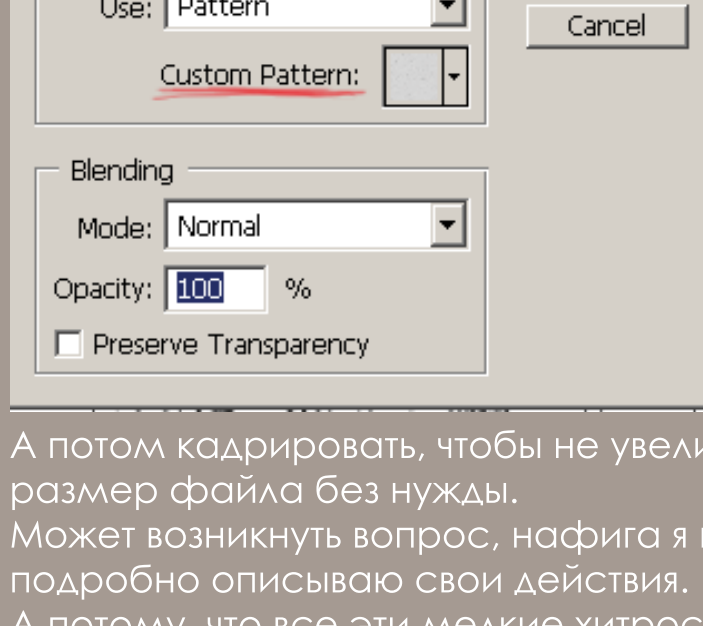


Этап второй. Цвет

Мы все еще в фотошопе. После первого этапа у нас осталось на руках изображение с двумя слоями — фон и контур. Мне нравится рисовать на цветном и фактурном фоне, поэтому мы сейчас зальем фон цветной фактурой. Но перед этим надо бы сменить разрешение — 300 dpi нам вполне хватит, даже для печати с приличной линейатурой. Итак, мы идем в меню image/image size и меняем там разрешение с 600 на 300. Смена разрешения важна еще и потому, что в основном мы с цветом будем работать в программе Corel Painter IX, а она сама по себе требует много ресурсов от машины, не стоит мучить компьютер еще и громадным файлом.

Итак, заливка. Заливка осуществляется инструментом Fill. В последних версиях фотошопа существует очень удобная примочка, называется “контекстное меню”, если вас заинтересует, разберетесь сами, а сейчас будем делать по старинке. Идем в меню Edit/Fill. Открывается вот это окошко:



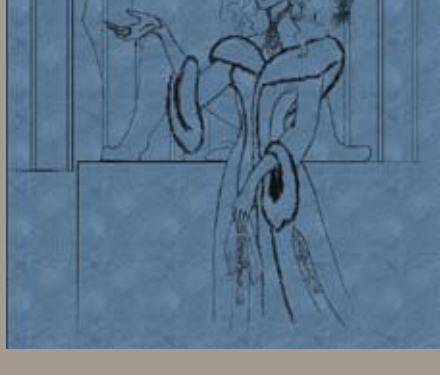
В окошке Contents выбираем Pattern, в меню Custom Pattern выбираем нужный и говорим ОК. Наш бэк залит фактурой. Может статья, что ваша фактура покажется вам мелковатой. До определенного момента это не проблема: через команду Edit/Free Transform (или сочетание клавиш Ctrl+T) можно легко растянуть фон:)

А потом кадрировать, чтобы не увеличивать размер файла без нужды. Может возникнуть вопрос, нафига я настолько подробно описываю свои действия.

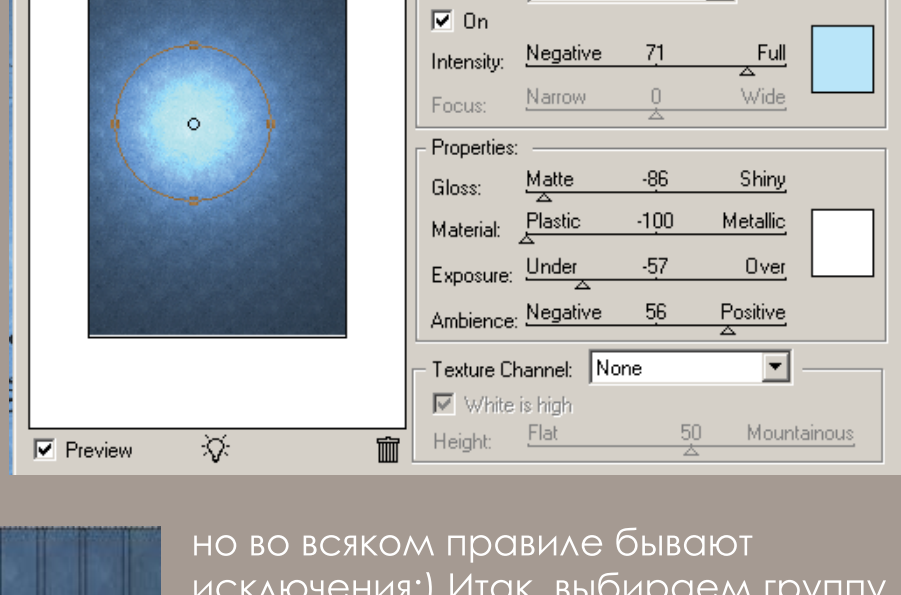
А потому, что все эти мелкие хитрости — это подводные камни, на которые я уже сел, и потратил некоторое время, чтобы их обойти. Я уверен, что вы и своих камней найдете туеву хучу:)

Итак, у нас получилось вот что. Чтож, подготовительный этап близок к завершению :) Надо подумать о свете. Обычно я всегда делаю набросок будущего освещения перед началом работы с цветом, это позволяет правильнее построить полутона, да и соблюсти единый колорит работы. А единый колорит, вместе с хорошим композиционным решением, обеспечивает целостность картины. Для того, чтобы сделать заготовку, надо сперва решить, какой у нас источник освещения. Мне хотелось мягкого рисующего цвета, который создал бы атмосферу осеннего вечера и свечения снега. Также он должен подчеркивать лицо и руки героини, которые являются композиционным центром работы. Значит, это будет что-то вроде бумажного фонаря... Ну или магического светильника :) Цвет, исходя из идеи и оттенка выбранной фактуры — синий.

Обычно цветовые эффекты я делаю при помощи градиента, но сейчас это не подходит — слишком красивая фактура, градиент ее загубит. Поэтому будем читерствовать:)



Идем в палитру Filters. На самом деле, я не очень одобряю ее использование, кроме, конечно групп фильтров Blur и Sharpen, да и то в препresse, и вот почему — неумеренное использование фильтров работу чаще портит, чем улучшает,



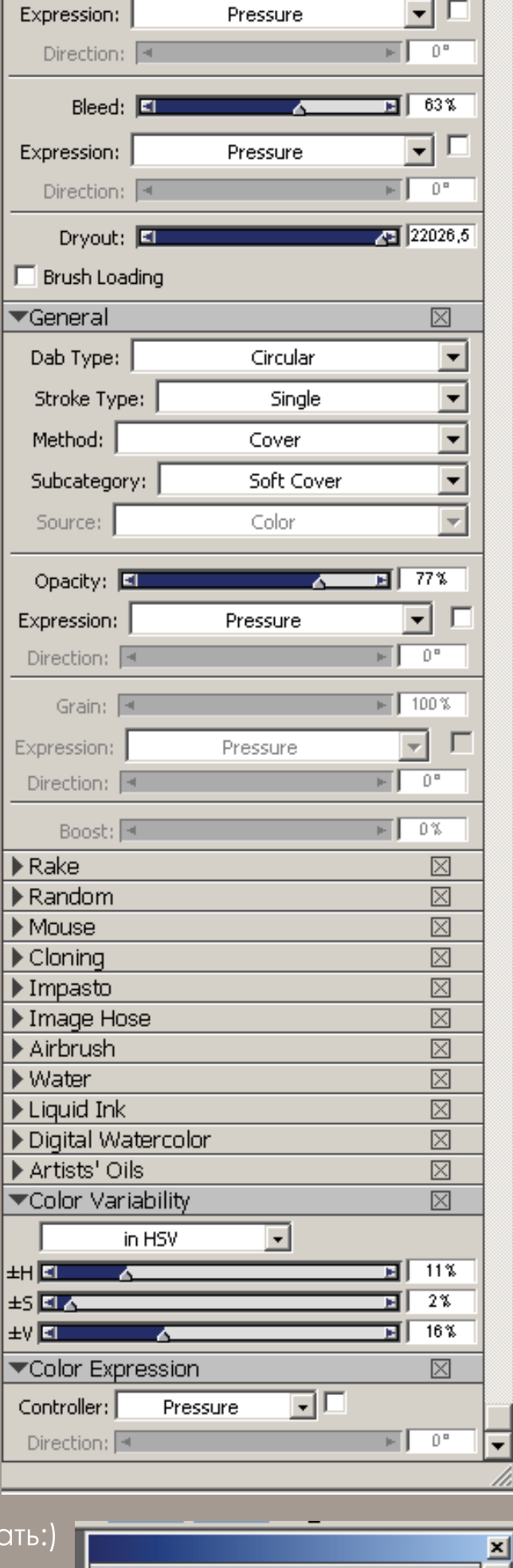
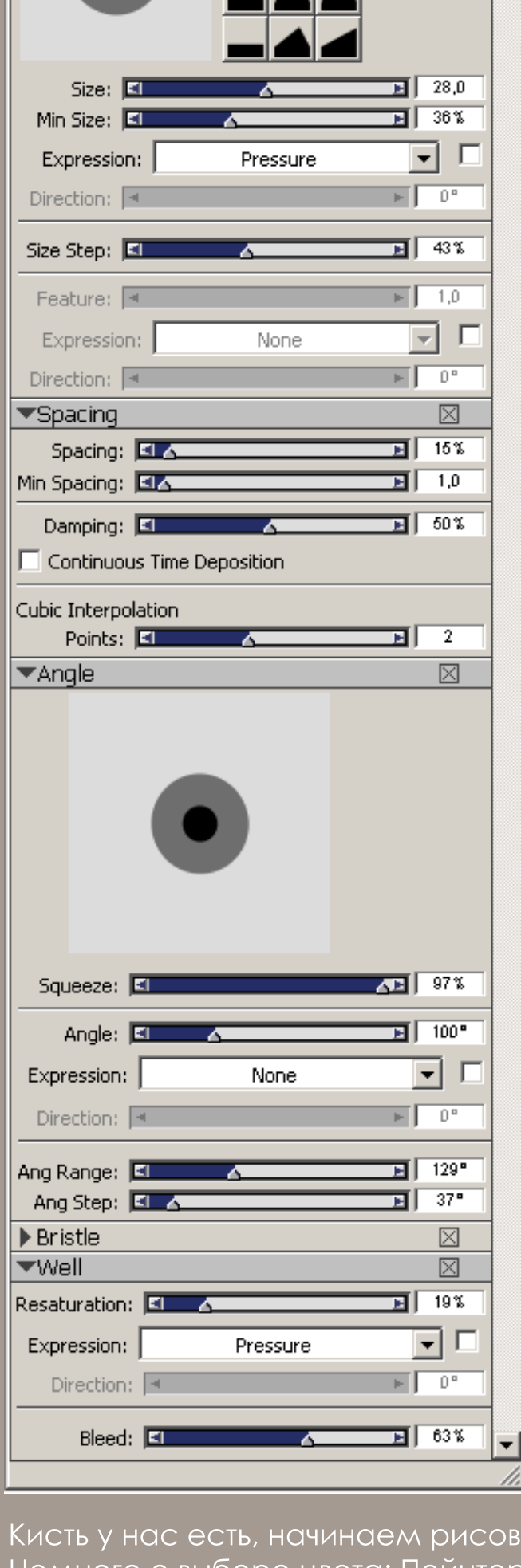
но во всяком правиле бывают исключения :) Итак, выбираем группу Renders, и в ней Lighting Effects. Я установил такие параметры, вы можете поиграться с ними и решить, что вам подходит больше. В итоге у нас получилось вот что.

Теперь мы сохраняем файл как PSD и переходим в Пейнтер. Да, надеюсь вы промежуточные сохранения делали? :) Почему PSD? Потому, что файл этого формата в Пейнтере сохраняет слои, а нам они пригодятся.

Итак, Пейнтер. Я работаю в 9, но описываемые приемы подойдут и для 8, про остальные не знаю, я в них не работал. И, конечно, данный урок рассчитан на наличие планшета — без него, конечно, можно, но долго, муторно и менее удобно.

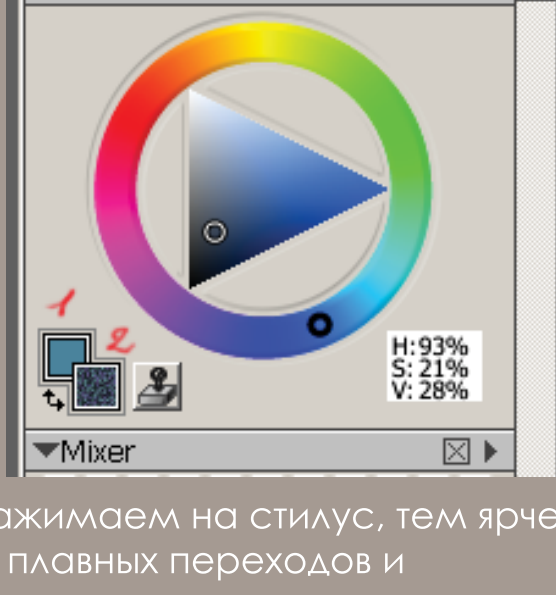
Когда мы открываем файл в Пейнтере, то видим, что к нашим двум слоям прибавился еще один, обозначенный как Canvas, холст. Первое, что мы сделаем — это опустим слой нашего фона на холст, просто для удобства. Для этого мы выделяем слой с нашим фоном и выбираем в меню Layers команду Drop. Готово.

Когда я начинал работать в Пейнтере, для меня самым сложным было решить, каким же инструментом работать. Положение осложнялось тем, что каждую кисть можно было настраивать до бесконечности :) Ниже я привожу параметры кисти, которой рисовал данную работу. Это кисть из группы Acrylics. Я ее получил случайно, и она мне очень понравилась :) Чтобы сделать такую же, вам надо открыть меню Window/Show Brush Creator, либо вызвать его Ctrl+B, создать новую кисть при помощи меню Variant/save variant, а потом проставить нужные параметры и сохранить еще раз.



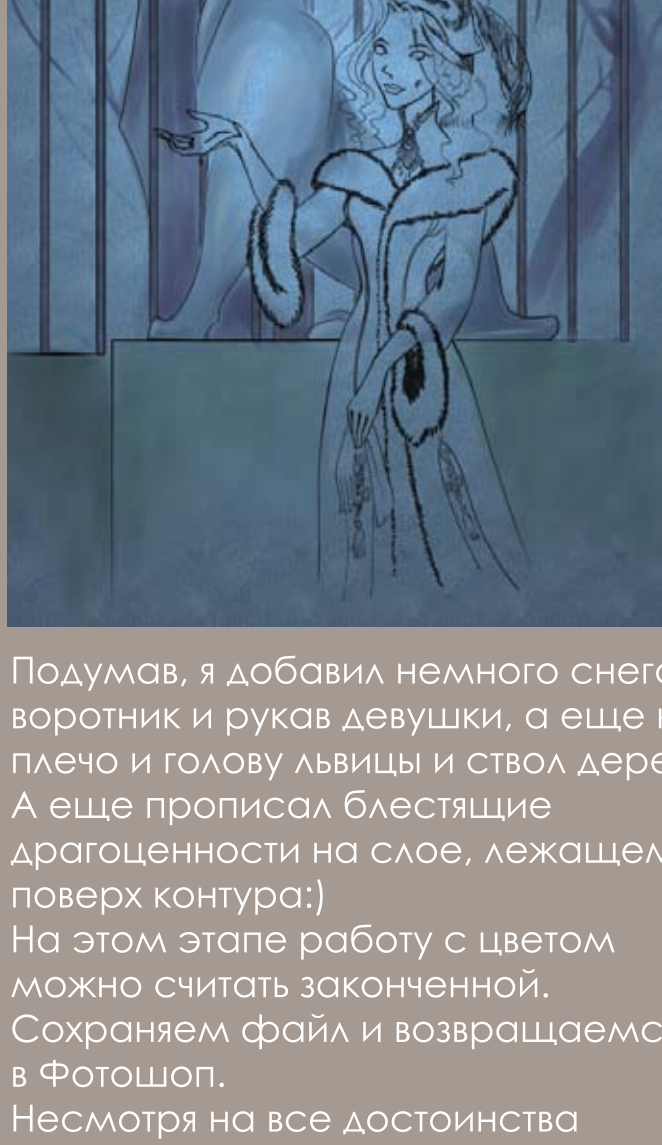
Кисть у нас есть, начинаем рисовать :) Немного о выборе цвета: Пейнтер предоставляет очень удобную палитру, позволяющую точно выбирать цвет.

Передвигаю кружок, расположенный на кольце, выбирается базовый цвет. Положение же кружка в треугольнике определяет светлоту и насыщенность цвета. В окошке №1 — цвет, который программа рассматривает, как фоновый. В окошке №2 - цвет кисти. В свойствах кисти мы проставили, что выразительность цвета зависит



от давления, то есть чем сильнее мы нажимаем на стилус, тем ярче цвет кисти. Очень удобно для создания плавных переходов и естественных теней.

Если работу с контуром я начал с персонажа, то работу с цветом стоит начать с фона, это поможет нам написать персонажа в картину. Я обычно начинаю прописывать тени, постепенно углубляя цвета, причем сразу беру оттенок финального цвета — мне не нравятся последствия наложения цветов на серый, слишком много грязи. Естественно, опираюсь на уже созданную модель освещения. Размер кисти я изменяю по потребности, некоторые вещи проще делать маленькой кисточкой, некоторые — огромной, но стоит иметь в виду, что очень большие кисти требуют больших ресурсов и могут намертво подвесить машину. Чтобы выровнять слишком яркие штрихи, в частности, на постаменте, я использую кисть из категории Blanders/Just Add Water. После прорисовки фона у меня получается примерно следующее.



Создаем новый слой для героини. В принципе, можно было бы рисовать и на том же, но я еще не знал, какого конкретно цвета будет костюм, и не хотел рисковать с переделками. Надохив цвет, я понял, что хочу добавить фактуру меху и перу. Для этого была использована кисть Wet Soft Acrylic. Получилось примерно так. Несмотря на то, что этих штрихов почти не будет видно, они создадут у зрителя ощущение пушистого меха.



Подумав, я добавил немного снега на воротник и рукав девушки, а еще на плечо и голову львицы и ствол дерева. А еще прописал блестящие драгоценности на слое, лежащем поверх контура:)

На этом этапе работу с цветом можно считать законченной. Сохраняем файл и возвращаемся в Фотошоп.

Несмотря на все достоинства Пейнтера, финальную обработку я предпочитаю делать в фотошопе. Почему? Ну, хотя бы потому, что цветовые профили у них разные, а для печати и публикации в интернете больше подходит шоповский. Да и работа с цветами в нем реализована, мягко говоря, удобнее :) К тому же, нам еще надо сделать снег.

