




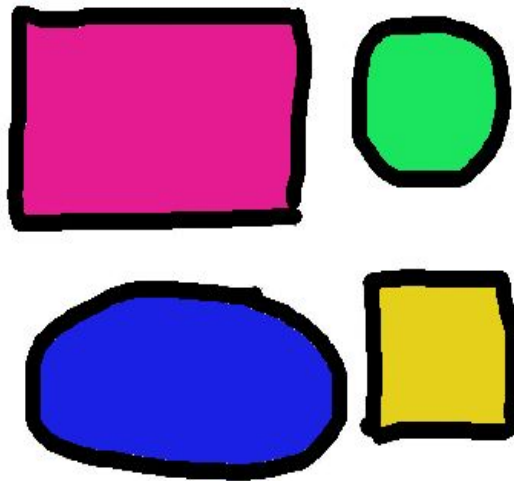
## Tööleht 2


1. Avage arvutigraafika programm GIMP. Tekitage pilt suurusega 640\*480. Joonistage pliiatsit  või pintslit  kasutades:

- ruut,
- ring,
- ovaal,
- ristkülik.

Iga geomeetrilise kujundi äärejooned peavad olema värvitud erinevat värvi. Salvestage tehtud töö pealkirjaga **alus.jpg**.

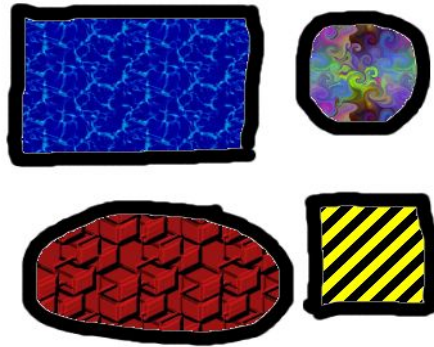
2. Värvige iga kujund seest teist värvi võrreldes kujundi äärejoonega, nii et oleks ääred ja sisu eristatavad. Värvimiseks kasutage  värvipotti. Saadud töö salvestage nimega **värvid.jpg**.



3. Avage esimesena tehtud pilt **alus.jpg**. Seekord kasutate geomeetriliste kujundite värvimiseks mustreid (*Patterns*). Selleks vajutate aknas „*The Gimp*“ märgile  ja teete allpool toodud „*Tool Options*“ menüüs linnukese „*Pattern Fill*“ ette, siis saate kasutada objektide värvimiseks mustreid.

**NB!** Iga „*The Gimp*“ vahendi jaoks on olemas tema atribuute iseloomustavad väärtused, mis asuvad „*Tool Options*“ menüüs ja muutes vahendeid muutuvad ka atribuudid „*Tool Options*“ osas. Kui vastava vahendi „*Tool Options*“ menüüd lahti ei ole või puudub üldse „*The Gimp*“ akna alumises osas, siis tuleb valida antud aknas *File => Dialogs => Tool Options* või *Shift+Ctrl+T*. Peale seda avatakse teile uues aknas menüü „*Tool Options*“. Avanenud aknast on võimalik muuta ka mustrid.

Mustritega pilt salvestage nimega **mustrid.jpg**.



4. Edasi avate uuesti esimese pildi ja värvite gradiente kasutades geomeetrilised kujundid.

Selleks aktiveerite vahendi



„The Gimp“ aknas. Antud vahendi „Tool

Options“ aknas saate muuta gradiendi kuju, st. **Gradient:** *Linear* või *Spiral* jne. Veel

saab muuta ka gradiendi enda värvide kombinatsioone. Joonistamiseks antud vahendiga

tuleb klikkida hiirega näiteks objekti sees ja vedada hiirega 360° ulatuses nii pikalt kui

soovite ja siis vabastada hiir, mille tulemusena tekitatakse värvide kombinatsioon.

Gradientide töö tuleks salvestada nimega **gradient.jpg**.

**NB!** Vahel on nii, et proovides mõnd objekti värvida, tuleb selle sisu eelnevalt ära

märgistada. Selleks aktiveeritakse vahend



, mis tekitab objekti sisse

vilkuva ääre, nii et selle sisu saaks värvida. Edasi tuleb uuesti valida vahend, millega

soovitakse värvida. Antud tähelepanek kehtib kasutatud kolme vahendi - värvide,

mustrite, gradientide - korral.

