸變化範圍 (例如，最小至最大的筆刷筆觸寬度)。

「音訊表現」與其他表現可以一起使用，便可控制筆刷屬性。例如，您可以套用壓力及音訊表現，以控制筆刷大小如何變化。若要取得有關表現的資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

### 將筆刷屬性及效果連結至音訊

1. 選擇**「視窗」**▯**「音訊」**▯**「音訊設定面板」**。
2. 勾選**「啟用音訊輸入」**核取方塊。
3. 從**「輸入」**清單方塊中選擇音訊來源。
4. 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**，然後選擇以下任一面板：**「大小」**、**「不透明度」**、**「角度」**、**「筆觸抖動」**、**「色彩變化」**、**「色彩表現」**、**「動態斑紋」**、**「紋路」**、**「噴槍」**、**「油墨」**、**「微粒 - 通用」**、**「流線微粒」**、**「重力微粒」**、**「彈簧微粒」**。
5. 按一下**「音訊表現」**按鈕 。

(Mac OS)**「內部音訊驅動程式 (Corel Painter)」**的音量大小會停用，以便維持音訊表現強度。若要調整音量大小，請移至播放音訊的應用程式。

若要啟用音訊輸入，也可以選擇**「視窗」**□**「音訊」**□**「啟用音訊輸入」**。

您也可以選取音訊來源，只要選擇**「視窗」**□**「音訊」**□**「輸入」**，然後選擇音訊來源即可。

### 選擇音訊表現設定

1 選擇**「視窗」**□**「音訊」**□**「音訊設定面板」**。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 調整音訊訊號的強度 | 移動**「強度」**滑桿。<br>觀察**「輸入」**清單方塊下方的輸入等級指示器的同時，根據聲音調整**「強度」**滑桿。紅色表示已達到最大強度。 |
| 設定音訊表現的範圍 | 移動**「範圍」**滑桿。<br>觀察**「輸入」**清單方塊下方的輸入等級指示器的同時，根據聲音調整**「範圍」**滑桿。紅色表示已達到最大範圍。<br>弱音訊、變動音訊及強音訊所使用的數值分別為低數值、中數值與高數值。 |

## 預覽筆刷筆觸和筆刷筆尖

**[筆觸預覽]** 和 **[筆尖預覽]** 面板包括預覽視窗，可顯示筆刷控制更改如何影響目前所選變體之筆刷筆觸和筆刷筆尖的外觀。這兩種預覽面板都會即時顯示更改。此外，**「筆觸預覽」**面板還會反應筆刷筆觸如何混合色彩和材質。例如，如果您更改筆刷大小 (**[大小]** 面板) 或筆尖類型 (**[一般]** 面板)，則可以預覽這些更改對筆尖和筆觸的影響。

**[筆尖預覽]** 視窗可讓您選擇其他檢視模式，以展現不同層面的筆刷筆尖。

[筆尖預覽] 視窗可讓您切換 [尺寸和形狀]、[厚重媒材] 和 [筆刷筆尖] 檢視。

使用**「尺寸和形狀」**檢視時，同心圓會顯示筆刷的最小與最大尺寸。內圓 (黑色) 顯示最小的筆尖寬度。外圓 (灰色) 則顯示最大的筆尖寬度。請注意，某些筆刷會因壓力或筆觸速度而變換線條寬度。以上兩種圓的直徑差異顯示筆觸寬度可變換的範圍。

使用 **[厚重媒材]** 檢視時，您可以預覽 **[厚重媒材]** (如 **[鉛筆]** 變體) 在各種角度下的外觀。修改**「厚重媒材」**筆刷控制面板中的設定時，此檢視非常有用。筆尖會在 **[筆尖預覽]** 視窗中以對應的角度顯示。

使用**「筆尖預覽」**檢視時，陰影會顯示筆尖的濃度分佈。濃度分佈說明筆刷筆尖指定點能夠傳遞的媒材量。例如，噴槍所製作的個別筆尖會產生邊緣柔化的圓形標記，且其筆尖的外緣濃度最低。濃度會朝內遞增，而筆尖正中心的濃度最高。**「筆尖預覽」**檢視無法用於**「影像水管」**或塗繪筆尖類型。

### 預覽筆刷筆觸

- 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[筆觸預覽]**。

### 預覽筆刷筆尖

1. 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[筆尖預覽]**。
2. 在 **[筆尖剖面圖]** 面板中，按以下任一按鈕：
   - **預覽尺寸和形狀**
   - **預覽厚重媒材**
   - **預覽筆刷筆尖**

**[筆尖預覽]** 視窗僅支援筆尖式筆刷的檢視。

按一下預覽視窗即可切換不同的預覽模式。

## 校正筆刷變體

使用傳統媒材繪圖時，使用工具的力量的大小決定了筆觸的密度和寬度。將壓力感應觸控筆和 Corel Painter 配合使用可為您提供相同的控制功能。因為每位畫家在筆觸上施加的力道或壓力程度都有所不同，因此您可以校正個別筆刷變體以符合您的筆觸力道。

調整筆刷校正最常使用的方法就是將一般的筆刷筆觸 (例如波浪形筆觸) 套用至剪貼簿。然後 Corel Painter 會使用您的筆觸來計算適用於該筆刷變體的適當壓力和速度設定。

例如，使用鉛筆筆刷變體素描時可設定較輕的壓力，但使用油畫筆刷變體時，就設定較大的壓力。Corel Painter 會同時儲存**「筆刷校正」**控制項設定與筆刷變體，所以您設定的敏感度將是您下次選擇筆刷變體時的預設值。如果除了一般的**「筆刷筆跡」**偏好設定，您還設定了特定筆刷的**「筆刷校正」**，則**「筆刷校正」**設定便會取代**「筆刷筆跡」**偏好設定。相關詳細資訊，請參閱第 117 頁的「筆刷筆跡與校正」。

當您使用剪貼簿來設定筆刷校正時，Corel Painter 會為您計算壓力和速度設定。不過，您還是可以手動調整這些設定。例如，您可以使用較柔軟或剛硬的力道 (**「壓力力道」**滑桿) 來調整筆觸力量，以獲得完整的壓力範圍 (**「壓力比例」**滑桿)。您也可以使用較慢或較快的筆觸 (**「速度力道」**滑桿) 來調整筆觸速度，以獲得完整的速度範圍 (**「速度比例」**滑桿)。

為確保筆刷控制項是使用壓力或速度設定，您必須將筆刷控制項**「表現」**設定設為為**「壓力」**或**「速度」**。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

### 校正筆刷變體

1. 在選取筆刷變體的情況下，選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[筆刷校正]**。
2. 勾選**「啟用筆刷校正」**核取方塊。
3. 按一下**「設定筆刷校正設定」**按鈕。

   顯示 [筆刷筆跡]。
4. 在 **[剪貼簿]** 中以「一般」筆觸拖曳。

繪畫時使用您喜愛的力道和速度。這可讓「筆刷筆跡」計算筆刷的適當速度和壓力設定。

若您想要手動調整設定，請執行下表中的一項作業。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 使用較柔軟或較剛硬的力道獲得完整的壓力範圍 | 調整 **[壓力比例]** 和 **[壓力力道]** 滑桿。 |
| 使用較慢或較快的動作獲得完整的速度範圍 | 調整**「速度比例」**和**「速度力道」**滑桿。 |

## 一般控制項

Corel Painter 提供涵蓋各種筆刷屬性和筆尖類型的控制項。您也可以選擇筆刷筆觸與影像中現有色彩的相互作用方式。

若要瞭解有關 **[一般]** 面板中所含的控制項，請參閱下列主題：


- 第 267 頁的「一般控制項：筆尖類型」
- 第 270 頁的「一般控制項：筆觸類型」
- 第 272 頁的「一般控制項：方法與子類別」
- 第 274 頁的「一般控制項：來源」
- 第 274 頁的「一般控制項：多核心」


## 一般控制項：筆尖類型

選擇筆尖類型時，您所選擇的就是將媒材套用至畫布的方法。Corel Painter 會使用在筆觸期間計算的塗繪筆尖類型。

舊版的 Corel Painter 使用「筆尖式」媒材應用程式，在此類應用程式中，筆刷會套用小媒材點來建立筆刷筆觸。如果縮小筆尖之間的間距，筆觸會顯得平滑。適度放大時，您應該可以看出筆刷筆觸是由極小的筆尖構成。如果製作快速筆刷筆觸或放大筆尖之間的間距，筆觸可能會變成點筆跡。

**[塗繪]** 筆尖類型可產生連續而邊緣平滑的筆觸。這類筆觸更快速，而且比筆尖式媒材應用程式更自然。實際上，您繪圖的速度再快，筆觸中也不會出現色彩點，因為筆觸中本來就沒有色彩點。**「塗繪」**筆尖類型提供許多筆尖式媒材應用程式無法達到的新功能。

「向量筆和鉛筆」筆刷類別的「塗鴉筆」變體說明了運用塗繪筆尖類型能夠產生的平滑筆觸。

Corel Painter 筆刷使用筆尖式或塗繪式筆尖類型：

| 筆尖式筆尖類型 | 說明 |
| --- | --- |
| **圓形** | 可透過 **[大小]** 和 **[角度]** 等筆刷控制面板中的滑桿來控制筆尖。 |
| **計算圓形** | 可透過 **[計算圓形]** 筆刷控制面板中的滑桿控制。此筆尖類型可讓您自訂筆刷筆尖剖面圖。 |

| 筆尖式筆尖類型 | 說明 |
| --- | --- |
| | 相關詳細資訊，請參閱第 294 頁的「計算圓形控制項」。 |
| **「單像素」** | 只包含一個像素，您無法更改大小。當您需要放大編輯像素時，就可以使用單像素筆刷。 |
| **[鬃毛]** | 可透過 **[大小]** 筆刷控制面板中的滑桿控制。選擇 **[鬃毛]** 筆尖類型時，預覽格線會顯示鬃毛的剖面圖。 |
| **擷取** | 您建立及擷取的向量圖形。相關詳細資訊，請參閱第 258 頁的「建立筆刷筆尖」。 |
| **清除全部** | 此筆尖可讓您消除部分影像 |

擷取筆尖可讓您使用自己建立的特定向量圖形和設計進行繪圖。

| 塗繪筆尖類型 | 說明 |
| --- | --- |
| **[駝毛]** | 使用一輪駝毛建立鬃毛。每根筆刷鬃毛都能擁有自己的色彩，並且還可以各自吸取 **[筆刷載入]** 選項的底色。只要在 Corel Painter 中增加色彩變化，就可以讓每根鬃毛分別使用不同的色彩。相關詳細資訊，請參閱第 200 頁的「設定色彩變化」。<br><br>**[鬃毛]** 面板中的 **[特徵]** 滑桿可分隔鬃毛。設定值越高，就會顯示越大的鬃毛間距。較低的設定值則會產生較實心的筆觸。有關 **[大小]** 控制項的詳細資訊，請參閱第 279 頁的「大小控制項」。 |
| **平頭** | 建立平頭筆刷，例如用來油漆房子或牆壁的筆刷。使用 **[平頭]** 筆尖的筆刷會反應支點，並且根據畫筆的握法來產生平直或狹窄的筆觸。**「平頭」**筆尖永遠與畫筆的筆桿垂直。<br><br>**[鬃毛]** 面板中的 **[特徵]** 設定可分隔鬃毛。 |
| **色盤刀** | 建立與 **[平頭]** 筆尖筆刷相反的筆刷。將色彩濃度設低時，您可以使用這些筆刷刮除、推擠、選擇或快速拖曳色彩。**[調色刀]** 筆尖永遠與畫筆的筆桿平行。<br><br>**[鬃毛]** 面板中的 **[特徵]** 設定可分隔鬃毛。 |

| 塗繪筆尖類型 | 說明 |
| --- | --- |
| **[鬃毛噴濺]** | 建立可使用筆刷控制項的筆刷。這些筆刷能夠辨識分隔傾斜另一面之鬃毛的傾斜。<br><br>調整 **[鬃毛]** 面板中的 **[特徵]** 滑桿則可分隔鬃毛。 |
| **噴槍** | 建立能夠產生噴槍效果的筆刷。支點 (方向) 和角度 (傾斜) 會影響最終角錐部分的偏心圓。**[噴槍]** 面板中的 **[特徵]** 滑桿可控制個別媒材水滴的大小。**[特徵]** 滑桿設定過高時，可能會產生不理想的結果。<br><br>您可以勾選 **[間距]** 面板中的 **[連續時間沉澱]** 核取方塊，以及按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，以反轉繪圖時的噴濺方向。 |
| **[像素噴槍]** | 建立能夠產生噴槍效果的筆刷。使用 **[像素噴槍]** 筆尖的筆刷無法使用 **[特徵]** 滑桿控制個別媒材水滴的大小。<br><br>您可以勾選 **[間距]** 面板中的 **[連續時間沉澱]** 核取方塊，以及按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，以反轉繪圖時的噴濺方向。 |
| **[直線噴槍]** | 建立能夠產生噴槍效果的筆刷。使用 [直線噴槍] 筆尖的筆刷會噴濺線條，而非媒材水滴。<br><br>您可以勾選 **[間距]** 面板中的 **[連續時間沉澱]** 核取方塊，以及按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，以反轉繪圖時的噴濺方向。 |
| **投射** | 建立能夠產生噴槍效果的筆刷。以 **[投射]** 筆尖建立的筆刷作用與本應用程式舊版的噴槍類似，但能夠反應出支點與角度資料。這些筆刷能夠運用整體柔軟度建立角錐部分。<br><br>您可以勾選 **[間距]** 面板中的 **[連續時間沉澱]** 核取方塊，以及按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，以反轉繪圖時的噴濺方向。 |
| **[塗繪]** | 建立會使來源與筆觸一致的筆刷。使用 **[來源]** 清單方塊可控制對應於計算筆刷筆觸的筆刷。相關詳細資訊，請參閱第 274 頁的「一般控制項：來源」。 |

[特徵] 在筆觸上的效果。

Corel Painter 也包含筆尖式或塗繪筆尖類型以外的其他筆尖類型。

**其他筆尖類型**

| | |
|---|---|
| **油墨** | **[油墨]** 筆尖可以建立模擬傳統墨水式媒材的液態顏料效果。只要套用光源效果，您就可以讓 **[油墨]** 筆刷筆觸呈現具有高度的外觀。**[油墨]** 筆尖類型可分為五種類型：**[油墨駝毛]**、**[油墨平頭]**、**[油墨調色刀]**、**[油墨鬃毛噴濺]** 和 **[油墨噴槍]**。 |
| **[水彩]** 筆尖 | 水彩筆尖可建立具水彩筆刷效果的筆刷。色彩會流動、混合並融合於紙張中。您可以控制紙張的濕度和蒸發速率。**[水彩]** 筆尖類型可分為五種類型：**[水彩油墨駝毛]**、**[水彩平頭]**、**[水彩調色刀]**、**[水彩鬃毛噴濺]** 和 **[水彩噴槍]**。 |
| **[畫家油畫]** 筆尖 | **[畫家油畫]** 筆尖會產生真正高品質油畫筆刷的效果。「畫家油畫」筆尖共有三種類型：**「畫家油畫駝毛」**、**「畫家油畫平頭」**及**「畫家油畫」**。 |
| **超特細體線條微粒** | 使用這種筆尖類型時，這些筆刷可從中心點散發微粒，然後這些微粒順著畫布移動時會繪製線條 (路徑) 花紋。這種筆尖類型包括**「細體線條重力微粒」**、**「細體線條流線微粒」**及**「細體線條彈簧微粒」**。 |
| 「微粒」結合「油墨」或「水彩」 | 使用**「微粒」**及**「油墨」**或**「水彩」**筆尖的其他可用筆尖類型。這些組合筆尖類型包括：**「油墨重力微粒」**、**「油墨流線微粒」**、**「油墨彈簧微粒」**、**「水彩重力微粒」**、**「水彩流線微粒」**及**「水彩彈簧微粒」**。 |
| 「動態斑紋」結合「微粒」、「鬃毛」或「仿真鬃毛」 | 「動態斑紋」筆尖類型可使用分離的色彩圓點，建立線條較粗的筆刷筆觸。繪製時，筆刷筆觸中會產生斑紋。這些筆尖類型包括**「動態斑紋重力微粒」**、**「動態斑紋流線微粒」**、**「動態斑紋彈簧微粒」**、及**「動態斑紋鬃毛」**。 |

**選擇筆尖類型**

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「一般」**。

2 從 **[筆尖類型]** 清單方塊中選擇筆尖類型。

## 一般控制項：筆觸類型

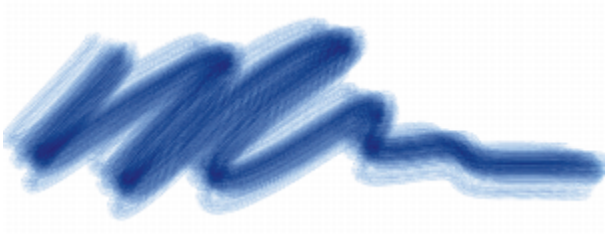
**[筆觸類型]** 會決定筆刷筆觸套用媒材的方式。Corel Painter 筆刷使用以下任一筆觸類型。

- **「單一」**筆觸類型可繪製完全符合您筆刷筆觸的筆尖路徑。
  - 您可以使用 **[鬃毛]**、**[擷取]** 或任一鬃毛塗繪筆尖類型 (例如 **[駝毛]**) 搭配 **[單一]** 筆觸類型，產生多重鬃毛的效果。

[單一] 筆觸類型只有一個筆尖路徑。

- **「多重筆觸」**類型可在您進行的筆刷筆觸附近繪製一組亂數分佈的筆尖路徑。這些筆尖路徑不會平行，而且可能會重疊。每次使用**「多重筆觸」**類型時，可能產生的效果不盡相同。相關詳細資訊，請參閱第 319 頁的「多重控制項」。

- 若提高**「筆觸抖動」**面板中的**「筆觸抖動」**值，會使多重筆觸筆刷的筆觸分散。
- 提高鬃毛量會增加筆刷筆觸的濃度。相關詳細資訊，請參閱第 319 頁的「多重控制項」。
- **「多重筆觸」**筆刷會於套用前先進行計算，因此計算過程會讓這類筆刷較慢顯示在畫布上。因此，多重筆觸筆刷最適合套用於受控制的短筆觸。



[多重筆觸] 類型可繪製一組亂數分佈的筆尖路徑。

- **「分岔」**筆觸類型可繪製一組平均分佈的筆尖路徑。分岔筆刷筆觸中有數個平行的筆尖路徑。您可以利用 **[分岔]** 筆刷控制面板中的設定來控制筆觸的所有其他方面。
  - **「分岔」**筆刷中的每根鬃毛可以不同色。在 Corel Painter 中提高 [色彩變化] 會使鬃毛的色彩相異。

[分岔] 筆觸由均勻分佈的筆尖路徑組成。

- **「水管」**筆觸類型只可套用至**「影像水管」**，是由目前 [影像水管噴嘴] 檔案組成的單一筆觸。有關 **[影像水管]** 和 [噴嘴] 檔案的詳細資訊，請參閱第 387 頁的「影像水管」。

[水管] 筆觸類型會將目前的 [噴嘴] 檔案當作媒材使用。

- **「釉彩」**筆觸類型可從標記開頭至結尾繪製不透明度平滑地逐漸增加的筆刷筆觸。每個筆尖沈澱在畫布上的顏料會暫時加入不可見的圖層，然後該圖層會合併至畫布。

在「釉彩」筆觸類型中，不透明度會隨著筆刷筆觸從最小逐漸增加至最大。

### 選擇筆觸類型

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「一般」**。

2 從 **[筆觸類型]** 清單方塊中選擇筆觸類型。

如果無法使用筆觸類型 (呈現灰色)，即表示目前所選筆刷變體和筆尖類型不支援該筆觸類型。

## 一般控制項：方法與子類別

筆刷方法會定義大多數基本筆刷行為，而且是建立所有其他筆刷變數的基礎。方法和方法子類別即代表筆觸外觀的特性。

由於方法可設定筆刷變體最基本的行為，因此您可以透過更改變體的方法來更改其行為。例如，假設您想要炭筆外觀的筆觸，但您想建立黑色的筆刷筆觸，而不要隱藏底層筆觸。只要將方法改為 **[疊色法]** 就可以產生這種效果。或許您會想要 **[向量筆]** 筆刷類別的變體，以便塗抹底色。您可以將其方法由 **[覆蓋法]** 更改為 **[滴水法]**。有些筆刷效果比較不易受其他方法影響，且可能會產生不同的結果。

每種方法都可以有許多變體，稱為方法子類別。這些子類別可以進一步修飾筆刷行為。以下名稱用於說明大部分的筆刷子類別：

- 輕柔方法會產生有羽化邊緣的筆觸。
- 平頭方法會產生凝重而有像素化邊緣的毛邊筆觸。
- 凝重方法會產生平順的筆觸。
- 紋路方法會產生能反應紙張材質的筆刷筆觸。
- 「邊緣」和「變數」等字詞有時用於說明方法子類別。[邊緣] 筆觸的外觀既有厚度又有黏度。[變數] 筆觸則受傾斜和方向影響。

結合方法與方法子類別會產生可以指定給特定筆刷的特定筆刷樣式。例如，**[紋路凝重渲染]** 筆刷筆觸會與紙張紋路相互作用，而且是半無毛邊的，因此會隱藏底層像素。**[紋路凝重渲染]** 是 **[粉彩筆]** 和 **[炭筆]** 的預設方法。

[紋路凝重疊色] 用於建立上層的筆刷筆觸。[輕柔變化式疊色] 用於建立底層的筆觸。

Corel Painter 提供以下方法：

- **Buildup**
- **覆蓋法**
- **橡皮擦**
- **滴水法**
- **仿製**
- **濕筆法**
- **數位濕筆法**
- **麥克筆**
- **外掛模組**

**[疊色法]** 可讓您產生越重疊越黑的筆刷筆觸。疊色法的實例就是氈製向量筆：在頁面上隨意著上藍色，然後依序疊上綠色和紅色。著色區域的色彩會越來越深，並接近黑色。即使您要套用黃色等亮色系的色彩，也無法淡化著色區域，著色區域的色彩仍舊會是黑色的。**[蠟筆]** 和 **[氈製向量筆]** 都是可疊色的筆刷。

[疊色法] 的實例。

**[覆蓋法]** 會產生覆蓋底層筆觸的筆刷筆觸，如同傳統繪圖中使用的油畫顏料。無論您使用哪些色彩，隨時都可以套用一層完全隱藏底色的顏料。即使背景是黑色，濃厚的一層黃色仍舊會是純粹的黃色。例如，有些 **[粉彩筆]** 和 **[向量筆]** 變體就是使用 **[覆蓋法]** 的筆刷。

[覆蓋法] 的實例。

**[橡皮擦]** 方法可以消除、淡化、暗化或模糊底色。

「橡皮擦」方法的實例。

**[滴水法]** 會與底色相互作用以扭曲影像。

[滴水法] 的實例。

**「仿製」**法會擷取仿製來源的影像，然後在其他位置重新建立該影像，而且通常會以「自然媒材」樣式塗繪這些影像。有關繪製仿製的詳細資訊，請參閱第 153 頁的「於仿製中繪圖」。

左側的影像是使用以右側影像作為仿製來源的筆刷建立的。

**[濕筆法]** 會將筆刷筆觸套用至 **[水彩]** 圖層。相關詳細資訊，請參閱第 343 頁的「使用水彩圖層」。

**[數位濕筆法]** 會將數位水彩筆刷筆觸套用至畫布或一般圖層。相關詳細資訊，請參閱第 346 頁的「使用數位水彩筆刷」。

**[麥克筆]** 方法可讓您模擬使用專業麥克筆繪圖和建立塗繪的效果。相關詳細資訊，請參閱第 385 頁的「麥克筆」。

**[外掛模組]** 是方法子類別中的特殊類別，它無法定義特定的筆刷行為，但卻可以衍生出許多子類別。

強烈建議您花點時間瀏覽 **[外掛模組]** 方法子類別。您可以在這個子類別中找到諸如 **[左旋轉]** 之類的方法，此方法可模擬表現左旋轉風格的印象派畫家之筆尖和筆刷筆觸。

您可以更改外掛模組的方法和子類別，讓任何內建的筆刷能夠使用外掛模組的強大功能。

### 選擇方法和子類別

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「一般」**。

2 從 **[方法]** 清單方塊中選擇方法。

3 從 **[子類別]** 清單方塊中選擇子類別。

只有圓形、單像素、鬃毛、擷取和橡皮擦筆尖類型提供 **[方法]** 和 **[子類別]** 選項。

## 一般控制項：來源

**[來源]** 設定可讓您指定筆刷變體所套用的媒材。來源僅適用於某些筆尖類型，例如 **[直線噴槍]**、**[投射]** 和 **[塗繪]**。有關設定媒材來源的詳細資訊，請參閱第 121 頁的「探索繪圖媒材」。

Corel Painter 筆刷使用以下任一來源類型：

- [色彩] 會套用主色彩或副色彩。
- [漸層] 會將目前的漸層套用至筆觸的長邊。相關詳細資訊，請參閱第 569 頁的「套用漸層」。
- [漸層重複] 會順著筆觸重複套用目前的漸層。相關詳細資訊，請參閱第 569 頁的「套用漸層」。
- [花紋] 會以不含遮罩資訊的花紋進行繪製。相關詳細資訊，請參閱第 557 頁的「使用花紋繪製」。
- [遮罩花紋] 會以受限於花紋遮罩的花紋進行繪製。相關詳細資訊，請參閱第 557 頁的「使用花紋繪製」。
- [透光花紋] 所繪製的花紋當中，花紋的亮度會變成筆觸的不透明度。相關詳細資訊，請參閱第 557 頁的「使用花紋繪製」。

### 選擇媒材來源

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「一般」**。

2 從 **[來源]** 清單方塊中選擇來源。

## 一般控制項：多核心

在多核心電腦上作業時，Corel Painter 可協助您充分發揮筆刷的效能。

### 啟用筆刷多核心支援

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「一般」**。

2 勾選 **[多核心]** 註記框。

並非所有筆刷變體均支援 **[多核心]** 選項。

## 不透明度控制項

不透明度可讓您控制 Corel Painter 如何變換您套用至畫布的媒材濃度。**[不透明度]** 控制項可讓您設定目前所選筆刷的不透明度。

您也可以使用 **[表現]** 設定將不透明度連結至各種畫筆或滑鼠移動。例如，您可以將噴槍變體的不透明度連結至畫筆壓力。壓力越大，產生的筆觸越不透光。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

您也可以調整**「最小值」**設定以指定要讓表現套用的變化範圍。**[最小不透明度]** 設定代表 **[不透明度]** 設定的百分比，必須連結至表現才會產生效果。例如，如果您在 **[不透明度]** 面板上選擇 **[壓力]** 表現，接著將 **[不透明度]** 滑桿設為 20%，並將 **[最小不透明度]** 滑桿設為 50%，則每次在筆刷筆觸期間套用壓力時透明度都會在 10% 到 20% 之間變化。

您可以調整**「不透明度抖動」**來增加不透明度效果的變化，藉以增強筆刷筆觸的自然外觀。您也可以使用**「平滑度」**滑桿讓筆刷筆觸的不透明度變化得更加平滑，呈現更自然的外觀。

[數位噴槍] 筆刷筆觸不含 [不透明度抖動] (左) 和含 [不透明度抖動] (右)

「不透明度抖動」能以不具有 (上)/具有 (下) 抖動平滑的效果套用至筆觸筆刷

**「音訊表現」**可讓您將不透明度連結至麥克風的音訊輸入或內部音訊 (如串流音樂)。當音訊訊號的強度改變時，筆刷筆觸的不不透明度會有所增減。

使用音訊輸入來變更筆刷筆觸的不透明度 (右)

### 設定筆刷不透明度

1 選擇 **[視窗] [筆刷控制面板] [不透明度]**。

2 將 **[不透明度]** 滑桿向左移可降低不透明度，向右移動則可提高不透明度。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 將不透明度設定連結至特定畫筆或滑鼠移動 | 從**「表現」**清單方塊中選擇選項。 |
| 設定要讓表現套用的變化百分比 | 移動 **[最小不透明度]** 滑桿。 |
| 調整**「方向」**表現的角度 | 移動 **[方向]** 滑桿。 |
| 調整套用至 **[不透明度]** 的變化量 | 移動 **[不透明度抖動]** 滑桿。 |
| 平滑不透明度變化 | 移動**「平滑度」**滑桿。 |
| 將不透明度連結至音訊 | 按一下**「音訊表現」**按鈕 。 |

**您也可以**

若要選擇音訊輸入並調整音訊設定，請選擇**「視窗」**▯**「音訊」**▯**「音訊設定面板」**。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。

調整 **[不透明度抖動]** 時，請確認 **[最小不透明度]** 滑桿沒有設為 100%。將 **「最小不透明度」**設為 100% 會停止**「不透明度抖動」**產生作用。

您也可以在畫面上動態設定筆刷不透明度。相關詳細資訊，請參閱第 248 頁的「在畫面上設定筆刷屬性」。

## 紋路控制項

紋路可讓您控制筆刷筆觸所顯示的紙張材質量。您也可以設定要顯示的紋路程度 (**[紋路]** 滑桿)。您也可以使用 **[表現]** 設定來將紋路連結至各種畫筆或滑鼠移動。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。例如，您可以將紋路連結至壓力。提高壓力會使鉛筆「戳進」紙張，而產生紋路更多的筆刷筆觸。您也可以將紋路連結至麥克風的音訊輸入或內部音訊 (如串流音樂)。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。

使用「音訊表現」來變化紋路

您也可以調整**「最小值」**設定以指定要讓表現套用的變化範圍。**[最小紋路]** 設定代表 **[紋路]** 設定的百分比，必須連結至表現才會產生效果。例如，如果您在 **[紋路]** 面板上選擇 **[壓力]** 表現，接著將 **[紋路]** 滑桿設為 100%，並將 **[最小紋路]** 滑桿設為 10%，則每次在筆刷筆觸期間套用壓力時，顯示的紋路量都會在 10% 到 100% 之間變化。

一般而言，產生筆刷筆觸時，紙張紋路會固定不變。在某一區域上重複的筆觸會帶來相同的紋路，但您可以指定為每個筆觸的每一筆尖亂數移動紙張紋路 (**[亂數筆刷筆觸紋路]** 和 **[紋路抖動]**)。您也可以使用**「平滑度」**滑桿讓筆刷筆觸的紋路抖動變得更加平滑，呈現更自然的外觀。

停用 (上) 及啟用 (下) [亂數筆刷筆觸紋路] 的筆刷筆觸

此外，您可以使用紙張的亮度和對比設定來控制筆刷與紋路的相互作用。相關詳細資訊，請參閱第 135 頁的「使用紙張材質及紋路」和第 263 頁的「表現設定」。

### 設定紋路

1 選擇**「視窗」**□**「筆刷控制面板」**□**「紋路」**。

2 移動 **[紋路]** 滑桿可調整紋路的滲透度。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 將紋路設定連結至特定畫筆或滑鼠移動 | 從**「表現」**清單方塊中選擇選項。 |
| 設定要讓表現套用的變化百分比 | 移動 **[最小紋路]** 滑桿。 |
| 調整**「方向」**表現的角度 | 移動 **[方向]** 滑桿。 |
| 調整套用至 **[紋路]** 的變化量 | 移動 **[紋路抖動]** 滑桿。 |
| 平滑紋路變化 | 移動**「平滑度」**滑桿。 |
| 將筆刷筆觸紋路相互作用亂數化 | 勾選 **[亂數化筆刷筆觸紋路]** 註記框。 |

調整 **[紋路抖動]** 時，請確認 **[最小不透明度紋路]** 滑桿沒有設為 100%。將 **[最小紋路]** 設為 100% 會停止 **[紋路抖動]** 產生作用。

## 筆觸屬性控制項

您可以將合併模式套用至筆刷變體，以控制筆刷筆觸與底色在目前所選圖層或畫布中的相互作用方式。這項技術可讓您產生類似將構成方式套用至圖層的結果。此外，它可讓您控制套用效果的位置。有關構成方式的詳細資訊，請參閱第 438 頁的「使用構成方式混色圖層」。

您可以在屬性列上設定一些筆觸屬性。相關詳細資訊，請參閱第 251 頁的「在擴充屬性列上設定筆刷選項」。

### 套用合併模式

1 選擇 **[視窗]** □**[筆刷控制面板]** □**[筆觸屬性]**。

2 勾選 **[使用筆觸屬性]** 註記框。

3 移動 **[筆觸不透明度]** 滑桿。

4 從 **[合併模式]** 清單方塊中選擇下列其中一項合併模式：

| 合併模式 | 說明 |
|---|---|
| **色彩** | 結合底色的亮度與筆刷筆觸色彩的色相和彩度，來建立一種新色彩。這是 **[亮度]** 的相反方式。 |

| 合併模式 | 說明 |
| --- | --- |
| **彩化** | 以筆刷筆觸色彩的色相和彩度取代底色的色相和彩度。您可以使用此模式將色彩套用至灰階影像。 |
| **暗色化** | 使用筆刷筆觸色彩暗色##底色 - 取較暗色 |
| **預設** | 覆蓋並隱藏底下的筆刷筆觸 |
| **相異** | 自其他的色彩減去一種色彩，減去的色彩亮度值較高 |
| **溶解** | 依據不透明度來結合底色與筆刷筆觸色彩 |
| **膠化** | 以筆刷筆觸色彩暈染底色。例如，黃色的筆刷筆觸會給予底色一個黃色的色偏。 |
| **膠渲染** | 使用 **[預設值]** 方法和 **[膠化]** 方法的組合 |
| **強光** | 依據底色的亮度來倍增或過濾色彩。 |
| **色相** | 結合底色的亮度和彩度與筆刷筆觸色彩的色相，來建立一種色彩 |
| **淺色化** | 使用底色或筆刷筆觸色彩上色 - 取較亮色 |
| **亮度** | 透過底色的色相、彩度以及筆刷筆觸色彩的亮度來建立一種新色彩。這是 **[色彩]** 的相反方式。 |
| **魔幻組合** | 依據亮度來結合筆刷筆觸色彩與底色。將顯示比底色亮的筆刷筆觸部分。比底色暗的筆刷筆觸部分，將由底色較亮的區域取代。 |
| **相乘** | 結合色彩來建立較深的色彩 |
| **正常** | 作用如同 **[預設值]** 方法；筆刷筆觸會覆蓋底色。 |
| **重疊** | 在結合色彩時，保留底色的反白與陰影 |
| **仿古色** | 將筆刷筆觸亮度轉換成色相 |
| **反向透出** | 將色彩反轉為其下的色彩 |
| **彩度** | 透過結合影像色彩的亮度、色相以及圖層色彩的彩度來建立一種色彩 |
| **濾光** | 結合色彩來建立較淡的色彩 |

| 合併模式 | 說明 |
| --- | --- |
| **陰影對應** | 阻擋光線並結合色彩時，保留底色的陰影 |
| **柔光** | 依據底色的亮度來暗色化或淺色化色彩 |

## 大小控制項

**[大小]** 筆刷控制項會決定 Corel Painter 變換筆刷筆觸寬度的方式。

**「大小」**可讓您控制筆刷和筆刷筆觸的寬度。更改大小時，您可能需要為使用非塗繪或筆尖式筆尖類型的筆刷調整間距控制項，避免筆觸中出現縫隙。

「大小」可控制筆刷的寬度。

您可以選擇 **[表現]** 設定以建立對細微手部動作產生反應的筆刷。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。您也可以調整 **[最小值]** 設定以指定要讓表現套用的變化範圍。**[最小尺寸]** 設定代表 **[大小]** 設定的百分比，必須連結至表現才會產生效果。例如，如果您在 **[大小]** 面板上選擇 **[壓力]** 表現，接著將 **[大小]** 滑桿設為 40%，並將 **[最小尺寸]** 滑桿設為 50%，則每次在套用壓力時筆觸大小都會在 20% 到 40% 之間變化。而 **[最小尺寸]** 控制項則可讓您建立非常逼真的筆刷筆觸。畫筆壓力減少時，筆刷筆觸就會跟著變細。壓力增加時，筆刷筆觸則會變寬，就像真正的筆刷一樣。

最小和最大筆觸可以連結至 [表現] 設定，例如壓力或速度。黑色小圓圈顯示最小筆觸，而灰色圓圈則顯示最大筆觸。

**[大小抖動]** 控制項可讓您對筆刷筆觸的大小產生更多變化，增強筆刷筆觸的靈敏度和自然外觀。您也可以使用**「平滑度」**滑桿讓筆刷筆觸的大小變化得更加平滑，呈現更自然的外觀。

[油畫仿真圓頭] 筆刷筆觸不含 [大小抖動] (左) 和含 [大小抖動] (右)

「大小抖動」能以不具有 (上)/具有 (下) 抖動平滑的效果套用至筆觸筆刷

**「音訊表現」**可讓您將筆刷大小連結至麥克風的音訊輸入或內部音訊 (如串流音樂)。當音訊訊號的強度改變時，筆刷筆觸會加寬或變窄。

筆刷筆觸會隨著音訊輸入同步變更其寬度 (右)。

**「大小間隔」**可控制筆觸窄邊與寬邊之間的轉換。

[大小間隔] 設為 1% (上) 和 100% (下) 的筆刷筆觸

### 設定筆刷的大小

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[大小]**。

2 將 **[大小]** 滑桿向右移讓筆刷變大，使轉換更顯著。將滑桿向左移讓筆刷變小，可產生更平滑的轉換。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 調整套用至 **[大小]** 的變化量 | 移動 **[大小抖動]** 滑桿。 |
| 平滑大小變化 | 移動**「平滑度」**滑桿。 |

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 將大小連結至音訊 | 按一下**「音訊表現」**按鈕 。<br>若要選擇音訊輸入並調整音訊設定，請選擇**「視窗」**▯**「音訊」**▯**「音訊設定面板」**。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。 |
| 將大小設定連結至特定畫筆或滑鼠移動 | 從**「表現」**清單方塊中選擇選項。 |
| 設定要讓表現套用的變化百分比 | 移動**「最小尺寸」**滑桿。 |
| 調整**「方向」**表現的角度 | 移動 **[方向]** 滑桿。 |

您也可以在畫面上動態設定筆刷大小。相關詳細資訊，請參閱第 248 頁的「在畫面上設定筆刷屬性」。

調整 **[大小抖動]** 時，請確認 **[最小尺寸]** 滑桿沒有設為 100%。將 **[最小尺寸]** 設為 100% 會停止 **[大小抖動]** 產生作用。

您也可以透過屬性列更改筆刷大小，方法是調整 **[大小]** 滑桿 ，或在 **[大小]** 方塊中輸入值。

### 設定筆觸轉換

1 選擇 **[視窗]** ▯**[筆刷控制面板]** ▯**[大小]**。

2 將 **[大小間隔]** 滑桿向右移可增加筆刷大小之間的轉換。向左移則可減少轉換。

### 切換筆刷大小預覽模式

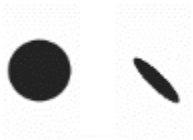
1 選擇 **[視窗]** ▯**[筆刷控制面板]** ▯**[筆尖預覽]**。

2 按一下 **[預覽尺寸和形狀]** 按鈕 。

## 角度控制項

**[角度]** 控制項可讓您更改筆刷的形狀。有些 **[角度]** 控制項適合搭配 **[表現]** 設定一起使用。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

**[壓扁]** 設定可讓您控制筆刷筆尖的形狀。壓扁筆刷可讓筆刷由圓形變成橢圓形。您可以使用 **[壓扁]** 控制項搭配 **[圓形]** 與 **[擷取]** 筆尖類型。



[壓扁] 設為 100% (左) 和 25% (右) 的筆刷筆觸

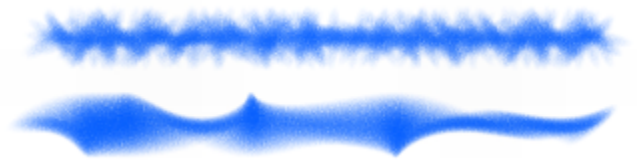
利用 [向量筆] 筆刷建立的此筆刷筆觸可使用 [壓扁] 控制項來產生書法效果。

**[角度]** 滑桿可控制橢圓形筆刷筆尖的角度，以及橢圓的長度。只有 **[壓扁]** 設定低於 100% 的筆尖才會明顯受到影響。您可以使用 **[角度]** 控制項搭配 **[圓形]** 與 **[擷取]** 筆尖類型。

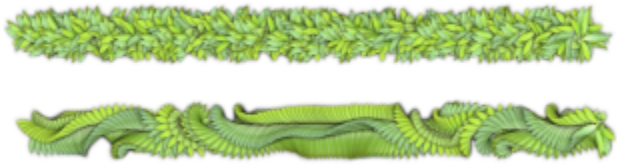
[角度] 設為 90° (上) 和 45° (下) 的筆刷筆觸

**[角度抖動]** 控制可讓您對筆刷筆觸的角度產生變化，增強其靈敏度和自然外觀。您可以使用**「平滑度」**滑桿讓筆刷筆觸的角度變化得更加平滑，呈現更自然的外觀。

[氈製麥克筆] 筆刷筆觸不含 [角度抖動] (左) 和含 [角度抖動] (右)



「角度抖動」能以不具有 (上)/具有 (下) 抖動平滑的效果套用至筆觸筆刷



「角度抖動」能以不具有 (上)/具有 (下) 抖動平滑的效果套用至影像水管筆觸筆刷

**「音訊表現」**可讓您將角度變化連結至麥克風的音訊輸入或內部音訊 (如串流音樂)。筆尖角度會隨著音訊訊號同步變更。

隨著音訊同步變更筆尖角度

若為筆尖式筆刷，則**「角度範圍」**設定可讓您指定筆刷筆觸可能出現的筆尖角度範圍。若要善用此功能，您必須使用 **[表現]** 設定來根據筆觸方向或支點等因素設定角度。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

[角度範圍] 設為 0° (左) 和 180° (右) 的筆刷筆觸

若為筆尖式筆刷，**[角度間隔]** 滑桿可利用大於 0° 的 **[角度範圍]** 控制筆刷更改增量。例如，將 **[角度間隔]** 設定為 5° 表示在目前 **[角度範圍]** 設定內，每隔 5° 可產生一個筆刷筆尖。

[角度間隔] 設為 0° (左) 和 90° (右) 的筆刷筆觸

### 設定筆刷形狀

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[角度]**。

2 將 **[壓扁]** 滑桿向左移可讓筆刷筆尖更趨向橢圓形。向右移則可使筆尖更圓。

您也可以在畫面上動態更改筆刷形狀。相關詳細資訊，請參閱第 248 頁的「在畫面上設定筆刷屬性」。

### 將表現套用至筆刷角度

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[角度]**。

2 從**「表現」**清單方塊中選擇選項。

如果您想切換表現的效果，請按一下**「反轉」**按鈕 。

如果您從 **[表現]** 清單方塊中選擇 **[方向]**，請移動 **[方向]** 滑桿，直到達到想到的角度為止。

若要將筆刷角度連結至音訊訊號，請按一下**「音訊表現」**按鈕 。

### 設定橢圓形筆刷筆尖的角度

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[角度]**。

2 將 **[角度]** 滑桿向右移可逆時針旋轉筆尖。向左移則可順時針旋轉筆刷。

### 設定筆刷筆尖的角度範圍

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[角度]**。

2 將 **[角度範圍]** 滑桿向右移可增加筆尖出現的角度範圍。向左移則可減少筆觸出現的角度範圍。

將此滑桿設為 **360°** 時，筆觸可為任何角度。

### 使用抖動設定角度變化

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[角度]**。

2 移動 **[角度抖動]** 滑桿。

若要平滑角度變化，請移動**「平滑度」**滑桿。

### 設定筆刷角度的增量

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[角度]**。

2 將 **[角度間隔]** 滑桿向右移可在筆尖之間產生較小的角度。向左移則可在筆尖之間產生較大的角度。

## 間距控制項

筆刷筆觸使用筆尖式筆尖類型時，Corel Painter 會以連續的筆尖建立筆觸。調整筆尖之間的間距即可控制筆刷筆觸的連貫性。

**[間距]** 控制項可設定筆觸中筆刷筆尖之間的距離。**[最小間距]** 滑桿可指定筆尖之間的最小像素量。如果您不想要連貫的筆觸，則可以調整 **[最小間距]** 以建立虛線。虛線上的每個點或每一槓都是一個筆刷筆尖。

[最小間距] 設為 2.0 (上) 和 10.5 (下) 的筆刷筆觸

**[連續時間沈澱]** 控制您是否必須先移動筆刷才能套用媒材。啟用 **[連續時間沈澱]** 時，媒材會在第一筆後開始流動。

使用塗繪筆尖類型的筆刷可充分利用此設定，讓媒材逼真地在筆觸減速或停止時匯集。使用筆尖式筆尖類型的筆刷必須完全暫停筆觸，才能使媒材開始匯集。通常您可以使用 **[連續時間沈澱]** 搭配噴槍工具。

停用**「連續時間沈澱」**時，您必須移動筆刷，媒材才會流動。

**[提升]** 可讓您最佳化筆刷筆觸的效能。但是，高提升程度可能會產生略為鋸齒狀而較不精確的筆刷筆觸。此設定僅適用特定筆刷筆尖類型，例如 **[平頭]** 或 **[駱毛]**。

### 設定筆刷筆尖之間的間距

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「間距」**。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 增加筆尖之間的距離 | 將 **[間距]** 滑桿向右移。 |
| 減少筆尖之間的距離 | 將 **[間距]** 滑桿向左移，直到筆尖開始重疊為止。「重疊」會增加筆觸的濃度，使筆觸外觀更加連貫。 |
| 將筆尖大小設為與間距相等 | 將 **[間距]** 滑桿向右移至 **100%**。例如，含有 10 個像素的筆尖每隔 10 個像素就會重複一次。 |

### 設定最小筆尖間距

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「間距」**。

2 將 **[最小間距]** 滑桿向右移可增加筆尖之間的最小間距。往左移則可縮短筆尖之間的最小間距。

### 設定連續時間沈澱

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「間距」**。

2 勾選**「連續時間沈澱」**核取方塊。

### 提升筆刷筆觸

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「間距」**。

2 將 **[提升]** 滑桿向右移可提升筆刷效能。向左移則可降低筆刷效能。

## 更改筆尖剖面圖

**[筆尖剖面圖]** 面板會顯示可套用至筆刷的筆尖剖面圖選取區。每個筆尖剖面圖顯示整個筆尖直徑的濃度分佈橫截面圖。您可以把筆刷筆尖剖面圖想像成鐘狀曲線圖，此圖代表整個筆刷筆尖的濃度分佈。

不同的媒材會有不同的濃度分佈。更改濃度分佈會使筆刷筆觸產生不同的標記品質。塗繪筆刷筆尖類型的筆刷筆尖剖面圖可控制噴濺的集中度。

每個 Corel Painter 筆刷均使用下列任一筆刷筆尖剖面圖。

| 剖面圖 | 說明 |
| --- | --- |
| **「尖頭剖面圖」** | 中心點的濃度最高，而且濃度朝邊緣迅速降低。 |

| 剖面圖 | 說明 |
| --- | --- |
| | |
| **「筆刷筆尖剖面圖」**<br> | 中心點的大片區域濃度較高，而且濃度朝邊緣迅速降低。 |
| **「線性剖面圖」**<br> | 中心點的濃度最高，而且濃度朝邊緣平均降低。 |
| **「暗色剖面圖」**<br> | 中心點的濃度最高，而邊緣的濃度也提高。 |
| **[水彩描述檔]**<br> | 外側環狀邊緣的濃度最高，內部的濃度則適中。此筆尖與塗繪筆尖搭配使用可產生空心筆尖或噴濺濃度。 |
| **「單圖素邊緣」**<br> | 在整塊區域的濃度最高，且濃度朝邊緣迅速降低，以產生單像素的無毛邊邊緣。 |

**畫家油畫筆刷筆尖剖面圖**

有六種針對 **[畫家油畫]** 筆刷設計的筆刷筆尖。您也可以使用上表所列的任一筆刷筆尖搭配 **[畫家油畫]** 筆刷。

| 畫家油畫剖面圖 | 說明 |
| --- | --- |
| **[軟圓頭]**<br> | 整塊區域的濃度最高，而且濃度朝邊緣迅速降低。 |
| **[尖頭分岔]**<br> | 提供許多鬃毛長度，且鬃毛的中央較長，越朝邊緣的長度越細。 |
| **[平頭分岔]**<br> | 提供許多鬃毛長度，且整塊區域的濃度最高，可產生明顯而平均的鬃毛。 |

| | |
|---|---|
| **「平頭」** | 專為 **[畫家油畫]** 畫刀設計，整塊區域的濃度最高，且濃度朝邊緣快速降低。 |
| **[方尖]** | 專為 **[畫家油畫]** 畫刀設計，邊緣的濃度最高，且會不平均地降低。 |
| **[楔形]** | 專為 **[畫家油畫]** 畫刀設計，單邊的濃度最高，且濃度朝另一邊規律地降低。 |

**厚重媒材剖面圖**

有六種專為 **[厚重媒材]** 變體所設計的筆尖剖面圖。

| **厚重媒材剖面圖** | **說明** |
|---|---|
| **「鉛筆剖面圖」** | 與繪圖板垂直時提供較銳利的筆尖，而有角度時則是較寬、較柔和的筆尖。 |
| **「筆刷筆尖剖面圖」** | 中心點的大片區域濃度較高，而且濃度朝邊緣迅速降低。 |
| **「線性剖面圖」** | 中心點的濃度最高，而且濃度朝邊緣平均降低。 |
| **「尖頭剖面圖」** | 中心點的濃度最高，而且濃度朝邊緣迅速降低。 |
| **「暗色剖面圖」** | 中心點的濃度最高，而邊緣的濃度也提高。 |
| **「單圖素邊緣」** | 在整塊區域的濃度最高，且濃度朝邊緣迅速降低，以產生單像素的無毛邊邊緣。 |

### 選擇筆刷筆尖剖面圖

1 選擇「**視窗**」□「**筆刷控制面板**」□「**筆尖剖面圖**」。

2 在 **[筆尖剖面圖]** 面板中，按一下筆刷筆尖剖面圖圖示。

## 仿真水彩控制項

Corel Painter 的 **[仿真水彩]** 筆刷控制項可幫助您獲得非常逼真的水彩筆刷筆觸。該控制項可模擬使用水彩筆刷、水彩紙、色素和一杯水。您可以調整色素程度和水的一致性，以作出自然流量和色素沉澱的效果。下一節會更詳細說明 **[仿真水彩]** 筆刷控制項。

#### 筆刷控制項

**[仿真水彩]** 筆刷相關控制項可讓您設定筆刷沉澱在紙張上的水量和色素量。

[濕度] 設定較低 (左) 和 [濕度] 設定較高 (右) 的筆刷筆觸

#### 水彩控制項

**[仿真水彩]** 水彩相關控制項可讓您調整水分黏滯度 (或厚度)，以控制它在紙張表面的流動及擴散方式。例如，水分黏滯度高時會產生多水的效果，而且水分會很容易流動及擴散。如果水分黏滯度低且厚，便不會有流動感，但會呈現水池的效果。您也可以調整水分變乾的速度，此速度會影響色素沉澱在紙張上的方式及位置。

[黏滯度] 設定較低 (左) 和 [黏滯度] 設定較高 (右) 的筆刷筆觸

#### 流量控制項

**[流量]** 控制項可讓您啟用和選擇流程圖以便您採用能提高水彩置換的其他表面材質。相關詳細資訊，請參閱第 375 頁的「開始使用流程圖」。您也可以調整 **[流量阻抗]**，以控制紙張紋路或流程圖對水彩流動方向的影響。

[流量阻抗] 設定較低 (左) 和 [流量阻抗] 設定較高 (右) 的筆刷筆觸

**色素控制項**

**[色素]** 控制項可讓您調整水分蒸發後色素沉澱在紙張上的多寡，以及色素沉澱在紙張上的速度。您也可以指定水份能夠從紙張上移動乾燥色素的程度。



[沉澱率] 設定較低 (左) 和 [沉澱率] 設定較高 (右) 的筆刷筆觸

**紙張控制項**

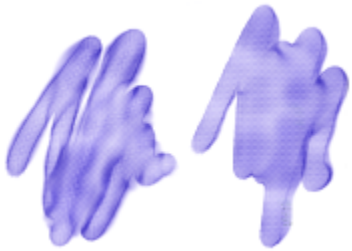
使用 **[紙張]** 控制項時，您可以調整 **[仿真水彩]** 筆刷與紙張材質和紋路相互作用的方式。您可以調整紙張粗糙度，其會影響所有其他紙張設定。

[粗糙度] 設定較低 (左) 和 [粗糙度] 設定較高 (右) 的筆刷筆觸

此外，還可以設定紙張紋路對於水的吸收率，並控制色素在乾燥後沈澱於紙張紋路凹陷處的量。

**風控制項**

**[風]** 控制項可讓您控制水分在紙張上流動的角度。您也可以指定施加在水分上的風速量。



[角度] 及 [風速] 設定較低 (左) 和 [角度] 及 [風速] 設定較高 (右) 的筆刷筆觸

**暈染控制項**

暈染控制項可讓您管理色素暈染在紙張上的方式及時機。您可以指定精準地套用暈染，以確保水分正確流動。您也可以延遲暈染，待筆刷完成後才套用效果。此外，還可以選擇暫時擱置暈染。這樣可讓您先將多種筆刷筆觸套用至紙張後再套用暈染，以便一次為所有筆刷筆觸套用該效果。您也可以指定動畫過程中要完成的流動步進數。這樣可控制色素在畫面上的可見流量重整速率。例如，您可以為較小的筆刷指定較低的流動步進數，並為較大的筆刷指定較高的流動步進數。

### 調整仿真水彩控制項

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「仿真水彩」**。

2 執行下表中的任一操作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 設定筆刷沉澱在紙張上的水量 | 在 **[筆刷]** 區域中，移動 **[濕度]** 滑桿以調整水量。 |
| 設定筆刷沉澱在紙張上的色素量 | 在 **[筆刷]** 區域中，移動 **[濃度]** 滑桿以調整色素量。 |
| 調整水的厚度以控制其在紙張表面上的流動與擴散方式 | 在 **[水彩]** 區域中，移動 **[粘滯度]** 滑桿以調整厚度。 |
| 調整水分變乾的速度 | 在 **[水彩]** 區域中，移動 **[蒸發率]** 滑桿以調整效果。 |
| 調整到流程圖表面或紙張材質會影響水彩流動方向的程度 | 在 **「流量」** 區域中，移動 **「流量阻抗」** 滑桿以調整效果。 |
| 調整水分蒸發後沉澱在紙張上的色素量 | 在 **[色素]** 區域中，移動 **[沉澱率]** 滑桿以調整色素量。 |
| 控制色素沉澱在紙張上的速度 | 在 **[色素]** 區域中，將 **[重量]** 滑桿向左移即可有較輕的色素，向右移則可有較重的色素。重量較輕的色素會隨水分流動較久，而較重的色素很快就會沉澱在紙張上。 |
| 指定水份能夠從紙張上移動乾燥色素的程度 | 在 **[色素]** 區域中，移動 **[選取]** 滑桿以調整色素選取量。 |
| 調整紙張粗糙度 | 在 **[紙張]** 區域中，將 **[粗糙度]** 滑桿向左移可減少紙張粗糙度，向右移則可增加紙張粗糙度。它可影響流量阻抗、變乾速度和色素顆粒化。 |
| 調整紙張紋路對於水的吸收率 | 在 **[紙張]** 區域中，將 **[變乾速度]** 滑桿向左移可減緩吸收速度，向右移則可加快吸收速度。 |
| 控制色素在乾燥後沈澱於紙張紋路凹陷處的量 | 在 **[紙張]** 區域中，移動 **[顆粒化]** 滑桿以調整效果。 |
| 控制水分在紙張上流動的角度 | 在 **[風]** 區域中，移動 **[角度]** 滑桿以調整角度。 |
| 指定施加在水分上的風速量，其會影響水分在紙張上的流動方式 | 在 **[風]** 區域中，移動 **[風速]** 滑桿以調整風速。 |

您可以暫時停用 **[高品質顯示]**，以最佳化 **[仿真水彩]** 和 **[仿真濕油畫]** 等筆刷的效能。按一下工具箱中的 **[放大鏡]** 工具 ，然後按一下屬性列上的 **[高品質顯示]** 按鈕。

### 使用仿真水彩筆刷時套用流程圖

1 在 [筆刷] 材料庫面板中，選擇 [仿真水彩] 筆刷變體。

2 選擇 **「視窗」** > **「筆刷控制面板」** > **「仿真水彩」**。

3 在 **「流量」** 區域中，啟用 **「流線貼圖」** 選項以設定 **「來源」**。

若要充分發揮流程圖的效果，您必須確保 **[濕度]** 控制項已設為高，並將 **[蒸發率]** 控制項設為低。

### 控制仿真水彩暈染

1 選擇「**視窗**」>「**筆刷控制面板**」>「**仿真水彩**」。

2 執行下表中的任一操作。

| **若要** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 準確地套用暈染以確保水分正確流動 | 勾選 **[精確暈染]** 註記框。 |
| 將暈染延遲至筆刷筆觸完成後 | 勾選 **[延遲暈染]** 註記框。 |
| 暫時擱置暈染 | 勾選 **[暫停暈染]** 核取方塊或按一下屬性列上的 **[暫停暈染]** 按鈕 ，即可擱置暈染。您必須取消選取該註記框才可執行暈染。 |
| 指定色素出現在畫面上的速度 | 將 **[動畫步進]** 滑桿向左移可減緩動畫速度，向右移則可加快速度。<br>指定較低的 **[動畫步進]** (例如 0) 可產生較平滑的效果。 |

## 仿真濕油畫控制項

**[仿真濕油畫]** 筆刷變體可協助您作出逼真的油畫筆刷筆觸。例如，您可以控制顏料黏滯度和色彩濃度，類似混合油畫顏料和媒材。下一節會更詳細說明 **[仿真濕油畫]** 筆刷控制項。

#### 筆刷控制項

**[仿真濕油畫]** 筆刷專用控制項可讓您設定筆刷沉澱在畫布上的水量和顏料。

[濕度] 設定較低 (左) 和 [濕度] 設定較高 (右) 的筆刷筆觸

#### 液體流量控制項

**[液體流量]** 控制項可讓您調整液體黏滯度 (或厚度)，以便控制其套用至畫布上的方式。例如，如果液體黏滯度高，顏料就很容易擴散，看起來也平滑。如果液體黏滯度低且厚，顏料就不容易擴散，並產生材質的錯覺。

[黏滯度] 設定較低 (左) 和 [黏滯度] 設定較高 (右) 的筆刷筆觸

您也可以調整液體蒸發的速度，其會影響顏料在畫布上變乾的情況。

[蒸發率] 設定較低 (左) 和 [蒸發率] 設定較高 (右) 的筆刷筆觸

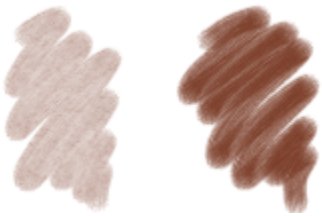
**流量控制項**

**[流量]** 控制項可讓您啟用和選擇流程圖以便您產生能提高液體置換的其他表面材質。相關詳細資訊，請參閱第 375 頁的「開始使用流程圖」。您也可以調整流量阻抗以控制顏料在畫布或流程圖上的擴散方式。

[流量阻抗] 設定較低 (左) 和 [流量阻抗] 設定較高 (右) 的筆刷筆觸

**顏料控制項**

**[顏料]** 控制項可讓您修改顏料在畫布上的外觀和感覺。例如，您可以調整油墨乾掉後畫布上所沉澱之顏料的不透明度。您也可以指定顏料混合的難易度，以及油墨能夠從畫布上移動乾燥顏料的程度。



[沉澱率] 設定較低 (左) 和 [沉澱率] 設定較高 (右) 的筆刷筆觸

**畫布控制項**

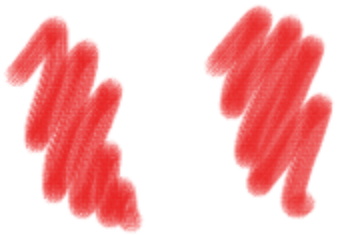
使用畫布控制項時，您可以調整 **[仿真濕油畫]** 筆刷與畫布材質和紋路相互作用的方式。例如，您可以調整畫布粗糙度，其會影響所有其他畫布設定。

[粗糙度] 設定較低 (左) 和 [粗糙度] 設定較高 (右) 的筆刷筆觸

此外，還可以設定紙張紋路對於液體的吸收率，並控制顏料在乾燥後沈澱於畫布紋路凹陷處的量。

**風控制項**

**[風]** 控制項可讓您設定顏料在畫布上擴散的角度。您也可以指定施加在顏料上的風速量。



[角度] 及 [風速] 設定較低 (左) 和 [角度] 及 [風速] 設定較高 (右) 的筆刷筆觸

**暈染控制項**

**[暈染]** 控制項可讓您管理顏料暈染在畫布上的方式及時機。您可以指定精準地套用暈染，以確保顏料正確分佈。您也可以延遲暈染，待筆刷完成後才套用效果。此外，還可以選擇暫時擱置暈染。這樣可讓您先將多種筆刷筆觸套用至畫布後再套用暈染，以便一次為所有筆刷筆觸套用該效果。您也可以指定動畫過程中要完成的流動步進數。這樣可控制顏料在畫面上的可見流量重整速率。例如，您可以為較小的筆刷指定較低的流動步進數，並為較大的筆刷指定較高的流動步進數。

您可以在屬性列上設定一些「仿真濕油畫」選項。相關詳細資訊，請參閱第 251 頁的「在擴充屬性列上設定筆刷選項」。

### 調整仿真濕油畫控制項

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿真濕油畫]**。

2 執行下表中的任一操作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 設定筆刷沉澱在畫布上的油墨量 | 在 **[筆刷]** 區域中，移動 **[濕度]** 滑桿以調整液體量。 |
| 設定筆刷沉澱在畫布上的顏料濃度 | 在 **[筆刷]** 區域中，移動 **[濃度]** 滑桿以調整色素量。 |
| 調整油墨的厚度以控制其在畫布表面上的擴散方式 | 在 **[液體流量]** 區域中，移動 **[粘滯度]** 滑桿以粘滯度效果。 |
| 調整顏料變乾的速度 | 在 **[液體流量]** 區域中，移動 **[蒸發率]** 滑桿以調整效果。 |
| 調整到流程圖表面或紙張材質會影響水彩流動方向的程度 | 在 **「流量」** 區域中，移動 **「流量阻抗」** 滑桿以調整效果。 |
| 調整油墨乾掉後畫布上所沉澱之顏料的不透明度 | 在 **[顏料]** 區域中，將 **[沉澱率]** 滑桿向左移可減少顏料量 (不透明度提高)，向右移則可增加顏料量 (不透明度下降)。 |
| 控制顏料色彩在畫布上混合的難易度 | 在 **[顏料]** 區域中，將 **[混色率]** 滑桿向左移可降低混色不透明度，向右移則可提高混色不透明度。 |
| 指定油墨能夠從畫布上移動乾燥顏料的程度 | 在 **[顏料]** 區域中，移動 **[選取]** 滑桿以調整顏料選取量。 |
| 調整畫布粗糙度 | 在 **[畫布]** 區域中，將 **[粗糙度]** 滑桿向左移可減少畫布粗糙度，向右移則可增加畫布粗糙度。(它可影響流量阻抗、變乾速度和顏料顆粒化。) |
| 控制畫布紋路對顏料流動方向的影響 | 在 **[畫布]** 區域中，移動 **[流量阻抗]** 滑桿以調整流量阻抗。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 調整畫布紋路對於顏料的吸收率 | 在 **[畫布]** 區域中，移動 **[風乾速度]** 滑桿以調整吸收速度。 |
| 控制顏料在乾燥後沈澱於畫布紋路凹陷處的程度 | 在 **[畫布]** 區域中，移動 **[顆粒化]** 滑桿以調整效果。 |
| 控制顏料在畫布上擴散的角度 | 在 **[風]** 區域中，移動 **[角度]** 滑桿以調整角度。 |
| 指定施加在顏料上的風速量，其會影響顏料在畫布上的擴散方式 | 在 **[風]** 區域中，移動 **[風速]** 滑桿以調整風速。 |

您可以增進顏料在畫面上的可見流量外觀，方法是按一下工具箱中的 **[放大鏡]** 工具 ，然後停用屬性列上的 **[高品質顯示]** 按鈕。

### 使用仿真濕油畫筆刷時套用流程圖

1 在 [筆刷] 材料庫面板中，選擇 [仿真濕油畫] 筆刷變體。
2 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿真濕油畫]**。
3 在 **「流量」** 區域中，啟用 **「流線貼圖」** 選項以設定 **「來源」**。

若要充分發揮流程圖的效果，您必須確保 **[濕度]** 控制項已設為高，並將 **[蒸發率]** 控制項設為低。

### 控制仿真濕油畫暈染

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿真濕油畫]**。
2 執行下表中的任一操作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 準確地套用暈染以確保水分正確流動 | 勾選 **[精確暈染]** 註記框。 |
| 將暈染延遲至筆刷筆觸完成後 | 勾選 **[延遲暈染]** 註記框。 |
| 暫時擱置暈染 | 勾選 **[暫停暈染]** 註記框可擱置暈染。您必須取消選取該註記框才可執行暈染。 |
| 指定顏料出現在畫面上的速度 | 將 **[動畫步進]** 滑桿向左移可減緩動畫速度，向右移則可加快速度。<br>指定較低的 **[動畫步進]** (例如 0) 可產生較平滑的效果。 |

## 計算圓形控制項

**[計算圓形]** 控制項可讓您指定使用 **[計算圓形]** 筆尖類型的筆刷筆尖剖面圖。例如，您可以自訂控制筆尖外緣色彩濃度的筆尖不透明度和硬度。

您可以在屬性列上設定一些「計算圓形」控制項。相關詳細資訊，請參閱第 251 頁的「在擴充屬性列上設定筆刷選項」。

### 自訂計算圓形筆尖剖面圖

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[計算圓形]**。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 修改筆尖不透明度 | 將 **[筆尖不透明度]** 滑桿向左移可減少不透明度。向右移則可提高不透明度。 |
| 控制筆尖外緣的色彩濃度 | 將 **[筆尖硬度]** 滑桿向左移可降低色彩濃度並建立柔軟筆尖。向右移則可提高色彩濃度並建立硬質筆尖。 |

## 厚重媒材控制項

**[厚重媒材]** 控制項可讓您更精準地自訂繪圖與素描工具。您可以調整數種 [厚重媒材] 變體，包括混色筆、鉛筆、粉彩筆、康特蠟筆、粉蠟筆、麥克筆和橡皮擦。[厚重媒材] 控制項僅適用於 **[圓形]**、**[擷取]** 和 **[橡皮擦]** 筆尖類型。相關詳細資訊，請參閱第 381 頁的「厚重媒材」。

## 鬃毛控制項

**[鬃毛]** 控制項可讓您調鬃毛筆刷的外觀，例如 **[駝毛]**、**[平頭]**、**[調色刀]** 及 **[鬃毛噴濺]**。您可以指定鬃毛數量或鬃毛濃度 (**[特徵]**)。套用筆刷筆觸 (**[擴散]**) 時，您也可以控制鬃毛噴出或呈扇形散開的距離。此控制項會連結至 **[傾斜]** 表現。例如，畫筆越傾斜，鬃毛就呈扇形散開的距離就越大。

您也可以指定鬃毛縮放比例依筆刷大小進行相對調整。如此可確保該特徵會按比例分佈，以符合筆刷大小。

您可以在屬性列上設定一些鬃毛選項。相關詳細資訊，請參閱第 251 頁的「在擴充屬性列上設定筆刷選項」。

### 調整鬃毛控制項

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[鬃毛]**。

2 執行下表中的任一操作：

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 指定鬃毛數量 | 移動**「特徵」**滑桿。設定得越高，筆刷鬃毛就越濃密。 |
| 調整鬃毛的散開方式 | 移動 **[擴散]** 滑桿。此控制項會連結至 **[傾斜]** 表現。 |

### 根據筆刷大小縮放鬃毛

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[鬃毛]**。

2 勾選 **[含筆刷尺寸的比例特徵]** 核取方塊。

您也可以按一下 [筆刷] 屬性列上的 **[含筆刷尺寸的比例特徵]** 按鈕 ，使用筆刷大小來調整筆刷筆觸特徵的比例。

您也可以選擇**「Corel Painter 2017」** 選單 **「偏好設定」** **「一般」**(Mac OS) 或 **「編輯」** **「偏好設定」** **「一般」**(Windows)，然後啟用 **「調整筆刷大小時停用特徵縮放」** 以停用所有區域的縮放選項。

## 仿真鬃毛控制項

**「仿真鬃毛」**控制項可讓您選擇筆刷筆尖剖面圖、調整筆刷，以及決定筆刷與畫布表面的相互作用方式。有關 **[仿真鬃毛]** 控制項的詳細資訊，請參閱第 402 頁的「修改仿真鬃毛設定」。

## 鬃毛控制項

**[鬃毛]** 控制項可幫您作出真實筆刷筆觸的外觀，並含有真實筆刷上的鬃毛所產生的條紋。使用 **[鬃毛]** 控制項可在單一筆刷筆尖中設計個別鬃毛。

您也可以預覽筆尖的「柔軟」檢視，以顯示鬃毛筆尖更改的方式。相關詳細資訊，請參閱第 281 頁的「切換筆刷大小預覽模式」。

如果您選擇 **[分岔]** 作為筆觸類型，即可調整筆刷比例和接觸角度。相關詳細資訊，請參閱第 317 頁的「分岔控制項」。

**[厚度]** 滑桿可控制個別鬃毛的直徑。

[厚度] 設為 17% (左) 和 87% (右) 的筆刷筆觸

**[叢生]** 可讓您將亂數變化套用至每一個鬃毛的厚度，讓部分鬃毛看似叢生在一起，藉此控制鬃毛彼此附著的程度。**[叢生]** 與 **[厚度]** 成比例。

[叢生] 設為 0% (左) 和 100% (右) 的筆刷筆觸

**[駝毛比例]** 可讓您控制筆刷筆尖中的鬃毛濃度，進而控制筆尖中的鬃毛數量。

[駝毛比例] 設為 410% (上) 和 990% (下) 的筆刷筆觸

**[比例/大小]** 可讓您控制套用至筆刷鬃毛的大小變化程度。設定為 0% 時，不會對鬃毛套用任何大小變更。若將此滑桿設定超過 0% 的值，則可以建立一組適度比例的重複筆尖。

[比例/大小] 設為 0% (上) 和 100% (下) 的筆刷筆觸

**[比例/大小]** 設定為 100% 時，鬃毛比例會隨筆刷大小而成比例更改。**[比例/大小]** 設定為 8% 時，鬃毛會維持一定大小，不會隨著筆刷大小而更改。如果沒有指定大小範圍 (也就是**「最小尺寸」** 設定為 100% 時)，則無法使用**「比例/大小」**控制項。

### 設定鬃毛厚度

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[鬃毛]**。

2 將 **[厚度]** 滑桿向左移可降低筆觸中的媒材濃度。向右移則可提高筆刷濃度。

將滑桿移到最左邊時，筆刷會留下模糊的筆觸，即使 **[透亮度]** 設定為 100% 也一樣。

### 設定鬃毛的叢生

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[鬃毛]**。

2 將 **[叢生]** 滑桿向左移可減少鬃毛叢生。向右移則可增加鬃毛叢生。

### 設定鬃毛濃度

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[鬃毛]**。

2 將 **[駝毛比例]** 滑桿向左移可減少鬃毛濃度，並建立鬃毛較細的筆刷。向右移則可增加濃度。

**根據筆刷大小縮放鬃毛**

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[鬃毛]**。

2 將 **[比例/大小]** 滑桿向左移可降低大小變化的程度。向右移則可提高大小變化程度。

## 噴槍控制項

**[噴槍]** 控制項可讓您調整噴槍套用的媒材量和置換。

**[特徵]** 讓您設定個別顏料水滴之間的間距。

**[流量]** 可控制噴槍筆觸套用的媒材量。**「流量」**控制項就像真實噴槍的槍針。由於噴槍筆尖類型會沈澱許多小點以建立噴濺顏料的外觀，因此您可能需要減少流量以加快噴槍的速度。

您也可以將 **[表現]** 設定同時連結至 **[流量]** 和 **[特徵]** 控制項。這可讓您將控制項連結至畫筆或滑鼠移動。您可以為個別項目選擇不同的 **[表現]** 設定。例如，您可以將 **[流量]** 連結至 **[壓力]** 表現，並將 **[特徵]** 連結至 **[傾斜]** 表現。此外，您也可以將**「流量」**及**「特徵」**控制項連結至麥克風的音訊輸入或內部音訊 (如串流音樂)。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。

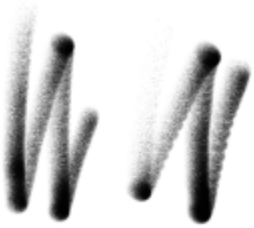
使用「音訊表現」來變化「流量」

使用「音訊表現」來變化「特徵」

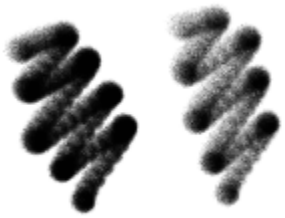
您也可以調整**「最小值」**設定以指定要讓表現套用的變化範圍。**[最小流量]** 設定和 **[最小特徵]** 設定代表 **[流量]** 和 **[特徵]** 設定的百分比，必須連結至表現才會產生效果。例如，如果您將 **[壓力]** 表現連結至 **[流量]** 控制，接著將 **[流量]** 滑桿設為 40%，並將 **[最小流量]** 滑桿設為 50%，則每次在使用畫筆套用壓力時，流量都會在 20% 到 40% 之間變化。

**[擴散]** 可控制套用顏料時的擴散程度。也就是說，它可以設定噴槍或噴罐噴嘴的擴散圓錐大小。適當的**「擴散」**設定範圍是 30 至 40%。**「擴散」**與**「角度」**設定的範圍過小會造成問題。**「擴散」**與**「傾斜」**設定的範圍過小會使顏料沈澱偏離游標。

**[流量抖動]** 和 **[特徵抖動]** 可讓您調整要讓這些控制項在使用噴槍時套用的變化量，以產生更逼真的效果。您可以使用**「平滑度」**滑桿讓抖動變得更加平滑，呈現更自然的外觀。

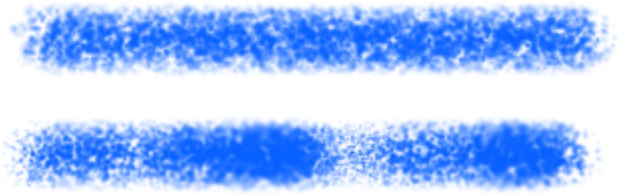


[寬滾輪噴槍] 筆刷筆觸不含 [流量抖動] (左) 和含 [流量抖動] (右)



[精細噴濺噴槍] 筆刷筆觸不含 [特徵抖動] (左) 和含 [特徵抖動] (右)

「流量抖動」能以不具有 (上)/具有 (下) 抖動平滑的效果套用至筆觸筆刷



「特徵抖動」能以不具有 (上)/具有 (下) 抖動平滑的效果套用至筆觸筆刷

您可以在屬性列上設定一些「噴槍」選項。相關詳細資訊，請參閱第 251 頁的「在擴充屬性列上設定筆刷選項」。

**調整噴槍特徵間距**

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[噴槍]**。

2 移動 **[特徵]** 滑桿以調整顏料水滴間距。設定值越高，顏料水滴的間距將會越大。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 調整套用至 **[特徵]** 的變化量 | 移動 **[特徵抖動]** 滑桿。 |
| 平滑繪圖間距中的變化 | 移動**「平滑度」**滑桿。 |
| 將特徵設定連結至特定畫筆或滑鼠移動 | 從**「表現」**清單方塊中選擇選項。 |
| 設定要讓表現套用的變化百分比 | 移動 **[最小特徵]** 滑桿。 |

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 調整**「方向」**表現的角度 | 移動 **[方向]** 滑桿。 |

調整 **[特徵抖動]** 時，請確認 **[最小特徵]** 滑桿沒有設為 100%。將 **[最小特徵]** 設為 100% 會停止 **[特徵抖動]** 產生作用。

### 設定顏料擴散

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[噴槍]**。

2 將 **[擴散]** 滑桿向左移可減少擴散量，向右移則可增加擴散量。

### 設定墨水流量

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[噴槍]**。

2 將 **[流量]** 滑桿向左移可減少筆觸套用的最少媒材量，向右移則可增加。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 調整套用至 **[流量]** 的變化量 | 移動 **[流量抖動]** 滑桿。 |
| 平滑墨水流量中的變化 | 移動**「平滑度」**滑桿。 |
| 將流量設定連結至特定畫筆或滑鼠移動 | 從**「表現」**清單方塊中選擇選項。 |
| 設定要讓表現套用的變化百分比 | 移動 **[最小流量]** 滑桿。 |
| 調整**「方向」**表現的角度 | 移動 **[方向]** 滑桿。 |

調整 **[流量抖動]** 時，請確認 **[最小流量]** 滑桿沒有設為 100%。將 **[最小流量]** 設為 100% 會停止 **[流量抖動]** 產生作用。

## 畫家油畫控制項

**「畫家油畫」**控制項區分為三個元件：**「顏料」**、**「筆刷」**和**「畫布」**。您可以透過繪圖板表現控制 **[畫家油畫]** 筆刷的大小和不透明度。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

**[一般]** 面板上的 **[紋路]** 滑桿會透過控制紙張吸收顏料的程度而影響 **[畫家油畫]** 的外觀。**[紋路]** 滑桿設為 0% 時，紙張吸收的顏料相當有限，筆觸中看不見紙張紋路，而且顏料色彩較淺。**[紋路]** 設為 100% 時，紙張會完全吸收顏料，看不見任何紙張紋路，且顏料色彩較暗。**[紋路]** 設定介於 1% 到 99% 之間時，**[畫家油畫]** 會顯示紋路。**[畫家油畫]** 筆刷的顏料不足時，紙張紋路會更明顯，因此 **[量]** 也會影響出現的紋路量。

[畫家油畫] 筆刷可容納的顏料有限。隨著顏料耗盡，筆觸會變得更淡。

**顏料**

**[量]** 可決定每個新筆刷筆觸載入的顏料量。載入的顏料越多，筆刷筆觸持續的時間越長。

**[黏滯度]** 可控制顏料轉換到畫布上的速度。黏滯度越高，筆刷耗盡顏料的速度越快，並會產生較短的筆刷筆觸。

**[混色]** 可控制顏料色彩與畫布上現有顏料的混色程度。混色程度越高，筆刷上的顏料更容易與現有顏料混色。

**筆刷**

**[鬃毛]** 可控制筆刷筆觸結尾和起始處的鬃毛容量。例如，您可以調整鬃毛以增加不規則的筆刷鬃毛。

**[叢生]** 可控制筆刷鬃毛的服貼度。例如，您可以增加筆刷鬃毛 (或叢生) 的變化量。

**[痕跡延伸]** 可決定筆刷顏料不足時的筆刷筆觸痕跡長度。此滑桿不會更改筆刷筆觸的長度，只會更改筆觸結尾處的外觀。例如，您可以調整痕跡延伸，讓筆刷筆觸痕跡有更長的痕跡延伸效果。

### Canvas

「濕度」可決定畫布上的顏料濕度。此滑桿會影響筆刷筆觸的顏料與畫布上現有顏料的相互作用。

**在髒模式中繪圖**

在 **[髒模式]** 中繪圖可讓您進一步重現實際使用畫家油畫顏料的經驗。在此模式中，完成筆刷筆觸時，任何殘留在筆刷上的顏料會與下一個筆刷筆觸將載入的顏料相互作用。當您選取另一種色彩時，就會清除筆刷上殘留的顏料。

您可以在屬性列上設定一些「畫家油畫」控制項。相關詳細資訊，請參閱第 251 頁的「在擴充屬性列上設定筆刷選項」。

### 設定載入的畫家油畫顏料量

1 在選取 **[畫家油畫]** 筆刷的情況下，選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[畫家油畫]**。
如果**「畫家油畫」**面板上的控制項無法使用 (顯示灰色)，則**「畫家油畫」**控制項就不支援所選的**「油畫」**筆刷變體。例如，筆刷變體支援以 **[仿真]** 為開頭的任何 **[油畫]** 筆刷變體名稱。

2 將 **[量]** 滑桿向右移可增加每個筆刷筆觸載入的顏料量。

### 設定畫家油畫顏料的黏滯度

1 在選取 **[畫家油畫]** 筆刷的情況下，選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[畫家油畫]**。
如果**「畫家油畫」**面板上的控制項無法使用 (顯示灰色)，則**「畫家油畫」**控制項就不支援所選的**「油畫」**筆刷變體。例如，筆刷變體支援以 **[仿真]** 為開頭的任何 **[油畫]** 筆刷變體名稱。

2 將 **[黏滯度]** 滑桿向右移可提高顏料轉換至畫布的速度。

請務必注意，黏滯度設定越高筆刷就會越短。

### 設定畫家油畫顏料混色

1 在選取 **[畫家油畫]** 筆刷的情況下，選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[畫家油畫]**。

如果**「畫家油畫」**面板上的控制項無法使用 (顯示灰色)，則**「畫家油畫」**控制項就不支援所選的**「油畫」**筆刷變體。例如，筆刷變體支援以 **[仿真]** 為開頭的任何 **[油畫]** 筆刷變體名稱。

2 將 **[混色]** 滑桿向右移可提高筆刷筆觸顏料與現有顏料的混色程度。

您也可以在 [畫家油畫] 屬性列的 **[混色]** 滑桿上設定 **[畫家油畫]** 顏料的混色程度。

### 設定畫家油畫筆刷鬃毛

1 在選取 **[畫家油畫]** 筆刷的情況下，選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[畫家油畫]**。

如果**「畫家油畫」**面板上的控制項無法使用 (顯示灰色)，則**「畫家油畫」**控制項就不支援所選的**「油畫」**筆刷變體。例如，筆刷變體支援以 **[仿真]** 為開頭的任何 **[油畫]** 筆刷變體名稱。

2 將 **[鬃毛]** 滑桿向右移可增加鬃毛和筆刷筆觸起始與結尾處的長度。

### 設定畫家油畫筆刷筆觸痕跡延伸

1 在選取 **[畫家油畫]** 筆刷的情況下，選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[畫家油畫]**。

如果**「畫家油畫」**面板上的控制項無法使用 (顯示灰色)，則**「畫家油畫」**控制項就不支援所選的**「油畫」**筆刷變體。例如，筆刷變體支援以 **[仿真]** 為開頭的任何 **[油畫]** 筆刷變體名稱。

2 將**「痕跡延伸」**滑桿向右移可增加筆刷筆觸痕跡延伸的長度。

### 設定畫家油畫的畫布濕度

1 在選取 **[畫家油畫]** 筆刷的情況下，選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[畫家油畫]**。

如果**「畫家油畫」**面板上的控制項無法使用 (顯示灰色)，則**「畫家油畫」**控制項就不支援所選的**「油畫」**筆刷變體。例如，筆刷變體支援以 **[仿真]** 為開頭的任何 **[油畫]** 筆刷變體名稱。

2 將 **[濕度]** 滑桿向右移可提高筆刷筆觸色彩與現有色彩的混色程度。

您也可以在 [畫家油畫] 屬性列的 **[混色]** 滑桿上設定 **[畫家油畫]** 顏料的混色程度。

### 在髒模式中繪圖

1 在選取 **[畫家油畫]** 筆刷的情況下，選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[畫家油畫]**。

如果**「畫家油畫」**面板上的控制項無法使用 (顯示灰色)，則**「畫家油畫」**控制項就不支援所選的**「油畫」**筆刷變體。例如，筆刷變體支援以 **[仿真]** 為開頭的任何 **[油畫]** 筆刷變體名稱。

2 勾選 **[髒模式]** 註記框。

## 厚塗顏料控制項

**[厚塗顏料]** 筆刷控制項可讓您修改和建立筆刷變體，呈現出深度錯覺。控制項可讓您選擇不同的方法來套用和控制外表深度。相關詳細資訊，請參閱第 409 頁的「厚塗顏料」和第 410 頁的「調整及建立厚塗顏料筆刷」。

有些 **[厚塗顏料]** 控制項適合搭配 **[表現]** 設定一起使用。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

## 數位水彩控制項

**[數位水彩]** 控制項可讓您建立與水彩筆刷相似的效果，但不需使用單獨的圖層。

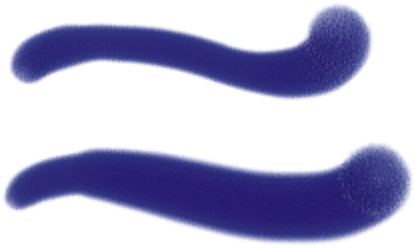
您可以使用 **[暈染]**，在筆刷筆觸上產生柔化且羽化的邊緣。

**[濕緣]** 可控制水彩的匯集量，以及 **[數位水彩]** 筆刷筆觸邊緣的顏料。有關濕緣的詳細資訊，請參閱第 346 頁的「使用數位水彩筆刷」。

## 水彩控制項

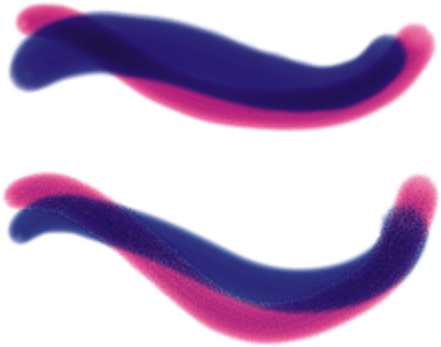
**[水彩]** 控制項搭配 **[水彩]** 圖層一起使用。套用 **[水彩]** 筆刷的筆觸時會自動建立 **[水彩]** 圖層。您可在 **[圖層]** 面板中編輯該圖層。

**[濕度]** 控制顏料的稀釋與擴散程度。**「濕度」**增加時，產生的筆觸會延伸至更大的區域，並且消除筆刷鬃毛的外觀。



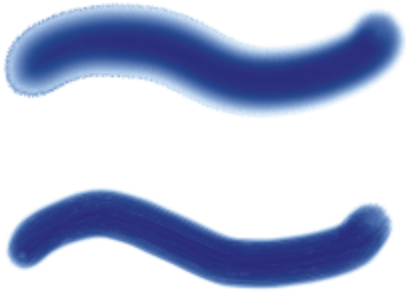
[濕度] 設為 0 (上) 和 40 (下) 的筆刷筆觸

**[選取]** 控制暈染時選取的乾顏料量。較低的值表示沒有混合或過濾顏料。值越高，表示過濾次數越多。



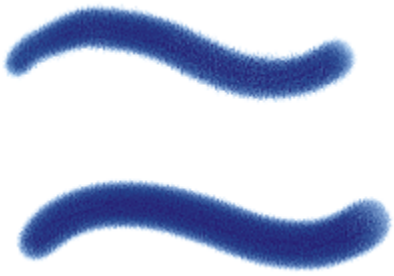
[選取] 設為 0% (上) 和 100% (下) 的筆刷筆觸

**[風乾速度]** 控制暈染時的變乾速度。較低的值會產生更高的擴散度，反之則會減少擴散量。



「風乾速度」設為 1% (上) 和 50% (下) 的筆刷筆觸

蒸發門檻 (**「蒸發門檻值」**滑桿) 控制仍可暈染的最小水量。較低的值會產生更高的擴散度，反之則會減少擴散量。



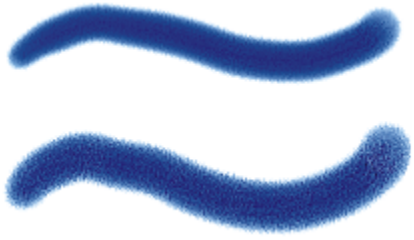
[蒸發門檻值] 設為 1% (上) 和 50% (下) 的筆刷筆觸

暈染設定 (**[暈染量]** 滑桿) 控制暈染的顏料量。高暈染量會產生羽化成紋路的輕柔邊緣，如同在潮濕的吸水紙上進行繪製。低暈染量則類似在乾紙上進行繪製。

[暈染量] 設為 0% (上) 和 8% (下) 的筆刷筆觸

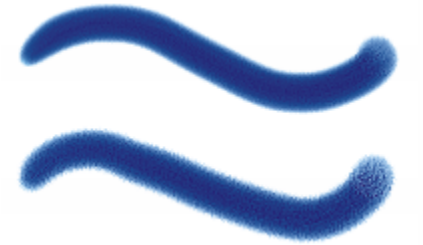
毛細係數 (**[毛細係數]** 滑桿) 控制紋路對暈染的影響。較低的值會產生更平滑的邊緣。

紋路滲入 (**[紋路滲入]** 滑桿) 可控制顏料變乾時滲入紋路的顏料量。您可以同時調低 [毛細係數] 和 [紋路滲入] 值，以減少紋路效果。



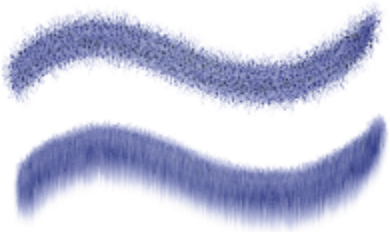
[紋路滲入] 設為 0% (上) 和 100% (下) 的筆刷筆觸

勾選 **[精確暈染]** 核取方塊可使用較小的暈染視窗。停用 **[精確暈染]** 則會產生較大且較不精確的使用視窗。



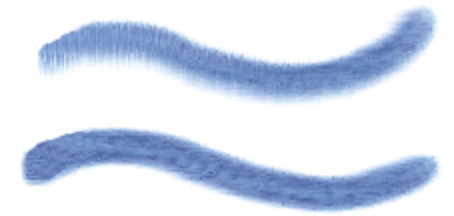
啟用 (上) 和停用 (下) [精確暈染] 的筆刷筆觸

您可以指定施加在暈染顆粒的風速。將 **[風速]** 設為零可關閉方向性暈染。



[風速] 設為 0% (上) 和 25% (下) 的筆刷筆觸

您可以指定控制顆粒擴散方向的風向。運用此方式可模擬傾斜打濕的水彩影像，產生紋路的顏料移轉效果。



[風角] 設為 270° (上) 和 180° (下) 的筆刷筆觸

您可以在屬性列上設定一些水彩選項。相關詳細資訊，請參閱第 251 頁的「在擴充屬性列上設定筆刷選項」。

### 調整水彩控制項

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「水彩」**。

2 執行下表中的任一操作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 調整濕度 | 將 **[濕度]** 滑桿向左移可建立較一致的筆刷筆觸，向右移則可讓水朝風向流動。 |
| 設定顏料選取 | 將 **[選取]** 滑桿向右移可增加過濾量，向左移則可減少過濾量。 |
| 設定變乾速度 | 將 **[變乾速度]** 滑桿向右移可減少擴散量，向左移則可增加擴散量。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 設定蒸發門檻 | 將 **[蒸發門檻]** 滑桿向右移可減少擴散量，向左移則可增加擴散量。 |
| 設定暈染量 | 將 **[暈染量]** 滑桿向右移可增加羽化成紋路的柔軟邊緣，向左移則可模擬在乾紙上繪圖的情形。 |
| 設定紋路對暈染的效果 | 將 **[毛細係數]** 滑桿向右移可產生較粗糙的邊緣，向左移則可產生較平滑、較連續的效果。 |
| 設定紋路滲入 | 將 **[紋路滲入]** 滑桿向右移可產生較粗糙的表面，向左移則可產生較平滑、較連續的效果。 |
| 設定精確暈染 | 勾選 **[精確暈染]** 註記框。 |
| 設定風速 | 將 **[風速]** 滑桿向右移可增加風速，向左移則可減少風速。 |
| 設定風向 | 將 **[風角]** 滑桿向右移可增加角度。 |
| 延遲暈染 | 勾選 **[延遲暈染]** 註記框。暈染會在您完成筆刷筆觸時開始。 |

勾選 **[延遲暈染]** 核取方塊時，會提高 **[水彩]** 筆刷變體的速度。

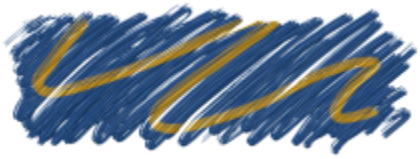
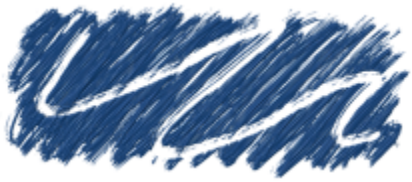
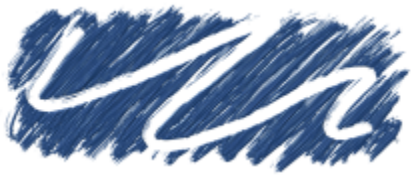
## 油墨控制項

**[油墨]** 控制項需搭配 **[油墨]** 圖層一起使用。您可以使用**「油墨」**控制項來指定品質，例如類型、平滑度和筆刷筆觸的容量。選取**「油墨」**筆刷時，就可以調整**「油墨」**控制項。

**「油墨」**分為兩種基本屬性：**[墨水]** 和 **[色彩]**。**「墨水」**元件提供筆刷筆觸的類型，而**「色彩」**元件則會將色彩套用至**「墨水」**類型。**「墨水」**與**「色彩」**元件可以一起使用，也可以單獨控制。

以下說明可用墨水類型。

| 範例 | 說明 |
| --- | --- |
| | **[墨水加色彩]** 會將目前選取的色彩套用至 [墨水] 類型 |

| 範例 | 說明 |
| --- | --- |
| | **[只有墨水]** 只會套用墨水元件。 |
|  | **[只有色彩]** 只會套用色彩元件。 |
| | **[輕柔墨水加色彩]** 會將色彩套用至墨水類型，並且使墨水與色彩混合成另一種色彩。 |
| | **[只有輕柔墨水]** 只會套用墨水元件。 |
| | **[只有輕柔色彩]** 只會套用色彩元件。 |
|  | **[阻抗]** 會排斥墨水。 |
|  | **[清除]** 會刪除墨水與色彩。 |

**範例**

**說明**

**[預先柔化墨水加色彩]** 會與表面深度效果一起套用。

**「平滑度」**可控制筆刷筆觸的「黏著度」。值越低，筆刷筆觸就越粗糙。反之，筆刷筆觸則越平滑。

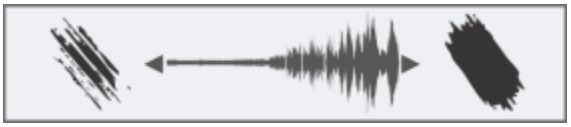
[平滑度] 設為 0% (上) 和 100% (下) 的筆刷筆觸

**[容量]** 可控制筆刷筆觸的高度，或影像套用媒材的多寡。值越高，筆觸就越粗。

[容量] 設為 100% (上) 和 500% (下) 的筆刷筆觸

您也可以使用 **[表現]** 設定將 **[容量]** 連結至各種畫筆或滑鼠移動。例如，您可以將 **[容量]** 連結至 **[滾輪]** 表現，透過調整噴槍畫筆上的滾輪來控制 **[油墨]** 噴槍的噴濺量。畫筆上的滾輪作用如同真實噴槍的噴針控制。

**「容量」**也可以連結至麥克風的音訊輸入或內部音訊 (如串流音樂)。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。



使用「音訊表現」來變化「容量」

此外，您也可以調整**「最小容量」**設定以指定要讓表現套用的變化範圍。**[最小容量]** 設定代表 **[容量]** 設定的百分比，必須連結至表現才會產生效果。例如，如果您在 **[油墨]** 面板上選擇 **[滾輪]** 表現，接著將 **[容量]** 滑桿設為 40%，並將 **[最小容量]** 滑桿設為 50%，則每次在使用畫筆滾輪套用噴濺時，容量都會在 20% 到 40% 之間變化。

您可以使用 **[深度]** 控制項，讓 **[油墨]** 筆刷筆觸呈現高度外觀。有關 **[深度]** 控制項的詳細資訊，請參閱第 302 頁的「厚塗顏料控制項」。

**「容量抖動」**可控制筆刷筆觸中容量的亂數。值設定為零時，筆刷筆觸會極度平滑。

「容量抖動」設為 0% (上) 和 100% (下) 的筆刷筆觸

**「大小抖動」**可控制筆刷筆觸中大小的亂數。值設定為零時，筆刷筆觸會極度平滑。

「大小抖動」設為 0% (上) 和 100% (下) 的筆刷筆觸

**設定墨水滴的外觀**

**「墨水滴」**區域中的控制項描述如下。

**「粗細」**可控制鬃毛的粗細。較高的值會使鬃毛黏在一起，並且產生較平滑的筆刷筆觸。反之則使得個別筆刷筆觸非常清晰。

「粗細」設為 3% (上) 和 20% (下) 的筆刷筆觸

**「容量抖動」**可控制鬃毛的高度變化 (長度)。值設定為零時，表示所有鬃毛的高度均相同。

「容量抖動」設為 0% (上) 和 75% (下) 的筆刷筆觸

**「大小抖動」**可控制鬃毛的寬度變化。值設定為零時，表示所有鬃毛的寬度均相同。

[亂數鬃毛大小] 設為 0% (上) 和 100% (下) 的筆刷筆觸

**「特徵」**可讓您調整墨水滴的大小和計數。搭配「微粒」筆刷使用時，此控制項只會影響微粒的大小。搭配「鬃毛」筆刷使用時，會影響鬃毛大小和計數。

### 選擇墨水類型

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「油墨」**。

2 從 **[墨水類型]** 清單方塊中選擇油墨類型。

### 設定平滑度

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「油墨」**。

2 調整 **[平滑度]** 滑桿。

值越低，筆刷筆觸就越粗糙。反之，則會使筆刷筆觸彼此交融，並且更平滑。

### 設定墨水量

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「油墨」**。

2 移動**「容量」**滑桿。

值越高，筆觸就越粗。

### 將表現套用至油墨容量

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「油墨」**。

2 從**「表現」**清單方塊中選擇選項。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 設定要讓表現套用的變化百分比 | 移動 **[最小容量]** 滑桿。 |
| 調整**「方向」**表現的角度 | 移動 **[方向]** 滑桿，直到達到理想的角度為止。 |
| 反轉**「表現」**設定的效果 | 按一下 **[反轉]** 按鈕 。 |

### 設定亂數容量

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「油墨」**。

2 在**「亂數」**區域中，移動**「容量抖動」**滑桿。

值越低，筆刷筆觸就越統一。

### 設定亂數大小

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「油墨」**。
2 在**「亂數」**區域中，移動**「大小抖動」**滑桿。

值越低，筆刷筆觸的大小就越統一。

### 設定鬃毛粗細

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「油墨」**。
2 移動**「粗細」**滑桿。

值越高，筆觸中的個別鬃毛就越不明顯。

### 變換鬃毛長度

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「油墨」**。
2 在**「墨水滴」**區域中，移動**「容量抖動」**滑桿。

值越高，筆刷鬃毛長度的變化越大。

### 變換鬃毛寬度

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「油墨」**。
2 在**「墨水滴」**區域中，移動**「大小抖動」**滑桿。

值越高，筆刷鬃毛寬度的變化越大。

### 調整墨水滴的大小和計數

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「油墨」**。
2 移動**「特徵」**滑桿。

## 筆觸抖動控制項

**[筆觸抖動]** 控制項會使筆刷筆觸亂數跳動。筆尖會在筆刷筆觸路徑的外側亂數顯現，而不會直接順著筆觸顯示。您也可以設定 **[表現]** 設定，以進一步控制 **[筆觸抖動]** 效果。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

您可以在屬性列上設定一些筆觸抖動選項。相關詳細資訊，請參閱第 251 頁的「在擴充屬性列上設定筆刷選項」。

[筆觸抖動] 設為 0 (上) 和 3.13 (下) 的筆刷筆觸

「音訊表現」可讓您將**「筆觸抖動」**效果連結至麥克風的音訊輸入或內部音訊 (如串流音樂)。抖動會隨著音訊訊號同步變更。

隨著音訊同步變換「筆觸抖動」

您也可以在下列筆刷控制項面板上尋找特徵專用的抖動控制項：**[不透明度]**、**[紋路]**、**[大小]**、**[角度]**、**[噴槍]**、**[厚塗顏料]** 及 **[色彩表現]**。

### 設定筆觸抖動

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[筆觸抖動]**。

2 將 **[筆觸抖動]** 滑桿向左移可減少與筆觸路徑的偏移程度，向右移則可增加偏移程度。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 調整**「方向」**表現的角度 | 移動 **[方向]** 滑桿，直到達到理想的角度為止。 |
| 反轉**「表現」**設定的效果 | 按一下 **[反轉]** 按鈕 。 |
| 將筆觸抖動連結至音訊訊號 | 按一下**「音訊表現」**按鈕 。<br>若要選擇音訊輸入並調整音訊設定，請選擇**「視窗」**>**「音訊」**>**「音訊設定面板」**。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。 |

## 混色控制項

**「混色」**控制項決定筆刷傳遞媒材 (色彩) 至紙張的方式。您可以從數個預設中選擇，以符合您的需求。

繪製時，無論您使用單一色彩，或在圖層上混合兩種以上的色彩，**「增強圖層混色」**選項都可協助您產生不含白色邊緣的筆刷筆觸。此選項使用改善的透明度支援。

不含「增強圖層混色」(左) 以及包含「增強圖層混色」(右) 的筆刷筆觸

**「出血」**、**「色彩濃度」**和**「風乾程度」**等控制項共同決定筆觸開始與結束時，筆刷上的色彩量。

**「色彩濃度」**可讓您控制色彩填滿筆觸的程度。如果設為零，筆刷就不會產生任何色彩。**[色彩濃度]** 低於 10% 且 **[色彩混合]** 較低時，筆刷筆觸會緩慢地淡入。**[色彩濃度]** 滑桿設為零且 **[色彩混合]** 的值較高時，噴槍可以移動底色，如同使用噴槍水管在畫布上到處噴濺顏料一樣。

「色彩濃度」設為 25% (上) 和 100% (下) 的筆刷筆觸

**「色彩混合」**可讓您控制筆刷色彩混合底色 (包括紙張色彩) 的程度。**[色彩混合]** 值高於色彩濃度時，色彩混合就會多於覆蓋，所以筆觸絕對不會達到完全的不透明度。

「色彩混合」設為 55% (左) 和 1% (右) 的筆刷筆觸

您也可以將 **[表現]** 設定套用至 **[色彩濃度]** 和 **[色彩混合]** 控制項，以將其連結至畫筆或滑鼠移動。您可以為個別項目選擇不同的 **[表現]** 設定。例如，您可以將 **[色彩濃度]** 連結至 **[壓力]** 表現，並將 **[色彩混合]** 連結至 **[速度]** 表現。

您也可以調整 **[最小值]** 設定以指定要讓每個表現套用的變化範圍。**[最小色彩濃度]** 設定和 **[最小色彩混合]** 設定代表 **[色彩濃度]** 和 **[色彩混合]** 設定的百分比，必須連結至表現才會產生效果。例如，如果您將 **[壓力]** 表現連結至 **[色彩濃度]** 控制，接著將 **[色彩濃度]** 滑桿設為 40%，並將 **[最小色彩濃度]** 滑桿設為 50%，則每次在使用畫筆套用壓力時，色彩濃度都會在 20% 到 40% 之間變化。

**[筆刷載入]** 會影響筆尖式筆刷與底層像素相互作用的程度，以及搭配 **[色彩濃度]** 和 **[色彩混合]** 工作的方式。啟動 **「筆刷載入」**時，筆刷可逐根鬃毛地選擇現有的色彩。此功能提供更真實的色彩相互作用、令人讚嘆的色彩變化、塗抹，以及更佳的仿製效果。有關筆尖式筆刷的詳細資訊，請參閱第 267 頁的「一般控制項：筆尖類型」。

未啟用 **「筆刷載入」**時，筆刷會取樣底層圖素，再載入含有一種新色彩 (平均取樣色彩) 的筆刷，而與先前套用的色彩相互作用。使用 **「筆刷載入」**時，最好使用極低的間距設定。相關詳細資訊，請參閱第 284 頁的「間距控制項」。

**[風乾程度]** 控制項可決定筆刷耗盡媒材的速度。**「風乾程度」**的單位是像素。將滑桿向左移可加快筆刷耗盡媒材儲備的速度，以便產生會逐漸淡出的筆刷筆觸。如果 **「風乾程度」**的值較高，則筆刷永遠不會耗盡色彩。

**「風乾程度」**會與 **「色彩混合」**一起作用，所以 **「色彩混合」**必須大於零才能善用 **「風乾程度」**。您可以更改 **「色彩混合」**設定來調節 **「風乾程度」**的效果。

「風乾程度」設為 724 (左) 和 22026 (右) 的筆刷筆觸

您可以在屬性列上設定一些混色選項。相關詳細資訊，請參閱第 251 頁的「在擴充屬性列上設定筆刷選項」。

**選擇混色預設**

1 選擇**[視窗」□「筆刷控制面板」□「混色」**。

2 從**「預設」**清單方塊中選擇預設。

**選擇增強圖層混色**

1 選擇**[視窗」□「筆刷控制面板」□「混色」**。

2 勾選**「增強圖層混色」**核取方塊。

3 從**「預設」**清單方塊中選擇預設。

**設定色彩混合**

1 選擇**[視窗」□「筆刷控制面板」□「混色」**。

2 將**「出血」**滑桿向左移可降低底層圖素相互作用的程度。向右移則可提高相互作用的程度。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 將大小設定連結至特定畫筆或滑鼠移動 | 從**「表現」**清單方塊中選擇選項。 |
| 設定要讓表現套用的變化百分比 | 移動**「最小出血」**滑桿。 |
| 調整**「方向」**表現的角度 | 移動 **[方向]** 滑桿。 |

**設定色彩濃度**

1 選擇**[視窗」□「筆刷控制面板」□「混色」**。

2 將**「色彩濃度」**滑桿向左移可減少色彩填滿筆觸的程度。向右移則可增加色彩的填滿程度。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 將大小設定連結至特定畫筆或滑鼠移動 | 從**「表現」**清單方塊中選擇選項。 |
| 設定要讓表現套用的變化百分比 | 移動 **[最小色彩濃度]** 滑桿。 |

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 調整**「方向」**表現的角度 | 移動 **[方向]** 滑桿。 |

### 設定筆刷變乾程度

1 選擇**[視窗」□「筆刷控制面板」□「混色」**。

2 將**「風乾程度」**滑桿向左移可縮短筆刷變乾之前的移動距離。向右移則增加距離長度。
如果您希望筆刷筆觸逐漸變成完全透明，請勾選**「風乾程度至透明度」**核取方塊。

### 啟用筆刷載入

1 選擇**[視窗」□「筆刷控制面板」□「混色」**。

2 勾選 **[筆刷載入]** 核取方塊。

## 滑鼠控制項

理論上，滑鼠並沒有壓力資訊。滑鼠按鈕只有開啟 (按下按鈕) 或關閉 (鬆開按鈕) 兩種可能。但 Corel Painter**[滑鼠]** 控制項可讓您模擬下列畫筆設定：

- **[壓力]** (使用畫筆時的施力程度)
- **[傾斜]** (手握畫筆的垂直程度)
- **[支點]** (畫筆筆尖指向的方位)
- **[旋轉]** (模擬使用支援 360 度旋轉的平頭畫筆)
- **[滾輪]** (墨水噴濺的多寡)。

相關詳細資訊，請參閱第 124 頁的「使用畫筆與滑鼠」。

您可以錄製並儲存以畫筆建立的筆刷筆觸，再於切換至滑鼠時讓 Corel Painter 使用已儲存的筆觸設定。有關使用已儲存的筆刷筆觸進一步加強滑鼠功能的詳細資訊，請參閱第 132 頁的「錄製與播放筆刷筆觸」。

### 設定滑鼠的壓力

1 選擇**「視窗」□「筆刷控制面板」□「滑鼠」**。

2 移動**「壓力」**滑桿。

設定為 100% 時，壓力最大。

### 設定滑鼠的傾斜

1 選擇**「視窗」□「筆刷控制面板」□「滑鼠」**。

2 移動**「傾斜」**滑桿。

設定為 90° 時，表示使用中的畫筆會與繪圖板垂直。

### 設定滑鼠的支點

1 選擇**「視窗」□「筆刷控制面板」□「滑鼠」**。

2 移動**「支點」**滑桿。

設定為 **0°** 時，表示使用中的畫筆會指向左側。

### 設定滑鼠的旋轉

1 選擇**「視窗」□「筆刷控制面板」□「滑鼠」**。

2 移動「**旋轉**」滑桿。

設定為 360° 時，程式會模擬完成 360° 桶狀旋轉的畫筆。

只有您使用 **[表現]** 設定為 **[旋轉]** 的筆刷時，才支援 [旋轉]。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

### 設定滑鼠的墨水流量

1 選擇「**視窗**」>「**筆刷控制面板**」>「**滑鼠**」。

2 移動「**滾輪**」滑桿。

設定為 100% 時，表示會產生最大流量的效果。

## 平滑控制項

**[平滑]** 控制項可讓您柔化筆刷筆觸的外觀。

**[打濕]** 可讓使用塗繪筆尖類型之筆刷透過其他方式產生的鋸齒筆刷筆觸變得較平滑。值越高，筆觸越平滑(**[打濕]** 會透過計算平均邊緣並減少鋸齒，使筆觸懸浮在區域中)。

較高的 **[打濕]** 值會確實填滿筆觸的角落。50% 的值效果最好。抖動性輸入裝置 (例如滑鼠) 可能需要較高的值。

**[立體插補]** 可透過補點至筆尖路徑而使鋸齒狀筆刷筆觸變得平滑，主要用於使用筆尖式筆尖類型的筆刷。不同於使用數學計算方式使鋸齒邊緣平滑的 **[打濕]**，**[立體插補]** 會在筆尖路徑中插入額外的點，用於重繪筆刷筆觸。

**[立體插補]** 用於筆尖式筆尖類型的效果最好，而 **[打濕]** 則最適用於塗繪筆尖類型。

### 設定平滑的塗繪筆尖筆觸

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[平滑]**。

2 將 **[打濕]** 滑桿向右移可使鋸齒狀的筆觸更均勻。往左移則會在筆觸的每一點之間產生更多鋸齒狀轉換。

### 利用加入路徑點的方式設定平滑的筆觸

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[平滑]**。

2 在 **[立體插補]** 區域中，將 **[點數]** 滑桿向右移可加入點，並使鋸齒狀的筆觸更均勻。往左移則可減少額外的點數。

## 影像水管控制項

**[影像水管]** 控制項可讓您設計指定 **[階層 1]**、**[階層 2]** 及 **[階層 3]** 的噴嘴。相關詳細資訊，請參閱第 387 頁的「影像水管」。

每個階層的設定均包含 **[表現]** 設定及 [連續] 設定。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

**階層 1**

**「階層 1」**控制項可讓您在**「影像水管」**噴嘴中指定輸入以找出**「階層 1」**的影像。

**階層 2**

**「階層 2」**控制項可讓您在**「影像水管」**噴嘴中指定輸入以找出**「階層 2」**的影像。

**階層 3**

**「階層 3」**控制項可讓您在**「影像水管」**噴嘴中指定輸入以找出**「階層 3」**的影像。

**選擇階層的表現設定**

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[影像水管]**。

2 從各 **[階層]** 清單方塊中選擇設定。

若要按順序從索引中擷取噴嘴，您可以從任意 [階層] 清單方塊中選擇 [連續]。

相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

## 分岔控制項

**[分岔]** 控制項可讓您控制 **[分岔]** 筆觸的複雜特性，並可在筆觸更改方向時維持筆刷頭的角度。筆刷旋轉時，鬃毛會不斷接觸或離開繪圖表面。

**[接觸角度]** 滑桿可調整筆刷接觸繪圖表面的程度，也就是分岔「線條」在任何時候接觸到畫布的次數。

[接觸角度] 設為 180° (左)、125° (中) 以及 0° (右) 的筆刷，[筆刷比例] 設為 450 %。

**[筆刷比例]** 可控制每根構成 **[分岔]** 之鬃毛的間距。**[大小]** 筆刷控制面板中可決定各筆尖的大小。相關詳細資訊，請參閱第 284 頁的「間距控制項」。

[筆刷比例] 設為 2500% (左) 和 0% (右) 的筆刷筆觸

翻轉真正的筆刷以繪製曲線時，邊緣的鬃毛會因筆刷在曲線上的位置 (內側或外側) 而離開/接觸繪圖表面。**[轉彎量]** 可透過控制鬃毛內外側置換，來模擬鬃毛置換的情況。

[轉彎量] 設為 0% (左) 和 150% (右) 的筆刷筆觸

**[鬃毛]** 控制項可設定用於 **[分岔]** 筆觸類型的鬃毛或筆尖數量。

**[擴散式鬃毛]** 控制項會根據畫筆壓力來動態調整筆刷比例。壓力越大，筆刷越散開。如果您希望維持擴散程度而不受壓力左右，請停用該選項。

啟用 (左) 和停用 (右) [擴散式鬃毛] 的筆刷筆觸

**[輕柔鬃毛邊緣]** 會使筆刷的外側筆尖呈現半透明。本選項搭配 **[轉彎量]** 使用的效果特別好。

停用 (左) 和啟用 (右) [輕柔鬃毛邊緣] 的筆刷筆觸

### 設定筆刷接觸角度

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[分岔]**。

2 將 **[接觸角度]** 滑桿向左移可產生較低的接觸角度 (接觸紙張的筆尖較少)。將滑桿移到最右側則可產生較高的接觸角度 (所有筆尖都會接觸紙張)。

### 設定筆刷比例

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[分岔]**。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 讓比例更接近筆尖寬度 | 將 **[筆刷比例]** 滑桿向右移。比例為 **100%** 時，筆觸寬度相當於所有筆尖的總寬度。 |
| 讓筆尖重疊 | 將 **[筆刷比例]** 滑桿向左移。比例小於 **100%** 時，筆尖會重疊。如果搭配 **[轉彎量]** 和 **[輕柔鬃毛邊緣]** 一起使用，則重疊筆尖會產生自然而精細的筆觸。 |

### 設定鬃毛置換

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[分岔]**。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 提高置換根據筆刷方向更改的程度 | 將 **[轉彎量]** 滑桿向右移。 |
| 降低置換根據筆刷方向更改的程度 | 將 **[轉彎量]** 滑桿向左移。 |

### 調整分岔筆刷鬃毛數量

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[分岔]**。

2 移動 **[鬃毛]** 滑桿以調整鬃毛數量。

### 設定鬃毛間距

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[分岔]**。

2 勾選 **[擴散式鬃毛]** 註記框。

### 柔化鬃毛邊緣

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[分岔]**。

2 勾選 **[輕柔鬃毛邊緣]** 註記框。

## 多重控制項

您可以設定用於為 **[多重]** 筆觸類型所設筆刷的鬃毛量。相關詳細資訊，請參閱第 270 頁的「一般控制項：筆觸類型」。

### 調整多重筆刷鬃毛數量

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[多重]**。

2 移動 **[鬃毛]** 滑桿以調整鬃毛數量。

## 仿製控制項

**[仿製]** 控制項專用於使用仿製方法的筆刷，並且只有在啟用 **[仿製色彩]** 選項時，才會影響其他筆刷。

**[仿製色彩]** 控制項會讓筆刷選擇來源影像的色彩。**[仿製色彩]** 會選擇仿製來源的平均色彩取樣，而產生與原始影像相似的結果。**[色彩]** 面板上也有 **[仿製色彩]** 選項。有關使用不同仿製類型的詳細資訊，請參閱第 188 頁的「仿製色彩」。

**[仿製類型]** 控制項可讓您選擇許多仿製變化。這些變化會根據參考點的使用數量而安排。使用兩個以上的參考點時，您可以在仿製時套用變形 (旋轉、歪斜、縮放鏡射和透視)。有關使用不同仿製類型的完整資訊，請參閱第 147 頁的「影像仿製與取樣」。

**[遵守來源選取區]** 選項會使用仿製來源區域中的任一選取區來保留目的地中的繪圖。如果使用變形 **[仿製類型]**，則選取區會適當轉換。此選項僅適用於 **[仿製]** 方法。

啟用 **[複製來源選取區]** 時，**[仿製筆]** 筆刷會在目的地選取區中重新產生來源選取區的資訊。此選項僅適用於 **[仿製]** 方法。

勾選 **[四個節點的拼接]** 核取方塊時，您的仿製來源會以重複的花紋拼接。

- **[正常 (0)]** 或零點仿製參考位於來源與目的地文件和花紋的左上角。這表示目的地文件的像素會直接對應來源文件的像素。這種沒有發生變形的仿製類型僅適用於文件之間。這種仿製類型是文件之間的基本仿製類型。
- **[偏移 (1)]** 仿製會偏移來源的影像。來源與目的地區域可位於單一或不同文件中的不同處。偏移仿製是基本的點對點仿製，有助於潤飾照片。相關詳細資訊，請參閱第 155 頁的「執行偏移取樣」。
- **[旋轉與縮放 (2)]** 仿製會使用兩個參考節點來旋轉及縮放來源影像。

[旋轉與縮放] 仿製。請注意，來源與目的參考節點會被編號，同時以一條線連接。

- **[縮放 (2)]** 仿製會使用兩個參考節點來縮放來源影像。兩個目的節點之間的距離決定縮放變形，而此距離與兩個來源點之間的距離相關。

[縮放] 仿製。

- **[旋轉 (2)]** 仿製會使用兩個參考節點來旋轉來源影像。兩個目的節點之間的線決定旋轉變形，而此線條與兩個來源點之間的線條相關。

[旋轉] 仿製。

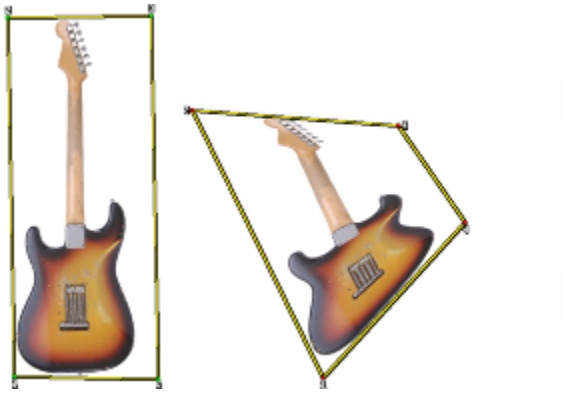
- **[旋轉與鏡射 (2)]** 仿製會使用兩個參考節點來旋轉及鏡射 (翻轉) 來源影像。

[旋轉與鏡射] 仿製。

- **[旋轉、縮放、修剪 (3)]** 仿製會使用三個參考節點來旋轉、縮放及修剪 (傾斜) 來源影像。此三個來源與目的參考節點的對應位置決定變形效果。

[旋轉、縮放、修剪] 仿製。

- **[雙線 (4)]** 仿製會使用四個參考節點，將雙線彎曲套用至來源影像。這四個來源與目的節點的對應位置說明雙線變形。



雙線式仿製。

- **[透視 (4)]** 仿製會使用四個參考節點，將透視點套用至來源影像。這四個來源與目的節點的對應位置說明透視法變形。

[透視] 仿製。

使用採 **[仿製]** 方法的筆刷時，您可以修改 **[變化]** 以根據來源影像的位置來控制仿製的偏移量。**[變化]** 設為零時，來源和目的影像的像素完全一致。使用完整 **[不透明度]** (且沒有 **[紋路]**) 的覆蓋筆刷只會重新產生來源影像。

[變化]設為 0 (上) 和 12 (下) 的筆刷筆觸

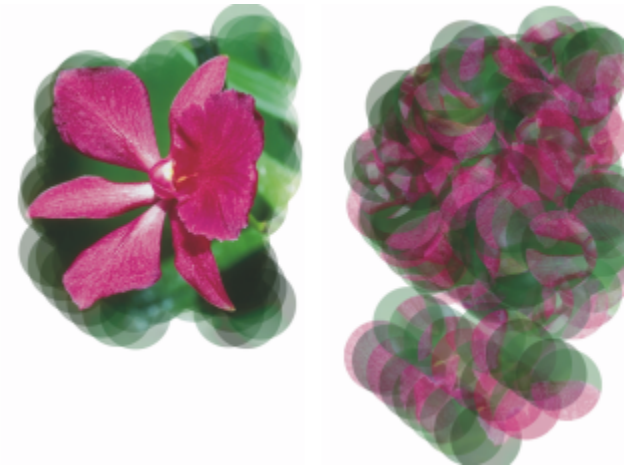
使用一定程度的亂數會干擾像素與像素的一致性。影像中的變化結果會拉遠仿製與攝影來源之間的距離，產生 Natural-Media 外觀。

**[頻率]** 控制項可讓您設定亂數偏移的週期。

[頻率] 設為 0 (上) 和 15 (下) 的筆刷筆觸

**[亂數仿製來源]** 會亂數取樣來源文件，然後將筆觸置入仿製目的地中。來源的取樣與它們在仿製目的地中的位置不會一致。結果會產生主色彩的亂數花紋和來源的邊緣。筆刷和筆觸決定花紋的特性。

您可以使用 **[亂數仿製來源]** 搭配模糊而點狀的筆刷，在影像中加入「雜訊」。此時，仿製來源影像只會包含您要加入的「雜訊」色彩。



停用 (左) 和啟用 (右) [亂數仿製來源] 的筆刷筆觸

### 設定仿製色彩

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿製]**。

2 勾選 **[仿製色彩]** 註記框。

### 設定仿製類型

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿製]**。

2 從 **[仿製類型]** 清單方塊中選擇類型。

### 在目的地中保留繪圖

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿製]**。

2 勾選 **[遵守來源選取區]** 註記框。

### 在目的地選取區中重新產生來源選取區的資訊：

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿製]**。

2 按一下 **[複製來源選取區]** 註記框以啟用或停用該選項。

**拼接仿製來源**

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿製]**。

2 勾選 **[四個節點的拼接]** 註記框。

**設定仿製位置變化**

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿製]**。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 增加取樣可偏移的範圍 (距離) | 在 **[仿製位置]** 區域中，將 **[變化]** 滑桿向右移。 |
| 限制偏移量以讓來源及目的地影像能更精確地對應 | 在 **[仿製位置]** 區域中，將 **[變化]** 滑桿向左移。 |

**[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 為啟用時，仿製位置滑桿不會起任何作用。只有在使用 [仿製] 方法時，這些滑桿才會產生效果。

**設定亂數偏移之間的週期**

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿製]**。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 偏移大量樣本並讓仿製影像呈現粗糙、扭曲的外觀 | 在 **[仿製位置]** 區域中，將 **[頻率]** 滑桿向左移。 |
| 減少偏移樣本的頻率並讓仿製影像更連續 | 在 **[仿製位置]** 區域中，將 **[頻率]** 滑桿向右移。 |

**選擇亂數仿製來源選項**

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿製]**。

2 勾選 **[亂數仿製來源]** 註記框。

## 色彩變化控制項

色彩變化可讓您建立多種色彩的筆刷筆觸。您可以在 HSV 或 RGB 模式中設定色彩變化，而且可以以目前的漸層或色彩集為根據。

您也可以使用**「平滑度」**滑桿讓筆刷筆觸的色彩變化變得更加平滑，呈現更自然的外觀。

「色彩變化」能以不具有 (上)/具有 (下) 平滑的效果套用至筆觸筆刷

「色彩變化」能依據套用不具有 (上)/具有 (下) 平滑效果的色彩集

**「音訊表現」**可讓您將色彩變化連結至麥克風的音訊輸入或內部音訊 (如串流音樂)。筆刷筆觸的色彩會隨著音訊訊號的變動而同步變化。

連結至音訊的色彩變化 (右)

### 顯示色彩變化面板

- 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[色彩變化]**。

### 在 HSV 模式中設定色彩變化

1 在 **[色彩]** 面板中選擇主色彩。

2 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[色彩變化]**。

3 從清單方塊中選擇 **[在 HSV 中]**。

4 調整 **[色相變化]**、**[彩度變化]** 和 **[值變化]** 滑桿，控制色彩變化的色相、彩度和值的範圍：
   - 將 **[±H]** 滑桿向右移可提高筆刷筆觸的色相值。這些色彩位於色彩環中選定色彩的旁邊。
   - 將 **[±S]** 滑桿向右移可增加筆刷筆觸中色彩密度的變化。
   - 將 **[±V]** 滑桿向右移可增加筆刷筆觸中色彩亮度的變化。

   您可以利用任一筆刷嘗試不同的色相、彩度及變化設定，直到產生令人滿意的結果為止。

   若要平滑筆刷筆觸的色彩變化，請移動**「平滑度」**滑桿。

儲存筆刷變體時，也會儲存目前的色彩變化設定。

使用 **[藝術家]** 筆刷類別的 **[梵谷]** 和 **[秀拉]** 變體等筆刷時，只要增加色相、彩度和值設定，即可在網頁影像中加入近乎立體的自然外貌。

### 在 RGB 模式中設定色彩變化

1 在 **[色彩]** 面板中選擇主色彩。

2 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[色彩變化]**。
3 從清單方塊中選擇 **[在 RGB 中]**。
4 移動 **[±R]**、**[±G]** 和 **[±B]** 滑桿以控制紅色、綠色和藍色值的色彩變化。

若要平滑筆刷筆觸的色彩變化，請移動**「平滑度」**滑桿。

### 根據目前的漸層設定色彩變化

1 在 **[色彩]** 面板中選擇主色彩。
2 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[色彩變化]**。
3 從清單方塊中選擇 **[自漸層]**。
即可根據取自目前漸層的隨機色彩產生色彩變化。

若要平滑筆刷筆觸的色彩變化，請移動**「平滑度」**滑桿。

### 根據目前的色彩集設定色彩變化

1 在 **[色彩]** 面板中選擇主色彩。
2 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[色彩變化]**。
3 從清單方塊中選擇 **[自色彩集]**。
即可根據取自目前色彩集的隨機色彩產生色彩變化。

若要平滑筆刷筆觸的色彩變化，請移動**「平滑度」**滑桿。

### 忽略色彩集變化

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[色彩變化]**。
2 勾選 **[忽略來自色彩集的色彩變化]** 核取方塊。

### 將色彩變化連結至音訊

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[色彩變化]**。
2 按一下**「音訊表現」**按鈕 。

若要選擇音訊輸入並調整音訊設定，請選擇**「視窗」**>**「音訊」**>**「音訊設定面板」**。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。

## 色彩表現控制項

**[色彩表現]** 可決定 Corel Painter 是否在影像中使用主色彩與副色彩。當您套用雙色筆刷筆觸時，使用**「色彩表現」**即可採用控制輸出的輸入 (例如方向)。您可以調整**「色彩抖動」**，以便調整套用至**「色彩表現」**的變化量。您也可以使用**「平滑度」**滑桿讓筆刷筆觸的色彩變化得更加平滑，呈現更自然的外觀。

[數位噴槍] 筆刷筆觸不含 [色彩抖動] (左) 和含 [色彩抖動] (右)

「色彩抖動」能以不具有 (上)/具有 (下) 抖動平滑的效果套用至筆觸筆刷

您也可以將筆刷筆觸中的色彩變化連結至麥克風的音訊輸入或內部音訊 (如串流音樂)。

筆刷筆觸色彩可隨著音訊輸入而同步變化。

### 設定色彩表現控制項

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「色彩表現」**。

2 在 **[色彩表現]** 面板中，從 **[表現]** 清單方塊中選擇以下任一選項：

- **[無]** - 不會在色彩表現中套用任何調整
- **[速度]** - 會根據拖曳速度調整色彩表現
- **[方向]** - 會根據筆觸的方向及您透過滑桿或在方塊中設定的值來調整色彩表現
- **[壓力]** - 會根據畫筆壓力來調整色彩表現
- **[滾輪]** - 會根據噴槍畫筆的滾輪設定來調整色彩表現，特別是 Wacom Intuos 噴槍畫筆
- **[傾斜]** - 會根據繪圖板的畫筆角度來調整色彩表現
- **[支點]** - 會根據畫筆筆尖的方向來調整色彩表現
- **[旋轉]** - 會根據畫筆的旋轉方式來調整色彩表現
- **[來源]** - 會根據仿製來源的亮度來調整色彩表現
- **[亂數]** - 會隨機調整色彩表現

如果您想要切換主色彩和副色彩，請按一下 **[反轉]** 按鈕 。

如果您從 **[表現}** 清單方塊中選擇 **[方向]**，請移動 **[方向]** 滑桿，直到達到想到的角度為止。

### 使用抖動設定色彩變化

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「色彩表現」**。

2 移動 **[色彩抖動]** 滑桿。

若要平滑色彩變化，請移動**「平滑度」**滑桿。

### 將「色彩表現」連結至音訊

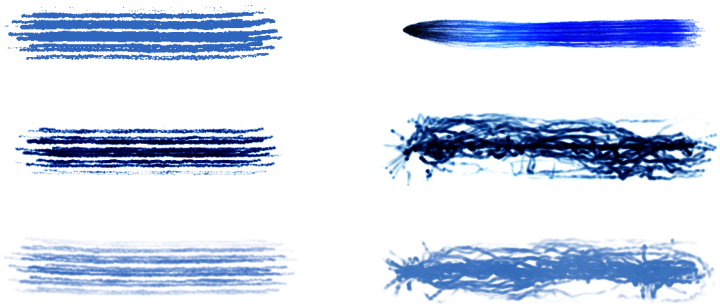
1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「色彩表現」**。

2 按一下**「音訊表現」**按鈕 。

若要選擇音訊輸入並調整音訊設定，請選擇**「視窗」**▯**「音訊表現」**▯**「音訊設定面板」**。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。

## 動態斑紋控制項

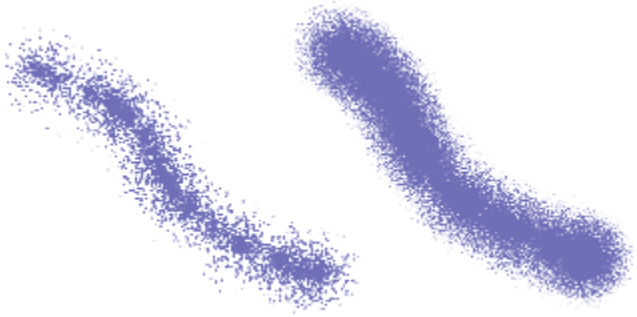
動態斑紋可使用分離的色彩圓點或斑紋來產生連貫的筆刷筆觸。筆刷筆觸中的斑紋極富動感 — 斑紋產生於繪製時 。



含有鬃毛筆刷 (左) 及微粒筆刷 (右) 的動態斑紋比刷筆觸。

若要修改筆刷筆觸的外觀，您可以調整動態斑紋的數量並變更其大小。您可以將斑紋大小連結至表現 (如壓力或速度)，以便斑紋反應出細微的手部動作，進而擴大或縮小。

您可以移動**「最小尺寸」**滑桿，指定要讓表現套用的斑紋大小變化範圍。此設定代表**「大小」**設定的百分比。例如，若您將斑紋大小連結至壓力，並將**「最小尺寸」**設為 20 %，**「大小」**設為 70%，則在筆刷筆觸期間套用壓力時，斑紋大小會在 20% 到 70% 之間變化。



大小為 14% (左) 及 95% (右) 的動態斑紋流線筆刷筆觸

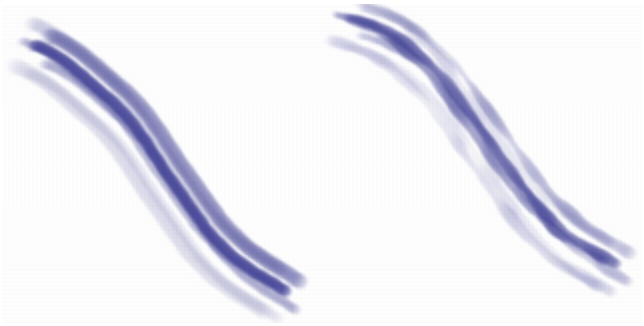
若將筆刷大小連結至表現，即可縮放斑紋大小及計數來符合筆刷筆觸寬度，以便保留筆觸的整體外觀。您可以控制斑紋的縮放範圍。

您可以將斑紋大小連結至音訊訊號。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「將筆刷屬性及效果連結至音訊」。

動態斑紋的大小可隨著音訊同步變化。

動態斑紋可使用柔邊或剛硬邊緣。

您可以亂數化變更斑紋大小及其不透明度，呈現更自然的外觀。此外，您可套用抖動來變換動態斑紋的大小及不透明度，還可以讓抖動變得更加平滑，呈現外觀更自然的筆刷筆觸。



未套用抖動 (左) 和套用 (右) 抖動的動態斑紋。

### 尋找動態斑紋筆刷變體

1 在「搜尋」列的**「搜尋」**方塊中輸入**動態斑紋**。
「搜尋」列位於屬性列的右方、文件視窗的右上角。
2 在搜尋結果清單中選擇筆刷變體。

### 調整「動態斑紋」筆刷變體的屬性

1 選取「動態斑紋」筆刷變體。
2 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「動態斑紋」**。
3 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 調整動態斑紋的數量 | 移動**「計數」**滑桿。 |
| 調整動態斑紋的大小 | 移動**「大小」**滑桿。 |
| 設定斑紋大小的變化範圍 | 移動**「最小尺寸」**滑桿。 |
| 將斑紋大小連結至表現 | 在**「表現」**清單方塊中選擇表現。 |
| 調整動態斑紋的大小及數量，以便符合筆刷大小的變更 | 移動**「使用大小縮放」**滑桿。值越高，縮放越精確。 |
| 建立柔邊或剛硬邊緣的動態斑紋 | 按一下**「剛硬」**或**「柔軟」**按鈕。 |
| 變換動態斑紋的大小 | 移動**「亂數粗細」**滑桿。值越高，大小變化越亂數化。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| | 若要套用其他大小變化，請勾選**「抖動」**核取方塊。移動**「平滑度」**滑桿，呈現更自然的外觀。 |
| 變換動態斑紋的不透明度 | 移動**「亂數不透明度」**滑桿。<br>若要套用其他**「不透明度」**變化，請勾選**「抖動」**核取方塊。移動**「平滑度」**滑桿，呈現更自然的外觀。 |

### 套用「動態斑紋」至筆刷變體

1 從「筆刷選取器」中選擇「仿真鬃毛」、「鬃毛」或「微粒」筆刷變體。

2 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「一般」**。

3 從**「筆尖類型」**清單方塊中，選擇以下任一選項：

- **動態斑紋重力微粒** — 與重力微粒筆刷搭配使用
- **動態斑紋流線微粒** — 與流線微粒筆刷搭配使用
- **動態斑紋彈簧微粒** — 與彈簧微粒筆刷搭配使用
- **動態斑紋鬃毛** — 與鬃毛筆刷或仿真鬃毛筆刷搭配使用

4 若要調整「動態斑紋」屬性，請選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「動態斑紋」**，並在「動態斑紋」面板中調整想要的設定。

## 筆尖透版控制項

「筆尖透版」會在您套用筆刷筆觸之前遮住筆刷筆尖，讓您對各式各樣的筆刷加入控制和創意風格，不論是混色筆刷、水彩，還是厚塗顏料。套用筆尖透版會使得筆刷筆尖的區域更加透明，藉此排除這些區域。就像是筆刷筆尖變成了有凸起和凹下區域的圖章。筆刷會在筆尖的凸起區域塗抹更多顏料，而在凹下區域塗抹較少顏料，或完全不塗抹顏料。

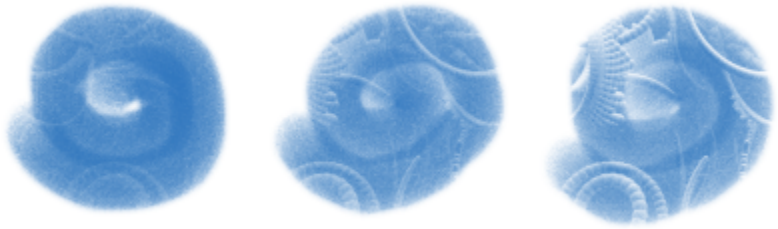
您可從各種透版媒材選擇筆尖透版來源，例如紙張、流線貼圖和材質。

此件作品的筆刷筆觸運用了「筆尖透版」功能。Melissa Gallo的藝術作品。

由左至右：使用紙張、流線貼圖和材質做為筆尖透版來源。

您可以調整筆尖透版的屬性以變更筆刷筆觸的外觀。例如，您可以使用**「強度」**和**「最小強度」**控制項來調整筆尖透版的最大和最小不透明度。當筆尖透版設為最大強度 (100%) 時，不透明度最高，並使得所覆蓋的筆尖區域最為透明。此外，您可以套用抖動來變化筆尖透版的不透明度，還可以讓抖動變得較為平滑，使得筆刷筆觸的外觀更加自然。您可以將筆尖透版連結至表現，使得筆尖透版的不透明度會隨著特定滑鼠或繪圖筆動作而變更，例如壓力、方向或速度。

強度設定，由左至右依序為：最大、中和低。在最大強度下，透版排除的筆尖區域會最為顯著；在低強度下，排除的區域會幾乎與其他區域混合在一起。



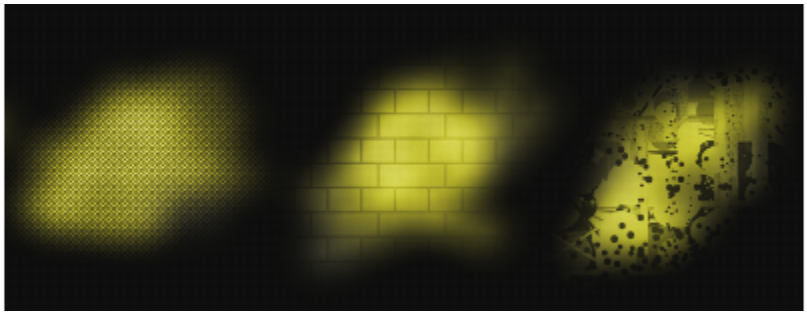
三個筆刷筆觸的筆尖透版強度皆為 100%，但最小強度從 0% 到 87% 各有不同。最小設定值較高時會使得筆尖透版的最小不透明度較高，進而產生更清楚的筆刷圖章 (右)。

由左至右：無抖動、有抖動，與有抖動及平滑的筆尖透版筆刷筆觸。

您也可以將筆尖透版連結至麥克風的音訊輸入，或內部音訊 (如串流音樂)。筆尖透版的不透明度 (強度) 便會隨著音訊訊號的變更而同步變化。

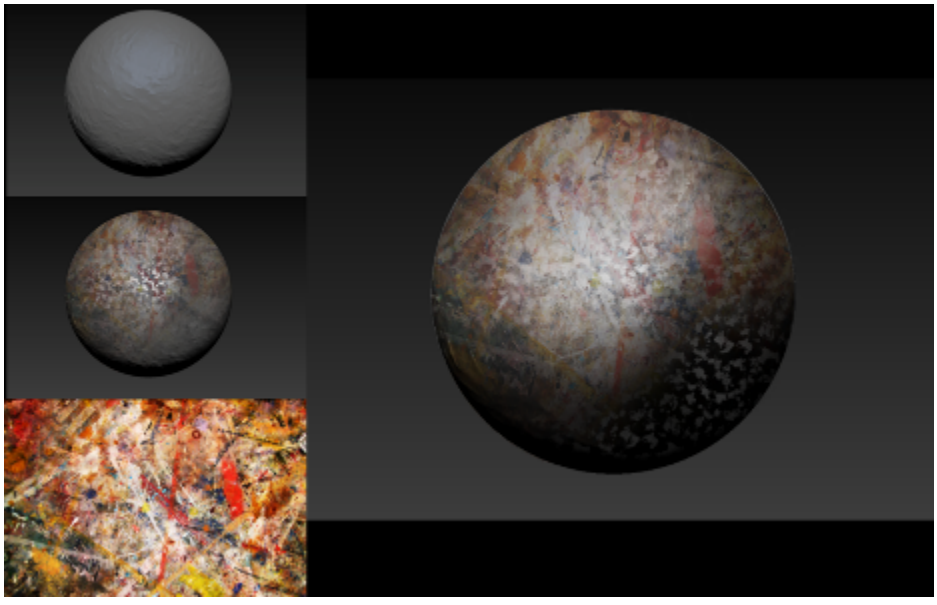
「筆尖透版」功能在許多方面都與紋路有所不同。筆尖透版會在您套用筆刷筆觸之前變化筆尖的不透明度，並且只可套用至筆尖式筆刷。紋路只能搭配紙張材質使用，但是筆尖透版還可以使用流線貼圖和其他材質。此外，筆尖透版還可搭配目前不支援紋路的方法和子類別。例如，您可以將筆尖透版套用至發光筆刷。

透過使用「紋路」(左) 和套用筆尖透版 (右) 來套用相同的紙張材質。



發光筆刷搭配「筆尖透版」功能非常適用於建立有趣的材質和光源效果。由左至右：筆尖透版來源分別為紙張、材質和流線貼圖。

您可以使用「筆尖透版」功能搭配材質筆刷，以建立有力又受到控制的筆刷筆觸。有關材質筆刷的詳細資訊，請參閱第 365 頁的「材質繪圖」。



建立右圖的球體表面，是同時使用材質筆刷與筆尖透版筆刷並搭配所示材質和其他紙張材質所完成的。

筆尖透版還可結合厚塗顏料筆刷，以在影像上添加逼真、立體的外觀與質感。

結合厚塗顏料和筆尖透版。作品完成方式

### 套用筆尖透版至筆刷變體

1 從「筆刷選取器」選擇筆尖式筆刷變體。
筆尖透版能夠與使用以下任一筆尖類型的筆刷完美搭配：擷取、動態斑紋、圓形、計算圓形及鬃毛。

2 在擴充屬性列上，開啟**「筆尖選項」**延伸選單，然後勾選**「套用筆尖透版」**核取方塊。
如果未開啟擴充屬性列，請選擇**「視窗」**▯**「擴充屬性列」**。

3 調整想要的任何屬性。相關詳細資訊，請參閱第 334 頁的「調整筆尖透版的屬性」。

您還可以從**「筆尖透版」**面板 (**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「筆尖透版」**) 套用筆尖透版。

### 調整筆尖透版的屬性

1 選擇「筆尖透版」筆刷變體或支援「筆尖透版」的筆刷變體。
2 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「筆尖透版」**。
3 確認已勾選**「套用筆尖透版」**核取方塊。
4 從**「來源」**清單方塊中，選擇以下任一選項：
- **流線貼圖** — 使用流線貼圖為透版來源
- **紙張** — 使用紙張材質為透版來源
- **材質** — 使用材質為透版來源。如果想要在影像視窗中顯示材質預覽，請勾選**「顯示材質」**核取方塊。

5 按一下**「來源」**清單方塊旁的選取器按鈕，然後選擇想要做為來源的流線貼圖、紙張材質或材質。
若要編輯來源，請按一下**「切換 [來源名稱] 面板」**按鈕，然後在對應的面板上調整想要的任何屬性。有關編輯筆尖透版來源的詳細資訊，請參閱第 379 頁的「自訂流程圖」、第 135 頁的「使用紙張材質及紋路」或第 370 頁的「自訂材質筆刷」。

6 若要調整「筆尖透版」屬性，請執行下表中的作業：

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 指定透版套用至筆尖的最大不透明度 | 移動**「強度」**滑桿。 |
| 指定透版套用至筆尖的最小不透明度 | 移動**「最小強度」**滑桿。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 根據最大和最小強度設定，設定筆尖透版的不透明度變化範圍 | 移動**「強度抖動」**滑桿。 |
| 平滑筆尖透版的不透明度變化的抖動。 | 按一下**「平滑度」**滑桿。 |
| 將「筆尖透版」連結至表現 | 在**「表現」**清單方塊中選擇表現。 |
| 將「筆尖透版」連結至音訊 | 按一下**「音訊表現」**按鈕 。<br>若要選擇音訊輸入並調整音訊設定，請選擇**「視窗」**>**「音訊表現」**>**「音訊設定面板」**。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。 |
| 調整**「方向」**表現的角度 | 移動**「方向」**滑桿。 |
| 反轉**「表現」**設定的效果 | 按一下 **[反轉]** 按鈕 。 |

## 釉彩控制項

有多種方法可控制使用筆刷沈澱的顏料不透明度。釉彩 (**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「釉彩」**) 可讓您指定筆刷筆觸的最大不透明度。

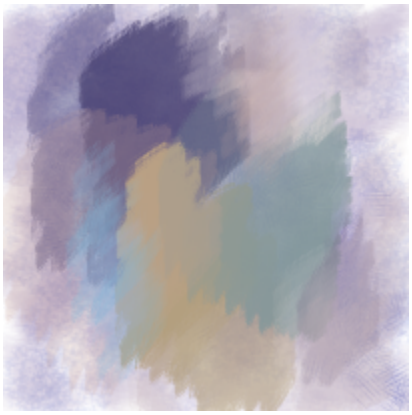
釉彩可讓您使用非常高的透明度，以輕薄、半透明的筆刷筆觸繪圖。

Melissa Gallo 在此繪圖使用了釉彩筆刷。

釉彩不同於「筆刷」不透明度 (**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「不透明度」**)，後者控制的是每個筆尖 (或其他筆刷類型的鬃毛) 的不透明度。如果將「釉彩」設為 20%，單一筆刷筆觸的不透明度就絕不會超過 20%。在該 20% 的範圍內，您可以指定每個筆尖的不透明度從 1% 到 100%。例如，如果您將筆尖不透明度設為 100%，則筆刷筆觸沈澱的顏料還是只有所選色彩的 20%。筆刷不透明度可讓您逐漸增加至所選色彩，而「釉彩」會決定是什麼色彩。筆刷不透明度越低，以單一筆刷筆觸增加至「釉彩」所指定顏色的速度就越遲緩。

(左) 100% 筆刷不透明度、100% 釉彩；(中) 100% 筆刷不透明度、20% 釉彩。在單一筆刷筆觸中塗過相同區域時，色彩不會增加；(右) 20% 筆刷不透明度、100% 釉彩。在單一筆刷筆觸中塗過相同區域時，色彩會增加。

釉彩筆刷可讓您以長且連續的筆觸，且從標記開頭到結尾都有著非常柔和的漸層，填滿整個區域。

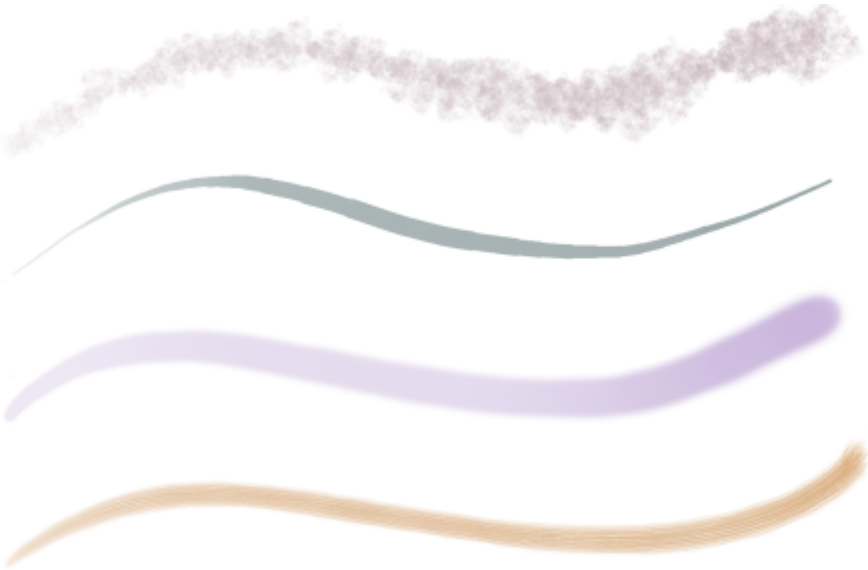


釉彩筆刷可在色彩之間創造細緻、平滑的混色；筆尖重疊的區域不會有任何不自然的情況。

不過，您可以將紋路加入「釉彩」筆刷，就可以看到重疊處。

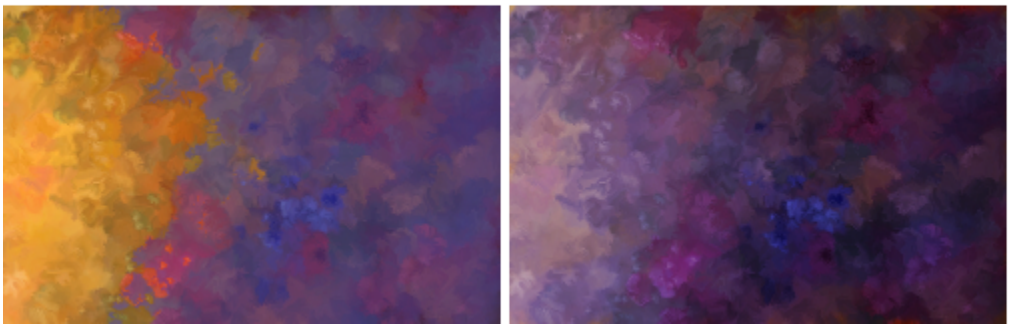
100% 釉彩和 (上) 100% 紋路、(下) 50% 紋路的單一筆刷筆觸

所有圖章式筆刷都可使用釉彩，並且可連結至特定繪圖筆或滑鼠動作。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。



釉彩非常適合搭配以下筆尖類型：(由上到下) 擷取、圓形、計算圓形、鬃毛

您可以使用合併模式來控制筆刷筆觸如何與作用中圖層或畫布上的底色相互作用。



**調整釉彩屬性**

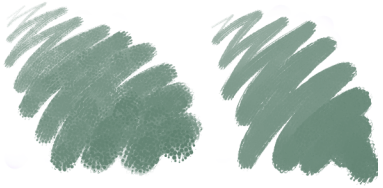
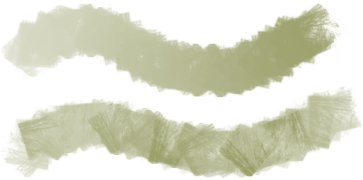
1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「釉彩」**，以顯示**「釉彩」**面板。

2 從**「合併模式」**清單方塊中選擇合併模式。
有關個別合併模式的詳細說明，請參閱第 277 頁的「套用合併模式」。

3 移動**「釉彩」**滑桿，以設定筆刷筆觸的最大不透明度。

**您也可以**

| **若要** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 將筆刷筆觸不透明度連結至表現 (如壓力、傾斜或方向)，以變化筆刷筆觸的不透明度。 | 從**「表現」**清單方塊中選擇選項。 |
| 反轉「表現」設定的效果 | 按一下**「反轉釉彩表現」**按鈕 。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 將筆刷筆觸不透明度連結至音訊表現 | 按一下**「音訊表現」**按鈕 |
| 設定筆刷筆觸的最小不透明度 | 移動**「最小釉彩」**滑桿。<br><br>**「最小釉彩」**設定代表**「釉彩」**設定的百分比，且必須連結至表現才會產生效果。例如，如果您選擇**「壓力」**表現，並將**「釉彩」**設為 100%，**「最小釉彩」**設為 10%，則每次在筆刷筆觸套用壓力時，不透明度都會在 10% 到 100% 之間變化。<br><br> <br><br>「釉彩」設為 100%、(上)「最小釉彩」設為 80% 及 (下)「最小釉彩」設為 20% 的筆刷筆觸 |
| 設定筆刷筆觸的不透明度變化範圍 | 移動**「釉彩抖動」**滑桿。<br><br>將滑桿向右移，以亂數方式變化筆刷筆觸的不透明度。<br><br>  <br><br>(左)「釉彩抖動」設為 95% 和 (右)「釉彩抖動」設為 20% 的筆刷筆觸 |
| 平滑筆刷筆觸的抖動 | 移動**「平滑度」**滑桿。<br><br>  <br><br>「釉彩抖動」設為 100%、(上)「平滑度」設為 100% 及 (下)「平滑度」設為 10% 的筆刷筆觸 |
| 指定筆刷筆觸變更不透明度的角度 | 移動 **[方向]** 滑桿。 |

釉彩筆刷只可搭配**「釉彩」**筆觸類型使用。相關詳細資訊，請參閱第 270 頁的「一般控制項：筆觸類型」。當您選取不支援的筆觸類型時 (例如單一、多重、分岔和水管)，**「釉彩」**面板上的控制項會呈灰色。

如果「釉彩」筆刷出現不想要的重疊，請嘗試執行以下操作：

- 將**「不透明度」**(**「視窗」** **「筆刷控制面板」** **「不透明度」**) 設為 100%，將**「不透明度抖動」**設為 0%，並將**「不透明度表現」**設為**「無」**。
- 將**「紋路」**(**「視窗」** **「筆刷控制面板」** **「紋路」**) 設為 0%，將**「紋路抖動」**設為 0%，並將**「紋路表現」**設為**「無」**。
- 將「計算圓形」筆刷的**「筆尖不透明度」**(**「視窗」** **「筆刷控制面板」** **「計算圓形」**) 設為 100%。

# 抖動筆刷

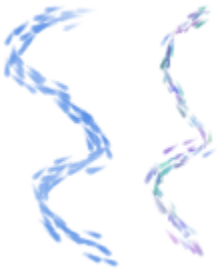
Corel Painter 內含一系列的 [抖動] 筆刷，可讓您採用各種筆刷亂數行為，以產生更逼真的效果。您可以使用預設 [抖動] 筆刷，並視需要加以調整。您也可以將這些自訂筆刷另存為新的 [抖動] 筆刷變體。

本節包含下列主題：


- 第 341 頁的「選擇抖動筆刷變體」
- 第 342 頁的「控制抖動變體的行為」


## 選擇抖動筆刷變體

Corel Painter 包含數種預設 [抖動] 筆刷變體。您可以使用原有的變體或透過 [抖動] 控制項建立自己的 [抖動] 筆刷。



「印象派」筆刷變體 (無「抖動」) (左圖) 及有「不透明度抖動」和「色彩抖動」的「印象派混色筆抖動」筆刷變體 (右圖) 的範例

在許多不同的筆刷類別中都可以找到 [抖動] 筆刷變體。若要尋找「抖動」筆刷變體，最簡單的方法就是使用「搜尋」列。

### 尋找抖動變體

1. 在「搜尋」列的「搜尋」文字方塊中，輸入**抖動**，然後按下 **Enter**。
   「搜尋」列位於屬性列的右方、文件視窗的右上角。
2. 在搜尋結果清單中，按一下「抖動」筆刷變體。

## 控制抖動變體的行為

您可以控制筆刷所產生的抖動程度。您可以修改的 [抖動] 控制項，取決於所選的[抖動] 筆刷變體。例如，如果從 **[噴槍]** 類別中選擇 **[粗糙噴濺抖動]** 筆刷變體，您就可以調整以下 [抖動] 控制項：**[大小抖動]** (**[大小]** 筆刷控制面板)、**[功能抖動]** 和 **[流量抖動]** (**[噴槍]** 筆刷控制面板)、**[不透明度抖動]** (**[不透明度]** 筆刷控制面板) 以及 **[筆觸抖動]** (**[筆觸抖動]** 筆刷控制面板)。

若要迅速找到特定筆刷的 [抖動] 筆刷控制項，您可以讓 Corel Painter 產生所有相關筆刷控制面板的群組，以用於特定筆刷變體。這可讓您限制能用於特定筆刷的筆刷控制面板數量，進而縮小 [抖動] 控制項的搜尋範圍。相關詳細資訊，請參閱第 249 頁的「運用屬性列來使用筆刷」。

下表會列出包含 [抖動] 控制項的所有筆刷控制面板，以及可在 [說明] 中找到關於這些筆刷控制項之詳細資訊的位置。

| 包含抖動控制項的筆刷控制面板 | 相關詳細資訊，請參閱 |
| --- | --- |
| **不透明度** | 第 274 頁的「不透明度控制項」 |
| **紋路** | 第 276 頁的「紋路控制項」 |
| **大小** | 第 279 頁的「大小控制項」 |
| **角度** | 第 281 頁的「角度控制項」 |
| **噴槍** | 第 298 頁的「噴槍控制項」 |
| **厚塗顏料** | 第 302 頁的「厚塗顏料控制項」 |
| **色彩表現** | 第 326 頁的「色彩表現控制項」 |
| **筆觸抖動** | 第 311 頁的「筆觸抖動控制項」 |

# 水彩

Corel Painter 具有不同的工具和控制項，可讓您產生外觀自然的水彩效果。這些工具包括儲存在下列筆刷類別中的水彩筆刷。

| 筆刷類別 | 說明 |
| --- | --- |
| 仿真水彩 | 「仿真水彩」筆刷可讓您以非常逼真的方式在紙張上畫上顏料。其中的筆刷控制項選項可讓您精確控制水和紙張的相互作用。「仿真水彩」筆刷會套用到「水彩」圖層。 |
| Watercolor | 「水彩」筆刷是專為產生外觀自然的效果所設計。其中的筆刷控制項選項可讓您控制色彩暈染，以及某些水和紙張的相互作用。「水彩」筆刷會套用到「水彩」圖層。 |
| 數位水彩筆 | 「數位水彩」筆刷可讓您將水彩效果直接套用到畫布或預設圖層上，不需要「水彩圖層」。不過，「數位水彩」的筆刷控制項選項很有限。 |

您也可以變更紙張材質並修改筆刷控制項，以改變水彩的外觀。

本節包含下列主題：


- 第 343 頁的「使用水彩圖層」
- 第 344 頁的「水彩筆刷和紙張材質相互作用」
- 第 345 頁的「使用仿真水彩筆刷」
- 第 345 頁的「使用水彩筆刷」
- 第 346 頁的「使用數位水彩筆刷」


## 使用水彩圖層

「仿真水彩」和「水彩」筆刷都可繪製水彩圖層，如此能讓色彩流動和混和，並且融合於紙張中。在 Corel Painter 中，您可以像編輯任何其他圖層一樣編輯「水彩」圖層，而不需在影像圖層進行任何變更。例如，您可以在影像圖層描繪鉛筆外框，然後覆蓋水彩陰影而不會使鉛筆線條模糊。

您可以在一個圖層上繪製素描，然後在個別的「水彩」圖層以水彩進行繪製。

您可以將畫布中的資訊轉換或移動至「水彩」圖層。如此有助於在照片中套用「水彩」效果。您也可以弄濕「水彩」圖層，以啟動暈染程序。

### 建立新的水彩圖層

1 選擇**「視窗」**▯**「圖層」**。

2 在**「圖層」**面板上，按一下「圖層」選項按鈕 ，然後選擇**「新的水彩圖層」**。

如果您從「筆刷」材料庫選取「仿真水彩」或「水彩」筆刷變體，則當您將筆刷筆觸套用到文件視窗時，會自動建立「水彩」圖層。

### 將畫布轉換到水彩圖層

1 開啟要在文件視窗中轉換為水彩的影像。

2 選擇**「視窗」**▯**「圖層」**。

如果影像包含多個圖層，可以按一下 **「圖層」** 面板上的「圖層」選項按鈕 ，然後選擇**「全部合併」**，將所有圖層合併到畫布上。

3 在**「圖層」**面板上，按一下「圖層」選項按鈕 ，然後選擇**「移動畫布到水彩圖層」**。

一旦從畫布移動圖層內容，畫布就會變成空白。

### 弄濕水彩圖層

1 選擇**「視窗」**▯**「圖層」**。

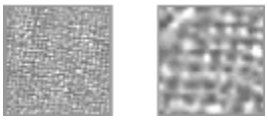
2 在**「圖層」**面板上，按一下「圖層」選項按鈕 ，然後選擇**「弄濕整個水彩圖層」**。

如果要使用乾的表面，請按一下**「圖層」**面板上的「圖層」選項按鈕 ，然後選擇**「弄乾水彩圖層」**。

## 水彩筆刷和紙張材質相互作用

水彩筆刷會與紙張材質和紋路產生色彩流動、混和並融合於紙張中的相互作用。紙張紋路的光度資訊可用來決定顏料暈染紙張的方式，也會影響紙張變乾後，色素在紙張上的沉澱方式。

您可以試著調整**「紙張」**面板上的滑桿，然後觀察水彩筆刷產生的效果。**「紙張比例」**滑桿可控制紋路的大小。**「紙張對比」**滑桿套用至「水彩」圖層時，可控制紋路表面的高度。將**「紙張對比」**滑桿向右調整可增加紋路的高度，並加入更多材質效果。相關詳細資訊，請參閱第 139 頁的「控制紙張紋路的亮度與對比」。



「比例」滑桿可控制紙張紋路的大小。左邊的影像設定為 50%，右邊的影像設定為 200%。

此外，「仿真水彩」筆刷包含的控制項可讓您進一步控制紙張相互作用。相關詳細資訊，請參閱第 345 頁的「使用仿真水彩筆刷」。

## 使用仿真水彩筆刷

「仿真水彩」筆刷變體可讓您產生十分逼真的水彩筆刷筆觸，因為它們重現了真實的水彩媒材。Corel Painter 會模擬混合色素與水的外觀與質感，所以會以十分自然的方式與紙張相互作用。使用「仿真水彩」筆刷時，筆刷筆觸會套用到「水彩」圖層。

### 使用仿真水彩筆刷變體

選擇其中一個可用的筆刷變體，即可快速開始使用「仿真水彩」筆刷。不過，您也可以使用**「仿真水彩」**筆刷控制項來自訂筆刷變體。相關詳細資訊，請參閱第 288 頁的「仿真水彩控制項」。

### 選擇仿真水彩筆刷變體

1. 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。
2. 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
3. 在「筆刷」材料庫面板上，按一下**「仿真水彩」**筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

### 自訂仿真水彩筆刷變體

- 選擇**「視窗」**□**「筆刷控制面板」**□**「仿真水彩」**。

  有關各個**「仿真水彩」**控制項的詳細資訊，請參閱 第 288 頁的「仿真水彩控制項」。

## 使用水彩筆刷

「水彩」筆刷變體會產生外觀自然的水彩效果。使用「水彩」筆刷時，筆刷筆觸會套用到「水彩」圖層。除了**「濕橡皮擦」**，所有「水彩」筆刷變體均會與畫布材質相互作用。

對於**「濕橡皮擦」**以外的所有「水彩」筆刷變體，畫筆壓力均會影響筆刷筆觸的寬度。增加壓力會加寬筆刷筆觸，反之則會縮小筆觸。

若在短時間內創造過多筆觸 (尤其是使用不易乾的筆刷時)，應用程式的處理速度會變慢，此時最好等變乾程序完成後再繼續動作。

### 水彩筆尖類型

有關「水彩筆尖類型」的詳細資訊，請參閱 第 267 頁的「一般控制項：筆尖類型」。

### 水彩控制項

選取「水彩」筆刷時，您可以調整**「水彩」** 控制項，讓您指定「水彩」筆刷的各種設定。例如，您可以調整筆刷大小、控制暈染，以及決定紙張材質與筆刷筆觸的相互作用方式。相關詳細資訊，請參閱第 303 頁的「水彩控制項」。

暈染前 (左) 和暈染後 (右) 的水彩筆觸。

### 選擇水彩筆刷變體

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在「筆刷」材料庫面板上，按一下 **「水彩」** 筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

### 自訂水彩筆刷變體

- 選擇**「視窗」** **「筆刷控制面板」** **「水彩」**。

  有關各個 **「水彩」** 控制項的詳細資訊，請參閱 第 303 頁的「水彩控制項」。

## 使用數位水彩筆刷

「數位水彩」筆刷可直接在「畫布」圖層或預設圖層上繪圖，因此您不需要使用個別的圖層，就能創造類似「水彩」筆刷的效果。

您可以使用「數位水彩」筆刷創造類似於「水彩」筆刷的效果，而不需建立個別的圖層。「暈染」、「不透明度」和「濕緣」等設定可控制筆觸的外貌。

#### 數位水彩暈染

「數位水彩」筆刷也會運用暈染在筆刷筆觸上創造輕柔、羽化的邊緣。您可以使用屬性列上的控制項調整暈染量。

#### 濕緣

**「濕緣」**滑桿可控制水彩的匯集量，以及「數位水彩」筆刷筆觸邊緣的顏料。弄乾任何「數位水彩」筆觸之前，您可以動態調整其濕緣。動態調整「濕緣」會影響各個尚未弄乾的「數位水彩」筆觸。

在您對於濕緣效果感到滿意後，最好弄乾「數位水彩」筆刷。這可讓您動態調整此後「數位水彩」筆觸的 **「濕緣」**，而不會影響您已經滿意的現有筆刷筆觸。

### 選擇數位水彩筆刷變體

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在「筆刷」材料庫面板上，按一下**「數位水彩」**筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

### 調整暈染

1 選取「數位水彩」筆刷變體之後，請調整屬性列上的**「暈染」**滑桿。
將滑桿向右拖曳可增加暈染量，向左拖曳則會減少暈染量。

2 套用一個或多個含有「數位水彩」變體的筆觸。

如果要限制暈染的區域，請利用任一選取工具進行選取。暈染效果只會套用在選取區中。

您也可以從**「數位水彩」**面板存取「暈染」滑桿。選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「數位水彩」**即可開啟面板。

### 調整濕緣

1 套用一個或多個含有「數位水彩」變體的筆觸。
如果要限制暈染的區域，請利用任一選取工具進行選取。匯集效果只會套用在選取區中。

2 在屬性列上，調整屬性列上的**「濕緣」**滑桿。

將滑桿向右拖曳可增加匯集，向左拖曳則會減少匯集。

套用筆刷筆觸之前，您也可以調整**「濕緣」**滑桿來調整濕緣。

您也可以從「筆刷控制項」綜合面板上的**「數位水彩」**面板來存取 **「濕緣」**滑桿。選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「數位水彩」**即可開啟面板。

### 弄乾數位水彩筆刷筆觸

- 選擇**「圖層」**▯**「弄乾數位水彩」**。

弄乾**「數位水彩」**筆刷筆觸後，您就無法再調整其濕緣。

# 「微粒」筆刷

微粒筆刷是符合物理特性的筆刷，可賦予您的作品獨特的外觀與質感。這類筆刷可從中心點散發微粒，然後這些微粒順著畫布移動時會繪製線條 (路徑) 花紋。

您可以使用「微粒」筆刷控制項，精準控制微粒路徑或在筆刷筆觸移動中採用亂數式。調整每個筆刷變體的參數時，微粒筆刷能夠呈現廣泛的創意變化。

此外，您可以選擇顯示「微粒」筆刷綜合面板的「新筆刷」工作區配置，以簡化工作流程。

依據中心點周圍的微粒移動而定，共有三種類型的「微粒」筆刷：「重力」、「流線」及「彈簧」筆刷。深色背景最適合大部分的筆刷使用。

動態斑紋可與「微粒」筆刷搭配使用，讓筆刷筆觸具有不同的外觀與質感。

您可以在屬性列上設定一些「微粒」控制項。相關詳細資訊，請參閱第 251 頁的「在擴充屬性列上設定筆刷選項」。

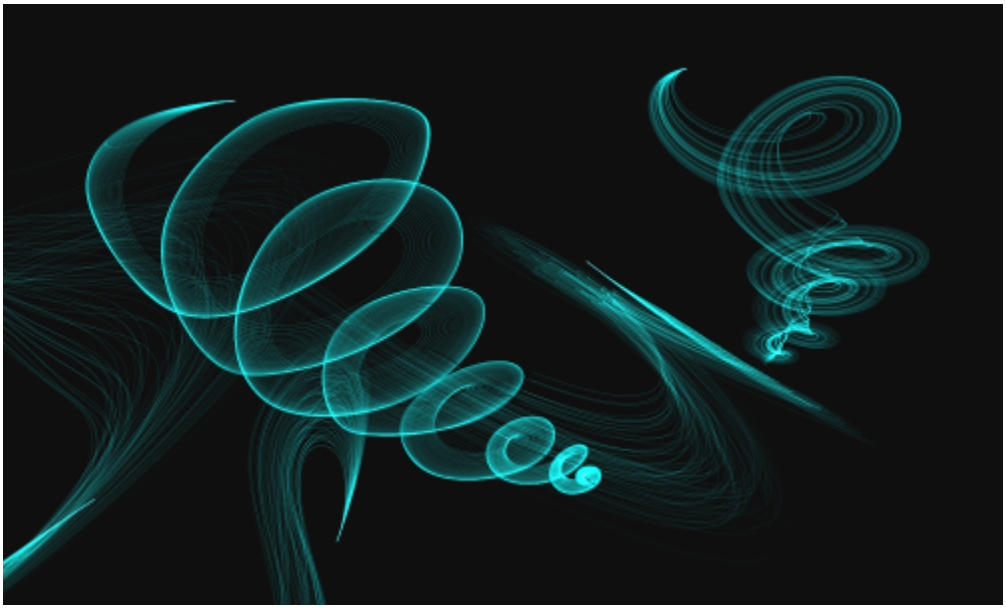
本節包含下列主題：


- 第 350 頁的「「重力微粒」筆刷」
- 第 352 頁的「「流線微粒」筆刷」
- 第 354 頁的「「彈簧微粒」筆刷」
- 第 357 頁的「「通用微粒」筆刷控制項」
- 第 360 頁的「微粒 - 細體線條筆刷控制項」
- 第 362 頁的「「動態斑紋」與「微粒」筆刷搭配使用」

「重力」、「流線」及「彈簧」微粒筆刷以往在此作品中是用來建立煙霧和北極光效果，也可用於加強水中倒影。

## 「重力微粒」筆刷

「重力微粒」筆刷可建立作出可劇烈縮放動作的大幅度標記。當微粒路徑大幅受到速度、加速度及其他力道影響時，「重力」筆刷中的微粒會以類似行星移動的方式移動。依據筆觸的速度而定，這些微粒可以在筆刷筆觸中保持緊密，或是由其他力道拉開。



「重力微粒」筆刷筆觸

「重力」筆刷包含下列變體：

- 重力鬃毛
- 重力鋸齒狀光筆
- 重力惰性素描

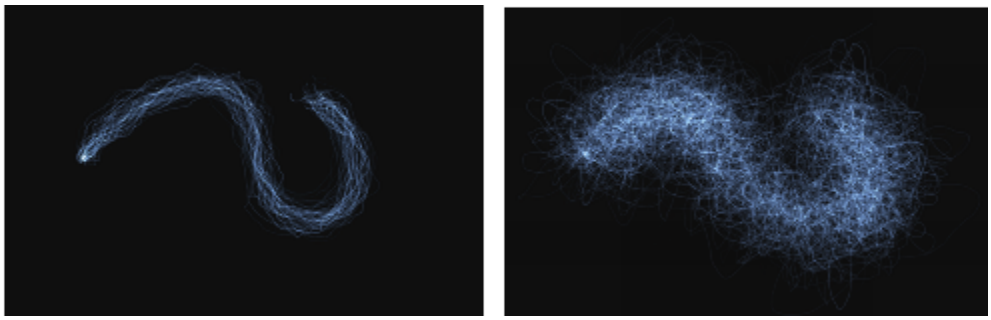
**「重力微粒」筆刷控制項**

您可以使用「重力微粒」控制面板自訂「重力微粒」筆刷，面板中包含**「速度」**、**「加速度」**以及**「旋轉率」**控制項。

**「速度」**滑桿可設定所有微粒的基本速度。若搭配**「加速度」**滑桿使用用，便可控制微粒的前進動作。

**「加速度」**滑桿可設定微粒路徑之間的距離。

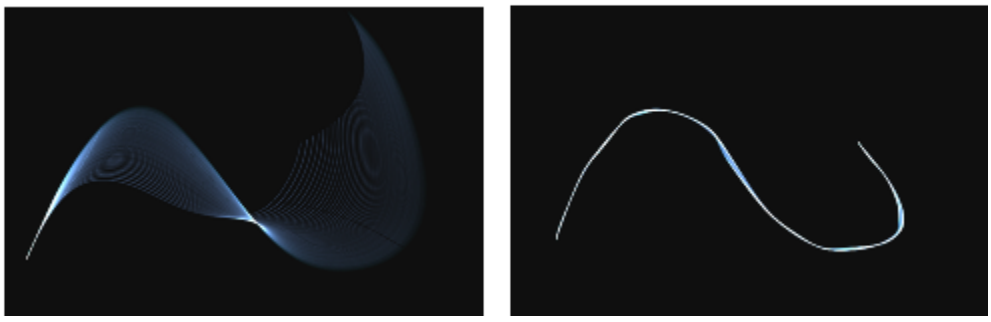
左：低速度與加速度右：高速度與加速度



低速度與加速度 (左) 和高速度與加速度 (右) 的筆刷筆觸

**「旋轉率」**滑桿可設定微粒沿著游標旋轉的速度。低旋轉率可讓微粒密切追蹤游標，而高旋轉率則可讓微粒遠離游標。

低旋轉率 (左圖) 和高旋轉率 (右圖)



低旋轉率 (左圖) 和高旋轉率 (右圖) 的筆刷筆觸

您也可以選擇**「表現」**清單方塊中的一個選項，建立旋轉率與表現的關聯。若要取得有關**「表現」**控制項的更多資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。。此外，您可以將旋轉率連結至麥克風的音訊輸入或內部音訊 (如串流音樂)。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。

使用「音訊表現」來變換旋轉率

若要取得通用「微粒」筆刷設定的相關資訊，請參閱第 357 頁的「「通用微粒」筆刷控制項」。

若要取得其他筆刷設定的相關資訊，請參閱第 261 頁的「使用筆刷控制項調整筆刷」。

### 選擇「重力微粒」筆刷變體

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在「筆刷」材料庫面板上，按一下**「微粒」**筆刷類別，然後按一下「重力微粒」筆刷變體。

### 自訂「重力微粒」筆刷變體

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「微粒」**▯**「重力微粒」**。

2 調整**「重力微粒」**面板中的任何設定。

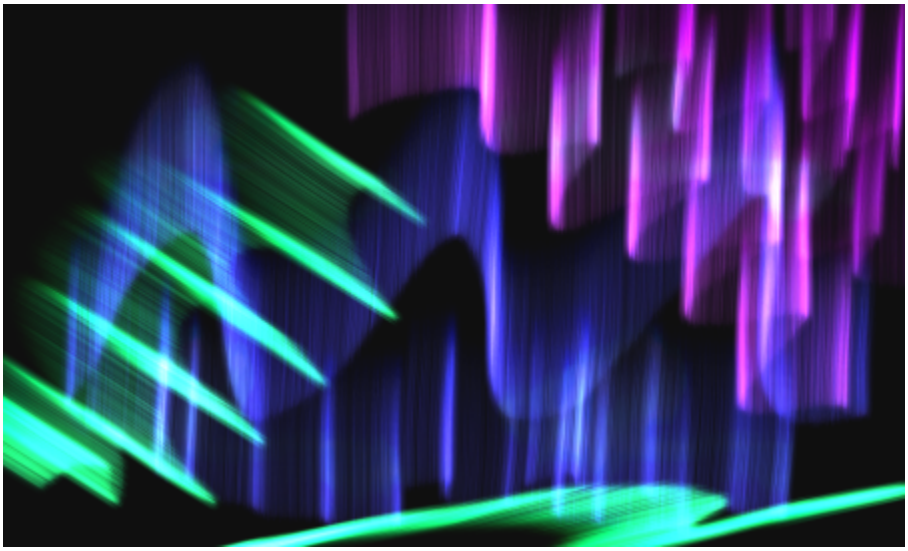
3 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「微粒」**▯**「微粒 - 通用」**。

4 調整**「微粒 - 通用」**面板中的任何設定。

相關詳細資訊，請參閱第 357 頁的「「通用微粒」筆刷控制項」。

## 「流線微粒」筆刷

「流線微粒」筆刷可散發短暫微粒從筆刷筆觸中心流經整個畫布，然後逐漸淡化。微粒的移動與煙火類似。隨著微粒流動，會遇到促使路徑改變的力道，形成混亂或受到控制的移動方式。「流線」筆刷很容易受到力道、混亂及流線貼圖的影響。若要取得有關流線貼圖的更多資訊，請參閱第 373 頁的「套用及調整流程圖」。



「流線微粒」筆刷筆觸

「流線」筆刷包含下列變體：

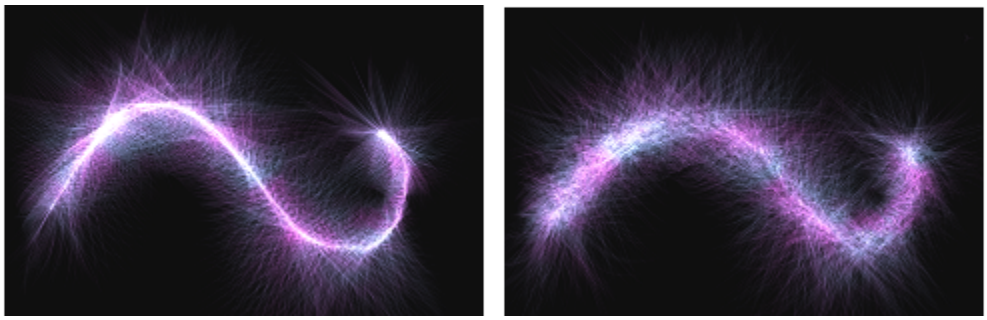
- 流線有機材質
- 流線閃光
- 流線煙火發光

### 「流線微粒」筆刷控制項

您可以使用「流線微粒」控制面板自訂「流線微粒」筆刷，面板中包含**「位置抖動」**、**「亂數化混亂」**以及**「增強流線貼圖」**控制項。

**「位置抖動」**滑桿可讓您變換微粒的起始位置。您也可以選擇**「表現」**清單方塊中的一個選項，建立位置抖動與表現的關聯。若要取得有關**「表現」**控制項的更多資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。。此外，您可以將位置抖動連結至麥克風的音訊輸入或內部音訊 (如串流音樂)。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。

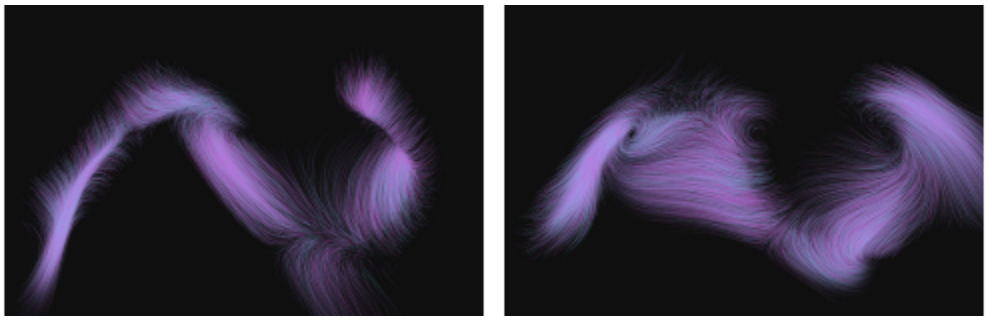
低位置抖動 (左) 和高位置抖動 (右)



低位置抖動 (左) 和高位置抖動 (右) 筆刷筆觸

**「亂數化混亂」**核取方塊可讓您亂數變更混亂花紋，使其看起來更像有機體。

套用亂數化混亂之前和之後的微粒路徑



關閉 (左) 和開啟 (右) 亂數化混亂的筆刷筆觸

**「增強流線貼圖」**控制項包含**「邊緣」**滑桿和**「亮度」**滑桿，可依據流線貼圖的邊緣和亮度修改筆刷筆觸。

### 選擇「流線微粒」筆刷變體

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在「筆刷」材料庫面板上，按一下**「微粒」**筆刷類別，然後按一下「流線微粒」筆刷變體。

### 自訂「流線微粒」筆刷變體

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「微粒」**▯**「流線微粒」**。

2 調整**「流線微粒」**面板中的任何設定。

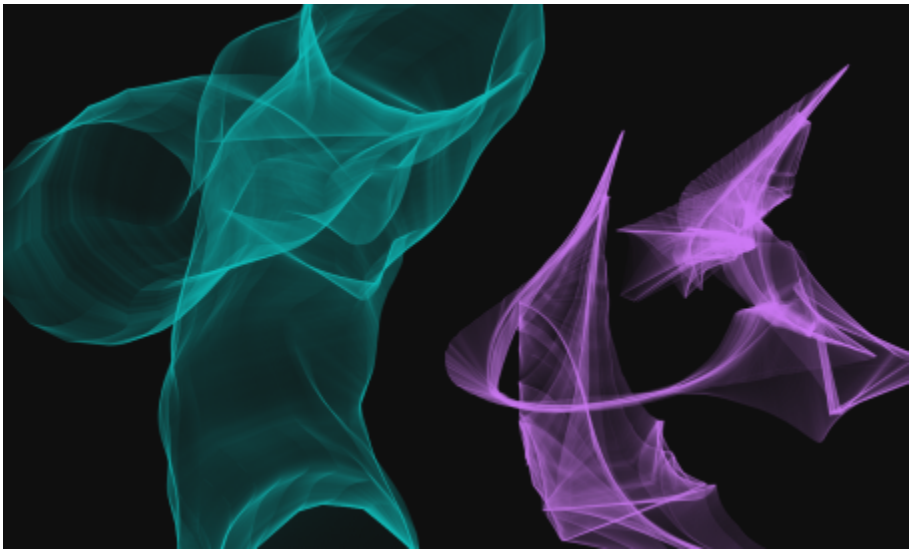
3 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「微粒」**▯**「微粒 - 通用」**。

4 調整**「微粒 - 通用」**面板中的任何設定。

相關詳細資訊，請參閱第 357 頁的「「通用微粒」筆刷控制項」。

## 「彈簧微粒」筆刷

「彈簧微粒」筆刷包含由彈性彈簧結合的微粒網絡。由於微粒彼此之間已經連結，便不會在畫布中四處散佈，而是會反彈回筆刷筆觸的中心。筆刷筆觸標記是由微粒的個別路徑以及微粒之間的彈簧彈性而定。



「彈簧微粒」筆刷筆觸

「彈簧」筆刷包含下列變體：

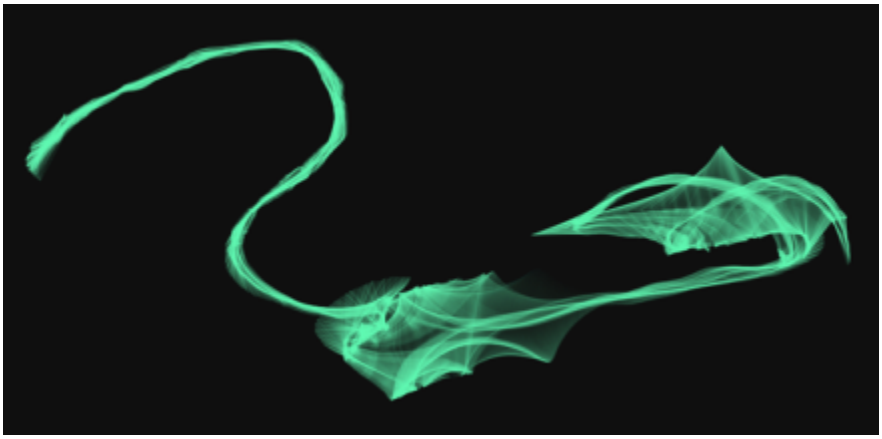
- 彈簧羽化素描
- 粗彈簧
- 彈簧網線概念

**「彈簧微粒」筆刷控制項**

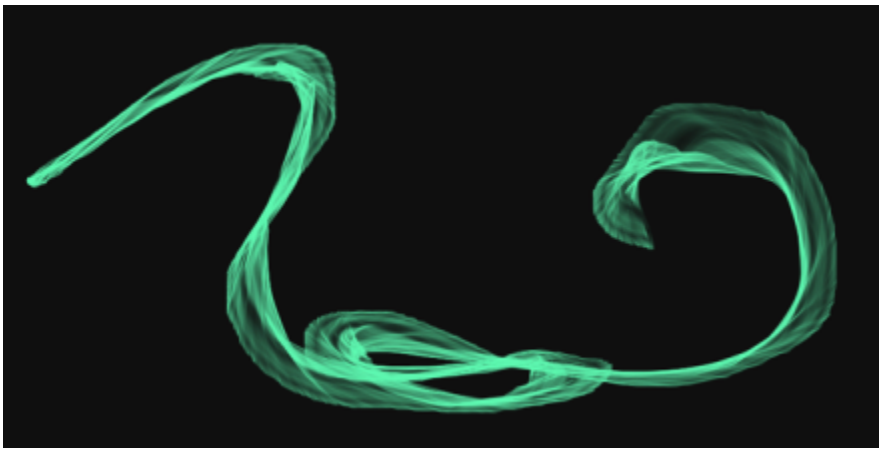
您可以使用**「彈簧微粒」**控制面板自訂「彈簧微粒」筆刷，其中包含**「外觀」**、**「硬度」**、**「硬度抖動」**、**「長度抖動」**、及**「最小長度」**控制項。

**「外觀」**控制項可讓您選擇微粒花紋的**「中心」**、**「鏈狀」**或**「幾何」**外觀。

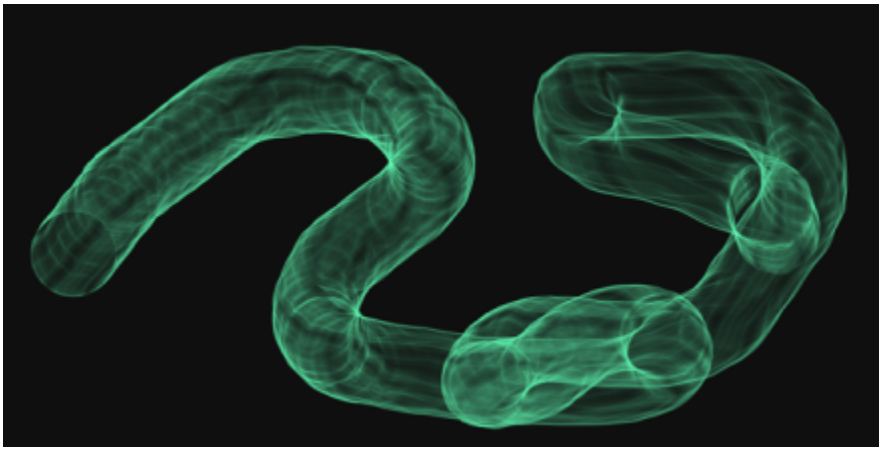
- **中心** — 微粒從筆刷路徑向外彈出。
- **鏈狀** — 成鏈的微粒圍繞著筆刷路徑。
- **幾何** — 微粒形成幾何向量圖形圍繞筆刷路徑。



「外觀」設為「中心」的筆刷筆觸



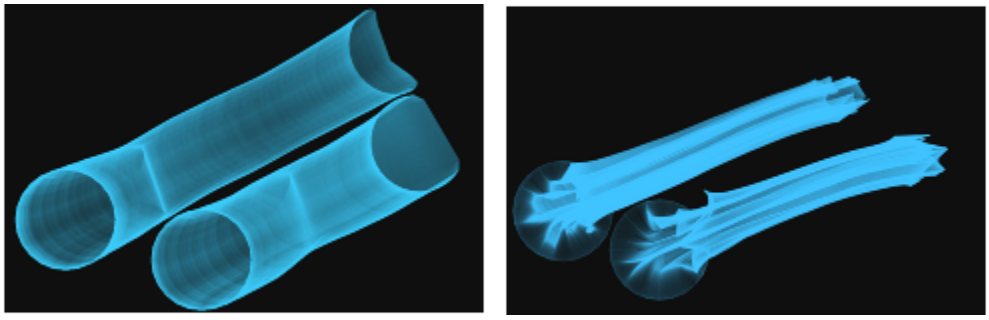
「外觀」設為「鏈狀」的筆刷筆觸



「外觀」設為「幾何」的筆刷筆觸

**「亂數長度」**滑桿可亂數變換個別彈簧的長度。調整後，筆刷筆觸的長度會維持不變。

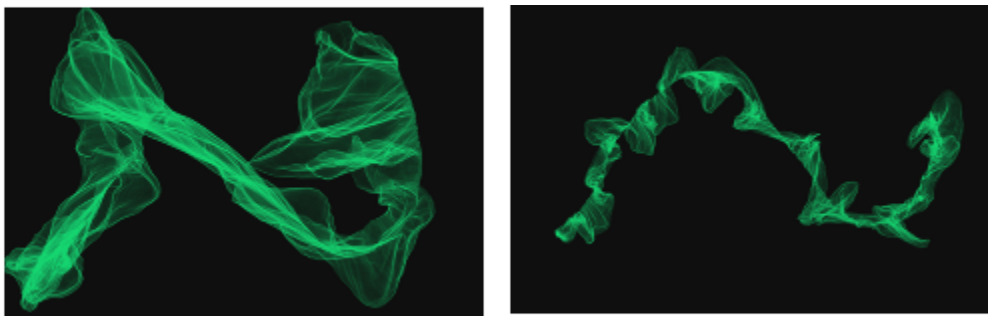
低亂數長度 (左) 和高亂數長度 (右)



低亂數長度 (左) 和高亂數長度 (右) 的筆刷筆觸

**「硬度」**滑桿可控制彈簧的強度。低數值會產生較為鬆散的彈簧，讓微粒彼此之間可更自由地移動。您也可以選擇**「表現」**清單方塊中的一個選項，建立硬度與表現的關聯。**「硬度抖動」**滑桿可亂數變換個別彈簧的強度。

低硬度 (左) 和高硬度 (右)



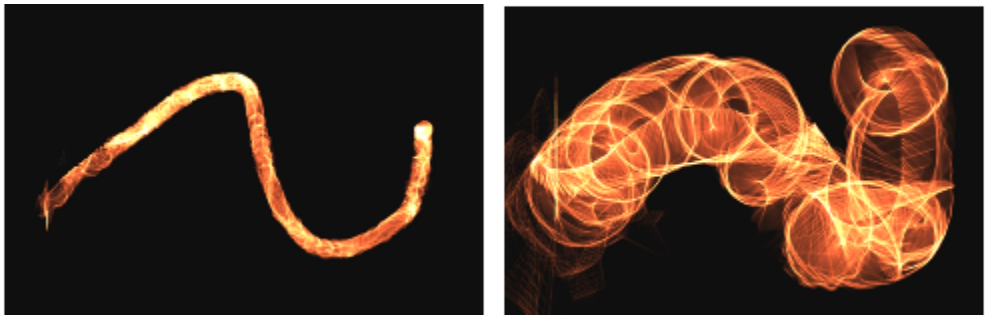
低硬度 (左) 和高硬度 (右) 的筆刷筆觸

您也可以將硬度連結至麥克風的音訊輸入或內部音訊 (如串流音樂)。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。

使用「音訊表現」來變換硬度

**「最小長度」**滑桿可設定彈簧的初始長度。低數值可讓彈簧拉得更長。

低最小長度 (左圖) 和高最小長度 (右圖)



低最小長度 (左圖) 和高最小長度 (右圖) 的筆刷筆觸

### 選擇「彈簧微粒」筆刷變體

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在「筆刷」材料庫面板上，按一下**「微粒」**筆刷類別，然後按一下「彈簧微粒」筆刷變體。

### 自訂「彈簧微粒」筆刷變體

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「微粒」**▯**「彈簧微粒」**。

2 調整**「彈簧微粒」**面板中的任何設定。

3 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「微粒」**▯**「微粒 - 通用」**。

4 調整**「微粒 - 通用」**面板中的任何設定。

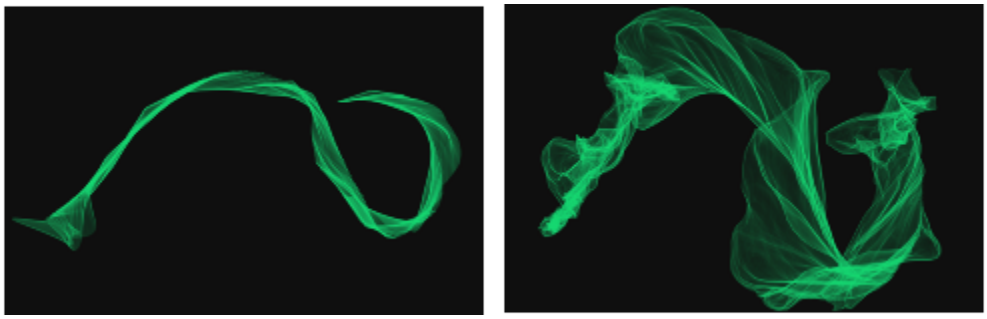
相關詳細資訊，請參閱第 357 頁的「「通用微粒」筆刷控制項」。

## 「通用微粒」筆刷控制項

所有「微粒」筆刷通用的筆刷控制項均可透過「微粒 - 通用」控制面板存取。

**「計數」**滑桿可設定筆刷筆觸的微粒數量，以及筆觸期間輪流塗繪的路徑數量。

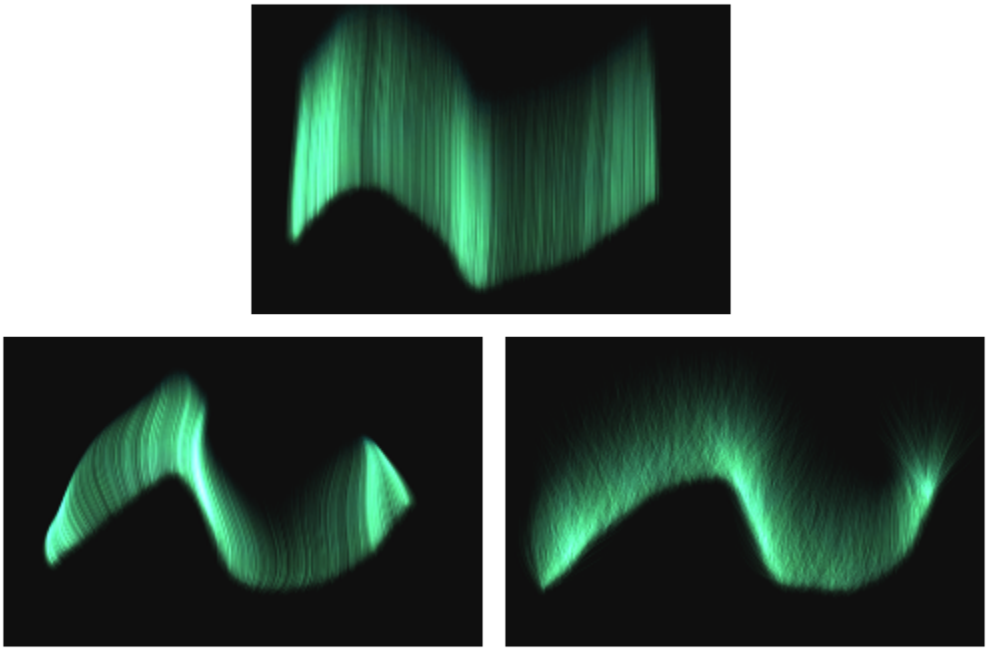
低計數 (左圖) 和高計數 (右圖)



低計數 (左圖) 和高計數 (右圖) 的筆刷筆觸

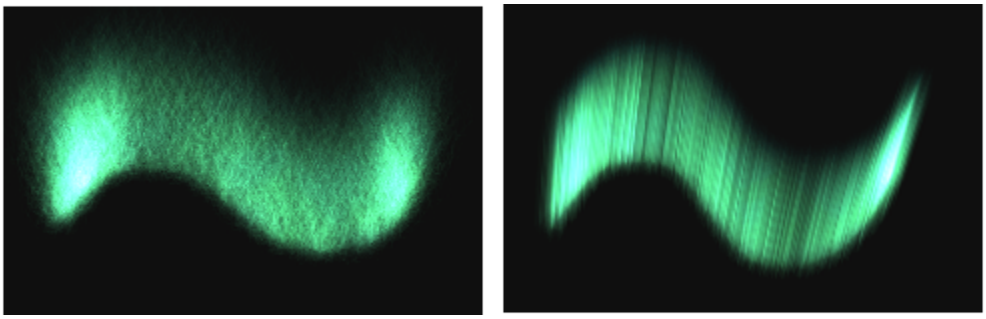
**「全面混亂」**滑桿可平均套用混亂至所有微粒，因此微粒移動雖然混亂但仍保持一致。**「局部混亂」**滑桿會亂數套用混亂至筆刷中的個別微粒。**「平滑度」**滑桿可平滑混亂，使其看起來更像有機體。您也可以建立全面/局部混亂與表現的關聯。

全面混亂 (左圖) 和局部混亂 (右圖)



低混亂 (上)、高全面混亂 (左下) 以及高局部混亂 (右下) 的筆刷筆觸

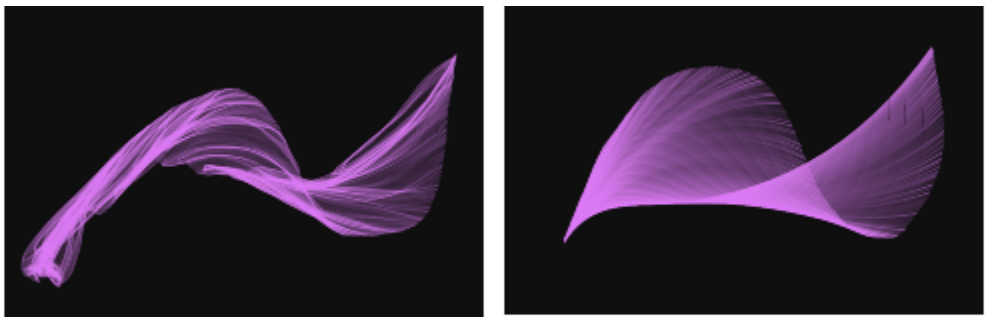
套用至混亂的平滑度



高混亂/低平滑度 (左圖) 以及高混亂/高平滑度 (右圖) 的筆刷筆觸

**「打濕」**滑桿可允許或抑制微粒移動。低打濕可允許微粒快速移動，並對於影響其移動的任何力道反應更靈敏。高打濕會降低所有影響微粒移動的力道，而移動本身也會變得緩慢沈重。**「打濕抖動」**滑桿可亂數套用打濕至個別微粒。

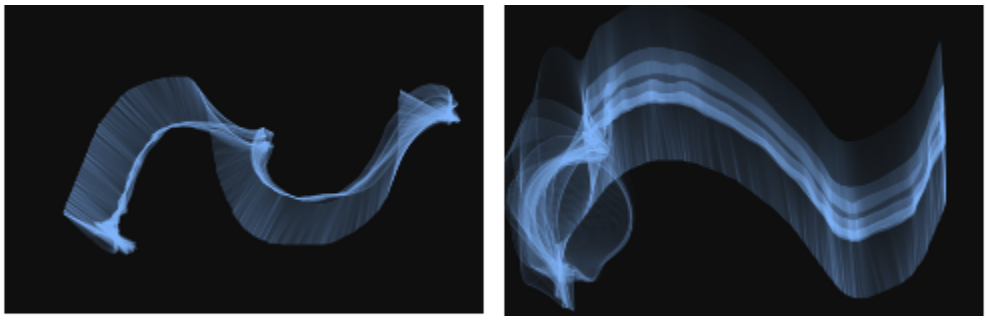
套用至微粒移動的打濕



低打濕 (左) 和高打濕 (右) 的筆刷筆觸

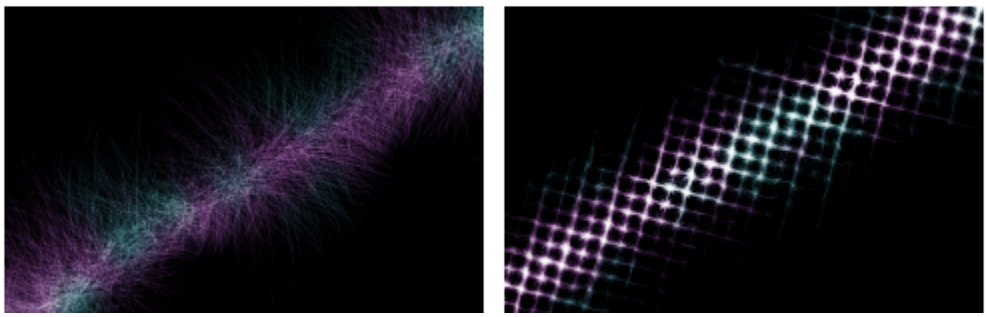
**「力道」**滑桿會將全面的方向力套用至所有微粒移動。此效果類似水彩的風動效果。**「方向」**滑桿可設定全面作用力方向的程度。您也可以建立力道/方向與表現的關聯。

左：低力道，方向 0。右：高力道，方向 90。



低力道/方向 0 (左圖) 和高力道/方向 90 (右圖) 的筆刷筆觸

**「流線貼圖」**滑桿可設定微粒移動受流線貼圖影響的程度。若要取得有關流線貼圖的更多資訊，請參閱第 373 頁的「套用及調整流程圖」。



未套用 (左) 和套用 (右) 流線貼圖的筆刷筆觸

您也可以將力道、方向、全面混亂和局部混亂，連結至麥克風的音訊輸入或內部音訊 (如串流音樂)。相關詳細資訊，請參閱第 264 頁的「音訊表現」。

使用「音訊表現」來變換力道

使用「音訊表現」來變換方向

使用「音訊表現」來變換全面混亂

使用「音訊表現」來變換局部混亂

### 存取通用「微粒」筆刷控制項

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「微粒」**▯**「微粒 -通用」**。

2 調整**「微粒 - 通用」**面板中的任何設定。

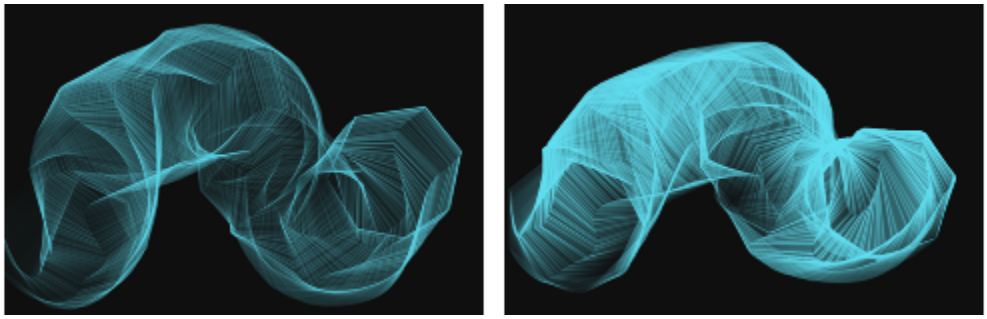
## 微粒 - 細體線條筆刷控制項

「微粒」筆刷可從中心點散發微粒，然後這些微粒順著畫布移動時會繪製線條 (路徑) 花紋。您可以透過**「微粒 - 細體線條」**筆刷面板中的控制項來調整線條外觀。透過**「動態斑紋」**面板，可調整使用動態斑紋的「微粒」筆刷線條。相關詳細資訊，請參閱第 362 頁的「「動態斑紋」與「微粒」筆刷搭配使用」。

**「發光」**核取方塊能以各色彩漸變至白色的方式讓微粒閃耀。需使用深色背景。

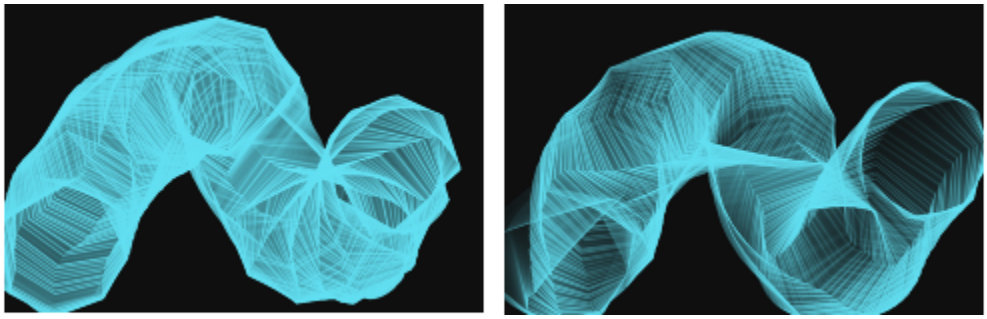
**「重量」**滑桿可設定微粒路徑的不透明度。搭配**「重量抖動」**使用可增加塗繪路徑的深度與大小。**「重量抖動」**滑桿可亂數變換個別微粒路徑的不透明度。

套用至微粒路徑的重量



低重量 (左) 和高重量 (右) 的筆刷筆觸

套用至個別路徑的重量抖動



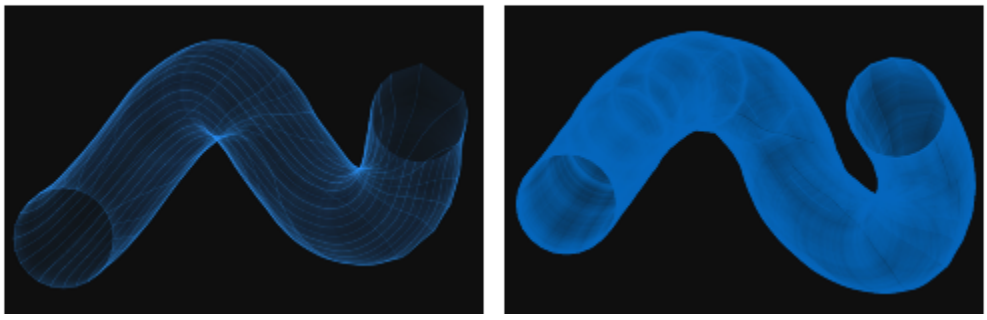
低重量抖動 (左) 和高重量抖動 (右) 筆刷筆觸

此外，「**微粒 - 細體線條**」面板包含可調整「彈簧微粒」筆刷不透明度的兩種控制項。

**「路徑不透明度」**滑桿可設定微粒路徑的不透明度 (每個微粒在畫布上所做的標記)。

**「彈簧不透明度」**滑桿可設定彈簧的不透明度 (各微粒之間的連結)。

左：高路徑不透明度，零彈簧不透明度。右：高彈簧不透明度，零路徑不透明度。



高路徑不透明度/低彈簧不透明度(左圖) 和低路徑不透明度/高彈簧不透明度 (右圖) 的筆刷

### 存取「微粒 - 細體線條」筆刷控制項

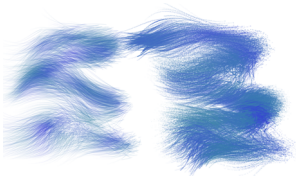
1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「微粒」**▯**「微粒 - 細體線條」**。

2 調整**「微粒 - 細體線條」**面板中的任何設定。

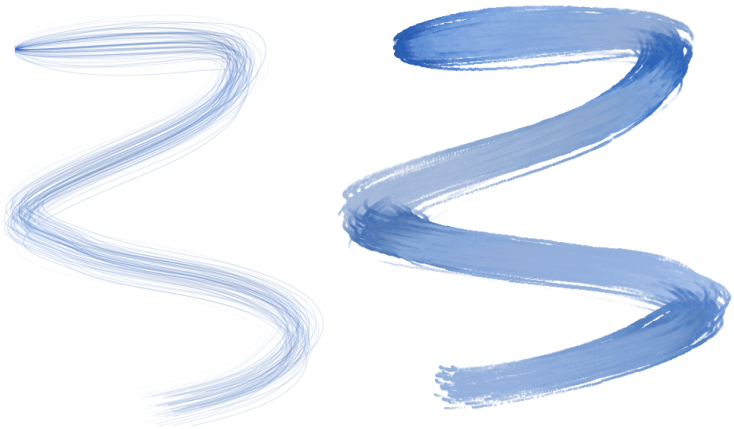
## 「動態斑紋」與「微粒」筆刷搭配使用

某些「微粒」筆刷可與動態斑紋搭配使用，建立更厚實而明顯的筆刷筆觸。動態斑紋可使用分離的色彩圓點或斑紋來產生連貫的筆刷筆觸。筆刷筆觸中的斑紋極富動感 — 斑紋產生於繪製時 。

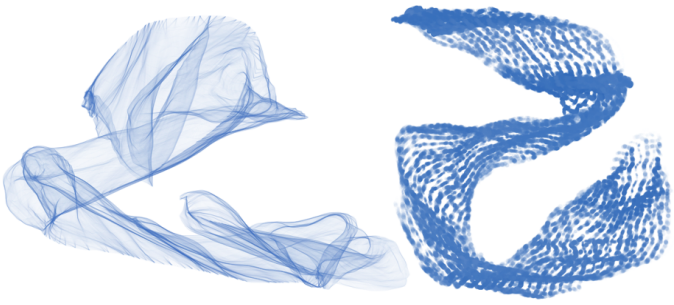
若要使用動態斑紋，必須從「一般」筆刷控制面板 (**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「一般」**) 中選擇「動態斑紋」筆尖類型。相關詳細資訊，請參閱第 328 頁的「動態斑紋控制項」。



「流線微粒」筆刷筆觸 (左) 及「動態斑紋流線微粒」筆刷筆觸 (右)



「重力微粒」筆刷筆觸 (左) 及「動態斑紋重力微粒」筆刷筆觸 (右)



「彈簧微粒」筆刷筆觸 (左) 及「動態斑紋彈簧微粒」筆刷筆觸 (右)

# 材質繪圖

Corel Painter 可讓您使用「材質」筆刷繪圖，創造表面材質的外觀。不論您是插畫家、角色設計師、概念藝術家或攝影愛好者，Corel Painter 都可協助您將複雜的材質融入專案，為您的一筆一劃添加細節，盡情揮灑創意。例如，3D 藝術家可將 3D 模型的建構版本輸入 Painter，然後使用 Painter 工具加入材質或執行修飾作業。

3D 模型演算成 2D 點陣圖影像 (左)；在 Corel Painter 中將材質加入影像，讓角色更具吸引力和真實感 (右)。Mike Thompson 的藝術作品。

以灰階創作的藝術家可以透過將各種材質混合至灰階繪圖中，把作品提升至全新境界。

灰階插圖 (上)；材質已混合至樹中 (下)。Justin Buus 的藝術作品。

照片藝術家可在拼貼中使用材質以發揮創意影響力。

# 材質繪圖

Corel Painter 可讓您使用「材質」筆刷繪圖，創造表面材質的外觀。不論您是插畫家、角色設計師、概念藝術家或攝影愛好者，Corel Painter 都可協助您將複雜的材質融入專案，為您的一筆一劃添加細節，盡情揮灑創意。例如，3D 藝術家可將 3D 模型的建構版本輸入 Painter，然後使用 Painter 工具加入材質或執行修飾作業。

3D 模型演算成 2D 點陣圖影像 (左)；在 Corel Painter 中將材質加入影像，讓角色更具吸引力和真實感 (右)。Mike Thompson 的藝術作品。

以灰階創作的藝術家可以透過將各種材質混合至灰階繪圖中，把作品提升至全新境界。

灰階插圖 (上)；材質已混合至樹中 (下)。Justin Buus 的藝術作品。

照片藝術家可在拼貼中使用材質以發揮創意影響力。

材質繪圖可讓您輕鬆地將材質融入照片拼貼。Mandy McMahan 的藝術作品。

您可以將材質加入天空、地面和海洋，繪製自然景觀和環境。您可以使用材質來創作毛細孔、鱗片、羽毛和毛皮的外觀，為角色添加真實感。不論是木頭、玻璃或金屬，材質都可模擬各種材料的外觀。老化材質可以為繪圖添加自然的斑駁感。

將材質混合至繪圖中，以模擬顏料的裂紋或斑駁。Cher Pendarvis 的藝術作品。

不論您是從應用程式提供的預設材質材料庫中選擇材質，或是建立自己的材質，Corel Painter 都提供強大的控制項，讓您可自訂材質。

本節涵蓋下列主題：


- 第 368 頁的「使用材質進行繪圖」
- 第 370 頁的「自訂材質筆刷」
- 第 373 頁的「建立與輸入材質」
- 第 374 頁的「使用材質材料庫」

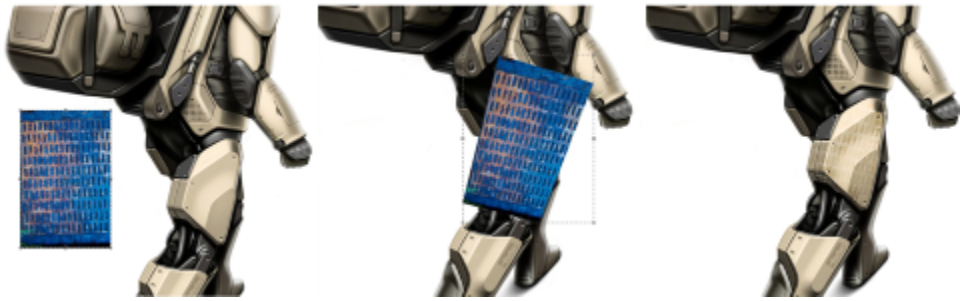

## 使用材質進行繪圖

「材質」繪圖可透過擷取來源影像的色彩和亮度元件 (亦即材質)，然後使用不同的筆刷方法，將其轉換到其他表面 (亦即您的繪圖)，讓您將材質加入專案。材質繪圖能夠與使用以下任一筆尖類型的筆刷搭配：圓形、計算圓形、擷取、單像素、動態斑紋鬃毛及微粒類型 (流線、重力和彈簧)。

您可以在畫面上顯示材質的表示方式，藉此協助您以與底下筆刷筆觸或影像相關的方式來移動、準確定位和操控材質。此外，您還能夠控制透過材質可見到底下影像的多寡。如果不想看到材質或材質妨礙您繪圖，則可以加以隱藏。

您可以使用屬性列上的控制項快速調整材質的可視性。(1)「顯示材質」按鈕；(2)「可視性」滑桿。

套用材質之前，您可以修改其外觀，以符合您的構成和概念。例如，您可以在影像視窗中互動式縮放、旋轉、歪斜或扭曲材質。



從左至右：原材質；扭曲後的材質；材質已混合至模型中。Erik Holmen 建立的模型。

當您完成材質調整且滿意其結果之後，可以將其儲存，然後開始使用該材質繪圖。當您儲存材質時，它會加入至目前的材質材料庫中。

套用材質時，您可以指定「材質」筆刷會如何與先前套用的筆刷筆觸相互作用。相關詳細資訊，請參閱第 370 頁的「自訂材質筆刷」。

### 使用材質繪圖

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在「筆刷」材料庫面板上，按一下「材質」筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

4 按一下屬性列上的「材質」選取器 ，然後按一下材質。

5 從屬性列選擇設定。

6 執行下表中的一項任務。

| 繪圖於 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 畫布 | 在**「圖層」**面板中選取畫布。 |
| 圖層 | 在 **[圖層]** 面板中選取圖層。<br>請注意：如果以採用**「來源混色」**功能的筆刷進行繪圖，請按一下**「選擇底色」**按鈕 。有關來源混色的詳細資訊，請參閱第 372 頁的「將材質與底下的影像混合」。 |

7 在文件視窗中進行繪製。

### 顯示或隱藏材質

- 按一下屬性列上的**「顯示材質」**按鈕 。

您可以對此指令指定快捷鍵。相關詳細資訊，請參閱第 98 頁的「自訂鍵」。

### 控制材質可視性

- 在屬性列上，移動**「可視性」**滑桿，或在**「可視性」**方塊中輸入百分比。
  值越小，底下的筆刷筆觸就會顯露越多。

### 將變形套用至材質

1 按一下屬性列上的**「變形材質」**面板切換按鈕 。

2 在**「變形材質」**面板中，按一下以下任一按鈕：

- **移動與調整大小** — 可讓您變動材質的位置並調整其大小
- **縮放** — 可讓您變更材質的寬度和高度
- **旋轉** — 可讓您沿著中心軸轉動材質
- **歪斜** — 可讓您不按比例地傾斜材質的垂直面和水平面
- **扭曲** — 可讓您將材質的邊角往不同方向移動
- **透視扭曲** — 可讓您移動材質的邊角以套用單點透視

3 按一下**「確認」**。
若要將材質儲存為新的材料庫項目，請按一下**「另存新檔」**。材質會加入目前選取的材料庫中。

完成材質變更之後，建議您加以儲存，以供日後使用。

若要重設材質原點，請按一下**「重設參考點」**按鈕 。

若要放棄對所選材質的變更並繼續繪圖，請按一下**「取消」**。

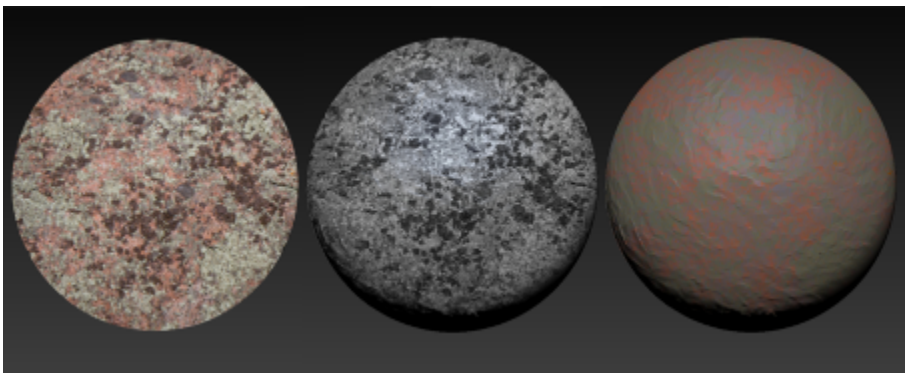
### 反轉材質

- 按一下**「反轉材質」**按鈕 。

## 自訂材質筆刷

若要快速開始使用材質繪圖，請選擇「材質」筆刷類別中提供的任一筆刷變體。此外，Corel Painter 還可讓您充分控制如何建立自訂的「材質」筆刷。

有多種不同方式可讓您指定「材質」筆刷是否運用所選材質的色彩或亮度資訊 (或兩者皆用)，以及是否與紙張紋路相互作用。



材質筆刷變體 (左)，材質亮度筆刷變體 (中) 及紋路材質彩度變體 (右)

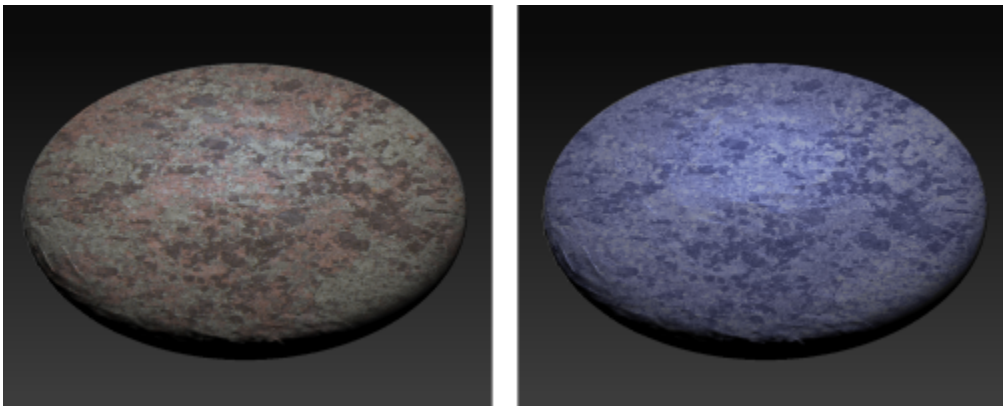
您可以控制筆刷筆觸顯露的材質量。

(左) 50%「強度」和 (右) 100%「強度」的筆刷

您還可以指定「材質」筆刷會如何與已繪製在畫布上的顏料相互作用。例如，「材質」筆刷可以覆蓋底下的影像，或與底下的影像混合以產生驚人的效果。

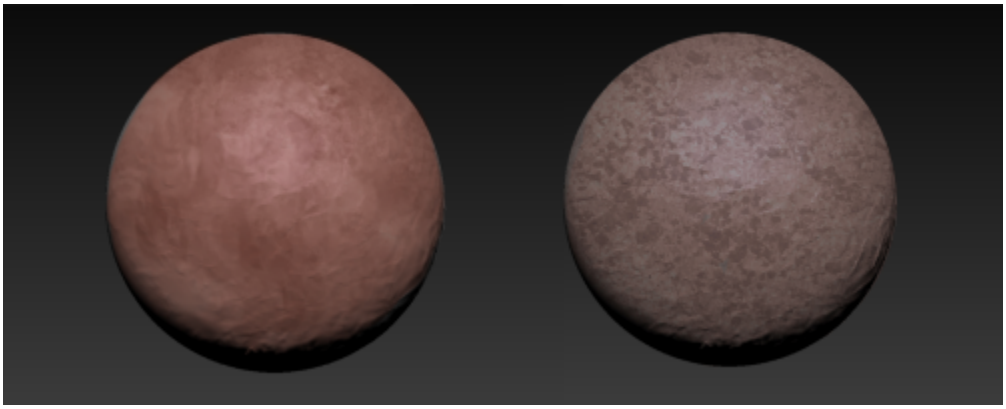
3D 建構模型 (左)；材質與影像混合 (右)。Mike Thompson的藝術作品。

「材質」筆刷可以使用原始材質色彩，或將材質色彩與不同色彩混合。例如，如果想要使用的材質不符合構成的色調和色彩，則可以從繪圖取樣色彩，然後與材質色彩混合。您可以選擇如壓力、傾斜或方向等表現，以變化混合至材質的色彩量。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。



「材質」筆刷使用原始材質色彩的範例 (左)；原始材質色彩與所選色彩混合 (右)。

您可以將材質塗抹得模糊不清。當您推、拉及塗抹像素時，塗抹就會稍微顯露出目前的材質。您可以選擇塗抹固定的量，或使用表現來變化效果。例如，如果您將塗抹連結到繪圖筆壓力，則輕壓會顯露較多的材質細節，重壓會顯露較少的細節。



使用塗抹 (左) 和不使用塗抹 (右) 的「材質」筆刷範例

如需更令人訝異的結果，您可以使用筆尖透版來調整筆尖的形狀，並修改「材質」筆刷的不透明度。有關筆尖透版的詳細資訊，請參閱第 330 頁的「筆尖透版控制項」。

請嘗試各種筆刷設定以產生想要的效果。「材質」筆刷設定可以儲存為筆刷變體的一部分，或套用至任何作用中筆刷。相關詳細資訊，請參閱第 261 頁的「使用筆刷控制項調整筆刷」。

自訂「材質」筆刷變體之後，您可以將其關聯至材質，然後儲存為筆刷外觀，以供日後專案使用。當您儲存外觀時，外觀會加入至「外觀材料庫」面板中。相關詳細資訊，請參閱第 257 頁的「儲存筆刷外觀」。

### 自訂材質筆刷

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在「筆刷」材料庫面板上，按一下「材質」筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

4 在**「一般」**面板上 (**「視窗」** **「筆刷控制面板」** **「一般」**)，從**「子類別」**清單方塊中選擇以下任一方法：
- **材質** — 使用材質的色彩和亮度資訊
- **紋路材質** — 作用如同**「材質」**，但也會與紙張紋路相互作用
- **材質亮度** — 只使用材質的亮度 (光源) 資訊
- **紋路材質亮度** — 作用如同**「材質亮度」**，但也會與紙張紋路相互作用
- **材質彩度** — 只使用材質的色彩資訊
- **紋路材質彩度** — 作用如同**「材質彩度」**，但也會與紙張紋路相互作用

5 按一下擴充屬性列 (**「視窗」** **「擴充屬性列」**) 上的**「材質筆刷」**面板切換按鈕 。

6 在**「材質筆刷」**面板中，執行下表中的工作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 設定筆刷筆觸顯露的最大材質量 | 移動**「強度」**滑桿。 |
| 將材質與底下的影像混合 | 勾選**「來源混色」**核取方塊。 |
| 控制材質的色彩 | 勾選**「色彩控制」**核取方塊。啟用以下任一選項：<br>• **目前色彩 — 可讓您將原始材質色彩與所選色彩混合**<br>• **材質色彩 — 可讓您使用原始材質色彩**<br>提示： |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| | • **若要控制筆刷筆觸套用的色彩量，請移動「量」滑桿。**<br>• **您可以選擇如壓力、傾斜或方向等表現，以變化混合至材質的色彩量。**<br><br>附註：<br>• **使用「材質彩度」或「紋路材質彩度」方法的筆刷無法使用「色彩控制」選項。**<br>• **使用「材質亮度」和「紋路材質亮度」方法的筆刷無法使用「材質色彩」選項。** |
| 塗抹材質 | 勾選**「材質塗抹」**核取方塊。移動**「量」**滑桿以調整塗抹量。<br><br>提示：<br>• **若要將材質塗抹連結至壓力、傾斜或方向之類的表現，請選擇「表現」清單方塊中的選項。** |

使用**「來源混色」**筆刷繪圖時，當您重疊筆刷筆觸時會發現產生重疊現象。若要繪圖不產生重疊，請在**「材質筆刷」**面板中，取消勾選**「來源混色」**選項，並將材質**「強度」**設為 100%。在**「圖層」**面板，加入新的圖層，然後從**「合成方式」**清單方塊中選擇**「重疊」**方式。移動**「不透明度」**滑桿以調整筆刷痕跡的強度。此工作流程產生的結果非常類似於**「來源混色」**。

## 建立與輸入材質

您可以使用 Corel Painter 隨附的預設材質。此外，您還可以輸入或建立自訂材質。

藉由擷取畫布或圖層，即可建立材質。您也可以透過影像的選取區域來建立材質。材質會以 Corel Painter 材質材料庫的格式儲存。所有的預設和自訂材質都會儲存在材料庫中。相關詳細資訊，請參閱第 374 頁的「使用材質材料庫」

### 建立材質

1 開啟或建立影像。

2 執行下表中的一項任務。

| 建立材質的來源為 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 畫布 | 在**「圖層」**面板中選取畫布。 |
| 圖層 | 在 **[圖層]** 面板中選取圖層。 |
| 選取區 | 從工具箱選擇**「矩形選取區」**工具 。在文件視窗中拖曳，以選取想要擷取為材質的影像區域。 |

3 在**「材質」**面板中 (**「視窗」** **「媒體控制面板」** **「材質」**)，按一下**「擷取材質」**按鈕 。

4 在**「另存新檔」**方塊中輸入名稱。
材質會加入目前選取的材料庫中。

從圖層建立材質時，Corel Painter 會保留透明區域。

### 輸入材質

1 在**「材質」**面板中 (**「視窗」** **「媒體控制面板」** **「材質」**)，按一下**「輸入材質」**按鈕 。

2 在**「輸入材質」**對話方塊中，瀏覽至儲存材質的資料夾。

3 選擇材質，然後按一下**「開啟」**。
材質會加入目前的材料庫中。

您還可以輸入多種材質。

透明度僅支援 PNG 影像。

材質大小取決於所輸入影像的原始大小。如果不習慣在 Corel Painter 中調整材質大小，請務必按照所需大小輸入材質。為了達到最佳結果，請使用高解析度影像。

輸入的材質其大小上限不應超過 16,382 x 16,382 像素。

## 使用材質材料庫

您可以透過**「材質材料庫」**面板來組織和管理材質。**「材質材料庫」**面板會顯示預設的「材質」材料庫、您建立的自訂材料庫，以及您輸入的所有自訂材料庫。建立新的材質時，材質會自動儲存到目前的材料庫中。不過，您可以建立自訂材料庫，然後將材質移至該材料庫。材質材料庫會以 **.texturelibrary** 格式儲存。有關建立、輸入、輸出、移除、回復材料庫以及在材料庫間移動材質的詳細資訊，請參閱第 229 頁的「材料庫」。

### 存取材質材料庫面板

- 按一下**「視窗」** **「媒體材料庫面板」** **「材質材料庫」**。

# 套用及調整流程圖

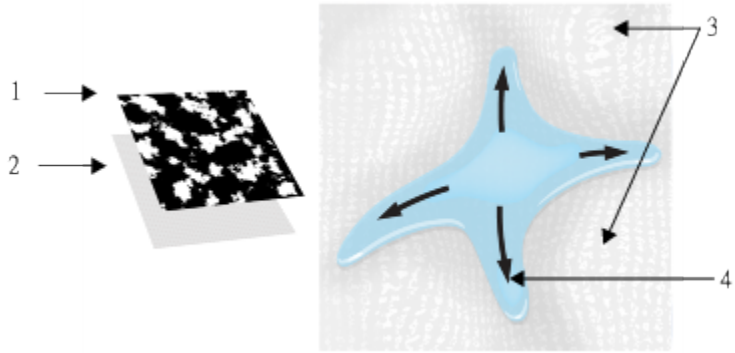
流線貼圖是專為充分發揮「仿真水彩」筆刷與「微粒」筆刷的創意潛力而設計，加入了材質表面，可協助控制顏料流動。

本節包含下列主題：


- 第 375 頁的「開始使用流程圖」
- 第 376 頁的「選擇流程圖與相容的筆刷變體」
- 第 377 頁的「啟用流程圖與控制流量阻抗」
- 第 378 頁的「自訂流程圖」


## 開始使用流程圖

使用「仿真水彩」和「微粒」筆刷時，您可以透過流線貼圖建立材質表面，以協助控制顏料流動。流程圖與紙張材質類似，但是流程圖所建立的表面擁有更高的凸起處與凹陷處，可讓更大量的水彩流動。流程圖的浮雕可促進顏料流動並沈澱為獨特、不規則的花紋。您可以將流程圖配合與紙張材質一起使用，以保留紙張紋路。



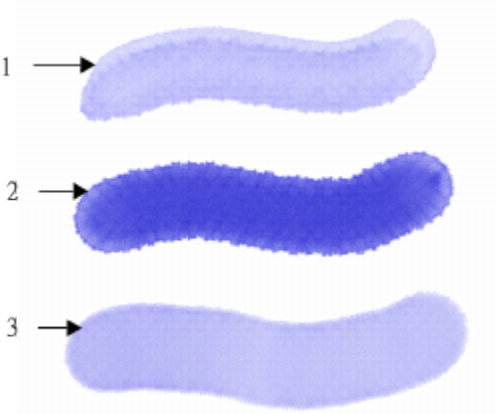

流程圖 (1) 配合紙張材質 (2) 使用，以替影像加入浮雕，並促進水彩流動。流程圖中升高的區域 (3) 可協助您控制水彩流動 (4)。

[濕流程圖邊緣] 筆刷變體搭配紙張材質 一同使用 (1)。相同的筆刷筆觸搭配紙張材質與 [砂礫] 流程圖 (2) 一同使用。

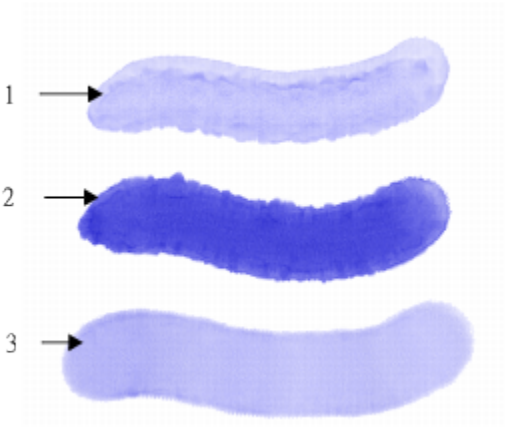
雖然流程圖是專為 [仿真水彩] 筆刷而設計，您也可以搭配 [仿真濕油畫] 筆刷使用流程圖。

## 選擇流程圖與相容的筆刷變體

若要快速開始使用流程圖，您可以選擇其中一個流程圖筆刷變體。流程圖筆刷變體位於 [仿真水彩] 筆刷類別中。依據預設，這些筆刷變體會啟用流程圖。您可以測試並選擇不同的流程圖，以產生您想要的效果。




使用 [融化流程圖] (1), [雜訊流程圖邊緣] (2)，以及 [濕流程圖邊緣] (3) 的筆刷變體，並選取 [細緻點紙] 流程圖。




使用 [融化流程圖] (1), [雜訊流程圖邊緣] (2)，以及 [濕流程圖邊緣] (3) 的筆刷筆觸，並選取 [砂礫] 流程圖。

### 選擇流程圖筆刷變體

1 在 [筆刷] 材料庫面板中，選擇 **[仿真水彩]** 筆刷類別。

2 選擇以下其中一個筆刷變體：

- **融化流線貼圖**
- **雜訊流程圖邊緣**
- **濕流程圖邊緣**
- **仿真溼流線貼圖洗滌**

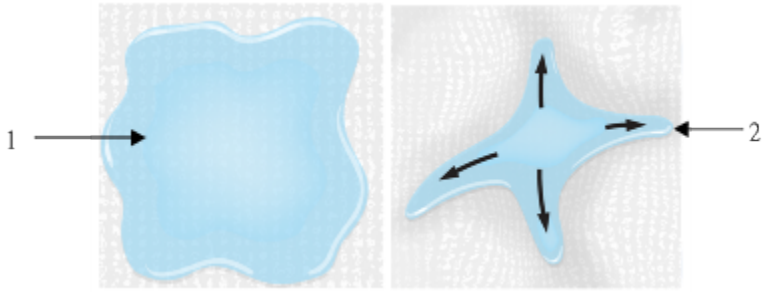
### 選擇流程圖

1 選擇 **[視窗]** > **[流程圖面板]** > **[流程圖材料庫]**。

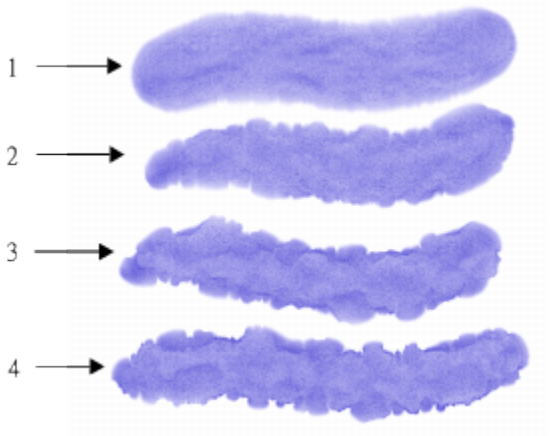
2 按一下流程圖色票。

## 啟用流程圖與控制流量阻抗

您可以選擇現有的 [仿真水彩] 筆刷變體，然後手動啟用流程圖。您也可以調整筆刷的流量阻抗，以加強流程圖的相互作用。流量阻抗可讓您控制流程圖表面或紙張材質影響水流方向的程度。




當流量阻抗設為低時，水彩會自由地在畫布上流動 (1)，而當流量阻抗設為高時，水彩就會滯留 (2)。




使用 [雜訊流程圖邊緣] 筆刷變體的筆刷筆觸，將流量阻抗設為 0 (1)、33 (2)、6 (3)、及 100% (4)，並已選 [砂礫] 流程圖。

### 啟用流程圖與控制流量阻抗

1 在 [筆刷] 材料庫面板中，選擇 [仿真水彩] 筆刷變體。

2 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「仿真水彩」**。

3 在**「流量」**區域中，啟用**「流線貼圖」**選項以設定**「來源」**。

4 移動 **[流量阻抗]** 滑桿來調整阻抗。

向右移動滑桿會增加效果。

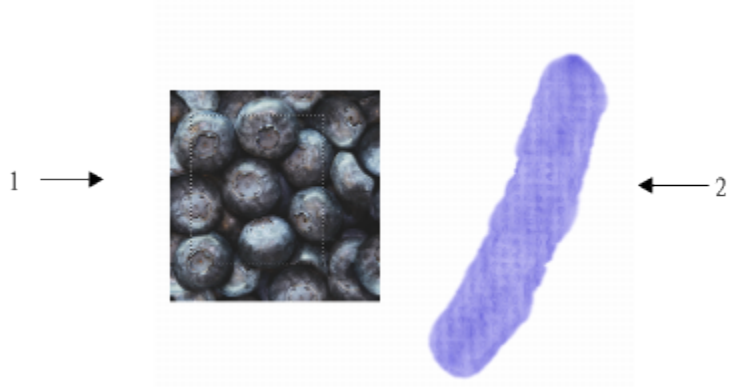
若要充分發揮流程圖的效果，您必須確保 **[濕度]** 控制項已設為高，並將 **[蒸發率]** 控制項設為低。

您也可以調整 [仿真濕油畫] 筆刷變體，方法是選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿真濕油畫]**。

## 自訂流程圖

您可以透過使用現有的紙張材質或擷取影像的區域來建立自訂流程圖。

若要自訂現有的流程圖，您可以旋轉流程圖。您也可以修改流程圖的比例、對比以及多種其他設定，方法就像修改紙張材質一樣。相關詳細資訊，請參閱第 135 頁的「使用紙張材質及紋路」。請注意流程圖提高的比例與對比的好處；因此，如果要透過紙張材質或影像建立流程圖的話，您應該提高比例與對比。




為了建立流程圖 (2)，所選取的影像區域 (1)。

### 從紙張材質建立流程圖

1 選擇**「視窗」**>**「紙張面板」**>**「紙張材料庫」**。

2 按一下紙張材質色票。

3 選擇 **[視窗]** > **[流程圖面板]** > **[流程圖]**。

4 在 **[流程圖]** 面板中，按一下 [流程圖] 選項按鈕 ，然後選擇 **[從目前紙張建立]**。

若為流程圖重新命名，請在 **[流程圖材料庫]** 面板中的色票上按一下右鍵，然後選擇 **[重新命名流程圖]**。

### 從影像擷取流程圖

1 開啟或建立影像。

2 從工具箱選擇**「矩形選取區」**工具 。

3 在文件視窗中進行拖曳即可選取影像的區域。

4 在 **[流程圖]** 面板中，按一下 [流程圖] 選項按鈕 ，然後選擇 **[擷取流程圖]**。

如果要使花磚邊界之間的區別混色，請將 **[擷取流程圖]** 對話方塊中的 **[交疊淡出]** 滑桿向右拖曳。

5 在 **[儲存為]** 文字方塊中輸入名稱。

流程圖會加入目前選取的材料庫中。

您也可以按一下 **[擷取流程圖]** 按鈕 ，透過 **[流程圖材料庫]** 面板擷取流程圖。

### 自訂流程圖

1 選擇 **[視窗]** > **[流程圖面板]** > **[流程圖]**。

2 在 [流程圖] 面板中，執行下表中的一個或多個動作。

| **若要** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 旋轉流程圖 | 移動**「流程圖旋轉」**滑桿。 |
| 反轉流程圖效果 | 按一下 **[反轉切換]** 按鈕 。 |
| 調整流程圖花紋大小 | 移動 **[流線貼圖比例]** 滑桿 。 |
| 控制流程圖的對比 | 移動**「流線貼圖對比」**滑桿 。較高的設定值讓流程圖花紋能夠更快速地從高轉變成低，而且中間層也比較低的設定值來的少。 |
| 控制流程圖的亮度 | 移動 **[流程圖亮度]** 滑桿 。 |

# 厚重媒材

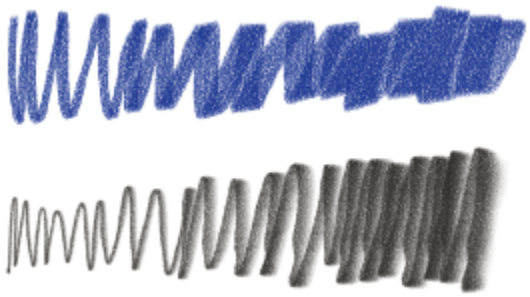
Corel Painter 可讓您模擬許多不同類型的傳統厚重媒材，例如鉛筆、原子筆和麥克筆。厚重媒材筆刷控制項和變體可以讓你在建立繪圖、素描和塗繪時擁有豐富的選項您可以使用預設變體或自行建立自訂的厚重媒材筆刷變體集合。

本節包含下列主題：


- 第 381 頁的「選擇厚重媒材變體」
- 第 382 頁的「修改厚重媒材剖面圖」
- 第 383 頁的「控制厚重媒材變體的行為」
- 第 384 頁的「預覽厚重媒材筆尖」


## 選擇厚重媒材變體

Corel Painter 包含大量的預設厚重媒材筆刷變體。您可以使用原有的變體或透過 **[厚重媒材]** 控制項來自訂變體，以建立自己的厚重媒材工具組。相關資訊，請參閱第 383 頁的「控制厚重媒材變體的行為」和第 382 頁的「修改厚重媒材剖面圖」。



您可以使用 [厚重媒材] 控制項來修改精選粉彩筆 (上圖) 和鉛筆(下圖) 變體。

您在各種筆刷類別中都可看到「厚重媒材」筆刷變體，例如：向量筆和鉛筆、橡皮擦、麥克筆等。若要尋找「厚重媒材」筆刷變體，最簡單的方法就是使用「搜尋」列。

### 尋找厚重媒材變體

1. 在「搜尋」列的「搜尋」文字方塊中，輸入**厚重媒材**。
   「搜尋」列位於屬性列的右方、文件視窗的右上角。
2. 在搜尋結果清單中，按一下「厚重媒材」筆刷變體。

## 修改厚重媒材剖面圖

您可以修改 [厚重媒材剖面圖]，以變更套用於畫布的筆尖形狀或大小。藉由更改剖面圖，您可以模擬擁有不同形狀、銳利度或厚度的真實厚重媒材。您可以使用 **[厚重媒材]** 控制項來變更大小，以及從 6 個剖面圖中選擇一個來修改形狀。

| **厚重媒材剖面圖** | **說明** |
| --- | --- |
| 鉛筆剖面圖 | 與繪圖板垂直時提供較銳利的筆尖，而在某個角度時提供較寬、較柔和的筆尖。 |
| 筆刷筆尖剖面圖 | 中心點的大片區域濃度較高，而且濃度朝邊緣迅速降低。 |
| 線性剖面圖 | 中心點的濃度最高，而且濃度朝邊緣平均降低。 |
| 尖頭剖面圖 | 中心點的濃度最高，而且濃度朝邊緣迅速降低。 |
| 暗色剖面圖 | 中心點的濃度最高，而邊緣的濃度也提高。 |
| 單像素邊緣 | 在整塊區域的濃度最高，且濃度朝邊緣迅速降低，以產生單像素的無毛邊邊緣。 |

當您變更向量圖形時，可以使用 **[壓扁]** 控制項來指定筆尖的垂直和水平範圍。例如，繪圖時讓工具傾斜可將筆尖形狀從圓形變成橢圓形。您也可以更改筆尖的尺寸。

「厚重媒材」控制項僅適用於**「圓形」**、**「擷取」**和**「橡皮擦」**等筆尖類型。筆尖類型相關詳細資訊，請參閱第 267 頁的「一般控制項」。

您也可以儲存您自訂的厚重媒材變體。相關詳細資訊，請參閱第 261 頁的「使用筆刷控制項調整筆刷」。

### 選擇厚重媒材筆刷筆尖剖面圖

1 選取 **[厚重媒材]** 變體之後，請選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[厚重媒材]**。

2 按一下您想要使用的厚重媒材筆刷筆尖剖面圖。

### 設定厚重媒材筆尖大小

1 選擇 **[厚重媒材]** 變體之後，請選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[大小]**。

2 往右移 **[大小]** 滑桿可增加筆尖的大小，往左移滑桿則可減少筆尖的大小。

### 設定厚重媒材筆尖向量圖形

1 啟用 **[厚重媒材]** 變體之後，請選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[厚重媒材]**。

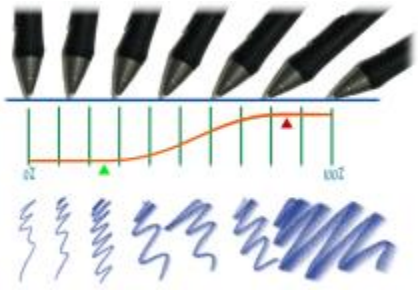
2 在 **[壓扁]** 區域中，調整下列任何滑桿：

- **垂直最小值** — 設定在垂直軸上套用於筆尖的壓扁力道。這項設定會以筆尖最小尺寸呈現筆尖。
- **垂直最大值** — 設定在垂直軸上套用於筆尖的壓扁力道。這項設定會以筆尖最大尺寸呈現筆尖。
- **水平最小值** — 設定在水平軸上套用於筆尖的壓扁力道。這項設定會以筆尖最小尺寸呈現筆尖。
- **水平最大值** — 設定在水平軸上套用於筆尖的壓扁力道。這項設定會以筆尖最大尺寸呈現筆尖。

## 控制厚重媒材變體的行為

Corel Painter 可讓您控制厚重媒材變體在您套用筆觸至畫布時的行為方式。**[步進]** 滑桿可控制筆觸寬窄部分之間的轉換。向右移動此滑桿可以使轉換較不連貫，向左移動此滑桿則使轉換更平滑。

**[轉換範圍]** 滑桿可讓您在傾斜筆尖時，決定由細點轉換至寬筆觸的角度。這項控制功能可讓您模擬厚重媒材 (例如鉛筆和麥克筆) 的外觀及操作。舉實例而言就是握住一支與一張紙垂直的銳利鉛筆。當您以 90° 角繪製時，會產生出一條非常窄或凝重的線。如果將鉛筆傾斜成 60° 角，則會產生出較寬或較輕柔的線。



在影像頂部，畫筆會以不同的角度傾斜，同時影像底部會顯示與該角度一致的筆觸。影像中央的圖形識別轉換範圍的開始 (綠色箭頭) 與完成 (紅色箭頭)。

**「厚重媒材」**控制項只可用於**「圓形」**、**「擷取」**和**「橡皮擦」**筆尖類型。相關詳細資訊，請參閱第 267 頁的「一般控制項」。

### 設定厚重媒材大小間隔

1 啟用 **[厚重媒材]** 變體之後，請選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[厚重媒材]**。

2 將 **[大小間隔]** 滑桿向右移可在筆尖之間產生更少的角度，將滑桿左移則可在筆尖之間產生更多的角度。

### 設定厚重媒材轉換範圍

1 啟用 **[厚重媒材]** 變體之後，請選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[厚重媒材]**。

2 移動 **[開始]** 滑桿以設定轉換開始的角度。

向右移動此滑桿會增加角度，向左移動此滑桿會減少角度。

3 移動 **[完成]** 滑桿以設定轉換完成的角度。

向右移動此滑桿會增加角度，向左移動此滑桿會減少角度。

## 預覽厚重媒材筆尖

當您修改厚重媒材變體時，可以預覽您所做的更改對 **[筆尖剖面圖]** 面板的筆尖向量圖形和大小所造成的影響。您可以在不同的筆尖檢視之間切換，包括「厚重媒材」檢視。有關這些檢視的詳細資料，請參閱第 285 頁的「更改筆尖剖面圖」。

### 選擇筆刷筆尖預覽選項

1 選擇**「視窗」 「筆刷控制面板」 「筆尖剖面圖」**。

2 在 **[筆尖剖面圖]** 面板中，按一下 **[筆刷筆尖預覽視窗]**，直到顯示所需的預覽為止。

# 麥克筆

Corel Painter 內含 **[麥克筆]** 筆刷類別，可模擬插圖畫家、圖形設計師、工業設計師及建築師用來繪製和建立塗繪的專業麥克筆。

本節包含下列主題：


- 第 385 頁的「開始使用麥克筆」
- 第 386 頁的「自訂麥克筆」


## 開始使用麥克筆

**[麥克筆]** 類別中的筆刷變體可重現用以繪圖和創作塗繪的傳統麥克筆。

您可以從**「麥克筆」**筆刷類別選擇以下塗繪麥克筆變體：

氈製麥克筆

方尖麥克筆

髒污麥克筆

氈製藝術麥克筆

細點麥克筆

細尖筆

漏水麥克筆

尖頭塗繪麥克筆

擦痕乾筆尖麥克筆

硬質尖筆

設計用麥克筆

乾方尖麥克筆

氈製麥克筆

細尖麥克筆

平頭塗繪麥克筆

中號氈製尖筆

圓尖麥克筆

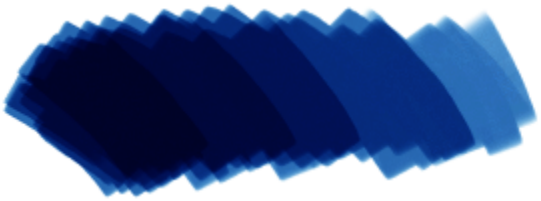
尖銳麥克筆

可塑麥克筆　　變化方尖麥克筆

舊麥克筆抖動

您使用 [麥克筆] 變體製作的筆觸能夠逼真地反應出傳統的高品質麥克筆筆觸，主要原因是 [麥克筆] 變體與畫布相互作用的方式。例如，Corel Painter 中的 **[平頭塗繪麥克筆]** 即可產生疊色和匯集。一個連貫的筆刷筆觸以不變的速度畫下一個一致的色彩。不過如果您提起畫筆或放開滑鼠按鈕，色彩就會疊色，就和慣用的麥克筆情況一樣。麥克筆變體還可讓您重疊筆觸，且由於套用的色彩有點透明，因此底下的色彩會顯示出來。

色彩只會在您從繪圖板提起畫筆或是放開滑鼠左鍵時疊色。減緩或停止並不會導致疊色。



使用麥克筆時，您就可以累積或匯集色彩。

**選擇麥克筆變體**

1 按一下 **[筆刷選取器]** 列上的 [筆刷選取器]。

2 在 [筆刷] 材料庫面板上，按一下 **[麥克筆]** 筆刷類別，接著按一下麥克筆筆刷變體。

## 自訂麥克筆

您可以使用各種筆刷控制項 (例如 **[一般]** 控制項或 **[大小]** 控制項) 來自訂預設的麥克筆變體。此外，您還可以使用專為修改繪圖媒材 (例如麥克筆和鉛筆) 而設計的 **[厚重媒材]** 控制項，更精確地改變麥克筆的外觀。有關 [厚重媒材] 選項的詳細資訊，請參閱第 381 頁的「厚重媒材」。有關自訂筆刷的詳細資訊，請參閱第 261 頁的「使用筆刷控制項調整筆刷」。。

您也可以儲存您自訂的麥克筆變體。相關詳細資訊，請參閱第 252 頁的「儲存和刪除筆刷變體」。

# 影像水管

影像水管可讓您使用影像而非使用色彩進行繪圖。製作筆刷筆觸時，從水管中流出的影像也會隨之更改。您可以修改預設影像水管元素的外觀，或建立自己的影像集，以便使用一系列獨特的影像進行繪圖。

影像水管可讓您使用影像繪圖。

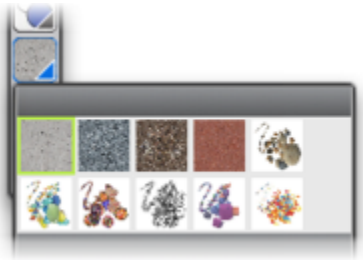
本節包含下列主題：


- 第 387 頁的「使用影像水管」
- 第 388 頁的「調整影像水管不透明度和紋路」
- 第 389 頁的「調整影像水管元素的大小和間距」
- 第 390 頁的「編列噴嘴檔案索引」
- 第 392 頁的「瞭解噴嘴、階層及索引」
- 第 394 頁的「建立階層 1 噴嘴」
- 第 395 頁的「建立階層 2 噴嘴」
- 第 396 頁的「建立階層 3 噴嘴」
- 第 397 頁的「載入和管理噴嘴檔案」
- 第 399 頁的「自動畫建立噴嘴」


## 使用影像水管

若要使用影像水管開始繪圖，必須從 [筆刷] 材料庫選擇 **[影像水管]** 類別，接著選取影像水管變體，然後選擇您要套用的影像。該影像會以噴嘴檔案方式儲存。例如，您可以載入葉子、樹皮、草地、石頭、人像等任何圖形。使用這些影像元素繪製時，您可以將它們建立為連續的向量圖形，例如樹木、丘陵、鵝卵石街道或人群。

影像水管與其他的 Corel Painter 筆刷一樣，具有多個變體。這些內建的變體會將噴嘴控制因素 (索引規則) 與筆刷設定結合，製作出不同的水管效果。



[噴嘴材料庫] 面板。

根據與筆觸有關的影像位置，變體分成 **[噴灑]** 和 **[線性]** 兩種類型。**[噴灑]** 變體可散佈影像。**[線性]** 變體可在筆觸路徑上直接放置影像。變體在將影像的大小與角度連結到畫筆傾斜度、壓力及位置等因素的方式方面亦有所不同。

變體的名稱含有重要的資訊。例如，變體名稱 **[線性大小 P 角度 D]** 表示這是 **[線性]** 變體，可將您繪製的影像大小連結到畫筆壓力 (P)，並以根據筆觸方向 (D) 的角度放置它們。變體名稱中的字母 R、W 及 B 表示亂數、滾輪及支點。相關詳細資訊，請參閱第 326 頁的「色彩表現控制項」和第 392 頁的「瞭解噴嘴、階層及索引」。

您可以使用這些變體作為開端，然後調整筆刷和噴嘴控制影像依需要進行噴灑。相關詳細資訊，請參閱第 388 頁的「調整影像水管不透明度和紋路」和第 389 頁的「調整影像水管元素的大小和間距」。

您也可以控制影像輸出，方法是：增加畫筆壓力即可繪製更大或更繽紛的影像，更改筆觸的方向即可更改影像的角度。

### 使用影像水管

1 從工具箱選擇 **[筆刷]** 工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在 [筆刷] 材料庫面板上，按一下 **[影像水管]** 筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

4 選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[噴嘴]**。

5 在 **[噴嘴材料庫]** 面板上，從清單方塊中選擇噴嘴。

6 在畫布上繪製筆刷筆觸。

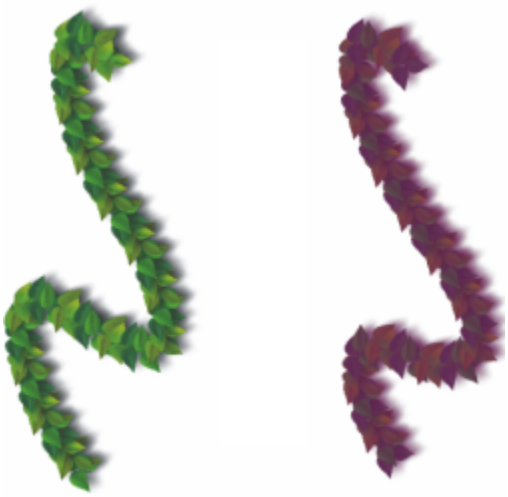
影像水管使用 8 位元遮罩存放 24 位元的影像。這個遮罩讓您可以柔和地堆疊影像，而不會產生鋸齒邊緣或不自然的感覺。

## 調整影像水管不透明度和紋路

調整不透明度或紋路即可更改影像水管元素的外觀。例如，您可以調整不透明度，在噴嘴影像上加入透明度並充分顯示背景色彩。

您可以更改影像水管筆觸的不透明度。顯示的設定為 100% 不透明度 (左圖) 和 20% 不透明度 (右圖)。

您也可以調整紋路，如此可將副色彩與噴嘴影像進行混合。如果將 **[紋路]** 滑桿設為 100%，噴嘴影像不會顯示副色彩不會受到影響。將此滑桿向左移動時，影像元素便會慢慢顯示出副色彩。這讓您可以有效地調整影像元素的濃淡。



您可以調低 [紋路] 的設定值來混合副色彩。圖示設定為 100% 紋路 (左) 及 39% 紋路 (右)。

### 調整影像水管元素的不透明度

- 在屬性列上，移動 **[不透明度]** 滑桿。

您也可以選擇**「視窗」**□**「筆刷控制面板」**□**「不透明度」**，即可將效果亂數化。在**「不透明度」**面板中，從**「表現」**清單方塊中選擇**「亂數」**。

### 調整影像水管元素的紋路

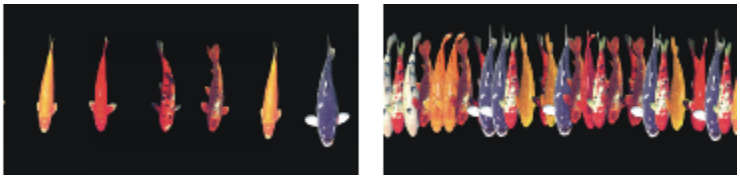
1. 在 **[色彩]** 面板中，按兩下 **[副色彩]** 色票。
2. 從**「色彩」**對話方塊中選擇一個色彩。
3. 在屬性列上，移動 **[紋路]** 滑桿。

您也可以選擇**「視窗」**□**「筆刷控制面板」**□**「紋路」**，即可將效果亂數化。在**「紋路」**面板中，從**「表現」**清單方塊中選擇**「亂數」**。

## 調整影像水管元素的大小和間距

您可以縮放影像水管所套用的影像元素大小。設定為 100% 時，影像大小將與噴嘴檔案中的大小相同。

您也可以控制影像之間的間距。



[間距] 滑桿可控制影像的間距。顯示的設定為 85% (左圖) 和 20% (右圖)。

因為間距是根據筆刷的直徑而定，**[大小]** 設定也會影響影像的間距。例如，增加筆刷大小會增加使用水管套用之影像間的間距。

**[最小尺寸]** 滑桿也會影響影像水管所套用的影像大小。設定觸控壓力或方向時，**「最小尺寸」**設定會決定您在套用影像時，大小變化的範圍。相關詳細資訊，請參閱第 284 頁的「間距控制項」和第 279 頁的「大小控制項」。

您也可以增加抖動，將影像的周圍亂數化至筆觸路徑。

### 調整影像水管元素的比例

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[噴嘴]**。

2 在 **[噴嘴材料庫]** 面板上，按一下 [噴嘴] 選項按鈕 ，然後選擇 **[設定噴嘴比例]**。

3 在 **[新比例]** 方塊中輸入值。

移動屬性列上的**「大小」** 滑桿 (就像使用其他筆刷一樣) 也可變更元素的比例大小。

### 調整影像水管元素的間距

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「間距」**。

2 移動 **[間距]** 滑桿。

3 移動 **[最小間距]** 滑桿。

### 將影像水管元素之間的間距亂數化

- 在屬性列上，將**「筆觸抖動」**滑桿向右移。

## 編列噴嘴檔案索引

一個噴嘴檔案可以包含無數的影像。通常影像會類似與形成一個邏輯性的連續排列，影像會根據某些順序漸進式排列。例如，影像可能會依大小增加，或依角度漸進。影像不一定要根據邏輯性的連續漸進式排列，但這麼做可讓影像水管更有效率。

「索引」是一種從噴嘴檔案的許多影像中，選擇特定影像方式。您可以套用索引規則以控制噴嘴影像的順序。例如，您可以設定噴嘴在加重壓力感應畫筆的壓力時，繪製出較大的影像。

#### 階層與索引規則

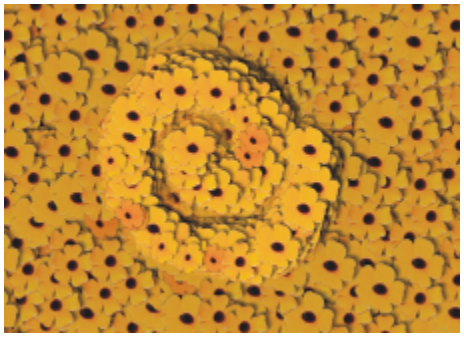
可使用一個、二個或三個稱為「階層」的影像漸進式排列來建立影像噴嘴檔案。Corel Painter 提供這三個階層，所以每個噴嘴檔案都可以識別為階層 1、階層 2 或階層 3 噴嘴。相關詳細資訊，請參閱第 394 頁的「建立階層 1 噴嘴」。

以下為 Corel Painter 所提供之每個階層的索引規則：

- **[無]** 只會傳回一個元素，即階層中的最後一個元素。
- **[速度]** 會根據筆觸速度編列階層的影像索引。速度較快的筆觸將從階層的後面套用元素。速度通常搭配滑鼠使用於模擬壓力。它有時候會不太好控制。因此，您可能會想在具有幾個元素的階層中使用這個項目。
- **[方向]** 會根據筆觸的方向編列階層的影像索引。階層中的第一個項目對應從左到右的筆觸 (朝向三點鐘方向)。當筆觸方向以逆時針漸進式排列時，影像水管將從階層的後面套用影像。階層的元素數目決定編列不同元素索引時，所需的方向性變更。例如，以漸進式角度呈現其 72 個影像的噴嘴檔案，將每 5 筆觸方向套用不同的影像 (360 除以 72 等於 5)。

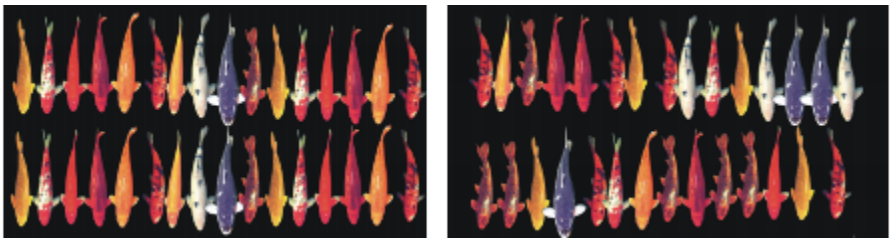
此為根據 [方向] 編列索引的 [箭頭] 噴嘴範例。

- **[壓力]** 會根據畫筆壓力編列影像索引。較大的壓力將使影像水管從階層的後面選擇影像。**[壓力]** 僅能搭配壓力感應繪圖板使用。從噴嘴要求影像時，**[壓力]** 是很好的控制方式。例如，如果您設定噴嘴檔案從小到大做影像漸進式排列時，較重的筆觸將套用較大的影像。
- **[滾輪]** 會根據噴槍畫筆上的滾輪設定編列影像索引。
- **[傾斜]** 會根據畫筆傾斜來編列影像索引。不是所有的畫筆模式都會傳達此資訊。此控制不搭配滑鼠使用。
- **[支點]** 會根據畫筆位置編列影像索引。不是所有的畫筆模式都會傳達此資訊。此控制不搭配滑鼠使用。
- **[旋轉]** 會根據支援 360 度旋轉的平頭畫筆旋轉編列影像索引。
- **[來源]** 會根據仿製來源 (沒有設定仿製來源時，則會從目前花紋) 的像素亮度來套用影像。工作中文件的圖素與仿製影像的圖素具有直接的一致性。當亮度增加時，**[來源]** 會從階層的後面取用影像。若要呈現最好的效果，仿製來源的大小應該與工作中文件的大小相同。相關詳細資訊，請參閱第 153 頁的「於仿製中繪圖」。**「來源」**是否好用視您使用的噴嘴而定。例如，若來源影像從左邊的黑色透過漸層漸進式排列為右邊的白色，影像水管將在文件左邊從階層的起點套用影像，從黑色的區域開始。當筆刷向右移動到較亮的區域時，影像水管將從階層的後面取用影像。利用此功能，您可純粹為控制影像水管建立一個特殊的來源影像。控制影像水管的仿製來源影像或花紋可以是灰階影像。請記得，Corel Painter 僅會使用亮度值。



根據 [來源] 編列索引。

- **[亂數]** 會以亂數從階層中選擇影像。亂數可在您使用影像水管繪製的區域上，加入不規則的色彩和材質。因為自然結構中會出現些許不規則感，這麼做可讓繪製更有美感。
- **[連續]** 會以影像在階層中的顯示順序編列索引，從左向右、從上到下移動。



左：連續索引。右：亂數索引。

### 更改索引規則

1 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[影像水管]**。

2 從清單方塊中，為噴嘴的每一階層選擇索引規則。

如果您選擇 **[方向]**，請調整 **[方向]** 滑桿。

如果您想反轉索引規則的效果，請按一下**「反轉階層」**按鈕 。例如，如果您選擇 **[壓力]** 作為索引規則，則較大的畫筆壓力會從階層的後面選取影像。反轉階層會產生相反的結果，也就是說較大的畫筆壓力會從階層的前面取用影像。

**「階層 2」**和**「階層 3」**的索引規則對**「階層 1」**噴嘴無效。

## 瞭解噴嘴、階層及索引

您可以選擇一系列影像，然後套用階層和索引規則，藉此為影像水管建立自訂噴嘴。將自訂噴嘴儲存好之後可加以載入，便可在影像中使用。相關詳細資訊，請參閱第 397 頁的「載入和管理噴嘴檔案」。

您可以建立簡單的噴嘴 (**[階層 1]**)；或者需要更精確的影像水管設定時，可以建立包含兩種或三種漸進式排列的複雜噴嘴 (**[階層 2]** 或 **[階層 3]**)，例如放大與變更角度的影像。此時，您將使用一個輸入因素決定影像大小，並使用另一個因素決定影像角度。

### 階層索引系統介紹

**[階層 1]** 索引系統只是一個編號的序列。只要指定編號，您就可以找出序列中的任何元素，例如，項目 3。

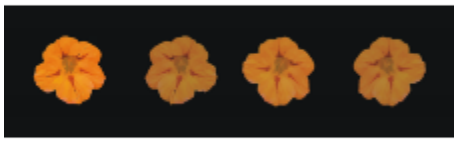
**[階層 2]** 索引系統使用兩個相交的索引。第一階水平延伸，第二階垂直延伸。同樣的，您透過變更輸入找出每一階層的項目。您可以將兩個階層中的索引想像為「選取一欄」和「選取一列」。影像水管可套用所選取欄和選取列交集處的影像。若要讓此功能正常運作，您必須為每一階層選擇不同的索引規則 (輸入因素)。

**[階層 3]** 索引系統延伸 **[階層 2]** 的模式。第三階由重複階層 2 的「組」建立。在所選取的組中，將使用**[階層 1]** 和 **[階層 2]** 索引 (如上述說明)。您必須為每一階層選擇不同的索引規則。

**[階層 3]** 索引系統可搭配日曆日期使用。只要指定月份、日期和年份，便可找出不論過去、現在或未來的任何日期。例如，1962 年 2 月 25 日 (2/25/1962)。

### 設計噴嘴：階層 1、階層 2 或階層 3

一個噴嘴檔案中含有以整齊格線排列的一連串影像。通常這些影像會按照大小、向量圖形、角度或色彩呈漸進式排列。雖然不一定要使用漸進式排列，但這使影像水管的架構更為精細。例如，您可設定按照大小漸進式排列影像的噴嘴檔案，以便讓加重壓力的畫筆繪製逐漸增大的影像。

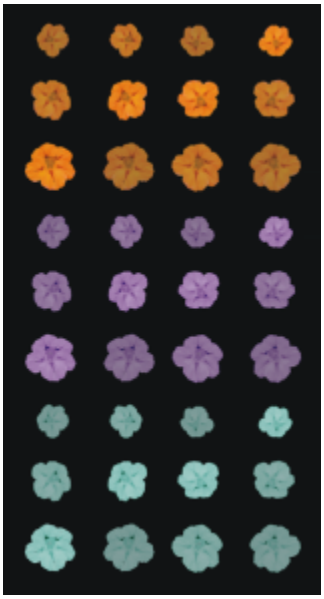


[階層 1] 噴嘴將以單維漸進式排列。在此範例中，第一階是變更角度。

如果想要一個二維漸進式排列，例如增加影像元素的大小和變更角度，您必須將影像設為 **[階層 2]** 噴嘴檔案。使用 **[階層 2]** 噴嘴檔案繪製時，您可以使用兩種漸進式排列控制影像的輸出位置。此時，您使用不同的輸入因素控制影像元素在每一階中的位置。

[階層 2] 噴嘴以二維漸進式排列。在此範例中，第一階為變更角度，第二階為變更大小。

您可以將此噴嘴延伸到第三個漸進式排列，建立 **[階層 3]** 噴嘴。同樣的，您需要使用不同的索引規則 (輸入因素) 控制每一階層的位置。如果您使用一個索引規則控制兩個階層，可能會無法使用某些影像元素。在下面的影像中，**[階層 3]** 以色彩漸進式排列。您可使用亂數、速度或來源控制這最後一階，視您對影像的需要而定。



色彩為此 [階層 3] 噴嘴中的第三階。

建議您在建立噴嘴前，先考慮要如何控制每個階層。影像的配置方式將影響您控制索引的能力。在開始建立噴嘴前，您必須先決定需要使用哪個階層，以及每個漸進式排列要使用多少元素。相關詳細資訊，請參閱第 391 頁的「更改索引規則」。

**準備影像**

不論您建立什麼階層的噴嘴，或使用何種方式建立噴嘴，以下的技巧將協助您建立個別的影像。

您必須選取影像水管噴嘴中所有的元素。此選取區可讓您使用不規則的向量圖形影像進行繪製。只有在此選取區內的影像會從影像水管中流出。

您可以建立影像向量圖形的剪影作為選取區來工作，然後在稍後填入色彩資訊。使選取區邊緣柔化時，您可以建立自動反鋸齒補償的影像。這可以強化水管影像區域間的連續性。

您可以從圖層建立影像水管噴嘴。建立影像元素時，請將它們轉換為圖層。如果影像在落下到不同背景時看來效果不錯，那這個影像在作為噴嘴元素時，效果也會蠻好的。從圖層建立噴嘴也提供方便性。

另一個技巧是將影像浮動在黑色的背景上，然後加入下落式陰影。這可以加強立體感，就像將影像元素建立在圖層上。當所有的元素在相同的位置都具有陰影時，整個繪製區域的光源看起來都相同。相關詳細資訊，請參閱第 417 頁的「圖層」。

## 建立階層 1 噴嘴

若要建立**「階層 1」**噴嘴，首先必須建立要包括在噴嘴中的影像。必須在個別圖層上建立每個影像。您可以選擇個別圖層並加以分組，然後將噴嘴檔案以 RIFF 格式儲存。若要使用新的**「階層 1」**噴嘴，可以在噴嘴材料庫載入該噴嘴。相關詳細資訊，請參閱第 397 頁的「載入和管理噴嘴檔案」。

在 **[階層 1]** 噴嘴中，影像不需要以一行顯示。Corel Painter 會將影像纏繞在數行上，建立合理的向量圖形文件。Corel Painter 會按照數學規則重建影像的排列方式。此規則包含在噴嘴定義中。相關詳細資訊，請參閱第 395 頁的「建立階層 2 噴嘴」。

需要以不規則方式套用相似的影像 (例如花朵上飛舞的蝴蝶) 時，噴嘴是最好用的工具。

### 自圖層建立階層 1 噴嘴

1. 選擇 **[視窗]** > **[圖層]**。
2. 按一下 **[新的圖層]** 按鈕 。
3. 建立影像元素以作為噴嘴使用。
   圖層在文件中的對齊方式，並不會影響噴嘴的建立過程。
4. 重複步驟 2 和 3，建立其他影像元素。
   重新排列圖層階層，建立您希望此噴嘴使用的排列方式。清單頂端的圖層將成為噴嘴序列中的第一個元素。請向下移動清單瀏覽元素的排列方式。
5. 按住 **Shift** 鍵，選取要加入噴嘴的圖層。
6. 按一下 **[圖層指令]** 按鈕 ，然後選擇 **[群組圖層]**。
   所有的項目都將設成同一個群組。
7. 選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[噴嘴]**。
8. 在 **[噴嘴材料庫]** 面板上，按一下 [噴嘴] 選項按鈕 ，然後選擇 **[自群組製作噴嘴]**。
   Corel Painter 會建立一個新的未命名影像。這就是您的噴嘴檔案。
9. 從選單列中，選擇 **[檔案]** > **[儲存]**。
   將檔案儲存為 RIFF 格式。

自圖層建立噴嘴。

## 建立階層 2 噴嘴

如果您要建立 **[階層 2]** 噴嘴，例如二維漸進式排列的噴嘴，您必須視需要設定噴嘴影像。和 **[階層 1]** 噴嘴不同，您無法自圖層群組建立階層 2 或階層 3 的噴嘴。這些噴嘴必須以手動建立。此索引系統需要符合格線大小的噴嘴影像。透過設定格線並在每個方格的中央放置一個影像元素，便可以建立噴嘴影像。

方格大小是根據最小的矩形而定，它應該可以包含最大的影像元素 (包括其選取區)。若要確定您的影像符合格線的大小，請將最大的影像元素複製到圖層中。在格線中設定噴嘴影像後，便可建立自己的噴嘴。相關詳細資訊，請參閱第 422 頁的「建立與刪除圖層」。

### 決定格線方格大小與噴嘴尺寸

1 在工具箱中，按一下**「圖層調整」**工具 、啟用屬性列的**「自動選擇圖層」**按鈕 ，並且在文件視窗中按一下要納入噴嘴的最大影像元素所在的圖層。

Corel Painter 將在 **[導覽]** 面板上顯示該圖層內容的像素寬度和高度。若要顯示 **[導覽]** 面板，請選擇 **[視窗]** ▯**[導覽]**。

使用稍大的值作為格線方格大小會比較好。

決定您在每一階層中要使用的元素數目。

2 以方格寬度乘上**「階層 1」**中的項目數目。

這個值就是噴嘴寬度。

3 以方格高度乘上**「階層 2」**中的項目數目。

這個值就是噴嘴寬度。

### 建立格線

1 從選單列中，選擇 **[檔案]** ▯ **[開新檔案]**，然後在 **[寬]** 和 **[高]** 方塊中輸入噴嘴的寬度和高度。

您必須輸入您在第 395 頁的「決定格線方格大小與噴嘴尺寸」。步驟 3 和 4 中所計算的噴嘴寬度和高度。

2 從選單列中，選擇**「畫布」**▯**「虛擬格線」**▯**「虛擬格線選項」**。

3 在 **[格線選項]** 對話方塊中，設定作為方格寬度和高度值的 **[水平間距]** 和 **[垂直間距]**，然後按一下 **[確定]**。

您必須輸入在第 395 頁的「決定格線方格大小與噴嘴尺寸」。步驟 1 中所計算的方格寬度和高度。

4 選擇**「畫布」**▯**「虛擬格線」**▯**「顯示虛擬格線」**以顯示格線。

此格線應表示您想在每一階層中顯示的元素數目，**「階層 1」**是水平的，**「階層 2」**是垂直的。

### 建立階層 2 噴嘴

1 在每個格線方格的中央放置一個影像元素。

根據您對此噴嘴的控制需要，選擇適當的漸進式排列。

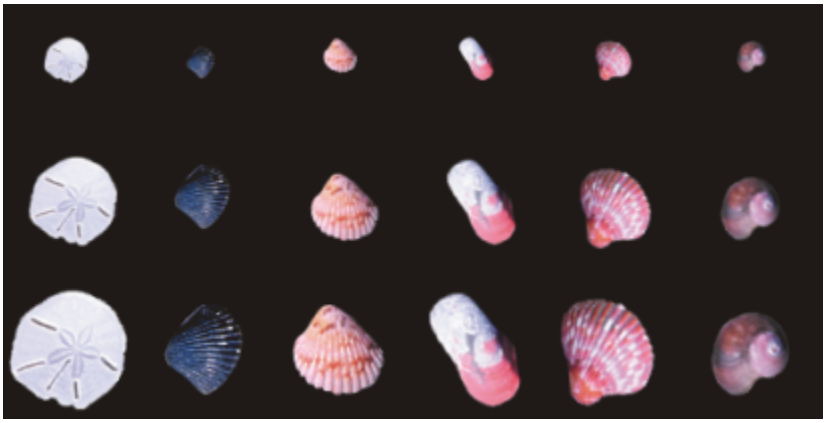
最簡便的方法是使用圖層。當您以圖層將影像元素帶入到格線中時，它們會帶入自己的圖層遮罩。如果影像元素為不同檔案中的圖層，一次開啟一個檔案會比較容易。

2 從選單列中，選擇 **[視窗]** > **[圖層]**。

3 在 **[圖層]** 面板中選取所有圖層。

4 按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[合併選取圖層]**。

5 從選單列中，選擇 **[檔案]** > **[儲存為]**，並以 RIFF 格式儲存檔案。

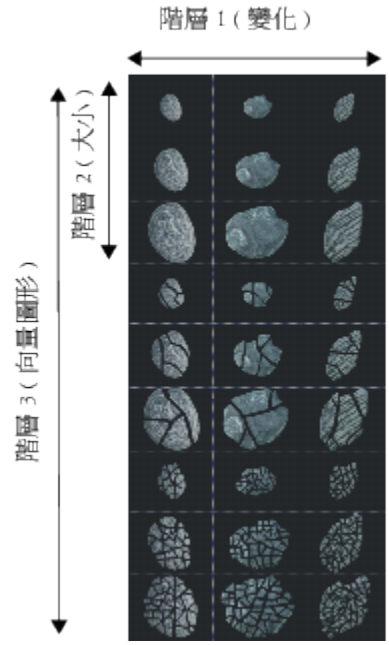


在這個完成的 [階層 2] 噴嘴中，第一階為變化，第二階為大小。

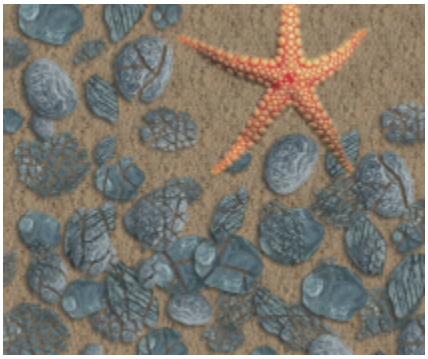
若要以新的噴嘴檔案繪製，必須先將其載入。相關詳細資訊，請參閱第 398 頁的「載入階層 1 噴嘴檔案」。

## 建立階層 3 噴嘴

您可以使用格線方法建立 **[階層 3]** 噴嘴。




這個噴嘴檔案在階層 1、階層 2 和階層 3 中都有三個項目。



使用 [階層 3] 噴嘴「破碎的貝殼」進行繪製。

### 建立階層 3 噴嘴

1 建立或開啟**「階層 2」**檔案。

2 決定您在第三階中需要的元素數目。

3 選擇 **[視窗]** > **[導覽]** 以顯示 **[導覽]** 面板，並檢查目前噴嘴檔案的高度。

4 以目前檔案的高度乘上第三階的項目數目。
得出的結果便是您的**階層 3** 噴嘴檔案的高度。

5 選擇 **[選取]** > **[重選]**。

6 選擇 **[選取]** > **[浮動]**。

7 選擇 **[編輯]** > **[複製]**。
現在您必須垂直延伸此檔案，以便採用第三階中的項目。

8 在 **[圖層]** 面板中選取畫布。

9 從選單列中，選擇 **[畫布]** > **[畫布尺寸]**。

10 如果要將畫布設定為您 **[階層 3]** 噴嘴的高度，請在 **[增加像素至下方]** 方塊中增加正確的像素數目。
您需要的值為在步驟 4 所中計算的**階層 3** 噴嘴高度與開啟的**階層 2** 噴嘴高度之間的差異。
現在您可以為第三階中的各個項目 (組) 建立影像。

11 選擇 **[編輯]** > **[貼上]**，將圖層貼到您增加的區域中。
影像應該位於格線方格的中央。
如果有需要，修改此圖層中的影像。

12 在**「圖層」**面板中選取兩個圖層。

13 按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[合併選取圖層]**。

14 選擇 **[檔案]** > **[儲存]**，並以 RIFF 格式儲存檔案。
如果您先前已經將這個檔案定義為噴嘴檔案，必須編輯定義說明您所建立的這三個階層。

15 選擇 **[檔案]** > **[簡介]**，然後在 **[檔案資訊]** 對話方塊中編輯噴嘴定義。

例如，噴嘴定義「影像水管 3 x 3」表示在 **[階層 1]** 具有 3 個影像元素 (項目) 且在 **[階層 2]** 具有 3 個影像元素的 **[階層 2]** 噴嘴。假設新的噴嘴在**階層 3** 中有 3 個影像元素。若要以來自全部三個階層的影像進行繪製，必須將噴嘴定義更改為「影像水管 3 x 3 x 3」。

若要以新的噴嘴檔案繪製，必須先將其載入。相關詳細資訊，請參閱第 398 頁的「載入階層 1 噴嘴檔案」。

## 載入和管理噴嘴檔案

若要使用自訂噴嘴檔案 (噴嘴材料庫中未提供) 進行繪圖，必須在應用程式中載入。您也可以將自訂噴嘴檔案新增至噴嘴材料庫，加以儲存。

### 載入階層 1 噴嘴檔案

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[噴嘴]**。

2 在**「噴嘴材料庫」**面板上，按一下「噴嘴」選項按鈕 ，然後選擇**「載入噴嘴」**。

3 從 **[開啟]** 對話方塊中選擇噴嘴，然後按一下 **[開啟]**。

4 現在您可以用噴嘴繪製。

### 載入階層 2 或階層 3 噴嘴檔案

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[噴嘴]**。

2 在**「噴嘴材料庫」**面板上，按一下「噴嘴」選項按鈕 ，然後選擇**「載入噴嘴」**。

3 從 **[開啟]** 對話方塊中選擇噴嘴，然後按一下 **[開啟]**。

4 在**「噴嘴定義」** 對話方塊的**「項目寬度」**和**「項目高度」**方塊中，輸入您在此噴嘴檔案中設定的值。這些值表示格線方格的大小。

如果您不確定這些值為何，請先開啟噴嘴檔案，然後選擇 **[檔案]** > **[簡介]**。**[檔案資訊]** 對話方塊會顯示您所需的全部資訊。例如，「影像水管 3 x 2 個項目 (高度 100、寬度 100)」表示這是**階層 2** 噴嘴，在**階層 1** 具有 3 個影像元素 (水平漸進式排列) 並在**階層 2** 具有 2 個影像元素 (垂直漸進式排列)。項目寬度與高度各為 100 像素 (格線方格大小為 100 x 100 像素)。

5 在 **[索引階層]** 方塊中，輸入 2 代表**階層 2** 噴嘴，輸入 3 代表**階層 3** 噴嘴。

6 在 **[階層]** 欄中，輸入噴嘴檔案中每個階層所使用的影像元素數目。

如果這是**階層 2** 噴嘴檔案，請在 **[階層 3]** 欄中輸入 1。

如果您輸入的值不表示該檔案，Corel Painter 將會拒絕這些值。換句話說，**階層 1** 中的「項目數目」(水平漸進式排列) 乘以「項目寬度」必須等於噴嘴檔案的寬度；**階層 2** 中的「項目數目」(垂直漸進式排列) 乘以「項目高度」必須等於噴嘴檔案的高度。

請記住，您仍需要說明每個階層的索引規則。

Corel Painter 需要您在 **[噴嘴定義]** 對話方塊中所輸入的資訊才能正確編列影像索引。

### 將噴嘴加入至材料庫

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[噴嘴]**。

2 在**「噴嘴材料庫」**面板上，按一下「噴嘴」選項按鈕 ，然後選擇**「載入噴嘴」**。

3 在此對話方塊中找出您的噴嘴檔案，然後按一下 **[開啟]**。

如果有需要，請輸入值定義元素的數目、大小和階層。

4 在**「噴嘴材料庫」**面板上，按一下「噴嘴」選項按鈕 ，然後選擇**「加入噴嘴至材料庫」**。

5 在 **[儲存噴嘴]** 對話方塊中，為此噴嘴命名。

### 重新取得與編輯噴嘴

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[噴嘴]**。

2 在**「噴嘴材料庫」**面板上，按一下「噴嘴」選項按鈕 ，然後選擇**「檢查噴嘴」**。

3 在 **[檢查噴嘴]** 對話方塊的 **[縮放]** 方塊中輸入值。

Corel Painter 會在影像視窗中開啟此噴嘴檔案。

4 選擇 **[選取]** > **[重選]**。

5 視需要編輯檔案。

請確定保留選取區。

6 選擇 **[檔案]** > **[另存新檔]**，然後將檔案儲存到您所要的資料夾。

如果您要保護原始的噴嘴，請使用不同的名稱儲存檔案。

7 選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[噴嘴]**。

8 在**「噴嘴材料庫」**面板上，按一下「噴嘴」選項按鈕 ，選擇**「載入噴嘴」**，然後選取您剛才儲存的噴嘴。

9 將噴嘴放入材料庫中，按一下「噴嘴」選項按鈕 ，然後選擇**「加入噴嘴至材料庫」**。

## 自動畫建立噴嘴

(僅限 Windows)

在 Windows 作業系統中，Corel Painter 可讓您從動畫建立影像水管噴嘴。您可以將每個 Corel Painter 動畫畫格轉換為影像水管的影像。畫格大小表示該項目大小。如果您建立了一段專為轉換為噴嘴的動畫，請將畫格設定為剛好足夠容納您最大影像元素的大小。您可以使用每個畫格中的選取區，以便控制影像的向量圖形。

**[自動畫製作噴嘴]** 這個指令會自動建立**階層 1** 噴嘴。如果有需要，您可以使用此技巧建立**階層 2** 噴嘴。

### 自動畫製作噴嘴檔案

1 開啟您想轉換為噴嘴檔案的動畫。

2 選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[噴嘴]**。

3 在 **[噴嘴材料庫]** 面板上，按一下 [噴嘴] 選項按鈕 ，然後選擇 **[自動畫製作噴嘴]**。

將出現一個未命名的影像檔案，包含此動畫的每一個畫格。

4 如果尚未在畫格堆疊的畫格中建立選取區，您可以現在建立選取區。

請記得，每個影像元素都必須包括在選取區中。

5 以 RIFF 格式儲存檔案

您現在可以載入並使用這個檔案，操作方式和其他的**階層 1** 噴嘴檔案相同。

### 自動畫製作階層 2 噴嘴

1 選擇**「動畫」** > **「新增動畫」**，然後啟動動畫。

畫格大小 (畫布寬度與高度) 應恰恰足以存放最大的影像元素。

畫格的總數必須等於**階層 1** 中的元素數目乘以**階層 2** 中的元素數目。例如，如果是在**階層 1** 具有 3 個項目且在**階層 2** 具有 3 個項目的階層 2 噴嘴，動畫就必須包含 9 個畫格。

2 增加影像元素到第一個畫格。您可以透過使用選取區或圖層增加影像元素。

3 在 **[圖層]** 面板上，按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[合併選取圖層]**。

4 移動到第二個畫格，然後增加影像元素。視需要編輯影像元素，並重複步驟 3，然後移動到下一個畫格。

5 繼續增加影像元素到剩餘的畫格。請務必先套用 **[合併選取圖層]** 指令，然後再移動到新的畫格。

您必須根據第二階的需要，將影像元素排列成組。在下例中，新噴嘴的第二階漸進式排列為更改色彩。動畫用三個色彩集組織。畫格 1 到 3 形成紅色組；畫格 4 到 6 形成綠色組，而畫格 7 到 9 則形成黃色組。每一組都是新噴嘴的第二階漸進式排列 (更改角度)，並包含色彩相同、但是以不同的角度放置的影像。

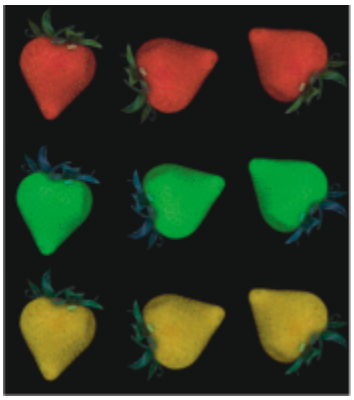
此動畫中的影像元素是根據第二階的需要以色彩集排列成組。

6 在 **[畫格堆疊]** 面板上，按一下 **[回轉]** 按鈕 ，返回動畫的第一個畫格。

7 選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[噴嘴]**。

8 在 **[噴嘴材料庫]** 面板上，按一下 [噴嘴] 選項按鈕 ，然後選擇 **[自動畫製作噴嘴]**。

將出現一個新檔案。



從前例中的動畫產生的噴嘴檔案。

9 從選單列中，選擇 **[檔案]** > **[簡介]**。

您可在 **[檔案資訊]** 對話方塊中，找到 Corel Painter 用於編列此檔案索引的資訊。

10 編輯敘述說明您所建立的噴嘴索引。

例如，「影像水管 9 個項目」表示一個具有 9 個影像元素的**階層 1** 噴嘴。若要表示一個在**「階層1」**具有 3 個項目，且在**「階層 2」**具有 3 個項目的**「階層 2」**噴嘴，您必須將敘述改成「影像水管 3 x 3 個項目」。

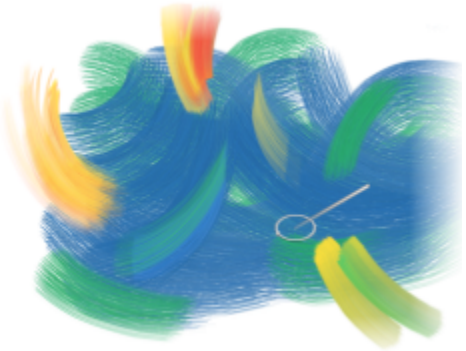
11 儲存檔案。

若要以新的噴嘴檔案繪製，必須先將其載入。相關詳細資訊，請參閱第 398 頁的「載入階層 2 或階層 3 噴嘴檔案」。

請勿在動畫的末端留下空的畫格。

# 仿真鬃毛筆刷

[仿真鬃毛] 筆刷可模擬畫家筆刷的自然移動，將數位繪圖的仿真程度提升到新的層次。產生的筆刷筆觸以及它們與畫布的相互作用更為緊密，反映了使用傳統藝術家筆刷的外觀和感覺。



仿真鬃毛繪圖系統。
Cher Threinen-Pendarvis 的作品。

[仿真鬃毛] 筆刷變體是以不同筆刷類別中的筆刷變體為基礎，例如 **[壓克力筆]**、 **[油畫]** 及 **[水彩]**。

使用 [仿真鬃毛] 筆刷工作時，啟用 **[增強筆刷還原]** 選項能讓您更感受到筆刷的視覺回饋。相關詳細資訊，請參閱第 123 頁的「設定繪製游標」。

本節包含下列主題：


- 第 401 頁的「仿真鬃毛筆刷使用入門」
- 第 402 頁的「修改仿真鬃毛設定」
- 第 404 頁的「使用「仿真鬃毛」筆刷並搭配「動態斑紋」」


## 仿真鬃毛筆刷使用入門

「仿真鬃毛」筆刷變體會儲存於各種筆刷類別中。它們包含各種鬃毛式筆刷，可讓您將筆刷筆觸套用到畫布或圖層。

### 選擇仿真鬃毛筆刷變體

1 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

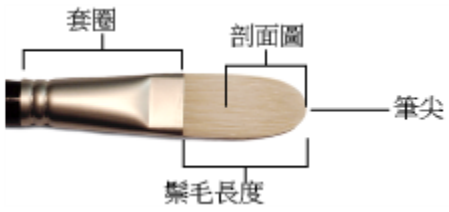
2 在 **[筆刷材料庫]** 面板上，按一下包含 **[仿真鬃毛]** 變體的筆刷類別，然後按一下 **[仿真鬃毛]** 筆刷變體。

您可以在筆刷類別中找到 **[仿真鬃毛]** 筆刷變體，例如 **[壓克力筆]**、**[油畫]** 及 **[水彩]**。其名稱都會以「仿真」開頭。

## 修改仿真鬃毛設定

您可以使用預設 [仿真鬃毛] 筆刷變體工作，或是自訂預設筆刷，然後將它儲存為新的筆刷變體。**[仿真鬃毛]** 面板可讓您輕鬆存取設定，讓您能夠修改筆刷變體。

下圖概述一些用於說明 [仿真鬃毛] 筆刷及其設定的重要詞彙。




**仿真鬃毛面板**

**[仿真鬃毛]** 面板包含以下設定：

**圓滑度** — 可讓您控制沿著筆刷寬度的圓滑度以及筆刷的整體形狀。使用圓頭筆刷時，較低的值會弄平筆刷以建立橢圓形 (可以弄平到直徑 10% 的最小厚度)。使用平頭的筆刷時，較低的值會建立角落較有角度的筆刷 (與圓滑邊緣相反的 90 度邊緣)。

左邊的筆刷近似 [圓滑度] 設定為 1% 時由平頭筆刷所創造的圓滑邊緣；右邊的筆刷則近似 [圓滑度] 設定為 100% 時的圓頭筆刷。

**鬃毛長度** — 可讓您控制鬃毛的長度 (從套圈的尾端到筆刷的筆尖皆可控制)。鬃毛長度的計算方式是 [筆刷大小] 值乘以您選擇的 [鬃毛長度] 值。例如，如果 **[筆刷大小]** 設定為 20， **[鬃毛長度]** 設定為 2，則鬃毛的長度為 40。

左邊的筆刷近似 [鬃毛長度] 設定為 1 時的筆刷；右邊的筆刷則近似設定為 2 時的筆刷。

**剖面圖長度** — 可讓您以鬃毛整體長度的百分比控制剖面圖的長度。

兩種筆刷的形狀固然很不一樣，不過 [剖面圖長度] 大約都是 50%。

**鬃毛硬度** — 可讓您控制鬃毛的彈性。值越低，建立的筆刷越有彈性，類似於貂毛筆刷；值越高，建立的筆刷越堅硬，類似於豬毛筆刷。

左邊的筆刷近似 [鬃毛硬度] 設定為 90% 的情形；右邊的筆刷則近似設定為 30% 的情形 。

**散開** — 可讓您控制鬃毛從套圈散開的程度。值越低，鬃毛靠得更近；值越高，鬃毛越散開。

左邊的筆刷代表 [散開] 設定為 100%；右邊的筆刷則代表設定為 0%。

**摩擦** — 可讓您控制鬃毛在畫布上移動的平滑度。這項設定與 **[硬度]** 設定一起作用。值越低，筆觸越平滑；值越高，筆刷筆觸越有紋路、越展開。

**高度** — 可讓您控制套圈與畫布之間的最小距離。值較高時，可讓您僅以筆刷的筆尖進行繪製；值較低時，可讓在畫布上擠壓鬃毛，使鬃毛往不同的方向展開。

左邊的筆刷代表 [高度] 設定為 100%；右邊的筆刷則代表 [高度] 設定為 50%。

### 開啟仿真鬃毛面板

- 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿真鬃毛]**。

### 自訂 [仿真鬃毛] 筆刷變體

1. 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
2. 在 [筆刷] 材料庫面板上，按一下包含 **[仿真鬃毛]** 變體的筆刷類別 (例如， **[壓克力筆]**、 **[油畫]** 及 **[水彩]**)，然後按一下 **[仿真鬃毛]** 筆刷變體。

3 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制面板]** > **[仿真鬃毛]**。
如果選取的筆刷變體是真正的 **[仿真鬃毛]** 筆刷，則可使用 **[仿真鬃毛]** 面板中的控制項。

4 在 **[仿真鬃毛]** 面板上，勾選 **[啟用仿真鬃毛]** 註記框。

5 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「筆尖剖面圖」**。

6 在 **[筆尖剖面圖]** 面板上，按一下要使用的筆刷筆尖剖面圖。

7 在 **[仿真鬃毛]** 面板上，調整任一 **[筆刷]** 滑桿。

8 在 **[仿真鬃毛]** 面板上，調整任一 **[表面]** 滑桿。

勾選 **[啟用仿真鬃毛]** 核取方塊之後，您可以從任何使用下列 **[筆尖]** 類型的筆刷變體建立 **[仿真鬃毛]** 筆刷：**[駝毛]**、**[平頭]**、**[調色刀]** 或 **[鬃毛噴濺]**。

## 使用「仿真鬃毛」筆刷並搭配「動態斑紋」

部分仿真鬃毛筆刷可以搭配動態斑紋使用，以產生較粗、更為明顯的筆觸。如果要將動態斑紋搭配仿真鬃毛筆刷使用，必須先從**「一般」**筆刷控制項面板中選擇**「動態斑紋鬃毛」**筆尖類型。相關詳細資訊，請參閱第 328 頁的「動態斑紋控制項」。

# 油墨

在 Corel Painter 中的油墨筆刷能創造與傳統水墨媒材相似的液態繪圖效果。

本節包含下列主題：


- 第 405 頁的「使用油墨筆刷」
- 第 405 頁的「調整油墨圖層特性」
- 第 406 頁的「使用油墨控制項」


## 使用油墨筆刷

若要使用「油墨」筆刷，您必須建立**「油墨」**圖層。**「油墨」**圖層顯示於 **「圖層」**面板。

### 建立新的油墨圖層

1 選擇**「視窗」**▯**「圖層」**以顯示**「圖層」**面板。
如果**「圖層」**面板未展開，請連按兩下**「圖層」**面板標籤。

2 在**「圖層」**面板上，按一下**「圖層」**選項按鈕 ，然後選擇**「新增油墨圖層」**。

使用**「油墨」**筆刷將筆刷筆觸套用至文件視窗時，會自動建立**「油墨」**圖層。

### 選擇油墨筆刷變體

1 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

2 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

3 在**「筆刷」**材料庫面板上，按一下**「油墨」**筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

## 調整油墨圖層特性

您可以試試**「油墨」**圖層設定，以控制外表深度，並調整墨水邊緣的門檻值。

### 調整油墨圖層屬性

1 在**「圖層」**面板上連按兩下您要修改的**「油墨」**圖層。

2 按一下「圖層」選項按鈕 ，然後選擇**「圖層選項」**。

3 在**「油墨圖層屬性」**對話方塊中，執行下表中的一項作業。

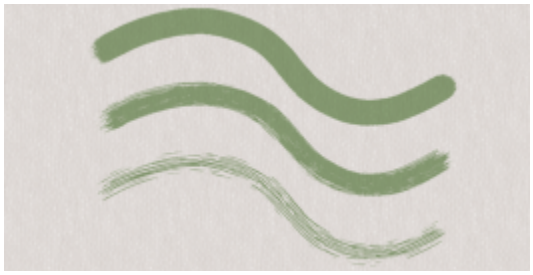
| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 命名圖層 | 在**「名稱」**方塊中輸入名稱。 |
| 調整圖層的位置 | 在**「上方」**和**「左方」**方塊中輸入值。 |
| 加入圖層附註 | 在**「附註」**方塊中輸入圖層資訊。 |
| 增減筆刷筆觸的寬度 | 調整**「門檻」**滑桿。 |
| 增減筆刷筆觸的高度或立體外貌 | 調整**「量」**滑桿。 |

## 使用油墨控制項

您可以調整**「油墨」**控制項。例如，您可以選擇**「油墨」**筆刷的類型、大小、平滑度和筆觸油墨量。相關詳細資訊，請參閱第 306 頁的「油墨控制項」。

#### 大小

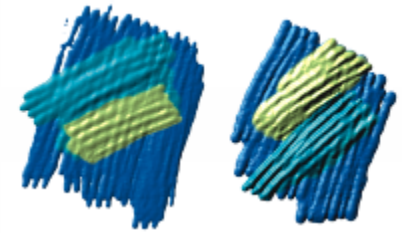
**「特徵」**滑桿可讓您決定鬃毛的間隙。您可以試試**「特徵」**滑桿及產生的各種**「油墨」**筆刷效果，設定越高，鬃毛的間距就越大。較低的設定會產生更實心的筆觸。使用**「油墨」**筆刷時，緊密的鬃毛會使個別鬃毛的外貌最小化。



「特徵」滑桿及產生的油墨筆刷效果。

#### 表現

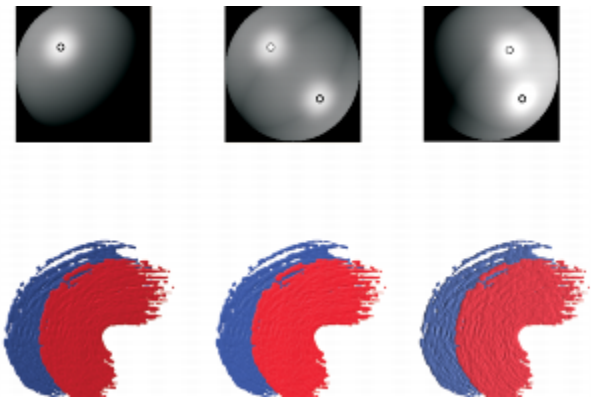
您可以使用**「表現」**設定改變「油墨」效果。例如，只要調整**「方向」**或**「速度」**，即可改變筆觸的筆觸效果。您也可以使用**「壓力」**控制器建立多層次油墨筆觸。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。



較輕的壓力通常用於套用重疊筆觸 (左)。壓力增加則會產生較重的圖層效果 (右)。

### 光源效果

您可以利用**「表面光源」**控制項加入光源，也可以變換光源角度，讓「油墨」筆刷筆觸呈現高度外貌。相關詳細資訊，請參閱第 510 頁的「套用預設光源效果」。



透過調整光源角度和加入多個光源，即可為「油墨」筆刷筆觸增加高度。

## 自訂油墨筆刷變體

- 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「油墨」**。

  有關各個**「油墨」**控制項的詳細資訊，請參閱第 306 頁的「油墨控制項」。

# 厚塗顏料

厚塗顏料是一種繪製技術，包含使用筆刷或調色刀將濃厚顏料塗在畫布上，並同時顯示筆刷或畫刀標記。這項繪圖方法可用於將材質、維度和移動新增至繪圖。在 Corel Painter 中，**「厚塗顏料」**筆刷可讓您模擬傳統厚塗顏料的外觀。您可以透過操控表面光源，增減筆刷筆觸的感知深度來控制厚塗顏料效果。

本節包含下列主題：


- 第 409 頁的「套用、顯示與清除厚塗顏料」
- 第 410 頁的「調整及建立厚塗顏料筆刷」
- 第 413 頁的「調整厚塗顏料光源和深度」
- 第 415 頁的「將厚塗顏料與其他圖層混色」


## 套用、顯示與清除厚塗顏料

在套用厚塗顏料筆刷筆觸之前，您必須先將畫布設定為顯示厚塗顏料深度和光源資訊。畫布會儲存整個影像的厚塗顏料資訊，包括您套用至個別圖層的厚塗顏料筆刷筆觸。如果厚塗顏料資訊隱藏，筆刷筆觸會顯示平滑和平頭。

隱藏厚塗顏料 (左) 與顯示厚塗顏料 (右) 的影像。

您可以從**「厚塗顏料」**筆刷類別選擇任一可用的厚塗顏料筆刷變體。亦可將其他筆刷變體轉換為厚塗顏料筆刷。相關詳細資訊，請參閱第 410 頁的「調整及建立厚塗顏料筆刷」。

您可以隨時從畫布清除厚塗顏料資訊。亦可在清除前隱藏厚塗顏料資訊，以預覽最後結果。

### 顯示或隱藏厚塗顏料資訊

1 選擇**「視窗」**▯**「導覽」**。

2 在**「導覽」**面板上，按一下**「開啟導覽設定」**按鈕 ，然後選擇**「顯示厚塗顏料」**。

如果要停用**「厚塗顏料」**檢視，請按一下**「導覽」**面板上的**「開啟導覽設定」**按鈕 ，然後選擇**「隱藏厚塗顏料」**。

您也可以選擇**「畫布」**▯**「表面光源」**並勾選**「啟用厚塗顏料」**核取方塊，以啟動「厚塗顏料」檢視。

### 快速套用厚塗顏料筆刷筆觸

1 選擇**「視窗」**▯**「導覽」**。

2 在**「導覽」**面板上，按一下**「開啟導覽設定」**按鈕 ，然後選擇**「顯示厚塗顏料」**。

3 按一下**「筆刷選取器」**列上的**「筆刷選取器」**。

4 在**「筆刷材料庫」**面板上，按一下**「厚塗顏料」**筆刷類別，然後按一下**「厚塗顏料」**筆刷變體。

5 在畫布或圖層上繪圖。

如果您將在多個圖層上包含厚塗顏料筆刷筆觸的檔案另存為 Adobe Photoshop (PSD) 格式，在儲存前請勿將圖層落下畫布。如果您在儲存前落下圖層，可能會遺失部分厚塗顏料資訊。

### 清除厚塗顏料資訊

- 選擇**「畫布」**▯**「清除厚塗顏料」**。

## 調整及建立厚塗顏料筆刷

**「厚塗顏料」**筆刷控制項可讓您修改厚塗顏料筆刷變體，或將其他筆刷變體轉換為厚塗顏料筆刷。這些控制項可讓您設定繪圖與深度方法、設定套用的深度量及修改筆刷的相互作用。厚塗顏料設定會同時對其他筆刷設定產生作用，以便將這些設定另存為筆刷變體的一部分或套用至任何作用中的筆刷。相關詳細資訊，請參閱第 261 頁的「使用筆刷控制項調整筆刷」。

#### 設定厚塗顏料繪圖方法

厚塗顏料繪圖方法可控制筆刷套用至畫布的色彩量和深度量。若您更改繪圖方法，會影響下一個套用至畫布的筆刷筆觸。

#### 設定厚塗顏料深度方法

厚塗顏料**「深度方法」**可讓您選擇套用深度的控制媒材。Corel Painter 會利用控制媒材的亮度資訊來決定筆觸所套用的深度。媒材較亮的區域會獲得較多深度，較暗的區域則較少深度。黑色區域的色彩則較為單調。

例如，當您選擇**「紙張」**做為**「深度方法」**時，紙張紋路的明暗區域可決定筆刷筆觸的凹凸位置。

使用「紙張」做為「深度方法」時，會產生此「厚塗顏料」筆刷筆觸。

所有的筆刷類型均不支援厚塗顏料深度方法選項。

**控制媒材的深度相互作用**

如果您選擇的筆刷變體可讓您選取**「深度方法」**，則亦可調整各種設定，改變筆刷筆觸與畫布相互作用的方式及其他筆刷筆觸。

您可以反轉深度方法以在筆刷筆觸套用來源的負片。例如，如果您使用**「編織亮度」**反轉深度，織布較亮的區域會變暗，反之亦然。

您也可以套用負片深度，其可讓您使用筆刷筆觸產生凹陷效果，或戳進繪圖。

但「負片」深度選項則會強制厚塗顏料產生凹陷效果 (左)。一般而言，厚塗顏料會產生隆起和凸出的效果 (右)。

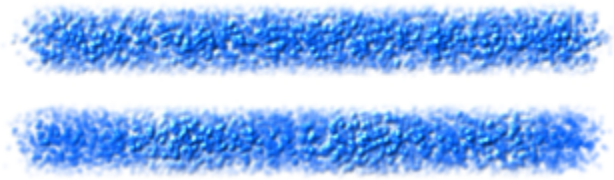
此外，您可以指定厚塗顏料與先前所套用之筆刷筆觸相互作用的方式。例如，您可以調整**「犁痕」**設定，那麼當高**「犁痕」**值的筆觸遇到其他厚塗顏料筆觸時，會置換現有筆刷筆觸的深度。基本上，筆刷筆觸會透過現有的筆刷筆觸產生「犁痕」。此技術可產生逼真效果。

高 (左) 和低 (右)「犁痕」設定的效果。

您可以根據畫筆壓力、速度或支點控制深度流量，套用九種深度**「表現」**的其中一個深度設定。亦可反轉深度**「表現」**設定，建立不同的效果。例如，如果將深度**「表現」**設為**「壓力」**並啟用**「反轉」**選項，壓力較大時會套用較少深度，就像您使用真正的筆刷一樣。相關詳細資訊，請參閱第 263 頁的「表現設定」。

您也可以調整**「最小值」**設定以指定要讓表現套用的變化範圍。**「最小深度」**設定代表**「深度」**設定的百分比，且其必須連結至表現才會產生效果。例如，如果在**「厚塗顏料」**面板選擇**「壓力」**表現，將**「深度」**滑桿設為 20%，然後將**「最小深度」**滑桿設為 50%，則深度會依據您每一次施加在畫筆的壓力而有 10% 至 20% 的變化程度。

您可以透過調整**「深度抖動」**來增加套用深度的變化。您也可以使用**「平滑度」**滑桿讓筆刷筆觸的深度抖動變得更加平滑，呈現更自然的外觀。



「深度抖動」能以不具有 (上)/具有 (下) 抖動平滑的效果套用至筆觸筆刷

### 選擇厚塗顏料繪圖方法

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「厚塗顏料」**。

2 從**「繪至」**清單方塊中，選擇以下任一選項：

- **色彩和深度** — 使用色彩和深度套用筆刷筆觸
- **色彩** — 僅使用色彩套用筆刷筆觸，停用深度
- **深度** — 套用灰階筆刷筆觸以表現深度所建立的反白和陰影，停用色彩。

### 控制外表深度

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「厚塗顏料」**。

2 從**「深度方法」**清單方塊中，選擇以下任一選項：

- **統一** — 使用平均的深度和少許材質套用筆刷筆觸
- **清除** — 套用色彩時移除深度，可讓您移除不想要的**「厚塗顏料」**筆刷筆觸。若要清除深度，您必須從**「繪至」**清單方塊選取**「色彩和深度」**選項。深度的移除程度取決於設定的**「深度」**值。如果您想要移除所有深度，請將**「深度」**滑桿設為 0。
- **紙張** — 使用選取的紙張紋路來控制外表深度
- **原始亮度** — 可使用仿製來源亮度控制深度。相關詳細資訊，請參閱第 514 頁的「使用仿製來源或花紋亮度來建立材質」。
- **編織亮度** — 使用選取的織布花紋來控制外表深度

3 將**「深度」**滑桿向右拖曳可增加深度，向左拖曳則可減少深度。

設定的值越高，產生的筆刷筆觸凹度就越深。

所有的筆刷類型均不支援厚塗顏料深度方法選項。

只要使用筆尖式筆尖類型，例如**「圓形」**、**「鬃毛」**和**「計算圓形」**，就可以建立「厚塗顏料」筆刷變體。

具有高**「犁痕」**值的筆刷筆觸遇到其他**「厚塗顏料」**筆刷筆觸時，會置換現有筆刷筆觸的深度。基本上，筆刷筆觸會透過現有的筆刷筆觸產生「犁痕」。

若要達到逼真的效果，請試著使用**「壓力」**反向變更**「深度」**。將**「表現」**清單方塊設定為**「壓力」**，然後勾選**「反轉」**選項。當您輕壓時會套用較厚的顏料，而重壓時則會套用較薄的顏料，就像使用真正的顏料一樣。

### 控制深度相互作用

1 選擇**「視窗」**▯**「筆刷控制面板」**▯**「厚塗顏料」**。

2 執行下表中的任一操作：

| **您也可以** | |
|---|---|
| 反轉厚塗顏料深度外觀 | 勾選**「反轉」**核取方塊。 |
| 變更厚塗顏料深度的方向，以便您戳進繪圖 | 勾選**「負片深度」**核取方塊。 |
| 將深度設定連結至特定畫筆、滑鼠或移動 | 從**「表現」**清單方塊中選擇選項。 |
| 設定要讓表現套用的變化百分比 | 移動**「最小深度」**滑桿。 |
| 反轉厚塗顏料深度表現外觀 | 按一下**「反轉深度表現」**按鈕。 |
| 調整套用至**「深度」**的變化程度 | 移動**「深度抖動」**滑桿。 |
| 平滑深度變化 | 移動**「平滑度」**滑桿。 |

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 指定筆刷筆觸材質的轉換 | 將**「平滑」**滑桿向右移可增加效果，向左移則可減少效果。平滑值越高，產生的筆刷筆觸材質越少。 |
| 控制筆刷筆觸與其他比刷筆觸相互作用時置換的深度 | 將**「犁痕」**滑桿向右移可增加效果，向左移則可減少效果。 |

具有高**「犁痕」**值的筆刷筆觸遇到其他「厚塗顏料」筆刷筆觸時，會置換現有筆刷筆觸的深度。基本上，筆刷筆觸會透過現有的筆刷筆觸產生「犁痕」。

若要達到逼真的效果，請嘗試使用**「壓力」**反向變化**「深度」**。將**「表現」**清單方塊設定為**「壓力」**，然後勾選**「反轉」**選項。當您輕壓時會套用較厚的顏料，而重壓時則會套用較薄的顏料，就像使用真正的顏料一樣。

調整**「深度抖動」**時，請確定 **「最小深度」**滑桿沒有設為 100%。將**「最小深度」**設為 100% 會停止**「深度抖動」**產生作用。

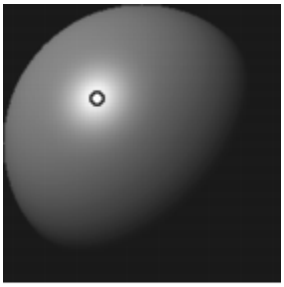
## 調整厚塗顏料光源和深度

Corel Painter 提供表面光源控制項，可讓您操控厚塗顏料建立的整體深度效果。您對表面光源所進行的變更可以增減筆刷筆觸的深度或感知厚度。這些是通用的控制項，會影響所有圖層上的所有「厚塗顏料」筆刷筆觸。

您可以透過增加外表深度來修改厚塗顏料效果。

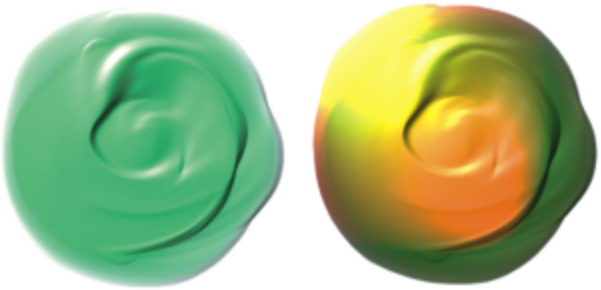
### 設定光源位置和色彩

您可以使用預設 (簡單) 光源或自訂光源以調整表面光源。使用簡易光源時，可選擇八種預設光源的其中一種。使用自訂光源時，可以加入多個光源，並且可以移動和刪除光源。光源球體會顯示所有可能的表面角度，以及光源照亮這些角度的方式。球體上的光源指示器顯示各個光源的位置。



停用「簡單光源」 選項時，光源球體會以單一光源指示器顯示。您可以接著加入更多光源並變更光源位置。

此外，您也可以變更光源表面的色彩。例如，您可以讓多種彩色光源與深度相互作用，以產生不同的材質效果。請記住，每個光源都會與所有「厚塗顏料」筆刷筆觸相互作用，所以請小心，不要設定會抵觸構圖色彩的彩色光源，也不要設定會產生多餘陰影的光源。



以上影像使用兩種不同的彩色光源。

**設定光源屬性**

除了光源的強度和亮度，您還可以調整其外表深度。您對表面光源所進行的調整會影響所有厚塗顏料的筆刷筆觸。若要個別更改筆刷筆觸的深度，您可以變更畫筆設定或建立媒材。相關詳細資訊，請參閱第 415 頁的「將厚塗顏料與其他圖層混色」。適當的光源能呈現出材質深的筆刷筆觸外觀，不當的光源則會完全洗掉效果。

## 加入、移除或修改光源

1 選擇**「畫布」**▯**「表面光源」**。

2 勾選**「啟用厚塗」**核取方塊。

3 在**「光源控制項」**區域中，執行下表中的動作：

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 加入預設光源 | 在**「光源控制項」**區域中，勾選**「簡單光源」**核取方塊，並在光源球體上按一下光源指示器。 |
| 加入自訂光源 | 在**「光源控制項」**區域中，取消勾選**「簡單光源」**核取方塊，並按一下想要加入新光源的光源球體。<br>在您按下的地方會顯示光源指示器 (小圓圈)。 |
| 刪除自訂光源 | 按一下光源指示器並按下**「刪除」**。 |
| 沿著環形路徑加入自訂光源 | 在**「光源控制項」**區域中，取消勾選**「簡單光源」**核取方塊，並移動**「光源」**滑桿。 |
| 變更自訂光源的位置 | 在球體上將光源指示器拖曳到新的位置。 |
| 更改光源色彩 | 依序按一下光源指示器、**「光源色彩」**色框，然後選擇一種色彩。 |

## 修改表面光源以調整深度

1 選擇**「畫布」**▯**「表面光源」**。

2 在**「外表深度」**區域中，調整以下任一滑桿：

- **量** — 增減筆刷筆觸的筆刷條紋變化量。最高值可顯示較多條紋以建立較多材質與深度增加的錯覺，而最小值可顯示較少條紋以建立平滑材質而沒有深度的錯覺。
- **圖片** — 可控制影像中的色彩多寡。使用最小設定值時會洗掉所有色彩，只剩下反白。

- **打光** — 可控制筆刷筆觸表面的反白程度。「打光」值越高，筆刷筆觸呈現的金屬感越重。
- **反射** — 可將仿製來源影像或花紋對應到不同比例的材質上。相關詳細資訊，請參閱第 516 頁的「建立反射貼圖」。

### 調整光源的強度和亮度

1 選擇**「畫布」**▯**「表面光源」**。

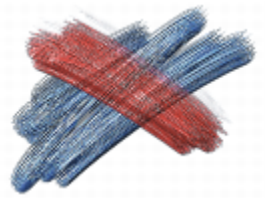
2 在**「光源控制」**區域中，調整以下任一滑桿：
- **亮度** — 控制光源為整體光源色彩提供的亮度
- **濃度** — 可調整光源在表面的散佈程度
- **曝光** — 可調整整體光源量，由最暗到最亮

## 將厚塗顏料與其他圖層混色

您可以透過選擇**「圖層」**面板上的**「構成深度」**方法，來控制將「厚塗顏料」筆刷筆觸與其他圖層影像混色的方式。

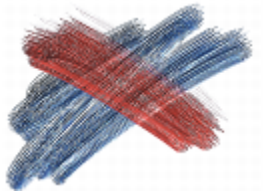
**「構成深度」**選單提供以下結合**「厚塗顏料」**筆刷筆觸的方法：

- **「加入」**方法是預設的**「構成深度」**方法，可結合圖層之間的深度資訊。不同圖層上的筆刷筆觸重疊時會累積。如果構成深度方法設為**「加入」**，且您在圖層上使用「厚塗顏料」筆刷變體繪圖，構成深度設定會維持不變。



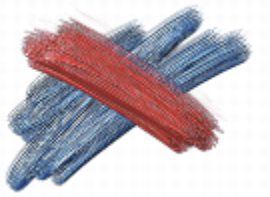
「加入」構成深度方法的範例。

- **「減去」**方法可移除圖層之間的深度資訊。最上層圖層上的「厚塗顏料」筆刷筆觸會在其下方的影像中產生凹痕。如果構成深度方法設為**「減去」**，且您在圖層上使用「厚塗顏料」筆刷變體繪圖，構成深度方法會維持不變。



「減去」構成深度方法的範例。

- **「取代」**方法會使用圖層遮罩，以上方圖層的深度資訊取代下方圖層的資訊。不論筆刷筆觸覆蓋何處，只會顯示最上層的筆刷筆觸，下方的筆刷筆觸則會完全遭到覆蓋。如果構成深度方法設為**「取代」**，且您在圖層上使用「厚塗顏料」筆刷變體繪圖，構成深度方法會維持不變。



「取代」構成深度方法的範例。

- **「忽略」**方法可避免「厚塗顏料」筆刷筆觸與不同圖層上的影像資料相互作用。若啟用**「忽略」**方法，會關閉圖層的深度顯示。這樣可以停用個別圖層的深度顯示。如果構成深度方法設為**「忽略」**，且您在圖層上使用「厚塗顏料」筆刷變體繪圖，則方法會變回**「加入」**。

您可以為文件中的每個圖層設定不同的合成深度方式。相關詳細資訊，請參閱第 438 頁的「使用構成方式混色圖層」。

# 圖層

在數位工作區中建立影像時，圖層提供了一個很大的優點：您可以在不同的作品與效果中自由實驗，而不會造成意外或永久性的編輯效果。儲存文件時，Corel Painter 的檔案格式將保留圖層，以便您下次易於進行變更。

本節包含下列主題：

**建立圖層**


- 第 418 頁的「開始使用圖層」
- 第 419 頁的「顯示圖層面板」
- 第 422 頁的「建立與刪除圖層」
- 第 423 頁的「將選取區轉換為圖層或浮動物件」
- 第 424 頁的「命名圖層並將附註加入圖層」


**選取、變形及操控圖層**


- 第 425 頁的「選取圖層」
- 第 426 頁的「複製與再製圖層」
- 第 427 頁的「移動圖層」
- 第 428 頁的「將圖層變形」
- 第 430 頁的「對齊圖層」
- 第 431 頁的「鎖定圖層」
- 第 431 頁的「顯示或隱藏圖層」
- 第 432 頁的「更改圖層順序」
- 第 433 頁的「檢視圖層位置」
- 第 433 頁的「對圖層分組」
- 第 435 頁的「將圖層落下至畫布」


**使用圖層內容**


- 第 435 頁的「在圖層上繪圖」
- 第 436 頁的「保留圖層透明度」
- 第 437 頁的「調整圖層的不透明度」
- 第 437 頁的「將下落式陰影加入圖層」
- 第 438 頁的「使用構成方式混色圖層」


**使用圖層遮罩工作**


- 第 444 頁的「建立和刪除圖層遮罩。」
- 第 446 頁的「套用圖層遮罩」

- 第 446 頁的「將圖層遮罩載入到選取區」
- 第 446 頁的「選擇與檢視圖層遮罩」
- 第 447 頁的「啟用與停用圖層遮罩」
- 第 447 頁的「複製圖層遮罩」
- 第 448 頁的「反轉圖層遮罩」
- 第 448 頁的「編輯圖層遮罩」

**儲存、存放及共用圖層**

- 第 448 頁的「輸入及輸出圖層」
- 第 449 頁的「使用參考圖層工作」
- 第 450 頁的「在影像公事包中將圖層儲存為影像」

## 開始使用圖層

圖層是作為影像資料容器的物件。透過圖層，您可以一次針對一個元素進行處理，以建立影像。這讓您能夠單獨修改並操控一個圖層的內容，而不影響其他圖層與畫布。同樣，您也可以在畫布上工作而不影響其他任何圖層。例如，如果您透過圖層將一個元素導入影像中，但是您不喜歡成品的話，您不需要清除整張畫布，需要修改或移除受影響的圖層即可。

當您將內容 (如筆刷筆觸) 加入圖層，則圖層中無任何內容的區域將會是透明的。這讓您能夠看見畫布底下的圖層之內容。在 Corel Painter 中，您可以控制圖層透明度的行為。相關詳細資訊，請參閱第 436 頁的「保留圖層透明度」。

可以將圖層視為若干張透明的材料 (例如醋酸纖維)。在某個圖層上繪圖將遮蓋其下的影像。沒有影像的圖層區域將保持透明。

**瞭解圖層和畫布**

若要深入瞭解圖層在 Corel Painter 中的用途，則瞭解畫布的用途是很重要的。在 Corel Painter 中建立新影像時，文件視窗中會顯示空白的畫布，以作為該影像的基礎，也就是其背景圖層。雖然 [圖層] 面板中會顯示畫布，與其他圖層不同的是，您無法修改畫布。例如，您無法刪除、重新排序、解除鎖定、變形畫布，或將其設成群組。此外，與圖層不同的是，畫布不是透明的，因為它儲存了紙張色彩。因此，如果您將畫布轉換為圖層，即使是看起來透明的部分，也會保留紙張色彩。相關詳細資訊，請參閱第 423 頁的「將畫布轉換到圖層」。

**圖層類別與類型**

Corel Painter 包含像素式、媒材式或向量式等各種不同類型的圖層。也包含動態圖層和參考圖層。類型取決於圖層所包含的資料。

Corel Painter 的預設圖層是像素式。除了以下的筆刷以外，您可以在像素式圖層上使用其他筆刷變體：水彩與油墨筆刷這些筆刷變體需要媒材式圖層。像素式圖層的功能較為專業，例如建立影像水管噴嘴、在影像中內建 URL，或是建立動畫。

向量式圖層包含向量圖形或文字。以某種向量圖形工具 (**[向量筆]**、**[快速曲線]**、**[矩形向量圖形]**、**[橢圓形向量圖形]**) 或使用**文字**工具所產生的文字來建立向量圖形時，Corel Painter 會自動增加一個新的圖層至文件中。每個新的向量圖形或文字區塊都會成為獨立的圖層，您可以設定多個向量圖形為群組，或是將它們合併為一個向量圖形。

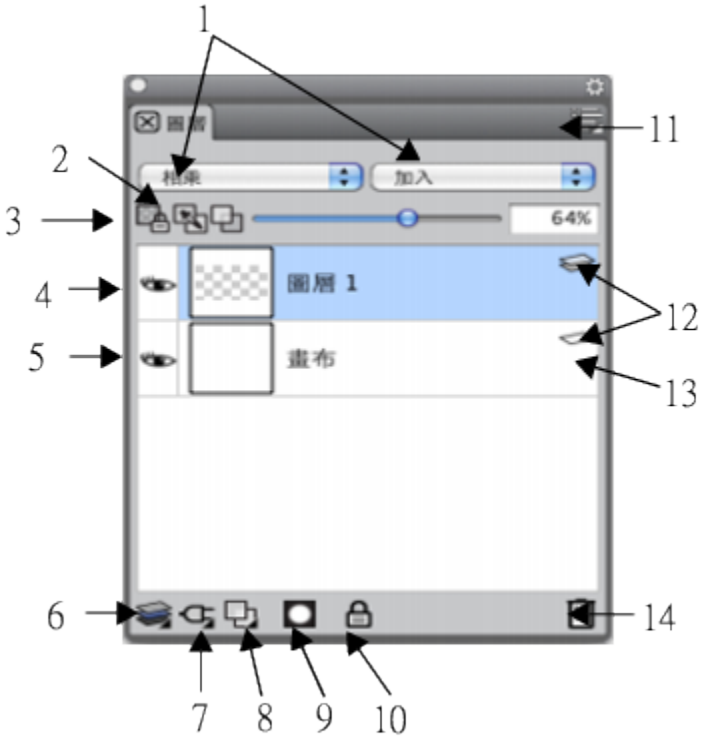
Corel Painter 中的部分功能只能套用至預設的像素式圖層。如果您想要在向量圖形、水彩圖層、油墨圖層、動態圖層等圖層上使用這些功能，您必須先將其轉換為預設的圖層。

下表說明每個圖層類型。

| 圖層類型 | 說明 |
| --- | --- |
| 預設 | 儲存大部分筆刷變體所套用的繪製。您也可以將效果套用至像素式預設圖層。 |
| 浮動物件 | 儲存圖層選取區，以便您編輯圖層內容。相關詳細資訊，請參閱第 423 頁的「將選取區轉換為圖層或浮動物件」。 |
| Watercolor | 儲存使用 [水彩] 和 [仿真水彩] 筆刷所進行的繪製，讓繪製呈現混合與流動的效果。當您套用 [水彩] 筆刷至畫布或標準圖層時，將自動建立一個新的 [水彩] 圖層。相關詳細資訊，請參閱第 343 頁的「使用水彩圖層」。 |
| Liquid Ink | 儲存 [油墨] 筆刷的筆刷筆觸。套用某個油墨筆刷至畫布或影像圖層時，將自動建立一個新的油墨圖層。相關詳細資訊，請參閱第 405 頁的「使用油墨筆刷」。 |
| 參考 | 儲存其他圖層的低解析度呈現，可讓您更輕鬆地操控標準圖層。相關詳細資訊，請參閱第 449 頁的「使用參考圖層工作」。 |
| 動態 | 讓您將效果套用至底下的影像。有些動態圖層 (例如**[玻璃折射變形]**和等化動態圖層) 在指定的區域與底下的影像相互作用產生效果。其他的動態圖層 (例如**[液態金屬]**動態圖層) 在您套用筆刷筆觸時與底下的影像相互作用。相關詳細資訊，請參閱第 533 頁的「動態外掛模組」。 |
| 向量圖形 | 儲存您透過任一向量圖形工具建立的任何向量圖形。當您建立向量圖形時，將自動建立一個新的向量式向量圖形圖層。相關詳細資訊，請參閱第 614 頁的「開始使用向量圖形」。 |
| 文字 | 儲存使用 **[文字]** 工具插入的單一文字區塊。當您加入文字時，將自動建立一個向量式文字圖層。相關詳細資訊，請參閱第 634 頁的「對齊文字」。 |

## 顯示圖層面板

文件中的所有圖層均列示在 **[圖層]** 面板上。**[圖層]** 面板可讓您顯示並管理圖層的順序。它也包含了選取、隱藏、鎖定、刪除、命名和將圖層設成群組等指令與控制項。您可以透過面板底部的按鈕來使用各種指令和控制項。




**圖層面板元件**

1.**[構成方式]** 清單方塊

2.**「選擇底色」**按鈕

3.**[保存透明度]** 按鈕

4.**[顯示圖層]** 圖示

5.**[隱藏圖層]** 圖示

6.**圖層指令**

7.**動態外掛程式**

8.**[新的圖層]** 按鈕

9.**[新增圖層遮罩]** 按鈕

10.**[鎖定圖層]** 按鈕

11.[圖層] 選項按鈕

12.**[圖層]** 清單

13.**Canvas**

14.**[刪除圖層]** 按鈕

**[圖層]** 面板會顯示用於識別圖層類型和特性的圖示。下表列出 **[圖層]** 面板中顯示的圖示。

| 圖示 | 說明 |
| --- | --- |
| | Canvas |
| | 像素式圖層 |
| | 向量圖形圖層 |
| | 浮動物件 |
| | 參考圖層 |
| | 動態圖層 |
| | 水彩圖層 |
| | 油墨圖層 |
| | 文字圖層 |
| | 圖層群組 |
| | 展開群組 |
| | 顯示圖層 |
| | 隱藏圖層 |
| | 鎖定圖層 |

在 **[圖層]** 面板上，您可以設定圖層的不透明度和選擇一種構成方式。相關資訊，請參閱第 437 頁的「調整圖層的不透明度」和第 438 頁的「使用構成方式混色圖層」。

**[導覽]** 面板會顯示有關圖層內容之尺寸和位置的資訊。相關詳細資訊，請參閱第 81 頁的「導覽影像與檢視影像資訊」。

### 顯示圖層面板

- 選擇 **[視窗]** > **[圖層]**。

  如果面板未展開，請連按兩下 **[圖層]** 面板標籤。

### 轉換成預設圖層

1. 在 **[圖層]** 面板上，選取要轉換的圖層。
   您可以將向量圖形、水彩、油墨以及動態圖層轉換為預設圖層。
2. 按一下「圖層選項」按鈕 ，然後選擇 **「轉換為預設圖層」**。

## 建立與刪除圖層

您隨時都可以將預設圖層加入影像。使用 [水彩] 和 [油墨] 筆刷套用筆刷筆觸時，會自動產生適當的圖層。您也可以視需要加入附加的 [水彩] 或 [油墨] 圖層。您可以刪除圖層，但無法刪除畫布。

建立圖層時，會將新圖層直接放置在 **[圖層]** 面板中的所選圖層上。如果所選圖層屬於某個群組，則會加入新圖層至該群組。如果已選取此圖層群組，則會將圖層放置在此群組頂部。您也可以更改圖層顯示的順序。相關詳細資訊，請參閱第 432 頁的「更改圖層順序」和第 433 頁的「對圖層分組」。

### 建立新圖層

- 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 建立圖層 | 在 **[圖層]** 面板中，按一下 **[新的圖層]** 按鈕 。 |
| 建立水彩圖層 | 在 **「圖層」** 面板上，按一下「圖層」選項按鈕 ，然後選擇 **「新的水彩圖層」**。 |
| 建立油墨圖層 | 在 **[圖層]** 面板上，按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[新的油墨圖層]**。 |

如果您選擇 [水彩]、[仿真水彩] 或 [油墨] 筆刷，則將筆刷筆觸套用至文件視窗時，會自動建立該筆刷類型的新圖層。

### 刪除圖層

1. 在 **[圖層]** 面板中，選取一或多個圖層。
2. 執行以下任一操作：
   - 按一下 **「圖層」** 面板底部的 **「刪除圖層」** 按鈕 。
   - 按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[刪除圖層]**。
   - 在圖層上按一下滑鼠右鍵，然後選擇 **[刪除圖層]**。

您也可以透過選取向量圖形，並按下 **Delete** (Mac OS) 或 **Backspace** (Windows)，以刪除向量圖形圖層。

您無法刪除畫布圖層。

## 將選取區轉換為圖層或浮動物件

在 Corel Painter 中，您可以將在畫布上所建立的選取區轉換為圖層。您也可以將在圖層上所建立的選取區轉換為浮動物件。您可以轉換使用 **[矩形選取區]**、**[橢圓選取區]**、**[套索]** 或 **[魔術棒]** 工具所建立的選取區。您也可以複製選取區以轉換為圖層或浮動物件。

將選取區轉換為圖層也是一個將整張畫布轉換為圖層的有效方法。例如，您可以將相片轉換為圖層，然後在圖層上套用效果。

圖層式選取區的操作方式與畫布上選取區的操作方式相同，您可以使用它們限制筆刷筆觸、獨立圖層的某個區域以套用效果，或是選擇圖層的某個區域來剪下或複製。相關詳細資訊，請參閱第 463 頁的「選取區與變形」。

將畫布式選取區轉換為圖層時，**[圖層]** 面板中就會顯示新的圖層。不過，轉換圖層式選取區時，**[圖層浮動物件]** 就會顯示為 **[圖層]** 面板父系圖層下的一個項目。

您可以在圖層中任意移動浮動物件，以建立新的作品。文件中的每個圖層每次只能有一個浮動物件。您可以落下浮動物件以將此物件與圖層合併，但是許多操作都可將浮動物件自動落下 (或合併) 至其父系圖層。

建立浮動物件的方式為在像素式圖層上建立選取區。向量圖形不能是浮動物件，因為它們是向量式物件。但是，您可以將向量圖形轉換為像素式圖層。相關詳細資訊，請參閱第 626 頁的「將向量圖形轉換為像素式圖層以進行繪製」。

將文件儲存為 RIFF 格式時，Corel Painter 將保留所有的浮動物件。然而，若將文件儲存為 RIFF 格式以外的格式，會將浮動物件自動落下至其父系圖層。

### 將選取區轉換為圖層或浮動物件

1 透過選取區工具在畫布或圖層上建立選取區。

2 執行下表中的任一操作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 將選取區轉換為圖層或浮動物件 | 選擇 **[選取]** > **[浮動]** 或使用 **[圖層調整]** 工具 按一下選取區。 |
| 複製選取區作為圖層或浮動物件 | 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後使用 **[圖層調整]** 工具 按一下選取區。 |

使用 **[轉換]** 工具 旋轉、縮放、扭曲或翻轉選取區時，該選取區會自動確認至圖層。相關詳細資訊，請參閱第 478 頁的「準備變形選取區」。

### 將畫布轉換到圖層

1 在 **[圖層]** 面板中選取畫布。

2 選擇 **「選取」** > **「全部」**。

3 選擇 **[選取]** > **[浮動]**。

### 重新放置或落下浮動物件

1 在 **[圖層]** 面板中，選取浮動物件。

2 執行下表中的任一操作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 重新放置浮動物件 | 在文件視窗中，使用 **[圖層調整]** 工具 將該浮動物件拖至新位置。然後按方向鍵以將浮動物件每次移動一個像素。 |
| 落下浮動物件 | 按一下 **[圖層指令]** 按鈕 ，然後選擇 **[落下]**。 |

## 命名圖層並將附註加入圖層

隨著您加入至文件的圖層和群組逐漸增多，記起每個圖層所包含的影像資料就會非常困難。透過為圖層和群組指定描述性名稱，您可以記起影像的各個部分。為圖層加入附註，就可以對圖層指定更多描述性資訊。

Corel Painter 會在您建立每個圖層或群組時，指定一個預設的名稱。這個名稱參考該物件的類型和建立順序。例如，像素式圖層將命名為圖層 1、圖層 2，以此類推。向量圖形的名稱將依據您用來建立的工具而定，矩形 # 為 **[矩形向量圖形]** 工具，橢圓形 # 為 **[橢圓形向量圖形]** 工具，而向量圖形 # 為向量筆和快速曲線工具。

### 命名圖層或群組

1 在 **[圖層]** 面板中，在圖層或群組上連按兩下。

2 在文字方塊中輸入新的名稱。

您也可以按一下 [圖層] 選項按鈕 、選擇 **[圖層特性]**，然後在 **[名稱]** 方塊中輸入名稱，為圖層重新命名。

您無法為 **畫布** 圖層重新命名。

### 加入圖層描述

1 選擇一個圖層或群組。

2 執行以下任一操作：

- 選擇 **[圖層]** **[圖層特性]**。
- 按一下 **[圖層]** 面板中的 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[圖層特性]**。

3 在 **[附註]** 方塊中輸入內容。

如果您勾選了影像對應的 **[WWW Map 可按一下區域]** 註記框，將無法為圖層加入附註。

您也可以連按兩下 **[圖層]** 面板中的項目，或選取一個項目，然後按下 **Return** (Mac OS) 或 **Enter** (Windows) 來加入像素式圖層和參考圖層的附註。

## 選取圖層

在 Corel Painter 中，有多種不同的選項可供您選取個別圖層和多重圖層。您必須選取圖層才能進行更改 (如移動、對齊及繪製)。如果在進行更改時未選取任何圖層，則畫布可能會受到意外的更改。

### 圖層調整工具和自動選取圖層選項

當 **[自動選取圖層]** 選項啟用時，您可以利用 **[圖層調整]** 工具來選擇圖層。

從工具箱選擇 **[圖層調整]** 工具時，屬性列會顯示圖層相關選項，其中包含 **[自動選取圖層]** 按鈕 。此選項讓您在文件視窗的圖層內容區域中按一下，便可以利用 **[圖層調整]** 工具自動選取圖層。

根據預設值，**[自動選取圖層]** 選項是停用。這表示圖層選取區是「鎖定」的，**[圖層調整]** 工具只會影響選取的圖層。換句話說，如果您未啟用 **[自動選取圖層]** 選項，就無法在文件視窗上按一下某個圖層加以選取，而必須在 **[圖層]** 面板上按一下該圖層才能加以選取。

### 圖層面板

您可以從 **[圖層]** 面板中選取圖層，多重圖層，或圖層群組。**[圖層]** 面板會列出所有影像圖層，是瀏覽和選取圖層的實用工具。相關詳細資訊，請參閱第 419 頁的「顯示圖層面板」。

### 顯示圖層指示器

您也可以顯示圖層指示器，讓這些控制點顯示在所選圖層內容的角落上。圖層指示器提供顯示這個圖層的界線方塊。相關詳細資訊，請參閱第 427 頁的「移動圖層」。

顯示圖層指示器可標示選取圖層的角落。

### 選取圖層

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 選取一個圖層 | 執行以下任一操作：<br>• **按一下 [圖層] 面板中的圖層。**<br>• **從工具箱中選擇 [圖層調整] 工具 ，啟用屬性列上的 [自動選取圖層] 按鈕 ，然後按一下圖層內容中的任何部分。** |
| 選取多個圖層 | 執行以下任一操作：<br>• **在 [圖層] 面板中，按住 Command + Shift (Mac OS) 或 Ctrl + Shift (Windows)，然後按一下要選取的各圖層。**<br>• **從工具箱中選擇 [圖層調整] 工具 ，啟用屬性列上的 [自動選取圖層] 按鈕 ，然後在文件視窗中拖曳您想選取的圖層。** |
| 選取文件中所有的圖層 | 執行以下任一操作： |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| | • **在 [圖層] 面板上，按一下 [圖層] 選項按鈕** ，**然後選取 [選擇所有圖層]。**<br>• **按下 Ctrl + Shift + 1.** |

您也可以按 **F** 鍵啟動 **[圖層調整]** 工具。

如果使用向量圖形工作，則您可以使用 **[圖層調整]** 工具按兩下某個向量圖形，切換到 **[向量圖形選擇]** 工具 。

### 取消選取圖層

- 在 **[圖層]** 面板中，按一下 **[畫布]**。

您也可以按一下在 **[圖層]** 面板中的 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[取消選取圖層]**，以取消選取單一圖層。

### 顯示圖層指示器

1 在 **[圖層]** 面板中選取圖層。

2 按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[顯示圖層指示器]**。

若要隱藏圖層顯示器，請按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[隱藏圖層指示器]**。

## 複製與再製圖層

您可以在同一影像中，或在不同影像之間複製單一圖層。您也可以再製圖層以快速重現影像元素。此外，您可以透過選取區同時複製多個圖層的內容。

### 複製並貼上圖層

1 從工具箱中選擇 **[圖層調整]** 工具 。

2 按一下屬性列上的 **[自動選取圖層]** 按鈕 。

3 在文件視窗中，按一下要複製的圖層。

4 選擇 **[編輯]** □ **[複製]**。

5 選擇 **[編輯]** □ **[貼上]**。

### 再製圖層

1 在 **[圖層]** 面板中選擇圖層。

2 選擇 **[圖層]** □**[複製圖層]**。

這時會在原始圖層頂部建立再製的圖層。請拖曳新圖層，以顯示文件視窗中的原始圖層。

您也可以再製一個圖層，方法是從工具箱選取 **[圖層調整]** 工具 ，按一下屬性列上的 **[自動選取圖層]** 按鈕 ，然後按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，再按一下該圖層。

### 複製圖層到新的文件

1 從工具箱中選擇 **[圖層調整]** 工具 。

2 按一下屬性列上的 **[自動選取圖層]** 按鈕 。

3 在文件視窗中，按一下要複製的圖層。

4 選擇 **[編輯]** > **[複製]**。

5 選擇 **[編輯]** > **[在新的影像中貼上]**。

您也可以複製一個圖層，方法是在要複製圖層的地方開啟文件，按一下屬性列上的 **[自動選取圖層]** 按鈕 ，然後將圖層拖曳到其他文件上。

### 自多個圖層複製選取區

1 製作選取區。
選取區必須包含多個圖層的元素。

2 選擇 **[編輯]** > **[合併複製]**。

按下 **Command** + **Option** + **C** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Alt** + **C** (Windows) 也可以從多個圖層進行複製。

## 移動圖層

選取某個圖層時，您可以將其內容移至文件的任何位置以建立新的影像配置。

粉紅色的玫瑰花已加入個別圖層。該玫瑰花圖層 (左) 已重新放置到白色玫瑰花 (右) 之上。

請將圖層的內容想像為包含在一個隱藏的界線方塊中。此界線方塊是矩形，框選了圖層內容的上下左右邊緣。移動或對齊圖層時，您處理的是此界線方塊的尺寸與位置，而非圖層的整個區域。這可以讓您輕鬆地放置與畫布有關的圖層內容。

此圖層包含筆刷筆觸。內容區域由不可見的界線方塊 (在影像中用虛框表示) 定義。

圖層指示器提供顯示這個界線方塊。相關詳細資訊，請參閱第 425 頁的「選取圖層」。

### 移動或輕推圖層

1 在 **[圖層]** 面板中，選取要移動的圖層或群組。

2 執行下表中的任一操作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 移動圖層 | 按一下工具箱中的 **[圖層調整]** 工具，然後在文件視窗中拖曳所選圖層。 |
| 每次將圖層移動一個像素 | 按一下工具箱中的 **[圖層調整]** 工具，按一下文件視窗中的圖層，然後按下 **方向** 鍵將所選圖層每次移動一個像素。 |
| 將圖層移動到新的文件視窗 | 在應用程式視窗中開啟兩個或以上的文件，然後按一下工具箱中的 **[圖層調整]** 工具，並將所選圖層拖曳至另一個文件視窗。 |

### 移動圖層至特定位置

1 在 **[圖層]** 面板中，選取圖層或群組。

2 按一下 [圖層] 選項按鈕，然後選擇 **[圖層特性]**。

3 在 **[位置]** 區域的以下方塊中輸入值：

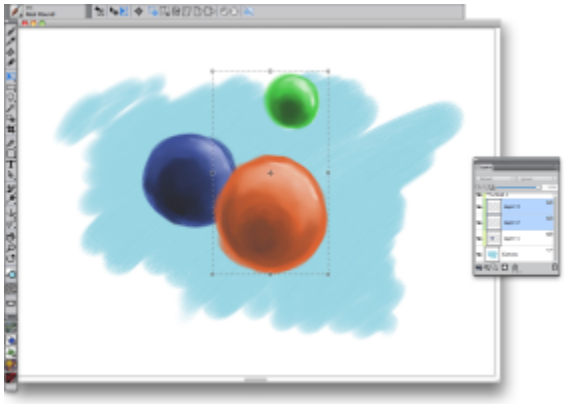
- **[上]**：可定義從畫布上邊到圖層內容上邊的距離 (以像素為單位)。增大該值可向下移動圖層，減小該值可向上移動圖層。
- **[左]**：可定義從畫布左邊到圖層內容左邊的距離 (以像素為單位)。增大該值可向右移動圖層，減小該值可向左移動圖層。

如果您使用負值或是大於畫布尺寸的值，則會將部分或全部圖層置於畫布之外。

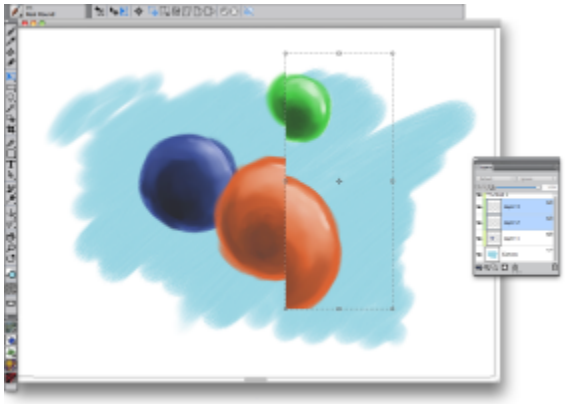
您也可以連按兩下 **[圖層]** 面板中的項目，或選取一個項目，然後按下 **Return** (Mac OS) 或 **Enter** (Windows) 來開啟像素式圖層和參考圖層的 **[圖層特性]** 對話方塊。

## 將圖層變形

您可以將變形分別套用至各別圖層，或是同時套用至多個圖層，而這也包含將圖層群組變形。有關各種變形方法的詳細資訊，請參閱第 463 頁的「選取區與變形」。

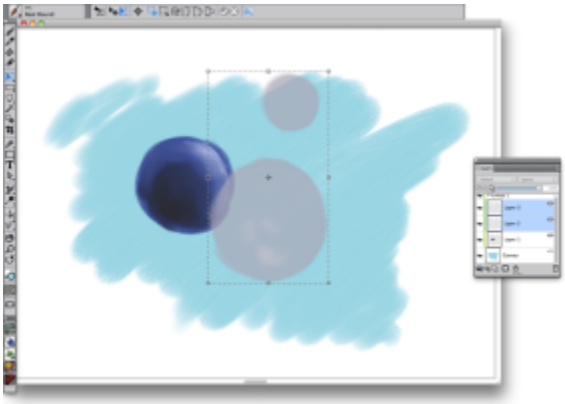


這個範例示範如何選取多個圖層以執行變形。



這個範例示範如何將變形套用至多個所選圖層。

為了加速將變形套用至多個圖層或圖層群組的過程，您可以啟用**「快速預覽模式」**。變形的過程中，文件視窗中不會顯示全彩的細節，而是以灰階的圖層表示。您可以關閉 **[快速預覽模式]** 以展現全彩結果。例如，在確認變形之前，您可能想要透過全彩來預覽已變形的圖層。



[快速預覽模式] 會以灰階顯示所選圖層，而這樣就能夠以更快的速度執行變形。

此外，您可以將變形套用至跨多個圖層的選取區。相關詳細資訊，請參閱第 465 頁的「建立路徑式選取區」。

### 將一或多個圖層變形

1 選擇**「視窗」**□**「圖層」**。

2 在 **[圖層]** 面板中，執行以下任一動作：
   - 按一下圖層。
   - 按一下圖層群組。
   - 按住 **Command** + **Shift** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Shift** (Windows)，然後按一下要選取的各圖層。
3 在工具箱中，按一下 **[變形]** 工具 。

   如果工具箱中沒有顯示**「變形」**工具，請按住**「圖層調整」**工具 開啟延伸選單，然後選擇**「變形」**工具 。
4 在屬性列上，按下以下任一按鈕：
   - **[移動]** 按鈕
   - **[縮放]** 按鈕
   - **[旋轉]** 按鈕
   - **[歪斜]** 按鈕
   - **[扭曲]** 按鈕
   - **[透視扭曲]** 按鈕
5 執行變形。
6 按一下屬性列上的 **[確認變形]** 按鈕 。

將變形套用至圖層群組時，變形會套用至圖層群組中的所有圖層，包含隱藏的圖層，和看似並未選取的圖層。

變形不會套用至已鎖定的圖層。

### 啟用或停用變形的 [快速預覽]

1 在工具箱中，按一下 **[變形]** 工具 。
2 按一下屬性列上的 **[快速預覽模式]** 按鈕 。

## 對齊圖層

您可以水平或垂直地對齊圖層。對齊圖層時，Corel Painter 會計算目的節點以進行對齊。例如，如果您向左對齊圖層，目的節點便是所有選取圖層的最左邊。如果您向中央水平或垂直對齊圖層，目的節點便是選取圖層最左邊和最右邊之間的中點。

接下來，Corel Painter 會將每個選取圖層界線方塊的對應邊緣與目的節點對齊。例如，如果您向左對齊圖層，每一個圖層都會移動，以便讓界線方塊的左邊與目的節點對齊。如果您向中央水平對齊圖層，每一個圖層都會移動，以便讓界線方塊的水平中點與目的節點對齊。

此影像的左邊是所有圖層的最左邊 (左圖)。此圖層向左水平對齊，以便所有的圖層都能與最左邊對齊 (右圖)。

### 對齊圖層

1 選擇要對齊的圖層或群組。

2 選擇「**圖層**」▯「**對齊**」，然後選擇以下任一指令：

- **左邊邊緣** — 對齊圖層內容的左邊邊緣
- **水平中心** — 水平對齊圖層內容的中點
- **右邊邊緣** — 對齊圖層內容的右邊邊緣
- **頂部邊緣** — 對齊圖層內容的頂部邊緣
- **垂直中心** — 水平對齊圖層內容的中點
- **底部邊緣** — 對齊圖層內容的底部邊緣。

## 鎖定圖層

您可以鎖定圖層，以避免意外地變更它們。當某個圖層被鎖定時，您無法使用文件視窗中的 **[圖層調整]** 工具 選擇該圖層。但是，您可以利用細部調整移動鎖定的圖層或向量圖形。

### 鎖定或解除鎖定圖層

1 在 **[圖層]** 面板中選取圖層。

2 執行以下任一操作：

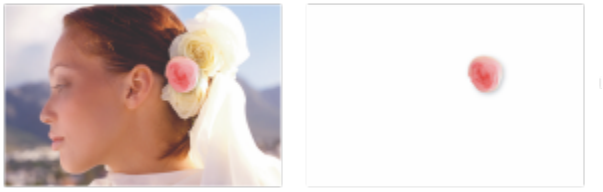
- 在 **[圖層]** 面板中，按一下 **[鎖定圖層]** 按鈕 。
- 按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[鎖定]** 或 **[解除鎖定]**。

**[鎖定圖層]** 圖示 會顯示在 **[圖層]** 面板上鎖定圖層的旁邊。

畫布是永遠處於鎖定的狀態，所以無法對其解除鎖定。

## 顯示或隱藏圖層

您可以透過更改圖層的可視性設定來控制文件視窗中的影像視圖。這對合成影像與套用效果都有幫助。例如，您可以隱藏一個圖層，這樣一來，看該圖層的下方時就能夠看得更清楚。



在右邊的範例中，包含背景的圖層已隱藏；在左邊的範例中，包含背景的圖層可見。

以特定格式列印或儲存文件時，圖層可視性設定仍處於啟用中。換言之，不會儲存和列印隱藏圖層的內容。但是，將文件儲存為 RIFF 或 PSD 格式會將隱藏的圖層保留為文件的一部分。相關詳細資訊，請參閱第 448 頁的「輸入及輸出圖層」。

### 顯示或隱藏圖層或畫布

- 在 **[圖層]** 面板上，按一下圖層名稱或畫布旁邊的眼睛圖示。

  眼睛閉上 時，將在文件視窗中隱藏該圖層。眼睛睜開 時，將在文件視窗中顯示該圖層。

## 更改圖層順序

圖層順序將決定圖層如何在文件中相互作用。建立新的像素式圖層時，該圖層將顯示在現有圖層的頂部 (選取畫布時) 或所選圖層的頂部。新增水彩、油墨和動態圖層將總是顯示在現有圖層的頂端。根據圖層的透明度、遮罩和合成特性，該圖層將覆蓋或影響底下的圖層。

文件的圖層順序會反映在 **[圖層]** 面板上。底部的圖層始終是畫布。

此範例中，筆刷的圖片包含於圖層內。筆刷圖層顯示於頂部位置 (左圖) 與底部位置 (右圖)。

### 變更圖層的順序

1. 從工具箱中選擇 **[圖層調整]** 工具 。
2. 在 **[圖層]** 面板中，選取要重新放置的圖層。
3. 執行下表中的任一操作。

| 若要 | 執行以下任一操作 |
| --- | --- |
| 將圖層移至底部 | • **從選單列中選擇 [圖層] > [移至底部]**。<br>• **按一下屬性列上的 [移至底部] 按鈕** 。 |
| 將圖層移至頂部 | • **從選單列中選擇 [圖層] > [移至頂部]**。<br>• **按一下屬性列上的 [移至頂部] 按鈕** 。 |
| 向下移動一圖層 | • **從選單列中選擇 [圖層] > [向下移動一圖層]**。<br>• **按一下屬性列上的 [向下移動一圖層] 按鈕** 。 |
| 向上移動一圖層 | • **從選單列中選擇 [圖層] > [向上移動一圖層]**。<br>• **按一下屬性列上的 [向上移動一圖層] 按鈕** 。 |

文件中有非重疊圖層時，**「向上移動一圖層」**或**「向下移動一圖層」**指令可能會將所選的圖層移動通過多個圖層。這是因為非重疊圖層被視為在同一個層次。**「向上移動一圖層」**和**「向下移動一圖層」**指令會將所選的圖層移到下一層上方或下方。若要將圖層移到非重疊圖層之間的位置，請在 **[圖層]** 面板上拖曳它。

## 檢視圖層位置

您可以在 **[導覽]** 面板中顯示有關畫布上圖層內容的大小和位置等資訊。請想像包含影像的圖層區域被一個界線方塊標示起來。相關詳細資訊，請參閱第 425 頁的「選取圖層」。**[導覽]** 面板會顯示該界線方塊的尺寸和位置，而不是顯示整個圖層區域的資訊。這讓使用者便於決定該圖層內容在文件中精確的大小和位置。

下列表格說明 **[導覽]** 面板中顯示的資訊。

| 位置指示器 (以像素數目計算) | 說明 |
| --- | --- |
| **X** | 畫布上指標的 X 座標 |
| **Y** | 畫布上指標的 Y 座標 |
| **W** | 圖層內容的寬度 |
| **H** | 圖層內容的高度 |

在文件視窗中，您也可以檢視標示出選取圖層內容角落的指示器。相關詳細資訊，請參閱第 426 頁的「顯示圖層指示器」。

### 顯示圖層位置資訊

- 選擇**「視窗」**>**「導覽」**。

  如果面板未展開，請連按兩下 **[導覽]** 面板標籤。

## 對圖層分組

對圖層分組可以讓您將圖層作為一個單元來控制。群組可包含任何組合的圖層：像素式圖層、水彩圖層、油墨圖層、向量圖形以及動態圖層。

您可以對群組移動、重新命名、隱藏、顯示、鎖定和設定選項，方式和單一的圖層相同。但是，您不能跨群組中的圖層進行繪圖或是更改群組的合成方式；如果要在群組中繪圖，必須將群組中的圖層摺疊為單一圖層。

若要使用群組中的個別圖層，您必須開啟該群組。若要將群組作為一個單元回復控制，您必須關閉該群組。摺疊群組將僅顯示其單一圖層的內容。

如果您在 **[圖層]** 面板上選取群組中的圖層，然後接著建立一個新的圖層，則新的圖層也會加入該群組。如果已選取此群組，則會將圖層放置在此群組頂部。

### 建立群組

1 在 **[圖層]** 面板上，選取要群組的圖層。
相關詳細資訊，請參閱第 425 頁的「選取圖層」。

2 執行以下任一操作：

- 按一下 **[圖層指令]** 按鈕 ，然後選擇 **[群組圖層]**。
- 按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[群組圖層]**。

圖層將集中在 **[圖層]** 面板的群組項目下。

如果您選取不連續的圖層 (圖層在列表中彼此不相鄰)，Corel Painter 將在最頂端圖層的位置建立群組。若要選取不連續的圖層，請在 **[圖層]** 面板上，按住 **Shift** 並按一下要選取的各個圖層。

### 開啟或關閉群組

- 在 **[圖層]** 面板上，按一下群組左邊的箭頭。

  箭頭方向朝下 且您可以看到群組項目時，此群組已開啟。箭頭方向朝右 且群組成員的名稱已隱藏時，此群組已關閉。

### 在群組中加入或移除圖層

1 在 **[圖層]** 面板上，開啟目的群組。

2 執行下表中的任一操作。

| **若要** | **執行以下操作** |
|---|---|
| 加入圖層至群組 | 將圖層拖至群組中。 |
| 從群組移除圖層 | 將圖層拖出群組。 |

您可以透過將關閉的群組拖至開啟的目的群組來建立巢狀群組。

### 解散群組圖層

1 在 **[圖層]** 面板中，選取群組。
如果群組已開啟，請關閉群組。

2 執行以下任一操作：

- 按一下 **[圖層指令]** 按鈕 ，然後選擇 **[解散圖層群組]**。
- 按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[解散圖層群組]**。

### 摺疊群組

1 在 **[圖層]** 面板中，選取群組。

2 按一下 **[圖層指令]** 按鈕 ，然後選擇 **[摺疊圖層]**。

如果該群組包含向量圖形、**油墨** 圖層或是動態圖層，則會顯示 **[確認]** 對話方塊。按一下 **[全部確認]**，在摺疊整個群組前，將這些項目轉換成像素式圖層。

如果您想摺疊包含水彩圖層的群組，您必須先將該水彩圖層轉換成預設的圖層，並變更它的構成方式為 **[預設]**。相關詳細資訊，請參閱第 438 頁的「使用構成方式混色圖層」。

您也可以按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[摺疊圖層]**，來摺疊圖層。

如果您已經在 **[確認]** 對話方塊中啟用了 **[確認後請不要再詢問]** 核取方塊，您可在摺疊圖層時復原顯示**[確認]** 對話方塊，方法是選擇 **[Corel Painter 2017]** 選單 **[偏好設定]** (Mac OS) 或 **[編輯] [偏好設定]** (Windows)，然後在 **[偏好設定]** 類別清單中按一下 **[一般]**，並啟用 **[轉換為圖層時，顯示確認對話方塊]** 核取方塊。

## 將圖層落下至畫布

您可以落下圖層或圖層群組，以將其內容與畫布合併。落下圖層是永久性的更改。一旦落下圖層，您便無法再從畫布上存取該圖層的個別內容。您可以落下特定圖層或一次落下所有圖層，也就是將影像平面化。

落下某個圖層時，可以選擇建立一個根據圖層內容的選取區。如果該圖層具有圖層遮罩，則這個遮罩將用於建立選取區。相關詳細資訊，請參閱第 444 頁的「建立和刪除圖層遮罩。」和第 463 頁的「選取區與變形」。

### 落下圖層

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 落下特定的圖層 | 在 **[圖層]** 面板中，選取要落下的圖層 (或群組)，然後執行以下任一操作：<br>• **按一下 [圖層指令] 按鈕** ，**然後選擇 [落下]**。<br>• **按一下 [圖層] 選項按鈕** ，**然後選擇 [落下]**。 |
| 落下全部圖層 | 在 **[圖層]** 面板上，按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[全部合併]**。 |
| 透過落下圖層建立選取區 | 在 **[圖層]** 面板上，按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[合併選取圖層]**。 |

## 在圖層上繪圖

在圖層上繪圖 (並非直接在畫布上繪圖)，可讓您透過更多的控制項來逐漸建立影像。例如，如果您要將一系列筆刷筆觸加入圖層，而您對結果不滿意的話，就可以刪除該圖層，並重新開始。您可以使用任何 Corel Painter 筆刷在圖層上繪圖。本節的目的是提供您在圖層上繪圖的提示與技巧。

#### 從基本的圖層選擇色彩

當您使用推擠顏料而非塗上顏料的筆刷變體來繪圖時，您可以選擇從基本的圖層選擇色彩。例如，如果頂端圖層上有紅色顏料，而在底部圖層有藍色顏料，可以使用 **[精細調色刀]** 筆刷變體將紅色顏料與藍色顏料混色。大部份的情況下，可讓您在個別圖層內進行混色的筆刷變體也會支援基本圖層的色彩選擇。

#### 筆刷方法以及在圖層上繪圖

自然媒材環境可讓筆刷筆觸套用在不同的圖層上，使彼此能相互作用。但是，混合使用 **[覆蓋法]** 與 **[疊色法]** 的筆刷筆觸在同一個圖層上，可能會產生無法預料的後果。這是由於這種筆刷方法與圖層的合成方式會產生衝突所致。

- 使用 **[疊色法]** 的筆刷 (例如 **[氈製向量筆]** 或 **[鉛筆]** 類筆刷) 在使用 **[膠化]** 構成方式的圖層上效果最好。事實上，當使用 **[疊色法]** 筆刷在空白的圖層上繪製時，Corel Painter 將自動將該圖層的構成方式設定為 **[膠化]**。

- 使用 **[覆蓋法]** 的筆刷在設定為 **[預設]** 構成方式的圖層上效果最好。

相關詳細資訊，請參閱第 438 頁的「使用構成方式混色圖層」和第 272 頁的「一般控制項：方法與子類別」。

**在圖層上繪圖的一般提示**

以下為在圖層上繪圖的提示：

- 水彩筆刷只能用於水彩圖層。
- 油墨筆刷只能用於油墨圖層。
- 必須先摺疊圖層群組才能開始繪圖，因為您無法在群組圖層上繪圖。相關詳細資訊，請參閱第 433 頁的「對圖層分組」。
- 進行繪圖前，您必須先將向量圖形確認至像素式圖層。如果您嘗試在向量圖形上進行繪圖，Corel Painter 會提示您要先確認該向量圖形。在確認向量圖形後，您將無法再使用向量圖形的向量控制。相關詳細資訊，請參閱第 626 頁的「將向量圖形轉換為影像圖層」。
- 您可以透過建立選取區或保存透明度來阻止在圖層的某個區域進行繪圖。相關詳細資訊，請參閱第 463 頁的「選取區與變形」和第 436 頁的「保留圖層透明度」。
- 您可以透過建立圖層遮罩來控制顯示及隱藏圖層的哪一部分區域。相關詳細資訊，請參閱第 444 頁的「建立和刪除圖層遮罩。」。

### 在圖層上繪圖

1. 在 **[圖層]** 面板中選取圖層。
2. 按一下 [筆刷] 選取器列上的 [筆刷] 選取器。
3. 在 [筆刷] 材料庫面板中，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。
4. 在文件視窗的圖層上繪圖。

   **[圖層]** 面板上的 **[保存透明度]** 按鈕將影響您可以在圖層上繪製的區域範圍。相關詳細資訊，請參閱第 436 頁的「保留圖層透明度」。

### 從基本的圖層選擇色彩

- 在 **[圖層]** 面板中，按一下 **[選擇底色]** 按鈕 。

## 保留圖層透明度

沒有影像的圖層區域為透明。在 Corel Painter 中，您可以保留圖層的透明部分。保留圖層透明度時，將影響您可以在影像上建立的圖層範圍。也會影響圖層上消除或刪除影像的結果。

根據預設值，**[保留透明度]** 設定是停用的，您可在圖層上的任何區域隨意繪製。當設定啟用時，將保留透明的區域，所以您只能在圖層上已經包含影像的區域中繪製。

圖層停用 (左圖) 與啟用 (右圖) [保存透明度] 的繪製結果。

如果您想要在向量圖形上繪製，必須先將向量圖形轉換為像素式圖層。相關詳細資訊，請參閱第 626 頁的「將向量圖形轉換為影像圖層」。

您可以將保存透明度想像為圖層遮罩。如同第 444 頁的「建立和刪除圖層遮罩。」中所提到的，圖層遮罩會定義圖層的可視區域。

保存透明度可提供您強大的選擇性編輯功能，可讓您藉由修改已經套用的筆觸，來建立有趣的效果。例如，您可以啟用此設定以花紋、色彩漸層或其他的筆刷筆觸為手繪的字母填色。

保存透明度也會影響圖層上剪下或消除的結果。

- 當 **[保存透明度]** 停用時，消除或刪除影像將復原該區域的透明度，並顯示底下的影像。
- 當 **[保存透明度]** 啟用時，消除或刪除影像將顯示文件的紙張色彩。在效果方面，啟用 **[保存透明度]** 消除或刪除影像，與使用文件的紙張色彩繪製或填色的結果相同。

停用「保存透明度」時，消除部分的圖層 (女人的頭髮) 將復原透明度 (左圖)。啟用保存透明度選項時，消除將顯示紙張色彩 (右圖)。

您可以根據圖層的透明度建立一個圖層遮罩。圖層遮罩會定義文件視窗中顯示圖層的哪些區域。相關詳細資訊，請參閱第 444 頁的「建立和刪除圖層遮罩。」。

### 保存圖層透明度

- 在 **[圖層]** 面板中，按一下 **[保存透明度]** 按鈕 。

您也可以將圖層的透明度載入至選取區。在 **[圖層]** 面板上，按住 **Control** 並按一下該圖層 (Mac OS)，或是在該圖層上按一下右鍵 (Windows)，並選擇 **[選取圖層內容]**。您也可以在 **「圖層」** 面板中按一下「圖層」選項按鈕 ，並選擇 **「自透明度建立圖層遮罩」**。相關詳細資訊，請參閱第 463 頁的「選取區與變形」。

## 調整圖層的不透明度

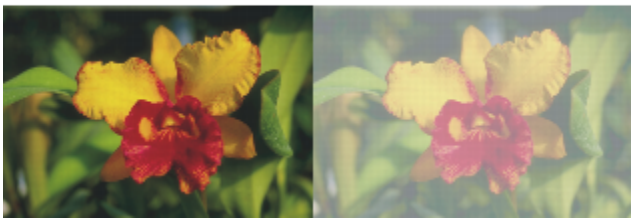
您可以調整圖層的不透明度，以建立不同程度的透明度。**[不透明度]** 滑桿的範圍是 0% (完全透明) 到 100% (完全不透光)。

### 變更圖層的不透明度

1 選擇要更改的圖層。

2 在 **[圖層]** 面板中，執行以下任一動作：

- 移動 **[不透明度]** 滑桿 。
- 在 **[不透明度]** 方塊中輸入百分比，然後按下 **Return** (Mac OS) 或 **Enter** (Windows)。



左邊的範例顯示不透明度為 100% 的背景圖層。右邊的範例顯示不透明度為 50% 的背景圖層。

## 將下落式陰影加入圖層

您可以增加下落式陰影至單一圖層或群組中，以加強影像的外觀。下落式陰影也可協助您製作影像水管的噴嘴。

增加一個下落式陰影時，Corel Painter 將為該陰影建立一個新圖層，並與原始圖層設成群組。這讓您可以從原始圖層單獨選擇與修改此下落式陰影。

### 增加一個下落式陰影

1 選擇一個圖層或群組。

2 選擇 **[效果]** > **[物件]** > **[建立下落式陰影]**。

3 在 **[下落式陰影]** 對話方塊中，在以下方塊中輸入值：
- **[X 偏移]** 和 **[Y 偏移]**：指定從圖層影像中央至陰影的距離，以像素計算
- **[不透明度]**：指定陰影覆蓋底下影像的程度。將 **[不透明度]** 設定為 100% 會完全覆蓋底下的影像；愈低的值將建立愈透明的陰影。
- **[半徑]**：指定陰影邊緣的模糊度。半徑為整個模糊區域距離的一半。如果您將 **[半徑]** 設定為 0，則會建立一個邊緣銳利的陰影。
- **角度** — 指定模糊的方向。
- **模糊** — 指定垂直套用至 **[角度]** 的模糊度。如果模糊顯示條紋，請增加 **[模糊]** 的程度來柔化它。

如果您想合併下落式陰影與影像圖層，請勾選 **[摺疊為一個圖層]** 核取方塊。

## 使用構成方式混色圖層

構成方式可控制圖層與它底下影像的相互作用方式。您可以變更合成方式建立特殊的效果，而不會變更文件的實際影像。

Corel Painter 提供兩種構成設定：
- **[構成方式]** 設定標準的構成方式。
- **[構成深度]** 控制圖層影像資料與畫布和其他圖層深度資訊的相互作用方式。

例如，如果畫布包含厚塗顏料筆刷筆觸，**[構成深度]** 設定將決定這些筆刷筆觸在與圖層上的筆刷筆觸相互作用時，會產生什麼結果。相關詳細資訊，請參閱第 415 頁的「將厚塗顏料與其他圖層混色」。

您可以為文件中的每個圖層設定不同的合成方式。請記住，底下影像的目的在建立效果，底下影像為全黑或是全白時，可能會產生無法預料的結果。

實際操作觀看合成方式是瞭解其變化的最好辦法。讓我們快速瀏覽一下可以為影像建立有趣新版本的圖層合成方式。有關 Corel Painter 構成方式與 Adobe Photoshop 混色模式的比較，請參閱第 448 頁的「輸入及輸出圖層」。。

下表說明可使用的構成方式：

| 構成方式 | 範例 |
| --- | --- |
| **預設**<br>讓圖層能夠覆蓋並隱藏底下的影像 | |

**構成方式**

**範例**

### 膠化

以圖層色彩暈染底下的影像。例如，黃色的圖層會給予底下的影像一個黃色的色偏。

如果您使用 **[疊色法]** 筆刷繪製，Corel Painter 會自動設定圖層的構成方式為 **[膠化]**。

### 膠渲染

使用 **[預設值]** 方法和 **[膠化]** 方法的組合。圖層內容的邊緣將以其色彩為底下的影像著色 (**[膠化]** 方式)。其餘的圖層將以底下的影像覆蓋 (**[預設]** 方式)。

如果您將使用 **[膠渲染]** 構成方式圖層的檔案儲存成 PSD 檔案格式，膠渲染資訊將會流失。

### 彩化

以圖層像素的色相與彩度，置換畫布像素的色相與彩度。

您可以使用此功能將彩色影像轉換成灰階影像，或是將灰階影像轉換成彩色影像。黑色圖層會將底下的彩色影像轉換成灰階影像。彩色圖層會在底下的灰階影像中加入色彩。

### 反向透出

允許圖層反轉其下方的色彩。這種方式是一種移除文字的好方式。將一個圖層放在黑色的文字上，可將文字轉換成白色。

反向色彩也稱為互補色彩，是色彩環對面的色彩。

使用 **[反向透出]** 將忽略圖層中的色彩，圖層內容將變成透明，且顯示下方的反向色彩。

**構成方式**

**範例**

**陰影對應**

阻擋光線，可讓您不影響影像而建立陰影

**魔幻組合**

依據亮度來結合圖層與底下的影像。將顯示比底下影像亮的圖層部分。比底下影像暗的圖層部分，將由底下影像較亮的部分置換。

您可以使用此合成方式來填滿文字。在上方為圖層，底下影像為黑色文字的照片中，選擇 **[魔幻組合]** 可讓文字中填滿影像。

**仿古色**

將圖層亮度轉換成色相。您可以使用此合成方式將灰階圖層轉換成色彩的光譜。

**正常**

作用如同 **[預設值]** 方法；圖層會覆蓋底下的影像。**[正常]** 方式為 Photoshop 的預設樣式。

**構成方式**

**範例**

**溶解**

將根據不透明度以圖層色彩結合影像色彩

**相乘**

結合色彩來建立較深的色彩

**濾光**

結合色彩來建立較淡的色彩

**重疊**

在結合色彩時，保留影像色彩的反白與陰影

| 構成方式 | 範例 |
| --- | --- |
| **柔光**<br>依據圖層色彩的亮度來暗色化或淺色化色彩 | |
| **強光**<br>依據圖層色彩的亮度來倍增或過濾色彩 | |
| **暗色化**<br>影像色彩或圖層色彩 (取較深色者) 的色彩。 | |
| **淺色化**<br>影像色彩或圖層色彩 (取較深淺者) 的色彩。 | |

**構成方式**

**範例**

**相異**

自其他的色彩減去一種色彩，減去的色彩亮度值較高

**色相**

透過結合影像色彩的亮度、彩度以及圖層色彩的色相建立一種色彩

**彩度**

透過結合影像色彩的亮度、色相以及圖層色彩的彩度來建立一種色彩

**色彩**

透過結合影像色彩的亮度與圖層色彩的彩度建立一種新色彩。這是 **[亮度]** 的相反方式。

| 構成方式 | 範例 |
| --- | --- |
| **亮度**<br>透過影像色彩的色相、彩度以及圖層色彩的亮度建立一種新色彩。這是 **[色彩]** 的相反方式。 | |

### 變更圖層的構成方式

1 選取一個圖層。

2 在 **[圖層]** 面板中，從 **[合成方式]** 清單方塊中選擇合成方式。

您也可以從 **[構成深度]** 清單方塊中選擇構成深度方式。相關詳細資訊，請參閱第 415 頁的「將厚塗顏料與其他圖層混色」。

## 建立和刪除圖層遮罩。

您可以建立全新的空白圖層遮罩，或是根據圖層的透明度建立圖層遮罩。在根據圖層透明度的圖層遮罩中，圖層中具有內容的部分將呈現白色，其他的區域則呈現黑色。半透明的灰色則呈現部分透明。相關詳細資訊，請參閱第 436 頁的「保留圖層透明度」。

您可以刪除不再需要的圖層遮罩。您也可以清除而不刪除圖層遮罩，留下一個空白的圖層遮罩。

圖層遮罩可讓您定義文件視窗中顯示圖層的哪些區域。遮罩為一種建立分色的技巧，遮罩材料以手工裁剪定義影像的色彩區域。在 Corel Painter 數位工作區中，圖層遮罩是控制影像構成與效果的有力工具。

#### 圖層遮罩與色頻

圖層遮罩與 Alpha 色頻相似。都屬於您可以建立並編輯的灰階影像。雖然 **[色頻]** 面板提供使用色頻與圖層遮罩，但它們的特性與功能並不相同：

- 圖層遮罩附加到圖層，但是 Alpha 色頻是獨立的。
- 畫布最多可以擁有 32 個 Alpha 色頻；每一個圖層只能擁有一個圖層遮罩。
- 色頻不會影響畫布影像的可視性；圖層遮罩定義顯示哪些區域的圖層影像。
- 載入某個 Alpha 色頻時，該色頻會保護影像的指定區域；圖層遮罩不提供任何保護。
- 色頻由載入至選取區來啟用。圖層遮罩可隨時啟用與停用，也可以載入至選取區。

相關詳細資訊，請參閱第 453 頁的「建立和複製色頻」。

根據透明度建立的蝴蝶圖層遮罩。黑色區域為透明；白色區域顯示影像。

### 建立空白圖層遮罩

1 選取一個圖層。

2 在「**圖層**」面板中，按一下「**新增圖層遮罩**」按鈕 。

在 **[圖層]** 面板上，空白圖層遮罩圖示會顯示在該圖層名稱旁邊。

圖層遮罩圖示的外觀依您檢視圖層的方式而有所不同。如果您要將圖層顯示為「**無縮圖**」，則圖示會與「**新增圖層遮罩**」按鈕 相同 。如果您要以任何大小的縮圖檢視圖層，小比例的遮罩呈現會顯示為圖示。

您也可以透過選擇 **[圖層]** > **[建立圖層遮罩]**，以來建立圖層遮罩。

### 根據透明度建立一個圖層遮罩

1 選取一個圖層。

2 選擇 **[圖層]** > **[自透明度建立圖層遮罩]**。

在 **[圖層]** 面板上，圖層遮罩圖示會顯示在該圖層名稱旁邊。

您只能為像素式圖層建立根據透明度的圖層遮罩。其他圖層必須先轉換為預設圖層，方法是在 [圖層] 面板中按一下 **[圖層]** 選項按鈕 ，然後選擇 **[轉換為預設圖層]**。

舊版的 Corel Painter 使用圖層可視性遮罩。如果您的檔案中具有使用舊版 Corel Painter 建立的已修改可視性遮罩，請使用此程序將該可視性遮罩載入至圖層遮罩中。

### 刪除或清除圖層遮罩

- 執行下表中的任一操作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 刪除圖層遮罩 | 執行以下任一操作：<br>• **選擇 [圖層]** > **[刪除圖層遮罩]**。<br>• **在 [圖層] 面板上選取該圖層遮罩，然後按一下 [刪除] 按鈕** 。<br>• **在 [圖層] 面板上選取該圖層遮罩，按一下 [色頻] 選項按鈕** ，**然後選取 [刪除圖層遮罩]**。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| | • **在 [色頻] 面板中，按一下 [色頻] 選項按鈕** **，然後選擇 [刪除]。**<br>• **按一下 [色頻] 面板底端的 [刪除] 按鈕** **。** |
| 清除圖層遮罩 | 在 **[色頻]** 面板中，按一下 [色頻] 選項按鈕 ，然後選擇 **[清除]**。 |

## 套用圖層遮罩

如果您喜歡某個圖層遮罩的結果，便可以套用該圖層遮罩。如此將永遠移除該圖層的隱藏部分，並刪除該圖層遮罩。

### 套用圖層遮罩

1 選擇一個圖層遮罩。

2 選擇 **[圖層]** **[套用圖層遮罩]**。

## 將圖層遮罩載入到選取區

雖然圖層遮罩並不會保護圖層區域不受編輯的影響，但您可以將圖層遮罩載入至選取區中。選取區提供保護圖層的隱藏部分。相關詳細資訊，請參閱第 463 頁的「選取區與變形」。

### 載入圖層遮罩到選取區

1 在 **[圖層]** 面板上，選取一個具有圖層遮罩的圖層。

2 **Control** + 按一下該圖層遮罩圖示 (Mac OS)，或是在圖層遮罩上按一下右鍵 (Windows)，然後選擇 **[載入圖層遮罩到選取區]**。

## 選擇與檢視圖層遮罩

在您使用圖層遮罩工作之前，您必須先選##該圖層遮罩。您也可以使用灰階影像檢視某個圖層遮罩。選擇與檢視圖層遮罩是獨立的操作，您可以不需要檢視就選擇某個圖層遮罩。您也可以隱藏圖層。

### 選擇圖層遮罩

1 在 **[圖層]** 面板上，選擇一個具有圖層遮罩的圖層。
該圖層遮罩會顯示在 **[色頻]** 面板上。

2 執行以下任一操作：
- 在 **[色頻]** 面板上，按一下該圖層遮罩。
- 在 **[圖層]** 面板上，按一下該圖層名稱旁邊的圖層遮罩圖示。

### 從圖層面板選取透明遮罩

- 在 **[圖層]** 面板中，執行下表中的任一動作：

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 選取圖層的透明遮罩 | 按下 **Command** (Mac) 或 **CTRL** (Windows)，然後按一下圖層或圖層群組的標題或預覽圖示。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 加入圖層的透明遮罩至另一個圖層 | 按下 **Shift** + **Command** (Mac) 或 **Shift** + **CTRL** (Windows)，然後按一下圖層或圖層群組的標題或預覽圖示。 |

### 檢視圖層遮罩

1 選擇一個具有圖層遮罩的圖層。

2 在 **[色頻]** 面板上，按一下該圖層遮罩。
在這種模式中，將隱藏 RGB 影像。

### 隱藏圖層遮罩

- 在 **[色頻]** 面板上，按一下圖層遮罩項目旁邊的眼睛圖示 ，讓圖示變成閉合的眼睛 。

## 啟用與停用圖層遮罩

您可以停用圖層遮罩以檢視整個圖層，而且可以可隨時重新啟用該圖層遮罩。

### 啟用或停用圖層遮罩

- 選擇一個圖層遮罩。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 啟用圖層遮罩 | 選擇 **[圖層]** > **[啟用圖層遮罩]**。 |
| 停用圖層遮罩 | 選擇 **[圖層]** > **[停用圖層遮罩]**。該圖層遮罩圖示上將顯示一個紅色的「X」。 |

## 複製圖層遮罩

您可以將圖層遮罩複製到 Alpha 色頻中，或將色頻複製到圖層遮罩中。**[色頻]** 面板上圖層遮罩的名稱會反應出該圖層的名稱 ([圖層名稱] [圖層遮罩])。雖然您無法變更圖層遮罩的名稱，但您變更該圖層的名稱時，圖層遮罩的名稱就會自動更新。

### 複製圖層遮罩到色頻

1 選擇一個圖層遮罩。

2 在 **[色頻]** 面板中，按一下 [色頻] 選項按鈕 ，然後選擇 **[複製]**。

3 在 **「複製色頻」** 對話方塊中，啟用 **「新 Alpha 色頻」** 選項。

您也可以將色頻複製到現有的色頻，使現有的色頻被置換。若要執行此操作，請啟用 **「取代現有的 Alpha 色頻」** 選項，然後從清單方塊中選擇現有的色頻。

### 複製色頻到圖層遮罩

1 在 **[圖層]** 面板中選取圖層。

2 按一下 **[新圖層遮罩]** 按鈕 。

將建立一個空白的圖層遮罩。

3 在 **[色頻]** 面板上，選取要複製的色頻。

4 按一下 [色頻] 選項按鈕 ，然後選擇 **[複製]**。

5 在**「複製色頻」**對話方塊中，啟用**「取代現有的 Alpha 色頻」**選項。

Corel Painter 將複製該部分色頻至圖層遮罩中與圖層內容相同的位置。

## 反轉圖層遮罩

您可以反轉圖層遮罩，使深色的像素變淡，使淡色的像素變深。

### 反轉圖層遮罩

1 選擇一個圖層遮罩。

2 在 **[色頻]** 面板中，按一下 [色頻] 選項按鈕 ，然後選擇 **[反轉]**。

## 編輯圖層遮罩

選擇某個圖層遮罩時，您可以如同色頻一般對其進行編輯。您可以在圖層遮罩上繪製；在上面套用效果；以色彩、花紋、漸層或織布填色；以及進行羽化。您毋需檢視圖層遮罩才能進行編輯；您可以選擇該圖層遮罩，進行變更，並立即檢視影像結果。

羽化前 (左) 與羽化後 (右) 的圖層遮罩。

編輯圖層遮罩時，修改的是遮罩，而非圖層的影像。您只能使用不同濃淡的灰色，無法使用其他的色彩。這是因為圖層遮罩屬於灰階影像，是從 RGB 影像分離得出。

您套用在圖層遮罩上的繪製和效果將以下列方式反應：

- 套用白色將自遮罩移除一些區域，顯示更多的圖層。
- 套用黑色將加入遮罩，隱藏更多的圖層。
- 套用半透明的灰值將使遮罩呈現半透明。

## 輸入及輸出圖層

您可以將含有「作用」圖層 (重新開啟檔案時仍然起作用的圖層) 的 Corel Painter 文件儲存為 RIFF 格式。RIFF 是唯一可保存圖層原始狀態的格式。

如果您將 Corel Painter 文件輸出為 PSD (Photoshop) 格式，則會將所有圖層轉換為標準的 Photoshop 透明圖層。Photoshop 不會保留群組，群組中的每個圖層都將變成自身的 Photoshop 圖層。相關詳細資訊，請參閱第 433 頁的「對圖層分組」。

下表說明 Corel Painter 圖層構成方式在 Photoshop 中如何轉換為混色模式：

| Corel Painter 構成方式 | Photoshop 混色模式 | Corel Painter 構成方式 | Photoshop 混色模式 |
|---|---|---|---|
| 膠化 | 暗色化 | 重疊 | 重疊 |
| 膠渲染 | 未轉換 | 柔光 | 柔光 |
| 彩化 | 色彩 | 強光 | 強光 |
| 反向透出 | 正常 | 暗色化 | 暗色化 |
| 陰影對應 | 相乘 | 淺色化 | 淺色化 |
| 魔幻組合 | 淺色化 | 相異 | 相異 |
| 仿古色 | 正常 | 色相 | 色相 |
| 正常 | 正常 | 彩度 | 彩度 |
| 溶解 | 溶解 | 色彩 | 色彩 |
| 相乘 | 相乘 | 亮度 | 亮度 |
| 濾光 | 濾光 | | |

相關詳細資訊，請參閱第 438 頁的「使用構成方式混色圖層」。

如果您將檔案儲存為 RIFF 或 PSD 以外的格式，圖層會落下 (或合併) 為單一的背景影像。

## 使用參考圖層工作

參考圖層從外部來源取得其影像內容，外部來源可來自目前文件或不同檔案中的像素式圖層。它們提供原始影像的低解析度呈現，讓您可以加快操控圖層的速度。使用參考圖層工作可讓您利用拖曳它的控制點，在畫面上改變大小、旋轉或傾斜圖層。變更的結果將立即顯示在文件視窗中。完成變更時，可確認參考圖層是否復原至標準圖層。Corel Painter 會檢驗來源影像來復原原始解析度。

您無法在參考圖層中編輯影像資料。如果您嘗試在參考圖層中繪製或套用效果，Corel Painter 將提示您確認將參考圖層復原至像素式圖層。

您可以依據現有的圖層或是置入影像來建立參考圖層。相關詳細資訊，請參閱第 78 頁的「開啟與置入檔案」。

### 建立參考圖層

1 選取一個圖層。

2 選擇**「圖層」**>**「轉換為參考圖層」**。

**[圖層]** 面板上這個圖層的圖示會變更為八個控制點的向量圖形 ，且文件視窗中圖層內容的界線上會出現八個方塊標記。

### 修改參考圖層

- 選擇一個參考圖層。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 朝單一方向調整參考圖層大小 | 拖曳邊控制點。 |
| 同時向多個方向調整參考圖層大小 | 拖曳角落控制點。如果您要保持圖層比例，請在拖曳時按住 **Shift**。將指標置於角落的控制點上時，指標形狀會變為 。 |
| 旋轉參考圖層 | 按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)，然後拖曳角落的控制點。將指標置於角落的控制點上時，指標形狀會變為 。 |
| 歪斜參考圖層 | 按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)，然後拖曳側邊的控制點。將指標置於一側的控制點上時，指標形狀會變為 。 |

### 確認參考圖層

- 在 **[圖層]** 面板中，在參考圖層上按一下滑鼠右鍵，然後按一下 **[轉換為預設圖層]**。

  轉換過程可能需要花費幾秒鐘，視圖層的大小與品質而定。

## 在影像公事包中將圖層儲存為影像

**[影像公事包]** 是一個供您將圖層儲存為影像的位置，方便您再度使用這些影像。

您可以建立自己的 **[影像公事包]** 材料庫，以便使用類別組織影像。建立自己的材料庫時，請記得材料庫愈小，愈容易一眼看到全部內容的原則。

您也可以在 **[影像公事包]** 材料庫之間移動項目。相關詳細資訊，請參閱第 68 頁的「使用材料庫」。

### 顯示影像公事包面板

- 選擇**「視窗」**▯**「媒體材料庫面板」**▯**「影像」**。
  如果 **[影像公事包]** 面板未展開，請連按兩下 **[影像公事包]** 面板標籤。

### 加入圖層至影像公事包

1 選取一個圖層。

2 在工具箱中，按一下 **[圖層調整]** 工具 。

3 在 **[影像公事包]** 面板上，按一下 [影像公事包] 選項按鈕 ，然後選擇 **[將影像加入公事包]**。

  圖層將從目前的文件中刪除。

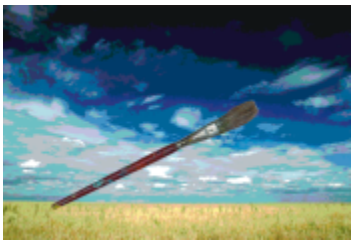
4 在 **[儲存影像]** 對話方塊中，在 **[儲存為]** 方塊中輸入名稱。

**「影像公事包」**只會儲存像素式圖層。如果您想要加入向量圖形、水彩、油墨或動態圖層至 **[影像公事包]**，您必須先將其轉換為預設的圖層。在 **[圖層]** 面板上，按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[轉換為預設圖層]**。

### 使用影像公事包內的影像

1 選擇**「視窗」**▯**「媒體材料庫面板」**▯**「影像」**。

2 在**「影像公事包」**面板中的項目上按兩下，將該項目加入至文件視窗中。



Corel Painter 會將 [影像公事包] 的項目放置於新的圖層中。

# Alpha 色頻

Alpha 色頻 (亦簡稱為色頻)，可讓您在作用中的文件儲存及編輯路徑式與像素式選取區。根據預設，Corel Painter 僅會儲存目前的選取區，因此，當您製作新的選取區時，先前的選取區會自動遺失。但是，將選取區另存為 Alpha 色頻，便可以保留選取區資訊並隨時視需要將其載入影像。

Alpha 色頻是灰階影像，在每個像素中可儲存 8 位元的資訊，這表示每個像素都可以指定為 256 層的任一層灰階，包括 0 (黑色) 到 255 (白色)。選取色頻的白色區域時，將保護色頻的黑色區域。半透明的灰階區域則受到部分保護。例如，50% 灰階區域允許 50% 的筆刷筆觸或是效果套用至色頻的影像。

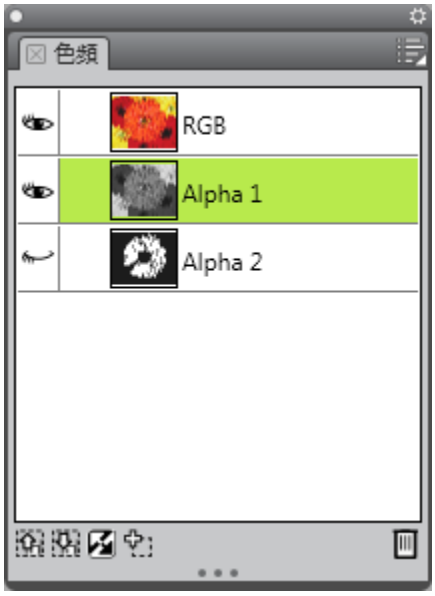
本節包含下列主題：


- 第 453 頁的「建立和複製色頻」
- 第 455 頁的「自動產生色頻」
- 第 456 頁的「輸入與輸出 Alpha 色頻」
- 第 456 頁的「選取與檢視色頻」
- 第 458 頁的「設定色頻特性」
- 第 459 頁的「刪除與清除色頻」
- 第 459 頁的「編輯色頻」


## 建立和複製色頻

藉由複製現有色頻，您可以從選取區建立色頻、建立空白色頻或新的色頻。色頻會隨著影像一起儲存，並成為檔案的一部分。針對畫布控制項，在您於載入色頻作為影像中的選取區前，色頻會處於停用狀態。相關詳細資訊，請參閱第 473 頁的「自 Alpha 色頻載入選取區」。

Corel Painter 可讓您建立高達 32 個 Alpha 色頻。色頻會列於 **[色頻]** 面板中，可進行選取、顯示及修改。




「色頻」面板會顯示儲存於目前文件中的所有 Alpha 色頻。

### 從選取區建立色頻

1 在工具箱中按一下選取區工具，然後製作選取區。

2 選擇 **[視窗]** > **[色頻]**。

3 在 **[色頻]** 面板中，按一下 **[儲存選取區為色頻]** 按鈕 。

4 在 **「名稱」** 方塊中輸入名稱。

若要套用 Alpha 色頻做為選取區，必須在文件視窗中將其載入為選取區。相關詳細資訊，請參閱第 473 頁的「自 Alpha 色頻載入選取區」。

您也可以按下 **Command** + **5** (Mac) 或 **Ctrl** + **5** (Windows) 以開啟 **[色頻]** 面板。

### 建立空白色頻

- 在 **[色頻]** 面板中，執行以下任一動作：
  - 按一下 [色頻] 選項按鈕 ，然後選擇 **[新增]**。
  - 按一下 **[新增色頻]** 按鈕 。

### 複製色頻

1 在 **[色頻]** 面板中，從清單中選擇色頻。

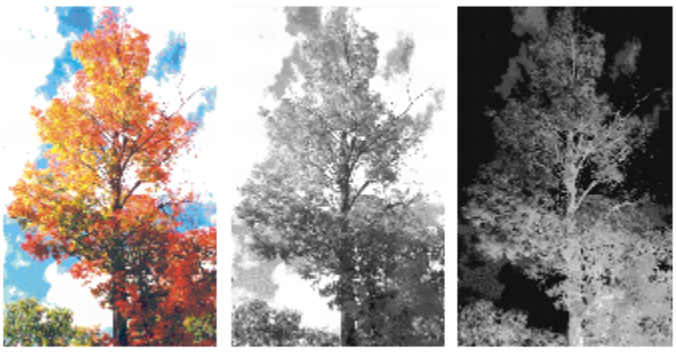
2 按一下 [色頻] 選項按鈕 ，然後選擇 **[複製]**。

3 在 **「複製色頻」** 對話方塊中，啟用 **「新 Alpha 色頻」** 選項。

您也可以將色頻複製到現有的色頻，使現有的色頻被置換。若要執行此操作，請啟用**「取代現有的 Alpha 色頻」**選項，然後從清單方塊中選擇現有的色頻。

## 自動產生色頻

Corel Painter 可讓您根據多種來源 (包括紙張、花紋和仿製來源) 的明暗區域自動產生色頻。例如，您可以根據仿製的亮度值來建立色頻。您也可以根據色彩範圍建立色頻。這些方法類似於自動產生像素式選取區。相關詳細資訊，請參閱第 467 頁的「建立像素式選取區」。



原始影像 (左)、利用影像亮度建立色頻 (中)，以及反向影像亮度 (右)。

### 根據亮度產生色頻

1 在 **[色頻]** 面板中，執行以下任一動作：
   - 若要產生新的色頻，請從清單中選擇 RGB 色頻。
   - 若要置換色頻，請從清單中選擇該色頻。

2 按一下 [色頻] 選項按鈕 ，然後選擇 **[新增來源]**。

3 在 **[新增來源]** 對話方塊中，從清單方塊中選擇以下任一選項：
   - **紙張** — 會使用目前的紙張材質建立色頻
   - **3D 筆刷筆觸** — 會根據目前影像與仿製來源之間的差異建立色頻。如果未選取任何仿製來源，Corel Painter 會使用目前的花紋。
   - **原始選取區** — 只有在文件之間執行偏移取樣時才有作用。此功能可讓您在取樣目的地文件中建立色頻；該文件則是依據取樣來源文件所選的選取區。為呈現最佳效果，來源和目的地文件的大小需相符。您必須在偏移取樣來源和目的地文件之間建立連結，此選項方可使用。相關詳細資訊，請參閱第 155 頁的「執行偏移取樣」。
   - **影像亮度** — 會根據目前影像的明暗區域建立色頻。為了讓**影像亮度**有效，影像必須具有高對比。低對比的影像會產生間斷的色頻，造成選取與保護區域之間的沒有明顯的分界線。
   - **原始亮度** — 會根據仿製來源的明暗區域產生色頻。這個選項可讓您將影像輸入至色頻。如果未選取任何仿製來源，Corel Painter 會使用目前的花紋。
   - **目前色彩** — 會根據目前的主色彩像素建立色頻。將保護使用目前色彩的區域，並選取其餘的影像。使用 **[目前色彩]** 選項前，您可使用 **[滴管]** 工具從影像吸取色彩。

   如果您想反轉色頻，請勾選**「反轉」**核取方塊。

類似灰階影像，色頻具有 256 階的值。反向色頻與建立灰階影像負片的效果相同。例如，80% 亮度的圖素在反向後，亮度將成為 20%。30% 亮度的圖素在反向後，亮度將成為 70%。

### 產生色彩式色頻

1 在 **[色頻]** 面板中，執行以下任一動作：
   - 若要產生新的色頻，請從清單中選擇 RGB 色頻。
   - 若要置換色頻，請從清單中選擇該色頻。
2 按一下 [色頻] 選項按鈕 ，然後選擇 **[自色彩範圍新增]**。
3 **「自色彩範圍新增色頻」**對話方塊開啟後，在文件視窗中按一下以選擇色彩。
4 您所選擇的色彩將顯示在色彩範圍的中間，並用於建立色頻。
5 在**「自色彩範圍新增色頻」**對話方塊中，調整**「色相」**、**「彩度」**及**「值」**區域的**「範圍」**滑桿。
   這些滑桿可控制選取的範圍。您可以向任一端拖曳範圍限制。
6 在**「自色彩範圍新增色頻」**對話方塊中，調整**「色相」**、**「彩度」**及**「值」**區域的**「羽化」**滑桿。
   這可讓色頻的邊緣顯得更加柔化。

   如果您想反轉色頻，請勾選**「反轉」**核取方塊。

色頻會以紅色的重疊顯示於**「自色彩範圍新增色頻」**對話方塊 **「預覽」**視窗中的影像上。您可以在 **[預覽]** 視窗中拖曳，以顯示影像的其他部分。

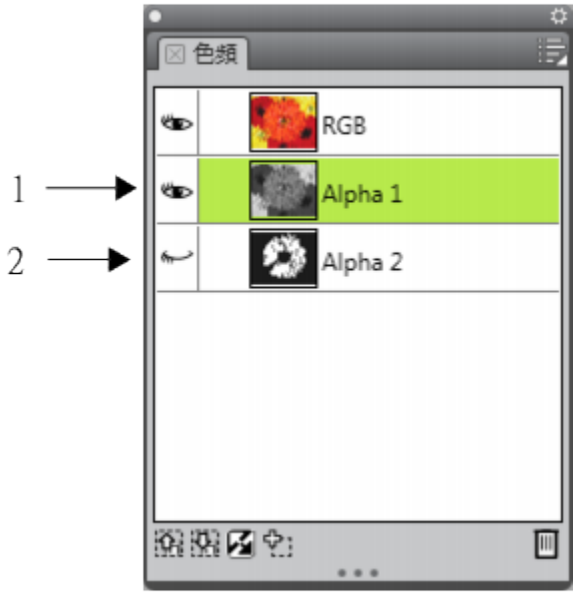
## 輸入與輸出 Alpha 色頻

將檔案另存為 Corel Painter 檔案格式 (RIFF) 時，會保留檔案中所儲存的 Alpha 色頻。若將 Corel Painter 檔案以 Adobe Photoshop (PSD) 格式輸出，也會保留這些色頻。此外，如果您在 Corel Painter 輸入包含 Alpha 色頻的 Adobe Photoshop 檔案，則可支援這些 Alpha 色頻。

請務必注意，在 Corel Painter 開啟 RGB 式 Adobe Photoshop 檔案時，Alpha 色頻 (#4 和以上) 中所有的內容會以一個色頻顯示在 Corel Painter 中。相反地，以 Photoshop 格式輸出 Corel Painter 檔案時，所有的色頻都將置於色頻 #4 和以上。

## 選取與檢視色頻

您可以從 **[色頻]** 面板選取和檢視儲存於使用中文件的所有 Alpha 色頻。選擇色頻與檢視色頻為獨立的操作，您可以不選擇色頻而檢視色頻，或是不檢視色頻而選擇色頻。如果您想編輯特定的色頻，必須先選擇該色頻。

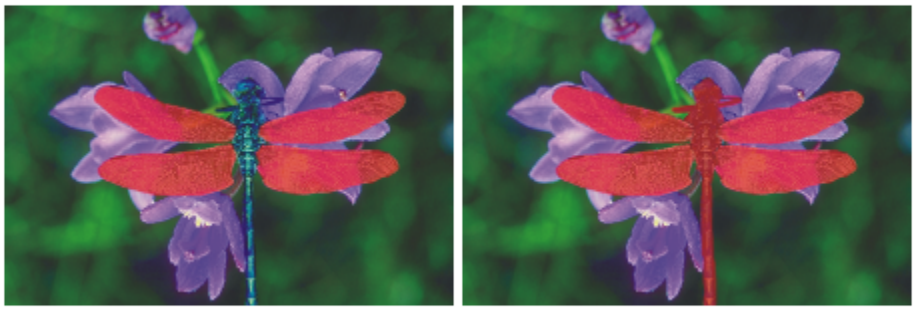



按一下「色頻」面板中色頻縮圖旁邊的眼睛圖示，即可檢視或隱藏色頻。眼睛張開時 (1)，色頻會顯示在文件視窗上。眼睛閉合時 (2)，將隱藏該色頻。

[色頻] 面板也會列出 RGB 色彩影像。此外，如果選擇了一個圖層且該圖層具有圖層遮罩，則 [色頻] 面板也會列出圖層遮罩。相關詳細資訊，請參閱第 444 頁的「建立和刪除圖層遮罩。」。

[色頻] 面板會顯示 [RGB] 色彩影像 (1) 以及所選取的 [圖層遮罩] (2)。

您可以檢視 RGB 影像與一個以上的色頻，但您的編輯只會套用到 **[色頻]** 面板上所選取的一個項目：RGB 影像或色頻。



左：顯示「控制線」色頻和 RGB 影像。右：「控制線」和「主體」色頻在 RGB 影像上以紅色的重疊顯示。眼睛圖示張開表示開啟色頻和 RGB 影像。

Corel Painter 提供兩種方式檢視色頻：在影像上以色彩重疊或灰階檢視。預設的色彩影像覆蓋為紅色，但您可以變更色彩。相關詳細資訊，請參閱第 459 頁的「設定色頻特性」。

### 顯示色頻面板

- 選擇 **[視窗]** > **[色頻]**。

  如果面板未展開，請連按兩下面板標籤。

### 選取色頻

- 在 **[色頻]** 面板中，從清單中選擇色頻。

想要再次處理這個影像時，請從清單中選擇 RGB。

### 檢視或隱藏色頻

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 以色彩重疊檢視色頻 | 在 **[色頻]** 面板中，按一下色頻縮圖旁邊的眼睛圖示 。在這種模式中，將一直顯示 RGB 影像。 |
| 以灰階影像檢視色頻 | 在 **[色頻]** 面板中，確定色頻為隱藏模式 (眼睛閉合 ) 且並未選取色頻，然後按一下色頻名稱。在這種模式中，將隱藏 RGB 影像。 |
| 隱藏色頻 | 按一下色頻項目旁邊的眼睛圖示 ，將眼睛閉合 。 |

保護控制線和主體色頻以灰階顯示。RGB 影像已隱藏。

## 設定色頻特性

修改色頻的顯示特性即可更改其外觀，有助於區分不同的色頻。這些特性並不會影響色頻的功能，只會影響色頻在文件視窗中顯示的方式。

Corel Painter 以遞增方式為新的色頻命名：Alpha 1、Alpha 2 等，以此類推。如果您在文件中擁有多個色頻，為色頻重新命名可易於尋找特定色頻。

### 設定色頻特性

1 在 **[色頻]** 面板中，從清單中選擇色頻。

2 按一下 [色頻] 選項按鈕 ，然後選擇 **[色頻特性]**。

3 在**「色頻特性」**對話方塊中，移動**「不透明度」**滑桿以設定色頻的顯示強度。

4 按一下 **[色彩]** 色框，並在 **[色彩]** 對話方塊中選擇一種顯示色彩。
如果您想以灰階觀看色彩重疊，請選擇黑色。
當色頻的色彩與 RGB 影像主要色相強烈對比時，最容易使用色頻作為覆蓋。您也可以每個色頻都使用不同的色彩。

5 按一下**「確定」**。

6 勾選以下任一選項指定在何處顯示色彩覆蓋。
- **遮罩區域**
- **選取區域**

如果您想為色頻重新命名，請在 **[名稱]** 方塊中輸入名稱。

如果您想讓色頻以最大濃度顯示，請將 **[不透明度]** 滑桿移動到 100%。選擇較低的值可顯示較為透明的色頻，以便您在編輯色頻時，可以看到底下的 RGB 影像。

## 刪除與清除色頻

如果已經不需要使用某個特定的色頻，您可以將它刪除。您也可以清除而不刪除色頻，留下空白的色頻。

### 刪除色頻

1 在 **[色頻]** 面板中，從清單中選擇色頻。

2 按一下 **[色頻]** 面板底端的 **[刪除]** 按鈕 。

按一下 [色頻] 選項按鈕 ，然後選擇 **[刪除]**，即可刪除色頻。

### 清除色頻

1 在 **[色頻]** 面板中，從清單中選擇色頻。

2 按一下 [色頻] 選項按鈕 ，然後選擇 **[清除]**。

## 編輯色頻

您可以透過修改色頻的大小、形狀或其保護區域 (最後會成為選取區的保護區域) 的不透明度來編輯色頻。在將色頻載入為選取區之前，您對色頻所進行的變更不會直接對影像產生作用。相關詳細資訊，請參閱第 473 頁的「自 Alpha 色頻載入選取區」。

由於 Alpha 色頻屬於灰階影像，您只能套用白色 (以移除保護區域)、黑色 (以新增保護區域)，以及不同濃淡的灰色 (以建立半保護區域) 來編輯色頻；無法使用其他色彩。

選取筆刷並在色頻中繪製變更，即可套用變更。

在這個範例中，色頻有幾個零星的區域不受保護 (左圖)。藉由套用黑色筆刷筆觸將這幾個零星的區域轉換為保護區域 (右圖)。

此外，您還可以套用效果，例如套用羽化效果使明暗區域的邊界更加柔化。這會讓色頻增加一點不透明度。

羽化前與羽化後的色頻。

您也可以反轉色頻，將保護區域轉換為未受保護區域。

反向前與反向後的色頻。

此外，您可以使用花紋、漸層或織布填滿色頻，採用有趣的效果。相關詳細資訊，請參閱第 201 頁的「使用色彩填色」。

**繪製色頻**

1 在 **[色頻]** 面板中，顯示與選取您要使用的色頻。
如果您只想繪製色頻的特定區域，請建立一個選取區。

2 從工具箱選擇 **[筆刷]** 工具 。

3 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

4 在 [筆刷] 材料庫面板中，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。
**[向量筆]** 和 **[噴槍]** 筆刷類別是不錯的選擇。

5 在 **[色彩]** 面板中，選擇以下任一項目：
- **黑色** — 新增至保護區域
- **白色** — 自保護區域移除
- **灰色** — 套用半保護區域

繪製色頻與色相沒有關係。色頻具有 8 位元的資訊，但您只需要在該範圍中設定一個階層。值的縮放介於黑色與白色之間。

6 在文件視窗中進行繪製。

7 在 **[色頻]** 面板上，按一下 RGB 色頻縮圖旁邊的眼睛圖示 ，以灰階顯示色頻。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 控制筆刷不透明度 | 在屬性列上調整 **[不透明度]** 滑桿。 |
| 更改筆刷大小 | 在 **[大小]** 方塊中輸入值，或調整滑桿。 |

### 套用效果至色頻

1 在 **[色頻]** 面板中，顯示與選取您要使用的色頻。
如果您想要套用效果至色頻的特定區域，請建立一個選取區。
2 從 **[效果]** 選單中選擇一種效果。

### 羽化色頻

1 在 **[色頻]** 面板中，顯示與選取您要使用的色頻。
2 按一下 [色頻] 選項按鈕 ，然後選擇 **[羽化]**。
3 在 **[羽化]** 對話方塊中，輸入像素數量。

### 反轉色頻

1 在 **[色頻]** 面板中，從清單中選擇色頻。
2 按一下 **[反轉色頻]** 按鈕 。

### 使用花紋填滿色頻

1 在 **[色頻]** 面板中，顯示與選取您要使用的色頻。
如果您只想填滿色頻的特定區域，請建立一個選取區。
2 按一下 **[視窗]** ▯**[媒體材料庫面板]** ▯**[花紋]**。
3 在 **[花紋]** 面板中，按一下花紋色票。
4 選擇 **「編輯」** ▯ **「填色」**。
5 在 **「填色」** 對話方塊中，可選擇 **「填色方式」** 清單方塊中的 **「原始亮度」**。
如果要更改不透明度，請調整 **[不透明度]** 滑桿。

### 填滿色頻

1 在 **[色頻]** 面板中，顯示與選取您要使用的色頻。
2 自工具箱選擇 **「油漆桶」** 工具 。
3 按一下屬性列上的 **[填滿影像]** 按鈕 。
4 從屬性列上的 **[填色]** 清單方塊，選擇以下任一項目：
- **目前色彩** — 會將以目前的灰色濃度填色。相關資訊，請參閱第 201 頁的「使用色彩填色」。
- **漸層** — 會以選取的漸層填色。相關資訊，請參閱第 569 頁的「套用漸層」。
- **來源影像** — 會使用目前的仿製來源影像填色。如果未定義任何仿製來源，Corel Painter 將使用目前的花紋填色。相關資訊，請參閱第 165 頁的「使用取樣影像填滿區域」。
- **織布** — 會以選取的織布填色。相關資訊，請參閱第 597 頁的「套用織布」。

5 開啟屬性列上的 **[填色]** 選取器，然後按一下媒體材料庫面板中的色票。

6 在色頻中按一下想填色的區域。

如果效果不如預期，請復原填色動作並變更設定後再試一次。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 指定要填色的灰色範圍 | 在屬性列上的 **[容錯度]** 方塊中輸入值，或是調整滑桿。 |
| 爲容錯範圍外的像素指定填色不透明度 | 在屬性列上的 **[羽化]** 方塊中輸入值，或是調整滑桿。 |
| 柔化填色邊緣 | 啟用屬性列上的 **[反鋸齒補償]** 按鈕 。當 **[羽化]** 設為零或是極小值時，最好使用 [反鋸齒補償]。 |

**[油漆桶]** 工具只會將填色套用至顯示的色頻上。使用 **[油漆桶]** 工具前，請確定色頻的眼睛圖示 已張開。

按一下屬性列上的 **[重設油漆桶工具]** 按鈕 ，即可復原 **[油漆桶]** 工具的預設設定。

# 選取區與變形

Corel Painter 包含許多選取工具，可在畫布上選取並標記用於特殊用途的區域。您可以建立選取區以更改區域、保護無需更改的區域或套用變形。

本節包含下列主題：

**建立與儲存選取區**


- 第 463 頁的「開始使用選取區」
- 第 465 頁的「建立路徑式選取區」
- 第 467 頁的「建立像素式選取區」
- 第 469 頁的「自圖層建立選取區」
- 第 470 頁的「選擇選取區中受保護的區域」
- 第 470 頁的「儲存選取區為 Alpha 色頻」


**檢視與修改選取區**


- 第 473 頁的「使用選取區公事包」
- 第 473 頁的「檢視選取區」
- 第 474 頁的「反轉選取區」
- 第 475 頁的「柔化選取區的邊緣」
- 第 475 頁的「選取區填入筆觸」
- 第 476 頁的「修改選取區邊界」
- 第 476 頁的「擴充或收縮選取區」
- 第 477 頁的「加入至選取區或自選取區減去」


**變形選取區**


- 第 478 頁的「準備變形選取區」
- 第 479 頁的「移動選取區」
- 第 479 頁的「變形複製選取區」
- 第 480 頁的「縮放與旋轉路徑式選取區」
- 第 481 頁的「歪斜與扭曲路徑式選取區」
- 第 483 頁的「取消變形」


## 開始使用選取區

若要保護未選取的區域不受更改，您可以使用選取區來隔離畫布的某個區域以套用效果或變形。

**選取區類型**

Corel Painter 支援兩種選取區類型：路徑式和像素式。建立選取區的方法決定該選取區的類型。

- 路徑式選取區是以閉合的路徑定義，例如圓形或方形。您可以使用 **[矩形選取區]**、**[橢圓選取區]**、**[套索]** 工具，或轉換向量圖形來建立路徑式選取區。路徑式選取區支援許多像素式選取區不支援的變形功能。此外，此類選取區是唯一可儲存於 **[選取區公事包]** 中的選取區類型。
- 像素式選取區以像素定義。您可以使用 **[魔術棒]** 工具來建立像素式選取區。，Corel Painter 也包含根據許多影像或仿製特性而自動產生選取區的選項。

您可以將像素式選取區轉換為路徑式選取區。相關詳細資訊，請參閱第 467 頁的「將像素式選取區轉換為路徑式選取區」。

**選取區方法**

下表說明了各種使用選取區的方法。

| 若要 | 說明 |
| --- | --- |
| 限制筆刷筆觸 | 保護選取區的內部或外部區域不受描繪 |
| 變形 | 移動、縮放、旋轉、歪斜或扭曲區域 |
| 套用影像效果 | 僅在隔離區域中套用效果。您也可以為選取區設定不同的保護層，以建立效果的部分密度。 |
| 剪下或複製 | 移除、移動或再製區域 |
| 複製到新圖層 | 將區域複製或移動到新圖層 |
| 在選取區套用筆觸 | 沿著選取區邊界套用筆刷筆觸 |
| 建立色頻 | 儲存選取區至色頻 |

**選取區工具**

下表說明所有可用的選取區工具。

| 工具 | | 說明 |
| --- | --- | --- |
| 矩形選取區 | | 建立矩形與方形選取區 (路徑式) |
| 橢圓選取區 | | 建立橢圓選取區 (路徑式) |
| 「套索」工具 | | 建立徒手畫選取區 (路徑式) |
| 「多邊形選取區」工具 | | 根據設於影像中並以直線線段固定的不同點來選取區域 (路徑式) |

| | | |
|---|---|---|
| 「魔術棒」工具 | | 按一下影像或於其中拖曳以選取類似色彩的像素 (路徑式) |
| 變形工具 | | 使用不同的變形模式來修改路徑式選取區 |
| 「選取區調整」工具 | | 選取、移動和操控路徑式選取區 |

**選取區儲存**

在 Corel Painter 中，各個新選取區會自動取代目前的選取區，因此，您需要儲存選取區以便重複使用。Corel Painter 包含兩個選項，可用來儲存要重複使用的選取區。

| 選項 | 說明 |
|---|---|
| Alpha 色頻 | 儲存目前文件的路徑式和像素式選取區。您可以將 Alpha 色頻與現有的選取區結合以便修改這些色頻。 |
| 選取區公事包 | 將路徑式選取區儲存在材料庫中，以便從任何文件存取這些選取區 |

## 建立路徑式選取區

您可以建立矩形或橢圓形的路徑式選取區。如果需要更多彈性，您可以使用 **[套索]** 或 **[多邊形選取區]** 工具建立徒手畫選取區。**[套索]** 工具是根據徒手畫線段建立選取區。**[多邊形選取區]** 工具是藉由在影像上設定不同的點，並使用直線線段固定這些點，以便能更精準地選取某個區域。

您可以只將變形套用至路徑式選取區。不過，您可以將任何像素式選取區轉換為路徑式選取區，以便執行變形。請務必注意，轉換像素式選取區時，修改過的選取區將只剩下兩層保護：也就是選取區內部或外部的保護。相關詳細資訊，請參閱第 470 頁的「選擇選取區中受保護的區域」。

此外，如果您在路徑式選取區上執行變形前選取多個圖層，則變形會套用至目前選取之任何圖層中的選取區域。例如，如果您選取某個圖層群組，則選取區和變形都會套用至該群組中的所有圖層。因此，執行變形前請務必只選取所需的圖層。

您也可以轉換向量圖形或像素式選取區，來選取整個畫布或建立路徑式選取區。若要選取與現有向量圖形或文字一模一樣的區域，轉換向量圖形以建立路徑式選取項的方式非常實用。

### 製作橢圓形或圓形選取區

1 選擇**「視窗」▯「圖層」**。

2 在 **[圖層]** 面板中，執行以下任一動作：
- 按一下圖層。
- 按一下圖層群組。
- 按住 **Command** + **Shift** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Shift** (Windows)，然後按一下要選取的各圖層。

3 執行下表中的一項任務。

| 若要選取 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 橢圓形區域 | 從工具箱中選擇 **[橢圓選取區]** 工具 。在文件視窗上拖曳以選取一個區域。 |
| 圓形區域 | 從工具箱中選擇 **[橢圓選取區]** 工具 。在文件視窗中拖曳選取區時，請按住 Shift 鍵。 |

只要您建立選取區，Corel Painter 就會停用上一個選取區。

### 製作矩形或方形選取區

1 選擇**「視窗」**>**「圖層」**。
2 在 **[圖層]** 面板中，執行以下任一動作：
   - 按一下圖層。
   - 按一下圖層群組。
   - 按住 **Command** + **Shift** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Shift** (Windows)，然後按一下要選取的各圖層。
3 執行下表中的一項任務。

| 若要選取 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 矩形區域 | 從工具箱選擇**「矩形選取區」**工具 。在文件視窗上拖曳以選取一個區域。 |
| 方形區域 | 從工具箱選擇**「矩形選取區」**工具 。在文件視窗中拖曳選取區時，請按住 **Shift** 鍵。 |

### 製作徒手畫選取區

1 選擇**「視窗」**>**「圖層」**。
2 在 **[圖層]** 面板中，執行以下任一動作：
   - 按一下圖層。
   - 按一下圖層群組。
   - 按住 **Command** + **Shift** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **Shift** (Windows)，然後按一下要選取的各圖層。
3 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 製作徒手畫選取區 | 從工具箱中選擇 **[套索]** 工具 。在文件視窗中，沿著您要選取的區域繪製徒手畫邊界。 |
| 使用直線線段製作徒手畫選取區 | 從工具箱中選擇 **[多邊形選取區]** 工具 。在您要設定多邊形選取區節點的位置按一下，然後連按兩下以設定最後一個節點。 |

如果您以 **[套索]** 工具 繪製開放路徑，建立選取區之前，端點會自動以直線相連。

使用 **[套索]** 工具 或 **[多邊形選取區]** 工具 時，您可以按下 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows) 以切換工具。

### 選取整個畫布

- 選擇**「選取」**>**「全部」**。

### 將向量圖形轉換為選取區

1 選取要轉換的向量圖形。
必須為閉合的向量圖形。
2 選擇 **[向量圖形]**>**[轉換為選取區]**。

向量圖形的外框會建立選取區路徑。外框內的所有內容均會被選取。

您也可以將目前的選取區轉換為向量圖形。相關詳細資訊，請參閱第 627 頁的「將選取區轉換為向量圖形」。

### 將像素式選取區轉換為路徑式選取區

1 建立像素式選取區。
相關詳細資訊，請參閱第 467 頁的「建立像素式選取區」。
2 選擇 **[選取]**>**[變形選取區]**。

Corel Painter 會從像素式選取區的外框產生路徑。現在您可以使用 **[變形]** 工具 進行變形。

## 建立像素式選取區

Corel Painter 提供多種可用於建立像素式選取區的方法。**[魔術棒]** 工具 會根據色彩選取像素群組。您可以調整控制色彩範圍的設定，也可以選擇只包括相鄰的色彩 (連續) 或不相鄰的色彩 (不連續)。

此外，也可以使用影像、仿製及色彩特性等各種方法，自動產生像素式選取區。例如，您可以根據仿製的亮度值來建立選取區。

像素式選取區為畫布提供 256 層保護層。該選取區中的每個像素均設定一層保護層，供 RGB 影像中的對應色彩像素使用。選取區中不透光的區域提供 100% 的保護，標記畫布時，該區域完全不受筆刷筆觸與效果的影響。選取區中的透明部分不提供任何保護，可讓筆刷筆觸與效果標記畫布。筆刷筆觸和效果可部分套用於選取區中的陰影或半透明區域。因此，您可以在選取區內繪製並套用不同程度的密度。

您可以移動像素式選取區，但無法調整其大小或旋轉。若要將變形套用至像素式選取區，請把任何像素式選取區轉換為路徑式選取區。相關詳細資訊，請參閱第 467 頁的「將像素式選取區轉換為路徑式選取區」。

### 使用魔術棒工具選取區域

1 在工具箱中，按一下 **[魔術棒]** 工具 。
2 調整屬性列上的 **[容錯度]** 滑桿以控制選定色彩的變量，而該值越高，可建立的色彩範圍越大。
3 在文件視窗中，執行以下任一操作：
- 按一下色彩範圍的中央，選取要用於選取區的色彩。
- 按一下並在某個區域中拖曳，定義要用於選取區的色彩範圍。

計算並載入選取區可能需花一點時間。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 使用相鄰像素建立選取區 | 按一下屬性列上的 **[相鄰]** 按鈕。 |
| 建立新選取區 | 按一下屬性列上的 **[新增選取區]** 按鈕 ，並在文件視窗中按一下。 |
| 加入至目前的選取區 | 按一下屬性列上的 **[加入至選取區]** 按鈕 ，並按一下要增加選取區的區域。 |
| 自目前的選取區移除區域 | 在屬性列上，按一下**「自選取區減去」**按鈕 ，並按一下要減去選取區的區域。 |

選取區的預設容錯度為 32。可調整為 1 到 255 之間的任何值。

如果您加入至目前的選取區，就會加入至 **[魔術棒]** 工具選取的值範圍，而不是以獨特的根源色彩建立另一個選取區。

您可以按下 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows)，然後在影像中拖曳一個閉合的矩形，來將選取區限制為矩形區域。

您可以按一下屬性列上的 **[重設工具]** 按鈕 ，回復為預設設定。

使用 [魔術棒] 加入至選取區。

### 根據影像特性自動產生選取區

1 選擇 **[選取]** **[自動選取]**。

2 從 **[使用]** 清單方塊中，選擇以下任一選項：

- **紙張** — 會使用目前的紙張材質建立選取區
- **影像亮度** — 會根據目前影像的明暗區域建立選取區
- **目前色彩** — 會根據目前的主色彩建立像素式選取區。使用此選項之前，您可以使用 **[滴管]** 工具 選擇影像中的色彩。

如果要反轉選取區，請勾選 **[反轉]** 核取方塊。

### 根據仿製特性自動產生選取區

1 依序選擇 **[視窗]** > **[仿製來源]**。

2 在**「仿製來源」**面板中，按一下**「開啟來源影像」**按鈕 ，然後選擇要設為仿製來源的影像。

3 選擇 **[選取]** > **[自動選取]**。

4 從 **[使用]** 清單方塊中，選擇以下任一選項：
   - **3D 筆刷筆觸** — 會根據目前影像與仿製來源之間的差異來建立選取區。如果沒有選取任何仿製來源，就會使用目前的花紋。
   - **原始亮度** — 會根據仿製來源的明暗區域，在目前的文件中建立選取區。如果沒有選取任何仿製來源，就會使用目前的花紋。

   如果要反轉選取區，請勾選 **[反轉]** 核取方塊。

### 自動產生色彩式選取區

1 選擇 **[選取]** > **[色彩選取]**。

2 在文件視窗中按一下以選擇色彩。

3 在**「選取色彩」**對話方塊中，移動**「色相」**、**「彩度」**及**「值」**區域的**「範圍」**滑桿。
   這些滑桿可控制選取的色彩範圍。

4 移動**「色相」**、**「彩度」**及**「值」**區域的**「羽化」**滑桿。
   羽化功有助於柔化選取區的邊緣。

5 **[預覽]** 視窗會在影像上以紅色的重疊顯示選取的區域。在 **[預覽]** 視窗中拖曳即可查看文件的其他部分。

## 自圖層建立選取區

您可以從一個圖層、多個圖層或圖層群組建立選取區。您也可以在上一個選取區中加入圖層或圖層群組的透明遮罩，若要修改圖層式選取區，您可以減去該選取區的圖層或圖層群組透明遮罩，或將其與上一個選取區交會。交會只包括所有選取的圖層通用的部分。相關詳細資訊，請參閱第 418 頁的「開始使用圖層」。

### 自圖層建立選取區

- [圖層] 面板開啟後，請執行以下表格中的任一動作：

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 選取圖層的內容 | 選擇 **[選取]** > **[選取圖層內容]**。<br>您也可以按住 **Command** (Mac) 或 **Ctrl** (Windows) 並按一下要選取的圖層標題，從 **[圖層]** 面板選取圖層的內容。 |
| 選取圖層群組的內容 | 選擇 **[選取]** > **[選取群組內容]**。<br>您也可以按一下群組，然後按住 **Command** (Mac) 或 **Ctrl** (Windows)，再按一下要選取的圖層群組標題，從 **[圖層]** 面板中選取圖層群組的內容。 |
| 將圖層或圖層群組的透明遮罩加入上一個選取區 | 在 **[圖層]** 面板中，按住 **Shift** + **Command** (Mac) 或 **Shift** + **Ctrl** (Windows)，然後按一下要加入的圖層標題。 |
| 自上一個選取區減去圖層或圖層群組的透明遮罩 | 在 **[圖層]** 面板中，按住 **Option** + **Command** (Mac) 或 **Alt** + **Ctrl** (Windows)，然後按一下要減去的圖層標題。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 將圖層或圖層群組的透明遮罩與上一個選取區交會 | 在 **[圖層]** 面板中，按住 **Shift** + **Option** + **Command** (Mac) 或 **Shift** + **Alt** + **Ctrl** (Windows)，然後按一下要交會的圖層標題。 |
| 自動態、向量圖形或文字圖層建立選取區 | 在 **[圖層]** 面板上，按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[轉換為預設圖層]**。選擇**「選取」**▯**「載入選取區」**。在 **[載入選取區]** 對話方塊中，從 **[載入自]** 清單方塊中選擇選定圖層的透明度，然後勾選 **[取代選取區]** 選項。 |

您也可以自 **[選取]** 選單中選擇 **[載入選取區]**，從圖層建立選取區。在 **[載入選取區]** 對話方塊中，從 **[載入自]** 清單方塊中選擇選定圖層的透明度，然後勾選 **[取代選取區]** 選項。

## 選擇選取區中受保護的區域

繪圖模式決定您在繪製時要保護選取區的內部或外部區域。

### 指定選取區中受保護的區域

1 選擇**「視窗」**▯**「導覽」**。

2 按一下 **[開啟導覽設定]** 按鈕 、選擇 **[繪圖模式]**，然後選擇下列其中一個選項：

- **四處繪圖** — 會停用選取區的保護。允許在畫布任意繪製筆刷筆觸。選取區只適用於套用效果和使用 **[剪下]** 或 **[複製]** 指令。
- **在外部繪圖** — 會保護選取區內部的區域。
- **在內部繪圖** — 會保護選取區外部的區域。此繪圖模式類似於在只有選取區域接受筆刷筆觸的地方使用透版。

## 儲存選取區為 Alpha 色頻

您可以建立 Alpha 色頻以便在單一文件中儲存多個選取區。Alpha 色頻是可用於路徑式和像素式選取區的暫存區。若要在其他文件中重複使用選取區，您可以將該選取區儲存於 **[選取區公事包]** 中。請務必注意，**[選取區公事包]** 僅可儲存路徑式選取區。相關詳細資訊，請參閱第 473 頁的「使用選取區公事包」。

您可以自目前的選取區建立 Alpha 色頻，以便複製該區中可編輯及受保護的區域。您也可以結合新選取區與之前儲存在 Alpha 色頻中的選取區。若要重新啟動之前儲存為 Alpha 色頻的選取區，只要在影像中載入該選取區即可。載入選取區會在控制繪圖和影像效果的畫布上重新啟動該選取區。

#### 在儲存或載入 Alpha 色頻時結合選取區

在儲存或載入 Alpha 色頻時，您可以加入、減去或交會選取區來結合目前選取區與現有的 Alpha 色頻。加入至會與現有色頻結合的選取區。減去選取區會自現有的色頻刪除該選取區。交會選取區時，您只能包含選取區和現有色頻共用的部分。

在下方的貓頭鷹影像集中，畫家在每個想要個別處理的區域建立並儲存了選取區，包括眼睛、嘴巴和輪廓。為了清楚顯示影像中的選取區，這些選取區都已儲存為色頻、重新載入並以紅色的重疊顯示。相關詳細資訊，請參閱第 458 頁的「檢視或隱藏色頻」。

下列影像顯示如何逐步建立可排除嘴巴和眼睛的精確「臉部」選取區。精確地選取臉部是為了控制筆刷筆觸及限制效果。

影像

載入並加入眼睛和嘴巴色頻 (儲存的選取區)。將結合的選取區儲存成「眼嘴」色頻。

載入「外框」色頻。

載入「眼嘴」色頻，並自「外框」色頻減去該色頻。將最後產生的選取區儲存為「頭部」色頻。

使用 **[套索]** 工具粗略繪製「臉部」選取區。納入眼睛、嘴巴和部份背景。

載入「頭部」色頻 (減去含有眼睛和嘴巴的外框)，並與粗略的「臉部」選取區交會。此步驟會移除眼睛、嘴巴和背景部分。將最後產生的選取區儲存為「臉部」色頻。

### 將選取區儲存至新 Alpha 色頻

1. 建立一個選取區。
2. 選擇**「選取」**>**「儲存選取區」**。
3. 從 **[儲存至]** 清單方塊中選擇 **[新增]**。

   如果您要指定名稱，請在 **[名稱]** 方塊中輸入名稱。

Alpha 色頻屬於像素式，因此任何路徑式選取區都會儲存為像素式選取區。

如果未指明新色頻的名稱，則會延續上一個色頻遞增命名：Alpha 1、Alpha 2 等，以此類推。

您也可以按一下 **[色頻]** 面板中的 **[儲存選取區為色頻]** 按鈕 ，將選取區儲存至色頻。

### 結合選取區與現有的 Alpha 色頻

1. 建立一個選取區。
2. 選擇**「選取」**>**「儲存選取區」**。
3. 從 **[儲存至]** 清單方塊中選擇色頻。
4. 在 **[操作]** 區域中，啟用下列其中一個選項：
   - **取代遮罩** — 會以目前的選取區取代色頻
   - **加入至遮罩** — 會結合目前的選取區與選擇的色頻
   - **自遮罩減去** — 會自選擇的色頻減去目前的選取區
   - **與遮罩交會** — 會決定選取區與選擇色頻之間的交會，並將此交會儲存至色頻

您也可以按一下 **[色頻]** 面板中的 **[儲存選取區為色頻]** 按鈕 ，將選取區儲存至色頻。

### 自 Alpha 色頻載入選取區

1 選擇**「選取」**>**「載入選取區」**。

2 從 **[載入自]** 清單方塊中選擇色頻。

3 在 **[操作]** 區域中，啟用下列其中一個選項：

- **取代選取區** — 會以選擇的色頻取代目前的選取區
- **加入至選取區** — 會將色頻加入至目前的選取區
- **自選取區減去** — 會減去目前選取區中的色頻。也就是從選取區中「刪除」色頻。
- **與選取區交會** — 會決定色頻與目前選取區的交會。此交會將變成新的選取區。

您也可以按一下 **[色頻]** 面板中的 **[載入色頻為選取區]** 按鈕 ，自 Alpha 色頻載入選取區。

## 使用選取區公事包

您可以在作為儲存選取區之材料庫的 **[選取區公事包]** 中，儲存任何要重複使用的路徑式選取區。您可以將選取區加入至預設材料庫，也可以自行建立個人材料庫。相關詳細資訊，請參閱第 68 頁的「使用材料庫」。您也可以瀏覽並使用 **[選取區公事包]** 中任何可用的取樣選取區。

### 將選取區儲存至公事包

1 建立要儲存的路徑式選取區。

2 選擇 **[視窗]**>**[媒體材料庫面板]**>**[選取區]**。

3 按一下工具箱中的 **[選取區調整工具]** 。

4 在**「選取區公事包」**面板中按一下「選取區公事包」選項按鈕 ，然後選擇**「將選取區加入公事包」**。

5 在 **[儲存選取區]** 對話方塊中，輸入選取區的名稱。

### 使用公事包中的選取區

- 在 **[選取區公事包]** 面板中按兩下選取區。

  只要文件尺寸相同，該選取區就會取代上一個選取區出現在畫布上的原始位置。

## 檢視選取區

您可以關閉選取區，稍後再重新啟動該選取區。此外，也有選項可用來控制是否顯示選取區圈選框，而圈選框即為該選取區的可視邊界。

### 關閉選取區

- 選擇**「選取」**>**「無」**。

您還可以使用 **[橢圓選取區]** 工具 、**[矩形選取區]** 工具 或 **[套索]** 工具 ，在選取區的外部按一下，以關閉該選取區。

### 重新啟動選取區

- 選擇 **[選取]** > **[重選]**。

僅在先前已關閉選取區後，才能使用此指令。

### 隱藏或顯示選取區的圈選框

- 從選單列選擇以下任一選項：
  - **[選取]** > **[隱藏圈選框]**。
  - **[選取]** > **[顯示圈選框]**。

即使選擇隱藏圈選框，繪圖模式仍然有效。相關詳細資訊，請參閱第 470 頁的「選擇選取區中受保護的區域」。

## 反轉選取區

您可以反轉選取區以取消選取先前選取的區域，並選取先前未選取的區域。

圈選框表示已選取花朵 (左圖)。反轉選取區後，包圍畫布和花朵的圈選框表示已選取花朵之外的所有影像 (右圖)。

像素式選取區和灰階影像一樣，可以包含 256 階的值。若反轉像素式選取區，效果相當於灰階影像的負片。例如，80% 亮度的像素在反轉之後，亮度會變成 20%。

### 反轉選取區

1 按一下工具箱中的 **[選取區調整]** 工具 ，然後按一下選取區。

2 從選單列中選擇 **[選取]** > **[反轉選取區]**。

若要產生獨特的效果，您可以使用 **[選取區調整工具]** 輕推選取區中的數個像素，接著按一下該選取區，然後按下鍵盤上的方向鍵數次。此技術只能在選取區直接位於畫布上時運作，如果選取區位於圖層上則無法運作。

## 柔化選取區的邊緣

您可透過無毛邊或羽化來柔化路徑式選取區的邊緣。無毛邊可以利用修改像素之間的色彩轉換，使選取區的邊緣更加平順。另一方面，羽化則可逐漸增加選取區邊緣的像素透明度，以柔化邊緣。

### 在選取區中套用反鋸齒補償

1 請使用以下任一選取區工具建立選取區。

2 按一下屬性列上的 **[反鋸齒補償]** 按鈕 。

### 羽化選取區的邊緣

1 按一下工具箱中的 **[選取區調整]** 工具 ，然後按一下選取區。

2 從選單列中選擇 **[選取]** **[羽化]**。

3 在 **[羽化選取區]** 對話方塊中，指定要羽化的像素數量。

顯示選取區圈選框時，羽化的效果可能不易察覺。如果您將選取區儲存為色頻並檢視此色頻，就能清楚地看到羽化的效果。相關詳細資訊，請參閱第 458 頁的「檢視或隱藏色頻」。

## 選取區填入筆觸

您可以將筆刷筆觸套用至路徑式選取區。Corel Painter 會使用目前的筆刷變體、筆刷大小、色彩和紙張材質，沿著選取區的邊框套用筆觸。選取區填入筆觸是沿著特定輪廓套用筆觸筆刷的好方法。

設定繪圖模式以控制要將筆刷筆觸置入選取區邊框的內部、外部，或是同時置入內部和外部。相關詳細資訊，請參閱第 470 頁的「選擇選取區中受保護的區域」。

### 選取區填入筆觸

1 建立一個路徑式選取區。

2 在工具箱中，按一下**「筆刷」**工具 。

3 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

4 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

5 按一下 **[色彩]** 面板中的色彩。

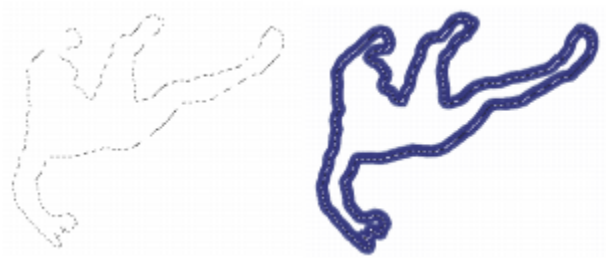
6 在屬性列上的 **[大小]** 方塊中輸入值，或調整快顯滑桿。

7 在**「導覽」**面板上，按一下**「開啟導覽設定」**按鈕 ，選擇**「繪圖模式」**，然後選擇一個繪圖模式選項。

8 從選單列中選擇 **[選取]** **[選取區填入筆觸]**，然後重複指令以建立筆觸。

建立筆觸時，您可以使用不同的筆刷。

若要產生獨特的效果，您可以使用 **[選取區調整工具]** 輕推選取區中的數個像素，接著按一下該選取區，然後按下鍵盤上的方向鍵數次。此技術只能在選取區直接位於畫布上時運作，如果選取區位於圖層上則無法運作。



若在使用 [四處繪圖] 繪圖模式時為選取區填入筆觸，您可以將筆觸套用至選取區邊界的內外兩側。

## 修改選取區邊界

您可以修改路徑式選取區的邊界寬度。您也可以透過移除尖銳的邊緣、使角落圓滑，以及拉直外框路徑等方法，使選取區邊界平滑。

### 修改選取區邊界

1 按一下工具箱中的 **[選取區調整]** 工具 ，然後按一下選取區。

2 從選單列中選擇 **[選取]** > **[修改]** > **[邊界]**。

3 在 **[邊界選取區]** 對話方塊中，指定邊界寬度的像素數量。

套用噴槍筆觸的邊框選取區。

### 使選取區平滑

1 按一下工具箱中的 **[選取區調整]** 工具 ，然後按一下選取區。

2 從選單列中選擇 **[選取]** > **[修改]** > **[平滑]**。

3 重複上一個步驟的指令，直到路徑夠平滑為止。

套用平滑之前 (左) 和之後 (右) 的選取區。

## 擴充或收縮選取區

您可透過設定像素數量來擴充或收縮選取區。

### 擴充或收縮選取區

- 執行下表中的任一操作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 擴充選取區 | 選擇 **[選取]** > **[修改]** > **[加寬]**。在 **[加寬選取區]** 對話方塊中，指定像素數量。 |
| 收縮選取區 | 選擇 **[選取]** > **[修改]** > **[收縮]**。在 **[收縮選取區]** 對話方塊中，指定像素數量。 |

## 加入至選取區或自選取區減去

您可以加入或減去選取區區域，以調整選取區的大小和形狀。

### 加入至選取區

1 請使用以下任一選取區工具建立選取區。

2 按一下屬性列上的 **[加入至選取區]** 按鈕 。

3 選取要加入的區域。

如果您使用 **[橢圓選取區]** 工具 或 **[矩形選取區]** 工具 ，只要按住 **Shift** 並拖曳，即可選取圓形或方形的區域。

您也可以按住 **Shift** 並選取要加入的區域，將其加入至選取區。如果您使用 **[橢圓選取區]** 工具 或 **[矩形選取區]** 工具 ，且想要選取圓形或方形區域，就需要放開 **Shift** 一下再按住 **Shift** 並拖曳。

製作選取區時，您可以使用任何選取區工具組合，包括 **[魔術棒]** 工具 。如果您結合像素式和路徑式的選取區，就會產生像素式選取區。有關利用 **[魔術棒]** 工具建立像素式選取區的詳細資訊，請參閱第 467 頁的「使用魔術棒工具選取區域」。

加入至路徑式選取區

### 自選取區減去

1 請使用以下任一選取區工具建立選取區。

2 按一下屬性列上的 **[自選取區減去]** 按鈕 。

3 選取要減去的區域。

如果您使用 **[橢圓選取區]** 工具 或 **[矩形選取區]** 工具 ，只要按住 **Shift** 並拖曳，即可選取圓形或方形的選取區。

您還可以按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows) 並選取要減去的區域，將其自選取區減去。如果您使用 **[橢圓選取區]** 工具 或 **[矩形選取區]** 工具 ，且想要選取圓形或方形區域，就需要按住 **Option** + **Shift** (Mac OS) 或 **Alt** + **Shift** (Windows) 並拖曳。

自路徑式選取區減去。

您也可以自 **[選取區公事包]** 這個隨選即用的選取區材料庫中載入選取區。此外，您還可以使用布林運算來結合現有的選取區與 Alpha 色頻。

## 準備變形選取區

嘗試變形選取區之前，必須決定該選取區為路徑式或像素式，因為可執行的變形會取決於選取區的類型。例如，路徑式選取區可支援許多像素式選取區不支援的變形功能。不過，您可以將像素式選取區轉換為路徑式選取區，以利套用變形。相關詳細資訊，請參閱第 467 頁的「將像素式選取區轉換為路徑式選取區」。

若要準備變形選取區，您可以設定執行變形時所環繞的參考點。參考點預設位於選取區的中央，

您也可以同時在多個圖層上套用變形。相關詳細資訊，請參閱第 428 頁的「將圖層變形」。

### 決定選取區的類型

- 按一下工具箱中的 **[選取區調整]** 工具 ，然後按一下選取區。
  - 如果選取區顯示控制點，選取區為路徑式。
  - 如果選取區沒有顯示控制點，則為像素式選取區。

### 設定變形參考點

1 若為使用 **[選取區調整]** 工具 製作的選取區，請從工具箱中選擇 **[變形]** 工具 。

如果工具箱中沒有顯示**「變形」**工具，請按住**「圖層調整」**工具 開啟延伸選單，然後選擇**「變形」**工具 。

2 指向選取區界線方塊的中央。

3 將 **[參考點]** 拖曳至畫布上的新位置。

您可以將 **[參考點]** 放置在選取區外部。

按一下屬性列上的 **[重設參考點]** 按鈕 ，或選擇 **[編輯]** > **[變形]** > **[重設參考點]**，即可將 **[參考點]** 重設為其預設位置。

## 移動選取區

您可以將路徑式和像素式選取區移到畫布上的新位置。

### 移動選取區

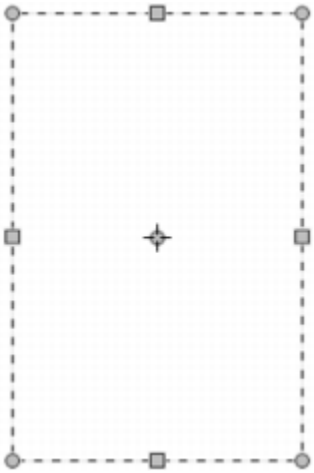
1. 若為使用 **[選取區調整]** 工具 製作的選取區，請從工具箱中選擇 **[變形]** 工具 。

   如果工具箱中沒有顯示**「變形」**工具，請按住**「圖層調整」**工具 開啟延伸選單，然後選擇**「變形」**工具 。

2. 按一下屬性列上的 **[移動]** 按鈕 。
3. 按一下仍在界線方塊中的選取區，然後將其拖曳至畫布上的新位置。
   若要在確認變形前顯示全彩的圖層，請按一下屬性列上的 **[快速預覽]** 按鈕。
4. 按一下屬性列上的 **[確認變形]** 按鈕 。

   您也可以按下 **Enter** 套用變形。

您可以使用 **[變形]** 工具 移動像素式選取區，但如果選取區中的一部分偏離畫布，就會自選取區減去該部分。



若要重新放置選取區，請使用 [移動] 工具，並將選取區拖曳至新位置。拖曳選取區時會出現一個矩形圈選框。

## 變形複製選取區

您可以變形選取區的複本或啟用中圖層的內容。

### 變形再製品

1. 按住 **Option** (Mac) 或 **Alt** (Windows)，並從工具箱中選擇 **[變形]** 工具 。

   如果工具箱中沒有顯示**「變形」**工具，請按住**「圖層調整」**工具 開啟延伸選單，然後選擇**「變形」**工具 。

2 按一下屬性列上的變形模式。
變形就會套用至複製內容中。

您也可以按一下 **Command** + **Shift** + **Option** + **T** (Mac) 或 **CTRL** + **Shift** + **Alt** + **T** (Windows)，將再製品變形。

## 縮放與旋轉路徑式選取區

您可以縮放或旋轉路徑式選取區。縮放可讓您變更選取區的尺寸。您也可以按照物件的外觀比例來縮放物件。

### 縮放選取區

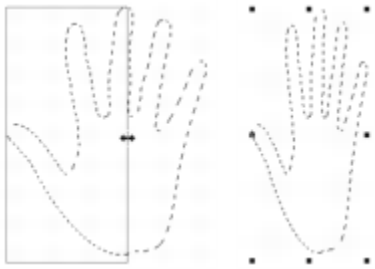
1 在工具箱中，按一下 **[變形]** 工具 。

如果工具箱中沒有顯示 **[變形]** 工具，請按住 **[圖層調整]** 工具 開啟延伸選單，然後選取 **[變形]** 工具 。

2 按一下屬性列上的 **[縮放]** 按鈕 。

3 執行下表中的一項任務。

| **若要** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 縮放單一方向的選取區 | 拖曳側邊或上下控制點。按一下屬性列上的 **[確認變形]** 按鈕 。 |
| 縮放平面中的選取區 | 拖曳角落控制點。按一下屬性列上的 **[確認變形]** 按鈕 。 |
| 縮放時維持選取區的形狀或「外觀比例」 | 拖曳角落控制點時按住 **Shift**。按一下屬性列上的 **[確認變形]** 按鈕 。 |
| 維持選取區的形狀或「外觀比例」並沿著參考點縮放 | 按住 **Alt** + **Shift** (Windows) 或 **Option** + **Shift** (Mac)，並拖曳其中一角的控制點。按一下屬性列上的 **[確認變形]** 按鈕 。 |
| 沿著參考點縮放 | 按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac)，並拖曳其中一角的控制點。按一下屬性列上的 **[確認變形]** 按鈕 。 |



拖曳側邊的控制點可以水平縮放。

您也可以透過選擇 **[編輯]** > **[變形]** > **[縮放]**，然後在對話方塊中指定水平與垂直縮放百分比，來縮放選取區。

### 旋轉選取區

1 在工具箱中，按一下 **[變形]** 工具 。

如果工具箱中沒有顯示**「變形」**工具，請按住**「圖層調整」**工具 開啟延伸選單，然後選擇**「變形」**工具 。

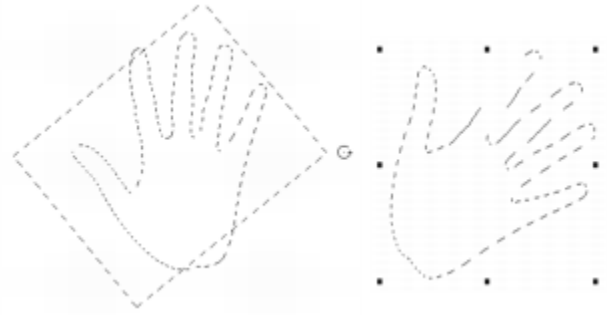
2 按一下屬性列上的 **[旋轉]** 按鈕 。

3 將指標移到選取區邊界方塊的邊界外。

4 拖曳角落控制點。
如果要保持 15 度遞增的旋轉，請在拖曳時按住 **Shift**。

5 按一下屬性列上的 **[確認變形]** 按鈕 。

您也可以透過選擇 **[編輯]** > **[變形]** > **[旋轉]**，然後在對話方塊中指定旋轉角度，來**旋轉**選取區。正數會順時針旋轉；負數會逆時針旋轉。



旋轉選取區。

## 歪斜與扭曲路徑式選取區

您可以歪斜與扭曲路徑式選取區。歪斜會不按比例傾斜選取區的垂直和水平方向。扭曲選取區則可讓您依不同方向移動選取區的邊或角。例如，您可以壓扁或延展選取區。此外，您可以使用透視扭曲，讓物件產生外表深度。歪斜扭曲則可產生 3D 外觀。

### 歪斜選取區

1 在工具箱中，按一下 **[變形]** 工具 。

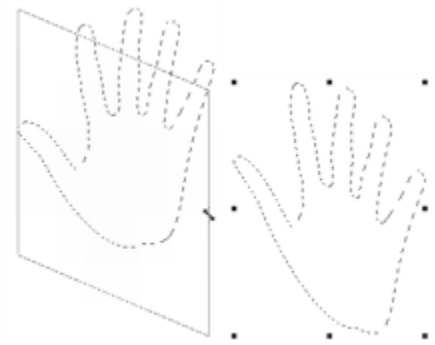
如果工具箱中沒有顯示**「變形」**工具，請按住**「圖層調整」**工具 開啟延伸選單，然後選擇**「變形」**工具 。

2 按一下屬性列上的 **[歪斜]** 按鈕 。

3 將指標移到選取區邊界方塊的邊界外。

4 拖曳邊控制點。
如果只要歪斜選取的邊，請按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac)，並拖曳側邊的控制點。

5 按一下屬性列上的 **[確認變形]** 按鈕 。



歪斜選取區。

### 扭曲選取區

1 在工具箱中，按一下 **[變形]** 工具 。

如果工具箱中沒有顯示**「變形」**工具，請按住**「圖層調整」**工具 開啟延伸選單，然後選擇**「變形」**工具 。

2 按一下屬性列上的 **[扭曲]** 按鈕 。

3 拖曳角落控制點。
如果要將扭曲限制在水平或垂直軸，請按住 **Shift** 並拖曳其中一角的控制點。
如果要扭曲相對於 **[參考點]** 的選取區，請按住 **Alt** (Windows) 或 **Option** (Mac)，並拖曳其中一角的控制點。

4 按一下屬性列上的 **[確認變形]** 按鈕 。

套用扭曲之前 (左) 和之後 (右) 的選取區。

### 扭曲選取區中的透視

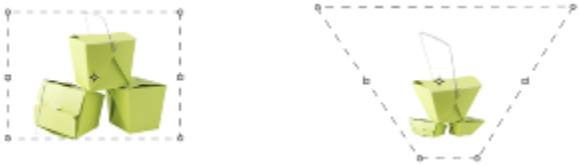
1 在工具箱中，按一下 **[變形]** 工具 。

如果工具箱中沒有顯示**「變形」**工具，請按住**「圖層調整」**工具 開啟延伸選單，然後選擇**「變形」**工具 。

2 按一下屬性列 **[透視扭曲]** 按鈕 。

3 拖曳角落控制點。
如果要將扭曲限制在水平或垂直軸，請按住 **Shift** 並拖曳其中一角的控制點。

4 按一下屬性列上的 **[確認變形]** 按鈕 。



套用透視扭曲之前 (左) 和之後 (右) 的選取區。

## 取消變形

如果不滿意變形結果，您可以取消變形並將選取區回復至先前的狀態。

### 取消變形

- 按一下屬性列上的 **[取消變形]** 按鈕 ，或是按下 **Esc**。

# 效果的通用選項

Corel Painter 包含範圍廣泛的效果，可供您變更影像。效果分類為四個主要類別：

- 色調控制
- 表面控制
- 焦點
- 神秘特效

若要控制每個效果，您必須修改效果的個別設定。但是，這些效果之間有一些共通的選項。

本節包含下列主題：


- 第 485 頁的「淡化效果」
- 第 486 頁的「套用最近使用的效果」
- 第 486 頁的「使用開啟面板更改效果」
- 第 486 頁的「使用來源亮度套用效果」


## 淡化效果

您可以使用 **[淡化]** 控制項來復原上次套用到影像的效果的百分比。您可以使用此功能來控制效果的強度。

將 [淡化] 套用到影像 (右圖) 以復原上次的效果的百分比 (左圖) 。

### 淡化效果

1 選擇**「編輯」**>**「淡化」**。
若要套用 **[淡化]**，您必須事先套用效果到影像。
2 在 **[淡化]** 對話方塊中移動滑桿。

如果您改變想法，請選擇 **[編輯]**>**[復原]**。

## 套用最近使用的效果

在 **[效果]** 選單頂部，Corel Painter 會顯示您最近套用的兩種效果。這可以讓您快速地重新套用常用的效果。您還可以使用鍵盤快速鍵來套用最近使用的兩種效果。

### 重新套用最近使用過的效果

- 執行以下任一操作：
  - 選擇 **[效果]**，然後在選單頂部選擇其中一個選項。
  - 按下 **Command** + / (Mac OS) 或 **Ctrl** + **/** (Windows)。

您也可以按一下 **[編輯]**>**[偏好設定]**>**[自訂鍵]**，以套用 **[倒數第二個效果]** 效果指令的快捷鍵。按一下 **[程式指令]** 清單中的 **[效果]** 類別，再按一下 **[倒數第二個效果]** 指令來加以選取，然後在 **[快捷鍵]** 欄中輸入快捷鍵。

## 使用開啟面板更改效果

若要測試效果，您必須在選擇某個效果前，先顯示所有需要的面板。例如，**[色彩重疊]** 效果結合選擇的紙張材質和主色彩來定義重疊。選擇此效果時，如果 **[紙張]** 和 **[色彩]** 面板是開啟，則您可以先更改紙張紋路和色彩，以便建立不同的重疊，再套用效果到影像。任何紙張或色彩的變更，都將顯示在 **[色彩重疊]** 對話方塊的 **[預覽]** 視窗中。您可以在螢幕上視需要任意移動效果對話方塊，以便能夠完整使用其他的面板。

## 使用來源亮度套用效果

有了 Corel Painter，您可以透過使用特定來源 (可包含外部來源或是影像本身的亮度) 的亮度值將一些效果套用至影像。效果在影像上的強度是以來源的深淺值為基礎。來源淺色區域的更改程度比較大，而將較小程度的更改套用到深色區域。例如，選擇 **[紙張]** 作為來源時，將根據在 **[紙張材料庫]** 面板中所選的紙張深淺區域來套用效果。您也可以選擇花紋或外部影像 (仿製來源) 作為亮度來源。

**[使用]** 清單方塊會列出亮度來源選項，而這些選項視效果而有所不同。亮度選項可包含：

- **紙張**
- **影像亮度**
- **原始亮度 (花紋或仿製來源)**
- **3D 筆刷筆觸**
- **[Alpha 色頻]** 或 **[圖層遮罩]** (附註：只有在您的文件具有色頻，或有圖層遮罩的圖層時，才能使用這個選項。)

各種效果的 [說明] 中會詳細說明這些選項。瞭解這些選項如何影響影像的最好方式，就是嘗試使用。

# 使用焦點效果和神祕特效效果

Corel Painter 包含了 **[焦點]** 效果，可為影像建立清晰化、柔化、動態殘影及扭曲效果。也包含 **[神秘特效]** 效果，可讓您以各種不同的方式使影像產生變形。

本節包含下列主題：

**焦點效果**

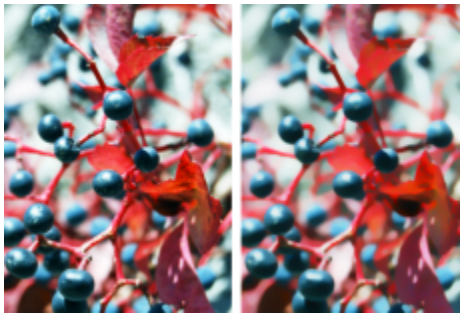

- 第 487 頁的「套用敏銳模糊」
- 第 488 頁的「套用 鏡頭動態殘影」
- 第 489 頁的「套用場景深度」
- 第 490 頁的「套用玻璃折射變形」
- 第 493 頁的「套用動態殘影」
- 第 493 頁的「將焦點清晰化」
- 第 494 頁的「柔化焦點」
- 第 495 頁的「套用變焦模糊」


**神秘特效效果**


- 第 495 頁的「套用石紋」
- 第 497 頁的「自動仿製影像」
- 第 498 頁的「套用自動梵谷效果。」
- 第 499 頁的「套用氣泡」
- 第 500 頁的「建立自訂花磚」
- 第 502 頁的「套用方格紙」
- 第 503 頁的「套用衍生效果」
- 第 504 頁的「套用高反差」
- 第 504 頁的「套用迷宮效果」
- 第 505 頁的「筆刷自動分佈」
- 第 507 頁的「套用普普藝術填色效果」


## 套用敏銳模糊

**[敏銳模糊]** 效果能平滑色彩及銳利細節，柔化影像外觀。此效果會產生類似套用柔化筆刷筆觸的結果。您可以使用 **[敏銳模糊]** 將繪圖效果快速套用至影像。



使用「敏銳模糊」之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 套用敏銳模糊

1 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[敏銳模糊]**。

3 在 **[敏銳模糊]** 對話方塊中，調整 **[量]** 滑桿。

## 套用 鏡頭動態殘影

透過模擬長時間曝光的鏡頭，**[鏡頭動態殘影]** 效果可建立類似照片殘影的效果。這種效果在深色背景的淡色影像上最明顯。

使用「鏡頭動態殘影」之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 套用鏡頭動態殘影

1 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[鏡頭動態殘影]**。

3 在文件視窗上，拖曳建立動態殘影。

游標移動決定將殘影的方向和變化程度。例如，快速移動與緩慢移動將產生不同的殘影效果。較長的拖曳路徑將增加殘影量。直線、曲線和之字形移動也會產生不同的效果。

4 在 **[鏡頭動態殘影]** 對話方塊中，調整 **[偏移]** 滑桿讓原始動作沿著拖曳路徑移動。

## 套用場景深度

此效果建立類似於鏡頭焦點平面距離的殘影。您可以指定影像中殘影效果的半徑。

這個「M」是一個浮動向量圖形。陰影的殘影效果是利用 [場景深度] 建立的。

套用 **[場景深度]** 有五種不同的方法：

- **統一色彩** — 將效果統一套用至影像
- **紙張** — 使用紙張材質亮度作為對應依據來套用效果。紙張紋路的深色區域會套用較多的色彩；淡色區域會套用較少的色彩。如果想要測試效果，請在套用效果的同時將 **[紙張]** 面板保持開啟。這樣您就可以切換到不同的紙張，並修改紙張控制項。
- **影像亮度** — 使用影像的亮度作為效果的依據。原始影像的深色區域會套用較多的色彩；淡色區域會套用較少的色彩。
- **原始亮度** — 使用仿製來源 (或花紋) 的亮度作為效果的依據。仿製來源 (或花紋) 的深色區域會套用較多的色彩；淡色區域會套用較少的色彩。
- **Alpha 色頻或圖層遮罩** — 設定色頻或圖層遮罩中的值作為效果的依據。圖層遮罩或色頻的深色區域會套用較多的色彩；淡色區域會套用較少的色彩。只有在影像有儲存 Alpha 色頻或具有圖層遮罩時，才可以使用這種方式。

### 統一套用場景深度

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[場景深度]**。
3 從**「使用」**清單方塊中選擇**「統一色彩」**。
4 調整任一 **[場景深度]** 控制項。相關資訊，請參閱第 490 頁的「場景深度控制項」。

### 使用紙張亮度套用場景深度

1 選擇**「視窗」** > **「紙張面板」** > **「紙張」**。
2 從 **[紙張]** 材料庫面板中選擇紙張色票。
3 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
4 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[場景深度]**。
5 從**「使用」**清單方塊中選擇**「紙張」**。
   來源中較深的區域將呈現較大的殘影。
6 調整任一 **[場景深度]** 控制項。相關資訊，請參閱第 490 頁的「場景深度控制項」。

### 使用影像亮度套用場景深度

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。

- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[場景深度]**。

3 從**「使用」**清單方塊中選擇**「影像亮度」**。
來源中較深的區域將呈現較大的殘影。

4 調整任一 **[場景深度]** 控制項。相關資訊，請參閱第 490 頁的「場景深度控制項」。

### 使用仿製或花紋亮度套用場景深度

1 執行以下任一操作：
- 若要使用仿製來源，請選擇 **[視窗]** > **[仿製來源]**。在**「仿製來源」**面板中，依序按一下**「開啟來源影像」**按鈕 和**「開啟來源」**，選擇仿製來源。
- 若要使用花紋，請選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[花紋]**，然後從 **[花紋]** 材料庫面板按一下花紋色票。

2 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

3 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[場景深度]**。

4 調整任一 **[場景深度]** 控制項。相關資訊，請參閱第 490 頁的「場景深度控制項」。

### 使用圖層遮罩或色頻亮度套用場景深度

1 執行以下任一操作：
- 若要使用圖層遮罩，請選擇 **[視窗]** > **[圖層]**，然後在 **[圖層]** 面板中按一下包含圖層遮罩的圖層。
- 若要使用 Alpha 色頻，請選擇 **[視窗]** > **[色頻]**，然後在 **[色頻]** 面板中按一下 Alpha 色頻。

2 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

3 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[場景深度]**。

4 從**「使用」**清單方塊中選擇**「原始亮度」**。
來源中較深的區域將呈現較大的殘影。

5 調整任一 **[場景深度]** 控制項。相關資訊，請參閱第 490 頁的「場景深度控制項」。

### 場景深度控制項

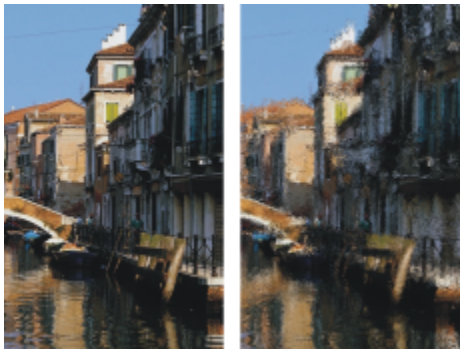
- **最小尺寸** — 設定殘影區域的最小半徑
- **最大尺寸** — 設定殘影區域的最大半徑

  最大尺寸必須大於最小尺寸。

## 套用玻璃折射變形

**[玻璃折射變形]** 效果可建立類似在一片玻璃上反射影像的效果。您可讓影像呈現類似從浴室水晶玻璃門後透出的效果，或讓影像扭曲至難以辨識。

**[玻璃折射變形]** 會根據置換貼圖重置影像的像素效果。此貼圖是結合來源的置換資訊與預設的對應類型而建立。



套用「玻璃折射變形」之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

置換資訊的來源有 5 種：

- **[紙張]** 使用紙張材質的資訊置換圖素。材質上較亮的區域將套用較多的置換，較暗的區域將套用較少的置換。紙張材質很適合建立波紋玻璃效果。除非想呈現霧面玻璃效果，否則您應該增加紙張的比例。
- **[3D 筆刷筆觸]** 對套用至仿製與套用至目前文件的筆刷筆觸使用不同的亮度。
- **[影像亮度]** 使用目前文件的明暗區域決定扭曲的程度。
- **原始亮度** 使用仿製來源的亮度。使用鑲嵌作為仿製來源產生凹凸不平的玻璃效果。
- **[Alpha 色頻]** 或 **[圖層遮罩]** 使用色頻或圖層遮罩的亮度。色頻中較亮的區域將呈現較大的扭曲。您必須有儲存 Alpha 色頻或圖層遮罩才能使用此來源。

  若要建立受控的扭曲貼圖，請選擇 Alpha 色頻或圖層遮罩作為來源。例如，色頻中的漸層會產生漸進式的扭曲效果。色頻中的向量圖形將以清楚的輪廓產生扭曲。

### 使用紙張亮度套用玻璃折射變形

1 選擇**「視窗」**□**「紙張面板」**□**「紙張」**。

2 從 **[紙張]** 材料庫面板中選擇紙張色票。

3 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

4 選擇 **[效果]** □**[焦點]** □**[玻璃折射變形]**。

5 從**「使用」**清單方塊中選擇**「紙張」**。

6 調整任一 **[玻璃折射變形]** 控制項。相關資訊，請參閱第 492 頁的「玻璃折射變形控制項」。

### 使用 3D 筆刷筆觸套用玻璃折射變形

1 開啟一個影像。

2 選擇**「檔案」**□**「仿製」**。

3 將筆刷筆觸套用至仿製。

4 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

5 選擇 **[效果]** □**[焦點]** □**[玻璃折射變形]**。

6 從 **[使用]** 清單方塊中選擇 **[3D 筆刷筆觸]**。

7 調整任一 **[玻璃折射變形]** 控制項。相關資訊，請參閱第 492 頁的「玻璃折射變形控制項」。

### 使用影像亮度套用玻璃折射變形

1 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[玻璃折射變形]**。

3 從**「使用」**清單方塊中選擇**「影像亮度」**。

4 調整任一 **[玻璃折射變形]** 控制項。相關資訊，請參閱第 492 頁的「玻璃折射變形控制項」。

### 使用仿製或花紋亮度套用玻璃折射變形

1 執行以下任一操作：
- 若要使用仿製來源，請選擇 **[視窗]** > **[仿製來源]**。在**「仿製來源」**面板中，依序按一下**「開啟來源影像」**按鈕 和**「開啟來源」**，選擇仿製來源。
- 若要使用花紋，請選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[花紋]**，然後從 **[花紋]** 材料庫面板按一下花紋色票。

2 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

3 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[玻璃折射變形]**。

4 從**「使用」** 清單方塊中選擇**「原始亮度」**。

5 調整任一 **[玻璃折射變形]** 控制項。相關資訊，請參閱第 492 頁的「玻璃折射變形控制項」。

### 使用圖層遮罩或色頻亮度套用玻璃折射變形

1 執行以下任一操作：
- 若要使用圖層遮罩，請選擇 **[視窗]** > **[圖層]**，然後在 **[圖層]** 面板中按一下包含圖層遮罩的圖層。
- 若要使用 Alpha 色頻，請選擇 **[視窗]** > **[色頻]**，然後在 **[色頻]** 面板中按一下 Alpha 色頻。

2 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

3 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[玻璃折射變形]**。

4 從**「使用」** 清單方塊中選擇**「原始亮度」**。

5 調整任一 **[玻璃折射變形]** 控制項。相關資訊，請參閱第 492 頁的「玻璃折射變形控制項」。

### 玻璃折射變形控制項

- **柔軟度** — 控制置換色彩之間的邊界
  增加 **[柔軟度]** 設定會建立更半透明的階層，讓扭曲更加平滑。如果玻璃折射變形中出現鋸齒，請嘗試增加 **[柔軟度]** 設定。
- **折射** (**對應**類型) — 以光學鏡片折射光線的方式置換像素。如果您想呈現從玻璃透出的效果，這是建立扭曲最好的對應類型。
- **向量置換** (**對應**類型) — 以特定方向移動像素。
- **角度位移** (**對應**類型) — 以不同方向移動像素。以此對應類型小幅度增加**「柔軟度」**的值 (從 0 至 0.1)，可在玻璃折射變形中產生大幅改變。
- **量** — 控制置換的程度。向右移動此滑桿會增加扭曲。
- **變化** — 在置換區域的附近建立多種變化。增加變化的結果將根據影像類型和其他的設定而不同。
- **方向** — 控制置換的方向。三點鐘的方向即為 0° 的方向。方向與 [折射] 對應類型無關。

- **反轉** — 反轉所選取的來源
- **品質** — 更改扭曲的品質

## 套用動態殘影

此效果可讓影像呈現類似移動留下的殘影。您可以控制殘影效果的角度、半徑和方向。

[動態殘影] 效果。

### 套用動態殘影效果

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[動態殘影]**。
   在 **[動態殘影]** 對話方塊中，調整以下滑桿：
   - **半徑** — 設定殘影量。向右移動此滑桿可讓影像呈現較快速移動的效果。
   - **角度** — 設定影像向哪個方向移動。設定為 0° 的殘影會轉向三點鐘方向移動。
   - **模糊** — 以您在 **[角度]** 滑桿中所選角度之垂直方向來模糊影像。

## 將焦點清晰化

**[清晰化]** 效果可透過強化反白和陰影來提高對比。您可以利用 **[高斯]** 或 **[圓形]** 孔徑選項來建立較銳利的影像。**[高斯]** 孔徑可將紅、綠、藍三原色銳利化；**[圓形]** 孔徑會根據亮度將影像銳利化。

套用 [清晰化] 之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 將焦點清晰化

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[清晰化]**。
3 在 **[清晰化]** 對話方塊中，啟用孔徑選項。
4 根據以下指南調整滑桿：
   - **量** — 決定某個元素邊緣的影響程度
   - **反白** — 決定明亮區域的強度。向右移動此滑桿可使反白變亮。
   - **陰影** — 決定陰影的深度。百分比越高，陰影越暗。

   如果您選擇 **[高斯]** 孔徑選項，且只想要銳利化所選取的色彩，請勾選任何的 **[紅色]**、**[綠色]** 或 **[藍色]** 核取方塊組合。

## 柔化焦點

**[柔化]** 和 **[超柔化]** 效果可增強筆刷筆觸的反鋸齒補償效果，從而使影像一個部分至另一個部分的邊界更加柔化。您可以利用 **[高斯]** 或 **[圓形]** 孔徑選項將 **[柔化]** 效果套用至影像。**[高斯]** 孔徑適用於建立平滑、光殘影或除焦效果；**[圓形]** 孔徑適用於利用圓形光源 (例如太陽) 建立陰影貼圖色偏。

**[超柔化]** 效果可讓您指定要柔化的像素半徑，從而柔化影像。

### 柔化焦點

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[柔化]**。
3 在 **[孔徑]** 區域中，啟用以下任一選項：
   - **高斯**
   - **圓形**
4 調整**「量」**滑桿。

   越向右移動此滑桿，影像元素之間的階層越多，建立的殘影也越多。

### 指定 [像素值] 進行柔化

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[超柔化]**。
3 在 **[柔化]** 方塊中輸入像素值。

   此值會決定柔化的像素半徑。值越小，效果越細微。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 纏繞效果 | 勾選 **[纏繞]** 核取方塊。 |
| 預覽效果 | 勾選 **[預覽]** 核取方塊。 |
| 清除效果 | 按一下 **[重設]**。 |

## 套用變焦模糊

這個效果透過放大或縮小某個區域建立殘影效果。距離縮放點愈遠，影像將愈模糊。這個效果可讓您強調影像某個特殊區域。

套用「變焦模糊」之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

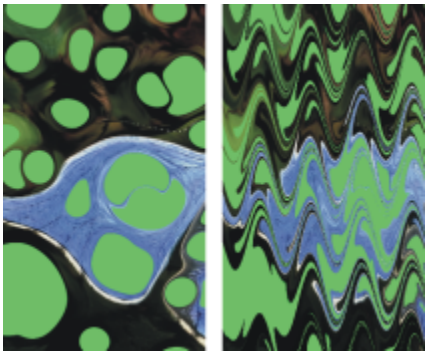
### 套用變焦模糊

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[焦點]** > **[變焦模糊]**。
3 在文件視窗中，按一下影像指定縮放點。
4 調整 **[量]** 滑桿可決定模糊程度。

   如果您想建立放大的模糊效果，請勾選 **[放大]** 註記框。如果您想建立縮小的模糊效果，請取消勾選 **[放大]** 註記框。

## 套用石紋

**[石紋]** 效果可建立精細的影像扭曲，這種技巧可追溯回 12 世紀。石紋藉由在影像上拖曳叉子或耙子的分岔效果，產生出類似在巧克力糖漿和融化的冰淇淋混合物上拖曳叉子的效果。



套用 [石紋] 效果之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

您每在影像上拖曳一次耙子，便建立一個階層。您可以建立包含數個階層的石紋「公式」，每一個階層都可使用不同分岔、方向和波形。您可以儲存石紋公式供再次使用。

搭配花紋或材質使用，可發揮最好的石紋效果。使用 **[氣泡]** 效果是建立石紋素材的一種好方式，以花紋填色也不錯。相關詳細資訊，請參閱第 499 頁的「套用氣泡」。

### 建立石紋公式

1 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果]** > **[神祕特效]** > **[套用石紋]**。

3 移動以下任一滑桿：
- **間距** — 調整耙齒之間的距離，可控制的分岔齒數。當此滑桿向右推到底時，將只有一個耙齒。
- **偏移** — 將分岔以朝向路徑的方向垂直移動，可調整分岔線的位置。
- **波** — 變更波形的振幅 (高度)。設定此滑桿為 0 時，路徑將變成直線。
- **波長** — 決定波峰之間的距離。
- **面** — 將波形朝向分岔方向移動。這可讓您設定曲線在影像中開始分岔的位置，包括波峰、下坡、波谷或上坡。
- **拉** — 控制分岔在影像中扭曲的程度。較低的值產生較細、較短的扭曲。較高的值則建立較強烈的扭曲。
- **品質** — 可讓您控制套用石紋影像的平滑度。低設定會產生鋸齒效果。石紋的圖素將看來散亂而不平整。增加 **[品質]** 設定可增加反鋸齒補償，讓色彩扭曲顯得更平滑和流暢。

移動這些滑桿時，預覽視窗中的虛線將顯示出分岔路徑。

4 在 **[方向]** 區域，針對分岔筆觸啟用一個選項。

5 按一下**「新增步驟」**按鈕 ✚。

6 針對每個要建立的階層重複步驟 3 至 5。

**[套用石紋]** 對話方塊會顯示目前的階層數和此公式中的總階層數。您可按前進或後退箭頭按鈕，在階層之間移動。

若您想呈現特定的效果，選取區可幫您控制石紋效果。例如，分岔路徑一般是從影像的邊緣開始產生。如果您想讓分岔路徑從氣泡的中央開始產生，請選取一個從氣泡中央開始的區域。

階層將依序套用，所以後來的階層將以前一個階層的最後效果為根據。

對石紋效果最後外觀影響最大的，是耙齒以水平或垂直開始，以及使用的是精細或粗糙。

每增加一個階層，就會增加套用此公式的時間。

### 儲存或載入公式

- 執行下表中的任一操作：

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 清除公式 | 在 **[套用石紋]** 對話方塊中，按一下 **[重設]**。將刪除目前的公式。 |
| 儲存公式 | 在**「套用石紋」**對話方塊中，按一下**「儲存所有步驟」**。在 **[儲存石紋]** 對話方塊中指定一個名稱。 |
| 載入公式 | 在**「套用石紋」**對話方塊中，按一下**「載入石紋步驟」**。在 **[石紋公式]** 對話方塊中選擇一個公式。 |

## 自動仿製影像

您可以使用 **[自動仿製]** 效果，自動將筆刷筆尖套用至您的影像。筆尖的類型將視您所選取的筆刷而定。色彩則選自仿製來源。與大部分的其他效果不同的是，**[自動仿製]** 並沒有對話方塊，而是使用目前的筆刷設定和仿製色彩。

若想產生影像的自然媒材效果，最好先仿製這個影像，然後再選擇一種藝術筆尖的筆刷。**[仿製筆]** 筆刷類別的 **[大雨仿製]** 變體可產生很好的手繪感。**[藝術家]** 筆刷類別的 **[秀拉]** 變體也不錯。

此範例為 [自動仿製] 效果搭配使用 [秀拉] 變體。

如果套用 **[自動仿製]** 到大片區域，繪製時可能會一次填入一些較小的矩形花磚。如果您按一下滑鼠停止**「自動仿製」**，系統便不會自動為整個選取區域貼上花磚。若要為非矩形的區域填色，您可以搭配選取區使用 **[自動仿製]**。相關詳細資訊，請參閱第 463 頁的「開始使用選取區」。

如果您使用 **[自動仿製]** 搭配 **[氈製向量筆仿製工具]** 變體，或其他重複筆觸時會變黑的工具，則該區域會迅速變黑。使用 **[自動仿製]** 時，將原始影像變暗可減慢疊色速度。

另一個自動仿製的方式是記錄並播放個別筆刷筆觸，在為背景填色時，這個功能尤為實用。相關詳細資訊，請參閱第 132 頁的「錄製與播放筆刷筆觸」和第 147 頁的「影像仿製與取樣」。

### 以仿製的筆刷筆觸自動為某個區域填色

1. 開啟一個影像檔作為仿製來源。
2. 選擇**「檔案」**▯**「仿製」**。
   如果您想要只針對影像的某部分套用效果，請從工具箱選取 **[選取區]** 工具，然後建立選取區。
3. 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
4. 在 [筆刷] 材料庫面板，按一下 **[仿製筆]** 筆刷類別，然後選擇一種筆刷變體，例如 **[大雨仿製工具]** 或 **[印象派]** 仿製筆。
   並非所有的 **[仿製筆]** 均可以與 **[自動仿製]** 相容。如果您選擇了不相容的變體，則會停用 **[自動仿製]** 效果。

5 選擇 **[效果]** > **[神祕特效]** > **[自動仿製]**。
繪製的筆尖將自動套用到選取區域上。

6 按一下影像的任一處可關閉 **[自動仿製]**。

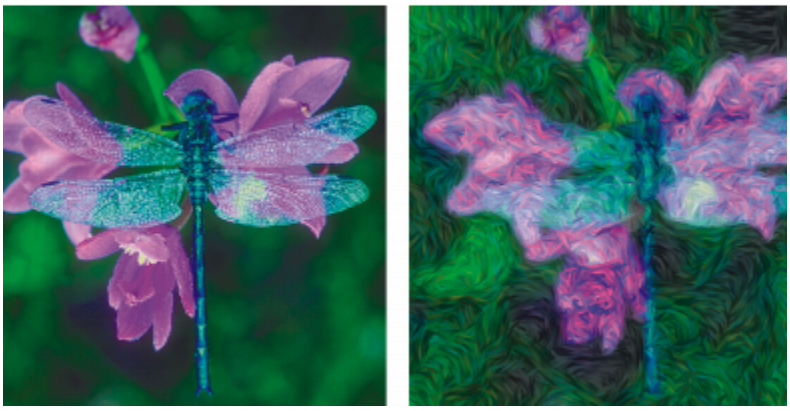
如果您套用 **[自動仿製]** 至大型區域時，顏料可能無法填滿區域。如果您按一下滑鼠以停止 **[自動仿製]**，則游標會停在該點，同時將不再繼續填滿選取的區域。若要完全填滿區域，您必須讓 **[自動仿製]** 繼續執行。

您可以將變體變形為仿製筆，以便與 **[自動仿製]** 搭配使用，方法是在 **[色彩]** 面板中按一下 **[仿製色彩]** 按鈕 。

將 **[色彩變化]** 面板中的 **[±H]**、**[±S]** 及 **[±V]** 滑桿個均設定為 **[15%]**，即可在筆尖中產生更多色彩變化。選擇 **「視窗」** > **「筆刷控制面板」** > **「色彩變化」** 即可開啟 **「色彩變化」** 面板。

## 套用自動梵谷效果。

您可以使用 **[自動梵谷]** 效果建立影像的類梵谷演算。若要套用 **[自動梵谷]**，必須先仿製影像，然後從 **[藝術家]** 筆刷類別選擇 **[自動梵谷]** 變體。



[自動梵谷] 效果。

此效果需要兩個操作。第一個操作可決定筆刷筆尖的角度。第二個操作可套用筆尖。然後影像將以一組方向性筆刷筆觸進行演算。

### 套用自動梵谷至影像

1 選取要仿製的影像。

2 依序選擇 **[檔案]** > **[快速仿製]**。

3 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

4 在 [筆刷] 材料庫面板上，按一下 **[藝術家]** 筆刷類別，然後按一下 **[自動梵谷]** 筆刷變體。

5 選擇 **[效果]** > **[神祕特效]** > **[自動梵谷]**。

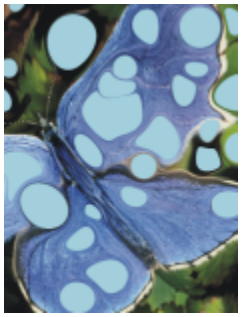
將 **[色彩變化]** 面板中的 **[±H]**、**[±S]** 及 **[±V]** 滑桿個均設定為 **[15%]**，即可在筆尖中產生更多色彩變化。選擇 **「視窗」** > **「筆刷控制面板」** > **「色彩變化」** 即可開啟 **「色彩變化」** 面板。

## 套用氣泡

**「氣泡」**效果可建立類似水面浮油的花紋。此效果會扭曲底下的影像，使其呈現看似流動的模樣，並在影像上放置許多帶有色彩、剪貼簿內容或花紋的氣泡。

填入氣泡的來源有三種：您可以建立一個陰影類似球體的圓形選取區來產生像水泡的氣泡，然後再將它複製到剪貼簿中。

套用從剪貼簿內容建立的 [氣泡] 效果之前 (左圖) 和之後 (右圖)。



從目前色彩來源建立的 [氣泡] 效果。

因為 **[氣泡]** 可以建立有趣的色彩花紋，所以可以作為 **[套用石紋]** 效果的良好基礎。您可在 **[套用石紋]** 之前，請先將此效果套用到原始影像。相關詳細資訊，請參閱第 495 頁的「套用石紋」。

### 套用氣泡效果

1 執行下表中的任一操作：

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 將剪貼簿內容填入氣泡 | 將影像複製到剪貼簿。您可以複製 Corel Painter 外的影像。 |
| 將目前的色彩填入氣泡 | 在 **[色彩]** 面板中選擇色彩。 |
| 將花紋填入氣泡 | 在 **[花紋]** 面板中選擇花紋。 |

2 開啟影像。

3 將效果套用至：

- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。

- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

4 選擇 **[效果]** > **[神祕特效]** > **[氣泡]**。

5 從**「使用」**清單方塊中選擇下列其中一個選項：
   - **貼入緩衝區** — 將目前剪貼簿的內容填入氣泡
   - **目前色彩** — 將 **[色彩]** 面板中目前所選取的色彩填入氣泡
   - **花紋** — 將 **[花紋]** 面板中目前所選取的花紋填入氣泡

   每次套用這個效果時，**[根源]** 方塊中都會產生不同的種子號碼。

6 在**「氣泡數」**方塊中輸入值。

7 指定氣泡的最小和最大尺寸。

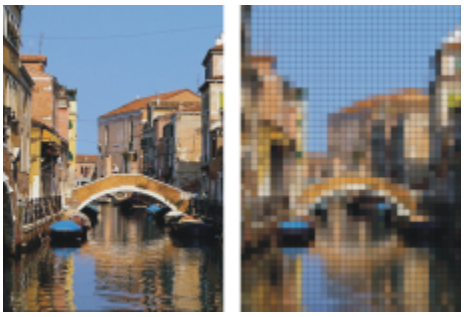
**您也可以**

| | |
|---|---|
| 設定反鋸齒補償階層的數量 | 在**「次取樣」**方塊中輸入值。 |
| 建立重複花紋拼接 | 取消勾選**「亂數種子」**核取方塊，然後在**「種子」**方塊中輸入值。 |
| 變更氣泡的亂數花紋 | 勾選**「亂數種子」**核取方塊後，按一下**「種子」**方塊旁的**「重新整理」**按鈕。 |

## 建立自訂花磚

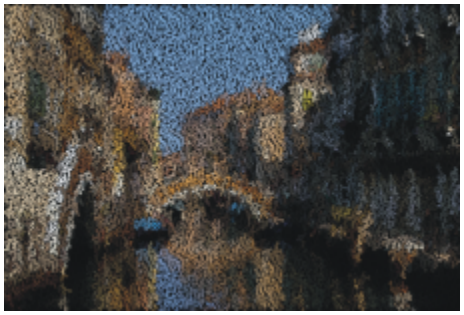
Corel Painter 會根據預設的花紋 (例如磚或六邊形)、紙張花紋、仿製來源或色頻將您的影像轉換成花磚。如果您使用預設的花紋，花磚將統一尺寸，並平均地覆蓋在整張影像上。

每塊花磚的色彩將由覆蓋處影像圖素的均化色彩決定。



套用從預設花紋產生的花磚之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

不論您從紙張花紋、仿製來源或色頻產生花磚，都將根據選取來源的深淺濃度產生花磚。此時，花磚的向量圖形將會不同，且可能不會平均地覆蓋在您的影像上。



從紙張花紋產生的花磚。

**[自訂花磚]** 效果功能和 **[製作馬賽克]** 與 **[鑲嵌裝飾]** 的效果不同。相關詳細資訊，請參閱第 582 頁的「製作馬賽克」。

### 套用自訂花磚

1 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果]** > **[神祕特效]** > **[自訂花磚]**。

3 從 **[使用]** 清單方塊中選擇以下任一花紋：
- **磚**
- **六邊形**
- **方形**
- **三角形**
- **交叉**
- **12-6-4**
- **12-6-4 V2**

4 調整任一 **[自訂花磚]** 控制項。相關資訊，請參閱第 502 頁的「自訂花磚控制項」。

原始磚泥的外觀 (左圖) 已透過模糊 (右圖) 更改。

### 使用仿製或花紋亮度套用自訂花磚

1 執行以下任一操作：
- 若要使用仿製來源，請選擇 **[視窗]** > **[仿製來源]**。在 **[仿製來源]** 面板中，依序按一下 **[開啟影像]** 按鈕 和 **[開啟來源]**，選擇仿製來源。
- 若要使用花紋，請選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[花紋]**，然後從 **[花紋]** 材料庫面板按一下花紋色票。

2 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
3 選擇 **[效果]** > **[神祕特效]** > **[自訂花磚]**。
4 從**「使用」**清單方塊中選擇**「原始亮度」**。
5 調整任一 **[自訂花磚]** 控制項。相關資訊，請參閱第 502 頁的「自訂花磚控制項」。

### 使用紙張亮度套用自訂花磚

1 選擇**「視窗」** > **「紙張面板」** > **「紙張」**。
2 從 **[紙張]** 材料庫面板中選擇紙張色票。
3 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
4 選擇 **[效果]** > **[神祕特效]** > **[自訂花磚]**。
5 從**「使用」**清單方塊中選擇**「紙張」**。
6 調整任一 **[自訂花磚]** 控制項。相關資訊，請參閱第 502 頁的「自訂花磚控制項」。

### 使用圖層遮罩或色頻亮度套用自訂花磚

1 執行以下任一操作：
   - 若要使用圖層遮罩，請選擇 **[視窗]** > **[圖層]**，然後在 **[圖層]** 面板中按一下包含圖層遮罩的圖層。
   - 若要使用 Alpha 色頻，請選擇 **[視窗]** > **[色頻]**，然後在 **[色頻]** 面板中按一下 Alpha 色頻。
2 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
3 選擇 **[效果]** > **[神祕特效]** > **[自訂花磚]**。
4 從 **[使用]** 清單方塊中選擇色頻或圖層遮罩。
5 調整任一 **[自訂花磚]** 控制項。相關資訊，請參閱第 502 頁的「自訂花磚控制項」。

### 自訂花磚控制項

- **磚塊寬度**與**磚塊高度** — 調整磚塊尺寸
- **角度**與**比例** — 調整花磚方向和內建花磚形狀大小
- **殘影半徑** — 設定供模糊破碎或磚泥色彩用的取樣半徑。增加 **[殘影半徑]** 的值將增加更多周圍色彩到每個距離的破碎像素中。
- **殘影距離** — 可設定破碎像素的模糊次數。距離值愈大，將混合愈多的花磚色彩到破碎中。只有在 **[殘影距離]** 的值大於 0 時，才會產生殘影。
- **門檻** — 設定亮和暗之間的界線。在 [門檻] 值以上的影像將變成花磚，[門檻] 值以下的影像將變成磚泥。
- **使用磚泥** — 在花磚之間加入磚泥
- **磚泥色彩** — 設定磚泥色彩
- **磚泥厚度** — 控制花磚之間或磚泥線條 (若啟用磚泥) 之間的裂縫寬度

## 套用方格紙

**[方格紙]** 效果可將水平線、垂直線、矩形或點加到影像中。

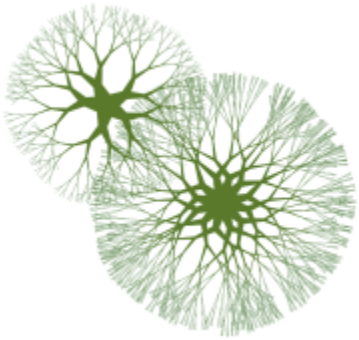
格線覆蓋以透明圖層浮在影像上作為參考的方式不同，**[方格紙]** 會成為影像的一部分。最好將 **[方格紙]** 套用至空白畫布，然後將色彩套用至畫布或圖層。

### 套用方格紙

1 選擇 **[效果]** > **[神祕特效]** > **[方格紙]**。
2 從 **[格線類型]** 清單方塊中選擇選項。
3 在以下方塊中輸入值來設定格線的尺寸：
   - **水平間距** — 決定水平線條之間的間距
   - **垂直間距** — 決定垂直線條之間的間距
   - **線寬** — 設定格線的寬度
4 按一下 **[格線色彩]** 方塊，並在 **[色彩]** 對話方塊中選擇一種色彩來設定格線色彩。
5 按一下 **[背景]** 方塊，並在 **[色彩]** 對話方塊中選擇一種色彩來設定背景色彩。

## 套用衍生效果

**[衍生效果]** 會從一個中央點產生狀似樹枝的設計，並加入到您的影像中。這種設計類似樹的架構表現。



[衍生] 花紋範例。

衍生花紋從目前的主色彩建立。因為在 **[衍生]** 對話方塊開啟時可以同時使用 **[色彩]** 面板，所以您能夠隨時更改主色彩。

### 建立衍生花紋

1 在**「色彩」**面板中選擇色彩。
2 選擇 **[效果]** > **[神祕特效]** > **[衍生]**。
3 啟用以下任一核取方塊：
   - **剛硬邊緣** — 以剛硬的邊緣建立衍生花紋；停用時則以柔化、羽化的邊緣建立衍生花紋
   - **碎形** — 以開放式的 (碎形) 花紋建立；停用時則以非碎形、以圓圈封閉外圍的花紋建立
4 調整以下任一滑桿：
   - **平坦度** — 以類似鏡頭的效果重塑衍生花紋。向左移動此滑桿可獲得凹透鏡效果。向右移動此滑桿可獲得「魚眼」鏡頭效果。
   - **變薄** — 會影響衍生花紋從中央向外緣分布的尺寸。設定超過 100% 時，外緣將變厚。設定低於 100% 時，外緣將較為精細。
   - **亂數** — 會影響衍生花紋顯示的對稱程度。較低的值產生直線幾何的設計。較高的值產生扭曲變形的設計。
   - **厚度** — 統一調整設計內的線條厚度。向左移動此滑桿可獲得較薄的線條，向右移動此滑桿可獲得較厚的線條。衍生花紋的厚度不會低於一個圖素。
   - **分支** — 決定從中央向外緣衍生分支的數量。範圍為 1 到 20。
   - **最大程度** — 決定顯示在樹枝上的階層或是子階層的數目。**[最大程度]** 特別用於決定分支向外緣分裂的方式。
   - **分叉** — 調整最外層分支的複雜度
   - **分叉比例** — 與**「分叉」**類似，但只會影響最外層分支的頂端

5 不關閉**「衍生」**對話方塊的情況下，在文件視窗中拖曳可建立衍生花紋。

6 執行以下任一操作：

- 若要套用目前的衍生花紋，請按一下 **[確定]**。
- 若要放棄所有的花紋，請按一下 **[取消]**。

除了只會影響碎形衍生花紋的 **[分叉]** 與 **[分叉比例]** 之外，**[衍生]** 對話方塊中滑桿對碎形和非碎形衍生花紋的影響都相同。

## 套用高反差

**[高反差]** 效果會隱藏包含漸層的低頻率區域，或是亮度階層的平滑邊界。這樣會留下高頻率的區域或是僅留下影像的邊緣，使亮度階層間差異很明顯。

**[高反差]** 使用 **[高斯]** 或 **[圓形]** 孔徑選項。**[高斯]** 孔徑會影響紅、綠、藍三原色；**[圓形]** 孔徑會使用影像亮度。您可以使用 **[等化]** 效果使高反差的效果更為明顯。

[高反差] 效果會顯示亮度階層之間的明顯差異。

### 套用高反差效果

1 將效果套用至：

- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果]** > **[神祕特效]** > **[高反差]**。

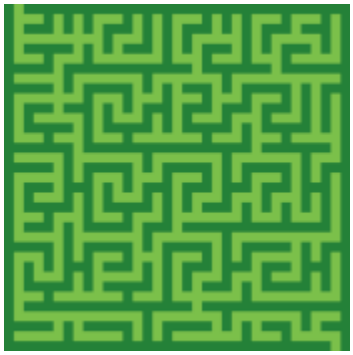
3 在 **[高反差]** 對話方塊中，啟用孔徑選項。

4 移動 **[量]** 滑桿以決定隱藏多少低頻率區域。

這個值以圖素定義選擇影像區域周圍每個圖素的半徑。向左移動此滑桿隱藏較多的低頻率資訊。向右移動此滑桿隱藏較少的低頻率資訊。

## 套用迷宮效果

**[迷宮]** 效果會產生迷宮影像。一般而言，您會在全新的空白影像中建立迷宮。每個迷宮都有一個「解決方案」，也就是從入口到出口有一條通路。



[迷宮] 效果可產生有趣的設計。

您可以擷取迷宮的一部分作為花紋或紙張材質，或使用迷宮作為其他效果的來源。迷宮必須是矩形，且不能套用到非矩形選取區。

### 套用迷宮效果

1 選擇 **[效果]** > **[神祕特效]** > **[迷宮]**。

2 按一下**「迷宮色彩」**方塊，然後選取一種迷宮色彩。

3 按一下**「背景」**色框，然後選取一種背景色彩。

4 啟用以下任一核取方塊：

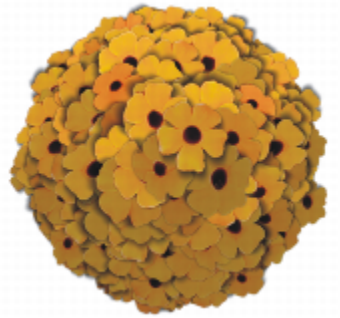
- **花紋** — 限制邊界為水平
- **顯示解決方案** — 顯示從入口到出口的路徑

5 在 **[根源]** 方塊中輸入值以產生亂數的迷宮花紋。

6 在 **[厚度]** 方塊中輸入值以設定邊界和路徑的寬度。

## 筆刷自動分佈

**[筆刷自動分佈]** 是一種專為自動套用筆刷筆尖所設計的效果。搭配影像水管筆刷變體套用此效果時尤為實用。相關詳細資訊，請參閱第 387 頁的「使用影像水管」。



搭配影像水管使用 [筆刷自動分佈] 效果的範例。

**[筆刷自動分佈]** 效果會在選取區矩形的範圍內建立虛擬的球體。當選取區為方形時，球體將呈現完美的圓形；當選取區為矩形時，球體將呈現瘦長形或扁平形。

作用時將建立許多個點，並隨機分佈在球體上。這些點將自行調整彼此的間距，然後筆刷筆尖便會分佈在每一點上。每個筆尖的外觀將根據其在球體上的位置而調整。

搭配筆刷使用 [筆刷自動分佈] 效果的範例。

### 套用筆刷自動分佈

1 執行以下任一操作：
- 若要使用影像水管，請從 [筆刷] 材料庫選擇一種影像水管筆刷變體，然後從 **[媒體選取器]** 列上的 **[噴嘴]** 選取器選取一個噴嘴。
- 若要套用繪製筆尖，請從 [筆刷] 材料庫選取筆刷。**[筆刷自動分佈]** 並非可以支援所有的筆刷變體。

2 選擇**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「色彩」**。

3 在 **[色彩]** 面板中，執行以下任一動作：
- 如果使用影像水管筆刷變體，請將副色彩設為黑色。
- 如果使用其他筆刷變體，請設定主色彩。

如果使用影像水管，效果會自動控制副色彩與噴嘴元素的混合，產生深度陰影。因為陰影大多偏向黑色，所以黑色的效果很好。

4 從工具箱選擇**「矩形選取區」**工具 ⬚。

5 拖曳建立一個選取區。

這個選取區會決定效果的位置和大小。

6 選擇 **[效果]** ▯**[神祕特效]** ▯**[筆刷自動分佈]**。

7 調整以下任一滑桿：
- **重複** — 控制重複的間距。每個重複的點都會在虛擬球體的表面上自行調整彼此的間距。這些點從亂數分佈的位置開始，所以如果您將重複數設成 0，這些點將完全地亂數分佈。重複數愈高，間距愈有規律性。
- **點** — 設定要在虛擬球體上建立的點數。每個點的皆與影像筆刷的分佈有關。
- **半徑分數** — 決定在程度 2 和程度 3 上所建立之虛擬球體的大小。程度 1 的半徑是以分數量相乘，以決定程度 2 球體的半徑。

此分數將在程度 2 和程度 3 上再次使用。較高的值 (1.0 以上) 將增加球體的重疊。較低的值 (1.0 以下) 將減少重疊 (當分佈點的重複量已經足夠時)。
- **過大** — 控制程度 1 虛擬球體與選取區圈選框有關的直徑。設定在 2.5 時，球體將符合選取區的大小。設定愈高球體愈小。較低的設定將使球體超出選取區外。
- **泛光量** — 控制筆刷中副色彩的使用，使虛擬球體上的副色彩遠離光源。這就是為何在使用黑色作為副色彩時，分佈的筆刷叢能顯示連續的立體陰影。預設設定為 0.7，可產生很好的陰影效果。增加此值將帶入更多的副色彩。減少此值將降低副色彩的混合量。

8 在 **[程度]** 區域中，啟用以下任一選項：
- **1** — 指定每個點只接受一個筆刷
- **2** — 指定每個點接受一個筆刷，然後作為在另一個虛擬球體上進行點重複和筆刷分佈重複的中心點。
- **3** — 再延伸一次球體建立和筆刷分佈。

程度 1 以上的時，筆刷數目將快速地增加。例如，如果您選擇 12 點以及程度 3，您將建立 12 + (12 × 12) + (12 × 12 × 12) = 1,884 個筆刷。當然，這些筆刷可能會被之後的分佈所覆蓋。

如果您選擇兩個或三個程度，可以勾選 **[切口內部]** 核取方塊避免筆刷重疊。這讓筆刷在分佈之前，先移除其他球體內產生的點，這個選項會增加處理效果的時間。

## 套用普普藝術填色效果

這個效果可讓您使用仿半色調的小點覆蓋影像，以便建立普普藝術影像。

套用「普普藝術填色」效果之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 套用普普藝術填色

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果] > [神祕特效] > [普普藝術填色]**。
3 從**「使用」**清單方塊中選擇**「影像亮度」**。
   如果您想使用來源的反向版本，請勾選**「反轉色彩」**核取方塊。
4 調整 **[比例]** 滑桿以設定點大小。
5 調整 **[對比]** 滑桿以混合控制媒材的亮度。
6 按一下**「筆尖色彩」**方塊，然後選取一種點色彩。
7 按一下**「背景」**色框，然後選取一種背景色彩。

# 使用光源效果及表面材質效果

Corel Painter 含有一系列的效果，可讓您用來控制影像光源與表面材質。

有關使用效果的一般資訊，請參閱第 485 頁的「效果的通用選項」。

本節包含下列主題：

**光源效果**


- 第 510 頁的「套用預設光源效果」
- 第 510 頁的「加入、刪除及重新放置光源」
- 第 511 頁的「調整光源屬性」


**表面材質效果**


- 第 512 頁的「使用紙張建立材質」
- 第 512 頁的「使用 3D 筆刷筆觸建立材質」
- 第 514 頁的「使用影像亮度建立材質」
- 第 514 頁的「使用仿製來源或花紋亮度來建立材質」
- 第 515 頁的「建立浮雕效果」
- 第 516 頁的「使用色頻和圖層遮罩來建立材質」


**使用光源效果調整表面材質**


- 第 516 頁的「建立反射貼圖」
- 第 518 頁的「調整材質光源」


**其他表面效果**


- 第 519 頁的「套用應用網點效果」
- 第 520 頁的「套用色彩重疊效果」
- 第 522 頁的「套用色調濃度效果」
- 第 523 頁的「套用表現材質效果」
- 第 525 頁的「套用彎曲效果」
- 第 527 頁的「套用木刻畫效果」
- 第 528 頁的「套用碎裂效果」
- 第 529 頁的「套用絹印效果」
- 第 530 頁的「套用素描效果」

## 套用預設光源效果

Corel Painter 含有一系列的預設光源效果，可讓您套用至影像中。光源效果可讓您迅速更改影像光源的強度或方向。您可以在未進行任何變更的情況下套用預設光源環境，或是將該環境作為自訂光源的起始點。相關詳細資訊，請參閱第 510 頁的「加入、刪除及重新放置光源」或第 511 頁的「調整光源屬性」。

套用預設光源效果之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 套用預設光源效果

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[套用光源]**。
3 在**「套用光源」**對話方塊中，從**「預設」**清單方塊中選擇預設。

   預覽視窗中會顯示該光源效果。

如果您套用某個效果至向量圖形、動態圖層、文字圖層或參考圖層，您必須先確認該圖層至影像圖層。

## 加入、刪除及重新放置光源

您可以在影像中加入一或多個光源，以建立獨特的光源效果。加入光源類似於將您的藝術作品掛在畫廊中，並調整聚光燈以將其照亮。您也可以刪除與重新放置光源。

加入光源時，**「套用光源」**對話方塊的預覽視窗中會顯示新的指示器。預覽視窗會顯示每個光源的目前位置及其投影角度。您可以使用光源指示器來移動和引導光源。光源指示器較大的部分可控制光源 (該光源打光的起點)。光源指示器較小的部分可控制光源方向 (該光源打光的目標點)。

小圓圈 (左) 可控制光源方向。大圓圈 (右) 可控制光源。

此外，您可以更改光源屬性，例如明暗程度與擴散。相關詳細資訊，請參閱第 511 頁的「調整光源屬性」。

### 加入、刪除及重新放置光源

1 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果] > [表面控制] > [套用光源]**。

3 執行下表中的一項任務。

| **若要** | **執行以下操作** |
|---|---|
| 加入光源 | 在預覽視窗的任一位置按一下。 |
| 刪除光源 | 按一下指示器，再按下 **Delete** (Mac OS) 或 **Backspace** (Windows)。 |
| 移動光源 | 將指示器較大的一端拖至所希望產生光源的位置。 |
| 更改光源方向 | 拖曳光源指示器較小的一端，直到光源指向所需的方向。 |

## 調整光源屬性

您可以調整光源屬性，例如亮度、距離、高度和色彩。光源屬性具有累積效果。例如，如果您調高某個光源的亮度，您可能需要調整曝光。

### 調整光源屬性

1 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果] > [表面控制] > [套用光源]**。

3 在預覽視窗中按一下指示器加以選取。

4 在**「方向性光源」**區域中，移動下列任何滑桿：

- **亮度** — 控制光源明暗程度
- **距離** — 控制光源距離影像多遠。如果您將光源移近，可以調整 **[曝光]** 滑桿來補償增加的光源。
- **高度** — 設定光源相對於畫布的角度在 90° 時，光源將垂直向下打光，在 1° 時則趨近水平。
- **擴散** — 設定光錐的角度

若要變更光源色彩，請按一下**「色彩」**色框，然後選擇一種色彩。

5 在**「環境光源」**區域中，移動下列任何滑桿：

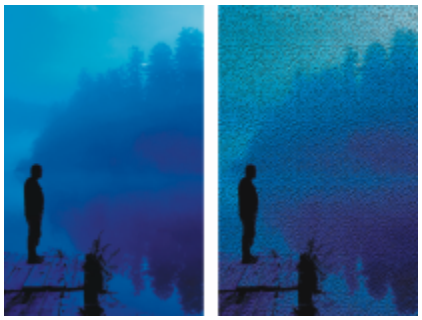
- **曝光** — 控制影像的亮度，與攝影中的曝光相似。向左移動此滑桿將減少曝光並加深影像，向右移動此滑桿將增加曝光並淡化影像。
- **泛光** — 控制影像周圍的光源。如果預覽視窗中沒有光源指示器，泛光的光源將控制影像的整體亮度。向左移動此滑桿將調暗整個光源；向右移動此滑桿將增加光源。

若要更改環境光源色彩，請按一下**「色彩」**色框，然後選擇一種色彩。

## 使用紙張建立材質

您可以合併紙張材質，以加入材質至影像。這可讓您將外表深度賦予筆刷筆觸。Corel Painter 使用紙張材質和紋路來產生效果。您可以選擇特定的紙張材質，或是讓 Corel Painter 在預設情況下套用目前選取的紙張材質至影像中。

如果想要測試效果，請在套用效果的同時將 **[紙張]** 面板保持開啟。這樣您就可以切換到不同的紙張，並修改紙張控制項。



使用紙張紋路建立材質之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 使用紙張建立表面材質

1 選擇**「視窗」**▯**「紙張面板」**▯**「紙張」**。

2 從 **[紙張]** 材料庫面板中選擇紙張色票。

3 將效果套用至：

- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

4 選擇 **[效果]** ▯**[表面控制]** ▯**[套用表面材質]**。

5 從**「使用」**清單方塊中選擇**「紙張」**。

如果您想套用反向的紙張材質，請勾選 **[反轉]** 註記框。

6 調整任一 **[套用表面材質]** 控制項。相關詳細資訊，請參閱第 519 頁的「套用表面材質控制項」。

## 使用 3D 筆刷筆觸建立材質

您可以在影像中套用 3D 筆刷效果筆觸，以建立材質筆刷筆觸的錯覺。若要使用此效果，您必須仿製影像、使用仿製筆套用筆刷筆觸至仿製，然後將效果套用至影像。Corel Painter 接著會使用仿製來源與影像之間的亮度差異來產生材質。

將「3D 筆刷筆觸」方法套用至影像之前 (左圖) 和之後 (右圖) 的範例。

如果您使用此方法，則仿製上的筆刷筆觸外觀將決定最後 3D 筆刷筆觸的逼真程度。所以，您可能需要在開始繪製之前，先設定一個較為複雜的筆刷。例如，您可以套用一種紙張材質到筆觸上。許多筆刷變體在其筆刷筆觸中會自動顯示紙張材質。

套用紙張材質的 [3D 筆刷筆觸] 範例。

您可以在首次建立某個影像時套用一種紙張材質，然後進行繪製或繪圖，以便使用筆刷筆觸建立有套用材質的畫布。但是這種材質是可以消除的，所以您最後可能無法使整個文件表面都套用相同的材質。一般而言，您應該在處理作品的最後再加入紙張材質。

您也可以使用進階的筆刷設定來製作逼真的筆刷筆觸。例如，您可以在使用筆刷筆觸時，利用 **[筆刷載入]** 選項移動底下的色彩。相關詳細資訊，請參閱第 155 頁的「使用筆刷載入」。您也可以套用 **[色彩混合]** 之類的其他設定或調整筆刷尺寸的設定，以建立複雜的筆刷筆觸。相關詳細資訊，請參閱第 261 頁的「使用筆刷控制項調整筆刷」。

套用 [筆刷載入] (左圖) 及色彩混合 (右圖) 設定的 [3D 筆刷筆觸] 範例。

### 將 3D 筆刷筆觸套用至影像

1 開啟一個影像。

2 依序選擇 **[檔案]** > **[快速仿製]**。

3 將筆刷筆觸套用至仿製。

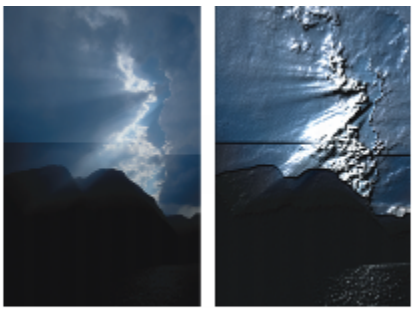
4 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[套用表面材質]**。

5 從 **[使用]** 清單方塊中選擇 **[3D 筆刷筆觸]**。

6 調整任一 **[套用表面材質]** 控制項。相關詳細資訊，請參閱第 519 頁的「套用表面材質控制項」。

## 使用影像亮度建立材質

您可以使用目前選取的影像亮度以產生表面材質。影像較亮的部分會建立凹陷區域；而較暗的部分則會建立隆起區域。整體效果會讓影像呈現浮雕的外觀。



根據影像亮度加入材質之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 使用影像亮度建立表面材質

1 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果]** ▯**[表面控制]** ▯**[套用表面材質]**。

3 從**「使用」**清單方塊中選擇**「影像亮度」**。

4 調整任一 **[套用表面材質]** 控制項。相關詳細資訊，請參閱第 519 頁的「套用表面材質控制項」。

## 使用仿製來源或花紋亮度來建立材質

您可以使用仿製來源或花紋的亮度，在影像中加入材質。此方法使用仿製來源或花紋中的明暗區域，來產生凹陷和膨脹的錯覺。若要測試不同的外觀，您可以更改仿製來源或花紋。

仿製來源亮度可協助產生材質效果。

套用任何影像效果或筆刷筆觸至仿製來源，都會產生不同的材質。例如，您可以透過調暗來源影像的區域，在仿製中建立隆起的區域。

### 根據仿製來源或花紋亮度來建立表面材質

1 開啟一個影像。

2 執行以下任一操作：
- 若要使用仿製來源，請選擇 **[視窗]** ▯**[仿製來源]**。在 **[仿製來源]** 面板中，依序按一下 **[開啟影像]** 按鈕 和 **[開啟來源]**，選擇仿製來源。
- 若要使用花紋，請選擇 **[視窗]** ▯**[媒體材料庫面板]** ▯**[花紋]**，然後從 **[花紋]** 材料庫面板按一下花紋色票。

3 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
4 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[套用表面材質]**。
5 從**「使用」**清單方塊中選擇**「原始亮度」**。
6 調整任一 **[套用表面材質]** 控制項。相關詳細資訊，請參閱第 519 頁的「套用表面材質控制項」。

## 建立浮雕效果

您可以仿製影像並使用仿製來源的亮度製造效果，藉此產生浮雕般的影像。您可以控制材質的高度，還可以控制浮雕的光源、色彩和材料屬性。

套用浮雕效果之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 建立浮雕效果

1 開啟一個影像。
2 選擇**「檔案」**>**「仿製」**。
3 從 **[色彩]** 或 **[色彩集]** 面板中，選擇一個黑色以外的色彩。
   如果希望浮雕影像為白色，請選取全部，然後按 **Delete** (Mac OS) 或 **Backspace** (Windows)。
4 選擇**「編輯」**>**「填色」**。
5 在**「填色」**對話方塊中，可選擇**「填色方式」**清單方塊中的**「目前色彩」**。
6 調整 **[不透明度]** 滑桿以設定填色的不透明度。
7 按一下 [確定] 為仿製檔案填色。
8 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[套用表面材質]**。
9 從**「使用」**清單方塊中選擇**「原始亮度」**。
   預覽視窗會顯示浮雕影像的外觀變化。
10 在**「光源控制」**區域中，調整以下任一滑桿：
   - **亮度** — 控制光源明暗程度
   - **濃度** — 調整光源在表面的散佈程度
   - **曝光** — 可調整整體光源量，由最暗到最亮
11 勾選**「簡單光源」**核取方塊，然後按一下球體上的光源指示器，變更亮部和陰影的位置。

   如果您想更改光源色彩，請按一下 **[光源色彩]** 方塊，並從 **[色彩]** 對話方塊中選擇一種色彩。

## 使用色頻和圖層遮罩來建立材質

Corel Painter 可讓您根據 Alpha 色頻或圖層遮罩產生表面材質。只有在影像中加入 Alpha 色頻或含有圖層遮罩的圖層時，才可以使用此方法。

當您套用材質至色頻時，包圍色頻邊緣的區域看起來會是隆起的。當您套用材質至圖層遮罩時，圖層遮罩的作用如同材質的邊界，而邊緣周圍則會顯示材質。相關詳細資訊，請參閱第 444 頁的「建立和刪除圖層遮罩。」。

根據儲存的 Alpha 色頻加入材質之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

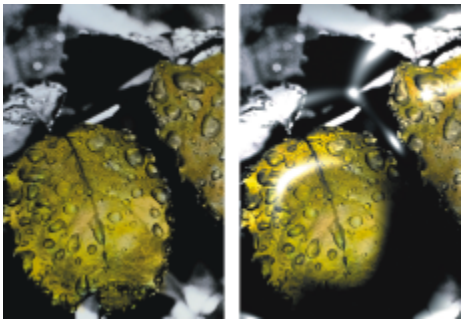
根據圖層遮罩加入材質之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 根據色頻或圖層遮罩建立表面材質

1. 在 **[圖層]** 面板中，選取圖層或畫布。
   如果您要使用圖層遮罩，必須選取圖層遮罩附加到的圖層。請確定圖層遮罩不是空白的。
2. 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[套用表面材質]**。
3. 從 **[使用]** 清單方塊中選擇色頻或圖層遮罩。
4. 調整任一 **[套用表面材質]** 控制項。相關詳細資訊，請參閱第 519 頁的「套用表面材質控制項」。

## 建立反射貼圖

反射貼圖是一種對應材質的影像，目的在於產生反射周圍環境光源的錯覺。您可以使用花紋或仿製來源影像作為反射貼圖。選擇花紋可讓您迅速套用逼真的反射。反射貼圖相當適合用來建立鉻黃或圓滑的金屬外觀。



套用一般的反射貼圖之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

您可以控制材質上顯示多少影像。如果您在仿製中加入反射貼圖，仿製來源將會對應至材質上。否則 Corel Painter 將使用目前的花紋作為反射貼圖。

您可以使用 **[影像彎曲]** 效果從彎曲的表面產生近似的反射。相關詳細資訊，請參閱第 525 頁的「套用彎曲效果」。

### 從仿製來源建立反射貼圖

1 開啟影像或建立新影像以使用作為反射區。
如果您想從彎曲的表面產生近似的反射，請套用**「影像彎曲」**效果。

2 選擇**「檔案」**▯**「仿製」**。

3 按一下工具箱中的選取工具，然後選取要反射的區域。

4 按一下工具箱中的 **[選取區調整工具]** 。

5 在選取區上按一下滑鼠右鍵，並選擇 **[複製圖層]**。
產生了新的圖層。

6 在 **[圖層]** 面板中，按一下 **[畫布]**，然後選取您剛才建立的圖層。

7 按一下 **[新圖層遮罩]** 按鈕 。

因為這個圖層遮罩完全符合反射區域的向量圖形，所以使用圖層遮罩可簡化整個過程。相關詳細資訊，請參閱第 444 頁的「建立和刪除圖層遮罩。」。

準備要反射的選取影像區域。

8 選擇 **[效果]**▯**[表面控制]**▯**[套用表面材質]**。

9 從 **[使用]** 清單方塊中選擇圖層遮罩。

10 移動**「反射」**滑桿以調整所需的反射量。

11 移動**「柔軟度」**滑桿以調整圖層影像邊緣的貼圖。

增加柔軟度可使表面更加圓滑和具有立體感。

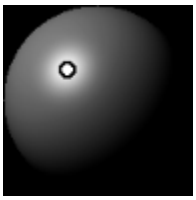
鍍鉻後的蝴蝶。

## 調整材質光源

光源可決定材質最後大部分的外觀。不佳的光源會覆蓋花紋或表面的細節。良好的光源則可強調影像，並加強反射。

您可以使用預設 (簡易) 的光源或自訂光源。使用簡易光源時，可選擇八種預設光源的其中一種。使用自訂光源時，可以加入多個光源，並且可以移動和刪除光源。

光源球體會顯示所有可能的表面角度，以及光源照亮這些角度的方式。球體上的光源指示器顯示各個光源的位置。



含有光源指示器的光源球體。

您也可以更改以下光源屬性：亮度、濃度及曝光度。此外，您也可以變更光源的色彩。

### 調整材質光源

1 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[套用表面材質]**。

3 執行以下任一操作
- 若是預設光源，請勾選**「簡單光源」**核取方塊，並在光源球體上按一下光源指示器。
- 若是自訂光源，請取消勾選**「簡單光源」**核取方塊，並執行下表中的任一操作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 加入自訂光源 | 按一下您要加入新光源的光源球體位置。<br>在您按下的地方會顯示光源指示器 (小圓圈)。 |
| 刪除自訂光源 | 按一下光源指示器，再按下 **Delete** (Mac OS) 或 **Backspace** (Windows)。 |
| 沿著環形路徑加入自訂光源 | 移動**「光源」**滑桿。 |
| 移動自訂光源 | 在球體上將光源指示器拖曳到新的位置。 |
| 更改光源色彩 | 依序按一下光源指示器、**「光源色彩」**色框，然後選擇一種色彩。 |

4 調整任一 **[套用表面材質]** 控制項。相關資訊，請參閱第 519 頁的「套用表面材質控制項」。

## 套用表面材質控制項

- **使用** — 讓您選擇套用表面材質的方法。共有下列數種方法：紙張、3D 筆刷筆觸、影像亮度及原始亮度。
- **柔軟度** — 可讓您調整材質所建立的變形量。增加柔軟度將建立更多的半透明階層，從而使變形更加平滑。
- **反轉** — 讓您套用反轉材質

**深度外觀**

- **量** — 控制套用多少表面材質到影像中。移動此滑桿到最右端時，套用的量最多。
- **圖畫** — 控制套用多少原始影像色彩到材質中。在 100% 時，將套用圖畫的完整色彩。向左移動此滑桿將顯示更多黑色，只留下光源。
- **打光** — 控制材質表面上的反白多寡。較高的 [打光] 值會使材質產生金屬光澤。
- **反射** — 可將仿製來源影像或花紋對應到不同比例的材質上。

**光源控制**

- **亮度** — 控制光源明暗程度
- **濃度** — 調整光源在表面的散佈程度
- **曝光** — 可調整整體光源量，由最暗到最亮
- **光源色彩** — 讓您變更光源色彩
- **簡單光源** — 讓您從八種預設光源選擇一種
- **光源球體** — 取消勾選**「簡單光源」**核取方塊時可讓您加入、移動及刪除自訂光源。

## 套用應用網點效果

您可以使用 **[應用網點]** 效果，模擬絹印版畫的外觀。此效果可讓您結合影像亮度與三種選取色彩，產生多色彩的影像表現。使用此效果時，反鋸齒補償會自動套用至影像上。

搭配使用 [應用網點] 與影像亮度之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

**應用網點**

1 開啟一個影像。

2 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[應用網點]**。

3 從**「使用」**清單方塊中選擇**「影像亮度」**。

4 按一下各個色框選擇三種色彩，然後從 **[色彩]** 對話方塊中選擇一種色彩。

5 調整以下任一滑桿：

- **門檻 1** — 決定滑桿下兩種色彩在影像上顯示的多寡

移動滑桿可增加其中一個色彩的色彩量，並減少另一個色彩的色彩量。

- **門檻 2** — 決定滑桿下色彩在影像上顯示的多寡

往左移動滑桿將減少色彩量。往右移動滑桿將增加色彩量。

您也可以套用以紙張材質為主的網點，只要從**「使用」**清單方塊選擇**「紙張」**，然後按一下**「紙張材質」**方塊，並選擇材質即可。

## 套用色彩重疊效果

您可以使用 **[色彩重疊]** 效果，在影像中同時加入色彩和材質。此效果可讓您在影像上塗滿色彩。您可以控制色彩的不透明度和濃度。若要使用 **[色彩重疊]** 效果，您必須選擇要套用的色彩，然後選擇用於套用效果的方法。

以下為套用色彩的五種不同方法：

- **統一色彩** — 為影像加入平均的色澤
- **紙張** — 使用紙張材質作為對應依據來重疊色彩。紙張紋路的淡色區域將套用較多的色彩；深色區域將套用較少的色彩。如果想要測試效果，請在套用效果的同時將 **[紙張]** 面板保持開啟。這樣您就可以切換到不同的紙張，並修改紙張控制項。
- **影像亮度** — 使用影像的亮度作為色彩重疊的依據。原始影像的淡色區域將套用較多的色彩；深色區域將套用較少的色彩。
- **原始亮度** — 使用仿製來源 (或花紋) 的亮度作為色彩重疊的依據。仿製來源的亮色區域將在影像中產生較多的色彩。
- **Alpha 色頻**或**圖層遮罩** — 將色頻或圖層遮罩中的值設為色彩重疊的依據。色頻或圖層遮罩的淡色區域將套用較多的色彩；深色區域將套用較少的色彩。只有在影像有儲存 Alpha 色頻或具有圖層遮罩時，才可以使用這種方式。

使用「紙張」方法套用「色彩重疊」效果之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 在影像中套用統一色澤

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[色彩重疊]**。
3 從**「使用色彩」**色框選擇色彩。
4 從**「使用」**清單方塊中選擇**「統一色彩」**。
5 調整任一 **[色彩重疊]** 控制項。相關資訊，請參閱第 521 頁的「色彩重疊控制項」。

### 使用影像亮度來套用色彩重疊

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[色彩重疊]**。
3 從**「使用色彩」**色框選擇色彩。

4 從**「使用」**清單方塊中選擇**「影像亮度」**。
5 調整任一 **[色彩重疊]** 控制項。相關資訊，請參閱第 521 頁的「色彩重疊控制項」。

### 使用紙張材質來套用色彩重疊

1 選擇**「視窗」**▯**「紙張面板」**▯**「紙張」**。
2 從 **[紙張]** 材料庫面板中選擇紙張色票。
3 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
4 選擇 **[效果]** ▯**[表面控制]** ▯**[色彩重疊]**。
5 按一下**「使用色彩」**色框，然後選取一種色彩。
6 從**「使用」**清單方塊中選擇**「紙張」**。
7 調整任一 **[色彩重疊]** 控制項。相關資訊，請參閱第 521 頁的「色彩重疊控制項」。

### 使用仿製來源或花紋亮度來套用色彩重疊

1 開啟一個影像。
2 執行以下任一操作：
   - 若要使用仿製來源，請選擇 **[視窗]** ▯**[仿製來源]**。在 **[仿製來源]** 面板中，依序按一下 **[開啟影像]** 按鈕 和 **[開啟來源]**，選擇仿製來源。
   - 若要使用花紋，請選擇 **[視窗]** ▯**[媒體材料庫面板]** ▯**[花紋]**，然後從 **[花紋]** 材料庫面板按一下花紋色票。
3 選擇 **[效果]** ▯**[表面控制]** ▯**[色彩重疊]**。
4 從**「使用色彩」**色框選擇色彩。
5 從**「使用」** 清單方塊中選擇**「原始亮度」**。
6 請參閱第 521 頁的「色彩重疊控制項」。

### 使用圖層遮罩或色頻來套用色彩重疊

1 執行以下任一操作：
   - 若要使用圖層遮罩，請選擇 **[視窗]** ▯**[圖層]**，然後在 **[圖層]** 面板中按一下包含圖層遮罩的圖層。
   - 若要使用 Alpha 色頻，請選擇 **[視窗]** ▯**[色頻]**，然後在 **[色頻]** 面板中按一下 Alpha 色頻。
2 選擇**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「色彩」**。
3 從 **[色彩]** 面板選擇色彩。
4 選擇 **[效果]** ▯**[表面控制]** ▯**[色彩重疊]**。
5 從 **[使用]** 清單方塊中選擇圖層遮罩或 Alpha 色頻。
6 調整任一 **[色彩重疊]** 控制項。相關資訊，請參閱第 521 頁的「色彩重疊控制項」。

### 色彩重疊控制項

- **使用色彩** — 讓您變更重疊色彩
- **不透明度** — 控制效果的透明程度
- **色調濃度** — 可讓紙張融合色彩
- **隱藏力道** — 可讓色彩覆蓋下方的影像

## 套用色調濃度效果

您可以調整影像中的色調濃度，以控制色彩濃度並實際操作表面材質。例如，使用此效果淡化曝光不足的照片，或是加深過度曝光的照片。您必須選擇一種方法以套用效果。**[紙張]** 等部分方法可以比其他方法 (例如 **[統一色彩]**) 產生更多種材質。以下為套用色調濃度的五種不同方法：

- **統一色彩** — 可讓您只調整色彩濃度
- **紙張** — 使用紙張材質作為對應依據以調整色彩。如果想要測試效果，請在套用效果的同時將 **[紙張]** 面板保持開啟。這樣您就可以切換到不同的紙張，並修改紙張控制項。
- **影像亮度** — 使用影像的亮度作為色彩調整的依據
- **原始亮度** — 使用選取的花紋或仿製來源的亮度作為調整的依據
- **Alpha 色頻或圖層遮罩** — 將 Alpha 色頻或圖層遮罩中的值設為色彩濃度調整的依據。只有在影像有儲存色頻或具有圖層遮罩時，才可以使用這種方式。

### 統一調整色調濃度

1. 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2. 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[色調濃度]**。
3. 從**「使用」**清單方塊中選擇**「統一色彩」**。
4. 調整任一 **[色調濃度]** 控制項。相關資訊，請參閱第 523 頁的「色調濃度控制項」。

### 使用影像亮度調整色調濃度

1. 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2. 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[色調濃度]**。
3. 從**「使用」**清單方塊中選擇**「影像亮度」**。
4. 調整任一 **[色調濃度]** 控制項。相關資訊，請參閱第 523 頁的「色調濃度控制項」。

### 使用紙張亮度調整色調濃度

1. 選擇**「視窗」** > **「紙張面板」** > **「紙張」**。
2. 從 **[紙張]** 材料庫面板中選擇紙張色票。
3. 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
4. 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[色調濃度]**。
5. 從**「使用」**清單方塊中選擇**「紙張」**。
6. 調整任一 **[色調濃度]** 控制項。相關資訊，請參閱第 523 頁的「色調濃度控制項」。

### 使用仿製來源或花紋亮度調整色調濃度

1. 開啟一個影像。
2. 執行以下任一操作：

- 若要使用仿製來源，請選擇 **[視窗]** ▯**[仿製來源]**。在 **[仿製來源]** 面板中，依序按一下 **[開啟影像]** 按鈕 和 **[開啟來源]**，選擇仿製來源。
- 若要使用花紋，請選擇 **[視窗]** ▯**[媒體材料庫面板]** ▯**[花紋]**，然後從 **[花紋]** 材料庫面板按一下花紋色票。

3 選擇 **[效果]** ▯**[表面控制]** ▯**[色調濃度]**。

4 從**「使用」**清單方塊中選擇**「原始亮度」**。

5 調整任一 **[色調濃度]** 控制項。相關資訊，請參閱第 523 頁的「色調濃度控制項」。

### 使用圖層遮罩或 Alpha 色頻調整色調濃度

1 執行以下任一操作：
- 若要使用圖層遮罩，請選擇 **[視窗]** ▯**[圖層]**，然後在 **[圖層]** 面板中按一下包含圖層遮罩的圖層。
- 若要使用 Alpha 色頻，請選擇 **[視窗]** ▯**[色頻]**，然後在 **[色頻]** 面板中按一下 Alpha 色頻。

2 選擇 **[效果]** ▯**[表面控制]** ▯**[色調濃度]**。

3 從**「使用」**清單方塊中選擇圖層遮罩或 Alpha 色頻。

4 調整任一 **[色調濃度]** 控制項。相關資訊，請參閱第 523 頁的「色調濃度控制項」。

### 色調濃度控制項

- **預設** — 此區域的控制項可讓您選擇預設效果、將目前設定儲存為預設以及刪除預設
- **最大值** — 控制材質凸起處的色調數量

  如果將材質分為凸起處與凹陷處，則 **[最大]** 滑桿可控制凸起處色調的數量，而 **[最小]** 滑桿可控制凹陷處色調的數量。
- **最小值** — 控制材質的深度。數值愈低，凸起處與凹陷處之間的對比就愈高。數值愈高，紙張看起來愈平坦。
- **預覽** — 勾選此核取方塊可在文件視窗中預覽效果
- **重設** — 將滑桿重設為預設設定

## 套用表現材質效果

您可以套用 **[表現材質]** 來產生高對比版本的灰階影像，該影像可建立類似自訂半色調網點 (例如銅版雕刻或線網片) 的視覺效果。使用此效果時，反鋸齒補償會自動套用至影像上。

您必須選擇一種方法以套用效果。以下為套用 **[表現材質]** 的五種不同方法：

- **紙張** — 使用紙張材質作為對應依據以調整光源明暗程度。如果想要測試效果，請在套用效果的同時將 **[紙張]** 面板保持開啟。這樣您就可以切換到不同的紙張，並修改紙張控制項。
- **影像亮度** — 使用影像的亮度作為調整的依據
- **原始亮度** — 使用仿製來源的亮度作為調整的依據
- **Alpha 色頻**或**圖層遮罩** — 將 Alpha 色頻或圖層遮罩中的值設為調整的依據。只有在影像有儲存色頻或具有圖層遮罩時，才可以使用這種方式。

已套用 [表現材質] 效果的影像。

### 使用影像亮度來套用表現材質

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** **[表面控制]** **[表現材質]**。
3 從**「使用」**清單方塊中選擇**「影像亮度」**。
4 調整任一 **[表現材質]** 控制項。相關資訊，請參閱第 525 頁的「表現材質控制項」。

### 使用紙張材質來套用表現材質

1 選擇**「視窗」** **「紙張面板」** **「紙張」**。
2 從 **[紙張]** 材料庫面板中選擇紙張色票。
3 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
4 選擇 **[效果]** **[表面控制]** **[表現材質]**。
5 從**「使用」**清單方塊中選擇**「紙張」**。
6 調整任一 **[表現材質]** 控制項。相關資訊，請參閱第 525 頁的「表現材質控制項」。

### 使用仿製來源或花紋亮度來套用表現材質

1 開啟一個影像。
2 執行以下任一操作：
   - 若要使用仿製來源，請選擇 **[視窗]** **[仿製來源]**。在 **[仿製來源]** 面板中，依序按一下 **[開啟影像]** 按鈕 和 **[開啟來源]**，選擇仿製來源。
   - 若要使用花紋，請選擇 **[視窗]** **[媒體材料庫面板]** **[花紋]**，然後從 **[花紋]** 材料庫面板按一下花紋色票。
3 選擇 **[效果]** **[表面控制]** **[表現材質]**。
4 從**「使用」** 清單方塊中選擇**「原始亮度」**。
5 調整任一 **[表現材質]** 控制項。相關資訊，請參閱第 525 頁的「表現材質控制項」。

### 使用圖層遮罩或 Alpha 色頻來套用表現材質

1 執行以下任一操作：

- 若要使用圖層遮罩，請選擇 **[視窗]** > **[圖層]**，然後在 **[圖層]** 面板中按一下包含圖層遮罩的圖層。
- 若要使用 Alpha 色頻，請選擇 **[視窗]** > **[色頻]**，然後在 **[色頻]** 面板中按一下 Alpha 色頻。

2 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[表現材質]**。

3 從 **[使用]** 清單方塊中選擇圖層遮罩或 Alpha 色頻。

4 調整任一 **[表現材質]** 控制項。相關資訊，請參閱第 525 頁的「表現材質控制項」。

**表現材質控制項**

- **灰色門檻** — 決定門檻在純黑色和純白色之間的位置
- **紋路** — 決定材質在表面上的滲透度
- **對比** — 決定黑色和白色色調的數量例如，低對比會產生純灰色，中對比會產生灰階，高對比會產生黑白畫面。

## 套用彎曲效果

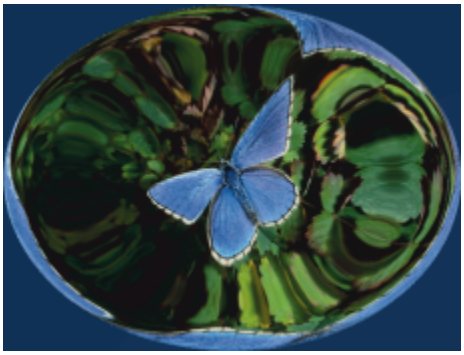
Corel Painter 可提供彎曲影像的其他選項。**[影像彎曲]** 效果可讓您扭曲影像的表面，讓影像就像一張柔軟的膠卷。您可以讓影像呈現哈哈鏡反射的效果。

套用 [影像彎曲] 效果之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

您也可以使用 **[快速彎曲]** 效果建立一些基本的變形，例如延展或膨脹。套用表面材質時，這些變形對準備要反射貼圖的影像很有用。相關詳細資訊，請參閱第 516 頁的「建立反射貼圖」。

**[快速彎曲]** 可讓您建立五種變形：

- **球體** — 以球狀彎曲影像，類似於反射在一個圓滑的銀球上



使用 [球體] 變形之 [快速彎曲] 效果的範例。

- **外凸** — 以影像的中心向您彎曲，讓影像呈現膨脹

使用 [外凸] 變形之 [快速彎曲] 效果的範例。

- **內陷** — 以影像的中心向內彎曲，讓影像呈現凹陷
- **漩渦** — 以螺旋形扭曲影像
- **波浪** — 以同心圓扭曲影像，效果類似於將石頭丟入池水中所產生的波環

您可以將 **[影像彎曲]** 及 **[快速彎曲]** 套用至畫布、選取區和圖層。不過，**[影像彎曲]** 可讓您更準確地瞄準彎曲區域，如果您只需要彎曲影像中的小區塊，此效果就十分實用。

### 使用影像彎曲來彎曲影像

1. 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2. 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[影像彎曲]**。
3. 在 **[影像彎曲]** 對話方塊中，啟用以下任一選項：
   - **[線性]**：以類似從圓椎頂端拉動的方式來拖拉選取的區域
   - **[立方體]**：向外拉出一個平面
   - **[球體]**：以濾鏡方式拉動表面
4. 調整 **[大小]** 滑桿。

   拖曳這個滑桿的游標可以控制影響區域的大小數值愈高，影響的區域愈小。
5. 在文件視窗中拖曳以扭曲影像。

   拖曳時會顯示一個圓圈，表示受影響的區域。

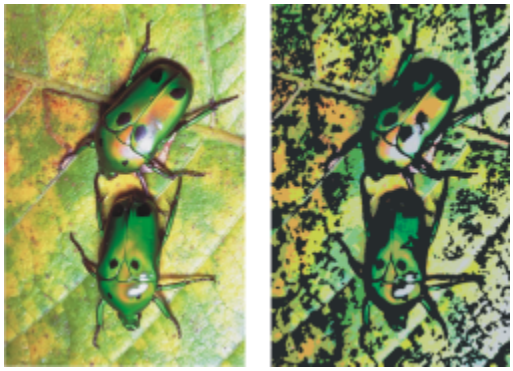
### 使用快速彎曲來彎曲影像

1. 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2. 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[快速彎曲]**。
3. 在 **[快速彎曲]** 對話方塊中，啟用以下任一選項：
   - **球體** — 以球狀彎曲影像，類似於反射在一個圓滑的銀球上
   - **外凸** — 以影像的中心向您彎曲，讓影像呈現膨脹
   - **內陷** — 以影像的中心向內彎曲，讓影像呈現凹陷
   - **漩渦** — 以螺旋形扭曲影像
   - **波浪** — 以同心圓扭曲影像，效果類似於將石頭丟入池水中所產生的波環
4. 調整以下任一滑桿：

- **力道** — 控制 **[球體]** 及 **[波浪]** 效果的程度
- **角度比例** — 控制所有效果中的扭轉與漩渦外觀

## 套用木刻畫效果

您可以套用 **[木刻]** 效果以建立看似木刻畫或亞麻油版畫的影像。您可以指定黑白或彩色的 **[木刻]** 效果。您也可以儲存預設 **[木刻]** 效果，以套用至其他的影像上。



套用 [木刻] 效果之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 套用黑白木刻畫效果

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[木刻畫]**。
3 啟用 **[輸出黑色]** 核取方塊，以便在最終影像中使用效果的黑色部分。
4 如果您想在最終影像中只使用黑色及白色，請停用 **[輸出彩色]** 核取方塊。
5 調整以下任一滑桿：
   - **黑色邊緣** — 決定黑色邊緣的詳細程度。愈大的值將在物件周圍產生愈厚、愈黑的邊緣。愈小的值將產生愈細的邊緣。
   - **蝕刻次數** — 決定黑色邊緣上重複執行蝕刻的次數。蝕刻的次數愈多，邊緣就愈薄。
   - **蝕刻邊緣** — 控制黑色邊緣的平滑程度。較高的值可產生圓滑的黑色邊緣。
   - **厚重** — 決定最後影像的黑色量。

### 套用彩色木刻畫效果

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[木刻畫]**。
3 啟用 **[輸出彩色]** 核取方塊，以便在最終影像中使用效果的彩色部分。
4 如果您想在最終影像中只使用色彩，請停用 **[輸出黑色]** 核取方塊。
5 啟用以下任一選項：
   - **自動色彩** — 自動從原始影像的色彩計算色彩集
   - **使用目前色彩集** — 使用預先定義的色彩集。從**「色彩集」**對話方塊中選擇一種色彩。
6 調整以下任一滑桿：

- **色彩數** — 決定效果中使用的色彩數 (從 2 到 256)。此控制項僅適用於**「自動色彩」**選項。
- **色彩邊緣** — 決定套用至影像邊界的著色邊緣厚度。往右移動滑桿將增加影像的厚度，以像素數目計算。您可以選擇預覽視窗下方的色票來選取邊緣色彩。

若要更改色彩集中的色彩，請先按一下某個色彩，然後在**「更改色彩」**色框上按一下新色彩。

### 將木刻畫效果另存為預設

1. 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[木刻畫]**。
2. 在 **[木刻畫]** 對話方塊中，修改任一設定。
3. 按一下**「加入」**按鈕 。
4. 在**「加入預設」**對話方塊中，在**「預設名稱」**方塊中輸入名稱。

   從**「預設」**清單方塊中選擇儲存的預設。

色彩選項無法與預設一併儲存。

## 套用碎裂效果

您可以套用 **[碎裂]** 效果，以產生高對比的黑白影像呈現。您可以控制效果的邊緣、平滑度、變化及門檻。效果會與目前選取的紙張紋路、花紋、仿製來源、圖層遮罩或色頻相互作用。

套用 [碎裂] 效果之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 使用紙張亮度來套用碎裂效果

1. 選擇**「視窗」** > **「紙張面板」** > **「紙張」**。
2. 從 **[紙張]** 材料庫面板中選擇紙張色票。

   如果想要測試效果，請在套用效果的同時將 **[紙張]** 面板保持開啟。這樣您就可以切換到不同的紙張，並修改紙張控制項。
3. 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
4. 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[碎裂]**。
5. 從**「使用」**清單方塊中選擇**「紙張」**。
6. 調整任一 **[碎裂]** 控制項。相關資訊，請參閱第 529 頁的「碎裂控制項」。

### 使用仿製來源或花紋亮度來套用碎裂效果

1 開啟一個影像。

2 執行以下任一操作：

- 若要使用仿製來源，請選擇 **[視窗]** > **[仿製來源]**。在**「仿製來源」**面板中，依序按一下**「開啟來源影像」**按鈕 和**「開啟來源」**，選擇仿製來源。
- 若要使用花紋，請選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[花紋]**，然後從 **[花紋]** 材料庫面板按一下花紋色票。

3 將效果套用至：

- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

4 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[碎裂]**。

5 從**「使用」** 清單方塊中選擇**「原始亮度」**。

6 調整任一 **[碎裂]** 控制項。相關資訊，請參閱第 529 頁的「碎裂控制項」。

### 使用圖層遮罩或 Alpha 色頻來套用碎裂效果

1 執行以下任一操作：

- 若要使用圖層遮罩，請選擇 **[視窗]** > **[圖層]**，然後在 **[圖層]** 面板中按一下包含圖層遮罩的圖層。
- 若要使用 Alpha 色頻，請選擇 **[視窗]** > **[色頻]**，然後在 **[色頻]** 面板中按一下 Alpha 色頻。

2 將效果套用至：

- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

3 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[碎裂]**。

4 從 **[使用]** 清單方塊中選擇圖層遮罩或色頻。

5 調整任一 **[碎裂]** 控制項。相關資訊，請參閱第 529 頁的「碎裂控制項」。

### 碎裂控制項

- **邊緣大小** — 決定邊緣增加的大小
- **邊緣數量** — 決定邊緣增加的數量
- **平滑** — 決定黑白之間邊緣的圓滑度
- **變化** — 決定加入至邊緣的紋路數量
- **門檻** — 決定影像中黑色的多寡
- **預覽** — 勾選此核取方塊可在文件視窗中預覽效果

## 套用絹印效果

利用**「絹印」**效果，您可以使用照片產生看似絹印版畫或木刻畫的影像。套用效果時，Corel Painter 會將每一個色彩減少都另存為個別的圖層，因此您可以單獨編輯各個圖層。

套用 [絹印] 效果之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 套用絹印效果

1 將效果套用至：
   - 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
   - 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
   - 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。
2 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[絹印]**。
3 按一下**「比對至」**色框，並在**「色彩」**對話方塊中選擇一種色彩。
   這即是中央色彩，而效果將根據此色彩套用。
4 按一下**「填色方式」**色框，並在**「色彩」**對話方塊中選擇一種色彩。
   此色彩將用於新的圖層。
5 在**「絹印」**色彩對話方塊中，調整以下任一滑桿：
   - **平滑** — 決定黑色邊緣的平滑度
   - **門檻** — 決定與中央色彩的色彩差異
   - **距離比重** — 決定與中央色彩的色彩差距
   - **色相比重** — 決定效果上套用色相的多寡
   - **彩度比重** — 決定效果上套用彩度的多寡
   - **亮度比重** — 決定效果上套用亮度的多寡
6 按一下 **[建立絹印圖層]**。
7 按一下**「確定」**。

您也可以按一下影像中的某個色彩來指定**「比對」**和**「填色」**色彩。

## 套用素描效果

您可以使用 **[素描]** 效果產生照片的黑白鉛筆外框。接著您就可以將該外框作為套用色彩的導線，而導線即為開始進行繪圖時的實用技巧。相關詳細資訊，請參閱第 115 頁的「選擇繪圖工作流程」。

若要儲存效果的設定，您可以建立預設。這可讓您在其他影像上迅速套用該設定。

套用 [素描] 效果之前 (左圖) 和之後 (右圖)。

### 套用素描效果

1 將效果套用至：
- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

2 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[素描]**。

3 在 **[素描]** 對話方塊中，調整以下任一滑桿：
- **[敏感度]**：決定對細節的敏感度。較低的值僅可偵測到主邊緣。較高的值可偵測到主邊緣與細紋 (例如人眼周圍的紋路)。
- **[平滑]**：決定濾除雜訊的量。較高的值將產生較寬、較淺和較模糊的線條。
- **[紋路]**：決定素描標記中所展現的紙張紋路的量。向右移動此滑桿可顯示較多的紙張紋路。
- **高門檻**和**低門檻** — 移除邊緣偵測後的雜訊。**[高門檻]** 用來標示可能僅是影像中的雜訊的淺色像素。**[低門檻]** 用於測試周圍的像素。

您也可以從**「預設」**清單方塊中選擇預設，套用預設的素描效果。

### 將素描效果另存為預設

1 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[素描]**。

2 在 **[素描]** 對話方塊中，修改任一設定。

3 按一下**「加入」**按鈕 。

4 在**「加入預設」**對話方塊中，在**「預設名稱」**方塊中輸入名稱。

從**「預設」**清單方塊中選擇預設的素描效果，並按一下**「刪除」**按鈕 ，即可將其刪除。

# 動態外掛模組

動態外掛程式是一種浮動圖層的類別，可讓您以非破壞性的方式操控、轉換及調整底下的影像。換言之，您可以無限次套用及修改動態外掛程式的效果，而不會改變來源影像。

[液態金屬] 動態外掛程式可讓您透過動態圖層，在影像中採用金屬水滴。

本節包含下列主題：


- 第 534 頁的「開始使用動態外掛程式」
- 第 534 頁的「修改與刪除動態圖層」
- 第 534 頁的「確認動態圖層至預設圖層」
- 第 535 頁的「套用亮度和對比動態外掛程式」
- 第 535 頁的「套用暗化動態外掛程式」
- 第 537 頁的「套用撕裂動態外掛程式」
- 第 538 頁的「套用修飾斜邊動態外掛程式」
- 第 539 頁的「套用等化動態外掛程式」
- 第 540 頁的「套用玻璃折射變形動態外掛程式」
- 第 541 頁的「套用萬花筒動態外掛程式」
- 第 542 頁的「套用液態濾鏡動態外掛程式」
- 第 546 頁的「套用液態金屬動態外掛程式」
- 第 553 頁的「套用極色化動態外掛程式」

## 開始使用動態外掛程式

動態外掛程式可讓您將效果套用至影像，而不需要更改原始影像。例如，您可在影像邊緣中加入暗化效果，或者是提高影像亮度。從 **[圖層]** 面板即可存取動態外掛程式。

使用動態外掛程式套用效果時，文件中會自動產生一個動態圖層。與所有的浮動物件相同，動態圖層會顯示在 **[圖層]** 面板的圖層清單中，您可藉由插頭圖示 來辨識這些圖層。您可以使用與其他圖層相同的方式選取、移動、設定群組、隱藏及鎖定動態圖層，以及變更其顯示順序、不透明度和合成方式。相關詳細資訊，請參閱第 417 頁的「圖層」。

動態外掛程式的套用步驟會依據您選擇的動態外掛程式而有些微不同。對於大多數的動態外掛程式，您可以將效果套用至：

- 限制的區域，方法是在文件視窗中建立選取區
- 選取的圖層
- 整個畫布的內容

如果您將效果套用至選取區，動態圖層會符合選取區的尺寸與位置。如果您將效果套用至畫布，動態圖層的大小會與畫布相同。對於 **[萬花筒]** 之類的幾個動態外掛程式，在建立之前，您可以先指定新圖層大小。相關詳細資訊，請參閱第 541 頁的「套用萬花筒動態外掛程式」。

以 RIFF 格式儲存檔案時，動態圖層將保留其動態特性。因此，如果您將來打算修改動態圖層，應該以 RIFF 格式儲存檔案。

### 使用動態外掛程式

1 選擇**「視窗」▯「圖層」**。

2 在 **[圖層]** 面板中按一下 **[動態外掛程式]** 按鈕 ，以顯示動態外掛程式的清單。

## 修改與刪除動態圖層

建立動態圖層之後，您可以更改其設定。您也可以隨時刪除動態圖層。

### 變更動態圖層的設定

1 在文件視窗或 **[圖層]** 面板中選取一個動態圖層。

2 連按兩下 **[圖層]** 面板上的動態圖層。

3 在對話方塊中變更任何設定。

### 刪除動態圖層

- 在 **[圖層]** 面板上選取該動態圖層，然後按一下 **[刪除]** 按鈕 。

您也可以選擇 **[編輯]▯[復原]** 來刪除動態圖層。

## 確認動態圖層至預設圖層

您有時候可能想完成效果，並確認該結果為預設圖層。這可讓您使用動態圖層中無法操作的效果來處理影像。

確認動態圖層會擷取其目前的外觀為圖素式圖素。確認動態圖層後，便無法再調整效果。以下操作將自動產生提示，提醒您確認動態圖層：

- 在動態圖層上繪製
- 套用其他的效果或動態外掛程式

- 落下動態圖層
- 摺疊包含動態圖層的群組
- 儲存為非 RIFF 格式

### 確認動態圖層為預設圖層

1 在 **[圖層]** 面板中選擇動態圖層。

2 按一下「圖層選項」按鈕 ，然後選擇 **「轉換為預設圖層」**。

## 套用亮度和對比動態外掛程式

**[亮度和對比]** 動態外掛程式建立可讓您調整底下影像之亮度和對比的圖層。

[亮度和對比] 動態圖層將影響圖層底下所有的影像。

### 建立亮度和對比動態圖層

1 執行以下任一操作：
- 在 **[圖層]** 面板中，選擇 **[畫布]**。
- 選擇工具箱中的 **[矩形選取區]** 工具 ，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。

2 在 **[圖層]** 面板上，按一下 **[動態外掛程式]** 按鈕 ，然後選擇 **[亮度和對比]**。

3 在 **[亮度/對比]** 對話方塊中，拖曳滑桿以調整影像的對比和亮度。

套用動態外掛程式時，Corel Painter 會自動建立一個新圖層。

如果您不滿意結果，可以按一下 **[取消]**，也可以按一下 **[重設]** 回復預設設定。

您也可以使用 **[圖層]** 面板上的**[不透明度]** 滑桿 來調整效果。

## 套用暗化動態外掛程式

**[暗化]** 動態外掛程式可讓您在選取區或圖層的邊緣中加入暗化效果。您可以調整暗化的程度與特性。

不同的 [暗化] 設定會產生不同的結果。

### 暗化圖層或選取區

1 執行以下任一操作：
- 在 **[圖層]** 面板中，選擇 **[畫布]**，然後選擇 **[選取]** **[全部]**。
- 在 **[圖層]** 面板中選擇圖層。
- 選擇工具箱中的 **[矩形選取區]** 工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。

2 在 **[圖層]** 面板上，按一下 **[動態外掛程式]** 按鈕，然後選擇 **[暗化]**。

3 在 **[暗化選項]** 對話方塊中，調整以下任一滑桿及控制項：
- **暗化邊界** — 指定暗化效果與圖層大小的相對寬度
- **火焰幅度** — 指定燒焦區域的寬度。燒焦部位將顯示燃燒色彩。
- **火焰強度** — 指定圖層被燒掉的多寡。增加 **[火焰強度]** 會縮小圖層。
- **風向** — 更改圖層另一邊的暗化量
- **風速** — 決定 **[風向]** 控制的變更多寡
- **鋸齒狀** — 指定暗化邊緣不規則的多寡

如果您將效果套用至選取區，Corel Painter 2017 會在套用動態外掛程式時自動建立一個新圖層。

如果您將效果套用至現有的圖層，Corel Painter 會將該圖層轉換為動態圖層。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 使用目前的紙張調整燒焦區域的色調濃度。 | 勾選 **[使用紙張材質]** 核取方塊。 |
| 暗化選取區的內部及外部邊緣 | 勾選 **「燃燒內部邊緣」** 核取方塊。停用此核取方塊可保護內部邊緣。 |
| 更改燒焦色彩 | 按一下 **「色彩」** 方塊，並在 **「色彩」** 對話方塊中選擇一種色彩。 |
| 回復預設設定 | 按一下 **[重設]** 按鈕。 |

您可以在 **[圖層]** 面板中隱藏畫布，只檢視動態圖層。

您可以選取區域、在該選取區上按一下右鍵並選擇 **[複製圖層]**，然後將 **[暗化]** 效果套用至新圖層，以便將該效果套用至畫布的特定區域。

您可以使用 **[圖層]** 面板選單上的 **[回復至原始狀態]** 指令，將來源影像回復至原始狀態。相關詳細資訊，請參閱第 534 頁的「修改與刪除動態圖層」。

## 套用撕裂動態外掛程式

**[撕裂]** 動態外掛程式可讓您將撕裂紙張效果套用至選取區或圖層的邊緣。您也可以控制效果所產生的撕裂程度。

您可設定撕裂量的多 (右圖) 寡 (左圖)。

### 套用撕裂動態外掛程式

1 執行以下任一操作：
- 在 **[圖層]** 面板中，選擇 **[畫布]**，然後選擇 **[選取] [全部]**。
- 在 **[圖層]** 面板中選擇圖層。
- 選擇工具箱中的 **[矩形選取區]** 工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。

2 在 **[圖層]** 面板上，按一下 **[動態外掛程式]** 按鈕，然後選擇 **[撕裂]**。

3 在 **[撕裂選項]** 對話方塊中，設定以下滑桿和控制項以調整撕裂效果：
- **界限** — 指定撕裂效果與圖層邊緣的距離寬度
- **強度** — 指定圖層被撕裂的多寡
- **鋸齒狀** — 指定撕裂邊緣不規則的多寡

如果您將效果套用至選取區，Corel Painter 會在套用動態外掛程式時自動建立一個新圖層。

如果您將效果套用至現有的圖層，Corel Painter 會將該圖層轉換為動態圖層。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 撕裂內部及外部邊緣 | 勾選 **[撕裂內部邊緣]** 核取方塊。取消勾選此核取方塊可保護內部邊緣。 |
| 更改撕裂色彩 | 按一下**「色彩」**方塊，並在**「色彩」**對話方塊中選擇一種色彩。 |
| 回復預設設定 | 按一下 **[重設]** 按鈕。 |

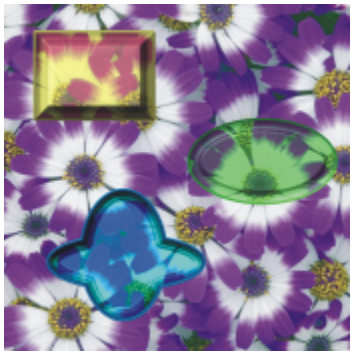
您可以在 **[圖層]** 面板中隱藏畫布，只檢視動態圖層。

使用粗糙的紙張材質可建立較佳的撕裂效果，方法是在工具箱中按一下 [紙張 選取器]，然後從清單中選擇紙張材質。

您可以使用 **[圖層]** 面板選單上的 **[回復至原始狀態]** 指令，將來源影像回復至原始狀態。相關詳細資訊，請參閱第 534 頁的「修改與刪除動態圖層」。

## 套用修飾斜邊動態外掛程式

**[修飾斜邊]** 動態外掛程式可讓您將斜邊效果或斜角邊緣加入選擇區或圖層中，進而建立立體 (3D) 物件。您可以同時控制斜邊向量圖形和光源，建立獨特的效果。



各種修飾斜邊組合的範例。

例如，您甚至可以使用 **[修飾斜邊]** 建立具有文字的 3D 按鈕。首先，建立背景按鈕，然後新增文字以使其在按鈕上浮動。您接著便可將文字與按鈕群組在一起，並摺疊圖層群組。

您也可以調整光源以更改斜邊的 3D 外觀。

### 套用修飾斜邊效果

1 執行以下任一操作：
- 在 **[圖層]** 面板中選擇圖層。
- 選擇工具箱中的選取工具 ，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。

2 在 **[圖層]** 面板上，按一下 **[動態外掛程式]** 按鈕 ，然後選擇 **[修飾斜邊]**。

3 在**「修飾斜邊」**區域中，調整以下任一滑桿：
- **斜邊寬度** — 指定斜邊相對於圖層直徑的寬度
- **外部分割** — 控制顯示在圖層外部的斜邊
- **邊緣斜面** — 指定斜邊的邊緣角度 (最內層部分)
- **陡峭分割** — 指定基底與邊緣之間的水平距離
- **陡峭高度** — 指定基底與邊緣之間的垂直距離
- **陡峭斜面** — 指定斜邊的陡峭角度 (中間部分)
- **基本斜面** — 指定斜邊的基底角度 (最外層部分)
- **平滑化** — 控制基底、陡峭和邊緣之間的柔化性，以及最後隆起部分的尖銳度

4 在**「光源」**區域中，調整以下任一滑桿：
- **光源方向** — 指定光源的角度
- **光源高度** — 指定光源相對於畫布的角度在 90° 時，光源將垂直向下打光，在 1° 時則趨近水平。**[光源高度]** 設定為 90% 時，**[光源方向]** 設定就不會有任何效果。設定為 90% 以下數值時，則會根據中心點旋轉光源。
- **亮度** — 控制光源的明暗程度
- **散佈** — 調整光源在表面的散佈程度
- **打光** — 控制反白的大小
- **反射** — 控制來源影像在斜邊中顯示的多寡。如果您使用仿製工作，仿製來源將以不同的比例對映到來源上。

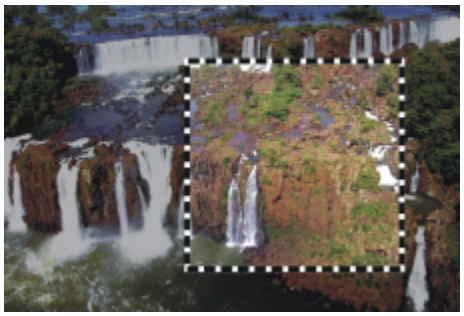
**您也可以**

| | |
|---|---|
| 修飾斜邊區域的內部邊緣 | 勾選 **[修飾斜邊內部邊緣]** 核取方塊。 |
| 更改外部分割的色彩 | 按一下 **[外部色彩]** 方塊，並在 **[色彩]** 對話方塊中選擇一種色彩。只有在 **[外部分割]** 的值大於零時，才能套用此控制。 |
| 更改光源色彩 | 按一下 **[光源色彩]** 方塊，並在 **[色彩]** 對話方塊中選擇一種色彩。 |
| 加入預設光源 | 在**「光源」**區域中，勾選**「簡單光源」**核取方塊，並在光源球體上按一下光源指示器。 |
| 加入自訂光源 | 在**「光源」**區域中，取消勾選**「簡單光源」**核取方塊，並按一下想要加入新光源的光源球體。<br>在您按下的地方會顯示光源指示器 (小圓圈)。 |
| 刪除自訂光源 | 按一下光源指示器並按下**「刪除」**。 |
| 回復預設設定 | 按一下 **[重設]** 按鈕。 |

您可以使用 **[圖層]** 面板選單上的 **[回復至原始狀態]** 指令，將來源影像回復至原始狀態。相關詳細資訊，請參閱第 534 頁的「修改與刪除動態圖層」。

## 套用等化動態外掛程式

**[等化]** 動態外掛程式建立可讓您調整底下影像對比的圖層。它透過調整黑點與白點，與分配所有使用範圍的亮度，達到強化對比的作用。



套用 [等化] 動態圖層至矩形選取區中。

**[等化]** 動態外掛程式建立一幅顯示各個亮度值像素數目的長條圖。**[等化]** 讓您可以進行伽瑪調整淡化或加深影像，而不會變更反白或陰影。

### 建立等化動態圖層

1 執行以下任一操作：

- 在 **[圖層]** 面板中，選擇 **[畫布]**。

- 選擇工具箱中的 **[矩形選取區]** 工具 ，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。

2 在 **[圖層]** 面板上，按一下 **[動態外掛程式]** 按鈕 ，然後選擇 **[等化]**。

3 在 **[等化]** 對話方塊中，拖曳長條圖下方的黑色與白色標記即可調整對比。
該影像中任何位於白色標記右邊的值都會變成黑色；任何位於黑色標記左邊的值都會變成白色。

4 拖曳**「伽瑪」**滑桿只會調整影像的半色調，並不會調整白色與黑色的區域。

套用動態外掛程式時，Corel Painter 會自動建立一個新圖層。

如果您不滿意結果，請按一下 **[重設]** 回復預設設定。

您也可以使用 **[圖層]** 面板上的 **[不透明度]** 滑桿來調整效果。

## 套用玻璃折射變形動態外掛程式

**[玻璃折射變形]** 動態外掛程式可建立模擬隔著材質玻璃檢視影像之外觀的圖層。您可以在文件中移動此圖層，檢視影像不同部分的扭曲。

已套用 [玻璃折射變形] 的影像選取區。

### 建立玻璃折射變形動態圖層

1 執行以下任一操作：
- 在 **[圖層]** 面板中，選擇 **[畫布]**。
- 選擇工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。

2 在 **[圖層]** 面板上，按一下 **[動態外掛程式]** 按鈕 ，然後選擇 **[玻璃折射變形]**。

3 在 **[玻璃折射變形選項]** 對話方塊中，從 **[使用]** 清單方塊選擇以下任一置換來源：
- **紙張** — 使用選取的紙張材質。**「紙張」**材質很適合建立波紋玻璃效果。除非想呈現霧面玻璃效果，否則您應該增加紙張的比例。
- **目前選取區** — 使用文件視窗中目前選取的區域
- **影像亮度** — 使用目前文件的亮度
- **原始亮度** — 使用仿製來源的亮度

將根據來源的明暗區域置換影像像素。

4 若要修改扭曲效果，請調整以下任一滑桿：
- **柔軟度** — 控制置換色彩之間的邊界。增加柔軟度將建立更多的半透明階層，從而使扭曲更加平滑。如果玻璃折射變形中出現鋸齒，請嘗試增加柔軟度。

- **量** — 控制置換的程度。量愈高，扭曲愈大。
- **變化** — 在置換區域的附近建立多種變化。增加變化的結果將根據影像類型和其他的設定而不同。

套用動態外掛程式時，Corel Painter 會自動建立一個新圖層。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 反轉選取的來源 | 勾選 **[反轉]** 核取方塊。 |
| 將更改套用到影像之前先加以顯示 | 勾選 **[預覽]** 核取方塊。 |
| 回復預設設定 | 按一下 **[重設]** 按鈕。 |

您也可以使用 **[圖層]** 面板上的 **[不透明度]** 滑桿來調整效果。

您可在文件視窗中拖曳 **[玻璃折射變形]** 圖層或選取區，扭曲影像的其他區域。

使用 [紙張] (左圖) 和 [影像亮度] (右圖) 置換來源的 [玻璃折射變形] 動態圖層。

## 套用萬花筒動態外掛程式

**[萬花筒]** 動態外掛程式建立從底下影像產生萬花筒效果的正方形圖層。傳統的萬花筒是一根有鏡子的中空管，管子的一端放了許多彩色的碎片。從另一端看進管子中，便可欣賞這些彩色碎片在鏡子上產生的對稱花紋。新增 **[萬花筒]** 動態外掛程式時，您應先指定其大小。您可以移動影像不同部分的圖層來產生不同的效果。

### 建立萬花筒動態圖層

1. 在 **[圖層]** 面板上，按一下 **[動態外掛程式]** 按鈕 ，然後選擇 **[萬花筒]**。
2. 在 **[萬花筒]** 對話方塊中，指定動態圖層的大小。
   萬花筒必須為方形，而且不得大於文件的短邊大小 (寬或高)。
3. 將 **[萬花筒]** 圖層拖曳到不同的影像區域以改變效果。

移動 [萬花筒] 圖層以產生不同的效果。

若要保存 **[萬花筒]** 圖層，您需要以 RIFF 格式儲存影像。

### 建立與擷取萬花筒花紋

1. 在畫布上，拖曳 **[萬花筒]** 圖層，直到顯示您滿意的影像。
2. 在 **[圖層]** 面板上，選取 **[萬花筒]** 圖層。
3. 按一下 **[圖層]** 面板選單的箭頭，並選擇 **[合併選取圖層]** 以確認該圖層。
4. 選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[花紋]**。
5. 在 **「花紋材料庫」**面板中，按一下 **「擷取花紋」**按鈕。

相關詳細資訊，請參閱第 555 頁的「花紋」。

從 **「萬花筒」**圖層建立花紋時，選取區會合併至畫布並刪除。如果您要保留原始影像與 **「萬花筒」**圖層，以便能繼續使用效果，請先以 RIFF 格式儲存影像，再選擇 **[合併選取圖層]**。有一個替代方法是，您可以設定夠高的 **復原**層次數，以便能退出步驟來回復原始影像。

## 套用液態濾鏡動態外掛程式

**[液態濾鏡]** 建立可讓您扭曲和塗抹底下影像的動態圖層。您可以建立「哈哈鏡」、影像融化等許多效果。您也可清除任何所做的變更。

### 液態濾鏡工具

您可以使用以下任一工具來套用不同的扭曲效果：

| 液態濾鏡工具 | 範例 |
| --- | --- |
| 圓形扭曲工具會建立扭曲的圓圈。向您希望扭曲移動的方向拖曳。**「大小」**和**「間距」**在「圓形扭曲」工具中沒有作用。 | |
| 「左旋轉」工具會以逆時針的方向旋轉扭曲。 | |
| 「右旋轉」工具會以順時針的方向旋轉扭曲。 | |
| 「膨脹」工具會向外扭曲，將影像向外推。 | |

| 液態濾鏡工具 | 範例 |
| --- | --- |
| 「收縮」工具會向內扭曲，將影像拉在一起。 | |
| 「筆刷」工具向您拖曳的方向扭曲。 | |

### 建立液態濾鏡動態圖層

1. 在 **[圖層]** 面板中，選擇 **[畫布]**。
2. 按一下 **[動態外掛程式]** 按鈕，然後選擇 **[液態濾鏡]**。
3. 在 **[液態濾鏡]** 對話方塊中，選擇一種 [液態] 濾鏡工具。
4. 調整以下任一滑桿：
   - **大小** — 變更扭曲工具的尺寸和水化 (在圖層中散佈扭曲水滴) 的大小

[大小] 滑桿影響扭曲的範例。

   - **間距** — 變更扭曲筆尖之間的距離

低間距建立平滑、連續的筆觸 (左圖)；高間距建立個別顯示的筆尖 (右圖)。

- **量** — 控制套用扭曲的程度
- **平滑** — 改變扭曲筆觸和未影響影像之間的混色

較高的值可建立平滑、連續的扭曲 (右圖)。較低的值可建立個別的扭曲筆尖 (左圖)。

5 在文件視窗中拖曳建立扭曲。
如果您不滿意扭曲，請按一下 **[清除]**。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 在圖層中向下散佈扭曲的水滴，模擬融化的影像 | 按一下 **[液態濾鏡]** 對話方塊中的 **[水化]**，然後按一下影像的任一處即可停止水化。<br>如果 **[平滑]** 和 **[大小]** 的設定很高，按鍵後可能要稍等一下，水化效果才會停止。 |
| 回復預設設定 | 按一下 **[重設]** 按鈕。 |

您無法使用 **[復原]** 將影像回復至先前的狀態，但是可以使用 **[液態濾鏡]** 對話方塊中的 **[橡皮擦]** 工具。

您可將 **[液態濾鏡]** 圖層移動到不同的文件區域，扭曲其他的影像。

[水化] 可融化影像。

### 消除液態濾鏡扭曲

1 在 **[液態濾鏡]** 對話方塊中，選擇 [橡皮擦] 工具 。

2 調整 **[大小]**、**[間距]** 和 **[平滑]** 滑桿，以修改 **[橡皮擦]** 工具設定。
較高的 **[平滑]** 滑桿設定可讓消除區域和剩餘扭曲的邊界更加平順。

3 在文件視窗中拖曳。

底下的影像將回復至原始狀態。

使用 [橡皮擦] 工具移除扭曲。

## 套用液態金屬動態外掛程式

**[液態金屬]** 動態外掛程式可讓您在圖層上建立液態或金屬繪圖效果。即使設定建立的效果更像水，以下文字仍使用「金屬」這個名詞稱呼套用的媒材。

您可以透過折射套用會扭曲底下影像的液體水滴。也可以建立金屬光澤的水珠，以類似水銀的方式聚集與流動。**[折射]** 滑桿可在水和金屬之間設定差異，這可讓您建立半透明的效果。負片金屬可用於建立金屬的空洞。

[液態金屬] 動態外掛程式可建立液態金屬或透明、折射的液體。

金屬筆觸是由許多連續的分離水滴形成的。您可以選擇一個或數個水滴，並移動或變更它們的屬性。

「控制點」顯示水滴的圓圈和中心點。選擇水滴並不一定要顯示它們的控制點，但讓您工作起來更容易。將自動選擇最後套用筆觸的水滴。每個新筆觸都將取消選擇前一個水滴。

使用金屬工作時，您無法使用 **[復原]** 功能，但是可以移除選取的金屬、最後套用的金屬，或圖層上所有的金屬。

金屬的反射性很高。您可以使用仿製來源或花紋作為反射貼圖以自訂外觀。相關詳細資訊，請參閱第 147 頁的「影像仿製與取樣」和第 555 頁的「花紋」。

**液態金屬工具**

您可以使用「筆刷」工具、「圓形水滴」工具或「水化」功能套用金屬。您可以調整筆刷或水滴的大小。筆刷為預設的塗抹器。您可以使用筆刷工具以金屬繪製。也可以使用「圓形水滴」工具建立圓形的金屬。「水化」功能可讓您在圖層中散佈金屬水滴。

**液態金屬工具**

您可以使用 [筆刷] 工具建立金屬筆觸。

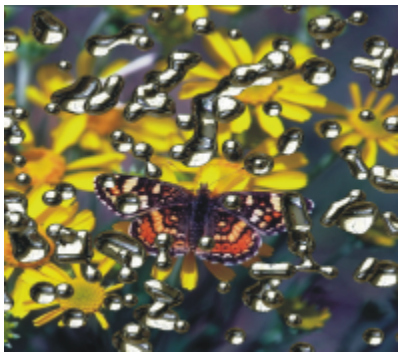
**範例**

您可以使用「圓形水滴」工具建立圓形金屬。

**液態金屬工具**

您可以套用「水化」功能建立亂數分佈的金屬雨滴。

**範例**



### 建立液態金屬動態圖層

1 在 **[圖層]** 面板中，選擇 **[畫布]**。

2 按一下 **[動態外掛程式]** 按鈕，然後選擇 **[液態金屬]**。

3 在 **[液態金屬]** 對話方塊中，選擇以下任一種工具：

- 「圓形水滴」工具
- 筆刷工具

4 在**「設定」**區域中，移動下列任何滑桿：

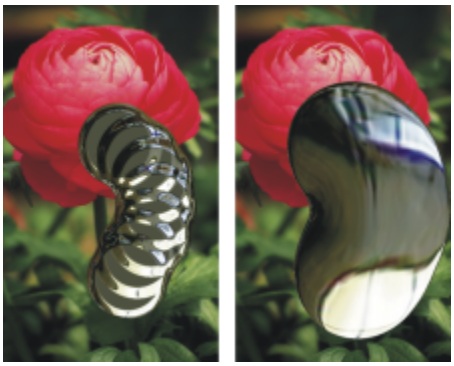
- **大小** — 使用 [筆刷] 工具或 [水化] 來更改您套用之選擇水滴的大小。「圓形水滴」工具將不受影響。
- **間距** — 調整您使用 [筆刷] 工具所建立之筆觸水滴的間距

使用低間距建立的筆觸 (左圖)：水滴會聚合在一起。使用高間距建立的筆觸 (右圖)：每顆水滴的分隔十分清楚。

- **體積** — 調整周圍沿線的可視性

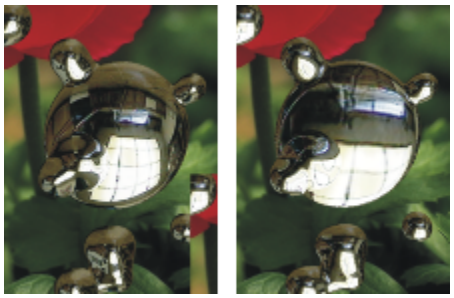
降低體積到 100% 以下將縮小水滴的可視部分，即「讓水滴慢慢乾掉」(左圖)。
增加體積到 100% 以上將延伸可視性到水滴圓形外，並進入周圍範圍 (右圖)。

- **平滑** — 更改周圍範圍可決定水滴「加入」附近水滴的方式



低 [平滑]　滑桿設定將使水滴的分隔十分清楚 (左圖)；較高的設定將使水滴聚合在一起 (右圖)。

5 在**「塗繪」**區域中，從**「貼圖」**清單方塊選擇以下任一種金屬類型：
   - **標準金屬**
   - **鉻金屬光澤 1**
   - **鉻金屬光澤 2**
   - **內聚**
   - **仿製來源**
6 移動以下任一滑桿：
   - **量** — 控制 **[折射]** 滑桿中的金屬效果強調程度，並套用至圖層中的所有水滴。若要建立水的效果，可以將 **[量]** 設為 –0.5，使水滴放大底下的影像。



移動　[量] 滑桿到最左邊或最右邊時，將反轉 [反射] 與 [折射] 的效果。

- **折射** — 控制水滴的外觀。此滑桿代表反射和折射之間的比例。

低折射表示高反射 (左圖)。高折射建立透明、折射的液體。當[折射]的值趨近 100% 時，金屬將變透明。水滴看起來就像油或水等液體 (右圖)。

**7** 在文件視窗上拖曳套用金屬。

如果您想清除效果並重來一次，請按一下**「清除」**。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 使水滴看起來更圓滑與更具立體感 | 勾選**「表面張力」**核取方塊。 |
| 在圖層中散佈金屬水滴 | 按一下 **[液態金屬]** 對話方塊中的 **[水化]**，然後按一下影像的任一處即可停止水化。<br>如果 **[平滑]** 和 **[大小]** 的設定很高，按鍵後可能要稍等一下，水化效果才會停止。 |
| 回復預設設定 | 按一下 **[重設]** 按鈕。 |

您選擇的 **[對應]** 類型將套用到整個圖層。您可以隨時更改類型。

### 建立負片金屬

- 按下 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，並在現有的金屬水滴上使用「圓形水滴」工具 或「筆刷」工具 拖曳。

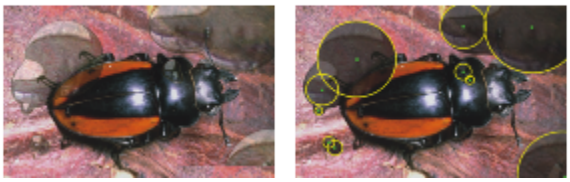
  您將在金屬中建立空洞。拖曳過正值的水灘時，負片金屬將分離現有的金屬。

### 移除金屬

| **若要** | **執行以下操作** |
|---|---|
| 移除前一個套用的金屬 | 按 **Delete** (Mac OS) 或 **Backspace** (Windows)。 |
| 移除選擇的金屬水滴 | 在**「液態金屬」**對話方塊中，按一下**「選擇水滴」**工具 ，選取金屬，然後按下 **Delete** (Mac OS) 或 **Backspace** (Windows)。 |
| 移除圖層上的所有金屬 | 在 **[液態金屬]** 對話方塊中，按一下 **[清除]**。 |

### 顯示金屬水滴控制點

- 在「**液態金屬**」對話方塊中，勾選「**顯示控制點**」核取方塊。



勾選 [顯示控制點] 核取方塊 (右圖) 時，便可看到水滴的圓圈和中心點。

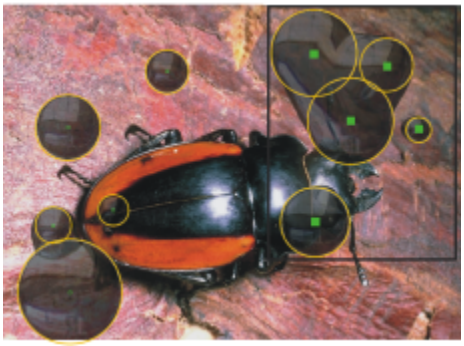
### 選擇金屬水滴

1 在「**液態金屬**」對話方塊中，選擇「**選擇水滴**」工具 。

2 執行下表中的任一操作。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 選取一個水滴 | 如果勾選了 **[顯示控制點]** 註記框，請按一下水滴的中心控制點。如果未顯示控制點，按一下水滴的任一處。 |
| 選擇一群水滴 | 拖曳選擇想要的水滴。 |
| 加入水滴至選取區 | 按住 **Shift**，然後按一下其他的水滴以加入選取區。 |
| 從選取區減去水滴 | 按住 **Shift**，然後按一下水滴以從選取區減去。 |

選擇某個水滴後，中心控制點將顯示為固定。



拖曳選擇想要的水滴。

### 移動金屬水滴

1 在「**液態金屬**」對話方塊中，選擇「**選擇水滴**」工具 ，然後選取要移動的水滴。

2 選擇「**移動水滴**」工具，然後將水滴拖曳至新位置。

注意水滴在相遇時如何與他的水滴結合。您可以調整 **[平滑]** 滑桿控制它們的結合方式。

您可以拖曳某個水滴的中心點來移動選擇的群組。

### 調整液態金屬筆刷的大小

1 在**「液態金屬」**對話方塊中選擇**「選擇水滴」** 工具，然後按一下水滴外面以取消全選。

2 移動 **[大小]** 滑桿到所需的值。

3 按一下 **[筆刷]** 工具並進行繪製，或按一下 **[水化]**。

您也可以選擇水滴並移動 **[大小]** 滑桿來調整現有金屬的大小。

### 套用仿製來源或花紋至液態金屬反射

1 執行以下任一操作：
- 選擇花紋的方法是按一下 **[媒體選取器]** 列的 [花紋] 選取器，然後在清單中按一下某個花紋。
- 設定仿製來源。

2 在 **[圖層]** 面板中，選擇 **[畫布]**。

3 在**「圖層」**面板上，按一下**「動態外掛模組」**按鈕，然後選擇**「液態金屬」**。

4 在 **[液態金屬]** 對話方塊中，選擇 **[對應]** 清單方塊中的 **[仿製來源]**。

5 調整設定。

6 使用「圓形水滴」工具或「筆刷」工具，在文件視窗中拖曳套用金屬。

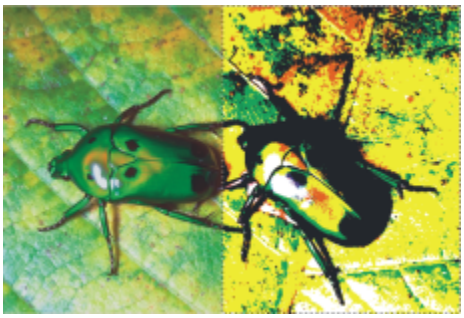
如果您想清除效果並重來一次，請按一下**「清除」**。

如果沒有指定任何仿製來源，Corel Painter 將使用目前的花紋作為反射貼圖。

使用花紋作為反射貼圖時，同一片金屬的外觀將不盡相同。

## 套用極色化動態外掛程式

**[極色化]** 動態外掛程式會建立一個浮動的圖層，減少底下影像所包含的色調數目。



以 [極色化] 動態圖層會修改此影像的右半邊。

### 建立極色化動態圖層

1 執行以下任一操作：

- 在 **[圖層]** 面板中，選擇 **[畫布]**。
- 選擇工具箱中的 **[矩形選取區]** 工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。

2 在 **[圖層]** 面板上，按一下 **[動態外掛程式]** 按鈕，然後選擇 **[極色化]**。

3 在 **[極色化]** 對話方塊中，指定一個所需的色調數目。
最大色調數目為 128。這個值將套用到紅、綠、藍每一個色彩元素中。

套用動態外掛程式時，Corel Painter 會自動建立一個新圖層。

# 花紋

有了 Corel Painter，您可以透過填色或繪製將花紋套用至影像。此外，您可以修改取樣花紋或從頭開始建立花紋，藉此自訂花紋。

所有的花紋 (包括樣本與自訂花紋) 均位於材料庫中。您可以在 Corel 網站找到更多材料庫與其他材料。相關詳細資訊，請參閱第 68 頁的「使用材料庫」。

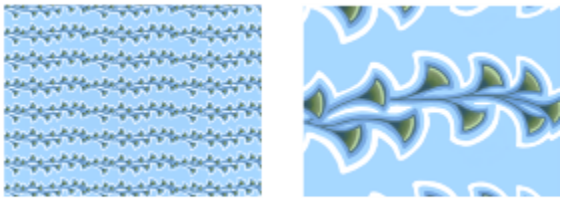
本節包含下列主題：


- 第 555 頁的「套用花紋填色」
- 第 557 頁的「使用花紋繪製」
- 第 558 頁的「建立和編輯花紋」
- 第 561 頁的「建立無接縫花紋」
- 第 562 頁的「建立碎形花紋」


## 套用花紋填色

Corel Painter 可讓您將預設花紋填色套用至影像。花紋是指重複的設計，而花紋的最小組成單位稱為「花磚」。在一個區域中填滿花紋時，矩形的花磚會反覆佈滿選取的區域。

您可以利用數種不同方式來調整花紋的外觀。例如，您可以更改花磚大小 (亦稱為比例)，以及在填色中偏移花磚。偏移花磚時，您可以調整第一個花磚的水平或垂直位置 (相對於物件的頂端)，這會影響花紋填色的其餘部分。



左：將花紋縮小至 20%。右：縮放比率為 100% 的相同花紋。

左：設定為 50% 的花紋偏移會產生無接縫花紋。右：設定為 100% 的花紋偏移會提高花紋花磚的可視性。花磚也會以未對準的方式顯示。

### 如何套用花紋做為填色

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[花紋]**。

2 按一下「花紋」選取器，然後按一下**「花紋」**材料庫面板中的花紋。

3 將花紋套用至：

- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

4 自工具箱選擇**「油漆桶」**工具 。

5 在文件視窗中，按一下畫布、選取區或圖層。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 指定要填色的色彩範圍 | 在屬性列上的**「容錯度」**方塊中輸入值或是移動滑桿。 |
| 為容錯範圍外的像素指定花紋不透明度 | 在屬性列上的**「羽化」**方塊中輸入值或是移動滑桿。 |
| 柔化花紋邊緣 | 按一下屬性列上的**「反鋸齒補償」**按鈕 。<br>當**「羽化」**設為極小值或是零時，最好使用「反鋸齒補償」。 |

影像必須大於花磚，才能使影像呈現拼接效果。

您也可以從工具箱的 [花紋選器取] 中選擇花紋，或選擇 **[編輯]** > **[填色]**。在**「填色」**對話方塊中，可選擇**「填色方式」**清單方塊中的**「原始亮度」**，並按一下「花紋」選取器。請注意，只有選取**「仿製來源」**面板上的**「目前花紋」**，才會顯示「花紋」選取器。

### 如何調整花紋外觀

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[花紋]**。

2 按一下「花紋」選取器，然後按一下**「花紋」**材料庫面板中的花紋。

3 按一下以下任一按鈕：

- **矩形花紋類型** — 將花磚置入矩形格線進行填入。此選項會停用 **[花紋偏移]** 滑桿。
- **水平花紋類型** — 偏移後續橫列中的花磚

- **垂直花紋** — 偏移後續直欄中的花磚

如果適用，請移動**「花紋偏移」**滑桿以控制偏移量。

4 移動**「花紋比例」**滑桿，以控制花紋中每個花磚的大小。

設定這些選項後，即可使用花紋。

## 使用花紋繪製

Corel Painter 可讓您利用使用塗繪筆尖類型的筆刷，直接在影像上繪製花紋。使用花紋繪圖時，您可以依原比例套用花紋，或者修改它的外觀。例如，您可以使用遮罩來繪製花紋，這樣會產生具有透明背景的花紋。您也可以調整不透明度來繪製精細的花紋，這樣會產生半透明效果。

| **繪製的花紋類型** | **範例** |
| --- | --- |
| 花紋 | |
| 遮罩花紋 | |
| 含不透明度的花紋 |  |

### 使用花紋繪圖

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[花紋]**。
2 按一下「花紋」選取器，然後按一下**「花紋」**材料庫面板中的花紋。
3 選擇**「視窗」** > **「筆刷控制面板」** > **「一般」**。
4 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
5 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。
如果無法使用 **[一般]** 控制面板的 **[來源]** 清單方塊 (呈灰色)，表示您所選的筆刷類別不支援花紋。例如，**[花紋畫筆]** 筆刷類別支援花紋。
6 在 **[一般]** 控制面板中，從 **[筆尖類型]** 清單方塊中選擇筆尖類型。
如果無法使用 **[一般]** 控制面板的 **[來源]** 清單方塊 (呈灰色)，表示筆尖類別不支援花紋。例如，**[投射]** 和 **[塗繪]** 筆尖類型支援花紋。
7 在 **[一般]** 控制面板的 **[來源]** 清單方塊中，選擇下列任一選項：
- **花紋** — 會以不含遮罩資訊的花紋進行繪製
- **遮罩花紋** — 會使用花紋中所含的遮罩資料進行繪製 (並非所有的花紋都包含遮罩資料)

如果想要更改繪製花紋大小，應調整筆刷的大小，而非調整花紋的比例。若要達到最佳結果，請將**「花紋」**面板上的**「花紋比例」**設定為 100%。
8 在影像中進行繪製。

您也可以從 **[花紋畫筆]** 類別中選擇筆刷變體，以花紋進行繪製。

如果您尚未設定仿製來源，Corel Painter 會使用任何與仿製來源色彩或亮度相關之作業的現有花紋。這表示您可以使用 **[仿製筆]** 筆刷，以花紋進行繪製。

以花紋進行繪製時，請注意方向的重要性。Corel Painter 會在您更改方向時翻轉您正在繪製的花紋，所以請依相同方向套用筆觸，以達到統一的效果。

### 如何使用花紋不透明度繪圖

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[花紋]**。

2 按一下「花紋」選取器，然後按一下**「花紋」**材料庫面板中的花紋。
如果要調整花紋花磚的大小，請移動**「花紋比例」**滑桿。

3 選擇 **[視窗]** > **[筆刷控制項]** > **[一般]**。

4 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。

5 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。
如果無法使用 **[一般]** 控制面板的 **[來源]** 清單方塊 (呈灰色)，表示您所選的筆刷類別不支援花紋。例如，**[花紋畫筆]** 筆刷類別支援花紋。

6 在 **[一般]** 控制面板中，從 **[筆尖類型]** 清單方塊中選擇筆尖類型。
如果無法使用 **[一般]** 控制面板的 **[來源]** 清單方塊 (呈灰色)，表示筆尖類別不支援花紋。例如，**[塗繪]** 筆尖類型支援含不透明度的花紋。

7 在 **[一般]** 控制面板中，從 **[來源]** 清單方塊中選擇 **[透光花紋]**。
**[透光花紋]** 是唯一會受方法 (**[覆蓋法]** 與 **[疊色法]**) 影響的計算筆尖類型，可隨著 **[紋路]** 產生反應。

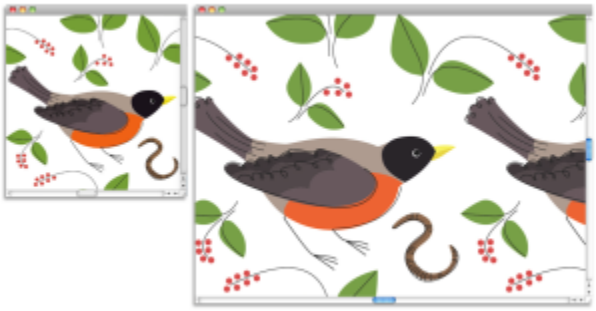
8 將筆刷筆觸套用至影像。

您也可以從 **[花紋畫筆]** 類別中選擇筆刷變體，以花紋進行繪製。

Corel Painter 會套用目前色彩，並使用花紋中的亮度來控制不透明度。花紋中的淺色會塗繪成透明的 (或不透明度極低)。花紋中的深色會塗繪成為深暗 (或不透明度極高 ) 。

## 建立和編輯花紋

您可以從頭開始建立花紋，或從現有影像建立花紋。當您藉由現有影像建立花紋時，可根據整個影像或指定區域來建立花紋您也可以從遮罩建立花紋，這會產生具備透明背景的花紋。您選擇的影像或選取區即會轉換成花磚，在重複時產生花紋。



花紋花磚是透過將筆刷筆觸套用至畫布而建立。

如果想要編輯現有花紋或者花紋預覽不夠詳細，您可以在獨立視窗中開啟花紋花磚，如此便可仔細檢視花紋以進行修改。例如，您可以將花紋處理成半落下的設計，這個效果通常用於壁紙設計。

建立花磚後，您可能需要進行修飾，使花磚能以無接縫的方式拼接。相關詳細資訊，請參閱第 561 頁的「建立無接縫花紋」。

您轉換為花紋並儲存為 RIFF 格式的影像，會維持花紋的特性，即使是儲存或重新開啟後也是如此。只要您想使用其他花紋集，隨時都可以###換材料庫。相關詳細資訊，請參閱第 68 頁的「使用材料庫」。

**在圖層建立花紋**

您可以在圖層上使用和畫布上一樣的技巧來建立花紋。但是，花紋的纏繞功能不會套用至圖層上。這是因為畫布具有邊緣，但是圖層沒有，圖層的大小沒有限制。如果您在圖層上使用花紋，花紋將不會纏繞。

### 如何從頭開始建立花紋

1 選擇**「檔案」**□**「新增」**。

2 在**「寬度」**和**「高度」**方塊中輸入值。
如果想要建立花紋，應設定小型畫布尺寸，例如 400 像素乘以 300 像素，300 ppi。

3 選擇 **[視窗]**□**[媒體控制面板]**□**[花紋]**。

4 在 **[花紋]** 面板中，按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[定義花紋]**。

5 將筆刷筆觸套用至畫布。
如果您將筆刷筆觸套用至畫布邊緣，即會啟用纏繞色彩，如此便能從影像的其中一邊拖曳筆刷筆觸，同時將筆刷筆觸套用至影像的另一邊。

6 按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[將影像加入材料庫]**。

7 在 **[儲存影像]** 對話方塊中，輸入花紋的名稱。

您也可以選擇現有花紋、加以修改，然後選擇**「定義花紋」**。

### 從影像建立花紋

1 開啟您要用於建立花紋的影像檔。

2 選擇 **[視窗]**□**[媒體控制面板]**□**[花紋]**。

3 在 **[花紋]** 面板中，按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[定義花紋]**。

4 按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[將影像加入材料庫]**。

5 在 **[儲存影像]** 對話方塊中，輸入花紋的名稱。

### 從選取區建立花紋

1 開啟您要用於建立花紋的影像檔。

2 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[花紋]**。

3 從工具箱選擇**「矩形選取區」**工具 。

4 在文件視窗中拖曳，以選取您想要儲存為花紋花磚的區域。

5 在 **[花紋]** 面板中，按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[擷取花紋]**。

6 在 **[擷取花紋]** 對話方塊中，啟用以下任一選項：
- **矩形花磚** — 會將花磚放入矩形的填色格線中。此選項會停用 **[偏移]** 滑桿。
- **水平偏移** — 會偏移後續橫列中的花磚
- **垂直偏移** — 會偏移後續直欄中的花磚

如果適用，請移動**「偏移」**滑桿以調整偏移量。

7 在 **[名稱]** 文字方塊中輸入名稱。

8 按一下 **[確定]**，將花紋花磚儲存到目前的材料庫中。

您也可以根據四個節點的仿製來源建立花紋，例如透視或雙線。相關詳細資訊，請參閱第 157 頁的「取樣時套用變形」。

### 如何建立遮罩花紋

1 開啟您要用於建立花紋的影像檔。

2 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[花紋]**。

3 從工具箱中選擇 **[套索]** 工具 。

4 在文件視窗中，沿著您要轉換成遮罩花紋的區域繪製徒手畫邊界。

5 在 **[花紋]** 面板中，按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[擷取花紋]**。

6 在 **[擷取花紋]** 對話方塊中，啟用以下任一選項：
- **矩形花磚** — 會將花磚放入矩形的填色格線中。此選項會停用 **[偏移]** 滑桿。
- **水平偏移** — 會偏移後續橫列中的花磚
- **垂直偏移** — 會偏移後續直欄中的花磚

如果適用，請移動**「偏移」**滑桿以調整偏移量。

7 在 **[名稱]** 文字方塊中輸入名稱。

8 按一下 **[確定]**，將遮罩花紋儲存至目前的材料庫中。

如果要快速套用花紋遮罩，請按一下 [筆刷選取器]。在「筆刷」材料庫面板中，選擇**「花紋畫筆」**類別，然後選擇**「遮罩花紋畫筆」**變體。

您可以使用支援花紋遮罩的任何筆刷變體來套用花紋遮罩。相關詳細資訊，請參閱第 557 頁的「使用花紋繪製」。

### 編輯花紋

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[花紋]**。

2 按一下「花紋」選取器，然後按一下**「花紋」**材料庫面板中的花紋。

3 按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[檢查花紋]**。

花紋花磚會顯示在個別文件視窗中。

4 在畫布上修改花紋花磚影像。

5 按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[將影像加入材料庫]**。

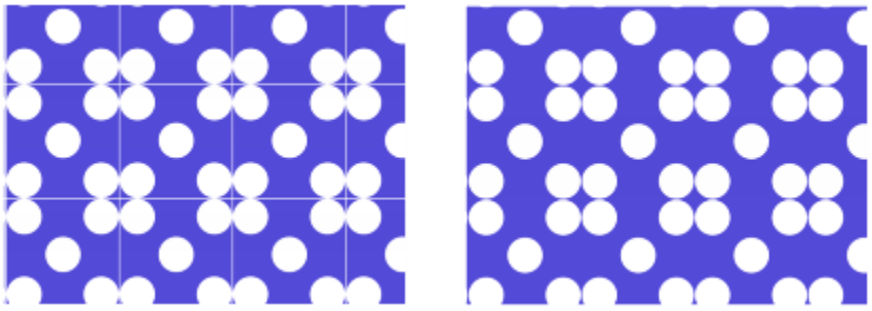
6 在 **[儲存影像]** 對話方塊中，按一下 **[確定]**，將花紋儲存至材料庫。

如果想為花紋重新命名，請在 **[儲存為]** 文字方塊中輸入新名稱。例如，您可能想要修改預設花紋，但要保留一份完整的預設花紋。

**「檢查花紋」**模式支援纏繞色彩。如果您從影像的其中一邊拖曳筆刷筆觸，同時會將筆刷筆觸套用至影像的另一邊。這可讓您快速修改個別花紋花磚的邊緣。

## 建立無接縫花紋

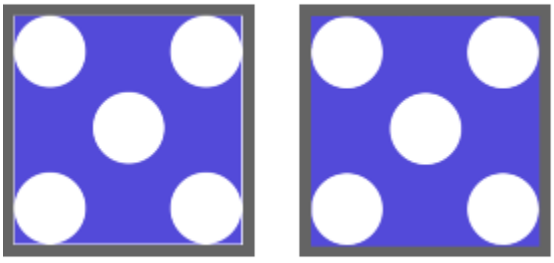
在整個區域中重複拼接矩形影像花磚，即可建立花紋。理想的情況下，花紋花磚應會以無接縫方式彼此混色，如此一來，肉眼應該無法區別花磚邊緣。Corel Painter 可讓您在套用花紋之前修改花磚邊緣，藉以產生無接縫花紋。但是，您也可以直接修改花紋填色，來修正花紋的接縫。



左：花紋花磚包含明顯的白色邊緣，這會界定每個花磚。右：已利用背景色彩填滿白色邊緣，以產生無接縫花紋。

為了達到無接縫拼接，Corel Painter 賦予定義為花紋花磚的文件兩個特性：纏繞色彩和纏繞接縫。

- 纏繞色彩功能可讓您將筆刷筆觸拖離影像的一邊，同時將筆觸套用至影像的另一邊。這可讓您快速修改個別花紋花磚的邊緣。
- 纏繞接縫功能可讓您將花紋花磚的邊緣偏移至影像中央，此處的色調差異會更明顯，且更容易修正。這可讓您在將花紋套用為填色之後加以修改。



左：修改邊緣之前的花紋花磚。右：在使用 [直接仿製筆] 筆刷和纏繞色彩功能繪製邊緣後，相同的花紋會拼接在一起。

您也可以套用以下效果來確保無接縫花紋，例如 **[玻璃折射變形]** 效果、 **[超柔化]** 效果 (需啟用 **[纏繞]** 核取方塊)，以及 **[色調控制]** 的多數效果。部分效果 (例如 **[套用表面材質]**) 可能會導致明顯的接縫。相關資訊，請參閱第 490 頁的「套用玻璃折射變形」。

### 從花紋花磚建立無接縫花紋

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[花紋]**。

2 按一下「花紋」選取器，然後在 **「花紋」** 材料庫面板中按一下您想修改花磚的花紋。

3 按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[檢查花紋]**。

花紋花磚會顯示在個別文件視窗中。

4 使用任一彩色筆刷繪製邊線，或使用具有 **「水彩」** 或 **「滴水法」** 方法的筆刷塗抹邊線。

5 按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[擷取花紋]**。

6 在 **[擷取花紋]** 對話方塊的 **[名稱]** 方塊中輸入名稱。

若要保留詳細影像，請將 **[直接仿製筆]** 筆刷設為從影像內部進行仿製。相關詳細資訊，請參閱第 153 頁的「於仿製中繪圖」。

您也可以將選取區複製到圖層中，然後移動圖層以覆蓋邊緣。若要產生勻稱的轉換交界，請羽化圖層並減少不透明度。對結果感到滿意後，請合併圖層。相關詳細資訊，請參閱第 417 頁的「圖層」。

### 從花紋填色建立無接縫花紋

1 開啟新的空白文件。

2 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[花紋]**。

3 在 **「花紋」** 面板中，按一下「花紋」選取器，然後在 **「花紋」** 材料庫面板中按一下您想修改接縫的花紋。

4 按一下 **「圖層」** 面板中的 **「畫布」**。

5 從工具箱中選擇 **「油漆桶」** 工具 ，然後在文件視窗中按一下畫布。

6 在 **[花紋]** 面板中，按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[定義花紋]**。

7 在工具箱中，按一下 **「手型」** 工具 。

8 按住 **Shift** 鍵並拖曳影像，以顯示花磚的水平和垂直邊緣相接之處。

9 執行以下任一操作：

- 使用任一彩色筆刷繪製邊線，或使用具有 **「水彩」** 或 **「滴水法」** 方法的筆刷塗抹邊線。
- 使用 **[直接仿製筆]** 筆刷來抹除邊緣線，以保存影像的細節。相關詳細資訊，請參閱第 153 頁的「於仿製中繪圖」。

您也可以將選取區複製到圖層中，然後移動圖層以覆蓋邊緣。若要產生勻稱的轉換交界，請羽化圖層並減少不透明度。對結果感到滿意後，請合併圖層。相關詳細資訊，請參閱第 417 頁的「圖層」。

您對於花紋填色所做的更改不會反映於原始的花紋花磚中。

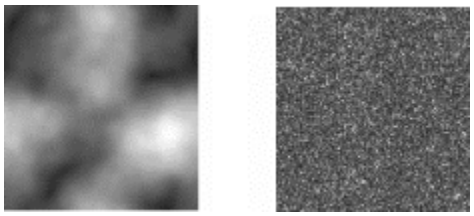
## 建立碎形花紋

您可以使用碎形花紋來建立有趣的背景。您也可以將碎形花紋轉換成紙張材質，並將其儲存在 **[紙張]** 材料庫。相關詳細資訊，請參閱第 135 頁的「使用紙張材質及紋路」。

**使用碎形花紋控制項**

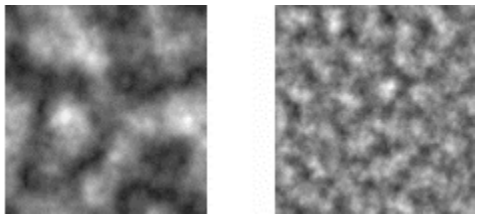
建立碎形花紋時，以下控制項可讓您細部調整創作：

- **「力道」**可控制花紋定義的複雜度，就像利用顯微鏡「縮放」材質表面般。



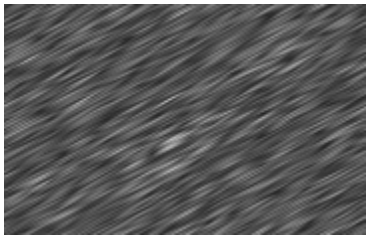
[力道] 滑桿可決定細節的展現程度。左邊的影像設定為 -200%，右邊的影像設定為 0%。

- **[特徵大小]** 可決定花磚中顯著特徵的數量。



[特徵大小] 滑桿可決定每個花磚的重複次數。左邊的影像設定為 90%，右邊的影像設定為 20%。

- **[柔軟度]** 可調整花紋的邊緣柔軟度。
- **[角度]** 可更改您檢視碎形花紋的方向。
- **[細度]** 可強調碎形花紋線條所指的方向。較細的線條會產生更具線性的外觀。
- **[大小]** 可決定您建立之花磚的大小。如果您的電腦裝有大量記憶體，您可以建立使用高解析度的大型檔案。如果您的電腦上沒有大量的可用記憶體，則可能無法使用某些大小選項。



低 [模糊] 設定可將碎形顯示成條紋。使用 [角度] 滑桿來更改條紋的方向。

Corel Painter 使用四個色頻來儲存圖形資訊：[紅色]、[綠色]、[藍色] 與 [Alpha] 色頻。建立碎形花紋時，您可以在這些色頻中置入色彩值以外的資訊，這可讓您以不同的方式將此資訊具象化。

## 建立碎形花紋

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[花紋]**。

2 在 **[花紋]** 面板中，按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[製作碎形花]**。

3 在**「製作碎形花紋」**對話方塊中，執行下表中的一項作業。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 控制花紋的複雜度 | 將**「力道」**滑桿向右移可縮小花紋，並顯示許多小型特徵，向左移則可放大花紋，並顯示一些大型特徵。 |
| 修改花磚中的明顯特徵數量 | 將 **[特徵大小]** 滑桿向右移可減少每個花磚的重複次數，向左移則可增加每個花磚的重複次數。 |
| 調整花紋的邊緣柔軟度 | 將 **[柔軟度]** 滑桿向左移可減少柔軟度，向右移則可增加柔軟度。 |
| 更改檢視碎形花紋的方向 | 將 **[角度]** 滑桿向左移可縮小角度，向右移則可增加角度。 |
| 藉由凸顯碎形花紋線條的建議方向，來建立更為線性的花紋。 | 將**「稀薄」**滑桿向左移可增加線條外觀，向右移則可減少線條外觀。 |

4 在 **[大小]** 區域中，啟用對應於您要建立之花磚大小的選項。

5 從 **[色頻]** 清單方塊中，選擇以下任一選項：

- **高亮度** — 會以光度顯示虛擬高度資訊。白色區域會凸起，而黑色區域則會凹陷。使用此選項產生的影像可搭配**「套用表面材質」**效果一起使用。
- **漸進式表面** — 會以「紅色」色頻顯示高度場景朝下角度的表面
- **正常表面** — 會以「綠色」與「藍色」色頻表示高度場景正常表面 (角度與表面的指定點垂直) 的 X 與 U 原色 (綠色 = X，藍色 = Y)

6 按一下**「確定」**。
建立新花紋可能需要一些時間。花紋檔案準備好時，就會出現在新的文件視窗中。

7 在 **[花紋]** 面板中，按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[擷取花紋]**。

8 在 **[擷取花紋]** 對話方塊的 **[名稱]** 方塊中輸入名稱。

適用於檢視碎形花紋材質的 **[漸進式表面]** 與 **[正常表面]** 選項是純粹以審美角度為出發點。您可以利用這兩個選項搭配**「調整色彩」**功能，來建立材質的色彩變體。

如果要彩化碎形花紋，您可以使用 **[表現於影像中]** 功能，以漸層填色的色彩取代灰階色調。相關資訊，請參閱第 579 頁的「使用漸層色彩取代影像色彩」。

### 將碎形花紋轉換成紙張材質

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[花紋]**。

2 在**「花紋」**面板中，按一下「花紋」選取器，然後按一下**「花紋」**材料庫面板中的花紋。

3 按一下 [花紋] 選項按鈕 ，然後選擇 **[檢查花紋]**。
碎形花紋會顯示在新的影像視窗中。

4 選擇 **[效果]** > **[色調控制]**，然後調整亮度和對比等影像元素。
相關詳細資訊，請參閱第 224 頁的「等化影像」。

5 選擇**「選取」**>**「全部」**。

6 選擇**「視窗」**>**「紙張面板」**>**「紙張」**。

7 在**「紙張」**面板中，按一下「紙張」選項按鈕 ，然後選擇**「擷取紙張」**。

8 在**「擷取紙張」**對話方塊中，將交疊淡出設為 0。

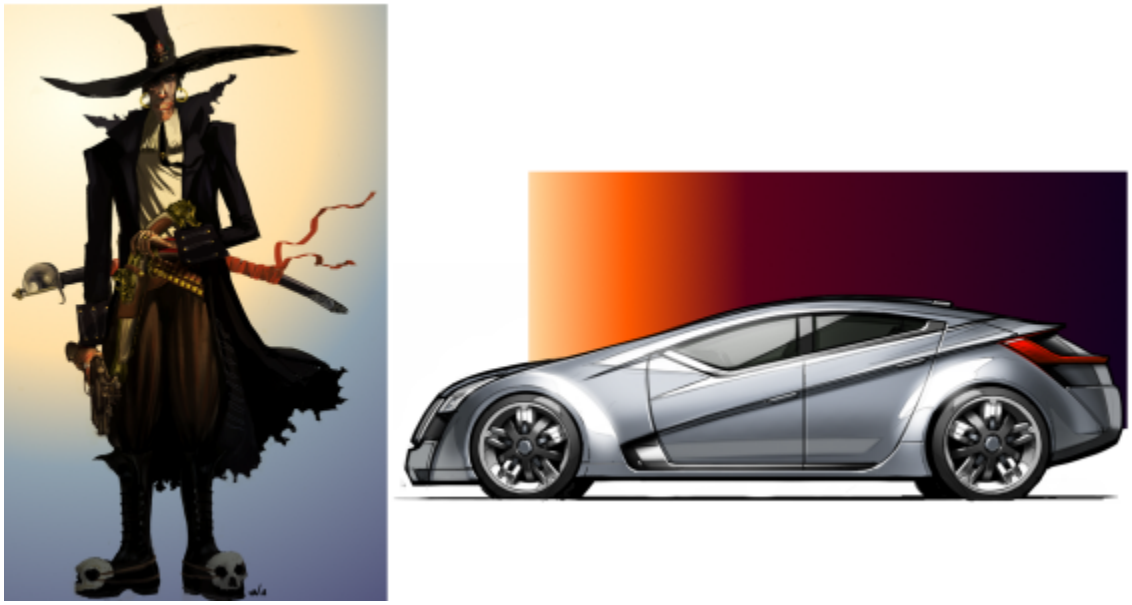
9 在**「另存新檔」**方塊中輸入名稱。

# 漸層

漸層是一種填色類型，沿著線性、放射狀、圓形或螺旋路徑，逐漸從一種色彩變更為下一種色彩。漸層填色也稱為混色或噴泉填色。

Aaron Rutten 的藝術作品中使用了漸層。

您可以使用漸層為繪圖和插圖加入深度、材質及仿真性。

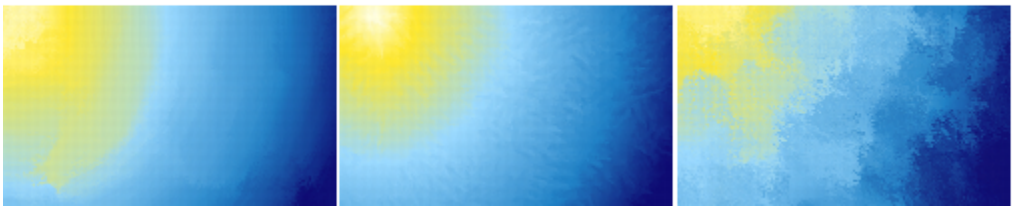


將漸層用於加入背景深度和光源 (左)，以及用於加入暈影 (右)

在漫畫或動畫藝術中，漸層有助於讓藝術家對素描快速上色，並添加視覺效果。

為了對女孩的頭髮快速上色，於是套用漸層。 Tricia Flohr 的藝術作品。

Corel Painter 可讓您對漸層套用各式各樣的繪畫風格，以達到有趣的藝術和繪圖效果。



開始繪圖時，以漸層填滿背景並嘗試運用各種預設樣式。

Corel Painter 提供廣泛的預設漸層選取區，但您也可以建立漸層。

本節包含下列主題：

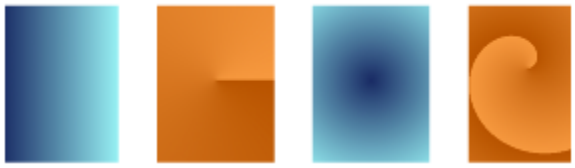

- 第 569 頁的「套用漸層」
- 第 572 頁的「編輯漸層」
- 第 576 頁的「將繪圖效果套用至漸層」

- 第 577 頁的「建立漸層」
- 第 579 頁的「使用漸層色彩取代影像色彩」

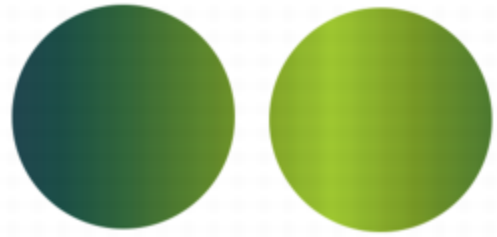
## 套用漸層

Corel Painter 允許您透過填滿區域 (例如畫布、選取區、圖層或色頻)，將漸層套用至影像。相關詳細資訊，請參閱第 463 頁的「選取區與變形」、第 417 頁的「圖層」及第 453 頁的「Alpha 色頻」。

套用漸層之前，您可以使用屬性列上的控制項來指定漸層類型、邊距、不透明度、大小及漸層色彩混色的方向

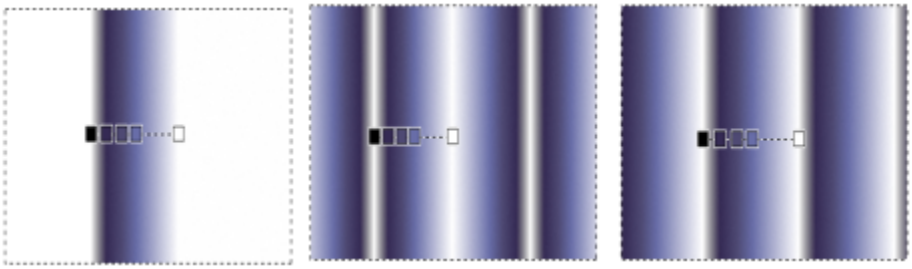


漸層類型：(由左至右) 線性、圓錐形、圓形和螺旋



漸層順序設定為由左至右 (左圖) 和由右至左 (右圖) 顯示。

漸層角度設定為以垂直角度 (左圖) 和以水平角度 (右圖) 顯示。



邊距選項：漸層在起點節點和終點節點的任一側 (由左至右) 延伸、鏡射或重複。

您還可以使用合併模式來建立各式各樣多采多姿的效果。合併模式可讓您指定漸層如何與底下的影像混合。有關合併模式的詳細資訊，請參閱第 438 頁的「使用構成方式混色圖層」。

繪製漸層之後，您可以在影像視窗中互動式修改其外觀。相關詳細資訊，請參閱第 572 頁的「編輯漸層」。

您可以在套用漸層預設之前加以編輯。相關詳細資訊，請參閱第 574 頁的「編輯漸層預設」。

您也可以運用支援漸層繪圖的筆刷和筆尖類型，以使用漸層進行繪圖。相關詳細資訊，請參閱第 267 頁的「一般控制項：筆尖類型」。使用漸層進行繪圖時，不支援漸層節點透明度。

### 套用漸層

1 按一下工具箱中的**「互動式漸層」**工具 。

2 按一下屬性列上的**「漸層選取器」** ，然後按一下漸層填色縮圖。

提示：您可以載入其他的漸層材料庫以增加選擇性。有關使用材料庫的詳細資訊，請參閱第 68 頁的「使用材料庫」。

3 從屬性列選擇設定。相關詳細資訊，請參閱第 570 頁的「設定漸層選項」。

4 執行下表中的一項任務：

| 套用漸層至 | 執行以下操作以設定漸層比例和方向 |
| --- | --- |
| 畫布 | 在畫布上按一下並拖曳。 |
| 選取區 | 在選取區內上按一下並拖曳。 |
| 圖層 | 在 **[圖層]** 面板中選取圖層。在圖層上按一下並拖曳。 |
| 色頻 | 在**「色頻」**面板中選取色頻。在色頻上按一下並拖曳。 |

提示：若要將漸層線對齊水平、垂直或對角軸，請在拖曳時按住 **Shift** 鍵。

5 按兩下漸層以外的任何部分。

如果未勾選屬性列上的**「編輯節點」**選項，則當您提起繪圖筆或放開滑鼠按鈕時，就會自動套用漸層。

如果已勾選屬性列上的**「編輯節點」**選項，則只有當您在漸層外按兩下或按一下屬性列上的**「確認漸層」**按鈕 之後，才會套用漸層。

一旦確認漸層之後，就無法再加以編輯。

若要在確認漸層之前予以放棄，請按一下屬性列上的**「放棄漸層」**按鈕 。

若要在確認漸層之後從文件移除漸層，請按一下**「編輯」**▯**「復原漸層填色」**。

若要選擇漸層，您也可以透過選擇**「視窗」**▯**「媒體控制面板」**▯**「漸層」**，再按一下**「漸層選取器」**，然後按一下**「Painter 漸層」**材料庫面板中的漸層。

若要套用漸層，您也可以透過在工具箱中選擇**「油漆桶」**工具 ，再從屬性列上的**「填色」**清單方塊中選擇**「漸層」**，然後按一下所選的區域、圖層或色頻。

### 設定漸層選項

- 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 選擇漸層類型 | 在屬性列上，按以下任一按鈕： |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| | • **線性漸層** <br>• **放射狀漸層** <br>• **圓形漸層** <br>• **螺旋漸層** <br>提示：若要設定漸層類型，您也可以透過選擇**「視窗」**>**「媒體控制面板」**>**「漸層」**，再按一下**「漸層選取器」**，接著按一下**「Painter 漸層」**材料庫面板中的漸層，然後選擇漸層類型。 |
| 設定漸層邊距 | 按一下擴充屬性列 (**「視窗」**>**「擴充屬性列」**) 上的**「邊距」**按鈕 ，然後選擇以下任一選項：<br>• **延伸** **— 可讓您透過延伸起點節點和終點節點的色彩，以填入文件或選取區**<br>• **鏡射** **— 可讓您透過在起點節點和終點節點任一側鏡射漸層，以填入文件或選取區 (僅可套用於線性漸層)**<br>• **重複** **— 可讓您透過在起點節點和終點節點任一側重複漸層，以填入文件或選取區** |
| 設定漸層不透明度 | 在屬性列上，移動**「不透明度」**滑桿，或在**「不透明度」**方塊中輸入百分比。 |
| 設定漸層方向 | 按一下擴充屬性列 (**「視窗」**>**「擴充屬性列」**) 上的「漸層」面板切換按鈕 ，以顯示**「漸層」**面板。按一下其中一個漸層順序按鈕：<br>• **由左至右漸層** <br>• **由右至左漸層** <br>提示：您還可以按一下屬性列上的**「反轉漸層方向」**按鈕 ，以反轉漸層中的色彩順序。 |
| 指定漸層如何與底下的影像混合 | 從屬性列上的**「合併模式」**清單方塊中，選擇合併模式。有關合併模式的詳細說明，請參閱第 438 頁的「使用構成方式混色圖層」。 |

### 使用漸層進行繪圖

1. 在**「漸層」**面板中 (**「視窗」**>**「媒體控制面板」**>**「漸層」**)，按一下**「漸層選取器」**，然後選擇**「Painter 漸層」**材料庫面板中的漸層。
2. 按一下**「筆刷選取器」**列上的**「筆刷選取器」**。
3. 在「筆刷」材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。

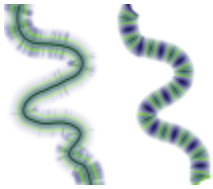
   如果無法使用**「一般」**控制面板 (**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「一般」**) 中的**「來源」**快顯選單 (呈灰色)，則所選的筆刷類別或變體不支援漸層。例如，**「花紋畫筆」**筆刷類別可支援漸層。
4. 在**「一般」**控制面板中 (**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「一般」**)，從**「筆尖類型」**快顯選單中選擇筆尖類型。

如果無法使用 **[一般]** 控制面板中的 **[來源]** 快顯選單 (呈灰色)，則選定的筆尖類型便不支援漸層。例如，**[直線噴槍]**、**[投射]** 及 **[塗繪]** 筆尖類型支援漸層。

5 從 **[一般]** 控制面板中的 **[來源]** 快顯選單中，選擇下列其中一個選項：

- **[漸層]** — 會將目前的漸層套用至整個筆觸寬度
- **[重複漸層]** — 會沿著筆觸的長度重複目前的漸層

6 在文件視窗中進行繪製。



以使用 [漸層] (左) 和 [漸層重複] (右) 的漸層繪圖。

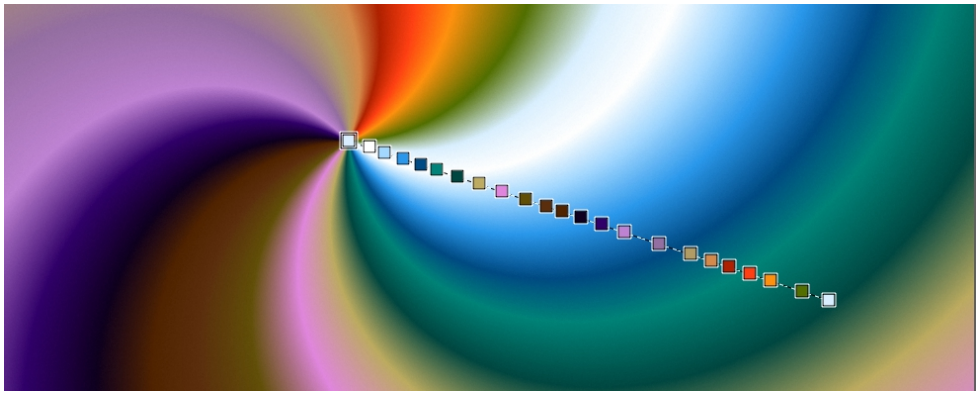
使用漸層的筆刷會忽略漸層節點透明度。

使用漸層繪圖時，僅支援**「線性」**漸層類型。

使用漸層繪圖時，方向非常重要。當您更改方向時，Corel Painter 會翻轉漸層。若要達到統一的效果，請依相同方向套用筆觸。

## 編輯漸層

使用**「互動式漸層」**工具繪製漸層後，您便可以在文件視窗中進行編輯。隨即顯示互動式漸層控制項，該控制向可標記色彩的轉換。漸層的方向和大小取決於您在文件視窗中首先點選的位置、拖曳的距離，以及拖曳的方向。在互動式漸層控制項上，漸層填色中的每個色彩都會以方形節點表示。您可以透過變動節點的位置、加入和移除節點，及變更節點的色彩，以修改漸層外觀。



透過互動式編輯節點，您可以變更色彩、加入新的色彩、或調整漸層的位置和方向。

您可以編輯漸層特性，例如：漸層大小、漸層色彩混色的方向、漸層色彩及漸層角度。

您還可以先編輯現有的漸層預設或自訂漸層，再加以套用或儲存，以供日後使用。

### 互動式編輯漸層

1 按一下工具箱中的**「互動式漸層」**工具 。

2 按一下屬性列上的**「漸層選取器」** ，然後選擇預設。

確認已勾選屬性列上的**「編輯節點」**選項。

3 繪製漸層。

4 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 調整漸層的大小 | 在互動式漸層控制項上，拖曳起點節點或終點節點。 |
| 調整漸層的位置 | 若要設定漸層開始的位置，請拖曳起點控制點。若要設定漸層結束的位置，請拖曳終點控制點。<br>提示：若要將漸層線對齊水平、垂直或對角軸，請在拖曳時按住 **Shift** 鍵。 |
| 變更漸層填色的方向 | 將終點節點往反方向拖曳。<br>提示：您還可以按一下屬性列上的**「反轉漸層方向」**按鈕 ，以反轉漸層中的色彩順序。 |
| 調整漸層的角度 | 拖曳終點節點。 |
| 變更色彩 | 按一下節點。從**「色彩」**面板 (**「視窗」** **「色彩面板」** **「色彩」**)，或從**「色彩集材料庫」**面板 (**「視窗」** **「色彩面板」** **「色彩集」**)，選擇色彩。<br>提示：若要變更色彩，您也可以透過按一下節點，再按一下擴充屬性列 (**「視窗」** **「擴充屬性列」**) 上的「漸層節點」面板切換按鈕 ，接著按一下**「漸層節點」**面板上的**「色彩」**選取器，然後選擇色彩。 |
| 加入色彩 | 按一下互動式漸層控制項的任何位置。從**「色彩」**面板 (**「視窗」** **「色彩面板」** **「色彩」**)，或從**「色彩集材料庫」**面板 (**「視窗」** **「色彩面板」** **「色彩集」**)，選擇色彩。<br>提示：若要加入色彩，您也可以透過按一下互動式漸層控制項的任何位置，再按一下擴充屬性列 (**「視窗」** **「擴充屬性列」**) 上的「漸層節點」面板切換按鈕 ，接著按一下**「漸層節點」**面板上的**「色彩」**選取器，然後選擇色彩。 |
| 刪除色彩 | 按一下節點。按一下擴充屬性列上的「漸層節點」面板切換按鈕 。在**「漸層節點」**面板中，按一下**「刪除節點」**。<br>請注意：您無法刪除終點節點。 |
| 設定色彩的透明度 | 按一下節點。按一下擴充屬性列上的「漸層節點」面板切換按鈕 。在**「漸層節點」**面板中，移動**「不透明度」**滑桿，或在方塊中輸入值。 |

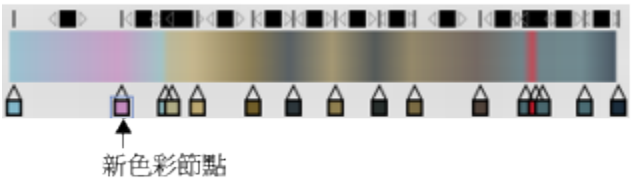
| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 指定中間節點相對於第一個節點和最後一個節點的位置 | 按一下節點。按一下擴充屬性列上的「漸層節點」面板切換按鈕 。在**「漸層節點」**面板中，移動**「位置」**滑桿，或在方塊中輸入值。 |

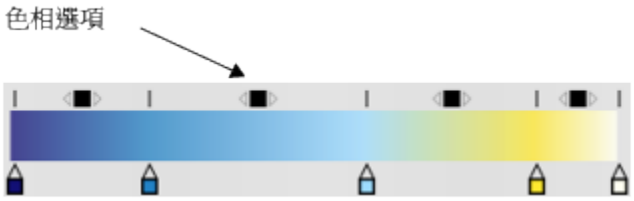
### 編輯漸層預設

1 在**「漸層材料庫」**面板中 (**「視窗」**▯**「媒體材料庫面板」**▯**「漸層」**)，選擇預設。

2 按一下**「編輯漸層」**按鈕 。

3 在**「編輯漸層」**對話方塊中，執行下表中的工作。

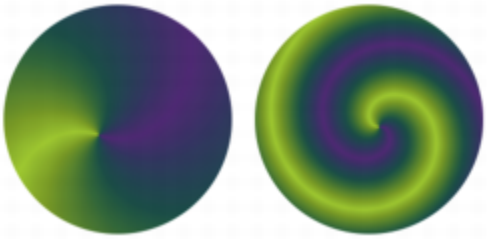
| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 加入色彩 | 按一下色帶中要加入色彩的位置。在**「色彩」**面板中 (**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「色彩」**)，選擇色彩。<br>  <br><br>透過在色帶中加入節點，就可以將新色彩加入漸層。 |
| 刪除色彩 | 按一下色帶中的節點，然後按一下**「刪除節點」**。<br> <br> |
| 修改色彩轉換 | 拖曳色帶中的節點。 |
| 設定色彩的透明度 | 按一下色帶中的節點，然後移動**「不透明度」**滑桿。 |
| 針對漸層色彩進行混色 | 取消勾選**「線性」**核取方塊，然後拖曳**「色彩擴散」**滑桿，以控制各個節點的色彩平滑度。 |
| 指定兩個節點之間色彩的混色方式 | 按一下色帶上方的方塊。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| |  <br>[色相] 選項可讓您更改該線段中混色的色相。<br><br>在**「色彩混色方式」**區域中，選取以下任一選項：<br>• **RGB — 會混合兩種色彩的紅色、綠色與藍色等三原色。**<br>• **色彩環順時針 — 沿著色彩環的順時針路徑，漸變終點節點的色彩。**<br>• **色彩環逆時針 — 沿著色彩環的逆時針路徑，漸變終點節點的色彩。**<br><br>提示：若要深入瞭解此概念，請參閱 **[色彩]** 面板的標準顯示 (**[色相環]** 與 **[彩度/值三角形]**)，並注意 **[色相環]** 上的色彩順序。 |
| 建立節點並設為目前的色彩 | 按住 **Option** (Mac OS) 或 **Alt** (Windows)，然後按一下色帶。 |

**4** 在**「漸層」**面板中 (**「視窗」**▯**「媒體控制面板」**▯**「漸層」**)，按一下「漸層」選項按鈕 ，然後選擇**「儲存漸層」**。

**5** 在 **[儲存漸層]** 對話方塊中輸入漸層的名稱。

**您也可以**

| | |
| --- | --- |
| 修改螺旋漸層的外觀 | 按一下擴充屬性列 (**「視窗」**▯**「擴充屬性列」**) 上的「漸層」面板切換按鈕 ，以顯示**「漸層」**面板。按一下**「螺旋漸層」**按鈕 ，然後執行以下任一操作：<br>• **將「測量斜面螺旋率」滑桿 向右或向左拖曳，以增加或減少螺旋密度。**<br>• **按一下 [螺旋形方向] 按鈕 。**<br><br>  <br>螺旋密度較低的漸層 (左圖) 和螺旋密度較高的漸層 (右圖)。 |
| 調整漸層的角度 | 在**「漸層」**面板中，拖曳**「設定斜面角度」**滑桿 ，或在對應的數值方塊中輸入角度。 |

## 將繪圖效果套用至漸層

您可以將各種繪圖樣式套用至使用**「互動式漸層」**工具建立的漸層。

這些影像中的漸層應用了不同的繪圖風格。(上) Fiona Sansom 的藝術作品。(下) Greg Newman 的藝術作品。

您可以在確認漸層之前預覽繪圖效果。如果您已嘗試過各種預設漸層自動繪製樣式，並且知道想要套用的樣式，則可以快速繪製並確認漸層，而無需預覽繪圖效果。

### 將繪圖效果套用至漸層

1 按一下工具箱中的**「互動式漸層」**工具 。

2 按一下屬性列上的**「漸層選取器」** ，然後選擇預設。

3 從屬性列選擇設定。
確認已勾選屬性列上的**「編輯節點」**選項。

4 執行下表中的一項任務：

| **套用漸層至** | **執行以下操作以設定漸層比例和方向** |
|---|---|
| 畫布 | 在畫布上按一下並拖曳。 |
| 選取區 | 在選取區內上按一下並拖曳。 |
| 圖層 | 在 **[圖層]** 面板中選取圖層。在圖層上按一下並拖曳。 |
| 色頻 | 在**「色頻」**面板中選取色頻。在色頻上按一下並拖曳。 |

5 按一下屬性列上的**「快速繪圖」**按鈕 ，然後選擇自動繪製樣式。

若要在影像視窗中預覽繪圖效果，請勾選**「預覽效果」**選項。
若要變更繪圖效果會套用的筆刷筆觸大小，請移動**「大小」**滑桿。
若要設定繪圖效果會套用的筆刷筆觸數量，請移動**「量」**滑桿。大小越小，塗繪整個漸層所需的筆刷筆觸量就越多。

6 按一下屬性列上的**「確認漸層」**按鈕 。

如果您選擇的大小和量很小，則筆刷筆觸可能只可覆蓋漸層的一部分。
筆刷筆觸的大小越小，套用繪圖效果所需的時間就越久。

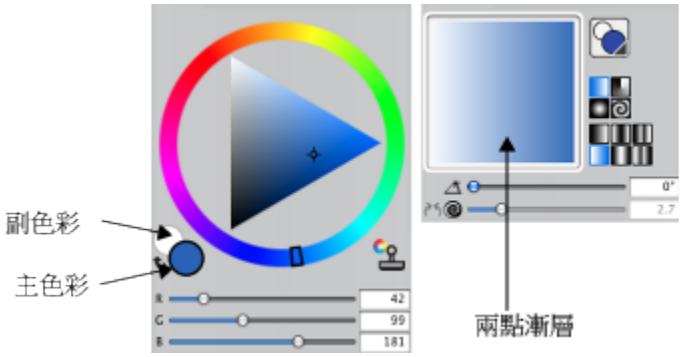
您可以將繪圖效果僅套用至使用**「互動式漸層」**工具繪製的漸層。

若要快速繪製並確認漸層而不預覽繪圖效果，請按一下工具箱中的**「漸層」**工具 ，再按一下屬性列上的**「漸層選取器」** ，然後選擇預設。取消勾選屬性列上的**「編輯節點」**選項，按一下屬性列上的**「快速繪圖」**按鈕 ，再選擇自動繪製樣式，然後繪製漸層。當您提起繪圖筆以確認漸層時，就會自動套用繪圖效果。

## 建立漸層

雖然 Corel Painter 隨附預設漸層，但您也可建立自訂漸層。

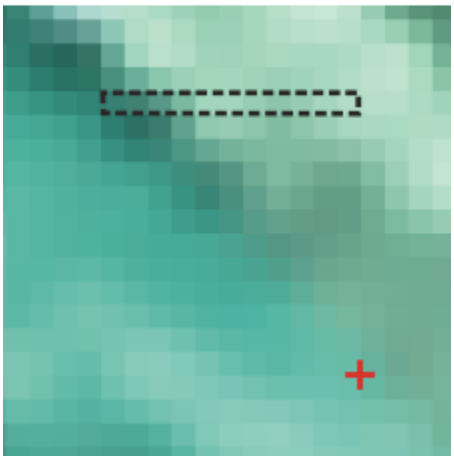
從非常簡單到極為複雜的漸層，您都可以建立。若要建立簡單的兩點漸層，請選擇主色彩與副色彩，然後讓 Corel Painter 在兩種色彩之間產生漸層色彩即可。




產生自主色彩和副色彩 (左圖) 的兩點漸層 (右圖)。

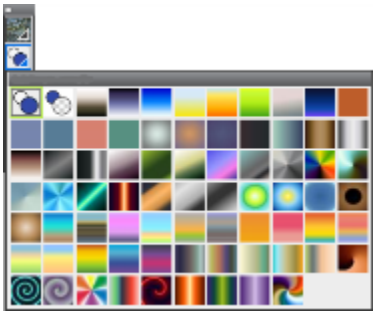
您也可以編輯現有漸層來建立新的漸層。相關資訊，請參閱第 574 頁的「編輯漸層預設」。

您可以使用任一現有影像做為建立新漸層的來源。例如，您可以擷取日落照片中的色彩，也可以繪製自己的色彩範圍作為漸層內容。



若要製作出連續色彩之間的完美混色，最好使用一列單一像素，避免使用一大片影像。

您可以將自訂漸層儲存在「漸層材料庫」中，以便用於日後的專案。當您儲存漸層時，它會儲存到材料庫中。有關使用材料庫的詳細資訊，請參閱第 68 頁的「使用材料庫」。



所有的漸層均儲存於 [Painter 漸層] 材料庫中。

### 建立兩點漸層

1 在**「色彩」**面板中 (**「視窗」**▯**「色彩面板」**▯**「色彩」**)，按一下**「主色彩」** (前面) 色票 ，然後選擇主色彩。

2 按一下 **[副色彩]** (後面) 色票 ，然後選擇副色彩。

3 在「**漸層**」面板中 (「**視窗**」 「**媒體控制面板**」 「**漸層**」)，從「**漸層選取器**」選擇「**兩點漸層**」 。

4 按一下 [漸層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[儲存漸層]**。

5 在 **[儲存漸層]** 對話方塊的 **[儲存為]** 方塊中輸入漸層的名稱。

### 從影像建立漸層

1 按一下工具箱中的 **[矩形選取區]** 工具 。

2 在文件視窗中拖曳以選取水平或垂直區域，儘可能讓選取區越窄越好。
使用水平選取區時，Corel Painter 會從左上角開始的第一列像素建立漸層。
使用垂直選取區時，Corel Painter 會從左上角開始的第一欄像素建立漸層。

3 在「**漸層**」面板中 (「**視窗**」 「**媒體控制面板**」 「**漸層**」)，按一下「漸層」選項按鈕 ，然後選擇「**擷取漸層**」。

4 在「**擷取漸層**」對話方塊的「**另存新檔**」方塊中輸入漸層的名稱。

新漸層儲存於目前的材料庫中。日後您可以按照名稱，從 **[Painter 漸層]** 材料庫面板中選擇該漸層。

擷取漸層後，將無法再編輯該漸層。若要更改擷取的漸層，請更改該漸層的來源圖案，然後重新擷取漸層。

## 使用漸層色彩取代影像色彩

您可以使用漸層的色彩來取代影像的色彩。此效果可根據亮度值將漸層色彩套用至影像的像素。相關詳細資訊，請參閱第 514 頁的「使用影像亮度建立材質」。

您可以選擇影像 (左圖)，並使用所選漸層的色彩來取代影像的色彩 (右圖)。

### 使用漸層色彩取代影像色彩

1 開啟要使用的影像。
選取部份影像，或使用整個影像。

2 在「**漸層**」面板中 (「**視窗**」 「**媒體控制面板**」 「**漸層**」)，按一下「**漸層選取器**」，然後按一下「**Painter漸層**」材料庫面板中的漸層。

3 按一下 [漸層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[表現於影像中]**。

4 調整 **[表現於影像中]** 對話方塊中的 **[偏移]** 滑桿，以定義漸層的對應方式。

Corel Painter 會根據符合的亮度，以漸層色彩取代影像中的色彩。

# 馬賽克和鑲嵌

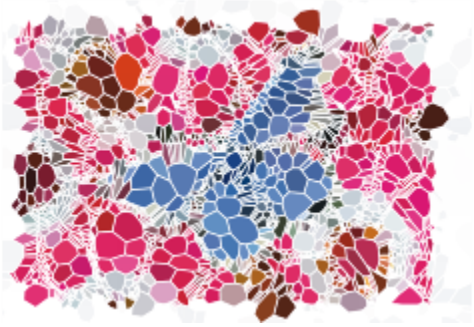
馬賽克是一種裝飾藝術技術，由組合彩色花磚並使用磚泥將花磚設置在表面上來製作影像。而鑲嵌也是馬賽克的一種形式，由重複幾何向量圖形，但彼此不重疊的方式來製作影像。在 Corel Painter 中，您可以使用馬賽克或鑲嵌效果來製作影像。

在 Corel Painter 製作馬賽克時，類似使用筆刷筆觸來套用色彩，但不同的是，會將顏料應用到您鋪上花磚的畫布上。您可以從頭製作馬賽克，或從現有照片使用仿製來源製作馬賽克。您也可以將馬賽克效果整合至現有的影像中。

您可以清除及/或重塑花磚的外形，以建立完美的馬賽克圖案。

您可以將花磚套用到畫布上以製作馬賽克。

您可以使用鑲嵌技術來產生馬賽克，以製作出仿彩繪玻璃的效果。鑲嵌功能會將您的影像分割成多邊向量圖形，然後將向量圖形轉換為花磚。



您可以使用鑲嵌技術來製作彩繪玻璃的效果。

您可以利用數種不同方式來變更馬賽克和鑲嵌的外觀。例如，您可以賦予馬賽克具有立體感的外觀 ，或在鑲嵌上加入節點，以增加向量圖形的數目。

本節包含下列主題：


- 第 582 頁的「製作馬賽克」
- 第 584 頁的「選取和移除花磚」
- 第 585 頁的「指定花磚和磚泥色彩」
- 第 586 頁的「調整馬賽克花磚度量式和亂數式」
- 第 588 頁的「使用花磚填滿區域」
- 第 589 頁的「建立 3D 花磚」
- 第 590 頁的「重繪馬賽克花磚」
- 第 590 頁的「使用馬賽克花磚填入筆觸和填入選取區」
- 第 591 頁的「在影像加入馬賽克效果」
- 第 591 頁的「建立鑲嵌」


## 製作馬賽克

您可以從頭開始製作馬賽克，或從仿製來源製作馬賽克。製作馬賽克時，會直接套用到畫布上。您不能將馬賽克花磚套用在圖層內。

離開**「馬賽克和鑲嵌」**對話方塊之後，您就可以將這幅塗繪的影像當作任何照片或圖畫。您可以對影像繪圖、套用效果、選取一部分影像或放大畫布的大小。您也可以將馬賽克效果整合至現有的影像中。相關資訊，請參閱第 591 頁的「在影像加入馬賽克效果」。

在套用花磚至馬賽克之後，您可以選取或取消選取花磚或移除花磚來更改其色彩或套用效果。相關資訊，請參閱第 584 頁的「選取和移除花磚」和第 585 頁的「指定花磚和磚泥色彩」。

從頭製作馬賽克時，您可以遵循以下實用的指導方針：

- 先用最前面的幾個馬賽克花磚勾勒出物件的輪廓，就像用鉛筆畫圖時一樣。先描繪出場景中最重要的線條。其他的步驟只要循著最初的輪廓即可。

貼上影像輪廓的花磚。

- 在色彩平淡的部分使用較大的花磚，而在需要強調細節的部分使用較小塊的花磚。在色彩平淡的區域，增加一點色彩的變化會有更逼真的效果。傳統馬賽克所使用的花磚，幾手都沒有相同的色彩。
- 每一片馬賽克花磚都會以獨立解析度物件儲存在 Corel Painter 影像資料庫中。也就是，如果您重新調整馬賽克花磚所組成的影像大小，影像會以同樣的品質顯示，就像一開始就是以此解析度建立的一樣。
- 如果您使用仿製，則預設會啟用描圖紙以協助您按照來源影像進行作業。

您可以從關閉描圖紙功能的仿製來製作馬賽克，以隱藏仿製來源影像。

- 如果您日後要繼續製作馬賽克，必須以 RIFF 格式儲存馬賽克。RIFF 是唯一可儲存獨立解析度馬賽克花磚物件的檔案格式。若儲存為其他格式，您就無法繼續製作馬賽克。所有檔案格式都會將馬賽克花磚塗繪的影像儲存在畫布上。相關詳細資訊，請參閱第 89 頁的「儲存與備份檔案」。

### 從剪貼簿建立馬賽克

1. 透過選擇 **[檔案]** > **[開新檔案]** 來開始新文件。
2. 選擇**「效果」** > **「神祕特效」** > **「製作馬賽克和鑲嵌」**。
3. 按一下**「磚泥色彩」**方塊，然後選取一種色彩。
4. 按一下**「花磚色彩」**方塊，然後選取一種色彩。
5. 在文件視窗上拖曳套用花磚。
6. 如果您要繼續製作馬賽克，請保持 **[馬賽克和鑲嵌]** 對話方塊開啟。

有關變更磚泥和花磚色彩的詳細資訊，請參閱第 585 頁的「指定花磚和磚泥色彩」。

您也可以變更花磚的度量式和向量圖形。相關詳細資訊，請參閱第 586 頁的「調整馬賽克花磚度量式和亂數式」。

您也可以指定讓 Corel Painter 從**「馬賽克和鑲嵌」**對話方塊的**「動作」**清單方塊中，選擇**「筆觸/填色選取區」**，自動以花磚填滿區域。相關詳細資訊，請參閱第 590 頁的「使用馬賽克花磚填入筆觸和填入選取區」。

### 從仿製來源製作馬賽克

1. 選擇 **[檔案]** > **[開啟]**，然後尋找您要仿製的檔案。
2. 依序選擇 **[檔案]** > **[快速仿製]**。
3. 選擇**「效果」** > **「神祕特效」** > **「製作馬賽克和鑲嵌」**。
4. 在**「馬賽克和鑲嵌」**對話方塊中，從**「動作」**清單方塊中選擇**「套用花磚」**。
   如果不想使用描圖紙，請取消勾選**「使用描圖紙」**核取方塊。
5. 勾選**「仿製色彩」**核取方塊。
6. 在文件視窗上拖曳套用花磚。

   如果您要繼續製作馬賽克，請保持 **[馬賽克和鑲嵌]** 對話方塊開啟。

您可以在已勾選**「使用描圖紙」**核取方塊的情況下藉由檢視影像，來監視根據仿製的馬賽克進度。這可讓您查看仿製來源的淡出版本。

## 選取和移除花磚

您可以選取和取消選取花磚，以便予以加入或修改。您也可以移除個別花磚、一組花磚，或從文件一次移除所有花磚。如果將所有花磚從文件上移除，Corel Painter 會清除畫布，只保留磚泥色彩。

就像使用真實的陶製花磚一樣，您無法合併或重疊 Corel Painter 馬賽克花磚。您可以使每一塊花磚都十分接近，但不能共用同一個空間。Corel Painter 會調整花磚的向量圖形，讓他們彼此接近，同時維持磚泥線間距。所以如果您要重新放置一塊區域內的花磚時，就必須移除現有的花磚。

### 選取花磚

1 在**「馬賽克和鑲嵌」**對話方塊中，從**「動作」**清單方塊中選擇**「選擇花磚」**。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 選擇花磚 | 拖曳選擇想要的花磚。選擇的花磚會顯示紅色邊緣。 |
| 選擇色彩相同的連續花磚 (不允許變化) | 按下 **Command** + **Control** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)，然後在一列花磚的部分中拖曳，以便選定一整列花磚。選擇花磚時會出現一特個魔術棒。 |
| 選取所有花磚 | 按一下**「選取所有花磚」**或按下 **A** 鍵。 |

### 取消選取花磚

1 在**「馬賽克和鑲嵌」**對話方塊中，從**「動作」**清單方塊中選擇**「選擇花磚」**。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 取消選取個別的花磚 | 在已選取的花磚上按一下，取消選取該花磚。 |
| 取消選取所有花磚 | 按一下**「取消選取所有花磚」**或按下 **D** 鍵。 |

### 移除花磚

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 移除特定的花磚 | 在**「馬賽克和鑲嵌」**對話方塊中，從**「動作」**清單方塊中選擇**「移除花磚」**。按一下或拖曳您要移除的花磚。 |
| 移除所有花磚 | 在**「馬賽克和鑲嵌」**對話方塊中，按一下**「清除」**。 |

## 指定花磚和磚泥色彩

從頭製作馬賽克時，您可以調整值、色相或亂數化色彩變化，藉此調整花磚色彩，使其賞心悅目。您可以調整個別花磚或馬賽克中較大區域的色彩。**[色彩]** 面板上選取的主色彩會決定花磚的色彩。

如果您從仿製來源製作馬賽克，則花磚色彩會以仿製來源的色彩為準。相關詳細資訊，請參閱第 583 頁的「從仿製來源製作馬賽克」。

通常每一片花磚都有一種色彩。如果您想要多一點為花磚上色的選擇，您可以將花磚演算為色頻。您就可以將色頻轉換為一個選取區，直接畫在花磚上、套用效果或填滿花紋、織布、漸層或影像。相關詳細資訊，請參閱第 589 頁的「建立 3D 花磚」。

在馬賽克中，未鋪上花磚的地方都會視為磚泥。在您一開始製作時，系統會指定預設磚泥色彩做為馬賽克背景，但您可以更改色彩。

### 變更選取的花磚的色彩

1 選擇**「效果」**>**「神祕特效」**>**「製作馬賽克和鑲嵌」**。
2 在**「馬賽克和鑲嵌」**對話方塊中，從**「動作」**清單方塊中選擇**「選擇花磚」**。
3 按一下或拖曳您要選擇的花磚。
4 選擇的花磚會顯示紅色邊緣。
5 從 **[色彩]** 面板選擇色彩。
6 按下以下其中一個按鍵，將說明的色彩變化套用至選取的花磚：
   - **C (色彩)** — 將花磚更改為目前的主色彩
   - **T (染暈化)** — 套用少量的 (10%) 目前主色彩。重複動作以加強色彩。
   - **V (多變化)** — 根據 **[筆刷控制項面板]**>**[色彩變化]** 中的設定加入色彩變化

### 變更個別花磚的色彩

1 在**「馬賽克和鑲嵌」**對話方塊中，從**「動作」**清單方塊中選擇**「變更花磚色彩」**。
2 啟用以下任一色彩調整選項：
   - **色彩** — 將花磚變更為目前的主色彩。您可以按一下「色彩」方塊並選擇其他色彩。
   - **暗色化** — 套用少量的黑色
   - **淺色化** — 套用少量的白色
   - **染暈化** — 套用少量的 (10%) 目前主色彩
   - **多變化** — 根據 **[筆刷控制項面板]**>**[色彩變化]** 中的設定加入色彩變化。
3 按一下您要更改的個別花磚或是在一組花磚中拖曳。

### 將色彩變化套用到花磚

1 在**「馬賽克和鑲嵌」**對話方塊中，從**「動作」**清單方塊中選擇**「變更花磚色彩」**。
2 在**「色彩調整」**區域中，啟用**「V (變化)」**選項。
3 按一下**「色彩變化」**可顯示**「色彩變化」**面板。
4 在**「色彩變化」**面板上，移動滑桿或在方塊內鍵入數值，以調整色彩變化設定值。

### 更改磚泥色彩

1 在**「馬賽克和鑲嵌」**對話方塊中，從**「動作」**清單方塊中選擇**「套用花磚」**。
2 按一下**「磚泥色彩」**方塊。
3 在顯示的**「色彩」**面板或**「Painter 色彩」**面板上選擇一種色彩。

更改磚泥色彩會自動重繪馬賽克，這樣就會清除任何不是花磚或磚泥的影像部分。

## 調整馬賽克花磚度量式和亂數式

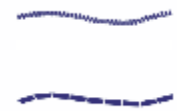
您可以調整花磚度量式和間距，以變更馬賽克花磚的向量圖形。您也可以設定亂數式的度數，以控制花磚向量圖形的變化。提高亂數式可使向量圖形更不規律，也就是每個圖形都和前一個不同。例如，若長度度量式為 10 像素，而長度亂數式設定為 25%，產生的花磚長度範圍為 7.5 到 12.5 像素，由亂數決定。

### 調整花磚度量式

1 選擇**「效果」**>**「神祕特效」**>**「製作馬賽克和鑲嵌」**。

2 從 **[設定]** 清單方塊中選擇 **[度量式]** 選項。

3 調整以下任一度量式滑桿：

| 度量式控制 | 說明 |
| --- | --- |
| **寬度** | 設定花磚的像素寬度。<br>在這個範例中，寬度設定為 3.5 像素 (頂部) 與 30.4 像素 (底部)。<br> |
| **長度** | 設定花磚的像素長度。<br>在這個範例中，長度設定為 4.1 像素 (頂部) 與 24.2 像素 (底部)。<br>  |
| **壓力** | 可決定畫筆壓力影響花磚度量式的程度，可讓您根據不同的筆觸力道來控制寬度變化。<br>**[壓力]** 滑桿設定為零時，輕筆觸會產生窄小的花磚，重筆觸則會產生較寬的花磚。<br>提高**「壓力」**滑桿會增加壓力對花磚寬度的影響，以避免筆觸輕時產生窄小的花磚。將 **[壓力]** 設定為 100% 時，不論壓力大小為何都會產生寬度一致的花磚。<br>在這個範例中，**「壓力」**滑桿設定為 0% (頂部) 與 100% (底部)。 |

| 度量式控制 | 說明 |
| --- | --- |
| | |
| **磚泥** | 設定花磚的像素間距。<br>在這個範例中，花磚之間的間距為 0% (頂部) 與 15% (底部)。<br> |

### 調整花磚變化

1 選擇**「效果」**>**「神祕特效」**>**「製作馬賽克和鑲嵌」**。
2 從**「設定」**清單方塊中選擇**「亂數式」**選項。
3 調整以下任一度量式控制項：

| 亂數式控制 | 說明 |
| --- | --- |
| **寬度** | 允許花磚寬度按照設定的百分比來變化。<br>最低設定 0% 不會產生任何變化，而最高設定 100% 會產生最大的變化。<br>在這個範例中，**[寬度]** 亂數式設定為 92%。<br> |
| **長度** | 允許花磚長度按照設定的百分比來變化。<br>最低設定 0% 不會產生任何變化，而最高設定 100% 會產生最大的變化。<br>在這個範例中，**[長度]** 滑桿設定為 98%。 |

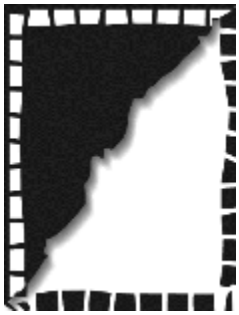
| 亂數式控制 | 說明 |
| --- | --- |
| | |
| **壓力裁剪** | 控制花磚兩端角度的變化。<br>最低設定 0% 不會產生任何變化，而最高設定 100% 會產生最大的變化。<br>在這個範例中，**[剪下]** 滑桿設定為 90%。<br> |
| **磚泥** | 控制花磚間距的長度變化。<br>最低設定 0% 不會產生任何變化，而最高設定 100% 會產生最大的變化。<br>在這個範例中，**[磚泥]** 亂數式設定為 100%。<br> |

## 使用花磚填滿區域

您可以使用花磚以不同的模式填滿馬賽克的區域。您可以使用**「以三角形開始」**模式，套用以三角形花磚開始的筆觸筆刷，來填滿楔形區域。

「以三角形開始」模式可以在 V 字形中建立完美的楔形。

您可以使用**「遵循影像邊緣」**模式在影像周圍自動插入空間，以便讓插入在影像邊緣的花磚不會遮住邊緣。



影像周圍的白色花磚會遵循邊緣，而黑色花磚則不遵循邊緣。

### 選擇使用花磚填滿區域的方法

1 選擇**「效果」**>**「神祕特效」**>**「製作馬賽克和鑲嵌」**。

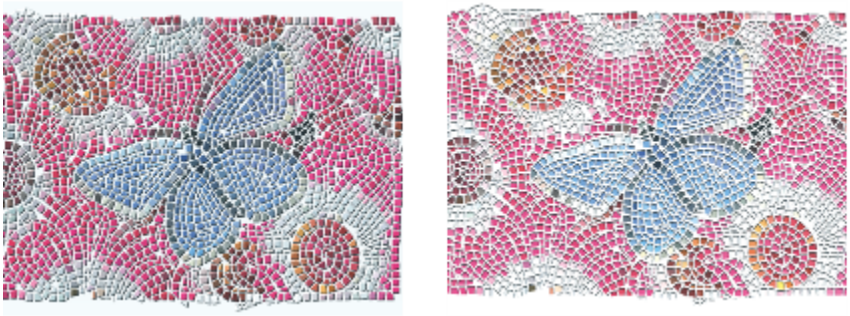
2 在**「選項」**區域中，勾選下列其中一個或兩個核取方塊：

- **以三角形開始**
- **遵循影像邊緣**

3 在文件視窗上拖曳套用花磚。

## 建立 3D 花磚

您可以使用 3D 外觀將花磚成像於遮罩中，以製作馬賽克。此技術會將花磚置於名為 **[馬賽克遮罩[** (位於 **[色頻]** 面板) 的新色頻中，讓您可以使用表面材質在花磚上加入深度，以建立 3D 外觀。



您可以將花磚成像於遮罩，以建立 3D 花磚的外觀。

當花磚在色頻中時，您也可以載入馬賽克花紋作為選取區，或您可以倒轉色頻以磚泥為選取區。使用鑲嵌馬賽克時，結果將十分有趣。

### 給予馬賽克花磚 3D 外觀

1 選擇**「效果」**>**「神祕特效」**>**「製作馬賽克和鑲嵌」**。

2 在文件視窗上拖曳套用花磚。
完成馬賽克時，您可以繼續進行步驟 3。

3 從**「動作」**清單方塊中選擇**「塗繪至遮罩」**。

4 按一下**「塗繪至遮罩」**，然後按一下**「確定」**。
此動作使用花磚資料在**「色頻」**面板 (**「視窗」**>**「色頻」**) 中建立新色頻。

5 選擇 **[效果]** > **[表面控制]** > **[套用表面材質]**。

6 在 **[套用表面材質]** 對話方塊中，從 **[使用]** 清單方塊中選擇 **[馬賽克遮罩]**。

7 調整 **[量]** 與 **[柔軟度]** 滑桿以達到您想要的釋放效果。

大部分的情況下，**[圖畫]** 滑桿設成 100% 會取得最佳結果。相關詳細資訊，請參閱第 512 頁的「使用 3D 筆刷筆觸建立材質」。

因為 Corel Painter 使用來自於色頻的花磚向量圖形，產生的表面材質會賦予花磚逼真的 3D 外觀。

## 重繪馬賽克花磚

如果您提升包含馬賽克之文件的度量式，則需要重繪馬賽克才能確保馬賽克解析度符合文件的解析度。這個指令會根據磚泥色彩及花磚物件資訊，重新建立馬賽克。重繪會先將影像填滿磚泥色彩，然後以文件解析度重繪馬賽克花磚。請務必注意，重繪程序會清除任何不是花磚或磚泥的影像。

### 重繪花磚

1. 開啟您要的尺寸的影像。
2. 選擇**「效果」**>**「神祕特效」**>**「製作馬賽克和鑲嵌」**。
3. 製作馬賽克，然後按一下**「確定」**。
4. 選擇 **[畫布]** > **[調整大小]**。
5. 在**「調整大小」**對話方塊中，取消勾選**「限制檔案大小」**核取方塊，並且在**「寬度」**或**「高度」**方塊中輸入較高的值。
   當 Corel Painter 完成重新調整大小後，您會發現花磚變模糊了。您可以透過重繪馬賽克來修正問題。
6. 選擇**「效果」**>**「神祕特效」**>**「製作馬賽克和鑲嵌」**。
7. 按一下**「重新建立」**。
8. 按一下**「確定」**。

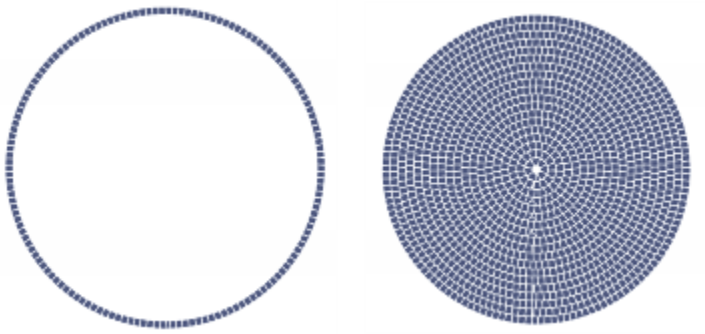
Corel Painter 會以採用較高解析度塗繪的花磚取代重新調整過大小又模糊的花磚。

按一下 **[重新建立]** 之後，Corel Painter 就會清除任何不是花磚或磚泥的影像部分。

## 使用馬賽克花磚填入筆觸和填入選取區

您可以使用馬賽克花磚，針對使用 **[矩形選取區]**、**[橢圓選取區]** 及 **[套索]** 工具建立的路徑式選取區，填入筆觸或填入選取區。如果您要使用馬賽克花磚針對色頻式選取區填入筆觸或填入選取區，則需要使用 **[變形選取區]** 指令，將色頻式選取區轉換為路徑式選取區。相關詳細資訊，請參閱第 463 頁的「開始使用選取區」。

只有在操作時改變參數才適合填入筆觸或填入選取區，例如想改變花磚色彩或尺寸時。**[選取區填入筆觸]** 指令會套用單列的花磚作為沿著選取區路徑的輪廓。若要以花磚填滿整個選取區，可以使用 **[套索]** 工具建立選取區。若要填入橢圓形或矩形選取區，您必須先使用 **[選取區填入筆觸]** 指令套用花磚至選取區路徑，然後使用 **[填入選取區]** 指令填入其餘的選取區。



若要填入橢圓形或矩形選取區，您必須先使用 [選取區填入筆觸] 指令套用花磚至選取區路徑 (左圖)，然後使用 [填入選取區] 指令填入其餘的選取區 (右圖)。

### 在選取區內建立馬賽克

1 將您要拼接的區域設定為作用中選取區。

2 選擇**「效果」**>**「神祕特效」**>**「製作馬賽克和鑲嵌」**。

3 在**「馬賽克和鑲嵌」**對話方塊中，從**「設定」**清單方塊中選擇**「度量式」**或**「亂數式」**。

4 選擇花磚及磚泥的色彩。

5 從**「動作」**清單方塊中，選擇**「筆觸/填色選取區」**。

6 按一下以下任一按鈕：

- **筆畫選取邊緣** — 沿著每一條選取區路徑，建立一列花磚
- **[填入選取區]** — 鋪上多列花磚直到選取區內部全填滿花磚為止

**「填色選取區」**指令適用於使用**「套索」**工具 所建立的選取區。若要填入橢圓形選取區，您必須先選擇**「筆畫選取邊緣」**指令，然後選擇**「填色選取區」**指令。

有些情況下，Corel Painter 可能不會在所有空間內放置花磚。您可以從**「動作」**清單方塊中選擇**「套用花磚」**並套用花磚，以填滿空白處。

如果您想變更某區域的花磚拼接，則可以使用**「移除花磚」**動作將花磚清除。然後您就可以重新套用花磚。

## 在影像加入馬賽克效果

您可以在已包含筆刷筆觸、圖層或物件的影像中加入馬賽克效果。不過，因為會將馬賽克直接套用到畫布，因此您需要仔細合併馬賽克效果，否則可能會遺失某些現有內容。

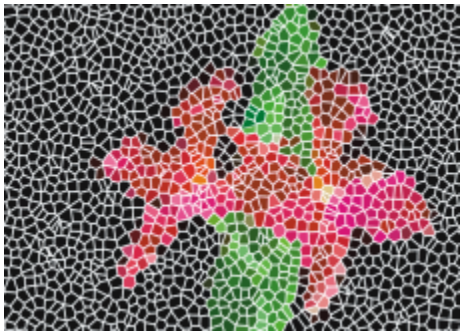
在製作馬賽克時，整個畫布會自動以磚泥色彩覆蓋。這樣會覆蓋目前在畫布上的影像，但會保留蓋在畫布上的物件，例如圖層與向量圖形。這些物件並不會刪除，但是會覆蓋在您工作的馬賽克上。

如果您想將馬賽克與另一個影像合併，您有以下幾種選擇：

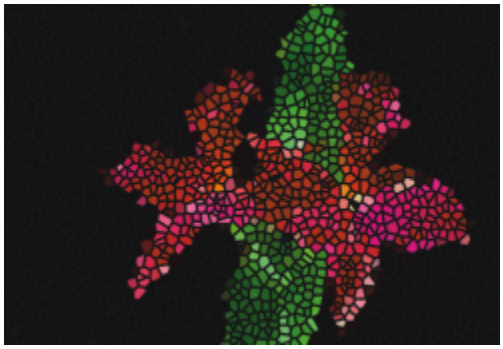
- 使用選取區 — 您可以使用馬賽克效果來填入選取區，藉此將馬賽克效果加入影像的某個部分。相關資訊，請參閱第 590 頁的「使用馬賽克花磚填入筆觸和填入選取區」。
- 使用多重文件 - 您可以將馬賽克建立於該文件中。達到滿意的成果時，即可將馬賽克浮動並複製到您要合成的文件上。相關詳細資訊，請參閱第 423 頁的「將選取區轉換為圖層或浮動物件」。
- 使用圖層 — 您無法將馬賽克加入圖層。不過可以使用圖層來浮動影像的非馬賽克部分。在畫布上製作馬賽克，若滿意所產生的馬賽克，即可落下圖層。

## 建立鑲嵌

鑲嵌是一種使用非矩形花磚組成的馬賽克類型。使用 Corel Painter 就可以從頭開始建立鑲嵌，或從仿製來源建立鑲嵌。依據仿製來源的鑲嵌是一個功能十分強大的選項。鑲嵌節點的分佈位置是依據仿製來源的亮度所決定。較亮的區域分佈的節點較多，所以向量圖形也越小。

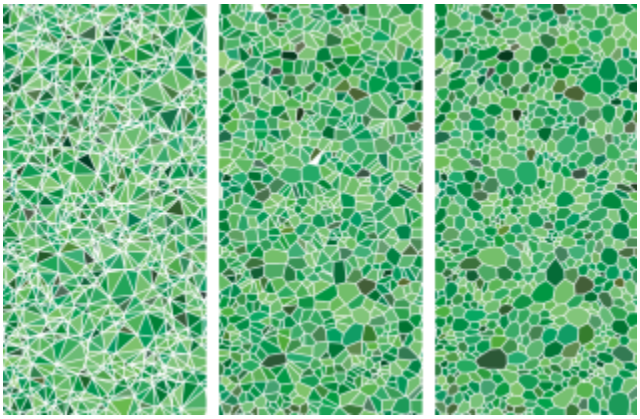


您可以從仿製來源建立鑲嵌。



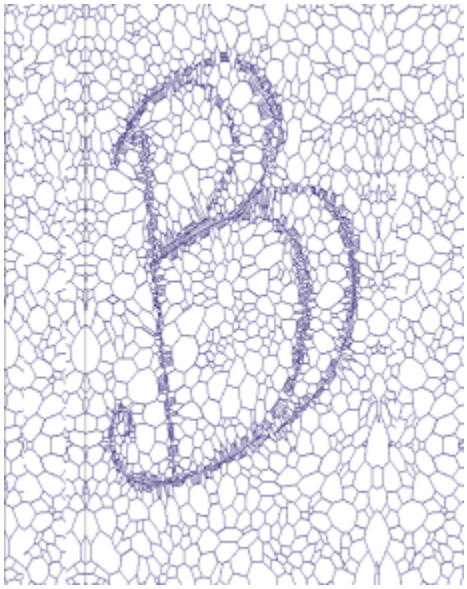
完成的鑲嵌就像彩繪玻璃一樣。

建立鑲嵌時，Corel Painter 會將畫布分為像是三角形、破碎或片狀等變成馬賽克花磚的向量圖形。向量圖形本身是一組由線段所連接的節點。您可以控制向量圖形的類型、節點的數目及分佈位置。



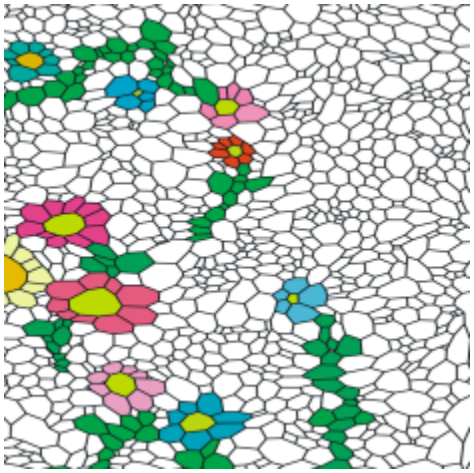
您可以將鑲嵌建立成三角形、破碎或片狀。

您也可以將節點加入指定的區域，以建立不同的效果。



在字母向量圖形中加入節點。字母顯示為細長的小多邊形。

建立鑲嵌之後，向量圖形就會顯示為具備主色彩並圍繞磚泥線的馬賽克花磚。您也可以更改花磚的色彩。



您可以將花磚色彩設為白色，磚泥色彩設為黑色，然後以色彩填入鑲嵌。

### 建立鑲嵌

1 選擇**「效果」**>**「神祕特效」**>**「製作馬賽克和鑲嵌」**。

2 從 **[設定]** 清單方塊中選擇 **[度量式]**。

3 移動**「磚泥」**滑桿以設定磚泥線厚度。

4 按一下**「磚泥色彩」**方塊，然後選取一種色彩。

5 從**「動作」**清單方塊中選擇**「製作鑲嵌」**。

6 從 **[花磚向量圖形]** 清單方塊中選擇下列其中一個花磚向量圖形。

- **三角形**
- **破碎**
- **片狀**

7 從**「間距」**清單方塊中選擇下列其中一個項目：

- **平均** — 使用平均分佈點來產生鑲嵌

- **亂數** — 使用亂數點來產生鑲嵌

Corel Painter 會根據間距類型連接節點，而形成多邊形。

8 執行以下任一操作：
- 按一下 **[增加 500 個節點]**，必要時請重複此動作。
- 在影像中按一下或進行拖曳。

9 按一下 **[套用]**。
如果想修改鑲嵌，請從**「動作」**清單方塊中選擇一項動作。

如果想清除所有鑲嵌節點，請按一下**「清除」**。

### 從仿製來源建立鑲嵌

1 選擇 **[檔案]** > **[開啟]**，然後尋找您要仿製的檔案。
2 依序選擇 **[檔案]** > **[快速仿製]**。
3 按一下 **[色彩]** 面板中的 **[仿製色彩]** 按鈕 。
啟用 **[仿製色彩]** 選項會停用 **[色彩]** 面板，提醒您色彩資訊是取自仿製來源。
4 選擇**「效果」**>**「神祕特效」**>**「製作馬賽克和鑲嵌」**。
5 從**「動作」**清單方塊中選擇**「製作鑲嵌」**。
6 從 **[花磚向量圖形]** 清單方塊中選擇下列其中一個花磚向量圖形。
- **三角形**
- **破碎**
- **片狀**

7 從**「間距」**清單方塊中選擇下列其中一個項目：
- **仿製** — 使用仿製來源產生鑲嵌。較暗的影像區域會產生濃度高的節點。
- **反向仿製** — 使用仿製來源產生鑲嵌。較淺的影像區域會產生密度高的節點。

8 執行以下任一操作：
- 按一下 **[增加 500 個節點]**，必要時請重複此動作。節點會不斷累積，而節點總數會顯示在**「動作」**清單方塊下方。
- 在影像中按一下或進行拖曳。您可以提高特定區域的多邊形密度，以建立特定的花紋或向量圖形。

如果您想指定磚泥厚度，必須在建立鑲嵌之前先行指定。首先從**「動作」**清單方塊中選擇**「套用花磚」**，然後移動**「磚泥」**滑桿。

您也可以建立非常多節點。節點越多、多邊形越多，相對地轉換為馬賽克的時間也越長。不要忘記這一點以免系統負擔過重。

### 將鑲嵌上色

1 在**「馬賽克和鑲嵌」**對話方塊中，從**「動作」**清單方塊中選擇**「變更花磚色彩」**。
2 在**「色彩調整」**區域中，啟用**「色彩」**選項。
3 按一下色框，並選擇一種淡色系主色彩。
4 拖曳以在文件中建立筆觸，或按一下個別的花磚。
上了色的鑲嵌花磚出現在您的筆觸下。

如果您啟用**「色彩」**面板上的**「仿製色彩」**，您就可以依據仿製來源的色彩為基礎來進行上色。

# 織布

Corel Painter 包括您可以套用為填色的各種織布樣本。在 Windows 上，您也可以編輯織布樣本以製作自己的織布。此外， Corel Painter 還包括功能強大的程式設計語言，可讓您從頭開始設計自訂的織布花紋。

織布位於預設材料庫中。您可以在 Corel Painter DVD 及 Corel 網站上找到富含更多材料的材料庫。相關詳細資訊，請參閱第 68 頁的「使用材料庫」。

本節包含下列主題：

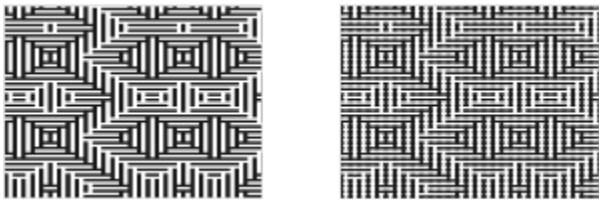

- 第 597 頁的「套用織布」
- 第 598 頁的「編輯與儲存織布」
- 第 599 頁的「建立織布花紋」
- 第 600 頁的「使用 [編輯織布] 對話方塊」
- 第 601 頁的「定義經紗與緯紗運算式」
- 第 603 頁的「定義經紗與緯紗色彩運算式」
- 第 603 頁的「設計編織」
- 第 605 頁的「參考資料：運算式運算子」


## 套用織布

您可以從 **[織布]** 面板選擇織布，也可以從 Corel Painter隨附的其中一個 **[織布]** 材料庫選擇織布，然後將它套用為填色。相關詳細資訊，請參閱第 68 頁的「使用材料庫」。

您可以從 [媒體選取器] 列存取 [織布材料庫] 。

您還可以顯示平面織布，也能夠以立體配合陰影顯示交織線條。



左：顯示為平面的織布。右：以立體方式顯示的相同織布會產生更多鋸齒狀效果。

### 將織布套用為填色

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[織布]**。

2 按一下 **[織布]** 選取器，然後在 **[Painter 織布]** 材料庫面板中按一下織布。

3 按一下以下任一按鈕：

- **[平面織布]** — 會產生看似塊狀的織布
- **[立體織布]** — 會產生看似材質纖維的織布

4 將織布套用至：

- 畫布 — 按一下**「圖層」**面板中的**「畫布」**。
- 選取區 — 按一下工具箱中的選取工具，然後在文件視窗中進行拖曳以選取區域。
- 圖層 — 按一下**「圖層」**面板中的圖層。

5 自工具箱選擇**「油漆桶」**工具 。

6 在文件視窗中，按一下畫布、選取區或圖層。

## 編輯與儲存織布

您可以從 **[織布]** 面板編輯樣本織布，以製作自己的織布。例如，您可以調整織布比例，也可以修改線條的厚度。

變更織布比例、厚度或色彩後，您可以將這些變更當成新織布儲存至 **[織布]** 材料庫，以供日後使用。相關詳細資訊，請參閱第 68 頁的「使用材料庫」。

### 調整織布比例與厚度

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[織布]**。

2 按一下 **[織布]** 選取器，然後在 **[Painter 織布]** 材料庫面板中按一下織布。
織布會出現在 **[織布預覽視窗]** 中。

3 按一下 **[立體織布]** 按鈕 。

針對大部分的織布，您必須先調整比例與厚度值，預覽才會產生變化。

4 將 **[水平縮放]** 滑桿 和 **[垂直縮放]** 滑桿 向右移可提高比例，向左移則會縮小比例。

5 將 **[水平厚度]** 滑桿 和 **[垂直厚度]** 滑桿 向右移可增加厚度，向左移則會減少厚度。

「厚度」滑桿只會影響立體顯示。如果您選擇平面顯示，厚度滑桿不會產生任何效果。

### 編輯織布色彩

1 選擇 **[視窗]** > **[色彩面板]** > **[色彩集]**。

2 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[織布]**。

3 在 **[織布]** 面板中按一下 **[織布]** 選取器，然後在 **[Painter 織布]** 材料庫面板中按一下織布。

4 按一下 **[織布選項]** 按鈕 ，然後選擇 **[取得色彩集]**。

所選織布的色彩集會顯示在 **[色彩集材料庫]** 面板中。
按一下 **[色彩]** 面板中的色彩。
按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)，然後在 **[色彩集材料庫]** 面板中按一下要取代的色票。

5 在 **[織布]** 面板中，按一下 **[織布選項]** 按鈕 ，然後選擇 **[置入色彩集]**。

如果您利用修改過的織布色彩填滿影像， Corel Painter 會套用新的色彩集。

### 儲存織布

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[織布]**。

2 按一下 [織布] 選項按鈕 ，然後選擇 **[儲存織布]**。

3 在 **[儲存織布]** 對話方塊中輸入織布名稱。

如果想要保留預設織布，請為修改的織布輸入新名稱。如果沒有輸入新名稱， Corel Painter 會使用織布的預設名稱來儲存修改的織布。

新的織布花紋會顯示在目前的 **[Painter 織布]** 材料庫中。

## 建立織布花紋

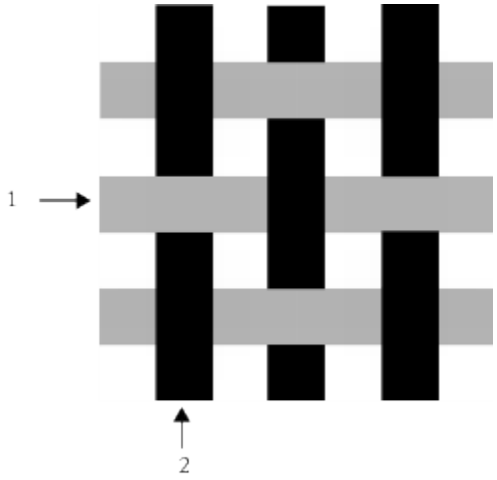
(僅限 Windows)

Corel Painter 可讓您使用與 Corel Painter 織布語言相結合的**「編輯織布」**對話方塊來建立織布花紋，以模擬壁紙、地毯、衣服及家具等纖維材質。

本節會使用實際的織布詞彙，以便織布者更容易熟悉這些技術。

### 織布簡介

織布是由織布機上相互交錯以形成纖維材質的垂直線條 (經紗) 和水平線條 (緯紗) 所組成。每條經紗都會確實連接到織布機上的某一個綜絖。綜絖會在花紋中連接至踏板。按下踏板即會升起一組綜絖，將相關聯的經紗線升高。接著緯紗線會以水平方式通過織布機。升起的特定綜絖組會判斷哪些經紗線在緯紗線前面，而哪些在後面。針對下一個緯紗線，壓下不同的踏板即會升起其他綜絖組，也會因此將不同的經紗線組升高。




使用 1) 灰色水平緯紗線和 2) 黑色垂直經紗線的簡單織布範例。

在傳統織布中，您需要遵循初稿來製作織布。初稿是一組用以設定織布機來製作織布的說明。初稿包含以下細節：

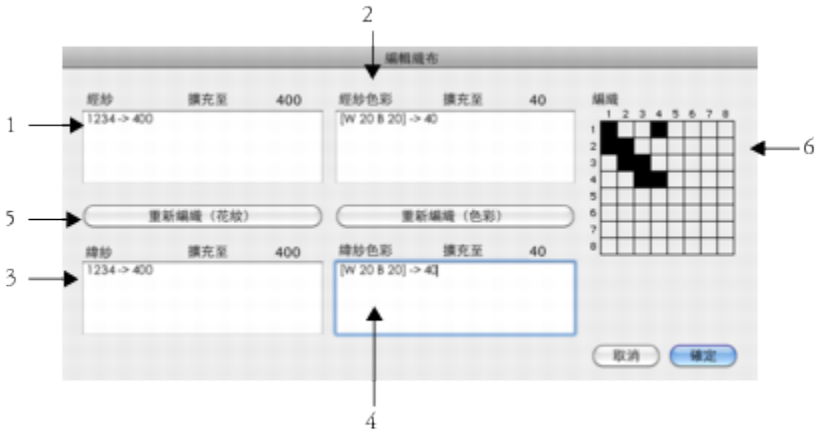
- 經紗穿線定義 — 說明如何設定織布機來進行垂直線條的穿線作業 (線條的數量、順序及色彩)
- 緯紗穿線定義 — 說明如何設定織布機來進行水平線條的踏綜作業 (線條的數量、順序及色彩)
- 編織 — 說明織布者在編織指定的緯紗線時要使用哪一排經紗

在 Corel Painter中， **[編輯織布]** 對話方塊可讓您製作織布花紋的初稿。相關資訊，請參閱第 600 頁的「使用 [編輯織布] 對話方塊」。

## 使用 [編輯織布] 對話方塊

(僅限 Windows)

您可以使用**「編輯織布」**對話方塊來製作織布的初稿，適用於 8 個綜絖與 8 個踏板的織布機。




[編輯織布] 對話方塊：上述數字可對應至下表中的數字，可說明對話方塊的主要元件。

| 元件 | 說明 |
| --- | --- |
| 1. **經紗** | **[經紗]** 區域中的值會指定織布中垂直線條的穿線順序。 |

| 元件 | 說明 |
| --- | --- |
| 2. **經紗色彩** | **[經紗色彩]** 區域中出現的值可控制織布中垂直線條的色彩與數量。 |
| 3. **緯紗** | **[緯紗]** 區域中的值會指定織布中水平線條的踏綜順序。 |
| 4. **緯紗色彩** | **[緯紗色彩]** 區域中出現的值可控制織布中水平線條的色彩與數量。 |
| 5. **重新編織** | **[重新編織]** 按鈕可讓您複製經紗值，並套用至緯紗線。 |
| 6. **編織** | **[編織]** 區域可讓您決定編織緯紗線時使用哪一排經紗，以控制線條的交錯方式。 |

### 存取 [編輯織布] 對話方塊

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體控制面板]** > **[織布]**。

2 在 **[織布]** 面板中，按一下 [織布] 選項按鈕 ，然後選擇 **[編輯織布]**。

## 定義經紗與緯紗運算式

(僅限 Windows)

經紗與緯紗運算式會使用編織中的資訊，使織布逐步形成更大且更複雜的花紋。相關詳細資訊，請參閱第 603 頁的「設計編織」。

#### 傳統編織中的經紗與緯紗運算式

在傳統編織中，經紗運算式代表穿線順序；換句話說，它會說明哪些經紗線連接至哪些綜絖。緯紗運算式是踏綜順序，可針對每個後續的緯紗線判斷要壓下哪一個踏板 (以及會因此升起哪些綜絖)。

下表針對經紗順序 234123 說明哪些經紗線會連接至哪些綜絖：

| 連接經紗線 | 連至綜絖 |
| --- | --- |
| #1 | #2 |
| #2 | #3 |
| #3 | #4 |
| #4 | #1 |
| #5 | #2 |
| #6 | #3 |

| 連接經紗線 | 連至綜絖 |
| --- | --- |
| 後續線條的順序重複。 | |
| #7 | #2 |
| #8 | #3 |
| #9 | #4 |

上述穿線順序 234123 的長度是 6，表示花紋在重複之前會執行 6 個線程。

下表針對緯紗順序 654 說明要針對每個後續的緯紗線壓下哪一個踏板 (以及會因此升起哪些綜絖)：

| 壓下踏板 | 針對緯紗線 |
| --- | --- |
| #6 | #1 |
| #5 | #2 |
| #4 | #3 |
| 後續線條的順序重複。 | |
| #6 | #4 |
| #5 | #5 |
| #4 | #6 |

### Corel Painter 中的經紗與緯紗運算式

在 Corel Painter中，您需要使用織布花紋運算式語言來產生織布。您可能會發現使用花紋運算式語言會比使用非常複雜的擴充順序來得有邏輯性。相關詳細資訊，請參閱第 605 頁的「參考資料：運算式運算子」。

下表包含使用 Corel Painter 花紋語言表達的傳統花紋運算式範例。

| 傳統運算式 | 花紋語言運算式 |
| --- | --- |
| 1223334444333221 | (1-4-1)[](1-4-1) |

### 定義經紗或緯紗運算式

- 在 **[編輯織布]** 對話方塊的 **[經紗]** 方塊中輸入運算式。
  當您輸入經紗或緯紗順序時，面板上方的「擴充至 n」訊息會顯示運算式的長度 n (位數)。這會說明順序中穿線的次數。

  如果 Corel Painter 無法解析運算式，展開長度訊息便會顯示「!」(錯誤)。

如果想要將 **經紗** 運算式複製到 **緯紗** 運算式，請按一下 **[重新編織]** (花紋) 按鈕。

## 定義經紗與緯紗色彩運算式

(僅限 Windows)

您可以針對所有經紗線使用一種色彩，並針對所有緯紗線使用另一種色彩，也可以針對每個線條設定色彩順序。

使用花紋運算式語言來定義線條色彩順序時，您必須依字母順序來識別色彩。因此，將會受到編織中 26 種線條色彩的限制。

使用經紗與緯紗色彩面板，您可以建立說明所需色彩順序的運算式。您也可以使用任何喜歡的字母，藉由修改色彩集來更改相關聯的色彩。相關詳細資訊，請參閱第 598 頁的「編輯織布色彩」。

下表包含使用 Corel Painter 花紋語言來表達的簡單色彩順序範例。

| 線條色彩順序 | 說明 |
| --- | --- |
| [B 8 D 4] | 針對 8 個線條使用色彩 B，針對 4 個線條使用色彩 D。 |

### 定義經紗或緯紗色彩運算式

- 在 **[編輯織布]** 對話方塊的 **[經紗色彩]** 方塊中輸入運算式。

### 顯示織布色彩集

- 在 **[織布]** 面板中，按一下 [織布] 選項按鈕 ，接著選擇 **[取得色彩集]**。

  所選織布的色彩集會出現在其本身色彩集材料庫的 **[色彩集材料庫]** 面板中。

### 顯示與色彩集色彩相關聯的字母

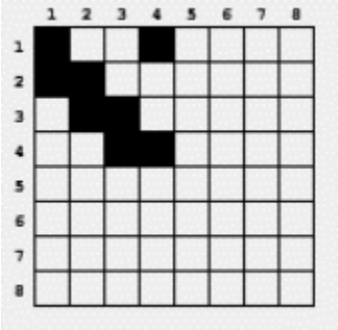
1. 在 **[織布]** 面板中，按一下 [織布] 選項按鈕 ，接著選擇 **[取得色彩集]**。
2. 在 **[色彩集材料庫]** 面板中，按一下 [色彩集] 選項按鈕 ，接著選擇 **[色彩集材料庫檢視]** > **[清單]**。

   捲動至新建的色彩集，以檢視與織布色彩相關聯的字母。

## 設計編織

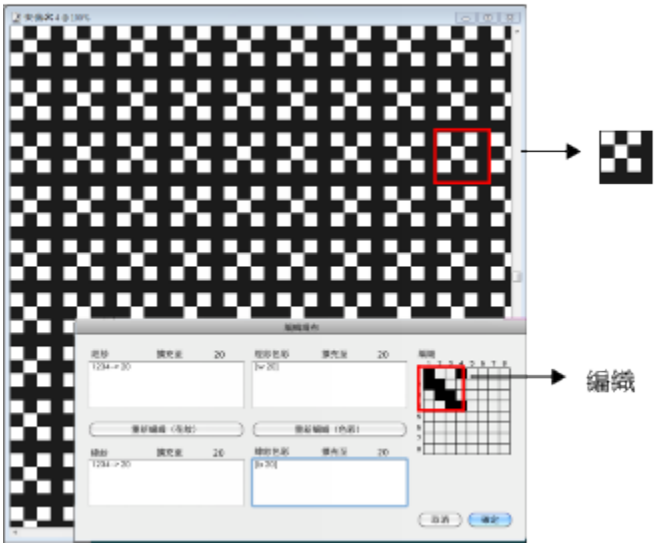
(僅限 Windows)

編織的目的在於說明在編織指定的緯紗線時要使用哪一排經紗。編織可以和經緯紗運算式一同使用，以產生織布花紋。

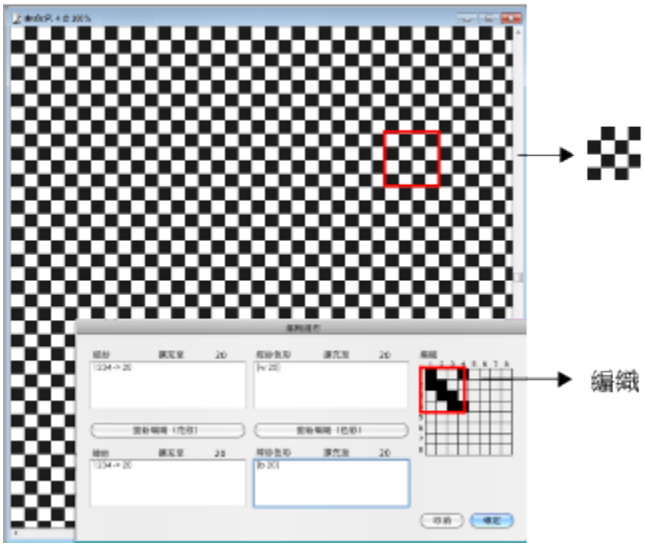



編織說明哪些線條要在編織程序的哪一個時點之前。

在 **[編輯織布]** 對話方塊中，編織是 8 個線條寬且 8 個線條高的方格。黑色單位表示經紗線應放置於緯紗之前。白色單位則表示緯紗線應放置於經紗之前。




在這個編織中，織布花紋中的白色單位會指示緯紗線 (黑色) 應放置於經紗線 (白色) 之前。請注意，位於第四列與欄中的白色單位會讓經紗線 (黑色) 在織布花紋中更加明顯。




在這個編織中，織布花紋中位於第四列與欄中的替代黑色單位會指示經紗線 (白色) 應放置於緯紗線 (黑色) 之前。請注意，在第四列與欄中新增黑色單位會產生棋盤效果。

### 修改編織

- 在 **[編輯織布]** 對話方塊中，按一下方格中的單位。
  如果按一下白色單位，該單位即會變為黑色，在緯紗前面放置經紗線。

  如果按一下黑色單位，該單位即會變為白色，在經紗前面放置緯紗線。

## 參考資料：運算式運算子

您需要瞭解如何使用織布花紋語言運算式運算子，有效製作織布花紋的初稿。

織布花紋運算式語言是圍繞著稱為花紋範圍的值群組所設計。針對經紗或緯紗順序，該範圍是由 1 到 8 個數字所組成，這會對應至編織中的綜絖和踏板。

花紋會以經線方式圍繞其範圍，因此比 8 多一的數字實際上是 1，而比數字 1 少一的數字實際上是 8。這稱為模組式算術。例如，有些可在順序 5678123 或 3218765 中找到。

下表定義一些常用詞彙。

| 詞彙 | 定義 |
| --- | --- |
| 運算元 | 在所有範例中，用於運算子的運算元是數值順序。但是，運算元可能是從其他運算子建立的其他花紋。如果是這種情況，請使用括號來區分運算元。 |
| 展開 | 請參考從速記花紋語言轉譯運算式時建立的實際經紗或紡紗數值順序。 |
| 長度 | 說明擴充順序中的元素數目。例如，(1-4-1)[](1-4-1) 可展開為 1223334444333221，長度為 16。 |

**BLOCK**

| 運算子的用法 | 簡短形式 |
| --- | --- |
| <花紋> block <計數> | [] |

左邊運算元是任意長度的順序。右邊運算元是用以指定區塊長度之數字字元的花紋 (從 0 到 9)。

如果其中一個運算元長度比另一個運算元短，即可加以擴充 (透過重複方式)，以便與另一個運算元的長度完全相同。

接著，利用長度相等的運算元，左邊運算元的每個元素都會利用右邊運算元中對應位數的值個別進行重複。

展開的長度是 (可能延長) 右邊運算元中數字的總和。

右邊運算元的個別元素 (長度) 可由計數的 {number} 來取代 (從 1 到 127)。

| 範例 | 展開 |
| --- | --- |
| 1234 [] 2 | 11223344 |
| 34512 [] 23 | 334445511122 |
| 12345678 [] 87654321 | 1111111122222223333334444455555666778 |
| 12 [] 123494321 | 122111222211111111222211221 |
| 123 [] 1{12}3 | 1222222222222333 |

**區塊運算式**

區塊運算式可能是利用交錯格式來使用。這對於像是蘇格蘭格子呢毯中所使用的色彩順序特別有用。例如，以下為某個 Drummond 色彩順序的表示方式：

[G 8 R 2 G 2 R 56 G 16 B 2 G 2 B 2 G 36 R 2 G 2 R 8|]。

**REPEAT**

| 運算子的用法 | 簡短形式 |
| --- | --- |
| <花紋> repeat <計數> | rep, * |

左邊運算元是任意長度的花紋。右邊運算元是整數計數。展開是 <花紋> 重複的 <計數> 次數。

| 範例 | 展開 |
| --- | --- |
| 1234567 repeat 3 | 123456712345671234567 |

**EXTEND**

| 運算子的用法 | 簡短形式 |
| --- | --- |
| <花紋> extend <計數> | ext, -> |

左邊運算元是任意長度的花紋。右邊運算元是解譯為長度的整數。左邊運算元會重整為右邊運算元所指定的長度。若左邊運算元比所需長度還短，則會進行重複直到變成正確長度為止。如果左邊運算元比較短，則只會進行修剪。

| **範例** | **展開** |
| --- | --- |
| 123 -> 8 | 12312312 |
| 123456787654321 -> 10 | 1234567876 |

**CONCAT**

| **運算子的用法** | **簡短形式** |
| --- | --- |
| <花紋> concat <花紋> | , |

左邊和右邊運算元都是任意長度的花紋。結果便是左邊運算元會與右邊運算元相連接。請注意，闡述花紋時 (例如 1234)，並不會在其中每個成員之間清楚表示連接作業 (例如，1234 相當於 1,2,3,4)。concat 運算子只有在需要時才會使用，例如，分隔括號運算元。

| **範例** | **展開** |
| --- | --- |
| (1-4\|),(4-1\|) | 1234321 |
| 1-8,(1-8 [] 2) | 12345678112233445567788 |

**INTERLEAVE**

| **運算子的用法** | **簡短形式** |
| --- | --- |
| <花紋> interleave <花紋> | int, ~ |

左邊和右邊運算元都是任意長度的花紋。如果其中一個運算元長度比另一個運算元短，即可加以擴充 (透過重複方式)，以便與另一個運算元的長度完全相同。接著運算元會進行交錯。交錯會使用右邊運算元的元素來替代左邊運算元的元素 (像是用帶子將手指繫在一起)。展開包含左邊第一個元素、右邊第一個元素、左邊第二個元素、右邊第二個元素，依此類推。

| **範例** | **展開** |
| --- | --- |
| 123 interleave 76 | 172637 |
| 12345678 ~ 4321 | 1423324154637281 |
| 123456787654321 ~ 121221222 | 11223142526172827261524132211 |

**UPTO**

| **運算子的用法** | **簡短形式** |
| --- | --- |
| <花紋> upto <花紋> | <, - |

唯有當左邊運算元的最後一個元素完全小於右邊運算元的第一個元素時，才會使用「-」作為 upto 運算子。

左邊和右邊運算元都是任意長度的花紋。

展開是利用左邊運算元的最後一個元素與右邊運算元的第一個元素間之順序來連接的左邊運算元，其會與右邊運算元的其餘元素相連接。

Upto 會以經紗方式來圍繞該範圍。例如，7 upto 2 可展開為 7812。

Upto 運算子後面可能會緊接著 (沒有任何交錯字元) 任意數量的刻度標記 (')。刻度標記表示在往上執行到右邊運算元之前，會循環執行整個範圍。刻度標記的數量會設定循環次數。

| **範例** | **展開** |
| --- | --- |
| 1-8 | 12345678 |
| 1-''5 | 123456781234567812345 |
| 123-765 | 123456765 |
| 2<1 | 23456781 |
| 13 upto'' 5812 | 1345678123456781234581 2 |

**DOWNTO**

| **運算子的用法** | **簡短形式** |
| --- | --- |
| <花紋> extend <計數> | ext, -> |

運算子的用法：<花紋> downto <花紋> 簡短形式：>, -

唯有當左邊運算元的最後一個元素完全大於右邊運算元的第一個元素時，可能才會使用「-」做為 downto 運算子。

左邊和右邊運算元都是任意長度的花紋。

展開是利用左邊運算元的最後一個元素與右邊運算元的第一個元素間之遞減順序來連接的左邊運算元，其會與右邊運算元的其餘元素相連接。

Downto 會以經紗方式來圍繞該範圍。例如，2 downto 7 可展開為 2187。

Downto 運算子後面可能會緊接著 (沒有任何交錯字元) 任意數量的刻度標記 (')。刻度標記表示在往下執行到右邊運算元之前，會循環執行整個範圍。刻度標記的數量會設定循環次數。

| **範例** | **展開** |
| --- | --- |
| 8-1 | 87654321 |
| 1-8-1 | 123456787654321 |
| 5-''1 | 5432187654321 87654321 |

| 範例 | 展開 |
| --- | --- |
| 567-321 | 567654321 |
| 2>1 | 21 |
| 13 downto'' 5812 | 13218765432187654321876 5812 |

**TEMPLATE**

| 運算子的用法 | 簡短形式 |
| --- | --- |
| <花紋> template <花紋> | temp, : |

右邊和左邊運算元都是任意長度的花紋。

Template 允許利用材質花紋 (右邊運算元) 來製作主花紋 (左邊運算元) 的材質 (子連接)。

範本的第一個元素會用來做為根項目。範本順序中的所有其他元素則會根據它們與根項目的差異來進行考量。例如，若 342 是範本花紋，則第一個元素 (3) 是根項目 (r)。第二個元素 (4) 是 r+1，而第三個元素 (2) 是 r-1。因此 template 是 r、 r+1 和 r-1。

此範本接著會利用取代根項目的元素值，套用至左邊運算元中的每個元素。

請記住，值會以經紗方式來圍繞該範圍。

| 範例 | 展開 |
| --- | --- |
| 1-8 temp 121 | 12123234345456567678781 8 |
| 1-8 :12121 | 12121232323434345454565656767678781818 |
| 12321 temp 878 | 878181212181878 |
| 12321:3 | 34543 |

**PALINDROME**

| 運算子的用法 | 簡短形式 |
| --- | --- |
| <花紋> palindrome | pal, \| |

此運算子只有一個運算元 (左邊運算元)。該運算元可以是任意長度的花紋。展開的結果是與其本身往後方連接的左邊運算元。

但是，中間元素不會重複，而且會自動捨棄結果的最後一個元素。這對於重複雙向的順序時非常重要，且有助於從織布初稿中移除瑕疵。

雙向字在向前拼或向後拼時都是相同的，例如「太太」。

| 範例 | 展開 |
| --- | --- |
| 1-8\| | 12345678765432 |

| 範例 | 展開 |
| --- | --- |
| 1223334444555 | 122333444455555444433322 |

**PERMUTE**

| 運算子的用法 | 簡短形式 |
| --- | --- |
| <花紋> permute <排列> | perm |

左邊運算元是任意長度的花紋。右邊運算元是排列向量。

左邊運算元會展開為右邊運算元長度之整數倍數的長度。

接著，左邊運算元會以右邊運算元的長度區塊來排列。排列花紋的組織方式可用來重新組織花紋每個區塊中的元素。

例如，312 的排列會「先放置第三個元素，接著放置第一個元素，然後放置第二個元素」。

| 範例 | 展開 |
| --- | --- |
| 123456787654321 permute 312 | 312645778465132 |
| 1-8 perm 1324 | 13245768 |

**PBOX**

| 運算子的用法 | 簡短形式 |
| --- | --- |
| <花紋> pbox <排列> | 無 |

左邊運算元是任意長度的花紋。右邊運算元是排列向量。您可以視需要調整它的長度 (透過修剪或重複)，使其等於左邊運算元的長度。

接著，排列花紋的組織方式可用來重新組織花紋的元素。

Pbox 會保留左邊運算元花紋的長度。

| 範例 | 展開 |
| --- | --- |
| 123456787654321 pbox 21436587 | 214365878563412 |
| 1-'8 pbox 4-18-5 | 4321876543218765 |

**UPDOWN**

| 運算子的用法 | 簡短形式 |
| --- | --- |
| <花紋> updown <花紋> | <> |

左邊和右邊運算元都是任意長度的花紋。如果其中一個運算元長度比另一個運算元短，即可加以擴充 (透過重複方式)，以便與另一個運算元的長度完全相同。

接著，UPDOWN 會產生交替式遞增和遞減執行。一律會產生奇數的執行數目。展開包含從左邊運算元之第一個元素到右邊運算元之第一個元素的遞增執行，之後緊接著從此處到第一個運算元之第二個元素的遞減執行，依此類推。在進行從左邊運算元之最後一個元素到右邊運算元之最後一個元素的遞增執行之後，作業才會完成。

Updown 運算子後面可能會緊接著 (沒有任何交錯字元) 任意數量的刻度標記 (')。刻度標記表示在完成往上與往下執行之前，會循環執行整個範圍。刻度標記的數量會設定循環次數。

| **範例** | **展開** |
| --- | --- |
| 1234 updown 5678 | 12345432345654345676545678 |
| 12 <>' 567 | 123456781234543218765432345678123456543218765432123456781234 |

**DOWNUP**

| **運算子的用法** | **簡短形式** |
| --- | --- |
| <花紋> downup <花紋> | >< |

左邊和右邊運算元都是任意長度的花紋。如果其中一個運算元長度比另一個運算元短，即可加以擴充 (透過重複方式)，以便與另一個運算元的長度完全相同。

接著，DOWNUP 會產生交替式遞增和遞減執行。一律會產生奇數的執行數目。展開包含從左邊運算元之第一個元素到右邊運算元之第一個元素的遞減執行，之後緊接著從此處到第一個運算元之第二個元素的遞增執行，依此類推。在進行從左邊運算元之最後一個元素到右邊運算元之最後一個元素的遞減執行之後，作業才算完成。

Downup 運算子後面可能會緊接著 (沒有任何交錯字元) 任意數量的刻度標記 (')。刻度標記表示在完成往上與往下執行之前，會循環執行整個範圍。刻度標記的數量會設定循環次數。

| **範例** | **展開** |
| --- | --- |
| 1234 downup 5678 | 18765678121876781232187812343218 |
| 12 ><' 567 | 18765432187656781234567812187654321876781234567818765432187 |

**ROTATE**

| **運算子的用法** | **簡短形式** |
| --- | --- |
| <花紋> rotate <數字> | rot, # |

左邊運算元是任意長度的花紋。右邊運算元是解譯為長度的整數 (可能是負數)。Rotate 會從花紋的開頭取得 <數字> 所指定的元素組，並將其移至結尾。負數會從花紋的結尾取得元素組，並將它們移至開頭。

| **範例** | **展開** |
| --- | --- |
| 12345678 rotate 3 | 45678123 |
| 1-4-1 rotate -3 | 3211234 |

**REVERSE**

| **運算子的用法** | **簡短形式** |
| --- | --- |
| <花紋> reverse | rev, ` |

此運算子只有一個運算元 (左邊運算元)。該運算元可能是任意長度的花紋。展開的結果是往回寫入的左邊運算元。

| **範例** | **展開** |
| --- | --- |
| 1-8 reverse | 87654321 |
| 1223334444555` | 5554444333221 |

**優先順序**

在運算式中使用數個運算子時，會依照優先順序來評估它們。也就是說，某些運算會在其他運算之前執行。花紋語言的優先順序等級如下所示：

- upto、downto、concat
- downup、updown
- repeat、extend、template、interleave,
- permute、pbox
- palindrome

若有兩個運算子的優先順序相同，即會遵照從左至右的順序。

| **範例** | **解譯為** |
| --- | --- |
| 1-4-2 | ((1 upto 4) downto 2) |
| 1234[]4321\| | ((1234 block 4321) palindrome) |
| 1-4 block 4-1 | ((1 upto 4) block (4 upto1)) |
| (1-4\|),(4-1\|)\| | ((((1 upto 4) palindrome) concat ((4 upto 1) palindrome)) palindrome) |

- 如果優先順序出現錯誤或不清楚，請使用括號來清楚表示所需的評估順序。

# 向量圖形

向量圖形是向量式的物件，您可以繪圖、修改及填滿色彩。它們可以是開放向量圖形，例如線條和曲線，或封閉向量圖形，例如圓形和方形。您可以使用精確的繪圖軟體建立與編輯向量圖形，並在 Corel Painter 中與 Natural-Media 環境結合。

以向量圖形建立的影像。

本節包含下列主題：

**建立向量圖形**


- 第 614 頁的「開始使用向量圖形」
- 第 614 頁的「繪製向量圖形」
- 第 615 頁的「繪製線條和曲線」
- 第 618 頁的「設定繪製向量圖形的偏好設定」


**選取和修改向量圖形**


- 第 620 頁的「選取向量圖形」
- 第 620 頁的「修改向量圖形外框和填色」
- 第 622 頁的「加入、刪除與移動節點」
- 第 623 頁的「調整彎度」
- 第 625 頁的「剪下與連接向量圖形線段」


**轉換向量圖形**


- 第 626 頁的「將向量圖形轉換為影像圖層」
- 第 627 頁的「將選取區轉換為向量圖形」


**變形向量圖形**


- 第 627 頁的「調整大小、旋轉、歪斜及翻轉向量圖形」

- 第 629 頁的「複製向量圖形」
- 第 630 頁的「結合向量圖形」
- 第 631 頁的「漸變向量圖形」
- 第 632 頁的「將向量圖形外框另存為選取區」

**共用向量圖形**

- 第 632 頁的「輸出 Adobe Illustrator 向量圖形」

## 開始使用向量圖形

在 Corel Painter 中，您主要是對點陣圖 (又稱網格影像) 工作。不過向量圖形是向量物件。您可以在 Corel Painter 中處理向量圖形，方法和您在其他繪圖程式中 (例如 CorelDRAW® 及 Adobe Illustrator) 處理向量物件的方式相同。相關詳細資訊，請參閱第 632 頁的「輸出 Adobe Illustrator 向量圖形」。向量圖形是由線條、曲線、物件及填色所組成，這些都是以數學計算而成。

Corel Painter 以反鋸齒補償的方式繪製向量圖形。反鋸齒補償讓物件的邊緣平滑，相反的，有些繪圖程式所繪製的圖形則會顯示鋸齒狀的邊緣。有些剪貼圖物件在輸入 Corel Painter 時，看起來就像照片的元素，並以反鋸齒補償顯示。

在 Corel Painter 中顯示反鋸齒補償的向量圖形較慢，而在其他繪圖程式中顯示鋸齒狀物件則較快，因此，在製作大多數物件時，您應盡量使用繪圖程式。此時您就可以將向量作品輸入至 Corel Painter，使用繪圖工具作改變並加入一些 Natural-Media 效果。

在 Corel Painter 中建立向量圖形時，該向量圖形會顯示在特殊的向量圖形圖層。為了保持向量圖形所有的編輯屬性，向量圖形必須保留在向量圖形圖層。但是您可以將向量圖形轉換為像素式的預設影像圖層，如此就能套用效果、變形或使用繪圖工具。相關詳細資訊，請參閱第 626 頁的「將向量圖形轉換為影像圖層」。

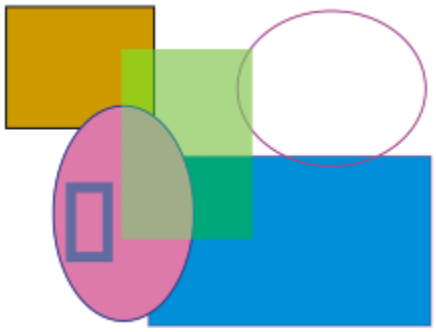
您也可以將向量圖形轉換為選取區，反之亦然。調整向量圖形的工具可以精確地控制外框路徑，所以您可以使用向量圖形建立一些選取區路徑。相關詳細資訊，請參閱第 627 頁的「將選取區轉換為向量圖形」。

儲存的檔案包含 RIFF 格式的向量圖形時，Corel Painter 會在個別圖層上將向量圖形維持為向量物件。若是以其他格式儲存，向量圖形就會與畫布合併。若以 Photoshop (PSD) 格式儲存，向量圖形會轉換為點陣圖並指派給適當的圖層。

## 繪製向量圖形

您可以使用**「矩形向量圖形」**或**「橢圓向量圖形」**工具來繪製向量圖形。

建立向量圖形時，Corel Painter 會賦予筆觸和填色預設屬性。不過，您可以更改向量圖形的預設設定。相關詳細資訊，請參閱第 618 頁的「設定繪製向量圖形的偏好設定」。



使用 [矩形向量圖形] 和 [橢圓向量圖形] 工具建立的向量圖形。

### 繪製矩形或方形

1 從工具箱選擇 **[矩形選取區]** 工具 ⬚。

2 在屬性列上，按一下 **[切換筆觸色彩]** 按鈕，接著按一下 **[選取筆觸色彩]** 按鈕，然後選擇外框色彩。

3 在屬性列上，按一下 **[切換填入色彩]** 按鈕，接著按一下 **[選取填入色彩]** 按鈕，然後選擇填入色彩。

4 執行下表中的一項任務。

| 繪製 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 矩形 | 在文件視窗中進行拖曳即可繪製影像。 |
| 方形 | 在文件視窗中拖曳時，請按住 **Shift** 鍵。 |

屬性列與 **[導覽]** 面板會顯示此向量圖形的相關資訊。若要顯示 **[導覽]** 面板，請選擇 **[視窗] > [導覽]**。

您可以按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows) 在**「向量圖形選擇」**工具與任何向量圖形設計以及編輯工具間進行切換。切換方便您在編輯前就可以快速選取控制線控制點或節點。

### 繪製橢圓形或圓形

1 從工具箱選擇 **[橢圓向量圖形]** 工具 ◯。

2 在屬性列上，按一下 **[切換筆觸色彩]** 按鈕，接著按一下 **[選取筆觸色彩]** 按鈕，然後選擇外框色彩。

3 在屬性列上，按一下 **[切換填入色彩]** 按鈕，接著按一下 **[選取填入色彩]** 按鈕，然後選擇填入色彩。

4 執行下表中的一項任務。

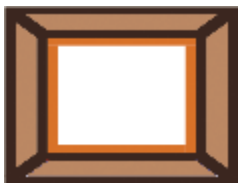
| 繪製 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 橢圓形 | 在文件視窗中進行拖曳即可繪製影像。 |
| 圓形 | 在文件視窗中拖曳時，請按住 **Shift** 鍵。 |

屬性列與 **[導覽]** 面板會顯示此向量圖形的相關資訊。若要顯示 **[導覽]** 面板，請選擇 **[視窗] > [導覽]**。

您可以按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows) 在**「向量圖形選擇」**工具與任何向量圖形設計以及編輯工具間進行切換。切換方便您在編輯前就可以快速選取控制線控制點或節點。

## 繪製線條和曲線

您可以徒手繪製直線或平滑、流動的曲線。您可以結合線條和曲線以建立向量圖形。您繪製的線條和曲線稱為貝茲線。

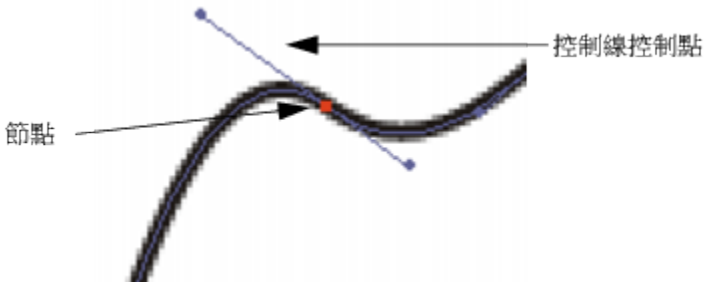


以直線線段建立的向量圖形。

以曲線線段建立的向量圖形。

**使用貝茲線**

貝茲線可以是直線或是曲線，並由線段 (或路徑) 所連接的節點所組成。當路徑為曲線時，「控制線」會從節點延伸出來。控制線以直線代表並與曲線呈正切。控制線上面有控制點。您可以拖曳控制線的控制點來改變線段的彎曲度。

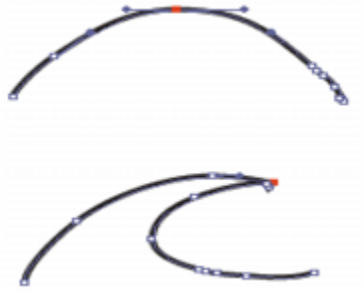



可以使用節點與控線控制點修改路徑。

向量圖形可以是開放 (有節點) 或閉合 (沒有節點)。

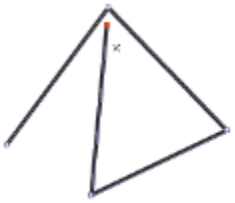
開放路徑包含節點，而封閉路徑則沒有節點。

節點可以是平滑的，或是角落點。您可以透過拖曳控制點，控制平滑點的節點兩邊的線段。角落點限制了線段對節點兩邊，有控制點那一邊的控制狀態。您也可以將線條轉換為平滑或角落點。相關詳細資訊，請參閱第 624 頁的「轉換平滑或角落點」。



節點可以是平滑的點 (上圖) 或角落點 (下圖)。

建立線條後也可以輕鬆地進行調整。相關詳細資訊，請參閱第 622 頁的「加入、刪除與移動節點」。



按一下以製作由直線線段所連接的節點。

拖曳兩點之間的線段，使線段彎曲。

### 繪製線段

1 選擇工具箱中的 **[向量筆]** 工具 。

2 在屬性列上，按一下 **[選取筆觸色彩]** 按鈕，然後選擇一種色彩。

3 執行下表中的任一操作：

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 繪製直線線段 | 按一下要開始線段的地方，再按一下要結束的地方。Corel Painter 隨即會在兩點之間繪製一條直線。 |
| 繪製曲線線段 | 繪製一條直線線段，再拖曳節點即可建立曲線。控制線的角度和長度決定路徑的彎曲度。拖得越遠，控制線就越長、彎曲度越深。 |

4 依需要重複步驟 2，將曲線與直線結合成您想要的向量圖形。

5 執行下列其中一個動作以完成向量圖形：

- 按一下或拖曳第一個節點，將向量圖形封閉起來。
- 按一下屬性列上的 **[關閉向量圖形]** 按鈕 ，關閉向量圖形。
- 按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)，暫時使用 **[向量圖形選擇]** 工具 ，並按一下向量圖形外部以取消選取。

您可以對齊格線以限制節點的位置。相關詳細資訊，請參閱第 180 頁的「使用格線」。

每按一下或拖曳一次都會增加路徑。如果您不小心增加了一條路徑，按下 **Delete** (Mac OS) 或 **Backspace** (Windows) 即可移除最後一個節點。

### 增加開放向量圖形路徑

1 以 **[向量筆]** 工具 按一下節點。

2 在您要增加節點的地方按一下或拖曳。

您只能從節點增加路徑。您不能增加一條閉合的路徑，或增加至開放路徑的中間。

您也可以按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows) 並按一下節點或將圈選框拖曳至節點上方，以選取節點。

### 繪製手繪向量圖形

1. 在工具箱中選擇 **[快速曲線]** 工具 。
2. 在屬性列上，按一下 **[選取筆觸色彩]** 按鈕，然後選擇一種色彩。
3. 在您要向量圖形或線條開始的地方按一下並拖曳。
   在拖曳時就會出現點狀線條。當您停止拖曳時，就會顯示**「快速曲線」**向量圖形。

   如果您要封閉向量圖形，請在開始點結束筆劃，或在向量圖形上按一下滑鼠右鍵，然後選擇 **[封閉]**。

您可以選擇節點然後加以拖曳，以增加**「快速曲線」**向量圖形的任一邊。若要選取節點，請按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)，同時按一下節點或拖曳至節點上方。

使用 [快速曲線] 工具繪製手繪向量圖形。

## 設定繪製向量圖形的偏好設定

您可以修改向量圖形偏好設定，為所繪製的全部新的向量圖形設定預設外觀。例如，您可以為向量圖形外框和填色設定色彩。您也可以修改貝茲控制點和各種元素的外表，例如外框和控制線，以便更容易繪圖。

### 設定繪製向量圖形外框的偏好設定

1. 從工具箱中選擇向量圖形工具。
2. 在屬性列上，按一下**「開啟向量圖形屬性對話方塊」**按鈕。
3. 在**「向量圖形屬性」**對話方塊中，執行下表中的任一動作：

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 將外框套用到向量圖形 | 勾選 **[筆觸]** 核取方塊。 |
| 從向量圖形移除外框 | 取消勾選 **[筆觸]** 核取方塊。 |
| 更改外框色彩 | 在 **[筆觸]** 區域中按兩下色框，然後在 **[色彩]** 對話方塊中選擇一種色彩。 |
| 調整外框不透明度 | 在 **[筆觸]** 區域中，移動 **[不透明度]** 滑桿。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 調整外框寬度 | 在 **[筆觸]** 區域中，移動 **[寬度]** 滑桿。 |
| 修改開放向量圖形節點的外觀 | 在**「筆觸」**區域中，按下列其中一個**「結束端點」**按鈕：**[突出]**、**[圓形]** 或 **[接合]**。 |
| 修改兩條線段相接角落的外觀 | 在**「筆觸」**區域中，按下列其中一個**「斜接」**按鈕：**[斜接]**、**[圓形]** 或 **[斜邊]**。 |
| 設定斜接限制使在尖銳角度結合之線條的尖銳度平滑化 | 移動 **[斜接限制]** 滑桿。 |

### 設定填色向量圖形的偏好設定

1 從工具箱中選擇向量圖形工具。
2 在屬性列上，按一下**「開啟向量圖形屬性對話方塊」**按鈕。
3 在**「向量圖形屬性」**對話方塊中，執行下表中的任一動作：

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 套用填色 | 勾選 **[填色]** 核取方塊。 |
| 移除填色 | 取消勾選 **[填色]** 核取方塊。 |
| 更改填入色彩 | 在 **[填色]** 區域中按兩下色框，然後在 **[色彩]** 對話方塊中選擇一種色彩。 |
| 在多個向量圖形的重疊區域填色 | 按一下 **[填滿重疊區]** 按鈕。 |
| 讓重疊區不填滿 | 按一下 **[不填滿重疊區]** 按鈕。多層重疊區交替填滿與不填滿。 |
| 調整填色不透明度 | 在 **[填色]** 區域中，移動 **[不透明度]** 滑桿。 |

您也可以調整 **[平坦度]** 滑桿，以調整向量圖形平坦度。

### 設定向量圖形工具的偏好設定

1 執行以下任一操作：
- (Mac OS) 選擇**「Corel Painter 2017」**選單 **「偏好設定」** **「向量圖形」**。
- (Windows) 選擇 **[編輯]** **[偏好設定]** **[向量圖形]**。

2 執行下表中的一項任務。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 控制節點的大小以及控制線控制點的方向。 | 在 **[繪圖選項]** 區域中，勾選 **[大控制點]** 核取方塊。這樣可以更容易抓取和拖曳它們。如果您要使用大節點，請啟用此選項。 |
| 設定控制線、貝茲和控制點的色彩 | 在**「色彩」**區域中，按一下**「控制線/貝茲線控制點」**，然後選擇色彩。 |
| 設定選取節點的色彩 | 在**「色彩」**區域中，按一下**「選取點/節點」**，然後選擇色彩。未選取節點的色彩會顯示「空心」。 |

## 選取向量圖形

您需要先選取向量圖形才能加以移動或修改。選取向量圖形後，您就會看見向量圖形的外框路徑和節點。您也可以選取向量圖形圖層以便加以修改。相關詳細資訊，請參閱第 425 頁的「選取圖層」。

### 選擇向量圖形

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 選擇向量圖形 | 從工具箱中選擇 **[向量圖形選擇]** 工具 ，然後按一下向量圖形。 |
| 選擇多個向量圖形 | 按住 **Shift**，然後使用 **[向量圖形選擇]** 工具 按一下向量圖形。 |

如果您正在使用 **[圖層調整]** 工具，則可以在向量圖形上按兩下以切換至 **[向量圖形選擇]** 工具 。

## 修改向量圖形外框和填色

您可以選擇色彩、不透明度以及向量圖形外框路徑的寬度，又稱為筆觸。您也可以控制線條兩端繪製與結合的方式。此外，還可以選擇填色的色彩和不透明度，將填色套用至向量圖形。

筆觸與填色特性都可套用至開放與封閉合的向量圖形。將開放向量圖形填色前，Corel Painter 會利用以直線連接節點的方式封閉向量圖形。

**[平坦度]** 滑桿控制在列印時，程式需使用多少條直線模擬曲線。PostScript 輸出裝置會以產生許多條短直線的方式建立曲線。平坦度設定越小，則直線的數目越多，曲線也越精準。

您也可以變更預設的向量圖形屬性。相關詳細資訊，請參閱第 618 頁的「設定繪製向量圖形的偏好設定」。此外，在向量圖形確認至像素式影像圖層之後，您仍可以繪製該向量圖形。相關資訊，請參閱第 626 頁的「將向量圖形轉換為影像圖層」。

### 修改向量圖形的外框屬性

1 從工具箱中選擇 **[向量圖形選擇]** 工具 ，然後按一下向量圖形。

按住 **Shift** 後按一下要選擇的向量圖形，可一次選擇多個。

2 在向量圖形上按一下滑鼠右鍵，然後選擇 **[設定向量圖形屬性]**。

3 在**「向量圖形屬性」**對話方塊中，執行下表中的任一動作：

| **若要** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 將外框套用到向量圖形 | 勾選 **[筆觸]** 核取方塊。 |
| 從向量圖形移除外框 | 取消勾選 **[筆觸]** 核取方塊。 |
| 更改外框色彩 | 在 **[筆觸]** 區域中按兩下色框，然後在 **[色彩]** 對話方塊中選擇一種色彩。 |
| 調整外框不透明度 | 在 **[筆觸]** 區域中，移動 **[不透明度]** 滑桿。 |
| 調整外框寬度 | 在 **[筆觸]** 區域中，移動 **[寬度]** 滑桿。 |
| 修改開放向量圖形節點的外觀 | 在**「筆觸」**區域中，按下列其中一個**「結束端點」**按鈕：**[突出]**、**[圓形]** 或 **[接合]**。 |
| 修改兩條線段相接角落的外觀 | 在**「筆觸」**區域中，按下列其中一個**「斜接」**按鈕：**[斜接]**、**[圓形]** 或 **[斜邊]**。 |
| 設定斜接限制使在尖銳角度結合之線條的尖銳度平滑化 | 移動 **[斜接限制]** 滑桿。 |

### 設定向量圖形填色屬性

1 從工具箱中選擇 **[向量圖形選擇]** 工具 ，然後按一下向量圖形。

按住 **Shift** 後按一下要選擇的向量圖形，可一次選擇多個。

2 在向量圖形上按一下滑鼠右鍵，然後選擇 **[設定向量圖形屬性]**。

3 在**「向量圖形屬性」**對話方塊中，執行下表中的任一動作：

| **若要** | **執行以下操作** |
| --- | --- |
| 套用填色 | 勾選 **[填色]** 核取方塊。 |
| 移除填色 | 取消勾選 **[填色]** 核取方塊。 |
| 更改填入色彩 | 在 **[填色]** 區域中按兩下色框，然後在 **[色彩]** 對話方塊中選擇一種色彩。 |
| 在多個向量圖形的重疊區域填色 | 按一下 **[填滿重疊區]** 按鈕。 |
| 讓重疊區不填滿 | 按一下 **[不填滿重疊區]** 按鈕。多層重疊區交替填滿與不填滿。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 調整填色不透明度 | 在 **[填色]** 區域中，移動 **[不透明度]** 滑桿。 |

您也可以選擇**「編輯」**▯**「填色」**指令或**「油漆桶」**工具，將向量圖形填色。因為這些方法是將像素資料套用至區域，所以 Corel Painter 會先將向量圖形轉換為像素式圖層。相關詳細資訊，請參閱第 201 頁的「將色彩套用為填色」。在您確認向量圖形之後，就無法再使用向量圖形特定的控制項。

### 設定向量圖形平坦度

1. 從工具箱中選擇 **[向量圖形選擇]** 工具，然後按一下向量圖形。

   按住 **Shift** 後按一下要選擇的向量圖形，可一次選擇多個。
2. 在向量圖形上按一下滑鼠右鍵，然後選擇 **[設定向量圖形屬性]**。
3. 在**「向量圖形屬性」**對話方塊中，調整**「平坦度」**滑桿。

您通常不需要變更平坦度的設定。您可能想要變更平坦度設定以調整配合較高解析度的印表機，或避開 PostScript 的 limitcheck 錯誤。請檢查您的輸出服務，以確定是否建議設定平坦度。

平坦度改變只會顯示在您的輸出中，不會顯示於您的螢幕上。

## 加入、刪除與移動節點

您可以增加節點以製作新的頂點或曲線。您也可以刪除節點以更改路徑向量圖形，或使有不必要節點的輪廓變平滑。使用 **[快速曲線]** 工具繪製或從選取區建立向量圖形時，可能會產生不必要的節點。

使用 [加入節點] 工具將節點加入至路徑。

使用 [移除節點] 工具刪除節點。

您也可以藉由均化移動一個或多個節點，均化在移動兩個或以上節點時，會遵循節點之間的關聯。在需要將一條曲線的節點連到另一條的節點時，均化有很大的用處。平均節點的兩個方向會使兩個節點重疊。連接節點時，Corel Painter 會將節點合併到單一點上，並藉此點延續路徑。如果沒有平均彼此靠近的節點，Corel Painter 會以線段連接節點。

### 增加或刪除節點

- 使用 **[向量圖形選擇]** 工具 ，選取向量圖形。

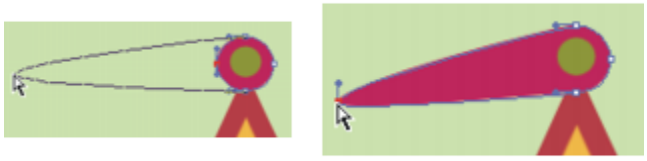
| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 加入節點 | 選擇工具箱中的 **[加入節點]** 工具 ，然後按一下要加入節點的位置。 |
| 刪除節點 | 選擇工具箱中的 **[移除節點]** 工具 ，然後按一下要刪除的節點。<br>節點已刪除，但路徑仍維持連接著。 |

您可以按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows) 以快速切換 **[向量圖形選擇]** 工具 。

### 移動節點

1. 從工具箱中選擇 **[向量圖形選擇]** 工具 。
2. 按一下節點以選取該節點，或拖曳過節點以圈選框取選。
   如果您想要選取多個節點，請拖曳過要選取的節點以圈選框選取。圈選框內所有的節點都已選取，包括其他向量圖形的節點。
   如果您要增加至選取區，按住 **Shift** 並選取更多節點。
3. 將節點拖曳至新的位置。

   如果您已選取多個節點，拖曳一個將移動所有的節點。



拖曳節點以移動該節點。

### 平均節點

1. 使用 **[向量圖形選擇]** 工具 ，選取您要均化的節點。

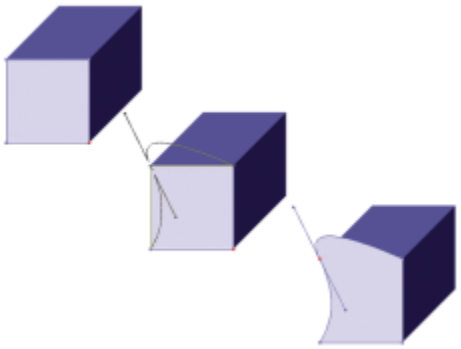
   拖曳您想要的節點周圍的圈選框通常比較容易。
2. 選擇 **[向量圖形]** > **[平均節點]**。
3. 在 **[平均節點]** 對話方塊中，啟用選項以決定用於均化的軸。

## 調整彎度

控制線的角度與長度決定節點兩邊線段的彎度。控制線越長、彎度越深。

移動控制線的結果需視該節點是否定義為平滑點或角落點。兩條連接在一起的曲線 (或直線) 共用同一個節點，該節點以是平滑或角落點。平滑和角落點的控制線行為不同。

拖曳平滑點控制線一邊的控制點，則點兩邊的曲線都會改變。您可以使用平滑點同時調整控制線的角度。



角落點轉換為平滑點。

拖曳角落點控制線一邊的控制點時，則只有點那一邊的曲線會改變。您可以使用角落點分別調整控制線的角度。

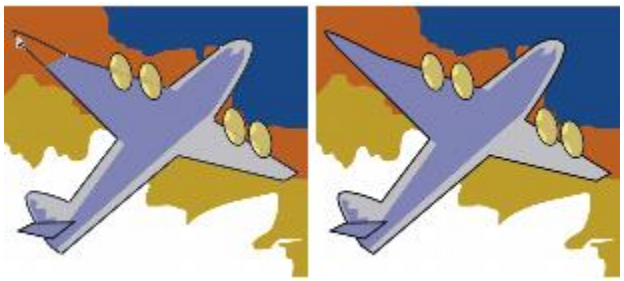
### 調整曲線

1 從工具箱中選擇 **[向量圖形選擇]** 工具 。

2 按一下向量圖形選取該圖形。
如果未顯示節點的控制線，請拖曳過節點以顯示控制線。

3 拖曳控制線控制點以設定您要的曲線。

您也可以使用**「向量圖形選擇」**工具 拖曳線段，以調整曲線。



使用 [向量圖形選擇] 工具拖曳控制線控制點。

### 轉換平滑或角落點

1 使用 **[向量圖形選擇]** 工具 ，選取節點。
如果未顯示節點的控制線，請拖曳過節點以顯示控制線。

2 從工具箱中選擇 **[轉換節點]** 工具 。

3 點選節點控制線的其中一個控制點。

轉換節點後，您必須使用 **[向量圖形選擇]** 工具 進行進一步的調整。如果您想使用 **[轉換節點]** 工具 調整節點，節點會再轉換一次。

## 剪下與連接向量圖形線段

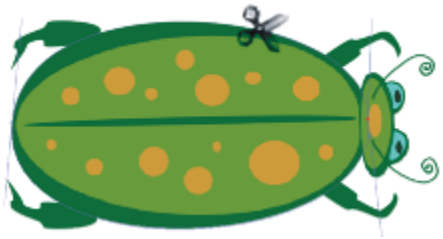
您可能想要開啟向量圖形以便加入新的曲線，或連接至其他開放向量圖形。您可以使用 **[剪刀]** 工具。您也可以連接同一個向量圖形或不同向量圖形的任意兩節點，這樣可讓您封閉一個開放向量圖形，或將向量圖形連接至另一個向量圖形。

### 剪下向量圖形

1 從工具箱中選擇 **[剪刀]** 工具 。

2 在您要分開向量圖形的地方按一下 (不可以按一下節點)。
**[剪刀]** 工具的熱點就在刀鋒交叉處。將交叉處置於線上。

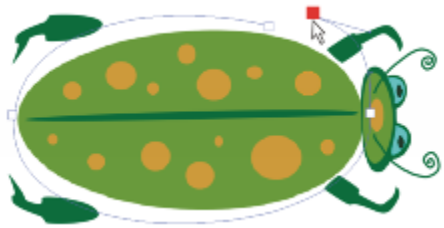
剪刀會快速閉合，之後就會產生兩個新的節點。



「剪刀」工具開啟又閉合就會剪下路徑。

3 從工具箱中選擇**「向量圖形選擇」**工具 ，並拖曳新的節點或線段。

新的節點重疊且已經選取。如果您想使用**「向量圖形選擇」**工具拖曳其中一個新節點，但兩個節點都移動，請加以取消選取，然後將一個節點拖離。



路徑剪下後就不能移動該路徑。

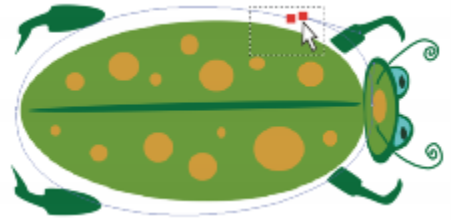
### 連接節點

1 從工具箱中選擇 **[向量圖形選擇]** 工具 。

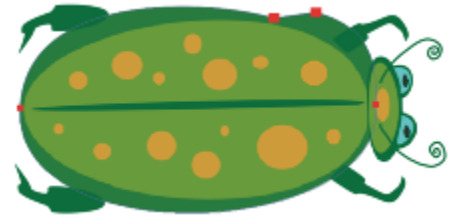
2 選取您要連接的兩個節點。
以圈選框選取全部兩個節點，或先按一下第一個節點，再按住 **Shift** 鍵並按一下第二個節點即可。

3 選擇 **[向量圖形]** **[連接節點]**。

直線是由兩個節點所組成。



使用 [向量圖形選擇] 工具選取兩個節點。



使用 [連接節點]指令連接兩個節點。

## 將向量圖形轉換為影像圖層

在 Corel Painter 中，您建立的向量圖形會加入至向量圖形圖層。如果您想要透過繪製、套用效果或變形等方式更改向量圖形，必須先將向量圖形轉換為像素式影像圖層。您可以將個別向量圖形或一組向量圖形轉換為影像圖層。

### 向量圖形圖層與影像圖層

部分用於像素式影像圖層的選項與控制項目，也會套用到向量圖形。例如，您可以用移動影像圖層的相同方式移動向量圖形，並且可以更改構成方式以控制向量圖形與底下影像的互動方式。向量圖形也會遵循像素式影像圖層的圖層規則，您能夠以相同的方式控制向量圖形。不過，向量圖形與像素式影像圖層不同處在於兩者包含的資料類型。向量圖形是向量式物件，像素式影像圖層則是由像素所建構而成。如果您想要套用筆刷筆觸、變形 (使用**「變形」**工具) 或效果至向量圖形，必須將向量圖形轉換為像素式圖層。另外，如果在選取向量圖形的情況下嘗試執行上述任一動作，Corel Painter 會自動顯示警示訊息，指示您將向量圖形確認至影像圖層。將向量圖形確認至影像圖層後，您將無法再使用向量圖形專用的控制項。

相關詳細資訊，請參閱第 417 頁的「圖層」。

### 將向量圖形轉換為像素式圖層以進行繪製

1 按一下 **[圖層]** 面板上的向量圖形。

2 按一下「圖層選項」按鈕 ，然後選擇 **「轉換為預設圖層」**。

如果您要將繪製僅限在向量圖形上，請勾選 **[圖層]** 面板中的 **[保存透明度]** 按鈕 。

您無法使用 **[水彩]** 筆刷或 **[油墨]** 筆刷在向量圖形上繪製，因為它們會自動建立其自己的特殊圖層。

在某些情況下，Corel Painter 會提示您轉換向量圖形。例如，如果您想在向量圖形上套用效果，Corel Painter 會詢問您是否要將向量圖形確認至影像圖層。

您也可以選擇 **[向量圖形]** □ **[轉換為圖層]**，將向量圖形轉換為影像圖層。

## 將選取區轉換為向量圖形

您可將選取區轉換為向量圖形以編輯其輪廓。對輪廓滿意時，就可以再將向量圖形輪廓轉換為選取區。相關詳細資訊，請參閱第 467 頁的「將向量圖形轉換為選取區」。

如果您縮放、旋轉或歪斜選取區路徑，請使用 **[選取區調整工具]**。如果您必須編輯曲線的輪廓，請將選取區轉換為向量圖形。

從選取區路徑工作也可讓您依據影像的區域，製作向量圖形。例如，如果您使用 **[魔術棒]** 工具選取一般色彩的區域，您可以將魔術棒選取區路徑轉換為向量圖形。當選取區為像素式時，Corel Painter 可建立多個向量圖形。

您可將選取區轉換為向量圖形。

### 將選取區轉換為向量圖形

1 從工具箱選擇選取區工具，然後在影像中建立選取區。

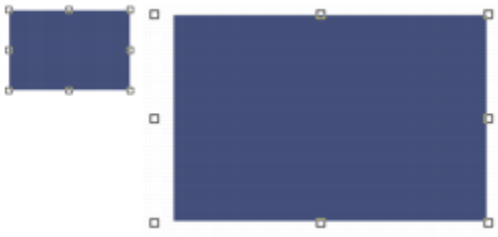
2 選擇 **[選取]** > **[轉換為向量圖形]**。

Corel Painter 會將選取區轉換為向量圖形，並給予其預設的向量圖形屬性。新的向量圖形會顯示在 **[圖層]** 面板上。

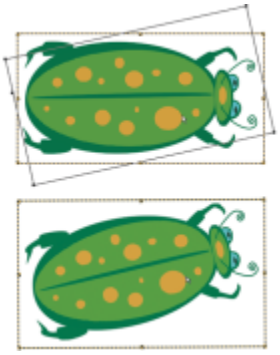
若要獲得最佳效果，選取區應該是路徑式。如果選取區為像素式，請從選單列中選擇 **「選取」** > **「變形選取區」**，將選取區轉換為路徑式選取區。

## 調整大小、旋轉、歪斜及翻轉向量圖形

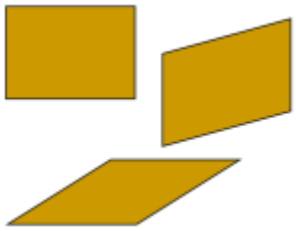
Corel Painter 讓您重新調整、旋轉、翻轉或歪斜個別向量圖形或一組向量圖形。在您使用向量圖形工作之前，您必須先選擇該向量圖形。



重新調整向量圖形大小



旋轉一群向量圖形



歪斜一個矩形 (左上)，拖曳一側邊的中央控制點 (右上)，或拖曳上方中央控制點 (下圖)。

### 重新調整向量圖形的大小

1 從工具箱中選擇 **[圖層調整]** 工具 。

2 選擇要重新調整大小的圖層或群組。
選取區矩形顯示在向量圖形周圍。矩形的每一個角和每一邊都有一個控制點。

3 拖曳其中一個控制點，重新調整選取的向量圖形大小。

若要重新調整某個度量的的尺寸，拖曳其中一邊的控制點。若兩個方向的尺寸都要重新調整，請拖曳其中一個角落控制點。

拖曳時按住 **Shift**，就可以維持比例。

### 旋轉向量圖形

1 從工具箱中選擇 **[圖層調整]** 工具 。

2 選擇要旋轉的圖層或群組。
選取區矩形顯示在向量圖形周圍。矩形的每一個角和每一邊都有一個控制點。

3 按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)，然後拖曳角落的控制點。

這個指令適用於向量圖形及圖形式圖層。

### 歪斜向量圖形

1 從工具箱中選擇 **[圖層調整]** 工具 。

2 選擇要歪斜的向量圖形或群組。

3 按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)，然後拖曳中間的控制點。

### 翻轉向量圖形

1 從工具箱中選擇 **[向量圖形選擇]** 工具 ，然後按一下向量圖形。

2 從 **[編輯]** 選單中，選擇以下任一選項：
- **水平翻轉**
- **垂直翻轉**

另一個翻轉向量圖形的方法是，先使用 **[圖層調整]** 工具 選取向量圖形。然後，若要水平翻轉，請將上方或下方控制點拖曳到另一邊的控制點。若要垂直翻轉，則將一側邊的控制點拖曳到另一邊的控制點。

## 複製向量圖形

複製會建立所選向量圖形的相同複本。Corel Painter 也會讓您使用組合變形來複製向量圖形。變形的再製品是依據您所設定的選項製作而成。

### 再製向量圖形

1 從工具箱中選擇 **[向量圖形選擇]** 工具 ，然後按一下向量圖形。

2 選擇 **[向量圖形]** > **[複製]**。

### 更改重複設定

1 選擇 **[向量圖形]** > **[設定複製變形]**。

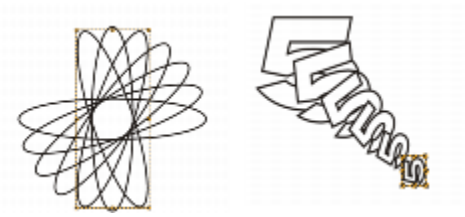
2 在 **[設定再製變形]** 對話方塊中，指定以下任一設定：
- **移動** — 使 Corel Painter 依原向量圖形的位置，控制建立重複向量圖形的位置。偏移值單位為圖素。當 **[水平偏移]** 與 **[垂直偏移]** 都設為零時，則會精確地在原向量圖形上建立再製品。如果兩個值都設定為 100，則再製品會顯示在原向量圖形的右邊與下面各 100 圖素的位置。負值會使再製品向上、向左移動。
- **[縮放比例]** — 控制再製品相較於原向量圖形的比例。縮放比例值為百分比。
- **[保持外觀比例]** — 維持向量圖形外觀的比例。如果您想要製作扭曲的再製品，請停用這個選項並將水平與垂直縮放比例設定不同的百分比值。
- **[旋轉]** — 可讓您指定旋轉再製品的角度。正值為逆時針旋轉，而負值為順時針旋轉。
- **[傾斜]** — 可控制再製品傾斜的角度。設定正值會使再製品向右傾斜。設定負值則向左傾斜。傾斜所接受的值介於 -90 至 90 之間。但是當值越接近極端值，則再製的向量圖形就會越來越細，最後變成一條直線。

### 製作變形的再製品

1 選擇要變形的向量圖形。

2 選擇 **[向量圖形]** > **[複製]**。
Corel Painter 會依據您所設定的規格建立重複的向量圖形。

這個再製品就是選取的向量圖形。您可以再次選擇 **[複製]** 指令，或按下 **Command** + ] (Mac OS) 或 **Ctrl** + ] (Windows)，對新的向量圖形重複變形的動作。



只使用旋轉功能 (左圖) 再製橢圓向量圖形。另外使用移動、縮放及旋轉功能 (右圖) 再製數字 5 向量圖形。

## 結合向量圖形

您可以用多種不同的方式結合向量圖形以達到特定的效果。您可以組合兩個或多個向量圖形來建立一個向量圖形。產生的向量圖形會採用最上面圖層的向量圖形屬性。如果向量圖形已填色，且所有重疊的區域都不會填色。組合向量圖形可利用突出的部分，將另一個向量圖形挖出凹洞。您也可以釋放組合向量圖形，這樣也就是將組合向量圖形回復成兩個原本的向量圖形。

矩形與橢圓形組合成一個組合向量圖形。

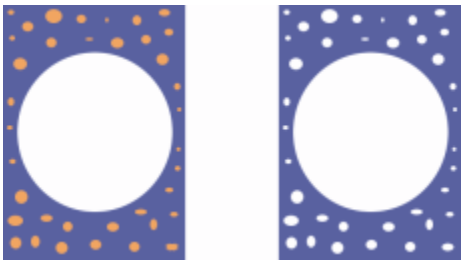
您也可以組合向量圖形以建立向量圖形群組，讓您以單一單位來操控多個向量圖形。

### 製作組合向量圖形

1 選擇 **[向量圖形選擇]** 工具 ，按住 **Shift** 並同時選取兩個向量圖形，或拖曳過向量圖形以圈選框選取。

2 選擇 **[向量圖形]** > **[進行組合]**。

您可以將向量圖形與組合向量圖形結合以建立巢狀式組合向量圖形。



產生的組合向量圖形則可以再次用來製作另一個組合向量圖形。

### 釋放組合向量圖形

1 選擇向量圖形。

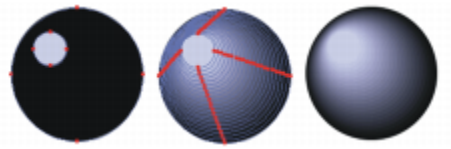
2 選擇 **[向量圖形]** > **[釋放組合]**。

## 漸變向量圖形

您可以混合一個或一組向量圖形，讓它們看來像是一個向量圖形漸變形成另一個向量圖形。漸變會在兩個以上所選的向量圖形間產生中間向量圖形。這也是用於在一般向量圖形上模仿陰影。混色可套用至筆觸、填色以及向量圖形大小等特性。

您可以將一個向量圖形群組與另一個群組混色，但不能將單一向量圖形與一個群組混色。

將群組與其他群組混色可產生十分有趣的效果，特別是當群組本身就含有混色時。



這個小圓圈與大圓圈混色以建立陰影效果。

### 將向量圖形混色

1 放置您要漸變的向量圖形。

您可以在 **[圖層]** 面板上安排向量圖形圖層。混色將從較低的圖層漸進至較高的圖層。

2 從工具箱中選擇 **[向量圖形選擇]** 工具 。

3 按住 **Shift**，然後選取要混色的向量圖形。

4 選擇 **[向量圖形]** □ **[漸變]**。

5 在 **[混色]** 對話方塊中的 **[階層數]** 方塊中輸入一個值，控制建立出中間向量圖形的數目。

6 在 **[間距]** 區域中，啟用下列其中一個選項：

- **相等** — 以相等間距混合向量圖形
- **靠近末端減少** — 以寬間距開始混色，並逐漸向混色的末端變窄。
- **靠近末端增加** — 以小間距開始混色，並逐漸向混色的末端變大。
- **靠近/從中間增加** — 靠近中間的間距較寬，並逐漸向末端變窄。

7 在 **[色彩]** 區域中，選擇以下其中一個選項：

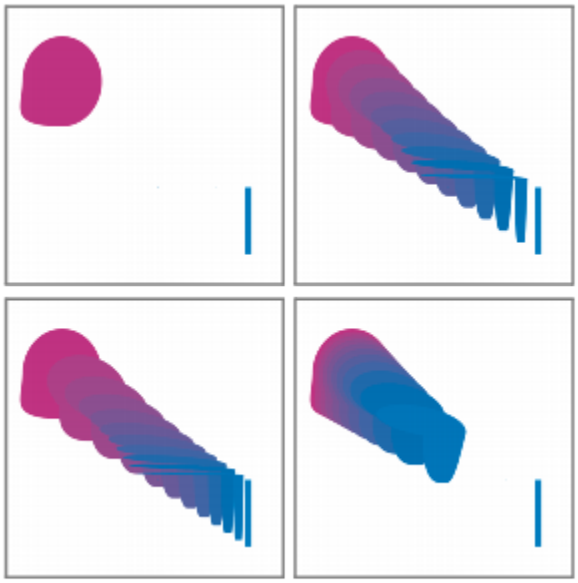
- **RGB** — 色彩直接混色的過程
- **色相 CW** — 按色彩環順時針方向漸漸變化為目的地色彩
- **色相 CCW** — 按色彩環逆時針方向漸漸變化為目的地色彩

8 在 **[透視係數]** 方塊中輸入 0.01 至 100 之間的值，以控制中間向量圖形的間距。

當 **[透視係數]** 設定為 1.0 時，向量圖形間隔平均。當 **[透視係數]** 設定小於 1.0 時，向量圖形在混色開始時較接近，結束時間隔較遠。當 **[透視係數]** 設定大於 1.0 時，向量圖形在混色開始時較遠，結束時間隔較接近。

9 啟用以下任一核取方塊：

- **弧長比對** — 可將含有不同節點數的向量圖形混色
- **對齊向量圖形起始點** — 可使中間向量圖形的方向對齊第一和最後向量圖形的方向。如果停用這個選項，Corel Painter 會將中間向量圖形的方向對齊第一和最後向量圖形的起點 (第一個節點)。這樣中間向量圖形的外觀可能會「十分混亂」。



從左上圖片依順時針方向排列：沒有混色的兩個向量圖形；與透視係數 1.0 混色；與透視係數 4.0 混色；以及與透視係數 0.1 混色。

## 將向量圖形外框另存為選取區

您可以將向量圖形外框另存為選取區。Corel Painter 並沒有向量圖形材料庫。但是因為向量圖形外框與選取區路徑的關係密切，您可以將向量圖形外框儲存在 [選取區公事包] 成為選取區。然後您可輕鬆將儲存的選取區轉換為向量圖形。相關詳細資訊，請參閱第 473 頁的「使用選取區公事包」。有關將選取區轉換成向量圖形的資訊，請參閱第 627 頁的「將選取區轉換為向量圖形」。

### 將向量圖形外框另存為選取區

1 選擇 **[視窗]** > **[媒體材料庫面板]** > **[選取區]**。

2 從工具箱中選擇 **[向量圖形選擇]** 工具 ，然後按一下向量圖形。

3 選擇 **[向量圖形]** > **[轉換為選取區]**。

4 在 **[選取區公事包]** 面板中，按一下 [選取區] 選項按鈕 ，然後選擇 **[將選取區加入公事包]**。

5 在 **[儲存選取區]** 對話方塊中，於 **[另存新檔]** 方塊中輸入名稱。

## 輸出 Adobe Illustrator 向量圖形

Corel Painter 可讓您將向量圖形資料以 Adobe Illustrator (AI) 格式輸出。輸出至 AI 格式只會儲存向量圖形，並不會儲存畫布或文件中其他圖層。在向量圖形資料輸出至 AI 格式時，會喪失透明度與合成方式。

如果在電腦上同時執行 Corel Painter 和 Adobe Illustrator，則您可以從 Adobe Illustrator 複製內容並貼上至 Corel Painter。

### 輸出向量圖形至 Adobe Illustrator

1 選擇 **[檔案]** > **[輸出]** > **[Adobe Illustrator 檔案]**。

2 在 **[輸出為 Illustrator 檔案]** 對話方塊中，指定位置及檔案名稱，然後按一下 [儲存]。

# 增加文字

Corel Painter 可讓您在影像上放置與操控可編輯的文字。

本節包含下列主題：


- 第 633 頁的「將文字增加至影像」
- 第 634 頁的「設定文字格式」
- 第 634 頁的「對齊文字」
- 第 635 頁的「字距最佳化與調整文字行距」
- 第 635 頁的「延展、旋轉及歪斜文字」
- 第 636 頁的「加入下落式陰影至文字」
- 第 636 頁的「套用效果至文字」
- 第 637 頁的「套用曲線至文字」
- 第 639 頁的「轉換文字圖層」
- 第 639 頁的「落下文字」


## 將文字增加至影像

您可以使用 **[文字]** 工具 將文字增加至影像。您增加的文字接著會儲存於文字圖層中，當您將文字游標放置在畫布上的同時即自動建立該文字圖層。每個文字圖層可容納一個文字區塊。文字圖層會顯示在 **[圖層]** 面板中，並以 **[T]** 圖示代表。

文字圖層可讓您不必更改任何文字屬性就能使用影像。不過，您可以隨時選取文字圖層並對其進行編輯。將文字落下到畫布上之前，您可以任意編輯文字。相關詳細資訊，請參閱第 639 頁的「落下文字」。

### 增加文字至影像

1 從工具箱選擇 **[文字]** 工具 。

2 按一下文件視窗的任一處，然後輸入文字。

您也可以從屬性列中選擇選項來設定文字格式。

您還可以選擇 **[視窗]** ▯**[文字]**，然後從 **[文字]** 面板中選擇選項來設定文字格式。

## 設定文字格式

您可以更改文字的字型、點大小及色彩來設定其格式。您也可以從屬性列或 **[文字]** 面板 (其中有其他的文字控制項) 執行這些任務。您所作的更改都會套用至文字圖層中的所有文字。

### 更改文字的字型、字型大小及色彩

1 從工具箱選擇 **[文字]** 工具 。

2 在 **[圖層]** 面板中選取文字圖層。

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 選擇字型 | 在屬性列上，從 **[字型]** 清單方塊中選擇一種字型。 |
| 選擇節點大小 | 在屬性列上，在 **[節點大小]** 方塊 中選擇或輸入一種節點大小。 |
| 選擇色彩 | 在屬性列上按一下 **[色彩]** 選擇器，然後選擇色彩。 |

您還可以選擇 **[視窗]** **[文字]**，然後從 **[文字]** 面板中選擇選項來設定文字格式。

## 對齊文字

您可以將文字區塊靠左、靠右或置中對齊。文字底線原點用作對齊文字的參考點。

### 對齊文字

1 從工具箱選擇 **[文字]** 工具 。

2 在 **[圖層]** 面板中選取文字圖層。

3 在屬性列上，啟用以下任一按鈕：

- **靠左對齊**
- **置中對齊**
- **靠右對齊**

對齊文字的另一個方法是，從工具箱中選擇 **[圖層調整]** 工具 ，並按一下畫布上的文字，然後按一下 **[文字]** 面板上的其中一個對齊按鈕。

## 字距最佳化與調整文字行距

您可以調整字距來微調字母之間的間距。您也可以調整文字行距來調整文字行之間的間距。您可能會想更改預設設定之預設值為 100% 的行距。

### 字距最佳化

1 選擇 **[視窗]** > **[文字]**。

2 從工具箱選擇 **[文字]** 工具 。

3 在 **[圖層]** 面板中選取文字圖層。

4 在 **[文字]** 面板上，調整 **[筆跡]** 滑桿 。

### 調整行距

1 選擇 **[視窗]** > **[文字]**。

2 從工具箱選擇 **[文字]** 工具 。

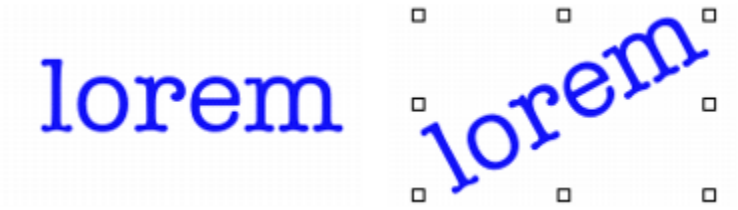
3 在 **[圖層]** 面板中選取文字圖層。

4 在 **[文字]** 面板上，調整 **[行距]** 滑桿 。

## 延展、旋轉及歪斜文字

您可以延展、旋轉及歪斜文字來更改其外觀。延展文字會影響文字的水平及垂直大小。垂直延展文字時，文字會顯得細長。水平延展文字時，文字會顯得短粗。

以文字區塊端點為中心進行旋轉。由於對齊方式不同，文字會以左下角、右下角或中央為中心進行旋轉。您也可以透過向左或向右傾斜文字，使文字歪斜。




旋轉後的文字 (右)。

### 延展、旋轉及歪斜文字

1 使用 **[圖層調整]** 工具 選取文字。

2 從以下表格中選擇一個任務：

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 延展文字 | 將控制點拖曳到您想要延展文字的方向處。 |
| 旋轉文字 | 按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)，然後拖曳其中一個角落控制點。 |

| 若要 | 執行以下操作 |
| --- | --- |
| 歪斜文字 | 按住 **Command** (Mac OS) 或 **Ctrl** (Windows)，然後拖曳文字任一邊的一個中央控制點。 |

如果未顯示圈選方塊，請按一下 [圖層] 選項按鈕 並選擇 **[顯示圖層指示器]**。

## 加入下落式陰影至文字

您可以將下落式陰影套用至文字。兩種下落式陰影樣式可供您選取：外部陰影 (放置在文字後面) 或內部陰影 (放置在文字內)。

您也可以更改文字或其下落式陰影的構成方式。相關詳細資訊，請參閱第 438 頁的「使用構成方式混色圖層」。

### 加入下落式陰影至文字

1. 從工具箱選擇 **[文字]** 工具 。
2. 在 **[圖層]** 面板中選取文字圖層。
3. 在屬性列上，啟用以下任一按鈕：
   - **[外部陰影]** — 使文字看起來像是投射一個影子到後面的紙張上
   - **[內部陰影]** — 使文字看起來像是與文字的顏色相同的紙張上拼貼的花樣
   - **[無陰影]** — 會移除陰影

您也可以選擇 **[文字]** 面板上的其中一個陰影按鈕來增加陰影。

## 套用效果至文字

您可以套用不同效果以改變文字或其下落式陰影的外觀。您可以使用與其他圖層相同的方式套用構成方式至文字，以控制文字與底下影像的互動方式。

您也可以調整不透明度，如此就能控制文字或陰影的透明度。文字的陰影應該是半透明的。您也可以利用不透明度使文字褪色。

此外，您可以在文字或陰影中加入焦點模糊或方向性模糊。焦點模糊使文字變得模糊不清。您可以使用焦點模糊柔化文字邊緣。方向性模糊可讓您指定產生模糊的方向。

### 套用構成方式至文字

1. 選擇 **[視窗]** > **[文字]**。
2. 從工具箱選擇 **[文字]** 工具 。
3. 在 **[圖層]** 面板中選取文字圖層。
4. 在 **[文字]** 面板上，按一下以下按鈕：
   - **文字特性**
   - **陰影特性**
5. 從 **[構成方式]** 清單方塊中選擇選項。

### 調整文字不透明度

1 在 **[文字]** 面板上，按一下以下按鈕：

- **文字特性**
- **陰影特性**

2 在 **[文字]** 面板上，將 **[不透明度]** 滑桿 左移可提高透明度，右移可提高不透明度。

### 模糊文字

1 在 **[圖層]** 面板上，選取 **[文字]** 圖層或 **[陰影]** 圖層。

2 在 **[文字]** 面板上，按一下以下按鈕：

- **文字特性**
- **陰影特性**

3 調整 **[模糊]** 滑桿 。

如果您要套用方向性模糊，請勾選 **[方向性]** 註記框並調整 **[方向性模糊]** 滑桿 。

滑桿的前半截會產生左右方向的模糊，後半截則會產生上下方向的模糊。

## 套用曲線至文字

您可以套用文字彎曲的曲線樣式並修改其路徑 (底線)。曲線樣式所建立的底線為貝茲線，也就是說曲線的形狀可以透過控制點及節點加以控制。相關詳細資訊，請參閱第 615 頁的「繪製線條和曲線」。

共有四種曲線樣式可供選擇：

| 曲線樣式 | 範例 |
| --- | --- |
| **[扁平曲線]** 樣式會沿著一條直線流動。 | |
| **[帶狀曲線]** 樣式使文字沿著一條曲線，並使文字維持在直立向上的狀態。套用 **[帶狀曲線]** 樣式時，您可以使用 **Shift** 鍵及 **[旋轉]** 工具控制文字繞著底線移動的方式。 | |

| 曲線樣式 | 範例 |
| --- | --- |
| **[垂直曲線]** 樣式沿著曲線放置文字，且每個字母都與曲線垂直。 | |
| **「延展曲線」**樣式會改變字母的形狀以填滿曲線彎曲時所產生的空間。例如，如果將文字放置在一條環形的路徑上，則 Corel Painter 會使得字母的頂端變得更高並讓字母變得更粗，以填滿空間。 | |

您可以控制文字在底線上置中的方式。您也可以拖曳滑桿或改變對齊方式來移動中央點。拖曳**「置中」**滑桿也會更改文字在線條上開始和結束的位置。**[置中]** 滑桿對 **[扁平曲線]** 樣式不會產生效果。套用曲線樣式之後，您可以更改路徑的曲線。

### 設定曲線樣式與更改置中

1 從工具箱選擇 **[文字]** 工具 。

2 在 **[圖層]** 面板中選取文字圖層。

3 在 **[文字]** 面板中，按一下曲線樣式圖示：

- **扁平曲線**
- **帶狀曲線**
- **垂直曲線**
- **延展曲線**

4 將 **[置中]** 滑桿 向左或向右拖曳。

文字就會沿著曲線移動。

您也可以在 **[圖層]** 面板上按一下文字圖層，並在 **[文字]** 面板上按一下對齊按鈕，更改路徑上文字的對齊方式。相關詳細資訊，請參閱第 634 頁的「對齊文字」。

### 更改文字路徑

1 選擇 **[視窗]** > **[圖層]**。

2 在 **[圖層]** 面板中選取文字圖層。

3 從工具箱中選擇 **[向量圖形選擇]** 工具 。

4 按一下路徑上的結束點。

拖曳控制點以變更路徑的形狀。

## 轉換文字圖層

您可以將文字圖層轉換為標準圖層，這樣就可以套用漸層、漸變和表面材質等效果。例如，您也可以套用表面控制材質，賦予文字立體外觀。相關詳細資訊，請參閱第 511 頁的「調整光源屬性」。

您也可以將文字圖層轉換為向量圖形，讓您可以移動與編輯各個字元。相關詳細資訊，請參閱第 613 頁的「向量圖形」。

### 將文字圖層轉換為標準圖層

1 在 **[圖層]** 面板中選擇文字圖層。

2 按一下「圖層選項」按鈕 ，然後選擇 **「轉換為預設圖層」**。

如果文字有外部或內部陰影，則會在一個群組中建立兩個圖層，其中一個是文字，而另一個是陰影圖層。

### 將文字圖層轉換為向量圖形

1 在 **[圖層]** 面板中選擇文字圖層。

2 按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[轉換文字為向量圖形]**。

向量圖形圖層群組將取代該文字圖層。

使用本指令並不會轉換文字陰影及模糊效果。

## 落下文字

使用文字時，文字僅存在於某圖層，尚未成為影像的一部分。落下文字圖層時，該圖層就與畫布相結合且無法再對其進行編輯。

### 將文字圖層落下到畫布

1 在 **[圖層]** 面板中選取文字圖層。
如果您要選擇多個文字圖層，請將這些圖層反白並設為群組。

2 按一下 **[圖層]** 面板底部的 **[圖層指令]** 按鈕 ，然後選擇 **[落下]**。

# 使用動畫和數位視訊

Corel Painter 可讓您從頭逐格建立動畫，以及在 Windows 開啟現有數位視訊 (QuickTime 或 AVI) 以編輯畫格。無論選擇哪一種工作流程，均可使用 Corel Painter 的自然媒材筆刷和效果建立或修改動畫畫格。您也可以使用洋蔥紙或仿製等功能建立動畫。

本節包含下列主題：


- 第 641 頁的「選擇動畫工作流程」
- 第 643 頁的「建立逐格動畫」
- 第 644 頁的「開啟 Corel Painter 動畫」
- 第 644 頁的「輸入 QuickTime 和 AVI 檔」
- 第 645 頁的「選取動畫畫格」
- 第 645 頁的「編輯畫格內容」
- 第 645 頁的「套用效果至單一畫格」
- 第 645 頁的「預覽動畫」
- 第 646 頁的「使用洋蔥紙」
- 第 647 頁的「使用圖層製作動畫」
- 第 647 頁的「加入、刪除及清除畫格」
- 第 648 頁的「重複畫格」
- 第 648 頁的「插入動畫」
- 第 649 頁的「修片」
- 第 649 頁的「將腳本套用至動畫」
- 第 650 頁的「將影像輸出為 QuickTime 動畫」
- 第 651 頁的「將動畫輸出為 AVI」
- 第 652 頁的「輸入與輸出連續編號檔。」
- 第 653 頁的「輸出動畫 GIF 圖檔」


## 選擇動畫工作流程

Corel Painter 提供各種不同的動畫流程：

- 從頭開始建立動畫畫格
- 編輯數位視訊畫格
- 透過仿製建立動畫
- 透過描圖建立動畫
- 自圖層建立動畫

**自訂動畫特定的色彩集**

您可以為動畫自訂色彩集以更完善地控制色彩的使用。例如使用特定色彩集可避免字元的色彩在不同畫格上產生色偏。您可能想製作每個文字影像的動畫，以換定哪些色彩用於哪些區域。

但並不是所有的色彩都適合用於視訊。

您不能以不同的速率顯示動畫不同的部分。您只能以不同的速率分開製作不同的部分，然後在結合前先將這些部分模組化。這一部分是您在視訊編輯應用程式才會做的工作。

相關詳細資訊，請參閱第 646 頁的「設定預覽畫格速率」。

**畫格堆疊面板**

在 Corel Painter 中，數位視訊與動畫檔都是動畫或畫格堆疊。無論是使用輸入的數位視訊或從頭建立動畫，均可從 **[畫格堆疊]** 面板選取和導覽畫格。

只要您開啟或建立動畫檔，就會顯示 **[畫格堆疊]** 面板，且其必須在您製作動畫的同時保持開啟。

[畫格堆疊] 面板中顯示的畫格數目，取決於洋蔥皮圖層的數目。目前的畫格上顯示一個紅色的三角形。

您一次只能對一個畫格工作，也就是顯示在文件視窗中的那一個畫格。**[畫格堆疊]** 面板可協助您導覽堆疊中的畫格，並選擇要修改的畫格。

堆疊中的每一畫格都可以有一個圖層。例如，如果將一個項目從影像公事包中新增至畫格上，Corel Painter 就會將影像放置在圖層上。您可以在圖層上移動影像的位置。但是移動至其他畫格或關閉檔案時，Corel Painter 會落下所有的圖層，也就是會刪除圖層而圖層上的內容則會平放在背景畫布上。有關使用圖層的詳細資訊，請參閱第 417 頁的「圖層」。

**「畫格堆疊」**面板會顯示數個畫格的縮圖。畫格編號顯示在縮圖下。目前畫格的上方會顯示一個紅色的三角形。

縮圖的數目是由您所選擇的洋蔥紙圖層數所決定。根據預設值，**QuickTime** 和 **AVI** 檔案開啟時，都含有兩層洋蔥皮圖層。有關洋蔥紙的詳細資訊，請參閱第 646 頁的「使用洋蔥紙」。

**設定動畫檔大小**

請記住，視訊與動畫都會產生相當大的檔案。所以在規劃一個作品時，請小心，不要高估了您的可用磁碟空間。若要知道磁碟空間需求，請參考本範例：每一個 640 × 480 像素、24 位元色彩的畫格都是 1.2 MB。以這個大小製作一部 12-fps、30 秒的動畫，將使用 400 MB 以上的磁碟空間。

### 計算一個畫格堆疊所需的磁碟空間

1 使用像素作為寬度與高度的測量單位，計算以下列格式儲存畫格堆疊所需的位元組數：
(畫格寬度) x (畫格高度) x (每個像素的位元組) x (畫格數)

2 將步驟 1 中的公式乘積除以 1,024 以轉換為千位元組 (KB)。

每個像素的位元組是由儲存類型所決定。例如，24 位元色彩 8 位元 Alpha 色頻，每個圖素將使用 4 位元組。有關儲存類型的詳細資訊，請參閱第 643 頁的「建立逐格動畫」。

將動畫儲存為 QuickTime 或 AVI 時，檔案大小會因為壓縮而減少。有關壓縮的詳細資訊，請參閱第 650 頁的「將影像輸出為 QuickTime 動畫」和第 651 頁的「將動畫輸出為 AVI」。

## 建立逐格動畫

在 Corel Painter 中，您可以以一次一個畫格的方式建立動畫。然後，當完成一系列的畫格時 (亦稱為畫格堆疊)，您可採用動畫加以預覽。

建立新動畫的第一步即建立動畫。您可以指定畫格數目與畫格大小等選項，也可以選擇要顯示多少洋蔥皮圖層。洋蔥紙可讓您同時看見多個畫格。您可以同時檢視高達五個畫格：目前的畫格及四個與目前畫格相連的畫格。可幫助您決定下一個動作畫格應繪製的位置。相關詳細資訊，請參閱第 646 頁的「使用洋蔥紙」。

建立動畫檔之後，文件視窗中會出現空白畫格，以便您使用筆刷及其他工具開始新增內容。完成一個畫格之後，您可以使用「畫格堆疊」面板中的導覽工具顯示序列中的下一個畫格，或者顯示您接著要製作的任一畫格。在您製作動畫時可以重新播放，以確定動作流程正確。在建立或編輯動畫時，「畫格堆疊」面板必須保持開啟。相關詳細資訊，請參閱第 645 頁的「編輯畫格內容」。

在 Corel Painter 中，動畫會以 Painter Framestack 檔案格式 (.FRM) 儲存，檔案會儲存為一連串影像，每一個影像的大小和解析度都相同。

### 建立新動畫

1 選擇 **[動畫]** > **[新增動畫]**。

2 在 **[動畫名稱]** 文字方塊中輸入檔案名稱。

3 在 **[畫布設定]** 區域中，在 **[寬]** 和 **[高]** 方塊中輸入值。
標準的數位動畫畫格為 640 × 480 圖素，也就是比例為 4:3。許多動畫家都以此比例製作動畫。

4 在 **「解析度」** 方塊中輸入值。

5 在 **[動畫設定]** 區域的 **[畫格數]** 方塊中輸入值。
您也可以稍後新增或移除畫格。

6 在 **「洋蔥皮圖層」** 選項中，選擇您要的洋蔥紙圖層數。
洋蔥皮圖層的數目會決定顯示在 **「畫格堆疊」** 面板中的畫格數目。相關詳細資訊，請參閱第 646 頁的「使用洋蔥紙」。

7 從 **「儲存類型」** 清單方塊中，選擇以下任一選項：
- **8 位元灰階** — 顯示 256 階的灰階
- **8 位元系統調色盤** — 顯示 256 色的系統調色盤
- **含 1 位元 Alpha 色頻的 15 位元色彩** — 顯示 32,768 色及一個色頻圖層
- **含 8 位元 Alpha 色頻的 24 位元色彩** — 顯示 1670 萬色及一個反鋸齒補償色頻圖層

8 在 **「輸入動畫名稱」** 對話方塊中，指定要儲存檔案的位置。

9 按一下 **「儲存」**。
動畫檔會以 Painter Framestack (FRM) 格式儲存。

開啟動畫時會顯示 **[畫格堆疊]** 面板，文件視窗會顯示動畫的第一個畫格。

#### 您也可以

| | |
|---|---|
| 選擇紙張色彩 | 按一下 **[色彩]** 方塊，然後在 **[色彩]** 對話方塊中選擇一種色彩。 |
| 選擇紙張材質 | 按一下 **[紙張]** 方塊，然後從 **[紙張材質]** 面板中選擇紙張材質。 |

儲存類型可讓您指定儲存每個畫格的色彩深度。這項功能會套用至已儲存的畫格堆疊，而不是目前的畫格。例如，選擇儲存類型為 256 色時，您還是能夠使用選取區及 24 位元的工具在文件視窗中對目前的畫格工作。但是只要您一更改畫格，影像就會以

256 色格式儲存，同時選取區就會消失。如果您想保留已儲存畫格中的選取區，就必須選擇 15 位元或 24 位元的儲存類型。這些儲存類型可讓您善加使用選取區圖層所需的合成選項。

### 建立逐格動畫

1 使用文件視窗中開啟的 **[畫格堆疊]** 面板，瀏覽至畫格 1。
2 在工具箱中，按一下 **[筆刷]** 工具。
3 按一下「筆刷選取器」列上的「筆刷選取器」。
4 在 **「筆刷」** 材料庫面板上，按一下筆刷類別，然後按一下筆刷變體。
5 在文件視窗的動畫畫格上繪圖。
6 在 **[畫格堆疊]** 面板上，按一下 **[下一步]** 按鈕 。

改變畫格時就會自動儲存畫格。儲存畫格後您就不能復原變更。

重複步驟 5 和 6，直到完成所有畫格。

您可以使用洋蔥皮檢視，在製作目前的畫格時檢視前一個和後一個畫格。按一下 **[動畫]** ▯**[顯示洋蔥皮圖層]** 即可啟用洋蔥皮檢視。

## 開啟 Corel Painter 動畫

您可以開啟先前在 Corel Painter 中建立的動畫 (畫格堆疊)，以便加以編輯。

### 開啟 Corel Painter 動畫

1 選擇 **「檔案」**▯**「開啟」**。
2 在 **「開啟」** 對話方塊中，找出 FRM 檔案，然後按一下 **「開啟」**。
3 在 **[開啟畫格堆疊]** 對話方塊中，選擇您要顯示在 **[畫格堆疊]** 面板中的洋蔥皮圖層數。
您所選擇的數目也決定了 **「畫格堆疊」** 面板中可見的縮圖數。
4 按一下 **「確定」**。

隨即顯示 **[畫格堆疊]** 面板，且文件視窗會顯示堆疊的第一個畫格。

## 輸入 QuickTime 和 AVI 檔

您可以輸入 QuickTime 或 AVI 數位視訊，以便使用任何 Corel Painter 筆刷、材質及效果加以編輯。輸入 QuickTime 或 AVI 檔時，Corel Painter 會自動將其轉換至畫格堆疊。畫格堆疊是一連串影像，其大小和解析度都相同。

Corel Painter 並不提供處理音訊的功能。

在 Corel Painter 中編輯完數位視訊後，可以將動畫以 QuickTime、AVI 或動畫 GIF 檔儲存。接著您就可以在視訊編輯應用程式中開啟 QuickTime 或 AVI 檔，並加入音效及其他完成動畫所需的效果。

為提升效率，請只輸入您打算要編輯的視訊畫格。例如，如果您有一個兩分鐘的視訊片段，而您想要對前 10 秒的片段繪圖，請不要在 Corel Painter 中輸入整個片段，而是先在視訊編輯應用程式中將前 10 秒分開，然後只輸入這些畫格。在 Corel Painter 中完成該片段後，您就可以在視訊編輯應用程式中開啟畫格，並將其加入其他畫格。

您也可以輸入儲存為連續編號檔的動畫。相關詳細資訊，請參閱第 652 頁的「輸入與輸出連續編號檔。」。

### 開啟 QuickTime 或 AVI 動畫

1 選擇 **「檔案」**▯**「開啟」**。

2 在**「開啟」**對話方塊中，找出動畫，然後按一下**「開啟」**。

3 在**「輸入動畫名稱」**對話方塊中，在**「檔案名稱」**方塊中輸入動畫的名稱，然後按一下**「儲存」**。

顯示 **[畫格堆疊]** 面板，文件視窗會顯示動畫的第一個畫格。

開啟 QuickTime 或 AVI 動畫時，Corel Painter 會製作動畫的畫格堆疊副本。如此可確保原始檔案未經更改。

畫格堆疊不會壓縮，因此您需要足夠的磁碟空間才能進行製作。例如，大小為 1MB 的 QuickTime 或 AVI 動畫，會變成 20MB 的畫格堆疊。

## 選取動畫畫格

按一下 **[畫格堆疊]** 面板中的畫格縮圖即可選取該畫格。您也可以輕鬆地移動到動畫中的任何畫格。

### 選取畫格

- 執行以下任一操作
  - 在 **[畫格堆疊]** 面板上，按一下畫格的縮圖。
  - 選擇**「動畫」**□**「前往畫格」**，然後在**「前往畫格」**對話方塊中輸入畫格編號。

## 編輯畫格內容

您可以將畫格新增至或刪除自動畫中。您也可以刪除畫格中的內容，但仍將畫格保留在動畫中。這些改變都不能復原，所以您最好在線段中製作動畫並在完成後結合。

## 套用效果至單一畫格

您可以繪圖或套用效果至動畫中的任何畫格。任何可以在單一影像中執行的作業都可以在畫格中進行：使用筆刷繪圖、新增圖層或者將效果套用至選取區或整個影像。當您選擇另一個畫格時，畫格就會自動儲存，但是變更不能復原。

### 繪製或套用效果至單一畫格

1 在**「畫格堆疊」**面板上，按一下要使用的畫格縮圖，或是按**「下一步」**按鈕 前往下一個畫格。

文件視窗中顯示選擇的畫格。

2 修改文件視窗中的影像。

3 準備好製作下一個畫格時，請按 **[下一步]** 按鈕 。

改變畫格時就會自動儲存畫格。儲存畫格後您就不能復原改變。

## 預覽動畫

**「畫格堆疊」**面板提供您預覽和導覽動畫所需的工具。例如，為了編輯而導覽堆疊中不同的畫格，或播放動畫以預覽畫格的連結方式。您也可以設定預覽畫格速率，以控制每秒顯示的畫格數。

### 預覽動畫

- 在 **[畫格堆疊]** 面板中，執行下表中的任一動作：

| 若要 | 執行以下操作 | 快速鍵 |
| --- | --- | --- |
| 播放畫格堆疊 | 按一下**「播放」**按鈕 。 | |
| 停止播放畫格堆疊 | 按一下 **[停止]** 按鈕 。 | **Ctrl** + **.** |
| 返回堆疊中的第一個畫格 | 按一下 **[回轉]** 按鈕 。 | **Home** |
| 往回移動一個畫格 | 按一下 **[上一步]** 按鈕 。 | **Page Down** |
| 前進至下一個畫格。 | 按 **[下一步]** 按鈕 。<br>當畫格是堆疊中的最後一個畫格時，Corel Painter 會將新的畫格增加至末端並向前進。 | **Page Up** |
| 前進至堆疊中最後一個畫格。 | 按一下 **[快轉]** 按鈕 。 | **End** |

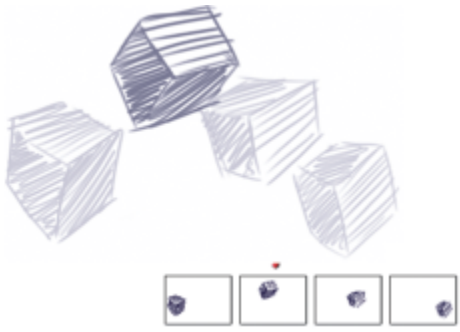
**設定預覽畫格速率**

- 在**「畫格堆疊」**面板上，移動**「播放」**滑桿。

## 使用洋蔥紙

使用洋蔥紙功能，可讓動畫家在中央影格工作時觀看前一張和後面影格。傳統的動畫家都是以洋蔥紙製作，這樣動畫家可以從透明的圖層來看一連串的畫格。接著他們會以前一個畫格作為參考，繼續繪製連續的畫格。看著數個重疊的影像有助於平均地增加動作。

捲動背景也是一個循環動作範例。通常當背景移動時，主體仍留在一個定位上。



以洋蔥紙檢視 (開啟 [顯示洋蔥皮圖層])。畫格堆疊中的每一個畫格都代表一個洋蔥紙圖層。

Corel Painter 可讓您使用兩個至五個洋蔥紙圖層。第一次開啟畫格堆疊或建立動畫時，可以指定洋蔥紙圖層數目。若要改變洋蔥紙圖層的數目，您必須關閉檔案再重新開啟。

**[畫格堆疊]** 面板會顯示洋蔥皮圖層的線性檢視。每一個洋蔥紙圖層都代表一個縮圖，而目前畫格的縮圖上方則有一個紅色的三角形。

按一下 **[畫格堆疊]** 面板上的任何縮圖即可更改目前的畫格。這樣您就可以檢視洋蔥紙中的任何一個畫格。例如，若您想將參考畫格顯示在目前畫格前，請將目前畫格設定在面板最右邊的位置。如果您想顯示目前畫格前後的畫格，請將目前畫格設定為面板中間的縮圖。

### 顯示洋蔥皮圖層

- 選擇 **[動畫]** > **[顯示洋蔥皮圖層]**。

  在文件視窗中，目前的畫格顯示的色彩最深。其他每一格畫格色彩較淡。

## 使用圖層製作動畫

在 Corel Painter 中製作動畫最簡單的其中一種方式，就是從 **[影像公事包]** 面板將項目新增至一系列的畫格中。這是使用圖層製作動畫最基本的範例。增加多重圖層可讓您製作更複雜的動畫。

您也可以將圖層設成群組並同時移動圖層，但移動時請小心。離開其中一個圖層時，Corel Painter 會落下畫格中的圖層。當圖層落下時，圖層上的內容會與畫布合併且無法再分開存取。這因為這樣，您可能要從背景向前開始製作，也就是從離您最遠的開始。相關詳細資訊，請參閱第 435 頁的「將圖層落下至畫布」。

您也可以旋轉圖層。旋轉圖層會降低圖層在螢幕上的品質，但並不會影像列印的品質。

### 使用圖層製作動作

1. 選擇 **[動畫]** > **[新增動畫]**。
2. 在 **「畫格數」** 方塊中輸入 1。
3. 啟用其中一項 **「洋蔥皮圖層」** 選項，然後按一下 **「確定」**。
4. 在 **「輸入動畫名稱」** 對話方塊中，選擇位置、輸入檔案名稱，然後按一下 **「儲存」**。
5. 選擇 **「視窗」** > **「媒體材料庫面板」** > **「影像」**。
6. 在 **「影像公事包」** 面板中的項目上按兩下，將該項目加入至文件視窗中。
   產生了新的圖層。
7. 將圖層放置在文件視窗的最左邊。
8. 按一下 **[畫格堆疊]** 面板上的 **[下一步]** 按鈕 。

   已新增畫格且該畫格為目前畫格。前一畫格的圖層則與畫布合併。在新的目前畫格中的圖層為作用中圖層。
9. 在鍵盤上，按下箭頭鍵來移動公事包影像。
10. 重複步驟 8 和 9 為每個要加入的畫格調整值。
11. 在最後一個畫格中，按一下 **「圖層」** 面板中的「圖層」選項按鈕 ，然後選擇 **「落下」**。
12. 按一下 **[畫格堆疊]** 面板上的 **[播放]** 按鈕 。

    公事包的影像在螢幕上移動。

## 加入、刪除及清除畫格

您可以在動畫的開頭或結尾處新增畫格，或者在堆疊中的任何畫格之間新增畫格。您也可以從動畫刪除畫格，之後的畫格會視需要重新編號。此外，您還可以清除畫格內容同時保留紙張色彩。您無法復原刪除和清除畫格的動作，因此最好製作數個小片段的動畫，然後在完成時加以合併。相關詳細資訊，請參閱第 648 頁的「插入動畫」。

### 加入畫格

1. 選擇 **[動畫]** > **[加入畫格]**。
2. 在 **[加入畫格]** 對話方塊中，在 **[加入]** 方塊中輸入畫格數目。

3 啟用畫格放置選項。

例如，若要在畫格 10 前增加 6 個空白畫格，請在 **[加入]** 方塊中輸入 6，啟用 **[之前]** 選項，然後在 **[畫格]** 方塊中輸入 10。

### 刪除畫格

1 選擇**「動畫」**>**「刪除畫格」**。

2 在 **[刪除畫格]** 對話方塊中，輸入要刪除的畫格範圍。

### 清除畫格

1 選擇**「動畫」**>**「清除畫格」**。

2 在 **[清除畫格]** 對話方塊中，輸入要清除的畫格範圍。

## 重複畫格

您可以重複動作以產生動畫循環。您也可以重複堆疊中的最後一個畫格。

例如眨眼睛。若要製作這種類型的動作，先繪製循環一次，然後依您的需要重複許多次。

這個範例以眨眼睛作為動畫循環。您只需要繪製畫格一次，就可以不斷重複。

若要製作連續的循環，則最初和最後影像必須一模一樣。例如在眨眼睛的動畫中，眼睛在最初和最後影像中必須是張開的。當一個循環的結尾「接上」下一個循環的開始時，動作就能顯得連續而平順。

### 重複最後一個畫格

1 在 **[畫格堆疊]** 面板上，按一下 **[快轉]** 按鈕 。

2 選擇 **[動畫]**>**[清除新的畫格]** 以停用此指令。
**[清除新的畫格]** 指令旁的勾選標記已移除。

3 按一下 **[畫格堆疊]** 面板上的 **[下一步]** 按鈕 。

您可以在 **[清除新的畫格]** 指令啟用時，使用 **[下一步]** 按鈕 在動畫結尾處新增空白畫格。

## 插入動畫

您可以將一部動畫的畫格插入另一部動畫，將兩部動畫結合起來。您可以在特定的畫格前後、動畫一開始時，或動畫結尾插入動畫。

您只能插入 Corel Painter 動畫檔 (.FRM)，無法插入 QuickTime、AVI 或連續編號檔的畫格。但是，如果在 Corel Painter 中開啟 QuickTime 或 AVI 檔，您可以將檔案另存為 FMR 格式，以便插入至其他 Corel Painter 動畫。

### 插入動畫

1 選擇 **[動畫]** 0**[插入動畫]**。

2 啟用 **[插入動畫]** 區域中的選項。

3 在**「選擇動畫」**對話方塊中，找出您要插入的動畫。

4 按一下**「開啟」**。

您所插入的動畫其大小 (即寬度與高度) 必須與目前動畫相同。如果兩個動畫使用相同的畫格速率，所產生的效果會更佳。

## 修片

修片就是在動畫上繪圖、套用效果，或將一部動畫的部分影像與另一部的動畫合成的程序。通常這麼做的原因就是要使從一個地方拍攝的人，出現在另一個地方拍攝的背景中。您也可以利用修片功能，將元素從動畫片段中移除，如以下一隻貓頭鷹站在棲木上的短片中的畫格所示。以數位方式拍攝視訊後，將檔案輸入 Corel Painter 中，再使用遮罩工具一格一格地移除棲木。

(1) 畫格顯示貓頭鷹站在棲木上。(2) 畫格顯示貓頭鷹沒有站在棲木上。(3) 畫格顯示用於遮住棲木的遮罩。

修片也適合用於將背景新增至動畫。不論您使用的是數位視訊或繪製的動畫，製作的過程都一樣。

## 將腳本套用至動畫

**[腳本]** 功能可讓您將動畫中的每一個畫格重複相同的動作。例如，您可能想將某個如玻璃折射變形的效果套用至視訊片段。可以錄製一個將玻璃扭曲變形效果套用至影像中的腳本，然後只需使用一個指令將腳本套用至整部動畫中。腳本可以包含幾乎所有動作，單一指令、一連串指令或製作原始圖片時的許多步驟。腳本的運用將依據您作品的需要。

將腳本套用至動畫之後就不能復原變更。套用腳本之前，您應已熟悉腳本並試驗個別的範例影像。您可能需要使用影像的複本工作，或先將腳本套用至簡短的範例動畫進行測試。有關使用腳本的完整資訊，請參閱第 655 頁的「使用腳本將工作自動化」。

#### 使用腳本設定紋路位置

您可以使用腳本將表面材質 (紙張紋路) 套用至整部動畫。若是這樣，您有幾種選擇可決定每個畫格的紋路位置。您可以將紋路放置在完全相同的位置、亂數移動紋路，或依設定的圖素數目線性移動。

#### 使用腳本套用筆刷筆觸

您可以將錄製的筆刷筆觸套用至動畫。Corel Painter 會將筆觸分割，數目和畫格一樣多，並將這些片段放在後續的畫格中。這個功能最適合與影像水管併用。使用影像水管筆刷將筆刷筆觸套用至動畫時，一個或多個噴嘴影像會存放在每個畫格中。如果噴嘴檔案是動畫連續鏡頭 (例如一個人在走路)，Corel Painter 會將連續影像放在連續畫格中。重新播放動畫，那麼這個人就會在文件視窗內走動。若要讓這個功能運作，您必須適當地設定噴嘴檔案，且影像水管筆刷大小也必須正確。相關詳細資訊，請參閱第 387 頁的「使用影像水管」。

### 為動畫製作腳本

1 選擇 **[視窗]** > **[腳本]**。

2 在**「腳本」**面板上，按一下右上角的**「腳本選項」**按鈕 ，然後選擇**「錄製腳本」**。

3 執行要包含在腳本中的動作，然後按一下 **[腳本]** 面板上的 **[停止]** 按鈕 。

4 在 **[腳本名稱]** 對話方塊的 **[另存新檔]** 方塊中輸入腳本的名稱。

### 將腳本套用至動畫

1 開啟您要套用腳本的動畫。

2 選擇 **[視窗]** > **[腳本]**。

3 在**「腳本」**面板上，按一下**「腳本選項」**按鈕 ，然後選擇**「套用腳本到動畫」**。

4 在 **[套用腳本到動畫]** 對話方塊中，連按兩下腳本。

Corel Painter 會將腳本套用 至堆疊中的每個畫格。如果動畫中的畫格少而小而且腳本也很簡單，很快就可以將腳本套用至動畫。如果動畫有幾張較大的畫格，則複雜的腳本需要花較長的時間才能完成。

您只能套用不會建立新影像的腳本。

### 使用腳本設定紋路位置

1 錄製套用表面材質或色調濃度至整個影像的腳本。

2 選擇 **[動畫]** > **[設定紋路位置]**。

3 在 **[設定紋路位置]** 對話方塊中，啟用以下選項之一：

- **[紋路保持靜止]** — 可讓紋路在整部動畫中維持在同一個位置上
- **[紋路亂數搬移]** — 會在動畫播放時移動紋路。若要使用此選項，在錄製腳本時必須停用 **[錄製初始狀態]** 選項。在**「腳本」**面板上，按一下**「腳本選項」**按鈕 ，然後選擇**「腳本選項」**。在 **「腳本選項」**對話方塊中，取消勾選**「錄製初始狀態」**核取方塊。
- **[紋路線性搬移]** — 會使紋路的移動遞增。指定您要紋路從一個畫格至下一個畫格水平或垂直移動的像素數目。

4 按一下**「確定」**。

5 選擇 **[視窗]** > **[腳本]**。

6 在**「腳本」**面板上，按一下**「腳本選項」**按鈕 ，然後選擇**「套用腳本到動畫」**以套用紋路腳本。每一個畫格的材質都會改變為您所選擇的方法。

### 套用筆刷筆觸腳本

1 選擇**「筆刷」** > **「錄製筆觸」**。

2 在文件視窗中建立筆刷筆觸。

3 開啟動畫檔。

4 選擇 **[動畫]** > **[套用筆刷筆觸到動畫]**。

## 將影像輸出為 QuickTime 動畫

您可以在 Windows 平台上，將動畫輸出為 QuickTime 動畫。

QuickTime 支援數種壓縮格式。以下說明將可幫助您選擇其中一種格式，但是您也可以自行試驗不同的壓縮程式與設定，以找出最適合您的作品的設定。您也可以選擇其他的壓縮方法。

- **[動畫]** 方法適用於連續色調區域。如果您將 **[壓縮設定]** 對話方塊中的 **[品質]** 設定為 [最佳] 並將每一個畫格設定為主要畫格，那麼這個壓縮程式不會造成失真。對大部分 Corel Painter 的動畫而言，這是不錯的壓縮程式。
- **[Cinepak]** 方法可以產生可接受的動畫與影像品質，且檔案也相當地小。如果您要在 CD 上播放並透過網際網路傳輸，那麼這是比較好的選擇。**[Cinepak]** 需要較長的時間進行壓縮，且特定影像類型及畫格速率也比較難找到最佳的壓縮設定。
- **[圖形]** 方法限制使用 256 色。這個方法利用比 [動畫] 壓縮程式更高的比例壓縮，但播放速度並不會更快。
- **[無]** 選項並不使用壓縮格式，所以影像可保留完整的品質。如果畫格尺寸較大，有些電腦的速度可能不足以播放高畫格速度的動畫。
- **[照片-JPEG]** 方法可讓您以高壓縮比例進行壓縮，同時維持絕佳的影像品質。但是並不能以高速率播放。JPEG 是一種國際標準影像壓縮格式。
- **[視訊]** 方法是以高速率錄製及播放數位視訊。由於「視訊」所使用的壓縮程式十分佔空間，無法提供連續色調區域較大影像理想的效果，如同其他大部分的動畫。

壓縮比例和影像品質成反比。**[品質]** 滑桿可讓您在壓縮量和影像品質之間設定最佳層級。對 Corel Painter 中大部分的作業而言，最好將 **[品質]** 滑桿都設定為 **[高]**。

您可以使用一些壓縮方法、主要畫格的頻率指定每秒要顯示的畫格數目。主要畫格用於暫時性的壓縮方法。每一個主要畫格都儲存在其整體中。下一組畫格 (視上一個主畫格而定) 只有在改變時才會儲存。

部分壓縮方法有 **[限制資料速率]** 選項，可讓您限制資料傳輸的速度。資料速率限制優於 **[品質]** 設定，如果有需要請將壓縮的動畫維持在設定限制內。

### 將 Corel Painter 動畫輸出成 QuickTime 動畫

1 選擇**「檔案」**□**「儲存為」**。

2 在 **[儲存動畫]** 對話方塊中，啟用 **[儲存動畫為 QuickTime]** 選項。

3 在 **[輸入動畫名稱]** 對話方塊中，選擇位置，輸入檔案名稱，然後按一下 **[儲存]**。

4 在 **[壓縮設定]** 對話方塊中，從清單方塊選擇一種壓縮方式。

5 指定您想要的選項。

## 將動畫輸出為 AVI

AVI 格式支援數種壓縮格式。以下說明將可幫助您選擇其中一種格式，但是您也可以自行試驗不同的壓縮程式與設定，以找出最適合您的作品的設定。您也可以使用不同的壓縮方法。

- **[Cinepak]** 方法可以產生可接受的動畫與影像品質，且檔案也相當地小。如果您要在 CD 上播放並透過網際網路傳輸，那麼這是比較好的選擇。**[Cinepak]** 需要較長的時間進行壓縮，且特定影像類型及畫格速率也比較難找到最佳的壓縮設定。
- **「Microsoft Video 1」**是專為以高速率錄製及播放數位視訊設計的方法。
- **[全畫面]** (未壓縮) 方法並不使用壓縮格式，所以影像可保留完整的品質。如果畫格尺寸較大，有些電腦的速度可能不足以播放高畫格速度的動畫。若要將 Corel Painter 動畫傳輸至 AVI 編輯應用程式，建議使用這個格式。

壓縮比例和影像品質成反比。在**「視訊壓縮」**對話方塊中，**「壓縮品質」**滑桿可讓您在壓縮量和影像品質之間，設定最佳層級。

主要畫格用於暫時性的壓縮方法。每一個主要畫格都儲存在其整體中。下一組畫格 (視上一個主畫格而定) 只有在改變時才會儲存。部分壓縮方法有 **[主要畫格每隔 [數目] 畫格]** 選項，可讓您指定主要畫格的頻率。

部分壓縮方法有 **[資料速率]** 選項，可讓您限制資料傳輸的速度。資料速率限制優於 **[品質]** 滑桿設定，如果有需要請將壓縮的動畫維持在設定限制內。

#### 瞭解畫格速率

畫格速率說明每秒播放的影像畫格數。畫格速率不只決定了動畫檔案的大小，也決定動作是否顯示平順。

將動畫儲存成 AVI 檔時，您可以指定播放速率。但並不代表您所指定的就是您將會看到的。諸如畫格大小、壓縮方法以及電腦速度等因素，都會影響動畫是否以設定的速率播放。如果動畫將只在電腦上觀賞，畫格速率設定為 8、10 或 12 fps 都是不錯的選擇。如果動畫是要在別的地方觀賞，則應考量以下的畫格速率；

- 動畫的畫格速率為 24 fps。

- 國家電視標準委員會 (NTSC) 視訊的畫格速率為 30 fps (若為廣播視訊則為 29.97 fps)。NTSC 是美國所使用的視訊標準。
- 相位交錯掃描線式 (PAL) 視訊的畫格速率為 25 fps。

這些畫格速率足以產生拍攝或視訊錄製主題的平順、連續的動作。

動畫繪圖包含的細節比實際動作影像的細節更少。細節程度的不同可讓動畫製作的畫格速率，遠比實際動作所需的畫格速率還要低。由於色彩填滿的平順度及影像之間的連續性，速率若在 10 到 15 fps 就可以呈現相當不錯的動畫。

您必須考慮到畫格速率才能知道需要多少圖片才能讓整個動畫的動作看起來順暢、自然和一致。

電腦能夠以任何合理的速率顯示畫格。**[畫格堆疊]** 面板提供控制畫格顯示速率的功能。您可以以 1 到 40 fps 的速率預覽動畫。

### 將 Corel Painter 動畫輸出為 AVI 動畫

1 選擇**「檔案」**>**「儲存為」**。
2 在 **[儲存動畫]** 對話方塊中，啟用 **[儲存動畫為 AVI]** 選項，並指定每秒播放的畫格數。
3 在 **[輸入動畫名稱]** 對話方塊中，選擇位置，輸入檔案名稱，然後按一下 **[儲存]**。
4 在 **[視訊壓縮]** 對話方塊中，從 **[壓縮程式]** 清單方塊選擇一種壓縮方式。
5 指定您想要的選項。

   如果要選擇其他壓縮方法，您可以按一下 **[設定]** 指定其他選項。

## 輸入與輸出連續編號檔。

Corel Painter 支援輸入與輸出連續編號檔。連續編號檔是一連串大小與解析度相同的檔案，且以特定的方式命名，名稱的開頭或結尾處包含一個數字。例如第一個畫格檔名可能是 Movie01、第二個畫格是 Movie02，以此類推。

將動畫輸出為連續編號檔時，您可以將連續編號檔輸入至不支援其他動畫格式的應用程式中。輸出時，您可以指定第一個檔案的檔名。檔名中必須加上零，這樣所有的連續編號檔才會有相同的位數。例如，若要建立 1 到 24 的連續編號檔，請在檔案名稱中加上「01」。若要建立 89 到 110 的連續編號檔，請在檔案名稱中加上「89」。

輸入連續編號檔是將動畫從另一個 3D 或動畫程式載入 Corel Painter 的好方法。輸入連續編號檔時，檔案格式必須是 Corel Painter 所支援的格式，且每個檔案名稱的位數必須相同。輸入連續編號檔時會建立一個新的畫格堆疊，此時會提示您選擇洋蔥紙圖層的數目和儲存類型。相關詳細資訊，請參閱第 643 頁的「建立逐格動畫」。

### 若要將動畫輸出為連續編號檔

1 選擇**「檔案」**>**「儲存為」**。
2 在 **[儲存動畫]** 對話方塊中，啟用 **[儲存動畫為連續編號檔]** 選項，然後按一下 **[確定]**。
3 在**「將連續編號檔另存為」**對話方塊中，選擇位置及檔案格式、輸入第一個檔案的名稱，然後按一下**「儲存」**。

   檔案名稱開頭或結尾應包含數字，例如「01Movie」或「Animation14」。

### 輸入連續編號檔

1 選擇**「檔案」**>**「開啟」**。
2 在**「開啟」**對話方塊中，勾選**「開啟連續編號檔」**核取方塊。
3 選取第一個連續編號檔，然後按一下**「開啟」**。然後選取最後一個連續編號檔並按一下 **[開啟]**。
4 在 **[輸入動畫名稱]** 對話方塊中，選擇要儲存輸入動畫的位置，輸入檔案名稱，然後按一下 **[儲存]**。
5 在**「開啟畫格堆疊」**對話方塊中，選擇洋蔥紙圖層的數目和儲存類型，然後按一下**「確定」**。

   Corel Painter 會將影像後續的影像輸入至新畫格堆疊的畫格中。

## 輸出動畫 GIF 圖檔

Corel Painter 可讓您將畫格堆疊輸出成為動畫 GIF 檔。動畫 GIF 格式是在網路上播放簡單動畫的最佳格式。

GIF 可以當作連結錨點或影像貼圖使用，但是無法當成背景使用。

儲存影像到 GIF 檔時有許多可用的選項。

您可以將透明度套用至動畫，再選擇背景選項。但是，您必須為每個畫格設定選取區。相關詳細資訊，請參閱第 463 頁的「開始使用選取區」。

**[配置方式]** 選項可讓您指定影像播放過後 (畫格延遲也已過了) 和下一個影像播放前應發生的情形。唯有於各畫格間使用不同的透明度時，處理方法才重要。

**「循環」**選項可讓您在用戶端瀏覽器上重複播放動畫。此動畫會按照下載的速度在瀏覽器中一次顯示一個畫格。大部分情況下，速度會比您預期的顯示速率慢得多。如果啟用**「循環」**選項，在所有的畫格都下載完後，瀏覽器將依指定的延遲數循環播放動畫。由於動畫會從瀏覽器的快取記憶體播放，所以速度會快多了。

如果您的動畫是針對網頁所建立，應該考慮縮減檔案大小，使其能夠在合理的時間內下載完畢。以下任一方法皆可將檔案大小降至最小：

- 降低畫格大小。在您建立新動畫的時候請選擇畫格大小。如果您輸入現有的動畫或視訊就不能重新調整畫格大小。
- 限制畫格數，因為每個畫格都會增加檔案大小。
- 限制畫格的色彩數。當您減少影像中的色彩數時，會同時使縮減色彩調色盤的大小，因此檔案也就越小。

### 將畫格堆疊輸出成為動畫 GIF

1. 在畫格堆疊開啟時，選擇 **[檔案]** **[另存新檔]**。
2. 在 **[儲存動畫]** 對話方塊中，啟用 **[儲存動畫為 GIF 動畫]** 選項。
3. 在 **[輸入動畫名稱]** 對話方塊中，選擇一個位置，輸入檔案名稱，然後按一下 **[儲存]**。
   隨即會顯示**「另存新檔 GIF 選項」** 對話方塊。
4. 在 **[色彩數]** 區域中啟用一個選項。
5. 在 **[成像方式]** 區域中，啟用以下任一選項：
   - **量化至最接近色彩** — 減少影像中相似的色彩數，不會影響整個影像。這對使用廣泛單色的影像很實用。
   - **遞色化色彩** — 可在只能使用有限的色彩數時模擬大量色彩
6. 在**「動畫選項」**區域的**「畫格延遲」** 方塊中輸入值，可指定每個畫格之間的暫停時間 (單位為百分之一秒)。
7. 在 **[配置方式]** 區域中，選擇以下任一選項：
   - **預設** — 使用用戶端瀏覽器預設的配置方式
   - **背景** — 復原至影像所覆蓋之區域的背景色彩
   - **無** — 讓影像留在螢幕上，下一個畫格會直接呈現在上面
   - **上一個** — 影像所覆蓋的區域會顯示上一個畫格的影像

   您現在可以使用瀏覽器開啟檔案並檢視動畫。您可以使用相同的 HTML 影像標籤 (就像您用於簡單的 GIF 檔的) 將動畫放在網頁上。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 在網頁瀏覽器中載入影像時漸漸顯示影像 | 在 **[其他選項]** 區域，啟用 **[交錯]** 選項。 |
| 啟用伺服器端影像貼圖 | 在**「貼圖選項」**區域，啟用**「NCSA 貼圖檔」**或**「CERN 貼圖檔」**選項。 |
| 啟用用戶端影像貼圖 | 在**「貼圖選項」**區域，啟用**「用戶端貼圖檔」**選項。 |

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 套用透明度 | 在 **[透明度]** 區域，啟用 **[輸出透明度]** 選項，然後啟用背景選項。移動**「門檻」**滑桿，以指定某個可讓影像變透明的選取區遮罩值。 |
| 重複動畫 | 勾選 **[迴圈]** 核取方塊，輸入重複動畫的次數。如果您希望動畫無限重播，請輸入 0。 |

若沒有設定畫格延遲，系統載入畫格並加以顯示的速度有多快，畫格的顯示速度就多快。每個影像的顯示 (特別是較大的畫格時) 將視電腦系統而有所不同，所以實際的動畫播放速率可能較低。您可以利用畫格延遲模擬特定的畫格速率。例如，你可以擷取四分之一大小、每秒八個畫格的視訊 (frames per second，fps)。如果您希望一秒內顯示八個畫格，請將一秒 (百分之百) 除以八。結果為 100/8 = 12.5。去除小數點的部分然後輸入 12，這就是畫格延遲的時間。去除小數點是唯一可顯示每個影像的時間。若是畫格較大，您可以允許更多播放時間。

如果瀏覽器視窗中的動畫停止播放，可能是因為設定播放的迴圈數已完成。在有些瀏覽器中，您只要重新調整視窗大小就可以再次播放。而所有瀏覽器只要重新載入頁面就可以再次播放。

# 使用腳本將工作自動化

您可以使用腳本加速重複的工作、組合多個或複雜的動作，或讓選項更容易存取。

本節包含下列主題：

**使用腳本**


- 第 655 頁的「開始使用腳本」
- 第 656 頁的「顯示腳本面板」
- 第 656 頁的「錄製和播放腳本」
- 第 657 頁的「啟用和播放背景腳本」
- 第 658 頁的「建立獨立解析度腳本」
- 第 659 頁的「編輯、重新命名及刪除腳本」
- 第 659 頁的「將腳本轉換為動畫」
- 第 660 頁的「輸入及輸出腳本」


**管理腳本材料庫**


- 第 661 頁的「輸入及輸出腳本材料庫」
- 第 661 頁的「建立和刪除腳本材料庫」


## 開始使用腳本

使用腳本類似使用手機上的快速播號功能。您可以在許多手機上，將常撥的號碼設定為快速播號按鈕；這樣下次需要撥打該號碼時，就可以按下快速播號按鈕以節省時間。同樣地，您也可以使用腳本設定要重複的動作；這樣下次需要重複這些動作時，就可以播放腳本以節省時間。

您可以錄製腳本中的任何項目，包括單一編輯指令及完整的工作階段。

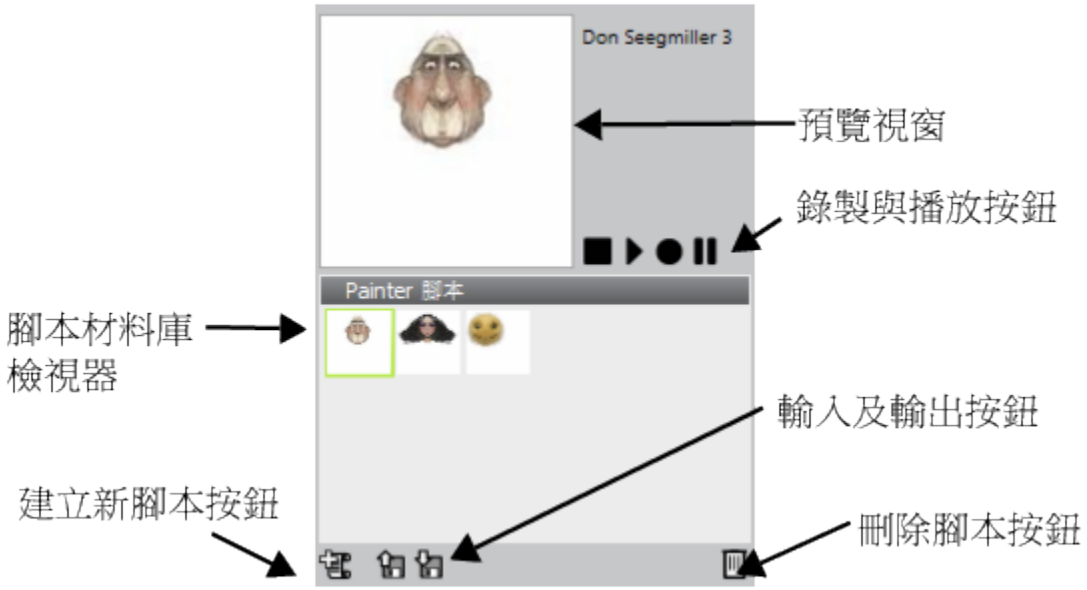
以下幾種方法可讓您善用腳本這項操作：

- 您可以錄製腳本來取代重複的工作。
- 您可以使用背景腳本來備份作品，如此就能回復到專案的任何一個階段，只要播放腳本並在您想停止的階段停止即可。此技術類似使用好幾次復原的效果。相關詳細資訊，請參閱第 657 頁的「啟用和播放背景腳本」。
- 您可以在不同的解析度中播放腳本。您可以在低解析度中錄製，然後自動在較高解析度中產生相同的結果。相關資訊，請參閱第 658 頁的「建立獨立解析度腳本」。
- 您可以錄製一個腳本，而播放時該腳本會使用目前所使用的美術材料。例如，您可以錄製一個鉛筆畫腳本，然後開啟新的文件，選擇不同的紙張材質、色彩及筆刷後，播放腳本。然後，看著 Corel Painter 以選取的美術材料重複您繪出的圖。相關詳細資訊，請參閱第 656 頁的「錄製和播放腳本」。

- (僅限 Windows) 您可以錄製腳本來當作教學課程，以便向他人展示建立影像所用的逐步程序。這就像站在畫家的背後親眼看著作畫的過程。然後將腳本轉換為 .avi 動畫，與他人共享技巧。您所執行的每個動作都會變成動畫中的畫格。相關詳細資訊，請參閱第 659 頁的「將腳本轉換為動畫」。
- (僅限 Windows) 您可以搭配動畫使用腳本。如果您要將某個操作套用至動畫的每個畫格，請將所有指令集錄製在腳本中。接著您就可以將腳本當作一個指令，直接套用至整部動畫。相關詳細資訊，請參閱第 649 頁的「將腳本套用至動畫」。

## 顯示腳本面板

**[腳本]** 面板可補充用於錄製、播放及編輯腳本的基本工具。其中也可讓您存取腳本材料庫檢視器，以用來儲存和管理您建立的腳本和腳本材料庫。




[腳本]面板

**[腳本]** 面板上的 [腳本] 選項按鈕 提供數種指令供您選擇。

### 顯示或隱藏腳本面板

- 選擇 **[視窗]** **[腳本]**。

## 錄製和播放腳本

腳本可讓您錄製所執行的任何動作，只要按一下按鈕就能重複所有動作。例如，如果您需要將色彩調整套用到影像集合，可以在執行第一個影像的程序時錄製腳本，然後播放該腳本以將變更套用到集合中的其他影像。從 **[腳本]** 面板中，您可以存取用來錄製和播放腳本的基本功能。

腳本按鈕名稱，從左至右依序為：[停止]、[播放]、[錄製] 及 [暫停]。

錄製腳本時，您可以選擇是否錄製應用程式的初始狀態。其中包含在工作階段期間使用的工具和美術材料，包括筆刷、色彩及紙張材質。Corel Painter 會使用您錄製的材料來播放工作階段。如果您停用此選項，Corel Painter 會在您播放腳本時使用選取的工具及美術材料。例如，您可以在每次播放腳本時使用其他筆刷、色彩及紙張材質，以產生不同的結果。

在準備腳本錄製工作階段時，您會發現這個功能非常實用，可方便您記下要執行的個別步驟，以免在錄製時忘記。不過，如果不滿意結果，也可以編輯或刪除腳本。相關詳細資訊，請參閱第 659 頁的「編輯、重新命名及刪除腳本」。

**錄製腳本**

1 選擇 **[視窗]** > **[腳本]**。

2 在 **[腳本]** 面板中，按一下 **[錄製]** 按鈕 。

3 選擇您要錄製的動作。

4 按一下 **[停止]** 按鈕 。

5 在 **[腳本名稱]** 對話方塊中，於 **[另存新檔]** 方塊中輸入名稱。

Corel Painter 會自動在 **[腳本]** 材料庫檢視器中，為腳本新增一個圖示。

您可以錄製腳本，如此只要按一下「腳本」選項按鈕 ，接著選擇**「腳本選項」**，然後停用**「錄製初始狀態」**選項，就能更改播放時的美術材料。

在新建腳本時，該腳本便會自動儲存到目前選取的材料庫中。您可以從材料庫面板中，將資源從一個材料庫拖曳至另一個材料庫，即可移動腳本。

**播放腳本**

1 選擇 **[視窗]** > **[腳本]**。

2 在**「腳本」**面板中，從**「腳本」**材料庫檢視器選擇腳本。

若要載入另一個腳本材料庫，請按一下 [腳本] 選項按鈕 ，然後選擇 **[輸入腳本材料庫]**。

3 按一下**「播放」**按鈕 。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 停止腳本 | 按一下 **[停止]** 按鈕。 |
| 暫時中斷腳本 | 按一下 **[暫停]** 按鈕 。 |

您也可以使用 **Command** + .(Mac OS) 或 **Ctrl** + .(Windows) 停止播放腳本。

如果腳本所需的筆刷、紙張、花紋或其他材質儲存在其他材料庫中，則必須在播放期間時開啟這些材料庫。

## 啟用和播放背景腳本

您可以啟用 Corel Painter 以自動錄製背景腳本。此時背景腳本會開始錄製從開啟應用程式到關閉應用程式時您執行過的所有操作。背景腳本會跟您建立的其他腳本一起儲存在 **[腳本]** 面板中，並加上時間戳記。您可以指定 Corel Painter 在儲存背景腳本多久後才刪除。

您可以播放背景腳本，但是與自訂腳本不同的是，背景腳本無法編輯。

### 啟用背景腳本

1 執行以下任一操作：
   - (Mac OS) 選擇 **[Corel Painter]** 選單 **[偏好設定]** **[一般]**。
   - (Windows) 選擇 **[編輯]** **[偏好設定]** **[一般]**。
2 勾選 **[自動錄製腳本]** 核取方塊。
3 在 **[自動儲存腳本]** 方塊中，指定您要 Corel Painter 儲存背景腳本的天數。

因為 Corel Painter 一律會儲存您的腳本資料，這個資料可以累積在您的 Corel Painter 腳本資料檔案中。

### 播放背景腳本

1 選擇 **[視窗]** **[腳本]**。
2 在 **[腳本]** 面板中，從 [腳本] 材料庫檢視器選擇背景腳本。
   背景腳本會按建立日期和時間列出。
3 按一下**「播放」**按鈕 。

## 建立獨立解析度腳本

您可以建立獨立解析度腳本，以便錄製在播放當中時可自動調整影像解析度的腳本。建立腳本時，使用低解析度可達到較順暢且較靈敏的效果。接著，在較高解析度中播放腳本時，就可以得到較高品質的影像。

錄製後播放的縮放比例有限。放大四倍可能太大。為了達到最佳效果，您可能需要先自行試驗。

### 錄製獨立解析度腳本

1 開始錄製前，先在您要建立的解析度中開啟新的文件。
2 選擇 **[視窗]** **[腳本]**。
3 開始繪製前，請先選擇 **[選取]** **[全部]**，或按下 **Command** + **A** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **A** (Windows)。
   這個動作會產生參考用的矩形，這是錄製時的一個過程。腳本必須錄製這個矩形，稍後才能在較高解析度的檔案中播放工作階段。
4 在 **[腳本]** 面板中，按一下 **[錄製]** 按鈕 。
5 執行下列其中一個動作，取消選取參考用矩形：
   - 選擇**「選取」**  **「無」**。
   - 在選取的區域內繪圖。
   - 按 **Command** + **D** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **D** (Windows)。
6 繼續錄製腳本。

### 在不同的解析度中播放腳本

1 在您想播放腳本的解析度中建立一個新的文件。
   如果您希望產生解析度比原本高的影像，請建立尺寸比例較大的文件。例如，若原始文件像素為 500 X 500，放大一倍的新文件則為 1000 X 1000。
   如果目的地文件外觀的比例與原始文件不同，則腳本建立的影像將造成比例上的扭曲。
2 在 **[腳本]** 面板中，按一下您在 **[腳本]** 材料庫檢視器中錄製的獨立解析度腳本。
3 播放腳本前，請先選擇 **[選取]** **[全部]**，或在新文件中按下 **Command** + **A** (Mac OS) 或 **Ctrl** + **A** (Windows)。
   原始腳本一開始時錄製的矩形為本文件中選擇矩形的參考。

4 按一下 **[播放]**。

原始的腳本會重播至新的文件。在新的解析度中，所有的筆刷、紙張質感及相關的功能會進行適度的縮放。

## 編輯、重新命名及刪除腳本

Corel Painter 可讓您以多種方式修改腳本。您可以編輯腳本指示以便更改所錄製的動作順序。也可以重新命名和刪除腳本。

您可以以一連串包含參數的指示開啟腳本，即可編輯腳本，這些參數大部分都可編輯。另一種編輯腳本的方法是先輸出腳本 (.txt 檔案)，然後在文字編輯器中開啟該檔案。相關詳細資訊，請參閱第 660 頁的「輸入及輸出腳本」。

### 編輯腳本參數

1 選擇 **[視窗]** > **[腳本]**。
2 在 **[腳本]** 面板中，按一下要從 [腳本] 材料庫檢視器編輯的腳本。
3 按一下 [腳本] 選項按鈕 ，然後選擇 **[編輯腳本]**。

Corel Painter 會在 **[編輯腳本]** 對話方塊中顯示腳本指示的清單。
4 按兩下您要編輯的指示行。
5 連按兩下指示內的參數
6 在參數對話方塊中，進行必要的變更。
7 關閉對話方塊。
8 在**「編輯腳本」**對話方塊中，按一下**「完成」**，將變更儲存至腳本。

開啟的腳本會變成目前的腳本，並顯示在 [腳本] 材料庫檢視器中。如果您從 [腳本] 材料庫檢視器選擇另一個腳本，則開啟的腳本不會改變。

另一種編輯腳本的方法是先輸出腳本，然後在文字編輯器中開啟腳本檔案。按一下 [腳本] 面板上的 **[腳本]** 選項按鈕 ，然後選擇 **[輸出腳本]**，即可輸出腳本。

### 重新命名腳本

1 選擇 **[視窗]** > **[腳本]**。
2 在**「腳本」**面板中，從「腳本」材料庫檢視器選擇腳本。
3 按一下「腳本」選項按鈕 ，選擇**「腳本材料庫檢視」**>**「重新命名腳本」**。
4 在 **[另存新檔]** 方塊中輸入新的名稱。

### 刪除腳本

1 選擇 **[視窗]** > **[腳本]**。
2 在**「腳本」**面板中，從「腳本」材料庫檢視器選擇腳本。
3 按一下 **[刪除]** 按鈕 。

## 將腳本轉換為動畫

(僅限 Windows)

您可以將腳本轉換為 Corel Painter 動畫，並另存為 QuickTime 或 AVI 檔案。您在腳本中執行的每個動作都會變成動畫中的畫格。相關詳細資訊，請參閱第 651 頁的「將動畫輸出為 AVI」和第 650 頁的「將影像輸出為 QuickTime 動畫」。

如果腳本是獨立解析度，您可以將工作階段重播至不同尺寸的動畫中。相關詳細資訊，請參閱第 658 頁的「建立獨立解析度腳本」。不過，如果腳本不是獨立解析度且新的影像視窗較大，腳本就會在動畫的左上角播放。如果新的影像比腳本的尺寸還小，則只有腳本工作階段的左上角會顯示在動畫中。

您也可以將腳本套用至動畫。例如，您可以錄製一個將 **[動態殘影]** 效果套用至單一影像的腳本。接著只要使用一個指令，就可以將這個腳本套用至動畫的每一個畫格。您也可以使用腳本設定動畫中的紋路位置。相關詳細資訊，請參閱第 649 頁的「將腳本套用至動畫」

### 將腳本轉換為動畫

1. 選擇 **[視窗]** > **[腳本]**。
2. 在 **[腳本]** 面板上，按一下 [腳本] 材料庫檢視器中的腳本。
3. 以您想要的動畫大小來開啟新的影像。
4. 在 **「腳本」** 面板上，按一下「腳本選項」按鈕 ，然後選擇 **「腳本選項」**。
5. 在 **[腳本選項]** 對話方塊中，勾選 **[播放時儲存畫格]** 核取方塊。
   此選項會在播放時建立動畫。
6. 輸入您希望畫格之間相隔的秒數 (以十分之一秒為單位)。
   數字越低，建立畫格的次數就越頻繁，動畫也越流暢。但是越多畫格也需要使用越多磁碟空間。
7. 在 **[腳本]** 面板上，按一下 **[播放]**。
8. 在 **「輸入動畫名稱」** 對話方塊中，於 **「檔案名稱」** 方塊中輸入名稱、選擇目的地資料夾，然後按一下 **「儲存」**。
9. 在 **「開啟畫格堆疊」** 對話方塊中，啟用 **「洋蔥皮圖層」** 區域中的選項。
10. 在 **[儲存類型]** 區域中，啟用排序色彩的選項。

Corel Painter 會將腳本播放至 **[畫格堆疊]** 對話方塊。

並非所有的動作都可以轉換為動畫。例如，包含 **[檔案]** > **[開新檔案]** 指令的腳本就無法轉換。

## 輸入及輸出腳本

您可以輸入及輸出腳本。例如，您可以輸入別人建立的腳本，或輸出腳本以與他人共享。Corel Painter 腳本會輸出為 .txt 檔案。此外，您還可以輸入或輸出腳本材料庫。相關詳細資訊，請參閱第 661 頁的「輸入及輸出腳本材料庫」。

### 輸入腳本

1. 選擇 **[視窗]** > **[腳本]**。
2. 在 **[腳本]** 面板中，按一下 **[輸入腳本]** 按鈕 。
3. 選擇儲存腳本的磁碟機和資料夾。
4. 按一下腳本檔案。
5. 按一下 **「開啟」**。

### 輸出腳本

1. 選擇 **[視窗]** > **[腳本]**。
2. 在 **[腳本]** 面板中，按一下 **[輸出目前選取的腳本]** 按鈕 。

3 在 **[輸出腳本]** 對話方塊中，選擇要儲存腳本的磁碟機和資料夾。

4 按一下**「儲存」**。

## 輸入及輸出腳本材料庫

如果腳本材料庫中儲存多個腳本，您可以一次輸入多個腳本。這包括舊版 Corel Painter 中建立的腳本材料庫。您也可以輸出腳本材料庫。在 **[腳本]** 材料庫檢視器中，您可以一次開啟和檢視多個材料庫。

### 輸入腳本材料庫

1 選擇 **[視窗] [腳本]**。

2 在**「腳本」** 面板中，按一下「腳本」選項按鈕 ，然後選擇**「輸入腳本材料庫」**。

3 選擇儲存材料庫的磁碟機和資料夾。

4 選擇材料庫。

5 按一下**「開啟」**。

輸入的材料庫會顯示於面板視窗底部。

### 輸入使用舊版 Corel Painter 所建立的腳本

1 選擇 **[視窗] [腳本]**。

2 在 **[腳本]** 面板中，按一下 [腳本] 選項按鈕 ，然後選擇 **[輸入舊版腳本材料庫]**。

3 選擇儲存材料庫的磁碟機和資料夾。

4 選擇材料庫。

5 按一下**「開啟」**。

輸入的材料庫會顯示於面板視窗底部。

### 輸出腳本材料庫

1 選擇 **[視窗] [腳本]**。

2 在 **[腳本]** 面板中，按一下 [腳本] 選項按鈕 ，然後選擇 **[輸出腳本材料庫]**。

3 在**「選擇材料庫」**對話方塊中，從**「材料庫」**清單方塊中選擇要輸出的材料庫，然後按一下**「確定」**。

4 選擇要儲存材料庫的磁碟機和資料夾。

5 按一下**「儲存」**。

## 建立和刪除腳本材料庫

您可以儲存和組織腳本，讓您更容易尋找以及加以存取。在新建腳本時，該腳本便會自動儲存到目前選取的腳本材料庫中。不過，您可以將腳本移至新的材料庫。如果已經不需要使用某個腳本材料庫，您可以將它刪除。

### 建立腳本材料庫

1 選擇 **[視窗] [腳本]**。

2 在 **[腳本]** 面板中，按一下 [腳本] 選項按鈕 ，然後選擇 **[新增腳本材料庫]**。

3 在**「新材料庫」**對話方塊中，在**「另存新檔」**方塊輸入名稱，然後按一下**「確定」**。

新材料庫的標題列會出現在材料庫面板底部，而它的標題會出現在可用材料庫清單中。新的材料庫預設會包含一個腳本。

**刪除腳本材料庫**

1 選擇 **[視窗]** > **[腳本]**。

2 在 **[腳本]** 面板中，按一下 [腳本] 選項按鈕 ，然後選擇 **[移除腳本材料庫]**。

3 在**「選擇材料庫」**對話方塊中，從**「材料庫」**清單方塊選擇一個材料庫，然後按一下**「確定」**。

4 按一下**「是」**。

# 列印影像

您可以在多種印表機上列印 Corel Painter 的影像，包括 PostScript、Windows Graphics Device Interface (GDI)、QuickDraw，以及高解析度的影像輸出機。

本節包含下列主題：


- 第 663 頁的「指定頁面配置和影像大小」
- 第 664 頁的「列印您的作品」
- 第 665 頁的「將檔案儲存為可供列印的 EPS 格式」
- 第 665 頁的「列印時的一般附註」


## 指定頁面配置和影像大小

您可以手動調整頁面大小、方向以及邊界設定，以符合可供列印的標準紙張設定。此外，您也可以將影像的大小自動調整至符合頁面大小，藉此列印比所選頁面大小還要大的影像。例如，您可以將 12 x 12 英吋影像自動調整至符合 8.5 x 11 英吋的頁面。

### 手動調整頁面配置進行列印

1 執行以下任一操作：
   - (Mac OS) 選擇**「檔案」**□**「列印」**、按一下**「顯示詳細資料」**按鈕，然後從清單方塊中選擇**「頁面屬性」**。
   - (Windows) 選擇**「檔案」**□**「頁面設定」**。
2 從**「紙張大小」**清單方塊 (Mac OS) 或 **「大小」**清單方塊 (Windows) 中選擇預設的紙張大小。
3 在 **[方向]** 區域中，選擇以下其中一個選項：
   - **縱向** — 將頁面高度設為大於其寬度
   - **橫向** — 將頁面寬度設為大於其高度
4 執行以下任一操作：
   - (Mac OS) 從清單方塊中選擇**「邊界與配置」**，然後選擇需要的任何邊界與配置選項。
   - (Windows) 在**「邊界」**區域中，指定**「左」**、**「右」**、**「上」**、**「下」**方塊中的值。

### 將影像大小自動調整至符合頁面大小

1 選擇 **[檔案]**□**[列印]**。
2 執行以下任一操作：

- (Mac OS) 按一下**「顯示詳細資料」**按鈕、從清單方塊中選擇**「Corel Painter 2017」**，然後勾選**「符合頁面大小」**核取方塊。
- (Windows) 按一下**「Painter 2017」**標籤，然後勾選**「配合紙張調整大小」**核取方塊。

您必須啟用此選項才能列印超過紙張大小的影像。

## 列印您的作品

在 Corel Painter 中，您可以選擇各種列印影像的偏好設定。您選擇的偏好設定取決於以下因素：所使用輸出裝置的類型，列印結果是彩色還是黑白，以及是否列印分色。此外，您也可以將影像列印至檔案，以便將檔案傳送給列印服務提供者進行列印。部分選項僅適用於 Windows 作業系統。

### 設定印表機屬性

1 選擇 **[檔案]** > **[列印]**。

2 執行以下任一操作：
- (Mac OS) 按一下**「顯示詳細資料」**按鈕，然後從清單方塊中選擇一個選項 (例如**「頁面屬性」**、**「配置」**、**「色彩比對」**或**「送紙」**)。
- (Windows) 在**「一般」**頁面中，按一下**「偏好設定」**。

3 設定對話方塊中的所有屬性。

### 列印影像

1 選擇 **[檔案]** > **[列印]**。

2 執行以下任一操作：
- (Mac OS) 從**「印表機」**清單方塊中選擇印表機、從**「頁面」**清單方塊中選擇選項，然後在**「份數」**方塊中輸入數值。
- (Windows) 在**「一般」**頁面中，從**「選擇印表機」**區域選擇印表機、啟用**「頁面範圍」**區域中的選項，然後在**「列印份數」**方塊中輸入數值。

3 按一下 **[列印]**。

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 列印灰階版本的影像 | 執行以下任一操作：<br>• **(Mac OS) 按一下「顯示詳細資料」按鈕、從清單方塊中選擇「Corel Painter 2017」，然後勾選「灰階列印」核取方塊。**<br>• **選擇「Painter 2017」標籤，然後勾選「灰階列印」核取方塊。** |
| 列印至非 PostScript 印表機 (僅限 Windows) | 選擇**「Painter 2017」**標籤，然後啟用**「GDI 列印」**選項。 |
| 將影像列印至彩色 PostScript 裝置 (僅限 Windows) | 選擇 **[Painter 2017]** 標籤，然後啟用 **[彩色 PostScript]** 選項。 |
| 列印分色 (僅限 Windows) | 選擇 **[Painter 2017]** 標籤，然後啟用 **[分色]** 選項。<br>輸出共四頁，每頁的色彩分別為青、洋紅、黃、黑。您可以使用 PostScript 裝置 (包括高解析度的影像輸出機) 列印 Corel Painter 的分色。Corel Painter 會在四個分色板中分別置入色彩列、套色標記及色彩名稱。 |

**您也可以**

| | |
|---|---|
| 將影像列印至黑白 PostScript 雷射印表機 (僅限 Windows) | 選擇「**Painter 2017**」標籤，然後勾選「**黑白 PostScript**」選項。 |

### 列印至檔案 (僅限 Windows)

1 選擇 **[檔案]** > **[列印]**。

2 在 **[一般]** 頁面上，勾選 **[輸出至檔案]** 核取方塊。

3 按一下 **[列印]**。

4 在「**將列印輸出另存為**」對話方塊中，在「**檔案名稱**」方塊中輸入檔案名稱。

## 將檔案儲存為可供列印的 EPS 格式

您可以將檔案儲存為可供列印的 EPS#DCS 格式。請務必注意，您無法在 Corel Painter 中重新開啟 EPS-DCS 檔案。因此，您也應該先將檔案另存為其他格式，以便在 Corel Painter 中重新開啟。

儲存為 EPS-DCS 時，可以啟用彩色預覽等輸出預覽。Corel Painter 使用載入的 ICC 描述檔控制分色。如果輸出預覽已停用，則 Corel Painter 會使用預設的分色表。相關詳細資訊，請參閱第 205 頁的「認識色彩管理」。

您儲存為壓縮的 PostScript (EPS) 檔案的影像符合 Desktop Color Separation (EPS-DCS) 格式。

### 將檔案儲存為可供列印的 EPS 格式

1 選擇「**檔案**」>「**儲存為**」。

2 在 **[將影像另存為]** 對話方塊中，從 **[格式]** (Mac OS) 或 **[另存新檔類型]** (Windows) 清單方塊中選擇 **[PostScript EPSF]**，然後按一下 **[儲存]**。

3 在 **[EPS 儲存選項]** 對話方塊中，勾選 **[Hex (ASCII) 圖片資料]** 核取方塊，以更改資料格式。
啟用此核取方塊可讓您使用另一種儲存 PostScript 資訊的方式，但是儲存的檔案大小約是兩倍大。有些程式必須啟用這個選項。

4 啟用以下其中一個輸出預覽選項：
- **無預覽**
- **黑白預覽**
- **彩色預覽**

您可能需要啟用 **[黑白預覽]** 選項，才能在某些雷射印表機上列印 EPS 檔案。雖然是以黑白預覽或顯示，但是仍會完整保留色彩資訊。

如果您建立的文件要用來列印及線上檢視 (例如，PDF 檔案)，那麼請啟用 「**彩色預覽**」選項。

Corel Painter 會使用裝置的預設加網資訊產生高品質的分色。如果在您以 EPS 格式儲存檔案時，已啟用了「**無預覽**」選項，則 Corel Painter 會使用「色彩工作室」的分色表來配合您裝置的預設加網效果。

## 列印時的一般附註

本節包括關於列印影像的一般資訊。

#### 校樣

如果您將影像傳送給列印服務提供者進行列印，建議您先取得校樣。您可以利用黑白印表機的校樣頁檢查頁面大小以及影像放置位置。彩色印表機的校樣頁會提供影像最後呈現的大致外觀。不要忘了，校樣頁並非平版印刷程序最終的精確印刷結果。最終結果受印刷程序、油墨及使用紙張類型的影響。

預設為停用色彩管理。如果您要使用色彩管理處理或列印文件，您必須先為系統設定色彩管理。相關詳細資訊，請參閱第 205 頁的「色彩管理」。

**列印向量圖形**

在 Corel Painter 中，向量圖形可插入 **[圖層]** 面板上的圖層中，如此便可影響您的文件列印。向量圖形為向量物件，與像素式物件相反，因此為獨立解析度。在 PostScript 印表機上，這些向量圖形通常都會轉換為 PostScript 路徑並以完整的印表機解析度進行列印。

當使用 PostScript Level I 或 II 列印向量圖形時，並無法重製部分效果 (例如透明度) 以及某些構成方式。您必須在列印前先在畫布上將向量圖形網格化。

已網格化的向量圖形「接觸」到 **[圖層]** 清單中較低位置的物件時，也必須加以網格化以保留效果。例如，如果有一個帶有透明效果的向量圖形放置在幾個其他向量圖形上，則即使重疊區域很小，其下面的所有向量圖形仍必須網格化，以保留畫布上透明的效果。同樣的，圖層中的影像部分重疊放置在向量圖形上時，則這個向量圖形也必須網格化以正確地列印。

如果您要以印表機完整的解析度列印，請確定向量圖形沒有和網格圖層重疊、不是透明的、且構成方式設定為 **[預設值]**。

**列印構成影像**

列印含有許多圖層與向量圖形的合成影像可能非常費時。您可以更快地列印單圖層版影像。

您不須落下每個圖層至畫布中以平坦化合成影像，您可以仿製檔案來產生平坦的影像，然後加以列印。這種方式可讓您保留儲存的 RIFF 檔案中的圖層，以便您稍後對其進行變更。相關詳細資訊，請參閱第 147 頁的「仿製影像」。

# Adobe Photoshop 使用者注意事項

如果您使用過 Adobe Photoshop，可能會注意到 Corel Painter 在工具和詞彙上的差異。本節將說明這些差異，並提供一些額外的小技巧，可幫助您在這些應用程式之間轉換更加平順。

本節包含下列主題：


- 第 667 頁的「Corel Painter 與 Adobe Photoshop 的詞彙比較」
- 第 668 頁的「Corel Painter 與 Adobe Photoshop 的工具比較」
- 第 669 頁的「Adobe Photoshop 使用者的常見問題」


## Corel Painter 與 Adobe Photoshop 的詞彙比較

Corel Painter 中的某些詞彙和概念與 Adobe Photoshop 中類似功能的詞彙和概念有所不同。下表列出 Photoshop 中的一些常見詞彙以及它們在 Corel Painter 中的相等詞彙。

| Adobe Photoshop 詞彙 | Corel Painter 詞彙 |
| --- | --- |
| 動作 | 腳本 |
| 調整圖層 | 圖層 |
| 動畫 | 動畫 |
| 混色模式 | 構成方式 |
| 索引色模式 | 網路安全色彩面板 |
| 敏銳物件 | 參考圖層 |
| 圖層效果 | 動態外掛程式 |

| Adobe Photoshop 詞彙 | Corel Painter 詞彙 |
| --- | --- |
| 圖層樣式 | 構成方式 |
| 綜合面板 | 面板 |
| 選取區 | 選取區 |
| 快照 | 仿製 |

## Corel Painter 與 Adobe Photoshop 的工具比較

下表列出 Adobe Photoshop 工具與對應的 Corel Painter 工具。這其中的許多工具所創造的結果類似，但是操作方式稍微不同。因此，我們也提供對應的說明主題連結，用來說明 Corel Painter 工具。

| Adobe Photoshop 工具 | Corel Painter 工具 | 相關詳細資訊 |
| --- | --- | --- |
| 「動作」綜合面板 | **[腳本]** 面板 | 請參閱第 656 頁的「顯示腳本面板」。 |
| 殘影工具 | 焦點效果 | 請參閱第 487 頁的「使用焦點效果和神祕特效效果」。 |
| 「暗化」工具 | **「暗化」**工具 | 請參閱第 227 頁的「亮化和暗化」。 |
| 仿製印章工具 | **「橡皮圖章」**工具 | 請參閱第 155 頁的「執行偏移取樣」。 |
| 「裁切」工具 | **「裁切」**工具 | 請參閱第 87 頁的「裁切影像」。 |
| 「亮化」工具 | **「亮化」**工具 | 請參閱第 227 頁的「亮化和暗化」。 |
| 下落式陰影 | 下落式陰影 | 請參閱第 437 頁的「將下落式陰影加入圖層」。 |
| 「橢圓形圈選框」工具 | **「橢圓選取區」**工具 | 請參閱第 467 頁的「建立像素式選取區」。 |
| 「滴管」工具 | **「滴管」**工具 | 請參閱第 187 頁的「從影像取樣色彩」。 |
| 濾鏡畫廊 | **[效果]** 選單 | 請參閱第 485 頁的「效果的通用選項」。 |
| 「自由形式向量筆」工具 | **「快速曲線」**工具 | 請參閱第 615 頁的「繪製線條和曲線」。 |

| Adobe Photoshop 工具 | Corel Painter 工具 | 相關詳細資訊 |
| --- | --- | --- |
| 「漸層」工具 | **「互動式漸層」**工具 <br>**「漸層」**面板<br>**[油漆桶]** 工具可使用漸層填色功能 | 請參閱第 569 頁的「套用漸層」。 |
| 「手形」工具 | **「手形」**工具 | 請參閱第 87 頁的「重新放置影像」。 |
| 「套索」工具 | **「套索」**工具 | 請參閱第 465 頁的「建立路徑式選取區」。 |
| 「魔術棒」工具 | **「魔術棒」**工具 | 請參閱第 467 頁的「建立像素式選取區」。 |
| 移動工具 | **[變形]** 工具的移動模式 | 請參閱第 479 頁的「移動選取區」。 |
| 「油漆桶」工具 | **「油漆桶」**工具 | 請參閱第 121 頁的「探索繪圖媒材」。 |
| 「路徑選取」工具 | **[向量圖形選擇取]** 工具 | 請參閱第 620 頁的「選取向量圖形」。 |
| 「向量筆」工具 | **「向量筆」**工具 | 請參閱第 615 頁的「繪製線條和曲線」。 |
| 「多邊套索」工具 | **「多邊形選取區」**工具 | 請參閱第 466 頁的「製作徒手畫選取區」。 |
| 「矩形圈選框」工具 | **「矩形選取區」**工具 | 請參閱第 465 頁的「建立路徑式選取區」。 |
| 「輸入」工具 | **「文字」**工具 | 請參閱第 633 頁的「將文字增加至影像」。 |

## Adobe Photoshop 使用者的常見問題

當我開啟 Photoshop (PSD) 檔案時，系統會保存哪些元素，而哪些元素會遺失或遭到修改？

下表可讓您知道當您透過 Corel Painter 開啟 PSD 檔案時會有哪些改變。

| Adobe Photoshop 元素 | 當您使用 Corel Painter 開啟 PSD 檔案 |
| --- | --- |
| Alpha 色頻 | 會保留 Alpha 色頻。 |

| Adobe Photoshop 元素 | 當您使用 Corel Painter 開啟 PSD 檔案 |
| --- | --- |
| 混色模式 | 大部分的混色模式都會保留起來作為合成方式。如果特定的混色模式沒有相等的合成方式，則該混色模式會轉換為預設合成方式。 |
| 色彩 | 如果檔案並非使用 RGB 色彩模式，系統會提示您將檔案轉成 Corel Painter 的預設 RGB 色彩描述檔。若要避免這個步驟，您應先將檔案轉換為 Photoshop 中的 RGB 色彩模型，再使用 Corel Painter 開啟檔案。相關詳細資訊，請參閱第 205 頁的「色彩管理」。 |
| Layers | 會保留圖層和圖層遮罩。<br>不支援圖層效果和調整圖層。如果要保存使用這些元素的結果，建議您先在 Photoshop 中合併或平面化這些元素，再使用 Corel Painter 開啟檔案。<br>會保留向量圖形圖層、圖層裁剪路徑，以及裁剪群組。 |

當我將檔案儲存為 PSD 檔案格式時，系統會保存哪些元素，而哪些元素會遺失或遭到修改？

下表可讓您知道將檔案儲存為 PSD 檔案格式時會有哪些改變。

| Corel Painter 元素 | 儲存為 PSD 檔案格式時 |
| --- | --- |
| 色彩 | 儲存為 PSD 檔格式時有 RGB 選項可用。 |
| Impasto | 如果您在 PSD 檔中儲存個別圖層，則系統會保存大部分厚塗顏料筆刷筆觸。如果您在儲存前落下圖層，可能會遺失部分厚塗顏料資訊。 |
| Layers | 所有的圖層都會轉換為標準 Photoshop 透明圖層。<br>所有 Corel Painter 圖層構成方式都會轉成 Photoshop 混色模式。有關比較 Corel Painter 構成方式與 Adobe PhotoShop 混色模式的詳細資訊，請參閱第 448 頁的「輸入及輸出圖層」。 |
| 遮罩 | 圖層遮罩會保留在 PSD 檔案中。 |
| 向量圖形 | 向量圖形會轉換為點陣圖並指派給適當的圖層。 |
| 文字 | 文字會轉換為點陣圖並指派給適當的圖層。 |

# 調整偏好設定

Corel Painter 偏好設定可讓您自訂程式與您的工作風格相輔相成，以達到最佳成效。本節的目的是說明所有的 Corel Painter 偏好設定，並在適當時機提供更詳盡資訊的參考。

本節包含下列主題：


- 第 671 頁的「一般偏好設定」
- 第 672 頁的「介面偏好設定」
- 第 674 頁的「效能偏好設定」
- 第 674 頁的「向量圖形偏好設定」
- 第 675 頁的「仿製偏好設定」
- 第 676 頁的「繪圖板偏好設定」
- 第 676 頁的「連接偏好設定」


您也可以找到用以設定繪圖游標、筆刷追蹤及自訂鍵盤快捷鍵的設定偏好設定。相關詳細資訊，請參閱第 123 頁的「設定繪製游標」、第 117 頁的「筆刷筆跡與校正」及第 98 頁的「自訂鍵」。

## 一般偏好設定

一般偏好設定會影響 Corel Painter 的各個面向。例如，您可以指定用以儲存文件、控制筆刷及儲存的偏好設定。下表會分類、列示及說明所有的一般偏好設定。

| 筆刷偏好設定 | 說明 |
| --- | --- |
| **[將限制的筆刷筆觸對齊至畫布]** | 比對筆刷旋轉角度與畫布旋轉角度。 |
| **[調整筆刷大小時停用特徵縮放]** | 在應用程式的各區域停用 **[含筆刷尺寸的比例特徵]**。 |
| **簡化的筆刷調整大小控制項 (舊版風格)** | 從螢幕上的筆刷調整大小控制項移除綠色反白 |
| **筆刷大小增量** | 可讓您設定筆刷大小增量值，單位為像素。相關詳細資訊，請參閱第 246 頁的「設定基本筆刷屬性」。 |

| | |
|---|---|
| **[將筆刷對齊至路徑容錯度]** | 決定筆刷筆觸必須與路徑或向量圖形多接近才會發生自動對齊。<br><br>相關詳細資訊，請參閱第 128 頁的「對齊筆刷筆觸與路徑和向量圖形」。 |
| **繪製隱藏陰影** | 將筆刷筆觸與隱藏的向量圖形或路徑對齊。 |
| 顯示「使用音訊表示」對話方塊 | 每次使用「音訊表示」時顯示 **「使用音訊表示」**對話方格。如果您先前已在 **「使用音訊表示」**對話方塊中勾選了**「不要再顯示這個」**核取方塊，請勾選此核取方塊。 |
| 進入「簡報模式」時顯示對話方塊 | 每次使用「簡報模式」時顯示**「簡報模式」**對話方塊。如果您先前已在**「簡報模式」**對話方塊中勾選了**「不要再顯示這個」**核取方塊，請勾選此核取方塊。 |

| **圖層偏好設定** | **說明** |
|---|---|
| **轉換至圖層時，顯示確認對話方塊** | 每次需確認圖層內容時皆顯示對話方塊。<br><br>如果您先前確認後請不要再詢問 **[確認]** 對話方塊中勾選了 **[確認後請不要再詢問]** 核取方塊，請勾選此核取方塊。<br><br>相關詳細資訊，請參閱第 433 頁的「對圖層分組」。 |

| **儲存偏好設定** | **說明** |
|---|---|
| **[儲存時建立備份]** | 每次儲存文件時建立備份檔案。相關詳細資訊，請參閱第 89 頁的「儲存與備份檔案」。 |
| **[自動錄製腳本]** | 啟用自動儲存 Corel Painter 背景腳本。 |
| **[自動儲存腳本]** | 控制 Corel Painter 在刪除背景腳本前儲存的時間。相關詳細資訊，請參閱第 657 頁的「啟用和播放背景腳本」。 |

| **產品更新偏好設定** | **說明** |
|---|---|
| **[有可用的產品更新時通知我]** | 有可用的 Corel Painter 2017 產品更新時，自動通知您。 |

### 存取一般偏好設定

- 執行以下任一操作：
  - (Mac OS) 選擇 **[Corel Painter 2017]** 選單 **[偏好設定] [一般]**。
  - (Windows) 選擇 **[編輯] [偏好設定] [一般]**。

## 介面偏好設定

下表說明針對修改應用程式介面顯示方式的 Corel Painter 偏好設定。例如，您可以修改繪製游標的外觀或介面色彩。

| 游標偏好設定 | 說明 |
| --- | --- |
| **游標類型** | 相關詳細資訊，請參閱第 123 頁的「設定繪製游標」。 |
| **[增強筆刷還原]** | 在螢幕上顯示筆刷變體的呈現方式，提供您向量筆的大小、傾斜、支點與旋轉等相關資訊。 |
| **筆刷還原** | 在螢幕上顯示筆刷變體的呈現方式，提供您大小的相關資訊。 |
| **[圖示性]** | 可讓您更改螢幕上顯示的游標圖示，並修改其方向。 |
| **單像素** | 以單像素顯示繪圖游標圖示。 |
| **色彩佈景主題** | 為您的工作區選擇色彩佈景主題 |

| 工作區選項 | 說明 |
| --- | --- |
| **[單位]** | 可讓您選擇應用程式各種滑桿與其他測量選項所使用的測量單位。 |
| **[背景色彩]** | 設定視窗背景色彩。 |

| 「自訂綜合面板」偏好設定中的「筆刷圖示」 | 說明 |
| --- | --- |
| **筆觸 (寬圖示)** | 讓您新增寬的自訂圖示，在自訂面板上顯示筆刷筆觸。 |
| **類別** | 讓您新增一般寬度的自訂圖示，在自訂面板上顯示筆刷類別。 |

| 預設檢視 | 說明 |
| --- | --- |
| **預設** | 設定預設工作區檢視，以顯示工作區中的所有標準工具以及所有開啟的文件。 |
| **單一文件檢視** | 設定預設工作區檢視模式，以便隱藏電腦桌面並檢視沒有捲動軸的文件視窗。 |
| **[工具箱配置]** | 設定工具箱在文件視窗中的方向與配置。 |
| **[媒體配置]** | 設定媒體選取器列在文件視窗中的方向與配置。 |
| **指令列配置** | 在文件視窗中設定指令列的方向。 |

### 存取介面偏好設定

- 執行以下任一操作：
  - (Mac OS) 選擇**「Corel Painter 2017」**選單 **「偏好設定」** **「介面」**。
  - (Windows) 選擇**「編輯」** **「偏好設定」** **「介面」**。

## 效能偏好設定

您可以設定各種效能偏好設定讓 Corel Painter 達到最佳化狀態。例如，您可以更改應用程式使用的記憶體選項 (例如 RAM 數量)，也可以指定要指派為暫存磁碟的卷宗名稱 (Mac OS) 或磁碟機 (Windows)。

若要確保暫存磁碟的最佳效能，請考量下列各項：

- 選擇不包含您目前正在使用之檔案的磁碟機。
- 選擇作業系統虛擬記憶體所使用之磁碟機以外的磁碟機。
- 定期為暫存磁碟進行磁碟重組。

下表說明了效能偏好設定。

| **效能偏好設定** | **說明** |
| --- | --- |
| **[記憶體使用狀況]** | 更改 Corel Painter 使用 RAM 記憶體的百分比 (預設為 80%)。您可以分配給 Corel Painter 的記憶體最高百分比為 100%。您可以選擇的最低百分比為 5%。 |
| **「使用多核心」** | 您可以指定要讓 Corel Painter 使用的核心數量。如果您使用電腦所有可用的核心，可能會影響正在背景執行的所有應用程式的效能。 |
| **[暫存磁碟]** | 如果您的電腦記憶體 (RAM) 不足，您可以指定擁有可用記憶體的磁碟區名稱 (Mac OS) 或磁碟 (Windows) 讓 Corel Painter 執行作業。 |
| **[復原程度]** | 可讓您復原和重做最多 256 層的更改。<br>**[復原]** 層的次數可同時套用在所有開啟的文件上。例如，如果您設定 5 個復原層且有兩份開啟的文件，則在第一份文件上復原三個操作步驟會讓您在第二份文件中只能復原兩個操作步驟。<br>此外，設定多重復原層會佔用大量的磁碟空間。如果您在整個影像上執行多重操作，則每個復原都會儲存整個影像。 |
| **[縮放時平滑物件]** | 對現有的檢視套用平滑化，以便在縮放時將像素化降到最低。 |
| **[縮小時提升螢幕繪製速度]** | 以小於 100% 放大倍數檢視影像時，加快繪製畫面的速度。啟用此選項可能會降低準確性。 |

### 指定效能偏好設定

- 執行以下任一操作：
  - (Mac OS) 選擇 **[Corel Painter 2017]** 選單 **[偏好設定] [效能]**。
  - (Windows) 選擇 **[編輯] [偏好設定] [效能]**。

## 向量圖形偏好設定

向量圖形偏好設定可讓您設定用以建立新向量圖形的預設填色和筆觸。您也可以更改繪製時的貝茲控制點外觀，或更改控制線、點、路徑、外框及節點色彩。

| 向量圖形偏好設定 | 說明 |
| --- | --- |
| **繪圖路徑 - 以目前色彩填入** | 繪圖時使用目前所選的色彩填入開放和封閉的向量圖形。 |
| **繪圖路徑 - 目前色彩中的筆觸** | 繪圖時使用目前所選的色彩為開放和封閉向量圖形建立外框。 |
| **封閉路徑 - 以目前色彩填入** | 當向量圖形路徑封閉時，以目前所選的色彩填入向量圖形。 |
| **封閉路徑 - 目前色彩中的筆觸** | 當向量圖形路徑封閉時，以目前所選的色彩為向量圖形建立外框。 |
| **大控制點** | 控制節點和方向控制點的大小，以協助您輕鬆地抓取和拖曳它們。如果您要使用大節點，請啟用此選項。 |
| **色彩 - 控制線/貝茲/控制點** | 設定控制線、貝茲和控制點的色彩。 |
| **色彩 - 外框/路徑** | 設定向量圖形外框路徑的色彩。 |
| **色彩 - 選取點/節點** | 設定選取節點的色彩。未選取節點的色彩會顯示「空心」。 |

### 更改向量圖形偏好設定

- 執行以下任一操作：
  - (Mac OS) 選擇 **「Corel Painter 2017」**選單 **「偏好設定」** **「向量圖形」**。
  - (Windows) 選擇 **[編輯]** **[偏好設定]** **[向量圖形]**。

如果您使用 **[設定向量圖形屬性]** 對話方塊設定向量圖形外框和填入色彩的偏好設定，系統會忽略 **[偏好設定]** 對話方塊中的設定。

## 仿製偏好設定

**[仿製]** 偏好設定可讓您自訂仿製和 **[快速仿製]** 行為。例如，您可以選擇一律使用上次選取的仿製筆筆刷變體，或自動開啟 **[仿製來源]** 面板。相關詳細資訊，請參閱第 150 頁的「使用快速仿製」。

| 快速仿製偏好設定 | 說明 |
| --- | --- |
| **關閉來源影像** | 仿製影像時，會自動關閉仿製來源影像。仿製來源會內嵌於仿製文件中，但原始影像已關閉。 |
| **開啟仿製來源面板** | 使用 **[快速仿製]** 時，自動顯示 **[仿製來源]** 面板。 |
| **清除畫布** | 可讓您以空白畫布開始進行仿製。 |
| **開啟「描圖紙」** | 啟動 **[描圖紙]**。 |

| | |
|---|---|
| **切換至仿製筆刷** | 啟動上次使用的 **[仿製筆]** 筆刷變體。 |
| **仿製色彩** | 使用目前的筆刷變體來仿製底色。<br>若要勾選**「仿製色彩」**核取方塊，必須停用**「切換到仿製筆刷」**核取方塊。 |
| **仿製偏好設定** | **說明** |
| **顯示編輯來源影像對話方塊** | 每次從仿製文件視窗切換至 **[來源影像]** 視窗時，皆顯示對話方塊。對話方塊會警告您是否有任何來源影像編輯需要更新、儲存、輸出或放棄。 |

### 更改仿製偏好設定

- 執行以下任一操作：
  - (Mac OS) 選擇 **「Corel Painter 2017」**選單 **「偏好設定」** **「仿製」**。
  - (Windows) 選擇 **[編輯]** **[偏好設定]** **[仿製]**。

## 繪圖板偏好設定

**「繪圖板」**偏好設定可讓您針對繪圖板和搭配 Windows 應用程式使用的其他裝置，選擇適合的選項。

此外，您還可以存取 Mac OS 和 Windows 皆適用的多點觸控選項。有關多點觸控選項的詳細資訊，請參閱第 93 頁的「多點觸控支援」。

| **繪圖板偏好設定** | **說明** |
|---|---|
| **與 Wacom 相容的裝置 (Wintab)** | (僅限 Windows) 讓您使用相容的 Wacom 裝置 |
| **與 RTS 相容的裝置 (即時觸控筆)** | (僅限 Windows) 讓您使用具備 RTS 功能的繪圖板或裝置。相關詳細資訊，請參閱第 93 頁的「支援繪圖板和其他裝置」。 |

## 連接偏好設定

**「連接」**偏好設定可讓您將 Corel Painter 連接至 Corel Cinco for Painter 隨附應用程式。

Corel Cinco for Painter 是一款隨附應用程式，可讓您透過 iPad 開啟與使用任何您在 Corel Painter 建立的自訂面板，藉此對 Painter 進行遠端控制。

| **連接偏好設定** | **說明** |
|---|---|
| **可讓隨附應用程式連接至 Painter** | 您可以將 Corel Painter 連接至 Corel Cinco for Painter 隨附應用程式。 |
| **服務名稱** | 為您的 Corel Painter 指定唯一的名稱。 |

| | |
|---|---|
| **驗證碼** | 確保只有合法使用者才能透過遠端應用程式存取您的 Corel Painter。 |

### 變更連接偏好設定

- 執行以下任一操作：
  - (Mac OS) 選擇 **「Corel Painter 2017」**選單 **□「偏好設定」□「連接」**。
  - (Windows) 選擇 **[編輯] □[偏好設定] □[連接]**。

# Web

Corel Painter 包括建立 Web 影像的各種選項。

本節包含下列主題：


- 第 679 頁的「選擇適用 Web 的色彩」
- 第 679 頁的「使用色彩集極色化」
- 第 680 頁的「選擇網頁可使用式筆刷」
- 第 681 頁的「製作透明的 GIF」
- 第 682 頁的「減少 GIF 檔案的色彩數」
- 第 682 頁的「建立影像貼圖」
- 第 684 頁的「建立伺服器端影像貼圖」
- 第 685 頁的「製作網頁背景」
- 第 686 頁的「製作網路按鈕」


## 選擇適用 Web 的色彩

如果您提供網頁的使用者使用的顯示器是 256 色或更少色，使用適用 Web 的色彩表就相當重要。在這種顯示器上，網頁瀏覽器會將適用 Web 調色盤中找不到的色彩加以遞色化。所以請視你的使用者而定，確定您部分或所有的影像都符合適用 Web 調色盤的規定。

### 選取適用 Web 色彩調色盤

1 按一下**「色彩集材料庫」**面板上的**「選項」**按鈕 ，然後選擇**「輸入色彩集」**。

2 在 **[選擇色彩集]** 對話方塊中，選取 **[色彩集]** 資料夾中的 **[十六進位]** 資料夾。

3 從清單中選擇一個十六進位的檔案並按一下 **[開啟]**。

選取的色彩調色盤會顯示在**「色彩集材料庫」**面板上。

## 使用色彩集極色化

您可以使用 **[使用色彩集極色化]** 選項，讓您的影像使用預設的色彩集。**「使用色彩集極色化」**讓您的影像色彩可放置在網頁上，而不必進行遞色化或色彩偏移。

極色化是指調整影像所包含的色調數目。Corel Painter 會將影像中的所有色彩自動限制在適用 Web 的 216 色調色盤內。雖然**「使用色彩集極色化」**選項的設計並非一種減少色彩的高度精密方法 (您無法控制色彩減少的方式)，但是可以為您節省不少時間。

此外，您也可以將使用的色彩限制為預設或另一個 Corel Painter 適用 Web 的調色盤，運用適用 Web 的單色筆刷 (請參閱)，並將影像的色彩降至最少。

您必須知道，執行**「使用色彩集極色化」**後，輸出為 GIF 格式將會犧牲色彩集的值。如果要在這些情形下得到最佳結果，請執行下列動作：

- 首先，將減少色彩的影像儲存為 24 位元的格式，例如 Windows 點陣圖、TIFF 或 PICT。這樣能夠保持 Corel Painter 中定義適用 Web 色彩的優勢。
- 接著在支援標示為索引色的工具中開啟影像以便儲存 GIF 格式，也就是提供「限制為色彩集」功能。
- 最後，將影像儲存為 GIF 格式檔。維持 Corel Painter 中適用 Web 的色彩，您的影像也可以放置在網頁上。

### 使用色彩集極色化

1 選擇影像中您希望受到影響的區域，如果您希望整個影像都不要受到影響就不要選取。

2 確定適當的色彩正作用中。

3 選擇 **[效果]** > **[色調控制]** > **[使用色彩集極色化]**。

## 選擇網頁可使用式筆刷

網頁設計人員都必須抉擇漂亮的影像，或是檔案尺寸小以便提高下載速度。Corel Painter 包含建立網頁適用影像專用的筆刷，無須犧牲影像品質就可輕鬆建立小型檔案。

點陣圖影像大致上可以分為兩種類型：平淡色彩的影像及連續色調影像。連續色調影像 (Corel Painter 中都有的普通功能) 儲存為 JPEG 格式最佳。平淡色彩的影像最適合儲存為 GIF 影像。影像中含有的平淡色彩區域越多，所產生的 GIF 檔壓縮得越多 (檔案越小)。

Corel Painter 的優點就是擁有自材媒材筆刷，但是 Corel Painter 在建立適於放置在網頁上的 GIF 影像平淡色彩上也十分出色。

#### 單色筆刷

您可以設定筆刷控制項目以建立平淡色彩區，並保留自然媒材筆刷的感覺和微妙的差別。這些筆刷邊緣都有毛邊，也就是邊緣呈現鋸齒狀。例如，如果筆刷色彩是黑色的，那麼筆刷的邊緣就不會有居中的灰色像素。色彩不是黑就是背景色。除了平淡色彩，這種筆刷類型也會對紙張材質產生不同的反應。

筆觸放大的細節會顯示在每一個 W 筆觸的左邊。在這個影像中套用的是相同的筆刷筆觸，但使用的是不同材質的紙張。

如果要產生筆刷平滑邊緣的外觀，請將方法更改為 **[覆蓋]**，並將子類別更改為 **[紋路邊緣平塗渲染]**。如果您在 Corel Painter 中建立一些自己的筆刷變體，您可以將這些變體轉換為網頁可使用的筆刷。

Corel Painter 的額外內容中也含有 Web 筆刷，可透過線上取得。

### 更改筆刷方法及子類別

1 選擇**「視窗」**>**「筆刷控制面板」**>**「一般」**。

2 從 **[方法]** 清單方塊中選擇 **[覆蓋]**。

3 從 **[子類別]** 清單方塊中選擇 **[紋路邊緣平塗渲染]**。

結果就是目前的筆刷具有網頁可使用的硬式邊緣。

4 儲存您的建立。

相關詳細資訊，請參閱第 252 頁的「儲存和刪除筆刷變體」和第 253 頁的「建立和刪除筆刷類別」。

**[濕筆法]**、**[橡皮擦]** 或 **[外掛模組]** 等需要特定方法的筆刷，使用 **[覆蓋]** 方法的效果較差。如果您使用另一種筆刷方法，您就無法使用單色筆刷工作。

### 載入 Corel Painter 網頁可使用式筆刷至材料庫

1 按一下 **[筆刷選取器]**。

2 在「筆刷」材料庫面板中，按一下「筆刷」材料庫選項按鈕，然後選擇 **「輸入」** > **「筆刷材料庫」**。

3 在 **「匯入筆刷材料庫」** 對話方塊中，尋找您已下載或建立的 Web 筆刷材料庫。

4 按一下 **「開啟」**。

## 製作透明的 GIF

Corel Painter 讓您製作網頁可用透明的 GIF。如果設計正確，含有透明區域的 GIF 檔顯示在背景為彩色或花磚時就相當合適。

有透明背景的 GIF (飛機) 顯示在一塊藍色的背景影像上。

在 Corel Painter 中，在 GIF 輸出時定義透明度的方法，就是依據選定圖層的內容定義透明區域。圖層上浮動元素的邊緣有助於定義透明區域。相關詳細資訊，請參閱第 417 頁的「圖層」。

儲存成 GIF 檔案格式時，您可以減少色彩數目使檔案變小。

### 從一個或一群圖層中建立透明的 GIF

1 從 **[圖層]** 面板選擇一個或一群圖層。

若要輸出 GIF 格式的透明度，請需要動態選取區。

2 選擇 **[選取]** > **[選取圖層內容]**。

3 選擇 **「檔案」** > **「儲存為」**。

4 從 **[另存新檔類型]** 清單方塊中選擇 **[GIF]**。

5 指定位置及檔案名稱，然後按一下 **[儲存]**。

6 在 **「另存新檔 GIF 選項」** 對話方塊中，勾選 **「輸出透明度」** 核取方塊，讓選取的區域成為畫布上唯一顯示在網頁中的部分。

7 啟用以下任一選項：

- **[背景為 WWW 灰]** — 將透明色彩設定為 75% 灰

- **背景為 BG 色彩** — 使用**「色彩」** 面板上指定的副色彩來設定透明色彩。請注意，這項設定不會參照 HTML 頁面的背景色彩。

8 在 **[預覽]** 視窗中，確認選取的區域已正確地遮罩，且透明區域也已正確地放置。透明區域顯示為格線。
如果有需要，請在**「預覽」**視窗中拖曳以檢視影像的所有部分。

9 選擇以下其中一種影像方式：
- **量化至最接近色彩** — 可讓 Corel Painter 看過每個像素並選擇最接近的色彩。所儲存的影像單色區域十分廣時，這個選項就十分實用。
- **遞色** — 可讓 Corel Painter 套用點刻效果至選擇的色彩，以產生更精確、更少條紋的結果。**「遞色」**會降低 GIF 檔的壓縮效果。

RIFF 格式包含儲存成 GIF 或 JPEG 時遺失的影像資料。如果稍後要編輯檔案，請在儲存成 GIF 或 JPEG 檔案格式之前，先儲存 RIFF 格式的檔案。

## 減少 GIF 檔案的色彩數

網頁設計人員在建立網頁圖形時，經常都在尋找平衡點。作品與影像必須盡可能豐富而鮮明，但又要能維持小而容易下載。

維持檔案大小精簡的其中一種方法，就是減少用於建立影像的色彩數。減少色彩數目可以降低檔案大小，從而縮短下載時間。

網頁設計師最後可能會儲存相同圖形元素的不同版本 (使用不同的色彩數)。這些版本必須放置在網頁上才能決定使用的色彩數量是否可接受。整個過程可能會花費許多時間。

在 Corel Painter 中，您可以在將影像儲存為 GIF 格式的過程中就作好決定，也就是利用**「另存新檔 GIF 選項」**對話方塊中的「預覽」視窗。

### 減少 GIF 中的色彩數

1 選擇 **[檔案]** □ **[另存新檔]** 並為影像檔命名。

2 選擇 **[GIF]** 檔案格式並按一下 **[儲存]**。
如果有顯示，按一下 **[確定]** 以關閉圖層警告。

3 在 **[儲存為 GIF 選項]** 對話方塊中的 **[色彩數]** 區中，啟用 **[256 色]** 選項。
在預覽視窗中，影像顯示為 256 色。

4 啟用 **[128 色]** 選項。
在預覽視窗中，影像顯示為 128 色。

5 繼續降低影像的色彩數直到發現足以顯示於網頁上所需的最少色彩數為止。

6 選擇以下其中一種影像方式：
- **量化至最接近色彩** — 可讓 Corel Painter 看過每個像素並選擇最接近的色彩。所儲存的影像單色區域十分廣時，這個選項就十分實用。
- **遞色** — 可讓 Corel Painter 套用點刻效果至選擇的色彩，以產生更精確、更少條紋的結果。

RIFF 格式含有在轉換為 GIF 格式時，影像所遺失的資訊。如果您稍後要編輯檔案，請在產生 GIF 版之前先儲存 RIFF 格式的檔案。

## 建立影像貼圖

影像貼圖是一種 Web 功能，讓您按一下影像內的特定區域就可以跳到不同的位置。

影像貼圖有兩種類型：

- 用戶端影像貼圖會儲存在您的 HTML 文件中的影像貼圖資訊。當游標移動到貼圖區上，URL 資訊就會顯示在瀏覽器視窗的底部。
- 在伺服器端的影像貼圖中，影像貼圖資訊會儲存在個別檔案，而這些檔案儲存在伺服器並由通用閘道介面 (CGI) 指令碼存取。當游標移動到貼圖區上，座標資訊 (而非 URL 資訊) 就會顯示在瀏覽器視窗的底部。

用戶端影像貼圖較快也較有效，因為所有的影像資訊都是以 HTML 碼顯示。相反的，伺服器端影像貼圖在瀏覽器與網頁伺服器之間，需要額外的資訊路徑。但是，老舊的瀏覽器不支援用戶端影像貼圖。

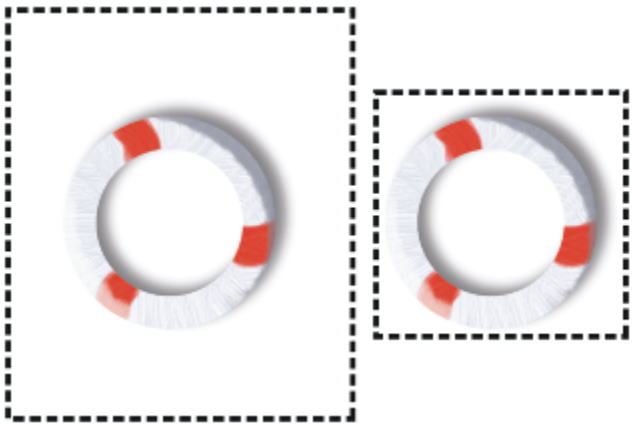
按一下一個熱點時 (左圖)，瀏覽器就會跳到該連結參考的頁面 (右圖)。

**用戶端影像貼圖**

用戶端影像貼圖是一個影像，有直接與 URL 資訊關聯的「熱點」。按一下熱點時，瀏覽器就會跳到該連結參考的頁面。

用戶端影像貼圖可識別圓形與矩形的「熱點」。因此，Corel Painter 會將圓形區域視為圓形，將矩形視為矩形。而橢圓形區域則會輸出為矩形。

影像貼圖是使用圖層所建立而成。圖層的大小決定可按一下的區域。相關詳細資訊，請參閱第 417 頁的「圖層」。



圖層的大小決定可按一下區域 (即熱點) 的大小。

伺服器端影像貼圖將圓形與橢圓形視為不同。所以您可以使用伺服器端貼圖輸出橢圓形。有關伺服器端影像貼圖的詳細資訊，請參閱第 684 頁的「建立伺服器端影像貼圖」。

### 定義用戶端影像貼圖

1 在影像中您想要產生連結的地方，選擇或製作一個圖層或向量圖形。

如果您沒有看到圖層的圈選框，請按一下 **[圖層]** 面板上的 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[顯示圖層指示器]**。

2 按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[圖層特性]**。

3 在 **[圖層屬性]** 對話方塊中，指定圖層的名稱。

4 勾選 **[WWW Map 可按一下區域]** 註記框。

5 在**「URL」**方塊中，指定一個 URL 與影像的這一部分產生關聯 (例如 http://www.painterartist.com)。

6 按一下 **[確定]** 返回影像。

7 取消選取圖層，然後定義影像貼圖的下一個區域。

如果一個影像貼圖中有兩個或多個重疊的區域，則最上面的區域優先。

8 將影像輸出為 GIF 或 JPEG 檔案格式。在 **[另存為 GIF 選項]** 或 **[另存為 JPEG 選項]** 對話方塊中，勾選 **[用戶端 Map 檔]** 核取方塊，指示 Corel Painter 應該輸出一個含有影像貼圖定義的 HTML 檔。

RIFF 格式含有在轉換為 GIF 或 JPEG 格式時，影像所遺失的資訊。如果您稍後要編輯檔案，請在產生 GIF 或 JPEG 版之前，先儲存 RIFF 格式的檔案。

當用戶端影像貼圖輸出時，Corel Painter 會輸出影像與 HTML 檔。接著您就可以文字或 HTML 編輯器開啟 HTML 檔案，並將程式碼複製至另一個網頁。

### 為影像貼圖定義預設的 URL

1 若要定義預設或基準 URL 以便使用者按一下影像貼圖中定義的熱點區之外的區域時，於未選取任何圖層、向量圖形或外掛模組的情況下選擇**「檔案」** > **「簡介」**。

2 在**「檔案資訊」**對話方塊中，勾選**「WWW Map 預設 URL」**核取方塊。

3 輸入 URL 位址。

4 按一下**「確定」**。

如果您不提供提預設網址，那麼按一下定義的熱點區外並不會有任何反應。

## 建立伺服器端影像貼圖

在 Corel Painter 中，您可以將圖層定義為按一下區域。Corel Painter 會在個別文字檔內儲存此影像貼圖資訊，如此便可上傳至網頁伺服器。並可使用 CGI script 存取。

因為伺服器端影像貼圖將遭到淘汰，所以請一定要閱讀前一節用戶端影像貼圖支援的內容。

### 建立伺服器端影像貼圖

1 在影像中您想要產生連結的地方，選擇或製作一個圖層或向量圖形。

2 在 **[圖層]** 面板中選取圖層。

3 按一下 [圖層] 選項按鈕 ，然後選擇 **[圖層特性]**。

4 在 **[圖層屬性]** 對話方塊中，指定圖層的名稱。

5 勾選 **[WWW Map 可按一下區域]** 註記框。

6 在**「URL」**方塊中，指定一個 URL 與影像的這一部分產生關聯 (例如 http://www.painterartist.com)。

7 按一下 **[確定]** 返回影像。

8 取消選取圖層，然後選擇影像貼圖的下一個熱點。盡量不要在一個影像貼圖中重疊熱點區域。

您可以設定預設的 URL，以便使用者按一下定義的熱點區域外的部分時可使用。相關詳細資訊，請參閱第 684 頁的「為影像貼圖定義預設的 URL」。

9 將影像輸出為 GIF 或 JPEG 檔案格式。在 **[儲存為 GIF 選項]** 或 **[儲存為 JPEG 選項]** 對話方塊中，依照您的網際網路服務提供者建議的格式，勾選 **[NCSA Map 檔]** 註記框或 **[CERN Map 檔]** 註記框。

儲存影像時，Corel Painter 會產生額外的文字檔，其中描述可按一下區域及其關聯的 URL。

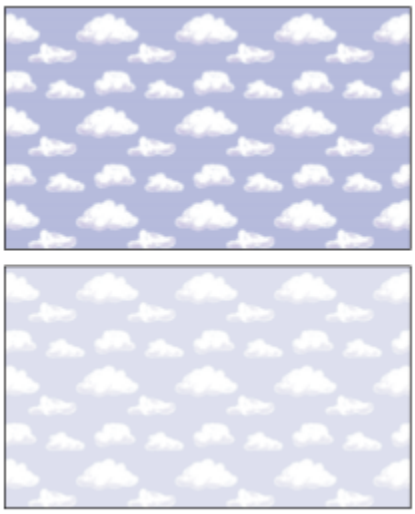
10 依照您的影像貼圖 CGI Script/程式文字中的說明，將兩個檔案 (影像檔及其關聯的影像貼圖定義檔) 儲存在網頁伺服器上。兩個檔案都必須存在，伺服端影像貼圖才能運作。

RIFF 格式含有在轉換為 GIF 或 JPEG 格式時，影像所遺失的資訊。如果您稍後要編輯檔案，請在產生 GIF 或 JPEG 版之前，先儲存 RIFF 格式的檔案。

## 製作網頁背景

Corel Painter 提供建立網頁背景的工具。

有效的網頁背景應該是精緻而不突兀的。特別是當背景要放置在文字之後時。您可以使用 **[編輯]** ▯ **[淡化]** 指令將花紋變淺，使背景更適合置於文字之後。



使用「淡化」指令將花紋變淺。

### 控制背景色彩

背景色彩接近背景影像時不需花額外的時間下載，並可產生令人滿意的轉換效果。例如，假設您的網頁載入深綠色、無接縫的背景花磚。下載花磚不需要很長的時間。瀏覽器在下載時會以頁面背景色彩顯示頁面 (若未特別定義，通常為灰色或白色)。這樣會產生模糊的視覺轉換效果。視您所使用的文字色彩而定，您可以要等到背景影像下載完成才能讀取頁面的文字。

您可以使用 HTML 為頁面、表格或串連樣式表 (CSS) 等網頁要素指定單色背景色彩。雖然 Corel Painter 無法輔助您實際設定在 HTML 程式碼中的背景色彩，但是您可以利用 Corel Painter 決定在 HTML 中使用的色彩十六進位格式。

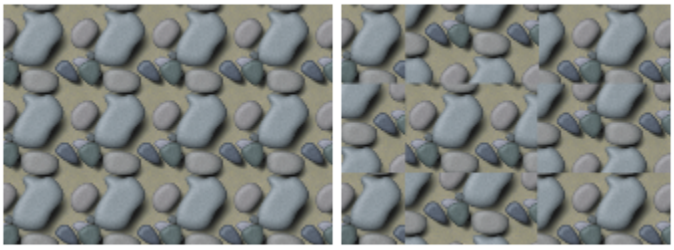
### 使用拼接而成的背景

當背景影像比頁面、表格或串連樣式表 (CSS) 圖層的顯示區邊緣小時，網頁瀏覽器會自動重複影像，就會產生拼接而成的花樣。Corel Painter 使得製作用於網頁的拼接背景影像變得很容易。

CSS 功能在現在的瀏覽器中，可讓您套用背景花磚至許多網頁要素中。您過去只能將花磚套用至網頁本身，但不能套用至表格。但現在有 CSS 後，圖層或區塊層級的要素 (任何可在傳統 HTML 版面顯示本身線條的物件) 都可以有背景影像。因為網頁製作者不再侷限於只能將拼接的背景用於網頁，現在您也可以發揮創意，將花磚用於邊界、呼叫方塊或次選單。

您可以使用任何影像或選取區定義花紋。一般會製作出一個影像作為花紋的一部分，以便能無接縫地拼接起來。也就是說，肉眼應該要看不到拼接重複之間的邊緣。Corel Painter 具備可協助您建立無接縫拼接的功能，之後您可以將其當作有趣的網頁背景。有關花紋的建立、編輯、儲存及填色的資訊，請參閱第 555 頁的「花紋」。

**[玻璃折射變形]** 效果、**[超柔化]** 效果 (勾選 **[纏繞]** 核取方塊時) 及大部分的 **[色調控制]** 效果，都會保留花紋無接縫的品質。**[套用表面材質]** 之類的某些效果就會產生看得見的接縫，所以請自行試驗出最佳效果。



使用相同花紋的無接縫與有接縫花磚範例

若要避免如套用**「套用表面材質」**等效果時發生接縫的方法，就是以較低的強度重複套用好幾次 (移動「**「量」**」滑桿)。在應用程式之間稍加偏移花紋 (使用 **Shift + Spacebar**)。這樣會使接縫「散開」，變得較不明顯。

花磚的尺寸應該盡可能小，但在大部分的情況下應避免小於 20 x 20 像素。如果花磚過小，瀏覽器就必須花較長的時間將花磚塗繪至較大的區域。

完成製作花磚時，請將影像儲存為 RIFF 格式，以便將來可能要在 Corel Painter 中繼續使用。然後再儲存為 JPEG 或 GIF 格式，以便在網頁中使用。

理想的網頁背景應儲存為 GIF 檔，並且應減少色彩以降低檔案大小。您也可以使用 JPEG 檔，但此格式的檔案通常較大。一般而言，任何大小超過 20 KB 的背景花磚都算過大。有關將影像儲存為 GIF 或 JPEG 格式的資訊，請參閱第 89 頁的「儲存與備份檔案」。

#### 使用碎型花紋製作花磚

另一個設計無接縫花磚的方式，就是善用**「製作碎型花紋」** 指令所能產生的效果。**[製作碎型花紋]** 是可製作組織結構花紋的花紋產生器，可製作有趣的背景花磚。其產生的花紋可以加以填色，甚至與紙張材質併用以強化效果。相關詳細資訊，請參閱第 562 頁的「建立碎形花紋」。

**[色彩重疊]**、**[水彩]** 筆刷及 **[仿製]** 等其他選項也可以套用至花紋。您也可以將 **[玻璃折射變形]** 套用至由 **[製作碎型花紋]** 所產生的花紋，以達到美觀、複雜的效果。

## 製作網路按鈕

Corel Painter 有範圍廣泛的功能，可幫助您製作網路按鈕。您可以將材質和效果套用至您的網路按鈕。

#### 使用向量圖形與選取區

您可以使用向量圖形製作網頁按鈕，或從選取區公事包中選擇。相關詳細資訊，請參閱第 614 頁的「繪製向量圖形」。有關使用選取區的資訊，請參閱第 473 頁的「使用公事包中的選取區」。

#### 使用 3D 技術

您可能想利用 Corel Painter 中的幾種材質選項產生 3D 效果。以下幾節將說明幾種方法，可將 3D 效果快速新增至您所建立的按鈕上。

新增您想要的 3D 效果後，您可以試著變化光源以產生第二種影像，或可使用 **[效果]** > **[色調控制]** > **[調整色彩]** 對話方塊中的 **[色相偏移]** 滑桿，使按鈕看起來像是在不同的狀態。

#### 增加陰影

陰影可使網頁產生 3D 的影像效果。您可以快速將下落式陰影新增至文字、按鈕、向量圖形及圖層中。將下落式陰影套用至向量圖形時，向量圖形就會失去其向量圖形品質並成為圖素式的圖層。有關建立下落式陰影的詳細資訊，請參閱第 437 頁的「將下落式陰影加入圖層」。

#### 套用表面材質

Corel Painter 網頁可使用的工具中以 **[套用表面材質]** 功能為首，很容易就成為網頁設計人員的最佳夥伴。您可以使用 **[套用表面材質]**，將 3D 效果套用至網路按鈕、工具列或其他元素上。

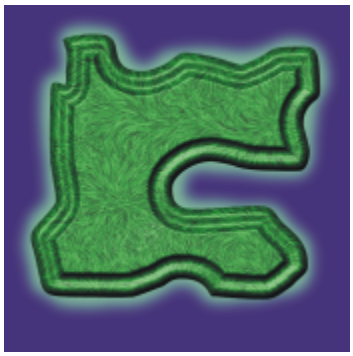
您可以使用**「反射」**滑桿建立想要在玻璃或拋光金屬材質物品上可看到的效果，例如在古典型汽車上的鉻金屬保險桿。**「使用」**清單方塊中的**「影像亮度」**選項讓您的按鈕產生浮雕般的外觀。有關套用表面材質的詳細資訊，請參閱第 512 頁的「使用紙張建立材質」。

**使用厚塗顏料技術**

厚塗顏料功能可讓您建立深度感，方法是將顏料厚厚地塗在畫布上。你可以使用厚塗顏料技術，將 3D 外觀增加至影像所有或不連續的區域。相關詳細資訊，請參閱第 409 頁的「厚塗顏料」。

**使用修飾斜邊**

談到網路按鈕時，不提到 [修飾斜邊] 就不算完整。修飾斜邊是一種動態的外掛模組，可將 3D 角邊緣增加至您的向量圖形及選取區。



您可以使圖畫的任何元素成為斜角，然後將斜角轉換為 3D 按鈕。

[修飾斜邊] 的控制項目會影響套用到的 3D 斜角向量圖形，以及調整量度的控制項目。請自行以亮度控制項目試驗。您可以透過改變斜角表面的亮度，輕鬆地為網路按鈕建立不同的狀態。

在 [修飾斜邊] 對話方塊中改變亮度是製作指示按鈕狀態影像的最佳方式。

有關修飾斜邊詳細資訊，請參閱第 538 頁的「套用修飾斜邊動態外掛程式」。

只要您尚未確認圖層，稍後仍可以改變設定值。想知道有關確認圖層的詳細資訊，請參閱第 534 頁的「確認動態圖層至預設圖層」。

# 索引

## 數字


2017 新功能 27, 27

360° 筆刷筆觸 130

3D 技術
用於馬賽克花磚 589
用於網路按鈕 686
套用場景深度 489

3D 筆刷筆觸
模擬 512


## Default


「互動式漸層」工具 28

「手形」工具 51

「平移」工具 191

「向量筆」工具 49

「多邊形選取區」工具 49, 464

「自動繪製」面板 65

「油漆桶」工具 48

「亮化」工具 50

「流線微粒」筆刷 352

「重力微粒」筆刷 350

「套用色彩」工具 190

「套索」工具 49, 464

「動作」綜合面板 668

「最小尺寸」
與 Wacom Intuos 繪圖板搭配使用 95

「畫格堆疊」面板 642

「裁切」工具 49

「暗化」工具 50

「漸層」工具 48

「導覽」面板
用於重新放置文件 87
使用 81
檢視資訊 81
隱藏資訊 81

「選取區調整」工具 49, 465

「魔術棒」工具 49, 465

「髒筆刷模式」工具 190


## A


Adobe Illustrator 檔案
輸出向量圖形目的 632

Adobe Photoshop
使用圖層樣式 73
輸入筆刷圖章 34

Adobe Photoshop 使用者
Corel Painter 導覽 71
注意事項 667
常見問題 669

Adobe Photoshop 檔
開啟, 注意事項 669
儲存 91
儲存, 注意事項 670
儲存圖層為 448

airbrushes 235

Alpha 色頻 453
自動產生 455
刪除 459
清除 459
設定特性 458
載入選取區 473
與選取區結合 472
編輯 459
輸入 456
選取 456
檢視 456

Alpha 遮罩
在置入時需保留 79

AVI 檔
開啟 644
輸出 651


## B


blenders 235

BLOCK 運算式運算子 605


## C


CMYK
指定預設的色彩描述檔 208

color management 205

CONCAT 運算式運算子 607

Corel Corporation 26

Corel Painter for Cinco
偏好設定 676

Corel Painter for Cinco，啟用連線 26

Corel Painter 介面 43
與 Adobe Photoshop 介面 71

## D

divine proportion 176

DOWNTO 運算式運算子 608

DOWNUP 運算式運算子 611

dpi 與 ppi
螢幕顯示 77

## E

eBooks 24

EPS 檔
列印 665
管理 665
儲存 91, 91
儲存, 可供列印 665

EXTEND 運算式運算子 606

## F

F/X brushes 238

feature jitter 298

flow jitter 298

flow maps 375

## G

GIF 檔
輸出動畫 653
儲存 91

GIF 檔案
透明 681
減 少色彩 682
減少色彩數 682
製作 681

## H

HSV 值
在色彩面板中設定 186

## I

INTERLEAVE 運算式運算子 607

## J

JPEG 檔
儲存 90

## K

keyboard shortcuts 97

## L

layers 417

liquid ink 405

## M

Mac OS 指令 22
以下項目的鍵盤快捷鍵 103

Mixer panel 63

## O

oils 240

## P

painting
仿製 153

PALINDROME 運算式運算子 609
paper grain 135
pastels 240
pattern pens 241
PBOX 運算式運算子 610
pencils 241
pens 241
PERMUTE 運算式運算子 610
perspective guides 172
Photoshop 筆刷
輸入筆刷筆尖形狀 257
Photoshop, Adobe
使用者注意事項 667
PNG 檔案
將混色板另存為 195
PostScript, 列印 664
PSD 檔
使用圖層樣式 73
開啟 74
儲存 91
儲存, 注意事項 670
儲存厚塗顏料筆刷筆觸 410
PSD 檔案
開啟, 注意事項 669

## Q

QuickTime 檔
開啟 644
輸出 650

## R

REPEAT 運算式運算子 606
REVERSE 運算式運算子 612
RGB
指定預設的色彩描述檔 207
從 CMYK 轉換至 208
RGB 值
在色彩面板中設定 186
設定色彩變化的根據 325
RIFF 檔
儲存 90
儲存圖層為 448
RIFF 檔案
另 存馬賽克 582
ROTATE 運算式運算子 611

## S

shapes 613
Sketch effect 530

## T

TEMPLATE 運算式運算子 609
TIF 檔, 儲存 RGB 91

## U

UPDOWN 運算式運算子 610
UPTO 運算式運算子 607

## W

Wacom Intuos
支援 94
滾輪 125
與「表現」搭配使用 95
與「最小尺寸」搭配使用 95
與噴槍搭配使用 95
Web 功能 679
Web 按鈕
修飾斜邊外掛模組用於 687
Web 動畫 653
Web 圖形
GIF 檔案 681
減少色彩數 682
影像貼圖 682
Windows 指令 22

## X

XY 座標
用於導覽影像 81
檢視 55

## 一畫

一般偏好設定
存取 672
說明 671
一般筆刷控制項 267
方法與子類別 272
多核心支援 274

來源、不透明度和紋路 274
筆尖類型 267
筆觸類型 270

## 二畫

**入門指南 21**

**十字線**
仿製用 147

## 三畫

**下落式陰影**
加入至文字 636
加入至圖層 437

**下落式陰影工具 668**

**大小**
筆刷筆觸 279

**大小控制項**
調整 279

**工作流程, 繪圖**
以空白畫布開始 117
以素描開始 116
以照片開始 115

**工作區**
元件 43
回復至預設值 69
自訂 69
建立 69
建立與刪除 69
偏好設定 673
復原 Painter 預設值 70
開啟 69
輸入 69
輸入與輸出 69
輸入舊版 69
輸出 69

**工作區配置**
新筆刷 350

**工作區導覽 43**
適用於 Adobe Photoshop 使用者 71

**工具**
Corel Painter 48
重設預設 55
重設預設設定 55
從延伸選單中存取 52
與 Adobe Photoshop 的比較 668
變更工具箱配置 52, 53

**工具提示 24**

**工具箱**
方向 673
以下項目的鍵盤快捷鍵 100
使用延伸選單 52
重新放置 53
移動 52
開啟或關閉 52
說明 46
瀏覽 48
變更配置 52, 53
顯示 51

## 四畫

**不透明度**
抖動 274
更改描圖紙 150
花紋繪圖 558
設定文字的 636
設定筆刷的 247
設定圖層的 437
筆刷 246
筆刷控制項 275
筆觸的設定 277
漸層 571
影像水管 388
調整筆刷 274

**不透明度筆刷控制項 274**

**中段筆刷筆尖剖面圖 286**

**介面偏好設定 672, 672**
存取 673

**公式, 石紋**
清除 497
載入 497
儲存 497

**分色, 列印 664**

**分岔筆刷控制項 317**

**分組**
圖層 433

**分組的圖層**
透過此項製作透明的 GIF 681

**切換主色彩與副色彩 186**

**反向透出合成方式 439**

**反向透出合併模式 278**

**反射貼圖 516**
建立材質 516

**反鋸齒補償**
選取區 475

**反轉**
色彩 225
色頻 461
厚塗顏料深度 412
厚塗顏料深度方法 410

紙張紋路 139
圖層遮罩 448
選取區 474

**尺規 178**
原點, 回復 179
原點, 更改 178
測量單位, 設定 178
對齊導線至 179
隱藏 178
顯示 178

**手形工具 669**
用於重新放置文件 87

**文件**
切換檢視 80
以電子郵件寄送 92
在其間複製圖層 427
自訂畫布預設 77
建立 75
重新放置 87
畫布大小和解析度 76
開啟與置入 78
解析度 77
儲存為範本 80
關閉 92

**文件視窗 45**

**文件檢視 80**

**文字 633**
「說明」視窗的大小 23
下落式陰影, 加入 636
不透明度 636
加入至影像 633
字距最佳化 635
色彩 634
行距 635
更改路徑 637
每行間距 635
延展 635
歪斜 635
旋轉 635
設定格式 634
間距字元 635
落下 639
對齊 634
模糊 636
調整大小 634
選項 633
選擇字型 634
轉換為向量圖形 639
彎曲 637

**文字工具 49**

**文字面板**
說明 65

**文字圖層 419**
建立選取區 470
落下到畫布 639
瞭解 633
轉換 639

**方向**
工具箱 673
重設影像 84
頁面 663
媒體選取器列 673
黃金分割導線 177

**方向性紋路, 啟用 140**

**方尖筆刷筆尖剖面圖 287**

**方形, 建立 614, 615**

**方格紙效果 502**

**木刻畫效果 527**

**比對面板效果 225**

**水化功能**
套用液態金屬 548

**水彩**
流程圖 375
效果 343
替流程圖選擇變體 376
說明 343

**水彩筆刷 243**
自訂變體 346
使用 345
使用, 使用紙張材質 344
使用水彩控制項 345
選擇變體 346

**水彩筆刷控制項 303**

**水彩筆刷筆尖剖面圖 286**

**水彩圖層 419**
弄濕 344
使用 343
建立 344, 422
將畫布轉換到 344


## 五畫


**主色彩, 選擇 185**

**以電子郵件寄送影像 92**

**出廠設定**
復原 70

**出廠預設**
回復筆刷 253

**加入至選取區按鈕**
使用 477

**加入節點工具 50**
使用 623

**功能**
拖放 95

**右旋轉工具**
套用液態濾鏡 543

**外掛程式, 動態 533**

**外掛模組筆刷方法子類別 273**

**外觀**
存取 52
重複使用 258
儲存 257

**外觀比例**
裁切的設定 88

**外觀材料庫 68, 229**
加入 230
刪除資源 231
建立 230
重新命名資源 231
面板 64
修改顯示 231
移除 230
移動資源 231
輸入和輸出 229

**外觀選取器, 存取 52**

**左旋轉工具**
套用液態濾鏡 543

**平面, 萬花筒**
控制顯示 172
隱藏 172

**平面, 鏡射**
控制顯示 170
隱藏 170

**平面化**
圖層 210
影像 435

**平滑**
物件的顯示 674
厚塗顏料 412
筆刷控制項 316
選取區 476
縮放物件時 83

**平滑節點**
使用 616

**平滑點**
轉換 624

**平頭分岔筆刷筆尖剖面圖 286**

**平頭筆尖類型 268**

**平頭筆刷筆尖剖面圖 287**

**打濕筆刷筆觸 316**

**正常合成方式 440**

**正常合併模式 278**

**用戶端影像貼圖 683**
此項目的預設 URL 684
定義 683

**石紋效果 495**
建立公式 495
管理公式 495

**立體插補控制項 316**

## 六畫

**仿古色合成方式 440**

**仿古色合併模式 278**

**仿真水彩**
說明 343

**仿真水彩筆刷 242**
自訂變體 345
使用 345
使用變體 345
流程圖 376
控制項 288, 303
選擇變體 345

**仿真濕油畫筆刷 242**

**仿真鬃毛面板 402**
剖面圖長度設定 402
高度設定 403
散開程度設定 403
開啟 403
圓滑度設定 402
摩擦設定 403
鬃毛長度設定 402
鬃毛硬度設定 403

**仿真鬃毛筆刷 401**
自訂變體 403
剖面圖長度 402
控制項 296
設定 402
設定套圈與畫布之間的距離 403
設定圓滑度 402
設定鬃毛摩擦 403
散開鬃毛 403
選擇 401
選擇變體 401, 401

**仿製 147**
方法 153
仿製色彩 153
在文件之間 156
在文件內 156
自動 154, 497
色彩 188
更新來源影像 152
使用十字線 147
使用仿製筆刷 153
使用多種仿製來源 151
使用快速仿製 150
套用變形 157
偏好設定 150, 675
參考點 159
旋轉來源 161
設定仿製來源 147
設定參考節點 163
透視 160
描圖紙 148
筆刷方法 273
筆刷控制項 319, 319
影像 147
影像, 使用梵谷效果 498
影像, 使用筆刷載入 155
影像來源 148
編輯來源影像 152
輸出仿製來源影像 152
儲存仿製來源影像 152
點對點 155
顯示十字線游標 149

**仿製文件 (定義) 44**

**仿製印章工具 668**

**仿製色彩 188**

**仿製來源**
加 入透視 163
加入 151
加入透視至 163
更新 152
使用 148
使用多種 151, 152
使用亮度 220
定義 44, 163
建立反射貼圖 517
建立材質 514, 514
建立鑲嵌的來源 594
拼接 160
旋轉 161, 161
旋轉、縮放及修剪 162, 162
旋轉和縮放 161, 161
旋轉和鏡射 161
移動參考點 163
設定 147
設定色彩 153
透過仿製來源面板加入 151
填滿區域 165
製作馬賽克的來源 583
編輯 152
輸出 152
選取區 163
縮放 160
繪圖 153
彎曲 163, 163

**仿製亮度**
調整 221
調整色彩 223

**仿製筆工具 50**
使用 153
執行偏移取樣 156
選擇筆刷 154

**仿製筆刷 236**
多點式變體 157
將筆刷變體變形為 155
選擇 154
繪圖工具 153, 153

**仿製繪圖技術 154**

**光源**
以下項目的鍵盤快捷鍵 112
加入與刪除來源 510
泛光 511
亮度 511, 511
厚塗顏料的色彩 413
厚塗顏料的位置 413
厚塗顏料筆刷筆觸 413
套用至材質 518
套用預設至 510
效果 509
高度 511
控制方向 510
調整屬性 511
曝光 511

**再製**
色頻 454
圖層 426

**列印 663**
EPS 檔 665
PostScript 664
一般資訊 665
分色 664
印表機屬性 664
灰階 664
含有向量圖形的影像 666
校樣 665
格線 181
設定頁面大小 663
解析度與品質 77
構成影像 666
影像 664
調整至頁面大小 663

**列印影像 665**

**同時翻轉**
畫布和圖層 86

**向量筆工具**
使用 615

**向量圖形**
列印 666
貝茲線 616
建立 614
歪斜 627
為筆刷筆尖建立 258
偏好設定 674
剪下 625
旋轉 627
組合 630
設成群組 630
設定外框屬性 620
設定偏好設定 618
設定填色偏好設定 619
設定填色屬性 621
設定屬性 620
連接節點 625
結合 630
節點 622
對齊筆刷筆觸 129
漸變 631
製作網路按鈕的來源 686
增加至開放路徑 617
複製 629
調整大小 627
調整彎度 623
輸出 632
選取 620
儲存 614, 632
瞭解 614
瞭解圖層 418
翻轉 627
轉換為文字圖層 639
轉換為圖層 626
轉換為選取區 467
轉換選取區的目標 627
繪製 626

**向量圖形工具 49**
以下項目的鍵盤快捷鍵 111

**向量圖形圖層 418, 419**
建立選取區 470

**向量圖形選取工具 49**

**向量圖形選單**
指令的鍵盤快捷鍵 105

**向量圖形選擇工具**
選取向量圖形的工具 620

**合併**
圖層與畫布 435

**合併圖層與畫布 435**

**合併模式 277**

**回復面板**
使用 145

**多使用者支援**
範本 80

**多重筆刷控制項 319**

**多核心支援**
用於筆刷 274
設定使用狀況偏好設定 674

**多點式取樣筆刷變體 157**

**多點觸控 93**

**多邊形選取區工具**
用於製作徒手畫選取區 466

**多邊套索工具 669**

**字型**
調整大小 634
選擇 634

**字距最佳化 635**

**尖頭分岔筆刷筆尖剖面圖 286**

**尖頭筆刷筆尖剖面圖 285**
用於厚重媒材 287

**收縮工具**
套用液態濾鏡 544

**曲線**
校正色彩 217

**灰階影像**
列印 664
檢視色頻 458

**羽化**
色頻 461
選取區邊緣 475

**自由形式向量筆工具 668**

**自由變形工具**
以下項目的鍵盤快捷鍵 111

**自訂**
工作區 69
仿真鬃毛筆刷變體 403
色彩集配置 198
快捷鍵 98
花磚 500
厚重媒材變體 382
厚塗顏料筆刷 410
麥克筆 386
筆刷 261

**自訂工具箱 35, 67**

**自訂花磚效果 500**

**自訂花磚控制項 502**

**自訂面板**
- 刪除 67
- 建立 66
- 將項目加入 66
- 將選單指令放置於 66
- 開啟 66
- 關閉 66

**自訂綜合面板**
- 自訂綜合面板組織器 67
- 建立 65
- 重新命名 67
- 輸入 68
- 輸出 68
- 儲存 35, 67

**自動分佈**
- 筆刷 505

**自動化動作 655**
- 背景腳本, 自動儲存 657

**自動仿製 154**

**自動仿製效果 497**

**自動梵谷效果 498**

**自動選取指令**
- 用於仿製區域 469
- 用於選取區域 468

**自動錄製**
- 腳本 672

**自動儲存**
- 偏好設定 672
- 腳本 672

**自動儲存腳本偏好設定 657**

**自動繪製**
- 敏銳設定 143
- 敏銳筆觸繪製 143
- 復原細節 145
- 筆刷大小 143
- 筆觸設定 144
- 筆觸類型 143
- 亂數式 143
- 照片 143

**自動繪製面板**
- 使用 143
- 說明 65

**自選取區減去按鈕**
- 使用 477

**色相**
- 調整 220
- 選擇 185

**色相合併模式 278**

**色相構成方式 443**

**色偏**
- 校正 213

**色彩 183**
- 切換主與副 186
- 反轉 225
- 文字 634
- 加入至色彩集 199
- 加入至漸層 572
- 仿製 188
- 在 Web 圖形中減少 682
- 在色彩集中排序 198
- 在色彩集中尋找 197
- 在動畫中使用 642
- 在混色器面板中重設 195
- 在混色器面板中載入 196
- 在混色器面板中儲存 194
- 在網頁背景中控制 685
- 在影像之間比對 225
- 更改光源 511
- 更改畫布 76
- 使用漸層取代 579
- 使用暫時色彩面板選擇 187
- 取代色彩集中的 199
- 取樣 187
- 取樣多重 193
- 建立色彩集 198
- 建立重疊 520
- 為視訊調整 227
- 重新命名色彩集中的 200
- 套用為填色 201
- 校正 213, 213
- 紙張, 更改 187
- 從色彩面板中選擇 185
- 從色彩集中刪除 199
- 從色彩集中選擇 197
- 從基本的圖層選擇 436
- 從混色板上取樣 193
- 從漸層移除 572
- 從影像取樣色彩 188
- 混合 192
- 產生色頻 456
- 產生選取區 469
- 設定節點的透明度 572
- 設定變化 200
- 填色, 使用 201
- 填滿色頻 461, 461
- 極色化 226
- 載入多重 200
- 管理 205
- 調整 213, 220
- 調整階層 680
- 調整選取的 221, 221
- 適用 Web 679
- 選擇 184
- 選擇主 185

選擇副 185
隱藏 200
變化控制項 324
變更厚塗顏料光源 414
顯示 200

**色彩工具 48**

**色彩引擎, 選擇 210**

**色彩合併模式 277**

**色彩表現, 設定 200**

**色彩表現面板**
顯示 326

**色彩表現筆刷控制項 326**

**色彩政策 210**
建立 210

**色彩重疊效果 520**

**色彩面板 63**
在色彩面板中隱藏 186
建立色彩集 198
從中選擇色相 185
從中選擇色彩 185
探索 72
設定色彩值 186
說明 63
調整大小 186
選擇色彩 184
隱藏色彩環 186
隱藏資訊 186
顯示 185

**色彩校正**
色相、彩度和明度 220
使用色彩曲線 217
徒手畫 218
進階設定 218

**色彩混合, 筆刷筆觸 313**

**色彩描述檔 206**
CMYK 208
RGB 207
建立政策 210
指定或移除 209
軟校樣 209
嵌入 208
預覽 209
轉換 210

**色彩集**
以極色化 226, 226
加入色彩至 199
用來極色化 Web 圖形 679
回復至預設值 200
自訂配置 198
刪除其中的色彩 199
使用 196
使用, 動畫 642
使用, 適用於經紗與緯紗運算式 603
取代色彩集中的 199
忽略色彩變化 326
建立 198
重新命名色彩 200
將混色器色票加入 194
從混色板 195
從混色器面板 194
排序色彩 198
設定色彩變化的根據 326
尋找色彩 197
開啟 197
編輯 199
調整色票大小 198
輸入 197
輸出 199
選擇色彩 197
隱藏色彩名稱 198
顯示, 織布 598
顯示色彩名稱 198

**色彩集材料庫 229**
加入 230
刪除資源 231
建立 230
重新命名資源 231
修改顯示 231
移除 230
移動資源 231
輸入 229
輸出 229

**色彩集面板 63**
顯示 197

**色彩填色**
套用 202
套用像素式 202

**色彩構成方式 443**

**色彩管理**
RGB 色彩描述檔 207
色彩政策 210
色彩描述檔 206
使用原因 206
定義 205
表現方法 207
建立預設 211
指定色彩描述檔 209
移除色彩描述檔 209
軟校樣 207
軟校樣影像 209
嵌入色彩描述檔 208
預覽影像 209
認識 205
轉換 CMYK 到 RGB 208
顯示器校正與剖析 206

**色彩調色盤**
適用 Web 679

**色彩濃度, 筆刷筆畫 313**

**色彩選取器 51**

**色彩變化**
設定 200
筆刷控制項 324

**色票**
混色板 194

**色調**
淺色化 227
暗色化 227

**色調控制效果**
比對面板 225
亮度/對比 214
負片 225
等化 224
視訊標準色彩 227
極色化 226
調整選取的色彩 221

**色調濃度效果 522**

**色頻 453**
反轉 461
羽化 461
自動產生 455
建立材質 516
建立空白 453
套用效果 461
套用漸層至 570, 577
馬賽克花磚置入處 589
從選取區建立 453
產生材質 516
填色 461
填色, 根據色彩 461
載入選取區 470
與圖層遮罩 444
編輯 459
複製 453, 454
複製到圖層遮罩 447
複製圖層遮罩到 447
選取 456
儲存選取區 454
儲存選取區至新的 472
檢視 456
隱藏 458
繪製 460

**色頻面板**
管理色頻 456
說明 64
編輯色頻 456
顯示 458

**行距文字 635**

## 七畫

**伽瑪曲線**
使用等化效果調整 224
調整 213

**伺服器端影像貼圖 684**
建立 684

**弄乾數位水彩筆刷筆觸 347**

**弄濕水彩圖層 344**

**快捷鍵 97**
自訂 98
動態筆刷重新縮放 248
關閉文件 92

**快速仿製**
自訂 150
使用 150
偏好設定 675

**快速曲線工具 49**
使用 618

**快速預覽**
圖層 428

**快速彎曲效果 525**

**抖動**
搭配使用厚塗顏料 410

**抖動控制項 342**
大小抖動 279
不透明度抖動 274
色彩抖動 326
角度抖動 281
流量 298
流量和特徵抖動 298
特徵 298
紋路抖動 276
調整不透明度 274

**抖動筆刷 341**
控制變體 342
選擇變體 341
變體清單 341

**扭曲**
使用液態濾鏡的影像 542
影像, 使用彎曲效果 525
選取區 482
選取區中的透視 482

**扭曲影像**
使用玻璃折射變形效果 490

**投射筆尖類型 269**

**更新**
軟體 672

**材料庫 68**
加入 230
外觀 68, 229
回復預設 232
色彩集 229
刪除 230
刪除資源 231
更改顯示 231
材質 229
花紋 68, 229
建立 230
建立筆刷 254
流程圖 229
重新命名資源 231
修改顯示 231
紙張材質 68
移除 230
移動資源 231
筆刷 68, 229, 229
搭配使用 229
腳本 68, 229
圖層 68
漸層 68, 229
噴嘴 68, 229
影像 229
輸入 229
輸入舊版 229
輸出 230
選取區 68, 229
織布 68, 229

**材料庫面板**
修改顯示 231
調整大小 231
隱藏色票 231
顯示色票 231

**材質 135**
反轉 370
加入光源至 518
更改畫布 76
表現 523
套用, 到網路按鈕 686
輸入 373
擷取 373
變形 369

**材質材料庫 229, 374**
加入 230
刪除資源 231
建立 230
重新命名資源 231
修改顯示 231
移除 230
移動資源 231
輸入和輸出 229

**材質筆刷**
方法 372
自訂 370
色彩控制 372
來源混色 370
強度 372
塗抹 373

**材質繪圖 27, 365, 368**
材質可視性 369
無重疊的繪圖 373
隱藏材質 369
變形材質 369
顯示材質 369

**每英吋像素 77**
vs 每英吋點數 76
定義 44

**每英吋點素**
vs 每英吋像數 76

**角度筆刷控制項 281**

**角落點**
轉換 624

**貝茲線 616**
建立向量圖形的工具 617

## 八畫

**使用手冊 21**

**使用花紋**
繪製 557

**來源, 媒材 274**
選擇筆刷 274

**來源混色, 在材質筆刷中 370**

**兩點漸層, 建立 578**

**取消選取**
花磚 584
圖層 426
選取區 473

**取樣 147**
加入透視至來源 163
用仿製來源填色 165
多重色彩 193
色彩, 從混色板 193
色彩, 從影像 187
色彩從參考影像 122
套用變形 157
偏移 155
旋轉、縮放及修剪 162
旋轉來源 161
旋轉和縮放來源 161
旋轉和鏡射來源 161
設定參考節點 163

選取區 163
縮放來源 160
彎曲來源 163
變形 163

**取樣多重色彩工具 190**

**取樣色彩 30**
取樣大小 188
從所有可見圖層 188
從選取的圖層 188

**取樣色彩工具 190**

**固定**
面板與綜合面板 59
筆刷選取器列 58
擴充屬性列 54
屬性列 54

**底紋效果 141**
比對色彩和色調 143
加入增加邊緣效果 142
建立 142
建立方法 141
將設定儲存為預設 142

**底紋效果面板 65**
使用 141

**延伸選單 22**
存取工具 52

**延展文字 635**

**抽屜 61**
展開或摺疊 61
顯示或隱藏 61

**拖放功能 95**

**放**
大 82

**放大**
以最適比例 83
重設為 100% 83
縮放至特定比例 83

**放大工具 190**

**放大鏡工具 51**
用於縮小 83
放大 82
重設 83

**明度**
調整 220

**油畫粉蠟筆 240**

**油漆桶工具**
填滿色頻 461

**油墨**
控制 406

**油墨筆刷 239**
大小設定 406
光源效果 407
自訂變體 407
使用 405
表現設定 406
控制項 306
變體, 選擇 405

**油墨圖層 419**
建立 405, 422
調整特性 405

**直線**
繪圖 126

**直線筆觸按鈕**
清除直線 128
繪製直線 126

**直線噴槍筆尖類型 269**

**花紋 555**
建立 558
建立材質 514
建立無接縫 561
衍生 503
套用 555
從影像 559
從選取區 560
從頭開始建立 559
設定不透明度 558
填滿色頻 461
碎形 562
萬花筒類型 542
編輯 558
調整外觀 556
遮罩 560
織布, 建立 599

**花紋材料庫 68, 229**
加入 230
刪除資源 231
建立 230
重新命名資源 231
修改顯示 231
移除 230
移動資源 231
輸入和輸出 229

**花紋材料庫面板 64, 64**

**花紋亮度**
調整色彩 221, 223

**花紋選取器, 存取 52**

**花磚**
用於建立無接縫花紋 561
在馬賽克中取消選取 584
在馬賽克中調整亂數式 586
在馬賽克中選取 584
成像於遮罩 589

自訂 500
色彩用於馬賽克 585
使用碎型花紋製作 686
花紋填色 556
度量式 586
建立 3D 589
重繪 590
從馬賽克上移除 584
填滿馬賽克的工具 588, 590
編輯花紋 561
選取用於馬賽克 584

**表面光源**
厚塗顏料 409, 413
調整厚塗顏料深度 414
調整強度和亮度 415

**表面材質**
自色頻產生 516
自圖層遮罩產生 516
使用紙張建立 512
建立 3D 筆刷筆觸 512
建立浮雕 515
套用, 到網路按鈕 686
套用光源 518
效果 509
從仿製來源產生 514
從花紋產生 514
從紙張建立 512
從影像產生 514

**表面控制效果**
木刻畫 527
色彩重疊 520
色調濃度 522
快速彎曲 525
表現材質 523
素描 530
碎裂 528
絹印 529
影像彎曲 525
應用網點 519

**表現, 色彩 200**

**表現方法**
色彩管理 207
直覺式 207
相對色度 207
絕對色度 207
飽和 207
選擇 210

**表現材質**
反射貼圖 516

**表現材質效果 523**

**表現筆刷設定 263**

**金屬**
加入水滴至選取區 551
建立負片 550
套用 548
從選取區減去水滴 551
移除 550
移動水滴 551
調整反射 552
選擇水滴 551
顯示水滴控制點 551

**附註 22**
加入至圖層 424

## 九畫

**亮化 227**

**亮化工具**
使色調淺色化 227

**亮度**
在影像之間比對 225
建立材質 514
產生色頻 455
對效果使用 486
對應漸層至 579
調整 214
調整色彩使用 220
調整紙張紋路 139

**亮度/對比效果 214**

**亮度合併模式 278**

**亮度和對比動態外掛程式 535**

**亮度構成方式 444**

**前景色彩與主色彩 72**

**厚重媒材 381**
自訂變體 382
修改剖面圖 382
控制項 295
控制變體 383
設定大小步驟 383
筆尖剖面圖 287
筆刷筆尖剖面圖 382
預覽筆尖 384
選擇變體 381
壓扁筆刷筆尖 383
變體清單 381

**厚重媒材控制**
使用麥克筆 386

**厚塗顏料 409**
「犁痕」設定 412
反轉深度 412
反轉深度方法 410
支援的筆刷變體 412
加入與刪除光源 413
外表深度 412
平滑 412
光源 413

光源色彩 413
在網路按鈕上使用 687
使用入門 409
使用抖動 410
建立自訂的筆刷 410
建立效果 413
負片深度 412
清除 409, 410
深度方法 410
犁痕 412
設定光源位置 413
設定光源屬性 414
設定繪圖方法 411
筆刷 239
筆刷控制項 302
構成深度 415
與圖層混色 415
調整光源 415
調整深度 414
調整深度相互作用 411
儲存為 PSD 410, 670
隱藏 409
繪圖方法 410
顯示 409, 409

**按鍵組 98**
管理 99, 99

**拼接**
仿製 160
影像 500

**指令**
指定給按鍵 98

**染色筆刷 243**

**柔化**
焦點 494
選取區邊緣 475

**柔化效果 494**

**柔光合併模式 279**

**柔光構成方式 442**

**歪斜**
文字 635
向量圖形 627
參考圖層 450
選取區 481

**洋蔥紙 646**

**流程圖**
自訂 378
使用 376
從紙張建立 378
從影像建立 378
控制流量阻抗 377
啟用 377
開始使用 375

**流程圖 材料庫**
加入 230

**流程圖材料庫 229**
刪除資源 231
建立 230
重新命名資源 231
修改顯示 231
移除 230
移動資源 231
輸入和輸出 229

**流量, 噴槍 131**

**流線貼圖材料庫**
面板 64

**流線貼圖面板 64**

**炭筆筆刷 236**

**玻璃折射變形效果 490**
控制項 492

**玻璃折射變形動態外掛程式 540**

**相乘合併模式 278**

**相乘構成方式 441**

**相異合併模式 278**

**相異構成方式 443**

**背景**
拼接 685
為網頁製作 685
製作透明 681

**背景色彩**
設定 673
與副色彩 72

**背景腳本**
自動儲存 657

**衍生效果 503**

**計算圓形筆尖類型 267**
自訂剖面圖 295

**計算圓型筆刷控制項 294**

**負片金屬 550**

**負片效果 225**

**負片深度**
厚塗顏料 412

**重設**
縮放比例 83

**重塑色彩曲線 217**

**重新啟動**
選取區 474

**重新縮放**
畫面上筆刷 246

**重複**
向量圖形, 設定 629

**重複使用**
效果 486
選取區 473

**重疊**
在材質繪圖中 373
色彩 520
色頻 458

**重疊合併模式 278**

**重疊構成方式 441**

**限制**
徒手畫筆刷筆觸 127
筆刷筆觸 671
填色 202

**面板**
以下項目的鍵盤快捷鍵 102
加入面板 60
用於效果 486
在其中移動面板 60
在面板中移動。 60
使用 59
固定 59, 62
展開或摺疊 61
將面板加入 60
將面板從中移除 60
將面板群組至 60
從面板建立 60
從面板移除 60
探索 63
群組至面板 60
解除固定 62
調整大小 61, 231
導覽, 使用鍵盤快捷鍵 107
顯示和隱藏 61
顯示或隱藏 61

**面板 (定義) 44**

**面板標籤 22**

**面板選項選單按鈕 22**

**音訊表現 33, 264**
設定 265
連結筆刷屬性 264

**頁面**
大小, 更改 76
高度 76
將影像調整至 663
設定 663
設定方向 663
設定列印大小 663
設定邊界 663
測量單位, 更改 76
寬度 76

## 十畫

**修片 649**

**修剪仿製 162**

**修飾斜邊**
圖層或選取區 538

**修飾斜邊動態外掛程式 538**
控制光源 538
控制斜邊 538

**修飾斜邊動態外掛模組**
用於網路按鈕 687

**剖面圖, 筆尖 285**

**原點, 尺規**
回復 179
更改 178

**套用色彩工具**
調整大小 191

**套用表面材質效果 512**
使用 3D 筆刷筆觸 512

**套索工具**
以下項目的鍵盤快捷鍵 109
用於停用選取區 474
用於製作徒手畫選取區 466

**徒手畫**
色彩校正 218

**徒手畫筆刷筆觸**
限制 127
套用 126

**徒手畫筆觸按鈕**
繪製徒手畫線條 126

**徒手畫線條, 繪圖 126**

**徒手畫選取區 466**

**徒手繪向量圖形, 繪圖 618**

**效果**
光源 509
灰階 523
使用亮度 486
表面材質 509
保持面板開啟 486
厚塗顏料 413
套用, 至色頻 461
套用, 至動畫畫格 645
套用最近使用的 486
馬賽克 582
淡化 485
通用選項 485

鑲嵌 591

**效果選單**
指令的鍵盤快捷鍵 105

**效能偏好設定 674**
指定 674

**書法筆刷 241**

**校正色彩 213**
曲線 217
校正色彩效果 213
基本 213
等化影像 224
進階 218

**格線 180**
列印 181
列印格線 181
為階層 2 噴嘴建立 395
為階層 2 噴嘴設定 395
啟用 180
設定 181
對齊項目 181

**氣泡效果 499**

**消除**
液態濾鏡扭曲 546

**海綿 243**

**浮動物件 423**
建立 423
重新放置在圖層上 424
從圖層落下 424
複製 423

**浮動物件圖層 419**

**浮雕效果 515**

**特效效果**
普普藝術填色 507

**特殊效果 487**

**特殊媒材筆刷 35**

**矩形, 建立 614, 615**

**矩形向量圖形工具 49**
使用 614

**矩形圈選框工具 669**

**矩形選取區工具 48, 464**
以下項目的鍵盤快捷鍵 109
用於停用選取區 474
選取方形區域的工具 466, 615, 615
選取矩形區域的工具 466, 615, 615

**神秘特效效果 487**
方格紙 502
石紋 495
自訂花磚 500
自動仿製 497
自動梵谷 498
衍生 503
氣泡 499
迷宮 504
馬賽克 582
高反差 504
筆刷自動分佈 505
鑲嵌 591

**粉彩筆筆刷 236**

**紋路**
反轉 138
方向, 調整 140
行為, 調整 140
使用 135
亮度, 調整 139
為筆刷亂數化 277
為筆刷調整 276
動畫中的設定 650
設定筆刷的 248
筆刷筆觸的設定 277
筆刷屬性 246
對比, 調整 139
影像水管 388
調整抖動 276
縮放 138

**紙張**
大小 663
更改色彩 187

**紙張 (定義) 44**

**紙張材料庫 229**
加入 230
刪除資源 231
建立 230
重新命名資源 231
修改顯示 231
移除 230
移動資源 231
輸入和輸出 229

**紙張材料庫面板 63**

**紙張材質 135**
水彩筆刷 344
使用屬性列套用 250
建立 137
建立, 從碎形花紋 564
建立表面材質 512
重新命名 138
套用 135
紋路, 方向性 140
紋路反轉 139
紋路亮度 139
紋路亂數化 140
紋路對比 140
紋路縮放 139
從紙張材質材料庫中刪除 138
擷取 137

轉換至流程圖 378
繪圖時展現 246

**紙張材質材料庫 68**
刪除紙張材質 138
使用 137
開啟 138

**紙張亮度**
調整色彩使用 221
調整選取的色彩 222

**紙張面板 63**
說明 63

**紙張紋路**
反轉與縮放 138
方向和行為 140
亮度與對比 139
動畫中的設定 650

**紙張選取器 51**

**記憶體**
使用狀況偏好設定 674

**記憶體 (RAM)**
偏好設定 674

**迷宮效果 504**

**配置工具 167**

**配置格線 167**
移動 169
設定, 另存為預設 169, 176
設定, 調整 168
預設, 刪除 169, 176
預設, 建立 169, 176
預設, 選擇 169
隱藏 168
顯示 168

**配置格線工具 50, 65**

**配置格線面板**
使用 167

**馬賽克 581**
以下項目的鍵盤快捷鍵 113
使用花磚填滿 588
取消選取花磚 584
花磚色彩 585
花磚度量式 586
建立 3D 589
指定磚泥色彩 585
重繪花磚 590
將花磚塗繪至遮罩 589
從仿製製作 583
移除花磚 584
亂數花磚 586
填入選取區 590
與其他影像構成 591
製作 582
遵循影像邊緣 588
選取花磚 584
選取筆觸 590
變化色彩 585
鑲嵌 591

**馬賽克和鑲嵌對話方塊 582**

**高反差效果 504**

## 十一畫

**偏好設定**
Painter 的設定 671
一般 671
介面 672, 672
仿製用 150
向量圖形 674
向量圖形, 繪圖 618
多核心支援 674
快速仿製 150
效能 674
啟用 Corel Painter for Cinco 26
設定復原程度 674
連接 676
繪圖板 676

**偏移取樣 155**
在文件之間 156
在文件內 156

**剪刀工具 49**
剪下向量圖形的工具 625

**副色彩, 選擇 185**

**動作**
在動畫中重複 648
自動化 655

**動畫 641, 641**
以下項目的鍵盤快捷鍵 112
在影像水管噴嘴中使用 399
考量畫格速率 651, 651
刪除畫格 647
使用入門 643
使用圖層 647
建立 641, 643
洋蔥紙 646
計算所需的磁碟空間 642, 642
重複動作 648
重複畫格 648
修片 649
修改 645
套用效果至畫格 645
套用腳本到 649
將色彩集用於 642, 642
從腳本轉換 659
清除畫格 648
清除畫格內容 647
設定預覽畫格速率 645
插入 648
插入動畫於 649

畫格延遲 654
新增至動畫 647
腳本, 製作 650
製作動畫 GIF 653
導覽 645, 645
輸入連續編號檔 652
輸出, 為連續編號檔 652
檔案格式 644
繪製於 645

**動畫 GIF**
製作 653
輸出動畫為 653

**動態外掛程式 533**
存取 534
開始使用 534

**動態斑紋 33, 328**
套用 330
設定 329

**動態殘影效果 493**

**動態筆刷重新縮放 246**

**動態圖層 419**
刪除 534
更改設定 534
亮度和對比, 建立 535
建立 534
建立選取區 470
玻璃折射變形, 建立 540
液態金屬, 建立 548
液態濾鏡, 建立 544
等化, 建立 539
極色化, 建立 553
萬花筒, 建立 541
確認 534

**參考圖層 419**
使用 449
建立 449
歪斜 450
修改 449
旋轉 450
確認 450
調整大小 450
縮放 450

**參考影像**
取樣色彩 122
移動 122
縮放 122
顯示 122

**參考點**
仿製用 159, 163
變形 478

**將花紋**
加入至圖層 559

**將厚塗顏料與圖層混色 415**

**將焦點清晰化 493**

**常見問題**
Adobe Photoshop 使用者 669, 669

**康特筆筆刷 236**

**強光合併模式 278**

**強光構成方式 442**

**彩化合併模式 278**

**彩化構成方式 439**

**彩色鉛筆 241**

**彩度**
調整 220

**彩度合併模式 278**

**彩度構成方式 443**

**從影像取樣色彩 188**

**敏銳設定 143**

**敏銳筆觸筆刷 243**

**敏銳筆觸繪製選項 143**
使用 143

**敏銳模糊 487**

**斜邊**
網路按鈕 687

**旋轉**
文字 635
仿製 161, 161, 161
仿製, 在縮放和修剪時 162
向量圖形 627
參考圖層 450
畫布 84
影像 84
選取區 481

**旋轉頁面工具 51**
用於重設影像 84
用於旋轉影像 84

**液態金屬動態外掛程式 546**
工具 547
控制項 548

**液態金屬筆刷**
調整大小 552

**液態濾鏡動態外掛程式 542**
工具 542
控制項 542

**淡化**
效果 485
筆刷筆觸 127

**淺色化合併模式 278**

**淺色化構成方式 442**

**淺色化影像色調 227**

**清除**
從動畫清除 648
影像區域 127

**清晰化效果 493**

**混合**
色彩 192
顏料 192

**混合色彩工具 190**
調整大小 191

**混色**
圖層 36
圖層, 使用構成方式 438

**混色板**
令人耳目一新的 191
另存為 MXS 195
另存為 PNG 195
色票 194
更改背景 192
重設縮放 191
清除內容 191
清除色彩 195
復原預設 195
開啟影像 193
載入 196
預設 191

**混色筆刷控制項 312**

**混色模式**
從構成方式轉換 448

**混色器色票**
加入至色彩集 194

**混色器面板**
工具 190
色票 194
更改混色板背景 192
使用 189
取樣混色板色彩 193
建立色彩集 194, 198
重設色彩 195
清除混色板 195
混合色彩 192
混色板建立色彩集 195
開啟影像 193
載入色彩 196
載入混色板 196
調整大小 191
儲存色彩 194
儲存混色板 195, 195
繪圖 193
顯示 191, 191

**深度**
使用表現設定 412
厚塗顏料 410
相互作用 411
套用到表面材質 512
套用到馬賽克花磚 589
套用到網路按鈕 687
調整油墨圖層 406
調整厚塗顏料 414

**犁痕**
厚塗顏料 412

**產品更新, 啟用通知 672**

**移除節點工具 50**
使用 623

**移動工具 669**

**組合向量圖形 630**
製作 630
釋放 630

**設成群組**
向量圖形 630

**軟校樣**
色彩描述檔 209
色彩管理 207

**軟圓頭筆刷筆尖剖面圖 286**

**連接**
至 Corel Painter for Cinco 676

**連接節點 625**

**連續時間沈澱控制項 284**

**連續編號檔 652**
輸入 652
輸出動畫為 652

**透明的 GIF, 製作 681**

**透明度**
保留在圖層上 436
建立圖層遮罩 445

**透明遮罩**
加入至選取區 469
在圖層之間複製 447
自選取區減去 469
與選取區交會 470
選取, 從圖層面板 446

**透視**
加入仿製中 163
在選取區中扭曲 482

**透視引導筆觸 174**

**透視導線工具 51**

**陰影**
加入至文字 636
加入至圖層 437
增加到 Web 按鈕 686

**陰影對應合併模式 279**

**陰影對應構成方式 440**

**麥克筆 239**
自訂 386
使用厚重媒材控制 386
筆刷類別 385
開始使用 385
選擇變體 386

**麥克筆筆刷方法 273**

## 十二畫

**備份檔案**
在儲存時建立 90
使用腳本建立 655
偏好設定 672
設定偏好設定 89
儲存偏好設定 672

**最小設定**
搭配表現使用 263

**單色筆刷 680**

**單純筆刷 242**

**單像素筆尖類型 268**

**單像素邊緣筆刷筆尖剖面圖 286**
用於厚重媒材 287

**場景深度**
效果 489
控制項 490

**媒材材料庫面板**
說明 63

**媒材來源, 選擇 274**

**媒材控制面板**
說明 64

**媒材匯集 129**

**媒體選取器列**
方向 673
存取 52

**嵌入色彩描述檔 208**

**復原**
設定程度 674
筆刷筆觸 127
填色 203

**復原, Painter 預設設定 70**

**復原面板 65**

**描圖**
仿製來源 149

**描圖紙**
不透明度, 更改 150
仿製影像工具 148
停用 150
啟用 149
與動畫一起使用 647
影像加上外框工具 149
檢視影像 149

**提示 24**

**普普藝術填色效果 507**

**殘影工具 668**

**游標圖示**
十字線仿製游標 149
更改 673
偏好設定 673

**測量單位**
尺規, 設定 178
更改 76
設定 673

**焦點**
柔化 494
清晰化 493

**焦點效果 487**
柔化 494
玻璃折射變形 490
動態殘影 493
敏銳模糊 487
清晰化 493
場景深度 489
超柔化 494
鏡頭動態殘影 488
變焦模糊 495

**無接縫花紋 561**

**畫刀 240**

**畫布**
大小 76
合併圖層 435
自選取區保護 470
更改色彩 76
材質, 更改 76
和圖層同時翻轉 86
定義 43
套用漸層至 570, 577
將文字圖層落下到 639
旋轉 84

清除厚塗顏料 410
解析度 76
預設 77
與影像一起調整大小 89
說明 46, 46
調整大小 88
選取 467
翻轉 86
轉換到水彩圖層 344
繪圖 121
繪圖的工作流程 117
顯示厚塗顏料 409

**畫布選單**
指令的鍵盤快捷鍵 104

**畫面上筆刷重新縮放 246**

**畫家油畫**
筆刷控制項 300
筆刷筆尖剖面圖 286

**畫格**
重複 648
套用效果至 645
從動畫刪除 648
新增至動畫 647
選取 645
繪製於 645

**畫格延遲 654**

**畫格堆疊**
計算磁碟空間 642
開啟 644
輸出為動畫 GIF 653

**畫格速率**
動畫預覽的設定 645
瞭解 651

**畫筆**
使用, 與滑鼠 124
使用滾輪 131
使用噴槍 130

**畫筆, 花紋 241**

**程式, 在其間拖曳 95**

**等化效果 224**

**等化動態外掛程式 539**

**等化影像 224**
使用校正色彩效果 224
使用等化效果 224

**筆尖**
設定轉換範圍 383

**筆尖, 筆刷**
建立 258
調整 261

**筆尖式筆尖類型 (定義) 44**

**筆尖剖面圖**
厚重媒材 382

**筆尖剖面圖筆刷控制項 285**

**筆尖透版 29, 330**
套用 334
屬性 334

**筆尖類型 267**
其他 270
定義 44
計算圓形 267
單像素 268
筆尖式 267
圓形 267
塗繪 268
駝毛 268
橡皮擦 268
選擇 270
擷取 268
鬃毛 268

**筆刷**
Painter X3 的新功能 245
大小, 設定 247
大小控制項 279
不透明度 274
不透明度, 設定 246, 247
方法與子類別 272
比例, 設定 318
在屬性列上設定不透明度 250, 251
多核心支援 274
自訂 261
自訂圖示 254
自動分佈 505
刪除類別 253
形狀 283, 283
形狀, 設定 283
使用舊版控制項調整大小 671
使用屬性列進行設定 30
建立筆尖 258
建立類別 253
修改鬃毛 296
校正, 使用筆刷控制項 266
神秘特效效果 505
紋路, 設定 248
紋路控制 246
紋路設定 274
動態顯示控制項 249
基本屬性 246
接觸角度 318
單色 680
媒材來源 274
媒材匯集 129
筆尖剖面圖 285, 285
筆尖類型 267
筆觸類型 270
筆觸屬性 277

搜尋 244
對齊至路徑 672
管理 233
網頁可使用式 680
複製 252
調整紋路 276
輸入 255
輸出 255
選取 244
儲存外觀 257
儲存和刪除 252
瞭解 233
購買 245
類別, 清單 234

**筆刷大小**
縮放特徵 671

**筆刷工具 48**
以下項目的鍵盤快捷鍵 108
用於選取區填入筆觸 475
套用液態金屬 547
套用液態濾鏡 544
清除影像區域 128
繪製色頻 460

**筆刷方法 272**
用於在圖層上繪圖 435
用於網頁可使用式筆刷 680
疑難排解 134

**筆刷自動分佈效果 505**

**筆刷材料庫 68, 229**
建立和刪除 254
將網頁可使用式筆刷載入 681
輸入 255
輸入舊版 255

**筆刷材料庫面板**
存取 55
使用 244

**筆刷套件**
回復購買項目 246
購買 245

**筆刷校正 119**
設定 120

**筆刷校正筆刷控制項 266**

**筆刷控制面板**
更改項目 41
開啟 262
說明 63
關閉 262

**筆刷控制項**
一般 267
大小 279
分岔 317
水彩 303
平滑 316
用於抖動筆刷變體 342
仿真水彩 288
仿真鬃毛 296
仿製 319
多重 319
色彩表現 326
色彩變化 324
角度 281
油墨 306
表現 263
厚重媒材 295
厚塗顏料 302
計算圓形 294
探索 262
混色 312
最小設定 263
畫家油畫 300
筆尖剖面圖 285
筆刷校正 266
筆觸抖動 311
筆觸屬性 277
間距 284
滑鼠 315
噴槍 298
影像水管 316
數位水彩 303
鬃毛 296
鬃毛控制項 295
顯示進階 249

**筆刷控制項面板**
開啟全部的快捷鍵 262

**筆刷筆尖**
更改筆尖剖面圖 288
角度 281
建立 258
間距 284
預覽 265, 265
調整大小 246
調整鬃毛 296
類型 267

**筆刷筆尖剖面圖 285**
用於厚重媒材 287
修改厚重媒材 382
畫家油畫 286
噴槍 131
選擇 288

**筆刷筆跡 118**
Wacom Intuos 繪圖板 94
設定 119
預設 120

**筆刷筆觸**
360° 130
3D 512
分岔 317
打濕 316
合併模式 277
在屬性列上設定 249

抖動 311
直線 126
表現設定 263
限制 127, 671
套用 126
套用, 至動畫 650
套用, 滑鼠設定 125
套用至選取區 475
套用直線 126
控制角度 281
淡化 127
設定對齊容錯度 129
透視 172
透視引導 174
最佳化 285
復原 127
提升 285
亂數紋路 277
預覽 265
對齊 128
疑難排解 133
播放 132
調整大小 279
錄製 132
儲存 133
縮放 247
雙色 189
類型 270

**筆刷筆觸疑難排解 133**

**筆刷載入功能 313**
仿製 155
使用多重色彩繪圖 200

**筆刷預覽面板**
開啟 265

**筆刷選取器 31**
以面板顯示 31
顯示或隱藏 55

**筆刷選取器列 71**
移動或固定 58
說明 46
選擇筆刷 244

**筆刷還原**
顯示 673

**筆刷類別**
回復 253
定義 44
建立 253
重新命名 252
清單 234
輸入 255, 256
輸出 255
隱藏 58

**筆刷變體**
回復 253
回復預設設定 253
刪除 253
抖動 341
定義 44
厚重媒材 381
重新命名 252
修改 262
校正 266
動態斑紋 329
複製 252
輸入 255
輸出 255
選取 244
儲存和刪除 252
隱藏 58

**筆觸**
使用資料 133
透視 172
透視引導 174
預覽 265
調整大小 279

**筆觸抖動筆刷控制項 311**

**筆觸設定 143**
自動繪製照片 144

**筆觸筆刷**
厚塗顏料混色 415

**筆觸類型**
分岔 271
水管 271
多重 270
單一 270
釉彩 271

**結合**
向量圖形 630
選取區 470
選取區與現有的 Alpha 色頻 472

**結束 92**

**裁切工具**
用於裁切影像 87
限制為正方形 87
設定外觀比例 88

**視訊 641**
套用標準色彩 227
輸入 644

**視訊標準色彩效果 227**

**視窗選單**
指令的鍵盤快捷鍵 106

**註冊 Corel 產品 25**

**詞彙**
Painter 43
與 Adobe Photoshop 667

**詞彙表 43**

**鈍頭筆刷筆尖剖面圖 286**

**間距**
文字字元 635
筆觸中的筆刷筆尖 284
影像水管的影像 389

**間距筆刷控制項 284**

**間隔**
文字行 635

**階層**
影像水管 392

**階層 1 噴嘴**
建立 394

**階層 2 噴嘴**
自動畫製作 399
建立 395, 395

**階層 3 噴嘴**
建立 396

**黃金分割**
設定 177
設定, 另存為預設 177
預設, 刪除 178
預設, 建立 177
預設, 選擇 178
導線, 移動 178
隱藏 176
顯示 176

**黃金分割工具 50**
使用 176

**黃金分割面板 65**
使用 176

## 十三畫

**亂數化**
紙張紋路 140
影像水管元素 389

**亂數式**
自動繪製 143

**匯集, 媒材 129**

**圓形, 建立 614, 615**

**圓形工具**
套用液態濾鏡 543, 543

**圓形水滴工具**
套用液態金屬 547

**圓形筆尖類型 267**

**塗繪麥克筆 385**

**塗繪筆尖**
定義 44
說明 269
類型 268

**填入選取區指令**
搭配使用馬賽克 590

**填色**
色彩, 使用 201
色頻 461
含取樣影像的區域 165
花紋 555
花紋花磚 556
限制 202
將色彩套用為 201
將織布套用為 598
控制漏色 203
設定向量圖形的屬性 619, 621
復原 203

**填塞**
色頻, 根據色彩 461

**微粒筆刷 349**
一般控制項 357
流線 352
重力 350
彈簧 354

**意見, 傳送 26**

**搜尋**
筆刷 244
說明 23

**新功能 2015 27**
支援即時觸控筆 39
功能 27
抖動平滑 38
使用者介面排列 39

**新功能 X3 39**
令人耳目一新的混色板 191
仿製來源編輯 152
抖動 (筆刷控制項) 342
抖動筆刷 341
記憶體擴充程式 (Mac) 674
參考影像 122
強化筆觸預覽 265
設定色彩集的色彩數目上限 198
透視導線 172
最少的筆刷控制項 263
筆刷搜尋 244
跨圖層變形 428
增強的仿製 147
顯示洋蔥紙 646

**新筆刷工作區配置 350**

**暗化 227**
圖層或選取區 536

**暗化工具**
使色調暗色化 227

**暗化動態外掛程式 535**

**暗色化合併模式 278**

**暗色化構成方式 442**

**暗色化影像色調 227**

**暗色筆刷筆尖剖面圖**
用於厚重媒材 287

**暈染, 調整**
水彩 305
仿真水彩 291
仿真濕油畫 294
數位水彩 347

**楔形筆刷筆尖剖面圖 287**

**極色化**
Web 影像 679
色彩 226
使用色彩集 226

**極色化效果 226**

**極色化動態外掛程式 553**

**溶解合併模式 278**

**溶解構成方式 441**

**滑鼠**
使用, 與畫筆 124
筆刷控制設定 315
筆刷筆觸設定 125
滾輪設定 125
調整筆刷筆觸支點 125
調整筆刷筆觸傾斜度 125
調整筆刷筆觸壓力 125

**滑鼠筆刷控制項 315**

**照片**
自動繪製 143
建立底紋效果 141
復原細節自 145
開啟做為參考 122
繪圖的工作流程 115

**照片工具 50**

**照片描繪系統 141**

**照片提升設定**
儲存為預設 142

**照片筆刷 242**

**照片繪製系統**
自動繪製面板 143
底紋效果面板 141
復原面板 145

**碎形花紋**
建立 562
建立, 控制項 563
轉換為紙張材質 564

**碎型花紋**
花磚 686

**碎裂效果 528**

**萬花筒工具 50**
使用 171

**萬花筒平面**
控制顯示 172
隱藏 172

**萬花筒動態外掛程式 541**
建立與擷取花紋 542

**萬花筒繪製模式 171**
切換 172
控制平面的顯示 172
隱藏平面 172

**節點 622**
加入 623
刪除 623
均化 623
移動 623
連接 625
轉換 624

**節點, 連接 625**

**經紗運算式**
色彩, 定義 603
定義 601

**絹印效果 529**

**置入**
檔案 78, 79

**群組**
將面板群組至面板 60

**群組圖層**
加入圖層至 434
命名 424
建立階層 1 噴嘴 394
移除圖層 434
開啟 434
解散群組 434
摺疊 434
關閉 434

**腳本 655, 655**
加入 657
自動錄製 672
自動儲存 672
自動儲存背景 657
刪除 659
材料庫 661
重新命名 659
套用至動畫 649
套用筆刷筆觸至動畫 649
移動 657
設定動畫的紋路位置 649
開始使用 655
製作動畫 650
播放 656
播放獨立解析度 658
編輯 659
獨立解析度 658
錄製 656
錄製獨立解析度 658
轉換為動畫 659

**腳本材料庫 68, 229**
加入 230
刪除資源 231
建立 230
建立和刪除 661
重新命名資源 231
修改顯示 231
移除 230
移動資源 231
輸入 661
輸入和輸出 229
輸出 661

**腳本面板**
說明 65
顯示 656
顯示和隱藏 656

**落下**
文字圖層到畫布 639
浮動物件 424
圖層 435

**解析度**
文件 75
畫布 76
與列印品質 77
與螢幕顯示 77
影像 76, 76, 77

**解除鎖定**
圖層 431
導線 180

**資源材料庫 229**

**路徑**
向量圖形, 增加至開放 617
將筆刷對齊至 672
對齊筆刷筆觸 129
彎曲文字 637

**路徑式選取區 464**
自像素式轉換 467
建立 465
歪斜與扭曲 481
縮放與旋轉 480

**路徑選取工具 669**

**載入**
石紋公式 497
多重色彩 200
混色板 196
混色器面板中的色彩 196
混色器面板中的色彩集 196
圖層遮罩到選取區 446
網頁可使用式筆刷 681
噴嘴檔案 397
選取區 470
選取區自 Alpha 色頻 473

**運算子, 運算式 605**

**運算式運算子 605**
優先順序 612

**釉彩 238, 335**
不想要的重疊 340
平滑抖動 339
表現 338
控制項 338
筆刷筆觸的最大不透明度 338
筆刷筆觸的最小不透明度 339
變化筆刷筆觸的不透明度 339

**釉彩筆刷 29**
不想要的重疊 340

**鉛筆筆尖剖面圖 287**

**預設**
筆刷筆跡 120

**預設, 畫布 77**

**預設工作區, 回復至 69**

**預設值合併模式 278**

**預設設定**
復原 33
復原 Painter 70
顯示 71

**預設圖層**
轉換圖層 422

**預設構成方式 438**

**預覽**
色彩描述檔 209
使用色彩管理 209
筆刷大小 281
筆刷筆尖 265
筆刷筆觸 265

# 十四畫


**像素**
選取 467

**像素式圖層 418**
轉換向量圖形的目標 626

**像素式選取區 464**
建立 467
轉換為路徑式 467

**像素噴槍筆尖類型 269**

**圖示**
為筆刷建立 254

**圖層**
分組 433
以下項目的鍵盤快捷鍵 113
加入下落式陰影 437
加入至群組 434
加入至影像公事包面板 450
加入花紋 559
加入附註至 424
平面化 210, 435
再製 426
在其間拖曳 95
刪除 422
快速預覽 428
使用亮度 220
使用浮動物件 423
使用馬賽克 582
取消選取 426
和畫布同時翻轉 86
命名 424
保留透明度 436
建立 422
建立色彩集 198
建立階層 1 噴嘴 394
建立選取區 469
修飾斜邊 538
套用漸層至 570, 577
偏好設定 672
從基本選擇色彩 436
從群組中移除 434
混色 36
混色, 使用構成方式 438
移動 427
移動到新的文件視窗 428
組織, 使用影像公事包材料庫 450
設定不透明度 437
開始使用 418
開啟 Photoshop 73
開啟 Photoshop 樣式 73
順序 432
暗化 536
落下 435
解散群組 434
資訊, 顯示 433
對齊 430
構成方式 448
構成方式, 更改 444
與畫布合併 435
製作動畫工具 647
製作透明 GIF 的來源 681
輕推 428
撕裂 537
複製 426
複製選取區 427
調整一般偏好設定 672
遮罩 444
選取 425
選取區上 465
儲存 448
檢視 431
檢視位置 433
瞭解 418
隱藏 432
翻轉 86
轉換向量圖形的目標 626
轉換成預設 422
轉換選取區為 423
鎖定與解除鎖定 431
繪圖 435
繪圖, 方法 435
繪圖, 與畫布 121
繪圖提示 436
類型 418
變形 428
變形多個 428, 428
顯示 432
顯示指示器 425

**圖層 (定義) 44**

**圖層材料庫 68**

**圖層面板**
刪除圖層 422
說明 46, 64
選取透明遮罩 446
瞭解 419
顯示 422

**圖層群組**
變形 428

**圖層調整工具 48**
以下項目的鍵盤快捷鍵 110

**圖層遮罩 444**
反轉 448
刪除 445
建立 444
建立材質 516
套用 446
停用 447
啟用 447
清除 445
產生材質 516
載入到選取區 446

管理 447
與色頻 444
編輯 448
複製色頻到 447
複製到色頻 447
選擇 446
檢視 446
隱藏 447

**圖層選單**
指令的鍵盤快捷鍵 105

**對比**
調整 214
調整紙張紋路 140

**對稱工具 50**

**對齊**
文字 634
筆刷至路徑 672
筆刷筆觸 128
項目至格線 181
項目至導線 180
圖層 430
導線至尺規 179

**構成**
馬賽克與其他影像 591

**構成工具 50**
使用 167

**構成方式**
更改圖層 444
定義 44
混色圖層 438
轉換成混色模式 448

**構成面板**
說明 65

**構成深度**
厚塗顏料 415

**構成影像**
列印 666

**滾輪**
調整流量 131
調整滑鼠設定 125

**滴水法筆刷方法 273**

**滴管工具 30, 48, 668**
取樣色彩 188
等化影像 224

**漸層 567**
「油漆桶」工具 570
不透明度 571
互動式加入色彩 573
互動式刪除色彩 573
互動式指定中間節點的位置 574
互動式設定色彩的透明度 573
互動式編輯 572
互動式調整位置 573
互動式變更色彩 573
互動式變更色彩的順序 573
方向, 調整 571
合併模式 571
色彩, 編輯 572
快速繪圖 576
角度 569
角度, 互動式調整 573
角度, 調整 575
兩點, 建立 578
取代影像色彩 579
建立 577
建立, 從影像 579
套用 569
混色方向 574
設定色彩變化的根據 326
順序 569
填滿色頻 461
編輯 572, 577
編輯預設 574
螺旋, 調整 575
繪圖效果 576
繪製 571
邊距 569, 571
類型 569, 570

**漸層工具 669**

**漸層快速繪圖 28**

**漸層材料庫 68, 229**
加入 230
刪除資源 231
建立 230
重新命名資源 231
修改顯示 231
移除 230
移動資源 231
輸入和輸出 229

**漸層材料庫面板 64, 64**

**漸層選取器, 存取 52**

**漸變**
向量圖形 631

**綜合面板**
自訂 65
使用 59
固定 59
管理自訂 67

**綜合面板 (定義) 44**

**綜合面板抽屜 61**
展開或摺疊 61
顯示或隱藏 61

**網頁可使用式筆刷 680**

**網頁背景 685**
使用拼接 685
控制色彩 685
設計 685
製作碎型花紋花磚 686

**網路安全色彩 679**

**網路按鈕**
使用厚塗顏料處在 687
套用 3D 技術到 686
套用表面材質到 686
製作 686
增加陰影的目標 686

**網點, 套用材質 519**

**說明 21**
使用 21
增加文字大小 23

**說明文件 21, 21**
約定 21
增加文字大小 23

**輔助按鍵 22**

**輕推圖層 428**

## 十五畫

**噴槍**
角錐部份 130
控制水滴大小 131
控制項 298
畫筆設定 130
調整流量 131
調整擴散 131
繪圖工具 130
變換邊緣 131

**噴槍筆尖類型 269**

**噴槍筆刷控制項 298**

**噴嘴 387**
加入至材料庫 398
在材料庫中編輯 398
自動畫建立 399
建立階層 1 394
建立階層 2 395
建立階層 3 396
從材料庫重新取得 398
設計影像水管 392
載入影像水管 397
影像水管 392
影像水管階層 392
選取影像水管 388

**噴嘴材料庫 68, 229, 397**
加入 230
加入噴嘴 398
刪除資源 231
建立 230
重新取得噴嘴 398
重新命名資源 231
面板 64
修改顯示 231
移除 230
移動資源 231
編輯噴嘴 398
輸入和輸出 229

**噴嘴選取器, 存取 52**

**噴嘴檔案**
自動畫製作 399
載入 397
選擇影像 390

**增強圖層混色 312**

**彈簧微粒筆刷 354**

**影像**
比對以建立底紋效果 143
比對色彩與亮度 225
以電子郵件寄送 92
外框 149
平面化 435
仿製 147
列印 663, 664
在混色板中開啟 193
自動繪製 141, 143
使用漸層取代色彩 579
使用影像水管進行縮放 389
使用影像水管編列索引 390
使用儲存的 451
取樣色彩 187
放大 82
亮化 227
建立色彩集 198
建立花紋 559
建立漸層 579
為影像水管準備 393
重設方向 84
重新放置 87
校正和調整色彩 213
將文字增加至 633
旋轉 84
清除區域 127
產生素描 530
復原細節自 145
描圖 149
等化 224
裁切 87
開啟參考 122
暗化 227
解析度 77
構成馬賽克的工具 591
模糊 487
調整大小 88
調整至列印頁面的大小 663

調整至頁面大小 663
導覽 81
儲存, 使用影像公事包面板 450
檢視資訊 81
翻轉 85
彎曲 525

**影像公事包材料庫**
組織圖層使用 450

**影像公事包面板**
加入圖層至 450
使用影像自 451
儲存影像 450
顯示 450

**影像水管 239**
不透明度 388
自動畫建立噴嘴 399
更改索引規則 391
使用 387
建立階層 1 噴嘴 394
建立階層 2 噴嘴 395
建立階層 3 噴嘴 396
重新取得噴嘴 398
紋路 388
索引 392
索引規則 390
設計噴嘴 392
筆刷控制項 316
開始使用 387
間距 389
階層 392
階層系統 392
階層類型 390
亂數化 389
準備影像 393
載入噴嘴 397
噴嘴 392
噴灑變體 388
編列影像索引 390
編輯噴嘴 398
線性變體 388
縮放 389

**影像水管的階層類型 390**

**影像材料庫 229**
加入 230
刪除資源 231
建立 230
重新命名資源 231
修改顯示 231
移除 230
移動資源 231
輸入和輸出 229, 229

**影像取樣 (定義) 44**

**影像亮度**
調整色彩 221
調整選取的色彩 223

**影像貼圖 682**
用戶端 683
伺服器端 684

**影像彎曲效果 525**

**撕裂**
圖層 537
選取區 537

**撕裂動態外掛程式 537**

**播放**
筆刷筆觸, 上次使用 133
筆刷筆觸, 亂數 133
筆刷筆觸, 儲存的 133
腳本 656
獨立解析度腳本 658

**數位水彩筆刷 237**
弄乾筆刷筆觸 347
使用 346
說明 343
調整暈染 347
調整濕緣 347
選擇變體 346

**數位濕筆法筆刷方法 273**

**暫存磁碟偏好設定 674**

**暫時色彩面板**
使用 186
選擇色彩 187
顯示 187

**標題列 22**

**模糊**
文字 636
動態殘影效果 493
敏銳模糊效果 487
鏡頭動態殘影效果 488
變焦模糊效果 495

**確認**
動態圖層 534
參考圖層 450

**範本**
多使用者支援 80
建立 79
將文件儲存為 80
開啟 79

**緯紗運算式**
色彩, 定義 603
定義 601

**編輯選單**
指令的鍵盤快捷鍵 104

**編輯織布對話方塊 600**

**線, 貝茲 616**

**線上資源 25**

**線性筆刷筆尖剖面圖 286**
用於厚重媒材 287

**線段**
剪下 625
連接 625

**線條, 貝茲**
建立向量圖形的工具 617

**膠化合併模式 278**

**膠化筆刷 238**

**膠化構成方式 439**

**膠渲染合成方式 439**

**膠渲染合併模式 278**

**複製**
向量圖形 629
向量圖形, 變形的 629
多個圖層的選取區 427
色頻 454
色頻, 到圖層遮罩 447
筆刷 252
圖層 426
圖層遮罩到色頻 447
選取區 479

**調色刀筆尖類型 268**

**調整**
色相 220
色彩 213
明度 220
彩度 220
選取的色彩 221

**調整大小**
向量圖形 627
厚重媒材 383
頁面 76
畫布 76, 88
影像 88

**調整工具**
以下項目的鍵盤快捷鍵 110

**調整色彩效果 220**

**調整選取的色彩效果 221**

**遮罩色頻**
開啟 Photoshop 73

**遮罩花紋, 建立 560**

**遮罩圖層 444**
將文字圖層轉換為 639

**駝毛筆尖類型 268**

## 十六畫

**導線 179**
色彩, 設定 179
建立 179
重新放置 179
移除一條 180
移除所有 180
透視 172
解除鎖定 180
對齊尺規 179
對齊項目 180
隱藏 179
鎖定 180
顯示 179

**導覽**
面板, 使用鍵盤快捷鍵 107
影像 81
螢幕, 使用鍵盤快捷鍵 106

**導覽工具 51**

**導覽面板**
檢視圖層位置 433
顯示 55, 81

**橢圓向量圖形工具 49**
使用 614

**橢圓形, 建立 614, 615**

**橢圓形區域工具**
用於停用選取區 474
用於選取圓形區域 466
用於選取橢圓形區域 466

**橢圓形圈選框工具 668**

**橢圓選取區工具 48, 464**
以下項目的鍵盤快捷鍵 109

**橡皮印章工具**
仿製 156

**橡皮圖章工具 50**

**橡皮擦 237**

**橡皮擦工具 48**
消除液態濾鏡 546
清除影像區域 128

**橡皮擦筆尖類型 268**

**橡皮擦筆刷方法 273**

**獨立解析度**
腳本 658

**磚泥**
大小, 亂數調整 588

大小, 調整 587
色彩, 指定馬賽克 585

**膨脹工具**
套用液態濾鏡 543

**螢幕**
導覽, 使用鍵盤快捷鍵 106
顯示 77

**螢幕大小**
縮放至 83

**輸入**
Alpha 色頻 456
Photoshop 筆刷形狀 257
QuickTime 和 AVI 檔 644
工作區 69, 69
外觀材料庫 229
自訂綜合面板 68
色彩集 197
色彩集材料庫 229
材料庫 229
材質材料庫 229
花紋材料庫 229
流程圖材料庫 229
紙張材料庫 229
連續編號檔 652
筆刷材料庫 255
筆刷類別 255, 256
筆刷變體 255
腳本材料庫 229, 661
漸層材料庫 229
噴嘴材料庫 229
影像材料庫 229
選取區材料庫 229
織布材料庫 229
舊版材料庫 229
舊版筆刷材料庫 255

**輸入工具 669**

**輸出**
Adobe Photoshop 檔, 注意事項 670
AVI 動畫 651
QuickTime 動畫 650
工作區 69, 69
外觀材料庫 229
仿製來源影像 152
向量圖形 632
自綜合訂面板 68
至檔案 664
色彩集 199
色彩集材料庫 229
材料庫 229
材質材料庫 229
花紋材料庫 229
流程圖材料庫 229
紙張材料庫 229
動畫, 為動畫 GIF 653
動畫, 為連續編號檔 652
筆刷類別 255
筆刷變體 255
腳本材料庫 229, 661
漸層材料庫 229
噴嘴材料庫 229
影像材料庫 229
選取區材料庫 229
織布材料庫 229

**選取**
向量圖形 620
色頻 458
花磚 584
畫布 467
畫格 645
筆刷 244
路徑 465
圖層 425

**選取區 463**
反鋸齒補償 475
反轉 474
方形 466
加入至 477
平滑 476
多層式 465
收縮 476
羽化邊緣 475
自 Alpha 色頻載入 473
自動產生 468
自圖層建立 469
扭曲 481
材料庫 229
使用相鄰像素建立 467
取樣 163
建立 463, 465
建立, 透過落下圖層 435
建立色彩集 198
建立色頻 454
建立花紋 560
建立馬賽克處 591
柔化邊緣 475
歪斜 481
重新啟動 474
重複使用 473
修改內容 477
修改邊界 476
修飾斜邊 538
套用漸層至 570, 577
徒手畫 466
矩形 466
停用 473
圈選框 473
圈選框, 隱藏 474
圈選框, 顯示 474
將金屬水滴加入 551
從仿製產生 469
從多個圖層進行複製 427
旋轉 480
產生色彩式 469
移動 479
減去 477

減去金屬水滴 551
結合 470
圓形, 製作 465
填入筆觸 475
暗化 536
路徑式 464
載入 470
載入圖層遮罩到 446
像素式 464
像素式轉換為路徑式 467
與現有的 Alpha 色頻結合 472
製作網路按鈕的來源 686
撕裂 537
複製 479
橢圓, 製作 465
儲存 470, 473
儲存, 至色頻 472
檢視 473
縮放 480
擴充 476
翻轉 86
轉換向量圖形為 467
轉換為向量圖形 627
轉換為圖層 423
繪圖模式 470
變形 478
變形的參考點 478

**選取區工具 48, 48**
以下項目的鍵盤快捷鍵 109

**選取區公事包**
使用 473

**選取區材料庫 68**
加入 230
刪除資源 231
建立 230
重新命名資源 231
修改顯示 231
移除 230
移動資源 231
輸入和輸出 229

**選取區填入筆觸指令**
搭配使用馬賽克 590

**選取區調整工具**
以下項目的鍵盤快捷鍵 110
用於反轉選取區 474
用於使選取區平滑 476
用於修改選取區邊界 476

**選取器 51**

**選取選單**
指令的鍵盤快捷鍵 105

**選單列, 說明 45**

**選單指令 22**
Mac OS 的鍵盤快捷鍵 103

**選項按鈕**
存取面板 62

**選擇**
金屬水滴 551
圖層遮罩 446

**錄製**
筆觸 133
腳本 656
圖層附註 424
獨立解析度腳本 658

## 十七畫

**儲存**
Adobe Photoshop 檔 91
Adobe Photoshop 檔, 注意事項 670
EPS 檔 91, 665
GIF 檔 91
JPEG 檔 90
PSD 檔 91
PSD 檔, 注意事項 670
RIFF 檔 90
TIF 檔 91
文件作為範本 80
石紋公式 497
仿製來源影像 152
向量圖形 614, 632
自訂綜合面板 35, 67
自動背景腳本 657
馬賽克 582
偏好設定 672
混色板 195
混色器面板中的色彩 194
筆刷外觀 257
筆刷筆觸 133
圖層 448
影像, 使用影像公事包面板 450
選取區 470, 473
選取區至色頻 454
壓縮的 PostScript 檔 91
檔案 89
織布 598

**壓力, 筆刷筆觸 125**

**壓克力筆筆刷 234**

**壓縮**
支援 LZW 78

**應用網點效果 519**

**檔案**
列印至 664
使用嵌入的色彩描述檔 208
連續編號 652
備份 89
嵌入色彩描述檔 208
開啟 78

置入 78
選擇格式 90
儲存向量圖形 632
儲存與備份 89

**檔案格式**
支援 78
選擇 90

**檔案選單**
指令的鍵盤快捷鍵 103

**檢視**
切換 34
簡報模式 80

**檢視模式 80**
切換 81
選擇預設 673

**檢視模式選取器 51**

**濕筆刷方法 273**

**濕緣, 調整 347**

**瞭解 Corel Painter 21**

**縮**
小 83

**縮放**
以最適比例 83
仿製 160, 161
仿製, 在旋轉和修剪時 162
至特定放大比例 83
含筆刷大小的特徵 295
紙張紋路 139
高品質顯示 83
參考圖層 450
筆刷大小的特徵 671
筆刷筆觸 247
影像 81, 82
影像比例後再置入 79
影像水管影像 389
選取區 480
繪圖速度 83

**鍵盤快捷鍵**
用於 Mac OS 選單指令 103
用於工具箱指令 100
用於光源 112
用於向量圖形工具 111
用於向量圖形選單指令 105
用於面板 102
用於面板導覽 107
用於效果選單指令 105
用於馬賽克 113
用於動畫 112
用於畫布選單指令 104
用於筆刷工具 108
用於視窗選單指令 106
用於圖層 113
用於圖層選單指令 105
用於編輯選單指令 104
用於調整工具 110
用於螢幕導覽 106
用於選取區工具 109
用於選取選單指令 105
用於檔案選單指令 103
用於雜項指令 113
回復 99
建立按鍵組 98

**點對點仿製 155**

## 十八畫

**擴充屬性列**
固定 54, 54
顯示 53

**擴散, 噴槍 131**

**擷取筆尖類型 268**

**濾光合併模式 278**

**濾光構成方式 441**

**濾鏡畫廊 668**

**瀏覽尋找文件 (Mac OS) 79**

**簡易屬性列**
開啟 54
關閉 54

**織布 597**
比例, 調整 598
色彩集, 顯示 598
厚度, 調整 598
建立花紋 599
套用 597
填滿色頻 461
經紗運算式, 定義 601
經紗運算式, 定義色彩 603
運算式運算子 605
緯紗運算式, 定義 601
緯紗運算式, 定義色彩 603
編輯 598
編織 603
儲存 598

**織布材料庫 68, 229**
加入 230
刪除資源 231
建立 230
重新命名資源 231
修改顯示 231
移除 230
移動資源 231
輸入和輸出 229

**織布材料庫面板 64, 64**

**織布花紋運算式語言 605**

**織布選取器, 存取 52**

**翻轉**
向量圖形 627
畫布，分別翻轉 86
圖層 86
影像 85
選取區 86

**覆蓋筆刷方法 272**

**轉換**
CMYK 至 RGB 208
Corel Painter 檔至 Adobe Photoshop 檔 670
文字圖層為向量圖形 639
文字圖層為預設圖層 639
平滑或角落點 624
向量圖形至像素式圖層 626
向量圖形為選取區 467
色彩成視訊標準色彩 227
色彩描述檔 210
從腳本到動畫 659
碎形花紋至紙張材質 564
像素式選取區為路徑式 467
圖層為預設圖層 422
構成方式到混色模式 448
選取區至向量圖形 627

**轉換節點工具 50**

**鎖定**
圖層 431
導線 180

**雙色筆刷筆觸, 建立 189**

**顏料, 混合 192**

**鬃毛**
仿真鬃毛變體長度 402
仿真鬃毛變體硬度 403
使用筆刷大小縮放 298
修改間距 319
設定厚度 297
設定置換 319
設定濃度 297
設定叢生 297
設定邊緣柔化 319
筆刷控制項 295
調整數量 319

**鬃毛筆尖類型 268**

**鬃毛筆刷控制項 296**

**鬃毛噴濺筆尖類型 269**

## 十九畫

**繪圖 115**
在畫布與圖層上 121
在圖層上 435
在髒模式中 301
使用 360° 筆刷筆觸 130
使用透視 172
使用媒材匯集 129
使用畫筆與滑鼠 124
使用噴槍 130
使用噴槍, 擴散設定 131
使用雙色筆刷筆觸 189
從混色器面板 193
媒材 121
筆刷設定 124
筆刷筆觸 126
筆刷筆觸, 設定 127
筆刷筆觸, 對齊 128
筆刷筆觸, 錄製與播放 132
圖層 436
圖層上, 方法 435
疑難排解 133
選擇工作流程 115
繪製游標 123

**繪圖, 回復細節 145**

**繪圖方法, 厚塗顏料 410**

**繪圖板 676**

**繪圖效果**
漸層 576

**繪圖速度**
加快 83

**繪圖模式**
「導覽」面板中 82
選取區 470

**繪製**
方形 614, 615
向量圖形 614, 626
向量圖形, 偏好設定 618
在色頻中 460
使用多重色彩 200
使用花紋 557
直線 126
徒手畫線條 126
矩形 614, 615
動畫畫格 645
圓形 614, 615
照片 141
橢圓形 614, 615

**繪製速度**
縮小時提升 674

**繪製游標 123**
設定筆刷還原選項 124
選擇圖示 123

**藝術家筆刷 235**

**邊界**
設定頁面 663

**邊距**
漸層 571

**邊緣**
底紋效果 142
筆刷筆觸 124
噴槍, 變換 131
選取區, 柔化 475

**鏡射**
仿製 161

**鏡射平面**
控制顯示 170
隱藏 170

**鏡射繪製工具 50**
使用 170

**鏡射繪製模式 169**
切換 170
控制平面的顯示 170
隱藏平面 170

**鏡頭動態殘影效果 488**

## 二十畫

**蘇美筆刷 243**

**釋放組合向量圖形 630**

## 二十一畫

**屬性列 30**
固定 54
重設工具 55
移動 54
開啟 54
說明 46
關閉 54
變更筆刷設定 249
顯示 53

**屬性列, 同等的 Painter 71**

**蠟筆 236**

**魔幻組合合併模式 278**

**魔幻組合構成方式 440**

**魔術棒工具**
以下項目的鍵盤快捷鍵 109
用於選取區域 467

## 二十二畫

**彎曲**
仿製 163
影像 525

**彎度**
在向量圖形中調整 624

**彎度, 在向量圖形中調整 623**

**歡迎使用畫面 25**

**疊色法筆刷方法 272**

**髒模式, 繪圖 301**

## 二十三畫

**變形 463**
已鎖定的圖層 430
仿製時 157
扭曲選取區 481
取消 483
取樣 163
取樣影像時套用 157
歪斜選取區 481
參考點, 設定 478
旋轉選取區 480
移動選取區 479
圖層 428
圖層群組 428
複製的向量圖形 629
複製選取區 479
選取區 478
選取區於圖層上 465
縮放選取區 480

**變形工具 48, 465**
用於扭曲選取區 482
用於扭曲選取區中的透視 482
用於歪斜選取區 481
用於旋轉選取區 481
用於移動選取區 479
用於設定參考點 478
用於縮放選取區 480
用於變形再製品 479

**變形材質**
扭曲 369

歪斜 369
旋轉 369
移動與調整大小 369
透視扭曲 369
縮放 369

**變乾程度控制項 313**

**變焦模糊效果 495**

**變體**
抖動 341
厚重媒材 381

**顯示器**
使用兩台 92
校正色彩 206
解析度 77

## 二十五畫以上

**鑲嵌馬賽克 581, 591**
色彩 591
更改花磚色彩 594
建立 591
從仿製建立 594

## 符號

**[色相偏移] 滑桿 221**

**[明度] 滑桿 221**

**[彩度] 滑桿 221**

**[編輯織布] 對話方塊**
存取 601