

PIXIA

program graficzny

Pixia jest dziełem i znakiem towarowym Isao Maruoka'i, Tacmi Co.
Wszystkie prawa zastrzeżone
Japoński program graficzny w Polsce.

Palety narzędzi

- **1 paleta** to paleta doboru techniki malowania.
- **2 paleta** służy do wyboru koloru, intensywności barwy oraz ustawienia technik RGB, CMYK, HSV...
- **3 paleta** zawiera kilka grup różnych kształtów pędzla oraz udostępnia okienko ustawienia własnego kształtu i wielkości końcówki pędzla.
- **4 paleta** służy do ustawienia LAYER czyli maski i udostępnia narzędzia pracy z warstwami.



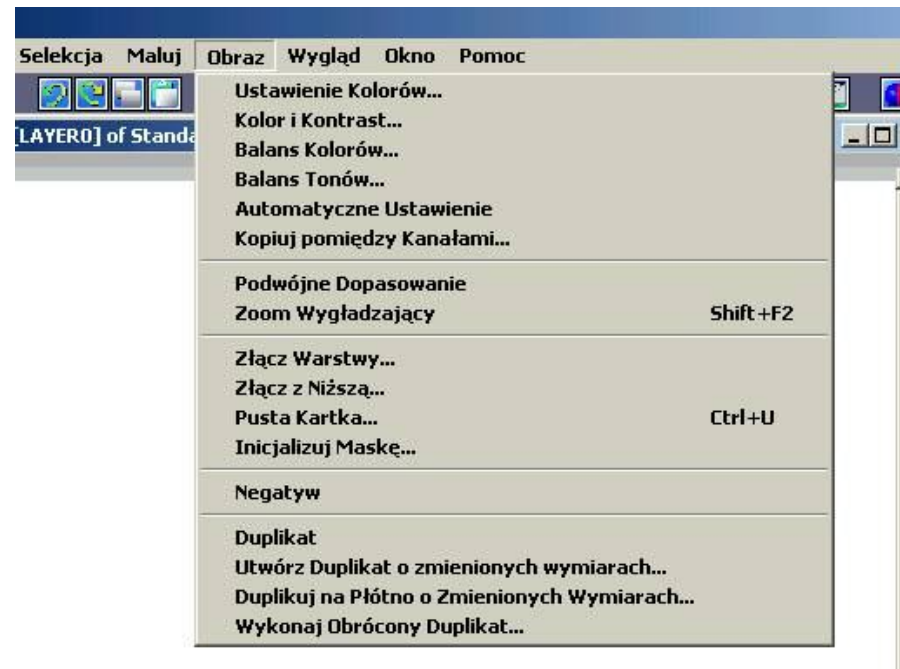
Wybór techniki malowania



- Program współpracuje z tabletami oraz oferuje spory zestaw pędzli do malowania, przy czym można za pomocą nich w płynny sposób nakładać na rysunek różne zniekształcenia lub efekty, chociażby rozpraszanie czy rozmycie, a także różnorodne tekstury.
- Jako pióra możemy także zastosować dowolne rysunki lub samodzielnie wybrane fragmenty zdjęć.

Modyfikowanie kolorów

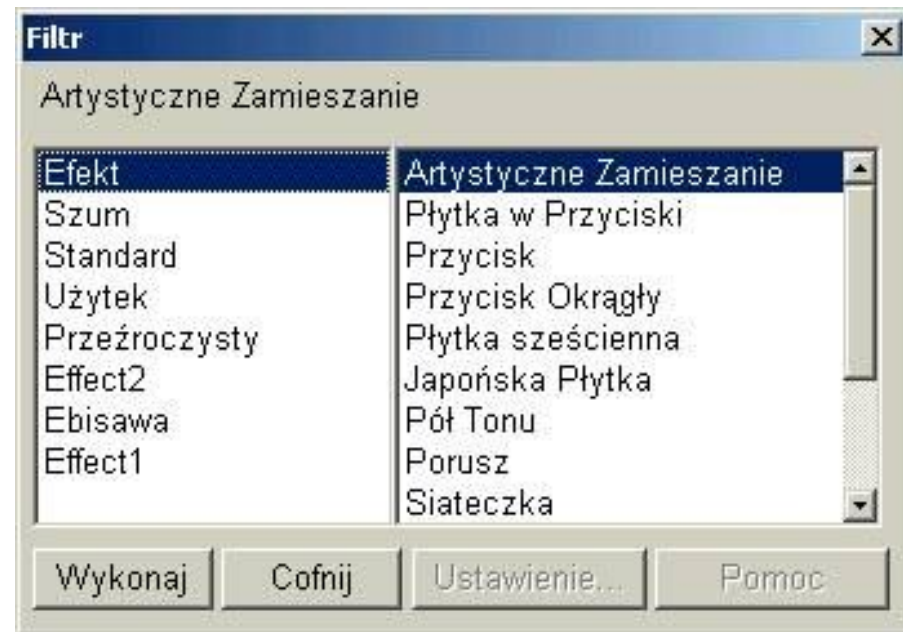
Po wczytaniu zdjęcia JPG możemy oczywiście zmieniać balans kolorów, kontrast, jasność, a także modyfikować krzywe kolorów, co pozwala na uwypuklanie lub ukrywanie odpowiednich detali rysunku. Możliwa jest także zmiana wielkości rysunku oraz jego przycinanie.



**Wszystkie
wymienione techniki
są dostępne w menu
„OBRAZ”.**

Filtry graficzne

Pixia może też pochwalić się sporym zestawem filtrów. Za ich pomocą możemy dokonywać wielu typowych przekształceń zaznaczonych fragmentów, chociażby rozmycia, wyostżenia, zmiany przezroczystości, poruszenia, uwypuklenia, uzyskania płaskorzeźby i innych. Efekty nadaje się poprzez wybranie w oknie **Filtr** odpowiedniej grupy efektów i nazwy efektu. W przypadku większości z nich możemy ustalić parametry przekształcenia. Wystarczy kliknąć przycisk **Ustawienia**. Po kliknięciu przycisku **Dokonaj** zaznaczony fragment zostanie odpowiednio przekształcony.



Warstwy



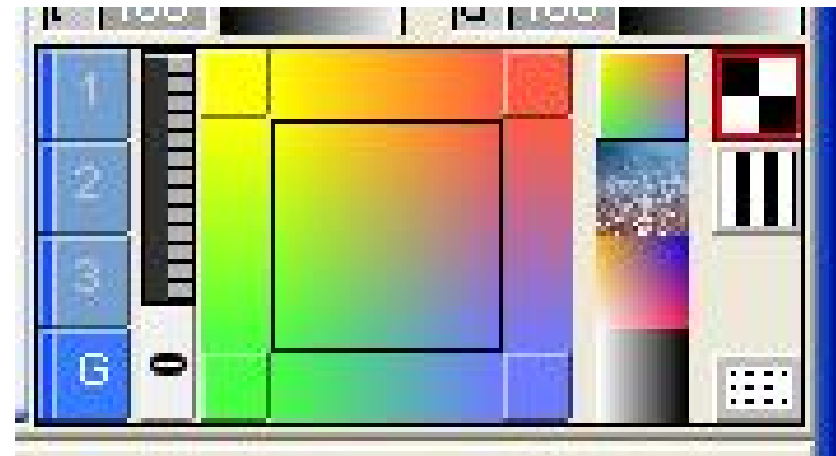
- **Ważną cechą programu jest możliwość wykorzystania warstw, co stawia ten program na równi z bardziej zaawansowanymi aplikacjami. Dzięki warstwom możemy rozdzielać istotne elementy rysunku i łatwiej je modyfikować. Zmiana właściwości warstw pozwala też na łatwe uzyskanie różnorodnych efektów graficznych.**

FUNKCJE SKRÓTÓW

**Tylko te funkcje, do których
trudno samemu dojść...**

- **Prawe** kliknięcie myszy na płótnie powoduje schwytanie koloru.
- **Shift + Right + przeciąganie** przechwytuje obraz z przeciąganego obszaru.
- Rysowanie Freehand z wciśniętym przyciskiem **Shift** rysuje tylko pierwsze maźnięcie.

- Wciśnięcie klawisza „**G**” na 1.palcie technik, uruchamia „mieszalnię farb”.
- Są dwie techniki mieszania: Pokazana obok mieszalnia 4 kolorów, oraz pasmowa - wielu kolorów. Na dole, po prawej - klawisz „**brokatu**”.



- **Lewe-przeciąganie** z wciśniętym przyciskiem **CTRL** przesuwa warstwę pomiędzy te gdzie leży wskaźnik myszy.
- **Lewe-przeciąganie** z wciśniętymi przyciskami **CTRL** oraz **SHIFT** przesuwa obecną warstwę.
- Ustawienia Filtra Tonującego oraz Kontrolki Przezroczystości mają wpływ na Wklejanie jako Nowa Warstwa.

Wygląd	Okno	Pomoc
Filtr		F6
Ustawienia		F7

- Selekcja:

Po wyselekcjonowaniu prawe kliknięcie myszy na wyselekcjonowanym obszarze powoduje wyskoczenie (tzw. pop-up) pod-menu.

- Palette-Paleta:

Lewe kliknięcie myszy wybiera kolor.

Prawe kliknięcie rejestruje kolory.

Pojedyncze kolory lub bitmapy mogą być rejestrowane i używane.

Istnieją dwa rodzaje gradientu: prostokątny i liniowy

Filtr Tonujący ma wpływ na Wypełnianie kolorem

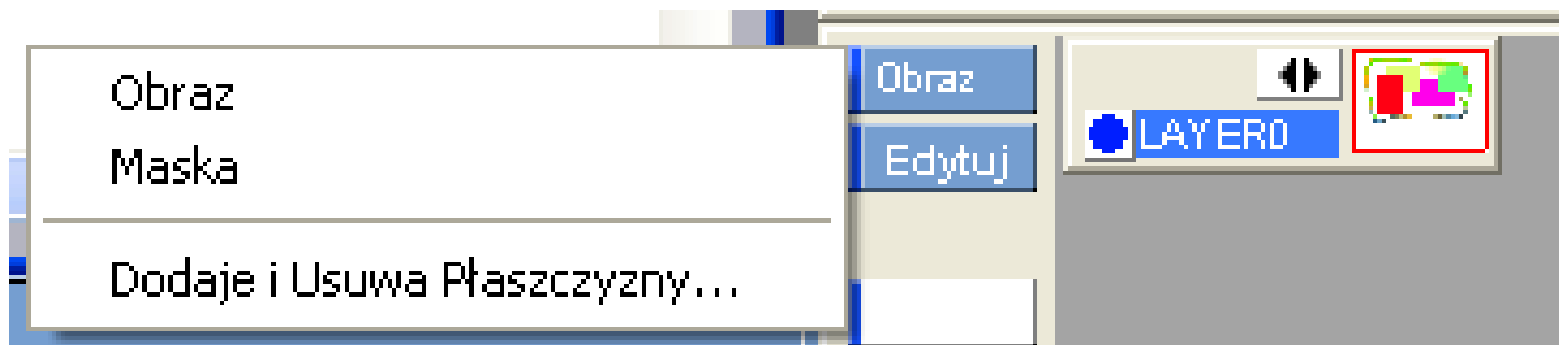


- Warstwy (Layers):

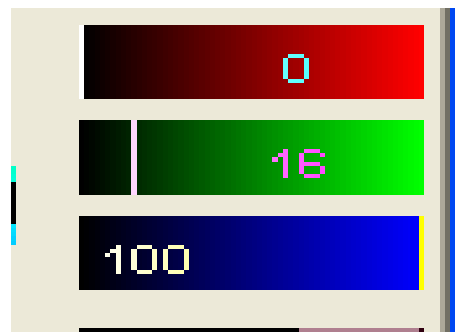
Warstwa składa się z trzech płaszczyzn:

Obraz, Maska i Przeźroczystość.

- Skopiuj jedną warstwę do Schowka, a wszystkie płaszczyzny są też skopiowane.
- Przeźroczystość i Selekcja oryginalnego obrazu mają wpływ na funkcje "Wklej".
- Kiedy "wklejasz" do Płaszczyzny Maski, czy Płaszczyzny Przeźroczystości to tylko informacja o kontraście zostaje 'wklejona' .
- 'Wklejone' na Nowej Warstwie; wszystkie trzy Płaszczyzny są utrzymane jak oryginalna warstwa.



- W Palecie Gradacji linii prostej przeciąganie przyciskiem ">" w prawo dodaje kolor, natomiast przeciąganie wskaźnika w kierunku przycisku ">" usuwa (wyciera) kolor.
- Lewe kliknięcie na liczbach w palecie dodaje, a prawe kliknięcie odejmuje.
Możesz zmieniać liczby poprzez bezpośrednie przeciąganie wskaźnika na palecie.
Prawe kliknięcie przeciąga linie w kierunku wskaźnika myszy.



KONIEC

Dziękujemy za uwagę

By Kasprzak