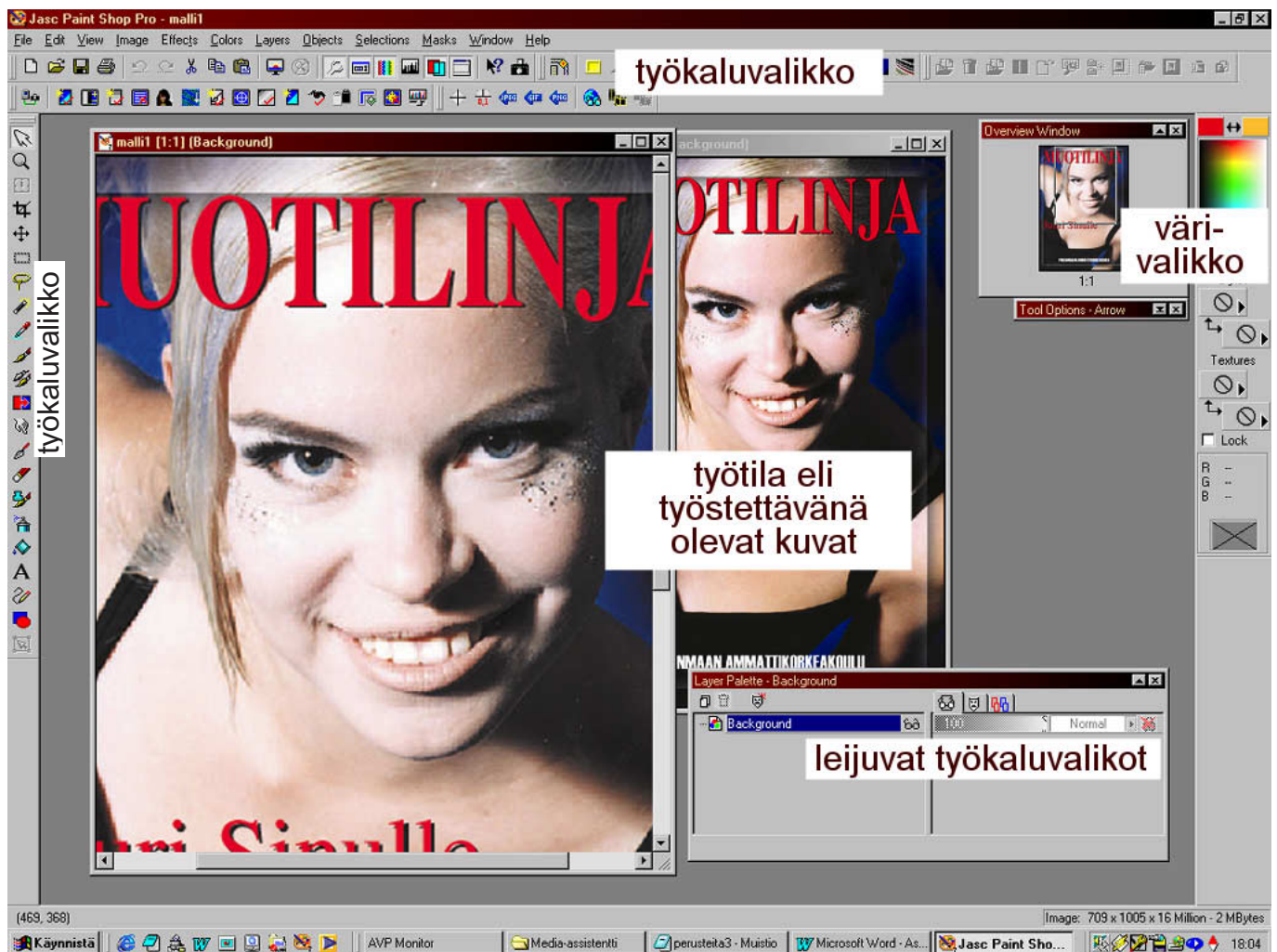


# Paint Shop Pro 7

## Osa I. Käyttöliittymä ja kuvan perusmanipulointi

Työskentely Paint Shop Pro:ssa (Psp) tapahtuu käyttäen ns. leijuvia paletteja. Näkyvissä olevat paletit ja valikot voidaan valita varsin vapaasti, joten työpöydän voi muokata hyvin pitkälle juuri sellaiseksi kuin itselle sopii. Seuraavassa selvitys valikkojen sisällöstä ja pikainen opastus Psp7:n käyttöliittymään.



Tärkeimmät piirto- ja maalausvälineet sijaitsevat oletuksena ruudun vasemmassa reunassa.

Käytettävien värien valikko taas sijaitsee ruudun oikeassa reunassa.

Muiden toimintojen pikapainikkeet sijaitsevat ruudun yläreunassa. Kerralla näkyvissä olevat toimintopainikkeet voi valita klikkaamalla yläpalkkia hiiren oikealla napilla ja valitsemalla haluamansa työkalupalkit avautuvasta valikosta.

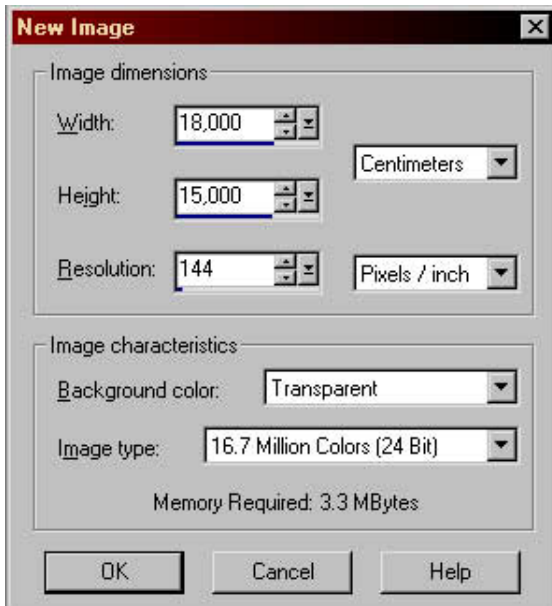
Teksti ja kuvat Copyright © Tommi Järvinen 2001

Tämä teos on vapaasti jäljennettävissä itseopiskelun ja opetuksen välineeksi. Sen käyttämisestä, levittämisestä tai muusta esittämisestä ei saa peria rahallista korvausta. Teos on esitettävä kokonaisuudessaan. Teoksen osittainen jäljentäminen sekä tekstin ja kuvien muuttaminen on kielletty. Tämän teoksen tekstin ja kuvien jäljentäminen ilman lupaa kaupalliseen käyttöön on kielletty tekijänoikeuslain ja valokuvain nojalla.

# Uuden työskentelyikkunan avaaminen

Uutta työtä aloitettaessa on ensimmäisenä luotava uusi työskentelyikkuna. Voit myös tarvita uutta ikkunaa jos siirrät tavaraa ikkunasta toiseen tai leikepöydältä uuteen ikkunaan.

Komento: **File / New** tai **Ctrl+N**



**Width - Leveys** ja **Height - Korkeus** kertovat kuvan fyysiset mitat, tässä tapauksessa kuvan koko on 18x15cm.

**Resolution** - Resoluutio eli erottelukyky kertoo kuinka monesta kuvapistestä kuva muodostuu. Tässä tapauksessa kuvaan mahtuu 144 kuvapistettä tuuman matkalle. Mitä suurempi arvo, sitä tarkempi ja terävämpi kuva on tulostettuna.

**Background color** - Taustan väri (transparent=väritön)

**Image Type** - Värisyvyys (käytössä olevien värien määrä)

**Memory Required** - Vaadittava muistin määrä (levytila). Mitä suurempi kuva (leveys ja korkeus), erottelukyky (resoluutio) ja värimäärä, sitä enemmän kuva vie kovalevytilaa.

## Kuvakoosta ja resoluutiosta:

Vaadittava erottelukyky riippuu kuvan käyttökohteesta. Esim. internettiin julkaistavan kuvan tarkkuudeksi riittää 72 dpi (dots per inch - pikseliä tuumalle), koska tietokoneen näyttöruutu ei useimmiten pysty esittämään kuin nuo 72 dpi. Mutta, jos kuva menee painoon voi vaadittava resoluutio olla 300 dpi tai suurempikin, koska painokone pystyy tulostamaan samaiselle tuuman matkalle huomattavasti enemmän pisteitä

Vertailun vuoksi:

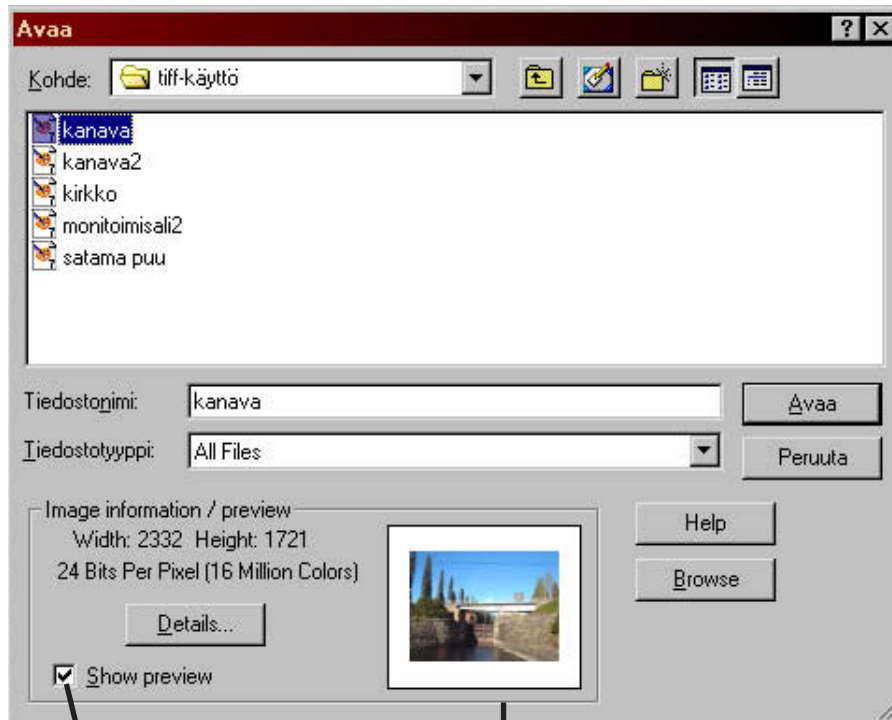
Internetiin tarkoitettu 18cm x 15cm RGB kuva resoluutiolla 72 dpi vaatii muistia 636 K.

Painoon tarkoitettu 18cm x 15cm RGB kuva resoluutiolla 300 dpi vaatii muistia 10800 K (eli 10.8Mb).

Käytännössä kuvan erottelukyky on usein kompromissi laadun ja käytettävän laitteiston tehon suhteen. Kuvankäsittelyohjelmat ovat varsinaisia muistihirviöitä: Jos tietokoneessa on esim. 400 Mhz prosessori ja muistia 32 Mb, alkaa kone hidastua oleellisesti jo käsiteltäessä 10 Mb suuruista kuvaa. Vaikka muistia olisi 256 megaakin, alkaa työnteko takkuilla jo 25 Mb suuruisen kuvan kanssa.

# Kuvan avaaminen

Valitse **File / Open** tai **Ctrl+O** ja saat näkyviin Windowsin tutun hakemistoikkunan, jossa on muutamia lisukkeita.













Jos **Show Preview** -laatikossa on rasti ruudussa, näet kulloinkin valittuna olevasta tiedostosta pienen kuvan, jonka perusteella on helpompi muistaa, mikä kuva on mikin.

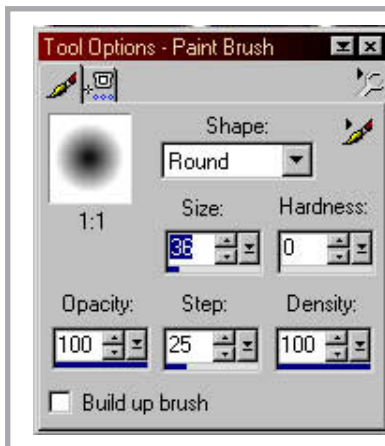
**Image information / preview**  
Esikatelukuva ja kuvan tiedot -ikkuna kertoo mm. kuvan koon pikseleinä, sekä sen värisyvyyden.  
**Details** -nappulalla saa halutessaan vielä tarkempia tietoja.

Etsi levykkeeltäsi tai kovalevyltä tiedosto jota haluat työstää, klikkaa sitä kerran ja valitse **Avaa**.


# Työkalut

Työkalujen avulla voidaan kuvaa muokata monilla eri tavoilla. Työkalun valinta tapahtuu klikkaamalla halutun työkalun kuvaketta työkalupalkissa.

		Valintatyökalu
		Suurennuslasi (zoomaa kuvaa isommaksi tai pienemmäksi)
Muuntotyökalu (pyörittää, vääntää tai kääntää)		Crop - Rajaustyökalu
		Liikuttelutyökalu
		Valintatyökalu (valitsee määrätyn muotoisen alueen)
Vapaa valinta valitsee vapaan muotoisen alueen		Taikasauva valitsee värien mukaan alueen
		Pipetillä voi valita värejä suoraan kuvasta
		Siveltimellä voidaan kuvaan piirtää tai maalata itse
Kopiointityökalu kopioi kuvan osan toisaalle		Värimuunnos muuttaa valitun värin joksikin toiseksi
		Naarmunpoistotyökalu
Retusointi-työkalulla voi kuvaan tehdä monenlaisia muutoksia		Picture Tube maalaa monivärisiä kuvia
Pyyhekumi poistaa käsitellyn kohdan kuvasta		Maalipurkki täyttää valitun alueen etuväriillä
		Tekstityökalulla voidaan kuvaan kirjoittaa
Spraypurkki matkii maalirusikun jättämää jälkeä		Piirtotyökalu (vektorit)
		Vektorivalintatyökalulla voidaan vektorimuotoja siirtää ja skaalata.
Tekstityökalulla voidaan kuvaan kirjoittaa		
		
Vektorityökalulla lisätään kuvaan vektorimuotoja		
		
		



Useimmilla työkaluilla on useita erilaisia ominaisuuksia. Esim. siveltimen kokoa, muotoa, pehmeyttä ja värin peittävyyttä voidaan muuttaa. Tämä tapahtuu **Tooloptions** ikkunassa.

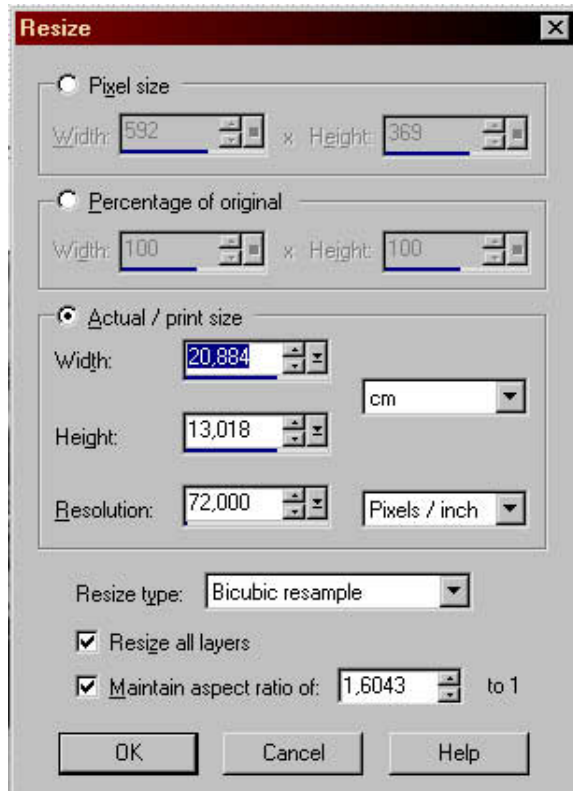
 ikonin takaa löytyy vielä muita asetuksia. Siveltin-työkalun tapauksessa sieltä voidaan valita käytettäväksi esim. liitu, kuulakärkikynä tai yliviivauskynä. Siveltimen jättämä jälki vaihtelee sen mukaan millaista piirtovälinettä se matkii.

# Kuvan perusmanipulointi

Skannattu tai digikameralla kuvattu kuva ei useinkaan ole sinällään valmis julkaistavaksi, vaan siihen on tehtävä ainakin tiettyjä perusmuutoksia. Tällaisia ovat mm. kuvakoon ja erottelukyvyn muuttaminen tarkoitusta vastaaviksi, kontrastin ja kirkkauden säätö, värikorjailut, rajausta ja mahdolliset tehosteet sekä suoranaiset kuvamanipulaatiot.

## Kuvan koon muuttaminen

Valitse: **Image / Resize**



Kuvakokoa voi muuttaa joko pikseleissä, prosentuaalisesti tai syöttämällä uudet fyysiset mitat. Kuvakoon suurentamista ei yleensä suositella, koska kuvan laatu kärsii, sen sijaan pienentäminen sujuu kuvankäsittelyohjelmilta hyvin.

**Resize type** määrittää mitä menetelmää kuvan suurentamiseen käytetään. Bicubic on laadullisesti paras.

**Resize all layers** -määrää, että kuvakoon muutos vaikuttaa kaikkiin tasoihin, eikä vain aktiiviseen tasoon.

**Maintain aspect ratio** - Säilytä kuvan mittasuhteet tarkoittaa, että esim. korkeutta muutettaessa myös leveys muuttuu niin, että kuvan mittasuhteet pysyvät samana (eikä kuva vääristy).

## Kirkkaus ja kontrasti

Jos kuva vaikuttaa lattealta tai harmaalta, voi kontrastin säätö olla tarpeen. Vastaavasti jos kuva on liian tumman tuntuinen, täytyy kirkkautta lisätä. Nämä toiminnot löytyvät valitsemalla:

### Colors / Adjust / Brightness-Contrast

**Brightness** -arvo muuttaa kuvan kirkkautta.

**Contrast** -arvo muuttaa kuvan kontrastia.

Arvo 0 tarkoittaa, ettei muutosta tapahdu. Positiivisella arvolla kontrasti tai kirkkaus kasvaa, negatiivisella taas vähenee.

Jos esikatseluikkunan nappulat ovat outoja, katso selvitys kohdasta Effects eli Tehosteet (myöhemmin tässä vihkosessa).



## Rajaus

 Rajaustyökalulla (Crop tool) valitaan kuvasta alue, joka halutaan poistaa.


1. Valitse työkalu ja vie se kuva-alalle.
2. Paina nappi pohjaan ja vedä.
3. Jos rajaus ei heti tullut kohdalleen, voit toistaa toimenpiteen. Rajausta voi liikuttaa hiirellä. Esc peruu rajauksen.
4. Kun rajattu alue on sopiva kaksoisklikkaa alueen sisällä. Tällöin alueen ulkopuolelle jäävät kuvan osat rajautuvat pois.



## Valinnat

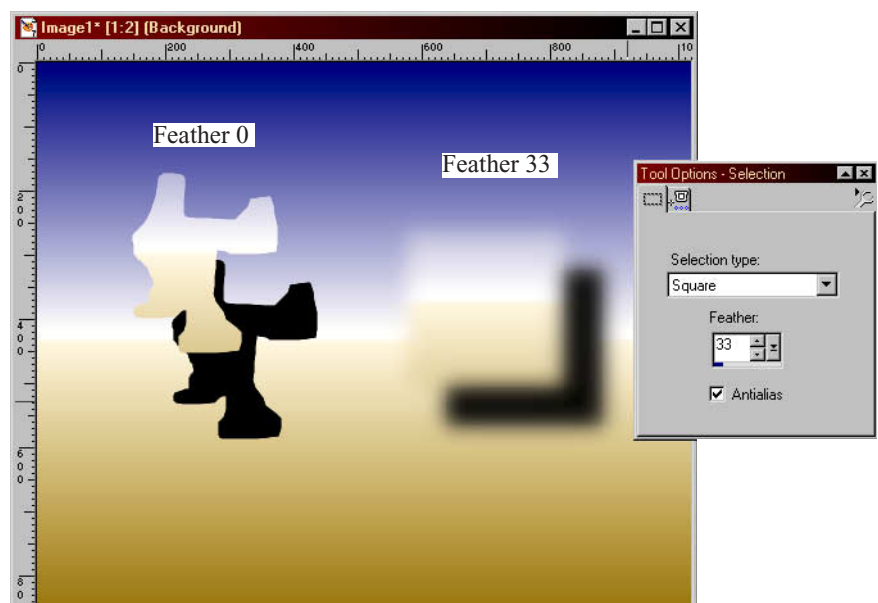
Erilaisia valintoja tarvitaan kuvaa muokatessa. Valinnalla määrätään työskentelyn kohde. Valittu alue voidaan esim. poistaa, sitä voidaan siirtää tai sen kokoa ja muotoa muuttaa.

Valintatyökalulla  voidaan valita erilaisia muotoja, esim. ympyrä, neliö, tähti tms.

Vapaavalinta työkalulla  voidaan piirtää valittava alue vapaasti kuvaan.

Taikasauvalla  valitaan yhtenäisiä sävyalueita.

**Feather** -arvo määrittää valinnan reunan pehmeuden; mitä suurempi arvo, sitä pehmeämpi reuna.



# Piirtäminen ja maalaaminen

Psp:ssä on lukuisia piirtämis- ja maalaamistyökaluja, jotka toimivat lähes samoin kuin esikuvansakin. Niillä voidaan kuvaan lisätä omaa ilmettä tai vaikka luoda kokonaan keinotekoinen kuva.

## Sivellin

Sivellin toimii kuten oikeakin sellainen, eli sillä voi maalata kuvaan vapaalla kädellä ja eri väreillä.



kuvakkeen takaa voi vaihtaa siveltimen esim. kynään, joka jättää terävemmän jäljen.


**Shape** määrää siveltimen muodon (neliö, pyöreä, ym.)

The image shows the 'Tool Options Paint Brush' dialog box with several settings and their effects demonstrated in callout boxes:

- Shape:** Set to 'Round'. A callout box shows three vertical orange strokes of varying thicknesses, labeled 'Hardness eli kovuus'.
- Size:** Set to 36. A callout box shows three vertical black strokes of increasing thickness, labeled 'Size eli koko'.
- Hardness:** Set to 0. A callout box shows three vertical orange strokes that are soft and feathered at the edges, labeled 'Hardness eli kovuus'.
- Opacity:** Set to 100. A callout box shows four vertical black strokes on a brick wall background, with the first being solid black and the others becoming increasingly transparent, labeled 'Opasiteetti eli läpikuultavuus arvo 100-5'.
- Step:** Set to 25. A callout box shows three horizontal black strokes: the top one is a series of discrete dots, the middle one is a dashed line, and the bottom one is a solid line, labeled 'Step eli piirtoväli'.
- Density:** Set to 100. A callout box shows three horizontal black strokes with varying density of pixels, labeled 'Density eli tiheys'.

# Värin valinta

Kulloinkin käytettävät värit valitaan värivalikosta.



The image shows the color selection tool in Paint Shop Pro 7. At the top, there are two color swatches: a black one labeled 'Etuväri' (foreground color) and a white one labeled 'Takaväri' (background color). A double-headed arrow between them is labeled 'Vaihda etuväri takaväriksi' (Swap foreground and background colors). Below these is a large color wheel. Underneath the color wheel are sections for 'Styles' (with a gradient and texture preview), 'Textures' (with a texture preview and a lock icon), and a 'Lock' checkbox. At the bottom, there is a color information box showing RGB values (R: 233, G: 191, B: 185) and an opacity value (O: 100%), along with a small color preview box.

Värit voidaan valita suoraan tästä ikkunasta klikkaamalla halutun sävyn päällä, tai sitten klikkaamalla etuväri tai takavärin laatikossa, jolloin voit tehdä tarkemman valinnan värivalitsimessa.

**Vaihda etuväri takaväriksi**

**Etuväri**

**Takaväri**

**Styles** määrää miltä käytettävä väri näyttää. Sen voi määrittää joko tasaiseksi väripinnaksi, liukuväriksi tai kuvioksi.

**Tekstuuri** vaikuttaa värin pintarakenteeseen.

Osoittimen ollessa kuvan päällä, tästä näkyvät osoittimen alla olevan värin tarkat numeraaliset arvot, sekä sen sävy laatikossa.



Klikatessasi etuväarin laatikkoon, siirryt värivalitsimeen, jossa voi valita eri värejä tarkemmin kuin väripaletista.

Custom colors -kohtaan voi määrittää omia suosikkivärejä. Ne jäävät ohjelman muistiin ja ovat jatkossakin käytettävissä.

Värisävy valitaan kehältä ja sen tummuus tai vaaleus, sekä värikylläisyys kehän sisällä olevasta laatikosta.

New color kertoo miltä valittava väri näyttää.

Old color kertoo mikä väri oli viimeksi valittuna.

Html code -kohdassa voidaan etsiä värejä niiden heksa-arvon mukaan.

Current color

Red:	17	Hue:	90
Green:	255	Sat:	255
Blue:	45	Light:	136

Link colors    HTML code: #11FF2D

OK    Cancel    Help

Vaikkakin tämän oppaan tiedot on tarkistettu, on aina mahdollista, että virheitä on päässyt mukaan. Oppaan tekijä ei vastaa mahdollisten virheiden aiheuttamista välillisistä tai välittömistä vahingoista.