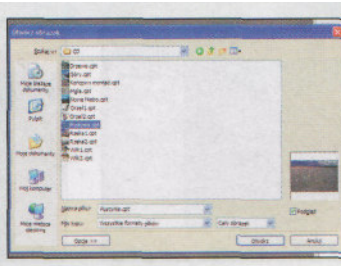


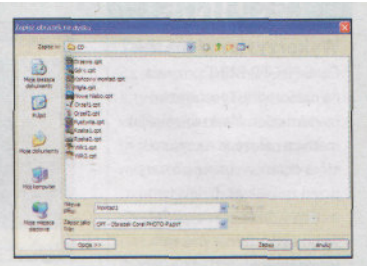
OKNA DOKOWANE

Uruchom program Corel PHOTO PAINT i zamknij okno powitalne programu. Upewnij się, że otwarte jest okno dokowane **Obiekty**, w którym widoczne będą warstwy tworzonego rysunku. Jeżeli go nie widać po prawej stronie ekranu, z menu **Okno** wybierz polecenie **Okna dokowane i Obiekty**. Okno to jest właściwie niezbędne w trakcie prac nad bardziej złożonymi rysunkami.



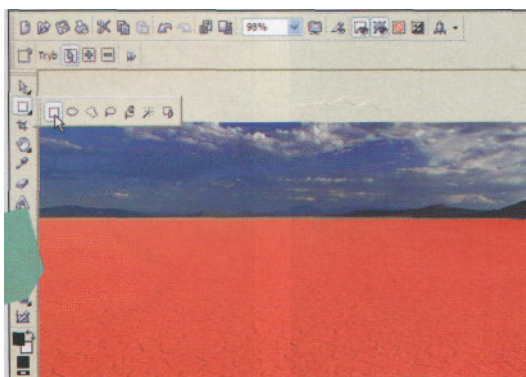
PODKŁAD

Pracę nad rysunkiem zacznij od wybrania z menu **Plik** polecenie **Otwórz**. W oknie **Otwórz obrazek** przejdź do folderu, a następnie do folderu z materiałami do artykułów i wskaż plik o nazwie **Pustynia.cpt**. W oknie **Otwórz obrazek** włącz w prawym dolnym rogu opcję **Podgląd** i sprawdź, czy rysunek zawiera zdjęcie pustyni, po czym kliknij przycisk **Otwórz**.



ZMIANA WIELKOŚCI PODGLĄDU

po otwarciu rysunku w oknie **Obiekty** widać będzie jedną warstwę o nazwie **Tło**. Ponieważ samo okno dokowane zabiera sporo miejsca, kliknij przycisk **Maksymalizuj** w prawym górnym rogu okna z rysunkiem. Dzięki temu podgląd rysunku zajmie całą wolną przestrzeń, jeżeli jeszcze jej nie wypełnił w całości naciśnij klawisz [F4]. Z menu **Plik** wybierz polecenie **Zapisz jako** i zapisz rysunek pod nazwą **Montaż1.cpt**.



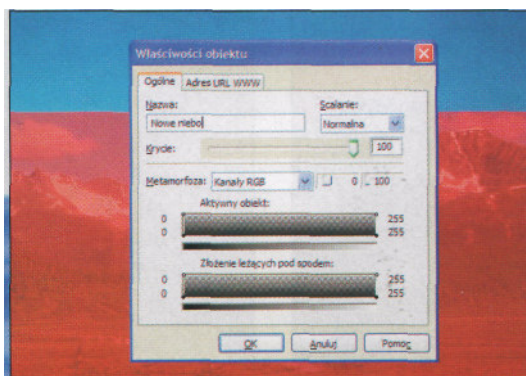
POD MASKĄ

Korzystając z prostej maski, zaznaczymy na podkładzie obszar zajęty przez niebo. Kliknij w pasku narzędzi przycisk **Maska prostokątna**, a następnie wyznacz na rysunku prostokąt, począwszy od lewego górnego narożnika zdjęcia, aż do prawego górnego rogu pustyni. Po wykonaniu tej operacji cały obszar zajęty przez niebo i góry powinien być zaznaczony. Pozostały fragment zdjęcia zostanie przykryty czerwoną maską.



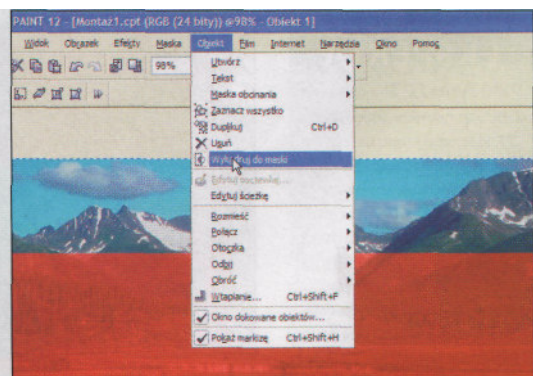
NOWE NIEBO

W kolejnym kroku otwórz menu **Plik** i wybierz z niego polecenie **Importuj**. Wybierz z plików załączonych rysunek o nazwie **Nowe Niebo.cpt** i kliknij przycisk **Otwórz**. Obok kursora widoczna teraz będzie miniaturka wybranego pliku, bowiem możesz od razu wyznaczyć wielkość, jaką ma zajmować importowany rysunek, jednak, aby uniknąć zmiany jego wielkości, po prostu kliknij lewym klawiszem myszy.



NOWA NAZWA

Po wczytaniu do rysunku nowego obiektu program nada mu automatycznie nową nazwę. Pamiętaj jednak, aby ją zmienić, co pozwoli w przyszłości łatwo go zlokalizować. Kliknij dwukrotnie w oknie **Obiekty** nowy element. W oknie **Właściwości obiektu** otwórz zakładkę **Ogólne** i w polu **Nazwa** wpisz nową nazwę elementu. W tym przypadku nadaj mu nazwę **Nowe niebo**.



SZYBKE PRZYCINANIE

W pasku narzędzi kliknij przycisk **Wskaźnik obiektów** i przeciągając punkty kontrolne, jakie umieszczone są w narożnikach obiektu, możesz zmienić jego wielkość. Narzędzie **Wskaźnik** pozwala też na przesuwanie obiektu w obrębie całego rysunku. Przystaw go tak, aby ponad czerwoną maską widać było fragment gór oraz nieco nieba, po czym z menu **Obiekt** wybierz polecenie **Wykadrnij do maski** i naciśnij [Ctrl] + [R], aby usunąć maskę.



COŚ JEST POD SPODEM

Po nałożeniu nowego nieba możesz zmienić przezroczystość nowego elementu lub zaznaczonego obszaru, dzięki czemu widoczne będą obiekty ukryte pod nim. W tym przypadku najlepiej będzie, jeżeli skorzystasz z przezroczystości gradientowej. Dzięki jej zastosowaniu można wygodnie odsłonić część obiektów znajdujących się na dolnej warstwie.

PRZEZROCZYŚCI

Włącz Wskaźnik obiektów i kliknij obiekt „Nowe niebo”. Kliknij w pasku narzędzi przycisk Interakcyjny cień i przytrzymaj klawisz myszy. Z palety wybierz narzędzie Interakcyjna przezroczystość obiektów. Nie wybieraj z listy Typ żadnego rodzaju przezroczystości tylko przeciągnij myszką od lewego górnego rogu „Nowego nieba” do dolnego prawego rogu.

STOPIEŃ PRZEZROCZYŚCI

Przeciągając wskaźnik umieszczony w polu w linii wyznaczającej kierunek gradientu, określ stopień zmiany przezroczystości. Przesuń wskaźnik do 3/4 strzałki gradientu, dzięki czemu tylko z prawej strony „Nowe niebo” będzie przezroczyste. Jeżeli okaże się, że nowe góry nakładają się na piasek pustyni, włącz Wskaźnik i przesunij obiekt do góry.



WSPINACZKA GÓRSKA

Nadszedł teraz czas na uzupełnienie zdjęcia kolejnymi elementami wybranymi z innych zdjęć. Otwórz menu Plik i wybierz polecenie Otwórz. Wyszukaj m naszej płycie CD plik Góry.cpt i wczytaj go do programu. Zdjęcie zawiera dość skomplikowany obiekt, jednak do zaznaczenia wybranych fragmentów zdjęć możesz w programie Corel PHOTO-PAINT wykorzystać siedem różnych narzędzi.



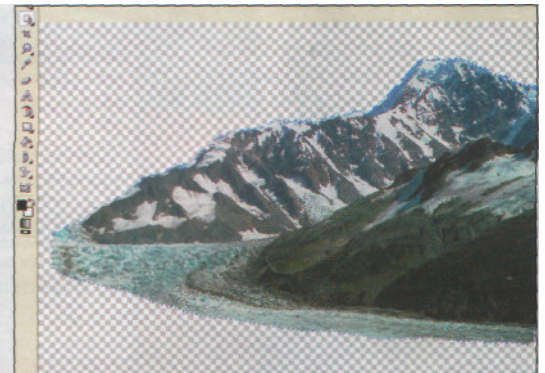
PĘDZEL MASKI

- Kliknij w pasku narzędzi przycisk Maska prostokątna i przytrzymaj chwilę wciśnięty klawisz myszy, obok przycisku pojawi się pasek z przyciskami uruchamiającymi narzędzia do różnorodnego tworzenia masek. Ponieważ zaznaczenia wymaga obiekt o dość nieregularnym kształcie, włącz narzędzie Maska odrębna bądź Pędzel maski. Są one zwykle najczęściej stosowane do zaznaczenia złożonych elementów.



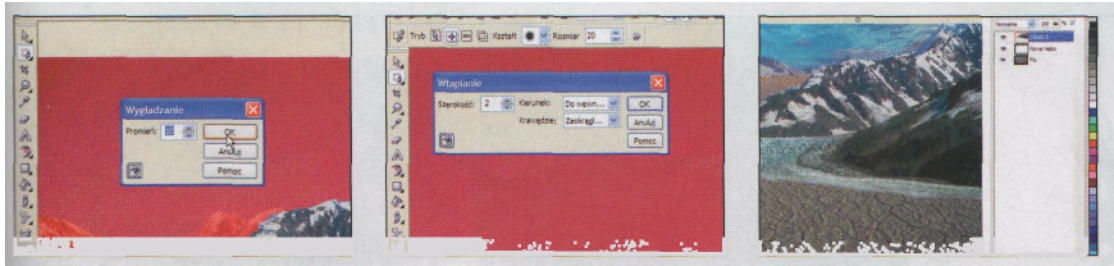
ZAZNACZANIE OBIEKTU

Jeżeli skorzystasz z narzędzia Maska odrębna, zacznij zaznaczanie w takim miejscu, abyś mógł wygodnie przesunąć kursor wokół całego obiektu. Ustaw kursor w miejscu, od którego zaczniesz operację, i waśnij lewy klawisz myszy. Nie zwalniasz go, przesunij uważnie kursorem wzdłuż granic obszaru, który będziesz chciał wykorzystać. Na koniec zbliż kursor do miejsca, od którego zaczęłaś zaznaczania i kliknij dwukrotnie.



EKSPERYMENTY

Jeżeli zdecydujesz się na wykorzystanie narzędzia Pędzel maski, zamaluj uważnie obszar wzdłuż krawędzi gór. Następnie kliknij w pasku kontekstowym narzędzi do zaznaczenia przycisk Wybiera tryb dodawania i zamaluj pozostały obszar, który chcesz zaznaczyć. Jeżeli chcesz sprawdzić, jak wygląda zaznaczony fragment, wybierz z menu Edycja polecenie Kopiuj, a następnie naciśnij [Ctrl]+[N] i [Ctrl]+[V].



WYGŁADZENIE KRAWĘDZI

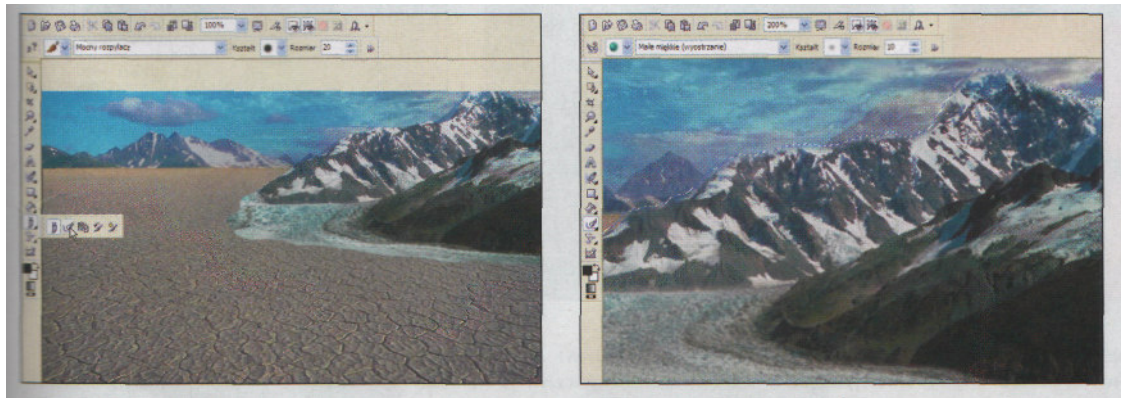
Jeżeli przy zaznaczaniu drżała ci ręka, z menu Maska wybierz Kontur maski, a następnie Wygładzanie. Podaj promień wygładzania, np. 10 pikseli, i kliknij OK. Utworzoną maskę możesz wykorzystać do uzyskania bardziej realistycznych gór. Stopniowo zwiększ przezroczystości pikseli rozmieszczonych wzdłuż krawędzi edytowanego obszaru.

ROZMYCIE KRAWĘDZI

Z menu Maska wybierz Kontur maski, a następnie Wtapianie. W nowym oknie wpisz szerokość, na jakiej ma być wtopiona krawędź maski oraz wybierz kierunek wtapiania. W polu Szerokość wpisz wartość 2, z listy Kierunek wybierz opcję Do środka, zaś z listy Krawędzie opcję Zaokrąglone. Po wtopieniu krawędzi maski z menu Edycja wybierz Kopiuuj.

OSADZANIE OBIEKTU

Przejdź do rysunku pustyni (Montaż .cpt) i z menu Edycja wybierz Wklej, a następnie Wklej jako nowy obiekt. Zmień nazwę obiektu na „Góry” i przeciągnij go myszką we właściwe miejsce. Przesuwając punkty kontrolne obiektu dopasuj jego wielkość do całego rysunku. Jeżeli chcesz ocenić wygląd rysunku bez łączenia obiektu z innymi elementami kliknij warstwę Tlo.



NARZĘDZIE WYOSTRZANIA

Chcąc nieco uwydatnić wstawione wtaśnie co góry, musimy wyostrić ich rysunek. Można by do tego wykorzystać jeden z filtrów, warto jednak zachować pełną kontrolę nad tą operacją, tak aby wyostreniu uległy tylko wybrane fragmenty wzgórz. Najprościej TOżesz wykonać taką operację, wykorzystując narzędzie **Efekt**. Kliknij na pasku narzędzi przycisk Malowanie, przytrzymaj klawisz myszy i w palecie narzędzi kliknij przycisk Efekt

WYOSTRZANIE GÓR

W pasku opcji narzędzia kliknij pierwszą listę rozwijalną i kliknij **przycisk Wyostrenie**. Rozwiń drugą listę i wybierz opcję **Małe miękkie (wyostrenie)**. W polu **Rozmiar** wpisz wielkość pędzla, po czym kliknij w oknie dokowanym warstw wstawiony obiekt gór. Następnie przeciągnij kursorem po obrazie gór i wyostrz go delikatnie. Jeżeli nie jesteś pewien, czy w wybranych miejscach wyostrzyć obraz, lepiej zrezygnuj z tej operacji



FALE ROZBIJAJĄCE SIĘ O BRZEG

Warto jeszcze urozmaicić surowy krajobraz przez dodanie rzeki, która podmywałaby krawędź pustyni. Do tego celu niezbędne będzie zastosowanie rysunku Rzeka.cpt, który dołączony jest na płycie CD, a także sporej mieszanki maskowania i klonowania oraz narzędzia Pędzel przezroczystości obiektów i trybu scalania obiektów. 30-óceniu zaznaczonego fragmentu możesz go skopiować do Montaż .cpt.

NIECO MGŁY

Warto dodać nieco oparów unoszących się nad piaskami, co odda nieco temperaturę, do jakiej rozgrzany jest grunt. W tym celu przygotowaliśmy odpowiedni rysunek i za pomocą programu Corel KnockOut 2 wycięliśmy fragment, który można zastosować. Wybierz z menu Plik polecenie Importuj i wczytaj plik Mgła.cpt. Z listy Tryb scalania w oknie Obiekty wybierz opcję Nakładka lub Jasność i przeciągnij suwak Krycie do wartości 81.



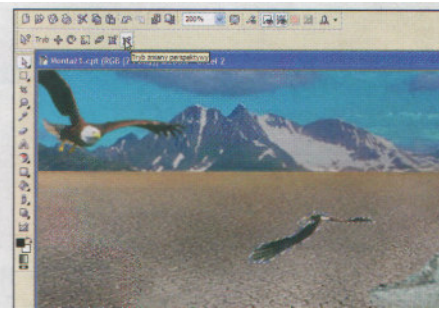
OKO ORŁA

Po przygotowaniu zasadniczej sceny nadszedł czas na jej urozmaicenie o elementy, na których może skupić się wzrok. Za pomocą programu Corel KnockOut 2 przygotowaliśmy kilka rysunków, które mogą się do tego przydać. Umieszczone są one w folderze CPP i tam również znajdziesz rysunek **Orzell .cpt**, od którego można zacząć uzupełnianie grafiki.



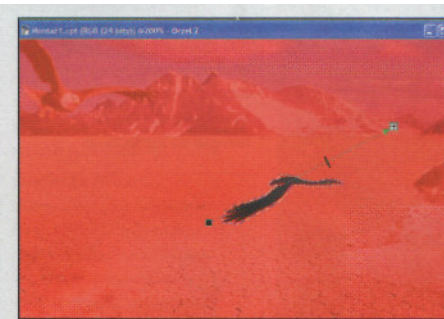
KOREKTA KRAWĘDZI

Plik wybierz polecenie **Importuj** i wskaż w folderze plik o nazwie **Orzell .cpt**, po czym kliknij przycisk **Importuj**. Kliknij w oknie rysunku i przeciągając punkty kontrolne, które otaczają „Orła” zmniejsz jego sylwetkę. Przeciągnij go następnie w lewy górny róg rysunku. Włącz narzędzie **Efekt**, wybierz pędzel **Małe miękkie** (wyostrzenie) i wyostrz krawędzie sylwetki.



PAMIĘTAJ O PERSPEKTYWIE

Ponieważ orzeł zwrócony jest w lewo, w kierunku krawędzi rysunku wybierz z menu **Obiekt** polecenie **Odbij**, a następnie **W poziomie**. Teraz warto podkreślić realizm całej sceny. Naciśnij klawisze [Ctrl] + [D], aby skopiować sylwetkę i odbij kopię w pionie. Włącz narzędzie **Wskaźnik obiektów** i w pasku właściwości kliknij przycisk **Tryb zmiany perspektywy**. Przeciągając punkty kontrolne, nadaj kopii perspektywę.



ORŁA CIĘŃ

Kiedy sylwetka orła jest już ułożona na piasku, wybierz z menu **Maska** polecenie **Utwórz i maska z obiektów**. Kliknij w pasku narzędzi przycisk **Malowanie** i zamaluj cień na czarno. Kliknij przycisk narzędzia **Interakcyjny cień** i przytrzymaj klawisz myszy, po czym z palety narzędzi wybierz **Interakcyjna przezroczystość obiektów** i przeciągnij kursorem wzdłuż sylwetki.



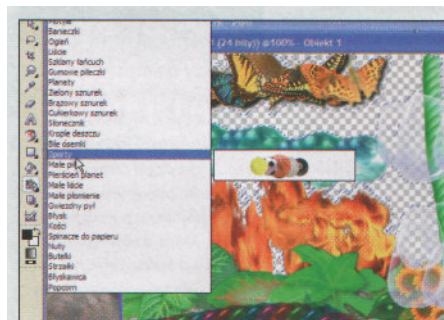
BEZLISTNE DRZEWO

Z menu **Maska** wybierz polecenie **Usuń** i otwórz rysunek **Drzewo.cpt**. Dla ułatwienia pracy jest w nim już utworzona maska otaczająca pień drzewa, czyli kolejny obiekt, który można umieścić w tworzonej grafice. Wystarczy więc, że skopiujesz drzewo i wkleisz je do rysunku z montażem. Włącz **Wskaźnik obiektów** i zmniejsz pień oraz przesun go nieco bliżej brzegu rzeki.



CIĘŃ PNIA

Kliknij w pasku narzędzi przycisk **Interakcyjny cień**. Następnie kliknij rysunek pnia w jego dolnej części i nie zwalnając przycisku, przeciągnij kursor dość daleko w prawo. Na tle piasku pojawi się zarys tworzonego cienia. Ustaw punkt sterujący cienia w odpowiednim miejscu i zwolnij klawisz myszki. Możesz też w pasku opcji rozwinąć listę cieni i wybrać opcję **Hard Pers RT**.



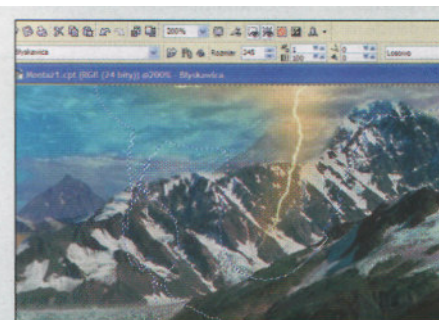
GOTOWE OBIEKTY

Warto dodać do naszego montażu jeszcze jakiś element, który rozjaśniłby nieco dość ponury w sumie obraz. Możesz do tego celu wykorzystać gotowe obiekty, jakie Corel PHOTO-PAINT może wstawiać do rysunku. Utwórz nowy rysunek i kliknij w pasku narzędzi przycisk **Malowanie** i przytrzymaj klawisz myszy. Kliknij przycisk **Rozpylacz obrazków**, a w pasku właściwości wybierz rodzaj obiektów i przeciągnij myszką przez obrazek.



BŁYSKAWICA

Zamknij nowy rysunek i wróć do rysunku ze swoim montażem. Pozostaw włączone narzędzie **Rozpylacz obrazków** i w pasku właściwości kliknij listę rozwijalną **Typ pędzla**. W oknie **Obiekty** kliknij przycisk **Nowy obiekt** i kliknij dwukrotnie jego pasek. Zmień nazwę obiektu na **Błyskawica**. Wybierz z listy pędzeli o nazwie **Błyskawica** i kliknij w prawym górnym rogu rysunku.



DOPASUJ KSZTAŁT

Jeżeli wielkość błyskawicy nie jest odpowiednia, to naciśnij klawisz **Delete**. W pasku właściwości narzędzia **Rozpylacz obrazków** wpisz w polu **Rozmiar** wartość 345. Kliknij jeszcze raz obrazek i sprawdź, czy wielkość błyskawicy jest właściwa. Jeżeli nie odpowiada ci kształt błyskawicy, to skasuj wstawiony obiekt i kliknij rysunek jeszcze raz. Powtórz tą operację kilka razy, aby uzyskać właściwy kształt błyskawicy.



KORZENIE

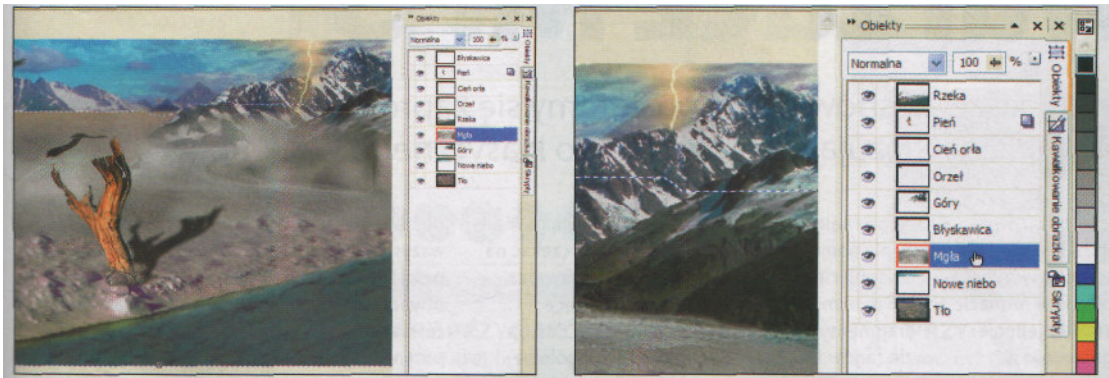
Jeżeli przyjrzyj się utworzonemu montażowi, na pewno zauważysz, że pień drzewa wygląda trochę nienaturalnie, ponieważ kończy się na dole ostrą krawędzią, która wyraźnie odcina się od powierzchni pustyni. Aby wygodnie poprawić rysunek w tym miejscu, wyłącz widok wszystkich warstw oprócz podkładu i samego drzewa. W tym celu kliknij w oknie **Obiekty** ikonę oka poprzedzającą nazwę każdego obiektu.

PĘDZEL KLONOWANIA

Kliknij w pasku narzędzi przycisk **Usuwanie efektu „czerwonych oczu”** i przytrzymaj klawisz myszy i w palecie narzędzi wybierz **Klonowanie**. W pasku właściwości narzędzia wybierz rodzaj pędzla i kliknij umieszczoną obok listę rozwijalną i wybierz opcję **Normalne (klonowanie)**.

KLONOWANIE

Następnie kliknij zdjęcie w pobliżu pnia, aby wskazać punkt źródłowy, który będzie określał, jaki fragment rysunku będzie klonowany. Przeciągnij kursorem narzędzia **Klonowanie** wokół podstawy pnia. Program będzie nakładał obraz z punktu źródłowego, który będzie się zmieniał zgodnie z ruchami kursora.

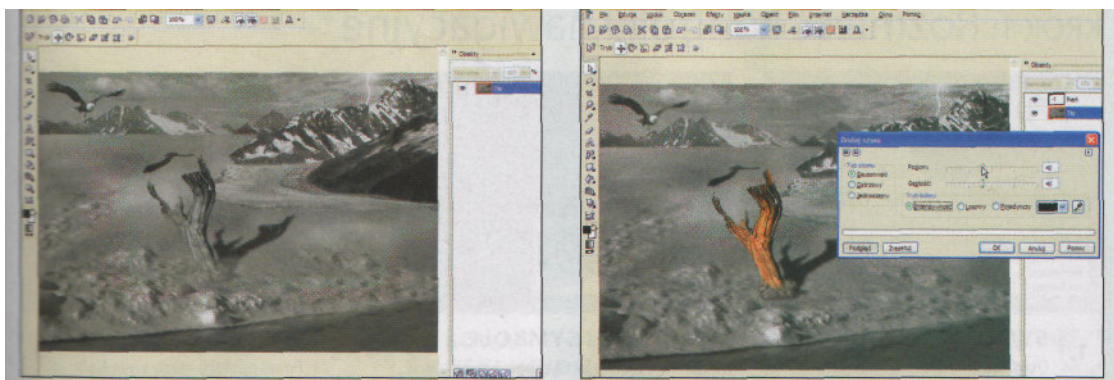


KOLEJNOŚĆ WARSTW

Warto stale pamiętać, w jaki sposób kolejno tworzone lub wstawiane do rysunku warstwy i obiekty oddziałują ze sobą. Corel PHOTO-PAINT automatycznie każdą nową warstwę umieszcza na szczycie stosu utworzonego przez dotychczas powstałe obiekty. W każdej jednak chwili możesz zmienić tę kolejność, decydując o sposobie nakładania się poszczególnych obiektów na siebie.

ZMIANA KOLEJNOŚCI

Wprowadzanie zmian w kolejności ułożenia warstw jest bardzo proste. Wystarczy, że klikniesz w oknie **Obiekty** nazwę warstwy i przeciągniesz ją w nowe miejsce, po czym zwolnisz klawisz myszy. Operację taką można też wykonać za pomocą klawiszy [Shift]+[Page Up] lub [Page Down], czy [Ctrl]+[Page Up] lub [Page Down], a także przy użyciu poleceń z menu **Obiekty=>Rozmieść=>Kolejność**.



ZMIANA NASYCENIA

Po takim przygotowaniu montażu możesz jeszcze poprawić wygląd grafiki za pomocą różnych sztuczek graficznych, które zwiększą realizm całej sceny i uczynią ją jeszcze bardziej interesującą. Z menu **Edycja** wybierz **Punkt odniesienia**, a następnie z menu **Obiekt** wybierz **Połącz i Połącz wszystkie obiekty z tłem**. Z menu **Obrazek** wybierz polecenie **Dopasuj**, a następnie **Zmniejsz nasycenie do zera**.

WIĘCEJ ZIARNA

Możesz też zwiększyć podobieństwo rysunku do klatki filmu. Z menu **Edycja** wybierz **Przywróć do punktu odniesienia**. Zaznacz wszystkie obiekty za wyjątkiem drzewa i z menu **Obiekt** wybierz **Połącz i Połącz obiekty z tłem**. Z menu **Efekty** wybierz teraz **Szum i Dodaj szum**. Przeciągnij suwak **Poziom i Gęstość** do wartości około 40, a w polu **Typ szumu** włącz opcję **Gaussowski** i kliknij **OK**.