GIMP

POZNAJ ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

Błażej Witkowski

Helion

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz wydawca dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz wydawca nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Szymon Szwajger

Projekt okładki: Studio Gravite / Olsztyn
Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zaprucki
Grafika na okładce została wykorzystana za zgodą Shutterstock.com.

Helion S.A.
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel. 32 230 98 63
e-mail: *helion@helion.pl*
WWW: *https://helion.pl* (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
https://helion.pl/user/opinie/gimpp2
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-9351-6

Copyright © Helion S.A. 2023

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

Wstęp **7**

Rozdział 1. Interfejs **9**

Informacje o programie 9
Pobranie programu 10
Dostosowanie okien 11
Dostosowanie interfejsu 14
Otwieranie plików 17
Pasek narzędziowy 19

Rozdział 2. Niezbędne operacje **21**

Zapis 21
Tworzenie nowego dokumentu 25
Skalowanie obrazów 27
Wycofywanie zmian 31

Rozdział 3. Zarządzanie i nawigacja **35**

Praca z użyciem kart 35
Powiększanie widoku 37
Przesuwanie 41
Prowadnice 43

Rozdział 4. Podstawowe zabiegi **49**

Kadrowanie 49
Prostowanie skośnego zdjęcia 53
Zmiany w perspektywie 58
Inne informacje 61

Kup książkę Poleć książkę

Rozdział 5. Warstwy 71

Warstwy — podstawy 71
Ustawianie warstw 74
Organizowanie i grupowanie warstw 78
Przydatne techniki pracy 83
Rasteryzacja i łączenie warstw 88
Tryby i krycie warstw 93
Korekcja tonów trybami 103

Rozdział 6. Maski i zaznaczenia 107

Zaznaczenia — podstawy 107
Usuwanie tła 120
Zaznaczanie danego zakresu koloru 126
Maski warstw 128
Subtelne przejście 134

Rozdział 7. Przydatne narzędzia 139

Lupa 139
Miarka 142
Siatka 145
Pobranie koloru 150

Rozdział 8. Wprowadzanie filtrów 153

Podstawy 153
Filtry rozmycia 160
Szumy 170
Usuwanie szumu 173
Wyostrzanie zdjęć 177
Nakładanie cienia 180
Filtry światła i cienia 183
Tło bezszwowe 195

Rozdział 9. Filtry upiększające 201

Efekt farby olejnej 201
Obraz na płótnie 203
Slajd 206
Fotokopia 208
Efekt filmu rysunkowego 211
Efekt starej fotografii 213

Kup książkę Poleć książkę

Rozdział 10. Tekst i jego edycja 217
Dodawanie tekstu 217
Obramowanie tekstu 223
Tekst z obrazu 228

Rozdział 11. Edycja kolorów i tonów 235
Zmiana barwy i nasycenia 235
Modyfikacja jasności i kontrastu 242
Progowanie 244
Poziomy 246
Krzywe 250
Inwersja 253
Redukcja 255
Zmiana głównego koloru 256
Desaturacja 259
Kolorowanie obrazu 262
Zmiana barwy na alfę 267
Color Splash 269

Rozdział 12. Retusz 275
Usuwanie niedoskonałości 275
Poprawianie skóry 280
Zmiana koloru oczu 284

Rozdział 13. Inne narzędzia pracy 291
Kolorowanie gradientem 291
Korzystanie z pędzli 297
Przekształcanie klatki 304
Rozmywanie i wyostrzanie 309
Rozjaśnianie i przyciemnianie 315
Deformacja 318
Malowanie symetryczne 322

Podsumowanie 327

Kup książkę Poleć książkę

Kup książkę Poleć książkę

Rozdział 7.

Przydatne narzędzia

Ten rozdział będzie bardzo krótki, ale zaprezentuję w nim niezmiernie przydatne narzędzia. Ułatwią nam one pracę i sprawią, że będzie ona przyjemniejsza.

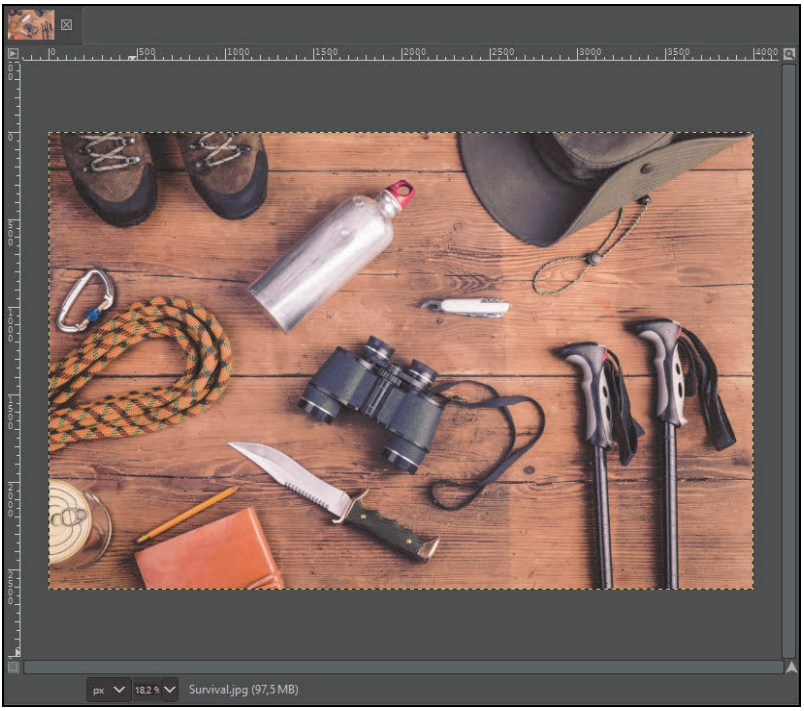
Lupa

Co prawda przedstawiłem już metody zarządzania widokiem, ale nie omówiłem jeszcze jednego narzędzia —*Lupy*. Można je wywołać za pomocą skrótu klawiszowego *Z*.

RYSUNEK 7.1. Narzędzie lupy

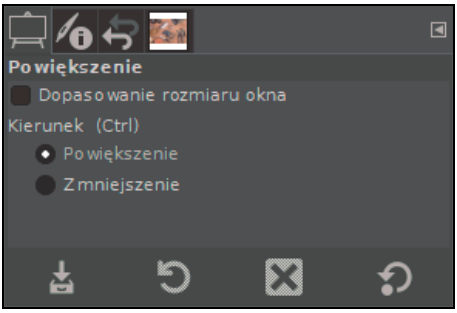
Kup książkę Poleć książkę

Otwórzmy obraz *Survival.jpg*.



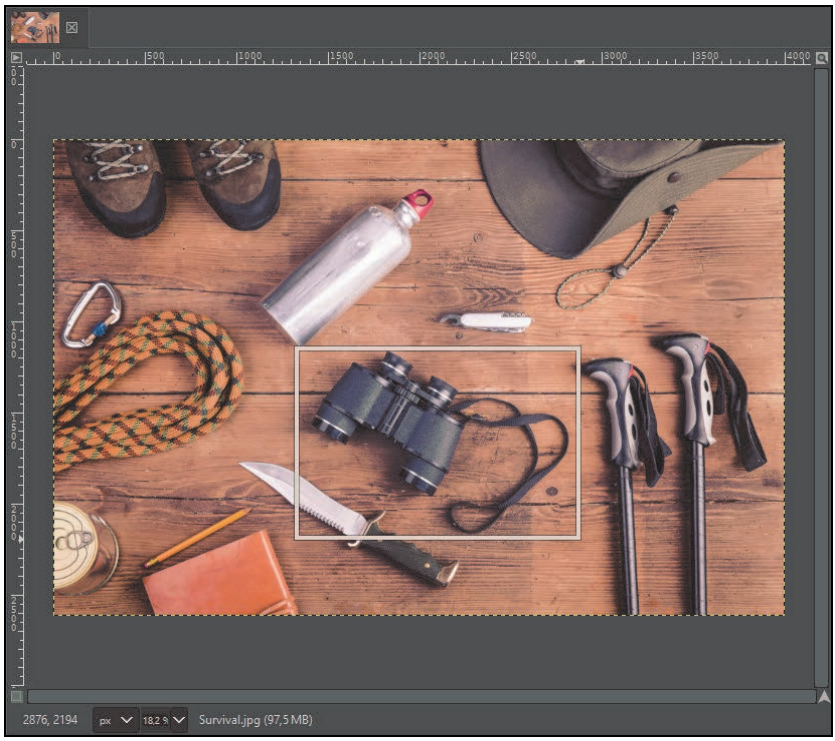
RYSUNEK 7.2. Obraz Survival.jpg

Narzędzie powiększenia posiada standardowe funkcje powiększania i zmniejszania widoku. Wystarczy kliknąć narzędziem obraz i w zależności od tego, w jakim trybie się znajdujemy, widok zostanie powiększony lub zmniejszony. Przytrzymanie klawisza *Ctrl* powoduje chwilową zmianę trybu powiększania lub oddalania.



RYSUNEK 7.3. Opcje narzędzia Powiększenie

Nie wspominałbym o tym narzędziu, gdyby były to jego jedyne funkcje. Lupa posiada jeszcze jedną bardzo fajną opcję. Mianowicie gdy przeciągniemy lupę LPM, na obrazie stworzy się obwiednia.



RYSUNEK 7.4. Powiększanie danego fragmentu

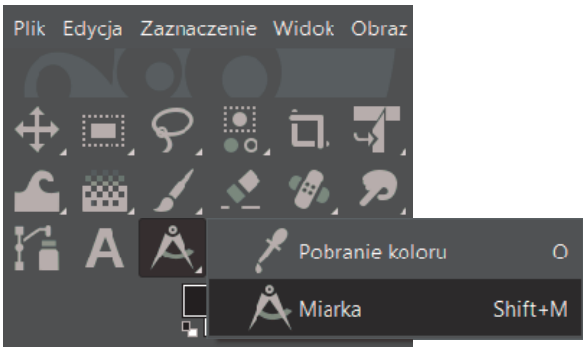
Pozwala ona na bardzo precyzyjne powiększenie widoku. Możemy łatwo powiększyć dany element, np. lornetkę.

RYSUNEK 7.5. Precyzyjnie powiększony fragment

Użycie tej opcji wymaga oczywiście większej ilości czasu niż zwykłe powiększanie skrótami klawiszowymi.

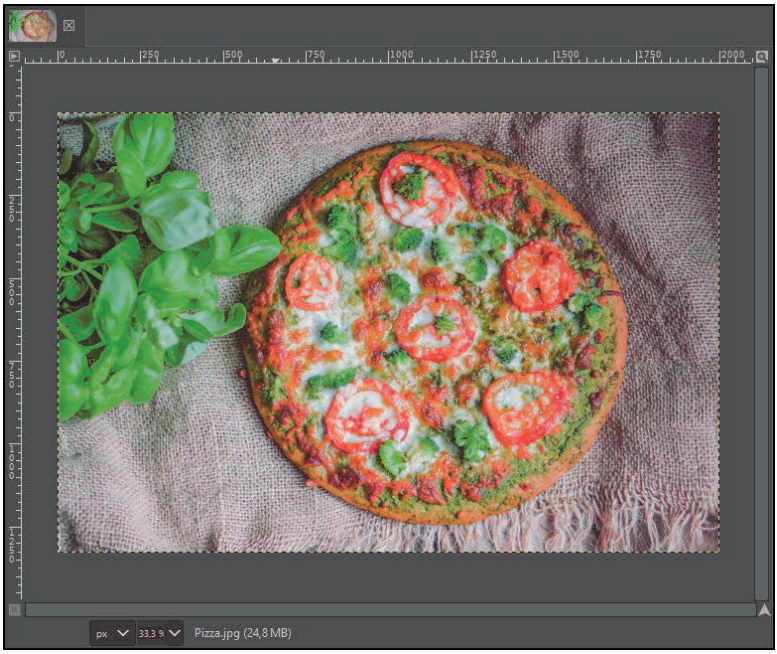
Miarka

Warto zainteresować się także narzędziem *Miarki*, gdyż pozwala ono na dokonanie dokładnych pomiarów odległości i kątów.



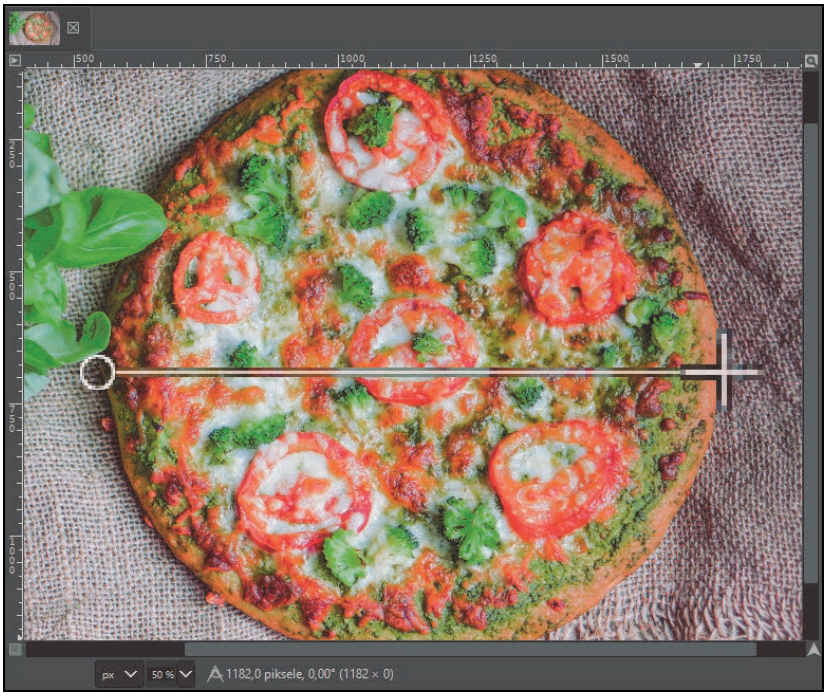
RYSUNEK 7.6. Narzędzie Miarka

Otwórzmy zdjęcie *Pizza.jpg*.



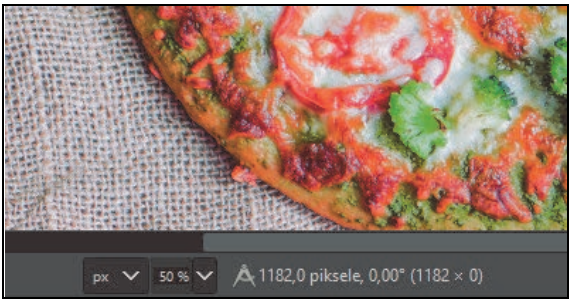
RYSUNEK 7.7. Pizza.jpg

Spróbujmy zmierzyć średnicę pizzy za pomocą narzędzia *Miarki*. Aby to zrobić, wystarczy przeciągnąć narzędziem po obrazie. Jeśli przytrzymamy przy tym klawisz *Ctrl*, linia będzie idealnie prosta.



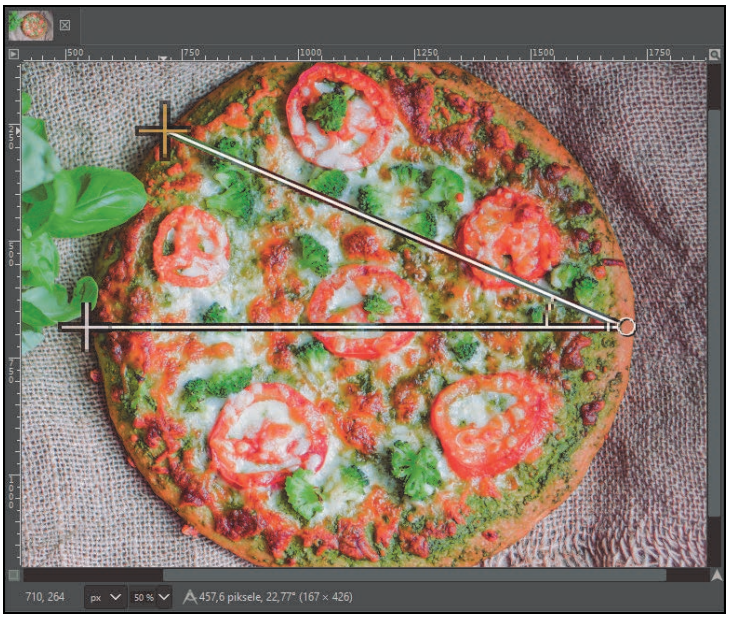
RYSUNEK 7.8. Pomiar poziomy

Wyniki pomiarów wyświetlane są na pasku u dołu obrazu. Są tam podane długość w pikselach i kąt w stopniach.



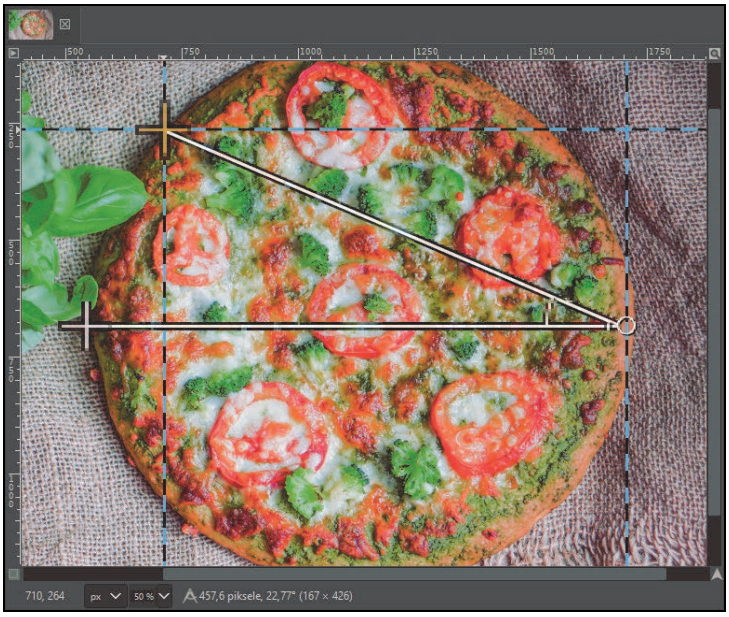
RYSUNEK 7.9. Wyniki pomiaru

Można dodać kolejną linię pomiaru, klikając klawisz *Shift* i przeciągając linię z istniejącego już punktu (zobacz rysunek 7.10).



RYSUNEK 7.10. Pomiar dwuliniowy

Do każdego punktu miarki można dodać prowadnice. Przytrzymując *Alt* i klikając punkt, tworzymy prowadnicę w pionie. Aby otrzymać prowadnicę w poziomie, zamiast *Alt* używamy *Ctrl*.



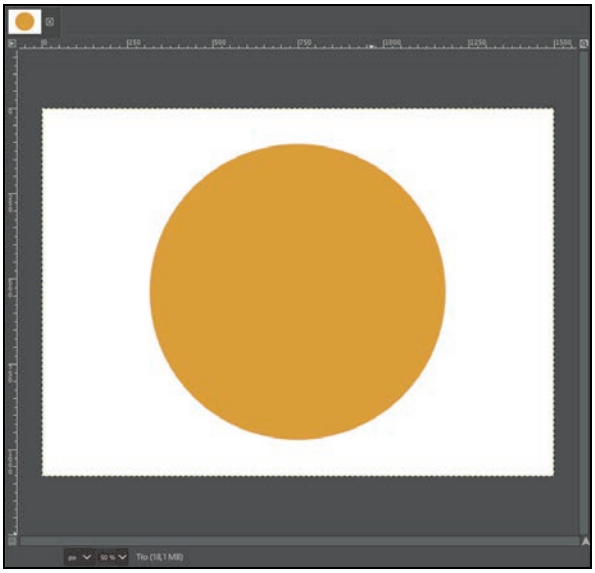
RYSUNEK 7.11. Prowadnice dodane w punktach pomiaru

Miarka jest rzadko używana, ale pozwala na dokonanie bardzo precyzyjnych pomiarów, co jest przydatne w wielu projektach.

Siatka

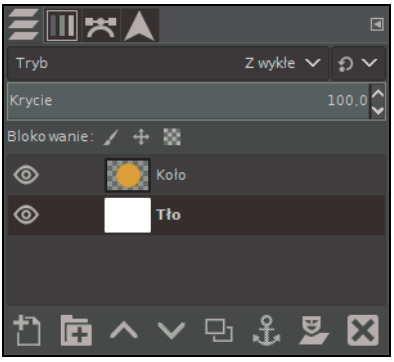
Siatka to linie pomocnicze, skonfigurowane zgodnie z indywidualnymi potrzebami. Siatki używa się zazwyczaj wtedy, gdy chcemy optycznie podzielić obraz na równe części.

Otwórzmy projekt *Koło.xcf*.



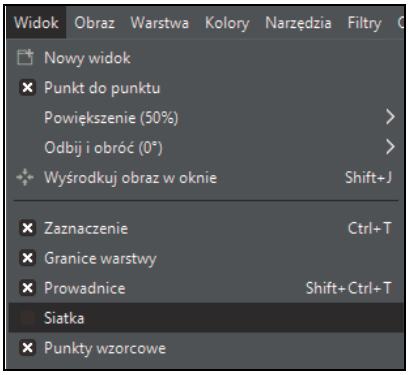
RYSUNEK 7.12. Koło.xcf

Mamy projekt złożony z dwóch warstw: *Tła* i *Koła*.



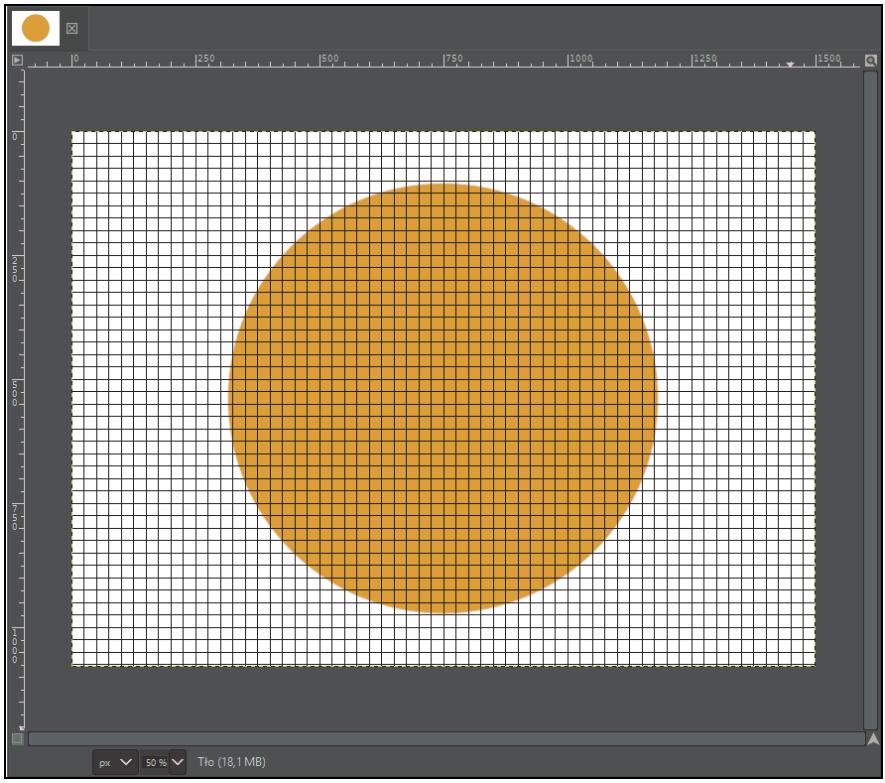
RYSUNEK 7.13. Dwie warstwy projektu

Włączmy siatkę poprzez użycie opcji *Widok/Siatka*.



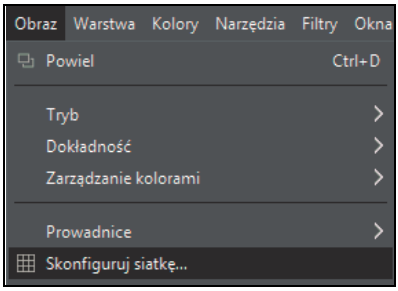
RYSUNEK 7.14. Aktywacja siatki

Stworzyła się drobna siatka. Jest ona jeszcze nieskonfigurowana.



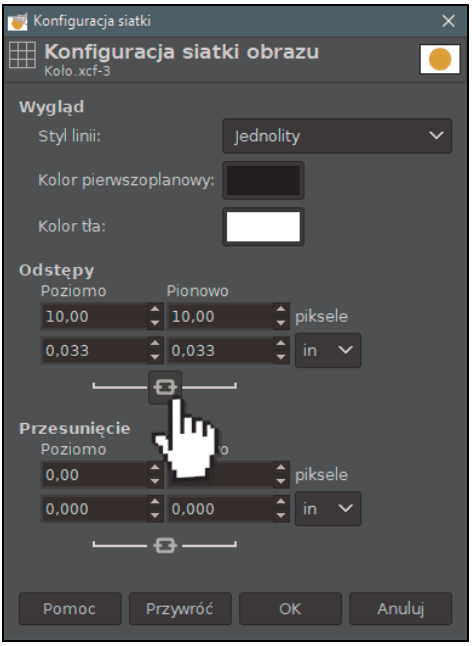
RYSUNEK 7.15. Nieskonfigurowana siatka

Aby ją skonfigurować, należy wejść w *Obraz/Skonfiguruj siatkę…*



RYSUNEK 7.16. Panel konfigurowania siatki

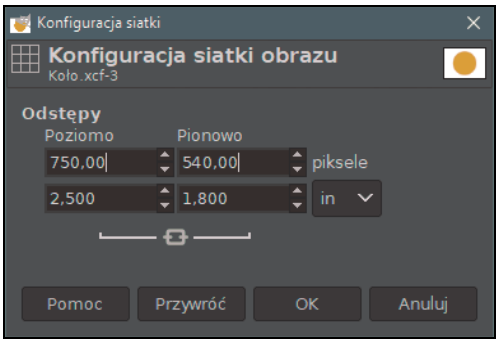
Każdy obraz jest inny, więc siatkę zawsze trzeba konfigurować od początku. Nie ma tu skomplikowanych opcji. Jest kilka wariantów kolorystycznych i „kosmetycznych”, ale najważniejsze są wymiary odstępów. Jeżeli nasz obraz jest taki sam w pionie i poziomie, to klamra proporcji powinna być spięta. Jeżeli zaś taki nie jest (tak jak w naszym projekcie), to musimy tę klamrę odpiąć, aby uniknąć komplikacji związanych z wymiarami.



RYSUNEK 7.17. Klamra proporcji

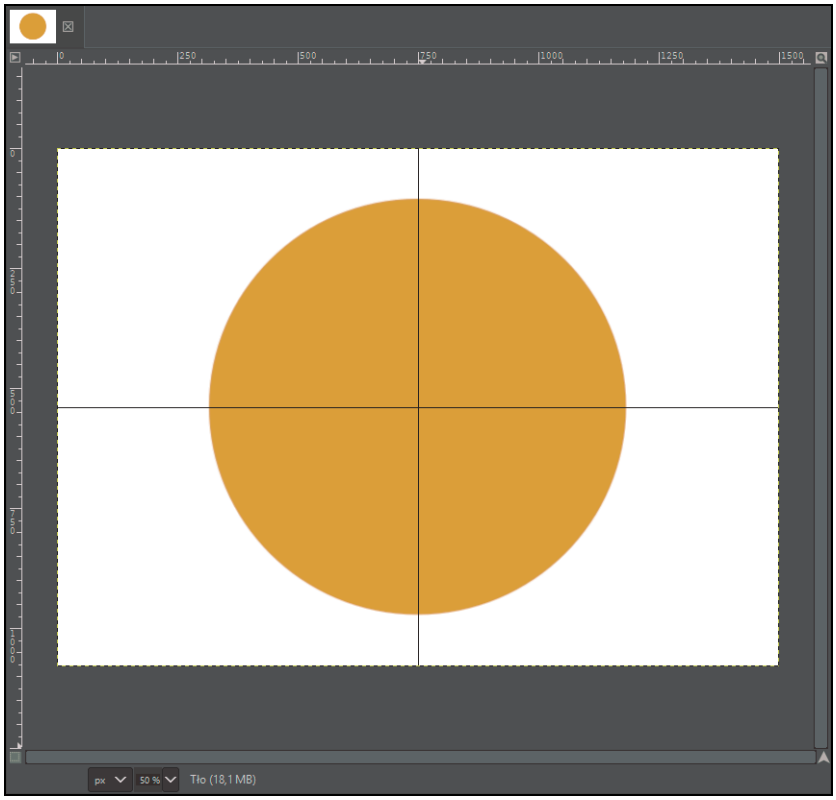
Sprawa jest prosta. Dzielimy wymiary naszego obrazu przez liczbę części, jaką chcemy uzyskać. Załóżmy, że chcemy mieć dwie części w poziomie i dwie w pionie. Dzielimy wymiary obrazu przez dwa — czyli z 1500 na 1080 zrobi się 750 na 540. Takie wartości musimy wpisać w konfiguracji.

Kup książkę Poleć książkę



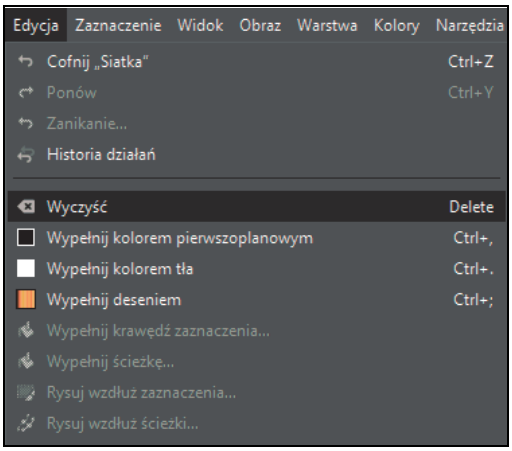
RYSUNEK 7.18. Wartości dla naszego obrazu

Utworzona siatka składa się z czterech części: dwóch w pionie i dwóch w poziomie.



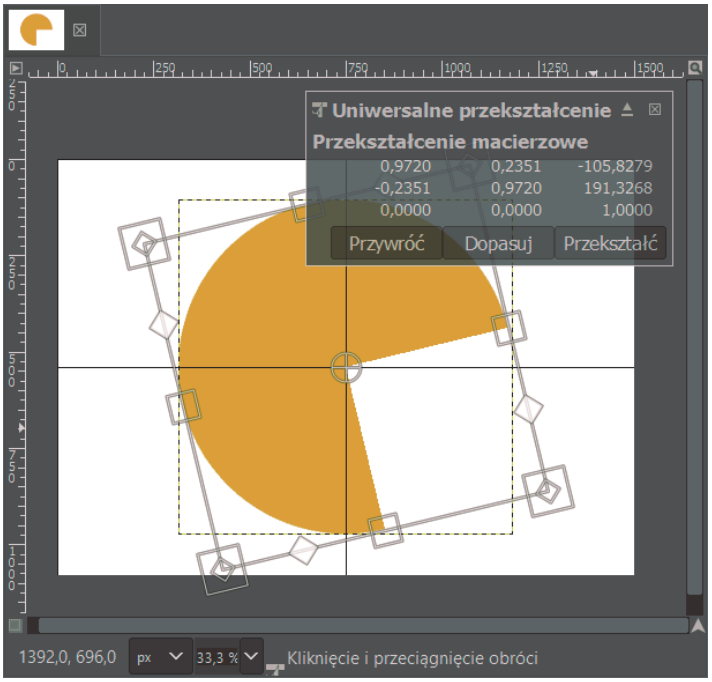
RYSUNEK 7.19. Gotowa siatka

Spróbujmy wykorzystać to, że mamy fajnie podzielony obraz. Zaznaczmy prawy dolny róg *narzędziem zaznaczania prostokątnego*, a następnie na warstwie *Koło* wybierzmy *Edycja/Wyczyść*.



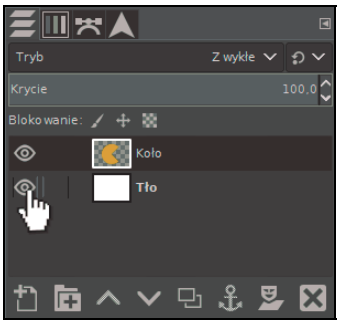
RYSUNEK 7.20. Czyszczenie obszaru

Zrezygnujmy z zaznaczenia i *narzędziem uniwersalnego przekształcania* obróćmy warstwę *Koło* troszkę do góry.



RYSUNEK 7.21. Obracanie uciętego koła

Można wyłączyć widoczność warstwy *Tło*, aby nasze koło znajdowało się na przezroczystości.



RYSUNEK 7.22. Wyłączanie widoczności

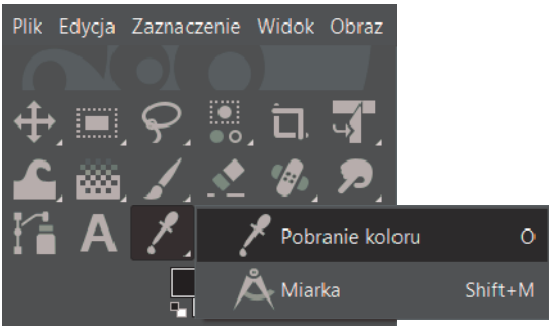
> Siatkę wyłączamy tak, jak ją włączyliśmy — poprzez użycie opcji *Widok/Siatka*.

W ten sposób poznaliśmy zasadę działania bardzo przydatnej siatki i stworzyliśmy ikonę w stylu Pac-Mana.

RYSUNEK 7.23. Ikona w stylu Pac-Mana

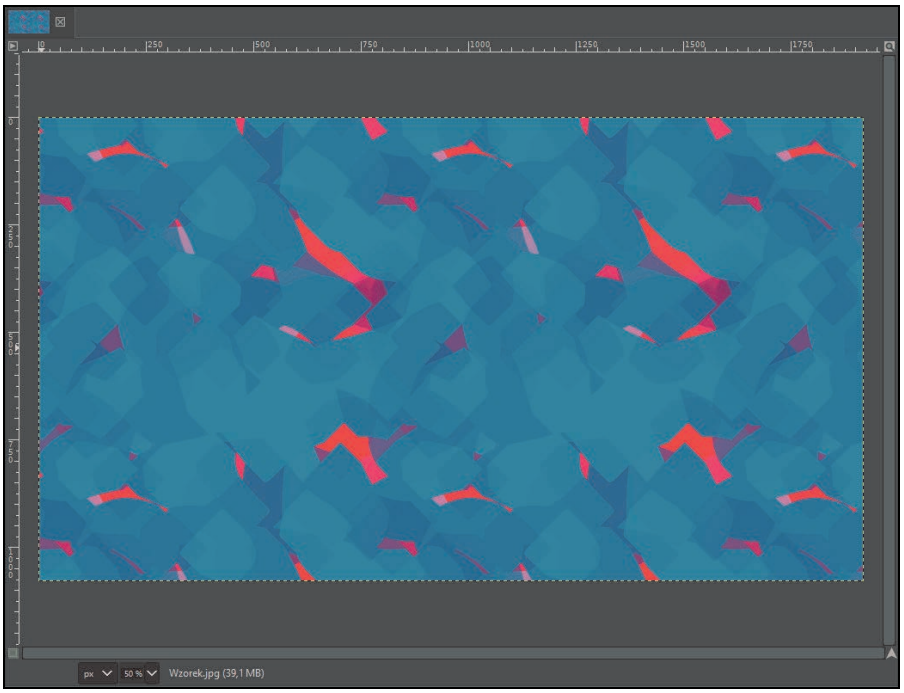
Pobranie koloru

Istnieje narzędzie, które daje możliwość pobrania koloru bezpośrednio z obrazu. Nie trzeba wtedy wybierać jakiejś barwy z palety kolorów, tylko wystarczy pobrać ciekawy kolor z projektu. Mowa tu o *narzędziu pobrania koloru*.



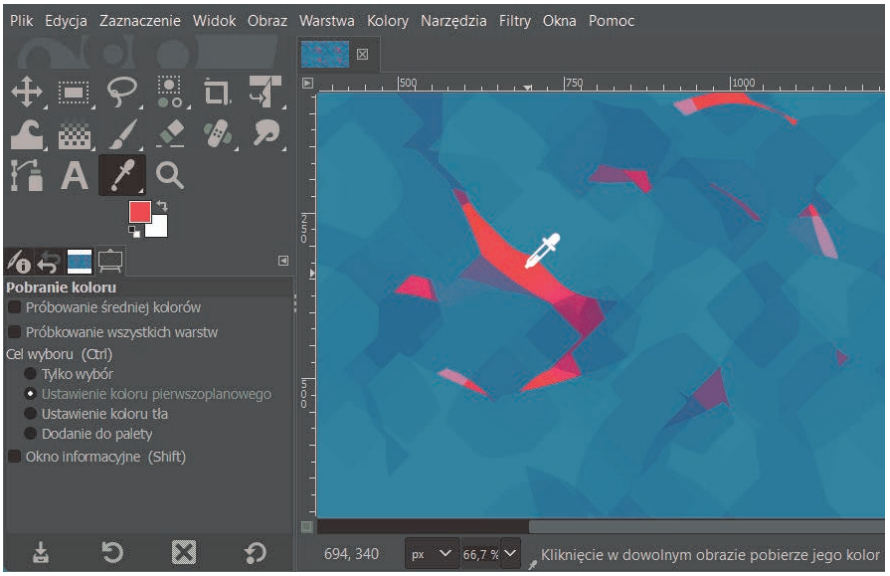
RYSUNEK 7.24. Narzędzie pobrania koloru

Otwórzmy obraz *Wzorek.jpg*.



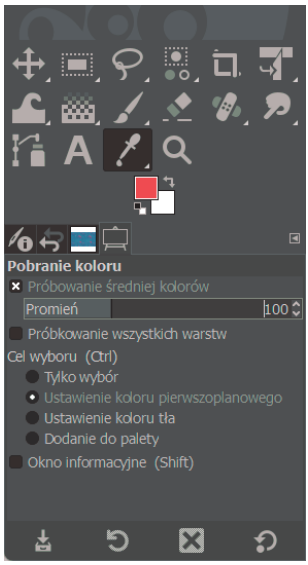
RYSUNEK 7.25. Wzorek.jpg

Omawiane narzędzie służy głównie do szybkiego przejęcia koloru z warstwy. Staje się on wtedy barwą pierwszoplanową. Mając wybrane narzędzie, wystarczy kliknąć LPM interesujący nas odcień.



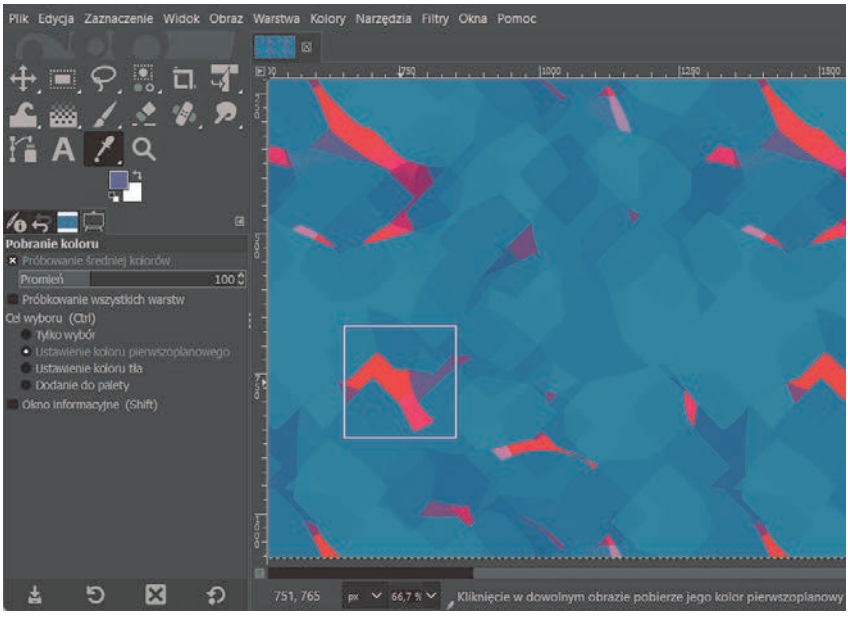
RYSUNEK 7.26. Pobranie koloru czerwonego

W *opcjach narzędzia* istnieje możliwość wyboru opcji próbkowania średniej kolorów.



RYSUNEK 7.27. Opcje narzędzia pobrania koloru

Jest to przydatna funkcjonalność, gdy chcemy uzyskać przeciętną barwę z danego obszaru. Wystarczy ustawić tam promień pomiaru i pobrać kolor z obrazu.



RYSUNEK 7.28. Pobranie średniej kolorów w promieniu 100 pikseli

PROGRAM
PARTNERSKI
GRUPY HELION
1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ
Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!
Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!
http://program-partnerski.helion.pl
GRUPA
Helion

GIMP

Pierwsze kroki w świecie grafiki komputerowej

Najlepiej stawiać je z GIMP-em — darmowym, otwartoźródłowym programem do edycji grafiki rastrowej. Dla kogoś, kto chce zacząć samodzielnie pracować nad obróbką zdjęć i tworzeniem rysunków, największe znaczenie ma oczywiście to, co GIMP potrafi. A potrafi naprawdę dużo. Dokonasz w nim retuszu pliku graficznego, zajmiesz się jego skalowaniem, to i owo dorysujesz czy dopiszesz. I wszystko to zrobisz z łatwością, o ile opanujesz zasady działania programu i nauczysz się korzystać z jego szerokich możliwości.

Z nowym wydaniem podręcznika *GIMP. Poznaj świat grafiki komputerowej* szybko poznasz tajniki programu i przygotujesz się do samodzielnej pracy z użyciem oferowanych przez niego narzędzi. W rozwijaniu umiejętności ich obsługi pomogą Ci przejrzysty układ treści, a także czytelne ilustracje i przykłady, dzięki którym zdobytą wiedzę możesz od razu przećwiczyć w praktyce. Jeśli zatem chcesz sprawnie opanować interfejs GIMP-a, nauczyć się operować na plikach, retuszować fotografie, wreszcie — realizować własne projekty graficzne, tej książki nie może zabraknąć w Twojej biblioteczce!

Helion

helion.pl

HELION SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
helion@helion.pl

KOD KORZYŚCI
Sięgnij po więcej!

ISBN 978-83-283-9351-6

9 788328 393516

Cena: 77,00 zł