

FRACTAL DESIGN PAINTER 4

*Eine große Auswahl an Malwerkzeugen ist nur ein Teilaspekt der Painter Software ...
(für Windows 3.1 / 95 / NT)*

Werner Krause

Den ersten positiven Eindruck nach dem Umstieg von Version 2.0 hinterläßt die überarbeitete Oberfläche durch platzsparende Anordnung der Multifunktionspaletten, die in ihrer Rollupmodifizierung jetzt gemütlicheres Arbeiten auch auf kleineren Monitoren versprechen. Painter 4 bietet eine Menge von Verbesserungen und Neuerungen - abgesehen von bekannten Mal- und Zeichenwerkzeugen, die seinen Ruf als „Kunstmaler“ begründet haben, zeichnet sich Painter jetzt zusätzlich durch stark erweiterte Gestaltungsroutinen aus, die ihn zu einem universelleren Anwendungsprogramm für EBV-Zwecke wachsen ließen. Die Kompatibilität mit anderen Grafikprogrammen (Photoshop, Illustrator, Freehand, CorelDraw) - die Kodak Photo CD wird nicht unterstützt - sowie Netzwerkfunktionen und einige Web-Site-Utilities bereichern die Funktionalität von Painter 4. Die Internet-Dateiformate GIF und JPEG bilden die Basis für transparente bzw. überlappende Web-Grafiken und Image-Maps, die die Verbindungen zu anderen Seiten oder Objekten enthalten.

Sogar Videosequenzen lassen sich einlesen und kaderweise zu Trickfilmanimationen überarbeiten, mit allen zur Verfügung stehenden Painterwerkzeugen zeichnen oder effektiv modifizieren.

Neue Formfunktionen (Shapes) integrieren und verschachteln Vektorobjekte und Bitmaps. Mit der Bézier-Zeichenfunktion erstellt man Pinselformen, um Vektorgrafiken zu bemalen, oder füllt Vektorkonturen mit importierten Bitmaps aus. Das von Fractal Design entwickelte RIFF-Format speichert dazu alle nötigen Informationen.

In der Montage besteht ein Painter-Bild aus Arbeitsfläche und Objekten. Objekte haben den Charakter von Auswahlbereichen, Formen oder Schwebbereichen, die unabhängig aktiviert und manipuliert werden. In anderen Programmen (Photoshop 3) werden solche schwebende Auswahlen u.a. Ebenen genannt, die gegebenenfalls beim Import konvertiert werden und dadurch erhalten bleiben.

Am Beginn einer Painter-Session steht zumeist das Öffnen einer Vorlage, einer Bitmapdatei, die als Klon dupliziert wird, um die Originaldatei unbeschädigt zu erhalten. An diesem Klon wird gearbeitet (**Abb. 1**), wobei bis zu 32 Schritte (Grundeinstellungen) reversibel sind! Der zuschaltbare Pauspapiereffekt erlaubt stetige Kontrolle über Fortgang und gewünschte Präzision der Ausführung. Für die Handhabung von Painterwerkzeugen sollte allenfalls die Benutzung eines Grafiktablett in Erwägung gezogen werden, da sich ausgewogene Effekte erst durch die natürlichere und drucksensitive Führung eines Stifts erzielen lassen - vor allem dann, wenn man vorwiegend mit „Pinseln“, „Kreiden“ oder „Stiften“ malen und zeichnen will.

Die Überarbeitung der geklonten Datei kann auf verschiedenste Art erfolgen. Neben den aus früheren Versionen bekannten Malerei- und Grafikumsetzungen gibt es in Painter 4 zusätzliche Variationen: Ein Beispiel demonstriert, wie sich das neue Werkzeug Mosaik auswirkt: Farbe und Tonwert der Steinchen wird vordefiniert („Originalfarbe klonen“), Steinchengröße, Form, Fugenbreite etc. sind von stufenlos regulierbaren Einstellungen in der Dialogbox abhängig. Obwohl Painter für viele seiner Anwendungen auch automatische Berechnungsmodi anbietet, empfiehlt es sich doch, händisch vorzugehen, weil die Ergebnisse dann weitaus natürlicher erscheinen (**Abb. 1 u. 12**). Die abschließende Anwendung der Oberflächenstruktur (frei wählbare Beleuchtungsrichtung) verleiht den Mosaiksteinchen den nötigen Reliefcharakter und Glanz (**Abb. 2**).

Im Dschungel von Befehlen, Unterbefehlen, erweiterbaren Paletten (**Abb. 5-9**) und Dialogfeldern (**Abb. 2**) ist es anfänglich - trotz mitgelieferter Lehrgänge - recht mühsam, sich zurechtzufinden, um die richtigen Parameter und Schieberegler zu erreichen. Die aufgeräumte Oberfläche enthält ihre Tücken und ist gewöhnungsbedürftig, auch dort, wo man es nicht erwartet. Die Einstellungen zur Texteingabe,

dazugehöriger Fontauswahl und Größeneinstellung sind in dieser Hinsicht exemplarisch mit der Lupe zu suchen. Auch schade, daß kein Vorschaufenster für Schrifttypen eingeplant ist.

Dafür findet man Gestaltungsmöglichkeiten mit Ergebnissen vor, die einen Vergleich nicht zu scheuen brauchen - schwebende Schriften, vor beliebigen Hintergrund gesetzt, werden als Vektorobjekte mit Bitmapfüllung und weichen Schlagschatten (**Abb. 3**) berechnet, ohne daß man zwischen mehreren Programmen springen müßte.

Ein verspieltes neues Instrument stellt „Image Hose“ dar, quasi ein Schlauchstrahl, der beliebige Bitmapelemente auf den Malgrund appliziert. Grundlage bilden sogenannte „Strahldateien“, derer einige in einem Painter-Unterverzeichnis vorbereitet sind. Das Anwendungsbeispiel (**Abb. 4**) versucht mit dem Wald, der durch simple Aneinanderreihung „gestrahlter“ Bäume unterschiedlicher Größe entstanden ist, zusammen mit der Strahldatei „Kumuluswolken“ den Eindruck einer Gebirgslandschaft in Nebelschwaden zu vermitteln. Strahldateien können bei Bedarf auch selbst angefertigt und im RIFF-Format in die Painter-Bibliothek aufgenommen werden.

Das Arbeiten mit Video und Zeichentrickfilmen funktioniert über die Frametechnik: Vom Programm wird ein zu öffnender Film automatisch in die Einzelframe-Anzeige umgewandelt und für eine Ablage im VFW-Format vorbereitet. Der Painter 4 arbeitet nicht mit Sound. Für diese Zusatzoption müßten fertige Animationen in kompatible Video-Anwendungsprogramme exportiert und dort weiterbehandelt werden (Adobe Premiere wird in beiliegender Dokumentation vorgeschlagen).

Im Painter wird das importierte AVI-File als „Frame Stapel“ aufbereitet, als Serie von einzeln abrufbaren Bildern (**Abb. 10**). Man arbeitet jeweils nur in einem Frame, eine eigene Palette hilft wie die Tastatur eines Videorecorders beim Steuern der Filmbilder. Für das kontrollierte Zeichnen steht der „Zwiebelhaut“-Modus bereit, der beim Öffnen der Datei definiert wird: Bis zu 5 Frames lassen sich wie Pauspapier übereinanderschichten, um während der Arbeit jederzeit vergleichen zu können, wie die Bilder vor dem aktuellen Frame aufgebaut sind (Dauamenkino). Im abgebildeten Testbeispiel (**Abb. 10**) wird ein Beleuchtungseffekt ausgeführt. Gleichbleibende Bearbeitungsoptionen müssen nicht manuell wiederholt werden, sondern sind auf alle Frames anwendbar, sofern ein Script erstellt wird: Diese Funktion nimmt Arbeitsgänge auf und speichert sie für die automatisierte Anwendung. Um z.B. den Beleuchtungseffekt auf alle Frames zu übertragen, genügt es, ein Script der erstmaligen Prozedur anzulegen. Die automatische Ausführung erfolgt nach entsprechendem Befehl „Script auf Film anwenden“.

Der fertige Film wird schließlich wieder ins AVI-Video for Windows-Format konvertiert. Unter „Film speichern“ (**Abb. 11**) legt man u. a. fest, welches Kompressionsverfahren ausgeführt werden soll.

Zusammenfassend könnte man Painter 4 attestieren, in seinem breiten Funktionsumfang eine Brücke zwischen CorelDraw und Photoshop zu schlagen, wenn unmittelbar integrative Verarbeitung von sowohl Vektor- als auch Bitmapobjekten gefragt ist. Allerdings vermißt man (in der Fülle des Angebots an Werkzeugen und Einstelloptionen) manchmal die Logik in der Anordnung von Befehlsschritten, denen zu folgen - unter Zuhilfenahme der Handbücher - oft mühsam ist. Kontextmenüs über die rechte Maustaste, wie unter Windows 95 üblich, gibt es nicht. Das liegt wohl daran, daß das Programm von der Macintosh-Plattform adaptiert wurde. Seine Stärke - als digitales Künstleratelier mit bemerkenswerten „Natural-Media-Tools“, den Imitationswerkzeugen traditioneller künstlerischer Techniken in Malerei und Grafik - ist selbstverständlich ohne Abstriche auch in der neuen Version erhalten geblieben (**Abb. 12**).



Abb. 1:



Abb. 2:

PAINTER 4

Abb. 3:



Abb. 4:



Abb. 5:

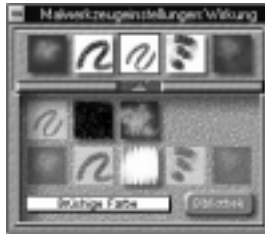


Abb. 6:

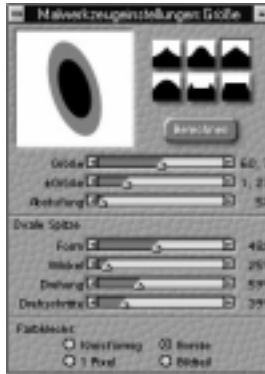


Abb. 7:

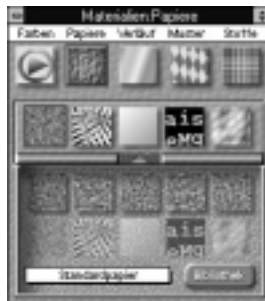


Abb. 8:



Abb. 9:



Abb. 10:



Abb. 11:



Abb. 12:

Systemanforderungen laut Herstellerangaben:

- 486er- oder Pentium-Prozessor;
- Windows 3.1 / 95 ;
- 8MB RAM für Windows 3.1, 12 MB für Windows 95;
- 20 MB Festplattenspeicher,
- 16-Bit oder 24-Bit Monitor empfohlen;
- einige Effekte erfordern eine FPU.

Bezugsquellen:

Softline Direktbestellung
Tel. +49-7802-924 222, Fax. +49-7802-924 240

Appenweierer Straße 45
D-77704 Oberkirch

Update EDV
Tel. 01-715 41 41, Fax. 01-715 41 41-99
Landstraßer Hauptstraße 146/8
A-1030 Wien