



Daugavpils būvniecības tehnikums

Mācību priekšmets: **Datorgrafika**
Specialitāte: **Arhitektūras tehniķis**
1. kurss

Programmas CorelPhoto-Paint izzināšana caur arhitektūras kolāžas izveidi

Metodiskā izstrādne

Izstrādnes autors: **Zaiga Pettere**



ANOTĀCIJA

- VĀRDS UZVĀRDS: **Zaiga Pettere**
- METODISKĀS IZSTRĀDNES NOSAUKUMS: **Programmas CorelPhoto-Paint izzināšana caur arhitektūras kolāžas izveidi**
- Sasniedzamais rezultāts: **Iepazīstināt audzēkņus ar galvenajām programmas CorelPhoto-Paint īpatnībām caur aktuāla un interesanta uzdevuma izpildi.**
- Mērķauditorija (programmas nosaukums, kurss vai pedagogi): **specialitātes «Arhitektūras tehniķis» audzēkņi.**
- Metodiskās izstrādes praktiskais pielietojums: **Programmas CorelPhoto-Paint funkciju iepazīšana, zināšanu pielietošana arhitektūras projektu, skicju ātrai vizualizēšanai.**
- Uzskates un citi mācību līdzekļi: **Power Point prezentācija.**
- Metodiskās izstrādes aktualitāte/novitāte: **Darbojoties māsklas un dizaina jomā, viens no veidiem, kā ātri vizualizēt radošās idejas, ir skicju izstrāde. Skicju veidi var būt dažādi, bet visbiežāk izpildīti ar zīmuli. Taču mūsdienās pastāv daudz plašu iespēju kā ātri, bet vienlaikus efektīvi un spilgti atainot savu radošo domu. Palīgā nāk datorprogrammas. Programmu ietvaros var izveidot digitālās kolāžas, ko savā ziņā arī var nosaukt par skici. Arhitektūras jomā kolāžas var veiksmīgi atainot materiālu izvēli fasādes plānošanā un precīzu priekšstatu par to, kā ēka darbosies nākotnē. Uzdodot audzēkņiem šādu uzdevumu, viņi spēs ne tikai radoši izpausties, bet arī apgūt galvenās iemaņas programmā CorelPhoto-Paint. Dotais uzdevums nodrošina plašu tēmu, darbarīku pielietošanu, sākot no fotogrāfiju retušas, līdz pat objektu izgriešanas un darbībām ar slāņiem un maskām.**



SATURS

Ievads	4
1. Digitālā kolāža	5
2. Kolāžas nozīme arhitektūrā	7
3. Programma CorelPhotopaint un tās iespējas	9
4. Programma pielietojums uzdevuma izpildē	11
Secinājumi	13
Literatūras saraksts	14
Pielikumi	



IEVADS

Daugavpils būvniecības tehnikumā, Arhitektūras un dizaina nodaļā tiek realizēta Arhitektūras tehniķa programma, kuru var apgūt pusotra un četrus gadus laikā.

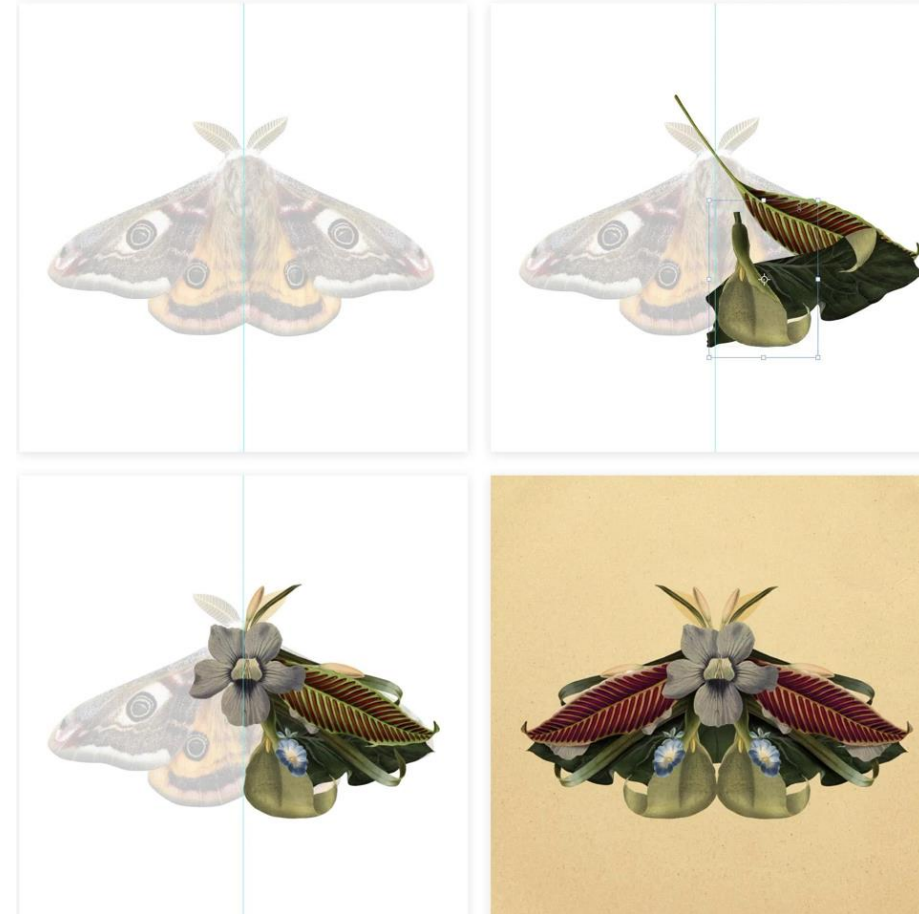
Balstoties uz izglītības programmu, izglītojamie apgūst mācību priekšmetu Datorgrafika, kura mērķis ir veicināt zināšanu un prasmju apguvi par datorgrafiku un sekmēt praktiskās iemaņas Corel Draw, Adobe Photoshop/Corel PhotoPaint grafisko redaktoru pielietošanā. Mācību priekšmeta ietvaros audzēkņi apgūst un darbojas vektora un rastragrafikas datorprogrammās, faktiski pielieto grafikas dizaina principus un burtveidolus dizaina risinājumos un projekta vizuālo materiālu sagatavošanai datorizētā vidē. Vairāku uzdevumu ietvaros izglītojamie iepazīs programmas funkcionālo daudzveidību un iespējas, ko sniedz šīs programmas.

Lai sekmētu izpratni par programmas CorelPhoto-Paint iespējām, tika izstrādāta plaša prezentācija ar detalizētu uzdevumiema aprakstu un darba gaitu. Iegūtās zināšanas audzēkņi turpmāk var izmantot arhitektūras projektu ātrai vizualizēšanai.



1. Digitālā kolāža

- Digitālās kolāžas galvenā definīcija ir līdzīga parastajai kolāžai, ar vienīgo atšķirību, ka tās izveides pamatā ir tehnoloģiju izmantošana. Līdzīgi kā papīra kolāžas, digitālā kolāža tiek izveidota, apvienojot digitālos attēlus no dažādiem avotiem jaunā mākslas darbā. Digitālo kolāžu pielieto ļoti plaši, taču mēs to parasti nepamanām. Vismaz neuztveram to kā tādu.
- Kad attēls tiek uzlikts uz fona, tā ir digitālā kolāža. Kad teksts tiek novietots virs attēla, tā ir digitālā kolāža. Ja vairāki attēli ir salikti kopā, tā ir digitālā kolāža. Tāpat kā jebkuram mākslas veidam, digitālajām kolāžām ir raksturīgas dažādas grūtības pakāpes, izmēri, krāsas un stili.





1. Digitālā kolāža

- Digitālā kolāža izmanto to pašu izstrādes paņēmieni, ko izmanto, veidojot parasto ar rokām darinātu kolāžu, kas rada pilnīgi jaunu mākslas darbu no esošo māksliniecisko materiālu kopas. Taču pastāv viens svarīgs fakts, kas jāatzīmē: digitālo kolāžu nedrīkst jaukt ar foto manipulāciju, jo tie ir divi ļoti atšķirīgi mediji.
- Foto manipulācija, kā paskaidro tās nosaukums, ir viena attēla kompozīcijas maiņas, manipulēšanas process, savukārt digitālā kolāža ir vairāku attēlu novietošanas un slāņojuma process viens virs otra.





2. Kolāžas nozīme arhitektūrā

- Arhitekti – tāpat kā visi citi mākslinieki – vienmēr meklē kaut ko jaunu, lai atšķirtos no iepriekšējās paaudzes. Kāds varētu būt nākamais solis hiperreālistiskās digitālās renderēšanas pasaulē? Vairākas arhitektūras firmas ir sākušas strādāt ar pēcdigitālo attēlu (*Postdigital image*), lai atrastu jaunu veidu, kā konceptualizēt pasaules progresīvākos dizainus.
- Pēcdigitālās tehnoloģijas arhitektūras pasaulē nozīmē atteikšanos no tradicionālās 3D hiperreālisma renderēšanas, kas nozarei ir pazīstams apmēram pēdējos 30 gadus, un tā aizstāšanu ar brīvas rokas zīmējumiem vai kolāžām. Topošie jaunie arhitekti strādā ar šo stilu, jo tas atdala viņus no reālistisku 3D vizualizāciju ražotāju “bara”, kas piesātina arhitektūras dizaina firmas visā pasaulē.
- Māksla vienmēr ir mainīga un virzās pa posmiem; tas nav jauns jēdziens. Galu galā mūzika, tēlotājmāksla un literatūra pagājušajā gadsimtā ir izgājušas cauri reālismam, modernismam un postmodernismam. No šī viedokļa arhitektūras nozare neatšķiras, īpaši ņemot vērā ka tās pamatā ir mākslinieciskās izteiksmes formas. Tāpēc attālināšanās no digitālās hiperreālisma renderēšanas nešķiet nekas neparasts.



2. Kolāžas nozīme arhitektūrā

- Postdigitālā arhitektūras kolāža ir viena no jaunākajām tendencēm, kas ir kļuvusi īpaši populāra Dienvidamerikas arhitektu vidū, kuri vēlas izcelties no tradicionālo hiperreālistisku 3D renderējumu pūļa. Lai gan šāda vizualizācijas metode nevar nodot "patiesu" priekšstatu par īpašumu, tas sniedz precīzu priekšstatu par to, kā ēka darbosies nākotnē.
- Ņemot vērā to, ka šobrīd tā ir aktuāla tēma pasaules arhitektūras firmās un universitātēs, būs interesanti vērot, kā šis stils attīstīsies nākotnē.





3. Programma CorelPhoto-Paint un tās iespējas

- Corel Photo Paint ir uz slāņiem balstīts rastra grafikas redaktors, kas ir līdzīgs populārajai programmai Adobe Photoshop. Tas ir iekļauts CorelDraw Graphic Suite kopš 1992. gada.
- Programmas Corel Photo Paint interfeiss sastāv no elementiem, kas līdzīgi lielākajai daļai citu redaktoru, un atšķiras pēc apstrādājamo failu specifikas. Tie, kas zina vismaz vienu video vai grafisko redaktoru, viegli sapratīs Corel Photo Paint interfeisa elementus. Tiem, kas pirmo reizi sastopas ar jaudīgiem attēlu apstrādes redaktoriem, ir sniegts šīs programmas interfeisa apraksts. Programmas funkcijas un rīki daudzējādā ziņā atgādina tāda izplatīta grafiskā redaktora kā Photoshop elementus.





3. Programma CorelPhoto-Paint un tās iespējas

- Kā tika minēts iepriekš, dotās programmas darba princips atgādina Adobe Photoshop, taču iespējas ir nedaudz ierobežotākas. Neskatoties uz to dotā programma ar katru gadu attīstās, uzlabojas un pietuvinās Photoshop iespējām. Programma Corel Photo-Paint dod iespēju darboties ar :
 - Slāņu veidošanu, grupēšanu un apvienošanu;
 - Fotogrāfiju tonālo apstrādi (efektiem un lēcām) kadrēšanu un retušu;
 - Otu, teksta un formo veidošanas instrumentiem;
 - Masku pieleitošanu un rediģēšanu.





4. Programma pielietojums uzdevuma izpildē

- Arhitektūras tehniķa programmas audzēkņiem, kuri iziet apmācības pusotra gada laikā mācību priekšmetā Datorgrafika tiek uzdots arhitektūras kolāžas izveide programmā Corel Photo-Paint.
- Dotā uzdevuma izstrāde paredz darbu ar plašu darbarīku klāstu. Ar līniju palīdzību audzēgņi izveido ēkas uzmetumu, dalījuma plaknēs. Ar masku palīdzību ievieto tekstūras vēlamajos laukumos, kā arī izgriež dekoratīvos elementus (kokus, krūmus) no fona. Ar efektu un lēcu palīdzību tiek sasniegts tēkūru vēlamais tonis. Ar otas palīdzību var papildināt kolāžu ar ēnām.





4. Programma pielietojums uzdevuma izpildē

- Izstrādājot šo uzdevumu audzēkņiem ir dota iespēja pašiem izvēlēties ēkas apdares materiālus un apkārt esošos dekorus. Tas ļauj viņiem vairāk aizdomāties par iespējamo fasādes izpildījumu, materiālu vizuālo saderību un apkārt esošās vides izskatu un funkcionalitāti.





Secinājumi

- Uzdevums ar kolāžas izstrādi ietver sevī plašu instrumentu pielietošanas klāstu.
- Tapušais mācību materiāls ne tikai ļauj plaši iepazīt programmas iespējas, bet tas ir arī aktuāls nozares ietvaros. Arhitektūras kolāžu izveide ierasto 3D vizualizāju vietā kļūst aizvien plašāk pielietota pasaules arhitektūras firmās un universitātēs. Saskaroties ar šī uzdevuma izpildi audzēkņiem jau būs priekšstats par digitālās kolāžas izstrādes procesu.
- Prezentācijas satura izstrādes laikā tika izpētīti atbilstoši literatūras avoti.

Literatūras saraksts

- Shalat, A. *CORELDRAW GRAPHICS SUITE 11*. Macworld, 19(12), p46, Database: Academic Search Premier, (2002).
- A Guide to Making a Digital Collage. Skatīts tiešsaitē 6.06.2022.
<https://www.skillshare.com/blog/a-guide-to-making-a-digital-collage/#:~:text=What%20is%20a%20Digital%20Collage,background%2C%20that's%20a%20digital%20collage>
- Professional photo editing at your fingertips. Skatīts tiešsaitē 27.05.2022.
<https://www.coreldraw.com/en/pages/photo-paint/>
- What is Digital Collage? 31.05.2022. <https://www.blackcproduction.com/single-post/2018/01/19/what-is-digital-collage>
- Why Architectural Collage Is Important to These Three Chicago Architecture Biennial Participants. Skatīts tiešsaitē 2.06.2022.
<https://metropolismag.com/viewpoints/architectural-collage/>
- Постцифровой архитектурный коллаж. Skatīts tiešsaitē 6.06.2022.
<https://cgaward.com.ua/ru/publikacii/stati/post-digital-architectural-collage.html>

PIELIKUMI

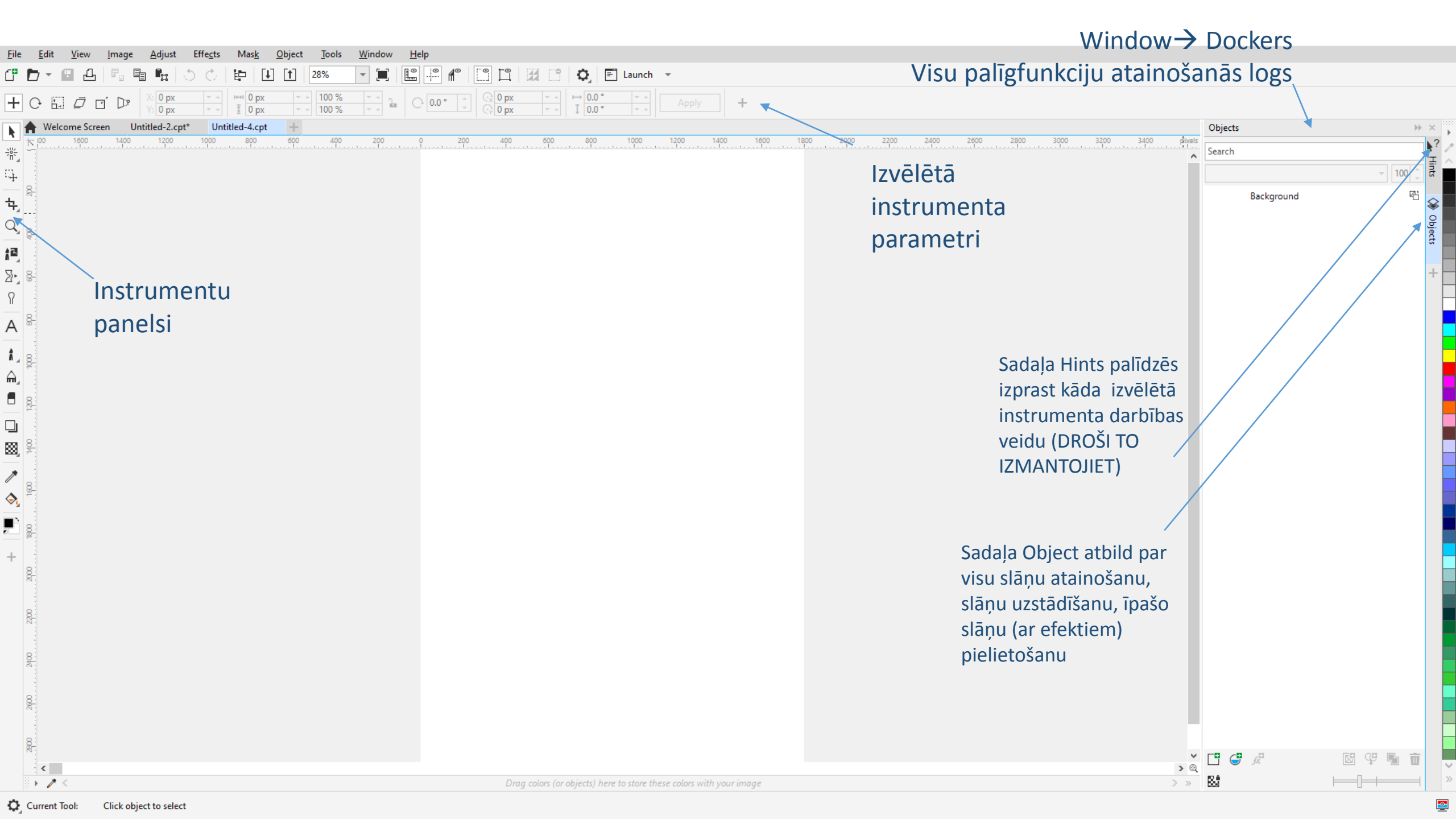
1 ppt prezentācija

Arhitektūras kolāža programmā Corel Photopaint

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Ql2xPp3goW8>

INTERFEISS

DARBA VIDE



Window→ Dockers

Visu palīgfunkciju atainošanās logs

Izvēlētā
instrumenta
parametri

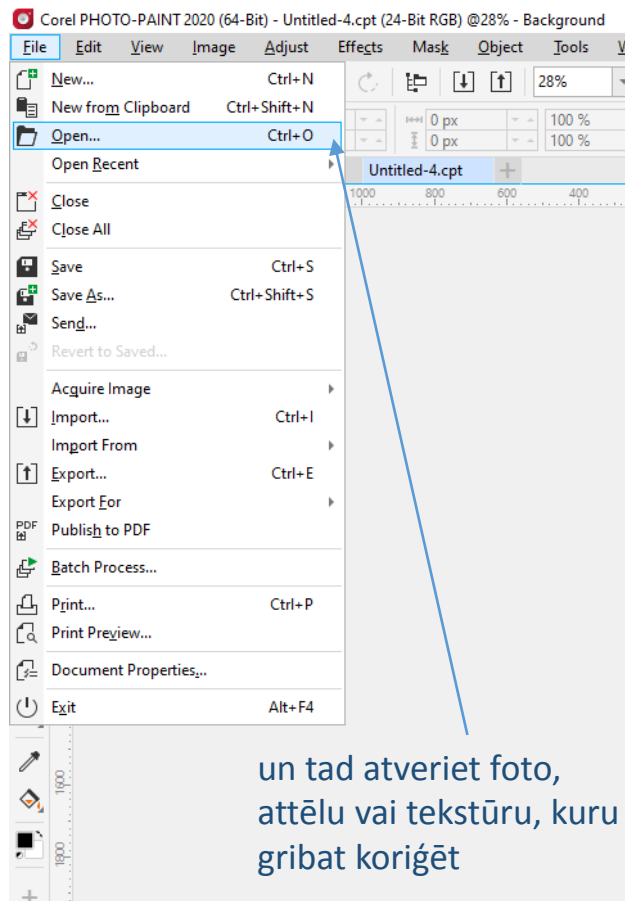
Instrumentu
panelsi

Sadaļa Hints palīdzēs
izprast kāda izvēlētā
instrumenta darbības
veidu (DROŠI TO
IZMANTOJIET)

Sadaļa Object atbild par
visu slāņu atainošanu,
slāņu uzstādīšanu, īpašo
slāņu (ar efektiem)
pielietošanu

Kā uzsākt darbu programmā Corel Photopaint

Ja jūs plānojat korigēt, uzlabot JAU EKSISTĒJOŠU FOTOGRĀFIJU, tad:



un tad atveriet foto,
attēlu vai tekstūru, kuru
gribat korigēt

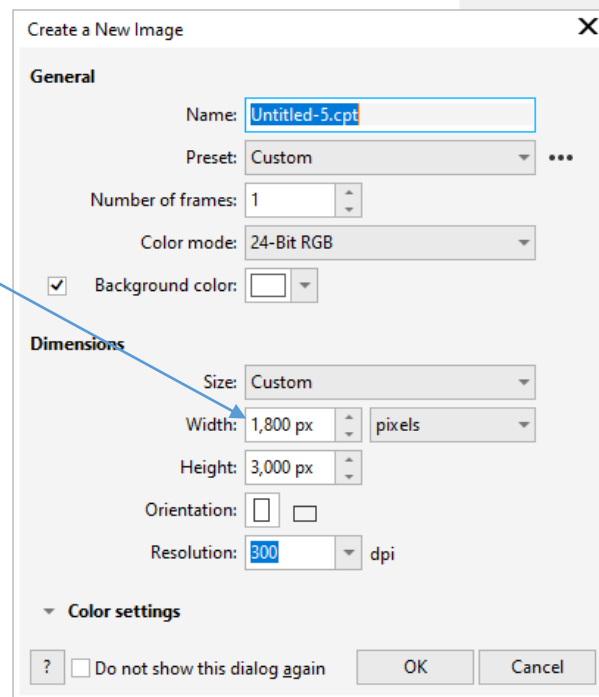
Ja jūs plānojat sastādīt kolāžu:

File → New

Pievērsiet uzmanību
jūsu jaunās darba
virsmas izmēriem

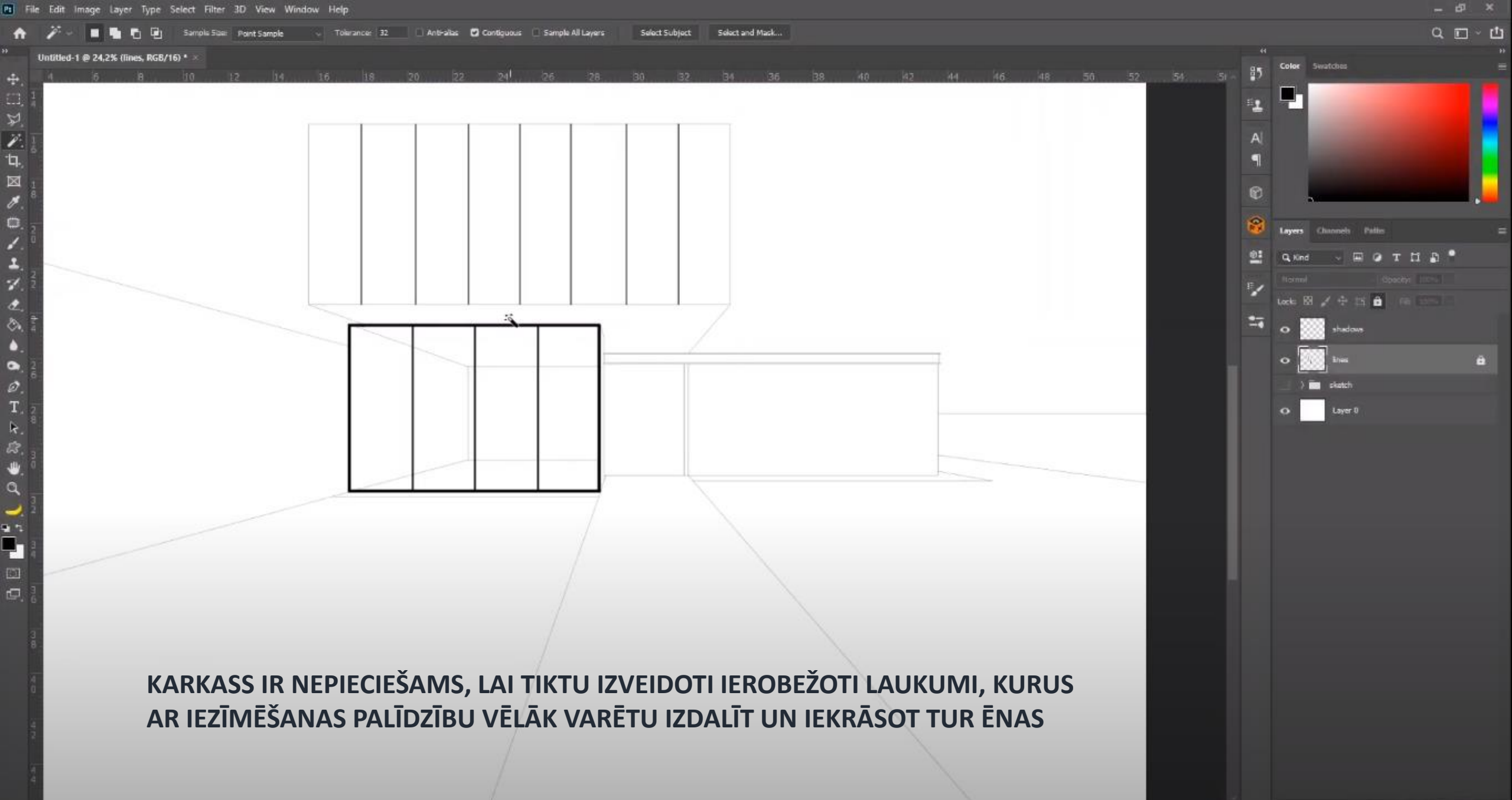
Ja lapas izmērs būs
mazs, arī kolāžas
kvalitāte būs zema

Strādājot pikseļos,
ņemiet izmēru vairāk
par 1000px



KARKASS

1. DARBA STADIJA



KARKASS IR NEPIECIEŠAMS, LAI TIKTU IZVEIDOTI IEROBEŽOTI LAUKUMI, KURUS AR IEZĪMĒŠANAS PALĪDZĪBU VĒLĀK VARĒTU IZDALĪT UN IEKRĀSOT TUR ĒNAS

Darba gaita

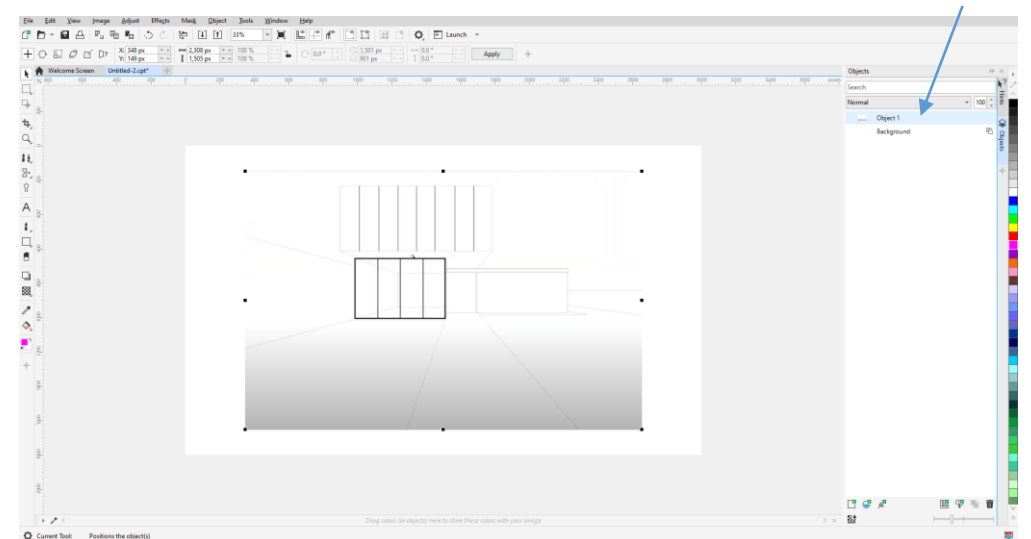
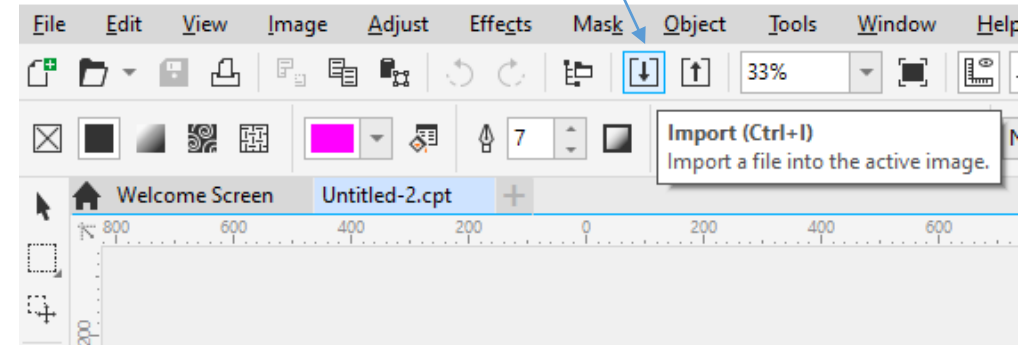
- Atrast internetā arhitektūras zīmējumu (vai izmantot pieejamo arhitektūru, kas redzama video, ar Shift+Window+S nokopēt kadru);
- Izveidot jaunu failu programmā Corel Photopaint;
- Iekopēt (ieimportēt) atrasto arhitektūru;
- Ar tievu līniju, taisnstūri, elipsi vai poligonu (pēc situācijas) iezīmēt katru arhitektūras zīmējumu līniju;
- Sagrupēt visus karkasa elementus kopīgā mapē;
- Saglabāt failu **cpt** formātā.

IETEIKUMS

**VEIDOJIET KVADRĀTAINU
DARBA LAUKUMU!!!**

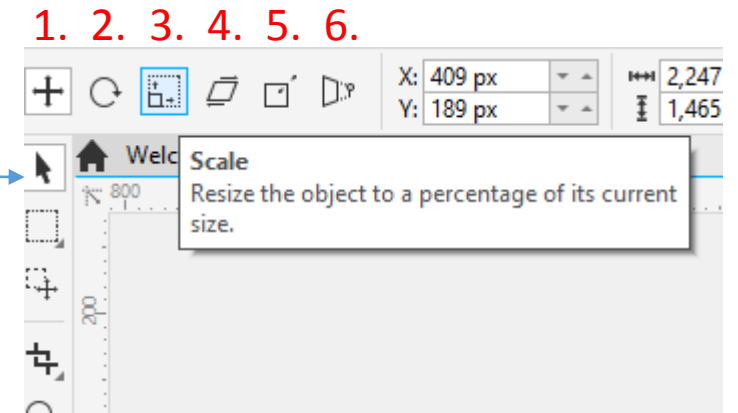
Darba instrumenti un funkcijas

- Ieimportēt failu: file-> Import vai Ctrl+I, vai Import poga
- Ja vēlaties iekopēt ekrāna kopiju (Shift+Windows+S), tad pēc nokopēšanas, atvērtā tukšā failā uzspiediet Ctrl+V. Tas iekopēsies kā jauns slānis ar nosaukumu Object 1



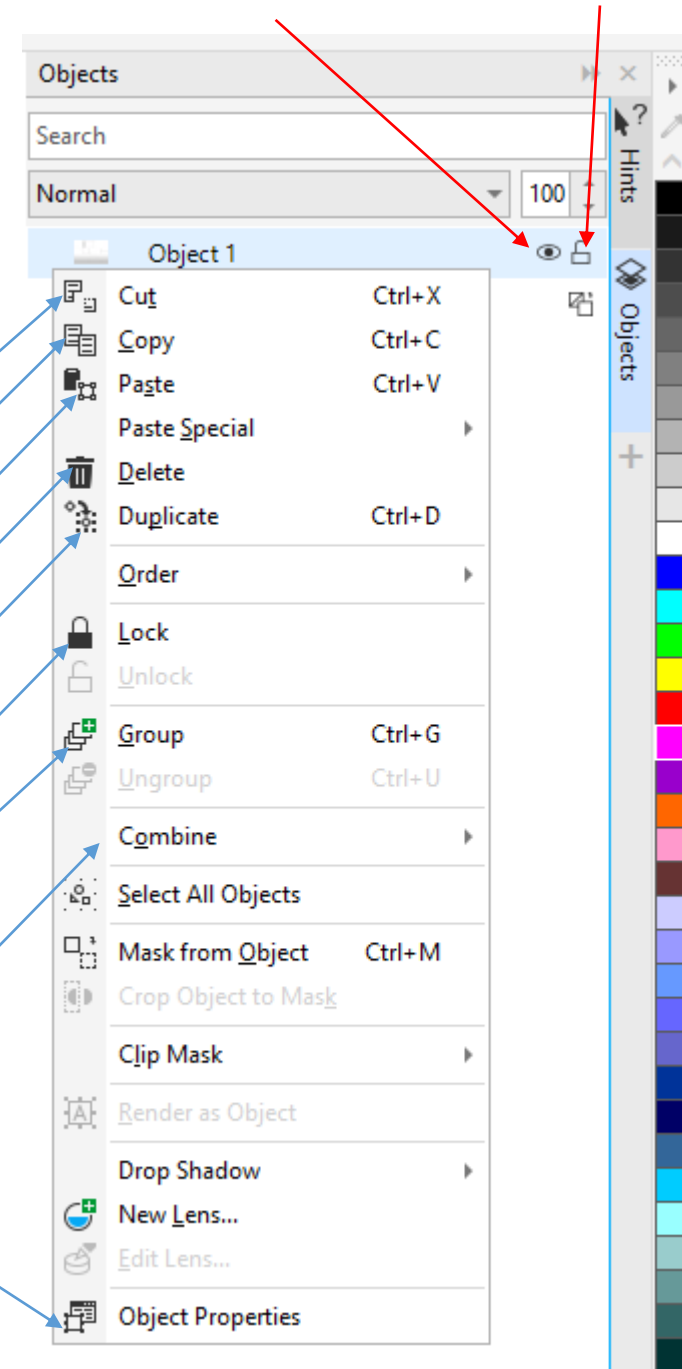
Darba instrumenti un funkcijas

- Ar Pick tool iekopēto attēlu var palielināt līdz vajadzīgajam izmēram.
- Izvēloties Pick instrumentu augšā parādās šī instrumenta funkcijas: 1. iezīmēt, 2. rotēt, 3. palielināt/samazināt, 4. sabīdīt uz sāniem, 5. deformēt un 6. pielietot perspektīvu



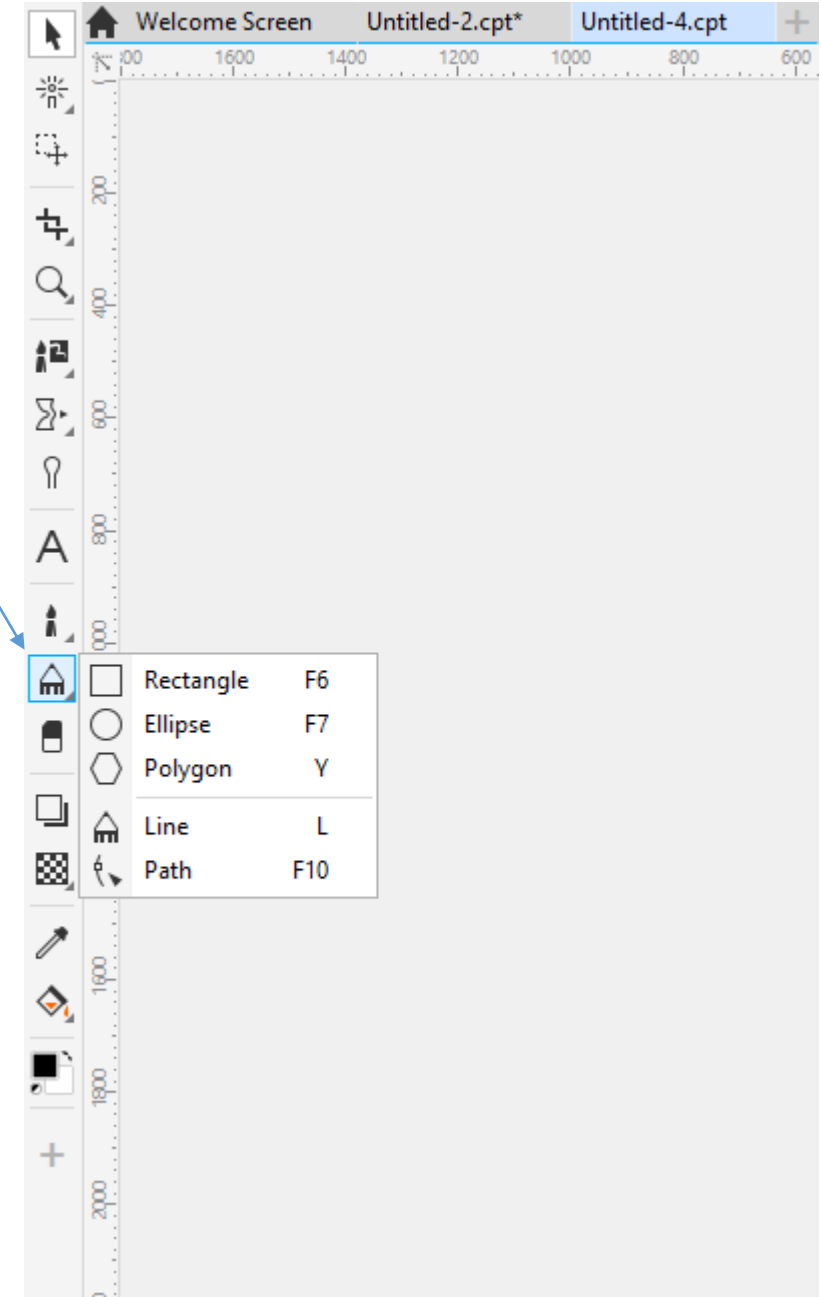
Darba instrumenti un funkcijas

- Uzspiežot labo klikšķi uz slāni ar arhitektūras attēlu, to var:
 - Izgriezt
 - Kopēt
 - Ielīmēt
 - Izdzēst
 - Duplicēt (iztaisīt kopiju)
 - Nobloķēt objektu, lai tas nepārvietojas
 - Sagrupēt (ja ir iezīmēti vairāki slāņi)
 - Neatgriezeniski salīmēt objektus kopā (ja ir iezīmēti vairāki slāņi)
 - Pamainīt slāņa nosaukumu (to var izdarīt arī ar dubultklikšķi uz slāņa nosaukumu)



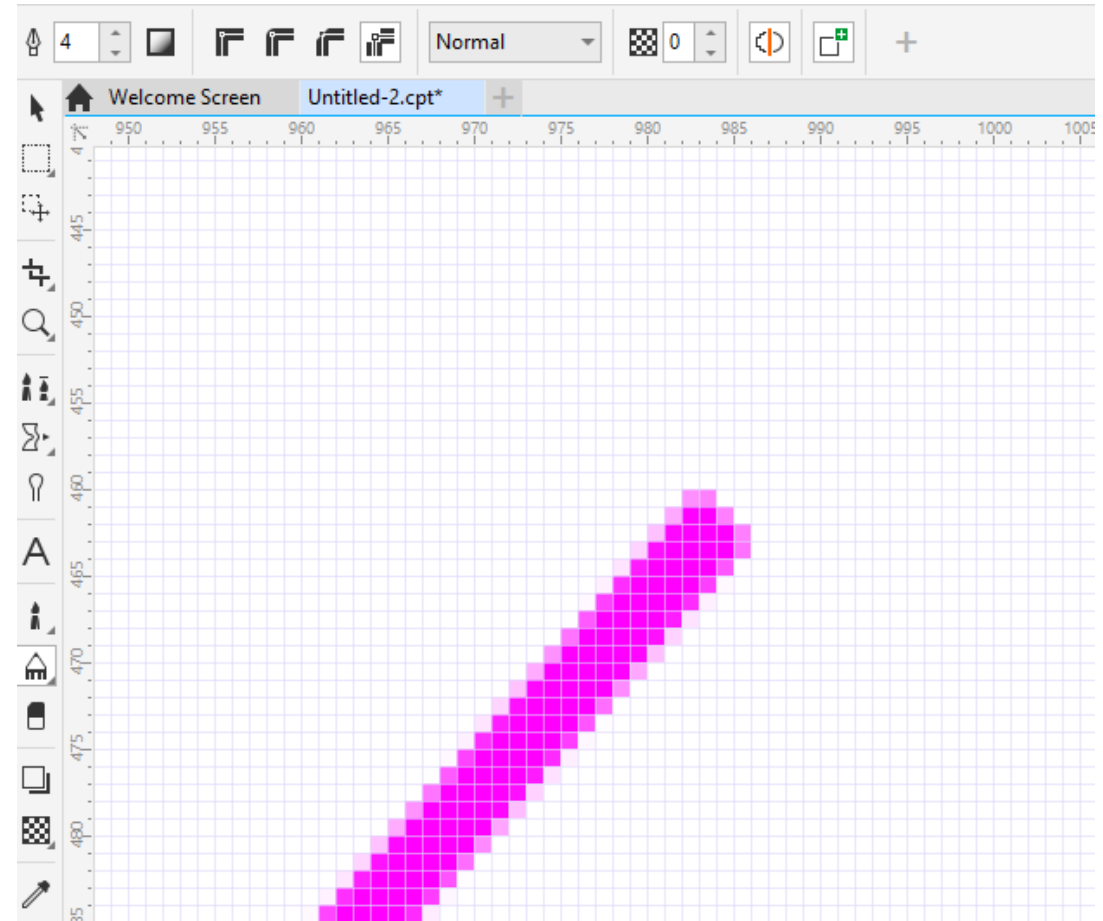
Darba instrumenti un funkcijas

- Zīmēšanas instrumenti, kas palīdzēs apvikt arhitektūras formas.
- Taču pievērsiet uzmanību!!!! Uzzīmētām formām nepiemītīs vektorattēla īpašības. Tās nevarēs korigēt, saliekt, nezaudējot to kvalitāti.



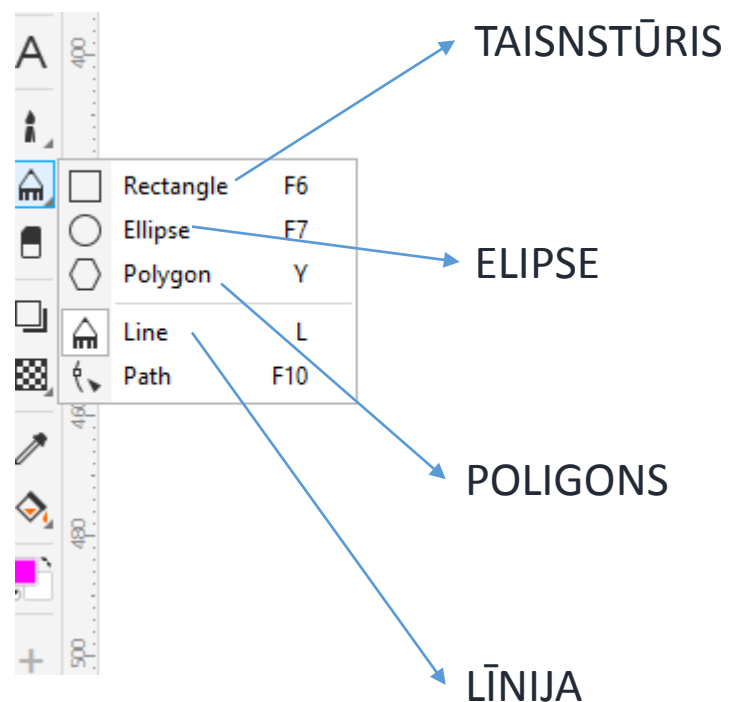
Darba instrumenti un funkcijas

- UZMANĪBU!!! Šādi izskatās uzvilktā līnija pietuvinājumā. Kā redzat tā sastāv no pikseļiem, nevis no punkta un trajektorijas, kā tas bija darbā ar CorelDraw vektorattēla veidošanu.
- Tāpēc, ja vēlaties labot uzvilktu līniju, vieglāk nepareizo izdzēst un uzvilkt no jauna.

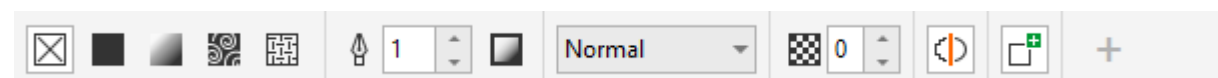


Darba instrumenti un funkcijas

- Zīmēšanas instrumenti



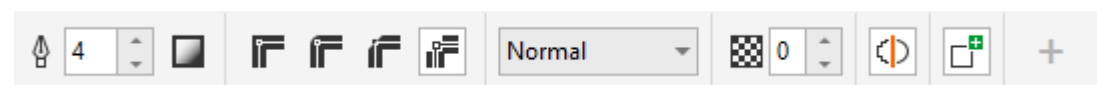
taisnstūra aizpildījuma veidi Kontūras biezums un kontūras krāsa Stūru noformējums



Elipses aizpildījuma veidi Kontūras biezums un kontūras krāsa



Poligona aizpildījuma veidi Kontūras biezums un kontūras krāsa Līniju stūru noformējums



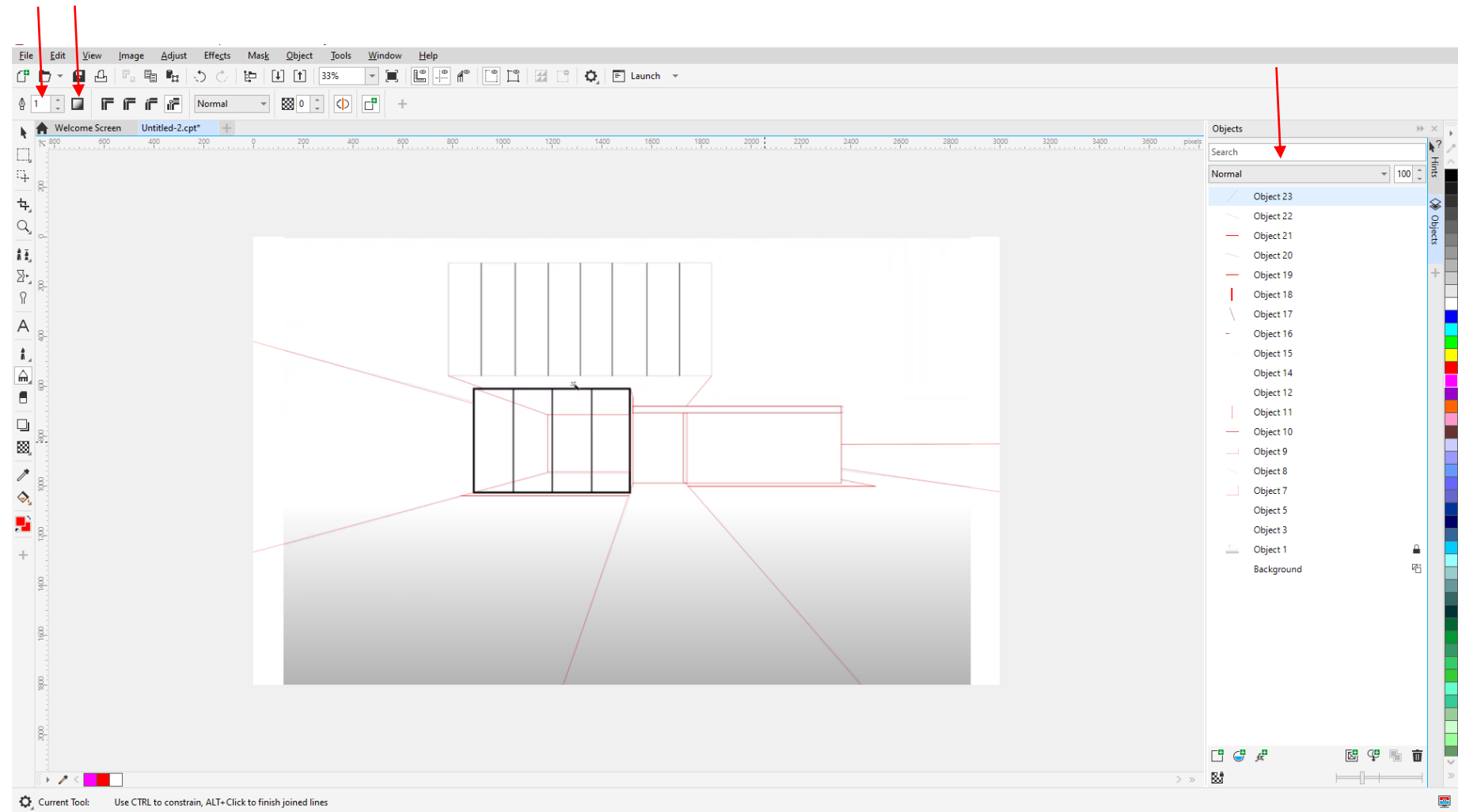
Kontūras biezums un kontūras krāsa Līniju stūru noformējums

Darba instrumenti un funkcijas

Iesaku apvilkt
arhitektūras zīmējuma
līnijas ar tievu līnijas
izmēru(1-3 izmēru) un
izvēlēties spilgtu krāsau
lai redzētu, kur
izvietotas jūsu līnijas

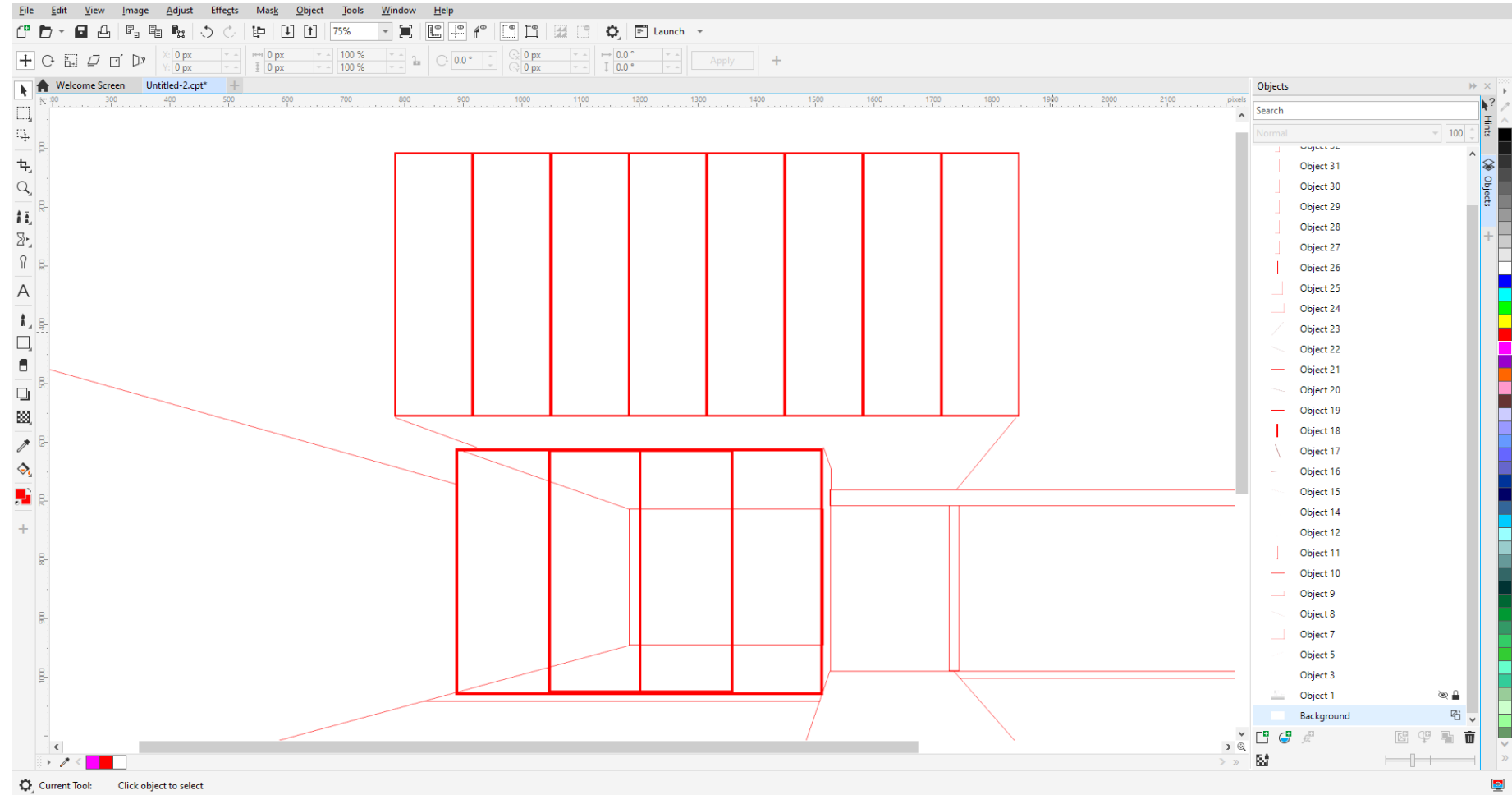
Biezākos elementus (ja
ņemam no šī parauga)
velciet ar biezākām
līnijām(4-7 izmērs)

Kā redzat sadaļā Object,
katra līnija veido jaunu
slāni



Darba instrumenti un funkcijas

- Lai uzvilktu taisnu līniju, aizturiet Ctrl
- Lai dabūtu vienādus taisnstūrus, var uzvilkt vienu taisnstūri un tad to kopēt izmantojot funkciju Duplicate (Ctrl+D)



ĒNAS

2. DARBA STADIJA



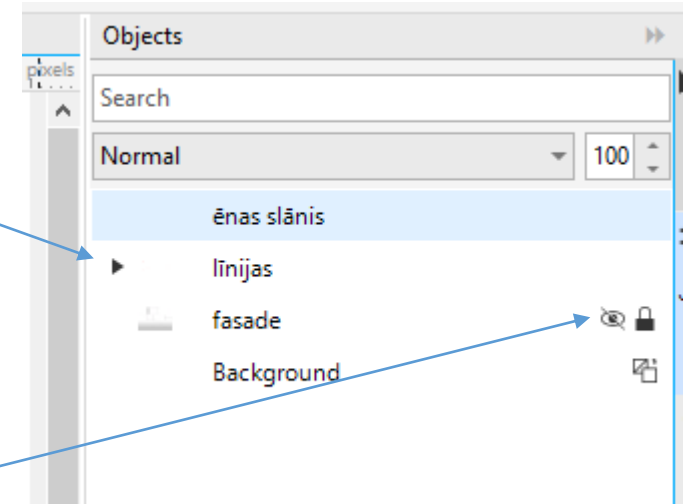
ĒNAS IR NEPIECIEŠAMAS, LAI ŠO SLĀNI VĒLĀK VARĒTU IZVIETOT
VIRS KOLĀŽAS UN PIEŠĶIRT DARBAM APJOMU UN DZIĻUMU
(PĒC NEPIECIEŠAMĪBAS)

Darba gaita

- Ar iezīmēšanas instrumentiem atzīmēt aizkrāsojamo lauku
 - Uzstādīt otiņas parametrus un ar mīkstu caurspīdīgu otu uzklāt ēnas pārejas
 - Atkārtot šo darbību katram laukam atsevišķi
 - Rezultātā iegūt vienu slāni ar ēnas laukumiem
-
- Saglabāt darbību (Ctrl+S)

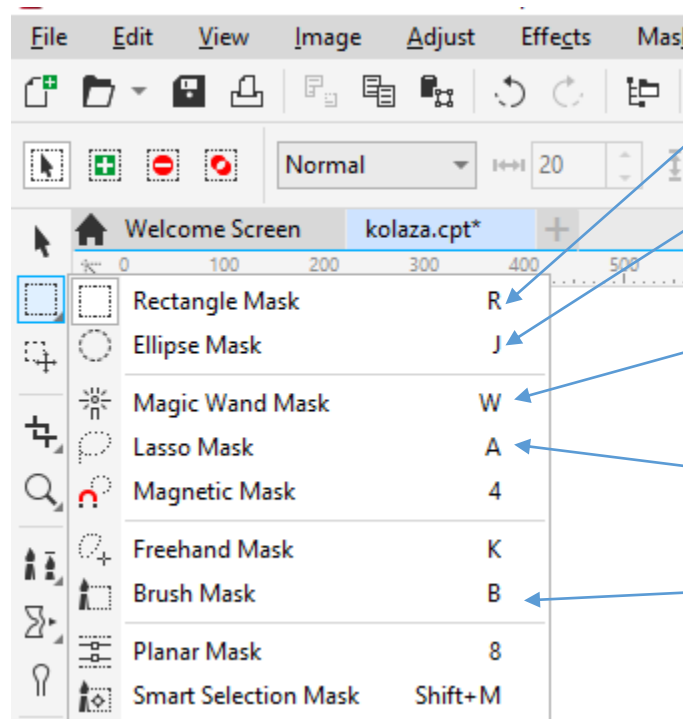
Darba instrumenti un funkcijas

- Lai būtu ērtāk darboties ar daudziem slāņiem, līnijas vērta sagrupēt (iezīmēt visus līniju slāņus un uzspiest Ctrl+G), grupu nosaukt «līnijas»
- Arhitektūras attēlu var paslēpt vai idzēst
- Jaunu tukšu slāni priekš ēnām, var izveidot, uzspiežot šo pogu



Darba instrumenti un funkcijas

- Iezīmēšanas instrumenti



Taisnstūra maska. Iezīmē laukumu taisnstūra formā

Elipses maska. Iezīmē laukumu elipses vai apaļā formā

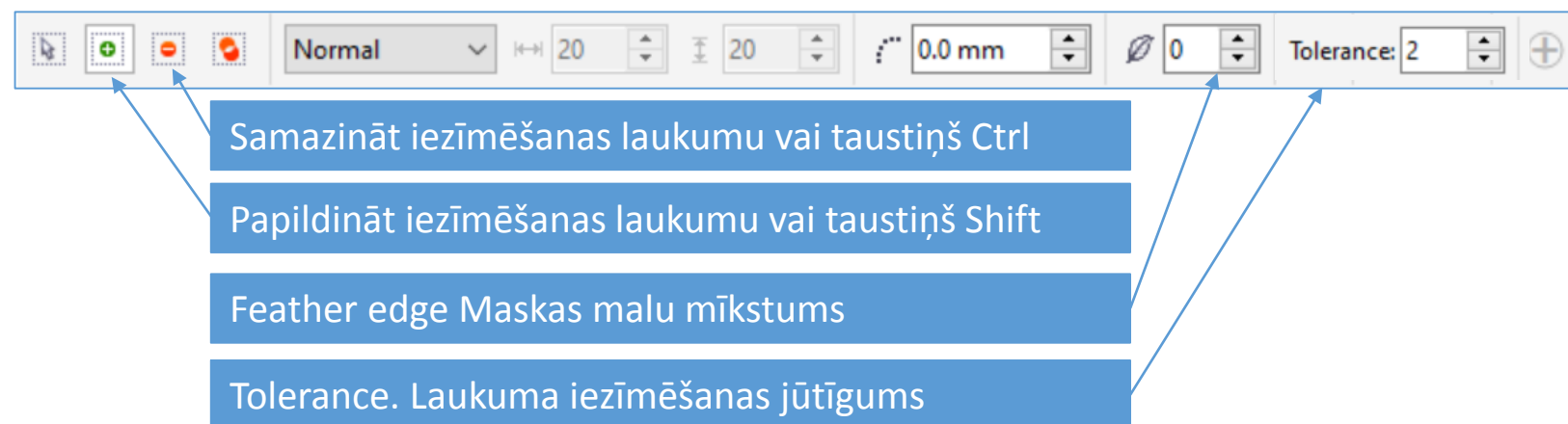
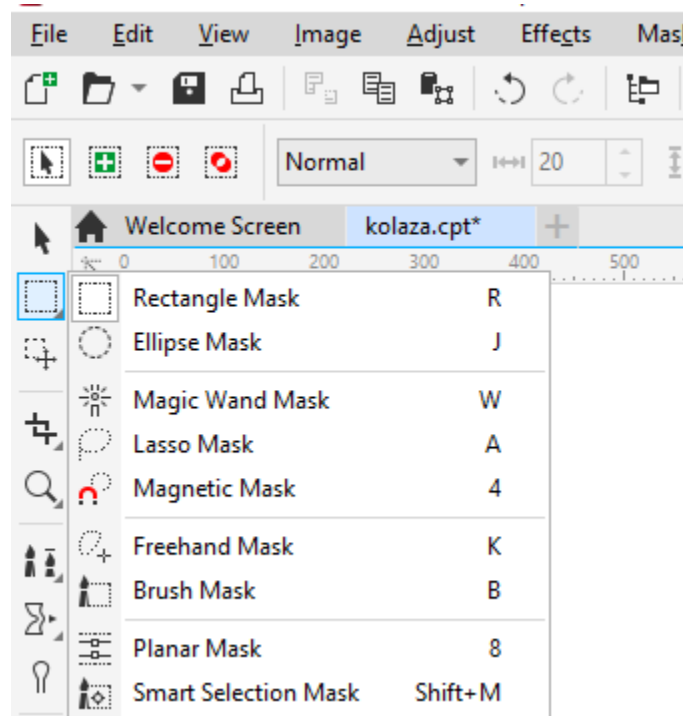
Maģiskais kociņš (līdzīgi darbojas Smart selection mask). At pazīst pikseļu krāsas atšķirību un iezīmē vienādos krāsu pikseļus

Laso maska. Kā laso virve var tikt uzvilktā uz dažādas formas taisnu malu laukuma

Otas maska. Otas triepiens kā maskas laukums

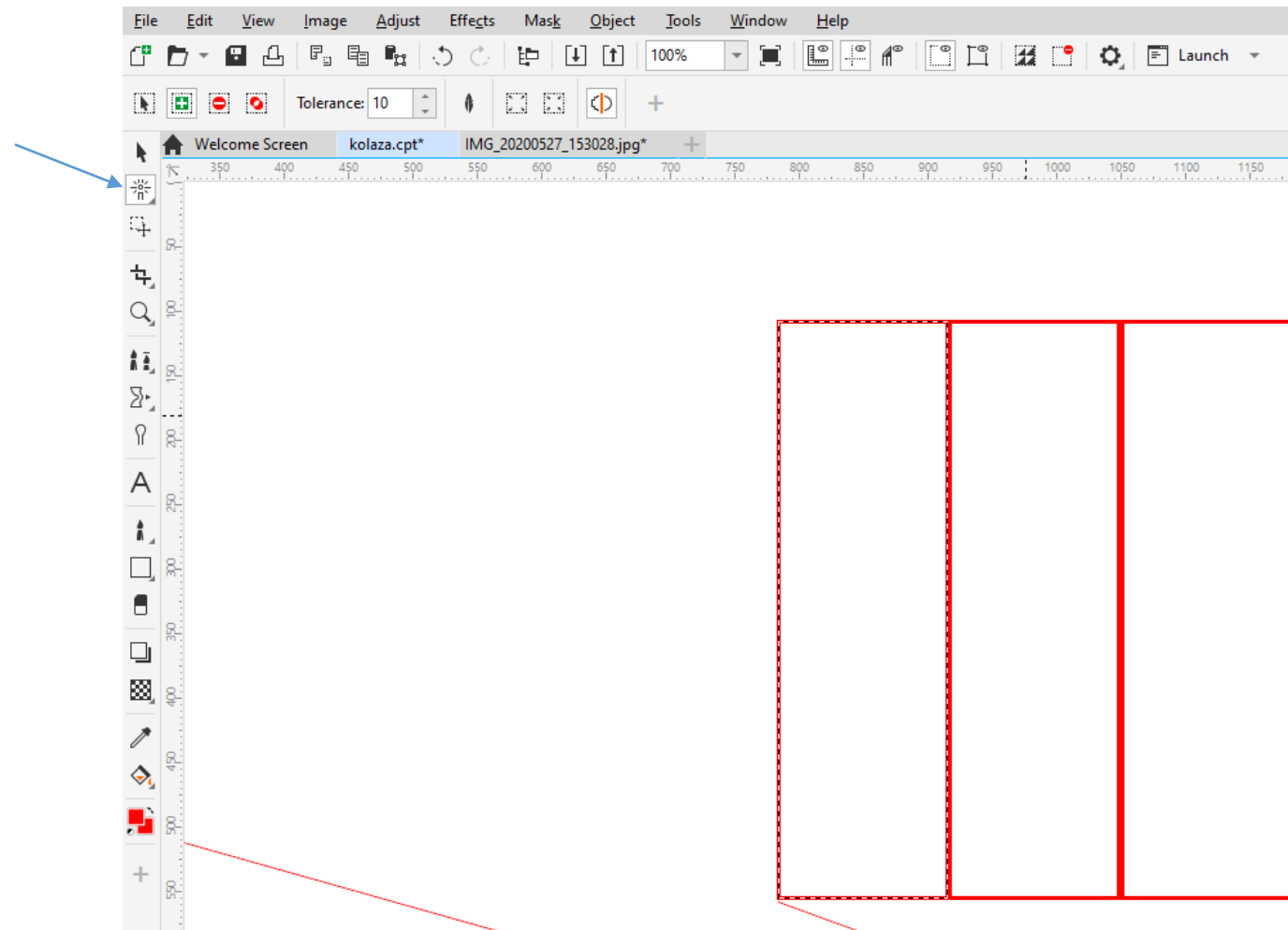
Darba instrumenti un funkcijas

- Iezīmēšanas instrumenti un tā uzstādīšanas parametri



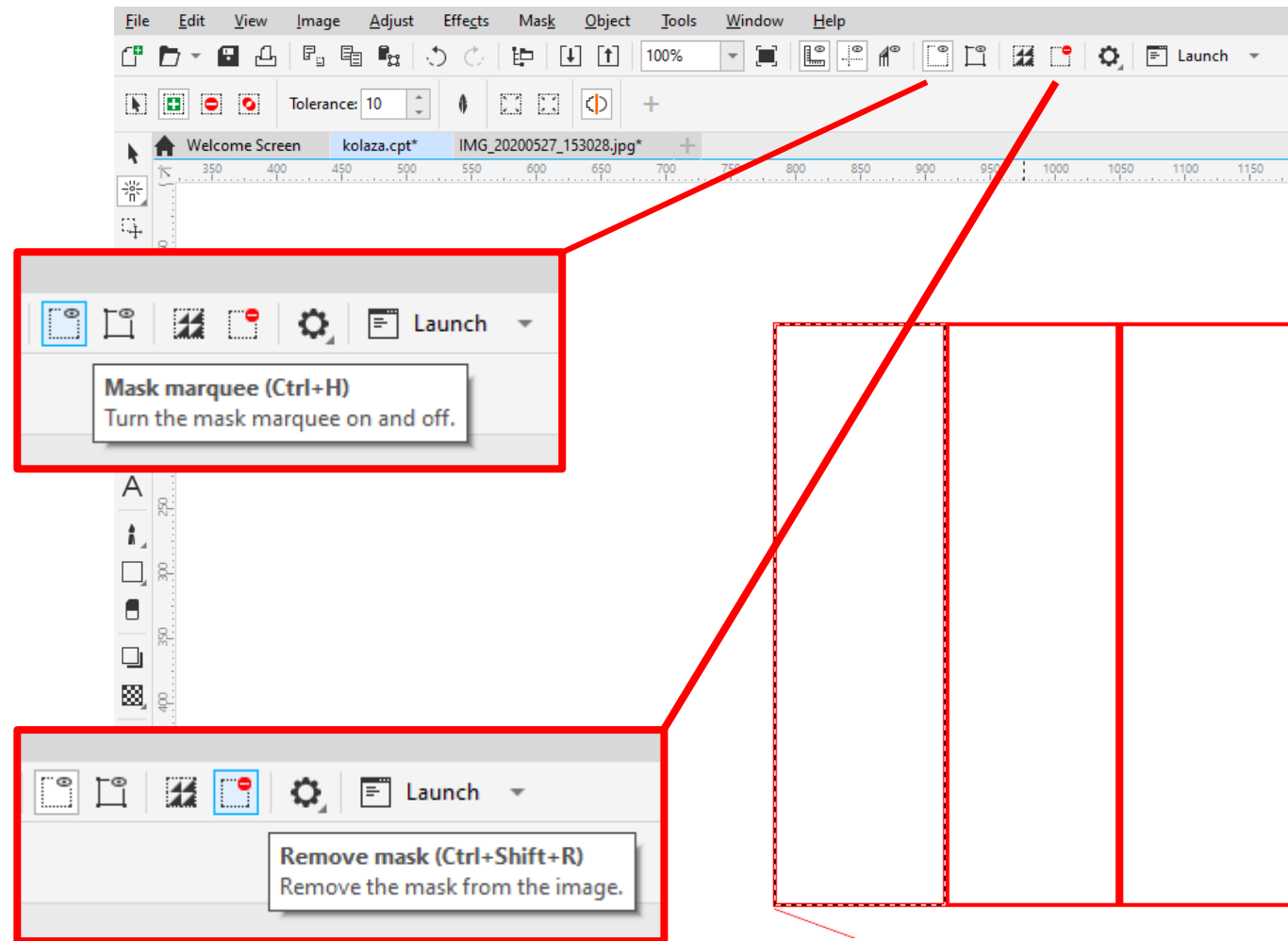
Darba instrumenti un funkcijas

- Šim darbam iesaku izmantot Magic Wand mask, jo tā veikli atrod robežas starp balto, tukšo fonu un uzvilktajiem līnijām. Ar Magic Wand instrumentu uzklikšķiniet uz vietu, kura ir ierobežota ar līnijām.
- Maska atainojas kā raustīta līnija, kas ceļo pa iezīmēto laukumu.
- Iezīmētais lauks dod iespēju darboties tikai tā ietvaros (ja ar otu krāsojat virsmu, tas iekrāsosies tikai iezīmētā laukuma ietvaros)



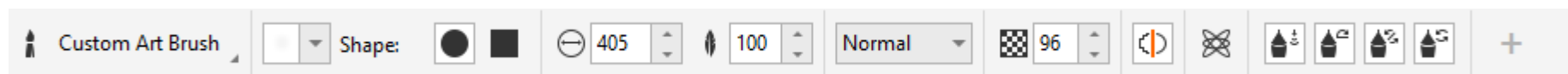
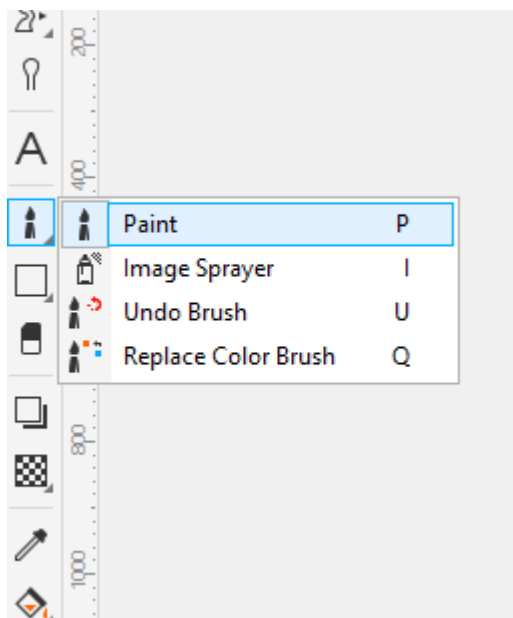
Darba instrumenti un funkcijas

- Lai atainots izīmētā laukuma robežas (raustītā līnija), pārbaudiet vai poga Mask marquee ir aktīva.
- Lai noņemtu laukuma iezīmējumu (raustīto līniju), uzspiediet Remove mask pogu



Darba instrumenti un funkcijas

- Otiņas instruments un tā parametri



Otiņu veidi

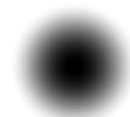
Otiņas uzgaļa
forma

Otiņas
izmēri

Otiņas
malu
mīkstums

Otiņas
triepiena
caurspīdīgums

Otiņas malu mīkstums - 100



Otiņas malu mīkstums - 0



Otiņas caurspīdīgums- 90

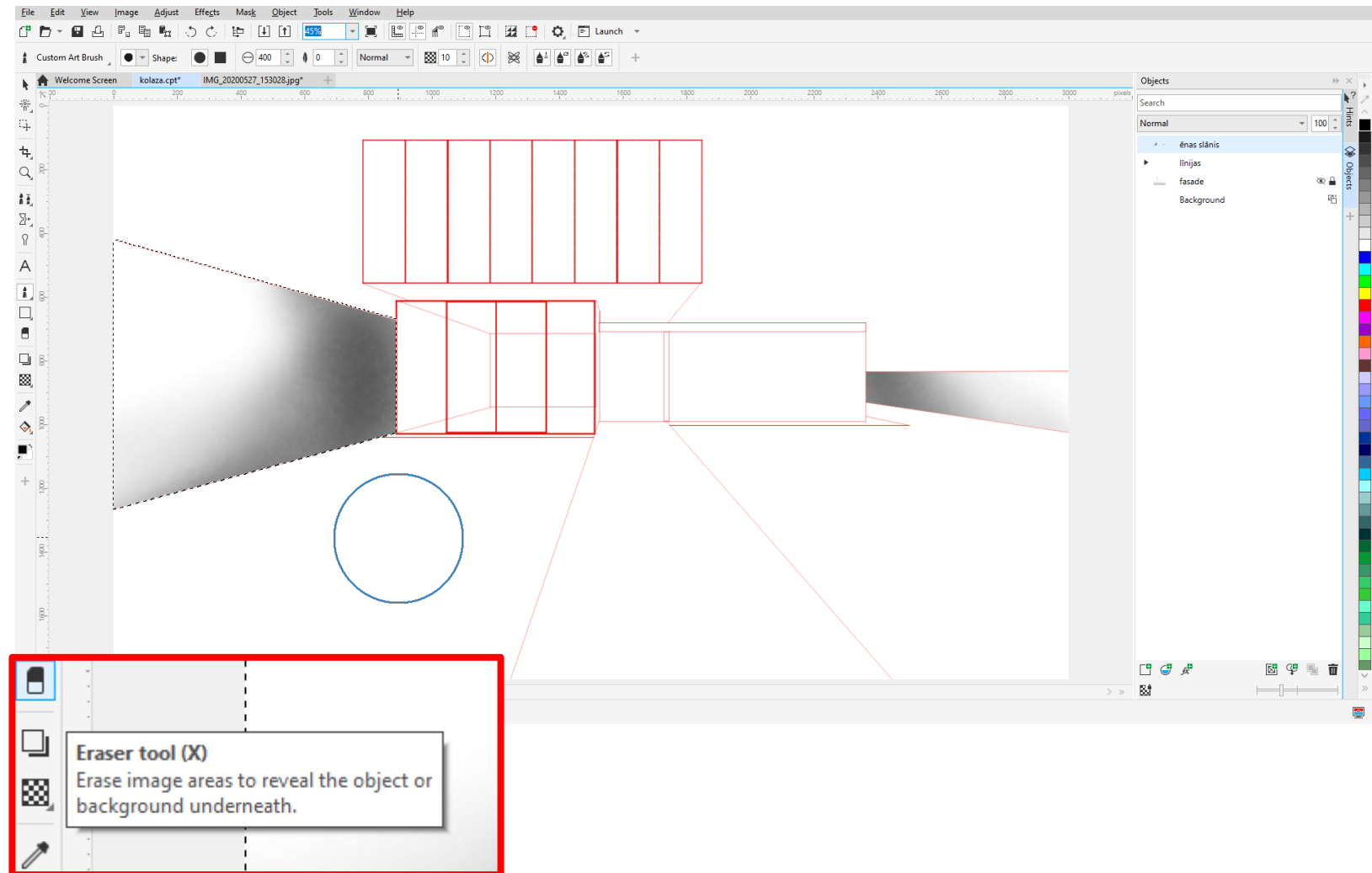


Otiņas caurspīdīgums - 10

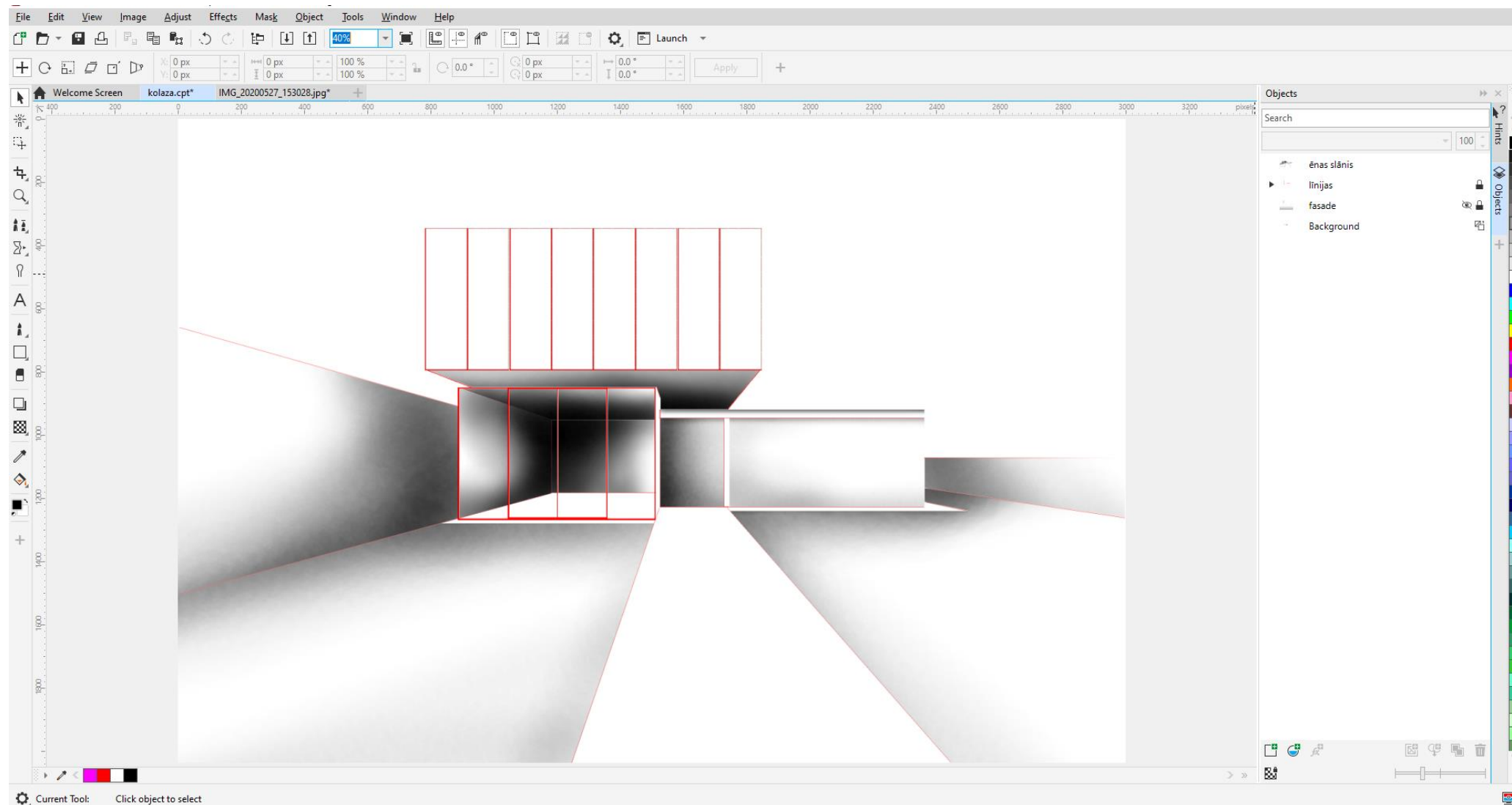


Darba instrumenti un funkcijas

- Ar Magic wand iezīmējiet laukumu
- Izvēlieties lielu izmēra otiņu
- Krāsu var izvēlēties krāsu slejā gar labo pusi. Izvēlieties melnu krāsu.
- Uztādiet otiņas parametrus, lai tā būtu mīksta un samērā caurspīdīga
- Vienmēr pārbaudiet, uz kura slāņa jūs klājat otiņas triepienus (nepieciešamības gadījumā varat pārējos slāņus nobloķēt)
- Ja vēlaties vēlreiz iezīmēt jau nokrāsoto laukumu, noslēpiet ēnas slāni(uzspiediet uz actiņu) un ar magic wand vēlreiz iezīmējiet laukumu. Atgrieziet atpakaļ ēnas slāņa redzamību un papildiniet savu tonējumu.
- Ja vēlaties izdzēst vai palabot iekrāsojumu, izmantojiet Eraser tool. To tāpat kā otiņu var uztādīt mīkstu un caurspīdīgu

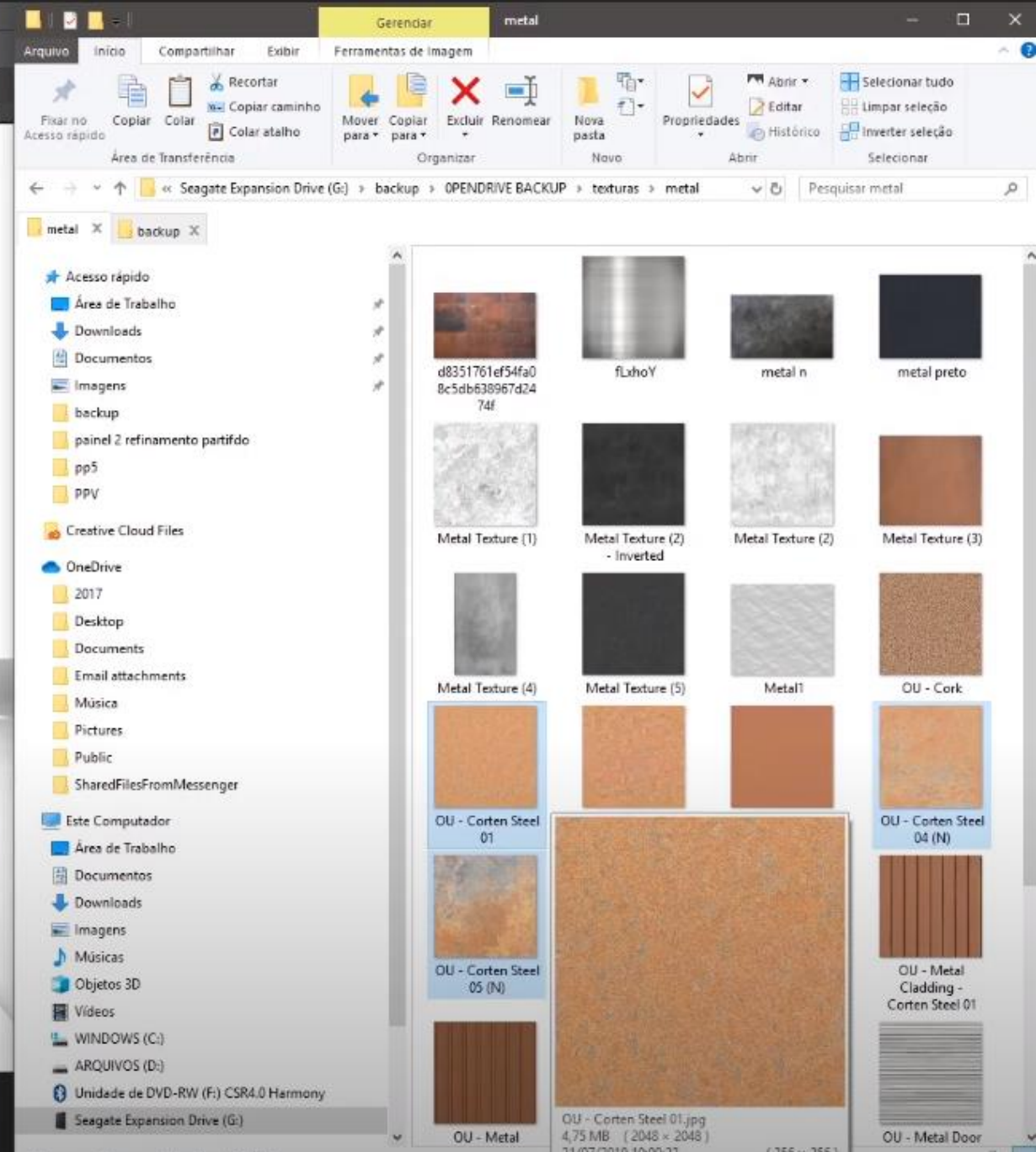
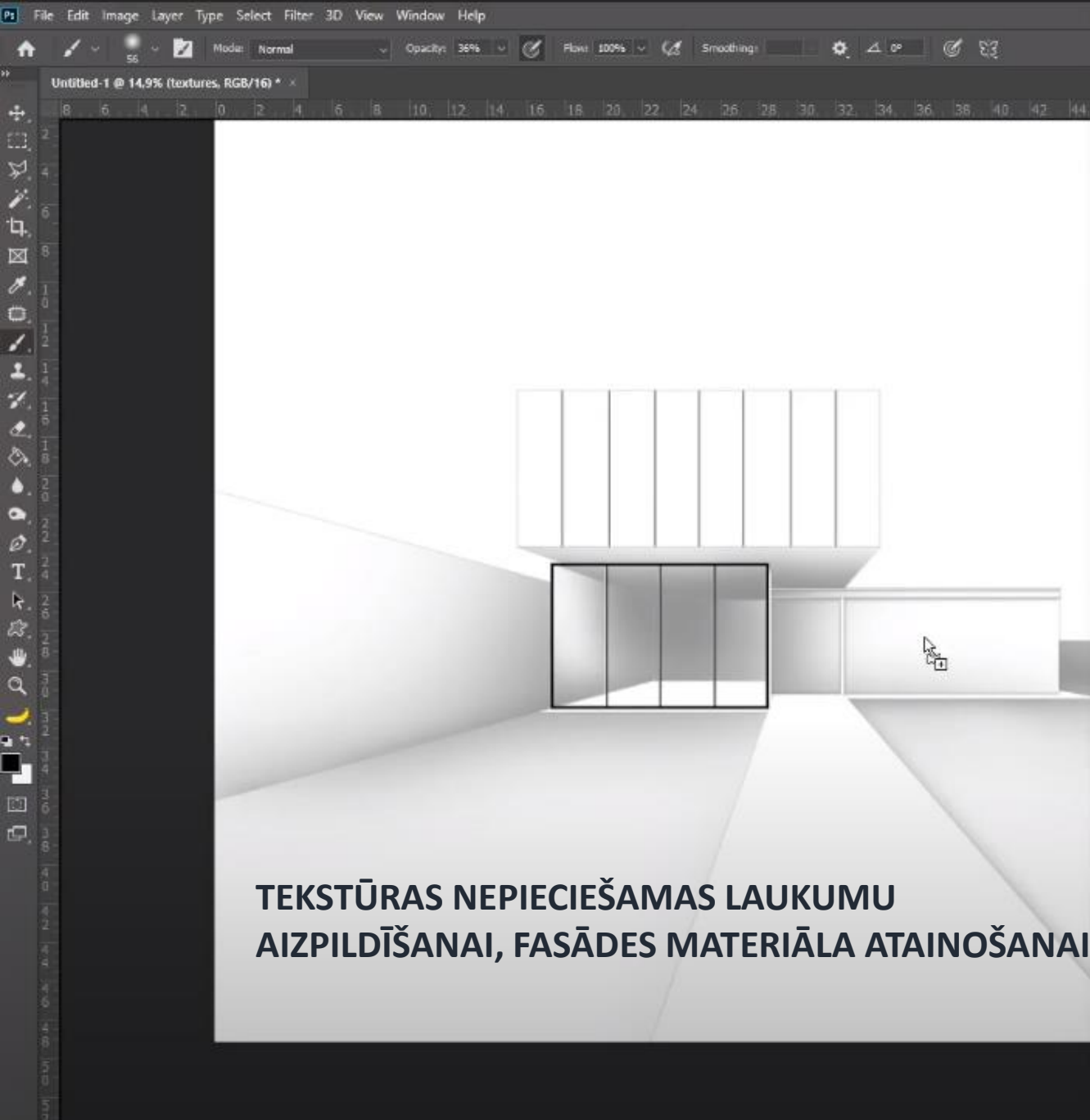


Plānojamais rezultāts



TEKSTŪRAS IZVEIDE

3. DARBA STADIJA



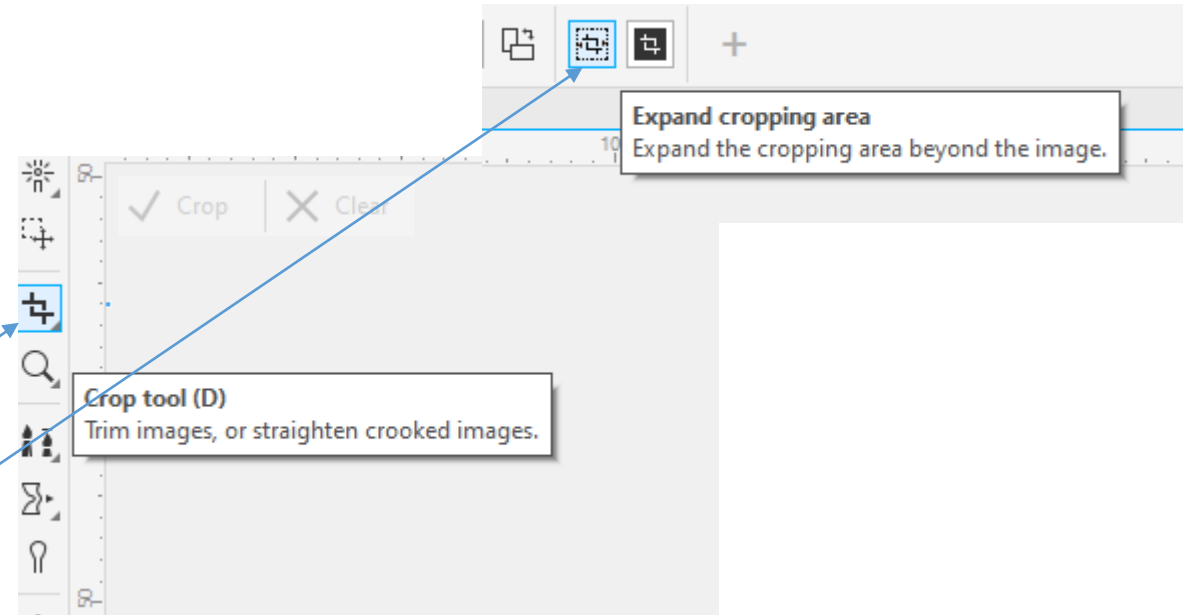
Darba gaita

- Atrast nepieciešamās tekstūras (augstā kvalitātē, kas pārsniedz 1000px vienā malā)
- Ja tekstūra ir par mazu, iztaisīt to lielāku atsevišķā failā.
- Saglabāt katru tekstūru. Papildināto tekstūru gan kā **cpt** gan **jpeg** faila formātu



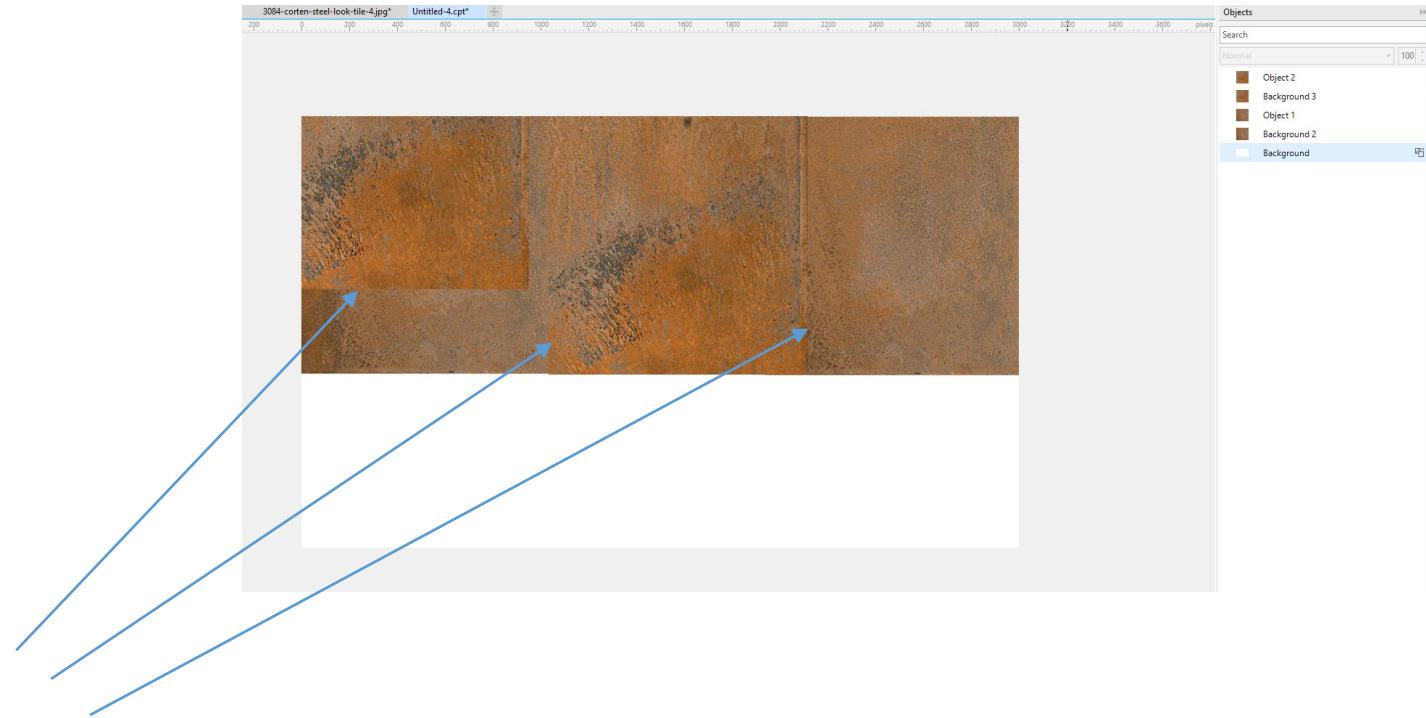
Darba instrumenti un funkcijas

- Pagarināt tekstūru var, izmantojot tekstūras pievienošanu un robežu maskēšanu ar maskas instrumentu palīdzību
- Izveidojiet jaunu failu. File ->New. Pārbaudiet lai darba virsmas izmērs ir pietiekami liels
- Lai paplašināta darba laukumu, viens no variantiem ir izdarīt to ar Crop instrumenta palīdzību.
- Instrumentu parametru rindā izvēlieties pogu Expand cropping area un paplašiniet laukumu
- Vēl viens veids kā palielināt darba laukumu ir Image-> Paper size



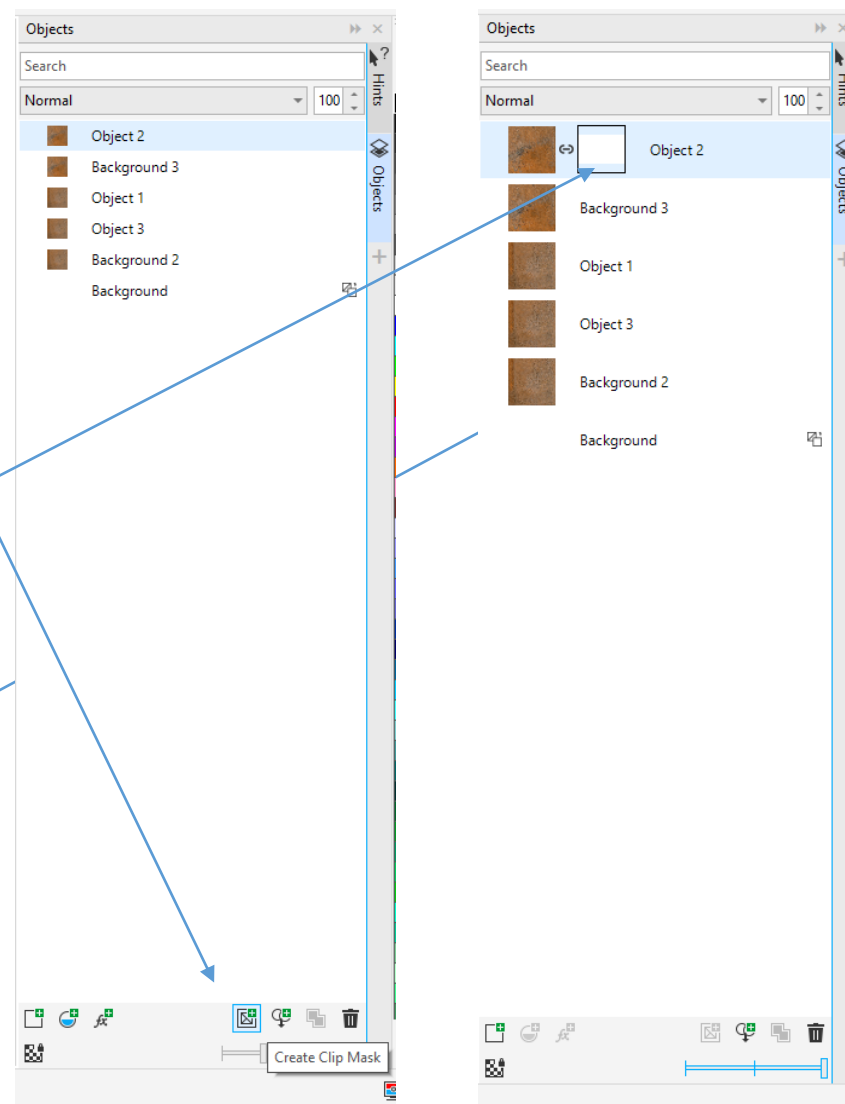
Darba instrumenti un funkcijas

- Tukšajā darba laukumā ieimportējiet tekstūras attēlu(s)
- Nepieciešamības gadījumā iztaisiet dublikātus. Izvietojiet tekstūras laukumus tā, lai katrs nākamais attēls kaut nedaudz pārklāj iepriekšēji.
- Tālāk ir nepieciešams paslēpt uzslāņoto tekstūru robežas. To var izdarīt ar masku palīdzību



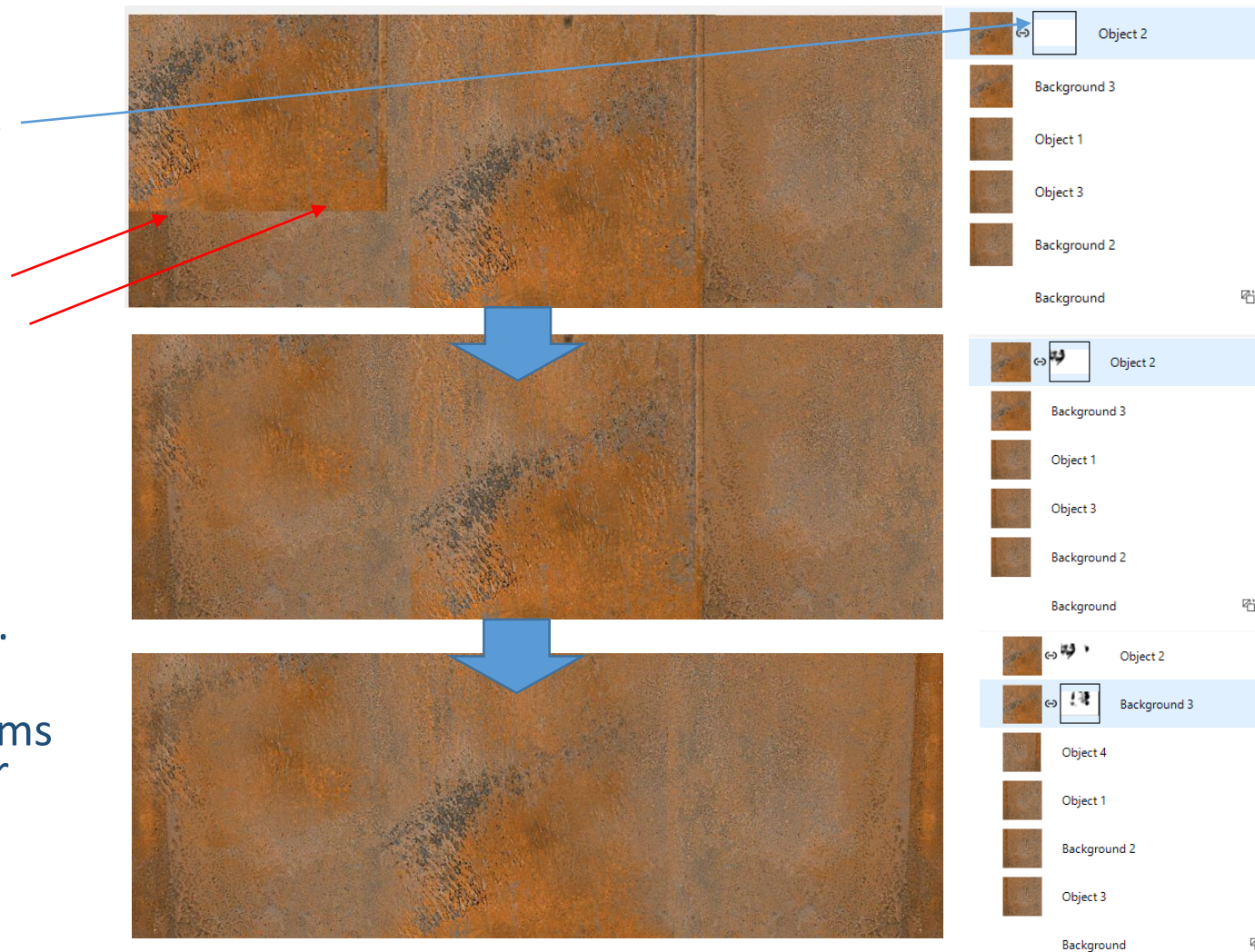
Darba instrumenti un funkcijas

- Lai pielietotu masku slānim: iezīmējiet slāni un uzpiediet pogu create clip mask
- Blakus attēlam parādās balts logs. Tā ir maska. Maska drarbojas pēc principa: baltais laukums - atklāj attēlu, melnais laukums – noslēpj attēlu



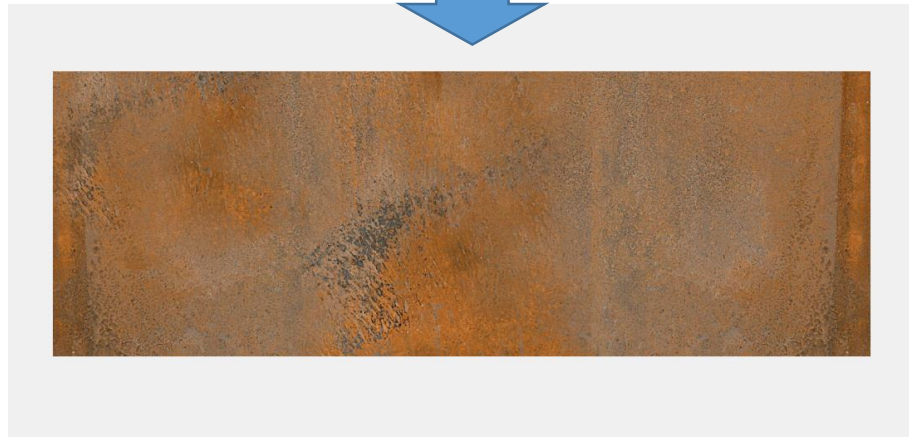
Darba instrumenti un funkcijas

- Kad tekstūras slānim ir pielietota maska, uzspiediet uz laukumu, kas atbild par masku (apkārt tam parādās melns vai sarkans rāmis).
- Paņemiet otru instrumentu, izvēlieties melno krāsu, uzstādiot otu mīkstu un caurspīdīgu un sāciet krāso pa virsu tekstūras (uz kuras pielietota maska) robežām.
- Tā kā iepriekšējā darbībā iezīmējāt maskas logu, tad ota krāso uz maskas.
- Atcerieties maskas principu: baltais laukums - atklāj attēlu, melnais laukums – noslēpj attēlu. Šajā gadījumā, kad ar melnu otu krāsojām pa tekstūras robežām, tās daļas maskā tika paslēptas.



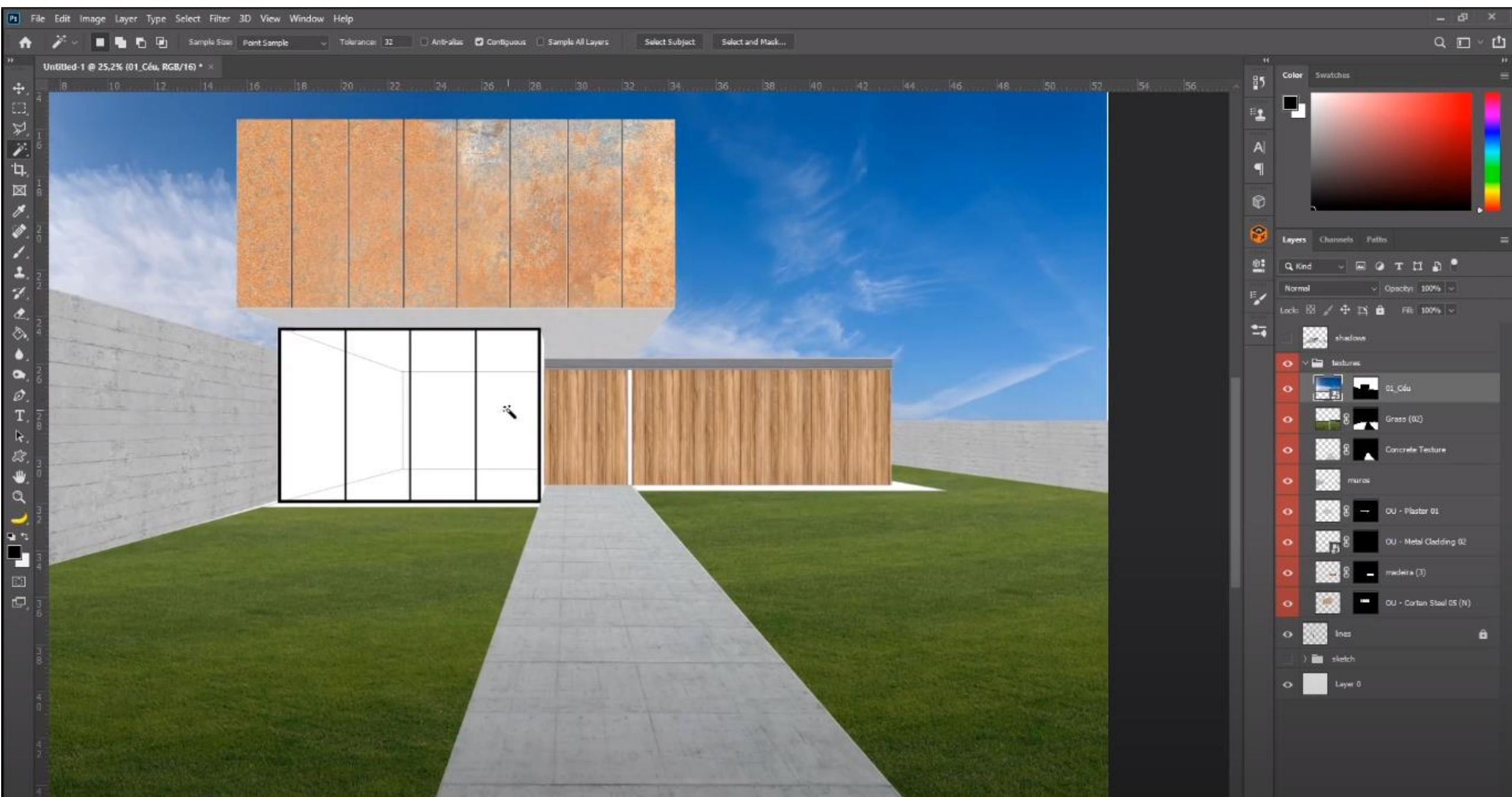
Darba instrumenti un funkcijas

- Kad esat apmierināti ar tekstūras izskatu, apgrieziet lieko laukumu ar Crop instrumentu un saglabājiēt attēlu



TEKSTŪRAS IEVIETOŠANA LAUKUMOS

4. DARBA STADIJA

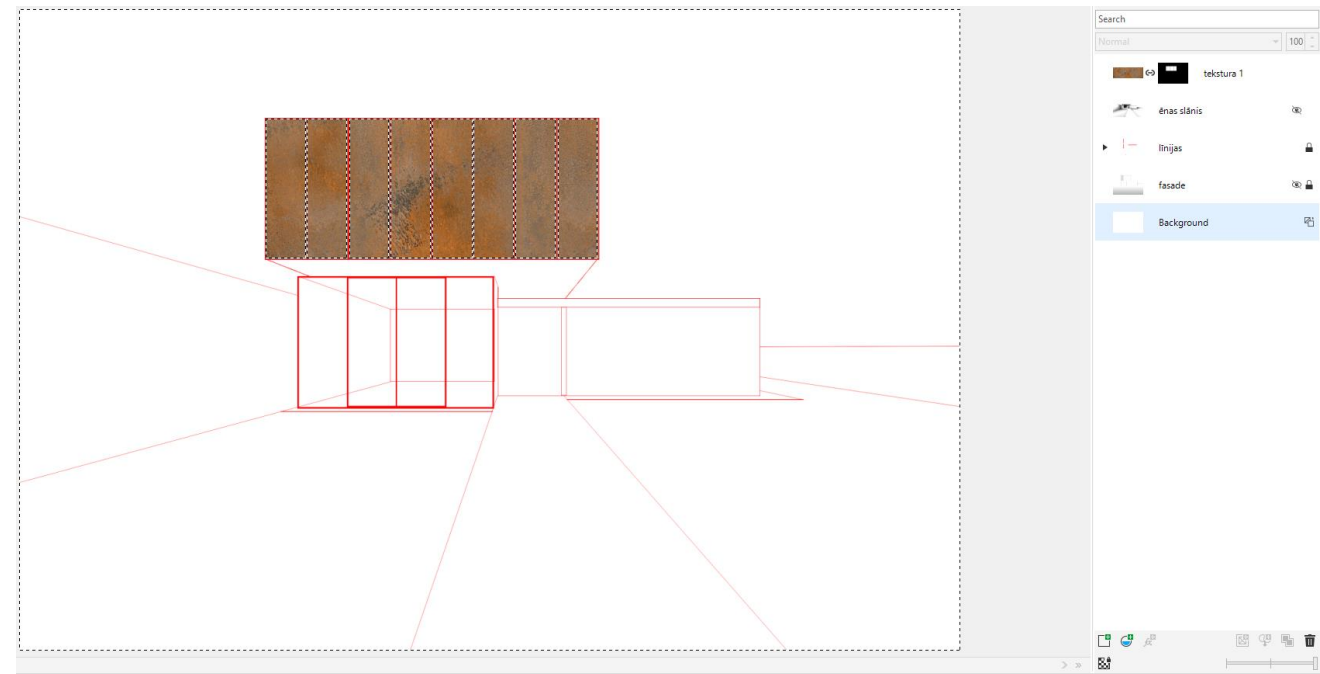


Darba gaita

- Ieimportēt tekstūru.
 - Vietās, kur redzama perspektīvas ietekme, deformēt tekstūras attēlu atbilstoši laukumu slīpumiem.
 - Ar Magic wand tool iezīmēt laukumu, kur jāievieto tekstūra.
 - Ar maskas palīdzību noslēpt visu lieko tekstūru ārpus iezīmētā laukuma.
-
- Saglabāt darbību (Ctrl+S)

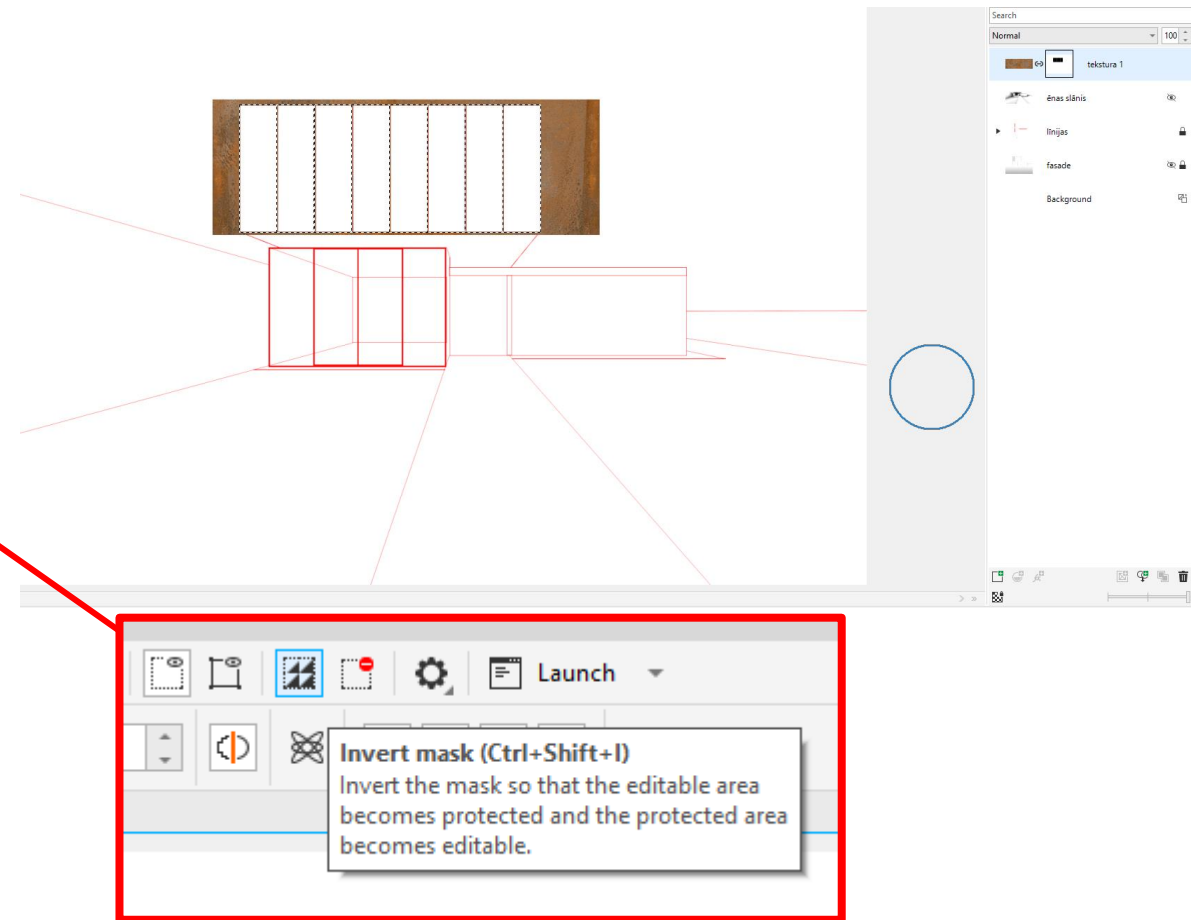
Darba instrumenti un funkcijas

- Izvietojiet tekstūru nepieciešamajā vietā. Pielabojiet tā izmēru, ja nepieciešams. Pagaidām noslēpiet to
- Noslēpiet arī ēnas slāni.
- Ar Magic wand mask iezīmējiet laukumu, kur vēlaties ievietot tekstūru. Ar aizturētu Shift varat iezīmēt vairākus atdalītus laukumus.
- Iezīmējiet tekstūras slāni. Atgrieziet atpakaļ tam redzamību un pielietojiet slānim masku Create clip mask



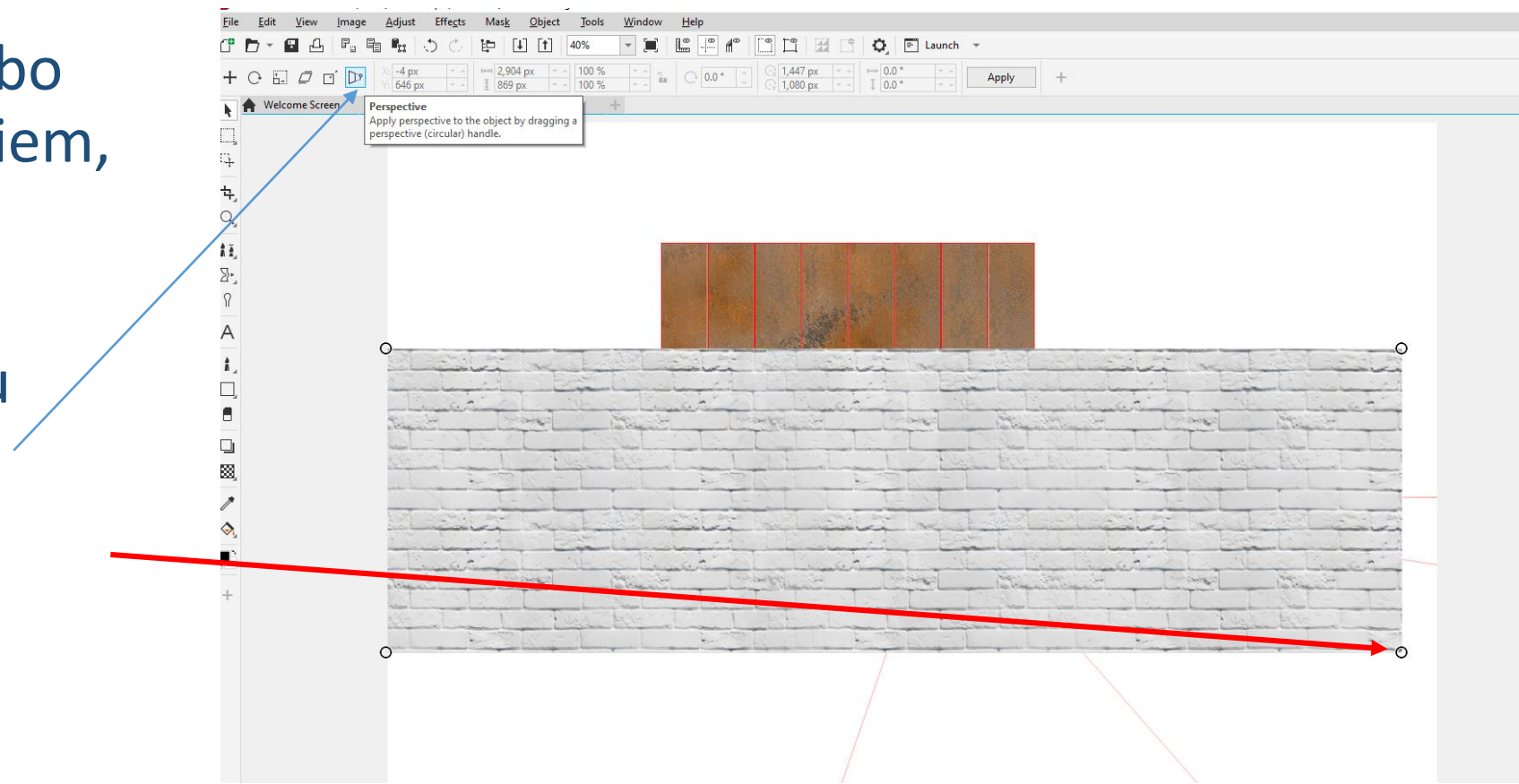
Darba instrumenti un funkcijas

- Ja rodas situācija, ka pazūd tekstūra tajos laukumos, kur tai vajadzētu atrasties, tad:
 - Atgriezieties atpakaļ (ctrl+Z)
 - Uzspiediet pogu Invert mask
 - Tagad varat droši pielietot masku
- Ja maska nepilda savas funkcijas, var izmantot melnu necaurspīdīgu otu un aizkrāsot iezīmētos laukumus, tādējādi paslēpjot lieko tekstūru



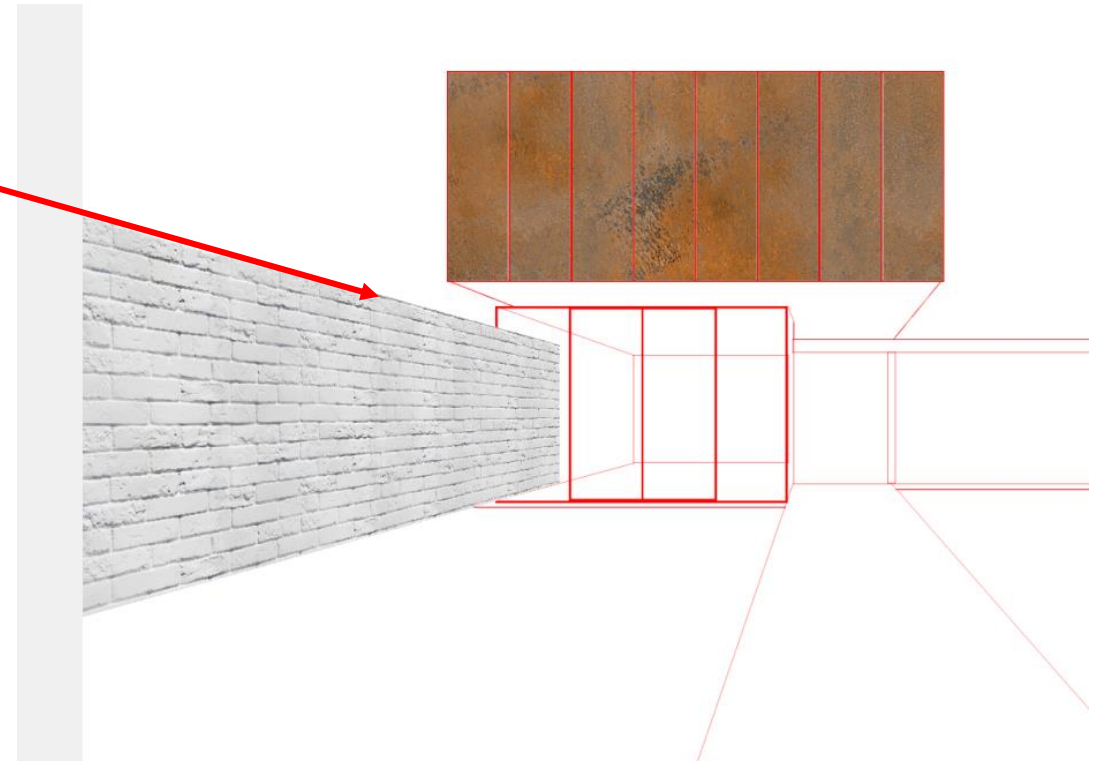
Darba instrumenti un funkcijas

- Ja tekstūru ir japielabo perspektīvas principiem, iezīmējiet tekstūru.
- Izvēlieties Pick tool instrumenta funkciju Perspective
- Pavelciet aplīti no apakšējā stūra



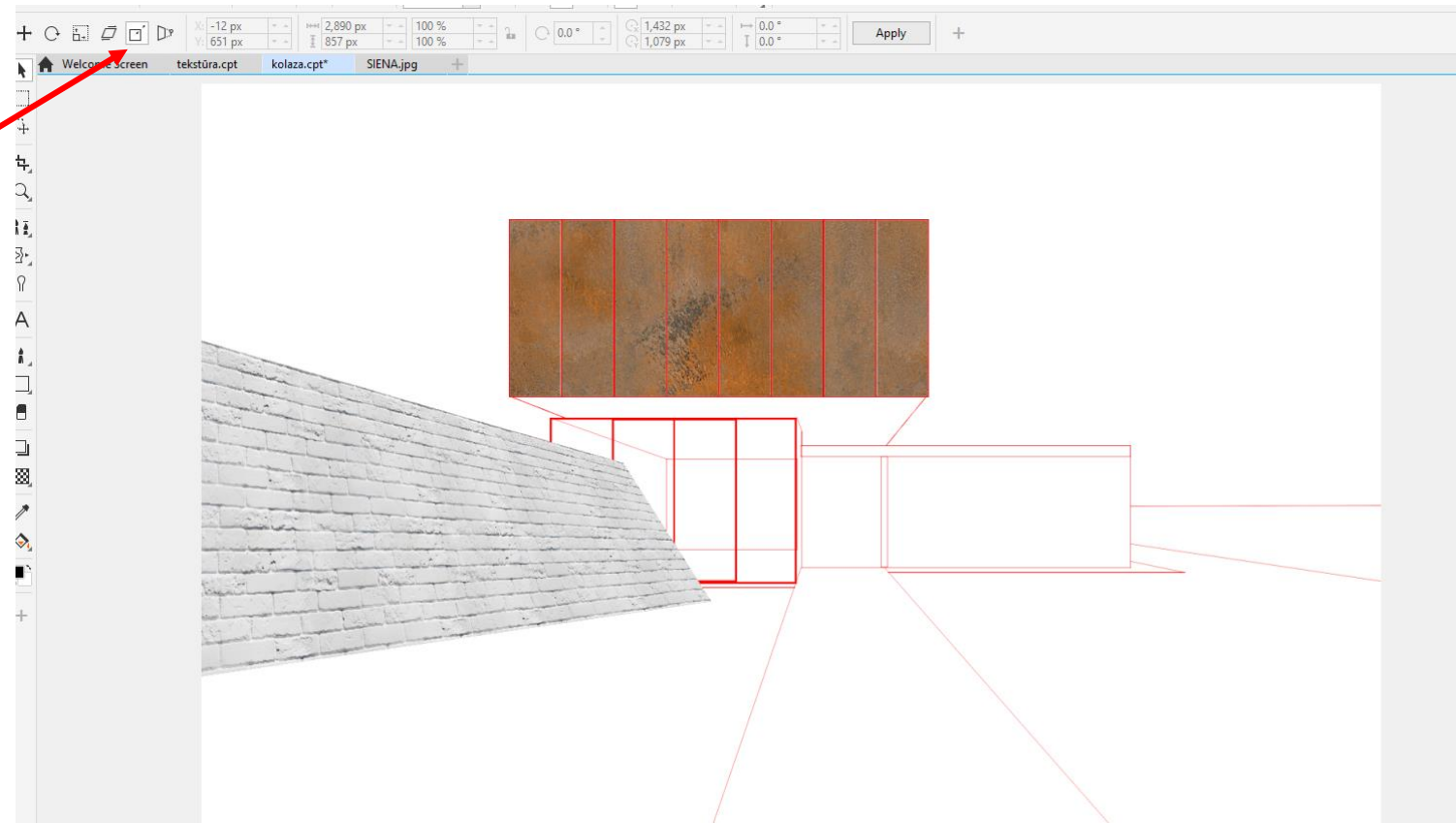
Darba instrumenti un funkcijas

- Bīdiet attēlu aiz aplekšējā stūra, līdz brīdim kamēr tie sakritīs ar laukuma slīpumu



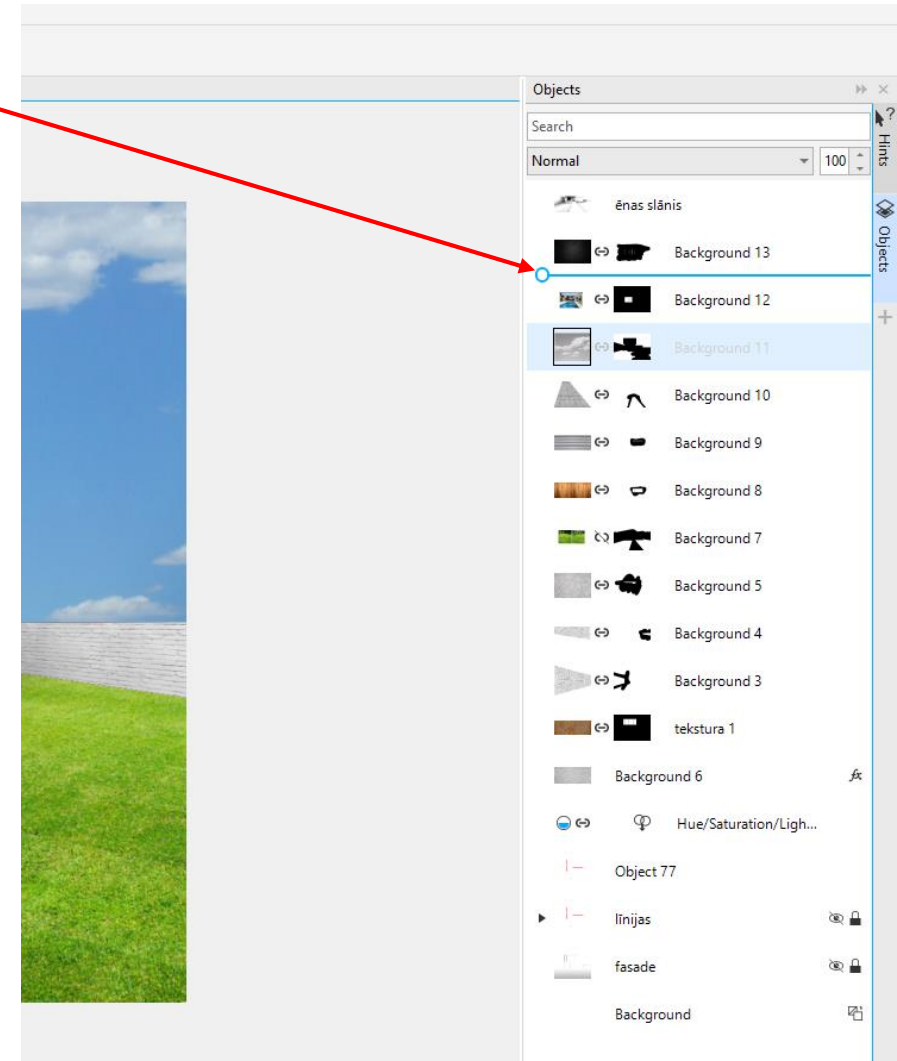
Darba instrumenti un funkcijas

- Ja grūti darboties ar Perspektīvas funkciju, korigējiet katru stūri atsevišķi ar Distort palīdzību
- Kad tekstūra ir pielabota, iezīmējiet ar magic wand mask laukumu un pielietojiet masku

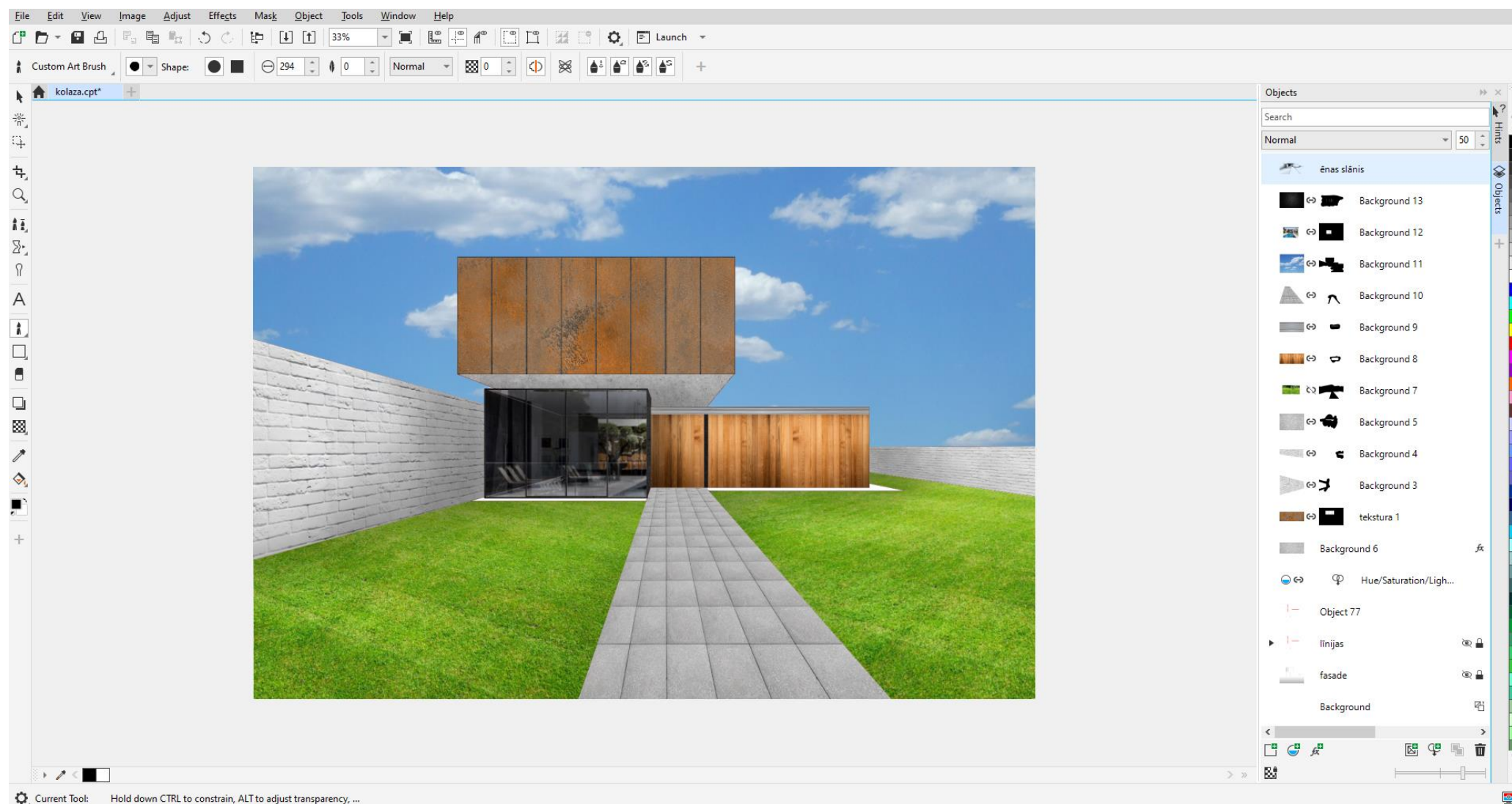


Darba instrumenti un funkcijas

- Slāņu secību Object sadaļā var mainīt, iezīmējot vajadzīgo slāni un velkot to uz augšu vai uz leju pēc nepieciešamības. Ar zilo līniju atainojas vieta, uz kurieni jūs to pārbīdīsiet.
- Ēnas slāni turiet visu laiku augšā, ja tas traucē, to var paslēpt.



Plānojamais rezultāts



TEKSTŪRAS KRĀSU KORIGĒŠANA

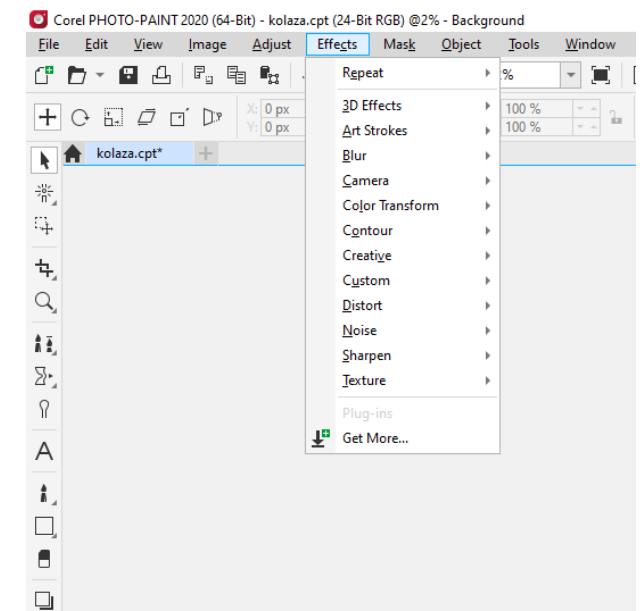
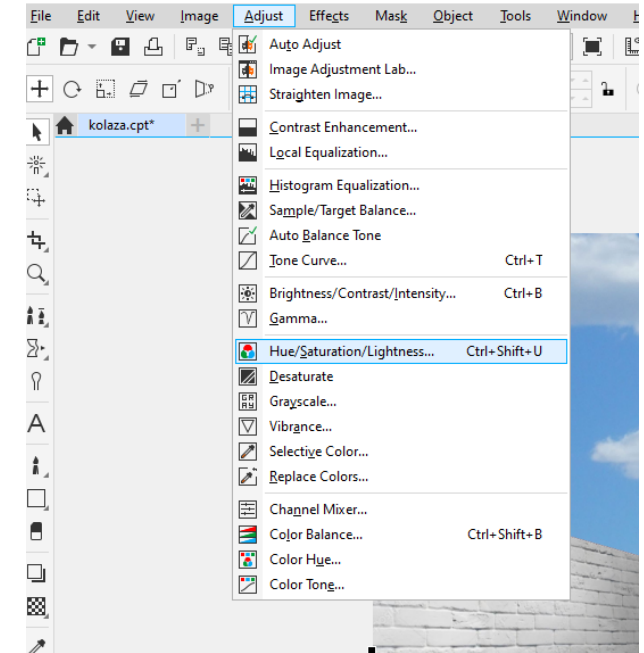
5. DARBA STADIJA

Darba instrumenti un funkcijas

- Pastāv 3 metodes, kā pielietot efektus un krāsu korekciju:

1. Izvēlņu rindā Effects un Adjust

MĪNUSS: šādus efektus atcelt vai korigēt vairs nevarēs. Pielietojums ir neatgriezensisks



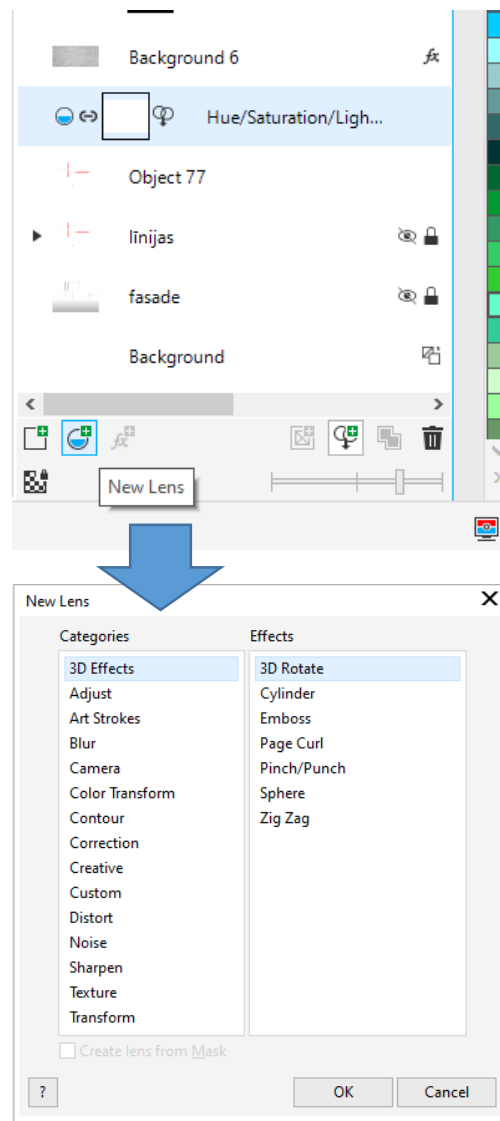
Darba instrumenti un funkcijas

- Pastāv 3 metodes, kā pielietot efektus un krāsu korekciju:

2. Sadaļas Objec apakšā: New Lens

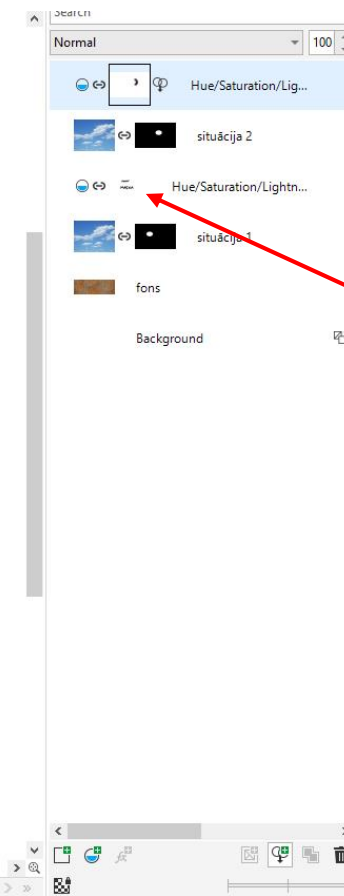
Tā ir lēca (slānis) ar masku, kura satur izvēlēto efektu. Tas ir vienmēr korigējams un labojams, kā arī viegli izdzēšams. Dubultklikšķis uz lēcu un logs ar uzstādītajiem parametriem parādīsies no jauna, un to var turpināt korigēt.

Lēca ietekmē tikai tos slāņus, kas atrodas zem tā.



Darba instrumenti un funkcijas

- New Lens plusi un mīnusi



1.Situācijā lēca tika izvietota virs 2 objektu slāņiem. Krāsu efekts ietekmēja abus slāņus.

Maska, kas piemīt lēcai var noņemt (paslēpt) tās efektus, pēc principa- baltais laukums –to ko redzam, melnais – to ko slēpjam. Tātad krāsojot ar melnu otu lēcas maskā, var noslēpt maskas efektu

Darba instrumenti un funkcijas

- New Lens plusi un mīnusi



2. Situācijā lēca tika izvietota virs visiem objektu slāņiem. Taču krāsu efekts ietekmēja tikai vienu apakšējo slāni, jo lēcai tika pielietota funkcija Create Clipping Group.

Taču lēcas efekts neņem vērā maskas pielietojumu uz debesīm un maina krāsu arī laukumam ārpus aplīša (pielietotās maskas)

Darba instrumenti un funkcijas

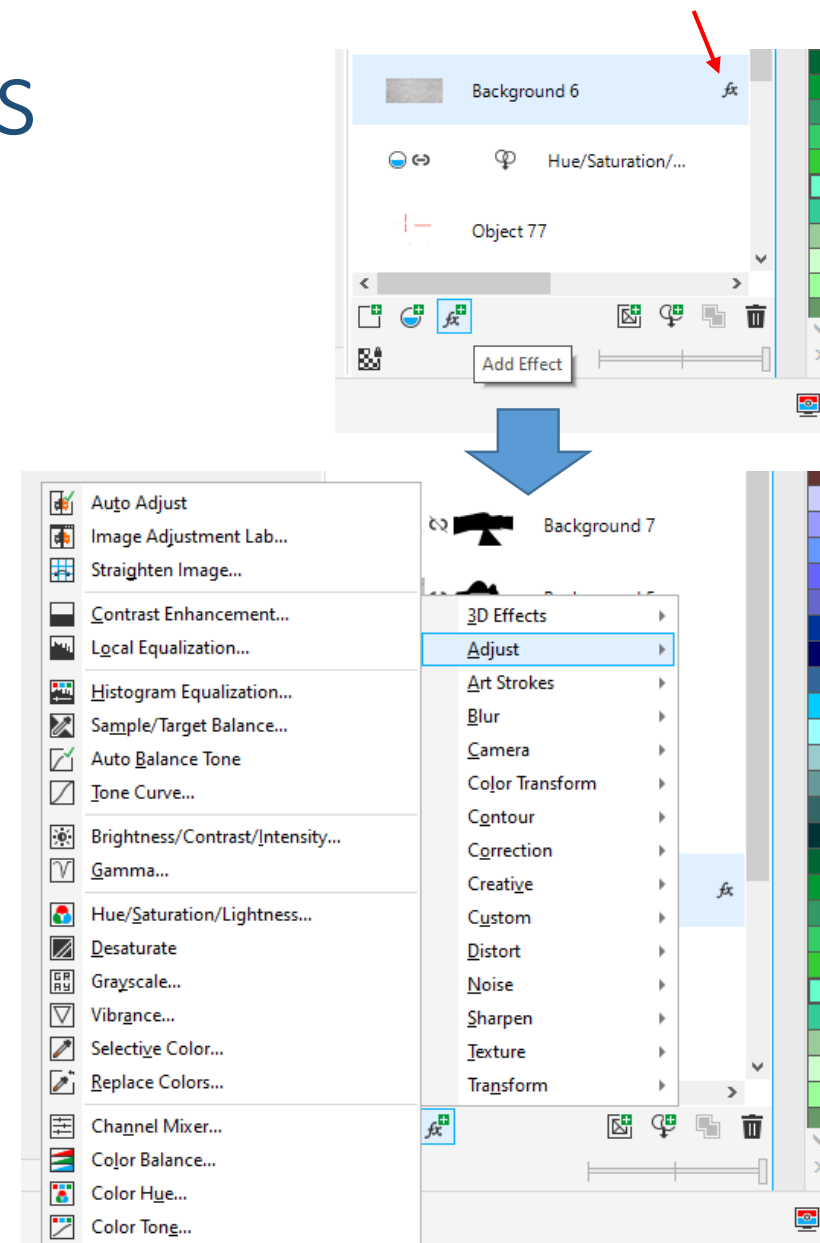
- Pastāv 3 metodes, kā pielietot efektus un krāsu orekciju:

3. Sadaļas Objec apakšā: Add Effects

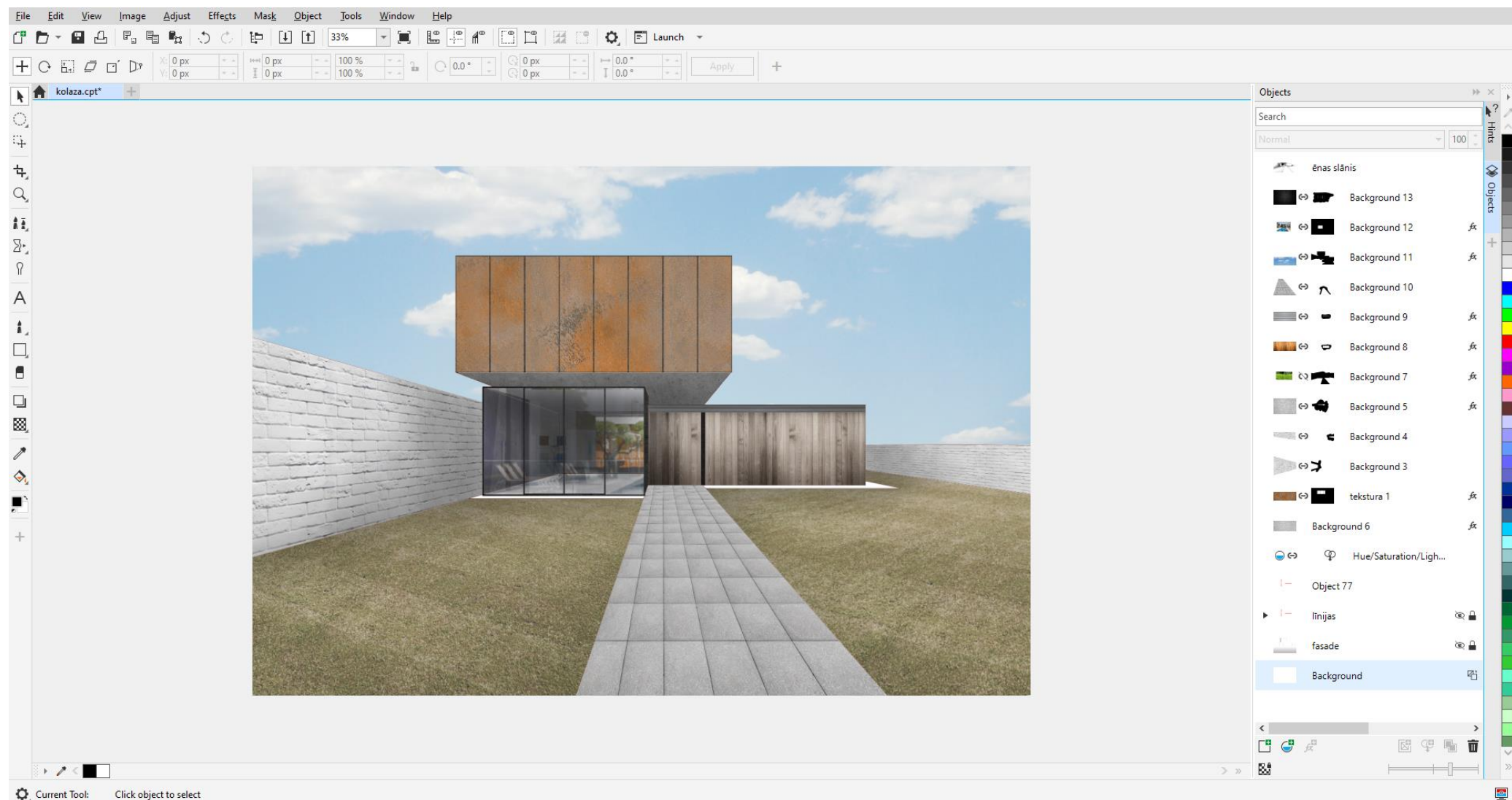
Tas ir efekst, ko pielieto slānim un tas ietekmē tikai to.

PLUSS: atšķirībā no Lēcas, tas ņem vērā objektam pielietoto masku un neietekmē laukumu ārpus tā. Efektu tāpat kā lēcu var koriģēt, pielabot un noņemt. Jāiezīmē slānis un apakšā atkal jāuzspiež Add Effect un atkal jāizvēlas jau pielietotasi efekts. Logs ar uzstādītajiem parametriem parādīsies no jauna, un to var turpināt koriģēt.

MĪNUSS: Vizuāli nav acīmredzams, kāds efekts tika pielietots (efekta nosaukums neatainojas slāņa nosaukumā). Efekta ietekmi uz slānim nevar koriģēt, pietušet, kā to var izdarīt ar lēcām un tiem piemītošām maskām

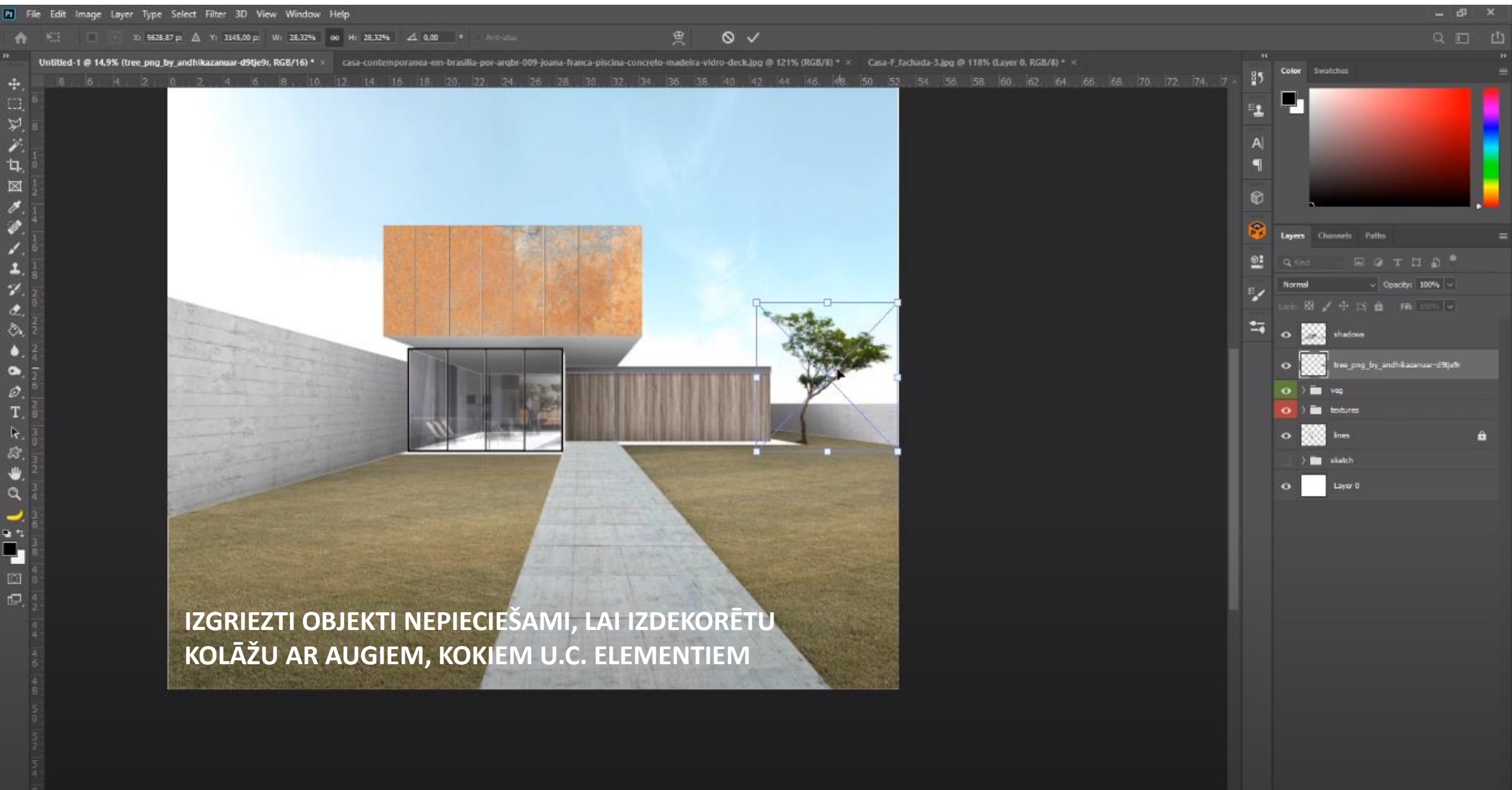


Plānojamais rezultāts



OBJEKTU IZGRIEŠANA NO FONĀ UN IEVIETOŠANA KOLĀŽĀ

6. DARBA STADIJA

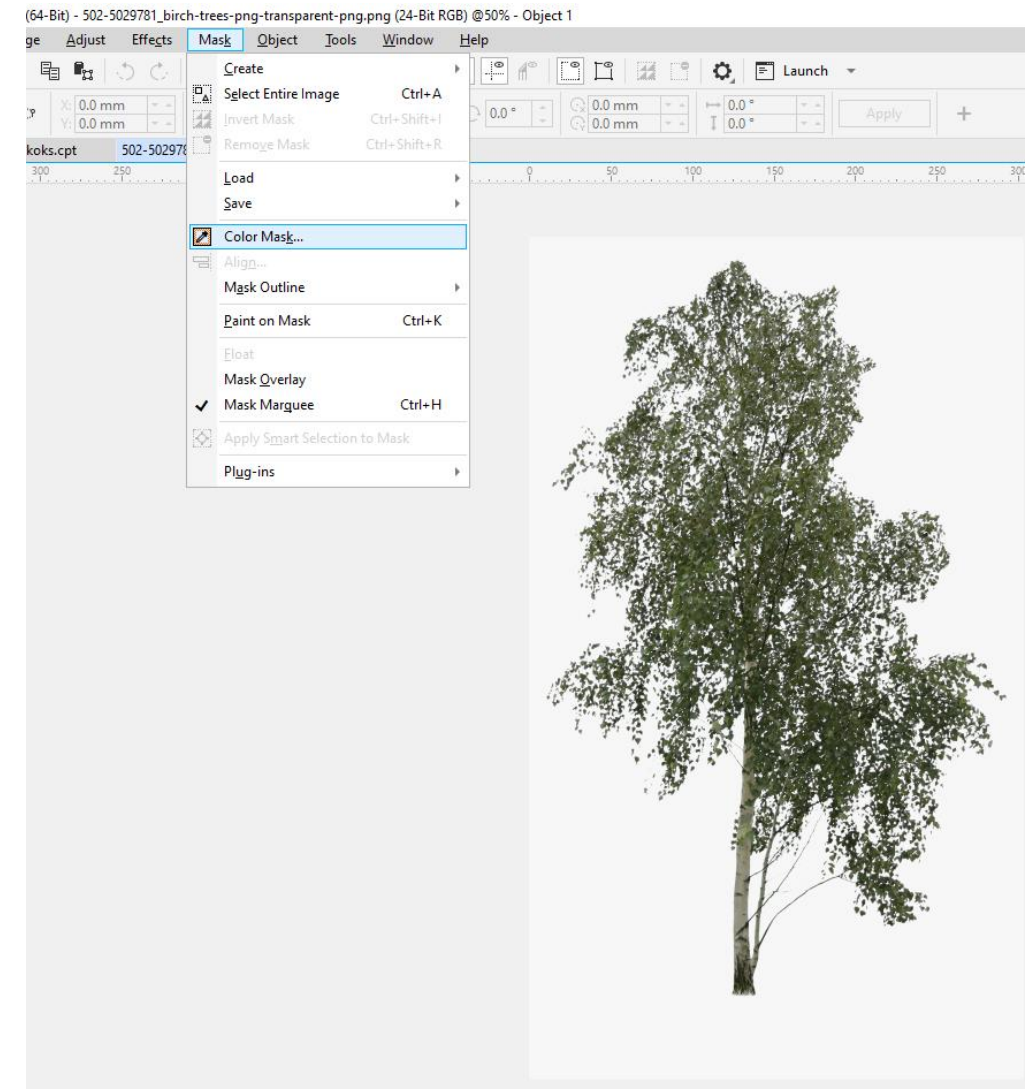


Darba gaita

- Atrast internetā **augstas kvalitātes** attēlus ar augiem. Vēlams meklēt objektus, kas izvietoti uz balta (vienkrāsaina) fona
- Atvērt attēlu ar programmas palīdzību.
- Pārveidot objekta slāni no Background uz Object
- Izmantot Magic wand mask, Color mask vai Smart Selection mask instrumentu un paslēpiet fonu.
- Izgriezt fonu var arī ar Cutout Lab.
- Saglabāt attēlu gan kā **cpt** gan **png**

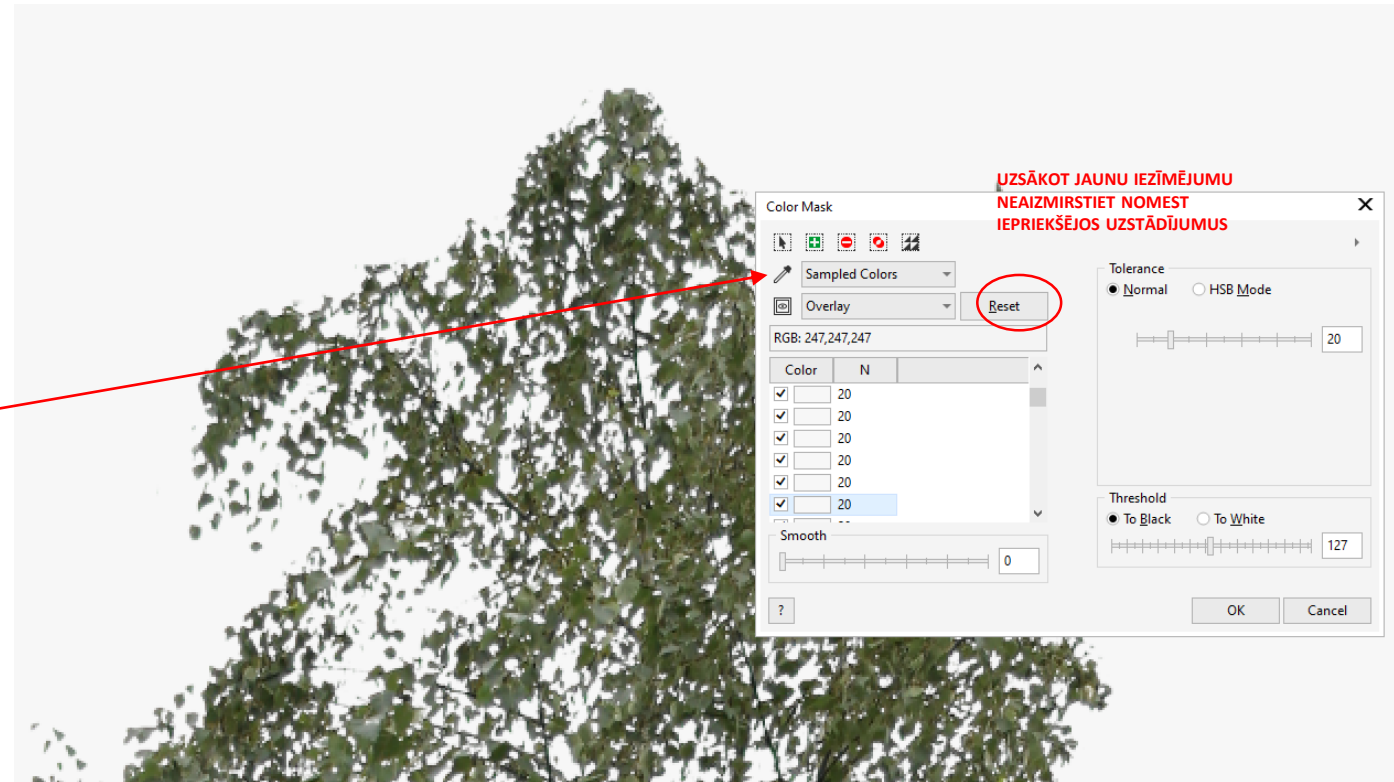
Darba instrumenti un funkcijas

- Ja ir jāatbrīvojas no baltā fona šajā attēlā, kur objektam piemīt smalkas detaļas un baltās fona daļiņas ir smalki iepinušās starp tām, viens no veiksmīgākajiem paņēmieniem to noslēpšanā ir Color Mask (krāsas maskas) izmantošanu.
- Šis instruments palīdz iezīmēt vienādas krāsas pikseļus



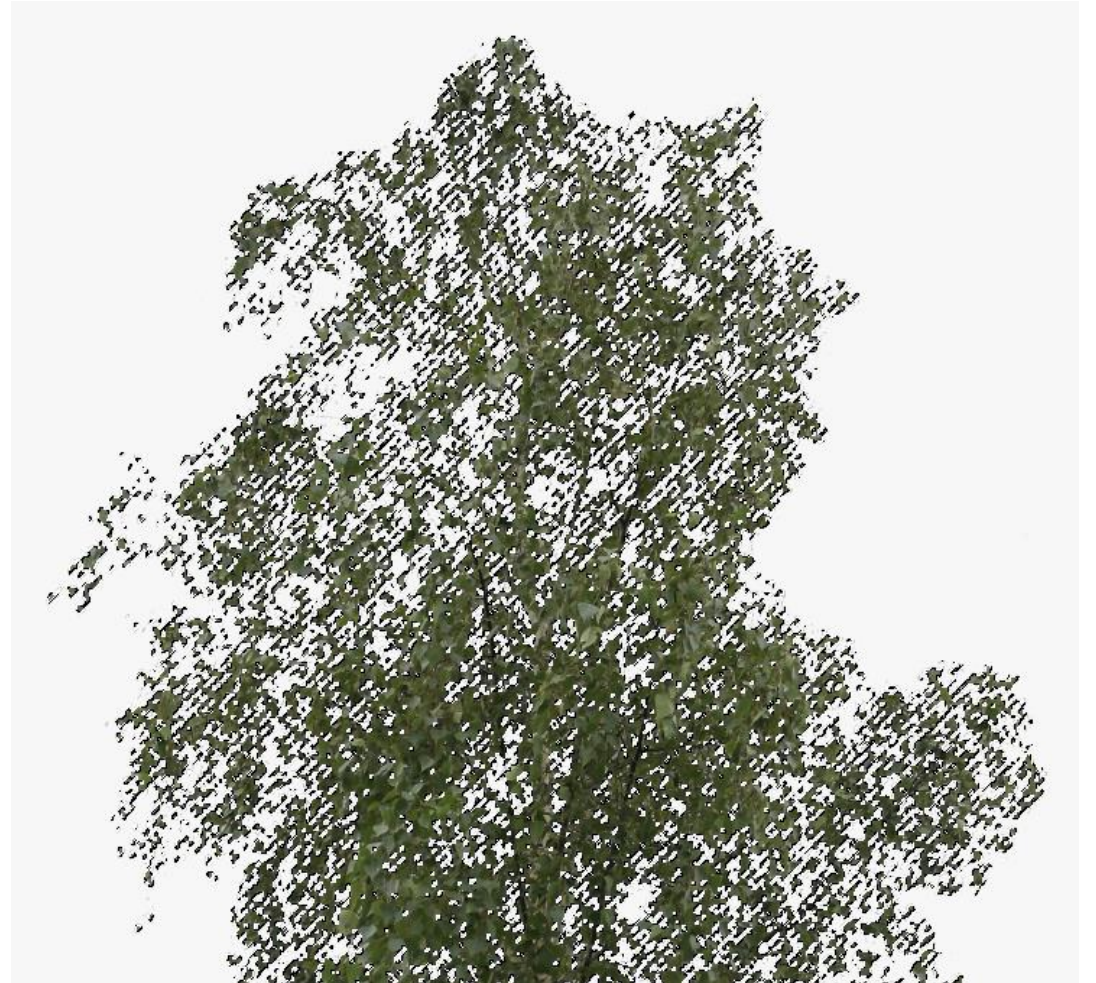
Darba instrumenti un funkcijas

- Uzspiežot funkciju Color Mask, parādīsies šāds logs.
- Tur uzspiediet uz zaļo plusinu un ar pipeti sāciet klikšķināt uz baltajiem laukumiem attēlā.
- Baltie pikseļi ne visur ir vienādas krāsas, tāpēc programmai jāpasaka, kādas krāsas balto ir jāiezīmē visā attēlā.



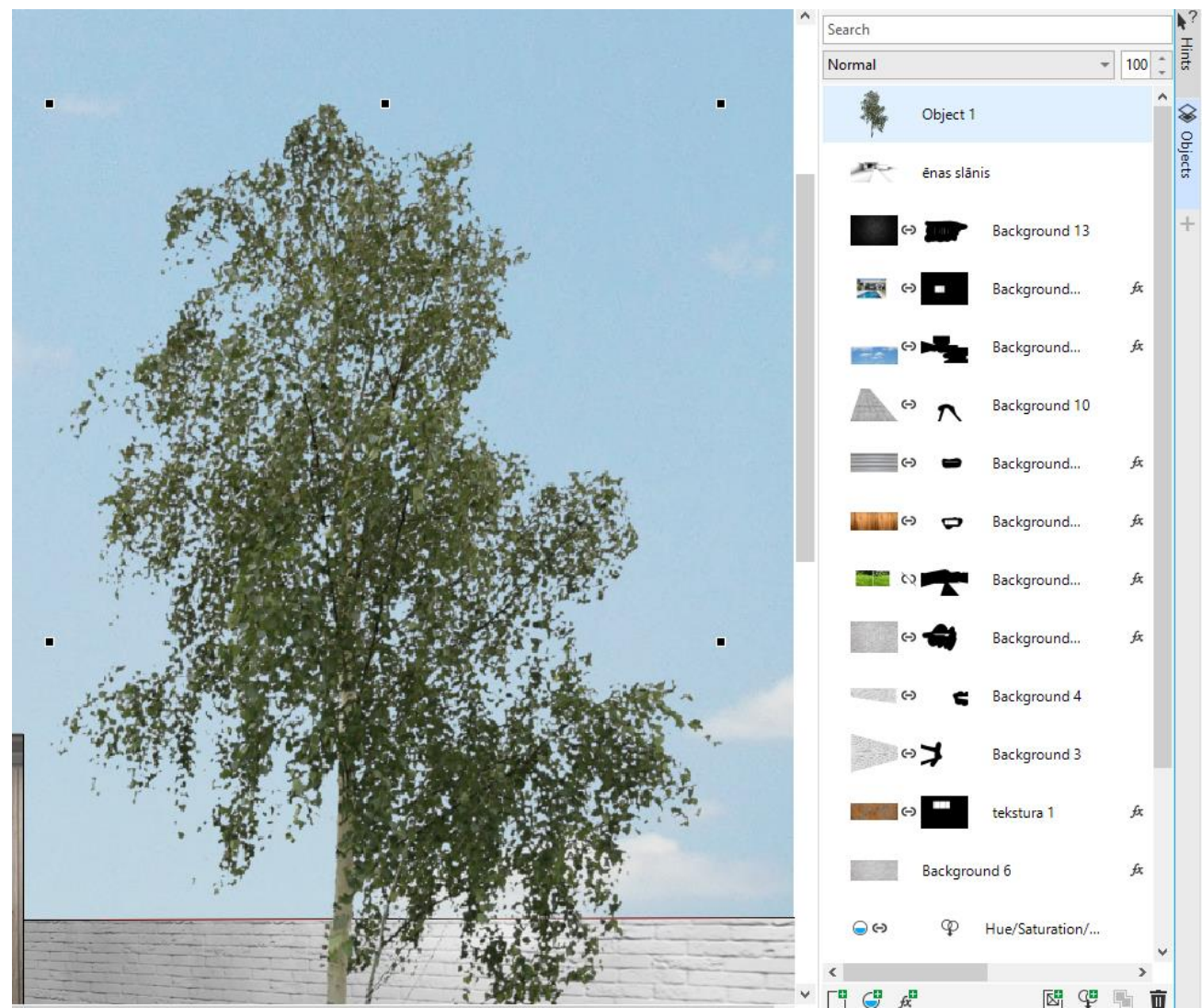
Darba instrumenti un funkcijas

- Pēc OK pogas uzspiešanas, ap baltās krāsas laukumiem staigās raustītā līnija.
- Tagad var pielietot masku un ar otas palīdzību paslēpt balto fonu.



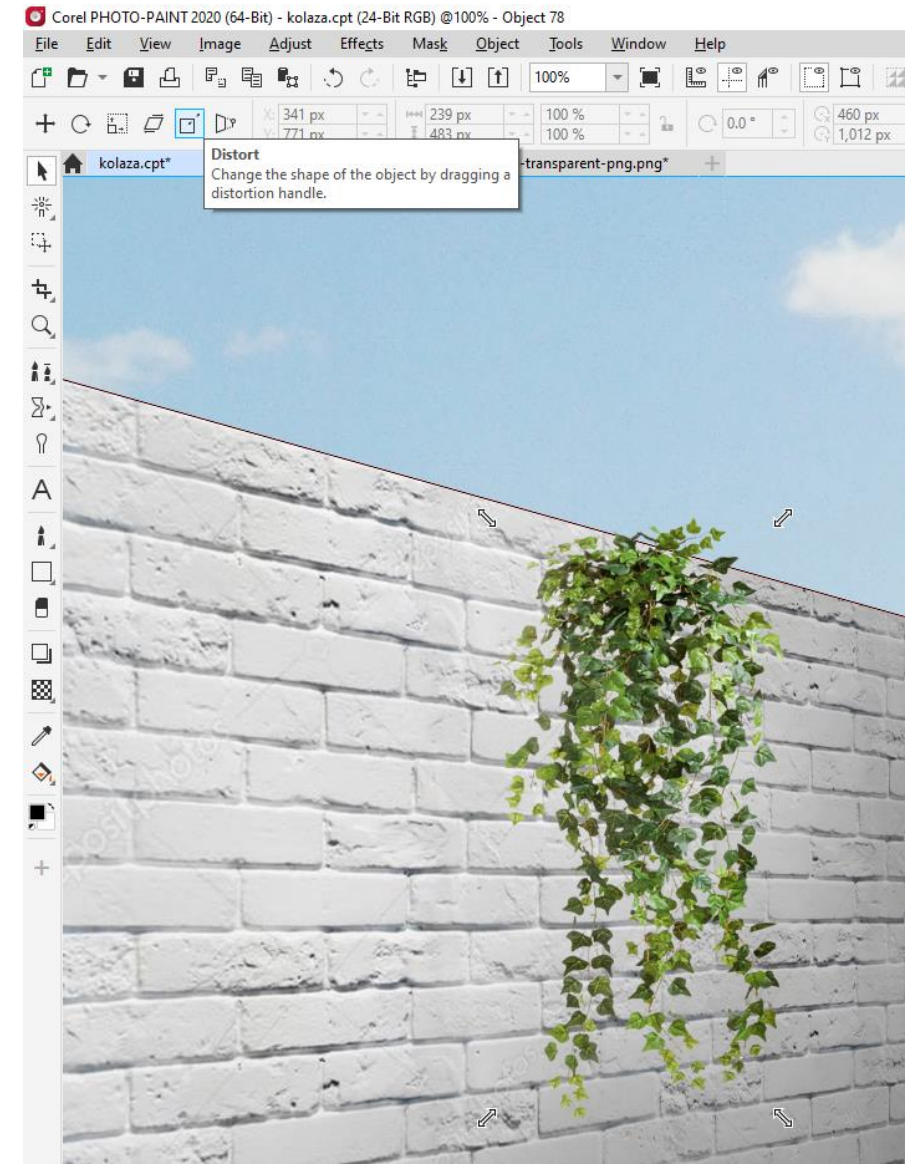
Darba instrumenti un funkcijas

- Objektu var saglabāt kā **png** formātu (attēlu bez fona), bet drošības pēc saglabājiet arī **cpt** formātā.
- Kā redzat fonā, no baltās krāsas nav ne miņas.



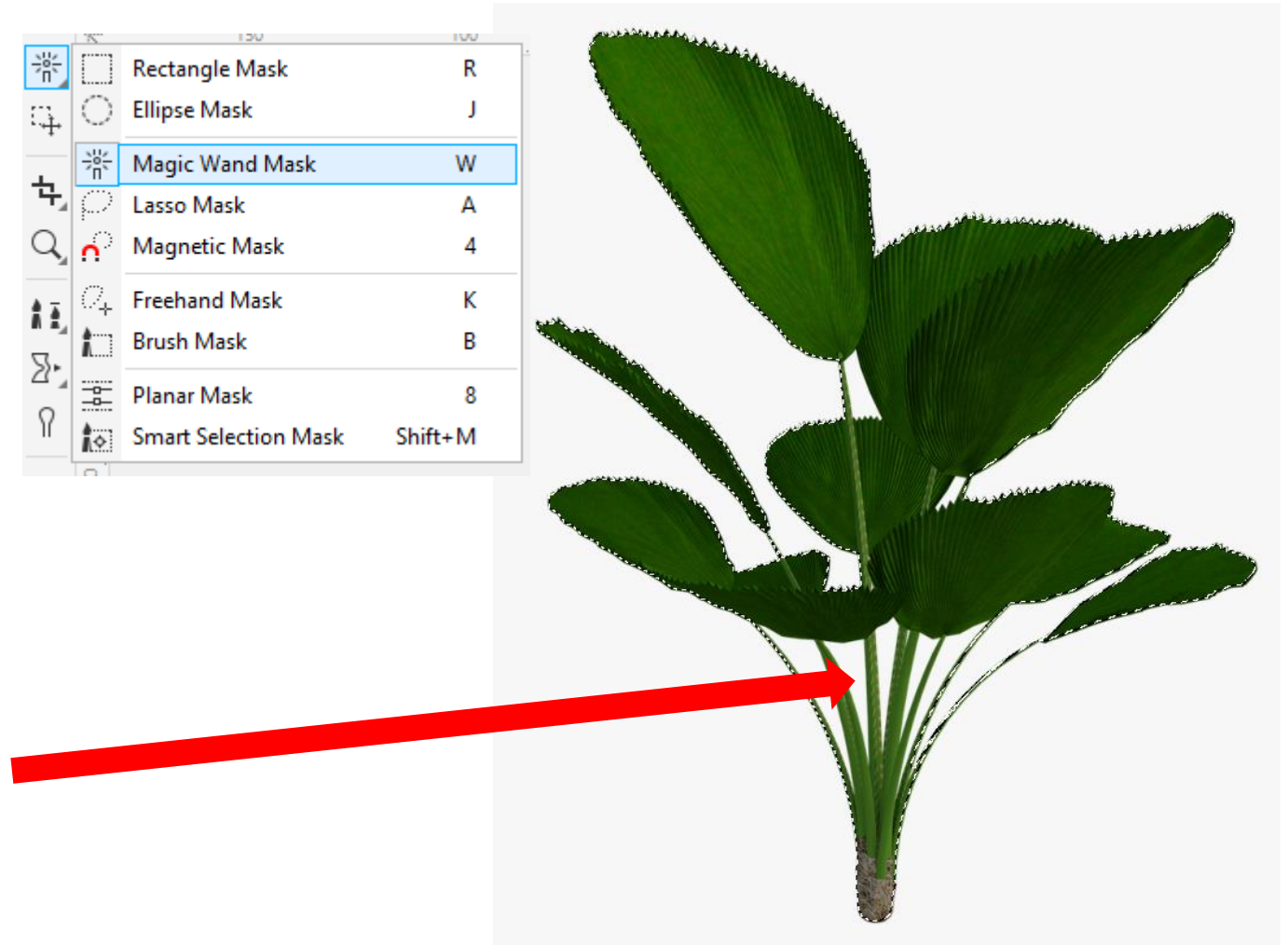
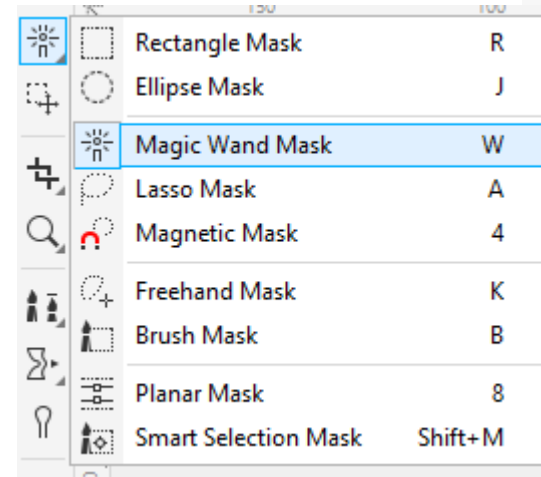
Darba instrumenti un funkcijas

- Augiem kurus jāpieplacina pie sienas var izmantot Distort funkciju



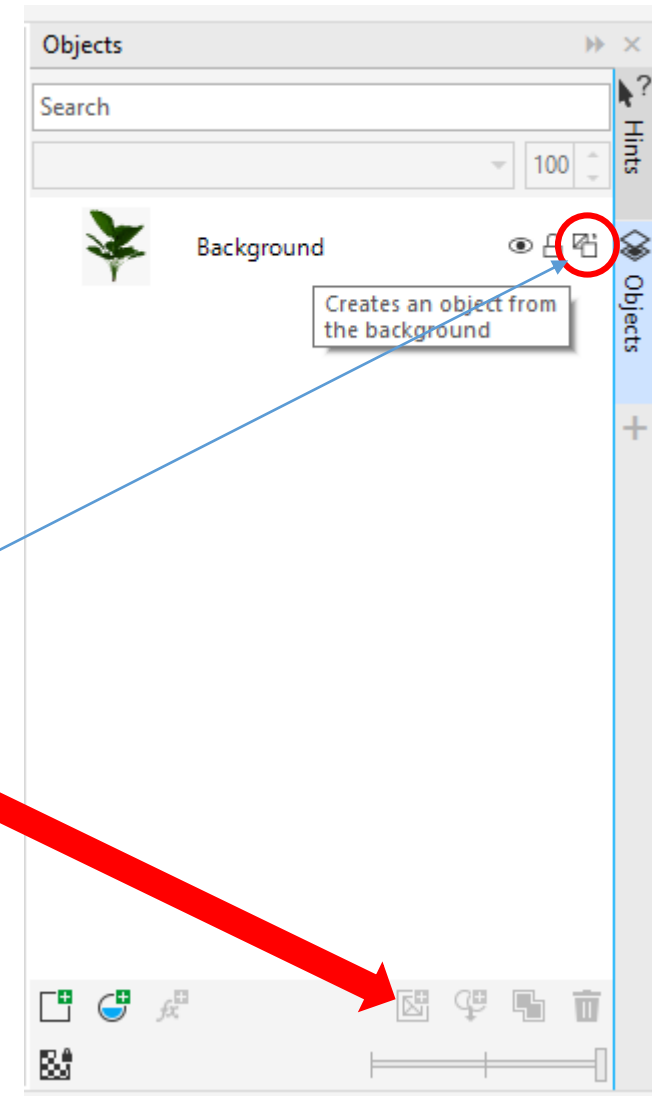
Darba instrumenti un funkcijas

- Ar Magic wand palīdzību viegli izgriezt vientonīgus fonus.
- Uzklīšķinot ar Magic Wand instrumentu uz fonu, tas iezīmē līdzīgas krāsas pikseļus.
- Taču norobežotajās vietās laukumus jāaizķer aizturot Shift poga



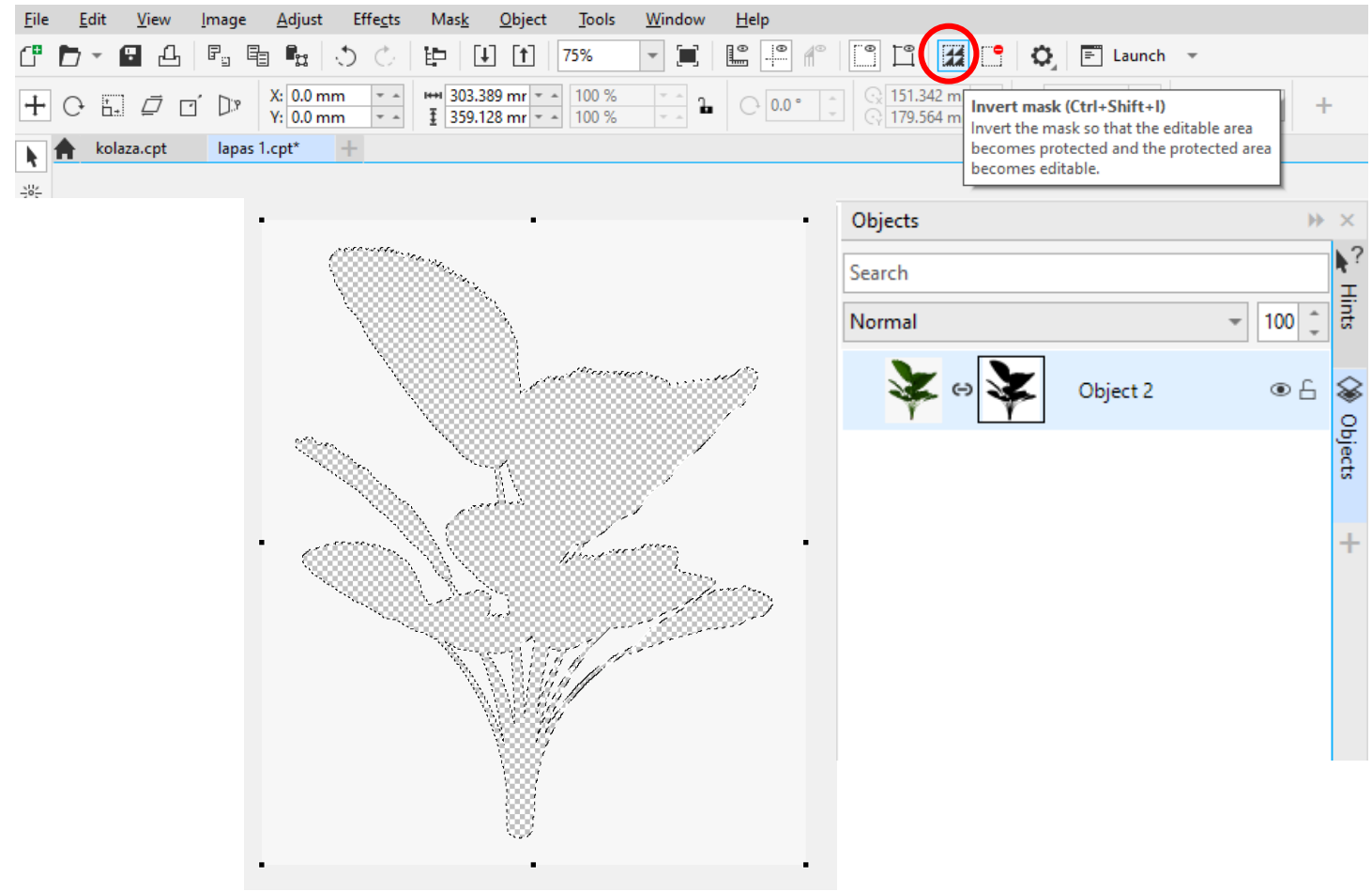
Darba instrumenti un funkcijas

- Kad baltais laukums iezīmēts ar Magic Wand, var pielietot masku. BET! Masku nevar pielietot uz Background slāņa!
- Lai pārveidotu Background par Object slāni, ir jāuzspiež uz slāņa pogu Creates object from the background



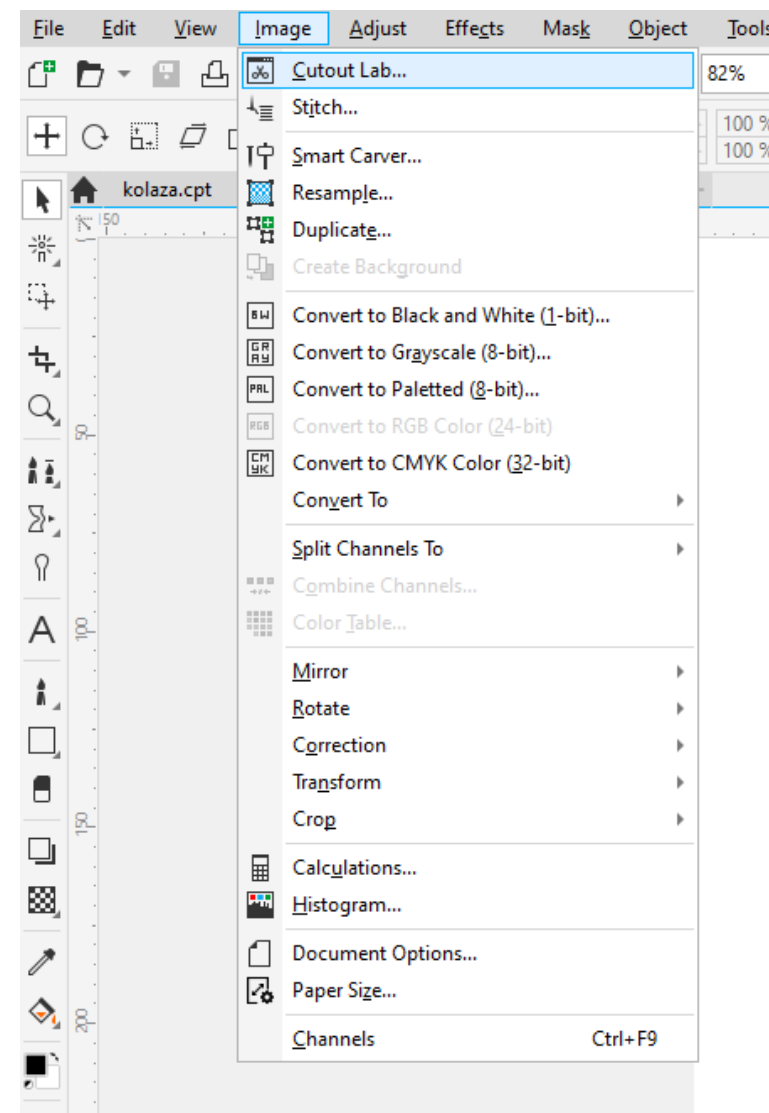
Darba instrumenti un funkcijas

- Ja kādu iemeslu dēļ jūs saskaraties ar situāciju, kad jūsu objekts pazuda, bet fons palika, tas nozīmē, ka jums jāinvertē iezīmētais lauks.
- Uzspiediet Ctrl+Z un atgriezieties līdz darbībai, kad maska vēl netika pielietota.
- Uzspiediet pogu Invert Mask.
- Un tagad atkal varat pievienot masku. Fons pazudīs zem maskas, bet objekts paliks.



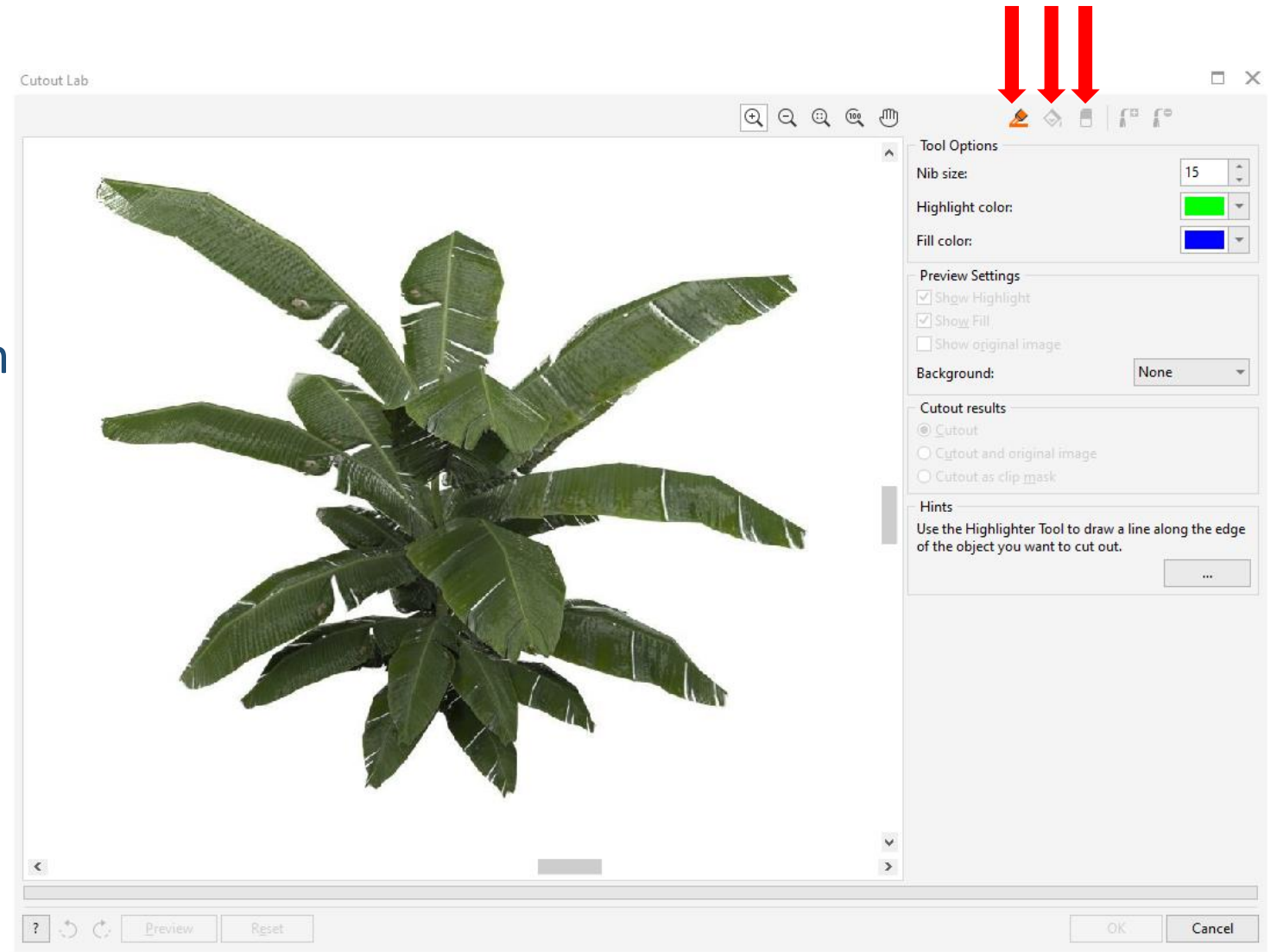
Darba instrumenti un funkcijas

- Vēl viens instruments, kas palīdz atbrīvoties no fona (pat salīdzinoši sarežģīta, ne vientonīga) ir Cutout Lab
- Pirms funkcijas pielietošanas pārveidojiet Background slāni par Object slāni. **Pretējā gadījumā programma var uzkarties un izmest jūs ārā.**



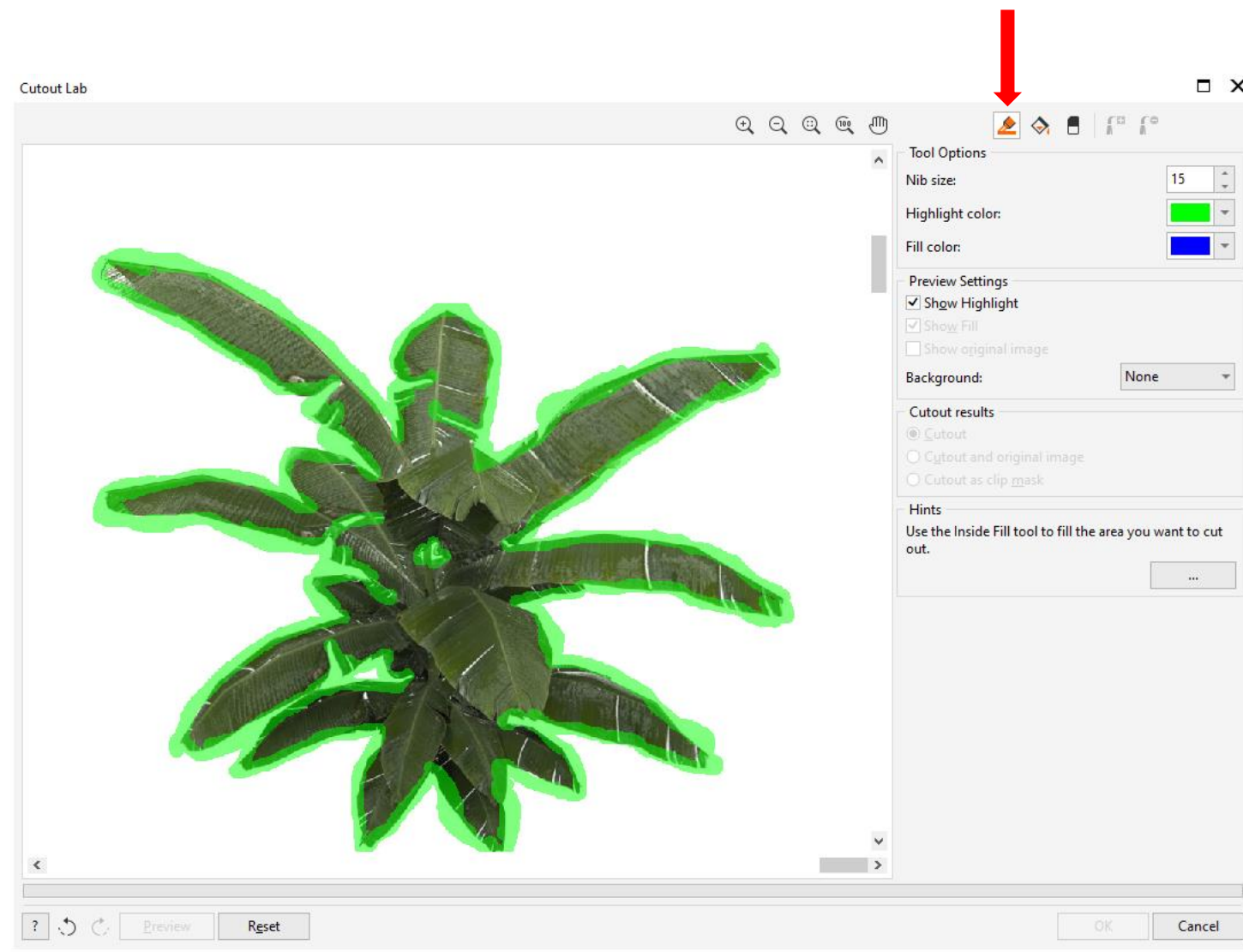
Darba instrumenti un funkcijas

- Pielietojot funkciju parādās šāds logs.
- Mēs darbosimies tikai ar šiem 3 instrumentiem: kontūras zīmuli, krāsu spainīti un dzēšgumiju (pēc nepieciešamības)



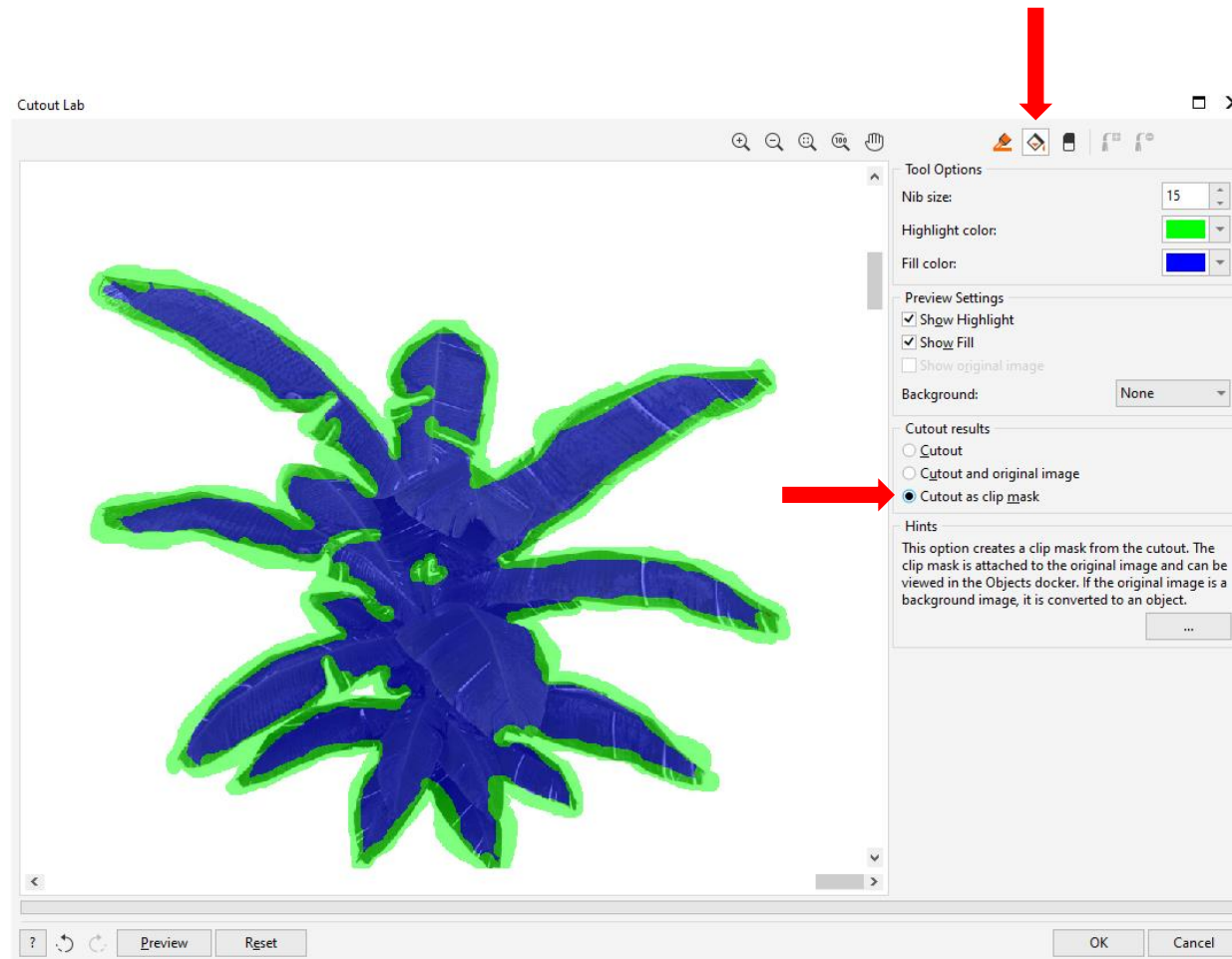
Darba instrumenti un funkcijas

- Ar zaļo kontūras zīmuli apvelciat objektu, kuru vēlaties izgriezt. Tādējādi parādot programmai robežu starp jūsu objektu un fonu, no kura gribat atbrīvoties
- Ja uzvilkāt kontūru nepareizi, ar dzēšgumiju varat nodzēst lieko zaļo kontūru



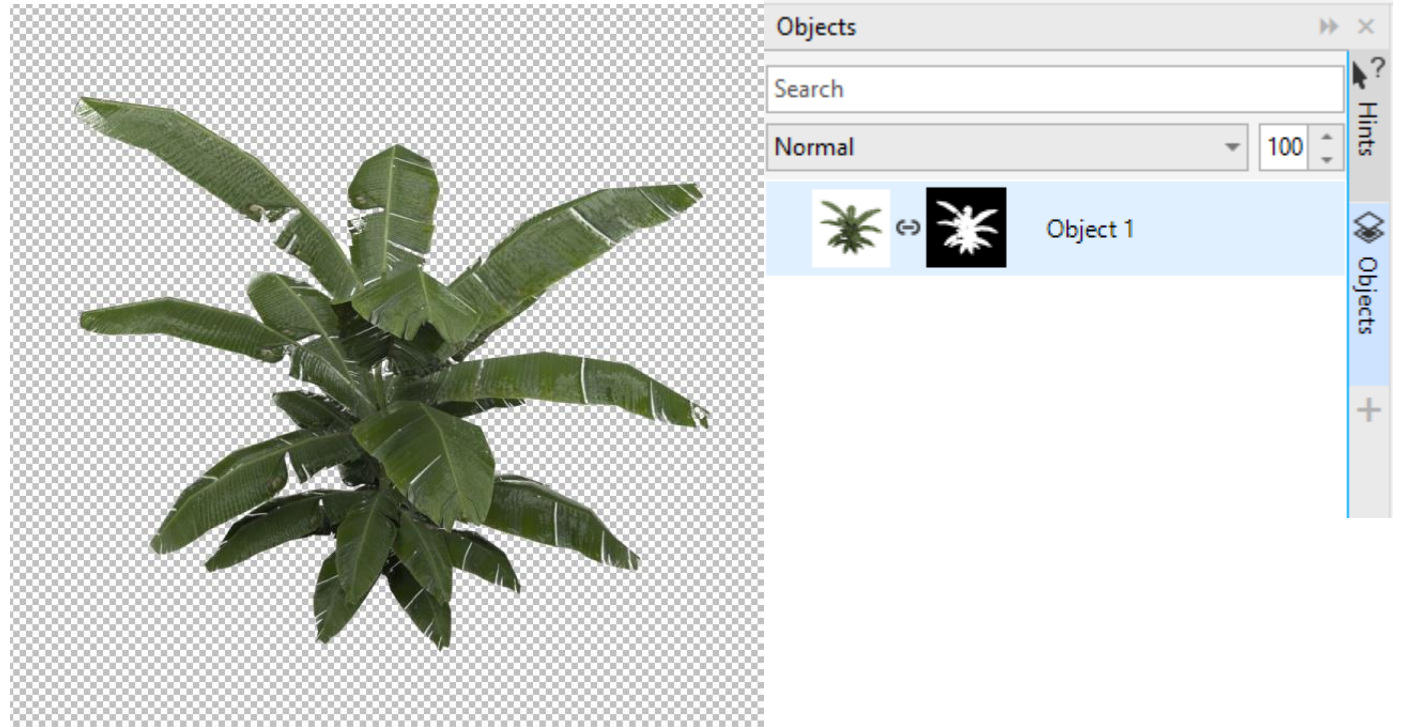
Darba instrumenti un funkcijas

- Paņemiet krāsu spainīti un ieklikšķiniet tajā laukumā, ko vēlaties atstāt.
- Lai funkcijas rezultātā mums parādītos rediģējama, labojama maska, atļeksējiet izvēli Cutout as Mask. Pretējā gadījumā fons pazudīs neatgriezeniski, un ja programma izgriezīs neprecīzi objekta robežas, tad tās atgriezt vairs nevarēs.



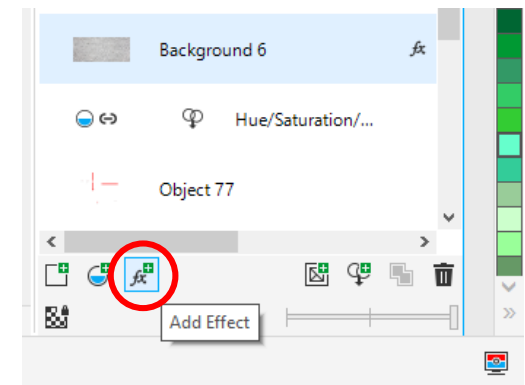
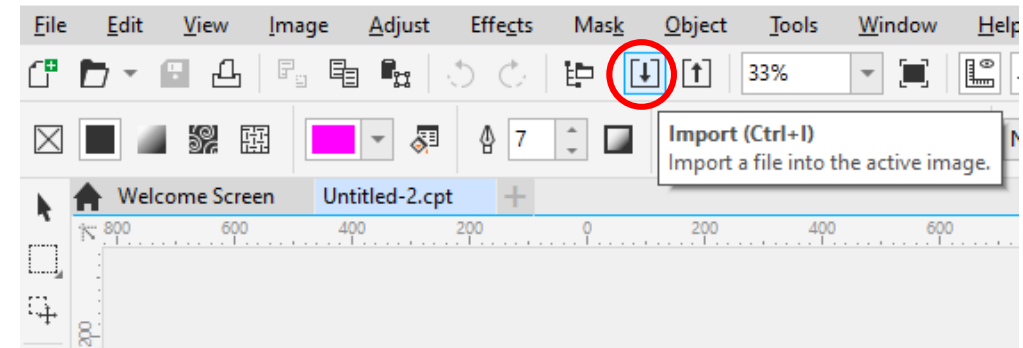
Darba instrumenti un funkcijas

- Rezultāts ir samērā kvalitatīvs. Ja tomēr paliek kādas fona pēdas, tās var noslēpt izmantojot melnu otiņu.

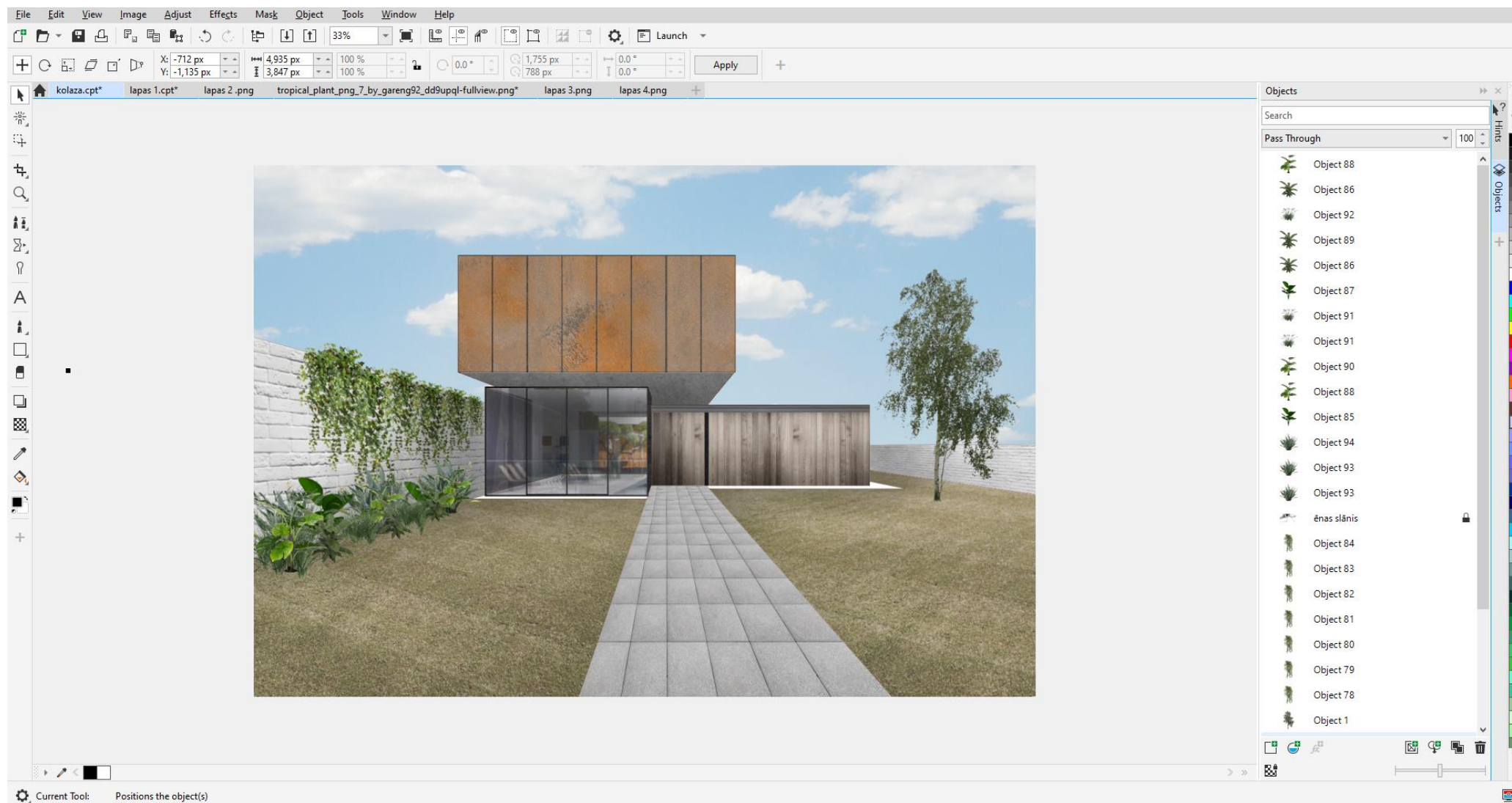


Darba instrumenti un funkcijas

- Izgriestos objektus (ērtāk būs **png** versijā) importējiet darba failā.
- Tos var tālā rediģēt, palielinot/samazinot, deformējot pēc nepieciešamības, duplicēt (Ctrl+D).
- Arī tonālās korekcijas var pievienot slānim.



Plānojamais rezultāts



NOSLĒDZOŠO DEKORATĪVO ELEMENTU PIEVIENOŠANA

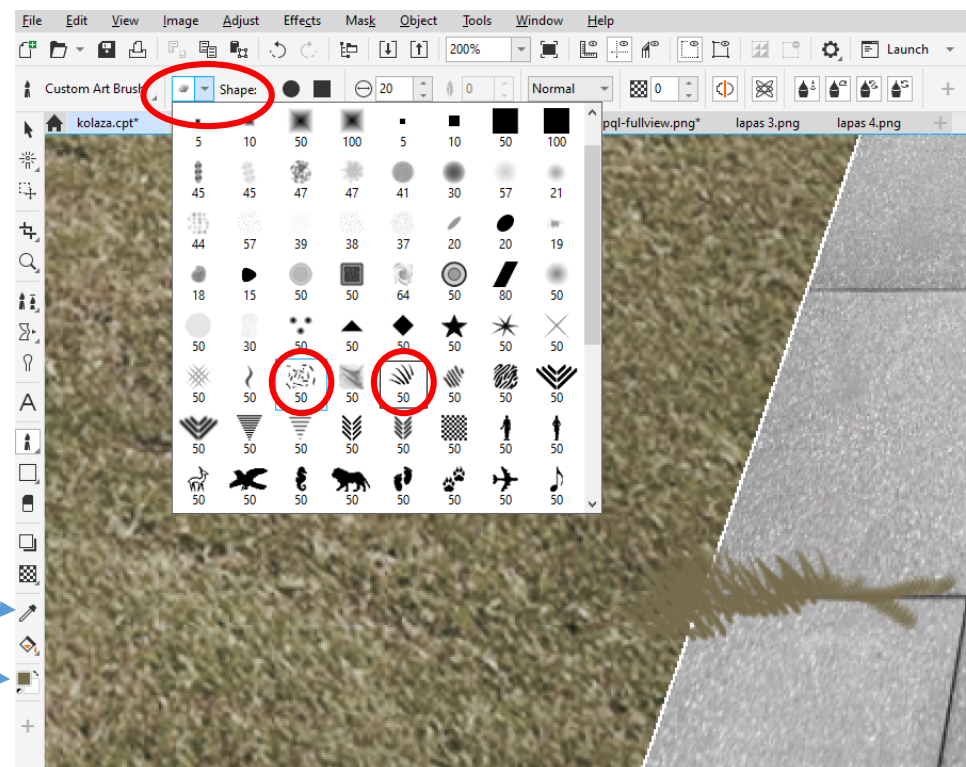
7. DARBA STADIJA

Darba gaita

- Padomājiet , kādus vēl dekorus vēlaties ievietot kolāžā: ēnas, zāli. Papildiniet savu darbu ar šiem elementiem.
 - Sagrupēt visus slāņums (izņemot koku) vienā mapē.
 - Pielietot mapei apaļu masku.
 - Atgriezt atpakaļ daļu no celiņa.
 - Papildināt darbu ar cilvēka tēlu.
-
- Saglabāt darbu **cpt** un iesūtīt to man. Pievienot klāt arī ekrāna kadru (Shift+Windows+S) ar jūsu darba mapi un materiāliem.

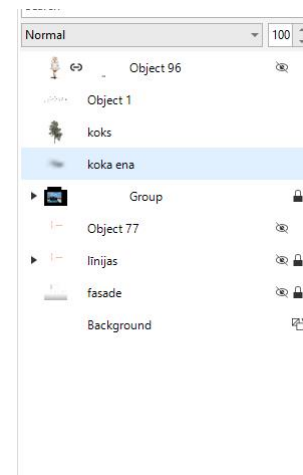
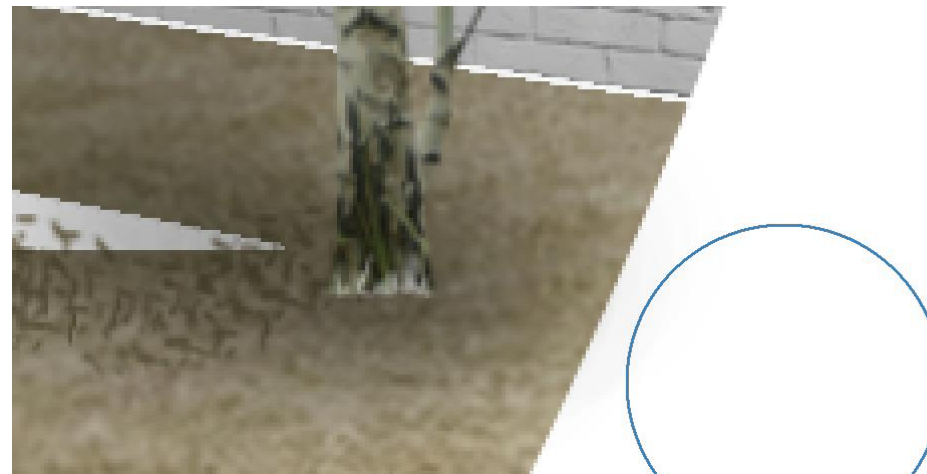
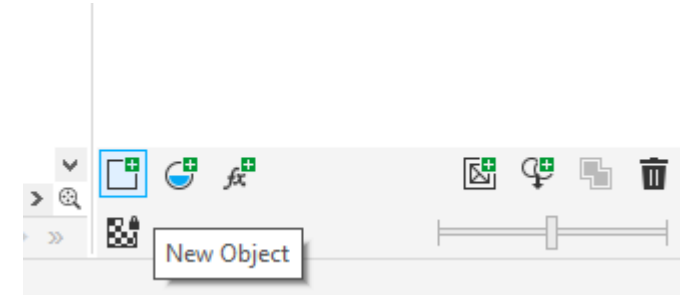
Darba instrumenti un funkcijas

- Smalkus zāles dekorus var izveidot ar otas palīdzību (nelieciet tos pārāk daudz, izmantojiet minimāli).
- Otas sadaļā Shape var atrast līdzīgus zālei sarus.
- Ar pipetes palīdzību paņemiet zāles krāsas paraugu



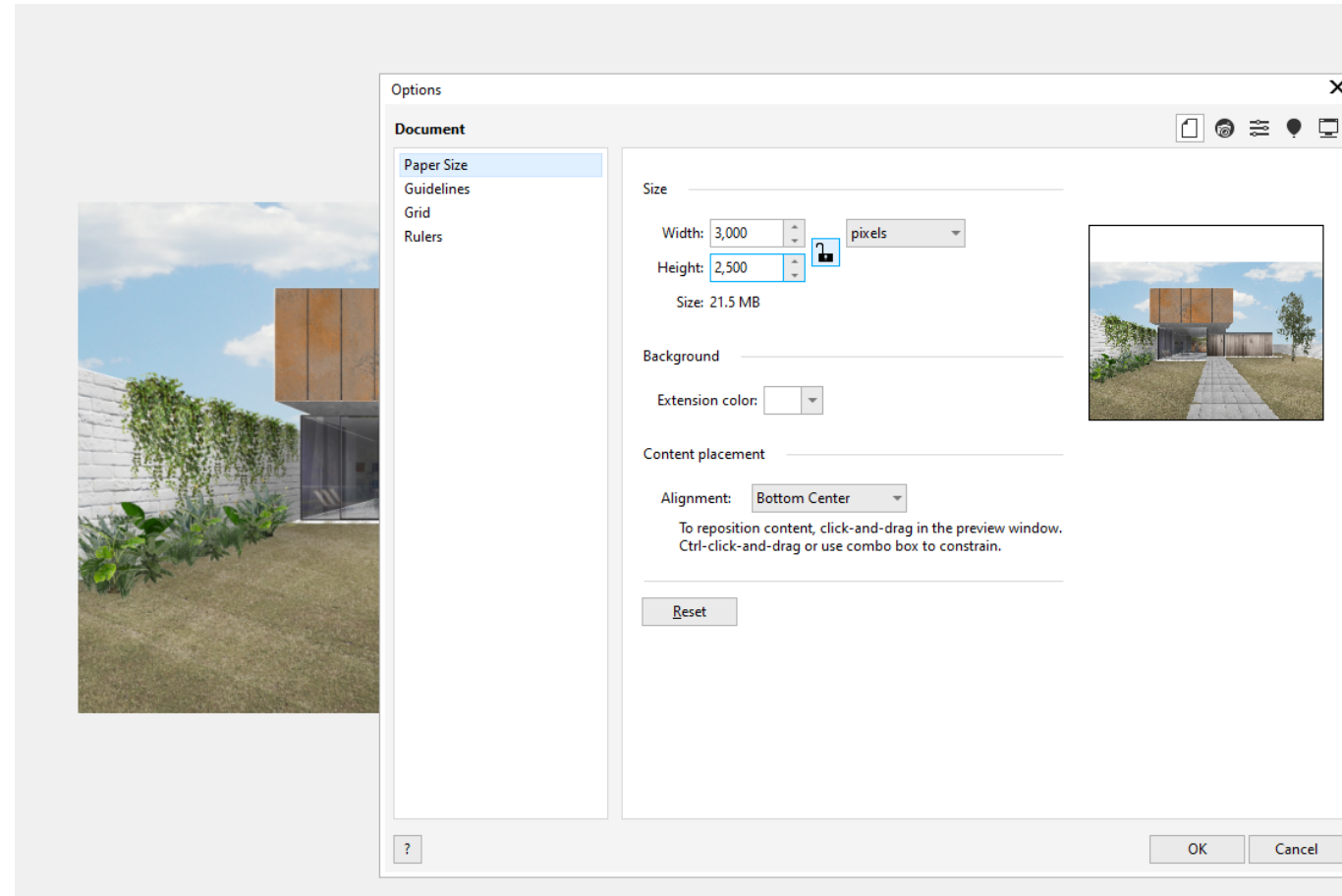
Darba instrumenti un funkcijas

- Ēnu jebkuram objektam var uzzīmēt ar mīkstašas palīdzību.
- Izveidojiet jaunu slāni. Nosauciet to atbilstoši
- Uzstādiet otas parametrus-
mīkstu un caurspīdīgi,
un ar melnu vai kādu citu
tumšu toni uzklājiet vajadzīgo
daudzumu krāsas.



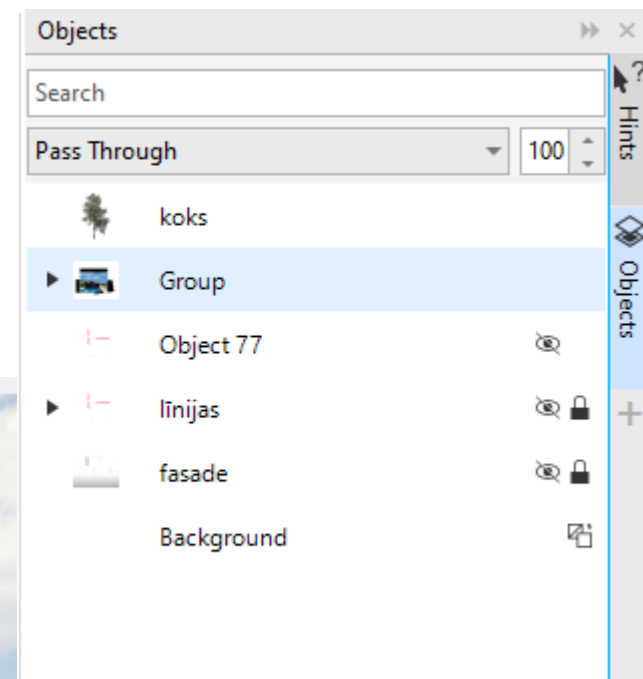
Darba instrumenti un funkcijas

- Ja ir nepieciešamība palielināt savu darba laukumu, to varat izdarīt ar Image-> Paper size
- Sadaļā Size ievadot nepieciešamo jums izmēru
- Sadaļā Content placement izvēlieties jaunā laukuma parādīšanās virzienu



Darba instrumenti un funkcijas

- Sagrupējiet visus kolažas slāņus vienā grupā.
- Atstājiēt ārpus tā tikai koku.



Darba instrumenti un funkcijas

- Paņemiet Elipse mask instrumentu.
- Lai izveidotu apaļu formu iezīmējuma laukumam, aizturiet pogu Ctrl
- Ja vēlaties pielabot iezīmējuma izvietojumu, izmantojiet Mask Transformation tool



Darba instrumenti un funkcijas

- Pēc maskas pielietošanas, ir jāatgriež atpakaļ noslēpto celiņa daļu.
- To var izdarīt ar otiņas palīdzību, izmantojot balto krāsu atgrizt atpakaļ paslēpto ceļa daļu.
- Lai ērtāk iegūtu taisnās sānu malas celiņam var izmantot instrumentu Lasso mask: iezīmēt ar to aptuvenās celiņa malas un ar baltu otiņu krāsot tikai šī iezīmējuma ietvaros



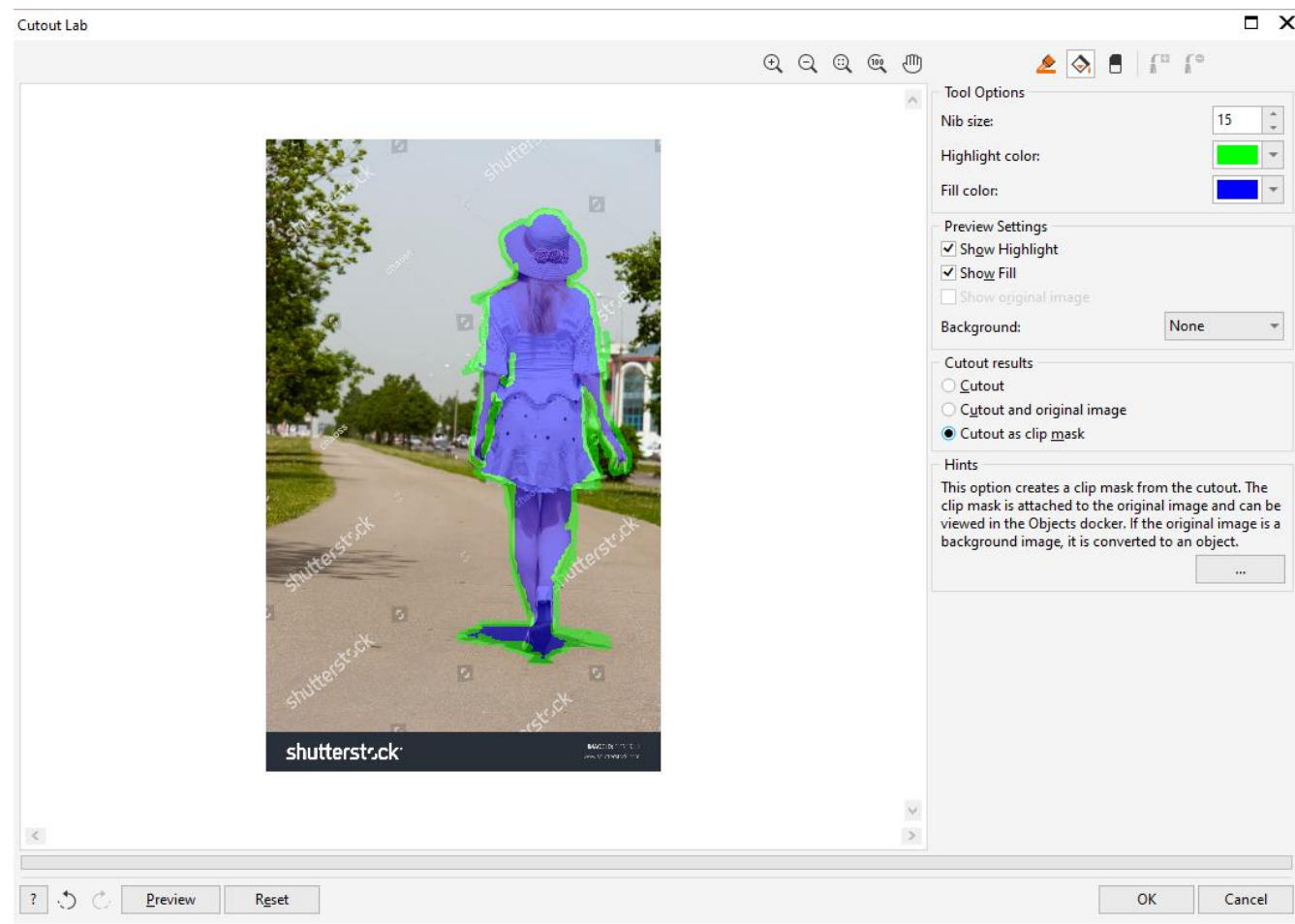
Darba instrumenti un funkcijas

- Izvietojam koka slāni tā, lai lapas atrastos ārpus apļa



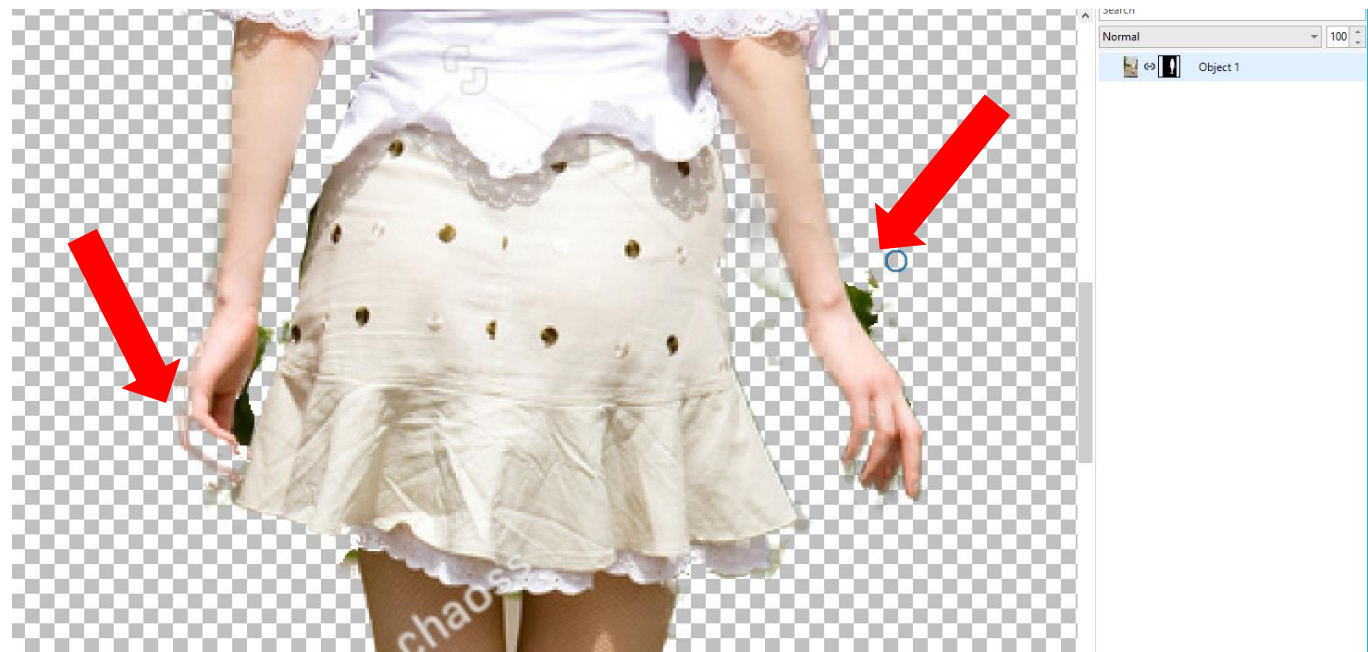
Darba instrumenti un funkcijas

- Izmantojot Cutout Lab (vai citu izgriešanas paņēmienu) izgrieziet soļojoša cilvēka tēlu.



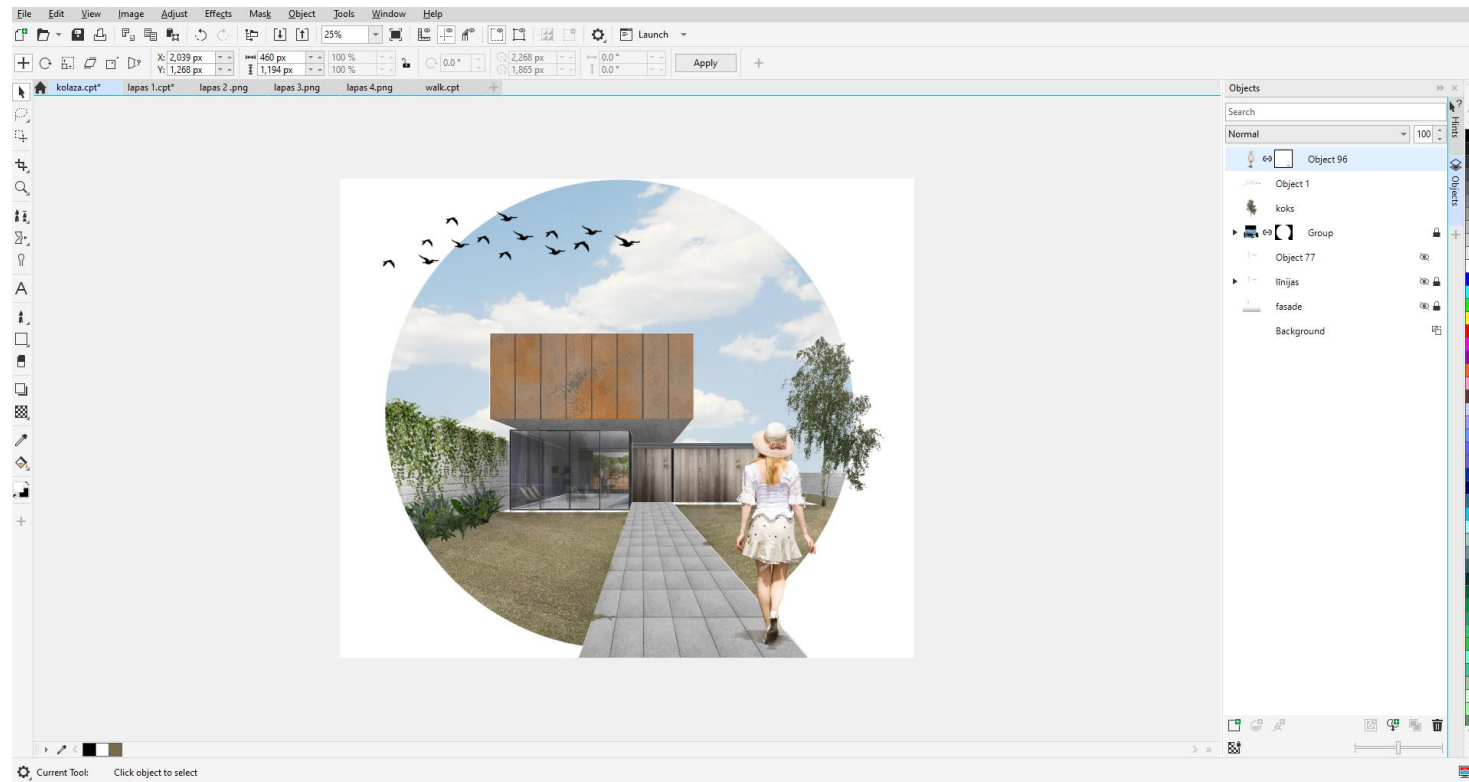
Darba instrumenti un funkcijas

- Ar melnu, cietu un necaurspīdīgu otu maskā paslēpiet liekos fona pikseļus, kas palikuši pēc Cutout Lab instrumenta pielietošanas.
- Ar baltu, necaurspīdīgu un cietu otu maskā atgrieziet atpakaļ pazudušās cilvēla daļas



Darba instrumenti un funkcijas

- Visbeidzot ieimportējiet izgriezto cilvēku un putnus un izvietojiet atbilstoši paraugam.

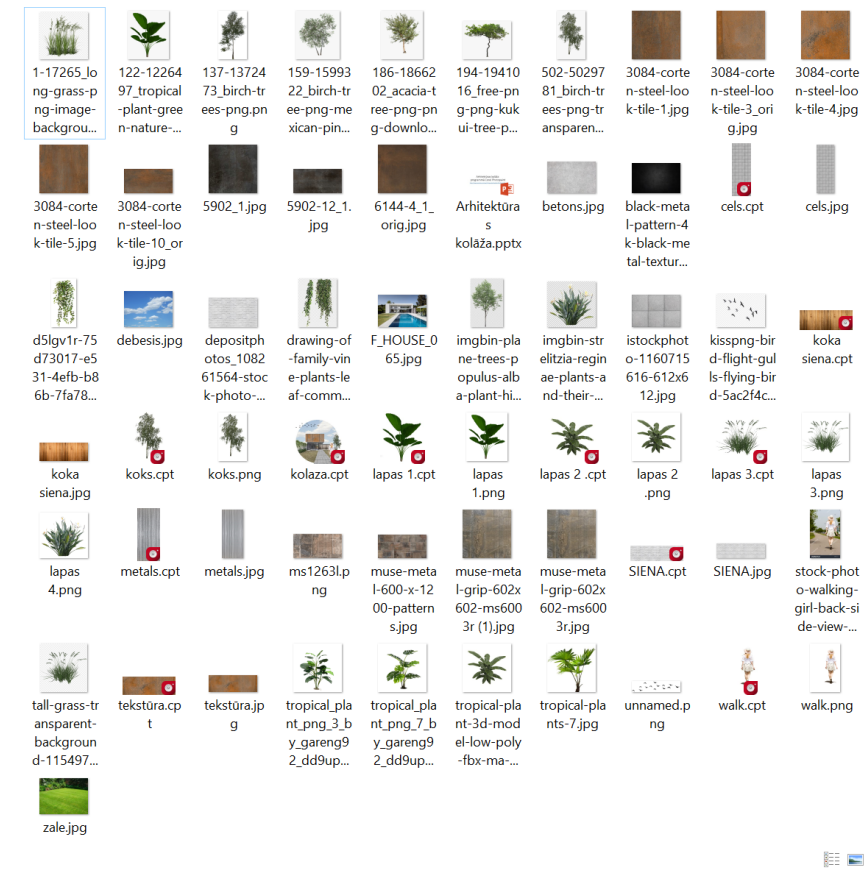
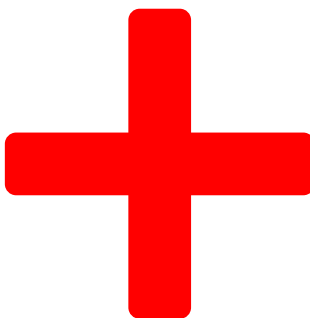


DARBA IESNIEGŠANA

NOSLĒDZOT UZDEVUMU, JŪS MAN IESŪTAT:



cpt formāta failu ar jūsu kolāžu



Kadru (Shift+Windows+S) ar jūsu visiem darba materiāliem

Video jūsu darba iedveismai:

- <https://www.youtube.com/watch?v=s19sFXOL6rM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=FhCVX9OMM0s>
- https://www.youtube.com/watch?v=BjEZ1_qNgdE