

GIMP

POZNAJ ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ



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 Wydawnictwo HELION 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 Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Opieka redakcyjna: Ewelina Burska

Projekt okładki: Studio Gravite/Olsztyn

Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zaprucki

Materiały graficzne na okładce zostały wykorzystane za zgodą Shutterstock.

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/gimppk>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-4802-8

Copyright © Helion 2019

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

Wstęp	9
--------------------	----------

Rozdział 1. Interfejs	11
------------------------------------	-----------

Informacje o programie	11
Pobranie programu	12
Dostosowanie okien	13
Dostosowanie interfejsu	16
Otwieranie plików	19
Pasek narzędziowy	21

Rozdział 2. Niezbędne operacje	23
---	-----------

Zapis	23
Tworzenie nowego dokumentu	27
Skalowanie obrazów	29
Wycofywanie zmian	33

Rozdział 3. Zarządzanie i nawigacja	37
--	-----------

Praca z użyciem kart	37
Powiększanie widoku	39
Przesuwanie	44
Prowadnice	47

Rozdział 4. Podstawowe zabiegi	51
---	-----------

Kadrowanie	51
Prostowanie skośnego zdjęcia	56
Zmiany w perspektywie	61
Inne informacje	63

Rozdział 5. Warstwy	75
Warstwy — podstawy	75
Ustawianie warstw	78
Organizowanie i grupowanie warstw	82
Przydatne techniki pracy	87
Rasteryzacja i łączenie warstw	92
Tryby i krycie warstw	97
Korekcja tonów trybami	107
Rozdział 6. Maski i zaznaczenia	111
Zaznaczenia — podstawy	111
Usuwanie tła	124
Zaznaczanie danego zakresu koloru	130
Maski warstw	132
Subtelne przejście	138
Rozdział 7. Przydatne narzędzia	143
Lupa	143
Miarka	146
Siatka	149
Pobranie koloru	154
Rozdział 8. Wprowadzanie filtrów	159
Podstawy	159
Filtry rozmycia	166
Szumy	174
Usuwanie szumu	179
Wyostrażanie zdjęć	182
Nakładanie cienia	185
Filtry światła i cienia	189
Tło bezszwowe	198
Rozdział 9. Filtry upiększające	205
Efekt farby olejnej	205
Obraz na płótnie	207
Slajd	210
Fotokopia	213
Efekt filmu rysunkowego	216
Efekt starej fotografii	218

Rozdział 10. Tekst i jego edycja	221
Dodawanie tekstu	221
Obramowanie tekstu	227
Tekst z obrazu	232
Rozdział 11. Edycja kolorów i tonów	239
Zmiana barwy i nasycenia	239
Modyfikacja jasności i kontrastu	246
Progowanie	248
Poziomy	250
Krzywe	254
Inwersja	257
Redukcja	259
Zmiana głównego koloru	261
Desaturacja	264
Kolorowanie obrazu	266
Zmiana barwy na alfę	271
Color Splash	274
Rozdział 12. Retusz	279
Usuwanie niedoskonałości	279
Poprawienie skóry	284
Zmiana koloru oczu	288
Rozdział 13. Inne narzędzia pracy	293
Kolorowanie gradientem	293
Korzystanie z pędzli	299
Przekształcanie klatki	306
Rozmywanie i wyostrzanie	311
Rozjaśnianie i przyciemnianie	317
Deformacja	320
Malowanie symetryczne	324
Podsumowanie	329
Skorowidz	331



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.

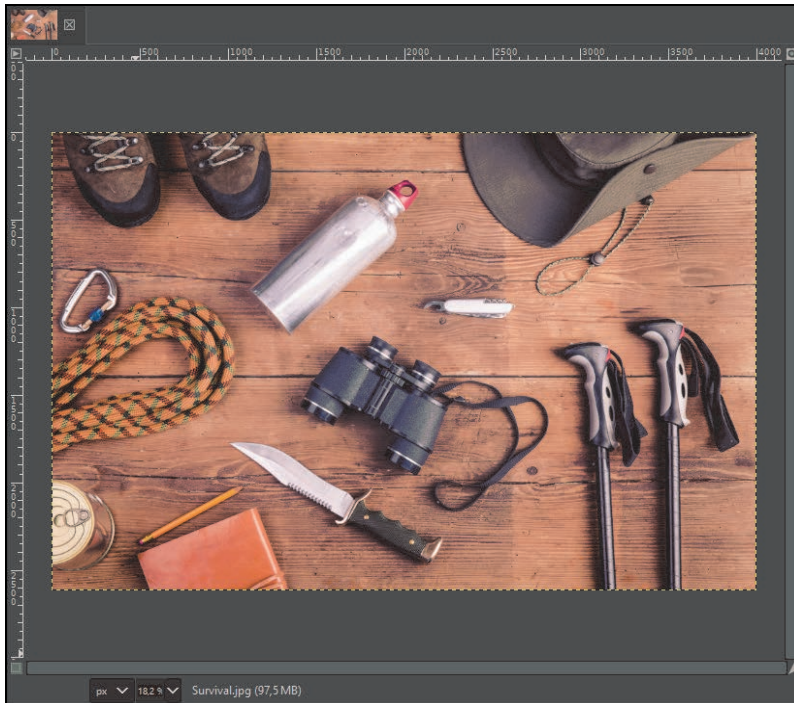
Lupa

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



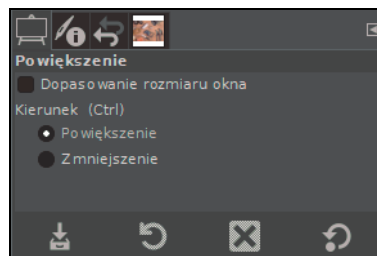
RYSUNEK 7.1. Narzędzie powiększenia

Otwórzmy obraz *Survival.jpg*.



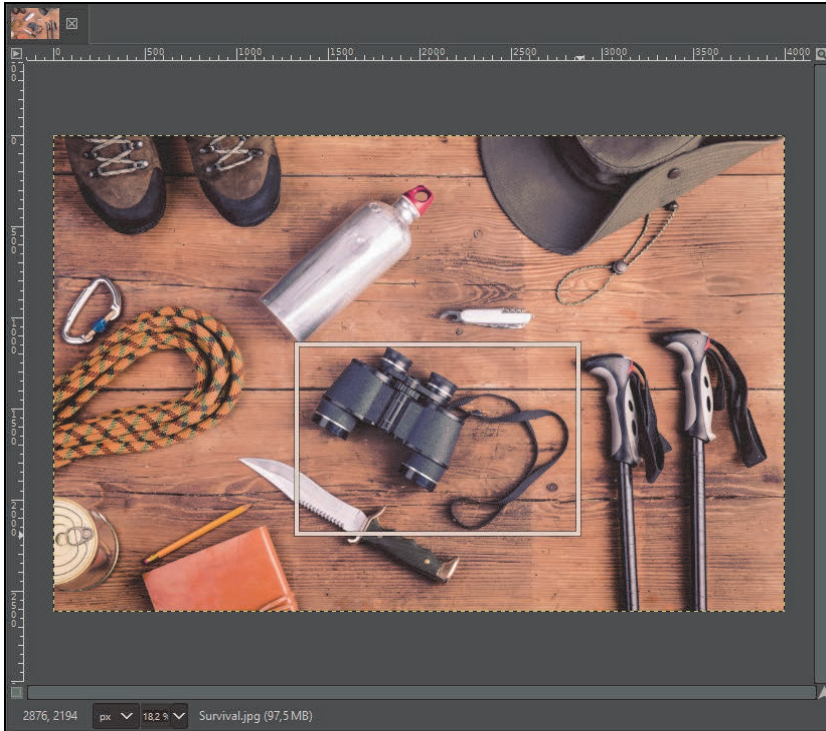
RYSUNEK 7.2. Obraz *Survival.jpg*

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 zwykle powiększanie skrótami klawiszowymi.

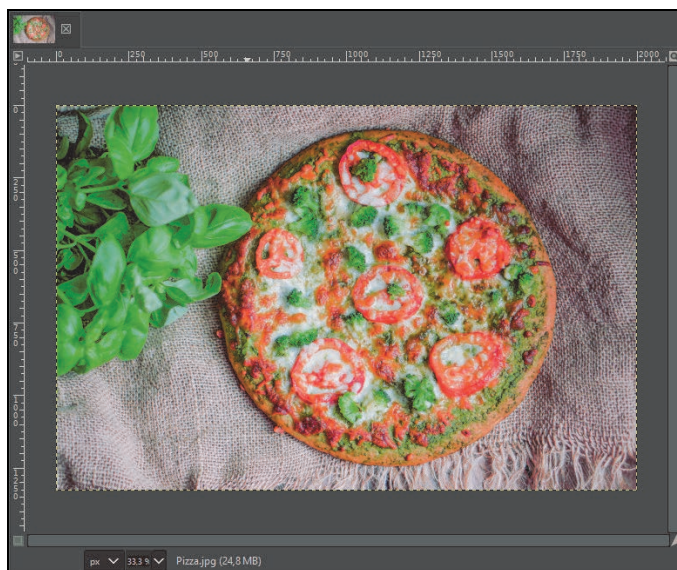
Miarka

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*.



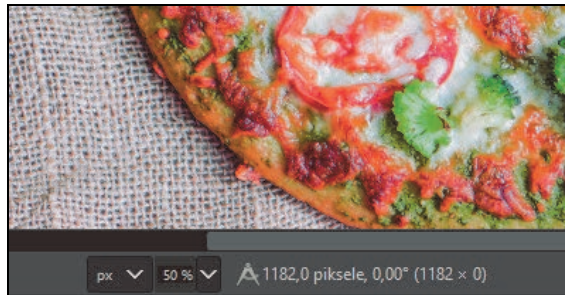
RYSUNEK 7.7. Pizza.jpg

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

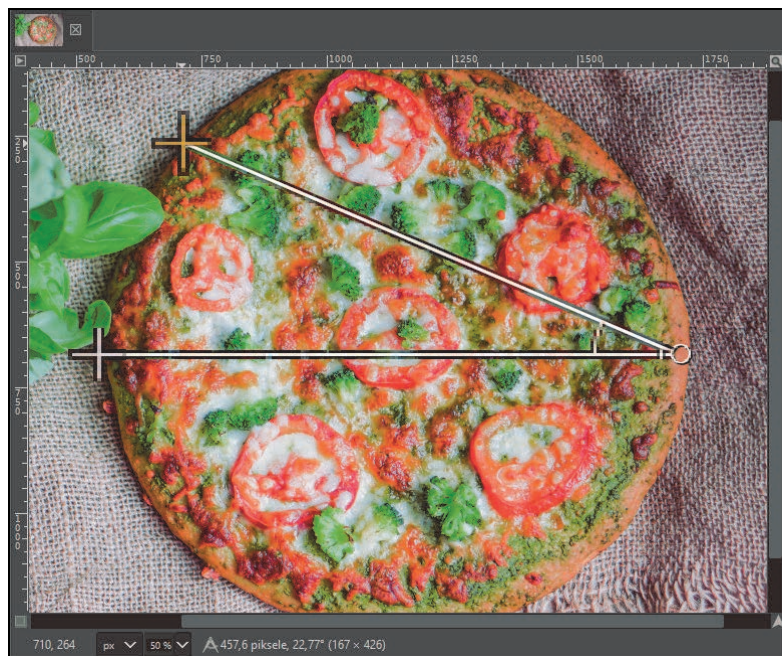
Wyniki pomiarów wyświetlane są na pasku u dołu obrazu. Są tam podane długość w pikselach i kąt w stopniach.



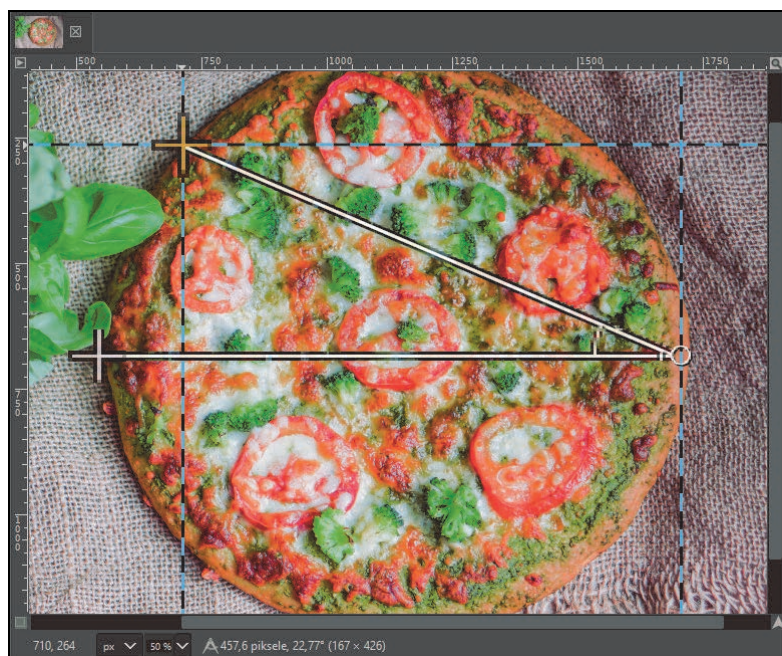
RYSUNEK 7.9. Wyniki pomiaru

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

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* (zobacz drugi rysunek na kolejnej stronie).



RYSUNEK 7.10. Pomiar dwuliniowy



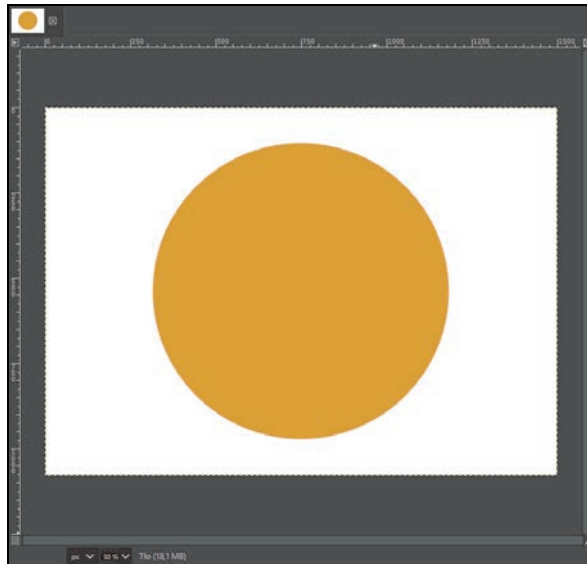
RYSUNEK 7.11. Prowadnice dodane w punktach pomiaru

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

Siatka

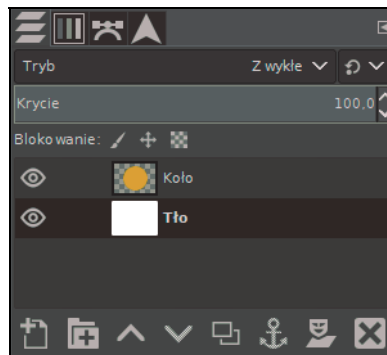
Siatka to linie pomocnicze, skonfigurowane zgodnie z indywidualnymi potrzebami. Siatki używa się zazwyczaj wtedy, gdy chcemy optycznie podzielić obraz na równe części.

Otwórzmy projekt *Koło.xcf*.



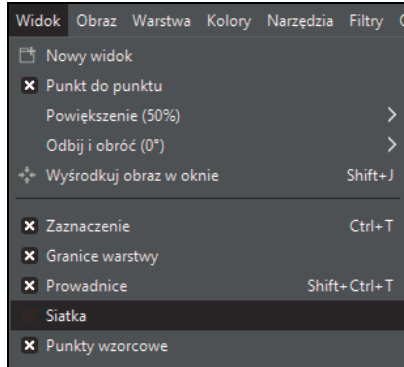
RYSUNEK 7.12. *Koło.xcf*

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



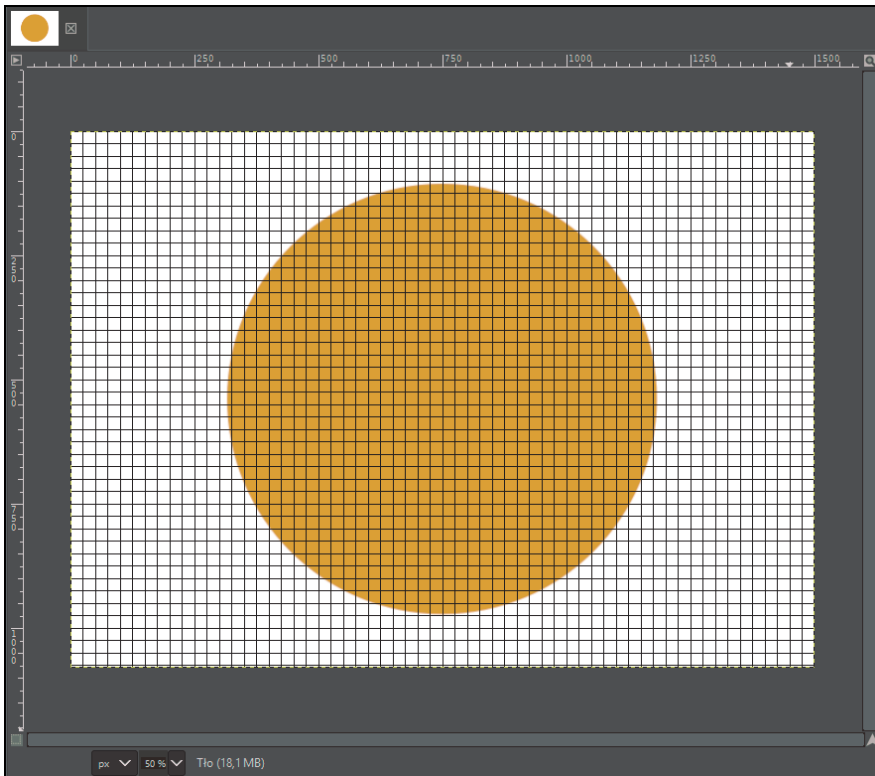
RYSUNEK 7.13. Dwie warstwy projektu

Włączmy siatkę poprzez użycie opcji *Widok/Siatka*.



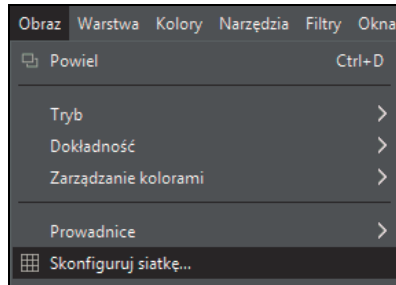
RYSUNEK 7.14. Aktywacja siatki

Stworzyła się drobna siatka. Jest ona jeszcze nieskonfigurowana.



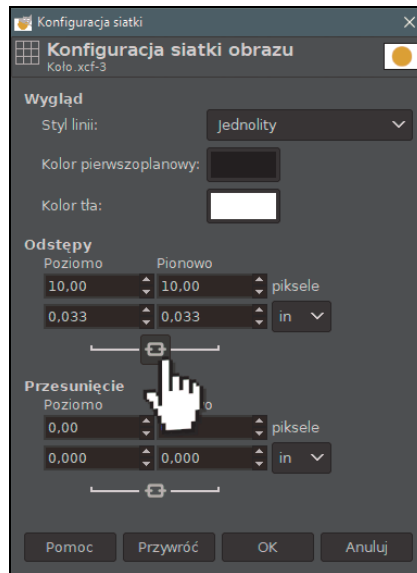
RYSUNEK 7.15. Nieskonfigurowana siatka

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



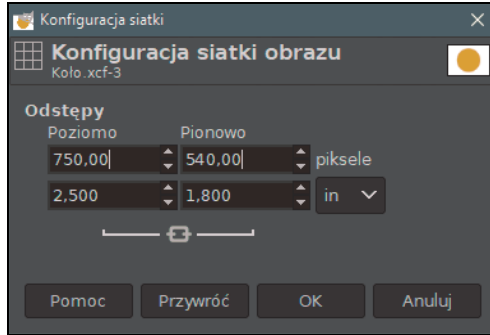
RYSUNEK 7.16. Panel konfigurowania siatki

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.



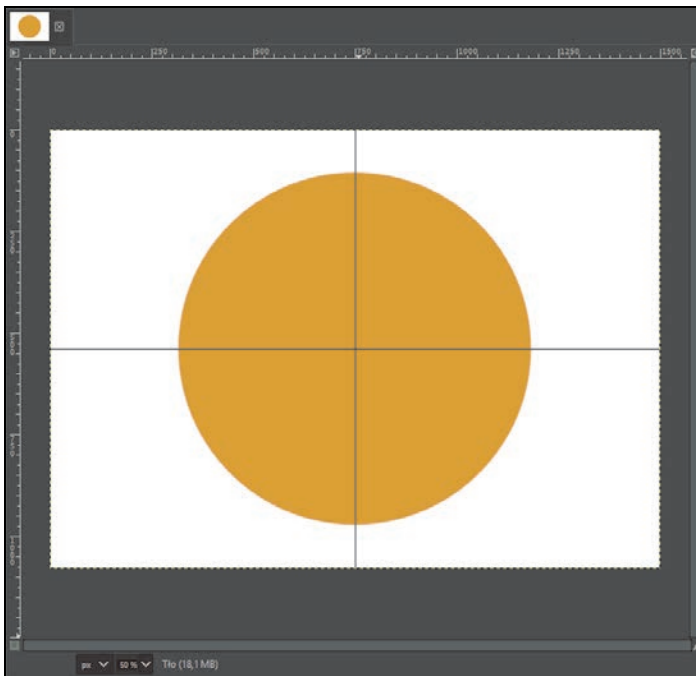
RYSUNEK 7.17. Klamra proporcji

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.



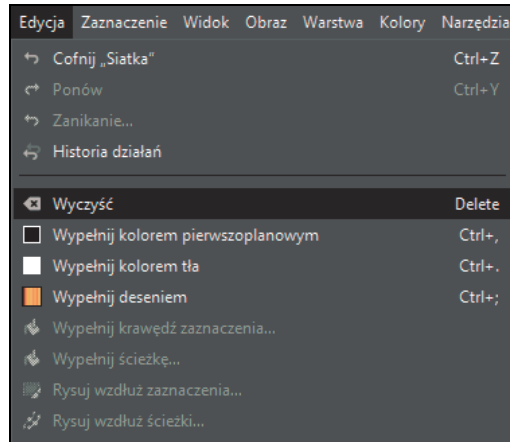
RYSUNEK 7.18. Wartości dla naszego obrazu

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



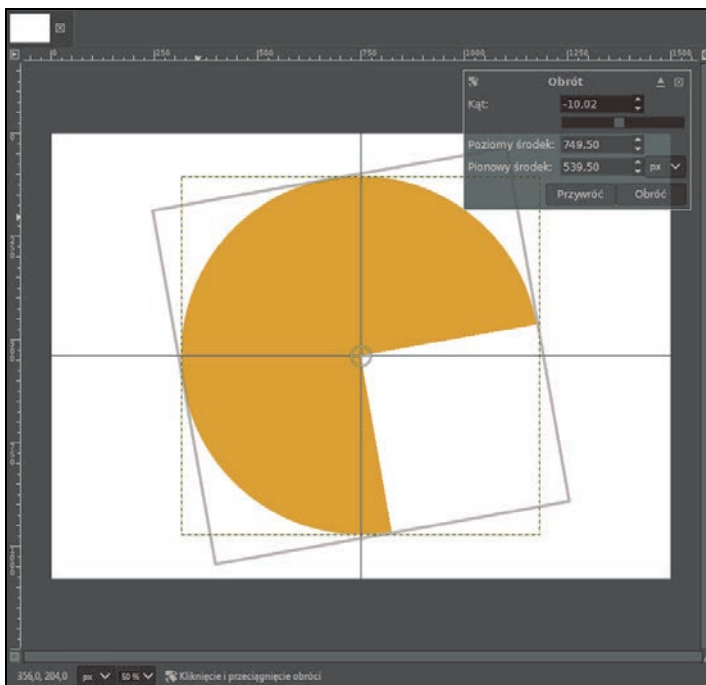
RYSUNEK 7.19. Gotowa siatka

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



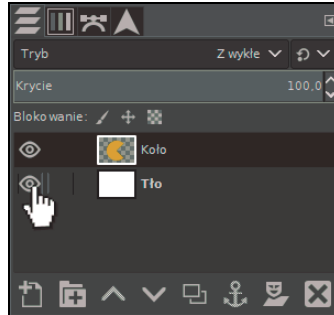
RYSUNEK 7.20. Czyszczenie obszaru

Zrezygnujmy z zaznaczenia i narzędziem obracania 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

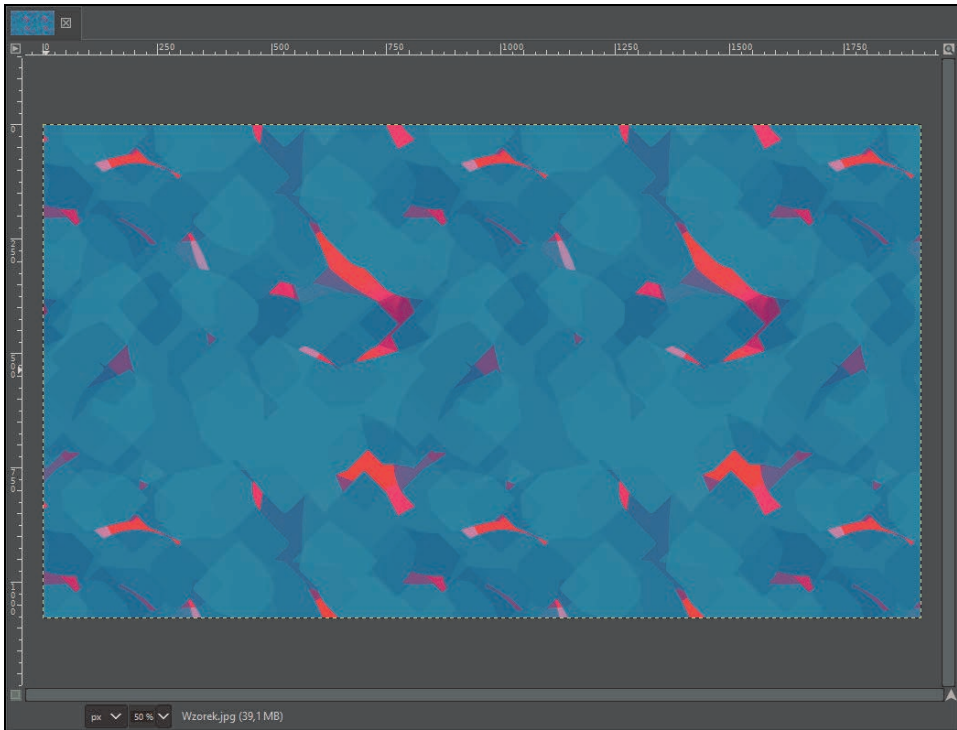
Pobranie koloru

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*.



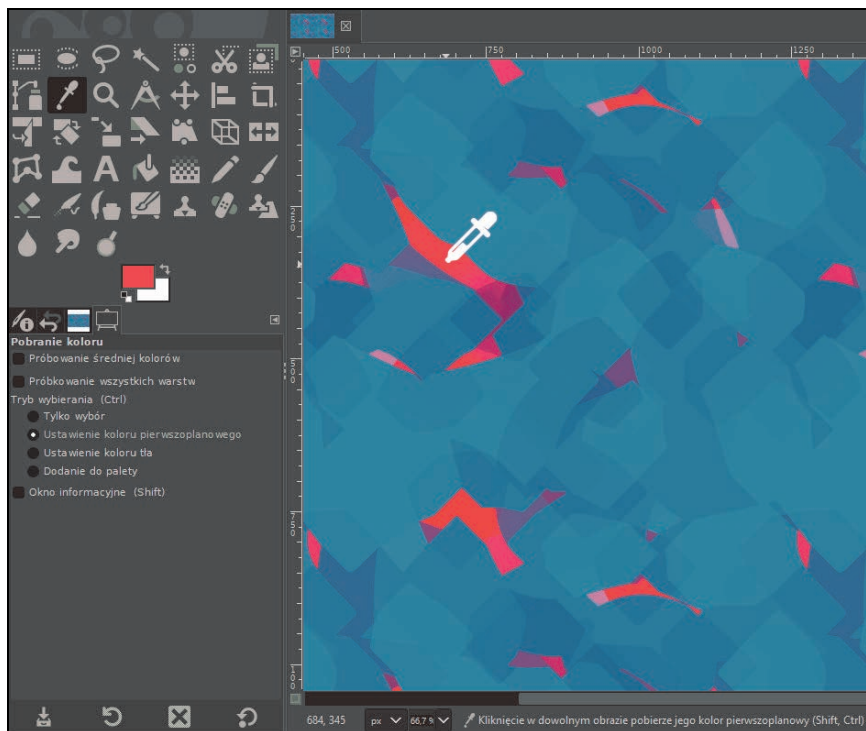
RYSUNEK 7.24. Narzędzie pobrania koloru

Otwórzmy obraz *Wzorek.jpg*.



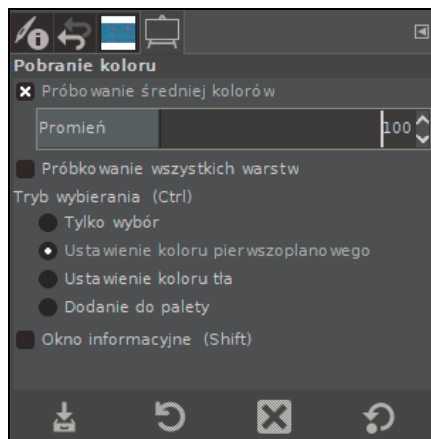
RYSUNEK 7.25. Wzorek.jpg

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.



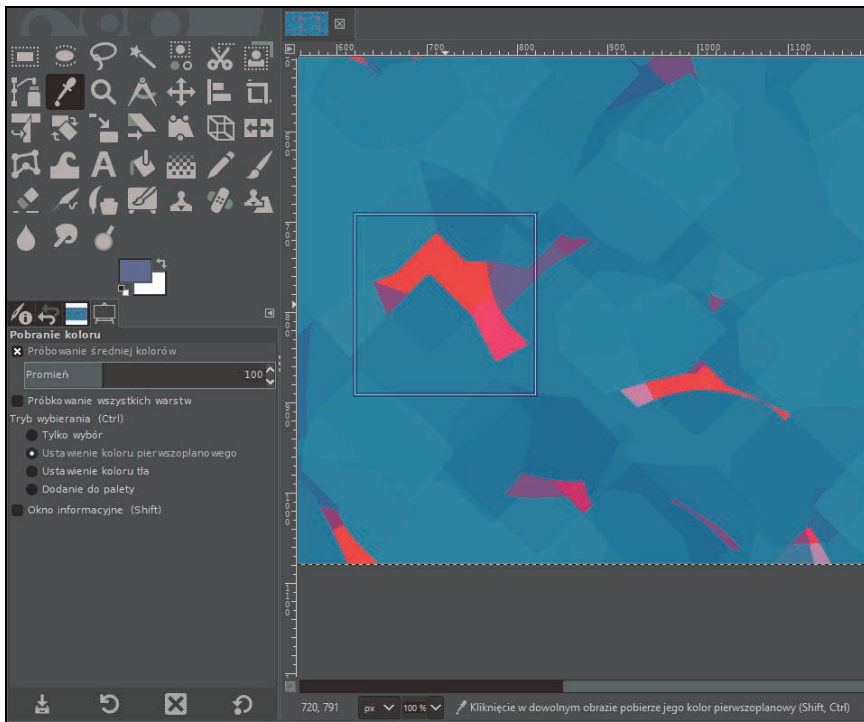
RYSUNEK 7.26. Pobranie koloru czerwonego

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



Skorowidz

B

barwa, *Patrz:* kolor
biblioteka GEGL, 239

C

cień, 105, 185, 188, 226
CMYK, 11

D

dokument, *Patrz też:* plik, projekt
tworzenie, 27

E

efekt, *Patrz też:* filtr
Color Splash, 274, 275

F

filtr, 105, 159, 160, 165
artystyczny, 208, 209, 214, 215, 216
farby olejnej, 205, 206, 209
filmu rysunkowego, 216
fotokopia, 213, 215
podzielony widok, 161, 162
redukcja szumu, 179, 181
rozmycia, 166
Gaussa, 167, 285
pikselizacja, 170
ruchu koliste, 171
ruchu powiększenia, 173
środkowe, 168
slajd, 210, 211, 212

stara fotografia, 218
szumu, 174, 176
wyciosanie, 177
światła i cienia, 186, 187, 189
błysk soczewki, 192, 193
perspektywa, 196, 197
supernowa, 189
winieta, 194, 195
uwydatnianie, 182
maska wyostrzająca, 183

format, 24, 26
JPEG, 26
JPG, 125
PNG, 26
XCF, 24

G

GIMP
instalacja, 13
interfejs, *Patrz:* interfejs
pobieranie, 12
gradient, 140, 294
tworzenie, 294, 296
grafika
rastrowa, 11
skalowanie, 31
wektorowa, 11

H

histogram, 249
historia działań, 35, 36

- I**
- interfejs
 - dostosowanie, 16
 - motyw kolorystyczny, 17
 - tryb jednego okna, 13
- J**
- jednostka, 27
- K**
- kanał, 123
 - alfa, 59, 90, 128, 271
 - maska zaznaczenia, 123
 - kolor, 154
 - jasność, 247
 - kontrast, 247
 - nasycenie, 240, 243, 264, 265
 - odwrócenie, 257
 - progowanie, 248, 249
 - redukcja, 259
 - zmiana, 241, 245, 288
- L**
- lupa, 143, 144
- M**
- maska, 132, 275, 286
 - biała, 132, 134
 - czarna, 132, 135
 - dodawanie, 133
 - wyostrzająca, 183
 - zaznaczenia, 123
 - miarka, 146, 147
- N**
- narzędzie, 21, 63
 - gradient, 140, 294
 - krzywe, 254, 255, 256
 - łatka, 280, 281, 282
 - miarki, *Patrz:* miarka
 - obracania, 153
 - odbicia, 67, 68, 81
 - odkształcanie, 321
 - opcje, 21, 22
 - pędzel, 268, 299
 - dynamika, 301
 - krycie, 300
 - kształt, 301
 - MyPaint, 303
 - opcje domyślne, 300
 - parametry zachowania, 302
 - tryb, 300
 - wielkość, 301
 - pobrania koloru, 154, 156
 - powiększenia, 143, 144
 - przekształcenie za pomocą klatki, 306, 307, 310
 - przesunięcia, 64, 78
 - przesuwania, 104
 - rozjaśnianie/przyciemnianie, 317, 318, 320
 - rozmywanie/wyostrzanie, 313, 315
 - rozsmarowywania, 311, 312
 - różdżka, 125
 - progowanie, 126, 131
 - tekstu, 93, 102, 222
 - uniwersalne przekształcenie, 69, 71, 73, 74
 - wyrównania, 65, 66
 - zaznaczania, 111
 - eliptycznego, 115
 - odręcznego, 116, 117
 - prostokątnego, 112, 113
- O**
- obraz
 - bezszwowy, 198, 199, 200, 203
 - czarno-biały, 248, 249, 264, 265
 - kolorowanie, 266, 268
 - jakość, 26, 28
 - kadrowanie, 51
 - do zawartości, 54
 - według zaznaczenia, 59
 - z proporcjami, 57
 - obracanie, 56, 57, 58
 - otwieranie, 19
 - perspektywa, 61, 62
 - poziomy
 - wejściowe, 250, 253
 - wyjściowe, 253
 - retusz, 279, 281, 282, 284, 286, 288, 289

rozdzielczość, *Patrz:* rozdzielczość
 rozmiar, 29
 skalowanie, 53, 199
 wklejanie, 20, 21
 wymiary, 53
 okno Historia działań, 35, 36
 oprogramowanie darmowe, 11

P

panel
 dodawanie, 15
 Kolory, 239
 Balans, 261, 262, 263
 Barwa i nasycenie, 240, 243
 Desaturacja, 264, 265
 Krzywe, 254, 255, 256
 Odwróć, 257
 Poziomy, 250, 251, 253
 Progowanie, 249
 Redukcja, 259
 Malowanie symetryczne, 324, 325
 Warstwy, 15, 76, 101
 pasek narzędziowy, 21
 plik, *Patrz też:* dokument, projekt
 format, *Patrz:* format
 otwieranie, 19
 płótno, 207
 projekt, *Patrz też:* dokument, plik
 eksport, 23, 24, 26
 zapis, 23
 prowadnice, 147
 przestrzeń kolorystyczna
 CMYK, *Patrz:* CMYK
 RGB, *Patrz:* RGB
 przezroczystość, 26, 128, 135, 271
 przybornik, 21, 22

R

RGB, 11
 rozdzielczość, 28

S

siatka, 149, 151
 szablon, 27, 28

T

tekst, 93, 102, 221
 edycja, 224, 225, 226
 kolor, 223
 obramowanie, 227, 229, 230
 przesuwanie, 104
 tworzenie, 222
 z obrazu, 232, 234, 235
 tekstura, 207
 tła usuwanie, 124

W

warstwa, 15, 28, 29, 75, 77
 blokowanie, 89
 kanału alfa, 90
 pikseli, 89
 położenia i rozmiaru, 90
 dodawanie, 79
 duplikowanie, 80, 82
 etykieta kolorów, 82, 83
 grupowanie, 84, 85
 kolejność, 76, 78
 krycie, 97, 102, 106, 108
 lustrzane odbicie, 81
 łańcuch, 91
 maska, *Patrz:* maska
 nazwa, 86
 rasteryzacja, 94, 95
 skalowanie, 29, 30, 31, 53, 92
 spłaszczanie, 95
 tekstowa, 93
 tryb, 97, 101, 107, 291, 298
 tworzenie, 122
 widoczność, 88, 97, 102, 106
 wycofywanie zmian, 33, 35

Z

zakładka
 Edycja Preferencje, 16, 17
 Motyw, 17
 Zasoby systemowe, 17
 zaznaczenie, 99, 111, 112, 113, *Patrz też:* narzędzie
 zaznaczania
 maska, 123
 odrywanie, 122

tryb, 120, 121
usuwanie, 100, 115
według koloru, 130
zapisywanie, 123
zmiękczenie, 127
zdjęcie, *Patrz:* obraz

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 2.10 – zaproszenie do graficznej zabawy!

Program graficzny GIMP od lat uważany jest za doskonałe narzędzie do obróbki zdjęć. Co więcej, jest to program darmowy. Jeśli nie chcesz płacić grubych pieniędzy za Adobe Photoshopa, a zależy Ci na cyfrowym retuszu Twoich fotografii i tworzeniu własnych grafik rastrowych, nie znajdziesz nic lepszego. Wersja 2.10 zaspokoi wszystkie Twoje wymagania i pozwoli Ci osiągnąć efekty, o jakich nawet nie śniłeś. Wystarczy tylko opanować zasadę działania programu i poznać jego imponujące możliwości. Nie musisz mieć żadnego doświadczenia, ta książka pewnie poprowadzi Cię przez labirynt najważniejszych zagadnień.

Pierwszym z nich będzie proces instalacji GIMP-a i sprawne poruszanie się po jego interfejsie. Kolejnym – operacje na plikach i dostosowywanie widoku dokumentu. Krok po kroku nauczysz się kadrować, prostować, zmieniać rozmiary i perspektywę, a także tworzyć odbicia. Odkryjesz, jak efektywnie używać warstw i masek, lupy, miarki i siatki. Zobaczysz, do czego przydają się filtry i jak zmienić swoje zdjęcie w obraz na płótnie. Sprawdzisz, jak wprowadzić tekst na zdjęcie, jak poprawić mdły kolor czy skorygować tonację fotografii. Poznasz tajniki subtelnego retuszu i inne przydatne narzędzia. Pobierz GIMP-a i zacznij działać!

GIMP 2.10 = Graficznie Inspiruj, Maluj, Poprawiaj!

- Interfejs i niezbędne operacje
- Zarządzanie i nawigacja
- Podstawowe zabiegi
- Warstwy, maski i zaznaczenia
- Przydatne narzędzia
- Wprowadzanie filtrów i filtry upiększające
- Tekst i jego edycja
- Edycja kolorów i tonów
- Retusz i inne narzędzia pracy

Patron wydania: 

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

Sprawdź nasze szkolenia!
SZKOLENIA
AKADEMIA IT & BUSINESS
WWW.SZKOLENIA.HELION.PL

KOD KORZYŚCI
Sięgnij po więcej! ▶



ISBN 978-83-283-4802-8



9 788328 348028

INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU

Cena: 59,00 zł

