

Program Gimp umożliwi naukę pracy z warstwami rysunku, dzięki czemu możemy wykonać retusz zdjęć, fotomontaż, edycję tekstur w grach itp. Darmowa legalna wersja do ściągnięcia i instalacji: <https://ftp.icm.edu.pl/pub/graphics/gimp/v2.10/windows/gimp-2.10.18-setup.exe>

4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy

O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw

Umiesz już tworzyć obrazy w programie Paint. Dzisiaj poznasz edytor grafiki, w którym znajdziesz więcej opcji przydatnych do wykonania i edycji ilustracji. Skorzystasz z nich przy tworzeniu obrazu przedstawiającego słońcezniki.



Na pewno wiesz, co to są warstwy. Można je wyróżnić na przykład w cebuli, tortcie czy kanapce. Warstwy są wykorzystywane także podczas tworzenia obrazów. W jaki sposób? Wyobraź sobie, że masz kilka przezroczystych kawałków folii. Jeśli na każdym z nich narysujesz jakiś kształt, a potem nałożysz je jeden na drugi, powstanie obraz. Możesz go zmieniać, przesuwając i przekładając kolejne warstwy, czyli elementy obrazu.

Na takiej zasadzie tworzy się obrazy w bezpłatnym programie GIMP, który można pobrać z internetu. Pozwala on między innymi na łączenie ilustracji lub ich fragmentów w jeden obraz. Działanie wybranych narzędzi programu zostanie pokazane na wersji 2.8.16.

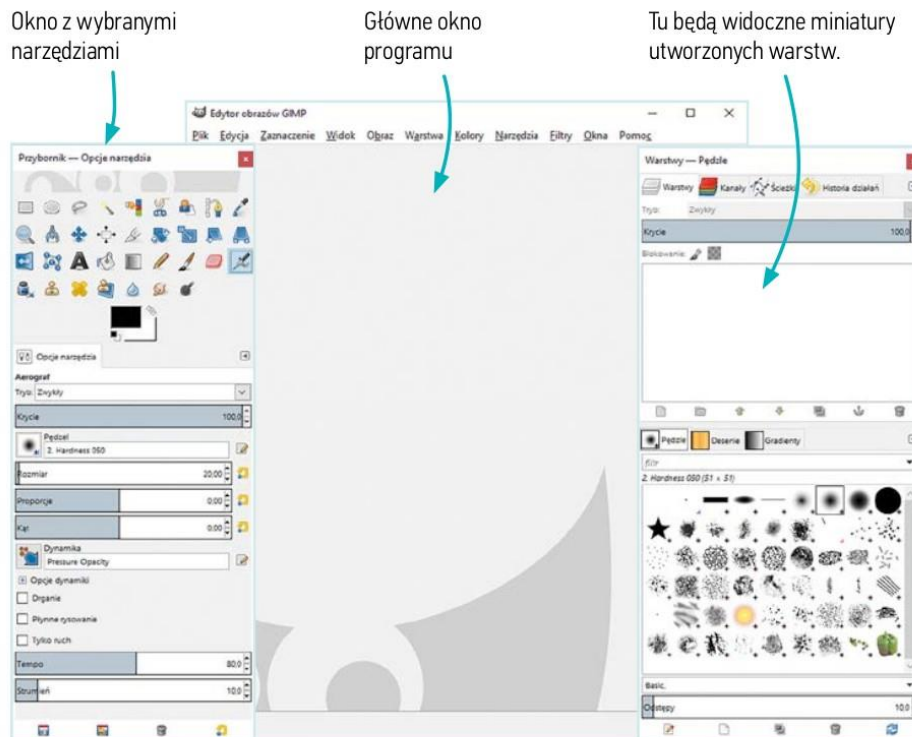
Na zajęciach wykonasz obraz przedstawiający kwiat słońceznika na niebieskim tle. Poszczególne jego części narysujesz na warstwach.

Podczas pracy:

1. poznasz interfejs programu GIMP,
2. utworzysz pierwszą warstwę i wypełnisz ją kolorem,
3. dodasz kolejne warstwy i wykonasz na nich rysunki,
4. ustawisz krycie warstw,
5. poznasz opcje zapisu obrazu.

1 Interfejs programu GIMP

Po zainstalowaniu programu i jego pierwszym uruchomieniu będzie widać trzy okna. Jedno z nich, **Edytor obrazów GIMP**, to główne okno programu, w którym tworzy się grafikę. Drugie okno, **Przybornik – Opcje narzędzia**, pozwala na szybki dostęp do wybranych narzędzi programu. W trzecim oknie, **Warstwy – Pędzle**, można między innymi zobaczyć miniatury warstw tworzących grafikę (rys. 1).

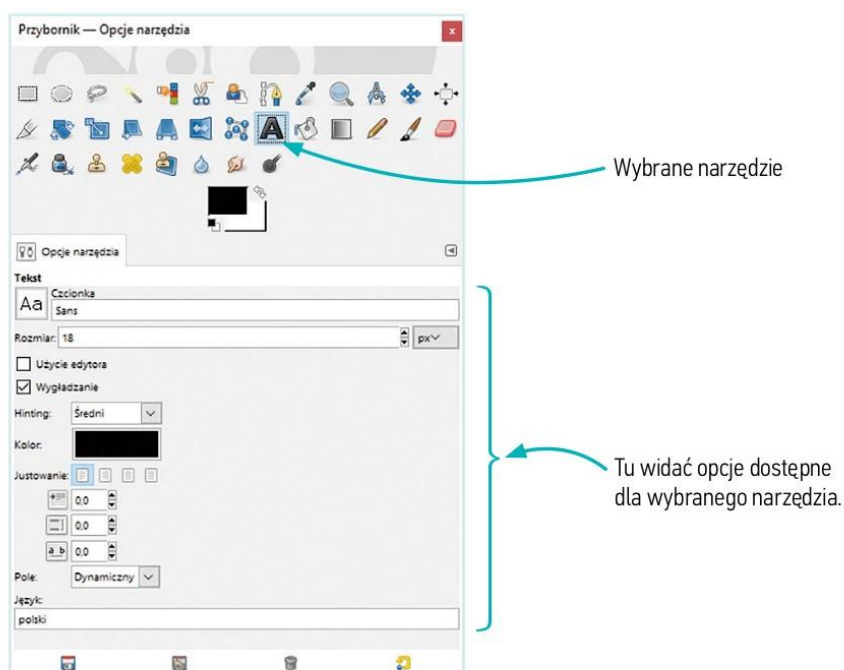


Rys. 1. Interfejs programu GIMP

Podczas tworzenia obrazu możesz zamknąć okna, z których nie korzystasz, lub otworzyć inne, zawierające narzędzia potrzebne ci do pracy. Poszczególne narzędzia są dostępne także z poziomu głównego menu, jednak dzięki otwarciu odpowiedniego okna szybciej je znajdziesz. Jeżeli w menu programu klikniesz **Okna**, zobaczysz opcje umożliwiające otwarcie różnych okien. Pierwsza z nich – **Ostatnio zamknięte doki** – pozwala na ponowne wyświetlenie na przykład okna z miniaturami warstw. Po kliknięciu w drugą pozycję, **Dokowalne okna dialogowe**, zobaczysz listę okien, które można łączyć z innymi oknami.

Dział 4. Malowanie na warstwach

Przyjrzyj się ikonom narzędzi w oknie **Przybornik – Opcje narzędzia**. Zauważ, że niektóre z nich, na przykład **Tekst** **A**, **Ołówek** **✎** i **Gumka** **🧼**, przypominają ikony narzędzi z programu Paint. Po kliknięciu wybranej ikony lewym przyciskiem myszy na dole okna **Przybornik – Opcje narzędzia** wyświetlą się opcje dostępne dla tego narzędzia (rys. 2). Jeśli najedziesz kursorem na dowolną ikonę widoczną w oknie **Przybornik – Opcje narzędzia**, wyświetli się nazwa narzędzia z krótką informacją, do czego ono służy.



Rys. 2. Okno **Przybornik – Opcje narzędzia** z wybranym narzędziem **Tekst**

Interfejs programu GIMP można też ustawić w taki sposób, aby wszystkie otwarte okna zostały rozmieszczone w obrębie jednego okna. Aby to zrobić, z głównego menu wybierz **Okna**, a następnie **Tryb jednego okna** (rys. 3).



Rys. 3. Ustawianie trybu jednego okna w programie GIMP

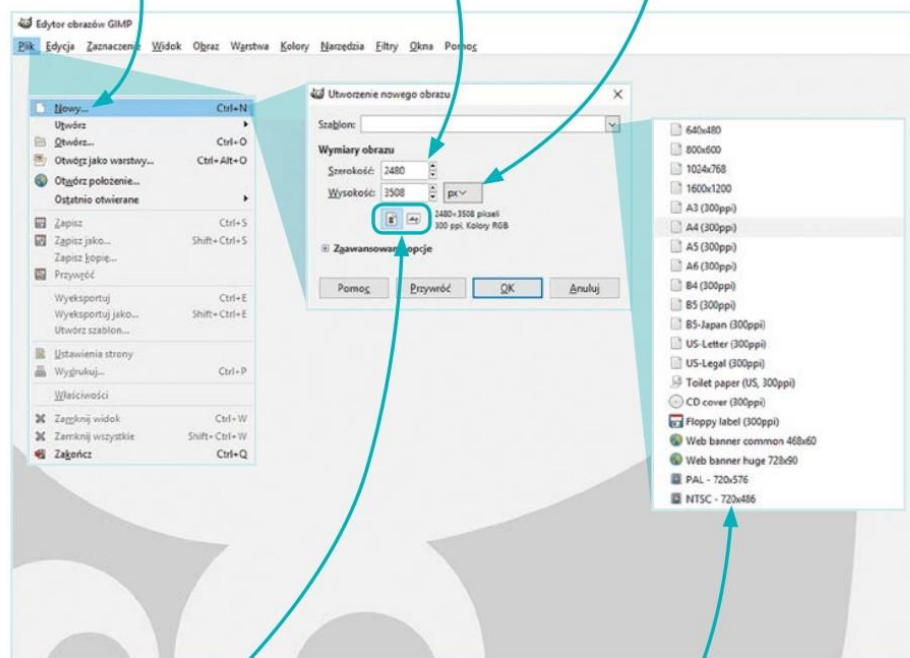
2 Utworzenie pierwszej warstwy i wypełnienie jej kolorem

Teraz utworzysz nowy obraz. W tym celu w menu programu kliknij **Plik**, a następnie **Nowy**. W otwartym oknie możesz między innymi wybrać gotowy format lub samodzielnie ustawić szerokość i wysokość obrazu. Możesz też określić jednostki, w jakich podasz wymiary grafiki, i zdecydować, jaki układ (poziomy czy pionowy) będzie miał obraz (rys. 4).

Wybierz tę opcję, aby utworzyć nowy obraz.

Tu możesz ustawić wymiary obrazu.

Po kliknięciu w ten przycisk możesz wybrać jednostkę, w której podasz wymiary grafiki.





Za pomocą tych przycisków ustawisz układ obrazu.

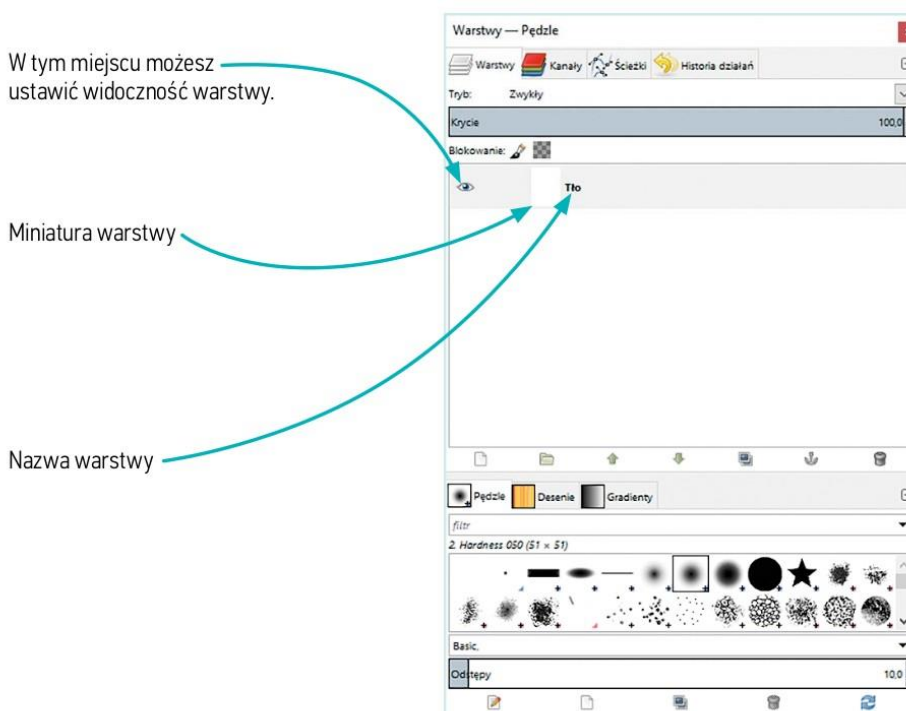
Z tej listy możesz wybrać jedną z gotowych propozycji.

Rys. 4. Tworzenie nowego obrazu


Rozwiń listę z szablonami i wybierz pozycję **A4 (300ppi)** – w ten sposób nadasz obrazowi wymiary 210 mm × 297 mm. Następnie upewnij się, czy jest zaznaczony pionowy układ kartki. Po zatwierdzeniu ustawień przyciskiem **OK** w głównym oknie programu wyświetli się obraz. Jest to pierwsza warstwa, którą wykorzystasz do wykonania grafiki.


Dział 4. Malowanie na warstwach

Po utworzeniu obrazu w oknie **Warstwy – Pędzle** pojawi się informacja o dodanej warstwie. Biały prostokąt to miniatura warstwy, a napis „Tło” – nazwa warstwy, wstawiona domyślnie przez program. Ikona , znajdująca się po lewej stronie prostokąta, oznacza, że warstwa jest widoczna (rys. 5). Jeśli w nią klikniesz, warstwa zniknie, a w głównym oknie programu w miejscu obrazu pojawią się szare kwadraty  – oznaczają one, że dany obszar jest przezroczysty. Aby przywrócić widoczność warstwy, należy kliknąć w kwadrat położony w miejscu, w którym wcześniej znajdowała się ikona z okiem (kwadrat pojawi się po najechaniu kursorem na odpowiednie miejsce).



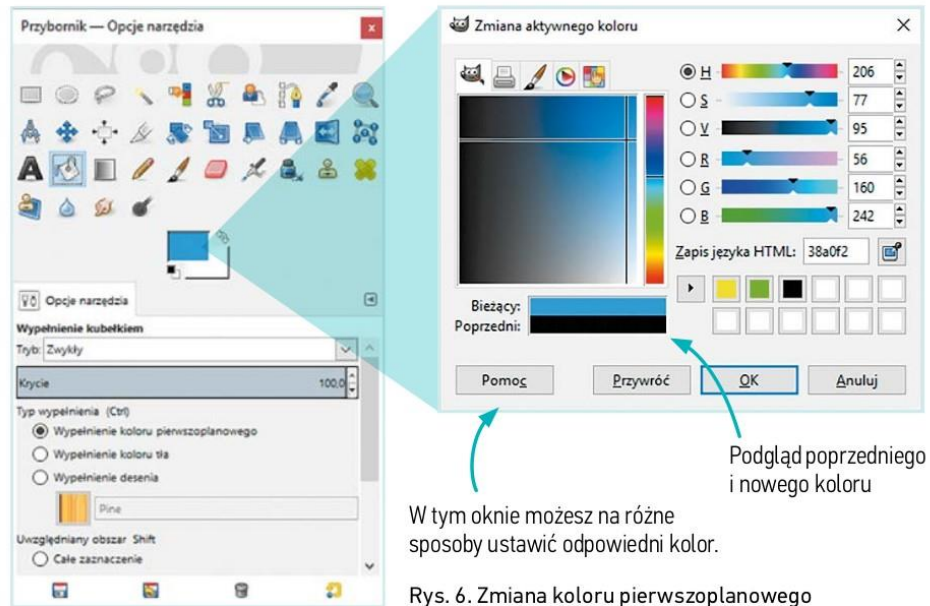
Rys. 5. Okno **Warstwy – Pędzle** z informacją o pierwszej warstwie obrazu

Teraz wypełnisz obraz kolorem. W oknie **Przybornik – Opcje narzędzia** odzyskaj narzędzie **Kolor pierwszoplanowy oraz tła** . Odpowiadająca mu ikona składa się z dwóch prostokątów – domyślnie mają one kolory czarny i biały. Jeżeli klikniesz lewym przyciskiem myszy w prostokąt znajdujący się wyżej, możesz wybrać kolor pierwszoplanowy, a po kliknięciu w drugą figurę – kolor tła.

Aby zamienić kolory prostokątów na ikonie, należy kliknąć w strzałki  na tej ikonie.

4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy

Kliknij w górną prostokąt na ikonie opcji **Kolor pierwszoplanowy oraz tła**. Wyświetli się wówczas okno **Zmiana aktywnego koloru** (rys. 6). W otwartym oknie wskaż odpowiadający ci odcień koloru niebieskiego i zatwierdź swój wybór przyciskiem **OK**. Zauważ, że po wybraniu koloru pierwszoplanowego w ikonie narzędzia **Kolor pierwszoplanowy oraz tła** odpowiedni prostokąt zmienił kolor.



Teraz w oknie **Przybornik – Opcje narzędzia** wybierz narzędzie **Wypełnienie kubelkiem**. W opcjach tego narzędzia w **Typie wypełnienia** powinno być zaznaczone **Wypełnienie koloru pierwszoplanowego**. Następnie kliknij lewym przyciskiem myszy w obraz widoczny w głównym oknie programu. Jak widzisz, został wypełniony kolorem. Równocześnie w oknie **Warstwy – Pędzle** zmienił się kolor miniatury warstwy – z białego na niebieski.

Znajdź na to sposób

Wypróbuj w programie GIMP działanie narzędzi **Gradient** i **Wypełnienie kubelkiem**. Następnie zastanów się, jak wykorzystać te narzędzia do wykonania tła podobnego do rysunku obok (przypominającego efekt zaćmienia słońca). Sprawdź w programie GIMP, czy twój sposób myślenia był poprawny. Uwaga! Kolory rysunku ustaw za pomocą narzędzia **Kolor pierwszoplanowy oraz tła**.

