

OLGA VASIĻJEVA



Gimp

v2.4.3

**Lietotāja
rokasgrāmata**

SATURS

IEVADS.....	5
I DAĻA SĀKOT DARBU	6
1. NODAĻA IEVADS	6
1. Esiet sveicināti GIMP	6
1.1. Autori	6
1.2. GIMP Palīdzības sistēma	6
1.3. Raksturzīmes un iespējas.....	7
2. Kas jauns GIMP?	8
2.1. Saderība un standartu atbalsts.....	8
2. NODAĻA ĪEDARBINOT GIMP	9
1. GIMP palaišana.....	9
1.1. Atbalstītājplatformas.....	9
1.2. Valoda.....	9
2. Sākot GIMP pirmo reizi	11
2.1. Beidzot.....	11
3. NODAĻA PIRMIE SOĻI.....	12
1. Pamatkonceptija.....	12
2. Galvenie logi	14
2.1. Galvenā Rīku Josla (Main Toolbox)	16
2.2. Attēla Logs (Image Window).....	18
2.3. Dialoglodziņi un dokošana	20
3. Atsauksana (Undoing).....	25
3.1. Darbības, kuras nevar tikt atsauktas.....	25
4. GIMPLite steigā.....	27
4.1. Nolūks	27
4.2. Attēla izmēra mainīšana (Scale)	28
4.3. JPEG failu izmēra samazināšana	30
4.4. Attēla apcirpšana (Crop)	33
4.5. Attēla režīma maiņa (Mode).....	35
4.6. Attēla Apmešana (Flip)	37
II DAĻA KĀ KĻŪT PAR GIMP LIETPRATĒJU?	38
4. NODAĻA ATTĒLU IEGŪŠNA	38
1. Attēlu veidi.....	38
2. Jauna faila veidošana	40
3. Faila Atvēršana	41
3.1. Atvērt Failu (Open File)	41
3.2. Atvērt atrašanās vietu	42
3.3. Atvērt Pēdējos (Open Recent)	42
3.4. Failu Pārlūks (File Browser).....	42
3.5. Pārvilkšana un Nomešana (Drag and Drop).....	43
3.6. Kopēt un Ielīmēt (Copy and Paste)	43
3.7. Attēlu Pārlūks (Image Browser).....	43
5. NODAĻA ATTĒLU IZŅEMŠANA NO GIMP.....	44
1. Faili.....	44
1.1. Attēlu Saglabāšana (Saving Images)	44
1.2. Failu saglabāšana (Saving files)	44
2. Attēlu sagatavošana internetam	51
2.1. Attēli ar optimālām izmēra un kvalitātes proporcijām	51
2.2. Vēl lielāka faila izmēra samazināšana.....	52
2.3. Caurspīdību saturošu attēlu saglabāšana.....	52

6. NODAĻA ZĪMĒŠANA AR GIMP	54
1. Atlase (Selection)	54
1.1. Atstarpošana (Feathering).....	55
1.2. Atlases pataisīšana par daļēji caurspīdīgu	56
2. Atlases veidošana un pielietojums.....	57
2.1. Atlases pārvietošana.....	57
2.2. Brīvas atlases veidošana.....	58
3. ĀtrāsMaskas (QuickMask) režīms	59
3.1. Pārskats.....	59
3.2. Parametri.....	60
4. ĀtrāsMaskas izmantošana.....	60
5. Otas (Brushes).....	61
6. Otu izmēra maiņa.....	63
6.1. Otu izmēra maiņa.....	63
7. Krāsu paletes	64
7.1. Krāsu karte (Colormap).....	65
8. Vienkāršu objektu zīmēšana.....	66
8.1. Taisnas līnijas zīmēšana.....	66
8.2. Vienkāršas formas zīmēšana.....	67
7. NODAĻA ATTĒLU SAVIETOŠANA	68
1. Iepazīšanās ar slāņiem	68
1.1. Slāņu parametri (Layer properties).....	68
2. Jaunu slāņu veidošana	70
3. Teksts un Fonts.....	71
8. NODAĻA FOTOGRĀFIJU UZLABOŠANA.....	73
1. Darbs ar fotogrāfijām no digitālās fotokameras	73
1.1. Ievads.....	73
1.2. Kompozīcijas uzlabošana.....	73
1.3. Krāsu uzlabošana.....	74
1.4. Asuma pielāgošana (Adjusting Sharpness).....	76
1.5. Nevēlamu objektu izņemšana no attēla	77
1.6. Rezultātu saglabāšana.....	78
III DAĻA FUNKCIJAS	80
9. NODAĻA RĪKU JOSLA	80
1. Rīku josla	80
1.1. Rīku opcijas (Tool Options).....	80
2. Atlases rīki.....	82
2.1. Kopīgās raksturpazīmes	82
2.2. Taisnstūra atlases rīks (Rectangle Selection).....	85
2.3. Elipses atlases rīks (Ellipse Selection Tool).....	89
2.4. Brīvās atlases rīks jeb Laso (Free selection tool/Lasso).....	91
2.5. Burvju nūjiņas rīks (Magic wand tool).....	92
2.6. Atlase pēc krāsas (Select by color).....	94
2.7. Šķēres (Scissors).....	95
2.8. Priekšplāna atlases rīks (Foreground select tool)	97
3. Otu rīki.....	100
3.1. Kopīgās raksturpazīmes	100
3.2. Zīmēšanas rīki (Painting tools)	103
3.3. Krāsu spainītis (Bucket fill).....	106
3.4. Pārejas rīks (Blend tool).....	108
3.5. Dzēšgumija (Eraser).....	111
3.6. Tinte (Ink).....	113
3.7. Klonēšana (Clone tool).....	115
3.8. Dziedēšanas rīks (Heal tool).....	117
3.9. Perspektīvas klonēšanas rīks (Perspective clone tool).....	119
3.10. Saritināšanas rīks (Convolve tool).....	121
3.11. Pludināšanas rīks (Smudge tool).....	123
3.12. Dedzināšanas rīks (Burn tool)	124
4.1. Kopīgas raksturpazīmes	126

4.2. Pārvietošanas rīks (Move tool)	128
4.3. Izlīdzināšanas rīks (Align tool)	130
4.4. Apgraizīšanas rīks (Crop tool).....	132
4.5. Rotēšanas rīks (Rotate tool).....	134
4.6. Apmešanas rīks (Flip tool).....	136
5. Citi rīki	137
5.1. Krāsu savācējs (Color picker)	137
5.2. Lupa (Magnify)	139
5.3. Teksts (Text).....	140

IEVADS

Šī rokasgrāmata ir piemērota ikvienam – gan lietotājam ar minimālām zināšanām par datoru, gan pieredzējušam rastra grafika programmu lietotājam.

Rokasgrāmatā atrodami apzīmējumi:

PADOMS šeit atradīsiet vērtīgu padomu.

PIEZĪME par lietām, kas būtu jāievēro un jāiegaumē.

UZMANĪBU brīdinājums par iespējamajām negatīvajām darbības sekām.

(Nosaukums angļu valodā)

Atsauce uz citu sadaļu, kas atrodas šajā rokasgrāmatā.

Klaviatūras Taustiņš.

Rokasgrāmatā papildināta ar krāsainiem autores ekrānu uzņēmumiem un fotogrāfijām no personīgā arhīva.

No sirds ceru, ka šī pamācība noderēs plašam **GIMP** lietotāju lokam.

I daļa SĀKOT DARBU

1. nodaļa IEVADS

1. Esiet sveicināti GIMP

GIMP ir daudzplatformu foto manipulēšanas rīks. GIMP ir GNU Image Manipulation Program akronīms. GIMP ir piemērots dažādu foto manipulācijas uzdevumu veikšanai, tai skaitā fotogrāfiju pielabošanai, attēla komponēšanai un atjaunošanai.

Tam ir daudzas iespējas. GIMP var tikt lietots kā vienkārša zīmēšanas programma, augstas kvalitātes foto pielabošanas programma, tiešsaistes pakešu apstrādes sistēma, masu produkcijas attēlu renderers, attēlu formāta pārveidotājs utt.

GIMP ir domāts patērēšanai un paplašināšanai. Tas ir veidots tā, lai tā iespējas varētu paplašināt ar spraudņiem un darīt gandrīz visu iespējamo. Uzlabotā skriptu saskarne ļauj darīt visu sākot ar vienkāršāko uzdevumu un beidzot ar vissarežģītāko attēla manipulāciju procedūru skriptu veidošanu.

Vieno no GIMP stiprajām pusēm ir tā brīvā pieejamība un savietojamība ar daudzām operētājsistēmām. Lielākajā daļā GNU/Linux piedāvājuma GIMP ir iekļauts kā standartaplikācija. Tāpat GIMP ir pieejams citām operētājsistēmām, piemēram, Microsoft Windows™ vai Apple's Mac OS X™ (Darwin). GIMP ir bezmaksas aplikācija, kas atrodas zem General Public licences. GPL nodrošina lietotājiem brīvu piekļušanu pirmkodam un tā mainīšanu.

1.1. Autori

GIMP pirmo versiju uzrakstīja Pīters Matis (Peter Mattis) un Spensers Kimbals (Spencer Kimball). Pēdējā laikā arī daudzi citi attīstītāji ir devuši savu ieguldījumu, kā arī tūkstoši cilvēku ir snieguši atbalstu testēšanā. Šobrīd GIMP jauno laidien vada Svens Ņūmans (Sven Neumann) un Mičs Naterers (mitch Natterer), un daudzi citi cilvēki, saukti par GIMP-komandu.

1.2. GIMP Palīdzības sistēma

GIMP Dokumentācijas Komanda un citi lietotāji ir jūs nodrošinājuši ar informāciju, kas nepieciešama, lai saprastu, kā lietot GIMP. Lietotāja Rokasgrāmata ir šīs palīdzības svarīga sastāvdaļa. Patreizējā versija ir Dokumentācijas Komandas mājas lapā (<http://docs.gimp.org/>) HTML formātā. HTML versija ir pieejama arī kā kontekstjūtīgā palīdzība (ja esat to uzinstalējis), kas pieejama nospiežot F1 pogu, strādājot ar aplikāciju. Palīdzība konkrētam izvēlnes vienumam ir pieejama nospiežot F1 taustiņu, kamēr peles kursora atrodas uz izvēlnes vienuma. Turpiniet lasīt, lai sāktu savu GIMP ceļojumu.

1.3. Raksturzpažīmes un iespējas

Sekojošais saraksts ir īss raksturzpažīmju un iespēju pārskats, ko piedāvā GIMP:

- Pilns zīmēšanas rīku komplekts, kurā iekļautas otas, zīmulis, pulverizators, klonēšanas rīks u.c.
- Apakšpikseļu iztveršana visiem zīmēšanas rīkiem, paredzēta augstas kvalitātes kropļojumnovēršanai.
- Pilns alfa kanālu atbalsts darbam ar caurspīdīgumu.
- Slāņi un kanāli.
- Procesuāla datubāze GIMP funkciju izsaukšanai no ārējām programmām, piemēram, Script-Fu
- Uzlabotas skriptu veidošanas iespējas
- Daudzkārtīgas atsaukšanas un atsaukšanas atcelšanas iespējas, ko ierobežo tikai vieta diskā
- Transformācijas rīki, kuros iekļauta pagriešana, rotēšana, mēroga mainīšana, apmešana un apgriešana
- GIF, JPEG, PNG, XPM, TIFF, TGA, MPEG, PS, PDF, PCX, BMP un citu formātu atbalsts.
- Iezīmēšanas rīki, piemēram, taisnstūris, elipse, brīvrokas, bezier un inteligentā iezīmēšana.
- Spraudņi, kas ļauj vieglu failu formātu un efektu filtru pievienošanu.

2. Kas jauns GIMP?

GIMP 1.0. pakāpeniski uzvērsās par stabilo un plaši izmantoto 1.2. versiju. Pēc trīs gadiem, kad GIMP attīstība pietuvinājās jaunai stabīlai versijai izlaišanai, viņi nolēma, ka būtiskas izmaiņas programmas iekšienē bija pietiekams pamatojums 2.0. versijas izlaišanai. 2.0.0. tika izlaista 2004.gada 23.martā. Savukārt versijā 2.2. izstrādātāji pievienoja vairumu jaunu raksturzīmju, kam nebija nepieciešamas lielas, stabilitāti apdraudošas izmaiņas. Šī versija tika izlaista 2004.gada 19.decembrī. Šajā nodaļā īsi aprakstītas jaunās raksturzīmes, kas tika pievienotas GIMP 2.2., kā arī tās, kas bija arī versijā 2.0.

GIMP jaunākajai 2.4 versijai ir uzlabots izskats, kas liek tam izskatīties „iederīgā” jebkurā operētājsistēmā. Jaunums ir arī otu izmēra ēnas, priekšplāna iezīmēšanas rīki, izlīdzināšanas rīks, pilnkrāna skatījums un daudz kas cits.

Šeit jūs atradīsiet īsu svarīgāko GIMP 2.4. raksturzīmju kopsavilkumu. Ir arī daudzi citi mazāki labojumi, ko ilgtermiņa lietotāji no teikti pamanīs un novērtēs (un par kurām sūdzēsies!). Tāpat jaunajā versijā ir veiktas lielas izmaiņas spraudņu programmēšanā un sript-fu veidošanā, kas šeit nav aprakstītas.

2.1. Saderība un standartu atbalsts

- Jūs varat vilkt-un-nomest vai kopēt-un-ielīmēt attēla datus no GIMP uz jebkuru citu aplikāciju, kas atbalsta attēlu/png nomašānu (pašlaik vismaz Abiword un Kword) un attēla/xml+svg nomašānu (atbalsta Inkscape). Tātad jūs varat kopēt-un-ielīmēt līknes no Inkscape uz GIMP, un tad pārvilkt iezīmēto formu uz Abiword, lai tas ierindotu attēlu Jūsu dokumentā.
- Paraugi tagad ir GtkPixbuf atbalstīts formāts, ieskaitot png, jpeg, xbm uc.
- GIMP var ielādēt gradientus no SVG failiem, un paletes no ACT un RIFF failiem.
- Ir paplašināts pārvilkšanas un nomašānas atbalsts. Tagad Jūs varat nomest failus un URL uz attēla loga un tie atvērsies jau esošajā attēlā kā papildus slāņi.

2. nodaļa Iedarbinot GIMP

1. GIMP palaišana

Visbiežāk darbu ar GIMP sāk vai nu uzlikšķinot uz ikonas, vai ierakstot **gimp** komandrindā. Ja Jums ir uzinstalētas vairākas GIMP versijas, var gadīties, ka būs nepieciešams ierakstīt **gimp-2.2.**, lai izsauktu jaunāko versiju. Ja vēlaties, Jūs varat komandrindā pievienot arī attēlu failu sarakstu pēc programmas nosaukuma, un GIMP tos automātiski atvērs. Ir iespējams arī atvērt failus caur GIMP, kad tas ir palaists. Vairumā operētājsistēmu Jūs varat uzstādīt iespēju, ka dažādi attēlu failu formāti tiek „asociēti” ar GIMP, kas liks tiem atvērties GIMP logā pēc šo ikonu izsaukšanas.

1.1. Atbalstītājplatformas

GIMP ir visplašāk atbalstītā attēlu programma, kas šobrīd pieejama. Platformas, uz kurām GIMP strādā ir:

GNU/Linux™, Apple Mac OS X (Darwin)™, Microsoft Windows 95, 98, Me, XP, NT4, 2000™, OpenBSD™, NetBSD™, FreeBSD™, Solaris™, SunOS™, AIX™, HP-UX™, Tru64™, Digital UNIX™, OS/1™, IRIX™, OS/2™ and BeOS™.

GIMP var viegli pieslēgt arī citām operētājsistēmām, tāpēc, ka tā pirmkods ir brīvi pieejams.

1.2. Valoda

Vairumā gadījumu GIMP pats uztver sistēmas valodu. Taču reizēm tas var neizdoties vai Jūs vēlēsities citu valodu. Valodu mainīt ir iespējams šādi:

Linux

LINUX: konsolē ierakstiet **LANGUAGE=en gimp** vai **LANG=en gimp**, nomainot en uz fr, de, lv... attiecīgi jūsu izvēlētajai valodai.

Windows XP

Control Panel\System\Advanced\Environment Variables\System Variables\New ierakstiet LANG „name” lauciņā un eng, fr, de vai lv pie „value”. Uzmanību! Jums sava izvēlē jāapstrišina ar trīs **OK** pogām.

Ja valodu vēlaties mainīt bieži, varat izveidot paketes failu. Atveriet NotePad. Ierakstiet sekojošo komandu (piemēram, latviešu valodai):

```
set lang=lv
cd c:\Program Files\GIMP-2.0\bin
GIMP-2.2.exe
```

Saglabājiet šo failu kā GIMP-LV.BAT (vai citu nosaukumu, bet vienmēr beigās rakstiet .BAT) Izveidojiet īsinājumikonu un pārvelciet to uz darbvirsmas.

Windows ME

Start->Programs->Accesories->System Tools->System Informations->Tools->System Configuration Utility->"Enviroment" cilne->"New" poga: ierakstiet LANG „name” lauciņā un eng, fr, de vai lv pie „value”.

Windows 95/Windows 98

Pierakstiet `set lang=lv` failā, kas atrodas C:\autoexec.bat.

Apple Mac OS X

Ejiet uz `System Preferences\International\Language` un izvēlieties valodu.

2. Sākot GIMP pirmo reizi

Pirmo reizi palaižot GIMP, tas iziet cauri vairākiem soļiem, lai uzstādītu opcijas un direktorijas. Šī procesa laikā izveidojas Jūsu sākumdirektorija apakšdirektorija ar nosaukumu `.gimp.-2.2`. Visa informācija par Jūsu izdarītajām izvēlēm saglabājas šajā direktorijā. Ja Jūs vēlāk to dzēšat vai pārsaucat, nākamajā GIMP palaišanas reizē tas atkārtoti iziet cauri visiem soļiem un izveido jaunu `.gimp.-2.2` direktoriju. Jūs to varat izmantot savā labā, ja vēlaties izpētīt dažādu izvēļu ietekmi bez jau eksistējošas instalācijas dzēšanas, vai arī, ja esat izmainījis kaut ko tik ļoti, ka tam nepieciešams labojums.

Lielāka daļa GIMP instalācijas ir tik vienkārša, ka varat tikai apstiprināt noklusētās izvēles katrā solī, un vēlāk piergulēt Jums nepieciešamo izmantojot Izvēles dialoglodziņu (*Preferences*). Svarīgākā lieta pārdomām ir tas, cik daudz atmiņas esat gatavs dot GIMP kešatmiņai.

2.1. Beidzot...

Vēl pāris ieteikumi, pirms sākat darbu. Pirmkārt, katru reizi, kad Jūs palaižat GIMP, pēc noklusējuma tas parāda Padomu(*Tip*). Šajos padomos ietvertas lietas, ka ir ļoti noderīgas, bet grūti apgūstamas pašmācības ceļā, tāpēc ir vērts tām pievērst uzmanību. Ja Jums traucē Padomu logs, to var arī atslēgt, taču Jums tas būtu jāizlasa. Ērtības labad jūs tos varat lasīt jebkurā laikā izmantojot izvēlnes komandu **Help**→**Tips**. Otrkārt, ja pamanāt, ka GIMP nedarbojas pavisam vai tā darbībā vērojamas kļūdas, lūdzu, apskatiet nodaļu Kļūdas. Laimīgu GIMPošanu!

3. nodaļa PIRMIE SOĻI

1. Pamatkonceptija

Šī nodaļa ir īss ievads GIMP pamatkonceptijā un terminoloģijā, kas nepieciešama, lai atvieglotu turpmāko darbu ar šo rokasgrāmatu. Viss šeit rakstītais visur citur ir aprakstīts daudz padziļinātāk. Pārsvārā šajā nodaļā ir maz saišu un norādēm uz citām lapām: viss sekojošais ir viegli atrodamas satura rādītājā.

Attēli (*Images*)

Attēli ir GIMP darba būtība. Vispārināti ar „attēlu” saprot konkrētu failu, piemēram, JPEG vai TIFF failu. Jūs varat iedomāties attēlu arī kā vienu logu, taču tas nav korekti, jo ir iespējams atvērt vienu failu vairākos logos. Nav iespējams, ka vienā logā atvērti vairāki attēli.

GIMP attēls var būt visai sarežģīts. Tā vietā, lai attēlu uztvertu kā papīra lapu ar bildīti uz tās, Jums būtu jāiedomājas, ka attēls ir grāmata, kuras lapas ir Slāņi (*Layers*). Bez kaudzes ar Slāņiem, GIMP attēls var saturēt arī iezīmējumu, kanālus un ceļiem. Patiesībā, GIMP nodrošina mehānismu, kas savā starpā savieno patvaļīgas attēla datu daļiņas, ko sauc par „parazītiem”.

GIMP var atvērt vienlaikus vairākus attēlus. Ja tie ir lieli, katrs attēls var aizņemt daudzus atmiņas megabaitus, taču GIMP ir izstrādāta tādas atmiņas sistēma, kas ļauj tam veikli tikt galā arī ar lieliem attēliem. Taču visu ierobežo atmiņa, tāpēc, strādājot ar attēliem, ir derīgi maksimāli palielināt sava datora operatīvo atmiņu (RAM).

Slāņi (*Layers*)

Ja attēls ir kā grāmata, tad slāņi ir tās lapas. Vienkāršākie attēli satur tikai vienu slāni, un ar tiem var apieties tāpat, kā ar papīra gabalu, taču pieredzējuši GIMP lietotāji bieži strādā ar attēliem, kuriem ir vairāki slāņi, dučiem slāņu. Slāņiem jābūt caurspīdīgiem un tiem nebūtu jāapklāj viss attēls, tāpēc, kad skatāties uz attēlu, Jūs varat redzēt vairāk, nekā tikai pirmo attēla slāni: Jūs redzat arī pārējo slāņu elementus.

Kanāli (*Channels*)

GIMP kanāli ir mazākās slāņu apakšgrupas, no kurām sastāv attēls. Katrs slāņa kanāls ir tikpat liels kā pats slānis, kuram tas pieder, un tātad sastāv no tiem pašiem pikseliem. Katrs pikselis, savukārt, tiek uztverts kā konteineris, kuram var piešķirt vērtību no 0 līdz 255. Konkrētā šīs vērtības nozīme atkarīga no kanāla veida, piemēram, RGB krāsu shēmā vērtība R-kanālā nozīmē sarkanā daudzumu, kas pievienots dažādu pikseļu krāsai. Selekcijas kanāla vērtība nosaka, cik izteikti pikseli tiek iezīmēti, bet alfa kanālā vērtība nosaka, cik caurspīdīgi ir attiecīgie pikseli.

Atlase (*Selection*)

Bieži vien darbojoties ar attēlu, Jūs vēlaties, lai tiktu mainīta tikai kāda tā daļa. To padara iespējamu „atlases” mehānisms. Katram attēlam ir sava atlase, ko Jūs parasti redzat kā punktētu līniju, kas atdala atlases daļu no neatlasītās (tā saucamās „skudriņas”). Patiesībā tas ir neredzams maldinošs priekšstats: atlasītais ir pelēkais kanāls. Punktētā līnija, ko Jūs redzat, ir tikai kontūra. Jūs jebkurā laikā varat apskatīt atlases kanālu visā krāšņumā, nospiežot **QuickMask** pogu.

Lielu lomu GIMP efektīvā apguvē spēlē māksla veidot labas atlasas – daļiņas, kas satur tikai to, kas Jums nepieciešams – ne vairāk, ne mazāk. Darbs ar atlasēm ir ļoti svarīgs, tāpēc GIMP Jums piedāvā virkni ar atlasas rīkiem, izvēlni atlasu pārvaldīšanai, un iespēju pārslēgties uz QuickMask režīmu, kurā Jūs varat ar atlasī darboties kā ar krāsu kanālu.

Atsauksana (*Undo*)

Ja Jums gadījusies kļūda, Jums ir iespēja to atsaukt. Gandrīz viss, ko darāt ar attēlu ir atsaucams – atgriežams sākotnējā stāvoklī. Faktiski, Jūs varat atsaukt būtisku daudzumu pēdējo izmaiņu, ja nolemjat, ka tās ir nepareizas. GIMP to padara iespējamu, glabājot izmaiņu vēsturi. Taču šī vēsture patērē atmiņu, tāpēc atsauksana nevar būt bezgalīga. Dažas darbības patērē pavisam maz atmiņas, tāpēc varat atsaukt dučiem tādu, pirms vecākās no vēstures tiek automātiski izdzēstas. Jūs varat manīt atmiņas daudzumu, kas atvēlēta šai vēsturei, taču parasti vismaz 2-3 jaunākās darbības var tikt atsauktas. (Svarīgākā darbība ir attēla aizvēršana, pēc kuras pēdējās izmaiņas atsaukt vairs nav iespējams. Tāpēc, pirms attēla aizvēršanas, GIMP Jums jautās apstiprinājumu, ka tiešām vēlaties aizvērt attēlu un saglabāt izmaiņas tajā.)

Spraudņi (*Plug-ins*)

Daudzas, visdrīzāk visas lietas, ko var darīt ar attēlu, GIMP aplikācija veic pati. Taču GIMP ļauj plašu spraudņu lietošanu – ārējās programmas, kas cieši sadarbojas ar GIMP un spēj veikt manipulācijas ar attēlu un citām GIMP sastāvdaļām. Daudzi nepieciešamākie spraudņi ir pievienoti GIMP komplektācijai, kā arī daudzi citi ir pieejami citviet. Faktiski, iespēja rakstīt spraudņus un skriptus ir vienkāršākais veids, kā cilvēki, kas nav GIMP attīstības komandā, var veikt izmaiņas un uzlabojumus GIMP darbā.

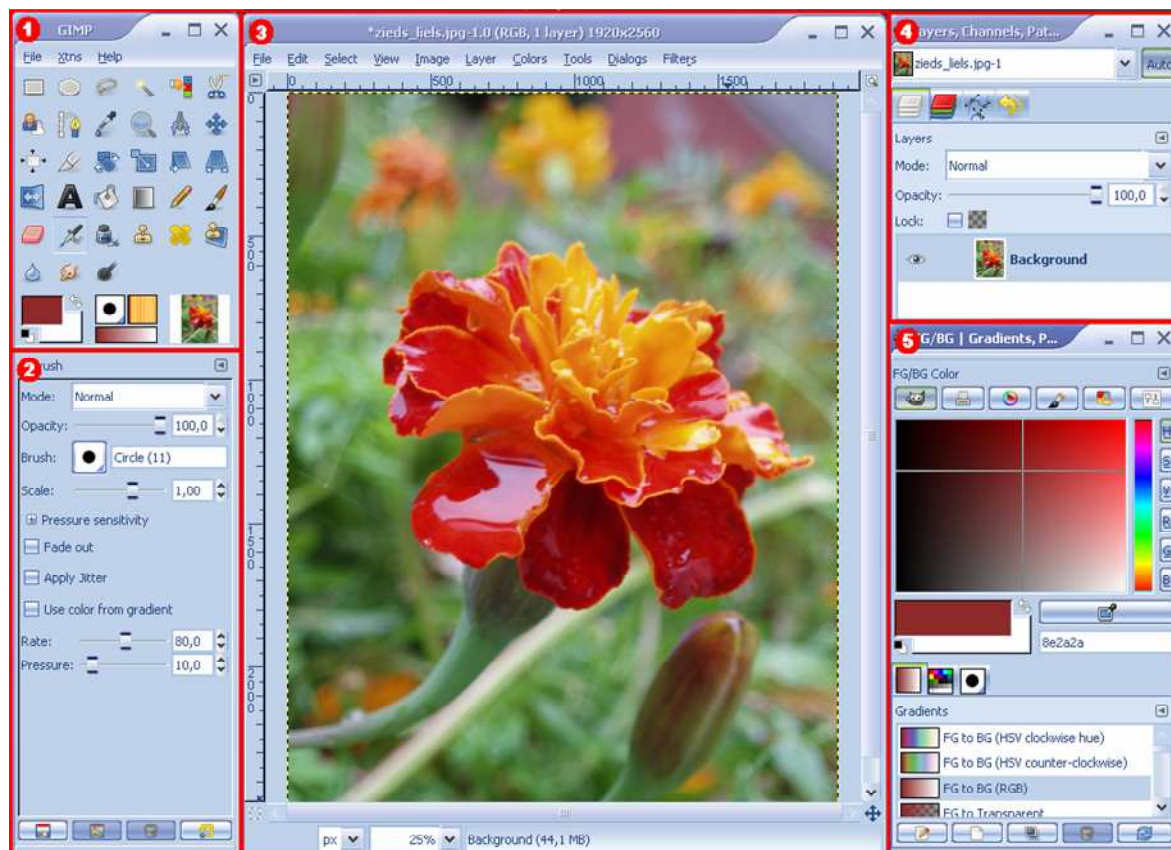
Visas komandas Filtru izvēlnē (Filters) un vairums komandu citās izvēlnēs īsteno spraudņi.

Skripti (*Scripts*)

Bez spraudņiem, kas ir C valodā rakstītas programmas, GIMP atbalsta arī skriptu izmantošanu. Lielākā esošo skriptu daļa ir sarakstīta Script-Fu valodā, kas ir raksturīga GIMP. Tāpat skriptu veidošana ir iespējama arī izmantojot Python vai Perl valodas. Šī valodas ir parocīgākas un spēcīgākas par Script-Fu, taču to trūkums ir atkarība no programmatūras, kas nenāk komplektācijā ar GIMP, tāpēc nav garantijas, ka tie strādās visās GIMP versijās.

2. Galvenie logi

Ilustrācija 3.1. Ekrānuzņēmums ar standarta GIMP logiem



Augstāk redzamajā ekrānuzņēmumā redzams tipisks GIMP logu izkārtojums, kas ir ērti izmantojams. Redzami pieci logi:

1. *Galvenā Rīku Josla (Main Toolbox)*: Šī ir GIMP sirds. Tajā iekļauta izvēlne un ikonu komplekts, ko lieto, lai izvēlētos rīku.
2. *Rīku Opcijas (Tool Options)*: Tajā attēlotas izvēlēta rīka opcijas (šajā gadījumā Taisnstūra Atlases Rīks).
3. *Attēla logs (Image Window)*: Katru attēlu GIMP atver atsevišķā logā. Vienlaikus var tikt atvērti vairāki attēli – to skaitu ierobežo tikai atmiņas daudzums. GIMP var palaist arī bez atvērta attēla, bet tādā gadījumā no aplikācijas gandrīz nav jēgas.
4. *Slāņu Dialogs (Layers Dialog)*: Šis dialoglodziņš parāda pašlaik atvērtā attēla slāņu struktūru un ļauj to visādi mainīt. Dažas vienkāršākās lietas ir iespējams paveikt arī bez šī lodziņa, taču pat ne visai pieredzējuši GIMP lietotāji atzīst, ka bez tā iztikt ir ļoti grūti.
5. *Otas/Modeļi/Gradienti (Brushes/Patterns/Gradients)*: Zem slāņu dialoglodziņa atrodas lodziņš otu, modeļu un gradientu pārvaldīšanai.

Šie ir minimālie uzstādījumi. GIMP vēl ir vairāk par duci dažādu dialoglodziņu dažādiem mērķiem, bet tos lietotāji parasti atver, kad nepieciešams un pēc darba aizver. Zinoši lietotāji parasti vienmēr atstāj Rīku joslu (*Toolbox*) ar opcijām un Slāņu (*Layers*) dialogu. Rīku josla ir nepieciešama daudzām operācijām ar

GIMP, faktiski, to aizverot, arī pati GIMP aplikācija aizvērsies (tiesa, Jums pārjautās, vai tiešām to vēlaties). Rīku Opcijas ir atsevišķs lodziņš, ekrānu uzņēmumā parādīts pievienots Galvenajai Rīku Joslai. Zinoši lietotāji gandrīz vienmēr tos izkārt šādi – neredzot rīku opcijas ir grūti tos lietot. Slāņu dialoglodziņš nepieciešams strādājot ar vairākslāņu attēlu – tiklīdz Jūs sāksiet darboties ar sarežģītākām funkcijām, tas būs nepieciešams visu laiku. Un visbeidzot ērts attēla izkārtojums uz ekrāna ir pats par sevi saprotams.

PADOMS

Ja pazūd standarta izkārtojums, jūs to varat viegli atgūt. Rīku joslā izvēloties **File**→**Dialogs**→**Create New Dock**→**Layers, Channels, and Paths**, parādīsies tāds Slāņu dialogs kā ekrānu uzņēmumā. Savukārt izvēloties **File**→**Dialogs**→**Tool Options**, parādīsies jauns Rīku opciju logs.

Atšķirībā no citām programmām, GIMP neļauj izvietot visu – vadības rīkus un attēlus – vienā visaptverošā logā. GIMP attīstītāji vienmēr uzskatījuši, ka tas ir nepraktiski, jo liek programmai izpildīt dažādas funkcijas, kuras efektīvāk ir kontrolēt atsevišķos logos. Tas ne tikai izniekotu programmētāju laiku, bet ir arī gandrīz pilnīgi neiespējami panākt, lai tas darbotos visās operētājsistēmās, kurās GIMP ir paredzēts lietot.

GIMP sākotnējās versijas (līdz 1.2.5.) šķiedās ar dialoglodziņiem – pieredzējušiem lietotājiem bija vienlaicīgi jāoperē ar duci dažādu pa ekrānu izmērtu lodziņu. GIMP 2.0 šajā aspektā ir daudz pilnīgāks, jo tas ļauj savā starpā ērti savienot dažādus lodziņus. Pie šīs sistēmas ir jāpieder, taču GIMP veidotāji cer, ka Jums tas patiks.

Turpmākās nodaļas Jūs iepazīstinās ar katra ekrānu uzņēmumā parādītā lodziņa sastāvdaļām, paskaidrojot, kas tie ir un ko tie dara. Tiklīdz būsiet izlasījis par dialoglodziņiem, kā arī nodaļu par GIMP attēlu pamatstruktūru, Jūs zināsit pietiekami, lai sāktu izmantot GIMP vienkāršākajām attēlu manipulācijām. Vēlāk Jūs varēsiet izskatīt pārējo lietotāja rokasgrāmatas daļu, lai iepazīstos ar neierobežotu skaitu daudz sarežģītāku un specializētāku funkciju aprakstiem. Lai jautri iet!

2.1. Galvenā Rīku Josla (*Main Toolbox*)

Ilustrācija 3.2. Rīku joslas ekrānuzņēmums



Galvenā Rīku josla ir GIMP sirds. Tā ir vienīgā aplikācijas daļa, ko jūs nevarat dublēt vai aizvērt. Lūk, īss ieskats tās sastāvā.

PADOMS

Rīku joslā, tāpat kā vairumā GIMP daļu, uzbīdot peles kursoru uz ikonas un kādu brīdi to nekustinot, parasti parādīsies rīkpadoms (*tooltip*) – ziņa, kas Jums varētu palīdzēt saprast, kas šī par funkciju un kam tā domāta. Tāpat, vairumā gadījumu, jūs varat nospiegt **F1** taustiņu, lai iegūtu vairāk informācijas par to, kas atrodas zem kursora.

1. *Rīkjoslas Izvēlne (Toolbox Menu)*. Šī izvēlne ir īpaša ar to, ka satur komandas, kuras nevar atrast izvēlnēs, kas piesaistītas attēlam. Piemēram, izvēles, dažādi dialoglodziņi u.c. Tās sastāv sīkāk aprakstīts nodaļā **Rīkjoslas Izvēlne**.
2. *Rīku ikonas (Tool icons)*. Šīs ikonas ir pogas, kas iedarbina rīkus dažādiem pielietojumiem: attēla fragmentu atlasei, zīmēšanai uz tiem, to pārveidošanai u.c. Nodaļā **Iepazīšanās ar Rīkjoslu** stāstīts par to, kā strādāt ar rīkiem, savukārt to funkcijas sistemātiski apskatītas nodaļā **Rīki**.
3. *Priekšplāna/Fona krāsas (Foreground/Background colors)*. Redzamajos krāsu laukumiņos parādītas pašlaik GIMP izmantotās priekšplāna un fona krāsas, kuras tiek izmantotas dažādās operācijās. Uzklīkšķinot uz kādas no tām, parādās krāsu izvēlne, kas ļauj mainīt šīs krāsas. Uzklīkšķinot uz dubultās bultiņas, fona krāsa mainās vietām ar priekšplāna krāsu. Uzklīkšķinot uz mazā simboliņa apakšējā labajā stūrī, krāsas paliek melnbaltas.
4. *Otas/Modeļi/Gradienti*. Šie simboli parāda GIMP pašreizējos uzstādījumus otai, kurus izmanto arī pārējie rīki, kas ļauj zīmēt uz attēla (starp citu, „zīmēšana” ietver arī dzēšanu un izmērēšanu); modeli, kuru izmanto atlasītā fragmenta aizpildīšanai; gradientam, ko izmanto plūstošai krāsu pārejai. Uzklīkšķinot uz jebkura no šiem simboliem, parādīsies dialoglodziņš, kurā šos uzstādījumus un krāsas var mainīt.

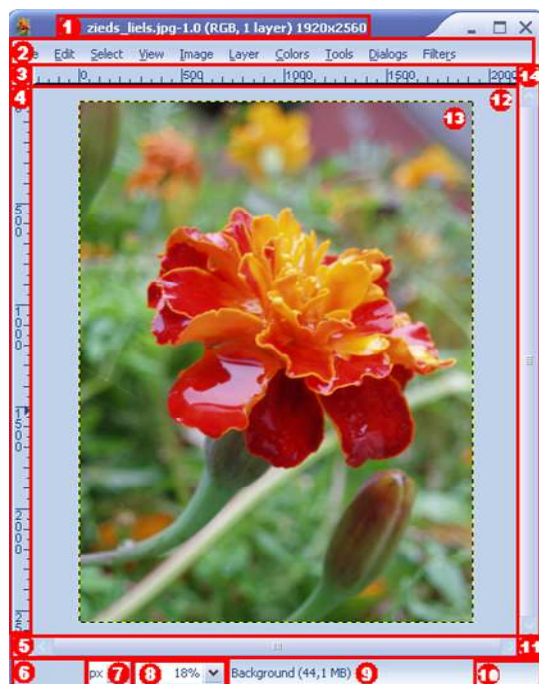
5. *Aktīvais attēls (Active Image)*: GIMP Jūs varat strādāt vienlaicīgi ar vairākiem attēliem, bet aktīvs var būt tikai viens logs. Šeit Jūs redzat samazinātu aktīvā attēla ikonu. Noklikšķinot uz tās, atvērsies dialoglodziņš ar visiem pašlaik atvērtajiem attēliem, ļaujot Jums izvēlēties citu aktīvo logu. To pašu var paveikt uzklikšķinot uz atvērtā attēla loga.

PIEZĪME

Pēc noklusējuma Aktīvā attēla ikona ir noslēpta. Ja vēlaties, Jūs varat to padarīt redzamu [Rīkjoslas iestatījumu](#) (*Toolbox Preferences*) cilnē.

2.2. Attēla Logs (*Image Window*)

Ilustrācija 3.3. Attēla Loga svarīgāko sastāvdaļu ekrānuzņēmums.



Katrs attēls GIMP atveras atsevišķā logā. Sāksim ar īsu attēla loga sastāvdaļu (pēc noklusējuma) aprakstu. Dažas šī loga sastāvdaļas iespējams noslēpt, izmantojot **Skatījuma** (*View*) izvēlni, taču diez vai Jūs to gribēsiet darīt.

1. *Nosaukuma Josla (Title Bar)*: Attēla augšpusē Jūs visticamāk redzēsiet joslu ar faila nosaukumu un tā īsu pamatinformāciju. Šo joslu nodrošina logošanas sistēma, nevis pats GIMP, tāpēc tās izskats dažādās operētājsistēmās var mainīties. **Iestatījumu dialogā** (*Preferences*) Jūs varat pielāgot informāciju, kurai tur jāparādās.
2. *Attēla Izvēlne (Image Menu)*: Tieši zem nosaukuma joslas atrodas attēla izvēlne (ja vien tā nav paslēpta). Ar šīs izvēlnes palīdzību Jūs varat veikt gandrīz visas attēla izmaiņas. Jūs varat izsaukt attēla izvēlni, uzklikšķinot ar labo peles taustiņu uz attēla, vai arī uzklikšķinot ar kreiso peles taustiņu uz mazās bultiņas augšējā kreisajā stūrī. Daudzas izvēlnes operācijas var veikt arī ar tastatūras palīdzību, nospiežot **Alt** taustiņu un kādu no „akcelerācijas” taustiņiem, kas izvēlnē ir pasvītroti. Jūs varat veidot arī paši savas taustiņu kombinācijas, izmantojot *Dynamic Keyboard Shortcuts* iestatījumu dialoglodziņā.
3. *Izvēlnes Poga (Menu Button)*: Uzklikšķinot uz šīs pogas, atveras Attēla izvēlne, tikai rindiņas vietā kolonnas veidā. Izvēlnei var piekļūt arī nospiežot **Shift+F10** taustiņus.
4. *Lineāls (Ruler)*: Noklusējuma izkārtojumā, lineāli atrodas augšā un pa kreisi no attēla un nosaka attēla punktu koordinātes. Ja vēlaties, Jūs varat izvēlēties, kādas koordinātes rādīt. Pēc noklusējuma tiek izmantoti pikseli, taču Jūs tos varat nomainīt uz citām vienībām.
5. *AtrāsMaskas slēdzis (QuickMask toggle)*: Attēla apakšējā kreisajā stūrī atrodas maza poga, kas ieslēdz un izslēdz AtrāsMaskas režīmu, kas reidzēm var būt ļoti noderīgs atlases apskates veids.

6. *Kursora koordinātes (Pointer Coordinates)*: Attēla apakšējā kreisajā stūrī atrodas taisnstūra laukums, kas norāda pašreizējās kursora koordinātes (t.i. peles atrašanās vietu, ja to lietojat), kad vien kursors atrodas uz attēla. Vienības ir tās pašas, kas lineālam.
7. *Vienību Izvēlne (Units menu)*: Pēc noklusējuma, vienības, ko izmanto lineāli ir pikseļi. Izmantojot šo izvēlni, Jūs tās varat nomainīt uz collām, centimetriem un milimetriem uc.
8. *Tālummaiņas poga (Zoom button)*: Ir daudz veidu, kā var pietuvināt un attālināt attēlu, taču šis ir visvienkāršākais.
9. *Statusa lauciņš (Status area)*: Statusa lauciņš parādās zem attēla. Pēc noklusējuma tas norāda, kura attēla daļa pašlaik ir aktīva, un atmiņas daudzumu, kuru attēls patērē. Jūs varat pielāgot šeit atspoguļoto informāciju, izmantot to izvēles (Preferences) dialoglodziņā. Kad Jūs veicat laikietilpīgas operācijas, statusa lauciņš parāda progresa joslu.

PIEZĪME

Ievērojiet, ka patērētās atmiņas izmērs ir atkarīgs no faila izmēra. Piemēram, 69.7Kb .PNG attēls aizņems 246Kb atmiņas, kad tiks atvērts. Tam ir divi iemesli. Pirmkārt, attēls tiek atvērts no saspiebtā .PNG faila. Tad, GIMP šī attēla kopiju saglabā Jūsu datora atmiņā, lai varētu izmantot Atsaukšanas (Undo) komandu.

10. *Atcelšanas poga (Cancel button)*: Loga apakšējā labajā stūrī atrodas Atcelšanas poga. Ja Jūs sākat laikietilpīgu procesu, piemēram, spraudni, un vēlāk izlemjat, ka to nemaz nevēlaties, šī poga atcels šo procesu.

PIEZĪME

Daži spraudņi slikti reaģē uz atcelšanas komandu, un mēdz pēc sevis atstāt nepabeigtus attēla fragmentus.

11. *Navigācijas Vadība (Navigation Control)*: Tā ir maza krustveida poga attēla apakšējā labajā stūrī. Uzklikšķinot uz tās un turot nospiestu peles kreiso taustiņu, parādās logs, kas parāda miniatūru attēlu, kurā ir apvilks pašlaik redzamais attēla fragments. Turot nospiestu peles taustiņu un kustinot kursoru, Jūs varat apskatīt citus attēla fragmentus. Tas ir ērti strādājot ar lielizmēra attēliem, kad apskata tikai tā fragmentu. (Ja Jūsu pelei ir trešais taustiņš, izmantojiet to, lai pārvietotos pa fragmentiem.

12. *Neaktīvais Fona Laukums (Inactive Padding Area)*: Šis fons domāts attēla aktīvā un neaktīvā laukuma atšķiršanai. Jūs nevarat piemērot filtrus vai krāsas neaktīvajam fona laukumam.

13. *Attēla Demonstrējums (Image Display)*: Attēla loga galvenā daļa ir attēla demonstrējums jeb audekls. Tas ir izvietots loga centrā un to apjož dzeltena punktēta līnija, kas norāda attēla un neaktīvā fona laukuma robežu. Jūs varat pietuvināt vai attālināt attēlu izmantojot Tālummaiņas pogu (Zoom).

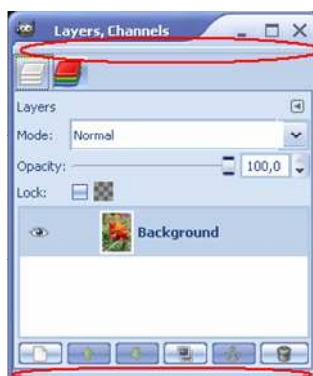
14. *Attēla Loga Izmēra Maiņas Slēdzis (Image Window Resize Toggle)*: Pēc šīs pogas nospiešanas attēla izmērs mainīsies līdz ar loga izmēru.

2.3. Dialoglodziņi un dokošana

2.3.1. Joslu dokošana

GIMP 2.0 un 2.2 versijās, Jums ir dotas plašas iespējas dialoglodziņu izkārtošanā uz ekrāna. Tā vietā, lai katru dialogu atvērtu savā logā, Jūs tos varat grupēt, izmantojot dokus. „Doks” ir aptverošs logs, kurā var satilpināt vairākus patstāvīgus dialoglodziņus, piemēram, Rīku opciju lodziņu, Otu dialogu, Paletes dialogu utt. Doki nevar saturēt attēla logus – katram attēlam vienmēr ir savs logs. Tāpat tie nevar saturēt nepastāvīgus logus, tādus kā Izvēļu vai Jauna attēla dialoglodziņu.

Ilustrācija 3.4. Doks ar izceltām dokošanas joslām.



Katram dokam ir dokošanas joslu komplekts, kā parādīts ilustrācijā augstāk. Tās ir tievas, pelēkas joslas, ļoti neuzbāzīgas un grūti pamanāmas: daudzi lietotāji nezina, ka tādās eksistē, ja vien viņiem nepatrāda.

2.3.2. Doku Pārvilkšanas Rokturi

Katram dokošanai paredzētam dialoglodziņam ir „pārvilkšanas rokturu lauciņi”. Jūs tos varat pazīt pēc tā, ka kursora bultiņa pārvēršas par roku, kad novieto virs roktura. Lai apvienotu dialoglodziņus, vienkārši uzklikšķiniet uz tā pārvilkšanas roktura un pārvelciet uz vienu no doku joslām – dialoglodziņš tiks pievienots izvēlētajam logam. Ja jūs pārvilksiet dialoglodziņu vienkārši uz citu logu, tas tiks pievienots kā cilne.

Ilustrācija 3.5. Dialoglodziņš dokā ar izceltu pārvilkšanas roktura lauciņu.



Šajā ekrānuzņēmumā ir parādīts laukums, kas ļauj izņemt dialogu no doka.

Jūs varat pārvilkt vairākus dialogus vienā doka joslā. Tādā gadījumā tie pārvērtīsies par cilnēm, kurās atspoguļota katra dialoga ikona. Uzklīkšķinot uz cilnes ikonas, izvirzīs konkrēto cilni priekšplānā, lai Jūs ar to varētu darboties.

2.3.3. Attēla izvēlne (*Image Menu*)

Daži doki satur attēla izvēlni: izvēlni, kurā parādīti atvērtie attēli un to nosaukumi. Jūs varat izmantot Attēla izvēlni, lai izvēlētos citu attēlu (nesajauciet šo izvēlni ar attēla izvēlni, kas ir aktīvā attēla izvēlnē). Ja **Auto** poga ir nospiesta, tad izvēlne vienmēr rādīs GIMP pašlaik aktīvā attēla nosaukumu, t.i. attēlu, ar kuru pašlaik strādājat.

Ilustrācija 3.6. Doks ar izceltu attēla izvēlni.



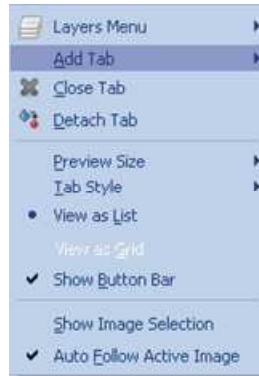
2.3.4. Cilnes Izvēlne (*Tab Menu*)

Ilustrācija 3.7. Dialoglodziņš dokā ar izceltu Cilnes izvēlni.



Katrā dialoglodziņā Jūs varat piekļūt īpašai izvēlnei ar cilņa operācijām, nospiežot Cilnes izvēlnes (*Tab menu*) pogu. Konkrētas komandas, kas attēlotas šajā izvēlnē, katrā dialogā var atšķirties, bet tur vienmēr atrodas operācijas jaunu cilņu veidošanai, to aizvēršanai vai atdalīšanai.

Ilustrācija 3.8. Cilnes izvēlne Slāņu (*Layers*) dialoglodziņā



Cilnes izvēlne piedāvā piekļuvi dažādām komandām:

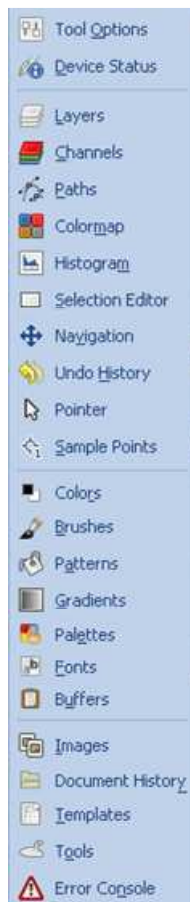
Konteksta Izvēlne

Katras cilnes izvēlnes augšpusē atrodas ieraksts, kas atveras kā konteksta izvēlnes dialoglodziņš, un satur katram dialogam specifiskas operācijas. Piemēram, konteksta izvēlne Modeļu (*Patterns*) dialogam satur operācijas modeļu manipulēšanai.

Pievienot Cilni

Šis ieraksts atveras kā apakšizvēlne un ļauj pievienot lielu daudzumu dokojamu dialogu jaunas cilnes izskatā.

Ilustrācija 3.9. „Pievienot Cilni” apakšizvēlne



Aizvērt Cilni (*Close Tab*)

Šis ieraksts aizver dialoglodziņu. Aizverot pēdējo cilni lodziņā, aizveras arī pats doks. Šīs izvēlnes ieraksta izvēlēšanās ir tas pats, kas nospieš „Aizvērt Cilni” pogu.

Atvienot Cilni (*Detach Tab*)

Šis ieraksts atvieno dialoglodziņu no doka, izveidojot jaunu doku atvienotajam dialoglodziņam. Tas ir tas pats, kas cilnes pārvilkšana no doka uz jebkuru vietu uz ekrāna.

Apskates Izmērs (*Preview Size*)

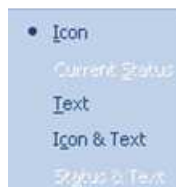
Ilustrācija 3.10. Cilnes izvēlnes apskates izmēra apakšizvēlne.



Vairumam, taču ne visiem dialoglodziņiem ir Cilnes izvēlne ar **Apskates izmēra** (*Preview Size*) opciju, kas atveras kā apakšizvēlne, piedāvājot sarakstu ar izmēriem dialoga sastāvdaļām. Piemēram, Otu dialoglodziņš atspoguļo piedāvāto otu attēlus: Apskates izmērs nosaka, cik lieli šie attēli ir. Pēc noklusējuma tie ir **Vidēja lieluma** (*Medium*).

Cilnes Izskats (*Tab Style*)

Ilustrācija 3.11. Cilnes izvēlnes apakšizvēlne Cilnes Izskats.



Šis ieraksts ir pieejams, kad vienā dokā ir apvienoti vairāki dialoglodziņi: tas atveras kā apakšizvēlne un ļauj izvēlēties cilņu izskatu. Ir piecas iespējas, taču ne visas ir pieejamas dažādos dialogos:

Ikona (Icon)

Šī izvēle liek dialoglodziņiem pārvērsties par ikonām.

Pašreizējais Statuss (Current Status)

Šī izvēle ir pieejama tikai dialogiem, kas ļauj kaut ko izvēlēties, piemēram, otām, modeļiem, gradientiem uc. Tas Jums dod cilni, kas parāda pašreiz izvēlēto vienību.

Teksts (Text)

Šī izvēle Jums dod cilni, kas dialoglodziņu apzīmē kā tekstu.

Ikona un Teksts (Icon and Text)

Šī izvēle Jums dod platākas cilnes, kurās ir gan ikona, gan teksts.

Statuss un Teksts (Status and Text)

Šī izvēle, ja iespējams, attēlo pašreiz izvēlēto vienību kopā ar dialoga veidu.

Parādīt kā sarakstu; Parādīt kā režģi (**View as List; View as Grid**)

Šie ieraksti attēloti dialogos, kas Jums ļauj izvēlēties vienību no kolekcijas: otas, modeļi, fonti uc. Jūs varat izvēlēties, vai rādīt šīs vienības kā vertikālu sarakstu nosaukumiem, vai kā režģi bez nosaukumiem. Katram variantam ir sava priekšrocība: saraksta izskats Jums sniedz vairāk informācijas, taču režģis ļauj redzēt vairāk iespēju vienlaicīgi. Katram dialogam ir savs noklusējuma izskats.

Parādīt Attēla Izvēlni (Show Image Menu)

Šis ir pārslēdzējs. Ja tas ir izvēlēts, Attēla izvēlne tiek parādīta doka augšpusē. Tas nav pieejams dialogiem, kas atrodas zem Rīku joslas. Nejauciet šo izvēlni ar Attēla izvēlni, kas ir aktīvā attēla izvēlne.

Automātiski Sekot Aktīvajam Attēlam (Auto Follow Active Image)

Ja ir izvēlēta šī opcija, dialogs attieksies uz aktīvo attēlu un manīsies līdz ar aktīvā attēla maiņu. Piemēram, ja Jums ir atvērti divi attēli un histogrammas dialogs (un izvēlēta šī opcija), tad tiks attēlota izvēlētā attēla histogramma.

3. Atsaušana (*Undoing*)

Gandrīz viss, ko Jūs izdarāt ar attēlu GIMP, var tikt atsaukts. Pēdējās darbības atsaukt ar **Edit**→**Undo**, izmantojot Attēla izvēlni, bet tas ir nepieciešams bieži, tāpēc ir vērts iegaumēt taustiņu **Ctrl**+**Z** kombināciju.

Arī pašu atsaušanu iespējams atsaukt. Pēc kādas darbības atsaušanas, Jūs to varat atatsaukt, izvēloties **Edit**→**Redo** no attēla izvēlnes, vai izmantot tastatūras īsinājuma taustiņu **Ctrl**+**Y** kombināciju. Reizēm tas ir vērtīgi, lai apskatītu izmaiņas attēlā.

UZMANĪBU

Ja Jūs atsaucat vairākas darbības un tad veicat jaunas izmaiņas attēlā jebkādā veidā, izņemot Atsaušanu vai Atatsaušanu, tās vairs nebūs iespējams atcelt. Risinājums ir izveidot attēla dublikātu un darboties tajā. Atsaušanas/Atatsaušanas vēsture nekopējas, dublējot attēlu.

Ja bieži izmantojat atsaušanu un atatsaušanu, Jums varētu būt ērtāk izmantot Atsaušanas Vēstures dialogu (*Undo History dialog*) – dokojamu dialogu, kas attēlo katra vēstures punkta mazu uzmetumu, ļaujot jums viegli pārvietoties Atsaušanas vēsturē.

PIEZĪME

Kaut arī atsaušanas vēsture ir attēla daļa, pēc tā saglabāšanas šī vēsture tiek dzēsta.

3.1. Darbības, kuras nevar tikt atsauktas

Vairumu izmaiņu attēlā ir iespējams atsaukt. Darbības, kas neko nemaina attēlā, atsaukt nav iespējams. Tās ir tādas operācijas kā attēla saglabāšana faila formātā, attēla dublēšana, attēla daļas kopēšana uz starpliktuvi uc. Nevar tikt atsauktas arī izmaiņas attēla izskatā, piemēram, tuvināšana un tālināšana. Izņēmums ir ĀtrāsMaskas (*QuickMask*) ieslēgšana un atslēgšana.

Pastāv vairākas svarīgas darbības, kas maina attēlu, taču nevar tikt atsauktas.

Attēla aizvēršana

Atsaušanas atmiņa ir daļa no attēla, tāpēc pēc attēla aizvēršanas, visi tās patērētie resursi atbrīvojas, tai skaitā atsaušanas atmiņa. Tāpēc, ja vien attēls pēc iepriekšējās saglabāšanas nav mainīts, GIMP Jums vienmēr jautās, vai tiešām vēlaties to aizvērt.

Attēla atgriešana

Atgriešana nozīmē attēla pārielādi no faila. Parasti GIMP to paveic, aizverot attēlu un izveidojot jaunu, kā sekas ir atsaušanas atmiņas dzēšana. Tāpēc, ja attēls ir neskaidrs, GIMP Jums vienmēr pārjautās, vai tiešām vēlaties to atgriezt.

Darbību daļas

Dažiem rīkiem nepieciešams, lai Jūs veiktu vairākas manipulācijas, pirms tie sāks darboties, bet ļauj atsaukt tikai visu darbību kopumu, nevis atsevišķus elementus. Piemēram, Gudrajām šķērēm (*Intelligent scissors*) nepieciešams, lai Jūs izveidojat noslēgtu ceļu, klikšķinot vairākās attēla vietās un tad klikšķinot atlases vidū, lai izveidotu atlasīti. Jūs nevarat atsaukt atsevišķus klikšķus. Tāpat ir

arī ar Teksta rīku (*Text tool*) – tas neļauj atsaukt atsevišķus burtus vai fontu izmaiņas, tā vietā atsaukts tiek viss teksta slānis.

4. GIMPLite steigā

Šīs pamācības pamata teksta autortiesības pieder Karolai Spīrsai (Copyright © Carol Spears)

4.1. Nolūks

Tātad, Jūs esiet uzinstalējis GIMP savā datorā un Jums nepieciešams veikt ātru izmaiņu attēlā kādam projektam, taču šobrīd nevēlaties neko mācīties par datorgrafiku tikai tāpēc, ka jāveic mazs attēla labojums. Tas ir pilnībā saprotams. GIMP ir spēcīga attēlu manipulācijas programma ar daudz iespējām un rīkiem. Tomēr tas ir ātrs un savā ziņā intuitīvi apgūstams arī maziem darbiņiem. Cerams, šie ātrie risinājumi Jums palīdzēs tikt galā ar savu problēmu un arī turpmāk palikt draugos ar GIMP, lai apgūtu arī sarežģītākus rīkus un metodes tad, kad Jums būs laiks un iedvesma.

Pāris vārdos par šeit izmantotajiem attēliem. Tie nāk no Olgas Vasiljevas personīgā arhīva.

Lai sāktu darbu, Jums būtu jāzina, kā savā datorā atrast un atvērt attēlu. (**File** → **Open** no Rīku izvēlnes).

4.2. Attēla izmēra mainīšana (*Scale*)

Problēma: Jums ir milzīgs attēls, ko vēlaties izvietot kādā tīmekļa lappusē. GIMP ir ātrs risinājums. Mūsu parauga attēla autore ir Olga Vasiljeva.

Ilustrācija 3.12. Parauga attēla izmēra maiņai.



Pirmā lieta, ko droši vien pamanījāt, ir tā, ka GIMP attēlu atver un izvieto proporcionāli loga izmēram. Tāpēc, ja attēls ir liels, GIMP to atvērs samazinātu, lai tas precīzi iekļautos logā. Jūs to varat noteikt pēc procentuālās vērtības joslā zem attēla. Tas vien, ka attēls izskatās „labi” šajā apskates režīmā vēl neko nenozīmē.

Otra lieta, kam jāpievērš uzmanība nosaukuma joslā, ir režīms (*mode*). Ja tas ir RGB, viss ir kārtībā. Ja tas ir Indeksēts (*Indexed*) vai Pelēcīgs (*Grayscale*), Jums būtu jāizlasa nodaļa [4.1. Režīma maiņa](#).

Ilustrācija 3.13. Attēla izmēra maiņa izmantojot GIMP



Ieraksts **Attēls** (*Image*) pats atveras par apakšizvēlni. Uzklikšķiniet uz Attēla **Izmēra Maiņa** (*Scale Image...*). Kas klikšķināt uz izvēlnes ieraksta, kas beidzas ar ... , gaidiet dialoglodziņu. Šoreiz jāparādās **Attēla Izmēra Maiņas** (*Scale Image*) dialogam.

Ilustrācija 3.14. Attēla izmēra maiņa pikseļos



Izvēlēto platumu ierakstiet ailē **Platums** (*Width*). Ja Jūs nevarat to izdomāt, varat „nozagt” GIMP attēla izmēru, kas ir 265 pikseļi.

Ja vēlaties, Jūs varat izteikt izmēru arī citās mērvienībās, piemēram, centimetros vai collās. Tādā gadījumā, Jums pie pixels jānomaina mērvienības.

Ļaujiet GIMP izmainīt otru (platumu vai garumu) izmēru pašam. Lai to varētu izdarīt manuāli un liktu attēlam izskatīties proporcionālam, Jums būs nepieciešamas zināšanas par attēla izmēriem.

Lai mainītu citus izmērus, lasiet sadaļu [4.4. Attēla Apcirpšana](#).

4.3. JPEG failu izmēra samazināšana

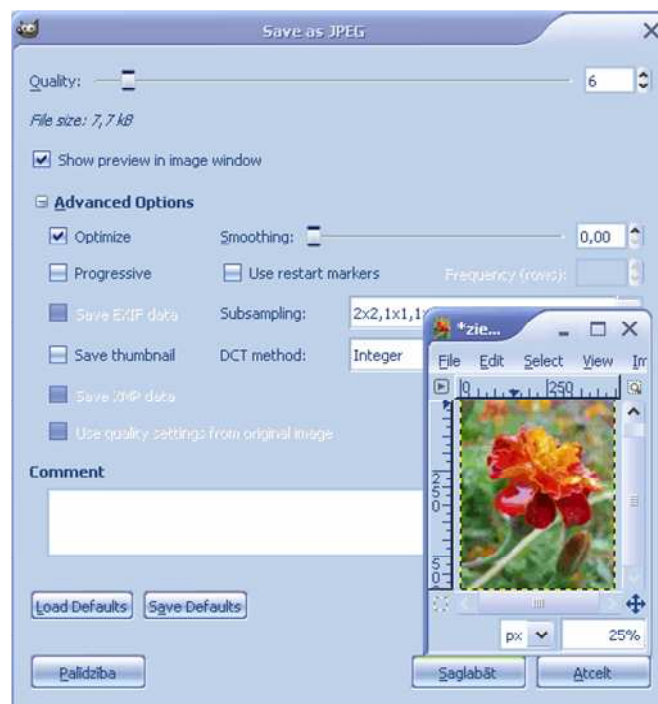
Ilustrācija 3.15 Parauga attēls saglabāšanai JPEG formātā



Jūs varat samazināt JPEG failus bez platuma/garuma maiņas pikseļos, tādējādi Jūs varat būtiski samazināt attēla izmēru megabaitos. Oriģinālais attēls ir liels (2600 pikseļu garumā), tāpēc tas ir samazināts. Lai šo attēlu sagatavotu tīmeklim, vispirms Jums būtu jāsamazina tā izmēri pikseļos līdz vēlamajam (skat. 4.2. „Attēla izmēra mainīšana”). Uzklīkšķiniet uz samazinātā attēla ar labo peles taustiņu un sekojiet izvēlnēm **Fails** → **Saglabāt kā..** (File → Save As..). Parādīsies saglabāšanas dialogs. Ierakstiet vēlamo nosaukumu un Norādīt Faila Formātu (*Select File Type*) Jums piedāvās iespējamus formātus.

JPEG saglabāšanas dialoglodziņā jūs varat samazināt attēla izmēru, vizuāli nemazinot tā kvalitāti. Šis ir ātrākais veids, kā to izdarīt.

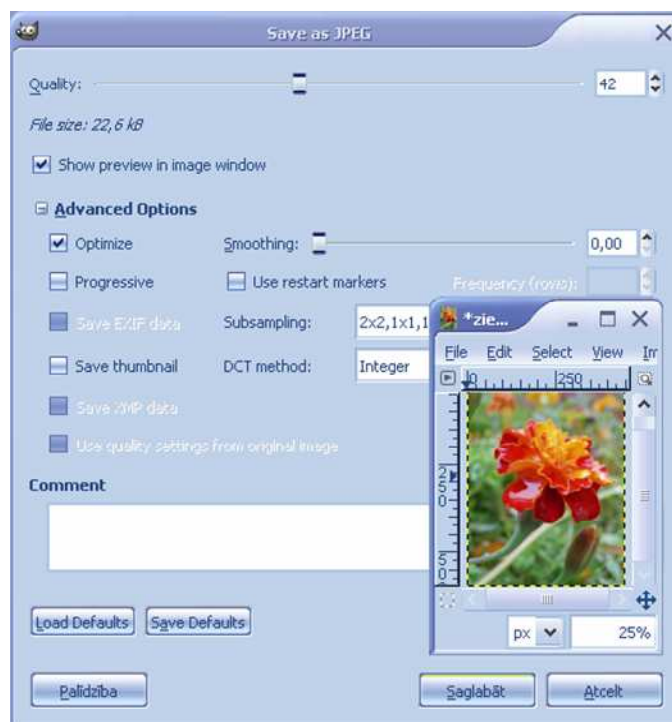
Ilustrācija 3.16. JPEG saglabāšanas dialoglodziņš.



Lai samazinātu attēla izmēru, pārliecinieties, ka ir ieslēgts Apskates režīms (*Preview*) un, būdot Kvalitātes (*Quality*) slīdini, vērojiet izmaiņas attēlā. Jūs redzēsiet, kā attēla kvalitāte samazinās, sevišķi

bīdot slīdni pa kreisi. Augstāk redzams šīs darbības ekrānuzņēmums. Kā redzat, ļoti mazs ir arī ļoti slikts. Zemāk ir šīs pašas darbības ekrānuzņēmums, taču ir atrasts labāks līmenis.

Ilustrācija 3.17. JPEG attēla saglabāšanas dialogs.



Tālāk redzami lielas un vidējas saspiešanas piemēri.

Ilustrācija 3.18. Lielas JPEG saspiešanas piemērs.



Kvalitāte: 7; izmērs: 8.3kB



Kvalitāte: 42; izmērs 22,6kB

Ilustrācija 3.19. Vidējas JPEG saspiešanas piemērs.



Kvalitāte 85 (GIMP standarts); izmērs: 46.8kB



Kvalitāte: 100; izmērs: 184,6kB

4.4. Attēla apcirpšana (*Crop*)


Ilustrācija 3.20. Attēla apcirpšanas piemērs.



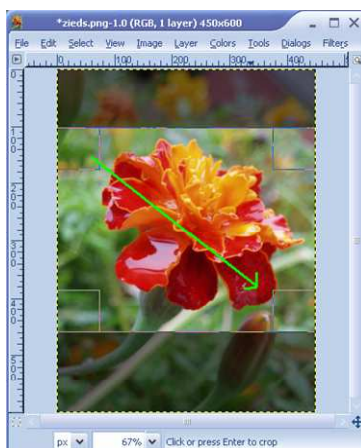
Attēla oriģināls



Attēls pēc apcirpšanas

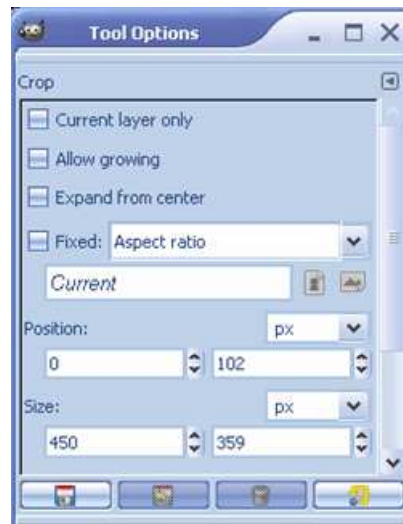
Ir vairāki iemesli attēla apciršanai. Piemēram, taisnstūru pārvēršana par kvadrātiem un otrādi. Nevajadzīgā fona nogriešana, lai labāk izceltu objektu uc. Lai izsauktu apcirpšanas rīku, Jums vai nu jānospiež  Rīku joslā vai arī ar labo peles klikšķi uz attēla jāizsauc Rīki→Pārveidošanas rīki→Apcirpšana uz izmēra maiņa (**Tools**→**Transform Tools**→**Crop and Resize**). Tas pārveidos kursoru un ļaus Jums, turot nospiestu peles kreiso taustiņu, uzvilkt taisnstūri. Pogas uz Rīku joslas ir ērtākais veids, kā izsaukt rīku.

Ilustrācija 3.21. Apciršanas laukuma iezīmēšana.



Parasti izvēlas attēla augšējo kreiso stūri un velk uz apakšējo labo stūri. Šajā solī precizitāte nav galvenais, jo Jūs vēlāk varēsiet mainīt iezīmētā laukuma izmērus. Pārliecinieties, ka Jums ir ieslēgts Rīku opciju (*Tool Options*) dialogs. Ja nav, to var ieslēgt sekojoši: **File**→**Dialogs**→**Tool Options**.

Ilustrācija 3.22. Apciršanas dialogs



Pēc iezīmēšanas Rīku opciju (*Tool Options*) vietā parādās neliels Apciršanas (*Crop*) dialogs. Tajā atspoguļota informācija par iezīmētā laukuma robežām. Ir pienācis brīdis uzstādīt nepieciešamos izmērus. Piemēram, lai iegūtu kvadrātveida attēlu, jāņem vērā tā īsākā mala. Dotā attēla izmēri ir 450x600 pikseli, tāpēc lielākais iespējamais kvadrāts ir 450x450 pikseli. To var panākt, abās ailītēs pie Izmēra (*Size*) ierakstot 450. Iezīmēto laukumu var pārvietot attēlā, ja kursoris ir četrvirzienu bultiņa. Kad esat apmierināts ar rezultātu, noklikšķiniet uz attēla vai nospiediet **Enter**.

4.5. Attēla režīma maiņa (*Mode*)

Tāpat kā daudz kas cits, arī attēli ir dažādi un kalpo dažādām vajadzībām. Reizēm ir svarīgs attēla mazais izmērs (piemēram, tīmekļa vietnē), citu reizi svarīgas ir dzidras krāsas (piemēram, ģimenes foto). GIMP to visu var paveikt, pārveidojot attēlus vienā no trīs pamatrežīmiem. Lai pārveidotu attēlu kādā no tiem, Jums ir jāatver attēls un jāuzklikšķina un izvēlētā režīma.

RGB

Šis ir standarta režīms, ko izmanto augstas kvalitātes krāsu attēliem. Tāpat šis režīms ir ieteicams dažādu darbību veikšanai – izmēra maiņai, apcirpšanai un pagriešanai – jo tas datoram sniedz vairāk informācijas, ar ko strādāt. Lielais informācijas daudzums ir iemesls, kāpēc RGB attēli uz diska aizņem visvairāk vietas.

Dažas detaļas. Katrs pikselis jeb punkts sastāv no trīs dažādām daļām. R-Red (sarkans), G-Green (zaļš), B-Blue (zils). Katra šo parametru vērtība var svārstīties no 0-225. Tāpēc, katrs pikselis, ko Jūs redzat, ir šo trīs sastāvdaļu kombinācija. Visas šīs kombinācijas veido miljoniem krāsu.

Lai izsauktu režīmu izvēlni, uzklikšķiniet ar labo peles taustiņu uz attēla un sekojiet **Attēls**→**Režīms** (*Image*→*Mode*).

Indeksēts

Šo režīmu izmanto tad, kad ir svarīgs faila izmērs vai tad, kad strādājat ar attēlu, kuram ir tikai dažas krāsas. Indeksētais režīms izmanto nosacītu daudzumu krāsu – 256 vai mazāk. Izmēģiniet dažādas krāsu paletes (*Custom palette*), ko piedāvā GIMP, vai ģenerējiet savu optimālo paleti (*Generate optimum palette*).

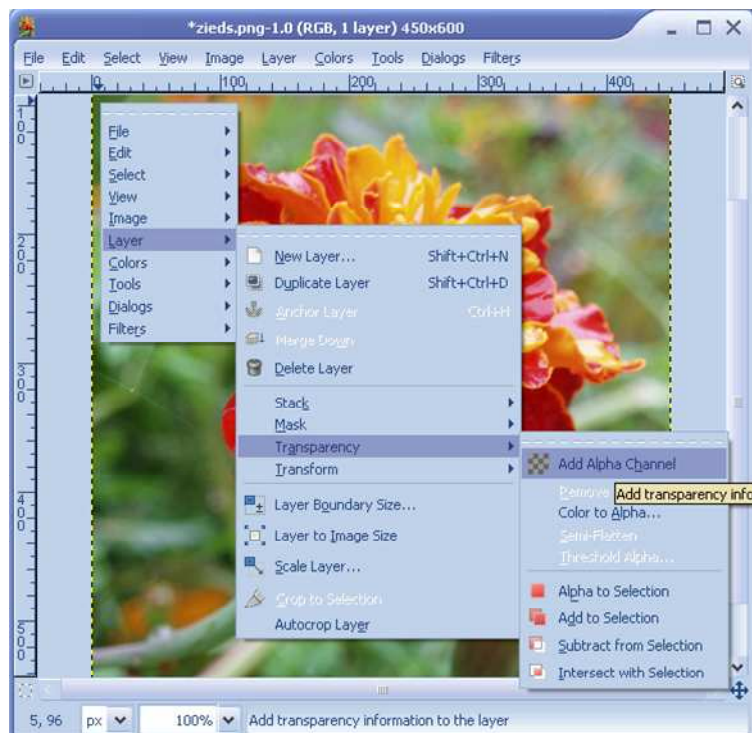
Ilustrācija 3.23. Dialogs Pārvēršanai indeksētās krāsās (*Indexed Color Conversion*).



Kā jau paredzējāt, sakarā ar to, ka informācijas par katru punktu kļuvis mazāk, samazinājies ir arī faila izmērs. Taču reizēm opcijas dažos dialogos var rādīties pelēkas(nepieejamas). Tas parasti nozīmē, ka filtrs vai opcijas nevar tikt piemērot attēlam dotajā režīmā. Režīma maiņa uz RGB to visticamāk atrisinās. Ja arī tas nedarbojas, iespējams, ka Jūsu izvēlētajai opcijai nepieciešams

caurspīdīgs slānis (*layer*). Tas ir viegli izdarāms: peles labais klikšķis uz attēla un **Slānis**→**Causrpīdīgs**→**Pievienot Alfa kanālu** (*Layer*→*Transparency*→*Add Alpha Channel*).

Ilustrācija 3.24. Alfa kanāla pievienošana.



Pelēkie toņi

Gadījumā, ja vēlaties pārveidot krāsainu attēlu par melnbaltu (ar daudz pelēkajiem toņiem), šis ir vieglākais veids, kā to izdarīt.

4.6. Attēla Apmešana (*Flip*)


Ilustrācija 3.25. Attēla pagriešanas piemērs.



Oriģinālais attēls



Apmests attēls

Kad Jums nepieciešams, lai cilvēks attēlā skatītos uz citu pusi vai, lai attēla augšpuse būtu apakšā (spoguļattēlā), nepieciešams izmantot attēla apmešanu (*flip*). To var izdarīt sekojoši: peles labais klikšķis un **Rīki** → **Pārveidošanas rīki** → **Apmet** (*Tools* → *Transform Tools* → *Flip*) vai izmantojiet  pogu Rīku joslā. Šī poga pēc noklusējuma apmetīs attēlu pa vertikālo asi, taču ir iespējama arī horizontālā apmešana.

II daļa KĀ KLŪT PAR GIMP LIETPRATĒJU?

4. nodaļa ATTĒLU IEGŪŠNA

Šajā nodaļā stāstīts par to, kā dabūt attēlus GIMP aplikācijā. Tajā paskaidrots, kā izveidot jaunus attēlus, ielādēt tos no failiem, ieskanēt vai veidot ekrānuzņēmumus.

Visupirms, iepazīsimies ar GIMP attēlu pamatuzbūvi.

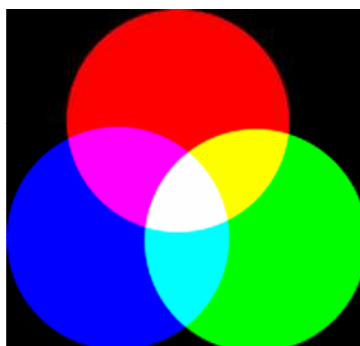
1. Attēlu veidi

Visbiežāk attēlu uztver kā vienu lodziņu uz ekrāna, vai vienu failu, piemēram, JPEG formātā. Patiesībā GIMP attēla uzbūve ir sarežģītāka. Tas sastāv no vairākiem slāņiem un citiem objektiem: iezīmēšanas maskas (*selection mask*), kanāliem (*channels*), ceļiem (*paths*), atsaukšanas vēstures (*undo history*) utt. Šajā nodaļā apskatīsim dažādas attēla sastāvdaļas un darbības, ko ar tām var veikt.

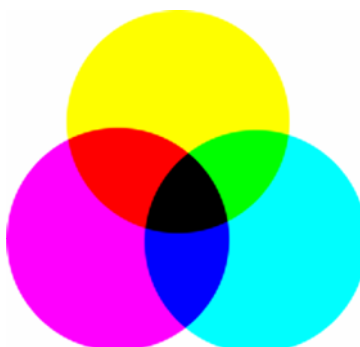
Viena no attēla pamatīpašībām ir tā režīms (*mode*). Ir trīs iespējamie režīmi: RGB, Pelēkie toņi (*Grayscale*) un Indeksētais režīms (*Indexed*). RGB režīmā katrs pikselis tiek apzīmēts ar sarkanā, zaļā un zilā daudzumu – tieši tā cilvēka acs uztver krāsas, tāpēc RGB attēli ir krāsaini. Katram krāsas kanālam ir iespējami 256 piesātinātības līmeņi.

Pelēcīgajos toņos (*grayscale*), katrs punkts tiek apzīmēts ar spilgtuma koeficientu, kas var būt no 0 (melns) līdz 255 (balts), visas starpvērtības apzīmē dažādus pelēkā toņus.

Ilustrācija 4.1. RGB un CMY krāsu režīmu sastāvdaļas.



RGB krāsu režīmā, sarkanā, zaļā un zilā sajaukums dod baltu.



CMY(K) krāsu režīmā, sajaucoties ciāna, fuksīna un dzeltenajai krāsai, rodas melna. Tas notiek tad, kad drukājat uz balta papīra. Taču printeris ekonomiskos nolūkos un labākai krāsas attēlošanai izmantos melnās krāsas kaseti.

RGB un Pelēcīgo toņu režīmu galvenā atšķirība ir krāsu kanālu skaits: pelēcīgajiem toņiem tas ir viens, RGB attēlam ir trīs. RGB attēlu varētu iztēloties kā trīs vienu virs otra novietotu pelēcīgo toņu attēlus, kas katrs nokrāsots sarkanā, zaļā un zilā krāsā.

Taču gan RGB, gan Pelēcīgo toņu režīmiem ir vēl viens papildus kanāls, ko sauc par alfa kanālu (*alpha channel*), kas nosaka caurredzamību. Kad alfa vērtība attēla slānim ir nulle, tas ir pilnīgi caurspīdīgs, un krāsu tajā vietā nosaka slānis, kas atrodas zem tā. Kad alfa kanāla vērtība ir lielākā, tas ir necaurspīdīgs un krāsu tai vietā nosaka dotais slānis. Savukārt vidēja vērtība nosaka krāsas caurspīdību, tāpēc tādā gadījumā krāsu nosaka abu – augšējā un apakšējā – krāsu sajaukums.

Ilustrācija 4.2. RGB un Pelēcīgo toņu režīmu piemēri.



Attēls RGB režīmā ar sarkano, zaļo un zilo krāsu kanālu.



Attēls Pelēcīgo toņu režīmā, kur kanāls apzīmē spilgtumu.

GIMP katram krāsu kanālam, tai skaitā alfa kanālam, iespējamās vērtības ir no 0-255, datorterminoloģijā, 8 bitu dziļums. Dažas digitālās fotokameras spēj radīt attēlu failus ar 16 bitu krāsu dziļumu. GIMP nevar ielādēt šādus failus bez izšķirtspējas zuduma. Vairumā gadījumu atšķirība ir cilvēka acij nepamanāma, taču reizēm, kad ir lieli laukumi ar plūstošām krāsu pārejām, atšķirība var būt manāma.

Ilustrācija 4.3. Attēla piemērs ar alfa kanālu.



Sarkanais kanāls



Zaļais kanāls



Zilais kanāls



Alfa kanāls, kas parāda laukumu, kas ir caurspīdīgs.



Krāsu attēls RGB režīmā ar alfa kanālu.

Trešais, Indeksēto krāsu režīms, ir daudz sarežģītāks. Indeksētā attēlā tiek izmantots ierobežots skaits atsevišķu krāsu, parasti 256 vai mazāk. Šīs krāsas veido attēla krāsu karti (*colormap*), katram punktam tiek piešķirta krāsa no krāsu kartes. Indeksētu attēlu priekšrocība ir tā, ka tie patērē maz atmiņas, un „viduslaikos” (teiksim, gadus 10 atpakaļ) tie tika plaši izmantoti. Lai arī mūsdienās to izmanto arvien mazāk, indeksētie attēli ir gana svarīgi, lai GIMP tos izmantotu. (Tāpat, ir daudz svarīgu attēlu manipulāciju, kuras vieglāk veikt ar indeksētiem attēliem nekā RGB režīmā.)

Vairāki visbiežāk sastopamie failu tipi (tai skaitā GIF un PNG) rada indeksētus attēlus, kad tiek atvērti ar GIMP. Daudzi GIMP rīki un filtri strādā slikti vai vispār nedarbojas ierobežoto krāsu skaita dēļ. Tāpēc vislabāk ir pārkonvertēt attēlus RGB režīmā pirms sākat darbu ar tiem. Ja nepieciešams, pēc darba pabeigšanas, varat to atkal saglabāt kā indeksētu attēlu.

GIMP ļauj viegli pārlēgties uz dažādiem attēlu režīmiem, izmantojot Režīmu (*Mode*) komandu Attēla izvēlnē (*Image Menu*). Daži konvertācijas veidi (tais skaitā RGB uz Pelēkajiem toņiem vai Indeksēto režīmu), protams, zaudē informāciju, kuru nav iespējams atgūt, konvertējot atpakaļ.

PIEZĪME

Ja vēlaties attēlam pielietot kādu filtru un tas izvēlnē parādās pelēks(neizmantojams), bieži vien iemesls tam ir attēla (vai slāņa) veida nepiemērotība. Daudzi filtri nestrādā indeksētajos attēlos. Daži, savukārt, strādā tikai RGB vai tikai Pelēcīgo toņu režīmā. Citiem nepieciešams alfa kanāls vai tā neesamība. Izplatītākais risinājums ir attēla konvertēšana citā, visbiežāk RGB, režīmā.

2. Jauna faila veidošana

Jaunus failus veido, izmantojot sekojošās izvēlnes vienības: **Fails**→**Jauns** (*File*→*New*). Tas atver **Jauna faila veidošanas dialogu** (*Create a new image*), kur Jūs varat izvēlēties attēla platumu un garumu vai izmantot standarta vērtības.

3. Faila Atvēršana

Ir vairākas iespējas, kā atvērt failu GIMP aplikācijā.

3.1. Atvērt Failu (*Open File*)

Failu atver, izmantojot Rīku joslas vai Attēla izvēlni: **Fails** → **Atvērt** (*File* → *Open*). Tas atvērš Faila Izvēles (*File Chooser*) dialogu, un ļaus Jums savā datorā atrast failu un uzklikšķināt uz tā nosaukuma. Šī metode darbojas, ja zināt faila nosaukumu un atrašanās vietu, savukārt, šis veids nav piemērots, ja vēlaties atrast failu pēc tā sīktēla (*thumbnail*).

PIEZĪME

Kad atverat failu izmantojot Faila izvēlni vai citu metodi, GIMP jānosaka faila veids. Ja nav citas alternatīvas, GIMP nevar vienkārši pajauties uz tā paplašinājumu (piemēram, „.jpg”), lai noteiktu tā veidu, jo tas nav drošs veids – paplašinājumi katrā sistēmā ir dažādi, katrs fails var tikt pārsaukt, izmantojot jebkuru paplašinājumu, un ir vairāki iemesli, kāpēc failam var trūkt paplašinājuma. Tā vietā GIMP sākumā mēģinās atpazīt failu, izpētot tā saturu: vairumam visbiežāk lietoto grafisko failu formātiem ir „maģiskie virsraksti” (*magic headers*), kas ļauj tos atpazīt. Vienīgi gadījumā, ja maģija ir bez panākumiem, GIMP izmanto doto paplašinājumu.

Ilustrācija 4.4. „Faila Atvēršanas” dialoglodziņš.



Dialoglodziņa centrā atrodas izvēlētās direktorijas saraksts. Apakšdirektoriji norādīti virs šī saraksta, failu veidi – zem. Pēc noklusējuma parādās visi direktorijā esošie faili, bet jūs varat izvēlēties attēlojamo failu veidu, uzklikšķinot uz Faila veida (*File type*).

Ja sarakstā izvēlētais fails ir attēls, dialoglodziņa labajā pusē parādīsies tā priekšskatījums (*preview*) un faila pamatinformācija. Ja priekšskatījuma attēls ir pavisam neskaidrs, Jūs varat mēģināt to labot, turot **Ctrl** taustiņu un klikšķinot uz priekšskatījuma lauciņa.

Pirmā lieta, kas izbrīna cilvēkus, kad tie pirmo reizi redz Faila Atvēršanas dialoglodziņu, ir lodziņa trūkums, kur ierakstīt faila nosaukumu. Tomēr tas ir iespējams, jo šī funkcija ir paslēpta. Ja jūs nospiedīsiet **Ctrl+L** kombināciju, atvērsies Atvērt Atrašanās Vietu (*Open location*) lodziņš ar lauciņu, kur ierakstīt faila nosaukumu. Šis lodziņš ir sīkāk aprakstīts zemāk.

PIEZĪME

Vairumā gadījumu, Jūs izvēlaties failu no saraksta un nospiežat Atvēršanas (Open) pogu dialoga labajā apakšējā stūrī, un GIMP pats automātiski noteiks faila veidu. Tomēr reizēm, parasti gadījumos, kad faila veids ir neparasts vai tam trūkst paplašinājuma, tas var neizdoties. Ja tā notiek, Jūs varat pateikt GIMP faila veidu, atverot **Izvēlēties Faila Veidu** (*Select File Type*) opciju dialoga apakšā un izvēloties ierakstu no dotā saraksta. Visbiežāk, ja GIMP nevar atvērt attēlu, tas ir vai nu sabojāts, vai arī GIMP neatbalsta tā formātu.

3.2. Atvērt atrašanās vietu

Ja faila nosaukuma vietā jums ir URL (piemēram, tīmekļa adrese), Jūs to varat, izmantojot **Fails→Atvērt atrašanās vietu** (*File→Open Location*) no Rīku joslas vai Attēla izvēlnes. Tas atver mazu dialogu, kas ļauj Jums ierakstīt vai ielīmēt (*paste*) attēla adresi.

Ilustrācija 4.5. Dialogs „Atvērt atrašanās vietu”



3.3. Atvērt Pēdējos (*Open Recent*)

Ja nepieciešamais attēls jau tika atvērts ar GIMP, iespējams, ātrākais veids, kā to atkal atvērt, ir izmantot izvēlnes komandas **Fails→Atvērt pēdējos** (*File→Open recent*). Tas atver pēdējo atvērto attēlu sarakstu, ar ikonām pie attēliem. Jums tikai jāizvēlas kāds no tiem un GIMP Jums to atvērs.

3.4. Failu Pārlūks (*File Browser*)

Ja esat asociējis failu veidu ar GIMP instalācijas laikā vai pēc tās, tad varat meklēt failus, izmantojot failu pārzini (piemēram, Linux Nautilus vai Windows Explorer), un veikt dubultklikšķi uz tā ikonās. Ja visi uzstādījumi ir pareizi, GIMP atvērs attēlu.

3.5. Pārvilkšana un Nomešana (*Drag and Drop*)

Kad esat atradis failu ar savas operētājsistēmas failu pārlūku, uzklikšķiniet uz tā ikonas un velciet to uz GIMP Rīku joslu. Savukārt, ja failu uzvilksiet uz jau atvērta attēla, tas uzveidos jaunu slāni vai slāņus. Daudzās aplikācijās, Jūs varat uzklikšķināt uz attēla (ne tikai uz sīktēla, bet arī uz pilna attēla) un pārvilkt to uz GIMP Rīku joslu.

3.6. Kopēt un Ielīmēt (*Copy and Paste*)

Ja aplikācija nodrošina iespēju attēlu iekopēt starpliktuvē (*clipboard*) (piemēram, Print Screen taustiņš ļauj iekopēt ekrāna attēlu starpliktuvē), Jūs varat šo attēlu atvērt ar GIMP, izvēloties **Fails**→**Iegūt**→**Ielīmēt kā jaunu** (*File*→*Acquire*→*Paste as New*) no Rīkjostas izvēlnes. Šīs funkcijas atbalsts nav garantēts, tāpēc Jums vienkārši jāizmēģina, lai uzzinātu, vai tas darbojas ar konkrēto aplikāciju.

3.7. Attēlu Pārlūks (Image Browser)

Izmantojot Linux operētājsistēmu, iespējams vēlēsieties iepazīties ar programmu *gThumb* – attēlu vadības aplikāciju, kas daudzējādi papildina GIMP. *gThumb* var likt attēlam atvērtiem GIMP vai nu ar labo peles klikšķi izvēloties GIMP no operāciju saraksta, vai nu pārvelkot attēla ikonu uz GIMP Rīkjoslu. Līdzīgas aplikācijas ir *GQview* un *XnView*.

5. nodaļa ATTĒLU IZŅEMŠANA NO GIMP

1. Faili

GIMP spēj lasīt un rakstīt dažāda veida grafisko failu formātus. Izņemot XCF faila tipu, ar failiem rīkojas spraudņi (*plugins*). Tāpēc ir samērā vienkārši likt GIMP atpazīt arī citus failu formātus, ja rodas nepieciešamība.

Ne visi failu formāti ir vienlīdz labi dažādām vajadzībām. Šī pamācības nodaļa palīdzēs Jums saprast katra failu formāta stiprās un vājās puses.

1.1. Attēlu Saglabāšana (*Saving Images*)

Kad būsiet beidzis darbu ar attēlu, vēlēsities saglabāt rezultātu. (Faktiski, Jums vajadzētu ik pa laikam saglabāt attēlu, lai arī GIMP ir spēcīga programma, ir dzirdēts, ka retos gadījumos tā var sabrukt.) vairumu formātu, ko GIMP var atvērt, var izmantot arī saglabāšanai. Tomēr viens faila formāts ir īpašs: GIMP radniecīgais formāts XCF, jo tas saglabā *visu* informāciju par attēlu, izņemot atsaukšanas vēsturi. Tāpēc XCF formāts ir parocīgs starprezultātu saglabāšanai un tādu attēlu saglabāšanai, kuri vēlāk tiks atvērti GIMP. XCF formātu nelasa vairākums grafisko aplikāciju, tāpēc pēc darba beigšanas, Jūs iespējams vēlēsities attēlu saglabāt citos, populārākos, formātos, piemēram, JPEG, PNG, TIFF utt.

1.2. Failu saglabāšana (*Saving files*)

Attēlu saglabāšanai ir vairākas komandas.

GIMP ļauj Jums saglabāt radītos attēlus daudz dažādos formātos. Ir svarīgi atcerēties, ka vienīgais formāts, kurā iespējams saglabāt *visu* informāciju par attēlu, tai skaitā slāņus, caurspīdību utt. ir XCF. Pārējie formāti saglabā tikai daļu informācijas un zaudē pārējo. Kad Jūs saglabājat attēlu, GIMP cenšas Jums to paziņot, taču tieši Jums jāsaprot izvēlētajā formāta iespējas.

Ilustrācija 5.1. Eksporta dialoglodziņa piemērs.



Kā jau minēts, izņemot XCF, nav tāda faila formāta, kas spētu saglabāt visus GIMP attēla datus. Kad Jūs vēlaties saglabāt attēlu tādā formātā, kas to pilnībā neatbalsta, GIMP Jums to paziņo, norādot informāciju, kas tiks pazaudēta un jautā, vai vēlaties „eksportēt” attēlu tādā formātā, kas to spēj. Attēla eksportēšana nemaina pašu attēlu, tāpēc, to darot, Jūs neko nezaudēsiet.

PIEZĪME

Kad Jūs aizverat attēlu (visticamāk aizverot GIMP), Jūs tiek atbrīdināti, ja attēls ir „netīrs”, t.i., ja tas nav saglabāts pēc pēdējām veiktajām izmaiņām. Saglabājot attēlu jebkurā formātā, tiks tam izskatīties „tīram” pat tad, ja tas neatspoguļo visu attēla informāciju.

1.2.1. Saglabājot GIF formātā

Ilustrācija 5.2. GIF saglabāšanas dialoglodziņš.



UZMANĪBU

Lūdzu, ievērojiet, ka GIF faila formāts nav spējīgs saglabāt daļu pamatinformācijas, kā drukas izšķirtspēja (*print resolution*). Ja šie uzstādījumi Jums ir svarīgi, izvēlieties citu faila formātu, piemēram, PNG.

GIF Opcijas

Pārklājums (*Interlace*)

Kad ir izvēlēta šī opcija, attēls tīmekļa lapā tiks attēlots pakāpeniski. Tas bija svarīgi tad, kad datori un modemi bija lēni, jo tas ļāva apstādināt neinteresējošā attēla ielādēšanu.

GIF komentārs (*GIF comment*)

Izvairieties no simboliem, kas nav ASCII, jo GIF formāts atbalsta 7-bitu ASCII tekstu, ko GIMP nevar nodrošināt. Ja netīšām būsiet ievadījis simbolu, kas nav ASCII, šī opcija automātiski tiks atslēgta.

Animētu GIF opcijas (*Animated GIF options*)

Atkārtot bez apstājas (*Loop forever*)

Kad ir izvēlēta šī opcija, animācija atkārtosies no jauna, līdz netiks apstādināta.

Kadru aizkavēšana (Delay Frames)

Ja laika intervāls starp kadriem nebija noteikt, tagad Jūs to varat uzstādīt milisekundēs. Tādā gadījumā varat mainīt intervālu Slāņu dialogā (*Layers*).

Kadru maiņa (*Frame disposal*)

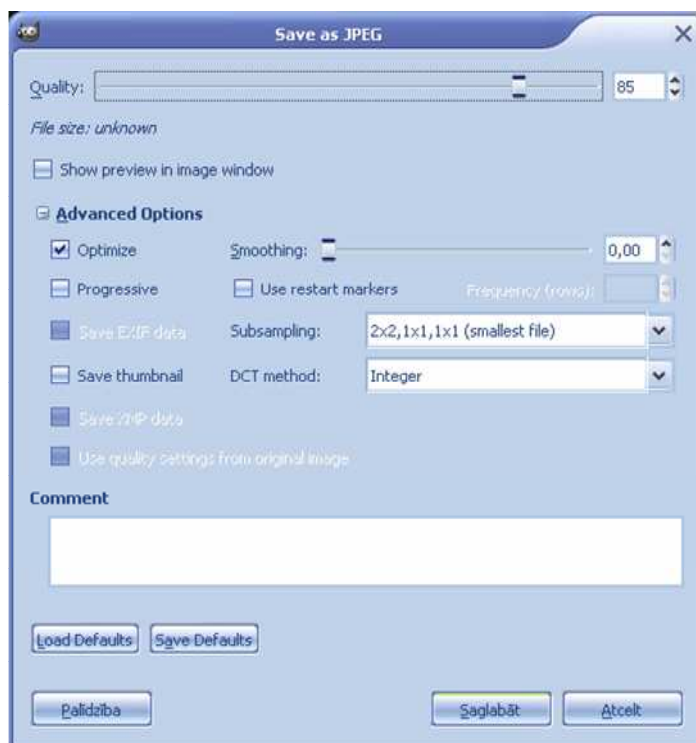
Ja izvēlēta šī opcija, Jums jāizvēlas, kā kadri tiks uzlikti viens otram virsū. Jūs varat izvēlēties vienu no sekojošajiem variantiem:

- **Man vienalga** (*I don't care*): Jūs varat izvēlēties šo variantu, ja slāņi ir caurspīdīgi. Tādā gadījumā tie pārrakstīsies viens otram pāri.
- **Kopīgi slāņi** (*Cumulative layers*): iepriekšējie kadri netiks dzēsti pēc jauno parādīšanās.
- **Viens kadrs uz slāni** (*One frame per layer*): iepriekšējais slānis tiks dzēsts pirms jauna parādīšanās.

1.2.2. Saglabājot JPEG formātā

JPEG failu paplašinājumi ir .jpg, .JPG vai .jpeg. Tas ir plaši izmantots formāts, jo tas ļoti efektīvi saspiež attēlu, tai pat laikā samazina attēla kvalitātes zudumu. Neviena cits formāts nespēj attēlu saspiest tādā līmenī kā JPEG. Tomēr tas neatbalsta caurspīdīgumu un vairākus slāņus. Tāpēc, lai saglabātu attēlu JPEG formātā, bieži vien tas ir jāeksportē no GIMP.

Ilustrācija 5.3. JPEG saglabāšanas dialoglodziņš.



JPEG algoritms ir diezgan sarežģīts, un ietver sevī mulsinošu opciju skaitu, kuru nozīme ir pārāk komplicēta, lai aprakstītu šajā rokasgrāmatā. Ja vien neesat JPEG eksperts, kvalitāte ir vienīgais parametrs, kas Jums būs jāielāgo.

UZMANĪBU

Pēc attēla saglabāšanas JPEG formātā, GIMP to vairs neuzskata par „netīru”, tāpēc, ja vien negrasāties veikt tālākas izmaiņas, nesaņemsiet nevienu brīdinājumu to aizverot. Tādēļ, ka JPEG ir zudumradošs un neatbalsta caurspīdīgumu un daudz slāņu, daļa informācijas šajā solī tiks zaudēta. Ja vēlaties saglabāt visu attēla informāciju, izvēlieties XCF formātu.

Kvalitāte (*Quality*)

Kad saglabājat attēlu JPEG formātā, parādās dialoglodziņš, kas ļauj pielāgot kvalitātes līmeni, kura diapazons ir no 0 līdz 100. Vērtības, kas lielākas par 95 nav īsti noderīgas. Noklusējuma kvalitātes vērtība 85 uzrāda lieliskus rezultātus, bet bieži vien arī zemāka vērtība nemazina vizuālo kvalitāti. Jūs varat sekot kvalitātes izmaiņām attēla logā, ja esat atļeksējis **Rādīt priekšskatījumu attēla logā** (*Show preview in image window*).

PIEZĪME

Lūdzu, ņemiet vērā, ka JPEG kvalitātes vērtība var atšķirties. Saglabājot attēlu kvalitātē 80 nenozīmē, ka tas izskatīsies tāpat, kā attēls, kas saglabāts kvalitātē 80 citā aplikācijā.

Rādīt priekšskatījumu attēla logā (*Preview in image window*)

Atļeksējot šo opciju, jebkuras izmaiņas (kvalitāte uc.) tiks attēlotas attēla logā. Tomēr tas neveic izmaiņas attēlā un tas atgriežas sākuma stāvoklī pēc JPEG dialoga aizvēršanas.

Paplašināti uzstādījumi

Optimizēt (*Optimize*)

Ja izvēlaties šo opciju, entropijas kodēšanas parametriem tiks veikta optimizācija.

Progresīvs (*Progressive*)

Ja izvēlēta šī opcija, attēla daļas failā tiks sakārtotas noteiktā secībā. Tas ir paredzēts kvalitatīvam attēla izskatam, ja interneta pieslēgums ir lēns. Šīs opcijas ēnu puse ir nedaudz lielāks faila izmērs.

Saglabāt EXIF datus (*Save EXIF data*)

JPEG faili no daudzām digitālajām kamerā satur papildus informāciju, ko sauc par EXIF datiem. Tā atspoguļo informāciju par kameru un apstākļiem, kādos attēls tika uzņemts. Tas, vai GIMP ir spējīgs rīkoties ar EXIF datiem ir atkarīgs no tā, vai Jūsu sistēmā ir pieejama „libexif” bibliotēka. Ja GIMP ir pieeja šai bibliotēkai, EXIF dati tiek saglabāti, kad atverat JPEG failu, strādājat ar attēlu un tad saglabājat to JPEG formātā. Šīs darbības nemaina EXIF datus.

Saglabāšanas priekšskatījums (*Save preview*)

Šī opcija ļauj saglabāt sīktēlu kopā ar attēlu.

Saglabāt XMP datus

Ja šī opcija ir izvēlēta, attēla metadati failā tiks saglabāti kā XMP struktūra.

Izmantot kvalitātes uzstādījumus no oriģināla (*Use quality settings from original image*)

Ja konkrēti kvalitātes uzstādījumi tika atvērti ar failu, tad tie var tikt izmantoti standarta uzstādījumu vietā.

Ja attēlā veiktas tikai pāris izmaiņas, oriģināla kvalitātes uzstādījuma izmantošana novedīs pie gandrīz tādas pašas kvalitātes attēla kā sākumā. Tas mazinās kvantizēšanas zaudējumus, salīdzinājumā ar to, kas notiktu, ja Jūs izmantotu citus attēla kvalitātes uzstādījumus.

Ja attēla failā atrastie kvalitātes uzstādījumi ir zemāki par pašreizējiem, šī opcija būs pieejama, taču pēc noklusējuma izslēgta.

Izlīdzināšana (*Smoothing*)

Saspiešana var atstāt pēdas. Jūs tās varat mazināt, izmantojot šo opciju, kas izlīdzinās attēlu, tomēr attēls kļūs nedaudz miglains.

Pārlādes marķieri (*Restart markers*)

Attēla fails var saturēt marķierus, kas ļauj to segmentēt. Ja šī attēla ielādēšana tīmekļa lapaspusē ir pārtrūkusi, to var atsākt no sekojošā marķiera.

Apakšparaugošana (*Subsampling*)

Cilvēka acs neuztver visu krāsu spektru vienādi. To ņem vērā saspiešanā, kad veido jaunas, līdzīgas krāsas. Ir iespējams trīs metodes:

- **1x1, 1x1, 1x1** (augstākā kvalitāte): saglabā kontrastējošo krāsu robežas, tomēr saspiešana ir mazāka.
- **2x1, 1x1, 1x1** (4:2:2)
- **1x2, 1x1, 1x1**
- **2x2, 1x1, 1x1** (mazākais fails): zīmīga saspiešana, piemērota izplūdušām robežām, bet denaturē krāsas.

DCT metode (*DCT method*)

Diskrēta kosinusu transformēšana, pirmais solis JPEG algoritmos. Iespējamās izvēles:

- **Peldošs** (*Float*): šī metode ir nedaudz precīzāka par integrāļu metodi, bet ir ļoti lēna.
- **Nedalīts** (*Integer*): (pēc noklusējuma). Šī metode ir ātrāka par peldošo, bet nav tik precīza.
- **Ātrs nedalījums** (*Fast integer*): ātra nedalījuma metode, visneprecīzākā no visām.

Attēla komentāri (*Image Comments*)

Tekstlodziņš, kurā varat pierakstīt komentāru, kas tiks saglabāts kopā ar attēlu.

1.2.3. Saglabājot PNG formātā

Ilustrācija 5.4. PNG saglabāšanas lodziņš.



Rindpārlēces izvērse (*Interlacing*)

Rindpārlēces izvērse: kad atķeksēta šī opcija, attēls tiek progresējoši attēlots tīmekļa lapā. Tāpēc lēnu datoru īpašnieki var apstādināt attēla ielādi, ja tas viņus neinteresē.

Saglabāt fona krāsu (*Save background color*)

Saglabāt fona krāsu: ja attēlam ir vairāki caurspīdīgi slāņi, interneta pārlūkprogrammas, kas atpazīst tikai divus līmeņus, izmantos Jūsu Rīkjoslas krāsu. Internet Explorer šī informāciju neizmanto.

Saglabāt gammu (*Save gamma*)

Saglabāt gammu: informācija par Jūsu monitoru tiks saglabāta, tāpēc attēls izskatīsies vienādi visos datoros, kas aprīkoti ar šo informāciju atbalstošu displeja programmu.

Saglabāt slāņa nobīdi (*Save layer offset*)

Saglabāt slāņa nobīdi: attēli ar slāņiem pirms saglabāšanas PNG tiek saplacināti, un slāņa nobīde tiek ņemta vērā.

Saglabāt izšķirtspēju (*Save resolution*)

Saglabāt izšķirtspēju: Saglabā attēla *izšķirtspēju dpi*.

Saglabāt izveidošanas laiku (*Save creation time*)

Saglabāt izveidošanas laiku: tas ir pēdējās saglabāšanas laiks.

Saglabāt komentāru (*Save comment*)

Saglabāt komentāru: šo komentāru varat izlasīt attēla parametros.

Saglabāt caurspīdīgo pikseļu krāsu vērtības (*Save color values from transparent pixels*)

Kad ir atķeksēta šī opcija, krāsu vērtības tiek saglabātas pat tad, ja pikseli ir pilnīgi caurspīdīgi.

Saspiešanas līmenis (*Compression level*)

Saspiešanas līmenis: tā kā saspiešana nav zudumradoša, vienīgais iemesls mazāka par 9 saspiešanas līmeņa izvēlei varētu būt ilgais saspiešanas laiks vai lēns dators. Izplešana ir tikpat ātra, neskatoties uz saspiešanas līmeni.

Saglabāt noklusējumu (Save defaults)

Saglabāt noklusējumu: ja noklikšķināt uz šīs pogas, Jūsu uzstādījumi tiks saglabāti un varēs tikt izmantoti citās saglabāšanas reizēs, izmantojot leļādēt noklusējumu (*Load defaults*)

PIEZĪME

Tā kā PNG formāts atbalsta indeksētos attēlus, būt labāk, ja Jūs samazinātu krāsu skaitu pirms saglabāšanas, ja vēlaties maksimālu mazu faila izmēru.

1.2.4. Saglabājot TIFF

Ilustrācija 5.5. TIFF saglabāšanas dialoglodziņš.



Saspiešana (Compression)

Šī opcija ļauj izvēlēties Jūs attēlam piemērotāku saspiešanas metodi:

- **Nemaz** (*None*): ātra metode, taču rezultāts ir lielizmēra fails.
- **LZW**: attēls tiks saspiests, izmantojot „*Lempel-Ziv-Welch*” algoritmu, bezzudumu tehniku. Tā ir sena metode, tomēr joprojām iedarbīga un ātra.
- **Sapakot bitus** (*Pack bits*): *PackBits* ir ātra, vienkārša saspiešanas shēma izpildbūvējuma datu kodēšanai. *Apple* ieviesa *PackBits* formātu, kad izlaida *MacPaint* aplikāciju *Macintosh* datoros. *PackBits* datu plūsma sastāv no viena bita galvenes datu paketēm.
- **Saplacināt** (*Deflate*)
- **JPEG**

Saglabāt caurspīdīgo pikseļu krāsu vērtības (Save color values from transparent pixels)

Kad ir atķeksēta šī opcija, krāsu vērtības tiek saglabātas pat tad, ja pikseļi ir pilnīgi caurspīdīgi.

Saglabāt komentāru (Save comment)

Šo komentāru varat izlasīt attēla parametros.

2. Attēlu sagatavošana internetam

Viens no izplatītākajiem GIMP izmantošanas mērķiem ir attēlu sagatavošana un apstrāde izvietojšanai tīmekļa lapās. Tas nozīmē, ka attēlam jāizskatās maksimāli labi un tā failam jāizņem maksimāli maz vietas. Šī mazā pamācība soli-pa-solim Jums parādīs, kā iegūt mazāku faila izmēru, nemazinot kvalitāti.

2.1. Attēli ar optimālām izmēra un kvalitātes proporcijām

Optimālais attēls internetam ir atkarīgs no faila attēla veida un faila formāta, kas jāizmanto. Ja internetā vēlaties izvietot daudzkrāsainu attēlu, Jums jāizmanto JPEG formāts. Ja attēls satur maz krāsas, t.i., nav fotogrāfija, bet, piemēram, zīmējums (poga vai ekrānu uzņēmums), Jums būtu jālieto PNG formāts. Kā to izdarīt aprakstīts zemāk.

1. Pirmkārt, atveriet attēlu kā parasti.

Ilustrācija 5.6. Attēls atvērts RGBA režīmā.



2. Tagad attēls ir RGB režīmā, ar pievienotu alfa kanālu (RGBA). Tīmekļa attēlam nav nepieciešams alfa kanāls, tāpēc to var noņemt, saplacinot attēlu.

Ja atverat fotogrāfiju, alfa kanāls nav jādzēš, jo fotogrāfijām parasti tāda nav, tāpēc attēls jau sākotnēji atveras RGB režīmā.

PIEZĪME

Ja attēla krāsas plūstoši pāriet caurspīdīgajos laukumos, Jūs nevarat izņemt alfa kanālu, jo informācija par šo pāreju netiks saglabāta attēla failā. Ja vēlaties saglabāt attēlu ar caurspīdīgiem laukumiem bez plūstošas krāsu pārejas, alfa kanālu drīkst noņemt.

3. Pēc attēla saplacināšanas, Jūs varat to saglabāt PNG formātā izvietojšanai tīklā.

PIEZĪME

Jūs varat saglabāt attēlu PNG formātā ar noklusējuma parametriem, bet izmantojot maksimālu saspiešanu. Tas nenovedīs pie attēla kvalitātes zuduma, atšķirībā no JPEG formāta. Ja Jūsu attēls ir daudzkrāsaina fotogrāfija, Jums tā būtu jā saglabā JPEG formātā. Galvenais ir atrast piemērotāko kompromisu starp kvalitāti un saspiešanu.

2.2. Vēl lielāka faila izmēra samazināšana

Ja vēlaties vēl vairāk samazināt faila izmēru, Jūs to varat konvertēt Indeksētajā (*Indexed*) režīmā. Tas nozīmē, ka visas krāsas tiks samazinātas līdz 256 vērtībām. Plūstošas pārejas un gradientu saturošu attēlu konvertēšana indeksētajā režīmā sniegs sliktus rezultātus, jo tas pārejas pārvērtīs joslu rindās. Šī metode nav piemērota arī fotogrāfijām, jo tiks attēliem izskatīties graudainiem.

Ilustrācija 5.7. Indeksēts attēls.



1. Lai konvertētu attēlu indeksētajā režīmā, Attēla izvēlnē izvēlieties **Attēls** → **Režīms** → **Indeksēts** (*Image* → *Mode* → *Indexed*).
2. Pēc attēla režīma konvertēšanas varat to saglabāt PNG formātā.

2.3. Caurspīdību saturošu attēlu saglabāšana

Ir divas dažādas pieejas, ko grafisko failu formāti izmanto, lai atbalstītu caurspīdīgos laukumus: vienkāršā binārā caurspīdība (atbalsta GIF) un alfa caurspīdība (atbalsta PNG).

PIEZĪME

Nav nepieciešams saglabāt attēlus GIF formātā, jo PNG atbalsta visas GIF piedāvātās iespējas (piemēram, alfa caurspīdība). Tomēr šis formāts joprojām tiek lietots animācijā.

Alfa kanāla saturoša attēla veidošana.

1. Pirmkārt, atver attēlu RGBA režīmā.

Ilustrācija 5.8. RGBA režīmā atvērts attēls.



2. Lai saglabātu attēlu ar alfa caurspīdību, Jums nepieciešams alfa kanāls. Lai pārbaudītu, vai attēlam ir alfa kanāls, ejiet uz Kanālu dialogu (*Channel dialog*) un pārlicinieties, ka blakus Sarkanajam, Zaļajam un Zilajam pastāv „Alfa” (*Alpha*) ieraksts. Ja nav, pievienojiet jaunu alfa kanālu, izmantojot slāņu izvēlni.

3. Tagad Jūs varat noņemt fona slāni, lai iegūtu pilnīgi caurspīdīgu fonu, vai izveidotu krāsu parēju uz caurspīdīgo laukumu. Lai nodemonstrētu alfa caurspīdības iespējas, uztaisīsim kvēlojošu fonu apkārt Vilberam.

4. Kad darbs ar attēlu ir pabeigts, varat to saglabāt PNG formātā.

Ilustrācija 5.9. Pelēcīgais rūtojums fona slānī attēlo caurspīdīgo laukumu, kamēr strādājat ar GIMP.

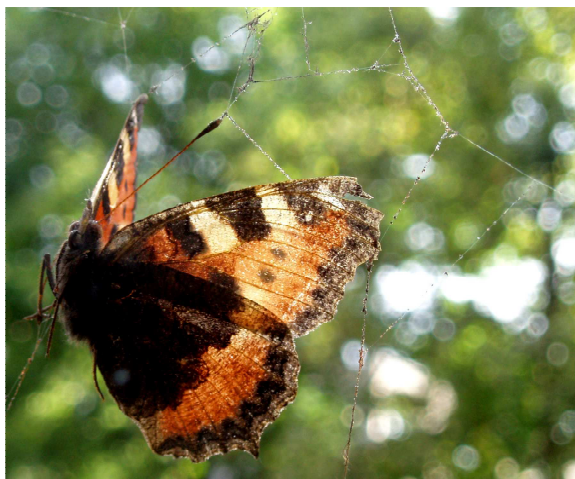


6. nodaļa ZĪMĒŠANA AR GIMP

1. Atlase (*Selection*)

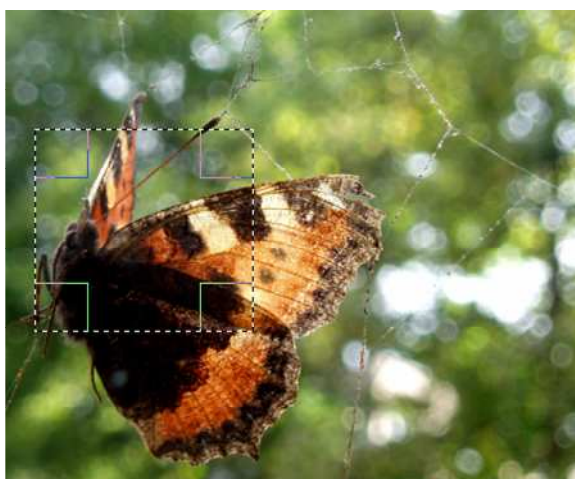
Reizēm, darbojoties ar attēlu, Jūs vēlēšities mainīt tikai tā daļu. To var panākt ar konkrēta laukuma atlasi. Vairums GIMP operāciju darbojas tikai uz iezīmētām attēla daļām.

Ilustrācija 6.1. Kā izolēt taureni?



Ir ļoti daudz gadījumu, kad korektas atlasēšanas izveidošana ir panākumu atslēga. Piemēram, augstāk redzamajā attēlā vēlamies izgriezt taureni un ielīmēt to citā attēlā. Lai to izdarītu, jāizveido atlase, kura saturētu tikai taureni un neko vairāk. Tas ir sarežģīti, jo taurenim ir komplicēta kontūra un dažos laukumos grūti to nošķirt no fona.

Ilustrācija 6.2. Vienkārša atlase, ko ierobežo punktēta līnija



Tagad seko moments, kas noteikti jāsaprot. Parasti, kad atlasāt kādu objektu, to ierobežo punktēta līnija. Lietotāji bieži iedomājas, ka atlase ir kā konteineris, kura iekšpusē ir atlasītā attēla daļa, bet ārpusē – neatlasītā. Bieži vien šī pieeja ir pareiza, taču tā nav īsti korekta.

Patiesībā, atlase ir *kanāls*, kas ir identisks sarkanā, zilā, zaļā un alfa kanāliem. Tādā veidā, katra atlasēšanas pikseļa vērtība svārstās no 0 (neatlasīts) līdz 255 (pilnīgi atlasīts). Šīs pieejas priekšrocība ir tā, ka tas

ļauj tikai *daļēji* atlasīt pikseli, piešķirot tiem vērtību no 0 līdz 255. Kā redzēsiet turpmāk, ir daudz gadījumu, kad vēlēsities plūstošu pāreju starp atlasīto un neatlasīto laukumu.

Kas tad ir punktētā līnija, kas parādās, kad veidojat atlasi?

Tā ir kontūrlīnija, kas sadala attēla daļas, kurās vismaz puse pikseļu ir atlasīti no tām daļām, kurās ir atlasīta mazāk kā puse.

Ilustrācija 6.3. Tā pati atlase ĀtrāsMaskas (*QuickMask*) režīmā



Skatoties uz punktēto līniju, būtu jāpatur prātā, ka tā attēlo tikai daļu atlases būtības. Ja vēlaties apskatīt atlasīto detalizētāk, visvienkāršāk ir nospiegt ĀtrāsMaskas podziņu attēla apakšējā kreisajā stūrī. Tas liek atlasīto parādīties kā caurspīdīgam attēla pārklājumam. Atlasītie laukumi nemainās, neatlasītie iekrāsojas sarkani. Jo pilnīgāk atlasīts laukums, jo mazāk sarkanā to noklāj.

ĀtrāsMaskas režīms un tā pielietojumi aprakstīti zemāk. Jums būtu jāzina, ka daudzas lietas ĀtrāsMaskas režīmā izskatās citādāk, tāpēc pamēģiniet ieslēgt un izslēgt to, veicot dažādas darbības.

Ilustrācija 6.4. Tā pati atlase ĀtrāsMaskas režīmā pēc atstarpošanas



1.1. Atstarpošana (*Feathering*)

Pēc noklusējuma uzstādījumiem, vienkāršie atlases rīki, piemēram, Taisnstūra Atlases Rīks (*Rectangle Select Tool*), veido asas kontūras. Pikseli punktētās līnijās iekšpusē ir pilnībā iezīmēti, un ārpusē pilnīgi neiezīmēti. Jūs to varat pārbaudīt, ieslēdzot ĀtrāsMaskas režīmu: redzamas asas taisnstūra kontūras,

kurām apkārt ir vienmērīgi sarkans fons. Rīkjoslās Opcijās (*Tool Options*) ir redzama atzīmes rūtiņa ar nosaukumu „Atstarpot malas” (*Feather Edges*). Ja to izvēliesieties, rīks radīs atlases ar pāreju. Atstarpošanas rādiuss (ko varat pielāgot) nosaka pārejas platumu.

Atstarpošana ir noderīga izgriešanā un ielīmēšanā, jo tas palīdz ielīmēt objektu tā, lai tas maksimāli iekļautos attēlā.

Ir iespējams atstarpēt atlasīto jebkurā brīdī, pat tad, ja tā vispirms tika radīta ar asām malām. To var izdarīt caur attēla izvēlni, sekojot **Iezīmēt** → **Atstarpēšana** (*Select* → *Feather*). Parādīsies dialoglodziņš, kas ļauj pielāgot atstarpēšanas rādiusu. Iespējams arī pretējais – plūstošu pāreju padarīt asu, izvēlies **Iezīmēt** → **Saasināt** (*Select* → *Sharpen*).

1.2. Atlases pataisīšana par daļēji caurspīdīgu

Jūs varat izvēlēties slāņa intensitāti (*opacity*), bet to nevar piemērot atlasei. Ir noderīgi stikla attēlu padarīt caurspīdīgu. To var panākt sekojoši:

- Vienkāršām atlasēm izmantojot Dzēšgumijas (*Eraser*) rīku ar vēlamo intensitāti.
- Sarežģītākām atlasēm: lietojiet komandu **Atlase** → **Peldošs** (*Select* → *Floating*), lai izveidotu peldošu atlasīto. Tas izveido jaunu slāni ar nosaukumu „Peldoša Atlase” (*Floating Selection*). Aktivizējiet to un izmantojiet intensitātes slīdņi, lai iegūtu vēlamo rezultātu. Tad noenkurojiet atlasīto: ārpus atlases peles kursorš pārvēršas par enkura ikonu. Pēc klikšķa peldošā atlase pazūd no Slāņu dialoga (*Layer dialog*) un atlase kļūst daļēji caurspīdīga.

Ja šo funkciju izmantojat bieži: **Ctrl+C**, lai kopētu atlasīto un **Ctrl+V**, lai to ielīmētu – rodas peldoša atlase, kurai varat mainīt intensitāti. Tad izveidojiet jaunu slāni Slānis/Jauns slānis (*Layer/New Layer*), kas peldošo atlasīto ielīmē jaunā slānī.

- Vēl viens variants: **Slānis** → **Maska** → **Slāņa Maska** (*Layer* → *Mask* → *Layer Mask*), lai pievienotu slānim ar atlasīto masku. Tad izmantojiet Otu ar vēlamo intensitāti un nokrāsojiet atlasīto melnu – nokrāsojiet to ar caurspīdību. Tad **Slānis** → **Maska** → **Piemērot Slāņa Masku** (*Layer* → *Mask* → *Apply Layer Mask*).
- Ja vēlaties padarīt caurspīdīgu fonu, pievienojiet alfa kanālu un iezīmējiet fonu ar Burvju Nūjiņu (*Magic Wand*). Tad ar Pipetes Rīku (*Color Picking Tool*), izvēliesiet fona krāsu, kas kļūst par priekšplāna krāsu Rīku joslā. Izmantojiet Aizpildīšanas Rīku (*Fill Tool*) uz atlases, „Krāsu dzēšanas” (*Color Erase*) režīmā. Šī metode izdzēsīs pikselus, kas ir izvēlētajā krāsā, pārējo pikseļu krāsu dzēšot tikai daļēji.

Vienkāršākā metode ir **Rediģēt** → **Dzēst** (*Edit* → *Erase*) komanda, kas dod pilnīgu caurspīdību un neļauj izmantot Aizpildīšanas rīka intensitātes uzstādījumus.

2. Atlases veidošana un pielietojums

2.1. Atlases pārvietošana

GIMP versijā 2.4. atlases pārvietošana ir mainījusies. Taisnstūra un elipses atlases parādās divējādi – ar rokturiem pēc noklusējuma. Ja noklikšķināt uz atlases, parādīsies tikai punktēta līnija. Turpretī citi atlases rīki „uzvedas” citādāk.

2.1.1. Taisnstūra un elipses atlases pārvietošana

Ja noklikšķināt uz atlases un pārvietojat to, pēc noklusējuma pārvietosies tikai atlases kontūra, nevis tās saturs.

Ilustrācija 6.5. Atlases kontūras pārvietošana

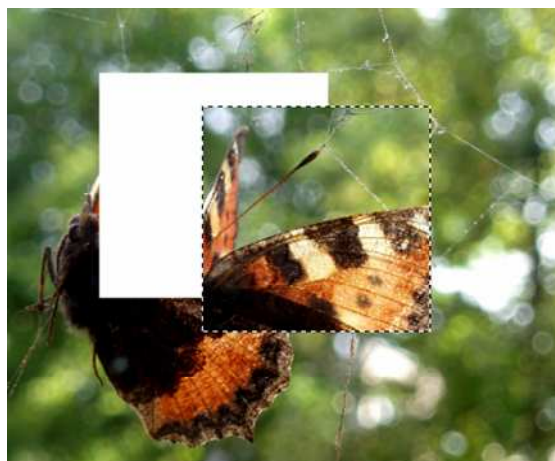


Jūs varat izmantot arī **Alt** (vai **Ctrl+Alt** dažās operētājsistēmās) un bul'ttaustiņus, lai pārvietotu atlases kontūru par vienu pikseli. Savukārt ar **Shift+Alt** un bul'ttaustiņiem kontūra pārvietojas par 25 pikseliem.

Ja mēģināsiet pārvilkt atlasī neizmantojot rokturus, izveidosies jauna atlase. Lai pārvietotu atlases saturu, Jums ir

- Jānospiež **Shift+Ctrl+L** taustiņi un tad ar peli jāpārvieto atlase. Tādā veidā atlases sākotnējais fons paliks balts. Ir izveidota peldošā atlase.

Ilustrācija 6.6. Atlases saturs pārvietošana, atstājot tukšumu fonā



- Jānospiež **Shift+Alt** taustiņi un ar peli jāpārvieto atlase – tās saturs pārvietojas neatstājot baltu tukšumu (fonu).

Ilustrācija 6.7. Atlases satura pārvietošana, neatstājot tukšumu fonā



2.1.2. Citu atlašu pārvietošana

Citām atlasēm (Laso (*Lasso*), Maģiskās Nūjiņas (*Magic Wand*), Krāsu (*By Color*)) nav rokturu. Tās nevar pārvietot ar peles palīdzību. Lai pārvietotu to saturu, tāpat kā taisnstūra un elipses atlasēm, jānospiež **Shift+Ctrl+L** vai **Ctrl+Alt** taustiņi un tad tās jāpārvieto ar peles palīdzību.

Ja izmantosiet tastatūras bul'ttaustiņus, pārvietosies tikai atlases kontūra.

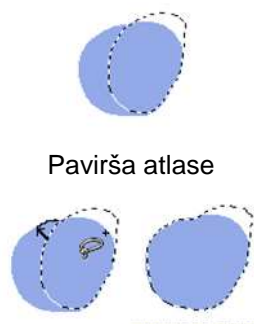
2.1.3. Cita metode

PIEZĪME

Atlases pārvietošanai var izmantot arī „apkārtceļu”. Pataisiet to par peldošu atlasi. Tad varēsiet pārvietot tās saturu, atstājot tukšu fonu ar peles vai bul'ttaustiņu palīdzību. Lai pārvietotu bez tukša fona atstāšanas, izmantojiet kopēt-ielīmēt (*copy-paste*).

2.2. Brīvas atlases veidošana

Ilustrācija 6.8. Brīvas atlases rīka izmantošana



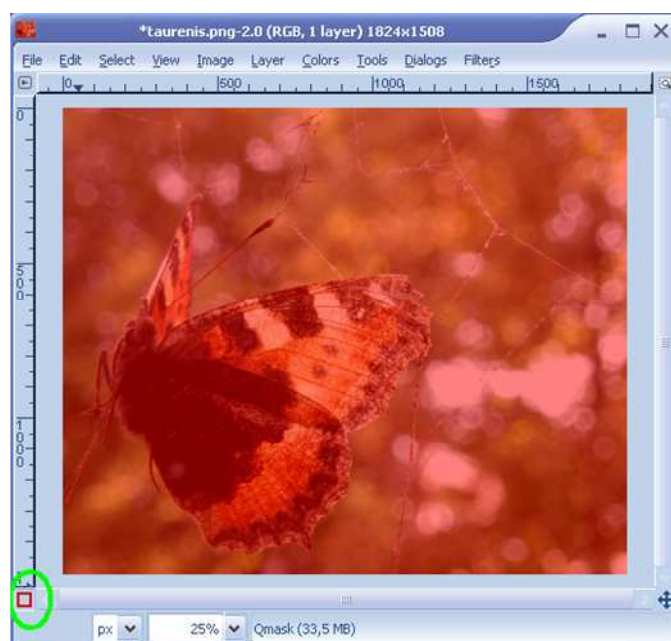
Kad izmantojat Laso objekta atlasē, dažas objekta daļas var būt neprecīzi atlasītas. Jūs varat labot šos defektus, kamēr darbojaties ar Laso rīku, turot **Shift** vai **Ctrl** taustiņus. Turot **Shift** taustiņu, apvelciet jaunu atlasē kontūru, ietverot daļu jau esošās. Tiklīdz atlaidīsiet peles taustiņu, abas atlasē savienosies vienā. Tāpat varat atņemt daļu atlasē, turot nospiestu **Ctrl** taustiņu.

PIEZĪME

Lai precīzāk labotu atlasē kontūru, izmantojiet ĀtrāsMaskas (*QuickMask*) režīmu.

3. ĀtrāsMaskas (QuickMask) režīms

Ilustrācija 6.9. Attēls ĀtrāsMaskas režīmā



Reizēm atlasē rīki neļauj izveidot precīzas atlasē. Tādos gadījumos ir noderīgs ĀtrāsMaskas režīms, jo tas ļauj zīmēt nevis apvilkt atlasē.

3.1. Pārskats

Parasti, izveidojot atlasē GIMP, Jūs redzat punktētu līniju gar tās kontūru. Patiesībā, atlasē var būt lielāka vai mazāka par šo līniju, jo tā tiek attēlota tur, kur atlasīto pikseļu skaits ir lielāks par pusi.

ĀtrāsMaskas režīms ir veids, kā GIMP Jums palīdz ieraudzīt atlasē pilnā tās krāšņumā. Tā ieslēgšana paver jaunas iespējas darbībā ar atlasē. Lai to izdarītu, jānoklikšķina uz mazā kvadrātiņa attēla loga apakšējā kreisajā stūrī. Šī poga ir pārslēdzējs, tāpēc nospiežot to atkārtoti, var izslēgt ĀtrāsMaskas režīmu. Otrs veids kā ieslēgt šo režīmu ir attēla loga izvēlnē izvēloties **Atlasē** → **Ieslēgt ĀtroMasku** (*Select* → *Toggle QuickMask*) vai izmantojot **Shift+Q** īsinājumaustiņus.

Ieslēdzot ĀtrāsMaskas režīmu, atlasē tiek parādīta kā caurspīdīgs ekrāns, ar ko noklāts attēls, un kura caurspīdību nosaka katra pikseļa atlasē vērtība. Pēc noklusējuma, ĀtrāMaska ir sarkana, bet Jūs tās

krāsu varat mainīt. Jo mazāka pikseļa atlases vērtība, jo tumšāka maska. Pilnīgi atlasīti pikseli tiek attēloti pilnīgi skaidri.

Kad esat ĀtrāsMaskas režīmā, daudzas attēla manipulācijas iedarbojas uz atlases kanālu nevis pašu attēlu, piemēram, zīmēšanas rīki. Zīmēšana ar baltu atlasa pikselus; zīmēšana ar melnu tos izņem no atlases. Jūs varat izmantot jebkurus zīmēšanas rīkus, tai skaitā krāsas spainīti (*paint bucket*) un gradientas aizpildīšanas rīkus (*gradient fill tool*). Pieredzējuši GIMP lietotāji atzīst, ka atlases „uzzīmēšana” ir ātrākais un efektīvākais veids, kā ar to manipulēt.

PADOMS

Lai ĀtrāsMaskas režīmā izveidoto atlasīti saglabātu kā jaunu kanālu, pārliecinieties, ka pastāv atlase un ir ieslēgts ĀtrāsMaskas režīms. Attēla izvēlnē izvēlieties **Atlase** → **Saglabāt** kā kanālu (*Selection* → *Save to Channel*). Tas izveidos jaunu kanālu ar nosaukumu AtlasesMaska1 (*SelectionMask1*).

PADOMS

Kad aktivizēts ĀtrāsMaskas režīms, **Izgriezt** un **Ielīmēt** darbojas atlasē nevis attēlā. Jūs to varat izmantot, lai pārkopētu atlasīti no attēla uz attēlu.

3.2. Parametri

ĀtrāsMaskas režīmam ir divi parametri, kurus var mainīt, noklikšķinot uz ĀtrāsMaskas pogas ar labo peles pogu.

- Parasti ĀtrāsMaskas režīmā attēla neatlasītā daļa tiek attēlota aizmiglota, bet atlasītā – skaidra. To var mainīt, izvēloties „Maskēt Atlasīto Laukumu” (*Mask Selected Areas*) noklusētā „Maskēt Neatlasīto Laukumu” (*Mask Unselected Areas*) vietā.
- Izvēloties „Mainīt Krāsu un Intensitāti” (*Configure Color and Opacity*), atveras dialoglodziņš, kas ļauj uzstādīt izvēlētās vērtības standarta sarkans 50% vietā.

4. ĀtrāsMaskas izmantošana

1. Atveriet attēlu vai izveidojiet jaunu dokumentu.
2. Aktivizējiet ĀtrāsMaskas režīmu, nospiežot pogu attēla loga apakšējā kreisajā stūrī. Ja pastāv atlase, tā parādīsies.
3. Izvēlieties jebkuru zīmēšanas rīku. Zīmējiet ar melnu krāsu, lai noņemtu atlasītos laukumus un ar baltu, lai tos pievienotu atlasē. Izmantojiet pelēkos toņus, lai daļēji atlasītu laukumus. Jūs varat izmantot atlases rīkus un aizpildīt šīs atlases ar Krāsu Spaiņa (*Paint Bucket*) rīku. Tas nemaina ĀtrāsMaskas atlasīti.
4. Izslēdziet ĀtrāsMaskas režīmu, izmantojot pogu attēla loga apakšējā kreisajā stūrī. Atlases kontūra kļūs punktēta.

5. Otas (*Brushes*)

Ilustrācija 6.10. Otu veidi



Otu triepienu veidu piemēri, uzzīmēti, izmantojot otas, no GIMP piedāvātā komplekta.

Ota ir pikselkarte vai pikselkaršu komplekts, ko izmanto zīmēšanā. GIMP piedāvā 10 zīmēšanas rīkus, kuri ne tikai pilda zīmēšanas operācijas, bet arī dzēš, kopē, izpludina, izgaismo, aptumšo utt. Visi zīmēšanas rīki, izņemot Tinti (*Ink*), izmanto vienu otu komplektu. Otas pikselkartes attēlo zīmes, ko rada viens otras pieskāriens attēlam. Otas triepiens, parasti veidots, pārvietojot kursoru ar nospiestu peles kreiso pogu, rada zīmju sēriju noteiktajā trajektorijā, ņemot vērā specifiskus otu izstādījumus.

Otas izvēlas, nospiežot uz Otu dialoga (*Brushes dialog*) ikonas. GIMP patlaban izmantotā ota tiek attēlota Otu/Modeļu/Gradientu (*Brush/Pattern/Gradient*) laukumā Rīku joslā. Klikšķis uz otas simbola ir viens no Otu dialoga izsaukšanas veidiem.

GIMP instalācijā ir iekļauti vairāki pamata otu komplekti, kā arī dažas dīvainas otas (piemēram, „zaļā pipara” ota), lai dotu priekšstatu par GIMP iespējām. Jūs varat veidot jaunas otas, vai lejupielādēt un uzinstalēt tās.

GIMP var izmantot vairākus otu veidus. Tomēr, tie visi tiem izmantoti vienādi, un vairumā gadījumā nav jāzina atšķirības starp tiem. Šie ir iespējamie otu veidi:

Vienkāršas otas

Šajā kategorijā ietilpst lielākā daļa GIMP standarta otu. Tās tiek attēlotas Otu dialogā kā pelēcīgo toņu pikselkartes. Kad Jūs ar tām zīmējat, patreizējā priekšplāna krāsa (kas norādīta Krāsu Lauciņā Rīku joslā) aizvieto melno, un pikselkarte, kas attēlota otu dialogā attēlo otas atstātās zīmes uz attēla.

Lai izveidotu tādu otu, jāizveido mazs attēls pelēcīgā režīmā, izmantojot Lupu (*Zoom*) un jā saglabā ar .gbr paplašinājumu. Noklikšķinot uz pogas Atjaunot (*Refresh*) Otu dialoglodziņā, parādās tās priekšskatījums.

Krāsu otas

Šīs kategorijas otas attēlo krāsu attēli Otu dialogā. Tās var būt arī tekstveida. Kad Jūs ar tām zīmējat, tiek izmantotas otas krāsas – patreizējā priekšplāna krāsa netiek ņemta vērā. Visādi citādi tās darbojas tāpat kā pārējās otas.

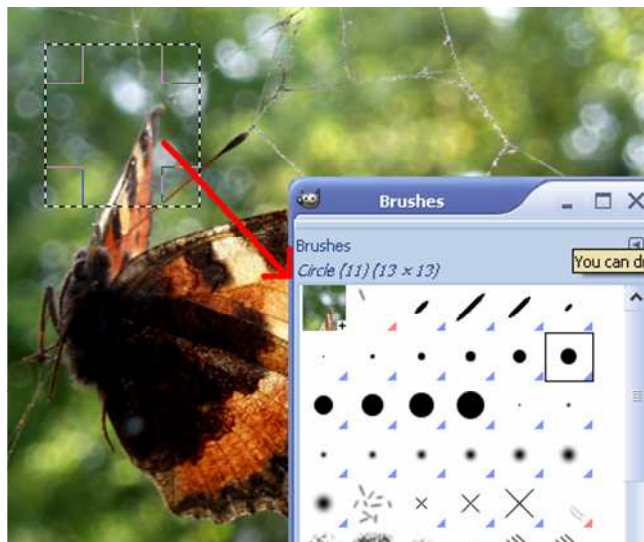
Lai izveidotu tādu otu, jāizveido mazs attēls RGBA režīmā. Lai to izdarītu, izveidojot jaunu attēlu, izvēlieties RGB kā attēla veidu un caurspīdīgu (*transparent*) aizpildīšanas veidu. Uzzīmējiet attēlu un vispirms to saglabāji ar .xcf paplašinājumu, lai saglabātu tā uzstādījumus. Tad saglabāji ar .gbr

formātā. Noklikšķinot uz pogas **Atjaunot** (*Refresh*), Otu dialoglodziņā parādīsies Jūsu otas priekšskatījums.

PADOMS

Kad Jūs kopējat vai izgriežat atlasi, starpliktuves saturs (atlase) parādās Otu dialoga pirmajā rindiņā. Jūs to varat izmantot zīmēšanā.

Ilustrācija 6.11. Atlase Otu dialogā pēc kopēšanas vai izgriešanas



Attēla šļūtenes / Attēla caurules (*Image hoses/pipes*)

Šīs kategorijas otas spēj atstāt vairāk kā viena veida zīmes uz attēla. Tās tiek apzīmētas ar mazu sarkanu trijstūri Otu dialoga apakšējā labajā stūrī. Reizēm tās sauc par „animētajām otām”, jo atstātās zīmes mainās, kad veidojat triepienus. Principā, attēla cauruļu otas var būt gana sarežģītas, īpaši, ja izmantojat grafisko planšeti. Tās maina formu atkarībā no spiediena, leņķa utt. Tomēr šīs iespējas bieži paliek neizmantotas, lai gan GIMP piedāvātās otas ir pietiekami vienkāršas (un noderīgas).

Parametru otas

Šīs otas ir izveidotas ar Otu Redaktoru (*Brush Editor*), kas ļauj ģenerēt dažādas otu formas, izmantojot vienkāršu grafisko saskarni. Parametru otu lielākā priekšrocība ir iespēja mainīt izmēru. Izmantojot Iestatījumu (*Preferences*) dialogu ir iespējams panākt otu izmēru maiņu ar peles ritentiņu vai taustiņiem.

Visām otrām ir mainām augstums. Faktiski, visu zīmēšanas rīku opcijās ir slīdnis, kas ļauj palielināt vai samazināt aktivizētās otas izmēru.

Bez otas pikselkartes, tai ir vēl viens svarīgs parametrs – otas Atstarpe (*Spacing*). Tā nosaka attālumu starp otas zīmēm triepienā. Šo attālumu var mainīt ar Otu dialoglodziņa palīdzību.

6. Otu izmēra maiņa

Kopš GIMP versijas 2.4. visām otām ir maināms izmērs.

6.1. Otas izmēra maiņa

Otas izmēru var mainīt trīs dažādos veidos:

1. Izmantojot slīdņi **Stiept vai Samazināt** (*Stretch or Shrink*) rīkam, kas izmanto otu. Vairumam zīmēšanas rīku ir izmēra maiņas slīdņis.

Ilustrācija 6.12. Stiepšanas vai Samazināšanas slīdņis



2. Ieprogramējot peles ritentiņu:

1. GIMP galvenajā logā noklikšķina uz **Fails** → **Parametri** (*File* → *Preferences*).
2. Jaunā loga kreisajā kolonnā, izvēlas **Ievadierīces** → **Ievades Kontrolieri** (*Input Devices* → *Input Controllers*).
3. Redz **Papildus Ievades Kontrolieri** (*Additional Input Controllers*) ar divām kolonnām: **Pieejamie Kontrolieri** (*Available Controllers*) un **Aktīvie Kontrolieri** (*Active Controllers*).
Kolonnā **Aktīvie Kontrolieri**, veic dubultklikšķi uz **Galvenais Peles Ritentiņš** (*Main Mouse Wheel*).
4. Atveras jauns logs **Konfigurēt Ievades Kontrolieri** (*Configure Input Controller*).
Kreisajā kolonnā **Notikums** (*Event*), noklikšķina uz **Ritināšana uz leju** (*Scroll Up*), lai tas izgaismotos.
5. Noklikšķina uz pogas **Rediģēt** (*Edit*).
6. Atveras logs **Izvēlēties Notikuma Kontroliera Darbību** (*Select Controller Event Action*).
Atver **Rīku** (*Tools*) sarakstu ar mazo bultiņu kreisajā stūrī.
7. Kreisajā kolonnā **Darbība** (*Action*), noklikšķina uz **Palielināt Otas Izmēru** (*Increase Brush Scale*), lai tas izgaismojas, noklikšķina uz **OK** pogas.
8. Aizveriet logu.
9. Tāpat ieprogrammējiet arī **Ritināšana uz leju** (*Scroll Down*).
10. Neaizmirstiet nospiegt **OK** pogu **Parametru** dialogā.

Pēc šī garā paskaidrojuma, Jūs varat izmantot savas peles ritentiņu otas izmēra maiņai.

3. Jūs varat ieprogrammēt tastatūras augšuptaustiņu un lejuptaustiņu.

Šī metode ir līdzīga peles ieprogrammēšanai, tikai”

- Kolonnā **Aktīvie Kontrolieri** jāuzklikšķina uz **Galvenā Tastatūra** (*Main Keyboard*).
- Kolonnā **Notikums** jāizvēlas **Kursors Augšup** (*Cursor Up*) pirmajam taustiņam un **Kursors Lejup** (*Cursor Down*) otrajam taustiņam.

Tad izmantojiet abus taustiņus otas izmēra maiņai.

7. Krāsu paletes

Paletes ir atsevišķu krāsu komplekts. GIMP paletes izmanto diviem mērķiem:

- Tās ļauj zīmēt ar izvēlēto krāsu komplektu, līdzīgi kā mākslinieks glezno ar ierobežotu krāsu tūbiņu skaitu.
- Tās veido krāsu kartes un indeksētus attēlus. Indeksēts attēls var izmantot tikai 256 dažādas krāsas, bet tās var būt jebkādas. Indeksēta attēla krāsu karte GIMP tiek saukta par „indeksēto paleti”.

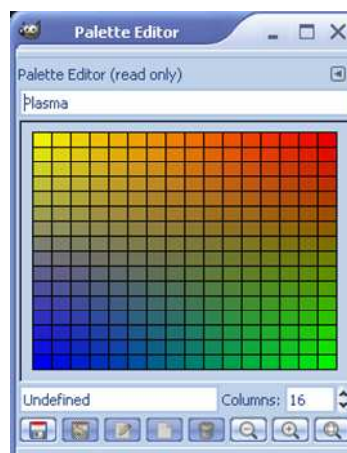
Neviena no šīm funkcijām netiek izmantota bieži – ir iespējams radīt sarežģītus attēlus neizmantojot paletes. Tomēr pieredzējušam lietotājam tās būtu jāsaprot, piemēram, strādājot ar GIF formāta failiem.

Ilustrācija 6. 13. Paletes dialogs



GIMP instalācijā ir vairāki duči palešu, bet Jūs varat veidot arī savas. Dažas no oriģinālajām paletēm ir visai noderīgas, piemēram, „Web” palete, kas satur krāsas, kuras tiek uzskatītas par „web-drošām”. Piekļūt paletēm var caur Palešu dialogu (*Palettes Dialog*). Šis ir arī jaunas paletes veidošanas sākumpunkts.

Ilustrācija 6.14. Paletes Redaktors



Dubultklikšķis uz paletes Palešu dialoglodziņā izsauc Paletes Redaktoru (*Palettes Editor*), kas parāda izvēlētās paletes krāsas. Jūs to varat izmantot, lai zīmētu ar šīs paletes krāsām: klikšķis uz krāsas nomaina GIMP priekšplāna krāsu. Turot nospiestu **Ctrl** taustiņu, varat nomainīt GIMP fona krāsu.

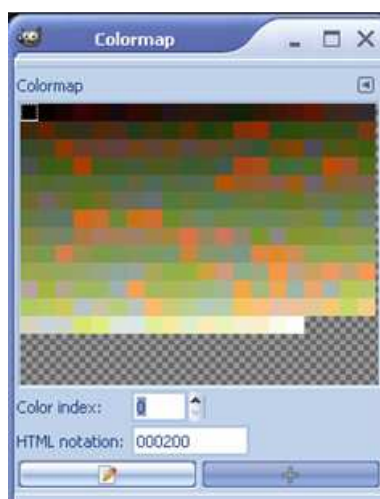
Paletes Redaktoru var izmantot arī paletes krāsu mainīšanai, ja vien tā ir Jūsu izveidota palete. Nevar mainīt GIMP palešu krāsas, taču tās var kopēt un tad rediģēt.

Kad izveidojat paleti ar Palešu Redaktoru, tās tiek automātiski saglabātas direktoriijā `palettes` ar paplašinājumu `.gpl` pēc GIMP aizvēršanas. Tās tiks automātiski attēlotas Palešu dialogā pēc GIMP iedarbināšanas.

7.1. Krāsu karte (*Colormap*)

GIMP viedo divu veidu krāsu paletes. Pamanāmākās ir tās, kas redzamas Palešu dialogā: paletes, kas pastāv neatkarīgi no attēla. Otrs veids ir *indeksētās paletes*, kas veidojas no indeksētu attēlu krāsu kartēm. Katram indeksētam attēlam ir sava krāsu palete, kas definē attēlā redzamās krāsas, to maksimālais skaits ir 256. Šīs paletes sauc par indeksētām, jo katra tās krāsa tiek asociēta ar indeksa skaitli.

Ilustrācija 6.15. Krāsu kartes dialogs



Indeksēta attēla krāsu karti nevajadzētu jaut ar Palešu dialogu. Palešu dialogs parāda visas iespējamās paletes, Krāsu kartes dialogs parāda krāsu karti aktīvajam attēlam vienīgi, ja tas ir indeksēts.

Jūs varat izveidot prastu paleti no indeksēta attēla krāsām (patiesībā, no jebkura attēla krāsām). Lai to izdarītu, jāizvēlas **Importēt Paleti** (*Import Palette*) no Palešu dialoga izvēlnes, ko izsauc ar peles labo pogu uz tā. Tas ir svarīgi, ja vēlaties izveidot indeksētus attēlus vienādās krāsās.

Kad konvertējat attēlu uz indeksētu režīmu, rodas attēla indeksēta krāsu palete.

8. Vienkāršu objektu zīmēšana

Šajā nodaļā Jūs iemācīsieties zīmēt vienkāršus objektus GIMP. Tas ir vienkārši, tiklīdz sapratīsies, kā tas darāms. GIMP piedāvā milzīgu rīku komplektu, kurā vairums iesācēju var apmaldīties.

8.1. Taisnas līnijas zīmēšana

Sāksim ar taisnas līnijas zīmēšanu. Vienkāršākais veids, kā to izdarīt ir izmantojot Jūsu iecienītāko zīmēšanas rīku, peli un tastatūru.

Procedūra 6.1. Taisnas līnijas zīmēšana

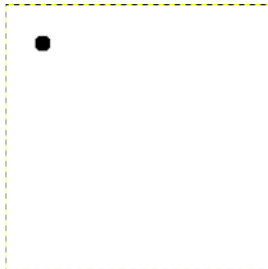
1. Izveidojiet jaunu attēlu. Izvēlieties iemīļotāko zīmēšanas rīku vai lietojiet zīmuli, ja neesat droši. Izvēlieties priekšplāna krāsu un pārlicinieties, ka priekšplāna un fona krāsas atšķiras.

Ilustrācija 6.16. Dialogā redzams jauns attēls ar baltu fonu



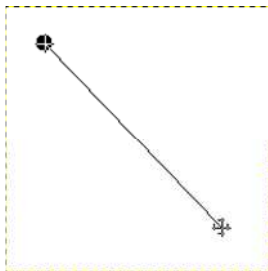
2. Izveidojiet līnijas sākumpunktu, noklikšķinot uz attēla loga ar kreiso peles pogu.

Ilustrācija 6.17. Dialogs ar jaunizveidoto attēlu un līnijas sākumpunktu melnā krāsā



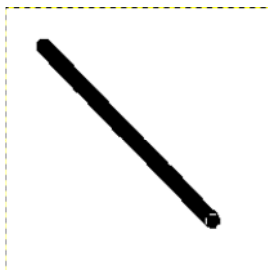
3. Turiet **Shift** taustiņu uz klaviatūras un pārvietojiet peles kursoru prom no sākuma punkta. Jūs redzēsiet tievu palīglīniju, kas sniegs priekšskatu par galarezultātu.

Ilustrācija 6.18. Ekrānuzņēmums ar palīglīniju, kas nosaka pabeigtas līnijas izskatu



4. Ja Jūs apmierina līnijas garums un virziens, atkārtoti nospiediet peles kreiso pogu, lai pabeigtu līniju. Tagad GIMP attēlo taisnu līniju. Ja tā neparādās, pārlicinieties, vai fona un priekšplāna krāsas atšķiras un pārlicinieties, vai turējāt **Shift** taustiņu nospiestu.

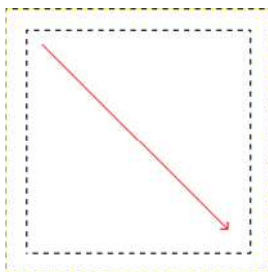
Ilustrācija 6.19. Pabeigta līnija



8.2. Vienkāršas formas zīmēšana

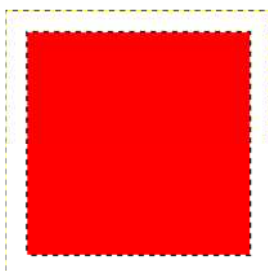
1. Formu zīmēšana nav GIMP galvenais nolūks, tomēr Jūs varat zīmēt formas vai nu tās uzzīmējot (Ilustrācija 6.16.), vai izmantojot atlasas rīkus. Protams, ir daudz veidu, ka uzzīmēt formas, taču mēs pieturēsimies pie vienkāršākajiem. Tātad, izveidojiet jaunu attēlu un pārlicinieties, ka priekšplāna un fona krāsas atšķiras.
2. Pamatformas, kā taisnstūri un elipses, var uzzīmēt izmantojot atlasas rīkus. Izvēlieties Taisnstūra Atlases rīku (*Rectangular Selection Tool*) un izveidojiet jaunu atlasi: nospiediet un turiet peles kreiso pogu, kamēr pārvietojat kursoru. Atlase izveidojas, kad atlaižat peles pogu.

Ilustrācija 6.20. Nospiediet un turiet kreiso peles pogu un pārvietojiet kursoru sarkanās bultas virzienā



3. Pēc atlasas izveides, Jūs varat izveidot vainu aizpildītu vai apvilktu taisnstūri Jūsu izvēlētajā priekšplāna krāsā. Ja izvēlējāties pirmo iespēju, izvēlieties priekšplāna krāsu un aizpildiet atlasi ar Spaiņa Aizpildīšanas rīku (*Bucket Fill Tool*). Ja izvēlējāties otro iespēju, izveidojiet kontūru izmantojot komandu Apvilkt atlasi (*Stroke Selection*) no izvēlnes **Rediģēt** (*Edit*). Ja rezultāts Jūs apmierina, noņemiet atlasi.

Ilustrācija 6.21. Taisnstūra atlase aizpildīta ar priekšplāna krāsu



7. nodaļa ATTĒLU SAVIETOŠANA

1. Iepazīšanās ar slāņiem

Labs veids, kā vizualizēt GIMP attēlu ir to iedomāties kā caurspīdību grēdu: GIMP terminoloģijā, katra caurspīdība tiek saukta par *slāni*. Slāņu skaits attēlā ierobežo tikai datora atmiņas daudzums. Pieredzējuši lietotāji bieži izmanto dučiem slāņu.

Slāņu izkārtojums attēlā ir atspoguļots Slāņu dialogā (*Layers dialog*), kas ir nozīmīgākais GIMP dialogs pēc Rīku joslas.

Ja slānis ir aktīvs, tas Slāņu dialogā ir izcelts. Jūs to varat aktivizēt, noklikšķinot uz tā.

Izvēlnes joslā virs attēla atrodas izvēlne **Slāņi** (*Layers*), kur atrodas komandas, kas ietekmē aktīvo slāni. Šo izvēlni var izsaukt arī ar labo peles pogu noklikšķinot uz Slāņu dialoga.

1.1. Slāņu parametri (*Layer properties*)

Katram attēla slānim ir svarīgas sastāvdaļas:

Nosaukums

Katram slānim ir nosaukums. Tas tiek ģenerēts automātiski līdz ar slāņa izveidošanos, bet Jūs to varat mainīt. To var izdarīt vai nu ar dubultklikšķi uz tā Slāņu dialogā vai ar labo peles pogu izsaucot Slāņu dialoga izvēlni un izvēloties **Rediģēt Slāņa Īpašības** (*Edit Layer Attributes*).

Alfa kanāla (ne)esamība (*presence of alpha channel*)

Alfa kanālā atrodas informācija par katra pikseļa caurspīdību. Tas ir redzams Kanālu dialogā (*Channel dialog*): balts ir intensīvs, melns ir pilnīgi caurspīdīgs un pelēks ir daļēja caurspīdība.

Fona slānis ir īpašs. Ja tikko esat izveidojis jaunu attēlu, tam ir tikai viens – fona – slānis. Ja attēlā ir izmantota daļēja aizpildīšanas metode, šim slānim nav alfa kanāla. Ja pievienojat vēl vienu slānim, pat ar daļēju aizpildīšanu, alfa kanāls tiek izveidots automātiski un tiek piemērots visiem slāņiem, izņemot fona slāni. Lai iegūtu fona slāni ar caurspīdību, Jums ir vai nu jāizveido jauns attēls ar daļēju aizpildīšanu (*transparent fill*) vai jāpievieno alfa kanāls.

Katram slānim, izņemot fona slāni, jābūt alfa kanālam, tas nav obligāts fona slānim. Daudzas operācijas nevar veikt slānim bez alfa kanāla. Pārvietojot slāni uz citu vietu slāņu grēdā ir viens no piemēriem, jo tikai pamata slānis drīkst būt bez alfa kanāla. Alfa kanālu var pievienot, izmantojot izvēlnes komandu **Slāņi** → **Caurspīdība** → **Pievienot Alfa Kanālu** (*Layer* → *Transparency* → *Add Alpha Channel*), vai ar labo peles pogu no Slāņu dialoga izsaucot izvēlni ar komandu **Pievienot Alfa Kanālu**.

Slāņa veids (*Layer type*)

Slāņa veidu nosaka attēla veids un alfas kanāla esamība vai neesamība. Iespējamie slāņu veidi:

- RGB
- RGBA
- Pelēks (Gray)
- PelēksAlfa (grayA)
- Indeksēts (Indexed)

- o IndeksētsAlfa (Indexed A)

Tas ir svarīgi, jo vairums filtru (izvēlnē **Filtri** (*Filters*)) pieņem tikai dažus slāņu veidus un tiek attēloti pelēki aktīvā attēla izvēlnē. To var mainīt, nomainot attēla režīmu vai noņemot vai pievienojot alfa kanālu.

Redzamība (*Visibility*)

Ir iespējams uz laiku noņemt slāni no attēla, neizdzēšot to – noklikšķinot uz acis simbola Slāņu dialogā. To sauc par slāņa „redzamības pārslēgšanu”. Daudzas operācijas attēlā nedarbojas uz neredzamiem slāņiem, it kā tie neeksistētu. Kad strādājat ar attēlu, kuram ir daudz slāņu ar dažādu caurspīdību, bieži vien slāņa saturu var labāk redzēt, ja paslēpj citus slāņus.

PADOMS

Ja klikšķinot uz slāņa redzamības pogas turēsiet nospiestu **Shift** taustiņu, tiks paslēpti visi slāņi *izņemot* izvēlēto.

Saite uz citiem slāņiem (*Linkage*)

Ja noklikšķina starp acs ikonu un slāņa sīktēlu, parādās ķēdes ikona, kas ļauj grupēt slāņus darbībai ar vairākiem slāņiem (piemēram, Pārvietošanas rīks (*Move tool*)).

Ilustrācija 7.1. Slāņu dialogs



Izmērs (*Size*)

GIMP slāņa izmērs ne vienmēr sakrīt ar attēla izmēru. Ja izveidojat tekstu, piemēram, katra teksta vienība pārvietojas uz savu atsevišķi slāni, un slānis tiek samazināts, lai tajā iekļautu tikai tekstu. Tāpat, kad izveidojat jaunu slāni izmantojot izgriezti-un-ielīmēt komandu, jaunais slānis pielāgojas ielīmētā slāņa izmēram. Attēla logā aktīvā slāņa robežas attēlotas ar dzeltenī-melnu punktētu līniju. Tas ir svarīgi, jo Jūs nevarat mainīt slāni ārpus tā robežām: nevarat darboties ar to, kas nepastāv. Ja tas rada sarežģījumus, Jūs varat izmainīt slāņa izmērus ar komandām, kas atrodas **Slāņu** izvēlnē.

PIEZĪME

Slāņa aizņemtās atmiņas izmērs ir atkarīgs no tā izmēra, nevis satura. Tāpēc, strādājot ar lieliem attēliem vai attēliem ar daudz slāņiem, slāņu samazināšana līdz minimumam var atmaksāties.

Intensitāte (*Opacity*)

Slāņa intensitāte nosaka apmēru, kādā tas ļauj apakšā esošajam slānim spīdēt cauri. Intensitāte svārstās no 0 līdz 100, kur 0 nozīmē pilnīgu caurspīdību, bet 100 – pilnīgu necaurredzamību.

Režīms (Mode)

Slāņa režīms nosaka, kā slāņa krāsas tiek savietotas ar zem tā esošā slāņa krāsām.

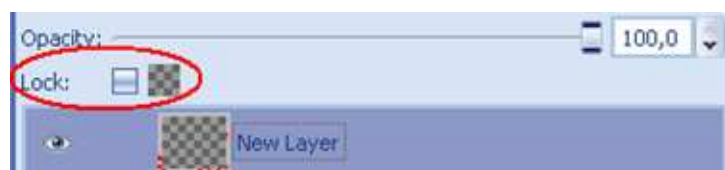
Slāņa maska (Layer mask)

Bez alfa kanāla ir vēl viens veids, kā kontrolēt slāņa caurspīdību: pievienojot slāņa masku, kas ir papildus pelēcīgais objekts, kas tiek piesaistīts slānim. Slānim pēc noklusējuma nav maskas: tā jāpievieno pašam.

Uzstādījums „Aizslēgt Alfa kanālu” (Lock Alpha Channel)

Slāņu dialoga augšējā kreisajā stūrī ir maza izvēles rūtiņa, kas kontrolē „Slēdzenes” uzstādījumus attiecībā uz slāņa caurspīdību. Ja tajā ir ķeksītis, alfa kanāls ir aizslēgts un nevar tikt pakļauts nekādām manipulācijām.

Ilustrācija 7.2. Aizslēgt alfa kanālu



2. Jaunu slāņu veidošana

Ir vairāki veidi, kā attēlam izveidot jaunu slāni. Mēs apskatīsim tikai svarīgākos:

- Izvēloties **Slānis** → **Jauns slānis** (*Layer* → *New Layer*) no attēla loga izvēlnes. Parādās dialoglodziņš, kas ļauj uzstādīt jaunā slāņa parametrus.
- Izvēloties **Slānis** → **Dublēt slāni** (*Layer* → *Duplicate Layer*) attēla loga izvēlnē. Tas rada jaunu slāni, kas ir aktīvā slāņa perfekta kopija un novietojas virs tā.
- Kad jūs „izgriezāt” vai „kopējat” kaut ko, un tad to ielīmējat izmantojot **Ctrl+V** vai **Rediģēt** → **Ielīmēt** (*Edit* → *Paste*), rezultātā rodas „peldoša atlase”, kas pati par sevi ir pagaidu slānis. Pirms Jūs varat veikt citas darbības, šī peldošā atlase ir vai nu jānoenkuro jau eksistējošā slānī, vai tā jāpārvērš par parastu slāni. Izvēloties pēdējo variantu, slānis tiks samazināt līdz ielīmētā objekta izmēram.

3. Teksts un Fonts

Ilustrācija 7.3. Teksta vienības piemērs



Teksta vienības piemērs, kas parāda teksta slāņa robežas. (Fonts: Utopia Bold)

GIMP 2.0. galvenais uzlabojums bija spēja atbalstīt tekstu. Katra teksta vienība veido atsevišķu Teksta slāni, tāpēc Jūs vienmēr varat atgriezties pie teksta slāņa un rediģēt to. Tāpat iespējams tekstu pārvietot attēlā, mainīt tā fontu vai izmēru. Var izmantot jebkuru Jūsu datorā esošo fontu. Iespējama arī izlīdzināšana un rindu atstarpes maiņa.

Teksta slānī var veikt visas tās pašas darbības, kas parastajā slānī.

Ilustrācija 7.4. GIMP teksta redaktors



Lai labāk saprastu dažas teksta apstrādes īpatnības, ir jāsaprot, ka teksta slānī atrodas ne tikai dati par pikseliem, bet arī teksta attēlojums redaktora formātā. To var aplūkot teksta redaktora lodziņā, kas parādās, izmantojot Teksta rīku (*Text tool*).

Pieņemsim, esat izveidojis teksta slāni un tad operējat ar to tāpat kā ar parastu slāni neizmantojot Teksta rīku – piemēram, to pagriežat. Pieņemsim, vēlāk Jūs atgriežaties pie šī slāņa, lai to rediģētu ar teksta redaktoru. Tiklīdz tas notiek, Teksta rīks pārraksta slāni un dzēš visus pārējos, starp teksta rediģēšanu veiktos rezultātus.

Šī darbība nav pašsaprotama, tāpēc Teksta rīks centīsies Jūs no tā pasargāt. Ja veicat darbības teksta slānī un vēlāk mēģināt rediģēt tekstu, parādās ziņojums, kas brīdina par to, ka Jūsu veiktās izmaiņas tiks atsauktas un piedāvā trīs iespējas: (1) rediģēt tekstu, (2) atcelt rediģēšanu, (3) izveidot jaunu teksta slāni ar to pašu tekstu, kas ir jau esošajā slānī, atstājot eksistējošo slāni bez izmaiņām.

Ilustrācija 7.5. Brīdinājums par izmaiņu atsaukšanu



8. nodaļa FOTOGRĀFIJU UZLABOŠANA

1. Darbs ar fotogrāfijām no digitālās fotokameras


1.1. Ievads

Viens no GIMP izplatītākajiem pielietojumiem ir digitālo fotogrāfiju uzlabošana. Iespējams fotogrāfija ir pārgaismota vai pārāk tumša, nedaudz sašķiepta vai tai trūkst asuma – visiem šiem sarežģījumiem GIMP piedāvā veselu lērumu rīku. Šīs nodaļas mērķis ir iepazīstināt Jūs ar šiem rīkiem un sniegt priekšstatu par šo rīku pielietojumu. Šeit Jūs neatradīsiet sīki aprakstītas pamācības to lietošanā, jo vislabākais veids, kā iemācīties ar tiem rīkoties, ir izmēģināt pašam, nevis lasīt par tiem. Tāpat šajā nodaļā nav aprakstīti „specefekti”, ko GIMP var piemērot attēliem. Pirms sākat lasīt šo nodaļu, Jums būtu jābūt priekšstatam par GIMP, taču Jums nav jābūt lietpratējam – ja esat, noteikti visu turpmāk rakstīto jau zināt. Nebaidieties eksperimentēt, jo GIMP uzlabotā „atsaukšanas” (*undo*) sistēma ļauj labot gandrīz visas kļūdas ar vienkāršu **Ctrl+Z** taustiņu kombināciju.

Visizplatītākās nepatīkšanas ar digitālajām fotogrāfijām pamatā ir trīs veidu: kompozīcijas uzlabošana, krāsu uzlabošana, ausuma uzlabošana un lieko priekšmetu izņemšana no attēla.

1.2. Kompozīcijas uzlabošana

1.2.1. Attēla pagriešana (*Rotating an Image*)

Fotografējot bieži ir grūti noturēt kameru perfekti vertikāli, kā rezultātā rodas fotogrāfija, kurā daži objekti ir sašķiepti uz vienu vai otru pusi. GIMP veids, kā to labot ir Rotēšanas rīka (*Rotate tool*) izmantošana. Aktivizējiet to, nospiežot  ikonu Rīku joslā, vai nospiežot **Shift+R** attēla logā. Pārlicinieties, ka Rīka opcijas (*Tool Options*) ir redzamas un tajās ir nospiesta kreisā poga Transformēt slāni (*Transform Layer*). Tad noklikšķiniet uz attēla un izlecošajā logā pārbīdiet slīdņi, līdz esat apmierināts ar rezultātu, un nospiediet **Enter** taustiņu vai pogu Rotēt (*Rotate*), lai apstiprinātu pagriešanu.

Pēc šīs metodes nav viegli iegūt vēlamo rezultātu, tāpēc iespējams vēlēšities attēlu pagriezt vēlreiz, bet tam ir savs mīnuss. Katru reizi, kad pagriežat attēlu, tā pikseli izkārtojas citādi un attēls kļūst mazliet neskaidrs. Vienai pagriešanas reizei šīs izmaiņas nav būtiskas, taču ar katru nākamo attēls kļūst divtik izplūdušāks. Nav iemesla izpludināt attēlu vairāk, kā nepieciešams, tāpēc, ja rezultāts Jūs neapmierina, atsauciet to un mēģiniet vēlreiz.

Par laimi, GIMP piedāvā vēl vienu veidu pagriešanas labošanai – tas atrodas zem Rīka opcijām un tā nosaukums ir „Labojošs”, (*Corrective*). Tā vietā, lai pagrieztu attēlu kļūdas kompensēšanai, šī opcija „seko” jau veiktajām izmaiņām. Tas var šķist mulsinoši, bet izmēģiniet un redzēsiet, cik tas ir vienkārši.



PIEZĪME

Kopš GIMP versijas 2.2. tajā ir opcija, kas ļauj aplūkot pagriešanas rezultāta priekšskatījumu un sekot tam attēla logā. Tas palīdz pagriešanu veikt precīzi jau ar pirmo piegājieni.

Pēc tam, kad esiet pagriezis attēlu, tā stūros parādīsies neglīti trīsstūrveida „caurumi”. Vieno no veidiem, kā to labot, ir fonu nokrāsot kādā neitrālā krāsā, tādā veidā tos aizpildot. Taču visbiežāk labāks risinājums ir attēla apcirpšana. Jo vairāk attēls sagriezts, jo vairāk tas jāapcērt, tāpēc vēlams jau attēla uzņemšanas brīdī turēt kameru pēc iespējas taisnāk.

1.2.2. Apcirpšana (*Cropping*)

Kad fotografējat ar digitālo fotokameru, Jūs varat kontrolēt, vai objekts tiks vai netiks iekļauts kadrā, taču bieži ar to ir par maz un rezultāts ir fotogrāfijas, kurām nepieciešama malu apgriešana. Bieži iespējams uzlabot attēla izskatu, apgriežot liekās malas tādējādi izceļot galvenos objektus.

Lai apcirptu attēlu, aktivizējiet  Apcirpšanas rīku (*Crop tool*) Rīku joslā vai nospiežot  taustiņu attēlā. Kad rīks ir aktivizēts, turot nospiestu peles kreiso pogu, uzvelciet taisnstūri – malas, kas atrodas ārpus tā tiks nogrieztas. Jūs varat pielāgot taisnstūra izmērus, pavelkot to aiz malām. Kad rezultāts Jūs apmierina, veiciet dubultklikšķi uz tā un liekās malas pazudīs.

1.3. Krāsu uzlabošana

1.3.1. Automatizētie rīki

Par spīti jaunāko digitālo fotokameru gaismas un krāsu kontroles sistēmām, fotogrāfijas bieži iznāk pārgaismotas vai pārāk tumšas. GIMP piedāvā lērumu rīku, kas paredzēti attēla krāsu labošanai – sākot ar automatizētiem, kas darbojas ar vienkāršu peles klikšķi, līdz pat sarežģītiem rīkiem, kas piedāvā daudzu parametru pielāgošanu. Sāksim ir vienkāršākajiem.

GIMP piedāvā vairākus automatizētus krāsu labošanas rīkus. Diemžēl tie ne vienmēr sniedz gaidāmo rezultātu, taču to darbināšanai nepieciešams tikai klikšķis, un, sliktākajā gadījumā, tie sniedz priekšstatu par attēla krāsu mainīšanas iespējam. Šos rīkus var atrast attēla izvēlnē **Krāsas**→**Automātiski** (*Colors*→*Automatic*).

Īsumā par katru no tiem:

Normalizēt (*Normalize*)

Šis rīks (patiesībā, spraudnis) piemērots pārāk tumšām fotogrāfijām: tas vienmērīgi piemēro visu attēlu, līdz tā gaišāka vieta ir maksimāli piesātināta un tumšākā vieta ir melna. Negatīvā puse ir tā, ka gaišo laukumu daudzumu nosaka visgaišākais punkts visā attēlā, tāpēc viens vienīgs balts/melns pikselis var šo procesu padarīt neefektīvu.

Nolīdzināt (*Equalize*)

Šis ir ļoti spēcīgs koriģēšanas veids, kas cenšas vienmērīgi izlīdzināt attēla krāsas, ņemot vērā iespējamo intensitāti. Reizēm šis efekts ir pārsteidzošs un ļauj saskatīt kontrastus, kas citos veidos nav panākami, ta'vu visbiežāk tas lieka attēlam izskatīties dīvaini. Bet galu galā, tā izmēģināšanai nepieciešams tikai mirklis.

Krāsu izcelšana (*Color Enhance*)

Šī komanda palielina slāņa krāsu piesātinājumu bez gaišuma vai nokrāsas mainīšanas. Šī komanda nedarbojas pelēcīgajos attēlos.

Paplašināt Kontrastu (*Stretch Contrast*)

Tas darbojas līdzīgi kā „Normalizēt”, tikai tas iedarbojas atsevišķi uz sarkanā, zaļā un zilā kanāliem. Tas bieži noder krāsu plankumu samazināšanai.

Paplašināt HSV (*Stretch HSV*)

Darbojas tāpat kā „Paplašināt kontrastu”, bet strādā HSV krāsu laukumos, nevis RGB. Tas saglabā nokrāsu.

Baltā līdzsvars (*White balance*)

Tas var uzlabot attēlus, kuros ir maz baltā vai melnā, jo šī opcija nedaudz samazina izmantotās krāsas.

Automātiskie līmeņi (*Auto levels*)

Aktivizē Līmeņu rīku (*Levels tool*) - **Rīki**→**Krāsu Rīki**→**Līmeņi** (*Tools*→*Color Tools*→*Levels*) vai **Krāsas**→**Līmeņi** (*Colors*→*Levels*) attēla loga izvēlnē, un nospiežot **Auto** pogu dialoga centrā. Tas ļauj apskatīt rezultāta priekšskatījumu, tāpēc jānospiež **OK** poga, lai veiktu izmaiņas attēlā. Savukārt poga **Atcelt** (*Cancel*) atgriezīs attēlu sākuma izskatā.

Tie ir automatizētie attēla krāsu rediģēšanas rīki – ja neviens no tiem Jums nesniedz vēlamu rezultātu, ir laiks izmēģināt kādu no interaktīvajiem krāsu rīkiem. Tie visi, izņemot vienu, ir atrodami attēla loga izvēlnē **Rīki**→**Krāsu rīki** (*Tools*→*Color Tools*). Pēc krāsu rīka izvēlēšanās, noklikšķiniet uz attēla, lai izsauktu tā dialoglodziņu.

1.3.2. Problēmas ar ekspozīciju

Vienkāršākais rīks ir Gaišuma/Kontrasta rīks (*Brightness/Contrast tool*). Tas ir arī viens no mazāk iedarbīgākajiem, tomēr vairumā gadījumu tas ir viss, ko Jums vajadzēs. Šo rīku parasti izmanto pārgaismotām vai pārāk tumšām fotogrāfijām, taču tas nedarbojas ar krāsu plankumiem. Šis rīks piedāvā divus pielāgošanas slīdņus – Gaišumam (*Brightness*) un Kontrastam (*Contrast*). Ja esat atķeksējis opciju ”Priekšskatījums” (*Preview*), varēsiet sekot izmaiņām attēla logā. Kad esat apmierināts ar izmaiņām, nospiediet **OK** un tās iedarbosies uz attēlu, savukārt, ja neesat apmierināts, poga **Atcelt** (*Cancel*) atgriezīs attēlam sākotnējo izskatu.

Sarežģītāks, taču tikai nedaudz grūtāks, ekspozīcijas pielabošanas veids ir Līmeņu rīka (*Levels tool*) izmantošana. Šī rīka dialogs izskatās ļoti sarežģīts, taču pamatā darbosimies tikai ar „Ievades Līmeņu” (*Input Levels*) lauciņu – ar trīs trīsstūrveida slīdņiem zem histogrammas. Viegglākais veids, kā saprast šo slīdņu ietekmi uz attēlu, ir pārliecināties, ka ir ieslēgta priekšskatījuma (*preview*) opcija, un vērot attēlu.

1.3.3. Nokrāsas un Piesātinājuma pielāgošana (*Adjusting Hue and Saturation*)

Ja attēlā ir par daudz sarkanā, zaļā vai zilā, vieglākais veids, kā to labot, ir Līmeņu rīka (*Levels tool*) izmantošana, atsevišķi pielāgojot sarkanā, zaļā un zilā kanāla līmeņus. Ja Jūsu gadījumā tas nedarbojas, vērts pamēģināt Krāsu līdzsvara (*Color balance*) rīku, bet tā efektīva izmantošana ir grūtāka. Reizēm ir grūti novērtēt, vai esat pienācīgi pielāgojis krāsas. Viegla, objektīva tehnika ir atrast attēlā laukumu, par kura krāsu (baltu vai pelēkā nokrāsu) Jūs esat pilnīgi drošs. Tad aktivizējiet Pipetes rīku (*Color Picker*) un noklikšķiniet uz iepriekšminētā laukuma, kas atvērs šī rīka dialogu. Ja krāsas ir korekti

pielāgotas, tad sarkanā, zaļā un zilā daudzums šajā krāsā ir vienāds, ja nav – pielabojiet kādu no tiem. Šis paņēmiens, lietots korekti, ļauj pielāgot attēla krāsas pat cilvēkiem ar krāsu uztveres traucējumiem. Ja fotogrāfija ir blāva, kas bieži gadās, fotografējot spilgtā gaismā, izmēģiniet Nokrāsas/Piesātinājuma (*Hue/Saturation*) rīku, kas piedāvā trīs slīdņus Nokrāsai (*Hue*), Gaišumam (*Lightness*) un Piesātinājumam (*Saturation*). Piesātinājuma palielināšana visticamāk uzlabos attēla izskatu. Dažos gadījumos būs nepieciešams pielabot arī gaišumu. Nokrāsas/Piesātinājuma rīks ļauj pielāgot atsevišķu krāsu virknes (izmantojot pogas dialoga augšā), taču, ja vēlaties dabiskas krāsas, Jums nevajadzētu izmantot šo iespēju.

PADOMS

Pat tad, ja attēls neizskatās blāvs, palielinot piesātinājumu, tā izskatu var būtiski uzlabot.

Kad fotografējat sliktas gaismas apstākļos, var rasties pretēja problēma – par daudz piesātinājuma. Tādā gadījumā Nokrāsas/Piesātinājuma rīks noder piesātinājuma samazināšanai.

1.4. Asuma pielāgošana (*Adjusting Sharpness*)

1.4.1. Atmiglošana (*Unblurring*)

Ja fotokamera nav labi nofokusēta vai tā atradās kustībā fotogrāfijas uzņemšanas brīdī, rodas miglaina bilde. Ja attēls ir ļoti izplūdis, diez vai Jums izdosies to labot, taču tikai nedaudz miglainas bildes ir iespējams uzlabot.

Visplašāk izmantotā metode ir Atasināšanas Maskas (*Unsharp Mask*) izmantošana. Tas ir spraudnis, kas atrodas attēla loga izvēlnē **Filtri**→**Uzlabot**→**Atasināšanas Maska** (*Filters*→*Enhance*→*Unsharp Mask*). Tam ir divi parametri – „Rādiuss” (*Radius*) un „Daudzums” (*Amount*). Noklusējuma vērtības bieži vien strādā labi tāpēc vispirms būtu jāizmēģina tās. Rādiusa vai daudzuma palielināšana pastiprina efektu. Taču ar to nevajadzētu aizrauties, jo pārāk liels rādiuss vai daudzums var kaitēt attēlam, padarot to graudainu.

Blakus „Atasināšanas maskai” Filtru izvēlnē atrodas vēl viens filtrs – Saasināt (*Sharpen*), kas dara gandrīz to pašu. Ar to ir vieglāk strādāt, taču tas nav gana efektīvs un būtu jāizmanto Atasināšanas maska.

Dažās situācijās, darbojoties ar attēla daļām, labākus rezultātus var panākt, izmantojot Miglot vai Saasināt rīku (*Blur or Sharpen*) no Rīku joslas režīmā „saasināt” (*sharpen*). Tas ļauj palielināt asumu attēlā vienkārši zīmējot tam pāri ar jebkuru zīmēšanas rīku. Tomēr rezultāti mēdz izskatīties nedabīgi – saasināšana palielina acīmredzamas robežas, bet paplašina „trokšņus”.

1.4.2. Graudainības samazināšana (*Reducing graininess*)

Kad uzņemt fotogrāfijas tumšos apstākļos vai ar ļoti ātru ekspozīciju, kamerai netiek dots pietiekami daudz datu par katra pikseļa patieso krāsu, tāpēc iegūtā fotogrāfija izskatās graudaina. Jūs varat izlīdzināt šo graudainumu, aizmiglojot attēlu, taču līdz ar to zaudējot arī asumu. Ir pāris paņēmieni, kas varētu sniegt labākus rezultātus. Iespējams, labākais variants ne pārāk graudainam attēlam ir izmantot filtru ar nosaukumu Izvēles Migla (*Selective Blur*), noregulējot apmiglošanas rādiusu uz 1 vai 2

pikseljiem. Otrs variants ir lietot Attīrīšanas (*Despeckle*) filtru. Tam ir priekšskatījuma iespēja, tāpēc varat spēlēties ar dažādiem uzstādījumiem, līdz iegūstat apmierinošu rezultātu. Gadījumos, kad graudainība ir pārāk stipra, ir gandrīz neiespējami kaut ko labot.

1.4.3. Mīkstināšana (*Softening*)

Bieži gadās gluži pretēja problēma – attēls ir *pārāk* ass. Risinājums ir to mazliet aizmiglot – par laimi, tas ir izdarāms vieglāk nekā asināšana. Tā kā Jūs droši vien negribēsiet to pārāk aizmiglot, vienkāršākā metode ir Miglas (*Blur*) spraudnis, kas atrodas attēla loga izvēlnē **Filtri**→**Miglot**→**Migla** (*Filters*→*Blur*→*Blur*). Tas nedaudz mīkstinās attēla fokusu. Ja vēlaties lielāku apmigošanu, atkārtojiet šo darbību, līdz iegūstat apmierinošu rezultātu.


1.5. Nevēlamu objektu izņemšana no attēla

Ir divu veidu objekti, ko Jūs vēlēsiet izņemt no attēla: netīrumu pēdas, piemēram, pie objektīva pielipis mats vai putekļi; vai reāli objekti, kas sabojā skatu, piemēram, telefona vads skaistas kalnu ainavas stūrī.

1.5.1. Attīrīšana

Lielisks veids, kā noņemt putekļus un citus netīrumus ir Attīrīšanas (*Despeckle*) filtrs, kas atrodas attēla loga izvēlnē **Filtri**→**Uzlabot**→**Attīrīšana** (*Filters*→*Enhance*→*Despeckle*). Svarīgi: lai šo filtru efektīvi izmantotu, Jums ir jāizveido maza atlase, kas satur nevēlamo objektu un nelielu laukumiņu tam apkārt. Ja mēģināsiet piemērot Attīrīšanas filtru visam attēlam, Jums nekas nesanāks. Kad esat izveidojis piemērotu atlasī, aktivizējiet Attīrīšanu un vērojiet priekšskatījumu, pielāgojot parametrus. Ja paveicas, var pilnībā izdzēst netīrumu daudz nemainot tā fonu. Jo vairāk netīrums izceļas uz fona, jo labākus rezultātus iegūsi. Ja nekas nesanāk, ir vērts atcelt filtru, izveidot jaunu atlasī un mēģināt vēlreiz. Ja attēlā ir vairāk kā viens netīrums, Attīrīšanas filtrs jāpiemēro katram atsevišķi.

1.5.2. Netīrumu noņemšana

Lietderīgākā grūžu aizvākšanas metode ir  klonēšanas rīka (*Clone tool*) izmantošana, kas ļauj pārzīmēt pāri vienam attēla laukumiņam, izmantojot pikseļu datus no cita apgabala (vai pat cita attēla). Efektīvas klonēšanas rīka izmantošanas noslēpums ir atrast tādu laukumu, no kura varētu „pārkopēt” kādu daļu – ja nevēlamā objekta fons ļoti atšķiras no pārējā attēla, diez vai kaut kas iznāks. Piemēram, Jums ir jauna pludmales ainava ar nevēlamu cilvēku, kuru Jūs vēlētos aizteleportēt projām, Jūs droši vien varēsiet atrast tukšu vietu pludmalē, kas izskatās līdzīgi cilvēka fonam, un izmantot to, lai „izkrāsotu” šo cilvēku. Ja viss nostrādā, rezultāti ir pārsteidzoši.

Sākumā šis process var likties sarežģīts, taču ar laiku Jūs ietrenēsieties.

Vēl viens Klonēšanas rīkam līdzīgais rīks ir Dziedēšanas rīks (*Healing tool*), kas arī par piemēru klonēšanai ņem Jūsu izvēlētu attēla daļu. Parasti to lieto krunciņu un citu nenozīmīgu detaļu slēpšanai.

1.5.3. Sarkano acu labošana

Kad fotografējot lietojat zibspuldzi un cilvēks skatās tieši uz to, acs atstaro gaismu un liek tai izskatīties sarkanai – tas ir t.s. „sarkano acu” efekts, kas izskatās ļoti dīvaini. Daudzām modernajām kamerām ir īpaša zibspuldze, kas to daļēji novērš, taču rezultāti ne vienmēr ir apmierinoši. Līdzīgs efekts rodas arī fotografējot dzīvniekus, taču to acis parasti izskatās zaļas vai dzeltenas.

GIMP piedāvā īpašu Sarkano acu noņemšanas (*Remove red eye*) filtru. Ar vienu no atlasēs rīkiem izveidojiet atlasi, kas satur sarkano aci un izvēlieties „Sarkano acu noņemšanas” filtru. Iespējams Jums būs nedaudz jāpārvieto slīdnis, lai pielāgotu krāsu.

1.6. Rezultātu saglabāšana

1.6.1. Faili

Kādā formātā būtu jāsavienā attēls un vai nepieciešams to samazināt? Atbilde ir atkarīga no tā, kur Jūs grasāties attēlu izmantot.

- Ja grasāties atkārtoti atvērt attēlu GIMP un turpināt darbu ar to, Jums tas būtu jāsavienā XCF formātā, jo tas ir vienīgais formāts, kas saglabā visu informāciju par attēlu.
- Ja vēlaties attēlu drukāt uz papīra, būtu jāizvēlas no tā samazināšanas, izņemot apcirpšanu. Lemesls tam ir fakts, ka printeru izšķirtspēja ir lielāka nekā monitoru. 3000x5000 pikseļu liels attēls uz ekrāna izskatās milzīgs, taču uz papīra tas ir tikai 13x20 cm liels 600dpi izšķirtspējā. Attēla palielināšanai arī nav jēgas – tā Jūs nevarat palielināt tā izšķirtspēju, tikai izmēru uz papīra. Runājot par faila formātu, piemērotākais ir JPEG kvalitātē 75 vai 85. Retos gadījumos, kas attēlā ir lieli laukumi vienmērīgā krāsā, būtu labāk lietot saudzīgāko TIFF formātu.
- Ja vēlaties attēlu rādīt uz ekrāna vai video projektorā, paturiet prātā, ka vairumam sistēmu lielākā ekrāna izšķirtspēja ir 1600x1200 pikseli, tāpēc nav nepieciešami lielāki attēli. Izmantojiet JPEG formātu.
- Ja vēlaties attēlu ievietot internetā vai sūtīt pa e-pastu, būtu maksimāla jāsamazina faila izmērs. Pirmkārt, maksimāli samaziniet attēlu, lai nezūd detaļas. Otrkārt, saglabājiet attēlu JPEG formātā ar zemāko pieņemamo kvalitāti.

1.6.2 Attēlu izdrukāšana

Vairumā programmu, tai skaitā GIMP, lai drukātu galvenajā izvēlnē jāizvēlas **Faili** → **Drukāt** (*File* → *Print*). Ir pāris lietas, kas būtu jāpatur prātā, lai iegūtu labu rezultātu:

- Uz ekrāna attēls tiek attēlots RGB režīmā, taču drukāšana notiek CYMK režīmā – rezultāts uz papīra atšķirsies no monitora krāsu ziņā.
- Ekrāna izšķirtspēja vidēji ir no 75 līdz 100dpi, bet printera izšķirtspēja ir vairāk kā 10x augstāka. Izdrukātā attēla izmērs ir atkarīgs no pieejamo pikseļu skaita un izšķirtspējas, tāpēc tas var nesakrist ar izmēru uz ekrāna un nav atkarīgs no papīra formāta.

Tātad, pirms drukāšana nepieciešams iet uz **Attēls**→**Drukas izmērs** (*Image*→*Print size*) un izvēlēties ērtāko izvades izmēru, pielāgojot vai nu tā izmēru vai izšķirtspēju – Jūs redzēsiet, ka abas šīs vienības ir savstarpēji saistītas.

Pēdējais ieteikums: pievērsiet izmēru malām un centrēšanas. Būtu nepatīkami, ja pārāk liela mala nogrieztu attēla daļu, vai nepiemērota centrēšana sabojātu Jūsu darbu, it īpaši izmantojot īpašu fotopapīru.

III daļa FUNKCIJAS

9. nodaļa RĪKU JOSLA

1. Rīku josla

GIMP piedāvā visaptverošu rīku joslu, lai vairāk izmantotās darbības būtu viegli pieejamas. GIMP daudzie rīkjoslās rīki šeit ir sīki aprakstīti.

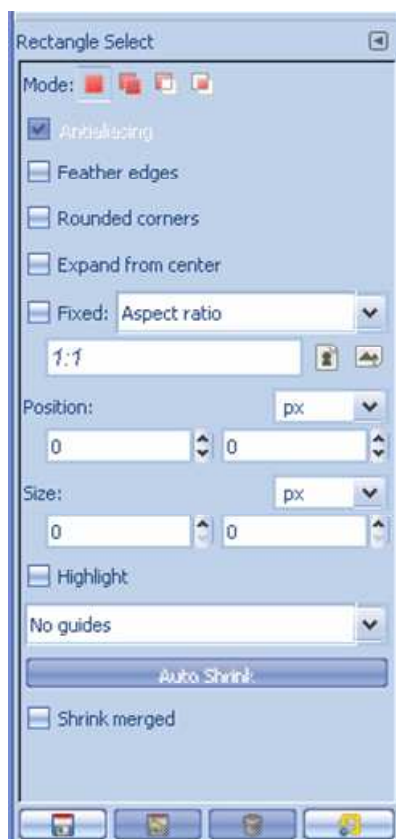
GIMP ir plašs rīku klāsts, kas ļauj veikts dažādas darbības. Rīki iedalās piecās kategorijās: Atlases rīki (*Selection tools*), kas nosaka modifikācijai pakļaujamo attēla daļu; Zīmēšanas rīki (*Painting tools*), kas maina attēla laukumu krāsu; Pārveidošanas rīki (*Transform tools*), kas maina attēla ģeometriju; Krāsu rīki (*Color tools*), kas maina krāsu lietojumu attēlā; Citi rīki (*Other tools*), kas neietilpst minētajās kategorijās.

Vairumu rīku aktivizē, nospiežot uz tā ikonas rīkjoslā. Citi, savukārt var tikt aktivizēti tikai caur **Rīku** (*Tools*) izvēlni. Jebkuru rīku aktivizē arī unikāla taustiņu kombinācija.

Noklusējuma uzstādījumā, ne visi rīki tiek attēloti kā ikonas rīkjoslā (trūkst krāsu rīku). Rīkjoslā attēlojamus rīkus var izvēlēties, izmantojot Rīku dialoglodziņu. Tam ir divi iemesli: pirmkārt, ja kādu rīku izmantojat reti, iespējams pārējos rīkus atrast būtu daudz vieglāk, ja nebūtu lieku ikonu. Otrkārt, Ja bieži izmantojat Krāsu rīkus, būs parocīgāk, ja to ikonas būs viegli pieejamas. Katrā gadījumā, neatkarīgi no rīkjoslās, jebkuru rīku var aktivizēt caur **Rīku** (*Tools*) izvēlni.

1.1. Rīku opcijas (Tool Options)

Ilustrācija 9.1. Taisnstūra atlasē Rīka opcijas



Ja neesat īpaši mainījis uzstādījumus, pēc rīka aktivizēšanas zem rīkjoslas parādās Rīka opciju dialogs.

PADOMS

Rīka opcijas pēc noklusējuma parādās zem rīkjoslas. Ja Jūs to kādā veidā pazaudējat, to var atgūt ar **Fails**→**Dialogi**→**Rīka opcijas** (*File*→*Dialogs*→*Tool options*) un tad dokojojot to zem rīku joslas. Skatiet sadaļu **Dialogi un dokošana**, lai iegūtu vairāk informācijas.

Katram rīkam ir specifisks opciju komplekts. Jūsu izvēles tiek saglabātas līdz nākošajai mainīšanas reizei. Rīka opciju neatlaidība reizēm var būt kaitinoša, kad rīks uzvedas dīvaini un Jūs nevarat saprast kāpēc, līdz atceraties, ka šos dīvainos uzstādījumus lietojāt pirms divām nedēļām.

Zem Rīku opciju dialoga atrodas četras pogas:



Saglabāt opcijas kā (*Save options to*)

Šī poga ļauj saglabāt izvēlētā rīka uzstādījumus, lai Jūs tos varētu izmantot vēlāk. Tā atver mazu dialogu, kas piedāvā izveidot nosaukumu opciju kopumam. Kad Atjaunojat (*Restore*) opcijas, parādās tikai saglabātie rīka komplekti, tāpēc nosaukumā nav jāiekļauj rīka nosaukums.



Atjaunot opcijas (*Restore options*)

Šī poga ļauj atjaunot iepriekš saglabātus rīka opciju komplektus. Ja rīkam nav saglabāts neviens opciju komplekts, poga nebūs pieejama. Citādi, tās nospiešana izsauks dialogu ar visu saglabāto komplektu nosaukumiem, kuru izvēlēšanās piemēros saglabātas opcijas.'



Dzēst opcijas (*Delete options*)

Šī poga ļauj dzēst iepriekš saglabātu opciju komplektus izvēlētajam rīkam. Ja dotajam rīkam nav saglabāts neviens opciju komplekts, poga nebūs pieejama. Citādi, tās nospiešana izsauks izvēlni ar visu saglabāto komplektu nosaukumiem, kur izvēlēšanās dzēsīs šos uzstādījumus.



Atsaukt opcijas (*Reset options*)

Šī poga atsauc aktīvā rīka opcijas un atgriež to noklusējuma vērtības.

2. Atlases rīki

2.1. Kopīgās raksturpazīmes

Ilustrācija 9.2. Atlases rīki



Atlases rīki ir domāti slāņu laukumu atlasīšanai, kas ļautu veikt darbības tikai šo atlašu robežās. Katram rīkam ir savi specifisko uzstādījumi, taču visiem atlasē rīkiem ir arī kopīgas īpašības. Šīs kopīgās īpašības ir aprakstītas tālāk.

Ir septiņi atlasē rīki:

- Taisnstūra atlase (*Rectangle select*)
- Elipses atlase (*Ellipse select*)
- Brīvā atlase jeb Laso (*Free select/Lasso*)
- Saistīto laukumu atlase jeb Burvju nūjiņa (*Select contiguous regions/Magic wand*)
- Atlase pēc krāsas (*Select by color*)
- Formu atlase jeb Gudrās šķēres (*Intelligent Scissors*)
- Priekšplāna atlase (*Foreground select*)

2.1.1. Pārveidotājtaustiņi (pēc noklusējuma)

Atlases rīku uzvedību var mainīt, ja tos izmantojot tur nospiestu **Ctrl**, **Shift** vai **Alt** taustiņu.

PIEZĪME

Pieredzējuši lietotāji bieži izmanto pārveidotājtaustiņus, taču iesācējiem tie šķiet mulsinoši. Par laimi to vietā var izmantot arī Režīma pogas (*Mode buttons*).

Ctrl

Atlases veidošanas laikā turot nospiestu **Ctrl** taustiņu, var iegūt dažādus rezultātus:

- Ja turat nospiestu taustiņu *atlases zīmēšanas laikā*, ieslēdzas opcija „Izplest no centra” (*Expand from center*).
- Ja turat nospiestu taustiņu *pirms* atlases zīmēšanas, atlase pārslēdzas uz Atņemšanas režīmu (*Subtract*). Tāpēc, tiklīdz atļaidīsiet peles pogu, jaunizveidotā atlase tiks izņemta no jau esošās (ja tām ir kopīgi pikseli).

Alt

Alt taustiņa turēšana ļauj pārvietot tikai atlasē kontūru. Ja tā vietā pārbīdās viss attēls, mēģiniet **Shift+Alt**. Ievērojiet, ka ne visas operētājsistēmas atbalsta Alt taustiņu, tāpēc reizēm tas var nedarboties.

Shift

Shift taustiņa turēšanai atlasē izveides laikā var būt divas funkcijas:

- Ja turat taustiņu *pirms* sākat veidot atlasi, tā būs Pievienošanas režīmā (*Addition mode*).
- Ja nospiežat taustiņu *pēc* tam, kad sākat veidot atlasi, efekts būs atkarīgs no izmantotā rīka. Piemēram, izmantojot Taisnstūra atlasē rīku, tā būs kvadrātveida.

Ctrl + Shift

Izmantojot **Ctrl+Shift** kopā, Jūs varat panākt dažādus rezultātus, atkarībā no izmantotā rīka. Visticamāk rezultātā izveidosies savstarpēji sakrustotas atlasē, tāpēc pēc darbības beigām, atlasē sastāvēs no sakrustotām atlasēm. Jums būtu vērtīgi pašam izmēģināt dažādas darbības ar **Ctrl+Shift** taustiņu kombināciju, pēc peles pogas atlaišanas, atlaižot kādu vai abus taustiņus.

Pārveidotājtaustiņu atlasē pārvietošanai

Ctrl+Alt+Klikšķis-un-pārvilkšana un **Shift+Alt+Klikšķis-un-pārvilkšana** tiek izmantoti, lai pārvietotu atlasē.

2.1.2. Opcijas

Šeit aprakstītas opcijas, kas kopīgas visiem atlasē rīkiem. Šo opciju pašreizējos uzstādījumus var redzēt Rīka opciju dialogā, kas, darbojoties ar rīkiem, būtu vienmēr jātur atvērts (vairums lietotāju to sadoko ar Rīkjoslu. Lai saskarni padarītu nemainīgu, visiem atlasē rīkiem tiek atspoguļotas vienādas opcijas, kaut arī tās nav piemērojamas dažiem rīkiem.

Ilustrācija 9.3. Atlasē rīku izplatītākās opcijas



Režīms (Mode)

Tas nosaka veidu, kādā jaunizveidotā atlase tiek sasaistīta ar jau esošo. Ievērojiet, ka šo pogu funkcijas var būt dublētas ar pārveidotājtaustiņiem. Pieredzējuši lietotāji parasti izmanto taustiņus kombinācijas, iesācēji – režīmu pogas.



Aizvietošanas (*replace*) režīms dzēš iepriekš esošo atlasi, kad tiek veidota jauna.



Pievienošana režīms (*add mode*) savienos jaunizveidoto atlasi ar jau esošo.



Atņemšanas režīms (*subtract mode*) izņems jaunizveidoto atlasi no jau esošās, ja tās pārklājas.



Pārklāšanas režīms (*intersection mode*) izveidos jaunu atlasi vietā, kur pārklājas jaunā un jau esošā.

Kropļojumnovērse (*Antialiasing*)

Šī opcija skar tikai dažus no atlasēs rīkiem, tā liek atlasēs kontūrai plūstošāk iekļauties attēlā.

Malu atstarpošana (*Feather edges*)

Šī opcija izpludina atlasēs robežas tā, ka pikseļi pie šīs robežas tiek tikai daļēji atlasīti.

2.1.3. Papildus informācija

PIEZĪME

Kad pārvietojat atlasi ārpus attēla robežām, tā tiek apgriezta pēc attēla izmēra. Atlases ar atrasties tikai uz attēla redzamās daļas. Atlases pārvietošanas un citas izmaiņas tiek īslaicīgi uzglabātas atsaukšanas buferī, tāpēc kļūdas var labot.

2.2. Taisnstūra atlasē rīks (*Rectangle Selection*)

Ilustrācija 9.4. Taisnstūra atlasē rīka ikona Rīkjoslā




Taisnstūra atlasē rīks ir paredzēts taisnstūrveida atlasu veidošanai – tas ir viens no parastākajiem atlasē rīkiem, taču tiek itin bieži izmantots.

Šo rīku izmanto arī taisnstūra uzzīmēšanai: izveido taisnstūra atlasi un aizpilda to ar „Krāsu spainīša” (*Paint bucket*) rīku. Lai izveidotu atvilktu taisnstūri, visvienkāršāk ir sākt ar taisnstūra atlasi un tad apvilkt to.

Ja vēlaties noapaļot taisnstūra atlasē stūrus, attēla loga izvēlnē atrodiet **Atlasīt** → **Noapaļots taisnstūris** (*Select* → *Rounded rectangle*).

2.2.1. Aktivizēšana

Pieklūst Taisnstūra atlasē rīkam ar trīs dažādos veidos:

- No attēla loga izvēlnes **Rīki** → **Atlasē rīki** → **Taisnstūra atlasē** (*Tools* → *Selection tools* → *Rectangle Selection*).
- Noklikšķinot uz  ikonas Rīkjoslā
- Izmantojot tastatūras taustiņu **R**.

2.2.2. Pārveidotājtaustiņi

PIEZĪME

Skatiet sadaļu **Atlasē rīki**, lai iegūtu vairāk informācijas par pārveidotājtaustiņiem, kas darbojas vienādi visiem atlasē rīkiem. Šeit apskatīsim tikai specifiskas opcijas, kas raksturīgas konkrētajam rīkam.

Ctrl

Pēc atlasē veidošanas sākšanas nospiežot **Ctrl** taustiņu, atlasē punkts no stūra tiek pārvietots uz centru. Ievērojiet, ka nospiežot **Ctrl** taustiņu *pirms* atlasē veidošanas sākšanas, jaunizveidotā atlasē tiks izņemta no jau esošās.

Shift



Ja nospiežat **Shift** taustiņu *pirms* atlasē sākšanas, jaunizveidotā atlasē tiks pievienota jau esošajai.

Nospiežot **Shift** pēc atlasas sāksšanas, ieslēdz opciju Fiksēt (Fixed), kas atlasī pārvērš par kvadrātu.





Ctrl + Shift



Pēc atlasas sāksšanas nospiežot abus taustiņus, savieno divus efektus – kvadrātveida atlasē ar sākumpunktu centrā.

2.2.3. Manipulācijas ar rīku

Kad rīks ir aktivizēts, peles kursors tiek attēlots šādi:  , kad tas atrodas virs attēla. Peles pogas turēšana to pārvietojo izveido taisnstūra atlasī, kuru, pēc peles atlaišana, ierobežo punktēta līnija. Nav nepieciešama liela precizitāte, jo atlasē izmēru un formu var vēlāk piekorigēt.

Kad kursors atrodas uz audekla, kursora izskats un funkcijas mainās:

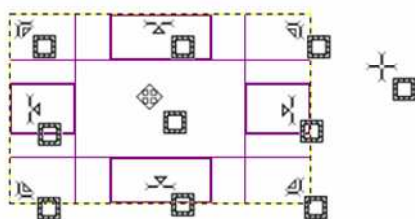
- Ārpus atlasē tas izskatās, kā parasti. Tas ļauj izveidot vēl vienu atlasī, taču dzēšot jau esošo, nav ieslēgts kāds no savienošanas vai izņemšanas režīmiem.
- Atlasē iekšpusē peles kursora izskats var mainīties, kad tas atrodas uz atlasē jūtīgajām vai atzīmētajām daļām. Šie rokturi ļauj mainīt atlasē izmēru. Piemēram, atlasē apakšējā labajā stūrī kursors izskatās šādi:  . Tāpēc pavilkšana aiz šīm malām samazina vai palielina atlasī. Kad peles kursors novietots uz atlasē malas, piemēram, uz kreisās malas, tas izskatās šādi:   - Jūs to varat pavilkt, lai izstieptu izveidoto atlasī.

- Atlasē vidū peles kursors izskatās šādi:  . Tas ļauj pārvietot atlasī.

PADOMS

Ja pārvietošanai vai izmēra maiņai izmantojat taustiņus, varat pārvietoties par vienu pikseli. Savukārt turot **Shift** taustiņu, pārvietojaties par 25 pikseliem.

Ilustrācija 9.5. Atlasē jūtīgās vietas

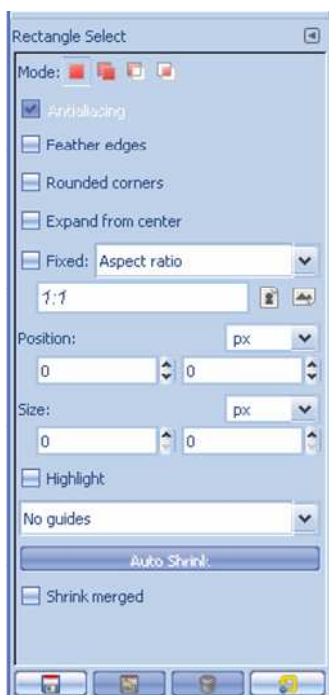


Visi iespējamie kursora veidi atlasē.

Pēc atlasē izveides un pielāgošanās, Jums ir jāiziet no rediģēšanas režīma (un jāapstiprina izmaiņas). To var izdarīt ar klikšķi atlasē iekšpusē vai nospiežot **Enter** taustiņu. Vai arī jāizvēlas kāds ne-atlasē rīks, piemēram, Ota.

2.2.4. Rīka opcijas

Ilustrācija 9.6. Taisnstūra atlasē rīka opcijas



Režims; Kropļojumnovērse; Malu atstarpošana (*Mode, Antialiasing, Feather edges*)

Opcijas, kas kopīgas visiem atlasē rīkiem.

Noapaļoti stūri (*Rounded corners*)

Ja aktivizējat šo opciju, parādās slīdnis, kas izmantojams, lai pielāgotu noapaļojuma rādiusu.

Izplest no centra (*Expand from center*)

Ja aktivizējat šo opciju, atlasē sākumpunkts no stūra pārvietojas uz centru.

Fiksēt (*Fixed*)

Šī izvēlne ļauj saglabāt atlasē formu dažādos veidos:

Aspekta attiecība (*Aspect ratio*)

Šī opcija ļauj veidot taisnstūri ar fiksētām malu proporcijām. Pēc noklusējuma tās ir 1:1 (kvadrāts), taču to var mainīt.

Platums (*Width*)

Šeit Jūs varat pielāgot atlasē platumu

Garums (*Height*)

Šeit Jūs varat pielāgot atlasē garumu.

Izmērs (*Size*)

Šeit Jūs varat mainīt gan atlasē platumu, gan garumu.

Izcelt (*Highlight*)

Ja aktivizējat šo iespēju, atlasīto attēla daļu ieskauj maska, kas ļauj to labāk atšķirt no neatlasītās daļas.

X;Y Platums;Garums (*X;Y Width; Height*)

Šie četri teksta lauciņi atspoguļo atlasē atrašanās vietu attēlā un tās izmēru.

Palīglīnijas (*Guides*)

Ar šo izvēlni Jūs varat izvēlēties palīglīniju veidu, kas palīdz izveidot precīzāku atlasē.

Bez palīglīnijām (*No guides*)

Palīglīnijas netiek attēlotas

Centra līnijas (*Center lines*)

Tiek attēlotas tikai centra palīglīnijas.

Trešdaļu likums (*Rule of thirds*)

Līnijas tiek izkārtotas pēc trešdaļu likuma, atlasē veidošanas laikā.

Zelta griezumus (*Golden sections*)

Šī līnija parāda zelta griezumus.

Automātiski samazināt atlasē (*Auto shrink selection*)

Šī izvēles rūtiņa tiks nākamajai atlasē sarauties līdz lielākajam iespējamajam taisnstūrim slānī.

Samazināt apvienoto (*Shrink merged*)

Ja ir aktivizēta arī **Vienkāršā apvienošana** (*Simple merge*), šī opcija izmantos pikseļu informāciju no redzamās attēla daļas, nevis tikai no atsevišķa slāņa.

2.3. Elipses atlasē rīks (*Ellipse Selection Tool*)


Ilustrācija 9.6. Elipses atlasē rīka ikona Rīkjoslā



Elipses atlasē rīks ir paredzēts riņķa vai elipses veida laukuma atlasēi.

Šo rīku izmanto arī riņķa vai elipses uzzīmēšanai: izveido elipses veida atlasē un aizpilda to, izmantojot Krāsu spainīša (*Paint Bucket*) rīku. Lai izveidotu elipses veida kontūru, vienkāršākais veids ir izveidot elipses atlasē un tad to apvilkt. Tomēr Kropļojumnovērse šajā gadījumā darbojas slikti. Labākas kvalitātes kontūru var iegūt savietojot divas dažāda izmēra elipses vienu virs otras, augšējo atlasē izņemot no apakšējās, taču tas var būt visai sarežģīti. Šo darbību atvieglo komanda **Atlase**→**Kontūra** (*Selection*→*Border*).

2.3.1. Aktivizēšana

Elipses atlasē rīku var atvizēt caur attēla izvēlni **Rīki**→**Atlasē rīki**→**Elipses atlasē** (*Tools*→*Selection Tools*→*Ellipse Selection*), Rīkjoslā izvēloties ikonu , vai arī izmantojot taustiņu **E**.

2.3.2. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl

Nospiežot šo taustiņu pēc atlasē sāksanas un to turot līdz atlasē pabeigšanai, pārvieto atlasē sākumpunktu no stūra uz centru. Ievērojiet, ka **Ctrl** taustiņa nospiešana pirms atlasē sāksanas, jaunizveidoto atlasē izņems no jau esošās.

Shift

Pēc atlasē sāksanas nospiežot **Shift** taustiņu un to turot līdz atlasē pabeigšanai, atlasē pārvērš par apli. Ievērojiet, ja taustiņa nospiešana pirms atlasē sāksanas, pievienos jauno atlasē esošajai.

Ctrl + **Shift**

Abu pogu nospiešana apvieno divus efektus – rodas aplis ar sākumpunktu centrā.

2.3.3. Darbošanās ar rīku

Pēc attēla aktivizēšanas un kursora novietošanas uz attēla, tā kursors pārvēršas par aplīti. Elipses iegūšanai jums ir jānospiež peles kreisā poga un to turot jāpārvieto kursors. Pēc peles pogas atlaišanas, atlasī iekšējā līnija. Precizitāte šajā solī nav noteicoša, jo atlasē izmēru varēs pielāgot.

Kad kursors pārvietojas attēlā, tā izskats un funkcijas mainās. Atlasē izmēru var mainīt ar rokturu palīdzību. Skatiet sadaļu **Manipulācijas ar rīku** nodaļā Taisnstūra atlasē rīks.

2.3.4. Opcijas (*Options*)

Ilustrācija 9.7. Elipses atlasē rīka opcijas



Elipses atlasē rīka opcijas var atvērt ar dubultklikšķi uz  ikonas.

Režīms; Kropļojumnovērse; Malu atstarpošana (*Mode, Antialiasing, Feather edges*)

Opcijas, kas kopīgas visiem atlasē rīkiem.

Citas opcijas

Tas strādā tieši tā, kā aprakstīts sadaļā **Taisnstūra atlasē rīks**.

2.4. Brīvās atlases rīks jeb Laso (*Free selection tool/Lasso*)

Ilustrācija 9.8. Laso rīka ikona Rīkjoslā





Brīvās atlases rīks jeb Laso ļauj veidot atlasi, to uzzīmējot ar kursoru, turot peles kreiso pogu. Kad atlaižat peles pogu, atlase tiek noslēgta, savienojot sākuma un beigu punktus ar taisnu līniju. Laso rīks nav domāts precīzas atlases izveidei. Pieredzējuši lietotāji sāk ar Laso rīku un tad pārslēdzas uz ĀtrāsMaskas (*QuickMask*) režīmu tālākam darbam.

PIEZĪME

Laso rīku parocīgāk izmantot sadarbībā ar grafisko planšeti, nevis peli.

2.4.1. Aktivizēšana

Laso rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Atlases rīki**→**Brīvā atlase** (*Tools*→*Selection Tools*→*Free select*); noklikšķinot uz  ikonas rīkjoslā; vai ar  taustiņa palīdzību.

2.4.2. Pārveidotājtaustiņi

Laso rīkam nav specifisku pārveidotājtaustiņu, tikai tie, kas darbojas visos atlases rīkos. Vairāk informācijas meklējiet sadaļā **Atlases rīki**.

2.4.3. Darbošanās ar rīku

Lai pārvietotu atlasi, lasiet sadaļu **Atlases pārvietošana**.

2.4.4. Opcijas

Ilustrācija 9.10. Laso rīka opcijas



Laso rīka opcijas var atvērt ar dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā.

Brīvās atlases rīkam nav specifisku opciju, kā vien tās, kas kopīgas visiem atlases rīkiem. Skatiet sadaļu [Atlases rīki](#), lai uzzinātu par tām vairāk.

2.5. Burvju nūjiņas rīks (*Magic wand tool*)

Ilustrācija 9.11. Burvju nūjiņas rīka ikona Rīkjoslā




Burvju nūjiņas rīks ir paredzēts uz krāsām balstītas atlases izveidei.

Kad izmantojat šo rīku, ir svarīgi atrast precīzu sākumpunktu. Ja izvēlaties nepareizo laukumu, neiegūsiet gaidīto rezultātu.

Nūjiņas rīks ir lieliski piemērots objektu atlasīšanai, kam ir skaidras aprises. Tā izmantošana ir jautra, tāpēc tas bieži patīk iesācējiem. Taču, pēc iepazīšanās ar šo rīku Jūs sapratīsiet, ka ir grūti atlasīt tikai vēlamo. Iespējams šī rīka kaitinošākā puse ir tas, ka pēc peles pogas atlaišanas atlasī nevar labot un jāskāp viss no sākuma. Taču šis rīks lieti noder ar kontūru apvilktu objektu atlasīšanai vai nepilnīgu atlasu pielabošanai. Bieži to izmanto vienmērīga fona atlasēi.

Atcerieties, ka atlasītais laukums izplešas virzienā no centra, tāpēc šis rīks atlasa ne tikai savienotus, bet arī tuvu novietotus pikseļus.

2.5.1. Aktivizēšana

Maģiskās nūjiņas rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Atlases rīki**→**Burvju nūjiņa** (*Tools*→*Selection tools*→*Fuzzy select*); noklikšķinot uz  ikonas Rīkjoslā vai izmantojot **U** taustiņu.

2.5.2. Pārveidotājaustiņi

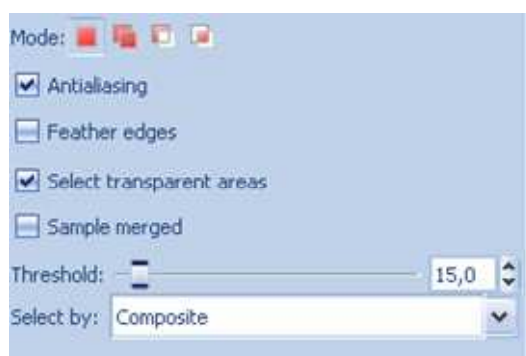
Maģiskās nūjiņas rīkam nav specifisku pārveidotājaustiņu, tikai tie, kas darbojas visos atlases rīkos. Vairāk informācijas meklējiet sadaļā [Atlases rīki](#).

2.5.3. Darbošanās ar rīku

Tas sāk atlasīti tiklīdz esat noklikšķinājis uz attēla un izplešas virzienā no centra, atlasot sākuma pikseļa krāsai līdzīgus pikseļus. Jūs varat kontrolēt atlasīti, pārvietojot peli uz leju vai pa labi – jo tālāk pārvietosiet, jo lielāks laukums tiks atlasīts. Atlasīti var samazināt, pārvietojot peli uz augšu vai pa kreisi. Lai pārvietotu atlasīti, lasiet sadaļu [Atlases pārvietošana](#). Pārvietošana notiek ar bulttaustiņiem, nevis peli.

2.5.4. Opcijas

Ilustrācija 9.12. Maģiskās nūjiņas opcijas



Līdzīgu krāsu meklēšana (*Finding similar colors*)

Šī opcija nosaka atlasē rādiusu no sākumpunkta.

Atlasīt caurspīdīgos laukus (*Select transparent areas*)

Šī opcija ļauj Maģiskās nūjiņas rīkam atlasīt laukumus, kas ir pilnīgi caurspīdīgi. Ja šī opcija nav aktivizēta, caurspīdīgie attēla laukumi netiks iekļauti atlasē.

Sapludināt ar paraugu (*Sample merged*)

Šī opcija lieti noder, kad attēlam ir vairāki slāņi un aktīvais slānis ir vai nu puscaurspīdīgs, vai tā režīms atšķiras no Normāla. Šajā gadījumā krāsas slānī nesakrātīs ar attēla krāsām. Ja opcija „Sapludināt ar paraugu” nav aktivizēta, rīks darbosies tikai ar slāņa krāsām. Ja šī opcija ir aktivizēta, rīks darbosies ar visām redzamo slāņu krāsām.

Sliekšnis (*Threshold*)

Sliekšnis nosaka krāsu amplitūdu, kas tiks atlasīta. Jo lielāks sliekšnis, jo lielāka atlase.

Atlase pēc (*Selection by*)

Ar šīs opcijas palīdzību Jūs varat izvēlēties, kuru attēla daļu GIMP izmantos, lai aprēķinātu līdzību. Jūs varat izvēlēties starp **Sarkans** (*Red*), **Zaļš** (*Green*), **Zils** (*Blue*), **Nokrāsa** (*Hue*), **Piesātinājums** (*Saturation*), **Vērtība** (*Value*).

2.6. Atlase pēc krāsas (Select by color)

Ilustrācija 9.13. Atlases pēc krāsas rīka ikona Rīkjoslā



Krāsu atlases rīks ir paredzēts uz krāsu līdzības balstītu attēla laukumu atlasei. Tā darbības princips ir līdzīgs Maģiskās nūjiņas darbībai. Atšķirībā no Maģiskās nūjiņas, Krāsu atlases rīks atlasa līdzīgas krāsas pikselus visā attēlā.

2.6.1. Aktivizēšana

Krāsu atlases rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Atlases rīki**→**Atlasīt pēc krāsas** (*Tools*→*Selection tools*→*Select by color*); nospiežot  ikonu rīkjoslā vai ar taustiņiem **Shift+Q**.

2.6.2. Pārveidotājtaustiņi

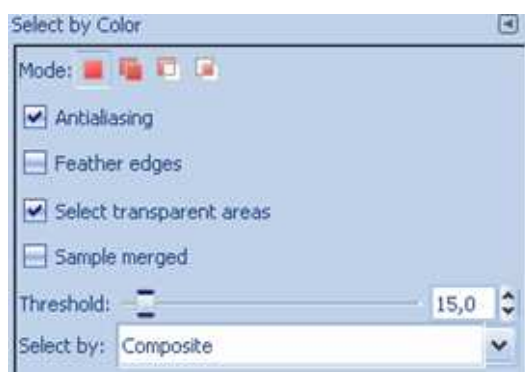
Maģiskās nūjiņas rīkam nav specifisku pārveidotājtaustiņu, tikai tie, kas darbojas visos atlases rīkos. Vairāk informācijas meklējiet sadaļā **Atlases rīki**.


2.6.3. Darbošanās ar rīku

Atlase sākas līdz ar klikšķi uz attēla un par piemēru tiek ņemts pirmais izvēlētais pikselis. Pārvietojot peli ar nospiestu kreiso pogu, var mainīt atlases rādiusu. Lai pārvietotu atlasi, lasiet sadaļu **Atlases pārvietošana**. Pārvietošana notiek ar bulttaustiņiem, nevis peli.

2.6.4. Opcijas

Ilustrācija 9.14. Krāsu atlasē rīka opcijas



Krāsu atlasē rīka opcijas var atvērt ar dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā.

Režīms; Kropļojumnovērse; Malu atstarpošana (Mode, Antialiasing, Feather edges)

Opcijas, kas kopīgas visiem atlasē rīkiem.

Līdzīgas krāsas (Similar colors)

Šī opcija nosaka atlasē rādiusu no sākumpunkta.

2.7. Šķēres (Scissors)

Ilustrācija 9.15. Šķēru ikona Rīkjoslā




Interesants rīks ir Šķēres – tam ir kopīgas īpašības ar Laso un Ceļa rīku un ir arī savas īpašības. Tās ir noderīgas, kad vēlaties atlasīt laukumu, kas kontrastē ar citu objektu. Lai lietotu Šķēres, ar klikšķu palīdzību nosaka „kontrolē mezglus” uz objekta robežām, caur kuriem rīks veido savienojumus, ņemot vērā objekta kontrastējošo robežu. Ja paveicas, Šķēru rīks viegli atlasīs nepieciešamo attēla daļu.

Katrs nākamais peles klikšķis uz attēla veido jaunu mezglu, kas tiek automātiski savienots ar iepriekšējo, pielāgojoties kontrastējošajai kontūrai. Lai pabeigtu atlasīšanu, kursoru jānovieto uz sākumpunkta (tā izskats mainās) un jānoklikšķina. Izliekumu var mainīt, veidojot jaunus mezglus vai pārvietojot jau esošos. Kad rezultāts Jūs apmierina, noklikšķiniet atlasē centrā, lai to pabeigtu.

Diemžēl šim rīkam ir dažas nepilnības, kas neļauj precīzi atlasīt vēlamo objektu. Tāpēc jāpārslēdzas uz ĀtrāsMaskas (*QuickMask*) režīmu un jāizmanto zīmēšanas rīki, lai izlabotu neprecizitātes.

2.7.1. Aktivizēšana

Šķēres var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Atlases rīki**→**Šķēres** (*Tools*→*Selection tools*→*Intelligent Scissors*); nospiežot  ikonu rīkjoslā vai ar taustiņu **I**.

2.7.2. Pārveidotājtaustiņi

Maģiskās nūjiņas rīkam nav specifisku pārveidotājtaustiņu, tikai tie, kas darbojas visos atlases rīkos. Vairāk informācijas meklējiet sadaļā **Atlases rīki**.

2.7.3. Darbošanās ar rīku

Kā jau minēts iepriekš, klikšķis ar šo rīku rada mezglus, pēc kuriem vadās atlase. Visus mezglus, izņemot pirmo un pēdējo, var pārvietot atlases veidošanas laikā. Kad atlase ir pabeigta, mainās kursora izskats – tās iekšpusē kursors ir bultiņa ar šķērēm, uz atlases robežas kursors ir bultiņa ar + zīmi, bet ārpus atlases kursoram ir aizlieguma zīme. Atlasi apstiprina ar klikšķi tās iekšpusē.

UZMANĪBU

Uzmanieties no klikšķa līknes iekšpusē pirms atlase ir pabeigta. Tiklīdz esat to pārveidojis par atlasī, atsaukšana novedīs pie nulles, un visi Jūsu rūpīgi atzīmētie mezgli būs pazuduši.

Lai pārvietotu atlasī, lasiet sadaļu **Atlases pārvietošana**.

2.7.4. Opcijas

Ilustrācija 9.16. Šķēru rīka opcijas



Šķēru rīka opcijas var atvērt ar dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā.

Interaktīvā robeža (*Interactive boundary*)

Ja aktivizēta šī opcija, kontroles mezgla pārvietošana norādīs atlases robežu. Ja šī opcija nav aktivizēta, mezgli tiks savienoti ar taisnu līniju un Jūs neredzēsiet rezultātu, līdz būsiet pabeiguši atlasī. Ja Jūsu dators ir pārāk lēns, šīs opcijas izslēgšana var ietaupīt atmiņu.

2.8. Priekšplāna atlasē rīks (*Foreground select tool*)

Ilustrācija 9.17. Priekšplāna atlasē rīka ikona Rīkjoslā



Šis rīks ļauj atdalīt aktīvā slāņa priekšplānu no atlasē.

2.8.1. Lietošanas norādījumi

Atlasei ar šo rīku ir pāris soļi:

1. Nevīžīgi atlasiet priekšplānu, kuru vēlaties atdalīt. Kad izvēlaties šo rīku, peles kursors pārvēršas par laso. Atlasiet pēc iespējas mazāk fona.

Tiklīdz atlaidīsiet peles pogu, attēla neatlasīto daļu nosedz tumši zila maska. Ja atlase nav slēgta, tās galapunkti automātiski savienojas ar taisnu līniju. Peles kursors pārvēršas par Otas ikonu nākamajam solim.

Ilustrācija 9.18. Nevīžīgi atlasīts priekšplāns



2. Izmantojot Otas rīku, uzzīmējiet līniju pāri priekšplānam, pākrāsojot pāri krāsām, kuras būtu jā saglabā. Līnijas krāsai nav nozīmes. Uzmanieties no fona pikseļu aizskaršanas.

Ilustrācija 9.19. Līnija priekšplānā



3. Pēc peles pogas atlaišanas neatlasītie laukumi ir tumši:

Ilustrācija 9.20. Laukums, kas tiks atlasīts




4. Nospiediet **Enter**, lai iegūtu vēlamo atlasi:

Ilustrācija 9.21. Atlasīts priekšplāns



2.8.2. Aktivizēšana

Priekšplāna atlases rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Atlases rīki**→**Priekšplāna atlase** (*Tools*→*Selection tools*→*Foreground select*) vai nospiežot  ikonu Rīkjoslā.

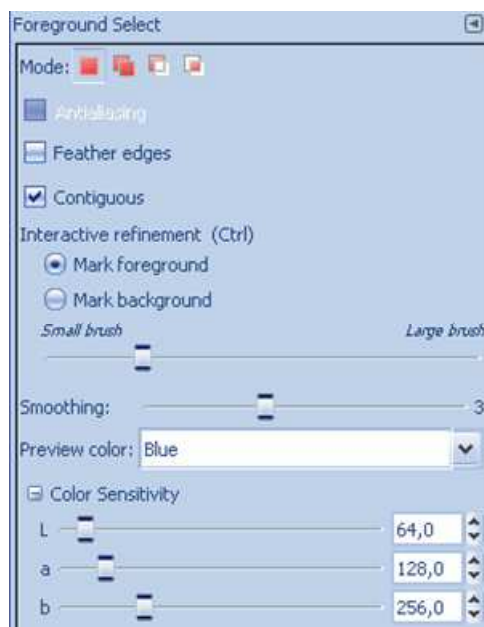
2.8.3. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl

Nospiežot **Ctrl** taustiņu, varat pārslēgties starp fona un priekšplāna iezīmēšanu.

2.8.4. Opcijas

Ilustrācija 9.22. Priekšplāna atlasē rīka opcijas



Priekšplāna atlasē rīka opcijas var atvērt ar dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā.

Režīms; Kropļojumnovērse; Malu atstarpošana (*Mode, Antialiasing, Feather edges*)

Opcijas, kas kopīgas visiem atlasē rīkiem.

Blakusesošie (*Contiguous*)

Ja aktivizēta šī opcija, atlasīta tiks tikai triepienam blakusesošā daļa. Citādi tiktu atlasīti visi izvēlētais krāsas laukumi.

Interaktīvā bagātināšana

Atzīmēt priekšplānu (*Mark foreground*)

Noklusējuma opcija. Zīmēšanai tiek izmantota priekšplāna krāsa.

Atzīmēt fonu (*Mark background*)

Peles kursorš pārvēršas par mazu dzēšgumiju ar mīnusa zīmi. Tiek izmantota fona krāsa.

Atlasē pikseli šajā krāsā tiek „izdēsti” un tie tiks atlasīti.

Maza ota/Liela ota (*Small brush/Large brush*)

Slīdnis ļauj pielāgot otas izmēru.

Nogludināšana (*Smoothing*)

Slīdnis ļauj aizvākt sīkus caurumus atlasē.

Priekšskatījuma krāsa (*Preview Color*)

Varat izvēlēties starp Sarkanu (*Red*), Zaļu (*Green*) vai Zilu (*Blue*) fona maskas krāsu.

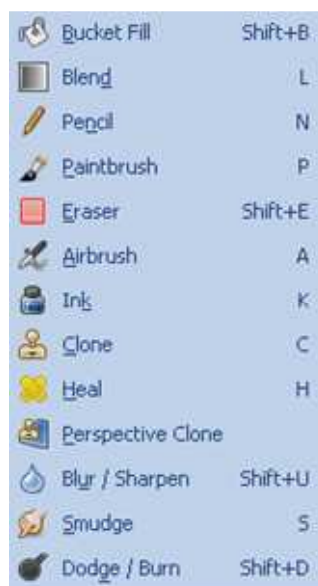
Krāsu jūtība (*Color Sensitivity*)

Ja attēlā ir daudz vienādas krāsas pikseļu dažādos toņos, Jūs varat palielināt šīs krāsas jūtību.

3. Otu rīki

3.1. Kopīgās raksturpazīmes

Ilustrācija 9.23. Otu rīki



GIMP rīku joslā ir trīspadsmit „otu rīku”. To kopīgā pazīme ir tā, ka visi tiek izmantoti, pārvietojot kursoru attēlā un veidojot triepienus.

Četri no tiem:

- Zīmulis (*Pencil*)
- Ota (*Paintbrush*)
- Pulverizators (*Airbrush*)
- Tinte (*Ink tool*)

Uzvedas tāpat, kā parasta „ota”. Pārējie izmanto otu, lai pārveidotu attēlu ne tikai zīmējot tam pāri:

- Krāsu spainītis (*Bucket fill*) aizpilda laukumu ar krāsu;
- Gradients (*Gradient*) aizpilda laukumu ar krāsu pāreju;
- Dzēšgumija (*Eraser*) dzēš;
- Klonēšanas rīks (*Clone tool*) kopē no citas attēla vietas;
- Perspektīvas klons (*Perspective clone*) kopē izvēlētā perspektīvā;
- Dziedēšanas rīks (*Heal tool*) labo sīkus defektus;
- Saritināšanas rīks (*Convolve tool*) saasina vai apmiglo;
- Pludināšanas rīks (*Smudge tool*) izsmērē;
- Dedzināšanas rīks (*Burn tool*) izgaismo vai aptumšo.

Grafiskās planšetes izmantošanas priekšrocība peles vietā vislabāk parādās tieši darbojoties ar otu rīkiem – tā ir labāka kontrole. Šiem rīkiem ir „spiediena jūtības” opcijas, kas ir izmantojamas tikai ar grafisko planšeti.

3.1.1. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl

Ctrl taustiņa nospiešana rada īpašu efektu ikvienam otu rīkam, izņemot Tinti. Zīmuli, Pulverizatoru, Otu, Dzēšgumiju un Pludināšanas rīkus tas pārslēdz uz „krāsu savācēja” režīmu, kas ļauj izvēlēties priekšplāna (Dzēšgumijai – fona) krāsu. Klonēšanas rīku **Ctrl** taustiņš pārslēdz uz režīmu, kurā var izvēlēties kopējamo vietu attēlā. Saritināšanas rīku **Ctrl** taustiņš pārslēdz starp apmiglošanu un saasināšanu.

Shift

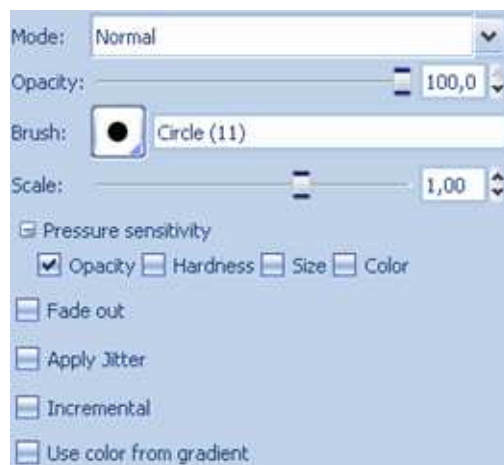
Shift taustiņa nospiešana darbojas vienādi uz visiem rīkiem – tā rīku pārslēdz uz „taisnu” režīmu. Lai uzzīmētu taisnu līniju ar jebkuru no otu rīkiem, vispirms noklikšķiniet uz sākumpunkta un tad nospiediet **Shift**. Kamēr Jūs to turat nospiestu, Jūs redzat tievu palīglīniju, kas savieno sākumpunktu ar pašreizējo kursora atrašanās vietu. Ja, turot **Shift**, noklikšķināsiet vēlreiz, izveidosies taisna līnija.

Ctrl + Shift

Abu taustiņu nospiešana pārslēdz rīku *piespiedu taisnas līnijas* režīmā – līnijas orientāciju nosaka tuvākie 15 grādi, tāpēc varat novilkat perfekti taisnu vai diagonālu līniju.

3.1.2. Opcijas

Ilustrācija 9.24. Rīka opcijas, kas vienādas viesiem zīmēšanas rīkiem



Daudziem otu rīkiem ir kopīgas opcijas. Katra rīka specifiskās opcijas aprakstītas rīkam veltītajā sadaļā.

Režīms (Mode)

Režīma atklājamais lodziņš piedāvā dažādus zīmēšanas režīmus. Vieglākais veids kā saprast, ko krāsa dara ar attēlu, ir iedomāties, ka tā tiek uzklāta uz aktīvā slāņa virskārtas. Režīma opcija ir pieejama tikai rīkiem, kas pievieno krāsu, piemēram, Zīmulim, Pulverizatoram, Otai, Tintei un Klonēšanas rīkiem. Pārējiem rīkiem šī opcija nav pieejama.

Intensitāte (*Opacity*)

Intensitātes slīdnis nosaka otas caurspīdības līmeni. Intensitātes maiņa Rīka opcijās rada tādu pašu efektu kā Slāņa intensitātes maiņa. Tā kontrolē otu rīku „stiprumu”. Dzēšgumijas gadījumā princips ir cits – jo lielāka intensitāte, jo vairāk caurspīdības iegūst tās rezultātā.

Ota (*Brush*)

Ota nosaka, cik lielas izmaiņas attēlā rīks veic. Visi otu rīki, izņemot Tinti, izmanto vienu un to pašu otu komplektu. Krāsas stājas spēkā tikai rīkiem, kam tās ir svarīgas – Zīmulum, Otai vai Pulverizatoram. Pārējiem otu rīkiem svarīga ir tikai intensitāte.

Līmenis (*Scale*)

Šī opcija ļauj precīzi izvēlēties otas izmēru. Jūs varat izmantot bulttaustiņus, lai mainītu izmēru par 0.01 vai augšupšķiršanas un lejupšķiršanas taustiņus, lai mainītu izmēru par 0.05.

Spiedienjūtība (*Pressure Sensitivity*)

Tai ir nozīme tikai izmantojot grafisko planšeti. Var izvēlēties starp piecām iespējām: intensitāte (*opacity*), stiprums (*hardness*), ātrums (*rate*), izmērs (*size*) un krāsa (*color*). Šīs iespējas darbojas arī kopā, tāpēc var izvēlēties kaut vai visas. Katram rīkam parādītas tikai svarīgās. Ko tās dara:

Intensitāte (*Opacity*)

Tās ietekme aprakstīta augstāk.

Stiprums (*Hardness*)

Šī opcijas attiecas uz otām ar nevienmērīgām malām. Jo stiprāk spiežat, jo tumšākas malas kļūs.

Ātrums (*Rate*)

Šī opcija attiecas uz Pulverizatoru, Saritināšanas un Pludināšanas rīku, jo tiem visiem ir uz laiku balstīti efekti. Stiprāks uzspiediens liek tiem darboties ātrāk.

Izmērs (*Size*)

Stiprāks uzspiediens palielinās otu skarto laukumu.

Krāsa (*Color*)

Šī opcija attiecas tikai uz zīmēšanas rīkiem: Zīmuli, Otu un Pulverizatoru, un tikai izmantojot krāsas no gradienta. Stiprāks uzspiediens liek tiem izmantot augstākas gradienta krāsas.

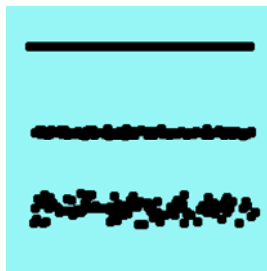
Pavājināšanās (*Fade-out*)

Šī opcija liek pavājināties triepienam pēc noteikta attāluma. Vieglāk pamanāma šī opcija ir zīmēšanas rīkiem, taču to var piemērot visiem otu rīkiem.

Piemērot trīci (*Apply jitter*)

Triepieni veidojas no secīgām otu zīmēm, kad tās ir tuvu viena otrai, veidojas vienmērīga līnija. Šajā opcijā otu zīmes ir izmētātas noteiktā attālumā, ko var pielādot ar Daudzuma (*Quantity*) slīdni.

Ilustrācija 9.25. Trīces piemērs



No augšas: bez trīces, trīce=1, trīce=4.

Pieaugoši (*Incremental*)

Ja šī opcija nav aktivizēta, maksimālo viena triepiena efektu nosaka intensitāte. Ja šī opcija ir aktivizēta, katrs atkārtots otas triepiens palielinās tā efektu, tomēr tā intensitāte nepārsniegs uzstādīto.

3.2. Zīmēšanas rīki (*Painting tools*)

Ilustrācija 9.26. Zīmēšanas piemērs



Trīs triepieni uzzīmēti ar vienu otu (kreisajā stūrī) izmantojot Zīmuli (pa kreisi), Otu (vidū) un Pulverizatoru (pa labi)

Šīs grupas rīki ir GIMP pamata zīmēšanas rīki un tiem ir tik daudz kopīgu īpašību, ka mēs tos apskatīsim vienā sadaļā. Visu otu rīku raksturzīmes ir aprakstītas sadaļā [Kopīgās raksturzīmes](#).

Zīmulis ir primitīvākais rīks šajā grupā – tas viedo asus triepienus bez kropļojumlabojuma. Zīmulis ir šīs grupas visbiežāk lietotais rīks. Pulverizators ir vispielāgojamākais un kontrolējamākais – vienīgais, kura krāsas daudzums atkarīgs no izmantošanas ātruma. Tomēr šī pielāgojamība padara to grūtāk lietojumu par Otu.

Visi šie rīki izmanto vienu un to pašu otu komplektu un tiem ir vienādas opcijas krāsu izvēlē vai nu no paletes vai no gradienta. Visi ir spēj zīmēt dažādos režīmos.

3.2.1. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl

Ctrl taustiņa nospiešana katru no šiem rīkiem pārslēdz Krāsu savācēja (*Color picker*) režīmā – klikšķis uz kāda no attēla pikseliem uzstāda tādu pašu priekšplāna krāsu.

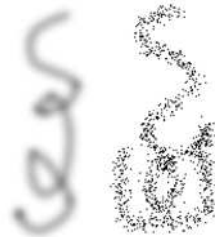
3.2.2. Opcijas

Režīms (*Mode*)

Režīma izmetamais saraksts piedāvā zīmēšanas režīmu klāstu. Pamatā šie režīmi ir tādi paši, kas Slāņu dialogā. Taču trīs režīmi ir īpaši:

Izkliedēšanas režīms (*Dissolve mode*)

Ilustrācija 9.27. Izkliedēšanas režīma (*Dissolve mode*) piemērs



Ar Pulverizatoru zīmēti triepieni, izmantojot vienu un to pašu otu. Pa kreisi: Normāls režīms, pa labi: Izkliedēšanas režīms.

Krāsu dzēšana (*Color erase*)

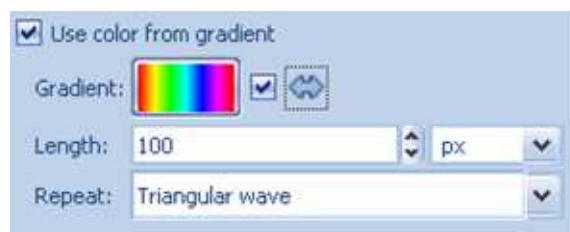
Ilustrācija 9.28. Krāsu dzēšanas režīma piemērs



Šīs režīms dzēš priekšplāna krāsu, aizvietojot to ar daļēju caurspīdību. Šīs režīms darbojas tikai slāņos ar alfa kanālu.

Gradients (*Gradient*)

Ilustrācija 9.29. Gradientsa opcijas zīmēšanas rīkiem



Priekšplāna krāsas vietā, izvēloties opciju „Izmantot krāsu no gradienta” (*Use color from gradient*), varat zīmēt ar gradientu, liekot krāsām triepienā mainīties.

Ir vairākas opcijas, lai kontrolētu gradienta izmantošanu un izkārtojumu:

Gradients (*Gradient*)

Redzams pašreizējā gradienta paraugs. Klikšķis uz tā izsauc Gradientsa Pārslēgu (*Gradient selector*), kas ļauj izvēlēties citu krāsu salikumu.

Pretējs (*Reverse*)

Šī opcija liek triepienam sākties ar beidzamo krāsu.

Garums (*Length*)

Šī opcija nosaka viena pilna gradienta cikla garumu. Varat izvēlēties citas vienības izvēlnē Vienības (*Units*).

Atkārtot (*Repeat*)

Ilustrācija 9.30. Trīs gradienta atkārtojuma veidu piemērs, izmantojot gradientu „Abstract2”



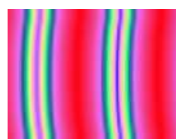
Gradients „Abstract2”



None



Sawtooth



Trīsstūrveida (*Triangular*)

Šī opcija atbild par to, kas notiks, ja triepiens būs garāks par augstāk minēto garumu. Ir trīs iespējas.

3.3. Krāsu spainītis (*Bucket fill*)

Ilustrācija 9.31. Krāsu spainīša ikona Rīkjoslā




Šis rīks aizpilda atlasi ar patreizējo priekšplāna krāsu. Ja pirms aizkrāsošanas nospiedīsiet Shift taustiņu, tas izmantos fona krāsu. Atkarībā no rīka uzstādījumiem, tas vai nu aizpildīs visu atlasu vai tikai tās daļu, kurā ir līdzīgas krāsas. Rīka opcijas nosaka arī krāsas caurspīdību.

Krāsa daudzums atkarīgs no izvēlētā Aizpildīšanas Sliekšņa (*Fill threshold*). Tas nosaka, cik tālu krāsa izpletīsies. Aizpildīšana sākas no punkta, kurā noklikšķināt un turpinās līdz krāsa vai alfa vērtība kļūst „pārāk atšķirīga”.

Kad aizpildāt objektus caurspīdīgā slānī (piemēram, teksta simbolus) citā krāsā kā iepriekš, reizēm vecās krāsas paliekas ir redzams ap objekta robežām. Tas ir zemā Aizpildīšanas sliekšņa dēļ.

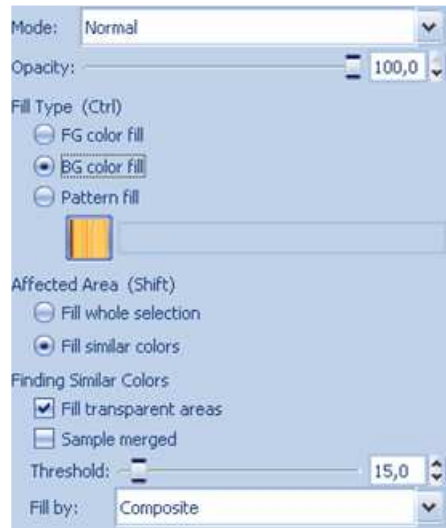
3.3.1. Aktivizēšana

Krāsu spainīti var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Zīmēšanas rīki**→**Krāsu spainis** (*Tools*→*Paint tools*→*Bucket fill*); nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai ar **Shift+B** taustiņiem.

3.3.2. Pārveidotājtaustiņi

- **Ctrl** ieslēdz BG vai FG krāsu aizpildi.
- **Shift** pārslēdz starp komandām Aizpildīt Līdzīgas krāsas vai Aizpildīt Atlasi.

Ilustrācija 9.32. Krāsu spainīša opcijas



Krāsu spainīša opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonas.

Režīms (*Mode*)

Skatiet sadaļu Zīmēšanas rīki.

Aizpildes veids (*Fill type*)

FG krāsas aizpilde (*FG color fill*)

Izmanto aktīvo priekšplāna krāsu.

BG krāsas aizpilde (*BG color fill*)

Izmanto aktīvo fona krāsu.

Aizpildīšana pēc modeļa (*Pattern Fill*)

Krāsas vietā izmanto izvēlēto modeli, ko var izvēlēties atvāžamajā lodziņā.

Ietekmes lauks (*Affected area*)

Aizpildīt visu atlasi (*Fill whole selection*)

Šī opcija ļauj aizpildīt iepriekš izveidoto atlasi vai visu attēlu. Ātrāks veids ir priekšplāna, fona vai modeļa krāsas pārvilkšana un nomešana uz atlasē.

Aizpildīt līdzīgas krāsas (*Fill similar colors*)

Pēc noklusējuma rīks aizpilda krāsas laukumu ap izvēlēto pikseli. Krāsu līdzību nosaka spilgtuma sliekšnis vai ar kursoru izvēlēta vērtība.

Līdzīgu krāsu meklēšana (*Finding similar colors*)

Aizpildīt caurspīdīgos laukumus (*Fill transparent area*)

Šī opcija ļauj aizpildīt laukumus ar zemu intensitāti.

Parauga apvienošana (*Sample merged*)

Šī iespēja ieslēdz paraugošanu no visiem slāņiem. Ja šī opcija ir aktivizēta, aizpildīšanu var veikt zemākajā slānī, ņemot vērā krāsu informāciju no augstāk esošā.

Sliekšnis (*Threshold*)

Slīdnis nosaka līmeni, kādā mēra krāsu aizpildīšanas robežām. Jo austāks uzstādījums, jo lielāks attēla laukums tiks aizpildīts.

Aizpildīt pēc (*Fill by*)

Ar šīs opcijas palīdzību Jūs varat izvēlēties, kuru attēla sastāvdaļu GIMP izmantos, lai aprēķinātu krāsu līdzību un noteiktu aizpildes laukumu.

Jūs varat izvēlēties no sekojošām sastāvdaļām: Salikts (*Composite*), Sarkans (*Red*), Zaļš (*Green*), Zils (*Blue*), Nokrāsa (*Hue*), Piesātinātība (*Saturation*) vai Vērtība (*Value*).

3.4. Pārejas rīks (*Blend tool*)

Ilustrācija 9.33. Pārejas rīka ikona Rīkjoslā





Pēc noklusējuma šis rīks aizpilda atlasi ar fona un priekšplāna krāsas pāreju, bet tam ir arī citas opcijas. Lai izveidotu pāreju, velciet kursoru virzienā, kurā vēlaties to izveidot un atlaidiet peles pogu. Pārejas mīkstums atkarīgs no pārvilkšanas attāluma.

Divas svarīgākās opcijas ir Gradients (*Gradient*) un Forma (*Shape*). Gradients aktivizēšana Rīka opciju dialogā ļauj izvēlēties kādu no GIMP piedāvātajiem variantiem, bet Jūs varat izveidot arī savus.

Formai ir vienpadsmit iespējas, kas aprakstītas zemāk. Formas opcija ir interesanta ar to, ka tā liek gradientam sekot atlasē formai, lai arī cik sarežģīta tā būtu.

3.4.1. Aktivizēšana

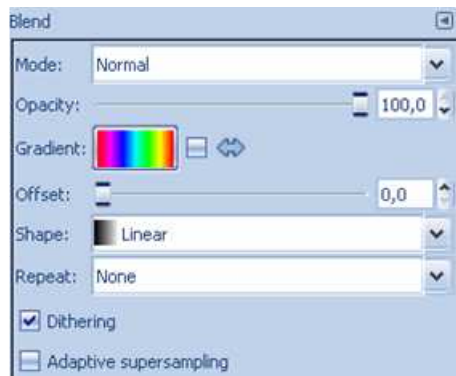
Pārejas rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki** → **Zīmēšanas rīki** → **Pāreja** (*Tools* → *Painting tools* → *Blend*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai izmantojot  taustiņu.


3.4.2. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl izmanto, lai izveidotu taisnu pāreju, ko nosaka tuvāk esošais 15 grādu leņķis.

3.4.3. Opcijas

Ilustrācija 9.34. Pārejas rīka opcijas



Pārejas rīka opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonas.

Režīms; Intensitāte (*Mode; Opacity*)

Skaties sadaļu [Otu rīki](#).

Gradients (*Gradient*)

Iespējams izvēlēties gradientu no atvāžamā saraksta. Izvēles rūtiņa **Pretēji** (*Reverse*) apmaina vietām fona un priekšplāna krāsas vai maina gradienta izkārojumu.

Nobīde (*Offset*)

Nobīdes vērtība ļauj palielināt gradienta slīpumu. Šī opcija nedarbojas vairumā formu.

Ilustrācija 9.35. Nobīdes piemērs



Augšā: Nobīde=0, lejā nobīde=50%.

Forma (*Shape*)

GIMP piedāvā 11 formas, kuras var izvēlēties atvāžamajā sarakstā.

Ilustrācija 9.36. Gradients formu piemēri



Lineārs (*Linear*)



Bilineārs (*Bi-Linear*)



Radiāls (*Radial*)



Kvadrāts (*Square*)



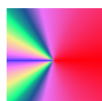
Formēts pēc leņķa (*Shaped angular*)



Formēts pēc lodes (*Shaped spherical*)



Formēts pēc iedobuma (*Shaped dimpled*)



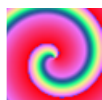
Simetriski konisks (*Conical symmetrical*)



Asimetriski konisks (*Conical asymmetrical*)



Spirāle pulkst. rādītāja virzienā (*Spiral clockwise*)



Spirāle pret pulkst. rādītāju (*Spiral counterclockwise*)

3.5. Dzēšgumija (*Eraser*)

Ilustrācija 9.37. Dzēšgumijas ikona Rīkjoslā




Dzēšgumiju izmanto, lai dzēstu krāsu laukumus aktīvajā slānī vai šī slāņa atlasē. Ja Dzēšgumiju lieto uz objekta, kas neatbalsta caurspīdību (atlasē kanālā, slāņa maskā, fona slānī bez alfa kanāla), dzēšana atstāj melnus plankumus. Citādi dzēšana veido pilnīgu vai daļēju caurspīdību, atkarībā no rīka opcijām. Ja nepieciešams pilnībā dzēst pikseļu grupu, būtu jāizvēlas „Asas malas” (*Hard edge*) rīka opcijās.

PADOMS

Izmantojot grafisko planšeti, lietojiet zīmuļa otru galu kā dzēšgumiju – noklikšķiniet ar zīmuļa otru galu uz Dzēšgumijas rīka ikonas Rīkjoslā. Tā turpinās darboties kā dzēšgumija, līdz izvēlēsieties citu rīku.

3.5.1. Aktivizēšana

Dzēšgumiju var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Zīmēšanas rīki**→**Dzēšgumija** (*Tools*→*Painting tools*→*Eraser*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai izmantojot **Shift** + **E** taustiņus.

3.5.2. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl

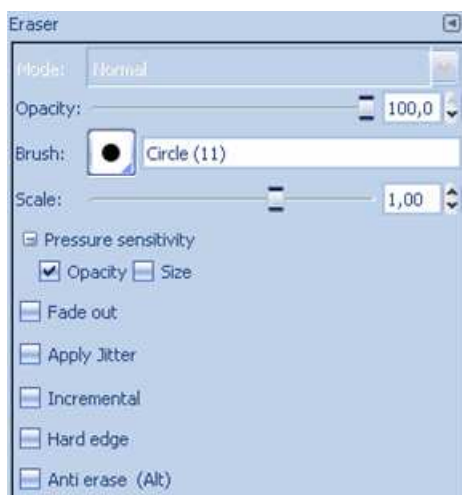
Ctrl nospiešana pārvērš dzēšgumiju par Krāsu savākšanas rīku, kas izvēlas krāsu, noklikšķinot uz tās. Atšķirībā no citiem otu rīkiem, Dzēšgumija izmanto fona krāsu.

Alt

Alt taustiņa turēšana pārslēdz Dzēšgumiju at-dzēšanas režīmā, kas aprakstīts zemāk. Dažās operētājsistēmās jāizmanto **Alt** + **Shift** kombinācija.

3.5.3. Opcijas

Ilustrācija 9.38. Dzēšgumijas opcijas



Ota; Spiedienjūtība; Pavājināšanās, Pieaugoši, Asas malas (*Brush; Pressure sensitivity; Fade out; Incremental; Hard edge*)

Skatieties sadaļu **Otu rīki**.

Intensitāte (Opacity)

Slīdnis nosaka rīka „stiprumu”. Darbojoties slānī ar alfa kanālu, lielāka intensitāte vairo caurspīdību.

At-Dzēšana (Anti erase)

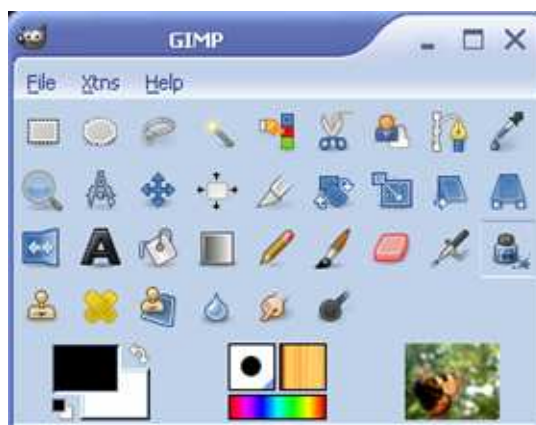
Šī opcija var at-dzēst attēla laukumus pat tad, ja tie ir pilnīgi caurspīdīgi. Šī opcija darbojas tikai slāņos ar alfa kanālu.

PADOMS

Dzēšgumiju varat izmantot, lai mainītu peldošas atlasē formu. Dzēšana apgriež atlasē malas.


3.6. Tinte (*Ink*)

Ilustrācija 9.39. Tintes ikona Rīkjoslā



Tintes rīks simulē tintes pildspalvu ar kontrolējamu spalvu, lai zīmētu nepārtrauktus triepienus ar malām, kam piemērota kropļojumnovērse. Spalvas izmērs, forma un leņķis var tikt pielāgoti, lai noteiktu triepienu izskatu.

3.6.1. Aktivizēšana

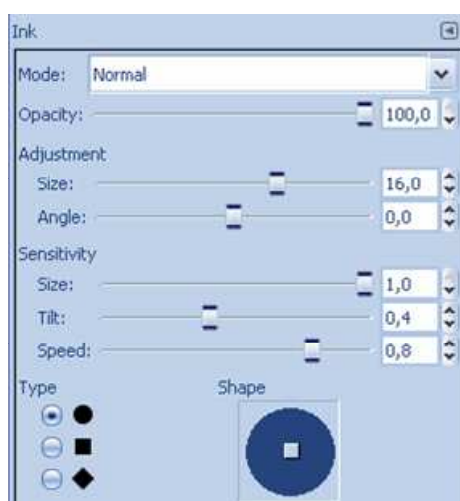
Tinti var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Zīmēšanas rīki**→**Tinte** (*Tools*→*Painting tools*→*Ink*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai izmantojot **K** taustiņu.

3.6.2. Pārveidotājtaustiņi

Šim rīkam nav specifisku pārveidotājtaustiņu.

3.6.3. Opcijas

Ilustrācija 9.40. Tintes opcijas



Tintes opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonas.

Režīms (*Mode*)

Skatiet sadaļu Zīmēšanas rīki.

Intensitāte (*Opacity*)

Skaties sadaļu Otu rīki.

Pielāgumi (*Adjustment*)

Izmērs (*Size*)

Kontrolē spalvas izmēru – no 0 (tieva) līdz 20 (bieza).

Leņķis (*Angle*)

Kontrolē spalvas leņķi (horizontāli).

Jūtība (*Sensitivity*)

Izmērs (*Size*)

Kontrolē maksimālo spalvas izmēru no 0 līdz 20.

Pacēlums (*Tilt*)

Kontrolē spalvas pacēlumu (horizontāli).

Ātrums (*Speed*)

Kontrolē spalvas izmēru atkarībā no zīmēšanas ātrumu. Jo lielāks ātrums, jo tievāka spalva.

Veids un Forma (*Type and shape*)

Veids

Iespējami trīs spalvas veidi – apaļa (*round*), rombveida (*diamond*) vai kvadrātveida (*square*).

Forma

Spalvas formu var mainīt, ar peles pogu pieturot maz kvadrātiņu formas ikonas centrā un to kustinot.

3.7. Klonēšana (*Clone tool*)


Ilustrācija 9.41. Klonēšanas ikona Rīkjoslā



Klonēšanas rīks lieto aktīvo otu, lai kopētu laukumus no attēla vai modeļa. Tam ir vairāki pielietojumi, taču visizplatītākais ir digitālo fotogrāfiju nepilnību maskēšana.

Ja vēlaties klonēt attēla daļu, jums GIMP ir jāpasaka priekšā, no kurienes jākopē. To dara turot Ctrl taustiņu un klikšķinot izvēlētajā attēla vietā. Līdz nebūsiet to izdarījis, Klonēšanas rīks nedarbosies.

3.7.1. Aktivizēšana

Klonēšanas rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Zīmēšanas rīki**→**Klonēt** (*Tools*→*Painting tools*→*Clone*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai izmantojot **C** taustiņu.

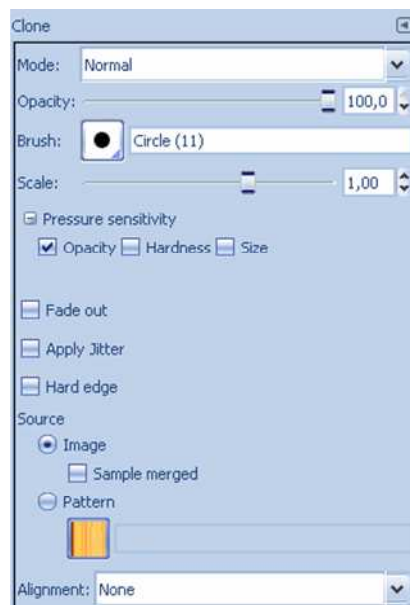
3.7.2. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl

Ctrl taustiņu izmanto klonēšanas avota izvēlei. To dara turot nospiestu **Ctrl** taustiņu un klikšķinot izvēlētajā attēla slānī.

3.7.3. Opcijas

Ilustrācija 9.42. Klonēšanas rīka opcijas



Ota; Spiedienjūtība; Pavājināšanās, Pieaugoši, Asas malas (*Brush; Pressure sensitivity; Fade out; Incremental; Hard edge*)

Skatieties sadaļu **Otu rīki**.

Avots (*Source*)

Šī opcija nosaka, vai dati tiks klonēti no modeļa vai attēla.

Attēls (*Image*)

Ja izvēlaties šo opciju, jums GIMP ir jānorāda, no kura slāņa notiks klonēšana, pieturot Ctrl taustiņu un klikšķinot uz tā.

Modelis (*Pattern*)

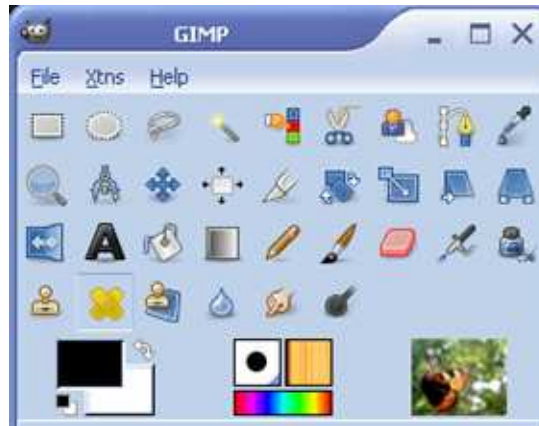
Atveras modeļu dialogu, no kura varat izvēlēties modeli.

Līdzināšana (*Alignment*)

Līdzināšanas režīms nosaka attiecību starp otas un avota novietojumu.

3.8. Dziedēšanas rīks (*Heal tool*)


Ilustrācija 9.43. Dziedēšanas rīka ikona Rīkjoslā



Dziedēšanas rīka darbības princips ir līdzīgs Klonēšanas rīkam, taču tas ir daudz „gudrāks” sīku defektu pielabošanā. Tipiskais pielietojums ir krunciņu izlīdzināšana fotogrāfijās. Lai to izdarītu pikseli tiek pārkopēti, ņemot vērā galamērķa datus.

Lai to izmantotu, vispirms izvēlieties otu, kuras izmērs piemērots defekta izmēram. Tad turiet nospiestu **Ctrl** taustiņu un izvēlieties klonēšanas avotu. Atlaidiet **Ctrl** taustiņu un pārvelciet avotu virs defekta. Noklikšķiniet. Ja defekts ir nenožīmīgs, tas drīz vien tiks izlabots. Ja tas ir ievērojamāks, atkārtojiet šo procedūru līdz apmierinošam rezultātam.

3.8.1. Aktivizēšana

Dziedēšanas rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki** → **Zīmēšanas rīki** → **Dziedēt** (*Tools* → *Painting tools* → *Heal*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai izmantojot **H** taustiņu.

3.8.2. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl

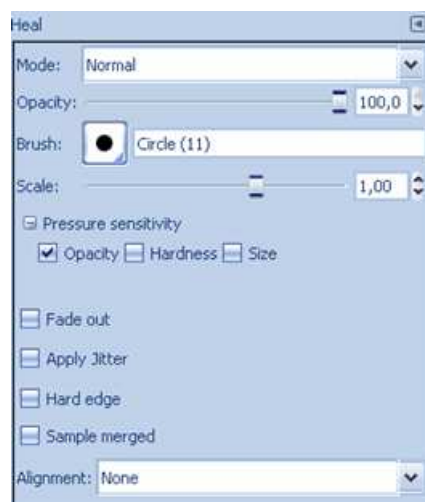
Ctrl taustiņu izmanto klonēšanas avota izvēlei. To dara turot nospiestu **Ctrl** taustiņu un klikšķinot izvēlētajā attēla slānī.

Shift

Kad avots ir izvēlēts, nospiežot šo pogu Jūs redzēsiet tievu palīgliniju, kas savieno iepriekš izvēlēto laukumu un kursora patreizējo atrašanās vietu. Pēc atkārtota klikšķa, turot **Shift** taustiņu, rīks „sadziedēs” pa šo līniju.

3.8.3. Opcijas

Ilustrācija 9.44. Dziedēšanas rīka opcijas



Dziedēšanas rīka var atvērt veicot dubultklikšķi uz 🍷 ikonai Rīkjoslā.

Dziedēšanas rīka opcijas sakrīt ar aprakstītajām pie **Klonēšanas rīka**.


3.9. Perspektīvas klonēšanas rīks (*Perspective clone tool*)

Ilustrācija 9.45. Perspektīvas klonēšanas rīka ikona Rīkjoslā



Šis rīks ļauj klonēt objektus ievērojot perspektīvu. Vispirms izvēlieties izzušanas punktus, atļeksējiet opciju **Pārveidot perspektīvas līmeni** (*Modify perspective plane*). Tad atļeksējiet opciju **Perspektīvas klonēšana** (*Perspective clone*) un darbojieties tāpat kā ar **Klonēšanas rīku**.

3.9.1. Aktivizēšana

Perspektīvas klonēšanas rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki** → **Zīmēšanas rīki** → **Perspektīvas klonēšana** (*Tools* → *Painting tools* → *Perspective clone*) vai nospiežot  ikonu Rīkjoslā.

3.9.2. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl

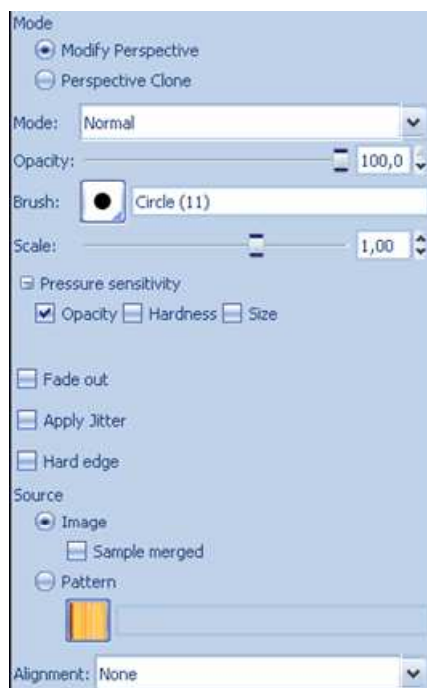
Ctrl + klikšķis ļauj izvēlēties citu klonēšanas avotu.


Shift

Kad ir izvēlēts klonēšanas avots un nospiesta šī poga, tieva līnija savieno iepriekš izvēlēto punktu un kursora atrašanās vietu. Pēc atkārtota klikšķa, turot **Shift** taustiņu, rīks klonēs pa šo līniju.

3.9.3. Opcijas

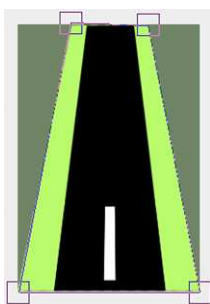
Ilustrācija 9.46. Perspektīvas klonēšanas rīka opcijas



Perspektīvas klonēšanas rīka opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā. Rīka opcijas ir kopējas ar **Klonēšanas rīku**.

3.9.4. Piemērs

Ilustrācija 9.47. Perspektīvas kлона piemērs



Atļeksēta opcija Pārveidot perspektīvas līmeni, izvēlēti izzušanas punkti



Atļeksēta opcija Perspektīvas klonēšana, tika klonēs baltais četrstūris.

3.10. Saritināšanas rīks (*Convolve tool*)

Ilustrācija 9.48. Saritināšanas rīka ikona Rīkjoslā




Saritināšanas rīks izmanto otu, vai lokāli apmiglotu vai saasinātu attēlu. Apmiglošana var būt noderīga, ja kāds objekts attēlā pārāk izceļas. Triepiena virzienam nav nozīmes.

Saasināšanas režīmā rīks palielina kontrastu vietā, kur tiek izmantots.

Abi režīmi darbojas pieaugoši: otas vairākkārtēja pārvietošana vienā vietā palielina efektu. Ātruma kontrole ļauj pielāgot izmaiņu ātrumu. Intensitātes kontrole ierobežo apmiglošanas daudzumu, ko rada viens otas triepiens, neskatoties uz atkārtojuma reizēm.

3.10.1. Aktivizēšana

Saritināšanas rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Zīmēšanas rīki**→**Saritināšanas rīks** (*Tools*→*Painting tools*→*Convolve*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai ar taustiņu **M**.

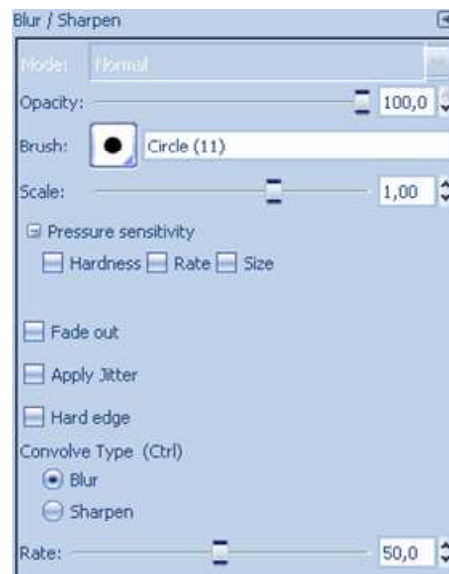
3.10.2. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl

Turot to nospiestu, rīks pārslēdzas starp Apmiglošanas un Saasināšanas režīmiem.

3.10.3. Opcijas

Ilustrācija 9.49. Saritināšanas rīka opcijas



Saritināšanas rīka opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā.

Visas Saritināšanas rīka opcijas ir līdzīgas **Otu rīku** opcijām.


3.11. Pludināšanas rīks (*Smudge tool*)

Ilustrācija 9.50. Pludināšanas rīka ikona Rīkjoslā



Pludināšanas rīks izmanto otu, lai izpludinātu aktīvā slāņa vai atlasēs krāsas. Tas sapludina blakus esošās krāsas Jūsu uzstādītā attālumā.

3.11.1. Aktivizēšana

Pludināšanas rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Zīmēšanas rīki**→**Pludināt** (*Tools*→*Painting tools*→*Smudge*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai ar taustiņu **S**.

3.11.2. Pārveidotājtaustiņi

Shift

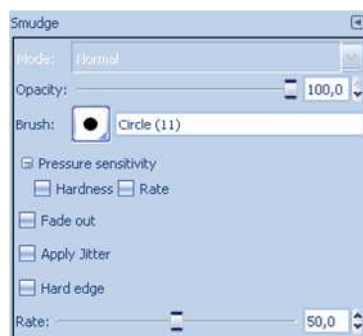
Šis taustiņš ieslēdz Pludināšanas rīka „taisno režīmu”. Turot nospiestu **Shift**, Jūsu zīmētā līnija būs taisna.

Ctrl

Ctrl+**Shift** izmantošana palīdz izveidot taisnu leņķi, kuru nosaka tuvākie 15 grādi.

3.11.3. Opcijas

Ilustrācija 9.51. Pludināšanas rīka opcijas



Pludināšanas rīka opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā.

Opciju aprakstu skatiet sadaļā **Otu rīki**.


3.12. Dedzināšanas rīks (*Burn tool*)

Ilustrācija 9.52. Dedzināšanas rīka ikona Rīkjoslā



Dedzināšanas rīku izmanto, lai izgaismotu vai aptumšotu attēla krāsas. Režīms nosaka ietekmējamo pikseļu veidu.

3.12.1. Aktivizēšana

Dedzināšanas rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki** → **Zīmēšanas rīki** → **Dedzināt** (*Tools* → *Painting tools* → *Dodge*) vai nospiežot  ikonu Rīkjoslā.

3.12.2. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl + D

Šī taustiņu kombinācija pārslēgsies starp Izlocīšanās un dedzināšanas režīmiem

Ctrl

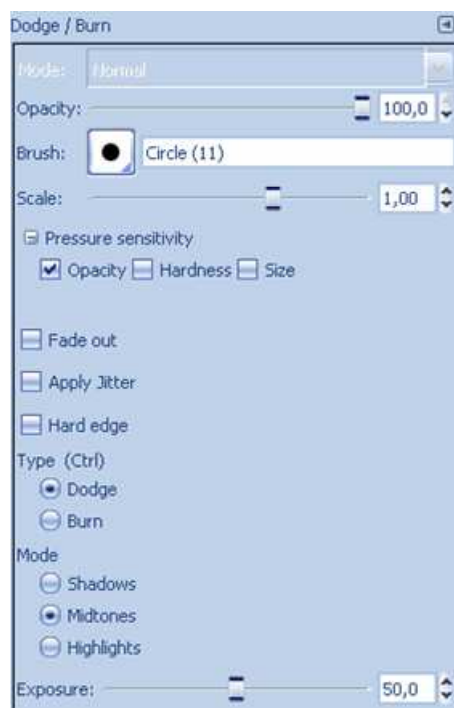
Pārslēdz starp izlocīšanās un dedzināšanas veidiem. Izmaiņas spēkā, kamēr **Ctrl** ir nospiests.

Shift

Ieslēdz rīka „taisnas līnijas” režīmu. Turot nospiestu šo taustiņu iespējama taisna līnija.

3.12.3. Opcijas

Ilustrācija 9.53. Dedzināšanas rīka opcijas



Dedzināšanas rīka opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā.

Veids (*Type*)

Iespējama izvēle starp aptumšošanu un izgaismošanu.

Režīms (*Mode*)

- **Ēnas** (*Shadows*) liek rīkam darboties ar tumšākajiem pikseliem
- **Pustoņi** (*Midtones*) liek rīkam darboties ar pustoņiem.
- **Gaisma** (*Highlights*) liek rīkam darboties ar gaišajiem pikseliem.

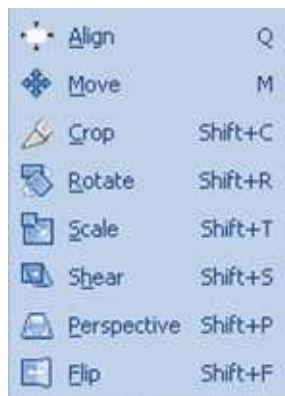
Ekspozīcija (*Exposure*)

Ekspozīcija nosaka, cik spēcīgi rīks darbosies. Slīdņi var novietot diapazonā no 0 līdz 100.

4. Pārveidošanas rīki (Transform tools)

4.1. Kopīgas raksturpazīmes

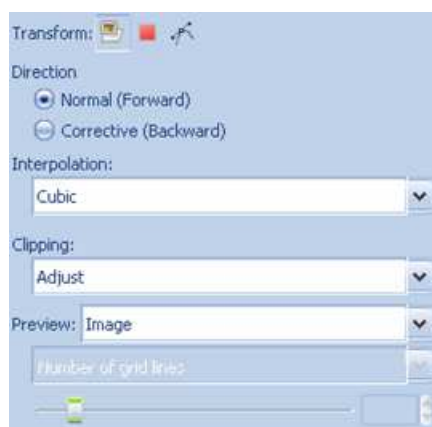
Ilustrācija 9.54. Transformāciju rīku pārskats



Pārveidošanas rīku izvēlnē Jūs atradīsiet astoņus rīkus, kas pārveido attēla vai tā elementa atrašanās vietu un veidu. Katram pārveidošanas rīkam ir Opciju un Informācijas dialogs.

4.1.1. Opcijas

Ilustrācija 9.55. Pārveidošanas rīku kopīgās opcijas



Vairumam pārveidošanas rīku ir kopīgas opcijas, kuras apskatīsim tālā. Katra rīka specifiskās opcijas meklējiet attiecīgā rīka sadaļā.

Pārveidošana

GIMP piedāvā ievēlēt vienu no trīs attēla elementiem, uz kuru iedarbosies rīks.

- Kad aktivizējat pirmo pogu , rīks darbojas aktīvajā slānī. Ja tajā neatrodas neviena atlase, tiks pārveidots viss slānis.
- Kad aktivizējat otro pogu , rīks darbojas tikai ar atlases kontūru (vai visu slāni, ja tajā nav atlases).
- Kad aktivizējat trešo pogu , rīks darbojas tikai ar ceļu (*path*).

Virziens (*Direction*)

Šī opcija nosaka pārveidošanas virzienu. Lai pārveidotu atlasi vai slāni, jāizmanto rokturi. Pēc darba beigām objekts pagriežas izvēlētajā veidā.

Labošanas rotācija (*Corrective rotation*) ir paredzēta ģeometrisku nepilnību labošanai digitālajās fotogrāfijās.

Iestarpināšana (*Interpolation*)

Iestarpināšanas atvāžamais saraksts ļauj izvēlēties pārveides kvalitāti.

Izgriešana (*Clipping*)

Pēc pārveidošanas attēls var kļūt lielāks. Šī opcija attēlu apgriezīs līdz iepriekšējam izmēram.

Pielāgot (*Adjust*)

Slānis tiek palielināts līdz pagrieztā objekta izmēram.

Izgriezt (*Clip*)

Objekts tiek apgriezts līdz slāņa izmēram un liekās malas dzēstas.

Priekšskatījums (*Preview*)

Kontūra (*Outline*)

Attēla perimetru ieskauj rāmis ar rokturi katrā stūrī.

Režģis (*Grid*)

Attēlam uzliek režģi ar rokturiem.

Attēls (*Image*)

Priekšskatījums ir attēla kopija, kas novietota uz tā.

Režģis+Attēls (*Grid+Image*)

Vienlaicīgi darbojas abas opcijas.

Priekšskatījums paredzēts lielākai pašpārlicinātībai.

Režģa opcijas ļauj izvēlēties tā līniju skaitu. **Režģa platināšana** (*Grid line spacing*) ļauj izvēlēties attālumu starp režģa līnijām.


4.2. Pārvietošanas rīks (*Move tool*)

Ilustrācija 9.56. Pārvietošanas rīka ikona Rīkjoslā



Šis rīks paredzēts slāņu, attāņu, ceļu un režģu pārvietošanai. Tas darbojas arī ar tekstu.

4.2.1. Aktivizēšana

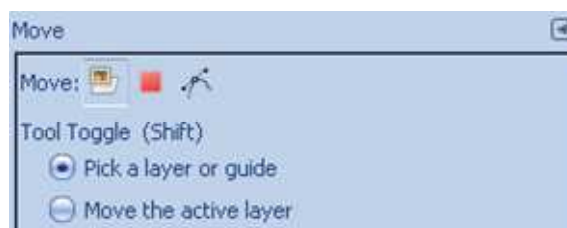
Pārvietošanas rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Pārveidošanas rīki**→**Pārvietot** (*Tools*→*Transform tools*→*Move*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai ar taustiņu **M**. Pārvietošanas rīks tiek automātiski aktivizēts pēc režģa izveidošanas.

PIEZĪME

Atstarpes taustiņa nospiešana jebkuru rīku īslaicīgi pārvēš par Pārvietošanas rīku.

4.2.2. Opcijas

Ilustrācija 9.57. Pārvietošanas rīka opcijas



Dedzināšanas rīka opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā.

Režīms (*Mode*)

Par režīmiem lasiet sadaļā **Pārveidošanas rīku opcijas**.

Rīka pārslēdzējs (*Tool toggle*)

- **Izvēlēties slāni vai režģi** (*Pick a layer or guide*): Attēlā ar daudz slāņiem, peles kursors pārvēršas par bultiņu, kas atrodas uz aktīvā slāņa elementa.
- **Pārvietot aktīvo slāni** (*Move the current layer*): Pārvietojas tikai aktīvais slānis.

4.2.3. Pārvietošanas rīka kopsavilkums

Atlases pārvietošana

Pārvietošanas rīks ļauj pārvietot tikai atlases kontūru.

Slāņa pārvietošana

Pārvietošanas režīmam jābūt Slānis (*Layer*).

Režģa pārvietošana

Kad izņemat režģi no lineāla, Pārvietošanas rīks tiek automātiski aktivizēts. Kad kursors atrodas virs režģa, tas paliek sarkans un Jūs varat to pārvietot.

Teksta pārvietošana

Katram tekstam ir savs slānis, kas tā var tikt pārvietots. Lai to izdarītu, jāklikšķina uz teksta simbola.


4.3. Izlīdzināšanas rīks (*Align tool*)

Ilustrācija 9.58. Izlīdzināšanas rīka ikona Rīkjoslā



Izlīdzināšanas rīks noder slāņu ar vairākiem objektiem izlīdzināšanā. Kad rīks ir aktivizēts, kursorš pārvēršas par roku. Uzklīkšķinot uz slāņa elementa (**Shift** + klikšķis vairākiem), kas tiks pārvietots. Rīka opcijas ļauj izvēlēties dažādus pārvietošanas veidus. Tāpat varat izvēlēties, pēc kura slāņa, atlasē vai objekta izvēlētais slānis tiek izlīdzināts. Šo objektu sauc par *mērķi*.

4.3.1. Aktivizēšana

Izlīdzināšanas rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki** → **Pārveidošanas rīki** → **Izlīdzināt** (*Tools* → *Transform tools* → *Align*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai ar taustiņu **Q**.

4.3.2. Pārveidotājtaustiņi

Shift

Turot nospiestu **Shift** taustiņu varat izvēlēties vairākus slāņus.


PADOMS

Reizēm vairākus slāņus vieglāk izvēlēties izmantojot „gumijas” tehniku: noklikšķiniet kaut kur ārpus iedomāta taisnstūra, kurā atrodas vajadzīgie slāņi. Tas uzvelciet četrstūri – visi tajā iekļautie slāņi ir izvēlēti.

4.3.3. Opcijas

Ilustrācija 9.59. Izlīdzināšanas opcijas



Izlīdzināšanas rīka opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā.

Izlīdzināt (*Align*)

Pēc (*Relative to*)

Nosaka objektu, pēc kura tiks izlīdzināts izvēlētais slānis.

- **Pirmā vienība** (*First item*): pirmā izvēlētā vienība.
- **Attēls** (*Image*): par mērķi izvēlētais attēls.
- **Atlase** (*Selection*): mazākais taisnstūris, kurā iekļauta aktīvā atlase.
- **Aktīvais kanāls** (*Active Channel*)
- **Aktīvais ceļš** (*Active path*): šī opcija pagaidām nedarbojas.



Šīs pogas darbojas tikai aktīvajā slānī. Tās izmanto slāņa izlīdzināšanai.

Sadalījums (*Distribute*)



Šīs pogas atšķiras tikai ar to, ka nosaka nobīdi, pēc kādas izvēlētie slāņi tiks izlīdzināti.

Nobīde (*Offset*)

Šī opcija nosaka nobīdes izmēru, pēc kādas mērķis tiks pielīdzināts slānim. Vērtība var būt pozitīva vai negatīva.

4.4. Apgraizīšanas rīks (*Crop tool*)


Ilustrācija 9.60. Apgraizīšanas rīka ikona Rīkjoslā



Apgraizīšanas rīks paredzēts attēla malu apgriešanai. Tas darbojas visos attēla slāņos vienlaicīgi. To bieži izmanto, lai vairāk izvēltu attēla objektu. Bet tas noder arī attēla izmēra maiņai.

Izmērmaiņas rokturi ļauj mainīt atlasas izmēru. Lai to pārvietotu, noklikšķiniet taisnstūra iekšpusē. Pārvietojot atlasi aiz stūra, pa panākt izmēra maiņu, nezaudējot malu proporcijas. Lai apstiprinātu apgraizīšanu, nospiediet **Enter** taustiņu.

4.4.1. Aktivizēšana

Apgraizīšanas rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki** → **Pārveidošanas rīki** → **Apgraizīt** (*Tools* → *Transform tools* → *Crop*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai ar taustiņus **Shift** + **C**.

4.4.2. Pārveidotājtaustiņi

Kad turat nospiestu peles kreiso pogu virs attēla:

- **Ctrl** ieslēdz rīka **Izplest no centra** (*Expand from center*) opciju
- **Shift** ieslēdz opciju **Fiksēts** (*Fixed*), kas fiksē dažas dimensijas.

4.4.3. Opcijas

Ilustrācija 9.61. Apgraizīšanas rīka opcijas



Apgraizīšanas rīka opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā.

Tikai aktīvo slāni (*Current layer only*)

Šī opcija liek rīkam darboties tikai aktīvajā slānī.

Pieļaut augšanu (*Allow growing*)

Šī opcija ļauj apgraizīt vai mainīt izmēru ārpus attēla vai slāņa robežām.

Izplest no centra (*Expand form center*)

Ka ir aktivizēta šī opcija, apgraizīšanas taisnstūris izplešas no pirmā noklikšķinātā pikseļa kā centra. Šo opciju ar ieslēgt ar **Ctrl** taustiņu, zīmējot taisnstūri.

Novietojums (*Position*)

Šie divi lauciņi nosaka taisnstūra novietojumu (koordinātes). Tās tiek izteiktas pikseļos, taču Jūs varat mainīt mērvienības.

Izcelt (*Highlight*)

Šī opcija ieslēdz tumšo masku ap iezīmēto trijstūri.


4.5. Rotēšanas rīks (*Rotate tool*)

Ilustrācija 9.62. Rotēšanas rīka ikona Rīkjoslā



Šis rīks paredzēts aktīvā slāņa, atlasēs vai ceļa rotēšanai. Kad uzklikšķināt uz objekta, parādās Rotēšanas informācijas (*Rotation information*) dialogs. Tajā Jūs varat uzstādīt rotēšanas asis un leņķi. To var izdarīt arī ar peli pārvelkot attēlam vai rotēšanas punktam.

4.5.1. Aktivizēšana

Rotēšanas rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki** → **Pārveidošanas rīki** → **Rotēt** (*Tools* → *Transform tools* → *Crop*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai ar taustiņiem **Shift** + **R**.

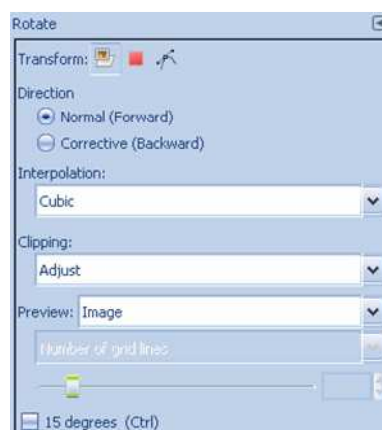
4.5.2. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl

Ctrl nospiešana liks objektam rotēt 15 grādu soļos.

4.5.3. Opcijas

Ilustrācija 9.63. Rotēšanas rīka opcijas



Rotēšanas rīka opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonai Rīkjoslā.

Mainīt virzienu (*Transform direction*)

Šī opcija maina rotēšanas virzienu.

Ierobežojumi (*Constraints*)

Šī opcija ļaus rotēt tikai par 15 grādu intervālos.

Pārējās šī rīka opcijas ir līdzīgas cietiem šīs grupas rīkiem un apskatītas sadaļā [Pārveidošanas rīki](#).


4.6. Apmešanas rīks (*Flip tool*)

Ilustrācija 9.64. Apmešanas rīka ikona Rīkjoslā



Apmešanas rīks dod iespēju veidot atlasu, slāņu vai attēlu horizontālus vai vertikālus spoguļattēlus. Kad atlase ir apmesta, rodas jauna peldošā atlase. Šo rīku var izmantot atspulgu veidošanā.

4.6.1. Aktivizēšana

Apmešanas rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Pārveidošanas rīki**→**Apmest** (*Tools*→*Transform tools*→*Flip*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai ar taustiņiem **Shift** + **F**.

4.6.2. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl

Ļauj pārslēgties starp vertikālo un horizontālo apmešanu.

4.6.3. Opcijas

Ilustrācija 9.65. Apmešanas rīka opcijas



Apmešanas rīka opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā.

Apmešanas veids (*Flip type*)

Nosaka, vai apmešana notiks horizontāli vai vertikāli.

5. Citi rīki


5.1. Krāsu savācējs (*Color picker*)

Ilustrācija 9.66. Krāsu savācēja ikona Rīkjoslā



Krāsu savācēju lieto, lai izvēlētos krāsu no jebkura atvērta attēla. Noklikšķinot uz kāda punkta attēlā, priekšplāna krāsas mainās uz izvēlētajā pikseļa krāsu. Pēc noklusējuma rīks darbojas aktīvajā slānī, taču izvēloties opciju **Parauga apvienošana** (*Sample merge*), rīks ņem vērā īsto attēla krāsu. Tiek izmantotas tikai redzamo slāņu krāsas. Pēc krāsas izvēles atveras Informācijas lodziņš (*Info window*).

5.1.1. Aktivizēšana

Krāsu savācēju var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Krāsu savācējs** (*Tools*→*Color picker*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā vai ar taustiņu **O**. Nospiežot taustiņu **Ctrl** zīmēšanas rīka izmantošanas brīdī, tas pārvēršas par Krāsu savācēju.

5.1.2. Pārveidotājtaustiņi

Ctrl

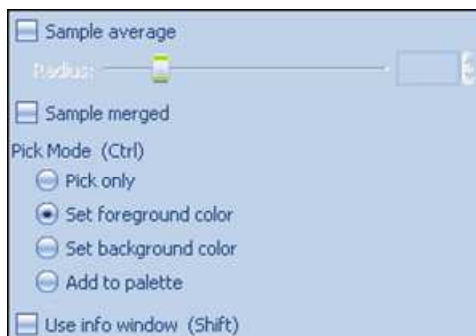
Pārslēdz rīka izmantoto krāsu starp priekšplāna un fona krāsām.

Shift

Turot nospiestu **Shift** taustiņu un klikšķinot uz kāda pikseļa, atveras Krāsu informācijas logs (*Color information window*).

5.1.3. Opcijas

Ilustrācija 9.67. Krāsu savācēja opcijas



Krāsu savācēja opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā.

Paraugu apvienošana (*Sample merged*)

Krāsu paraugs tiks ņemts no visiem attēla redzamajiem slāņiem.

Parauga vidējā vērtība (*Sample average*)

Rādiusa (*Radius*) slīdnis nosaka krāsu savācēja gala lielumu, līdz ar to laukumu, no kura tiks ņemts paraugs.

Savākšanas režīms (*Pick mode*)

Tikai savākt (*Pick only*)

Izvēlētā pikseļa krāsa tiks tikai parādīta Informācijas dialogā, bet ne pielietota.

Uzlikt kā priekšplāna krāsu (*Set foreground color*)

Izvēlētā pikseļa krāsa būs priekšplāna krāsa.

Uzlikt kā fona krāsu (*Set background color*)

Izvēlētā pikseļa krāsa būs fona krāsa.

Pievienot paletei (*Add to palette*)

Izvēlētā krāsa tiek pievienota aktīvajai paletei.

Lietot informācijas logu (*Use info window*)

Šī opcija liek atvērties informācijas lodziņam. To dara arī Shift taustiņš.

Ilustrācija 9.68. Krāsu savācēja informācijas lodziņš




5.2. Lupa (*Magnify*)

Ilustrācija 9.69. Lupas ikona Rīkjoslā



Lupu lieto, lai pietuvinātu attēlu. Ja noklikšķināt uz attēla, lupa darbojas uz visu attēlu. Ja ar šo rīku iezīmējat taisnstūri, tiek pietuvināta tās iekšpuse.

5.2.1. Aktivizēšana

Lupu var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki** → **Lupa** (*Tools* → *Magnify*), nospiežot  ikonu Rīkjoslā.

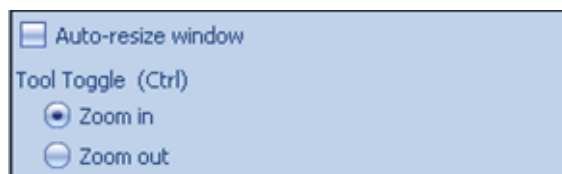
5.2.2. Pārveidotājtaustiņi


Ctrl

Šis taustiņš pārslēdz lupas režīmu starp tuvināšanu un tālināšanu.

5.2.3. Opcijas

Ilustrācija 9.70. Lupas opcijas



Lupas opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz  ikonas Rīkjoslā.

Ļaut loga izmēraiņu (*Allow window resizing*)

Šī opcija ļauj mainīt audekla izmēru līdz ar attēla palielināšanu vai samazināšanu.

Rīka pārslēdzējs (*Tool toggle*)

Ir iespēja izvēlēties starp Tuvināšanu (*Zoom-in*) vai Tālināšanu (*Zoom-out*).

5.3. Teksts (*Text*)

Ilustrācija 9.71. Teksta ikona Rīkjoslā



Teksta rīks ir paredzēts teksta ievietošanai attēlā. Kad ar šo rīku noklikšķina uz attēla, parādās Teksta redaktora dialogs (*Text editor*), kurā Jums jāieraksta teksts, un teksta slānis tiek pievienots Slāņu dialogā. Teksta opcija dialogā varat mainīt fontu, krāsu un izmēru, kā arī to izlīdzināt.

5.3.1. Aktivizēšana

Teksta rīku var aktivizēt caur attēla loga izvēlni **Rīki**→**Teksts** (*Tools*→*Text*), nospiežot **A** ikonu Rīkjoslā vai ar **T** taustiņa palīdzību.

5.3.2. Opcijas

Ilustrācija 9.72. Teksta rīka opcijas



Teksta rīka opcijas var atvērt veicot dubultklikšķi uz **A** ikonas Rīkjoslā.

Fonts (*Font*)

Iespēja izvēlēties fontu no Jūsu datorā esošajiem.

Izmērs (*Size*)

Nosaka fonta vai atsevišķu simbolu krāsu.

Palīdzība (*Hinting*)

Uzlabo mazu burtu izskatu.

Piespiedu palīdzība (*Force auto-hinting*)

Automātiski uzlabo mazu burtu vai simbolu izskatu.

Kropļojumnovērse (*Antialiasing*)

Nogludina teksta līnijas. Šī opcija ievērojami uzlabo teksta izskatu.

Krāsa (*Color*)

Nākamo simbolu krāsa. Melna pēc noklusējuma. Krāsu izvēlas no krāsu dialoga lodziņa, kas atveras, kad izvēlēts krāsas piemērs.

PADOMS

Jūs varat arī pārvilkt krāsu no krāsu dialoga uz tekstu, lai to iekrāsotu.

Izlīdzināt (*Justify*)

Izlīdzina tekstu pēc izvēlētajiem parametriem.

Atkāpe (*Indent*)

Nosaka pirmās rindiņas atkāpi no kreisās puses.

Atstarpe starp rindiņām (*Line spacing*)

Nosaka atstarpi starp teksta rindiņām. Skaitlis nosaka pikseļu skaitu starp rindiņām.

Burtu atstarpe (*Letter spacing*)

Nosaka atstarpi starp teksta simboliem.