

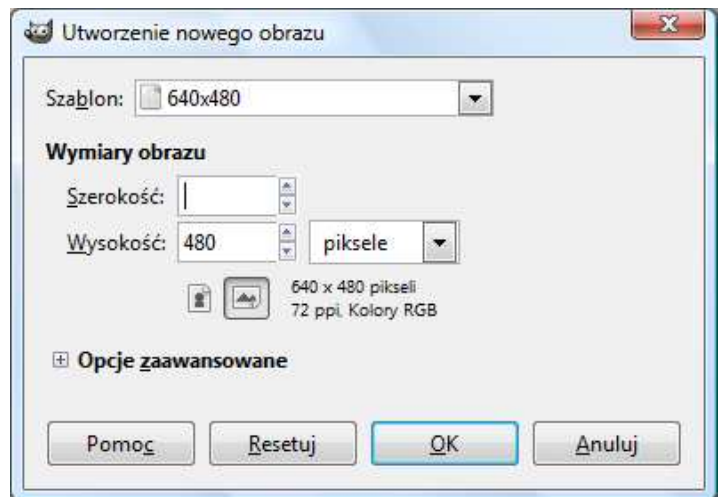
Fotografia cyfrowa – obsługa programu GIMP

materiały dla osób prowadzących zajęcia komputerowe w bibliotekach

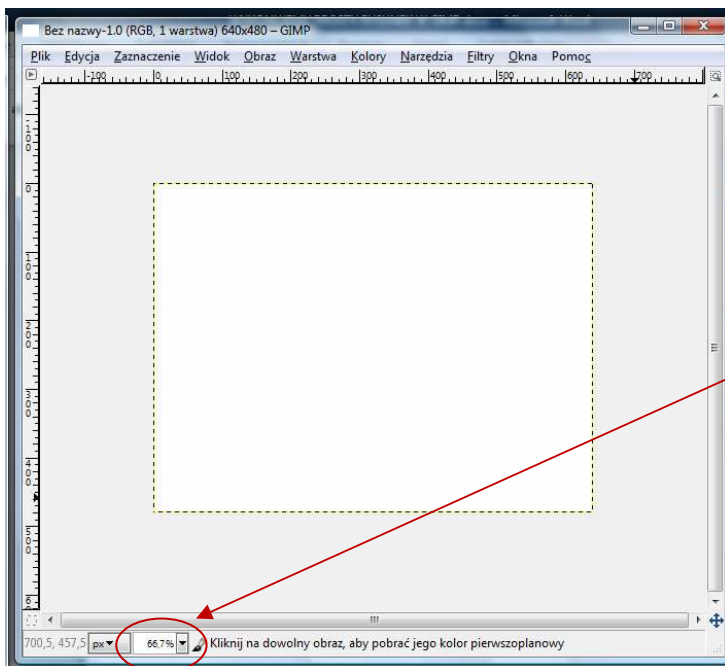
Cz. 5. Wykonujemy prosty rysunek w GIMP-ie

Otwieramy program GIMP, ustawiamy okna programu i tworzymy nowy rysunek. W tym celu z menu **Plik** wybieramy polecenie **Nowy**. Pojawia się okno dialogowe **Utworzenie nowego obrazu**.

Ustalamy wymiary obrazu. Można wybrać gotowe rozmiary rozwijając pole **Szablon**. Można też wpisać wymiary w pola **Szerokość** i **Wysokość**. Po ustaleniu pożądanego rozmiaru



zatwierdzamy go przyciskiem **OK**. Nasze **okno główne** będzie wyglądało tak, jak na rysunku poniżej.

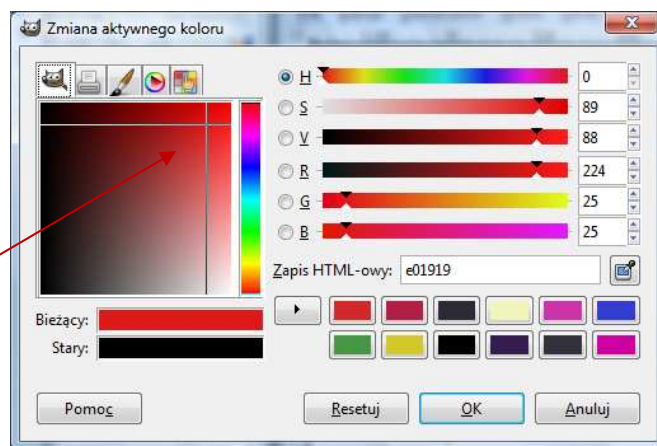


Biała kartka otoczona przerywaną linią to **przestrzeń robocza**, na której wykonamy teraz prosty rysunek.


Zanim jednak to zrobimy, zwróćmy uwagę na **małe okienko** w dolnej części okna roboczego, które pokazuje liczbę procentową. Jest to informacja o wielkości przestrzeni roboczej. Możemy ją zmniejszać lub zwiększać w zależności od tego, czy chcemy oglądać cały obraz, czy jego fragment w dużym powiększeniu. Zmniejszać lub zwiększać widok obrazka

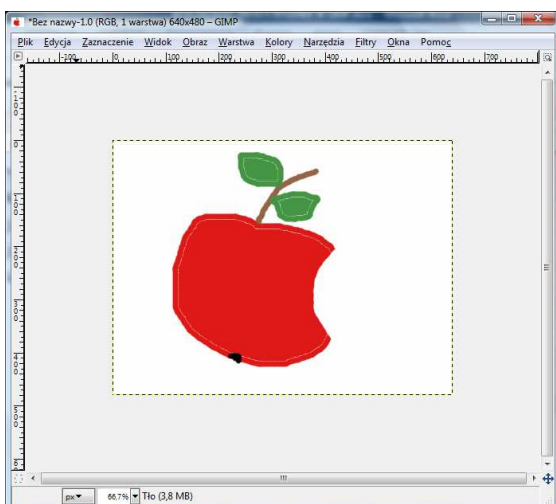
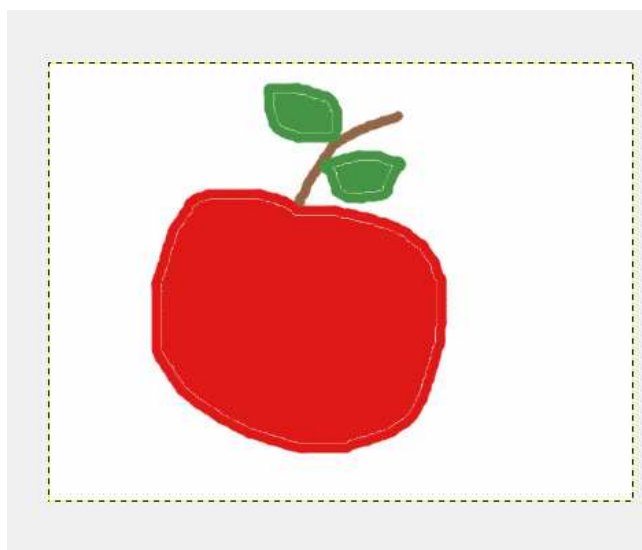
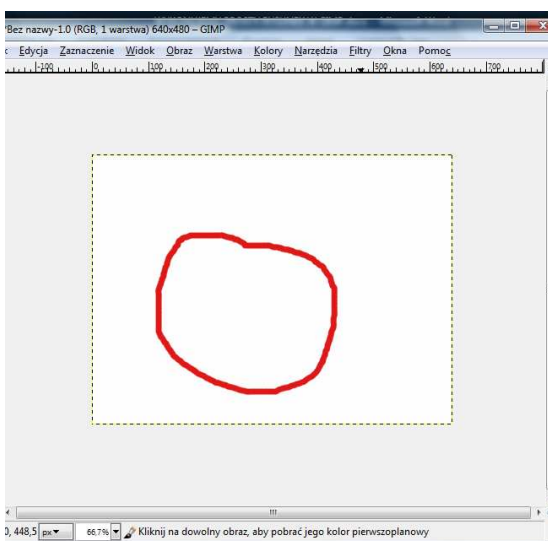
można też kręcąc pokrętkiem na myszce i jednocześnie trzymając wciśnięty klawisz **CTRL**.

Teraz spróbujmy narysować jabłko. Najpierw użyjemy narzędzia **Pędzel**. Ponieważ jabłko najczęściej jest czerwone, z palety barw wybierzemy kolor czerwony. Aby tego dokonać, należy kliknąć na **czarny prostokąt** w paletce barw.




Wówczas pojawi się **więcej kolorów**. Klikając wybieramy nowy kolor (miejsce przecięcia prostych) i zatwierdzamy przyciskiem **OK**.

Rysujemy pędzlem zarys jabłka. Następnie wybieramy z przybornika narzędzie **Wypełnienie kubelkiem**  i klikając w środek naszego jabłka wypełniamy je kolorem. Możemy dorysować jeszcze ogonek i listki, odpowiednio zmieniając kolor.



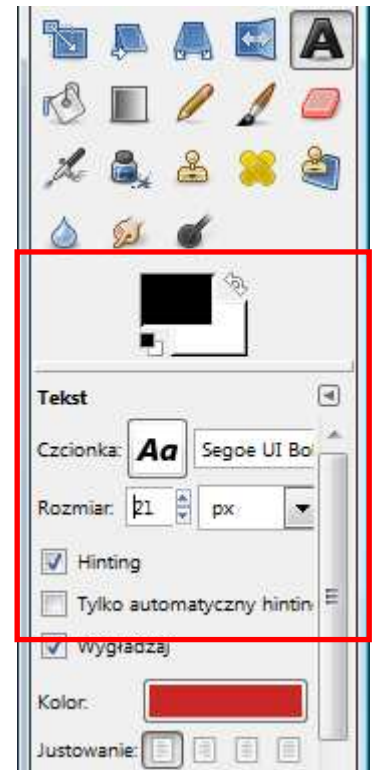
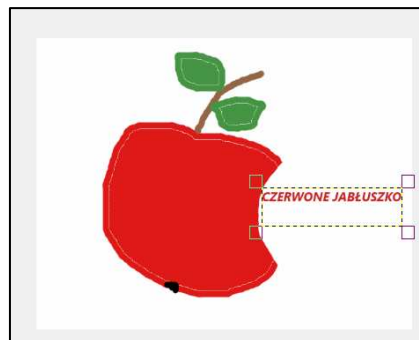
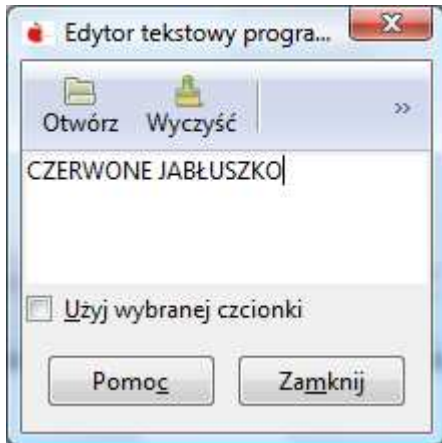
Aby usunąć fragment powstałego obrazu, możemy skorzystać z narzędzia **gumka**.



Uaktywnimy teraz z przybornika narzędzie **Tekst**. 

W **dolnej części okna z przybornikiem** ustawiamy takie parametry, jak: **krój i wielkość czcionki, kolor tekstu, justowanie**.

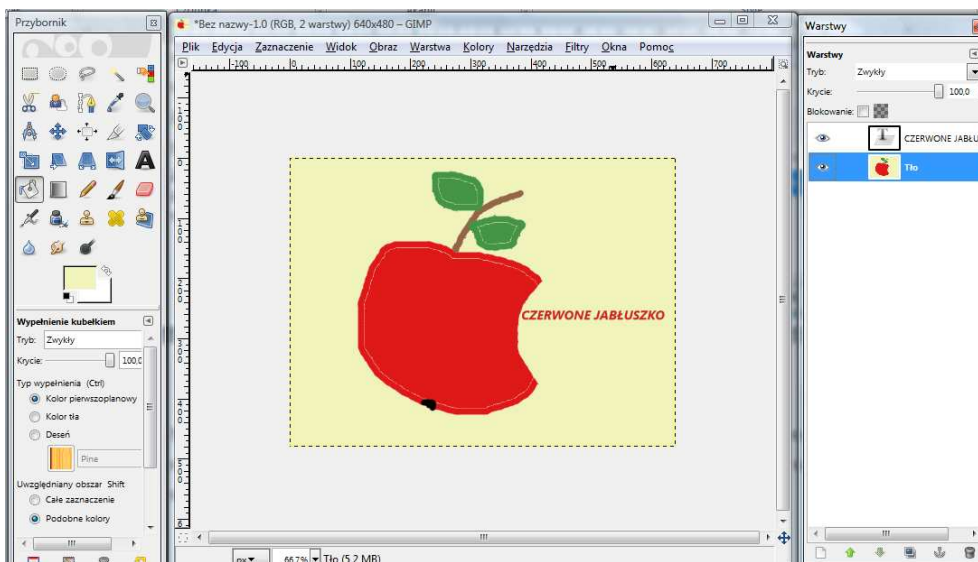
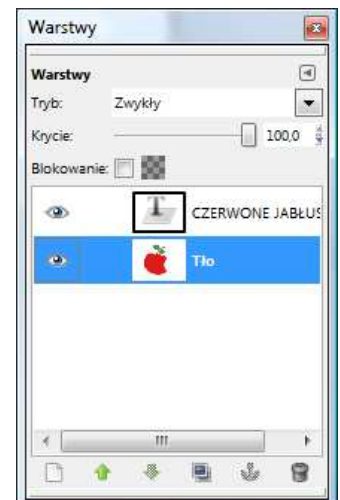
Klikając w dowolnym miejscu obrazka wywołamy **Edytor tekstowy programu GIMP**. Tu wpisujemy tekst, który program wstawi do naszego rysunku. Napis możemy przenieść w dowolne miejsce.



Zauważmy przy tym, że w oknie **Warstwy** pojawiła się warstwa z tekstem. **Nasz obraz ma już dwie warstwy**: rysunek jabłka i warstwę z tekstem.

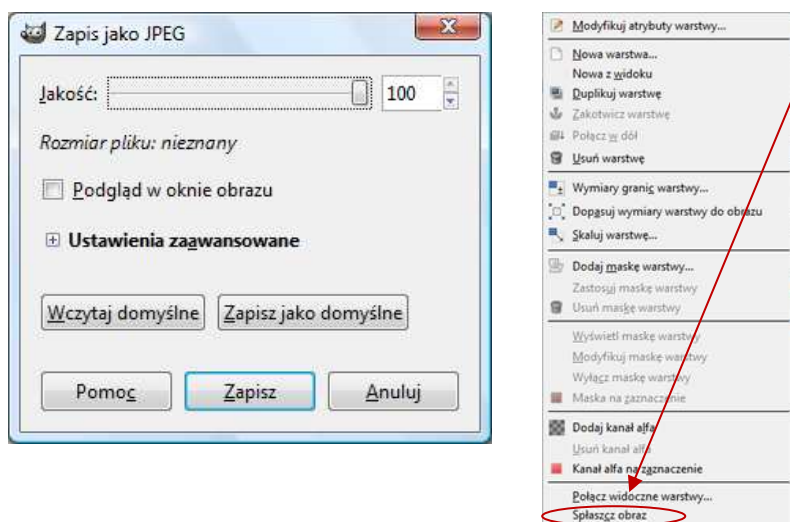
Możemy jeszcze dla naszego rysunku wybrać **tło**. Tu ponownie posłużymy się **kubelkiem**. Wybierzemy odpowiedni kolor w paletce barw i klikając w tło rysunku zmienimy tło z białego na wybrany kolor.

Uzyskamy taki efekt, jak na rysunku poniżej.



Teraz pora na zachowanie naszego obrazka na dysku komputera. Zapiszemy rysunek w formacie programu GIMP (z **rozszerzeniem .xcf**), co pozwoli nam w przyszłości wrócić do niego i dalej nad nim pracować w programie GIMP. Format xcf zachowa bowiem **wszystkie warstwy obrazka**.

Ten sam rysunek możemy zapisać również w formacie **JPEG (.jpg)**. Aby to zrobić, wcześniej należy „**spłaszczyć**” (połączyć) obie warstwy. Prawym przyciskiem myszy klikamy w jedną z warstw i z wywołanego w ten sposób menu wybieramy zakładkę **Spłaszcz obraz**.



Przy wybieraniu formatu **jpg** pojawia się kolejne okno: **Zapisz jako JPEG**. Tu możemy jeszcze ustawić jakość na 100 i zatwierdzić poleceniem **Zapisz**.

Przykładowe zadanie:

Proszę utworzyć dowolny obraz w programie GIMP korzystając z następujących narzędzi: pędzel, gumka, tekst i wypełnienie kubeczkem. Proszę zapisać utworzony rysunek w pliku z rozszerzeniem .xcf oraz .jpg.