

GIMP

POZNAJ ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ



Wydanie II

Błażej Witkowski

Helion 

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek 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

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
Wyostrażanie zdjęć	177
Nakładanie cienia	180
Filtry światła i cienia	183
Tło bezzwowe	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

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

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.

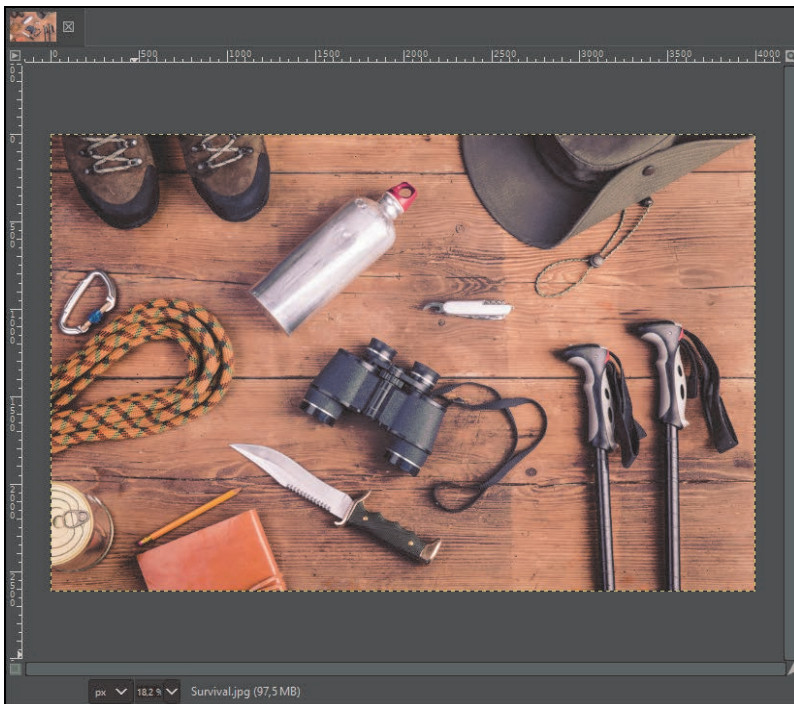
Lupa

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



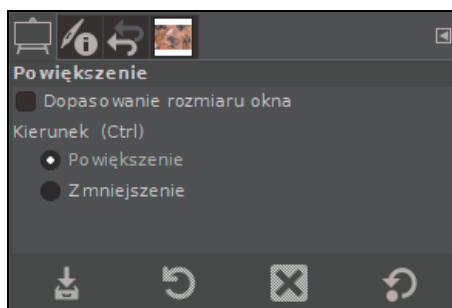
RYSUNEK 7.1. Narzędzie lupy

Otwórzmy obraz *Survival.jpg*.



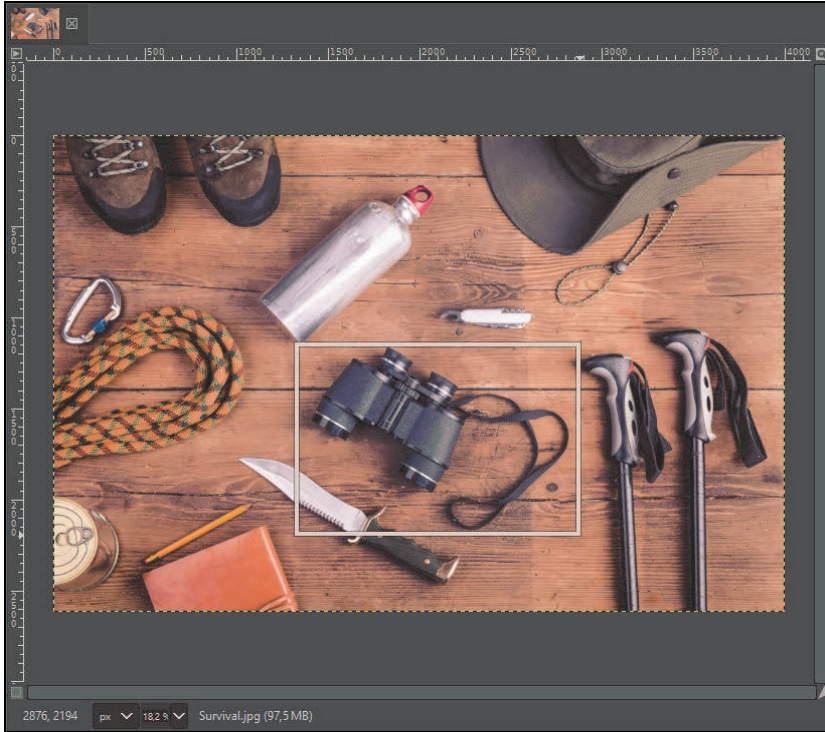
RYСУNEK 7.2. Obraz *Survival.jpg*

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



RYСУNEK 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.

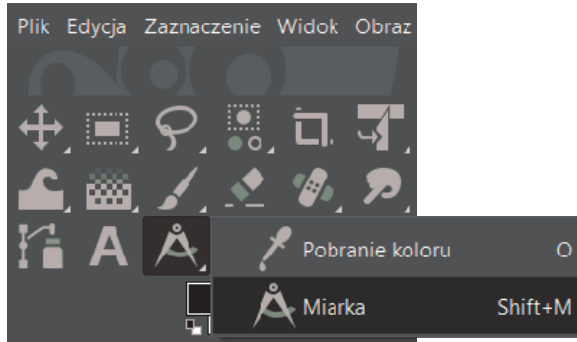


RYSUNEK 7.5. Precyzyjnie powiększony fragment

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

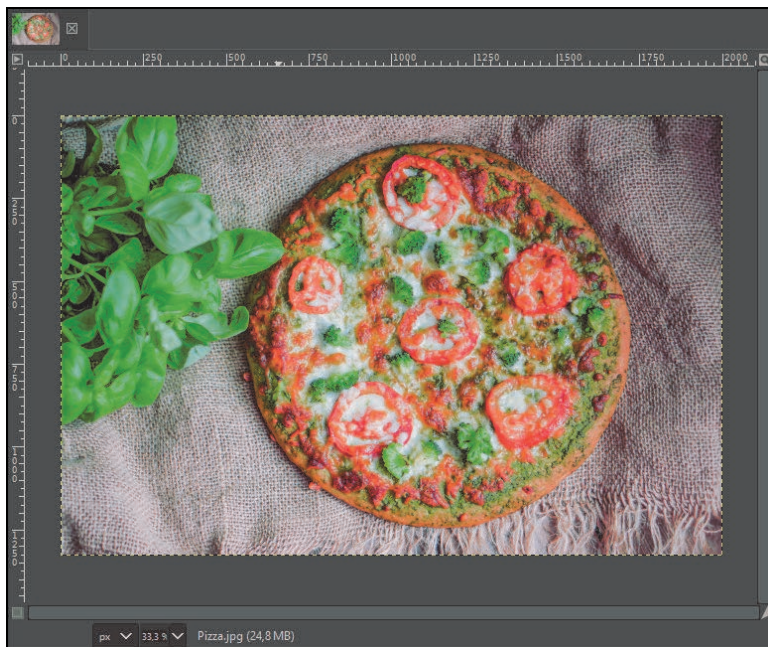
Miarka

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*.



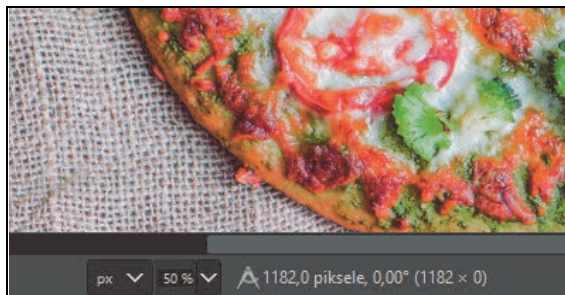
RYSUNEK 7.7. Pizza.jpg

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.



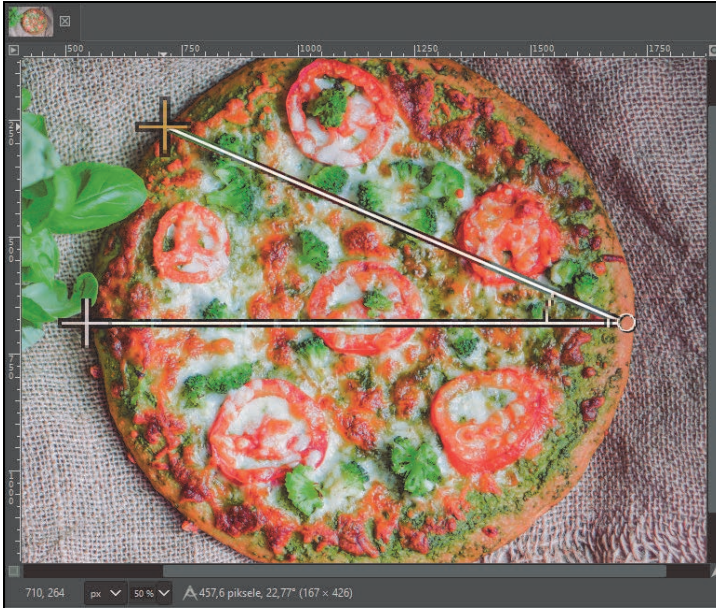
RYSUNEK 7.8. Pomiar poziomy

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



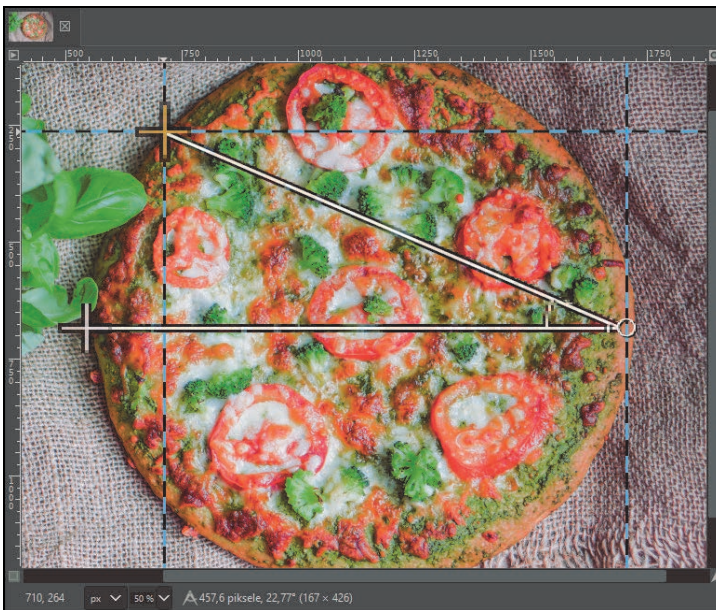
RYSUNEK 7.9. Wyniki pomiaru

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 prowadnicę. Przytrzymując *Alt* i klikając punkt, tworzymy prowadnicę w pionie. Aby otrzymać prowadnicę w poziomie, zamiast *Alt* używamy *Ctrl*.



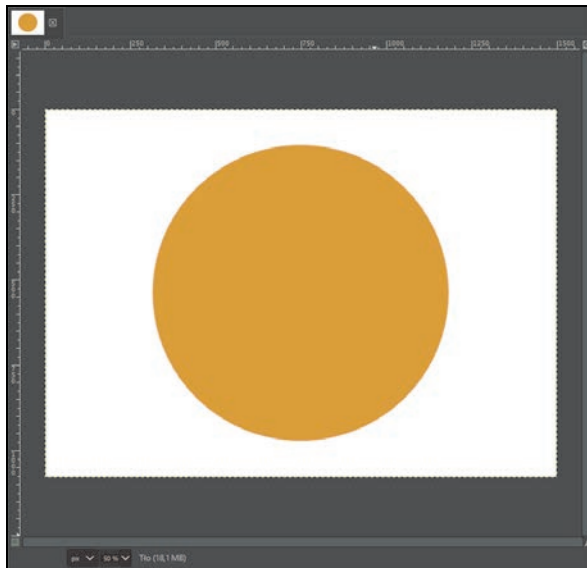
RYSUNEK 7.11. Prowadnice dodane w punktach pomiaru

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

Siatka

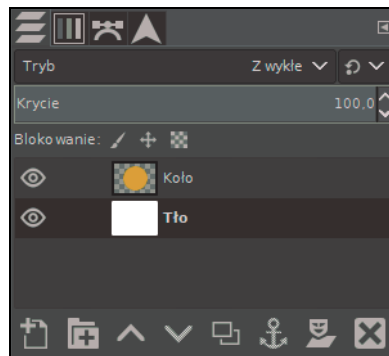
Siatka to linie pomocnicze, skonfigurowane zgodnie z indywidualnymi potrzebami. Siatki używa się zazwyczaj wtedy, gdy chcemy optycznie podzielić obraz na równe części.

Otwórzmy projekt *Koło.xcf*.



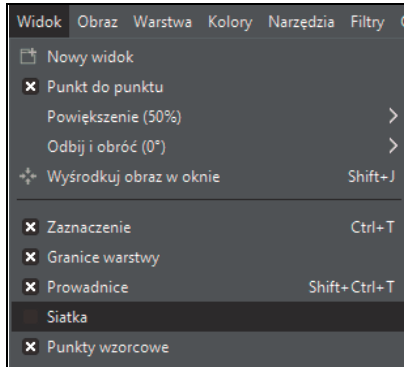
RYSUNEK 7.12. *Koło.xcf*

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



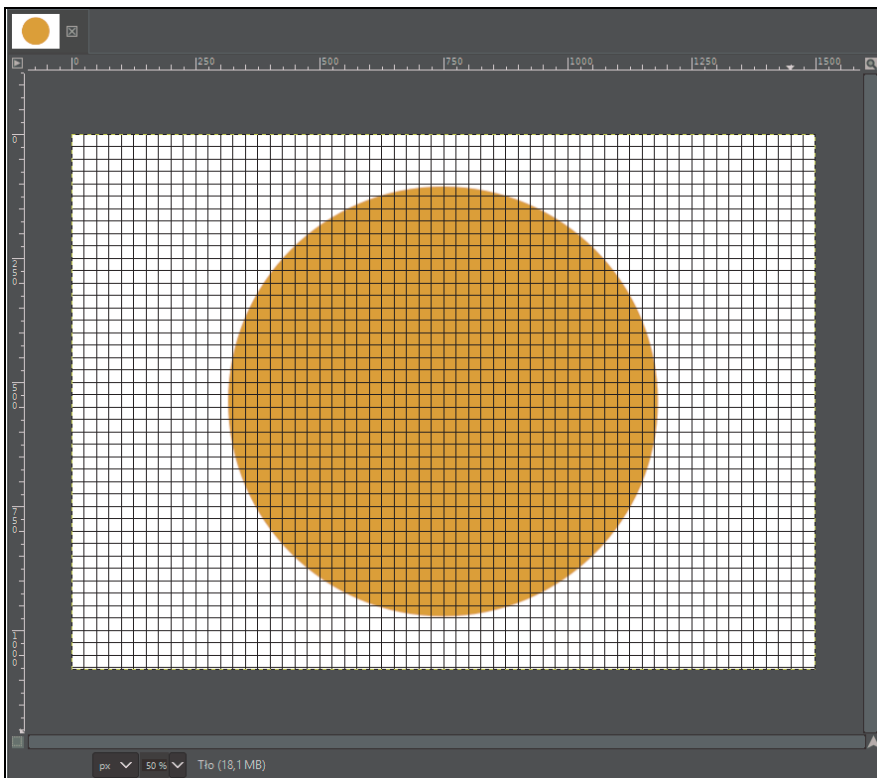
RYSUNEK 7.13. Dwie warstwy projektu

Włączmy siatkę poprzez użycie opcji *Widok/Siatka*.



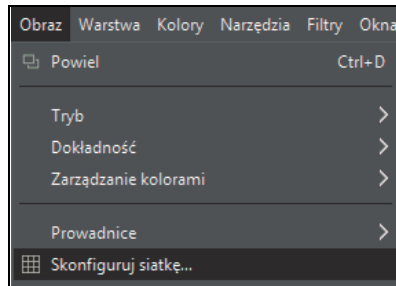
RYSUNEK 7.14. Aktywacja siatki

Stworzyła się drobna siatka. Jest ona jeszcze nieskonfigurowana.



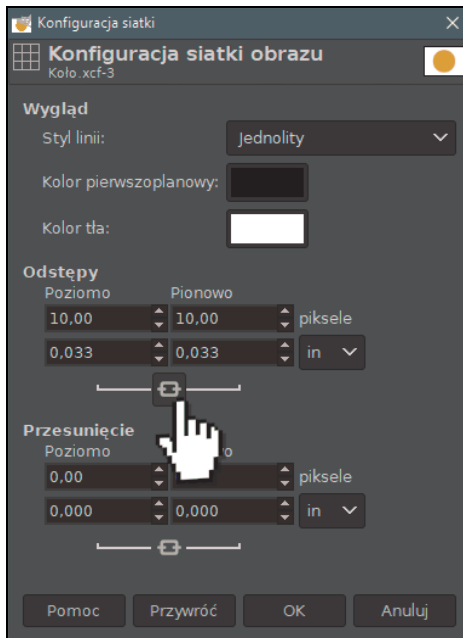
RYSUNEK 7.15. Nieskonfigurowana siatka

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



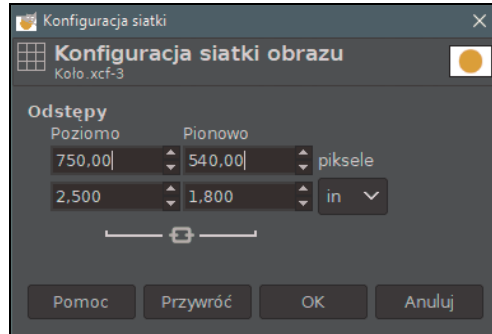
RYSUNEK 7.16. Panel konfigurowania siatki

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 kłamra proporcji powinna być spięta. Jeżeli zaś taki nie jest (tak jak w naszym projekcie), to musimy tę kłamrę odpiąć, aby uniknąć komplikacji związanych z wymiarami.



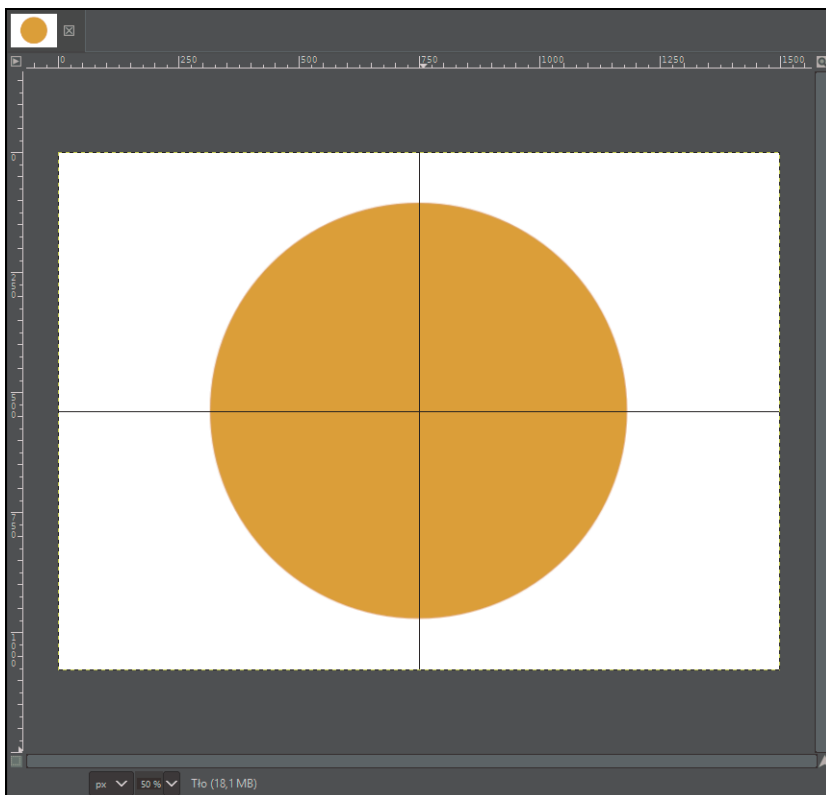
RYSUNEK 7.17. Kłamra proporcji

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.



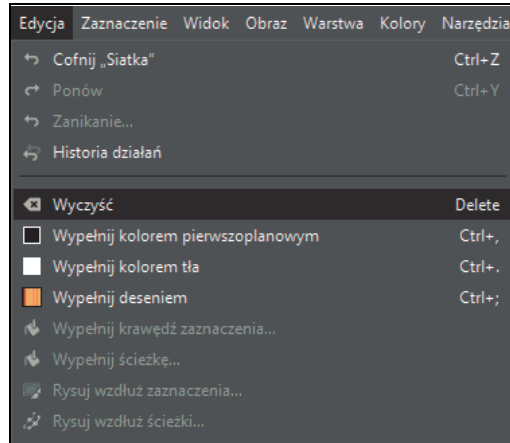
RYSUNEK 7.18. Wartości dla naszego obrazu

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



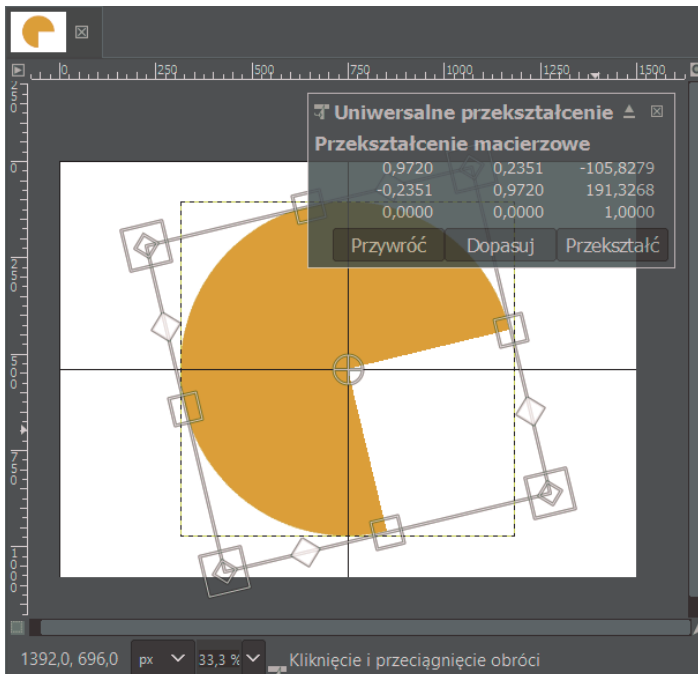
RYSUNEK 7.19. Gotowa siatka

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



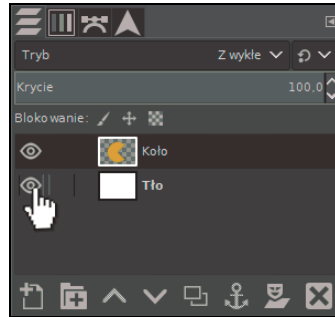
RYSUNEK 7.20. Czyszczenie obszaru

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*.

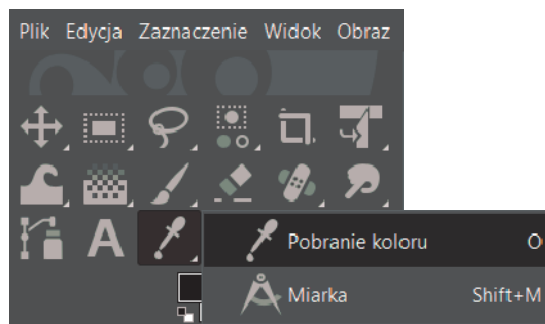
W ten sposób poznaliśmy zasadę działania bardzo przydatnej siatki i stworzyliśmy ikonę w stylu Pac-Mana.



RYSUNEK 7.23. Ikona w stylu Pac-Mana

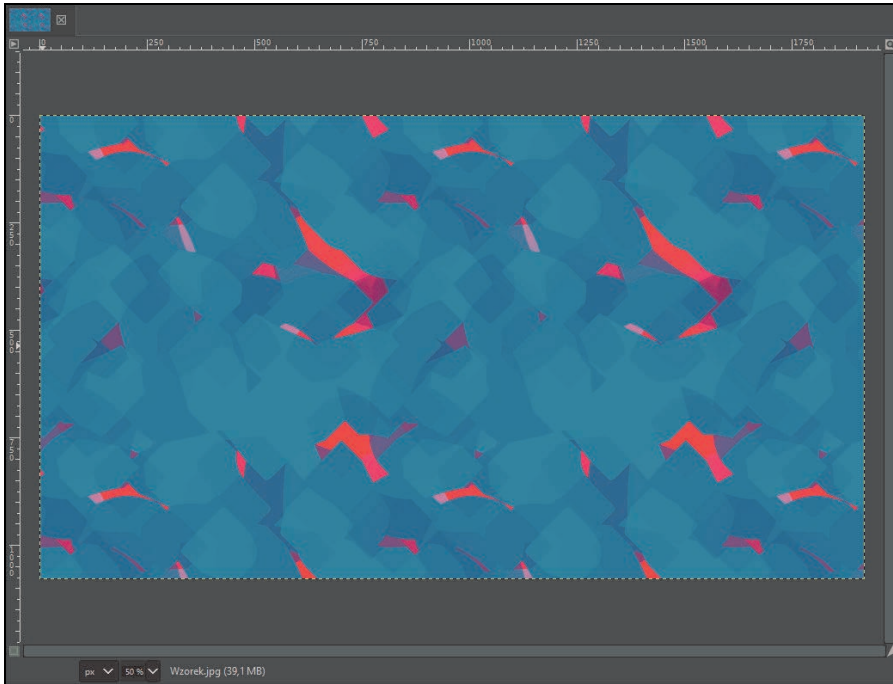
Pobranie koloru

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



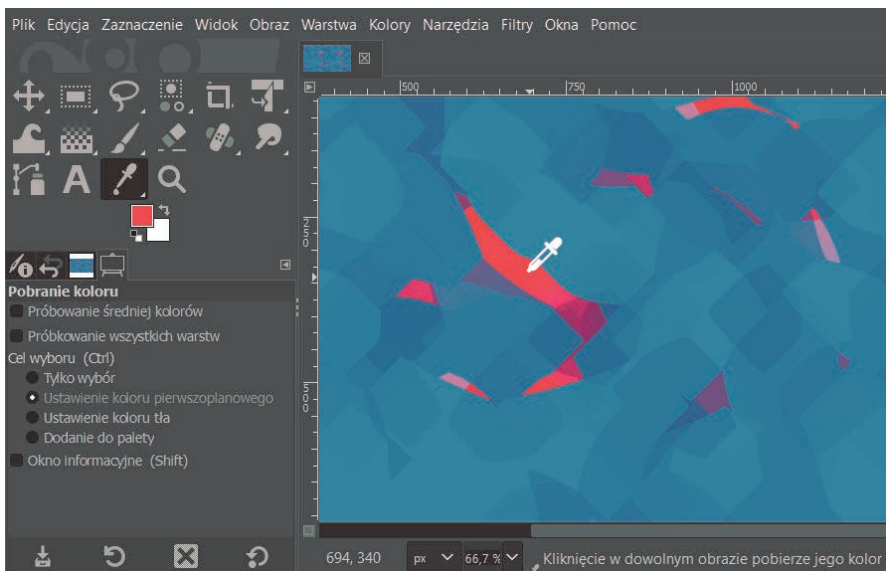
RYSUNEK 7.24. Narzędzie pobrania koloru

Otwórzmy obraz *Wzorek.jpg*.



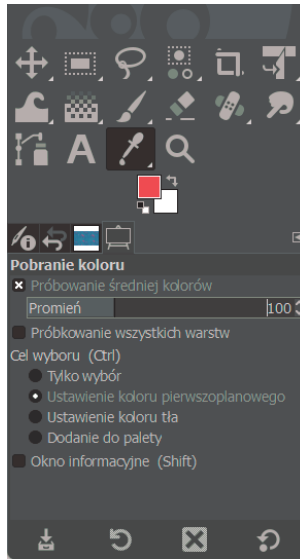
RYSUNEK 7.25. Wzorek.jpg

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



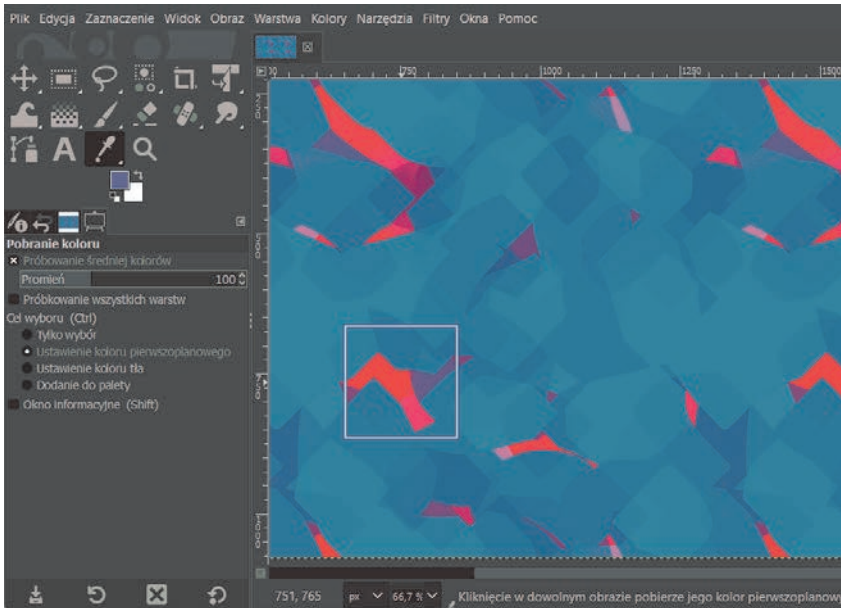
RYSUNEK 7.26. Pobranie koloru czerwonego

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 bibliotece!

Helion

KOD KORZYŚCI
Sięgnij po więcej! ▶



helion.pl



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

ISBN 978-83-283-9351-6



9 788328 393516

Cena: 77,00 zł