

Урок 9. Знайомство з редактором GIMP

Слайд № 1

Розглянемо перше завдання в редакторі GIMP: вирізати із фото прямокутні області, що містять зображення окремих предметів, і зберегти їх в окремих файлах.



Подібним чином ви зможете вирізати й області іншої форми.

Далі

Вправа №1



Вправа 1. Із файлу **речі.jpg** виріжте зображення чотирьох предметів і збережіть їх в окремих файлах форматів **xcf** та **png**.

1. Для обрізання скористайтесь інструментом .
2. Обітнувши область, натисніть клавішу **Enter**.
3. Збережіть кожне зображення в «рідному» для GIMP форматі **xcf** за допомогою команди **Файл\Зберегти**, а також у форматі **png** за допомогою команди **Файл\Експортувати**.



Слайд
№ 2

Тепер навчимося ретушувати зображення та малювати на ньому фігури довільної форми.



Розвеселимо смайлик. Спочатку стираємо сумну посмішку, а потім малюємо веселу.

Далі

Слайд
№ 3

Ретушувати зображення можна за допомогою інструментів **Штамп**, **Штамп з перспективою** та **Лікування**.

Інструмент **Штамп**  створює точну копію групи пікселів



Інструмент **Штамп з перспективою**  використовують для реалістичного копіювання фрагментів зображення на поверхні з перспективою (стіни, дороги, фасади, підлога), щоб текстура підлаштовувалась під кут і глибину.

Інструмент **Лікування**  копіює колір, текстуру і яскравість з ділянки-джерела, але підлаштовує їх під параметри місця призначення

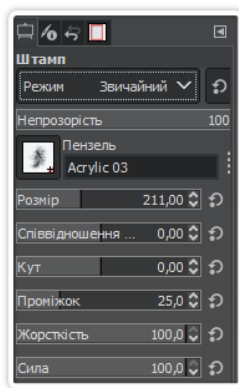


Інструменти для клонування пікселів об'єднано в групу **Інструменти ретуші**.

Далі

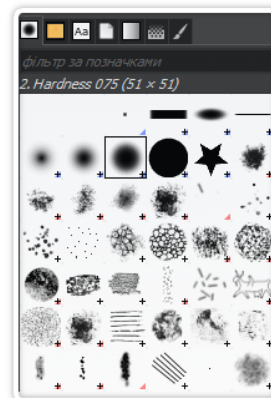
Слайд № 4

Параметри інструментів визначають на вкладці  на лівій панелі вікна GIMP.



Наприклад, для інструменту **Штамп** можна задати **режим** (спосіб змішування пікселів), **розмір** відбитку, **проміжок**, через який наноситимуться відбитки тощо.

Крім того, на правій панелі можна задати розмір, форму, текстуру та інші параметри інструменту малювання.



Зміст панелі параметрів залежить від вибраного інструменту.

Далі

Вправа № 2



Вправа 2. Зітріть сумну посмішку зі смайлика у файлі **смайлик.png**.

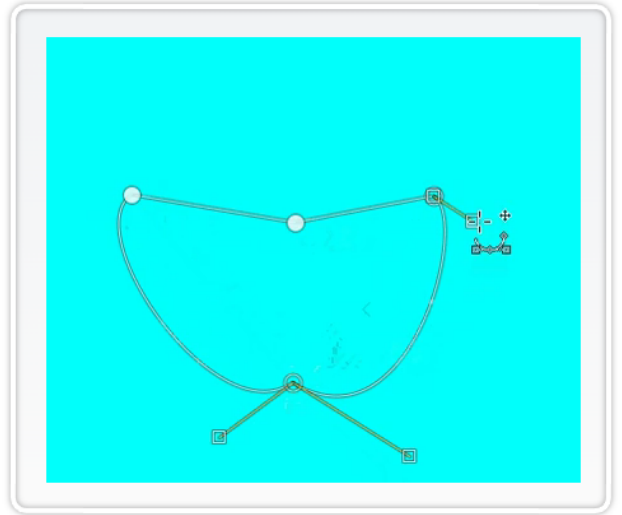
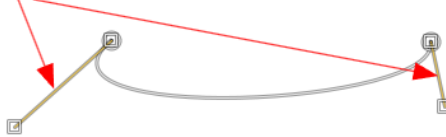
1. Відкрийте файл **смайлик.png** з папки уроку.
2. Виберіть інструмент **Штамп** .
3. Утримуючи клавішу **Ctrl**, клацніть область, звідки скопіювати колір.
4. Затиснувши ліву кнопку миші, зафарбуйте скопійованим кольором частину рота.
5. Повторюйте операцію, поки не зафарбуєте весь рот.



Для фінального ретушування можна використати інструмент **Лікування**.

Малювати фігури можна за допомогою інструменту **Контури** .

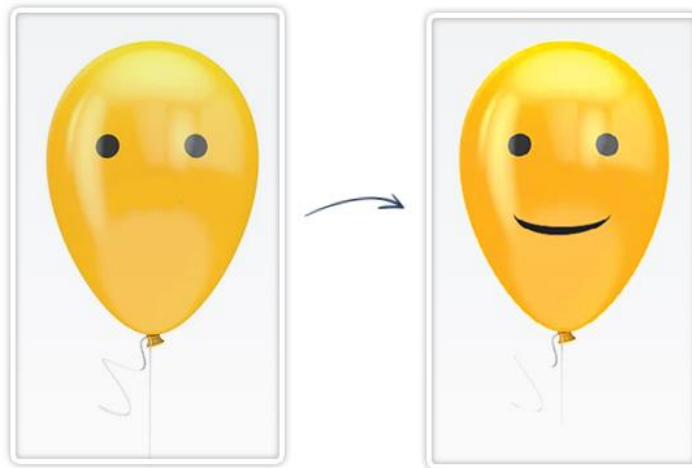
1. Прокладайте всі вершини ламаної.
2. Щоб замкнути ламану, підведіть курсор до початкової вершини, утримуючи **Ctrl**. Коли він набуде вигляду , клацніть її.
3. Ланки ламаної можна вигнути, потягнувши за середину.
4. Щоб змінити форму вигину, перемістіть «вусики».



Створений контур можна обвести лінією командою **Зміни\Обвести за контуром**, а зафарбувати – командою **Зміни\Заповнити контуром**.

Далі

Тепер намалюємо на смайлику усмішку.



Спочатку намалюємо контур усмішки, а потім зафарбуємо його.

Далі



Вправа 3. Намалюйте смайлику
веселу посмішку.

1. Виберіть інструмент **Контури**
2. Клацніть перший вузол контуру.
3. Клацніть другий вузол контуру.
4. Утримуючи клавішу **Ctrl**, підведіть курсор знову до першого вузла контуру, щоб він набув вигляду , і знову клацніть перший вузол.
5. Підведіть курсор до лінії контуру, щоб він набув вигляду , і протягніть лінію вниз.
6. Так само вигніть другу лінію.
7. Зафарбуйте область, що обмежується контуром, за допомогою команди **Зміни\Заповнити контур**.



Ми створюємо замкнений контур з двох вузлів і двох ліній, що накладені одна на одну, а потім ці лінії вигинаємо.

Переглянути дії
ще раз

Готово