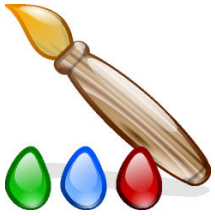
Podręcznik programu KolourPaint

Thurston Dang
Clarence Dang
Lauri Watts
Polskie tłumaczenie: Marcin Kocur



Podręcznik programu KolourPaint

Spis treści

1 Wprowadzenie **6**

2 Obsługa programu KolourPaint **7**

3 Narzędzia **8**

3.1 Spis narzędzi 8

3.2 Pędzel 9

3.3 Narzędzie wybierania koloru 9

3.4 Połączone linie i Wielokąt 10

3.5 Krzywa 10

3.6 Elipsa 10

3.7 Wymazywacze 10

3.7.1 Gumka 10

3.7.2 Usuwacz koloru 11

3.8 Wypełnienie 11

3.9 Linia 11

3.10 Pióro 12

3.11 Prostokąty 12

3.12 Zaznaczenia 12

3.13 Malowanie rozpylaczem 13

3.14 Tekst 13

3.14.1 Obsługa przezroczystości kolorów 14

3.15 Wspólne parametry narzędzi 14

4 Praca z kolorem **16**

4.1 Pasek narzędzi koloru 16

5 Polecenia menu Widok **18**

5.1 Lista poleceń 18

5.2 Powiększenie w połączeniu z siatką 18

5.3 Miniaturka 19

6 Polecenia menu Obrazek/Zaznaczenie i Efekty obrazów **20**

6.1 Spis . . . 20
6.2 Przytnij automatycznie / Usuń wewnętrzną ramkę . . . 20
6.3 Balans . . . 21
6.4 Wyczyść . . . 21
6.5 Uwypuklij . . . 21
6.6 Spłaszcz . . . 22
6.7 Odwróć . . . 23
6.8 Zamień kanały . . . 23
6.9 Zmniejsz liczbę kolorów . . . 24
6.10 Zmień na odcienie szarości . . . 24
6.11 Zmień na monochromatyczny (wygładzony) . . . 25
6.12 Zmień rozmiar / Skaluj . . . 25
6.13 Obróć . . . 26
6.14 Ustaw jako obrazek (przytnij) . . . 26
6.15 Pochyl . . . 27
6.16 Rozmiękczanie i wyostrzanie . . . 27
6.17 Więcej efektów . . . 28
6.18 Uwagi . . . 28

7 Autorzy i licencja **30**

A Instalacja **31**

A.1 Jak zdobyć program KolourPaint . . . 31
A.2 Wymagania . . . 31
A.3 Kompilacja i instalacja . . . 31
A.4 Konfiguracja . . . 31

Streszczenie

KolourPaint jest wolnym (w sensie wolności), prostym w obsłudze programem graficznym dla KDE.

Rozdział 1

Wprowadzenie

KolourPaint jest wolnym (w sensie wolności), prostym w obsłudze programem graficznym dla KDE. Nadaje się świetnie do popularnych zadań, takich jak:

- Malowanie - rysowanie diagramów i «malowanie odręczne»
- Modyfikacja obrazów - edycja zrzutów ekranu i fotografii; dodawanie efektów
- Edycja ikon - rysowanie przezroczystych clipartów i log

Rozdział 2

Obsługa programu KolourPaint

Kliknij na poniższe odnośniki, aby zapoznać się z możliwościami KolourPaint:

- Narzędzia
- Praca z kolorami
- Opcje widoku
- Efekty obrazów

Rozdział 3

Narzędzia

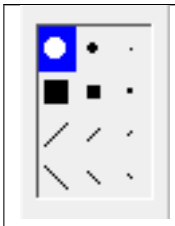
3.1 Spis narzędzi

Szybkim sposobem na wybranie narzędzia w KolourPaint jest wciśnięcie pojedynczego klawisza, przypisanego do odpowiedniego narzędzia. Informacje na temat tych przypisań znajdują się poniżej, a także w dymkach podpowiedzi, wyświetlanych po najechaniu kursorem myszy na odpowiednie narzędzie, znajdujące się na Pasku narzędzi. Możesz także przytrzymać **Alt**+**Shift** podczas naciskania przycisku. Jest to konieczne, jeśli piszesz jakiś tekst (wciśnięcie w tym momencie pojedynczego przycisku spowoduje napisane tej litery, zamiast wyboru narzędzia). Przykładowy wybór Pędzla: **Alt**+**Shift**+**B** lub po prostu B (gdy nie wpisujesz tekstu).

- Pędzel (B)
- Usuwacz koloru (O)
- Narzędzie wybierania koloru (C)
- Połączone linie (N)
- Krzywa (V)
- Elipsa (E)
- Gumka (A)
- Wypełnienie (F)
- Linia (L)
- Pióro (P)
- Wielokąt (G)
- Prostokąt (R)
- Zaokrąglony prostokąt (U)
- Zaznaczenie (eliptyczne) (I)
- Zaznaczenie (dowolny kształt) (M)
- Zaznaczenie (prostokątne) (S)
- Malowanie rozpylaczem (Y)
- Tekst (T)

3.2 Pędzel

Kliknij lub przyciśnij i przeciągnij pędzlem po kartce, aby malować.

	Kliknij na jednym z kształtów, aby wybrać kształt końcówki pędzla. Z kształtów możesz wybrać okrąg, kwadrat, ukośnik lub odwrotny ukośnik.

Lewy przycisk myszy maluje kolorem pierwszoplanowym, prawy przycisk maluje kolorem tła.

3.3 Narzędzie wybierania koloru

Aby za pomocą narzędzia wybierania koloru wybrać kolor pierwszoplanowy, kliknij lewym przyciskiem myszy na fragmencie obrazu. Aby wybrać kolor tła, kliknij prawym przyciskiem

myszy na fragmencie obrazu. Po wybraniu koloru, KolourPaint wróci do poprzednio używanego narzędzia.

3.4 Połączone linie i Wielokąt

Kliknij w kilku miejscach, aby narysować połączone linie. Narzędzie wielokątu obsługuje się w ten sam sposób, jednak punkt początkowy i końcowy są automatycznie łączone w formę wielokątu.

Lewy przycisk myszy rysuje na pierwszym planie. Prawy przycisk myszy rysuje tło, a także odwraca kolor wypełnienia dla wielokątów.

Możesz wybrać szerokość linii. Dla wielokątów możesz także wybrać sposób wypełniania.

3.5 Krzywa

Przytrzymaj przycisk myszy i przeciągnij, aby narysować linię - spowoduje to określenie punktu startowego i końcowego. Możesz ustawić do dwóch punktów pośrednich przez klikanie w dowolnych miejscach. Aby zakończyć krzywą bez użycia obu lub choćby jednego punktu pośredniego, kliknij inny przycisk myszy. Narzędzie Krzywa rysuje krzywe Baziera.

Lewy przycisk myszy maluje kolorem pierwszoplanowym, prawy przycisk maluje kolorem tła.

Możesz także określić szerokość linii.

3.6 Elipsa

Przytrzymaj przycisk myszy i przeciągnij, aby narysować elipsę.

Lewy przycisk myszy rysuje kolor pierwszoplanowy. Prawy przycisk myszy rysuje kolor tła i odwraca kolor wypełnienia.

Możesz także określić szerokość linii i sposób wypełnienia.

Dodatkowa funkcjonalność jest dostępna przy użyciu klawiszy modyfikujących:

- Przytrzymaj **Shift** i przeciągnij, przytrzymując klawisz myszy, aby narysować okrąg.
- Aby wybrać środek elipsy, przytrzymaj **Ctrl**, kliknij w miejscu, w którym ma się znaleźć środek elipsy, przytrzymując w dalszym ciągu przycisk myszy, przeciągaj nią tak długo, aż elipsa nabierze odpowiedniego rozmiaru i kształtu.
- Aby wybrać środek okręgu, przytrzymaj **Ctrl** i **Shift**, kliknij w miejscu, w którym ma się znaleźć środek okręgu, przytrzymując w dalszym ciągu przycisk myszy, przeciągaj nią tak długo, aż okrąg nabierze odpowiedniego rozmiaru.

3.7 Wymazywacze

3.7.1 Gumka

Przytrzymaj lewy przycisk myszy i przeciągnij gumką, aby wygumować popełnione błędy.

> NOTATKA
> W odróżnieniu od innych narzędzi, gumka rysuje na warstwie koloru tła. Aby rysować na pierwszym planie, użyj prawego przycisku myszy.

Gumka posiada tylko kwadratowe kształty. Aby rysować innymi kształtami, takimi jak np. okręgi, użyj Pędzla prawym przyciskiem myszy.

> PODPOWIEDŹ
> Kliknij podwójnie na ikonie gumki, aby wyczyścić cały obszar kartki. Jest to odpowiednik polecenia Wyczyść z menu Obrazek.

3.7.2 Usuwacz koloru

Przytrzymując lewy przycisk myszy, przeciągnij po obrazie, aby zamienić kolor pierwszoplanowy na kolor tła. Aby podmienić piksele o kolorze pierwszoplanowy lub do niego podobnym (przydatne dla obrazków lub zdjęć z efektem wygładzania) na kolor tła, ustaw opcję Podobieństwo kolorów na wartość inną, niż ″Dokładne dopasowanie″.

> NOTATKA
> W odróżnieniu od innych narzędzi, usuwacz koloru rysuje na warstwie koloru tła. Aby rysować na pierwszym planie, użyj prawego przycisku myszy.

Możesz określić rozmiar usuwacza koloru.

> PODPOWIEDŹ
> Kliknij podwójnie na ikonę usuwacza koloru, aby zastosować go na całym obrazie.

3.8 Wypełnienie

Kliknij, aby wypełnić obszar. Aby wypełnić wygładzony obszar, ustaw opcję Podobieństwo kolorów na wartość inną, niż ″Dokładne dopasowanie″.

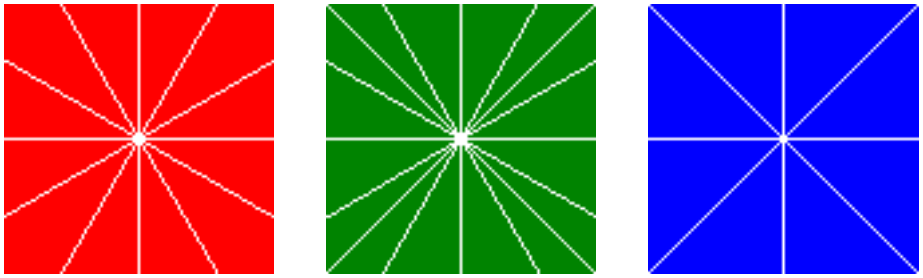
Lewy przycisk myszy wypełnia kolorem pierwszopalnowy. Prawy przycisk myszy wypełnia kolorem tła.

3.9 Linia

Przytrzymując klawisz myszy, przeciągnij, aby narysować linię.

Lewy przycisk myszy maluje kolorem pierwszoplanowym, prawy przycisk maluje kolorem tła.

Możesz także określić szerokość linii.



- Przytrzymaj **Ctrl**, aby rysować linie oddalone od siebie o 30 stopni - ilustruje je diagram czerwony.
- Przytrzymaj **Shift**, aby rysować linie oddalone od siebie o 45 stopni - ilustruje je diagram niebieski.
- Przytrzymaj **Ctrl** i **Shift**, aby rysować linie oddalone od siebie o 30 lub 45 stopni - ilustruje je diagram zielony.

3.10 Pióro

Kliknij, aby narysować kropkę lub przytrzymując przeciągnij, aby narysować dowolną linię.

Lewy przycisk myszy maluje kolorem pierwszoplanowym, prawy przycisk maluje kolorem tła.

3.11 Prostokąty

Przytrzymaj i przeciągnij, aby narysować prostokąt. Zaokrąglony prostokąt to prostokąt z zaokrąglonymi narożnikami.

Lewy przycisk myszy rysuje kolor pierwszoplanowy. Prawy przycisk myszy rysuje kolor tła i odwraca kolor wypełnienia.

Możesz także określić szerokość linii i sposób wypełnienia.

Dodatkowa funkcjonalność jest dostępna przy użyciu klawiszy modyfikujących:

- Przytrzymaj **Shift**, aby narysować kwadrat.
- Aby wybrać środek prostokąta, przytrzymaj **Ctrl**, przyciśnij przycisk myszy w wybranym punkcie środkowym i przeciągnij nią, aż prostokąt nabierze odpowiedniego rozmiaru i kształtu.
- Aby wybrać środek kwadratu, przytrzymaj **Ctrl** i **Shift**, przyciśnij przycisk myszy w wybranym punkcie środkowym i przeciągnij nią, aż kwadrat nabierze odpowiedniego rozmiaru.

3.12 Zaznaczenia

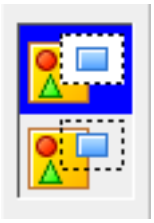
Użyj narzędzi do zaznaczania, aby wyznaczyć granice zaznaczenia.

Aby przesunąć zaznaczenie, przytrzymaj nad nim przycisk myszy i przeciągnij. Obrazek zostanie odpowiednio przesunięty, abyś mógł bez przeszkód dotrzeć nawet do aktualnie niewidocznej jego części.

Możesz zmienić rozmiar całego obrazka lub płynnie przeskalować zaznaczenie przy użyciu odpowiednich uchwytów. Przytrzymaj **Shift** podczas zmiany rozmiaru zaznaczenia, aby zachować proporcje (najpierw zacznij zmieniać rozmiar, później wciśnij **Shift** - przyp. tłumacza). Prawy przycisk myszy przywołuje menu z popularnymi poleceniami menu **Edycja**, a także z Efektami obrazów.

> PODPOWIEDŹ
> Możesz użyć przycisków ze strzałkami podczas wyznaczania granicy zaznaczenia lub podczas przenoszenia zaznaczenia.

Jeśli wciśniesz **Ctrl** przed przeniesieniem zaznaczenia, spowodujesz przeniesienie kopii tego zaznaczenia. Jeśli wciśniesz **Shift**, zaznaczenie zostanie rozsmarowane podczas przenoszenia.

	Istnieją dwa sposoby zaznaczania. Nieprzezroczysty (domyślny) i przezroczysty. Jeśli użyjesz sposobu przezroczystego, kolor tła stanie się przezroczysty (zostanie usunięty). Pozwoli Ci to na wklejenie zaznaczenia bez tła. Aby usunąć kolor tła na wygładzonym obrazku, użyj podobieństwa kolorów innego, niż ″Dokładne dopasowanie″.

Możesz zastosować Efekty obrazów na zaznaczeniu - przeczytaj sekcję Efekty obrazów aby uzyskać więcej informacji.

3.13 Malowanie rozpylaczem

Przytrzymując klawisz myszy przeciągaj, aby rysować graffiti za pomocą sprayu. Aby uzyskać bardziej skoncentrowaną farbę, przesuwaj wolniej myszą lub ją zatrzymaj.

	Kliknij na jednym z kształtów, aby wybrać zakres rozpylania farby. Możesz wybrać promień rozpylanej farby w pikselach: 9x9, 17x17 i 29x29.

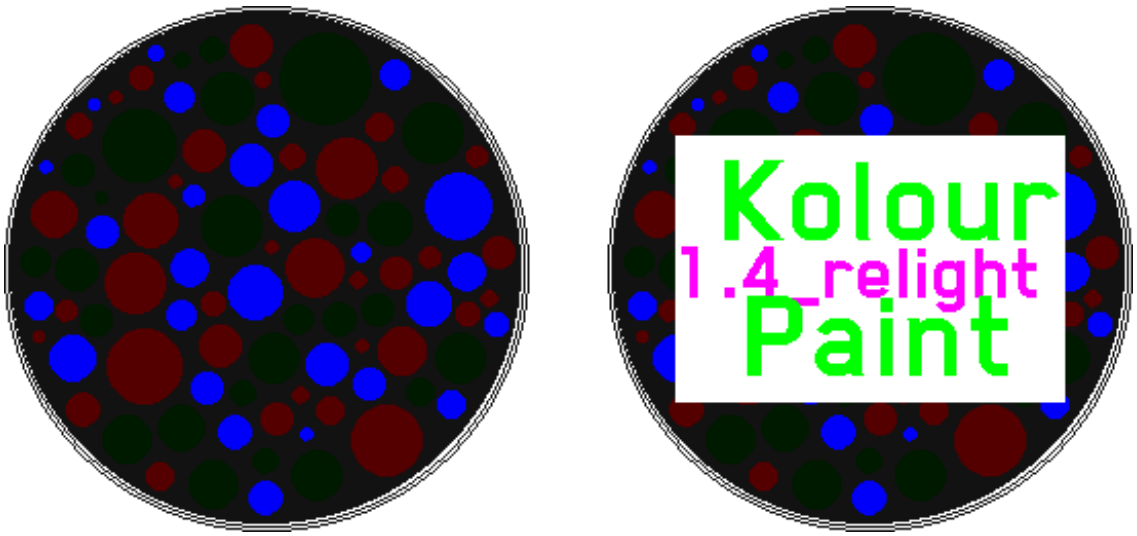
Lewy przycisk myszy maluje kolorem pierwszoplanowym, prawy przycisk maluje kolorem tła.

3.14 Tekst

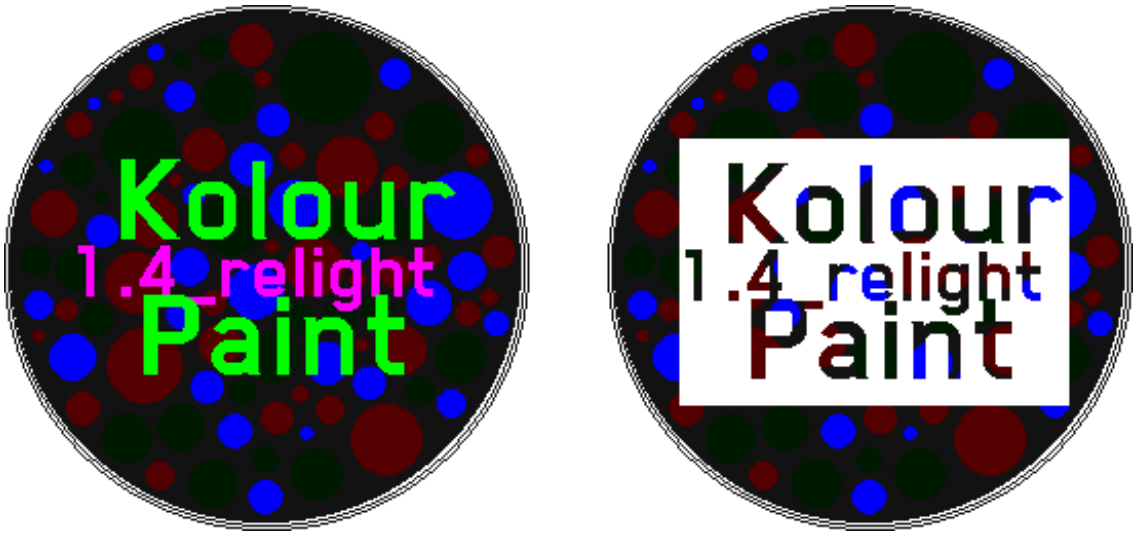
Przytrzymując przycisk myszy, narysuj obszar, w którym chcesz pisać tekst. Przytrzymując przycisk myszy na obramowaniu ramki tekstowej, możesz nią przesuwać. Możesz zmienić rozmiar ramki tekstowej przy użyciu uchwytów lub przy użyciu okna zmiany rozmiaru.

> PODPOWIEDŹ
> Jeśli odznaczyłeś ramkę tekstową, możesz użyć funkcji **Cofnij**, aby ponownie edytować tekst.

3.14.1 Obsługa przezroczystości kolorów

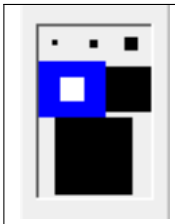


Obrazek po lewej to przykład. Obrazek po prawej to przykład wraz z ramką tekstową o nieprzezroczystym kolorze pierwszoplanowym i nieprzezroczystym kolorze tła.



Obrazek po lewej ukazuje przykład wraz z ramką tekstową o nieprzezroczystym kolorze pierwszoplanowym i przezroczystym kolorze tła. Obrazek po prawej ukazuje przykład wraz z ramką tekstową o przezroczystym kolorze pierwszoplanowym i nieprzezroczystym kolorze tła.

3.15 Wspólne parametry narzędzi

	Kliknij na jednym z kwadratów, aby wybrać rozmiar wymazywacza. Możesz wybrać spomiędzy kwadratów o długości boku 2, 3, 5, 9, 17 i 29 pikseli. Powyższe ustawienie działa dla Wymazywaczy.

	Kliknij na jednej z linii, aby wybrać jej grubość. Możesz ją wybrać spomiędzy odcinków o grubości 1, 2, 3, 5 i 8 pikseli. Ustawienie grubości linii ma zastosowanie dla narzędzi: Połączone linie, Krzywa, Elipsa, Linia, Wielokąt, Prostokąt i Zaokrąglony prostokąt.
	Kliknij na jednym z prostokątów, aby zdecydować o sposobie wypełnienia. Możesz wybrać spomiędzy braku wypełnienia, wypełnienia kolorem tła i wypełnienia kolorem pierwszoplanowym. Ustawienie wypełniania działa dla narzędzi: Elipsa, Wielokąt, Prostokąt i Zaokrąglony prostokąt.

Rozdział 4

Praca z kolorem

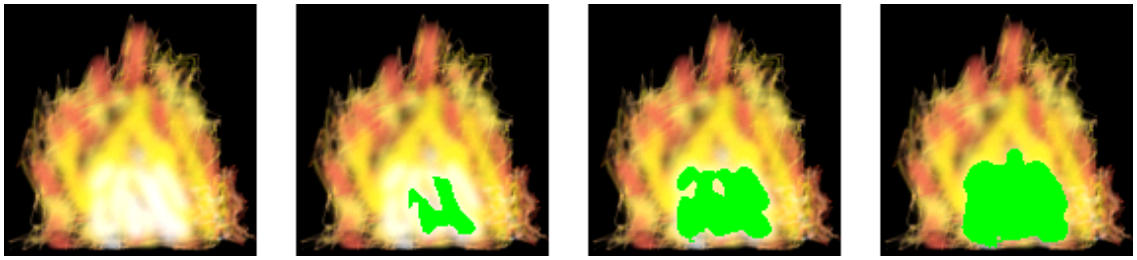
4.1 Pasek narzędzi koloru

Pasek narzędzi koloru dzieli się na 3 obszary: Podglądu kolorów, Palety kolorów i Podobieństwa kolorów.

Podgląd kolorów wyświetla bieżący kolor pierwszoplanowy w postaci kwadratu, położonego na kwadracie koloru tła. Podczas rysowania lewym przyciskiem myszy używany jest kolor pierwszoplanowy, rysowanie prawym przyciskiem myszy powoduje użycie koloru tła (za wyjątkiem Wymazywaczy). Możesz kliknąć na strzałce zakończonej dwoma grotami, aby zamienić kolor tła z kolorem pierwszoplanowym.

Paleta kolorów wyświetla próbki kolorów, z których można wybierać. Przezroczysta piramida reprezentuje kolor przezroczysty. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na próbce koloru powoduje ustawienie go jako koloru pierwszoplanowego. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na próbce koloru powoduje ustawienie go jako koloru tła. Narzędzie wybierania koloru pozwala na pobranie koloru z obrazka.

Podobieństwo kolorów pozwala na efektywniejszą pracę z wygładzonymi obrazami i fotografiami. Funkcja ta działa podobnie do funkcji «Magic Wand» (Magiczna różdżka), znanej z innych programów graficznych. Ma ona zastosowanie do przezroczystych zaznaczeń, jak również do narzędzi Wypełnienie, Usuwacz koloru i Przytnij automatycznie / Usuń wewnętrzną ramkę. Podwójne kliknięcie na obszarze podobieństwa kolorów pozwala określić, jak podobne muszą być kolory, aby zostały potraktowane jak identyczne. Podczas zaznaczania sposobem przezroczystym, każdy kolor w zaznaczeniu, który jest podobny do koloru tła, stanie się przezroczysty.



Po lewej stronie znajduje się przykładowe zdjęcie. Zdjęcia dalej na prawo demonstrują użycie na przykładowym obrazku Wypełnienia z Podobieństwem kolorów ustawionym odpowiednio na

5%, 15% i 30%. Zakładając, że przy podobieństwie kolorów ustawionym na **Dokładne dopasowanie** użyjesz narzędzia Wypełnienie na pikselu (65, 70), wypełniony zostanie tylko ten jeden piksel, ponieważ piksele otaczające są podobne do niego, lecz nie identyczne. Przy zwiększaniu współczynnika Podobieństwa kolorów, więcej pikseli zostanie zinterpretowanych jako identyczne (choć w rzeczywistości będą tylko podobne), a więc wypełnienie zacznie się rozszerzać na kolejne piksele.

Rozdział 5

Polecenia menu Widok

5.1 Lista poleceń

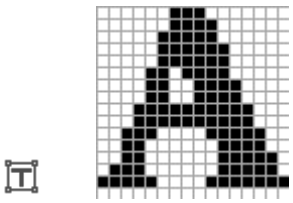
Powiększenie w połączeniu z siatką
Miniaturka

5.2 Powiększenie w połączeniu z siatką

Zwiększ wartość powiększenia, aby edytować obraz z większą precyzją lub zmniejsz, aby zobaczyć więcej obrazka.

> WAŻNE
> W powiększeniach, które nie są wielokrotnością 100%, przy edytowaniu pewnych części obrazka, może się wydawać, że te części się poruszają. Mogą wystąpić również inne zakłócenia.

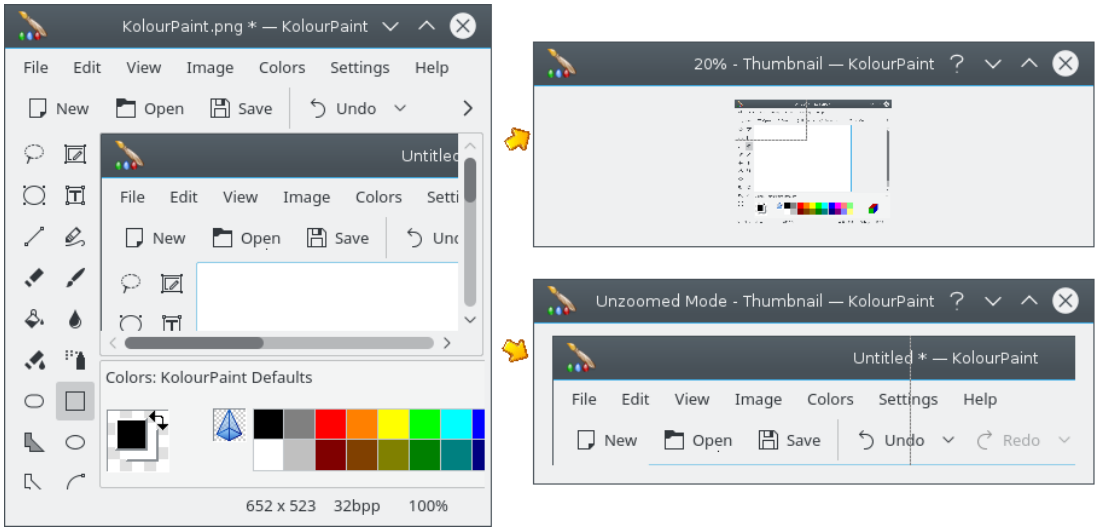
Przy powiększeniu 600% lub większym (ale wielokrotnym 100%) możesz wyświetlić siatkę, aby uzyskać lepszą kontrolę nad poszczególnymi pikselami.



Pierwsza ilustracja przedstawia ikonę narzędzia Tekst, zaś druga tę samą ikonę w powiększeniu 600% z włączoną siatką.

> PODPOWIEDŹ
> Jeśli niczego aktualnie nie rysujesz, możesz powiększać obrazek za pomocą kółka myszy, przytrzymując **Ctrl**.

5.3 Miniaturka



Jeśli wybrane zostało polecenie **Pokaż miniaturkę**, cały obraz zostanie wyświetlony w pomniejszeniu w osobnym okienku (obrazek po prawej u góry).

Jeśli cały obraz nie może się zmieścić w oknie miniaturki, wyświetlone zostanie tyle obrazu, ile to tylko możliwe, zaczynając od lewego górnego rogu (obrazek po prawej na dole).

Rozdział 6

Polecenia menu Obrazek/Zaznaczenie i Efekty obrazów

6.1 Spis

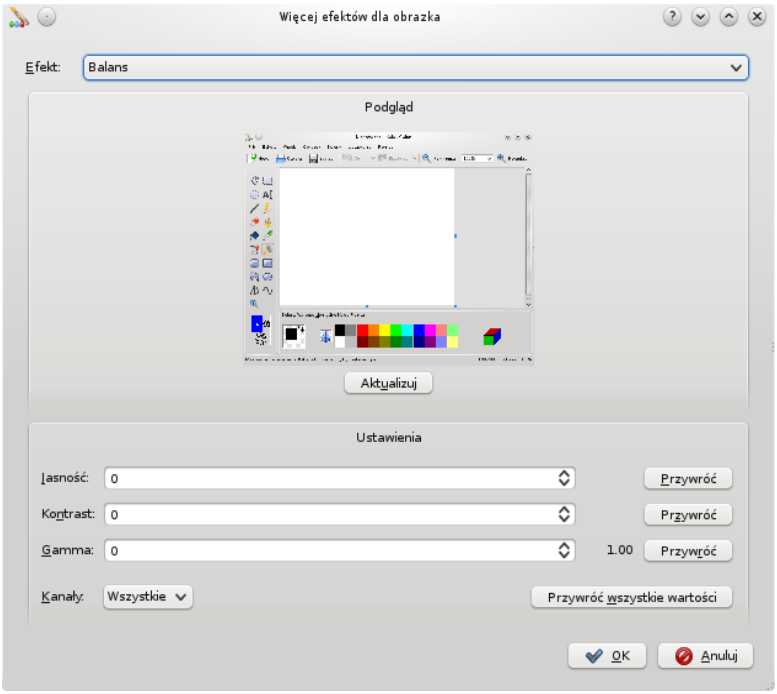
Przytnij automatycznie / Usuń wewnętrzną ramkę
Balans
Wyczyść
Uwypuklij
Spłaszcz
Odwróć
Zamień kanały
Zmniejsz liczbę kolorów
Zmień na odcienie szarości
Zmień na monochromatyczny (wygładzony)
Zmień rozmiar / skaluj
Obróć
Ustaw jako obrazek (przytnij)
Pochyl
Rozmiękczanie i wyostrzanie
Więcej efektów
Uwagi

6.2 Przytnij automatycznie / Usuń wewnętrzną ramkę

Funkcja ta usuwa ramkę z obrazka lub zaznaczenia. Jest ona przydatna, gdy masz obiekt, który na obrazku lub w zaznaczeniu nie zajmuje całej jego powierzchni i chcesz pozbyć się pozostałego, białego obszaru, który do obiektu nie należy. Aby użyć tej funkcji na wygładzonej ramce obrazka, włącz Podobieństwo kolorów.

6.3 Balans

Funkcja ta jest dostępna poprzez okno Więcej efektów.



Pozwala ona na ustawienie wartości jasności, kontrastu i gammy obrazka lub zaznaczenia.

> NOTATKA
> Zwykle stosowana jednostka gammy (dziesiętna od 0.10 do 10.00) znajduje się pomiędzy suwakiem **Gamma**, a przyciskiem **Przywróć**.

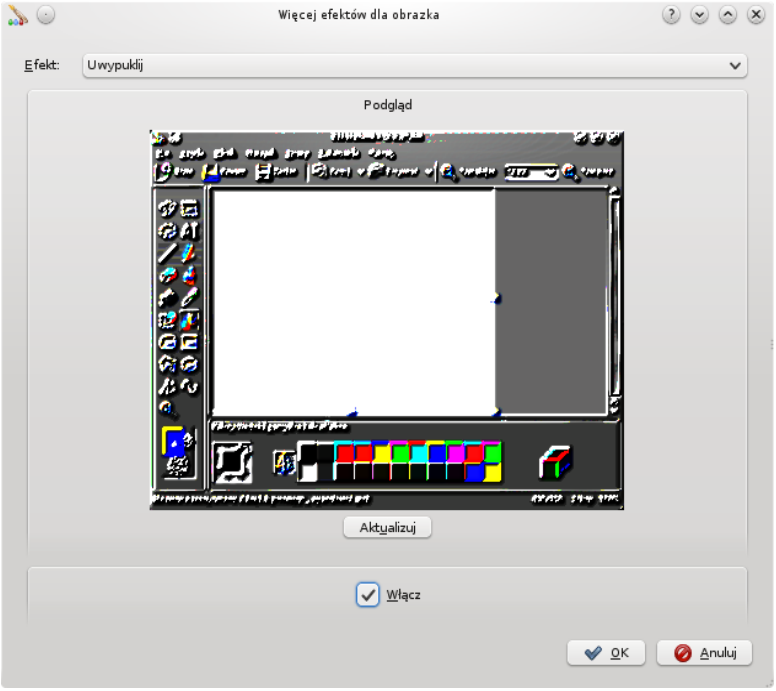
6.4 Wyczyść

Funkcja ta wypełnia cały obrazek lub zaznaczenie kolorem tła.

> PODPOWIEDŹ
> Kliknij podwójnie na narzędziu Gumka, aby uzyskać ten sam efekt.

6.5 Uwypuklij

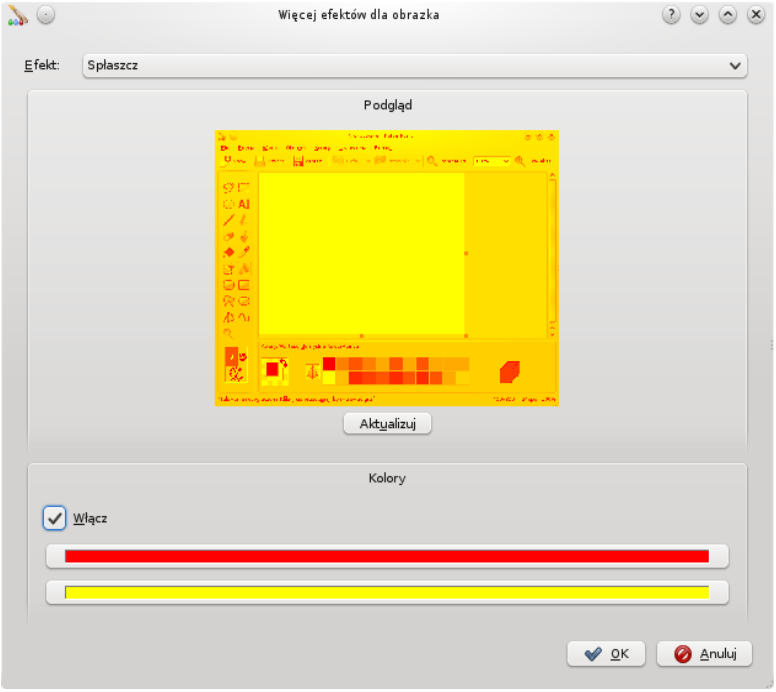
Funkcja ta jest dostępna poprzez okno Więcej efektów.



Zaznacz **Włącz**, aby zastosować efekt uwypuklenia. Powoduje on podkreślenie krawędzi i nadaje obrazkowi lub zaznaczeniu wygląd ″wygrawerowanego″.

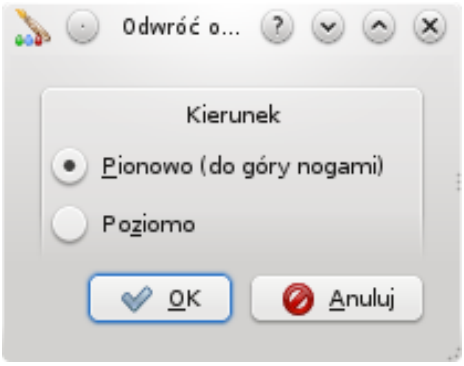
6.6 Spłaszcz

Funkcja ta jest dostępna poprzez okno Więcej efektów.



Funkcja ta nadaje obrazowi odcienie dwóch wybranych kolorów.

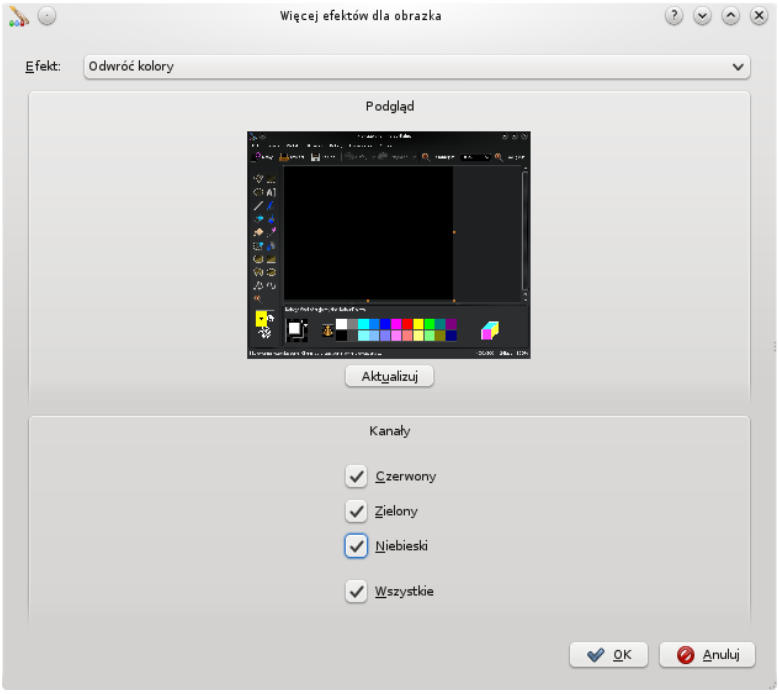
6.7 Odwróć



Funkcja ta powoduje odwrócenie obrazka lub zaznaczenia pionowo lub poziomo.

6.8 Zamień kanały

Funkcja ta jest dostępna poprzez okno Więcej efektów.

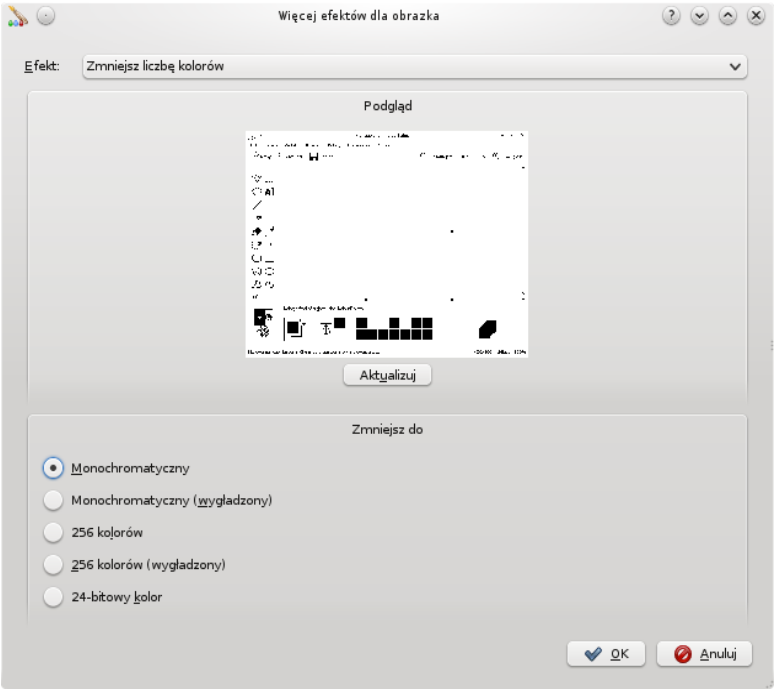


Funkcja ta pozwala na zamianę jednego lub więcej kanałów RGB na obrazku lub w zaznaczeniu. Wybierz **Wszystkie**, aby zamienić obraz w negatyw i na odwrót. Zwykle wygląda to całkiem zabawnie.

> PODPOWIEDŹ
> Aby szybko zamienić wszystkie kanały, nie musisz używać tego okna dialogowego. Zamiast tego możesz wybrać pozycję **Odwróć kolory** z menu **Obrazek** lub **Zaznaczenie**.

6.9 Zmniejsz liczbę kolorów

Funkcja ta jest dostępna poprzez okno Więcej efektów.



Funkcja ta zmniejsza liczbę kolorów użytych w obrazku lub zaznaczeniu z użyciem lub bez użycia wygładzania.

Włączenie wygładzania zwykle daje lepszą jakość, jednak możesz wyłączyć wygładzanie, aby uzyskać bardziej artystyczny efekt, np. po użyciu **Monochromatycznego** zmniejszenia liczby kolorów zamiast **Monochromatycznego (wygładzonego)** otrzymasz zarys (sylwetkę) jakiejś postaci.

Kolejną ważną różnicą jest to, że monochromatyczne (wygładzone) zmniejszenie liczby kolorów zawsze zmniejszy liczbę kolorów obrazka lub zaznaczenia do białego i czarnego, a monochromatyczne zmniejszenie liczby kolorów zmniejszy liczbę kolorów tylko wtedy, gdy obrazek lub zaznaczenie zawiera więcej niż 2 kolory.

> PODPOWIEDŹ
> Aby szybko uzyskać monochromatyczny wygładzony obraz lub zaznaczenie, użyj funkcji Zmień na monochromatyczny (wygładzony) z menu **Obrazek** lub **Zaznaczenie**.

> NOTATKA
> Zmiana liczby kolorów przy użyciu w/w poleceń nie ma wpływu na głębię kolorów pliku graficznego. Jeśli chcesz zmienić głębię kolorów, powinieneś wybrać odpowiednią opcję w oknie dialogowym zapisu pliku. Zauważ, że (o ironio) zmiana głębi kolorów zmienia także liczbę kolorów.

6.10 Zmień na odcienie szarości

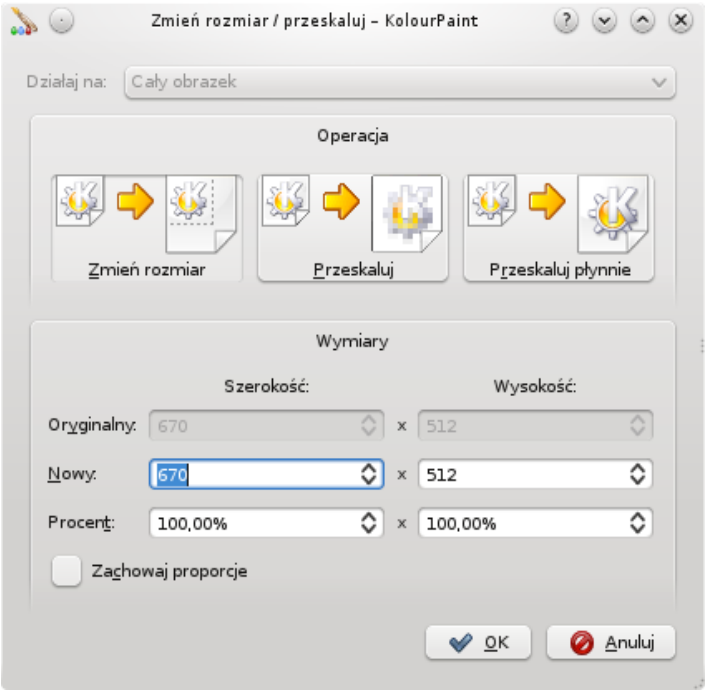
Funkcja ta redukuje kolory w obrazku lub zaznaczeniu na odcienie szarości.

6.11 Zmień na monochromatyczny (wygładzony)

Funkcja ta redukuje kolory w obrazku lub zaznaczeniu do czarnego i białego.

> PODPOWIEDŹ
> Jeśli nie chcesz, aby obraz lub zaznaczenie zostało wygładzone, użyj okna Więcej efektów.

6.12 Zmień rozmiar / Skaluj



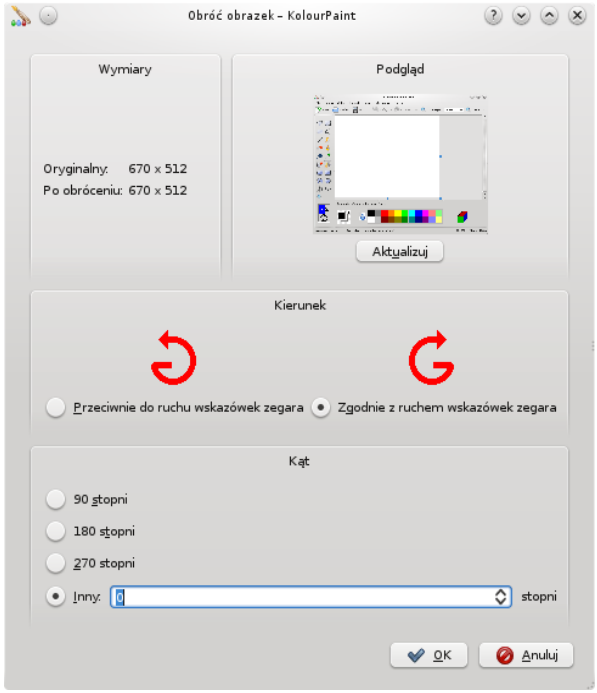
Zmiana rozmiaru obrazu nie powoduje zmiany jego zawartości. Przeskalowanie obrazu spowoduje transformację zawartości w celu spełnienia nowo ustalonego rozmiaru. **Płynne przeskalowanie** daje zwykle lepsze rezultaty niż **Przeskalowanie**, dzięki wygładzeniu sąsiadujących kolorów.

Nowy rozmiar możesz wyrazić w pikselach lub jako procent rozmiaru oryginalnego. Jeśli zaznaczysz opcję **Zachowaj proporcje**, wysokość i szerokość obrazu zostaną procentowo zmienione tak samo.

> PODPOWIEDŹ
> Możesz dowolnie **Zmieniać rozmiar** całego obrazka lub **Płynnie przeskalować zaznaczenie**, używając odpowiednich poleceń.

> NOTATKA
> Dla zaznaczeń obsługiwane jest tylko skalowanie, a dla pól tekstowych obsługiwana jest tylko zmiana rozmiaru. Przeczytaj Uwagi, aby uzyskać więcej informacji na temat stosowania tych efektów.

6.13 Obróć



Funkcja ta obraca obraz. Możesz określić kąt, o jaki obraz zostanie obrócony oraz kierunek obracania.

> PODPOWIEDŹ
> Kierunek obracania można odwrócić używając ujemnego kąta obrotu.

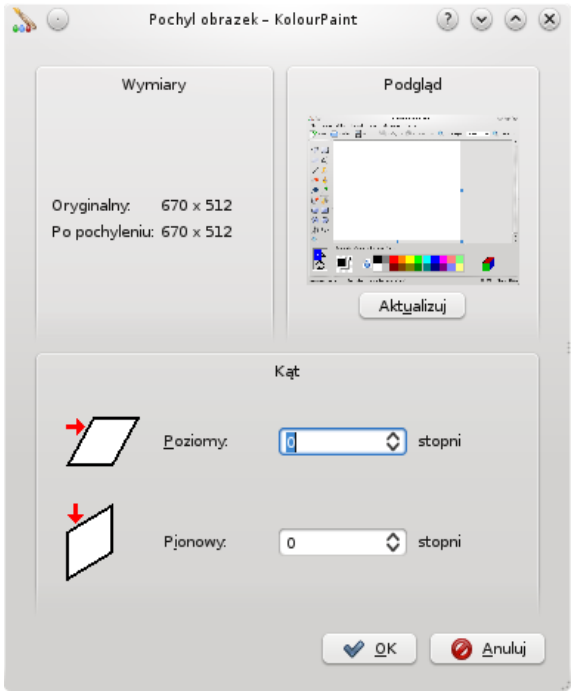
> NOTATKA
> Przeczytaj Uwagi, aby uzyskać więcej informacji na temat stosowania tych efektów.

6.14 Ustaw jako obrazek (przytnij)

Funkcja ta spowoduje przekształcenie zaznaczenia w obrazek.

> NOTATKA
> Funkcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy na obrazie znajduje się aktywne zaznaczenie.

6.15 Pochyl

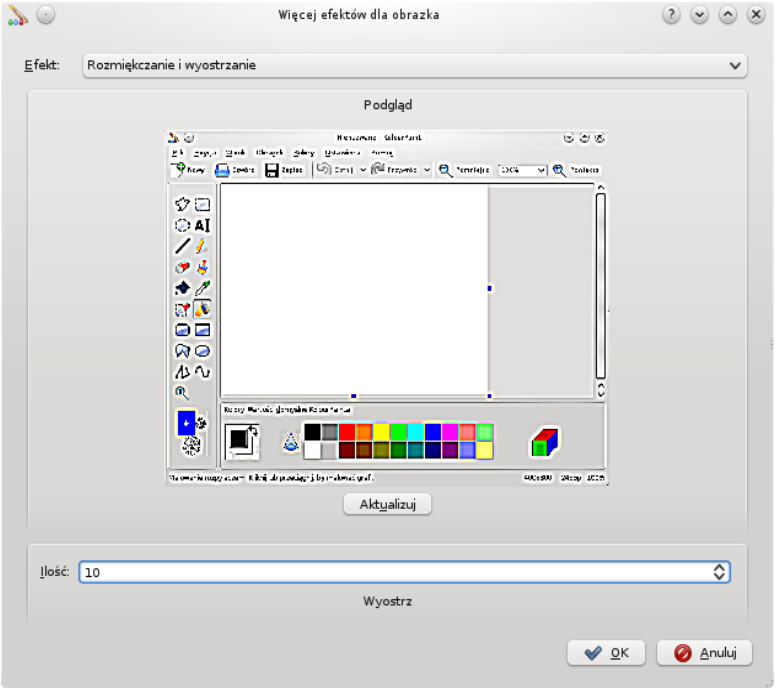


Funkcja ta powoduje pochylenie całego obrazka lub zaznaczenia pionowo i/lub poziomo.

> NOTATKA
> Przeczytaj Uwagi, aby uzyskać więcej informacji na temat stosowania tych efektów.

6.16 Rozmiękczanie i wyostrzanie

Funkcja ta jest dostępna poprzez okno Więcej efektów.



Użyj tego efektu w celu zmiękczenia lub wyostrzenia zdjęcia.

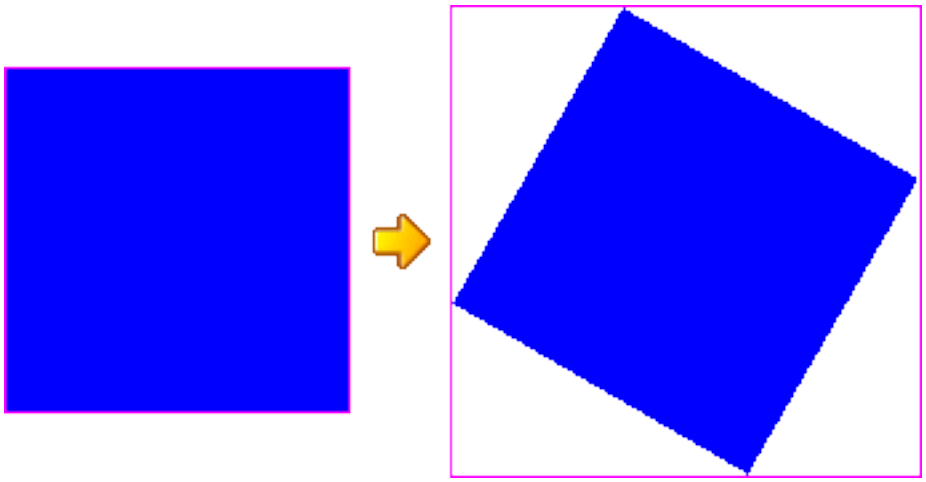
6.17 Więcej efektów

Okno to zawiera następujące efekty: Balans, Uwypuklenie, Spłaszczenie, Odwrócenie kolorów, Zmniejszenie liczby kolorów i Rozmiękczanie i wyostrzanie.

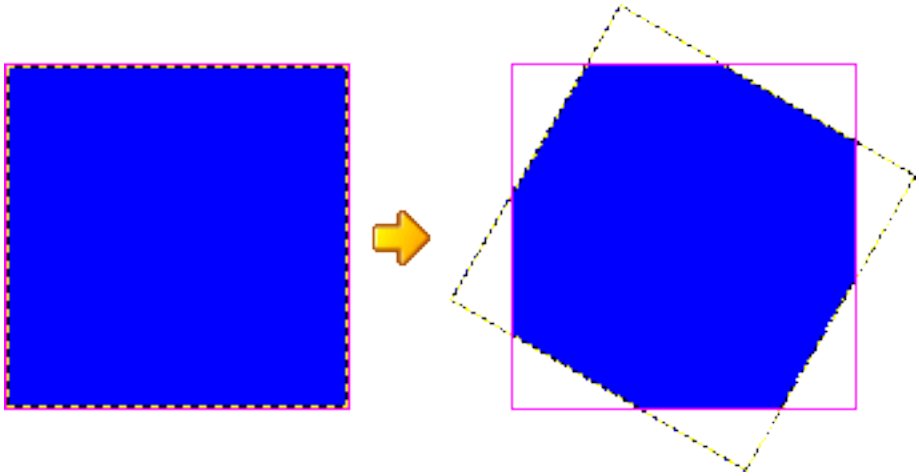
6.18 Uwagi

Zmiana rozmiaru / Skalowanie, Obracanie i Pochylanie mogą zmienić rozmiary zdjęcia. Nowe rozmiary możesz zobaczyć w oknie dialogowym każdej z wymienionych tu funkcji.

Gdy zastosujesz wyżej wymienione funkcje do obrazka, zmieniony zostanie jego rozmiar, jeśli to konieczne. Jeśli jednak zastosujesz wyżej wymienione funkcje do zaznaczenia, rozmiar obrazka nie zostanie zmieniony, nawet jeśli nowo utworzone zaznaczenie nie będzie pasowało.



Obrazek po lewej został obrócony o 30 stopni zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Ilustruje to obrazek po prawej. Jak widać, KolourPaint automatycznie dopasował rozmiary obrazka do powiększonej zawartości.



Zaznaczenie po lewej zostało obrócone o 30 stopni zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Ilustruje to obrazek po prawej. Rozmiar obrazka jest ten sam, dlatego wykraczające części zaznaczenia nie będą widoczne bez operacji Zmiany rozmiaru (powiększenia) *obrazka*.

Rozdział 7

Autorzy i licencja

> Może nie jest to zwięzła dokumentacja, może nie jest to kompletna dokumentacja, ale na pewno jest porządna.
>
> —Carl Tucker

KolourPaint

Prawa autorskie do programu (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang dang@kde.org

KolourPaint - prawa autorskie do niektórych ikon (c) 2004, 2005 Kristof Borrey borrey@kde.org, Nuno Pinheiro nf.pinheiro@gmail.com, Danny Allen dannya40uk@yahoo.co.uk

Dokumentacja i dodatkowa praca artystyczna dla dokumentacji: (c) 2004, 2005 Thurston Dang thurston_dang@users.sourceforge.net

Część dokumentacji powstała z wykorzystaniem i za pozwoleniem strony http://kolourpaint.sourceforge.net/.

Marcin Kocurmarcin2006@gmail.com

Ten program jest rozprowadzany na zasadach Licencji GNU Free Documentation License.

Ten program jest licencjonowany, jak poniżej:

Prawa autorskie (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang dang@kde.org

```
All rights reserved.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without
modification, are permitted provided that the following conditions
are met:
1. Redistributions of source code must retain the above copyright
   notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
   notice, this list of conditions and the following disclaimer in the
   documentation and/or other materials provided with the distribution.
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR
IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES
OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.
IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT,
INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT
NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,
DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY
THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT
(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF
THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
```

Dodatek A

Instalacja

A.1 Jak zdobyć program KolourPaint

KolourPaint jest częścią projektu KDE (http://www.kde.org/).

KolourPaint znajduje się w pakiecie kdegraphics na ftp://ftp.kde.org/pub/kde/ , głównym serwerze FTP projektu KDE.

Częstsze wydania, wspierające starsze wersje KDE dostępne są na stronie http://kolourpaint.sourceforge.net/ .

A.2 Wymagania

KolourPaint 1.4_relight wymaga KDE 3.5.

A.3 Kompilacja i instalacja

> NOTATKA
> Jeśli czytasz tą pomoc w Centrum pomocy KDE, oznacza to, że KolourPaint jest już zainstalowany w Twoim systemie, więc nie musisz stosować się do poniższych, standardowych instrukcji.

Aby skompilować i zainstalować program KolourPaint w Twoim systemie, uruchom następujące polecenia w katalogu głównym dystrybucji programu KolourPaint:

```
% ./configure
% make
% make install
```

Ponieważ program KolourPaint używa **autoconf** i **automake**, nie powinno być problemów ze skompilowaniem go. Jeśli napotkasz problemy, proszę je zgłosić na listach e-mailowych KDE.

A.4 Konfiguracja

KolourPaint powinien działać bez dodatkowych czynności konfiguracyjnych.