

Как обработать изображение для создания картины

“Живопись по номерам”

1. Подготовьте картинку для обработки средствами Adobe Photoshop:

- Необходимо “кадрировать” картинку под размер 300x400, 400x400, 400x500, 400x600 мм
- Сделайте картинку более яркой и контрастной, уберите тени, замените фон, исправьте на соответствующие телесные цвета, отрисуйте мелкие важные детали, осветлите белки глаз, зубы и т.д.

2. Преобразуйте картинку программой Vector Magic в векторный формат:

- загрузите картинку и выберите “расширенный” режим обработки
 - выберите цветовой режим “подбор цветов” и 24 цвета
 - проверьте правильность подбора цвета (кнопкой “сравнить”)
 - в случае необходимости замените некоторые цвета (необходимо выбрать цвет для замены и инструментом “пипетка” выбрать необходимый цвет на картинке)
 - на следующей странице настроек выберите количество сегментов (на пример от 7 до 8) и минимальное количество пикселей (на пример 10-15 , в зависимости от разрешения картинки)
- От этих настроек будет зависеть количество областей для закрашивания и их размер
- далее: ручная обработка карандашом (в случае необходимости)
 - далее: сглаживание (обычно 5-8) и количество узлов (5-8) в зависимости от картинки
 - далее сохранить полученный файл как .AI



3. Если у вас еще не загружена палитра цветов, выполните один раз следующую процедуру:

- Отдельно в иллюстраторе откройте палитру цветов (файл palette_2018)
- выберите все цвета на палитре (Ctrl-A) и в настройках "образцы" выберите сохранить как "пользовательские образцы" на пример с названием "палитра doyoupaint"

4. Обрабатывайте полученный .AI файл с помощью Adobe Illustrator:

- Измените параметры файла на миллиметры: файл - параметры документа - заменить в настройках дюймы на мм
- измените размер файла на его реальный (на пример 400x500 мм)
- убедитесь что в файле не более чем 5.000 областей (файлы с большим количеством областей обрабатываться не будут)
- Подгоните монтажные области по размеру картинки: объекты - монтажные области - подогнать под границы иллюстрации
- выберите все объекты на иллюстрации (Ctrl-A)
- откройте: редактирование - редактирование цвета - перекрасить графический объект
- ограничьте группу цветами из библиотеки: выберите сохраненную палитру, нажмите "ОК". При этом проверьте что у вас все "текущие цвета" настроены на перекрашивание в новую палитру. Если по каким то причинам черный или белый цвет не будут автоматически добавлены в обработку на новую палитру, спуститесь по списку выделенных цветов вниз и нажмите кнопку на против этих цветов в колонке "создать" . Если не изменить все цвета файла на цвета из новой палитры, то в дальнейшем при создании макета будет сообщение об ошибке и файл не будет обработан.



- в случае необходимости дополнительно обработайте полученную картинку (измените или добавьте цвета из существующей палитры, объедините области и т.д.)
- сохраните полученный файл в формате .AI (соблюдайте название и нумерацию, на пример XX01), только латинские буквы и цифры

5. Загрузите полученный файл на сервер для создания макета картины и нумерации холста:

- загрузите файл в формате .AI в личный кабинет, используйте выданные вам логин и пароль) в раздел "Сервисы"- "Создание эскиза". В зависимости от загрузки сервиса эта процедура выполняется около 2 до 5 минут.
- в случае ошибки при подготовке макета (не перекрашены цвета в нашу палитру цветов, более 5.000 областей и т.д.) вы получите соответствующее уведомление
- если вас устраивает полученный макет, вы можете из этого же раздела отправить файл для "нумерации холста" или же вы можете воспользоваться разделом "Нумерация картины". Процедура нумерации может занимать от 20 до 60 минут в зависимости от загрузки сервера.
- вы можете скачать подготовленные вам файлы (макет, инструкцию и нумерованные контуры) проверить правильность расстановки цифр на холсте и в случае необходимости внести изменения. Или же вы можете сразу загрузить полученные файлы для печати в свою личную галлерею непосредственно из этого раздела.



6. По итогам обработки скриптами у вас должны получиться :

1. Макет картины с образцами цветов (в формате .jpg)
2. Инструкция к картине, включая контурный рисунок, указанием сложности картины и количества заливки каждым цветом (.jpg)
3. Пронумерованный контур с цифрами для печати на холсте (в формате .pdf)

7. Загрузите полученные изображения в ваш личный кабинет на сайте

<http://doyoupaint.com>:

- зайдите в личный кабинет на сайте <http://doyoupaint.com> (используйте выданные вам логин и пароль)
- выберите раздел Сервисы – загрузка картин
- следуйте инструкции для загрузки файлов

8. Возможные технические ошибки:

- проверьте размер и пропорции файла в Illustrator
- все цвета файла для обработки скриптами должны быть в палитре цветов (A1-Z9)
- количество областей не должно превышать 5.000
- имя файла должно быть только на латинице

9. Советы по обработке изображений:

Перед векторной обработкой подготовьте картинку в Adobe Photoshop:

- если картинка имеет совсем маленький размер, увеличьте размер изображения до его реального, на пример 40x50 см при разрешении 72 dpi



- уберите тени (Инструмент “тени/света”)
- проверьте “яркость/контраст” и “цветовой тон/насыщенность”
- в случае не соответствия телесных (или каких либо других) цветов нашей палитре цветов (235 цветов) измените необходимые цвета инструментом “Заменить цвет”
- обработайте инструментом “осветлитель” белки глаз, зубы и другие предметы которые должны быть “белыми” на картине
- если лицо на фотографии имеет “смазанные” черты отрисуйте вручную характерные детали или обведите их для усиления инструментов “затемнитель” или “осветлитель”
- выполните обработку “Контурная резкость” в разделе фильтры (это прибавит хорошие контуры всем мелким деталям при векторной обработке)

В программе Vector Magic:

- когда программа предложит вам свои 24 цвета для обработки в них изображения, проверьте что они все они максимально соответствуют нашей палитре цветов, а так же проверьте что правильно подобраны телесные и другие важные цвета. В случае необходимости замените такие цвета на другие
- проверьте и в случае необходимости отрисуйте мелкие детали инструментом “карандаш” (глаза, брови, нос, губы и т.д.)

В программе Adobe Illustrator:

- после “перекрашивания” макета в нашу палитру цветов проверьте все цветовые переходы, на пример телесные цвета, что бы был плавный переход от светлого к темному оттенку. В случае необходимости разгруппируйте области и вручную измените цвета.

Примеры переходов телесных цветов:

M3-N4-N3-N2-N1-M2-M1

M4-M5-M6-M7-M8-M9

N5-N6-N7-N8-L7-K4



- Для более правильного отображения цветов нашей палитры при создании макета НЕОБХОДИМО ОБЯЗАТЕЛЬНО использовать следующие настройки в Adobe Illustrator : Редактирование - Настройка цветов - параметры: Цвет для монитора

