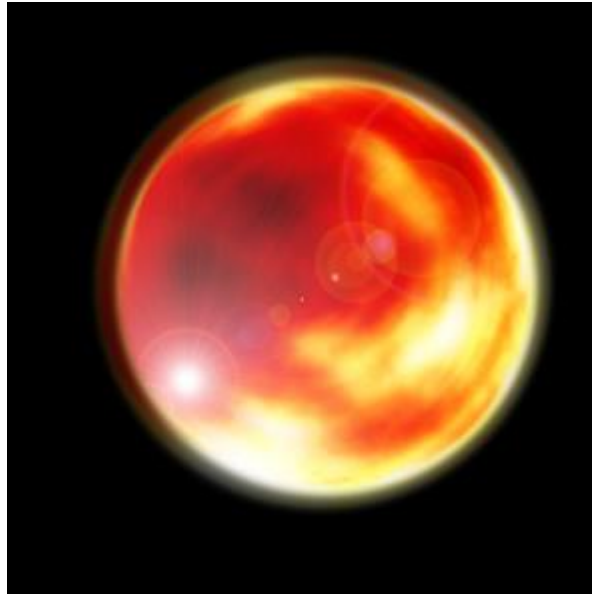
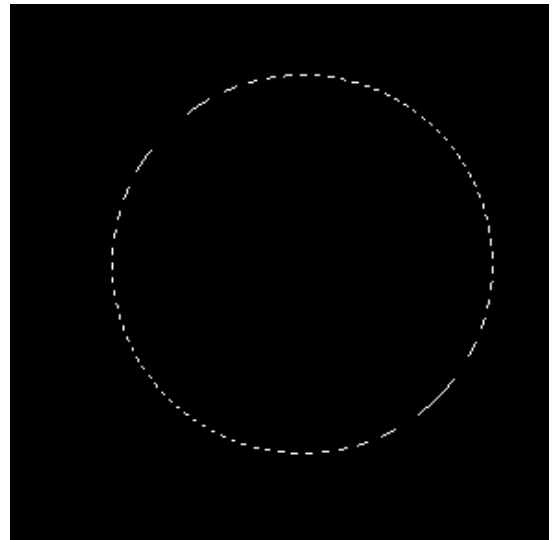


## Zadanie 1 – Planeta

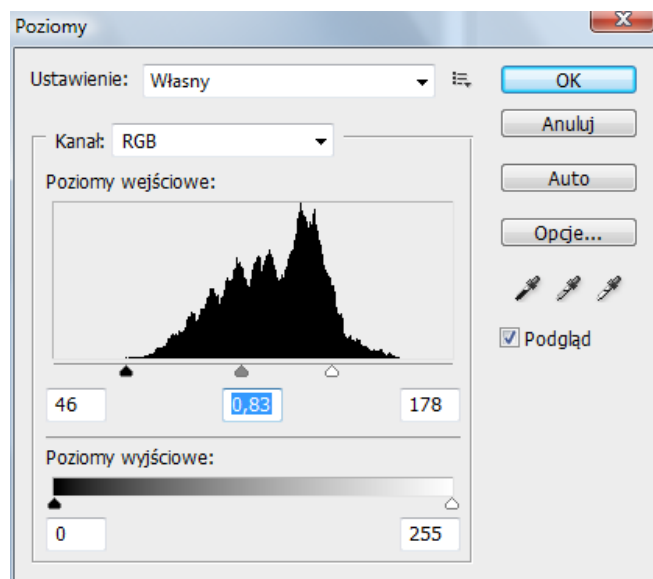
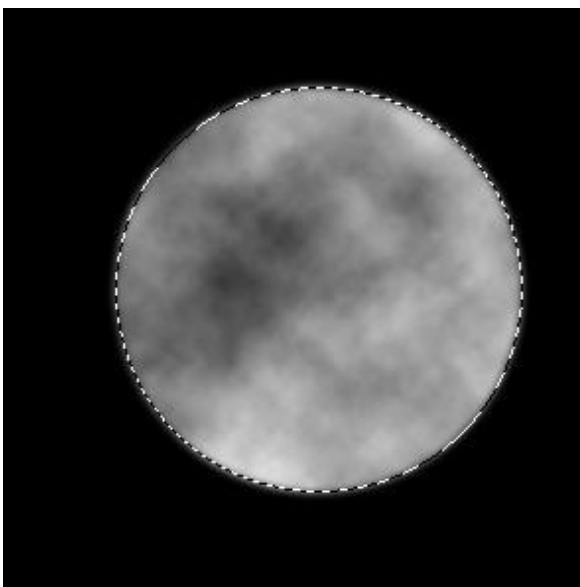
Oto efekt tego ćwiczenia:

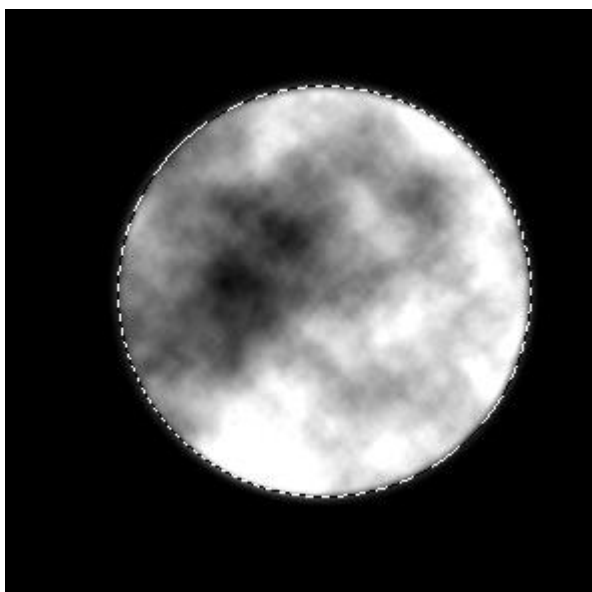


Zacznijmy od utworzenia obrazu 600x600 pikseli z czarnym tłem. Za pomocą narzędzia zaznaczenia eliptycznego narysujmy na środku koło (w nowej warstwie)

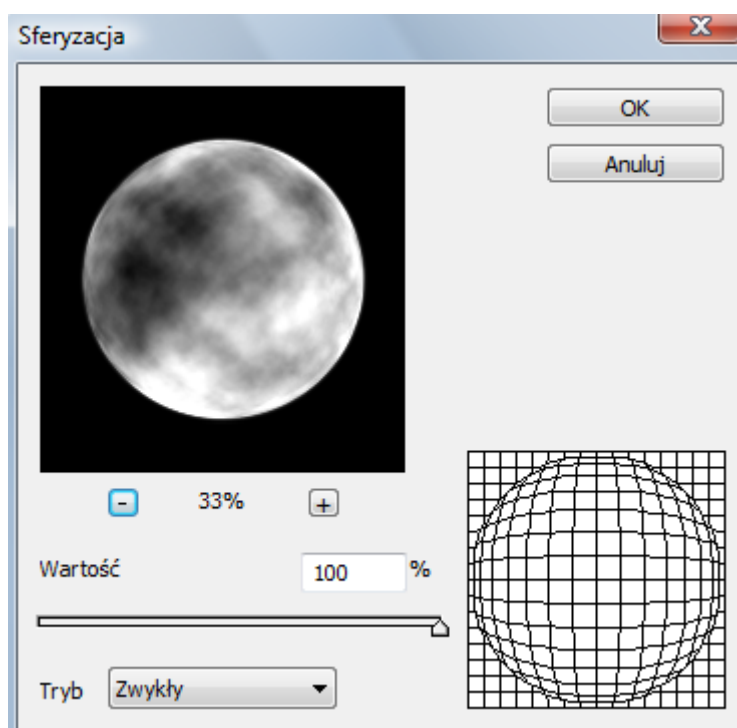


Naciśnijmy „D”, żeby zresetować kolory. Wypełnijmy obszar zaznaczenia chmurami (filtr **Renderowanie** → **Chmury**). Za pomocą **Obrazek** → **Dopasuj** → **Poziomy** poeksperymentujmy z poziomami

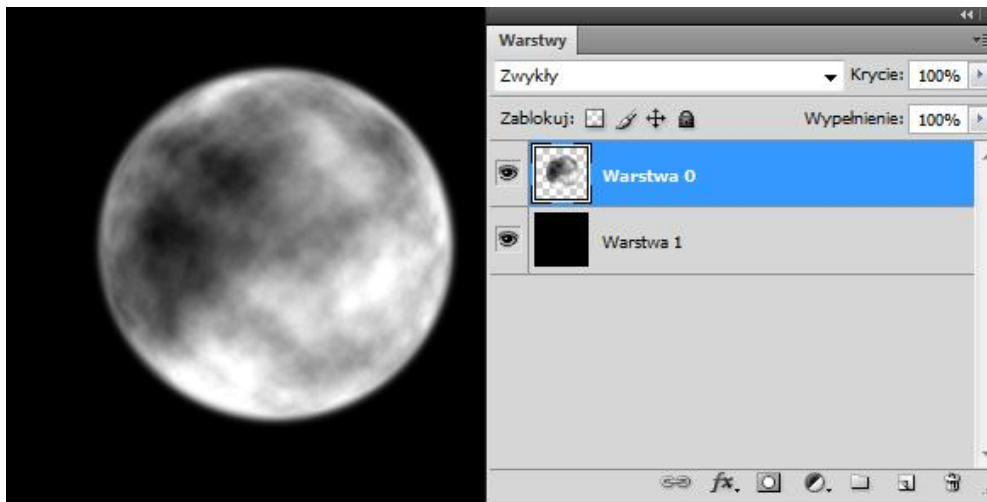




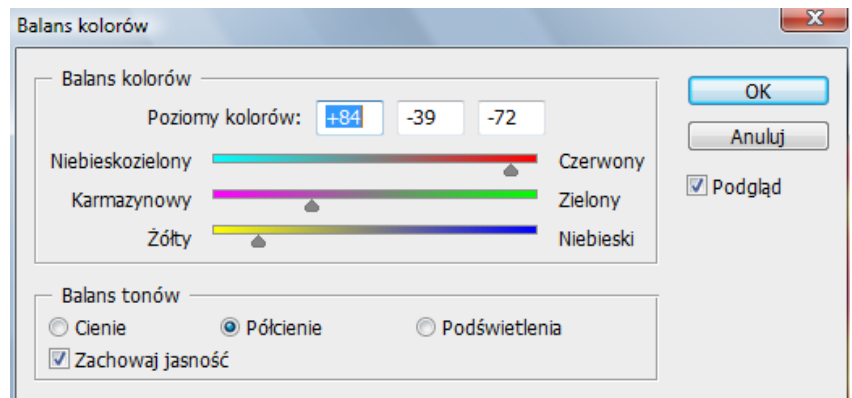
Za pomocą filtru **Zniekształcenie** → **Sferyzacja** zniekształćmy zaznaczony obszar, jakby był rozciągnięty na kuli:



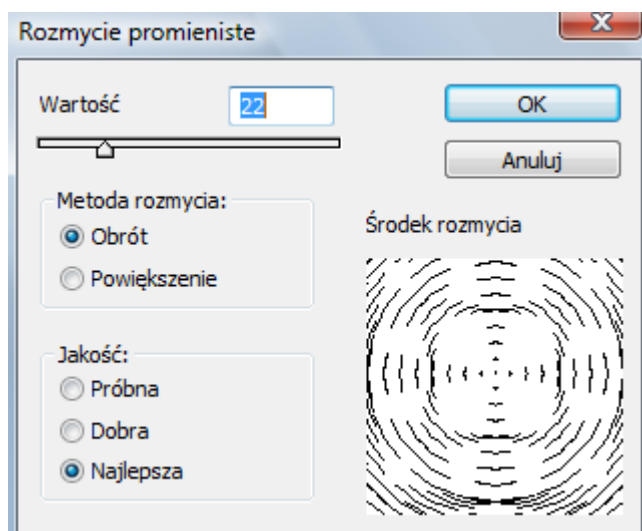
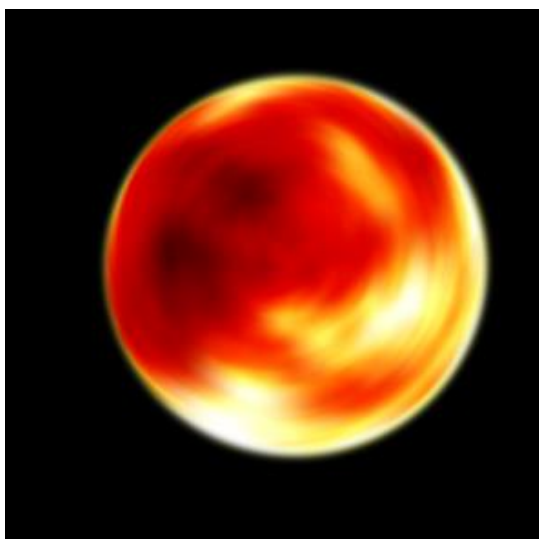
Odwróćmy zaznaczenie (aby zaznaczony był obszar tła, nie planeta), ustawmy **wtapianie** na kilka pikseli wykasujemy zaznaczenie dwukrotnie. Spowoduje to „zmiękczenie” krawędzi planety.



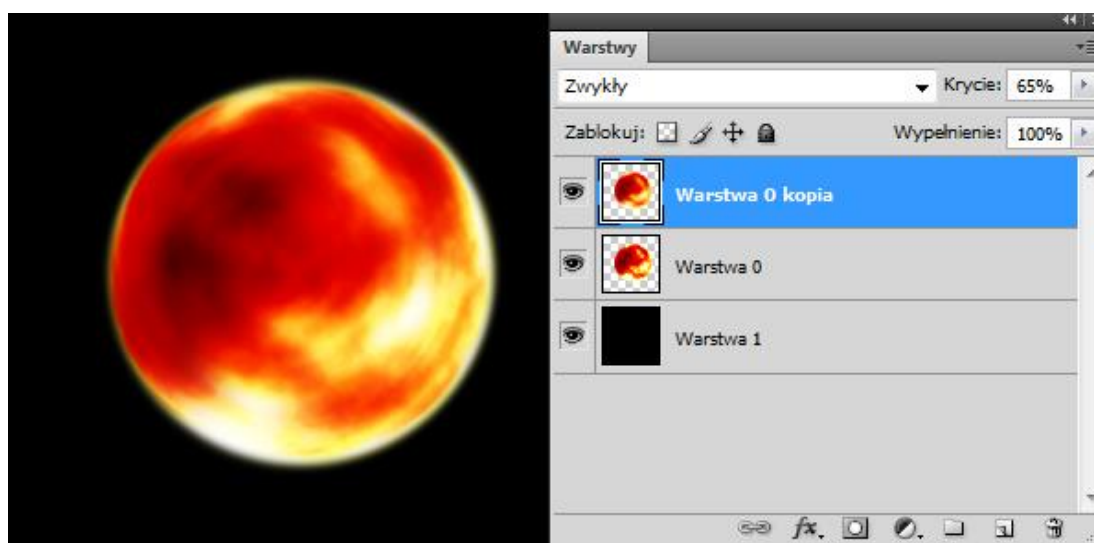
Zmodyfikujmy teraz **balans kolorów** (**Obraz > Dopasowania**), na przykład jak na ilustracji poniżej. Zmień balans kolorów dla cień, półcieni i podświetleń.



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

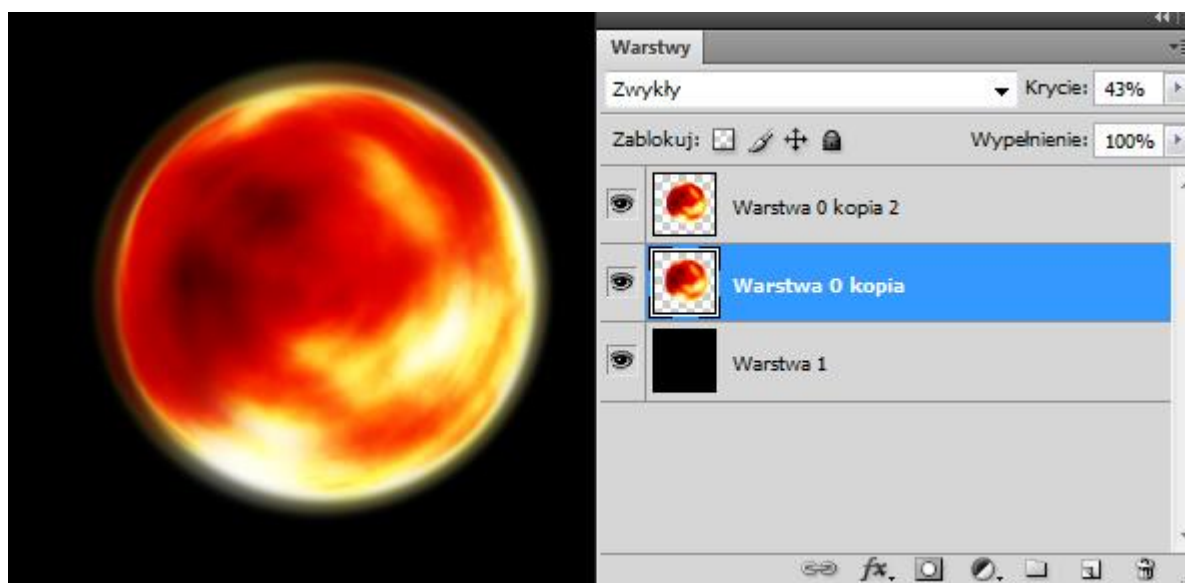


Ustawmy tryb krycia skopiowanej warstwy dla uzyskania ciekawego efektu.



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.