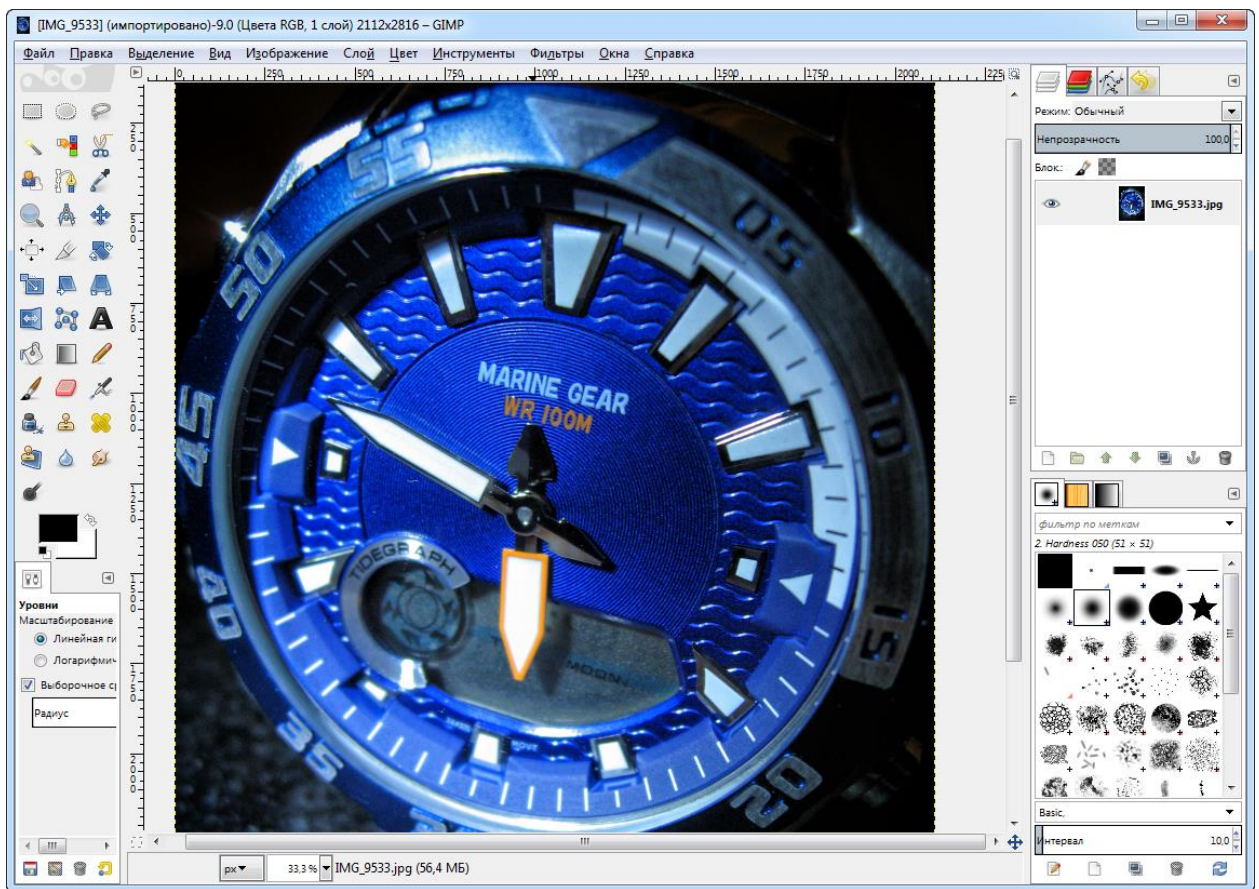


Тема: Работа в растровом редакторе



GIMP

Мощная и функциональная программа для создания и обработки растровой графики. **GIMP** включает в себя огромное количество инструментов и функций, а также поддерживает установку дополнений для более функциональной работы с изображениями. Является единственным полноценным аналогом Adobe Photoshop.



ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР ГИМП

МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ:

- как простой графический редактор
- как профессиональное приложение для ретуши фотографий
- как сетевую систему пакетной обработки изображений
- как программу для воспроизводства (создания новых) изображений
- как преобразователь форматов изображений и т.д.

Видеоуроки:

<https://4creates.com/training/16-uroki-gimp-obzor-interfeysa-i-vozmozhnosti-programmy.html>

Работа с фото

Обработка фотографий в графическом редакторе GIMP — очень интересное и увлекательное занятие. В то же время, работа с фото, это трудоёмкий процесс, требующий необходимых навыков и знаний. Изучение уроков, представленных в этом разделе, поможет вам вывести редактирование фотографий на новый уровень.

Любая *работа с фото* — это вознаграждающий труд, приносящий удовлетворение в случае усердного освоения методов фотобработки.

Самостоятельная работа:

Откройте фото в программу Файл-Открыть

1. Черно-бело фото

<https://uroki-gimp.ru/lessons/photo/chno-beloe-s-cvetnym-foto-v-gimp>

2. Создание рамки

<https://uroki-gimp.ru/lessons/photo/sdelat-ramku-na-foto-v-gimp>

сохраните.

3. Создание сепии

<https://uroki-gimp.ru/lessons/photo/sepia-toning-effect-in-gimp>

Дополнительно:

<https://uroki-gimp.ru/lessons/photo/effekt-krasnyh-glaz-ubrat-v-gimp>

<https://uroki-gimp.ru/lessons/photo/otbelit-zuby-v-gimp>

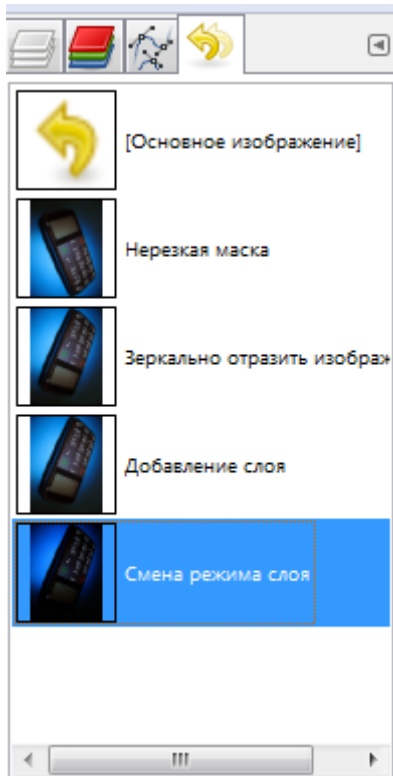
<https://uroki-gimp.ru/lessons/photo/izmenit-cvet-glaz-v-gimp>

https://www.liveinternet.ru/users/zvetr_zvetr/post248822397/ - интересные уроки

Справочный материал

Откат изменений

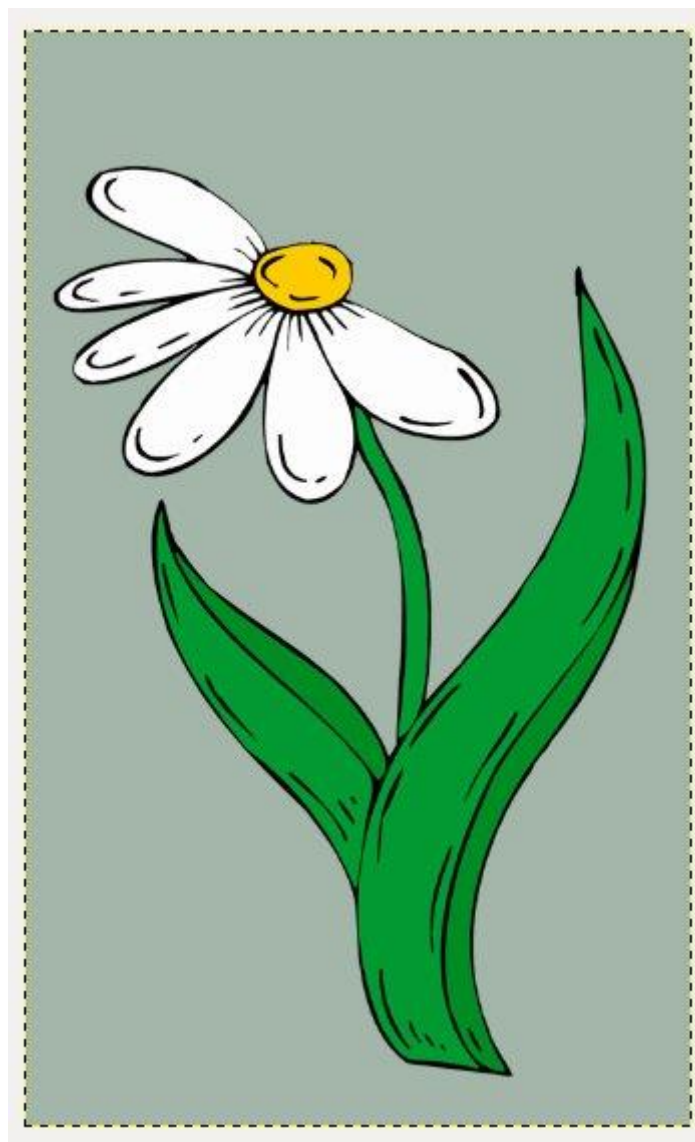
В процессе обработки изображения может возникнуть ситуация, когда необходимо сделать откат на одно или несколько выполненных операций с изображением. Для этого перейдите на вкладку История действий и щелкните на ту операцию, которая должна быть выполнена последней.



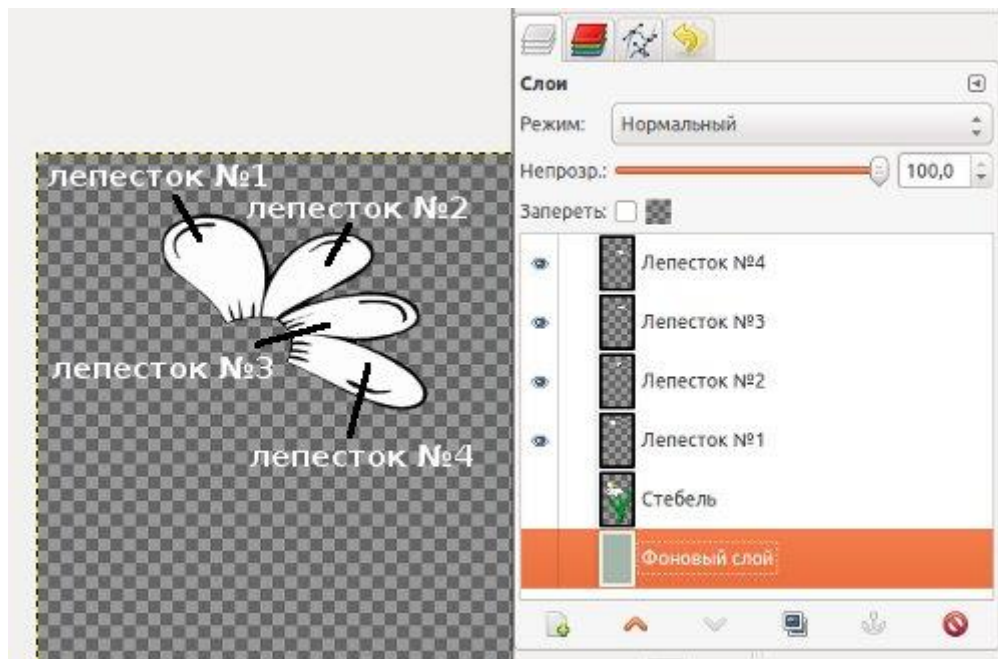
Если требуется быстро вернуться к исходному состоянию обрабатываемого изображения, в меню Файл выберите пункт Восстановить

Что такое Слои?

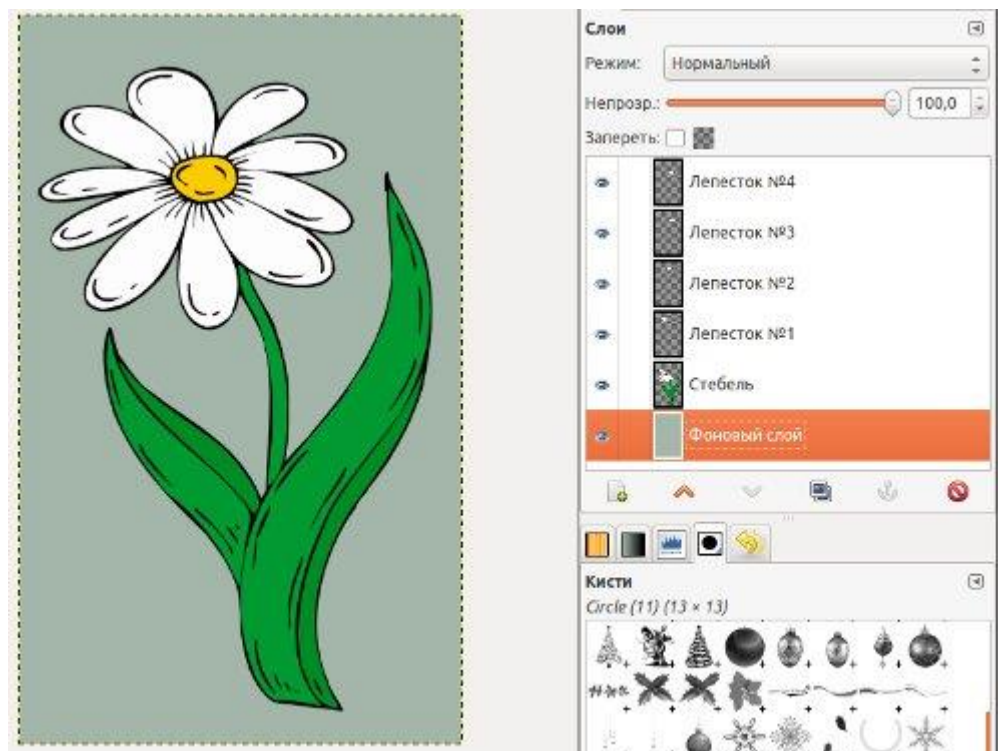
Давайте это рассмотрим на простом примере. У нас на столе лежит чистый листок бумаги, на котором нарисован цветок, но не целиком.



Кроме этого у нас есть еще несколько листов прозрачной пленки, на которых нарисованы разнообразные лепестки цветка.

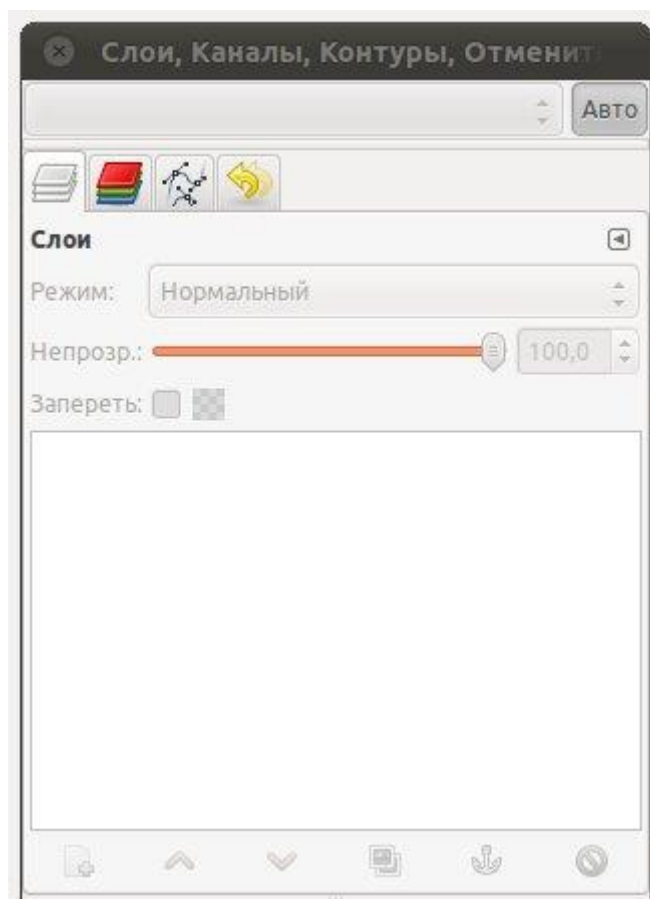


Если теперь наложить все прозрачные пленки на листок со стеблем, то у нас в итоге получится изображение цветка.

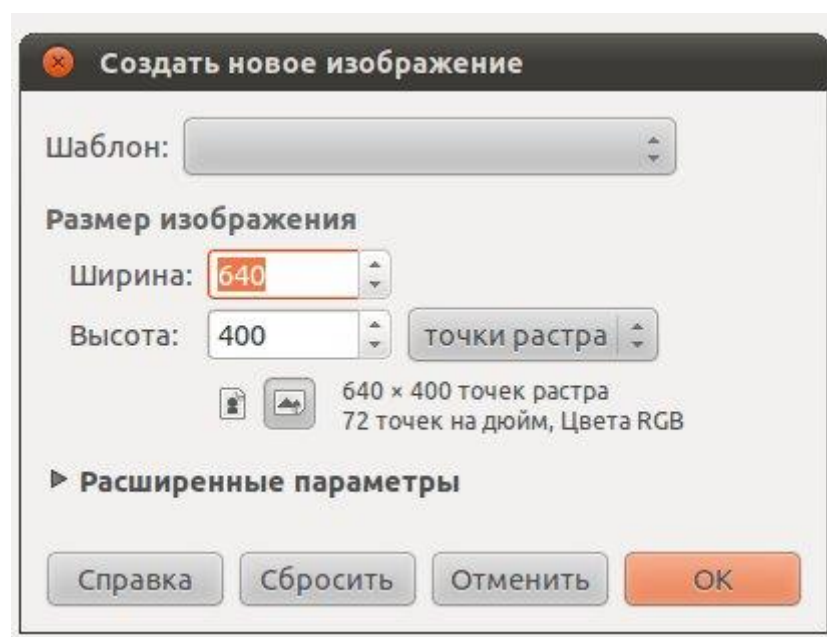


Как видите, сложением многих прозрачных пленок (слоев) с исходным листом (фоновым слоем) у нас получится готовое изображение.

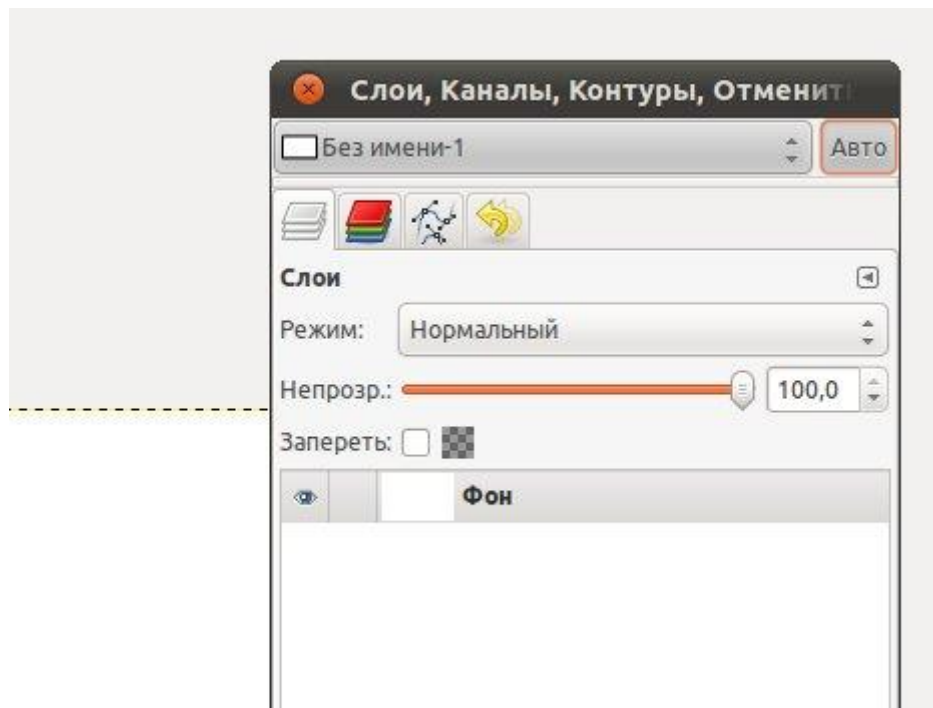
Продолжаем знакомство, рассмотрим диалоговое окно поближе, что же мы с вами увидим.



Как видите, ни одна функция данного окна пока не активна, так у нас не создано основное изображение. Для этого идем в меню «Файл -Создать..» и создадим новое изображение с настройками по умолчанию.

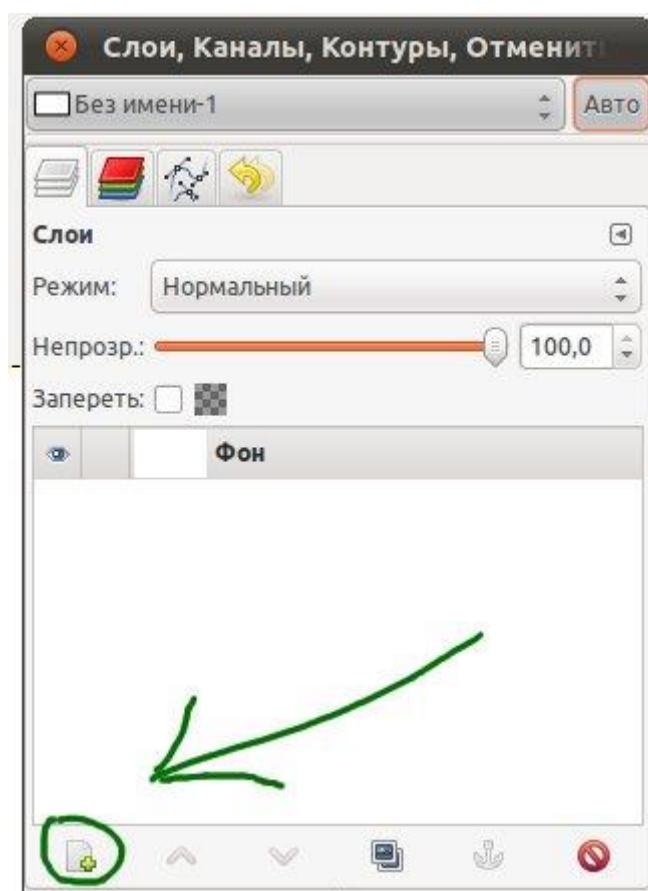


Вот теперь появился первый слой, который сразу же получил имя «Фон» (по англ. Background). По умолчанию данный слой будет белым, хотя мы можем сделать его любым цветом, каким захотим.

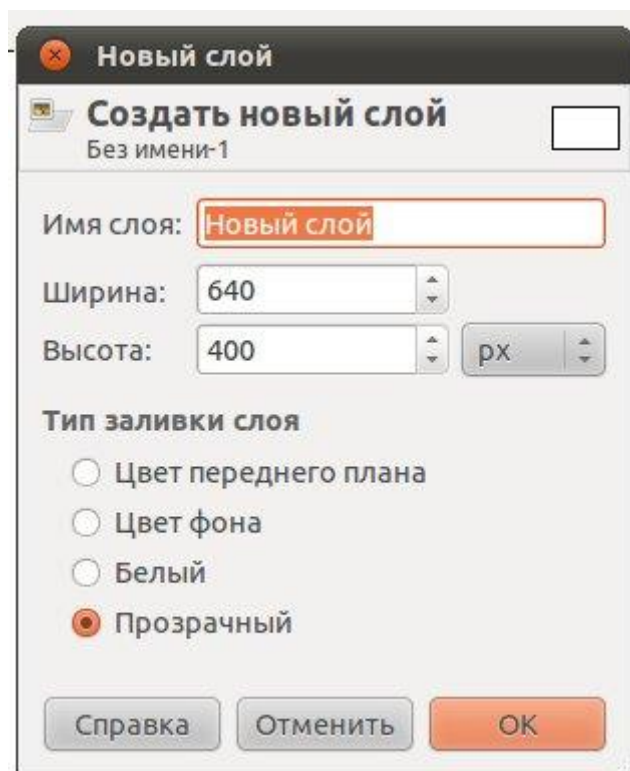


Опции диалогового окна слоев

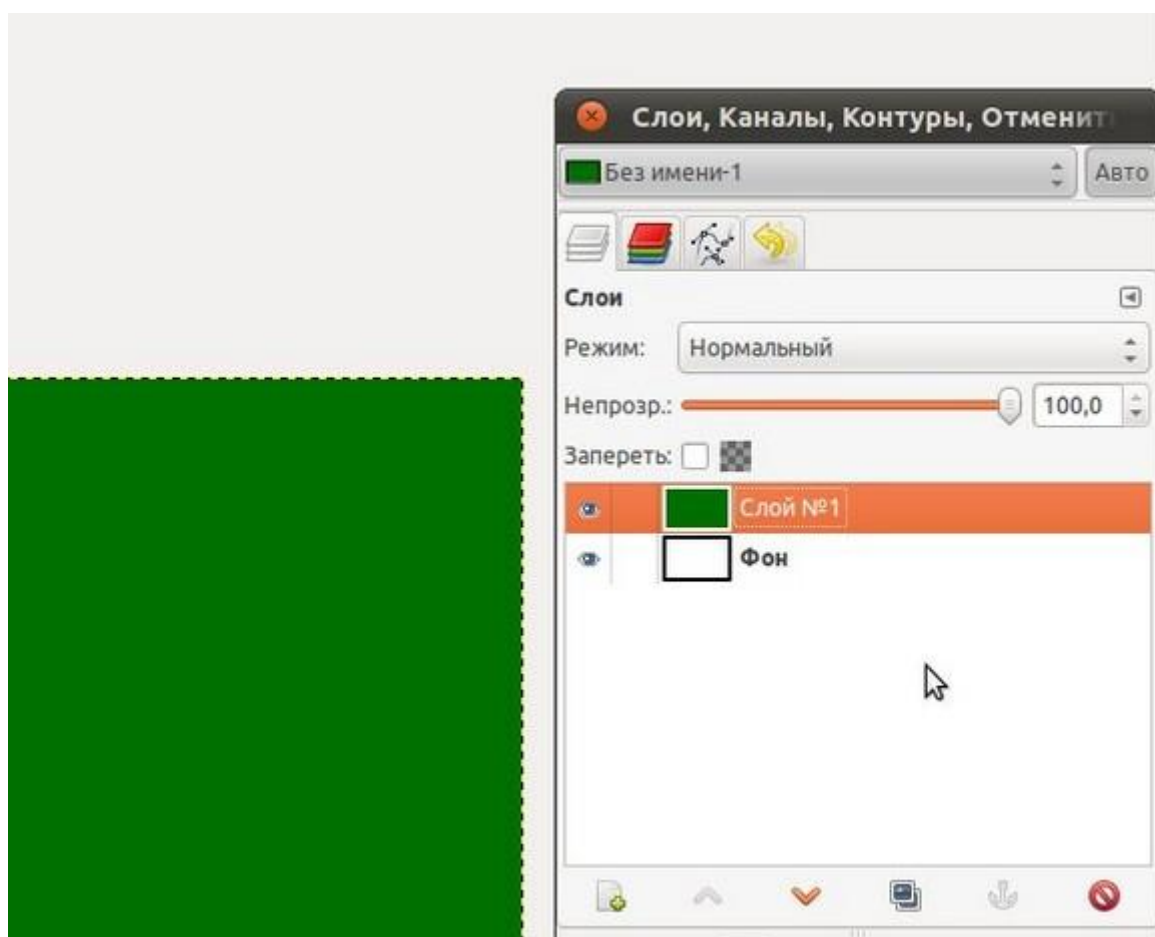
Давайте более подробно рассмотрим опции диалогового окна слоев и начнем с первой пиктограммы, которая называется «Создать новый слой».



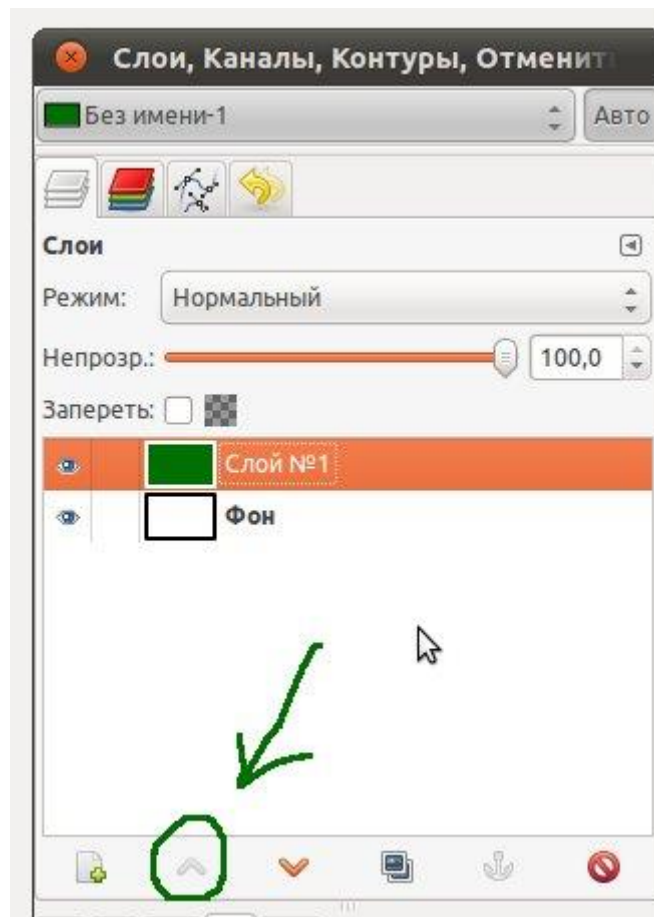
Как это звучит из названия, с помощью данной пиктограммы вы можете *создать новый слой*. Не будем терять время и создадим новый слой. Щелкаем по пиктограмме. И вы сразу же увидите окно создания нового слоя



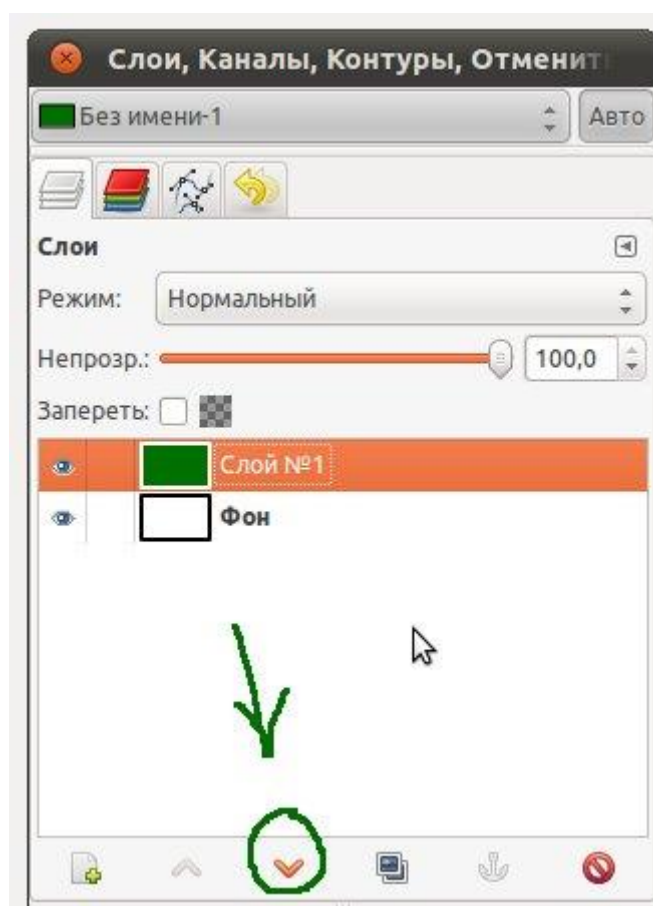
где можно выбрать различные настройки создания нового слоя, а также задать имя будущего слоя. Новый слой может быть как прозрачным, так и быть покрашен либо цветом переднего плана, либо цветом фона. В нашем примере я покрасил данный слой зеленым цветом и переименовал его в «Слой №1».



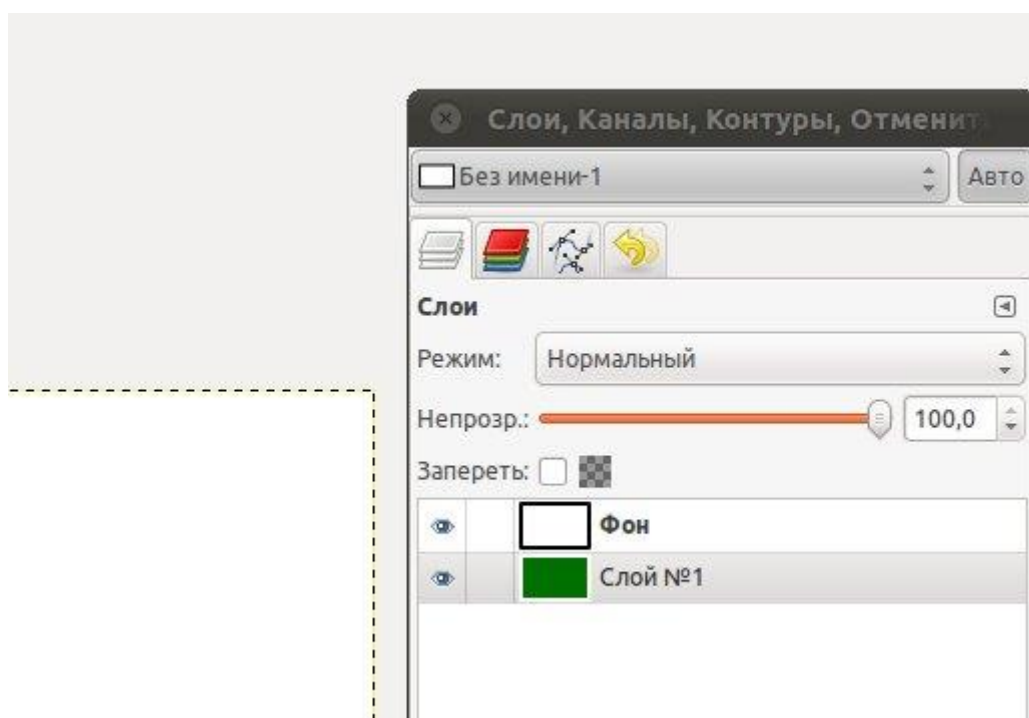
Следующие две пиктограммы позволяют изменять *положение слоя* в стопке слоев. Т.е. с помощью данных кнопок вы легко можете переместить текущий слой вверх или вниз, соответственно нажав на нужную кнопку. Так как у нас сейчас активен верхний зеленый слой, то пиктограмма «Переместить слой вверх» будет не активна. Это и понятно, что перемещать данный слой вверх некуда.



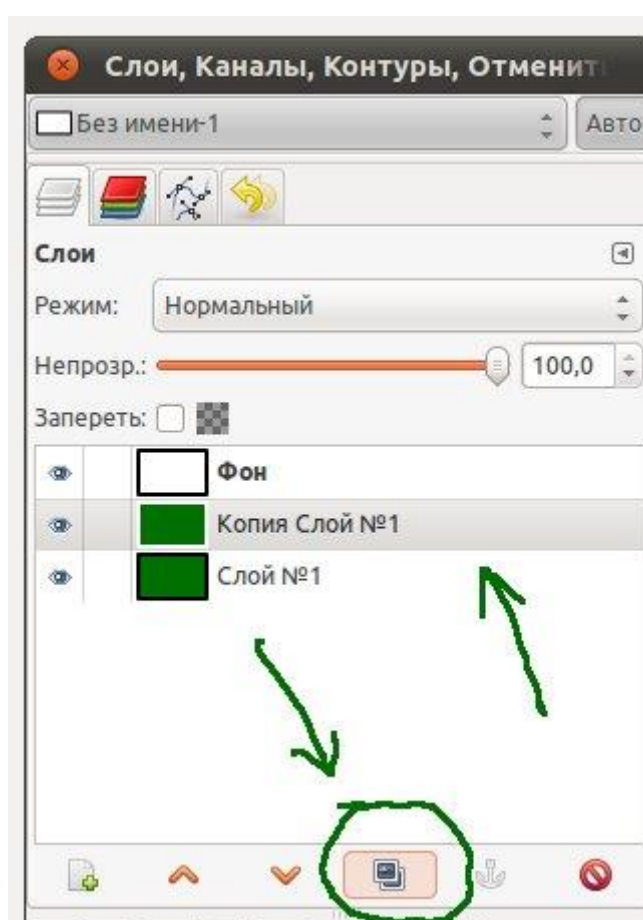
Нажмем на пиктограмму «Переместить текущий слой вниз»



Мы переместили слой вниз, и самым верхнем слоем у нас стал фоновый белый **слой**. Таким образом, в графическом редакторе **gimp**, видимость слоев идет сверху вниз, наш взгляд направлен сверху на все слои и самым первым видимым слоем у нас будет самый верхний слой в диалоговом окне. Это и видно из нашего простого примера, переместив зеленый *слой вниз*, мы тем самым переместили фоновый слой вверх, что сейчас и видно на рабочей области программы — чистое белое поле.



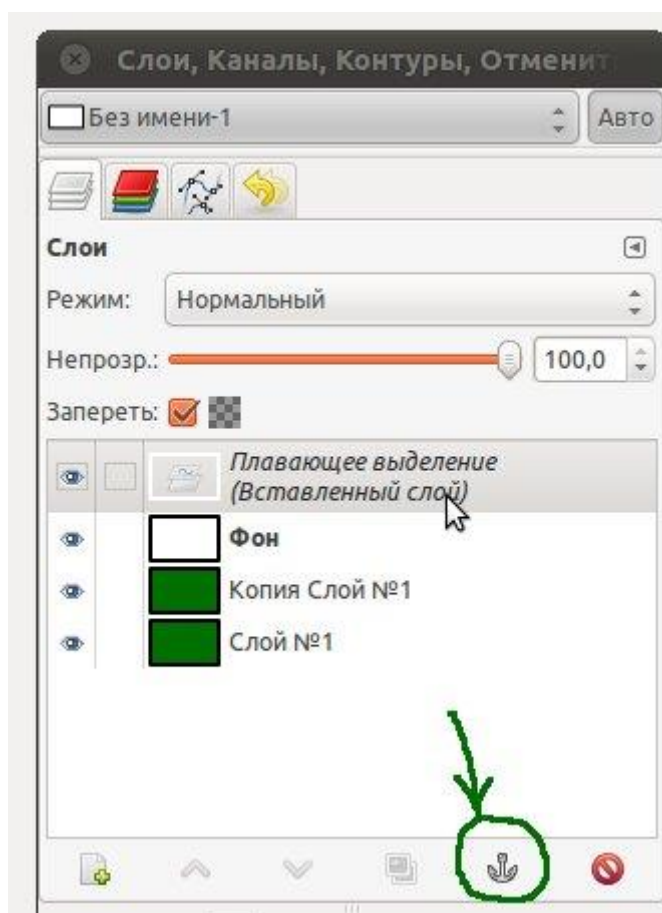
Перейдем к следующей пиктограмме, которая позволяет создать дубликат слоя (копию выбранного слоя). Сразу же покажу это на примере, выделите в окне зеленый *слой* и нажмите эту пиктограмму. У вас должно получиться так.



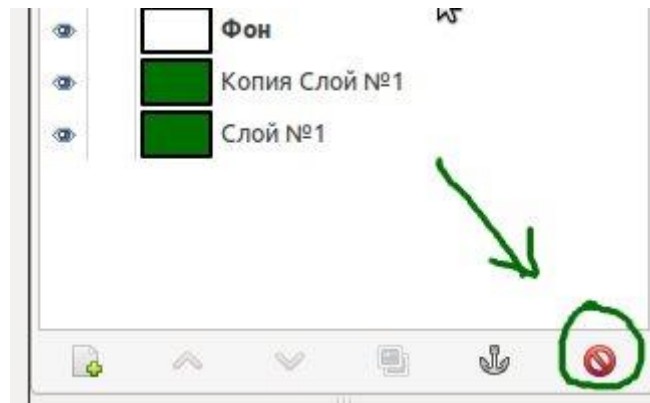
Пиктограмма с изображением якоря позволяет прикрепить плавающее выделение в активный слой в стопке слоев. Здесь стоит остановиться более подробно. В gimp **плавающим выделением** называется временный слой, который создается путем копирования и вставкой слоя, т.е. командами «Копировать» (Ctrl+C) и командой «Вставить» (Ctrl+V).

Плавающее выделение (иногда называемое «плавающий слой») — это тип временного слоя, который по поведению очень похож на обычный слой кроме того, что прежде чем продолжить работу над другими слоями, плавающее выделение нужно прикрепить. Это означает, его надо прикрепить к нормальному (не плавающему) слою, обычно к тому, что был активным прежде. Это делается, на пример, простым нажатием на изображении вне этого выделения или по пиктограмме якоря.

Чтобы понять это скопируйте «Слой №1». Для этого выполните команды «Правка -Копировать», «Правка — Вставить». Получится у вас следующее.



Пиктограмма с изображением корзины (или другого значка как у меня) – нажав на нее, вы удалите выделенный слой в списке слоев.



Кроме опций слоев вы также можете видеть напротив каждого слоя пиктограмму с изображением глаза. Нажимая по этой пиктограмме, мы тем самым отключаем — включаем видимость слоя.



Чтобы сделать видимым **ТОЛЬКО ОДИН СЛОЙ** вы должны зажать на клавиатуре клавишу Shift и щелкнуть по пиктограмме глаза. Чтобы вернуть обратно видимость всех слоев, повторите процедуру.

Это очень полезная функция вы сами на этом убедитесь, когда более детально научитесь работать в любом графическом редакторе, каким является **gimp**.

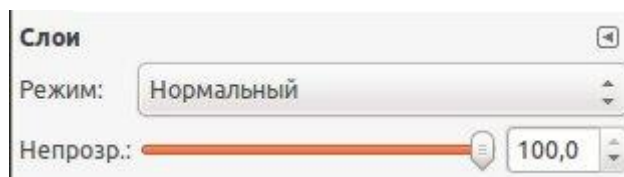
Еще между пиктограммой глаза и изображением слоя есть место, щелкнете туда мышкой, в результате чего появится цепочка.



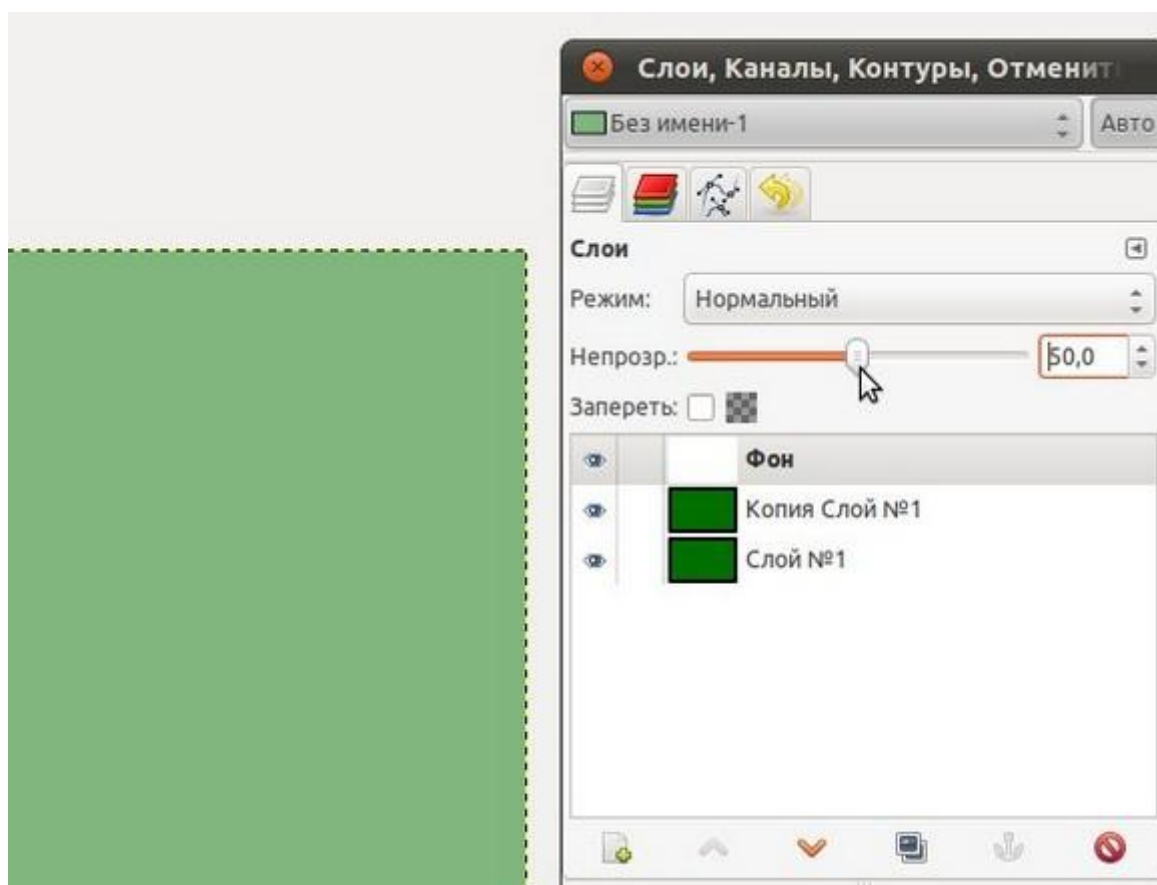
Пиктограмма цепочки означает, что при **перемещении слоев**, с включенной цепочкой, будут двигаться все слои, а не только активный.

Продолжаем наше *знакомство со слоями* и теперь переходим выше, т. е. к опции «Режим», которая находится выше рабочего пространства окна, и представляет собой выпадающее меню с разнообразными названиями режимов смешивания слоя. Более подробно о режимах мы с вами поговорим во второй части урока, [не пропустите](#). А сейчас просто порекомендую вам

поэкспериментировать с различными режимами, чтобы посмотреть, что они делают. По умолчанию всегда установлен режим «Нормальный».

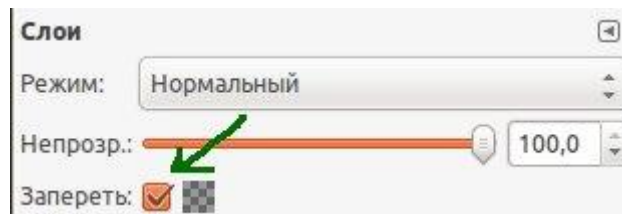


Следующая опция называется «Непрозрачность» слоя, с помощью данной настройки мы можем регулировать (перемещать ползунок или вводить цифровое значение) непрозрачность слоя. При значении непрозрачности 100% текущий (**активный слой**) полностью непрозрачен, т. е. за данным слоем не будут видны остальные слои в стопке слоев. Но если мы сдвинем ползунок в левую сторону, за активным слоем начнет проявляться следующий слой, который расположен ниже. Чтобы это понять возвратимся к нашему примеру. Выделите в стопке слоев верхний белый слой и сдвиньте ползунок до 50%.



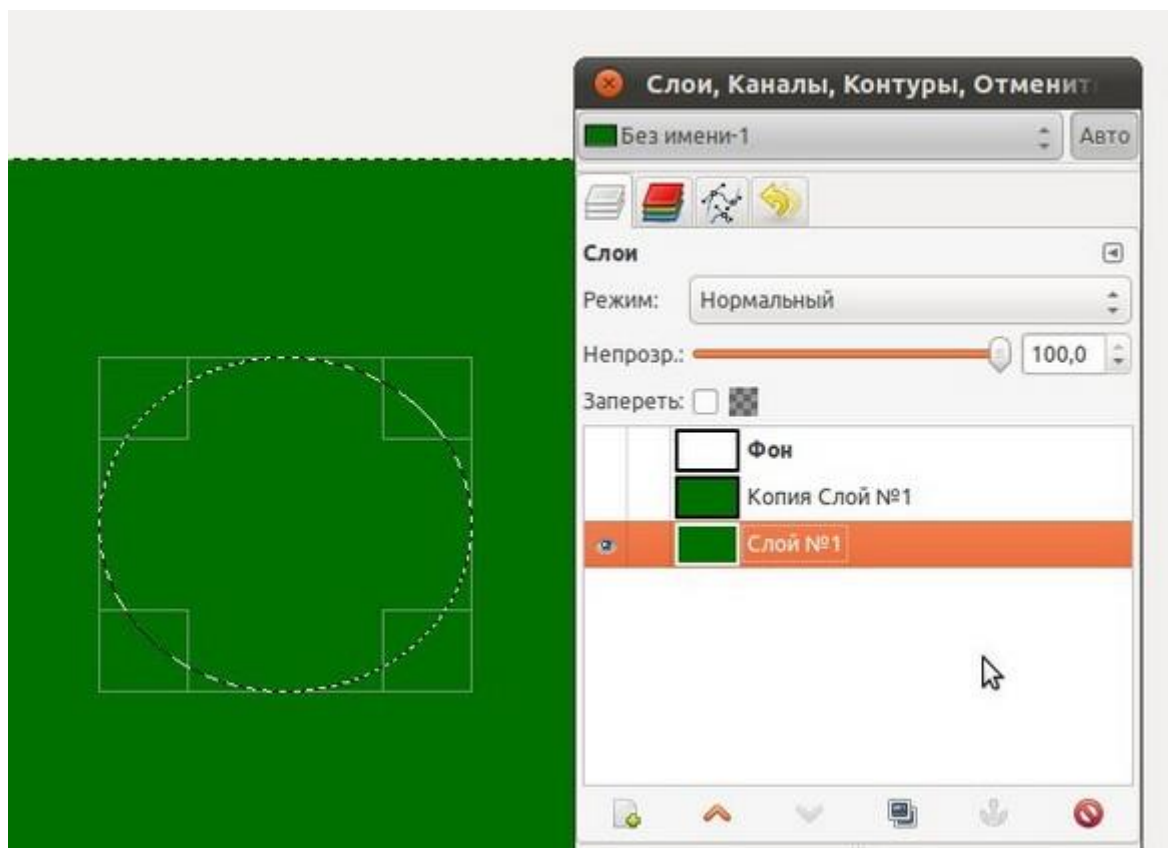
Как видно, теперь на рабочей области стал заметен и следующий зеленый слой.

Ну и в завершении рассмотрим последнюю опцию окна слои под названием «Запереть» (Lock).

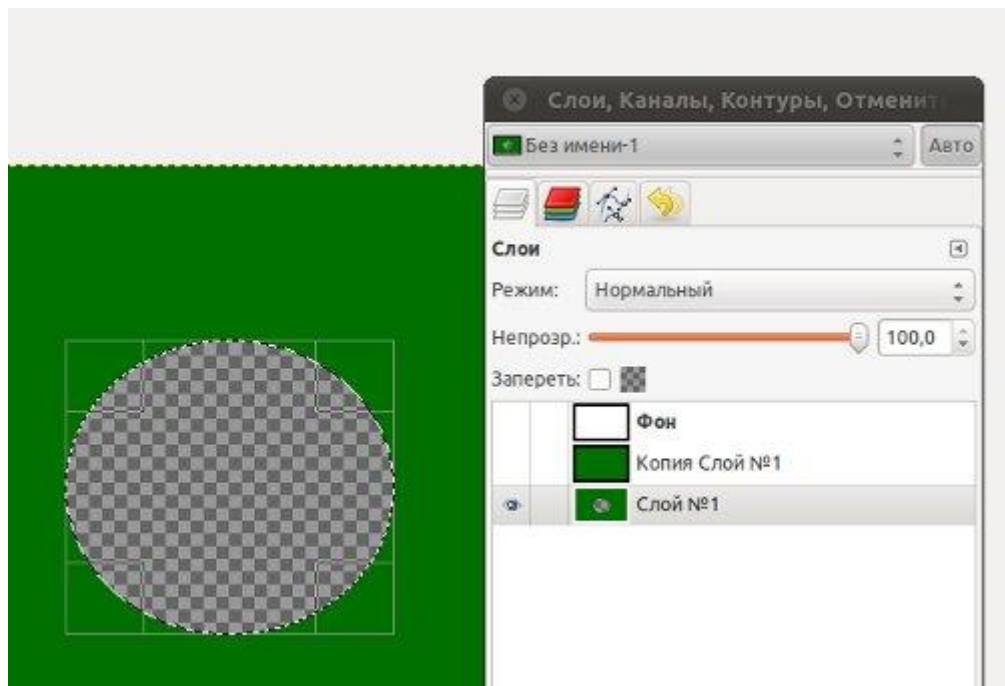


Если поставить галочку в данной настройке, то произойдет блокирование прозрачных пикселей в **активном слое**. Что это значит? Ну, это означает, что вы можете редактировать только те области, на этом слое, которые не являются прозрачными.

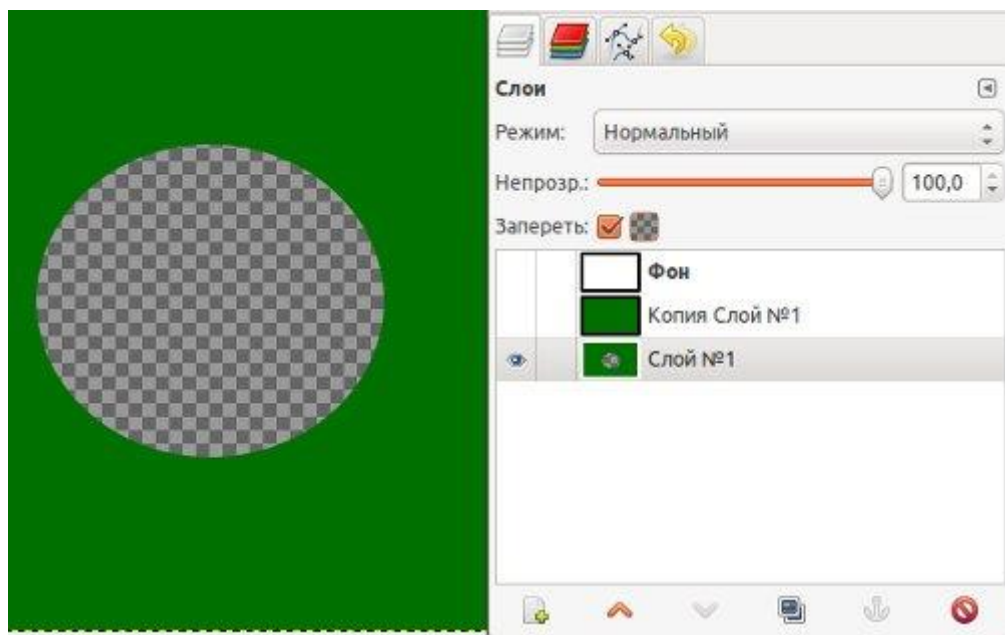
Рассмотрим это на нашем примере. Отключим видимость верхнего белого и среднего слоя. Далее выберем на панели инструментов «Овальное выделение» и создадим круг как на скриншоте



Теперь нажмите «Del» на клавиатуре.



Выполняем команду «Выделение — Снять»



Таким образом вы с вами сделали круглое прозрачное «окно», через которое будет виден слой расположенный ниже, но так как в настоящее время данный слой находится в самом низу **стопки слоев** и больше нет слоев под ним, то через данное окно видна шахматная доска.

Наличие такой шахматной доски говорит нам, что в текущем слое присутствует информация о прозрачности, т.е. в данном слое есть *альфа-канал*. Вот теперь если нажать на пункт «Запереть», то мы не сможем с вами ничего сделать с прозрачной областью. В дальнейшем, при работе в

графических редакторах, использование данной опции значительно помогает при редактировании фотографий.

P.S. **Слой** очень важная и необходимая область знаний при работе с любым графическим редактором. И наверно самой главной *особенность слоев*, является возможность сохранения их для дальнейшего редактирования в основной файл программы. У **фотошопа** таким файлом является собственный формат **PSD**, а у графического редактора **GIMP** формат **XCF**. Сохраняя слои, вы спустя какое-то время можете легко продолжить их редактирование.

На этом я завершаю первую часть *урока про слои*, из которого мы поближе познакомились с очень важным инструментом работы в любом графическом редакторе. Во второй части я расскажу вам про работу с различными режимами наложения слоев в программе gimp. Не пропустите вторую часть, [подписывайтесь на обновления блога](#). Если что-то было упущено мной, комментируйте, и я обязательно обновлю данное руководство с помощью ваших советов друзья.

Термины урока:

Стопка слоев — название под которым понимается весь список слоев в диалоговом окне.

Плавающее выделение — (иногда называемое «плавающий слой») — это тип временного слоя, который по поведению очень похож на обычный слой кроме того, что прежде чем продолжить работу над другими слоями, плавающее выделение нужно прикрепить. Это означает, его надо прикрепить к нормальному (не плавающему) слою, обычно к тому, что был активным прежде. Это делается, на пример, простым нажатием на изображении вне этого выделения или по пиктограмме якоря.

Окно Слои (панель слоев) — одно из основных диалоговых окон графической программы GIMP, в котором расположены все слои с которыми вы работаете в настоящий момент. Каждому слою может быть присвоено собственное имя, что облегчит навигацию по слоям, когда у вас их будет очень много. Имя слоя легко изменить щелкнув два раза по слою.

Активный слой — текущий слой программы, в котором совершается редактирование, обычно выделен цветной полосой.

Непрозрачность слоя — характеризует прозрачность слоя, задается шкалой от 0 до 100%. При нулевом значении активный слой полностью прозрачен

(невидим для нас). При значении 100, слой полностью видим нами, т. е. непрозрачен.

Режим слоя — один выбранный из 21 режима слоя программы GIMP. Режимы слоя иногда называются «режимами смешивания». Выбор режима слоя изменяет внешний вид слоя или изображения в зависимости от нижележащих слоёв. Если у вас есть только один слой, то режим слоя ни на что не повлияет. Поэтому должно быть по крайней мере два слоя, чтобы использовать режимы слоя. Помните об этом.




<https://www.gimpart.org/osnovyi-raboty/sloi-v-gimp-znakomstvo-chast-1>

Фильтры в GIMP

[Knach.com](#) » [Фильтры](#) » [Использование фильтров GIMP для создания эффектов](#) » Фильтры в GIMP

Фильтры в GIMP — это специальные процедуры обработки изображений, которые проводят с активным изображением, слоем или выделенной областью различные математические преобразования, в результате чего получается изменённое изображение. Некоторые фильтры уже рассматривались раньше (в частности, [векторный редактор Gfig](#) и сценарий «нарезки» изображения для размещения на Web-странице).

Доступ к группам фильтров можно получить через [меню «Фильтры»](#) окна изображения, причём в группе может быть от двух до более чем двадцати фильтров (для доступа к фильтрам можно также использовать плавающее меню GIMP, которое всегда можно вызвать щелчком правой кнопкой мыши в любом месте изображения). Группа «Альфа в логотип» обеспечивает доступ к тем же сценариям, что и расширение «Логотип» из меню главного окна GIMP, но в меньших количествах.

	Повторить последний	Ctrl+F
	Повторить с настройкой последний	Shift+Ctrl+F
	Перезагрузить все фильтры	
<hr/>		
	Размывание	►
	Улучшение	►
	Искажения	►
	Свет и тень	►
	Шум	►
	Выделение края	►
	Общие	►
	Объединение	►
	Имитация	►
	Декорация	►
	Карта	►
	Визуализация	►
	Веб	►
	Анимация	►
<hr/>		
	Альфа в логотип	►
<hr/>		
	Script-Fu	►