



Malarstwo cyfrowe

Ewa Matusiak

Instytut Informatyki Stosowanej

Politechniki Łódzkiej

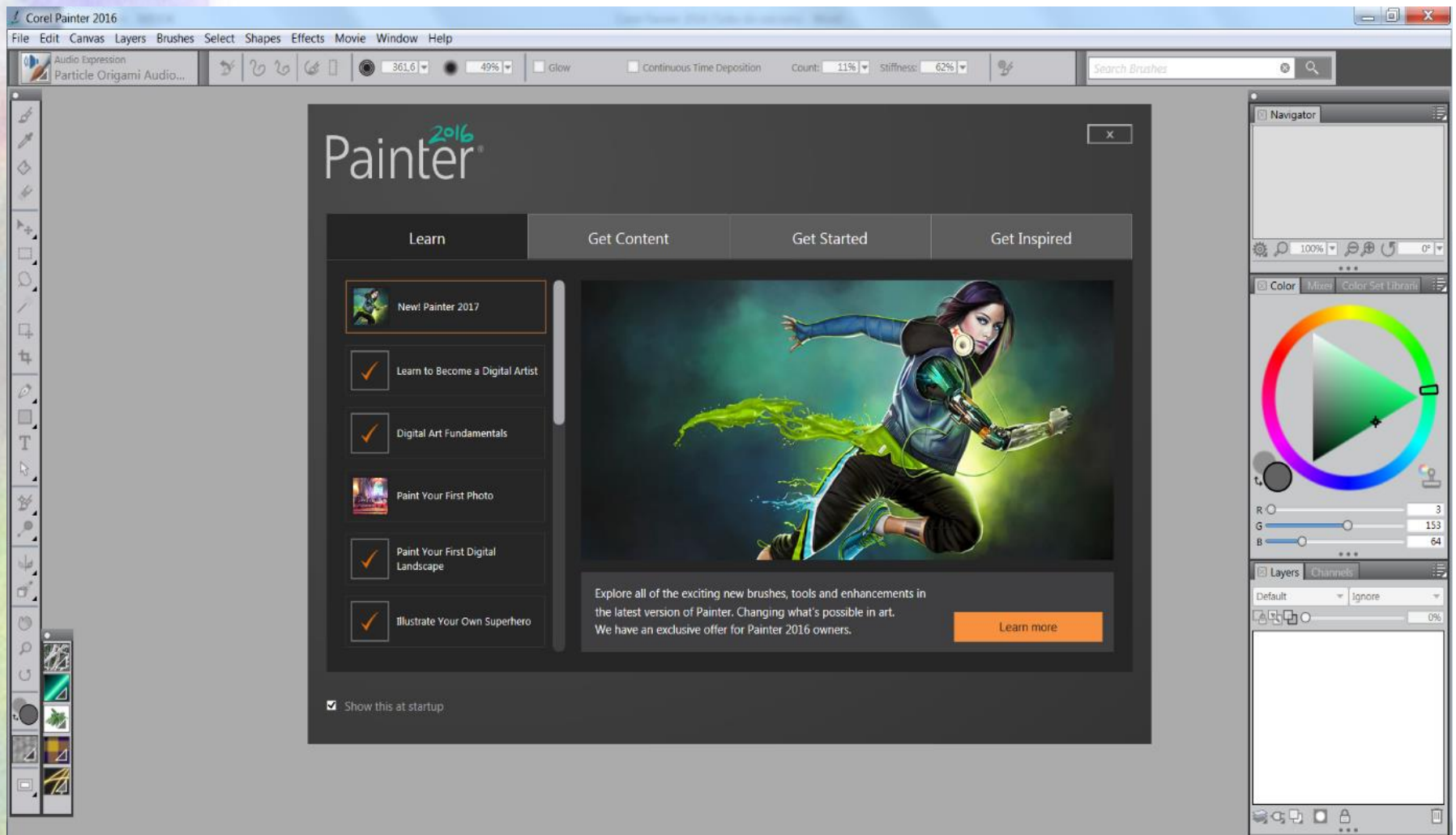
2016/2017

Wprowadzenie

- 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, ołówki i węgiel, różne rodzaje podłoża.
- Cyfrowa postać narzędzi pozwala na nieograniczone i całkiem fantastyczne możliwości dostosowywania ich parametrów, niemożliwe w klasycznych technikach, np. "rozwadnianie" farb olejnych.

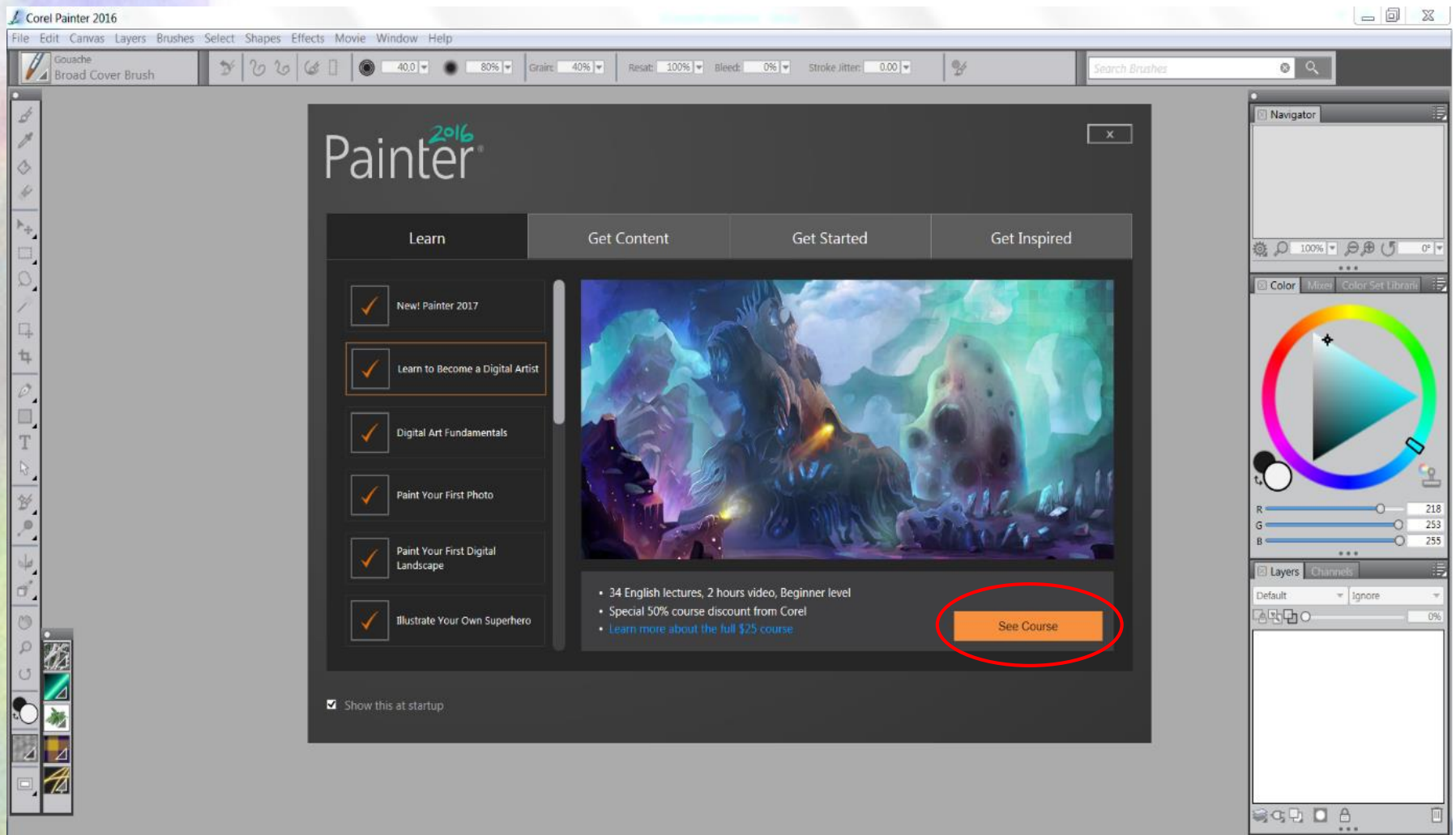
Interfejs

- Okno powitalne (Help > Welcome...)
 - Zakładka Learn, New! Painter 2017



Interfejs

- Okno powitalne
 - Zakładka Learn, Learn to Become a Digital Artist



Interfejs

- Okno powitalne

The screenshot shows a web browser window displaying the Udeemy website. The address bar shows the URL: <https://www.udemy.com/learn-to-become-a-digital-artist->. The page title is "Learn to Become a Digital Artist using Corel Painter".

The navigation bar includes the Udeemy logo, a search bar, and links for "Become an Instructor", "Login", and "Sign Up". Below the navigation bar, there are category filters: Design, Development, Business, IT & Software, Office Productivity, Personal Development, Marketing, Lifestyle, and Photography.

The main content area features the course title "Learn to Become a Digital Artist using Corel Painter" and a description: "Do you have what it takes to become a digital artist? You will after taking this course." The course has a rating of 4.6 (95 ratings) and 515 students enrolled. It was created by Corel Corporation and last updated on 10/2015. The language is English.

Below the course information, there is a section titled "What Will I Learn?" with a list of learning objectives:

- ✓ Understand the depth of features Painter offers
- ✓ Expertly create and modify objects on the canvas
- ✓ Create art using digital brush tools
- ✓ Create and modify Corel Painter projects
- ✓ Understand how color is used correctly in digital art
- ✓ Sketch and paint a storyboard theme

A link "View Curriculum" is provided below the list.

The "Requirements" section lists:

- A copy of Corel Painter (preferably 2015, but older versions are Ok)
- There are no skill prerequisites for this course.

The "Description" section begins with: "Learn how to become a digital artist in Corel Painter. In this Painter course, you'll learn what it means to be a digital artist. The skills you will learn here will help you to use Painter more confidently or to build a hobby, why not?"

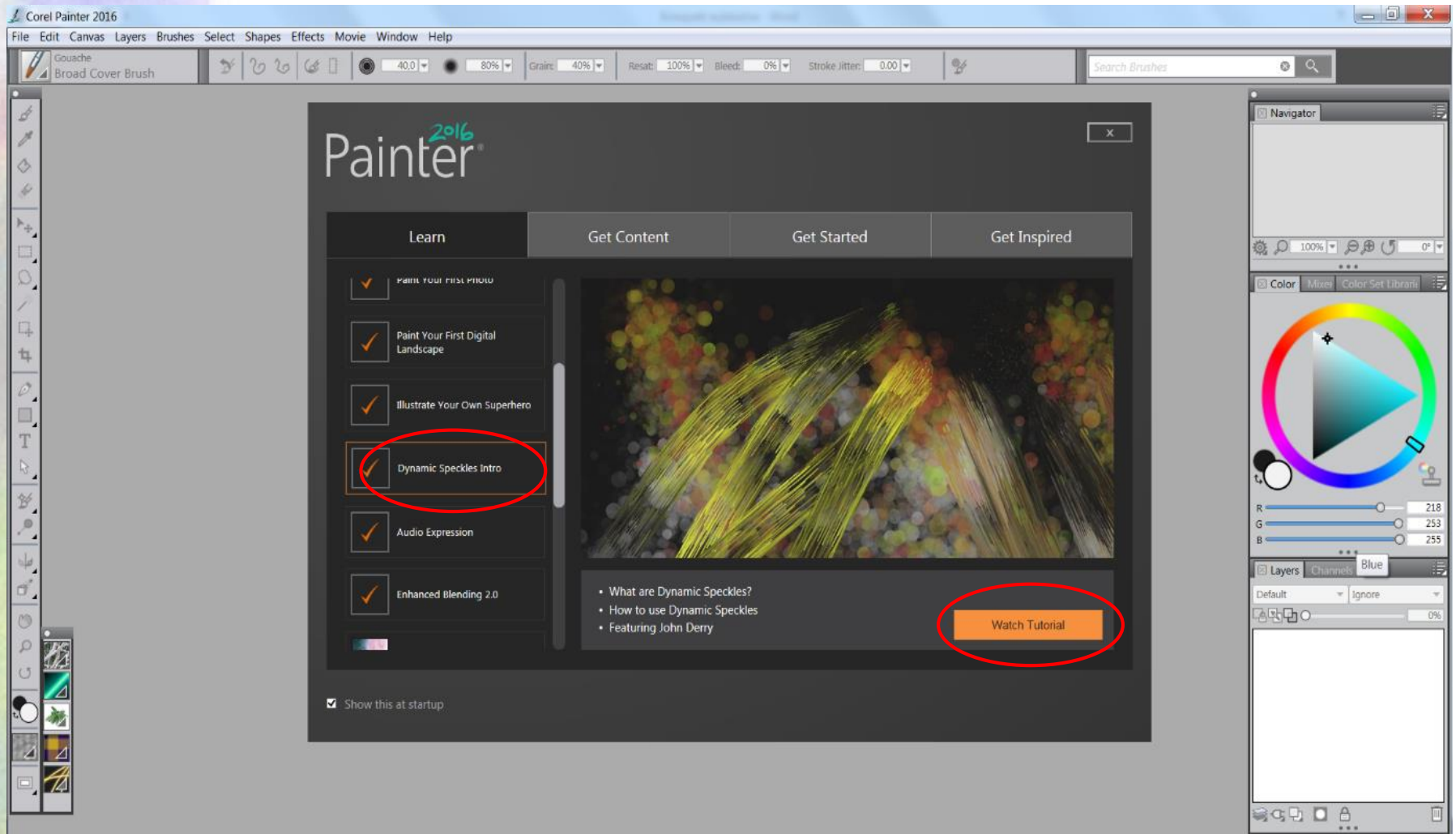
On the right side of the page, there is a promotional box for the course. It features a video player with a play button and the text "Preview This Course". Below the video player, the price is displayed as "25 €" (50 € 50% off). There are two buttons: "Buy Now" and "Add to Cart". A "30-Day Money-Back Guarantee" is mentioned below the buttons. The "Includes:" section lists:

- 2 hours on-demand video
- Full lifetime access
- Access on mobile and TV
- Certificate of Completion

At the bottom of the promotional box, there is a coupon code: "BecomeDigitalArtistWelcomeNew" with a green checkmark.

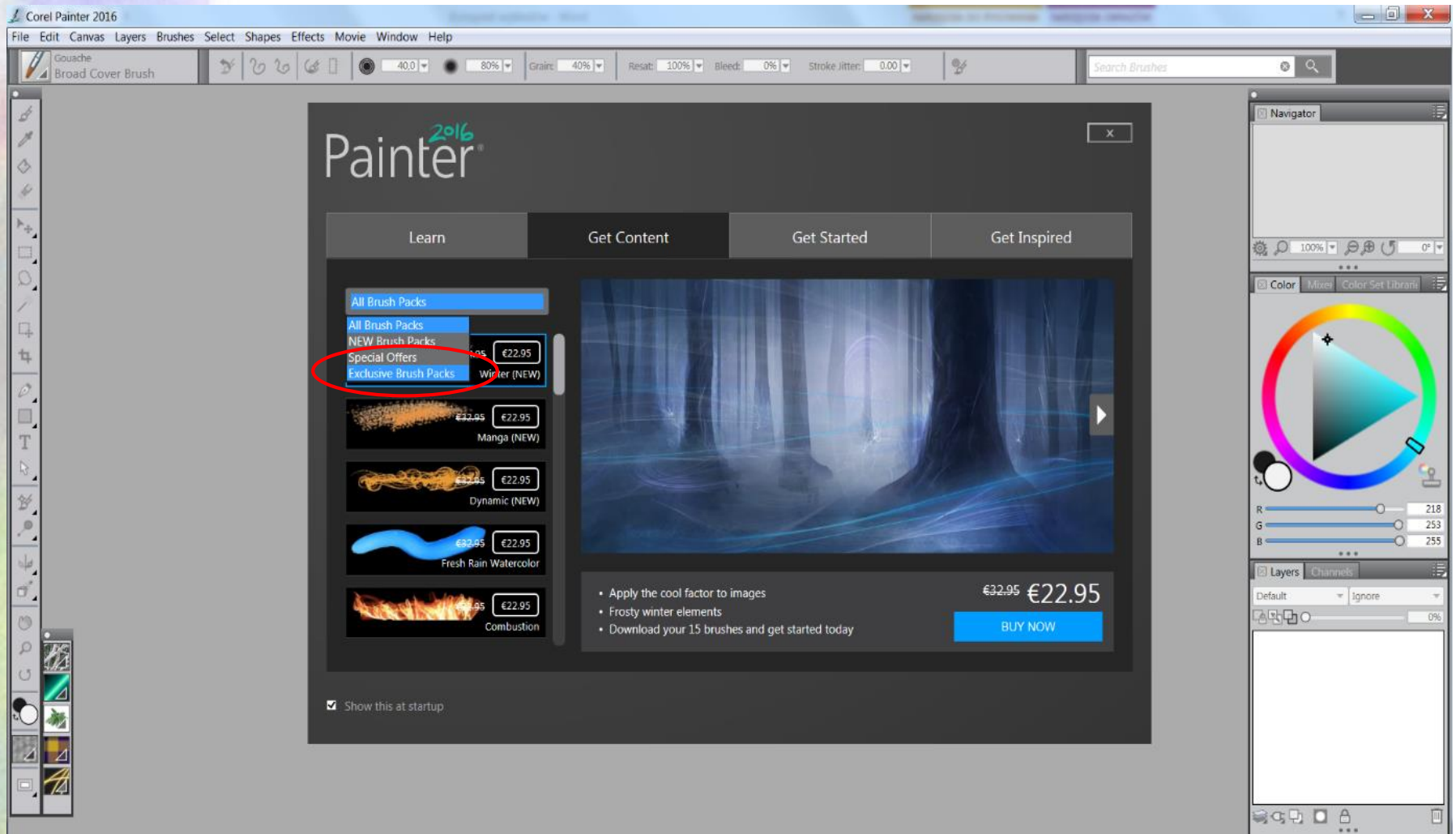
Interfejs

- Okno powitalne
 - Zakładka Learn; od Dynamic Speckles Intro - tutorialie



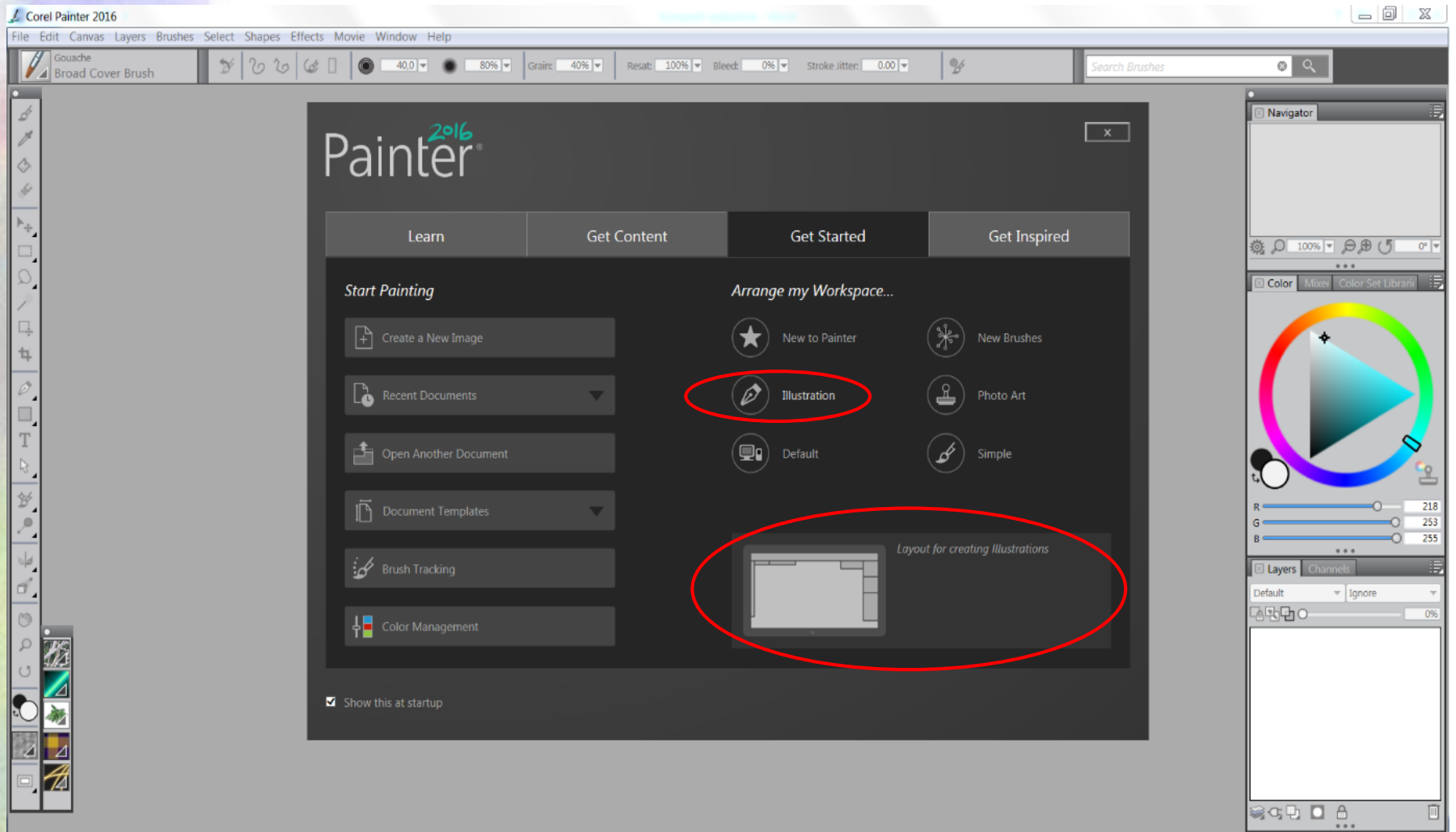
Interfejs

- Okno powitalne
 - Zakładka Get Content



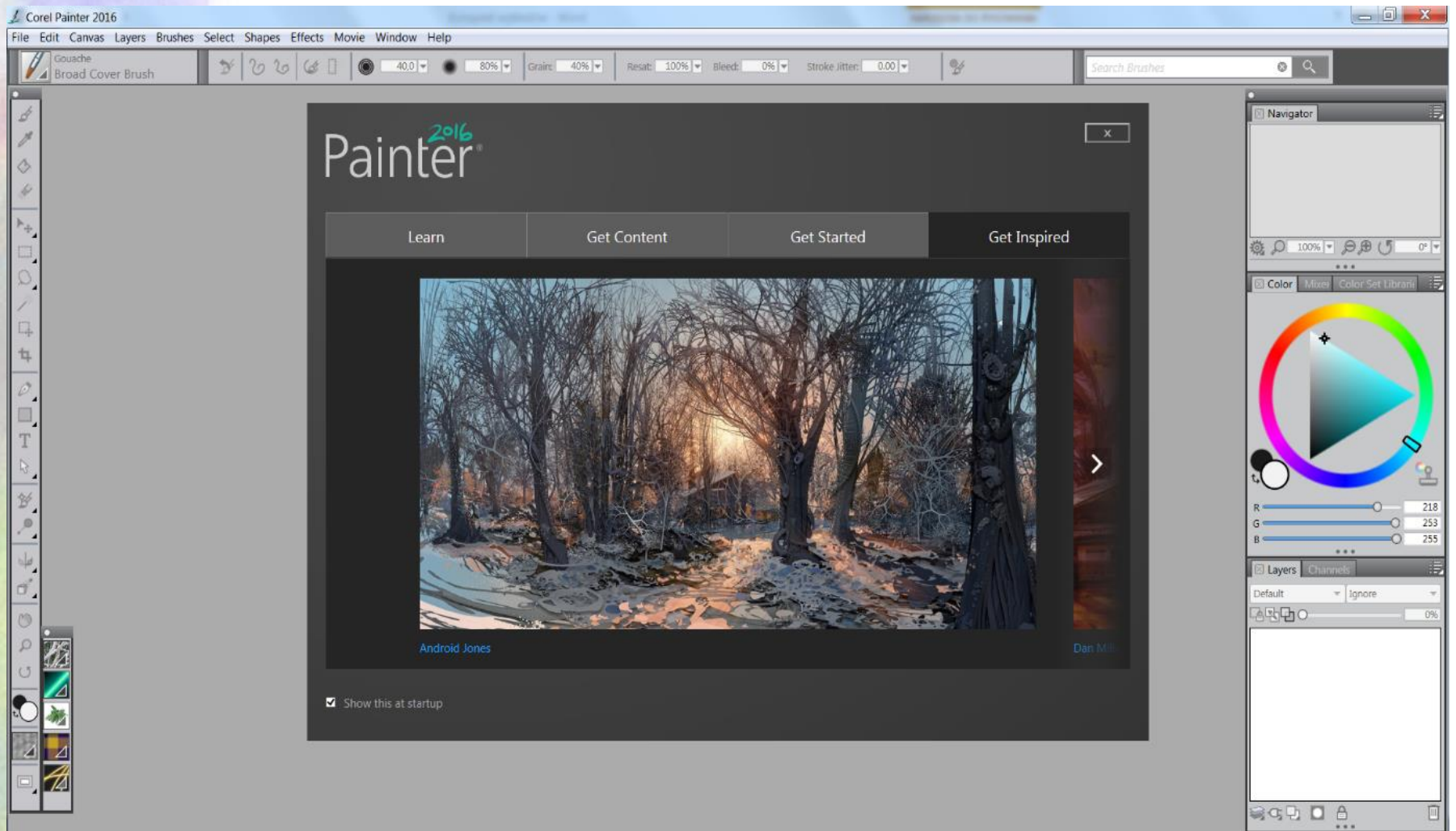
Interfejs

- Okno powitalne
 - Zakładka Get Started



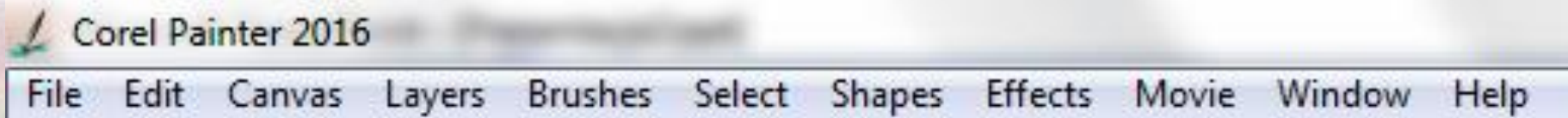
Interfejs

- Okno powitalne
 - Zakładka Get Inspired

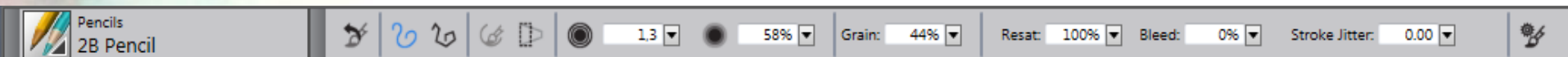


Interfejs

- Interfejs przypomina układem i zawartością Adobe Photoshop;
- u góry pasek menu:



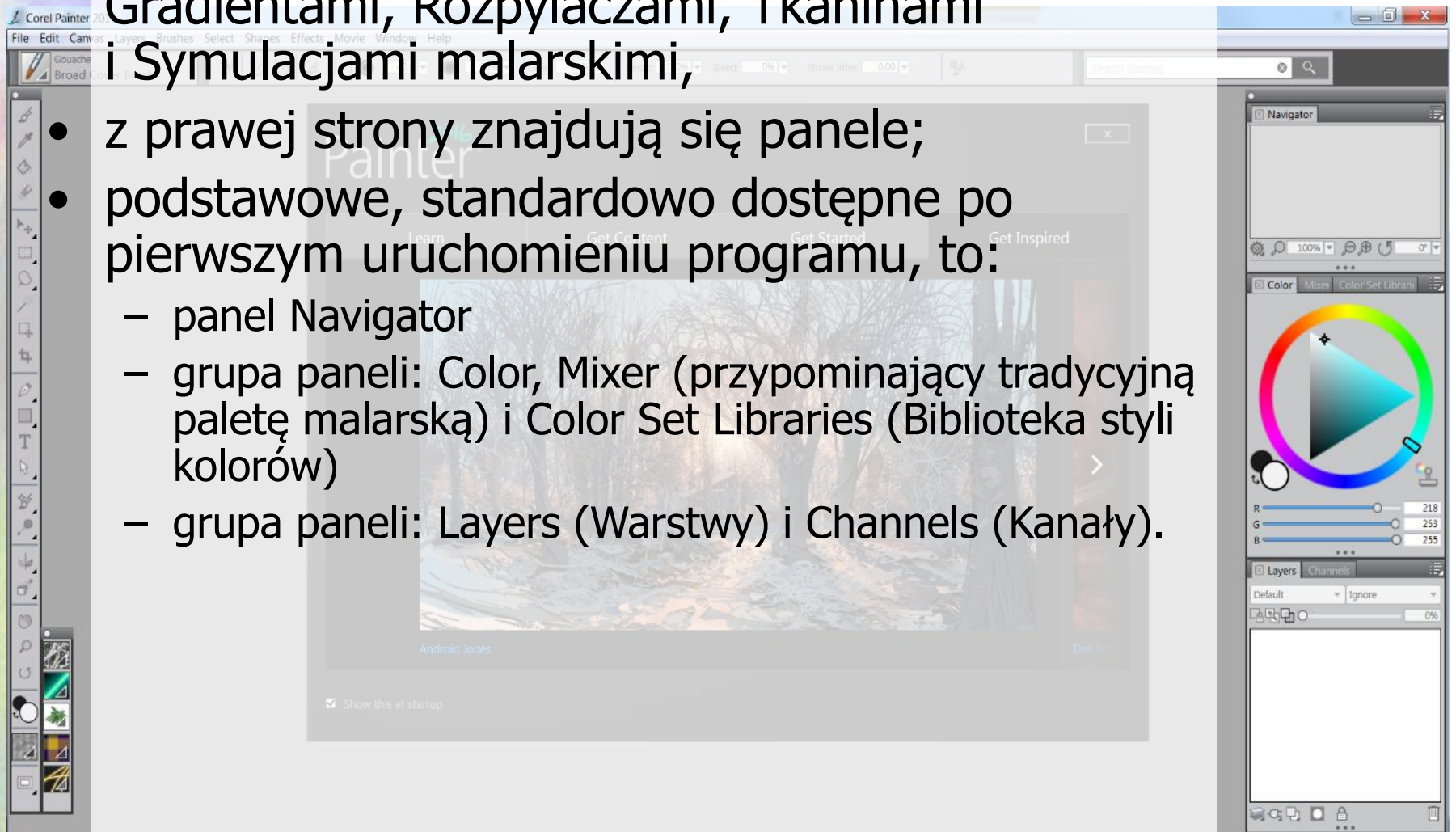
- pod nim pasek opcji odpowiadający wybranym aktualnie narzędziom:



Interfejs

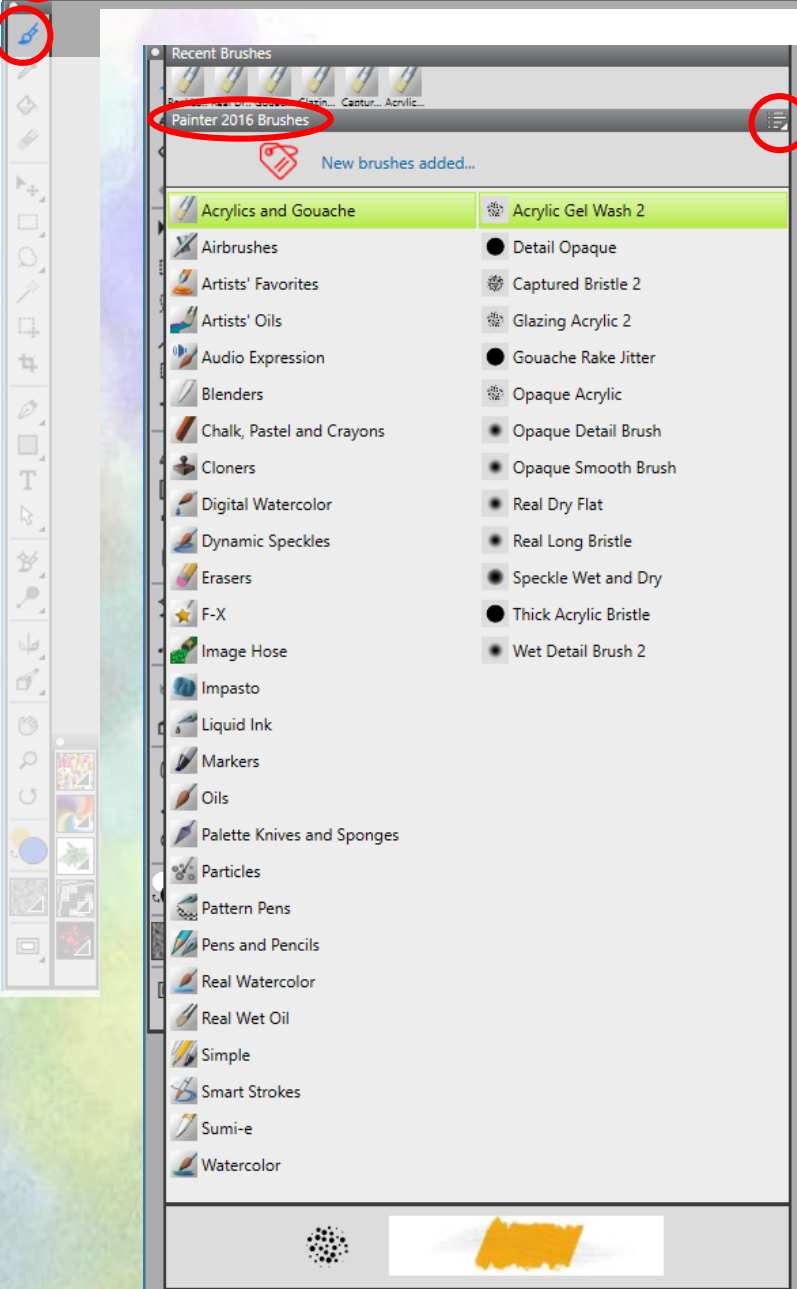
- z lewej strony jest Toolbox - panel z narzędziami oraz mniejszy Media Selector Bar z Wzorami malarskimi, Gradientami, Rozpylaczami, Tkaninami i Symulacjami malarskimi,

- z prawej strony znajdują się panele;
- podstawowe, standardowo dostępne po pierwszym uruchomieniu programu, to:
 - panel Navigator
 - grupa paneli: Color, Mixer (przypominający tradycyjną paletę malarską) i Color Set Libraries (Biblioteka stylów kolorów)
 - grupa paneli: Layers (Warstwy) i Channels (Kanały).

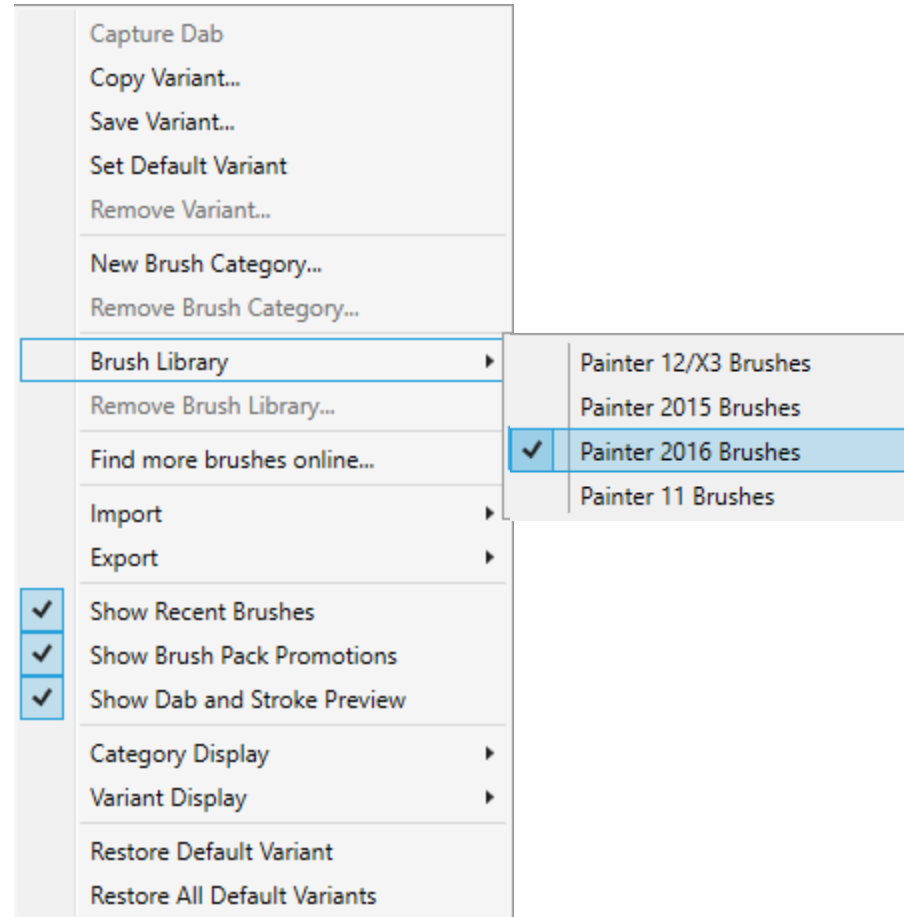


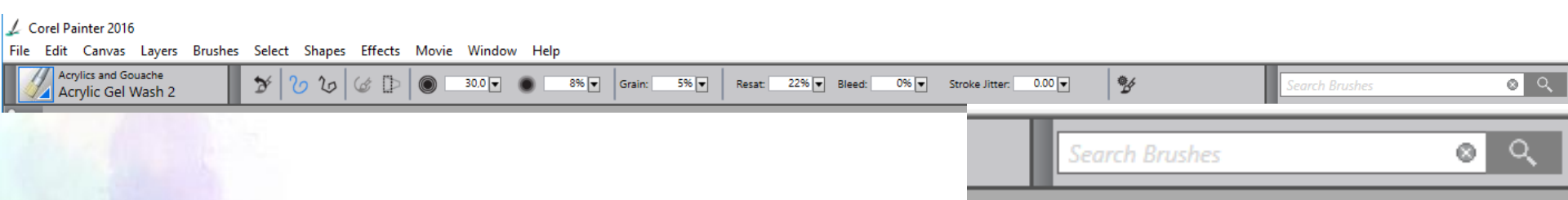
Panel z narzędziami

- 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.

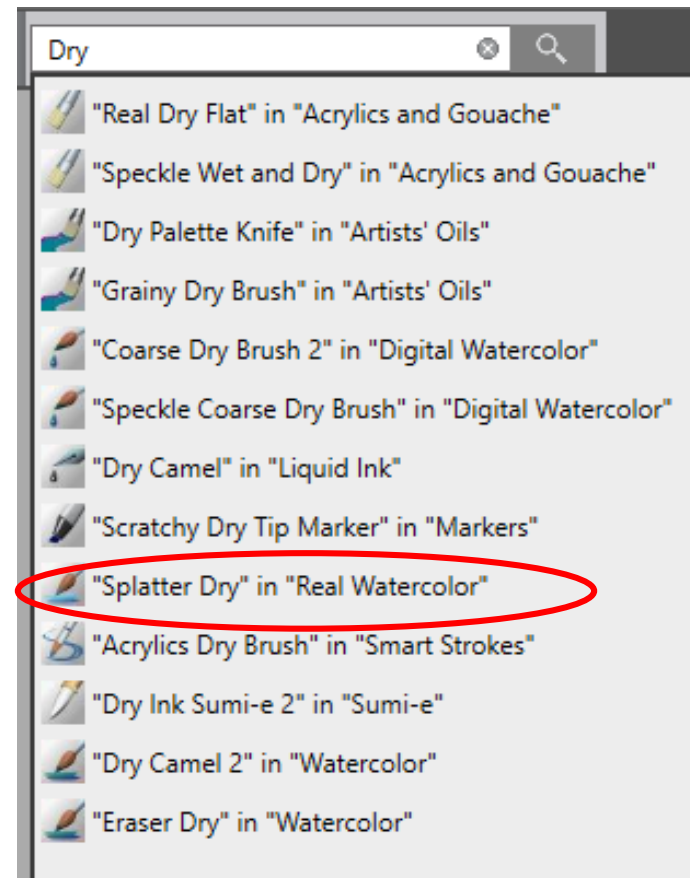
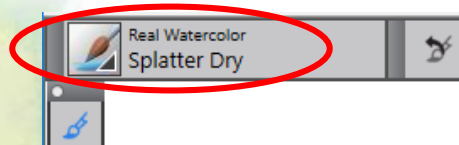


Zasobnik z pędzłami





- Możliwość wyszukania pędzla po nazwie – opcja Search Brushes
- Opcja ta niestety nie wyszukuje pędzli spośród innych, nieużywanych aktualnie bibliotek pędzli
- Na przykładzie obok pędzle wyszukane przez program, które mają w nazwie słowo „Dry” wpisane w polu Search Brushes
- Po zaznaczeniu wybranego pędzla, staje się on pędzlem aktywnym



Porównanie ilości pędzli w Painter 2016 i Painter 2015

- Na przykładzie pędzli akrylowych i gwaszy

The image displays three screenshots of the Painter software brush palette, comparing the 2016 and 2015 versions. The 2016 version shows a 'Gouache' category with 3 brushes, while the 2015 version shows a 'Gouache' category with 3 brushes, including 'Thick Gouache Flat' and 'Thick Gouache Round' which are circled in green.

Painter 2016 Brushes	Painter 2015 Brushes	Painter 2015 Brushes
Acrylics and Gouache	Acrylics	Acrylics
Airbrushes	Airbrushes	Airbrushes
Artists' Favorites	Artists	Artists
Artists' Oils	Audio Expression	Audio Expression
Audio Expression	Blenders	Blenders
Blenders	Chalk & Crayons	Chalk & Crayons
Chalk, Pastel and Crayons	Charcoal & Conte	Charcoal & Conte
Cloners	Cloners	Cloners
Digital Watercolor	Digital Watercolor	Digital Watercolor
Dynamic Speckles	Dynamic Speckles	Dynamic Speckles
Erasers	Erasers	Erasers
F-X	F-X	F-X
Image Hose	Gel	Gel
	Gouache	Gouache
	Image Hose	
	Impasto	
	Liquid Ink	
	Markers	
	Oils	
	Palette Knives	
	Particles	
	Pastels	
	Pattern Pens	

• Spośród gwaszy z 2015 r. wybrano jedynie 3 pędzle

Te dwa gwasze z 2015 znalazły się w grupie pędzli Smart Strokes - Inteligentne Smugi w 2016

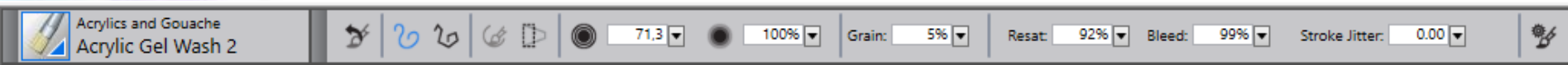
Paski opcji narzędzi Pędzle

- „paski”, gdyż różne dla różnych pędzli, nawet w ramach tej samej grupy.
- Stałe elementy pasków opcji dla wszystkich pędzli:



- 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 i grupy opcji dostępne dla pędzli z grupy Acrylics and Gouache:



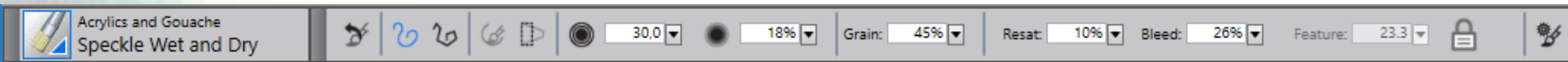
Dla pędzli: Acrylic Gel Wash 2, Captured Bristle, Glazing Acrylic



Dla pędzli: Detail Opaque (gwasz), Real Dry Flat, Real Long Bristle, Thick Acrylic Bristle



Dla pędzli: Gouache Rake Jitter (gwasz), Opaque Acrylic, Opaque Detail Acrylic, Opaque Smooth Brush (gwasz), Wet Detail Brush 2

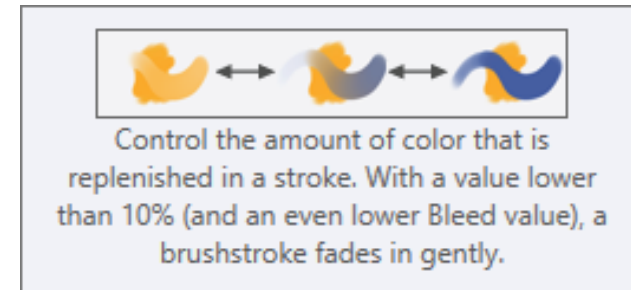


Dla pędzla Speckle Wet and Dry; opcja Feature jest niedostępna i nie wiem jeszcze – dlaczego?

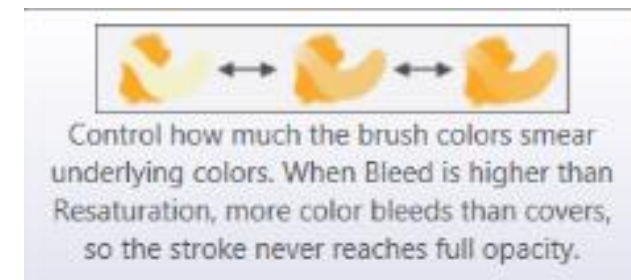
- 1** – Grain – Ziarno (stopień uwidaczniania przez pędzel ziarna tekstury podłoża)
- 2** – Resaturation – kontrola ilości koloru nanoszonego pociągnięciem pędzla
- 3** – Bleed – jak bardzo kolor nanoszony przez pędzel rozsmaruje kolor leżący niżej. Gdy wartość ta (Bleed) jest wyższa niż Resaturation (nasylenie), więcej koloru rozsmarowanego niż nakładanego, tak że pociągnięcie pędzlem nigdy nie osiągnie pełnego krycia.
- 4** – Stroke Jitter – drganie pociągnięcia pędzlem.
- 5** – Feature – dostosowanie liczby szczeciny w pędzlu – im większa wartość, tym mniej szczeciny w pędzlu
- 6** – Scale Feature with Brush Size – skaluj gęstość pędzla wraz z wielkością pędzla

Opcje Resaturation i Bleed

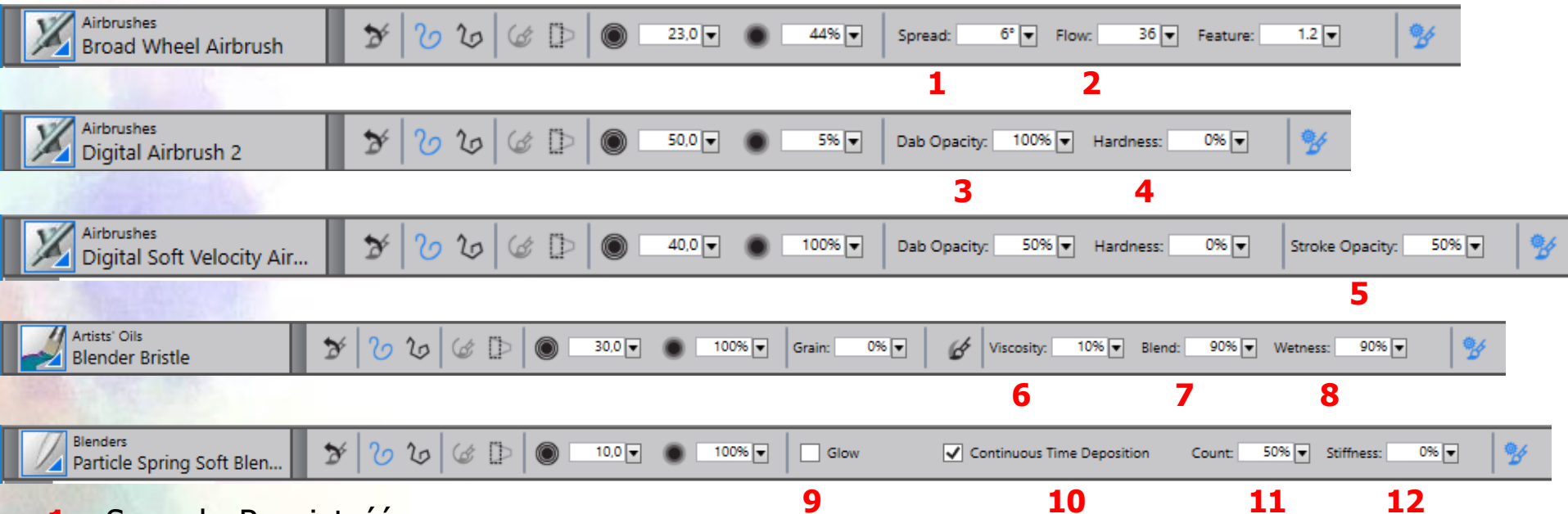
- Opcje te są współpracują w celu określenia, ile koloru pędzel ma na początku i końcu smugi.
- Resaturation pozwala kontrolować ilość koloru, która jest uzupełniana w trakcie malowania. Jeśli jest ustawiona na zero, pędzel nie daje żadnego koloru. Kiedy jest mniejsza niż 10%, ale większa niż Bleed, smuga pędzla łagodnie słabnie.



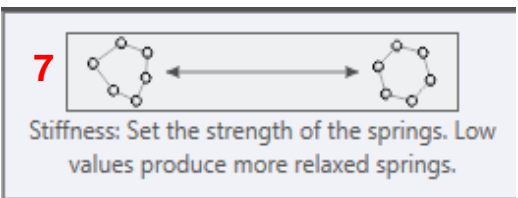
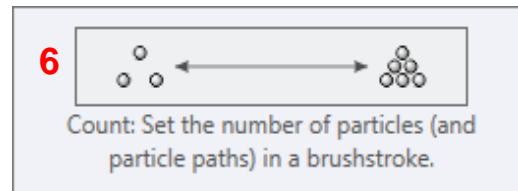
- Bleed pozwala kontrolować, jak bardzo kolor pędzla rozsmarowuje kolory leżące niżej, w tym kolor papieru. Kiedy Bleed jest wyższy niż Resaturation - więcej koloru rozmazanego niż pokrywającego - smuga nigdy nie osiąga pełnego krycia.



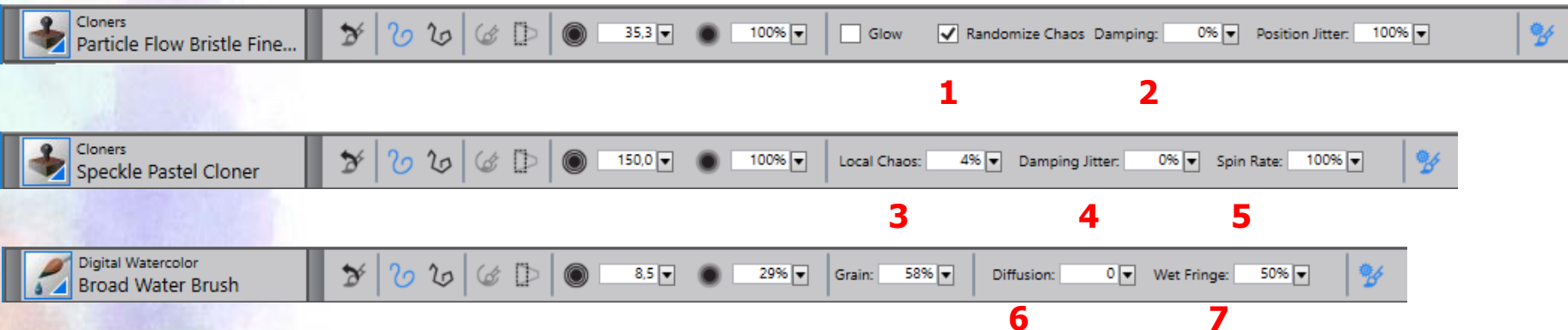
• Pozostałe opcje dostępne dla innych pędzli



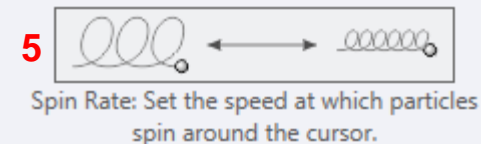
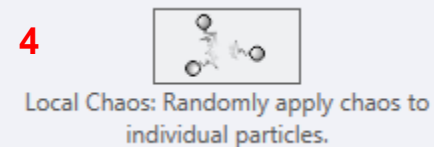
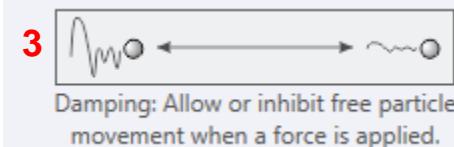
- 1** – Spread - Rozpiętość
- 2** – Flow - Przepływ
- 3** – Dab Opacity – Ustaw zmętnienie muśnięcia
- 4** – Hardness – Twardość – Ustaw twardość muśnięcia
- 5** – Stroke Opacity - Nieprzezroczystość smugi – Dostosuj przezroczystość pędzli
- 6** – Viscosity – Lepkość – kontrola lepkości farb
- 7** – Blend - ile oleju miesza się z kolorami
- 8** – Wetness – Wilgotność farby na płótnie lub warstwie
- 9** – Glow – Poświata – twórz połyskujące cząsteczki poprzez wybielanie kolorów; wymagane jest ciemne tło
- 10** – Continuous Time Deposition – Ciągłość depozycji
- 11** – Count - Liczenie
- 12** – Stiffness - Sztywność



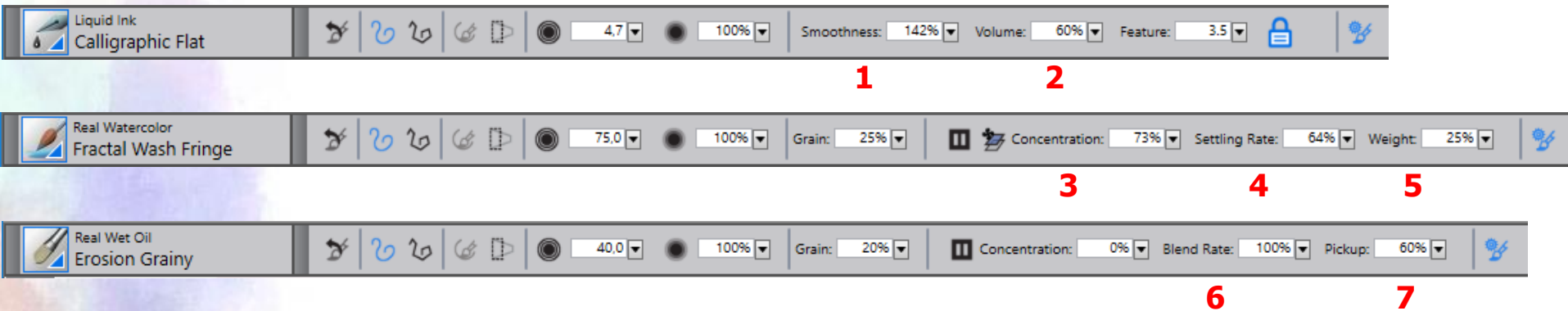
• Pozostałe opcje dostępne dla innych pędzli



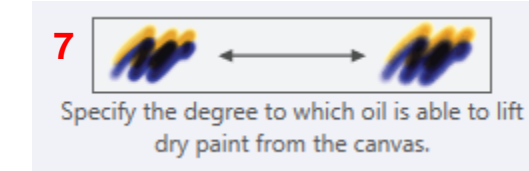
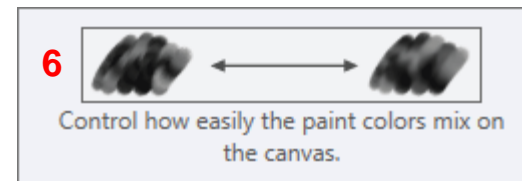
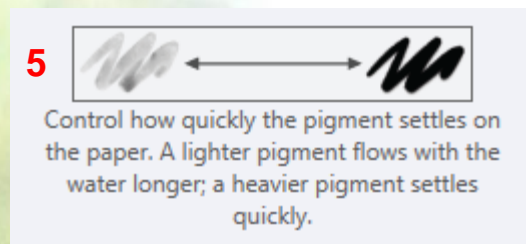
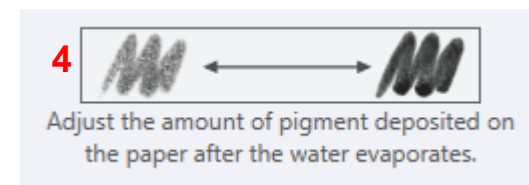
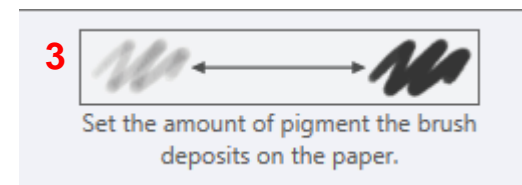
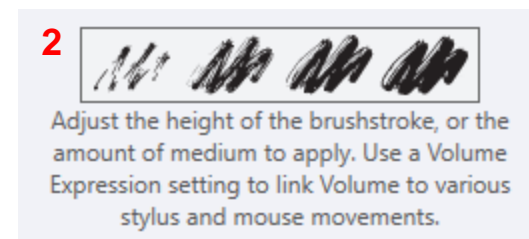
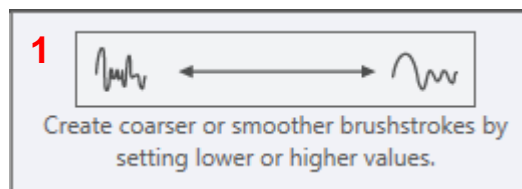
- 1** – Randomize Chaos - Losowy chaos
- 2** – Damping – Tłumienie - Losowo stosuje tłumienie poszczególnych cząstek
- 3** – Local Chaos - Lokalny chaos
- 4** – Damping Jitter – Tłumienie rozrzutu
- 5** – Spin Rate - Szybkość wirowania
- 6** – Diffusion - Dyfuzja
- 7** – Wet Fringe – Mokry frędzel



• Pozostałe opcje dostępne dla innych pędzli



- 3** – Smoothness - Gładkość
- 4** – Volume – Objętość
- 5** – Concentration - Stężenie
- 6** – Setting Rate – Częstotliwość
- 7** – Weight - Waga
- 8** – Blend Rate - Współczynnik mieszania
- 9** – Pickup - Odbiór



Opcje pędzli w kolejności alfabetycznej

Bleed – jak bardzo kolor nanoszony przez pędzel rozsmaruje kolor leżący niżej. Gdy wartość ta (Bleed) jest wyższa niż Resaturation (nasylenie), więcej koloru rozsmarowanego niż nakładanego, tak że 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

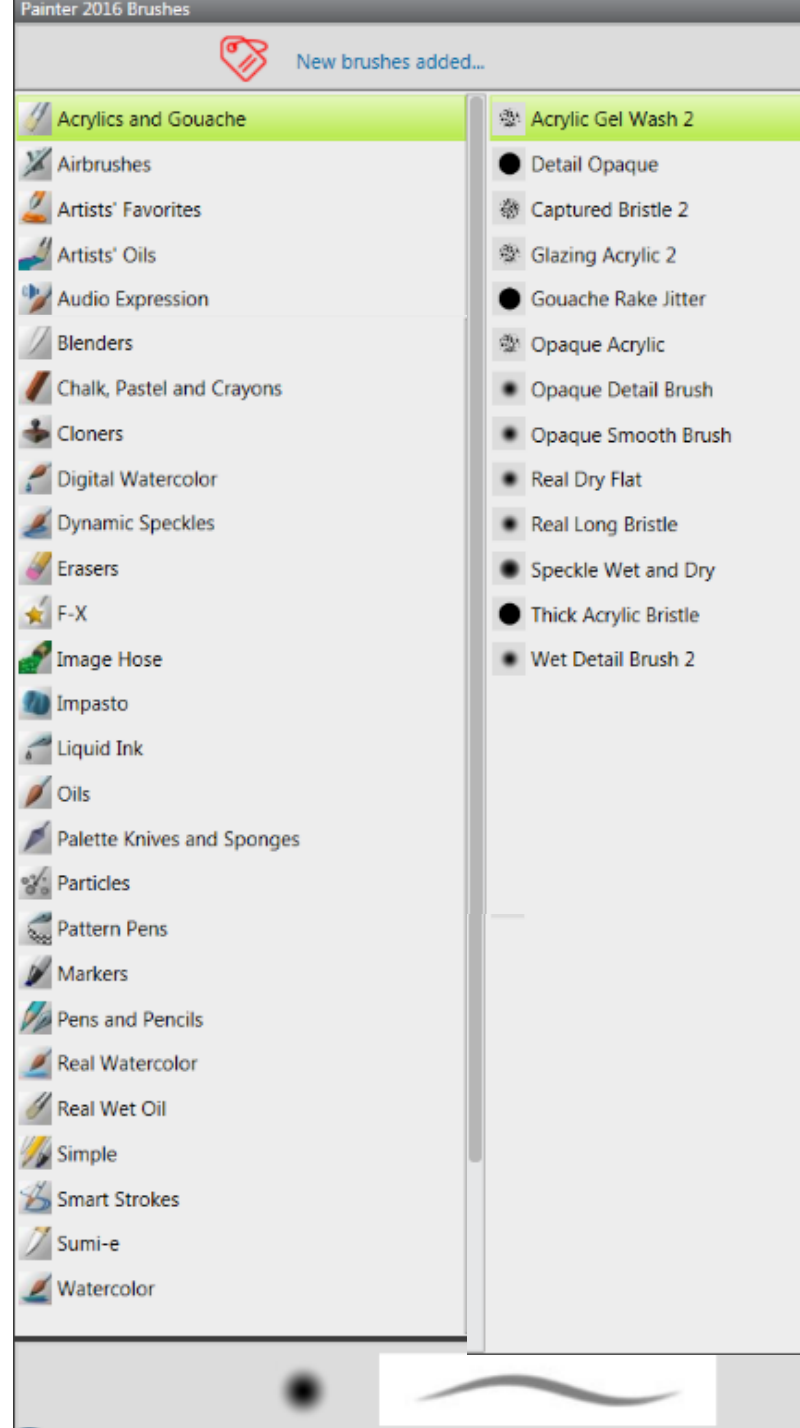
Weight - Waga

Wet Fringe – Mokry frędzel

Wetness – Wilgotność farby na płótnie lub warstwie

Narzędzia

- Zasobnik z pędzlami
 - 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, Pasty 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



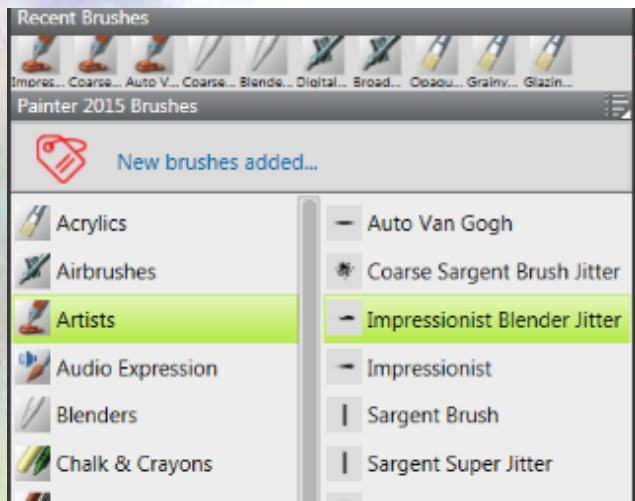
Narzędzia

- Zasobnik z pędzlami – c.d.
 - 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 – Zwykłe
 - 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

Narzędzia

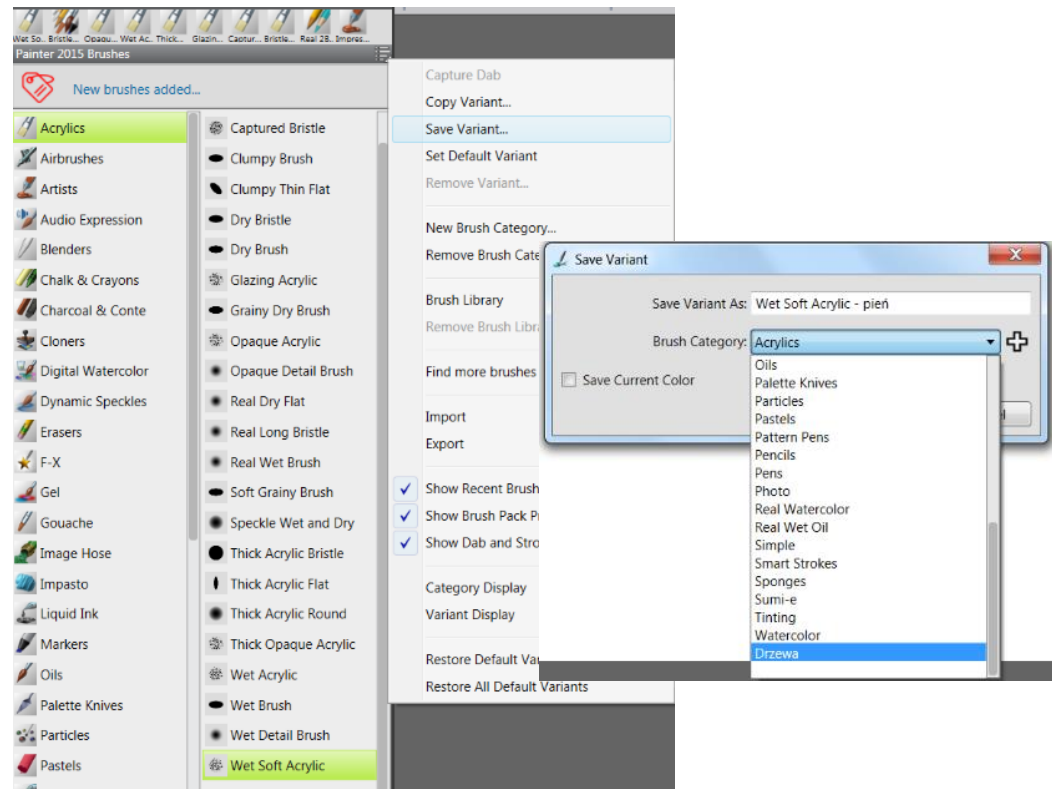
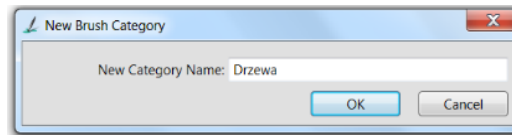
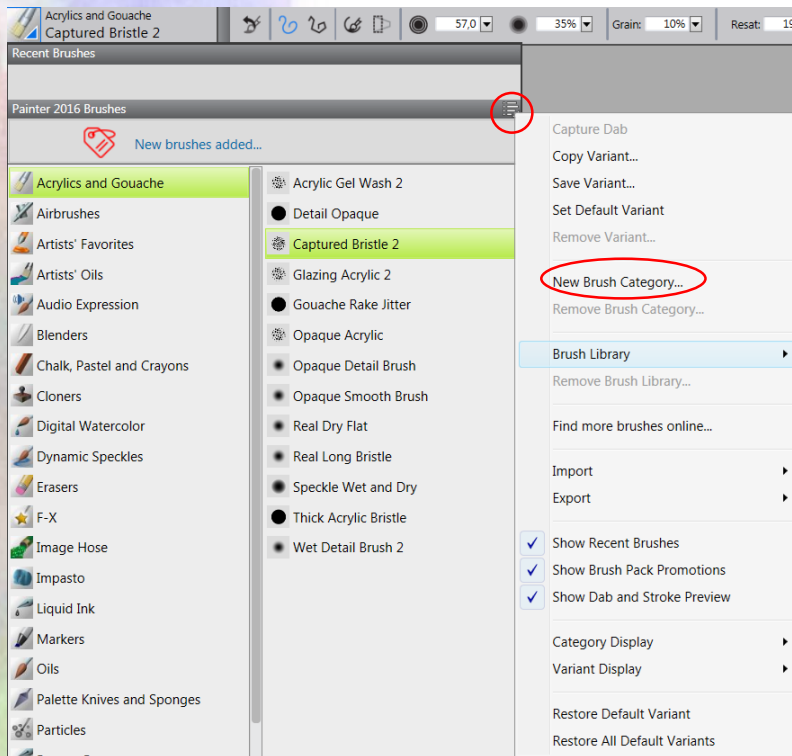
- Zasobnik z pędzlami

Historia używanych przez nas narzędzi z aktualnej Biblioteki pędzli; po przełączeniu się do innej biblioteki, historia znika



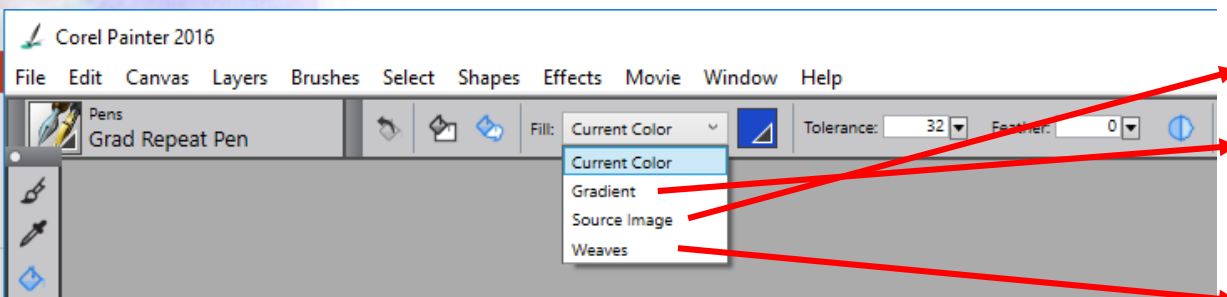
Narzędzia

- Tworzenie własnej kategorii narzędzi malarskich:



Panel z narzędziami

- Narzędzie Fill – Wypełnienie
 - Powiązane jest z częścią panelu Media Selector Bar



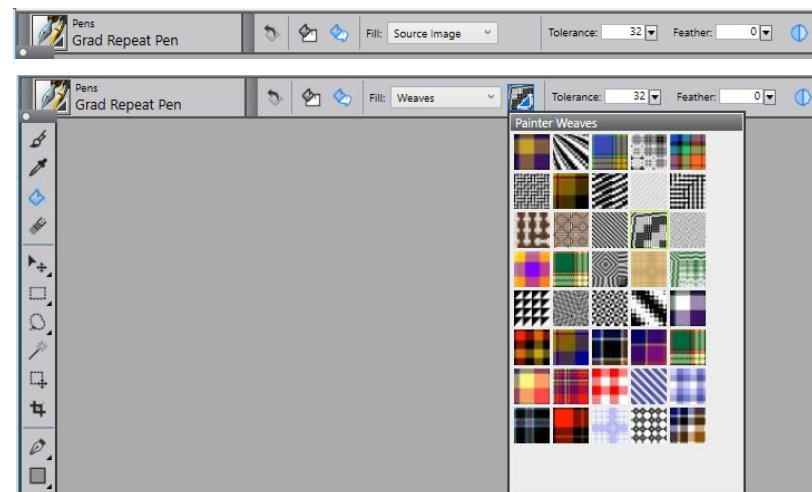
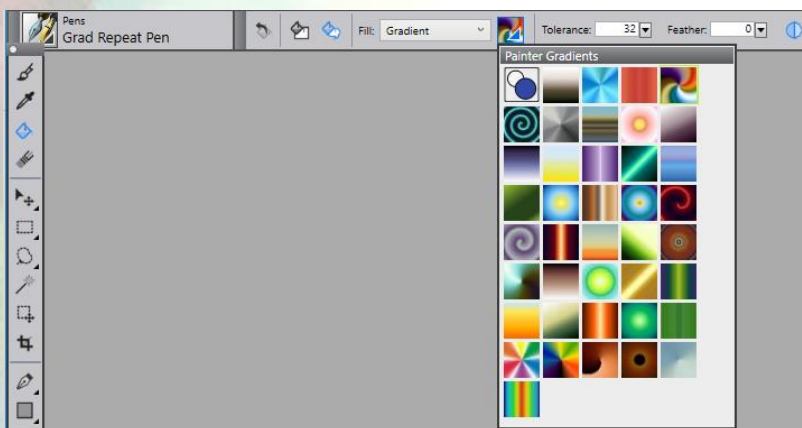
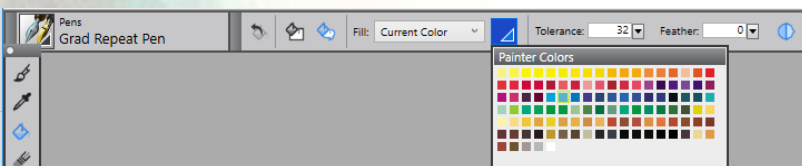
Painter Pattern – Wzory malarskie

Painter Gradients – Gradienty

Painter Nozzles – Rozpylacz

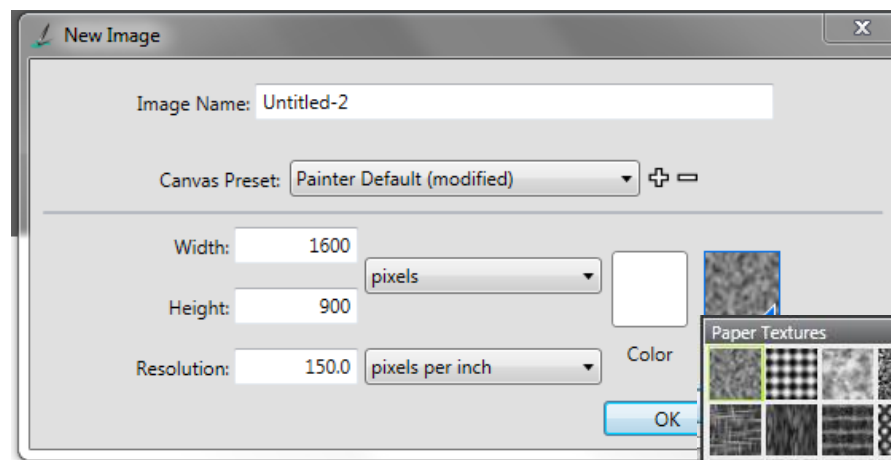
Painter Weaves – Tkaniny

Painter Looks – Symulacje malarskie



Interfejs

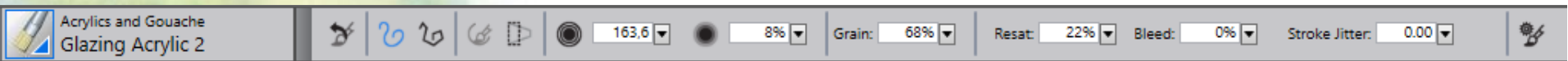
- Panel z narzędziami – Paper Selector - selektor faktury papieru. Ten sam zestaw faktur dostępny jest w oknie New Image



- Zmiana papieru na obrazku



Do dodania chmur i „zniszczenia” zdjęcia używałam cały czas tego samego pędzla Glazing Acrylic 2 z kategorii Acrylics and Gouache z białą farbą, przy tak ustalonych opcjach:

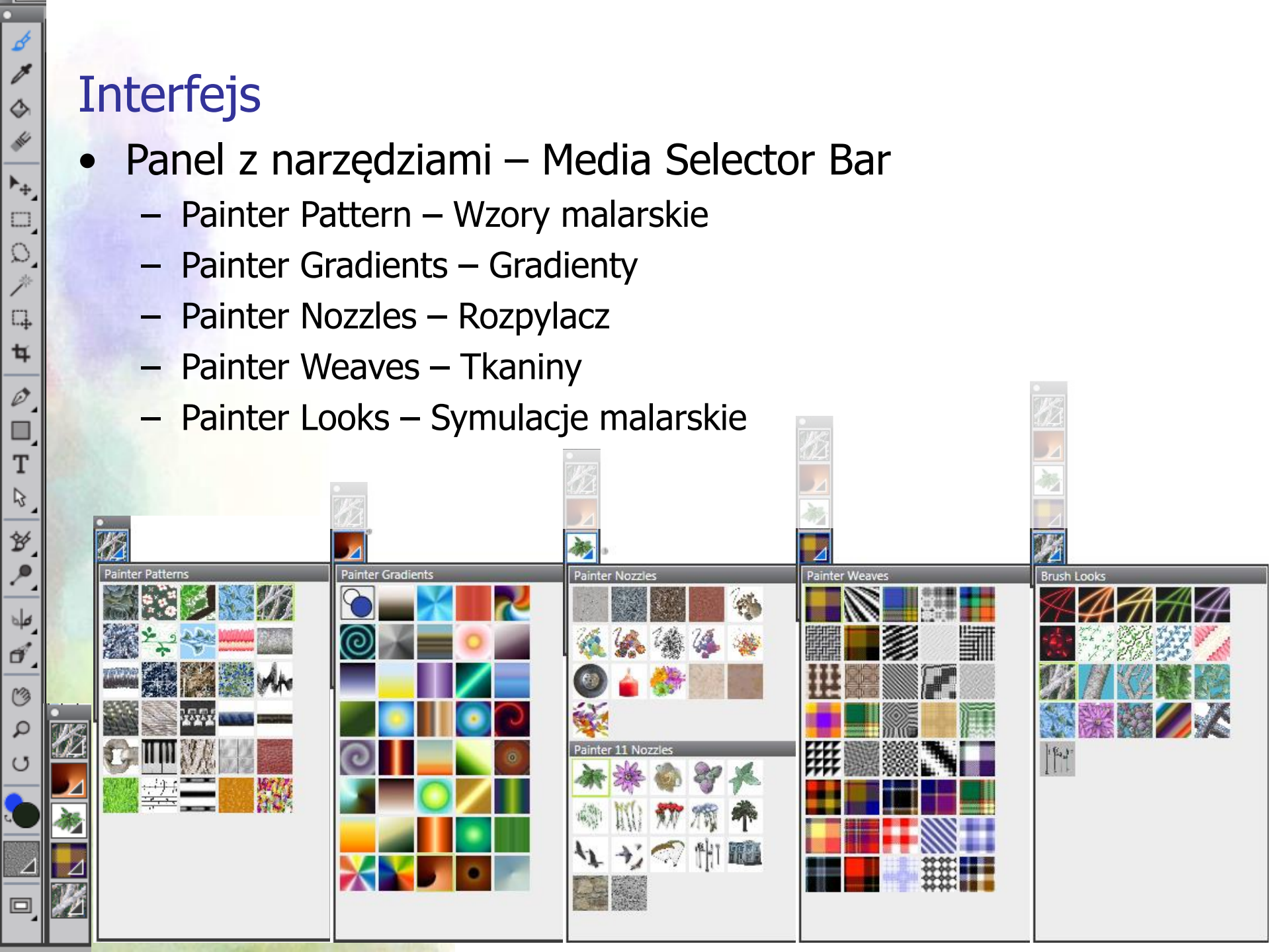


- Początkowo wybrałam w panelu narzędzi - spośród faktur papieru Paper Textures – papier Small Dots i na nim malowałam dużym pędzlem chmury, mniejszym lekkie smugi na piórach. Biel wyraźnie uwidoczniła fakturę papieru. Później zmieniłam papier na Madness z Watercolors Papers i dużym pędzlem dodałam zniszczenia, zalania na dole zdjęcia ;)



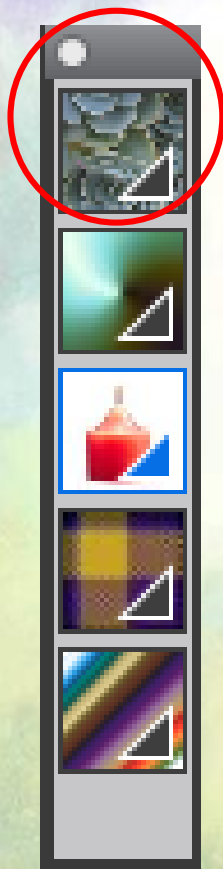
Interfejs

- Panel z narzędziami – Media Selector Bar
 - Painter Pattern – Wzory malarskie
 - Painter Gradients – Gradienty
 - Painter Nozzles – Rozpylacz
 - Painter Weaves – Tkaniny
 - Painter Looks – Symulacje malarskie



Interfejs

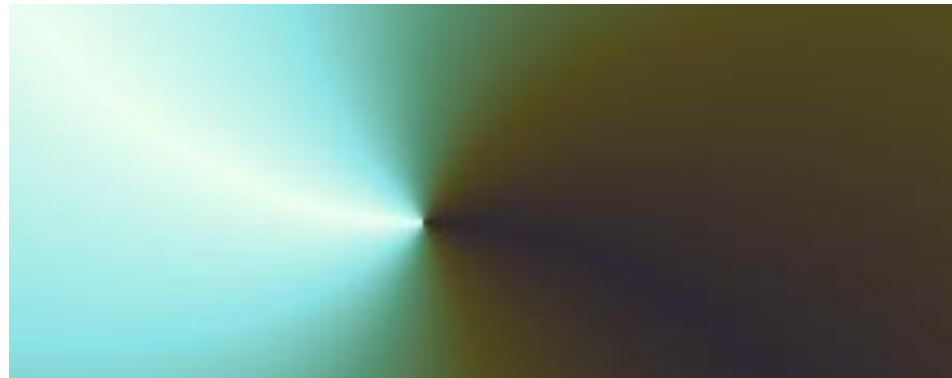
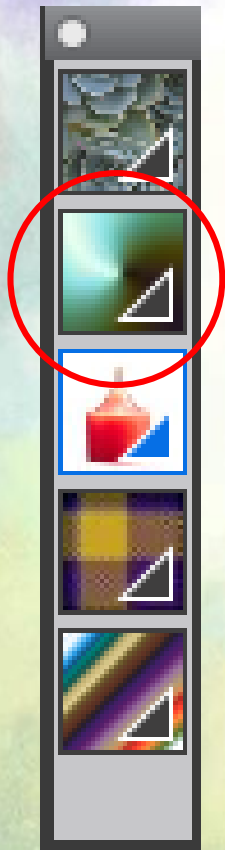
- Panel z narzędziami – Media Selector bar
 - Painter Pattern – Wzory malarskie można nimi malować np. za pomocą pędzli Pattern Pens lub Paint Bucket



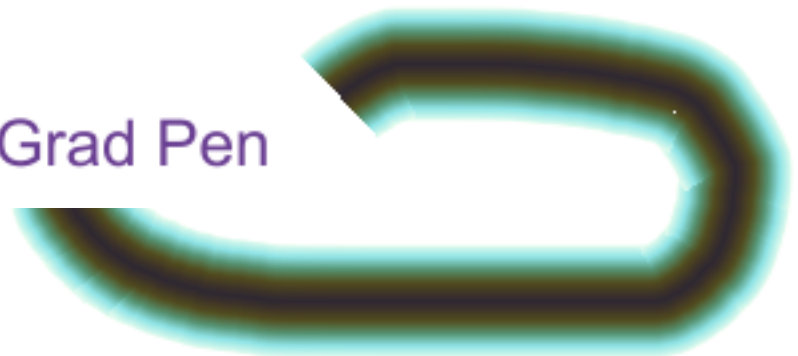
Pattern Pens - Pattern Pen Soft Edge

Interfejs

- Panel z narzędziami – Media Selector bar
 - Painter Gradients – Gradienty
można nimi malować za pomocą pędzli Pens lub Paint Bucket

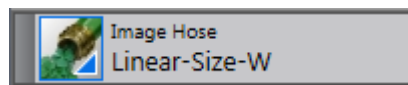
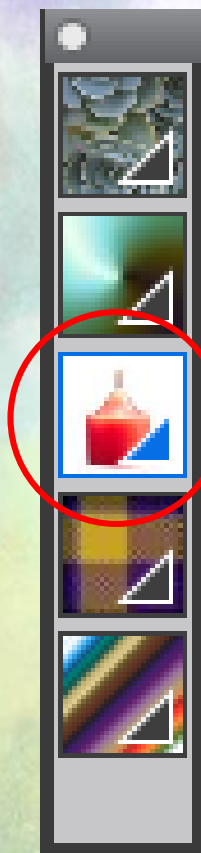


Pens - Grad Pen



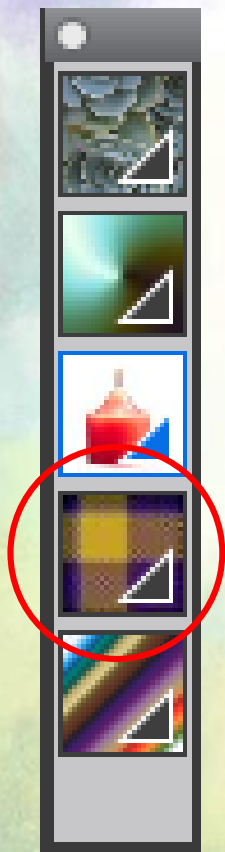
Interfejs

- Panel z narzędziami – Media Selector bar
 - Painter Nozzles – Rozpylacz
można nimi malować za pomocą pędzli Image Hose



Interfejs

- Panel z narzędziami – Media Selector bar
 - Painter Weaves – Tkaniny
można nimi malować za pomocą narzędzia Paint Bucket



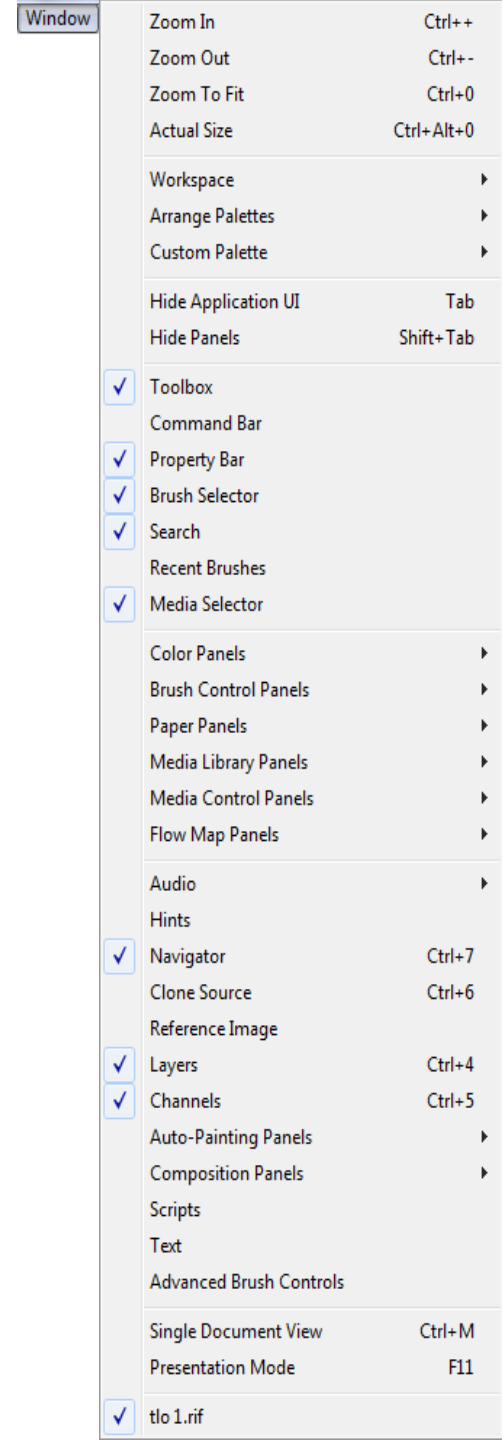
Interfejs

- Panel z narzędziami – Media Selector bar
 - Painter Looks
można nimi malować za pomocą wybranych pędzli:



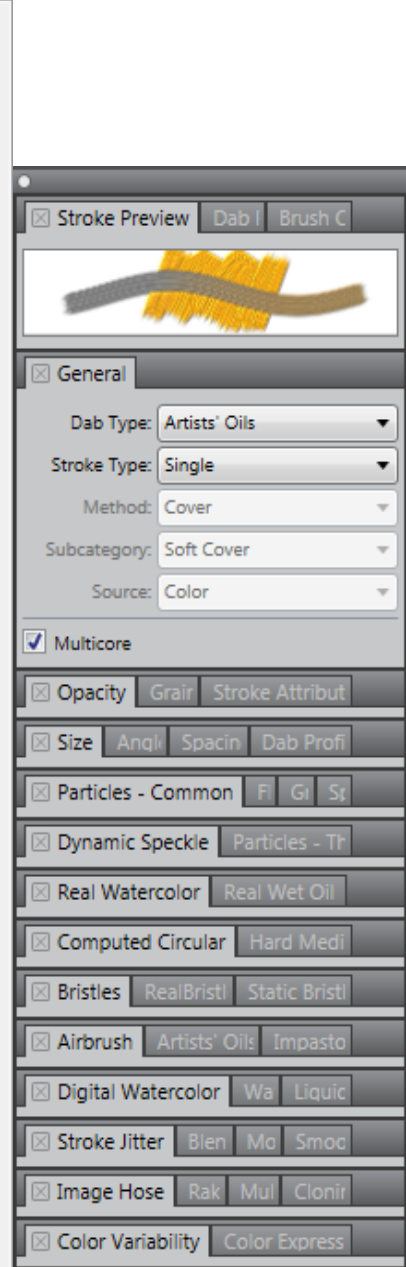
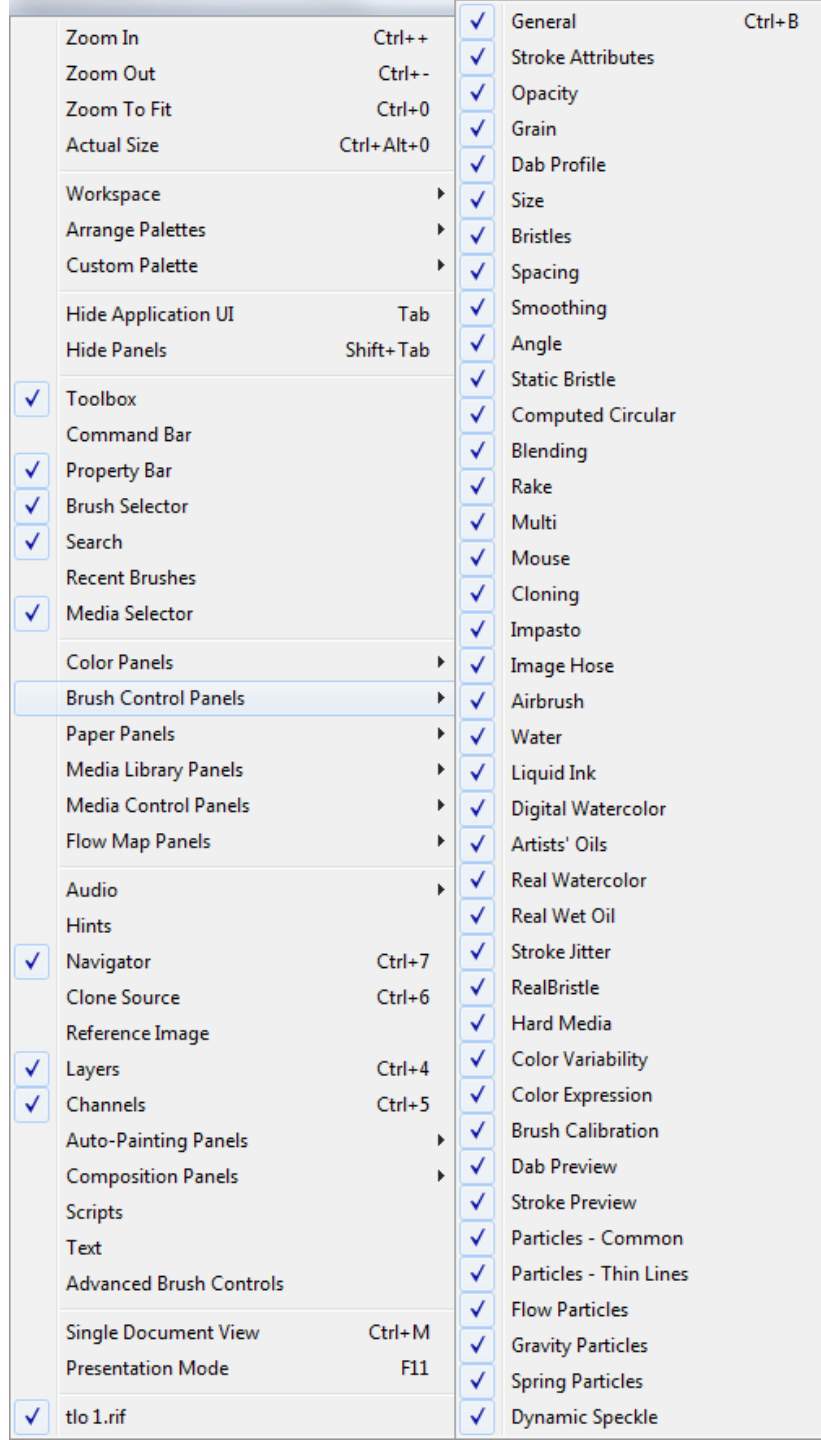
Interfejs

- Panele
 - Podstawowe:
 - Navigator
 - Color, Mixer, Color Set Libraries
 - Layers
 - Otwieranie paneli w menu Window



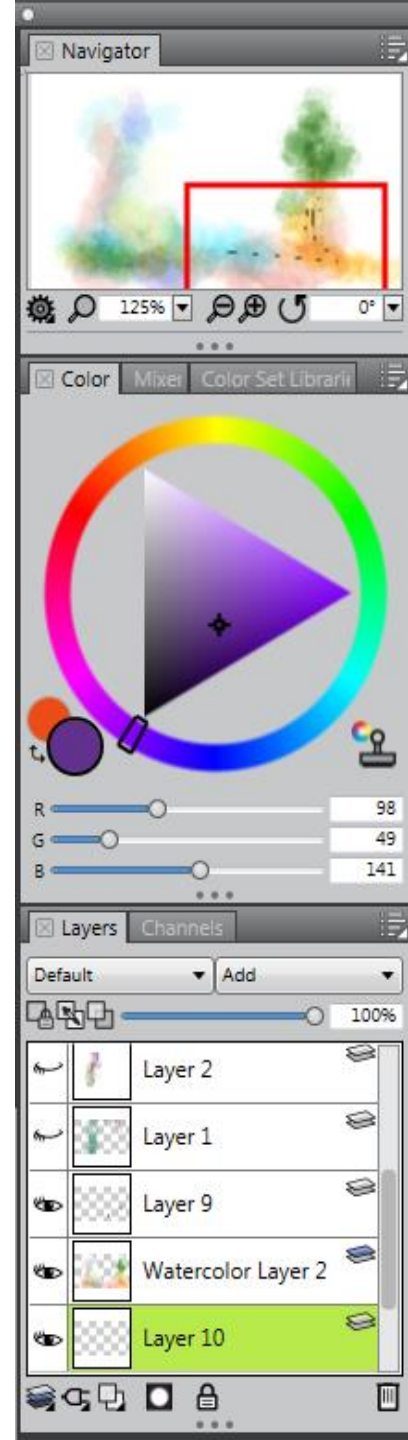
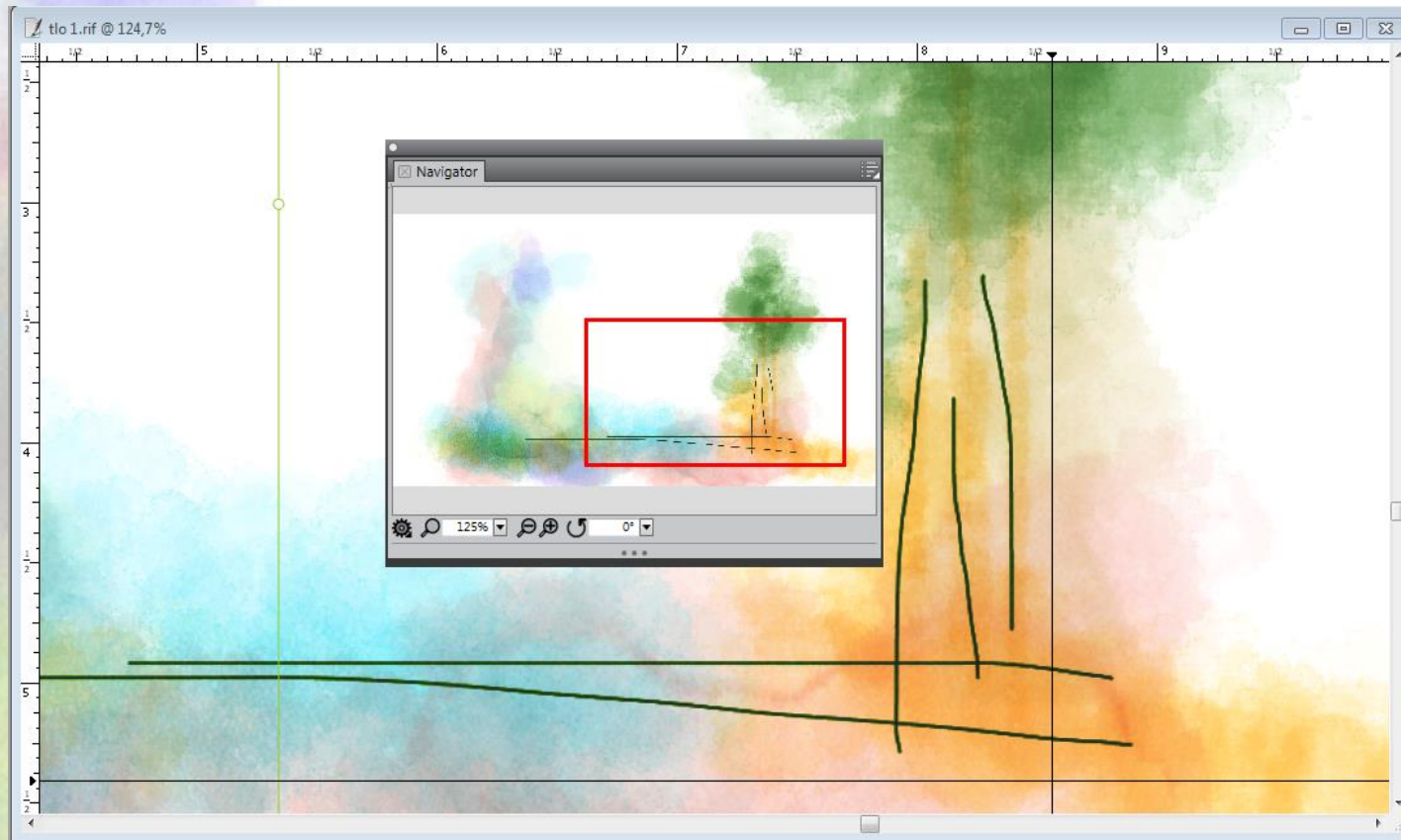
Interfejs

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



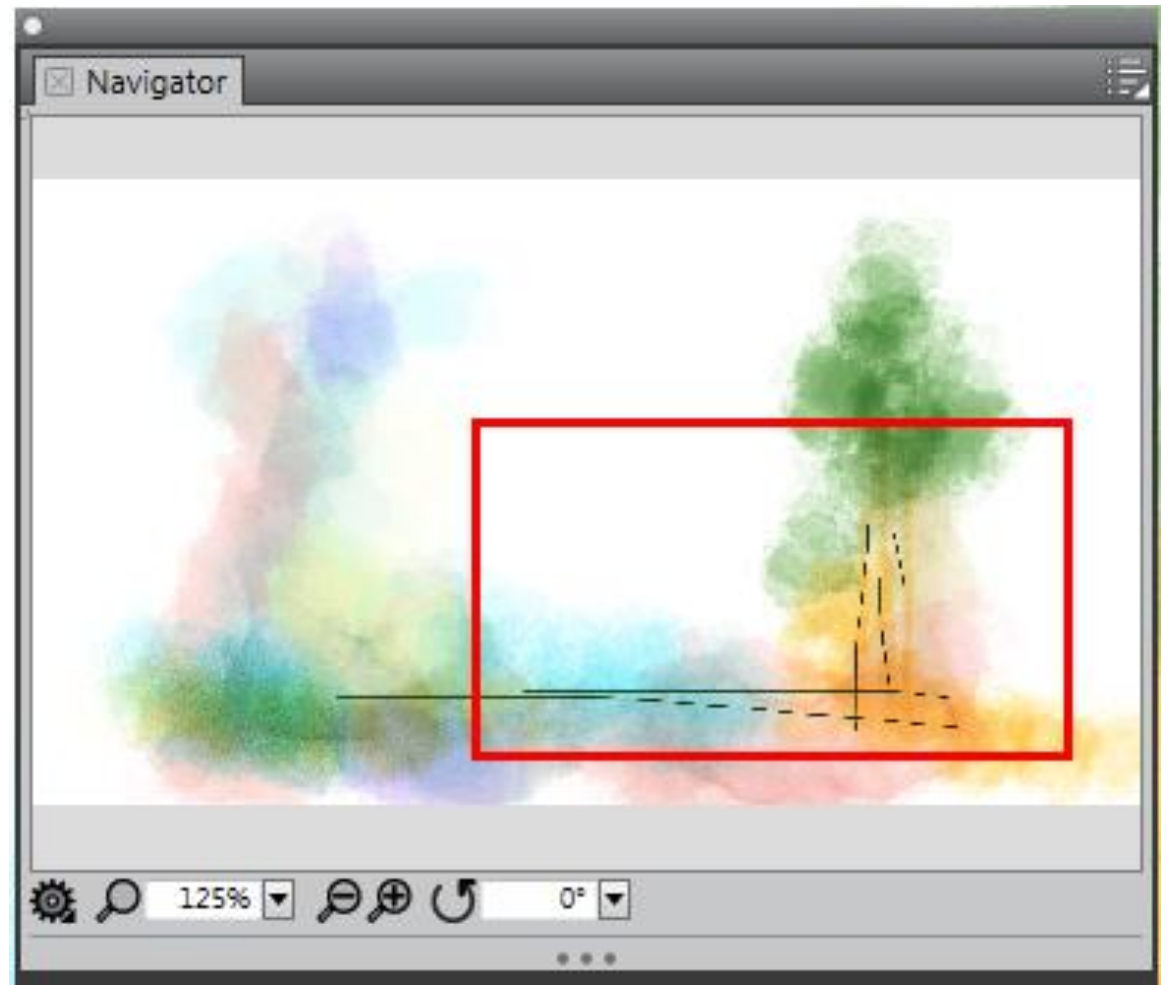
Interfejs

- Panel Navigator



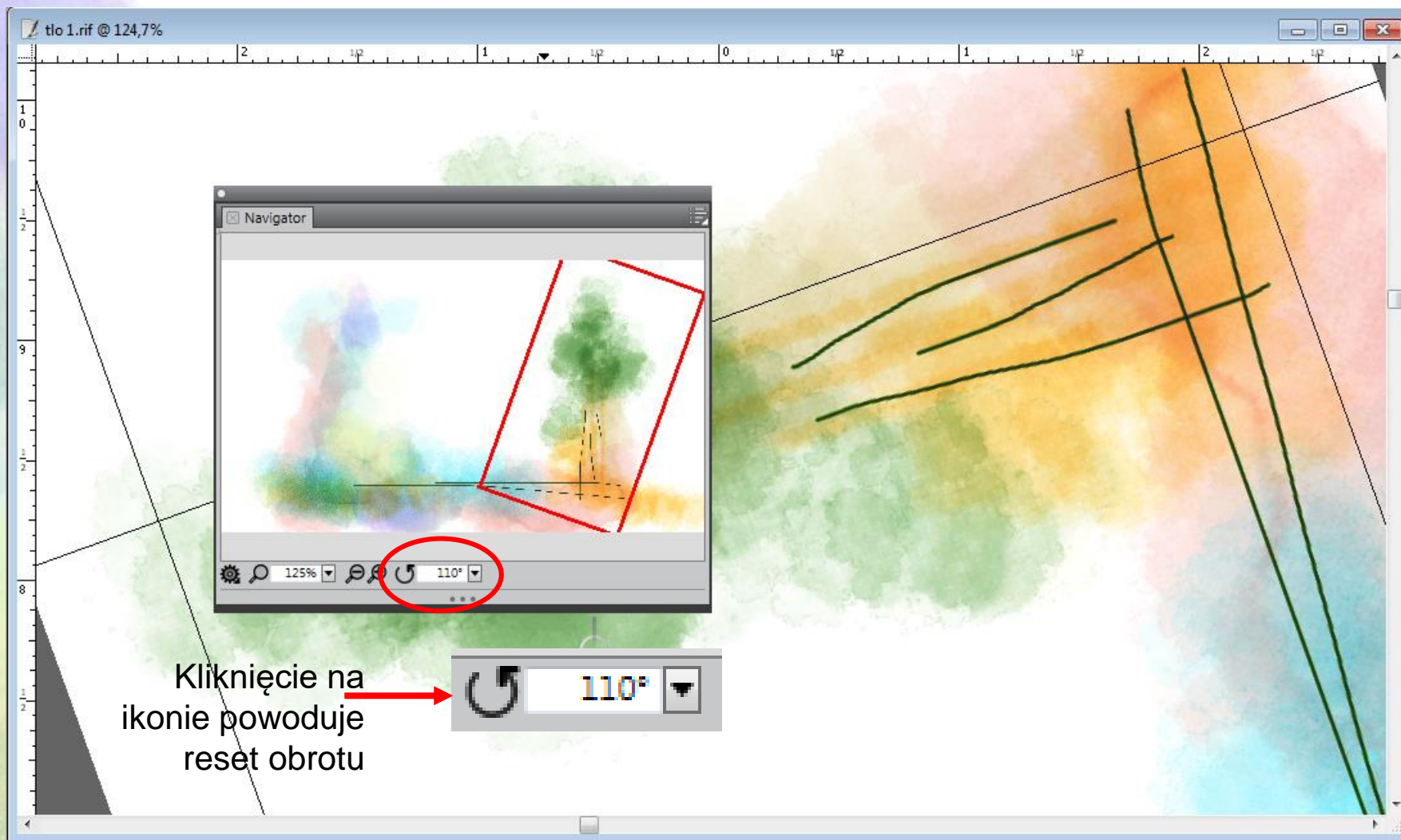
Interfejs

- Panel Navigator



Interfejs

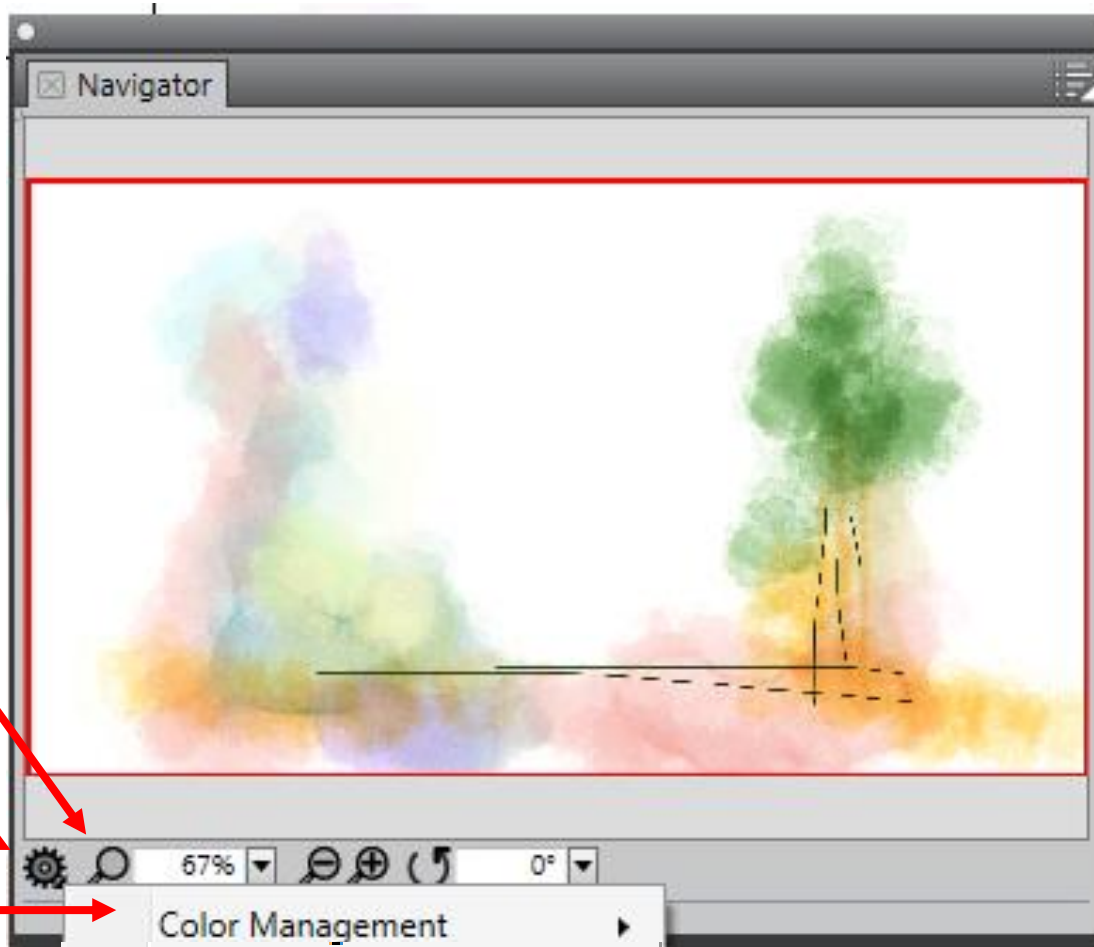
- Panel Navigator – obrócenie obrazka



Interfejs

- Navigator

Kliknięcie na ikonę lupki powoduje reset powiększenia do 100%



Ustawienia

Zarządzanie profilem koloru

Aktywne podczas Szybkiego klonowania Quick Clone

Pokaż wirtualną siatkę

Ukryj Impasto

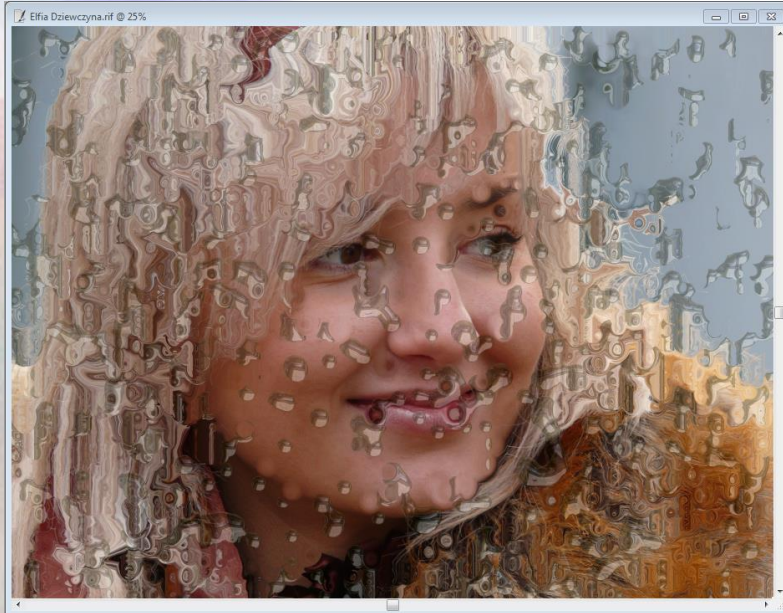
Aktywne, gdy na obrazku jest obecna selekcja

- Color Management
- Toggle Tracing Paper
- Tracing Paper Opacity
- Show Virtual Grid
- Hide Impasto
- Drawing Mode

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

Interfejs

- Panel Layers



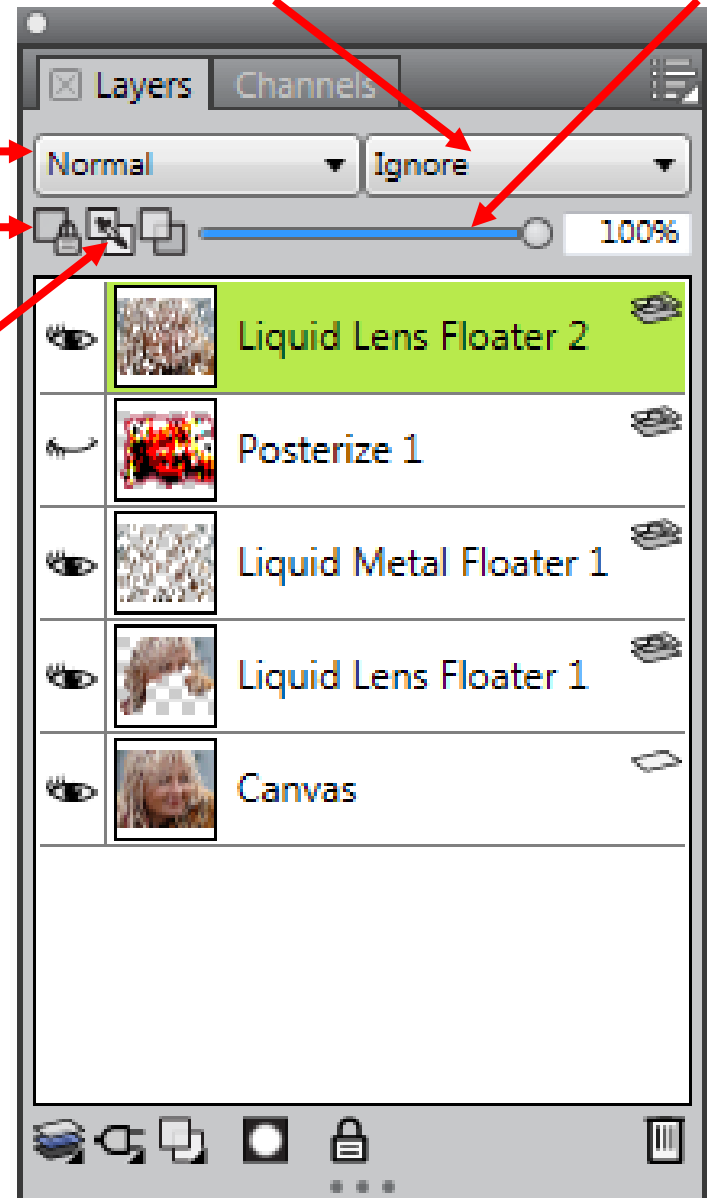
Composite Depth

Opacity

Composite Method

Preserve
transparency

Pick Up
Underlying
Color



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

Interfejs



- Panel Layers

- 1 – Layer Commands – Polecenia

- Group Layers – Grupuj warstwy – Ctrl + G
 - Ungroup Layers – Rozgrupuj warstwy – Ctrl + U
 - Collapse Layers – Połącz warstwy – Ctrl + E
 - Drop – Połącz z tłem (Canvas)

Group Layers	Ctrl+G
Ungroup Layers	Ctrl+U
Collapse Layers	Ctrl+E
<hr/>	
Drop	

Interfejs

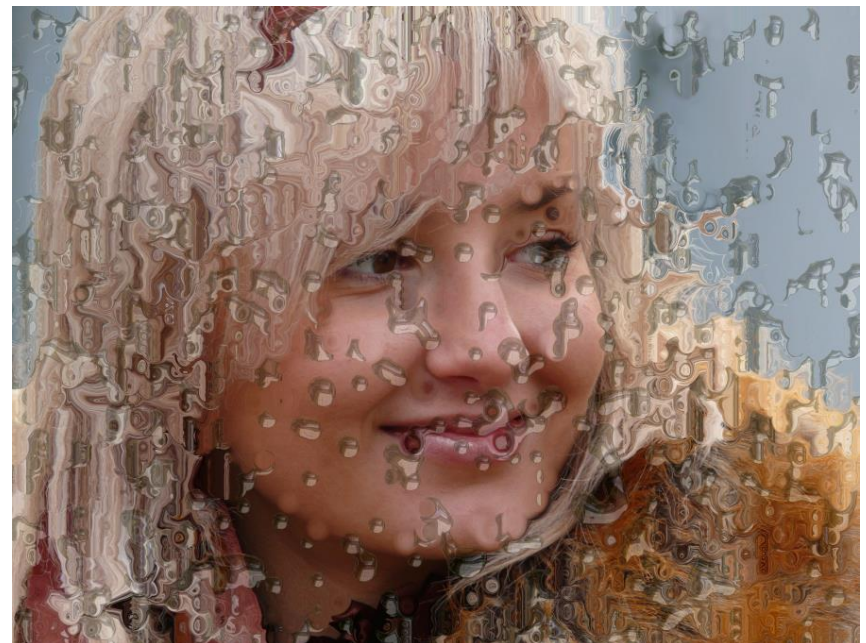
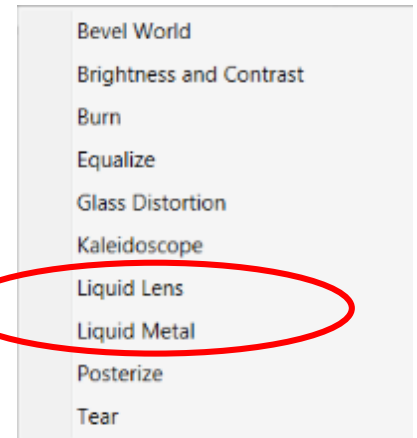
- Panel Layers

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

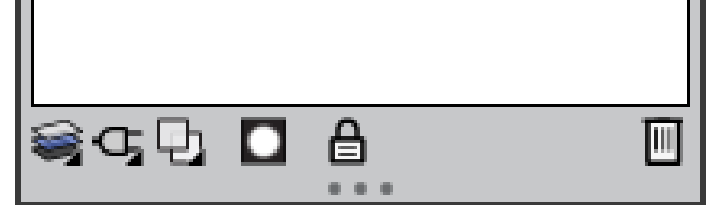
- Bevel World – Faseta (dla Kształtów)
 - Brightness and Contrast – Jasność i Kontrast
 - Burn – Płomień (dla Kształtów)
 - Equalize – Korekcja
 - Glass Distortion – Szklane zniekształcenie
 - Kaleidoscope – Kalejdoskop
 - Liquid Lens – Ciekły obiektyw
 - Liquid Metal – Ciekły metal
 - Posterize – Posteryzacja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



1 2 3 4 5 6



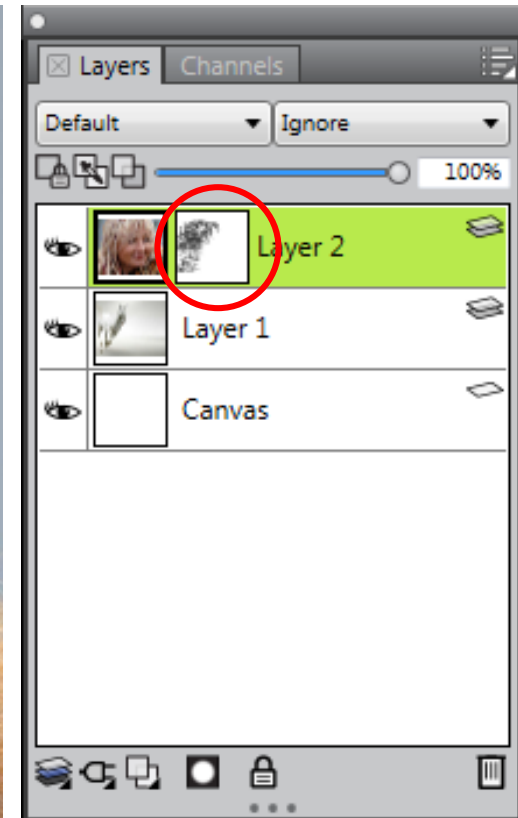
Interfejs



1 2 3 4 5 6

- Panel Layers

4 – New Layer Mask – Nowa maska warstwy



Interfejs

- Panel Layers

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

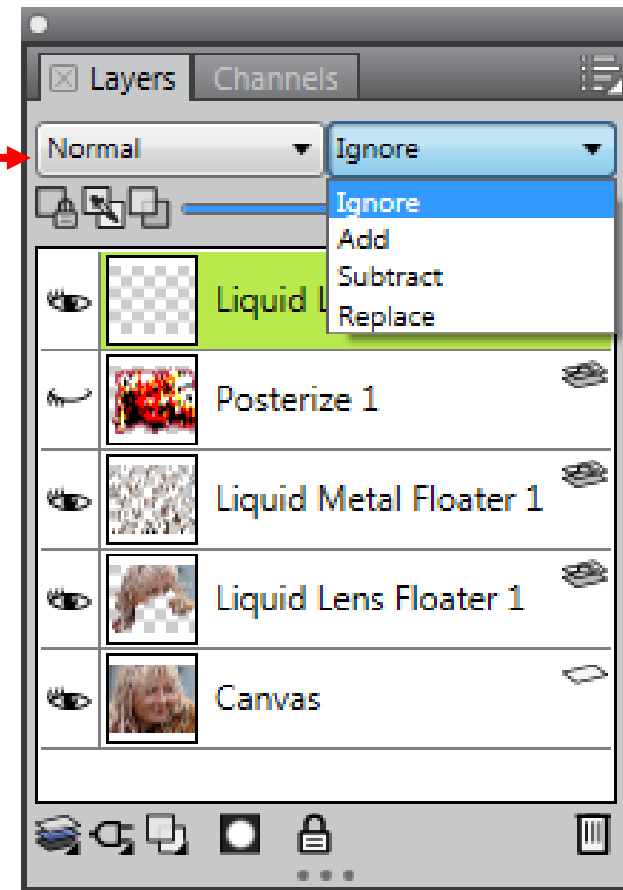
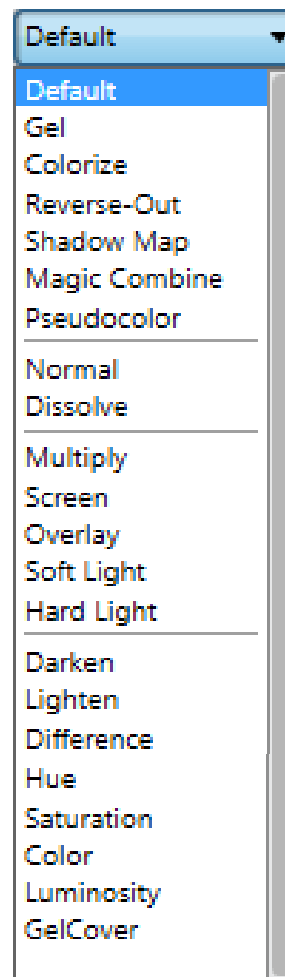
Hue – Barwa

Saturation – Nasycenie

Color – Kolor

Luminosity – Jasność

GelCover – Foliowa nakładka



Interfejs

- Rodzaje warstw i ich ikony:



Canvas - Płótno



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 obrazki 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



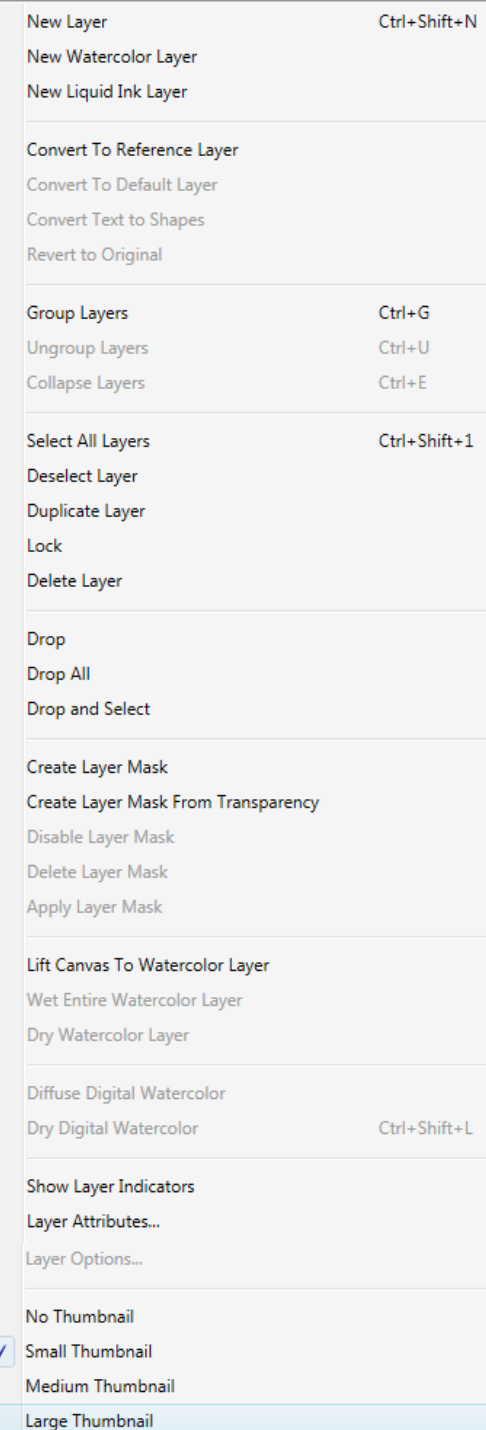
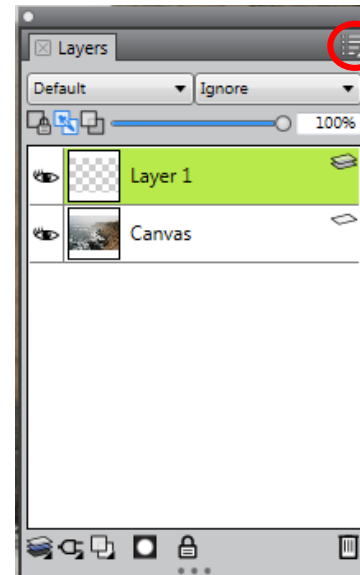
Hidden layer - Warstwa ukryta



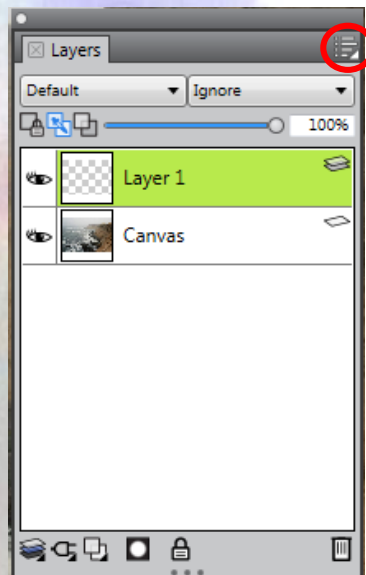
Locked layer - Warstwa zablokowana

Interfejs

- Panel Layers – menu panelu
- Aby przekształcić Canvas w zwykłą warstwę:
 1. menu Select > All
 2. menu Select > Float



Interfejs



New Layer Ctrl+Shift+N

New Watercolor Layer

New Liquid Ink Layer

Convert To Reference Layer

Convert To Default Layer

Convert Text to Shapes

Revert to Original

Group Layers Ctrl+G

Ungroup Layers Ctrl+U

Collapse Layers Ctrl+E

Select All Layers Ctrl+Shift+1

Deselect Layer

Duplicate Layer

Lock

Delete Layer

Drop

Drop All

Drop and Select

Create Layer Mask

Create Layer Mask From Transparency

Disable Layer Mask

Delete Layer Mask

Apply Layer Mask

Lift Canvas To Watercolor Layer

Wet Entire Watercolor Layer

Dry Watercolor Layer

Diffuse Digital Watercolor

Dry Digital Watercolor Ctrl+Shift+L

Show Layer Indicators

Layer Attributes...

Layer Options...

No Thumbnail

Small Thumbnail

Medium Thumbnail

Large Thumbnail

Nowa warstwa

Nowa warstwa akwarelowa

Nowa warstwa płynnego tuszu

Przekształć w warstwę podręczną

Przekształć w zwykłą warstwę (tzn. warstwę pikseli)

Przekształć tekst w kształt

Przywróć do oryginału

Grupuj warstwy

Rozgrupuj warstwy

Połącz warstwy

Zaznacz wszystkie warstwy

Odnacz warstwę (zaznaczana jest kanwa)

Duplikuj warstwę

Zablokuj

Usuń warstwę

Drop – łączenie warstwy z warstwą leżącą niżej

Drop all – łączenie wszystkich warstw z Canvas

Utwórz maskę warstwy

Utwórz maskę warstwy z jej przezroczystości

Wyłącz maskę warstwy

Usuń maskę warstwy

Zastosuj maskę warstwy

Przekształć Canvas do warstwy akwareli

Mokra cała warstwa akwareli

Sucha warstwa akwareli

Rozprosz cyfrową akwarelę

Sucha cyfrowa akwarela

Pokaż identyfikator warstwy

Atrybuty warstwy

Opcje warstwy

Bez miniatury

Mała miniatura

Średnia miniatura

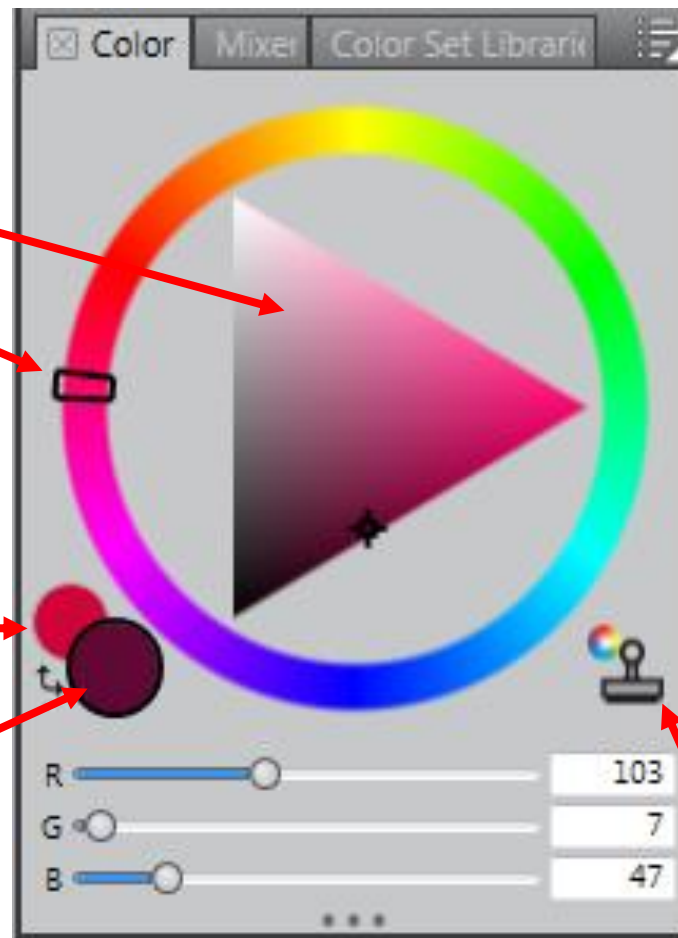
Duża miniatura

Interfejs

- Colors Panel:
 - Color, Nasycenie koloru
 - Mixer, Wybór koloru
 - Color Set Libraries

Additional Color – Dodatkowy kolor

Main Color – Główny kolor

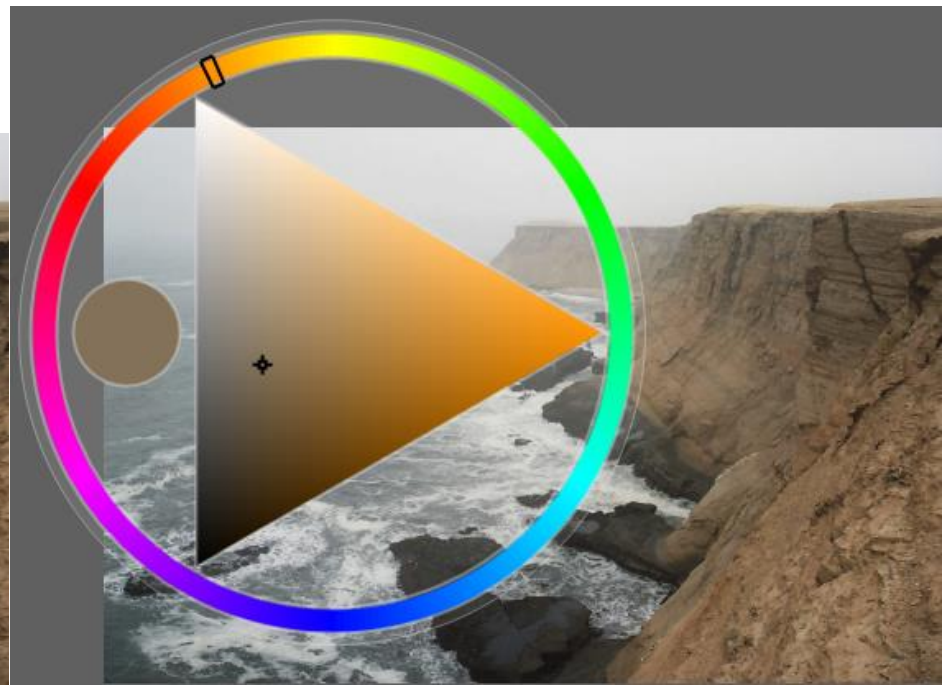
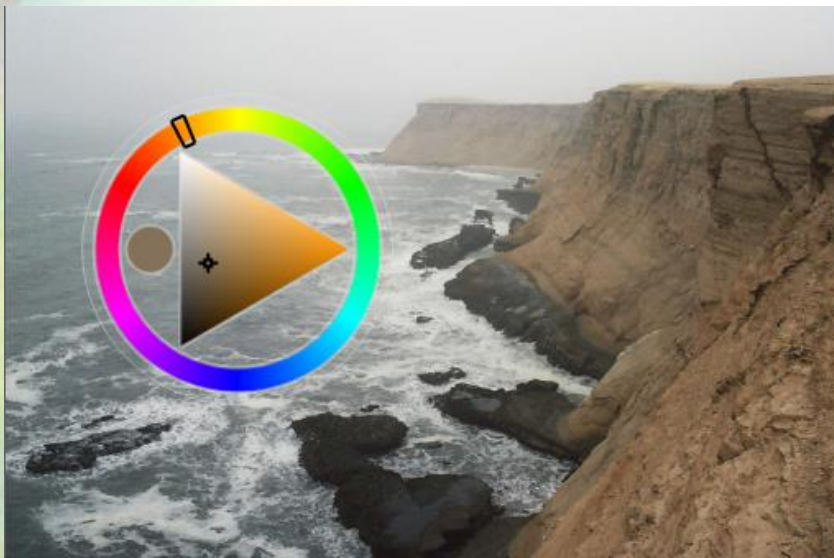


Clon Color – Klonowanie koloru

Clon Color – Klonowanie koloru – narzędzie domyślnie aktywne; po wybraniu pędzla z grupy Cloners i kliknięciu ikony Clon Color, można tym pędzlem klonować wybrany obszar obrazka. Obszar, który chcemy klonować, wybiera się zaznaczając go z wciśniętym klawiszem Alt. Koło kolorów zaczyna reprezentować skalę szarości, a ikona Clon Color blednie.

Interfejs

- Panel kolorów
 - 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.



Interfejs

- Mixer Panel

Narzędzia:

- Dirty Brush Mode
- Apply Color
- Mix color
- Sample Color
- Sample Multiple Colors
- Zoom
- Pan
- Clear and Reset
- Change Brush Size

Mixer color swatches -
Próbki kolorów →

Mixer pad -
paleta →

Tool -
Narzędzia →



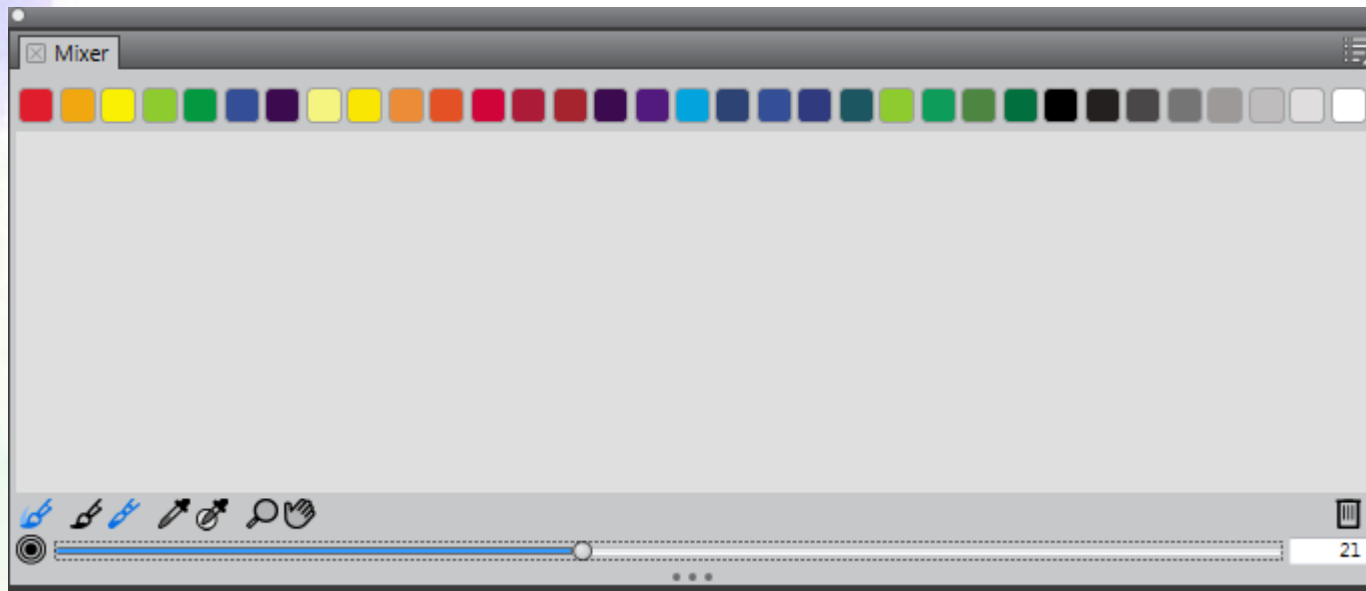
Interfejs



- Mixer Panel
 - Narzędzia
 - Dirty Brush Mode - Tryb brudnego pędzla
Pozwala stosować na płótnie (Canvas) kolory, które zmieszano na paletce 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 paletce; nie dodaje nowych.
 - Sample Color - Narzędzie Próbkowania koloru.
Próbkuje kolory na paletce (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 paletce 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 - czyści paletę miksera
 - Change Brush Size – Zmiana rozmiaru pędzla

Interfejs

- Mixer Panel
 - rozciągnięcie panelu rozwija większą ilość próbek kolorów



Interfejs

- Mixer Panel

- 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 Próbki 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



Add Swatch to Color Set...

New Color Set from Mixer Pad

Load Mixer Colors...

Save Mixer Colors...

Reset Mixer Colors

Dirty Brush Mode

Open Mixer Pad...

Save Mixer Pad...

Clear Mixer Pad

Change Mixer Background...

Restore Cher Pendarvis' Mixer Pad

Restore Jeremy Sutton's Mixer Pad

Restore John Malcolm's Mixer Pad

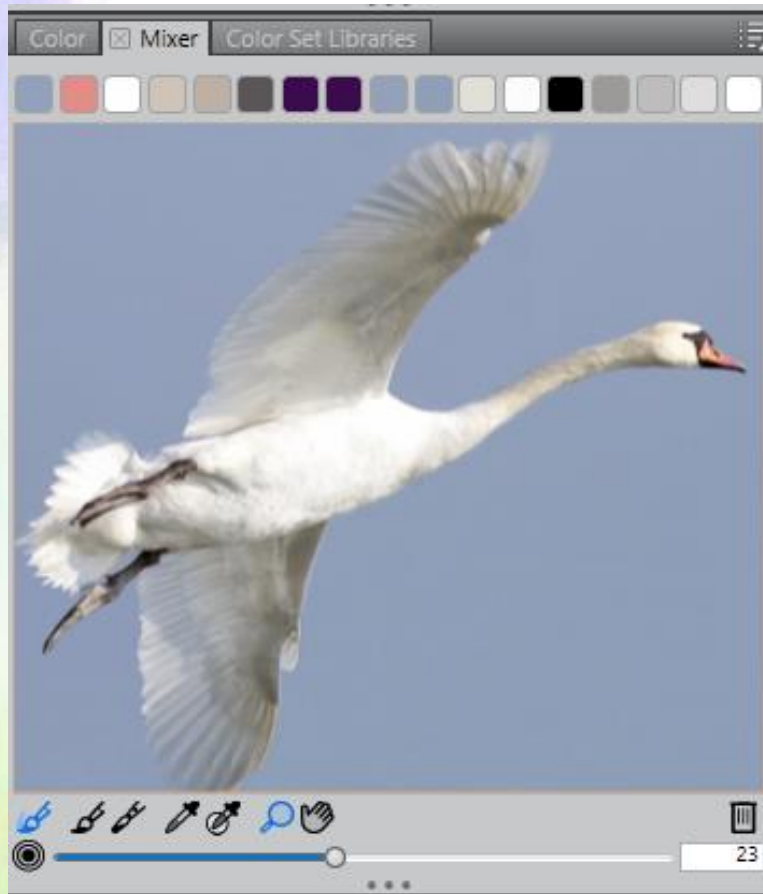
Restore Karen Bonaker's Mixer Pad

Restore Skip Allen's Mixer Pad

Restore Default Mixer

Interfejs

- Mixer Panel



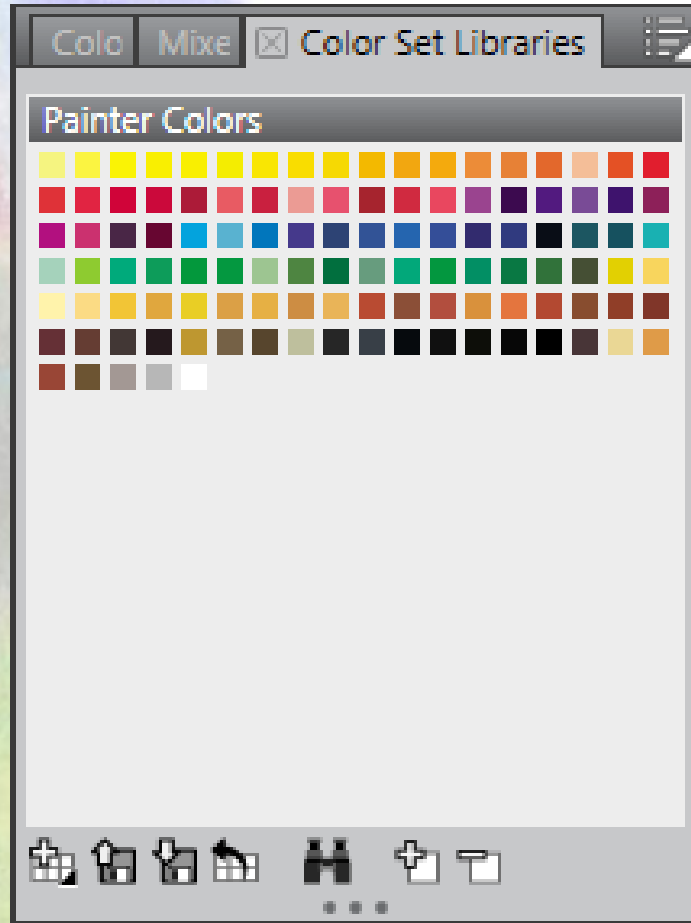
Paleta utworzona na podstawie zdjęcia



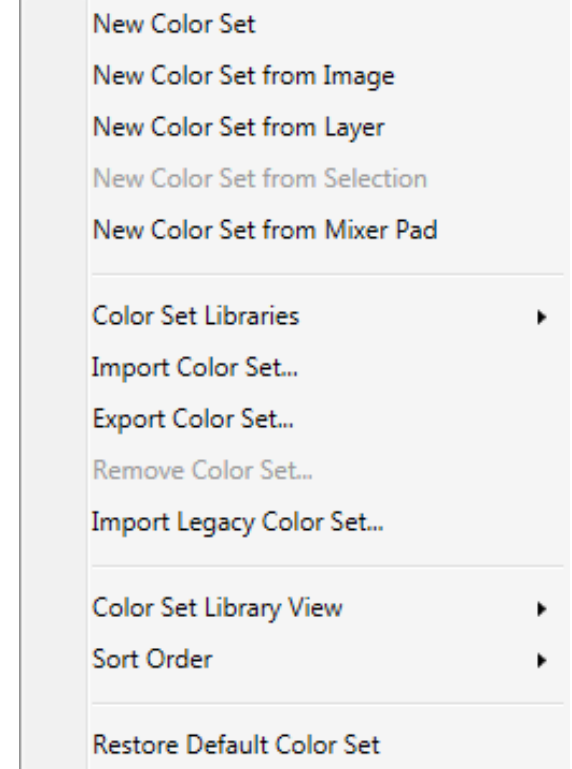
oraz Załadowana paleta Karen Bonaker

Interfejs

- Panel Color Set Libraries



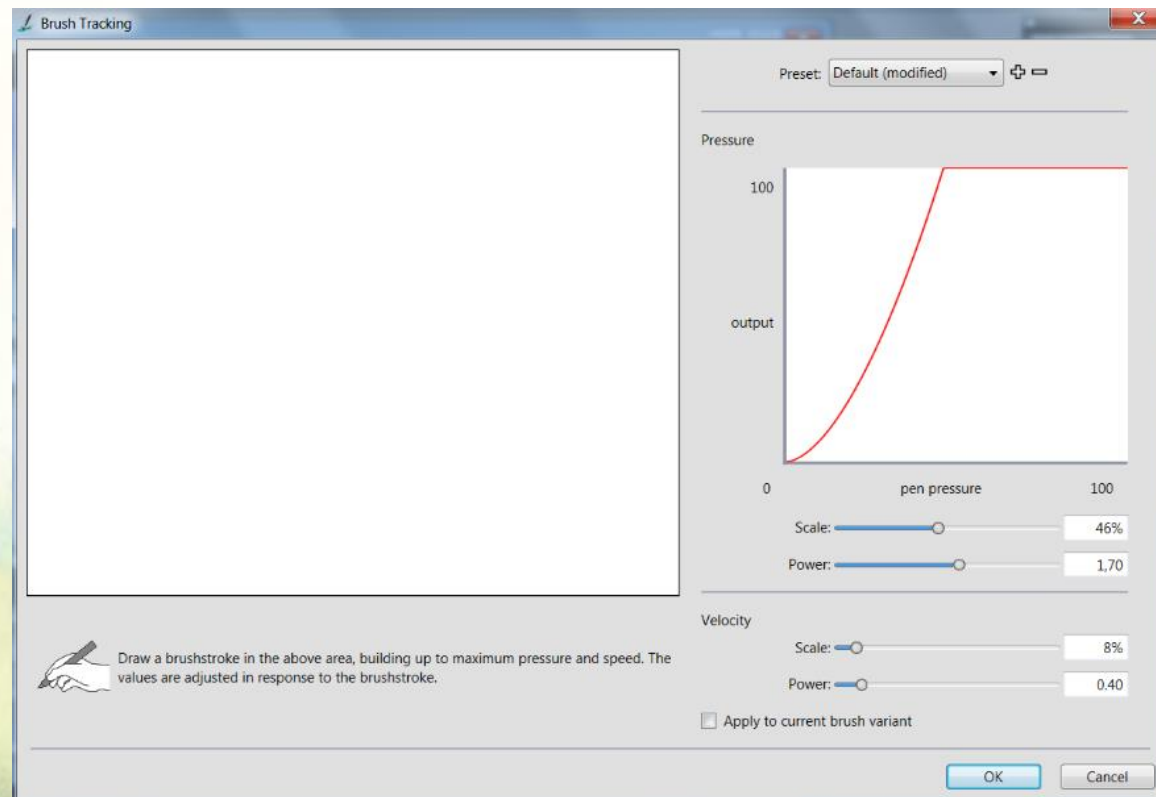
1 2 3 4 5 6 7



- 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

Tablet graficzny

- Pracując z tabletem graficznym powinniśmy zacząć od skalibrowania piórka:
 - Edit>Preferences>Brush Tracking... W lewym okienku rysujemy piórkiem z takim naciskiem i pochyleniem piórka, z jakim najczęściej pracujemy



Narzędzia

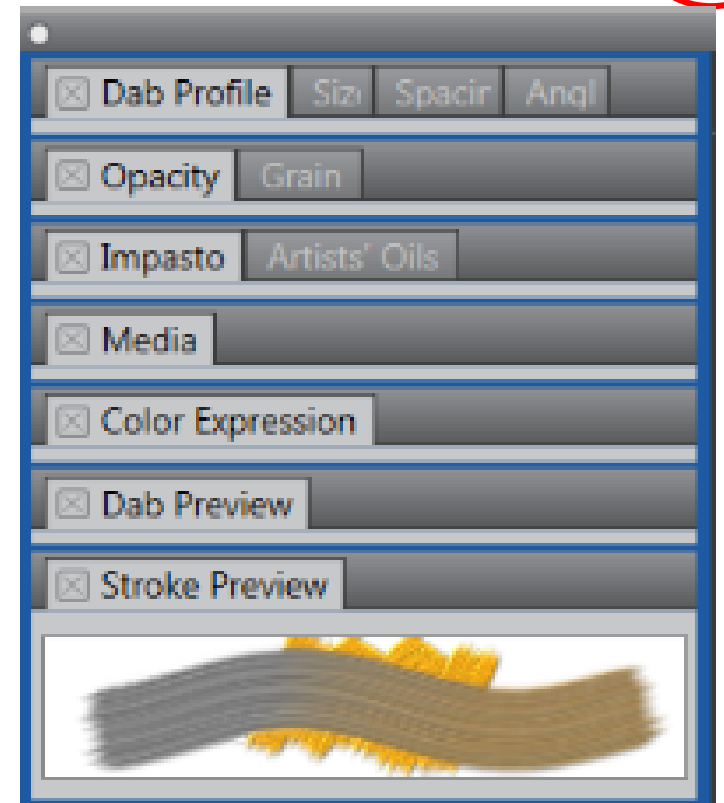
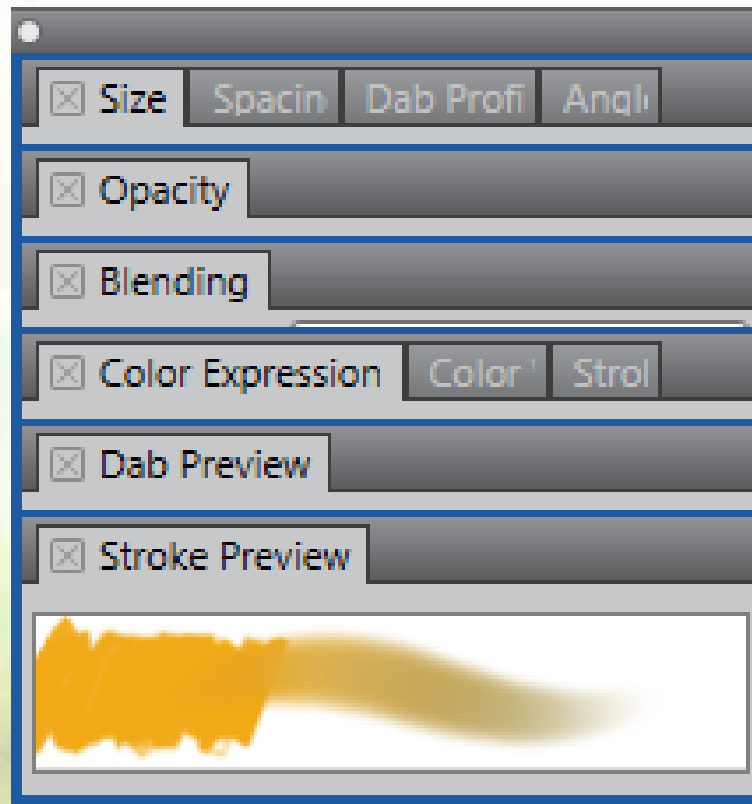
- Spacja – łapka, umożliwia poruszanie się po obszarze roboczym
- Spacja + Ctrl – dla piórka – puknięcie w tablet powoduje powiększanie
- Spacja + Ctrl + Alt – pomniejszanie
- Dla myszki – Scroll – powiększanie i pomniejszanie

Narzędzia

- 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

Narzędzia

- Advanced Brush Controls - Zaawansowane opcje pędzli



Narzędzia

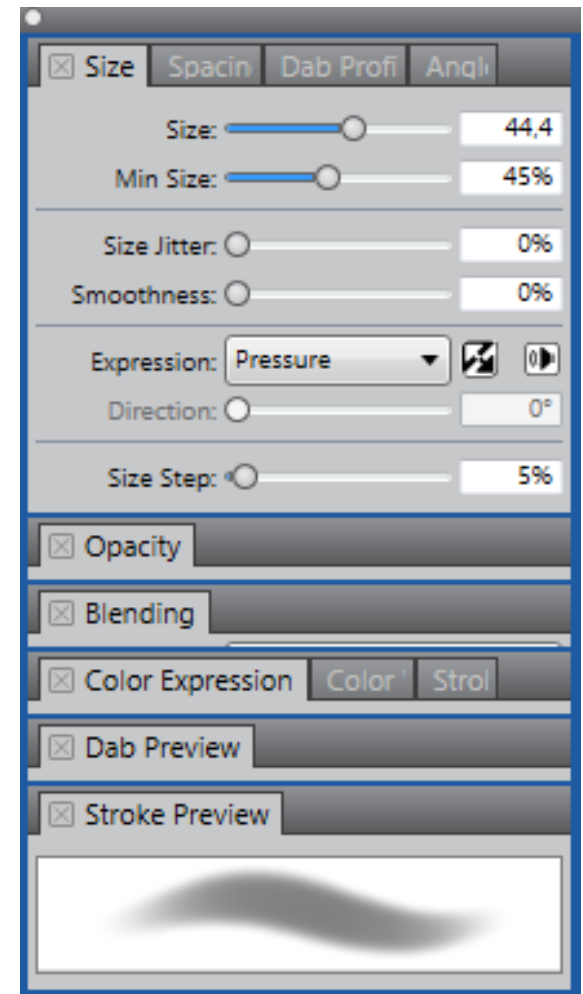
- Panel Size – Rozmiar
 - Size - Rozmiar
 - Min. Size – Minimalna wielkość
 - Size Jitter – Rozrzut wielkości
 - Smoothness – Gładkość (w znaczeniu gładkości zmian)
 - Expression – Ekspresja
 - Direction – Kierunek
 - Size Step – Skokowość rozmiaru



1 – Invert

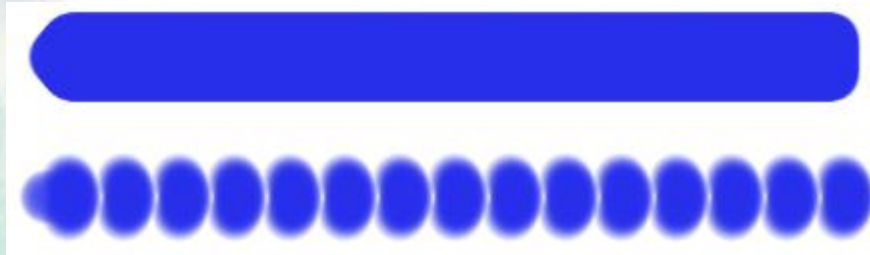
1 2

2 – dotyczy Audio Expression

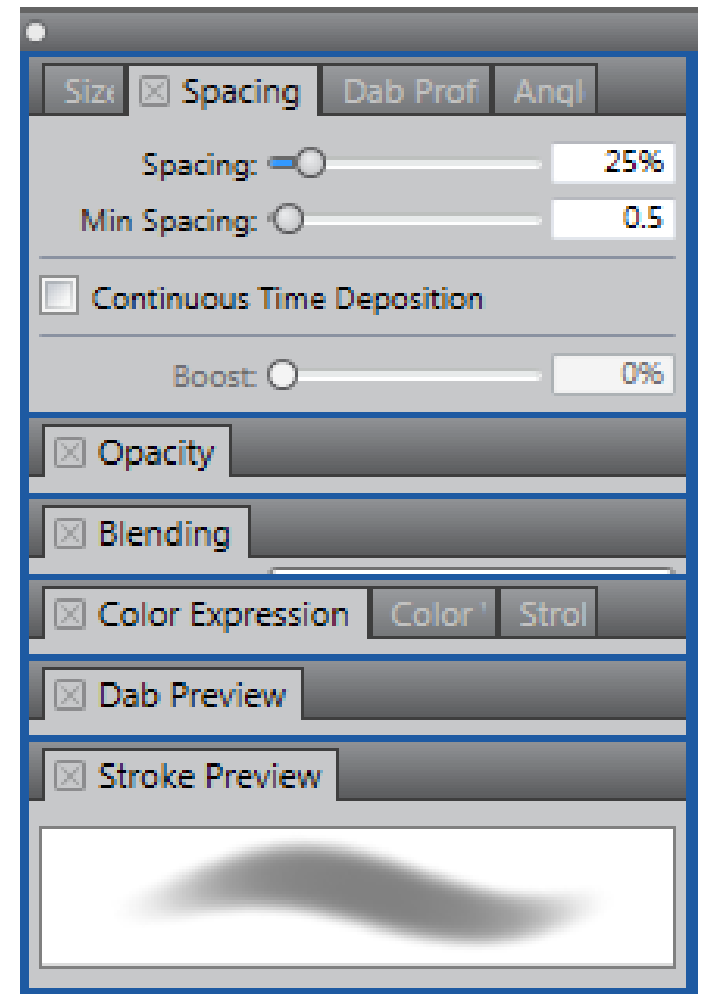


Narzędzia

- Panel Spacing – Rozrzut
 - pociągnięcie pędzlem z grupy Acrylics – Opaque Detail Brush z wyłączoną funkcją Spacing:

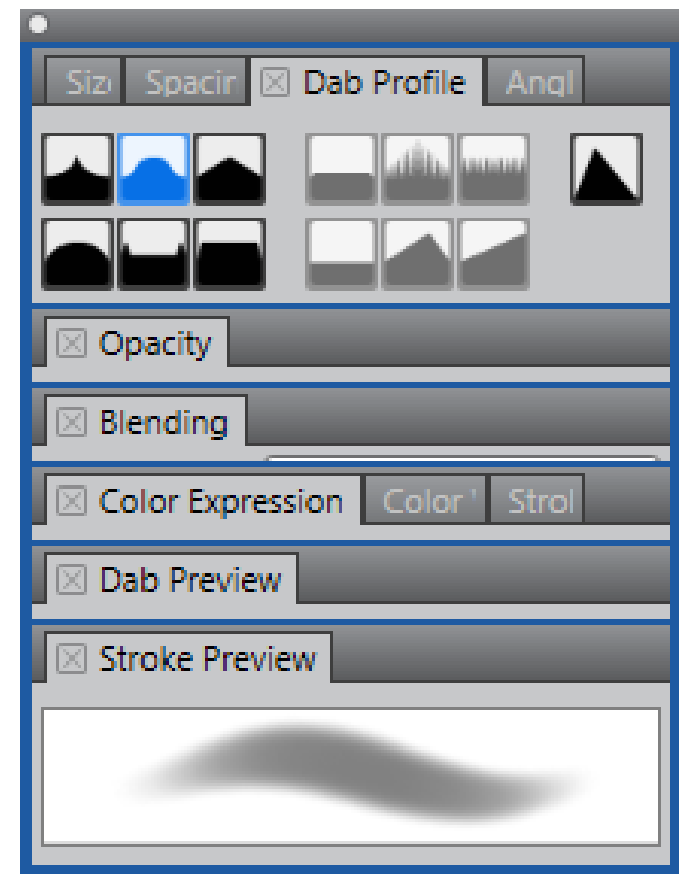
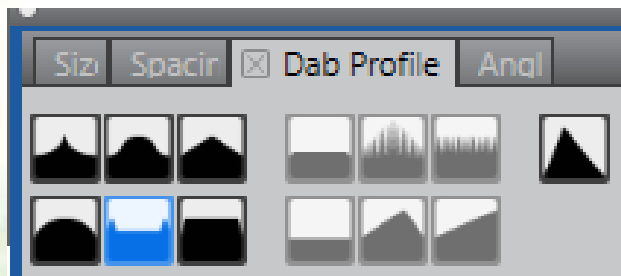


- wyżej pociągnięcie tym samym pędzlem z funkcją Spacing ustawioną na 100%
- Włączona Opcja Continuous Time Deposition powoduje ciągłe nakładanie farby nawet wówczas, gdy pędzel nie zmienia położenia



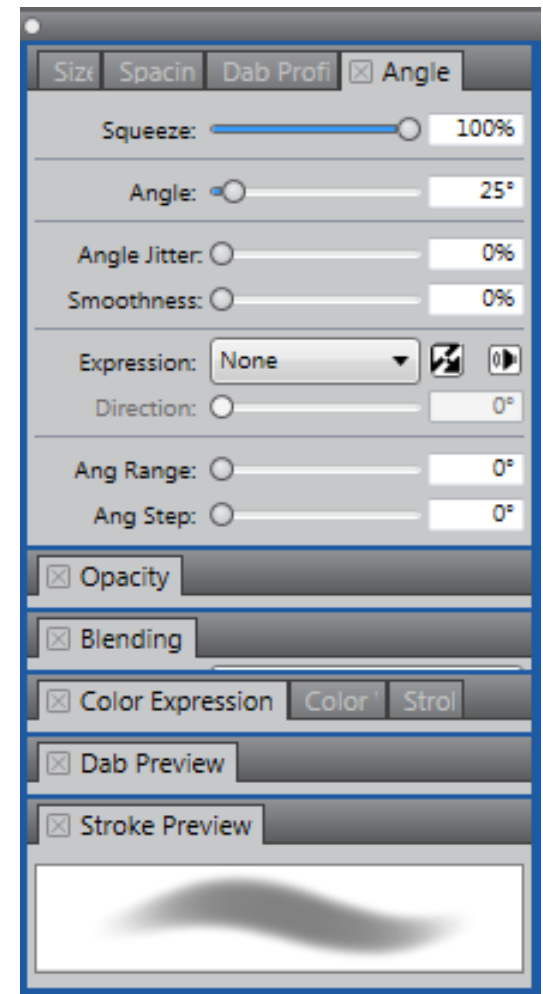
Narzędzia

- Panel Dab Profile – Kształt końcówki pędzla



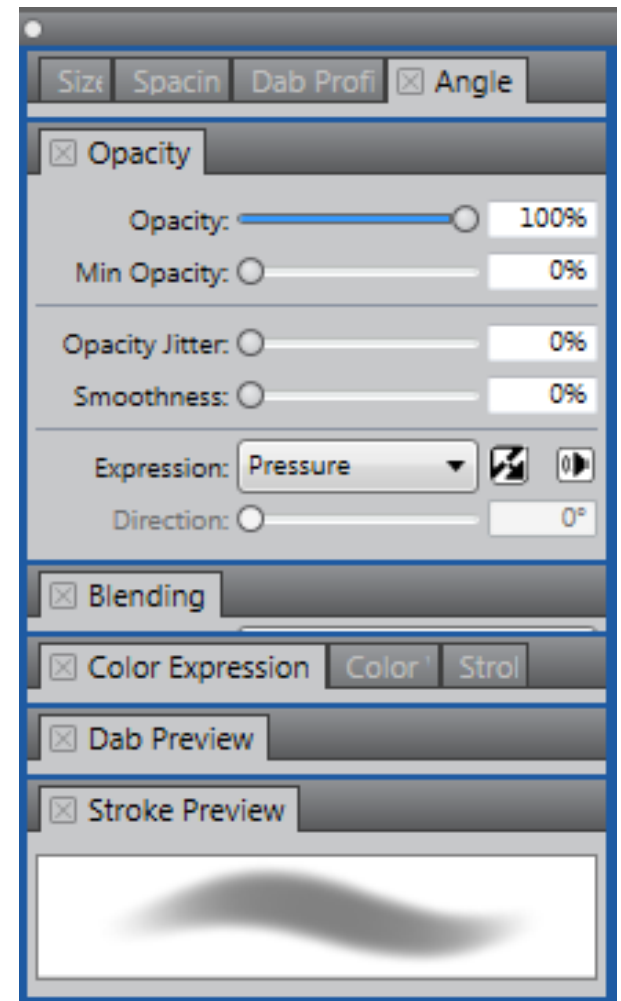
Narzędzia

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



Narzędzia

- Panel Opacity - Krycie

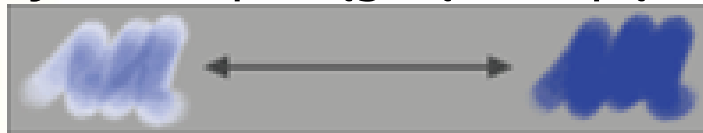


Narzędzia

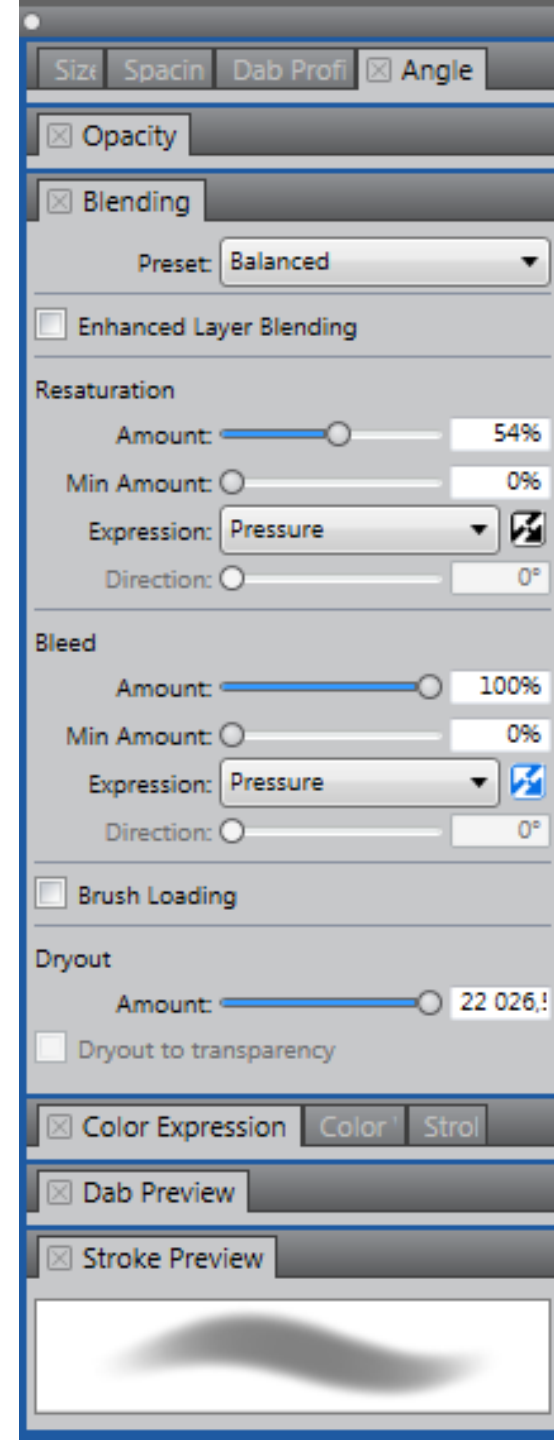
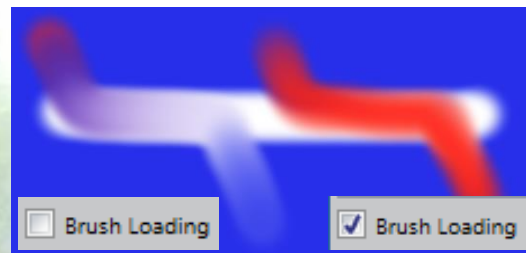
- Panel Blending – Mieszanie

- Dokładniejsza obsługa Resaturation i Bleed
- Opcja Enhanced Layer Blending – Ulepszone mieszanie warstw

Farba lub mieszanki na warstwach wykorzystują ulepszoną obsługę przezroczystości, aby zapobiec niepożądanemu białemu w pociągnięciach pędzla

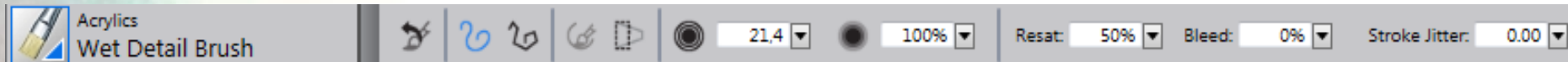
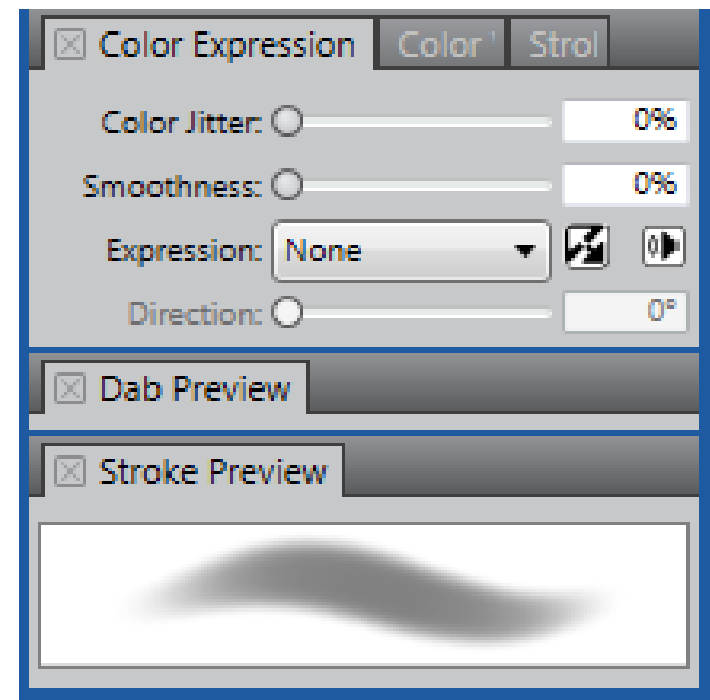


- Pozwala pędzłom odebrać istniejące kolory. Gdy opcja Brush Loading jest wyłączona, pędzle próbują bazować na pikselach, a następnie nakładają jeden nowy kolor, który jest średnią kolorów



Narzędzia

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

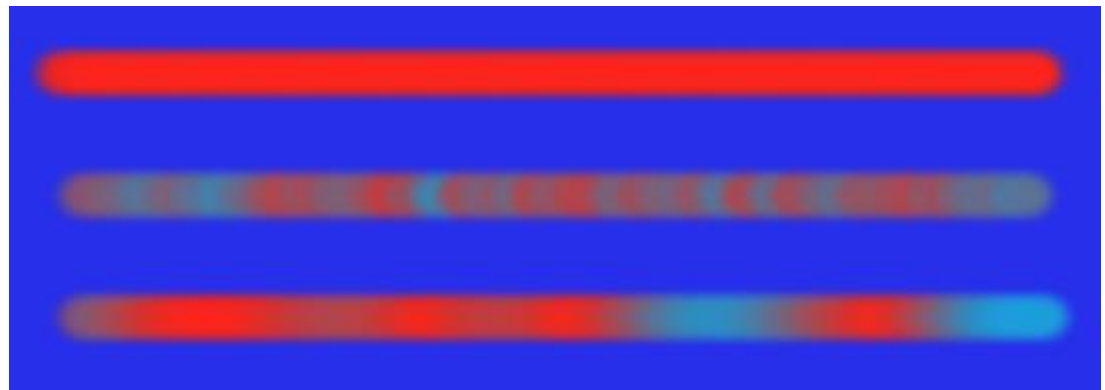


Przy ustawieniach pędzla jak wyżej:

Color Jitter 0% i Smoothness 0%

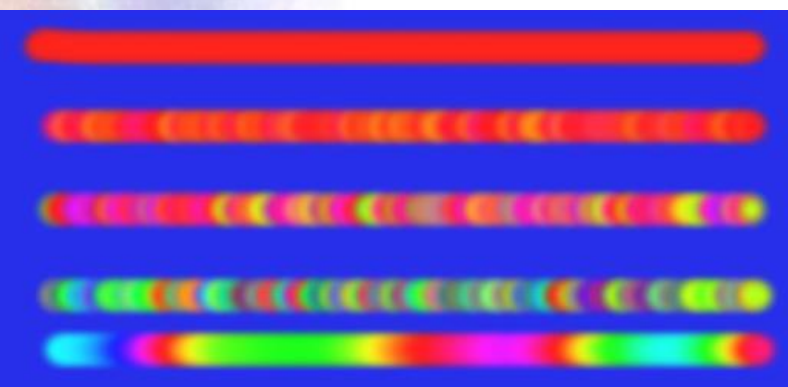
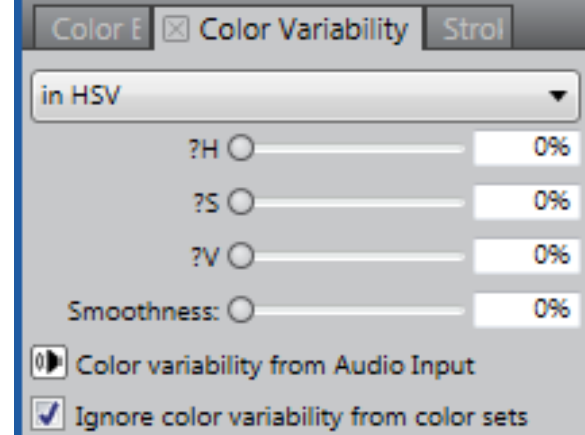
Color Jitter 100% i Smoothness 0%

Color Jitter 100% i Smoothness 50%



Narzędzia

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



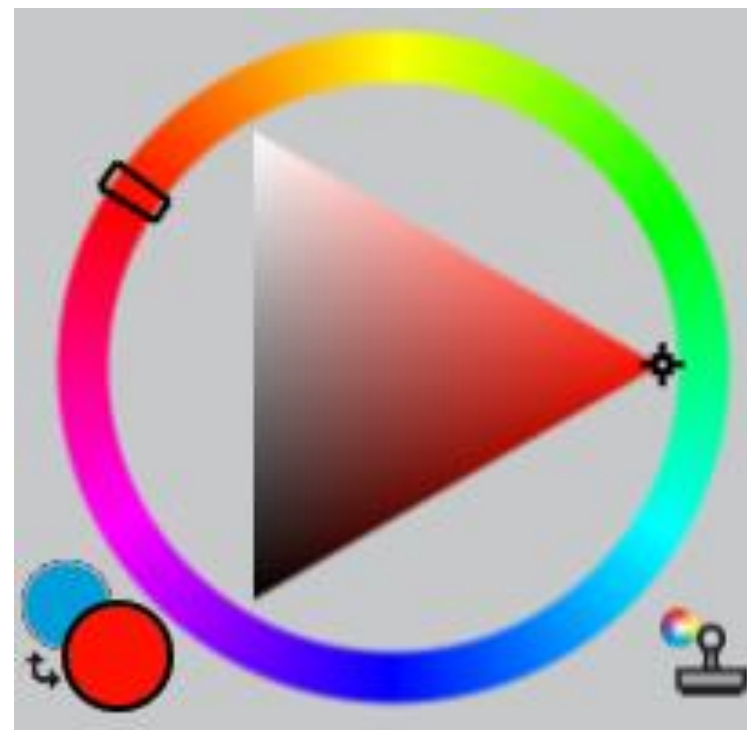
H – 0%
H – 10%
H – 25%
H – 50%
H – 50%,
Smoothness 50%



S – 0%
S – 25%
S – 50%

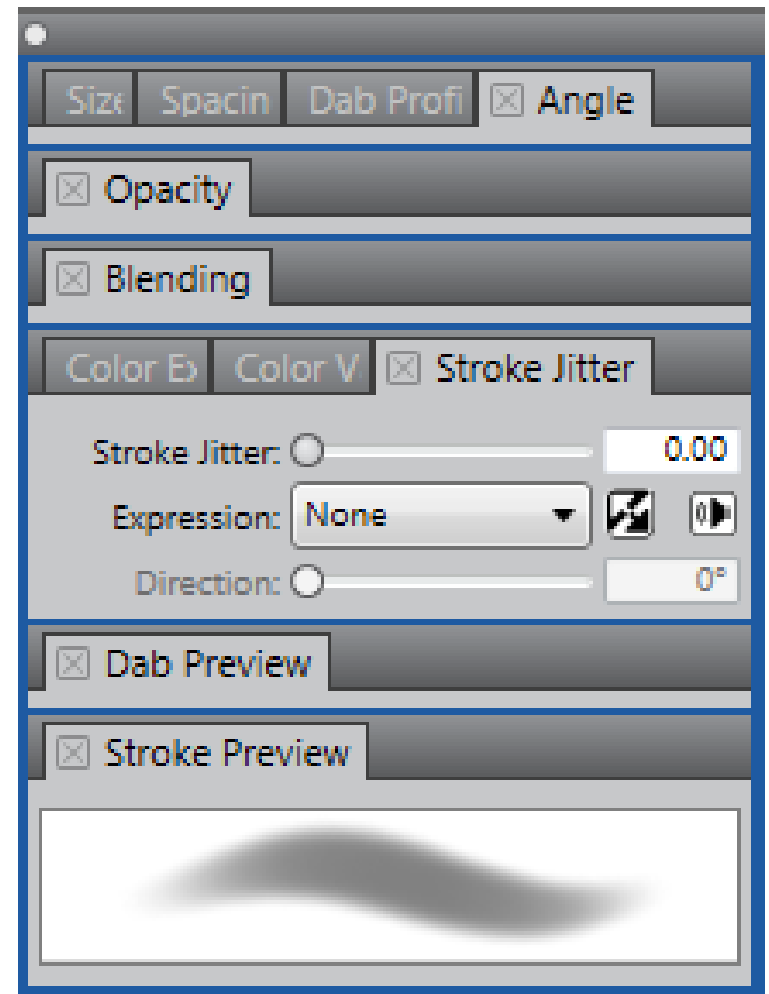
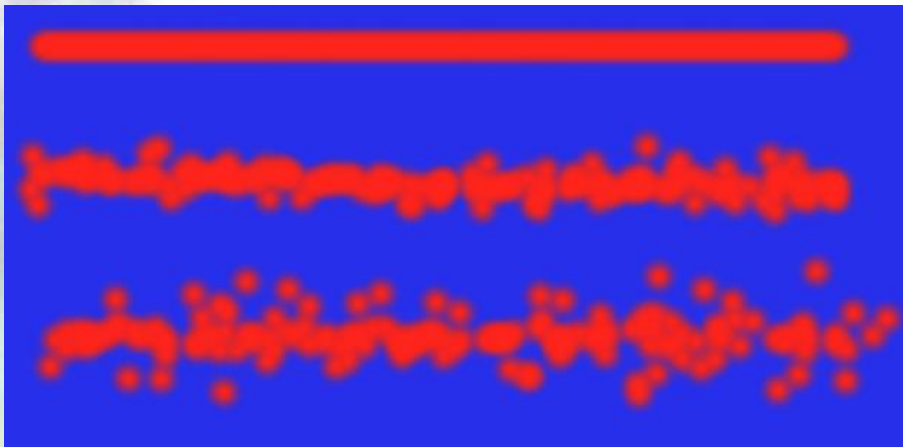


V – 0%
V – 25%
V – 50%



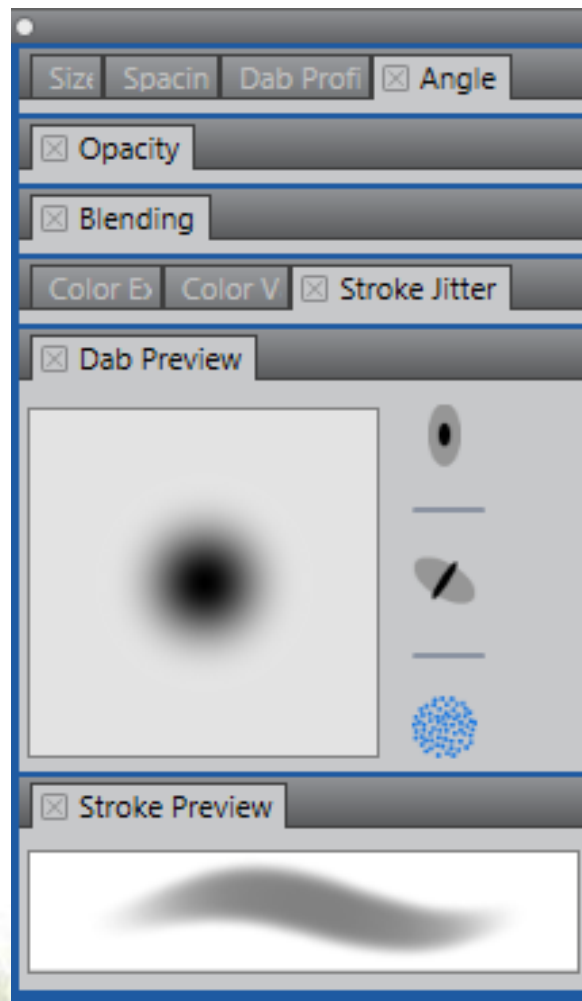
Narzędzia

- Panel Stroke Jitter – Skok rozrzutu
 - Pociągnięcia pędzlem przy Stroke Jitter = 0%, 25 % i 50%



Narzędzia

- Panel Dab Preview – Podgląd dotknięcia



Preview Size and Shape –
Podgląd rozmiaru i kształtu

Preview Hard Media -
Podgląd twardości

Preview Brush Dab – Podgląd
dotknięcia pędzla

Narzędzia - Pędzle

Acrylics and Gouache – Akryle i Gwasze

- Zestaw pędzli akrylowych; podobnie jak ich odpowiedniki w świecie rzeczywistym, to uniwersalne pędzle, które pozwalają na **zastosowanie farb szybkoschnących na płótnie**. Większość pędzli pozwala tworzyć pokrywające pociągnięcia, są też możliwe wielokolorowe pociągnięcia. Niektóre, wchodząc w interakcję z pikselami podłoża, tworzą realistyczne efekty.
- Różne rodzaje pędzli Gwasz – Gouache pozwalają malować z **płynnością akwareli i nieprzejrzystością akrylu**. Rodzaje te wahają się od drobnych pędzli do płaskich i grubych. Pociągnięcia utworzone pędzlami Gwasz pokrywają kolory podłoża.

Narzędzia - Pędzle

Airbrushes - Aerografy

- Aerografy, delikatnie **natryskując farbę**, dokładnie odzwierciedlają prawdziwy aerograf w akcji. Jednak niektóre odmiany mają inny sposób budowania koloru. Większość Aerografów buduje kolor już po jednym pociągnięciu. Niektóre aerografy cyfrowe, aby uzyskać kolor, muszą nałożyć kilka pociągnięć pędzla.

Narzędzia - Pędzle

Artists – Pędzle artystyczne

- Pędzle artystyczne pomagają malować w **stylu mistrzowskich artystów**. Na przykład, można malować w stylu Vincenta Van Gogha z wieloma odcieniami koloru lub w stylu Georges Seuratz z wieloma punktami. Podczas korzystania z któregośkolwiek z wariantów pędzla artysty, przeciągając szybko tworzymy szersze pociągnięcia pędzla. Można skorzystać z ustawień kolorów zmienności w celu regulacji kolorystyki pociągnięć.

Narzędzia - Pędzle

Blenders - Blendery

- Pędzle **mieszające** – Blenders wpływają na piksele podłoża, przemieszczając je i mieszając. Niektóre warianty pędzli tworzą efekty mieszania farb z zastosowaniem wody lub oleju. Mogą również wygładzać linie służące do rysowania i cieniowania, podobnie jak w szkicu ołówkiem lub węglem.

Narzędzia - Pędzle

Chalk & Crayons - Kreda i kredki

- Różne rodzaje Kredy – Chalk tworzą gęste, urozmaicone tekstury **naturalnej kredy, które uwidaczniają ziarnistość papieru**. Krycie jest związane z naciskiem rysika.
- Duża różnorodność kredek – Crayons – od miękkich i matowych po woskowe i ziarniste. Tworzą **tekstury współdziałające z ziarnistością papieru**. Podobnie jak w przypadku innych suchych rodzajów pędzla, krycie zależy od nacisku rysika.

Narzędzia - Pędzle

Charcoal & Conte - Węgiel & kredki Conte

- Różne rodzaje Węgla - Charcoal - od ołówków do twardych lub miękkich pałeczek. Krycie jest zależne od nacisku rysika.
- Pędzle mieszające – Blendery - mogą być stosowane w celu zmiękczenia i wymieszania warstw węgla. Warto zachować sprawdzone i ulubione warianty połączeń węgla i blenderów w niestandardowej palecie.
- Podobnie jak Kreda - Chalk, kredki Conte tworzą teksturowe warstwy, które oddają fakturowość papieru. Krycie jest zależne od nacisku rysika.

Narzędzia - Pędzle

Cloners – Pędzle klonujące

- Rodzaje Klonerów zachowują się podobnie jak inne pędzle, z wyjątkiem tego, że nie nanoszą farby, ale pobierają ją ze sklonowanego źródła. Pędzle te **odtwarzają obrazy źródłowe** i jednocześnie odtwarzają je jako obraz w stylu artystycznym, takich jak na przykład kreda pastelowa lub akwarela.

Narzędzia - Pędzle

Digital Watercolor - Cyfrowa akwarela

- Cyfrowa Akwarela może być stosowana na wszystkich standardowych warstwach pikseli, w tym na Canvas. Na przykład, jeśli zastosujesz efekt akwareli na zdjęciu, pociągnięcia pędzla Cyfrowej Akwareli mogą być nakładane bezpośrednio na obrazie.
- Jeśli tworzysz realistyczną akwarelę od podstaw, pędzle Prawdziwa Akwarela - Real Watercolor lub Akwarela - Watercolor pozwalają na bardziej **realistyczny przepływ, mieszanie i absorpcję kolorów**.
- Na szerokość pędzli Cyfrowej Akwareli ma wpływ nacisk rysika, z wyjątkiem pędzla Mokrej Gumki – Wet Eraser.

Narzędzia - Pędzle

Erasers - Gumki

- Gumka wymazuje aż do koloru papieru. Wybielacz wymazuje do bieli stopniowo rozjaśniając i usuwając kolor. Pędzel Mroczny – odwrotnie - stopniowo zwiększa nasycenie barw, budując kolory w kierunku czerni. Nacisk wszystkich rodzajów pędzla Eraser określa ilość wymazywanych kolorów.

Narzędzia - Pędzle

F-X - Pędzle F-X

- Pędzle F-X umożliwiają uzyskanie szeregu twórczych rezultatów. Niektóre dodają koloru; inne wpływają na podstawowe piksele. Najlepszym sposobem, aby docenić pędzle F-X jest eksperymentowanie z nimi na obrazie i pustym płótnie.
- Niektóre rodzaje, takie jak Ziarnisty Zniekształcający – Grainy Distorto czy Ziarnisty Przemieszczający – Grainy Mover, wywołują skutki mieszania. Inne, takie jak Huragan - Hurricane, Turbulencja - Turbulence, czy Wodne Bąbelki - Water Bubbles, wywołują skutki bardziej dramatyczne.

Narzędzia - Pędzle

Gel - Pędzle Żel

- Pędzle Żelowe - Gel **pozwalają utworzyć tintę** - odcienie kolorów bazowych obrazu za kolorem pociągnięcia pędzlem. Na przykład, żółte pociągnięcie daje żółte odcienie kolorów bazowych. Pędzle Efekt żelu jest podobny do Trybu Mieszania warstwy poprzez zastosowanie metody kompozytowego żelu – Gel composite (patrz panel Warstw i Tryby mieszania); jednakże, nie wymaga żadnych warstw, aby osiągnąć te same rezultaty.

Narzędzia - Pędzle

Image Hose - Rozpylacz Obrazków

- Spray Obrazków – Image Hose to specjalny pędzel, który dotyczy obrazów zamiast koloru. Ilustracje te pochodzą ze specjalnych plików graficznych zwanych rozpylaczami - nozzles. Każdy plik rozpylacz zawiera wiele obrazów, które są zorganizowane według takich cech, jak wielkość, kolor i kąt. Każda cecha (parametr) może być połączona z atrybutem rysika, takimi jak prędkość, nacisk i kierunek
- Nazwa każdego pędzla Rozpylacza obrazków – Image Hose określa efekty. Na przykład Linear-Size-P- Kąt-R łączy rozmiar (P) i ustawia kąt losowo (R).

Narzędzia - Pędzle

Impasto - Pędzle Impasto

- Pędzle Impasto używają **klasycznej techniki nakładania grubej warstwy farby na kanwie, aby stworzyć wrażenie głębi**. Informacja o głębokości pociągnięcia przechowywana jest z warstwą, ale trzeba wyświetlić informacje o Impasto, aby ją zobaczyć.
- Niektóre odmiany pędzli, takie jak Kwas Ryjący – Acid Etch, lakier bezbarwny – Clear Varnish, Głębka Grabi i Teksturyzujący Bezbarwny – Texturizer-Clear, stosują efekt głębi dla pikseli podłoża. Inne rodzaje tworzą pociągnięcia trójwymiarowe z bieżącego koloru farby.

Narzędzia - Pędzle

Liquid Ink - Płynny Tusz

- Pędzle Płynne Tusze – Liquid Ink łączą tusz i farbę, aby utworzyć **efekt malowania gęstą cieczą**. Istnieją trzy główne rodzaje pędzli Liquid Ink; te, które stosują farbę, te, które usuwają farbę, aby stworzyć efekt starcia, i te, które zmiękczejają krawędzie. Nowa warstwa jest tworzona automatycznie podczas pierwszego zastosowania pociągnięcia. Można również tworzyć efekty 3D z ciekłym atramentem.

Narzędzia - Pędzle

Markers - Markery

- Odmiany pędzli z kategorii Marker **odzwierciedlają rzeczywiste markery**. Różne warianty pędzli – od dokładnego do nieostrego, mają różne kształty wkładów i poziom zmętnienia.

Narzędzia - Pędzle

Oils - Obrazy olejne

- Niektóre Pędzle Olejne są półprzezroczyste i mogą być stosowane do wywołania efektu szyb. Inne warianty są nieprzezroczyste i przykrywają pociągnięcia bazowe.
- Niektóre pozwalają pracować, jak z tradycyjnymi farbami olejnymi. Można też tworzyć kolory mieszane na palecie Miksera – Mixer Pad i stosować je bezpośrednio na płótnie. Kolory mogą być mieszane również na płótnie.
- Niektóre pędzle nanoszą określoną porcję oleju, którą następnie przenosi się do obrazu. W trakcie malowania na płótnie pędzel traci olej i pociągnięcie staje się słabsze. Ponieważ warstwy nie mają właściwości płótna stosowanego w rzeczywistości do farb olejnych, pociągnięcia pędzla zastosowane na warstwie nie znikają tak szybko.

Narzędzia - Pędzle

Palette Knives - Szpachelki paletowe

- Można użyć palety Szpachelki do **skrobania, pchania lub podnoszenia i przeciągania kolorów obrazu**. Tylko jeden wariant - Loaded Palette - stosuje bieżący kolor farby.

Narzędzia - Pędzle

Particle brushes - Pędzle Cząsteczkowe

- Pędzle te są **inspirowane fizyką cząstek**; stwarzają niepowtarzalny wygląd kompozycji. Emitują one cząstki z centralnego punktu, a te z kolei rysują wzór linii (ścieżek) w miarę poruszania się po płótnie.

Narzędzia - Pędzle

Pastels - Pastele

- Pastele, które obejmują pastele olejne, wahają się od twardych pastelowych stylów, które uwidaczniają ziarno papieru do bardzo miękkich pasteli, które całkowicie pokrywają istniejące farby. Krycie jest związane z siłą nacisku rysika.

Narzędzia - Pędzle

Pattern Pens - Wzór Długopisów

- Pędzle Wzór Długopisów pozwalają użyć pędzla, aby zastosować wzór do obrazu. Można zmieniać funkcje, takie jak wielkość wzoru i folii. Na przykład, Wzór Pen Micro zmniejsza rozmiar wzoru, a wzór Pen przezroczysty dotyczy półprzezroczystości wersji wzoru.

Narzędzia - Pędzle

Pencils - Ołówki

- Pędzle Ołówki - Pencils świetnie nadają się do grafik, które tradycyjnie wymagają ołówka do tworzenia **prostych szkiców dla rysunków fine-line**. Podobnie jak ich naturalne odpowiedniki, pędzle Ołówki wchodzi w interakcję z płótnem tekstury.

Narzędzia - Pędzle

Pens - Długopisy

- Pędzle Długopisy, jak Rake Scratchboard oraz Bamboo Pen, tworzą realistyczne efekty bez wad tradycyjnych długopisów, które mogą się zatkać, odpryskiwać lub wysychać.
- Gdy zechcesz odtworzyć kaligrafię pióra na ziarnistej fakturze lub gładkich pociągnięciach pędzla kaligrafii, warianty Brush oferują szereg możliwości twórczych.

Narzędzia - Pędzle

Photo - Zdjęcie

- Pędzle Zdjęcie pozwalają modyfikować obrazy cyfrowe lub istniejące kompozycje. Na przykład, można oczyścić zdjęcie według dostosowywanie koloru lub usuwanie rys, dodać efekt rozmycia lub wyostżenia obrazu. Można również dodać kolor do skali szarości.

Narzędzia - Pędzle

Real Watercolor - Prawdziwa Akwarela

- Pociągnięcia pędzli Prawdziwej Akwareli umożliwiają przepływ i zastosowanie pigmentów w bardzo naturalny sposób, pomagając tworzyć realistyczne akwarele. Ponadto pociągnięcia pędzli wchodzą w interakcję z papierem i jego ziarnistą strukturą, czego można oczekiwać od akwarel rzeczywistych.

Narzędzia - Pędzle

Real Wet Oil - Prawdziwe Mokre Oleje

- Pędzle Wet Oil mogą pomóc osiągnąć realistyczne pociągnięcia. Prawdziwe Mokre Oleje pozwalają kontrolować lepkość farby i nasycenie koloru, podobnie do mieszania farby olejnej z podłożem.

Narzędzia - Pędzle

Simple - zwykłe pędzle

- Zwykłe pędzle – Simple to **powszechnie stosowane odmiany pędzla z różnych kategorii pędzli**, aby pomóc Ci zacząć szkicować i malować. Umożliwia szybki dostęp do ołówka, długopisu, markera, aerografu, pędzla blendera i gumki.

Narzędzia - Pędzle

Smart Strokes - Inteligentne Smugi

- Inteligentne Smugi – Smart Strokes są oparte na popularnych wariantach pędzli z innych kategorii, ale są zoptymalizowane do współpracy z Photo Painting System.

Narzędzia - Pędzle

Sponges - Gąbki

- Gąbki - Smokes pozwalają tworzyć różne tekstury poprzez zastosowanie bieżącego koloru farby do pokrycia istniejącego koloru lub mieszanki kolorów. Niektóre odmiany pędzla Gąbki - Sponge tworzą ślady farby pod różnymi kątami za każdym kliknięciem rysika. Odmiana Mokrej Gąbki, taka jak np. Ziarnista Mokra Gąbka – Grainsy Wet Sponge, tworzy smugi podczas przeciągania po płótnie. Rozmazująca Mokra Gąbka – Smearly Wet Sponge pozwala wtopić aktualny kolor farby z istniejącymi kolorami podczas przeciągania po płótnie.

Narzędzia - Pędzle

- Sumi-e
- Pędzel Sumi-e pozwala tworzyć płynne pociągnięcia w stylu sumi-e. Ponadto, dostępne różne rozmiary i kształty pędzla pomagają odtworzyć tradycyjne pociągnięcia sumi-e.

Narzędzia - Pędzle

Tinting - Barwienie

- Pędzle Barwiące umożliwiają stosowanie efektów do zdjęć lub istniejących kompozycji. Na przykład, można zastosować półprzezroczysty kolor do obszarów czarno-białego zdjęcia za pomocą pędzla Podstawowego Okrągłego – Basic Round. Zastosowanie różnych kolorów do różnych warstw w różnym stopniu przezroczystości pozwala uzyskać bardziej subtelny lub dramatyczny efekt.

Narzędzia - Pędzle

Watercolor - Akwarela

- Pędzle Akwarela – Watercolor **tworzone na warstwie Akwarela** pozwalają na rozplýwanie kolorów, mieszanie i chłonięcie przez papier. Warstwa Akwarela jest tworzona automatycznie po pierwszym pociągnięciu pędzla Akwarela. Warstwa pozwala kontrolować wilgotność i szybkość schnięcia papieru, co skutecznie symuluje konwencjonalne nośniki akwareli. Większość wariantów pędzli Akwarela wchodzi w interakcję z fakturą płótna. Możesz użyć pędzla Akwarela do uzyskania efektu wodnego dla zdjęcia, zmieniając płótno na warstwę Akwareli.

Klonowanie

- Klonowanie jest funkcją, dzięki której – między innymi – możemy utworzyć obraz malarski ze zdjęcia! W obszarze tej czynności jest też funkcja Auto-Painting, która wręcz sama, automatycznie przetwarza zdjęcia, malując z nich obrazy.
- Aby rozpocząć proces przetwarzania zdjęcia w obraz, należy wybrać polecenie Quick Clone z menu File.
- W otwierającym się panelu Clon Source – Klonowanie źródła

