dr Joanna Sekulska-Nalewajko Grafika komputerowa, *Ćwiczenie 12: Planeta* 

## Zadanie 1 – Planeta



## Oto efekt tego ćwiczenia:

Zacznijmy od utworzenia obrazu 600x600 pikseli z czarnym tłem. Za pomocą narzędzia zaznaczenia eliptycznego narysujmy na środku koło (w nowej warstwie)



Naciśnijmy "D", żeby zresetować kolory. Wypełnijmy obszar zaznaczenia chmurami (filtr **Renderowanie** → **Chmury**). Za pomocą **Obrazek** → **Dopasuj** → **Poziomy** poeksperymentujmy z poziomami





dr Joanna Sekulska-Nalewajko Grafika komputerowa, *Ćwiczenie 12: Planeta* 



Za pomocą filtru **Zniekształcenie** → **Sferyzacja** zniekształćmy zaznaczony obszar, jakby był rozciągnięty na kuli:



Odwróćmy zaznaczenie (aby zaznaczony był obszar tła, nie planeta), ustawmy **wtapianie** na kilka pikseli wykasujmy zaznaczenie dwukrotnie. Spowoduje to "zmiękczenie" krawędzi planety.

	<u>1</u>		44 3
	Warstwy		7
	Zwykły	<ul> <li>Krycie:</li> </ul>	100% 🕨
Contract State of Lot of	Zablokuj: 🖸 🍠 🕂 🔒	Wypełnienie:	100%
2.56	🖲 💽 Warstwa 0		ŕ
0.000000775	🐨 Warstwa 1		
Section Section			
Caller Caller			
	sə fx.	00. – 1	3

Zmodyfikujmy teraz **balans kolorów (Obraz > Dopasowania**), na przykład jak na ilustracji poniżej. Zmień balans kolorów dla cień, półcieni i podświetleń.

Balans kolorów	x
Balans kolorów Poziomy kolorów: +84 -39 -72 Niebieskozielony Karmazynowy Żółty Niebieski	OK Anuluj V Podgląd
Balans tonów Cienie  O Półcienie  Podświetlenia Zachowaj jasność	

Zduplikujmy warstwę i zastosujmy na kopii **filtr rozmycia radialnego** (**promienistego**), aby uzyskać efekt jak na rysunku poniżej (możemy zastosować filtr kilkakrotnie):

	Rozmycie promieniste	×
	Wartość 22	ОК
and some		Anuluj
	Metoda rozmycia:	Środek rozmycia
	🔘 Powiększenie	W/ZENI
	Jakość:	
	O Dobra	MULLERIN
	Najlepsza	

Ustawmy tryb krycia skopiowanej warstwy dla uzyskania ciekawego efektu.



Scalmy warstwę planety i jej kopię.

Ponownie zduplikujmy warstwę planety. Dodajmy do spodniej warstwy **rozmycie gaussowskie**, w razie potrzeby możemy ją lekko powiększyć, ew. zmienić **tryb krycia**.



Na koniec możemy spróbować dodać jakiś efekt świetlny np. flarę (Filtr > Renderowanie > Flara obiektywu). Efekt widoczny jest na początku skryptu.