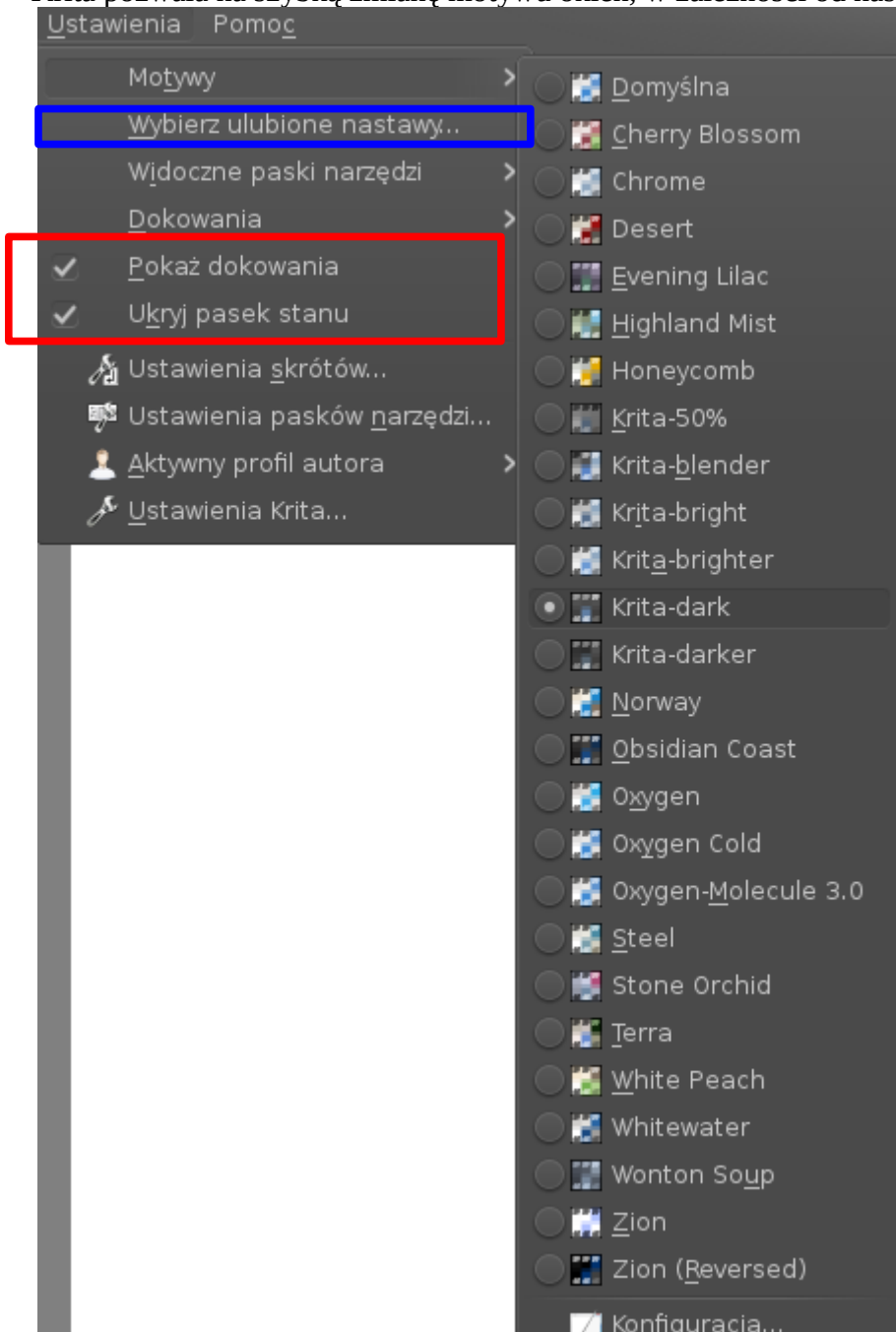


Jak widać, możemy swobodnie włączać i wyłączać narzędzia w zależności od aktualnej potrzeby, oszczędzając tym samym miejsce (gdybyśmy mieli włączone wszystkie narzędzia)

INFORMACJA: Okna te możemy także wyłączyć z dokowania i używać ich jako „niezależnych”. Wystarczy je po prostu przeciągnąć w dowolne miejsce na ekranie.

Kolejnym bardzo ważnym ustawieniem jest kolor samej aplikacji. Chociaż niektórzy lubią pracować z jasnymi oknami, to przy dłuższej pracy jasność może bardzo męczyć wzrok. Dlatego Krita pozwala na szybką zmianę motywu okien, w zależności od naszej potrzeby:



Proszę zauważyć, że na samym dole umieszczona została opcja Konfiguracja... Pozwala ona na stworzenie własnego motywu wyglądu programu, dostosowania kolorów czcionek, tła sztalugi i wielu innych. Ponadto możemy importować motywy (np. stworzone przez innych użytkowników programu).

W czerwonej ramce na zrzucie obok zaznaczone zostały opcje ułatwiające prace. Pierwsza z nich pozwala na ukrycie/pokazanie wszystkich otwartych okien narzędziowych, przez co mamy dostępną większą przestrzeń użytkową. Druga opcja pozwala na ukrycie/pokazanie paska stanu aplikacji (przeważnie wyświetla ono aktualnie wybraną paletę kolorów, rozmiar obrazu oraz przybliżenie/oddalenie).

Niebieska ramka pozwala na zamianę ulubionych pędzli. Będą one widoczne w przyborniku, który domyślnie uaktywnia się prawym przyciskiem myszy, przyciskiem funkcyjnym na

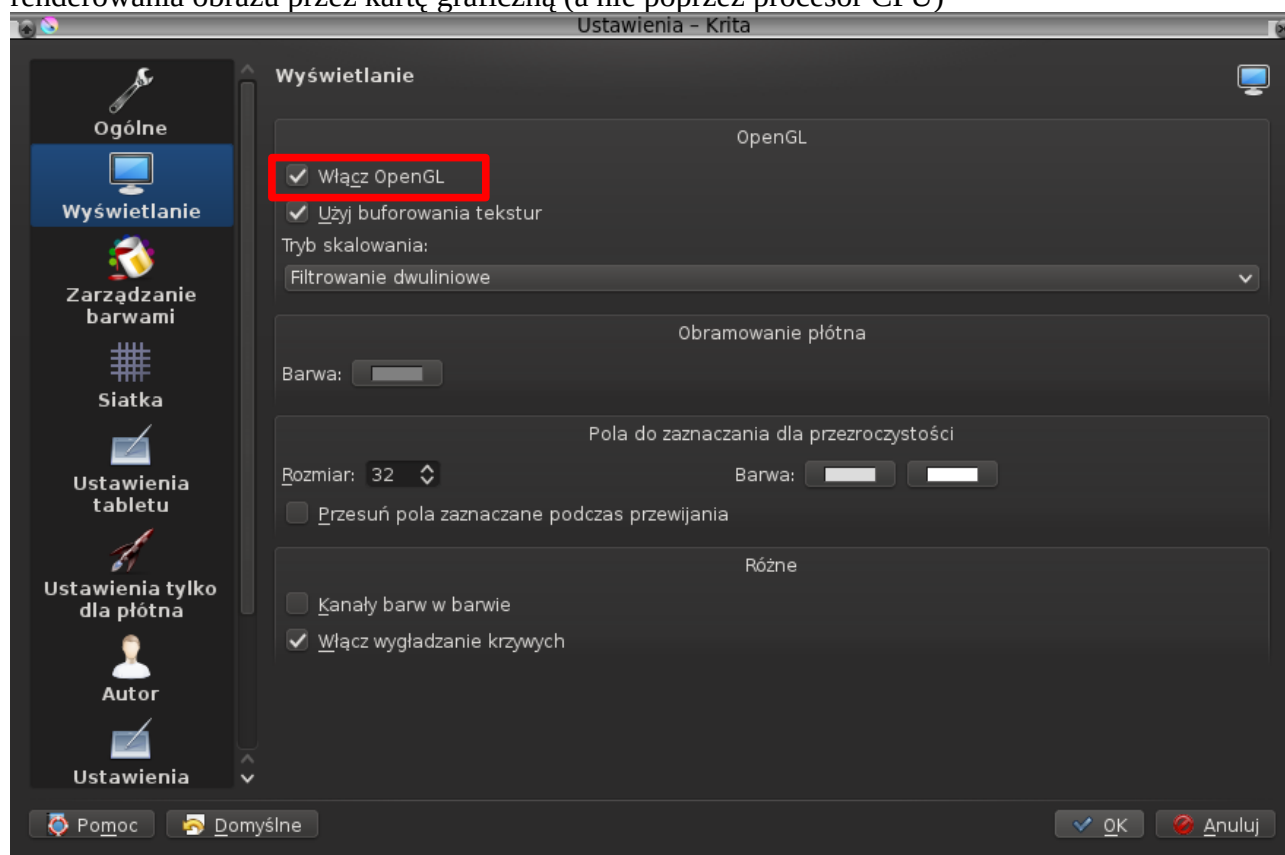
tablecie/piórze. Szybki przybornik wygląda tak jak na zrzucie poniżej:



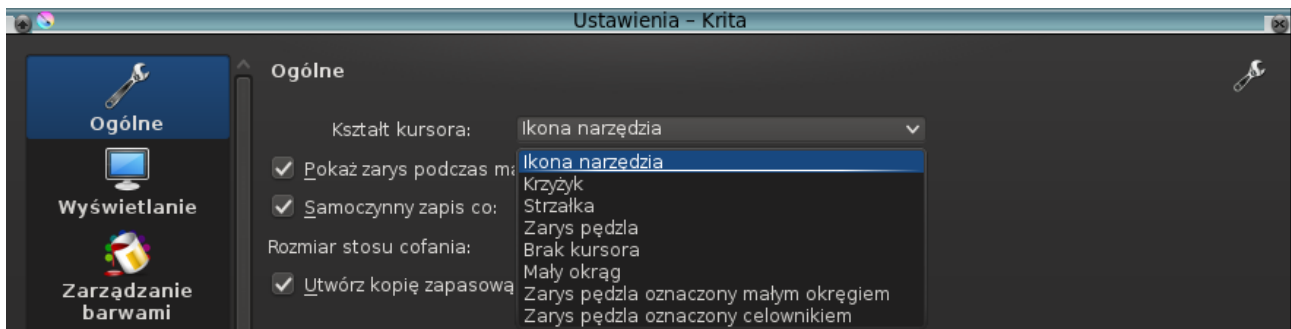
Oczywiście to nie wszystkie opcje personalizacji – pozostaje zmiana domyślnych skrótów klawiaturowych, ustawienia pasków narzędzi czy też zmiana podstawowych ustawień programu.

Warto przyrzeć się właśnie tym ustawieniom. Pozwalają one bowiem na jeszcze lepszą (przyjemniejszą) pracę z programem. Przykładowo:

a) zakładka Wyświetlanie pozwala na jeszcze szybsze rysowanie poprzez uaktywnienie opcji renderowania obrazu przez kartę graficzną (a nie poprzez procesor CPU)

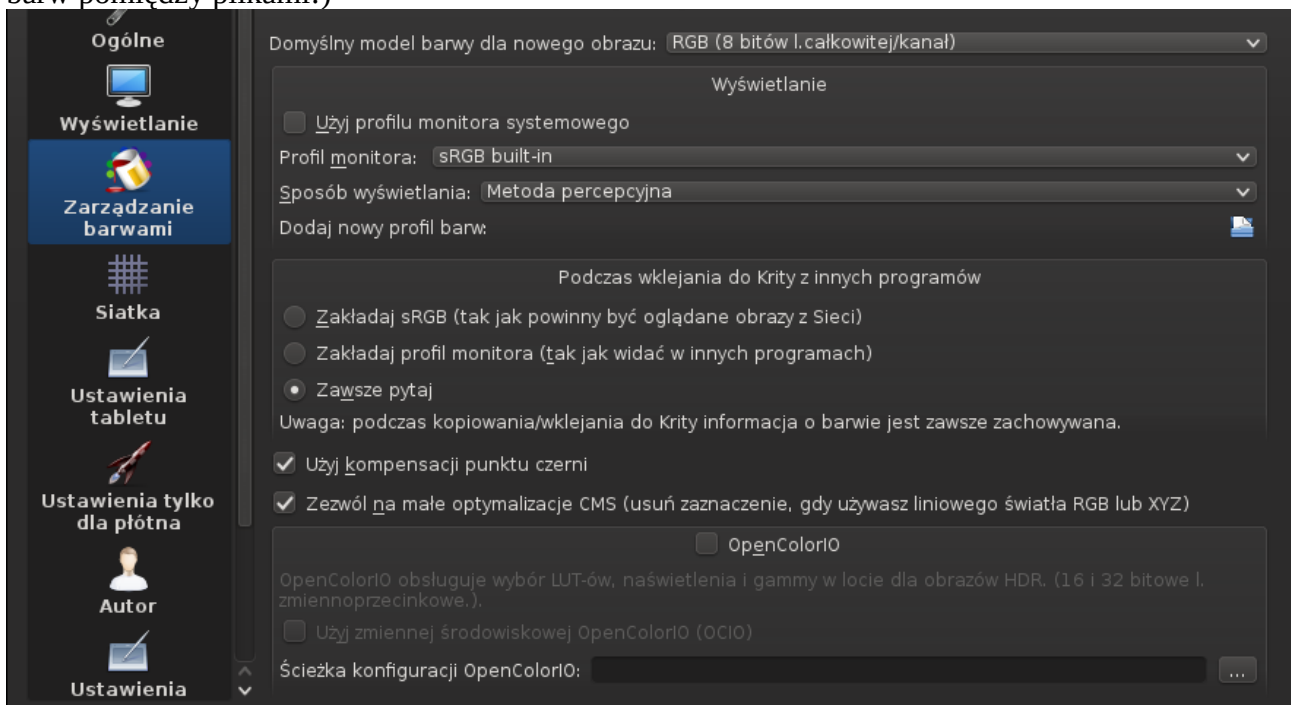


Aby komfortowo używać tej opcji należy także zaznaczyć w karcie Ogólne Kształt kursora jako ikona narzędzia czy strzałka.



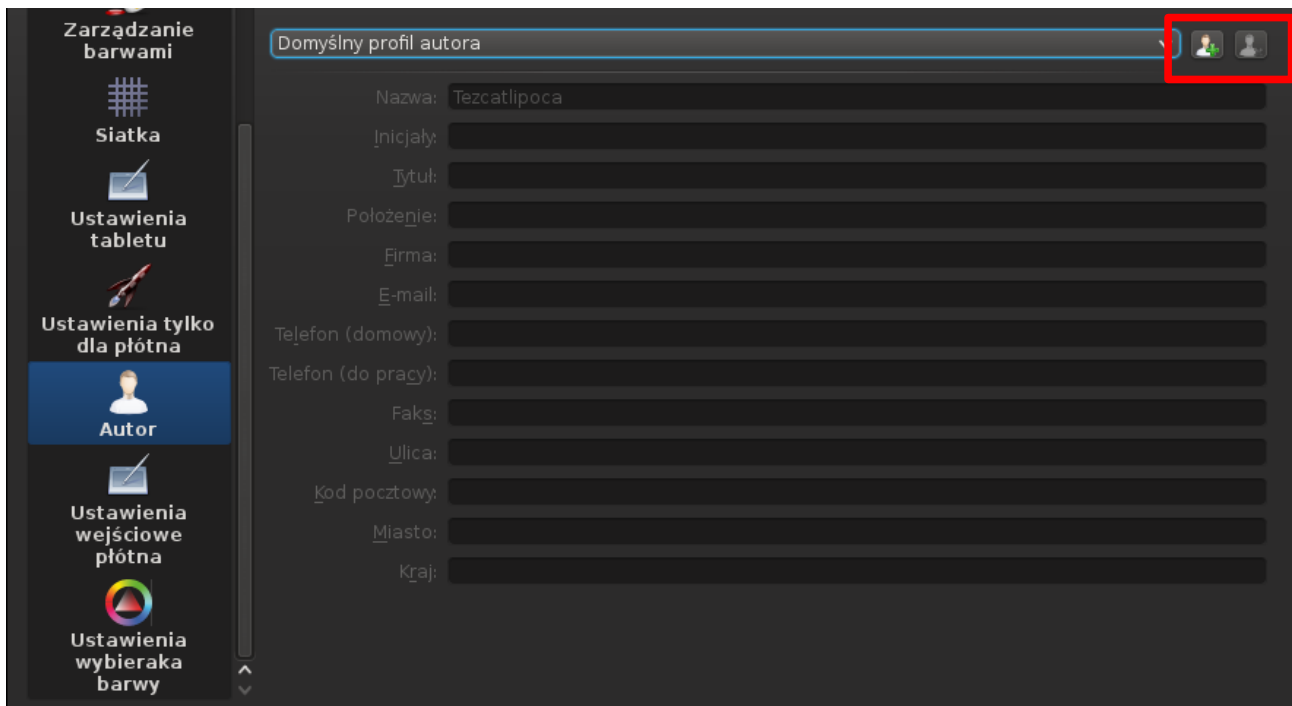
Jeżeli pozostawimy wartość domyślną (Zarys pędzla) to po uaktywnieniu opcji OpenGL kursor pędzla może nie przesuwac się po płótnie!

Ponieważ program, w zamyśle autorów, ma konkurować z najlepszymi płatnymi programami do grafiki artystycznej, został wyposażony w dodatkowe opcje używania odpowiednich ustawień kolorów urządzenia wyświetlającego obraz. Jeżeli używamy profesjonalnego sprzętu to możemy tutaj wybrać dodatkowe opcje wyświetlania np. modelu barwy ekranu, profil monitora (domyślnie sRGB) czy też określić zachowanie programu przy metodzie kopiuj/wklej (zachowanie zgodności barw pomiędzy plikami!)

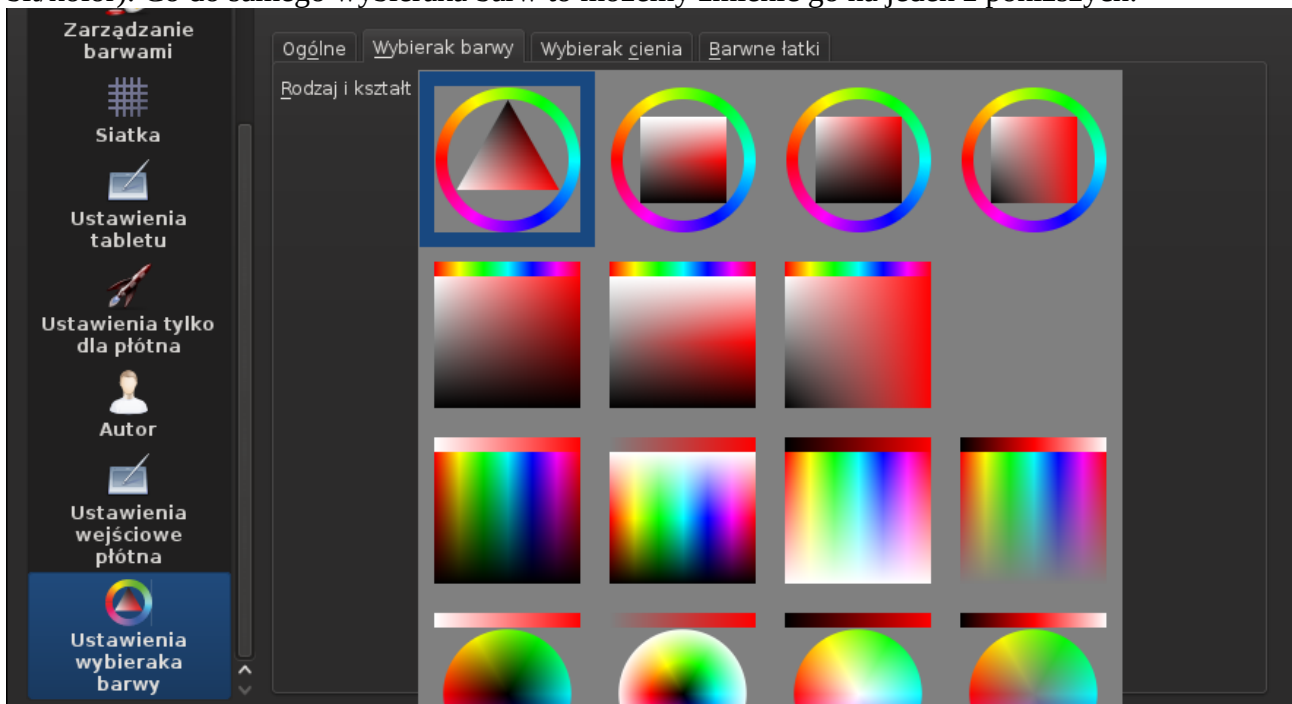


Bardzo ciekawą opcją jest ustawienie swojego profilu/autora. Pod tą opcją, prócz wszystkich danych autora (ich wypisanie można spokojnie pominąć) znajdują się także ustawienia aktualnie wybranych narzędzi, ich rozmieszczenia, aktualnie wybranych opcji kolorów i wiele innych. Dzięki temu, tworząc kilka profili, mamy możliwość przełączania się pomiędzy ustawieniami okien bez konieczności mozolnego dostosowywania się np. do pracy z komiksami/obróbki przeskanowanych zdjęć itp.

Zaznaczone na poniższym zrzucie przyciski pozwalają odpowiednio na dodanie nowego profilu (zostanie on skopiowany z aktualnie używanego) lub usunięcie wskazanego.



Ostatnią ciekawą opcją, którą można ustawić, jest wybierak barwy. Pozwala on, prócz wyboru wyglądu samego wybieraka, na zmianę palety barw, jej punktu odniesienia (przykładowo dla samego RGB możemy wybrać profil sRGB, Apple RGB, Blue (większy realizm kolorów), fotograficzny RGB i wiele innych. Dodatkowo możemy modyfikować głębię kolorów (domyślnie 8 bit/kolor). Co do samego wybieraka barw to możemy zmienić go na jeden z poniższych:

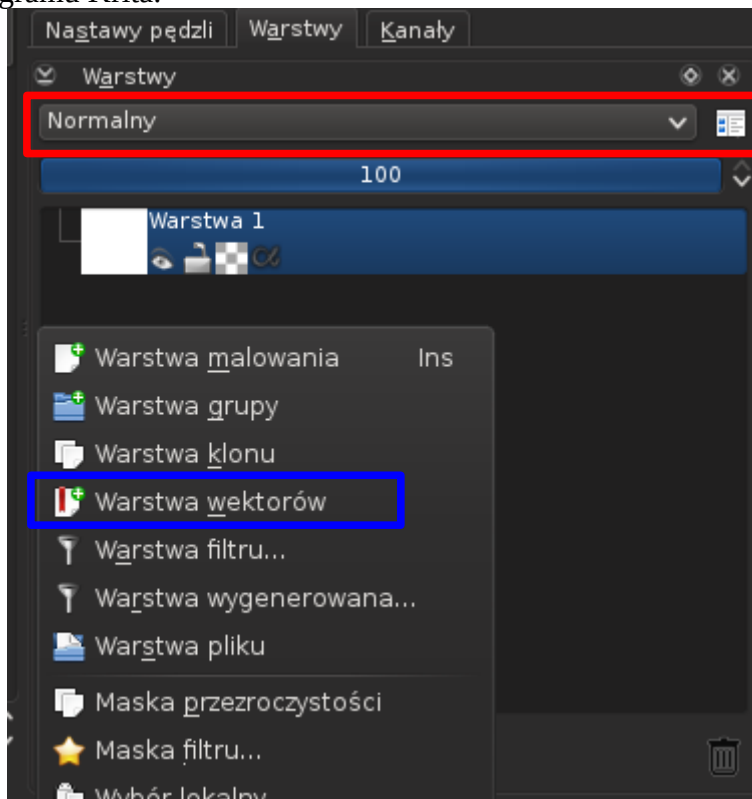


Oczywiście gorąco zachęcam do eksperymentowania z ustawieniami programu. Cokolwiek się nie zrobi – zawsze da się cofnąć (na dole okna, po przeciwnej stronie do przycisków Ok/Anuluj jest opcja Domyślne – przywracająca ustawienia programu dostępne zaraz po instalacji).

2. Praca z programem.

Praca z programem Krita podobna jest do pracy z programami takimi jak GIMP czy InkScape. Tak jak i w tamtych programach do dyspozycji posiadamy płótno, na którym nanosimy kreski, obiekty, kształty. Tak jak w tamtych programach mamy do czynienia z warstwami, bez

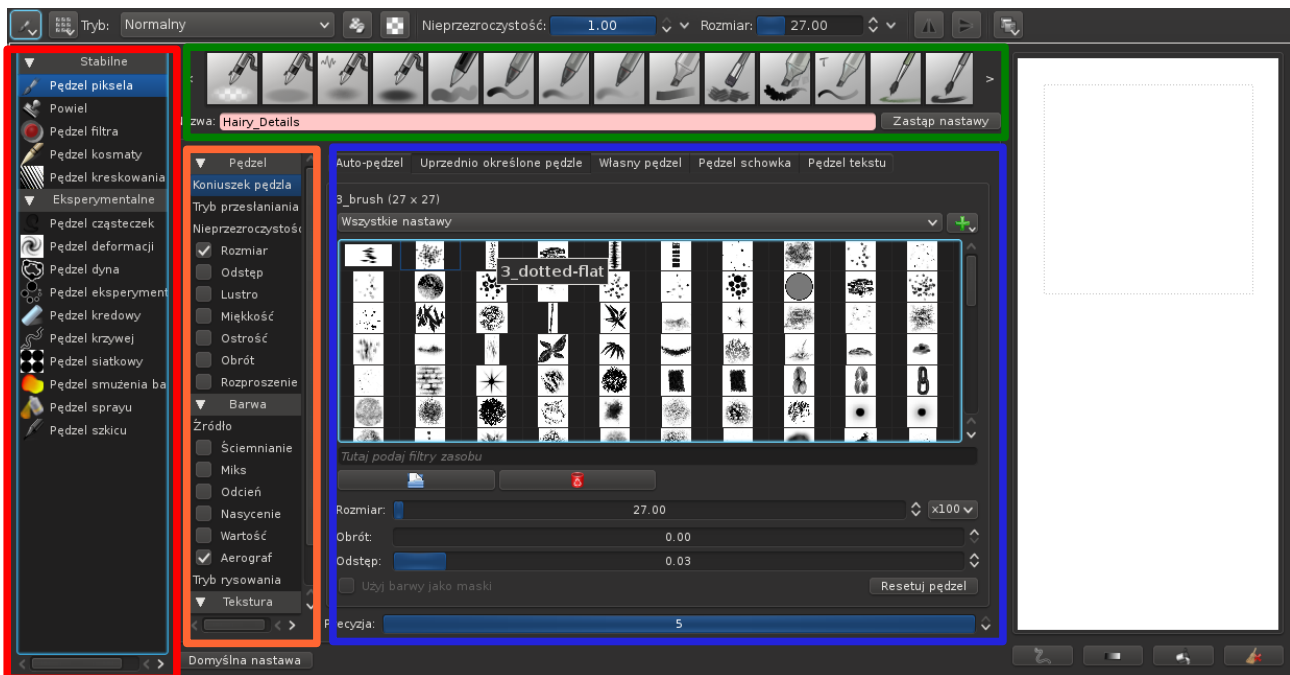
których praca/obróbka grafiki może stać się niemożliwa. Proszę zauważyć, że tak jak w programie GIMP mamy możliwość zmiany trybu łączenia poszczególnych warstw (czerwona ramka). To, co odróżnia działanie tej opcji od poprzednika to znacznie większy wybór opcji – także względem konkretnych palet kolorów; wszystkie tryby są dostępne w odpowiednich zakładkach (dla lepszej czytelności). Inną nowością jest możliwość dodawania warstwy wektorów – jak już to zostało wcześniej napisane Krita pozwala bowiem na łączenie grafiki rastrowej z wektorową (warunkiem jest używanie osobnych warstw dla każdego typu grafiki). ZACHĘCAM do bliższego zapoznania się z warstwami programu Krita.



To, co odróżnia pracę z Kritą od poprzednio poznanych programów to mnogość pędzli. Chociaż GIMP czy Photoshop także posiadają wiele ustawień pędzli (po wgraniu dodatków ich liczba znacznie się zwiększa) to ciężko jest porównać ich jakość do tych z Kritis (na korzyść Kritis). Prócz samego wyboru pędzla mamy również możliwość edytowania jego parametrów, końcówek, reakcji na nacisk (szczególnie widoczne przy tabletach graficznych) i wielu innych. Szybki dostęp do zdefiniowanych pędzli znajdziemy w oknie Nastawy pędzli:



Jeżeli chcemy natomiast edytować wskazany pędzel/zapisać go pod nową nazwą (możemy stworzyć np. specjalne wersje podstawowych pędzli) musimy kliknąć przycisk Ustawienia edycji pędzli dostępny w pasku narzędziowym (jeżeli nie ma go widocznego można uaktywnić go poprzez menu Ustawienia->Widoczne paski narzędzi->Pędzle i inne)



Czerwona ramka pokazuje zbiór wszystkich dostępnych pędzli w programie. Podzielono je na grupy stabilnych oraz eksperymentalnych. Stabilne to wszystkie te, które działają tak jak założyli ich twórcy podczas gdy eksperymentalne mogą zachować się mniej przewidywalny sposób. Zielona ramka pokazuje zebrane w danej grupie pędzle (zarówno podstawowe jak i edytowane/dodane przez nas). Proszę zauważyć, że mamy możliwość zmiany nazwy każdego z nich.

Pomarańczowa ramka pozwala na wybór wszystkich aspektów edytowanego pędzla. M. in. pozwala na zmianę jego szerokości, rozrzutu, kąta nachylenia, odstępów ścieżki i wielu innych. Dodatkowo dochodzi możliwość dodania efektów losowości, takich jak zmiana barwy względem nacisku, zmiany końcówki nasadki (niebieska ramka na zrzucie).

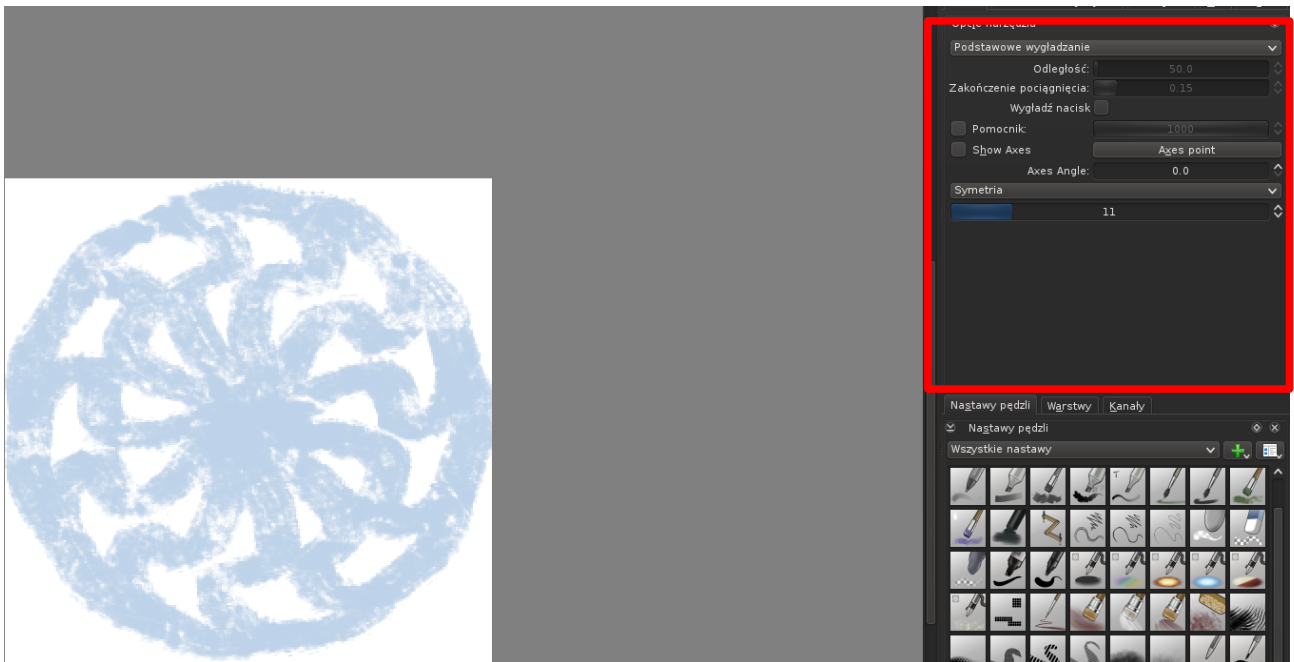
Opcji zmiany jest naprawdę dużo, a każda może spowodować mniej lub bardziej odpowiedni efekt, który chcieliśmy uzyskać. Nawet jeżeli zapiszemy zmianę, a nie będzie ona nas satysfakcjonować, zawsze możemy przywrócić oryginalne ustawienia (przycisk Domyślna nastawa na dole okna).

INFORMACJA: Społeczność Kriety także tworzy nowe pędzle, nastawy i inne dodatki. Warto więc poszukać w Google nowych inspiracji. W przypadku znalezienia np. nowego pędzla wystarczy zaimportować go do programu poprzez odpowiedni przycisk:



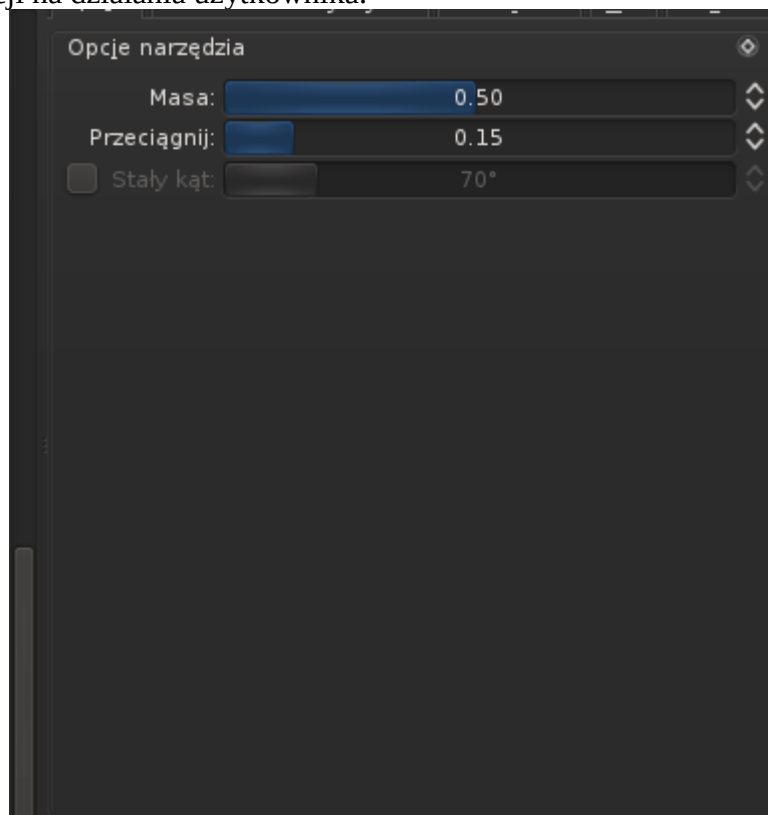
Program posiada dodatkowo dwie dosyć ciekawe możliwości używania pędzli – malowanie wieloma pędzlami oraz malowanie pędzlami z uwzględnieniem losowości. Oba rodzaje użytkowania pędzli nastawione są głównie pod mysz komputerową i pozwalają odpowiednio na:

a) rysowanie/tworzenie ciekawych wzorów poprzez odpowiednie odbicie/przemieszczenie/symetrię pędzli względem siebie/osi. Przykładowo przy użyciu pędzla `Paste_Texture_Thin` można uzyskać taki oto efekt (jedno pociągnięcie myszy):

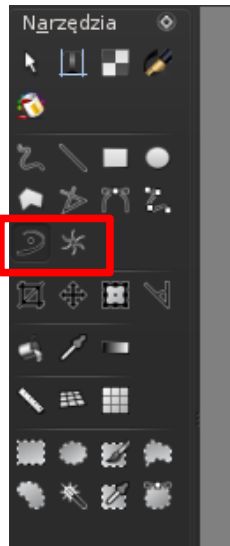


Opcje narzędzia zostały zaznaczone w czerwonej ramce.

b) tworzyć bardziej „realistyczne” obrazy przy pomocy myszy. Artysta nie jest komputerem-robotem i jego ręka czasem zadrży, czasem kreska wyjdzie minimalnie krótsza/dłuższa itp. Dzięki opisywanemu narzędziu nadamy taki efekt losowości nawet przy używaniu zwykłej myszy komputerowej (bez wspomaganie się tabletem graficznym). Narzędzie posiada dwie do trzech opcji (w zależności od wybranego pędzla). Masa odpowiada za poziom reakcji na ruchy myszą (stają się mniej/bardziej płynne w zależności od tego parametru) natomiast Przeciągnij odpowiada za opóźnienie reakcji na działania użytkownika.



Oba opisywane narzędzia można znaleźć w przyborniku Narzędzia (zaznaczone w czerwonej ramce):

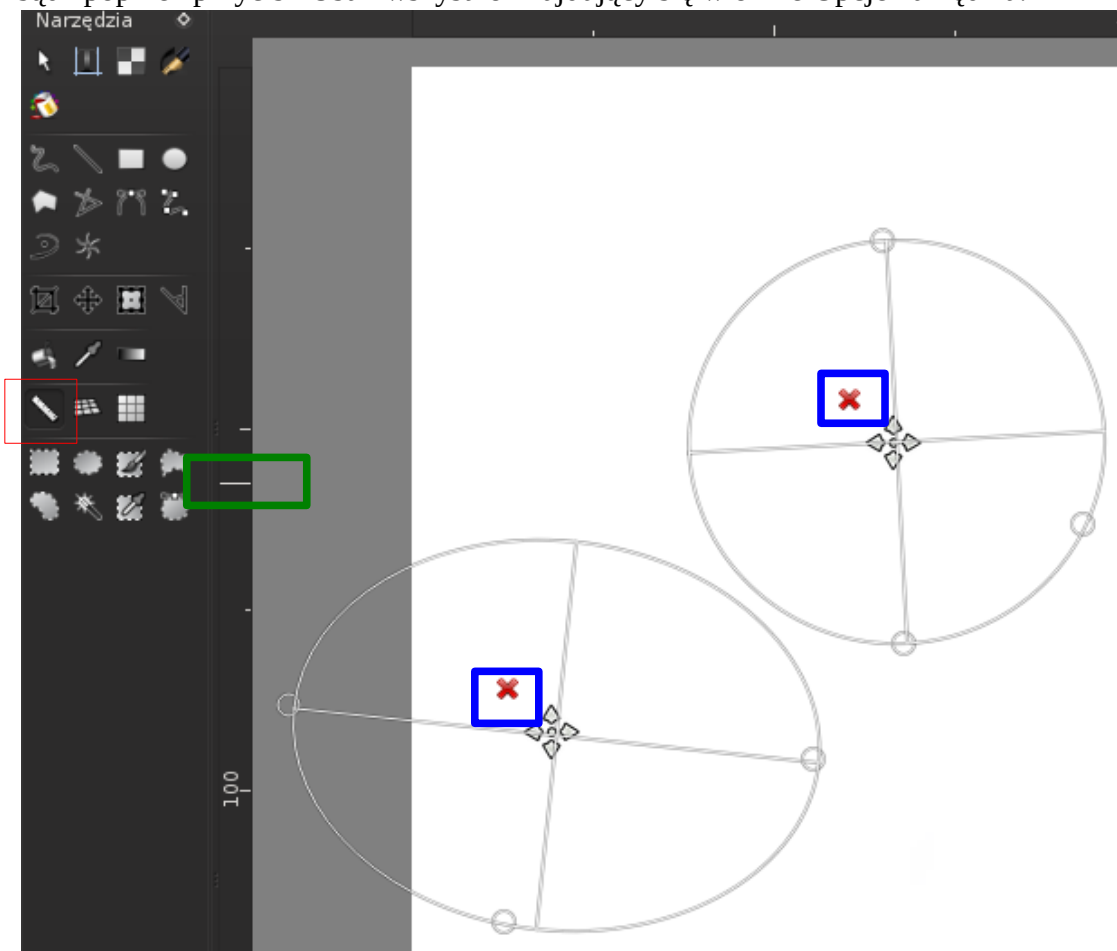


3. Przydatne opcje/ustawienia programu

Poniżej zostaną opisane niektóre z opcji, które mogą poprawić/ułatwić komfort pracy nad obrazami.

a) Linijka (Widok->Pokaż linijki)

wyświetla dookoła płótna jego pomiar zarówno wszerz jak i wzdłuż; dodatkowo na linijce pokazana jest aktualna pozycja naszego kursora/pióra. Krita posiada dodatkowe narzędzie (dostępne z przybornika) Narzędzie edytora pomocnika linijki. Dzięki niemu możemy narysować sobie punkt kontrolny by np. precyzyjnie rozmieścić rysowane części obrazu (albo zbadać odległość między nimi). Punkty te nie znikną do czasu jak nie wyłączymy ich poprzez znak X widniejący przy nich bądź poprzez przycisk Usuń wszystko znajdujący się w oknie Opcje narzędzia.

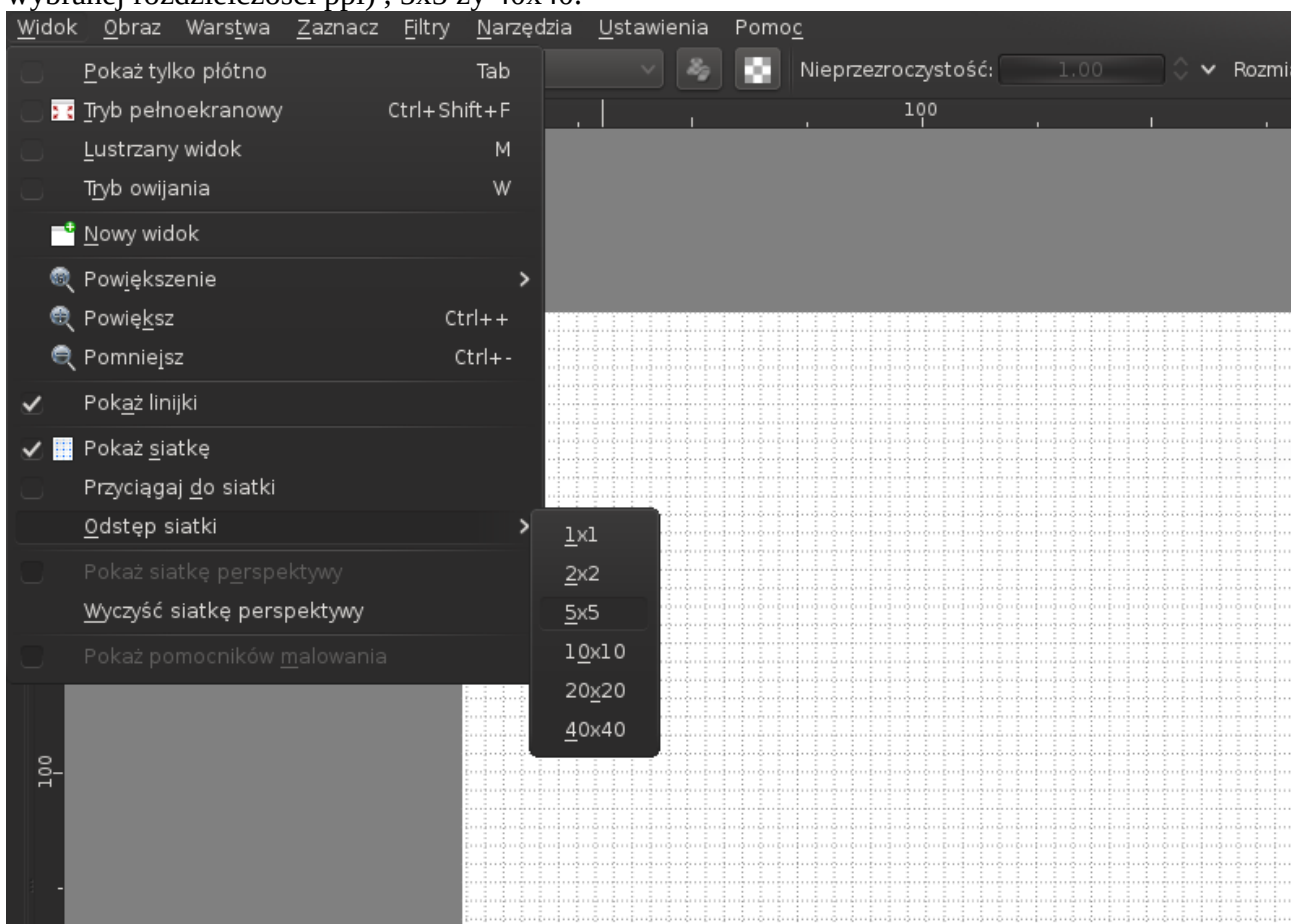


b)

Na powyższy rzucie pomocnik linijki został zaznaczony na czerwono, a usuwanie punktów pomocniczych zostało oznaczone w niebieskim kwadracie. Aktualny znacznik położenia kursowa został objęty zieloną ramką (zaznaczony tyczy się położenia względem osi Y).

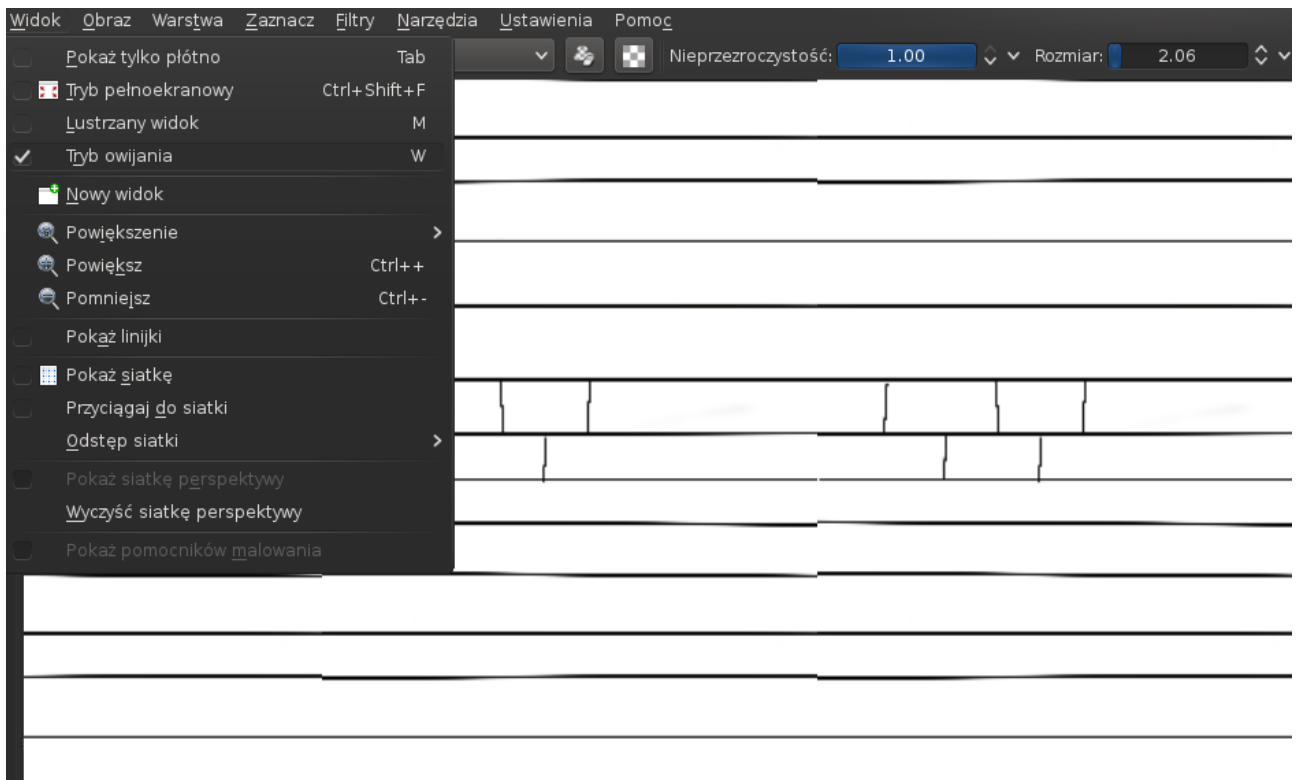
b) Pokaż siatkę (Widok->Pokaż siatkę)

Wyświetla pomocniczą siatkę, dzięki której można precyzyjnie rozłożyć rysowany obraz. Tego typu siatka może przydać się do rysowania figur matematycznych, kształtów, okien dialogowych, komiksów itp. Dodatkowo można włączyć przyciąganie do siatki (Widok->Przyciągaj do siatki) co spowoduje przystawianie się elementów wektorowych do punktów przecięć się siatki. Możemy także ustalić wielkość samej siatki (wielkość pojedynczego kwadrata) na np. 1x1 (najmniejsza, podstawowa wartość odpowiadająca względnej wielkości obrazu – zależna od jego wymiaru oraz wybranej rozdzielczości ppi) , 5x5 czy 40x40.



c) Tryb owijania (Widok->Tryb owijania lub użycie klawisza [W])

Tryb ten może być przydatny w chwili gdy projektujemy grafikę do powielenia, która ma nam służyć np. jako tło na stronę lub tekstura do gry. Podczas projektowania dokładnie widać bowiem jak poszczególne elementy będą wyglądać w chwili łączenia ich w sąsiedztwo.



d) Lustrzany widok (Widok->Lustrzany widok lub klawisz [M])

opcja ta odwraca nam nasz obraz tak jakby był on odbity w lustrze. Opcja przydatna przy tworzeniu grafiki – czasami lepiej jest nam tworzyć pociągnięcia pędzla w jedną stronę (np. z lewej do prawej) niż zmieniać kierunek. Czasami też taki obrót ułatwia kolorowanie.

e) Samo płótno (Widok->Pokaż tylko płótno lub klawisz [TAB])

Tryb przydatny w przypadku edycji dużych obrazów bądź gdy posiadamy mały ekran. Gdy jest aktywny WSZYSTKO zostaje ukryte poza naszym płótnem oraz podręcznym przybornikiem (prawy przycisk myszy). W celu przywrócenia elementów okna trzeba wcisnąć klawisz [TAB]

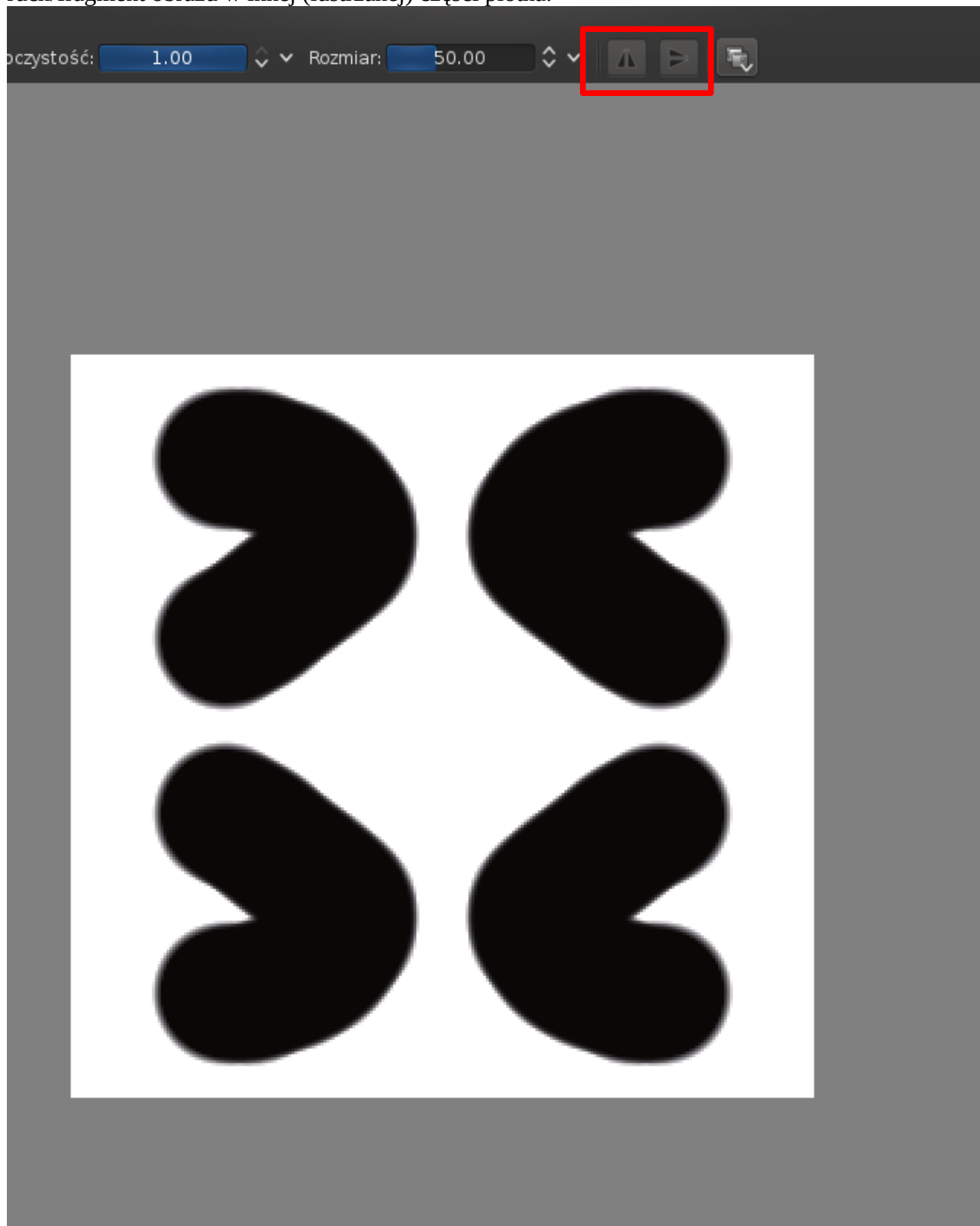
f) obracanie płótna ([NUM 4] w lewo, [NUM 6] w prawo bądź [NUM 5] powrót do pierwotnej pozycji; alternatywnie można używać klawiszy [CTRL]+[[] lub [CTRL] + [[]])

Bardzo przydatna opcja. Dzięki temu możemy w prosty sposób edytować grafikę (kolorowanie, dorysowywanie detali) trudną do obrobienia w jednej pozycji. Przykładem może być kolorowanie pewnych części obrazu lub dorysowywanie pewnych detali, które ciężko narysować w domyślnej pozycji płótna.



g) tryby odbicia lustrzanego

W tych trybach obraz dzielony jest na połowę (pionową, poziomą bądź na pionową i poziomą). Dzięki temu rysując w jednej części obrazu program automatycznie tworzy identyczny ruch/fragment obrazu w innej (lustrzanej) części płótna.



Opcje pozwalające na odbicie lustrzane zostały oznaczone czerwonym prostokątem.

h) Przestrzenie robocze

Ostatnia z ciekawszych opcji. Pozwala ona, w ramach jednego profilu użytkownika, na użytkowanie różnych ustawień okien narzędziowych. Na początek dostępnych jest 8 przestrzeni – każda z innym ułożeniem okien. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie ułożyć sobie narzędzia samemu, po czym zapisać taki układ jako nową przestrzeń roboczą. Następnie możemy się pomiędzy tymi przestrzeniami przełączać w dowolnym momencie.

