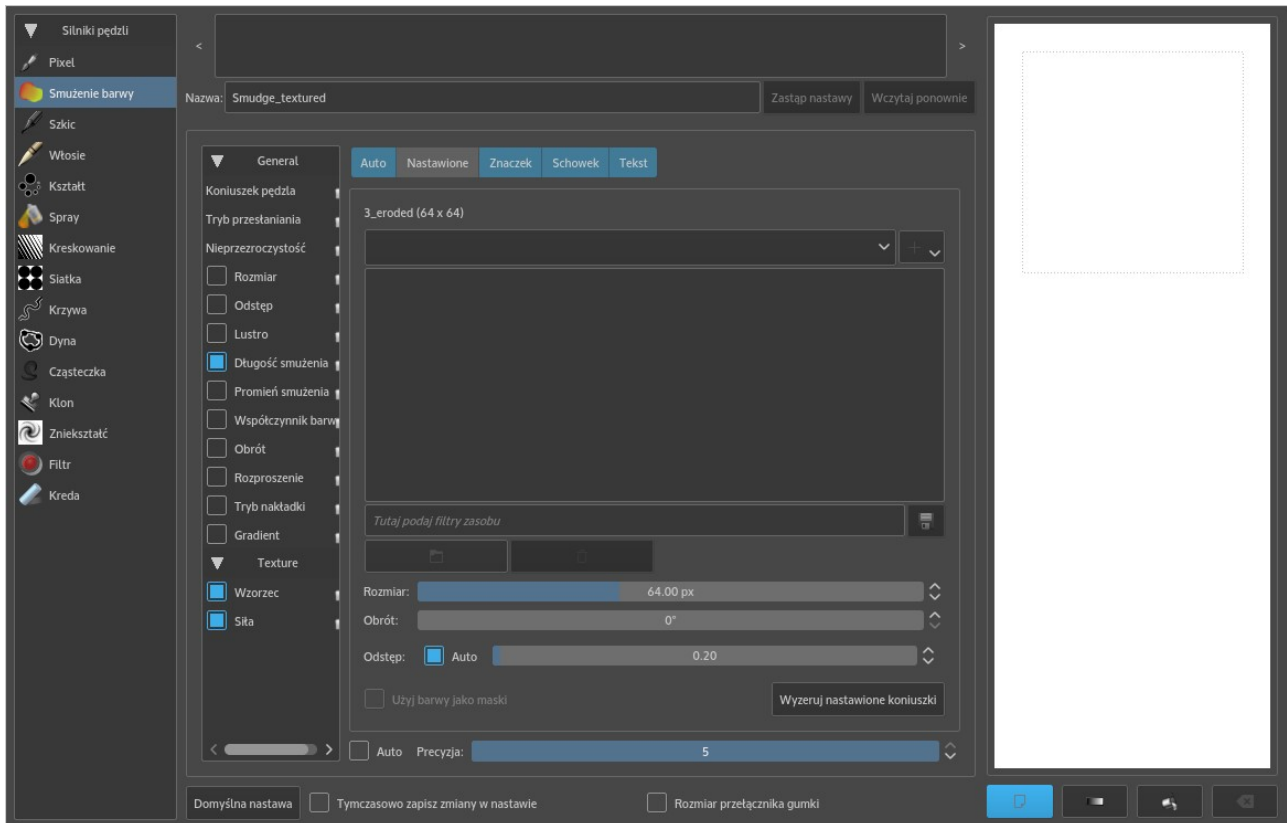


Krita 2.9

03 – Edytor nastawek pędzli



Krita domyślnie zawiera wiele nastawek pędzli, ale aby je zmieniać i tworzyć nowe musisz nauczyć się jak używać edytora nastawek pędzli.

Pierwsze co musisz zrobić to kliknąć na ikonkę pędzla, aby otworzyć okno Edytora Ustawień Nasadek Pędzli – okno jest widoczne na zrzucie ekranu.

Z lewej strony możesz wybrać różne rodzaje silników pędzli, każdy z nich oferuje specyficzne dla siebie opcje. Najbardziej popularnym silnikiem jest pędzel Pixel, tak więc na początku przyjrzymy się jemu. Inne silniki są użyteczne do różnych typów malowania i efektów. Szczegółowo przyjrzymy im się trochę później.

Na środku okna znajdują się kilka elementów, od góry do dołu:

- listę zainstalowanych nastaw pędzli dla wybranego silnika
- nazwę wybranej nasadki pędzla, w tym miejscu możesz podać nazwę i zapisać ją jako nową nasadkę, lub użyć przycisku „Zastąp nastawy” aby nadpisać istniejącą nastawę pędzla, lub

użyć przycisku „Wczytaj ponownie” aby ponownie załadować definicję nasady

- ustawienia nasady – to jest najistotniejsza część ustawień. Po lewej stronie dostępne są sekcje ustawień a po prawej ustawienia dla wybranej sekcji. Zauważ, że dla każdej sekcji po lewej stronie istnieje mała ikonka kłódki. Kliknięcie na nią prawym klawiszem i wybranie „Zablokuj” spowoduje zablokowanie tej właściwości i nawet kiedy wybierzesz inną nasadę albo inny silnik pędzla wartość ta pozostanie na tym samym poziomie. Ponownie klikając prawym przyciskiem na kłódce masz do wyboru „Odblokuj (przywróć ustawienia z nastawy)” to załaduje wartość tej właściwości z definicji tej nastawy i „Odblokuj (zachowaj bieżące ustawienia)” odblokuje zachowując ustawienia z poprzedniej nastawy.
- Kilka ustawień związanych z zachowaniem nastawy pędzla. Przycisk „Domyślna nastawa” wczytuje domyślne ustawienia nastawy dla wybranego silnika pędzla. Zaznaczone pole „Tymczasowo zapisz zmiany w nastawie” spowoduje zachowanie ustawienia zmienionej nastawy w danej sesji bez nadpisywania oryginału. Czyli jeżeli jest otwarty plik i zostanie zmieniona nastawa pędzla to ta zmiana będzie pamiętana do zamknięcia aplikacji, natomiast jeżeli zostanie zamknięta aplikacja i otwarta ponownie to zostanie przywrócone domyślne ustawienie nastawy. Zaznaczenie pola „Rozmiar przełącznika pędzla” pozwala na trzymanie osobno wielkości pędzla i wielkości gumki tego pędzla (domyślnie klawisz E przełącza pomiędzy pędzlem a jego gumką)

Po prawej stronie znajduje się obszar do malowania, można tam testować ustawienia nastawy. Prostokątny obszar zaznaczony „mrówkami” jest używany do tworzenia ikony podglądu dla nowej nastawy pędzla. Możesz użyć przycisków do: wczytania domyślnej miniaturki ostatnio zaznaczonej nastawy, wypełnienia obszaru malowania gradientem, wypełnienia obszaru malowania kolorem tła, wyczyszczenie obszaru malowania. Te przyciski są bardzo przydatne do stworzenia w locie ładnych miniatur twojej nastawy.

Dobra to teraz przyjrzyjmy się ustawieniom Silnikowi Pędzla Pixel:

W pierwszej sekcji „Koniuszek pędzla [Brush Tip]” możesz wybrać kształt rodzaju maski. W zakładce Auto możesz wybrać czysto parametryczny kształt maski lub ustawić kształt maski na podstawie zdefiniowanych obrazków dostępnych w zakładce „Nastawione [Predefined]”. Zakładka „Znaczek [Stamp]” służy do stworzenia końcówki pędzla na podstawie widocznych warstw. Zakładka „Schowek [Clipboard]” służy do stworzenia końcówki pędzla na podstawie zawartości schowka, a „Tekst [Text]” jest zabawym sposobem malowania za pomocą liter.

W zakładce „Auto” jest dostęp do wszystkich parametrów tworzących maskę pędzla:

- Średnica [Diameter] – ustawia wielkość w pikselach
- Stosunek [Ratio] – ustawia stosunek pion/poziom
- Rodzaj maski [Mask type] – (Domyślny, Miękki, Gaussa) bardzo subtelne różne rodzaje generowania maski
- Kształt [Shape] – wybór pomiędzy bazowymi kształtami: koło, kwadrat
- Zanikanie [Fade] – poziome i pionowe zanikanie maski (dwa suwaki, no chyba, że został wybrany rodzaj maski Miękki to wtedy pojawi się krzywa)

- Kąt [Angle] – ustawia początkowy kąt maski pędzla
- Wierzchołki [Spikes] – dodaje wierzchołki
- Losowość [Randomness], Gęstość [Density] dodaje trochę szumu w nieprzeźroczystości
- Odstęp [Spacing] – ustawia odstęp pomiędzy każdą nanoszoną plamą przez pędzel (1=100% wielkości pędzla)
- Opcja Auto jest używana w celu usprawnienia antyaliasingu dla pędzli o okrągłym kształcie końcówki
- Opcja wygładzanie linii jest używana do specjalnego antyaliasingu maski pędzla
- Suwak precyzja jest bardzo istotny: przy maksymalnej wartości (5) pędzel jest najdokładniejszy, mniejsze wartości powodują że niektóre opcje są mniej dokładne, ale za to przy dużych pędzlach powoduje, że działają one znacznie szybciej. Auto precyzja spowoduje, że Krita postara się dostosować ustawienie precyzji do wielkości pędzla.

W drugiej sekcji „Tryb przesłaniania [Blending Mode]” można znaleźć formuły używane do miksowania kolorów podczas malowania. Takie same Tryby Przesłaniania są dostępne we właściwościach warstw (patrz: Rozdział Warstwy)

W sekcji „Nieprzeźroczystość” możesz ustalić maksymalną wartość nieprzeźroczystości dla pędzla i zaznaczyć „Włącz ustawienia pędzla” aby aktywować dowolne z dostępnych „czujników” i edytować je za pomocą krzywych. Możesz użyć różnych krzywych do poszczególnych „czujników” albo użyć jednego wspólnego dla wszystkich wybranych jeżeli opcja „Krzywa współdzielona we wszystkich ustawieniach” jest zaznaczona.

Przydatnymi czujnikami mogą być „Naciskowy”, „Kierunek odchylenia” i „Wzniesienie odchylenia” jeżeli twoje pióro (rysik) obsługuje nachylenie, „Prędkość”, „Kąt nachylenia”, „Obrót” jeżeli rysik obsługuje obrót, „Odległość”, „Czas”, „Niewyraźny”, „Zanikanie” i „Perspektywa” (używana z prowadnicami perspektywy).

W sekcji „Przepływ” - można ustawić maksymalną siłę przepływu, podobnie jak nieprzeźroczystości. Przepływ kontroluje nieprzeźroczystość przy każdym muśnięciu maską pędzla do całkowitej wartości nieprzeźroczystości. Zauważ, że przepływ jest aktywny tylko wtedy kiedy opcja „Lawowanie (Wash up)” jest włączona w sekcji Tryb Malowania. Jeżeli „Nawarstwianie (Build Up)” jest zaznaczone Nieprzeźroczystość kontroluje bezpośrednio nieprzeźroczystość dla każdego muśnięcia pędzla a globalna nieprzeźroczystość jest zawsze równa 100%. Zauważcie, że tryb „Nawarstwianie” jest trybem dziedzicznym dla starych zestawów nastawek, tak naprawdę nie jest on potrzebny teraz od momentu kiedy nieprzeźroczystość i przepływ zostały odpowiednio rozdzielone w wersji 2.9

Dostępnych jest również kilka sekcji, które można aktywować aby dodać dynamiczne ustawienia edytowalne krzywymi czujników, które umożliwiają kontrolowanie kształtu i pozycji twojego

pędzla: Wielkość, Odstęp, Lustro, Miętkość, Ostrość, Obrót i Rozproszenie

Następne sekcje są ustawieniami mającymi wpływ na kolor. Na początku można wybrać źródło. Domyślnie jest ustawione „Zwykła barwa” korespondująca z aktualnym Kolorem pióra i kolorem tła. Można również wybrać Gradient, Trochę losowy kolor, całkiem losowy kolor lub wzór.

Przeskoczmy teraz do sekcji Miks. Można tu uaktywnić dynamiczne opcje do miksowania kolorów. Jeżeli wybrana została opcja „Zwykła barwa” to miksowane będą kolory podstawowy z tłem, jeżeli natomiast został wybrany Gradient to miksowany będzie gradient.

Inne sekcje kolorów pozwalają na włączenie niektórych ustawień dynamicznie kontrolowanych przez krzywe czujników. Można stworzyć wariacje pomiędzy Odcieniem, Nasyceniem i Wartością malowanych kolorów.

Jeżeli zostanie zaznaczona opcja Aerograf, to pędzel dodawał nowe muśnięcia w zależności od czasu.

Tryb malowania został wyjaśniony wyżej, pozwala ci na wybór pomiędzy Nawarstwianie i Lawowanie.

No i w końcu jest jeszcze Opcja Tekstura. Możesz to aktywować i zaznaczyć wzorzec i wybrać wzór i go zaadoptować, w zakładce Siła, możesz dodać trochę dynamicznych ustawień mających wpływ na teksturę.

I na zakończenie jeszcze kilka słów odnośnie zarządzania zestawami nastawek.

- Jeżeli skasujesz lub nadpiszesz jakąś nastawkę to tak naprawdę nie jest ona usuwana tylko dodawana do pliku blacklist, z którego możesz zawsze odzyskać przypadkowo usunięte nastawki.
- Pliki z nastawkami można znaleźć używając Menu Górne → Ustawienia → Zarządzaj zasobami a następnie kliknąć na Otwórz Folder Zasobów w celu otworzenia tego folderu. Folder „paintoppresets” zawiera twoje nastawki. Jeżeli twoje nastawki używają jakiś map masek są one przechowywane w folderze „brushes”.
- Możesz zainstalować nowe nastawy kopiując pliki .kpp do folderu paintoppresets (i maski pędzli jeżeli są używane do folderu brushes) a następnie zrestartować Kritę albo możesz użyć systemu pęczków (zestawów). Zobacz osobny rozdział dedykowany temu systemowi.