

## GIMP 02 – Warstwy (27)

Przygotowanie skomplikowanego dokumentu graficznego wymaga stosowania warstw. Na warstwach mogą znajdować się różne obrazy lub ich fragmenty. Każda warstwa może podlegać osobnym przekształceniom.

W razie problemów otwórz film: <https://youtu.be/ZGGSgYITMEA>



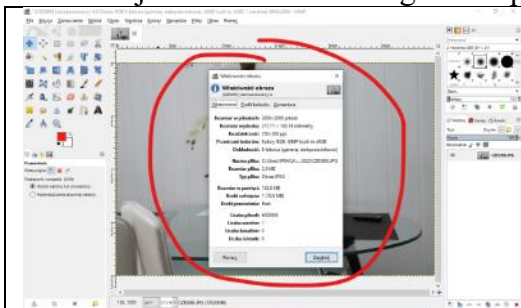
### Skalowanie (3)

- Skopiuj do foldera **Dokumenty** obrazy:  
**CZESIEK** <https://zsobobowa.eu/pliki/grafika/CZESIEK.JPG>  
**MUCHOMOR** <https://zsobobowa.eu/pliki/grafika/MUCHOMOR.jpg>  
**CIUCHCIA** <https://zsobobowa.eu/pliki/grafika/CIUCHCIA.jpg>  
**MYSZKA** <https://zsobobowa.eu/pliki/grafika/MYSZKA.jpg>
- Otwórz w GIMP obraz **CZESIEK**
- Przeskaluj obraz proporcjonalnie tak, aby miał szerokość 3000 pikseli



Obraz – Skaluj obraz

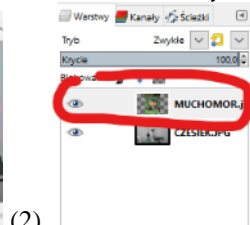
- Zapisz obraz na dysku: nazwa: **XY** (Twoje inicjały), miejsce: **Dokumenty**, rozszerzenie: **XCF**
- Wciśnij **CTRL+SHIFT+J**
- Wybierz z menu: **Obraz – Właściwości obrazu**
- Wklej do ramki zrzut całego okna programu




### Warstwa – Muchomor (3)

Puste miejsce na ścianie zostanie „wypełnione” fragmentem obrazu z muchomorem.


Warstwa z muchomorem zostanie wykadrowana (przycięta) do szerokości 800 pikseli i proporcjach 2:3

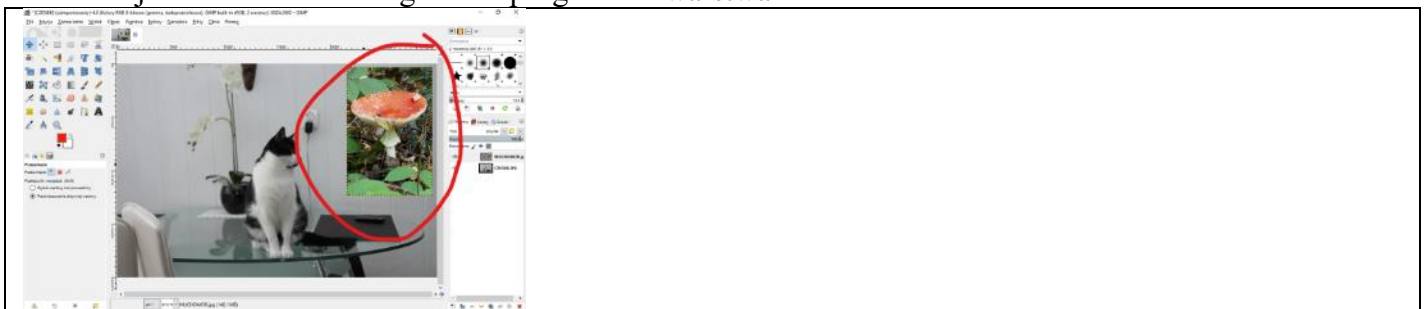


- (1) Wybierz z menu: **Plik - Otwórz jako warstwy**
- (2) W oknie Warstwy zaznacz warstwę **MUCHOMOR**  
możesz też przeciągnąć obraz z okna eksploratora plików na okno GIMP  
nową warstwę widać w dokowalnym oknie Warstwy z prawej strony  
warstwa z muchomorem powinna być na wierzchu  
jeżeli okna z warstwami nie ma, to można go uaktywnić wybierając z menu: **Okna – Dokowalne okna dialogowe - Warstwy**  
jeżeli okno pojawi się z lewej strony, możesz złapać za zakładkę okna i przeciągnąć na prawą stronę  
warstwy można przesuwać w górę lub w dół – warstwa na górze jest widoczna  
warstwy można chować i pokazywać za pomocą „oka”  
warstwy mogą mieć różny stopień przezroczystości – pasek przewijania krycie
- (3) W oknie Warstwy zaznacz warstwę **MUCHOMOR**  
zaznaczamy ją - na tej warstwie będziemy pracować

- Wybierz narzędzie **Kadrowanie** 
- **Zaznacz pole Tylko bieżąca warstwa**  **Tylko bieżąca warstwa**  
*bardzo ważne – bez zaznaczenia tego pola przycięcie dotyczyłoby wszystkich warstw!*
- Ustaw stałe proporcje 2:3  Stałe Proporcje 2:3
- Zaznacz dowolny obszar

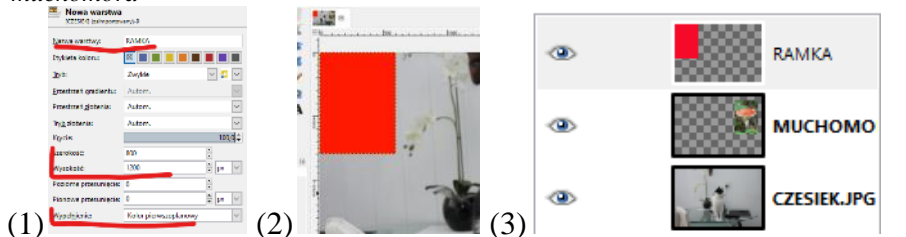
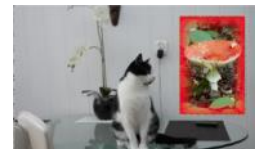



- W oknie z opcjami wpisz w polu **szerokość 800** i naciśnij klawisz **TAB**  
*wysokość zostanie automatycznie przeliczona*
- (3) Przesuń obszar zaznaczenia tak, aby obejmował muchomora
- Naciśnij **ENTER**  
*wykadrowana zostanie tylko warstwa zaznaczona w oknie dokowalnym warstwy*
- (4) Wybierz narzędzie Przesunięcie 
- Przesuń warstwę z muchomorem w prawy górny róg obrazu z kotem (na pustą ścianę)
- Naciśnij **CTRL+SHIFT+J**
- Wklej do ramki zrzut całego okna programu z warstwami

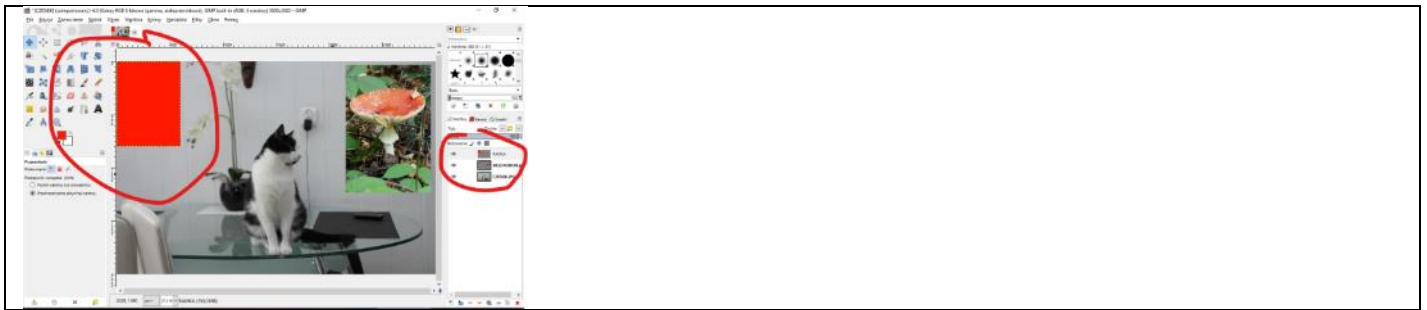


## Warstwa – Ramka (3)

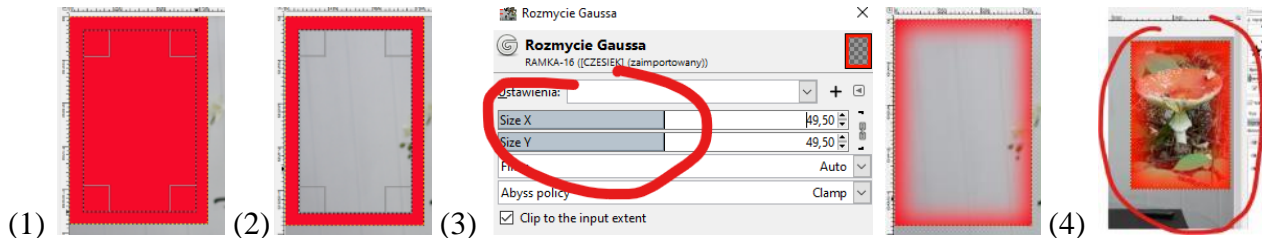
*Wstawimy na wierzch przeźroczystą warstwę i „namalujemy” na niej czerwoną ramkę obejmującą muchomora*




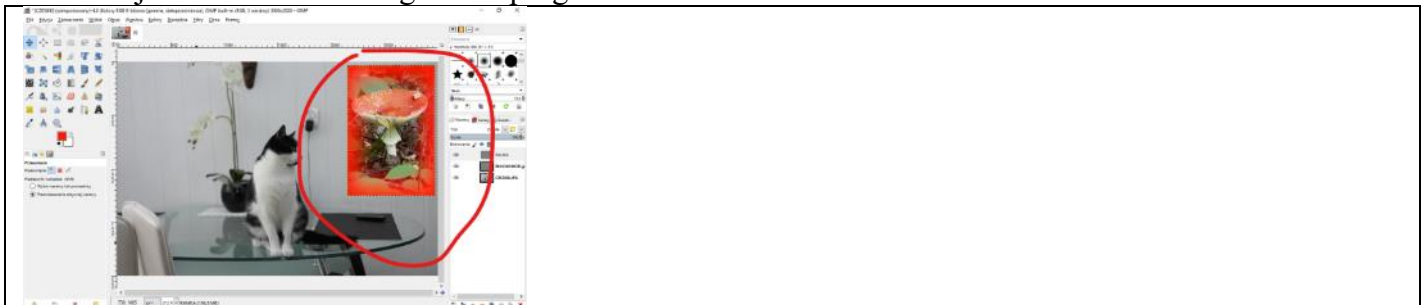
- Wybierz na paletce kolorów kolor **czerwony pierwszoplanowy** 
- (1) Wybierz z menu: **Warstwa - Nowa warstwa**  
Nazwij warstwę **RAMKA**  
Szerokość **800**, wysokość **1200**  
Wypełnienie **Kolor pierwszoplanowy**
- (2) Kliknij w przycisk OK.
- (3) Sprawdź, czy warstwa RAMKA jest na samej górze, jeżeli nie – przestaw ją nowa warstwa powinna pojawić się na górze warstw w oknie dokowalnym jeśli warstwa nie jest na wierzchu stosu warstw, przesuń ją na samą górę inny kolor do warstwy można włączyć narzędziem Kubelek
- Wklej do ramki zrzut całego okna programu z warstwami



## Warstwa - Ramka (3)



- Kliknij w warstwę RAMKA w oknie dokowalnym na wszelki wypadek, gdyby przez przypadek wybrano inną warstwę
- (1) Wybierz narzędzie **Zaznaczenie prostokątne** 
- Zaznacz na czerwonym obszarze prostokąt, o około 50 pikseli mniejszy z każdej strony
- (2) Naciśnij klawisz **Delete** lub z menu wybierz: **Edycja - Wyczyść**
- Z menu wybierz: **Zaznaczenie - Brak** jeżeli zaznaczony będzie środkowy fragment, to kolejne operacje będą wykonywane na tym zaznaczonym elemencie jeżeli nic nie jest zaznaczone na warstwie, to operacje wykonujemy na całej warstwie
- (3) Z menu wybierz: **Filtry – Rozmycie - Rozmycie Gaussa**
- Ustaw rozmiar rozmycia– około **50**
- (4) Wybierz narzędzie **Przesunięcie**
- Złap za czerwony brzeg ramki i przesuń na muchomorę bardzo dokładne ustawianie ramki - powiększ jej róg i przesuń ramkę za pomocą kursorów (klawiszy ze strzałkami)
- Naciśnij **CTRL+SHIFT+J**
- Wklej do ramki zrzut całego okna programu z warstwami







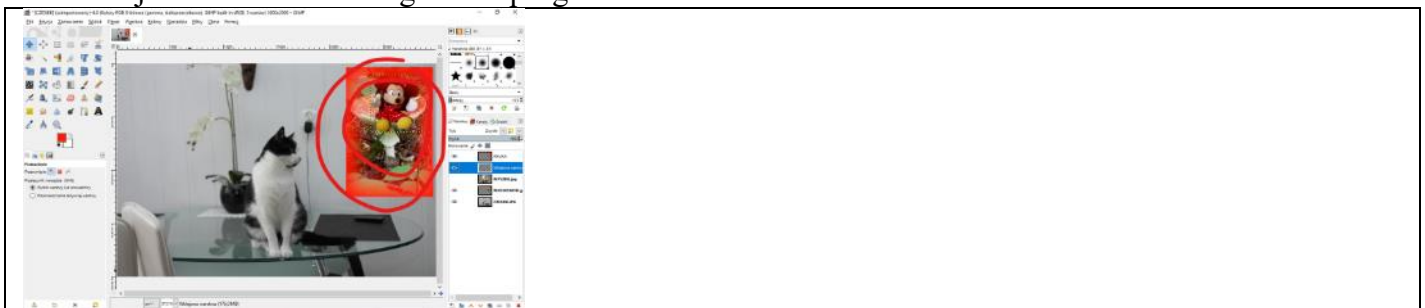
## Warstwa - Myszka (3)

Na kapeluszu grzyba ustawimy wycięty fragment z postacią myszki Miki ze zdjęcia MYSZKA. Fragment zdjęcia z myszką zostanie zaznaczony za pomocą narzędzia lasso. Z zaznaczenia zostanie utworzona nowa warstwa.

Jest to tylko jeden z wielu sposobów zaznaczania w GIMP

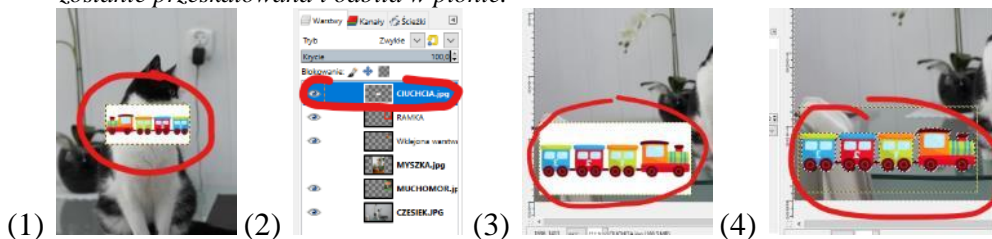



- (1) Wstaw obraz **MYSZKA.jpg** jako nowa warstwa  
*przeciągnij plik na Gimp'a lub z menu wybierz: Plik – Otwórz jako warstwy*
- (2) Umieść warstwę **MYSZKA** pod warstwą **RAMKA**.
- Zaznacz warstwę **MYSZKA**
- Wybierz narzędzie **Odręczne zaznaczanie obszarów** (lasso) 
- Powiększ fragment z myszką tak, aby zajmował cały ekran – będzie łatwiej zaznaczać
- Sprawdź czy w opcja lassa wybrano tryb zastępowania 
- (3) Zaznacz myszkę klikając lub przeciągając  
*możesz klikać i puszczać przycisk, aby przerwać na chwilę zaznaczanie – zaznaczanie odcinkami  
możesz ciągnąć wskaźnik – zaznaczenie krzywymi  
zamknięty obszar tworzy się automatycznie, gdy skończysz zaznaczanie w punkcie początkowym  
Zmieniając tryb zaznaczania możesz dodawać lub odejmować zaznaczenie*
- (4) Wybierz z menu: **Edycja – Skopiuj**, a następnie **Edycja - Wklej jako - Nowa warstwa**  
*zwykle wklejenie spowoduje pojawienie się warstwy Oderwane zaznaczenie, które można przekształcić na typową warstwę*
- (5) Za pomocą narzędzia **Przesunięcie** ustaw myszkę na kapeluszu grzyba
- Na warstwach kliknij w „oko” na warstwie **MYSZKA**   **MYSZKA.jpg**  
*warstwa staje się niewidoczna*
- Wybierz z menu: **Zaznaczenie - Brak**
- Naciśnij **CTRL+SHIFT+J**
- Wklej do ramki zrzut całego okna programu z warstwami



## Warstwa – Ciuchcia (3)

*Warstwa ma jednolite tło i dlatego do zaznaczania użyjemy specjalnego narzędzia Zaznaczenie według koloru. Warstwa zostanie przeskalowana i odbita w pionie.*




- (1) Wstaw obraz **CIUCHCIA.jpg** na nową warstwę
- (2) Umieść warstwę **CIUCHCIA** nad warstwą **RAMKA**
- Zaznacz warstwę **CIUCHCIA**
- Wybierz z menu: **Warstwa – Skaluj warstwę**
- Ustaw szerokość na **1200** i przeskaluj
- Wybierz z menu: **Warstwa – Przekształcanie – Odbij poziomo**
- (3) Przesuń warstwę w lewy-dolny róg głównego zdjęcia z kotem
- Wybierz narzędzie **Zaznaczenie według koloru** 
- Kliknij w **biały kolor** obok kolorowej ciuchci  
*wszystkie obszary z białym kolorem zostaną zaznaczone  
o stopniu zaznaczania koloru decyduje tzw. Progowanie – im większy wskaźnik tym więcej koloru jest zaznaczane*
- Z menu wybierz: **Zaznaczenie - Odwróć**  
*teraz zaznaczona jest tylko ciuchcia, trudniej byłoby zaznaczać kolory różne od białego*

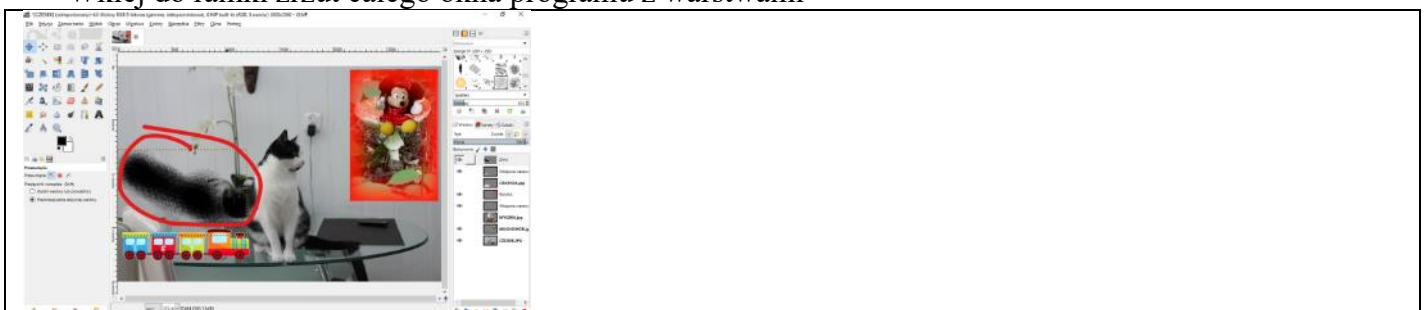
- (4) Z menu wybierz: **Edycja – Skopiuj i Edycja – Wklej jako – Nowa warstwa**
- Ukryj warstwę CIUCHCIA
- Z menu wybierz: **Zaznaczenie - Brak**
- Przesuń ciuchcią tak, by jechała po krawędzi zdjęcia
- Naciśnij **CTRL+SHIFT+J**
- Wklej do ramki zrzut całego okna programu z warstwami



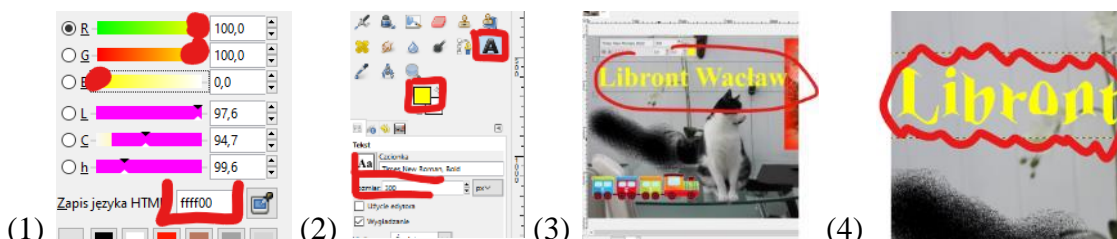
### Warstwa - Dym (3)




- (1)(2) Wstaw nową przezroczystą warstwę o nazwie **DYM**, wymiary **1200x800**  
*Warstwa – Nowa warstwa*  
*warstwa jest przezroczysta dlatego trudno ją przesuwać, znajduje się w lewym, górnym rogu*
- (3) Wybierz pędzel  o nazwie **Sponge 01**
- Ustaw kolor **czarny**
- Ustaw rozmiar ok. **150**
- (4) Namaluj na warstwie dym z komina
- Przesuń warstwę z dymem w odpowiednie miejsce
- Naciśnij **CTRL+SHIFT+J**
- Wklej do ramki zrzut całego okna programu z warstwami

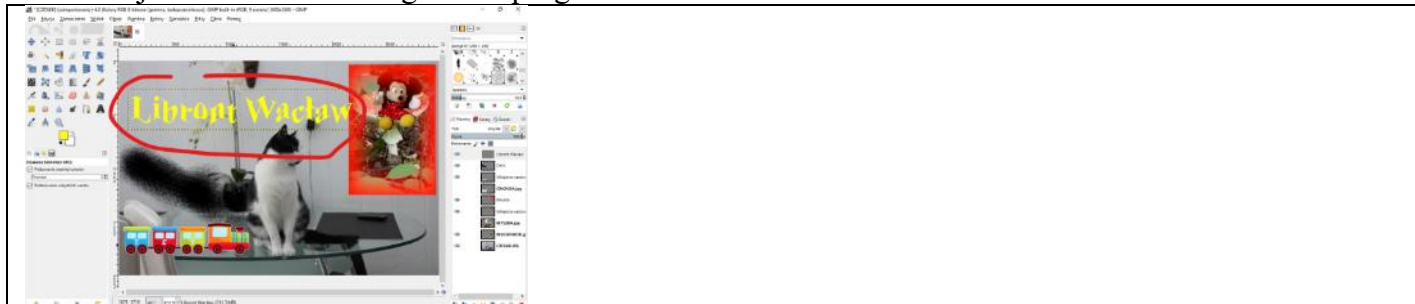


### Warstwa - Napis (3)






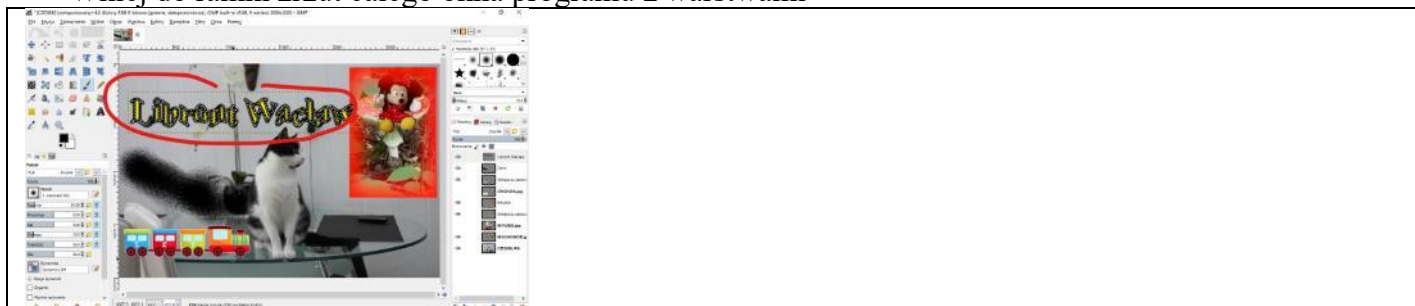
- (1) Ustaw kolor **żółty** kolor o parametrach **RGB: FFFF00**  
*suwaki R i G w prawo, suwak B w lewo lub wpisz do pola HTML FFF00*

- (2) Wybierz narzędzie **Tekst** 
- Ustaw czcionkę **Times New Roman Bold Italic** o rozmiarze **300**
- (3) Wpisz swoje nazwisko i imię
- Ustaw napis w lewym górnym rogu zdjęcia
- (4) Wybierz z menu: **Filtr - Zniekształcenia - Falowanie**
- Naciśnij **CTRL+SHIFT+J**
- Wklej do ramki zrzut całego okna programu z warstwami



## Kolorowy napis (3)

- Zaznacz warstwę z napisem
- Wybierz narzędzie **Zaznaczanie według koloru** 
- Kliknij w żółty napis  
*zostanie zaznaczony*
- Ustaw czarny kolor pierwszoplanowy 
- Wybierz narzędzie **Pędzel**
- Ustaw pędzel o nazwie **Hardness 050**
- Ustaw rozmiar: **50**
- Z menu wybierz: **Edycja - Rysuj wzdłuż zaznaczenia**
- W oknie wybierz narzędzia rysowania: **Pędzel** 
- Naciśnij przycisk **Rysuj**
- Wybierz z menu: **Zaznaczenie - Brak**
- Naciśnij **CTRL+SHIFT+J**
- Wklej do ramki zrzut całego okna programu z warstwami



## Eksport

- Wyeksportuj dokument: nazwa **twoje inicjały**, rozszerzenie **JPG**, miejsce **Dokumenty**