

tekst i warstwy

Obraz tworzony w programie GIMP składa się z warstw, które można porównać do przezroczystych folii. Na każdej z nich jest umieszczony dowolny rysunek, który może zajmować całą powierzchnię obrazu lub jej fragment. Każda warstwa obrazu z rysunku jest niezależnym obrazem. Warstwy tworzące dany projekt są nakładane jedna na drugą; warstwy leżące wyżej przysłaniają to, co jest pod nimi. Są one od siebie niezależne, dzięki czemu każda warstwa może być poddawana innym przekształceniom.

GIMP umożliwia pracę z wszystkimi najpopularniejszymi formatami plików graficznych. Można w nim edytować pliki JPG, PNG, GIF, BMP i wiele innych. Formaty te można zarówno otwierać, jak i zapisywać. Gotowy obraz utworzony w GIMP-ie można zapisać w dowolnym formacie, np. BMP. Trzeba jednak pamiętać, że obrazy tworzone w GIMP-ie zawierają znacznie więcej informacji niż pliki JPG, PNG, GIF oraz BMP. Obraz wykonany w programie GIMP może zawierać m.in. selekcje, warstwy, ścieżki oraz prowadnice. Po zapisaniu w formacie JPG, PNG, GIF czy BMP wszystkie te informacje bezpowrotnie są tracone. Dlatego obrazy, które tworzymy w programie GIMP, zapisuj zawsze w formacie XCF. Jest to format opracowany przez twórców GIMP-a - format natywny. Plik zapisany w formacie XCF będzie zawierał wszystkie warstwy, selekcje, prowadnice oraz ścieżki. W ten sposób będzie można go ponownie otworzyć i zmodyfikować. Wadą formatu XCF jest to, że taki obraz nie może być bezpośrednio wyświetlany. Jeśli na komputerze nie zainstalowano GIMP-a, to plików XCF najprawdopodobniej w ogóle nie da się oglądać. Jeżeli pliki wykonane w GIMP-ie zechcesz udostępnić lub umieścić w internecie, przekonwertuj je do jednego z popularnych formatów, np. JPG, BMP, PNG, GIF czy TIFF, zachowując zawsze oryginalny plik XCF.

Okno Przybornik zawiera przyciski najczęściej używanych narzędzi. Jeśli nad dowolnym z przycisków umieścisz kursor myszy i nie będziesz go przesuwac, po chwili ujrysz wskazówkę informującą o nazwie narzędzia oraz jego skrót klawiszowy. W ten sposób możesz zidentyfikować każde z narzędzi dostępnych w przyborniku.

projekt 1.1 pustynia

- nauczymy się: otwierać i zapisywać pliki, dodawać do obrazu tekst, zmieniać położenie i właściwości tekstu

Ze strony <http://bacon.umcs.lublin.pl/~yacgur> pobierz plik *desert.jpg*. W głównym oknie programu GIMP wybierz opcję *Plik/Otwórz*; można też skorzystać ze skrótu klawiszowego *Ctrl-O* lub menu kontekstowego pod prawym klawiszem myszy.

Otworzony obraz jest wyświetlany w osobnym oknie. Wielkość obrazu na ekranie komputera można skalować za pomocą przycisków *+* oraz *-*; naciśnięcie *cyfry 1* powoduje wyświetlenie obrazu w jego rzeczywistych wymiarach; skrót *Ctrl-J* dostosowuje wielkość okna do aktualnej skali wyświetlanego obrazu.

Główne okno programu posiada *Menu* zawierające większość poleceń GIMP-a; to samo menu wyświetla się po kliknięciu prawym klawiszem myszy (PM) w obszarze głównego okna programu - tzw. menu kontekstowe.

Dodajemy napis: WITAJ... W oknie Przybornik znajdź opcje dodawania tekstu oraz przesuwania (po najechaniu kursorem na ikonę, pojawi się opis wybranej opcji wraz ze skrótem klawiszowym). Skrót dla narzędzia tekstowego to *T*. Po uaktywnieniu narzędzia kliknij w dowolne miejsce zdjęcia - pojawi się kontrolka wprowadzania tekstu - ewentualnie powiększ na obrazie obszar wprowadzania tekstu przeciągając prawy dolny narożnik obramowania - wpisz na obrazie tekst WITAJ...; naciśnij klawisz *Esc*.

W celu zmiany kroju i wielkości czcionki należy ponownie aktywować kontrolkę wprowadzania tekstu; w Przyborniku wybierz narzędzie tekstowe, a następnie kliknij tekst WITAJ...; zaznacz wpisany tekst - w kontrolce z właściwościami tekstu wpisz nazwę kroju *Georgia Bold* oraz wielkość 28 pikseli; jeżeli po powiększeniu czcionki napis nie będzie widoczny w całości, zwiń obszar wprowadzania tekstu.

Przesuń narożnik warstwy tekstowej tak, by napis był poziomy i widoczny w całości. W Przyborniku wybierz narzędzie *Przesunięcie* (skrót *M*); złap napis WITAJ... myszką i przesuń go w górny lewy róg obrazu. Jeśli przypadkowo przesuniesz zdjęcie pustyni, cofnij operację *Ctrl-Z*. Koniec projektu.

Okno dialogowe Warstwy i pędzle - aktywacja *Ctrl-L*; nasz projekt składa się z dwóch warstw: 1. desert.jpg; 2. napis WITAJ...; wybierz je kolejno w oknie Warstwy i spróbuj przesuwać w różne miejsca - cofaj operacje *Ctrl-Z*.

Zapisanie projektu - menu *Plik/Zapisz* - plik zapisujemy pod nazwą 1.1_desert.xcf.

Jeśli chcemy tak przygotowany plik opublikować na stronie WWW, wtedy trzeba go zapisać np. w formacie .png; otwieramy plik desert.xcf; menu *Plik/Wyeksportuj jako*; w otworzonym oknie wyszukujemy opcję *Wybór typu pliku* - wybieramy obraz png, klikamy *Wyeksportuj* - zatwierdzamy domyślne ustawienia.

projekt 1.2 pustynia 2

Ten projekt różni się od poprzedniego liczbą dodanych tekstów, z których każdy będzie umieszczony w oddzielnej warstwie. Otwórz plik *desert.jpg*. Wpisz tekst umieszczając poszczególne słowa w oddzielnych warstwach: 1. WITAJ; 2. NA; 3. PUSTYNI... - krój czcionki *Georgia Bold*, rozmiar 22, kolor biały. Skończony projekt powinien składać się z czterech warstw. Obraz zapisz pod nazwą 1.2_desert.xcf i wyeksportuj do 1.2_desert.png.

projekt 1.3 pustynia 3

Tym razem dodamy kilkuwierszowy napis tworzący tylko jedną warstwę. Ponownie otwieramy plik desert.jpg; wybieramy narzędzie dodawania tekstu; otwieramy okno edycji tekstu i wpisujemy w oddzielnych liniach — 1. WELCOME; 2. to the desert; 3. of the real; czcionka biała; rozmiar 12 px; wybieramy jakiś krój czcionki pochylony - italic; wyrównanie do lewej; zmieniamy też wielkość odstępu między wierszami i poszczególnymi znakami - te opcje znajdziesz w dolnej części okna Przybornik po wybraniu narzędzia tekstowego; umieszczamy napis w prawym dolnym rogu obrazu; skończony projekt składa się z dwóch warstw; tak przygotowany obraz zapisujemy pod nazwą 1.3_desert.xcf i eksportujemy do 1.3_desert.png.

projekt 1.4 pustynia 4

Otwieramy plik desert.jpg; wpisujemy tekst: welcome w taki sposób, że każda litera umieszczona jest w osobnej warstwie; czcionka kolor czarny, rozmiar 12 px; po wpisaniu liter umieszczamy je pionowo, przy prawej krawędzi obrazu; gotowy projekt składa się z ośmiu warstw; tak przygotowany obraz zapisujemy pod nazwą 1.4_desert.xcf i eksportujemy do 1.4_desert.png.

podsumowanie

- Otwieranie obrazu — *Ctrl+O*
- Zapisywanie obrazu *Ctrl+S*
- Skalowanie widoku (+, -, 1, *Ctrl+J* – dopasowanie okna)
- Narzędzie tekstowe (t)
- Narzędzie do przesuwania (m)
- Zmiana kroju, wielkości i koloru czcionki
- Zmiana odstępu między wierszami oraz wyrównanie tekstu złożonego z wielu wierszy
- Cofanie operacji (*Ctrl+Z*)
- Okno warstw (*Ctrl+L*)
- Zmiana warstwy bieżącej

W danej chwili aktywna jest tylko jedna warstwa; jej nazwa jest podświetlona w oknie Warstwy...; większość operacji edycyjnych w Gimpie dotyczy warstwy aktywnej; gdy wykonasz operację na niewłaściwej warstwie — *Ctrl+Z*, następnie wybierz w oknie warstw odpowiednią warstwę.

Może się zdarzyć, że narzędzie do przesuwania warstw przestanie działać — wybieramy w głównym oknie przycisk Przesunięcie, później w dolnym okienku zaznaczamy ikonę *Warstwa* i opcję *Wskazana warstwa/prowadnica*.

samodzielnie - przygotuj obraz z napisem WITAJ na pustyni rzeczywistości - każdy wyraz wpisz innym krojem czcionki, rozmiarem, kolorem, etc. - przygotowany projekt zapisz pod nazwą 1.5_desert.png.