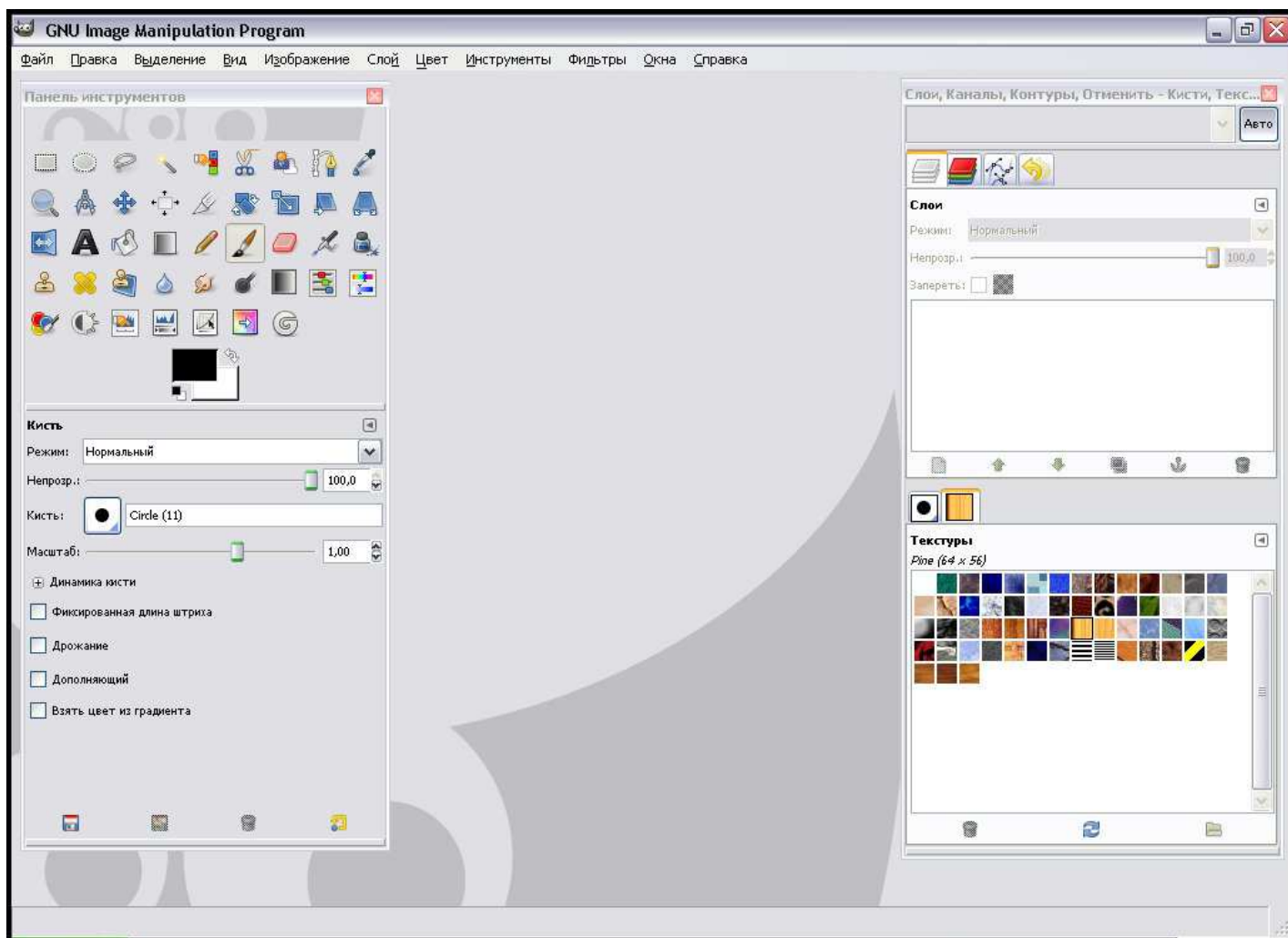


Знакомство и начало работы с GIMP



В этом уроке я расскажу о бесплатном графическом редакторе GIMP, о всех его плюсах и преимуществах над Adobe Photoshop. Так же вы сможете бесплатно скачать GIMP на русском языке.

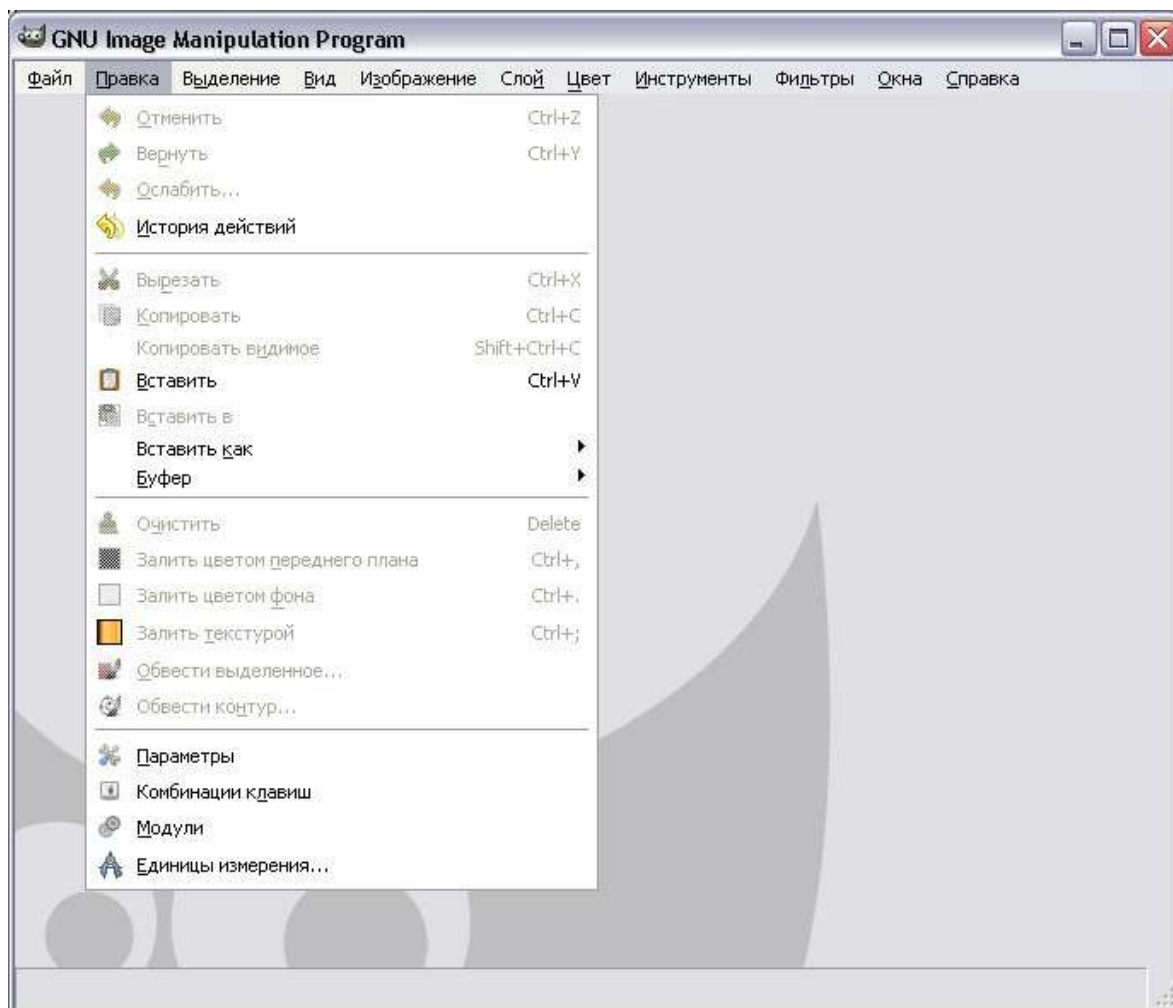
Мы начнем знакомство с редактором GIMP 2 с рассмотрения его интерфейса. Итак, **интерфейс GIMP:**



Здесь мы видим, что **интерфейс** состоит из нескольких характерных элементов, а именно:

- выпадающие меню;
- панель инструментов;
- диалоговые панели;
- рабочая область.

Выпадающие меню – универсальный элемент интерфейса, характерный практически для любой программы.

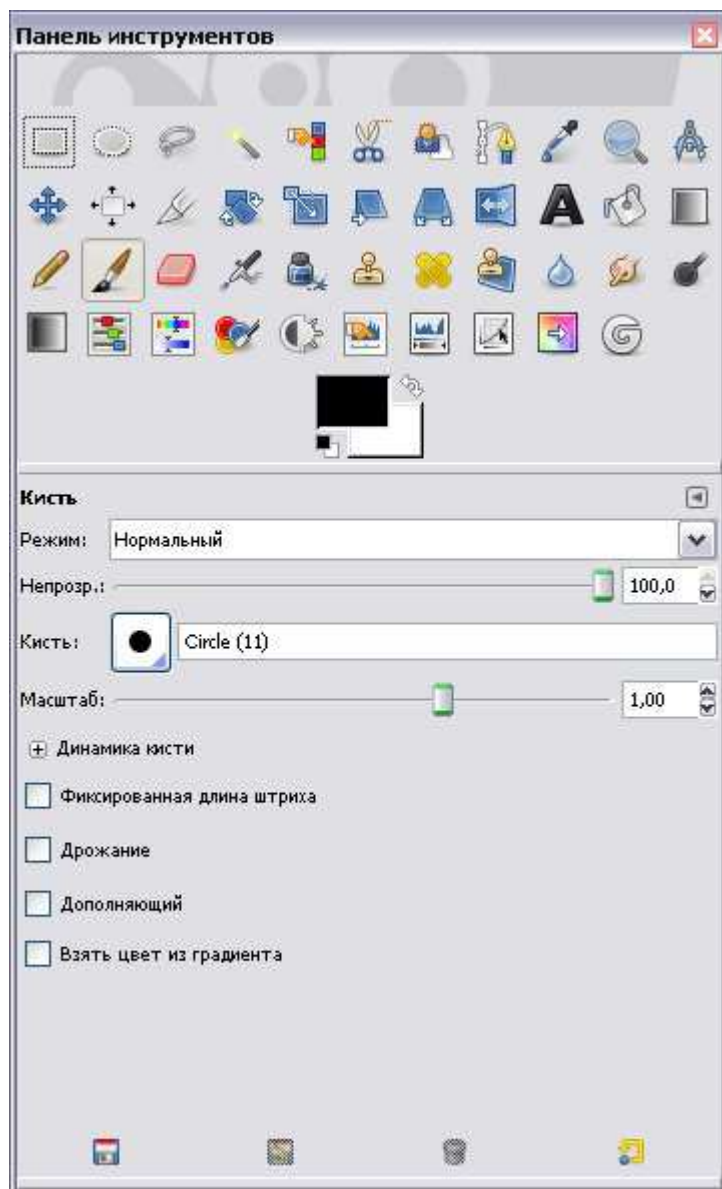


Здесь собраны все основные опции и средства работы над изображением. Существенным плюсом таких меню является то, что инструменты и средства здесь четко структурированы по группам. Например, в меню Фильтры вы найдете список всех возможных фильтров, в меню Изображение – список опций преобразования всего изображения, в меню Выделение – опции по преобразованию выделения и т. д.

Как правило, некоторые из пунктов выпадающих меню дублируются на дополнительных панелях – других элементах интерфейса программы – для обеспечения удобного и быстрого доступа к часто употребляемым инструментам и функциям. В то же время многие пункты меню больше нигде не встречаются. Кроме того, некоторые из опций данного элемента интерфейса дублируются применением «горячих клавиш».

Таким образом, выпадающие меню представляют собой наиболее полный комплект инструментов и опций программы, четко распределенных по группам в зависимости от их действия и сферы применения.

Панель инструментов располагается в левой части интерфейса программы и является одним из часто употребляемых элементов интерфейса, так как содержит инструменты, постоянно используемые при работе с изображением.



Эта панель состоит из двух основных частей: верхняя содержит список разнообразных инструментов, а нижняя – совокупность параметров и настроек выделенного инструмента. Например, если в верхней части вы выделите инструмент Кисть, то в нижней части появится совокупность настроек кисти.

Таким образом, на данной панели можно выбрать и настроить любой необходимый инструмент, подготовив его к работе. Более подробно порядок работы с инструментами мы рассмотрим позднее.

Панель инструментов можно поместить в любое место интерфейса программы. Для передвижения панели подцепите курсором ее верхнюю часть, где располагается название, и, не отпуская кнопки мыши, передвиньте курсор.

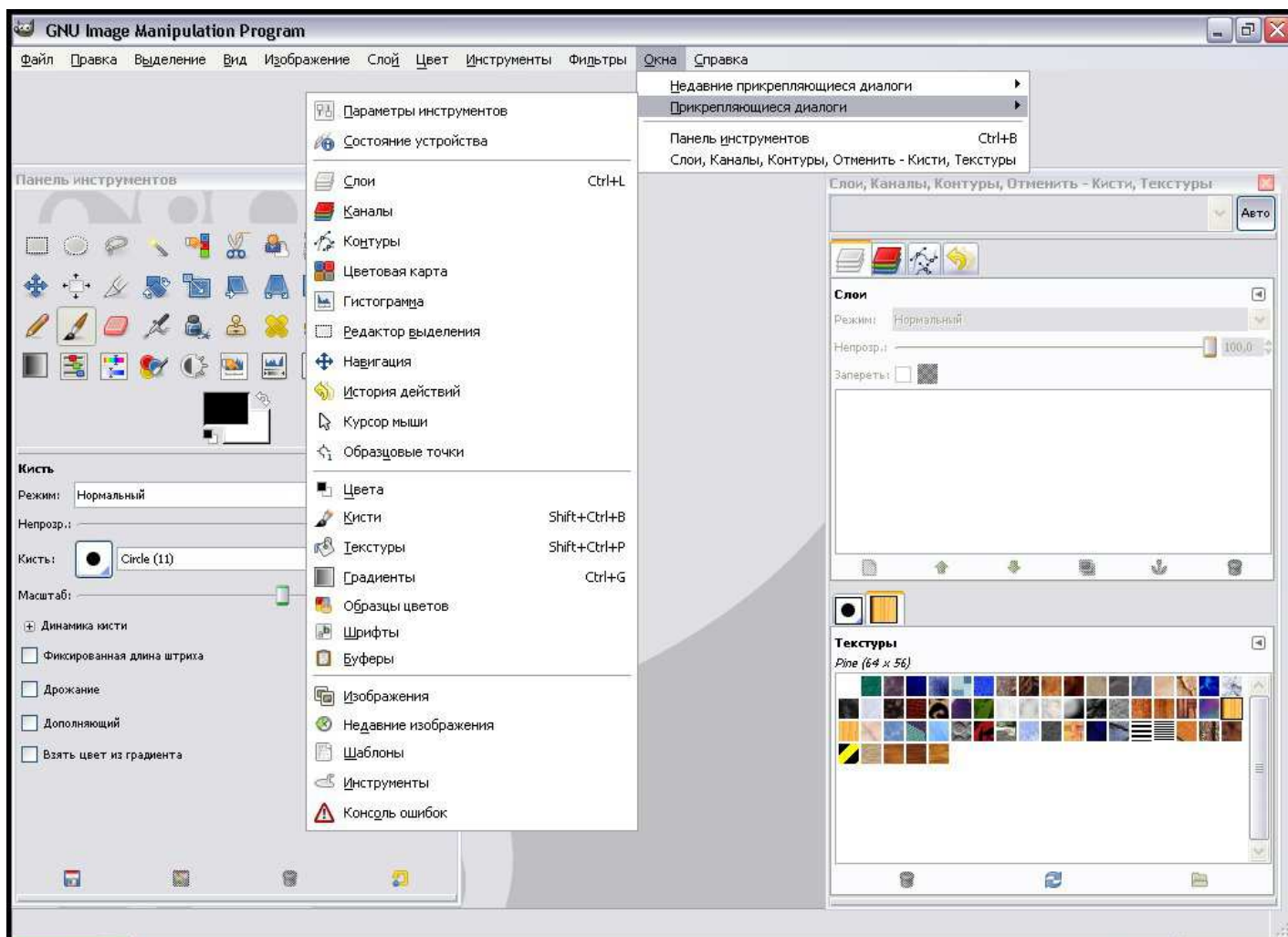
При наведении курсора на какой-либо из углов панели он принимает форму диагональной стрелочки: теперь можно редактировать габаритные размеры панели.

Совет: Для того чтобы узнать название того или иного инструмента, просто наведите на него курсор: небольшая подсказка с названием и кратким описанием его действия появится буквально через секунду.

Окно **диалоговых панелей** располагается в правой части интерфейса программы.



По стандартным настройкам, перед нами – диалоговые панели **Слои** и **Кисти**. В верхней части каждой из этих панелей располагаются закладки, позволяющие открывать другие диалоговые панели. Так, над панелью **Слои** располагаются закладки вызова панелей **Каналы**, **Контурь** и **История действий**, а над панелью **Кисти** располагаются кнопки вызова панелей **Текстуры** и **Градиенты**.

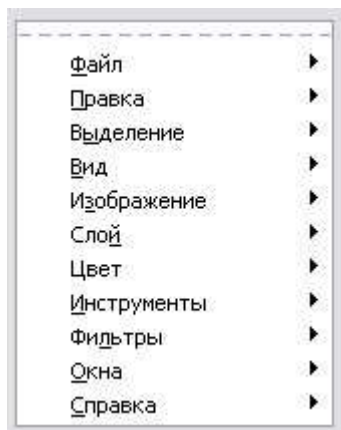


Таким образом, мы располагаем множеством дополнительных диалоговых панелей, которые могут быть вызваны по мере необходимости, в зависимости от выполняемой работы. Каждая из них содержит совокупность однородных инструментов и опций, позволяющих выполнять определенную работу. Например, опции панели **Слои** позволяют полноценно оперировать слоями, создавать новые, удалять их и т. д., опции панели **Кисти** позволяют работать с внешним видом штриха кисти, менять его форму и интервал действия.

Подсказка: Вероятно, структура диалоговых панелей показалась вам чересчур усложненной. Однако на самом деле она весьма удобна в использовании. Вы убедитесь в этом, поработав над конкретными изображениями. Наиболее часто используемые панели выведены на обзор пользователя в качестве закладок, а остальные расположены в удаленном выпадающем меню, чтобы не загромождать интерфейс.

Рабочая область занимает большую площадь интерфейса программы. После первого запуска она представляет собой пустую поверхность с большим изображением лисенка Вильбера – талисмана программы GIMP – в левом нижнем углу. Именно в рабочей области будут располагаться обрабатываемые изображения. Их может быть несколько, их можно раскидать по рабочей области, но одновременно работать можно лишь с одним изображением. Несколько открытых изображений удобно использовать, например, при осуществлении монтажа.

Рабочая область не содержит никаких элементов управления, однако если перенести на нее какой-либо графический файл, то он автоматически откроется в GIMP. Нейтральный цвет области способствует концентрации внимания пользователя непосредственно на открытых изображениях.



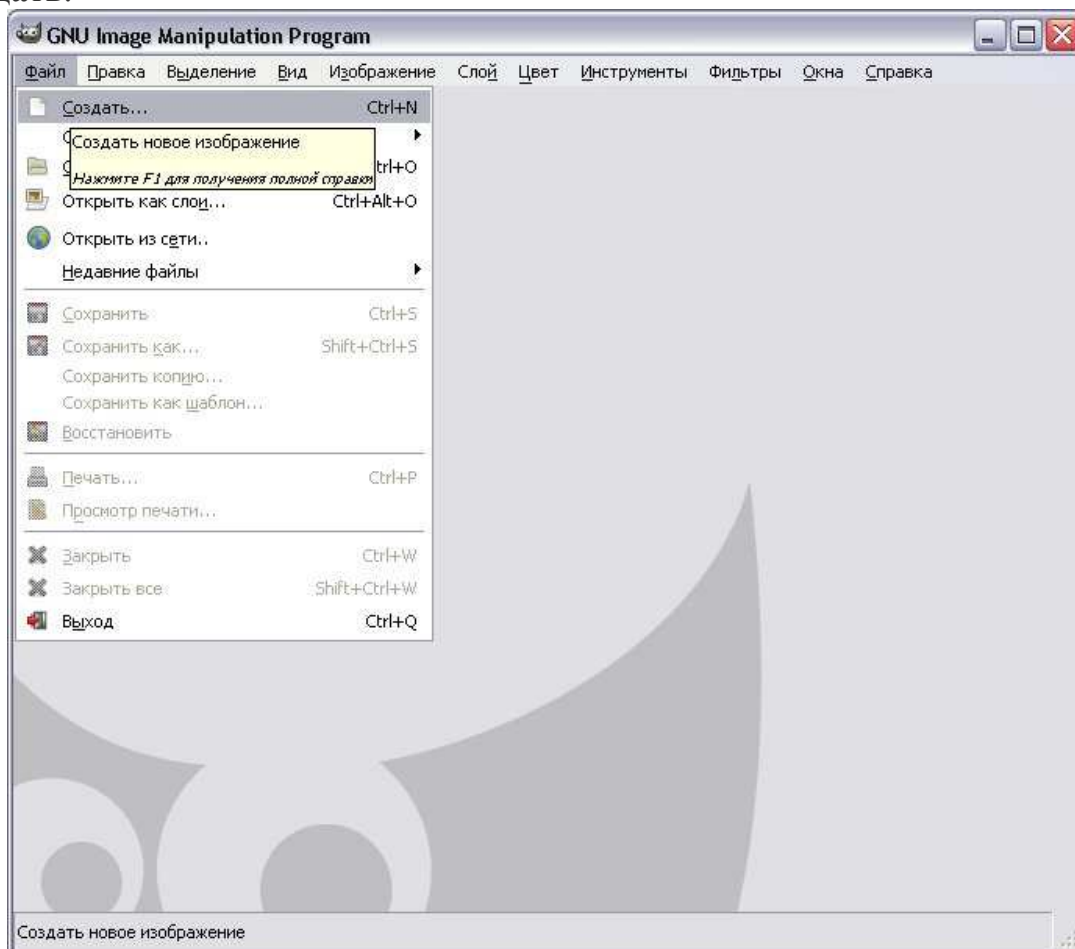
При нажатии на правую кнопку мыши в пределах рабочей области появляется меню, пункты которого полностью дублируют пункты выпадающих меню. Это сделано для ускорения доступа к часто употребляемым опциям выпадающих меню.

Работа с файлами изображений

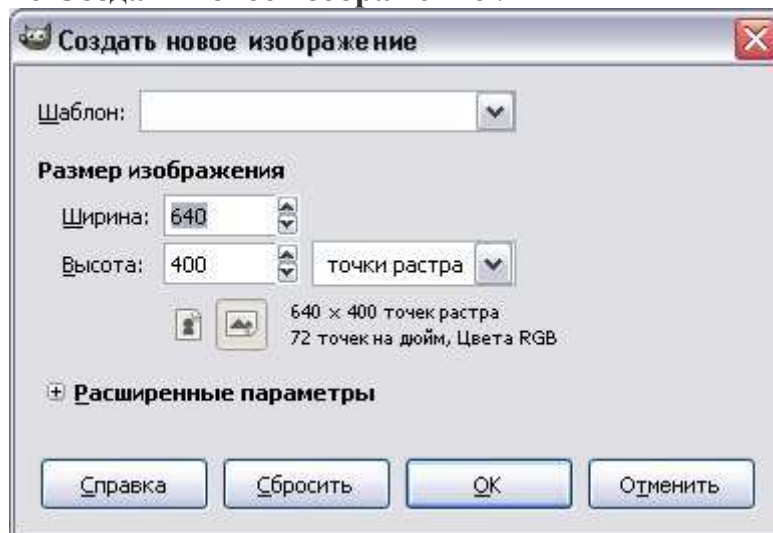
Создание изображений в GIMP

Мы начинаем работу с **создания нового изображения** в случаях, когда хотим нарисовать что-то самостоятельно, «с нуля». Инструментарий GIMP, как и многих других растровых редакторов, направлен больше на редактирование изображений, нежели на их создание. Другими словами, большинство возможностей программы нацелены на изменение существующего изображения, а не его прорисовку. Однако в **GIMP** можно и рисовать.

Для того чтобы создать новое изображение, в выпадающем меню **Файл** выберите пункт **Создать**.



Появляется окно **Создать новое изображение** .



В данном окне мы должны задать все самые важные характеристики создаваемого изображения. Прежде всего обратите внимание на группу параметров **Размер изображения** .

Здесь мы должны задать ширину и высоту картинки. По стандартным настройкам стороны измеряются в точках (пикселях). Раскрыв свиток вариантов единиц измерения, вы найдете там также дюймы, миллиметры, пункты.

Далее необходимо определить значения ширины и высоты будущего изображения. Исходите из того, что в среднем ширина видимой части, отображаемой вашим монитором, равна где-то 1200 пикселям, высота – чуть больше 800 (разумеется, у всех по-разному, я привожу средний вариант). Соответственно, если вы создадите изображение предлагаемого формата – 640×480, – то оно будет занимать примерно четверть площади экрана.

Чуть ниже, под параметрами ширины и высоты, располагаются две небольшие кнопки, позволяющие менять расположение будущего листа с изображением: **Портрет** и **Альбом**. Обратите внимание на то, как переключение между этими двумя режимами отражается на значениях ширины и высоты изображения.

Таким образом, в группе параметров **Размер изображения** можно задать ширину и высоту изображения, единицы их измерения, расположение листа.

Над данной группой параметров располагается опция Шаблон, где можно выбрать какой-либо из готовых шаблонов изображения.

При создании изображения «шаблонного» формата (например, А4) выбирайте соответствующий пункт в списке шаблонов, и остальные параметры будут автоматически приведены в соответствие с требуемым форматом.

Под группой параметров **Размер изображения** располагается опция **Расширенные параметры**. Щелкните по данной надписи, и раскроется еще один свиток, содержащий дополнительные параметры создаваемого изображения.

Здесь можно настроить разрешение изображения при помощи параметров **Разрешение по X** и **Разрешение по Y**, отвечающих за то, сколько точек будет располагаться на одном квадратном дюйме изображения. Чем больше точек, тем они будут меньше по размеру, а следовательно, тем более четким будет изображение. Соответственно, чем выше значения параметров **Разрешения**, тем четче будет создаваемое изображение. Оптимальное количество – 300 точек на квадратный дюйм. Оно достаточно для четкого отображения картинки на экране и для любительской печати изображений. Для профессиональной печати используются более высокие значения **Разрешения изображений**.

Опция **Цветовое пространство** позволяет выбрать одну из двух цветовых моделей – **Цвета RGB** и **Серый**. Используя первый вариант, мы сможем создавать и редактировать

полноцветные изображения, а при выборе второго варианта – лишь черно-белые. Вторым вариантом можно использовать, например, при работе над старыми нецветными фотографиями.

Опция **Фон** позволяет выбрать один из четырех вариантов фона изображения.

Цвет переднего плана означает, что будет выбран цвет ближнего к нам квадрата с цветом на панели инструментов в качестве цвета заднего фона. **Цвет фона** позволяет выбрать цвет заднего квадрата.

Для выбора цвета того или иного квадрата щелкните по нему и в появившемся окне выберите требуемый цвет, после чего нажмите кнопку **ОК**.

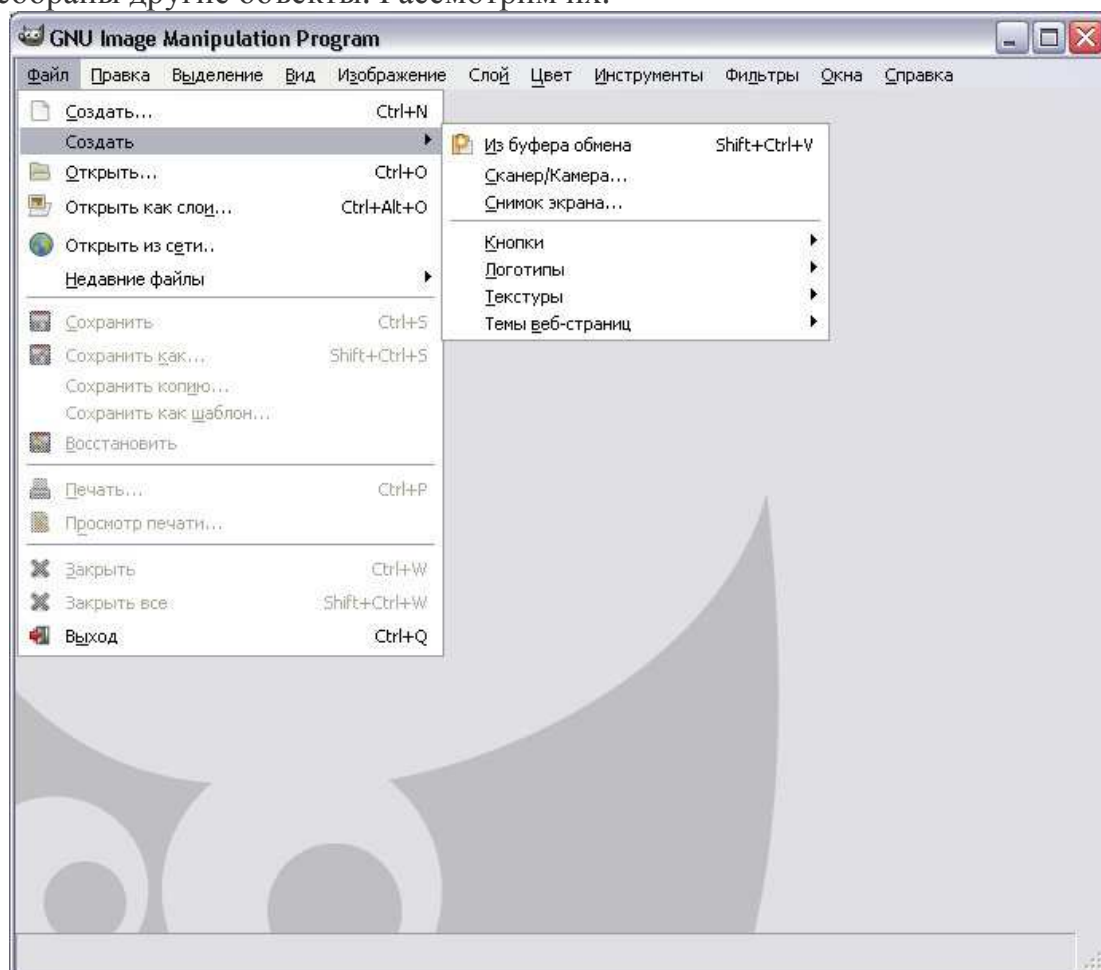
Вариант **Белый** означает, что будет создан белый фон, **Прозрачный** создаст эффект отсутствия какого-либо фона. В этом случае он будет отображаться как серая клетчатая поверхность. Такой вариант удобен при осуществлении монтажа изображений.

В строке **Комментарий** можно ввести любой комментарий к создаваемому изображению.

Мы рассмотрели все опции и параметры, используемые при создании нового изображения. Не стоит пренебрегать ими, так как важно работать с изначально грамотно настроенным изображением.

***Совет:** Новичкам, как правило, бывает сложно сразу разобраться с параметрами размеров и разрешения изображения. Чтобы не путаться, выражайте размеры изображения в миллиметрах, а значения разрешения задавайте равными 300. Конечно, хочется сразу задавать высокое качество своим файлам, но необоснованное увеличение разрешения приводит лишь к излишним сложностям при работе. Чем оно выше, тем дольше компьютер обрабатывает изображение и тем больше оно занимает места на жестком диске.*

В выпадающем меню, помимо опции **Создать**, есть также подменю **Создать** в котором собраны другие объекты. Рассмотрим их.

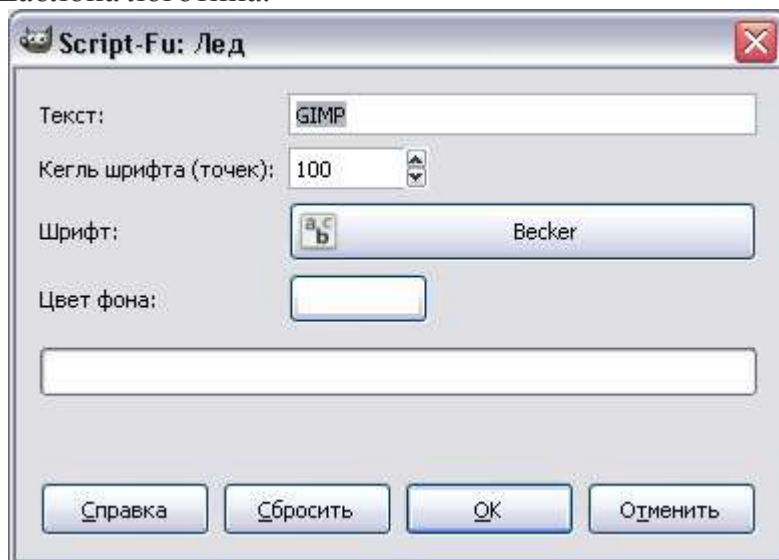


• **Из буфера обмена** означает, что будет создано отдельное изображение, сразу же содержащее ту картинку, которая в данный момент находится в буфере обмена, иными словами – скопирована. Если перед этим вы скопировали в какой-либо программе определенный регион или изображение целиком, то вновь создаваемое таким образом изображение будет по размерам и составу совпадать со скопированным регионом. Если вы ничего не копировали, но выбрали этот пункт, появится сообщение «В буфере обмена ничего нет».

• **Сканер/Камера** позволяет получить изображение со сканера или цифровой камеры. При выборе данного пункта появится небольшое окно, в котором будут перечислены все подключенные к компьютеру сканеры и камеры. Выберите ваше устройство и нажмите кнопку **Выбрать**.

• **Снимок экрана** – данная опция позволяет создать изображение и автоматически заполнить его снимком, сделанным с экрана. При выборе данной опции появится окно, в котором можно задать область захвата – одно окно или весь экран, а также задержку в секундах осуществления захвата изображения.

Варианты **Кнопки**, **Логотипы**, **Текстуры**, **Темы веб-страниц** – позволяют создавать соответствующие шаблоны, предварительно выбрав конкретный шаблон из предлагаемых списков. Например: выберите подменю **Логотипы** и в нем пункт **Лед**. Появится окно настройки данного шаблона логотипа.



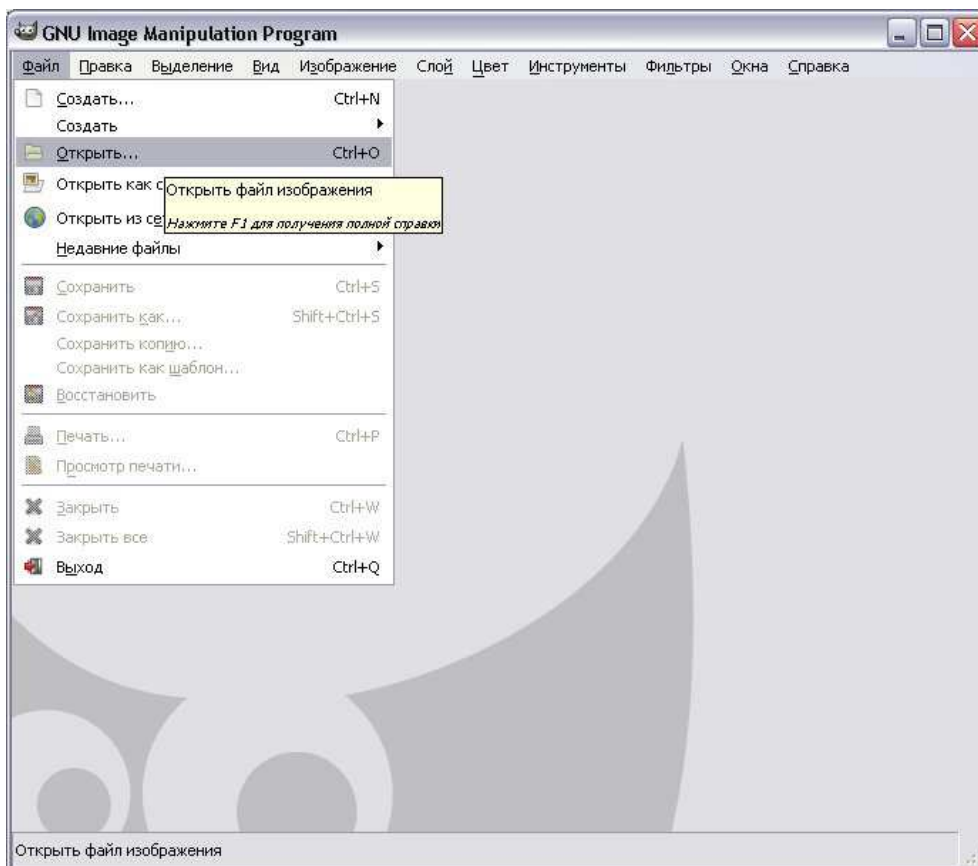
Здесь можно задать текст самого логотипа, размер шрифта, тип шрифта, цвет фона. По окончании настройки всех параметров нажмите кнопку **ОК**. Программа просчитает внешний вид логотипа и создаст уже заполненное изображение.



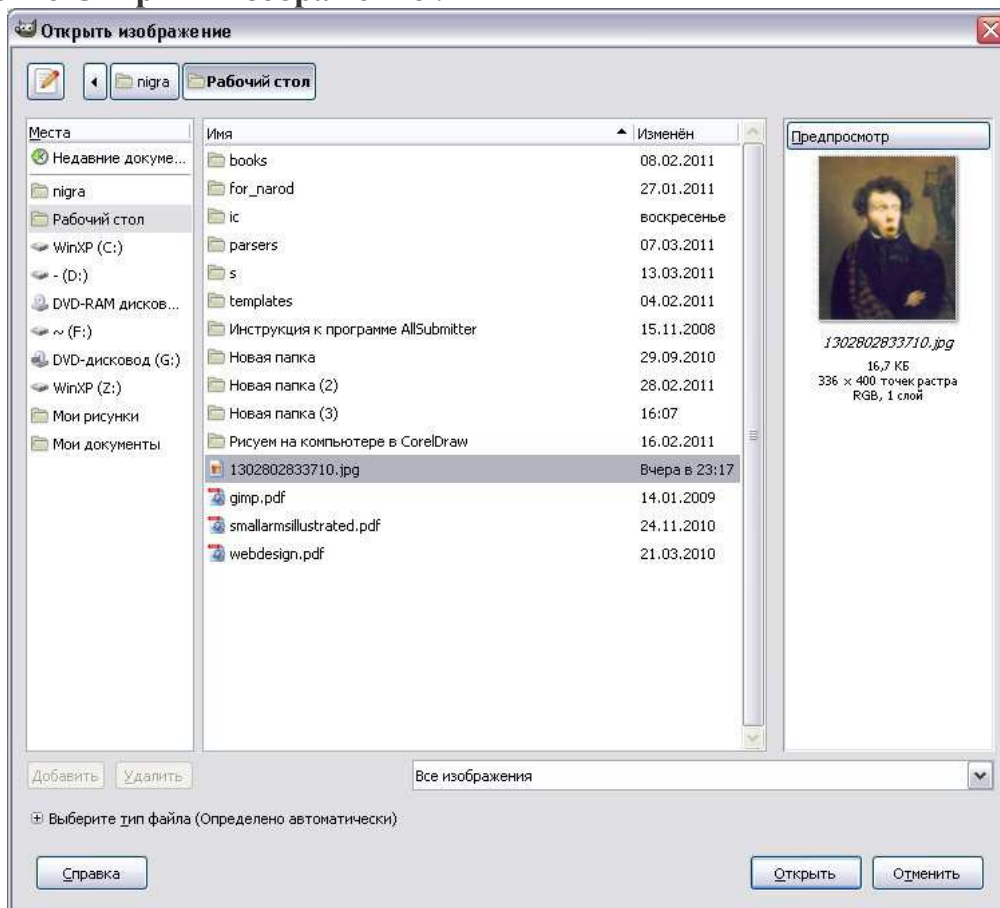
Таким образом, мы научились создавать новое изображение, подробно настраивать его параметры, а также использовать готовые шаблоны некоторых объектов в качестве заготовки будущего изображения.

Открытие изображения в GIMP

Работу в GIMP можно начать с открытия уже существующего изображения для его дальнейшего редактирования. Для этого в выпадающем меню **Файл** выберите пункт **Открыть**.



Появляется окно **Открыть изображение**.

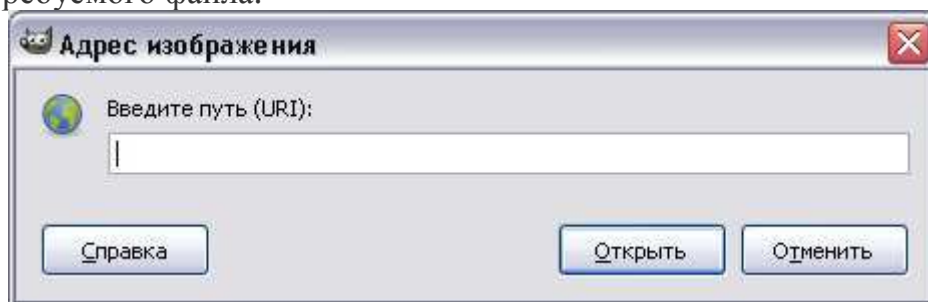


В нем мы должны задать адрес, имя и формат открываемого изображения. Указав необходимый файл, нажмите кнопку **Открыть** и содержащееся в нем изображение раскроется в рабочей области для дальнейшей обработки.

Вероятно, вы уже обратили внимание, что в выпадающем меню **Файл** содержится четыре варианта способов открытия изображения. Рассмотрим остальные способы.

Открыть как слои – опция, позволяющая открыть сразу множество изображений в одном файле. Каждое из вновь открываемых изображений помещается на отдельный слой, что хорошо видно на панели **Слои**. Таким образом, можно работать сразу со множеством изображений в рамках одного файла, поместив их на разные слои. Более подробно работу со слоями мы рассмотрим в соответствующем разделе.

Открыть из сети – опция, позволяющая открыть какое-либо изображение сразу из сети. При выборе данного пункта появляется отдельное окно – **Адрес изображения**, где надо указать адрес требуемого файла.



Использование этой опции позволяет избежать предварительного скачивания файла на жесткий диск компьютера.

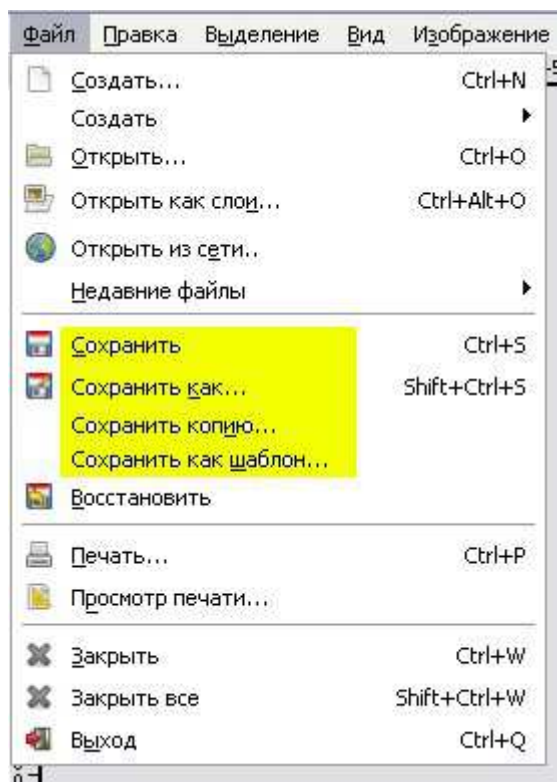
Открыть последние – данная опция позволяет раскрыть список недавно обрабатываемых изображений. Если вы долго работаете с несколькими определенными изображениями, то обязательно найдете их в данном списке. Таким образом, можно открыть необходимое изображение любым, наиболее удобным способом.

Совет: Если вы планируете в дальнейшем плотно заниматься дизайном, вам необходимо запастись библиотекой так называемых **клипартов** – произвольных изображений на какую-либо тематику. Например, в вашей библиотеке клипартов могут быть разделы «Люди», «Животные», «Архитектура», «Растительный мир» и т. д. Проще всего приобрести клипарты на специальных компакт-дисках, а также можно скачивать их из сети Интернет.

Как сохранить изображение в GIMP

По окончании работы над изображением необходимо **сохранить** все произведенные изменения до следующего раза или в качестве готового продукта.

Для этого в выпадающем меню **Файл** присутствуют четыре варианта опций сохранения: **Сохранить**, **Сохранить как**, **Сохранить копию**, **Сохранить как шаблон**.



• **Сохранить** позволяет сохранить все произведенные изменения в изображении. Если вы сохраняете изображение, которое предварительно было открыто, а не создано, то после нажатия на кнопку **Сохранить** будет просто дописан исходный открытый файл, т. е. вам практически не придется задавать каких-либо дополнительных параметров (кроме, например, значения параметра качества в некоторых отдельных случаях). Если же вы применяете ее к вновь созданному файлу, то необходимо будет сначала сообщить программе адрес, имя и формат сохраняемого созданного файла в специальном окне. После использования этой опции будет создан новый файл.

• **Сохранить как** – эта опция также позволяет записать все производимые изменения, но, в отличие от предыдущей, она во всех случаях создает новый файл, а не дописывает уже имеющийся. Например: вы открыли какое-либо изображение, произвели в нем определенные изменения, преобразили его, а затем хотите сохранить и оригинал до обработки, и обработанное изображение (оба варианта). В таком случае вам следует выбрать пункт **Сохранить как** и тем самым создать новый файл, содержащий произведенные изменения. Файл-оригинал при этом останется незатронутым. В результате у вас будут два файла: оригинал изображения и обработанный вариант.

• **Сохранить копию** – опция, позволяющая как бы «сделать снимок» текущего состояние редактируемого изображения. Вы можете сохранять внешний вид редактируемого изображения на разных стадиях преобразования.

• **Сохранить как шаблон** – опция, позволяющая сохранить текущее изображение в качестве шаблона. При выборе данного пункта появляется окно ввода имени вновь создаваемого шаблона. В дальнейшем данный шаблон будет отображаться в общем списке шаблонов, рассмотренном ранее.

Совет: Применяя опции создания, открытия и сохранения изображений, весьма удобно использовать специальные «горячие клавиши». Так, для создания нового изображения применяется сочетание **Ctrl+N**, для открытия – **Ctrl+O**, а для сохранения изображения – **Ctrl+S**.

Если вас заинтересовала эта программа и вы хотите изучить её поподробнее, для этого вы можете перейти на сайты по следующим ссылкам:

<http://knach.com/vypadayushhie-menyu.html> - Графический редактор GIMP: легкие уроки и простые примеры.

<http://gimp.nas2.net/> - GIMP Бесплатный графический редактор.

<http://www.gimpart.org/osnovyi-raboty/sloi-v-gimp-znakomstvo-chast-1> - Уроки GIMP для начинающих и многое другое на блоге о фоторедакторе гимп.