



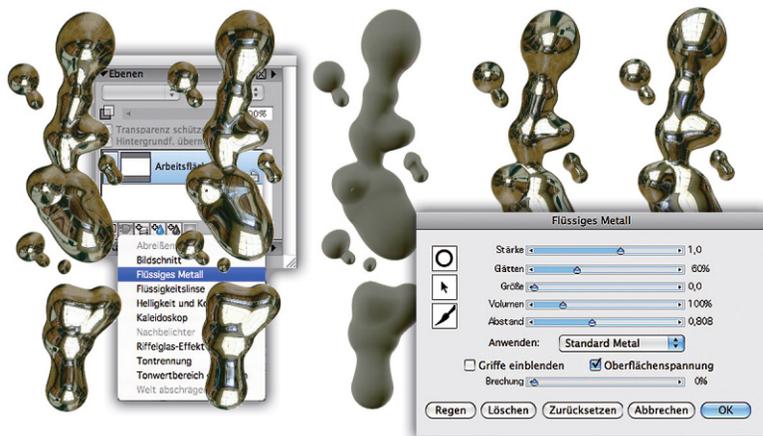
FLÜSSIGES METALL IN PAINTER

Painter kann Photoshop-Anwender nicht nur beim Malen unterstützen. Ein hilfreiches Werkzeug ist auch sein „Flüssiges Metall“, das unter Einsatz eigener Bilddateien bemerkenswerte Effekte erzielt. | **Doc Baumann**

Andere Mütter haben auch schöne Töchter. Die alte Redensart gilt für Software nicht weniger – immer wieder entdeckt man in anderen Programmen eindrucksvolle Funktionen, für die es in Photoshop keine Entsprechung gibt. Je nach Arbeitsschwerpunkt kann

es also durchaus lohnen, allein deswegen entsprechende Software anzuschaffen – es ist einfach eine Frage der Arbeitseffektivität. Denn benötigt man in unserem Standardprogramm auf Umwegen ein Vielfaches der Zeit, um zu vergleichbaren Ergebnissen zu kommen, kann sich

das schnell amortisieren. Interaktives Auftragen flüssigen Metalls, in dem sich über eine geladene Reflexions-Map eine beliebige Szene spiegelt, ist jedenfalls eine feine Sache in Corel Painter. Und mit ein paar anpassenden Einstellungen wird daraus überzeugende Flüssigkeit jeder Art.



1 Aufrufen und steuern

Der Effekt „Flüssiges Metall“ findet sich in Painter an eher unerwarteter Stelle: Im Menü „Ebenen > Dynamische Plugins“; dafür wird eine neue, spezielle Ebene angelegt. Nach Klicken auf die „Flüssiges Metall“-Zeile öffnet sich ein Fenster mit allen Steuerungselementen (rechts). Hauptwerkzeug ist der Pinsel; ebenso steht ein Kreis zur Verfügung, der sich nach dem Aufziehen mit dem „Metall“ füllt. Der Pfeil dient zur Auswahl einzelner „Metall“-Tropfen. Fünf Schieberegler bestimmen das Ergebnis; die Abbildung zeigt von links nach rechts für „Stärke“ die Werte -5, -2,5, 0, 2,5 und 5.

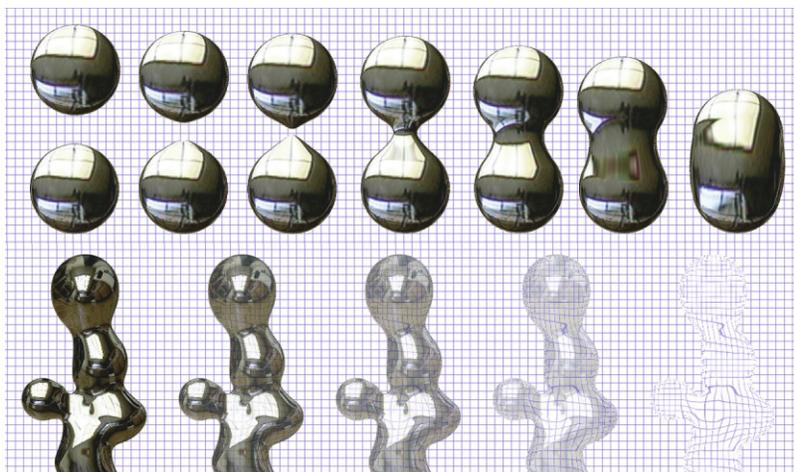
2 „Glätten“ und „Größe“

Das „Glätten“ des aufgetragenen Metalls sorgt für dessen Plastizität sowie für das Zusammenlaufen einzelner Tropfen (mehr dazu in Schritt 3). Die vier Formen in der linken Bildhälfte demonstrieren die Auswirkung: Bei einem „Glätte“-Wert von 0% (ganz links) werden die – hier per Kreis erzeugten – Einzelformen platt wiedergegeben. Mit steigender „Glättung“ (50%, 100%, 200%) nimmt der räumliche Charakter der Tropfen zu. Rechts sehen Sie drei Beispiele für „Größe“, also den Durchmesser der aufgetragenen Formen (10, 50, 100). Neue Parameter lassen sich Spuren erst dauerhaft zuweisen, wenn Sie „Löschen“, abweichende Werte vorgeben und erneut malen.



3 Zusammenlaufen, „Brechung“

Die Zuweisung hoher Werte für „Glättung“ macht Tropfen aber nicht nur geschmeidiger, sondern sorgt ähnlich wie bei echtem Quecksilber dafür, dass Sie sich bei Annäherung aneinander verformen und dann zusammenlaufen (obere Reihe von links nach rechts). Die Option „Oberflächenspannung“ unten im Einstellfeld sollte bei metallischen Spuren immer aktiviert sein. Der „Brechung“-Regler bestimmt nicht nur die Transparenz der Formen (unten; hier 0, 25, 50, 75 und 100 %), sondern auch die Verzerrung des Bildes, das auf der Ebene darunter liegt; besonders deutlich wird das rechts bei der 100%-Darstellung.



4 „Volumen“, Auswahl, Löschen

Der letzte wichtige Wert ist schließlich „Volumen“; er gibt an, wie dick das Material aufgetragen wird. Die rundeste Form erhalten Sie beim Wert von 0 % (links oben); mit steigendem „Volumen“ (100 %, 250 %, 500 %) wird der Querschnitt durch den Metallwulst spitzer. Malen Sie mit gedrückter Alt-Taste, können Sie Material auch wieder entfernen (Maske, rechts). „Abstand“ definiert den Malabstand der Tropfen (unten: 0,1 eng – 2,0 weit); die Konturen entstehender Kreise können Sie bei Bedarf einblenden (Mitte). Einzelne oder mehrere Tropfen lassen sich per Pfeil auswählen, verschieben oder mit veränderten Parametern ausstatten.



5 Reflexions-Map zuweisen

Es gibt vier Vorgaben für das Aussehen des Metalls oder der Flüssigkeit (Standard-Metal, Chrom 1 und 2, Opalisierend). Die beiden Chrom-Varianten eignen sich für Spuren mit hartem Grat. Besonders spannend ist die Möglichkeit, ein eigenes Bild für die Reflexion zu laden. Dazu öffnen Sie eine Bilddatei und bestimmen „Ablage > Klonursprung > Dateiname“ (links oben). Danach können Sie im Einstellfeld von „Flüssiges Metall“ wählen „Anwenden > Klonursprung“ (links unten). Das von Ihnen ausgesuchte Bild wird nun im aufgetragenen Material gebrochen (rechts). Flüssigkeiten werden so sehr realistisch wiedergegeben.



6 „Regen“-Tropfen verteilen

Wählen Sie nach Vorgabe der geeigneten Parameter insbesondere der „Größe“, links unten im Einstellfeld „Regen“, so setzt Painter automatisch zufallsverteilt Tropfen auf die „Flüssiges-Metall“-Ebene. Diese sind hier auf der linken Seite sehr groß, rechts klein. Durch Aufnahme der Reflexions-Map in jeden Einzeltröpfchen entsteht der Eindruck von Wasser auf einer Glasscheibe, in dem sich die Szene gebrochen spiegelt. Dreifachklicken auf das Plug-in-Icon in Painters Ebenen-Palette öffnet auch später jederzeit wieder den Einstelldialog und erlaubt es so, die Tropfen und ihre Eigenschaften nach Auswahl mit dem Pfeilwerkzeug (für mehrere: Rahmen aufziehen) zu verändern.

