



Programy graficzne nie muszą zabijać twórczej inwencji użytkowników. Jeśli lubimy posługiwać się kredką lub farbą olejną, dzięki programowi Fractal Design Painter 4 i tabliczce graficznej (np. Ultrapad A4 firmy Wacom) poczujemy się jak w prawdziwym atelier.

Komputerowe graffiti

Wśród twórców kreskówek i komiksów oraz ilustratorów wciąż popularny jest pogląd, że twórcze dokonania przy użyciu peceta, Macintosha czy stacji roboczej, są tylko jałową i pustą sztuką typu fast-food. Chociaż trudno jest dyskutować z takimi poglądami, istnieje sposób by je zmienić. Jeśli ktoś od lat uparcie twierdzi, że komputery zabijają twórczość i nadają się jedynie do sterowania sygnalizacją uliczną, powinien dokładnie zapoznać się z programem Painter 4.

Najnowszy produkt firmy Fractal Design znakomicie symuluje różne techniki malarskie i rysunkowe, a współpracująca z nim tabliczka graficzna doskonale zastępuje niewygodną w tym przypadku myszkę. Użytkownicy chcący najpierw wypróbować możliwości nowego Paintera, mogą skorzystać z wersji demo dostępnej w Internecie i innych serwisach sieciowych (również w naszym BBS-ie). Przy stawianiu pierwszych kroków w programie wystarczy nam tradycyjna myszka; znacznie lepiej pracuje się jednak używając czulej na siłę nacisku tabliczki graficznej. Specjalny bezprzewodowy pisak – reagujący na nacisk i zmianę położenia – jest równie wygodny w pracy, jak pióro kreślarskie czy pędzel. Rozwiązanie to z pewnością znacznie ułatwia przeniesie-

nie na papier (a raczej na komputer) twórczych idei.

Program Painter 4 dysponuje m.in. funkcjami Cofnij i Powtórz (Undo i Redo), pamiętającymi nawet 32 kolejne operacje. Poszczególne elementy obrazu można ponadto zapamiętywać w postaci oddzielnych warstw oraz modyfikować je np. po kilku tygodniach.

Od idei do formy

W niniejszym artykule wyjaśniamy, jak bez większego wysiłku wykonać ilustrację w stylu retro, przedstawiającą Marilyn Monroe na brzegu morskim i zaopatrzoną w duży, ozdobny napis. Główną ideą takiej kompozycji jest przekształcenie fotorealistycznej sceny w obraz, a następnie dorysowanie, wypełnienie kolorami i odpowiednie ułożenie dodatkowego elementu.

Jeśli dysponujemy tabliczką graficzną, przed przystąpieniem do pracy powinniśmy zainstalować jej oprogramowanie. Następnie przy użyciu funkcji **Panel sterowania | Wacom** (dla tabliczki Wacom) należy ustawić odpowiednią czułość pisaka. Dokładny opis całej procedury znaleźć można w dołączonej dokumentacji. Po poprawnie przeprowadzonej instalacji tabliczka zapewni bardzo funkcjonalną i wygodną pracę z programem.

W pracy z tabliczką graficzną bardzo przydatna jest pokrywająca jej powierzchnię ruchoma, przezroczysta folia. Pod folię tę można łatwo włożyć projekty i wzory tworzonych kompozycji. Żadnego problemu nie powinno więc stanowić przerysowywanie za pomocą elektronicznego pisaka elementów fotografii i wydruków – bez potrzeby ich wcześniejszego skanowania.

W naszym przypadku zdjęcie Marilyn Monroe wzięte zostało z gotowej płyty Photo-CD, a tło kompozycji – z kompaktu „Raydream Gallery”. Wykorzystanie fotografii pozwoli nam zaoszczędzić wiele pracy; w programie znajdziemy funkcje, które przekształcą autentyczne zdjęcie w malowidło. Zanim jednak przystąpimy do wykonania ilustracji, powinniśmy nieco bliżej zapoznać się z różnorodnymi mechanizmami malarskimi i rysunkowymi, które oferuje Painter.

Za pośrednictwem funkcji **File | New** definiujemy nowy plik i otwieramy okno narzędzi (**Window | Brushes**). Kliknięcie małej czarnej strzałki umieszczonej poniżej grupy symboli pozwala powiększyć zestaw dostępnych narzędzi. Korzystając z menu **Edit | Preferences | Brush-tracking** możemy dopasować program do naszego ulubionego stylu rysowania.

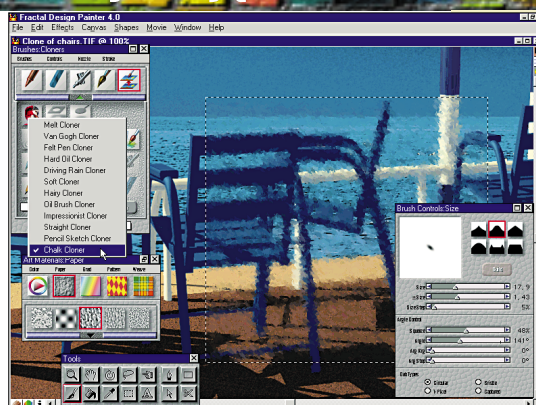


1. Przekształcamy zdjęcie w malowidło

Za pomocą sekwencji [Ctrl]+[O] otwieramy plik zawierający widok plaży. Korzystając z funkcji **Canvas | Resize** doprowadzamy tę kompozycję do odpowiedniego rozmiaru i rozdzielczości, np. 6x8 cm i 120 pikseli/cm. Do przeprowadzenia korekcji barw wykorzystujemy menu **Effects | Tonal Control | Correct Colors**. W funkcji **Window Color Correction** znajdziemy cztery różne opcje, umożliwiające modyfikację kontrastu i odcieni barw.

Program Painter pracuje w trybie RGB, a więc pozwala na addytywne łączenie kolorów. Przesunięcie w dół środka krzywej gamma powoduje przyciemnienie barwy, natomiast do góry – jej rozjaśnienie. Pełny zakres odcieni kolorów rozciąga się od prawej górnej części krzywej (światło) do lewej dolnej (zaciemnienie). Po zatwierdzeniu przyciskiem [OK] nasza kompozycja zostanie poddana zdefiniowanej korekcji. Za pomocą funkcji **File | Clone** utworzymy teraz roboczą kopię obrazu, którą wykorzystamy w dalszej pracy.

W menu **Window** otwieramy okno **Brushes**, klikamy ikonę klonowania (dwie niebieskie płaszczyzny z pędzlem),



a następnie opcję **Oil Brush Cloner**. Po kliknięciu funkcji **Controls** dostępnej w zestawie ikon okna **Brushes** wchodzimy do podmenu **Brush Controls: Size**.

W tym miejscu możemy ustawić wielkość, kształt oraz kąt nachylenia wykorzystywanego pędzla. Pamiętajmy, że zmianę parametrów musimy zatwierdzić za pomocą przycisku **Build**. Działanie tej funkcji wypróbujemy najpierw na wybranym, małym fragmencie całej kompozycji.

Funkcja Clone tworzy roboczą kopię obrazu, którą będziemy poddawać modyfikacjom.

W oknie Brushes, dostępnym wśród parametrów narzędzi typu Cloner, wybieramy najpierw odpowiedni styl malowania. Nie należy jednak ustawiać zbyt dużego rozmiaru pędzla. Funkcja Auto Clone sama przekształci naszą kopię roboczą w prawdziwe malowidło

Z menu **Effects | Esoterica** wybieramy teraz funkcję **Auto Clone**; przeprowadzane stopniowo modyfikacje obrazu możemy przerwać w dowolnym momencie kliknięciem myszki. Powtarzamy tę operację przy zmienionym kącie nachylenia pędzla, co pozwoli uzyskać efekt krzyżowo nakładających się pociągnięć.

Gdy wybierzemy już właściwe parametry pracy, możemy zastosować tę technikę do zmodyfikowania całej kompozycji. Po wykonaniu zadania zapisujemy i zamykamy otrzymany obraz.

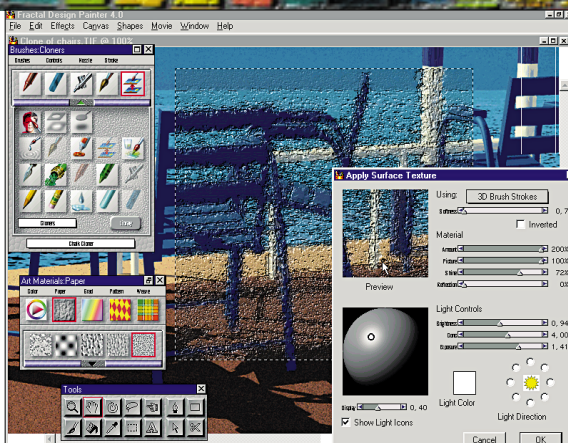
2. Nadajemy strukturę malowanej powierzchni

Zmodyfikowany przy użyciu funkcji **Auto Clone** obraz uzyskał trochę ziarnistą i nieostrą strukturę. Naszym celem jest jednak nadanie całej kompozycji jak najbardziej rzeczywistego wyglądu. W realizacji tego planu doskonale pomoże nam użycie efektu farby olejnej.

Aby uzyskać imitację grubej, niejednolitej warstwy farby, wykorzystujemy funkcję **Effects | Surface Control | Apply Surface Texture**. W polu **Using** mamy znów do wyboru kilka opcji; wariant **3D Brush Strokes** pozwoli osiągnąć najlepszy efekt grubych pociągnięć farbą olejną.

Po uaktywnieniu funkcji **Paper Grain** uwidoczniona zostanie taka struktura papieru, jaką wybraliśmy wcześniej za pomocą ikony **Paper** w oknie **Art Materials**. Opcje **Image-Luminance** i **Original-Luminance** pozwalają na uzyskanie realistycznego zróżnicowania jasności. Podobny efekt zapewnia również funkcja **Mask**, jednak pod warunkiem, że w pliku zdefiniowana jest jakaś maska. Odpowiednie parametry papieru i oświetlenia można regulować na ekranie za pośrednictwem suwaków.

Parametr **Amount** definiuje wyrazistość faktury powierzchni, **Picture** określa wy-



Funkcja Apply Surface Control przekształca miękkie pociągnięcia pędzla w niejednorodne, grube warstwy farby nałożone na specjalnie przygotowane podłoże.

Zmienne parametry oświetlenia pozwalają nadać całej kompozycji efekt trójwymiarowy. Równie interesujące rezultaty możemy uzyskać za pomocą kombinacji takich opcji, jak np. Paper Grain i 3D Brush Stroke

korzystywaną część obrazu (ma zwykle wartość 100 procent), natomiast **Shine** decyduje o połysku materiału (od matowego do metalicznego). **Brightness** określa z kolei jasność źródła światła, **Conc** (Concentration) – stopień rozproszenia światła, a **Exposure** – proporcje pomiędzy światłem i cieniem. Rezultaty wprowadzanych modyfikacji możemy obejrzeć na podglądzie (**Preview**) oraz na przykładowej kuli.

Za pomocą symbolu Słońca zaznaczamy na rysunku położenie źródła światła. Najciekawszy efekt powstaje przy uko-

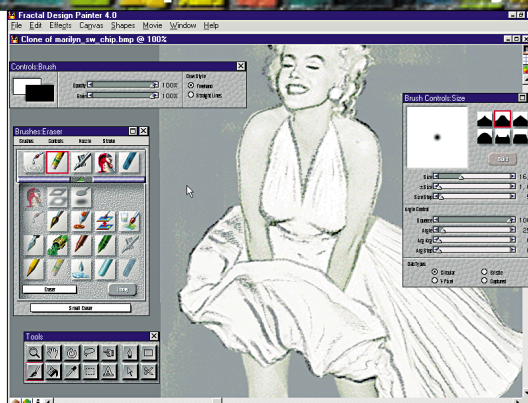
śnym kierunku padania światła, wówczas lepiej widać wypuklenie kształtów poszczególnych elementów.

Również w tym miejscu warto najpierw zaznaczyć tylko pewien fragment obrazu i poeksperymentować z różnymi strukturami papieru i wariantami oświetlenia. Parametry domyślne (Default) nie w każdym bowiem przypadku muszą okazać się najlepsze. Gdy cała kompozycja wygląda już tak, jak chcemy, kliknijmy przycisk **OK**, zapiszmy ponownie nasz obraz w pliku i zamknijmy go.

3. Kopiujemy wzór postaci Marilyn

Otwieramy plik zawierający postać Marilyn Monroe, skalujemy odpowiednio cały obraz i dokonujemy klonowania tej kompozycji. Z menu **Canvas** wybieramy następnie opcję **Tracing Paper** i usuwamy część zawartości klonowanego obrazu za pomocą sekwencji [Ctrl]+[A] i [Backspace]. Nasza kompozycja stanie się przezroczysta, gdyż w wyniku tej operacji zostanie „odchudzona” o 50 procent.

Aby postać Marilyn sprawiała wrażenie narysowanej piórkiem kreślarskim, powinniśmy wykorzystać narzędzie **Charcoal**, dostępne w oknie **Brushes** (ikona symbolizująca węgiel). Za pomocą chropowatej struktury papieru i odpowiednich opcji **Controls** możemy – w zależności od siły nacisku pisaka – uzyskać na rysunku linie o różnicowanej intensywności. U góry prawej krawędzi okna programu znajdziemy trzy dodatkowe ikony, przedstawiające skrzynkę, kratę oraz kolorowe koło. Kliknięcie pierwszej z nich umożliwia włączenie lub wyłączenie funkcji przejrzystości. Jeśli z kolei chcemy, aby nasza ilustracja została



Aby za pomocą przezroczystego papieru skopiować postać Marilyn, należy wykonać klonowanie oryginalnego pliku, a następnie usunąć część zawartości tak utworzonej kopii roboczej. Z menu **Canvas** wybieramy więc opcję **Tracing Paper** i „odchudzamy” obraz o 50 procent. W celach kontrolnych możemy włączać i wyłączać funkcję przejrzystości

w czasie rzeczywistym obrócona w dowolnym kierunku, z okna narzędzi wybierzmy symbol zwiniętej strzałki.

Operacja ta nie ma wprawdzie wpływu na jakość obrazu, jednak obrócone linie sprawiają wrażenie nieco postrzępionych. Pokolorowanie takiej naszkicowanej „tuszem” postaci stawia nas przed koniecznością rozwiązania pewnego problemu. Jeżeli użyjemy do tego celu farb kryjących,

to cały wcześniej wykonany rysunek zostanie zamalowany.

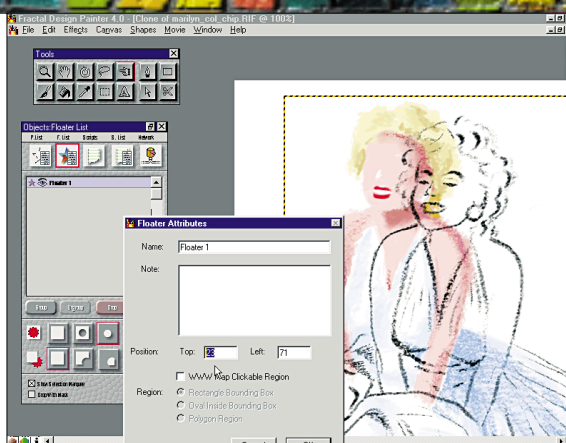
Aby uniknąć takiego efektu, możemy jednak zastosować wilgotną lub przezroczystą strukturę materiału. W tym celu należy skorzystać z pomocy funkcji **Buildup** lub **Wet**. Jeśli natomiast wolimy nakładać suchą, kredową farbę lub preferujemy farby olejne, możemy posłużyć się techniką warstw.

4. Operacje na maskach i warstwach

Żeby pokolorować Marilyn Monroe za pomocą farb kryjących, musimy najpierw zamaskować rysunek jej postaci (**Edit | Mask | Automask | Image Luminance**). Otrzymamy wówczas 8-bitową maskę (tzw. kanał alfa), którą możemy włączyć klikając ikonę z kolorowym kołem. Umieszczoną z lewej strony zieloną ikonkę wykorzystujemy do włączenia naszej maski do funkcji wyboru (**Selection**). Za pomocą sekwencji [Ctrl]+[C] kopiujemy teraz wybrany obszar do schowka.

Następnie przełączamy się z powrotem z trybu wyboru do funkcji definiującej maskę (zielona ikona w lewym dolnym rogu ekranu). Kliknięcie symbolu kolorowego koła w przeciwnym narożniku pozwoli wyświetlić na ekranie utworzoną właśnie maskę postaci. Wypełniamy farbami jej wnętrze, aby była gotowa do późniejszego wykorzystania. Sekwencja [Ctrl]+[V] utworzy z rysunku specjalną warstwę (tzw. Floater); zostanie ona wyróżniona na ekranie czarno-żółtą ramką.

W menu **Window** otwieramy okno **Objects**. Kliknięcie ikony opatrzonej napisem **F.List** pozwala wyświetlić na ekranie tzw. Floater List, zawierający zdefiniowaną przez nas warstwę (przedstawioną w postaci jasnoniebieskiej belki z symbolem otwartego oka). Oznacza to, że Floater



Nazwą Floater określane są obiekty umieszczone na warstwach, które powstają w wyniku przekształcenia maski w opcję wyboru. W zestawieniu **Floater List** obiekty te zgromadzone są w sposób umożliwiający ich łatwą obsługę. Mogą być one przesuwane na pierwszy i drugi plan, usuwane z pola widzenia użytkownika oraz uaktywniane w celu modyfikacji

ten został uaktywniony i jest widoczny na ekranie. By pokolorować postać na obrazie kliknijmy wolny obszar Floater List. Jasnoniebieski kolor belki zmieni się wówczas na szary, co oznacza, że rysunek jest nadal widoczny, ale już nieaktywny. Żeby uniemożliwić pokolorowanie obszaru poza obrysem postaci, włączamy opcję malowania tylko wewnątrz maski (brązowa ikona w lewym dolnym rogu, następnie pierwsza opcja z prawej). Całe tło ilustracji jest teraz chronione maską: możemy spokojnie kolorować postać bez obawy wyjścia poza jej obrys.

Za pomocą funkcji **Controls** i **Brushes | Controls** możemy bardzo precyzyjnie regulować ilość farby nakładanej przy użyciu pisaka. Najlepszy efekt cieniowania osiągniemy z kolei dzięki opcji **Brushes | Water Color**. Narzędziem **Wet Eraser** możemy usunąć nałożone „na mokro” partie obrazu bez uszczerbku dla wcześniejszych, „suchych” powierzchni.

W celu połączenia postaci z tłem przekształcamy posiadaną maskę w opcję wyboru i kopiujemy postać Marilyn do schowka. Otwieramy następnie ilustrację plaży i wstawiamy sylwetkę aktorki jako Floater.

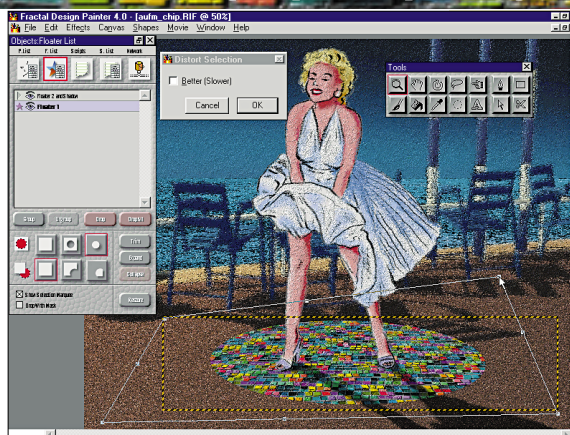


5. Dołączamy mozaikę i perspektywę

By Marilyn nie unosila się w przestrzeni, umieścimy jej postać na eleganckiej podłodze mozaikowej. W tym celu zakładamy nowy plik o odpowiednio dobranych rozmiarach graficznych. Otwieramy teraz okno **Art Materials** i wśród opcji **Pattern** wybieramy teksturę marmuru. Za pomocą funkcji **Effects | Fill | Pattern** wypełniamy powierzchnię obrazu wybranym motywem.

Wykonujemy duplikat tak utworzonego pliku (opcja **File | Clone**) i w menu **Canvas** uaktywniamy funkcję **Make Mosaic**. W oknie **Brushes** ponownie korzystamy z pomocy mechanizmu **Cloners**. Nie używamy jednak opcji **Strait Cloner** i **Soft Cloner**, gdyż pozwalają one zastosować do kostek mozaiki tylko aktualny kolor (**Current Color**). Kilko- ma sprawnymi ruchami umieszczamy teraz elementy mozaiki na „cementie”, którego odcień możemy zdefiniować w oknie **Make Mosaic**.

Podwójne kliknięcie kolorowego pola z napisem **Grout** otworzy nam okno wyboru barw. Wielkość i kształt elementów mozaiki, odstęp pomiędzy nimi, a nawet



Funkcja Make Mosaic pozwala przekształcić w mozaikę obrazy utworzone w trybie klonowania. Kształt elementów i odstęp między nimi możemy regulować specjalnymi suwakami. Gotową mozaikę umieszczamy na obrazie w postaci Floatera. Odpowiednią perspektywę nadajemy za pomocą funkcji **Effects | Orientation | Distort**

stopień przypadkowości tych parametrów możemy regulować za pomocą specjalnych suwaków. Cztery ikony narzędzi umożliwiają również późniejszą edycję całej mozaiki.

Po zaprojektowaniu tej kompozycji zaznaczamy ją przy użyciu sekwencji **[Ctrl]+[A]** i kopiujemy do schowka (**[Ctrl]+[C]**).

Otwórzmy teraz główny motyw ilustracji i wstawmy naszą mozaikę w posta-

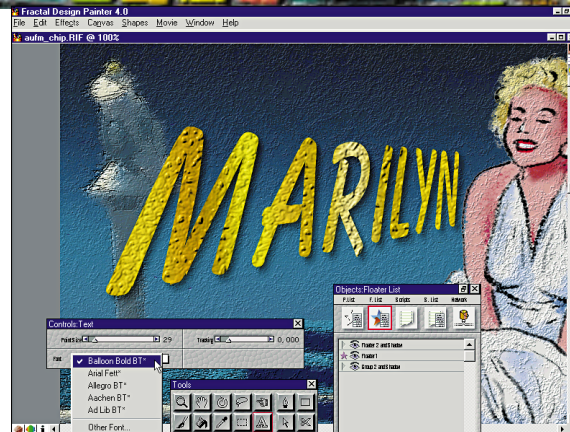
ci Floatera (**[Ctrl]+[V]**). Żeby nadać obrazowi ostatni szlif, zadbajmy jeszcze o właściwą perspektywę. W tym celu – korzystając z menu **Effects | Orientation | Distort** – przeciągamy narożne punkty mozaiki na odpowiednie pozycje. W oknie **Floater List** możemy teraz ponownie przenieść postać Marilyn na pierwszy plan.

6. Dodajemy tekst w postaci Floatera

Korzystając z dostępnego w menu **Tools** mechanizmu wprowadzania tekstu dołączamy do obrazu napis „Marilyn” i przeniesmy go na płaszczyznę za sylwetką aktorki. Dzięki technice wektorowej edycja i wprowadzanie modyfikacji stylu pisma są bardzo proste. Niejednorodne wypełnienie liter można uzyskać po wybraniu struktury papieru i za pomocą funkcji **Apply Screen**, dostępnej w menu **Effects | Surface Control**. Dobór kolorów i intensywność struktury możemy regulować za pośrednictwem suwaków lub poprzez kliknięcie barwnych pól z menu.

Cieniowane litery uzyskamy korzystając z funkcji **Effects | Objects | Create Drop Shadow**. Painter automatycznie definiuje dla cieni nowe Floatery i łączy je w jedną grupę z Floaterami tekstu. W celu przefarbowania poszczególnych liter musimy najpierw uaktywnić opcję grupowania obiektu i jego cienia (kliknięcie ikony trójkąta na jasnoniebieskiej belce). Aby zapisać całą ilustrację wraz z Floaterami wykorzystujemy specjalny format danych RIF.

Jeśli chcemy mieć możliwość późniejszej edycji naszego obrazu przy użyciu innego programu graficznego (np. w celu dokonania separacji barw za pomocą pa-



Kolejne znaki tekstu – w ich ostatecznej postaci – wpisuje się bezpośrednio do utworzonego obrazu. Dzięki technice wektorowej możliwa jest swobodna modyfikacja poszczególnych liter. Każda litera definiowana jest jako oddzielny Floater, połączony z innymi za pośrednictwem wspólnej grupy

kietu Photoshop), utwórzmy dodatkową kopię w formacie TIF lub JPEG (funkcja **Save as**). Wszystkie widoczne płaszczyzny obrazu zostaną wówczas automatycznie przekonwertowane na wspólną ilustrację.

Z uwagi na fakt, że Painter 4 pracuje w trybie RGB, barwy na wydruku ilustracji nie zawsze są zupełnie czyste. Najlepiej ograniczyć aktywną paletę barw do zestawu odpowiadającego możliwościom drukarki (funkcja **RGB-Colors** w oknie **Art Materials**). Istnieje

możliwość późniejszej konwersji obrazu do postaci „strawialnej” przez drukarkę (opcja **Printable Colors** z menu **Effects Tonal Control**).



Więcej szczegółów...

oraz wersję demo znajdziemy pod adresem:

<http://www.fractal.com>

Fractal Design Painter 4 w pełnej wersji kosztuje ok. 2080 złotych
Dystrybucja: **KSK Katowice**, tel. (0-32) 51 69 26, www.ksk.com.pl

