Kuidas teha digimaali?

20 aastat tagasi - 10.12.2005 Autor: Janek Ruus

(Arvutimaailm 10/05)

Autor: **Janek Ruus**

Eelmine kord kirjutasin sellest, mis on digimaal ja kellele seda vaja peaks minema. Selles artiklis alustan ülevaadet sellest, kuidas on võimalik maalida programmiga Photoshop.

Uue lõuendi seadete määramine

Vajutage Ctrl+N. Teie ette ilmub uue lõuendi seadete dialoogaken. Preset Sizes rippmenüü alt saate valida üldlevinud proportsioonidega lõuendeid, mille hulgas leidub ka A4 ja A3. Kui arvuti on aeglane, siis võib maali ülesehitamist alustada madala resolutsiooniga lõuendiga ning töö käigus resolutsioon tõsta lõplikule soovitud tasemele. Nii võidate maalimise kiiruses ja teie arvuti kõvaketast ei koorma paarikümne megabaidised sketshid, millest kõigist ei pruugi valmis maale saadagi. Mode valige RGB ning vajutage Enter.

Pintsel

Põhiline tööriist, millega Photoshopis maalitakse, on brush tool ehk pintsel. Pintsli valimiseks on kaks võimalust:

1. viia kursor toolboxi peal pintsli ikoonile ja teha sellel hiire paremklikk. Avaneb menüü, kus saate toolboxis aktiveerida kas tööriista pencil või tööriista brush ehk pintsli.
2. vajutage klaviatuuril tähte B. Seda tehes tasub tähele panna, kas te tegite aktiivseks tööriista pencil või brush. B vajutamisel valib arvuti selle tööriista, mis on parasjagu toolboxis aktiivne. Juhul kui B vajutamine andis pencili, vajutage SHIFT+B ning te saate brushi. Kui te endiselt hoiate all klahvi SHIFT ning vajutate uuesti klahvi B, saate jälle pencili.

Koos klahvi SHIFT allhoidmisega mingit tööriista tähistava tähe mitmekordne vajutamine annab teile iga vajutamisega järgmise tööriista sellest grupist, kuhu antud tööriist kuulub. Näiteks SHIFT all hoidmine ja samal ajal L mitmekordne vajutamine teeb ringi peale lasso tööriistade grupile, andes teile järjest lasso, polygonal lasso, magnetic lasso ning uuesti lasso.

Brush tool **või** ***pencil tool***

Võib tekkida küsimus, mis on brushi ja pencili vahe. Pencilil puudub funktsioon anti-alias ja ta teeb ainult teravate äärtega tõmbeid, brushil seevastu on anti-alias ning tema ääred on pehmed. Kui teha lõuendile kõrvuti kaks täppi, üks ühepikslise suurusega penciliga ning teine sama suurusega brushiga saate sootuks erinevad tulemused. Ühepiksline pencil on endast jätnud tõepoolest ühe piksli suuruse jälje, ühepiksline brush seevastu on jätnud nelja piksli suuruse jälje, kus iga piksel on natukene erineva heledusega. Seega, kui on vaja midagi teha piksli täpsusega, siis kasutage tööriista pencil.

Pintsli (***brush tool***) seadete määramine

Edit>Preferences>Display&Cursors. Painting Cursors all olevatest valikutest saab määrata, milline hakkab välja nägema hiire kursor siis, kui te maalite pintsliga. Kursori väljanägemise määramiseks on 3 valikut: standard, precise ja brush size.

Parim valik sellest reast oleks brush size. Selle korral näeb hiire kursor välja täpselt nagu pintsel, millega te parasjagu maalite. See tähendab, et kui maalite ümara pintsliga, siis on kursor ümar, kui kandilise pintsliga, siis kandiline, kui pintsel on suur, siis on kursor suur ja kui pintsel on väike, siis on ka kursor väike.

Valiku precise korral muutub kursor väikeseks ristiks. See rist kujutab endast pintsli keskkohta. Kui te veate joont mööda lõuendit, siis võite näha, et kursori ristike jookseb täpselt mööda tekkiva pintslitõmbe keskkohta. Pintsli tüübi või selle suuruse muutmisel ei ole mingit mõju kursori kujule, see jääb ikka ristikujuliseks.

Valik standard muudab kursori väikeseks pintslikujuliseks ikooniks. Ükskõik, millise pintsli te maalimiseks valite, ikka on kursoriks väike pintslikujuline ikoon. (Other Cursors alt märkige ära standard. Vajutage OK.)

Värvipaleti seadistamine

Kuigi maalimise värvi saab muuta mitme erineva menüü kaudu, on digimaalimisel kõige kiirem ja mugavam kasutada color palette ehk värvipaletti. Kui te seda ekraanilt ei leia, siis tehke menüüs Window parema hiireklahvi vajutamisega sõna color ette linnuke. Kiirem viis värvipaleti ekraanilt peitmiseks või jälle esiletoomiseks on vajutada klahvi F6. Värvipaleti sobivaks seadistamiseks vajutage selle paremas ülemises nurgas olevat kolmnurkset nuppu. Avaneb rippmenüü nagu näidatud joonisel 4. Rippmenüüs tehke linnuke sõna HSB Sliders ette.

Värvi valimine *color palette* abil

Peale õiget seadistamist peaksite te nägema värvipaletil kolme kirjut kriipsu. Ülemise kriipsu vasakus otsas on täht H. See tähistab Hue'd ehk lihtsalt värvust. Väikest kolmnurka ehk Hue sliderit liigutades muudate värvi. Täht S keskmise kriipsu juures tähistab Saturationit ehk värviküllastust. Saturation sliderit liigutades muudate värve kas tuhmimaks ning hallikamaks või särtsakamaks ja küllastunumaks. Alumise kriipsu ees on B, mis tähistab brightnessi ehk heledust. Siit saab muuta värvi heledamaks või tumedamaks.

Iga kriipsu paremas otsas on kastikene kuhu on kirjutatud mingi number. Kui te liigutate sliderit, siis muutub ka tema juurde kuuluvas kastikeses olev number. See number näitab vastavalt kas Hue, Saturationi või Brightnessi arvulist väärtust. Slideri liigutamise asemel võib kastikesse sisestada lihtsalt vajalikud numbrid.

Saturationi ja Brightnessi kastikestesse saab sisestada väärtusi 0-100%, Hue kastikesse 0-360°. Asi on selles, et kuigi värvipaletil on kujutatud Hue väärtusi ühel sirgel olevatena, siis tegelikult asuvad nad mõtteliselt värviteooriast tuntud värviringil, mis on jaotatud 360 osaks. Igal osal asub eelmisest natukene erinev värv. Ühes suunas värviringil liikudes muutuvad värvid järjest soojemaks, teises suunas liikudes aga aina külmemaks.

Värviring on ehitatud nii, et vastandvärvid asuvad üksteise vastas ringi diameetri eri otstes. Näiteks selleks, et jõuda kollasest tema vastandvärvi violetseni, tuleb läbi käia poole ringi pikkune teekond. Vastandvärvid erinevad oma väärtuselt alati 180° võrra. Kui oranzhi väärtus on 37°, siis tema vastandvärvuse, sinise, väärtus on 214°.

HSB slideritest vasakul asuvad värvipaletil 2 värvitud ruudukest, mis üksteist osaliselt katavad. Ülemise ruudukese nimi on foreground color ehk esiplaani värv ning alumise background color ehk taustavärv. Sliderite liigutamisega muudate just ühte neist kahest värvist. Kumba värvi te parasjagu muudate, sõltub sellest, millise ruudukese ümber on valge raam. Kui te tahate muuta teist värvi, siis klikake hiirega üks kord teisel ruudul.

Pintsel kasutab maalimiseks alati foreground värvi. Kui te tahate maalida selle värviga, mis on parasjagu background värv, siis vajutage klahvi X. X vajutamine vahetab background ja foreground värvid omavahel ning uueks foreground värviks saab endine background värv.

Selline värvide vahetamise võimalus lubab maalimiseks valmis segada kaks värvi ning neid siis kiiresti vastavalt vajadusele vahetada. Kui soovite, et foreground värv oleks must ja background värv valge, vajutage klaviatuuril tähte D.

(vaata ka 1. osa)

- Lahendused

- Tarkvara