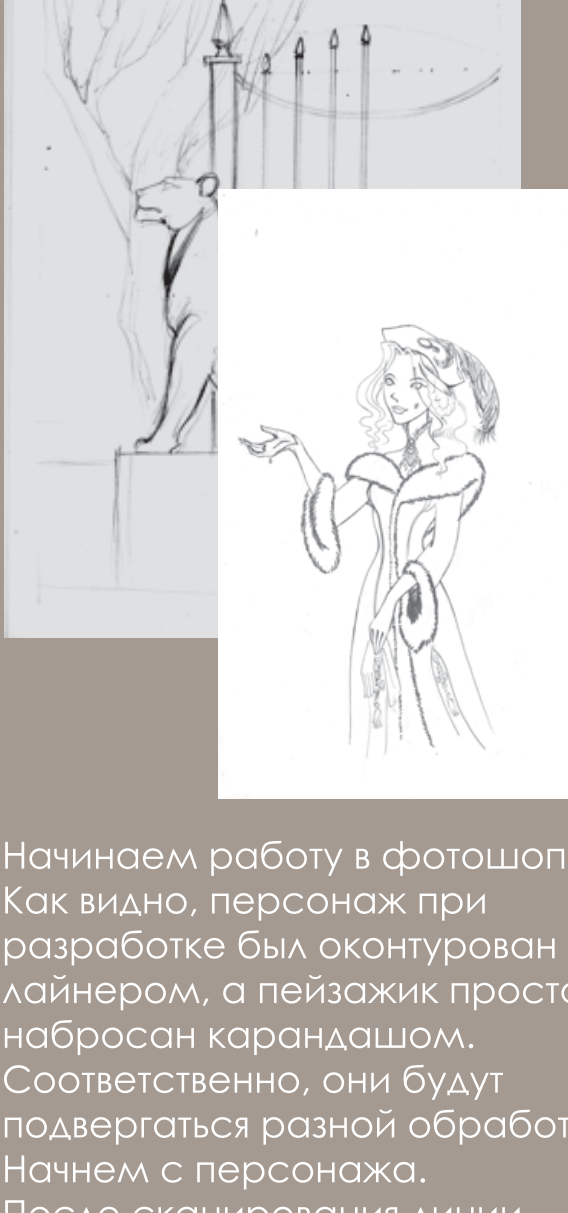
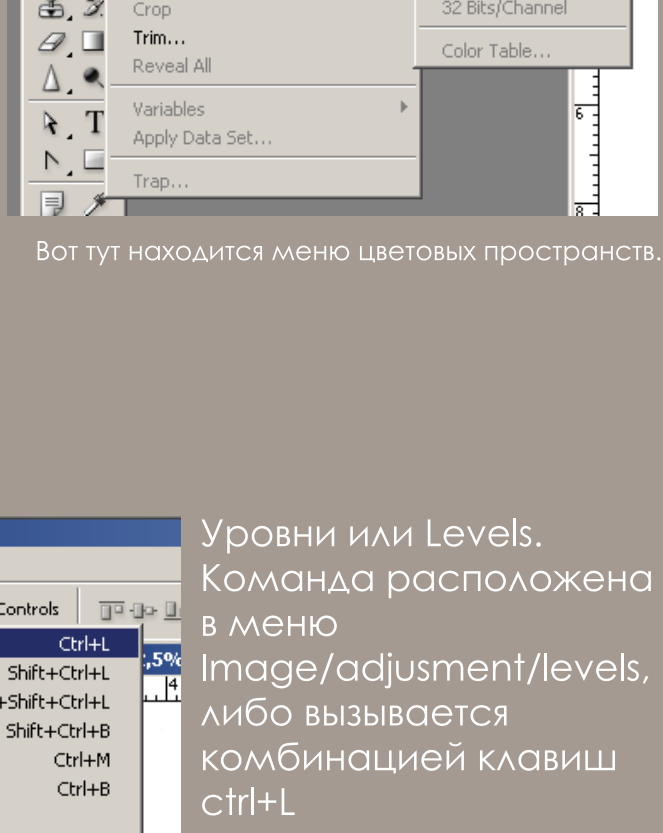


Работа над данной картинкой состояла из трех этапов. (Нужно сказать, что большую часть приемов, которые буду здесь описывать, придумал не я, они были честно собраны в процессе странствий по сети в поисках ума-разума, где вспомню - буду указывать авторов.)

1. Обработка контуров

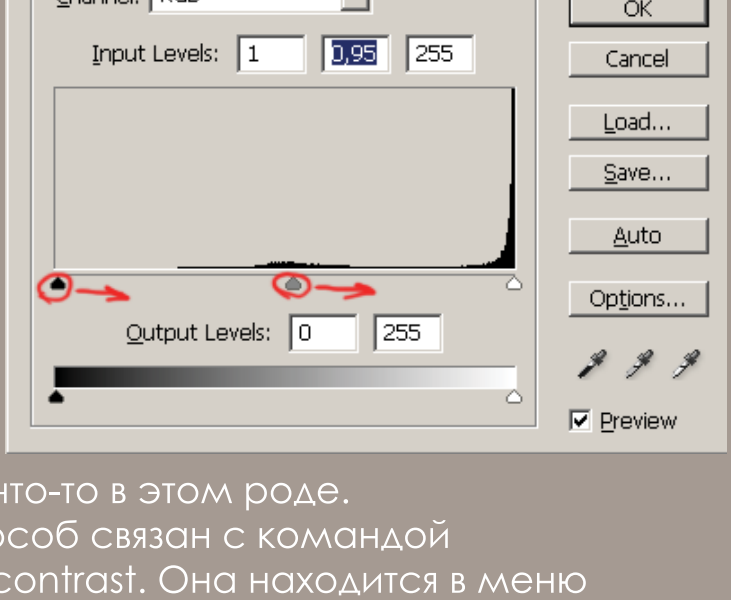


Начинаем работу в фотошопе. Как видно, персонаж фотошопом к разработке был оконтурован лайнером, а пейзаж просто набросан карандашом. Соответственно, они будут подвергаться разной обработке. Начнем с персонажа. После сканирования линии выглядят нечетко, на листе обнаружилось большое количество мусора... Что с этим делать? Как это, поднимать контрастность? У нас два способа: более цивилизованный и более наглядный. А у вас изображение в режиме RGB? Если нет, то немедленно сконвертируйте его!)

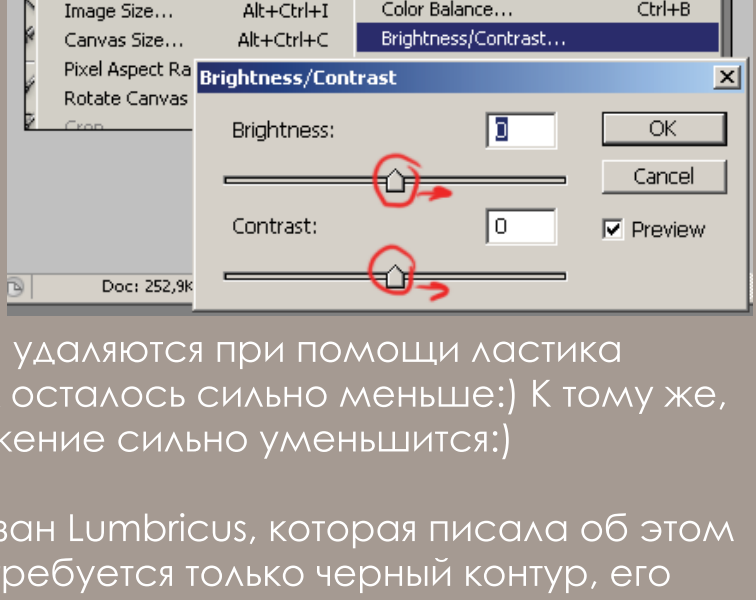


Вот тут находится меню цветовых пространств.

Вот так выглядит пистолет, что большая часть цветов картинка сосредоточена в светлой части (а то мы это и так не видим...). А еще, если потянуть за черный и серый бегунок, можно сделать картинку четче. Что мы и делаем.



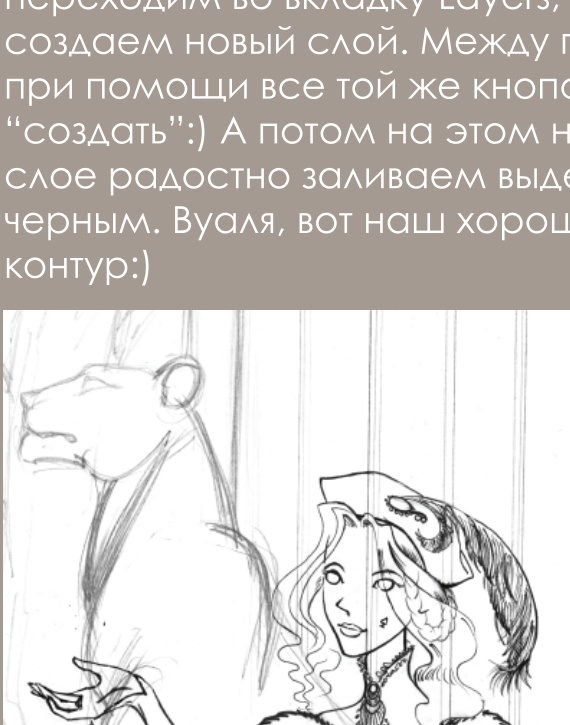
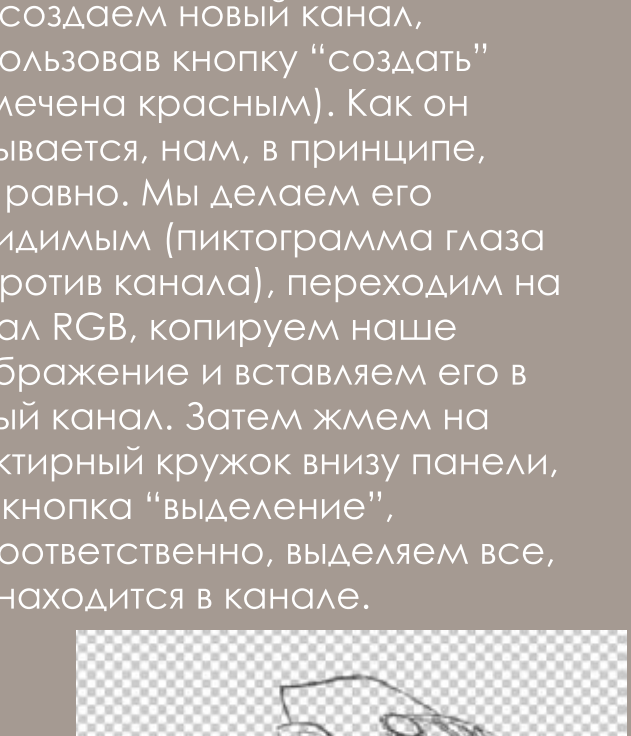
Получаем что-то в этом роде. Второй способ связан с командой brightness/contrast. Она находится в меню image/ajustment. При помощи бегунков немного повышаем яркость и контраст.



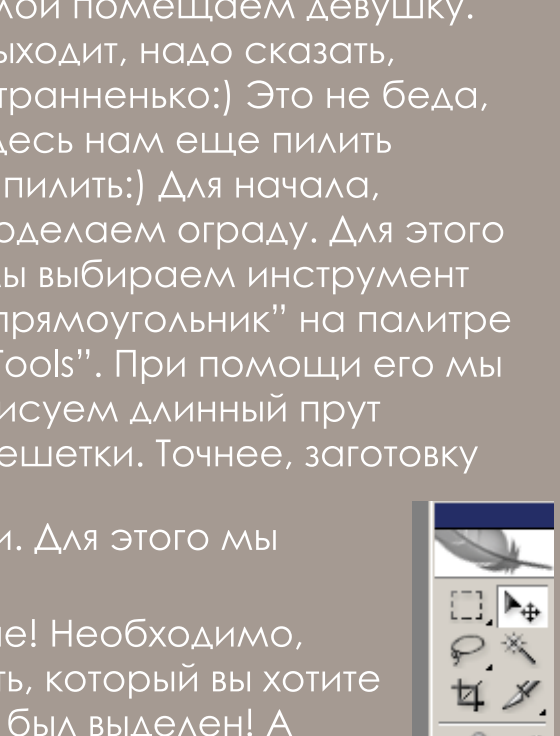
Результат в данном случае практически идентичен, но случаи бывают разные. Несмотря на наши ухищрения, на рисунке все еще видны следы карандаша. Боюсь огорчить, но лучше всего они удаляются при помощи ластика вручную... Правда, сейчас их осталось сильно меньше! К тому же, не забывайте, наше изображение сильно уменьшится!)

Следующей хитростью я обязан Lumbricus, которая писала об этом в своем ЖЖ. Так как нам потребуется только черный контур, его надо снять с белого фона. Конечно, можно просто выделить все белые пиксели и удалить их, но останется белый ореол вокруг линий. Поэтому мы сделаем следующее:

После того, как изображение вычищено, мы переходим в палитру channels. Если мы работаем в цветовом пространстве RGB (а я настаиваю, что нам сейчас надо работать именно в нем, потому что у программы Painter, в которой мы будем работать дальше, траблы с другими цветовыми пространствами), мы видим перед собой 4 канала — 3 цветовых, и 4 общий.



Мы создаем новый канал, используя кнопку "создать" (отмечена красным). Как он называется, нам, в принципе, все равно. Мы делаем его невидимым (пиктограмма глаза напротив канала), переходим на канал RGB, копируем наше изображение и вставляем его в новый канал. Затем жмем на пунктирный кружок внизу панели, это кнопка "выделение", и, соответственно, выделяем все, что находится в канале.



Больше каналы нам не нужны. Мы переходим во вкладку Layers, где создаем новый слой. Между прочим, при помощи все той же кнопки "создать":) А потом на этом новом слое радостно заливаем выделение черным. Вуаля, вот наш хорошенький контур!)

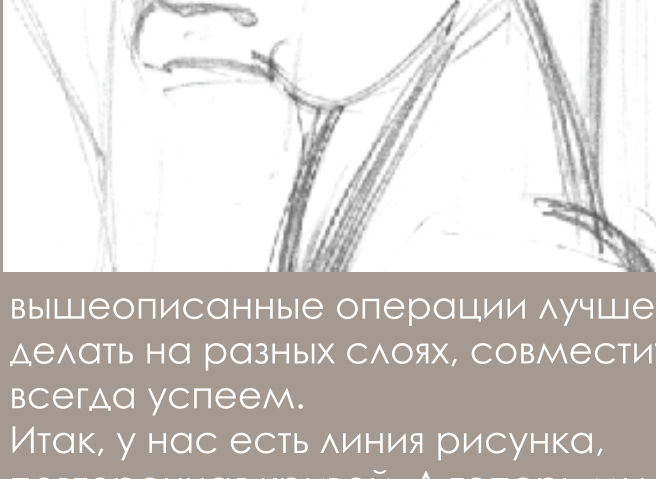
Пора объединять фон и персонажа. Мы открываем скан фона и на отдельный слой помещаем девашку. Выходит, надо сказать, странненько:) Это не беда, здесь нам еще пилить и пилить:) Для начала, доделаем ограду. Для этого мы выбираем инструмент "прямоугольник" на палитре "Tools". При помощи его мы рисуем длинный прут решетки. Точнее, заготовку

прута, потому что ее еще надо обвести. Для этого мы переходим в панель Path меню Layers.

Внимание! Необходимо, чтобы путь, который вы хотите обвести, был выделен! А дальше нажимаете внизу панели кнопки "контур". Готово. Если вам показалось, что линия не достаточно толстая, активируйте инструмент кисть, выберите ту кисть, которая вам больше нравится - и вперед! Таким образом мы делаем все секции решетки. Кстати, если нажать на инструмент "

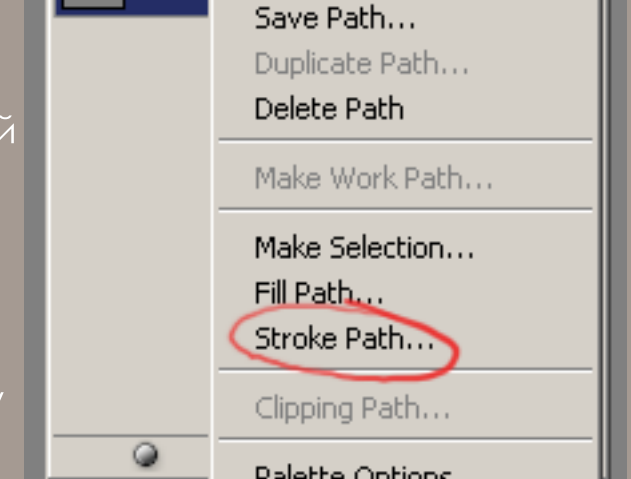
прямоугольник и подержать мышку, выпадут другие фигуры :) Да, скажите вы, но львица-то не квадратная, а и дерево тоже... Ага... Мы просто будем строить пути другим инструментом.

Мы будем использовать инструмент "Перо". Для работы с ним требуется некоторая сноровка, но она быстро приходит в процессе. Итак, пером мы ставим опорные точки, а стрелочкой, которая тоже обозначена красным — искривляем линии между опорными точками. Для этого надо поставить стрелку на

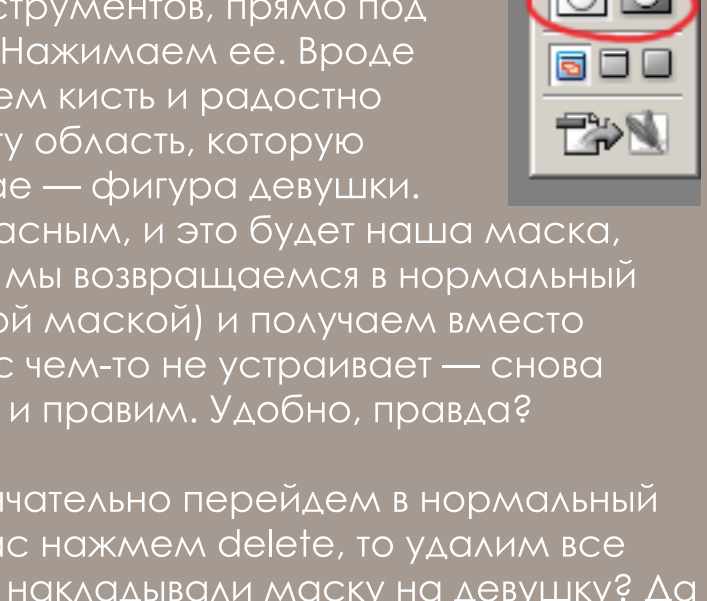
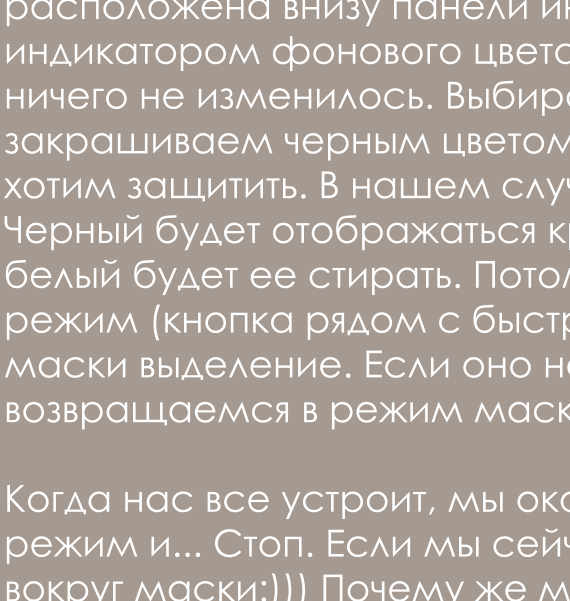
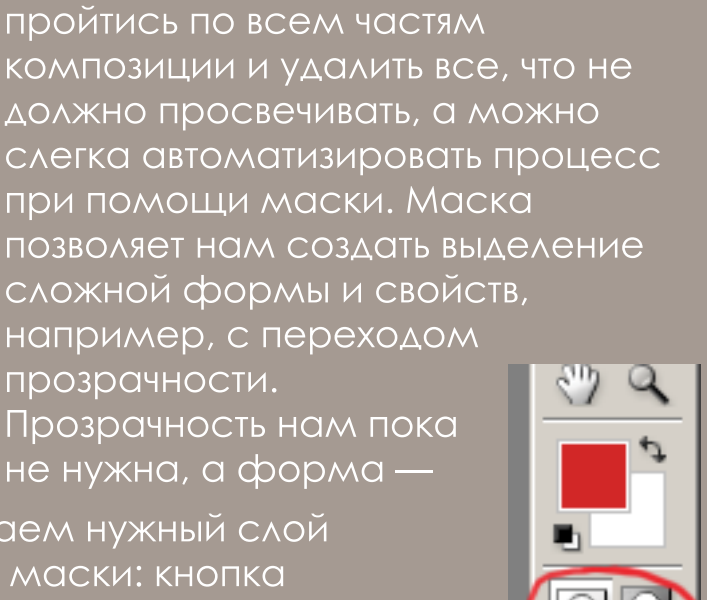
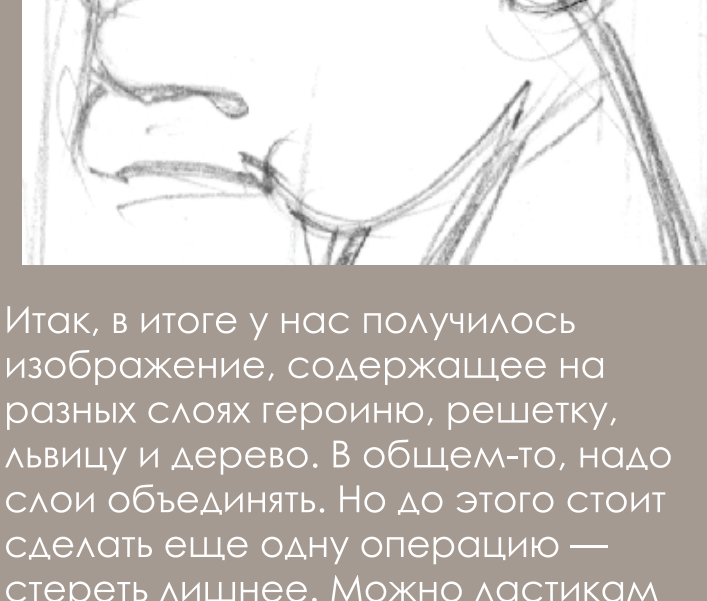
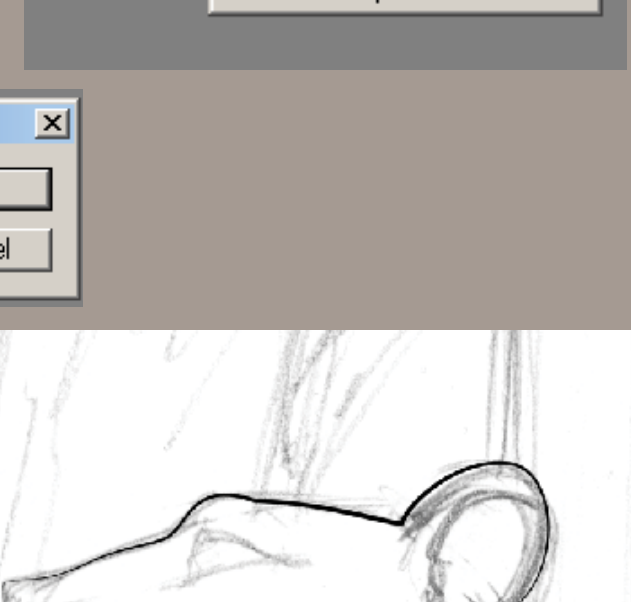


точку и слегка потянуть. В общем, если у вас есть опыт работы с векторами — то же самое:) Не нужно сразу пытаться обводить весь рисунок по контуру - у нас другая цель, мы имитируем контур, сделанный руками (этот способ кто-то публиковал на форуме www.drawmanga.ru) Кстати, все

вышеописанные операции лучше делать на разных слоях, совместить всегда успеем. Итак, у нас есть линия рисунка, повторенная кривой. А теперь мы открываем панель Path... и ничего не трогаем!). То есть трогаем, конечно, но кнопку с пиктограммой треугольника в левом верхнем углу панели. Выпадает меню. В нем мы выбираем пункт Stroke Path, и получаем следующее окошко. В нем мы выбираем инструмент — кисть. Обратите внимание на галку Simulate Pressure. Она позволяет имитировать давление пера, что нам и нужно.



В итоге наших действий линия выглядит вот так. Обрабатываем так львицу и дерево. Способ, надо отметить, довольно нудный, я его применила потому, что концепция работы переменялась в процессе. Но в принципе, многие художники таким образом подготавливают контуры довольно сложных работ. На вкус и цвет:)



дело хорошее. Итак, мы вибираем нужный слой и переходим в режим быстрой маски: кнопка расположена внизу панели инструментов, прямо под индикатором фонового цвета. Нажимаем ее. Вроде ничего не изменилось. Выбираем кисть и радостно закрашиваем черным цветом ту область, которую хотим защитить. В нашем случае — фигура девушки. Черный будет отображаться красным, и это будет наша маска, белый будет ее стирать. Потом мы возвращаемся в нормальный режим (кнопка рядом с быстрой маской) и получаем вместо маски выделение. Если оно нас чем-то не устраивает — снова возвращаемся в режим маски и правим. Удобно, правда?

