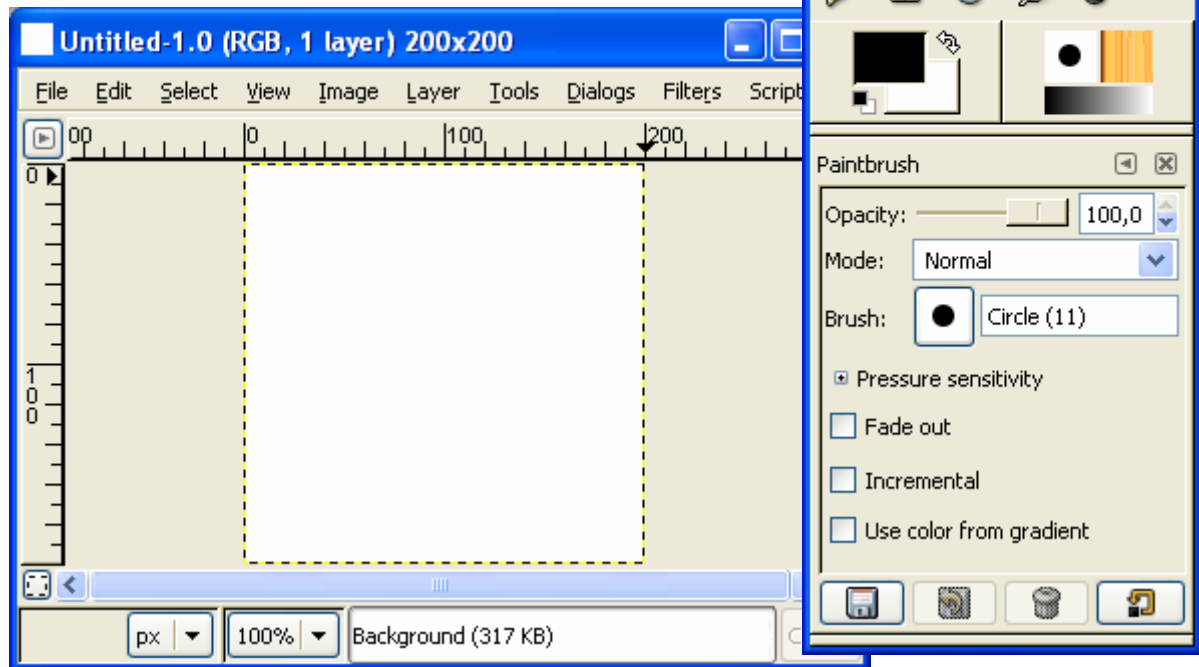


Animeeritud pildi loomine programmiga GIMP 2.2

Programm: <http://gimp-win.sourceforge.net/>

Animeeritud pilt koosneb tegelikult mitmest kihiti üksteise peale asetatud pildist, mida teatud aja järel vahetatakse. Seega tuleb teil alguses teha need pildid, mida erinevatele kihtidele panna. Näiteks koosneb pilt <http://www.ut.ee/~triinm/banner2006b.gif> tegelikult neljast pildist, millel on erinev tekst.


Uue pildi loomiseks klikkige ülamenüüs *File - New*, määrake pildi suurus sobivates ühikutes ja klikkige nupul *Olgu*. Uus fail avaneb aknas:




Te alustate tööd puhtalt lehelt kasutades tavalistele joonistusvahenditele sarnaseid vahendeid: pintsel, kustukumm jt.

Pintsel ja joonistusvärv



Valige programmiaknast pintsel: . Hoidke all hiire vasakut nuppu ja samal ajal liigutage hiirekursorit üle pildi.



Joonistusvärvi saab valida programmiaknast : vasakpoolse nupu pealmine värv on joonistus- ja kirjutusvahendi värv ning tagumine taustavärv. Peate lihtsalt vastaval värviruudul klikkima. Parempoolse nupu abil saate muuta ja kasutada värvigradienti (ka joonistusvahendil). Gradient võimaldab joonistada ühtlaselt muutuva värviga.

Pintsli seadete juures (programmiakna alusmises osas) saate paika panna pintsli ja värvi omadused:

- läbipaistvus (*Opacity*) – mida väiksem number, seda läbikumavam joon tuleb
- tüüp (*Mode*) – saate valida erinevaid efekte pintsli joonele
- pintsli otsa kuju ja suurus (*Brush*)
- survetundlikkus (*Pressure sensitivity*)
- lõpu hajutatus (*Fade out*) – joon muutub järjest läbipaistvamaks ja lõpuks hajub täiesti
- kuhjumine (*Incremental*) – joon muutub ülevärvides intensiivsemaks
- gradiendi kasutamine (*Use color from gradient*) – joone värvus muutub vastavalt teie valitud värvide üleminekule

Pliiats



Pliiats on pintslile väga sarnane vahend, kuid sellega ei saa tekitada pehmeid jooneääri.

Kustukumm



Kustukummiga saate kustutada pildil oleva ning nähtavale ilmub taustavärv. Taustavärvi saate muuta programmiakna all olevast taustavärvi nupust (vasakpoolne nupp ja alumine värv).

Kustukummi seadeid saab muuta sarnaselt pintslile: läbipaistvus, kuju, hajutatus jne. Kustukummi abil saate tekitada ka „värvimise“ efekte, kui olete valinud sobiva taustavärvi.

Pildi toimetamisel tehtud muutusi saab tagasi võtta valides Ctrl+Z või vastupidi Ctrl+R

Märkimine

Märkimisega saate eraldada osa pildist ja järgnevalt kasutatavd vahendid toimivad vaid eraldatud ala sees.

Teil on võimalik ala või objekte märkida mitme erineva vahendiga:



ristkülik, ovaal, lasso, suletud piirkond, sarnane värv jne.

Vahendi kasutamiseks klõppige vastaval nupul ning vasakut hiirenuppu all hoides liikuge üle pildi. Märgistusjoonest vabanemiseks klõppige hiirega väljapool märgitud ala või valige pildi ülamenüüst *Select – None*.

Teil on võimalik kombineerida erinevaid märkimisvahendeid: valida ühel pildil näiteks mingi osa ristkülikuga ja teise vastavalt värvile. Selleks hoidke all Shift-nuppu. Vastupidise tulemuse saate Ctrl-nupu abil – klikitav ala lahutatakse ülejäänud märgistusest. Kahe märgistuse ühisosa saamiseks tuleb kasutada Shift- ja Ctrl-nuppe korraga.

Värviga/taustaga täitmine



Täitmise vahendiga saate muuta pildi valitud osa värvi kui valite esmalt sobiva värvi ja klikite pildil vasakut hiirenuppu. Värviks saate valida programmiakna alumisest osast joonistamise värvi (*FG color fill*), taustavärvi (*BG color fill*) või mustrit (*Pattern fill*).

Valides *Affected Area* osas *Fill similar colors* värvitaks see ala, mis on piisavalt sarnast värvi kohaga, kus hiireklikk tehti. Märkides *Fill whole selection* ja märgitakse pildil ära mingi ala, värvitakse ühtlaselt valitud ala. Täitmiseks valitava värvi saate muuta läbipaistvaks vähendades *Opacity* väärtust.

Kopeerimine ja liigutamine


Märkige soovitud osa pildist märkimisvahendi abil. Märgitud osa liigutamiseks (väljalõikamiseks) võtke hiireks sellest alast kinni ja vasakut hiirenuppu all hoides liigutage märgitud ala soovitud kohta. Mujale liigutatud ala asemele jääb näha taustavärv.

Märgitud ala kopeerimiseks kasutage pildiakna ülamenüüs olevaid nuppe *Copy* ja *Paste* või klaviatuuril nuppe vastavalt Ctrl C ning Ctrl V.

Teksti lisamine



Pildile teksti lisamiseks klikkige programmi aknas vastaval nupul: . Akna alumises osas saate valida fondi, suuruse, värvi, joonduse jne. Enne kirjutamist klikkige pildil. Teksti sisestamiseks avaneb seejärel eraldi aken. Lisatud teksti asukoha muutmiseks

klikkige programmiaknas objekti liigutamise nupul .

Pildi vaatesuuruse muutmine

Luubi kasutamine muudab pildi vaatesuurust. Suurendatud pildil on lihtsam teha täpsust nõudvaid parandusi.

Lõikamine



Pildi lõikamisel nupust saab eraldada pildist teatud osa. Hoidke vasakut hiirenuppu all ja liikuge üle pildi jättes soovitud ala tekkiva ristküliku keskele. Peale piirkonna äramärkimist saate katkestada (*Close*) või lõigata (*Crop*). Järgi jääb vaid eelnevalt valitud ala – ülejäänu (väljaspool valitud ala jäänud) osa kustutatakse.

Peegeldamine ja transformeerimine



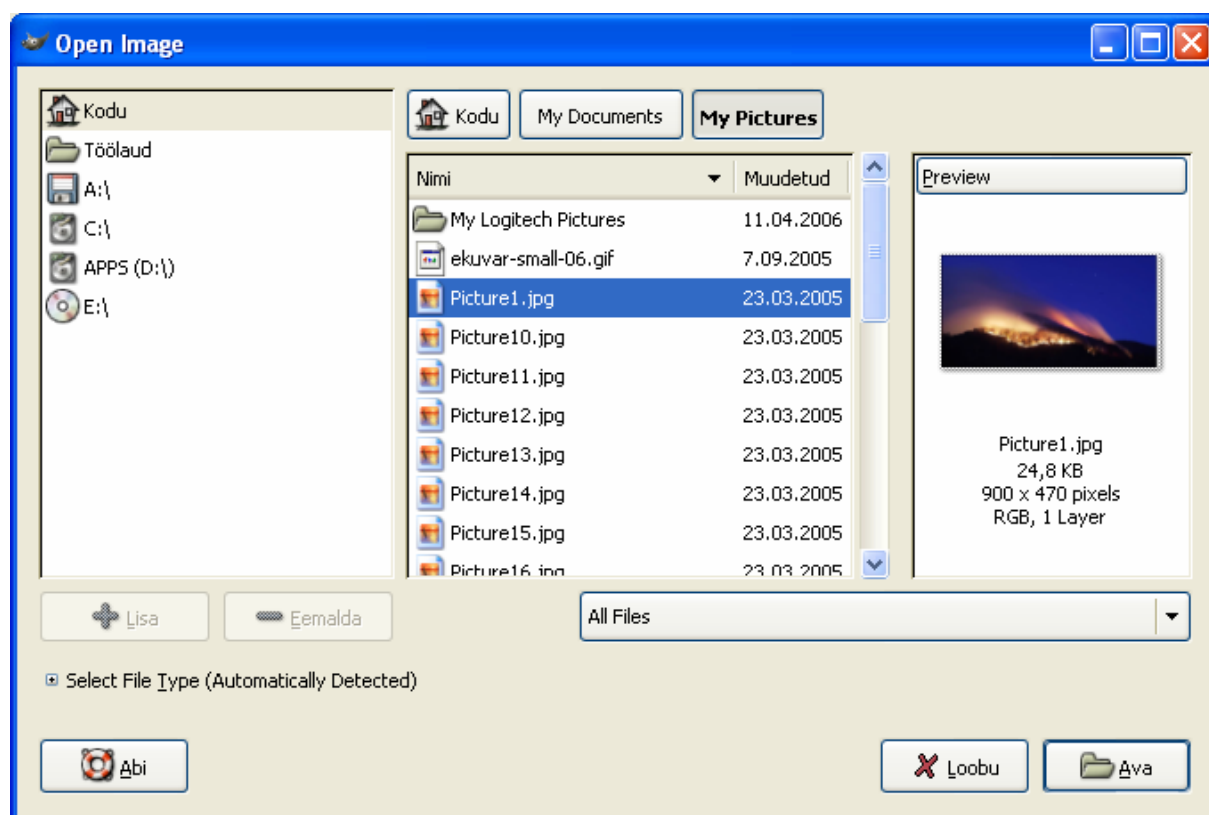
Pildi peegeldamiseks, pööramiseks ja venitamiseks on nupud . Eelnevalt märkige pildil ala, mida soovite peegeldada või pöörata.

- Esimene nupp – pildi või kihi pööramiseks ümber valitud punkti

- Teine nupp – nurgast kinni võttes saab valitud ala suuremaks tõmmata või vähendada (skaleerida). Soovides säilitada pildi laiuse ja kõrguse suhet hoidke korraga all Ctrl ja Shift klahve.
- Kolmas nupp – valitud ala ümber keskpunkti liigutamiseks (pildi väänamiseks)
- Neljas nupp – vaatenurga muutmiseks, mis jätab mulje nagu oleks pilt vaataja suhtes kallutatud.
- Viies nupp – pildi või valitud ala peegeldamine horisontaalis või vertikaalis

Avamine, salvestamine ja pildiformaatide teisendamine

Avage fail programmiakna ülamenüüst *File – Open*. Vasakust ja keskmisest aknast saate valida kausta ning faili. Parempoolses aknas näidatakse pilti, millel olete keskmises aknas teinud hiirekliki. Gimp avab paljusid levinud pildiformaate, sh JPEG, GIF, TIFF, PSD, BMP jne. Kindlat tüüpi failide filtreerimiseks valige keskmise ja parema akna all oleval pikal nupul (*All Files*).



Pildi avamiseks klikkige nupul *Ava*.

Pildi salvestamine ja formaaditeisendused

Pildi salvestamiseks peate klikkima pildiakna ülamenüüs *File* ja seal *Save* või *Save As*. Lahtrisse *Nimi* peate kirjutama ka faili laiendi (näiteks pilt.jpg) või valima selle etteantud valikute hulgast klikkides *Select File Type*. Gimp'i enda formaadiks on XCF. Sobiva kausta saate valida nupust *Salvesta kataloogi*.

Kihid

Pilt võib koosneda mitmest üksteise peale asetatud kihist (*Layers*). Näiteks koosneb mitmest erinevast kihist animeeritud gif. Kihide toimetamise aken avaneb klaviatuurilt Ctrl L.

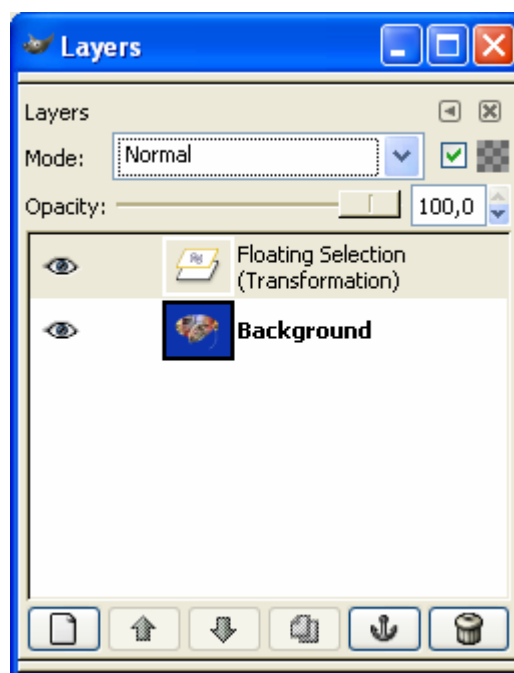
Kihide tekitamine ja kustutamine

Uue pildi avamisel tekib automaatselt üks kiht - taust. Selle kihi nimi on '*Background*'.

Kihide akna all on vasakult alates järgmised nupud:

1. uue kihi loomine
2. kihi liigutamine üles
3. kihi liigutamine alla
4. kihist koopias tegemine
5. kihi (*Floating selection*) ankurdamine
6. kihi kustutamine

Kihi nime saab muuta sellel topeltkliki abil.



Avage üks pilt või looge uus. Lisage sellele pildile uus kiht (esimene nupp kihide aknas). Kopeerige sellele kihile mõni teine pilt, joonistage või kirjutage. Kinnitage kiht klikkides ankru kujutisel (viies nupp).

Klikkides kihi ees oleval silma-kujutisel saate vastavat kihti peita või avada.

Pildi optimeerimine (animeeritud gif-i jaoks)

Klikkige pildi akna ülamenüüs *Filters*, valige sealt *Animation* ja sealt omakorda *Optimize (for GIF)*. Optimeeritud pilt avatakse uues aknas uue failina. Salvestage see, kuid jätke kihidega algne fail kindlasti avatuks! Kuidas salvestatud pilt animeeritult välja näeb, saate vaadata valides samas aknas ülamenüüst *Filters, Animation ja Playback*. Animatsioon käivitub nupust *Play/Stop*.

Ilmselt vahetuvad animeeritud pildi kihid liiga kiiresti ja teil on vaja seda kiirust muuta.

Kihide vahetumise kiiruse muutmine

Minge faili kihide aknasse (Ctrl L). Iga kihi nimetuse järel on pärast optimeerimist sulgudes üks number. See on kihi vahetumise kiirus millisekundites. Kui klikite sellel numbril 3 korda, saate numbrit muuta (näiteks lisada 1 nulli). Käivitage uuesti animatsioon valides ülamenüüst *Filters, Animation ja Playback*.

Animeeritud pildi salvestame GIF-formaati

Valige pildiakna ülamenüüst *File, Save as*. Kirjutage faili nimi koos faili laiendiga (näiteks *moos.gif*), valige kaust, kuhu salvestada (*Save in folder*) ja klikkige nupul *Save*.

Valige avanevas aknas *Save as Animation* ning *Convert to Indexed using default settings* ja klikkige nupul *Export*. Avaneb aken *GIF Options*, kus võite ära võtta ka teise linnukese – *GIF comment* eest.

Jälgige, et akna alumises osas oleks vajadusel (kui soovite, et kihid vahetuks lõpmatuseni) märgitud *Loop forever* ning varem eraldi kihtide juures määramata jäänud vahetuskiirus millisekundites. Lõpetuseks klikkige nupul *Olgu*.

Faili salvestamine JPG-ks

JPG-ks salvestamisel eemaldage tarbetud kihid, valige ülamenüüst *Image - Flatten Image* ning skaleerige pilt sobivaks.

Läbipaistev GIF

Kui näiteks kahekihilise pildi alumine kiht muuta läbipaistvaks ja tulemus salvestada GIF-formaadis, saab veebilehele pannes tekitada mulje, et pildil tausta polegi.

Avage üks pilt ning valige pildiakna ülamenüüst *Layer - Transparency - Add Alpha Channel*.

Märkige pildilt kujutis ära. Kopeerige märgitud kujutis uuele läbipaistvale kihile. Nüüd võite alumise kihi esialgse pildiga ära kustutada (kihtide aknas prügikasti-kujutis).

Salvestage fail GIF-formaadis.