

Tämän opit PhotoLine-koulussa

Nyt käynnistyy Kompuutlerin PhotoLine-koulu. Se on tarkoitettu kaikille niille, jotka haluavat oppia käyttämään nykyaikaista grafiikkaohjelmaa ja sen monipuolisia työkaluja.

K-rompulta löytyvä PhotoLine kestää punastumatta vertailun esimerkiksi Adobe PhotoShopiin, Corelin PHOTO-PAINTiin ja muihin kalliisiin grafiikkaohjelmiin. Kurssin opeista on hyötyä kaikissa grafiikkaohjelmissa, koska ne noudattavat samoja peruseräiteitä.

Tämä on kuusiosaisen koulun ensimmäinen oppitunti. Voit tutustua aiempien oppituntien sisältöihin ja niissä käytettyihin esimerkkikuviin myöhemmin K-rompun avulla.

Suorita PhotoLine-koulun täysi oppimäärä:

1 2 3 4 5 6 Tutustu nykyaikaisen grafiikkaohjelman rakenteeseen. Opi tekemään geometrisiä kuvioita ja lisäämään kuvien päälle tekstiä. Leiki väreillä, varjostuksilla ja kuvilla ja opi käyttämään hyväksesi kerroksia. Tutustu myös ohjetoimintoon, tee kuvaleikkauksia, yhdistä useampi kuva yhdeksi ja tallenna tulos tietokoneen muistiin.

1 2 3 4 5 6 Opettele maskien käyttö. Säädä kuvan erottelua ja valoisuutta ja opi käyttämään taikasauvaa.

1 2 3 4 5 6 Opi käyttämään suodattimia ja lue, miten kuvaa tehostetaan esimerkiksi harsolla tai kohokuviolla. Poista häiriöitä ja käytä erilaisia suodattimia saman kuvan eri kohdissa.

1 2 3 4 5 6 Opi manipuloimaan tekstiä ja käyttämään 3D-tehosteita, varjoja ja erilaisia suodatintehosteita. Niiden avulla kuvankäsittelyn lopputuloksesta tulee vielä entistään parempi.

1 2 3 4 5 6 Opi kuvankäsittelyn hienoudet ja hyödynnä neljän edellisen oppitunnin antia. Tee näyttävä kollaasi monesta kuvasta ja erilaisista teksteistä, suodattimista ja useista kerroksista.

1 2 3 4 5 6 Tee animaatioita sisältävä kuva, jota voit käyttää vaikka omalla kotisivullasi. Tutustu Internetissä käytettäviin tiedostotyyppeihin. Opi käyttämään myös pikanäppäimiä ja erikoistoimintoja.

Opi kaikki kuvankäsittelystä

Jos tyydyt nykypäivänä valokuvausliikkeen vakiokuvaan, jäät paljosta paitsi. PhotoLine-ohjelmalla voit tehdä haluamasi kuvat itse. Voit myös lisätä niihin sellaiset tehosteet, jotka antavat kuvalle juuri oikean tunnelman.

Tämän oppitunnin aikana voit opetella käyttämään *Kompuutleri kaikille* -lehden rompulta löytyvää PhotoLine-ohjelmaa. Kun ohjelma on käynnistynyt, näyttöön avautuu tyhjä kuvaikkuna. Sen ympärillä näkyy paletta, valikkorivi, työkalurivi ja monia muita apuvälineitä, joihin on tutustuttava ennen ohjelman käyttöä. Ohjelma näyttää melko vaikeaselkoiselta, mutta ei onneksi ole sitä. Olet nimittäin Kompuutterikoulun varmoissa käsissä ja saat neuvoja jokaiseen pulmatilanteeseen. Kuuden oppitunnin aikana opit käyttämään kaikkia grafiikan ammattilaisen tarvitsemia työkaluja.

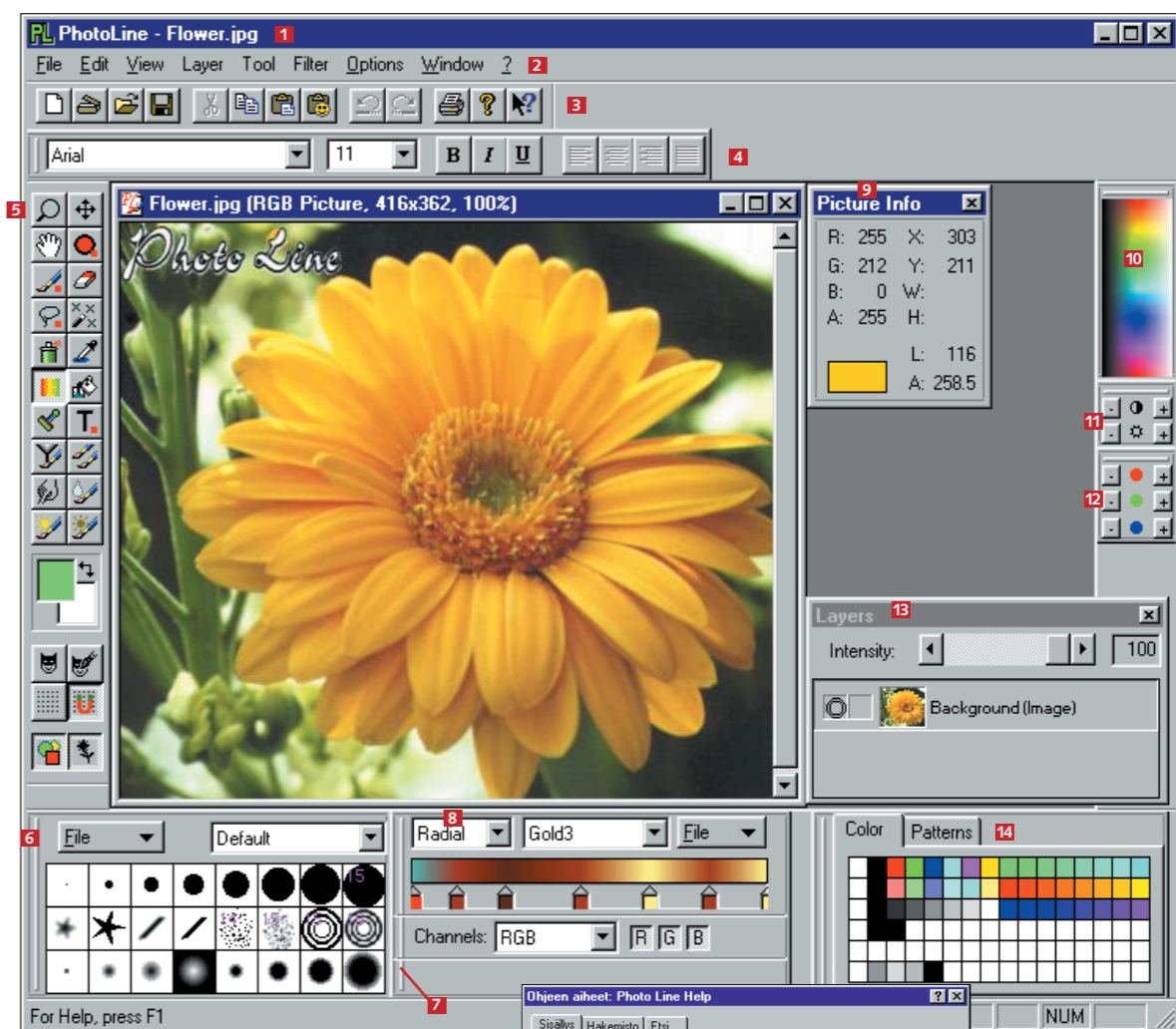
Ohjelman suodattimien ja tehosteiden avulla voit tehdä huomiota herättäviä kuvia, ja lopputulos parane luonnollisesti entisestään harjoituksen myötä. Aluksi kannattaa seurata tarkasti esimerkkiharjoituksia ja siirtyä vasta sitten omille poluille. Grafiikkaohjelman käyttö on hauskaa puuhaa, ja hauskuus vain kasvaa taitojen karttuessa.

Ensimmäisen oppitunnin alussa esittelemme ohjelman työkalut yksi kerrallaan, mutta niitä kaikkia ei suinkaan tarvitse opetella ulkoa. Kokeile rauhassa työkalujen ominaisuuksia ja mahdollisuuksia ja muista, että voit aina palata takaisin tälle aukeamalle kertaamaan työkalujen nimiä ja käyttömahdollisuuksia.

Hauskaa koulupäivää!

Tältä uusi PhotoLine-työpisteesi näyttää. Siihen kuuluu esimerkiksi valtava työkalulaatikko, siveltimiä, värejä, viivaimia ja monia muita perustyökaluja.

-  **Suurenuslasi** – lähennä vasemmalta ja loitonna oikealla painikkeella
-  **Käsi** – siirrä kuvaa ikkunan sisällä
-  **Sivellin** – ja lyijykyniä
-  **Valinta** – valitse työstöalue
-  **Maaliruisku** – maalaa kuten tutulla suihkepölyllä
-  **Sekoitus** – yhdistele eri värejä
-  **Leimasin** – lisää kuvaan kohteita
-  **Sivellin** – suodattimille
-  **Etusormi** – käytetään rajojen hämärtämiseen
-  **Loiste-sivellin** – maalaa kuva kirkkaammaksi
-  **Siirto-työkalu** – siirrä aktiivisen kerroksen kuvaa
-  **Ympyrä ja soikiot** – valitse pyöreitä muotoja
-  **Pyyhekumi** – pyyhi pois kuvan osia
-  **Taikasauva** – automaattisia maskeja
-  **Pipetti** – kaappaa väri kuvasta
-  **Maali-sanko** – maalaa alue yhdellä värillä
-  **Teksti** – kirjoita kuvaan tekstiä
-  **Klooni-työkalu** – ota kopio alueesta
-  **Vesiväri** – pehmentää värieroja
-  **Loiste-sivellin** – maalaa kuva tummemmaksi
-  **Pinta- ja taustaväri** – kaksoisnuolen napsautus vaihtaa pintaväriin taustaväriksi ja päinvastoin.
-  **Maski-toiminnot**
-  **Apuristikko päälle/pois**
-  **Valinta ja Näytä maski päälle/pois**



1 Otsikkorivi
2 Valikkorivi ja pudotusvalikot
3 Työkalurivi
4 Muotoilurivi
5 Työkalulaatikko
6 Sivellinvalikko
7 Pystysuora viiva kertoo, että voit siirtää valikon toiseen paikkaan. Napsauta viivaa hiirellä, pidä painikke pohjassa ja sijoita valikko haluamaasi paikkaan.
8 Esittää valitun työkalun valikon voimassa olevilla asetuksilla. Tässä on valittuna Värien sekoittaminen.
9 Tässä kerrotaan tietoja siitä kuvan kohdasta, jossa kohdistin sillä hetkellä on.
10 Napsauta jotakin kuvan kohtaa Pipetillä ja kaappaa värin kohdan väri Pintaväriksi.
11 Muuta kontrastia ja kirkkautta painikkeilla + ja -.
12 Muuta kuvan värejä painikkeilla + ja -.
13 Kerrosvalikko
14 Värivalikko, josta voit valita monenlaisia värejä ja malleja.

Ohje
 Ohje käynnistyy, kun napsautat valikkorivin kysymysmerkkiä tai painat F1-näppäintä. Voit käyttää ohjetta sisällön tai hakemiston kautta tai kirjoittaa hakusanan.

Kuvien lataamisen ohjelmaan

Ennen kuin voit käyttää PhotoLinea, sinun on ladattava siihen tarvittavat esimerkkikuvat. Ne löytyvät K-rompun K-Ohjelmat-painikkeen alta kohdasta "PhotoLinen kuvat". Kuvat latautuvat koneelle automaattisesti.



1 Punainen neliö, varjostus ja reikä

Tehdäänpa aluksi suuri punainen neliö, lisätään neliöön varjostus ja leikataan pala pois. Tässä perusharjoituksessa opit käyttämään väri- ja geometriatyökaluja.



1 Ensinnä luotava uusi kuva. Napsauta tuttua paperi-arkkikuva-ikonin ja määritä kuvan koko. Annamme koon 100 kertaa 100 mm **1** ja napsautamme lopuksi OK-painiketta **2**.

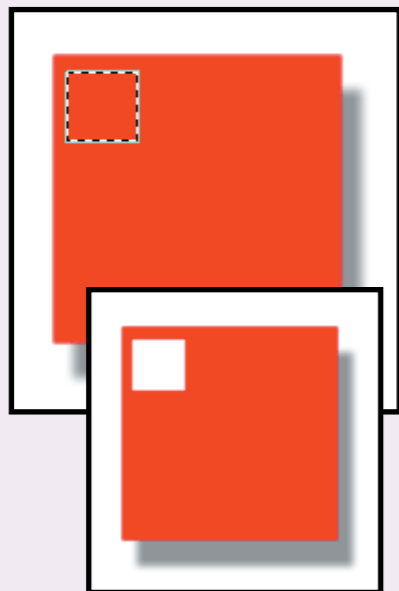
2 Teemme puhtaalle arkille punaisen neliön. Siihen tarvitaan Valintakehys-työkalua, joka ilmestyy, kun painat lasso-kuvaketta parin sekunnin ajan. Valitse avautuvasta valikosta nelikulmio, napsauta jotakin kuvan kohtaa ja piirrä kehys pitämällä painiketta edelleen pohjassa. Kun painat samalla vielä Alt-näppäintä, nelikulmiosta tulee neliö.

3 Nyt neliö pitää vielä värittää punaiseksi, joten valitse Väripaletista punainen ja napsauta Maalisankoa. Kun napsautat neliötä hiirellä, sen sisusta värjäytyy punaiseksi.



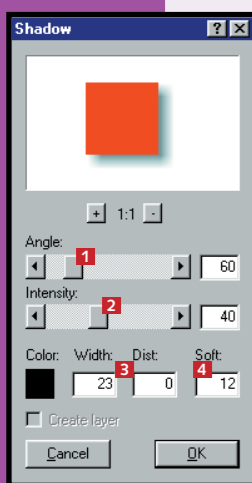
4 Seuraavaksi lisäämme neliön ympärille varjostuksen. Napsauta Filter-valikkoon ja valitse Special Tools -

5 Neliöstä puuttuu enää pieni reikä. Sen tekemiseksi on ensin kerrotava, että emme halua enää työstää valittua neliötä. Kun avaat Edit-valikon ja valitset kohdan Deselect, valinta häviää. Nelikulmainen valintakehys on edelleen näkyvässä, joten voit valita uuden neliön punaisen neliön kulmasta. Kun painat Delete-näppäintä, kehysten sisältö katoaa ja punaiseen neliöön ilmestyy valkoinen reikä.



Shadow. Näyttöön avautuu valintakehys, josta voit valita kulman **1** ja voimakkuuden **2**. Kulma määrittää valon tulosuunnan ja voimakkuus varjon tummuuden. Alareunan kohdissa Width ja

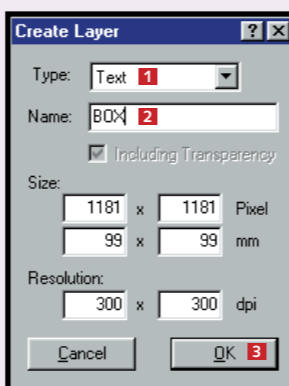
Dist **3** voit määrittää varjostuksen etäisyyden neliöstä. Soft **4** pehmentää varjon reunan. Me teimme yllä näkyvät valinnat ja napsautimme OK.



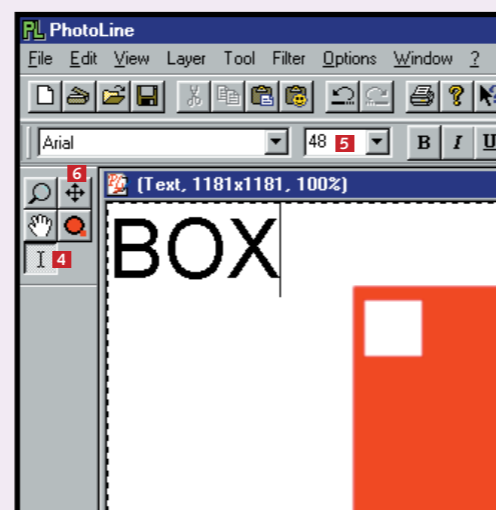
2 Kuvissa voi käyttää myös tekstiä

Teitpä kuvien kanssa mitä hyvänsä, niihin on usein lisättävä jonkinlaisia tekstiselosteita. Selitystekstin lisääminen kuvaan kannattaa toteuttaa ylimääräisen "kerroksen" avulla. Silloin kuvan päälle liitetään eräänlainen pinta-kalvo, johon voi kirjoittaa mitä tahansa tekstiä. Voit huoletta muokata tekstiä aivan kuten haluat, eikä sinun tarvitse pelätä tuhoavasi kallisarvoista kuvaa siinä sivussa.

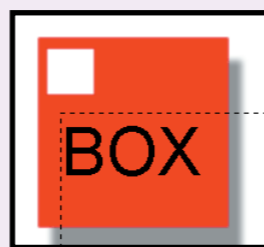
1 Kun napsautat Layer-valikon kohtaa New Layer, näyttöön avautuu viereisen kaltainen ikkuna, josta valitaan kohta Text **1**. Anna tekstille nimi BOX kirjoittamalla se Name-kenttään **2** ja napsauta OK-painiketta **3**.



Tekstin työstämiseen soveltuva työkalulaatikko otetaan käyttöön. Teksti-työkalu aktivoituu **4** ja ylävasemmalla vilkkuu kohdistin. Kirjoita teksti "BOX". Voit muuttaa tarvittaessa myös fonttikokoa **5**.



2 Teksti on vielä siirrettävä oikeaan paikkaan punaisen neliön päälle. Napsauta Siirto-työkalua **6**. Nyt voit vetää tekstin hiirellä haluamaasi kohtaan neliön päälle.



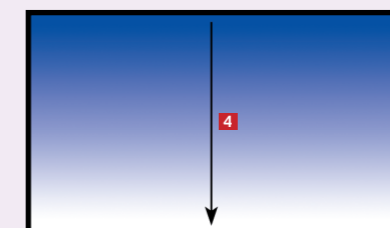
3 Värien sekoittaminen antaa lisävauhtia

PhotoLine tarjoaa kolme erilaista sekoitustapaa, joilla voit tehdä kuvioita, tekstejä ja paljon muutakin. Seuraavassa lyhyt esittely jokaisesta sekoitustavasta.

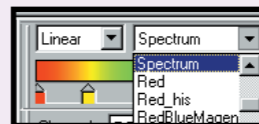
1 Tee aluksi uusi kuva ensimmäisen harjoituksen ohjeiden mukaan, mutta määritä sen kooksi 60 x 30 mm ja napsauta sitten Sekoitus-kuvaketta. Mikäli valikko ei näy ruudun oikeassa reunassa, napsauta View-valikkoon ja tarkista, että sen vieressä näkyy väkänä. Voit siirtyä haluamaasi kerrokseen napsauttamalla sitä hiirellä. Nyt haluamme kuitenkin poistaa tekstikerroksen. Napsauta BOX-kerrosta hiiren oikealla painikkeella ja valitse Delete **7**.



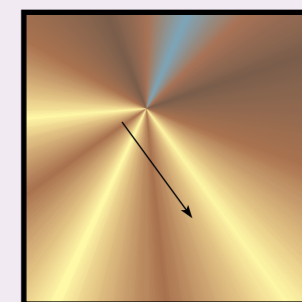
2 Teemme aluksi ohjelman ehdotaman lineaarisen siirtymän **1**. Sekoitamme värin sinisestä valkoiseen, joten valitse Blue **2**. Työntöpainikkeiden **3** avulla voit määrittää, kuinka jyrkästi väristä toiseen siirrytään. Siirtyminen on sitä nopeampi, mitä lähempänä painikkeet ovat toisiaan. Napsauta sitten Sekoitus-työkalua. Voit kokeilla sekoitusta piirtämällä kuvioon viivan. Silloin voit vielä siirtää sitä. Kiinnitä teksti paikalleen napsauttamalla hiirellä TXT2-kentän ulkopuolelle, kun teksti on oikeassa paikassa.



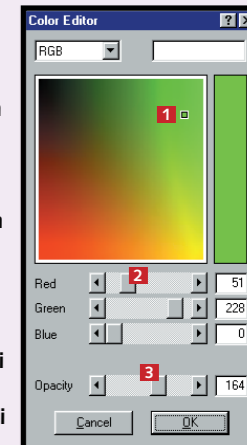
3 Ennen kuin jatkamme eteenpäin, kannattaa kokeilla ohjelman muitakin värinsekoitusvaihtoehtoja. Leiki väreillä mielesi mukaan ja etsi silmääsi miellyttävät värisävyt.



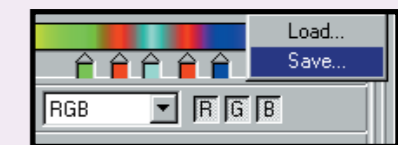
4 Oletetaan, että onnistuit löytämään mieleisesi värisekoituksen. Voit tehdä sillä monia muitakin mielenkiintoisia temppejuja. Esimerkiksi Circle-valinta luo tehokkaita tehosteita. Kun liikutat nuolta kuvassa, sen keskusta siirtyy nuolen lähtöpisteeseen. Samalla tavalla tehdään myös Radial-värsiirtymä. Siinä kaikki värit lähtevät säteittäin liikkeelle nuolen lähtöpisteestä. Ensimmäinen väri säteilee piirtämäsi viivan suuntaan ja viimeinen väri päinvastaiseen suuntaan.



5 Entä jos et olekaan tyytyväinen ohjelman väriarvokohdan? Silloin voit kaksoin-napsauttaa mitä tahansa työntöpainiketta, jolloin näyttöön avautuu oikealla näkyvä kuva. Voit korvata painikkeiden kohdassa olevan värisävyä napsauttamalla haluamaasi suuren värikentän kohtaa **1**. Napsautuskohta näkyy neliönä ja sen värisävy oikealla. Voit myös liikuttaa akselien Red, Green tai Blue **2** painikkeita tai sekoittaa värin numeroarvoilla väliltä 0-255. Värin voimakkuus valitaan kohdassa Opacity **3**. Jos sekoituksestasi puuttuu jokin työntöpainike, napsauta se hiirellä haluamaasi kohtaan. Väärään paikkaan osuneen painikkeen voit vetää ulos akselin oikeasta reunasta. Sekoitusvärien määrää ei ole rajoitettu.



6 Jos olet erityisen tyytyväinen johonkin värisekoitukseen, voit tallentaa sen omiin väriasetuksiisi Save-komennolla. Silloin voit käyttää väriä aina kun haluat. Tallentamasi värisekoitukset eivät vaikuta ohjelman vakiosekoituksiin, joita ei edes voi muuttaa.

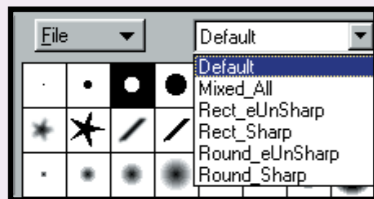


4 Siveltimiä ja kuvioita

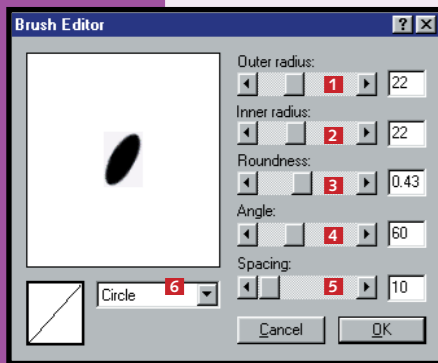
Sivellin on aina kuulunut kuva- taiteen perustyökaluihin, ja sille on käyttöä myös tietokoneella. Siveltimellä voi piirtää esimerkiksi viivoja ja koristekuvioita. Mahdollisuuksia on rajattomasti, joten niitä kannattaa myös kokeilla.

1 Ensinnäkin tutustua perustyökaluihin, joita ovat tavallinen sivellin **1**, kalkkisivellin **2** ja hiilisivellin **3**. Kun napsautat siveltimen kuvaa hiirellä, saat näkyviin muutkin vaihtoehdot. Kun olet valinnut haluamasi, voit ryhtyä piirtämään ja todeta omin silmin eri värien peitto-ominaisuudet. Voit valita haluamasi värin napsauttamalla sitä kuvan alaosan väripaletista. Silloin voit heti taiteilla uudella värillä.

2 Jotta voisit käyttää kaikkia muitakin siveltimiä, sinun on käytettävä alla näkyvää ikkunaa. Mikäli sitä ei näy, valitse View-valikon alakohhta Brush List. Silloin saat käyttöösi koko joukon erilaisia siveltimiä.

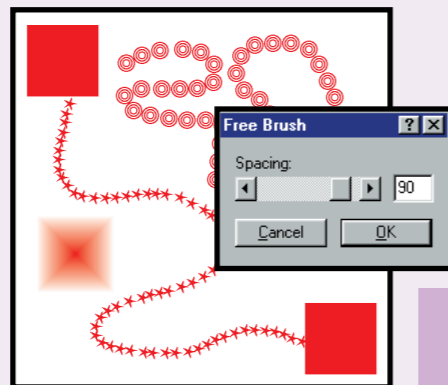


Kun kaksoinsapsautat sivellintä, pääset muuttamaan sen asetuksia. Kun vaihdat sivellintyyppiä, saat luettelon kyseisen tyyppin siveltimistä.

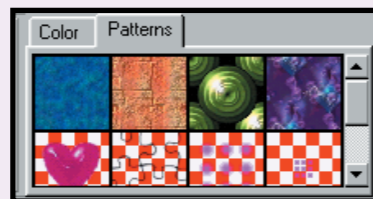


1 Siveltimen leveys.
2 Siveltimen peittävyys.
3 Siveltimen pyöreys. Arvo 1 on kokonnan pyöreä.
4 Siveltimen kulma maalarin kädessä.
5 Maalin määrä vetoa kohti.
6 Pyöreä tai kulmikas sivellin.

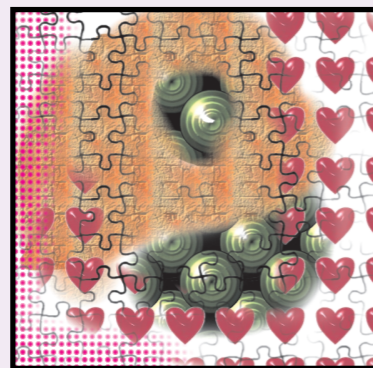
Valitse yllä näkyvät arvot ja kirjoita teksti "PhotoLine" tällä sivellinkoolla. Muita asetusvaihtoehtoja voit kokeilla vielä myöhemmin.



3 Maalikaupasta ei saa sivellintä, joka maalaisi valmiita tähtiä, mutta sellainen kuuluu kyllä PhotoLinen valikoimaan. Kaksoinsapsauta sivellinluettelon tähteä ja anna Spacing-arvoksi 90. Nyt voit piirtää hauskoja erikoistehosteita. Napsauta jotakin kuviota ja valitse käytettävä sivellin. Opettele erilaisia asetuksia, kunnes osaat ne perin pohjin.



4 PhotoLinen maalisingossa voi hyvinkin olla neliskulmaista tai kuvioitua maalia, jota voi sivellä tavalliseen tapaan. Kuviot löytyvät näytön väripaletin Patterns-välilehdeltä. Kun olet valinnut kuvion, voit ryhtyä maalaamaan kuvaasi valmiita erikoiskuvioita. Sivellin ja sen koko on edelleen valittava tavalliseen tapaan, mutta väritäviksi valitaan värin sijaan valmis kuvio. Kokeile erilaisia malleja, kunnes lopputulos on edes hieman oheisen kaltainen.

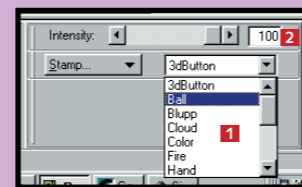


5 Jos haluat värittää taustan kuviolla tai tavallisella värillä, sekin on mahdollista. Napsauta haluamaasi kuviota tai väriä ja valitse Maalisanko. Kun napsautat vielä kuvaa, se täyttyy kokonaan valitsemallasi kuviolla tai värillä.

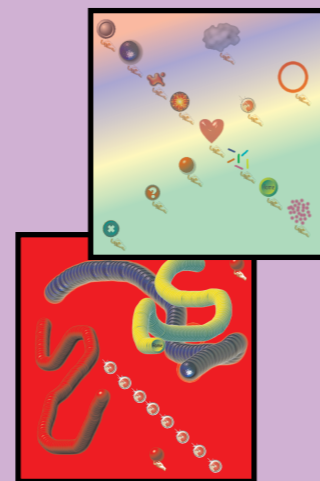
Leimasintehosteet

Leimasin-työkalulla voi tehdä monenlaisia muotoja ja sijoittaa niitä kaikkialle muokattavaan kuvaan. Sillä voi tehdä myös esim. varjostuksia.

Leimasimen saat käyttöön napsauttamalla sen kuvaketta. Jos alla näkyvä valintaikkuna ei heti ilmaannu näkyviin, tarkista, että View-valikon alakohhta Tool Settings on valittu. Sen jälkeen voit valita käyttöösi monenlaisia kuvioita **1**.



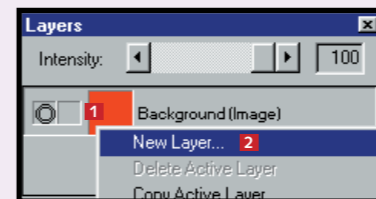
Seuraavien kuvien intensiteettiä **2** on valittu 100. Jos lukemaa pienennetään, kuvien voimakkuus heikkenee. Jos napsautat hiirellä kerran, kuvaan lisätään yksi kuvio. Pitämällä painiketta pohjassa voit piirtää kokonaisia kuviojonoja, ja se on oiva tapa lisätä kuvaan tehosteita. Kuvioita voi lisätä kuvaan myös kerroksittain, mutta sitä käsittelemme tarkemmin jäljempänä.



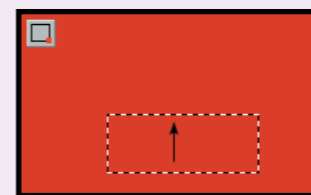
5 Työskentele kerroksittain

Ammattigraafikko käyttää työssään useita läpinäkyviä kalvoja, joiden avulla kuvan osia voi laittaa päällekkäin ja siirrellä eri paikkoihin. Samaa tekniikkaa voi käyttää uudemmassa muodossa PhotoLine-ohjelmassa. Takimainen kerros voi olla esimerkiksi maisemakuva. Sen päälle lisätään vaikka kerros eläimiä ja päällimmäiseksi jokin mainoslause. Näin voidaan muuttella eläinten määrää, maisemaa tai tekstiä ilman, että koko kuva täytyy tehdä kerta toisensa jälkeen kokonaan uusiksi. Silloin työskentely sujuu huomattavasti tehokkaammin.

1 Tee jälleen uusi kuva ja määritä sen kooksi 60 x 60 mm. Väritä sen tausta punaiseksi siveltimiä käsittelem kappaleen kohdan 5 mukaisesti. Jos Layers-valikko ei ole näkyvässä, valitse se View-valikosta. Luo uusi kerros napsauttamalla Background-kohtaa **1** hiiren oikeanpuoleisella painikkeella ja valitse vaihtoehto New Layer **2**. Avautuvasta valintaikkunasta valitaan tyyppi RGB Picture ja nimeksi annetaan esimerkiksi Neliö.

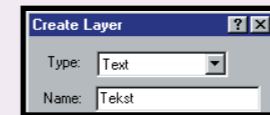


2 Vedä neliö ruudun keskelle neliskulmaisen valintakehyksen **3** avulla. Muista myös, että valintakehyksen avulla voi siirtää valinnan keskelle kuvaa.



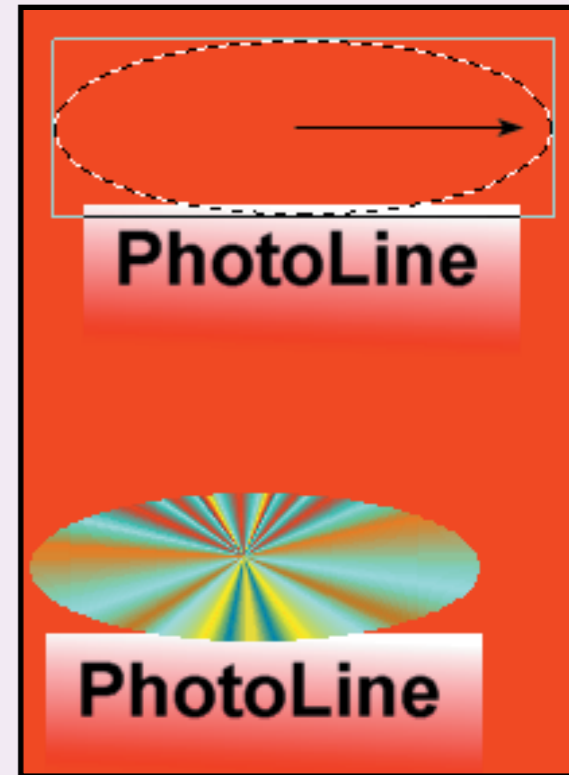
3 Valitse Sekoitus-työkalu ja tee lineaarinen punainen värisiirtymä aiempien ohjeiden mukaan. Vedä siirtymä alhaalta ylös kuvan mukaisesti, jotta väri vaihtuu punaisesta valkoiseksi.

4 Nyt voit lisätä kuvaan tekstin edellisen aukeaman ohjeiden mukaisesti. Teksti lisätään omaan kerrokseensa, joka on tietenkin tyyppiä Text. Anna kerrokselle nimeksi Teksti, kirjoita varsinaiseksi tekstiksi PhotoLine ja vedä se oikeaan kohtaan kuvan päälle.

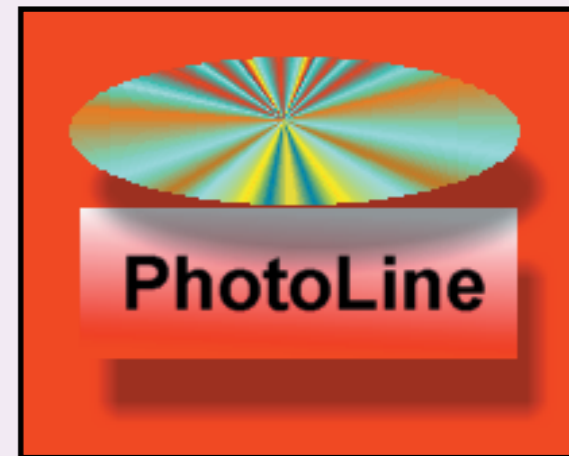


5 Seuraavaan kerrokseen lisätään ympyrä, joten kerroksittain ei kelpaa Text, vaan RGB. Nimeä uusi kerros Ympyräksi. Pidä hiiren painiketta painettuna valintavalikon päällä ja valitse ympyrä.

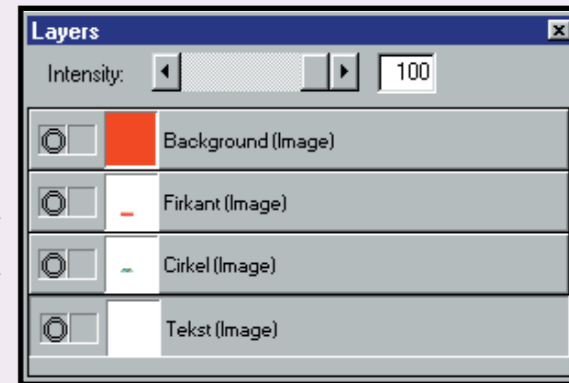
6 Sitten on enää piirrettävä värillinen ympyrä. Vedä ympyrää hiirellä siten, että siitä tulee suurin piirtein oheisen kuvan mukainen. Valitse seuraavaksi säteittäinen (radial) värisiirtymä värjäykseen käsittelevän kappaleen ohjeiden mukaan. Vedä värisiirtymä keskeltä reunalle päin.



7 Ympyrään lisätään vielä varjostettu reunus. Napsauta Ympyrä-kerrosta ja avaa valikkorivin Filter-valikko. Valitse sen alakohdat Special ja Shadow. Näyttöön avautuvassa ikkunassa voit määrittää varjostuksen ulkonäön. Kokeile erilaisia arvoja, kunnes löydät täsmälleen haluamasi. Jos et ole tyytyväinen kokeiluusi, voit peruuttaa edellisen valintasi napsauttamalla Kumoa-painiketta ja tehdä kokonaan uuden varjostuksen.



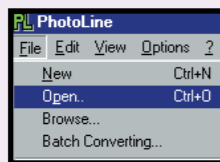
8 Tallenna työsi, jotta pääset aina tarvittaessa takaisin alkupisteeseen. Sen jälkeen voit huoletta alkaa siirrellä kuvan eri kerroksia ja kokeilla, mitä erilaisilla muutoksilla voi saada aikaan. Kerrospinossa siirrytään kerrosta alemmaksi vetämällä haluttua kerrosta hiirellä ylöspäin ja päinvastoin. Tekniikkaa kannattaa harjoitella, kunnes se on todella hallussa. Kerrokset ovat erittäin tärkeä ja hyödyllinen työkalu, joiden avulla voi toteuttaa vilsimpiäkin ideoita.



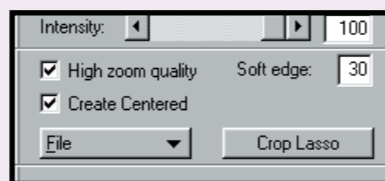
6 Kuvan osat ja reunukset

PhotoLinella on helppo käyttää hyväksi kuvan osia ja ympäröidä ne erilaisilla reunuksilla.

1 Aivan kurssin alussa asensimme tietokoneelle erilaisia kuvia K-rompun K-ohjelmat-kuvakkeen alta, ja nyt otamme yhden niistä käyttöön. Avaamme kuvatiedoston dog.bmp, joka sijaitsee kansiossa C:\Ohjelmat\PhotoLine.



3 Rajauksen ulkopuolelle jäävä alue poistetaan vieressä näkyvällä työkalulla. Mikäli sitä ei näy ruudulla, avaa View-valikko, valitse sen alakohta Tool Settings ja tee kuvan mukaiset asetukset. Kun napsautat vielä Crop Lasso -painiketta, koira irtoaa ympäristöstään ja saa kauniit kehykset. Kehyksen häivytyksen voit määrittää numeroilla kohdassa Soft edge, joten kokeile taas erilaisia asetuksia. Voit opettaa vanhalle koiralle uusia temppuja, kunhan muistat tallentaa ne aina eri nimillä etkä koske alkuperäiseen versioon.



2 Leikkaamme kuvasta osan käytettäväksi PhotoLinessa, joten valitsemme pyöreän valintakehyksen. Mikäli sitä ei näy työkalurivillä, pidä hiiripainiketta painettuna valintatyökalun päällä, jotta voit vaihtaa työkalua. Sitten voit yrittää piirtää soikionmuotoinen kehyksen koiran ympärille. Mikäli rajausta menee pieleen, voit peruuttaa sen painamalla näppäimiä Ctrl ja D samanaikaisesti ja yrittää uudelleen. Jos haluat vain siirtää valintakehyttä, pidä Vaihto- ja Ctrl-näppäimiä painettuina ja vedä kehys hiirellä oikeaan kohtaan.

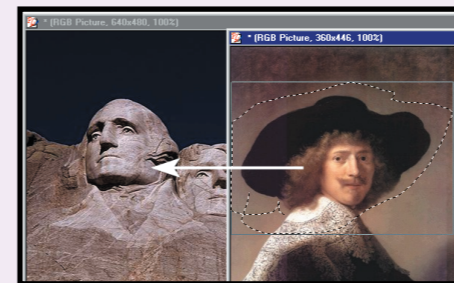


7 Kaksi kuvaa yhdeksi

Erilaisten kuvien yhdisteleminen tuottaa usein hauskoja tuloksia. Tässä harjoituksessa vaihdamme Mount Rushmoren kuuluisaan presidenttirivistöön hieman vanhempaa perua olevan pään.

1 Avaa ensin kuvat Valley.bmp ja Art.bmp ja muuta niiden kokoa siten, että ne mahtuvat näytölle samanaikaisesti. Valitse valintatyökalu samalla tavoin kuin edellisessä harjoituksessa, jossa valittiin ympyrä. Määritä valintatyökalun ikkunan Soft edge -lukemaksi 60. Vedä valinta hiirellä kuvan pään päälle ja napsauta hiiren oikeaa painiketta.

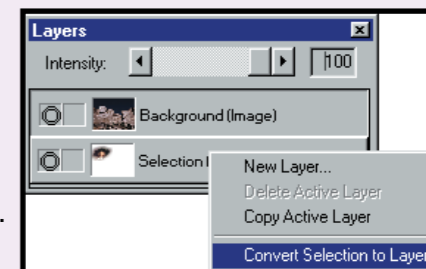
2 Napsauta valittua kenttää, pidä hiiren painiketta painettuna ja vedä pää toisen kuvan pään päälle.



3 Nyt kuva on vielä asetettava täsmälleen oikeaan kohtaan, jotta pää pysyy tiukasti uusilla hartioilla.



4 Kun vedät kuvan toisen kuvan päälle, Layer-ikkunaan perustetaan uusi valinta (Selection), jonka näet viereisestä kuvasta. Jos ikkuna ei näy, valitse se jälleen View-valikosta. Jotta valinta tallennetaan varmasti omaksi kerrokseksi, jota voi siirrellä vielä myöhemminkin, napsauta Selection-kerrosta hiiren oikealla painikkeella ja valitse Convert Selection to Layer. Muista tehdä se aina ennen kuin jatkat kuvan muokkaamista.



8 Tallenna asiakirjat oikeaan muotoon

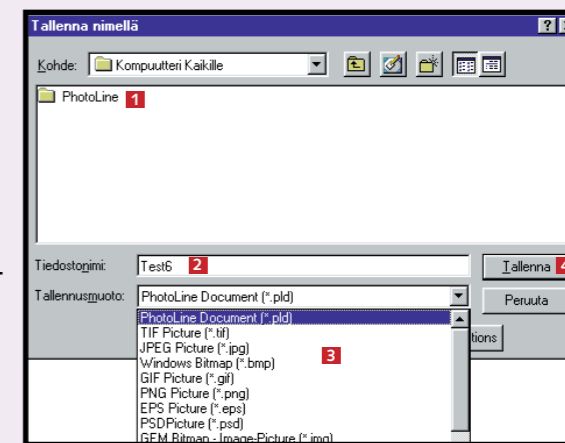
PhotoLine sisältää yhteensä 48 erilaista graafista tiedostotyyppiä ja valmista mallipohjaa, joita kaikkia voi käyttää ohjelmassa. Tallennusmuotoja on hieman vähemmän, eikä niistäkään tarvita kaikkia.

1 Kun haluat tallentaa kuvan, valitse File-valikon alakohta Save. Näyttöön avautuu Tallenna nimellä -valintaikkuna. Selaa siihen kansioon, johon haluat kuvan tallettaa.

2 Anna tiedostolle nimi.

3 Voit tallentaa kuvan eri muodoissa. Tämän kurssin aikana kannattaa käyttää PhotoLine Document -muotoa, koska se tallentaa kaikki kerrokset ohjelmalle tutussa muodossa. Käsittelemme myöhemmin myös muita tallennusmuotoja.

4 Napsauta Tallenna-painiketta.



KO-KEILE
K-rompulta löydät PhotoLine-grafiikka-ohjelman ja koulussa käytettävät kuvat. Napsauta keltaista painiketta.

Tämän osat jo

Nyt olet läpäissyt PhotoLine-koulun ensimmäisen osan ja astunut grafiikan monipuoliseen maailmaan.

Olet oppinut nykyaikaisen grafiikkaohjelman toimintaperiaatteen. Osaat myös käyttää tekstiä, värejä ja kuvia ja loitit niistä sopusointuisia kokonaisuuksia. Tämän kaiken olet jo oppinut:

- Kuvan luominen PhotoLinessa.
- Neliöiden tekeminen.
- Varjostuksen käyttö.
- Kaksi tapaa lisätä tekstiä.
- Värisiirtymien tekeminen.
- Siveltimellä maalaaminen.
- Kuviolla maalaaminen.
- Kerrosten käyttö.
- Kuvan lataaminen cd-romilta.
- Kuvan rajaaminen.
- Kahden kuvan yhdistäminen.
- Kuvien tallentaminen.

Jäikö koulun ensimmäinen osa väliin?

Tutustu PhotoLine-koulun ensimmäiseen osaan K-rompun kohdassa Oppaat.

Ensimmäisellä kerralla opimme nämä asiat

1 2 3 4 5 6 Ohjelmaa koskevat

perustiedot. Geometrinen kuvioiden luominen, kuvien rajaaminen, tekstin lisääminen ja kerrosten käyttäminen. Värien ja varjojen käyttäminen ja ohjetoiminto.

Näitä aiheita käsitellään seuraavissa osissa

1 2 3 4 5 6 Opi käyttämään

esimerkiksi harso- ja kohokuviosuodattimia tehokkaasti. Poista häiriöitä ja käytä suodattimia kuvan eri osissa.

1 2 3 4 5 6 Manipuloi

tekstiä ja käytä 3D-tehosteita, varjoja ja uusia suodatintuimintoja. Käytettävät kirjaimet saavat uuden ilmeen, joka sopii moniin eri tarkoituksiin.

1 2 3 4 5 6 Opi

kuvan käsittelyn hienoudet ja hyödynnä neljän edellisen oppitunnin antia. Tee jännittävä kollaasi monesta kuvasta ja erilaisista teksteistä.

1 2 3 4 5 6 Tee

animoitu kuva esimerkiksi kotisivullesi. Tutustu Internetissä käytettäviin tiedostotyyppisiin ja opi käyttämään ohjelman pikanäppäimiä ja erikoistoimintoja.

Maskien käyttö

Maskit jakavat kuvan osiin, joita voi muokata tai vaikka poistaa kokonaan.

PhotoLine-koulun toisessa osassa opettelemme käyttämään ohjelman "taikasauvaa", jolla tehdään ns. maskeja. Sen avulla voit valita kuvasta

työstettävän osan. Jos haluat esimerkiksi muuttaa synkeän-harmaan taivaan siniseksi, voit valita sen taikasauvalla ja vaihtaa väriä iloisemmaksi.

1 Asenna harjoituskuvat

Ennen kuin aloitat, sinun on ladattava harjoituksessa käytettävät kuvat tietokoneellesi. Ne löytyvät K-rompun Oppaan kohdasta PhotoLine-

kuvat. Kuvat asennetaan automaattisesti tietokoneesi kiintolevyllä kansioon nimeltä C:\Asiakirjat\Photoline.

2 Kirkkaus ja kontrasti

Aluksi korjaamme ylivallatuneen kuvan. Samaa tekniikkaa voi soveltaa myös maskilla rajattuun alueeseen.

1 Avaa kuva nimeltä ship.bmp kansiota C:\Asiakirjat\Photoline. Esimerkkimme kuva esittää purjevenettä.

2 Tee kuvasta kopio, jotta voit jatkuvasti verrata lopputulosta alkuperäiseen kuvaan. Avaa Edit-valikko ja valitse alakohta Duplicate. Silloin kuvasta tehdään bitintarkka kopio.

3 Mikäli ruudulla näkyy vain yksi kuva, kuvat saattavat olla päällekkäin. Pienennä päällimmäinen kuva napsauttamalla sen

oikean yläkulman keskimmäistä kuvaketta. Jos alta paljastuu toinen kuva, kaikki on kunnossa.

4 Voit siirtää kuvaa ikkunan sisällä napsauttamalla hiiren kiinni kuvan otsikkopalkkiin ja vetämällä sitä tutulla vedä ja pudota -tekniikalla. Voit myös muuttaa kuvan kokoa vetämällä sen reunoja hiirellä siten, että kumpikin kuva näkyy näytöllä samanaikaisesti. Nyt voit kätevästi verrata kopioon tekemiesi muutosten vaikutusta alkuperäiseen kuvaan.

5 Jos näytöllä ei näy tällaista ruutua, avaa View-valikko ja valitse Contrast/Brightness.

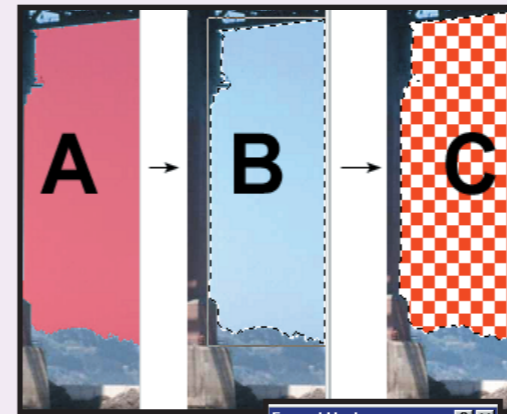
6 Napsauttele alemmaa plusmerkkiä, kunnes kuvan kirkkaus on mielestäsi kohdallaan. Ylemmällä plusmerkillä voit säätää myös kuvan kontrastin paikalleen. Näillä toimenpiteillä saat purjeen valkoisemmaksi ja meren sinisemmäksi.



3 Perusta maski

1 Seuraavaksi teemme maskin kuvan osan päälle, tällä kertaa laiturin alla näkyvän taivaan kohdalle. Aloita napsauttamalla Taikasauvaa.

2 Valitse alla näkyvät asetukset ja napsauta laiturin alustaa. Kun napsautat ikkunan Mask-painiketta, pääset jo vaiheeseen B.



3 Maskien on yllättävä hieman valitun alueen yli. Napsauta Tool-valikkoa ja valitse alakohta Mask. Valitse Expand, kirjoita kentän Expand By arvoksi 2 ja napsauta OK.

4 Täytä väreillä ja kuvioilla

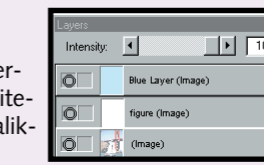
Kerrostyöskentelyä käsiteltiin jo PhotoLine-koulun ensimmäisessä osassa, ja jatkamme nyt hieman pidemmälle. Kerrosten avulla kuvien muokkaaminen käy erittäin helposti.

1 Napsauta edellisessä harjoituksessa tehtyä kerrosta hiiren oikealla painikkeella ja valitse Layer Info. Anna kerrokselle nimeksi Blue Layer.

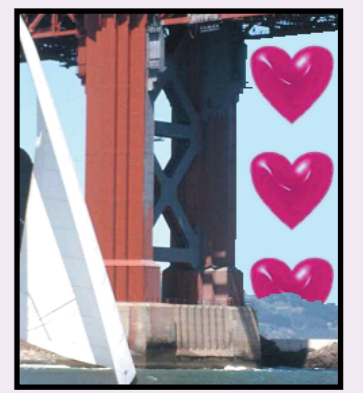
2 Napsauta seuraavaksi laivan kuvaa kerrosikkunassa. Ota käyttöön Pipetti ja napsauta sinistä väriä. Ohjelma ottaa käyttöön juuri tämän sävyn.

3 Napsauta Blue Layer -kerrosta kerrosvalikossa. Napsauta Maalisankoa ja sen jälkeen kuvaa. Kerros täyttyy valitulla sinisellä. Koska kerros sijaitsee taustalla, sininen väri näkyy vain reikien kohdalla.

4 Napsauta Blue Layeria oikealla painikkeella ja luo kerros nimeltä Figure Layer. Uusi kerros sijoitetaan valikkoon.



5 Jos väripaletti ei ole näkyvässä, löydät sen valikkorivin View-valikosta. Valitse alakohta Color List. Napsauta Patterns-kohdasta, valitse Maalisanko ja napsauta sydämiä. Täytä Figure Layer -kerros sydämällä napsauttamalla sitä.



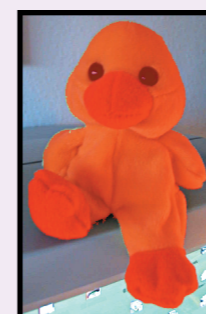
5 Vapauta anka maskilla

Monissa kuvissa on tylsiä taustoja, joille ei ole mitään käyttöä. Siksi onkin hyvä, että taustan voi leikata pois, ja käyttää vain varsinaista kuva-aihetta. Kokeilemme toimintoa irrottamalla lenu-ankan taustastaan.

1 Avaa kuva-arkistostasi kuva duckling.bmp ja napsauta taikasauvaa. Taikasauva hyödyntää väritoleranssiasteikkoa, jolla voi valita jokseenkin samanvärisiä alueita. Korkea toleranssiarvo ottaa mukaan useita värisävyjä. Voit myös määrittää Soften Edge -toiminnolla, kuinka paljon valinnan reunat

alueista kelpuutetaan lopulliseen valintaan. Fill Holes -kohdassa voit määrittää, otetaanko kenttien väliset reiät mukaan vai ei. Aseta Tolerance-arvoksi 21 ja Soften Edge -arvoksi 7.

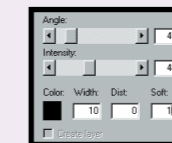
2 Napsauta ankan nokkaa. Suurin osa siitä tulee valintaan, mutta jos haluat valita mukaan vielä lisää, pidä Vaihto-näppäintä pohjassa ja valitse haluamasi alueet joukkoon. Jos valinta onkin liian suuri, pidä Control-näppäintä painettuna ja napsauttele ylimääräiset alueet pois valinnasta. Tätä malliankkaamme monimutkaisemmissa kuvissa voit joutua muuttamaan toleranssiarvoa usein ja napsauttelemaan kuvan osia Vaihto- ja Control-näppäinten kanssa.



3 Napsauta Mask-painiketta, kun valinta on mielestäsi kohdallaan.

4 Napsauta Tool-valikkoa ja valitse alakohta Mask ja Mask to alpha. Tausta muuttuu läpinäkyväksi ja anka on vapaa.

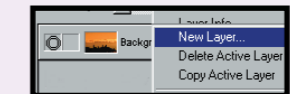
5 Napsauta Filter-valikkoa ja valitse Special Tools. Valitse alakohta Shadow ja säädä Angle-arvoksi 43, Intensity-arvoksi 40 sekä Width- ja Soft-arvoiksi 10. Kuva saa pienen varjon.



6 Nyt pienennämme kuvaa hieman. Avaa Tool-valikko ja valitse Imagen alakohta Scale Picture. Säädä X- ja Y-arvoiksi 25 %.



8 Seuraavaksi lisäämme kuvaan tekstin. Napsauta Layers-valikkoa hiiren oikeanpuoleisella painikkeella ja valitse New Layer. Valitse kerrostyypiksi Text ja anna kuvalle nimi Lucky. Sitten voit kirjoittaa tekstin ruudulle ja muuttaa vielä fonttia ja sen kokoakin, jos olet ensin valinnut View-valikon kohdan Font. Kun teksti on valmis, voit vetää sen oikealle paikalleen Siirto-työkalulla.



Tämän opit tänään
 1. Kuvan kirkkauden säätö
 2. Maskin valitseminen
 3. Kerrosten reikien käyttö
 4. Ankan vapauttaminen