

# GIMP

POZNAJ ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ



Wydanie II

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

Redaktor prowadzący: Szymon Szwajger

Projekt okładki: Studio Gravite / Olsztyn

Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zaprucki

Grafika na okładce została wykorzystana za zgodą Shutterstock.com.

Helion S.A.

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 230 98 63

e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)

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

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<https://helion.pl/user/opinie/gimpp2>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-9351-6

Copyright © Helion S.A. 2023

Printed in Poland.

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

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

# Spis treści

<b>Wstęp .....</b>	<b>7</b>
<b>Rozdział 1. Interfejs .....</b>	<b>9</b>
Informacje o programie .....	9
Pobranie programu .....	10
Dostosowanie okien .....	11
Dostosowanie interfejsu .....	14
Otwieranie plików .....	17
Pasek narzędziowy .....	19
<b>Rozdział 2. Niezbędne operacje .....</b>	<b>21</b>
Zapis .....	21
Tworzenie nowego dokumentu .....	25
Skalowanie obrazów .....	27
Wycofywanie zmian .....	31
<b>Rozdział 3. Zarządzanie i nawigacja .....</b>	<b>35</b>
Praca z użyciem kart .....	35
Powiększanie widoku .....	37
Przesuwanie .....	41
Prowadnice .....	43
<b>Rozdział 4. Podstawowe zabiegi .....</b>	<b>49</b>
Kadrowanie .....	49
Prostowanie skośnego zdjęcia .....	53
Zmiany w perspektywie .....	58
Inne informacje .....	61

<b>Rozdział 5. Warstwy .....</b>	<b>71</b>
Warstwy — podstawy .....	71
Ustawianie warstw .....	74
Organizowanie i grupowanie warstw .....	78
Przydatne techniki pracy .....	83
Rasteryzacja i łączenie warstw .....	88
Tryby i krycie warstw .....	93
Korekcja tonów trybami .....	103
<b>Rozdział 6. Maski i zaznaczenia .....</b>	<b>107</b>
Zaznaczenia — podstawy .....	107
Usuwanie tła .....	120
Zaznaczanie danego zakresu koloru .....	126
Maski warstw .....	128
Subtelne przejście .....	134
<b>Rozdział 7. Przydatne narzędzia .....</b>	<b>139</b>
Lupa .....	139
Miarka .....	142
Siatka .....	145
Pobranie koloru .....	150
<b>Rozdział 8. Wprowadzanie filtrów .....</b>	<b>153</b>
Podstawy .....	153
Filtry rozmycia .....	160
Szumy .....	170
Usuwanie szumu .....	173
Wyostrażanie zdjęć .....	177
Nakładanie cienia .....	180
Filtry światła i cienia .....	183
Tło bezzwowe .....	195
<b>Rozdział 9. Filtry upiększające .....</b>	<b>201</b>
Efekt farby olejnej .....	201
Obraz na płótnie .....	203
Slajd .....	206
Fotokopia .....	208
Efekt filmu rysunkowego .....	211
Efekt starej fotografii .....	213

---

<b>Rozdział 10. Tekst i jego edycja .....</b>	<b>217</b>
Dodawanie tekstu .....	217
Obramowanie tekstu .....	223
Tekst z obrazu .....	228
<b>Rozdział 11. Edycja kolorów i tonów .....</b>	<b>235</b>
Zmiana barwy i nasycenia .....	235
Modyfikacja jasności i kontrastu .....	242
Progowanie .....	244
Poziomy .....	246
Krzywe .....	250
Inwersja .....	253
Redukcja .....	255
Zmiana głównego koloru .....	256
Desaturacja .....	259
Kolorowanie obrazu .....	262
Zmiana barwy na alfę .....	267
Color Splash .....	269
<b>Rozdział 12. Retusz .....</b>	<b>275</b>
Usuwanie niedoskonałości .....	275
Poprawianie skóry .....	280
Zmiana koloru oczu .....	284
<b>Rozdział 13. Inne narzędzia pracy .....</b>	<b>291</b>
Kolorowanie gradientem .....	291
Korzystanie z pędzli .....	297
Przekształcanie klatki .....	304
Rozmywanie i wyostrzanie .....	309
Rozjaśnianie i przyciemnianie .....	315
Deformacja .....	318
Malowanie symetryczne .....	322
<b>Podsumowanie .....</b>	<b>327</b>



## 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.

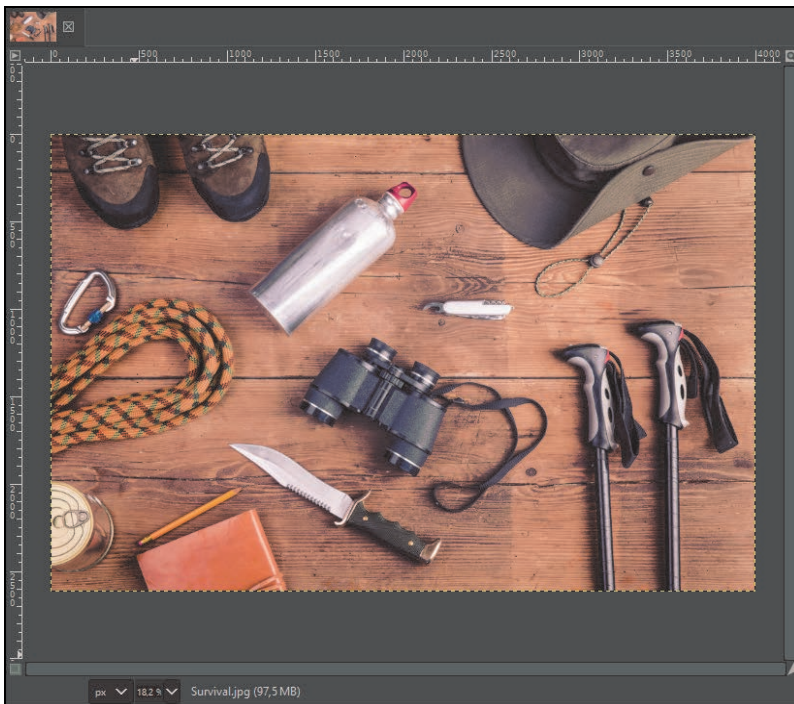
## Lupa

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



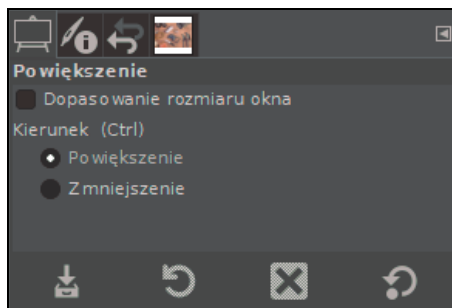
**RYSUNEK 7.1.** Narzędzie lupy

Otwórzmy obraz *Survival.jpg*.



**RYСУNEK 7.2.** Obraz *Survival.jpg*

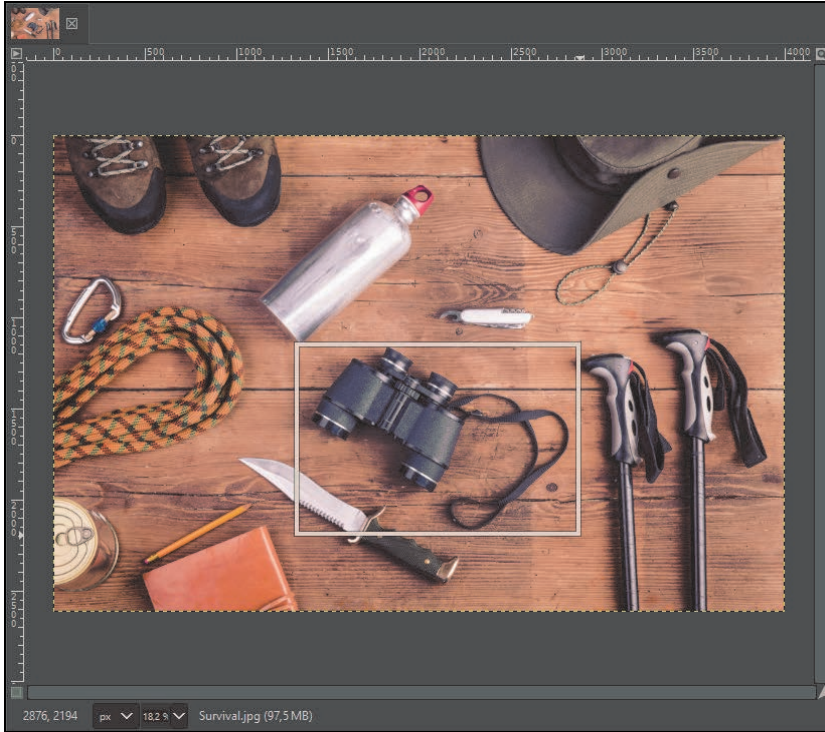
Narzędzie powiększenia posiada standardowe funkcje powiększania i zmniejszania widoku. Wystarczy kliknąć narzędziem obraz w zależności od tego, w jakim trybie się znajdujemy, widok zostanie powiększony lub zmniejszony. Przytrzymanie klawisza *Ctrl* powoduje chwilową zmianę trybu powiększania lub oddalania.



**RYСУNEK 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 obwódka.





**RYSUNEK 7.4.** Powiększanie danego fragmentu

Pozwala ona na bardzo precyzyjne powiększenie widoku. Możemy łatwo powiększyć dany element, np. lornetkę.

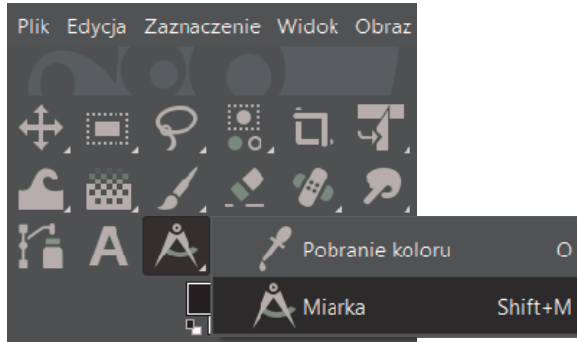


**RYSUNEK 7.5.** Precyzyjnie powiększony fragment

Użycie tej opcji wymaga oczywiście większej ilości czasu niż zwykłe powiększanie skrótami klawiszowymi.

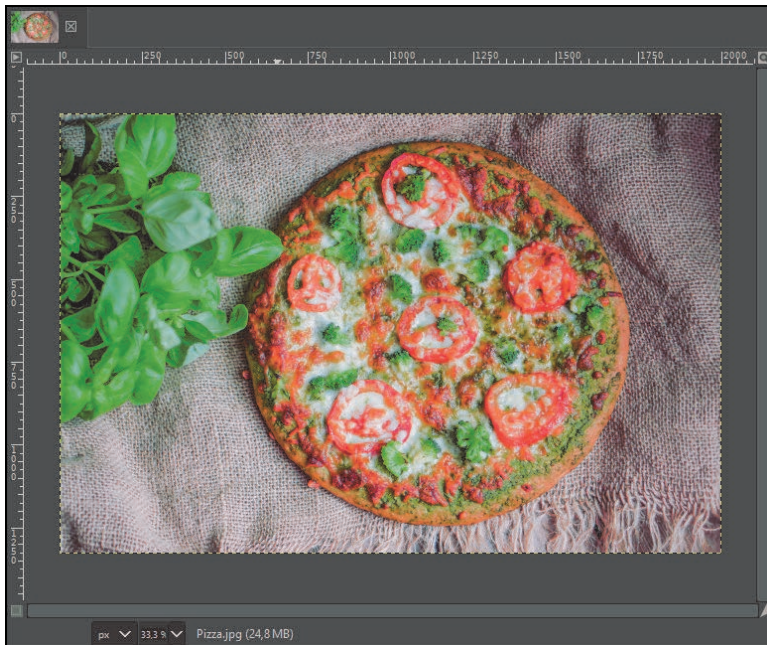
## Miarka

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*.



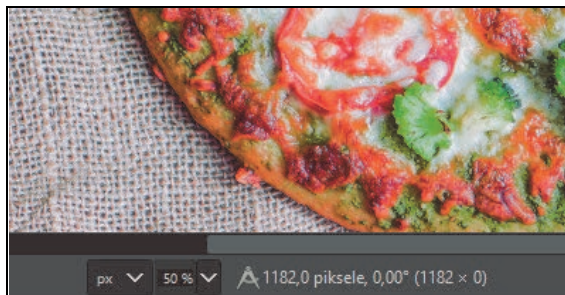
**RYSUNEK 7.7.** Pizza.jpg

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

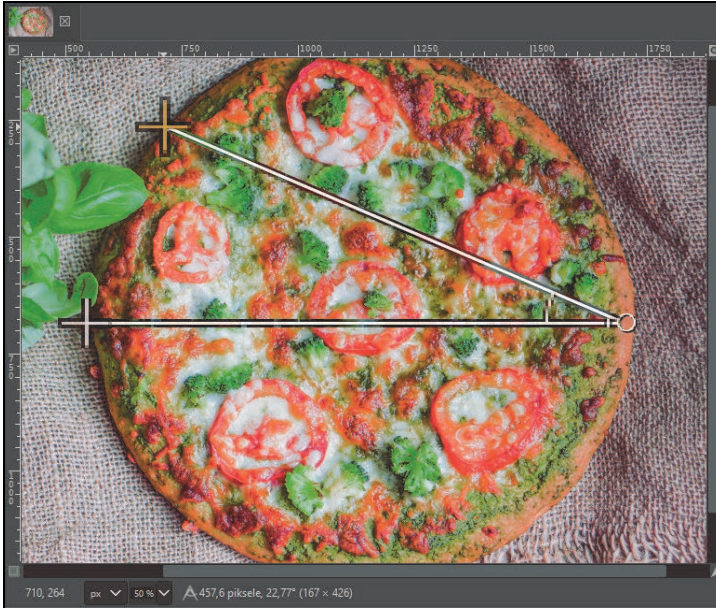
Wyniki pomiarów wyświetlane są na pasku u dołu obrazu. Są tam podane długość w pikselach i kąt w stopniach.



**RYSUNEK 7.9.** Wyniki pomiaru

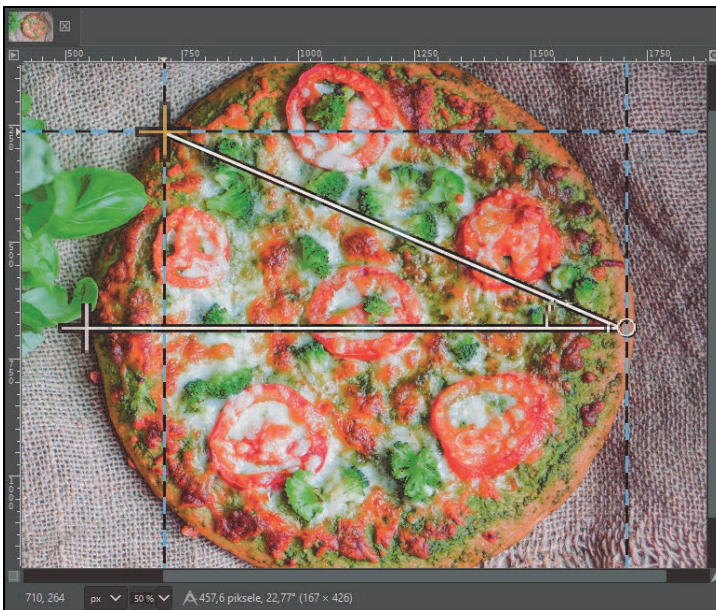
Można dodać kolejną linię pomiaru, klikając klawisz *Shift* i przeciągając linię z istniejącego już punktu (zobacz rysunek 7.10).





**RYSUNEK 7.10.** Pomiar dwuliniowy

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*.



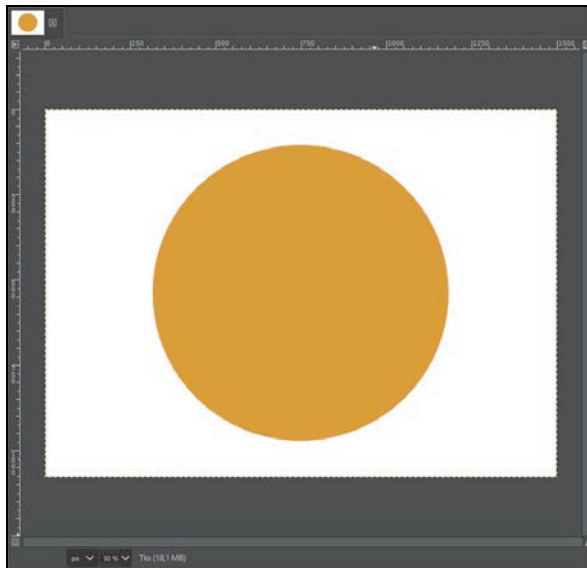
**RYSUNEK 7.11.** Prowadnice dodane w punktach pomiaru

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

## Siatka

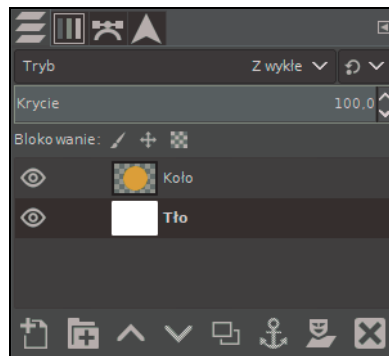
*Siatka* to linie pomocnicze, skonfigurowane zgodnie z indywidualnymi potrzebami. Siatki używa się zazwyczaj wtedy, gdy chcemy optycznie podzielić obraz na równe części.

Otwórzmy projekt *Koło.xcf*.



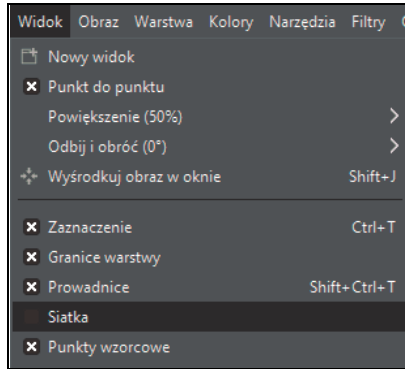
**RYSUNEK 7.12.** *Koło.xcf*

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



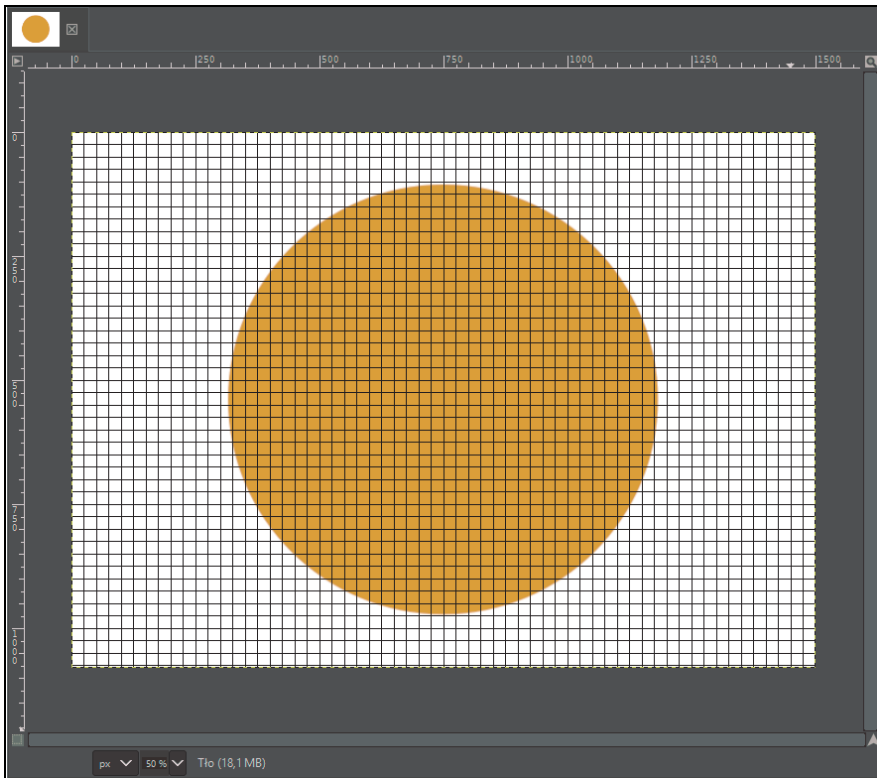
**RYSUNEK 7.13.** Dwie warstwy projektu

Włączmy siatkę poprzez użycie opcji *Widok/Siatka*.



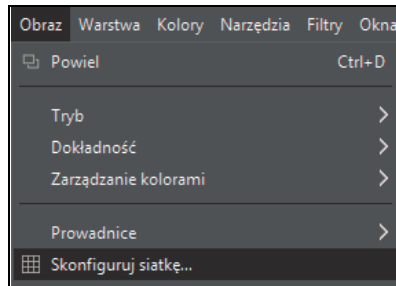
**RYSUNEK 7.14.** Aktywacja siatki

Stworzyła się drobna siatka. Jest ona jeszcze nieskonfigurowana.



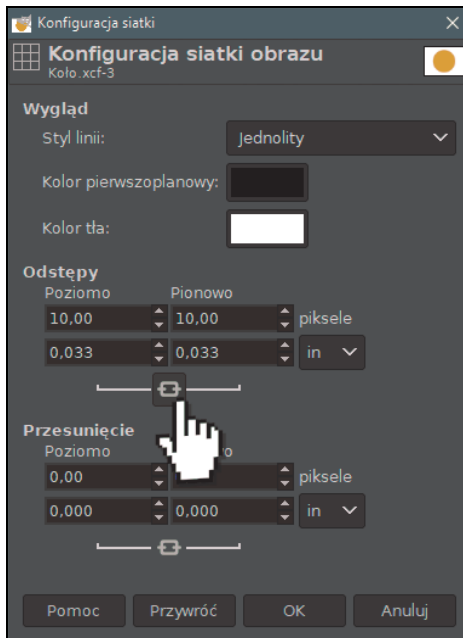
**RYSUNEK 7.15.** Nieskonfigurowana siatka

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



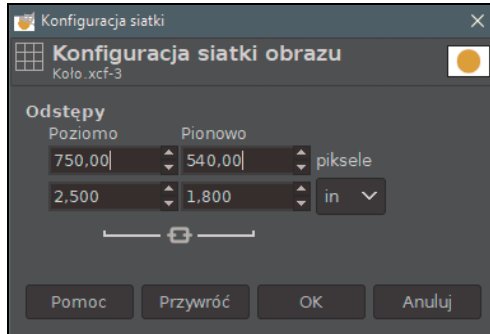
**RYSUNEK 7.16.** Panel konfigurowania siatki

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 kłamra proporcji powinna być spięta. Jeżeli zaś taki nie jest (tak jak w naszym projekcie), to musimy tę kłamrę odpiąć, aby uniknąć komplikacji związanych z wymiarami.



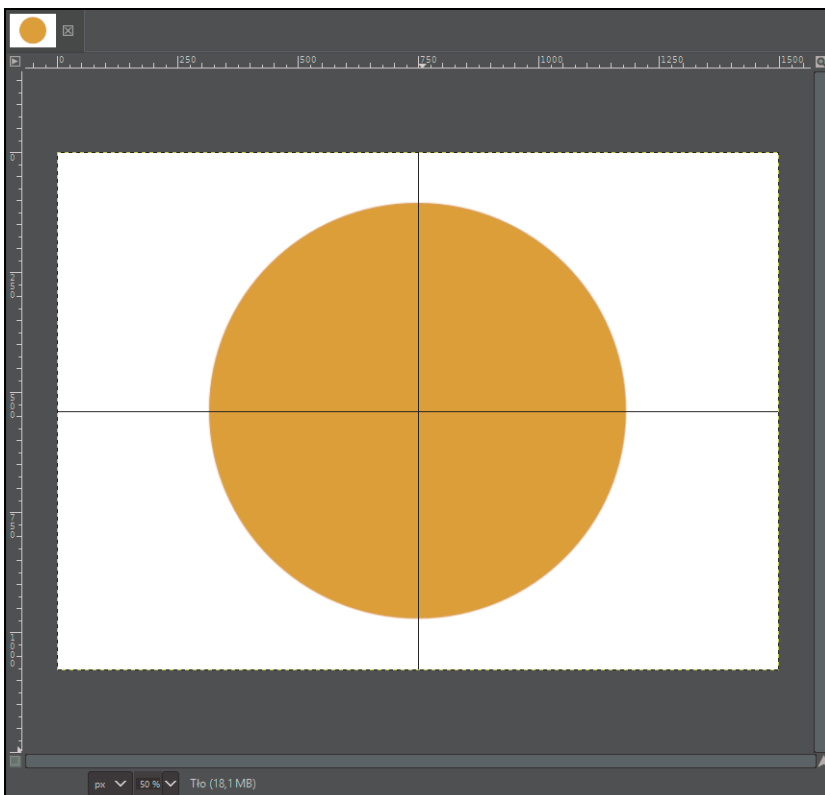
**RYSUNEK 7.17.** Kłamra proporcji

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

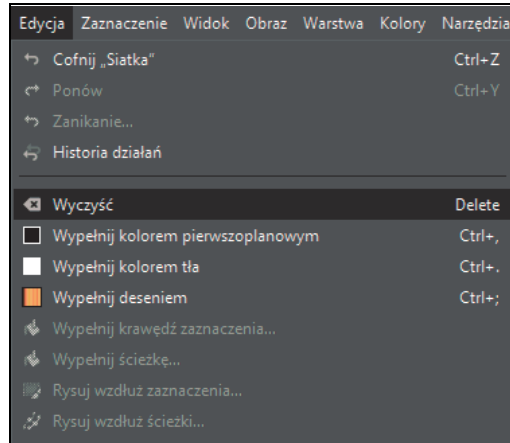
Utworzona siatka składa się z czterech części: dwóch w pionie i dwóch w poziomie.



**RYSUNEK 7.19.** Gotowa siatka

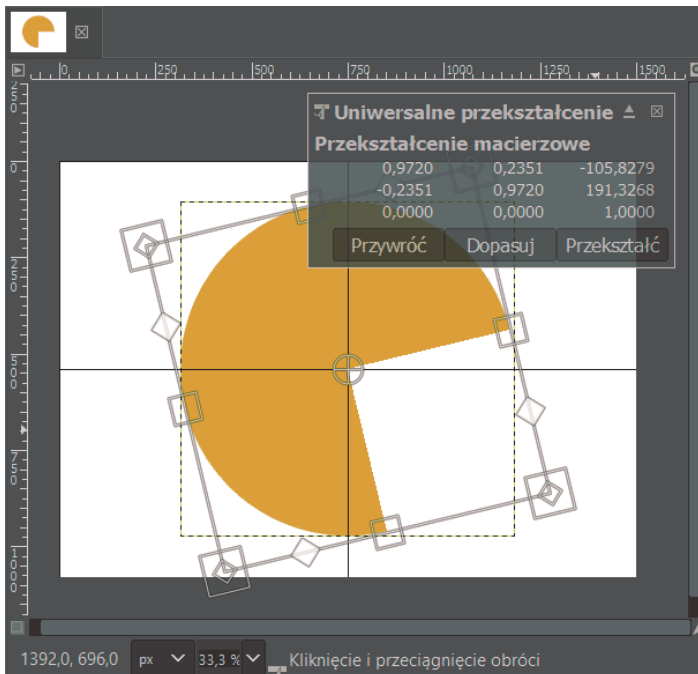
Spróbujmy wykorzystać to, że mamy fajnie podzielony obraz. Zaznaczmy prawy dolny róg narzędziem zaznaczania prostokątnego, a następnie na warstwie *Koło* wybierzmy *Edycja/Wyczyść*.





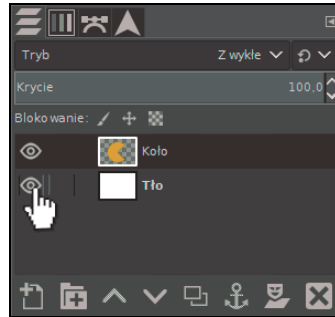
**RYSUNEK 7.20.** Czyszczenie obszaru

Zrezygnujmy z zaznaczenia i narzędziem *uniwersalnego przekształcania* 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*.

---

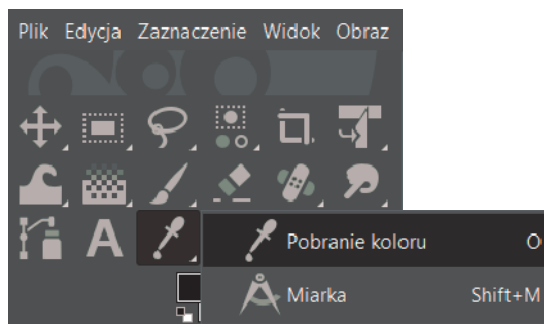
W ten sposób poznaliśmy zasadę działania bardzo przydatnej siatki i stworzyliśmy ikonę w stylu Pac-Mana.



**RYSUNEK 7.23.** Ikona w stylu Pac-Mana

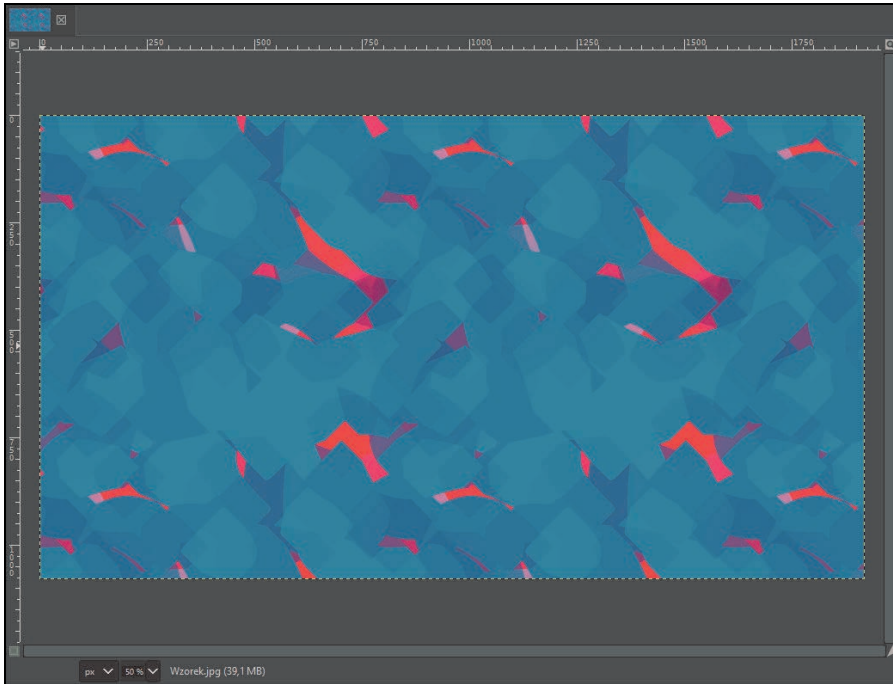
## Pobranie koloru

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*.



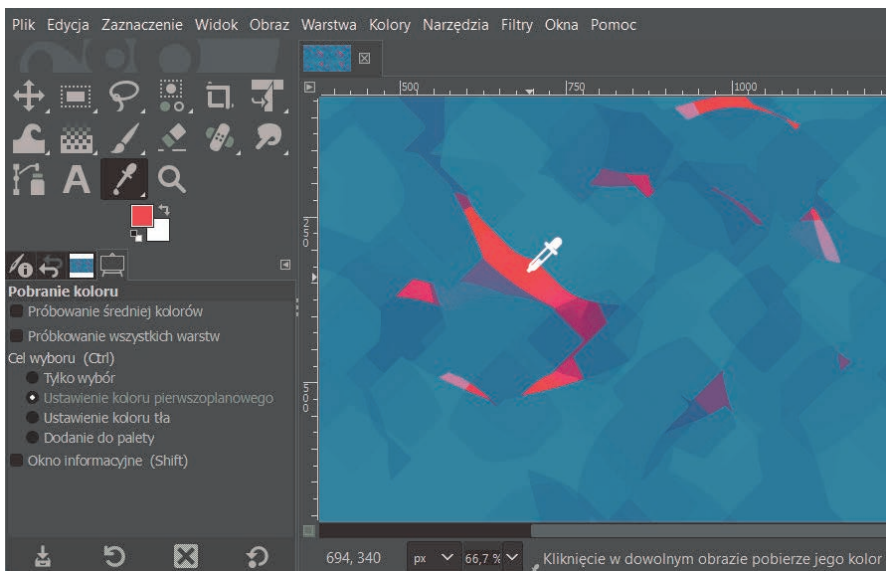
**RYSUNEK 7.24.** Narzędzie pobrania koloru

Otwórzmy obraz *Wzorek.jpg*.



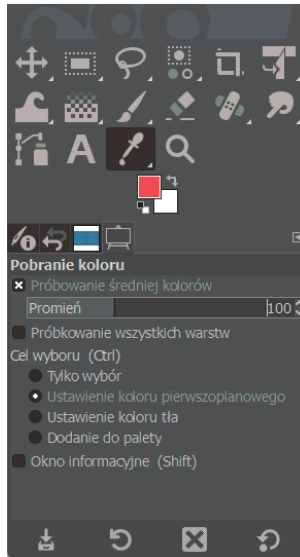
**RYSUNEK 7.25.** Wzorek.jpg

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.



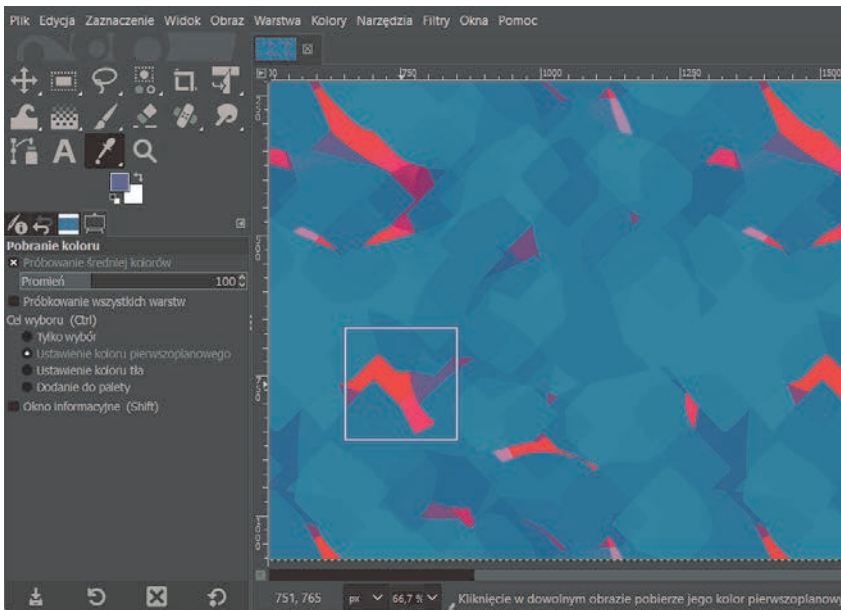
**RYSUNEK 7.26.** Pobranie koloru czerwonego

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

# 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

## Pierwsze kroki w świecie grafiki komputerowej

Najlepiej stawiać je z GIMP-em – darmowym, otwartoźródłowym programem do edycji grafiki rastrowej. Dla kogoś, kto chce zacząć samodzielnie pracować nad obróbką zdjęć i tworzeniem rysunków, największe znaczenie ma oczywiście to, co GIMP potrafi. A potrafi naprawdę dużo. Dokonasz w nim retuszu pliku graficznego, zajmiesz się jego skalowaniem, to i owo dorysujesz czy dopiszesz. I wszystko to zrobisz z łatwością, o ile opanujesz zasady działania programu i nauczysz się korzystać z jego szerokich możliwości.

Z nowym wydaniem podręcznika *GIMP. Poznaj świat grafiki komputerowej* szybko poznasz tajniki programu i przygotujesz się do samodzielnej pracy z użyciem oferowanych przez niego narzędzi. W rozwijaniu umiejętności ich obsługi pomogą Ci przejrzysty układ treści, a także czytelne ilustracje i przykłady, dzięki którym zdobytą wiedzę możesz od razu przećwiczyć w praktyce. Jeśli zatem chcesz sprawnie opanować interfejs GIMP-a, nauczyć się operować na plikach, retuszować fotografie, wreszcie – realizować własne projekty graficzne, tej książki nie może zabraknąć w Twojej bibliotece!

**Helion**

**KOD KORZYŚCI**  
Sięgnij po więcej! ▶



helion.pl



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

ISBN 978-83-283-9351-6



9 788328 393516

Cena: 77,00 zł