

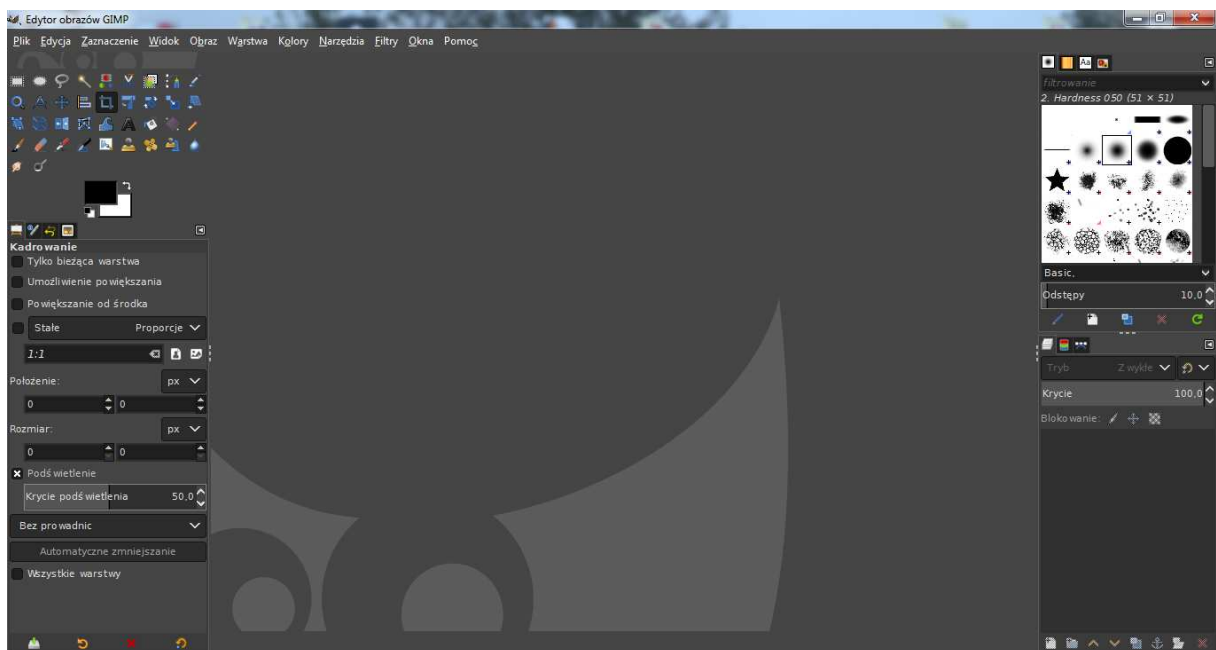
Interfejs programu GIMP

W układzie domyślnym interfejs programu GIMP zawiera trzy elementy:

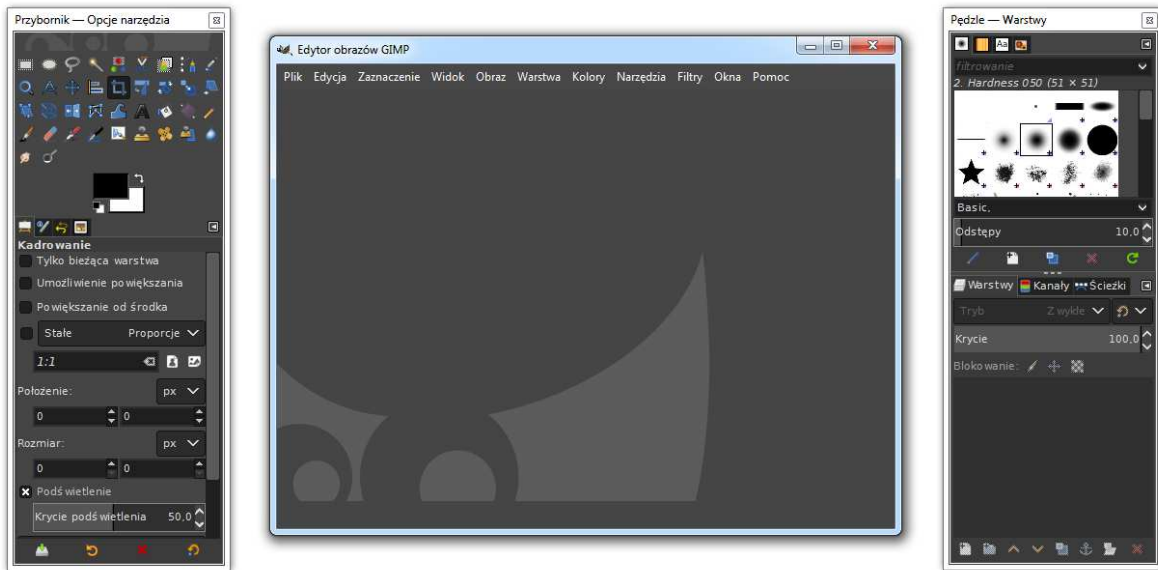
- **przybornik,**
- **okno obrazu,**
- **dok.**

Użytkownik programu GIMP ma możliwość wyboru trybu pracy w programie między **trybem jednego okna**, w którym poszczególne elementy interfejsu tj. przybornik, okno obrazu i dok wyświetlane są w jednym oknie (*Rys.1*), a **trybem wielu okien**, w którym każdy z trzech elementów interfejsu stanowi odrębne okno (*Rys.2*).

Zmiana trybu pracy z trybu jednego okna na tryb wielu okien wykonywana jest poprzez polecenie: **Okna → Tryb jednego okna**.



Rysunek 1. Domyślny interfejs programu GIMP



Rysunek 2. Interfejs programu GIMP w trybie wielu okien

Przybornik to element interfejsu programu, w którym znajdują się wszystkie podstawowe narzędzia, które można obsługiwać za pomocą myszy, a także widoczne są próbki kolorów pierwszego planu i tła (Rys.3).

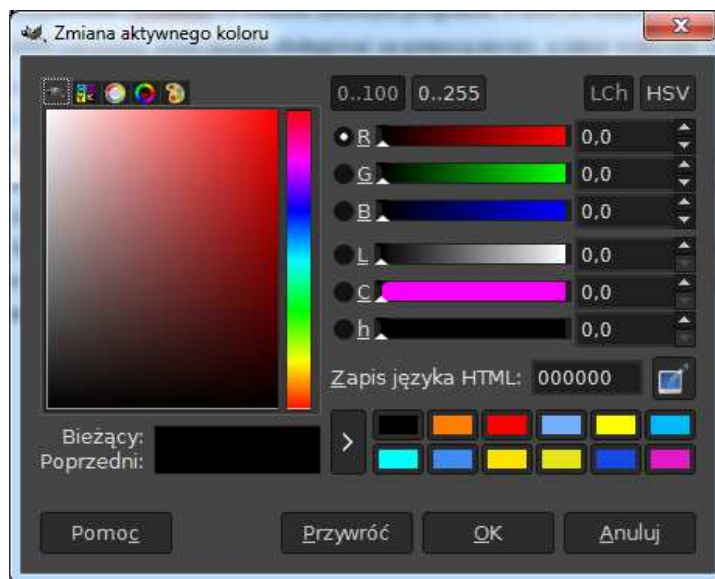
UWAGA:

Kliknięcie myszką na wybrana próbkę koloru otwiera okno dialogowe **Zmiana aktywnego koloru** (Rys.4) lub **Zmiana koloru tła**, w którym można zmienić domyślny kolor pierwszego planu lub kolor tła, na dowolny kolor wybrany przez użytkownika.

Wciśnięcie klawisza X powoduje zamianę kolorów pierwszego planu i tła, wciśnięcie klawisza D przywraca domyślne ustawienia kolorów. Do tego samego celu służy dwustronna załamana strzałka oraz ikona z miniaturą próbek kolorów znajdujące się w przyborniku obok próbek kolorów pierwszego planu i tła.



Rysunek 3. Przybornik

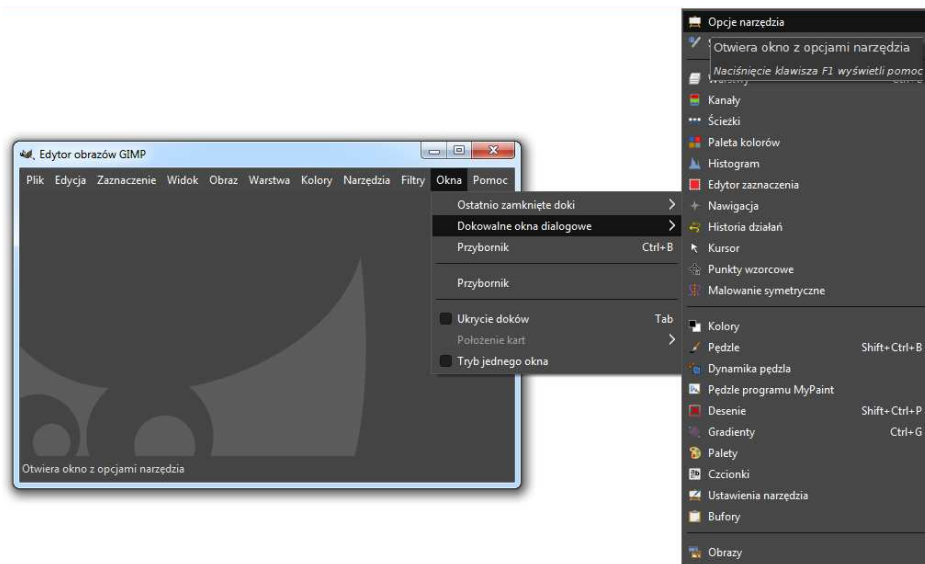


Rysunek 4. Okno pozwalające na zmianę koloru pierwszego planu

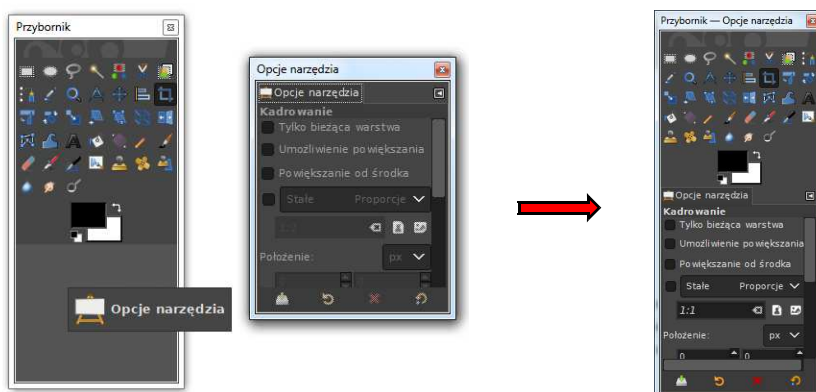
W przyborniku może znajdować się okno dialogowe **Opcje narzędzia**. W oknie tym można dokładnie określić, jak dane narzędzie ma działać. Okno to udostępnia opcje i parametry tego narzędzia, które w danym momencie jest aktywne (a więc narzędzia wybranego domyślnie lub przez użytkownika poprzez kliknięcie ikonki danego narzędzia w przyborniku).

UWAGA:

Jeżeli okno **Opcje narzędzia** nie jest zintegrowane z oknem przybornika, można je otworzyć poprzez polecenie: **Okna** → **Dokowane okna dialogowe** → **Opcje narzędzia** (Rys.5), a następnie klikając lewym przyciskiem myszy na jego nazwę **Opcje narzędzia** przeciągnąć je do okna przybornika w miejsce opisane tekstem „Tutaj możesz umieścić dokowane okna dialogowe”. Efekt wykonania opisanych poleceń pokazano na Rys.6. W ten sam sposób tj. poprzez przeciągnięcie nazwy okna na zewnątrz przybornika, okno **Opcje narzędzia** można z powrotem wyodrębnić z przybornika.



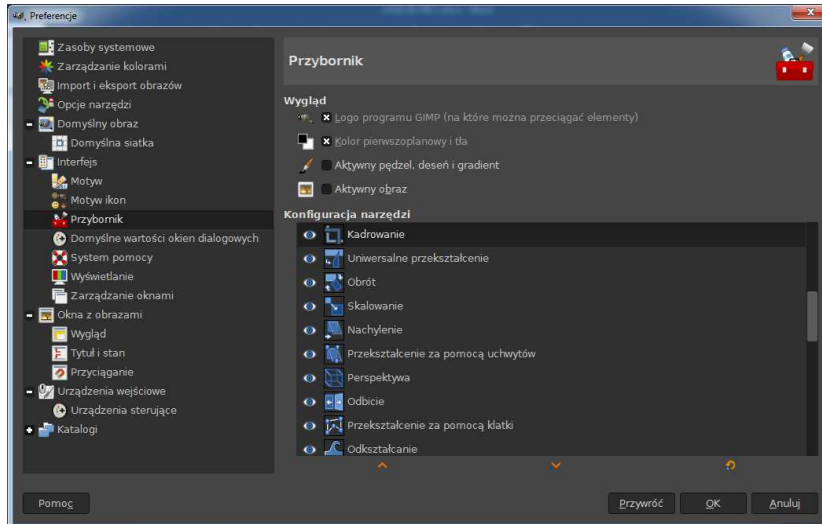
Rysunek 5. Otwarcie okna dialogowego Opcje narzędzia



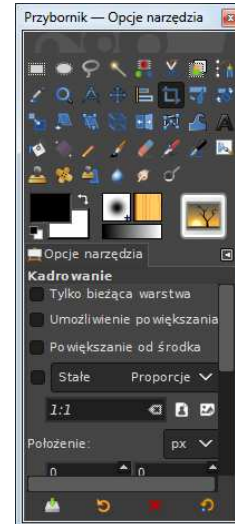
Rysunek 6. Przybornik ze zintegrowanym oknem Opcje narzędzia

W przyborniku można również wyświetlić podglądy pędzla, desenia i gradientu, które odzwierciedlają aktualny stan ustawień w oknach dialogowych **Pędzle**, **Desenie** i **Gradienty**,

a także miniaturę zawartości aktywnego obrazu poprzez polecenie: **Edycja** → **Preferencje** → **Przybownik**. Po otwarciu okna **Preferencje** dla przybornika (Rys.7) należy zaznaczyć odpowiednio opcje: **Aktywny pędzel, deseń i gradient** oraz **Aktywny obraz**. Efekt zastosowanych opcji pokazano na Rys.8.

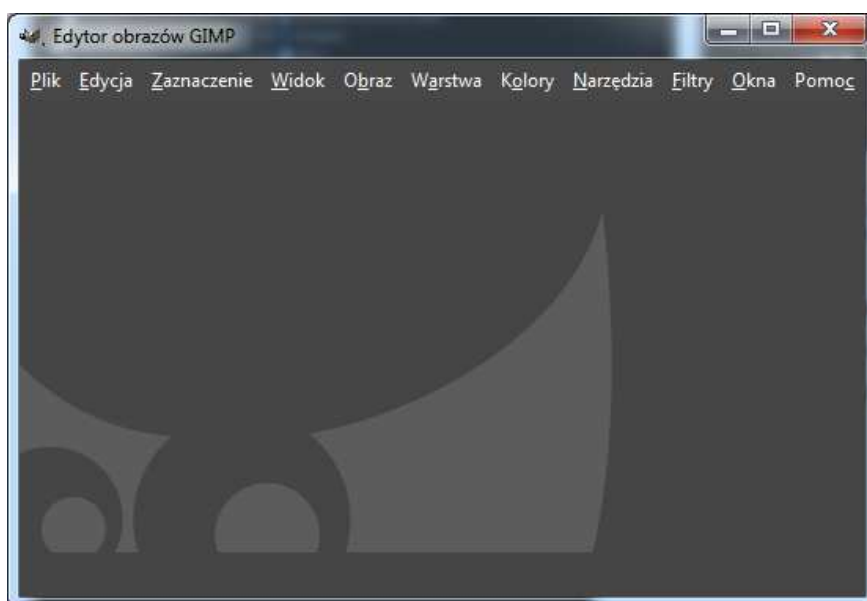


Rysunek 7. Okno preferencji dla przybornika

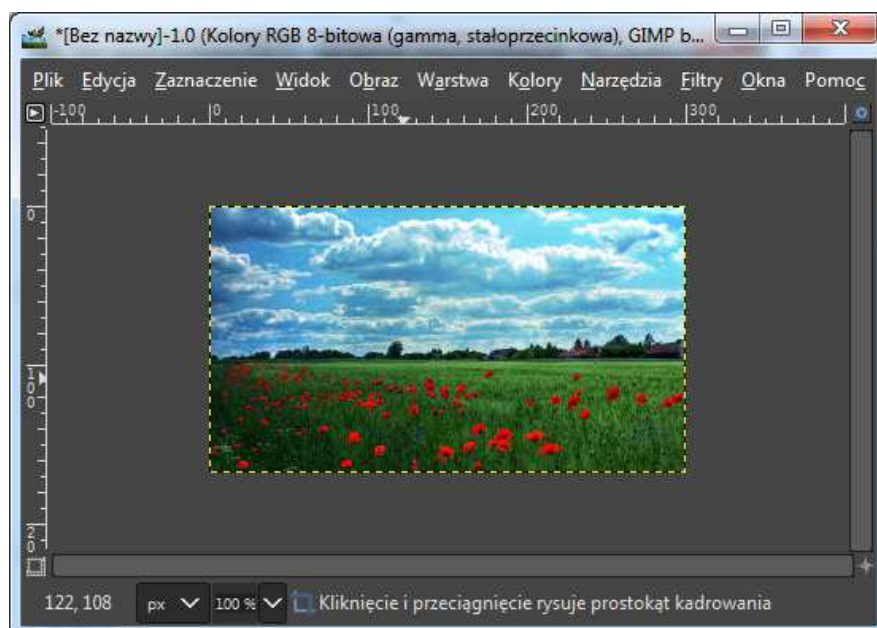


Rysunek 8. Przybownik z podglądami pędzla, desenia i gradientu oraz miniaturą zawartości aktywnego obrazu

Okno obrazu, nazywane także **plótnem**, jest głównym obszarem rysunkowym w GIMP-ie, miejscem tworzenia i edycji obrazu (Rys.9-10). Program umożliwia otwarcie kilku takich okien jednocześnie. Dzięki temu w łatwy sposób można coś skopiować z jednego obrazu i wkleić do drugiego.



Rysunek 9. Puste okno obrazu w programie GIMP

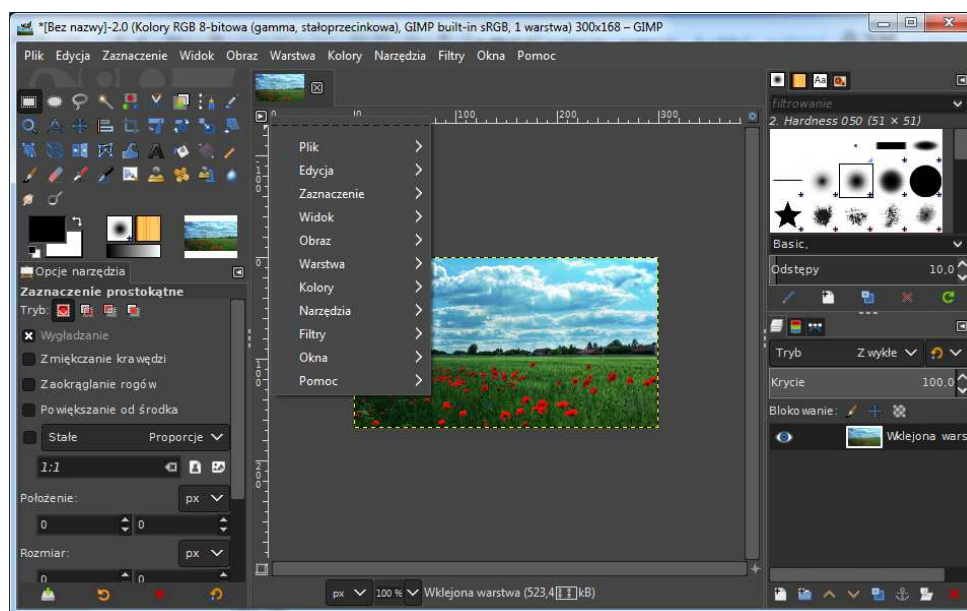


Rysunek 10. Okno obrazu po wstawieniu obrazu

UWAGA:

W przypadku otwarcia w programie kilku obrazów w trybie pracy jednego okna poszczególnym obrazom przydzielane są karty, których zakładki umieszczone są w oknie obrazu nad obszarem płótna. W trybie wielu okien każdy otwarty w programie obraz stanowi odrębne okno obrazu.

Menu programu znajduje się w górnej części okna obrazu i pokazane jest na *Rys.9-10*. Oferuje najważniejsze funkcje niezbędne do pracy, konfigurowania programu, uzyskiwania pomocy i oczywiście do edycji obrazów. Dostęp do **menu** programu można uzyskać z paska programu (*Rys.9-10*), ale także klikając prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu w oknie obrazu lub poprzez mały przycisk w lewym górnym rogu okna obrazu (*Rys.11*).



Rysunek 11. Dostęp do menu poprzez kliknięcie ikonki w lewym górnym rogu okna obrazu

UWAGA:

W programie istnieją różne opcje dostępu do menu, opisane powyżej, ponieważ pracując z małymi obrazami, po dopasowaniu rozmiaru okna obrazu do rozmiaru obrazu, niektóre pozycje z paska menu stają się niedostępne. W takich sytuacjach przydatne staje się korzystanie z dwóch pozostałych opcji dostępu do menu.

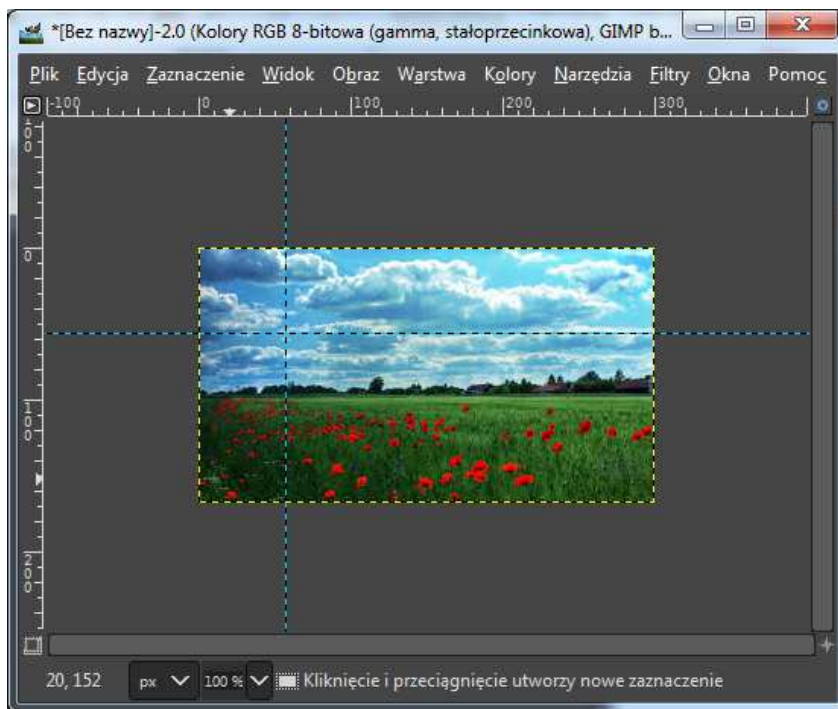
W trybie jednego okna menu jest jedno, a polecenia odnoszą się do aktywnego w danej chwili obrazu (z wyjątkiem poleceń o charakterze ogólnym np. z menu **Plik**, te odnoszą się do wszystkich obrazów). W trybie wielu okien, w każdym oknie obrazu znajduje się kopia menu, a polecenia wybrane z menu danego okna obrazu, będą się odnosiły właśnie do tego obrazu (za wyjątkiem poleceń ogólnych, podobnie jak w przypadku trybu jednego okna).

Funkcje ikonki w narożach okna obrazu:

- lewy górny róg – ikonka strzałki skierowanej w prawo udostępnia menu programu (*Rys. 11*),
- prawy górny róg – ikonka lupy umożliwi automatyczne dopasowanie widoku obrazu znajdującego się w oknie obrazu do zmienianego rozmiaru okna obrazu,
- lewy dolny róg – ikonka służy do włączania i wyłączenia trybu szybkiej maski, w którym łatwo tworzy się skomplikowane zaznaczenia,
- prawy dolny róg – ikonka strzałki służy do wybierania części obrazu, która ma być wyświetlana w oknie obrazu, jest to przycisk nawigacyjny.

Pozostałe elementy okna obrazu to miarki, pionowa i pozioma, z których można wyciągnąć prowadnice, ułatwiające wyrównywanie obiektów w oknie obrazu (należy kliknąć na miarkę i nie zwalniając przycisku myszy przesunąć kursor w stronę obrazu znajdującego się w oknie obrazu) (*Rys. 12*) oraz pasek, znajdujący się w dolnej części okna obrazu (*Rys. 12*),

który zawiera (od lewej): pole z informacją o dokładnych współrzędnych kursora, jednostkę, w której podawane są współrzędne określające położenie kursora, rozwijana lista z predefiniowanymi poziomami powiększeń obrazu oraz obszar informacyjny, w którym wyświetlane są różne przydatne informacje podczas pracy w programie.



Rysunek 12. Miarki i prowadnice w oknie obrazu

Trzecim elementem interfejsu programu GIMP jest **dok** mieszczący okna dialogowe, w których można ustawić opcje jakiegoś narzędzia lub funkcje programu, zarządzać warstwami lub innymi elementami programu (Rys.13). Jedne z najczęściej używanych okien dialogowych to: **Warstwy**, **Kanały**, **Ścieżki**, **Historia działań**, **Pędzle**, **Desenie**, **Gradienty**, **Czcionki**. Okna dialogowe otwierane są poprzez polecenie: **Okna** → **Dokowane okna dialogowe**.



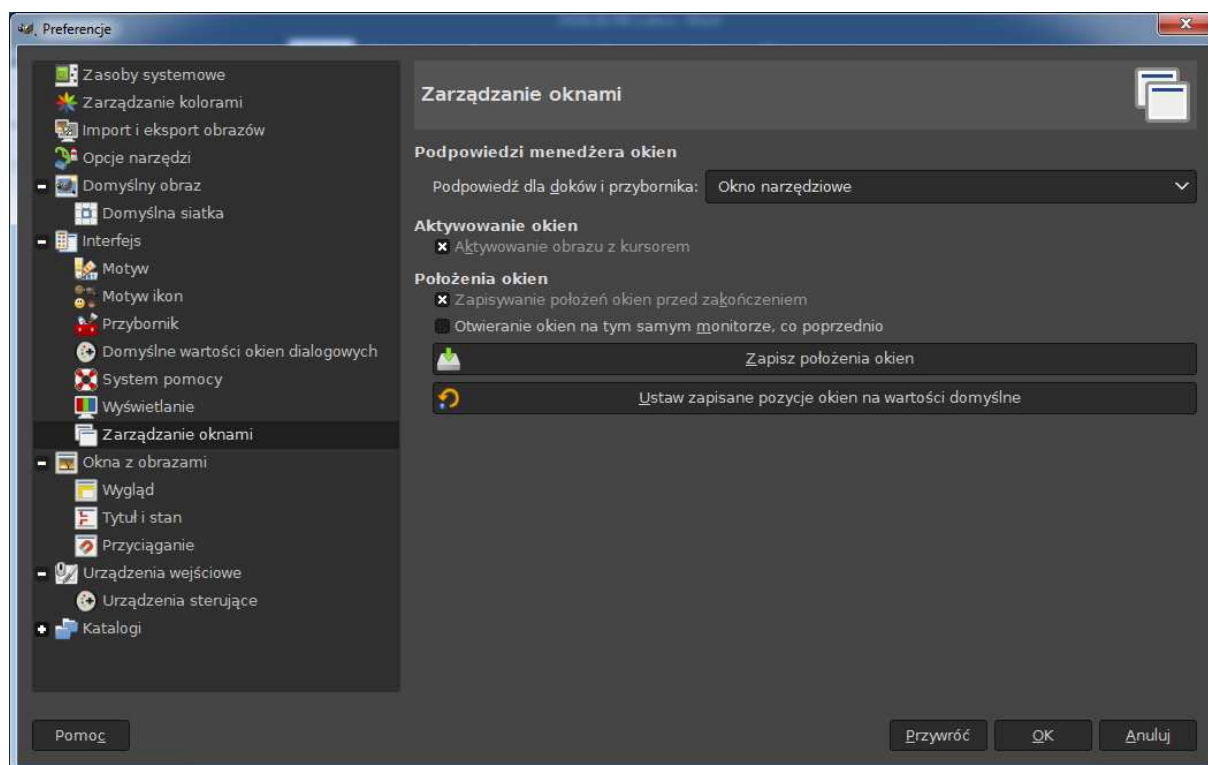
Rysunek 13. Doki (w górnej części okna: Warstwy, Kanady, Ścieżki, Historia działań; w dolnej części okna: Pędzle, Desenie, Gradienty, Czcionki)

UWAGA:

Dok to okno, które może pomieścić inne okna. Okna dialogowe w większości mogą być dokami i mogą być dokowane. Aby umieścić jedno okno w drugim, a więc zadokować okno, należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na nazwę okna dialogowego i przeciągnąć je do tego okna, które ma być dokiem. Z kolei aby wyodrębnić okno dialogowe z doku, należy przeciągnąć jego nazwę na zewnątrz doku. W trybie pracy jednego okna, okna dialogowe są automatycznie dokowane, ale poprzez przeciągnięcie ich nazw, można dowolnie zmieniać ich położenie, co pozwala użytkownikowi dostosować interfejs programu do swoich potrzeb, a to z kolei ułatwia pracę w programie.

W trybie pracy wielu okien przybornik i doki można chować i wyświetlać w czasie pracy poprzez polecenie: **Okna** → **Ukrycie doków** lub wciskając klawisz **Tab**. Zamknięte w czasie pracy okna przybornika i doków można ponownie otworzyć wybierając polecenie: **Okna** → **Ostatnio zamknięte doki**. Polecenie **Okna** → **Przybornik** pozwala na stworzenie nowego przybornika.

Interfejs GIMP-a można modyfikować według swoich potrzeb. Chcąc powrócić do ustawień domyślnych programu należy wybrać polecenie: **Edycja** → **Preferencje** → **Zarządzanie oknami** i kliknąć przycisk **Ustaw zapisane pozycje okien na wartości domyślne** (Rys.14). Następnie należy zamknąć program i uruchomić ponownie.

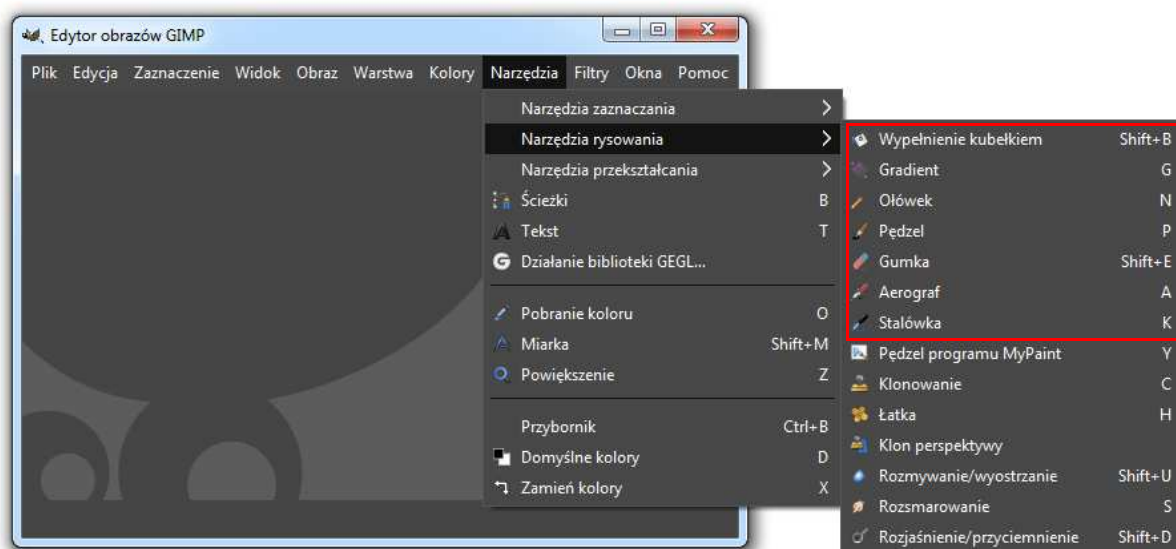


Rysunek 14. Powrót do ustawień domyślnych interfejsu programu GIMP

Podstawowe narzędzia rysowania

Podstawowe narzędzia rysowania w programie GIMP to (Rys. 15):

- **Wypełnienie kubelkiem,**
- **Gradient,**
- **Ołówek,**
- **Pędzel,**
- **Gumka,**
- **Areograf,**
- **Stalówka.**



Rysunek 15. Podstawowe narzędzia rysowania

Po wybraniu w oknie przybornika dowolnego narzędzia malarskiego, w oknie **Opcje narzędzia** pojawiają się właściwości wybranego narzędzia, które można modyfikować. Najczęściej powtarzające się właściwości narzędzi malarskich to **Tryb**, **Krycie** i **Pędzel**.

Tryb – jest to parametr, który określa, w jaki sposób ślad narzędzia łączy się z pikselami warstwy, na której narzędzie jest używane. Tryby można zmieniać dla wszystkich narzędzi malarskich z wyjątkiem **Gumki**. Tryby dodają kolory narzędzia do kolorów warstwy i powodują rozjaśnianie obrazu, ale mogą także go przyciemniać, w zależności od rodzaju trybu oraz kolorów narzędzia i warstwy.

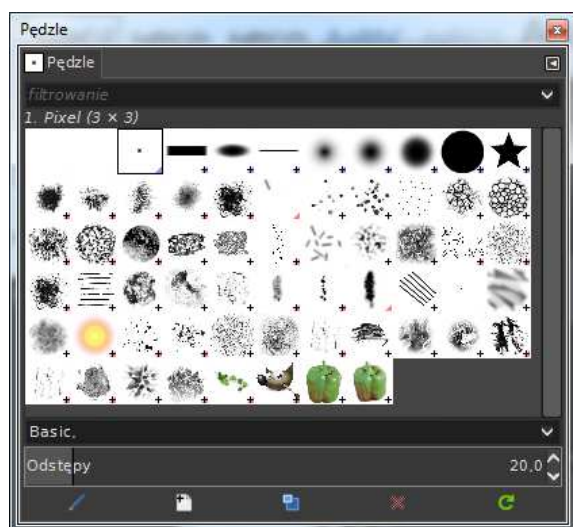
Krycie – jest przeciwieństwem przezroczystości, właściwość ta określa krycie śladu, jaki pozostawia po sobie narzędzie malarskie. Krycie 100% oznacza, że ślad narzędzia jest całkowicie nieprzezroczysty.

Pędzel – jest to właściwość określająca rodzaj końcówki narzędzia malarskiego, którą można zmieniać dla narzędzi takich jak **Ołówek**, **Pędzel**, **Gumka**, **Areograf**. Aktualnie wybrany kształt końcówki jest wyświetlany w oknie dokowanym **Pędzle** i w polu podglądów w dolnej części przybornika.

Program GIMP oferuje stały zastaw końcówek narzędzi malarskich (*Rys.16*), ale daje również możliwość tworzenia końcówek według potrzeb i projektów użytkownika. Można tworzyć m.in. końcówki zwykłe (zawierające wyłącznie odcienie szarości), kolorowe i parametryczne (skalowane).

Najprostszym sposobem na utworzenie nowej końcówki jest użycie systemowego schowka: należy zaznaczyć wybrany fragment obrazu i skopiować go przy użyciu kombinacji

klawiszy Ctrl + C (lub [Edycja → Kopiuj](#)). Skopiowany w ten sposób fragment obrazu pojawi się w oknie **Pędzle** jako nowa końcówka (pojawi się on również w oknie **Desenie**).



Rysunek 16. Domyślny zestaw końcówek narzędzi malarskich

Wypełnienie kubelkiem – narzędzie rysowania, które nakłada na całe płótno lub wybrany jego fragment aktywny kolor pierwszego planu, kolor tła lub aktywny deseń.

Gradient – narzędzie rysowania, które nakłada na całe płótno lub wybrany jego fragment gładkie przejście kolorystyczne zwane **gradientem**.

Olówek – narzędzie rysowania zostawiające twarde ślad (ślady o ostrych krawędziach, którego piksele o jasności mniejszej niż 50% zakrywają całkowicie płótno, a piksele o jasności większej niż 50% są całkowicie przezroczyste). Narzędzie rysuje odrębne linie o ostrych krawędziach, nawet w przypadku, gdy wybrana końcówka narzędzia ma rozmyte brzegi.

Pędzel – narzędzie rysowania zostawiające miękki ślad (ślady o rozmytych krawędziach, przezroczystość pikseli brzegowych jest uzależniona od poziomu ich jasności), zostawiające po kliknięciu w płótno jeden obraz swojej końcówki. Ślad narzędzia przypomina pociągnięcie prawdziwym pędzlem. Ze względu na swoje właściwości narzędzie jest używane między innymi do malowania masek warstw.

Różnicę między śladami **Olówka** i **Pędzla** pokazano na *Rys.17*.

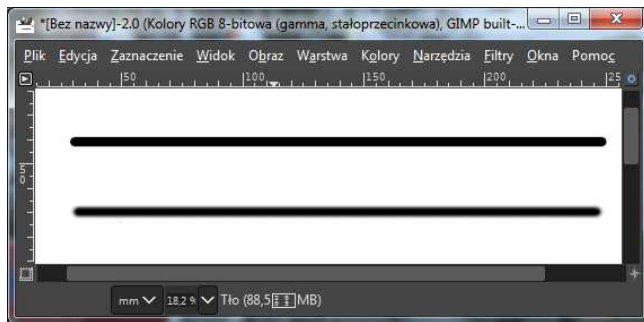
Gumka – narzędzie rysowania zostawiające miękki ślad, usuwające piksele. Na warstwie przezroczystej w miejscach zastosowania **Gumki** płótno staje się przezroczyste, na warstwach nieprzezroczystych przyjmuje kolor ustawiony w przyborniku dla tła. Po zapisaniu obrazu, wymazane gumką piksele, znikają bezpowrotnie.

Areograf – narzędzie rysowania, które może zostawiać ślady jaśniejsze lub

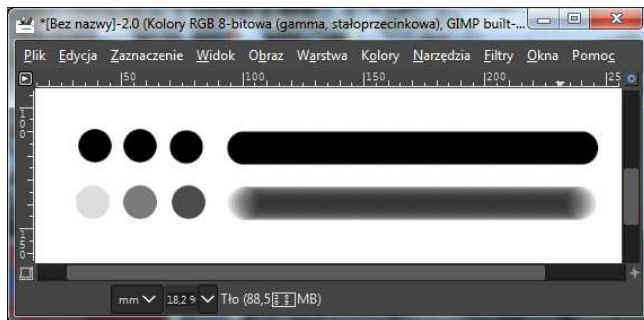
ciemniejsze, w zależności od parametrów **Tempo** i **Strumień**, które można modyfikować w oknie **Opcje narzędzia** (śląd na płótnie zostawiony po jednym kliknięciu narzędziem będzie inny, niż śląd po kilkukrotnym kliknięciu tym samym narzędziem w to samo miejsce). Ze względu na swoje właściwości narzędzie jest używane między innymi do korygowania świateł i cieni. Narzędzie symuluje działanie tradycyjnego areografu, rozpylającego farbę.

Różnicę między ślądami **Pędzla** i **Areografu** pokazano na *Rys.18*.

Stalówka – narzędzie rysowania przeznaczone dla rysowników korzystających z tabletów graficznych np. twórców komiksów, które reaguje na nacisk i pochylenie piórka tabletu. W oknie **Opcje narzędzia** można ustawić zależność między nachyleniem i prędkością ruchu piórka tabletu, a czułością narzędzia. Narzędzie symuluje działanie pióra atramentowego.



Rysunek 17. Śląd Ołówka (górá) i śląd Pędzla (dół)



Rysunek 18. Śląd Pędzla (górá) i śląd Areografu (dół)