

Grafika prezentacyjna

Lekcja 13. Łączenie zdjęć w programie Gimp



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

„Era Entera – e-learning dla młodzieży”
Projekt współfinansowany
ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



W Gimpie podobnie jak w innych programach graficznych, opcje wycinania, kopiowania i wklejania dostępne są w zakładce „edycja”. Dostęp do nich jest również możliwy za pomocą popularnych skrótów z klawiatury tj. ctrl+c, ctrl+v. Kopiowanie i wklejanie zdjęć w celu ich łączenia odbywa się w oparciu o warstwy. Z powodu ilości opcji, mechanizm dydaktyczny lekcji zostanie zmieniony. Na wstępie każdego punktu przedstawiony zostanie końcowy efekt. Następnie krok po kroku zostanie wyjaśnione jak taki efekt uzyskać.

1. Proste łączenie zdjęć

Projekt końcowy przedstawia rysunek 1.

Rys. 1. Projekt 1



Opis ogólny projektu 1:

- Projekt posiada rozmiary tła 800x600. W celu dostosowania tła i innych zdjęć powinny być one odpowiednio przeskalowane,
- W projekcie występuje 7 warstw i są to odpowiednio: tło, zdjęcie żabki w prawym dolnym rogu projektu, zdjęcie gołębia w lewym dolnym rogu projektu, biały prostokąt o zaokrąglonych rogach, dwie warstwy tekstu oraz warstwa z logo uniwersytetu,
- zdjęcia, które zostały użyte w projekcie przedstawia rys. 2.

Rys. 2. Zdjęcia użyte w projekcie 1.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

„Era Entera – e-learning dla młodzieży”

Projekt współfinansowany
ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



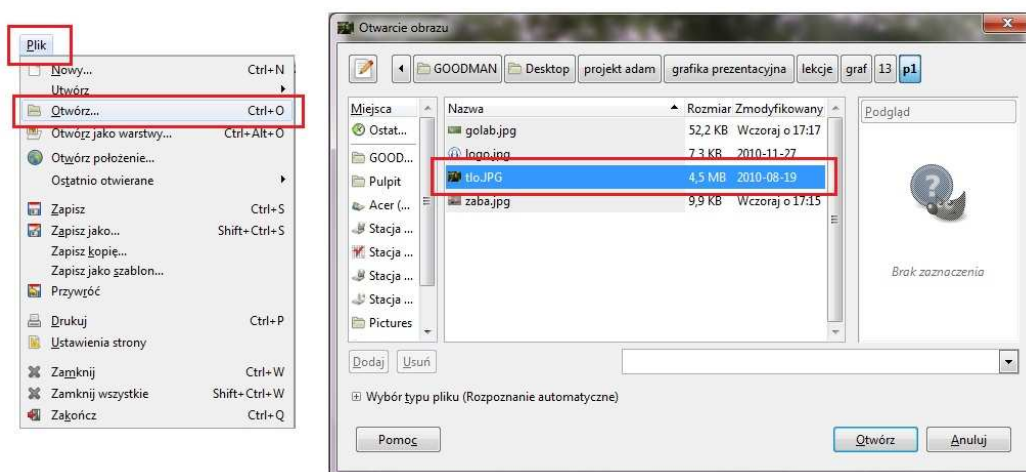
Każde ze zdjęć zostało odpowiednio przeskalowane:

- tło – ustawiona rozdzielczość 800x600,
- zwierzęta – ustawiona rozdzielczość 180x120.

Poniżej omówione zostanie krok po kroku, jak przygotować projekt:

Krok 1. Otwieramy program Gimp i wczytujemy zdjęcie tła.

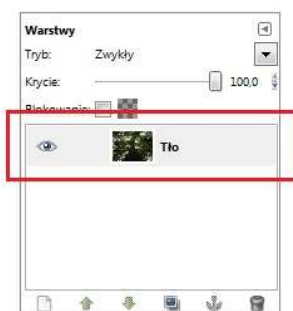
Rys. 3. Wczytanie zdjęcia z tłem z przykładowej lokalizacji



Krok 2. Skalujemy zdjęcie do rozmiaru 800x600 (zagadnienie omówione w materiałach e – learningowych).

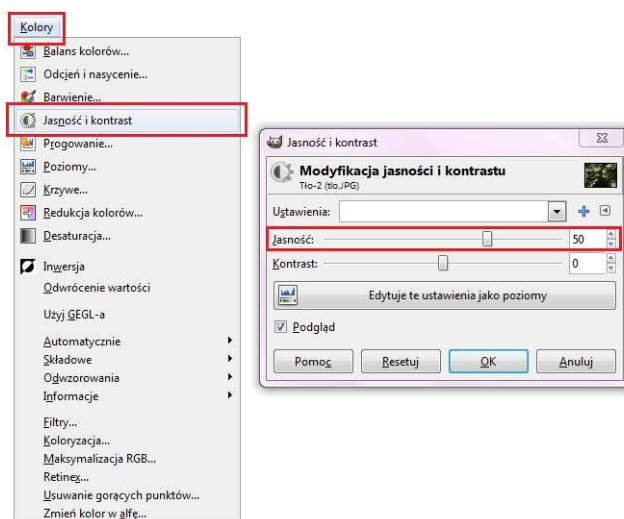
Krok 3. Otworzone zdjęcie jest automatycznie ustawione jako warstwa tła (rys. 4).

Rys. 4. Warstwa tła



Krok 4. Zdjęcie tła użyte w projekcie 1 zostało rozjaśnione. W celu odwzorowania tego procesu należy otworzyć zakładkę „kolory”, wybrać opcję „jasność i kontrast” i przesunąć suwak jasności tak aby ustalić wartość 50 punktów (rys. 5).

Rys. 5. Zmiana jasności tła



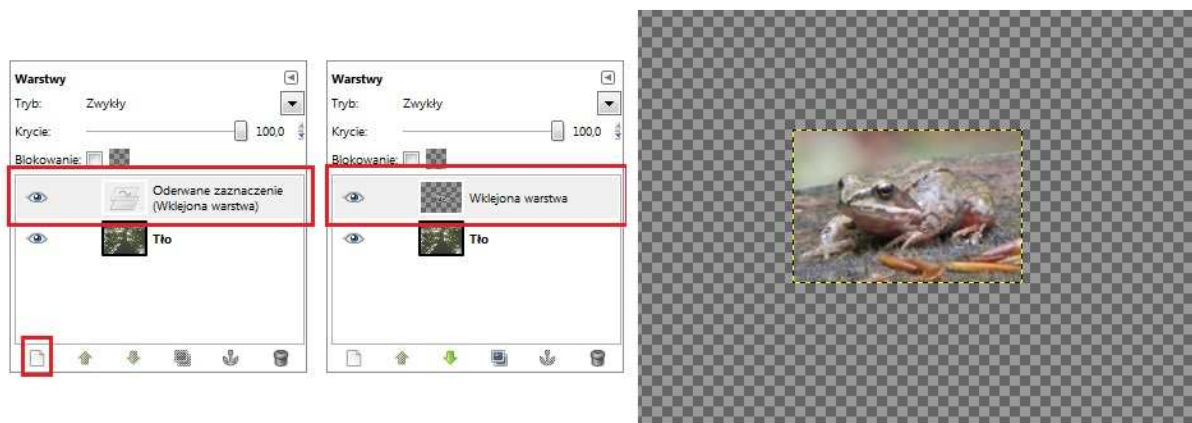
Krok 5. Otwieramy zdjęcie z żabką i skalujemy je do rozmiarów 180x120 pikseli.

Krok 6. Mając otwarte okno ze zdjęciem żabki używamy skrótów klawiaturowych oznaczających zaznaczenie całego obszaru i kopiowanie: Ctrl+A, Ctrl+C.

Krok 7. Minimalizujemy okno z żabką i w głównym oknie z grafiką tła wklejamy skopiowane zdjęcie używając skrótu klawiaturowego: Ctrl+V.

Krok 8. W oknie „warstw” pojawi nam się ikonka z komentarzem „oderwane zaznaczenie (wklejona warstwa)”. Wybierając opcję tworzenia nowej warstwy, żabka automatycznie znajdzie się w warstwie drugiej (tło w tej warstwie powinno być przezroczyste, czego symbolem jest szaro – czarna szachownica) – rys. 6.

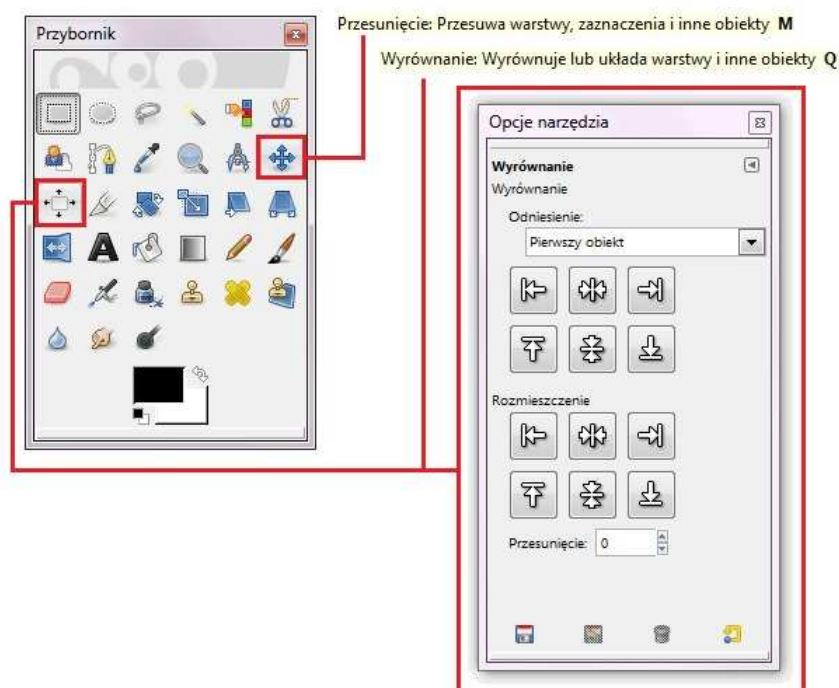
Rys. 6. Tworzenie nowej warstwy z wklejanym elementem



Krok 9. Przesuwamy zdjęcie z żabką w pożądane miejsce. Można to zrobić za pomocą narzędzia „przesunięcie” lub „wyrównanie” – rys. 7.



Rys. 7. Narzędzie przesunięcia i wyrównania



Narzędzie przesunięcia umożliwia ręczne umiejscowienie zaznaczonego obiektu. Narzędzie wyrównania jest bardziej precyzyjne. Załóżmy, że położenie zdjęcia żabki, w aspekcie tła, ma wynosić 20 pikseli od dolnej krawędzi i 20 pikseli od prawej krawędzi. Uzyskanie takiego efektu obrazuje rysunek 8.

Rys. 8. Umiejscowienie zdjęcia żabki



W polu przesunięcie należy wpisać wartość 20 pikseli i następnie użyć ikony rozmieszczenia do dołu i do prawej strony. Minus przy wartości przesunięcia definiuje wybrane przez użytkownika pożądane położenie obrazu.

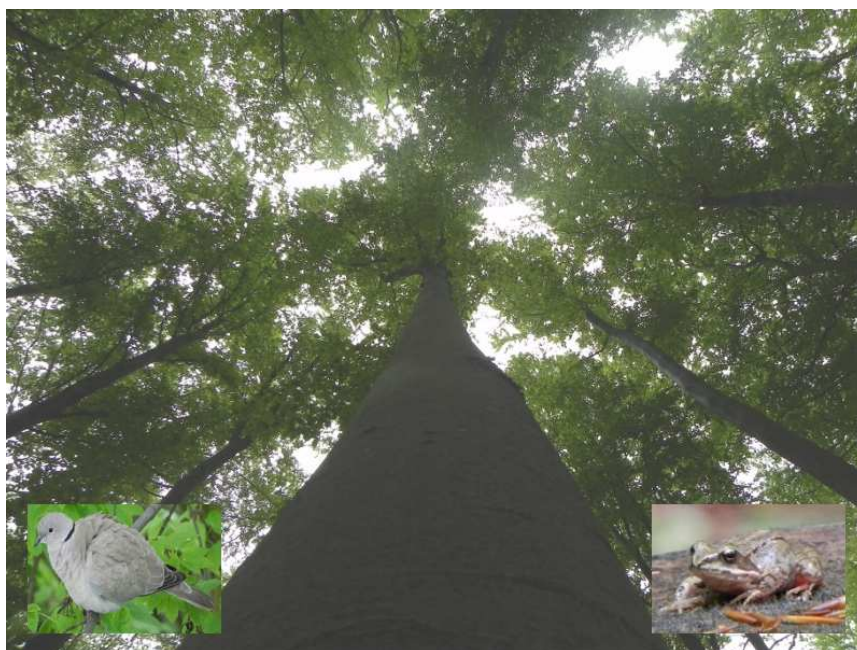
Krok 10. Czynności dotyczące zdjęcia z żabką należy wykonać w odniesieniu do zdjęcia gołębia a więc:

- otworzyć i przeskalować zdjęcie do rozmiarów 180x120 pikseli,
- skopiować i wkleić zdjęcie do projektu tworząc jednocześnie trzecią warstwę z przezroczystym tłem,
- przesunąć zdjęcie do położenia: 20 pikseli od lewej krawędzi i -20 pikseli od dolnej krawędzi.

Uwaga. Przeskalowując zdjęcie gołębia deformujemy je. Takie działanie jest niepożądane i daje zły końcowy efekt wizualny. Należy unikać zjawiska deformowania zdjęć dobierając ich odpowiedni format lub docinając do pożądanej rozdzielczości.

Wykonanie działań z kroku 10 powinno dać rezultat przedstawiony na rysunku 9.

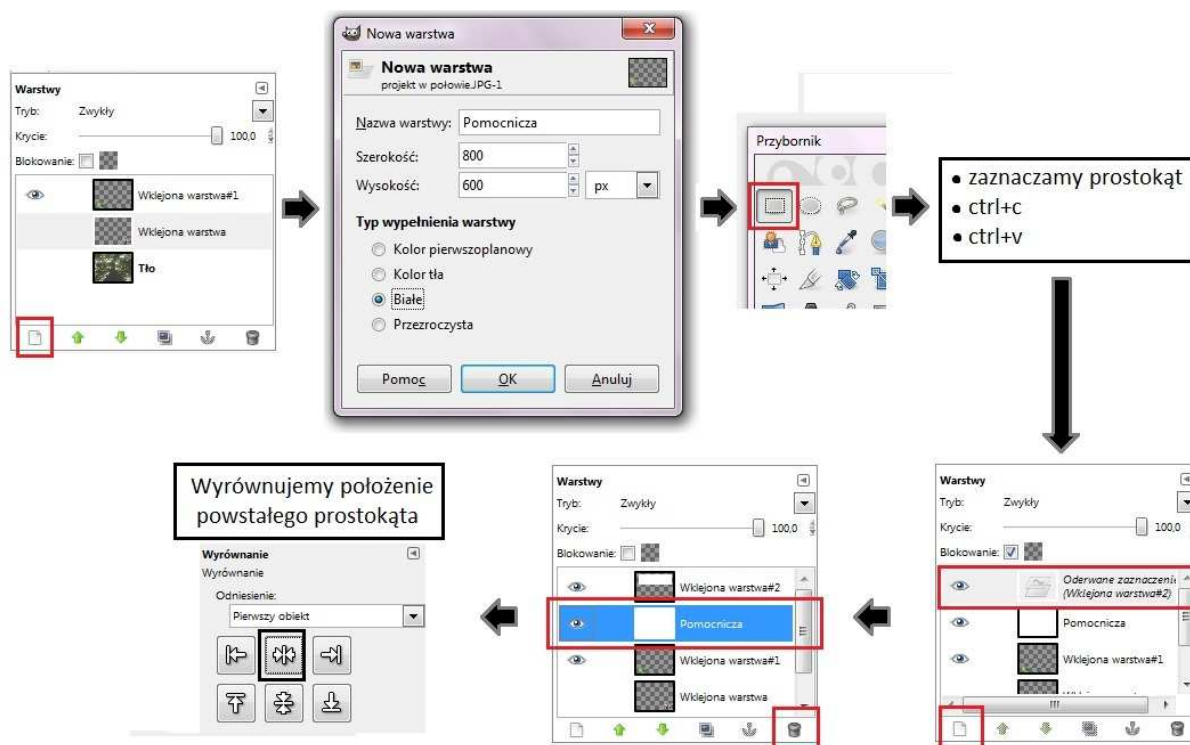
Rys. 9. Projekt po wykonaniu kroków od 1 do 10



Krok 11. W kroku 11 należy utworzyć biały prostokąt w górnej części ekranu (rys. 10). Najprościej jest to zrobić poprzez stworzenie nowej warstwy o rozmiarach 800x600 z białym wypełnieniem. Następnie używając „zaznaczania prostokątnego” zaznaczamy biały prostokąt w górnej części ekranu i przyciskamy kombinację klawiszy: Ctrl+C i później Ctrl+V. Teraz wykonujemy działanie znane z kroku 9, a więc tworzymy nową warstwę z wklejanym elementem. Rezultatem końcowym powinno być uzyskanie w warstwie 5 białego kwadratu na przeźroczystym tle (warstwy jakie stworzyliśmy do tej pory to: 1 – tło, 2 – zdjęcie żabki na przeźroczystym tle, 3 – zdjęcie gołębia na przeźroczystym tle, 4 – pusta warstwa z białym tłem, 5 – warstwa przeźroczysta z białym prostokątem u góry). Ostatnim zadaniem jest usunięcie pomocniczej warstwy 4 z białym wypełnieniem oraz wyrównanie powstałego prostokąta w pionie.

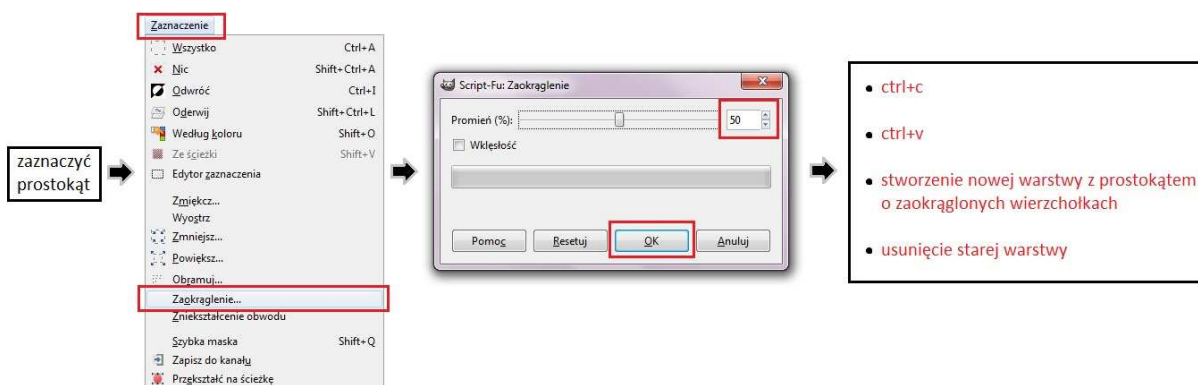


Rys. 10. Tworzenie białego prostokąta



Krok 12. Zaokrąglenie wierzchołków prostokąta należy wykonać poprzez jego zaznaczenie (np. przy użyciu narzędzia zaznaczania rozmytego) i z zakładki „zaznaczanie” wybrać opcję „zaokrąglanie”. Współczynnik „zaokrąglania” należy ustawić na 50 punktów. W ekranie roboczym pojawi nam się zaznaczony zaokrąglony obszar. Należy użyć opcji: ctrl+c,ctrl+v i następnie stworzyć nową warstwę z wklejonym elementem. Warstwę z białym prostokątem o niezaokrąglonych wierzchołkach można usunąć – rys. 11.

Rys. 11. Zaokrąglanie wierzchołków prostokąta



Krok 13. Dodajemy napis „Towarzystwo Geograficzne”. W tym celu wybieramy narzędzie „tekst” z przybornika i ustawiamy obszar pisania (poprzez kliknięcie (LPM) przytrzymanie i przeciągnięcie myszki; obszar można ustawić w dowolnym miejscu rysunku a później przesunąć go w pożądane miejsce). Wybieramy czcionkę „Sans Bold Italic” w

„Era Entera – e-learning dla młodzieży”

Projekt współfinansowany
ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



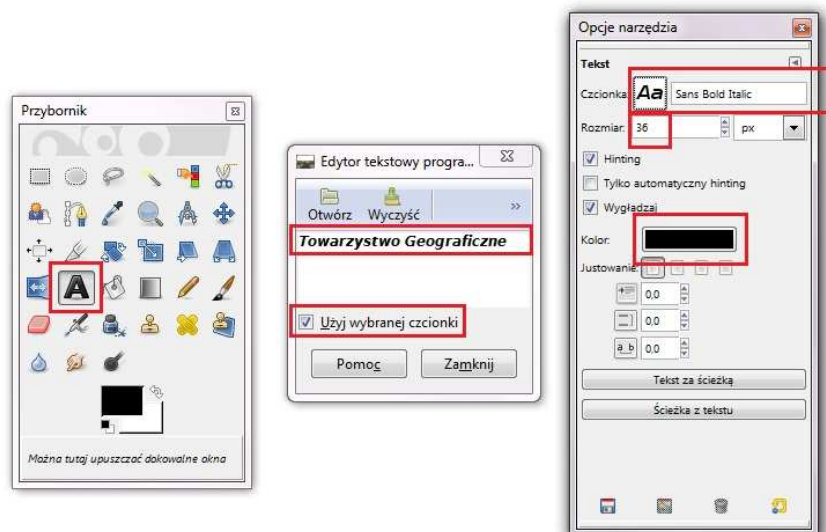
KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



kolorze czarnym, ustawiamy jej wielkość na 36 pikseli i końcowe położenie tekstu – najlepiej wyśrodkowany (resztę ustawień czcionki pozostawiamy bez zmian) – rys. 12.

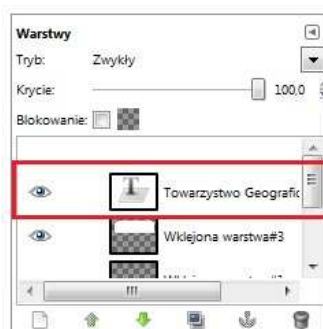
Rys. 12. Dodawanie napisu „Towarzystwo Geograficzne”



Opis szczegółowy: po wybraniu narzędzia „tekst” automatycznie pojawi się okno edytora tekstowego, widoczne na rysunku 12. W tym oknie należy wpisać tekst i jeżeli użytkownik chce ustawić konkretną czcionkę to musi zaznaczyć opcję „użyj wybranej czcionki”. Okno „opcje narzędzia” powinno również pojawić się automatycznie – domyślnie jest ono połączone z przybornikiem (jeżeli okno nie pojawia się automatycznie należy je wywołać: *okna>dokowalne okna dialogowe>opcje narzędzia*).

Wprowadzony tekst automatycznie pojawia się jako nowa warstwa tekstowa – rys. 13.

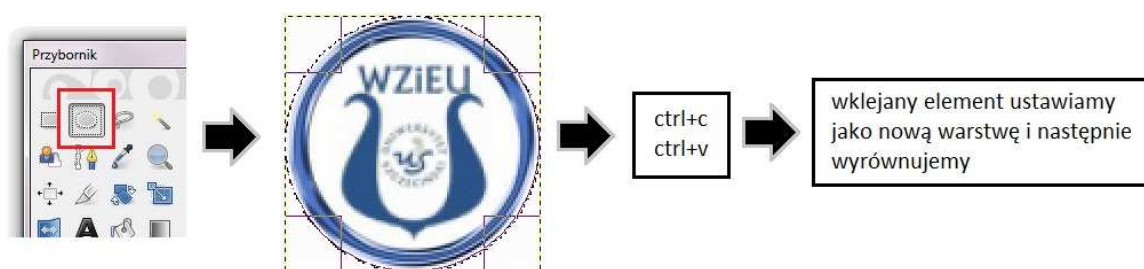
Rys. 13 – Warstwa z tekstem



Krok 14. Dodajemy napis „Uniwersytetu Szczecińskiego”. Postępować należy w analogiczny sposób jak w poprzednim kroku. Tym razem użyto liter drukowanych. Czcionka to „Comic Sans MS Bold” wysokości 36 pikseli a kolor czcionki to jasno zielony.

Krok 15. Ostatnim brakującym elementem jest logo Uniwersytetu Szczecińskiego. Należy otworzyć obrazek z logiem i zaznaczyć je przy pomocy narzędzia „zaznaczanie eliptyczne”. W przeciwieństwie do poprzednich zdjęć kształt logo jest okrągły. „Zaznaczanie eliptyczne” pozwala stosunkowo dokładnie dobrać kształt zaznaczenia do kształtu logo. Po dopasowaniu należy użyć skrótów klawiaturowych ctrl+c i ctrl+v. Wklejany element ustawić należy jako nową warstwę. Ostatnim działaniem jest ustawienie logo w pożądanej pozycji (na środku dolnej krawędzi białego prostokąta z zaokrąglonymi wierzchołkami) – rys. 14.

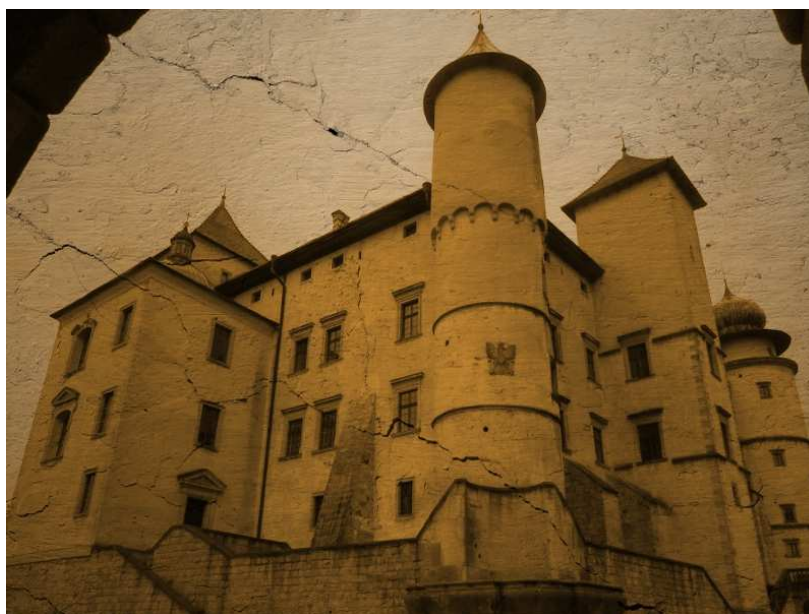
Rys. 14. Wstawianie logo Uniwersytetu Szczecińskiego



2. Przenikanie się zdjęć

Projekt 2. Projekt 2 pokazuje jak w prosty sposób uzyskać efekt nałożenia się na siebie dwóch zdjęć.

Rys. 15. Efekt końcowy projektu 2.



Do stworzenia projektu 2 użyto dwóch zdjęć w rozdzielczości 800x600 – rys. 16.

Rys. 16. Zdjęcia użyte w projekcie 2



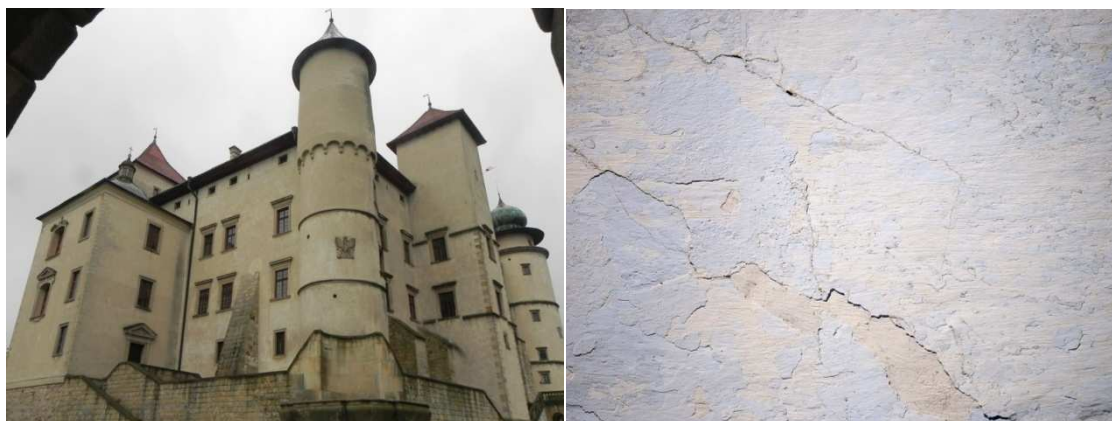
KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

„Era Entera – e-learning dla młodzieży”

Projekt współfinansowany
ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



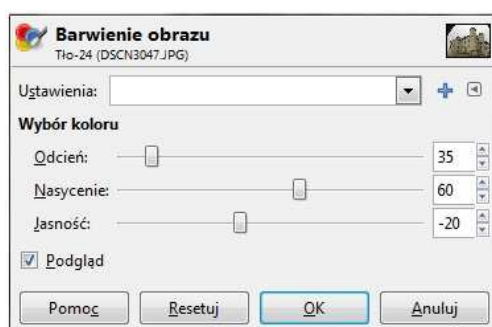


Wykonanie projektu:

Krok 1. Otwieramy program Gimp i wczytujemy zdjęcie zamku w Nowym Wiśniczu.

Krok 2. Chcąc nadać zdjęciu charakter starej fotografii używamy opcji *kolory>barwienie* zmieniając wartości: odcień na 35, nasycenie na 60 i jasność na minus 20 punktów (rys. 17).

Rys. 17. Ustawienia „barwienia”



Krok 3. Wczytujemy zdjęcie ściany, używamy kombinacji klawiszy ctrl+c i ctrl+v i tworzymy nową warstwę z wklejonym elementem.

Krok 4. Na warstwie ze zdjęciem ściany wykonujemy dwa filtry: *kolory>desaturacja* i *kolory>zmień kolor na alfę*, pozostawiając resztę ustawień w oknach filtrów bez zmian (na domyślnych wartościach).