

MetaCreations Painter 6

Das ultimative Malprogramm

Werner Krause



MetaCreations stellt nun die neueste Version des Malprogramms für Grafikdesigner und Künstler vor. Mit den einzigartigen Malwerkzeugen von Painter lassen sich unglaubliche und bislang auch unerreichte Effekte erzielen. Eine Vielzahl von Malwerkzeugen, Papierstrukturen und Materialien setzen die Feinheiten eines individuellen Stils für die Ausgabe im Druck und Web qualitativ bestens um.

Die Neuerungen der Version 6 finden sich in erster Linie in den Funktionen einer weiterentwickelten Brush Engine:

- Neuerungen bei Farbmischung,
- Natürlich wirkende Airbrushes mit kontinuierlichem Farbauftrag,
- Malen mit Tiefenwirkung (Impasto),
- Malen mit Mustern, Farbverläufen und Neon,
- Maussteuerungen für Druck, Neigung und Richtung,
- Interaktiver Schlauch mit Skalierung und Drehung in Echtzeit,
- 150 neue Strahl-Dateien,
- Ebenen, Masken, Auswahlbereiche und erweiterte Textfunktionen,
- Dynamischer Text entlang einer Kurve,
- Malen auf allen Ebenen mit beliebigen Malwerkzeugen,
- optimierte Unterstützung für Adobes Photoshop Zusatzfilter,
- Unterstützung des CMYK TIFF-Formats,
- verbesserte Arbeitsabläufe mittels ausklappbarer Paletten,
- Unterstützung des Wacom II Intous Grafik-Stifts (auch ältere Modelle).

MetaCreations Painter ist ein führendes Malprogramm für Grafikdesigner. Die „Natural-Media“ Werkzeuge und Strukturen simulieren traditionelle Mal- und Grafiktechniken – in der ganzen Palette zwischen Grafikmarkern, Kohle- und Farbstiften bis hin zu Aquarell- und Ölfarben.

Painter 6 geht jedoch über traditionelle Malutensilien hinaus und ermöglicht interessante neue Effekte: Beispielsweise lassen sich Muster, Verläufe, Texturen, Feuer oder Glühen malen, ganze Bilder in andere Maltechniken klonen, neue Airbrush-Varianten einsetzen, räumliche Tiefe und Oberflächenbeschaffenheit gestalten.

Auch als Bildnachbearbeitungs-Software stellt Painter viele brauchbare Funktionen zur Verfügung - um gescannte Fotos

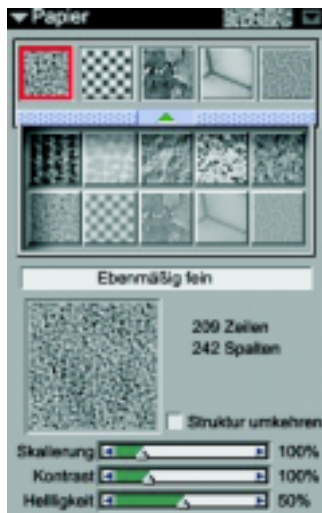
scharf oder weichzeichnen, zu verzerren, oder um einfach nur Kontrast, Helligkeit und Farbe zu korrigieren .

Die Oberfläche von Painter 6 kann entsprechend persönlicher Vorlieben angepasst werden: Paletten, die genau die Werkzeuge enthalten, die am häufigsten verwendet werden - benutzerdefinierte Paletten für bestimmte Projekte.

Neue Painter 6 Paletten

Mit Painter vertraute Benutzer werden einen grundlegenden Unterschied zur Painter Benutzeroberfläche feststellen. Man muss nicht mehr zwischen mehreren Paletten wechseln, um Malwerkzeugeinstellungen, Materialien oder Bildelemente zu finden. Neue, aufklappbare Paletten ermöglichen es, schnell auf das zuzugreifen, was gerade benötigt wird.

Die Malwerkzeugeinstellungen-Palette gleicht der Werkstatt eines Künstlerateliers: Hier wird die Spachtel in die richtige Form gebracht, die Borsten des Pinsels oder ein neuer Winkel für den Airbrush eingestellt.



Die Einstellungen in der Malwerkzeugeinstellungen-Palette erlauben genaueste Anpassung aller beliebigen Malwerkzeuge bis ins kleinste Detail.

Die Materialien-Palette entspricht dem Lagerraum eines Künstlerateliers: Hier finden sich alle erdenklichen Farben, Papiersorten, Verläufe, Muster, Stoffe und andere grafische Materialien, die ins Bild eingebracht werden können.

Die Objekte-Palette bietet Zugriff auf die Komponenten, aus denen sich ein Dokument zusammensetzt. Als Objekte werden Elemente bezeichnet, die unabhängig von der Arbeitsfläche bearbeitet werden können. Die Objekte-Palette enthält die folgenden Abschnitte: Ebenen, Masken, Dynamische Ebenen, Skripte und Auswahlbereiche.

Unterstützung von Ebenen

Painter 6 enthält eine neue Funktionalität und Terminologie bezüglich Ebenen.

Der Begriff Ebene ersetzt den Begriff "Schwebbereich" früherer Versionen. Auswahlbereiche funktionieren jetzt mit Ebenen ebenso wie mit der Arbeitsfläche. Um mit einer Auswahl zu arbeiten, wird sie auf einer Ebene abgelegt. Sie erscheint im Ebenen-Abschnitt der Objekte-Palette als eine Unterebene der übergeordneten Ebene. Mit fast allen Malwerkzeug-Varianten und jeder Zusatzmodul-Methode können Ebenen bearbeitet werden. Alle pixelbasierten Ebenen sind in ihrer Größe unbeschränkt.

Neue computergenerierte Malstriche

Painter 6 führt eine neue Generation von Malwerkzeugen ein, die computergenerierte Malstriche auftragen. Diese neuen



Malwerkzeuge erzeugen realistische, fortlaufende, weiche Malstriche. Sie sind schnell und weniger ungenau, da diese Malstriche durch mathematische Berechnungen entstehen und nicht durch die Anwendung von Farbflächen erzeugt werden.

Diese neuen Malwerkzeuge ermöglichen eine Vielzahl an neuen Effekten, die mit Farblecksen nicht möglich wären. So können die Parameter "Neigung" und "Winkel" besser genutzt oder sogar mit Mustern oder Verläufen gemalt werden.

Wenn Sie in Ihrem Atelier nach einem breiten, flachen Pinsel greifen, erwarten Sie, dass der resultierende Strich abhängig davon ist, wie Sie den Pinsel halten. Ein Strich mit der breiten Seite des Pinsels wird auch breit sein. Ein Strich mit der Kante wird schmal sein. Malwerkzeug-Varianten, die die neuen computer-generierten Malwerkzeuge von Painter 6 verwenden, reagieren auf Neigung und Winkel eines druckempfindlichen Stifts, so dass die Malstriche realistischer erscheinen.

Airbrushes

Die Airbrush-Werkzeuge von Painter 6 sind so realistisch, dass man meinen könnte, tatsächlich einen Airbrush in der Hand halten. Dank der neuen computer-generierten Malstriche steht jetzt beinahe die gesamte Airbrush-Funktionalität zur Verfügung. Es gibt eine Variante, die haarähnliche Striche erzeugt, und eine Variante, die vorhandene Farbe auf der Arbeitsfläche verteilt, als ob der Schlauch ohne einen Airbrush verwendet würde.

Painter 6 Airbrushes reagieren auf Daten zu Neigung, Winkel (Richtung) und Farbmenge (Fingerradeinstellung) eines Stifts, so dass ein realistischer Strich entsteht, dass sie die Neigung widerspiegeln. Auf diese Weise erzeugen die Airbrushes von Painter 6 konische Bereiche, die die Bewegungen des Stifts wiedergeben.

Die Painter 6 Airbrushes unterstützen das Fingerrad des neuen Intuos Airbrush-Stiftes. Wie der Fingerhebel einer echten Airbrush bestimmt das Fingerrad den Farbfluss, d. h. wieviel Farbe aufgetragen wird.

Ferner kann auch die Kante einer Farban-sammlung eines Airbrush variiert werden, um die gewünschte Weichheit zu erzielen.



Festlegen der minimalen Größe für Striche

Bei Malwerkzeugen erwartet man, dass der Druck, der auf das Werkzeug ausgeübt wird, sich auf die Breite des resultierenden Strichs auswirkt:

Painter 6 bietet eine Einstellung für die minimale Größe von Malwerkzeugen, so dass Sie einen Strich erzeugen können, der erstaunlich realistisch erscheint. Sie können ein Malwerkzeug festlegen, das auf feinste Handbewegungen reagiert. Wenn der Druck des Stifts nachlässt, reagieren die Striche darauf und werden schmaler. Wenn sich der Druck erhöht, werden die Striche breiter - genau wie bei wirklichen Malwerkzeugen.

Malen mit räumlicher Tiefe

Impasto bezieht sich auf die klassische Technik des dicken Auftragens von Farbe auf eine Leinwand, um die Illusion von plastischer Struktur zu erreichen. Impasto kann in einer Vielzahl von Variationen verwendet werden, um natürliche Effekte wie dicke Ölfarbe oder Kreide mit Textur zu erzielen. Impasto-Striche wirken strukturiert und dreidimensional.

In Painter 6 können sowohl auf Ebenen als auch auf die Arbeitsfläche Impasto-Malstriche angewendet werden.

Mit den Impasto-Einstellungen kann jedes Malwerkzeug zu einem Impasto-Werkzeug werden.

Erweiterungen der Text-Funktionalität

Painter 6 bringt Erweiterungen für das Zusatzmodul "Dynamischer Text", einschließlich der Möglichkeit, Text entlang einer Kurve zu erzeugen und dann die Kurveneigenschaften zu verändern. Dynamischer Text ermöglicht es, Text im Bild zu positionieren und sowohl Inhalt als auch die Eigenschaften aller Zeichen gleichzeitig zu ändern.

Beim Erstellen wird der Text auf eine Ebene platziert - und er bleibt voll editierbar - bis er auf der Arbeitsfläche ablegt wird.

Erweiterte Mausunterstützung

Theoretisch liefert eine Maus keine Informationen über den Andruck. Eine Maustaste ist entweder gedrückt oder nicht gedrückt. Painter 6 bietet jetzt Mauseinstellungen, mit denen Sie den Druck eines Stifts, die Neigung (wie vertikal Sie den Stift halten), den Winkel (die Richtung, in die der Stift zeigt) und das Fingerrad (wieviel Farbe gesprüht wird) simulieren können.

Painter 6 ist jetzt in der Lage, die Einstellungen im Maus-Abschnitt der Malwerkzeugeinstellungen-Palette anzuwenden,

um die Werte für Druck, Neigung, Winkel und Fingerrad festzulegen.

Zusätzlich zu den neuen Mauseinstellungen können aufgezeichnete Malstriche gespeichert und auf neue, mit der Maus erzeugte Malstriche angewendet werden.

Unterstützung für CMYK TIF-Dateien

Das Tagged-Image File Format (TIFF) ermöglicht den Austausch von Bildern zwischen Programmen und Plattformen. TIFF ist ein weit verbreitetes Bildformat, mit dem Sie entweder CMYK- oder RGB-Farbinformationen speichern können. Painter 6 kann CMYK-Dateien laden, speichern und drucken. Für Bilder im CMYK TIF Format erstellt Painter Farbauszüge, die dann für einen Vierfarbendruck verwendet werden können.

Skripterstellung

Mit Skripten lässt sich jeder Schritt in Painter aufzeichnen. Zusätzlich lassen sich die Skripte Schritt für Schritt bearbeiten. Der Skript-Recorder zeichnet jede Anweisung zusammen mit den Werten, Positionen, Farben und Strukturen auf. Durch die Wiedergabe der Anweisungen wird ein Bild Schritt für Schritt noch einmal erstellt.

Beim Abspielen eines Skripts können Sie sich bequem zurücklehnen und beobachten, wie Painter für Sie arbeitet. Sie können alles - vom einfachen Bearbeitungsbefehl bis zu vollständigen Arbeitssitzungen - als Skript aufzeichnen.

Skripte sind nicht nur effektiv, sondern auch flexibel. Ein Skript kann beispielsweise schrittweise abspielt oder Anweisungen aus einem Skript ausgeschnitten und in ein anderes wieder eingesetzt werden.

Animationen und Filme

Painter besitzt Funktionen, mit denen Filme bearbeitet und Animationen erstellt werden können, z.B. die Funktionen "Zwiebelhaut" und "Bearbeiten von Frames". Die Zwiebelhaut-Funktion wird dazu verwendet, beim Bearbeiten eines aktuellen Frames vorherige und nachfolgende anzuzeigen.

Es können Filme im QuickTime- oder AVI-Format geklont, mit Painter-Werkzeugen abgepaust, bearbeitet und montiert werden. Es gibt allerdings keine Möglichkeiten zur Vertonung.

Systemvoraussetzungen

- Pentium
- Windows 95/98 oder NT4
- 32MB RAM (empfohlen 64MB)
- CD-ROM