

Erinevad märgised IV osa

Järgnevalt on räägitud lähemalt sellistest funktsioonidest, mis aitavad näiteks pildi joonistamist jätkata, kui mingil korral midagi pooleli jäi, st milliseid värve sai kasutatud, pilti suurendada / vähendada jne.



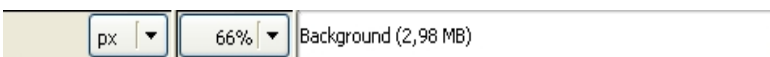
Kui antud funktsiooniga klikkida pildil, siis on võimalik teada saada seal kohal oleva värvi RGB väärtus ja ta paneb automaatselt programmiaknasse selle värvi, nii et seda on võimalik kasutada.

Näiteks täpselt sellise sinise värvi leidmine pildil:

klikkides pildil mingil osal sinisel, avaneb *Color Picker* aken, kus tuuakse välja otsitava sinise RGB väärtus.



Luubi kasutamine ei redigeeri pilti, muudab vaid vaatesuurust. Luubi abil saab vaadelda pilti lähemalt või kaugemalt. Kui näiteks vaadata pilti suurendusega 200 %, siis programm genereerib ühe tegeliku piksli asemele neli sellist, et need ümberolevatega sobiksid. Ekraanil katab pilt küll neli korda suurema ala, aga kujutis muutub udusemaks. Luubi kasutamisel vastupidi, suurendusega 25%, asendatakse neli pikslit ühe keskmisega. Pilt ei muutu udusemaks, aga detailid kaovad. Luubi kasutamisel on automaatselt sees pildi vaatamine lähemalt, see tähendab, et kui pildil vaadelda luupi, siis tema kõrval on „+“ -märk. Kui aga sellist märki ei ole, siis klaviatuuril *Shift*-klahvi vajutades saab sama funktsiooni. Kui aga pilti tahetakse vaadelda kaugemalt, siis tuleks kasutada klaviatuurilt *Crtl*-klahvi, mille tulemusena ilmub luubi kõrvale „-“ -märk. Et saada teada, millist luupi kasutatakse pildi



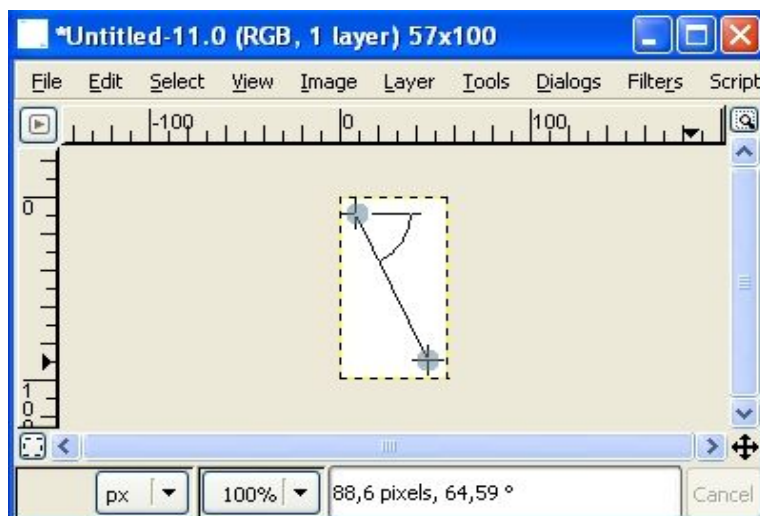
vaatamiseks, tuleb tähele-

panu pöörata pildi alumisele äärele, kus näiteks antud juhul väärtus 66%, näitab

pildi luubi suurust. Antud väärtus muutub, kui pilti lähemalt või kaugemalt vaadata.



Antud funktsioon mõõdab vahemaid ja nurki. Näitena on toodud kahe punkti vahelise maa ja nurga mõõtmine, mille väärtused on toodud pildi alumises ääres.



Võimaldab liigutada valiku piirjooni. Antud funktsiooni olete ka varemalt kasutanud.



Need funktsioonid peaksid olema tuttavad eelmistest tundidest.



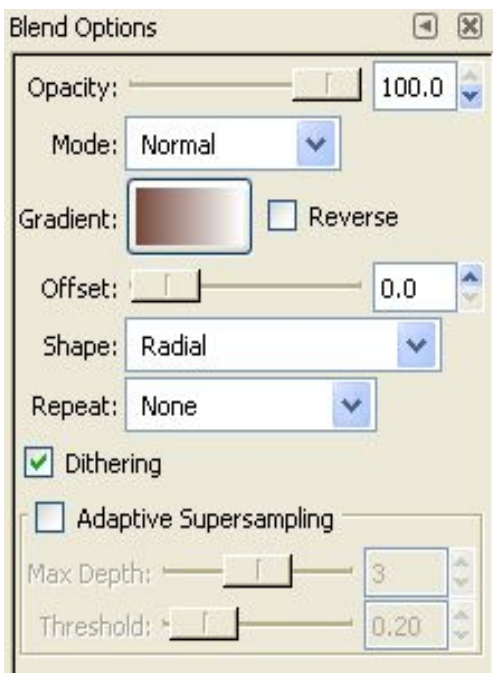
Värvipotti on võimalik kasutada nii värvimiseks kui ka mustrite (patterns) tegemiseks. Mustrite kasutamiseks tuli *Tool Options*'is aktiveerida *Pattern Fill*. Eelmistes tundides olete seda ka kasutanud.



Gradient (ingl. k. järk-järgulisus), nagu nimigi ütleb, võimaldab täita ühtlaselt muutuva värviga. Värv muutub sujuvalt joonistusvärvist taustavärviks ja tulemus sõltub sellest, kui pikalt hiirega vedada. Tema *Tool Options*'is on võimalik muuta kuju, värvust jne. Pildil tuleb vedada hiirega, et gradienti saada. *Tool Options* sisu selgitus järgmisel lehel.



Nagu teada, kasutatakse kustukummi ikka kustutamiseks. Kustukummi suurus ja kuju saab määrata pintslitoste dialoogist. Kustukummi omadused on sarnased pintli omadele. Lisaks saab kustukummiga ka värvida pildi alasid erineval määral läbipaistvateks muutes pikslite alfa väärtusi.



- **Opacity** - läbipaistvus, 100 % on täiesti läbipaistmatu.
- **Offset** - suurematel väärtustel on värvide teravam üleminek. Ei toimi Lineari puhul.
- **Blend** - näitab millistest värvidest millisteks üleminek toimub: FG - joonistusvärv, BG - täitevärv.
- **Gradient** - gradiendi tüüp: antud juhul valitud ringikujulisuse jaoks Radial.
- **Repeat** - näitab kas ja kuidas gradienti korratakse.



Pliiatsit olete ka varem kasutanud. Temaga saab kindlat joont teha ja ka käsitsi joonistada. Võimalik on kasutada erineva värviga ja erineva paksusega pliiatseid. Pliiats on pintslile väga sarnane erinedes selle poolest, et teda kasutades ei saa tekitada pehmeid jooneääri.



Värviga



Gradiendiga



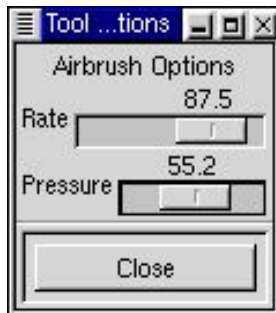
Pliiatsiga



Kõige loomulikum joonistusvahend on ilmselt pintsel. Valides programmiaknast pintsli, saate hiire vasakut nuppu all hoides ning samal ajal hiirekursorit üle pildi liigutades maha jätta joone. *Gimpi* pintsel peaks käituma nii nagu tavaline pintselgi. Näiteks, kui ühe koha peal rohkesti pintseldada, siis muutub värv tugevamaks; kui vedada ühtlase tõmbega värvi laskmata hiirt lahti üle lõuendi, siis muutub värv järjest nõrgemaks kuni kaob. Lisaks saab pintseldada nii, et allolev jääb erineval määral läbi paistma.



Värvipihustiga saab värvilisi jooni joonistada erineva heledusega. Tema *Tool Options* menüüs on võimalik kasutada erinevaid otsi, gradiente. Seades omadused (*Tool Options*'is) näiteks sellisteks



,kus

- **Rate** määrab kui kiiresti värvi purgist välja pritsitakse
- **Pressure** määrab pöördvõrdeliselt, kui palju on värv valgest

Ja tulemuseks on näiteks selline pilt :



Joonte vedamisel hoiti hiire vasakut nuppu kogu aeg all, kusjuures murdepunktides hiire liikumine peatati mõneks sekundiks.



Selline tulemus aga on saadud lõuendil lihtsalt tippides ja hiireklahvi erinev aeg all hoides, st saate erineva heledusega täpid.



Tindipliatsiga saab samuti joonistada kui tavalise pliatsiga. Tema *Tool Options* menüüst saab muuta suurust ja kuju. Siin on pilt erinevatest kujudest:

