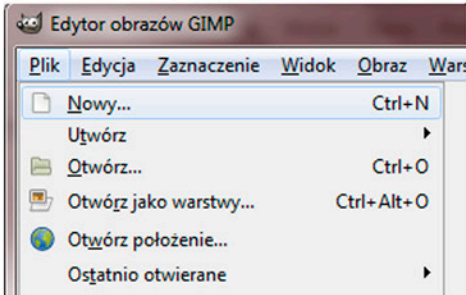


GIMP 2.8

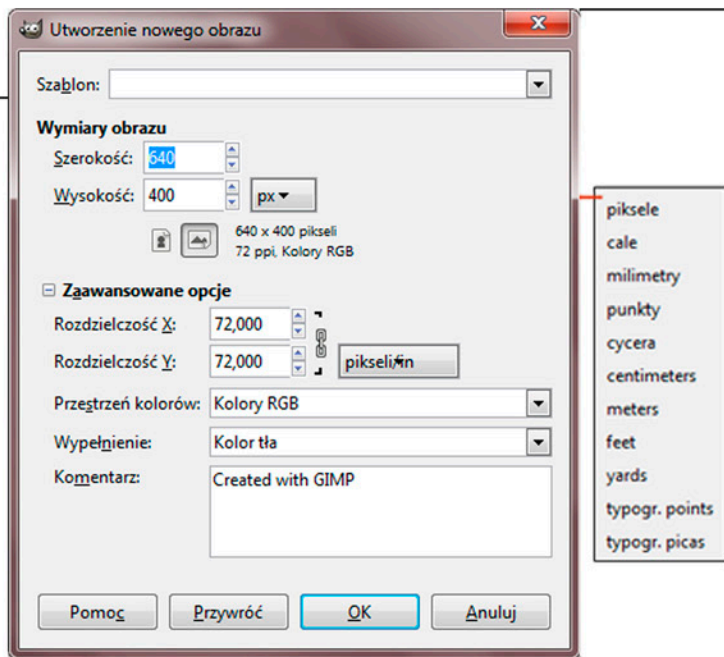
podstawy programu

1. Rozpoczęcie pracy z programem. Tworzenie nowego obrazu.



Tworzymy nowy obraz:

Plik > Nowy...



Pojawia się okno, w którym ustawiamy parametry dla nowego obrazu. Z suwaka *Szablon* wybieramy rozmiar podany w pikselach. Pierwsze cztery szablony są wielkościami ekranów, ich domyślną rozdzielczością jest 72ppi (obraz tylko do wyświetlania). Szablony, których nazwa zaczyna się od liter *A* i *B* są wielkościami kartek, ich rozdzielczość wynosi 300ppi (obraz do druku). Wybrany szablon możemy modyfikować w *Wymiarach obrazu*, gdzie również możemy ustawić jednostkę długości, np. zamienić piksele na milimetry.

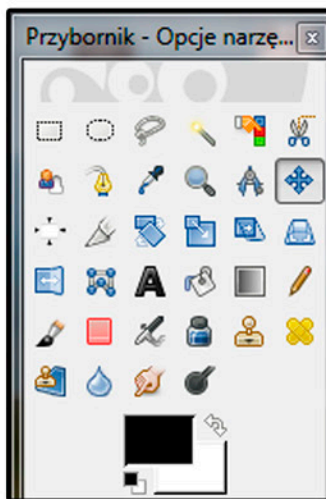
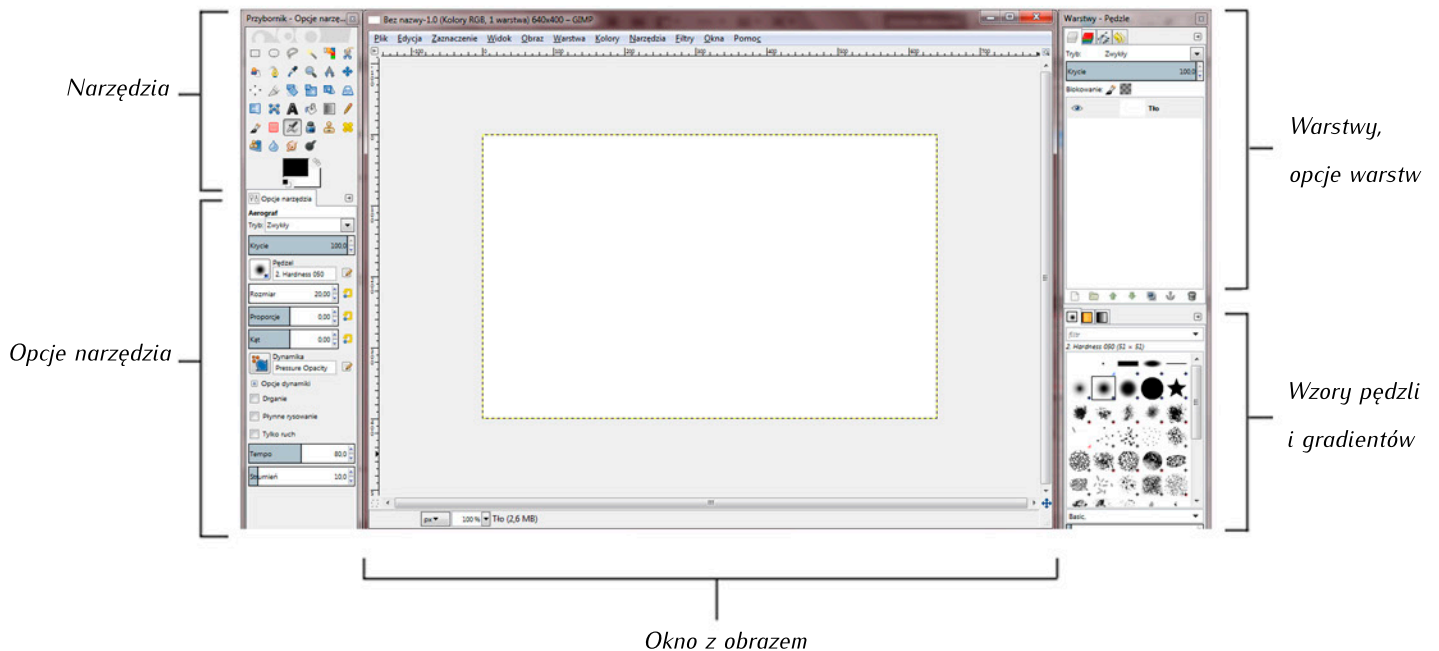
Po rozwinięciu *Zaawansowanych opcji* jest możliwość zmiany *Przestrzeni kolorów* z domyślnego *Koloru RGB* (jeśli chcemy mieć obraz w kolorze), na *Skalę szarości*. Zmieniając opcje *Wypełnienia* otrzymamy pusty obraz z białym tłem, przezroczystym lub w danym kolorze, wybranym wcześniej na paletce kolorów.

Wybrane parametry zatwierdzamy przyciskiem *OK*.

640x480 800x600 1024x768 1600x1200	Rozdzielczość ekranu (72ppi)
A3 (300ppi) A4 (300ppi) A5 (300ppi) A6 (300ppi) B4 (300ppi) B5 (300ppi) B5-Japan (300ppi) US-Letter (300ppi) US-Legal (300ppi)	Formaty arkuszy (300ppi)
Toilet paper (US, 300ppi) CD cover (300ppi) Floppy label (300ppi)	Inne popularne formaty (300ppi)
Web banner common 468x60 Web banner huge 728x90	Internetowe bannery (72ppi)
PAL - 720x576 NTSC - 720x486	Wielkości obrazu video (72ppi)

2. Interfejs

Layout (interfejs) programu Gimp składa się z luźnych okienek, które możemy dowolnie przesuwać.



Narzędzia malowania i rysowania



aerograf



pędzel



stalówka



ołówek



gumka

Narzędzia zaznaczania



zaznaczenie prostokątne



zaznaczenie eliptyczne



lasso



inteligentne nożyce



zaznaczenie 1-go planu



tworzenie ścieżek



różdżka



zaznaczenie wg koloru

Narzędzia służące do manipulowania warstwą, zaznaczeniem lub ścieżką



obrót



odbicie



zmiana rozmiaru



perspektywa



nachylenie



Kroplicierz. Pobiera kolor z wybranego miejsca.



Lupa. Pomniejsza lub powiększa obraz.



Przesuwa obiekty.



Wyrównuje obiekty.



Kadrowanie.



Rozjaśnia lub przyciemnia wybrany obszar.



Usuwa nieregularności z obrazu.



Umożliwia mierzenie odległości kątów.



Zamieszczanie i edycja tekstu.



Wypełnienie zaznaczonego obszaru kolorem lub deseniem.



Wypełnienie zaznaczonego obszaru gradientem.



Wybiórco rozsmarowuje.



Wybiórco rozmywa lub wyostza.



Kopiuje wybrany obszar za pomocą pędzla (C).



Kopiuje obraz po zastosowaniu przekształcenia perspektywę.

3. Rysowanie, malowanie

Gimp daje możliwość tworzenia prostych figur, a także bardziej złożonych ilustracji.

Aby wykorzystać w pełni jego możliwości w zakresie rysowania, potrzebny jest tablet graficzny.

Do mniej skomplikowanych prac wystarczy myszka.



4. Zaznaczanie

Używamy narzędzi zaznaczenia, gdy chcemy wybrany fragment obrazu lub warstwę wyciąć, skopiować, zamalować, wymazać lub użyć filtrów/opcji zmiany kolorów tylko w tym miejscu. W zależności od potrzeb w programie znajduje się kilka narzędzi służących do zaznaczania danego obszaru:



Zaznaczanie prostokątne i elipityczne.

Umożliwiają proste zaznaczenie prostokątne i elipityczne. Jest możliwość zaznaczenia za ich pomocą obszaru w kształcie koła lub kwadratu - wówczas należy w trakcie korzystania z narzędzia przytrzymać klawisz *SHIFT*.



Lasso

Pozwala szybko zaznaczyć obszar za pomocą wybieranych punktów...



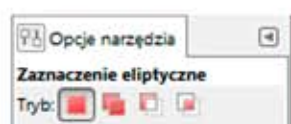
... lub przytrzymując lewy klawisz myszy uzyskać dowolny kształt. Zamykamy kształt wskazując punkt początkowy lub dzięki dwukrotnemu kliknięciu lewym przyciskiem myszki.



Lasso używa się, aby szybko zaznaczyć nieskomplikowany kształt, w którym precyzja nie jest najważniejsza. Można modyfikować kształt niezamkniętej ścieżki przesuując punkty (na obrazku poniżej: miejsca oznaczone okręgami). Aby kontynuować pracę, wystarczy wskazać końcowy punkt i zaznaczyć dalsze punkty.



Mając włączone dowolne narzędzie zaznaczenia zauważamy w okienku *Opcji narzędzi* zaznaczone na czerwono ikonki *Trybu*. Pierwszy, pojedynczy czerwony kwadrat powoduje, że tworzymy za każdym razem nowe zaznaczenie. Włączona ikonka z dwoma kwadracikami powoduje dodanie nowego zaznaczenia do istniejącego. Trzecia ikonka powoduje odjęcie nowego zaznaczenia od istniejącego, natomiast ostatnia zaznacza części wspólne dwóch zaznaczeń.





Różdźka

Zaznacza wybrany obszar wg koloru. Sprawdza się w przypadkach dużych jednolitych lub prawie jednolitych płaszczyzn. Aby jej użyć, wystarczy kliknąć w interesujący nas obszar.



Przed użyciem narzędzia w okienku *Opcje narzędzi* możemy zmienić czułość różdźki (*Progowanie*). Im mniejsza jest liczba, tym mniejszy obszar zostaje zaznaczony. Jeżeli przesuniemy suwak w prawo, lub wpisujemy większą liczbę, narzędzie zaznaczy więcej odcieni danego koloru.



Zaznaczenie wg koloru

Po kliknięciu w interesującą nas barwę, zaznacza podobne kolory.



Przed użyciem narzędzia w okienku *Opcje narzędzi* możemy zmienić czułość zaznaczania (*Progowanie*). Im mniejsza jest liczba, tym mniejszy obszar zostaje zaznaczony. Jeżeli przesuniemy suwak w prawo, lub wpisujemy większą liczbę, narzędzie zaznaczy więcej odcieni danego koloru.



Inteligentne nożyce

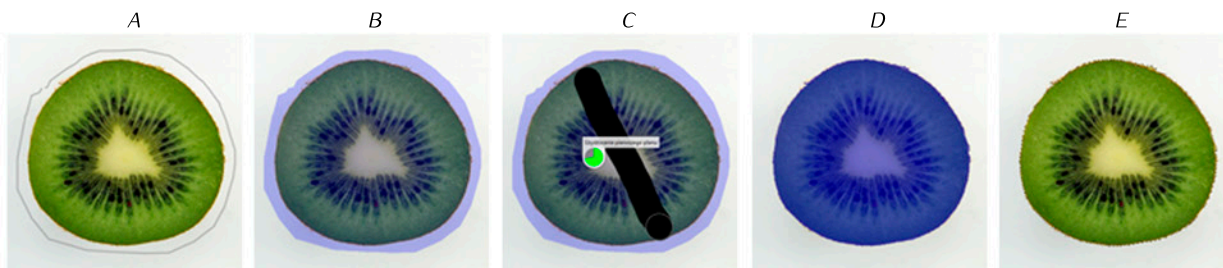
Zaznacza automatycznie krawędzie obiektu po wcześniejszym wskazaniu przez nas punktów. Sprawdza się gdy krawędź jest ostra i wyraźnie oddzielona od tła. W innych sytuacjach Gimp może nie wykryć krawędzi. Pracując należy stawiać punkty w małych odstępach, na styku obiektu i tła, program sam dopasuje łuki do krawędzi. Zamykamy ścieżkę kończąc zaznaczanie punktów na punkcie początkowym (wracając do punktu początkowego), a następnie nacisnąć klawisz *ENTER*. Po wykonaniu tych czynności pojawi się zaznaczenie.





Zaznaczanie pierwszego planu

Gdy wybierzemy to narzędzie, kursor zmieni się w narzędzie do zaznaczania, którym wybieramy fragment do wycięcia (A i B). Nie musimy dokładnie obrysować obiektu, ale na wybranym obszarze nie mogą się powtarzać kolory znajdujące się w obiekcie, który chcemy zaznaczyć. Następnie kursor zamienia się w pędzel, którym należy zaznaczyć wszystkie kolory należące do interesującego nas obszaru (C), Gimp automatycznie zaznacza obiekt (D). Na koniec należy wcisnąć *ENTER*, by obrysowanie stało się zaznaczeniem (E).



Tworzenie ścieżek

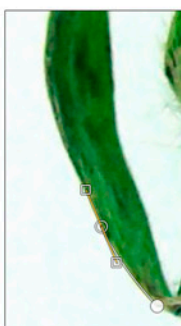
Tym narzędziem tworzymy zaznaczenie za pomocą krzywych Beziera. Zaznaczenie tworzymy ręcznie, mamy pełen wpływ na przebieg ścieżki. Narzędzie jest uniwersalne, sprawdza się przy każdym zaznaczeniu niezależnie od tła czy konturu obiektu. Obsługa jednak wymaga przyzwyczajenia, przy skomplikowanych obiektach trzeba poświęcić więcej czasu na obrysowanie, ale efekty są często lepsze niż przy zaznaczaniu automatycznym. Każdą utworzoną linię możemy dowolnie modyfikować, punkty dodawać lub usuwać.

1.



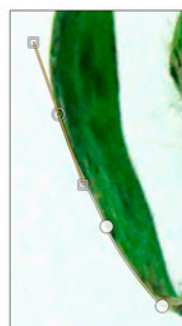
Wybieramy punkt, od którego rozpoczniemy ścieżkę.

2.



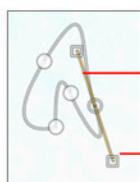
Wybieramy następny punkt i nie puszczając lewego przycisku myszki tworzymy łuk. Gdy linia ułoży się na krawędzi, puszczamy przycisk.

3.



Kolejne punkty tworzymy w taki sposób.

Aby zamknąć ścieżkę, wskazujemy punkt początkowy jednocześnie przytrzymując klawisz *CTRL*.



Tymi suwakami możemy modyfikować już utworzoną ścieżkę. Pojawiają się przy każdym wskazanym punkcie.

By zamienić ścieżkę na zaznaczenie klikamy *ENTER*.

5. Czym są warstwy? Tworzenie warstw.

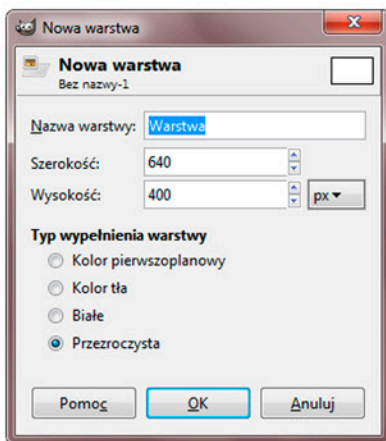
Warstwy możemy porównać do kolejnych folii nakładanych nad tło, mających własną zawartość. Możemy na nich pracować bez szkody dla tła oraz pozostałych warstw pod warunkiem, że pamiętamy o zaznaczeniu w okienku warstw tej, na której pracujemy. W każdej chwili istnieje możliwość zmiany ich kolejności, ukrycia lub całkowitego usunięcia.

Naciskając tę ikonkę tworzymy *nową warstwę*.

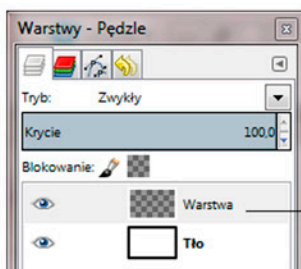
Ikonki zmieniające kolejność warstw

Usuwa warstwę

Kopiuje warstwę i dodaje ją do obrazu



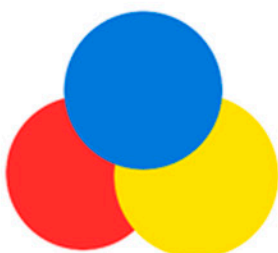
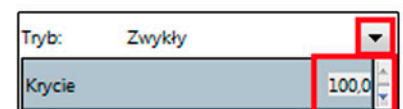
Po naciśnięciu ikonki tworzącej nową warstwę pojawia się okienko umożliwiające zmianę ustawień tworzonej warstwy. Domyślnie jest przezroczysta, z takimi samymi wymiarami co tło. Możemy zmienić ustawienia, np. ustawiając wypełnienie warstwy na białe.



Po zatwierdzeniu przyciskiem *OK* nowa warstwa pojawia nad tłem.

6. Przezroczystość warstwy. Tryby mieszania warstw

Warstwa przykrywa tło, jest elementem niezależnym od tła. Możemy to zmienić regulując przezroczystość lub zmieniając tryb warstwy, wówczas wchodzi ona w interakcje z elementami znajdującymi się pod spodem.



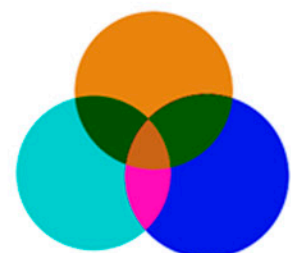
Warstwy ustawione na zwykły tryb oraz krycie ustawione na 100%.



Warstwy ze zmniejszonym kryciem, tryb „zwykły”.



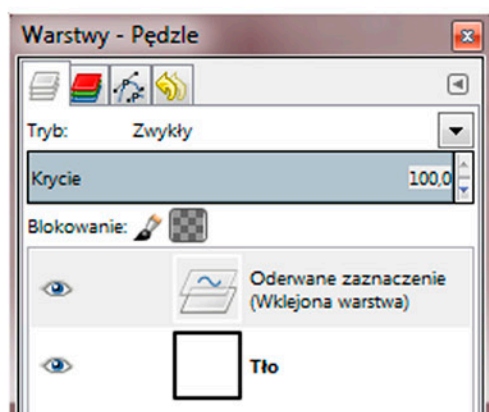
Krycie 100%, tryb warstw ustawiony na „mnożenie”.



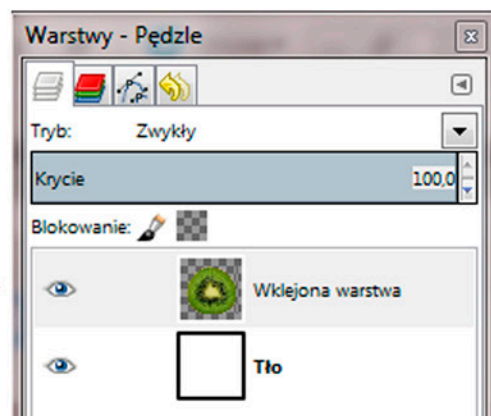
Krycie 100%, tryb warstw ustawiony na „różnica”.

6. Wycinanie zaznaczonego elementu i umieszczanie go na nowej warstwie

Zaznaczony obiekt wycinamy (zaznaczanie obiektów zostało omówione w punkcie 4) kombinacją klawiszy *CTRL* i *X*. Zostaje on umieszczony w schowku programu i aby go umieścić w nowym miejscu wybieramy klawisze *CTRL* i *V*.

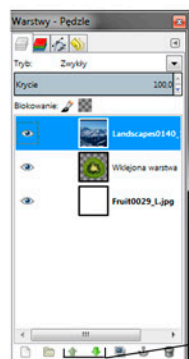
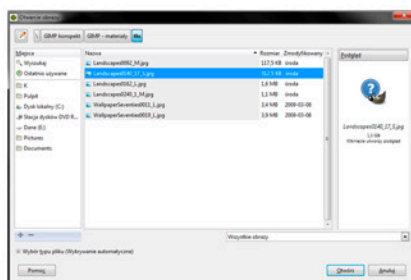
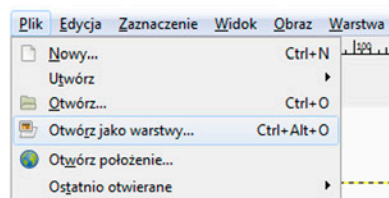


Obiekt zostaje umieszczony nad tłem jako *Oderwane zaznaczenie (wklejona warstwa)*, należy teraz wcisnąć ikonkę tworzenia nowej warstwy. Obiekt zostaje już na stałe umieszczony na nowej warstwie. Możemy teraz np. zamieścić tło.



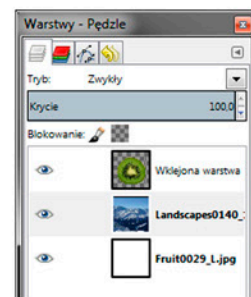
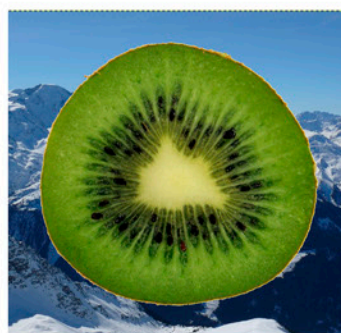
7. Zamieszczanie obrazu z pliku

Sposób 1: Otwieramy *Menu>Plik>Otwórz jako warstwy...* po czym w nowo otwartym oknie wybieramy folder i plik do otwarcia oraz potwierdzamy przyciskiem *Otwórz*.

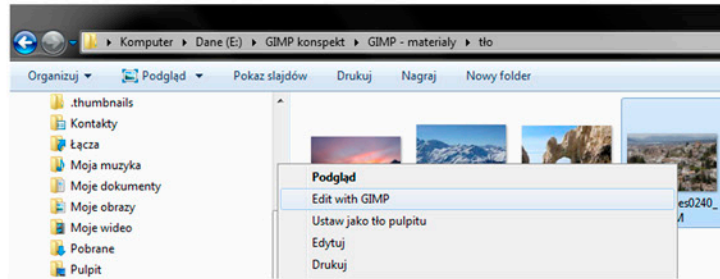


Wybrany plik graficzny od razu zostaje otwarty jako nowa warstwa. Jeśli warstwa zostanie utworzona w złej kolejności, tj. nad obiektem możemy przesunąć ją niżej za pomocą ikonki strzałek.

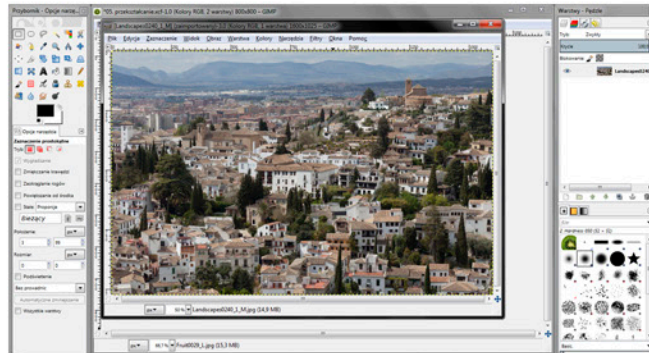
Efekt końcowy: widzimy wycięty i przyklejony wcześniej na nowej warstwie element, pod którym umieściliśmy tło.




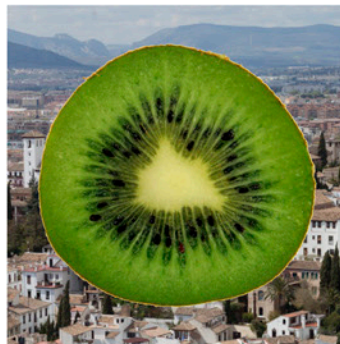
Sposób 2: Minimalizujemy interfejs Gimpa, otwieramy folder z plikiem graficznym, który chcemy umieścić. Klikamy na niego prawym przyciskiem myszy i wybieramy polecenie *Edit with Gimp...*




Plik zostanie otworzony w Gimpie w osobnym oknie.

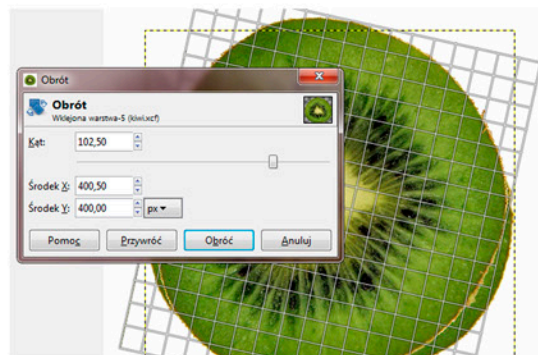


Następnie należy go skopiować do okna z wyciętym obiektem. Do tego celu użyjemy narzędzia *Zaznaczanie prostokątne*  za jego pomocą zaznaczamy cały pejzaż, następnie naciskamy klawisze *CTRL* i *C* (kopiowanie) i przechodzimy do okna z wyciętym obiektem. Naciskamy *CTRL* i *V* (wklejanie), dzięki czemu obiekt zostaje umieszczony w obrazie, dalej postępujemy tak jak zostało to opisane w punkcie 6.

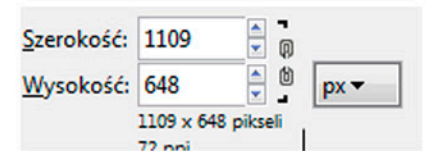
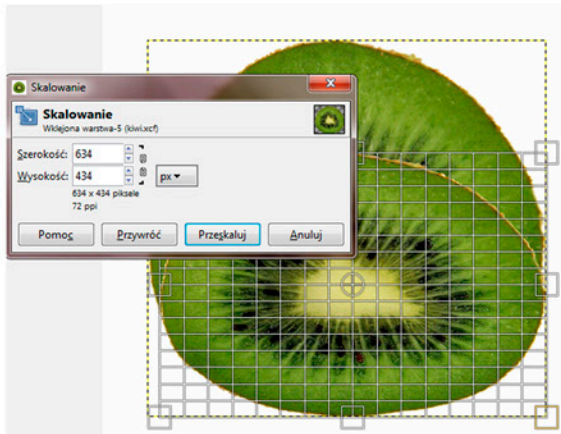


8. Obrót, skalowanie, nachylenie, perspektywa, odbicie, przekształcenie - narzędzia przekształcania warstwy

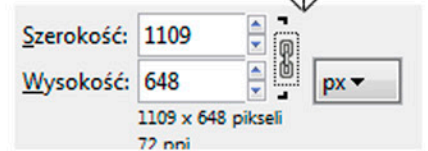
 Mając wciśniętą ikonkę *obrotu* wskazujemy warstwę, następnie w okienku wpisujemy interesującą nas wartość, lub zmieniamy ją suwakiem. Po wciśnięciu *Obróć* warstwa zostaje obrócona.



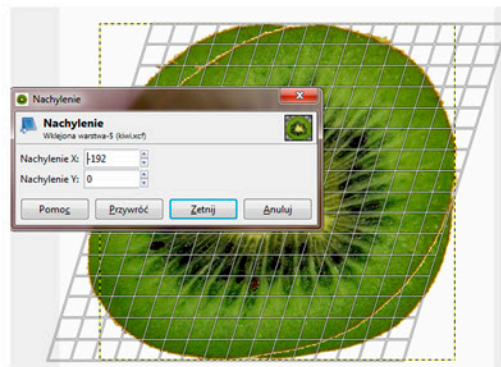
Mając wciśniętą ikonkę *skalowania* wskazujemy warstwę, następnie w okienku wybieramy interesującą nas wartość. Po wciśnięciu *Przeskaluj* zostaje zmieniona wielkość i/lub proporcje warstwy.



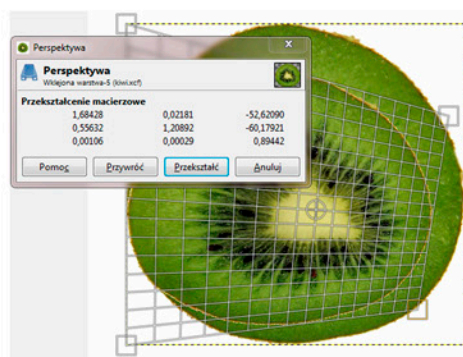
Jeśli zależy nam na zachowaniu proporcji w trakcie skalowania, musimy na początku wcisnąć „kótka” przy wymiarach.



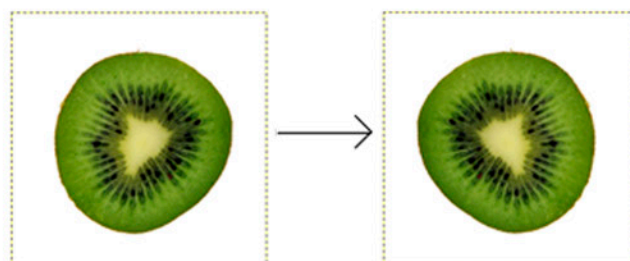
Mając wciśniętą ikonkę *nachylania* wskazujemy warstwę, następnie w okienku wybieramy interesującą nas wartość dla osi Y i dla osi X. Po wciśnięciu *Zetnij* obraz zostaje pochylony.



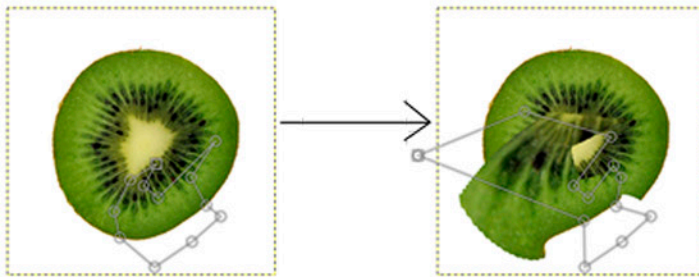
Mając wciśniętą ikonkę *perspektywa* wskazujemy warstwę, następnie za pomocą siatki przekształcamy obraz. Gdy efekt naszych działań nas zadowala, wciskamy *Przekształć*.



Mając wciśniętą ikonkę *odbicia* wskazujemy warstwę, po czym warstwa natychmiast ulega odbiciu w poziomie lub w pionie (ustawia się to w okienku *Opcje narzędzi*).



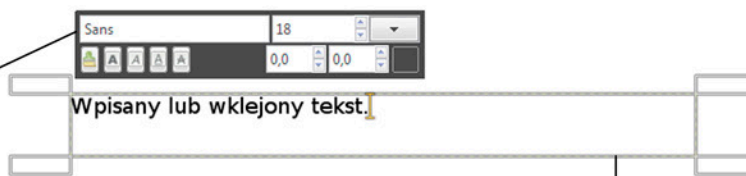
Mając wciśniętą ikonkę *przekształcenia* tworzymy na warstwie punkty, za pomocą których będziemy zniekształcać warstwę. Przesuwając punkty sprawiamy, że obraz ulega wypaczeniu. Aby potwierdzić wprowadzone zmiany wciskamy klawisz *ENTER*.



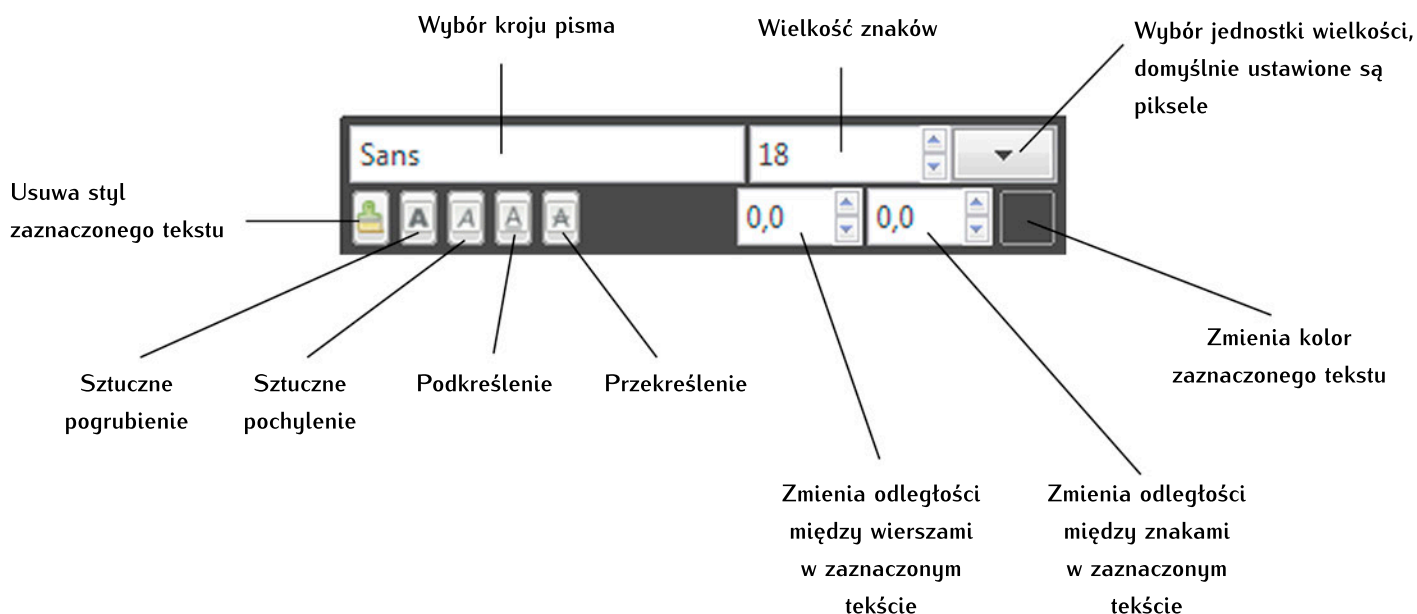
9. Zamieszczanie i edycja tekstu **A**

Aby zamieścić tekst używamy ikonki z czarną literą *A* z paska narzędzi, po czym zaznaczamy obszar, w którym ma znajdować się tekst. Zauważamy, że pojawiło się dodatkowe okienko. Możemy w nim szybko wybrać krój i stopień zaznaczonego fragmentu tekstu, pogrubić go, pochylić, podkreślić bądź przekreślić. Pozostałe opcje, do ogólnego ustalania opcji całego tekstu, są dostępne w okienku *Opcji narzędzi*.

W tym okienku ustalamy parametry dla wybranego fragmentu warstwy tekstowej.



Okienko, które należy utworzyć przed wpisaniem tekstu. W trakcie edycji tekstu możemy chwycić krawędź okienka i przesuwać, zmieniając jego wielkość.



Oknie *Opcje narzędzia* ustalamy parametry dla całego tekstu.

Ustala krój pisma dla całej warstwy tekstowej.

Włącza osobne okienko do edycji tekstu.

Wykorzystuje indeksy zmian, aby lepiej pokazać litery przy małych wielkościach.

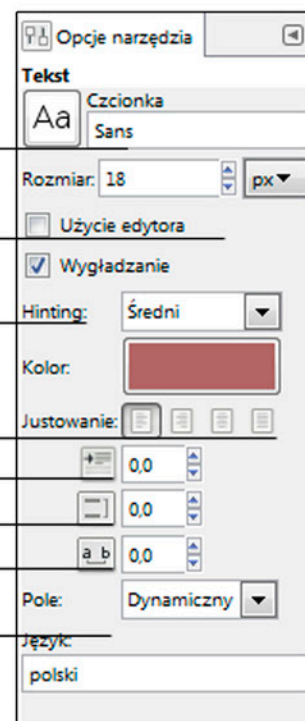
Sposób rozmieszczenia tekstu na stronie.

Wcięcie pierwszego wiersza.

Dopasowanie odstępu między wierszami.

Dopasowanie odstępu między znakami.

Określa, czy tekst mieści się w prostokątnym kształcie, czy przesuwa się do nowego wiersza po wciśnięciu klawisza *ENTER*.

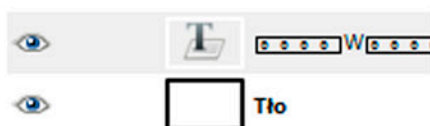


Tekst automatycznie powstaje na osobnej warstwie tekstowej. Dopóki nie potączymy jej z inną, zwykłą warstwą, możemy w każdej chwili edytować tekst. Ponadto tak jak każdą inną warstwę, warstwę z tekstem możemy przesuwać, obracać, odbijać, itp.



Aby usunąć informacje tekstowe i utworzyć z tekstu zwykłą warstwę z obrazem, wybieramy z *menu*:

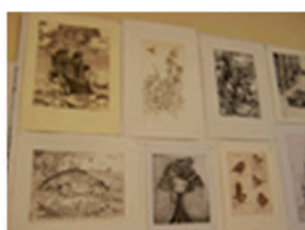
Warstwa > Porzucić informacje o tekście Podobny efekt przyniesie użycie na tej warstwie narzędzia nie przeznaczonego do edycji tekstów lub samej warstwy, np. pędzel, rozsmarowanie, ołówki. Żeby nie stracić informacji o tekście należy pamiętać o zaznaczeniu przed pracą innej warstwy.



Warstwa z edytowalnym tekstem jest oznaczona czarną literą T.

10. Korekcja kolorów

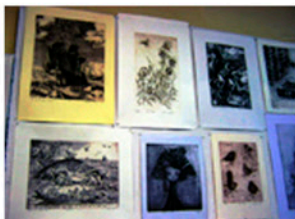
Retusz zdjęcia rozpoczynamy od korekcji kolorów i światła. Gimp oferuje kilka automatycznych opcji korekcji, efekty działania są różne, bo nie mamy wpływu. Znajdują się w *Menu > Kolory > Automatycznie > ...*



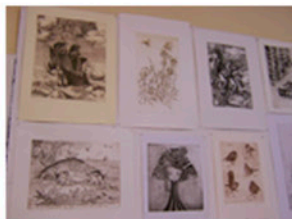
Zdjęcie zrobione aparatem cyfrowym

Przykłady automatycznej korekcji

Zrównanie



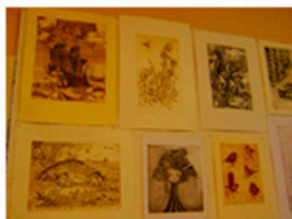
Rozciągnięcie kontrastu



Balans bieli



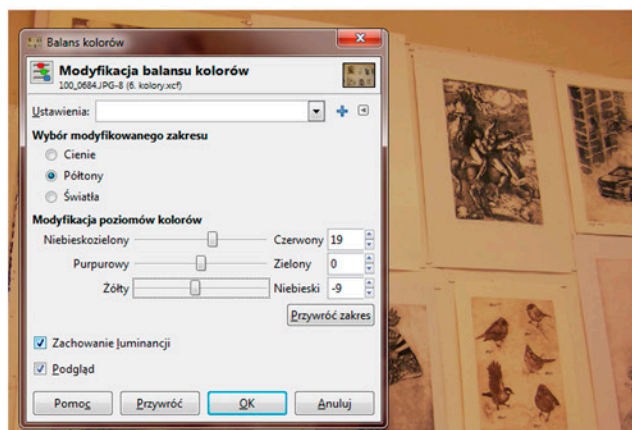
Uwydatnienie koloru



Do dyspozycji mamy też narzędzia pozwalające precyzyjnie regulować kolorystykę zdjęcia. Wszystkie znajdują się w *Menu>Kolory*:

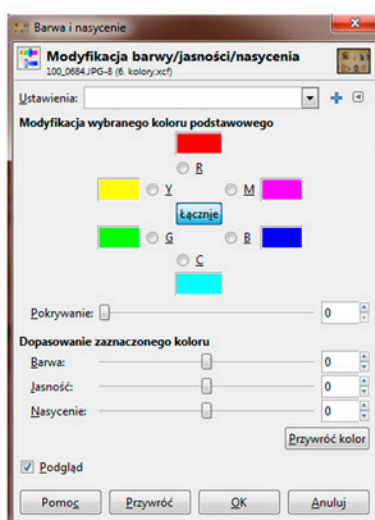
1. Balans kolorów...

Pozwala zmieniać proporcje kolorów znajdujących się w zdjęciu za pomocą suwaków. Efekty naszych działań możemy obserwować za pomocą włączonego podglądu.



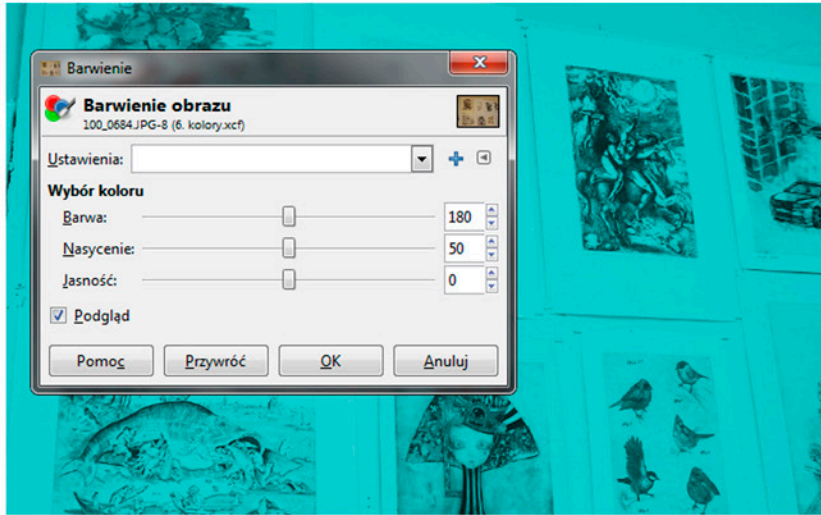
2. Barwa i nasycenie...

Suwaki z *dopasowywania zaznaczonego koloru* pozwalają zmienić ogólne zabarwienie, jasność i nasycenie obrazu. Jeżeli wcześniej wybierzemy jeden z kolorów podstawowych (kolorowe prostokąty w *Modyfikacja wybranego koloru podstawowego*) będą zmieniane wyłącznie elementy zawierające ten kolor, np. po wybraniu koloru żółtego w zdjęciu przedstawiającym mlecz na łące, będziemy zmieniać tylko kolor jego płatków.



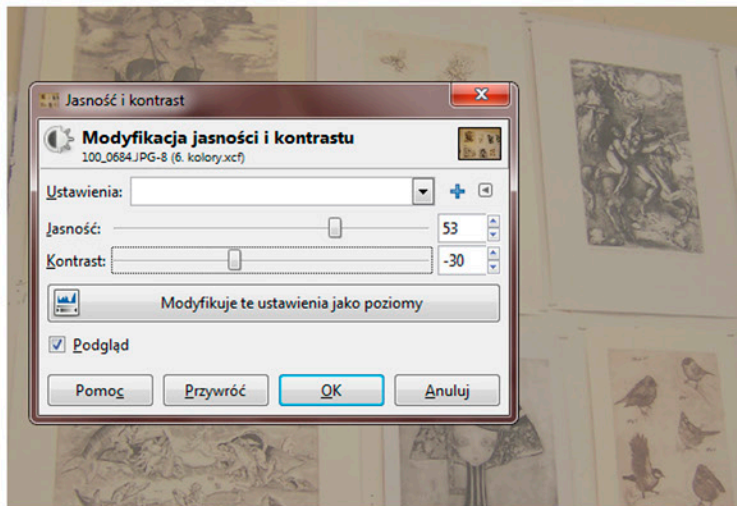
3. Barwienie...

Zabarwia cały obraz na jeden określony kolor. Możemy też modyfikować jego nasycenie i jasność.



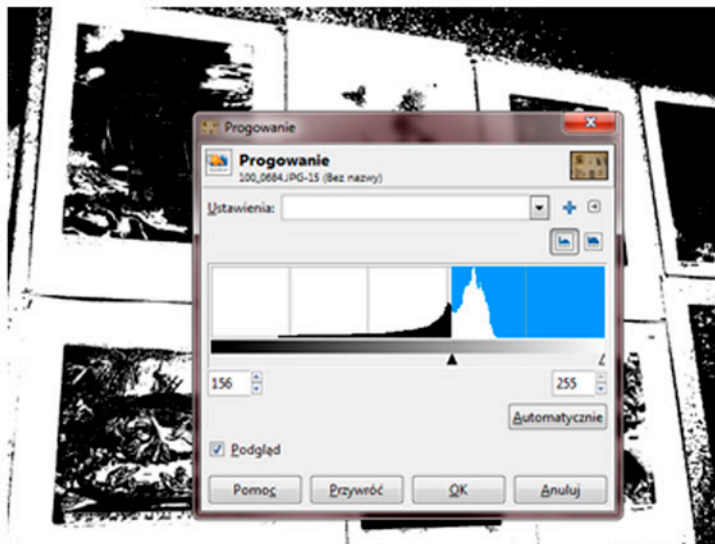
4. Jasność i kontrast...

Za pomocą tego narzędzia możemy obraz rozjaśniać, przyciemniać, zmniejszać lub zwiększać kontrast.



5. Progowanie...

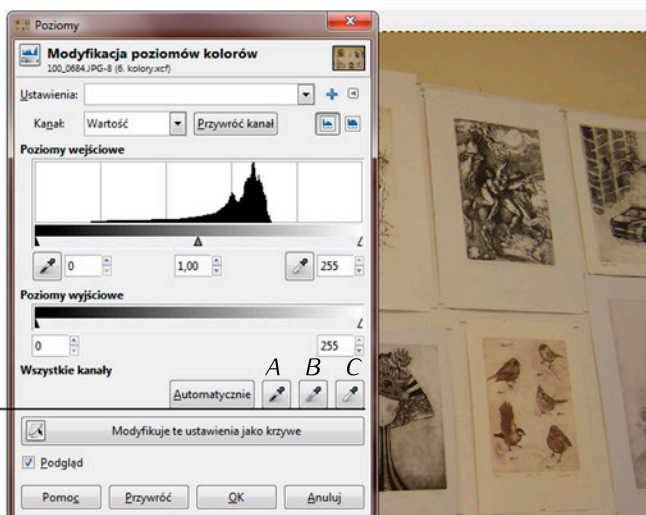
Zamienia obraz na czarno-biały bez odcieni szarości. Modyfikując jego wartość decydujemy, które piksele mają być czernią, a które bielą.



6. Poziomy...

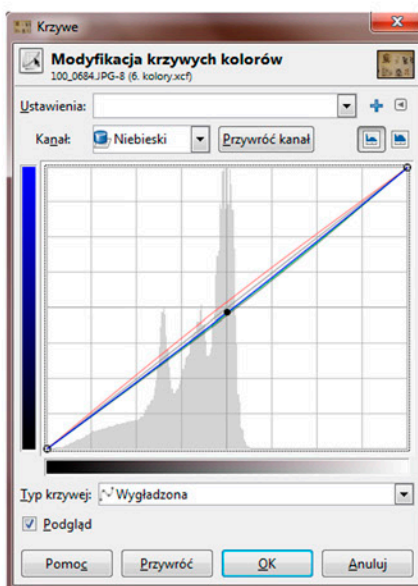
Za pomocą poziomów możemy modyfikować światła, półtony i cienie, a także kontrast.

Za pomocą próbników automatycznie ustawiamy kanały dla. Wskazujemy nimi punkt, który ma być na obrazie biały (C), czarny (A), oraz wybieramy szarość (B), jeśli znajduje się w pliku.



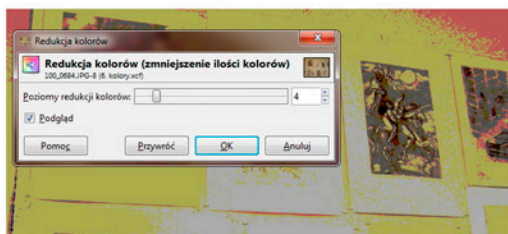
7. Krzywe...

Za ich pomocą usuwamy dominanty barwne. Ingerując w wykres, możemy zmienić ogólną wartość, lub jeden z kanałów: czerwony, niebieski i zielony.



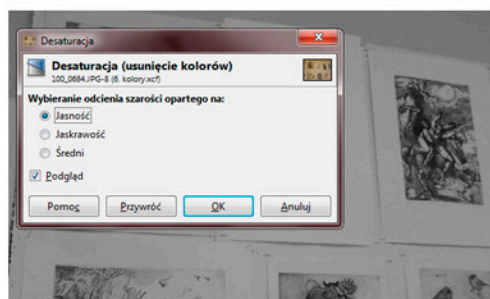
8. Redukcja kolorów...

Zmniejsza ilość kolorów w obrazie.



9. Desaturacja.

Usuwa kolor z obrazu.



11. Retusz fotografii – narzędzie klonowania

Narzędzie wykorzystywane przy retuszu. Za jego pomocą zaznaczamy fragment obrazu (przytrzymując jednocześnie klawisz *CTRL*) po czym wskazujemy miejsce, gdzie ten fragment ma być powielony.



Fragment skóry



*Włączając narzędzie klonowanie i przytrzymując klawisz *CTRL* zaznaczamy fragment skóry do powielenia.*



*Następnie puściliśmy klawisz *CTRL* i wskazujemy miejsce, gdzie ma znaleźć się skopiowany fragment.*

Przed użyciem narzędzia warto nieco zmodyfikować jego ustawienia, aby klonowanie wyglądało bardziej naturalnie. Potrzebne suwaki znajdziemy w oknie *Opcje narzędzia*:

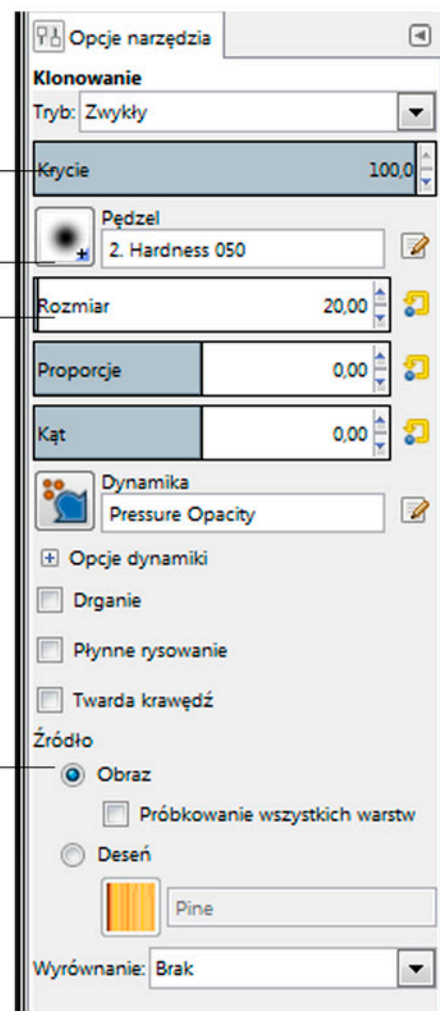
Krycie zmieniamy ze 100% na 70–85%.

Rozwijając tym przyciskiem listę końcówek, wybieramy pędzel okrągły o rozmytych krawędziach.

Rozmiar umożliwia zmianę wielkości narzędzia.

Pozostałe suwaki pozostawiamy bez zmian.

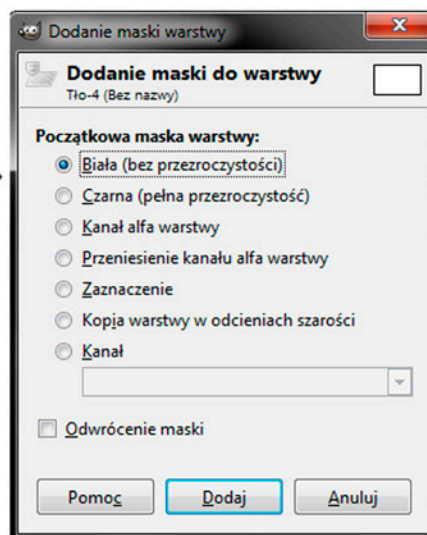
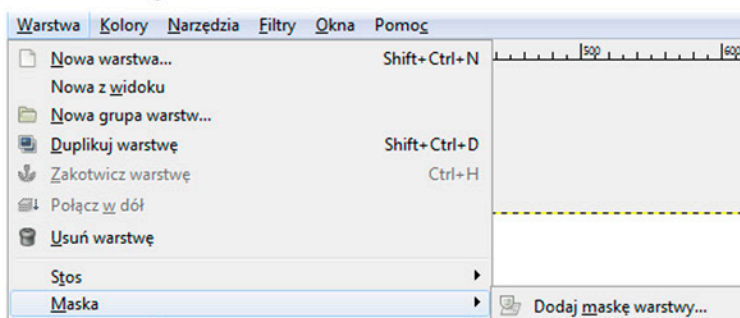
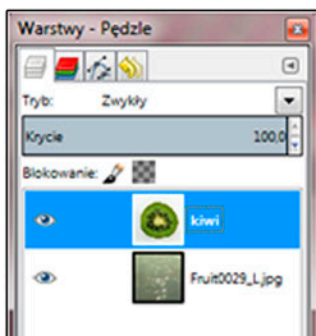
W zależności od potrzeb możemy zmienić sposób pobierania próbek.



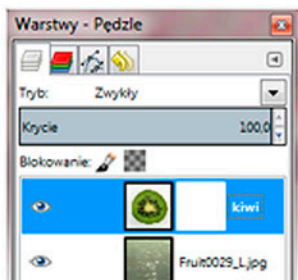
12. Tworzenie maski warstwy

Maska ukrywa część warstwy. W każdej chwili możemy odstąpić wybrany fragment.

Maskę warstwy tworzymy następująco: zaznaczamy wybraną warstwę, po czym wybieramy *Menu>Warstwa>Maska>Dodaj maskę warstwy...*

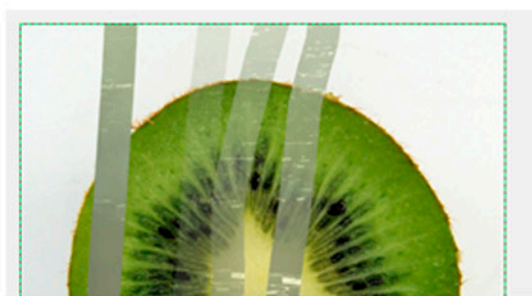


Następnie pojawia się okienko, w którym wybieramy czy chcemy maskę pustą (biała, bez przezroczystości), pełną (czarna, pełna przezroczystość), czy ma obejmować wcześniej wybrany fragment utworzony za pomocą zaznaczenia (zaznaczenie).



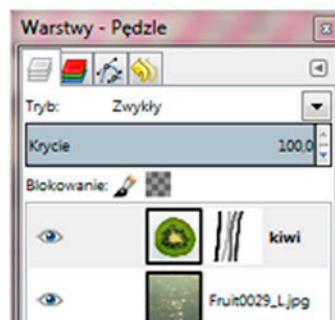
W tym wypadku wybraliśmy „białe”, czyli pustą maskę. W okienku warstw zauważymy, że obok podglądu warstwy pojawił się biały kwadrat - to nasza maska. Aby rozpocząć na niej pracę, klikamy na ten kwadrat.

Ukrywamy część obrazka korzystając z narzędzi zaznaczania i wypełnienia kubetkiem, gradientem, albo za pomocą pędzla. Należy pamiętać, że malując po masce korzystamy ze skali szarości: malując kolorem czarnym całkowicie ukrywamy obrazek, kolorem białym odkrywamy, natomiast szarości proponują wszystkie stany pośrednie.



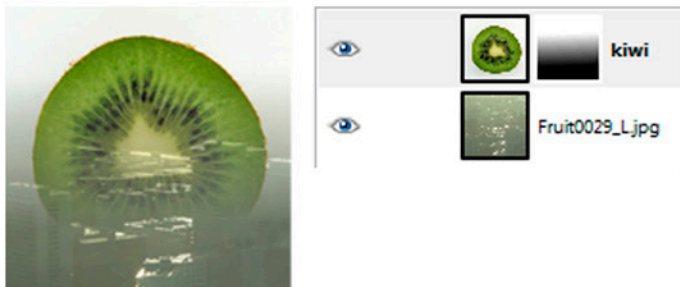
czarny

paski malowane różnymi odcieniami szarości w różnym stopniu zastaniają obrazek

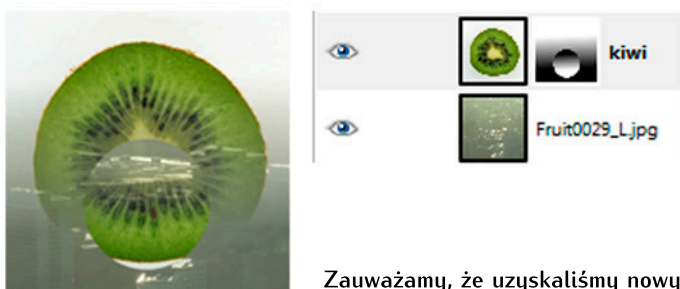


zmiany na masce są widoczne na podglądzie

Zdecydowaliśmy się nałożyć na obraz z owocem nałożyc prosty czarno-biały gradient.



Jednak po chwili decydujemy, że wolimy pokazać więcej owocu. Nie jest to problemem, bo obraz nie został wycięty ani wymazany, tylko jest ukryty pod warstwą. Zaznaczeniem eliptycznym wskazujemy obszar, na który ponownie nakładamy gradient.



Zauważamy, że uzyskaliśmy nowy ciekawy efekt.

13. Filtry

Filtry umożliwiają nałożenie na obraz różnych efektów. Filtry znajdują się w *Menu>Filtry>...* Gimp oferuje duży wybór efektów, z których większość możemy modyfikować, wymienię więc tylko kilka z nich.

Rozmycie>...

>Pikselizuj



>Rozmycie Gaussa



>Rozmycie ruchu



Artystyczne>...

>Farba olejna



>Film rysunkowy

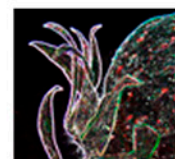


>Szkłane płytki



Wykrywanie krawędzi>...

>Krawędź



>Neon



>Różnicowe rozmycie Gaussa



Zniekształcenia>...

>Deformowanie



>Fale

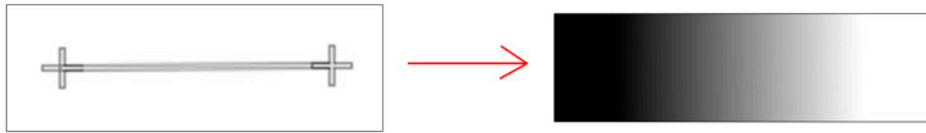


>Skręcanie i zaciskanie

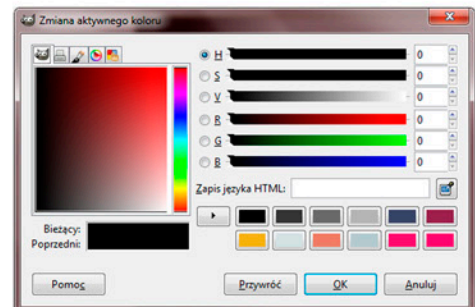
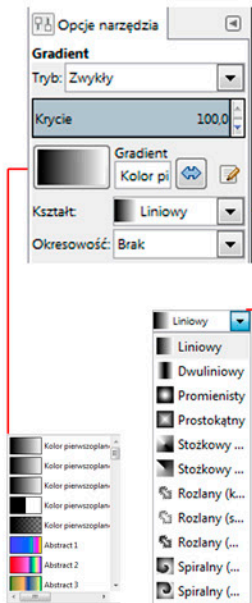



14. Gradient. Kolor pierwszego planu i kolor tła.

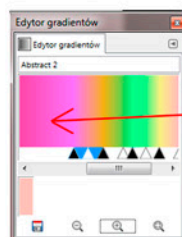
Za pomocą gradientu uzyskujemy automatyczne przejścia koloru. Aby go nałożyć, klikamy w wybranym miejscu przytrzymując lewy przycisk myszki i przesuwając w wybraną stronę. Gdy puścimy przycisk, gradient zostanie nałożony.



Domyślnie ustawiony jest prosty gradient składający się z dwóch kolorów wybranych z koloru pierwszego planu i koloru tła (zmiana koloru następuje po dwukrotnym kliknięciu)



W opcjach narzędzia są też gotowe wzory kolorystyczne oraz różne rodzaje nakładania gradientu. Aby edytować gotowe zestawy kolorystyczne wciskamy ikonkę  Pojawi się okno edycji:

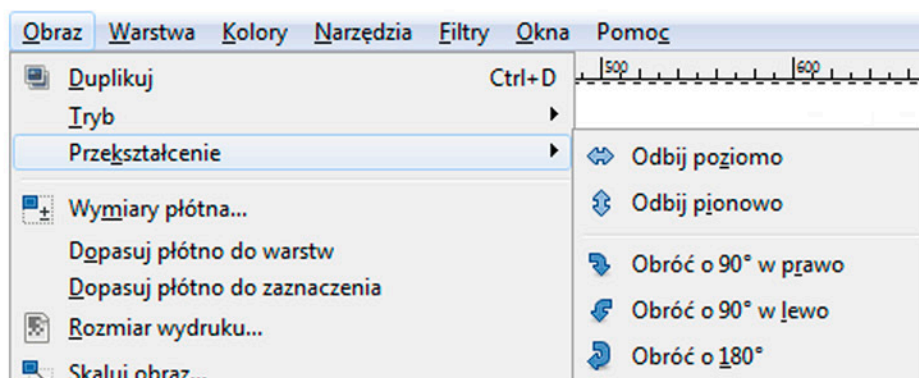


Dodajemy kolor wybierając i przeciągając go z koloru pierwszego planu.



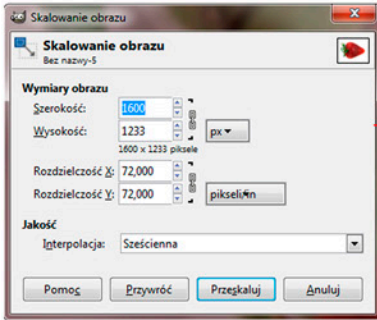
15. Odbijanie i obracanie całego obrazu.

Nie tylko warstwę możemy odbijać i obracać. Podobne operacje możemy zastosować wobec całego obrazu. W *Menu > Obraz > Przekształcenie > ...* znajdziemy potrzebne nam opcje.



16. Skalowanie (pomniejszanie lub powiększanie) całego obrazu

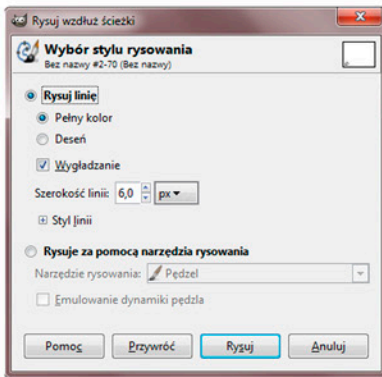
Jeśli chcemy pomniejszyć lub powiększyć cały obraz, wybieramy *Menu>Obraz>Skaluj obraz*



W *Wymiarach obrazu* wpisujemy interesujące nas wartości. Można zamienić jednostki z pikseli (px) na np. centymetry. Potwierdzamy przyciskiem *Przeskaluj*.

17. Rysowanie wzdłuż ścieżki

Używając narzędzia *Ścieżki* możemy nie tylko tworzyć zaznaczenie, ale i linie, które można automatycznie obrysować. Najpierw tworzymy ścieżkę, następnie z *Opcji narzędzia* wybieramy *Rysuj wzdłuż ścieżki*.

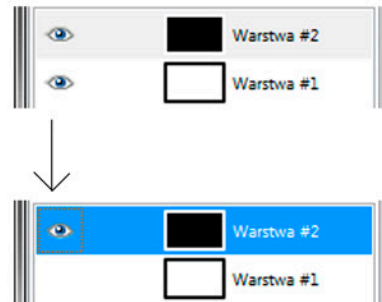


W nowym oknie ustalamy *Szerokość linii*, *Styl linii* (dodatkowe opcje do rozwinięcia), kolor linii (*Pełen kolor* - używa koloru wcześniej wybranego na palecie). Zamiast koloru, możemy użyć desena lub wybranego narzędzia. Przykład:



18. Ukrywanie warstw

Gdy spojrzymy na okno warstw dostrzeżemy charakterystyczne oczka obok miniaturk warstw. Po ich naciśnięciu sprawimy, że wybrana warstwa stanie się ukryta. By ponownie była widoczna, należy ponownie nasnąć miejsce, w którym znajdowało się „oczko”.

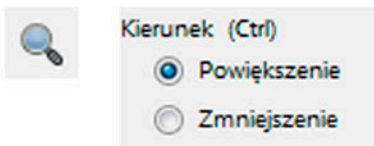


19. Przybliżanie i oddalanie obrazu

Przybliżyć lub oddalić obraz możemy za pomocą:

a) narzędzia *Powiększenie*

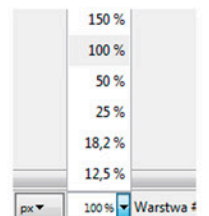
W Opcjach narzędzia decydujemy czy lupka ma obraz powiększyć, czy zmniejszyć.



b) skrótów klawiszowych:

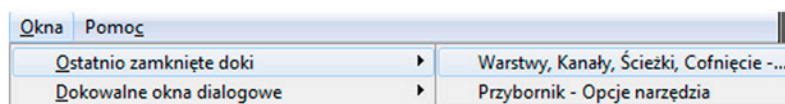
powiększenie **SHIFT** + **+**
zmniejszenie - (minus)

c) suwaka znajdującego się u dołu okna z obrazem. Za jego pomocą ustalamy, w jakim procencie obraz ma być powiększony (gdzie 100% to prawdziwy rozmiar pliku graficznego).



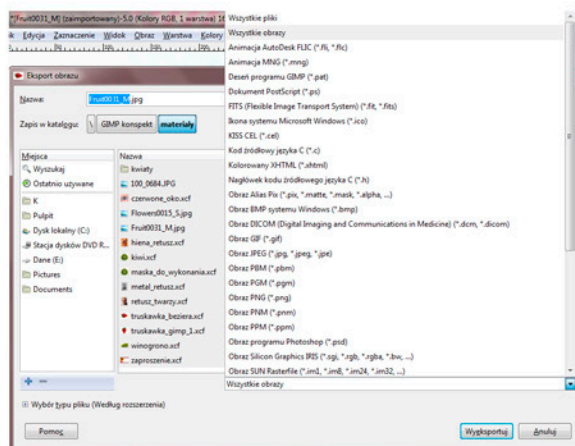
20. Gdy przypadkiem zamkniemy okno narzędzi...

Jeśli przypadkiem zamkniemy okno z narzędziami lub warstwami, możemy szybko je przywrócić za pomocą: *Menu>Okna>Ostatnio zamknięte doki*



21. Zapisywanie pliku

Gimp 2.8 oferuje domyślny zapis (*Menu>Plik>Zapisz jako*) w formacie *.xcf*, czyli formacie zapisu plików programu Gimp. Jest to format bezstratny, zachowuje wszystkie warstwy, kanały, ścieżki, jakie utworzymy w programie. Aby zapisać plik w innym formacie należy wybrać *Menu>Plik>Wyeksportuj...*



Z listy możemy wybrać interesujący nas format.

Popularne formaty:

.jpg, .jpeg - format nie przechowuje warstw ani przezroczystości, stosuje kompresję stratną - po zapisie obraz traci jakość. Stopień kompresji ustalamy w osobnym oknie.

.tiff - format bezstratny. Może przechowywać warstwy i przezroczystości, co znacząco zwiększa jego wagę. Zaleca się przed zapisem spłaszczyć cały obraz, przy zapisie można wybrać bezstratną kompresję *LZW*, aby znacznie odchudzić plik.

.gif - format często wykorzystywany w Internecie. Jest bezstratny, lekki, zachowuje przezroczystość, umożliwia tworzenie animacji, obsługuje tylko 256 kolorów.

.png - format często wykorzystywany w Internecie. Nie zapisuje animacji, zachowuje przezroczystości, umożliwia zapis plików o niskiej ilości kolorów (do 256) jak i w milionach kolorów.

GIMP przydatne skróty klawiszowe:

CTRL i S - zapisz

CTRL i Z - cofnij

CTRL i X - wytnij

CTRL i C - kopiuje

CTRL i V - wklej

= - oddal obraz

SHIFT i + - przybliż obraz

SHIFT i A - zaznacz cały obraz

SHIFT i CTRL i A - usuwa zaznaczenie

DELETE (DEL) - usuwa warstwę lub zaznaczony fragment