

za internu upotrebu

ARCADE MACHINE
JACOVSKI ĐORĐI
11 TAŠKO KARAĆIĆ BUL. 22
11000 BEOGRAD - SRBIJA

AMIGABOOKS

11307 BOLEČ - BEOGRAD

Deluxe Paint



ŠTAMPANO KAO SKRIPTA

SADRŽAJ

UVOD.....	1
Sta mogu da uradim sa kompjuterskom grafikom.....	1
O ovom uputstvu.....	2
GLAVA PRVA: STA JE NOVO.....	3
Glavni dodaci.....	3
Animacija	
Razna Kefkice	
Overscan bojenje	
Više oblika četkice i tipova ispuna	
Alatka za ispunjavanje oblika nasrtanim slobodnom rukom	
Ispunjeni i iskraceni oblici	
Poboljšana dokumentacija o perspektivi	
Poboljšana kontrola štampaња	
Druga promena.....	5
Promena slike	
Više u "About" info	
Automatsko crtanje kontura	
Kefkice četkice	
Epitnik Choose Font zamenuje meni Font	
Četkice šablona	
Više preferenci	
GLAVA DRUGA: DA POCINEM.....	6
Softver.....	8
Fajl Headme	
Hardver.....	6
Organizacija vaših diskova.....	6
Instalisanje na hard diskovu	
Oključivanje.....	7
Startovanje programa DeluxePaint	
Uključivanje slike.....	10
Naglašavanje programa DeluxePaint	
Tehnička podrška	
GLAVA TREĆA: TUKA SA VOJICEM.....	11
Ekran za crtanje.....	12
Naglasak traka	
Meniji	
Paleta	
Pokazivač boje	
Crtanje sa mišem	
Uklanjanje boja sa ekrana	
Kutija sa klatom	
Ugrađena četkice	
Alatke za crtanje	
Sve može biti četkica	

Čuvanje važnog rada	
Pogled u napred.....	22
Kad i dan	
Fiksiranje pozadine	
Animaciono bojanje	
Animacioni preiznosi	
Animaciono bojanje	
GLAVA ŠESTI: ELEMENTI.....	21
Šta se van crebati	
1. Prilagodena Crtkica.....	26
Kreiranje prilagodene Crtkice	
Kreiranje Crtkice imperativnog oblika	
Providna boja	
Boja pozadine je providna	
Boja uglova je transparentna	
Najmanja transparentna boja	
Crtkica je mala slika	
Dolomite karakteristike	
Ručica	
Perspektiva	
Brzi VB	
2. Ekran.....	29
Sakrivanje sliki i trake za cecije	
Uvećavanje i zumiranje	
Hraka	
Simetrija	
Stranice	
Izmena stranica	
Validne stranice	
Skrolovanje stranica	
Rezolucije ekrana	
3. Paleta.....	35
Upitnik za paletu boja	
Arakiranje boja u paleti	
Praviljenje rupa	
Definisanje oblasti	
Paleta boja i formati ekrana	
4. Slati.....	37
Modifikovanje slata	
5. Modovi crtanja.....	39
Mod Zarya-Hajfbrite	
6. Tekst.....	41
7. Ekvivijenti tastature.....	43
GLAVA SEPT: KORTSOBNJE PERSPEKTIVE.....	43
Trodimenzionalni model.....	43
Rotiranje Crtkice u 3D prostoru	
Resetovanje rotacije Crtkice	
Uglovi ikrenent	

Kretanje oko tačke	
Koordinate ekrana u odnosu na koordinate četkica	
Kretanje u 3D prostoru.....	48
Kretanje duž z ose	
3D koordinate	
Postavljanje četkica da se kreće u 3D	
Novi perspektive.....	50
Horizont perspektive	
Ugaon ravni	
GLAVA ŠEST: TUKURI ZA CRTANJE.....	52
Tutor jedan: Modifikovanje paleta boja.....	53
Referentna paleta	
Kreiranje opsega i ulaska u tuju	
Gradjentna ispunja	
Animacija sa cikliranjem boja	
Tutor dva: Mengivanje natpisa.....	61
Kreiranje	
Savijanje	
Proмена veličine	
Proмена boja	
Šare za ispunu	
Podajuće senke	
Obris natpisa	
Komanda za obris	
Ispunjavanje gradijentom	
Tutor tri: Svet sablona.....	67
Snežne kuge u daljini	
Izlazak sunca u plavimama Božice	
Izvanje nekog z-a	
Oči ga imaju	
Fiksiranje pozadine	
Tutor četiri: Stavljanje stvari u perspektivu.....	71
Kreiranje ravni	
Pravljenje luka	
Obacivanje slike Seascope	
GLAVA SEDAM: OSNOVE ANIMACIJE.....	73
Osnovni model.....	74
Kreiranje frejmova	
Crtanje frejmova jedan po jedan	
Crtanje uz animaciju	
Automatska animacija korišćenjem upitnika Nova.....	76
Prsta kretanja u tri dimenzije	
Prsta rotacija	
Kretanje duž osa četkica	
Rotacija oko osa četkica	
Komanda Go Back	
Sukcesivni pokreti bez Go Back	
Sukcesivni pokreti sa Go Back	

Gledajući i bacajući pokreti	
Glatki pokreti sa Ease	
Šta je ostalo	
Animacione četkice.....	85
Kreiranje male animacije	
Uzimanje animacione četkice	
Kopiranje animacione četkice	
Parametri za animacionu četkicu	
GLAVA OSAM: EFEKTI ANIMACIJE.....	88
Efekti.....	88
Brzi efekti	
Oblici koje se približavaju ili udaljavaju	
Iscazavanje	
Krugovi koji se rive	
Tingovi	
Stinky	
Zakrivljeni naslovi	
Obrtanje 3D objekata	
Orbite planeta - ručice četkice	
Šarenovanje pozadine	
Efekti ispunjene ravni	
Pomeranje podloge	
Uvijanje horizonta	
Zadivljujuća lopta koja odskace	
GLAVA DEVEZI: REFERENCE.....	100
I Knjižica sa alatima.....	100
Ugrađene četkice	
Alat za isprekidano crtanje slobodnom rukom	
Alat za crtanje kontinuiranih/ispunjenih oblika	
slobodnom rukom	
Alat za pravu liniju	
alat za krivu	
Alat za ispunjavanje	
Sprej	
Alat za ispunjen/neispunjen pravougaonik	
Alat za ispunjen/neispunjen krug	
Alat za ispunjen/neispunjenu elipsu	
Alat za neispunjen/ispunjen višougao	
Alat četkica	
Tekst	
Mreža	
Simetrija	
Uvođenje	
Zum	
Undo	
Cikl	
Indikator boje	

Fajeta

17 Stavke menija.....	113
1. Meni Picture (Meni Slika).....	113
Load (učitavanje)	
Save (šuvanje)	
Delete (izostavljanje)	
Print (štampanje)	
Flip (okretanje)	
Change color (promena boje)	
Spare (rezerva)	
Page size (veličina stranice)	
Show Page (prikazivanje stranice)	
Screen format (format ekrana)	
About (o)	
Quit (izlazak)	
2. Meni Brush (Meni četkica).....	125
Load (učitavanje)	
Save (šuvanje)	
Restore (Obnavljanje)	
Size (veličina)	
Flip (okretanje)	
Edge (ivica)	
Rotate (Rotiranje)	
Change color (promena boje)	
Blend (miješanje)	
Hatch (šraflica)	
3. Meni Mode (Meni mod).....	129
4. Meni Anim (Meni animacija).....	130
Load (učitavanje)	
Save (šuvanje)	
Move (kretanje)	
Frame (okvir)	
Control (kontrola)	
AnimBrush (animaciona četkica)	
Hatched (šrafla)	
5. Meni Effect.....	137
Stencil (šablon)	
Background (pozadina)	
Perspective (perspektiva)	
6. Meni Prefe.....	142
Coords (koordinate)	
Fast FB (brzi odgovor)	
Multiscroll (višestruko oklićanje)	
No Square (budi kvadrat)	
Workbench (radni sto)	
Excl Brush (ekskluzivna četkica)	
AutoTransp (automatska transparentcija)	
No Icons (bez ikona)	
AutoGrid (automatska mreža)	

CHOOSE SCREEN FORMAT
(izbor formata ekrana)

FORMAT:		NUMBER OF COLORS (broj boja):	
LO-BES	128X200	2	16
HED-BES	640X200	4	32
INTERLACE	320X400	8	64
HI-BES	640X400		
OVERSCAN			

PROGRAM LOADING: SNAP LOAD ALL OK

Slika 2.1 Uplinik za izbor formata ekrana

Kliknite OK sa levom tipkom miša da bi ste rekli programu da koristi pretpostavljene vrednosti.

Poslednja komanda vas uvodi u Ekran za crtanje, sa oblašću za crtanje i/ili stranicom na levoj strani i kucijom za glas i pleton sa desne strane (v. Gl. 2.2).

DeluxePaint Color

File Edit

AMIGA BOOKS
11307 BULEV - BEOGRAD



AMIGA BOOKS

DeluxePaint III

Kad bolje upoznate DeluxePaint, informacije o Trazi ideja mogli da vam uštede mnogo vremena.

MEIJI

Meniji u DeluxePaint rade isto onako kao i drugi meniji Amiga: pokazice na naslovnoj traku i pritisnuta desna tipka miša da bi se prikazala Mehi traka. Tada, stalno držeći pritisnutu tipku miša, ukazite na ime menija da bi ste ga otvorili. Na kraju pomerite osvetljavanje nadole na jednu od opcija menija i otpustite tipku miša da bi ste izabrali tu opciju.

PALETA

Donji desni ugao Ekрана sa crtanje sadrži paletu, gde vi birate boju sa kojom želite da crtate. Broj boja u paleti zavisi od formata ekrana koji ste izabrali. U sledećoj glavi ćete naučiti više o formatima ekrana i kako oni utiču na broj dostupnih boja, ili možete pogledati u Referencama pod format ekrana i meniju Picture.

AMIGA BOOKS

11307 BULEĆ - BEOGRAD

INDIKATOR BOJA

Direktno iznad palete nalazi se indikator boja, ispunjen krug koji se nalazi u crnom pravougaoniku. Primetite da pravougaonik, prva boja u paleti, i stranica imaju istu boju. Prva boja u paleti (crna) jeste predpodložna boja pozadine. Ako želite da bojite na bojom podloge direktno na podlogu, neće biti nikakvog efekta, kao da nacrtate crnu furu na crno platno. Kao što će te uskoro videti, crtanje sa bojom pozadine je nešto bliže tika na stranici.

Krug u indikatoru boja pokazuje boju prednjeg plana. To je boja sa kojom crta vašu četku. Vi možete promeniti tu boju kada kliknete na drugu nijansu u paleti sa levim dugmetom miša. Probajte to!

Pomerite pokazivač na jednu od boja u paleti i kliknite. Zapažite da je krug iznad palete promenio boju. Kliknite na druge boje i gledajte kako se krug menja. Vi ova možete učiniti i sa bojom pozadine kada kliknete sa desnom tipkom miša. Zapažite da, iako je pravougaonik koji okružuje krug promenio boju, oblik sa crtanje je još uvek u staroj boji pozadine. Ovo je stoga što BeluxelPaint pretpostavlja da želite da održite staru boju pozadine kao "wash" preko nove boje pozadine i tako da biti dok ne izbrisate oblik sa crtanje. Probajte ovo sada.

Kliknite dugme označeno sa CLR direktno iznad palete. Ovako se briše ekran od stare boje pozadine i zamenjuje je novom.

Pre nego što uradite bilo šta drugo, upoznajmo se sa jednim od najvažnijih alata u kutiji za alate, sa dugmetom Undo (ponistiti radnju). Dugme se nalazi na levoj strani CLR dugmeta; ono će poništiti vašu poslednju radnju crtanja, tj. uraditi radnju koja je suprotna prethodnoj.

Kliknite Undo da bi ste ponovo vratili staru boju pozadine.

Undo obrće vašu poslednju akciju pod uslovom da u međuvremenu nije bilo pritiskanje tipki miša. Tako, ako ste dva puta pritisnuli CLR, npr., Undo neće delovati.

CRTANJE SA MIŠOM

Sada pošto ste videli kako se bira boja iz palete, nacrtajte nešto na hartiji i zagrevite vaš prvi crtež.

Izaberite boju pozadine i boju prednjeg plana pritiskom na odgovarajuću tipku na odgovarajućoj boji paketa, kao što je plava za boju porađajg plana i svetlosivo za pozadinu.

Kliknite CLR da bi ste prekrili stranicu sa vašom bojom pozadine.

Postavite pokazivač na stranicu (gdje se on pretvara u ukrštenicu) i dok držite pritisnutu levu tipku miša, nacrtajte neku figuru na ekranu. Ne brinite o kvalitetu - neka linija ili grubi krug bude

dobri. Sada pritisnite desnu tipku miša i crtajte preko vašeg prvog crteža. Zapazite da desna tipka miša ima efekat leiscenju vašeg crteža, iako vi stvarno crtate na boju pozadine. Ovde je prosto pravilo: koristite levu tipku miša za crtanje na boju prednjeg plana, a desnu tipku za crtanje na boju pozadine. Zapazite paralelu sa pravilom izbora boja iz paleta: iskoristite boju prednjeg plana sa desnom tipkom.

Pre nego što poćenu dulje, skrolujmo stranicu malo da bi ste videli kao ovo radi.

Nacrtajte neki crtež na ekranu tako da možete da vidite kako se kreće. Sada pritisnite Alt+Isc na vašoj tastaturi da bi pomerili ekran nadole i videli više na stranici.

Kao kao smo napomenuli ranije, stranica je normalno iste veličine kao i ekran. Vi možete da skrolujete malo nadole zbog toga što narizovna traka i kutija sa alatima zaključuje deo stranice.

IZBOR BOJA SA EKRANA

Do sada ste birali boje iz paleta. Ako želite, vi možete iskoristiti i uzeti boju direktno sa ekrana. Ovo je korisno ako radite na finim detaljima ili ako radite sa mnogo nijansi iste osnovne boje. Na primer ako bojite ruže i koristite jednu različitih nijansi crvene boje, možda je jednostavnije da uzimate vaše boje direktno sa ekrana na koje radite.

Da bi ste ovo uradili, kliknite na indikator boja i pomerite pokazivač mišnog na ekran. Pokazivač je obeležen sa "Pick". Pokazite na boju na ekranu i pritisnite levu ili desnu tipku miša da bi ste iskoristili novu boju pozadine ili boju prednjeg plana. (Još jednostavnija metoda izbora boje sa ekrana je da upotrebite ekvivalentne tastature. Pritisnete zureu (,) da bi ste dobili "Pick" na ukuzivaču i onda kliknite na boju.

Vašajte crtanje sa mišem i pokušajte biranje boja sa ekrana. Zapazite da uvek možete kliknuti na Undo da bi ste poništili prethodnu radnju ili CEA da bi ste izbrisali ekran i poćli od početka. Kad budete spremni, predite na sledeći odeljak gde ćemo ispitivati kolekciju četkica programa DeluxePaint.

KUTIJA SA ALATIM

UGRAĐENE ČETKICE

Do sada ste crtali sa četkicom od jednog pikela koja je ugrađena kad je prvi put ućitan DeluxePaint (pikel je skraćenica od "picture element" - element slike - i to je najmanja jedinica koja se može videti na ekranu). DeluxePaint uključuje deset ugrađenih četkica za crtanje, četiri za četvrtaste i dve naćinjene od broja odvojenih pikela. One se nalaze na samom vrhu kutije sa alatom.

Da bi ste izabrali četkicu, pomicite ukazivač na oblik četkice i kliknite na tipku miša. Napomenimo da i ovdje pritiskaj na levu tipku uzima četkicu za boju prednjeg plana, a pritiskaj na desnu tipku uzima četkicu za bojenje (ispin sa bojom pozadine).

U sledećem odeljku mi ćemo se upoznati sa drugim alatima za crtanje i videti kao su oni povezani sa četkicom.

ALATI ZA CRTAJENJE

Deset ikona ispod četkica (dva kolona po pet) kontrolišu alate za crtanje. Pošto svaka četkica može da radi sa bilo kojim alatom za crtanje, vi imate veliki broj kombinacija u vašim rukama.

Da bi ste izabrali alat, kliknite na njega na levom tipku miša.

Mi ćemo opisati alate po redu krećući se sa leva na desno i odozgo nadole.

ALAT ZA ISPUNJAVANJE CRTAJENJE SLOBODNOM RUKOM omogućuje brzo crtanje slobodnom rukom. Bez obzira kako brzo crtate sa ovim alatom on će vas pratiti, što je idealno za brzo pravljenje skica bez koncentracije na detalje. Napomenimo, međutim, da što brže vi crtate, veći su prazni prostori na vašem crtanju. Pošto nite osretali vaš oblik sa ovom alatkom, vi ga sada možete poboljšati upotrebom neke druge alatke. Probajte ovo da bi ste dobili osećaj kao to izgleda.

KONTINUIRANO CRTAJENJE SLOBODNOM RUKOM. Sate što proizvodi neprekinutu liniju, ali van ne prati ako crtate brzo, ova alatka je pogodnija za sporije i pažljivije crtanje. Napomenimo da što je manja četkica, ona vas bolje prati.

Isprobajte ovu alatku za kontinualno crtanje slobodnom rukom sa različitim četkicama i njihov uticaj na brzinu.

Napomenimo da ikona ovog alata ima dijagonalnu liniju koja ide od njenog vrha do njenog donjeg levog ugla. To je zbog toga što su to u stvari dva alata: jedna - gore - levo - crta neprekinutu liniju, dok druga - dolje - desno - stvara oblike iscertane slobodnom rukom i ispunjene sa tekućom bojom pozadine.

Da bi ste napravili ispunjeni oblik: Kliknite na donji desni deo ove alatke i nacrtajte neki oblik. Ovog puta kada otpustite tipku miša oblik će se ispuniti ili bojom pozadine ili bojom prednjeg plana u zavisnosti koju tipku miša ste upotreбили pri crtanju. Ako otpustite tipku miša pre nego što ste zatvorili oblik, DeluxePaint će ga zatvoriti sa pravom linijom do početnog položaja kursora.

ALATKA ZA PRAVU LINIJU vam omogućava crtanje prave linije. Evo kako ona radi:

Prvo kliknite na ovu alatku da bi je aktivirali i onda pomerite ukrštanicu do tačke na stranici od koje želite da prava počinje. Sada pritisnite levu tipku miša i dok držite ovu tipku pritisnutu, povucite miša do tačke u kojoj želite da se prava završava. Kada otpustite tipku vi imate pravu liniju u izabranj boji vaše šetkice. Napomenimo da možete da nacrtate pravu i u boji pozadine upotrebom desne tipke miša.

ALATKA ZA KRIVE crta krive linije između dve tačke u oblasti slikanja. Ova oporke radi kao i alatka za crtanje prave linije, samo što zahteva još jedan pritisak na tipku miša da bi se proces završio. Evo kako:

Izaberite alatku za krivu i započnite krivu pritiskom na tipku miša. Pomerite miša do tačke u kojoj želite da se kriva završi i otpustite tipku. Sada odmahните miša od krajnjih tačaka pa ćete zapaziti da je linija još uvek "aktivna", pomerajući se kao da je to gumena traka spojena sa ukrštanicom. Prema tome, linije se sa krivili pretvodi ukrštanicom bez obzira gde je postavili. Kada kriva postigne željeni oblik, kliknite na tipku miša da bi ga u toj tački oslobodili.

Na malo prakse mogli ćete da pravite krive bilo kog oblika i veličine, dajući vam više fleksibilnosti nego bilo koje kolekcija plastičnih tabloni sa njihovim ograničenim brojem oblika i veličina. Pokušajte da spojite serije krivih da bi ste napravili plivajuće oblike koji se menjaju u pravcu krive.

ALATKA ZA ISPUNJAVANJE ispunjava oblik koji zatvoreni oblik sa tekućom bojom prednjeg plana ili bojom pozadine.

Da bi ste koristili ovaj alat, kliknite na ikonu sa levom tipkom, pomerite kursor (koji onda izgleda kao šetka koja) u zatvoreni oblik i kliknite na jednu od tipki miša.

Vi možete ispuniti oblik sa tekućom bojom prednjeg plana kada kliknete sa levom tipkom miša, ili sa tekućom bojom pozadine kada kliknete sa desnom tipkom miša. Zapazite da se oblik ispunjava sve do njegove granice. Ako oblik nije potpuno zatvoren (tj. ako postoji rupa u njegovoj okolini), boja će "iscureti" i ispuniti celu stranicu. Ako se to desi, ponovo možete zaustaviti pritisakom na razmaknicu. Ovim se opoziva zadata komanda i ekran se vraća u prvobitno stanje. Boja izlazi iz "tube" kroz "otvor" veličine jednog piksela na osnovi ikone. Realizirano radom možete ispuniti prostor veličine od jednog piksela.

SPREJA je kompletan sa vidom koji se može podešavati i animirati. Upotrebom spreja u kombinaciji sa različitim šetkicama možete kreirati različite efekte, od spreja sa jednim pikselom do grubog spreja neppravilnog od velikih šetkica. U sledećoj glavi vidaćemo kako da podešimo širinu spreja, ali za sada probajmo ga onakvog kakav je.

Kliknite na ikonu za sprej sa levom tipkom miša i onda pokušajte bojiti upotrebljavajući različite šetkice.

Pokušajte ovo sa četkicama od tui i pot pikala, a onda sa velikim četkicama. Primetimo da kao i kod prvog spreja, ako držite dugme miša pritisnuto bez pokretanja miša, boja nastavlja da se sakuplja na jednom mestu.

ALATKA ZA PRAVUGONIK vam omogućava da crtate serije pravougonaika, bilo ispunjenih ili neispunjenih sa tekućom bojom prednjeg plana ili pozadine. Kao kod alata za kontinuiranu liniju slobodnom rukom, ova alatka ima dijagonalnu liniju koju ide od gornjeg desnog ugla ka donjem levom uglu. Pokušajte da nacrtate nekoliko pravougonaika.

Kliknite na gornji levi deo ikona sa desnim dugmetom miša. Pomerite pokazivač u oblast za slikanje (gde se on menja u ukrštenjcu), pritisnite levo dugme miša i da bi ste "ukotvili" jedan od uglova pravougonaika, i držite ga pritisnutog, pomerite miš u neku drugu tačku. Vi možete povući miša dale i desno (u tom slučaju prvi pritisak na dugme ukotvljuje gornji levi ugao pravougonaika) ili u bilo kojeg drugog smeru. U svakom slučaju, pravougonaik je završen tim otpuštanjem dugme. Primetimo da je pravougonaik neispunjen i da je oivičen tekućom bojom prednjeg plana. Vi možete kreirati neispunjen pravougonaik oivičen sa bojom pozadine upotrebom desnog dugmeta miša. Prva kliknite na drugu boju u paleti sa desnim dugmetom miša, a onda napravite pravougonaik upotrebom desnog dugmeta.

Da bi ste napravili ispunjen pravougonaik, kliknite na donji desni deo ikona za pravougonaik i ponovite gornji postupak.

Ovog puta pravougonaici koji crtate da biti ispunjeni ili sa bojom prednjeg plana ili sa bojom pozadine u zavisnosti koje dugme koristite u toku crtanja pravougonaika.

Ozveš, ako držite pritisnuto tihku Shift, vi ćete se ograničiti na pravougonaike sa jednakim stranicama. (Primedba: pošto piksel Amiga nije potpuno četvrtast, dobiven četvorougao na ekranu neće biti kvadrat. Vi ovo možete kompenzovati u stupnju štampanja ili izborom 32 Square - budući kvadrat - iz menija Prefa. Vidiite diskusiju u Referencama pod Prefa menij.

ALATKA ZA KRUG radi slično alatki za pravougonaik: Kliknite na gornji levi deo ikona sa levim dugmetom miša da bi ste dobili neispunjen oblik ili sa desnim dugmetom sa ispunjen oblik. Pomerite se u oblast za crtanje i pritisnite i povucite miša da bi ste napravili kružnicu sa tekućom bojom prednjeg plana ili bojom pozadine u zavisnosti koje dugme držite pritisnuto. Zapazite da se krug boji od centra ka spoljašnosta, tako da je lako da stavite krug oko nekoga što želite da bude centar kruga.

ALATKA ZA ELIPSU radi vrlo slično alatki za krug, izuzev što je još uvek "aktivna" pošto otpustite dugme miša. Probajte.

Kliknite na ikonu sa levim dugmetom miša (zapanite levo gore za neispunjeni, a dale desno za ispunjeni oblik), pomerite ukazivač u

obliku za zlikanje i postavljate elipsu postavljajući miša. Kada pustite dugme.

Zapazite da elipsa nastavlja da se menja prateći pomeranje miša.

Kada je elipsa željenog oblika i veličine pritisnite dugme miša i držite ga pritisnutog.

Sada možete da rotirate vašu elipsu dok ne dobijete ispravan nagib.

Pomerajte kursor oko elipse sa pritisnutim dugmetom miša i pomerajte kako vam elipsa rotira. Kada se miš u pravom položaju, otpustite dugme miša.

Kada završite crtanje elipse, mali kvadrac se pretvara u veliki i time pokazuje da je DeluxePaint spreman za sledeću elipsu.

ALATKA ZA VIŠEUGAO vam omogućava da crtate prave linije dok ne napravite zatvorenu figuru. Evo kako se to radi:

Kliknite na alatku za višeugao sa levim dugmetom miša, pomerite ukrštenicu u oblast za slikanje i kliknite dugme miša jednom da bi ste usidrili početnu tačku vašeg poligona, a onda i drugi put da završite pravu, kao da koristite alatku za pravu liniju.

Vi ćete zapaziti da je ukrštenica još uvek vezana za prvu pravu pomoću druge prave linije.

Kliknite na dugme još jednom da bi završili tu liniju i tako dalje dok ne napravite vaš višeugao.

Višeugao nik je završen čim kliknete dugme sa ukrštenicom u vašoj polaznoj tački. Ako stvarate ispunjen poligon, on će se ispuniti sa bojom ispisa ako završavate lik sa levim dugmetom ili sa bojom pozadine ako završavate lik sa desnim dugmetom.

Pukao nekada može biti malo teško da završite tačno u početnom pikselu, vi možete završiti poligon bilo kada pritisnete na razmaknicu. Ovo automatski spaja poslednju usidrenu tačku sa početnom tačkom i ako je to ispunjen poligon, on će se ispuniti sa tekućom bojom prednjeg plana. Pokušajte da nacrtate neke zvezde sa pet krakova sa alatom za ispunjen poligon i vidite šta se dešava.

SVI MOŽE BITI CRTEŽI

Mi ćemo sada preskočiti ostale alate u kutiji sa alatima, izuzev jednog. (Ostali alati će biti obrađeni u Glavi 2: Crtanje Elementi.) Ikona koju se nalazi odmah ispod ikone za elipsu je ikona za crtanje četkica, specijalni alat koji je bitan doo raznovrsnosti programa DeluxePaint. Sa ikonom četkica sve može biti četkica - svaki deo umetničkog rada ili teksta koji ste stavili na ekran.

Da bi ste videli ovo u akciji, kliknite na Birač Četkica, a onda pomerite kursor u oblast za slikanje.

Zapazite da je vaš kursor velika ukrštenica koja doseže do ivica ekrana. Izaberite jednu od zvezda koju ste ranije nacrtali na način koji se objašnjava u sledećem paragrafu.

Stavite centar ukrštenice gore levo od zvezde. Onda, držeći pritisnuto levo dugme miša, pomerajte kursor daleko desno od zvezde, kao da koristite alat za pravougaonik, da bi ste zatvorili zvezdu u pravougaonik. Otpustite dugme miša. Kada otpustite dugme miša, kursor onda ima kopiju zvezde vezanu za njega. Ova druga zvezda je je sada vaša nova četkica!

Da bi ste oslikali zvezdu na novom položaju, kliknite levo dugme miša. Nema potrebe da se zaustavite na jednoj - idite dalje i nacrtajte mnogo zvezda.

Eli dema poverite o ovaj moćnoj karakteristici sa više detalja u Glavi Četkica. Međutim, postoji jedan aspekt izbora četkice kojeg treba da ste svesni: ako se neki delovi vaše četkice sastoje od tekuće boje pozadine, ti delovi će biti providni. Drugim rečima, kadgod vi izaberete četkicu, to je kao da ste uzeli boju koja nije jednaka boji pozadine; na koja boja pozadine u četkici ostaje nevidljiva čak i ako vi promenite boju pozadine. To znači da vi možete kreirati četkice sa složenim oblikom bez bojenja da date uzeti pravougaonik okolne boje pozadine.

Pokušajte još jedan trik.

Kliknuo još jednom na Birač Četkica i izaberite zvezdu iz oblasti za slikanje, ali ovog puta upotrebite desno dugme miša da bi doveli ukrštenicu na zvezdu.

Zu varijantu od poslednje varijante, koja je dala dve zvezde - jednu bez nepokretni original, plus jednu na vašoj četkici - ovog puta vi uzimate i pokretate samo jednu zvezdu. Dok vam prva osobina omogućava kopiranje i pomeranje bilo gde po ekranu, druga vam omogućuje pomeranje likova od jednog dela ekrana na drugi, ne ostavljajući iza sebe trag.

ČUVANJE VAŠEG RADA

Pre nego što pređemo na sledeću glavu u kojoj ćemo razmatrati aluminata DeluxePaint, da vidimo kako da sačuvamo slike (ili "fajlove") koje ste napravili. Počinemo sa tim da sačuvamo ono što ste napravili u prethodnim odeljcima.

Prvo, pomerite ukazivač na traku sa menijima i levo na meni Picture. Pritisnite desno dugme miša da bi ste razdvojili meni, a onda izaberite Save. Bice prikazan upitnik za čuvanje slike:

```

      SAVE PICTURE
      (Suvanje slike)
      SPECIFY DRIVE
      (specificalje drive)

DRAWER          LO-RES (ladica)      (niska rezolucija)
FILE {fajl}
DR0:           DR1:           RAN:

      SAVE          CANCEL
      (Suvanje)      (opoziv)

```

Slika 3.3 Upitnik za čuvanje slike

Zapazite da je upitnik za čuvanje sličan upitniku za učitavanje slike. Njime dajete sve potrebne informacije programu DeluxePaint koja su potrebne da se slika sačuva, tj. upiše na disketu.

Donja polovina upitnika se sastoji od dodatnih informacija koji program treba da zna da li sačuva fajl sa ispravnom kvalifikacijom. Prva od njih je ladica i govori programu u koju ladica da sačuva sliku. Potrebna ladica sa klasifikacijom vaših slika možete držati slične slike zajedno, na sličan način kao što držite slične papire zajedno u fascikli. Npr. izbor može biti dr0: lo-res, što znači da ladica postoji na disku u unutrašnjem drajvu ("dr0:") i da se ladica zove "lo-res". Osim toga ovog boka je jedan označak sa FILE. Ovde unosite ime slike koju ćete da sačuvate.

Ako želite da sačuvate važnu momentalnu kreaciju, sada je prilika da to učinite. Kliknite praznu, formatizovanu disketu u neki drajv. Kliknite na mesto gde je označen drajv koji sadrži vašu disketu. Sada kliknite negde na oznaku FILE, odaberite ime koje ste izabrali za novi fajl i kliknite na Save.

Diskdrajv će se okretati. Kada se ugasi crvena lampica, fajl je sačuvan.

Kada sledeći put budete upisivali vaš fajl (dobro ideja je da upisivanje vršite u toku napredovanja vašeg rada svakih 15 minuta, kako da nestanka struje ili drugi prekidi ne upropaste vaše vaše radu), upitnik za čuvanje koristi iste informacije i vi ne trebate da ukucavate ništa, jer već ako želite nešto da promenite, kao što je ime fajla ako želite da sačuvate novu verziju kao poseban fajl. U tom slučaju vi ćete da kliknete kod tipka FILE, izbrisati staro ime sa tipkom ← ili sa Del i ukucati novo ime. Ili možete jednostavno zadržati staro ime dodajući sufiks kao što su 1,2,3 itd. da bi označili sledeće verzije.

Vi možete označiti i ime ladice na sličan način: kliknite na mesto kod ladice, izbrisati staro ime i ukucajte novo ime. Možete olakšati radu ladice koja je na disku, ali ne možete napredovati nju iz

upitnika za čuvanje. Vidite vaš Aniga User Guide za informacije o stvaranju novih jedinica.

POGLED UNAPRED

Pre nego što pređemo na sledeću glavu, ili pre nego što odete bilo gde po vašoj volji, mi želimo da vam pokažemo nekoliko interesantnih i novih karakteristika programa. O ovim karakteristikama ćete naći više informacija u drugim glavama ovog uputstva. Možda će kratka demonstracija pobuditi vašu ljubopitnost tako da će vas podstaći da pročitate još nešto.

NOĆ I DAN

Ovaj odeljak će vam pokazati nešto od onoga kako da podesite paletu prema vašim potrebama.

Otvorite art disk u nekoj drajvu. Izaberite load iz menija Picture. Kliknite dugme drajva za drajv koji sadrži art disk, npr. d1:. Skrolirajte daleko dok ne dođete do jedinice Tutorial i kliknite fajl koji se zove Scenecape.

Na moment pažljivo razgledajte sliku. Primetite, npr. da je paleta različitá od one koju smo ranije koristili. To je zato što slika dolazi sa svojom sopstvenom paletom, koja potiskuje staru. Vi možete da se vratite na raniju paletu prvoim izborom iz menija. Probajmo to da bi smo videli šta će se desiti.

Otvorite meni Picture i povucite ukazivač do Change Color (Promena boje). Kada to uradite, videćete da će se dano da izabrano opcije pojaviti sekundarni meni. Sa stalno postavljenim dugmetom ukazivač ukazuje udesno i dole u sekundarnom meniju dok ne dođete do opcije Default Palette (Predpodložena paleta) i onda pustite dugme. (Ubuduće u) čemo izbor iz sekundarnog menija opisati na jednostavniji način: Izaberite Change Color>Default Palette iz menija Picture.) Jeste li videli šta se desilo? Nova paleta je zamenjena predpodložnom paletom. Sta je izazvalo da se slika promeni iz dana u noć ako želite da ponovo uvedete originalnu paletu izaberite Change Color>Restore Palette iz menija Picture.

Ovo je samo jedan primer od mnogo načina kojim možete da pravite globalna (i dramatična) promena kako sa jednom slikom.

FIKSIRANJE POKADINE

Ovaj odeljak pokazuje jednu vrlo moćnu osobinu koja vam omogućava bojenje vaše slike bez bojazni da ćete je možete pokvariti zbog neke slučajnosti.

Sa slikom Scenecape na ekranu, izaberite Background (pozadina) > Fix (fiksiranje) iz menija Effect.

Ona što ste sada učinili je izuzetno jednostavno, a istovremeno izuzetno snažno. Vi ste fiksirali sliku za osnovu tako da ne može da se odati. Pokušajte.

Kliknite na CLR i vidite šta se dešava. Tačno tako - ništa. Slika je fiksirana, što znači da vi možete da slikate preko nje koliko želite. Izaberite debljinu četkice i šarajte po slici. Upotrebite sprej ako želite. Onda šarajte upotrebivši desno dugme miša i vidite šta se dešava. Kada ste fiksirali pozadinu, slikanje sa desnim dugmetom miša je stvarno brisanje! Napomenimo da možete da slikate po slici i onda da fiksirate pozadinu ponovo da bi ste fiksirali novu verziju. Vi možete izbrisati sve što ste naslikali posle poslednjeg fiksiranja sa jenim klikom miša. A možete i "defiksirati" osnovu isto tako lako kao što ste je fiksirali: samo izaberite BackgroundFree (sloboditi) iz menija Effect. To ponovo vraća sve u normalno stanje, tako da klik na CLR briše celu sliku.

Ovu osobinu ćemo bliže upoznati u sledećoj glavi kada se upoznajemo sa podeškama četkica i načinom na koji one utiču na pozadinu. U međuvremenu slobodno eksperimentišite sa ovom osobinom.

ANIMIRANO SLIKANJE

Možda vam da ste vi možda tek počeli da slikate sa kompjuterom. Ali mi ćemo ići jedan korak dalje da bi smo vam pokazali onomoguću na kompjuteru. Sada ćemo vam pokazati specijalni način slikanja sa vektorskim frezovima (kadrovima). Pratite pažljivo uputstvo pa ćete videti neke divne rezultate.

Izaberite AnimBrush>Load iz menija Anim. Otvorite animation1.dat i jedan drag i potisnite dugme za drag za taj drag. Kliknite na ime fajla Anim (pisa) i kliknite na Load.

Kada se upitnik zatvori imaćete animacionu boxicu sa pticom vezanu za kursor. Animacione četkice je specijalna po tome što je napunjena od mnogo celiju- "cells"-ova (skraćeno za celulas) koje se menjaju dok slikate.

Kliknite na boxicu još jednom. Zapanite da vaša četkica sada izgleda različito. Svakog puta kada kliknete na dugme četkice se pomera u novu celiju.

Kliknite na četkicu još jednom i onda crtajte slobodnom rukom preko ekrana da bi ste videli sve čitave animacione četkice.

ANIMATIONI FREZNOVI

Napomena što slikali sa animacionom četkicom po ekranu. A sada da vidimo šta se dešava ako slikate jednu celiju četkice na svaki od nekoliko ekrana. To je jedan od načina stvaranja animacije sa BelusePaint III.

Izaberite svetlo plavo za boju pozadine i označite ekran. Izaberite Choona Frame (Izbor okvira) Set 1 iz menija Anim. (Pojavljuje se upitnik za Set Frame Count.) Izaberite 20 u polju Count. (To radite tako što kliknete na donji kraj polja, izbacite postojeći broj i kliknete novi broj.) Kliknite na OK. Vi imate 20 animacionih frejmova (kadrova) u kojima možete da slikate. Zupazite broj 1/20 na levo strani trake sa naslovom. Ovo vam govori da ste u frejmu 1 od 20 frejmova. Bez dalje price, hajde da slikamo!

ANIMIRANO SLIKANJE

Animirano slikanje je jednostavno proces slikanja kada se u isto vreme animacioni frejmovi menjaju. U mnogim pogledima je to kao obično slikanje, jerista program DeluxePaint menja frejmove umesto vga.

Izaberite svetlu prvu liniju. Držite pritisnuto levu tipku Aniga, kliknite dugme i iscrtajte liniju od leve margine preko ekrana.

Kada napustate vašu liniju, videćete da DeluxePaint boji vašom bojom svaki od svih 20 animacionih frejmova.

Kada DeluxePaint završi slikanje, pritisnite tipku 5 na vrhu tastature. Videćete da ptica leti. Pritisnite tipku 4 ako želite da vidite vašu animaciju kopiranim. Pritisnite razmaknicu da bi ste znatno ubrzali animaciju.

U OVOJ GLAVI VI:

- Slikate su mišem koristeći nekoliko alata za slikanje.
- Stvarate četkice za svoje potrebe.
- Učite kako da sačuvate ovaj rad.
- Zavirujete u to kako se menjaju palete, fiksira pozadina, kako rada animacione četkice i kako se animaciona slika.

Sad možda želite da se malo odmorite, ali kada se ponovo zaselite programom pažljivo pročitate sledeću glavu gde ćete naučiti kako da modifikirate alate i kako da koristite mnoge moćne karakteristike programa DeluxePaint.

GLAVA ČETIRI: ELEMENTI

Ova glava ispituje osnovne "elemente" koji čine DeluxePaint. Ako imate neko iskustvo sa kompjuterskom grafikom, vi možete želite da naučite kako DeluxePaint rukuje karakteristikama koje ste sreli u drugim programima. Kao i kod nekog drugog dela ovog uputstva, budite slobodni pa citajte samo one delove koji vas interesuju u ovom momentu.

Mi smo elemente klasifikovali na sledeći način:

Četkice po naredbi ispituje mogućnosti programa DeluxePaint da pravi četkice po volji korisnika. Ovaj deo objašnjava kako tehnički modifikovati četkice.

Koran se bavi sa onim tehnikama koje uticu na doo ekran, kao sto su promene stranica, povecavanje i zumiranje, postavljanje mreza, simetrija i razlozanje ekrana.

Palata ubjeđujevaju menjanja boja i mogućnost cikliranja boja.

Alati se bave naprednijim tehnikama korišćenja alata i pokazuju se kako da se modifikuju neki od standardnih alata tako da dobijete pravi alat za vaš posao.

Načini (modovi) slikanja se bave sa različitim načinima pomoću kojih možete aplicirati boje na stranici ili uticati na boju koje je već na njemu.

Ihaci pokazuje kako da izaberete fontove, kako da unesete tekst i kako da ga pomerate po stranici.

Ekvivalenti tastature je kratki pregled ekvivalentne tastature i sadrži opšte kako možete da ih koristite kada ne radi ništa.

ŠTA VAM JE POTREBNO

Da bi uređili primenre u ovom odeljku, biće vam potrebne vaše kopije diska programa DeluxePaint i art diska. Ako želite da sačuvate vaš rad treba vam fizički izdvojeni disk sa dosta slobodnog prostora za čuvanje velikih fajlova.

Da bi počeli ovaj deo, startujte DeluxePaint i koristite predpodrešen format ekrana. Ako već imate program u radu, preporučujemo da ga ponovo startujete tako da su alati i oprije u predpodrešenom stanju.

1. ČETKICE PO ILICI

Kao što smo videli u Tavi sa vodičom u Glavi CRT, odobio da "sve može biti četkica" omogućava vam izbor lika sa ekrana i njegovo definisanje kao četkice. Na taj način vi možete da na rezervnoj stranici čuvate likove i prenesete ih na glavnu stranicu uzimajući ih za četkicu. Pored toga, možete učitati i sačuvati četkice kao da su slike.

STVARANJE PRAVOUGAONE ČETKICE

Da bi napravili četkicu od lika na ekranu:

- Kliknite na ikonu četkica na levim dugmetom miša. (Ikona postaje osvetljena ali ne menja oblik.)
- Držite pritisnuto dugme miša i povucite veliku ukrštenicu da se napravi pravougaonik oko lika koji želite da uzmete. Kada otpustite dugme miša tačna kopija lika je spojena sa vašom strelicom-kursor.
- Sada možete da kliknete na vašom novom četkicom ili je koristite da bi ste napravili ispunjene ili neispunjene oblike, kao što bi ste to uradili sa bilo kojom ugrađenom četkicom.

Vi možete da povučete ukoraktenu Bliću. Zetkice oko lika na ekranu upotreba ili levog ili desnog dugmeta miša. Kao što smo već videli, pri upotrebi levog dugmeta, DeluxePaint pravi duplikat lika i speja ga za kursor-strelicu, oskavljajući originalni lik na mestu na stranici. Takođe smo videli da ako koristimo desno dugme miša da bi opkolili lik, sam lik postaje zetkica, kao da je original lik podignut sa stranice. Ova tehnika pruža idealni metod za uklanjanje objekata i njihovo pomeranje na stranici kao što ste eksperimentisali sa različitim nivoima.

Posebno, kombinacija izbora Zetkice sa desnim dugmetom miša i fiksiranja pozadine (o čemu smo ukratko govorili u Turi sa vodicom) omogućuje vam uklanjanje bilo kojeg kompleksnog oblika sa fiksirane pozadine (pod uslovom da je oblik primenjen posle fiksiranja pozadine), bez uklanjanja bilo kakve pozadine. DeluxePaint čuva u memoriji sve vaše delove fiksirane pozadine koji su pokrivani sa oblicima koji nisu fiksirani, što znači da možete pomeriti oblike na stranici i otkriti prethodnu skrivenu pozadinu.

FIKSIRANJE ZETKICA NEPRAVILNOG OBLIKA

Ko što smo ranije videli, klik na plavku Istor Zetkice jednom sa levim dugmetom omogućuje vam da iskoriste pravougaonik oko bilo kojeg lika na stranici. Drugi klik vam omogućuje opkoljavanje lika i tako možete da uzimate "skupni" lik sa osnova. Da bi ste ovo izveli :

-Kliknite na Istor Zetkice dva puta. (Ikonu postaje osvetljena i manja se u višougoni oblik da bi vam se ukazalo da imate izbor Zetkice sa poligonom.)

-Kliknite oko oblika koji želite da definišete kao da opkoljete poligon oko njega sa plavku sa višougoni (videti "Kutija sa alatom" u Glavi tri.) Kada završite poligon, kompleksni oblik postaje vaša nova Zetkica.

Napomenimo da kopiranje levog dugme-desno dugme i ovde važi: opkoljavanje oblika sa levim dugmetom otvara duplikat oblika, dok opkoljavanje sa desnom dugmetom podiže lik sa osnove. Takođe napomenimo da ova funkcija opkoljavanja radi kao alatka poligon i u odnosu na još jedan aspekt: pritisak na razmaktenu završava poligon umesto vas, tako da se morate da trudite početni piksel da bi zatvorili poligon.

PROVIDNA BOJA

Kad uzmete prilagodenu Zetkicu (bilo sa desnim ili sa levim dugmetom) neki delovi Zetkice mogu biti providni. Postoje dva pravila koja određuju koja se boja biti providna:

Ako je AutoTransp isključen (predpodetano stanje) ili ako je bilo koji ugao Zetkice različit boje od drugih, tekstu boja pozadine je providna.

Ako se AutoTransp u meniju Pretra uključiti i svaki ugao vaše Crtkice je iste boje, ta boja je providna.

Da vidimo kako ova pravila važe u praksi na par primera.

Kliknite na boju 1 (crna) sa desnim dugmetom miša da bi ona bila boja pozadine, kliknite na CTR da bi izbrisali ekran i onda Sarajko po ekranu sa bilikojom bojom i sa alatom za crtanje nepokidane linije slobodnom rukom.

BOJA POZADINE JE PROVIDNA

Sada kada crta ekran sa nekoliko boja naslagrah na njemu, a boja 1 (crna) je vaša boja pozadine.

Kliknite na ikonu Birača Crtkice, pomerite ukrštanice na oblast za klikanje i izaberite pravougaonu oblast koja sadrži nešto crne boje.

Kad otpustite dugme miša, naredna Crtkica u kojoj su crne oblasti providne, zato što je crna boja bila boja osnove (što se vidi na indikatoru boje) kada ste izabrali Crtkicu. Pomerajte Crtkicu naokolo da bi ste ovo potvrdili: crtež se vidi kroz oblasti koja su ranije bila crna. Bilokoji deo Crtkice koji je sadržao boju osnove kada je Crtkica prvi put napravljena ostaje providan, čak i kada promenite boju osnove. Ali ako želite da promenite providnu boju, to možete učiniti i na čemu vam to uskoro pokazati.

BOJA CRNA JE PROVIDNA

Sada da vidimo šta se dešava kada izaberete oblast sa istom bojom u svim uglovima.

Pozovite meni Pretra i izaberite AutoTransp opciju. (Pozovite meni ponovo da bi potvrdili da AutoTransp sada ima zvezdicu (*) pored sebe. To znači da je uključena.)

Kliknite dva puta na Birač Crtkice da bi ste dobili selektor poligona. Izaberite oblast napravljenog oblika.

Tržite da uvek kliknete na istu boju, ali ne na crnu (pošto je crna boja pozadine).

Kada otpustite dugme miša Crtkica u kojoj je boja na kojoj ste kliknuli providna zato što je AutoTransp uključena, a uglovi vaše Crtkice imaju istu boju.

U ovim primerima smo koristili višougani birač Crtkice, ali AutoTransp opcija je posebno korisna za crtanje bilo kojeg oblika sa čvrsto osnove bez potrebe da menjate tekstu boju osnove.

PROVIDNE BOJE

Vi možete promeniti boju u vašoj četkici koja je providna izborom nove boje osnove, a onda birajte Change Color>Change Transparency iz menija Brush. Isprobajte jednu ili dva primer.

Kliknite birat četkice i izaberite pravougaonu oblast koja sadrži tekstu koju pozadine tako da vaša četkica ima nešto providne oblasti. Izaberite novu boju osnove tako što ćete kliknuti na paletu na desnoj dugmatom stran.

Primetite da prosta promena tekuce boje pozadine ne menja providna oblasti vaše četkice. To će se postići sledećom komandom.

Izaberite Change Color>Change Transparency iz menija Brush.

Providne oblasti vaše četkice se menjaju od oblasti originalne boje osnove u oblasti tekuce boje osnove. Ovo možete izvoditi koliko god puta želite da promenite providne oblasti.

ČETKICA JE MALA SLIKA

Vi možete tretirati četkicu kao jednu sliku. Četkice imaju čak i njihov meni (meni Brush, drugi sa leve), iz koga vi možete da load ili save četkice kao što možete sa slikama. Kada učitate (load) sačuvanu (save) četkicu, ona dolazi snabdevena sa njenom paletom, onom koja je bila na snazi kada je četkica prvi put sačuvana. Ako tekuda slika koristiti paletu različitu od nove učitane četkice, vi možete da promenite tekucu paletu u paletu četkice izlazeći Change Color>Use Brush Palette iz menija Picture. Na druge strane, ako želite da koristite novoučitane četkicu sa tekucim paletom, izaberite Change Color>Brush iz menija Brush. Druge opciju iz menija Brush omogućuje vam da menjate vidljivu, oblik i boju četkice na različite načine. Vidite Tutor dva za meriju vešbi korišćenja opcija iz menija Brush.

Vas disk DeluxePaint sadrži izvestan broj sačuvanih četkica, pored onih koje su korišćene u tutoru. Učitajte jednu samo da bi ste videli kako se to radi:

Izaberite Load iz menija Brush. Ubacite art disketu u neki drajv i kliknite na dugme sa drajv u uputniku. Kliknite na fajl sa imenom Bobsted i kliknite Load.

Četkica Bobsted je prikazućena za vas kursor, ali njene boje nisu ispravne. Izaberite Change Color>Use brush palette iz menija Picture. Sad slikajte sa četkicom.

Da li vidite nešto sa četkicom koje Bobsted? Budite slobodni i eksperimentišite sa nekim od sačuvanih četkica. Izaberite Use Brush Palette uvek kada učitate četkicu da bi ste osigurali da je vidite onakvu kakva je bila kada je sačuvana. Vi takođe možete da pokušate sa onom koja se zove "Fireworks" ("Explosion"), ali kada izaberite

MultiCycle iz menija Profs i Circle iz menija Mode, a onda pritisnite tipku Tab pre nego što počnete da slikate sa njom. "Fireworks" dolazi kompletno sa informacijama za cikliziranje boja i spektakularni je primer snage ove osobine. Vidite Tutor: jedan za više informacija o cikliziranju boja.

DODATNE KARAKTERISTIKE

Sada sledi neke dodatne karakteristike koje se odnose na prilagođene četkice:

RUČICA (HANDLE)

Ova karakteristika koju ne može dobiti iz menija Brush, omogućava vam da specificirate da li će vaš kursor biti na centru vaše četkice ili u jednom od njenih uglova. Predpodloženo stanje je da se kursor nalazi u centru prilagođene četkice. Kada izaberete Corner (ugao) iz submenija Handle, ručica četkice se preselja u donji ugao četkice kod vaše desne ruke. Svaki uzastopni izbor opcije Corner pomera ručicu u drugi ugao četkice.

Kada ste izabrali ugao, ručica četkice se spaja sa završni ugao kada zatvorite četkicu. Na primer, ako uzmete vašu četkicu povlačenjem nadole sa leva nadesno, ručica četkice će biti spojena sa donji desni ugao.

Karakteristika "ručica" postaje važna kad uđete u mod perspektiva (>idite niza) jer možete rotirati četkicu oko njene ručice, bez obzira da li je ručica u sredini ili nekakom uglu.

PERSPEKTIVA

Perspektiva programa DeluxePaint (u meniju Effect) omogućava vam da rotirate četkicu oko jedne od tri ose tridimenzionalnog prostora. Perspektiva je veliki predmet za raspravljajući, pa smo napravili posebnu glavu o njoj. Ako ste zainteresovani za 3D slikanje ili za 3D animaciju, obavezno pročitajte Glavu pet: korišćenje perspektive.

FAST FB

Kada izaberete Fast FB (brzi FB-odgovor) u meniju Profs, linije, ispunjeni oblici i neispunjeni oblici se crtaju sa linijom od jednog piksela, umesto sa prilagođenom četkicom dok ne završite crtanje, kada se vaš oblik prebaci na prilagođenu četkicu. Pokušajte slikati neispunjene pravougaonik na ova načina da bi ste videli kako Fast FB radi.

2. EKRAN

Neke od karakteristika programa DeluxePaint deluju na celi ekran, dok druge kao što su alati i četkice deluju na ekran selektivno. U ovom odeljku razmatraju se karakteristike koje deluju na celi ekran.

SAGRIVANJE ALATNI I TRAKA ZA MENIJE

DeluxePaint vam omogućuje da sakrijete ili sakrijete ekran, čak i ispod kutije za alate i trake za menije.

Da bi ste sakrijali ove dva utvori sa ekranu, pritisnite tipku F10. Ovo odstranjuje dva stvari sa ekrana ako su prisutne. Pritisnite ponovo F10 da bi se one opet pojavile. Da bi sakrili samo traku za menije (ili je ponovo pozvali), pritisnite F9. Zapravo da vi možete pristupiti traci za menije iako je nevidljiva. Pomerite kursor na vrh ekrana (izuzev za gornji levi ugao) i pritisnite desno dugme miša da bi se pokazali traka za menije. Sada možete da izaberete bilo koji meni na nevidljivoj traci.

Vi takođe možete da pridete alatima lako je kutija sa alatima sakrivena i to pomoću ekvivalenta tastaturu. Vidite vašu Referentnu kartu sa listom komandi sa tastaturu.

UVEĆAVANJE I ZUMIRANJE

Vi možete povećavati makoji deo vašeg rada i videti ga uporedo sa lišom stvarnog veličine. Da bi ste uvećali deo vašeg rada:

Kliknite na ikonu Magnify (uvećanje) (onu koja liči na uveličavajuće staklo iznad ikone Undo). Kada pomerite kursor na stranacu, on postaje pravougaoni oblik. Pomerite ga na deo lika koji želite da uvećate i kliknite na levo dugme.

Deo lika obuhvaćen pravougaonikom sada se pojavljuje uvećan na desnom delu ekrana. Sada možete raditi šta želite na bilo kojoj strani ekrana koristećim nekomog alata iz kutije sa alatima. Vaš lik možete skrolovati mačulu upotrebu četiri tipke za strelicama: ovim se pomeri lik ispod "uvećavajućeg stakla". Pored toga, kada postavite vaš kursor bilo gde na neuvećani deo ekrana i kada onda pritisnete tipku M, vi možete da uvećate taj deo ekrana.

Pošto ste jednom povećali deo vaše slike, vi možete da povećate ili da smanjite uvećanje kada kliknete na sliku Zoom.

Kliknite na Zoom alatu sa levim dugmetom da bi ste povećali uvećanje, a sa desnim dugmetom da bi smanjili uvećanje.

Alatka Zoom i Magnify vam omogućavaju da vršite precizan rad na vašim slikama povećavajući svakog piksela do 100 puta u odnosu na njegovu originalnu veličinu.

Da bi ste izašli iz moda za povećavanje, kliknite na ikonu Magnify još jednom.

mreže

Mreže vam omogućavaju da aplikirate boju na stranice u skladu sa nevidljivom mrežom i ograničava vaše slikarske alate na tačke mreže. Da bi ste ostali na mreži:

Kliknite na ikonu Grid sa levim dugmetom miša. Kliknite na Dotted Freehand alatku, Sada klikajte po ekranu.

Sa izabranim opcijama Grid i Dotted Freehand alatom vi možete bojiti samo tačke mreže, što čini lakim ispunjavanje ekrana sa likom polka-tačkica (kasnije ćemo videti metode sa dizajniranjem likova).

Vi takođe kontrolisete rastojanje između tačaka.

Kliknite na Grid ikonu sa desnim dugmetom miša da bi ste dobili upitnik za mrežu. Vi možete da navesite rastojanje kako u X, tako i u Y smeru ukucavanjem stvarnog rastojanja u kalibracione boksovitne. (Prilbiti da je rastojanje kalibrirano u pikselima). Kliknite na boks za X-rastojanje. Ispitajte postojeću vrednost i ukucajte novu vrednost pokušajte 20. Ucinite isto i sa Y- rastojanjem. Kliknite na OK.

Sada pokušajte da bojite na novoj mreži sa alatom Dotted Freehand da bi ste videli kako se mreža manja.

GRIDING (mrežica)	
X-SPACING	8 (X-rastojanje)
Y-SPACING	8 (Y-rastojanje)
ADJUST (podesiti)	
CANCEL (povlači)	OK

Slika 4.1 Upitnik za mrežicu

Vi takođe možete da rekalibrirate mrežicu upotrebom vizuelnog metoda (nasuprot gorenjeg metoda upisivanja teksta):

Klikajte na alatu Grid sa desnim dugmetom da bi ste dobili upitnik. Kliknite na ADJUST u upitniku. (Vi se vraćate na stranice sa kursorom koji liči na matricu. Ova matrica predstavlja tekstu vrednost mrežice u grafickom obliku). Da bi ste promenili vrednosti, prilbiti i držite pritisnuto levo dugme miša, pomerajte miša dok ne dobijete matricu željene veličine i oblika, a onda otpustite dugme.

Ako ste u modu perspektive i kliknete na ikonu za mrežicu sa tačnim dugmetom ugledaćete upitnik za perspektivu. On vam omogućava da podesite mrežu za trodimenzionalni prostor, a također vam omogućava izbor drugih opcija za perspektivu. (Vidite Glavu pet: Upotreba perspektive ili Opie u Referencama Perspektive>Settings meniju Effect.)

SIMetriJA

Alatka Symmetry omogućuje vam da simetrično bojite po celoj strani u isto vreme. Da li ste bojali simetrično?

Prilikom alatke Symmetry sa levim dugmetom miša. Bojite šta god hoćete upotrebom alatke Bottled trehandi.

Kada isaberete alatku simetrija, vana Betkica je ispravljena od više ogledalnih likova same sebe. Sa pomeranjem Betkice naokolo svi ogledalni likovi se takođe pomeraju praveći efekat koji liči na kaleidoskop. Kada slikate u modu za simetriju vi postavljate razvratna broj identičnih ogledalnih likova oko fiksirane oblasti. U svim slučajevima, izuzev crtanja kontinuirane i isprekidane linije slobodnom rukom, ogledalni likovi se crtaju pošto otpustite dugme miša. Sa pomeranjem alatkom svi likovi se crtaju u isto vreme.

Vi možete promeniti parametre za tip simetrije koju koristite kada kliknete na alatku za simetriju sa desnim dugmetom miša. Tada će se pojaviti upitnik za simetriju. U Referencama odeljku ovog uputstva ćete naći Kartki opie svih opcija upitnika za simetriju. Za sada, ako se osećate avanturistički, pokušajte da promenite parametre i bojenje sa različitim oblicima.

SYMETRY

(simetrija)

POINT (tačka)	FILE (plošica)
CIRCLE (okrug)	MIRROR (ogledalo)
ORDER: (red)	6
	PLACE (mesto)
CANCEL (opoziv)	OK

slika 4.2 Upitnik za simetriju

Zato što vam Tile omogućava da kreirate neo lik otvaranjem samo jednog njenog elementa, ta opcija je idealna za dizajnere tekstila. Zajedno sa opcijom Pattern Fill (ispuna sa likom) (koja se diskutuje niže), Tile može da učini život dizajnera tekstila znatno lakšim.

STRANICE

DeluxePaint vam daje dve odvojene i relativno nezavisne stranice za rad. Vi možete da koristite jednu od njih za kreiranje likova pozadine, a druga za kreiranje likova prednjeg plana. Onda možete premeštati delove sa jedne stranice na drugu ili u okviru jedne stranice dok ne dobijete pravu kompoziciju. Kao što ćemo ubrzo videti, dve stranice nisu potpuno nezavisne. Na primer, one dele jednu paletu boja kao da su jedna slika.

PRIMENA STRANICA

Kada prvi put otvorite novi fajl ili učitajte sliku sa diska, DeluxePaint otvara jednu od stranica.

Da bi išli sa jedne stranice na drugu izaberite Spare&Swap iz menija Picture ili pritisnete tasteru J.

Kada to učinite zapazićete da vaša paleta koju ste koristili na prevoj stranici prati i drugu stranicu. To znači da ako modifikujete paletu za jednu stranicu i onda se prebacite na drugu, završićete sa modifikovanjem palete druge stranice. Napomenimo, međutim, da iako dve stranice dele istu paletu, vi možete imati različite boje pozadine na svakoj stranici. Zato što je boja pozadine providna, bilo koji deo šetkica koji sadrži boju pozadine će ostati transparentan čak iako pređete na rezervnu stranicu sa drugačijom bojom pozadine.

Pored toga, zato što kubijsa se alat nije u stvari deo stranice (nego je stvarno "iznad" nje), bilo koji alat koji ste izabrali pre nego što menjate stranicu biće i dalje izabran i posle promene stranice. Tako vi možete zadržati iste parametre za alat što vam daje kontinuiranost u radu. Napomenimo da ovaj kontinuitet ne važi za fiksiranje pozadine i komanda Tablona koje se ne prenose sa jedne stranice na drugu. Vidite sledeći odeljak za informacije o fiksiranju pozadine i Tastera u sledećoj glavi za vežbe sa fiksiranjem pozadine i sublonom.

VELIČINA STRANICE

DeluxePaint vam omogućava rad na stranici čija se veličina kreće od 320 x 200 (najmanje x visina) piksela do 1024 x 1024, u zavisnosti od memorije koju je na raspoložanju. Pored tri predpodložene veličine stranice (Standard, Full Page i Overscan) DeluxePaint vam omogućuje da specificirate bilo koju veličinu i širinu preko upitnika za podešavanje veličine stranice. Da bi se prikazao ovaj upitnik izaberite Page Size (veličina stranice) iz menija Picture.

Ako radite na stranici koja je veća od ekrana vi možete videti celu stranicu u bilo koje vreme izbornom Show Page (pokaži stranicu) komanda iz menija Picture. Vi se možete vratiti na vašu tekuću stranicu kada kliknete bilo koje dugme miša.

SKROLovanje STRANICE

Ako radite na stranici koja je veća od ekrana, vi ćete poželeti da je skrolujete. Ovo možete uraditi pomoću tipki sa strelicama (kursor), ali postoji i bolji način: postavite vaš kursor na površinu koju želite da pomerite u centar ekrana i pritisnite taster **u**. Ako stranica može da se skroluje tako daleko, oblast pod vašim kursorom će biti u centru ekrana. Ako stranica nije dovoljno velika da se centriru oblast, ona će se pomeriti koliko može. Probajte ovo.

REZOLUCIJE EKRANA

DeluxePaint vam pruža ukupno četir različite rezolucije ekrana, sa mogućnošću da se probavite iz jedne u drugu čak i u toku vršenja pojedinačnih radnji. Međutim, budite svesni da promena formata ekrana usred nekog posla može dovesti do gubitka nekih informacija (kao što je vaša tekuća četkica, rezervna stranica, poslednji upitnik koji je korišćen itd.), tako da je važno da sačuvate vaš rad pre promene formata ekrana. Treba da razvijete naviku da sačuvate vaš rad svakih 15-20 minuta u svakom slučaju, ali postaje naročito važno da ovo radite ako budete da menjate format.

Kao što je ranije napomenuto, vama se pruža mogućnost da izaberete format ekrana svakog puta kada startujete program DeluxePaint preko upitnika Choose Screen Format (izbor formata ekrana). Pored toga možete prikazati ovaj upitnik bilo kada izbornom Screen Format (Format ekrana) iz menija Picture. Svaki format ekrana ima svoja ograničenja i zahteva za memorijom.

```

-----
                                CHOOSE SCREEN FORMAT
                                (izbor formata ekrana)

FORMAT:                          NUMBER OF COLORS:
(format)                         (broj boja)
LO-RES                          2      16      (niska rez.)
MED-RES                         4      32      (srednja rez.)
INTERLACE                       8      64      (ispripleteno)
HI-RES                          8      64      (visoka rez.)
OVERSCAN :
:
PAGE SIZE:      SCREEN          KEEP SAME

CANCEL          OK
-----

```

Slika 4.3 Upitnik za format ekrana

3. PALETTE

Ovaj odeljak vas upoznaće sa osnovnom paletom boja. Vi možete da naučite o upitniku za paletu boja (Color Palette requester) izučavanjem tutora u sledećoj glavi ili pitanjem odgovarajućih delova odeljka Reference (vidite Change Color - Promena boja u meniju Picture).

UPITNIK ZA PALETU BOJA

Ovaj upitnik vam omogućuje da pravite vaš set od 32 boje iz skupa od 4096. DeluxePaint vam dozvoljava da naštate boje koristeći RGB (Red, Green, Blue - crveno, zeleno, plavo) ili HSV (Hue, Saturation, Value - nijansa, zasićenost, vrednost) sistem boja.

Na bl sa prikazom upitnik za paletu boja ili iskoristite Change Color>Palette iz menija Picture ili kliknite na indikator boja sa desnim dugmetom miša.

```

-----
                                COLOR PALETTE
                                R G B H S V
                                | | | | | |
                                15
                                12
                                9
                                6
                                3
                                0
                                SPREAD EX COPY
                                RANGE: 1 2 3 4 5 6
                                SPREAD
                                CANCEL      UNDO      OK
-----

```

Slika 4.4. Upitnik za paletu boja

Vi možete modifikovati boju izabrane boje na bilo koj o' setu promenljivih (R, G, B, H, S, V) povlačenjem odgovarajućeg klizuća nagore ili nadole u njegovoj oblasti. Kad ovo budete radili zapazite da su dva seta promenljivih povezana - tj. kad pomerate RGB klizalice, pomeraju se i HSV klizalice.

MEKANIŠKANJE BOJA U PALETI

Izbori EX (skraćenica od exchange-izmena) i COPY omogućuju vam da razmenite ili kopirate boje iz jednog dela palete u drugi.

Na bi ste promenili položaj dve boje: Kliknite na boju, kliknite na EX i onda kliknite na drugu boju. (Dve boje će promeniti mesta u paleti.) Na bi ste kopirali neku boju preko druge: Kliknite na boju, kliknite na COPY i onda kliknite na drugu boju. (Prva boja će se kopirati na drugu boju.)

Dva dve funkcije vam omogućavaju da lakše pravite raspon boja koji vam je potreban za vaš rad.

KREIRANJE RASPONA

Opilnik palete boja vam omogućava da pravite raspon boja da bi ste dobili delikatno nijanse iste boje ili jednako pomešane gradacije neke boje.

Da bi ste kreirali raspon boja, kliknite na prvu boju vašeg raspona, kliknite na SPREAD i onda kliknite na poslednju boju u rasponu.

DeluxePaint vidi koju je prva i poslednja boja u rasponu i broj stupnjeva između njih, a onda izračunava seriju nijansi između dve boje. Nap. ako je veća prva boja plava, a vaša poslednja boja je žuta DeluxePaint izračunava nijanse i boje dajuć vam serije za plavu zelenu, zelenu, žuto-zelenu i žuto. Za razliku od tradicionalnog mešanja boja, ako vaša modifikacije ne odgovaraju vašim željama, uvek možete da kliknete na Undo ili opozovete sve promene kada kliknete na CANCEL.

DEFINISANJE OBLASTI

Opilnik za boje palete funkcija RANGE (oblast) igra važnu ulogu u nekoliko važnih karakteristika programa DeluxePaint, posebno sa cilicanje boja i ispunjavanje gradijentom i neke modove bojenja. Cilikiranje boja i ispunjavanje gradijentom se tretiraju opširno u Tutoru u Glavi šest, a informacije o skalovano bojanje ćete naći kasnije u ovoj glavi i u Refiniranju.

Možete definisati da oblast obuhvati boja i označiti brzinu uklaranja i neke cilikati za svaku. Definisanje svake oblasti se vrši na sličan način kao što se kreira opseg boja.

Kliknite na broj u opciji RANGE koji želite da definišete. (Broj postaje svetliji.) Kliknite na prvu boju u oblasti, kliknite na RANGE i onda kliknite na poslednju boju u oblasti.

Vaša oblast je obeležena kragom i leve od boja u oblasti.

PALETA BOJA I PORNATI KRPA

DeluxePaint sadrži skup od 1088 boja od kojih možete koristiti u jednom momentu do 32. Najveći broj boja koji vam stoji na raspoložuju za svaku format je naveden niže. Broj boja koji možete imati u isto vreme zavisi od veličine memorija koju je na raspoložuju; ako je vaša stranica velika ili imate veliku brzinu radu nećete moći da izaberete maksimalni broj boja.

IO-RES	32 (64 ako vaš kompjuter podržava Extra Halfbrite).
MSD-RES	16
INTERLACE	32 (64 ako vaš kompjuter podržava Extra Halfbrite).
HI-RES	16

Vidite Referencu za informacije o različitim formatima ekrana. Takođe vidite Prilog A: rukovanje memorijom za više informacija o korišćenju memorije.

4. ALATI

Alati za slikanje programa DeluxePaint su dostupni preko kutije za alat, pomena sa desne strane ekrana. Kao što smo već videli, vi možete aktivirati bilo koji alat i kada kliknete (brzo pritisnete i otpustite dugme miša) na njegovu ikonu sa levim dugmetom miša. Alat ostaje aktivan (ikonu je osvešćena) dok ne izaberete drugi alat ili u nekim slučajevima završite izbor kliknuvši na ikonu još jednom. Primeri poslednje vrste alata su mreža i sivačija i alat za povećavanje, koji se pozivaju i opozivaju svakog puta kada kliknete sa mišem.

MODIFIKOVANJE ALATA

U većini slučajeva kada se klikne sa desnim dugmetom dolazi do mogućnosti da modifikujete neke osnovne aspekte alata. Slede sumarni pregled efekata nekog pritiska na desno dugme miša na biste u kutiji za alate.

VEŠTAČENJE O VELIČINI. Možete da menjate veličinu bilo koje ugrađene četkice sa veliku kutija za alat.

Da bi ste promenili veličinu: kliknite na četkicu sa desnim dugmetom miša, pomerite kursor na oblast za slikanje, držite pritisnuto bilo koje dugme miša i povucite ga dijagonalno.

Ovo možete raditi na onom sa onom četvrtih četkicu, nego i sa četkicama od tri i pet piksela ispod njih.

SPREJ. Možete podesiti blazinicu spreja kada kliknete na ikonu spreja sa desnim dugmetom miša.

Kliknite na sprej sa desnim dugmetom miša. Pomerite kursor na oblast za crtanje. Držite pritisnuto levo dugme miša i povucite ga dijagonalno da bi ste podesili veličinu kruga koji predstavlja površinu spreja.

ALATI ZA PRAVU LINIJU, KRIVU LINIJU I NEISPUKAVI OBLIK. Kada kliknete na jedan od ovih alata, pojavice se upitnik za razduženje.

SPACING
(rastojanja)

N TOTAL 20
(ukupno N)

EVERY Nth DOT 8
(svaka n-ta tačka)

AIRBRUSH
(sprej)

CONTINUOUS
(kontinuirano)

CANCEL OK

AMIGA BOOKS
11307 BULEV · BEOGRAD

Slika 4.6 Upitnik za rastojanja

Upitnik za rastojanja vam omogućuje da kontrolirate rastojanja između tačaka u vašim linijama. On vam omogućuje da birate da li će linija biti kontinuirana ili isprekidana. Ako želite isprekidanu liniju, možete definisati liniju pomoću ukupnog broja tačaka (N TOTAL) ili pomoću broja piksela između tačaka (EVERY Nth dot). Takođe možete izabrati sprej da bi ga koristili sa bilo kojim alatom koji koristi upitnik za rastojanja. Ovo je naročito korisno za glatke krive izradene od spreja.

ALAT ZA ISPUKAVANJE I ALAT ZA CRTEŽ. Kada kliknete sa desnim dugmetom miša na ove alate pojavljuje se upitnik za tip ispune (Fill type requester). Ovaj upitnik vam omogućuje izbor jednog od nekoliko tipova ispune za ispunjavanje vaših oblika. Mnoge osobine ovog upitnika se obrađuju u Deluxima jedan i dva i referentna odjeljku.

PERAG CRTEŽ. Kada kliknete na ovaj birac sa desnim dugmetom miša doći će do obnavljanja poslednje podešene četkice. Tako, ako ste napravili vašu četkicu i onda napravili neke modifikacije, kliknite na birac četkice sa desnim dugmetom miša da bi ste ponovo dobili prethodnu četkicu. Ova mogućnost je takođe korisna ako kreirate vašu četkicu i onda izmislite ugrađenu četkicu. Klik na birac četkice vraća vam vašu ugrađenu četkicu.

ALAT ZA TEKST. Kada kliknete na alatku tekst sa desnim dugmetom miša, na ekranu će se pojaviti upitnik za izbor fontova (vrste znakova). Ovaj upitnik koristite za izbor fontova i stilova za korišćenje alatke tekst. Videti "Tekst" u ovoj glavi kasnije za objašnjenje kako se koristi alatka tekst i upitnik Choose Font (izbor fonta).

ALATKE ZA BRZU I SIMETRIJU. Dugme dugme villira na novim ikonama mogućnost modifikovanja aspekta srazine i simetrije. Vidite sreću i simetriju u ovoj glavi za optu ovih osobina.

5. MODovi SLIKANJA

Općija u meniju Mode kontroliraju način na koji se boja nanosi na sliku posredno četkica. U ovom odeljku ćemo razmotriti nekoliko modova. Informacije o modovima nađite te u odeljku Reference.

Da bi ste videli neke od ovih modova potreban vam je boja na ekranu, pa zato učitajte neku sliku.

Učitajte sliku Venus za art diaka.

Izaberite najveću okruglu uglađenu četkicu, ortanje ispraktičane linije elipsoidne rukom i boju 0 (crno). Izaberite Smeat (razmazati) iz menija Mode, pomerite četkicu na ustu Venere, držite pritisnuto levo dugme miša i povlačite napred-nazad preko nate.

Primetićete da umesto da četkica boji crnom bojom, ona će razmazivati boju koja već postoji na ekranu. Smeat međa postojeće piksela, a ne menja njihovu boju.

Izaberite Smooth (izgladiti) iz menija Mode, držite pritisnuto levo dugme miša i pravucite vašu četkicu jednom po ivici Venerine brade.

Ponovo, četkica koristi boje, a ne boji crnom bojom. Smooth smanjuje kontrast između susjednih oblasti bojenjem međonijansama duž ivice oblasti. Smooth gleda u aktuelnu paletu i nalazi boje koje su najbliže onoj ispod četkice. Ako paleta sadrži širok izbor boja koje su bliske onoj ispod četkice, postojeće više boja se izbir. U našem slučaju postoji mnogo boja između tamne braon linije brade i svetog lica Venere, tako da će DeluxePaint uraditi dobar posao u izgladivanju ivica.

Neke od modova slikanja manjaju način na koji se koriste boje na vašoj četkici. Posebno Matte i Color određuju da li će napravljena četkica bojiti sa bojama na četkici ili sa tekućom bojom prethodnog plana. Da vidimo kako ova radi.

Izaberite Load iz menija Brush i učitajte četkicu koja se zove MultiCycle Me na vašem art diaku. Izaberite Change Color>Use Brush Palette iz menija Picture.

Zapamtite da se vaš mod slikanja automatski premenio u Matte kada ste učitali četkicu. Matte koji se bojom na vašoj četkici.

Pomerite četkicu pravo dole na stranici da vidite široku traku plavog i crvenog.

Sada Izaberite Color iz menija Mode i povucite Palicu nadole punovo. Ovog puta je vaša traka jedne boje, zato što Color koristi takuđu boju prediojg plana.

Izaberite Cycle iz menija Mode i povucite Drugu traku.

Sada vaša Cyclic boji traku na skupom boja koje "baže" horizontalno. Zapravo da se boje menjaaju po redu u kome se nalaze u vašoj paleti. Cycle koristi oblasti (RANGE) u upitniku vaše palete boja i ciklira boja kao da se vrši bojenje. Ovo je dobar primer gde oblast utiče na način kako mol bojenja radi.

Na kraju Izaberite MultiCycle iz menija Perfs. Izaberite alisku prava linija i povucite pravu od vrha ka dnu stranice.

MultiCycle naređuje programu da ciklira svaku boju iz vaše palete pojedinačno kao da koristite mod Cycle. Pošto je vaša Cyclic napravljena od mnogo boja utvara se lak od mnogo boja.

MOD EXTRA-HALFBRITE

Mod Halfbrite je nova karakteristika programa DeluxePaint. Ovaj mod bojenja se može dobiti ako koristite 64 boje. Zato promenimo format ekrana.

Izaberite Screen Format iz menija Picture. U upitniku kliknite na 64 boja i kliknite na OK.

Sad vaša paleta treba da sadrži 64 boje. Prve 32 boje su iste boje koje ste imali u formatu Lo-Ras. Druga 32 boje su halfbrite ekvivalenti prvih 32 boje.

PRIMEBA. Ne podržavaju sve Amiga 1000 mod Extra Halfbrite. Ako su druge 32 boje iste kao i prve 32 boje, vi nemate cip Extra Halfbrite. Kontaktirajte vašeg prodavca Amiga za informacije o tome kako možete ugraditi vaš računar ako želite da koristite ovaj mod.

Pogledajte kako Hbrite boji.

Izaberite Load iz menija Picture i učitajte sliku koja se zove Hall of Stone iz fascicla Tutorial u lo-raz fasciclu vašeg arh diska. Kada vas upitnik pita da li želite da promenite format ekrana, kliknite na NO.

Sada izaberite najveću ugrađenu Cyclicu i alut za crtanje zaprekidane linije slobodnom rukom. Izaberite Hbrite iz menija Mode. Skrabajte bilo gde na aluci upotreban levog dugmeta miša.

Zapravo da kada vučite sv levim dugmetom miša u Hbrite modu, sve boje koje pripadaju prvih 32 bojaek vašu liniju menjaaju u njihove Hbrite ekvivalente. Ovo pravi vašu sliku tamnijom. Hbrite je izvrstan način dobijanja senki na vašu sliku.

Sada šarajte po vašoj slici pojava, ali sada se desnim dugmetom miša.

Oblasti na vašoj slici su prim. setom od 32 boje se ne menjaju, ali oblasti koje su obojene sa nekom od 32 šibrite boje postaju svetlije.

U ovom odeljku mi smo demonstrirali jedan nekoliko modova bojenja. Odvojite vreme za pregled opisa načina bojenja u odeljku Reference. Mudro korišćenje modova bojenja može da vam uštedi vreme i pomoćnu da kreirate interesantne efekte.

Pre nego što pređete na sledeći odeljak, izaberite Color iz menija Mode. To je predpodešen mod.

6. TEKST

Editor teksta programa DeluxePaint omogućuje vam da postavite tekst bilo gde na stranici, a biraći Fontica vam omogućuje da ga uzmete i promenite ručno ako ga niste postavili onako kako ste želeli.

Da bi ste uneli tekst na stranicu:

Kliknite na platiu tekst. Pomerite kursor na stranicu i kliknite gde želite da započnete sa unosom teksta. (Ovo postavlja kursor teksta na stranicu.) Sada kucajte na tastaturi.

Jačši će preći u sledeći red kada dostignu kraj reda ili možete pritisnuti RETURN da bi započeli nov red direktno ispod tačke u kojoj ste u početku postavili kursor. Ako je veličina stranice veća od ekrana, ekran će se skrolovati do kraja stranice u toku pisanja. Tekst možete brisati sa tipkom <. Primetimo, međutim, da ako posle unosa teksta vi kliknete na kursor negde na ekranu, ili izaberete alat iz kutije za alat, tekst postaje "hil-meped" i li i ne možete se više kucati tekst. Drugim rečima, tada tekst ne možete izbrisati sa tipkom < .

Boju teksta možete promeniti izborom druge boje prednjeg plana.

Izaberite novu boju prednjeg plana i otkucajte neki tekst.

Boju možete menjati koliko god puta budete. Možete čak koristiti i Listu mod bojenja sa vašim alatom za tekst.

Da bi ste izabrali drugi font, kliknite na platiu tekst sa desnim dugmetom miša. Tako dobijate na ekranu upitnik Choose Font (izbor fonta). Kliknite na font u listi koja skroluje u gornjem desnom uglu upitnika, izaberite font i veličinu tako što ćete kliknuti na strelicu gore i dole pored mesta za veličinu i kliknite na neko od dugmeta za stil (Bold, Italic, Underline - masni, kos, podvučeni znak). Kada želite sve što želite, kliknite na dugme Show i onda kliknite na OK.

CHOOSE FONT

diamond	Size: 12
emerald	Style:
garnet	
opal	
ruby	Bold
sapphire	Italic
topaz	Underline
Show	
Drawer	
CANCEL	OK

Slika 4.7 Upitnik za izbor fonta

Specijalna edicija upitnika za izbor fonta programa DeluxePaint III je sposobnost učitavanja fontova iz direktorijuma fontova na 386/486 disketi. Pored toga, vaš art disk sadrži dva specijalna obojena fonta. Da bi ste koristili ove višebojne fontove potrebno je da izvršite program ColorText (dupli klik na ColorText ikonu (ABC) na disketi programa DeluxePaint) pre nego što uđete u program DeluxePaint III. Ucinite to sadu pre učitavanja fontova sa vaše art diskete. Kada je ColorText aktivan umetajte sledeće:

Pozovite upitnik Choose Font. Ubacite art disketu u neki drajv. Kliknite na polje za odabiranje imena diska, otkucajte art:fonta i pritisnite RETURN. (Ako koristite asistenta na jednom drajvu bićete upućeni da promenite diskete nekoliko puta. Svo sledite upozorenja.)

Za čas će se u upitniku pojaviti lista fontova na vašoj art disketi. Bujda da koristimo jedan od ovih fontova.

Kliknite na fon koji se zove KARACEMITE i kliknite na OK. Poruka pita da li želite da koristite paletu fonta. Kliknite na Yes. Postavite vaš kursor za tekst i otkucajte nešto.

Ako želite da pomerite tekst na ekranu, upotrebite birač četkica da bi ga uzeli i pomerili onakole. Ako dodajete tekst slici, postoje dva trika koji treba da znate. Ako fiksirate pozadinu pre nego što otkucate tekst, moćete da pomerate tekst bez uticaja na sliku. Drugi način da ovo činite je da kliknete na rezervnu stranicu i otkucate vaš tekst i onda ga uzmete kao četkicu i postavite ga na sliku.

7. EKVIVALENTI TASTATURE

Više nego ikada ranije, ekvivalenti tastature su integralni deo programa DeluxePaint. Najvažnija stvar da zapamtite u vezi sa ekvivalentima tastature jeste da možete koristiti većinu od njih dok je dugme miša pritisnuto! Ovo znači da možete istovremeno koristiti višestruke karakteristike.

Prvi primer kada korišćenje ekvivalenta tastature postaje zgodno je slučaj pokušaj da se precizno crta četkica. Evo šta možete uraditi: Kliknite na Birač četkica. Pomerite kursor-ukrštenicu u oblast koju želite da povećate i pritisnite a da se uključi uvećavanje. Počnete eksperimentisanje oblasti koju želite da uzmete i dok je dugme miša pritisnuto, pritisnite ponovo a da bi isključili uvećavanje. Pomerite kursor-ukrštenicu u drugu istu oblast koju želite da izaberete i opet pritisnite a da bi uključili povećavanje radi preciznog izbora. Na kraju otpustite dugme miša i vi imate veliku četkicu.

Ovo je samo primer. Postoji više na svakom koraku. Posebno, kada počnete rad sa animacijom, videćete da vam ekvivalenti tastature omogućavaju mnoge stvari koje bi inače bile nemoguće. Ako ikad budete trebali da koristite opcije menija ili druge komande dok je dugme miša pritisnuto, pokušajte sa ekvivalentima tastature; oni obično rade.

U Delugu 8 na kraju ovog uputstva naći ćete besplatnu listu ekvivalenta tastature. U referencnom delu će ta tabela naći kratki pregled ekvivalenta tastature.

GLAVA PET: KORIŠĆENJE PERSPEKTIVE

Ovaj odeljak objašnjava perspektivu - jednu karakteristiku programa DeluxePaint. Ova osobina vam omogućava da kliknete u tri dimenzije dajući slici pravi osećaj dubine. Perspektiva nije laka stvar za izučavanje, pa vam preporučujemo da dobro savladate materijal u prethodnim glavama pre nego što udete u ovu ovlast. Mi smo se jako trudili da ova objašnjenja budu što direktnija, ali zbog složenosti same perspektive postupci koje navedemo predpostavljaju da razumete druge karakteristike programa.

TRIDIMENZIONALNI KADRAK

Kada koristite perspektivu u DeluxePaint, vi ustvari radite sa kadrom koji predstavlja tri dimenzije od koje su dva na raspolaganju na vašem ekranu. Mnogo će vam pomoći ako smatrate da je ekran kompjutera prednja strana kutije.

Obično, kada kliknete sa četkicom u DeluxePaint, pik pokreće vašu četkicu samo u dva pravca: horizontalno i vertikalno. Ako vašu četkicu pomerate i rotirate u ovoj perspektivi, tada dodajete kretanju treći pravac: napred i nazad. Da bi se četkica kretala na rastojanje pomerate je po 3 osi koordinatnog sistema. Kasnije ćemo ovo objasniti detaljnije. Za sada, samo napamtite da su predpočetna

parametrima koordinata ekrana tako da X osa ide horizontalno preko ekrana, Y osa ide vertikalno, a Z osa ide nazad od ekrana.

ROTIRANJE OŠKICE U 3D PROSTORU

Ključ pri radu u perspektivi je rotiranje šetnice. U ovom konceptnom odjeljku mi ćemo vam pokazati kako da rotirate vašu šetnicu upotrebom numeričke tastature. Pre nego što počnete vi možete da rotirate šetnicu.

Odaberite šetnicu Dolphin na art disku. Tada izaberite Change Color>Use Brush Palette iz menija Picture.

Sada kada imate vašu šetnicu, vi ste spremni da uđete u mod u perspektivu. Izaberite Choose Perspective>On iz menija Effect.

Kada uđete u mod perspektive, vaš ekran sadrži malu ukrštenicu da bi pokazivala centar perspektiva (ili liniju pogleda) i vašu šetnicu se nalazi okviru sa velikom ukrštenicom preko nje. U vašem primeru takođe ćete videti tri nule na donjoj strani trake za menije; one prikazuju trenutne uglove rotacije šetnice. Brojevi su jednaki nula zato što još niste rotirali vašu šetnicu.

Ukrštenica na vašoj šetnici je tu da vam pomogne da vidite rotaciju šetnice i da pozicionirate šetnicu kada ona menja veličinu. Vašim osobnim ukrštenicom jeste da ona pokazuje X i Y ose šetnice, Z osa šetnice ide normalno na dve ose, kao Z osa ekrana.

Da bi ste rotirali šetnicu treba da koristite numeričku tastaturu na vašoj tastaturi. Slika 5.1 pokazuje kako svaka tipka rotira šetnicu.

	-1	0	1
X rotiranje	7	8	9
Y rotiranje	4	5	6
Z rotiranje	1	2	3
Resetovanje svih rotacija	0		

Plus center .
Fit Screen -

Slika 5.1 Rotacija šetnice sa numeričkom tastaturom

Vi ćemo pokušati svaku rotaciju u nekoliko sledećih postupaka tako da dobijete osećaj za 3D rotaciju. Započevamo sa najprostijom rotacijom, tj. sa rotacijom oko Z ose sa šetnicom u njenom polaznom položaju 0,0,0. To je najprostija rotacija zato što se ni jedan od šetnice ne kreće u ravni ekrana.

Držite pritisnuta tipku 2 na numeričkoj tastaturi.

Četkica isključivo i okvir rotira u smeru kazaljki na satu oko njegovog centra (poluke) pokazivača). Zapazite da se treći broj sa desne strane trahe za menije povećava sa povećanjem ugla rotacije.

Držite pritisnuta tipku 1 na numeričkoj tastaturi dok ne dobijete 0,0,0 gde na treći za menije.

Kada je četkica ponovo u položaju 0,0,0 ona se ponovo pojavljuje u okviru. To je dobar vizuelni pokazivač da je četkica u njenom početnom položaju. Kasnije kada počnete pokretati četkicu u trodimenzionalnom prostoru, videćete da se isto pravilo primenjuje na kretanje - ako je četkica ponovo u svojoj početnoj ravni ona će se ponovo pojaviti u okviru.

Rotiranje oko druge dva ose je isto kao i rotiranje oko Z ose, ali kada rotirate oko drugih ose, četkica se ponovo u ravni ekrana i u trećoj dimenziji. Da vidimo sada rotaciju oko X ose.

Pomerite četkicu u donji levi ugao ekrana. Držite pritisnuta tipku 7 na numeričkoj tastaturi. Kada okvir četkice zakotira za oko -45 stepeni otpustite tipku 7 i kliknite levo dugme miša da bi ste obojili četkicu. Sa rotiranjem četkice nasuprot kretanju kazaljki na satu po X ose, pokazuje se kao da je vrh vašu četkicu ušao u ekran, a donji deo izašao iz njega. Kao rezultat ovoga, vašu četku za bojenje zamjenjuje odrađen ugao u odnosu na ekran.

RESETOVANJE ROTACIJE ČETKICE

Da bi ste vratili vašu četkicu u početni položaj, pritisnite tipku 0 na num. tastaturi. Poslednji postupak je uvek važan tipku. Uvek kada je potrebno da resetujete četkicu u njen početni položaj 0,0,0 pritisnite tipku 0 na num. tastaturi. Ako se izgubite u 3D svetu vi uvek možete da se vratite u polazni položaj jednostavnim pritiskom na taster.

INKREMENT UGLA

Da bi ste izvršili rotaciju oko Y ose, treba da koristite tipke 4 i 5 na num. tastaturi, ali ovog puta koristite tipku Shift za rotaciju u većim inkrementima.

Pomerite vašu četkicu u donji desni ugao ekrana. Držite pritisnuta tipku Shift da bi se vršila rotacija u većim inkrementima.

Pomerite četkicu u donji donji ugao ekrana. Držite pritisnuta tipku Shift i pritisnite tipku 4 na num. tastaturi. (Vaša četkica odmah zakotira za -90 stepeni oko Y ose.) Kliknite na levo dugme miša da bi ste obojili četkicu.

Pritisnite 0 na num. tastaturi da bi vratili četkicu u početni položaj.

Kada pritisnete tipku Shift sa jednom od tipki na num. tastaturi, četkica rotira sa ugaonim inkrementom. Predpostavljena vrednost ugaoog inkrementa je 90, ali vi možete promeniti ovu vrednost u boji gde možete ugao u upitniku za perspektivu. Slika 5.2 prikazuje upitnik za perspektivu. Da bi se on prikazao na ekranu izaberite Perspektivo >Settings iz menija Effect ili kliknite na ikonu mrežica (Grid) sa desnom dugmetom miša kada ste u modu perspektive.

```

-----
                                PERSPECTIVE
                                X   Y   Z
                                ---
GRID:      32   32   32

                                FROM BRUSH
                                AMIGA BOOKS
ANGLE STEP:      90          11307 B01E0 - 9F06RAD
TYPE:  SCREEN    BRUSH
      ANTI-ALIAS:
      NONE      LOW    HIGH
:  DISPLAY      ANGLE  POS
:
CANCEL          OK
-----

```

Slika 5.2 Upitnik za perspektivu

Kada rotirate četkicu u modu perspektive, rotacija se uvek odigrava oko ručice četkice. U prethodnim primerima vi ste uvek držali četkicu u centru, tako da se rotacija odvijala oko centra četkice. Da vidimo kako izgleda rotacije oko centra četkice i rotacije oko njenog ugla.

Kliknite na FILE da bi ubrisali ekran. Postavite četkicu blizu centra ekrana. Pritisnite pritisnuta tipku Shift i pritisnite tipku 2 na num. tastaturi da bi ste rotirali četkicu za 90 stepeni oko Z osa. Pritisnite tipku Shift-tipku 2 num. tastature još tri puta da bi postavili četkicu opet u položaj D,U,G.

Ovu rotaciju ste videli ranije, ali sad je ponovili da bi smo je poredili sa rotacijom oko ugla.

Zadržite isti položaj četkice. Pritisnite Alt-x na tastaturi. Ovo pomeri četkicu tako da se ona drži sa desnoj donjoj ugao. Vi ovo možete uraditi istomom Handle/Carouse iz menija Brush.

Pritisnite tipku Shift-tipka 2 na num. tastaturi da bi ste rotirali četkicu oko njenog novog položaja ručice.

POREDENJE KOORDINATA EKRANA I KOORDINATA ČETKICE

Do sada u našim diskusijama o rotiranju četkica, mi smo uvek rotirali četkicu na jednom od dva moguća koordinatna sistema. Ako vam se svede slika 5.2, videćete da ispod Angle step (inkrement ugla) u upitniku za perspektivu postoji slatka checkbox sa Type (tip) sa dva dugmeta: Screen (ekran) i Brush (četkica). Mi smo rotirali u koordinatnom sistemu ekrana. (Ako više znate o koordinatnim sistemima, vi ćete prepoznati ovaj sistem kao Euler - izgovara se "ojler".) U sledećim paragrafima ćemo demonstrirati razliku između dva koordinatna sistema.

Da bi počeli sa ovim kratkim primerom, otključajte da je vaš ekran list; izaberite HandleCentre iz menija Brush i pritisnite u na num. tastaturi da bi ste resetovali vašu četkicu na polazni položaj.

Da bi ovaj primer bio jasniji, pomoćno ako ugao increment ne iznosi 90. U sledećem stupnju promenite ga u 45.

[Izaberite Perspective>Settings iz menija Effect (ali kliknite na slatku mrežicu sa desnim dugmetom miša). Na upitniku za perspektivu kliknite sa desne strane oznake Angle Step izbrisi broj 90 i ukucajte 45. Kliknite OK da bi zatvorili upitnik i koristili nove parametre.

A sada da izvedemo rotaciju u koordinatnom sistemu ekrana.

Stavite vašu četkicu u donji levi ugao ekrana. Pritisnite Shift-tipka 2 na num. tastaturi da rotirate 45 oko Z ose. Sada pritisnite Shift-tipka 7 na num. tastaturi da rotirate -45 oko X ose. Kliknite leve dugme miša da obojite četkicu.

Zapazite da kada rotirate četkicu oko X ose, kopirana je sva ekrana. Ova X četkica naznačena je po ekranu, ali četkica ipak rotira unutar u odnosu na ekran. Takođe zapazite da se rotacioni uglovi pojavljuju na traci za menije.

Sada ćemo da promenimo parametre uglova četkice i izvršimo istu rotaciju da bi smo videli razliku.

Kliknite na slatku mrežicu sa desnim dugmetom miša da bi se na ekranu prikazao upitnik za perspektivu. Kliknite na dugme označeno sa Brush i kliknite na OK

Pritisnite 0 na num. tastaturi da bi resetovali četkicu na njen početni položaj.

Pritisnite **Četkicu** u donji desni ugao ekrana. Pritisnite **Shift-2** na num. tastaturi za rotaciju za 45 oko 2 ose. Sad pritisnite **Shift-7** na num. tastaturi za rotiranje za -45 oko X ose. Kliknite na levo dugme miša da bi obojili četkicom.

I koordinatnom sistemu četkica rotacija se uvek odigrava oko ose četkice, bez obzira na trenutni položaj četkice. U ovom primeru, X osa je postavljena dijagonalno posle rotiranja za 45 stepeni oko 2 ose; kao rezultat je rotacija četkice oko dijagonalne ose umesto rotacije direktno unazad u odnosu na ekran.

Takoda ćete zapaziti da uglovi koji su prikazani na traci za menije nisu uglovi izvršene rotacije. Traka za menije uvek pokazuje rotacione uglove za koordinatni sistem ekrana. Ova vam dozvoljava da reprodukujete rotaciju vaše četkice jednostavnijom na uglove ekrana i rotiranjem za vrednosti koje su prikazane na traci za menije.

DeluxePaint vam nudi i koordinatni sistem ekrana i koordinatni sistem četkica jer ova sistema imaju posebna obelažja:

KOORDINATNI SISTEM EKRANA pruža konzistentnu rotaciju tri koordinate ekrana koje definišu 3D prostor. Jed važniji koordinatni sistem ekrana je reproduktivni: vi možete uzeti rotacione brojeve na traci za menije i reprodukovati isti položaj četkice jednostavnom rotacijom za iste uglove. Rezultati višestruke rotacije su isti bez obzira na redosled izvođenja.

KOORDINATNI SISTEM ČETKICE je obično lakše zamisliti ako vršite rotacije različite od 90 stepeni. Na taj način obično možete bez većih težakda napraviti željenu orijentaciju četkice. Maloost kumulativni efekat posebnih rotacija na vašu četkicu nije reproduktivan, izuzev ako ne napravite egzaktno isto rotacije oko ose u istom redosledu. Zapravo da su uglovi dati u traci za menije pri upotrebi koordinata četkica stvarni uglovi u koordinatnom sistemu ekrana; tako možete reprodukovati rotaciju četkice ako morate koristiti uglove ekrana da bi ste to učinili.

Šteta što ste videli kako da rotirate vašu četkicu u tri dimenzije, sledeći odeljak će vam pokazati ulaza i izlaza pomeranja četke naobola u tri dimenzije.

KREĆANJE U 3D PROSTORU

PRE NEGO ŠTO POČNETE OVAJ ODELJAK:

Izbrišite ekran. Izaberite **Perspective>Reset** iz menija **Effect** da bi ste resetovali sve perspektivne perspektive, uključujući **Angle Isop**, na njihove predpostavene vrednosti. Učitajte četkicu koja se zove **Blockbrush** sa **art** diska. Izaberite **Change Color>Use Brush Palette** iz menija **Picture**. Proverite da ste u meniju **perspektiva**.

KRETANJE IZ 2 DSB

Kada je vaša četkica u početnom položaju (0,0,0), pomerajte vašeg miša po ravni vaše četkice duž X i Y osa. Probajte to sada:

Pomerajte miša napred i gledajte kako se vaša četkica pomera napred na ekranu. Pomerajte miša nazad i vaša četkica će krenuti nazad niz ekran. Slično, pomeranje miša levo ili desno pomera četkicu levo ili desno po ekranu.

Kako što se vaš miš može kretati samo u dve dimenzije (treća dimenzija bi zahtevala da podignete vašeg miša sa stola), on može pokretati vašu četkicu samo u dva smera. Vašu četkicu možete pomerati u trećoj dimenziji upotrebom tastature. Jedan metod je pomeranje vaše četkice nazad koristeći tipku Z ovi:

Postavite vašu četkicu u donji levi ugao ekrana, držite pritisnutu tipku Shift i pritisnite nekoliko puta tipku sa znakom navoda (").

Svakog puta kada pritisnete Shift-", četkica se pomera unazad duž Z ose. Pokazuje se kao da se četkica odmakne, ali u stvari ona se udaljuje od ravni ekrana. Da bi se četkica pomerila napred uz Z osu koristite tipku sa dve tačke (').

Držite pritisnutu tipku Shift i pritisnite jednom tipku sa dve tačke (').

Primerčujete se " tipka i tipka : pomeraju četkicu ka i od končanice na sredini ekrana. Ova končanica definiše centar perspektive u kojoj je najbolje misliti kao tački pogleda. Bez obzira gde postavili četkicu na ekranu, ako pomerate četkicu upotrebom tipke za navodnike četkica će se kretati na rastojanje i prema centru perspektive.

Kada koristite perspektivu, često ćete želiti da pomerite vašu četkicu unazad i levo ili desno u ravni. Efekat je kretanje četkice u perspektivi pada.

DeluxePaint vam omogućava da ovo uradite držanjem pritisnute tipke Ctrl dok se nalazite u modu perspektive.

Pritisnute O na gornjoj tastaturi da resetujete vašu četkicu na njen početni položaj i orijentaciju. Postavite četkicu blizu dna ekrana i držite pritisnutu tipku Ctrl i pomerajte miša napred i nazad.

Na ovaj način četkica se pomera duž Z ose. Tako vi možete lako da se krećete po X i Y osama umesto uobičajenog kretanja duž X i Y osa.

3D KOORDINATE

DeluxePaint III vam omogućava da vidite položaj vaše četkice u trodimenzionalnom prostoru kada ste u modu perspektive. Ovo je korisno ako želite da precizno postavite vašu četkicu.

Pritisnite tipku **Y** i posmatrajte šta se dešava sa uglovima sa desne strane trake sa slika. Sada držite tipku **Ctrl** pritisnuto i posmatrajte sliku napred i nazad.

Pritisnite na tipku **Y** menja opciju u upitniku za perspektivu od **Angle** (ugao) u **Pos** (položaj) i obrnuto (vidite kliku 5.2).

Ponovni pritisak na tipku **Y** vraća prikazivanje uglova na traci sa slika.

OSTAVLJANJE OŠTRICE I KRETANJE U 3D

Drugi način kretanja na neko rastavljanje jeste da se postavi četkica i onda se pomeri po njenoj **Y** osi. Rotiranje četkice za 90 stepeni oko njene **X** ose prisiljava da njena **Y** osa deluje kao **Z** osa ekrana. Probajte ovo jednom da vidimo kako to radi.

Pritisnite tipku **O** na num. tastaturi da bi resetovali četkicu u njen polazni položaj i postavite četkicu u levi donji ugao ekrana.

Pritisnite **Shift-Y** na num. tastaturi da okrenete četkicu dole na ekranu. Posmatrajte sliku na ekranu.

Brzo ćete otkriti da pomeranje miša napred i nazad pomera četkicu od ekrana i na ekranu mesto gor i dole. To je zato što miš pokreće četkicu u ravni koja je definisana sa **X** i **Y** koordinatama četkice.

Pomerite četkicu u neki drugi položaj i pritisnite **Shift-S** na num. tastaturi da bi ste je okrenuli natrag gore i bajite četkicom nadole. Upotrebite kombinaciju **Y** i **S** num. tastature nekoliko puta dok se ne priviknete na to kako vaša ova tipka pomaže u kretanju kroz 3D dimenziju.

RAVAN PERSPEKTIVE

Vi ste možda zapazili da kada ste okrenuli četkicu dole rotiranjem oko njene **X** ose, četkica se pomerala u ravan ispod centra perspektive. Zapamtite da kada je četkica u nekom početnom položaju 0,0,0, ona se kreće u ravni koja je približno ekvivalentna sa ekranom komputera. Kada rotirate četkicu, vi menjate orijentaciju ravni. Ravni može biti pri skoro svakom uglu u odnosu na centar perspektive. Najlakši način da se ovo vidi je da ispunite ravan perspektive koju ste definisali.

Pritisnite tipku **O** na num. tastaturi da bi resetovali vašu četkicu. Postavite četkicu tako da je vaš kursor na dnu ekrana, pritisnite **Shift-Y** na num. tastaturi da bi ste rotirali četkicu oko **X** ose. Izaberite **Perspective>FillScreen** iz menija **Effect** i posmatrajte kako DeluxePaint popunjava ravan perspektive sa likom vaše četkice.

Kao što smo rekli, vi možete postaviti vašu ravan perspektive da bude pri skoro svakom uglu u odnosu na centar perspektive. U sledećem stupnju mi ćemo naučiti ravan desno od centra sa četkicom koja rotira

sa strane. Jo de stvoriti "zid" sa desne strane.

Pritisnite tipku 0 na num. tastaturi da resetujete vašu četkicu na njene početne koordinate. Stavite četkicu u donji levi ugao ekrana. Pritisnite Shift-3 na num. tastaturi da bi okrenuli četkicu u ekran. Izaberite Perspective>FillScreen iz menija Effect. Vešbajte pravilnije raznih ravni. Na primer, stavite četkicu iznad centra perspektive da bi napravili "tavanicu".

HORIZONT PERSPEKTIVE

Položaj centra perspektive igra važnu ulogu u određivanju ugla ravni u odnosu na posmatrača. On takođe određuje tačku horizonta. Tačka horizonta je najudaljenija avica ravni kada rotirate četkicu za 90 stepeni. Da bi ovo demonstrirali, učitamo sliku koja ima horizont i ispraviti ćemo da horizonta.

Učitajte sliku Seascope iz Indexa Tutorial sa 47. dija i izaberite Change Color>Default Palette iz menija Picture.

Vi se možda sedate ove slike iz Tuce sa vodičom. Na slici se okean prostire u ravan horizont sa desne strane. Mi ćemo postaviti naš centar perspektive u liniji sa tim horizontom i onda ispraviti ravan perspektive.

Izaberite Perspective>Center iz menija Effect. (Vaš kursor se menja u veliku ukrštenicu (križanicu).) Postavite križanicu na pola ekrana tako da se horizontalna linija ukrštenice tačno poklapa sa horizontom slike. Kliknite na levo dugme miša da bi postavili centar perspektive. Sada učitajte četkicu BlobBrush; idite u mod perspektive, pritisnite Shift-7 na num. tastaturi da bi rotirali vašu četkicu za +90 stepeni i izaberite Perspective>FillScreen iz menija Effect da bi ispravili ravan perspektive. Proverite da se horizont vaše ravni perspektive tačno poklapa sa horizontom na originalnoj slici.

UGAO RAVNI

U gornjem primeru ravan perspektive poklapa se sa horizontom zato što ste rotirali četkicu za 90 stepeni. Da ste rotirali više od 90, ravan ne bi dostigla horizont, kao da se ravan nagnu nadole. Da ste rotirali za više od 90, ravan bi se prostirala iznad horizonta kao da se savila naviše kao plimina. Vešbu je videti razliku između ako nemate horizont da bi izvršili poredenje. Bez postojanja horizonta nagib ravni se pokazuje kao kao razlika u rastojanju između položaja četkice i centra perspektive kada se četkica rotira.

Kada pravite ravan perspektive položaj i ugao ravni su odvojeni sa tri stvari:

- položajem centra perspektive;
- položajem ručica četkice (kursor) kada rotirate četkicu;
- i stepenom rotacije.

U našem gornjem primeru mi smo rotirali četkicu u inkrementima po 90, tako da je ravna linija uvek ili paralelna sa našom tačkom posmatranja ili pod pravim uglom. Ako želite da napravite površinu sa nagibom, vi ćete to uraditi sa rotiranjem četkice za ugao manji od 90. Svo brzog prijava.

Izaberite **PerspectiveReset** iz menija **Effect**. Postavite vašu četkicu tako da se kursor nalazi na samom donjem črtama. Brzo pritisnute tipku **7** na ras. kursori dok četkicu ne zarotira za -60 stepeni oko Z ose.

Posmatrajte sliku napred i nazad da biste videli kako se četkice kreću u svojoj novoj ravni.

Reprezentacija da se tačka isčekavanja četkice nalazi iznad horizonta ne važi slič. Ovo je tako zato što ravan nije paralelna s oseću na tačku posmatranja.

Ova glava je objasnio skoro svaki aspekt perspektive program DeluxePaint. Postoji još nekoliko stvari koje treba obuhvatiti, ali smo ih uključili u tutoru o perspektivi u glavi šest. Ako mislite da ćete koristiti perspektivu programa DeluxePaint sigurno uradite dodatke iz tog tutora. Tako će to naučiti neke vrlo važne stvari.

GLAVA 6: 6.1: TUTOR O SLIKANJU

Ova glava sadrži seriju vežbi koje vas upoznaju sa nekim od značajnih karakteristika programa DeluxePaint. Eroz red u ovoj glavi naučite kako da:

- Modifikujete vašu paletu boja
- Kreirate raspore i oblici boja
- Animirate sa stikranjem boja
- Podešavate vašu četkicu sa specijalne efekte
- Koristite tehnike hlađenja i fiksiranja pozadine
- Kreirate umetničku perspektivu

Vi ne morate da uradite sve tutoru. Svaki od četiri tutoru pružaju se pregledom onoga šta ćete raditi, tako da možete izabrati da uradite one tutoru koji vas interesuju. Naravno, mi vam preporučujemo da ih sve uradite ako želite da postanete stručni korisnik programa DeluxePaint.

PRE NEGO ŠTO POČNETE

Obezbedite sve što vam je potrebno za vežbe:

Trebate vam vaš DeluxePaint art disk. Specijalni fajlovi i umetnički fajlovi koje ćete koristiti u tutorima koji slede se nalaze u imenima **Brush** i **Lo-Res**.

Ako želite da sačuvate vaš rad potrebno su vam inicijalizovane diskete.

Ako želite da odštampate neke radove, potreban vam je printer u koji, uključen i spreman za rad.

INTRO (uputstvo) JEDAN: MODIFIKOVANJE PALETE BOJA

Majstorstvo kontrolisanja boja je jedna od važnih veština koje treba naučiti. Pošto je svaki umetnički rad malo više od boja i oblika koji ga čine, pažljivi izbor paleta je prvi korak ka našem cilju. U sledećim vežbama vi ćete upoznati referentnu paletu boja i onda je modifikovati da bi ste dobili izbor boja koji vam treba za dati projekat. Koristite referentnu paletu uvek kada treba da podesite vaš monitor ili kolor printer. Na kraju vežbi videćete kako se to radi.

REFERENTNA PALETA

Amiga može da stvara 4096 različitih boja od kojih 32 možete koristiti u isto vreme u formatu niske rezolucije ekrana. Pomoću upitnika sa paletu boja možete napraviti vašu eksplivnu paletu od 32 boje.

Prikazuje upitnik sa paletu boja izbornom Change Colors>Palette iz menija Picture.

Ovaj upitnik možete takođe prikazati kada kliknete na pojedinačnu boju (ispod paleta pri dnu sa desne strane ekrana) sa desnom dugmetom miša ili pritiskom na tipku p tastature.

```

-----
                                COLOR PALETTE
                                (paleta boja)
                                R G B R S V
                                * * * * *
15
17
5
4
0
    SPKXAU      EX      COPY
    (raspon)    (izmena) (kopiranje)

RANGE:      1 2 3 4 5 6
(object)

SPKBD
(brazina)

CANCEL      UNDO      OK
(opoziv)    (ponistiti)
-----

```

Slika 6.1 Upitnik paleta boja

Odvajite malo vremena pa razgledajte upitnik paleta boja. On se sastoji od šest vertikalnih kaseti sa nazivima boja, plimni paleta sa kutijom na vrhu koja pokazuje tekuću izabranu boju i osam bojeboja komandnih dugmeta. Da bi ste naučili više o ovom komandnom pogledajte odeljak o paletu boja u Delu i Krtici: Elementi. U ovom primeru vi ćete upoznati referentnu paletu da bi ste naučili kako DeluxePaint saha crveno, zeleno i plavo da bi se napravile druge boje. Takođe ćete videti vezu između RGB i HSV (boja, zasićenje, vrednost) sistema boja.

Stvorite upitnik paleta boja tako što ćete kliknuti na Command. Izaberite Low iz menija Painture i učitate sliku koja se zove Reference Palette iz listice (internal) listice Lo-Res sa vašeg art diska.

DELUXEPaint COLOR (BOTH DELUXEPaint)

R	O	Y	G	B	V
LOW (niska)					
SATURATION (zasićenje)					
MEDIUM (srednje)					
SATURATION (zasićenje)					
PURE (čisto)			AMIGA BOOKS		
COLOR (boja)					
MEDIUM (srednje)			11337 BOLEĆ - BEOGRAD		
VALUE (vrednost)					
LOW (niska)					
VALUE (vrednost)					

Slika 6-2 Slika referentne paleta

Slika referentna paleta prikazuje matriču boja u spektru svetlosti: crveno, oranž, žuto, zeleno, plavo i violet. To su boje koje dobijate mešanjem pigmenata boja. U stvari to su boje sa kojima bi radio tradicionalni slikar. To nisu spektralni proizvodi boja se dobijaju kada mešate obojenu svetlost. Spektar proizvodi boje: crveno, žuto, zeleno, cijeni, plavo i magenta.

Prikažite upitnik za paletu boja. Povucite paletu boja u donji desni ugao ekrana. (Da bi ste to uradili kliknite na triku sa naslovne gornjaka, držite pritisnuto levo dugme miša i povucite miša.)

Sada pogledajte RGB i HSV vrednosti nekih boja u referentnoj paleti.

U RGB izrazima, vaša paleta boja pokazuje da je čisto crveno aka crvena bez zelene ili plave. U HSV izrazima, čisto crveno ima boju 0 sa punim zasićenjem i punom vrednošću. Vi se možete sećate iz Glave Krtici da je zasićenje relativna količina boje do belog, da je vrednost relativna osvetljenost ili nasraćenost boje. Vrednost se čisto

izračuna kao luminoznost. Na bi isto tako videli sta se znači, promeniv malo položaj klizača.

Povucite klizač zasićenja (S) skroz do dola da vidimo sta će se desiti sa bojom. Povucite klizač za zasićenje natrag na vrh. Sad povucite klizač za vrednost (V) sasvim do dna.

Kada ste povukli klizač za zasićenje dola, crvena postaje svetlije dok ne pređe u bež. Kada povučete klizač za zasićenje dola, crvena postaje tamnije dok ne pređe u crno. Bez obzira na boju ili zasićenje, kada je vrednost jednaka nuli dobija se crna boja.

Značenje klizača zasićenja i vrednosti je tačno ono što matrica na referentnoj paleti pokazuje. Zapazite da su boje u redu LOW SATURATION birde one ne sadrže mnogo boje. Boje na autou vrednošću (LOW VALUE) su tamne - one noseju dosta luminoznosti. Boje u redu Pure Color imaju punu saturaciju i punu vrednost.

Boja (HUE) pristo označava položaj boje u spektru boja ili u dugi - crveno, žuto, zeleno, obojan, plavo ili magenta i razne nijanse između njih.

Pogledajte drugu boju u referentnoj paleti.

Kliknite na žuti kvadrat u redu za čiste boje.

RGB klizači pokazuju da žuto sadrži maksimalno količinu crvenog i zelenog, ali ne plavog. Kuže se da je žuto "komplement" plavog. Svaka od primarnih boja ima komplement. U RGB sistemu boja, veza između primarnih boja i njihovih komplementa se najbolje razlikuje kao kocka kod koje se svaka dimenzija meri na jednom od tri primarne boje postavljene u suprotnim uglovima kocke. Iako, kretanje nadole po ivici kocke dodaje crvenu u zelenu stvarajući žuto (R15, G15, B0), komplement plavog, koje se nalazi u suprotnom uglu od plavog. U HSV sistemu boja, u krugu komplement je nasuprot primarne boje - žuto je direktno preko puta plavog.

Zapazite da uprkos znači odsustvo boja (R0, G0, B0), a belo je maksimalni nivo tri boje (R15, G15, B15). Linija koja ide dijagonalno kroz centar kocke od crnog ka belom pokazuje položaje sivog koje se stvara kombinacijom istih količina crvenog, zelenog i plavog. Tako R8,G8,B8 bi bila srednja siva boja. Pogledajte ovu u praksi:

U paleti boja povucite svaki RGB klizač na 9. Kada su svi klizači na 9, imate srednju sivu.

Pogledajte na položaje klizača vrednosti na vašoj paleti boja; oni su na istom nivou za klizače za crveno, zeleno i plavo. Načinje sivog je jedna odlast gde je HSV bolji. Umesto da pomerate sve tri klizača RGB sistema na isti položaj, vi možete jednostavno da povučete klizač za zasićenje do dna i uprkos da pomerate klizač za vrednost do željenog nivoa sivog. Položaj klizača za boju nema uticaja, zato što nema boje

(zasićenja) u sivom.

Pomerajte klizač za boju gore i dolje i vidite da nema promena u sivoj boji. Sada pomerajte klizač za vrednost boje i dolje i gledajte kako se RGB klizači pomeraju tako da uvek leže na jednoj pravoj liniji.

Možete li ponovo da promenite boju u sivoj? Zapišite da je siva komplement od plavog.

Pomerite crveni (R) i zeleni (G) klizač kroz dugove i pomerite plavi (B) klizač kroz padole.

Sada kada znate osnovno, pokušajte da nađete nekoliko boja po želji koristeći bilo koji od dva sistema boja. Svo trika koji možete da izvedete: pomerajte nekoliko palara koje vi posebno volite i sačuvajte male šablone napređujući sa tim palarama. Palete se čuvaju zajedno sa fajlom palara i onda možete automatski naprediti paletu učitavanjem pogodnih četkice i biranjem Change Color>Use Brush Palette iz menija Picture.

Pre nego što ostavimo predostavljanje boja, pominjemo nekoliko važnih stvari:

Vaša Amiga i DeluxePaint mešaju boje upotrebljavajući RGB sistem, a on se predstavlja koškom boja.

Ako želite da nađete čistu boju, na početku srediti upotrebu HSV sistema pomicanjem klizača za zasićenje i vrednost na vrh i onda pomerajte klizač za boju da željenog nudi.

Ako treba da napravite sivo, to možete uraditi postavljanjem svo tri RGB klizača na isti nivo ili možete postaviti klizač za zasićenje na dno i pomeriti klizač za vrednost na željeni nivo sivoj.

Pored toga što referencna paleta služi za primere mešanja boja u ovom tutoru, ona je korisna za podešavanje vašeg monitora. Napravite kopiju slike sa vašim štampačem u boji i podešite vaš monitor dok boje na vašem ekranu ne budu iste kao one na papiru.

STVARANJE RASPODA I OBLASTI BOJA

Kao što ste verovatno da sada shvatili, DeluxePaint ima mnogo prednosti u odnosu na većinu standardnih medija. Promenljivo povećavanje, momentalne "undoing" i beskrajno mnogo funkcija Deluxe Paint namaju nečeg odgovarajućeg u svetu papira, boja i mastila. Napr., dok jedan postupak i razmnožen prelaz iz jedne boje u drugu zahteva veliki rad sa sprejem, DeluxePaint-ova opetja Gradient Fill to radi za nekoliko sekundi. Neke od ovih naprednijih tehnika zahtevaju ipak da napravite vašu paletu boja na određen način da bi dobili optimalni efekat. Ove vešće da vas nauče kako da izvedete maketinu iz komande raspon (spread) i oblast (range) da bi ste generisali vašu paletu sa sledećim rečima, "Animacija sa cikliranjem boja".

Prvo, izaberite ekran i onda izaberite Change Colors/Default Palette iz menija Picture. Prikažiće upitnik za paletu kako što ćete kliknuti na pokazivač boje sa desnim dugmetom miša ili na pritisakom na tipku p na tastaturi.

Sada napravite sledeće modifikacije na paleti.

Ako već nije crna, kliknite na prvu boju i učinite je crnom ili pomeranjem klizača V do dna ili pomeranjem trackball klizača do dna. Zatim, sa već izabranom prvom bojom, kliknite sa levim dugmetom miša na Copy i onda kliknite na poslednju boju u toj koloni (boja 8).

Vi ste upravo kopirali prvu boju u poslednju boju te kolone. To znači da je prva i poslednja boja u prvoj koloni crna boja. Sada ćemo učiniti crna boja 3 do 6:

Kliknite na Copy i onda kliknite na boju 3 da bi napravili boju 3 crnom. Sad kliknite na Spread i onda kliknite na boju 6.

Iako ste pretvorili sve boje u prvoj koloni u crnu, izuzev boje 2. Da ste i ovu boju pretvorili u crnu, izgubili bi ste vaš upitnik za paletu boja, pošto DeluxePaint koristi boje 1 i 2 za bojenje menija i opiljike. Iako vam DeluxePaint daje slobodu da menjate bilo koju boju u paleti, treba da budete naročito pažljivi kada menjate boje 1 i 2. Ako napravite da su boje 1 i 2 iste i izgubite upitnik za paletu boja (on će još uvek biti tu, ali ga vi nećete moći da vidite), pritisnite tipku u (za "undo") da bi ste regenerisali prethodno stanje. Kao alternativa, možete pritisnuti tipku Help da bi vratila bojama 1 i 2 njihove predodređene vrednosti.

Izmenite boju 2 i učinite je čisto belom pomeranjem tog RGB klizača do vrha. Sada kliknite na Spread sa levim dugmetom miša, a onda kliknite na boju 8 na dnu prve kolone da bi napravili spektar koji počinje sa belom bojom na vrhu i prestira sa u oblasti preko sive do crne na dnu.

Izaberite boju 9 (na vrhu druge kolone) i postavite čistu crvenu pomeranjem R klizača na vrh, a G i B klizača na dno. Zatim napravite da boja 14 bude žuta (maksimum R i G, bez B), a boju 18 da bude plava (maksimum B, nula R i G). Na kraju, postavite da boja 24 (ima na dnu treće kolone) da bude ista čista crvena na kojoj ste počeli.

Čista crvena, žuta i plava definišu oblast boja koje će biti uključene u vašu paletu. A onda krenimo nadubog:

Kliknite na boju 9 (prva crvena na vrhu druge kolone). Kliknite na Spread, a onda kliknite na boju 14 (žuta).

Četiri boje između čiste crvene i čiste žute su sada oblasti oranž boje.

Ponovite ovaj postupak, ovog puta počevši sa bojom 14, a završavajući sa bojom 18 (plavu) da dobijete oblast zelenih i plavo-zelenih boja. Iste jedan raspon, od 19 do poslednje (boja 24 na dnu treće kolone) daje nijanse od plave do violet i smeđ do crvene.

Sada imate sve dugine boja za vašu paletu, kao i izbor sivog u prvoj koloni. Sada ćemo da vidimo kako da se dobiju delikatnije boje i nijanse specifičnih boja:

Postavite boju 25 (na vrhu poslednje kolone) da bude čisto bela. Četiri boje koje u koloni do boje 28 učinite plavim (8 klizne kroz gore, K i G klizati ne null). Izaberite belo na vrhu kolone, kliknite na Spread i onda izaberite plavo. Na kraju postavite da boja 32 bude crna i napravite spread od boje 29 do boje 32 da bi dobili set plavih boja različitog zasićenja i vrednosti.

Vi možete koristiti istu ovu tehniku da bi napravila točke oblasti za crvena i zelena. Kada kreirate paletu za vašu sliku možete razmotriti rezervisanje poslednje kolone iz točke oblasti sa jednom bojom, a prve kolone sa nijansama sive.

Na ovo upravo videli: kako da napravite vašu paletu boja upotrebom komande spread. Međutim, da bi ste koristili Gradients Fill i ColorCycling (kao i Shade i Blend, vidite moderne bojanje u Glavi drug), vi morate definisati oblasti boja (range) da bi DeluxePaint znao koje set boja da koristi. Vi možete definisati do šest oblasti istovremeno, jednu za svaku dugme oblasti. Kliknite na dugme i pored reči Range da bi definisali prvu oblast. Izaberite boju 2 (bela), kliknite na Range i onda kliknite na boju 8 (crnu na dnu prve kolone). Tanke bele linije sada pokazuju na kuda definisano oblast boja. Sada kliknite na 2, izaberite boju 8, kliknite na Range i izaberite boju 24 na dnu treće kolone. Kliknite na 3, izaberite boju 25, kliknite na Range i onda izaberite boju 32.

Vi ste definisali tri oblasti boja:

1. Sedam nijansi od boje 2 do boje 8
2. Deset najtamnijih nijansi od boje 8 do 24
3. Osmo nijansi od boje 25 do boje 32.

Kada kliknete na 1, 2 ili 3, možete da vidite svaku oblast navedenu tankom belom linijom odmah do njegovog seta boja.

ISPUNJAVANJE SA GRADIJENTOM BOJA

Sada kada ste definisali set oblasti, pokušajmo eksperiment ispunjavanja sa gradijentom boja. Ispunjavanje gradijentom vam omogućava da ispunite bilo koju konturu sa oblastu boja koje postepeno prelaze iz jedne u drugu, Evo kako:

Kliknite na OK da bi ste napustili upitnik za paletu boja. Sada prikažite upitnik za tip ispunj (Fill type requester), tako što ćete

Kliknuti na alatku ispunjen pravougaonik sa desnim dugmetom miša. Izaberite Vertical fill. Postavite klizac Dither kroz utevo i kliknite na OK da bi se vratili u oblast za slikanje. (Dither je obla mehanja da kojeg dolazi između boja u oblasti.)

Sad kliknite na alatku za ispunjavanje pravougaonika (kliknite na donji desni deo ikone) sa levim dugmetom miša i izaberite neku boju u prvoj oblasti (boju 2 do 8).

FILL TYPE

SOLID TINT BRUSH WRAP
PENSPECTIVE

PATTERN
FROM BRUSH

GRADIENT:
DITHER:

CANCEL OK

Slika 6.5 Upitnik za tip ispunje

Napomenimo da tim kliknete na boju iz jedne od tri važe oblasti, sa ti pravougaonik u traži se menja da je vam prethodni polje gradijenta ispunje. Pokušajte da kliknete na boje u okviru različitih oblasti i posmatrajte promene. Kada budete spremni da idete dalje, kliknite na jednu od boja u prvoj oblasti.

Nacrtajte pravougaonik upotrebom levog dugmeta miša. Primetimo da se oblik postepeno ispunjava sa trakom metalnog sjaja. Prikazite upitnik za tip ispunje ponovo i postavite klizac Dither oko sredine skale. Kliknite na OK i onda nacrtajte drugi pravougaonik. Ovog puta ćete videti nijanse sivog spojene jedna na drugu bez jasne granice između njih.

Sad kada znate osnovnu, pokušajte eksperimentirati sa različitim parametrima. Ponovo prikazite upitnik za tip ispunje i postavite ga na horizontalnu ispunju tako što ćete kliknuti na sredini tri kućica za gradijente. Nacrtajte nekoliko krugova sa ovom vrstom gradijenta ispunje. Kada probajte horizontalnu linijsku ispunju (pravougaonik crvini desno sa zakruženim uglovima). Horizontalna linijska ispunja izračunava rastojanje između leve i desne ivice figure i ispunjava svaku horizontalnu liniju nezavisno, tako da svaka linija prima puni komplement gradijenta ispunje. Pokušajte da nacrtate rombove sa alatkom za ispunjenje poligonu koristeći ob tipa horizontalna ispunje i učinite razliku. I ne zaboravite da imate još dve druge oblasti za igru. Izaberite boju iz jedne od njih i eksperimentišite sa ovalnim, pravougaonim i poligonalnim oblicima. Napomenimo da možete posmatrati redosled ispunjavanja gradijentom tako što ćete kliknuti na strelicu

za animaciju klikom na dugme u upitniku za paletu boja.

ANIMACIJA SA CIKLIRANJEM BOJA

Većina animacionih efekata se stvara brzim uzastopnim prikazivanjem serije slika. Animacija sa cikliranjem boja koristi nešto drugačiju tehniku: iluzija kretanja se ne stvara promenom likova, nego pomoću boja koje se brzo menjaju u okviru statičkog lika.

Klikajte Best celikom sa ciklirajućim bojama, Cycle1 do Cycle8 i ne zaboravite prikazati kopiju svake (kliknite na levu tipku miša). Ove četiri slike naći u folderu Brush. Izaberite One Brush Palette iz opcije Color Control menija Picture da bi ste koristili istu paletu sa kojom su četiri slike napravljene.

Prilistajte F10 da bi sekrila Traku za menije i kutiju za alat. (Njih možete opet prikazati kada prilistate F10 još drugi put). Aktivirajte cikliranje boja izborom Cycle iz opcije Color Control menija Picture ili pritiskom na tipku Tab. Ponovni prikazak na tipku Tab zametavlja animaciju.

Sve animacije su napravljene sa istom paletom sa 4 označene oblasti. Za minut bi čemo videti kako su oblasti definisane. A evo kako animacija radi:

1. SVETLEĆE LOPTIĆ Prva lopta je obojena belom bojom, druga sivom, a treću crnom. Sa cikliranjem boja lopte menjaju boju od bele preko sive u crnu, a onda se to ponavlja. Pošto svaka lopta počinje sa različitom bojom u oblasti, lopte nisu u sinhronizaciji.

2. OBNOVNI TOČAK Točak je nacrtan pomoću linija koje idu radialno iz centra. Boje svake linije su različite od susjedne za nijansu. Sa cikliranjem boja dublje se crveni, ili se tamniji plavi.

3. LOPTA KOJA SE KREĆE Svaki položaj lopte je nacrtan sa različitim bojom iz treće oblasti. Pošto su pet od šest boja u oblasti crne, samo se jedan frejm prikazuje odjednom, pošto su ostali nevidljivi u odnosu na crnu pozadinu. Promenitima crnu boju u ovoj oblasti a tako boju koja nije crna da bi ste videli sve frejmove.

4. KOVČEK KOJI IDE Ovo je napravljeno na potpuno isti način kao i lopta koja skokće. Zapanite kako se frejmovi među preklapaju.

5. SMEG KOJI PADA Ovo je napravljeno na isti način kao 1 3 i 4 gore.

6. MARŠER Ovo je napravljeno sa samo dva boje iz oblasti 4. U stvari "Maršer" su ili upaljene ili uglašene. Obedoluc zamišlja kretanje kao što to radi na filmu.

Prikažite upitnik za paletu boja i kliknite na svako dugme za prve četiri oblasti da bi ste videli koje boje su nalaze u oblasti.

Sada se igrajte sa brzinom animacije za svaku obliku tako što ćete prvo kliknuti na svaki od četiri kanala, a onda pomerite klizac ispod biranja kanala. Na levo je sporije, a desno je brže. Ako držite pritisnuto dugme miša na klizacu, dobićete prethodni prikaz brzine cikliranja na ekranu. Takođe možete pronaći smer cikliranja kada kliknete na strelicu dole desno u uputniku.

TUTOR DVA: NATPIS

U ovoj seriji tutora mi ćemo uzeti relativno prost natpis korporacije i obraditi ga sa nekim alatom programa DeluxePaint. Mi vam dajemo početni natpis, tako da ne morate da počnete od novog početka. Sve što treba da radite je da ga odpremite izvršavajući naše instrukcije. Prvo morate da učitate početni natpis koji je sadržan kao četkica u datoteci Brush sa vašim art disku. Iz menija Brush izaberite Load; izaberite Archbrush i kliknite na Load. Kada se učitavaanje četkice završi, izaberite Change ColorUse Brush palette iz menija Picture da bi ste koristili istu paletu boja sa kojom je četkica napravljena.

Na kraju, da bi ste napravili neki kontrast sa ispiscem, izaberite svetlo plinavo (bela ili svetlo sivo) za boju pozadine sa desnim dugmetom miša i kliknite na CLR.

MAGINIRANJE

Počnimo sa maginiranjem natpisa. DeluxePaint vam omogućava da ukosite neki lik, bez obzira da li je to tekst ili grafika, saom pomoću prostog tabora iz menija. Evo kako:

Izaberite RotateShear iz menija Brush. Sada pomerite četkicu na ekran i dok držite pritisnuto levo dugme miša pomerite miš horizontalno u levu stranu. Kada ste zadovoljni sa vađenom efektu, otpustite dugme. Shear ukotvljuje gornji deo lika i omogućuje vam da rastegnate donji deo horizontalno u bilo kom pravcu. Ako ovo radite sa tačkom (kao što smo to uradili gore), vi možete ukositi slova pod kojim možete uglovi. Kliknite na levo dugme miša da bi ste stvorili kopiju ove nove četkice na ekranu.

SAVIJANJE

Sada ćemo savijati ispis 1) vertikalno ili horizontalno. Iako možete da komandujete ove efekte (i), možete da savijate lik koji je uključen, počnimo ponovo sa originalnom četkicom, tako da možemo da vidimo samu efekat savijanja.

Da bi ponovo dobili originalnu četkicu, kliknite na ikonu biranja četkice u kutiji za alat sa desnim dugmetom. Ovim se dobija četkica iz prethodnog stanja. (Ako modifikujete četkicu više puta, vi ne možete da ponovo dobijete njenu originalno stanje upotrebom ove tehnike - morate da ponovo učitate četkicu.) Sada savijte četkicu na sledeći način:

Iz menija Brush izaberite RoundBrush. Pomerite četkicu, koja sada ima pravougaoni okvir oko sebe, na centar ekrana i dok držite pritisnuto levo dugme miša, povucite okvir horizontalno ulivo ili udesno. Kada otpustite dugme, videćete da četkica ima novi oblik. Kliknite na levo dugme da bi stavili ik novu četkicu na ekran. Isprobajte ovu tehniku ponovo, ali ovog puta izaberite opciju Vert. Sa ovom opcijom moraćete da povučete miša gore ili dole da bi stavili četkicu. Kada ste zadovoljni sa novim oblikom, kliknite na levo dugme miša da bi stavili ik na ekran. Ako volite, vi možete staviti novu četkicu pored originala.

PROMENA VELIČINE

U ovoj vežbi ćemo promeniti veličinu četkice. Ponovo učitajte četkicu (Archbrush) i uradite sledeće:

Izaberite Size>Stretch (Veličina>Razvući) iz menija Brush. Sada kada pomerite četkicu natrag na ekran, zapazićete da se vaš kursor promenio u red SIZ.

Dok držite pritisnuto levo dugme miša, povucite miša dijagonalno. Povucite ga dole i udesno na ekranu da bi ga povećali i gore ulivo da bi izvršili smanjivanje. Kada budete zadovoljni sa veličinom, otpustite dugme.

Ako želite da promenite veličinu četkice u proporciji sa originalom - tj. održavajući originalni odnos visine i širine - pritisnite tipku Shift pre nego što počnete da vučete miša i držite je pritisnuto u toku njegovog pomeranja. Na ovaj način možete promeniti veličinu lika u direktnoj razmjeri sa originalom.

Napomenimo da ako pokušate da napravite četkicu većom nego što dopušta raspoloživa memorija, četkica će se uzeti njenu početnu veličinu i oblik.

MEĐIJANJE BOJA

U ovoj vežbi ćemo promeniti boju originalne četkice - crveno i živo na crnoj osnovi - u novi set boja. Pošto ponovo učitate četkicu kliknite sa levim dugmetom miša da bi ste postavili ik četkice na ekran. Evo kako da promenite boju:

Izaberite uneseno plavu nijansu iz paleta sa levim dugmetom miša. To je vaša nova boja prednjeg plana koja će uskoro postati boja četkice. Zatim izaberite crveno originalne četkice kao boju pozadine. Ovo možete uraditi pomoću jedne od ove dve tehnike:

Možete izabrati crveno tako što ćete kliknuti desnim dugmetom miša na boju u paleti ili možete kliknuti na indikator boje sa levim dugmetom miša da promenite vaš kursor u ukazivač sa ređicom PICK prikazanom na njemu. Sad kada kliknete na boju na ekranu sa desnim dugmetom miša ta boja će postati nova boja pozadine.

Eto, ako možete promeniti celu sliku slikanja u pazetu ova tehnika sa kratkim pritiskom dugmeta na indikator boja za izbor bilo koje boje skrivena kao nova boja naprave ili ispisu je posebno korisna. Na primerimo da ona radi i sa desnim i sa levim dugmetom miša. Kada kliknete na neku boju sa levim dugmetom miša ta boja postaje boja ispisa, a kada kliknete na neku boju sa desnim dugmetom miša, ona postaje boja pozadine. (Možete naći da je ekvivalent tastature korišćajući pritisnite tipku za zapetu da promenite kursor u PICK ekvivalent i kliknete na neku boju na ekranu kao ranije.)

Sljedeći stupanj je da ismenite boje prednjeg plana i pozadine tako da sa svakim piksel u boji pozadine (crven) u četkici promeni u sekundu boju prednjeg plana (plavo):

Iz menija Brush izaberite Change Color iz primarnog menija i Bg -> Fg iz sekundarnog menija.

Zapazite da su se sa izborom Bg->Fg crveni delovi četkice promenili u plave. Da ste imali originalnu četkicu koja je sadržala i crvenu i plavu, vi bi ste mogli da udesite da promene rade u oboj pravcu izborom Bg <-> Fg. Ovo bi promenilo crvene delove četkice u plave, a sve plave delove četkice u crvene.

Sad kada ste videli kako je lako promeniti boje, vi ćete možda poželjeti da promenite boje na svim četkicama koje ste napravili u ovom tutoru.

ISPUNJAVANJE SA SAROM

U ovoj vežbi vi ćete bojiti lik četkice sa nekom Saram (likom) a ne sa ovim bojom, Evo kako:

Ponovno učitajte originalnu četkicu izborom Load u meniju Brush, kada je vaša četkica učitana, stavite njen lik na ekran tako što ćete kliknuti na levo dugme miša.

Učitajte Saru (Pattern) iz levog Brush.

Vaša nova četkica će sada biti mali kvadrat sa horizontalnim plavim trakama.

Sada kliknite na ikonu alatke za ispunjavanje (bočica sa bojanje) sa desnim dugmetom miša da bi se prikazao upitnik za ispunjavanje. Kliknite na Fill Brush. Poslednja akcija stavlja kopiju tekuće Sare četkice (one koju smo upravo učitali) u Click Pattern upitnika, a onda kliknite na OK.

Sljedeći stupanj je da upotrebite tu Saru ispunu za ukrašavanje vašeg ispisa:

Stavite ikonu za kanticu sa bojom na luk grafike i kliknite sa levim dugmetom miša. Puno vičajte ovo dok se luk potpuno ne ispunji sa Saram (ova aplikacija treba da se doboljnoj).

Možda ćete želiti da uradite jednu stvar sa zloviom, ali ovaj put pokušajte da popravite vašu šaru. Napravite neku šaru koja se ponavlja kao Baskin i kliknite na Fred Brush u upitniku Fill Type da bi koristili četkicu kao šarunu.

PADAJUĆE SENKE

U ovoj vežbi vi ćete dati vašem ispisu profesionalna "tab" dodavanja padajuće senke. Padajuća senka stvara iluziju dubine stavljanjem tamne senke ispod objekta.

Prvo učitaјte original Archbrush i onda izaberite boju koju želite da koristite sa senku on leve dugme miša (koja ispisu ili prednjeg plana). Crna ili braon su najpogodnije boje za senku iako možete koristiti bilo koju drugu boju.

Izaberite Color iz menija Mode (ili pritisnite F2).

Komanda Color pretvara višebojnu četkicu u jednoboјnu i to u izabranu boju prednjeg plana.

Postavite novu (jednoboјnu) četkicu na ekran i kliknite na njeno dugme da bi postavili njen jik tamn.

Upravo ste postavili kopiju senku ispisu na ekran. Sada treba da se vratite na standardnu četkicu tako da možete postaviti kopiju ispisu preko senke.

Izaberite Matte iz menija Mode (ili pritisnite F1) i postavite standardnu četkicu preko senke. Pomerite standardnu četkicu malo tako da možete da vidite senku ispod nje i pritisnite levo dugme miša.

Vi ste upravo napravili ispis sa padajućom senkom da bi koristili iluziju kao da ispis stoji malo iznad stranice.

Ako vaša šmiga podržava mod Palen-Halfbrite, možda ćete želiti da pokušate da pravite vaše padajuće senke u halfbrite boјama umesto sa običnim boјama.

Da bi ste ovo uradila treba da promenite format ekrana na 64 boјe. Tada sledite gornje postupke, ali umesto da birate mod Color i tamnu boju za vašu četkicu, prvo izaberite Matte iz menija Mode. Objasnjeno u modu Halfite naći ćete u odjeljku Modovi slikanje u glavi Betiri.

PRAVILJNE KONTORE OKO ISPISA

U ovom zadatku vi ćete napraviti različite okružene konturu (okvir) oko ispisu. Kao i ranije, počnite sa ponovnim učitavanjem standardne četkice Archbrush.

Izaberite za vašu boju prednjeg plana boju koju želite da koristite za boju konture. (Izaberite boju koju nije zastupljena u ispisu, pošto će tako biti lakše da je ispišete bez uticaja na ostali deo ispisa.)

Izaberite Color iz menija Mode (ili pritisnite F2).

Ovo prevara vašu višebojnu oetkicu u jednoboju, onu koju ste izabrali za boju porođenog plana.

Izaberite ili alatku za pravougaonik bez ispunje (pravougaoni kontura) ili neispunjeni krug (za zaokrugljenu ispunu). Pomerite ukrsenicu netrag na ekran i držite pritisnuto levo dugme miša, povucite dijagonalno gore ili dole. Sa ovim povlačenjem povećava se dubljina konture. Otpustite dugme.

Kao što ste verovatno primetili, pravougaoni i kružni alati boje se takuđe kretaju, bez obzira da li je ugledna ili napravljena. Ovo vam omogućuje da pravite tačne konture bilo kojeg oblika jednostavnim povlačenjem na željeno odstojanje.

Izaberite Matte iz menija Mode (ili pritisnite F1). Postavite originalnu oetkicu preko konture i kliknite na levo dugme miša da tako postavite lik.

Vi možete uzeti vaš ispis kao oetkicu i onda ponoviti istu proceduru da napravite višestruke konture.

ROMANDE OUTLINE

Ako želite da napravite konturu oko oetkice (outline) i ne želite da li je kontura ovalna ili četvrtasta, DeluxePaint vam daje još načina da to uradite. Izaberite boju koju želite da koristite za konturu i onda izaberite EdgeOutline iz menija Brush. DeluxePaint dodaje jedan piksel kao konturu na vašu oetkicu.

ISPUNJAVANJE GRADIJENTOM

Jedna od najvažnijih karakteristika programa DeluxePaint jeste mogućnost ispunjavanja oblika sa višebojnim gradijentima. U ovom veštici videćete kako je lako da se kombinuje karakteristika šablona sa ispunjavanjem oblika sa gradijentom radi ispunjavanja nekog oblika sa ravnomernim gradijentom.

Kao i ranije, ponovo učitajte standardnu Archbrush, stavite njenu kopiju na ekran tako što ćete kliknuti na levo dugme miša.

Sledeći stupanj je definisanje vaše oblasti gradijenta. Sivo u Archbrush paleti je već definisano kao oblast, tako da ćemo koristiti tu oblast. Naravno, ako želite, vi možete definisati vašu oblast i modifikovati stupnjeve koje slede tako da odgovaraju. Kliknite na jednu od tamnosivih boja u trećoj koloni paštete da bi ta boja bila boja prednjeg plana.

Izborom sive žoja je u oblasti definisane paleta, vi možete koristiti tu oblast za ispunjavanje gradijentom. Zatim, vi treba da kažete programu DeluxePaint da koristi tu oblast boja kao tip ispunje. Evo kako:

Kliknite na ikonu alata za ispunjavanje sa desnim dugmetom miša. To govori programu da želite da prilagodite svojih potrebnih efekta ikone i dovodi do pojavljivanja upitaika Fill Type. Zapamtite kada kliknete na alate za crtanje sa desnim dugmetom to vam omogućuje da prilagodite odgovarajuće efekte; vidite o alatima u Glavi Meniji. Sada treba da izaberete pronaaljavu koju želite da koristite za ispunjavanje sa gradijentom:

Kliknite na Vertical za tip ispunje i onda povećajte klizac Bither levo ili desno da bi ste napravili željenu količinu "ditheringa" (mekanja boja) u gradijentu. Kliknite na OK.

Sada imate npravan gradijent za ispunjavanje. Mi ne želimo da ispunimo sveko slovo pojedinačno zato što gradijent ne bi bio ravnomeran, pa ćemo koristiti trik. Mi ćemo skočiti na rezervnu stranicu i koristiti šablon za ispunjavanje našeg teksta.

Izaberite Space>Swap iz menija Picture da bi skočili na rezervnu stranicu. Kliknite na alatku za izbor Oetkire sa desnim dugmetom miša da bi obnovili vašu Oetkicu Archbrush i postavite je na praznu stranicu. Sada, kada je oblast koju želite da ispunite na stranici, mi ćemo napraviti šablon od svega ostalog.

Izaberite Stamp>Make iz menija Effect. Na ekranu će se pojaviti upitnik sa Make Stencil (pravljenje šablona). Kliknite na boju osnove na vašoj stranici da bi je izabrali za vašu boju šablona. U upitniku pored boje se pojavljuju male zgrade. Kliknite na Make u upitniku. Sada je vaša boja osnove u šablonu, tako da vi možete da bojite samo po ispisu. Izaberite alatku za pravougaono ispunjavanje i povlačite pravougaonik od gornjeg levog ugla ispisu do donjeg desnog ugla.

Na povlačenjem pravougaonika preko ispisu, samo oblast ispisu se ispunjava, ali možete videti malih okvir vašeg pravougaonika. Sada budite sigurni da ste pokrili ceo ispis. Kada otpustite dugme miša ispis se ispunjava sa vašim gradijentom (postajmo od vrha do dna).

Kliknite na birao Oetkice i izaberite novi Archbrush ispis kao Oetkicu. Pristignite je da skožite na drugu stranicu i onda bojite sa vašim Oetkicom.

Zapamtite da kada uzimate oblast sa uključenim šablonom, samo oblast van šablona se uzima. Ovo je vrlo važna osobina. Sledeći tutor će vam detaljno objasniti šablone i zato ga obavezno profitajte.

TUTORIAL: SVET KARTONA

U sledećem setu vežbi naučićete kako da pravite i koristite šablone u programu BeluxePaint III. Iako se šabloni najviše koriste za brzo ujednačeno pisanje slova od strane amatera, oni imaju daleko širu upotrebu. Umotnici kada se sprejavima, npr., koriste šablone da bi se njima pokrivle neke oblasti njihovog rada dok pripremaju sprejove.

BeluxePaint čini lakim pravljenje šablona od nekog dela slike, bez potrebe da se lik ponovo nacrti. Sve što treba da znate je da specificirate boje koje čine šablon, a program radi ostalo, čak i ako je lik vrlo složan.

Evo kako: kada pravite šablon za određen set boja, vi tražite (i tako stičete) neki deo slike koji je napravljen od tih boja. To znači da kada kreirate šablon za određeni skup boja, vi ne možete da bojite preko tih boja dok ne isključite šablon; to takođe znači da vi možete bojiti sliku unutrašnje, od prednjeg plana prema pozadini zato što možete koristiti šablon za maskiranje ovih objekata u prednjem planu od boja pozadine.

PAŽ NERGO BTU POČNETE

Izaberite Load iz menija Picture i učitajte sliku sa imenom Stencilset iz ladice la-Rex/tutorial na vašem art disku.

SNEŽNI VRHovi U DALJINI

Ova dva slika Stencilset prikazuje niz planina u daljini iz zelenog polja pod šarenim nebom. (Ako ste sledili postupke tutora u prethodnim tutorialima, primetićete da su i nebo i polje napravljeni pomoću ispunjavanja sa geometrijom sa samo dva vršenja koje bi bilo potrebno pri upotrebi tradicionalnih tehnika). Zapanite se planinska oblast napravljena u stvari od tri tri oblasti, sa najudaljenijom koja je obijena sa svetlije nijanse od bliže oblasti. U ovoj vežbi mi ćemo staviti snežnu kapu na najudaljenijoj oblasti bez remećenja bilo kojeg drugog dela slike. To bi bio težak zadatak sa bilo kojom drugom grafičkom jedinicom, ali je zahtudjućim lak sa BeluxePaint. Sa vidljivom kau to ovaj program radi:

[Izaberite StencilMake iz menija Effect da bi prikazala upitnik Make Stencil. Kliknite na Clear, kliknite na boju 9 (ona na vrhu druge kolone), kliknite na Layer 1 onda kliknite na OKa.

Sa četiri jednostavna pritiska na dugme aka vi ste napravili šablon koji zaključava svaku boju sa ključ izuzet boje 9, boje najudaljenije oblasti planina. Prvi klik je napravio sliku bilo kog šablona, drugi je izabrao boju šablona, treći klik je izvršio konfiguraciju šablona (prevodi sve šablone izuzet boje 9), i četvrti je napravio šablon. On bi znači da kada kreirate aktivni šablon, u traži za snim pojavljuje se "S".

Kopiranjem da klik na Invert prvo izvertuje tekuću konfiguraciju šablona i tako vas čuva nevolje da kliknete na sve boje izuzev boje za kojom želite da bojite. Ovo je korisno ako želite da bojite sa jednom ili dve boje izuzimajući ostale; ako želite da napravite šablon i da zaključate samo jednu ili dve boje, vi ne trebate da koristite invertovanje.

Sledeći stupanj je da kliknete nauglavine na udaljenoj oblasti planine:

Izaberite belu za boju prednjeg plana i onda izaberite četkicu od jednog piksela i slotku sprej. Pomerite kursor na udaljenoj planini i sprejom napravite snežnu kapu na njenoj.

Zato što su ove boje izuzev one udaljenih planina "zaključane", vi možete da radite na sprejom bez bojazni da ćete upotrebiti neke druge susodne boje.

Kopiranjem da tako je bela boja na koju prskate na planini jedna od "zaključanih" boja, ona sama nije "zaključana" kada se njom prskate. To znači da možete bojiti preko nje sa drugom bojom (kao što je originalna boja planina ako ne želite da glumate na snežne kape) bez toga da naje "zaključana".

Da bi zaključali celokupnu prerasnjenu boju, izaberite Menake iz podmenija Šablona. Ne možete da ponovo prikazujete upitnik za šablon zato što je konfiguracija još uvek ona koju želite. Ovo takođe znači da možete koristiti tipku "ponovo" (n) da bi ste ažurirali vaš šablon, ako je vaša poslednja komanda bila Menake.

Pravilo "ponovo" je jednostavno: pritisnite n uvek kada želite da ponovite neposredno izvedenu komandu menija i tako uštedite kretnju miša na traženje menija i kroz meni i sukobni upitnik. Ako vaša poslednja komanda menija stvara upitnik, tada će pritisak stvoriti isti meni bez potrebe izbora iz menija.

IZLAZAK SUNCA U PLANINAMA ROKEJE

U ovoj vešbi mi pravimo izlazak sunca iz planina, tako da treba da zaključamo sve boje izuzev neba. Evo kako:

Prikazite upitnik Make Šablona. (Sve boje 8 treba da bude nezaključane boje u upitniku.) Sada kliknite na boju 9 i zaključajte je, a onda kliknite na boju 1 (crno) i na 13 do 18 (boje neba) da bi ih zaključali. (Boja 13 je na pola puta dole u drugoj koloni, a boja 18 je druga odosrga u trećoj koloni.) Kliknite na Make.

Sada ste zaključali sve boje u panorami izuzev boje neba. A sada možemo da se pojavi sunce:

Izaberite Show/Off iz menija Effect da bi zaključali šablon (off). U programu BeluxePaint III šablon utiče na uzimanje četkice - vi možete da uzmete oblast koja nije u šablona. Pošto nijanse oranž

boje sunca nisu u Zablona, vi odmah isključujete Zablona da uzmete taj deo slike.

Kliknite na ikonu četkice sa levim dugmetom miša, pomerite veliku ukrasnicu preko lika sunca (krajnja desna na ekranu) i uzmite ga sa levim dugmetom miša. Postavite četkicu iznad oblasti planina.

Isključite Stencil>On/Off iz menija Effect da bi uključili Zablona (on).

Vidite li kako sunce odlazi iza planina i onda odande viri? To je zato što su sve boje - izuzev boje neba i pozadine - zaključane i tako ne primećuje četkicu sunca. Kada budete zadovoljni sa položajem sunca, kliknite na levo dugme miša da ostavite sunce na tom mestu.

ISKUPANJE OBLIKA Z

U ovoj vežbi ćemo istraživati dalje aspekte editora Zablona. Posebno, videćete kako da zaključite ili uključite boje Zablona u na kojem delu vaše slike, ne samo iz upitnika Make Stencil.

Prikažite upitnik Make Stencil i kliknite na Clear da bi istresali Zablona. Sada pomeriti kursor izvan upitnika i kliknite na veliki oblik Z sa levim dugmetom miša. Kliknite na Invert i onda kliknite na Make da bi se vratili na ekran za slikanje.

Da li ste primetili da kada ste kliknuli na Z u upitniku Make Stencil da je zaključana ta boja? Ovo znači da možete zaključati i otključati boje direktno sa vašeg lika jedinstvenim klikom na njih. Napomenimo da svaki klik prvo zaključava, a naredni klik otključava boju, kao u upitniku.

Da bi ste olakšali nalazjenje boja koje želite da zaključate ili otključate, možete da pomerite upitnik Make Stencil na bilo koji deo ekrana prostim postavljanjem kursora na vrh upitnika i njegovim povlačenjem na novi položaj.

Da vidimo šta možemo uraditi sa Zablonom koji smo napravili:

Pritisnite tisku sa ~ da bi uključili Zablona.

Pritisak na ~ je isto kao izbor Stencil>On/Off iz menija Effect. Ovo je vrlo važan ekvivalent tastature za rad sa Zablonom.

Kliknite na ikonu četkice i uzmite oblast teksture sa desne strane Z.

Pritisnite tisku ~ da bi uključili Zablona.
Pomerite kursor na Z i gledajte šta se dešava.

Da li ste videli da se četkica sa tekstura pojavljuje iza Z? Pošto su sve boje izuzev Z zaključane, izgleda kao da gledate na teksturu četkice kroz prozor u obliku Z. Sada kada ste postavili četkicu iza Z, kliknite levo dugme miša i vi ispunjavate Z sa novom tekstura.

TUTOR ARTIRI: PUSIAVLJANJE STVANI U PERSPEKTIVU

Pre nego što pokušate da završite ovaj tutor, vi treba da izučite Glavni Meni: Korisničke perspektive. Ova glava vam upoznaće sa osnovama perspektive DeluxePaint III. U ovom tutoru vi ćete praviti panoramu u perspektiva i ispraviti trodimenzionalni svet. U toku tog procesa naučite neke trikove pri korišćenju perspektive koje možete razmišljati kao ako ih vidite u kontekstu.

PRAVLJENJE RAVNI

Prvi stupanj ovog tutora je pravljenje ravni perspektive. Vi ne morate da pravite ravan svakog puta kada koristite perspektivu. Mi to radimo ovde tako da vi stvarno možete videti "dubinu" vaše slike.

Učitajte Crtkiču Block sa art dicka.

Zapazite da se Crtkiča drži za donji desni ugao. Ako očekujete da koristite Crtkiču u perspektivi, najbolje je da sačuvate Crtkiču sa držkom u donjem desnom uglu iz dva razloga:

1. Rotacija se uvek odigrava oko ručice, tako da držač Crtkara u uglu pomaže da su rotacije konzistentne i korisne;
2. Ako ostavljate mrežu perspektive, možete nativati da sve vaše Crtkine budu u skladu sa tom mrežicom ako su njihove ručice u istom uglu.

Izaberite **CoorDa** (skraćeno od **Coordinates**) iz menija **Preu**.

Prilistite tipku **Enter** da uđete u mod perspektive. Poravnavajući kursor na 196,25 i pritisnite **Shift-G**, što uključuje mrežu i koristi 196,25 kao jednu od tačaka mreže. Ako uključite **Coordinates** i pazite na početni kursora pre nego što rotirate Crtkiču, bićete u stanju da ponovo stvorite ravan perspektive egzaktno.

Prilistite **Shift-F** na numeričkoj tastaturi da bi rotirali Crtkiču za 90 oko X.

Zapazite da do sada niste imali uglove na traci za menije. Vi možete isključiti **Coordinates** ako želite da vidite uglove, ali vi ih ne trebate za ovu vrstu, pošto ne sva naša kretanja izvede za 90 stepeni i baziraju se na izgledu, a ne na brojevima.

Izaberite **PerspectiveFullscreen** iz menija **Effect**.

PRAVLJENJE SVODA

Učitajte Crtkiču **RedBlock**.

Vi niste više u modu perspektive, ali je mrežica još uključena.

Pritisnite na tipku **Enter** da bi ušli u mod perspektive.

Vaša četkica se automatski postavlja na ravan perspektive pri istoj orijentaciji u kojoj ste je postavili zadnji put (tj. rotirana za -90 oko X ose). Ovo je važno da zapamtite, zato što to znači da možete lakše da okrećete nove četkice u ispravnoj perspektivi prilikom ulazivanja na ravni perspektive koja je definisana prethodnom četkicom.

Zapamtite da se mrežica podnosi prema novoj veličini vaše četkice. Nije baš uvek teško da vašu novu četkicu izni ispravno u tačku koju ste koristili da definišete ravan (196,25), zato što se ručica četkice vrti sa najbližu tačku mrežice koja udete u perspektivu, na postoj. verovatnoća 3 prema 1 da će biti pričećena sa jednom od drugih uglova. Ako želite da se četkica poravnata sa tačkom mrežice koju ste specificirali kada ste pravili mrežicu, pritisnite 0 na num. tastaturi da bi resetovali četkicu na 0,0,0 orijentaciju, postavite četkicu na tačku mrežice i rotirajte je ponovo.

Ako ne želite da se mreža vaše perspektive automatski menja po veličini u zavisnosti od nove četkice, uključite AutoGrid u meniju Refs.

Pritisnite G da uključite mrežicu, tako da možete slobodno da pomerate četkicu u ravni.

Postavite četkicu tako da se Y osa četkice poklapa sa centrom perspektive i da je dna četkice poravnata sa ivicom druge pune kolone malova na gde. (Koordinata će pokazati da je to tačka 175,45).

Pritisnite Shift+0 da uključite mrežicu i koristite novi položaj ručice kao jednu od tačaka mrežice.

Pritisnite Shift+8 na num. tastaturi da bi rotirali četkicu nagore oko X ose. Pomerite četkicu dve tačke mrežice odozgo i to je odlikajte. Obajite četkicom tri puta iznad tekucog položaja četkice tako da napravite tri kolone.

Obajite četkicom četiri puta odozdo da se napravi brod luka i gornji deo druge kolone. Onda obajite četkicom tri puta dole da se napravi donja kolona.

Sada imate dvodimenzionalni luk u trodimenzionalnoj ravni. Naš sledeći zadatak je da damo luku treću dimenziju.

Pomerite četkicu tako da se nalazi direktno na dnu bloka leve kolone našeg luka. Pritisnite Shift+9 na num. tastaturi da bi rotirali četkicu za 90 stepeni oko Y ose. Hajite četkicom iznad gde se ona nalazi i dva puta iznad da se napravi leva strana kolone.

Pomerite miša malo dole da pomeri četkicu natrag duž X ose i obajite drugi set blokova tako da je vaša kolona bude široka jedan blok uprda i dva bloka duboka.

Pritisnite Shift-5 na num. tastaturi da rotirate četkicu natrag četkicu oko njene Y ose tako da "gleda" na van. Ako četkica nije iste veličine kao prethodna strana blokovu vašeg svoda, držite pritisnutu tipku Ctrl i pomerite miša napred ili natrag da bi je približili ili udaljili.

Kao što smo objasnili u Glavi pet: Korišćenja perspektive, tipka Ctrl privremeno fiksira Y osu vaše četkice tako da je možete pomerati duž njene Z ose. Kada postanete vični orijanju u perspektivi, vi ćete ovo često koristiti.

Postavite četkicu levo od donjeg bloka desne kolone. Pritisnite Alt-x da bi postavili ručicu četkice u drugi ugao četkice. Vaša četkica stiče tako da se nalazi preko donjeg bloka desne kolone, ali se sada četkica drži za donji levi ugao. Zapošlite da Alt-x, Alt-y i Alt-z premeštaju ručicu vaše četkice. Ovi ekvivalenti tastature su posebno korisni dok radite u modu perspektive, pošto obično nećete želiti da pomerate miša za izbor iz menija.

Pritisnite Shift-5 na num. tastaturi da rotirate četkicu za 90 stepeni oko Y ose. Obojite četkicu gde se nalazi i dva put. iznad da se napravi leva stranica kolone. Obojite drugu kolonu odmah iza ove prve tako da je vaša kolona široka jedan blok on lica i dva bloka duboka.

Pritisnite Shift-4 na num. tastaturi da bi zavrotirali četkicu natrag oko Y ose. Ako četkica nije iste veličine kao lice blokovu vašeg luka, držite pritisnutu tipku Ctrl i pomerite miša napred ili nazad da bi je približili ili udaljili.

Pomerite četkicu gore tako da se nalazi preko bloka u gornjem levom uglu luka. Pritisnite Shift-7 na num. tastaturi da rotirate četkicu za 90 oko Z ose. Pomerite četkicu desno i odslikajte je jednom ispod svakog od tri bloka koje čine krov luka. Obojite drugi red koji se nalazi odmah iza prvog reda, tako da je krov luka visok jedan blok, a dubok dva bloka.

UPOZNAVANJE SLIKE SEASCAPE

Da bi dali vašu kuću vašoj slici perspektive, i panoramu sa pozadinu, učitaćemo sliku seascape i dodati je iza luka.

Izaberite Spare)Merge u Back iz menija Pasteur.

U momentu ce vaš luk dobiti seascape kao pozadinu.

Ovaj vekha vam daje primer perspektive, ali vi možete uraditi mnogo više. Za izvrstan primer perspektive u radu, učitajte sliku Hall of Stars iz Indice Tutorial na art disku.

GLAVA STEDAM: OSNOVNI ANIMACIJE

Ova glava vas upozna sa animacionim karakteristikama programa DeluxePaint III. Ona počinje sa objašnjenjem osnovnog modela animacije i onda obuhvata sve različite načine stvaranja animacije u DeluxePaint III. Preporučujemo vam da ovu glavu pročitate odjednom, za to da vam biti potrebno oko 15 minuta.

PRE NEGO ŠTO POČNETE

Pre nego što počnete sa stvarima uradite sledeće:

Učitajte DeluxePaint na uobičajen način.

Kada se pojavi upitnik za izbor formata ekrana (Choose Screen Format), kliknite na OK da bi koristili predviđenu vrednost (16 Res 320x200 i 32 boje).

U momentu da se pojavi ekran DeluxePaint i vi možete početi.

OSNOVNI MODEL

Osnovna ideja iza animacije u DeluxePaint jeste da umesto da se slike na pojedinačnoj stranici, vi imate više stranica na kojima možete klikati i koje možete okretati. Stvaranjem likova koji se malo razlikuju od stranice do stranice i njihovim prikazivanjem brzo i uzastopno, vi stvarate iluziju kretanja.

Ovaj odeljak vam pokazuje kako da:

Stvarate frejmove (kadrova) za vašu animaciju. Najite pojedinačne frejmove za animaciju. Najite dok se frejmovi menjaју - to se zove animovanje.

STVARANJE FREJMOVA

Prvi stupanj u pravljenju animacije je da kreirate frejmove koje ćete najiti. Izaberite Frames?Set iz menija Anim. Pojavite se upitnik za utvrđivanje broja frejmova (Set From: Count).

```
-----
          SET FRAME COUNT          COUNT:      0
          CANCEL                    OK
-----
```

Upitnik za broj frejmova

Kliknite u polje za određivanje opcije Count, promenite broj frejmova na 10 i kliknite OK.

Sada znate 10 frejmova na kojima ćete bojit. Zapišite broj 1/10 na levoj strani trače za menije. To znači da ste u prvom frejmu od 10 frejmova za animaciju.

POJEDINAČNO BOJENJE FREJMOVA

Izaberite najveću uzgrađenu četkicu i obojite tačku u gornjem levom kraju ekrana.

Upravo ste stavili tačku u frejm 1. Trick kod animacije u DeluxePaint je slikanje nešto različitih slika na uzastopnim frejmovima. Zato treba da se pomerite na sledeći frejm.

Izaberite Control>Next iz menija Anim da bi koristili frejm 2. (Zapišite da na traci menija stoji 2/10). Kliknite drugu tačku desno od mesta gde je bila prethodna tačka. Sada imate tačku u frejmu 1 i u frejmu 2. Da bi napravili seriju tačaka koje se kreću preko ekrana, vi prosto nastavite poslednji stupanj. Naravno, izbor iz menija za promenu frejmova je malo zametan i prisiljava vas da pomerate miš kada želite da promenite frejm. Mnogo je efikasnije da se krećete kroz animacione frejmove korišćenjem ekvivalenta tastature. (Vi ćete ih videti navedene u meniju izd opcije.) Ni čemu koristiti jedan da bi završili malu animaciju!

Postavite vašu četkicu desno od tačke koju ste obojili. Pritisnite jednom tipku ? na vašu tastaturu, onda kliknite miša da bi obojili novu tačku. Ponovite stupanj dok se vaša prva tačka ponovo ne pojavi sa leve strane ekrana. (Na traci za menije biće prikazano 1/10 kao već polužaj u frejmovima).

Vi ste upravo napravili malu animaciju. Približno je:

Izaberite Control>Play iz menija Anim (ili pritisnite f na vrhu tastature). Vi ćete videti vašu tačku kako se kreće sa leve na desnu stranu ekrana.

Da bi zaustavili animaciju pritisnite razmaknicu.

Tako, jedan način stvaranja animacije u DeluxePaint je bojenje pojedinačnih frejmova u seriji.

POJENJE IZ ANIMACIJE

Za animaciju koju uključuje jednostavno kretanje objekta, DeluxePaint pruža mnogo lakši metod koji se zove animovanje. U suštini dok vi crtate, frejmovi se automatuju.

Kliknite na CLR. Pojaviće se upitnik za opcije.

OPTIONS

CURRENT FRAME

CLIPAR

RANGE: 1 TO 2

ALL FRAMES

CANCEL

Upitnik za opciije

Kada ste kliknuli na CLR sa multiplem frejmovima, DeluxePaint vam daje opciju da izaberete samo tekuci frejm, odust frejmovu ili sve frejmove.

Kliknite na All Frames (svi frejmovi) u upitniku.

Odnosi ce svi vaši frejmovi biti izbrisani i automatski ce postavljenoj u frejm 1. A sada uradimo malo animočenje.

Izaberite veliku četvrtastu četkicu. Kliknite na slotku za utoranje sprečavanje linije slobodnom rukom. Držite pritisnuta leva tipku Anims i brojite držeći pritisnuto leva dugme miša povlačeći ga preko ekrana sa leva na desno.

Dok vi brojite frejmovi se izmenjuju, tako da vi stavljate samo jednu tačku na svaki frejm vaše animacije. Zaposite da se brojč frejmove na kraju za menije manja pokazujeć vam u kojem ste frejmu. Kada dodate do poslednjeg frejma, vi zatvorite petlju na frejm 1, gde ćete ponovo videti vašu prvu tačku.

Posle ste brojili nekoliko sekundi, stanite i izaberite Control>Play iz menija Anims (ili pritisnite 4 na vrhu tastature).

Pritisnite razmaknicu (ili kliknite na dugme OK) da bi započeli animaciju.

Sada znate kao da kreirate frejmove, kako da se krećete kroz frejmove i da ih pojedinačno brojite i kako da animujete. Animočenje je naravno suština ako imate animiranu četkicu sa kojim ćete brojiti: kasnije ćemo vam u ovoj glavi pokazati kako animacione četkice rade. Sada želimo da vam pokažemo više načina kako da se krećete po ekranu.

AUTOMATSKA ANIMACIJA IZ UPITNIKA ZA KRETANJE

Upitnik za kretanje (Move requester) vam omogućava pomeranje i rotiranje četkice kroz izvestan broj animacionih frejmove. Još važnije, vi možete pomerati i rotirati četkicu u sve tri dimenzije. U dodatku, vi možete koristiti perspektivu, ali DeluxePaint vrši sve izračunavanja za pojedinačne frejmove. Ovaj odeljak ce vas provesti kroz detaljno objašnjenje svake funkcionalnosti upitnika Move i dati primeru za većinu karakteristika.

Da bi počeli, kliknite na CLR i na All Frames radi brisanja prethodnog animacionog sleda. Izaberite Frames>Set p iz menija Anim. U upitniku promenite broj na dva i kliknite OK. Pritisnite Shift-J da bi GAlt u frejz i vuče animaciju.

Izaberite Load iz menija Brush i odaberite DPaint Title sa art diska. Izaberite Change Color>Use Brush Palette iz menija Picture.

PRIMEČBA Ove instrukcije pretpostavljaju da je vaš metod memorisanja (Method u meniju Anim) postavljen na Compressed (Komprimovano) - predpodloženo stanje. Apsa sa jednim megabajlom RAM može kreirati samo 3 do 10 frejsova upotrebom metoda Expanded. U referentnoj sekciji ovog uputstva ćete naći kratki opis dve metode memorisanja.

JEDNOSTAVNE KRETNJE U TRE DIMENZIJE

Upitnik Move radi lakše one što su ina kaže: pomeri vašu četkicu po ekranu. Postoje mnoge impresivne animacije koje možete napraviti samo sa ovim upitnikom i četkicom kao što je uvek DPaint III četkicu, ali da bi kreirali te impresivne animacije trebalo da znate koje radi ovaka karakteristika u upitniku Move. Ovaj kratki odeljak objašnjava osnovne osobine upitnika.

Odlikajte vašu četkicu na centar ekrana.

Izaberite Move iz menija Anim. Pojaviće se upitnik Move.

MOVE					
	X	Y	Z		
DEST:	0	0	0	BRUSH	
ANGLE:	0	0	0	BRUSH	
CLEAR	CO TO	BACK		CYCLE	
EASE-OUT:	0			DIRECTION:	
EASE IN:	0			MOVE	RECORD
COUNT	10				
PREVIEW	INFILE			FILE	RAW
CANCEL				EXIT	

Upitnik za kreiranje

Prvi red u upitniku navodi tri ose trojdimenzionalnog prostora vašeg ekrana. Ako znate perspektivu, vi znate da ose idu gore i dole, levo i desno, i od i ka ravni ekrana, respektivno. Direktno ispod slova X, Y i Z nalazi se editno polje za unosjenje brojeva za rastojanje (Dist). Ove unosite brojeve da bi ste rekli programu koliko daleko da pomeri četkicu u neku smeru. (Ako se vaša četkica kreće samo po X i Y osama, brojevi su jednaki sa brojem piksela, ali kad jednom odete duž Z ose, jedinice su ili manje ili veće od piksela.) Pogledajte prost prostor:

Kliknite u editno polje Dist (pod X i upitnik 200.

Proverite da editno polje pored Count (oko sredine upitnika) pokazuje 20 kao tekuću vrednost. Ako broj nije 20, kliknite na editno polje i promenite broj.

Kliknite na Preview da bi ste videli kretanje četkice.

Videćete vašu četkicu zatvorenu u žičani okvir kako se kreće desno preko ekrana. Ako želite da se vaša četkica kreće levo, unesite negativni broj za X rastojanja.

U upitniku Move ukucajte u editno polje za X Dist (rastojanja) -200. Kliknite na Preview.

Dvog puta se vaša četkica kreće preko ekrana na desno u levo. Isto tako pravilo važi za dve ose: Y Dist pomera vašu četkicu gore ako je broj pozitivan ili dole ako je broj negativan. Z Dist pomera vašu četkicu od ekrana ako je broj pozitivan ili u ekran ako je broj negativan.

Vi možete koristiti bilo koju kombinaciju u editnom polju Dist da bi ste pomerili vašu četkicu u tiodimenzionalnom prostoru.

REDUKOVANA ROTACIJA

Pored kretanja četkice duž jedne ili nekoliko osa u kombinaciji, upitnik Move vam omogućava da rotirate četkicu oko jedne ili više osa.

U upitniku Move kliknite na Dist da izaberete dva rastojanja i uglove u editno polje. Kliknite u editno polje za Z Angle (ugao) i unesite 360 za ugao rotacije. (To govori programu da želite da rotirate četkicu za 360 stepeni oko Z ose.) Kliknite na Preview.

Videćete žičani okvir koji predstavlja vašu četkicu kako rotira na ekranu u smeru kazaljke na satu. Kad kada unesite negativna brojeva da bi promenili smer kretanja u Dist opciiji, vi unosite negativna brojeva da bi promenili smer rotacije kada koristite Angle opciju.

Promenite vrednost za Z Angle na -360 i kliknite na Preview.

Sada ćete videti žični okvir rotira u suprotnom smeru od smeru kretanja kazaljke na satu.

KRETANJE DUŽ OSA ČETKICE

U našim primerima mi smo pomerili četkicu duž osa ekrana. Vi ste možda zapazili da postoje dugmele obeležene sa Brush sa desne strane editnih polja Distanca i Angle. Ova dugmele vam omogućavaju da izaberete da li želite da se krećete ili rotirate duž/oko osa ekrana ili osa četkice.

Kada je vaša četkica u standardnoj orijentaciji (0,0,0), kretanje po osama četkice je isto kao i kretanje po osama ekrana. Ako rotirate vašu četkicu upotrebljavajući perspektivu, ose četkice neće moći više odgovarati osama ekrana i kretanje duž osa četkice će biti različito. Evo primera.

Kliknite na Exit da bi ste zatvorili upitnik Move.

Kliknite na OK i kliknite na All Frames u upitniku da bi izbrisali frejmove.

Izaberite Perspective>On iz menija Effect da bi učili o novoj perspektivi.

Pomerite četkicu daleko na desno ekrana i pritisnite Shift-7 na pod. tastaturi da okrenemo četkicu na njena leđa. Kliknite na isto dugme pisan da bi otklikali četkicu.

Da bi okrenuli četkicu na njena leđa, vi ste je zarotirali za 90 stepeni oko X ose (vidite traku za merenje) i pomerili ose četkice tako da one više ne odgovaraju osama ekrana.

Sada, ako koristite upitnik Move da bi pomerili četkicu duž Y ose, vi ćete dobiti drugačiji rezultat u zavisnosti da li ste izabrali dugme Brush.

Izaberite Move iz menija Anim. U upitniku Move kliknite na Clear, postavite da Y rastojanje iznosi 200 i kliknite na Preview.

Vi vidite da se zidani model četkice kreće nagore kao što bi očekivali za kretanje duž ose ekrana.

Kliknite na dugme Brush pored editnog polja Dist. (Dugme postaje osvetljeno.) Sada kliknite Preview i posmatrajte smer kretanja četkice.

Ovaj puta četkica se kreće na rastojanje duž Y ose četkice. Y osa četkice je ista kao Z osa ekrana kada je zarotirana uglokom za 90 stepeni oko X ose. Sto smo mi i uradili.

ROTACIJA DOK OSA ČETKICE

Vi ste se možda već pitali šta će se desiti kada rotiramo četkicu oko njene sopstvene ose, a ne oko ose ekrana, ali ovo je malo teže da se predstaviti pa ćemo dati jedan primer.

Kliknite na Cancel da zatvorite upitnik Move.

Kliknite na OK i kliknite na All Frames u upitniku da bi izbrisali frejmove. Izaberite Perspective>Reset iz menija Effect da bi resetovali sve parametre perspektive.

Sad ponovo laite vašu četkicu u originalnoj orijentaciji i nalazite se u novu perspektivu. Sadu čemo da rotiramo četkicu oko Z tako da se X i Y osa četkice više ne poklapaju sa X i Y osama ekrana.

Držite pritisnutu tipku Z na num. tastaturi dok četkica ne zarotira za 45 stepeni oko Z ose (Vi ćete videti stepen rotacije sa desne strane trake za menije).

Rotirajte četkicu na sredini ekrana.

Prikažite upitnik Move. (Da li vam je dosadila baranje Move iz menija Anim? Ako jeste, onda pokušajte da koristite ekvivalent sa tastature, Shift-M.)

U upitniku Move: Kliknite na Clear; postavite Angle na 360; Kliknite na Brush dugme sa desne strane editnog polja Angle; Kliknite Preview.

Na gornjim izborom videćete kao se četkica okreće prema ekranu po X osu. Zapamtite da četkica rotira oko X ose ekrana. A sada da vidimo rotaciju oko X ose četkice.

U upitniku Move: kliknite na Brush dugme desno od editnog polja Angle; kliknite na Preview.

Ovog puta četkica se vrti oko njene X ose umesto što se prevrtala prema ekranu. Ideja je ista za sve rotacije, tako nije lako uvek predvideti kako će se set kompleksnih rotacija izgledati. Vi ćete verovatno poći da sa svom vašom pomeračju mogu odgovoriti na pitanjima oko toga jedne ose. Vi mislite da će ovo biti najtežnji slučaj, tako da su rotacije četkice predodređeno složnje.

PRIMENBA Ako nemoćite da je poslednji primer shvatite, verovatno treba da ponovo pogledate Glavu u perspektivi. Tamo ćete naći više informacija o razlici između uglova ekrana i uglova četkice. Primer vam može pomoći da razumete kao ih upitnik Move koristi.

MOVIE GO BACK

Dugme Go Back ima sličnu funkciju kao i dugme Clear, samo što on ulazi na položaj četkice, a ne na parametre u upitniku Move. Kada koristite upitnik Move za pomeranje vaše četkice u trodimenzionalnom prostoru, DeluxePaint pamti završni položaj četkice kada se pomeranje završi. Ako želite da izvršite drugo pomeranje iz originalnog položaja četkice, treba da kliknete na Go Back da bi resetovani položaj četkice.

Vi čemo vam prikazati rezultat dva različita puta, jedan bez upotrebe Go Back i jedan sa upotrebom Go Back. U ovom primeru ćete u stvari i crtati i izvoditi animaciju umesto da je jednostavno samo gledate.

UZASTOPNE KRETANJE BZZ GO BACK

Kliknite na Cancel u upitniku Move. Kliknite na CLK i obrišite sve frajmove. Izaberite Perspective>Reset iz menija Effect (ili pritisnite Shift-0 na num. tastaturi) da bi resetovali vašu četkicu u originalnu orijentaciju.

Postavite četkicu na dno ekrana i odslikajte je.

Prikažite upitnik Move. Kliknite na Clear da bi izbrisali edatnu polja, a onda postavite Y Dist na 200 i Z Dist na 400. Kliknite na Draw.

Vi ste tako kreirali prvi deo kretanja četkice, a onda ćemo da kreiramo i drugi deo da bi nastavili od mesta gde se četkica zaustavila.

Prikažite upitnik Move. Postavite X Dist na 800, ostavite Y Dist na 200 i postavite Z Dist na 0. Kliknite na Draw.

Izaberite Control>Play iz menija Anis i posmatrajte vašu animaciju. Pritisnite na razmaknicu kad ste je sve pogledali.

U animaciji koju ste napravili vaša četkica se udaljuje i ide gore, a onda pada dijagonalno dole. Pošto niste koristili dugme Go Back drugi deo kretanja četkice nastavlja se direktno od kraja prvog dela.

UZASTOPNE KRETANJE SA GO BACK

U sledećem skupu stupnjeva vi ćete koristiti iste parametre kao i u prvom primeru, ali ćete takođe kliknuti na dugme Go Back pre crtanja drugog dela kretanja četkice.

Kliknite na CLK da bi izbrisali sve frajmove. Izaberite Perspective>Reset iz menija Effect (ili pritisnite Shift-0 na num. tastaturi) da bi resetovali vašu četkicu u originalni položaj. Postavite četkicu na dno ekrana i odslikajte je.

Prikažite upitnik Move. Postavite X rastojanje na 0, Y rastojanje na 200 i Z rastojanje na 400. Kliknite na Draw.

Prikažite upitnik Move. Postavite X rastojanje na 800, ostavite Y rastojanje na 200 i postavite Z rastojanje na 0. Kliknite na dugme Go Back. Kliknite na Draw.

Kad DeluxePaint završi crtanje animacije, izaberite Control>Play iz menija Anis i posmatrajte vašu animaciju.

Ovog puta vi vidite da animacija pokazuje da se naslov podelio na dva dela, jedan koji se udaljava i ide na gore i drugi koji ide dijagonalno sa ekrana dole.

CIKLONO I NECIKLONO KRETANJE

Dugme Cycle se koristi da bi rekli programu koje od dva vrste animacije želite:

Animaciju koja će se vratiti na početak (cycle) ili lanac od tekućeg pomeranja u sledeće pomeranje sličnog tipa, ili animaciju koja je linearna i koja će se završiti u poslednjem frejmu koji ste naveli u upitniku Move.

DeluxePaint ova vaša kretanja razlikuje u zavisnosti od toga da li je dugme Cycle izabrano. U ovom odeljku dano vam dati vrlo kratak primer razlike između ovih kretanja.

Odaberite neku četkicu koju ima karakteristiku koja će vam pomoći da saznate da li je četkica bila ili nije bila rotirana. (Četkica Paint Tile će odgovarati).

Kliknite na CLR i izbrisite sve frejmove. Izaberite Perspective>Reset iz menija Effect (ili pritisnite Shift-0 na npr. tastaturi) da bi resetovali vašu četkicu na originalnu orijentaciju. Odslikajte četkicu na gornjoj polovini ekrana.

Prikažite upitnik Move. Kliknite na Clear u upitniku. Postavite S ugao na 360. Obavezite da je dugme Cycle izabrano. Kliknite na Draw.

Kad DeluxePaint završi orijentaciju vaše animacije, zapazite da ste u frejmu 1 vaše animacije. DeluxePaint vas je doveo do frejma posle poslednjeg frejma u vašem Count.

Pritisnite Shift-Z da bi otisli u poslednji frejma animacije. (Ne treba za manje da biti 20/20).

Primetite da u poslednjem frejmu vaše animacije vaša četkica nije rotirala za 360, nako ste tražili rotaciju od 360 u upitniku za Move. Ovo je zato što ste izabrali opciju Cycle da bi rekli DeluxePaint da vi stvarate "cikličnu" animaciju (onu koja počinje i koja se završava u istoj tački). Ova animacija se prikazuje kontinuirano kao da je spojena na "Eave".

Pritisnite tipku F na vrhu tastature i posmatrajte malo animaciju. Pritisnite razmaknicu da bi prekinuli animaciju.

Da je DeluxePaint odslikao četkicu potpuno rotiranu u poslednjem frejmu, vi bi ste imali isti lik u frejmi 1 i 20 i animacija bi "stucala" kada je kontinuirano prikazujete. Napravimo istu stvar sa cikličnom opcijom Cycle da vidimo kako ona radi.

Pritisnite Shift-1 da dodate do frejma 1 vaše animacije. Odslikajte vašu četkicu u donjem delu ekrana. Prikažite upitnik Move. Kliknite na Cycle da bi ga isključili i kliknite na Draw.

Vi ćete verovatno zapaziti da se nova rotacija izvodi i većim brzinom nego preva. Kada se završi crtanje vi ćete biti u frejmu 20, gde možete videti da se nova kretanja završila sa rotacijom od 360 u frejmu 20. (Setite se da sa cikličnim kretanjem va ste bili u frejmu 1).

Pritisnite tipku 4 pri vrhu tastature i posmatrajte animaciju. Pritisnite razmaknicu da zamislite animaciju.

Vi ćete bit u stanju da vidite da je rotacija na vrhu ekrana glatka, a da rotacija na dnu ekrana šarava.

Vi se sada možete pitati zašto bi neko želeo da isključi ciklično kretanje. Odgovor je jednostavan: Vi sada možete želati da izvršite rotaciju za 90 u nekom frejmu ili ćete možda poželeći da pomerite objekt od tačke A eksaktno do tačke B. Uopšte govoreći, ako kreirate animacione sekvence koje idu za manje od punog broja frejmova koje ste alocirali za vašu animaciju, vi ne treba da isključite animaciju. Hvalite vas!

Izbrisite sve frejmove vaše animacije. Pritisnite Shift-2 da bi došli u poslednji frejm. Izaberite alatku nepunog punog krug i tačku od jednog piksela, pa nacrtajte mali krug na desnoj strani ekrana.

Izaberite Coordinates iz menija Paint da bi se prikazivale koordinate.

Izaberite alatku za crtanje neprekidne linije ključnom tiskom i najveću okruglu tačku. Postavite vašu tačku u sredinu nepunog punog kruga i vidite šta koordinate prikazuju sa lokaciju tačke. Pomerite tačku 200 piksela levo, pritisnite 2 da bi došli u frejm 1 i uključite tačku.

TRIK. Kada treba da pomerite tačku po pravcu liniji horizontalno ili vertikalno kao na primer, držite pritisnutu tipku Shift. To ograničava kretanje vašeg kursora na horizontalno ili vertikalno kretanje u zavisnosti od toga u kom smeru ste se prvi put pomerili.

Prikažite upitnik Move, kliknite na Clear, postavite X zastojanje na 200, izaberite Cycle i kliknite na Draw.

Kada DeluxePaint završi crtanje animacije, zapazite da ste u frejmu 1. Sad pogledajte u poslednji frejm (pritisnite Shift-2). Videćete da, iako je zastojanje između mesta u kome ste odabrali vašu tačku i centra kruga izbacilo tačno 200, tačka nije dospela do centra kruga. Ako želite da pomerite vašu tačku do određenog položaja sa poslednjim frejmom, ne treba da uključite Cycle.

Tako to ne možete videti, DeluxePaint je postavio tačku u centar kruga u frejmu 1. Ako želite da to proverite, idite u frejm 20, prikazite upitnik Move, kliknite na Clear, promenite Count na 1 i kliknite na Draw.

Kada završite kretanje sa izabranom opcijom Cyclar, DeluxePaint automatski pomera napred frejzu iz kraja vašeg Count i poloŹaj štitice program panta kao poloŹaj specificiran u upitniku Move.

STATRO KRETANJA SA KASE

Editna polja Base Out i Base In omogućuju vam da specificirate broj frejmova kroz koje Źelite da se vaŹa štitica ubrzava ili usporava u vašoj animaciji. Glavno preimustvo ove karakteristike jeste da možete kretanje štitice učiniti glatkim u početnim i krajnjim tačkama. TakoŹa, neki efekti Źelitevaaju da postepeno ubrzavanje i usporavanje bude realistički. Napr. lopta koja skakude treba da se ubrzava kada ide nadole. Lopta koja skakude je dobar primer kako ova karakteristika radi, pa zato pokušajte sa njom. U radu ni čemo takoŹa koristiti opciju Come To.

Izaberite ova vaŹa frejmove, naposljetke izmijenite krug veličine štitice i unesite ga kao štiticu.

Iđite u frejmu 20 i otislikajte štiticu pri dnu ekrana.

IskaŹite upitnik Move; kliknite na Cyclar; unesite -170 za Y postavku. Premestite Base Out polje na 10. Izaberite opciju Come To. Provjerite da li je Count na 20. Kliknite na OK.

Kada DeluxePaint završi ortonje vaŹe animacije, izaberite Control:Ping Pong iz menija Anis da bi izveo animaciju unapred i unatrag. Ono što treba da vidite je lopta koja odskakuje.

Napravimo kratak pregled onog što ste sad uradili. Kada ste uneli -170 za vaŹe Y kretanje, vi ste rekli programu da Źelite da se vaŹa štitica pomeri daleko za 170 piksela. Kada ste uneli 10 u editno polje Base Out rekli ste programu da štitica treba postepeno da povećava svoju brzinu u toku prvih 10 frejmova i da se onli lopta nakon brispa u posljednjih 10. Na kraju kada ste kliknuli na Come To dugme, rekli ste programu da se kretanje štitice treba da završi u poloŹaju i frejmu gŹe ste kliknuli.

Opcija Come To je posebno korisna kada je lakŹe da se štiticu otislika na kraju kretanja nego da se otisne na početak. To je tačno tako bilo u primeru sa loptom koja odskakuje. Mi možemo lakŹe otislikati štiticu gŹe Źelimo da lopta odskoči nego da otislikamo štiticu iznad i unapred broj koji će pomeriti loptu da odgovaraŹuje tački.

ŠTA JE OSTALO

Ono što je ostalo u upitniku Move je razumljivo. Za sada čemo sumirati funkcije zvukog dugmeta. U sledećoj glavi čete naći primene ovih opcija, a u Referencama dodatno objašnjenje.

DIRECTION

Opcija Direction kontroliše smer kretanja i smer zapisivanja.

Upisno Go From je predpodloženo stanje za kretanje. Sa izborom ove opcije koriste se parametri iz upitnika Move za bojenje kretanja od tačke u kojoj ste odslikali vašu četkicu. Na primer, X rastojanje od 200 pomena desno od mesta u kome ste naslikali vašu četkicu.

Kada je izabrana opcija Come To, parametri u upitniku Move se koriste da se crta kretanje iz tački u kojoj ste odslikali četkicu. Na primer, X rastojanje od 200 pomena u desno do mesta u kome ste odslikali vašu četkicu. Ova opcija je najkorisnija kada je lakše da se specifikira položaj u koji treba da se završi kretanje nego da se specifikira početak. Setite se da želite da odslukate četkicu u poslednjem frejmu koji želite da nacrtate.

RECORD

Opcija Record vam omogućava da specifikirate smer u kojem DeluxePaint boji frejmove vašeg kretanja. Forward (napred) je predpodloženo stanje i boji frejmove okrenuci ih unapred.

In Place izaziva da DeluxePaint boji sva pomeranja u tekuci frejm.

Backward boji frejmove okrenuci ih unatrag - ova opcija je korisna sa opcijom Trails.

Trails i Fill se najbolje objašnjavaju sa odgovarajućim primerima. U sledećoj glavi ćete naći po dva primera za obe opcije.

ANIMIRANE ČETKICE

Da biste vam pokazivali kako da kreirate animaciju bojenjem crtače frejmove, DeluxePaint vam takođe omogućava da izaberete oblik animacije kao četkicu i da bojite sa njom. Rezultat je da se četkicu menja u toku bojenja i u zavisnosti od toga da li se frejmovi menjaju ili ne, vi kreirate ili animaciju ili interesantne efekte.

U Foxi sa vodicom mi smo vam pokazali kako da koristite i koristite jednu od animiranih četkica koje se nalaze na vašoj animacionoj disketi. U ovom odeljku ćemo vam pokazati kako da kreirate animacionu četkicu i kako da bojite sa njom.

KREIRANJE VAŠE ANIMACIONE ČETKICE

Za početak napravimo просту animaciju koju lako možemo uzeti sa ekrana kao četkicu. Izaberite Change Color/Default Palette iz menija Picture. Izaberite sve vaše animacione frejmove. Nacrtajte krug veličine malo većeg novčića (american quarter - 25 cent) i ispunite ga sa gradientom. Uzmite vaš krug kao četkicu.

Odslikajte vašu četkicu i koristite upitnik Move da je rotirate za 360 stepeni u okviru 20 frejsova (prikažite upitnik Move; postavite sve opcije na predpodloženu vrednost; postavite 2 Angle na 360; izaberite Brush uglove; neku Count bude 20 i izabrano Cyclic).

Vaša četkica će rotirati u mestu i stvarati animaciju koja izgleda kao mala planeta koja se vrti.

UZIMANJE ANIMACIONE ČETKICE

Kada DeLuxe Paint završi bojanje animacije, uđite u frejs i izaberite Anis Brush>Pick Up iz menija Anis.

Poslednji stupanj vam daje veliku kopčanicu kao onu koju koristite pri uzimanju standardnih četkica, ali je opreznija u tome što uzima sa svih frejsova.

Uzimate animaciju kruga kao četkicu kao što bi normalno uradili upotrebom dugmeta slik.

Kada otpustite dugme miša, videćete svaki frejs kao površinu koja se uzima. Kada je ovo završeno, vi imate vašu animčetkicu. Drugi način uzimanja animčetkice je da izaberete birac četkice i držite pritisnuto desno dugme Amige kada uzimate oblast vaše animacije.

KORISĆENJE ANIMACIONE ČETKICE

Da bi dokazali da imate animacionu četkicu, crtajte malo sa njom.

Videćete da se četkica okreće u toku crtanja. To je jedan od načina korišćenja animacione četkice. Još bolji je animaciono slikanje:

Kliknite na GIB i izaberite sve frejsove. Pritisnite pritisnuto levo dugme Amiga. Postavite četkicu u donji levi ugao ekrana i kucite sa leva na desno preko ekrana.

U toku bojanja frejsovi se izmenjuju, tako da vi stavljate samo jednu ćeliju animčetkice na svaki frejs vaše animacije. Kada prikazujete animaciju, videćete niz lopti sa leva na desno preko ekrana.

PARAMETRI ANIMACIONE ČETKICE

Kada počnete da kombinujete animacione četkice u velike animacije, naučićete da ponekad želite da promenite brzinu kojom se animaciona četkica transformiše. Vi ćete možda poželeti čak i da promenite smer u kome ide animaciona četkica. Npr. možete poželeti da se gradijentna lopta koju ste malopre napravili počne kretati u suprotnom smeru. Ovo možete uraditi pomoću upitnika AnimBrush Settings (parametri za animacionu četkicu).

Izaberite AnimBrush>Setting iz menija Anim.

ANIM BRUSH SETTINGS

NUMBER OF CELLS = 2
DURATION: 2
CURRENT: 1
DIRECTION:

CANCEL OK

Parametri animacione četkice

Kliknite dugme Direction (unatrag) i kliknite na OK.

Sada će vaš krug-gredijski rotirati u suprotnom pravcu kako se njim bojite.

Polje Duration (trajanje) u gornjem upitniku vam omogućava da specificirate koliko odlikavanja četkice koristi animaciona četkica da završi ciklus. Ako je ovaj broj veći od broja ćelija, izgleda kao da se četkica kreće sporije. Ako je broj za Duration manji od broja ćelija izgleda kao da se četkica kreće brže. Pokušajte da bojite normalno sa četkicom, a onda bojite sa većim brojem za Duration.

Izaberite AnimBrush>Load iz menija Anim. Učitajte fajl sa imenom Bird (ptica) iz AnimBrush ladice na animacionom disku.

Prikažite upitnik AnimBrush Settings i postavite Direction da animacija bude unapred. Kliknite na OK.

Izaberite svetloplavu boju za boju pozadine i izbrisite frajmove.

Odslikajte četkicu u sredini ekrana. Prikažite upitnik Move. Kliknite na Clear. Postavite X rastojanje na -100 i Y rastojanje na -100. Kliknite na Draw.

Vaša ptica će leteti od donjeg ekrana ka levoj ivici. Prikazite animaciju da bi videli kako to izgleda. A sada naslikajte drugu pticu koja sporije završi svoja krilna.

Izaberite AnimBrush>Settings iz menija Anim. Postavite Duration na 24. Postavite Current field na 1 da bi stavili četkicu u njemu prvu ćeliju. Kliknite na OK. Idite u frajme 1. Prikažite upitnik Move. Kliknite na Go Back. Promenite X rastojanje na +100 i sve ostalo ostavite isto. Kliknite na Draw.

Ovog puta vaša ptica leti udesno. Prikazite animaciju i poredite pokretanje krila ptice. Ako promerite kroz frajmove vaše animacije, videćete da ptica desno uzima dva frajma pre nego što promeni položaj krila, dok ptica levo pomeru krila u svakom frajmu.

Kada pošta ste se upoznali sa nekim od animacionih karakteristika programa DeluxePaint III, možda ćete poželjeti da se malo polgnete. Učitajte animacije sa animacione diskete i prikazujte ih. Postoji nekoliko animacionih čestica iu disku koje možete kombinovati sa Xorand animacijama. Kada osetite da želite da vadite još neke karakteristika animacije programa DeluxePaint, predite na sledeću glavu. Ona vam pokazuje kako da kreirate neke interesantne animacione efekte kombinovanjem različitih karakteristika programa.

GLAVA 8 : ANIMACIONI EFEKTI

Ova glava vas upoznaće sa nekoliko interesantnih animacionih efekata i mnoštvom animacionih trakova. Uzbiljno vam preporučujemo da izučite ovu glavu i uradite zadivljujući odeljak o lopti koja otkaca, koji izgleda kao dobar tekst vašeg pozadnog programa DeluxePaint.

EFEKTI

U sledećem odeljku vi ćete napraviti neke interesantne animacione efekte. Mnogi od tih efekata nisu očigvidni, tako da ne isplati da utrođite nešto vašeg vremena da pažljivo sledite uputstva.

Posto svaki odeljak počinje sa upitnikom Move, parametra u ovom upitniku treba da budu postavljene na predpodložene vrednosti. Naše instrukcije će vam reći samo koje vrednosti treba da promenite kada otvorite upitnik Move. Slika 6.1 prikazuje upitnik Move sa svojim predpodloženim parametrima:

```

-----
                                MOVE
                                -----
                                X   Y   Z
DIST:      0   0   0
ANGLE:     0   0   0
                                CLEAR  GO BACK
EASE-CUT:  0                               DIRECTION:
EASE-IN:   0                               MOVE      PROGRAM
COUNT     10
PREVIEW    TRAILS    FILL DRAW

                                CANCEL      EXIT
                                -----

```

Upitnik Move sa predpodloženim parametrima

PRI MEKO SIG POKRETE

Proverite da ste u Lo-Res modu sa 32 bojama. Postavite broj frejmova na 10. Proverite da kopirate kompresovan model memorije.

KVALIFIKACIJE

Ova dva efekta su lepi primeri kako višestruke karakteristike programa DeluxePaint kada se kombinuju, mogu se iskoristiti da prave animaciju.

OBJEKTI KOJI SE ODMEĆU ILI PRILIKOVANJE

Ova tehnika stvara efekat udaljavanja objekta. Zapravo da ona koristi komande tastature kada slika se približava dugmetom miša.

Kliknite na najveću okruglu četkicu sa desnom dugmetom miša i uvodajte četkicu na veličinu onog novčića (približno 10 centi).

Izaberite alatku za crtanje isprekidane linija slobodnom rukom.

Postavite četkicu blizu levog gornjeg ugla ekrana. Pržite pritisnutu levu Alt-a tipku i počnite animaciono kretanje po krivoj nadole prema donjem desnom uglu ekrana. Dok hojite pritiskajte tipku - (minus) uzastopno da smanjuje četkicu u toku njenog kretanja.

Kada prikazete ovu animaciju, postupeno smanjivanje četkice čini da izgleda kao da se ona odmiče u daljinu. Prikazite animaciju unatrag, ili napravite novu upotrebu + (plus) tipke i dobićete četkicu koja se približava iz daljine. Ovak primer koristi ograničenu četkicu, ali isti efekat možete postići i sa četkicom koju ste vi napravili.

IZOŠTAIVANJE

Komanda Trim (obrezati tj. izbrisati po jedan piksel oko četkice) u meniju Brush omogućava da neki objekti lako izoštaive, da se razplina u ništa. Vi odskakate četkicu, "odstranjete" četkicu, pročete kroz sledeću frejmu i ponovo odskakate četkicu. Stvarni trik je u korišćenju tastature da uradite ove promene u frejmu, kretanje i odskakivanje četkice.

Izaberite crno za boju pozadine i izbrisite ove vaše frejmove. Čitajte četkicu DPaint Titlu sa vaše art diskete i odskakajte je u sredinu frejma 1.

Prikazite upitnik Move, kliknite na Clear da bi postavili svu razloženja i uglove na 0. Postavite Count na 1. Ostale opcije treba da su u predpodređenom stanju. Kliknite na Draw.

Pritisnite na Shift-0 da bi tebovali četkicu. Pritisnite Shift-X da bi prikazali upitnik Move i kliknite na Draw. Ovak postupak ponovite dok četkica potpuno ne nestane. (Za to će biti potrebno oko 8 frejmova.)

Upotreba upitnika Move da odskakate vašu četkicu zredi vam trud da tačno postavljate četkicu u svakoj frejmu. Ovo možete ostvariti i tako što ćete jedinom postaviti četkicu i onda, upotrebljavajući ekvivalent tastature (levi Alt-desna Alt-a), kliknuti na levo dugme miša.

(Mi preporučujemo tipku **da**na **Amiga**, zato što tipke **lava** **Amiga** uključuje animaciono bojanje.)

Izbrisite sve frejmove vaše animacije i idite u frejm 1. Uključite Grid (mrežu) sa **X** i **Y** rastojanjem od 8.

Izaberite drugu najveću (škoro najveću) ugrađenu okruglu četkicu i nacrtajte tačku na centru ekrana.

Izaberite alatku **naslagunjeni krug**. Počnite od tačke u centru ekrana i napravite krug koji je tačno za jednu tačku **arata** **širi** nego tačka, ali nemojte otpustiti dugme miša. Pritisnite tipku **Z** da bi otacili u drugi frejm. Sada otpustite dugme miša.

Sada istu tačku u frejmu 1 i mali krug u frejmu 2.

Nastavite gornji stupanj tako što ćete crtati veće i veće krugove u narednim frejmovima dok vaš krug ne dostigne **svica** ekrana.

Kada prikazete vašu animaciju, videćete krug koji se širi prema spoljašnjosti. Ako ste **aventurist**, pokušajte da uzmete celu animaciju kao animacionu četkicu i animacionu bojite se njom na vašu postojeću animaciju, počevši od frejma 5. Ovo će vam dati animaciju dva kruga koji se šire prema spoljašnjosti.

TRAGOVİ

Ovaj puter demonstrira upotrebu opelije **Trails** (tragova, rep). Ovu opeliju ćete naći u opitniku **Move**. Ova čina lakim stvaranje impresivnih efekata sa naslovama.

Izbrisite sve frejmove.

Učitajte četkicu **Paint Tails** sa **art** **daska**. Izaberite **Change Color>use Brush Palette** iz menija **Picture**.

Sada idite u **POSTSCRIPT** frejma pritiskom na **Shift-2**. Treba da budete u frejmu 40. Otključajte četkicu na **don** ekrana. Prikazite **upitnik Move**. Kliknite na **Clear**. Postavite **Z** rastojanje na **-1500**. Izaberite opeliju **Come To** za vaš smer kretanja (**Move Direction**).

Opelija **Come To** govori programu **DeluxePaint** da je položaj četkice na mestu u kome vi želite da se animacija završi - vi želite da animacija ide ka položaju četkice i frejmu.

Sada kliknite na **Preview**. (Dolazi do uatog kašnjenja, a onda dolazi do animacije koja počinje na udaljenom položaju (8-1500) pa se približava.) Umesto da kliknete na **Draw**, kliknite na **Trails**.

Kada ste kliknuli na **Trails**, rekli ste programu **DeluxePaint** da prikazuje kumulativni efekat kretanja svakog frejma opako kako se orte. Rezultat je da četkica ostavlja trag na kretanju kroz

.....
 tradicionalni prostor u vašoj animaciji.

Pritisnite S na glavnoj tastaturi za jednostruku animaciju.

EFFKT "SLIPZY"

Slipzy efekat je modificirana verzija standardnog naslova sa tragom. Vi ste taj efekat verovatno videli na mnogim televizijskim spotovima. Glavna karakteristika efekta je da on koristi šablon u kombinaciji sa upitnikom Move. Ova kombinacija može biti vrlo snažna kada se ispravno koristi. Kada se koristi šablon sa upitnikom Move, DeluxePaint stalno pravi šablon za svaki frajm kada reprodukuje kretanje.

Isključite Cethicu Offaint Title, ako je već nemate učitana. Izbrisajte sve frejmove. Dodajte do središnjeg frajma. Npr., ako imate 40 frajmova, kao što smo vam sugerisali, idite na frajm 20 izbornim Control>Go to iz menija Animate. Odabirajte Cethicu dale pri dnu ekrana.

Prikažite upitnik Move. Kliknite na Clear. Obavezite da dugmeta BRUSH nisu izabrani (niko savetljani). Podesite Z razloženje na -1000. Postavite Count na 20. Izaberite opciju Come to. Kliknite na Trails.

Kao i u gorejen efektu sa tragom, DeluxePaint stika vaš naslov sa kumulativnim likom sa kretanjem kroz svaki uzastopni frajm.

Uđite u frajm 10.

Sada treba da kreirate šablon, tako da možete da kopirate "iza".

Izaberite Stencil>Make iz menija Effect. U upitniku Make, kliknite na boju pozadine (crna), kliknite na Invert i kliknite na Make da bi "zaključali" sve boje izuzev boje pozadine.

Prikažite upitnik Move. Načinite da menijate druge parametre, izuzev što ćete izabrati nastrug (beakward) za Record Direction. Kliknite na Trails.

Zato što ste promenili Record direction, DeluxePaint počinje ova kretanje slikanjem frajma 10. On tada ide kroz frejmove unetračke i stika kumulativni efekat. Frajma 10 i nova položaj Cethice u frajmu 30. Sada stupi u dejstvo šablon. Zato što su boje u naslovu u šablonu, drugo odslikavanje Cethice je postavljeno "iza" jednog lika koji je odslikan u frajmu 10, tako je defakto postavljeno preko lika.

Rezultujuća animacija treba da ima vašu Cethicu koja se približava iz daljine, postavljajući trag, dok ne dođe do najbližeg položaja kada se trag počinje brisati odpozadi prema prednjem planu.

Pre nego što pređete na sledeći efekat, izaberite Stencil>Free iz menija Effect.

KRIVLJENJE NASLOVA

Ovaj odjeljak vam pokazuje kako da kreirate efekat u kome se naslov kreće preko ekrana po krivoj putanji upotrebnom alata za krivu liniju umesto upitnika Move.

Izbrisite sve frejmove.

Prilijepite Backlog DPaint Title sa urediške.

Idite na posljednji frejmu (frejmu 40) i odollikajte Backlog pri dnu ekrana. Kliknite na Undo.

IIIK. Kada kliknete na Undo neposredno posli odollikavanja Backloga, to znači da se očekuje da je vaš rezultat ono što očekujete. Ovo je naravno važno ako koristite Brush Mode pri vašem kreiranju, zato što DeluxePaint boga po ekranu na kojem ste odollikali Backloga, a jednostavno odollikavanje daje rezultat koji je različit od jednostavnog odollikavanja.

Priključite upitnik Move. Kliknite na Clear u upitniku. Postavite Z rastojanje na -1200. Izaberite upitju Come To. Kliknite na Draw.

Program koji četkicom koja se kreće prema ekranu iz daljine.

Uzmite animaciju naslov kao animacionu četkicu. (Proverite da ste u frejmu 1 kada uzimate četkicu.) Pritisnite na Alt-x da bi postavili rubicu četkice u donji desni ugao četkice, tako da budete u stanju da kliknete van ekrana.

Izbrisite sve frejmove. Kliknite na alat za krivu liniju sa desnim dugmetom da bi se prikazao upitnik za rastojanje. Kliknite na M Total dugme i postavite total na 40. Kliknite na OK.

Upitnik za rastojanje vam omogućava da kažete programu DeluxePaint tačno koliko odollikavanja četkice želite da koristite za bojenje vaše linije, krive ili nepravilnog oblika. Postavljanjem Spacing na M Total od 40, vi dobijate 40 odollikavanja četkice.

Pritisnite na Shift-7 da bi otvorili u prvu deliju animacione četkice. Postavite Backlog na levu stranu ekrana na sredini između vrha i dna. Držite pritisnutu tipku leva Amiga i levu tipku miša i povucite gu u donji desni ugao ekrana. (Vi tako videti vaš naslov napisan duž putanje vaše krive.) Otpustite dugme miša i definišite oblik krive dok još držite pritisnutu tipku leva Amiga. Kad kriva bude željenog oblika, kliknite na dugme miša da bi počeli animacione bojenje.

Kada DeluxePaint završi crtanje vaše krive, pritisnite tipku 5 da bi jednom prikazali animaciju. Videćete da se četkica pojavljuje i krivi svoj put nadole ka donjem uglu ekrana.

OSTANJE 3D OBJEKATA

Kao i gornji efekat Krivljenja Naslova, ovaj efekat takođe koristi alatku za krivu liniju za kretanje animacione četkice duž krive linije. Međutim, kod ovog efekta vi vidite objekat koji izgleda trodimenzionalno i kako se okreće u isto vreme sa njegovim kretanjem prema ekranu.

Izbrišite sve frejmove.

Odabirajte četkicu GradientCure iz ludice Brush na vašoj art diskoti. Idite u poslednji animacioni frejm (frejm 40). Odabirajte četkicu u sredini ekrana. Kliknite na Undo.

Prikazite upitnik Move. Postavite Z rastojanje na 1200 i Z ugao na 120.

Izaberite opciju Goto To. Kliknite na Draw.

Program odsluhava kocku rotirajući je sa 720 i pomerajući je prema vama iz daljine. Sada treba da uzmete ovaj objekat koji se okreće kao četkicu. Vi morate da uzmete celu animacionu oblast, počevši od frejma 1 gde vi vidite samo mali objekat. Evo kako:

Kliknite na birat četkicu. Idite u frejm 40, gde je vaš objekat najveći. Držite pritisnutu tipku Leva Altiga i prekriti objekat sa vašom krivuljenicom, ali nemojte da otpustite dugme miša. (Tipku Leva Altiga možete otpustiti.) Pritisnite na 2 da idete prema frejmu 2. Otpustite dugme miša.

Sada imate vašu animacionu četkicu sa objekatom koji se okreće i koji se kreće prema vama. U sledećem stupnju, vi koristite alatku za krivu liniju i rastojanje da dobijete putanju preko ekrana.

Izbrišite sve frejmove. Postavite upitnik Spacing N Total na 40. Postavite ručica četkice u donji desni ugao četkice tako da možete da kliknete van ekrana.

Pritisnite Shift-7 da bi otšli u prvu celiju animacione četkice. Postavite četkicu na levo strane ekrana i na sredini između vrha i dna ekrana. Držite pritisnutu tipku Leva Altiga i levo dugme miša i povucite ga dole u donji desni ugao ekrana. Otpustite dugme miša i definišite treću tačku krive dok još držite pritisnutu tipku Leva Altiga. Kada je kriva oblika koji volite, kliknite na dugme miša da počnete sa animacionim bojenjem.

Zapazite da iako kocka ima samo dve prave dimenzije, kombinacija pogleda sa tri strane i uklanjanja stvaraju utisak da je četkica trodimenzionalna.

ORBITA PLANETA - ROTIRAJUĆA ČETKICA

Ovaj vam prioper pokazuje kako da kreirate animaciju koja simulira orbitu planeta. Ovo demonstrira važnost ručica četkice - kada rotirate četkicu, rotacija se uvijek odigrava oko ručica četkice.

Nacrtajte krug veličine vašeg novčića i ispunite ga gradijentom. Uzmite krug kao četkicu.

Izbrišite sve frejmove.

Odslikajte kopiju četkice u sredini ekrana.

Kliknite na Draw da nacrtate 40 frejmova vaše četkice.

Izaberite Brush Handle+Place iz menija Brush.

Vaša četkica sada ima konfiancu koja prolazi kroz njen centar.

Postavite četkicu na oko 1,5 inča iznad kruga koji ste nacrtali na sredini ekrana. Držite pritisnuto lijevo dugme miša, povucite ga pravo dole do centra točke koju ste nacrtali i otpustite dugme miša.

Sada je vaša četkica postavljena na odstojanje od kursora za oko 2 inča. Mi ćemo koristiti ovu četkicu da kreiramo planete koje se kreću po orbitama.

Kliknite na center odabranog kruga sa kursora i kliknite. (Ovo odslika vašu četkicu u obliku kruga iznad kruga u sredini ekrana.) Prikazite upitnik Move. Postavite 2 ugao na 360. Kliknite na Draw.

Prikazite animaciju pa ćete videti da se vaša planeta kreće po orbiti oko centralnog kruga!

Upotreba ručica četkice pomaže u složenijim animacijama kao što su rotacija oko više od jedne ose, ali možda želite da istaknete malo više vremena na različitim parametrima da bi videli efekte koje možete da stvorite.

SKROLDOVANJE POZADINE

Ovaj odjeljak vam pokazuje kako da kreirate pozadinu koja skroluje i za slike. Sve što treba da znate da bi kreirali ovaj efekat jeste slika sa levim i desnim ivicama koji se spajaju u besavan ciklus.

Izbrišite sve frejmove.

Odtajite sliku sa tučnom Backdrop iz Iudine Dione (Lo-Res Iudica) na Art dionu.

U sledećem stupnju, vi odstranjujete gradijent sa osnove na slici da bi smanjili veličinu memorije koju je potrebna za animaciju. Pošto

radite u sedeln Compressed memory, svaki piksel vaše animacije koji se menja od jednog frejma u sledeći koristi memoriju. Uklanjanjem gradijenta, vi smanjujete broj piksela koji se menjaju a tako i veličinu potrebne memorije. Ipak, pozadina koja skroluje da koristite ovu memoriju, ako koristite sliku sa 1 megabajtom, vi verovatno nećete moći da dodate neku dodatnu animaciju na pozadinu.

Promenite boju pozadine u osnovnu oranz boju tla na slici. Kliknite na birao četkice i uzmite pozadinu korišćenjem desnog dugmeta miša. Ovim se oduzima gradijent i ostavlja osnovu oranz boju iza.

Ponovo kliknite na birao četkice i uzmite celu sliku kao četkicu. Kliknite na Fill i obrišite sve frejmove na oranz boju.

Odslikajte sliku ponovo kao što je bila ranije. Prikazite upitnik Move. Postavite X postavljajući na -320. Kliknite na Draw.

Kada DeluxePaint završi sa oduzimanjem vašeg kretanja, pritisnite Alt-x jednom da bi držali vašu četkicu sa ugao. Postavite kursor u donji desni ugao okrugla. Ovo poravnava levo levicu vašu četkicu sa desnom levicom vaše slike u frejmu 1.) Odslikajte četkicu na mesto. Prikazite upitnik i kliknite na Draw.

DeluxePaint koji drugu verziju slike backdrop da bi završio pozadinu od 40 frejмова za skrolovanje. Prikazite skrolovanje pozadine da bi ste videli kako izgleda.

Ovaj primer vam pokazuje kako da stvorite pozadinu koja skroluje i koja se kreće sa leva na desno, ali vi možete kreirati jednu koja se kreće u svakom drugu pravcu izvršavajući u osnovi iste korake. Vi možete možete koristiti sliku koja je već od animacionog frejma da bi ste napravili skrolujuću pozadinu. Da bi ovo uradili, vi pravite veliku pomoćnu stranicu i odvajate ili crtate vašu veliku sliku. Tada uzimate sliku parče po parče veličine frejma i postavljate ih zajedno kao što smo predili gore. Izuzev što pošto spojite dva dela, vi idete na pomoćnu stranicu za sledeći deo slike i postavljate ga na prvi prazan frejma (u našem slučaju prvi prazan frejma bi bio frejma 31 ako imamo dodatne frejmove) i vršite isto pomeranje kao ranije.

EFEKTI SA ISPUNJENOM POVEŠINOM

Sledeći efekti koriste opciju Fill (ispuniti) u upitniku Move za kreiranje ispunjenih ravni koje se kreću. U prvom primeru ravan se kreće prema vanu tako da izgleda kao da putujete. U drugom primeru ispunjena ravan se zametava tako da izgleda kao da pravite luping u avionu.

Postavite broj frejмова na 20.

Napravite jednostavnu četkicu u obliku kruga koju ćete koristiti za vaše ispunjene ravni. (Ako radite na animom od 1 megabajta, nemate ih dovoljno gradijent ili druge detalje, pošto ovo kretanje ravni zahteva mnogo memorije čak i na jednostavnom četkicom.)

VRTR. Za primer en pokretnih tiam pomaže ako je vizina vaše četkice multipli broja frajeova kojeg imate. Ovo će dati jačgoliknija rezultate (kretanje).

100 NOJE SE KNEOB

Uđite u mod perspektive. Postavite četkicu kod donjeg desnog ugla ekrana i pritisnite Shift-Y da bi rotirala četkicu za -90. Odslakajte četkicu. Kliknite na Undo.

Kliknite na platu arelica da donis dugmetom NEN i zapazite broj koji je povezan sa Y vrednost arele u upitniku Perspective. Kliknite OK.

Prikazite upitnik Move. Postavite Y rastojanje na isti broj kao što iznosi vrednost Y arele, samo sa negativnim predznakom. Oključite dugme za četkicu i sa polja za rastojanje tako da se kretanje izvodi duž koordinata četkice. Obavezite da je Count postavljen na 20. Kliknite na Fill.

Bide potpuno izvorno vreme da DeluxePaint naslika vaše frajeove. Kada to završi animacija će prikazati savan od krugova koja se kreću prema vani.

HORIZONT KOJI SE UVRće

Izbridite sve frajeove u crno. Izaberite Perspective>Reset iz menije Effect.

Pritisnite dva puta Enter (ovo vas vodi u perspektivu i izvodi iz nje). Postavite svoju četkicu blizu dna ekrana. Rotirajte četkicu za -90 stepena oko X osa. Odslakajte četkicu. Kliknite na Undo.

Prikazite upitnik Move. Kliknite na Clear. Postavite X rastojanje na 640 i Y ugao na 360. Proverite da su dva dugmeta UNUSI izabrana. Kliknite na Fill.

Ponovo Deluxe Paint treba neko vreme da naslika 20 frajeova. Kada po to savršeno animacija će pokušati uspunjeti površinu krugova koji rotiraju sa 360 stepeni oko centra perspektive.

ZADIVLJIVUJA LOPTA KOJA ODŠLUće

Kreiranje ovog efekta je nešto komplikovanija. U toku procesa kreiranja stvora oblast karakteristiku programa DeluxePaint. Sed čemu pretpostaviti da poznajete sve te karakteristike i naše instrukcije su opšte. Međuvu se de vas to neće odvesti od izvođenja ovog zadivljujućeg efekta. Primer je izvorno tvač vašeg poznavanja programa. Ako se "zaglavite", treba da pogledate kako da izvršite zadatak koji opisujemo, a samo bez dalje priče - zadivljujuća lopta koja odsluće.

Poklivate broj frejmova na 10 i isključite sve frejmove.

Prvo treba da kreirate oblast koja može da cikliruje. To da otvorite efekat obtezanja.

Prikažite upitnik Color Palettes i kreirajte frejmovi od osam identičnih crvenih boja i osam identičnih belih boja. Kliknite na boje kao oblast i postavite brzinu cikliranja na maksimum. Proverite da ovih boja nema u ostalim oblastima.

Sed kreirajte sru u obliku kvadratića i zavijte sru u krug da bi bila sferična.

Prikažite upitnik Fill Type. Izaberite ispunu gradijent horizontal. Kliknite naither.

Izaberite jednu od crvenih boja u vašoj oblasti crvene boje i belo. Izaberite alatku za ispunjavanje pravouganika. Uključite Coordinates. Nacrtajte pravougaonik koji je širok 45 piksela i visok 22 piksela.

Uzimate vaš pravougaonik kao četkicu i napravite crvenu i crnu teksturu. Onda uzimate deo pravouganika od tačke 5 kvadrata na 5 kvadrata kao četkicu.

Izbrisite sve frejmove. Prikažite upitnik Fill Type. Izaberite Warp Fill. Napravite ispunjen krug koji ima prečnik od približno 3 inča.

Kao završni "tač" vaše osnovne lopte, sru je zavrtite, tako da kada je na kraju vrtila, ona se vrtila pod uglaom.

Upotrebite desno dugme miša da bi uzeli krug kao četkicu. (Uzimate što je moguće manju oblast.) Izaberite Rotate>Any Angle (ili koji ugao) iz menija Brush i zavrtite četkicu za oko 20.

Sada dajete lopti malo udiskukanja.

Idite u frejm 1. Odabirajte rotirajuću četkicu tako da je desna ivica blizu dna ekrana. Prikažite upitnik Move. Kliknite na Clear. Postavite y rastojanje na oko 75. Postavite Ease in na 10. Postavite Count na 10. Izaberite Go From. (Kliknite na Preview. Četkica treba da se kreće nagore dok skoro ne dostigne vrh ekrana. Ako ide previše daleko ili nedovoljno daleko, podesite y rastojanje i pokušajte ponovo Preview.) Kliknite na Draw.

Na kraju, zalijete loptu sa udakači u daljini upotrebljav upitnika Move.

Uzimate animationu loptu kao animationu četkicu. Onda izaberite AnimBrush>Settling. Iz menija Anas. Kliknite na Ping Pong ikonu. Kliknite na OK.

Izbrisite sve frejmove. Postavite broj frejmova na 40 i idite u frejm 1 animacije.

Postavite rubicu četkice u donju desni ugao četkice. Idite u željenu 7 animacionu četkicu. Postavite kursor u donji levi ugao frejma 1 (tako da je četka van ekrana) i odslikajte četkicu.

Prikažite upitnik Move. Kliknite na Clear. Postavite X rastojanje na 950 i Z rastojanje na 500. Postavite Count na 40. Postavite Base In na 0. Kliknite na Draw.

Isključite Color Cycling i prikažite animaciju.

Videćete uzbuđenu realističnu animaciju lopte koja se vrti i koja odskakuje. Ako ste avanturista, pokušajte da napravite ravan na kojoj će lopta skakutati. Moraćete da podnesite položaj ravni da se poklapa sa dnom lopte kada odskakuje. Tada kreirajte ravan na rezervnoj stranici i nanesite je iz animacije. Kada izaberete SpareMerge u opciji Draw, DeLuxePaint pita da li želite mergiranje i sa svih četiri frejmova. Ova osobina Mini lakše pravičenje animacija iz nekoliko elemenata.

PUNČE

Ovaj kratki odeljak navodi neke radnje koje vam pomažu pri upotrebi animacionih karakteristika programa DeLuxePaint. Ovo nije potpuna lista pomoćnih radnji, zato bar predstavljaju ostatak uputstva ako niste naklonjeni da sve pročitate.

Vi možete koristiti Fixed Background (fiksiranu pozadinu) da bi ste videli tekući frejm tako da modifikujete sa sledeći frejm. Ovo je vrlo korisno za animaciju sa statičnom rubom. Evo kao se radi:

Napravite neke animacione frejmove i nacrtajte figuru u frejmu 1. Izaberite Background>Fix iz menija Effect. Izaberite drugu boju da biste modifikovanu verziju prve figure. Pritisnite 2 da odete u frejm 2. Izaberite Background>Free da bi odslikali modifikovanu figuru u frejmu 2. Ovo možete ponoviti da bi nacrtali sledeću modifikaciju itd.

Ako želite da vaša četkica raste (kroči sa prema ekranu) u vašoj animaciji, ali morate da je odslikate kao malu za odgovarajuće pozicioniranje, dobićete lepše rezultate ako imate veliku četkicu u onda koristite ' ili tipku Ctrl u modu perspektive da je smanjite pre nego što je odslikate za kretanje. Na ovaj način četkica se kreće prema svojoj originalnoj velikim dimenzijama kada se vrta sa upitnikom Move i velika dimenzija neće patiti od "težavosti".

Base Out i Base In u upitniku Move uvek utiču i na kretanje na neko rastojanje i na kretanje oko nekog ugla. Tako objekat koji pada i koji se okreće neće izgledati kako treba - okretanje se ubrzava sa padanjem. Evo kao ovo rešiti: Upotrebite Move da napravite okretanje objekta bez Base Out ili Base In. Uzmite objekat kao animacionu četkicu. Sada upotrebite Move da napravite da ta animaciona četkica pada sa Base Out sa ubrzanje. Sada okretanje ostaje stalno iste brzine, ali sa padanje ubrzava!

Na klasičan način, Move ne može da Zebra-Out jedan parameetar razdvojanja a ne i drugi. Ovo znači da ne možete napraviti da topovsko dule ide pri konstantnoj X brzini i neproporcionalnoj Y brzini (da pravi parabelu). Ovo možete saobići stvaranjem animacije u stupnjevinu, kao kod lopte koja odskakuje! Upotrebite Move da naslikate dule koje pada sa kule i.e. Uzmite padajuću loptu kao animacionu česticu. Upotrebite Move (ili alatku za prvu liniju sa N Total razdvojanjem) da bi naslikati padajuću loptu koja se kreće preko ekrana konstantnom brzinom.

Ako želite da objekat potpuno nestane kad ode u beskonačnost, evo trika: Postavite X rotaciju na 80 tako da čestica okrene "izlaza uključena" kada odlazi u beskonačnost. Na taj način će od vaše čestice ostati ne više od linije od jednog piksela.

Kada odlikovate vašu česticu da bi započeli kretanje, odmah nakon toga pozovite Undo. Ovo garantuje da se čestica pozavijaje ispravno na tekućem frejmu kada se slika kretanje. Odlikovanjem vaše čestice pre kretanja je način saopštavanje programu odakle da kretanje započne. Vi ne možete da postavite tajm na tom mestu, pošto DeluxePaint koji frejme porovo kao prvi frejme kretanja.

Vi ne možete odlikovati česticu iz van, ali je možete samo pomeriti. Ako želite da objekat počinje iz glasnog i upadne u akciju sa perfektnim neprekidnim kretanjem, uradite ovo: Pomerite od centralnog položaja i upotrebite upitnik Move da postavite Count na 1 i tako pomerite česticu iz položaja u koji želite da učitate pozadinu animacije. Upotrebite upitnik Move da pomerite česticu dovoljno napred daž 2 ose da ide "od iz van", da prolazi centralni položaj i da se udalji.

Ako imate srazu slika koje koriste isti format ekrana i istu paletu, vi možete da koristite DeluxePaint III da dobijete sledeći kon. Samo učitajte sliku u frejme (vidite Load u meniju Picture za učitavanje više slika) i postavite malu brzinu frejmova ili menjate frejmove ručno sa tipkom 2 i 1.

Vi možete izračunati brojeve za Distance u upitniku Move postavljajući čestice na savki kraj kretanja u modu perspektive i oduzimanjem koordinata početnog položaja od koordinata krajnjeg položaja.

POHOD SA UPITNIKOM SPACING

Kada animaciono bojite sa sintkom nekog oblika, koristite upitnik Spacing da kontrolisate broj čestica koji se odlikava pri utoranju oblika. U stvari, ovaj parametar određuje koliko frejmova cele obojiti.

INSTANT MARQUEES Postavite upitnik Spacing na N Total i broj frejmova koji imate, pa animaciono bojite neispunjenoj sliku upotrebom ugrađene čestice. Upotreba Spacinga postavljenskog na N Total za animaciono bojenje je slično dobro sa alatom Kruz, koji znače koji neričičnu baru. Takođe proizvodite da postavite Spacing na svaku N-tu tačku, posebno sa alatom neispunjenoj poligonu.

GLAVNA DEJET: REFERENCE

Ove reference su nadjonane od tri glavna dela:

Kutija sa alatom
Meniji
Odgovor korisnika

U nekim referencama poziva se na druge reference u drugim delovima uputstva ili u drugim delovima referenci. ako vidite ovo pozivanje, preporučujemo vam da pogledate u taj odeljak za više informacija.

T. KUTIJA SA ALATOM

Kutija sa alatom se nalazi na desnoj strani ekrana. Ona sadrži ugrađene četkice, alate, indikator boje i pletu. Vi možete sakriti kutiju sa alatom da bi radili na veći površini kada pritisnete na tipku F10 na vrhu tastature (ovo sakriva kutiju sa alatom i traku za menije). Kada vol pritisnete na F0 prikazano se traka za menije bez kutije za alat.

U sledećim epizima kutije sa alat možete informacije o svim različitim kombinacijama dugmadi miša i kombinacijama tastature koje su dizajnirane za rad sa svakom alatima. Kada to odgovara, opis alata uključuje i ekvivalent tastature. Da bi vam pomogli da ih možete, sugerisemo vam mnemonik za zvuki od njih. Vi ćete naći da su oni naročito korisni ako želite da sakrijete kutiju sa alatom kao što smo gore opisali.

UGRAĐENE ČETKICE

Na vrhu kutije sa alatom nalazi se deset ugrađenih četkica. Da bi izabrali ugrađenu četkicu, kliknite na nju sa levim dugmetom miša.

Kada kliknete na četkicu sa desnim dugmetom miša dobijate opciju za veličinu; kada pomerite četkicu na ekran, vaš kursor će imati prikazanu veličinu (veličina). Da bi povećali ili smanjili veličinu četkice, držite pritisnuto bilo koje dugme miša i pomerajte miša.

Možete pritisnuti tipku plus na tastaturi da povećate veličinu četkice ili pritisnuti tipku minus da bi smanjili njenu veličinu.

ALATIMA ZA ISPREKIDANO CRTANJE SLOBODNOM RUKOM (Ekvivalent tastature: o; mnemonik: sketch (skica))

Koristite ovaj alat za bojenje sa slobodnom rukom u seriji "pljuski" oblika kakve četkice. Da bi ste bojili:

Pomerite četkicu na ekran, držite pritisnuto dugme miša i pomerajte miša po ekranu. Postojanje između "pljuski" je funkcija brzine sa kojom pokrećete miša. Ako miša pomerate sporo, između "pljuski" nema prostora. Sa povećanjem brzine kojim pomerate miša, prostor između "pljuski" se povećava.

Držajući pritisnutu tipku Shift kada bojite ovom alatkom, ograničavate kretanje alatka na horizontalni ili vertikalni pravac u zavisnosti od smjera kretanja vašeg kursora odmah pošto ste pritisnuli Shift.

ALATKA ZA KONTINUIRANO CRTANJE SLOBODNOM RUKOM/CRTANJE ISPUNJENIH OBLIKA SLOBODNOM RUKOM (ekvivalent tastature: d; memorik: dprw)

Koristite ovu alatku za crtanje kontinuiranog ispisu slobodnom rukom. Ova alatka radi kao prethodna, izuzev što se ispis nikad ne prekida.

Držanje pritisnute tipke Shift u toku bojenja ograničava alatku na da se kreće horizontalno ili vertikalno u zavisnosti od smjera kretanja kursora odmah pošto pritisnete na Shift.

Koristite alatku za crtanje ispunjenih oblika slobodnom rukom. Kada otpustite dugme miša, vaš oblik se ispunjava upotrebljavajući tekuće parametre u upitniku Fill type (tip ispunje). (Ako otpustite dugme miša pre nego što dođete do početna tačka vašeg oblika, oblik se završava pravom linijom od trenutnog položaja miša do početne tačke oblika.)

Držanjem pritisnute tipke Alt pošto ste kliknuli na alatku za crtanje ispunjenih oblika slobodnom rukom izaziva bojenje oblika i onda stvaranje konture oko njega onako kako je to naznačeno u upitniku Spacing. Ako koristite prilagođenu (vašu napravljenu) šerasku kao tekuću šerasku, moguće je da se boje oblici koji su ispunjeni sa jednom bojom "nivoa" (dobiju obria, konturu) sa drugom bojom. Obria se koji sledi oblik sa tekućom šerkom. Primetimo da se oblik prati sa ručicom šerke; ako je ručica na malom rastojanju od šerke, obria će biti na rastojanju od vašeg ispunjenog oblika.

Kada kliknete na ovu alatku sa desnom dugmatom miša, prikazuje se upitnik Fill Type. Ovaj upitnik ćete koristiti da izaberete tip ispunje za sve oblike koji se ispunjavaju. Vidite alatku za ispunjavanje za objašnjenje specija ovog upitnika.

ALATKA ZA PRAVU LINIJU (ekvivalenta tastature: v; memorik: vektor)
Ova alatka crta pravu liniju. Da bi nacrtali pravu:

Kliknite na ovu alatku sa levim dugmatom miša; onda postavite kursor na početak linije, držite pritisnute odgovarajuće dugme miša, povucite miša na kraj linije i otpustite dugme miša.

Držanjem pritisnute tipke Shift dok izvlačite pravu liniju ograničava se linija na horizontalni ili vertikalni pravac, u zavisnosti od smjera u kom se pomerio kursor odmah pošto pritisnete na tipku Shift.

Držanje pritisnute tipke Ctrl u toku crtanja prave linije izaziva da linija ostavlja "krak".

Kada na ovu alatku kliknete sa desnom tipkom miša dolazi do prikazivanja upitnika Spacing. Ovaj upitnik vam omogućava da specificirate rastojanje između "pljuski" koje ostavlja šerka.

 SPACING (rastojanje)

N TOTAL 20

(u ukupno)

EVERY NTH DOT 4

(svaka n-ta tačka)

ALTERNATE 16

(sprej)

CONTINUOUS

(neprekidno)

CANCEL OK

(poziv)

 Upitnik za rastojanje

N Total definiše ukupan broj "pljuski" koji će postojati duž linije. Vi možete definisati broj "pljuski" kada kliknete na mesto za broj, biranjem broja i ukucavanjem nove vrednosti.

Every Nth dot postavlja broj piksela između "pljuski".

ALTERNATE koji upotrekom alatke sprej duž putanje definisanje bilokojim alatom na koji se odnosi upitnik Spacing. Broj dužina od dugmeta postavlja broj sprejova koji se primenjuju na svaki piksel duž puta. To definiše pulvijastu liniju ili oblik. Možete koristiti ovu karakteristiku na način bojenja iz menija Mode za kreiranje interesantnih efekata. Npr., upotrebljavajući Smooth (glatko) sa krugom i Alternate iz Spacinga mogu stvoriti interesantne efekte tekstu.

CONTINUOUS rastojanje koji neprekidna putanju bez prostora između piksela. Continuous je predpodložna vrednost u upitniku Spacing.

ALPHA KRIVA (ekvivalent tastature: q; znakovnik: quve (kriva))

Da bi izabrali ovaj alatku upotrebite leva dugme miša. Kada postavite kursor na mesto u kome želite da kriva počinje, držite pritisnuto dugme miša, pomerite kursor na mesto u kome želite da se kriva završi i odпустиite dugme miša. Pomerite miša da smestite krivu u obliku koju koji želite i kliknite na dugme miša.

Držanje pritisnute tipke Shift u toku upotreba ovog alata ograničava pravac na horizontalan ili vertikalni u zavisnosti od toga u kom smeru se pomerio kursor odmah posle pritiska na Shift. Ovo je korisno ako želite da završite vašu krivu tako da ide vertikalno ili horizontalno.

Držanje pritisnute tipke Ctrl u toku crtanja izbaciva da kriva ostavlja "tragove".

Kada kliknete na ovu sliku na desnom lijkov mihu pojavljuje se upitnik Spacing (vidite sliku za prvu liniju, gore, za objašnjenje opcija u ovom upitniku).

ALATKA ZA ISPUNJAVANJE (ekvivalent Painture: f; Shift F: Fill)
upitnik; menionik Fill)

Koristite alatku za ispunjavanje (Fill) da ispunite zatvorenu oblast sa tekucim izborom u upitniku Fill Type.

Da bi izabrali ovu alatku kliknite na nju sa levim dugmetom miša. Pomerite kursor za bojenje na zatvorenu oblast koju želite da ispunite tako da je veći od oblasti u toj oblasti i onda kliknite na dugme miša. (Iznadica alatke za ispunjavanje je otvor od jednog piksela pri dnu.)

Bojanjem pritiskom tipke Ctrl kada kliknete sa kursorom za ispunjavanje, ispunjavanje se vrši prema spolja sa boji pozadine. Drugim rečima, ispunje se čini prema spoljašnosti dok ne dođe do boje pozadine. Ovo radi dobro u kombinaciji sa upotrebom Tint Fill da bi se smanjila boja gradijenta.

Kada kliknete na alatku za ispunjavanje sa desnim dugmetom miša prikazuje se upitnik Fill Type. Opcije u ovom upitniku se objašnjavaju u sledećim pasusima. Kada se vratite na ekran za slikanje posle izbora tipa ispunje, tekuci gradijent (ili tekuca sara ako je izabrana Sara ili perspektiva) i njegova orijentacija se prikazuje u kvadratu Color Fill u traci za menije. (Videti Ugovor korisnika u meniju Pomoci u ovom fajlu).

FILL TYPE (vrsta ispunje)

SOLID TINT BRUSH WRAP

PERPECTIVE
PATTERN
FROM BRUSH
CHAUSSER
OTHER:
Color OK

Upitnik za vrstu ispunje

SOLID ispunjava sa tekucim bojom. Ako bojite ili ispunjavate vaš oblik upotrebljavajući levo dugme, oblik se ispunjava sa bojom prednjeg plava. Ako bojite ili ispunjavate vaš oblik upotrebljavajući desno dugme miša, ispunjava se sa bojom pozadine.

TINT nijansira oblast sa tekucim bojom za ispunjavanje zamrzavajući nivo boje i aktivaciju piksela ekrana sa onim iz tekuce boje za ispunjavanje. Tint ne menja vrednost piksela. (Vidite Tintor jedan u

Clayz Best: Vodiči za bojenje za diskusiju o boji, saturaciji i vrednosti. Kada DeluxePaint vrši operaciju Fill, on izračunava RGB vrednosti za novu boju i onda trudi u vašoj paleti boju koja najviše odgovara. Kao rezultat, efekat napravljen sa Tint je nezavisan od boja koja su na raspolaganju u tekućoj paleti.

BRUSH ispunjava sa jednim likom tekuće prilagodene četkice i podešava njegovu veličinu da odgovara obliku koja se ispunjava.

BRAP ispunjava sa jednim likom prilagodene tekuće četkice i podešava je prema horizontalnom ili vertikalnom obliku oblasti koja se ispunjava. To daje iluziju natezanja četkice oko 3D tela. Efekat je najviše izražen ako ga koristite da ispunjavate oblike koji su vrlo različiti od oblika prilagodene četkice.

PERSPECTIVE ispunjava se sekcom od tekuće četkice pri aktualnim parametrima perspektive (videti Perspektiva u meniju Effect kasnije u ovoj glavi).

HBRITE ispunjava korišćenjem moda Hbrite. U stvari, ovo je specijalni oblik nijansiranja koji radi samo u modu Extra Halfbrite. Kada niste u modu Extra Halfbrite, ova opcija ne se pojavljuje u upitniku.

PATTERN ispunjava sa šarom načinjenom od četkice. Da bi koristili ovu opciju morate prvo da napravite šaru od tekuće četkice. Ova šara ostaje tekuća šara za ispunjavanje dok ponovo ne kliknete na Free Brush da bi kreirali novu šaru.

GRADIENT ispunjava sa rasponom boja iz oblasti za cikliranje tekuće boje prethodnog pitanja. Izaberite jednu od tri opcije za levu dugmetom miša:

VERTICAL ispunjavanja boji gradijent vertikalno od leve ka desnoj strani sa jednolikim raspodelom.

HORIZONTAL ispunjavanja boji gradijent horizontalno od vrha ka dnu.

HORIZONTAL LINE ispunjavanja boji gradijent od leve ka desnoj strani red po red i podešava gradijent u svakom redu tako da sledi konturu oblika koja se ispunjavanja.

Mozite specificirati smer ispunjavanja gradijentom (tj. koje boje u oblasti za cikliranje počinju ispunjavanje) kada kliknete na Cycle Direction Arrow u upitniku Color Palette. (Vidite upitnik Color Palette kasnije u ovoj glavi.)

BUTTER kontroliše stepen mešanja boja u gradijentnoj isplni. Povuците klizač Butcher levo ili desno sa leve dugmetom miša da bi smanjili ili povećali veličinu mešanja. Kada postavite Butcher preko leve, nema mešanja između nijansi. Pomeranjem klizaca Butcher na desno povećava veličinu mešanja na granici između boja.

H-B opcija vam omogućava da izaberete da li želite da sa Extra Halfheight bude korišćeno u vašem grafičkom. Ova opcija se ne pojavljuje u upitniku ako niste u modu Extra Halfheight.

ALATKA SPREJČETKICA

Simulira delovanje sprejčetičke prskanjem sa aktivnom četkicom. Kliknite na ovu alatku sa levim dugmetom miša da bi ga izabrali. Postavite kursor na stranici i pritisnite bilo koju dugme.

Držanje pritisnute tipke Shift pri bojanju sa sprejčetičkom ograničava alatku na horizontalni ili vertikalni pravac u zavisnosti od pravca u kojem ste pomerili četkicu odmah posle pritiska na Shift.

Kada se klikne na ovu alatku sa desnim dugmetom miša dobija se mogućnost promene veličine mlaznice spreja. Pošto ste kliknuli na alatku sa desnim dugmetom miša, pomerite kursor na stranici i držite pritisnuto levo tipku miša. Sada povlačite miša dok ne dobijete željenu veličinu mlaznice i onda pustite dugme.

ALAT NEISPUNJEN/ISPUNJEN PRAVOUTAONIK (ekvivalent tastature: r - neispunjen; R - ispunjen; numerik; rectangle)

Koristite pravoutaonu alatku za crtanje pravouglog oblika na četkicom. Gornja leva polovina alatke crta pravoutaonik crven upotrebljavajući tekući parametre u upitniku Spacing. Donja desna polovina alatke crta ispunjen pravoutaonik koristeći tekući parametre u upitniku Fill Type.

Kliknite na ovu alatku da bi je izabrali. Postavite kursor na stranici na mesto u koje želite da pravoutaonik padne; kada držite pritisnuto dugme miša i pomerite kursor dijagonalno u nekojem pravcu da se napravi pravoutaonik. Kada je pravoutaonik veličine koje želite, otpustite dugme miša.

Držanje pritisnute tipke Shift dok crtate sa pravoutaom alatkom, ograničava pravoutaonik da mu širina i visina budu istog broja piksela.

Primetite da se na ovaj način neće dobiti kvadrat. To je zato što pikseli u displeju Amiga nisu kvadrati. Da bi nacrtali kvadrat, uključite opciju Be Square (budi kvadrat) u meniju Prefx. Kada je Be square uključena DeLuxePaint III podežava visinu i širinu vašeg kvadrata tako da postaje stvarni kvadrat, a ne kvadrat u smislu broja piksela.

Držanje pritisnute tipke Ctrl pošto ste kliknuli na ispunjen pravoutaonik prisiljava alat da crta oblike koji su ispunjeni i ograđeni sa tekućom četkicom koristeći parametre u upitniku Spacing. (Za više informacija vidite alatku za crtanje slobodnom rukom.)

Kada se klikne na neispunjen pravoutaonik sa desnim dugmetom miša dolazi do prikazivanja upitnika Spacing (rastojanja). Koristite ovaj upitnik da bi postavili rastojanja između "pljuski" u stranicama vašeg pravoutaonika.

Kada se klikne na ispunjen pravougaonik sa desnim dugmeom miša prikazuje se upitnik Fill Type (tip ispunje). Koristite ovaj upitnik da postavite tip ispunje kojim želite da ispunite vaš pravougaonik. Vidite alatku za ispunjavanje za objašnjenje opcija u ovom upitniku.

ALATKA NEISPUNJEN/ISPUNJEN KRUG (ekvivalent tastature: - neispunjen; C - ispunjen; mnemonic: circle)

Koristite ovu alatku za crtanje krugova sa nekom četkicom. Gornja leva polovina alke crta kružni obris upotrebom tekućih parametara u upitniku Spacing. Donja desna polovina alake crta ispunjen krug upotrebljavajući parametre u upitniku Fill Type.

Kliknite na ovu alatku sa levim dugmeom miša da bi je izabrali. Postavite kursor na stranici taze gde želite da bude centar kruga; jednokratno pritisnuta dugme miša i pomerite kursor u bitakom pravcu da se upravi krug. Kada krug bude željenih dimenzija, otpustite dugme miša.

Krugovi koje DeluxePaint III crta neću izgledati potpuno kružni. Krugovi koji se crtaju imaju isti broj piksela sa visinom i širinom. Krugovi ne izgledaju kao perfektni krugovi zato što pikseli koje prikazuje Amiga nisu pravougaonici. Ako želite da vaši krugovi izgledaju kružni, uključite opciju Be Square iz menija Prefa. Kada je opcija Be Square uključena, DeluxePaint povećava širinu i visinu kruga tako da on izgleda kao idealni krug, a nije krug u celisu istog broja piksela.

Nežnje pritisnute tipke Ctrl u toku crtanja kruga izaziva da krug ostavlja "tragove" u toku crtanja.

Držanje pritisnuta tipke Alt kada kliknete na ispunjeni krug izaziva da alat crta oblike koji su ispunjeni i koji su oivičeni sa tekućom četkicom koristeći ekvivalentne parametre iz upitnika Spacing. (Za više informacija vidite alatku za slobodnu ruku).

Kada kliknete na neispunjen krug sa desnom tipkom miša prikazuje se upitnik Spacing. Koristite ovaj upitnik za postavljanje prostora između "pljoski" na stvarnom vanjskog kruga. (Vidite alatku Prava linija, gore.)

Kada kliknete na alat ispunjen krug sa desnim dugmeom miša prikazuje se upitnik Fill Type. Koristite ovaj upitnik za postavljanje tipa ispunje kojim želite da ispunite krug. Vidite alatku ispunjavanje za objašnjenje opcija u ovom upitniku.

ALAT NEISPUNJENA/ISPUNJENA ELIPSA (ekvivalent tastature: - neispunjena; E ispunjena; mnemonic: ellipse)

Koristite alatku elipsa da bi crtali oblik elipse sa nekom četkicom. Gornja leva polovina crta obris elipse korišćenjem tekućih parametara u upitniku Spacing. Niži desni deo alake crta ispunjenu elipsu upotrebljavajući tekuće parametre u upitniku Fill Type.

Kliknite na ovu platicu sa levim dugmetom miša da bi je izabrali. Postavite kursor na stranici gde želite da bude njen centar i kliknite na dugme miša; pomerite kursor u nekom pravcu da se napravi oblik elipse koji želite; onda držite levo dugme miša pritisnuto i pomerite miša kružnim pokretom da bi rotirali elipsu u orijentaciju koju želite. Kada je elipsa postavljena kako želite, otpustite dugme.

Držanje pritisnute tipke Ctrl u toku crtanja elipse izaziva da ona ostavlja "tragove" u toku crtanja.

Crtačenje tipke Alt pritisnute pošto ste kliknuli na platicu ispunjenom elipsa, izaziva da se crtaju oblici i onda napravi kontura oko nje sa tekućom četkicom koristeći parametre u upitniku Spacing.

Kada se klikne na neispunjenu elipsu sa desnim dugmetom miša prikazuje se upitnik Spacing. Koristite ovaj upitnik da postavite prostac između "pljuski" na stranama vaše elipse.

Kada se klikne na platicu ispunjenom elipsa sa desnim dugmetom miša, prikazuje se upitnik Fill Type. Koristite ovaj upitnik za definisanje tipa ispunjenja za vašu elipsu.

ALAT NEISPUNJEN/ISPUNJEN POLIGON

Koristite ovu platicu za crtanje višougaoznika sa nekom od četkica. Gornje levo polje ove platičke crta obris poligona koristeći parametre u upitniku Spacing. Donje desno polje platičke crta ispunjen mnogougaoznik koristeći parametre iz upitnika Fill Type.

Kliknite na ovu platicu sa levim dugmetom miša da bi je izabrali. Postavite kursor na stranici na mesto gde želite da bude jedan od uglova poligona. Kliknite na dugme miša i onda pomerite miša u nekom smeru da iscrtate stranice poligona. Kliknite da prikrajate ovaj ugao poligona. Kada kliknete na početnu tačku poligon je završen.

(Vi možete završiti poligon bez brađenja početne tačke pritiskom na razmaknicu. Ovo automatski završava poligon spajanjem svakog poslednjeg ugla sa početnim. Međutim, ako koristite neispunjen poligon, pritiskom na razmaknicu poligon se završiti poligon. Vi lično mora da spojite poslednji ugao sa početnom tačkom.)

Držanje pritisnute tipke Ctrl u toku crtanja poligona izaziva da strane poligona ostavljaju "tragove".

Držanje pritisnute tipke Alt pošto ste kliknuli na platicu sa ispunjen poligon izaziva da se nacrtaju ispunjeni oblici i tada nacrtaju obris oko njega upotrebljavajući parametre iz upitnika Spacing.

Kada se klikne na platicu neispunjen poligon sa desnim tipkom miša prikazuje se upitnik Spacing. Koristite ovaj upitnik da postavite rastojanje između "pljuski" na stranama poligona.

Kada se klikne na alatu ispunjen poligon se dešava tipkom miša prikazuje se upitnik Fill Type. Koristite ovaj upitnik za definiranje tipa ispunje kojim želite da ispunite poligon.

BIRAČ ČETKICE (ekvivalent tastature: b za novu četkicu, B za prethodnu četkicu; menemik: brush)

Upotrebite birač četkice za kreiranje vaše četkice iz nekog lika na stranici ili da pozovete vašu nedavno napravljenu četkicu.

Izaberite pravougaonu oblast četkice:

Kliknite na birač četkice sa levim dugmetom miša da bi ga izabrali. Pomaknite kursor na stranici gde se on pretvara u veliko kontinuiru. Držite pritisnutu tipku miša i povucite ga dijagonalno da bi opkolili oblast koju želite da koristite kao četkicu. Otpustite dugme miša da bi je izabrali.

Da bi izabrali voseuganu četkicu:

Kliknite dva puta na birač četkice sa levim dugmetom miša da bi izabrali. (Drugi klik menja ikonu birača četkice da liči na alatu poligon.) Vi sada možete da opkolite oblast koju želite da uzmete kao četkicu kao da crtate sa alatom poligon. Kao i kod ove alatke, peltisnita razmaknuta da automatski savršito izber.

Upotreba levog dugmeta miša za uzimanje četkice prostu kopira izabranu oblast na stranici da bi se napravila četkica i zamenjuje oblast sa tekucem bojom pozadine.

Kada uzmete četkicu, bilo koja boja koja se poklapa sa tekucem bojom pozadine je transparentna. Ako imate uključenu opciju AutoTransp u meniju Prefs, primenjuje se dodatno pravilo. U tom slučaju ako se svi uglovi četkice late boje, ta boja postaje transparentna, bez obzira da li je ta boja pozadine. (Vidite AutoTransp u meniju Prefs kasnije u ovoj glavi.)

Vi možete pozvati vašu prethodnu četkicu kada kliknete birač četkice sa desnim dugmetom miša ili pritisakom na Shift-B. Svaki klik poziva jednu od vaših četkica najmanje dva.

Kada držite pritisnutu tipku Shift kada birate pravougaonu četkicu izabracete kvadrat. To znači da se ona čini sivom i visoka isti broj piksela. Pošto pikseli koje prikazuje Amiga nisu kvadrati, vaša četkica neće izgledati kao kvadrat. Ako želite da vaša četkica izgleda kao kvadrat, uključite de Square opciju u meniju Prefs pre nego što izaberete četkicu.

TEXT (ekvivalent tastature: L; menemik: text)

Koristite alatu text da bi pisali po slici.

Kliknite na alatku **Text** na levoj dugmetnoj traci da bi je izabrali. Pomerite kursor na stranacu i kliknite da postavite kursor teksta. Kucajte po tastaturi da unosite tekst u tekucnoj boji prednjeg plana. Koristite tipku za vratanje da bi izbrisali tekst, a upotrebite Return da bi poceli novi red. Da bi editovali med tekst, pritisnite tipku ESC ili kliknite na alatku za crtanje.

Tekst ce se automatski prebaciti preko desne ivice stranice i poceti ponovo ispod originalnog položaja kursora. Ako je velicina teksta stranice veca od ekrana, stranica ce se skrolovati sa kucanjem izn ivice ekrana. Napomenimo da ne možete koristiti tipku za vratanje kada se stranica skroluje.

Kada kliknete na alatku **Font** na desnoj dugmetnoj traci prikazace se upitnik **Choose Font** (Izbor fonta). Koristite ovaj upitnik da birate fontove, velicinu i stilove za vaš tekst.

```

-----
                CHOOSE FONT
                (Izbor fonta)
DIAMOND STERLING      SIZE: 12
GARNET                STYLE:
SPAL                  BOLD(zadebljano)
MUNY                  ITALIC (ukoseno)
SAPPHIRE              ITALIC
TOPAZ                 UNDERLINE (podvučeno)
SHOW(pokaži)
DRAWER (ladica)
    
```

CANCEL (opoziv) OK

Upitnik za izbor fonta

U upitniku **Choose font** postoji sledeca opcija:

Skrolujuća lista fontova na levoj strani prikazuje set fontova koji stoje na raspolaganju u direktorijumu tekucog fonta. Da bi se izabrao font kliknite na njegovo ime u listi. Predpoduženo je da se taj direktorijum specificira sa **SY:fonta**. Kada kliknete na parametar **Drawer** i kada ukucate novi ime puta za direktorijum i kada pritisnete Return, možete specificirati novu ladicu diska za fontove. Ovo daje mnogo lakšim pristup fontovima iz direktorijuma koji nije **SY:fonta**. Npr., da bi koristili fontove sa art diska, vi bi ukucali art:fonta u editnu polje **Drawer-a** i pritisnuli Return. Vidite odjeljak pod naslovom **Text** u Glavi **Text: Elementi**.

Izbor velicina fonta vršite tako da kliknete na strelicu negore ili strelicu nadole koja se nalazi do parametra **SIZE** (velicina). Ista velicina koja skroluje je ograničena na velicina koje stoje na raspolaganju za font koji ste izabrali.

Styl fonta birate kada kliknete na dugmeta za Bold, Underline ili Italic ispod parametra SIZE. Ove stilove možete koristiti u bilo kojoj kombinaciji. Kada ponovo kliknete na dugme opcija se isključuje.

Kada kliknete na SHOW dugme, učitava se izabrani font sa diska i prikazuje se primjerak takvog fonta u prozoru za prikazivanje.

GRID (ekvivalent tastature: g - mrežica uključena/isključena;
Shift-G - mrežica uključena i upotrebljava lokaciju ručne
četkice kao tačku mreže; menunatik: grid)

Grid ograničava dejstvo alata za bojenje. Ako koristite Shift-G da bi uključili mrežu kada koristite četkicu, mreža će koristiti tačku položaja ručne četkice kao jednu od njenih tačaka.

Alati na koja utiče mreža su:

Isprekidana slobočna ruža
Prava linija
Pravougaonik
Krug
Elipsa
Izbor četkice
Tekst

Kada kliknete na ikonu mrežice sa desnim dugmetom miša, prikazuje se upitnik Gridding. Koristite ovaj upitnik da podesite X i Y rastojanja na mreži.

GRIDDING

X-SPACING: 8
Y-SPACING: 6
ADJUST
CANCEL OK

Upitnik za mrežu

Vrednosti za mrežu u pikselima možete apstrahovati tako što ćete koristiti postojeće brojeve i ukucati nova. Alternativno možete kliknuti na mesto Adjust, što vam omogućava da vizuelno aravite i podesite mrežu. Pozicionirajte mrežu i povucite miša sa bilo kojim dugmetom da podesite njenu veličinu.

Kada kliknete sa desnim dugmetom miša na ikonu Grid kada ste u modu perspektive, prikazuje se upitnik Perspective Settings. Vidite ovaj upitnik u meniju Effects za više informacija o njemu.

SYMMETRY (ekvivalent tastatura: /)

Alatka Symmetry vam pomaže da crtate simetrične slike oko centralne tačke ili po some pregrada. Simetrija radi sa svim alatom izuzev sa tekstom i biranjem četkica.

Kada se klikne na alatu Symmetry sa desnom dugmetom miša, prikazuje se upitnik Symmetry. Ovaj upitnik koristite da izaberete između dva moda simetrije (Point - tačka i Tile - ploščica) i da postavite parametre za oba moda.

SYMMETRY		SYMMETRY	
POINT	FILE	POINT	FILE
CYCLES	MIRROR		
ORDER:	0	WIDTH:	60
	PLACE	HEIGHT:	40
CANCEL	OK	CANCEL	OK

Upitnik simetrije / sa Point i sa Tile parametrima

POINT simetrija radi oko centralne tačke simetrije i u Mirror (ogledalo) (ogledalaka duplikacija svake tačke) i u Cycle (direktnu duplikaciju u svakoj tački simetrije). U simetriji Point možete izabrati broj tačaka simetrije koristeći editna polja Order (red). Takođe možete postaviti položaj centra simetrije kada kliknete na Place (mesto) i onda pokažete na mesto na ekranu gde želite da bude center simetrije.

PLACE vam omogućava da postavite centralnu tačku vaše simetrične slike. Da bi ste promenili položaj centralne tačke, kliknite na Place, pomerite veliku kockanicu na nov položaj i kliknite levo dugme miša. Nakon što simetrična slika bude centrirana na novi položaj.

Koristite simetriju Tile da kreirate "ploščicu" slika. Možete postaviti horizontalne i vertikalne dimenzije (u pikselima) ploščice. Opcija Tile je korisna pri kreiranju slika za tapetu; pošto jednom kreirate vašu simetričnu sliku, postavite Grid na isto rastojanje kao i ploščica da bi svaki tačka jednu ploščicu kao četkicu.

PREMEKNA Zato što ploščica simetrija daje momentalni odgovor na vašim crtanjem, ona zamenjuje sliku ispod svake ploščice. Ovo će efektivno zameniti sliku koja je bila na ekranu pre nego što ste uključili ploščicu simetriju. Ako želite da koristite ovu simetriju za crtanje preko postojeće slike, izaberite Background > Fix iz menija Effect pre nego što uključite ploščicu simetriju. Ovo će zaštititi vašu sliku od svake neželjene promene.

MAGNIFY (ekvivalent tastature: m; menijski magnify)

Alatka Magnify (povećavanje) deli ekran na dva dela i prikazuje desnu stranu u uvećanom obliku. Ovaj alt je posebno koristan za detaljni rad.

Kliknite na alatku Magnify sa bilbovima dugmeta da bi je isključili. Postavite uveličavajući pravougaonik preko dela lika koji želite da uvećate i kliknite sa bilbovima dugmeta. U momentu ekran će se podeliti u dva dela, sa desnim delom koji je uvećan.

Vi možete da skrolujete pozadu sa uvećanje upotrebom tipki sa strelicama ili tipke n koja centriru oblast pod kursorom.

Da bi promenili skalu povećanja, kliknite na alatku Zoom sa desne strane alatke Magnify. Kada kliknete na Zoom sa levim dugmetom miša dolazi do pojačavanja uvećanja, a kada se klikne sa desnim dolazi do smanjivanja.

Zoom (ekvivalent tastature: z povećanje; s smanjivanje)

Menja skalu u modu Magnify (vidite gore alat Magnify). Kliknite na alatku zoom sa levim dugmetom miša da bi povećali, a sa desnim dugmetom da bi smanjili lik.

UNDO (ekvivalent tastature: u; menijski: undo)

Iskida vršenje akcije koja je nepotrebna prethodnoj pod uslovom da se u zaduženosti nije kliknuto sa mišem.

OK (ekvivalent tastature Shift-K; menijski: Klar)

Brise ekran na toku boju pozadine. Ako imate višestruke frejmove, pojavice se upitnik Option (opcije) da bi izabrali koji frej da se izbriše.

INDIKATOR BOJE

Prikazuje toku boju pozadine i prednjeg plana.

Kada kliknete na indikator boje sa levim dugmetom miša (ili kada pritisnete zarez "," sa tastature) bira se kursor PICK. On vam omogućava da izaberete novu boju pozadine ili prednjeg plana kada kliknete na jednu boju na ekranu. Kada kliknete na boju ekrana sa levim dugmetom miša, birate boju prednjeg plana, a kada kliknete sa desnim dugmetom miša, birate novu boju pozadine.

Kada kliknete na indikator boje sa desnim dugmetom miša prikazuje se upitnik za paletu boja. Koristite ovaj upitnik da odete boje za vašu paletu, razdijelite boju u paleti i kreirate oblasti za mikširanje boja i lagunovanje sa gradijentom. Vidite Change Color>Palette u meniju Picture za informacije o kreiranju i mikširanju upitnika Color Palette.

PALETTE

Kada se klikne na boju u paleti, bira se ta boja. Kada se klikne na levim dugmetom miša bira se nova boja prednjeg plana, tj. da se klikne na desnim dugmetom, bira se boja pozadine. Možete držati pritisnutu tipku miša i klicati mišem po paleti dok ne dozvolite da se dugme miša na odabranu na zeljenoj boji.

Vi možete da skrolujete kroz boje palete da izaberete boju prednjeg plana pritisnuvši na tipku "end" na tastaturi. Shift- (and Shift-) skroluje kroz pristupačne boje pozadine.

Da bi promenili boje u vašoj slici, koristite opciju Change Colors>Palette u meniju Picture.

II STAVKE MENIJA

Krajnji u DeluxePaint radi kao i drugi meniju drug: Pokažite traku sa menijskim menijima i pritisnite desno dugme miša da bi se prikazala traka menija. Tada pokažite na ime menija da bi se on otvorio. Na kraju, povucite strelicu dale na jednu od opcija menija i otpustite dugme miša da bi izabrali tu opciju.

Neke opcije u meniju imaju na svojoj desnoj strani podmeniju. U tim slučajevima možete da povučete osvetljenje dale do opcije da bi prikazali podmeni, povučete osvetljenje desno i dale da bi izabrali opciju iz podmenija.

Kada navodimo opciju iz submenija u ovom uputstvu mi ćemo koristiti ovu konvenciju. Npr. "izaberite Change Colors>Use Brush Palette iz menija Picture" iskazuje podmeni Change Color. U submeniju je osvetljeno Use Brush Palette i tada otpustite dugme da se aktivira komanda.

U mnogim slučajevima možete izabrati stavku iz meniju upotrebom ekvivalenta tastature. Tablica ekvivalenta tastature je prikazana kao Prilog B na kraju ovog uputstva. Pre upotrebe ekvivalenta tastature, obezbedite da vaš kursor ne pokazuje na traku menija ili na kuliću za sliku ili na paletu, jer tada kucanje na tastaturi nema uticaja. Jedan ekvivalent tastature služi za upotrebu menijskim podmenijima: tipka "ponovo" izaziva vašu poslednju meni komandu, bez obzira koja je ta komanda.

Meniji, kada se klikaju na desno ku levoj strani duž trake za menije su sledeći:

1. MENU PICTURE (slika)

Menu Picture vam omogućava da sačuvate, učitate i odštampate vašu sliku, kao i da pravite različite globalne promene palete boja, rezolucije ekrana i formata stranice. Menu Picture sadrži sledeću stavku:

LOAD

Prikazuje upitnik Load Picture (učitavanje slike). Da bi ste učitali fajl sa diska;

Kliknite dugme za dragv sa kojeg želite da učitete (opr., dft:). Pokažite na svoj fajl kojeg želite da učitete, kliknite sa levim dugmetom miša i onda kliknite na Load. (Ako kliknete na svoj poddirektorijum, videćete sve fajlove tog poddirektorijuma).

Kada učitete sliku, ona će zameniti bilo koju postojeću sliku. Ako imate multiple frejmove, učitana slika će zameniti tekući frejm.

Kada kliknete na listing "/Parent(DIR)" odlazite u roditeljski direktorijum u kojem se nalazi tekući poddirektorijum.

Ako zamenite diskove kada je prikazan upitnik Load Picture, DeluxePaint čita novi direktorijum diska, ali ga ne prikazuje dok ne kliknete na dugme za dragv. Ako ima više stavki u direktorijumu onda postoji mesto u prozoru kroz koji možete da skrolujete kroz direktorijum, kada kliknete na strelicu nagore ili nadole već prema tome koja je potrebna, ili povlačenjem pravougaonika sa skrolovanjem gore ili dole.

Kliknite na Load da učitete izabran fajl ili na Cancel ako ste se predomislili.

LOAD PICTURE

SPECIFY

DRIVE

DRAWER LD-RES

FILE

DPD: DP1: RAN:

OF FRAMES 1

LOAD CANCEL

Upitnik za učitavanje slike

Editna polja # of Frames pri otvaranju upitnika omogućava vam učitavanje višestrukih slika u istu vrstu kao frejmove animacije. Slike moraju biti istog formata. Ako već imate animacione frejmove, ti frejmove se odbacuju i DeluxePaint kreira nove frejmove na vašem učitavanju. (Ako želite da dodate slike vašoj animaciji bez njenog odbacivanja, morate da učitete slike jednu po jednu.) DeluxePaint učitava slike počinjući od slike koju ste izabrali u upitniku i nastavljajući po alfabetu u listi da bi učitao broj frejmove koji ste tražili.

SAVE

Prikazuje upitnik Save Picture. Ovaj upitnik radi skoro identično sa upitnikom Load Picture, izuzev što on čuva fajlove na disk, a ne učitava ih sa diska. Da bi sačuvali sliku:

Izaberite Save iz menija Picture. U upitniku Save Picture kliknite na dugme diska (df0:, df1:, ram: itd) da bi izabrali disk na koji želite da sačuvate. Izaberite na poddirektorijum koji želite i koji se pojavio u editnom polju Drawer. Kliknite na editno polje za file i ukucajte ime vaše slike. Na kraju, kliknite na Save da bi sačuvali fajl.

Vi možete sačuvati u posebnom subdirektorijumu kada kliknete na mesto za Drawer i onda ukucate ime poddirektorijuma, ili kada kliknete na ime subdirektorijuma direktno iz prikazanih imena fajlova.

Kada ukucavate ime ili u Drawer ili u file editni prozor, vi možete izbrisati postojeći tip kada kliknete na kraj postojećeg imena i upotrebite tipku BS (back space), ili kada kliknete na početak imena i upotrebite tipku Del. Kroz takva se možete kretati uz upotrebu tipki sa strelicama.

Možete sačuvati sliku pod postojećim imenom fajla kada kliknete na to ime fajla u listingu fajlova ili možete uneti novo ime fajla (dugo do 25 karaktera) kada kliknete u editno polje fajla i otkucate to ime. Kada sačuvate sliku pod postojećim imenom fajla, DeluxePaint prikazuje upitnik da potvrdite da li želite da novi fajl zameni (overwrites) postojeći.

Slike se čuvaju i učitavaju sa svim njihovim atributima, kao što su informacije o paleli, sekcijama i perspektivi.

```

-----
SAVE PICTURES
SPECIFY
DRIVE
DRAWER      LO-MES
FILE
DF0:      DF1:      RAM:
SAVE      CANCEL
-----
    
```

Upitnik za čuvanje slike

Ako imate multiple frejmove, kada ste prikazali upitnik Save Pictures, donji deo upitnika će sadržati editno polje za frejmove da bi specificirali koje frejmove vaše animacije želite da sačuvate. Vi unesite ime fajla i specificirate ladicu kao što bi to uradili kada čuvate pojedinačnu sliku. Kada kliknete na Save, frejmovi se čuvaju kao posebne slike sa brojevima koji se dodaju na kraju imena fajla. Npr., ako unesete 5 do 10 kao frejmove koje želite da sačuvate, frejmovi se čuvaju kao imefajla005 do imefajla010.

DELETE

Prikazuje upitnik Delete File (brisanje fajla), koji vam omogućava da brišete fajl sa diska bez napuštanja programa. Ova funkcija je korisna ako nađete da je vaš disk na podacima pun, pa treba da izbrišete fajl pre nego što sačuvate vaš rad. Upitnik Delete radi tako kao upitnik Load i Save koji su gore opisani. Vi možete uneti ime fajla kada kliknete na to ime u prozoru upitnika ili kada direktno ukucate to ime u editno polje File.

Pinedba: Ovu opciju možete koristiti za brisanje fajla bilo koje vrste na disku, a ne samo slike. Tako vi možete brisati četkice, animacije itd.

DELETE FILE
SPECIFY
NAME

NAME: ID-RES
FILE
DPO: DPO: BAW:
DELETE CANCEL

Upitnik za brisanje fajlova

PRINT

Prikazuje upitnik Print Picture (Štampanje slike). Pre nego što počnete da štampate sliku, izaberite ispravni drajver štampača iz preferenci i proverite da je štampac priključen i uključen. Vidite vašu knjigu User's Guide za informaciju o preferencama printera.

PRINT PICTURE

ASPECT: IMAGE:+-
SHAPE: BAW GREEY COLOR
PLACEMENT: X DOTS
WIDTH:100 HEIGHT:0
LINE FEEDS: 0 COPIES:1
FORM FEED: NO YES
CANCEL EXIT PRINT

Upitnik za štampanje slike

Upitnik za štampanje slike ima sledeće opcije:

ASPECT: Omogućava vam da specificirate orijentaciju slike na papiru, ili normalnu (predviđenu štampa) ili poprečnu. Kliknite na strelicu-nagore za normalnu ili na strelicu-dole za poprečnu orijentaciju.

IMAGE: Ovo vam omogućava da specificirate da li će štampa biti pozitiv ili negativ liku. Kliknite na plus za pozitiv ili na minus za negativ.

SCALE: Ovo vam omogućava da specificirate da li će štampa biti u boji, u nijansama sive boje ili crna-bijela. Odaberite da izbor odgovara vašem printeru. Ako koristite jednobojni tisk, kliknite na B&W. Ako želite da prevedete boje vašeg lika u nijansu sive, upotrijebite opciju Gray (sivo). Da bi štampali u boji izaberite Color.

PLACEMENT: Ovo vam omogućava da specificirate da li će se slika štampati uz levu marginu papira ili centrirano na stranici.

%BOTS: Opcija % vam omogućava da kontrolisete veličinu štampe tako što specificirate % širine i % visine hartije. Opcija Data vam omogućava da specificirate veličinu štampanog oznaka pomoću stvarnih piksela printera. Ako je opcija % aktivna, tada treba da se specificiraju sledeći parametri: % Wide (% širine) i % High (% visine). Oni omogućuju odnos aspekta (odnos visine i širine) slike postavljajući procenta za svaki. Predpostavljene vrednosti su 100% za Wide i 0% za High. 0% je specijalni slučaj i to govori štampaču da održi isti odnos aspekta kao što je na ekranu. Da bi promenili odnos aspekta, ostavite % Wide na 100% i menjajte novu vrednost za % High. Ovu osobinu možete koristiti da kompenzujete izdužene kvadrata i krugove koji se dobijaju kada menjate format ekrana. Ako jednodimenzionalno želite da smanjite sliku uz održavanje istog aspektinog odnosa, promenite vrednost za % Wide i ostavite % High na 0. Da bi promenili jednu od vrednosti, kliknite na odgovarajuće mesto, izbrisite postojeću vrednost i ukucajte novu.

Ako je opcija Data aktivna, vi možete da odredite širinu i visinu u pikselima.

LINE FEEDS: Omogućava vam da postavite broj novih redova koji želite da ušetrate posle otiska slike. Na ovaj način tako možete da štampate dve slike na istoj stranici sa naznačenim prostoru između njih.

COPIES: Omogućava vam da odredite koliko kopija slike želite da štampate.

PAGE FEED: Omogućava vam da odredite da li će printer početi novu stranu papira pre štampanja svakog lika. Ovo vam omogućava da štampate po jednu sliku na svakom listu papira.

CANCEL: Koristite ako ne želite da štampate i ne želite da sačuvate nove parametre.

Kliknite na EXIT ako ne želite da štampate, ali želite da sačuvate parametre za kasnije štampanje.

Kliknite na PRINT da bi štampali trenutnu sliku, a pošto ste počeli sa štampanjem vi možete ga prekinuti u svakom vremu pritiskom na dugme Stop koje se pojavljuje u toku štampanja.

FLIP

Kao što su ime kaže, Flip vam omogućuje da okrenete sliku oko njene x- ili y-ose. Ako imate mnogostruke frejmove, možete da okrenete jedan frejm, oblast frejmova ili sve frejmove vaše animacije. Na raspolaganju su sledeće stavke u sekundarnom meniju pod opcijom Flip:

ROTIZ Okreće tekuću sliku oko horizontalne ili x-ose.

VERT Okreće tekuću sliku oko vertikalne ili y-ose.

CHANGE COLOR

Ova opcija daje sekundarni meni sa opcijama za manipulaciju sa bojama na vašoj slici.

PALETTE (Skivalentni tastature: p)

Prikazuje upitnik Color Palette. Ovaj upitnik takođe možete prikazati kada kliknete na indikator boje (između paleta i kutije sa alatom) sa desnom dugmetom miša. To je glavni panel za boje koji možete da koristite za podešavanje boja, kreiranje raspona boja i definisanje cikličnih oblasti.

Ovaj upitnik možete pomerati po ekranu kada pokazete na traku na njegovom vrhu, pritisnete levo dugme miša i povlačite miša na novu lokaciju.

COLOR PALETTE

R G B H S V

15

12

8

4

0

SPREAD EX COPY

RANGE: 1 2 3 4 5 6

SPRPN

CANCEL UNDO OK

AMIGA BOOKS

11307 BOJEC - BEOGRAD

Upitnik za paletu boja

Da bi izabrali boju, povlačite levo dugme miša da bi kliknuli na boju u upitniku ili blagoda u oblasti (uključujući i paletu dole desno na ekranu). Izabrana boja se prikazuje u malom kvadratu u gornjoj desnoj oblasti upitnika. Koristite RGB (za Red, Green i Blue) ili HSV (za Hue, Saturation i Value) klizače da bi promenili boju. (Vidite Tutor jedan u Glavi šest za objašnjenje uvođenja boja u RGB i HSV).

Dugme Copy omogućava vam da kopirate boju sa jednog položaja u drugi: kliknite prvo na boju, kliknite Copy i kliknite na položaj u koji želite da boju kopirate.

Dugme Ex vam omogućava da promenite položaj dve boje u paleti: kliknite na prvu boju, kliknite na Ex i onda kliknite na drugu boju.

Ako koristite Ex za rearanžiranje boja u vašoj paleti, rezultirajući izgled ekrana iako može da bude u pogrešnim bojama. Ovo možete ispraviti izbornom Change Color>Swap iz menija Picture. (Napomenimo da treba da izvršite Swap odmah posle promene boja u paleti. Ako modifikujete paletu drugog puta bez prvog swappa, dođete hiti u stanje da izvršite swap originalne paleta.)

Dugme Spread vam pomaže da brzo kreirate raspon nijansi između dve boje:

Kliknite na prvu boju, kliknite na Spread i onda kliknite na drugu boju.

DeluxePaint kreira uniformni raspon boja usledjući u obzir početnu i krajnju nijansu i broj boja između njih.

DEFINISANJE OBLASTI

Vi koristite dugme Range za definisanje oblasti boja za cikliranje boja, ispunjavanje gradijentom i osobine Shade i Blend programe DeluxePaint.

Kliknite na jednu od šest brojeva za oblasti da bi izabrali broj oblasti koju definišete. Kliknite na boju koju želite na jednom kraju oblasti, kliknite na Range i onda kliknite na boju na drugoj strani oblasti.

Način ste jednom definisali oblast boja, izborom jedne od boja u oblasti bira se celokupna oblast za karakteristike koje koriste oblasti.

Klizač Speed vam omogućava kontrolu brzine kojom boje cikliraju u svakoj oblasti. Povećite klizač za brzinu na levo (povucite ili na desno (brže). Državajući pritisnuto dugme na klizaču vi možete pratiti cikliranje boja dokle na stranici, iako je cikliranje isključeno.

Vi možete kontrolisati smer cikliranja za svaku oblast kada kliknete na Cycle Direction Arrow (strelicu za smer cikliranja) dole desno od upitnika Color Palette kada je oblast izabrana. Ova strelica ikada postavlja smer u oblasti kada se on koristi kao gradijent.

Vi možete da obrnete u suprotnom smeru promenu koju ste izvršili u upitniku Color Palette kada kliknete na Undo.

LSE BRUSH PALETTE

Kada učitate četkicu sa diska, DeluxePaint nastavlja da koristi paletu tekuće slike, čak i ako ona može da bude različita od one sa kojom je kreirana. Use Brush Palette menja ("zvučuje") paletu i uključuje informacije o cikliranju boja koje su sačuvane sa četkicom. Ako namjeravate četkicu koristiti slika koja odgovara tekućoj četkici, Use Brush Palette menja paletu i smanjuje broj boja na broj od paletne slike. To se radi tako što se pasterizirava paleta tako da što bolje odgovara originalnoj sa manji brojem boja. Posle izbora Use Brush Palette, vi se još uvek možete vratiti na originalnu paletu slike upotrebom Restore Palette.

Uporedite Use Brush Palette sa komandom Recup i manju Brush; ova komanda vam omogućava da zadržite paletu tekuće slike ili "naspira" četkicu prema paleti slike da što bolje odgovara originalnoj paleti.

RESTORE PALETTE

Ova vam opcija vraća na paletu koju ste koristili pre tekuće paletu. Tako, ako učitete sliku sa drugom paletom, Restore Palette vraća paletu koja je bila aktuelna pre učitavanja. Vidite Use Brush Palette, gore i Default Palette, dolje.

DEFAULT PALETTE

Default paleta (predpodložna paleta) je paleta koju DeluxePaint uvek koristi kada prvi put startujete program. Komanda Default Palette smanjuje tekuću paletu na predpodložnu paletu. Napomenimo da paleta sadrži informacije o oblasti i brzini cikliranja, kao i o postavljenoj bojevi i da sve ove smanjuje kada se vrati na Default Palette.

CYCLE (Ekvivalent tastature: Tab)

Uključuje i isključuje cikliranje boja. Cikliranje boja koristi oblasti boja koje ste definisali u upitniku Color Palette. (Vidite Palette, gore). Ako boja nije uključena u neku oblast, ona ne ciklira. Vidite "Anulacija sa cikliranjem boja" u Titlu jedan u Glavi Text.

BG->FG

Menja sve piksele koji koriste tekuću boju pozadine u boju prednjeg plana. Ova je tak metod globalne premene boja - svi pikseli koji su u tekućoj boji pozadine na slici se smanjuju u boju prednjeg plana. Prema se dešava samo na ekranu i ne stiče se red boja u paleti boja. Komanda Bg->FG ne vraća ostale ove premeny.

BG<->FG

Izmenjuje sve piksele u tekućoj boji pozadine sa tekućom bojom prednjeg plana. Ovo je slično sa opcijom BG->FG gore, izuzev što se premena dešava u oba smjera. Prema se dešava samo na ekranu i ne

utiče na redosled boja u paleti boja. Kao i za Pg->Pg komanda Undo ne poništava ovu promenu.

REMAP

Kada stvarate sliku, DeluxePaint "pamt" svaku boju na ekranu pomešanjem njenog položaja u paleti. Ako je slika na ekranu praviljena sa paletom koja je različita od tekuće paleta (npr. ako ste modifikovali paletu posle učitavanja slike), Remap prilazi lokacije u tekućoj paleti od boja koje su korišćene u originalnoj paleti i "govori" slici da traži tezu svoje boje. Pg->Pg i Pg->Pg, koji su opušteni gore, su specijalni slučajevi od Remap. Vidi se tekuće Remap u meniju Brush, dola. Komanda Undo ne poništava ovu promenu.

SPARE

Spolja Spare (rezerva) je podanaj sa opcijama koje se primenjuju na rezervnu stranicu. Pod opcijom Spare na raspolaganju su sledeće standardne opcije:

ENSP (Ekvivalent tastaturu: J) Priskazuje rezervnu stranicu. Kada je prvi put zovete, rezervna stranica je veličine standardnog ekrana. Ako želite da kopirate veću stranicu na rezervnoj stranici, morate da napravite odgovarajući izbor iz opcije Page Size (vidite dola). Primetimo, međutim, da možete povećati veličinu stranice samo ako imate na raspolaganju dovoljno memorije. Takođe napomenimo da rezervna stranica koristi memoriju čak i ako nena ništa na njoj.

COPY TO SPARE Kopira sliku na tekućoj stranici na rezervnu stranicu. Ovo vam omogućuje eksperimentisanje sa vašom slikom na rezervnoj stranici bez bojazni da ćete izgubiti. Ako nate dovoljno memorije za rezervnu stranicu sačuvajte lik na disk ako želite da ga njim eksperimentišete. Ako kopirate na rezervnu stranicu sa stranice koja nije veća od rezervne, samo vidljivi deo stranice se kopira. Ako kopirate na rezervnu stranicu koja je veća od ekrana, pravi se kopija na rezervnoj stranici koja je bila vidljiva kada ste je poslednji put gledali.

MERGE IN FRONT Mergira rezervnu stranicu ispred tekuće stranice. Kada se rezervna stranica dovede napred, svi pikseli koji se poklapaju sa tekućom bojom pozadine biće transparentni, omogućavajući da se tekuća stranica vidi kroz nju.

MERGE IN BACK Mergira rezervnu stranicu iza tekuće stranice. Kada se rezervna stranica stavi iza tekuće, svi pikseli koji se poklapaju sa tekućom bojom pozadine biće transparentni, zbog čega se rezervna stranica vidi iza tekuće.

DELETE THIS PAGE Ako više ne želite da imate alociranu memoriju za drugu stranicu, upotrebite komandu Delete This Page da izbrisate tekuću stranicu (ona koja se u tom momentu prikazuje na ekranu) i da delocitite memoriju koja je izdvojena za to. Proverite su da li ste

▲ 中国地质 ▲ 地质工程

De Luxe Paint: III

učuvati kopiju stika koja brižeta ako ostanite da čeka je trebati
kannije. Kada izaberete ovu opciju, DeluxePrint vas pita da potvrdite
brižanje i onda vas prebacuje na drugu stranu.

PAGE SIZE

Prikazuje upitnik Page Size. Vi možete izabrati veličinu stranice (u pikselima) na koju želite da editate. Standard je normalna veličina displeja žvige za izabranu rezoluciju.

SET PAGE SIZE

```
TYPE IN SIZE:
WIDTH: 320 HEIGHT:200
OR SELECT ONE:
STANDARD      320 X 200
FULL PAGE     320 X 340
OVERSCAN      352 X 240
```

CANCEL OK

Uputnik za izbor veličine stranice

Full Page (puna stranica) vam daje lik cele stranice stranice 8,5 x 11 inča na vedini stranica. Overcan vam daje digitalnialog ekrana, što vam omogućava da kreirate slike koje ispunjavaju ceo ekran. Ovo je najbolje korisno ako želite da vaše likove koristite za videotruke. Da bi crtili na ivicama celog videoekrana morate da skrolujete lik upotrebom tipke kursora ili tipku n, izuzev ako ste postavili format ekrana na Overcan (Vivite Screen format, dolje). Alternativno, vi možete videti ceo ekran izbornom Show Page (vivite dolje).

Kada kliknete na jednu od tri opcije, prikupljeni su podaci o vašim i
 drugim odabirima u prošlosti. Vi možete poslati izjavu o bilo kojoj
 veličini kada kliknete u odgovarajuće editno polje i obrisati
 postojeću vrednost pa ukucajte novu veličinu. Iako DeluxePage prihvata
 strešicu do 1008 x 1024, vi možete da smanjite broj boja u vašoj
 slici da bi prikazali tako veliku sliku.

SHOW PAGE (Equivalent to: Shift-S)

Prikazuje važu takuđu stranicu u celini u redukovanoj formati - na primer, sa stranicom veličine 640x400 piksela u Lo-Res, prikazuje se sveki drugi piksel. Pritisak na neku tipku ili dugme niša vraća vas na takuđu stranicu.

SCREEN FORMAT

Ova opciju prikazuje upotreb Screen Format (Format ekrana), ako izaberete prvi hain koji prelazi granicu na raspoložanju. DeluxePaint

de podržati format koji ste izabrali ili za manje boja. Budite sigurni da sačuvate kopiju vašeg tekućeg ekrana pri promeni formata ekrana, jer postoje jednim smanjile broj boja, informacije o originalnim bojama su izgubljene. Pored toga, najsumnjivije da promena formata eliminiše većinu stvari iz memorije uključujući direktorijum fontova. Uputnik Screen Format vam daje sledeće opcije:

LO-RES: ovo je predpostavljeno stanje koje vam daje matricu piksela od 320 x 200. Lo-Res vam omogućava da imate do 32 boje na ekranu odjednom.

DeluxePaint III takođe podržava specijalni mod od 64 boje koji se zove Extra Halfbits. Ovaj mod je specijalan u tome da su prve 32 boje u paleti prilagođene, dok su ostale 32 boje u paleti uvela manjeg intenziteta prve 32 boje i ne mogu se menjati od strane korisnika.

NAPOмена Ne podržavaju sve Amiga 1000 Extra Halfbits. Najlakše način da proverite da li vaš kompjuter podržava ovaj mod prikazivanju jeste da ga probate. Izaberite Lo-Res i 64 boje u upitniku Choose Screen Format a pogledajte na paletu (ukazivač ne sme biti u traci za manje ili u kutiji za plot). Ako su poslednja 32 boje iste kao prve, vaš kompjuter ne podržava Extra Halfbits.

MED-RES: Koristi matricu piksela od 640x200. Pikseli u Med-Res formatu su visoki i uski u poređenju sa ostalim formacijama ekrana. To znači da ako menjate Lo-Res i Med-Res, objekti postaju pjosnatiji ili izduženiji zbog različitog oblika piksela koji se koriste u ova formata. Ovo možete kompenzovati sa opcijama Double Vert i Double Horiz iz menija Stretch (Videti niže). Med-Res dozvoljava do 16 boja.

INTERLACE: Koristi tehniku interlaca (isprepletano) da udvostruči broj horizontalnih linija. Ovo stvara treperenje koje se može izbaci sa željom autorama. Piskel interlace je veće širine nego visine, tako da prelazak iz Lo-Res ili Med-Res u interlace će izmeniti likova, dok će kretanje u suprotnom smeru da ih izduži. Interlace dozvoljava do 64 boja na ekranu kao i modu Lo-Res.

HI-RES: Koristi matricu piksela od 640x400. Zato što HI-Res takođe isprepliće horizontalne linije, on je podložan treperenju kao i format interlace. Oblik piksela u ovom formatu je isti kao kod Lo-Res formata. HI-Res format dozvoljava do 16 boja na ekranu. Vidite Prilog A za više informacija o zahtevima za potrebnu memoriju.

OVERSCAN: Stavlja displej ekrana u mod overscan koji vam omogućava da vidite i editujete čak i tik u oblasti borders oko posmatranog vidljivog ekrana. Ako je u ovom modu prikazan kontrolni panel ili traka za menu, ekran se pomera dale i levo da možete videti kontrole. Ako treba da podesite položaj ekrana, to možete uraditi držeći pritisnutu tisku Ctrl i koristeći tipku kursora. Ovo vas štiti od mogućda da izdete iz programa i podesite ekran prema preferenci.

Upitnik Screen Format lukode vam daje mogućnost da zadržite istu veličinu stranica i/ili da promijenite veličinu tekućeg ekrana.

Primer #1: SCREEN - Ako počnete na formatu ekrana 320x200 i pređete na format 640x400, vas lik će ispuniti samo jednu četvrtinu ekrana. Ako idete od 640x400 na 320x200 va ćete zadržati samo levu goraju četvrtinu lika.

Primer #2: KEEP SAME - Ako počnete sa formatom 640x400 i idete na format 320x200 va ćete zadržati ceo lik ali će trebati da skrolujete ekran da bi videli lik.

```

-----
          CHOOSE SCREEN FORMAT
    FORMAT:                NUMBER OF
                           COLONS:

LO-RES      320X200
MED-RES     640X200      2      16
INTERLACE   320X400      4      32
HI-RES      640X400      8      64
OVERSCAN
PAGE SIZE:   SCREEN      KEEP SAME
CANCEL      OK
-----

```

Upitnik za izbor formata ekrana posle startovanja programa

Kad prvi put učitate DeluxePaint vasa se prikazuje naša draga!!! verzija upitnika Screen Format.

```

-----
          CHOOSE SCREEN FORMAT
    FORMAT:                NUMBER OF
                           COLONS:

LO-RES      320X200
MED-RES     640X200      2      16
INTERLACE   320X400      4      32
HI-RES      640X400      8      64
OVERSCAN
PROGRAM LOADING:
SWAP      LOAD ALL      OK
-----

```

Upitnik za izbor formata pri startu programa

Glavna razlika je da treba da specificirate kako je program učitao. Kada kliknete na Load All doći će da toga da se ceo program DeluxePaint učitao u memoriju, dok kada kliknete na SWAP doći će da toga da se delove programa DeluxePaint učitaju u memoriju po potrebi ostavljajući memoriju za podatke lika.

ABOUT

Prikazuje upitnik programa ABOUT koji pokazuje broj verzije programa, ime autora, zabelešku o autorskom pravu i opširne informacije o veličini memorije koja stoji na raspoloženju i veličini vaše animacije i četkica.

QUIT

Izlazi iz programa DeluxePaint.

2. MENI BRUŠI

LOAD

Prikazuje upitnik Load Brush (učitavanje četkica). Po funkciji on je identičan sa upitnikom Load Picture, izuzev što učitavate četkicu, a ne sliku.

Kada učitavate četku koja ima paletu različitu od palete aktuelne slike, paleta slike ostaje na mestu. Ipak, informacije o četkici se učitavaju zajedno sa četkicom; vi možete da promenite paletu četkice hilokada izaberete Change Color>New Brush Palette iz menija Picture. Ako želite da se vratite na prethodnu paletu, upotrebite Change Color>Restore Palette opciju.

SAVE

Prikazuje upitnik Save Brush. On je identičan po funkciji sa upitnikom Save Picture (vidite gore). Četkice se čuvaju zajedno sa njihovim paletama koje uključuju informacije i cikliranje boja.

RESTORE

Obrnjava vašu poslednju prilagođenu četkicu ako izaberete AnimBrush (animacionu četkicu), Built-in Brush (ugradenu četkicu) ili modifikovanu četkicu upotrebom jedne od opcija u meniju Brush. Restore ne vraća efekat svih manipulacija četkice u meniju Brush. Kopirano govornici, opcije koje se ne mogu obnoviti sa restore mogu se povratiti ponovnom upotrebom opcije. Na primer, Restore ne vraća opciju FlipHoriz, ali izбором FlipHoriz ponovo vraća vašu četkicu u prethodno stanje.

SIZE

Ova opcija vam omogućava da promenite veličinu tekuće četkice. Kod opcije Size pojavljuje se standardna opcija sekundarnog menija:

STRETCH (Ekvivalent tastature Shift-Z) Omogućava vam da povećate (razvučete) vašu četkicu u bilo kojem smeru do bilo koje veličine, veće ili manje od originala. Da bi razvukli vašu četkicu:

Izaberite Opciju Size/Stretch iz menija Stretch. Držite pritisnuto levo dugme miša i povlačite miša u bilo koji pravac.

Kada držite pritisnuta tipku Shift operacija se ograničava tako da četkica zadržava isti odnos aspekta (odnos širine i visine).

PRIMERBA. Razvlačenje četkice upotrebljava maseniju; ako pokušate da razvučete četkicu da bude veća nego što to masenija dozvoljava, četkica će se vratiti na originalnu veličinu.

HALVE (Ekvivalent tastature: H) Smanjuje veličinu vaše četkice na 50% u obe dimenzije.

DOUBLE (Ekvivalent tastature: Shift-H) Udvostručuje veličinu vaše četkice u obe dimenzije, udvostručavajući ukupnu površinu.

DOUBLE HORIZ Udvostručuje veličinu vaše četkice po horizontalnoj dimenziji. Ova opcija je korisna za promenu proporcija lika koji ste kreirali u Lo-res i onda otisli u Med-Hes.

DOUBLE VERT Udvostručuje veličinu četkice po vertikalnoj dimenziji. Ova opcija je korisna za promenu proporcija likovima koje ste kreirali u Med-Hes a onda otisli u Lo-res.

FLIP

Kao što ima Layer, Flip vam omogućuje da okrenete četkicu oko njene x-ili y-osa. Ovu operaciju možete izvesti i na animacionim četkicama i svi frejmovi animacionih četkica će se okrenuti. Kod Flip opcije na raspolaganju su sledeće stavke sekundarnog menija:

HORIZ (Ekvivalent tastature: X) Okreće tekstu četkicu oko horizontalne ili x-osa.

VERT (Ekvivalent tastature: Y) Okreće tekstu četkicu oko vertikalne ili y-osa.

EDGE

Modificira granicu od jednog piksela oko teksta četkice upotrebljavajući linije prednjeg plana. Idealno za pravljenje konture za tekst.

THIN

Briše granicu od jednog piksela oko teksta četkice.

BSTATE

Kod ove opcije na raspolaganju su sledeće opcije sekundarnog menija:

90 BRUSHES (Ekvivalent sastaturo: 3) Rotira tekuću četkicu za 90 stepeni u pravcu kazaljke sata.

ANY ANGLE Dovoljava vam da rotirate tekuću četkicu za bilo koji ugao.

Izaberite RotateAny Angle iz menija Brush. Držite pritisnuto levo dugme miša i ispravite pravougaonu konturu oko njenog levog donjeg ugla. Dpustite dugma pri željenoj orijentaciji.

Ako ova opciju izaberete više nego jednom, vaša četkica se vraća na svoj originalni položaj, pre nego što je ponovo rotirate.

SHEAR

Ova opcija vam omogućuje da kontrolirate distorziju tekuće četkice. Kada izaberete Shear, vrh četkice je uveršen i vi možete povlačiti donu četkicu i mijenjati smeru.

CHANGE COLOR

Iskoristite ovu opciju za modifikovanje tekuće boje četkice. Pod ovom opcijom postoji sledeće opcije u sekundarnom meniju:

BG->FG Menja sve piksele u četkici koji su u tekućoj boji pozadine u tekuću boju prednjeg plana. Ovo je laka metoda globalne promene boje - svi delovi četkice koji su u boji pozadine se menjaju u tekuću boju prednjeg plana. Zato što možete izabrati kakoju boju u četkici da bude boja pozadine ili boja prednjeg plana u svakom momentu, vi lako možete da pravite složene promene boja. Ova operacija utiče samo na boju četkice, a ne utiče na sliku ili na redosled boja u paleti.

BG->FG izmenjuje tekuću boju pozadine u četkici i tekuću boju prednjeg plana. Ona liči na gornju opciju BG->FG, izuzev što se promena ideigrae u ova pravca. Promena utiče samo na boju četkice, a ne utiče na sliku ili redosled boja u paleti.

XPYAP Koristite ovu opciju kada učitate četkicu koja koristi paletu koja je različita od tekuće paleta. Smap traži boje koje se koriste u četkici u nastoji da bude najbližnja u tekućoj paleti. Ova opcija je različita od Use Brush Palette u tome što ne menja paletu slike. Umesto toga, ona menja lokacije boje u paleti. Ovu operaciju možete izvesti na animacionim četkicama i svi fragmomi četkice će biti "remapovani".

CHANGE TRANSPARENCY Dovoljava vam da menjate transparentiju tekuće izabrane četkice prema tekućoj boji pozadine.

BEND Koristite ovu opciju da savijate četkicu horizontalno ili vertikalno:

HORIZ Dovoljava vam da savijate tekuću četkicu o horizontalnom smeru.

Izaberite Band>Horiz iz menija Brush. Sa pritisnutim levim dugmetom miša, povucite obris četkice levo ili desno dok ne dobijete željeni oblik. Otpustite dugme miša.

Vertikalni položaj kursora u odnosu na četkicu određuje gde se četkica savija.

VERT omogućava vam da savijete četkicu u vertikalnom smeru.

Izaberite Band>Vertical iz menija Brush. Sa pritisnutim levim dugmetom miša, povucite obris četkice levo ili desno dok ne dobijete željeni oblik. Otpustite dugme miša.

Horizontalni položaj kursora u odnosu na četkicu određuje gde se četkica savija.

RANDOL

Randol (ručica) vam omogućava da specificirate da li kursor drži četkicu za centar (predpodložno stanje), za jedan od njena četiri ugla ili za položaj koji je udaljen od četkice (ofset) i koji vi definišate. Koristite komande tastature za pomeranje ručice vani četkice kada treba da pomerate kursor bez pomeranja četkice. Na ovaj način možete da pomerate ručicu kada je dugme miša pritisnuto.

Tri opcije u polju su sledeće:

CENTER (Ekvivalent tastature: Alt-a) Postavlja strelicu kursor u centar četkice.

CORNER (Ekvivalent tastature: Alt-x i Alt-y) Postavlja strelicu kursor u jedan od četiri ugla četkice. Ako imate prilagođenu četkicu koju držite u centru, izbor Corner postara strelicu kursor u donji desni ugao četkice. Ako je ugao već izabran i ponovo ga postavite, ručica će se pomeriti u smeru kretanja kazaljke na satu u sledeći ugao. Položaj strelice kursora kada sledeći put uzmete četkicu zavisi od smere u kojem ste pomerili miša kada ste uzeli četkicu. Ako ste ga pomerili dole i desno kursor će ostati dole desno. Ako ste pomerili gore levo, kursor će se pomeriti gore levo. Isti princip se primenjuje pri postavljanju dole levo ili gore desno. Drugim rečima, ugao ka kome ste pomerili strelicu kursor više zakačen.

Corner je naročito koristan u radu perspektive. (Vidite menij Effects, dolje)

PLATE (Ekvivalent tastature: Alt-z) Omogućava da postavite ručicu četkice na arbitrarnoj x,y udaljenosti od četkice.

Da bi postavili ručicu:

Uzmite vašu četkicu, izaberite HandlePlace iz menija Brush. Brzice pritisnute dugme miša i povucite u nekom smeru da bi otajšili kockicu od četkice. Kad otpustite dugme miša, kursor će držati četkicu kako ste želeli.

3. MODE

Meni Mode sadrži opcije za različite modove četkice. Ovi modovi određuju koju boju ili koje boje u vašoj četkici se koriste kada bojite sa njom. Napomenimo da, sa izuzetkom Shade, nijedan od tih modova ne utiče na boju kada crtate sa desnom tipkom miša. Sa izuzetkom moda Shade, desno dugme miša uvek boji koristeći tekstu koja pozadine u modu Color. Kad opcije Mode, na raspolaganju su sledeće stavke sekundarnog menija:

HAZE (Ekvivalent tastature: F1) Koristi prilagođenu četkicu u njenom originalnom obliku. One oblast četkice koja se poklapa sa bojom pozadine koja je postojala kada se četkicu stvarala je transparentna. Ovo je predpostavljen mod kada kreirate četkicu upotrebom Biruša četkice.

COLOR (Ekvivalent tastature: F2) Koristi oblik četkice i ispunjava je sa tekstu koja prednjeg plana. One oblasti koje se poklapaju sa bojom pozadine koja je bila aktuelna kada se četkica kreirala ostaju transparentne.

REPL (Ekvivalent tastature: F3) Koristi četkicu u njenom originalnom obliku (tj. Haze, vidite gore), izuzev što nijedna boja nije transparentna.

SMEAR (Ekvivalent tastature: F4) Sa izabranom opcijom Smear (razmazati) možete razmazati bilo koju boju na ekranu povlačenjem četkice preko nje. To je kao razmazivanje vodenih boja sa vašim prstima, tako da je efekat izraženiji kada je četkica veća. Smear koristi samo boje ispod četkice i ne dodaje novu boju. Tekuća boja četkice nije od značaja.

SHADE (Ekvivalent tastature: F5) Sa izabranom opcijom Shade (nijenasi) možete kreirati delikatne nijanse svih boja na vašoj slici koje su u oblasti sa cikličnim. Kad u mod Smear (gore), Shade ignorise tekuću boju četkice, ali koristi njen oblik. Povlačenjem četkice preko svih boja na vašoj slici koja se nalaze u aktuelnoj oblasti koja za cikličnim, možete bojiti preko svake boje sa sledećom bojom u oblasti. Načeta boji sa sledećom većom bojom koristeći isto dugme miša, ili sa sledećom plavom bojom upotrebom desnog dugmeta miša. "Vise" i "niže" je u odnosu na boju ispod četkice i datum trenutku. Ako se tekuća boja prednjeg plana nalazi u cikličnoj oblasti, Shade nema efekta na boju izvan te oblasti. Ako tekuća boja prednjeg plana nije u cikličnoj oblasti, Shade tretira celu palatu kao cikličnu oblast. (Oblast je izabrana ako je izabrana jedna od boja u njoj sa boju prednjeg plana. Boja koja je član dve oblasti bira prvu od te dve oblasti).

BLEND (Ekvivalent tastature: F6) Upaja Blend (mješanje) kao i Smeer gore, utiče na boje ispod četkice tako što ih "izvodi" zajedno. Blend koristi dodatne nijanse permijum-palijetne boje koja se nalazi, dok Smeer koristi samo one boje koje su ispod četkice. Tako, kada mješate dve nijanse bojenja preko njih, vi postavljate treću nijansu iz palele koja je najbliža (koju program može da nađe) srednjoj vrednosti dve originalne nijanse. Ako izaberete boju prednjeg plana izvan oblasti, Blend utiče samo na one boje na ekranu koja su u okviru te oblasti.

CYCLE (Ekvivalent tastature: F7) Koristi također oblik četkice i u toku crtanja ciklira kroz sve boje u izabranom tekućoj oblasti boja. Oblast je izabrana ako je izabrana boja koja je njen član. Ako je boja član dve oblasti, ako se ona izabere, time se bira prva od dve oblasti. Ako također boja četkice nije u oblasti za cikliranje, ona slika samo sa tom bojom. Upotrebite MultiCycle (u meniju Prefa) da ostvarite isti efekat sa vaša bojom četkicom, gde svaka boja u četkici ciklira kroz svoju oblast nezavisno od drugih.

SMOOTH (Ekvivalent tastature: F9) Smooth (gladenje, izravnavanje) smanjuje kontrast između dve susedne oblasti. DeluxePaints pronalazi boje u paleti koje su između dve granične boje i boji granicu sa intermedijernom nijansom. Smooth gleda u tekuću paletu i nalazi boje koje su najbliže onoj ispod četkice. Tako ako peteta kocka izabere izbor boja koje su bliske onoj ispod četkice (npr. izbor sivog u predpodređenoj paleti), onda više boja za kreiranje srednjih vrednosti. Korisno za stvaranje efekata spreja izravnavanjem sličnih kontrasta ili za eliminisanje kontrastnih ivica.

TINT Smanjuje boju i saturaciju u određenom pikselu sa tekućom bojom, ali ostavlja vrednost piksela ekrana nepromenjenom. Ova upaja je na raspolaganju samo za ugrađene četkice.

BRITZ Ova mod je pristupačan samo ako koristite 64 boje (Extra Halftone mod). Kada ste u Britz modu, bojenje sa lavci digitizovanih slika automanjuje boje na vašoj slici do njenog Britz ekvivalenta; bojenje sa desnim dugmetom misa stvara svetliju boje nego što su halftone. Ova mod je posebno koristan na slikama sa efektima sa penkama i svetljenjem.

4. MENI ANIM

LOAD

Prikazuje upitnik Load Anim. Ova upitnik radi kao upitnik Load Picture, koji je ranije opisan u ovoj glavi. Kada upitate (load) animaciju, ona zamenuje animaciju koja je bila u memoriji. Kad Append(Upete) animaciju, ona se dodaje na kraj tekuće animacije.

Takođe je moguće da učitate pojedinačne slike u frameove vaše animacije korišćenjem upitnik Load Picture. Vidite Load u meniju Picture za informacije o učitavanju slika u vaše animacije.

Ako kliknete na levo dugme miša kada DeluxePaint počne da učitava vašu animaciju, paleta se privremeno promeni u sive nijanse tako da ne vidite animirane frejmove koji se učitavaju. Ovo je korisno ako prikazujete animacije na vašoj mašini, i ne želite da publiku vidi frejmove pre nego što ih učitate.

SAVE

Prikazuje upitnik Save Anim, koji je sličan sa upitnikom Save Picture i koji je opisan gore. Ovaj upitnik radi na isti način kao i upitnik Save Picture koji je opisan ranije u ovoj glavi.

MOVE

Prikazuje upitnik Move. Koristate ovaj upitnik za definisanje puta duž kojeg vaša četkica koji u 1D ili u pojedinačnom frejmu ili kroz idetu kroz animacionu sekvencu.

Da bi koristili upitnik Move:

Odslikajte vašu četkicu na ekranu na neka početna položaj koji želite. Izaberite Move iz menija anim. Unesite podatke za Move (pomerenje) i Angle (ugao) po vašoj želji. Postavite u editno polje Count broj frejmova kroz koje želite da animirate četkicu. Izaberite Direction (smjer) vašeg Move (kretanja) i Record. Podesite i druge vrednosti koje odgovaraju vašoj animaciji. Kliknite na Move da bi ostali animaciju na osnovu podataka koje ste uneli.

```

-----
                MOVE

                X   Y   Z
DIST:         0   0   0   BRUSH
ANGLE:        0   0   0   DRUSH
CLEAR         GO BACK   CYCLIC
EASE-OUT      0         DIRECTION:
EASE-IN:      0         MOVE      RECORD
COUNT:      10
PREVIEW      TRAILS      FILL      DRAW
CANCEL                               EXIT
-----

```

Upitnik za kretanje

Upitnik Move daje sledeće parametre:

DIST: Dist editno polje omogućava vam da specificirate ukupno rastavljanje koje će četkica da pređe duž X, Y i Z osa u vašoj animaciji.

Vi možete da postavite da se četkica kreće duž ove četkica ili osu ekrana korišćenjem dugmeta dešeno od editnog polja Dist.

ANGLE: Editno polje Angle omogućava da specificirate ukupan ugao u stepenima sa koji će četkica da se zavrtila oko X, Y i Z osa. Vi možete postaviti da četkica rotira oko ose četkice ili oko ose ekrana koristeći dugme dugno od editnog polja Angle. Predpostavljamo stanje je Brush, a u tom slučaju se rotacija uvek završava na koordinatnom sistemu četkice. Napomenimo da će se koordinatni sistem četkice menjati u toku kretanja, ako rotirate oko više od jedne ose.

Ako postavite ose opetju na Screen (ne-Brush), sve rotacije oko uglova se odigravaju u koordinatnom sistemu ekrana. "Screen" rotacioni sistem je Euler (izgovara se oiler) sistem i red rotacije je uvek X, Y i Z. Kada rotirate oko više osa ili ako je četkica ranije rotirana, rotacije koje stvara koordinatni sistem ekrana nisu uvek oko osa koje su korišćene za dispanos pomeranje dug ose ekrana. Napšte govoreći, najbolje je da mislimo na uglove rotacije ekrana kao "ne-Brush" rotacije, a ne kao na ekranske uglove.

MAPONENA Sve rotacije se odigravaju oko ručice četkice. Ako želite da izgleda kao da vaša četkica rotira po orbiti oko tačke koja je udaljena od četkice, potrebno je da postavite ručicu da je nekom većem rastojanju od četkice.

ORIGIN: Koristite ova dugmeta da bi izabrali da li je Dist ili Angle kretanje u koordinatnom sistemu četkice ili koordinatnom sistemu ekrana.

RASE-OUT: Koristite ovo editno polje da postavite broj frejmova kroz koje četkica da se kretanje četkice vrši sa postepenim usporavanjem.

RASE-IN: Koristite ovo editno polje da postavite broj frejmova kroz koje četkica da se kretanje četkice vrši sa postepenim usporavanjem.

COUNT: Koristite ovo editno polje da postavite broj puta kojim će četkica brojiti da završi ukupno kretanje i rotaciju kako je naznačeno u polju Angle i Dist.

CLEAR: Kliknite na ovo dugme da dovedete na nulu sve brojeve za Dist i Angle.

GO BACK: Kliknite na ovo dugme da bi obnovili početni položaj četkice za sledeće pomeranje do poslednjeg mesta na koje ste ručno kliknuli.

STILL: Uključite ovo dugme ako želite animaciju koja je ciklična (to je ona koja počinje i koja se završava u istom položaju). Na primer, ako imate 10 frejmova i želite da četkica rotira za 360 stepeni kroz tih 10 frejmova da izgleda kao da se vrti kada izvodite animaciju, vi ćete uključiti Still, DeltaxPaint III izračunava rotaciju tako da se završi u prvom frejmu (koji bi u tom slučaju bio poslednji frejmu). Rezultat je da četkica se rotira punih 360 stepeni u frejmu 10. Uveklo toga, četkica dostiže 360 stepeni u frejmu 1. DeltaxPaint na koji četkicu u poslednjem frejmu, pošto je to položaj koji moramo imati u početnom frejmu.

COLLECTION: Dugmad u oblasti Direction kontrolišu pravac kretanja i redosled po kojim se frejmovi izjke.

MOVZ vam omogućava da izaberete da se kretanje izjke na jednom od dva načina.

GO FRESH počinje kretanje čestice iz tačke u kojoj ste odslikali vašu česticu (koja je prikazana sa velikom tačkom) i baci napred.

COMZ počinje animaciju u ranijem frejmu i pomeri česticu napred prema mestu gde ste odslikali česticu.

RECORD vam omogućava da izaberete redosled po kojem će se bajiti frejmovi kretanja čestice. Ovo dugmad su na raspolaganju samo ako imate više od jednog animacionog frejma.

FURNARD baci kretanje idući napred od tačke u kojoj ste odslikali vašu česticu. Ovo je predefinisano kretanje i ono koje ćete najčešće kopirati.

IN PLACE baci sva pomeranja na istom frejmu.

BECKWARDS crta kretanje u obrnutom redosledu napredujući prema poslednjem frejmu i baci u nepredviđen pravcu. Ovo dugme je korisno kada se koristi sa dugmetom Trailz.

FRAMZ: Kliknite na ovo dugme da bi videli kretanje koje ste napravili u "Fidanom okviru". Kada je animacija završena ili kada pritisnete na razmaknicu da prekinete animaciju, vi se vraćate u upitnik Move.

TRAILZ: Ovo dugme je na raspolaganju samo ako imate više od jednog animacionog frejma. Kada kliknete na ovo dugme, to je kao da ste kliknuli na dugme Draw, izuzev što u svakom frejmu dobijate zbir svih crtanja do te tačke. Čist efekat je da vi ostavljate "tragove" čestice sa kretanjem.

WILL: Ovo dugme radi kao Draw, izuzev kada ga kliknete pokret koji ste specificirali se koristi za crtanje ispujanje ravni perspektive zasnovane na rotaciji takuda čestice.

DRAW: Kliknite na ovo dugme da se izvrši kretanje koje ste specificirali, što iskazuje da čestica crta u animacionom redosledu.

CANCEL: Kliknite na ovo dugme da se obnovi perspektivi koji su bili promenjeni i da izadete iz ovog upitnika.

EXIT: Kliknite na ovo dugme da izadete iz upitnika i učitavate sve parametre koje ste upili.

FRAMES

Ova opcija daje podmeni opcije za manipulaciju sa frejmovima u vašoj animaciji. U podmeniju su na raspolaganju sledeće opcije:

ADD FRAME dodaje animacioni frejm posle tekućeg frejma, kopira sadržaj tekućeg frejma u njega i pravi od njega tekući frejm.

SET prikazuje upitnik Set Frame Count. BeluxPaint će nastojati da alokira onoliko frejmova koliko je traženo. Ako nema dosta memorije za alokiranje traženog broja frejmova, BeluxPaint će alokirati onoliko frejmova koliko memorija dozvoljava.

Ovaj upitnik radi kao da ste izabrali Add Frame ili Set Frame nekoliko puta. To znači da možete dodati nekoliko frejmova u sredini vaše animacije ulaskom u frejm posle kojeg želite da dodate frejmove i menjanjem broja frejmova koji želite da dodate. Vi možete izostaviti nekoliko frejmova u nekoj tački vaše animacije ulaskom u prvi frejm koji želite da izostavite i menjanjem broja frejmova u tekući broj (count) minus broj frejmova koje želite da izostavite. Naprimen, ako imate 100 frejmova i želite da izostavite frejmove od 41 do 50, ulazite u frejm 41 i postavite broj frejmova na 50.

SET FRAME COUNT

COUNT: 0
CANCEL OK

Upitnik za postavljanje brojeva frejmova

COPY TO ALL kopira sliku iz tekućeg frejma u sve animacione frejmove.

DELETE FRAME izostavlja tekući frejm i sledeći frejm postaje tekući, izuzev ako već niste u poslednjem frejmu.

Da bi izostavili frejmove na kraju animacione sekvence, postavite se u poslednji frejm i onda izvedite Set Frame Count onoliko puta koliko frejmova želite da izostavite.

DELETE ALL izostavlja sve animacione frejmove.

CONTROL

Opcija Control prikazuje opcije podmenija za kretanje po animacionim frejmovima i za izvođenje animacije. Kad podmenija Control postaje sledeće opcije:

SET RATE... Ova opcija prikazuje upitnik Set Frames per second (postavljanje broja frejmova po sekundi). Vi možete postaviti inicijalnu brzinu frejmova po sekundi unosom broja u editno polje i onda kliknite na OK. Ako koristite tipku levu ili desnu strelicu

(kursor) da bi usporili ili ubrzali vašu animaciju, broj u tom upitniku se takođe menja.

SET RANGE... Prikazuje upitnik Set Play Range (postavljanje oblasti animacije). Vi možete se ovim upitnikom podesiti da se animaciju vrši sa bilo kojom oblastu frajmova ili da se izvede svi frajmovi u animaciji. Primetimo da from broj u vašoj oblasti mora biti manji nego to broj da bi obezbedio korektno snužila da se animira. Parametri se koriste u opcijama Play Once i Ping Pong u podešavanju Control.

Ova opcija je posebno korisna ako editujete malu sekciju velike animacije. Vi možete editovati frajmove i prikazati animaciju tog frajma da vidite promene.

PREVIOUS Kao tekuci frajm uzima se prethodni frajm u animacionom sledu. Ako je tekuci frajm prvi frajm, položaj se postavlja na poslednji frajm.

NEXT FRAME Kao tekuci frajm uzima se sledeći frajm u animacionom redosledu. Ako je tekuci frajm poslednji frajm, položaj se postavlja na prvi frajm.

GO TO... Prikazuje upitnik Go to Frame. Ova vam omogućava da postavite bilo koji frajm kao tekuci frajm.

PLAY Izvodi animaciju. Animacioni redosled se aktivira dok se ne pritisne razmaknica. (Možete prekinuti ovu animaciju pritiskom na tipku R u toku animacije.)

PLAY ONCE Izvodi ovu jednu animaciju od frajma 1 do poslednjeg frajma.

PING-PONG Izvodi sled animacije kontinuirano kao kod Play gore, samo što animacija ide napred, nazad, napred itd.

ANIMBRUSH

Animbrush (animaciona četkica) je specijalni tip četkice koja ima više od jednog frajma vezanog za nju. U Animbrush podešavanju postoje sledeće opcije:

LOAD... Prikazuje upitnik Load Animbrush. Ovaj upitnik je identican po funkciji sa upitnikom Load Picture ili Load Brush koji su opisani ranije u ovoj glavi, izuzev što vi učitavate animacionu četkicu. Vratite Load u meniju Picture ili Brush.

Kada učitate animacionu četkicu koja ima paletu različitih od one u tekucem sliku, paleta slike ostaje na mestu. Ipak, informacije o četkici su učitane zajedno sa četkicom; u svako doba možete da pređete na paletu četkice izbornom Change Color/Use Brush Palette iz menija Picture.

SAVE. Prikazuje upitnik Save Amibruish. Ovaj upitnik je identičan po funkciji sa upitnikom Save Brush koji nije opisan ranije u ovoj glavi.

PICK UP Izbor ove opcije menija je isto kao izbor alata za uzimanje u obliku pravougaone četkice, izuzev što će animaciona četkica koju ste uzeli imati onoliko frejmova kolika je broj frejmova u animacionom sledu.

Kada budete sa animacionom četkicom, četkica cikliće kroz njene frejmove automatski kako oprete. Četkica će kontinuirano da ciklira u tekućem animacionom frajmu izuzev ako ne držite pritisnuto levu Amiga tipku (tipka Commodore na Amigi 500 i 2000) kada pritisnete dugme **WFL** u kom slučaju će četkica brojiti svaki svoj frejm posebno u svakom animacionom sledu.

Vi možete koristiti animacionu četkicu sa bilo kojim alatom za crtanje, kao što bi koristili neku prilagođenu četkicu.

SETTINGS. Ova opcija menija prikazuje upitnik Amibruish Settings (parametri animacione četkice). Ovaj upitnik koristite da bi kontrolisali animacionu četkicu.

NUMBER OF CELLS vam pokazuje koliko ćelija animacije se uklazi na vašoj animacionoj tabeli.

DURATION vam omogućava da odredite koliko frejmova će trebati animacionoj četkici da kompletno prođe kroz svoje ćelije. Takođe možete misliti o ovom kao o brzini kojom se animaciona četkica transformiše. Npr., ako vaša četkica ima 18 ćelija i vi postavite Duration na 20, vaša četkica će odslikati svaku od svojih ćelija dva puta pre nego što ode na sledeću ćeliju.

CURRENT vam omogućava da ukucate vrednost za ćeliju četkice sa kojom ćete da počnete. Ovo je vrlo korisno ako ćete da nastavite crtanje od posebne ćelije četkice.

Takođe možete da idete natrag i napred kroz ćelije naše animacione četkice upotrebom tipki **T** i **N** pod vrpom tastatura. Sa **Shift-T** idete u prvu ćeliju, a sa **Shift-N** idete u poslednju.

DIRECTION daje opcije za okretanje napred, okretanje nazad ili "ping-pong-ovanje" kroz ćelije vaše animacione četkice kada njome budete.

USE čini da poslednju animacionu četkicu koju je uzela bude tekuća. Ovo vam omogućava da uzmete animacionu četkicu, opet da uzmete regularnu četkicu i da se onda vratite na vašu animacionu četkicu. Takođe možete da obnovite vašu animacionu tabelu kada kliknete na ikonu četkica sa desnim dugmetom miša; ovaj postupak naznačeno poziva regularnu i animacionu četkicu.

PRER: Očekivana memorija koja je korišćena za takvu animacionu četkicu. Napomenimo da četkicu ne možete dobiti natrag posle ova koraka! (Ako bilikadu vidite da imate malu memoriju, pre nego što odh-olite četkicu ili frejmove, pritisnite Ctrl-a; tada se prikazuje upitnik sa informacijama o memoriji koja vam stoji na raspoložanju.)

METHOD

Sledeća dve opcije podmenija menija Method se koriste za specifikovanje "male" memorije" animacionog sleda frejmova.

COMPRESSED Method Compressed, ikako nešto sličniji od Expanded metodu, pruža preimućstvo dozvoljavanja mnogo više animacionih frejmova u memoriji u jednom elementu. Model komprimovane memorije treba samo dovoljno memorije da čuva razlike između frejmova. Dok ovaj model omogućava više frejmova, on ima par nedostataka: on je sporiji od modela Expanded kada se vrši animacija, učitavanje i čuvanje je sporije i memorija toži da se fragmentišu, stvarajući utisak da se radi bez memorijskog prostora.

EXPANDED Ekspandovani model predstavlja prostiji model od dva modela kod kojeg je alokirana ova memorija za svaki animacioni frejm. Ako ste u modu visoke rezolucije, 320x200 i imate 10 animacionih frejmova, vi treba da imate dovoljno memorije za 10 kompletnih 320x200 likova. Dva preimućstva ove metode su da je obrtanje frejmova za animaciju vrlo glatko i nećete ostati bez memorije da dodate element vašoj animaciji u okviru animacionih frejmova.

5. MENU EFFECT

Menu Effect vam omogućava da kreirate šablone, "zastite" pozadinu i definišete ravna u cilju crtanja perspektive

STENCIL

Šablona lika se kreiraju tako što "zaključate" boje koje čine lik. To vam omogućava da bojite po liku bez stvarnog bojenja lika, kao da ste zaštićeni pomoću šablona. Dodatno, šablon će se primeniti na četkicu kada se uhvati. Bilikuje boje u četkici koju je bilo zaključanu kada je pravljen šablon postaje transparentna u četkicu.

MAKES (ekvivalent tastature: C, direktno ispod tipka ESC) Prikazuje upitnik Make Stencil. Možete promeniti mesto upitnika bilikova na ekranu povlačeći ga za traku na njegovom vrhu. On bi napravili šablon:

Kliknite na boju koju želite da koristite pri stvaranju šablona sa levim dugmetom miša. Boju možete izabrati kada kliknete prikaz bojele u upitniku ili kada kliknete na boje na ekranu (zaključavajući palete na ekranu). Kad ste kliknuli na boje koje želite da zaštitite, kliknite na Make.

Boje koje ste izabrali definišu mrežu koja čita oblast da ne bude obojana.

Oblik šablona je ono što se kreira i čuva, a ne informacije o bojama. Ste znali da možete da menjate boje "šabloniziranog" oblika i još uvek zadržati šablon.

Ako imate nekoliko animacionih frejmova, DeluxePaint automatski pregledja šablon kada prelazite iz jednog frejma u sledeći ili manuelni ili upotrebom upitaika Nova.

CLEAR briše trenutni izbor boja u upitniku.

INVERT invertuje trenutni izbor boja. Ovo je korisno ako želite da markirate boje koje želite da ostavite nemarkirane.

Kada imate aktivan šablon, L traci menija pojavljuje se "S".

REMARK Kada imate aktivan šablon i nanosite boje na vašu sliku, boje koje nanosite nisu zaštićene, čak iako su možda zaključane u upitniku Make Stencil, Newpaintedjensi boje možete zaključati kada pozovete upitnik Make Stencil i kada kliknete na Make ili kada izaberete Menake iz submenija Stencil.

PREVIEW Ako imate nekoliko animacionih frejmova i pravite šablon, DeluxePaint automatski pravi recake šablona kada idete od jednog ekrana na sledeći.

LOCK PG Upitnik Make Stencil vam omogućava da kreirate šablone koji ne zasivaju na bojama u paleti. Zaključavanjem boje vi omogućavate da se slika po toj boji. Bez obzira gde se ona nalazi na ekranu. Upotrebom kombinacije Fix Background (vidite niže) i Lock PG, možete, možda-definirati šablon kao oblast a ne kao boju.

Kada izaberete Lock PG, vi definišete kao šablon one oblasti na stranici koje ste bojili posle fiksiranja pozadine, bez obzira na boje u tim oblastima.

REVERSE You isti efekat kao kad se klikne na Invert u upitniku Make Stencil (vidite Make, gore).

ON/OFF (Ekvivalent tastature: Z, direkto ispod tipke ESC) Naizmenično menja da je šablon uključen i isključen. Ovo održava šablon, ali ga isključuje privremeno tako da možete da bojite na zaštićenim bojama.

FREE Stvaranje šablona koristi memoriju, čak i kada je šablon isključen. Free izbacuje šablon i delociru memoriju koju je koristio.

LOAD. Šabloni se mogu učitati kao posebna stvar. Oni su samo porci ekrana i mogu se učitati samo na položaj koji su zauzimali kada su kreirani. Drugim rečima, vi ne možete kreirati ekranicu veću od

veličina ekrana i učitaš šablon na sredinu stranice. Upriznik Load je identičan sa svim drugim (nad uprizačima (vidite Load u meniju Picture, ranije u ovoj glavi).

SAVE.. Šablon možete da sačuvate baš kao što možete da sačuvate svaki drugi fajl, kao što su slike ili fontove. Upriznik Save za šablon je identičan sa onim za druge tipove fajla (vidite Save u meniju Picture, ranije u ovoj glavi).

BACKGROUND

FILE Fileto (prezadim tako što "zaključa" tekuću sliku, ali vam omogućava da slikate preko nje. Svaku boju koju ste nametli na sliku (ovaj fiksiranje pozadine možete da isprobate kada kliknete na CLR ili bojanjem sa desnom dugmetom bez bojanja da ćete izgubiti bilošta od pozadine). Fiksiranje pozadine dodatno koristi memoriju. Napomena da kada je pozadina fiksirana, onda ne možete da uzmete neku boju sa te pozadine.

FREE Ovim se "zaključava" pozadina, tako kada kliknete na CLR doći će do bojanja cele slike. Ovim se takođe oslobađa memorija koja je bila uložena da se sačuva pozadina.

PERSPECTIVE

Podmeni Perspective sadrži opcije za manipulaciju slikom u tri dimenzije. Slеди kratuk pregled podmenija Perspective:

DO (Ekvivalent tastature: Enter) Uvodi vas u mod perspektive. Vaša četkica se predstavlja sa matricom od četiri ćelije sa kojim možete da manipulišete pomoću komandi sa numeričke tastature (koje su navedene kasnije u ovom odeljku). Velicina rotacije oko sve tri ose x, y i z su date u stepenima na desnoj strani trake sa menija. Center perspektive (vidite Center, Dole) je napravljen sa konstantom. Vi možete birati lik četkice koja rotira u svakom momentu kada kliknete na levo dugme miša.

DA BE IZABILI IZ MODA PERSPECTIVE kliknite na jedno od aliki za crtanje.

FILLSCREEN (Ekvivalent tastature: minus na num. tastaturi) Ispunjava ekran sa tekućom četkicom u ovom osnovnom rotacionom položaju u 3D.

Cela veličina četkice je predpodložena veličini ispunjenog lika u perspektivi.

RESET (Ekvivalent tastature: 0 na num. tastaturi). Resetuje četkicu na njeno originalno stanje pre rotacije i vraća sve parametre u uprizačiku Perspective buttona na svoje predpodložene vrednosti.

CENTER (Ekvivalent tastature: . (tačka) na num. tastaturi) Omogućava vam da postavite centar perspektive horizontalu u vašoj "površini" u perspektivi.

Kada izaherate Center, vaš kursor se promeni u veliku končanicu. Manja, nepokretna končanica na ekranu pokazuje postojeći centar. Pomerite veliku končanicu na novi centar i kliknite na ikonu dugme miša.

Kada vam jednaku podaskili centar perspektive, položaj nezarotirane Etkice u odnosu na centar određuje položaj ravan perspektive kada rotirate Etkicu. Što je veće razstojanje iznad i ispod centra perspektive, efekat perspektive je manje izražen.

SETTINGS Prikazuje upitnik Perspective. Kada ste u modu perspektive, takođe možete prikazati ovaj upitnik kada kliknete na alatku Kružić za Jednini dugme miša.

PERSPECTIVE

```

      X   Y   Z
GRID: 32  32 32
      FROM BRUSH
ANGLE STEP:      90
TYPE:  SCREEN   BRUSH
ANTI-ALIAS:
      NONE  LOW  HIGH
DISPLAY:  ANGLE  POS
CANCEL    OR
  
```

AMIGA BOOKS
11307 BULEV - BEOGRAD

Upitnik perspektiva

Na raspolaganju su sledeće opcije:

GRID: Ovo polje polje možete koristiti da postavite dimenzije mreže u trodimenzionalnom prostoru. Kada prvi put otvorite upitnik, brojevi u ovim poljima odgovaraju dimenzijama vaše Etkice; Z dimenzija automatski uzima vrednost Y dimenzije. Važno je da se zapamtiti da je cela veličina Etkice (ne samo neproviđen deo) predpodložna veličina za mrežu perspektive (Perspective Grid) i ispunjavanje perspektive (Perspective Fill).

FROM BRUSH Klik na ovo dugme postavlja X i Y vrednostima da odgovaraju širini i visini Etkice. Ovo je najbrži način da se obnovi veličine sa grid u perspektivi na iste dimenzije kao kod vaše Etkice bez uticaja na druge veličine.

ANGLE STEP specifična rotacioni inkrement koji se koristi zajedno sa tipkom Shift i određenim tipkama za rotaciju (vidite Perspective Rotations, kasnije u ovom odeljku). Predpodložena vrednost za Angle step je 90.

SCREEN Predpodložna mod. Koristi koordinate ekrana kada se rotira Etkica oko x, y i z osa. (Što znate koordinatne sisteme, vi ćete ovaj sistem znati kao Euler-ov metod, koji koristi tri ugla rotacije od apsolutne nule.)

DRUGI, rotira četkicu u odnosu na takući koordinatni sistem četkice.

ANTI-ALIAS: Anti-alias izravnavava zupčaste linije u četkici koje se dobijaju kao rezultat rotacije ili razvlačenja u modu perspektive. Vi ste dobili boju "anti-aliasing" u perspektivi kada paleta sadrži međuboj (kao što je oranz između crvene i žute) boja na ivicama koje se izravnavaju.

NONE, LOW i HIGH postavljaju nivo izravnavanja koji se koristi u vašoj četkici kada bojite u modu perspektive. NONE je pretpodloženo stanje i kada se ne pruženjuje izravnavanje. LOW vam omogućava da eliminirate neke zube na vašoj četkici za perspektivu. Ona odstranjuje zubčastih linija je brzina bojenja, ali je još uvek brže nego da se lik "gleda" ručno. Da bi koristili anti-aliasing, uključite LOW ili HIGH (vidite niže) pre nego što odalicate lik četkice. Ova opcija je najefektivnija kada smanjujete veličinu vaše originalne četkice (npr. kada pomerate četkicu unutar dug z-ova). Anti-aliasing se High može biti vrlo spor ako je vaša četkica ili ispunjena oblast jako velika.

DISPLAY: Bugmeta Angle i FDS vam omogućuju da birate da li se u traci za menije prikazuju uglovi rotacije ili položaj četkice u trodimenzionalnog prostora. Napomenimo da ako imate uključene Coords u meniju Frefs, traka za menije prikazuje dvodimenzionalne koordinate; uključite Coords ako želite da vidite trodimenzionalne koordinate.

ROTACIJA U PERSPEKTIVI

Sve rotacije u perspektivi se kontrolišu preko numeričke tastature:

```
-----
-1 11 RESET
X ROTATIONS 7 8 9
Y ROTATIONS 4 5 6
Z ROTATIONS 1 2 3
RESET ALL
ROTATIONS 0
PLACE CENTER
FILE SCREEN -
-----
```

Rotacija u perspektivi i parametri upotrebom numeričke tastature

```
-----
-ANGLE  FANGLE  PIX
STEP    STEP    AALS
X ROTATIONS 7 8 0
Y ROTATIONS 4 5 0
Z ROTATIONS 1 2 0
RESET ALL
ROTATIONS 0
PLACE CENTER
FILE SCREEN
-----
```

Rotacija u perspektivi i parametri upotrebom tipke Shift i numeričke tastature

Prilikom nn 0 na num. tastaturu resetuje sve tri ose na nulu i fiksira z-osu (vidite niže), ali zadržava veličine za prividno rastojanje. Prilikom nn 1 num. tastatura zajedno sa tipkom Shift resetuje sve vrednosti za perspektivu na predpodložene vrednosti, uključujući centar perspektive.

GRUPA KODANJE PERSPEKTIVE SA TASTATURU Crti privredano fiksira Y osu tako da možete da pomerite četkicu napred ili nazad u 3D prostoru pomeranjem miša napred ili nazad.

Tipke ; i ' pomeraju ravan četkice napred ili nazad duž fiksirane ose (vidite niže) bez promene njene orijentacije, pomerajući je normalno na ravan četkice. Ovo je isti efekat opisan u gornjoj diskusiji o položaju četkice pre rotacije. Tako, na fiksiranom z- osom, položaj u odnosu na centar perspektive u momentu rotacije određuje rastojanje četkice iznad ili ispod nivoa crtanja. Isti efekat možete postići posle rotiranja četkice upotrebom tipke ; i ' za pomeranje napred ili nazad duž z-ose. Pristiskom na tipku zajedno sa tipkom Shift ojačate inkremente kretanja. Pored toga, možete modifikovati prividno rastojanje od posmatrača pritiskom na tipku < ili > (tj na Shift "<" i ">"). Tako, kada je prividno rastojanje veliko, perspektiva je na minimumu, a postaje veća sa smanjivanjem prividnog rastojanja.

FIKSIRANJE OSA: Uvek kada startujete u modu perspektive, z-osa (ona koja je normalna na ekran) je "fiksirana", tj. saž se pomera četkicu duž te ose. Vi možete da selektivno fiksirate bilo koju osu na sledeći način:

Da bi fiksirali x-osu, pritisnete Shift-3 na num. tastaturi. Da bi fiksirali y-osu, pritisnete Shift-8 na num. tastaturi. Da bi fiksirali z-osu, pritisnete Shift-7 na num. tastaturi.

Kao što je gore napomenuto, vi se možete kretati duž ose koja je momentalno fiksirana, upotrebom tipke ; i ' sa tipkom Shift ili ose nje (za veće inkremente upotrebom i tipku Shift). Privremeno možete fiksirati Y osu držeći pritisnuti tipku Ctrl.

8. MENI PREFERENCES

Meni Prefe sadrži listu opcija koje možete isključiti ili uključiti da odgovaraju vašim radnim navikama. Kada izaberete jednu od ovih opcija, pojavljuje se zvezdica na njenom leve strane da bi se naznačilo je je opcija uključena. Ponovnim izborom opcije, ona se isključuje: zvezdica se briše. Kada prvi put startujete DeluxePaint, suma opcija autoGrid je uključena.

PODEŠAVANJE MENIJA PREFERENCIJA VAŠIH PODNEHAMA

Ako želite vi možete podešiti vašim potrebnom radnu kopiju programa DeluxePaint tako da startuje sa parametrima u prefu zeniju koji želite. Napr., vi možda želite da iste Coordi uključene automatski kada startujete program. Za podešavanje preferenci vi koristite osobinu Tool Types (vrste alata) u Info u Amigine Workbench-u. Evo kako:

Uključite vašu Aaiga. Uključite vašu radnu kopiju programa Diska. Izaberite ikonu programa DeluxePaint. Izaberite Info iz menija Workbench-a. U donjoj polovini ovog upitnika videćete polje za Tool Type sa strelicama za skrolovanje i dugmeta ADD i DEL. Da bi uključili opciju preference:

kliknite na dugme ADD. Uključite one preference koju želite da uključite. (Oključje je egzekutno onako kako izgleda u meniju Prefx.) Prizvanite Return.

Da bi isključili opciju preference, prikazite one preference u istim polja tako što kliknete na strelicu-nagore ili na strelicu-nadole i da i kliknete na DEL.

Da bi izašli iz upitnika Info i sačuvali vaše promene, kliknite na Save u levom donjem uglu upitnika.

COUNDS (Ekvivalent tastature: d, direktno ispod tipke F10) Ova opcija uključuje prikazivanje koordinata u gornjem desnom delu trake za menije. Pomeranje miša bez pritisnutog dugmeta prikazuje tački polozaj kursora, sa početkom (0,0) postavljenim u gornjem levom uglu ekrana. Dvofča pritisnuta jedno od dugmeta miša u toku pomeranja po ekranu, privremeno resetuje položaj kursora i prikazuje vrednost za pomeranje od privremenog početka. Brojevi su u pikselima.

FAST FB Brzi odgovor. Ovo koristite kada vidite sa velikim ili komplikovanim štikama. Kad kucitate glatku za liniju ili neispunjen oblik. Fast FB vam omogućava da crtate vaše linije ili oblike kreiranjem najmanje štikice (od jednog piksela), a onda završava dizajn sa tekućom štikom. Ovo povećava brzinu odgovornje kod crtanja, ali ne utiče na krajnji lik.

MULTICYCLE Koristi ovo zajedno sa modom Cycle u meniju Mode (vidite dole). Kada je Multicycle uključeno (predpodloženo stanje), upotrebom moda Cycle sa višestrukom štikom, štikom sa trihira kao da je jedinstvena (teksta koji prednjeg plana). Kada je Multicycle uključeno, bojenje sa višestrukom štikom i Cycle modu, ciklira svaku boju u štikici, pod uslovom da je boja u obliku za cikliranje.

BE SQUARE Pomi pikseli. Antje nisu završeni kvadrati, krugovi i kvadrati naslikani sa štikama za oblike nisu potpuno okrugli ili kvadratni. Ako želite da crtate "pravi" krugove i kvadrate, izaberite Be Square (tudi kvadrat) iz menija Prefx. To će učiniti sve upotrebe štikine kvadratnog, odgovarajuće štata za oblike i simetriju. Ova opcija ne pravi kvadratnom mrežu ili perspektivu i treba da je uključena u ovim modovima.

WORKBENCH Uključuje i isključuje Workbench.

EXCERUSH Ako uzmete štikom sa izabranim Tool Brush (i Grid), vi ćete uključiti granicu od jednog piksela sa desne i sa donje strane štikice (vidite sliku 8.30). Ovo je korisno ako vaše štikice im

obojenu granicu oko nje, a vi kažete da koristite Oetkicu za stvaranje Sare za ispunu ili za ispunu perspektive (upotrebom upitnika Fill Type). Kada DeluxePaint kreira vašu Sare, garantira da biti uniformna unatoč da bude dva puta šira, kada se jedna kopija Oetkice stavi do druge.

KAPRIJENA Exel Brush nema uticaja na uzimanje Oetkice kada je Grid (mreža) isključena.

AUTODIRANSP Modifikuje uzimanje Oetkice tako da se automatski određuje transparentna boja gledanjem u uglove pravouga za uzimanje ili na tačke poligona da bi se videlo da li su boje u njima iste. Ako su četiri ugla imaju istu boju, ta boja postaje transparentna, a inače takada boja pozadine ostaje transparentna boja.

NO ICONS Kada je ova opcija uključena, vaši fajlovi se čuvaju sa ikonama tj. "info" fajlom. Ova opcija je korisna ako ne čekujete da laansirate program sa duplim klikom na ikonu fajla. Čuvanje bez ikona je dobar način štadije prostora na vašem disku.

AUTOGRID Kada je Autogrid uključena, menija za perspektivu automatski menja veličinu da odgovara Oetkici kada učitate ili uzmete prilagođenu Oetkicu. Ovo je isto kao da ste kliknuli na Fxw Brush u upitniku Perspective. Kada je Autogrid isključena, mreža perspektive ne menja automatski svoja dimenzije. Primetimo da ova opcija utiče samo na mrežu u perspektivi, a ne na standardnu mrežu.

7. ODGOVOR KORISNIKA U TRACI ZA MENIJE

PAINTING MENU: Prikazuje tekući mod bojenja (Hatch, Color, Replo, Stamp, Shado, Blend, Cycle, Smooth) na desnom kraju. Vidite meni Mode, gore, za informacije o poslovanju bojenja.

KNABEAT ZA BOJU ISTUNE: Ovaj kvadrat (dodao da centra u traci za menije) prikazuje izabranu Sare za ispunu ili ispunu za perspektivu ili gradijent koju ćete koristiti kada ispunjavate oblike. Ovaj kvadrat je odsutan ako je mod za ispunu postavljen na normal. Vidite diskusiju pod Fill Tool, dolje, za više informacija o upitniku Fill Type.

S: Ova pottracija se pojavljuje desno od centra trake za menije kada je uključen Oetkicu.

E: Ova oznaka se pojavljuje desno od centra trake za menije kada je pozadina fiksirana.

CONTACTE USA : Kada ste u modu perspektive, veličina rutacija oko centra ose (x, y i z, respektivno) pojavljuje se gore desno u traci za menije.

COORDINATE: Kada se izabere Coors (meni Profs), koordinate kursora se prikazuju gore desno u traci za menije. Vidite Coords, gore. Koordinate su pufistupe sa Aka Rotarisa informacijama u modu perspektive.

RESPROGLIVA MEMORIJA Postavite Ctrl + a postavljeno za gledanje informacija, klikajući sa leve na desno: Brza Memorija/Op memorija. Vidite prilig A za informacije o korišćenju memorije sa DeluxePaint.

PRILOG A: RUKOVANJE MEMORIJOM

Ako koristite program DeluxePaint na mašini sa 1 megabajtom RAM memorije, 256K je odvojeno za program i 100 za Envision, ostavljajući oko 600K slobodno. Ali obično ćete imati malo manje memorije na raspolaganje za vaš rad. Npr., predpodatci formati ekrana (320x200 sa 32 boje) koriste 40K memorije, pa vas ostaje oko 560K za rad. Pored toga, svaki spoljni disk drago koristiti dodatno 20K. Vi možete videti koliku memoriju raspolazete kada izaberete About iz menija Picture (ili kada pritisnete Ctrl-A). DeluxePaint će vas upozoriti kada donate dovoljno memorije za ostvarivanje nekog zadatka, ili kada postoji rizik da se izgube podaci.

Nedovoljna memorija može se manifestovati na različite načine. Npr., ako ste na granici raspoložive memorije po izabere velikih četkica, DeluxePaint stedi memoriju tako što prikazuje samo obris četkice, a ne samu četkicu. Kada kliknete na četkicom lik na ekranu će se pojaviti na normalni način., čak iako to nevidite dok pomerate četkicu po ekranu. Kada se to desi, uzmite to kao znak da je memorija na raspolaganje vrlo mala. U tom slučaju treba da preduzmete neku akciju da bi relocirali memoriju (npr., izostavljanjem rezervne stranice ili šablona, (vidite dole), ili bar da sačuvate vaš tekuci rad ili animaciju na disku.

Evo nekoliko načina na koje DeluxePaint troši memoriju:

Povećanje veličine promena u animaciji posle slaganja frameova za animaciju (vidite dole za dalju diskusiju.)

Kreiranje i držanje velikih četkica. Kada vidite samo obris četkice, to je znak da ste na ivici granice vaše memorije.

Kreiranje i držanje velikih animacione četkice.

Kada je rezervna stranica aktivna, ona koristi isto toliko memorije kao i prva stranica, čak iako ste na nju izbrisali lik. Vi možete ponovo dobiti memoriju koju se koristi za rezervnu stranicu (40K) kada izaberete Delote This Page, (u meniju kada gledate rezervnu stranicu) iz menija Picture.

Vi koristite memoriju kada ostavite otvorenu Workbench u toku rada. Workbench treba da se otvori i zatvara preko menija Prefs.

Kreiranje šablona koristi jednu bit ravan. Tačna veličina memorije koja se koristi zavisi od formata i veličine stranice koje ste izabrali. Fiksiranje pozadine (sa onoga veći utrošak, sličan onom koji je potreban za rezervnu stranicu).

Druga stvari koje zahtevaju memoriju su učitavanje direktorijuma diska, učitavanje fontova sistema i kreiranje bara od četkica za ispunjavanje.

ANIMACIJA I RUKOVANJE MEMORIJOM

Vi ste verovatno otkrili da animacija zahteva mnogo memorije. A dva animaciona moda, expanded i compressed, imaju različite zahteve za memorijom.

Mod animacije expanded zahteva da ima dovoljno memorije da se duplira ceo ekran za svaki frejms. Tako ako ste u 320x200 sa 32 boje, koji zahteva 40K, viće vam potrebno 80K za 20 frejmova.

Zahtevi za memorijom u animaciji u modu compressed se zasniva razlici između svakog animiranog frejma. Šta je frejm različitiji od prethodnog frejma, biće potrebno više memorije za storisanje u memoriju i na disku. Frejm koji zahteva minimalnu količinu memorije je prosta kopija frejma pre njega. Minimalna količina memorije je potrebna kada se svaki piksel u frejmu razlikuje po boji od piksela u prethodnom frejmu.

Moguće je da se postavi broj frejmova na veliki broj, a onda da se u toku ertanja frejmova ostane bez memorije. Ono što se dešava je da vi povećavate veličinu razliku između frejmova. Kada se to desi, videteće poruku koja objašnjava da nemate dovoljno memorije da sačuvate promene koje pravite.

ŠTA TREBA DA RADITE KADA VAM PORUČUJE NEHUNIRJE

Na kraju svako dolazi u situaciju kada nema dovoljno memorije. Kao prvo što treba da uradite kada vidite poruku: "Not enough memory" jeste da sačuvate vaš rad. Sleda listu stvari koje treba da uradite da bi dobili malo više memorije i da bi završili vaš rad.

Zatvorite Workbench. Izostavite vašu rezervnu stranicu. Izostavite vašu prilagudenu četkicu izbornom vrlo male ugrađene četkice. Oslobodite se vaše animacione četkice pomoću komande Free u podmeniju Animbrush. Oslobodite se šablona. Izostavite neke frejmove ako imate animaciju. Smanjite veličinu stranica ako je veća od ekrana.

PROVERBA Ako dobijete animacionu poruku "Not enough memory for requested page size" (Nema dovoljno memorije za zahtevanu veličinu stranice), kako pokušate da promenite format ekrana od Hi-Res,16 boja na Hi-Res,16 boja, OverScan, vi možda doživljavate fragmentaciju memorije. Da bi rešili taj problem, ili resetujete format ekrana iz menija Picture (upotrebite opciju Screen Format i kliknite na OK kada postavljate Close Screen format upitnik), ili izadate iz programa i ponovo startujete program DeluxePaint III u modu Hi-Res,16 boja, OverScan.

PHILOD B: KOKANJE SA TASTATUROM

KOKANJE ZA CETHICE

F1 KATJE
F2 COLOM
F3 BEPLC
F4 SMZAR
F5 SREADE
F6 ULEND
F7 CYCLE
F8 SHOOYH
- SHANIJVANJE CETHICE
+,* POVEĆAVANJE CETHICE
Z MALYLAČENJE (POVEĆAVANJE) CETHICE
h PLOVIJENJE
H UDVOSTRUCAVANJE
K HORIZONTALNO OKREĆANJE
y VERTIKALNO OKREĆANJE
X HORIZONTALNO UDVOSTRUCAVANJE
Y VERTIKALNO UDVOSTRUCAVANJE
Alt-x RUCICA U CENTAR CETHICE
Alt-x HORIZONTALNO OKREĆANJE RUCICE CETHICE
Alt-y VERTIKALNO OKREĆANJE RUCICE CETHICE
Alt-x POSTAVITI RUCICU CETHICE

AMIGA BOOKS
11307 BULEV - BEOGRAD

KOKANJE KUTIJE SA ALATOM

b BIRAO CETHICE
B OBRAVLJANJE (RESTORE) POSLEDNJIH PRIZADOBNJE CETHICE/
/ANIMATIONS CETHICE
c NETSPUNJEN KRUG
C ISPUNJEN KRUG
Alt-c ISPUNJEN I OTVOREN KRUG
d KONTINUTRANA SLOBODNA RUKA
D ISPUNJENA SLOBODNA RUKA
e NETSPUNJENA ELIPSA
E ISPUNJENA ELIPSA
f ISPUNJAVANJE
F UPITNIK FILL
g MREŽICA UKLJUČENA/ISKLJUČENA
G MREŽICA UKLJUČENA/ISKLJUČENA KORISTEĆI IZBACI POKLOJ
RUCICE KAO IACHU MREŽE
h CIA (BRISANJE KHBANA)
H UVEĆAVANJE UKLJUČENO/ISKLJUČENO
p UPITNIK COLOR PALETTE
q KILVA
r NETSPUNJEN PRAVOUGAONIK
R ISPUNJEN PRAVOUGAONIK
Alt-B ISPUNJEN I OTVOREN PRAVOUGAONIK
s ISPUNJENA SLOBODNA RUKA
t TEKST

L "UNDO"
 V PRAVA LINIJA
 > POVEČATI UVELIČAVANJE
 < SMANJITI UVELIČAVANJE
 . KURSOR DESNI KURSOR
 . KURSOR LEVI KURSOR
 [.] POKRENI BOJU PREDNJE PLOŠE
 {.] POKRENI BOJU POZADINE
 / SIMETRIJA UKLJUČENA/ISKLJUČENA

SPECIJALNE TIPKE

? PRIKAZI ADRES/POKRENI ZA MEMORY INFO
 CTRL+Z KURSORA STRANICA UKLJUČENA/ISKLJUČENA
 F10 TRAKA ZA MENI UKLJUČENA/ISKLJUČENA
 t10 KUTIJA ZA ALAT I TRAKA ZA MENI
 UKLJUČENA/ISKLJUČENA
 DESNI ALT-AMIGA DESNO DUGME MIŠA
 LEVI ALT-AMIGA LEVO DUGME MIŠA
 KURSORNE TIPKE SKROTOVANJE STRANICE (IZNIZU U MODU TEST)
 CTRL+KURSOR TIKKE PODEŠAVANJE POLOŽAJA KURSORA
 " CENTRALNA OBLAST POD KURSOROM
 SHIFT OGDANOVANJE KURSORA
 CTRL OSTAVIJA YHAGOVE SA ALATIMA KURSORA TIL DOK
 CTRL+M POKRENI MEMORIJE
 ISH CILJANJE BOJA UKLJUČENO/ISKLJUČENO
 S PRIKAZ STRANICE
 " PRAVIJENJE ZABLOKA
 . ŠABLON UKLJUČENO/ISKLJUČENO
 < TIPKA ZA POČETIJE-POČETIJA POSLEDNIT
 KOMANDU MENIJA
 ! KOMANDU UKLJUČENO/ISKLJUČENO
 KAZNAHICA OPDOIV DEFEKCIJE U RADU
 ESC STOP OPERACIJE U RADU
 J REZERVNA STRANICA
 J KOPIRANJE NA REZERVNU STRANICU

KOMANDNE TASTATURE U MODU PERSPEKTIVA

ENTER: ULAZ U MOD PERSPEKTIVA
 NUM.TASTATURA 1 I 2: ROTACIJA OKO X-OSE
 SHIFT NUM.TAST. 1 I 2: ROTACIJA OKO Y-OSE ZA INCREMENT UGLA
 NUM.TASTATURA 3: REZETOVANJE X-OSE NA 0
 NUM.TASTATURA 4 I 5: ROTACIJA OKO Z-OSE SHIFT
 NUM.TASTATURA 4 I 5: ROTACIJA OKO Y-OSE ZA INCREMENT UGLA
 NUM.TASTATURA 6: REZETOVANJE Y-OSE NA 0
 NUM.TASTATURA 3 I 2: ROTACIJA OKO Z-OSE SHIFT
 NUM.TASTATURA 1 I 2: ROTACIJA OKO X-OSE ZA INCREMENT UGLA
 NUM.TASTATURA 3: REZETOVANJE Z-OSE NA 0
 SHIFT NUM.TASTATURA 0: REZETOVANJE SVIH UGLOVA, POLOŽAJA I
 PODATKA
 SHIFT NUM.TASTATURA 0: FIKSIRANJE X-OSE

```

SHIFT NUM.TASTATURA 0:  FIKSIRANJE Y-OSE
SHIFT NUM.TASTATURA 3:  FIKSIRANJE Z-OSE
NUM.TAST. " " (KINUS):  POKRETNOST EKRANA SA TEKNOLOGIJOM OBTREKCIJE
PRI TEKNOLOGIJI PERSPEKTIVE
NUM.TASTATURA " " (JAGHA):  RESETOVANJE CENIKA
; [ ' ] (KRE):  PROMENA OBTREKCIJE DUE FIKSIRANJE DUE U
KOJI JE NODJELAN NA NIKETI RAVAN
SHIFT ; [ ' ] (KRE)
; [ ' ] (KRE):  ISTO KAO [ ] ; [ ' ] (KRE) ALI SA VEOLN
INKREMENTOM
, CTRL
PRIVREMENO POKRETA Y-OSU TANG DA MOJETE
POMERATI OBTREKCIJU PO X I Z KOORDINATAMA
\
PRIKAZ UGLA/POLOZAJA ISELJECIJE/OKLONJAJE

```

TIPEKE ZA ANIMACIJU

```

1  UCI U PRETHODNI POKREK
2  UCI U SLEDECI POKREK
3  PRIKAZATI OPTIČNI "GO TO FRAME" DA SE SKIOT DIBEKLINO
U SPECIFICIRANI POKREK
4  IZVEDI ANIMACIJU KONTINUIRANO DOK SE NE PITISKI
RAZMAKICA ILE DUGME NISA
5  IZVEDI ANIMACIJU JEDNOM
6  IZVEDI ANIMACIJU U MODU PING-PONG
7  UCI U PRETHODNU ČELIJU ANIMACIONE ČETKICE
8  UCI U SLEDECU ČELIJU ANIMACIONE ČETKICE
SHIFT1 IDI U PRVI POKREK
SHIFT2 IDI U POSLEDNJI POKREK
SHIFT3 IDI U POSLEDNJI POKREK U MODU SI MID SA "GO TO"
SHIFT4 IZVEDI ANIMACIJU KONTINUIRANO U ODRJOTOM SMERU
SHIFT5 IZVEDI ANIMACIJU JEDNOM U ODRJOTOM SMERU
SHIFT7 IDI U PRVU ČELIJU ANIMACIONE ČETKICE
SHIFT8 IDI U POSLEDNJU ČELIJU ANIMACIONE ČETKICE
RAZMAKICA  ZASTAVI ANIMACIJU KOJA NJE U TORU
;  ODRJOTI SMER ANIMACIJE U TORU IZVOBRNJA
LEVA ANIGA PRITISNUTA L TORU DOJENJA, UBLJOCITE NDU
ANIMACIONOG BOJEKFA
LEVA STRELICA  USPODAVA ANIMACIJU KOJA JE U TORU
, DESNA STRELICA  UBRZAVA ANIMACIJU KOJA JE U TORU

```

PRILOG C: BOJISNIČKI PROGRAM "CIEVED" ZA ANIMACIJU

Ovaj program na animacionom disku omogućava vam da izvedite animaciju koja ste kreirali sa DeluxePaint III. Program možete učitati sa Workbench III upotrebom CLI menija.

Na Workbench, otvorite animacioni disk i kliknite na ikonu Player-a. Ovaj se program učitava u predpodređenom formatu ekrana (1024x768, 320x200 sa 32 boje). Ekran je uvek i traka sa menije nije prikazana. Da bi videli jednu meni programa, pomerite ukazivač na gornju levu delu ekrana i pritisnite levo dugme miša. Animacija se pojavljuje u traci za menije, a traka za menije i opcije meniju, Load, Play, About i Quit se pojavljuju ispod naslova.

Komande u skript fajlu, jedna po redu, su slične CLI komandama, izuzev što je reč "play" izostavljena.

KOMANDA	OPISANJE
PICT_OR_ANIM 5	PRIKAZATI SLIKU ILI ANIMACIJU U TOJK 5 SEKUNDI
ANIM 10 LOOPS	PRIKAZATI ANIMACIJU 10 PUTLO
ANIM	VRSI ANIMACIJU DOK KORISNIK NA PRITISNE TIPEL
PICT	PRIKAZI SLIKU DOK KORISNIK NE PRITISNE TIPEL

Ako pritisnete razmaknicu ili kliknete na levo dugme miša kada se prikazuje slika ili vrši animacija, program će ići na sledeću komandu, koju specifičniji vreme nije istaklo.

Imena fajla su praznim karakterima označu biti datia u navodnicima.

Komandni red koji počinje sa ; (tačka i zarez) se preskače.

AMIGA BOOKS

11307 BOLEĆ - BEOGRAD