

Botando a



Atendendo a pedidos, decidimos fazer nesta edição um workshop especial semelhante ao que foi publicado na MACMANIA 39 (se você não tem esse número, ligue para nós), com dicas de nossa equipe de colaboradores artistas gráficos.

Para começar, um passo-a-passo de como utilizar o Painter, elaborado por Adelmo, um dos ilustradores anônimos mais conhecidos do Brasil (é ele quem faz aqueles desenhos das bandejas do McDonald's). Adelmo é um dos poucos ilustradores brasileiros que fazem seus

desenhos diretamente no Mac, desde o rascunho até os retoques finais. Para isso ele utiliza o Painter, programa muito poderoso, mas cheio de truques e macetes.

Para completar, nossos editores de arte compartilham seu vasto conhecimento acumulado ao longo de décadas frente ao Mac. Mario AV ensina como transformar fotos velhas e ensebadas em algo publicável e Tony de Marco dá uma dica baba para quem está começando a mexer com o poderoso QuarkXPress.

Agora é só botar a mão no mouse e seguir a bolinha.

mão na massa

PERDENDO O MEDO DOS PINCÉIS Painter 4.0 Por Adelmo

Quando me falaram há alguns anos que um programa de computador substituiria meu aerógrafo, acrílica, guache, Ecoline, Caran d'Aches, papéis Schoeller, Fabriano etc., eu não acreditei! Mas, para não me chamarem de preconceituoso, paguei para ver e comprei o tal programa. E não me arrependi.

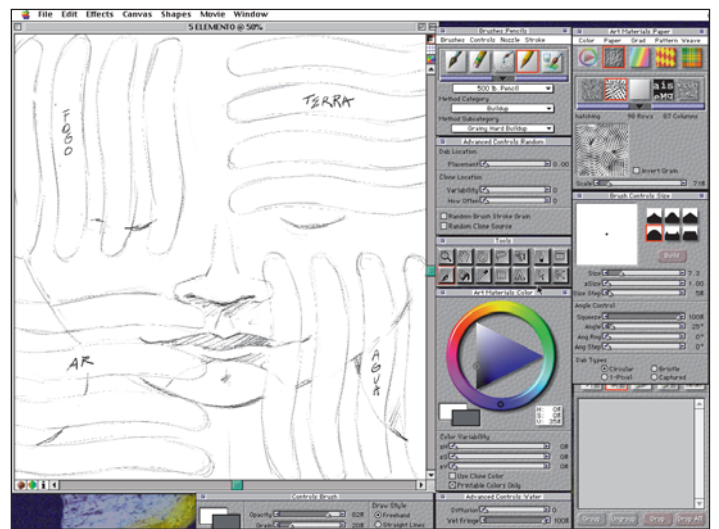
Meu estúdio analógico continua aqui, mas confesso que há mais de um ano tenho conseguido resolver todos os meus trabalhos utilizando o Painter, criado pela Fractal, que há pouco tempo se uniu à MetaTools. Não importa se você tem o Painter 3.0, 4.0 ou a última versão, o 5.0. Eles são todos complicados, confusos, em inglês e ninguém no Brasil sabe ensinar a usar.

A principal diferença entre as versões está no enfoque do programa. A princípio, o objetivo do Painter era reproduzir com o máximo de fidelidade as ferramentas de um artista plástico. Mesmo com as suas soluções fantásticas, isso parece não ter agradado muito. Para ser um usuário de Painter você precisava estar encaixado em uma categoria muito específica: ser um artista plástico com experiência em várias técnicas de pintura, querer utilizar o computador e não se importar com a falta de ferramentas óbvias, como uma varinha mágica para selecionar partes do desenho. De lá pra cá, o programa mudou muito. O Painter 3 é completo, com várias opções de pincéis e efeitos. O 4 foi simplificado, com a metade das opções, mas ganhou recursos de animação e criação de texturas. No 5 eliminaram as opções dos pincéis e colocaram outros que funcionam como filtros. Claro que houve várias mudanças para melhor e para pior entre essas versões, mas isso já dá outra matéria.

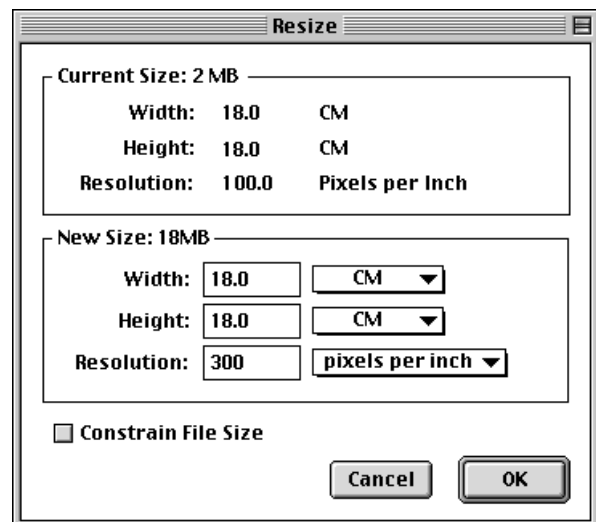
O fato é que até hoje o programa tem suas esquisitices, sendo impossível trabalhar seriamente com ele sem o auxílio do Photoshop. Mesmo assim, ele tem recursos incríveis para artistas digitais.

O melhor uso que se pode fazer do Painter é para ilustrações simulando crayons, lápis de cor, carvão, acrílica, óleo e aquarela. Para aerografia eu prefiro o Photoshop, por ser mais prático em abrir, fechar e salvar máscaras. Para a matéria, procurei fazer uma ilustração onde pudesse mostrar algumas das técnicas mais usadas. Fiz uma versão da marca do filme "O Quinto Elemento", onde usei aquarela para elemento água (em azul), aerógrafo para o elemento ar (lilás), carvão para o elemento terra (marrom) e óleo para o elemento fogo (vermelho). No rosto (fundo) usei crayon.

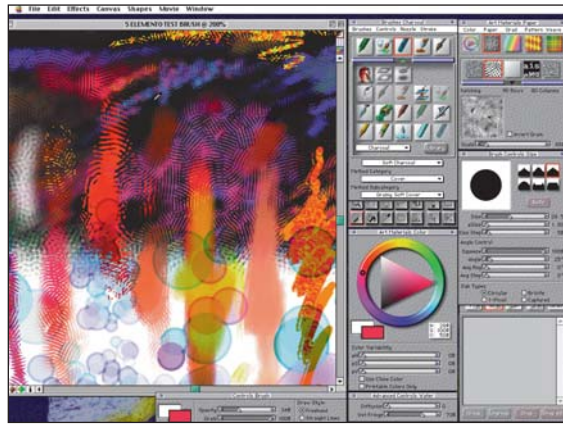
Optei em usar o Painter 4, por unir o útil ao agradável. Eu uso também, não só no Painter, mas em tudo o que eu faço, um tablet (também conhecido como mesa de digitalização) Wacom 12 x 12 com caneta sem fio e sensível a pressão. Todos os meus desenhos são feitos diretamente nela. Na minha opinião, um tablet é essencial para quem realmente quer ilustrar no computador, principalmente com o Painter.



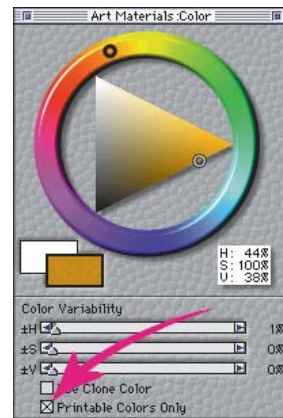
1 Para fazer o esboço, abri um documento com 18 x 18 cm em resolução baixa (100 dpi). Dessa forma consegue-se esboçar mais rápido. Para isso sempre uso lápis 5001b Build Up- Grainy Hard- Size 8.



2 Depois do desenho pronto, mudei a resolução para 300 dpi e salvei em formato RIFF, o qual permite alterar, mais tarde, o uso da aquarela.

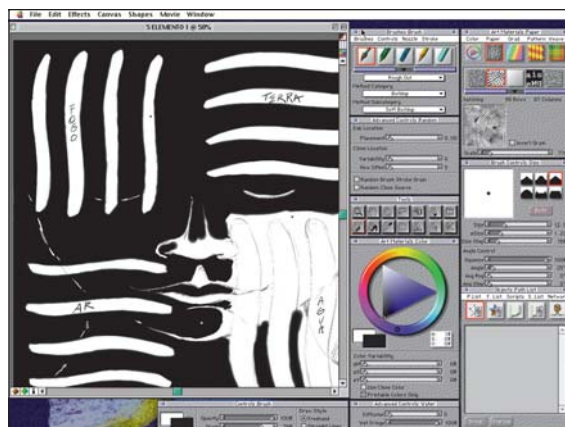
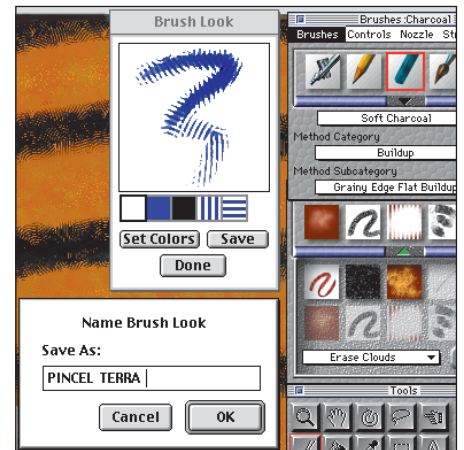


3 Antes de começar a pintar eu sempre abro um documento de 10 x 10 cm em 300 dpi para estudar e escolher os pincéis, efeitos e papéis que melhor expressam o que tenho em mente, como resultado final. Não importa o que você tente fazer no Painter, faça esse estudo antes para não se perder durante o trabalho.



4 Antes de começar a colorir, nunca se esqueça de clicar Printable Colors Only, na paleta Art Materials Color. Uma das esquisitices do Painter é não trabalhar com CMYK. Parece impossível, mas no Painter você não consegue saber qual a porcentagem das cores que está usando. Depois da arte pronta, leve-a para o Photoshop para corrigir as cores.

5 Toda vez que você troca de pincel, giz ou lápis para outro material, não consegue voltar ao anterior (com as mesmas características). Aí você não lembra como conseguiu o pincel para fazer aquele efeito. Para que não tenha que construir o seu pincel de novo, vá até a paleta Brushes Look Designer e clique "Save", dê um nome ao seu pincel e clique OK. Para fechar a janela do Brushes Looks, clique "Done". Quando precisar desse pincel novamente, vá até a paleta Brushes Looks, clique na seta preta no centro da paleta, e o seu pincel estará lá, na lista logo abaixo; selecione-o e poderá usá-lo novamente. Quando não quiser usá-lo mais, vá até a paleta Brushes Looks Mover e selecione o seu pincel; clique Remove e depois Quit.



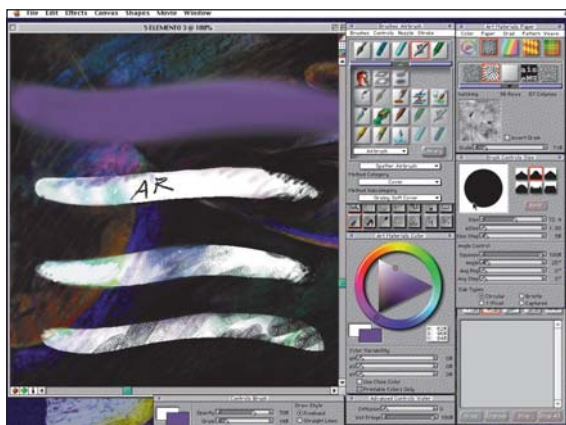
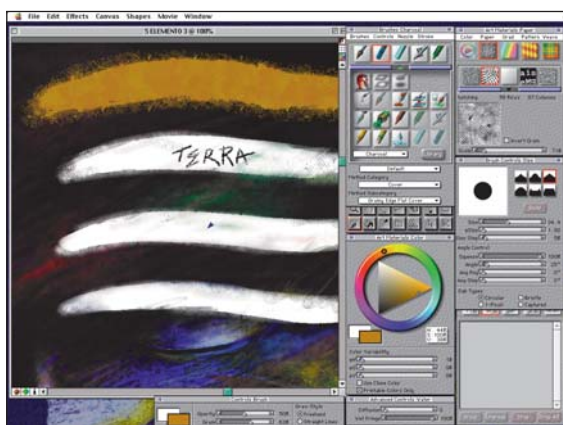
6 O papel nessa ilustração é o Hatching com 71% scale. Comecei primeiro preenchendo o fundo de preto com o Brush Rough Out-Build Up.

7 Para pintar o rosto sobre o fundo preto, eu usei Crayons Default-Cover-Grainy Soft.



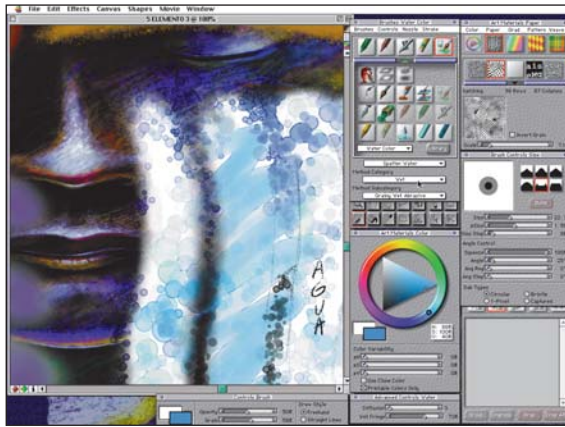
8 Para pintar o fogo, usei Brush-Loaded Oils-Cover-Flat (H 10%-S 0%-V 11%) com capacity 26; aumentando a porcentagem de H (Hue = coloração) na palette Art Materials/Color, você irá conseguir pintar com várias cores na mesma pincelada ou risco. Quanto maior a porcentagem, maior a quantidade de cores. A porcentagem no “S” altera a saturação e no “V” o valor da cor (tonalidade).

9 Para pintar a terra, usei Charcoal (carvão) Default-Cover-Grainy Edge Flat (H 1%-S 0%-V 0%) com opacity 50.

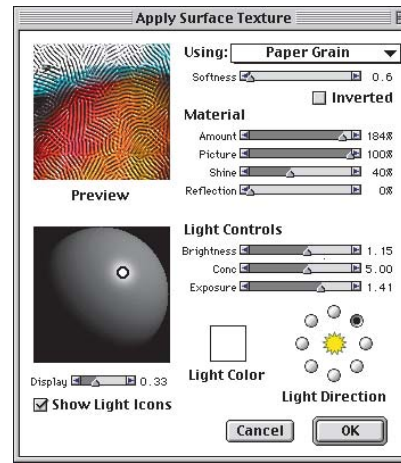
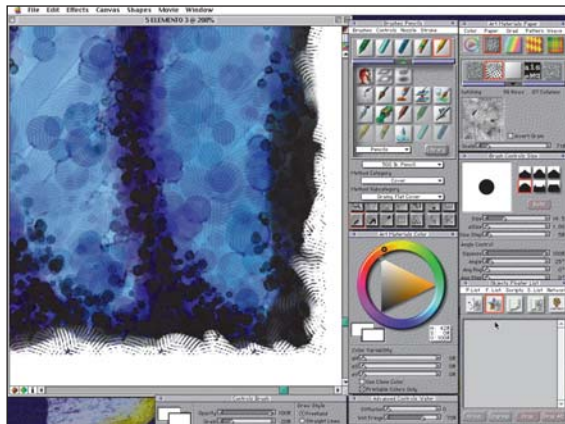


10 Para pintar o ar, usei Airbrush-Spatter-Cover-Grainy Soft-Opacity 70.

11 Para pintar a água: Water Color-Simple water-Wet Grainy Wet Abrasive (Diffusion 0 -Wet Fringe 73%) e (H 5%-S 0%-V 0%) e opacity 50. Também usei Spatter Water com as mesmas características do Simple Water.



12 Para recortar a ilustração, usei Pencil-Cover-Grainy Flat-Opacity 100%.



13 Seria preciso um livro para mostrar tudo o que o Painter pode fazer. Depois da ilustração pronta, você ainda pode ir ao Effects-Applly Surface Texture e realçar a textura do papel ou alterar as cores, saturação, contraste etc.

No Painter você nunca irá aprender se não tiver paciência de experimentar tudo de todas as formas. Aí você vai ver que realmente é um programa que substitui, e muito bem, um estúdio com vários materiais, porém não substitui aquilo que só Deus pode fornecer: talento, criatividade e bom senso.

ADELMO

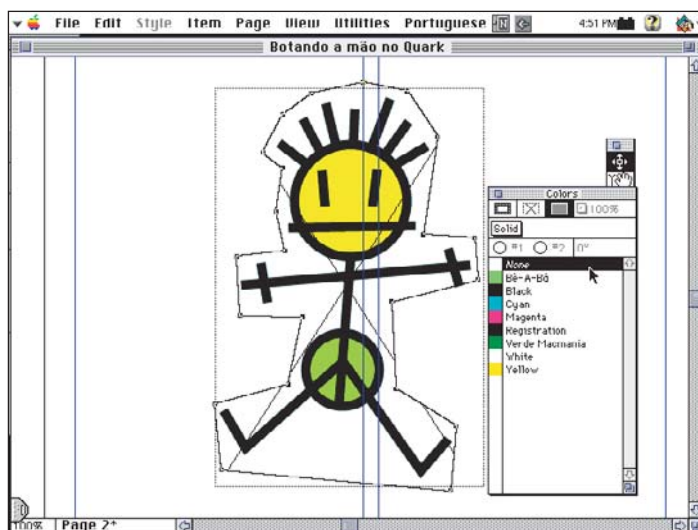
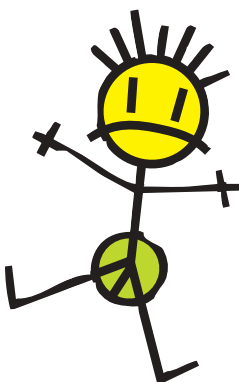
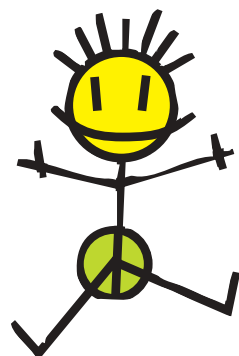
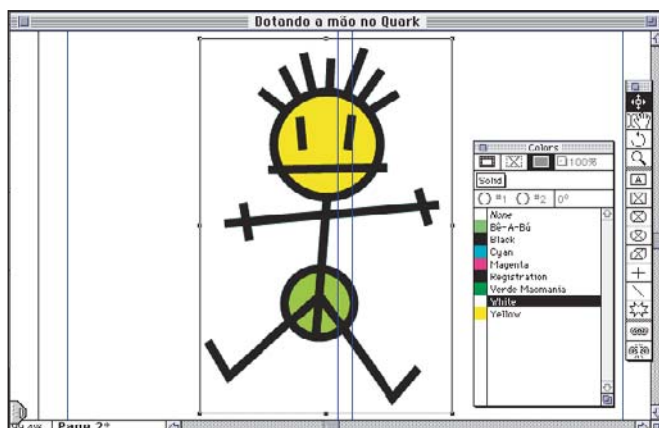
Ilustrador freelancer que trocou um estúdio completo pelo Mac, mas de maneira nenhuma deixa de ser caipira de Bauru.

ESCORRENDO O TEXTO EM VOLTA DA IMAGEM

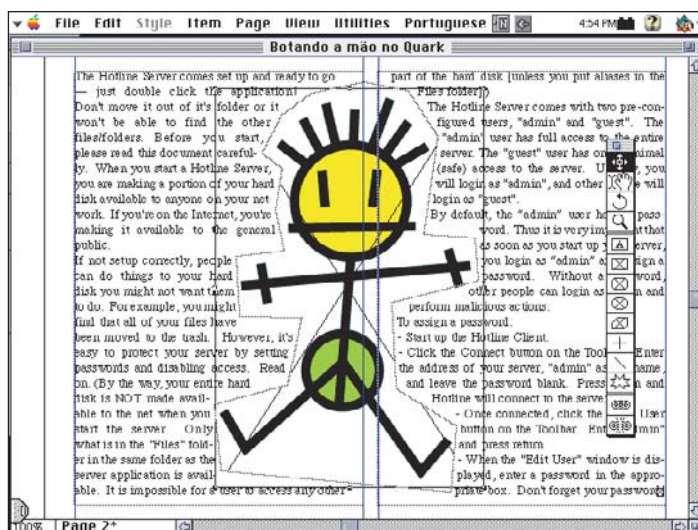
QuarkXPress 3.3

Por Tony de Marco

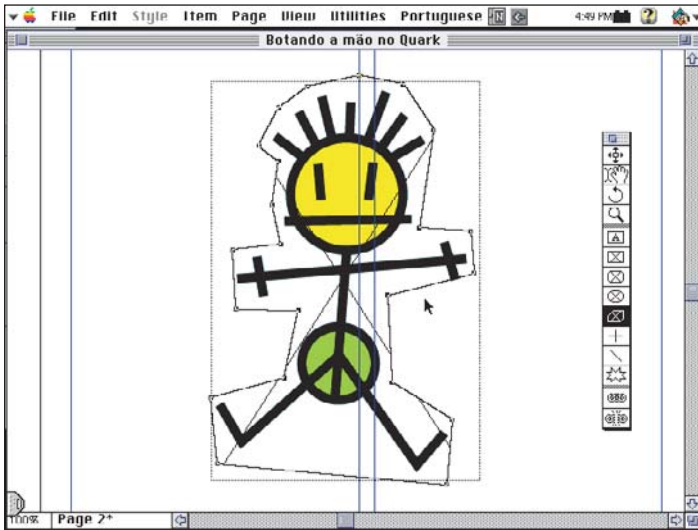
1 O efeito é comum e o programa promete fazer tudo para você. Será? Pode apostar que não. Na função Runaround, a opção Auto Image exige que o fundo da imagem seja transparente e isso pode serrilhar as imagens no formato Tiff. A outra opção é o Manual Image, mas ela cria dezenas (às vezes centenas) de pontos desnecessários. Então, o melhor caminho é fazer tudo “no braço”. Comece abrindo um box de imagem, importe (⌘-E) a figura e, na palette Colors (View>Show Colors), escolha a cor branca para o fundo.



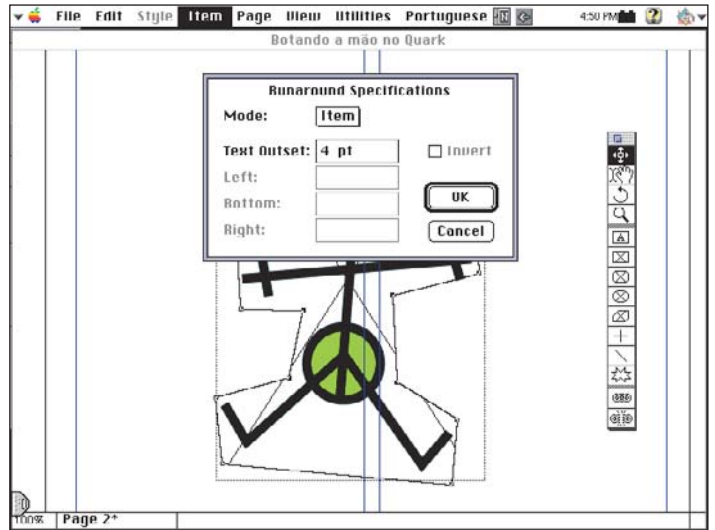
4 Quando acionamos o Runaround, esse contorno automaticamente vai ficar com o fundo branco, tapando a imagem. Então, voltamos a palette Colors e escolhemos fundo None (transparente).



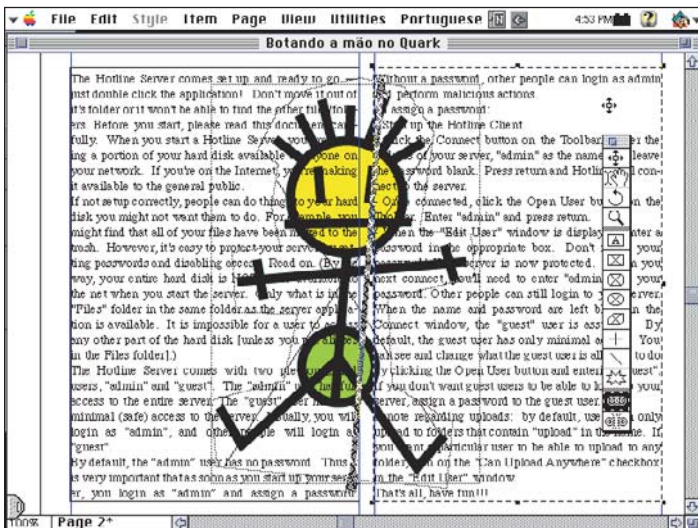
7 Use a cabalística combinação de teclas ⌘-Shift-Option e clique várias vezes sobre os boxes até selecionar a figura. Mande-a para trás dos boxes de texto (Item/Send to Back).



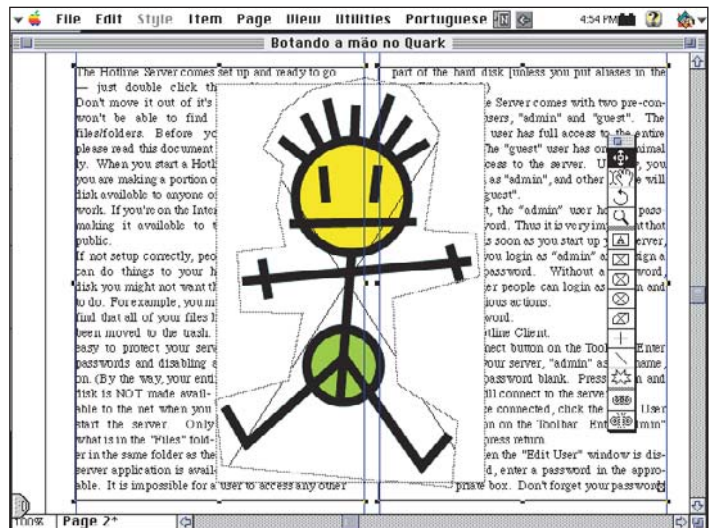
2 Contorne cuidadosamente a figura com a ferramenta de polígonos irregulares. Evite criar pontos desnecessários. Para deletar um ponto errado, basta apertar a tecla ⌘ e clicar sobre ele com a mesma ferramenta.



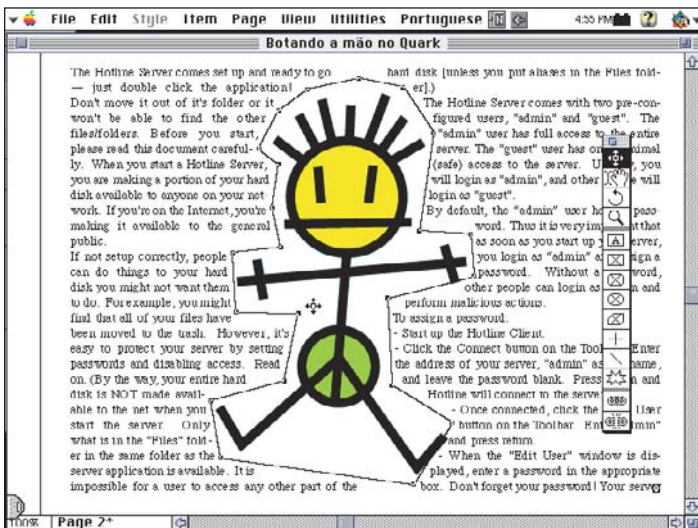
3 Preencha o box Runaround Specifications (⌘-T) do menu Item. Esse box controla a que distância que o texto ficará da figura. No caso de figuras irregulares, o programa permite a entrada de um único valor.



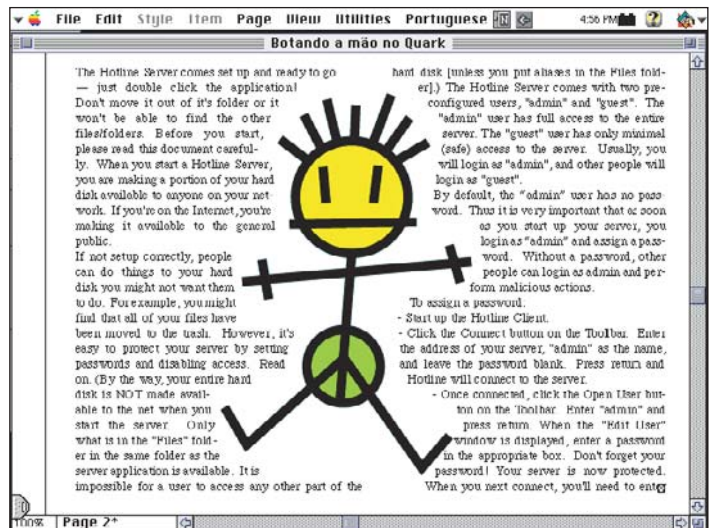
5 Crie duas caixas de texto e ligue-as com a ferramenta de Link, como no exemplo. Não use só um box de duas colunas, pois as colunas ficarão desalinhadas e não haverá jeito de consertá-las. Importe o texto (⌘-E).



6 Usando a ferramenta de item (a primeira do toolbox), selecione com Shift os boxes de texto e jogue-os para trás (Item/Send to Back) da imagem a ser contornada.



8 Com ferramenta de item (a primeira do toolbox) clique sobre os pontos do contorno para fazer o texto escorrer corretamente.



9 Se o texto ficar desalinhado (use uma guia e aproxime até 400% para conferir), clique com a ferramenta de item num dos boxes de texto e combine a tecla Option com as setinhas do teclado para alinhá-lo.

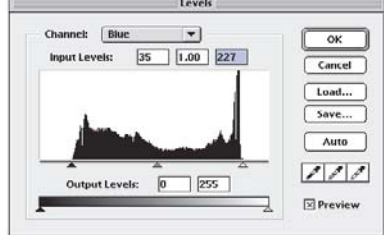
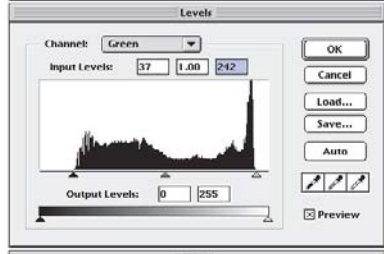
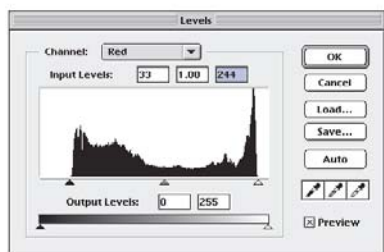
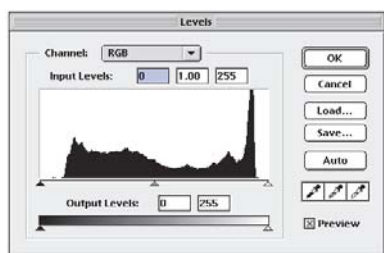
FAZENDO CURVAS COM SEGURANÇA

Photoshop 4.0

Por Mario AV



1 Estas dicas servem para “salvar” quaisquer originais com problemas de balanço de cores, como scans de fotos velhas em papel ou tiradas de revistas. O problema mais freqüente é que, devido à má reprodução, a imagem inteira “puxa” para uma cor (color casting). Na maioria dos casos, é possível remover completamente a coloração. Por exemplo, esta foto antiga tem um severo esverdeamento e contraste muito fraco.

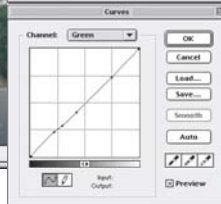
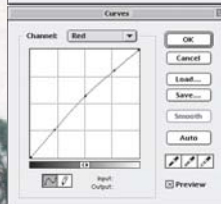
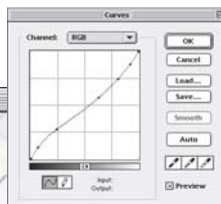


2 A primeira coisa a fazer é acertar a gama de tons. Tecele ⌘-L (menu Image/Adjust) para invocar a caixa Levels (Níveis). O pequeno gráfico, chamado histograma, representa a quantidade de pixels em cada meio-tom da imagem desde o preto (0) até o branco (255). O segredo é usar corretamente as três setas embaixo do gráfico. A seta do meio controla a gama da imagem (mais clara ou mais escura), e as laterais controlam o preto e o branco. As áreas vazias dos dois lados correspondem a tonalidades que não são representadas na imagem, daí a falta de contraste.

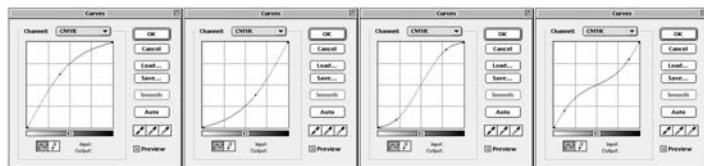
Não mexa no gráfico com o pop-up selecionado em RGB. Selecione os canais R, G e B e, para cada um deles, mova as setinhas dos dois extremos para que coincidam exatamente com o começo e o fim de cada gráfico. Com isso, o ponto mais claro da imagem passa a ser branco e o mais escuro, preto.

O botão “Auto” executa esse processo sozinho, mas os resultados são toscos. Use-o somente em caso de desespero.

3 Agora, dê ⌘-M (menu Image/Adjust) para chamar a caixa Curves.



Conforme foi feito em Levels, selecione cada canal no pop-up e mexa ligeiramente nas curvas, até fazer sumir o esverdeamento. Como se vê à direita, vários ajustes finos podem ser conseguidos de uma só vez, colocando vários pontos por curva. Os minigráficos abaixo mostram as formas de curvas mais básicas e o seu significado.



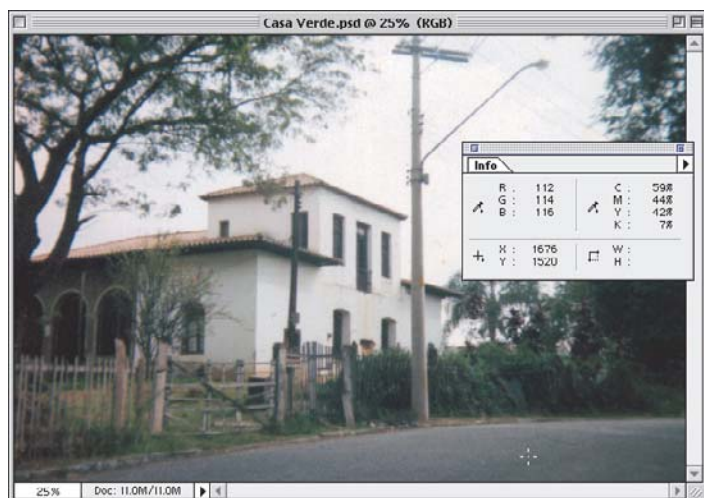
Clarear

Escurecer

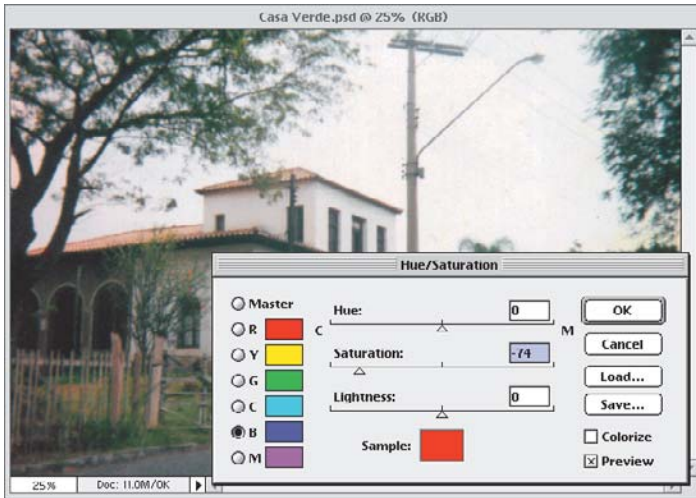
Aumentar
contraste

Diminuir
contraste

Dica: é muito fácil enganar o olho e piorar a foto em vez de melhorá-la. Felizmente, o Photoshop oferece na tela uma referência neutra para evitar erros: tecele F para trabalhar em tela cheia, com a imagem cercada de cinza.



4 Para saber se as tonalidades da foto estão neutralizadas, acione a palette Info e passe o cursor sobre as áreas da imagem que se presumem ser neutras. No exemplo, elas são o céu (branco), as paredes (cinza claro) e o asfalto (cinza médio). Os números dessas áreas no Info para os canais R, G e B devem ser bem próximos entre si. Nos valores correspondentes em CMYK, é normal que o C seja um pouco maior que os outros.



5 A foto já exhibe detalhes que antes passavam despercebidos, como os sinais no poste e as manchas na parede. Isso ocorre porque as cores aumentaram o contraste das cores entre si. Numa foto desbotada como esta, porém, ainda é necessária uma mãozinha extra. Teclae ⌘-U para chamar o Hue/Saturation (menu Image/Adjust) e reforce a saturação da imagem. Um certo bom senso é preciso para atingir um resultado natural.



7 Pronto! Sua foto já tem de volta as cores naturais (ou, pelo menos, engana bem). O próximo passo da restauração, conforme a circunstância, poderá ser aumentar o contraste dos contornos (Unsharp Mask) ou eliminar riscos e sujeiras por meio do paciente uso do carimbo (Stamp). Tudo o que foi mostrado pode ser feito em CMYK, mas se o scan original for em RGB, mantenha-o assim e converta-o para CMYK somente no final.



6 Nas fotos reproduzidas em papel, é muito comum as beiradas ficarem mais escuras que o centro. Selecione essas áreas com o laço (tecla L) e dê Feather (menu Select ou ⌘-Shift-D), preenchendo o campo com um valor grande (ao redor de 100 pixels para um scan de 600 dpi). Em seguida, invoque Levels e reajuste as setas do histograma RGB para corrigir a área selecionada, deixando-a igual ao resto da foto.

8 Existem situações em que não é possível remover totalmente a coloração de uma foto com curvas. A mais comum é em fotos feitas sob luz incandescente ou de velas, nas quais tudo fica fortemente avermelhado. Na foto à direita, subindo a curva B (azul) e descendo a R (vermelha), é possível revelar mais objetos na mesa e uma luz de fundo azul. Já a foto abaixo somente empalidece, pois ela não contém nenhuma informação de cor além do espectro fornecido pela fonte de luz amarela. Portanto, é melhor deixá-la sem nenhuma alteração.

