

FOTO 01 – Malowanie (16)

pędzel, kubełek, gumka, zaznaczanie, lasso, różdżka, ścieżki


Gimp jest darmowym programem do obróbki fotografii, czyli plików, w których obraz jest zapisany w postaci pikseli. Piksel jest pojedynczym, jednokolorowym elementem zdjęcia. Typowe zdjęcie zawiera wiele milionów pikseli, ułożonych w postaci siatki (rastra), dlatego też tego typu fotografię nazywamy rastrową.

Podstawowym parametrem fotografii jest tzw. rozdzielczość, czyli ilość pikseli w pionie i w poziomie. Oczywiście im większa rozdzielczość, tym lepsze jakościowo zdjęcie można uzyskać. Ale zdecydowanie ważniejsze w kupowanych aparatach fotograficznych są wielkość i rodzaj światłoczułej matrycy, na której rejestrujemy pojedyncze pikseli i wielkość otworu, przez który wpada światło do aparatu. Jednak przede wszystkim, najważniejsze są oko i intuicja fotografa.

W zależności od przeznaczenia, wykonane na aparacie (lub zeskanowane) zdjęcie podlega różnorodnym przekształceniom. Możemy zmniejszać rozmiar (skalowanie), gdy chcemy przygotować zdjęcie do publikacji w Internecie. Możemy wycinać ze zdjęcia określone fragmenty (kadrowanie) albo też dokonywać mniejszych lub większych korekt: rozjaśnienie, zamazanie niechcianych fragmentów, itp. Zdjęcia mogą być zapisane w różnorodnych formatach: raw, bmp, jpg, png, gif, tiff, itp. Każdy z nich służy innym celom, a najpopularniejsze obecnie są jpg i png.

Pamiętaj o tym, by zrzut ekranu DOKUMENTOWAŁ Twoją pracę


Nowy obraz (1)

- Uruchom program **GIMP** 

- Wybierz: **Plik – Nowy**

- W oknie wybierz:

- szablon o rozdzielczości **1736x768 pikseli**:

Szablon:  1366x768 HD

- układ pionowy 

- Zaawansowane opcje - Wypełnienie białe

Wypełnienie:  Białe

- Wciśnij **OK**

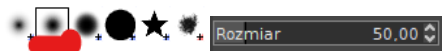
- Wybierz narzędzie **Pędzel**

możesz wcisnąć **P**



- W oknie **Opcje narzędzia** ustaw pędzel: **Hardness 050** i rozmiar **30**

GIMP zapamiętuje ustawienia, więc nie zmieniaj ich bezmyślnie



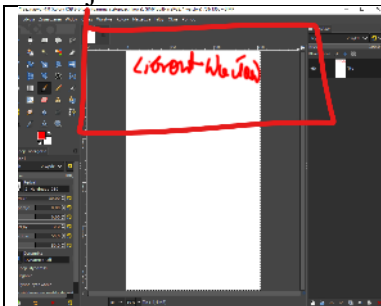
- Wybierz **kolor pierwszoplanowy czerwony**

możesz wpisać ręcznie parametry koloru - tzw. RGB, które dla czerwonego wynosi FF0000



- Namaluj swoje **imię i nazwisko** w górnej części płótna

- Wklej do ramki zrzut ekranu



Pędzel - linie proste (1)

- Wybierz **Pędzel Hardness 100**




rozmiar 30

- Kliknij w dowolny punkt obrazu

nie przesuwaj myszki

- Wciśnij **SHIFT**, przesuń myszkę w poziomie i kliknij




w ten sposób rysujemy odcinki

- Wciśnij **SHIFT+CTRL**, przesuń myszkę w górę i kliknij
w ten sposób rysujemy odcinki pionowe, poziome lub pochylone co 15°
- Za pomocą odcinków **namaluj dom** pokazany na rysunku
jeżeli chcesz coś wymazać wybierz **gumkę**  lub cofnij ostatnie zmiany - **CTRL+Z**
- Wklej do ramki zrzut ekranu



Wypełnianie obszarów (1)

Wypełniamy obszary, które wcześniej zostały zaznaczone. Nie ma wypełniania obszaru o jednokolorowych brzegach, jak w Paint

- Wybierz narzędzie **Lasso** (odręczne zaznaczanie) 
- Kliknij w róg białego trójkąta dachu
rozpoczynamy zaznaczanie
- Kliknij w kolejne dwa rogi
- Kliknij razem z **CTRL** w początkowy narożnik aby zakończyć zaznaczanie
- Wybierz dowolny kolor pierwszoplanowy (nie czarny) 
- Wybierz narzędzie **Kubelek** 
- Kliknij do wnętrza zaznaczenia
- Wybierz: **Zaznaczenie - Brak**
- Wklej do ramki zrzut ekranu



Wypełnianie obszarów (1)

- W opisany wyżej sposób pokoloruj jeszcze **komin, okno i drzwi** trzema różnymi kolorami
- Wklej do ramki zrzut ekranu



Tryby zaznaczania (1)

- Zaznacz lassem całą prostokątną ścianę razem z oknem i drzwiami
- Wciśnij ENTER



- Wybierz tryb **odejmowania** zaznaczenia
- Zaznacz okno i wciśnij ENTER (od zewnętrznej strony)
- Zaznacz drzwi i wciśnij ENTER
- Wlej kolor do obszaru
- Wklej do ramki zrzut ekranu




Różdżka (1)

- Wybierz narzędzie **Różdżka** razem z oknem i drzwiami
- Kliknij w dowolne kolorowe wypełnienie domu
obszar o jednakowym kolorze zostanie automatycznie zaznaczony
- Wlej dowolny kolor do obszaru
- W podobny sposób wypełnij pozostałe obszary domu
- Zmień kolor czarnej **krawędzi** na **niebieski**
- Wklej do ramki zrzut ekranu



Wypełnianie kształtem (1)



- Wybierz narzędzie **Zaznaczenie prostokątne**
- Zaznacz obszar naokoło domu
- Wlej **kubelkiem** kolor **biały** do środka
w ten sposób można szybko wymazać duży obszar
- Wybierz: **Zaznaczenie - Brak**
- Zaznacz narzędziem  prostokątny obszar
zaznaczony obszar można przesuwać (przesuwając środek) albo zmieniać wymiary (przesuwając brzegi)

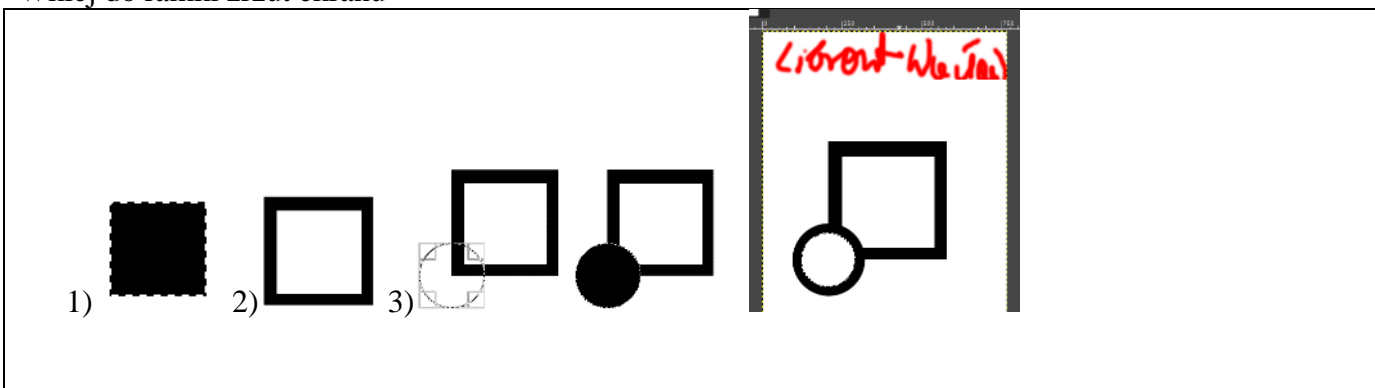
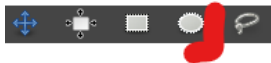


- Wlej kubelkiem kolor **czzerwony**
- Zaznacz poziomy prostokąt wewnątrz
- Wybierz tryb dodawania
możesz zaznaczać razem z SHIFT
- Zaznacz pionowy prostokąt wewnątrz
oba prostokąty tworzą jeden zaznaczony obszar
- Wlej kolor biały
- W podobny sposób wlej kolor **niebieski**
- Wklej do ramki zrzut ekranu



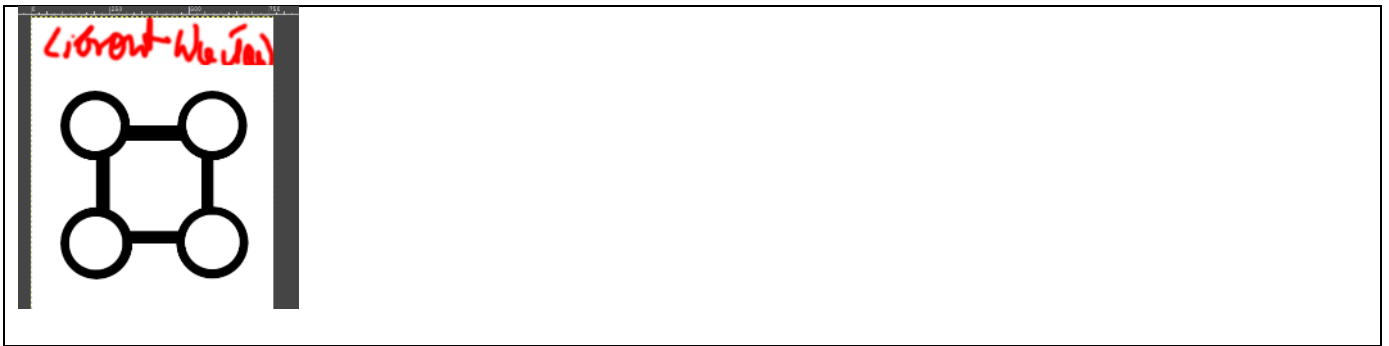
Uszczelka (1)

- Wymaż poprzedni rysunek
- 1) Narzędziem  zaznacz **kwadratowy** obszar
- Wlej kubelkiem kolor **czarny**
- 2) Zaznacz **kwadratowy** obszar w środku czarnego
- Wlej kubelkiem kolor **biały**
- Wybierz narzędzie **Zaznaczanie eliptyczne** 
- 3) Ustaw wskaźnik w rogu kwadratu, wciśnij CTRL i narysuj okrąg
CTRL - rysowanie od środka
- Wlej kubelkiem kolor **czarny**
- Zaznacz wewnątrz okręgu kolejny mniejszy i wklej kolor **biały**
- Wybierz: **Zaznaczenie - Brak**
- Wklej do ramki zrzut ekranu

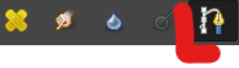



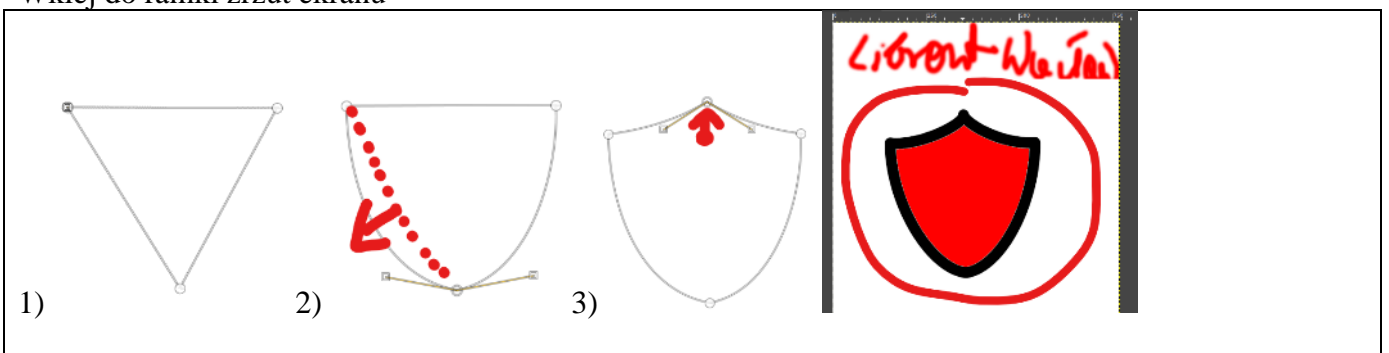
Uszczelka (1)

- W podobny sposób narysuj koła w pozostałych rogach
możesz zastosować tryb dodawania
- Wklej do ramki zrzut ekranu



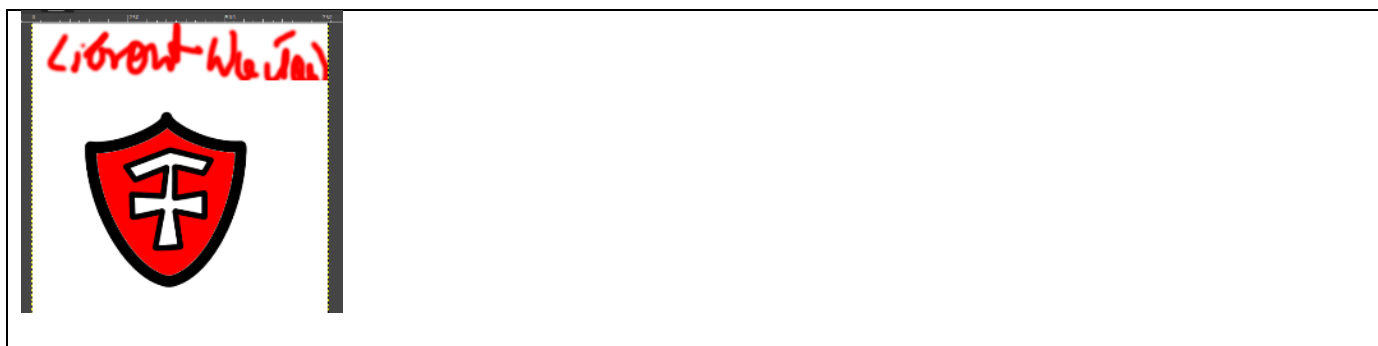
Ścieżka (1)

- Wymaż poprzedni rysunek
- Wybierz pędzel (np. Hardness 100) i ustaw rozmiar **rozmiar 20**
- Wybierz narzędzie **Ścieżka** 
- 1) Narysuj **trójkąt** klikając w narożniki
aby zakończyć ścieżkę, kliknij w początkowy punkt razem z CTRL
po narysowaniu ścieżki możesz przesuwać punkty
- 2) Chwyć za brzeg trójkąta i przesun - pojawią się „wąsy”
- Ustaw wąsy tak, aby powstała figura, jak na rysunku
- 3) Wciśnij **CTRL** i kliknij w górny brzeg trójkąta - dodawanie punktów
- Przesun punkt w górę i ustaw „wąsy”
- W opcjach narzędzia Ścieżka wybierz **Wypełnij ścieżkę**
- Ustaw kolor **czerwony**
- W oknie ustaw: **Pełen kolor**
- Wybierz przycisk **Wypełnij**
- W opcjach narzędzia Ścieżka wybierz **Rysuj wzdłuż ścieżki**
- Ustaw kolor **czarny**
- W oknie ustaw: **Pełen kolor** i **Pędzel**
- Wybierz przycisk **Rysuj**
- Wybierz dowolne narzędzie, np. **Zaznaczanie** , aby usunąć ścieżkę
- Wklej do ramki zrzut ekranu



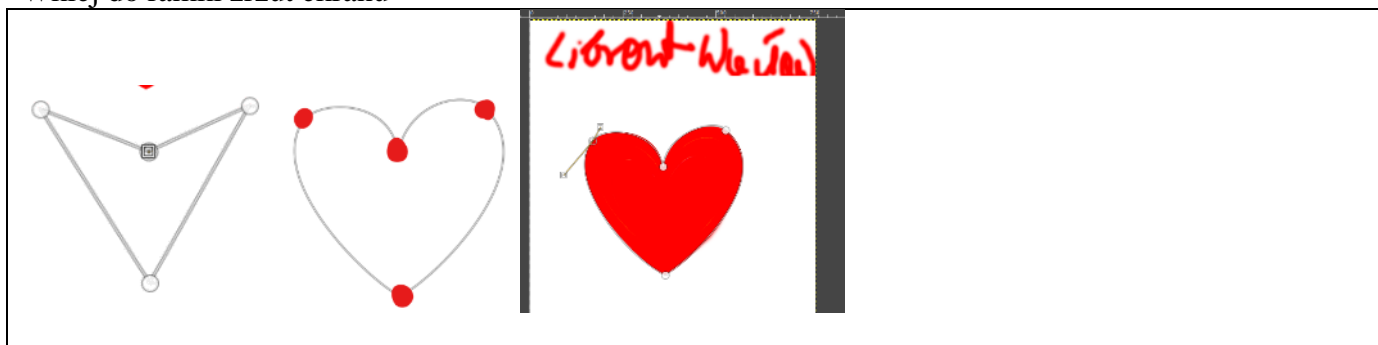
Ścieżka (1)

- Ustaw rozmiar pędzla **10**
- Narysuj za pomocą ścieżki tzw. „rogacinę”
„rogacina” ma 17 punktów narożnych
- **Wklej** do ścieżki kolor **biały**
- **Narysuj** wzdłuż ścieżki kolor **czarny**
- Wklej do ramki zrzut ekranu



Serce (1)

- Za pomocą ścieżki ukształtuj serce - **4 punkty**
- Wlej do ścieżki kolor czerwony
- Wklej do ramki zrzut ekranu



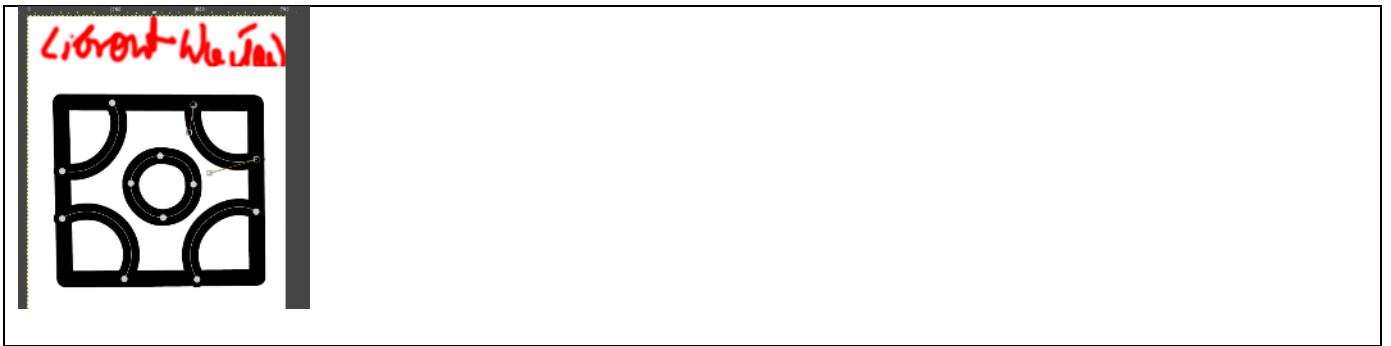
3 serca (1)

- Przesuń punkty ścieżki do środka i wlej inny kolor
ewentualnie zmień kształt
- Powtórz poprzednią operację jeszcze raz
- Wklej do ramki zrzut ekranu



Witraż - rama (1)

- Wybierz pędzel **Hardness 100** i ustaw **rozmiar 50**
- Za pomocą ścieżki narysuj ramę witraża
najpierw kwadrat i koło w środku, a potem łuki
użyj polecenia Rysuj wzdłuż ścieżki
- Wklej do ramki zrzut ekranu



Witraż - wypełnienie (1)

- Wlej do białych obszarów witraża różne kolory
- Wklej do ramki zrzut ekranu



Flaga (1)

- Dowolnym sposobem narysuj samodzielnie flagę pokazaną na rysunku
czarna ramka, proste krawędzie
- Wklej do ramki zrzut ekranu

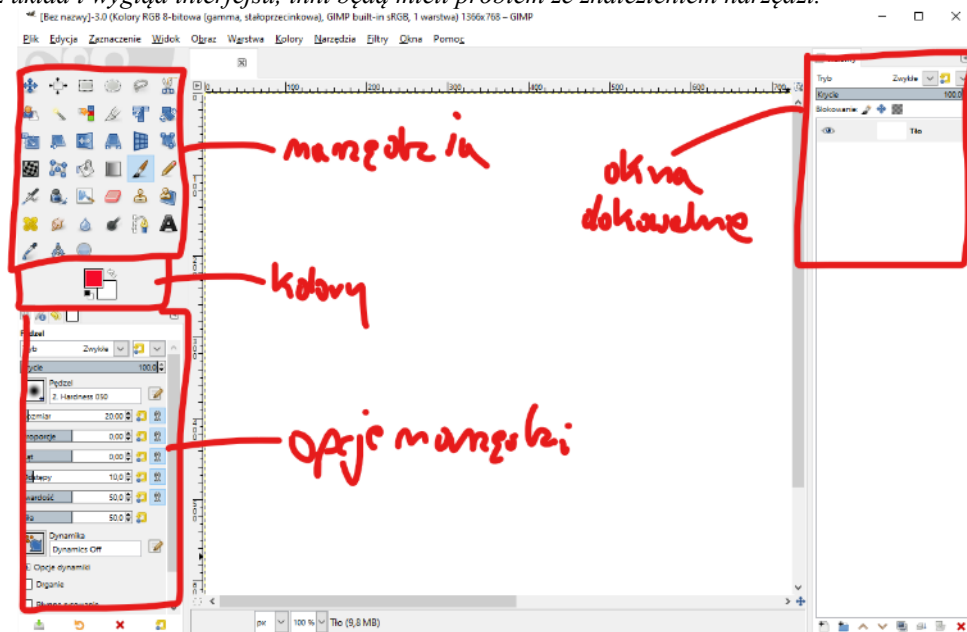


Konfiguracja GIMPa





Podczas instalacji programu możemy ustalić wstępną konfigurację

Podany przykład dotyczy konfiguracji szkolnej i nie należy jej zmieniać!

Jeżeli zmienisz układ i wygląd interfejsu, inni będą mieli problem ze znalezieniem narzędzi.



UWAGA – jeżeli pracujesz na szkolnych komputerach, nie zmieniaj konfiguracji!

- Uruchom program i z menu wybierz: **Edycja – Preferencje**
- Wybierz **Interfejs**  i sprawdź, czy wybrano **język polski**
- Wybierz **Motyw**  i sprawdź, czy wybrano **System**
- Wybierz **Motyw ikon**  i sprawdź, czy wybrano **Legacy** oraz **Średni** rozmiar ikon
- Wybierz **Przybornik**  i **odznacz** pole **Grupy narzędzi** **Grupy narzędzi**

Z lewej strony GIMPa znajduje się (jest zadokowane) okno z narzędziami, a pod nim pole wyboru koloru i okno z opcjami narzędzia, które właśnie wybrałeś.

Z prawej strony będą pojawiać się dodatkowe okna dokowalne, np. warstwy, kolory, historia, pędzle i inne
Okna można usuwać i przenosić i wstawiać m.in. za pomocą: **Okna – Dokowalne okna dialogowe**