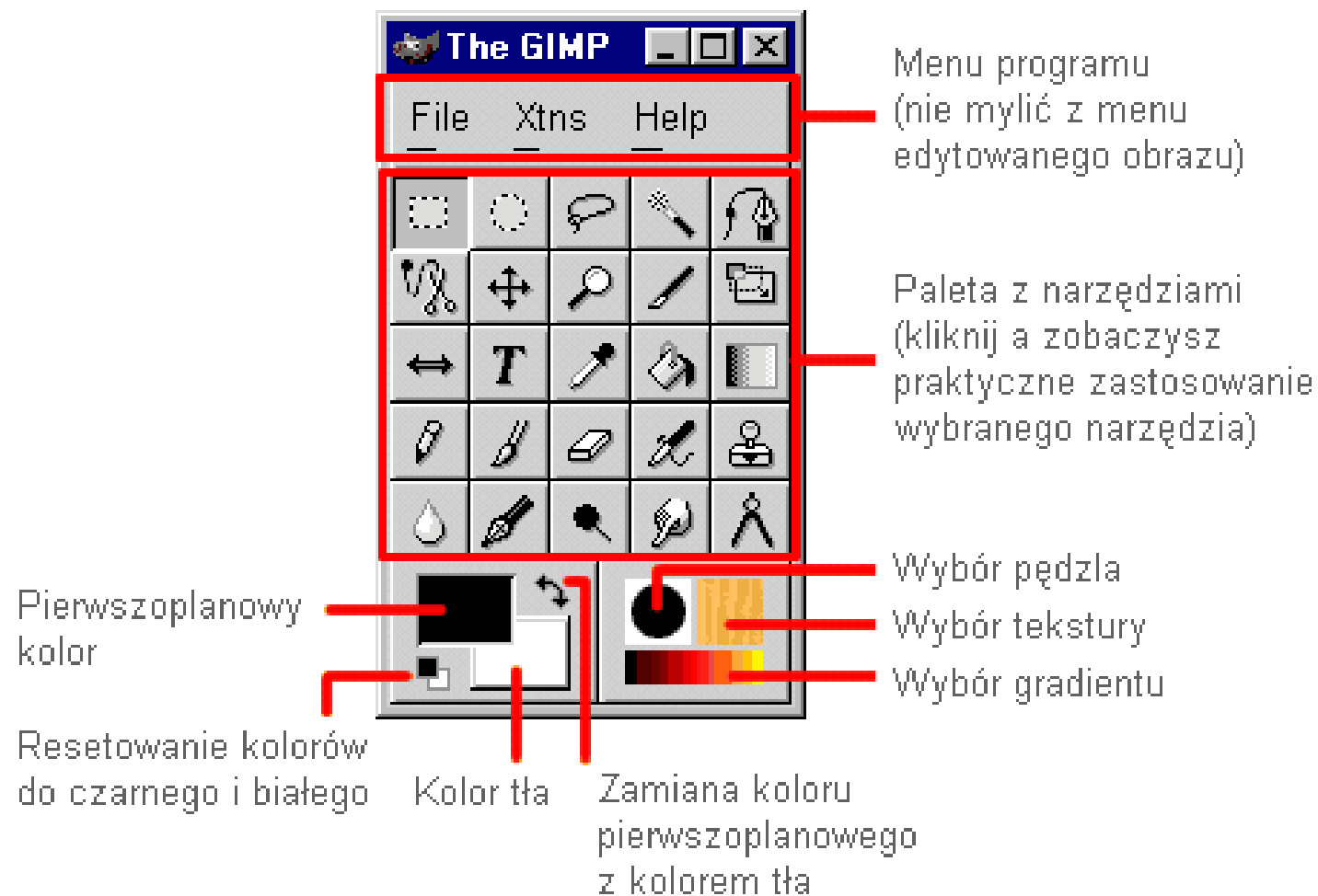
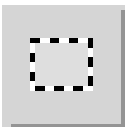


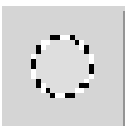
Narzędzia główne w programie GIMP





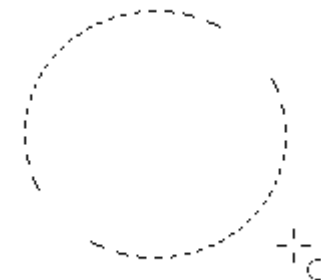
Zaznaczanie prostokątne –zaznacza obszar prostokątny

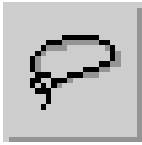
Wybieramy narzędzie do selekcji. Zaznaczamy nim interesujący nas obszar (trzymając SHIFTa otrzymamy kwadrat, a trzymając CTRLa możemy tworzyć selekcję od środka):



Zaznaczanie eliptyczne – zaznacza obszar eliptyczny

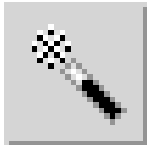
Wybieramy narzędzie do selekcji. Zaznaczamy nim interesujący nas obszar (trzymając SHIFTa otrzymamy idealny okrąg, a trzymając CTRLa możemy tworzyć selekcję od środka):





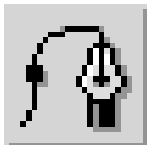
Odręczne zaznaczanie obszarów – Umożliwia zaznaczanie odręczne lub za pomocą wielokątów.

Wybieramy narzędzie do selekcji. Zaznaczamy nim interesujący nas obszar jeżdżąc swobodnie po obrazku:



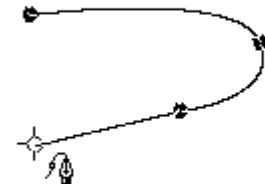
Różdżka – zaznacza obszar na podstawie koloru.

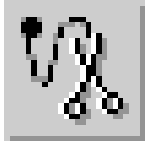
służy do wyodrębniania z naszego obrazka obszarów na podstawie podobieństwa pikseli (kolor, jasność). O tolerancji z jaką działa różdżka decyduje opcja Threshold.



Ścieżki – umożliwia tworzenie i modyfikowanie ścieżek.

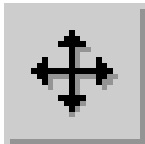
Ścieżkę rysujemy, tak jak się to robi w jakimkolwiek programie wektorowym, poprzez dodawanie nowych węzłów:







„Inteligentne” nożyce – zaznacza obszar, dopasowując zaznaczenie do krawędzi.

Idea działania nożyczek jest taka, że starają się one rozpoznawać krawędzie na podstawie wartości pikseli (kolor, jasność).

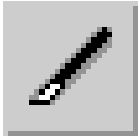


Przesunięcie – przesuwa warstwy, zaznaczenia i inne obiekty.

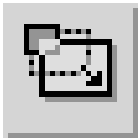
Jeśli mamy wybrane już jedno z narzędzi     i chcemy przenieść selekcję w inne miejsce to nie musimy używać , wystarczy wcisnąć ALT i przesunąć ją.



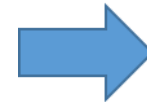
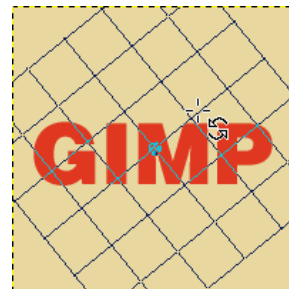
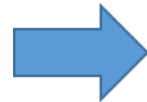
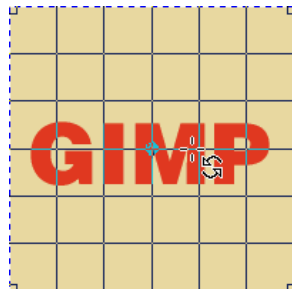
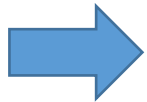
Powiększenie (lupa) – służy do powiększania lub zmniejszania poglądu na jakim się znajdujemy.

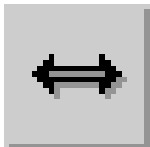


Kadrowanie – służy do kadrowania aktualnie edytowanego obrazka.

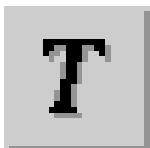


Skalowanie - służy do obracania, skalowania, pochylania warstwy, oraz do nadawania perspektywy.





Odbicie - służy do tworzenia odbicia lustrzanego wybranej warstwy lub selekcji.



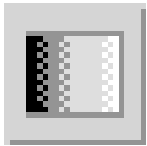
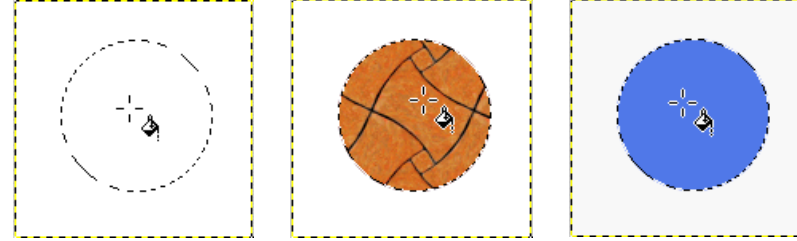
Tekst – służy do wpisywania tekstu.



Pobranie koloru - służy do pobierania koloru z różnych obszarów naszego obrazka.

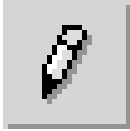


Wypełnienie kubelkiem - służy do wypełniania kolorem lub teksturą wybranych obszarów (np. selekcji)

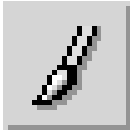


Gradient - służy do nadawania wybranym obszarom (np. selekcjom, warstwom) wypełnienia tonalnego (jeden kolor przechodzi płynnie w drugi)





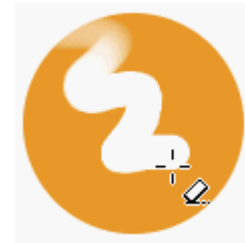
Ołów - nadaje się świetnie do rysowania prostych linii, które mają ostro się odcinać od tła, lub gdy potrzebujemy działać w dużym powiększeniu na pojedynczych pikselach.



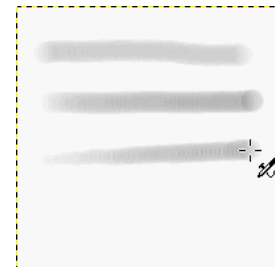
Pędzel – umożliwia malowanie pędzlem o miękkiej i wygładzonej krawędzi.

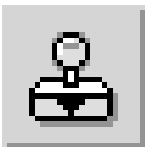


Gumka - służy do wymazywania niepożądanych pikseli.



Aerograf - symuluje prawdziwe narzędzie. Używamy go tak, jakbyśmy natryskiwali kolor.

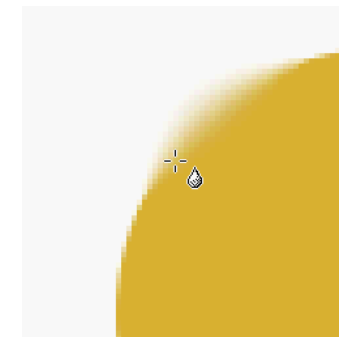
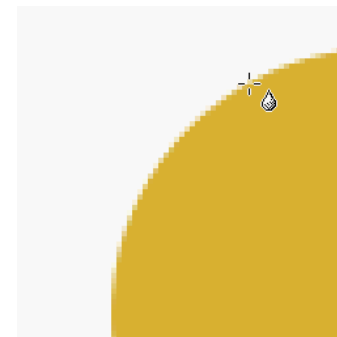




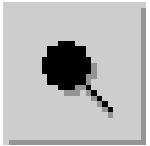
Klonowanie - służy do kopiowania fragmentów obrazka (fotografii itp.) z jednego miejsca w drugie, wygląda to jak malowanie, tylko zamiast koloru wykorzystujemy fragment obrazka. Możemy także zamiast klonować malować wybraną teksturą.



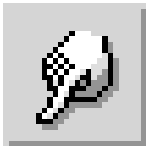
Rozmywanie/wyostrzanie - służy do zmiękczenia (blur) bądź wyostrzania (sharpen) wybranych obszarów obrazka (zdjęcia, itp.).



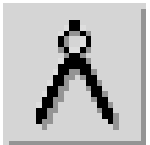
Stalówka - jest narzędziem do rysowania przeznaczonym właściwie tylko dla użytkowników tabletów. Jeśli nie posiadacie tabletu to nie ma sensu używać stalówki za pomocą myszki, choć można i tak.



Dodge i Burn - służy do zmiany jasności pikseli na określonym obszarze. Dodge rozjaśnia a Burn przyciemnia dany obszar.



Rozsmarowywanie - rozmazuje nasz obrazek, tak jak byśmy robili to palcem a farba, którą malowaliśmy, jeszcze nie wyschła.



Miarka - służy do pomiaru odległości pomiędzy wybranymi punktami, a także pozwala na zmierzenie kąta.



Łatka - usuwa nieregularności z obrazu

Bibliografia:

- http://www.gimp.signs.pl/tutorial/narzedzia_w_akcji.php
- Materiały własne

Autor:

- Paweł Hercer 2dT