

Instytut Informatyki Stosowanej Politechniki Łódzkiej



Ewa Matusiak

Malarstwo cyfrowe Laboratoria

ul. Stefanowskiego 18/22, 90-924 Łódź

<http://www.iis.p.lodz.pl>

e-mail: studium@iis.p.lodz.pl

Corel Painter 16

Twórcą programu – wówczas pod nazwą Fractal Design Painter – była firma Fractal Design. W roku 2002 program został wykupiony przez firmę Corel.

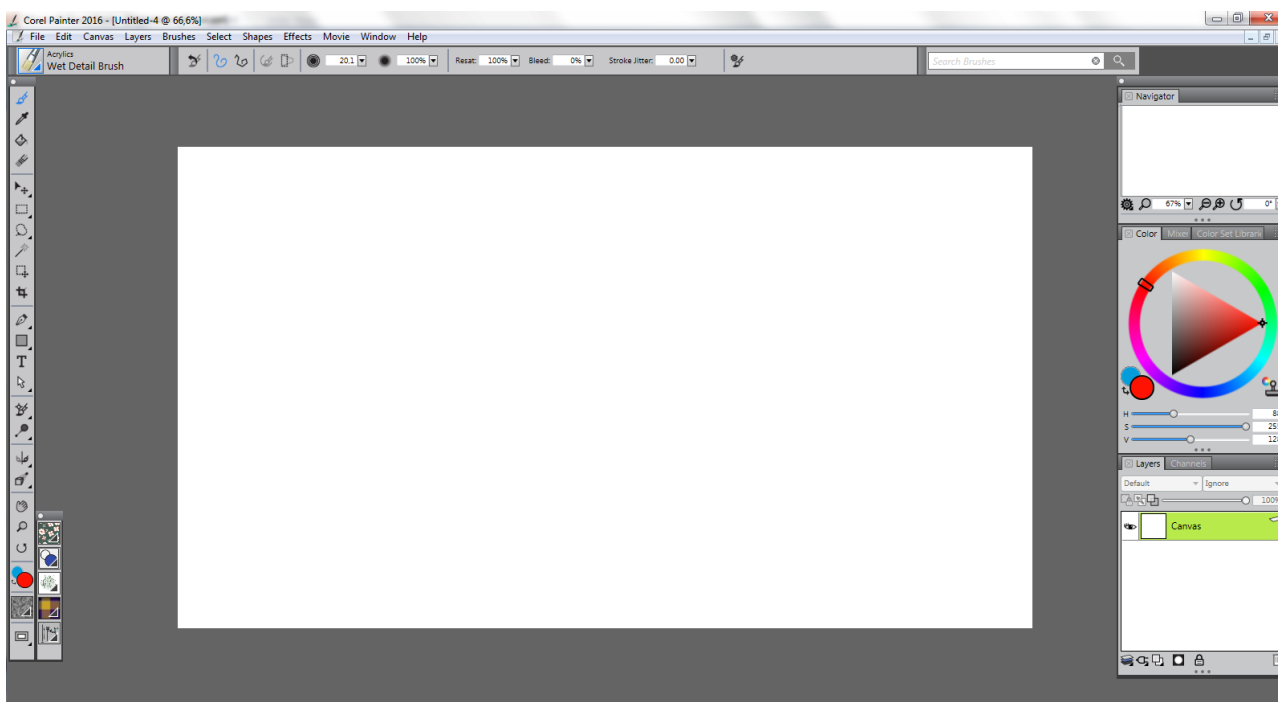
Jest to chyba najlepszy na świecie, bardzo zaawansowany program do malarstwa cyfrowego, który wiernie odwzorowuje klasyczne techniki i narzędzia, zarówno graficzne, jak i malarskie. Znajdziemy tu farby akrylowe, olejne, akwarele, ołówek i węgiel, wszystkie rodzaje podłoża. Cyfrowa postać narzędzi pozwala na nieograniczone i całkiem fantastyczne możliwości dostosowywania ich parametrów, niemożliwe w klasycznych technikach, np. "rozwadnianie" farb olejnych.

W omawianej – 16 – edycji programu Corel Painter pojawił się pędzel o nazwie *Audio Expression*. Jak już sama nazwa wskazuje, proces malarski połączony jest z dźwiękiem; pędzle prowadzone ręką użytkownika programu reagują także na dźwięk, którego źródłem może być jakiś zewnętrzny nośnik, ale również komputer, na którym pracujemy w programie Painter. Reakcją pędzli jest zmiana ich parametrów

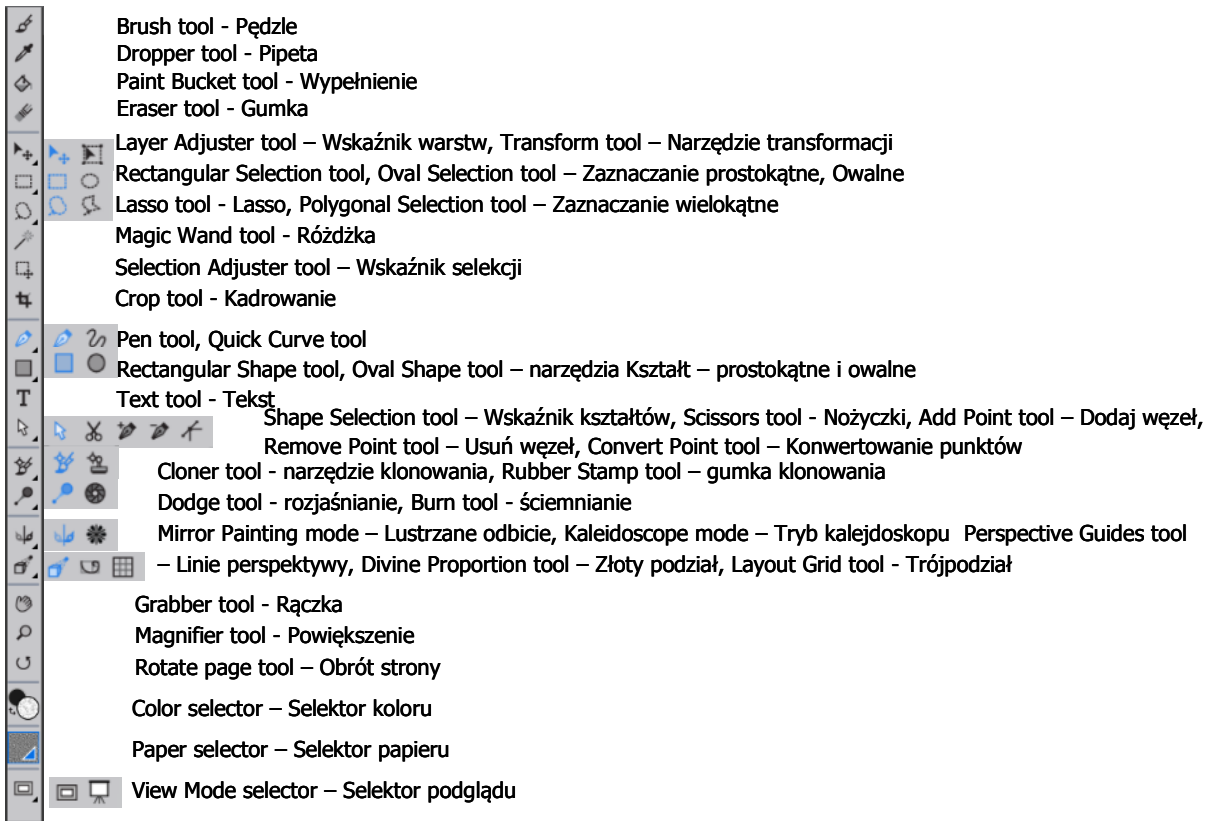
INTERFEJS

Interfejs programu Corel Painter przypomina układem i zawartością Adobe Photoshop; u góry pasek menu, pod nim odpowiadający wybranym aktualnie narzędziom pasek opcji, z lewej strony jest panel z narzędziami, z prawej strony znajdują się panele.

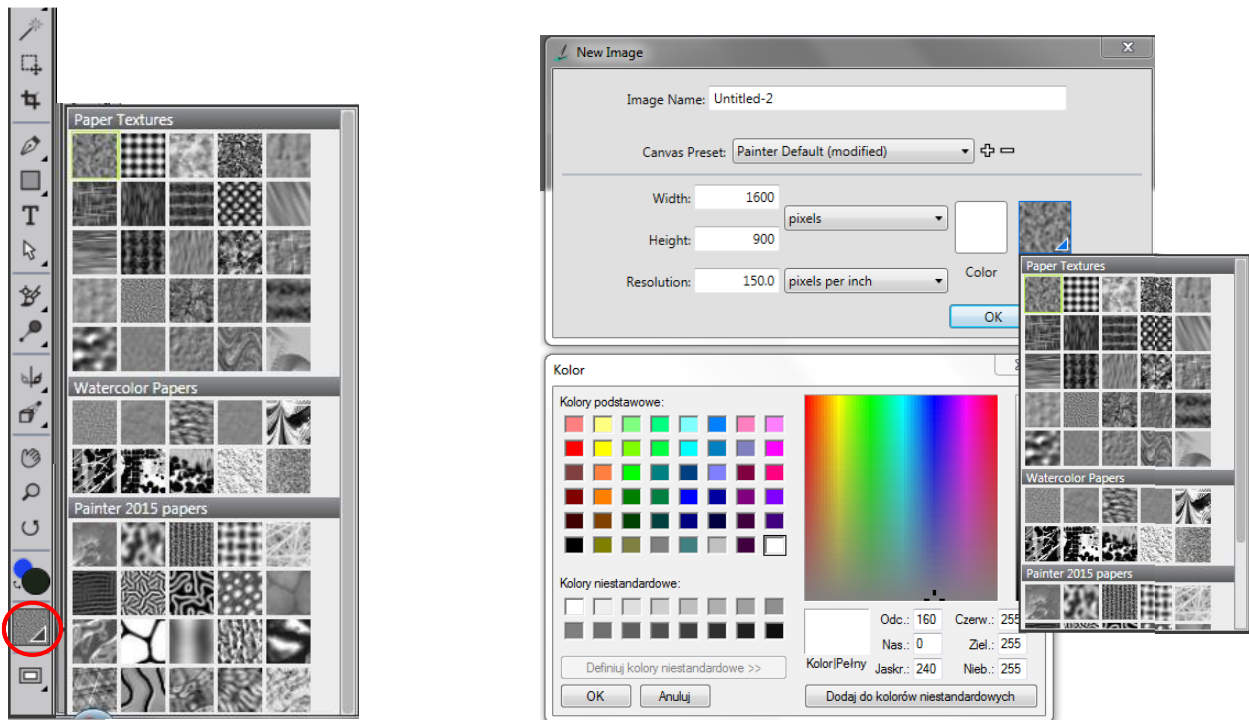
Podstawowe panele, standardowo dostępne po pierwszym uruchomieniu programu, to panel Navigator i dwie grupy paneli: Color, Mixer (przypominający tradycyjną paletę malarską) i Color Set Libraries (Biblioteka stylów kolorów) oraz Layers (Warstwy) i Channels (Kanały).



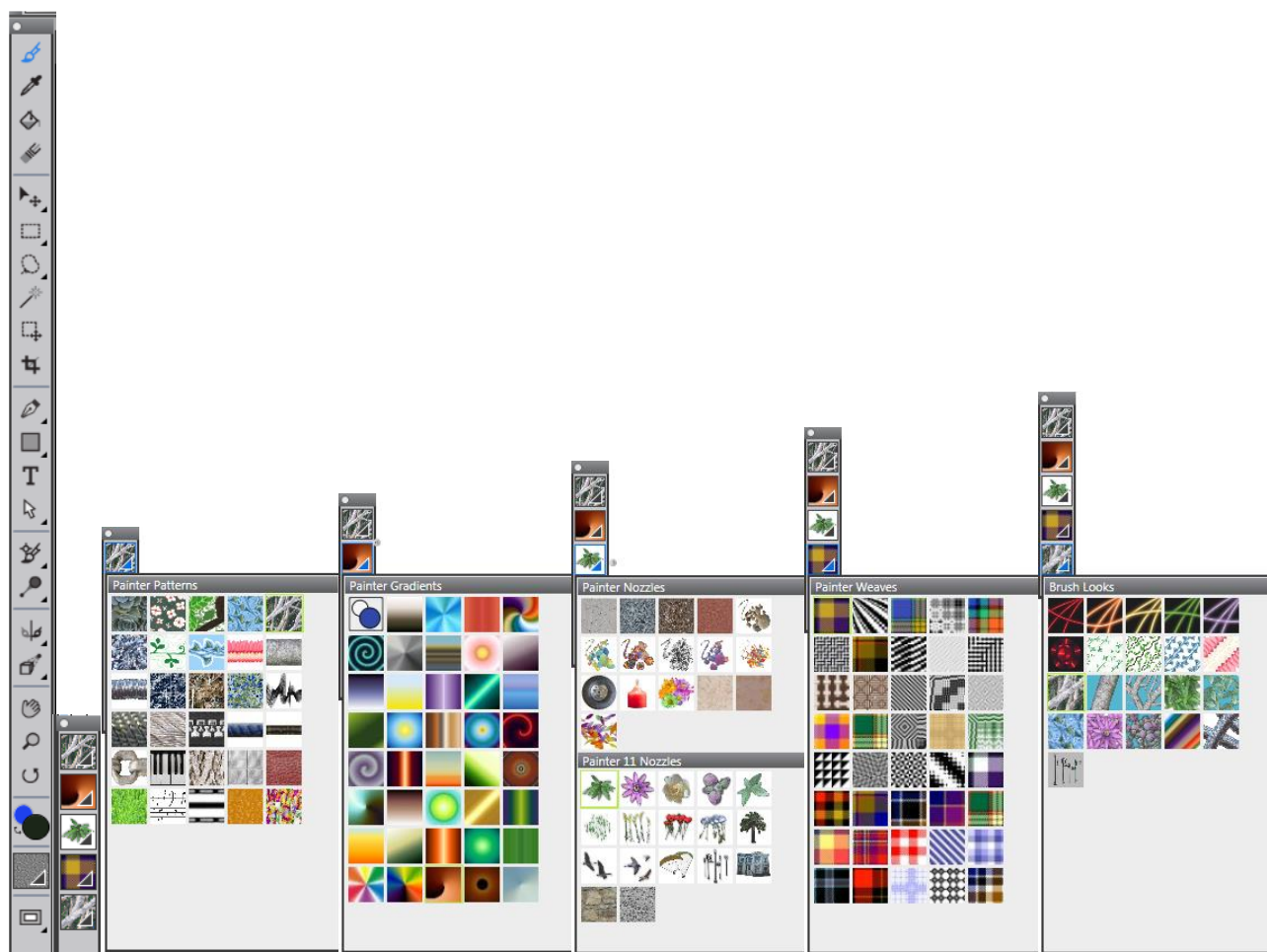
PANEL NARZĘDZI - PRZYBORNİK



Paper Selector - selektor faktury papieru. Ten sam zestaw faktur dostępny jest w oknie New Image:



Media Selector Bar



Media Selector Bar:

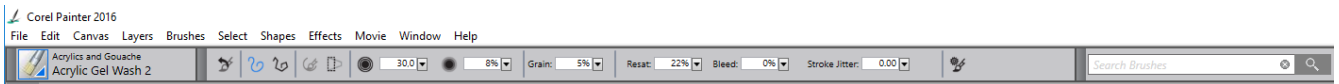
1. Painter Pattern – Wzory malarskie
2. Painter Gradients – Gradienty
3. Painter Nozzles – Rozpylacz
4. Painter Weaves – Tkaniny
5. Painter Looks – Symulacje malarskie

NARZĘDZIA

Podstawowym narzędziem jest Pędzel.

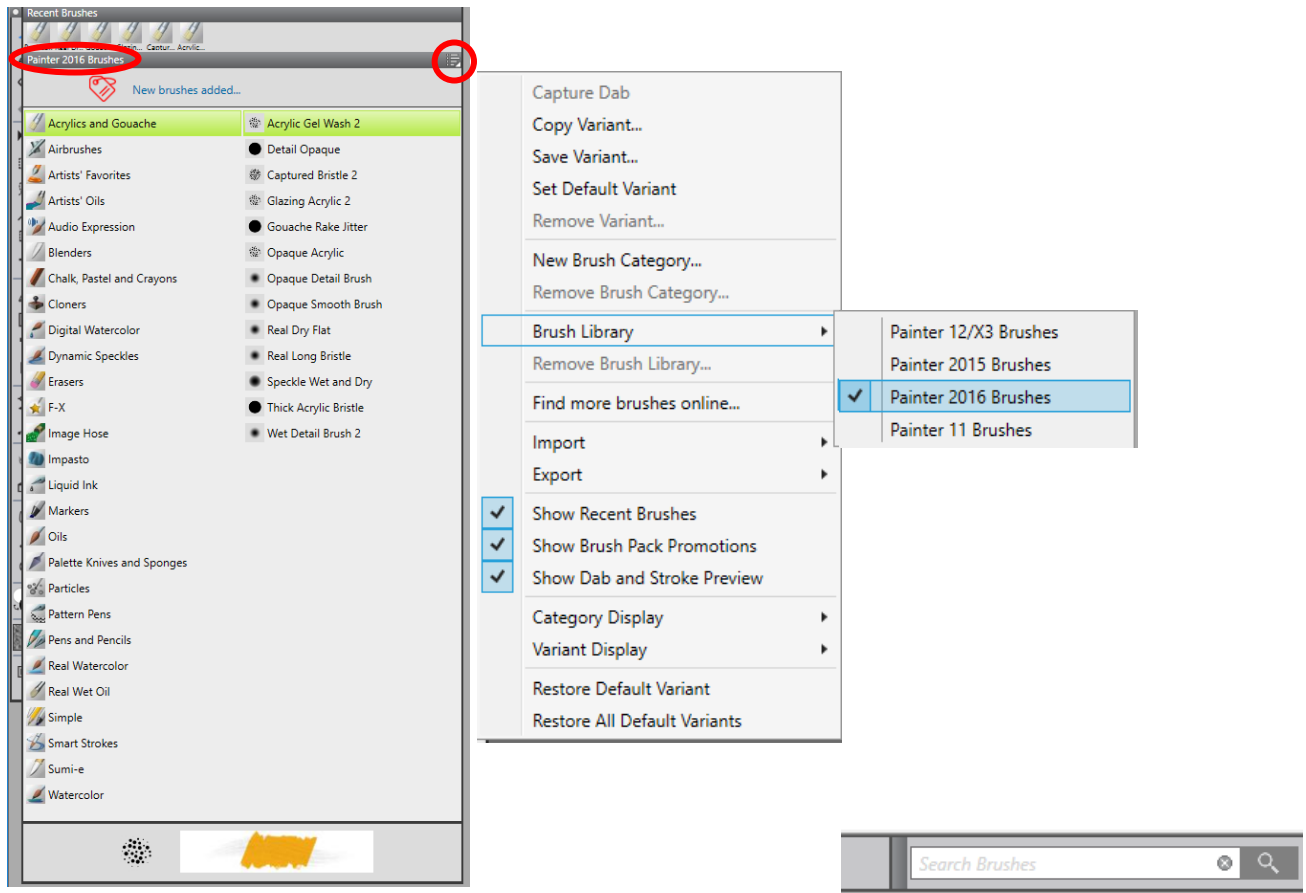
Ogólna nazwa nie odzwierciedla całego zestawu narzędzi używanych w malarstwie; oprócz pędzli są tu również np. ołówki, piórka, kredki, filtry fotograficzne, oraz całkiem nowe – nieznane w tradycyjnych sztukach plastycznych – np. pędzle cząsteczkowe (Particles) czy reagujące na dźwięk (Audio Expression). Jest to spektakularna nowość, która pozwala w automatyczny sposób powiązać malarski proces twórczy z dźwiękiem – pędzle reagują zarówno na działania użytkownika, jak i dźwięk, na przykład muzykę odtwarzaną na komputerze czy też rejestrowaną przez mikrofon.

Pasek opcji Pędzli



Zmienia się - mniej lub czasami bardziej znacznie - dla różnych kategorii pędzli, a także w ramach kategorii jest czasami inny dla różnych rodzajów pędzli.

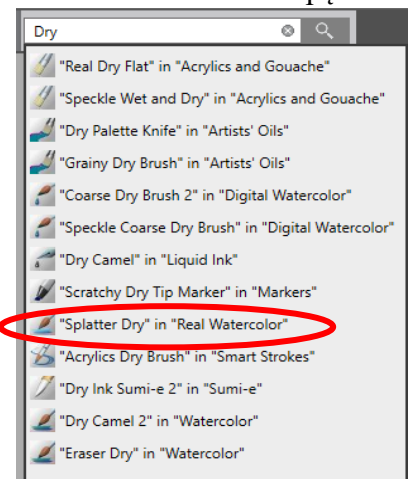
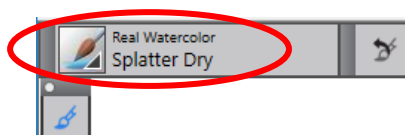
Zasobnik z pędzlami należącymi do biblioteki pędzli Corel Painter 2016. W prawym górnym rogu zasobnika jest ikona, będąca skrótem do menu, w którym możemy zmienić bibliotekę narzędzi malarskich np. z Paintera 2015.



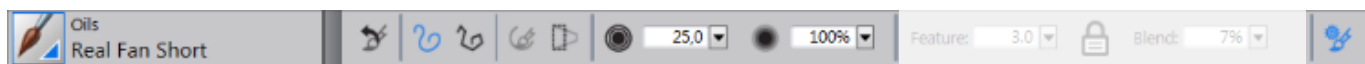
Istnieje możliwość wyszukania pędzla po jego nazwie – opcja Search Brushes z prawej strony paska opcji. Opcja ta niestety nie wyszukuje pędzli w innych, nieużywanych aktualnie bibliotekach pędzli.

Na przykładzie obok pędzle wyszukane przez program, które mają w nazwie słowo „Dry” wpisane w polu Search Brushes

Po zaznaczeniu wybranego pędzla, pojawia się on z lewej strony paska opcji - staje się pędzlem aktywnym:



Na pasku opcji narzędzi malarskich występują stałe elementy – jednakowe dla wszystkich pędzli:



1 2 3 4 5 6 7 8

1. Reset Tool - resetuje ustawienia narzędzia do ustawień domyślnych
2. Freehand strokes – malowanie ciągłe
3. Straight line strokes – malowanie skokowe
4. Align to Path – przyciągaj do ścieżki (w znaczeniu - maluj wzdłuż ścieżki)
5. Perspective-Guided Strokes – linie perspektywy
6. Size – rozmiar końcówki
7. Opacity – poziom krycia
8. Advanced Brush Controls – rozwija panele z zaawansowanymi ustawieniami narzędzia

Pozostałe opcje – zmienne dla różnych pędzli w kolejności alfabetycznej:

- Bleed – jak bardzo kolor наносzony przez pędzel rozsmaruje kolor leżący niżej. Gdy wartość Bleed jest wyższa niż Resaturation, czyli więcej koloru rozsmarowanego niż nakładanego, wówczas pociągnięcie pędzlem nigdy nie osiągnie pełnego krycia.
- Blend - ile oleju miesza się z kolorami
- Blend Rate - Współczynnik mieszania
- Concentration - Stężenie
- Continuous Time Deposition – Ciągłość depozycji
- Dab Opacity – Ustaw zmętnienie muśnięcia
- Damping – Tłumienie - Losowo stosuje tłumienie poszczególnych cząstek
- Damping Jitter – Tłumienie rozrzutu
- Diffusion - Dyfuzja
- Feature – dostosowanie liczby szczeciny w pędzlu – im większa wartość, tym mniej szczeciny w pędzlu
- Flow - Przepływ
- Glow – Poświata – twórz połyskujące cząsteczki poprzez wybielanie kolorów; wymagane jest ciemne tło
- Grain – Ziarno (stopień uwidaczniania przez pędzel ziarna tekstury podłoża)
- Hardness – Twardość – Ustaw twardość muśnięcia
- Local Chaos - Lokalny chaos
- Pickup - Odbiór
- Randomize Chaos - Losowy chaos

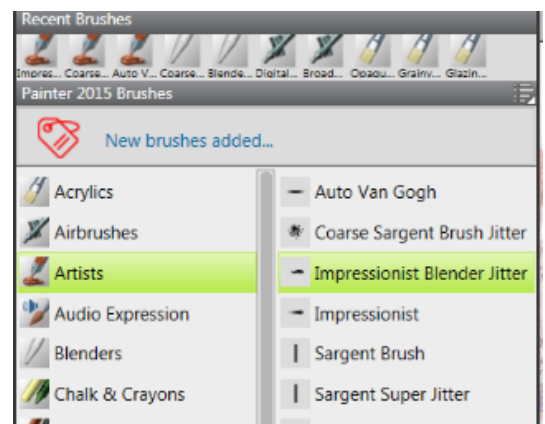
- Resaturation – kontrola ilości koloru nanoszonego pociągnięciem pędzla
- Scale Feature with Brush Size – skaluj gęstość pędzla wraz z wielkością pędzla
- Setting Rate – Częstotliwość
- Smoothness - Gładkość
- Spin Rate - Szybkość wirowania
- Spread - Rozpiętość
- Stiffness - Sztywność
- Stroke Jitter – Drganie pociągnięcia pędzlem.
- Stroke Opacity - Nieprzezroczystość smugi – Dostosuj przezroczystość pędzli
- Viscosity – Lepkość – kontrola lepkości farb
- Volume – Objętość
- Weight - Waga
- Wet Fringe – Mokry frędzel
- Wetness – Wilgotność farby na płótnie lub warstwie

Wróćmy do zasobnika z pędzlami w bibliotece Painter 2016:

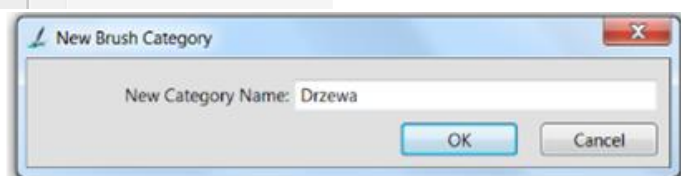
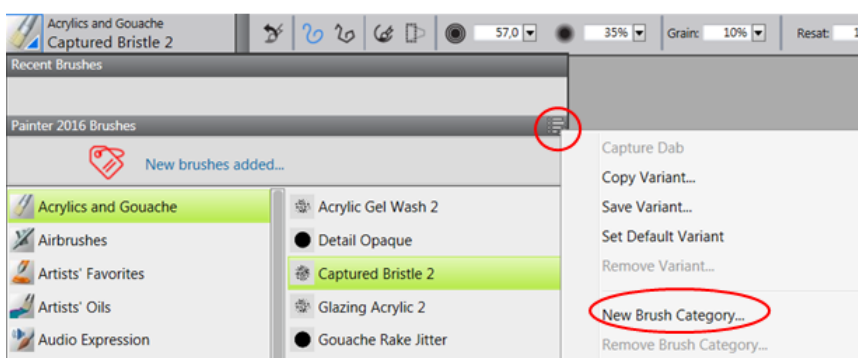
- Acrylics and Gouache - Akrylowe i Gwasze
- Airbrushes – Aerografy
- Artists` Favorites – Artystyczne Ulubione
- Artists` Oils – Artystyczne Olejne
- Audio Expression – Audio
- Blenders – Miksery
- Chalk, Pastel and Crayons – Kreda, Pastele i Kredki
- Cloners – Pędzle klonujące
- Digital Watercolor – Cyfrowe Akwarele
- Dynamic Speckles – Dynamiczne Cętki
- Erasers – Gumki
- F-X – Pędzle charakteryzatorskie
- Image Hose – Rozpylacz obrazków
- Impasto – Impast - nałożenie farby w ilości dającej efekt fakturalny na obrazie
- Liquid Ink – Atrament
- Oils – Farby Olejne
- Palette Knives and Sponges – Noże i Gąbki
- Particles – Pędzle cząsteczkowe
- Pattern Pens – Pióra deseni
- Markers – Markery

- Pens and Pencils – Pióra i Ołówki
- Real Watercolor – Realistyczna Akwarela
- Real Wet Oil – Realistyczne mokre olejne
- Simple – Zwykle
- Smart Strokes – Inteligentne zarysy
- Sumi-e – Pędzle Sumi-e („Sumi-e to jeden ze stylów japońskiej sztuki nawiązujący do malarstwa i kaligrafii, w której artyści posługują się pędzlem, używając czarnego tuszu (rzadziej kolorowego). Pozostawiona na obrazie wolna przestrzeń jest bardzo ważnym elementem kompozycji: daje swobodę naszej wyobraźni i pozwala na indywidualne dopowiedzenie danego tematu. Główne motywy japońskiej sztuki sumi-e to bambusy, orchidee, chryzantemy, kwitnące kwiaty śliwy i wiśni” - za <http://manggha.pl>)
- Watercolor - Akwarela

W zasobniku mamy dostęp do ostatnio używanych pędzli z aktualnej biblioteki pędzli – Recent Brushes; po przełączeniu się do innej biblioteki, historia znika.



Mamy możliwość utworzenia z ulubionych przez nas pędzli, czy sprawdzonych w określonych rodzajach prac, własnej kategorii narzędzi malarskich; w menu zasobnika wybieramy New Brush Category, w okienku wpisujemy jej nazwę



Do tak utworzonej kategorii możemy również dodać różne, skonfigurowane przez nas warianty pędzli – Save Variant...

Przyjrzyjmy się dokładniej małemu panelowi narzędzi Media Selector Bar, gdzie mamy dostęp do różnego rodzaju wypełnień i obrazków:

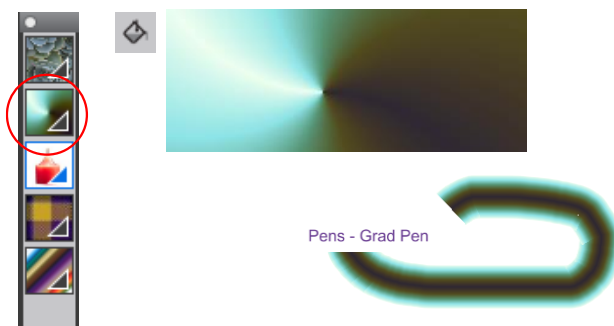
1. Painter Pattern – Wzory malarskie

Można nimi malować np. za pomocą pędzli Pattern Pens lub Paint Bucket



2. Painter Gradients – Gradienty

Można nimi malować za pomocą pędzli Pens lub Paint Bucket



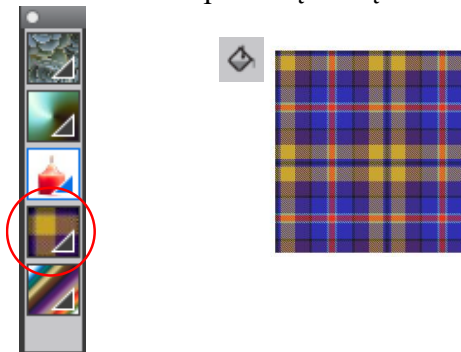
3. Painter Nozzles – Rozpylacz

Można nimi malować za pomocą pędzli Image Hose



4. Painter Weaves – Tkaniny

można nimi malować za pomocą narzędzia Paint Bucket



5. Painter Looks – Symulacje malarskie

Można nimi malować za pomocą wybranych pędzli: Pens – Grad Pen, F-X – Neon Pen, Pattern Pens – Pattern Pen Masked, Image Hose – Spray-Size-P, Cloners – Furry Cloner.



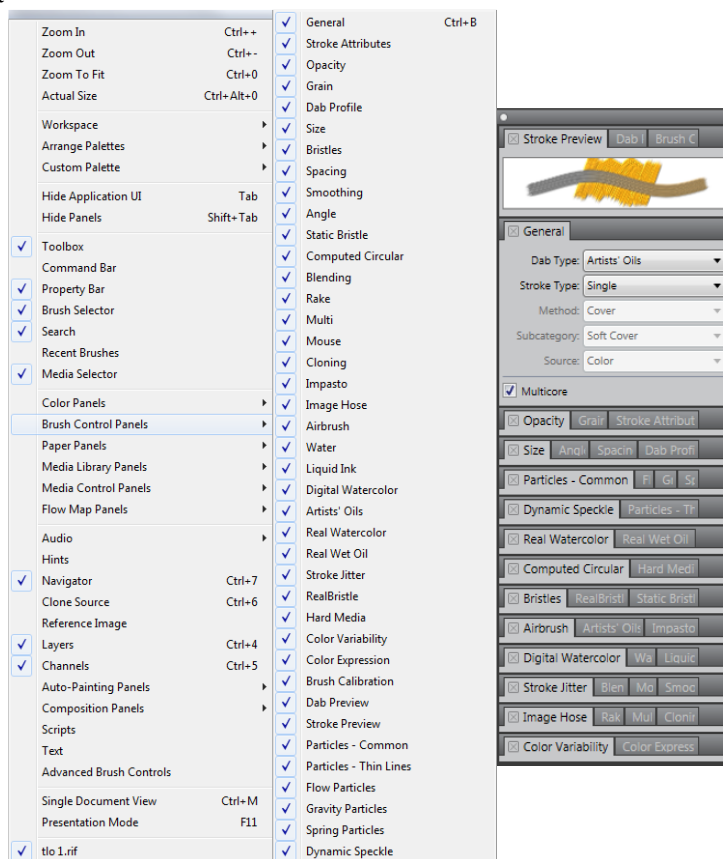
PANELE

Podstawowe:

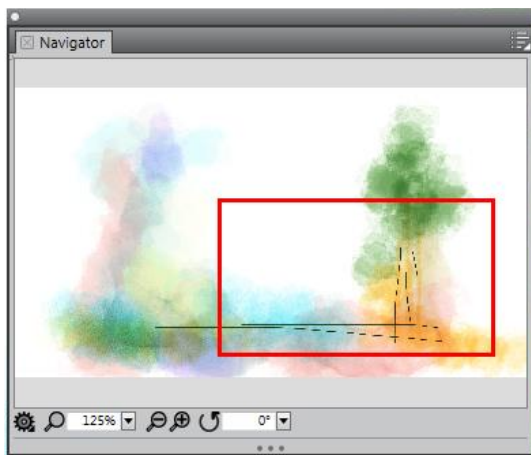
1. Navigator
2. Color, Mixer, Color Set Libraries
3. Layers

Otwieranie paneli w menu Window

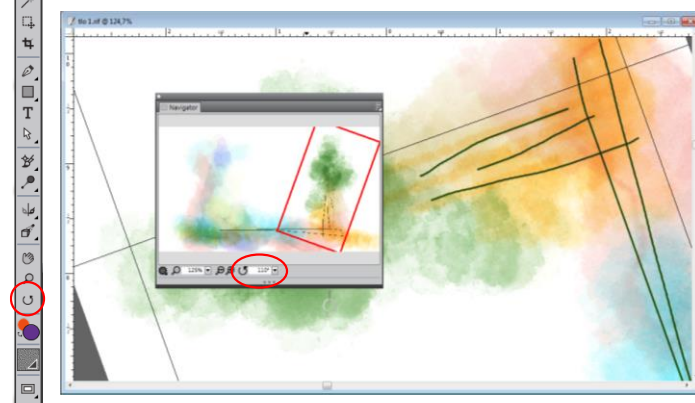
Brush Control Panel – bardzo rozbudowana grupa paneli, odpowiadających za edycję narzędzi malarskich:



Panel Navigator



Obrócenie obrazka



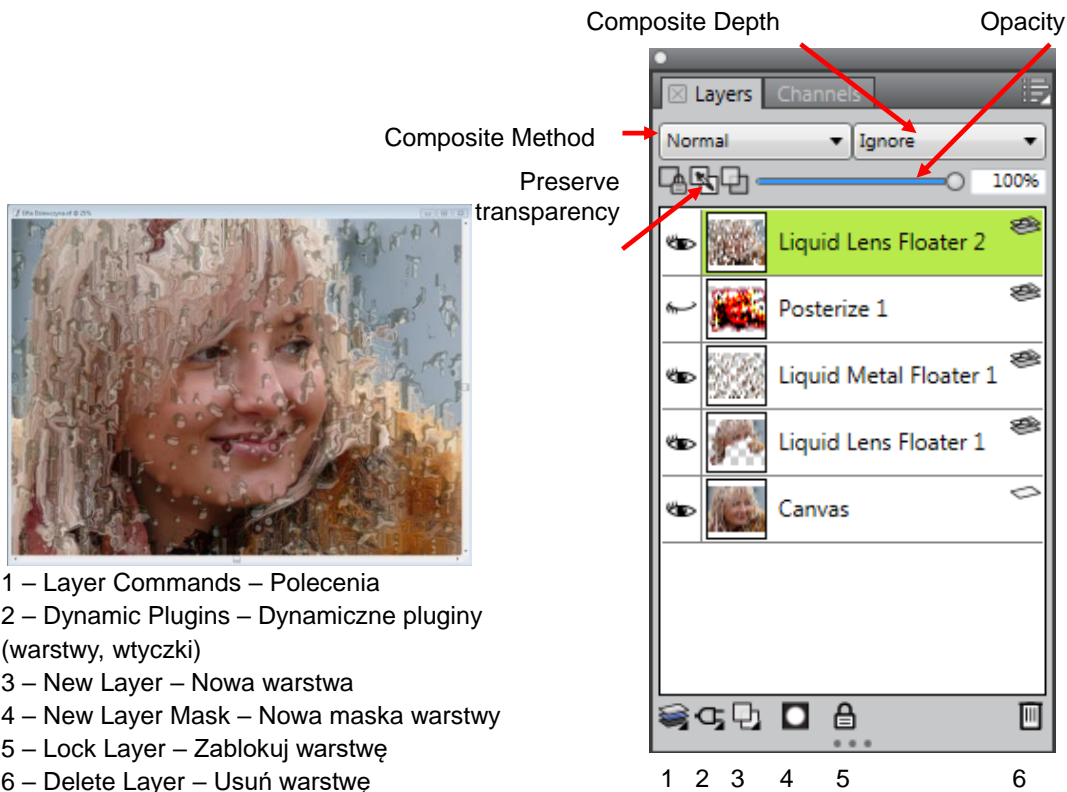
Kliknięcie na ikonce lupki powoduje reset powiększenia do 100%

Ustawienia

- Zarządzanie profilem koloru → Color Management
- Aktywne podczas Szybkiego klonowania Quick Clone → Toggle Tracing Paper
- Pokaż wirtualną siatkę → Show Virtual Grid
- Ukryj Impasto → Hide Impasto
- Aktywne, gdy na obrazku jest obecna selekcja → Drawing Mode

Impasto – Impast - nałożenie farby w ilości dającej efekt fakturalny na obrazie

Panel Layer – Panel Warstwy



Composite Depth

Opacity

Composite Method

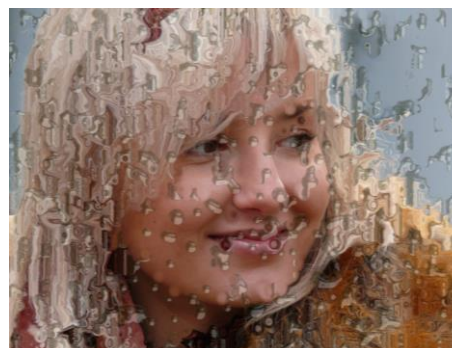
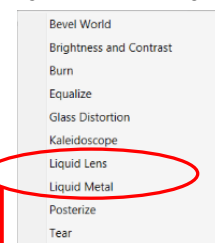
Preserve transparency

1 2 3 4 5 6

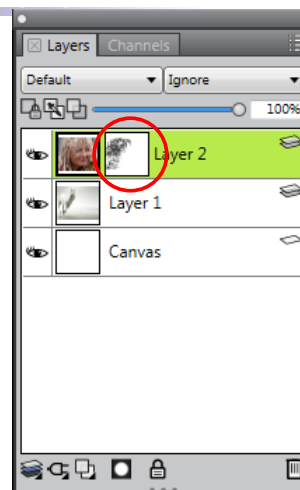
1 – Layer Commands – Polecenia
 2 – Dynamic Plugins – Dynamiczne pluginy (warstwy, wtyczki)
 3 – New Layer – Nowa warstwa
 4 – New Layer Mask – Nowa maska warstwy
 5 – Lock Layer – Zablokuj warstwę
 6 – Delete Layer – Usuń warstwę

2 – Dynamic Plugins – Dynamiczne pluginy (warstwy, wtyczki)

- Bevel World – Faseta (dla Kształtów)
- Brightness and Contrast – Jasność i Kontrast
- Burn – Płomień (dla Kształtów)
- Equalize – Korekcja
- Glass Distortion – Szklane zniekształcenie
- Kaleidoscope – Kalejdoskop
- Liquid Lens – Ciekły obiektów
- Liquid Metal – Ciekły metal
- Posterize – Posteryzacja
- Tear – Łza (dla Kształtów)

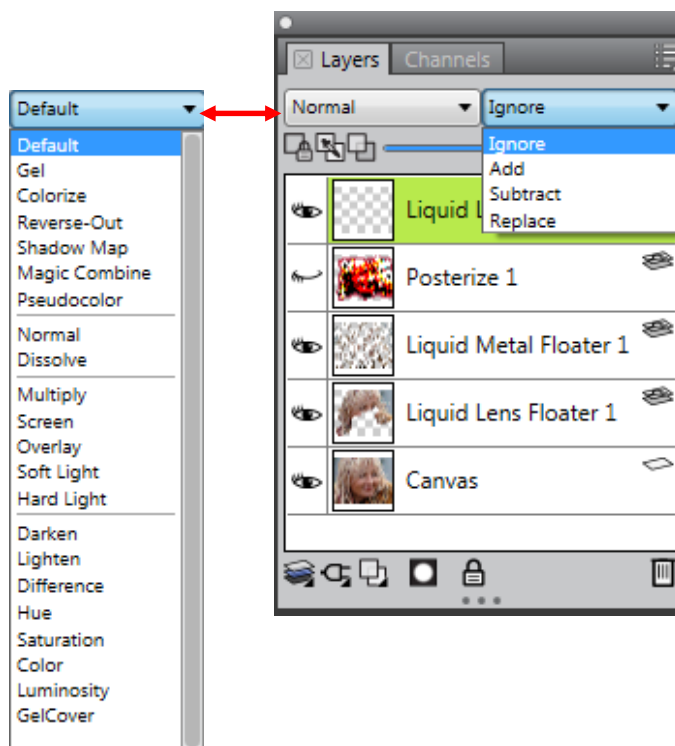


4 – New Layer Mask – Nowa maska warstwy

















Composite Method – Krycie warstw:

- Default – Domyślne
- Gel – Żel (folia?)
- Colorize – Zmiana b-c w kolor
- Reverse-Out – Negatyw
- Shadow Map – Mapa szarości
- Magic Combine – Połączenie magiczne
- Pseudocolor – Pseudokolor
- Normal – Normalne
- Dissolve – Przenikanie
- Multiply – Mnożenie
- Screen – Ekran
- Overlay – Nakładka
- Soft Light – Miękkie światło
- Hard Light – Twarde światło
- Darken – Ciemniej
- Lighten – Jaśniej
- Difference – Różnica
- Hue – Barwa
- Saturation – Nasycenie
- Color – Kolor
- Luminosity – Jasność
- GelCover – Foliowa nakładka

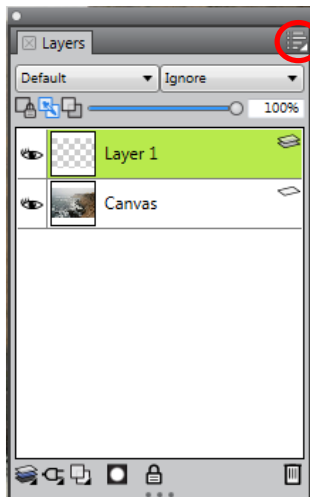


Rodzaje warstw i ich ikony:

-  Canvas
-  Pixel-based layer – Warstwa pikseli
-  Shape layer – Warstwa kształtu
-  Floating object – Pływający obiekt

-  Reference layer – Warstwa podręczna (Podręczne warstwy otrzymują zawartość obrazu z zewnętrznego źródła – albo z warstwy pikseli aktualnego dokumentu, albo z oddzielnego pliku. One obrazują oryginalne obrazy w niskiej rozdzielczości, co przyspiesza ich edycję. Praca z takimi warstwami pozwala zmieniać ich rozmiary, obracać albo pochylać poprzez ciągnięcie uchwytów. Zmiany natychmiast są okazywane w oknie dokumentu. Po zakończeniu edycji można je zastosować do warstwy źródłowej. Corel Painter zbada obraz źródłowy i odtworzy zmiany w pierwotnej rozdzielczości.
-  Dynamic layer - Warstwy dynamiczne
-  Watercolor layer - Warstwy akwarelowe
-  Liquid Ink layer - Warstwy płynnego atramentu
-  Text layer – Warstwa tekstu
-  Layer group – Grupa warstw
-  Expanded group – Rozwinięta grupa
-  Visible layer - Widoczność warstwy
-  Hidden layer - Warstwa ukryta
-  Locked layer - Warstwa zablokowana

Aby przekształcić Canvas w zwykłą warstwę:
 1. menu Select > All
 2. menu Select > Float

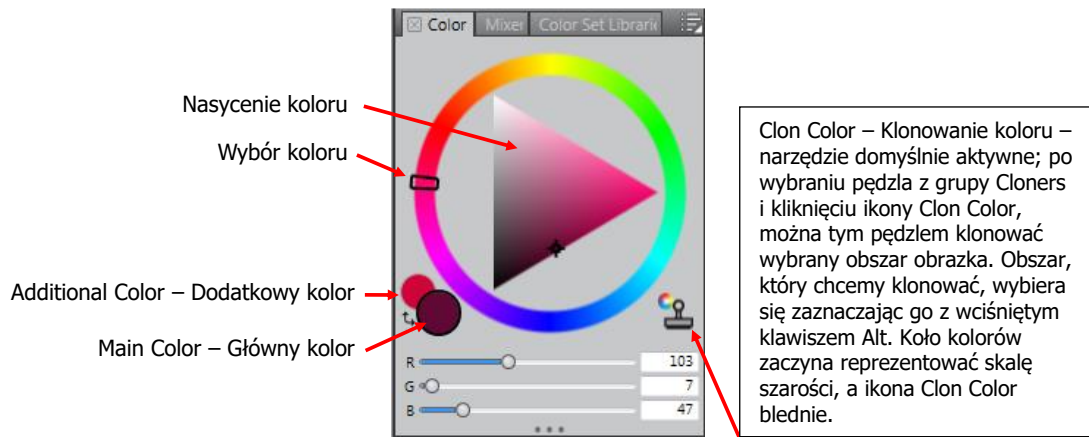


New Layer	Ctrl+Shift+N	Nowa warstwa
New Watercolor Layer		Nowa warstwa akwarelowa
New Liquid Ink Layer		Nowa warstwa płynnego tuszu
Convert To Reference Layer		Przekształć w warstwę podręczną
Convert To Default Layer		Przekształć w zwykłą warstwę (tzn. warstwę pikseli)
Convert Text to Shapes		Przekształć tekst w kształt
Revert to Original		Przywróć do oryginału
Group Layers	Ctrl+G	Grupuj warstwy
Ungroup Layers	Ctrl+U	Rozgrupuj warstwy
Collapse Layers	Ctrl+E	Połącz warstwy
Select All Layers	Ctrl+Shift+1	Zaznacz wszystkie warstwy
Deselect Layer		Odnazcz warstwę (zaznaczana jest kanwa)
Duplicate Layer		Duplikuj warstwę
Lock		Zablokuj
Delete Layer		Usuń warstwę
Drop		Drop – łączenie warstwy z warstwą leżącą niżej
Drop All		Drop all – łączenie wszystkich warstw z Canvas
Drop and Select		
Create Layer Mask		Utwórz maskę warstwy
Create Layer Mask From Transparency		Utwórz maskę warstwy z jej przezroczystości
Disable Layer Mask		Wyłącz maskę warstwy
Delete Layer Mask		Usuń maskę warstwy
Apply Layer Mask		Zastosuj maskę warstwy
Lift Canvas To Watercolor Layer		Przekształć Canvas do warstwy akwareli
Wet Entire Watercolor Layer		Mokra cała warstwa akwareli
Dry Watercolor Layer		Sucha warstwa akwareli
Diffuse Digital Watercolor		Rozprosz cyfrową akwarelę
Dry Digital Watercolor	Ctrl+Shift+L	Sucha cyfrowa akwarela
Show Layer Indicators		Pokaż identyfikator warstwy
Layer Attributes...		Atrybuty warstwy
Layer Options...		Opcje warstwy
No Thumbnail		Bez miniatury
<input checked="" type="checkbox"/> Small Thumbnail		Mała miniatura
Medium Thumbnail		Średnia miniatura
Large Thumbnail		Duża miniatura

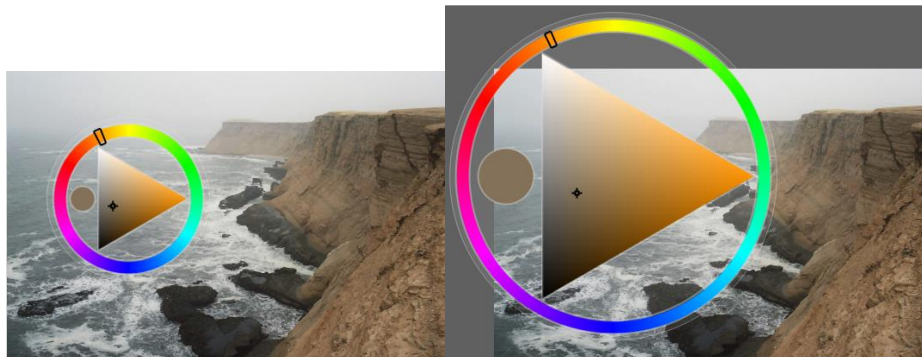
Colors Panel:

1. Color Panel – Paleta koloru,
2. Mixer – Mikser kolorów,
3. Color Set Libraries – Biblioteki koloru.

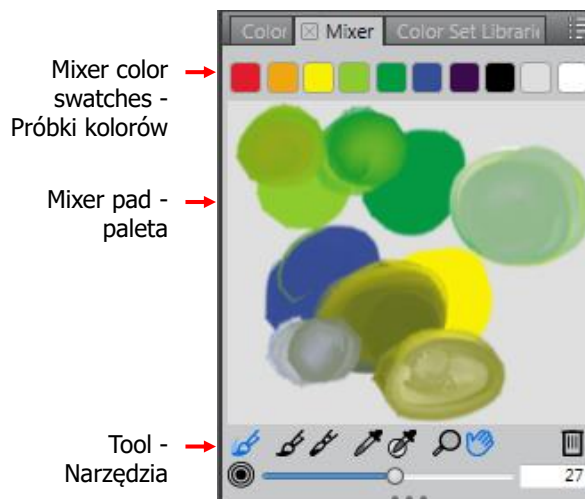
1. Color Panel – Paleta koloru



Panel kolorów można przesunąć nad obszar obrazka - kombinacja przycisków Ctrl + Alt + 1 pozwala na ustawienie duplikatu palety kolorów w miejscu, w którym znajduje się kursor. Paletę można przemieszczać, ciągnąc za puste pola, które się w niej znajdują; można ją też zmniejszać/zwiększać, gdy kursor znajduje się blisko krawędzi koła kolorów i przyjmuje kształt krzyżyka. Powrót do pracy lub Escape – paleta kolorów znika.



2. Mixer Panel



Tool – Narzędzia:

Dirty Brush Mode - Tryb brudnego pędzla

Pozwala stosować na płótnie (Canvas) kolory, które zmieszano na palecie Miksera. Narzędzie trybu brudnego pędzla jest domyślnie aktywne i może być używane z odmianami pędzli mieszających.

Apply Color - Narzędzie dodawania koloru

Działa jako źródło farby; dodaje kolory do palety. Dodany kolor zlewa się z kolorem wcześniej dodanym do palety.

Mix color - Mikser kolorów

Miesza kolory na palecie; nie dodaje nowych.

Sample Color - Narzędzie Próbkowania koloru.

Próbkuje kolory na palecie (można również pobierać kolory z obrazka) do użycia na płótnie. Próbkowany kolor staje kolorem głównym w panelu Kolor.

Sample Multiple Colors - Narzędzie Próbkowania wielu kolorów.

Próbkuje wiele kolorów na palecie miksera. Wielkość obszaru próbki określa się za pomocą suwaka Zmień rozmiar pędzla. Pędzle na płótnie malują jednocześnie tymi pobranymi kolorami.

Zoom – Powiększenie

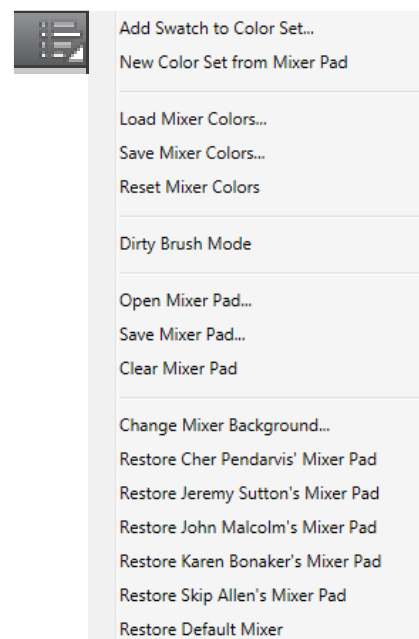
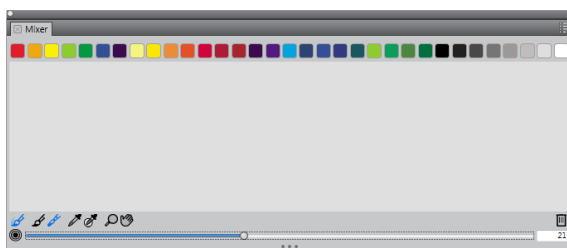
Ctrl+Zoom - pomniejsza

Pan - Rączka

Clear and Reset – Kosz - zysci paletę miksera

Change Brush Size – Zmiana rozmiaru pędzla.

Mikser kolorów można rozciągać – mamy wówczas dostęp do większej ilości próbek kolorów



Menu panelu:

Add Swatch to Color Set – Dodaj próbkę do Próbek kolorów (pipetą pobieramy próbkę koloru z obrazka lub palety; z Ctrl wskazujemy, którą próbkę z Mixer Color ma zastąpić)

New Color Set from Mixer Pad – Nowe Próbkę kolorów z Palety kolorów

Load Mixer Colors – Załaduj Mikser kolorów

Save Mixer Colors – Zapisz...

Reset Mixer Colors – Zresetuj...

Open Mixer Pad – Otwórz Paletę (np. zdjęcie)

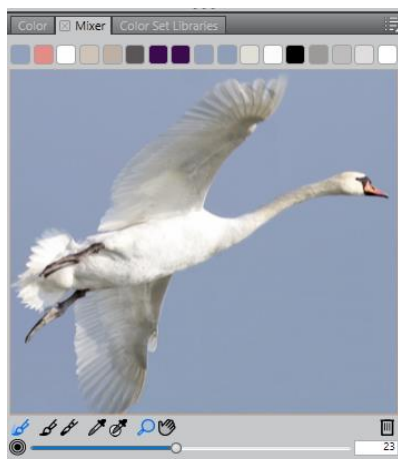
Save Mixer Pad – Zapisz...

Clear Mixer Pad – Wyczyść..

Change Mixer Background – Zmień tło palety

Restore ...Karen Bonaker's Mixer Pad – Przywróć (załaduj) Paletę

Karen Bonaker

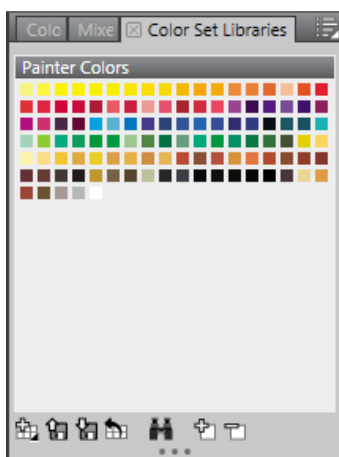


Paleta utworzona na podstawie zdjęcia



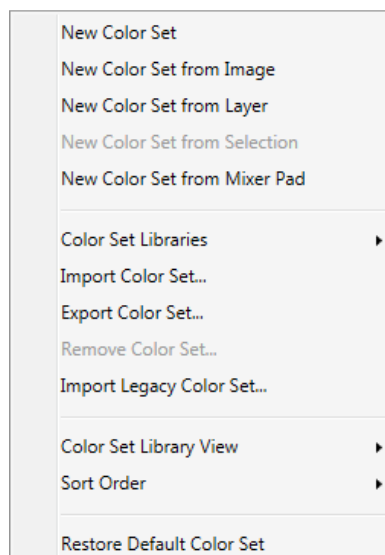
oraz Załadowana paleta Karen Bonaker

3. Panel Color Set Libraries – Biblioteka kolorów



1 2 3 4 5 6 7

Menu panelu:



- 1 – New Color Set
- 2 – Import Color Set
- 3 – Export Color Set
- 4 – Restore Default Color Set
- 5 – Search for Color
- 6 – Add Color to Color Set
- 7 – Delete Color from Color Set

Najważniejsze skróty klawiaturowe

Klawisz E – obracanie obszaru roboczego; powrót do wyrównania, do poziomu – dwa razy puknąć piórkiem w tablet lub dwa razy kliknąć myszką

Klawisz B – pędzel

Alt – pipeta kolorów

Ctrl + Alt i przesuwanie piórka lub kursora z wciśniętym lewym przyciskiem myszy – zwiększanie od 1 piksela średnicy pędzla. Po ustaleniu w ten sposób średnicy pędzla i ponownym wykorzystaniu tego skrótu klawiaturowego, pędzel wraca do wielkości wejściowej – 1 piksela. Klawisze nawiasów kwadratowych zwiększają/zmniejszają średnicę pędzla o 1 piksel.

Ctrl + F – wypełnianie kolorem głównym

Przemieszczanie obiektów – przytrzymanie klawisza Ctrl; kursor zmienia się w strzałkę

Ctrl + Alt + T – transformacja

Alt + wskaźnik obiektów + przesunięcie obiektu – kopiowanie obiektu

Ctrl + A – zaznaczenie wszystkich obiektów

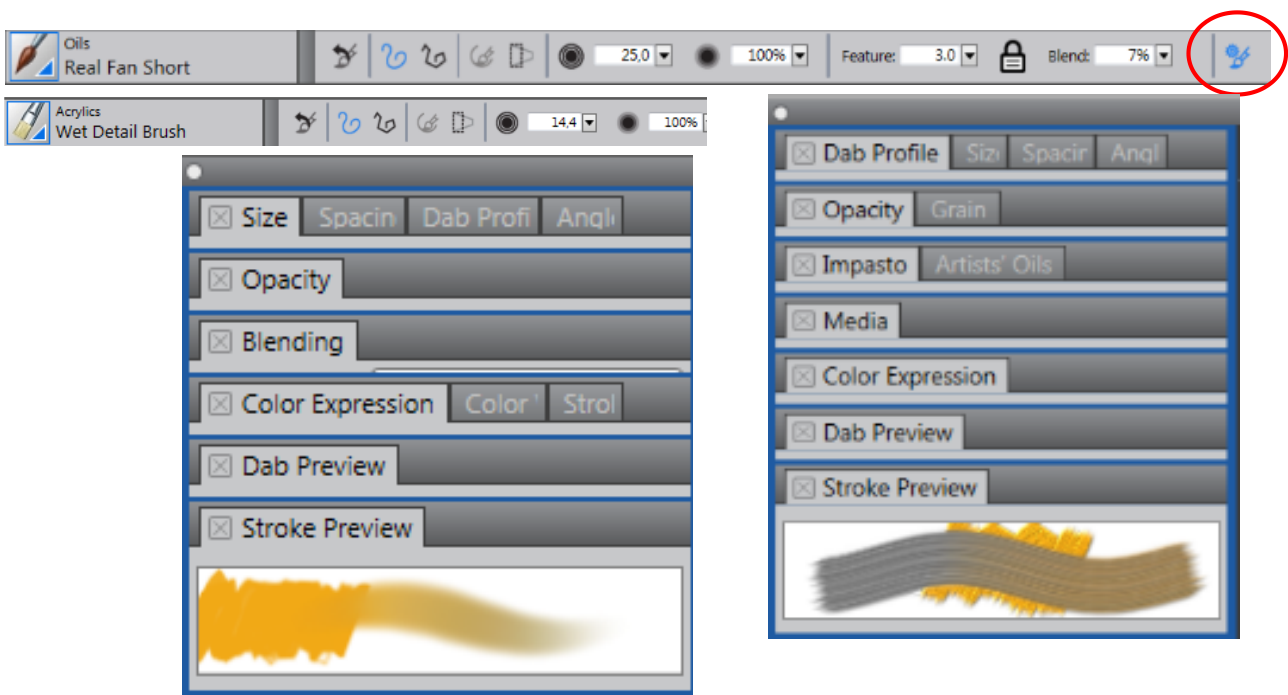
Zaznaczone wszystko (Ctrl + A) + Backspace – usunięcie wszystkiego

Ctrl + G – grupowanie obiektów

PANELE Z GRUPY ADVANCED BRUSH CONTROLS

- ZAAWANSOWANE OPCJE PĘDZLI

Ostatnia ikona z prawej strony paska opcji narzędzi malarskich jest skrótem otwierającym panele z zaawansowanymi opcjami. Skład paneli różni się nieco w zależności od wybranego narzędzia malarskiego



Panel Size – Rozmiar

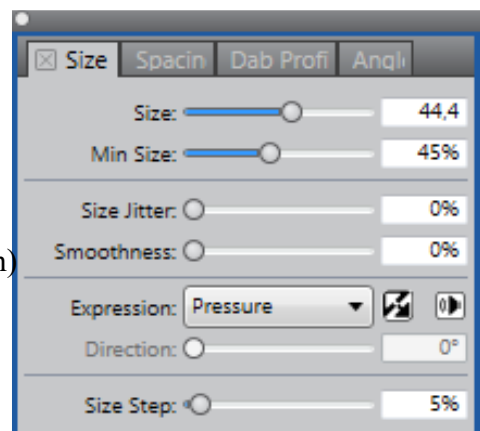
- Size - Rozmiar
- Min. Size – Minimalna wielkość
- Size Jitter – Rozrzut wielkości
- Smoothness – Gładkość (w znaczeniu gładkości zmian)
- Expression – Ekspresja
- Direction – Kierunek
- Size Step – Skokowość rozmiaru



1 2

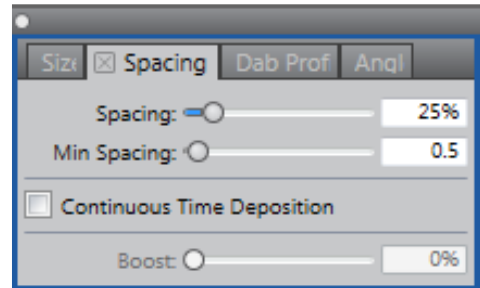
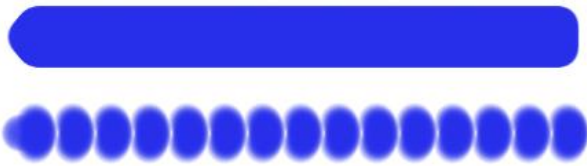
1 – Invert

2 - dotyczy Audio Expression



Panel Spacing – Rozrzut

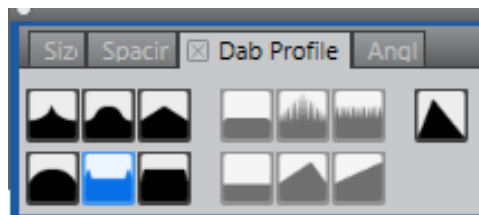
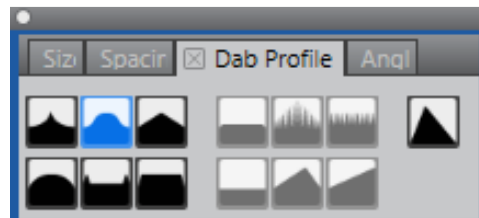
Pociągnięcie pędzlem z grupy Acrylics – Opaque Detail Brush z wyłączoną funkcją Spacing:



W yżej pociągnięcie tym samym pędzlem z funkcją Spacing ustawioną na 100%

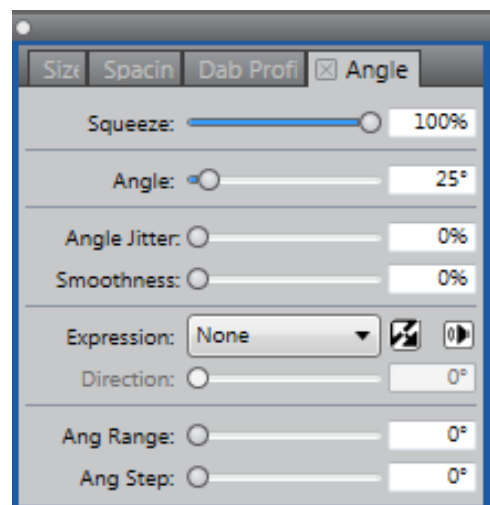
Włączona Opcja Continuous Time Deposition powoduje ciągle nakładanie farby nawet wówczas, gdy pędzel nie zmienia położenia.

Panel Dab Profile – Kształt końcówki pędzla

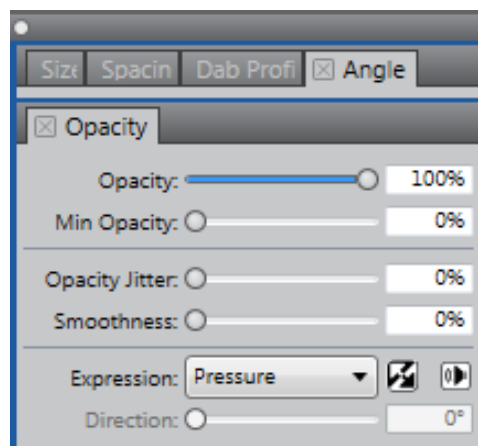


Panel Angle – Kąt

- Squeeze – Ściśnięcie
- Angle - Kąt
- Angle Jitter – Rozrzut kąta
- Smoothness – Gładkość (rozrzutu kąta)
- Expression – Ekspresja
- Direction – Kierunek
- Ang. Range – Zasięg kąta
- Ang. Step – Skokowość kąta



Panel Opacity – Krycie

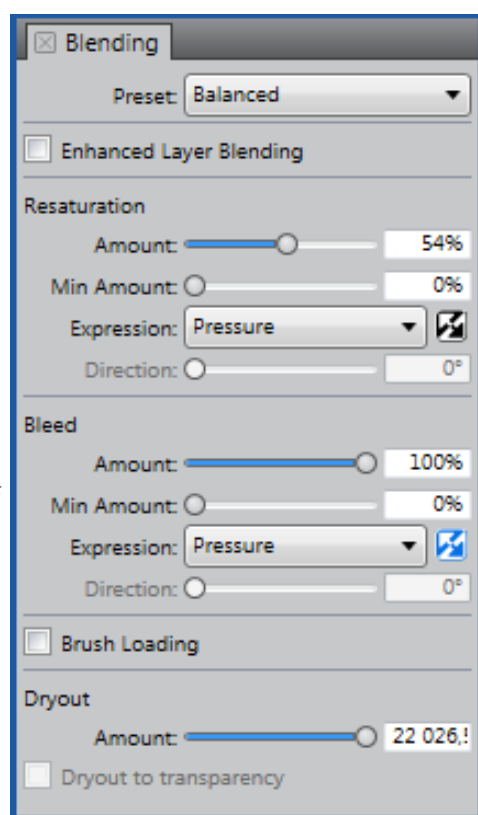
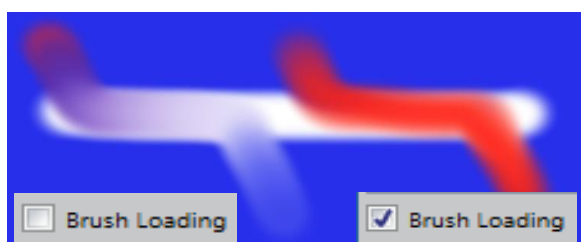


Panel Blending – Mieszanie

- Dokładniejsza obsługa Nasylenia i Bleed
- Opcja Enhanced Layer Blending – Ulepszone mieszanie warstw
- Farba lub mieszanki na warstwach wykorzystują ulepszoną obsługę przezroczystości, aby zapobiec niepożądaney bieli w pociągnięciach pędzla

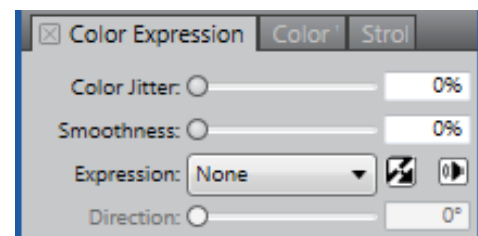


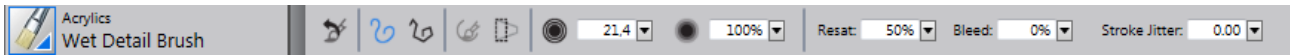
- Pozwala pędzłom odebrać istniejące kolory. Gdy opcja Brush Loading jest wyłączona, pędzle próbują bazowe piksele, a następnie nakładają jeden nowy kolor, który jest średnią kolorów



Panel Color Expression – Ekspresja koloru

- Color Jitter – Rozrzut koloru
- Smoothness – Gładkość zmian
- Expression – Ekspresja
- Direction – Kierunek



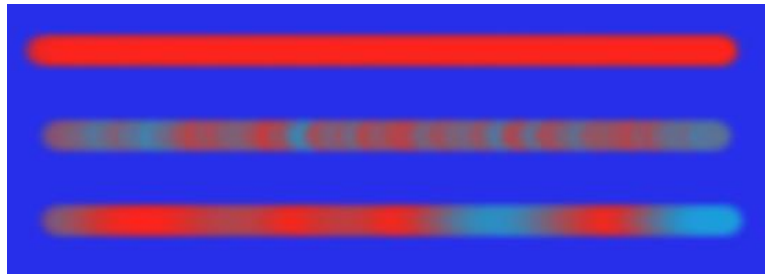


Przy ustawieniach pędzla jak wyżej:

Color Jitter 0% i Smoothness 0%

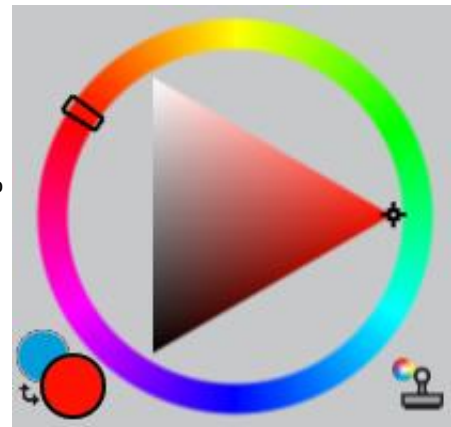
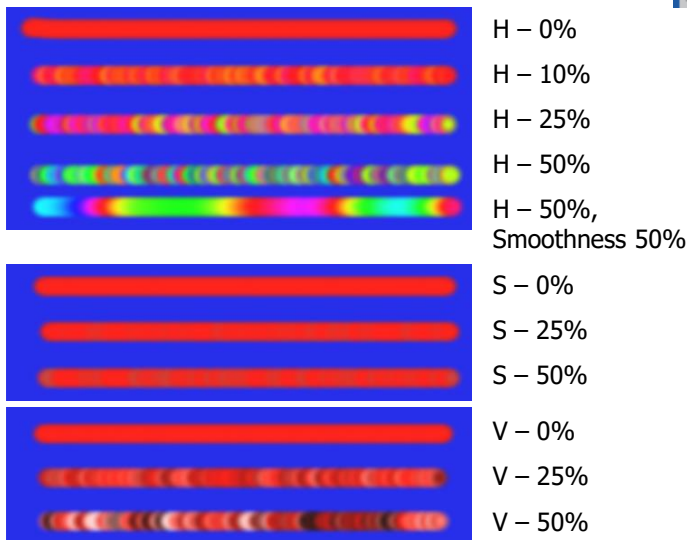
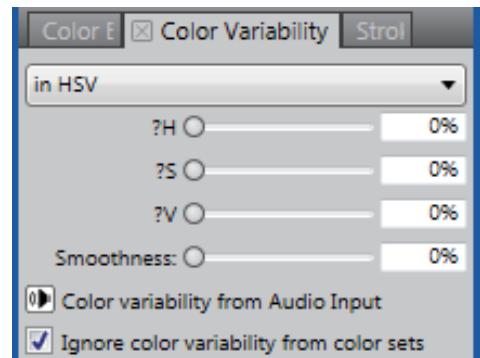
Color Jitter 100% i Smoothness 0%

Color Jitter 100% i Smoothness 50%



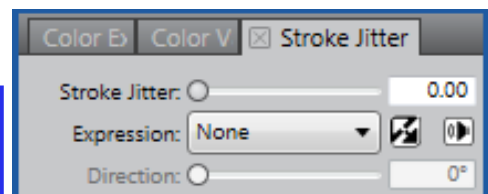
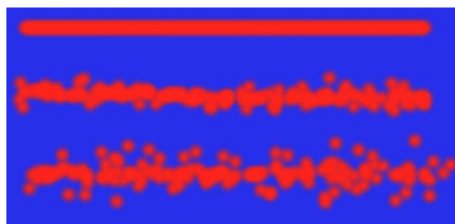
Panel Color Variability – Zmienność koloru

- H – Hue Variability – Zasięg zmienności barwy
- S – Saturation V. - Zasięg zmienności nasycenia
- V – Value V. – Zmienność wartości

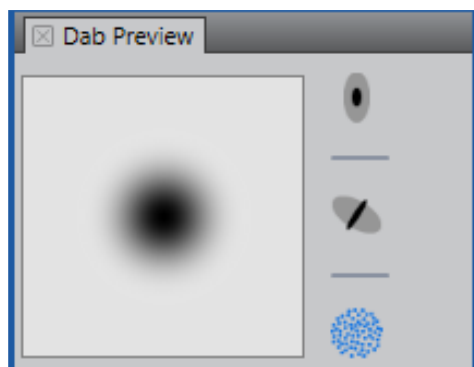


Panel Stroke Jitter – Skok rozrzutu

Pociągnięcia pędzlem przy Stroke Jitter = 0%, 25 % i 50%



Panel Dab Preview – Podgląd dotknięcia

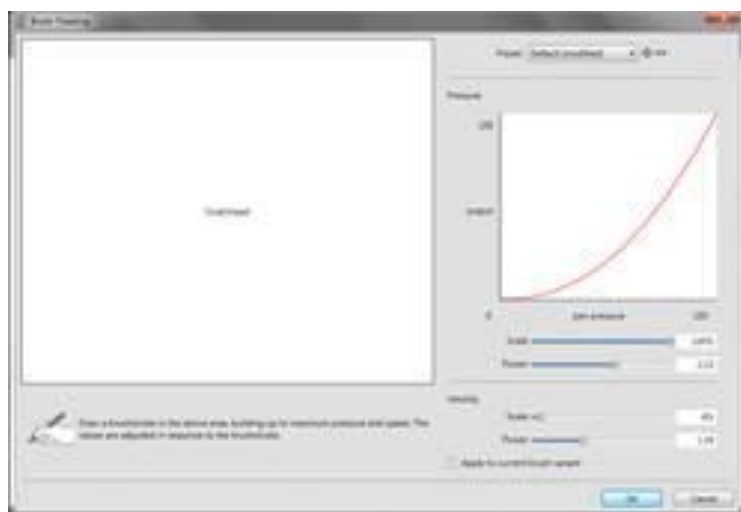


Preview Size and Shape – Podgląd rozmiaru i kształtu

Preview Hard Media

Podgląd twardości Preview Brush Dab
Podgląd dotknięcia pędzla

TABLET GRAFICZNY



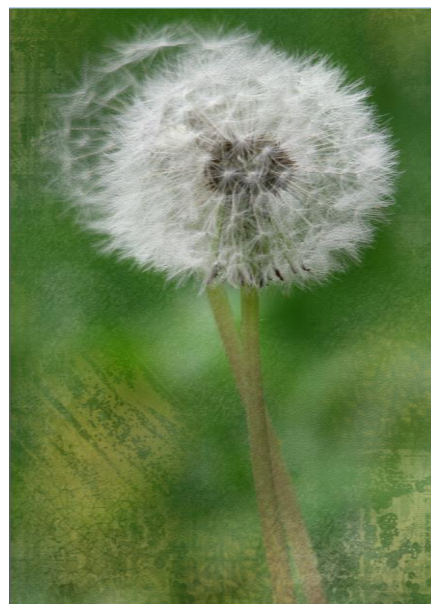
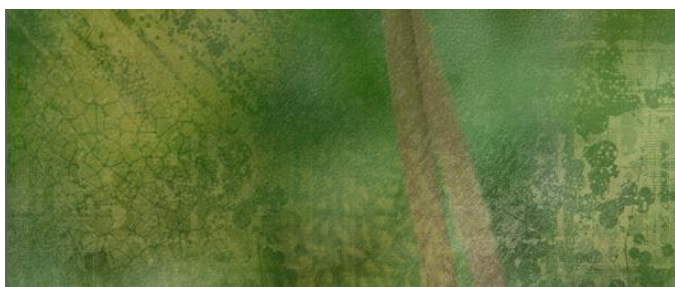
Do pracy z programem Corel Painter nieodzowny jest tablet graficzny. Aby jego piórko dobrze zastępowało nam pędzle, ołówki, kredki, kredy, węgle, markery czy inne jeszcze przybory malarskie, należy zacząć od jego skalibrowania.

Wybieramy menu Edit > Preferency – Brush tracking. W oknie, które się otworzy, w obszarze Scratchpad, rysujemy piórkiem z taką siłą i nachyleniem piórka, z jakim najchętniej pracujemy. Program zapamięta nasze preferencje i ułatwi nam dalszą pracę z tabletem.

ĆWICZENIE 1.

W ćwiczeniu zobaczymy, jak łatwo w malarstwie cyfrowym zmieniać można podłoże, na którym tworzymy obraz; również na już istniejącym obrazku.

1. Otwórzmy zdjęcie *mniszek.jpg*.
2. Wybierzmy jeden z wariantów pędzli z kategorii Acrylics and Gouache, np. Glazing Acrylic 2.
3. W panelu Color wybierzmy kolor jasny.
4. Na pasku opcji ustalmy wielkość ok. 200, niskie Opacity – 8, wysokie Ziarno – Grain – 80, żeby dobrze uwidocznili ziarno tekstury podłoża, niewielki stopień Resaturation.
5. Spośród faktur papieru Paper Textures wybierajmy różne rodzaje podłoża. Jasny kolor wyraźnie uwidoczni jego fakturę. Później zmieniamy zarówno kolor farby, jak i średnicę pędzla. Na koniec wybierzmy jakiś naprawdę zniszczony, pognieciony papier, np. Madness z Watercolors Papers, Horizontal Chaos itp.



ĆWICZENIE 2.

Celem ćwiczenia będzie narysowanie prostego pejzażu, a w trakcie jego tworzenia poznamy podstawowe narzędzia i podstawowe skróty klawiaturowe, które bardzo ułatwiają pracę.

1. Rysując pejzaż, nie będąc w plenerze, możemy oprzeć się na naszej wyobraźni; możemy też zastąpić ją zdjęciem. Mamy więc dwie możliwości – albo:
 - a. W menu File wybierzmy polecenie New... W oknie New Image w polu Image Name wpisujemy nazwę *Pejzaż z drzewem*, w polu Canvas Preset - A4 300dpi, wybieramy jednostkę CM, Width 29.7, Height 21.0, Resolution 300. Kolor papieru biały, a fakturę Paper > Paper Textures > Basic Paper. OK.
 - b. albo otworzymy zdjęcie *Pejzaż z wierzbą.jpg*. W panelu Layer dodajmy warstwę, wypełnimy ją białym kolorem: w menu Edit zaznaczamy Fill... (Ctrl+F), Wybieramy biel i ustalamy Opacity na ok. 80%.
2. Jeśli wybraliśmy punkt 1a, musimy też dodać lekko przezroczystą warstwę, podobnie jak w punkcie 1b.
3. Robimy szkic prostego pejzażu z drzewem: wybierzmy na pasku opcji dla pędzli - z grupy Pens and Pensils ołówkę Real 2B Pensil i zrobmy zarys obrazka. Może taki?



4. Dodajmy kolejną warstwę – na niej zrobimy wstępne studium – wypełnimy ją plamami światła i cieni. Najpierw musimy wypełnić ją jasnoszarym kolorem. Wzbogaćmy o szarości bibliotekę kolorów w panelu Color Set Libraries. W jej menu wybieramy polecenie Import Color Set i z okna, które się otworzy, wybierzmy Grayscale.colors. Skala szarości pojawiła się w naszym panelu. Zaznaczamy jasny, szary kolor. Stał się kolorem głównym, co możemy sprawdzić, spoglądając na Selektor koloru w Przyborniku. Tym razem możemy wyłączyć szary kolor za pomocą narzędzia Paint Bucket. Ustalamy Opacity tak, aby widzieć nasz szkic ołówkiem.
5. W dalszych etapach pracy przydadzą się skróty klawiaturowe:
Klawisz E – obracanie obszaru roboczego; powrót do wyrównania, do poziomu – dwa razy puknąć piórkem w tablet lub dwa razy kliknąć myszką.
Klawisz B – pędzel
Alt – pipeta kolorów
Ctrl + Alt i przesuwanie piórka lub kursora z wciśniętym lewym przyciskiem myszy – zwiększanie od 1 piksela średnicy pędzla. Po ustaleniu w ten sposób średnicy pędzla i ponownym wykorzystaniu tego skrótu klawiaturowego, pędzel wraca do wielkości wejściowej – 1 piksela. Klawisze nawiasów kwadratowych zwiększają/zmniejszają średnicę pędzla o 1 piksel. Zaczniemy malować wielkim pędzlem Simple Water 2 z grupy Digital Watercolor – najpierw błękitem zamalujemy obszar nieba. Pamiętajmy rozjaśnić niebo nad horyzontem. Potem ciemną linią horyzont, łąki i pola coraz bardziej zielone, im bliżej pierwszego planu.



6. Dodajmy nową warstwę. Na niej będziemy malować drzewo – cały czas tym samym pędzlem; zaczynamy od ciemnych plam pnia, potem coraz jaśniejsze. Podobnie z liśćmi. Pamiętajmy – na szczegóły przyjdzie czas później. Dlaczego na osobnej warstwie malować powinniśmy drzewo? Jest to pierwszy plan, gdybyśmy na przykład chcieli coś doświetlić, wyostrzyć, nie wyostrzając jednocześnie dalekiego planu. Czy dodać światła promieni słonecznych...

7. Gdy osiągniemy już zadowalający etap pracy, możemy wysuszyć warstwę akwareli – w menu panelu Layer wybieramy polecenie Dry Digital Watercolor.
8. Zmieniamy pędzel na Wet Detail Brush 2 spośród pędzli Acrylic and Gouache. Teraz można zacząć domalowywać szczegóły. Prawdopodobnie przydadzą się skróty klawiaturowe powiększania - Spacja+Ctrl i puknięcie piórkiem w tablet, Spacja+Ctrl+Alt + puknięcia piórkiem – pomniejszanie.



9. Otwórzmy teraz panele z bardziej zaawansowanymi ustawieniami pędzli – kliknijmy ikonę z prawej strony paska opcji – ikonę Advanced Brush Controls. W panelu Angle spłaszczymy końcówkę pędzla – wartość Squeeze ustalmy ok. 30%, Angle – 90°. Dorysujemy kilka ciemnych, podłużnych cieni na pniu, kilka jasnych... W miarę potrzeby zmieniamy kąt.
10. Po dorysowaniu kilku ostrzejszych plam światła i cieni na pniu, możemy pędzlem z grupy pędzli mieszających – Blenders, pędzlem Coarse Oily Blender 2, o dość małej średnicy dodać trochę nierówności na korze drzewa. Dodajmy też nieco rozrzutu dla pociągnięć pędzla poprzez zwiększenie efektu Stroke Jitter na pasku opcji.
11. Pora na liście. Naszym akrylowym pędzlem, zmieniając barwy od ciemnych zieleni po jasne, korzystając ze znanych już funkcji w panelu Angle oraz z nowych – Angle Jitter (Rozrzut kąta) oraz Angle Range (Zakres kąta) zacznijmy – najlepiej na nowej warstwie – domalowywać większe plamy liści. Malujmy przy Opacity ok. 30%



12. Możemy jeszcze dodać do pędzla rozrzut koloru (zielonego w tym przypadku) – w panelu Color Variability ustalmy zasięg koloru Hue Variability na niewielki procent – ok. 5%, za to Saturation i Value na więcej – odpowiednio 20 i 35%. Zacznijmy domalowywać liście – też najlepiej na oddzielnej warstwie.
13. Dodajmy kolejną warstwę. Wybierzmy kolor zielony dla koloru dodatkowego – Additional Color. Wybierzmy w panelu Media Selektor Bar, spośród Painter 11 Nozzls, wzór Stucco. Przełączmy w menu Zasobnika pędzli bibliotekę pędzli na Painter 2015 i pędzlem z kategorii

Image Hose – Color Hose Jitter domalujemy wzór – przypominający żwir, kamienny gruz, ziemię - na tych obszarach obrazka, które należą do pierwszego planu.

14. W panelu Layers wybierzmy z Composite Method sposób mieszania Soft Light. Zmniejszymy też odpowiednio Opacity warstwy. W miarę potrzeby możemy usunąć zbędne fragmenty wzoru za pomocą gumki o małym stopniu krycia.
15. Na koniec możemy dorysować trawę: spośród wzorów Painter 11 Nozzls, wybieramy Green Grass Bunch i malujemy, zaczynając od małego pędzla z małym kryciem na dalszym planie do dużego – na planie najbliższym.



KLONOWANIE

Jest to funkcja, której możemy używać w celu utworzenia obrazu malarskiego ze zdjęcia! W obszarze tej czynności jest też funkcja Auto-Painting, która wręcz sama automatycznie przetwarza zdjęcia, malując z nich obrazy.

Zanim zaczniemy cały proces, należy otworzyć obrazek, który chcemy poddać klonowaniu, w panelu Underpainting ewentualnie poprawić jego jasność, kontrast itp. na suwakach lub wybierając z listy Photo Enhance. Można zastosować pewne schematy kolorystyczne z listy Color Scheme; na pewno warto użyć inteligentnego rozmycia – Smart Blur w celu zmniejszenia ilości szczegółów.

Możemy też w tym samym panelu rozmyć brzegi zdjęcia.

Następnie w menu File wybrać należy polecenie Quick Clone; oryginalne zdjęcie (po ewentualnym zapisaniu zmian, których dokonaliśmy) zostaje zamknięte. Zostaje sam klon zdjęcia; pędzle przełączają się automatycznie na pędzle Cloners i otwiera się panel Clone Source – Źródło klonu.

Nieaktywny staje się panel Color, gdyż w czasie pracy z klonem nie mamy możliwości zmiany jego kolorystyki.

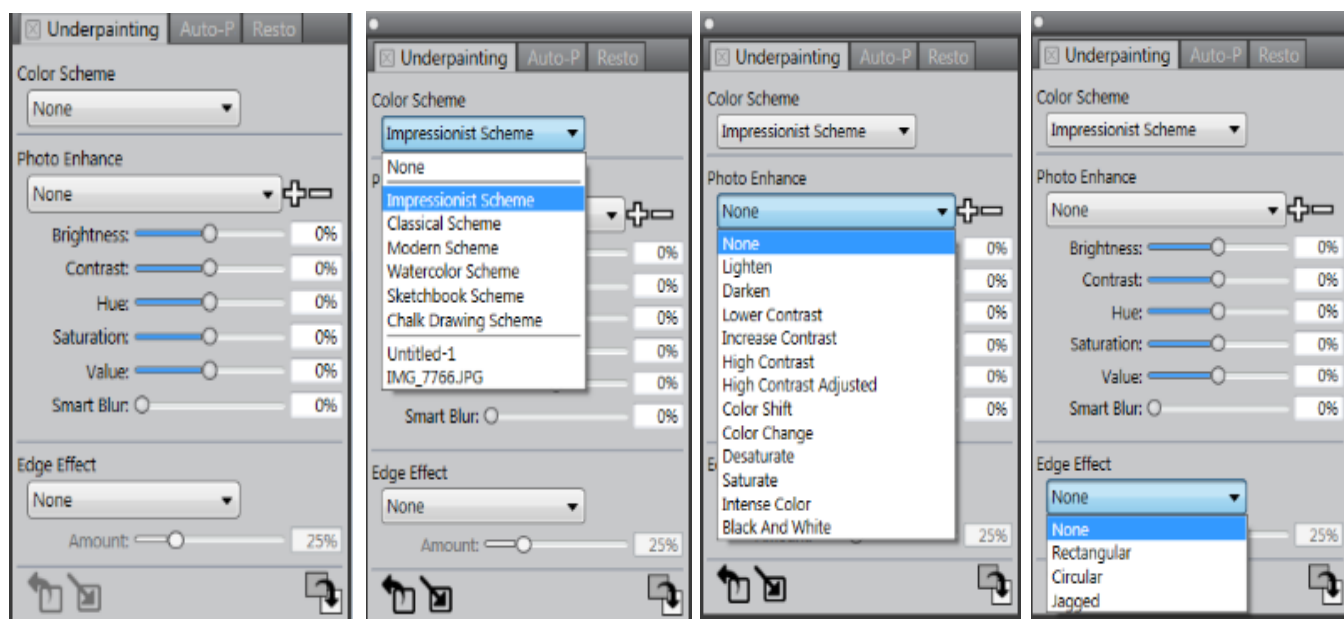
W panelu Clon Source – Źródło klonu ukrywamy podgląd zdjęcia źródłowego: suwak Set Tracing Paper Opacity przesuwamy do wartości 100% lub klikamy Ctrl + T.

Ale zanim zaczniemy klonować, poznamy powiązane z tym procesem panele.

PANELE Z GRUPY AUTO-PAINTING:

- Underpainting – “Podmalowanie”
- Auto-Painting – Automatyczne malowanie
- Restoration – Przywracanie

Panel Underpainting:

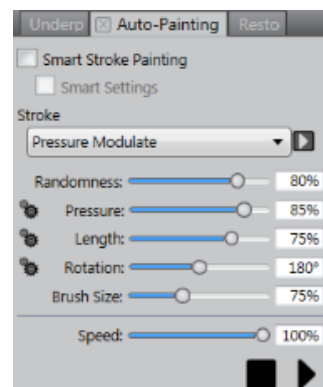


- Brightness – jaskrawość kolorów
- Contrast - kontrast
- Hue – barwa
- Saturation – nasycenie
- Value (w znaczeniu lightness) – wartość (jasności)
- Smart Blur – inteligentne rozmycie

Panel Auto-Painting

Jest to funkcja, która w sposób automatyczny przetwarza zdjęcia, tworząc z nich malowane obrazy. Sposób nakładania farby określamy w panelu Auto-Painting.


- Smart Stroke Painting – Inteligentne pociągnięcie pędzlem
- Smart Settings – Inteligentne ustawienia
- Stroke – Pociągnięcia pędzlem
- Randomness – Rozrzut (losowość)
- Pressure – Nacisk
- Length – Długość
- Rotation – Obrót
- Brush Size – Rozmiar pędzla
- Speed - Prędkość
- Czarny trójkąt-strzałka Play uruchamia proces, czarny kwadrat Stop – zatrzymuje.



W każdej chwili można zatrzymać proces przetwarzania zdjęcia, zmienić ustawienia i ponownie proces uruchomić. Przed rozpoczęciem działań, dla szybkiego podejrzenia efektu, możemy narysować niewielkie zaznaczenie i dla niego, uruchamiając Auto-Painting, sprawdzić trafność naszego wyboru pędzla, pociągnięcia (Stroke) czy też ustawień. Po akceptacji cofamy czynności sprawdzające i zaznaczenie.

Randomness – Rozrzut (losowość) – wprowadza losowość, odmienność Pressure - nacisku, Length - długości i Rotation - obrotu pędzli zastosowanych dla wybranych pociągnięć pędzli – Stroke. Na

przykład, jeśli nacisk leży w zakresie 0 – 42% a rozrzut Randomnes 0 – 84%, to nacisk dla każdego pociągnięcia pędzla waha się w zakresie 0 – 42% z wariancją 84%. Im wyższa wartość wariancji, tym większe rozproszenie wyników.

Możemy zapewnić losowość nacisku, długości i obrotu pociągnięciom pędzli, klikając przyciski Randomness for pressure, lenght i rotation  a następnie ustalając wielkość na suwakach.

ĆWICZENIE 3

1. Otwórzmy zdjęcie *kwiaty czeresni.jpg* lub *Kuciak.jpg* W panelu Underpainting poprawmy jasność, kontrast itp.
2. Użyjmy inteligentnego rozmycia – Smart Blur w celu zmniejszenia ilości szczegółów. Możemy też w tym samym panelu rozmyć brzegi zdjęć; wybierzmy z listy Edge Effect efekt Jagger, szerokość brzegu – Amount – ustalmy wg uznania.
3. Następnie w menu File wybieramy polecenie Quick Clone.
4. Nie zapisujemy dla oryginalnych zdjęć zmian, jakich dokonaliśmy.
5. W panelu Clone Source przesuwamy w prawo suwak Set Tracing Paper Opacity – Ustal przezroczystość kalki, zmniejszając tym samym przezroczystość.
6. Przemalujemy zdjęcia przy użyciu jednego z pędzli z grupy Cloners, np. pędzla Bristle Oils Cloner z Painter 2015. Zaczniemy od zamalowania wielkim pędzlem prawie całego zdjęcia.
7. Klikając w ikonkę Toggle Tracing Paper – Przełącznik kalki możemy wyłączyć/włączyć widoczność obrazka źródłowego; możemy też w tym celu użyć skrótu klawiaturowego Ctrl + T. Zmniejszając rozmiar pędzla, mniejszymi pociągnięciami odsłaniajmy główne obiekty zdjęć.
8. Zwiększając parametr Resaturation na pasku Opcji (dostępny dla większości pędzli Cloner), zwiększamy wierność odwzorowania klonu w stosunku do obrazka źródłowego.
9. Ciekawe efekty przynosi również zmniejszanie gęstości pędzla – zwiększajmy parametr Feature.

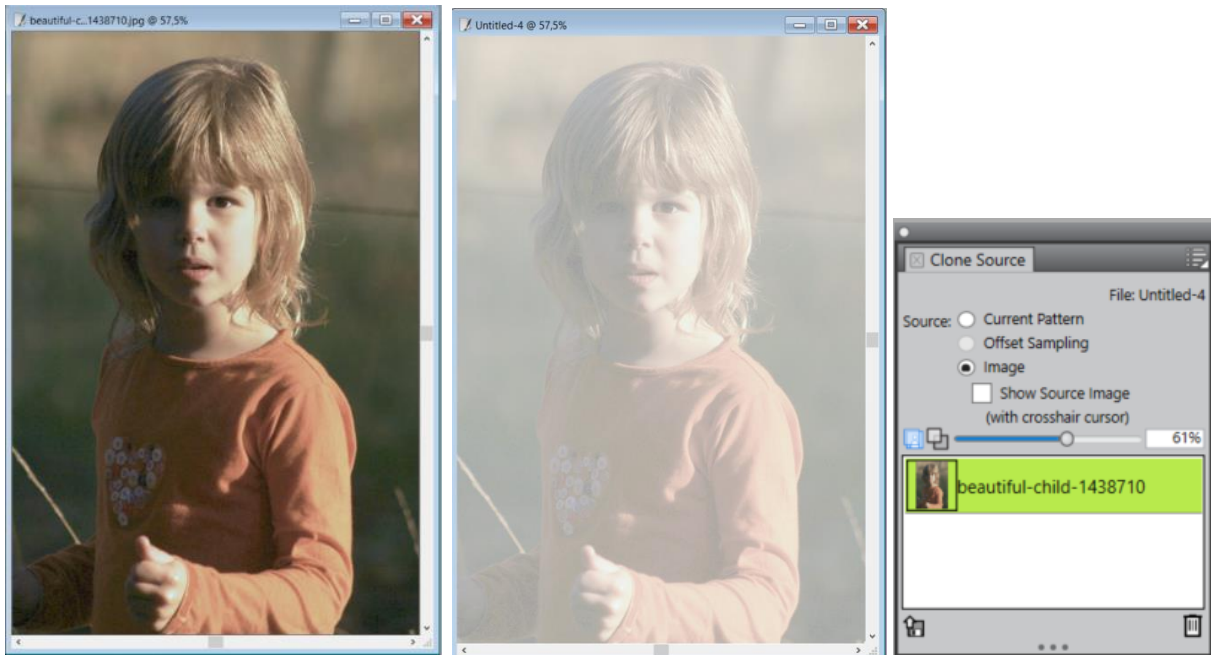


ĆWICZENIE 4

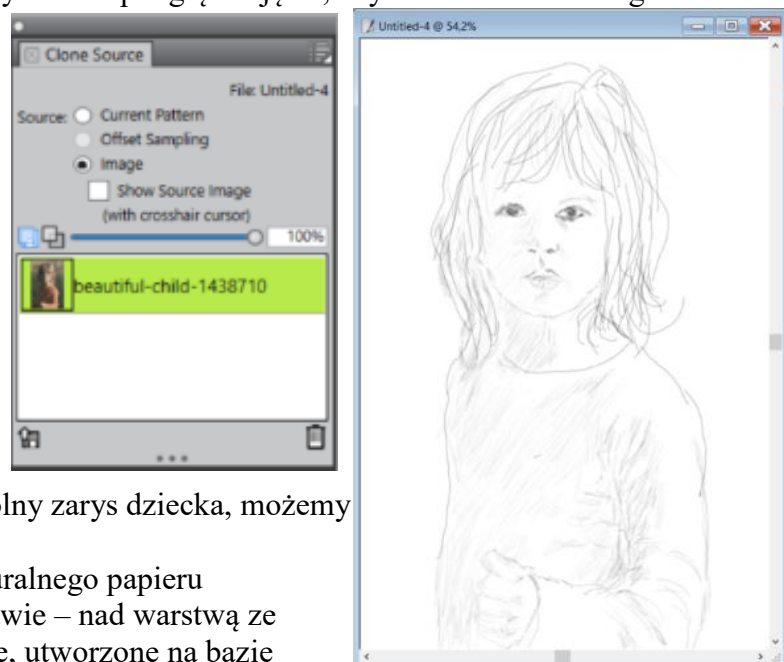
Na podstawie *Impressionistic Portraits with watercolors* by Karen Bonaker

1. W kolejnym ćwiczeniu stworzymy ze zdjęcia impresjonistyczną akwarelę.
2. Otwórzmy zdjęcie dziecka ściągnięte z witryny, która oferuje darmowe zdjęcia <http://www.freeimages.com> *beautiful-child-1438710.jpg*
3. W panelu Underpainting rozjaśnijmy nieco zdjęcie, tak aby wyciągnąć z cienia lewą połowę twarzy dziecka:

Brightness: 60%, Contrast: -41%, Hue: 2%. Nie zmieniamy zdjęcia, żeby je poprawić, gdyż ten duży kontrast był zapewne zamierzony przez autora, ale żeby ułatwić sobie tworzenie na jego podstawie szkicu.

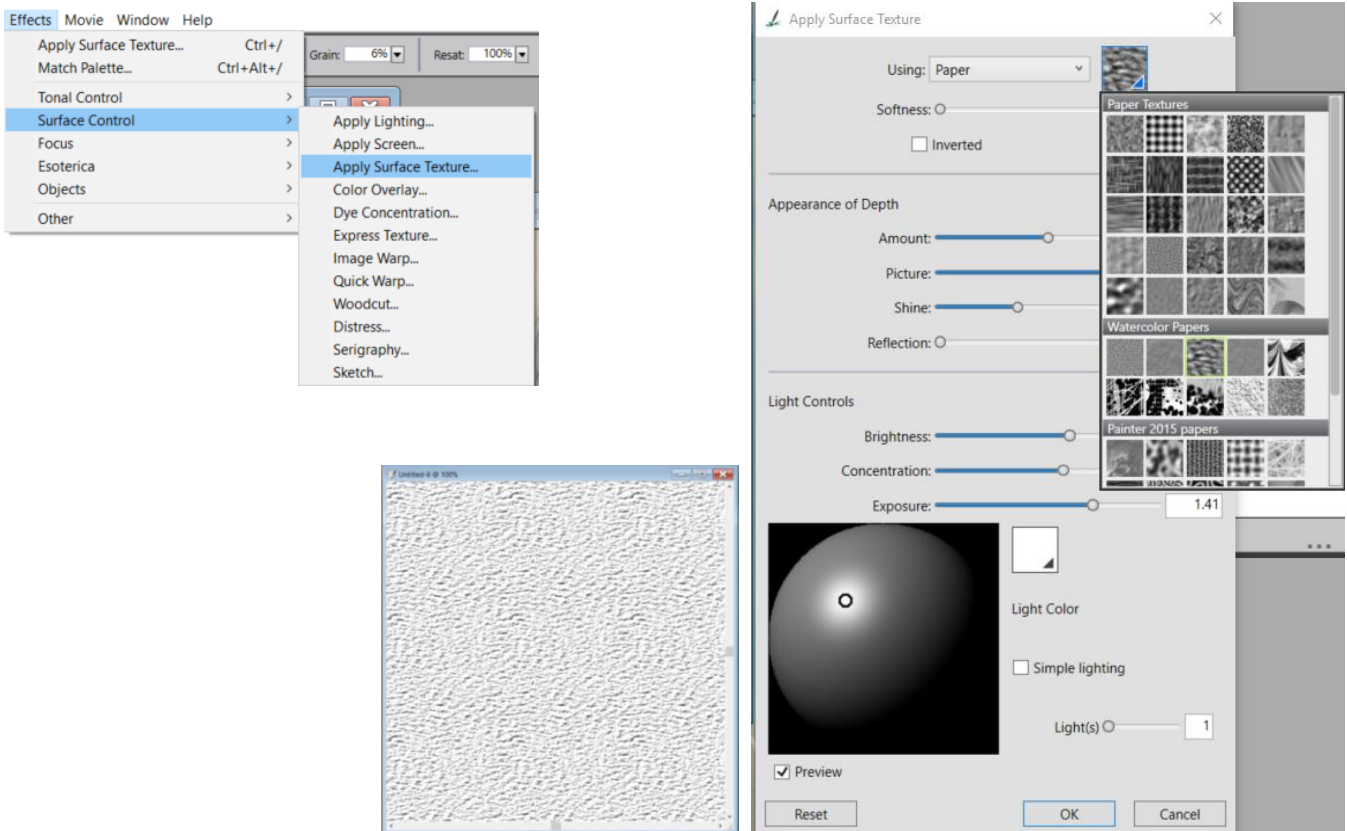


4. Zrobmy klon zdjęcia File > Quick Clone. W panelu Clone Source – Źródło klonu ustawmy suwak Set Tracing Paper Opacity – Ustal przezroczystość kalki, zmniejszając tym samym przezroczystość do ok. 60%.
5. Dodajmy nową warstwę, na której zrobimy wspomniany wyżej szkic. Zrobimy go ołówkiem Real 2B Pencil z kategorii Pens and Pencils (Painter 2016). Na pasku opcji ustalamy Grain – Ziarno na ok. 5%; w panelu narzędzi w selektorze papieru – Paper Selector – wybierzmy spośród papierów akwarelowych Rough Watercolor. Szkicujmy dość cienkim ołówkiem, np. 20 – 30. Często wyłączamy/wyłączamy Ctrl+T podgląd zdjęcia, aby oceniać stan naszego szkicu.



6. Gdy uznamy, że mamy już ogólny zarys dziecka, możemy pracę zapisać jako plik *.riff
7. Aby powiększyć wrażenie naturalnego papieru akwarelowego, na nowej warstwie – nad warstwę ze szkicem – dodamy wypełnienie, utworzone na bazie wspomnianego wyżej papieru. Musimy go dodać do wzorów wypełnienia – Painter Patterns w Media Selector Bar, aby móc narzędziem Paint Bucket wylać na tę nową warstwę.

8. W tym celu utworzymy nowy plik np. 25x25cm, rozdzielczość 72 dpi. W menu Effects > Surface Control – Kontrola powierzchni > Apply Surface Texture – Zastosuj strukturę powierzchni. Z biblioteki tekstur wybierzmy Rough Watercolor – Szorstką akwarelę. Po pojawieniu się jej w nowym pliku, zaznaczymy ją Ctrl+A



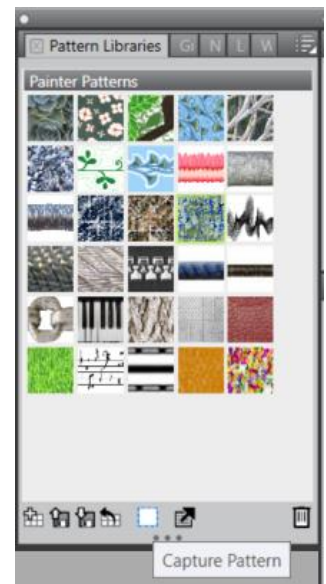
9. W menu Window > Media Library Panels wybierzmy panel Patterns, otworzy się okno Pattern Libraries – Biblioteka wzorów, w nim na dole kliknijmy przycisk Capture Pattern – Przechwyć wzór. W kolejnym okienku nazwijmy go Papier akwarelowy. Zwróćmy uwagę, że pojawił się on w panelu Pattern Libraries > Painter Patterns.

10. Teraz narzędziem Paint Bucket możemy wypełnić nim nową warstwę dodaną uprzednio w pliku z dzieckiem. Często zdarza się, że program „nie słucha” tego polecenia; wybierzmy wówczas inny, gotowy wzór, wypełnijmy nim, cofnijmy i ponownie wypełnijmy przechwyconym wzorem. Opacity warstwy zmniejszmy do 30%, z trybów mieszania – Composite Method – wybierzmy Multiply.

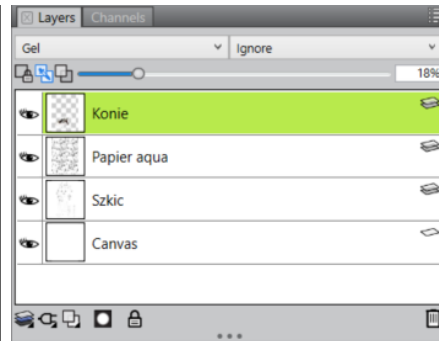
11. Jako wzór wypełnienia może posłużyć dowolny obrazek – np. zdjęcie. Otwórzmy zdjęcie *horses-snow.jpg* i zaznaczmy je Ctrl+A. Ponownie użyjmy przycisku Capture Pattern. Wzór nazwijmy Konie. I ten wzór pojawił się w bibliotece wzorów obok naszego Papieru akwarelowego.

12. Dodajmy kolejną warstwę i narzędziem Paint Bucket wypełnijmy ją końmi. Gumką wymażmy górny kafelek. W panelu narzędzi wybierzmy narzędzie Layer Adjuster, na pasku opcji wybierzmy Transform i zmniejszmy warstwę z końmi tak, aby stały się obrazkiem na bluzce dziewczynki. Możemy warstwę powielić i powiększyć stadko koni?

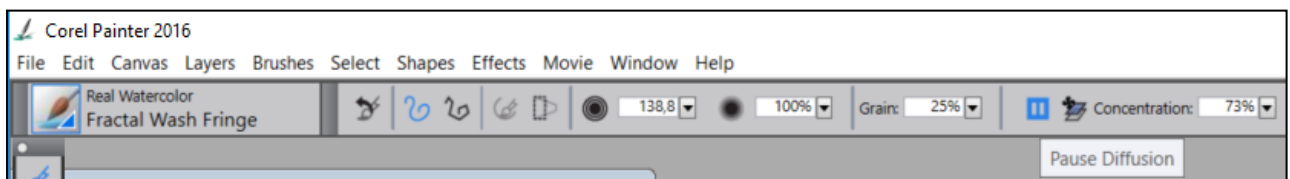
13. W panelu Layers zmieńmy Composite Method na Gel, Opacity ok. 20%.



14. Wypełnimy kolejno dodawane warstwy wybranymi wzorami (np. Window Frost, Madness) tak, by zaciemnić lewą stronę obrazka. Resztę wymazujemy gumką, zmniejszamy Opacity i zmieniamy tryby mieszania.

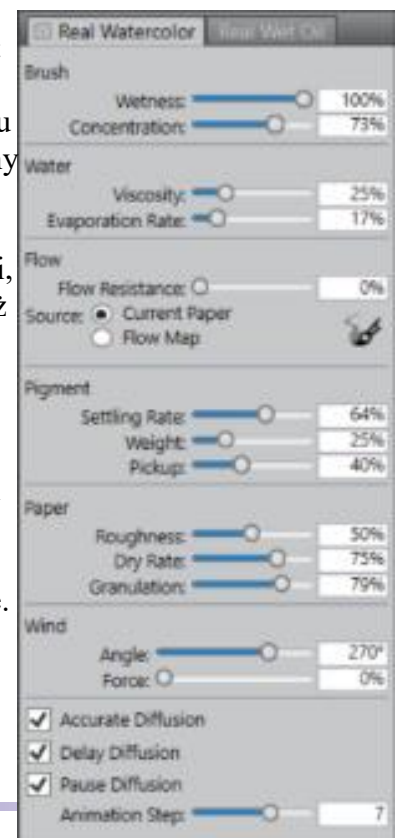


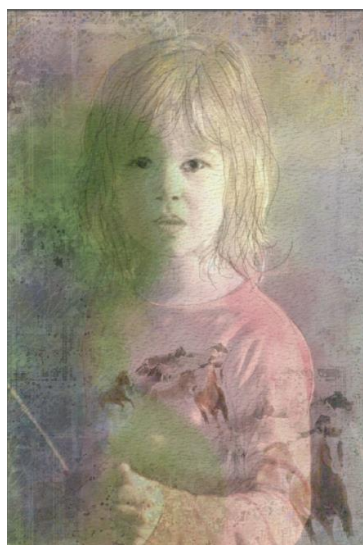
15. Teraz pora na malowanie akwarelami. Należy nimi malować na warstwach akwarelowych – w panelu Layer zaznaczmy Canvas, aby warstwy te dodawać nad płótnem. Dłużej potrzymamy kursor nad ikoną New Layer, aby rozwinęła się lista możliwych warstw; wybierzmy New Watercolor Layer.
16. Z zasobnika pędzli wybierzmy kategorię **Real Watercolor** Prawdziwa Akwarela i wariant **Fractal Wash Fringe**. Na pasku opcji zlokalizujemy przycisk **Pause Diffusion** - Pauza dyfuzji.



Kontrola dyfuzji pozwala na zarządzanie, jak i kiedy pigment jest rozpraszany na papierze. Można określić, żeby dyfuzja była precyzyjnie stosowana w celu zapewnienia dokładnego przepływu wody. Można również opóźnić dyfuzję, więc efekt jest stosowany dopiero po ukończeniu pociągnięcia. Ponadto można wybrać tymczasowe zawieszenie dyfuzji. To pozwala na zastosowanie wielu pociągnięć pędzla na papierze przed zastosowaniem dyfuzji, aby zastosować efekt pędzla do wszystkich naraz. Można również określić liczbę etapów przepływu, które mają być zakończone w trakcie animacji. To kontroluje tempo, w którym wizualny przepływ pigmentu odświeża ekran. Na przykład, można określić mniejszą liczbę kroków dla mniejszych pędzli i większą liczbę kroków dla większych. Polecenie **Pause Diffusion** Pauza Dyfuzji można również uzyskać, klikając menu **Window > Brush Controls > Real Watercolor**

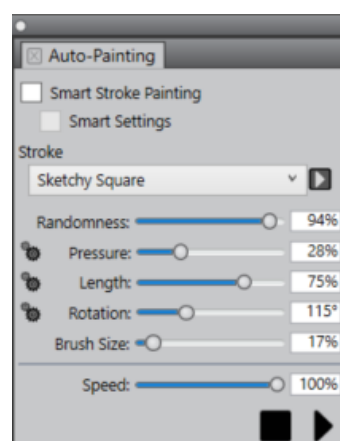
17. Przez większość czasu pracowałam na całkowicie ukrytym klonie. Na koniec jednak w panelu Clon Source przesunęłam suwak Set Tracing Paper Opacity na pozycję 70%, aby lekko odsłonić dziewczynkę.





ĆWICZENIE 5

1. W kolejnym ćwiczeniu program przetworzy zdjęcie samodzielnie...
2. Otwieramy zdjęcie *Mazury.jpg*
3. W panelu Underpainting wybieramy Edge Effect - Jagged – Amount – 10%
4. W menu File wybieramy Quick Clone.
5. W panelu Clon Source ukrywamy podgląd zdjęcia źródłowego Set Tracing Paper Opacity 100% lub klikamy Ctrl + T.
6. Przy wybranym pędzlu Impressionist Cloner (Painter 2015) i przy ustawieniach pędzla na pasku opcji jak poniżej, przeprowadzamy zamianę zdjęcia w obraz impresjonistyczny w panelu Auto-Painting > Stroke – Size/Tilt Modulate, ustawienia także takie, jak na zrzucie ekranu poniżej.



Stop Play

7. Zatrzymujemy proces i dalej już sami dokończymy obrazek. Wydaje się, że można by wyostrzyć pierwszy plan, ale na tyle subtelnie, żeby nie stracić efektów stylu impresjonistycznego. Wybierzmy pędzel Wet Oils Cloner z kategorii Cloners z biblioteki Painter 2015, na pasku opcji zwiększymy (dla dokładniejszego odwzorowania) Resaturation do ok. 60%, Opacity ok. 5%. Niezbyt grubym pędzlem, krótkimi pociągnięciami wyostrzymy fragmenty jachtu - maszt, zwoje

lin, linki. Grubszym pędzlem, ale za to z jeszcze bardziej zmniejszoną Opacity malujemy pomarańczowe koło ratunkowe i bliższe trzciny i wodę.

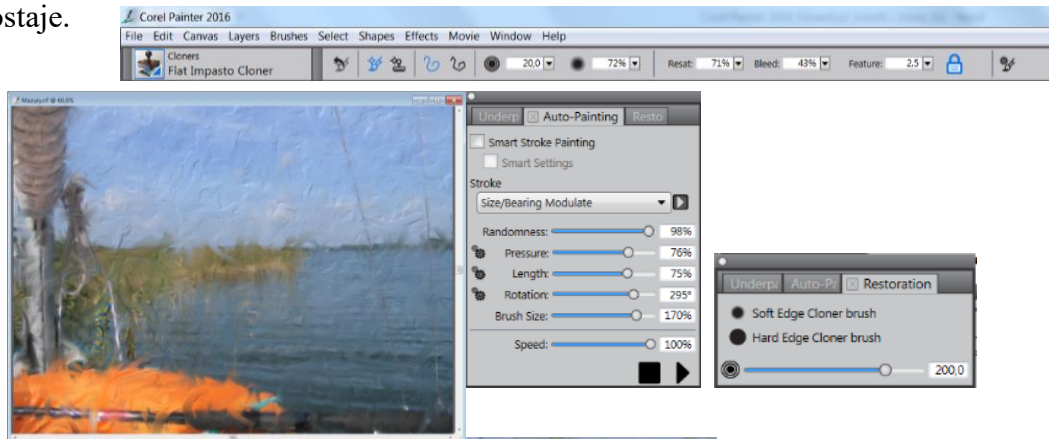


8. Zamknijmy obrazek, teraz powtórzmy czynności opisane w punktach 2-5.
9. Sprawdźmy, jaki obrazek otrzymamy po zastosowaniu pędzla Driving Rain Cloner (Painter 2015) i funkcji inteligentnych – Smart Stroke Painting. Lepszy, bardziej „deszczowy” efekt daje duży pędzel (ok. 100) lub mniejszy (ok. 50), ale ze 100% Opacity.
10. Jak jeszcze dla tego pędzla wybierzemy deszczowe zdjęcie....



Panel Restoration - Przywracanie

Po zastosowaniu Auto-Painting, możemy przywrócić mniejsze lub większe fragmenty obrazka do stanu źródłowego; przywracane są szczegóły rysunku, natomiast struktura farby naniesiona przez pędzel pozostaje.



Tutaj widoczny fragment obrazka przywrócony pędzlem o ostrych brzegach



Tutaj widoczny fragment obrazka przywrócony pędzlem o miękkich brzegach

ĆWICZENIE 6

W kolejnym ćwiczeniu wykorzystamy kanały Alfa. To te same kanały, które znamy z programu Adobe Photoshop; przypomnijmy sobie informacje na ich temat, także na temat masek: maski służą do ochrony wybranych obszarów obrazka przed zmianami, jakich dokonujemy w pozostałych – niezamaskowanych – obszarach obrazka. Maski są przechowywane w kanałach alfa. Zarówno maski, jak i kanały są obrazami w skali szarości. A ponieważ są obrazkami, to można je edytować, tak jak wszystkie inne obrazki w skali szarości. Czarne obszary maski są obszarami chronionymi, białe zaś można edytować. Przykładowo - malując maskę kolorem czarnym, powiększamy obszar chroniony, białym – obszar edytowalny. Po wczytaniu kanału Alfa, przekształcany on jest w selekcję. Teraz już – jako obrazek z obszarami zaznaczonymi – może być w dalszym ciągu edytowany – oczywiście narzędziami służącymi do selekcji.

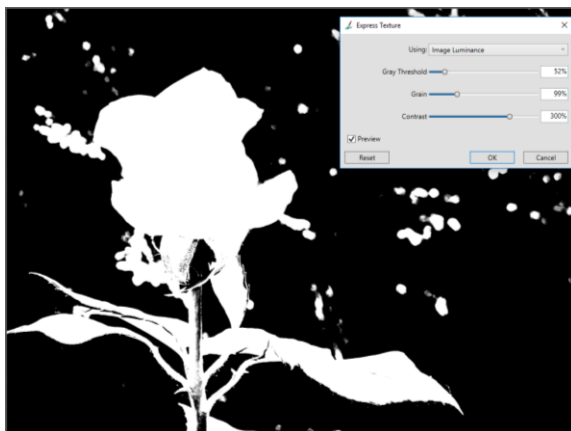
W naszym ćwiczeniu wykorzystamy kanał Alfa do usunięcia ze zdjęcia niechcianego tła. Następnie z uzyskanego obrazka utworzymy akwarelę.

1. Otwórzmy zdjęcie *róża.jpg* i zapiszmy je jako plik RIFF.

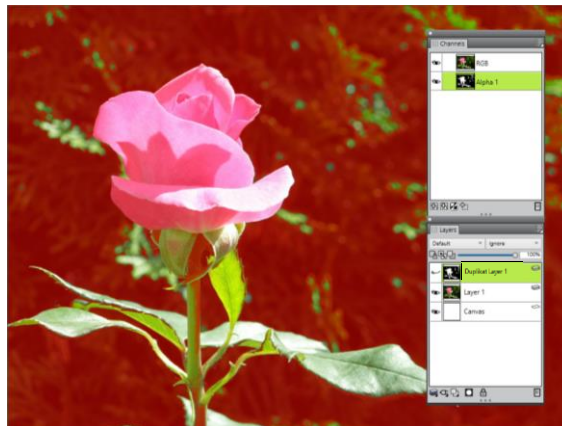


2. Utwórzmy selekcję całego obrazka, klikając polecenie **Select > All**, możemy też użyć skrótu klawiszowego **Ctrl + A**.
3. Podnieśmy warstwę obrazka – stanie się ona warstwą pływającą – wybierzmy z menu **Select** polecenie **Float**; to samo uzyskamy klikając na obrazie narzędziem **Layer Adjuster**.
4. Zduplikujmy warstwę - w panelu Warstwy kliknijmy prawym przyciskiem myszy na belce **Layer 1** i wybierzmy **Duplicate Layer**; to samo polecenie możemy znaleźć w menu Layer lub w menu panelu Warstwy.
5. Naszym celem jest utworzenie **kanału Alfa**; etapem pośrednim będzie uzyskanie obrazka w skali szarości, potem achromatycznego – biało-czarnego. Żeby przekształcić nasze zdjęcie w skalę szarości, kliknijmy polecenie **Window > Auto-Painting Panels > Underpainting**. Przypomnijmy - Panel **Underpainting** - Podkład służy głównie do przygotowania obrazu do klonowania lub automatycznego malowania. Można tu zastosować pewne schematy kolorystyczne z listy Color Scheme (np. schemat impresjonistyczny, akwarelę czy rysunek kredą). Pozwala poprawić obraz - jego jasność, kontrast, barwę, nasycenie itp. na suwakach lub wybierając z listy Photo Enhance (tu właśnie znajdziemy skalę szarości – Black and White). Wybierzmy zatem **Black And White** z pola listy **Photo Enhance** – Korekta zdjęcia, zatwierdźmy klikając przycisk **Apply Underpainting**.

6. Mając już obrazek w skali szarości, musimy teraz tak dopasować parametry zdjęcia, aby otrzymać tylko czerń i biel; w menu **Effects** wybierzmy **Surface Control > Express Texture**. W oknie dialogowym Express Texture z listy **Using** wybierzmy **Image Luminance**. Tak przesunąć suwaki, aby tło było czarne, a kwiat – biały: suwak **Gray Threshold** – Próg szarości do około 50%, suwak **Grain** ziarna do około 100%, a **Contrast** – 300%.



7. Teraz utworzymy kanał Alfa: otwieramy panel **Channels** (leżący obok panelu **Layers**), możemy też wybrać menu **Window > Channels**. Rozwińmy listę opcji **Channel Options** (w prawym górnym rogu panelu) i wybierzmy **New From...** W oknie dialogowym New From wybierzmy z listy **Image Luminance**, a następnie kliknij przycisk OK. Spowoduje to utworzenie kanału alfa w oparciu o wartość obrazu.



Wyżej widzimy kanał Alfa 1; proszę zwrócić uwagę na zrzut ekranu z prawej strony – podgląd warstwy (nazwałam ją Duplikat Layer 1), z której zrobiony został kanał Alfa, został wyłączony. Przypomina teraz pracę w trybie szybkiej maski w Adobe Photoshop – obszary zamaskowane przykryte są czerwoną, półprzezroczystą nakładką. W takim podglądzie łatwiej teraz będzie nanosić poprawki czarnym pędzlem – ja używałam pędzla z kategorii **Simple – Flat Color 2** - w miejscach, gdzie tło pozostało odkryte i białym – w których musimy odkryć elementy kwiatu. Upewnijmy się, że na pewno jesteśmy w kanale Alfa 1 i na warstwie „Duplikat Layer 1”, z której ten kanał zrobiliśmy.

Obok obrazek po poprawkach:



8. Teraz w menu **Select** wczytamy **kanal Alfa** jako zaznaczenie - wybierzmy **Load Selection**. W oknie dialogowym Load Selection, z listy **Load From** należy wybrać **Alfa 1**. Kwiat zostanie zaznaczony.
9. Odwróćmy zaznaczenie - wybierzmy **Select > Invert Selection**. Teraz tło jest zaznaczone.
10. Aby usunąć tło, musimy w panelu Layers zaznaczyć warstwę **Layer 1**, w Przyborniku wybrać narzędzie Selection Adjuster, kursorem tego narzędzia kliknąć na obrazku – na obszarze selekcji, dalej – wybrać jakieś narzędzie służące do selekcji i teraz już klawiszem Backspace usunąć tło.
11. Ewentualne pozostałości po tle, w kształcie obwódki wokół kwiatu, możemy usunąć. Wybierzmy różdżkę Magic Wand, ustalmy na pasku opcji tolerancję ok. 10, włączmy opcje wygładzanie - Anti Alias i sąsiadujący – Contiguous oraz tryb dodawania. Zaznaczmy obszary białego tła. Zwróćmy uwagę, że w menu Select opcje Modify są nieaktywne. Musimy ponownie użyć narzędzia Selection Adjuster i zaznaczyć nim obszar selekcji. Teraz Selection > Modify > Widen... W oknie dialogowym Widen Selection poszerzyć zaznaczenie o kilka piksel (mój obrazek wymagał 2 pikseli), OK, wybrać dowolne narzędzie selekcji i klawiszem Backspace usunąć resztki tła.



12. Teraz – trochę przy pomocy znanej nam już metody szybkiego klonowania, ale też własnej inwencji – zrobimy pastelę...
13. W menu File wybieramy Quick Clone.
14. Teraz przed nami otwierają się dwie drogi – albo będziemy klonować różę, albo ją rysować, podglądając na klonie jej zarys.
15. Jeśli wybierzemy samodzielne rysowanie, rysujemy pastelami - wybierzmy wariant Square Hard Pastel z kategorii Chalk, Pastels & Crayons na ziarnistym (piaszczystym ☺) papierze; z panelu Papers Textures wybierzmy Sandy Pastel Paper. Na pasku opcji wybranej pasteli będziemy zmieniać ziarno Grain – od wyraźniejszego ziarna przy niższych wartościach (< 10%) do łagodniejszego – przy wyższych. W tym wypadku możemy również malować w kolorze klonu, włączając Clone Color - kliknijmy na ikonkę Clone Color umieszczonej w panelu kolorów.
16. Jeśli wybierzemy rysowanie róży poprzez klonowanie, wybierzmy pędzel - kredę z grupy Cloners – Chalk Cloner 2. Dodajmy nową warstwę. W panelu Clon Source ustalmy widoczność klonu na ok. 80%. Pozwoli nam to „podglądać” zarysy płatków róży, liści i łodyg.
17. Jeśli rysujemy samodzielnie, zacznijmy od prostego szkicu wybraną pastelą. Potem powoli będziemy dodawać szczegóły. Jeśli klonujemy, również zacznijmy od prostego szkicu, obrysowując kształty krótkimi pociągnięciami i przenosząc kolory.



18. Dodajmy nową warstwę, będziemy na niej dorysowywać szczegóły. Żeby warstwa 1 nie zasłaniała nam widoku klonu, wyłączmy jej widoczność.



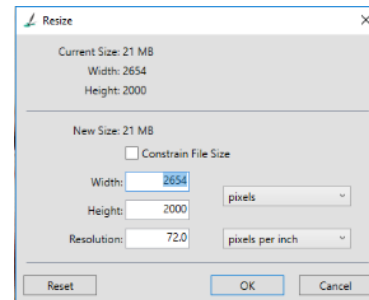
19. Dodajmy jeszcze jedną warstwę, tym razem bezpośrednio pod warstwą 1. Dodamy na niej tło pędzlem również z kategorii Chalk, Pastels & Crayons – kredą Real Fat Chat o dużym rozmiarze ok. 150, Grain – 12%. Dodajmy również rozrzut Stroke Jitter – 2.5.
Ja dodałam jeszcze kilka smug wykonanych jednym z pędzli cząsteczkowych Particle
- Spring Light Sword Glow .



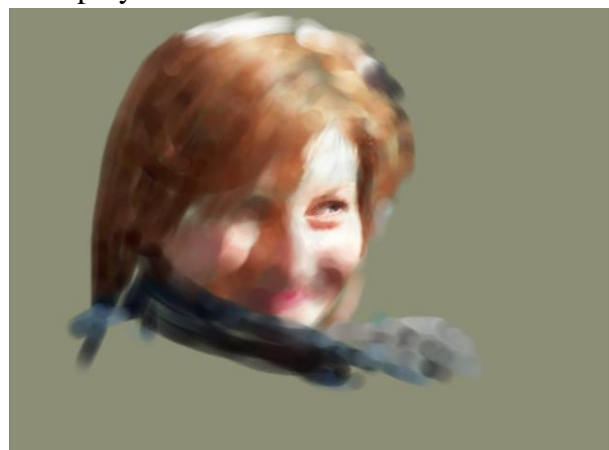
ĆWICZENIE 7

W tym ćwiczeniu przy użyciu Quick Clone stworzymy ze zdjęcia „najprawdziwszy” stary obraz olejny...

1. Otwórzmy zdjęcie *Kasia.jpg* i zanim je sklonujemy, powiększmy zdjęcie w menu Canvas > Resize: wysokość 2000 pixels, szerokość sama się proporcjonalnie powiększy do 2654. Teraz już sklonujemy zdjęcie w menu File > Quick Clone.



2. Z panelu **Paper**, z grupy **Paper Textures** wybieramy płótno **Artists Canvas**.
3. Tworzymy nową warstwę, w panelu **Color** szukamy koloru ciemnooliwkowego i narzędziem **Paint Bucket** wylewamy go na warstwę.
4. Dodajmy nową warstwę. Ponieważ nie znalazłam wśród pędzli klonujących odpowiadającego mi pędzla olejnego, który dawałby mocne, trójwymiarowe smugi, poszukałam takiego wśród pędzli olejnych - **Medium Bristle Oils**. Żeby jednak pobierał kolory z klonu zdjęcia, kliknijmy przycisk **Clone Color** w panelu **Color**. Kolorowy pierścień i trójkąt stają się wyszarzone, a sam przycisk zmienia kolor na niebieski.



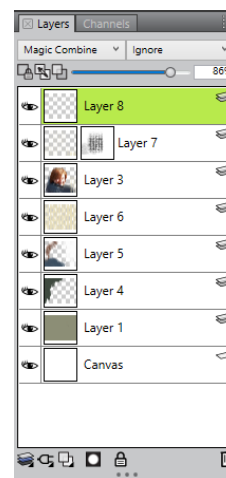
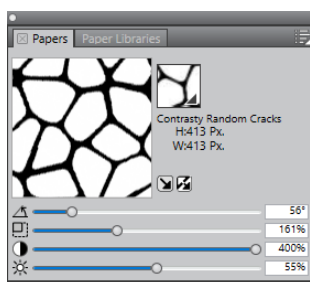
5. Zanim zaczniemy malować, włączmy w menu **Canvas** efekt **Show Impasto**, przypominający smugi wykonane grubą warstwą farby. Dość dużym pędzlem zaczynamy malować ogólny zarys postaci; malujemy tak, jak byśmy malowali prawdziwymi farbami, czyli np. malując włosy, starajmy się robić pociągnięcia w tym samym kierunku.
6. Później zmniejszamy średnicę pędzla i krótkimi pociągnięciami malujemy szczegóły. Co pewien czas sprawdzamy wyniki naszej pracy, włączając kalkę Tracing Paper skrótem

klawiaturowym **Ctrl+T** lub klikając ikonę **Toggle Tracing Paper** w panelu **Quick Clone**.
Lub też przesuwając odpowiednio suwak **Set Tracing Paper Opacity**.

7. Po namalowaniu Kasi (i uzupełnieniu pędzlem z wyłączonym klonowaniem obciętego na zdjęciu czubka głowy), musimy zmienić tło; wybierzmy wariant kredy **Real Fat Chalk** lub **Variable Chalk** z kategorii **Chalk, Pastel and Crayons**. Kredy dobrze podkreślają strukturę podłoża. Pamiętajmy – im mniejszy czynnik Grain, tym większe ziarno. Twórzmy elementy tła na osobnych warstwach, leżących pod warstwą z postacią.

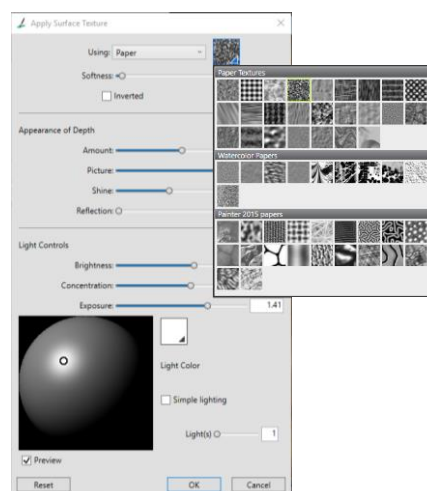


8. Utworzymy teraz pęknięcia farby, takie jakie są na starych obrazach olejnych. Dodajmy warstwę; zmienimy papier na **Contrasty Random Cracks (Painter 2015 papers)**, ustawienia takie, jak na obrazku poniżej lub proszę poeksperymentować...

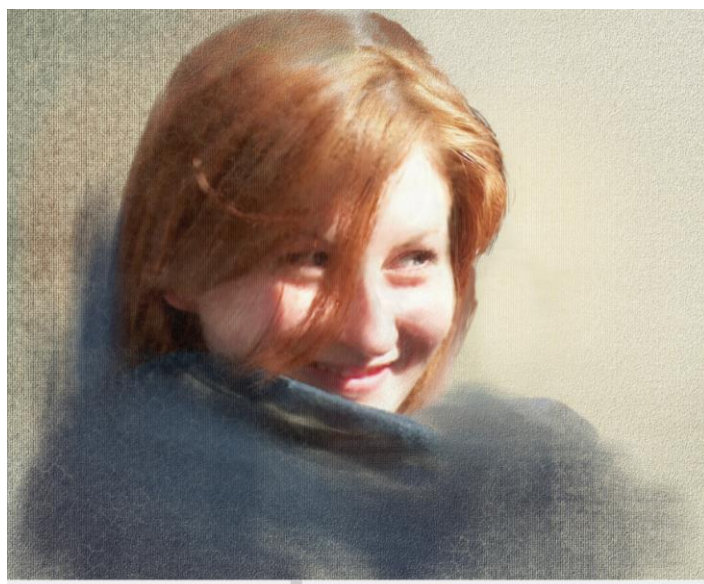


Pozostawmy spękania w rogach obrazu lub na dole – stwórzmy maskę i czarną farbą zamaskujmy środkowy obszar.

9. I już moglibyśmy zakończyć, ale dołożmy jeszcze trochę ...łuszczącej się farby. Upuścimy wszystkie warstwy na płótno, wybierając menu **Layers** menu > **Drop All**. I dalej: **Select > All**, **Select > Float**, klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwie **Layer 1** i wybieramy **Duplicate Layer**. Dla kopii warstwy dodamy kolejną strukturę powierzchni - **Effects > Apply Surface Texture**, wybieramy **Sandy Pastel Paper** z grupy **Paper Textures**, miękkość **Softness** 1,34, dostosowujemy **Amount**.



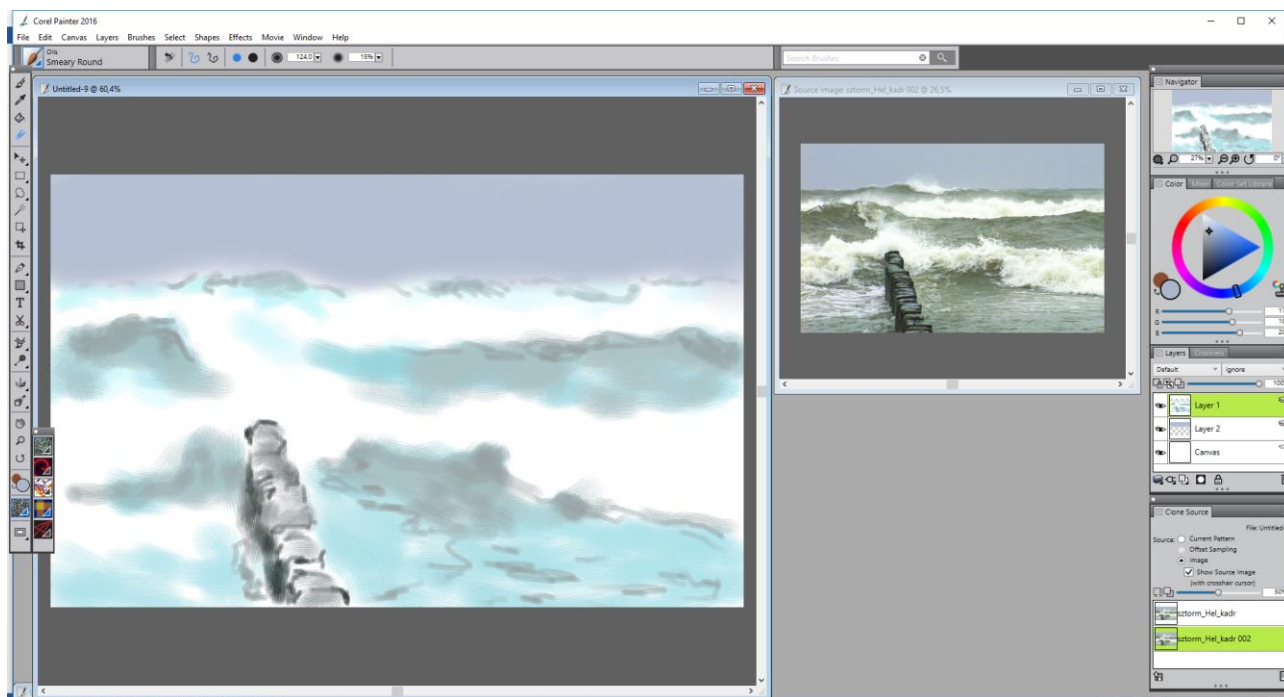
10. Usuńmy z twarzy te nierówności – wymazując gumką o dużej średnicy te obszary obrazka z warstwy 2, odsłaniamy warstwę 1.



ĆWICZENIE 8

W tym ćwiczeniu poznamy sposób malowania wody. W tym ćwiczeniu również oprzemy się na przeróbce zdjęcia przy pomocy **Quick Clone**.

1. Otwórzmy zdjęcie **sztorm.jpg**. W panelu Underpainting lekko poprawmy **Hue** - odcień i **Saturation** – nasycenie, po czym wykadrujemy je.



2. Zróbmy klon zdjęcia. W panelu **Clon Source** zaznaczmy **Show Source Image** i tak ustawmy na ekranie źródło naszego klonu, abyśmy cały czas je widzieli.
3. Dodajmy dwie warstwy; na pierwszej dużym pędzlem z kategorii **Oils - Real Oils Smearly (Painter 2015 papers)** pomalujmy niebo (próbkę koloru możemy pobrać z obrazka źródłowego narzędziem **Dropper**), na drugiej – pale w białe w morzu oraz fale. Malujmy na razie tylko obszary światła i cieni.
4. Cały czas tym samym pędzlem, zmieniając tylko na pasku opcji jego parametry, możemy namalować drewniane pale.
5. Do namalowania szczegółów na powierzchni wody użyjmy pędzla **Impressionist** z grupy **Artists' Favorites (Painter 2016 papers)**. Musimy często zmieniać barwę, wielkość pędzla oraz rozrzut - suwakiem **Jitter** na pasku opcji.
6. Następnie mieszałam miejscowo **Just Add Water 2** i **Oily Blender 2** z grupy **Blenders**

