

Изменение плотности. Смешивание ниток. Scales



Автор статьи: Лиза Прасс
(Забава Путятишна)

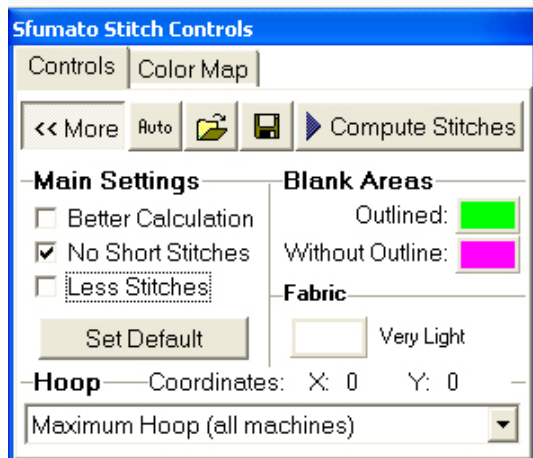
Продолжим работу над нашим дизайном. В предыдущем описании, я, к сожалению забыла сказать, как сохранить работу. Думаю вы и сами догадались, но на всякий случай скажу. На Sfumato Stitch Controls (см. ниже на два рисунка) есть иконка с дискеткой, вот ее то и надо нажимать.

В этом подобию урока мы рассмотрим некоторые настройки отвечающие за плотность заливки и смешивание ниток. Вернемся к нашей Марии, и посмотрим, что еще нас не устраивает в дизайне. Мне, например, не нравится слишком плотный черный цвет на ее одеянии. Можно конечно осветлить изображение усилив Brightness, но тогда потеряется цвет остальных красок. Осветление каждой отдельной детали изображения мы потом, при случае, рассмотрим, а сейчас давайте нажмем кнопку More и посмотрим на шкалу цветов Scales.



В переводе сказано, что для лучшей передачи оттенков, программа делит цветовую палитру на четыре оттенка: Darkest Thread Color (Самый Темный) - обычно черный, Dark Thread Shade (Темный), Light Thread Shade (Светлый), Lightest Thread Color (Самый Светлый) - обычно белый. При создании многоцветного дизайна эти цвета можно смешивать один с другим. Самый Темный и Самый светлый, границы шкалы, используются наиболее часто.

Всё бы хорошо, но на нашей шкале мы видим только три оттенка, да и каждый раз загружая картинки и выбирая цвета всё равно видим три оттенка для каждого цвета. Ответ простой, давайте посмотрим на панель Sfumato Stitch Controls



Fabric - отвечает за цвет ткани на которой будет вышит в последствии дизайн. По умолчанию выставляется белый цвет, Very Light. Программа просчитала нитки и решила, что на кой вышивать белым по белому, когда можно прекрасно обойтись без него. Попробуйте ради эксперимента поменять белый на черный и снова посмотреть на шкалу цветов. Кликаем на белом квадратике мышкой и в открывшемся окне выбираем черный цвет. И тут же видим, как на нашей шкале цветов появляется еще одна нитка, белая, а черный цвет заменяется не вышиваемым розовым. яаяаяаяаяаяая



Посмотрели, теперь обратно меняем цвет Fabric на белый, просто потому, что я объясняю используя белый фон, меньше путаться будете.

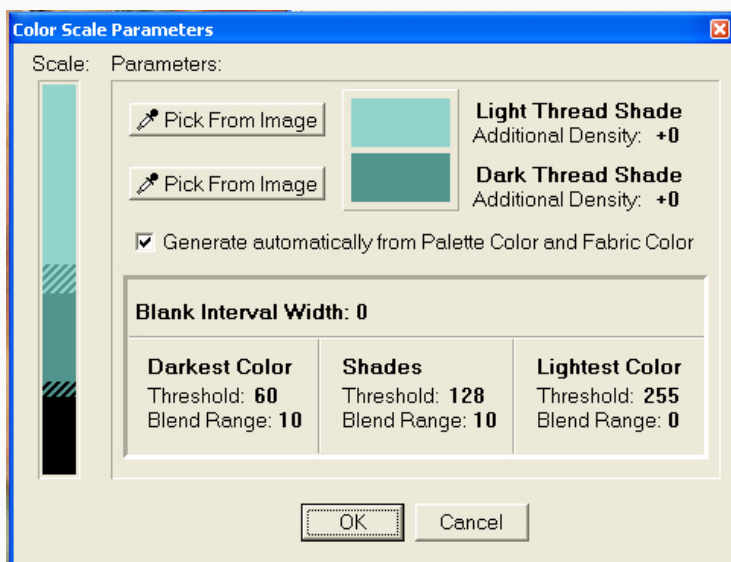
Итак мы выяснили, что программа просчитывает цветовое решение дизайна основываясь на цвете материала, на котором мы вышиваем. Так что дизайн, созданный на черной Fabric, скорее всего, вряд ли успешно вышьется на белой. ИМХО. Если вы создаете дизайн для темной ткани, то указывайте в аннотации к дизайну на какой ткани его лучше вышивать. Я не видела красивых проектов созданных для черной ткани и вышитых на белой. Да и нет смысла вышивать белой ниткой по белой ткани и наоборот. Но, вернемся к нашим баранам (ц)

Нас не устраивает слишком плотный черный цвет на синем одеянии. Можно конечно сохранить Color Map и подкрасить в Paint, но занятие сие не благодарное, слишком много закрасивать, да и проблемно. Давайте попробуем другой способ.

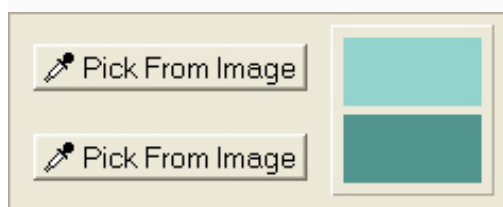
Вы наверное обратили внимание, что на шкале цветов нет четкой грани между цветами. Они соединяются между собой как зубчики шестеренки.

Вот примерно так же будут соединяться нитки при вышивании, не будет четкой грани между черной и синей, между синей и светло-синей. Но мы можем вмешаться в процесс и не только задать параметр смешивания ниток, но так же убрать из нашего дизайна не нужный по нашему уразумению оттенок.

Поскольку нас интересует синий цвет и кол-во черного на нем, то жмем мышкой по синей шкале и видим вот такое меню.



Это меню - информация о цвете, который мы выбрали. В данном случае, о цвете нашего синего одеяния. Рассмотрим каждую настраиваемую часть меню.



Pick From Image - позволяют вам выбрать цвет светлой и темной нитки вашего дизайна (не черной) Можно нажать пипетку и на картинке с Марией выбрать необходимый цвет. А можно поступить иначе, давайте сохраним на всякий пожарный наш дизайн и перейдя в программу Balarad Paint. Жмем File - Open Image и откроем в нем, например, вот эту картинку.



Верхней пипеткой кликнем по самому светлому, а нижней пипеткой по самому темному. Теперь снова открываем рисунок с Марией. Открыли. Жмем превью и видим вот такой результат



Точно так же можно изменить цвет лица и других частей картины.

Получилось нарядно. Я бы сказала немного ярковато. В принципе, у меня есть подозрение, что при таком алгоритме обработки изображения, лучше использовать яркие цвета, поскольку их легче разбавить. Поясню почему: если вы возьмете за основу светло-голубой цвет, то разбавлять его, до еще более светлого, будет проблематично. Поскольку, программа постарается сделать более темные области - плотными, а более светлые области не будет заливать, или сделает редкой заливкой, которую Сибирячка обзовет “черви по телу”, к тому же мы знаем, что большое кол-во стежков ведет к долгому вышиванию и нежелательной плотности дизайна.

Смотрим дальше на наше меню...

Light Thread Shade
Additional Density: **+0**

Dark Thread Shade
Additional Density: **+0**

Light Thread Shade - это плотность заливки светлой нити, а Dark Thread Shade - плотность заливки темной нити. Поставьте курсор мышки на нолик и нажмите правую кнопку мыши, видали как циферки побежали? Ноль это по умолчанию, нажатие правой кнопки мыши приводит к уменьшению плотности (макс -50), а нажатие левой кнопки мыши приводит к увеличению плотности (+50). Вот таким макаром мы можем бороться с плотностью отдельных деталей дизайна.

Примечание: вообще-то за такие интерфейсы я бы по маковке настучала... ну есть же понятие выпуклой заметной кнопки.

А теперь самое интересное. Шкала цвета и ее настройки.



Darkest Color - Отвечает за то, как будут смешиваться черная и темная нитки,
 Shades - как будут смешиваться темно-синяя и светло-синяя,
 Lightest Color - отвечает за то, как будет смешиваться светло-синяя и белая нитки.

Theshold -порог, критическая точка, на которой программа определяет какой дальше будет цвет. Действует примерно так, цвет темнеет и в какой-то момент программа решает считать его черным. Понижая число, вы указываете программе, считать темно-темно-синий все еще синим, а не черным. Выставляя параметр на 0 вы совсем уберете черный цвет из синего. Программа пересчитает плотность заливки и вышьет все синей ниткой.

Blend Range - параметр определяющий на сколько цвета будут смешиваться.

Наставляем мышку на циферки и жмем правую, или левую кнопчку. И видим как они меняют свое значение, и как изменяется цветовая шкала, посмотрев на Color Map мы так же увидим изменения, а нажав Preview, тут же поймем, что всё это не просто так.

На сегодня заканчиваю, уж больно устала. В следующий раз еще что-нибудь разберем. Заметите неточности идем яяна форум.