

Денис Колисниченко

GIMP 2

**Бесплатный аналог Photoshop
для Windows/Linux/Mac OS**

2-е издание

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2010

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
К60

Колисниченко Д. Н.

К60 GIMP 2 — бесплатный аналог Photoshop для Windows/Linux/Mac OS:
2-е изд., перераб. и доп. — СПб.: БХВ-Петербург, 2010. — 368 с.: ил.
+ Дистрибутив (на DVD) — (Библиотека Линуксцентра)

ISBN 978-5-9775-0526-0

Рассматривается работа с бесплатным и свободно распространяемым популярным графическим редактором GIMP. Материалы второго издания книги основаны на версиях GIMP 2.6.7 и 2.7.0. Описаны особенности установки GIMP в Windows, Linux и Mac OS. Приведено подробное описание элементов интерфейса GIMP, а также его инструментов и их настройки. Даны сведения о элементах растровых изображений — слоях, масках, каналах, контурах, а также о цветовых моделях и форматах файлов изображений. Рассмотрена работа с фотографиями: масштабирование, вращение, кадрирование, устранение эффекта "красных глаз". Представлены основные приемы и инструменты рисования: применение кистей, текстур, градиентов, палитр и фильтров. Показаны методы создания анимации и логотипов, карт изображений. Приведены методики создания собственных расширений (плагинов) на доступных языках программирования (Script-Fu, Perl, Python), приемы создания снимков экрана, сканирования и печати с помощью GIMP. На прилагаемом DVD размещены последние версии GIMP для Windows и Mac OS, дополнительные расширения, более 700 кистей и 400 текстур, а также цветные иллюстрации к книге.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Евгений Рыбаков</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Компьютерная верстка	<i>Натальи Караваевой</i>
Корректор	<i>Виктория Пиотровская</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 30.11.09.

Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 29,67

Тираж 2000 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию
№ 77.99.60.953.Д.005770.05.09 от 26.05.2009 г. выдано Федеральной службой
по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП "Типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

ISBN 978-5-9775-0526-0

© Колисниченко Д. Н., 2009
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2009

Оглавление

Введение.....	1
О версиях GIMP (обязательно прочитайте!)	2
Новые возможности версии 2.6	2
Библиотека GEGL	2
Прочие нововведения.....	3
Чего ждать от версии 2.8?	6
ЧАСТЬ I. ВВЕДЕНИЕ В GIMP	9
Глава 1. Знакомство с GIMP	11
1.1. GNU Image Manipulation Program.....	11
1.2. Возможности GIMP	12
1.3. О свободном программном обеспечении	12
1.4. GIMP и Photoshop	13
Глава 2. Установка программы в Windows, Linux и Mac OS	15
2.1. Установка GIMP в Windows	15
2.2. Установка GIMP в Linux	25
2.2.1. Об установке программ в Linux	25
2.2.2. Устанавливаем GIMP	28
2.3. Установка GIMP в Mac OS.....	30
2.4. О надежности Windows-версии	30
2.5. Портативная версия GIMP	31
2.6. Заключение	32
Глава 3. Первый запуск.....	33
3.1. Немного терминологии	33
3.1.1. Изображение и его слои	33
3.1.2. Каналы.....	34

3.1.3. Выделение изображения. Контуры	34
3.1.4. Расширения и скрипты	35
3.1.5. Отмена действий	35
3.2. Основные окна GIMP	36
3.2.1. Элементы главного окна GIMP.....	38
3.2.2. Панель инструментов.....	41
3.3. Группировка окон	44
3.4. Операции с файлами.....	46
3.5. Отмена и повтор действий	47
3.6. Комбинации клавиш	50
3.7. Заключение.....	52
Глава 4. Настройка GIMP	53
4.1. Окно настроек GIMP	53
4.2. Окружение	53
4.3. Интерфейс.....	55
4.4. Тема	57
4.5. Система помощи	57
4.6. Параметры инструментов	58
4.7. Панель инструментов	60
4.8. Изображение по умолчанию	60
4.9. Параметры сетки.....	61
4.10. Окно изображения	62
4.11. Дисплей.....	66
4.12. Управление цветом	66
4.13. Устройства ввода	68
4.14. Поведение окон	68
4.15. Каталоги.....	70
4.16. Настройка splash-окна	72
4.17. Заключение	72
ЧАСТЬ II. БАЗОВЫЕ ОПЕРАЦИИ.....	73
Глава 5. Типы изображений. Форматы файлов.....	75
5.1. Типы изображений.....	75
5.1.1. Режим RGB	76
5.1.2. Градации серого	76
5.1.3. Альфа-канал	76
5.1.4. Индексированное изображение	77

5.2. Форматы файлов	78
5.2.1. Формат BMP (Windows Bitmap)	78
5.2.2. Формат JPEG	80
5.2.3. Формат GIF	83
5.2.4. Формат PNG	84
5.2.5. Формат TIFF	85
5.2.6. Форматы X BitMap и X PixMap	86
5.2.7. Простые форматы хранения изображений	86
5.2.8. Внутренний формат GIMP	87
5.2.9. Сохранение файла в другом формате	87
5.3. Заключение	89
Глава 6. Инструменты GIMP	90
6.1. Возможности инструментов GIMP	90
6.2. Инструменты выделения	94
6.2.1. Режимы выделения	95
6.2.2. Инструмент <i>Прямоугольное выделение</i>	96
6.2.3. Инструмент <i>Эллиптическое выделение</i>	99
6.2.4. Инструмент <i>Свободное выделение</i>	100
6.2.5. Инструмент <i>Выделение связанной области</i>	102
6.2.6. Инструмент <i>Выделение по цвету</i>	104
6.2.7. Инструмент <i>Ножницы</i>	105
6.2.8. Инструмент <i>Выделение переднего плана</i>	107
6.2.9. Снятие выделения	109
6.3. Инструменты рисования	109
6.4. Инструменты цвета	111
6.4.1. Инструмент <i>Цветовой баланс</i>	112
6.4.2. Инструмент <i>Тон-Насыщенность</i>	113
6.4.3. Инструмент <i>Тонировать</i>	113
6.4.4. Инструменты <i>Яркость-Контраст, Уровни, Кривые</i>	115
6.4.5. Инструмент <i>Порог</i>	116
6.4.6. Инструмент <i>Постеризовать</i>	118
6.4.7. Инструмент <i>Обесцвечивание</i>	118
6.5. Инструменты преобразования	119
6.5.1. Инструмент <i>Перемещение</i>	119
6.5.2. Инструмент <i>Выравнивание</i>	120
6.5.3. Инструмент <i>Искавление</i>	122
6.5.4. Инструмент <i>Перспектива</i>	122
6.6. Прочие инструменты	124
6.7. Операция GEGl	124
6.8. Заключение	125

Глава 7. Работа с фотографиями	126
7.1. Основные операции над фотографиями	126
7.2. Масштабирование	126
7.3. Вращение	129
7.4. Кадрирование	131
7.5. Инструмент <i>Размывание/Резкость</i>	132
7.6. Устранение эффекта "красных глаз"	134
7.7. Заключение	136
ЧАСТЬ III. РИСОВАНИЕ В GIMP	137
Глава 8. Основные приемы рисования	139
8.1. Рисование линий	139
8.2. Рисование эллипсов, окружностей и кругов. Инструмент <i>Плоская заливка</i>	143
8.3. Стирание фрагментов изображения	145
8.4. Добавление текстовых надписей	147
8.5. Другие инструменты рисования	149
8.5.1. Инструмент <i>Штамп</i>	149
8.5.2. Инструмент <i>Палец</i>	149
8.5.3. Инструмент <i>Осветление/Затемнение</i>	149
8.5.4. Инструмент <i>Аэрограф</i>	150
8.6. Заключение	150
Глава 9. Маски и контуры	151
9.1. Быстрая маска	151
9.1.1. Использование быстрой маски	151
9.1.2. Сохранение маски	155
9.2. Контуры	156
9.2.1. Создание контуров	158
9.2.2. Изменение контура. Режим <i>Правка</i>	161
9.2.3. Перемещение контура	162
9.2.4. Обводка контура	162
9.2.5. Преобразование выделения в контур и обратно	164
9.2.6. Контуры и текст	165
9.3. Заключение	167
Глава 10. Кисти	168
10.1. Что такое кисть?	168
10.2. Различные типы кистей	171

10.3. Добавление новых кистей.....	171
10.4. Использование кистей.....	174
10.5. Редактирование кистей.....	175
10.6. Создание кистей.....	175
10.7. Заключение.....	179
Глава 11. Текстуры, градиенты и палитры.....	181
11.1. Текстуры.....	181
11.2. Градиенты.....	185
11.3. Палитры.....	189
11.4. Заключение.....	191
ЧАСТЬ IV. СЛОИ И АНИМАЦИЯ.....	193
Глава 12. Слои.....	195
12.1. Что такое слои и зачем они нужны?.....	195
12.2. Атрибуты слоя.....	200
12.2.1. Имя.....	200
12.2.2. Альфа-канал.....	200
12.2.3. Тип.....	202
12.2.4. Видимость. Скрытие/Отображение слоя.....	203
12.2.5. Связь с другими слоями.....	204
12.2.6. Непрозрачность слоя.....	204
12.2.7. Размер слоя.....	204
12.2.8. Маска слоя.....	205
12.2.9. Запереть альфа-канал.....	205
12.3. Режимы слоя.....	205
12.4. Диалоговое окно <i>Слои</i>	212
12.5. Маски слоя.....	214
12.6. Заключение.....	216
Глава 13. Текстовые надписи.....	217
13.1. Инструмент <i>Текст</i> и слои.....	217
13.2. Изменение и перемещение текста.....	224
13.3. Сохранение изменений.....	226
13.4. Заключение.....	226
Глава 14. Пошаговое создание простой анимации.....	227
14.1. Основные принципы создания анимации в GIMP.....	227
14.2. Создание простой анимации.....	227

14.3. Сохранение анимации	232
14.4. Заключение	234
Глава 15. GIMP для Web. Быстрое создание анимации	235
15.1. Создание анимированных кнопок	235
15.2. Создание логотипов	236
15.3. Вращающаяся сфера	239
15.4. Заключение	241
ЧАСТЬ V. GIMP ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛА	243
Глава 16. Управление цветом. Цветовые модели	245
16.1. Цветовые модели	245
16.1.1. Модель RGB	245
16.1.2. Модель HSV	247
16.2. Инструменты цвета	248
16.2.1. Инструмент <i>Цветовой баланс</i>	249
16.2.2. Инструмент <i>Тон-Насыщенность</i>	250
16.2.3. Инструмент <i>Тонировать</i>	251
16.2.4. Инструмент <i>Уровни</i>	253
16.2.5. Инструмент <i>Кривые</i>	254
16.2.6. Инструмент <i>Порог</i>	256
16.3. Еще одна цветовая модель — СМΥК	256
16.4. Заключение	258
Глава 17. Фильтры	259
17.1. Что такое фильтр	259
17.2. Фильтры размывания	261
17.2.1. Фильтр <i>Гауссово размывание</i>	262
17.2.2. Фильтр <i>Размывание</i>	263
17.2.3. Фильтр <i>Выборочное Гауссово размывание</i>	263
17.2.4. Фильтр <i>Пикселизация</i>	264
17.2.5. Фильтр <i>Размывание движением</i>	265
17.2.6. Фильтр <i>Размывание кромки</i>	267
17.3. Фильтры улучшения	267
17.3.1. <i>Нелинейный фильтр</i>	267
17.3.2. Фильтры <i>Нерезкая маска</i> и <i>Повышение резкости</i>	268
17.3.3. Фильтр <i>Убрать чересстрочность</i>	269
17.3.4. Фильтры <i>Удаление пятен</i> и <i>Удаление штрихов</i>	269
17.3.5. Фильтр <i>Удалить эффект "красных глаз"</i>	270

17.4. Фильтры искажения.....	270
17.5. Фильтры света и тени.....	274
17.6. Фильтры шума.....	275
17.7. Фильтры выделения края.....	275
17.8. Общие фильтры.....	277
17.9. Фильтры объединения.....	278
17.10. Фильтры имитации.....	279
17.11. Фильтры карты.....	279
17.12. Фильтры визуализации.....	281
17.13. Веб-фильтры.....	281
17.14. Анимационные фильтры.....	282
17.15. Фильтры <i>Альфа в логотип</i>	282
17.16. Декоративные фильтры.....	282
17.17. Заключение.....	284
Глава 18. Расширения.....	285
18.1. Для чего нужны расширения. Просмотр доступных расширений.....	285
18.2. Два типа плагинов.....	287
18.3. О надежности плагинов.....	287
18.4. Поиск расширений в Интернете.....	288
18.5. Установка плагинов и скриптов.....	290
18.5.1. Установка плагинов в Windows.....	290
18.5.2. Установка плагинов в Linux.....	291
18.5.3. Установка плагинов в Mac OS.....	292
18.5.4. Установка скриптов.....	292
18.6. Разработка собственного расширения.....	294
18.6.1. Выбор языка программирования.....	294
18.6.2. Основные этапы разработки плагина.....	295
18.6.3. Разработка плагина на Script-Fu.....	303
18.6.4. Разработка плагина на Perl.....	313
18.6.5. Разработка плагина на Python.....	315
18.7. Заключение.....	317
Глава 19. Карта изображения.....	318
19.1. Что такое карта изображения?.....	318
19.2. Создание карты изображения.....	318
19.3. Заключение.....	323
Глава 20. Особые приемы при работе в GIMP.....	324
20.1. Создание снимков экрана.....	324
20.2. Сканирование в GIMP.....	326

20.3. Печать из GIMP	327
20.3.1. Печать в Windows.....	327
20.3.2. Печать в Linux	329
20.4. Проблемы с принтерами и сканерами в Linux.....	336
20.4.1. Windows-принтеры.....	336
20.4.2. Настройка сканера в Linux	338
20.5. Заключение	343
Вместо заключения	345
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	347
Приложение 1. Десятка советов	349
Приложение 2. Описание прилагаемого диска	351
Предметный указатель	353

Введение

GIMP (полное название The GNU Image Manipulation Program) — полноценный бесплатный графический редактор, доступный для трех самых популярных операционных систем: Linux, Windows и Mac OS.

Первоначально GIMP был разработан только для операционной системы Linux. Понятно, что немногие Windows-пользователи решились бы перейти на другую операционную систему ради одного только графического редактора. Сейчас ситуация намного проще — появилась полноценная Windows-версия редактора (первые Windows-версии оставляли желать лучшего), поэтому программа теперь доступна и Windows-пользователям. Наверное, всех интересует вопрос: является ли GIMP аналогом Photoshop? Ответ вас удивит — и да, и нет. С одной стороны, GIMP и Photoshop — совершенно две разные программы, не имеющие общих корней. С другой стороны, некоторые инструменты GIMP напоминают аналогичные инструменты Photoshop, так что если вы работали в Photoshop, то быстро освоитесь в GIMP. Правда, даже "общие" инструменты имеют свои особенности, поэтому не нужно думать, что если вы знаете Photoshop, то вам не нужна книга по GIMP. Впрочем, обо всем этом мы подробно поговорим в первой главе: *Знакомство с GIMP*, а пока рассмотрим структуру книги.

Первая часть полностью оправдывает свое название: *Введение в GIMP*. В *главе 1* мы познакомимся с самой программой, узнаем ее основные возможности и, конечно же, попытаемся ответить на интересующий вас вопрос, который только что поднимался. В *главе 2* — рассмотрим установку программы в разных операционных системах, а в *главе 3* — произведем первый запуск программы и познакомимся с ее основными окнами.

Вторая часть посвящена базовым операциям в GIMP. Мы поговорим о форматах графических файлов (вы узнаете, какой формат лучше, а какой хуже в той или иной ситуации), рассмотрим практически все инструменты GIMP (за исключением специальных, которые будут рассмотрены в других главах книги) и поговорим об обработке фотографий.

Но GIMP — это не просто программа для обработки фотографий, а графический редактор с очень мощными функциями рисования, которые будут изучены в *третьей части* книги. Мы рассмотрим основные приемы рисования, поговорим о текстурах, градиентах, палитрах, масках, каналах и контурах. Все это пригодится при создании новых изображений.

Четвертая часть книги посвящена многослойным изображениям и созданию анимации. В ней мы создадим собственную анимацию, а также поговорим о расширениях для создания анимации.

Пятая часть книги адресована профессиональному дизайнеру. В ней вашему вниманию будут представлены цветовые модели, фильтры и расширения GIMP. Если вы чувствуете в себе задатки программиста, тогда специально для вас в последней части книги будет рассмотрено создание собственных расширений для GIMP на языках Script-Fu, Perl и Python.

О версиях GIMP (обязательно прочитайте!)

В предыдущем издании этой книги рассматривались версии 2.2 и 2.4. В этом издании будет рассмотрена версия 2.6 и частично затронута 2.7. Учтите, что если младший номер версии GIMP — четный, то такая версия считается стабильной. Если GIMP нужен вам в профессиональных целях, то лучше используйте версию 2.6 — она более стабильна. Версия 2.7 является экспериментальной — на ней разработчики "оттачивают" некоторые функции, которые должны появиться в версии 2.8. Интерфейс версий 2.6 и 2.7 одинаков, поэтому все команды меню, используемые в книге, подойдут как для версии 2.6, так и для версии 2.7. Если какая-то функция откажется работать в 2.7, тогда удалите эту версию и установите версию 2.6.7 как последнюю стабильную (при условии, что неработающая функция вам жизненно необходима, и вы не можете без нее обойтись).

Новые возможности версии 2.6

Библиотека GEGL

GIMP 2.6 существенно изменился по сравнению с версией 2.4. Но основной задачей, которую разработчики поставили перед собой, было отнюдь не совершенствование интерфейса пользователя (хотя он стал удобнее), а внедрение библиотеки GEGL (аббревиатура расшифровывается так: **GE**neric **GR**aphics **LI**brary или так: **GIMP 'E'** Graphical Library). Текущие возможности GEGL таковы:

- 8-/16-/32-разрядные режимы, внутренняя обработка — в 128-разрядном режиме;

- RGB, CIE LAB, YCbCr и простой вывод в CMYK;
- мозаичный, неплотный и пирамидный буферы, буфер, превышающий размеры ОЗУ (ради эксперимента было загружено изображение размера 86400×43200 пикселей);
- арифметические операции, композитные операции Портера-Даффа, различные режимы наложения, применение маски;
- базовые инструменты цветокоррекции;
- большинство операций обработки функционирует в режиме HDR (High Dynamic Range Imaging);
- рисование кривых Безье и Спиро;
- расширяемость через модули.

В меню **Цвет** введена новая команда **Использовать GEGl**, также появился новый инструмент **Операция GEGl**. Пока этот инструмент не отображается на панели инструментов по умолчанию, но его можно включить с помощью команды **Правка | Параметры | Панель инструментов | Операция GEGl**. Мы рассмотрим этот инструмент в *главе 6*. Если выполнить команду **Вид | Использовать GEGl**, то слои и маски будут прорисовываться с помощью нового ядра.

Прочие нововведения

Рассмотрим менее существенные изменения GIMP. Их достаточно много. Разработчики отказались от дублирования меню в панели инструментов. Теперь главное меню отображается только в окне изображения, которое стало главным окном GIMP. Если изображение не загружено, GIMP отображает пустое окно (рис. 1).

В главном меню появилась новая опция **Окна** (точнее, опция **Диалоги** была переименована в **Окна**), позволяющая управлять панелями инструментов GIMP. Если вы ненароком закрыли какую-нибудь панель, то открыть ее можно через меню **Окна**.

Существенно больше опций появилось у кисти. Художники оценят очень полезную опцию **Динамика кисти** (рис. 2). Теперь можно изменять размер кисти, ее прозрачность, жесткость и цвет в зависимости от скорости движения и силы нажима. Также кисть может менять свои параметры случайно.

Изображение стало возможным перемещать за пределы окна, что делает рисование краев изображения более удобным (рис. 3).

Значительно улучшен инструмент **Текст** — теперь вы можете изменять размер текстового слоя просто путем растягивания прямоугольника с текстом.

Инструмент свободного выделения теперь позволяет совмещать использование свободного и комбинированного¹ выделений.

Улучшены инструменты цветокоррекции и трансформации. Сейчас мы не станем на этом останавливаться, а лучше посмотрим на примере — когда будем рассматривать данные инструменты.

Интерфейс GIMP стал выглядеть более привлекательным за счет использования библиотеки Cairo (см. <http://ru.wikipedia.org/wiki/Cairo>), а статусная строка GIMP теперь более информативна.

Усовершенствован инструмент создания скриншотов (снимков экрана). Теперь указатель мыши сохраняется отдельным слоем, что позволяет переместить его в любое удобное вам место или вообще удалить.

Изменен загрузчик файлов формата PSD (да, это формат Photoshop) — теперь GIMP обрабатывает файлы "Фотошопа" корректнее.

И, наконец, изменению подверглась русификация GIMP. Теперь команды меню и названия параметров не режут глаз, однако если вы привыкли к старым версиям GIMP, то привычную вам команду придется поискать — она может называться иначе.

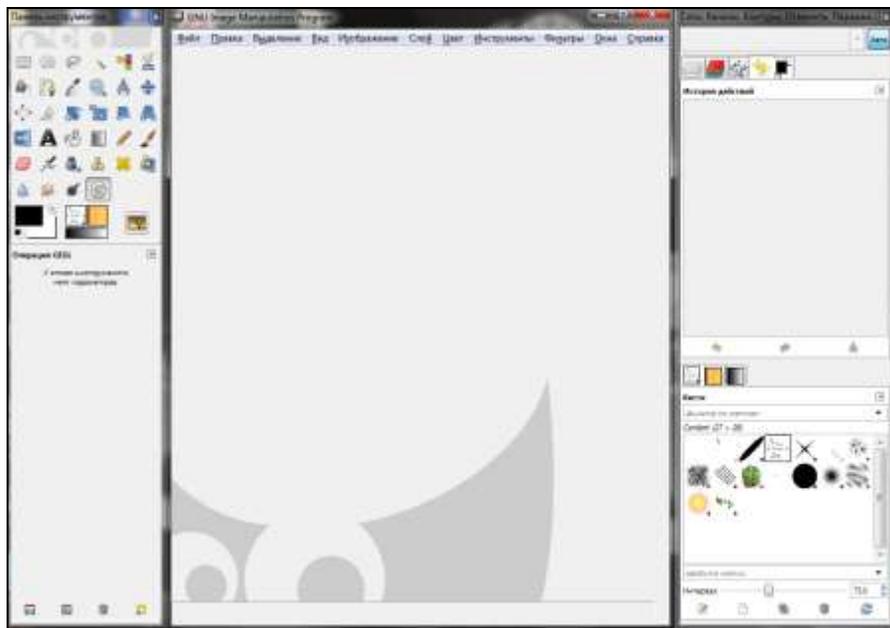


Рис. 1. GIMP v.2.7 в Windows 7

¹ Комбинированное выделение — это выделение с помощью многоугольников.

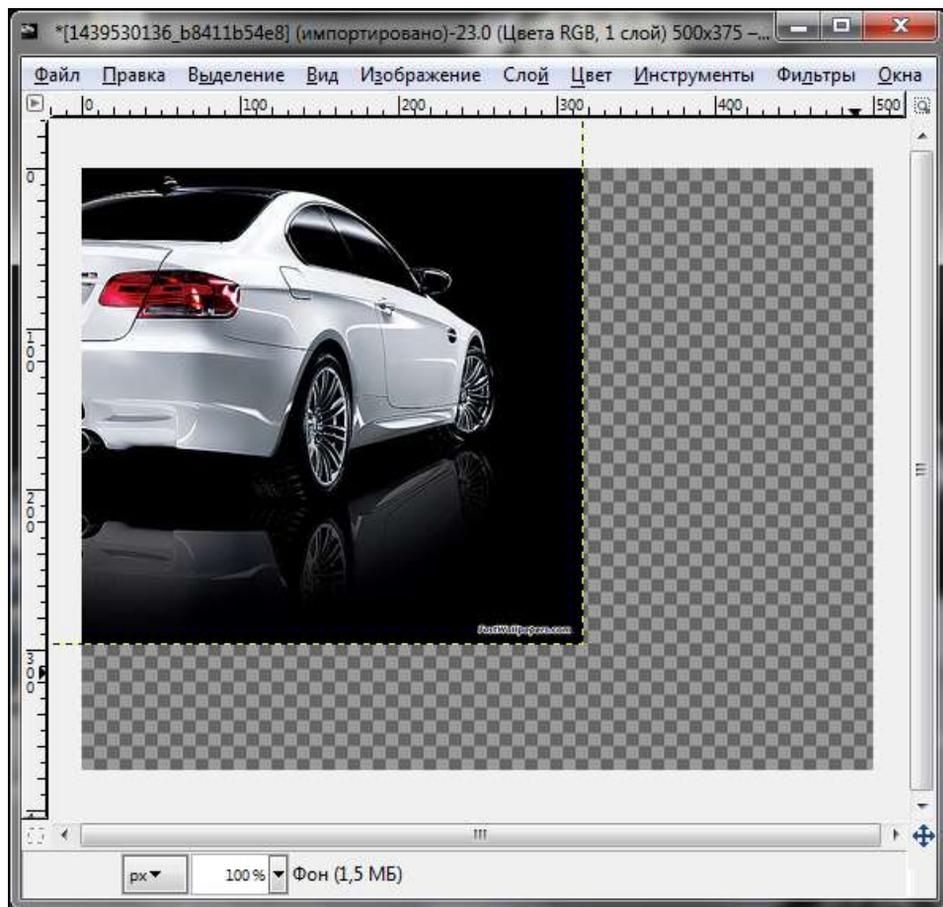


Рис. 3. Изображение можно перемещать за пределы окна

Чего ждать от версии 2.8?

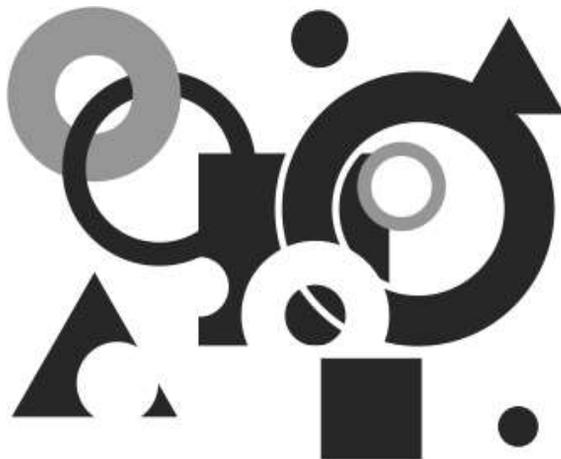
Дата выхода версии 2.8 еще не определена (по некоторым данным — во второй половине 2010 года), но уже ясно, что она не будет похожа ни на 2.6, ни на 2.7. На версии 2.7 "обкатываются" некоторые новые инструменты и новые возможности старых инструментов, но версия 2.8 будет выглядеть иначе — интерфейс пользователя, возможно, станет однооконным, а переключение между изображениями будет реализовано с помощью вкладок. На рис. 4 изображен предполагаемый прототип интерфейса GIMP 2.8 — пока еще не известно, так ли будет выглядеть следующая версия GIMP, но полюбоваться можно...



Рис. 4. Прототип интерфейса GIMP 2.8

Кроме изменений в графическом интерфейсе планируется множество изменений в инструментах, но рассуждать об этом сейчас не вижу никакого смысла, поскольку окончательно не известно, будут ли разработчики включать ту или иную функцию в состав новой версии программы.

Вам не кажется, что введение немного затянулось? Самое время приступить к чтению книги!



ЧАСТЬ I

ВВЕДЕНИЕ В GIMP

Первая часть книги посвящена знакомству с GIMP. Мы рассмотрим его возможности, установку в различных операционных системах и настройку. Если GIMP на вашем компьютере уже установлен, вы можете начать чтение книги с главы 3, в которой рассматриваются элементы пользовательского интерфейса GIMP.

Глава 1



Знакомство с GIMP

1.1. GNU Image Manipulation Program

Именно так расшифровывается аббревиатура GIMP. Из названия понятно назначение программы — для обработки изображений, а приставка GNU говорит о принадлежности программы к миру Open Source — миру свободного программного обеспечения.

Программу GIMP можно абсолютно бесплатно загрузить с сайта www.gimp.org. Вам это делать не придется, поскольку самые последние версии программы (для Windows и Mac OS) находятся на прилагаемом к книге DVD в каталоге gimp.

Первоначально программа была доступна только для операционной системы Linux. Поскольку с Linux я работаю довольно давно, то успел застать самые первые версии GIMP. Уже тогда начали говорить о GIMP, как о бесплатном аналоге Photoshop, но лучше бы не говорили... Первым версиям GIMP было не то что далеко до Photoshop, — даже само сравнение GIMP тех версий с Photoshop уже ему льстило. Впрочем, это мы еще обсудим.

Первая версия (0.x) GIMP появилась в далеком 1996 году. В то время не существовало достойного графического редактора для Linux. Все, что было, — это графические редакторы уровня Paint, то есть самые простые и примитивные. Понятно, что появление GIMP было воспринято линуксоидами с большим восторгом. По сравнению с Paint-образными редакторами даже первые версии GIMP казались совершенством.

Сегодня все дистрибутивы Linux содержат GIMP, причем этот графический редактор устанавливается по умолчанию.

Со временем GIMP был портирован в Windows и Mac OS. Первые Windows-версии оставляли желать лучшего прежде всего из-за того, что сама библиотека GTK, на которой построен GIMP, не была толком портирована на платформу Windows. Сейчас Windows-версия GIMP ничем не уступает Linux-версии.

В подтверждение сказанного могу отметить, что практически вся эта книга была написана с использованием Windows-версии GIMP и только в одной главе (и то ради того, чтобы читатель увидел, что различия между Linux- и Windows-версиями программы нет) рассматривалась Linux-версия.

Получается, что в 1996 году была создана действительно универсальная программа, работающая в трех самых популярных операционных системах: Linux, Windows и Mac OS.

1.2. Возможности GIMP

GIMP поддерживает следующие графические форматы: GIF (в том числе анимацию), JPEG, PNG, TIFF, PNM, TGA, BMP, PDF, PCX, SGI, XPM (графический формат для хранения пиктограмм X Window), SunRas, PS, PSD (формат Photoshop), а также и другие, менее известные форматы.

Кроме этого, программа умеет "на лету" сжимать графические файлы. Вы можете сразу сохранить изображение в архив (чтобы оно занимало меньше места), а потом открыть сжатое изображение без его распаковки архиватором. Все предельно прозрачно для пользователя.

GIMP обладает мощными инструментами выделения областей изображения. Вы можете выделять прямоугольную, эллиптическую и произвольную области. Также имеется возможность выделения по цвету. Инструмент **Умные ножницы** умеет выделять фигуры с распознаванием краев, что очень удобно. Есть также инструмент, позволяющий выделить изображение переднего плана, оставив фон невыделенным.

Особого разговора заслуживают рассмотренные в *главе 16* инструменты коррективы цвета. Они позволяют выполнить регулировку цветового баланса, оттенка и насыщенности, яркости, контрастности, уровней, кривых, задать порог, уменьшить насыщенность, выполнить инвертирование цвета, постеризацию и т. д.

Понятно, что в GIMP есть и инструменты рисования: карандаш, кисть, распылитель, ластик и т. п. Все эти инструменты будут подробно рассмотрены в книге.

GIMP позволяет работать со слоями, контурами и каналами. Вы без особого труда сможете создать в GIMP анимированный баннер и сохранить его в формате GIF.

1.3. О свободном программном обеспечении

Довольно часто у пользователей слово "свободный" ассоциируется со словом "бесплатный". На самом деле свободное программное обеспечение — не только бесплатное.

GIMP является *свободным* программным продуктом. Это означает, что вы можете не только его бесплатно скачать, установить и использовать, но и распространять! Также вы можете скачать его исходные коды (они *свободно* распространяются и доступны для загрузки любому желающему), если вам это нужно, и изменить их, собрав свою версию GIMP. Понятно, что многим пользователям исходники GIMP не нужны, но все равно вы должны знать, что свободный — это не только бесплатный!

1.4. GIMP и Photoshop

С одной стороны, сравнивать GIMP с Photoshop не совсем правильно. Хотя бы потому, что такое сравнение не нравится разработчикам GIMP, и вообще — они против того, чтобы GIMP называли "аналогом Photoshop". И это понятно. Ведь одного взгляда на эти две программы достаточно, чтобы понять, что они совершенно разные.

С другой стороны, и GIMP, и Photoshop — графические редакторы, причем далеко не примитивные, поэтому говорить о сравнении этих программ все-таки можно.

В Интернете можно найти довольно много подобных дискуссий. Кому-то больше нравится GIMP, кому-то — Photoshop. Сколько людей, столько и мнений. Бывают даже такие "сравнения", когда человек, еще не разобравшись во всех возможностях GIMP, заявляет, что он — ничто по сравнению с Photoshop, потому что у него нет таких-то и таких-то функций... А на самом деле они есть...

Сейчас я попробую изложить свою точку зрения на проблему "GIMP против Photoshop". Нужен ли обычному пользователю (не дизайнеру) графический редактор? Скорее нет, чем да. Ему нужна обычная программа для просмотра фотографий. Но весьма желательно, чтобы эта программа умела выполнять базовые операции по обработке фотографий. Например, не очень удобно отправлять по Интернету фото размером 1,2–2 Мбайт. Фотографию нужно уменьшить, тогда она будет занимать примерно 100–300 Кбайт. Кроме изменения размера иногда нужно удалить "эффект красных глаз" или изменить кривые яркости. Все это можно сделать с помощью коммерческих программ для просмотра фотографий, например, ACDSee. Но спрашивается, зачем платить за обычный просмотрщик с несколькими функциями редактора, если можно бесплатно использовать GIMP?

Выходит, что GIMP будет полезен не только дизайнерам, но и обычным домашним пользователям. А для дизайнеров GIMP — вообще находка. Он содержит все необходимое для Web-дизайна: инструменты выделения, цветовые

фильтры, расширения, создающие текстуры, средства для создания анимации и карт изображения. В общем, именно то, что может пригодиться дизайнеру.

Раньше распространение GIMP сдерживала его ориентация на Linux. Ну, не хотели дизайнеры (да и обычные домашние пользователи) переходить на не совсем удобную (в то время) операционную систему Linux и отказываться от привычной Windows ради GIMP. Сейчас все намного проще. Во-первых, сама Linux стала намного удобнее в использовании, и ряды Linux-пользователей постоянно растут. Во-вторых, появилась Windows-версия GIMP, ничем не уступающая Linux-версии. Если первые Windows-версии оставляли желать лучшего (как в плане функциональности, так и надежности), то теперь с этим покончено, и вам не нужно переходить на Linux ради GIMP.

GIMP также поддерживает родной формат Photoshop — PSD, поэтому вы можете редактировать уже имеющиеся PSD-файлы без Photoshop. Тем более, что в версии 2.6 существенно улучшен загрузчик PSD-файлов. Однако некоторые режимы смешивания в GIMP работают иначе, чем в Photoshop, поэтому могут возникнуть определенные проблемы. Но в любом случае теперь совместимость с "Фотошопом" лучше, чем раньше.

Зато у GIMP есть своя изюминка — это его *расширения*. Если вам не хватает какой-нибудь функции, вы ее можете добавить, установив соответствующее расширение. Вы также можете создать свои расширения на одном из языков программирования: Script-Fu, Perl, Python и C. В этой книге мы подробно рассмотрим процесс создания собственных расширений.



Глава 2

Установка программы в Windows, Linux и Mac OS

2.1. Установка GIMP в Windows

Как уже было отмечено ранее, существуют версии GIMP для разных операционных систем. Первоначально GIMP был разработан для Linux, но позже был портирован на другие операционные системы. GIMP входит в состав большинства дистрибутивов Linux и часто уже установлен по умолчанию, то есть доступен сразу после установки Linux. В случае с Windows не все так просто. Во-первых, вам нужно скачать версию GIMP, подходящую для вашей версии Windows, а во-вторых, потребуется установить библиотеку GTK, необходимую для запуска программы.

Первым делом перейдите по ссылке <http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html> (можно также зайти на www.gimp.org) и скачайте стабильную версию GIMP. На момент написания этих строк последней выложенной там версией была 2.7.0. Но, как уже отмечалось во *введении*, эта версия является экспериментальной. А последняя *стабильная* версия — 2.6.7, поэтому если GIMP вам нужен для работы, а не для знакомства с новым для вас графическим редактором, выбирайте версию 2.6.7 (она также имеется и на прилагаемом диске).

Версии 2.6.7 и 2.7.0 могут работать только в Windows 2000 SP4, XP SP2, 2003, Vista и Windows 7. Если у вас более старая версия Windows, например, Windows XP SP1, NT 4.0, Windows 95, 98 или ME, вам нужно скачать версию GIMP 2.0.x, для чего перейдите в раздел сайта **Old versions**. И все же использовать старые версии GIMP не рекомендуется, поскольку они уже не поддерживаются разработчиками, — следовательно, если программа будет работать нестабильно или не так, как вам хочется, никто не будет заниматься исправлением ошибок.

ПРИМЕЧАНИЕ

Самая последняя на момент написания этих строк версия (2.7.0) также доступна на прилагаемом диске. Понятно, что время идет, и к моменту покупки книги, возможно, появится новая версия GIMP. Вы всегда сможете найти ее на сайте

разработчиков GIMP. На диске вы также найдете инсталлятор `gimp-help-2-2.4.0-setup.exe`, устанавливающий справку по программе GIMP. Пусть вас не смущает, что версия этого файла старше версии программы — файлы справки подходят для всех версий GIMP 2.x.

Учитывая, что практически на всех современных компьютерах сейчас установлена Windows XP или Vista (а вот-вот уже и Windows 7), проблем с запуском GIMP быть не должно, равно, как и несоответствия системным требованиям. А системные требования GIMP очень низки и никак не сопоставимы с возможностями программы:

- процессор Pentium II, Celeron, Athlon или лучше;
- минимум 128 Мбайт оперативной памяти.

Как видите, GIMP может работать на совсем слабом компьютере — правда, придется взять старую версию GIMP, поскольку новая в старой ОС не запустится, а новая ОС, в свою очередь, не запустится на слабом компьютере. Другое дело, что работать на нем GIMP будет довольно медленно, но все равно GIMP позволяет дать вторую жизнь компьютерам, о которых все давно забыли или использовали лишь в качестве электронных пишущих машинок.

Инсталлятор GIMP (файл `gimp-2.7.0-i686-setup.exe`) "весит" примерно 21 Мбайт — совсем мало (установочный файл GIMP 2.6.7 занимает и того меньше — всего 16 Мбайт). Правда, это еще далеко не все. Рекомендуется также скачать файлы справки (а она всегда пригодится, особенно начинающим). Заметьте, что справка занимает места больше, чем сама программа. Дело в том, что пакет документации включает, кроме русского языка, также немецкий, английский, французский, итальянский, корейский, испанский и др. Плохо, что нельзя получить только нужный языковой пакет — приходится качать все вместе, а это уже 64 Мбайт. Обладателям безлимитного высокоскоростного соединения — все равно, а вот пользователям, использующим модемное соединение, придется несладко.

ПРИМЕЧАНИЕ

В более ранних версиях GIMP (например, в GIMP 2.2) кроме установочного файла GIMP надо было скачать также библиотеку GTK. Если по тем или иным причинам вам нужно использовать версию GIMP 2.2, скачайте GTK по адресу: <http://www.gtk.org/download-windows.html>. Сначала требуется установить GTK, а уже потом — GIMP. В новых версиях GIMP при установке программы устанавливаются все необходимые DLL-библиотеки, поэтому кроме установочного файла и документации больше ничего скачивать не нужно.

Чтобы начать установку, запустите на выполнение файл `gimp-2.7.0-i686-setup.exe`.

ПОЯСНЕНИЕ

Мне хотелось попробовать самое новое, поэтому я выбрал именно версию 2.7. Однако интерфейсы версий 2.7 и 2.6 ничем не различаются, так что даже, если вы установите версию 2.6.7, окна и расположение элементов в окнах будет таким же, как на иллюстрациях в данной книге.

В Windows 7/Vista вы сначала увидите окно (рис. 2.1) предупреждения системы контроля учетных записей пользователей (User Account Control, UAC), нажмите кнопку **Да**. Установка начнется, и на экране откроется ее стартовое окно (рис. 2.2). Нажав кнопку **Next**, вы перейдете к чтению лицензии GPL, по которой и распространяется программа (рис. 2.3).

ПОЯСНЕНИЕ

По лицензии GPL (GNU Public License) распространяется все свободное программное обеспечение мира OpenSource, к которому принадлежит GIMP. Читать текст лицензии совсем не обязательно (тем более, что он на английском языке), но вы должны знать основные ее положения:

- вы можете *бесплатно* использовать и распространять программу;
- вы можете *бесплатно* получить и распространять исходный код программы;
- вы имеете право изменять исходный код программы;
- если вы создали новую программу на базе GPL-программы или просто изменили ее код, вы должны распространять свою программу тоже по лицензии GPL.

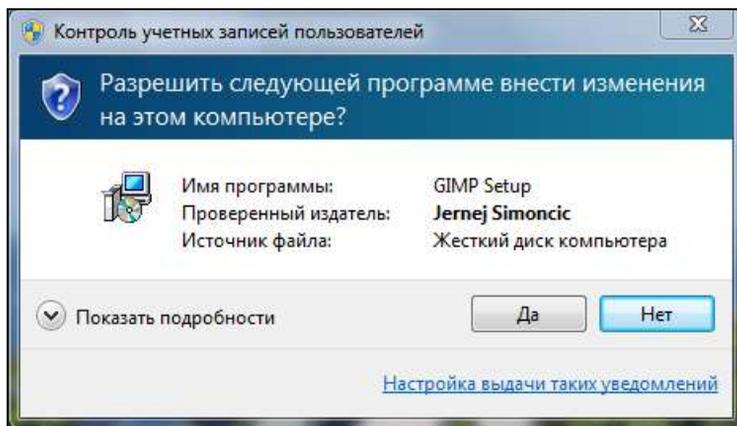


Рис. 2.1. Устанавливаем GIMP. Windows 7 интересуется, в самом ли деле мы собираемся это сделать



Рис. 2.2. Стартовое окно программы установки GIMP

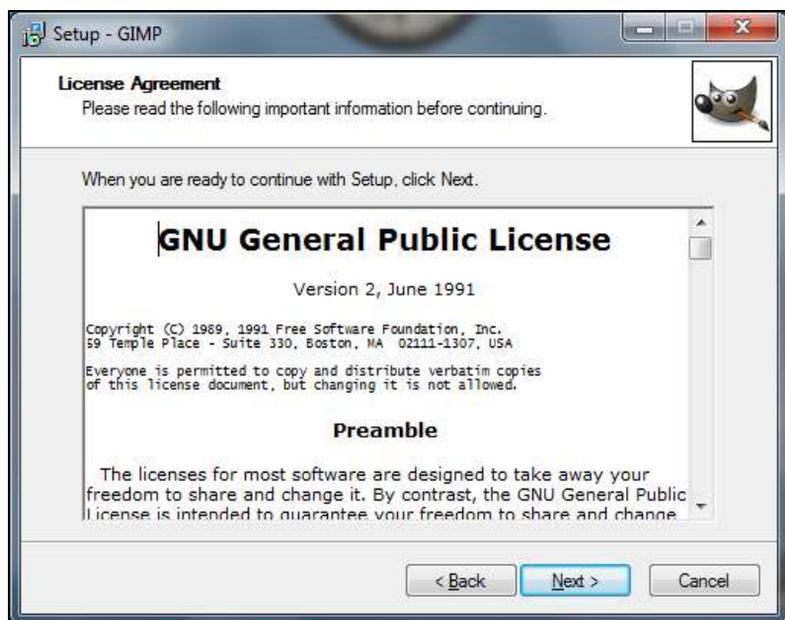


Рис. 2.3. Лицензия GPL



Рис. 2.4. Все готово к установке



Рис. 2.5. Выбор каталога для установки

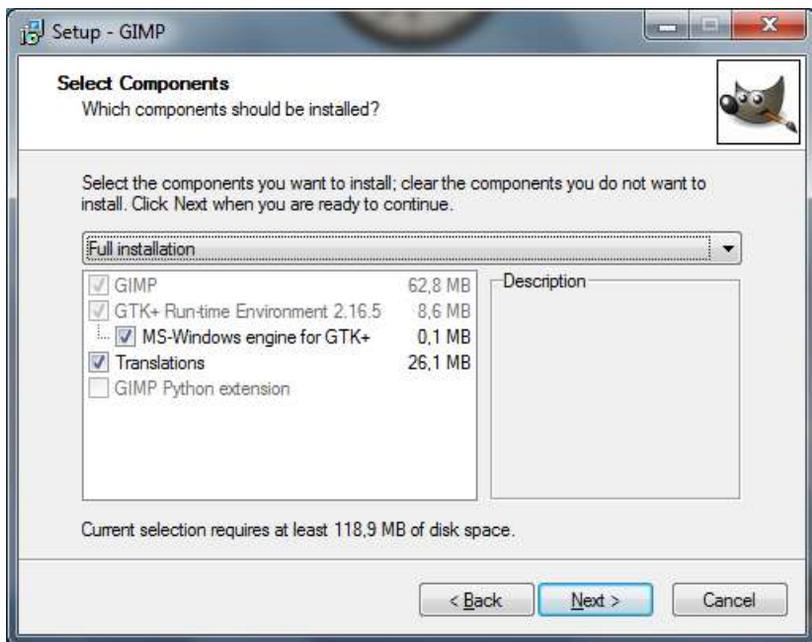


Рис. 2.6. Выбор компонентов GIMP

Нажмите кнопку **Next**, и перед вами откроется окно **Ready to Install** (рис. 2.4). Можно сразу нажать кнопку **Install now**. В этом случае программа будет установлена в каталог `C:\Program Files\GIMP-2.7`. При этом вам понадобится как минимум 40,5 Мбайт дискового пространства. Если вы не хотите устанавливать программу на диск `C:`, нажмите кнопку **Customize** — это даст вам возможность выбрать каталог для установки (рис. 2.5).

Если вы нажали кнопку **Customize**, то сразу после выбора каталога вам будет предложено в окне **Select Components** (рис. 2.6) выбрать тип установки. Рекомендую выбрать **Full installation** (Полная установка), поскольку в этом случае, кроме самой программы, будут также установлены библиотека GTK и локализации GIMP на различные языки. В этой конфигурации полная установка GIMP займет 88,5 Мбайт дискового пространства.

Отказываться ни от GTK, ни от локализации не нужно: если вы откажетесь от GTK, GIMP вообще не запустится, если же отказаться от локализации (**Translations**), интерфейс программы окажется на английском языке. Итак, в окне **Select Components** нужно просто нажать **Next**.

ПРИМЕЧАНИЕ

От GTK можно отказаться только в том случае, если у вас уже ранее была установлена эта библиотека (или программа GIMP), но в большинстве случаев это не так.

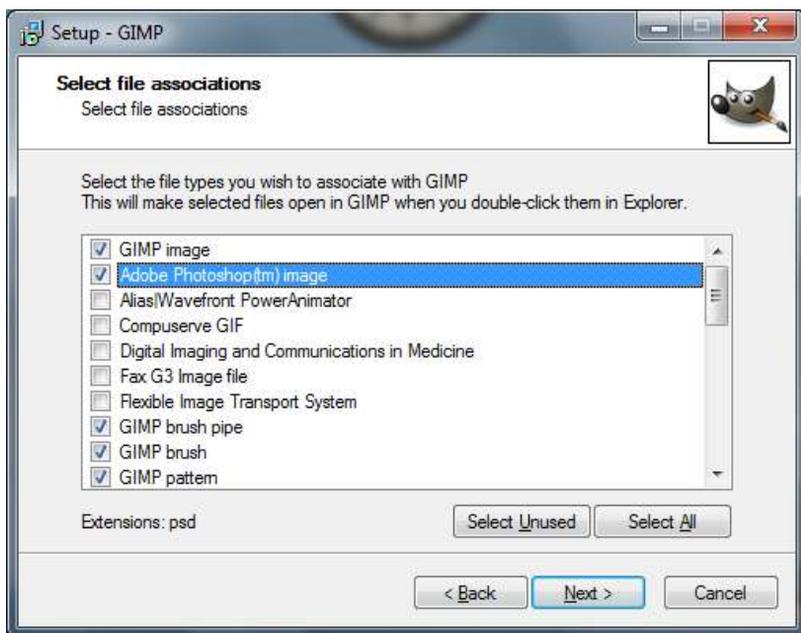


Рис. 2.7. Выбор ассоциированных типов файлов

Далее вам в окне **Select file associations** (рис. 2.7) предстоит выбрать расширения файлов, которые должны быть связаны (ассоциированы) с программой. Будьте при этом очень внимательны! У вас может быть установлена программа для просмотра изображений, например, ACDSee или XnView. Если выбрать в окне **Select file associations** все упомянутые там расширения, то GIMP будет открыт даже при попытке простого просмотра файла. А ведь мы чаще просматриваем графические файлы, чем редактируем их. Поэтому не нужно ассоциировать с GIMP как минимум следующие типы файлов:

- Adobe Photoshop™ image;
- Compuserve GIF;
- JPEG Image;
- Portable Network Graphics;
- Windows and OS/2 bitmaps.



Рис. 2.8. Выбор имени папки для ярлыка программы

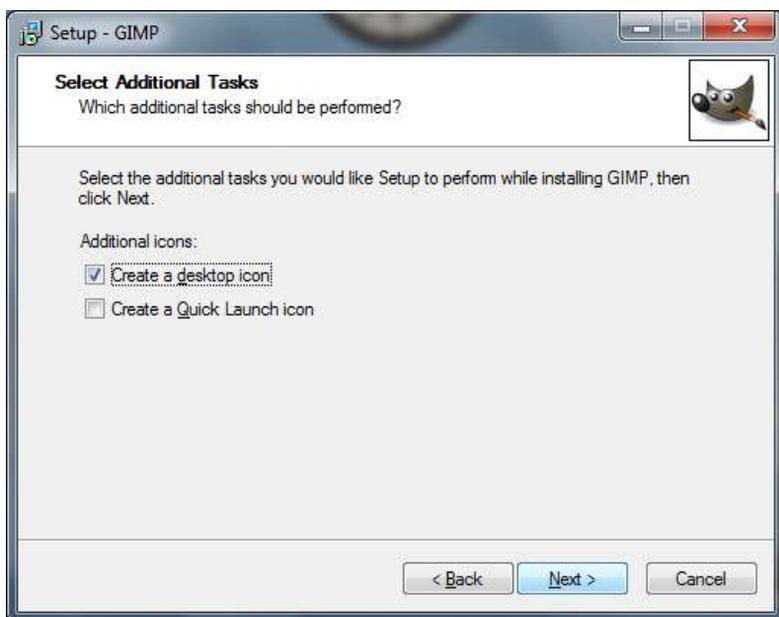


Рис. 2.9. Создание ярлыков

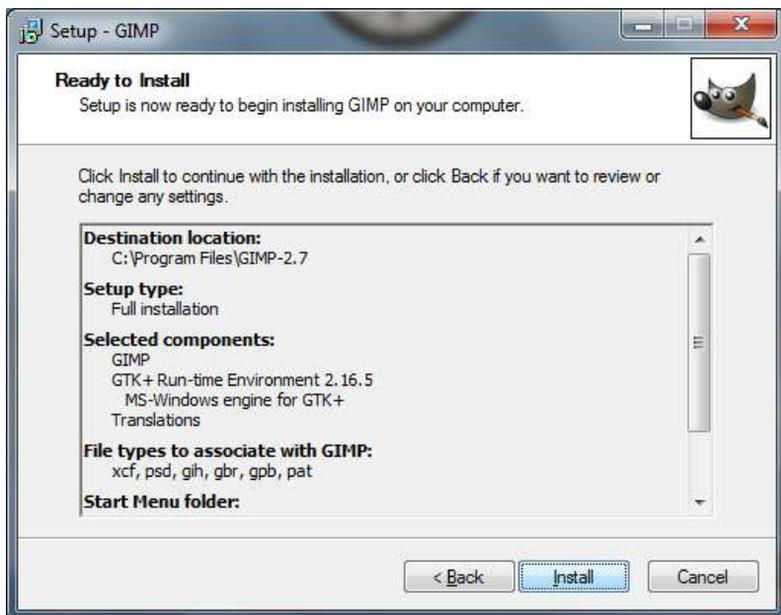


Рис. 2.10. Сводка параметров установки



Рис. 2.11. Запуск GIMP

Следующий шаг (рис. 2.8) — выбор имени папки для размещения ярлыка программы в меню **Пуск**. Установите имя папки на ваше усмотрение или просто нажмите кнопку **Next**.

Далее инсталлятор спросит вас, хотите ли вы создать ярлыки для запуска программы на рабочем столе и на панели быстрого запуска (рис. 2.9).

Перед тем как продолжить, инсталлятор покажет вам выбранные параметры установки (рис. 2.10). Если вы согласны, нажмите кнопку **Install**. В последнем окне программы установки нажмите кнопку **Finish** для завершения установки и запуска GIMP. Начнется процедура установки (рис. 2.11). На слабых компьютерах установка GIMP может занять несколько десятков секунд. На современных компьютерах программа запускается практически мгновенно.

ПРИМЕЧАНИЕ

При первом запуске GIMP 2.6.7 (именно 2.6.7, потому что в версии 2.7 этой особенности нет) в Windows 7 на этапе загрузки шрифтов может быть небольшая заминка. Не нужно думать, что процесс завис — через пару секунд загрузка будет продолжена. При втором и последующих запусках все будет нормально.

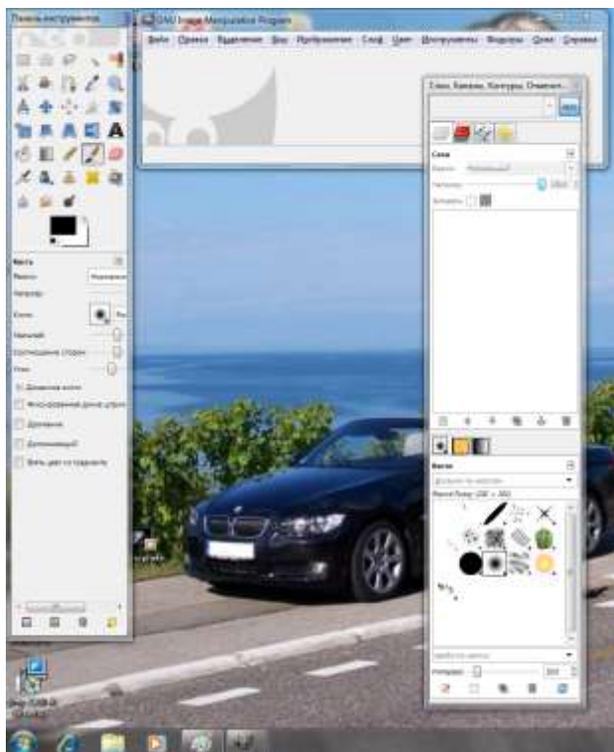


Рис. 2.12. Программа GIMP

После запуска GIMP вы увидите три окна (рис. 2.12): собственно **GIMP** (GNU Image Manipulation Program), то есть его главное окно, окно **Слои, Каналы, Контуры...** и **Панель инструментов**. Несмотря на англоязычную программу установки, GIMP предстанет перед нами с русскоязычным интерфейсом (если, конечно, вы не отменили установку компонента **Translations**). О назначении окон программы мы поговорим в *главе 3*.

ПРИМЕЧАНИЕ

Далее в книге рассматривается процесс установки программы в операционных системах Linux и MacOS. Если вас интересует работа с GIMP только в Windows, вы можете перейти к чтению следующей главы.

2.2. Установка GIMP в Linux

Как уже было отмечено, в большинстве дистрибутивов Linux программа GIMP устанавливается по умолчанию, и ее можно запустить из программной группы **Приложения | Графика**. Но по разным причинам программа может оказаться не установленной — например, пользователь случайно отключил группу **Графика** при установке системы, или так распорядились разработчики дистрибутива (есть и третья причина — минимальная установка Linux, при которой много полезных программ не устанавливаются).

2.2.1. Об установке программ в Linux

Прежде чем приступить к установке в Linux программы GIMP, вам нужно узнать, как вообще устанавливаются программы в Linux. Ведь многие начинающие пользователи, купив компьютер или ноутбук с Linux (что в наше время не редкость из-за экономии на Windows), не знают, как это сделать.

В Windows программное обеспечение устанавливается с помощью мастера установки (программы `setup.exe` или `install.exe`). Мастер установки для каждой программы существует свой, т. е. программа `setup.exe`, предназначенная для установки MS Office, не установит Photoshop.

В Linux все иначе. Здесь существуют два основных способа установки программного обеспечения:

- с помощью пакетов;
- из исходных кодов.

ПОЯСНЕНИЕ

Пакеты называются также RPM-файлами. Эта терминология берет начало с разработок компании Red Hat, которая впервые предложила технологию RPM.

Тогда в дистрибутиве Red Hat появился менеджер пакетов rpm (Red hat Package Manager), откуда и название пакетов.

Кроме RPM-пакетов встречаются пакеты других форматов, например, DEB, который используется в дистрибутиве Debian¹. Установить подобный пакет в Red Hat-совместимых дистрибутивах нельзя. Если вам нужна программа, которая содержится в DEB-пакете, поищите в Интернете (можно даже обратиться к разработчику) ее исходный код и попробуйте откомпилировать его самостоятельно в своей системе. Но перед тем, как это делать, зайдите на сайт <http://rpmfind.net> и введите имя интересующей вас программы — если кто-то когда-то собирал RPM-пакеты с нужной вам программой, они будут на этом сайте. Если же там вы не найдете требуемый RPM-пакет, тогда уж придется компилировать программу самому.

Пакет содержит все необходимое для установки программы. А устанавливаемая программа, как правило, состоит из набора файлов — например, исполнимого и конфигурационного файлов и файла справки. В зависимости от организации программы установки все эти файлы могут быть:

- заархивированы каждый отдельно — в этом случае мы получаем набор из $N+1$ файлов (где N — это файлы программы плюс программа установки);
- заархивированы в один общий архив — у нас будет 2 файла: архив и программа установки;
- заархивированы в саму программу установки — самый удобный случай, когда у нас всего один файл — программа установки.

Как уже было отмечено, в Linux все файлы, относящиеся к той или иной программе, помещаются в один файл — пакет. Пакет — это не просто архив, содержащий файлы программы.

В пакете, кроме файлов программы, хранится служебная информация, описывающая процесс установки программы:

- пути — ведь один файл нужно скопировать, например, в каталог `/usr/bin`, а другой — в `/usr/share/doc`;
- дополнительные действия — например, создание каталога, установка тех или иных прав доступа к файлам и каталогам программы;
- зависимости — программе для ее работы может требоваться какая-то библиотека (без которой она не будет запускаться, поскольку использует функции этой библиотеки). Тогда в пакете указывается, что он *зависит* от другого пакета, содержащего библиотеку. При установке менеджер пакетов проверяет зависимости — если установлены не все пакеты, от которых зависит устанавливаемый пакет, установка будет прервана, пока вы не ус-

¹ В этой книге мы будем рассматривать только RPM-пакеты — их поддерживают все Red Hat-совместимые дистрибутивы (Red Hat, Fedora Core, Mandrake, Mandriva, ALT Linux, ASPLinux и др.).

тановите все необходимое. Правда, имеется возможность установки программы без удовлетворения зависимостей (тогда информация о зависимостях будет просто проигнорирована), но в большинстве случаев установленная таким образом программа работать не будет;

- конфликты — аналогично, одна программа может в системе конфликтовать с другой программой. Например, программы sendmail и postfix являются МТА-агентами (МТА, Mail Transfer Agent). Поскольку в системе может быть только один МТА-агент, установить можно или sendmail, или postfix, т. е. пакет sendmail конфликтует с пакетом postfix и наоборот.

В имени пакета зашифрована некоторая информация о программе. Сделано это исключительно для удобства — можно узнать версию и другую информацию о программе, только лишь взглянув на название пакета, например, такое:

```
program-1.5-14.i586.rpm
```

Здесь program — название программы, 1.5 — ее версия, 14 — номер выпуска пакета, i586 — архитектура, на которую рассчитана программа. Не нужно пытаться устанавливать программы для архитектур i586/686 на компьютер с процессором Intel 386 или 486. Если программа независима от архитектуры, то указывается параметр noarch (обычно так делают для документации, примеров конфигурационных файлов, т. е. для пакетов, содержащих информацию, которая не зависит от архитектуры).

Кроме всего сказанного, вам также нужно знать о *репозитариях* пакетов. Репозиторий — это хранилище пакетов. Репозиторий может быть локальным (например, каталог на жестком диске или DVD-диск) или же сетевым — сервер в Интернете или в локальной сети, содержащий RPM-пакеты. Для чего создаются репозитории? Для централизованного управления обновлением пакетов. Представьте, что у нас нет репозитариев. Тогда, чтобы узнать, вышла ли новая версия нужной вам программы, вам пришлось бы регулярно посещать сайт ее разработчика или, по крайней мере, сайт разработчика дистрибутива Linux, что не очень удобно: один-другой раз вы можете забыть обновиться, а потом вообще вам это надоест — проще дожидаться выхода новой версии дистрибутива и обновить все программы за один раз.

Так и было раньше. И если бы не забота разработчиков Linux о нас с вами, то репозитории так и не были бы созданы. Забота эта заключается в следующем. Вот вышла программа, ее включили в состав дистрибутива, но полностью не протестировали (все протестировать невозможно). Оказалось, что программа работает неправильно, но только при определенных условиях, например, с определенным форматом файла. Или же Linux была установлена на сервер, организованы сетевые службы, например, Web-сервер. Через некоторое время обнаружилось, что в этой версии Web-сервера есть "дыра", поэтому

подготовили и выпустили новую версию. Пользователь, установивший программу, ничего не подозревая о том, что вышла новая ее версия, мог бы мучаться минимум полгода или даже год — до выхода следующей версии дистрибутива. А его сервер был бы взломан уже на следующий день после обнаружения дыры. Но не тут-то было. С помощью репозитариев быстро и удобно отслеживаются обновления тех или иных пакетов. Причем это делает сам менеджер пакетов, а вам лишь остается указать, какие обновления нужно загружать, а какие — нет.

В разных дистрибутивах — разные менеджеры пакетов. Для запуска менеджера пакетов в Fedora нужно выполнить команду `system-config-packages`, в Mandriva — `drakrpm` (или `rpm-drake`), в Ubuntu — `synaptic`, в openSUSE менеджер пакетов запускается с помощью меню **Компьютер | Установка программ**.

2.2.2. Устанавливаем GIMP

Запустите менеджер пакетов (на рис. 2.13 изображен менеджер пакетов дистрибутива openSUSE 11) и произведите поиск по названию пакета `gimp`. Пиктограмма раскрытой "коробочки" напротив имени пакета означает, что пакет установлен. Если "коробочка" закрыта, пакет не установлен, но доступен для установки. Убедитесь, что у вас установлены или отмечены для установки следующие пакеты:

- `gimp` — основной пакет программы;
- `gimp-data-extras` — пакет не обязательный, но весьма желательный, поскольку содержит дополнительные градиенты, шаблоны, кисти для GIMP;
- `gimp-help-2-common` — основные справочные файлы;
- `gimp-help-2-ru` — справочные файлы на русском языке;
- `gutenprint-gimp2` — плагин Guten для высококачественной печати из GIMP;
- `libgimp2.0_0` — библиотеки GIMP;
- `ufraw-gimp` — необходим для считывания "сырых" (RAW) данных с некоторых цифровых фотокамер;
- `xsane-gimp` — плагин, реализующий сканирование из GIMP.

Отметив все необходимые пакеты, установите в привод установочный диск и нажмите кнопку **Применить**. На рис. 2.14 изображена Linux-версия программы GIMP (версия 2.6.2 — именно она установлена по умолчанию в openSUSE 11.1). Сравнив эту иллюстрацию с изображенной на рис. 2.12, можно увидеть, что интерфейсы версий для Windows и для Linux аналогичны.



Рис. 2.13. Менеджер пакетов в openSUSE 11

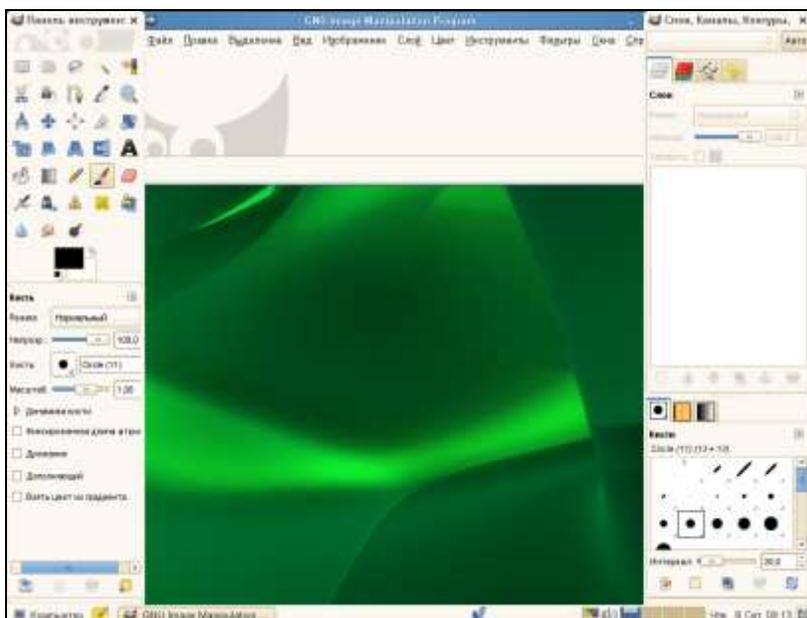


Рис. 2.14. Программа GIMP в openSUSE 11.1

2.3. Установка GIMP в Mac OS

Для запуска GIMP на Macintosh необходима версия OS X 10.3 или выше — на более ранних версиях Mac OS запустить GIMP не получится, поскольку необходимые для его запуска компоненты (GTK+ и X11) на ранние версии Mac OS портированы не были.

ПОЯСНЕНИЕ: ЧТО ТАКОЕ X11?

Полное название X11 — X Window System — это обязательная графическая подсистема всех UNIX-подобных операционных систем, в том числе и Linux. Иногда ее называют X11R6, Xfree86 или просто X. Система X11 управляет прорисовкой графики, окон, элементов пользовательского интерфейса (кнопок, полей ввода, списков, меню и т. д.), а также обрабатывает события ввода клавиатуры и мыши. По сути, X11 — это ядро графического интерфейса пользователя в UNIX/Linux. У Mac OS своя собственная графическая подсистема, поэтому для запуска программ OS X система X11 не нужна. Но GIMP — это Linux-программа, и для его запуска X11 просто необходима.

Первым делом вам нужно убедиться, что на компьютере установлена система X11. Обычно она устанавливается по умолчанию. Если X11 не установлена, вы можете найти ее на дистрибутивных дисках OS X или скачать с сайта Apple.

Скачать GIMP для Mac OS можно с сайта Apple из категории **UNIX and Open Source** (вам нужно скачать файл Gimp-[версия].dmg). X11, если она у вас не установлена, можно скачать из категории **Apple software**.

X11 нужно установить перед установкой GIMP. После загрузки GIMP перетащите его установочный файл в ваш каталог **Applications**. Для запуска GIMP дважды щелкните на пиктограмме **Gimp**. При запуске GIMP будет автоматически запущена X11, а вид самой программы GIMP ничем не будет отличаться от других программ OS X.

ПРИМЕЧАНИЕ

В каталоге gimp на прилагаемом диске вы найдете версии GIMP 2.6.7 (для Mac OS Leopard) и 2.6.6 (для Mac OS Tiger), а также файл справки для Mac OS-версии GIMP.

2.4. О надежности Windows-версии

Первоначально GIMP был разработан для Linux. Чуть позже — портирован на Windows. Понятно, что портирование — это не разработка программы под определенную платформу, поэтому первые версии всех портированных

программ (вне зависимости, с какой и на какую операционную систему портируются программы) работают нестабильно. Так было и с GIMP. Первые версии GIMP (GIMP 1.x и GIMP 2.0) по своей надежности отставали от Linux-версий — программа могла закрыться ни с того и ни с сего, не сохранив при этом данные. Понятно, что это раздражало пользователей, и никто не спешил переходить с привычного *пиратского* Photoshop на бесплатный графический редактор. Но, начиная с версии 2.2.0, стабильность Windows-версии GIMP — на высоте. И, работая с текущей версией GIMP (2.6.7), я не заметил каких-либо недоделок по сравнению с Linux-версией. Все работает надежно, поэтому вы можете не беспокоиться о том, что результат вашей работы исчезнет в никуда вместе с GIMP. А вот версия 2.7 не очень стабильна и некоторые функции в ней не работают. Об этом будет отдельно сказано в этой книге (когда станем рассматривать те или иные функции).

ПРИМЕЧАНИЕ

Почему я чуть ранее выделил слово "пиратского"? Чего греха таить, если на Западе программное обеспечение делится на обычное и пиратское, то у нас — на обычное и лицензионное. Думаю, разница ясна. У большинства домашних пользователей Photoshop установлена пиратская программа, многие профессиональные пользователи тоже работают в пиратском Photoshop. GIMP же позволяет найти компромисс между законом и функциональностью — ведь он практически ничем не уступает популярным графическим редакторам и при этом совершенно бесплатен.

2.5. Портативная версия GIMP

Для пользователей, предпочитающих носить с собой на флешке все программы, необходимые им для работы, предназначена *портативная* версия GIMP (GIMP Portable). Эта версия не требует установки на компьютер: все, что нужно — это однократно установить программу инсталлятором на флешку, после чего программа может запускаться с флешки на любом компьютере.

На прилагаемом к книге диске записан инсталлятор портативной версии GIMP — файл GIMPPortable_2.6.7_Rev_3.paf.exe. Запустите его и произведите установку на флешку. Интерфейс портативной версии программы такой же, как у стационарной, и она ничем не отличается от обычной версии GIMP, кроме того, что не требует инсталляции на компьютер пользователя.

2.6. Заключение

В этой главе была рассмотрена установка программы GIMP в трех разных операционных системах: Windows, Linux и Mac OS. Вот что нужно помнить об установке GIMP:

- ❑ для Windows достаточно скачать установочный файл программы и установить его как обычное Windows-приложение;
- ❑ Windows-версия программы так же надежна, как и Linux-версия;
- ❑ в Linux программа обычно уже установлена, и вам этим заниматься, скорее всего, не придется;
- ❑ для установки GIMP в Mac OS вам нужна версия Mac OS не ниже OS X 10.3, а перед установкой GIMP следует установить систему X11, необходимую для запуска программы.

Глава 3



Первый запуск

3.1. Немного терминологии

При запуске GIMP открываются три окна — главное окно GIMP, окно **Слои**, **Каналы**, **Контуры...** и окно **Панель инструментов** (см. рис. 2.12, 2.14). Это не все окна GIMP, однако, чтобы двигаться дальше, нам нужно разобраться с принятой в GIMP терминологией — иначе какой толк вам от слов и каналов, если вы не знаете, что это такое?

3.1.1. Изображение и его слои

GIMP — это графический редактор, поэтому изображение (картинка) является основным объектом, с которым работает программа. Здесь все просто: текстовый редактор работает с текстовым документом, а GIMP — с картинкой. Изображение открывается в отдельном окне, и поскольку GIMP позволяет открыть одновременно несколько изображений, то и окон с изображениями может быть несколько. Каждому открытому изображению соответствует одно окно изображения — вы не можете в одном окне открыть несколько изображений и не можете открыть изображение без окна.

Представим себе обычную картину (да, наподобие той, которая висит у вас на стене или которую вы видели в галерее). Это лист полотна (бумаги), на котором художник что-то изобразил красками. В GIMP все немного иначе. Если в реальной жизни картина — это одно полотно, то в GIMP картина — это совокупность полотен, которые называются *слоями*. Конечно, в простейшем случае изображение может состоять из одного слоя — тогда оно будет приближено к обычной картине.

Как уже было отмечено ранее, вы можете одновременно открыть несколько изображений. Но не забывайте — если изображения огромные, они будут занимать очень много памяти. У GIMP весьма эффективная система управления памятью, успешно справляющаяся с большими изображениями, но для профессиональной работы с изображениями лучше увеличить объем оперативной

памяти компьютера. Сложно сказать, сколько памяти вам понадобится — кто-то работает с файлами по 1–3 Мбайт, а кто-то загружает файлы объемом 100–200 Мбайт.

Теперь разберемся, что такое слои. Как уже было отмечено, каждый слой можно сравнить с отдельным полотном. В многослойном изображении слои накладываются друг на друга, как листы книги. Слои могут быть прозрачными, и тогда сквозь них можно увидеть другие слои. Вы видели, как создается мультипликация "по старинке" (без использования компьютеров), например, движение мячика? На несколько прозрачных пленок наносятся практически одинаковые изображения, но на каждой пленке местоположение мячика — другое. Если быстро пролистать пленки (как листы книги), создается впечатление, что мячик движется. Так вот, подобный способ создания анимации можно реализовать с помощью слоев в GIMP, и мы обязательно рассмотрим его в этой книге.

3.1.2. Каналы

Канал в GIMP — это наименьшая единица подразделения набора слоев, из которых состоит изображение. Размер канала равен размеру слоя, и канал состоит из тех же пикселей, что и слой. Каждый пиксел — это своеобразный контейнер, содержащий значение цвета, — число от 0 до 255, с помощью которого кодируется цвет пиксела. Какой именно цвет закодирован с помощью того или иного значения, зависит от цветовой модели (о них мы поговорим позже). Например, в цветовой модели RGB значение 0 соответствует черному цвету, а 255 — белому. Значение цвета пиксела в *канале выделения* говорит о том, как пиксели выделяются, а значение пиксела в *альфа-канале* указывает степень прозрачности пиксела. Даже если вы сейчас ничего не поняли, не теряйте время, продолжайте чтение книги — обо всем этом мы еще поговорим в других главах, поскольку на описание слоев и каналов пары абзацев явно не хватит.

3.1.3. Выделение изображения. Контуры

При работе над изображением вы будете часто *выделять* его фрагменты (чтобы произвести определенную операцию только над этим фрагментом, а не над всем изображением). Выделенная область изображения будет отмечена движущейся пунктирной линией. Можно подумать, что выделение — это группировка пикселей изображения по двум группам: выделенные и невыделенные, но на самом деле это не так. Пиксел может не только быть выделенным или невыделенным, но и частично выделенным. Поскольку выделение — это канал в градациях серого, есть возможность частично выде-

лять пиксели. Пунктирная линия, которой обрамляется выделение, называется *контуром*.

Особенно важно научиться правильно выделять фрагменты изображения — тогда можно считать, что большая часть работы сделана. Ведь после выделения достаточно применить тот или иной инструмент — и цель будет достигнута. Например, у вас есть фотография, где нужно удалить "эффект красных глаз". При этом очень важно точно выделить глаза, чтобы выделение не затронуло остальные фрагменты фотографии — тогда вам останется лишь обработать выделение с помощью соответствующих инструментов GIMP. В GIMP реализовано много средств для создания выделений и работы с ними, в том числе специальные инструменты выделения и обработки выделений. Можно даже "рисовать" выделение, переключившись в режим быстрой маски.

3.1.4. Расширения и скрипты

Если вам не хватает стандартных возможностей GIMP, вы можете воспользоваться *расширениями* GIMP, которые, по сути, являются внешними программами, интегрированными в меню GIMP. По умолчанию GIMP поставляется с определенным набором расширений, но вы сами можете скачать из Сети нужное вам расширение, дополнив им возможности GIMP. С помощью расширений можно реализовать любую функцию GIMP. Например, практически все меню **Фильтры** состоит из различных расширений.

Итак, расширение — это отдельная программа, написанная, как правило, на языке C и интегрированная в GIMP. Но существует более простой способ расширить возможности GIMP, если вы собрались делать это вручную, — так называемые *скрипты*. Скрипт — это программа, написанная на языке Script-Fu, который разработан специально для GIMP. Кроме Script-Fu скрипты можно писать на языках Python, Perl и Ruby. Если вы знаете один из этих языков, вам проще будет создавать свои скрипты, поскольку не придется учить новый язык программирования. Тем более что все эти языки (Python, Perl и Ruby) являются полноценными языками программирования, и их возможности гораздо шире, чем возможности Script-Fu. Но у них есть и недостаток: языки Perl и Ruby не устанавливаются вместе с GIMP, поэтому нет никаких гарантий, что написанные вами скрипты будут корректно выполняться на другой системе.

3.1.5. Отмена действий

Не бойтесь экспериментировать с GIMP! Как и любой другой уважающий себя редактор, GIMP записывает в память историю редактирования, в соответствии с которой вы можете отменить несколько последних действий. Количество действий, которые допустимо отменить, зависит от масштаба изменений.

Если изменения небольшие, они занимают мало памяти, и их может быть записано в историю несколько десятков. А вот если изменения масштабные, то рассчитывайте на отмену двух-трех последних действий. Имейте в виду, что после сохранения или закрытия изображения вы уже не сможете ничего отменить, поскольку при закрытии изображения история изменений удаляется.

3.2. Основные окна GIMP

Настало время рассмотреть основные окна GIMP подробнее. Начнем с его главного окна (рис. 3.1) — если его закрыть, то закроется и GIMP. Окно содержит меню и рабочую область, в которой будет отображаться редактируемое изображение. При открытии нескольких изображений GIMP создает копию этого окна для каждого открытого изображения.

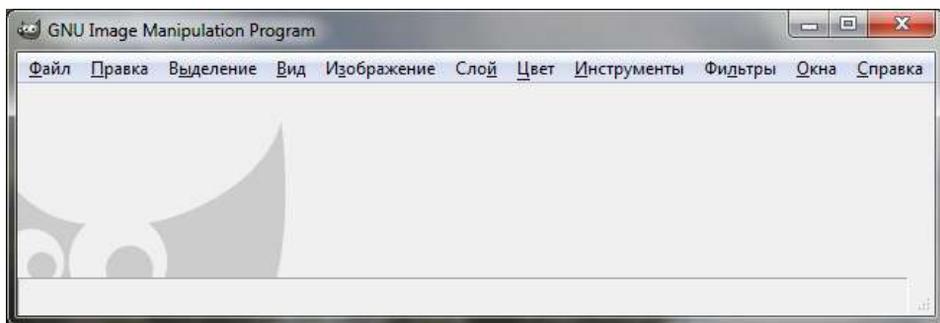


Рис. 3.1. Главное окно GIMP

Второе окно — **Панель инструментов** (рис. 3.2). Окно панели инструментов состоит из двух частей: в верхней части можно выбрать рабочий инструмент, а в нижней — установить параметры выбранного инструмента (на рис. 3.2 выбран инструмент **Аэрограф**). Другие графические редакторы, в отличие от GIMP, содержат все панели инструментов в одном окне. В GIMP же для каждой панели инструментов может быть представлено отдельное окно. Разработчики GIMP пошли на такой шаг, чтобы добиться корректного отображения программы в разных операционных системах.

Третье окно — **Слои, Каналы, Контуры...** (рис. 3.3). На самом деле окно называется **Слои, Каналы, Контуры, Отменить – Кисти, Текстуры, Градиенты** (рис. 3.4) — просто полное название не умещается в заголовке окна. Это окно отображает структуру слоев активного изображения, его каналы и контуры, а также содержит панель управления кистями, текстурами и градиентами (нижняя часть окна).

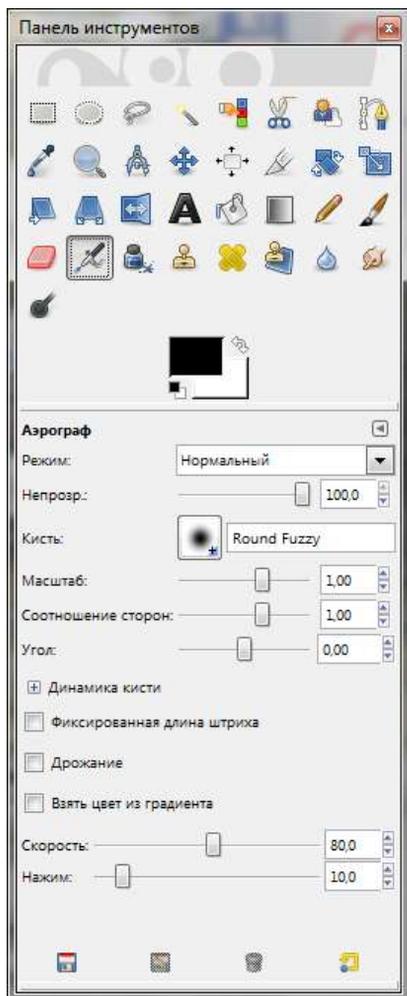


Рис. 3.2. Панель инструментов GIMP

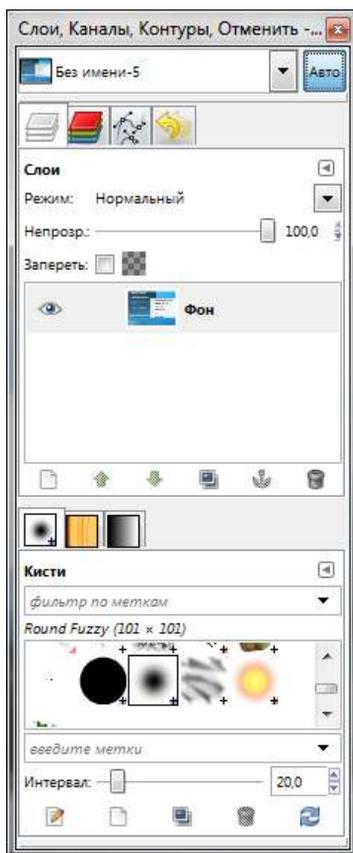


Рис. 3.3. Окно Слой, Каналы, Контур...

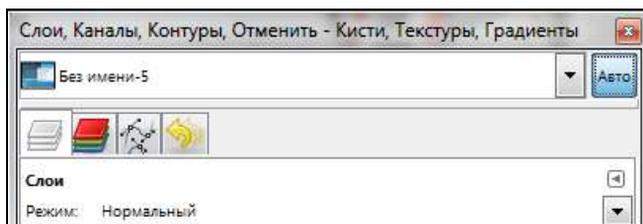


Рис. 3.4. Полное название окна:
Слой, Каналы, Контур, Отменить – Кисти, Текстуры, Градиенты

ПОЯСНЕНИЕ

В новых версиях GIMP (начиная со второй) пространство рабочего стола используется более рационально, чем в первых. Тогда пользователям приходилось держать открытыми множество диалоговых окон, разбросанных по всему экрану. Ориентироваться во всем этом было довольно сложно, и некоторые диалоговые окна объединили. Именно поэтому окно **Слои, Каналы, Контуры...** и объединяет в себе сразу семь (!) диалоговых окон: **Слои, Каналы, Контуры, Отменить, Кисти, Текстуры, Градиенты** — ранее для управления каждым объектом использовалось свое диалоговое окно.

Далее в книге для удобства чтения окно **Слои, Каналы, Контуры, Отменить – Кисти, Текстуры, Градиенты** мы будем называть окно **Слои**.

Представленные здесь окна — это их минимальный джентльменский набор. По мере необходимости вы можете открывать другие окна, но в большинстве случаев вам придется работать именно с этими тремя окнами — главным окном, панелью инструментов и окном **Слои**. Закрывать окно **Слои** не рекомендуется — оно практически всегда необходимо для серьезной работы с изображением. А закрыть главное окно GIMP просто так не получится — при закрытии этого окна закроется и GIMP. Можно закрыть панель инструментов, но зачем?

СОВЕТ

Если вы закрыли окно **Слои**, заново открыть его можно с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<L> или командой меню главного окна **Окна | Панели | Слои**. С помощью меню **Окна | Панели** вы можете открыть и другие диалоговые окна GIMP, которые нечаянно закроете.

3.2.1. Элементы главного окна GIMP

Давайте рассмотрим главное окно GIMP подробнее (рис. 3.5). В заголовке окна отображается имя файла, цветовая модель (в данном случае RGB), количество слоев и размер изображения в пикселах (342×248).

Ниже заголовка окна находится главное меню, в котором вы найдете команды для настройки программы, создания новых панелей, отображения диалоговых окон, редактирования изображения, работы со слоями и т. д.

Панель меню, дублирующую команды основного меню окна изображения, можно вызвать в любой точке изображения, щелкнув на нем правой кнопкой мыши (рис. 3.6). Использовать можно любое меню — как вам будет удобнее.

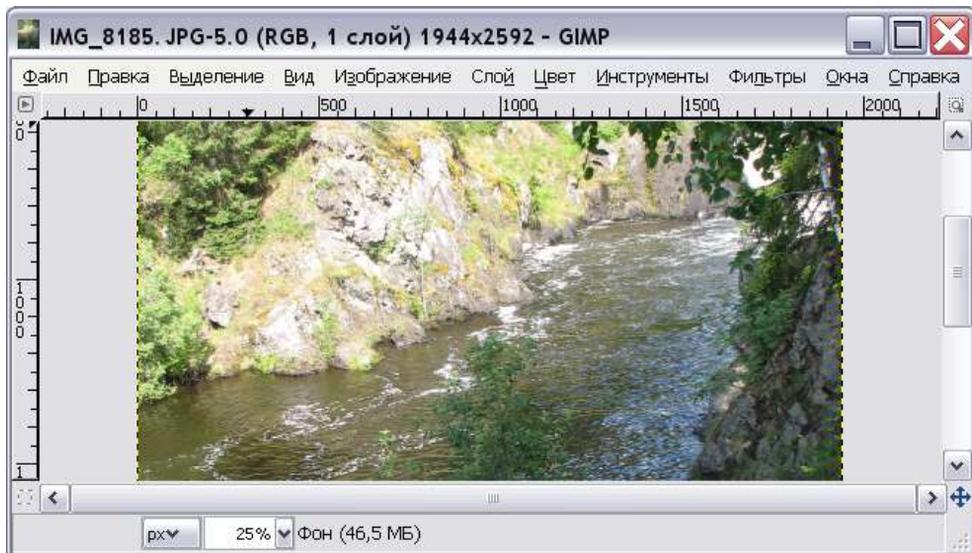


Рис. 3.5. Главное окно GIMP: загружено изображение

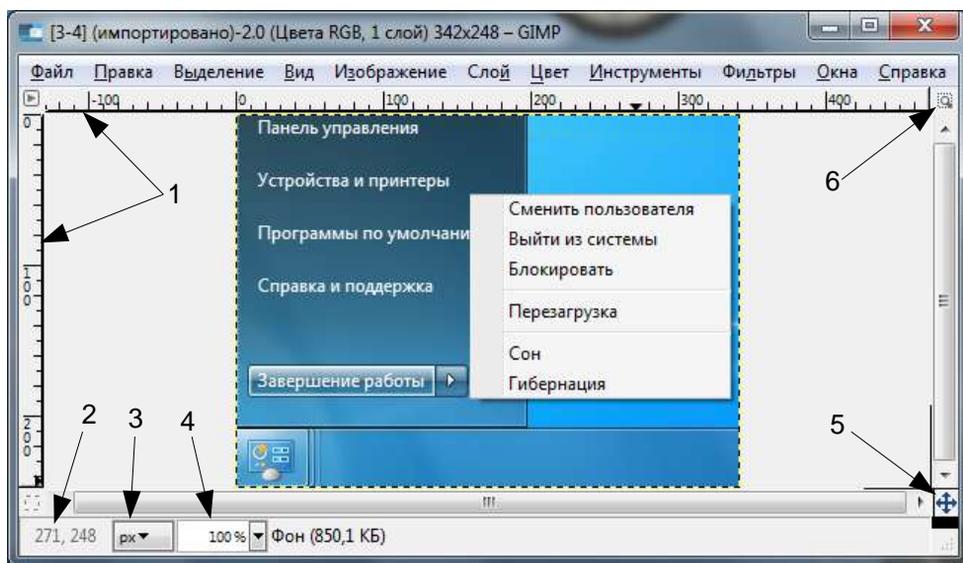


Рис. 3.6. Элементы главного окна.
Всплывающее меню, дублирующее команды меню главного окна

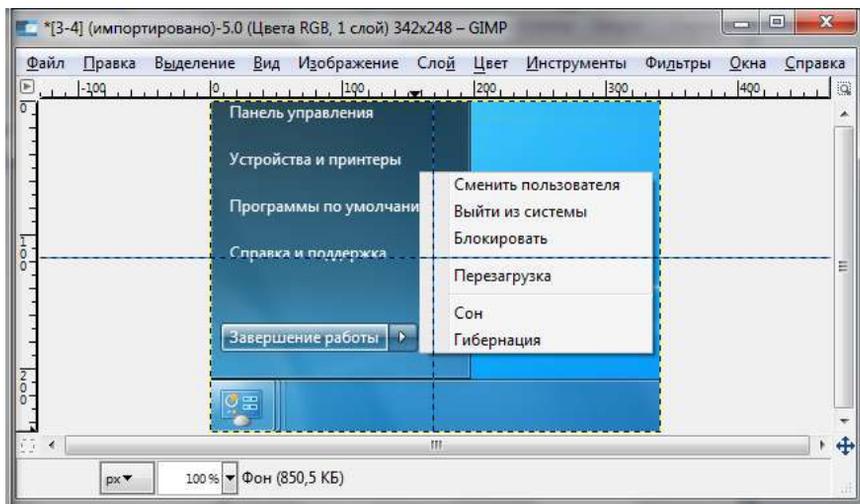


Рис. 3.7. Направляющие линии

Рассмотрим элементы главного окна, показанные на рис. 3.6:

- сверху и слева от изображения находятся линейки координат (позиция 1). С помощью линеек можно создавать направляющие. Щелкните на линейке и перетащите ее на изображение — будет создана направляющая линия, используемая для выравнивания предметов в изображении. На рис. 3.7 изображены две направляющие линии: горизонтальная и вертикальная;
- текущие координаты курсора относительно изображения отображаются в области 2;
- поле 3 позволяет выбрать единицу измерения: пиксели, сантиметры, метры, миллиметры и т. д.;
- в области 4 находится список выбора масштаба изображения;
- справа от области 4 — панель статуса. С помощью окна настроек GIMP вы можете определить, какая информация должна отображаться на этой панели;
- позицией 5 отмечена панель навигации — щелчок на кнопке крестовидной формы вызывает окно с миниатюрой изображения, с помощью которого вы можете быстро перейти к нужной части изображения. Очень удобно при редактировании огромных изображений, которые не помещаются на экране;
- позицией 6 отмечена кнопка изменения размера изображения. Если эта кнопка нажата, изображение будет изменять размер при изменении размера окна.

3.2.2. Панель инструментов

Панель инструментов содержит кнопки с пиктограммами инструментов GIMP. В нижней части панели инструментов находится область изменения параметров выбранного инструмента. Подробно о выборе инструментов и установке их параметров мы поговорим в *главе 6*.

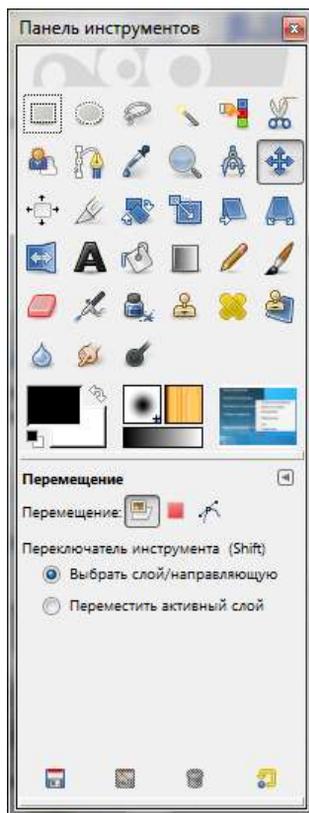


Рис. 3.8. Панель инструментов: дополнительные кнопки

Сравните изображения окна, приведенные на рис. 3.2 и 3.8. На рис. 3.2 под панелью инструментов есть только кнопка выбора цвета переднего плана и фона. На рис. 3.8 имеются еще две дополнительные кнопки — выбора кисти/текстуры/градиента и выбора активного изображения. Рассмотрим все эти кнопки:

- **кнопка выбора цвета переднего плана и фона** — позволяет выбрать цвет переднего плана (верхний квадрат) и фона (нижний квадрат).

Для выбора цвета нужно щелкнуть двойным щелчком по верхнему или нижнему квадрату, после чего вы увидите соответствующее окно (рис. 3.9). Обратите внимание на заголовок окна — в нем обозначено, какой именно цвет вы будете изменять (в данном случае — цвет переднего плана).

Вернемся к кнопке выбора цвета. Черный и белый квадратики в нижнем левом углу кнопки позволяют "сбросить" цвета (установить их по умолчанию), а стрелки в правом верхнем углу меняют цвета местами (например, если был выбран черный цвет переднего плана и белый цвет фона, то после щелчка на стрелке цвет фона станет черным, а переднего плана — белым);

- ❑ **кнопка выбора действующей кисти, текстуры и градиента** — кнопка отображает активную кисть, текстуру и активный градиент. Кисть используется для рисования (а также для операций стирания и размытия), текстура — для заливки выделенного фрагмента изображения, а градиент — для создания плавного цветового перехода. Щелчок по элементу кнопки откроет соответствующее диалоговое окно выбора кисти/текстуры/градиента;
- ❑ **кнопка выбора активного изображения** — кнопка появилась в GIMP 2.2, в более ранних версиях ее вы не найдете. Кнопка отображает миниатюру активного изображения. Щелчок на кнопке выводит список открытых изображений, позволяя перейти к другому изображению.

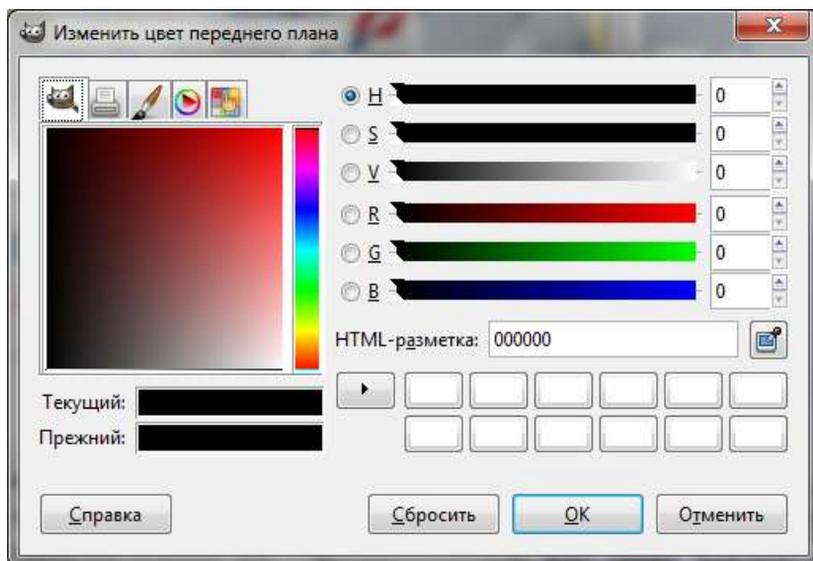


Рис. 3.9. Диалоговое окно выбора цвета переднего плана и фона

ВНИМАНИЕ!

Кнопки **Действующая кисть**, **текстура**, **градиент** и **Активное изображение** по умолчанию не отображаются. Для их включения выполните команду **Правка | Параметры**, в открывшемся окне перейдите в раздел **Панель инструментов** и включите недостающие кнопки (рис. 3.10).

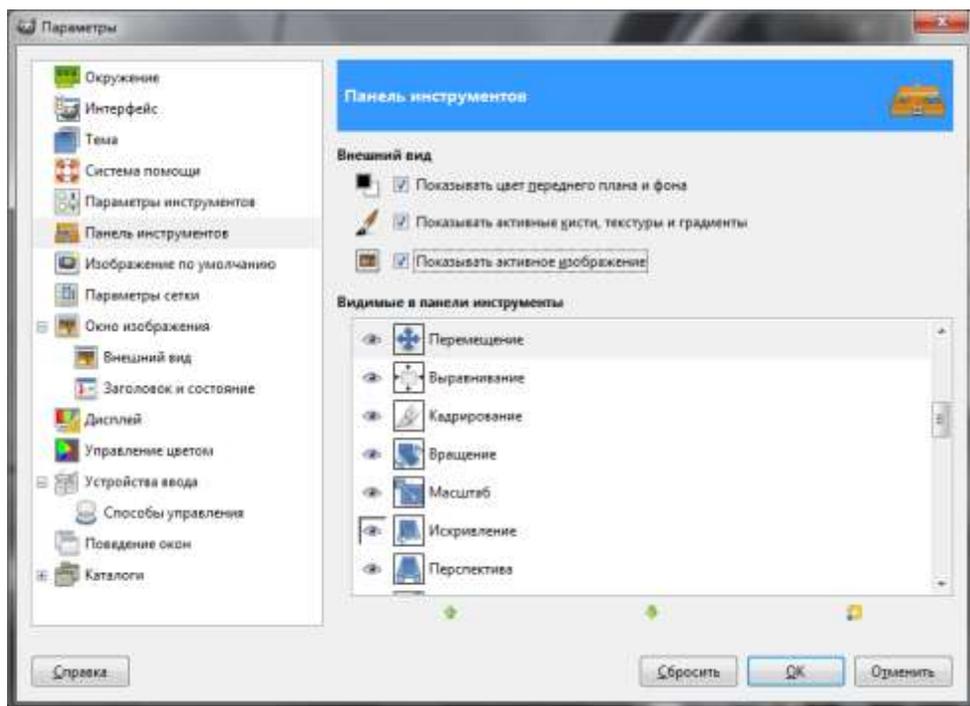


Рис. 3.10. Включение недостающих кнопок

Не спешите закрывать окно настройки GIMP. При запуске GIMP устанавливает цвета переднего плана и фона, текстуры, кисти и градиенты по умолчанию. Если вы хотите, чтобы GIMP помнил последние использованные цвета, текстуры, кисти и градиенты, включите параметр **Сохранять параметры устройств ввода при выходе** в разделе **Устройства ввода** (рис. 3.11).

ПРИМЕЧАНИЕ

Подробно процесс настройки GIMP будет рассмотрен в *главе 4*.

Нам осталось рассмотреть окно **Слой**, но мы это сделаем позже, когда будем разбираться со слоями, каналами и контурами.

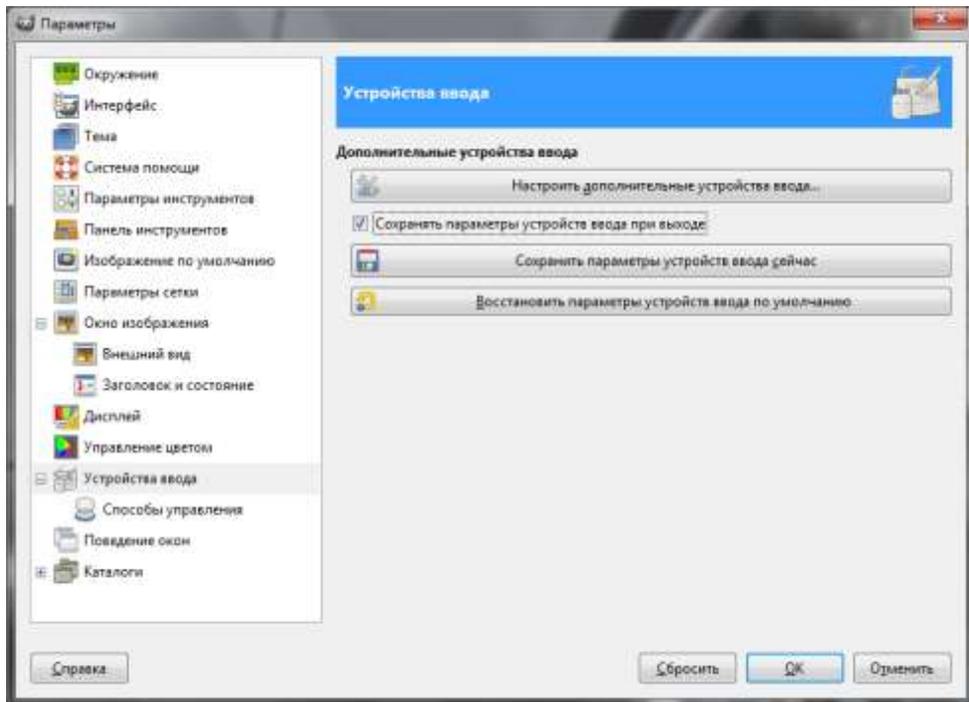


Рис. 3.11. Параметры устройства ввода

3.3. Группировка окон

GIMP позволяет создать сводное окно, содержащее только необходимые вам диалоговые окна. Для группировки диалоговых окон используются *панели* — окна-контейнеры, позволяющие объединять разные панели. Чтобы понять, как группируются диалоговые окна, выполните команду главного окна GIMP **Окна | Панели** и выберите нужную вам панель. Для демонстрации этого примера я выбрал панель **Гистограмма**, изображенную на рис. 3.12.

Представим, что нам на панели **Слои** не хватает диалогового окна выбора цвета. Выполните команду **Окна | Панели | Цвета**. Откроется диалоговое окно выбора цвета (рис. 3.13).

Ухватитесь за поле названия диалогового окна (на рис. 3.13 оно отмечено стрелкой) и перетащите окно выбора цвета на панель **Слои**. После этого на панели **Слои** появится новая вкладка с диалоговым окном выбора цвета (рис. 3.14). Вот так можно группировать диалоговые окна и тем самым экономить рабочее пространство.

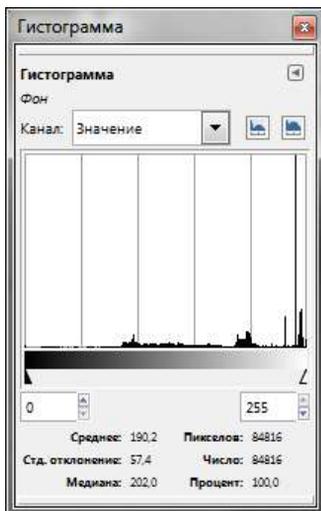


Рис. 3.12. Панель Гистограмма

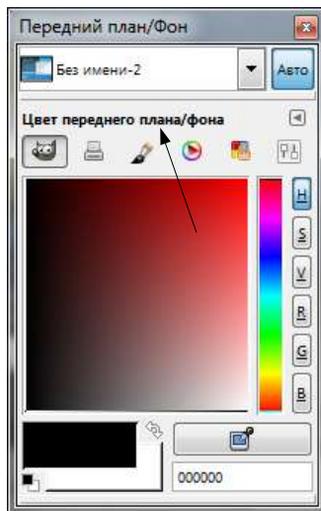


Рис. 3.13. Диалоговое окно выбора цвета

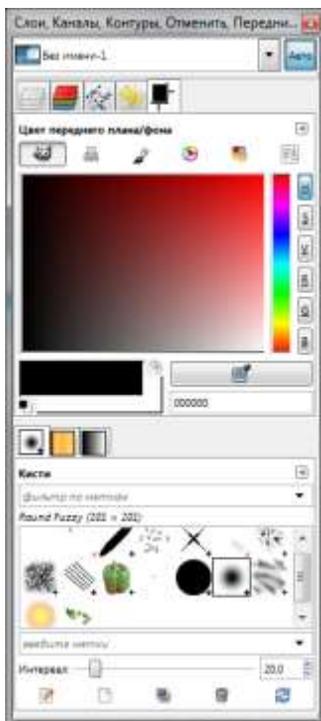


Рис. 3.14. Диалоговое окно выбора цвета интегрировано в панель Слои

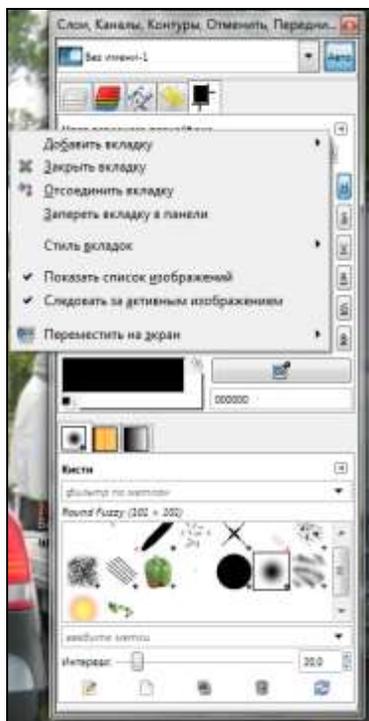


Рис. 3.15. Меню операций с вкладками

Справа от названия вкладки находится кнопка со стрелкой влево. Нажмите ее. Вы увидите меню операций с вкладками (рис. 3.15). Вы можете добавить новую вкладку, удалить активную вкладку, отсоединить вкладку (после этого вкладка будет отображена в отдельном окне).

3.4. Операции с файлами

Открыть файл очень просто — для этого нужно нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<O> или выполнить команду **Файл | Открыть** (рис. 3.16). Окно открытия файла содержит область предварительного просмотра, поэтому вы быстро найдете нужное вам изображение. GIMP поддерживает практически все существующие растровые графические форматы — у вас не должно быть проблем с открытием файла.

Для сохранения файла достаточно, находясь в окне изображения, нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<S> или выбрать команду **Файл | Сохранить**. Даже если вы забудете это сделать, при закрытии окна изображения или при выходе из GIMP программа предложит вам сохранить изменения.

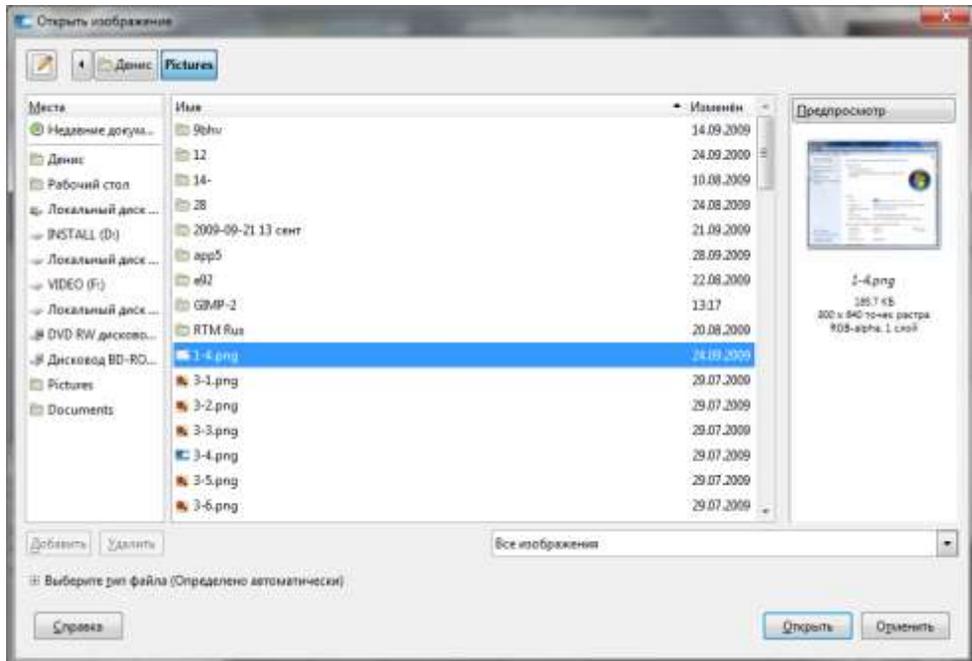


Рис. 3.16. Окно открытия файла

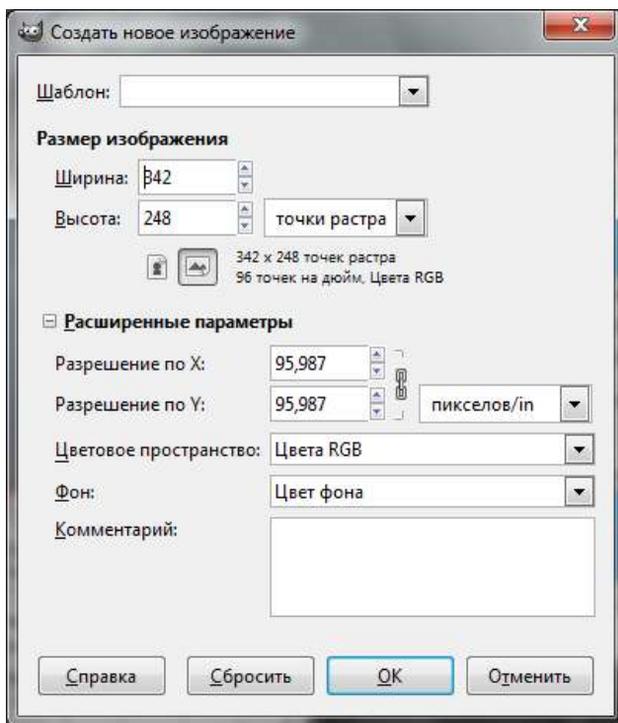


Рис. 3.17. Окно создания нового изображения

Для создания нового изображения выполните команду **Файл | Создать** и в открывшемся окне (рис. 3.17) установите параметры изображения (пока вы не знакомы с цветовыми моделями, можете установить только размер изображения).

3.5. Отмена и повтор действий

Запомните две простые комбинации клавиш: **<Ctrl>+<Z>** и **<Ctrl>+<Y>**. Первая служит для отмены последнего действия, а вторая — для повторения последнего действия (отмены). Вам нужно запомнить именно комбинации клавиш. Да, команды отмены и повторения доступны и из меню **Правка (Правка | Отменить и Правка | Вернуть)** соответственно, но вы их будете использовать настолько часто, что проще запомнить соответствующие им комбинации клавиш.

Если вы произвели отмену (один или несколько раз) последнего действия, а потом осуществили какую-нибудь операцию кроме отмены и повторения, вы уже больше не сможете вернуть (выполнить операцию **Правка | Вернуть**) отмененные действия — они будут утеряны навсегда.

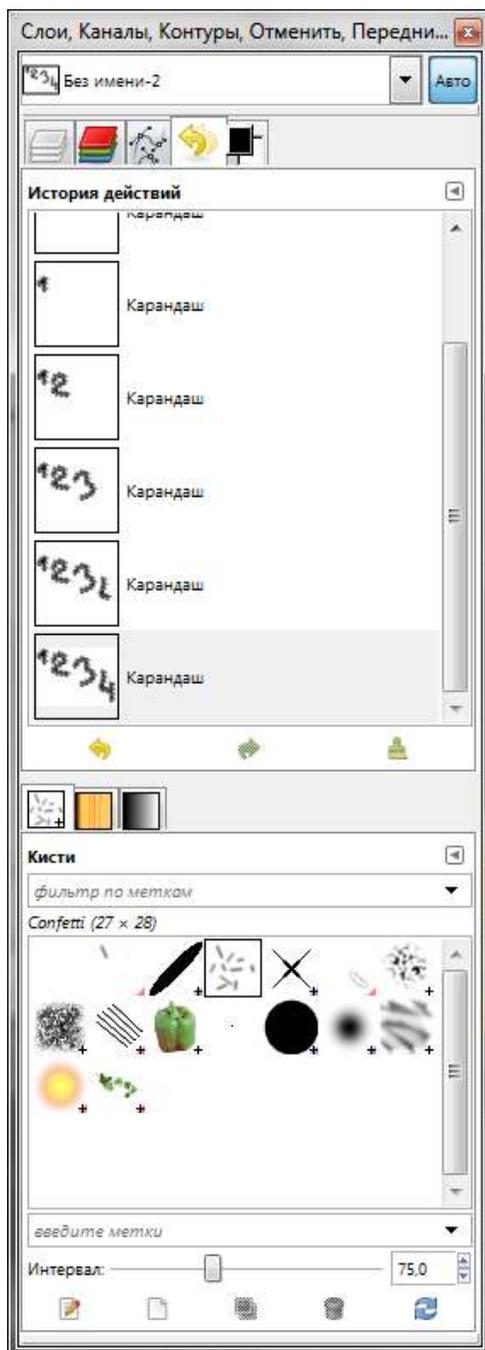


Рис. 3.18. Окно истории действий

Чтобы понять, как работает отмена, создайте новое изображение и последовательно нарисуйте на нем несколько объектов, например, числа 1, 2, 3, 4. Затем дважды выполните отмену (комбинация клавиш <Ctrl>+<Z>). Числа 3 и 4 исчезнут. Дважды выполните повтор (<Ctrl>+<Y>). Числа 3 и 4 опять появятся. Затем вновь дважды выполните отмену — числа 3 и 4 снова исчезнут. Добавьте еще одно число — 7. Теперь, чтобы вы ни делали, вернуть цифры 3 и 4 вы уже не сможете. Не поможет ни повтор (<Ctrl>+<Y>), ни отмена (<Ctrl>+<Z>).

СОВЕТ

Чтобы избежать неприятных ситуаций, рекомендуется работать не с оригиналом, а с копией изображения.

Иногда полезно использовать диалоговое окно истории действий, содержащее всю историю ваших действий и позволяющее отменить любое действие (рис. 3.18). Вызвать это диалоговое окно можно с помощью команды **Правка | История действий**. На рис. 3.18 видно, как я последовательно создавал надпись 1234. Сначала появилась цифра 1, затем — 2 и т. д.

При каждой отмене создается копия предыдущего состояния изображения. Как уже отмечалось ранее, эта копия занимает определенный объем оперативной памяти. Поэтому GIMP ограничивает количество отмен и количество оперативной памяти, используемое для хранения предыдущих состояний картинки. По умолчанию допускается минимум 5 отмен и отводится 64 Мбайт памяти для хранения истории отмен. Обратите внимание — GIMP задает максимальное количество отмен, общий объем памяти, выделенный под которые, не должен превышать 64 Мбайт.

Другими словами, даже если допускается 5 отмен, но вы работаете с изображением, которое примерно равно 64 Мбайт, то у вас будет всего одна попытка отмены, поскольку за один раз вся выделенная для этого память будет израсходована. Если вы часто делаете отмены или работаете с большими файлами, вам нужно увеличить количество уровней отмены и максимальный объем ОЗУ, отведенный под отмену. Откройте окно настроек GIMP и перейдите в раздел **Окружение**, где вы можете произвести необходимые изменения (рис. 3.19).

Вы можете отменить практически все действия, кроме так называемых *неотменяемых*:

- сохранение изображения — после сохранения изменений в изображении история отмен стирается;
- закрытие изображения (с сохранением изменений или без) — при закрытии изображения освобождаются все занимаемые им ресурсы, в том числе и история отмен;

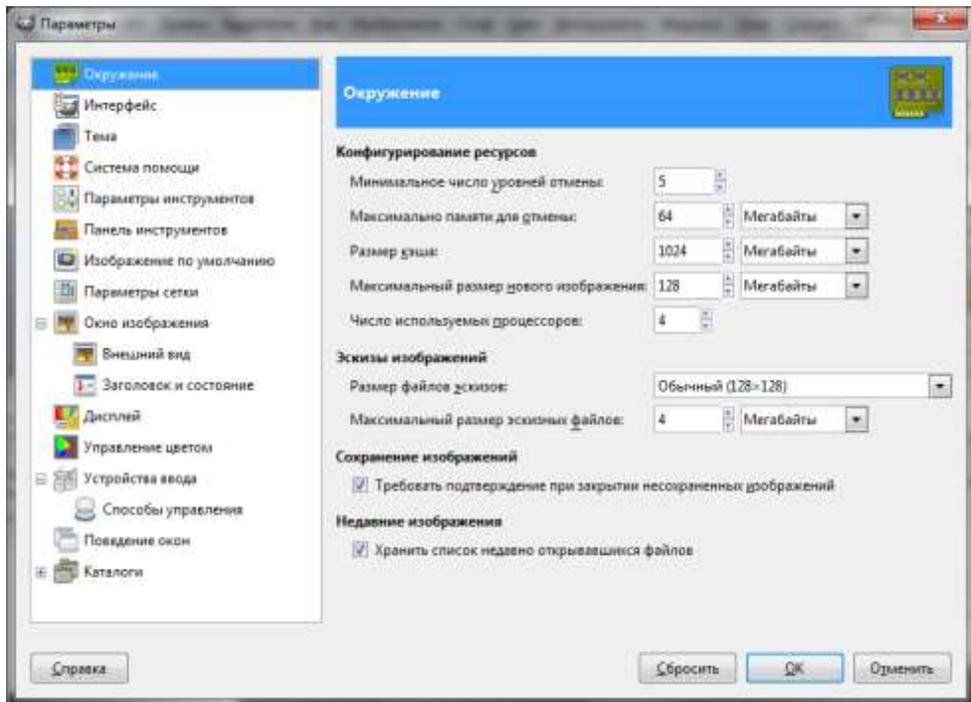


Рис. 3.19. Параметры окружения, в том числе отмены

- перезагрузка изображения из файла — при этом загружается оригинальное изображение, и история отмен стирается.

Могут иметь место также и проблемы с отменой действий плагинов (скриптов, расширений, фильтров). Если плагин корректно использует функцию отмены GIMP, то все будет нормально, а вот если разработчик плагина не позаботился об использовании отмены, отменить действие плагина невозможно. Поэтому, повторяю свой совет, — старайтесь по возможности создавать копию изображения и работать именно с ней.

3.6. Комбинации клавиш

Использование комбинаций клавиш, представленных в табл. 3.1, позволит вам сэкономить время, потраченное на редактирование изображения.

Таблица 3.1. Основные комбинации клавиш GIMP

Комбинация клавиш	Действие
<Ctrl>+<N>	Создать новое изображение
<Ctrl>+<O>	Открыть изображение
<Ctrl>+<Alt>+<O>	Открыть изображение как слои
<Ctrl>+<S>	Сохранить изображение
<Shift>+<Ctrl>+<S>	Сохранить как
<Shift>+<Ctrl>+<V>	Сделать снимок экрана и вставить его в новое изображение
<Ctrl>+<L>	Показать диалоговое окно Слои
<Shift>+<Ctrl>+	Показать диалоговое окно Кисти
<Shift>+<Ctrl>+<P>	Показать диалоговое окно Текстуры
<Ctrl>+<G>	Показать диалоговое окно Градиенты
<Shift>+<Ctrl>+<W>	Заккрыть все файлы
<Ctrl>+<Z>	Отменить предыдущее действие
<Ctrl>+<Y>	Повторить действие
<Ctrl>+<X>	Вырезать выделенный фрагмент в буфер обмена
<Ctrl>+<C>	Копировать выделенный фрагмент в буфер обмена
<Ctrl>+<V>	Вставить картинку из буфера обмена в текущее изображение
<Shift>+<Ctrl>+<C>	Копировать видимое
<Ctrl>+<A>	Выделить все
<Shift>+<Ctrl>+<A>	Снять выделение
<Ctrl>+<I>	Инвертировать выделение (невыделенная область станет выделенной, а выделенная — невыделенной)
<Shift>+<O>	Выделить по цвету
<Ctrl>+<E>	Сократить окно по изображению
<Ctrl>+<T>	Показывать выделение
<F11>	Полноэкранный режим
<Ctrl>+<D>	Дублировать изображение
<Ctrl>+<M>	Объединить видимые слои
<Alt>+<Enter>	Свойства изображения

Таблица 3.1 (окончание)

Комбинация клавиш	Действие
<Shift>+<Ctrl>+<T>	Показывать направляющие
<Shift>+<Ctrl>+<R>	Показывать линейки
<Shift>+<Ctrl>+<N>	Создать новый слой
<Shift>+<Ctrl>+<D>	Создать копию слоя
	Выбрать инструмент Контуры
<O>	Выбрать инструмент Пипетка (определение цвета)
<Z>	Выбрать инструмент Лупа
<T>	Выбрать инструмент Текст
<Shift>+<M>	Выбрать инструмент Измеритель
<X>	Поменять цвета фона и переднего плана местами
<Ctrl>+<Q>	Выйти из GIMP

3.7. Заключение

В этой главе мы рассмотрели основные окна GIMP — главное окно, **Панель инструментов** и частично окно **Слои, Каналы, Контуры...**. В *главе 4* мы поговорим о настройке GIMP "под себя" — об окне конфигурации программы.

Глава 4



Настройка GIMP

4.1. Окно настроек GIMP

Окно настроек GIMP вызывается с помощью команды меню главного окна **Правка | Параметры**. В предыдущих главах мы уже несколько раз вызывали это окно для установки необходимых параметров. Настройки GIMP хранятся в четырнадцати основных разделах: **Окружение**, **Интерфейс** и т. д. (см. рис. 4.1). У некоторых разделов есть подразделы, у некоторых — их нет. Окно настройки позволяет настроить все параметры программы — от объема кэша до временных каталогов. В этой главе будут рассмотрены все разделы и подразделы окна настроек GIMP.

4.2. Окружение

В разделе **Окружение** вы можете настроить *параметры окружения*, а именно: определить резервируемые программой ресурсы, установить параметры миниатюр, параметры сохранения изображений. Рассмотрим параметры этого раздела (рис. 4.1):

- **Минимальное число уровней отмены** — задает минимальное количество попыток отмены предыдущего действия. По умолчанию допускается пять попыток отмены. Поскольку хранение каждой отмены требует дополнительной памяти, увеличивать этот параметр нужно вместе со следующим параметром;
- **Максимально памяти для отмены** — максимальный объем оперативной памяти, используемый для хранения истории отмены *одного изображения*. По умолчанию — 64 Мбайт. Если вы хотите увеличить количество уровней отмены до, например, 10 (или вы работаете с большими файлами), вам придется увеличить этот параметр, как минимум, до 128 Мбайт;
- **Размер кэша** — размер оперативной памяти для хранения открытых изображений (и изменений, произведенных в них). Если программе

понадобится большее количество памяти, будет произведена подкачка на диск. Во время подкачки может показаться, что программа зависла, однако нужно просто немного подождать, пока будет завершен процесс подкачки. В моем случае я установил размер кэша равным половине объема ОЗУ — 1024 Мбайт. В большинстве случаев этого будет достаточно;

- ❑ **Максимальный размер нового изображения** — если вы попытаетесь создать изображение, превышающее заданный тут размер (что приведет к замедлению работы GIMP), GIMP попросит подтверждения, чтобы вы случайно не создали изображение, значительно большее, чем собирались;
- ❑ **Число используемых процессоров** — задает максимальное число процессоров, которые GIMP может использовать одновременно;
- ❑ **Размер файлов эскизов** — задает размер миниатюр, создаваемых в диалоговом окне открытия файла. Вы можете выбрать размер 128×128 пикселей (по умолчанию), 256×256 (позволяет лучше рассмотреть картинку) или значение **Без миниатюр** для отказа от создания миниатюр;

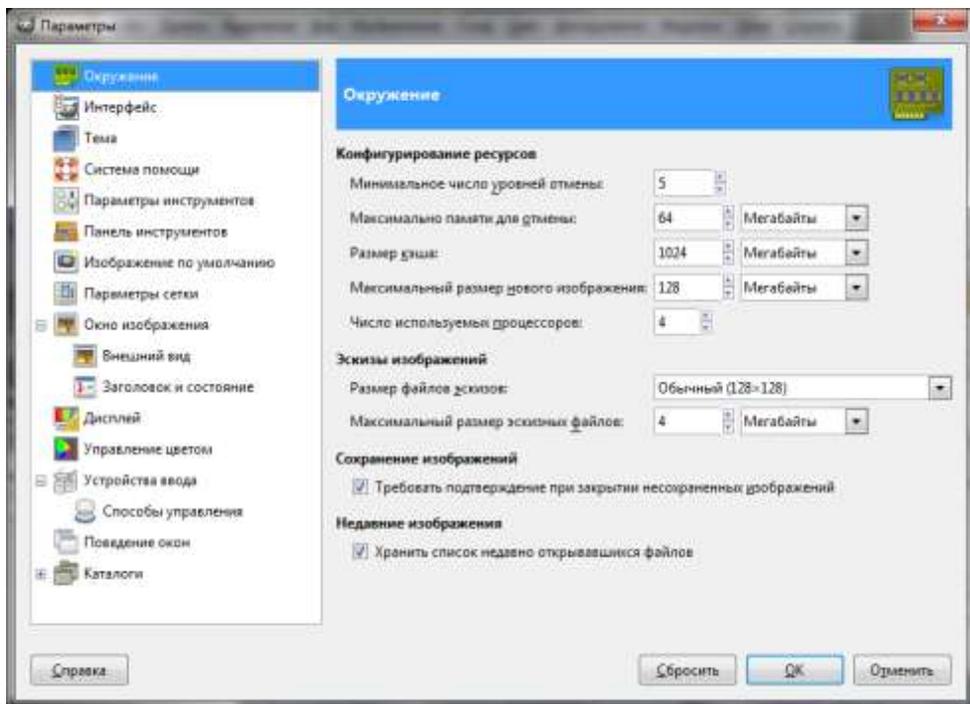


Рис. 4.1. Раздел Окружение

- **Максимальный размер эскизных файлов** — если размер графического файла превышает размер, указанный здесь, GIMP не будет создавать миниатюру для этого файла;
- **Требовать подтверждение при закрытии несохраненных изображений** — название данного параметра говорит само за себя, поэтому оно не нуждается в моих комментариях;
- **Хранить список недавно открывавшихся файлов** — программа запомнит файлы, с которыми вы работали, после чего вы сможете быстро открыть нужный вам файл с помощью команды меню **Файл | Недавние файлы**.

4.3. Интерфейс

В разделе **Интерфейс** (рис. 4.2) вы можете включить предварительный просмотр слоев и каналов, установить размер предварительного просмотра и окна навигации (см. разд. 3.2.2), а также настроить клавиатурные комбинации.

- По умолчанию GIMP показывает миниатюрную область предварительного просмотра содержимого слоев и каналов в диалоговом окне слоев и в некоторых других местах интерфейса. Если вы хотите выключить эту функцию (только зачем?), снимите флажок **Включить предпросмотр слоев и каналов**.
- GIMP позволяет создавать клавиши быстрого доступа, динамически активирующие элементы меню путем нажатия на клавишу, когда курсор мыши находится на нужном элементе меню. Это очень удобная (если вы о ней знаете), мощная, но и опасная функция. Пользователи, с ней не знакомые, могут нечаянно переопределить стандартные комбинации клавиш, поэтому функция **Использовать динамические клавиатурные комбинации** по умолчанию выключена. При необходимости вы можете ее включить.
- Нажав кнопку **Настроить комбинации клавиш**, вы можете вызвать специальный редактор (рис. 4.3), позволяющий назначить комбинацию клавиш для активации того или иного элемента меню. Редактор очень прост, поэтому вы с ним быстро разберетесь. После изменений клавиш быстрого доступа нужно нажать кнопку **Сохранить комбинации клавиш сейчас** для их сохранения.
- Можно также просто активировать параметр (установить флажок) **Сохранять комбинации клавиш при выходе**.
- Для восстановления комбинаций клавиш по умолчанию используется кнопка **Восстановить исходные комбинации клавиш**, а для удаления всех комбинаций клавиш — **Удалить все комбинации клавиш** (вот только зачем это делать?).

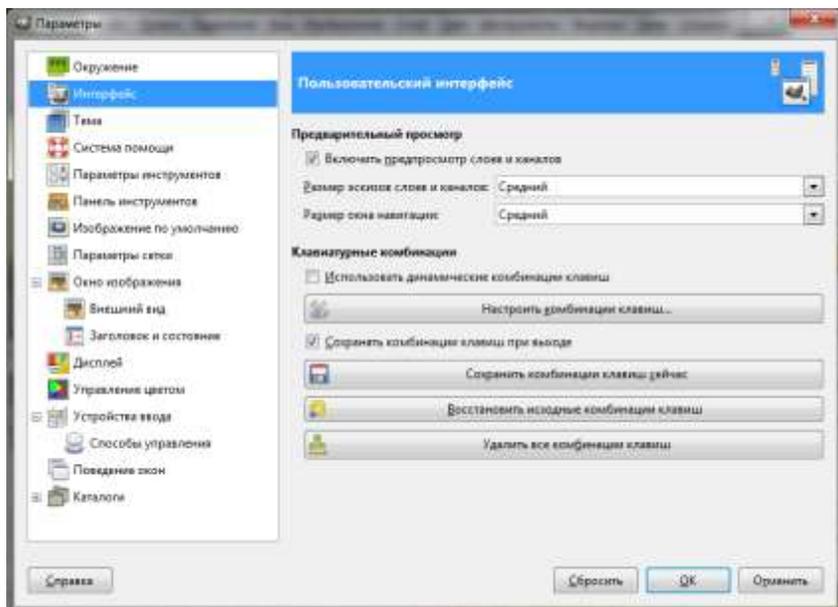


Рис. 4.2. Раздел Интерфейс

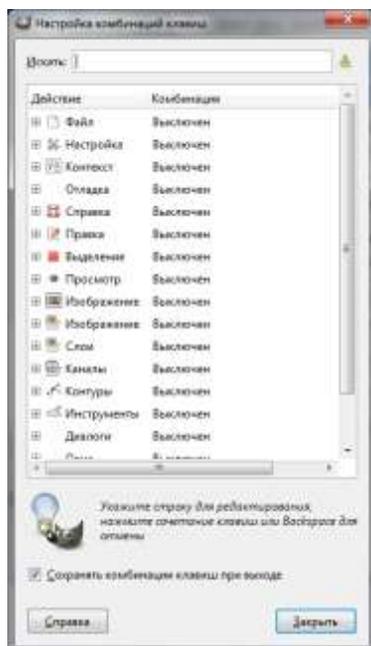


Рис. 4.3. Редактор клавиш быстрого доступа в GIMP

4.4. Тема

В разделе **Тема** (рис. 4.4) можно выбрать тему, используемую для оформления пользовательского интерфейса GIMP, в том числе набор пиктограмм, шрифты и т. п. По умолчанию есть две темы: **Default** (подойдет большинству пользователей) и **Small** (для пользователей с небольшим монитором: 14"–15"). Дополнительные темы можно найти в Интернете по запросу GIMP themes в любой поисковой системе. Для установки темы нужно разархивировать ее в подкаталог themes основного каталога GIMP (в моем случае это D:\Program Files\GIMP-2.7\share\gimp\2.0\themes, в Linux это /usr/share/gimp/2.7/themes).

Для немедленного применения темы выберите ее и нажмите кнопку **Обновить текущую тему**.

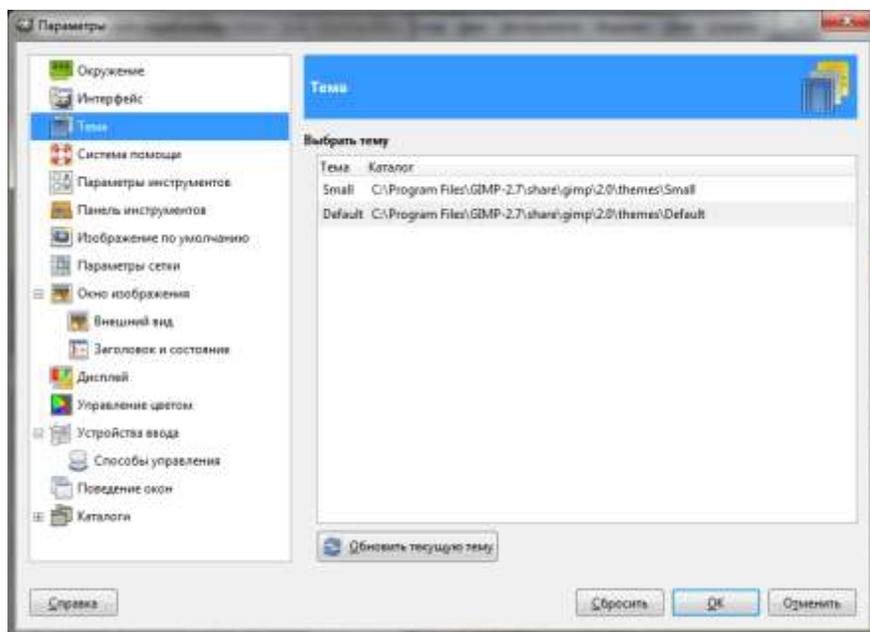


Рис. 4.4. Раздел Тема

4.5. Система помощи

Раздел **Система помощи** (рис. 4.5) позволяет настроить параметры справочной системы GIMP. Вам вряд ли придется изменять параметры этого раздела, поскольку они обычно устраивают всех пользователей.

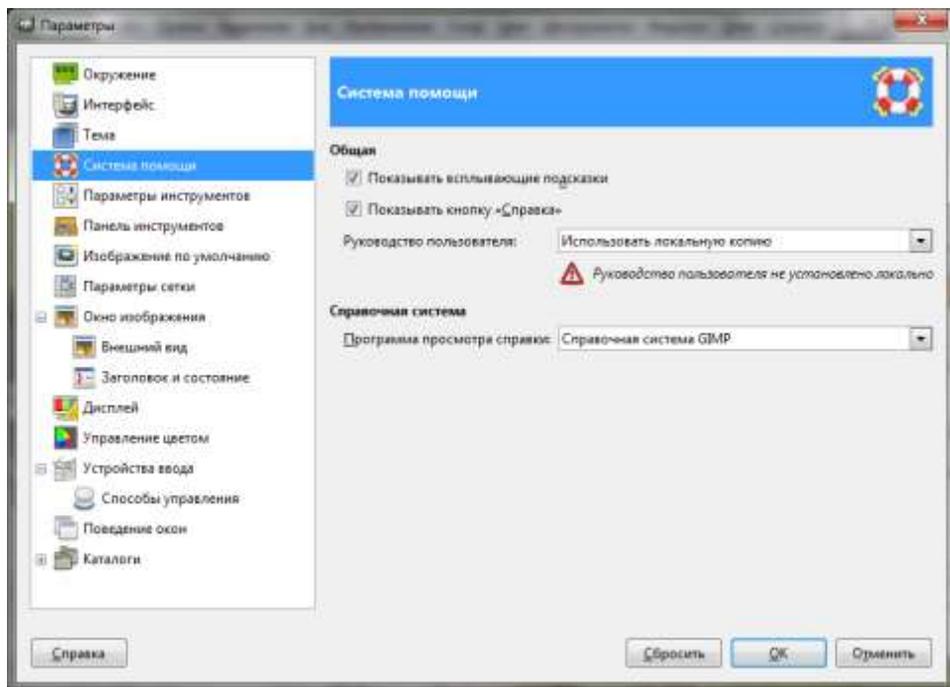


Рис. 4.5. Раздел Система помощи

4.6. Параметры инструментов

В этом разделе (рис. 4.6) вы можете установить следующие параметры инструментов:

- параметр **Дистанция прилипания** определяет, как близко к направляющей должна находиться выбранная точка, чтобы сработала функция прилипания. Суть функции в том, что если инструмент применяется достаточно близко к направляющей, он будет применяться точно в месте прохождения направляющей. Функция прилипания включается с помощью команды меню **Вид | Прилипнуть к направляющим** и, если включена сетка, **Вид | Прилипнуть к сетке**. Расстояние задается в пикселях;
- параметр **Интерполяция по умолчанию**. При масштабировании изображения каждый добавляемый пиксел вычисляется с помощью одного из методов интерполяции по нескольким пикселям в исходном изображении. Вы можете выбрать один из трех методов:
 - **Нет** — самый быстрый метод, но очень грубый. Его можно использовать только на слабых компьютерах, если вам не хватает системных ресурсов;

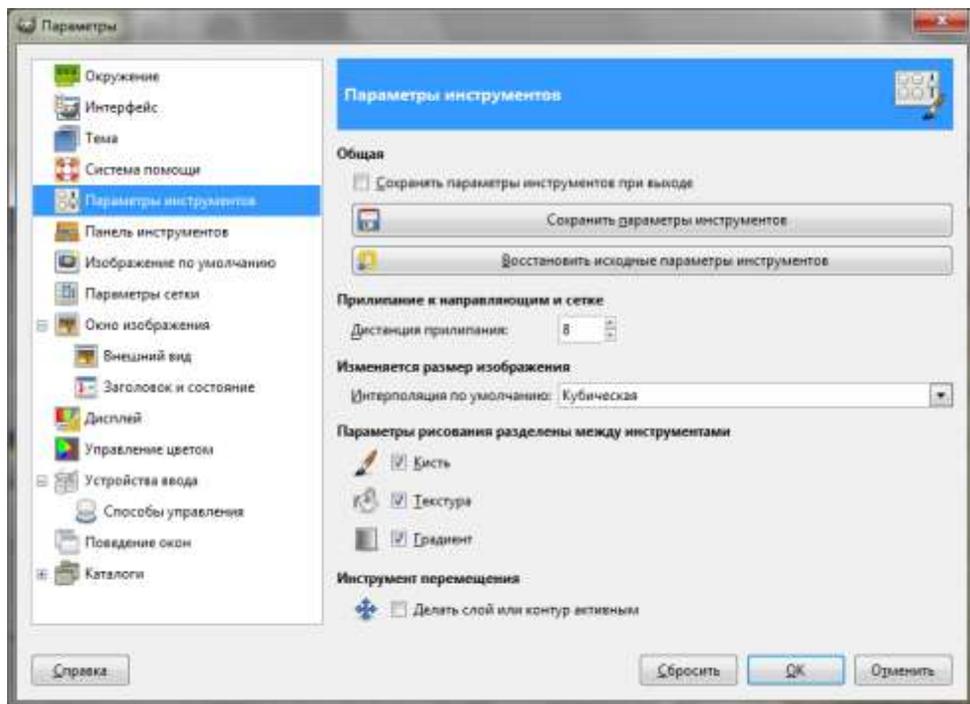


Рис. 4.6. Раздел Параметры инструментов

- **Линейная** — используется по умолчанию и подходит большинству пользователей;
 - **Кубическая** — относительно медленный, но зато весьма качественный способ интерполяции;
 - **Sinc (Lanczos3)** — новый метод интерполяции, обеспечивает самую качественную интерполяцию, но по скорости работы и самый медленный;
- параметры **Кисть**, **Текстура**, **Градиент** позволяют определить, какие инструменты (карандаш, кисть, аэрограф и т. п.) должны иметь собственные параметры. Не изменяйте эти параметры!
 - параметр **Инструмент перемещения** (флажок **Делать слой или контур активным**) позволяет задать поведение инструмента перемещения — будет ли инструмент работать над активным слоем или контуром;
 - кнопка **Сохранить параметры инструментов** позволяет сохранить параметры всех инструментов, а кнопка **Восстановить исходные параметры инструментов** — загрузить параметры по умолчанию;

- если вы установите флажок **Сохранять параметры инструментов при выходе**, программа при выходе будет автоматически сохранять параметры инструментов.

4.7. Панель инструментов

В разделе **Панель инструментов** (рис. 4.7) вы можете включить дополнительные кнопки панели инструментов. Подробно параметры этого раздела рассматривались в *разд. 3.2.2*, поэтому не вижу необходимости повторяться.

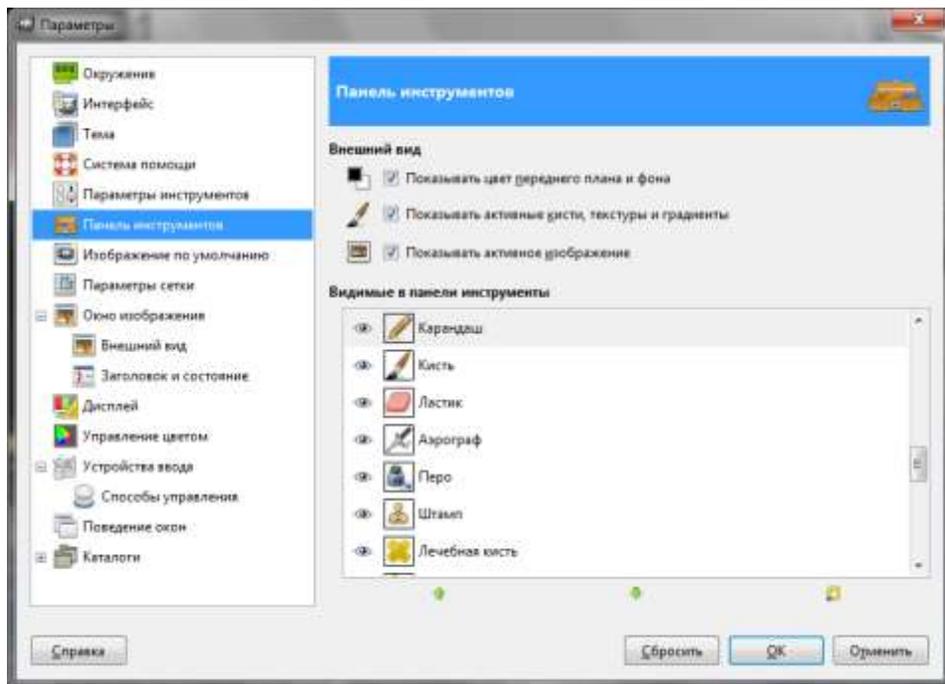


Рис. 4.7. Раздел **Панель инструментов**

4.8. Изображение по умолчанию

Раздел **Изображение по умолчанию** (рис. 4.8) позволяет определить параметры создаваемого (нового) изображения:

- **Размер изображения (Ширина и Высота)**;
- **Разрешение** изображения (в точках на дюйм);

- **Цветовое пространство** (цветовую модель);
 - **Фон** (цвет фона);
 - **Комментарий**, добавляемый к изображению.
- Установите параметры этого раздела по своему усмотрению.

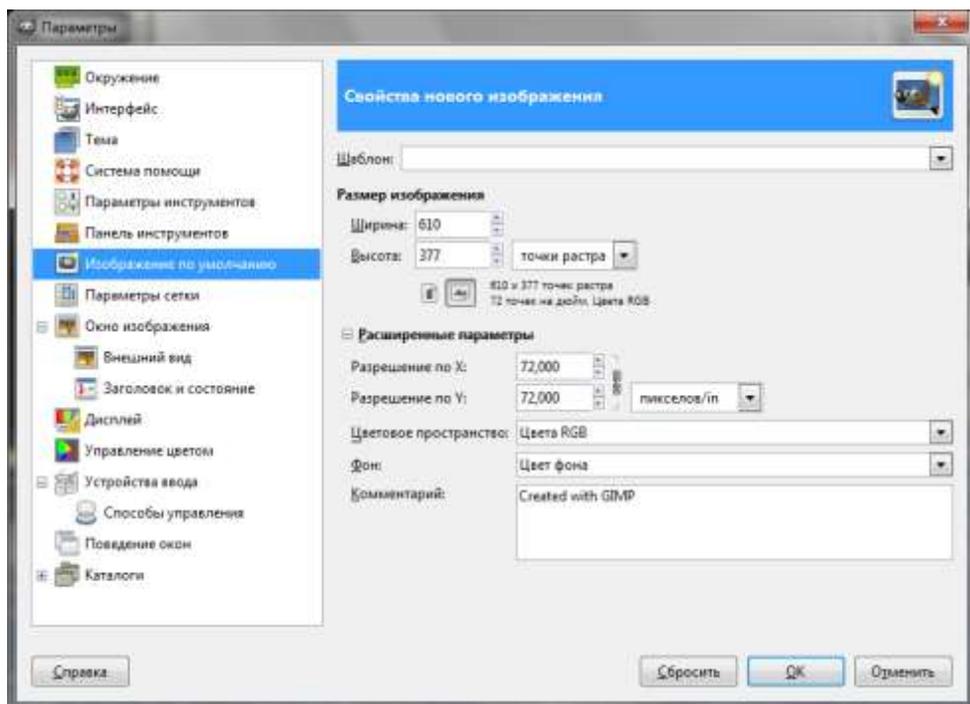


Рис. 4.8. Раздел Изображение по умолчанию

4.9. Параметры сетки

Сетка помогает выравнивать элементы изображения при рисовании. Включить/выключить сетку можно с помощью команды меню **Вид | Показывать сетку**. В этом разделе окна настроек (рис. 4.9) вы можете установить параметры сетки по своему усмотрению (задать размер ячеек сетки, определить цвет переднего плана и фона и т. д.).

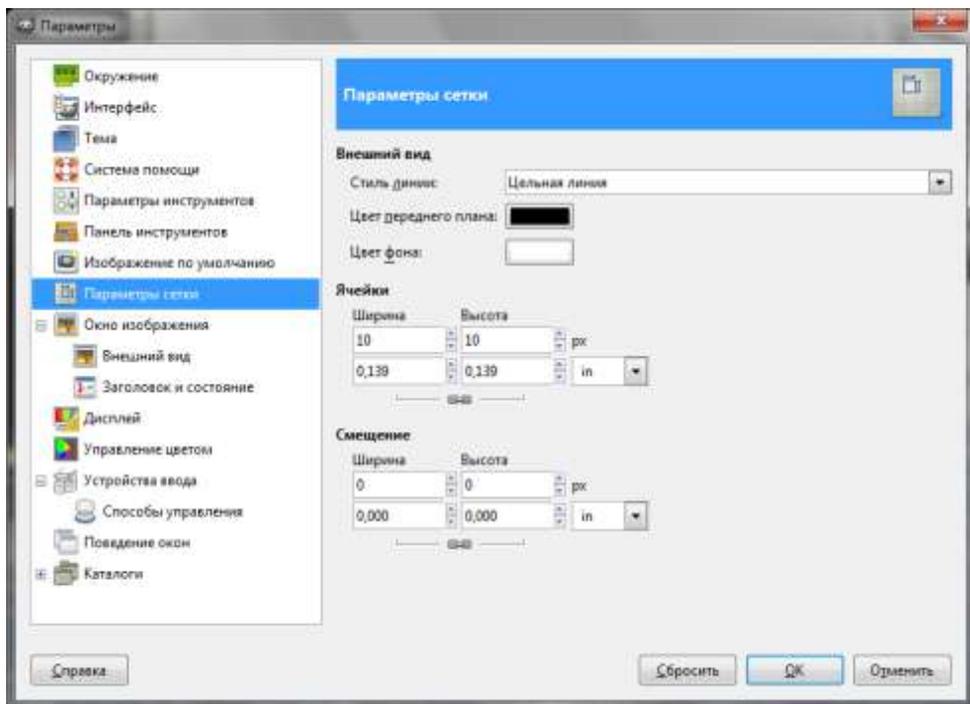


Рис. 4.9. Раздел Параметры сетки

4.10. Окно изображения

В разделе **Окно изображения**¹ (рис. 4.10) можно установить параметры главного окна GIMP:

- ❑ **Использовать "Точка за точкой" по умолчанию** — режим "точка за точкой" означает, что один пиксел изображения будет соответствовать одному пикселу на мониторе. Если данный режим отключен, то размер изображения будет определяться разрешением по *X* и *Y* (что не очень удобно);
- ❑ **Скорость муравьиной дорожки** — когда вы выделяете фрагмент изображения, он отмечается специальной движущейся пунктирной линией, которая называется *муравьиной дорожкой*. Параметр регулирует скорость движения пунктирной линии выделения;

¹ Название **Окно изображения** в параметрах настройки GIMP версий 2.6/2.7 сохранилось, очевидно, как дань памяти версии 2.4, где главное окно не содержало рабочей области, а представляло собой по сути одну лишь панель инструментов, а окно изображения появлялось на экране лишь при открытии файла изображения.

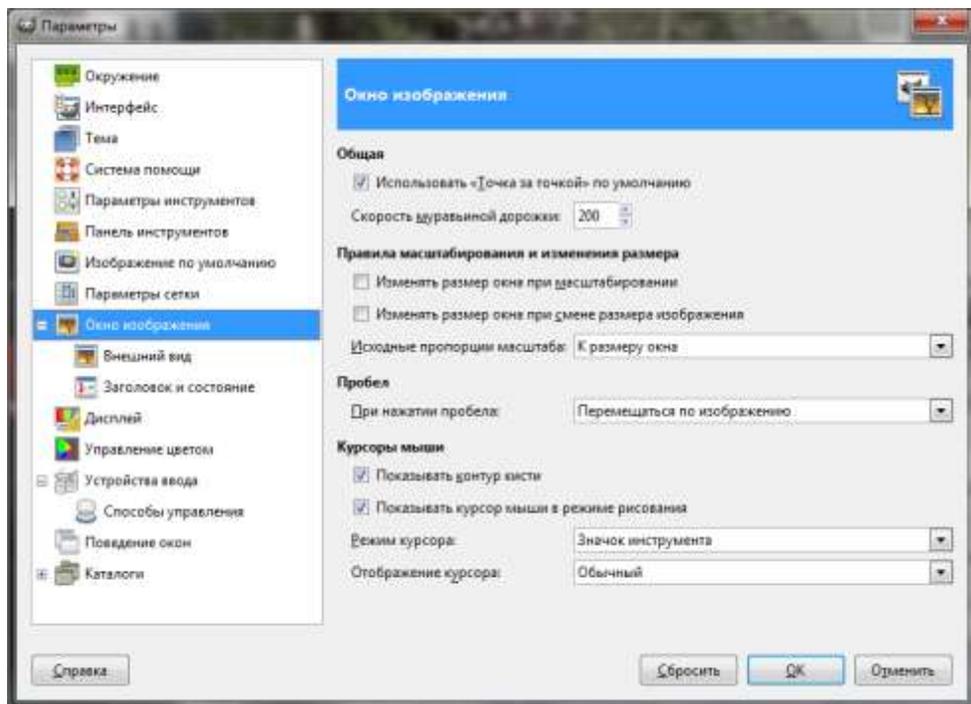


Рис. 4.10. Раздел Окно изображения

- ❑ **Изменять размер окна при масштабировании** — если этот параметр включен, при каждом увеличении или уменьшении размера просмотра изображения (*масштабировании*, например, с помощью инструмента **Лупа**) его окно тоже будет автоматически изменять размер;
- ❑ **Изменять размер окна при смене размера изображения** — если этот параметр включен, размер главного окна (окна изображения) будет изменяться автоматически при кадрировании или изменении размера изображения;
- ❑ **Исходные пропорции масштаба** — позволяет выбрать правила масштабирования изображений при их открытии. Можно выбрать одно из двух значений:
 - **К размеру окна** — чтобы изображение при открытии вписалось в окно (например, когда вы открываете изображение, размер которого превышает размер окна, будет автоматически подобран такой масштаб, чтобы изображение вписалось в окно);

- **1:1** — изображение будет представлено как есть. Если размер изображения превышает размер окна, то в окне вы увидите лишь часть изображения;
- **При нажатии пробела** — позволяет задать действие при нажатии клавиши <Пробел>;
- **Показывать контур кисти** — при включении параметра курсор инструментов рисования будет принимать вид контура кисти. Помните, что если вы используете кисть большого размера, на слабых системах курсор будет отставать от движений мыши. Если это так, то отключите данный параметр (вообще-то он довольно удобен, и если системные ресурсы вашего компьютера позволяют, отключать его не рекомендуется);
- **Показывать курсор мыши в режиме рисования** — определяет, будет ли показан курсор мыши в режиме рисования или нет. Вид курсора задается двумя следующими параметрами:
 - **Режим курсора** — если вы включили отображение курсора мыши в режиме рисования, то с помощью этого параметра вы можете определить, как будет выглядеть курсор;

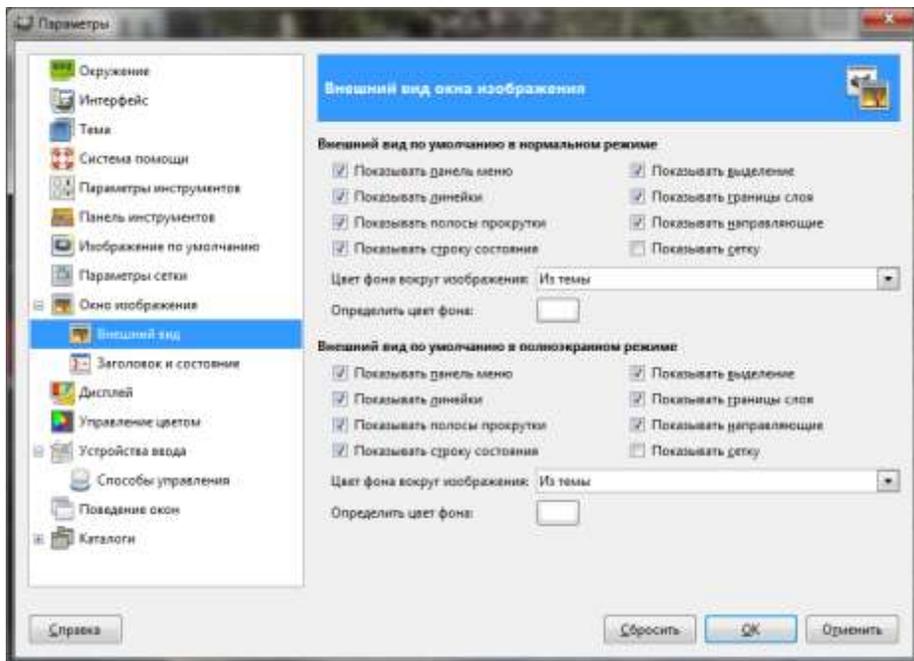


Рис. 4.11. Параметры внешнего вида

- **Отображение курсора** — по умолчанию используется цветной курсор, но если у вас медленный компьютер, вы можете выбрать черно-белый.

В разделе **Окно изображения** есть два дополнительных подраздела: **Внешний вид** и **Заголовок и состояние**:

- в подразделе **Внешний вид** (рис. 4.11) можно установить параметры внешнего вида окна для двух режимов: нормального (обычного) и полноэкранный;

ПРИМЕЧАНИЕ

Все параметры внешнего вида главного окна GIMP (окна изображения) могут быть изменены с помощью меню **Вид** этого окна, без вызова окна настроек.

- в подразделе **Заголовок и состояние** (рис. 4.12) можно определить формат заголовка изображения и формат строки состояния. В большинстве случаев вам не нужно изменять параметры этих форматов. Но если вы все же надумаете изменить их, используйте модификаторы формата, приведенные в табл. 4.1.

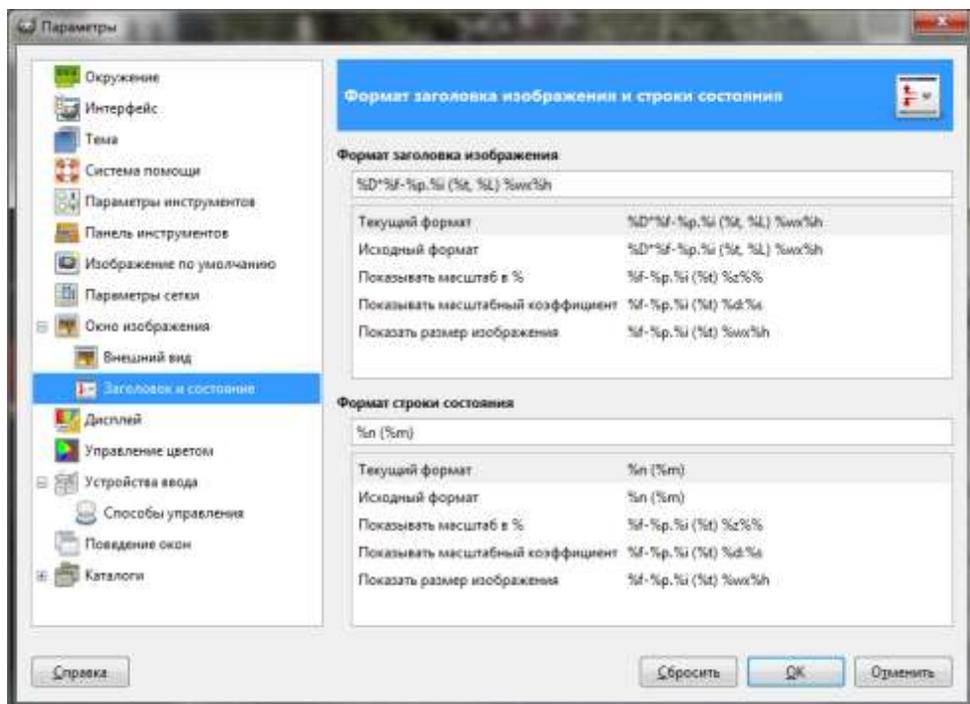


Рис. 4.12. Раздел **Заголовок и состояние**

Таблица 4.1. Модификаторы формата

Модификатор	Описание
%f	Имя файла или строка Безымянное
%F	Полный путь к файлу или строка Безымянное
%p	Уникальный идентификационный номер изображения
%t	Тип изображения (например, RGB, индексированное, градации серого)
%s	Коэффициент масштаба
%z	Масштаб в процентах
%l	Количество слоев
%L	Подробная информация о слоях
%n	Имя активного слоя или канала
%P	Уникальный номер слоя или канала
%w	Ширина изображения (в пикселах)
%W	Ширина изображения (в реальных единицах — мм, см, м)
%h	Высота изображения (в пикселах)
%H	Высота изображения (в реальных единицах — мм, см, м)
%m	Память, занимаемая изображением
%u	Обозначение единицы измерения (px — для пиксела, см — для сантиметра и т. д.)
%U	Аббревиатура единицы измерения
%%	Символ %

4.11. Дисплей

Параметры раздела **Дисплей** (рис. 4.13) позволяют откалибровать разрешение монитора и настроить отображение прозрачных частей изображения. Вам очень редко придется изменять параметры этого раздела.

4.12. Управление цветом

В разделе **Управление цветом** (рис. 4.14) вы можете указать профили цвета для ваших мониторов и принтеров. Подробно мы рассмотрим эти параметры в *главе 16*, когда будем говорить об управлении цветом и цветовых моделях.

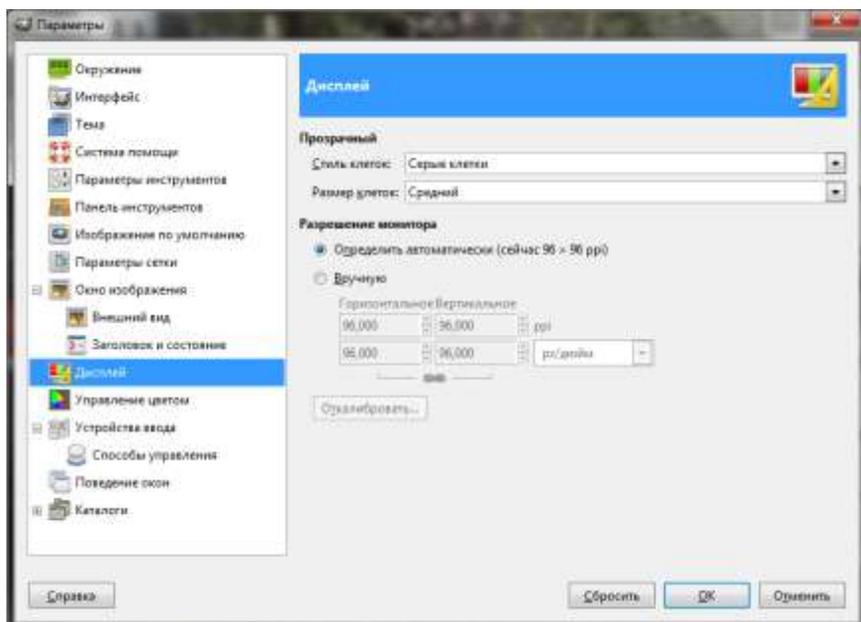


Рис. 4.13. Раздел Дисплей

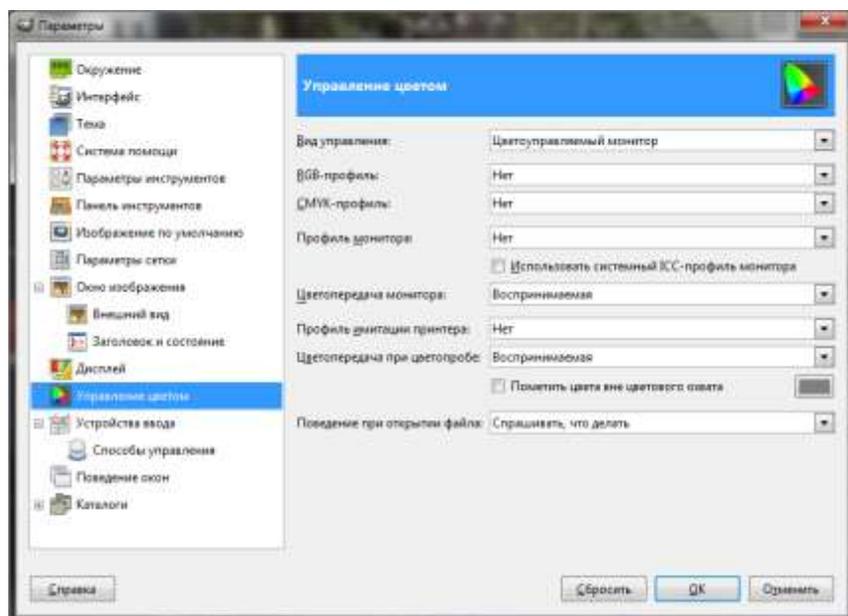


Рис. 4.14. Раздел Управление цветом

4.13. Устройства ввода

По умолчанию GIMP использует одно устройство ввода — мышь. Вы можете подключить к компьютеру дополнительное устройство — например, графический планшет. После физического подключения и установки драйверов следует настроить устройство ввода для работы в GIMP. Для этого нужно открыть окно настроек GIMP, перейти в раздел **Устройства ввода** и нажать кнопку **Настроить дополнительные устройства ввода** (рис. 4.15).

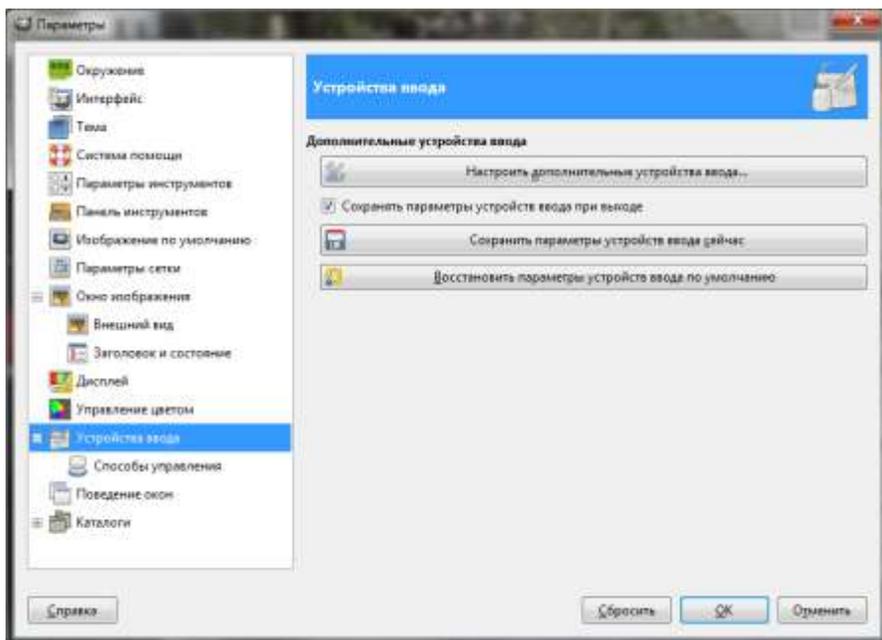


Рис. 4.15. Раздел **Устройства ввода**

4.14. Поведение окон

Опции раздела **Поведение окон** (рис. 4.16) позволяют определить различные параметры окон GIMP. GIMP не управляет своими окнами напрямую, а лишь посылает запросы к оконному менеджеру операционной системы, поэтому в случае использования некоторых экзотических оконных менеджеров (в первую очередь это касается Linux, где пользователь может установить дюжину оконных менеджеров и выбрать один из них) некоторые описанные здесь функции будут работать некорректно.

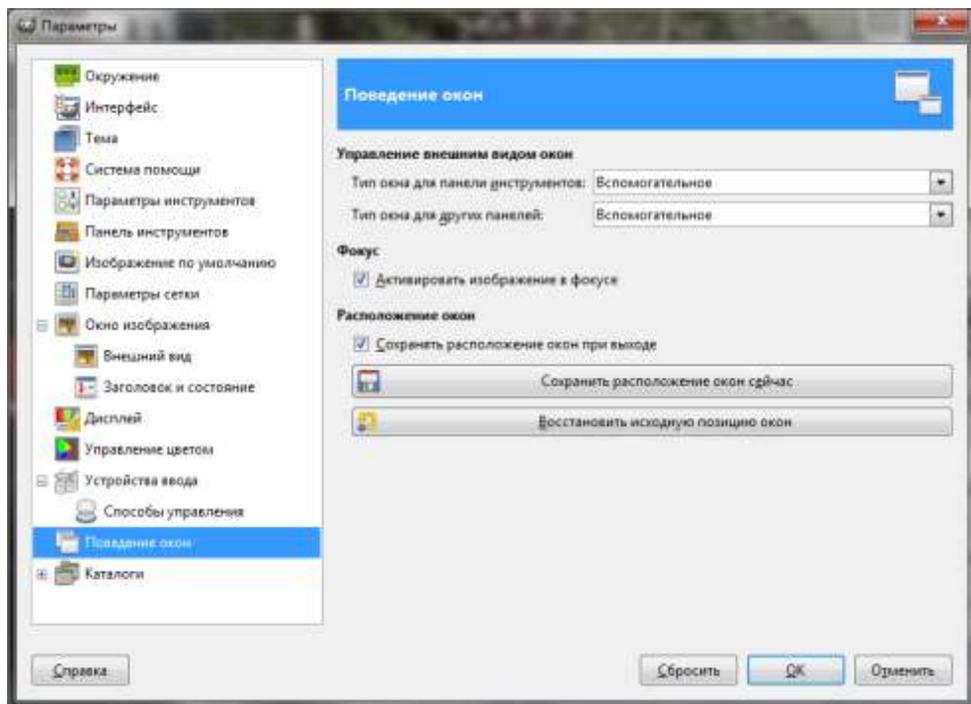


Рис. 4.16. Раздел Поведение окон

В этом разделе вы найдете следующие параметры:

- ❑ **Тип окна для панели инструментов** — позволяет задать стиль окна панели инструментов (главного окна GIMP):
 - **Стандартное окно** — окно будет обрабатываться, как и любое другое окно;
 - **Вспомогательное** — окно будет всегда позади активного окна изображения;
 - **Всегда наверху** — в некоторых случаях самое удобное значение — так вы никогда не "потеряете" панель инструментов;
- ❑ **Тип окна для других панелей** — то же самое, что и предыдущий параметр, но тип окна задается для других панелей;
- ❑ **Активировать изображение в фокусе** — при наведении фокуса на окно изображения GIMP будет считать окно активным. Следовательно, все действия будут происходить над изображением в этом окне. Не очень удобная функция, поэтому ее лучше отключить (снять флажок);

- ❑ **Сохранять расположение окон при выходе** — этот параметр, благодаря своему названию, не нуждается в моих комментариях;
- ❑ кнопки **Сохранить расположение окон сейчас** и **Восстановить исходную позицию окон** используются соответственно для сохранения текущего расположения окон и восстановления координат окон по умолчанию.

4.15. Каталоги

В разделе **Каталоги** (рис. 4.17) вы можете определить временный каталог GIMP, каталог подкачки, а также каталоги для хранения различных объектов программы: кистей, текстур, градиентов, шрифтов, расширений, сценариев, модулей и т. д.

- ❑ **Временный каталог GIMP** — это каталог для временных файлов, создающихся в процессе обработки изображения и удаляющихся автоматически при выходе из GIMP. Обычно используется подкаталог tmp вашего домашнего каталога. Но если на системном диске мало места, вы можете выбрать любой другой каталог. Главное, чтобы он существовал и был доступен для записи.

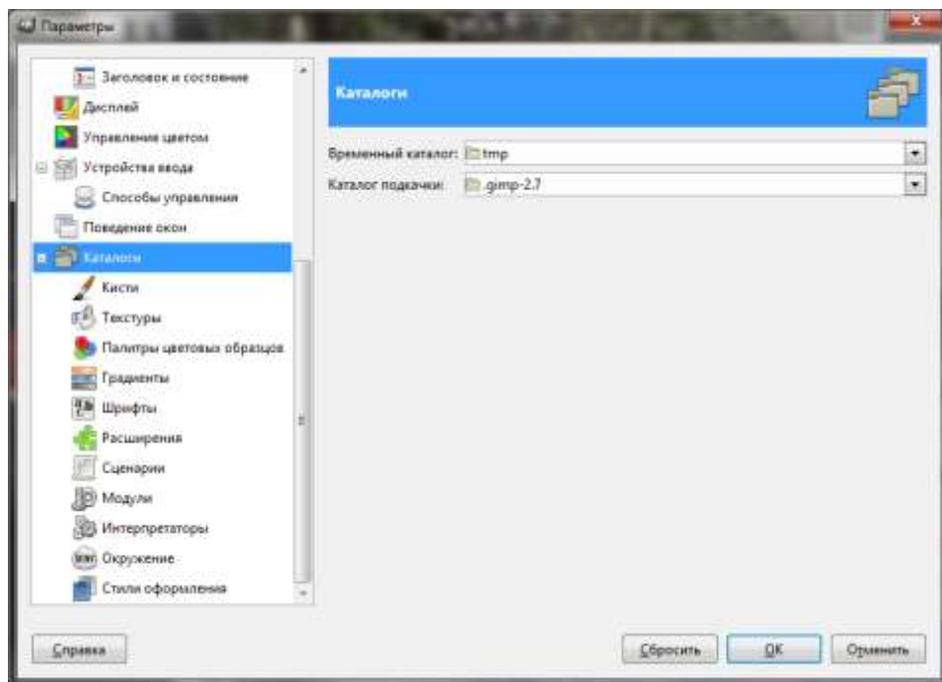


Рис. 4.17. Раздел Каталоги

❑ **Каталог подкачки** может занимать пару сотен мегабайт, поэтому его нужно разместить на диске, где достаточно свободного места. По возможности, разместите этот каталог также на самом быстром жестком диске. Как узнать, какой диск самый быстрый? Если у вас всего один жесткий диск и он разделен на разделы (логические диски), то особой разницы в производительности не будет — просто убедитесь, что на выбранном разделе (логическом диске) есть достаточно свободного места. А вот если у вас два жестких диска, например, современный SATA-диск и старенький IDE-диск, доставшийся вам от старого компьютера, то лучше каталог подкачки разместить на SATA-диске, поскольку он работает быстрее, чем диск IDE.

В остальных подразделах раздела **Каталоги** вы можете определить пути для доступа к различным объектам программы, причем допускается указать несколько каталогов для поиска объектов одного и того же типа (рис. 4.18).

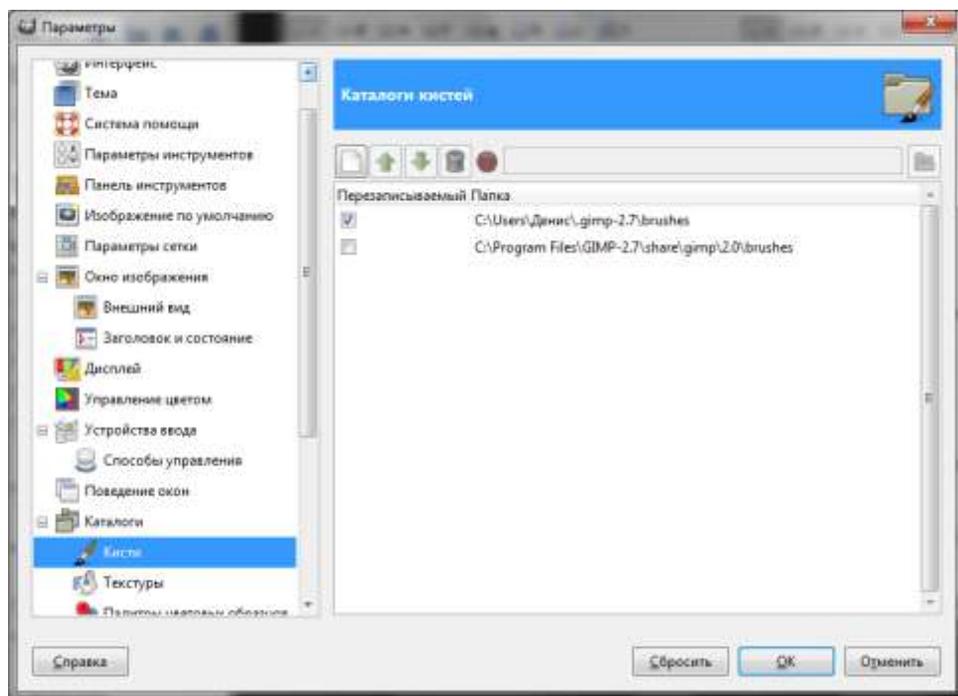


Рис. 4.18. Каталоги для поиска кистей

Обратите внимание, что для каждого типа объектов заданы два каталога: системный (например, `C:\Program Files\GIMP-2.7\share\gimp\2.0\brushes` — для системных кистей) и пользовательский (`C:\Users\<Имя пользователя>`).

ля>\.gimp-2.7\brushes — для пользовательских кистей). В Windows, где зачастую каждый сам себе администратор, можно было бы обойтись одним каталогом — системным. В Linux же наличие двух каталогов обязательно, если есть необходимость добавления кистей, текстур, градиентов и других объектов обычным пользователем (не администратором).

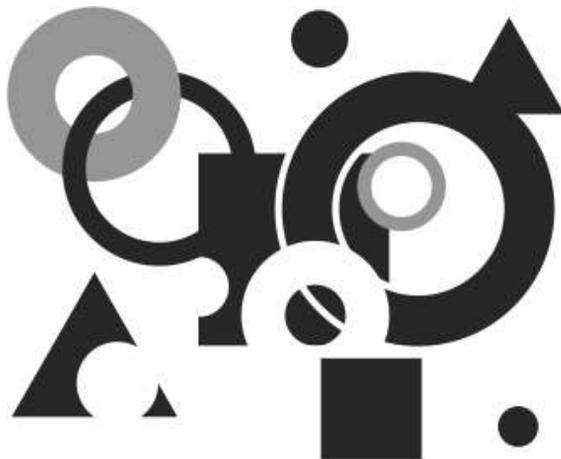
4.16. Настройка splash-окна

При запуске GIMP отображается окно-заставка — так называемое splash-окно. Как только GIMP загрузится, оно закроется автоматически. Вы хотите, чтобы вместо стандартной заставки отображалась ваша собственная? Тогда создайте каталог `splashes` в каталоге `/home/user_name/.gimp-2.7` (в Linux), в `C:\Documents and Settings\user_name\.gimp-2.7\` (в Windows XP) или в `C:\Users\user_name\.gimp-2.7\` (в Vista или Windows 7). Поместите в этот каталог изображения. При запуске GIMP случайным образом выберет одно из них и использует его в качестве заставки.

4.17. Заключение

В этой главе мы рассмотрели окно настроек GIMP. Наиболее важные параметры находятся в следующих разделах:

- Окружение** — здесь вы можете задать параметры, непосредственно влияющие на производительность программы;
- Панель инструментов** — в этом разделе вы можете включить отображение дополнительных кнопок;
- Изображение по умолчанию** — тут можно задать параметры нового изображения;
- Параметры сетки** — для более точного расположения элементов рисунка используется сетка, параметры которой можно задать в этом разделе;
- Управление цветом** — все эти параметры будут рассмотрены в *главе 16*;
- Устройства ввода** — в этом разделе вы можете настроить графический планшет и другие устройства ввода;
- Каталоги** — тут можно настроить пути к различным объектам, которые нужны программе.



ЧАСТЬ II

БАЗОВЫЕ ОПЕРАЦИИ

Вторая часть книги — это фундамент знаний, необходимый каждому пользователю GIMP. В главе 5 вы познакомитесь с основными форматами графических файлов, узнаете, для каких целей лучше использовать тот или иной формат, а также рассмотрите существующие типы изображений. В главе 6 мы поговорим об инструментах GIMP — вы узнаете назначение каждого инструмента, а в главе 7 — рассмотрим основные операции над фотографиями.

Глава 5



Типы изображений. Форматы файлов

5.1. Типы изображений

Изображение — это очень сложная структура, состоящая из набора слоев и объектов другого типа: масок выделения, каналов, контуров, истории отмен и др. Основное свойство каждого изображения — это его *режим*.

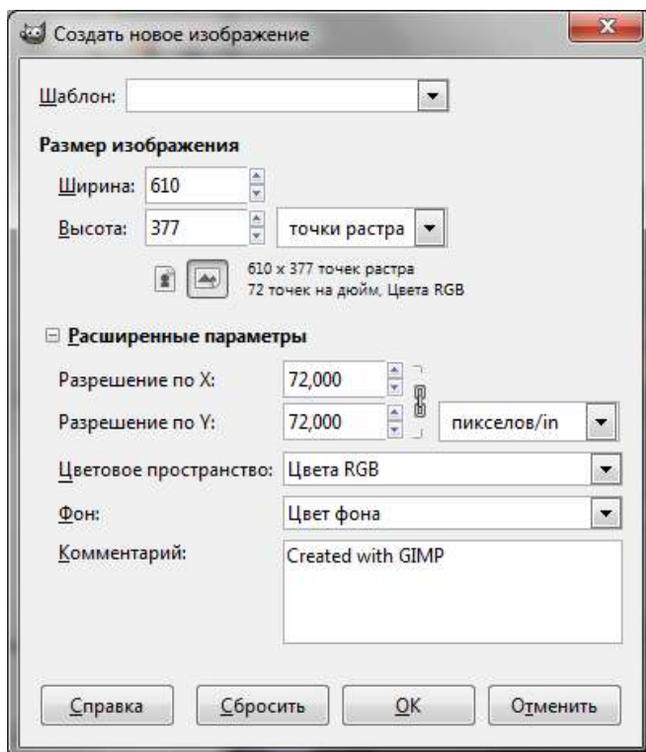


Рис. 5.1. Выбор типа изображения при его создании

В GIMP существуют три основных режима изображения:

- RGB;
- градации серого;
- индексированное.

Режим изображения можно выбрать при его создании (рис. 5.1). Для этого в окне создания изображения (оно вызывается по команде **Файл | Создать**) нужно раскрыть группу **Расширенные параметры** и выбрать тип изображения с помощью параметра **Цветовое пространство**.

5.1.1. Режим RGB

Режим RGB означает, что каждая точка изображения будет представлена определенным уровнем красного (Red), зеленого (Green) и синего (Blue) цветов. Большинство различимых человеческим глазом цветов состоят именно из этих компонентов (красный, зеленый и синий), поэтому изображения типа RGB считаются полноцветными.

У каждого компонента цвета (канала цвета) может быть свой уровень яркости: от 0 до 255. Чем выше уровень яркости, тем "больше" цвета. В цветовой модели RGB значение 0, 0, 0 (минимальный уровень яркости всех каналов) соответствует черному цвету, а значение 255, 255, 255 — белому и т. п. Таким образом, значение (255, 0, 0) соответствует максимальной яркости красного канала и минимальной яркости остальных каналов — это красный цвет, точно так же (0, 255, 0) — зеленый, (0, 0, 255) — синий.

5.1.2. Градации серого

Рассмотрим другой режим изображения — режим градаций серого. В этом режиме каждая точка представлена уровнем яркости от 0 (черный) до 255 (белый). Промежуточные значения между черным и белым — это различные уровни серого цвета.

Техническое отличие режимов RGB и градаций серого заключается в количестве каналов цвета: в режиме RGB три канала, а в градациях серого — всего один. Понятно, что изображение в градациях серого занимает в три раза меньше памяти, поскольку нужно хранить одно значение цвета для каждой точки, а не три, как в случае с RGB.

5.1.3. Альфа-канал

Чуть раньше было сказано, что в режиме RGB три канала цвета, а в градациях серого — один. Признаюсь — я вам соврал. Но соврал преднамеренно,

чтобы не запутать. На самом деле, как в режиме RGB, так и в градациях серого, на один канал больше. Дополнительный канал называется *альфа-каналом* и управляет прозрачностью изображения.

Максимальный уровень альфа-канала означает, что слой изображения будет непрозрачным. А минимальное значение (0) означает полную прозрачность слоя. Промежуточные значения соответствуют разным степеням прозрачности, точнее полупрозрачности.

У каждого канала цвета, в том числе и у альфа-канала, есть свой диапазон допустимых значений: от 0 до 255, это дает максимальное количество значений — 256, что соответствует двойке в *восьмой* степени. Другими словами, *глубина цвета* равна 8 битам. GIMP может обрабатывать изображения и с большей глубиной цвета, например 16 или 24 бита, но при этом возможна потеря разрешения. Потери качества при этом иногда не заметны человеческому глазу, а иногда очень ощутимы — все зависит от самого изображения.

5.1.4. Индексированное изображение

В *индексированных* изображениях используется ограниченный набор цветов, например, 256 или меньше, но не более 256. Все цвета, имеющиеся в индексированном изображении, формируют его карту цветов.

Преимущество индексированных изображений заключается в экономном использовании оперативной памяти. Не нужно думать, что индексированные изображения — это "новые технологии". Форматы индексированных изображений как раз и были созданы из-за постоянной нехватки оперативной памяти лет десять тому назад. Сейчас они используются все реже и реже — ведь сегодня никого не удивит объем оперативной памяти в 2–4 Гбайт. Но, несмотря на это, они все еще важны и поддерживаются программой GIMP. К тому же есть ряд операций, которые проще выполнить над индексированным изображением, чем над изображением с постоянными цветами RGB.

К индексированным форматам изображений относят GIF и PNG. GIMP поддерживает оба формата, но некоторые фильтры GIMP не могут работать с этими изображениями, поскольку им доступно ограниченное количество цветов. Впрочем, применить несовместимый фильтр к индексированному изображению можно — есть такой трюк: изображение преобразуется в режим RGB, затем к нему применяется фильтр, после чего оно преобразуется обратно в индексированный формат.

Для преобразования типов изображения в GIMP используется меню **Изображение | Режим** (рис. 5.2). Помните, что при преобразовании из одного формата в другой (например, из RGB в серый) теряется некоторая информация,

которую нельзя вернуть путем обратного преобразования. Так, при преобразовании изображения из RGB в градации серого будет потеряна информация о цвете и даже после обратного преобразования в RGB изображение останется черно-белым.

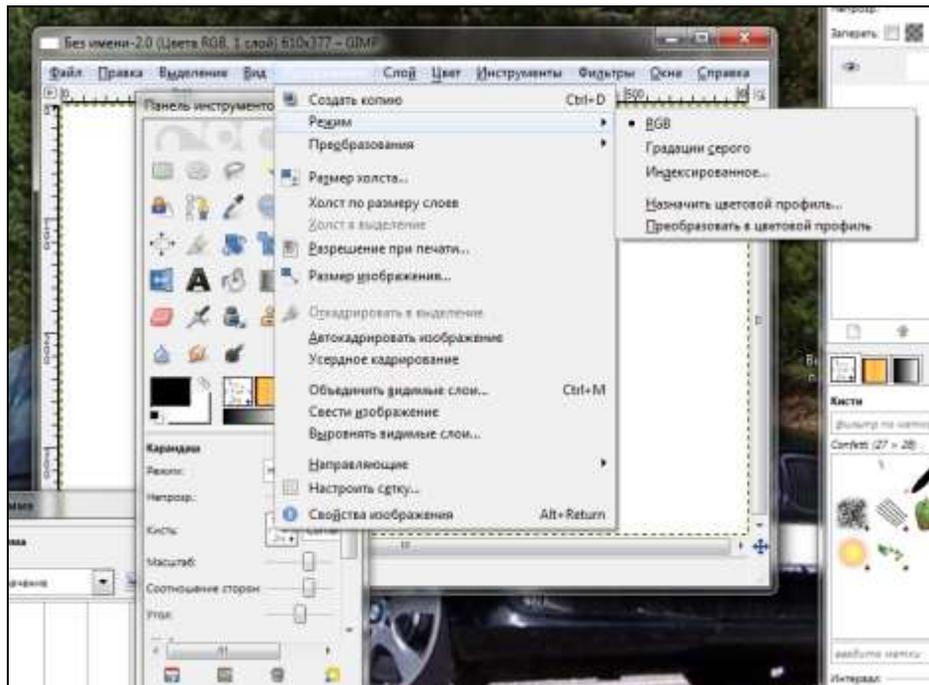


Рис. 5.2. Изменение режима изображения

5.2. Форматы файлов

Существует множество различных форматов файлов. В этом разделе мы поговорим о самых часто используемых форматах и об их особенностях.

5.2.1. Формат BMP (Windows Bitmap)

Формат BMP (сокращение от *bitmap*, битовая карта) используется для хранения растровых изображений и позволяет хранить не только аппаратно-зависимые, но и аппаратно-независимые растры. В англоязычной литературе аппаратно-зависимые растры называются DDB (*Device Dependent Bitmap*), а аппаратно-независимые — DIB (*Device Independent Bitmap*).

Формат поддерживает огромное количество программ, поскольку его поддержка интегрирована в популярные операционные системы Windows, Linux и OS/2. Графические файлы в формате BMP могут иметь расширения bmp, dib и gle. Как правило, в файлах с расширением bmp хранятся DDB-растры, в файлах с расширением dib — DIB-растры, а файлы с расширением gle — это тот же формат BMP, но со сжатием. Формат RLE использует очень редко.

Допустимая глубина цвета для формата BMP — от 1 до 48 битов, то есть при максимальной глубине цвета одна точка изображения в этом формате будет занимать 6 байтов. Подсчитаем, сколько будет занимать изображение размером 640×480 пикселей и глубиной цвета 48 битов (6 байтов):

$$640 \times 480 \times 6 = 1\,843\,200 \text{ байтов} = 1,49 \text{ Мбайт} \quad (1 \text{ Мбайт} = 1024 \text{ Кбайт})$$

Получается, что картинка небольшого размера в формате BMP может занимать 1,49 Мбайт (и это без учета служебной информации, добавляемой в файл). Отсюда делаем вывод, что данный формат, с одной стороны, совсем не пригоден для передачи картинок по Интернету, но с другой — позволяет хранить изображения без малейшей потери качества.

Данные табл. 5.1 помогут вам выбрать глубину цвета в зависимости от ваших потребностей.

Таблица 5.1. Глубина цвета

Глубина цвета, битов	Описание
1	Монохромное изображение (два цвета — черный и белый)
2	Используется очень редко, допускает применение до четырех цветов
4	Максимум 16 цветов
8	Максимальное количество цветов — 256, изображение с глубиной цвета от 1 до 8 битов может быть индексированным
16	Режим Hi Color, допускает 65 536 возможных оттенков
24	Режим True Color. С этим режимом есть небольшая проблема. 24 бита — это 3 байта, а 3 не сочетается со степенью двойки, поэтому вместо 24-битного изображения часто используют 32-битные изображения. Максимальное количество цветов (24 бита) — 16777216
32	Фактически то же, что и True Color, но дополнительный четвертый байт (32 бита = 4 байта) используется для хранения альфа-канала или для выравнивания цвета
48	Используется редко, поскольку требует специального оборудования с повышенной точностью цветопередачи

Максимальный размер изображения в формате BMP — 65 535×65 535 пикселей.

Итак, мы рассмотрели все, что вам нужно знать о формате BMP. Использовать формат BMP можно там, где нужна высокая точность цветопередачи. Если вы планируете передавать файлы в формате BMP по Интернету или записывать на медленные носители (вроде Flash-дисков), их нужно сжать любым архиватором, например, WinRAR (он лучше справляется со сжатием BMP-файлов, чем WinZip).

5.2.2. Формат JPEG

Формат JPEG (Joint Photographic Experts Group) — разработка Объединенной группы экспертов в области фотографии, о чем, собственно, и говорит название этого формата.

Расширение у файла в формате JPEG может быть следующим: jpeg, jfif, jpg или jpe, но наиболее часто используется расширение jpg.

Файл в формате JPEG содержит изображение, сохраненное с потерей качества. Это означает, что при преобразовании в формат JPEG из другого формата, например из формата BMP, будет наблюдаться потеря качества, причем иногда она настолько значительна, что заметна невооруженным глазом.

Проведем небольшой эксперимент. Нажмите клавишу <PrintScreen>, затем запустите MS Paint (да, именно Paint, не GIMP) и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<V> — тем самым вы вставите в графический редактор скопированный ранее в буфер обмена снимок экрана. Сохраните изображение в формате BMP. Затем снова запустите MS Paint (вторую копию) и сохраните изображение в формате JPEG (рис. 5.3). А теперь сравните два изображения — в формате BMP и формате JPEG. Потеря качества налицо.

Поскольку формат JPEG сохраняет изображения с потерей качества, утверждать, что он обеспечивает глубину цвета 24 бита (по 8 битов на канал), можно только формально. Действительно, после декомпрессии из формата JPEG некоторые программы при выводе характеристик JPEG-файла могут указывать глубину цвета именно 24 бита, но надо иметь в виду, что потеря качества там имеется.

Когда вы сохраняете JPEG-файл, вы можете задать качество изображения (мы уже знаем, как это делать). Максимальное качество — 90%. Разница в значениях от 90 до 100% не воспринимается человеческим глазом, зато увеличивает размер файла. Поэтому не нужно устанавливать качество выше 90%. Не думайте, что если вы установите качество 100%, то восстановится оригинальное изображение, то есть изображение, преобразованное в формат JPEG из другого формата. У восстановленного изображения всегда будет качество ниже, чем у оригинала.

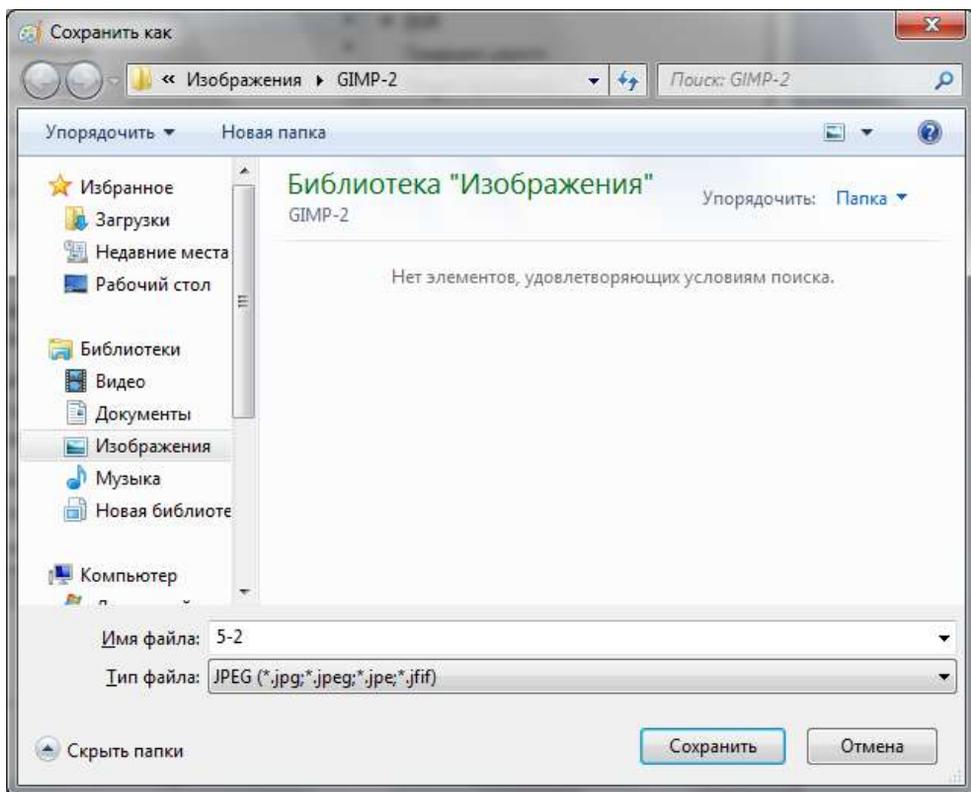


Рис. 5.3. Сохранение изображения в формате JPEG

Как выполняется сжатие

Наверное, вам интересно, как выполняется сжатие согласно формату JPEG. При конвертировании в формат JPEG изображение переводится в цветовую модель YCbCr (Y — яркость, Cb — цветность синего, Cr — цветность красного). В этой модели за цвет отвечают каналы Cb и Cr, которые при конвертировании в JPEG уменьшаются в два раза. После этого размер файла изображения уменьшается в 4 раза.

ПРИМЕЧАНИЕ

Некоторые программы позволяют уменьшать каналы Cb и Cr в 4 раза, чем достигается еще меньший размер файла, но качество изображения становится, откровенно говоря, отвратительным.

После уменьшения каналов Cb и Cr каналы цвета изображения разбиваются на блоки 8×8 пикселей и каждый блок подвергается дискретному косинусному

преобразованию, после чего все это подвергается квантованию и упаковывается с помощью алгоритма Хаффмана.

Матрица квантования хранится вместе с изображением. Эта матрица строится так, что мелкие детали изображения немного видоизменяются — они становятся грубее, из-за этого и заметна потеря качества при преобразовании в формат JPEG. Чем выше степень сжатия, тем большему квантованию подвергается изображение и тем ниже качество.

Достоинства и недостатки формата

Формат JPEG — не идеален. У него, как и всех остальных форматов, есть свои достоинства и недостатки. Основной недостаток — потеря качества. При большой степени сжатия потеря качества особенно сильно заметна: на изображении возникают *артефакты* — области пикселей с искаженным цветом или яркостью и пропадают мелкие детали изображения. К тому же JPEG не поддерживает прозрачность.

Но несмотря на все свои недостатки, формат JPEG получил огромное распространение, особенно в мире фотографии. Практически все фотографии передаются именно в формате JPEG. Все цифровые фотоаппараты (как автономные, так и встроенные в мобильные телефоны) сохраняют фото именно в формате JPEG. И все благодаря высокой степени сжатия. Помните наш эксперимент со снимком экрана? Посмотрите, сколько занимает снимок экрана в формате BMP и сколько в формате JPEG (рис. 5.4). В моем случае файл в формате BMP занял 3,7 Мбайт, а файл в формате JPEG — всего 238 Кбайт (хотя и это не предел, можно добиться меньшего размера файла).

PNG	monkey.png	53 712
PNG	oplata.png	174 784
BMP	PR.bmp	3 737 494
BMP	Безымянный.bmp	3 737 494
JPG	Безымянный.JPG	238 218
	Образцы рисунков Ink	620

Рис. 5.4. Размер изображения в формате BMP и в формате JPEG

Таким образом, формат JPEG идеально подходит для изображений, когда не требуется высокая точность цветопередачи — например, для хранения семейных фотографий и для их передачи по Интернету.

5.2.3. Формат GIF

Формат GIF (Graphics Interchange Format) — формат обмена изображениями. Способен хранить изображения в сжатом виде без потери качества в формате до 256 цветов. Пригоден для чертежей и графиков. Поскольку формат GIF поддерживает прозрачность и анимацию, а файлы в этом формате занимают минимум места на диске, идеально подходит для создания баннеров, кнопок, логотипов и других элементов интернет-сайтов.

Формат GIF был разработан в 1987 году компанией CompuServe для передачи изображений по компьютерным сетям. В 1989 году в формате произошли существенные изменения — появилась поддержка анимации и прозрачности. Формат стал таким, каков он есть сейчас. Файлы в формате GIF имеют расширение gif.

LZW-сжатие

Формат GIF позволяет хорошо сжимать изображения, в которых имеются однородные заливки и повторяющиеся участки, — то есть где много пикселей одного цвета по вертикали или по горизонтали.

В формате GIF используется LZW-сжатие, которое дает возможность сжимать изображения без потерь, то есть восстановленное из GIF-файла изображение будет соответствовать упакованному оригинальному изображению. Но это относится только к 8-битным изображениям с палитрой. Если вы попытаетесь преобразовать в GIF фотографию с глубиной цвета 24 бита, то потери качества произойдут из-за конвертирования изображения к 256 цветам (8 битов).

Метод сжатия LZW (Lempel-Ziv-Welch) так же, как и сам формат GIF, был разработан в 1987 году. Он позволяет сжимать данные путем поиска одинаковых последовательностей (фраз). Метод находит одинаковые последовательности, присваивает им порядковые (более короткие) числа и сохраняет в специальной таблице. Например, сжимается изображение, в котором присутствует набор из красного и черного цветов, которые встречаются в нем десять раз. Этому набору будет присвоено число 1, а в файле изображения вместо повторения набора цветов будет указано просто число 1. Если в файле имеется много повторяющихся последовательностей (читайте — в изображении есть много участков, залитых одним и тем же цветом), можно достичь хорошего сжатия.

Чересстрочное хранение данных

У GIF есть еще одна замечательная возможность — *чересстрочное* хранение данных. Суть его заключается в следующем: строки разбиваются на группы и меняется порядок следования строк к файлу. При этом появляется возмож-

ность загружать изображение в несколько этапов (сначала, скажем, все четные строки, а потом — все нечетные), что позволяет, получив только часть файла, увидеть все изображение, хотя и с меньшим разрешением. Такая возможность особенно полезна при создании изображений для интернет-сайтов. Однако помните, что чересстрочная запись немного увеличивает размер файла.

Достоинства и недостатки формата

К достоинствам формата GIF можно отнести хорошее сжатие, поддержку чересстрочности, а также анимации. Прозрачность поддерживается не полностью. Альфа-канала (полупрозрачности) как такового в GIF-формате нет, но имеется возможность объявить один из цветов прозрачным. В этом случае при просмотре GIF-файла, например, в браузере, через участки, окрашенные прозрачным цветом, будет виден фон Web-страницы.

К недостаткам GIF можно отнести небольшую глубину цвета (8 битов), следовательно, маленькое количество цветов — всего 256. Большее количество цветов можно попытаться сохранить с помощью анимированного GIF с нулевой задержкой между кадрами, при этом у каждого кадра может быть своя палитра.

Учитывая особенности формата GIF, его можно с успехом использовать в Web-дизайне для хранения баннеров, логотипов, кнопок и т. п. Как правило, в этом случае 256 цветов будет вполне достаточно. Хранить TrueColor-изображения (24 бита и выше) в этом формате нельзя. Попробуйте преобразовать фотографию в формате JPEG в формат GIF — потеря цвета будет видна невооруженным глазом.

5.2.4. Формат PNG

Формат PNG (Portable Network Graphics) используется для хранения растровых изображений со сжатием без потерь. PNG создан как альтернатива GIF — поскольку формат GIF до 2006 года был защищен всевозможными лицензиями, в 1995 году и появился свободный графический формат. Первоначально он назывался (Portable Bitmap Format), а название PNG формат получил 23 января 1995 года. В 1996 году консорциум W3C рекомендовал PNG в качестве полноценного сетевого формата. PNG при небольшом размере файла обеспечивает лучшее качество изображения, чем GIF. Файлы в этом формате имеют расширение png.

Преимущества формата

Вот основные преимущества формата PNG:

- в отличие от формата JPEG, позволяет сжимать изображение без потерь качества;

- поддерживает неограниченное количество цветов (а не всего 256 цветов, как формат GIF);
- полноценно поддерживает альфа-канал (прозрачности и полупрозрачности);
- имеет возможность гамма-коррекции;
- обеспечивает чересстрочную развертку.

Как видите, формат PNG является лучшим среди рассмотренных ранее. Он обладает практически всеми свойствами формата GIF, но вдобавок поддерживает неограниченное количество цветов и альфа-канал, а также, в отличие от JPEG, сжимает изображение без потерь качества.

А теперь сравним его с форматом BMP. Сделайте снимок экрана (<PrintScreen>) и сохраните его как файл BMP. У меня такой скриншот занял 3,7 Мбайт. Однако после конвертирования его в формат PNG файл стал занимать всего 130 Кбайт (!!!). Качество изображения при этом не пострадало.

Формат PNG я использую для создания и публикации в Интернете качественных снимков экрана, чего не позволяют сделать ни JPEG, ни GIF. А использование BMP нецелесообразно с экономической точки зрения — одно дело выложить на сайте файл объемом 130 Кбайт и совсем другое — 3,7 Мбайт. Все свои BMP-изображения я конвертировал в формат PNG, чем сэкономил много места на диске.

Но у формата PNG есть две особенности. Их нельзя назвать недостатками, это именно особенности:

- если в вашем изображении мало цветов (2–16), то лучше использовать GIF — размер файла будет меньше;
- формат PNG не поддерживает анимацию.

5.2.5. Формат TIFF

TIFF (Tagged Image File Format) — еще один формат для хранения растровых изображений. Первоначально формат был разработан компаниями Microsoft и Aldus для совместного использования с PostScript. Но позже формат TIFF стал популярным для хранения изображений с большой глубиной цвета. Формат широко используется в полиграфии, при сканировании изображений, распознавании текстов, отправке факсов. Формат TIFF был избран в качестве основного графического формата для операционных систем NeXTstep и Mac OS. У файлов в формате TIFF расширение tiff или tif.

Формат позволяет хранить изображения в следующих цветовых моделях: RGB, CMYK, YCbCr, CIE Lab. Также TIFF позволяет хранить монохромные (двух-

цветные) изображения, черно-белые изображения в градациях серого и индексированные изображения. Глубина цвета может быть 8, 16, 32 и 64 бита на канал.

Возможность сжатия

При использовании формата TIFF имеется возможность сжатия. Степень сжатия зависит от выбранного алгоритма. Формат TIFF поддерживает следующие алгоритмы сжатия:

- LZW — метод, используемый форматом GIF;
- JPEG — алгоритм сжатия, как у формата JPEG;
- ZIP — обычный формат ZIP, обеспечивает сжатие без потерь;
- CCITT Fax 3 & 4 — метод, использующийся в факсах;
- JBIG (Joint Bi-level Image Experts Group) — обеспечивает сжатие без потерь, при этом производительность выше, чем при использовании ZIP;
- H.264 — метод сжатия, использующийся в Mac OS (Apple).

5.2.6. Форматы X BitMap и X PixMap

В мире UNIX/Linux в основе графического интерфейса пользователя лежит система X Window System. Для хранения растровых изображений (в частности, для хранения изображений-пиктограмм и курсоров) эта система использует формат X BitMap (XBM). По сути, файл в формате X BitMap — это текстовый файл, использующийся для представления картинок. К преимуществам формата можно отнести возможность его относительно простой программной обработки (ведь это обычный текстовый файл), но зато каждый байт картинки занимает в формате XBM целых шесть байтов, поэтому вряд ли вы будете использовать этот формат для хранения своих изображений.

Файлы в формате X Pixmap (XPM), как и XBM, тоже представляют собой текстовые файлы и используются системой X Window System. Впервые формат был представлен в 1989 году. По сравнению с XBM этот формат занимает меньше места на диске, поскольку обладает более простой структурой, и обеспечивает поддержку прозрачного цвета.

5.2.7. Простые форматы хранения изображений

Для хранения изображений могут использоваться также следующие форматы:

- PPM — для хранения цветных изображений;
- PGM — для полутоновых изображений;
- PBM — для черно-белых изображений.

Иногда эти форматы называются проще — PNM. Первоначально они были разработаны Джефом Посканзером (Jeff Poskanzer). Форматы обеспечивают базовую функциональность и являются общим кроссплатформенным "знаменателем" для изображений типа `pngmap`, `gmap` и `bitmap`.

GIMP поддерживает простые форматы, но на практике они используются очень редко.

5.2.8. Внутренний формат GIMP

GIMP поддерживает множество различных графических форматов, но в то же время обладает собственным графическим форматом — XCF. У этого формата есть одно существенное преимущество — он позволяет хранить абсолютно всю информацию об изображении, в том числе и историю отмен. Поэтому внутренний формат GIMP можно использовать при создании сложных изображений, над которыми вам предстоит работать не один час. В этом случае при сохранении изображения будет сохранена и история отмен. На следующий день вы сможете продолжить работу над изображением без потери "производственного процесса".

Однако формат XCF не поддерживается многими программами для просмотра изображений, поэтому по окончании работы вам нужно будет конвертировать его в любой другой формат, например в PNG.

5.2.9. Сохранение файла в другом формате

Для сохранения изображения в другом формате нужно выполнить команду **Файл | Экспортировать** (или **Файл | Сохранить как** — в версии 2.6.7) в окне изображения. Затем щелкните на надписи **Выберите тип файла (По расширению)** и выберите нужный вам формат файла (рис. 5.5).

После этого, возможно, придется установить параметры формата. На рис. 5.6 изображено окно параметров для формата PNG. Вы можете включить параметр **Черезстрочность**¹ для более быстрой загрузки изображения по Интернету.

¹ Да, в окне именно так — **ЧерезСтрочность**... Очевидно, русификация программы осуществлялась без участия русского корректора.

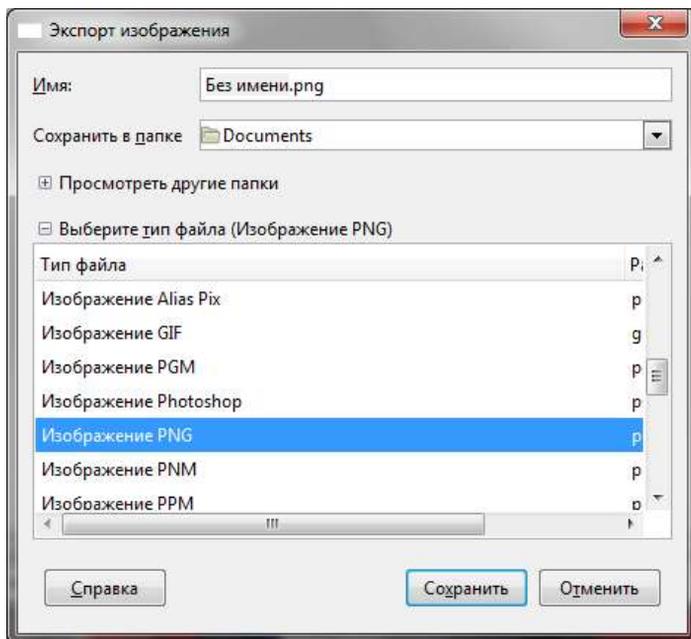


Рис. 5.5. Сохранение файла в другом формате

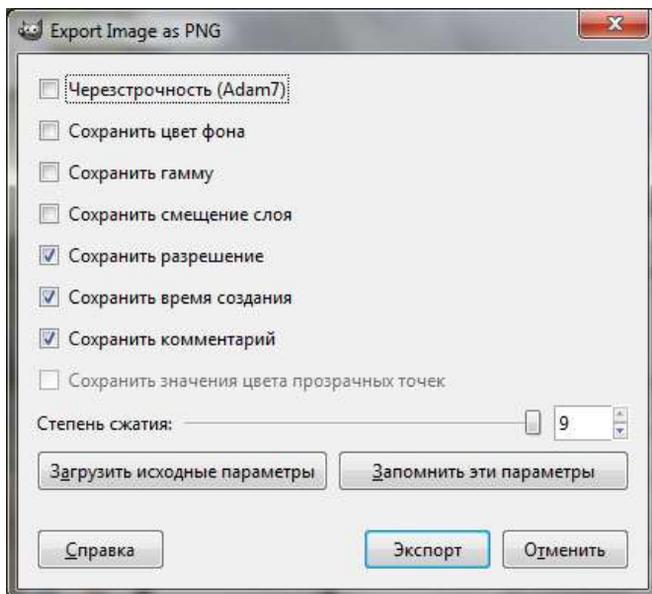


Рис. 5.6. Параметры формата PNG

5.3. Заключение

В этой главе мы рассмотрели популярные графические форматы. У каждого формата есть свои особенности, и применение формата обусловлено этими особенностями. Например, для хранения изображений без потерь качества можно использовать форматы: BMP, PNG, TIFF.

Для хранения изображений в сжатом виде без потери качества можно использовать всего два формата: PNG, TIFF (в зависимости от выбранного алгоритма).

Для передачи изображений по Интернету, создания элементов графического Web-интерфейса подойдут форматы: GIF, JPEG, PNG.

Анимацию может хранить только формат GIF, но он не поддерживает полноценный альфа-канал. Если вам нужно сохранить изображение с альфа-каналом, лучше использовать формат PNG.

Фотографии принято хранить в формате JPEG, а изображения с большой глубиной цвета (больше 32 битов) — в формате TIFF. При сохранении изображения в формате JPEG можно выбрать качество изображения в процентном соотношении. Устанавливать качество более 90% нет смысла, потому что разница между 90 и 100% незаметна человеческому глазу (в большинстве случаев).

Глава 6



Инструменты GIMP

6.1. Возможности инструментов GIMP

GIMP имеет довольно большой набор инструментов, позволяющих выполнять различные задачи. Эти инструменты можно условно разбить на пять категорий:

- *инструменты выделения* — используются для выделения области, над которой будут произведены дальнейшие действия;
- *инструменты рисования* — изменяют цвета фрагмента изображения (например, при рисовании линии изменяется часть рядом расположенных точек изображения);
- *инструменты цвета* — распределяют цвета по всему изображению;
- *инструменты преобразования* — изменяют геометрию изображения;
- *прочие инструменты* — все, которые не попали ни в одну из указанных категорий.

Как правило, инструменты активизируются щелчком на соответствующей инструменту пиктограмме на панели инструментов. Если вам это покажется более удобным, можно активировать любой инструмент через меню **Инструменты** главного окна GIMP, а также с помощью соответствующей инструменту комбинации клавиш.

По умолчанию не все имеющиеся инструменты доступны на панели инструментов. Это сделано для того, чтобы редко используемые инструменты не загромождали панель. С помощью диалогового окна параметров GIMP вы можете определить, какие инструменты должны быть на панели инструментов, а какие — нет. Так, можно удалить с панели неиспользуемые вами инструменты, и они больше не будут вас отвлекать, а поиск нужного инструмента станет занимать мгновение. Возможно также добавить на панель инструменты, скрытые по умолчанию.

Для вызова диалогового окна параметров (рис. 6.1) выполните команду меню **Правка | Параметры | Панель инструментов**. Отображаемые на панели инструменты помечены в этом окне пиктограммой глаза. Так, инструменты от **Штамп по перспективе** до **Осветление/Затемнение** будут отображаться на панели инструментов, поскольку слева от них такая пиктограмма имеется. А инструменты **Обесцвечивание**, **Цветовой баланс** и пр. мы на панели инструментов не найдем — возле них "глаза" нет. Доступны эти инструменты будут только через меню **Инструменты** главного окна. Чтобы тот или иной инструмент отображался на панели инструментов, щелкните мышью слева от него, на предполагаемом месте пиктограммы глаза. Для отключения инструмента нужно также щелкнуть на этой пиктограмме.

Когда вы активируете инструмент (все равно как: через панель инструментов, с помощью меню **Инструменты** окна изображения¹ или комбинацией клавиш), курсор мыши изменит свой вид на пиктограмму выбранного инструмента (но только внутри окна изображения).

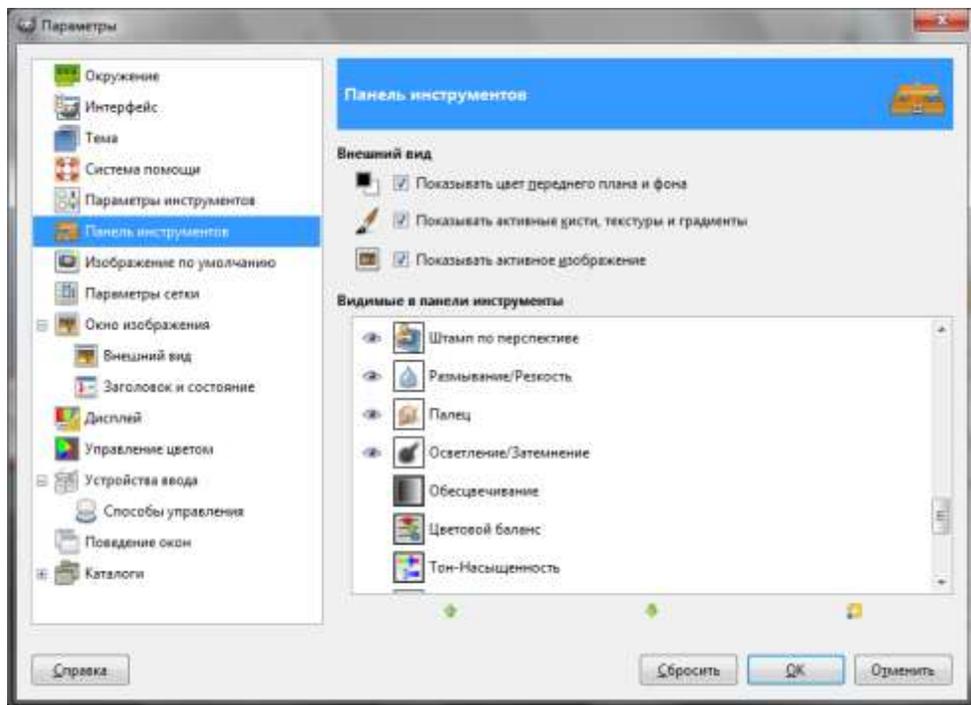


Рис. 6.1. Параметры панели управления

¹ Здесь и далее в тексте книги окном изображения мы иногда будем называть главное окно GIMP.

После активации инструмента под панелью инструментов может появиться область параметров инструмента (на рис. 6.2 представлены параметры инструмента **Выделение эллипса**). Однако надо иметь в виду, что параметры имеются не у всех инструментов. Так, у инструмента **Операция GEGL** параметров нет.

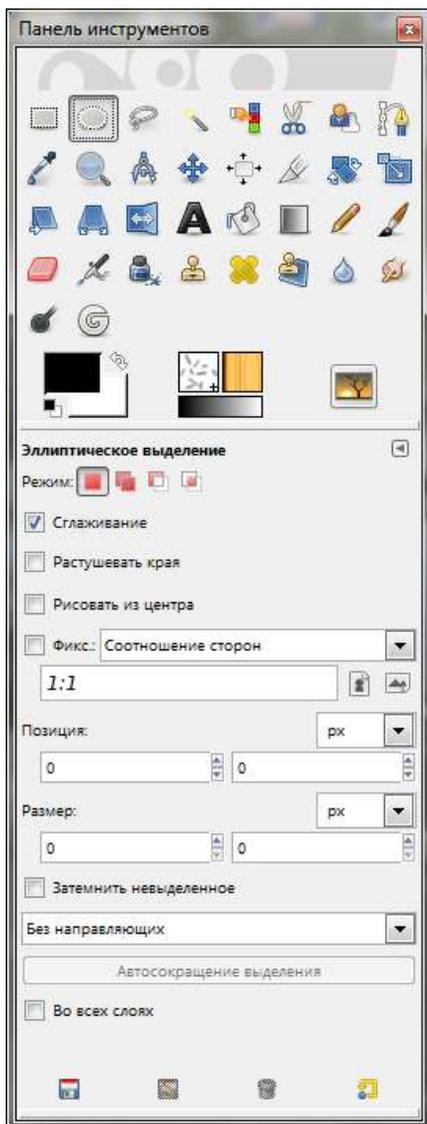


Рис. 6.2. Диалоговое окно с параметрами инструмента **Выделение эллипса**

Параметры инструментов сохраняются установленными на время сеанса работы, но после перезапуска GIMP, если вы предварительно не сохраните их, все они будут возвращены к значениям по умолчанию. В нижней части диалогового окна параметров инструментов имеются четыре кнопки (слева направо):

- **Сохранить параметры**  — сохраняет параметры текущего инструмента. При сохранении параметров вы увидите небольшое диалоговое окно (рис. 6.3), в которое нужно ввести название набора параметров. Название инструмента указывать не нужно, поскольку при восстановлении параметров будут показаны сохраненные наборы параметров только для выбранного инструмента;

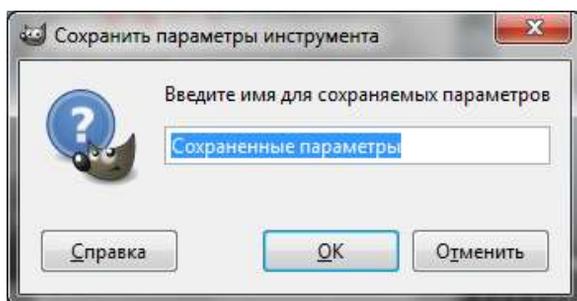


Рис. 6.3. Сохранение параметров инструмента

- **Восстановить параметры**  — позволяет восстановить параметры текущего инструмента из ранее сохраненного набора параметров (рис. 6.4). Если для выбранного инструмента ни разу не сохранялись параметры, эта кнопка будет неактивной;

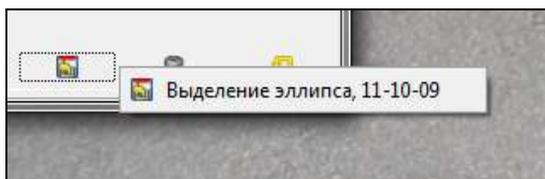


Рис. 6.4. Восстановление параметров инструмента

- **Удалить параметры**  — позволяет удалить один из ранее сохраненных наборов параметров для выбранного инструмента. Если вы ни разу не сохраняли параметры для этого инструмента, кнопка будет неактивной;

- ❑ **Восстановить значение по умолчанию**  — устанавливает параметры по умолчанию для выбранного инструмента. Если при нажатии этой кнопки удерживать клавишу <Shift>, то будут сброшены параметры всех инструментов.

Теперь можно приступить к непосредственному рассмотрению инструментов GIMP.

6.2. Инструменты выделения

Выделение области изображения — очень важная операция в GIMP. Ведь не секрет, что чаще приходится редактировать уже имеющиеся изображения, чем создавать новые. А потому чем точнее вы выделите редактируемую область изображения, тем лучше будет результат.

Инструменты выделения позволяют выделять области слоев и изображений, чтобы над ними можно было производить операции, не затрагивая остальные части изображения. У каждого инструмента выделения есть как свои собственные параметры, так и общие, — ведь все инструменты выделения относятся к одной группе. Сейчас мы рассмотрим все общие параметры инструментов выделения, а потом каждый инструмент отдельно.

В GIMP вам доступно семь инструментов выделения:

- ❑ **Прямоугольное выделение**  — используется для выделения прямоугольных областей;
- ❑ **Выделение эллипса**  — выделяет эллиптические области;
- ❑ **Свободное выделение**  (другое название — **Лассо**) — выделяет области, рисуемые от руки;
- ❑ **Выделение связанной области**  (другое название — **Волшебная палочка**) — выделяет связанные по цвету области;
- ❑ **Выделение по цвету**  — выделяет области, заливка которых сходна по цвету;
- ❑ **Умные ножницы**  — используется для выделения фигур;
- ❑ **Выделение переднего плана**  — выделяет области, содержащие объ-екты переднего плана.

6.2.1. Режимы выделения

Изменить режим выделения можно либо с помощью специальных кнопок в диалоговом окне параметров выделения, либо клавишами-модификаторами режима (табл. 6.1). Пользоваться клавишами-модификаторами не всегда удобно. Иногда они попросту не работают — все зависит от используемой оконной системы и от ее настроек, поэтому для явного включения того или иного режима лучше использовать кнопки переключения режимов выделения, которые появляются в диалоговом окне параметров инструмента (рис. 6.5). Кнопки режимов одинаковые для всех инструментов выделения.

Существуют четыре режима выделения (см. рис. 6.5):

- режим замены* — старое выделение удаляется и будет создано новое;
- режим добавления* — новое выделение будет добавлено к старому;
- режим вычитания* — новое выделение будет вычтено из уже существующего;
- режим пересечения* — в результате применения этого режима выделенным останется область, общая между уже существующим выделением и новым.

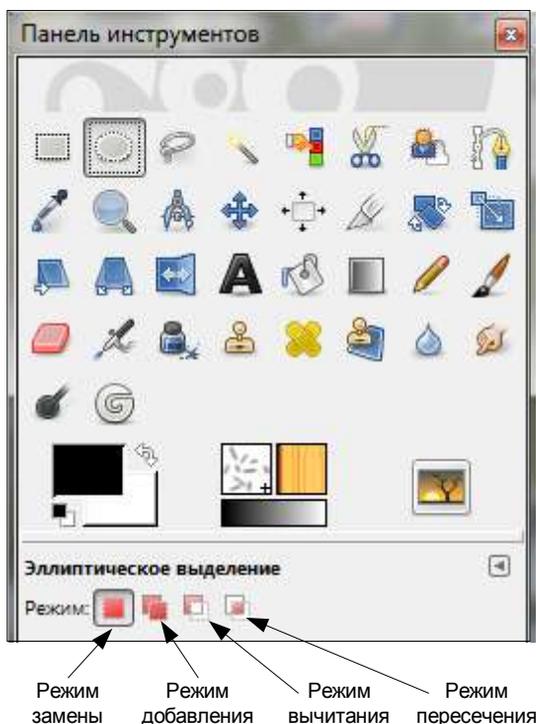


Рис. 6.5. Кнопки выбора режима выделения

Таблица 6.1. Клавиши-модификаторы режимов выделения

Клавиша	Описание
<Ctrl>	Если клавиша <Ctrl> нажата во время выделения, то будет включен режим Рисовать из центра (см. далее). Если нажать и удерживать клавишу <Ctrl> до начала выделения, то выделение будет производиться в режиме вычитания. При этом новое выделение будет вычтено из уже существующего
<Alt>	Клавиша <Alt> позволяет перемещать текущее выделение (точнее, рамку выделения), а не его содержимое. Выделите часть изображения, затем нажмите клавишу <Alt> и перетаскивайте рамку выделения. Нужно отметить, что иногда нажатие клавиши <Alt> перехватывается графическим интерфейсом пользователя, и эта функция не работает
<Shift>	Нажатие клавиши <Shift> до начала выделения приводит к активации режима добавления (на время нажатия клавиши) — то есть новое выделение будет добавлено к уже существующему. Нажатие клавиши <Shift> после начала выделения зависит от выбранного инструмента. Например, выделяемая зона для прямоугольного выделения станет квадратной, для эллиптического — круглой и т. п.
<Ctrl>+<Shift>	Нажатие этой комбинации клавиш зависит от выбранного инструмента. Обычно выделение переключается в режим пересечения, поэтому выделенной останется область, общая между уже существующим выделением и новым. Чтобы понять, как работает этот модификатор, поэкспериментируйте с ним, используя разные инструменты выделения
<Пробел>	Нажатие пробела приводит к переключению в режим перемещения — то есть инструмент выделения, пока нажата клавиша, становится инструментом перемещения

6.2.2. Инструмент *Прямоугольное выделение*

Прямоугольное выделение — самое простое выделение, позволяющее выбрать прямоугольную область в текущем изображении. Этот тип выделения используется очень часто. После выделения прямоугольной области вы можете произвести над ней любые операции, например, выполнить заливку ее цветом.

Активировать инструмент можно тремя способами:

- нажатием самой первой кнопки на панели инструментов (рис. 6.6);
- нажатием клавиши <R>;
- с помощью команды меню **Инструменты | Выделение | Прямоугольное выделение**.

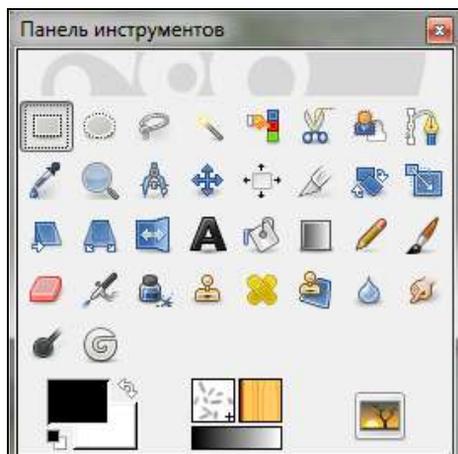


Рис. 6.6. Выбран инструмент прямоугольного выделения

Как только вы активируете инструмент, курсор над окном изображения примет вот такой вид:  — это означает, что инструмент готов к выделению.

Чтобы выделить прямоугольную область с помощью этого инструмента, нажмите левую кнопку мыши и перемещайте ее курсор. Выделенная область будет отмечена "муравьиной дорожкой".

Над уже выделенной областью (при условии выбранного инструмента прямоугольного выделения) курсор примет форму  — это означает, что выделение можно перемещать.

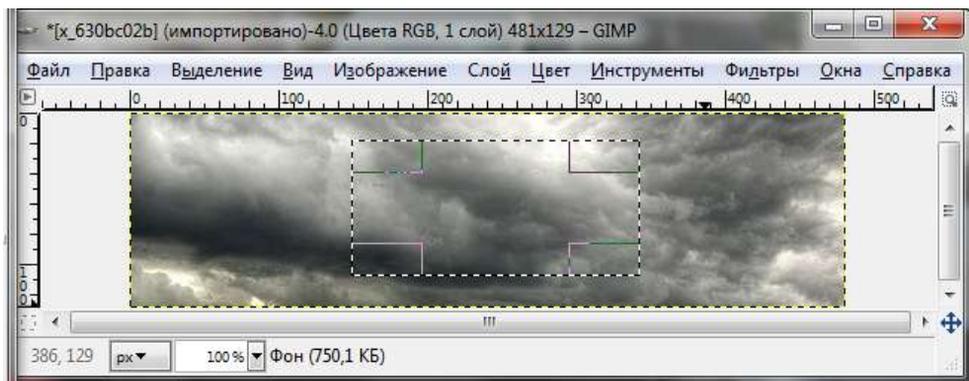


Рис. 6.7. Выделенная прямоугольная область

Итак, выделите прямоугольную область. Затем поместите в нее курсор мыши. Обратите внимание, что по краям выделения появились специальные квадраты (рис. 6.7). Если вы поместите в один из квадратов курсор мыши, он изменит свою форму в зависимости от местоположения выбранного квадрата. Например, при помещении курсора в нижний правый квадрат он примет форму . "Ухватившись" за один из квадратов и перемещая курсор мыши, можно изменить размер выделения.

ПРИМЕЧАНИЕ

Понимаю, что иллюстрации в книге — черно-белые, поэтому, глядя на них, вам будет сложно осознать, что произошло в результате применения того или иного инструмента. Лучше всего запустить GIMP, загрузить изображение и попробовать тот или иной инструмент — так будет нагляднее.

Теперь поговорим о параметрах инструмента (рис. 6.8):

- Сглаживание** — сглаживает границы выделения;
- Растушевать края** — делает край выделения размытым, поэтому точки на границы выделения будут выделены частично;

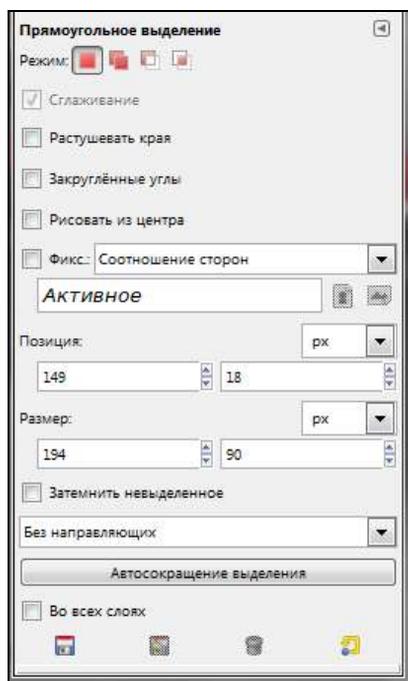


Рис. 6.8. Параметры инструмента прямоугольного выделения

- **Закругленные углы** — дает возможность округлить углы выделения. При выборе инструмента появится ползунок, позволяющий установить радиус округления;
- **Рисовать из центра** — первая точка выделения будет использоваться как центр выделения;
- **Фикс.** (Ограничение размера) — позволяет ограничить форму прямоугольника в зависимости от выбранного способа:
 - **Соотношение сторон** — позволяет установить соотношение ширины и высоты. По умолчанию используется пропорция 1:1 (квадратное выделение);
 - **Ширина** — позволяет зафиксировать ширину выделения;
 - **Высота** — позволяет зафиксировать высоту выделения;
 - **Размер** — можно зафиксировать и ширину, и высоту выделения;
- **Позиция, Размер** — эти параметры позволяют изменить позицию (координаты X и Y) и размер выделения вручную;
- **Затемнить невыделенное** — невыделенная часть будет затемнена, выделенная будет отображаться без затемнения;
- **Направляющие** — позволяет задать тип направляющих линий (без направляющих, линии по центру и т. д.);
- **Автосохранение выделения** — позволяет сократить выделение до ближайшей доступной в слое прямоугольной формы;
- **Во всех слоях** — применяет выделение ко всем слоям.

6.2.3. Инструмент **Эллиптическое выделение**

Эллиптическое выделение (рис. 6.9) используется для выделения эллиптической или круговой области изображения. Активировать инструмент можно нажатием соответствующей кнопки на панели инструментов (рис. 6.9), с помощью команды меню **Инструменты | Выделение | Эллиптическое выделение** или нажатием клавиши <E>.

Если вам нужно выделить круглую область, следует нажать и удерживать клавишу <Shift> *после* начала выделения. Если вы нажмете <Shift> *до* начала выделения, то активируется режим добавления.

Параметры этого инструмента аналогичны параметрам предыдущего (за исключением некоторых параметров вроде **Закругленные углы**, которые нельзя применить для этого инструмента), поэтому мы не будем их подробно рассматривать.

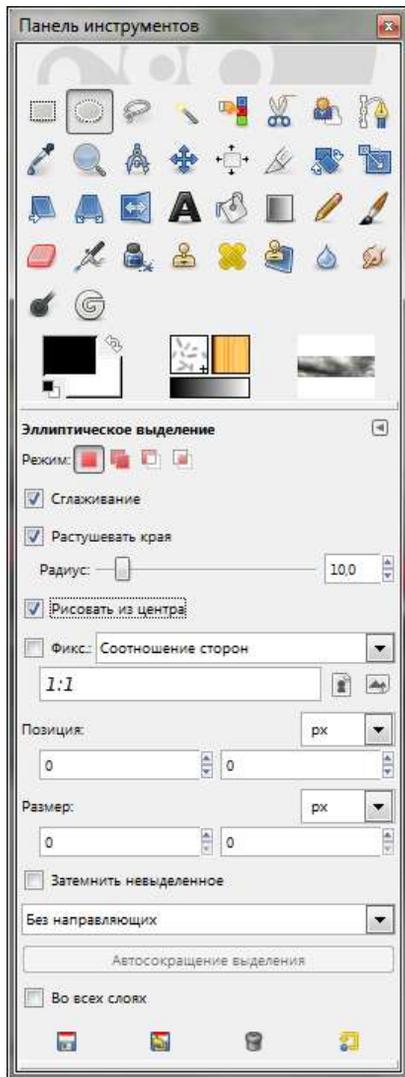


Рис. 6.9. Эллиптическое выделение и его параметры

6.2.4. Инструмент *Свободное выделение*

Инструмент **Свободное выделение**, называемый также **Лассо** (рис. 6.10), позволяет выделять области простым движением курсора мыши по изображению. Активируйте инструмент, нажмите левую кнопку мыши и просто выделяйте нужную вам область изображения (рис. 6.11).

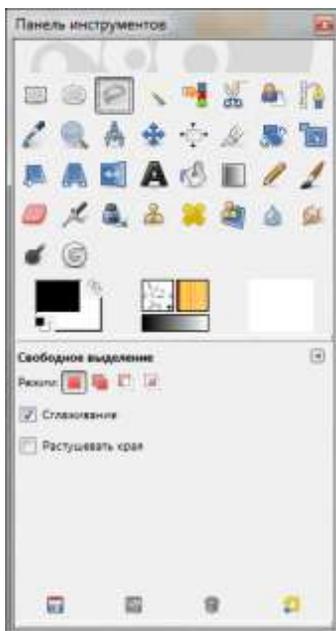


Рис. 6.10. Инструмент **Свободное выделение** и его параметры

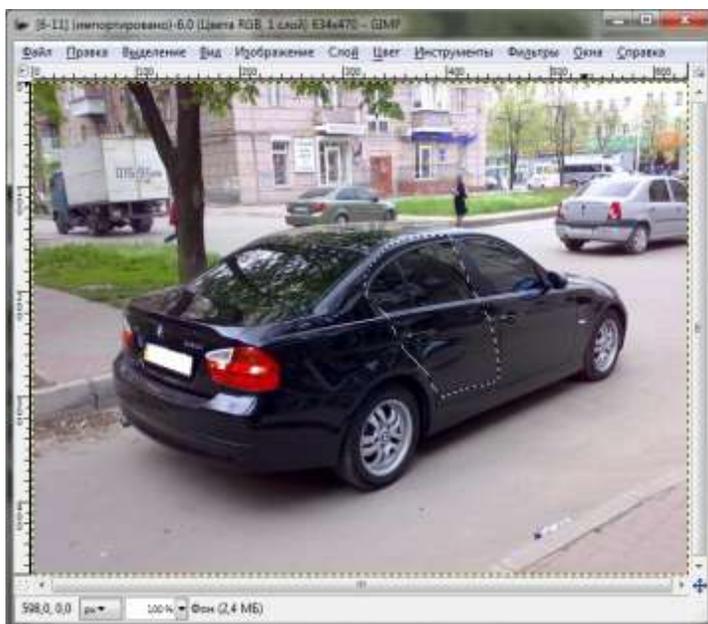


Рис. 6.11. Инструмент **Свободное выделение** в действии

Активировать инструмент можно, щелкнув на кнопке с изображением лассо на панели инструментов, нажав клавишу <F> или выбрав команду меню **Инструменты | Выделение | Свободное выделение**.

В GIMP 2.6/2.7, когда инструмент находится в режиме создания выделения, имеется возможность корректировать точки, между которыми создается выделение, — вы можете перетягивать их мышью. Нажав клавишу <Ctrl>, можно получить правильный угол наклона линии выделения, при этом шаг угла наклона составляет 15 градусов.

Для завершения создания выделения щелкните на его первой точке.

6.2.5. Инструмент *Выделение связанной области*

Этот инструмент, иногда называемый **Волшебная палочка** (рис. 6.12), выделяет область изображения (или активного слоя) по принципу подобия цветов. Используя этот инструмент, особое внимание уделите выбору начальной точки, иначе результат выделения будет совсем не такой, какого вы ожидаете (рис. 6.13).

Для быстрого выбора инструмента можно использовать клавишу <U>. Как и в случае с другими инструментами выделения, вы также можете выбрать его из панели инструментов или через меню **Инструменты**.

Перед использованием инструмента **Выделение связанной области** имеет смысл установить его параметры (см. рис. 6.12):

- первые два параметра: **Сглаживание** и **Растушевать края** — нам уже знакомы (см. описание инструмента **Прямоугольное выделение**);
- параметр **Выделять прозрачные области** позволяет включать в выделение прозрачные области изображения;
- параметр **Сводить слои** следует включить, когда в изображении есть несколько слоев, а активный слой — полупрозрачный или полностью прозрачный. В этом случае цвета активного слоя будут отличаться от цветов изображения. Если параметр **Сводить слои** не включен, инструмент выделения будет реагировать на цвета всех видимых слоев;
- параметр **Порог** определяет диапазон цветов в момент определения начальной точки — чем выше порог, тем большим будет выделение;
- параметр **Выбор по** позволяет задать, как будут выбираться цвета. Вы можете выбрать следующие компоненты: **Красный**, **Зелёный**, **Синий**, **Тон**, **Насыщенность** и **Яркость**. Если установить выбор по **Составной**, то выбор области изображения будет происходить по всем компонентам сразу.

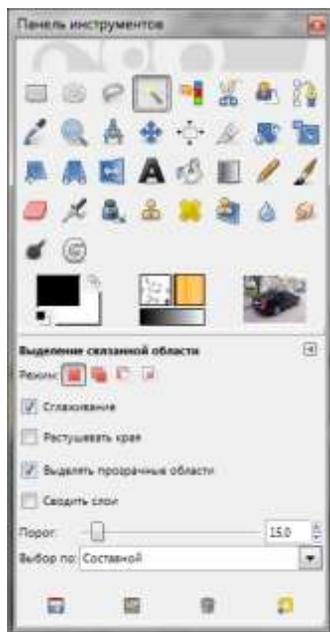


Рис. 6.12. Инструмент **Выделение связанной области** и его параметры

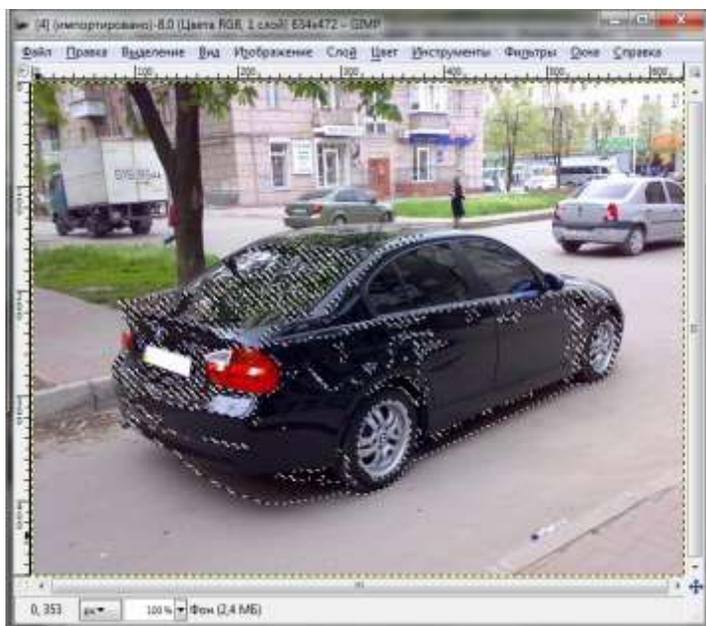


Рис. 6.13. Инструмент **Выделение связанной области** в действии

6.2.6. Инструмент *Выделение по цвету*

Инструмент **Выделение по цвету** (рис. 6.14) позволяет выбрать области изображения с похожим цветом. Выделение по цвету работает примерно так же, как и **Волшебная палочка**, но она выделяет связанные области, а инструмент **Выделение по цвету** может выбрать области несоприкасающиеся. Обратите внимание на рис. 6.15 — инструмент выбрал не только элементы автомобиля, но и другие несоприкасающиеся с ним области, имеющие такой же цвет.

Быстро включить данный инструмент позволяет комбинация клавиш $\langle \text{Shift} \rangle + \langle \text{O} \rangle$. Параметры у этого инструмента такие же, как и у **Волшебной палочки**, поэтому мы их рассматривать не будем.

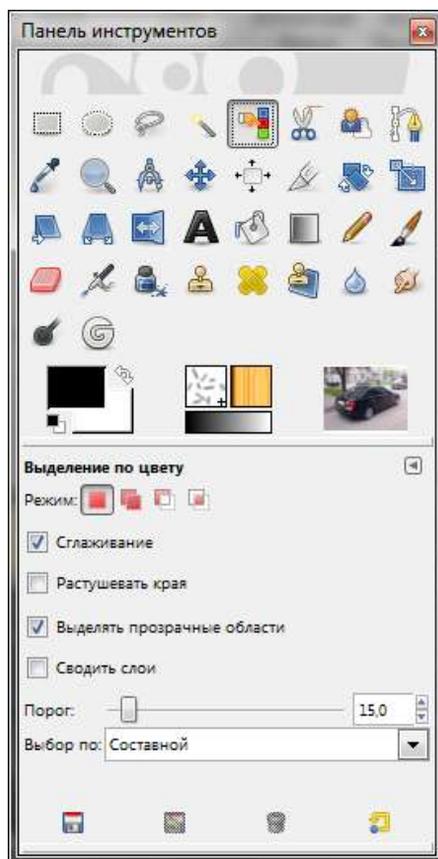


Рис. 6.14. Инструмент **Выделение по цвету** и его параметры

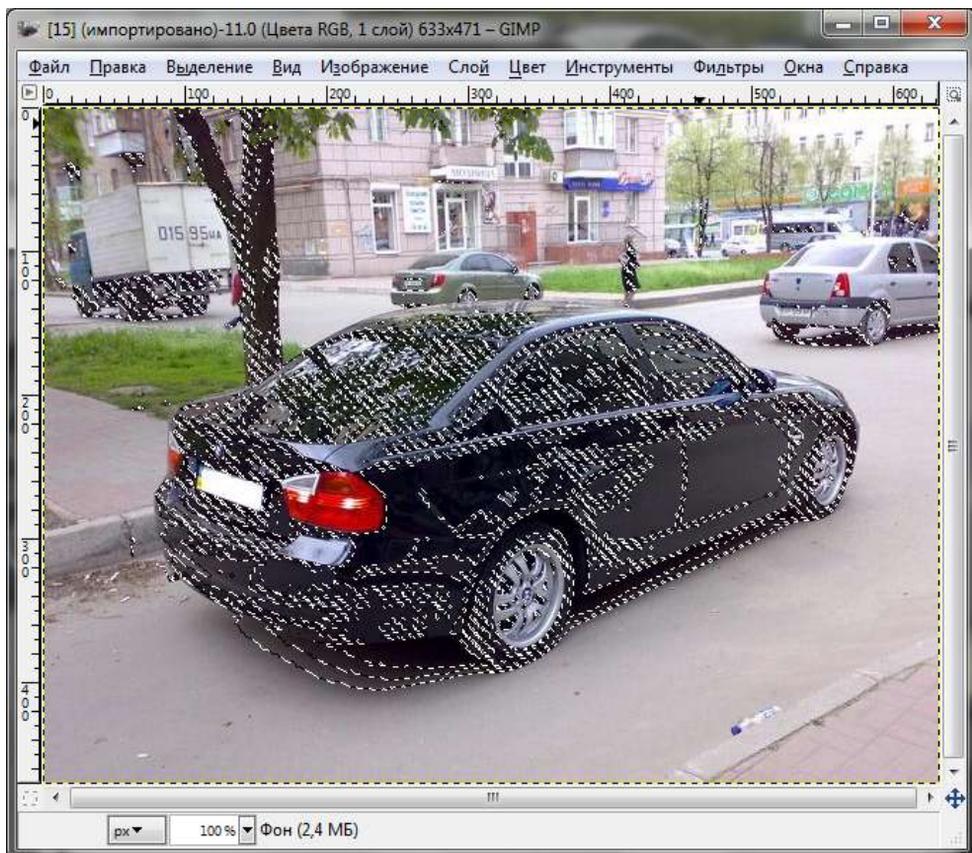


Рис. 6.15. Инструмент **Выделение по цвету** в действии

6.2.7. Инструмент *Ножницы*

Инструмент **Ножницы** (рис. 6.16) следовало бы назвать **Умные ножницы** — он позволяет выделить область путем создания серии контрольных точек по ее краям. После этого инструмент сам создаст сплошную кривую выделения, соединяющую все эти точки. Если вам очень повезет (а чтобы вам повезло, нужно правильно установить контрольные точки), инструмент выделит именно ту область, которая вам нужна.

Быстрая активация инструмента осуществляется нажатием клавиши <I>. Использовать данный инструмент нужно так:

1. Отметьте первую контрольную точку. На рис. 6.17 первой контрольной точкой стала точка на багажнике автомобиля.

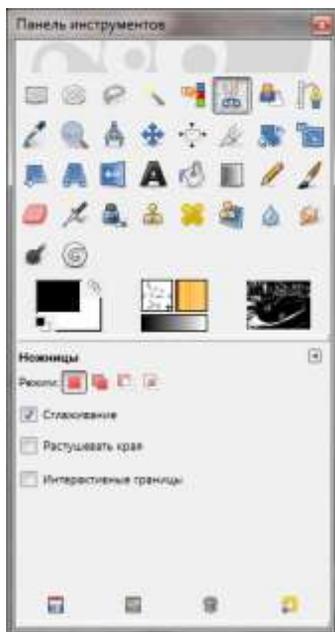


Рис. 6.16. Инструмент Умные ножницы и его параметры

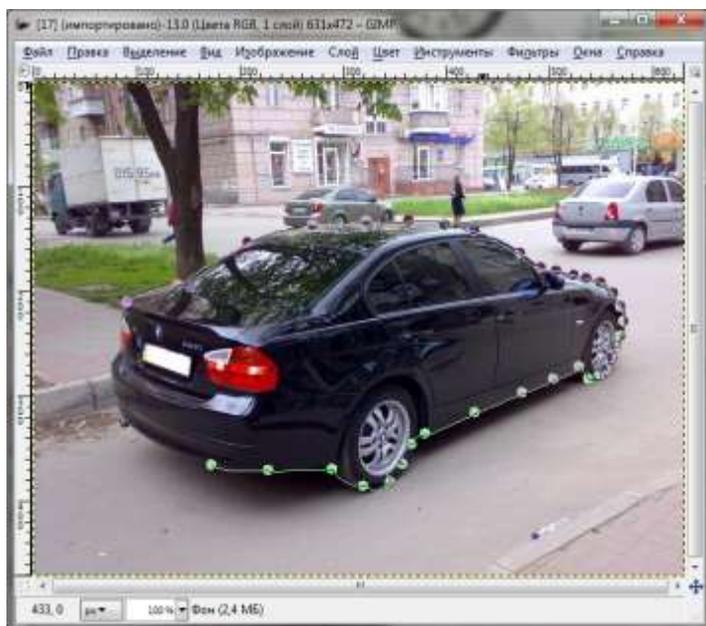


Рис. 6.17. Процесс определения контрольных точек

2. Затем отметьте остальные точки области. Из опыта — чем больше точек, тем точнее будет выделена область. Во время создания контрольных точек вы можете их перемещать, что позволяет модифицировать кривую выделения так, как вам нужно.
3. Чтобы закончить выделение, нужно щелкнуть по первой контрольной точке.

При работе с этим инструментом нужно помнить следующее:

- как только вы замкнули кривую (то есть преобразовали ее в выделение), отмена полностью удалит все выделение, и вам придется все начинать сначала;
- нельзя переключаться на другой инструмент, иначе вы потеряете все контрольные точки.

У инструмента **Умные ножницы** всего один неизвестный нам параметр — **Интерактивные границы**. Включение этого параметра позволяет удобнее выделять область, но требует больше системных ресурсов, поэтому не стоит его включать на слабых компьютерах. По умолчанию параметр выключен.

6.2.8. Инструмент *Выделение переднего плана*

Инструмент **Выделение переднего плана** (рис. 6.18) позволяет выделить передний план из текущего (активного) слоя. Когда вы этот инструмент активируете, курсор становится по виду таким же, как при работе с инструментом **Лассо**. Но использовать инструмент **Выделение переднего плана** немного сложнее, чем **Лассо**. Действуйте им так же, как и инструментом **Лассо**, при этом постарайтесь выделить побольше переднего плана и поменьше фона. Как только вы отпустите кнопку мыши, невыделенная область картинки покроется синей маской. Без маски останется только выделенная часть (рис. 6.19).

Затем нарисуйте линию через весь передний план, ни в коем случае не затрагивая фона. Инструмент для рисования линии — **Кисть** — уже будет выбран, не изменяйте его. Линия должна быть непрерывной. Цвет линии вообще не важен, но желательно не использовать цвет переднего плана. После отпущения кнопки мыши все невыделенные области будут затемнены. Вам остается только нажать клавишу <Enter>, чтобы получить выделение (рис. 6.20).

Инструмент **Выделение переднего плана** очень удобен — вам нужно только научиться его правильно использовать. Он позволяет более гибко выбирать передний план, чем все остальные инструменты выделения.

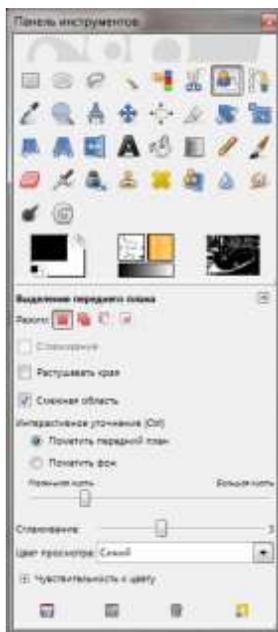


Рис. 6.18. Инструмент **Выделение переднего плана** и его параметры

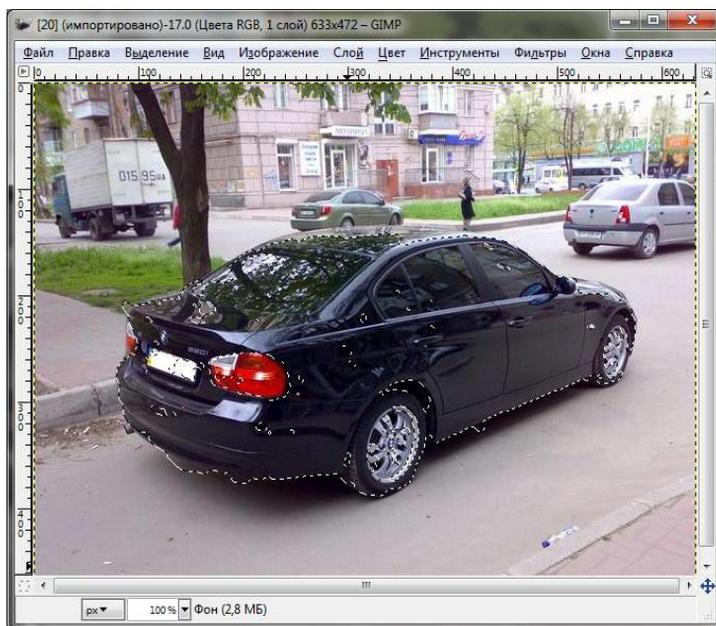


Рис. 6.19. Выделенная часть затемнена

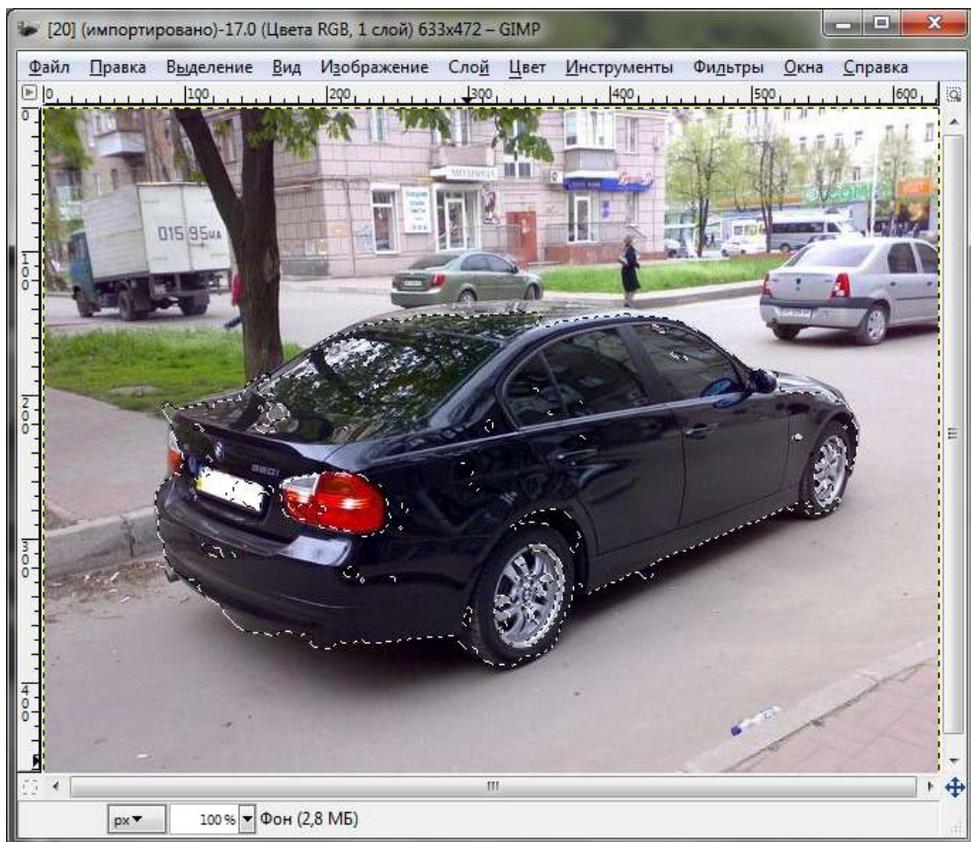


Рис. 6.20. Выделен передний план

6.2.9. Снятие выделения

Если выделение вас чем-то не устраивает, и вы хотите начать все сначала, выполните команду **Выделение | Снять выделение**.

6.3. Инструменты рисования

В GIMP доступны следующие инструменты рисования:

- Карандаш**  — используется для свободного рисования линий с жесткими краями от руки;

- **Кисть**  — позволяет наносить мазки выбранной кистью. Вы можете установить собственные кисти;
- **Аэрограф**  — рисование кистью с переменным давлением, позволяет добиться красивых эффектов при рисовании выбранной кистью;
- **Перо**  — похоже на обычное чернильное перо, подойдет для рисования мазков со сглаженными краями;
- **Плоская заливка**  — используется для заливки выделенной области выбранным цветом или шаблоном;
- **Градиент**  — заполняет выделенную область градиентом;
- **Ластик**  — удаляет части цвета изображения до фона или прозрачности;
- **Штамп**  — используется для копирования из шаблона или изображения;
- **Штамп по перспективе**  — то же, что и обычный **Штамп**, но с учетом перспективы;
- **Лечебная кисть**  — "лечение" дефектов изображения, позволяет устранить небольшие недостатки;
- **Резкость или размывание**  — позволяет уменьшить/увеличить резкость или размытие выбранной области изображения;
- **Палец**  — размазывание выбранной кистью;
- **Осветление или затемнение**  — название инструмента говорит само за себя.

Первые четыре инструмента иногда выделяют в отдельную группу — инструменты кисти.

Как и в случае с инструментами выделения (см. табл. 6.1), для инструментов рисования вы можете использовать клавиши-модификаторы, представленные в табл. 6.2.

Таблица 6.2. Клавиши-модификаторы режимов выделения

Клавиша	Описание
<Ctrl>	<p>Нажатие клавиши <Ctrl> влияет на все инструменты кисти, кроме пера, и переводит инструмент в режим выбора цвета, поэтому щелчок на точке изображения при нажатой клавише <Ctrl> позволит выбрать цвет переднего плана (или цвет фона для ластика).</p> <p>Для инструмента Штамп нажатие клавиши <Ctrl> означает переключение в режим, при котором нажатие на изображении устанавливает начальную точку для копирования.</p> <p>Для инструмента Резкость или размывание нажатие клавиши <Ctrl> позволяет переключать режимы размытие/резкость, а для инструмента Осветление или затемнение — режимы осветление/затемнение</p>
<Shift>	<p>Нажатие клавиши <Shift> переключает все инструменты кисти в режим прямой линии. То есть, если вам нужно нарисовать прямую линию, сначала определите начальную точку линии — нажмите левую кнопку мыши в месте начала линии. Затем нажмите клавишу <Shift> — появится тонкая зеленая линия от начальной точки до текущего положения курсора мыши. Определите конечную точку и нажмите левую кнопку мыши для завершения рисования линии. Операцию можно повторить без повторного определения начальной точки (начальной будет считаться конечная точка предыдущей линии) — это позволит вам быстро создать серию соединенных отрезков</p>
<Ctrl>+<Shift>	<p>То же самое, что и клавиша <Shift>, но ориентация прямой ограничена до 15°. Позволяет легко создавать вертикали, горизонтали и диагонали</p>

Подробно инструменты рисования мы изучим на практике — в *главе 8*, когда будем рассматривать основные приемы рисования. А сейчас перейдем к следующей группе инструментов — к инструментам цвета.

6.4. Инструменты цвета

В GIMP доступны следующие инструменты цвета:

- Цветовой баланс;
- Тон-Насыщенность;
- Тонировать;
- Яркость-Контраст;
- Порог;

- Уровни;
- Кривые;
- Постеризовать;
- Обесцвечивание.

По умолчанию для этих инструментов нет кнопок на панели инструментов, однако используя диалоговое окно параметров (**Правка | Параметры | Панель инструментов**), вы можете добавить часто используемые вами инструменты цвета на панель инструментов GIMP. Но, как правило, в этом нет особой необходимости, так как все инструменты цвета доступны через меню окна изображения **Инструменты | Цвет**.

6.4.1. Инструмент *Цветовой баланс*

Инструмент **Цветовой баланс** (рис. 6.21) позволяет изменить цветовой баланс (соотношения между голубым и красным, пурпурным и зеленым, желтым и синим цветами) для теней, полутонов и светлых частей картинки. В верхнем правом углу окна есть небольшая область предварительного просмотра. Если включен параметр **Предварительный просмотр**, то результат сразу будет отображаться в этой небольшой области.

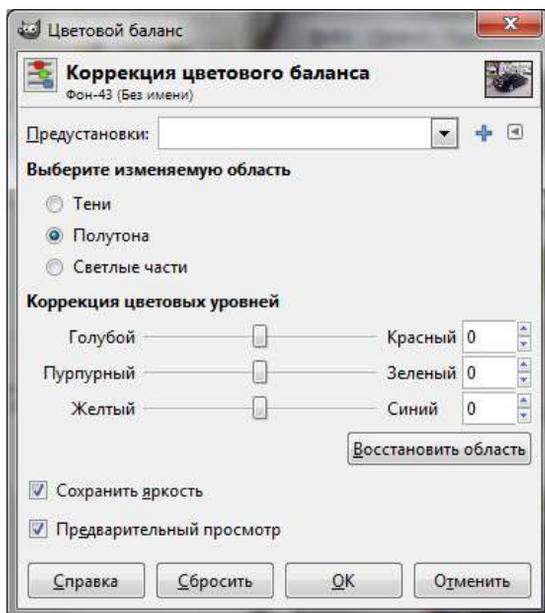


Рис. 6.21. Окно параметров инструмента **Цветовой баланс**

6.4.2. Инструмент *Тон-Насыщенность*

Инструмент **Тон-Насыщенность** изменяет уровни тона, насыщенности и яркости выбранного цветового диапазона. Изменения применяются к активному слою или к выделенной области. Подробно этот инструмент будет рассмотрен в *главе 16*.

6.4.3. Инструмент *Тонировать*

Инструмент **Тонировать** рисует активный слой (или выделенную область) в одном тоне. Эффект, получаемый при применении этого инструмента, подобен просмотру картинке через цветное стекло. Сравните рис. 6.22 (оригинал) и рис. 6.23 (после применения инструмента **Тонировать**). Окно параметров инструмента **Тонировать** изображено на рис. 6.24. Поэкспериментируйте с его параметрами, чтобы добиться нужного вам эффекта.

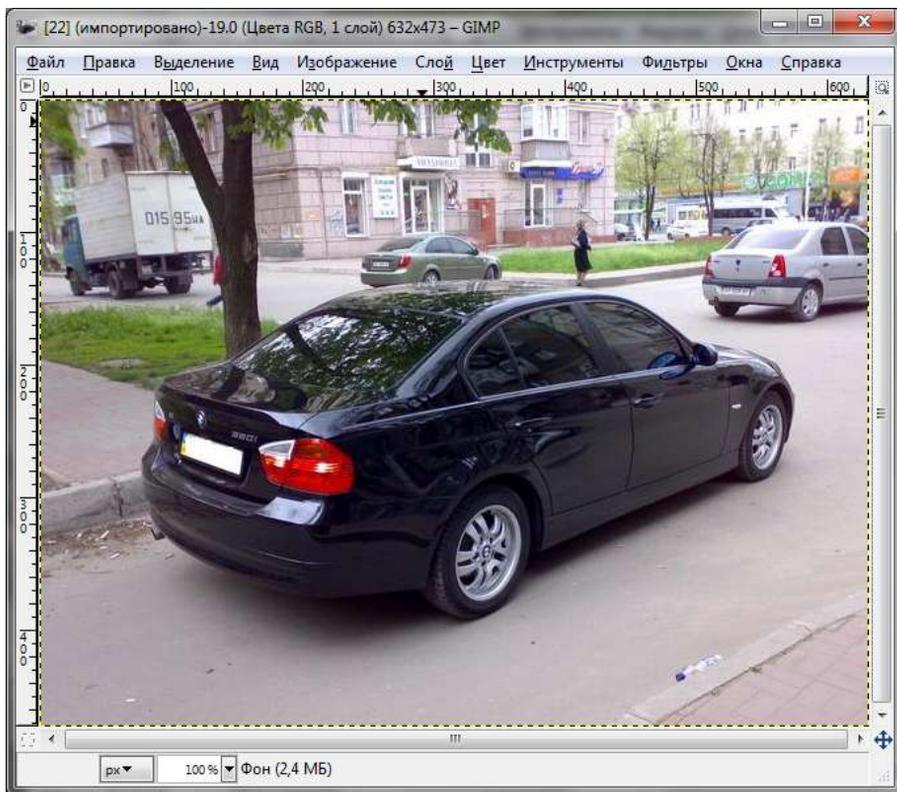


Рис. 6.22. Оригинальное изображение

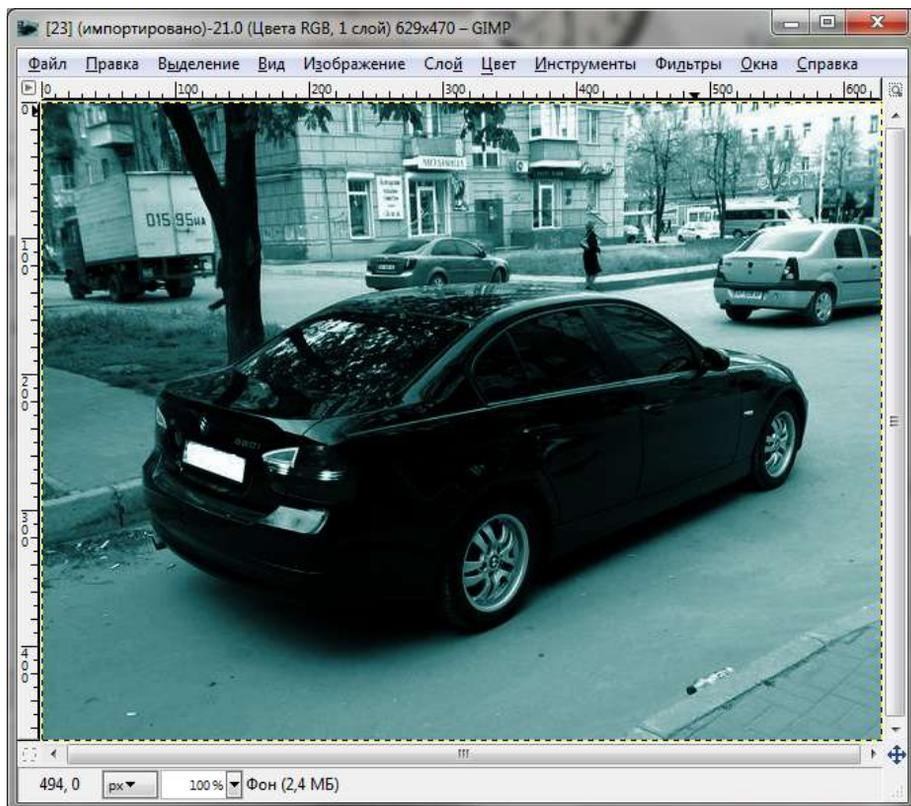


Рис. 6.23. После применения инструмента **Тонировать**

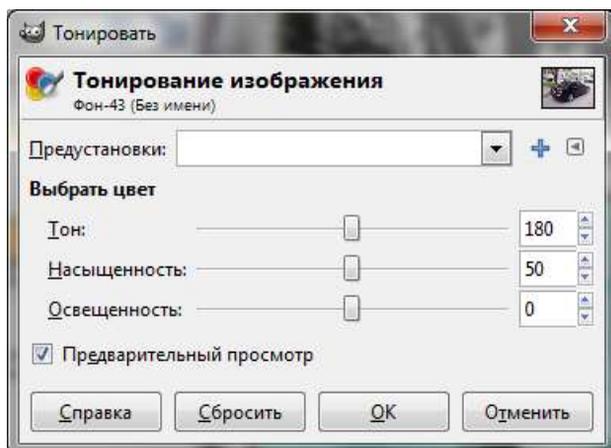


Рис. 6.24. Окно параметров инструмента **Тонировать**

6.4.4. Инструменты *Яркость-Контраст*, *Уровни*, *Кривые*

Инструмент **Яркость-Контраст** (рис. 6.25) позволяет изменять яркость и контрастность выделенной области изображения или активного слоя.

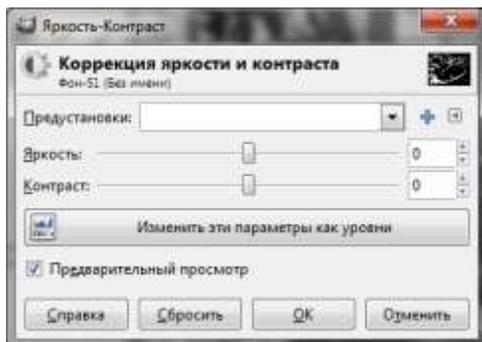


Рис. 6.25. Окно параметров инструмента **Яркость-Контраст**

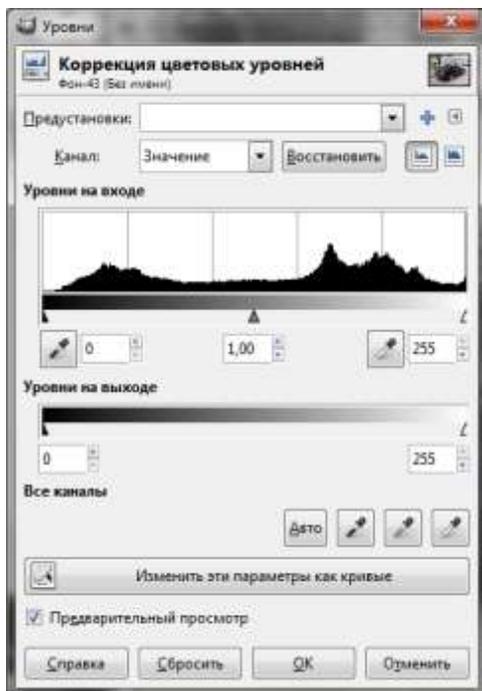


Рис. 6.26. Окно параметров инструмента **Уровни**

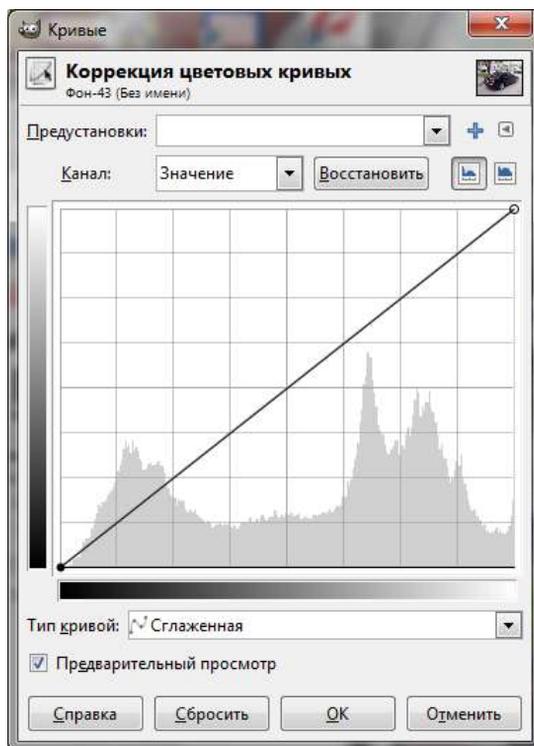


Рис. 6.27. Окно параметров инструмента **Кривые**

Инструменты **Уровни** и **Кривые** делают то же самое, но иначе работают с яркими и темными цветами. Если вам нужно просто и быстро изменить яркость или контрастность изображения, можно использовать инструмент **Яркость-Контраст**. Чтобы сделать то же самое, но качественно, следует использовать инструменты **Уровни** (рис. 6.26) и **Кривые** (рис. 6.27), однако для достижения нужного эффекта потребуется чуть больше времени.

6.4.5. Инструмент **Порог**

Инструмент **Порог** (рис. 6.28) используется для преобразования активного слоя в черно-белое изображение — именно в черно-белое (монохромное), а не в изображение в градациях серого. При этом вы можете задать порог (условие) преобразования. Все точки, попавшие в порог, будут белыми, остальные — черными. Результат применения этого инструмента показан на рис. 6.29.

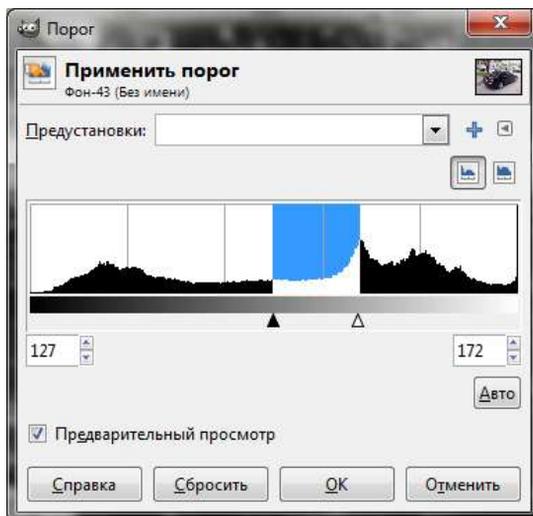


Рис. 6.28. Окно параметров инструмента Порог

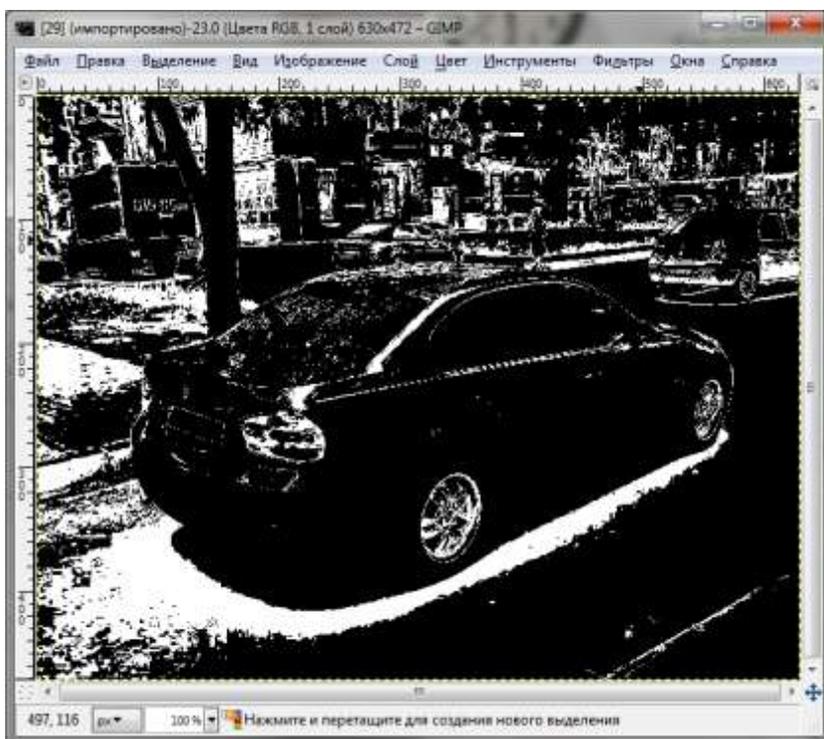


Рис. 6.29. Результат применения инструмента Порог

6.4.6. Инструмент Постеризовать

Инструмент **Постеризовать** предназначен для уменьшения количества цветов в изображении при сохранении максимального сходства с оригиналом. У этого инструмента всего один параметр (рис. 6.30) — уровни постеризации. Вы можете указать количество уровней (от 2 до 256) для каждого RGB-канала, которое будет использоваться для описания активного слоя. По уровню постеризации можно определить количество цветов в результирующем изображении:

$$2^N, \text{ где } N \text{ — это уровень постеризации.}$$

По умолчанию выбран третий уровень постеризации, что означает 8 цветов в результирующем изображении.

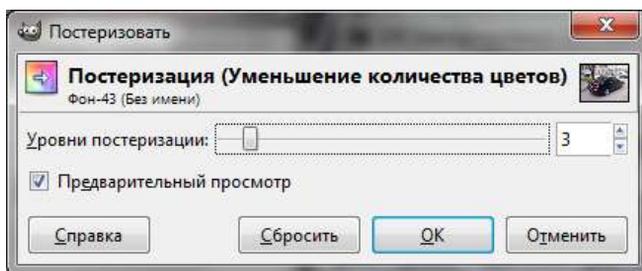


Рис. 6.30. Окно параметров инструмента Постеризовать

6.4.7. Инструмент Обесцвечивание

Инструмент **Обесцвечивание** (рис. 6.31) позволяет быстро обесцветить изображение, при этом выбрав основу оттенков серого (**Освещенность**, **Светимость**, **Среднее**). Инструмент пригодится любителям черно-белого фото.

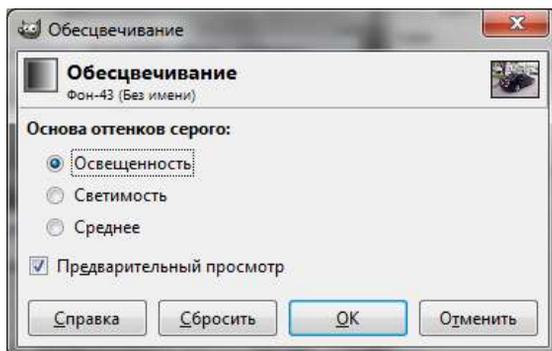


Рис. 6.31. Окно параметров инструмента Обесцвечивание

6.5. Инструменты преобразования

В GIMP доступны следующие инструменты преобразования:

- ❑ **Перемещение**  — можно использовать для перемещения выделенных областей, слоев, направляющих и текстовых надписей;
- ❑ **Выравнивание**  — выравнивает слои разного размера по определенному объекту;
- ❑ **Кадрирование**  — используется для отрезания частей изображения/слоя;
- ❑ **Вращение**  — используется для вращения (поворота) изображения;
- ❑ **Масштаб**  — применяется для масштабирования (изменения размера) картинки;
- ❑ **Искривление**  — перемещает одну часть слоя или контура в одном направлении, а другую — в противоположном;
- ❑ **Перспектива**  — используется для изменения перспективы активного слоя, выделения или контура;
- ❑ **Зеркало**  — используется для зеркального отображения слоев.

ПОЯСНЕНИЕ

Перспектива — это изображение близких предметов (передний план) более крупными, чем удаленные (средний и задний планы).

Инструменты **Кадрирование**, **Вращение** и **Масштаб** будут подробно изучены в *главе 7*, а сейчас мы рассмотрим остальные инструменты, кроме инструмента **Зеркало**, который чрезвычайно прост и в особых комментариях не нуждается.

ПРИМЕЧАНИЕ

Начиная с версии 2.6, все инструменты преобразования имеют параметр **Непрозрачность**, что помогает видеть то, что находится позади изменяемого слоя. В более старых версиях GIMP такой возможности не было.

6.5.1. Инструмент *Перемещение*

Активировать инструмент **Перемещение** можно щелчком на соответствующей кнопке панели инструментов, с помощью меню окна изображения **Инструменты | Инструменты преобразования** или нажатием клавиши <М>. Также инструмент перемещения активируется при создании направляющей.

У этого инструмента всего два параметра (рис. 6.32):

- ❑ **Перемещение** — определяет, что именно нужно перемещать: слой, выделение или контур;
- ❑ **Переключатель инструмента** — позволяет выбрать слой/направляющую или переместить активный слой.

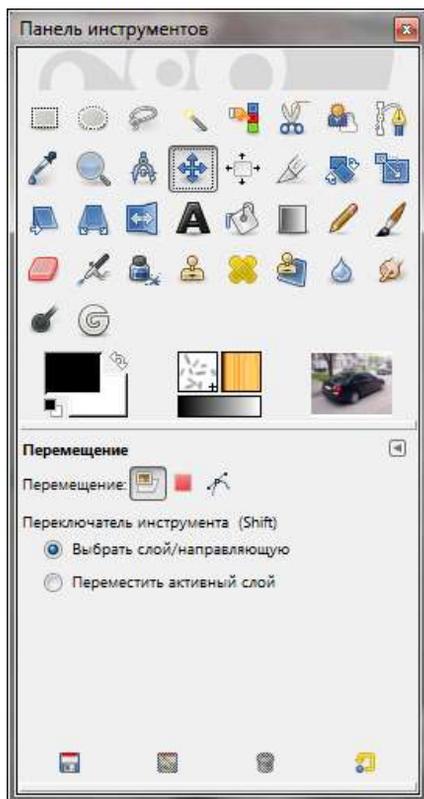


Рис. 6.32. Параметры инструмента **Перемещение**

6.5.2. Инструмент **Выравнивание**

Инструмент **Выравнивание** (рис. 6.33) позволяет выровнять слои разного размера по выбранному объекту изображения. Выбрать его можно с помощью панели инструментов, меню **Инструменты** или нажатием клавиши <Q>.

После нажатия на инструмент курсор мыши примет вид руки. После этого вы можете нажать на слой для его перемещения. Если нажать и не отпускать

клавишу <Shift>, можно выбрать сразу несколько слоев. Выбрав слой, вы можете выбрать, **Относительно чего** его выровнять и как (параметр **Расположить**). Слой может быть выровнен относительно первого объекта (первого выделенного слоя), изображения, выделения, активного слоя, активного канала, активного контура. Параметр **Смещение** позволяет задать величину смещения (в том числе и отрицательную) в точках для достижения нужного выравнивания.

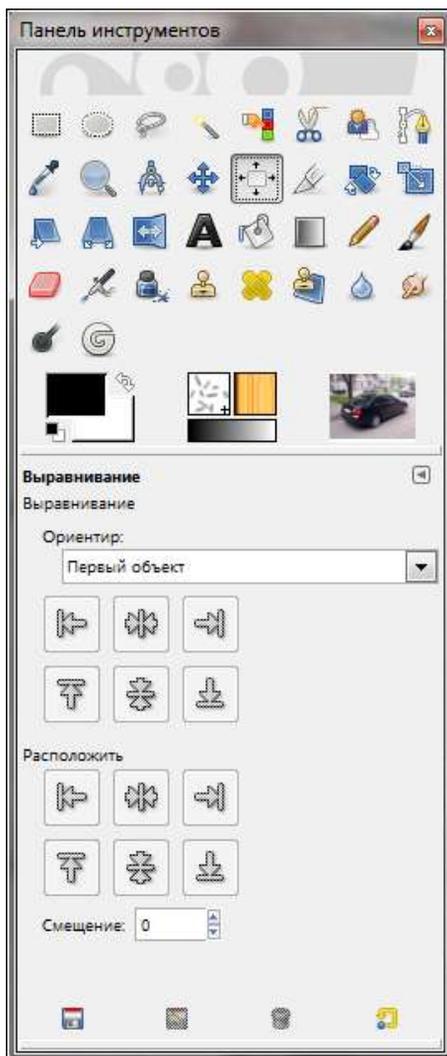


Рис. 6.33. Параметры инструмента **Выравнивание**

6.5.3. Инструмент *Искавление*

Инструмент **Искавление** (рис. 6.34, а) используется для перемещения одной части слоя, контура или выделения в одном направлении, а другой — в противоположном. Параметры инструмента (рис. 6.34, б) позволяют задать направление искавления, интерполяцию, обрезку и др. Поэкспериментируйте с этими параметрами, чтобы добиться нужного вам эффекта искавления.

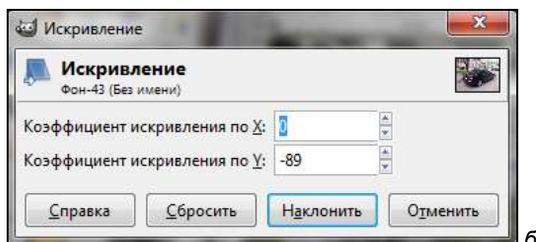
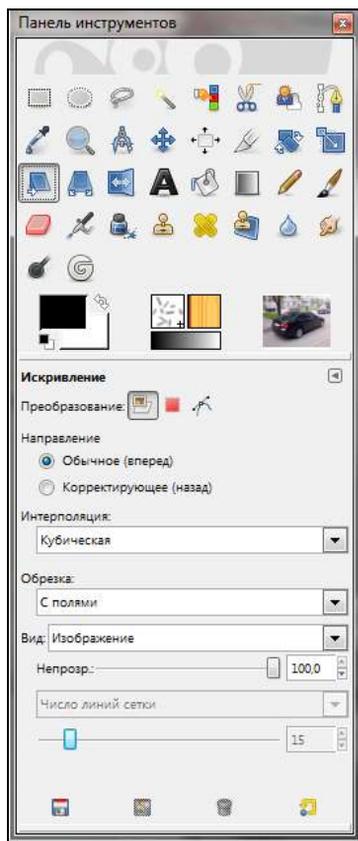
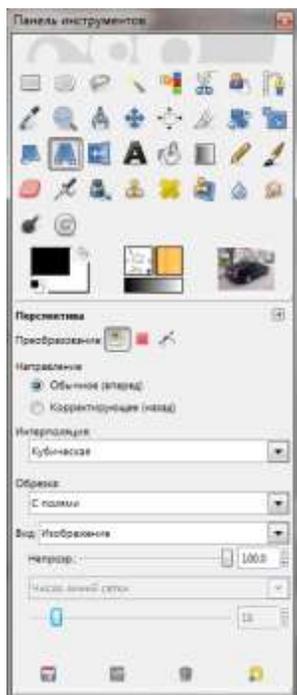


Рис. 6.34. Инструмент **Искавление** (а) и его параметры (б)

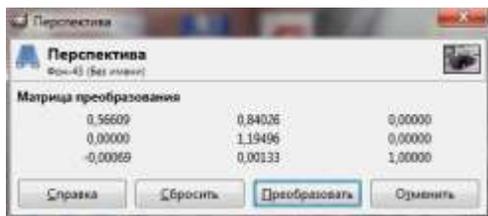
6.5.4. Инструмент *Перспектива*

Инструмент **Перспектива** (рис. 6.35) изменяет перспективу активного слоя. Использовать инструмент довольно просто — после его активации (для этого можно применить комбинацию клавиш <Shift>+<P>) вокруг изображения (или вокруг выделения) появится прямоугольная рамка. Нажмите левую

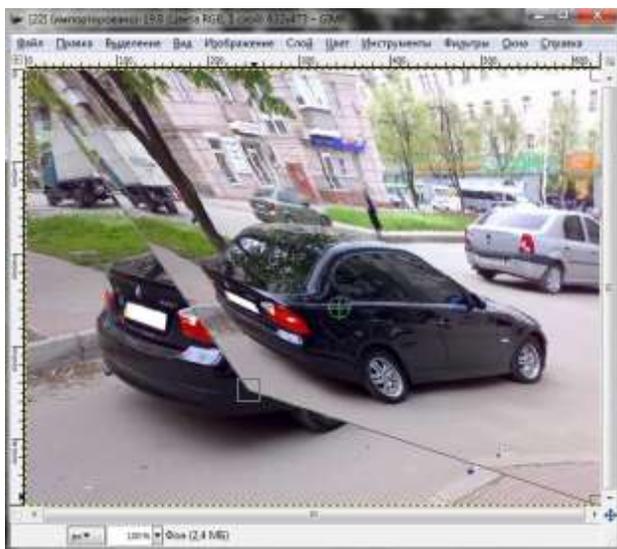
кнопку мыши и, не отпуская ее, перемещайте мышь, чтобы добиться нужной перспективы. Для возврата в исходное состояние нажмите кнопку **Сбросить**.



а



б



6.6. Прочие инструменты

К инструментам, не попавшим ни в одну группу, относятся следующие пять:

- Контуры**  — используется для создания кривых Безье (этот инструмент будет рассмотрен в *главе 9*);
- Пипетка**  — используется для получения цвета из изображения — просто нажмите пипеткой на элемент изображения, цвет которого вы хотите получить, и этот цвет станет цветом переднего плана;
- Лупа**  — изменяет масштаб изображения;
- Измеритель**  — позволяет измерить расстояния и углы;
- Текст**  — создание текстовых надписей (*см. главу 13*).

Все эти инструменты настолько просты, что вы разберетесь с ними без каких-либо комментариев.

6.7. Операция GEGL

В версии GIMP 2.6, как уже отмечалось ранее, используется новая библиотека обработки изображений — GEGL. Чтобы изображение обрабатывалось новой библиотекой, нужно выполнить команду меню **Цвет | Использовать GEGL**.

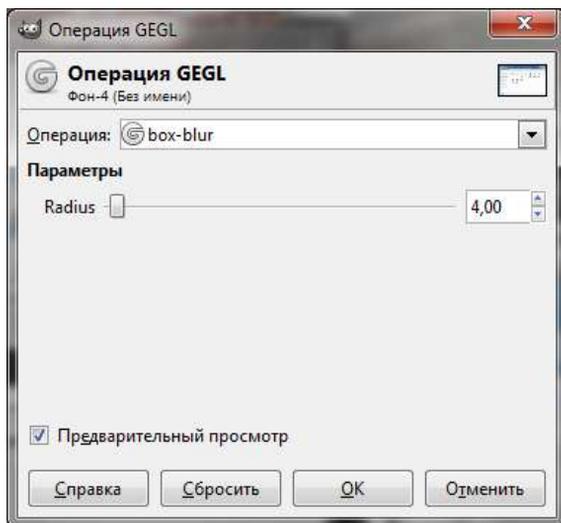


Рис. 6.36. Операция GEGL

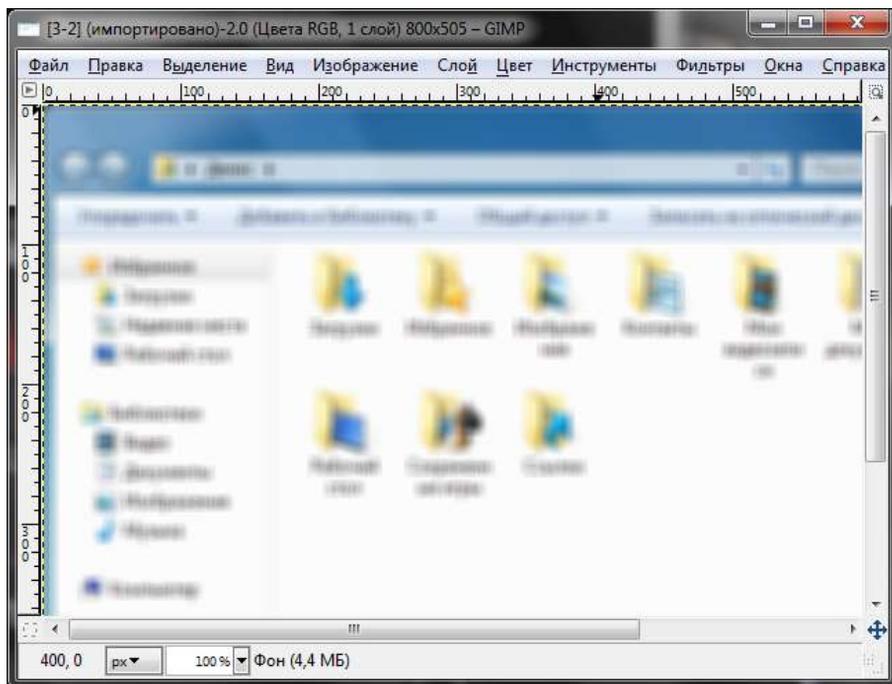


Рис. 6.37. Результат операции **box-blur**

Вам нужен необычный графический эффект? Активируйте инструмент **Операция GEGL (Инструменты | Операция GEGL)**. В открывшемся окне выполните GEGL-операцию (рис. 6.36). Результат операции **box-blur** изображен на рис. 6.37. Поэкспериментируйте и сможете выбрать нужный вам эффект.

На этом обзор инструментов можно считать завершенным. Теперь самое время перейти к работе с фотографиями.

6.8. Заключение

В этой главе мы рассмотрели практически все инструменты GIMP (кроме инструментов цвета, которые будут рассмотрены в *главе 16*, и некоторых других). Глава получилась довольно объемной, поэтому следующая (*глава 7*) будет поменьше, и вы сможете отдохнуть — в ней мы рассмотрим основы обработки в GIMP фотографий.

Глава 7



Работа с фотографиями

7.1. Основные операции над фотографиями

В большинстве случаев работа с GIMP (если вы не дизайнер, а обычный любитель) сводится к несложным операциям с фотографиями: изменение размера, поворот, кадрирование, устранение эффекта "красных глаз" и, возможно, размытие или придание резкости. Именно четыре эти операции мы здесь и рассмотрим, поскольку шедевры двумерной графики вам, скорее всего, создавать не придется.

Кстати, в фотостудиях эти простые операции весьма недешевы. Например, печать фотографии с цифрового носителя в среднем стоит 3–5 рублей (цена зависит от размера снимка и других факторов), а за кадрирование с вас потребуют рублей 25. Если фотография одна, то — так и быть, а вот если их десять, разумнее, потратив 5–10 минут, сделать все с помощью GIMP самому, чем платить за это лишние деньги.

7.2. Масштабирование

Давайте попробуем для начала изменить размер картинки. Это весьма важная операция. Предположим, у вас цифровой фотоаппарат на 6 мегапикселей, что обеспечивает размер файла фотографии в 3–4 Мбайт. Для печати фотоснимка это, конечно, хорошо. А вот если вы захотите отправить такой файл кому-то по Интернету для просмотра на компьютере, получатель будет не очень доволен. Во-первых, размер для пересылки великоват, во-вторых, рисунок просматривать на экране будет неудобно — придется уменьшать масштаб, чтобы фотография поместилась на экране целиком. Уменьшив размер изображения до пересылки, мы автоматически и прямо пропорционально уменьшим и размер файла.

Итак, приступим к изменению размера, которое в GIMP называется *масштабированием*. После открытия картинки она появится в рабочей области главного окна. Щелкните на картинке правой кнопкой мыши и из появившегося меню (рис. 7.1) выберите команду **Изображение | Размер изображения** (или **Масштабировать** — в зависимости от версии GIMP).

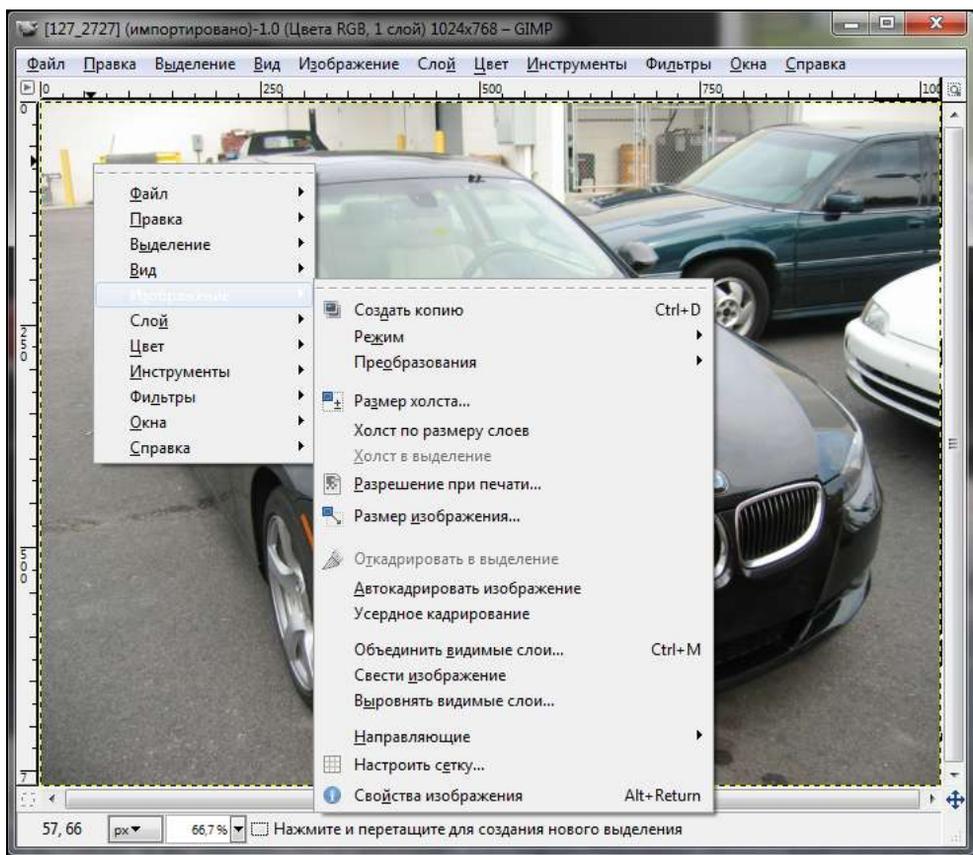


Рис. 7.1. Выбор команды масштабирования

В открывшемся диалоговом окне **Смена размера изображения** (рис. 7.2) можно установить новый размер фотографии в пикселах или же выбрать из списка единиц измерения (находится справа от поля **Высота**) опцию **проценты** и ввести новый размер картинке в процентах от оригинала.

Выбрав параметры масштабирования, нажмите кнопку **Изменить** — размер фотографии будет изменен. Так, изображение размером 2816×2112 точек занимает на диске примерно 1,32 Мбайт. После изменения размера до 800×600 точек размер файла изображения уменьшится до величины порядка 130 Кбайт. Разница, как говорится, налицо. Теперь изображение готово для передачи по Интернету.

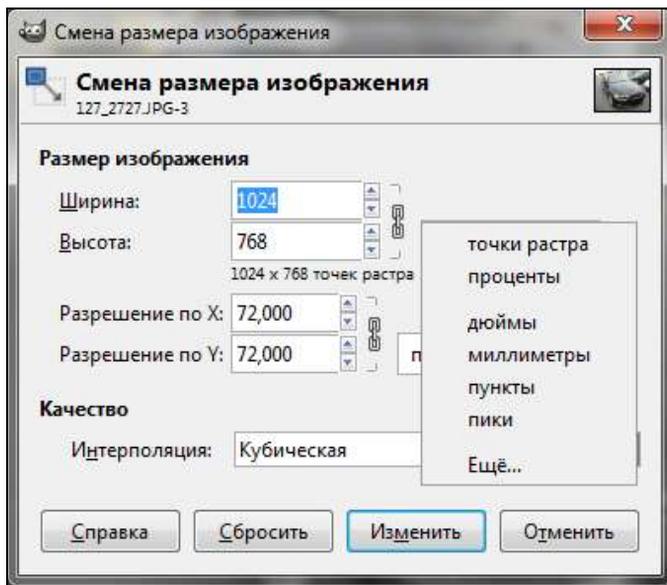


Рис. 7.2. Диалоговое окно **Смена размера изображения**

ПРИМЕЧАНИЕ

Для современного Интернета и 1,32 Мбайт — не объем. Так что, когда речь идет об одной фотографии, ее можно даже отправить как есть. А если вы хотите отправить друзьям свои фотографии с отчетом о летнем отдыхе? Понятно, что это будет не одна фотография, а минимум десять. То есть уже 13,2 Мбайт. Учитывая, что размер письма на многих почтовиках не может превышать 9–10 Мбайт, вам придется отправлять свои фотографии несколькими письмами, что не очень удобно. Использовать архиватор для уменьшения размера файлов фотографий тоже не получится, ведь формат JPEG (а именно в нем, как правило, сохраняются цифровые фотографии) уже является сжатым, и архиватор не улучшит ситуацию. Наоборот, файл архива может даже помешать передаче письма, поскольку некоторые почтовики запрещают вложения в архивах. Поэтому для подготовки к передаче фотографий по Интернету лучше использовать функцию изменения размера GIMP.

Да и полученные нами после масштабирования 130 Кбайт — не предел. Выберите команду **Файл | Сохранить как**. При сохранении JPEG-фотографии GIMP предложит установить параметры формата JPEG, а именно — качество изображения в процентном выражении (рис. 7.3). По умолчанию используется качество 90%. Если фотография будет использоваться только для экранного просмотра (а не для печати), то можно уменьшить качество вплоть до 65%. Наш глаз особой разницы не заметит (если, конечно, не присматриваться), но зато размер файла получится всего 60 Кбайт. Вот теперь можно упаковать хоть 100 фотографий, и они будут занимать порядка 6 Мбайт. Поэтому все фотографии вы можете отправить одним письмом!

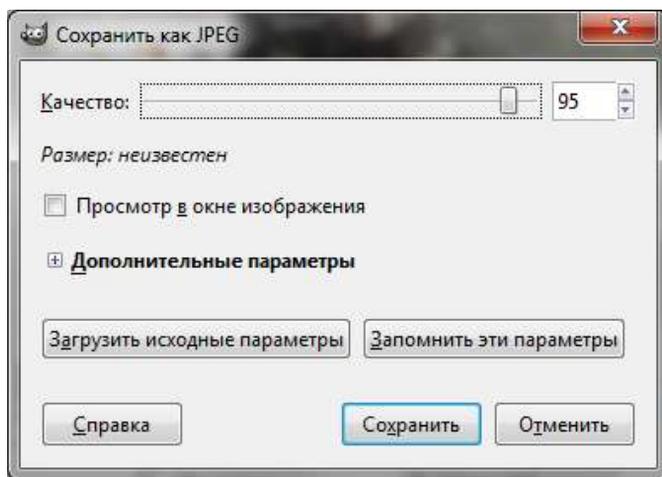


Рис. 7.3. Диалоговое окно **Сохранить как JPEG**

7.3. Вращение

Теперь попробуем *вращать* изображение. Для этого предусмотрено меню **Изображение | Преобразования**, позволяющее отражать изображение по вертикали и горизонтали, а также вращать на 90 и 180 градусов (рис. 7.4).

Если такие фиксированные значения вас не устраивают, и вы хотите задать собственный угол вращения, воспользуйтесь инструментом **Вращение**, вызвать который можно, нажав комбинацию клавиш <Shift>+<R>. Инструмент позволяет задать угол и центр вращения (рис. 7.5).

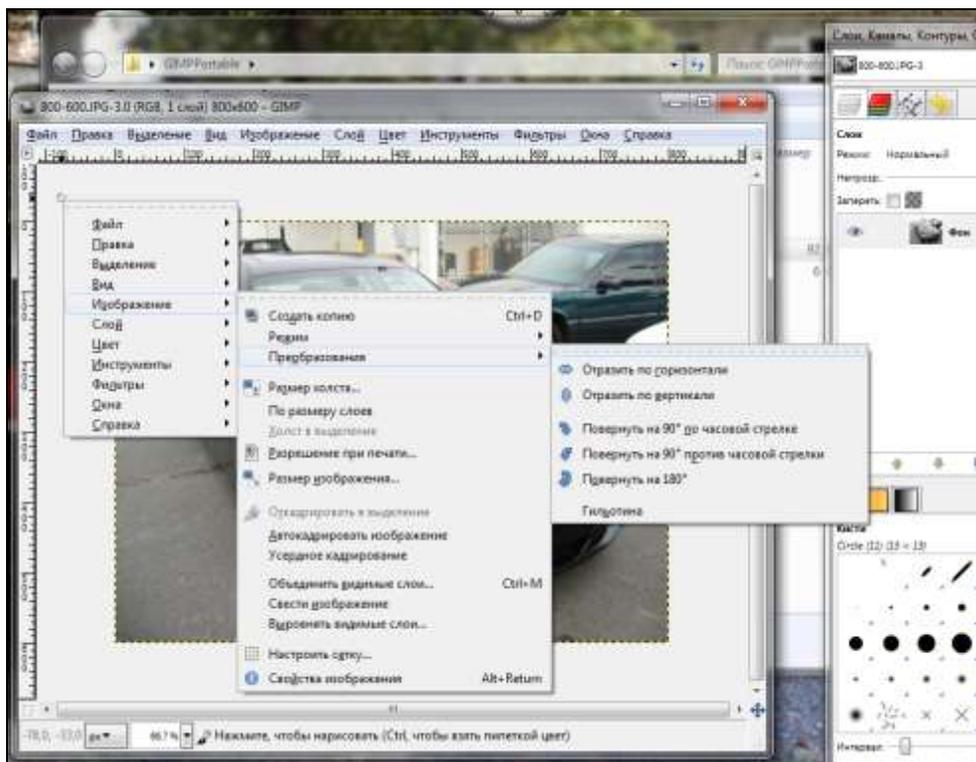


Рис. 7.4. Меню Преобразования

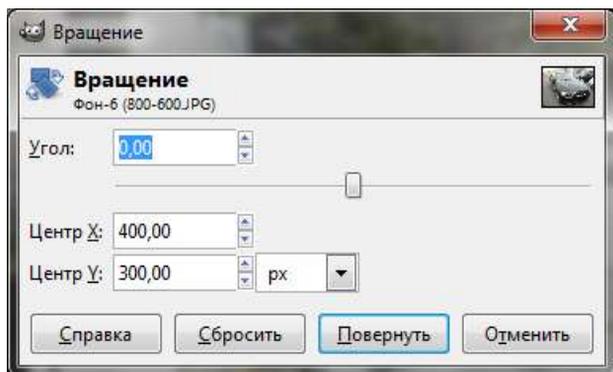


Рис. 7.5. Инструмент Вращение

7.4. Кадрирование

Кадрирование заключается в *вырезании* части изображения — сначала вы выделяете нужную вам область, затем выполняете операцию. После этого все, что находится за пределами выделенной вами области, будет удалено.

Для начала кадрирования нажмите комбинацию клавиш <Shift>+<C> — указатель мыши примет форму скальпеля. Выделите прямоугольную область (рис. 7.6) и нажмите клавишу <Enter> или щелкните левой кнопкой мыши на выделенной области. Результат кадрирования представлен на рис. 7.7.

Если у вас что-то не получилось, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<Z> для отмены последней операции.

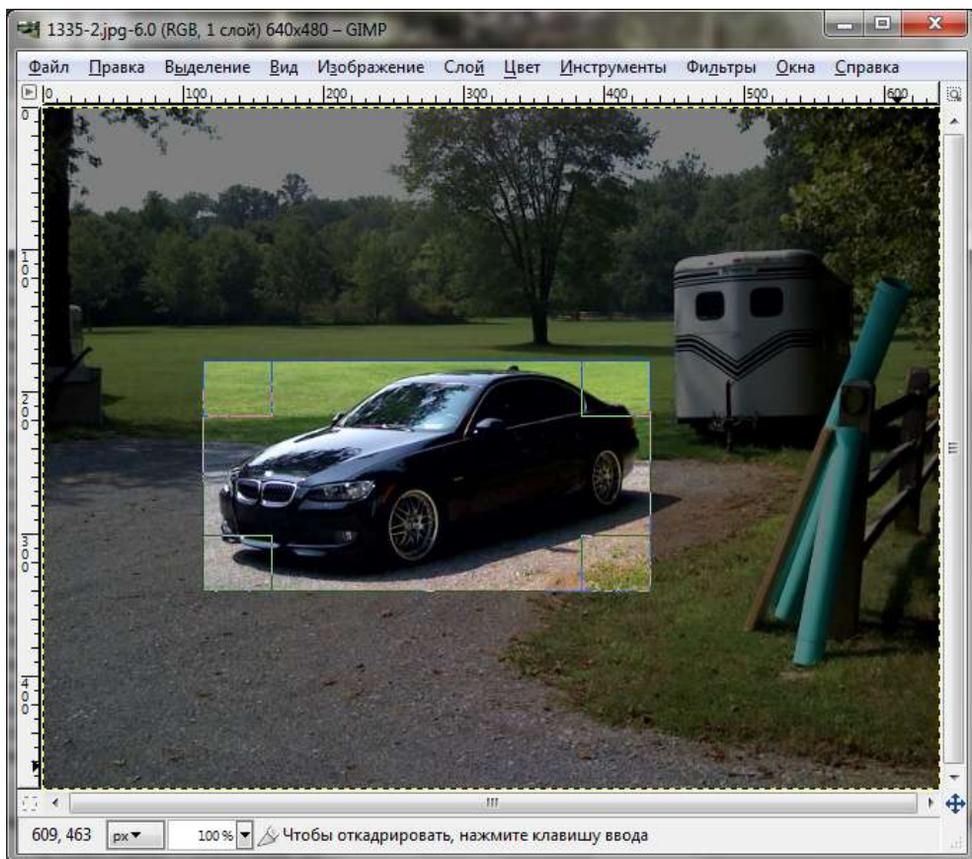


Рис. 7.6. Выделение области для кадрирования

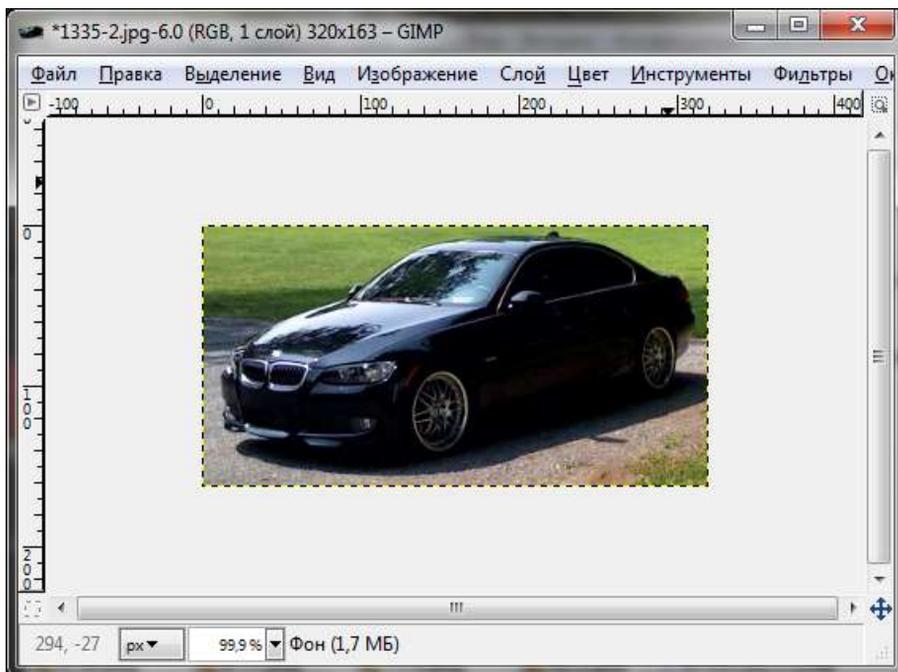


Рис. 7.7. Результат кадрирования

7.5. Инструмент *Размывание/Резкость*

Иногда нужно размыть некоторые участки картинки или же, наоборот, придать некоторым участкам больше резкости. Но чаще все-таки используется *размывание* — для сокрытия некоторых участков фотографии, которые совсем необязательно видеть посторонним. Например, довольно часто можно встретить объявления о продаже автомобилей с фотографиями, на которых размыт государственный номер.

Для размывания можно использовать инструмент **Размывание/Резкость** (рис. 7.8) — активируйте инструмент, выберите кисть (обычно используется круглая кисть), установите режим (резкость или размывание) и скорость воздействия. Теперь вам остается только размыть участок изображения. Чтобы выполнить операцию быстрее, установите максимальную скорость размытия (100). Для дополнительного повышения скорости размытия можно выбрать кисть большего размера, а также увеличить масштаб изображения. Результат размывания представлен на рис. 7.9.

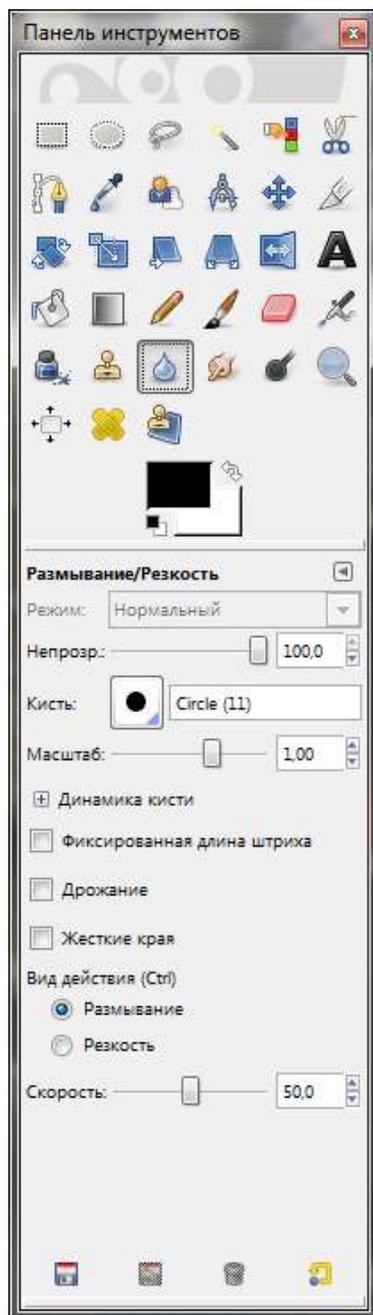
Рис. 7.8. Параметры инструмента **Размывание/Резкость**



Рис. 7.9. Результат размывтия

7.6. Устранение эффекта "красных глаз"

Довольно часто на фото зрачки глаз человека окрашиваются в красный цвет. Это называется эффектом "красных глаз". Такой эффект возникает из-за отражения света фотовспышки от глазного дна. Кровеносные сосуды глазного дна имеют красный цвет, поэтому и появляется такой эффект. Сейчас мы попытаемся его устранить средствами GIMP.

Откройте фотографию, которую нужно исправить. Поскольку для обработки потребуется выделить зрачки глаз, убедитесь, что установлен масштаб, при котором вам будет удобно это сделать. Так, если фотография большого размера, то можно в окне изображения установить масштаб

100%, а затем перейти к нужному фрагменту фотографии (к глазам). Если же фотография небольшого размера, надо увеличить масштаб до 150–200%. Активируйте инструмент **Выделение эллипса** и выделите зрачки глаз. Выполните команду меню **Цвет | Тон-Насыщенность**. В открывшемся окне (рис. 7.10) выберите красный цвет и установите параметр **Насыщенность** для него в **-100**.

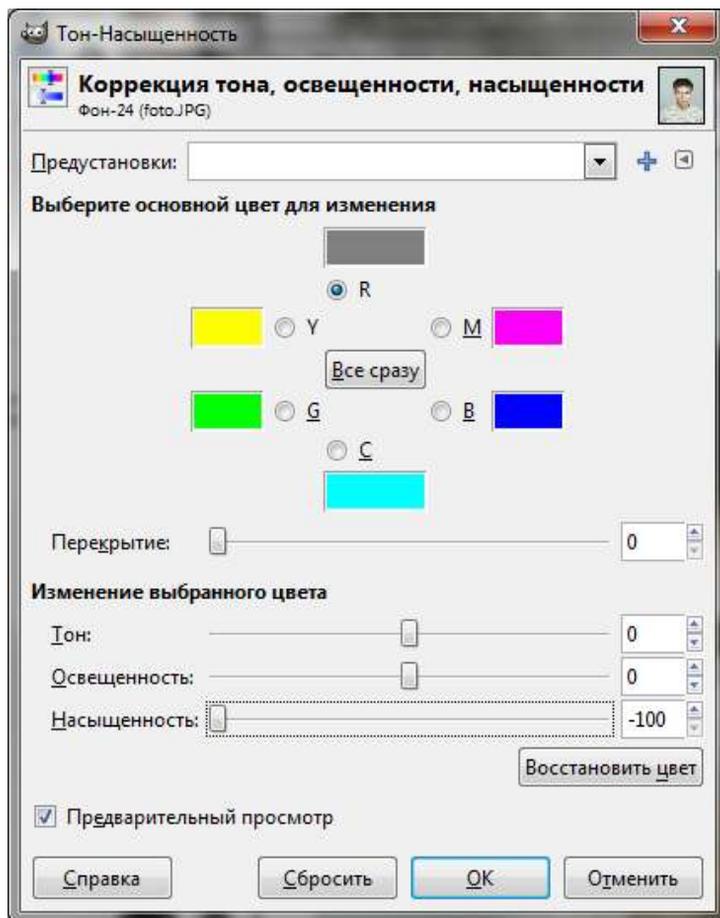


Рис. 7.10. Удаление красного цвета

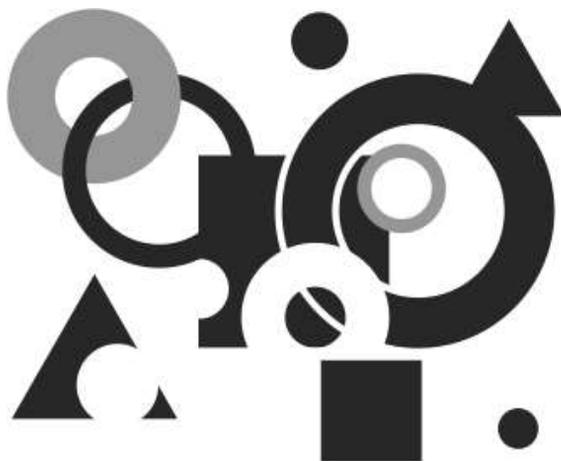
Поскольку иллюстрации в книге черно-белые, результат выполнения операции приводить здесь не стану — разницы вы здесь все равно не заметите.

7.7. Заключение

В этой главе мы научились выполнять пять самых важных для домашнего использования GIMP операций, а именно:

- изменение размера фотографии для ее отправки по Интернету;
- кадрирование, то есть вырезание части фотографии;
- вращение фотографии;
- размывание фрагмента фотографии;
- устранение эффекта "красных глаз".

В третьей части книги мы поговорим о рисовании в GIMP.



ЧАСТЬ III

РИСОВАНИЕ В GIMP

Третья часть книги посвящена рисованию, то есть созданию в GIMP новых изображений. Здесь мы рассмотрим основные приемы рисования, кисти, текстуры, градиенты и т. п.

Глава 8



Основные приемы рисования

8.1. Рисование линий

Для рисования линий служат инструменты **Карандаш** и **Кисть**. Первый используется для рисования от руки жестких линий, а второй — для рисования линий с расплывчатыми краями. Оба инструмента чувствительны к выбору кисти (формы инструмента) — то есть и для **Карандаша** (рис. 8.1), и для **Кисти** (рис. 8.2) вы можете выбрать форму инструмента, с помощью которой будет нарисована линия. Даже параметры этих инструментов одинаковые. Разница заключается, как уже было отмечено, в жесткости линий.

Рассмотрим параметры инструментов **Карандаш** и **Кисть**:

□ параметр **Режим** задает тип применения краски. Режимы инструментов рисования аналогичны режимам слоев, которые будут описаны в *главе 12* (за исключением режимов **Позади** и **Очистка цвета**), поэтому сейчас я лишь отмечу особо интересные режимы:

- **Позади** — применяется только к слоям с альфа-каналом (каналом прозрачности). Краска накладывается лишь на непрозрачные области слоя. Причем количество краски зависит от значения прозрачности — чем оно ниже, тем больше краски будет применено. В этом режиме рисование на непрозрачной области не даст никакого эффекта — вы ничего не увидите, а вот рисование на прозрачной области будет похоже на нормальный режим рисования;
- **Очистка цвета** — удаляет цвет переднего плана и заменяет его на частичную прозрачность;
- **Растворение** — позволяет придать линии эффект "неряшливых" мазков. Посмотрите на рис. 8.3 — он сделан инструментом **Кисть** одной и той же кистью. Но первый мазок нарисован в нормальном режиме, а второй — в режиме растворения;

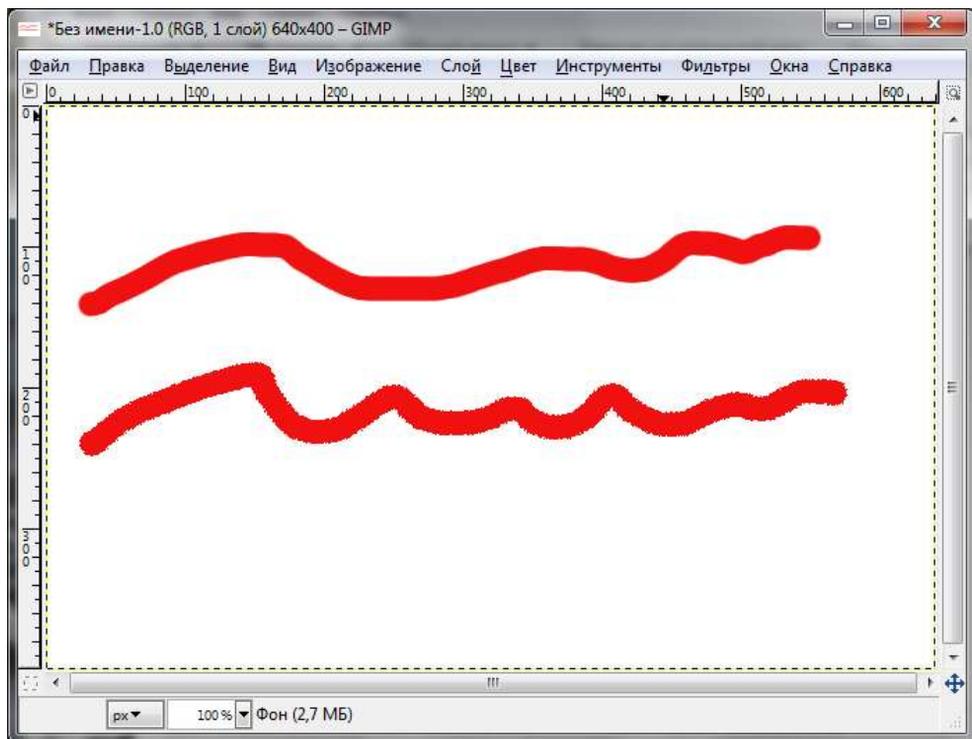


Рис. 8.3. Нормальный режим и режим растворения

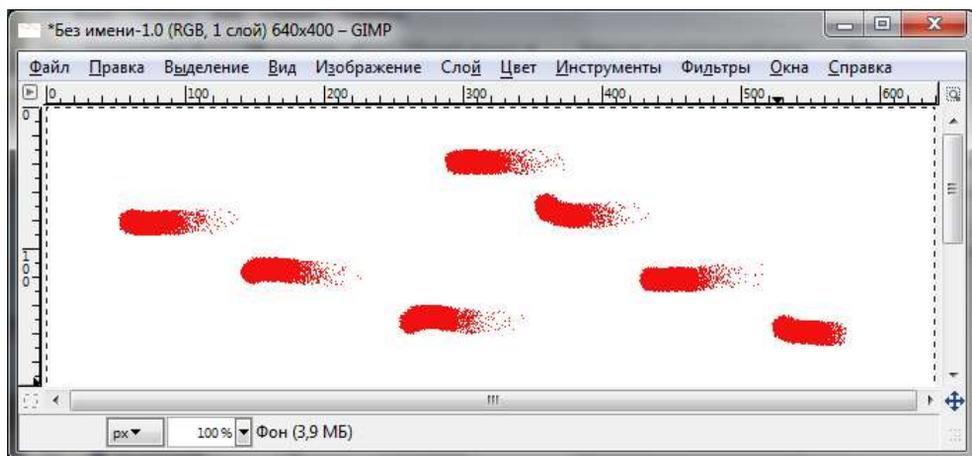


Рис. 8.4. Мазки фиксированной длины

- ❑ параметр **Непрозр.** (непрозрачность) определяет уровень прозрачности кисти, а параметр **Кисть** позволяет выбрать саму кисть и ее размер;
- ❑ параметр **Масштаб** позволяет более точно указать размер кисти. Если при выборе кисти (параметр **Кисть**) вы можете выбрать только фиксированные размеры, то с помощью параметра **Масштаб** вы можете указать любой размер кисти;
- ❑ параметры группы **Динамика кисти** относятся только к графическому планшету, поэтому мы их не будем рассматривать;
- ❑ с помощью параметра **Фиксированная длина штриха** вы можете определить максимальную длину мазка кистью. На рис. 8.4 изображено пять мазков с фиксированной длиной в 100 пикселей;
- ❑ параметр **Дрожание** позволяет создать эффект дрожания кисти;
- ❑ параметр **Степень** (он появится после включения параметра **Дрожание**) задает степень дрожания кисти. На рис. 8.5 степень дрожания равна 1,40;

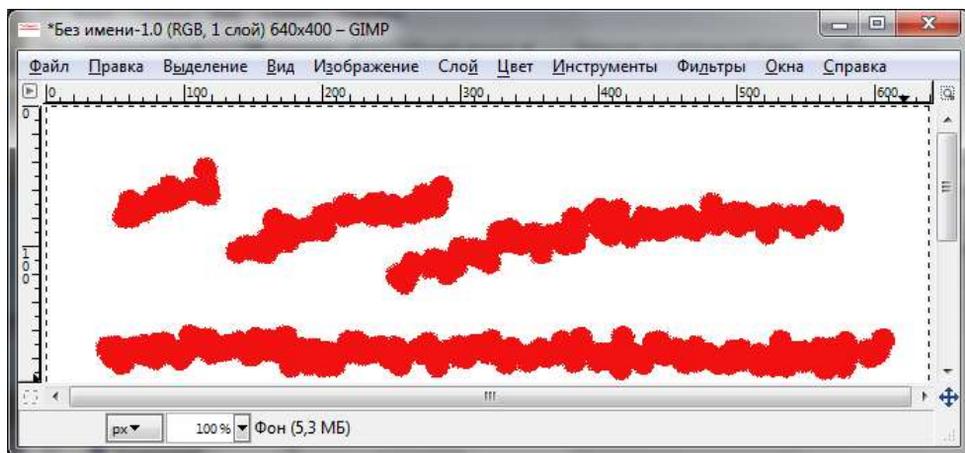


Рис. 8.5. Дрожание кисти

- ❑ если не включен параметр **Дополняющий**, максимальный эффект мазка определяется непрозрачностью, поэтому движение кисти по одному и тому же месту не изменяет цвет точек. А если этот параметр включить, тогда каждый проход кисти по уже окрашенному ею месту добавляет цвет точкам;
- ❑ обычно кисть окрашивается в цвет переднего плана, но с помощью параметра **Брать цвет из градиента** вы можете рисовать не одним цветом, а градиентом. Этот параметр также позволяет установить параметры градиента (рис. 8.6).

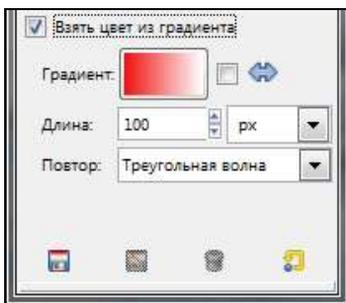


Рис. 8.6. Параметры градиента

Хотя данный раздел и называется *Рисование линий*, непосредственно о линиях ничего еще не было сказано. Исправим этот недочет.

Итак, чтобы переключить инструменты **Карандаш** и **Кисть** в режим рисования линий, вам нужно удерживать клавишу <Shift>. Как правильно ее использовать, было сказано в *главе 6*. Если вы про это забыли, то я напомню. Чтобы нарисовать прямую линию, сначала определите ее начальную точку — нажмите левую кнопку мыши в месте начала линии, затем нажмите и удерживайте клавишу <Shift>. Появится тонкая зеленая линия от начальной точки до текущего положения курсора мыши. Определите конечную точку и нажмите левую кнопку мыши для завершения рисования линии. Операцию можно повторять без дальнейшего определения начальной точки (начальной будет считаться конечная точка предыдущей линии) — это позволит вам быстро создать серию соединенных отрезков.

8.2. Рисование эллипсов, окружностей и кругов. Инструмент *Плоская заливка*

Все мы пользовались старым добрым графическим редактором Paint. Для рисования окружностей и кругов в нем был специальный инструмент. В GIMP такого инструмента нет. Как же нарисовать круг? Очень просто. Вам нужно использовать инструменты выделения и заливки в паре. Для рисования овальной области или круга выполните следующие действия:

1. Выделите область с помощью инструмента **Выделение эллипса** (рис. 8.7). Если нужно получить правильную окружность, при выделении удерживайте клавишу <Shift>.
2. Выберите цвет переднего плана.
3. Выберите инструмент **Плоская заливка** и примените его к выделенной области (рис. 8.8).

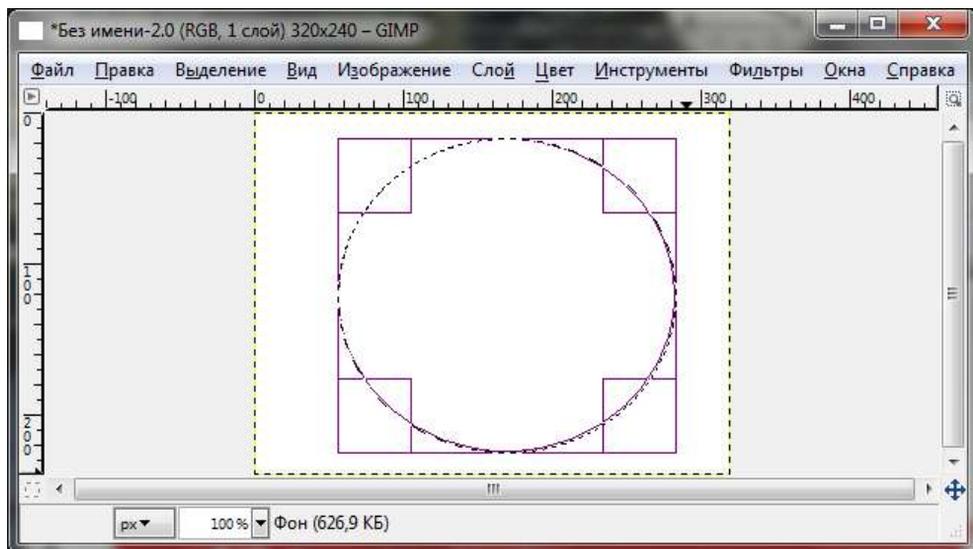


Рис. 8.7. Выделена круглая область

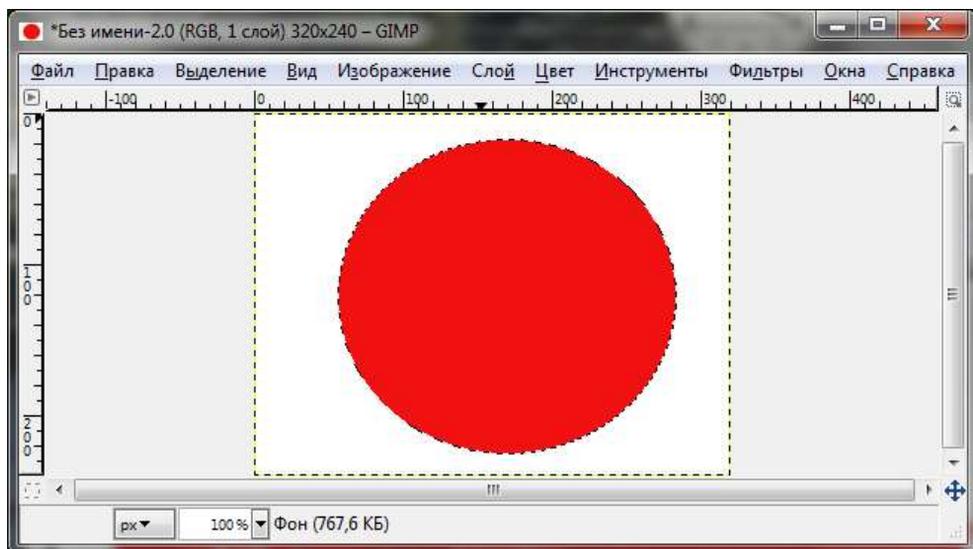


Рис. 8.8. Область залита выбранным цветом

Обратите внимание на параметры инструмента **Плоская заливка** (рис. 8.9). Самый важный из них — это **Тип заливки**. Вы можете выбрать между заливкой цветом переднего плана, цветом фона или заливкой текстурой.

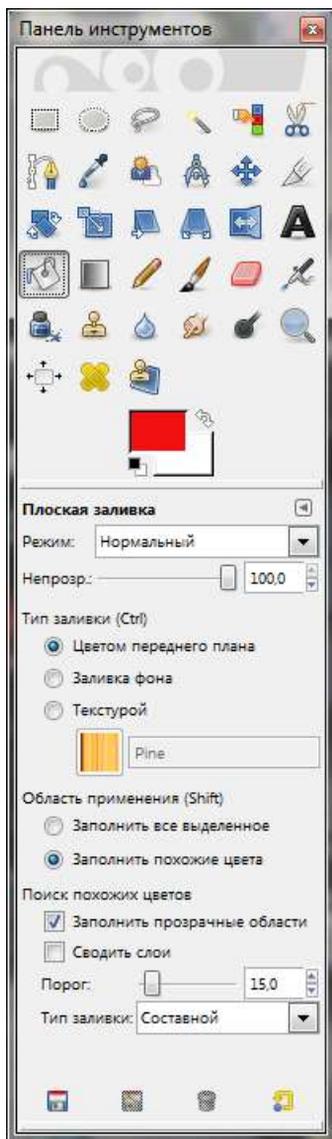


Рис. 8.9. Параметры инструмента Плоская заливка

8.3. Стирание фрагментов изображения

Инструмент **Ластик** (рис. 8.10) используется для стирания изображения выбранной кистью до фона. Параметры инструмента **Ластик** похожи на параметры остальных инструментов рисования, кроме одного: параметра **Антиластик**.

Параметр **Антиластик** можно активировать уже в процессе стирания путем нажатия и удерживания клавиши <Alt>. Использовать **Антиластик** очень просто — проведите им по стертому изображению, и оно будет восстановлено.

Для стирания фрагментов изображения можно использовать клавишу — выделите с помощью одного из инструментов выделения область, которую вы хотите стереть, и нажмите клавишу . Изображение будет стерто до фона.

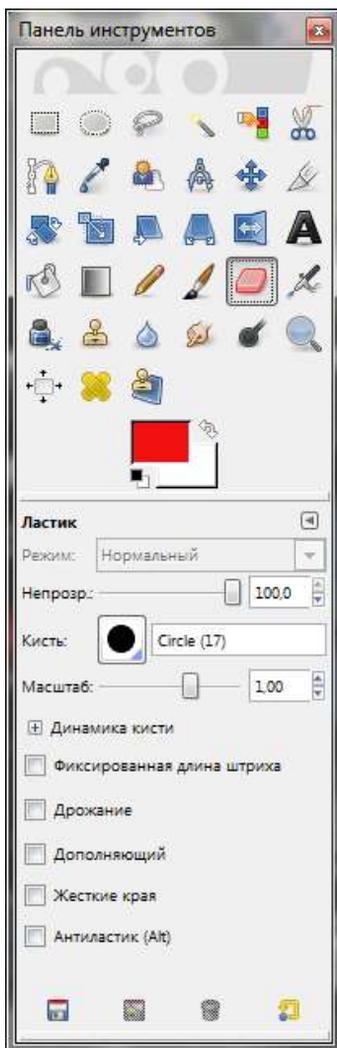


Рис. 8.10. Инструмент Ластик и его параметры

8.4. Добавление текстовых надписей

Для добавления текстовых надписей используется инструмент **Текст**. Перед нанесением на изображение текста активируйте инструмент и определите основные его параметры: начертание шрифта (жирный, курсивный, подчеркнутый и их комбинации), его гарнитуру (Sans, Arial, Times и т. д.) и размер (рис. 8.11).

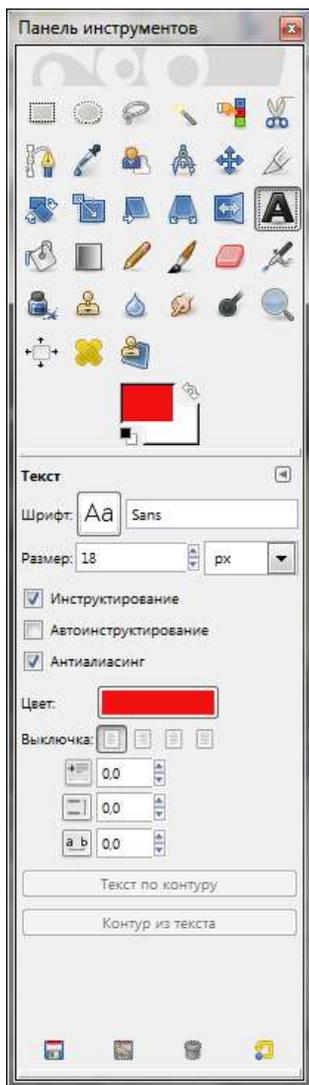


Рис. 8.11. Параметры инструмента Текст

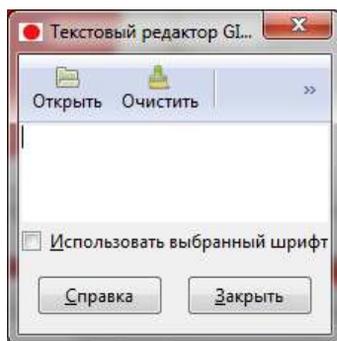


Рис. 8.12. Ввод текста

После определения параметров щелкните в той области рисунка, где должна быть текстовая надпись. Откроется окно текстового редактора (рис. 8.12), в котором вы можете ввести или загрузить (кнопка **Открыть**) необходимый текст. Одновременно в окне рисования вы будете видеть, как выглядит введенный вами текст.

После ввода текста нажмите кнопку **Заккрыть**. Окно текстового редактора будет закрыто, а вы вернетесь в окно изображения, где будет выделен введенный вами текст (рис. 8.13). Используя инструмент **Перемещение**, вы можете переместить созданную вами текстовую надпись в любую другую область рисунка.

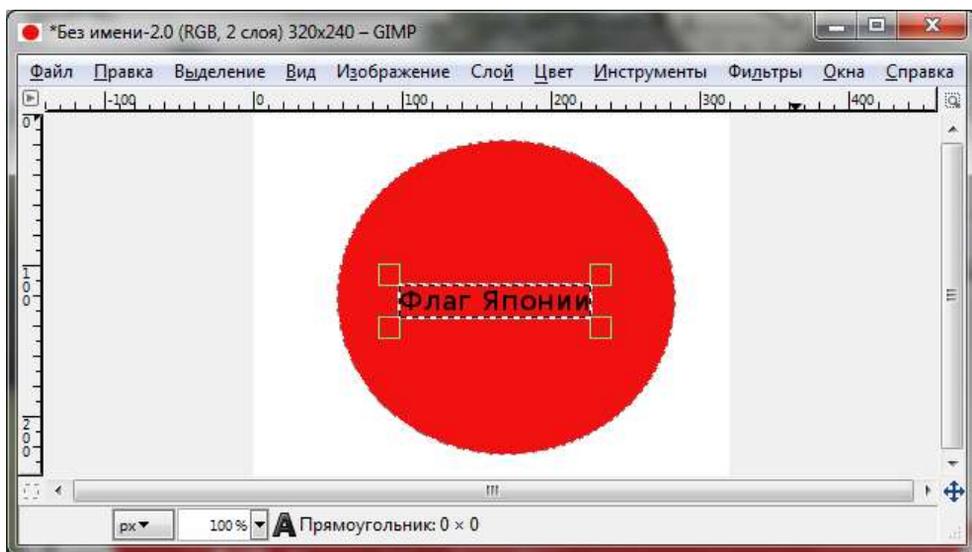


Рис. 8.13. Введенный текст

Если вы заметили ошибку в тексте, активируйте опять инструмент **Текст** и щелкните им на текстовой надписи — откроется знакомый текстовый редактор, в котором вы сможете отредактировать введенный ранее текст.

ВНИМАНИЕ!

В версии GIMP 2.6 наконец-то появилась возможность изменять размер текстовых слов. Вы можете сделать это, растягивая прямоугольник с текстом.

8.5. Другие инструменты рисования

8.5.1. Инструмент *Штамп*

Инструмент **Штамп** используется для рисования выделенной областью (делает "штамп" области) или же выбранным шаблоном (текстурой). Параметры этого инструмента похожи на параметры остальных инструментов рисования, кроме параметра **Источник**, позволяющего выбрать источник для штампа — изображение или текстуру.

8.5.2. Инструмент *Палец*

В главе 7 для сокрытия госномера автомобиля мы использовали инструмент **Резкость/размывание**. Оказывается, для нашей задачи гораздо проще использовать инструмент **Палец**, результат применения которого представлен на рис. 8.14.



Рис. 8.14. Результат применения инструмента *Палец*

8.5.3. Инструмент *Осветление/Затемнение*

Инструмент **Осветление/Затемнение** использует выбранную кисть для осветления или затемнения цветов изображения. Применяя этот инструмент, вы можете пользоваться клавишами-модификаторами <Ctrl> и <Shift>. Нажатие

клавиши <Ctrl> приводит к переключению режима инструмента — с осветления на затемнение и наоборот. А нажатие клавиши <Shift> переключает инструмент в прямолинейный режим, при котором осветление/затемнение проходит по прямой линии.

8.5.4. Инструмент **Аэрограф**

Инструмент **Аэрограф** имитирует обычный распылитель. Его можно использовать для рисования расплывчатых областей. Для быстрой активации инструмента нужно нажать клавишу <A>. Параметры инструмента такие же, как и у других инструментов рисования. Результат использования аэрографа приведен на рис. 8.15.

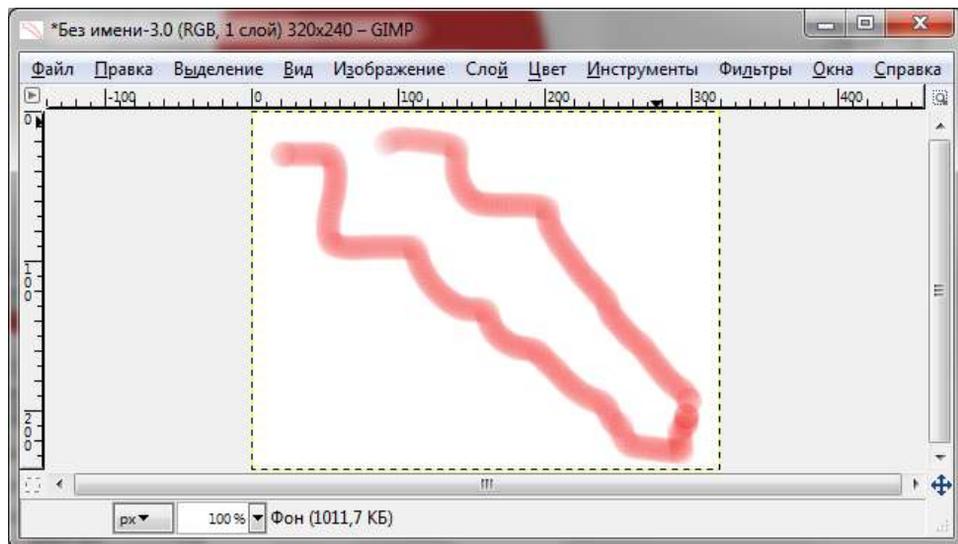


Рис. 8.15. Результат применения аэрографа

8.6. Заключение

Используя основные приемы рисования, изложенные в этой главе, вы сможете создать новое изображение с нуля. Не забывайте применять клавиши-модификаторы, изменяющие поведение инструментов рисования, — ими очень удобно пользоваться в процессе работы с инструментом, чтобы постоянно не возвращаться в панель инструментов для изменения их параметров.

Глава 9



Маски и контуры

9.1. Быстрая маска

Бывают ситуации, когда нам нужно создать очень сложное выделение. В таких ситуациях, как правило, инструменты выделения, несмотря на их функциональность, беспомощны. Что же делать? Ведь выделение создавать все равно придется! GIMP для таких целей предлагает специальный инструмент — *быструю маску*. Быстрая маска позволяет вам просто нарисовать выделение, а не вычерчивать его по сложному контуру. Поверьте, это намного удобнее, чем использование обычных инструментов выделения.

Когда мы создаем выделение с помощью инструментов выделения, то видим "муравьиную дорожку", задающую как бы контур выделения. Но не верьте глазам своим! На самом деле выделение — это не просто контур, а полноценный канал в градациях серого, который как бы покрывает изображение. Значения пикселей канала выделения находятся в диапазоне от 0 до 255. Если пиксел не выделен, то его значение 0, если полностью выделен — 255. Если пиксел выделен не полностью, его значение меньше 255. "Муравьиная дорожка" — это наполовину выделенные пиксели, поскольку она показывает вам как внутреннюю, так и внешнюю границу выделения.

Быстрая маска отображает полную структуру выделения GIMP, то есть после ее активации вы сможете работать с выделением на совершенно ином уровне — редактировать непосредственно канал выделения.

9.1.1. Использование быстрой маски

Для переключения в режим быстрой маски щелкните на маленькой кнопке в нижнем левом углу окна изображения (рис. 9.1). Для возврата нужно снова щелкнуть на той же кнопке. Переключаться в режим быстрой маски и обратно можно также с помощью комбинации клавиш <Shift>+<Q> или командой меню **Выделение | Переключить быструю маску**.

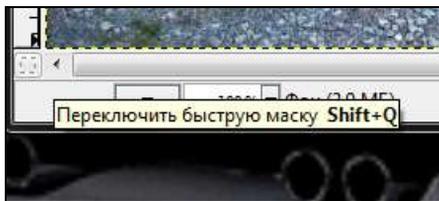


Рис. 9.1. Кнопка активации быстрой маски

После активации быстрой маски вы увидите выделение так, как будто смотрите на него через красное стекло, расположенное поверх изображения, где прозрачность каждой точки отображает степень ее выделения (рис. 9.2), — чем меньше выделен пиксел, тем больше он закрыт маской. Таким образом, выделенные пиксели отображаются чистыми (рис. 9.3). Красным цветом маска подсвечена по умолчанию, но в настройках вы можете выбрать другой цвет, если красный вам не нравится.

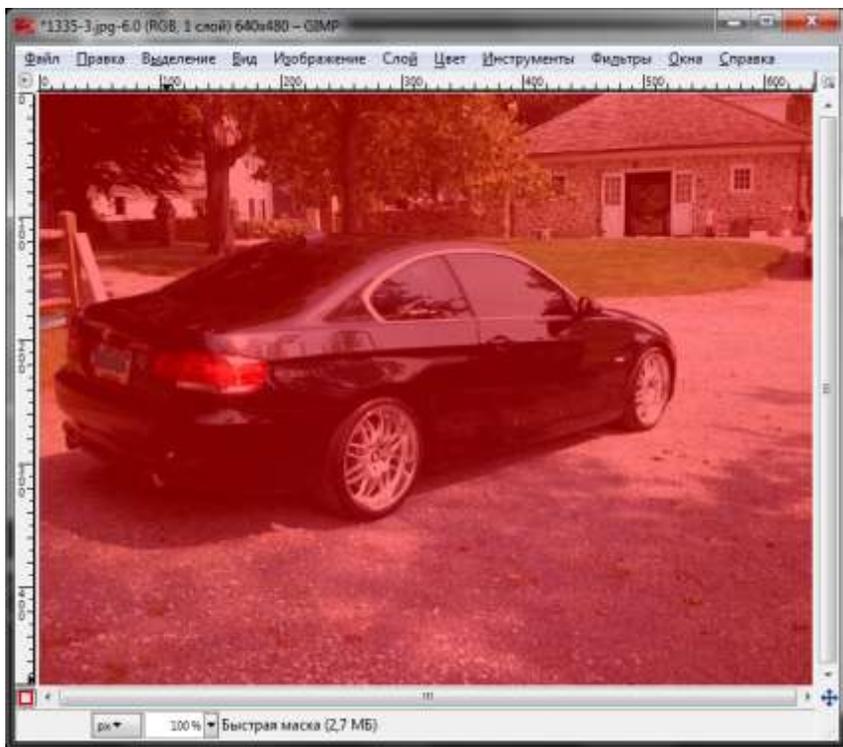


Рис. 9.2. Быстрая маска активна

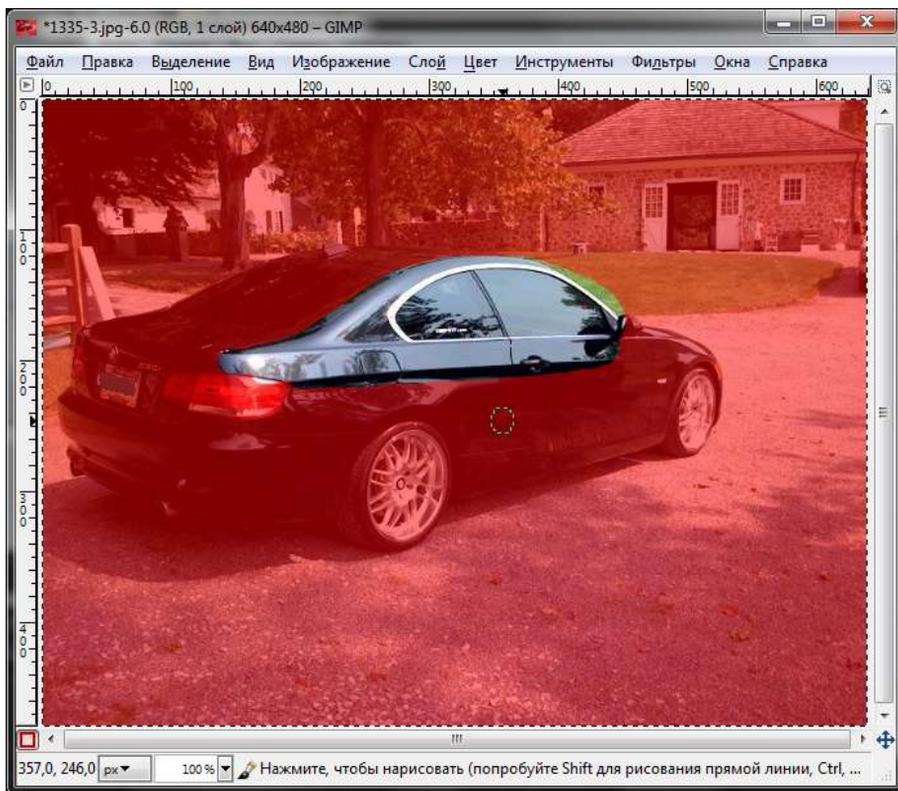


Рис. 9.3. Выделена часть пикселей

В режиме быстрой маски можно изменять канал выделения, как обычный канал, — вы можете рисовать на нем привычными инструментами, например, кистью или аэрографом. То есть — для выделения в режиме быстрой маски вы можете использовать инструменты рисования, а не выделения! Рисование белым выделит пиксели, а рисование черным — уберет выделение. Для частичного выделения можно использовать градиентную заливку. Для полного выделения — заливку белым цветом.

Впрочем, при создании выделения в режиме быстрой маски не обязательно использовать только инструменты рисования. Можно также применять инструменты выделения — например, выделить область, а затем залить ее белым цветом для полного выделения, как было сказано ранее.

ВНИМАНИЕ!

В режиме быстрой маски операции копирования, вырезания и вставки применяются к выделению, а не к самому изображению.

Огромное значение имеет цвет, которым вы рисуете выделение. Как уже было отмечено, черный цвет снимает выделение пикселей, а белый — выделяет их. Для всех остальных цветов принимается во внимание не цвет, а яркость. То есть при рисовании на маске любой цвет, кроме черного и белого, будет выглядеть как серый.

По окончании рисования маску можно преобразовать в выделение, щелкнув в диалоговом окне каналов правой кнопкой на быстрой маске и выбрав команду **Канал | Выделение** (рис. 9.4). Хотя намного проще еще раз нажать кнопку включения/выключения маски (или комбинацию клавиш <Shift>+<Q>) — вы увидите выделенную область и привычную "муравьиную дорожку" вокруг нее (рис. 9.5).

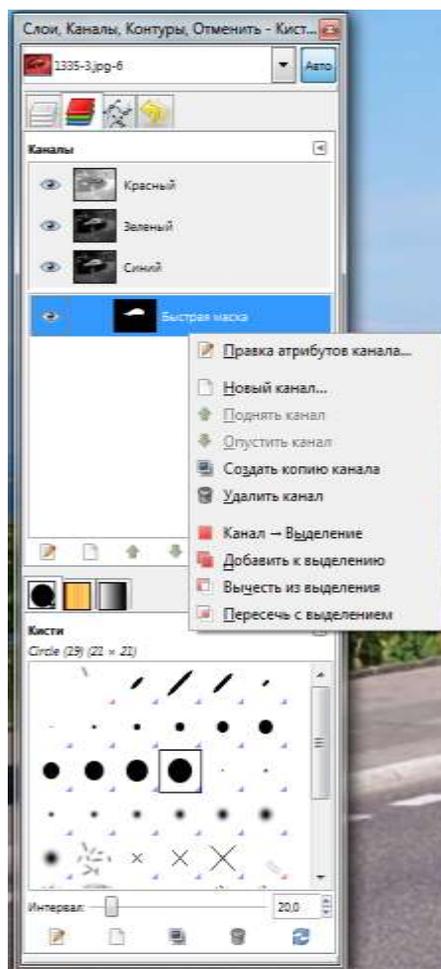


Рис. 9.4. Команды над каналом выделения

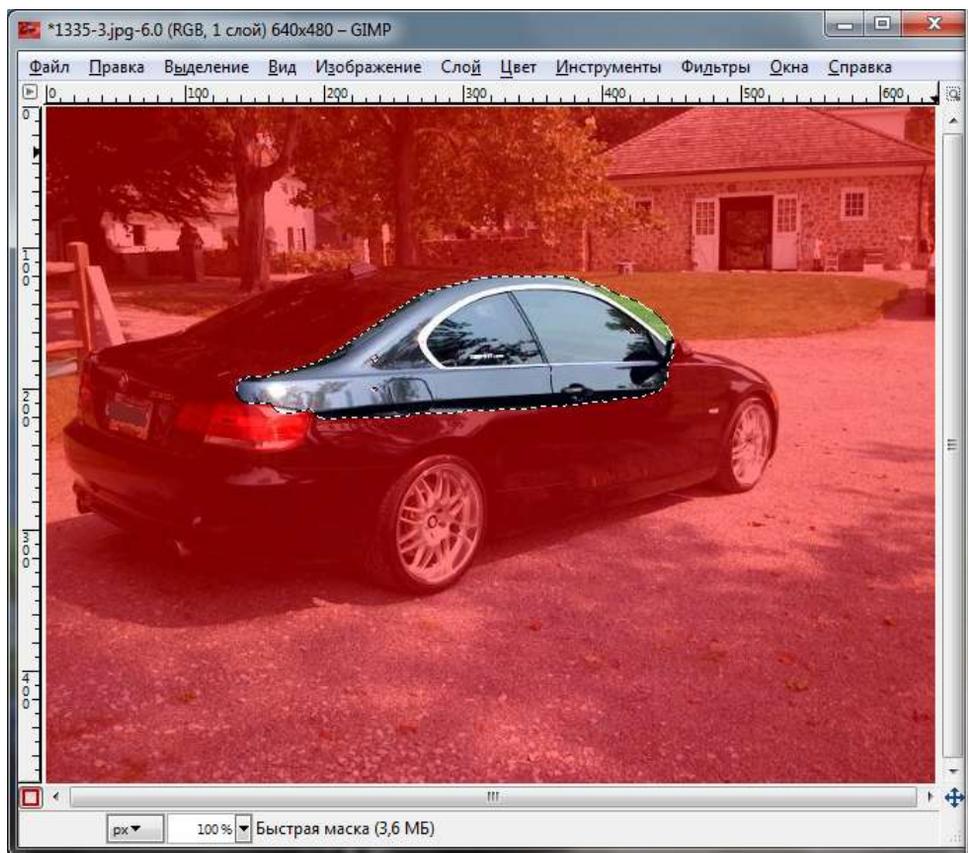


Рис. 9.5. Выделенная область

Надеюсь, понятно, что рисование выделения — самый простой и эффективный способ его создания.

9.1.2. Сохранение маски

Иногда нужно сохранить выделение в канале вместе с быстрой маской. Для этого выберите команду меню окна изображения **Выделение | Сохранить в канале** — будет создан новый канал с именем **Быстрая маска** (рис. 9.6).

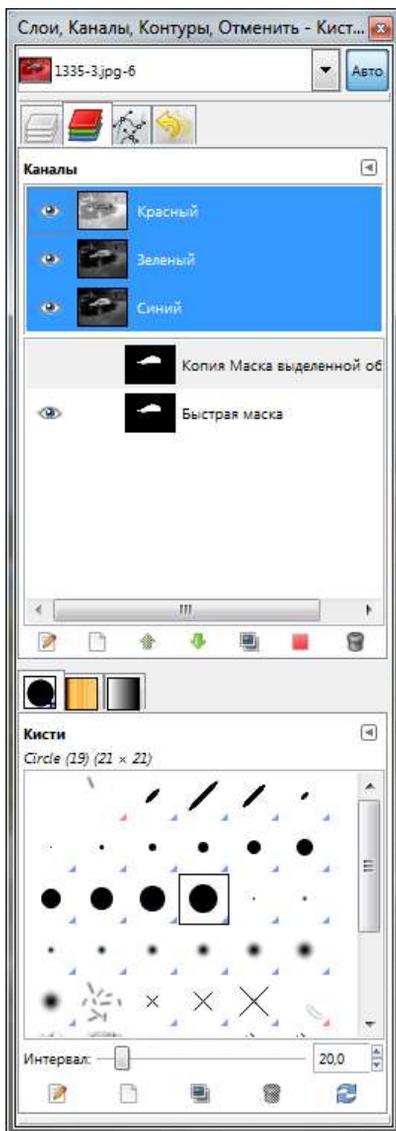


Рис. 9.6. Каналы изображения

9.2. Контур

Контур — это одномерная кривая. Возникает вопрос, почему маски и контуры рассматриваются в одной главе? Оказывается, между ними больше общего, чем кажется на первый взгляд. Контур, так же как и маску, легко исполь-

зовать для выделения области изображения, поскольку его можно преобразовать в выделение.

Контуры используются в двух случаях:

- ❑ когда нужно создать выделение путем преобразования контура в выделение;
- ❑ когда нужно создать открытый и закрытый контур, что позволяет рисовать разными методами.

На рис. 9.7 приведено четыре разных контура:

1. Замкнутый многоугольный.
2. Открытый многоугольный.
3. Замкнутый изогнутый.
4. Замкнутый произвольный (сочетает в себе как изогнутый контур, так и многоугольный).

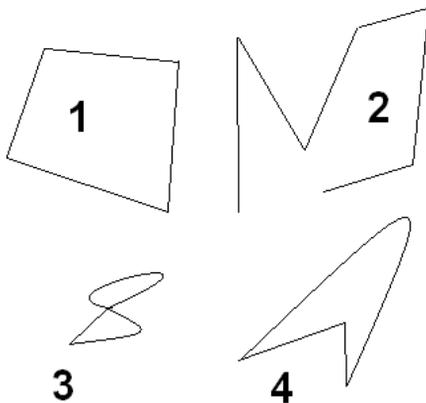


Рис. 9.7. Виды контуров

Как уже было отмечено, GIMP позволяет преобразовать контур в выделение. Также вы можете выполнить обратное преобразование — выделения в контур. При преобразовании выделения в контур создаваемый контур будет точно следовать "муравьиной дорожке". Однако помните, что выделение — это двумерный элемент, а контур — одномерный, отсюда вытекает невозможность преобразовать выделение в контур без потери данных. В этом случае, например, будет потеряна информация о частично выделенных областях.

9.2.1. Создание контуров

Для создания, изменения и перемещения контуров используется инструмент **Контур**. На рис. 9.8 показаны его параметры. По умолчанию инструмент работает в режиме создания контура, который и рассматривается в этом разделе. Если вам нужно изменить существующий контур, выберите режим **Правка** или просто удерживайте клавишу <Ctrl> во время модификации контура. Для перемещения контура используется режим **Перемещение** или нажатие клавиши <Alt> во время проведения операций с контуром. (Режимы **Правка** и **Перемещение** рассматриваются далее, в соответствующих разделах этой главы.) Если вам нужно создать многоугольный контур (а не изогнутый), нужно включить параметр **Многоугольники**.

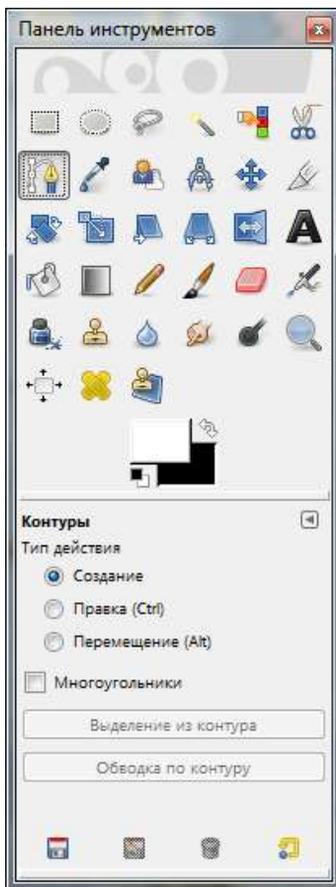


Рис. 9.8. Параметры инструмента **Контур**

Используя этот инструмент, нарисуйте простой контур. Например, треугольник (рис. 9.9). При создании контура ориентируйтесь на контрольные точки. Проще всего создать многоугольный контур — нужно соединить контрольные точки (узлы). Изогнутый контур создать немного сложнее. Для создания изогнутых контуров нужно двигать сегменты (часть кривой между узлами) или узлы. Если вам нужно быстро закрыть кривую, нажмите клавишу <Ctrl> и щелкните на узле.

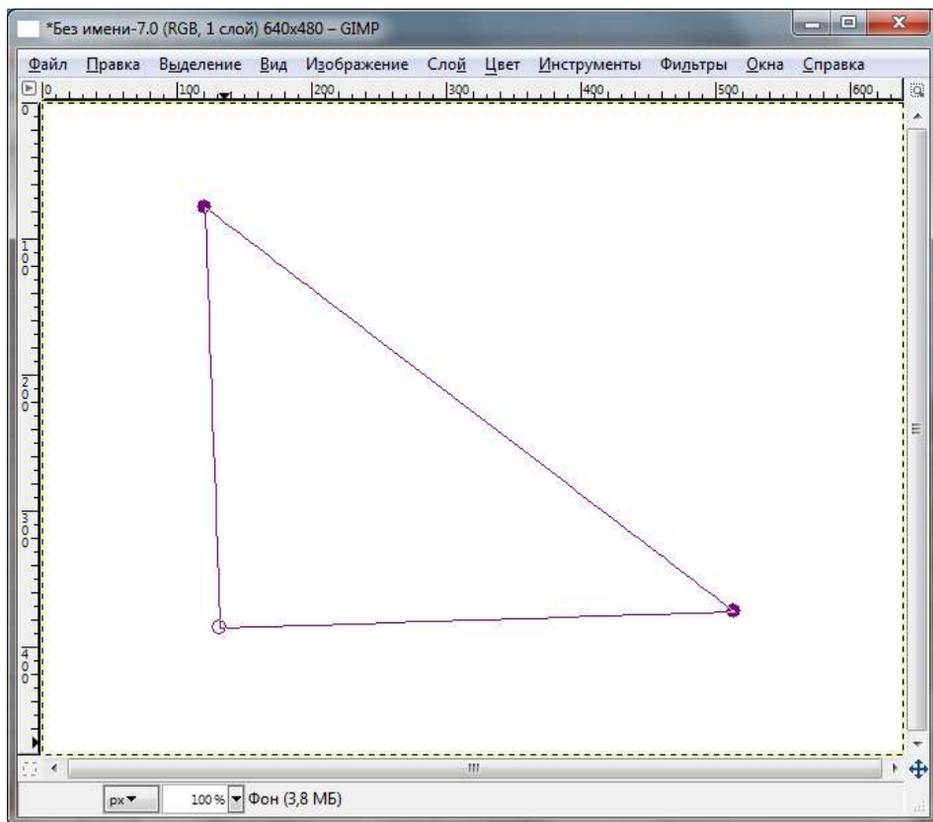


Рис. 9.9. Создан замкнутый контур

В режиме создания контура вы можете добавлять и/или перемещать узлы и изменять сегменты:

- *добавление узла* — если активная контрольная точка находится в конце контура, курсор мыши будет содержать знак +. Щелчок мышью вне активного узла создаст новый узел, соединенный сегментом с предыдущим

активным узлом. Активный узел отмечается пустым кружком. Если вы нажмете клавишу <Shift> во время создания нового узла, то новый узел не будет соединен сегментом с предыдущим узлом;

- *перемещение узла* — тут все просто: ухватитесь за узел мышью и перетащите его в другое место. С помощью клавиши <Shift> вы можете выбрать несколько узлов. А нажатие комбинации клавиш <Ctrl>+<Alt> поможет вам переместить сразу весь контур как одно выделение;
- *изменение сегмента* — сначала нужно выделить сегмент, щелкнув на нем левой кнопкой мыши. Затем можно ухватиться за него и изогнуть так, как вам нужно.

На рис. 9.10 изображены отдельные (не связанные сегментами) узлы и один изогнутый сегмент.

Созданный контур отображается в диалоговом окне **Контур** (рис. 9.11).

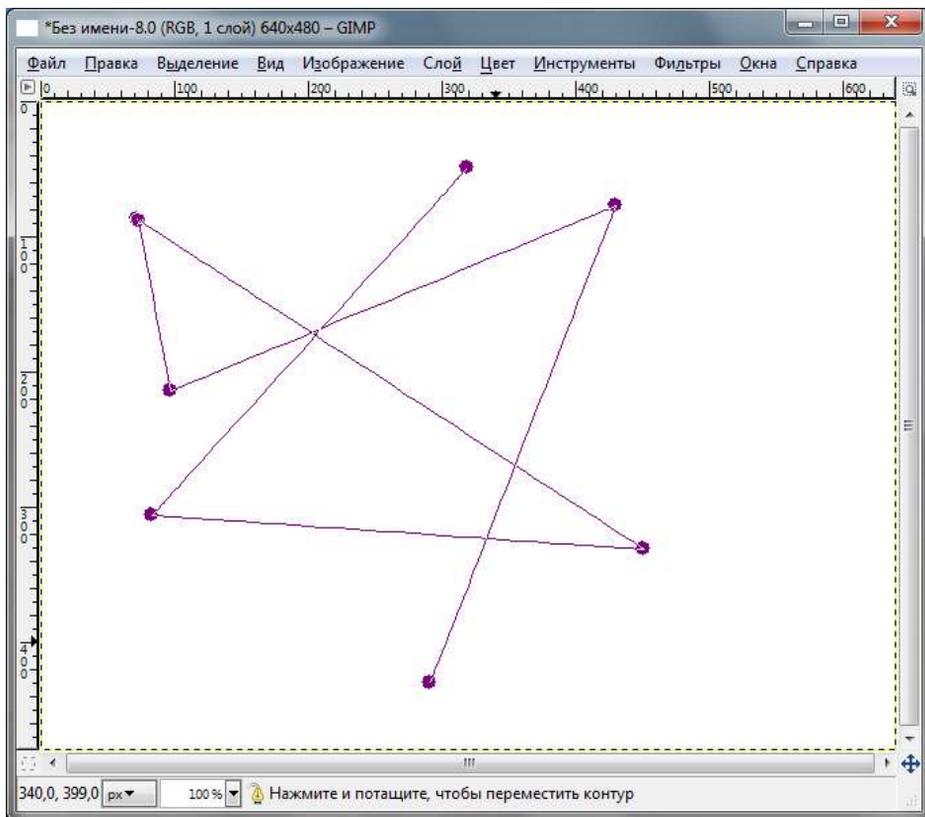


Рис. 9.10. Процесс создания сложного контура

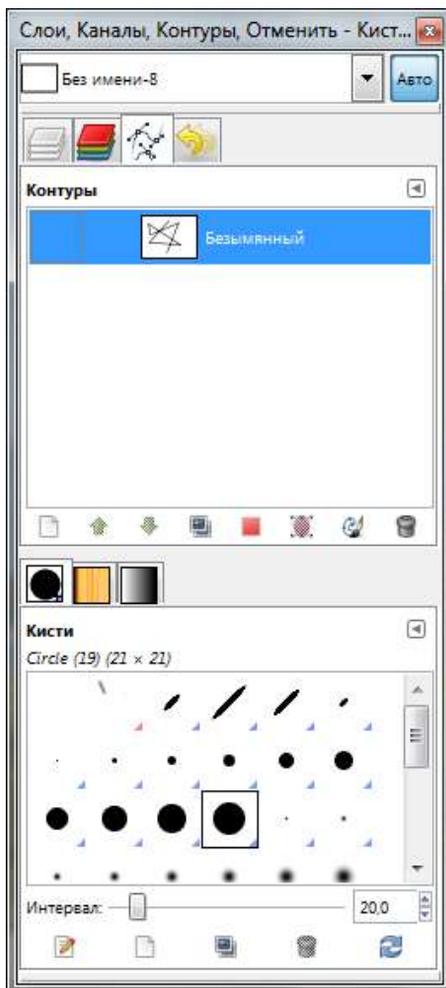


Рис. 9.11. Диалоговое окно Контуры

9.2.2. Изменение контура. Режим Правка

В режиме **Правка** доступны следующие функции:

- *добавление узла* — выделите сегмент (после этого к курсору мыши добавится символ +), щелкните мышью в любом месте, где нужно создать узел;
- *удаление узла* — нажмите клавиши <Shift>+<Ctrl> и щелкните на узле, который вы хотите удалить;

- *добавление сегмента между двумя контрольными точками* — щелкните на узле для его активации. Затем щелкните на втором узле — узлы будут связаны. На рис. 9.12 связаны большинство узлов контура;
- *удаление сегмента* — нажмите комбинацию клавиш `<Shift>+<Ctrl>`, а затем щелкните на сегменте, который хотите удалить.

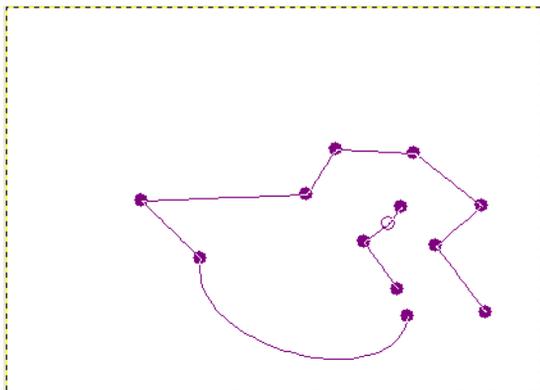


Рис. 9.12. Сложный контур

ВНИМАНИЕ!

Выполняя эти манипуляции, вы должны находиться именно в режиме **Правка**, иначе у вас ничего не получится!

9.2.3. Перемещение контура

В режиме перемещения вы можете перемещать компоненты контура. Перемещать можно как одиночные компоненты, так и весь контур сразу. Обратите внимание на рис. 9.12 — там изображено два компонента контура. Один большой, а другой — маленький, состоящий всего из четырех узлов. Так вот, если схватиться за большой контур и переместить его, то будет перемещен только он, а маленький останется на месте (и наоборот). Если же удерживать клавишу `<Shift>`, то будет перемещен весь контур сразу (оба его компонента).

9.2.4. Обводка контура

Контур никак не влияют на само изображение, пока их не *обведут*. Для обводки контура выполните команду **Правка | Обвести по контуру** или нажмите кнопку **Обвести контур** в окне параметров инструмента **Контур**.

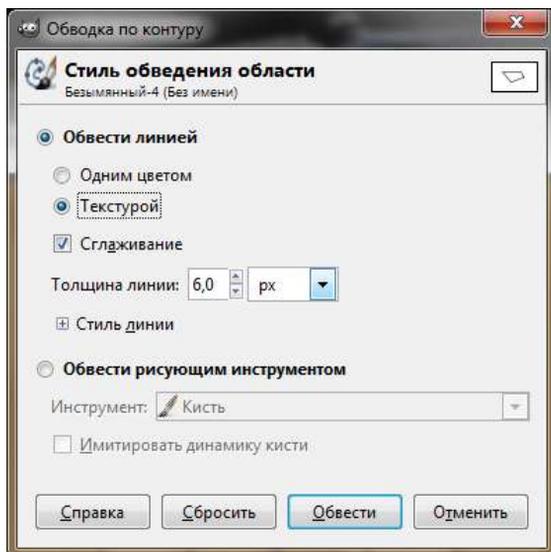


Рис. 9.13. Параметры обводения области

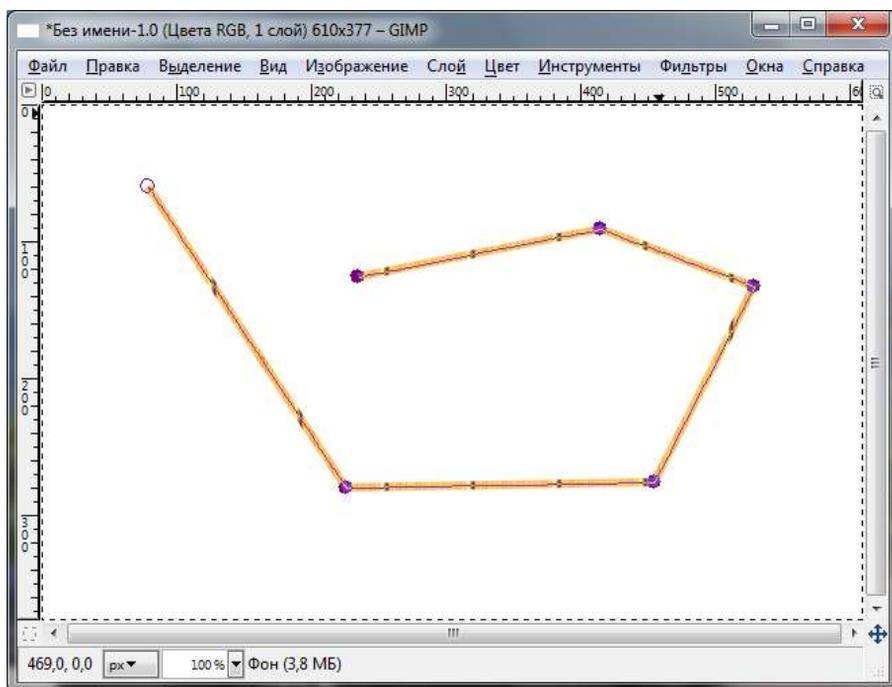


Рис. 9.14. Контур обведен текстурой дерева

Откроется диалоговое окно **Обводка по контуру** (рис. 9.13), в котором можно выбрать стиль обведения области. Обратите внимание: вы можете обвести контур одним цветом, а можете использовать текстуру (рис. 9.14).

9.2.5. Преобразование выделения в контур и обратно

Выделите область (с помощью инструментов выделения или масок) и выполните команду **Выделение | В контур**. После этого выделение будет преобразовано в контур. Помните, что контур нужно обвести, чтобы он появился в изображении. Для этого выберите команду **Правка | Обвести по контуру**.

На рис. 9.15 изображен овал, который создавался следующим образом:

1. Сначала выделил овальную область.
2. Затем была выполнена команда **Выделение | В контур**.
3. Потом выбрали нужную для обведения контура текстуру (с помощью панели инструментов GIMP).
4. Следующая команда: **Правка | Обвести по контуру**. В диалоговом окне **Обводка по контуру** нужно выбрать **Текстура**.
5. Почти все. Осталось только снять выделение: **Выделение | Снять**.

Для преобразования контура в выделение нужно сначала создать контур, а затем выполнить команду **Выделение | Из контура**.

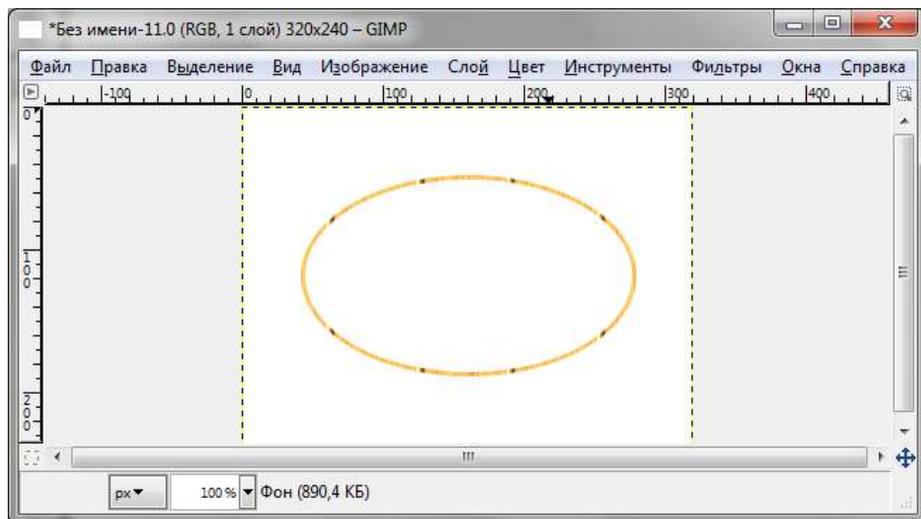


Рис. 9.15. Овал, созданный с помощью выделения и контура

9.2.6. Контуры и текст

С помощью инструмента **Текст** вы можете создать текстовую надпись, которую впоследствии преобразовать в контур, нажав кнопку **Контур из текста** (рис. 9.16).

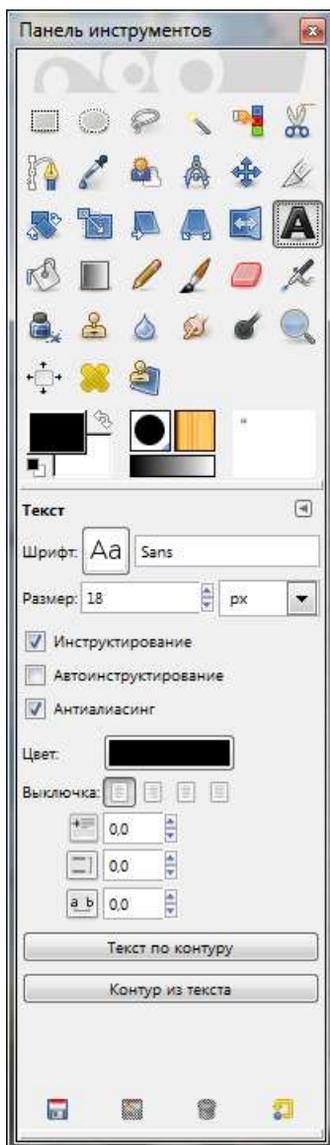


Рис. 9.16. Для преобразования текста в контур нажмите кнопку **Контур из текста**

После этого вы сможете обвести контур выбранной текстурой, что позволит создать текстовую надпись необычного вида. Изменяя контур с помощью инструмента **Контур**, можно получить еще более вычурный текст.

Например, можно ввести текст, затем нажать кнопку **Контур из текста**, затем в окне **Контур** щелкнуть на контуре и выбрать команду **Контур -> Выделение**. После, используя инструмент **Заливка**, залить выделение текстурой. Результат приведен на рис. 9.17.

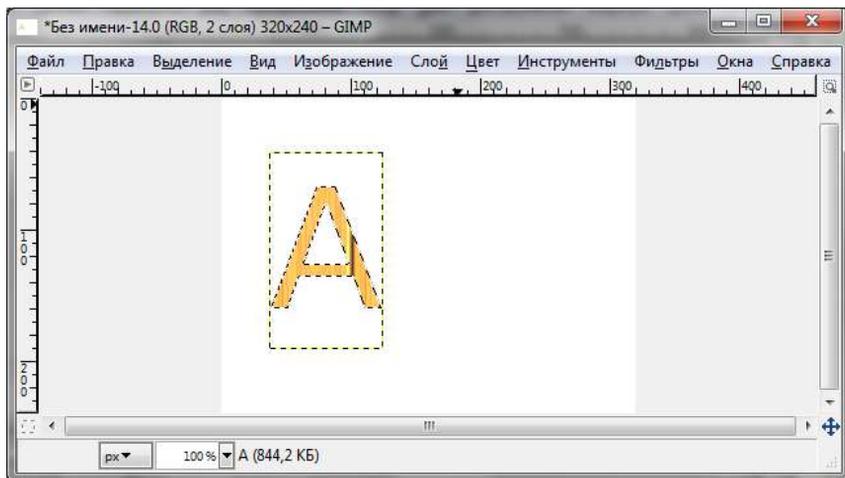


Рис. 9.17. Буква А залита текстурой

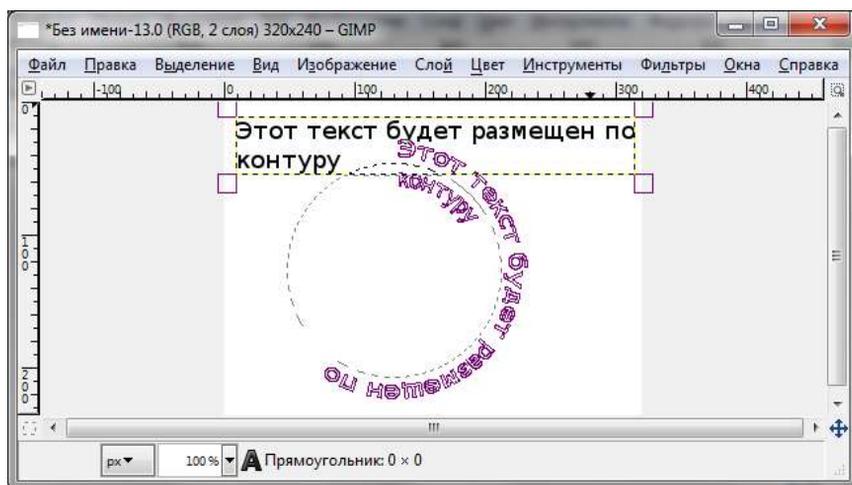


Рис. 9.18. Текст по контуру

А можно поступить иначе. Создайте контур, например, круглый. Затем, используя инструмент **Текст**, нажмите кнопку **Текст по контуру**. Результат изображен на рис. 9.18.

9.3. Заключение

В этой главе мы рассмотрели альтернативные инструменты выделения фрагментов изображения — маски и контуры. Контуры, помимо выделения частей изображения, можно использовать также для создания различных геометрических фигур, придания тексту необычного вида и даже для создания несложных чертежей.

В *главе 10* мы поговорим о кистях в GIMP. Мы изучим разные типы кистей, а также разберемся с добавлением новых кистей.



Глава 10

Кисти

10.1. Что такое кисть?

Кисть — это пиксельное изображение (или набор таких изображений), которые используются для рисования. Посмотрите на рис. 10.1 — все эти изображения были созданы разными кистями GIMP.

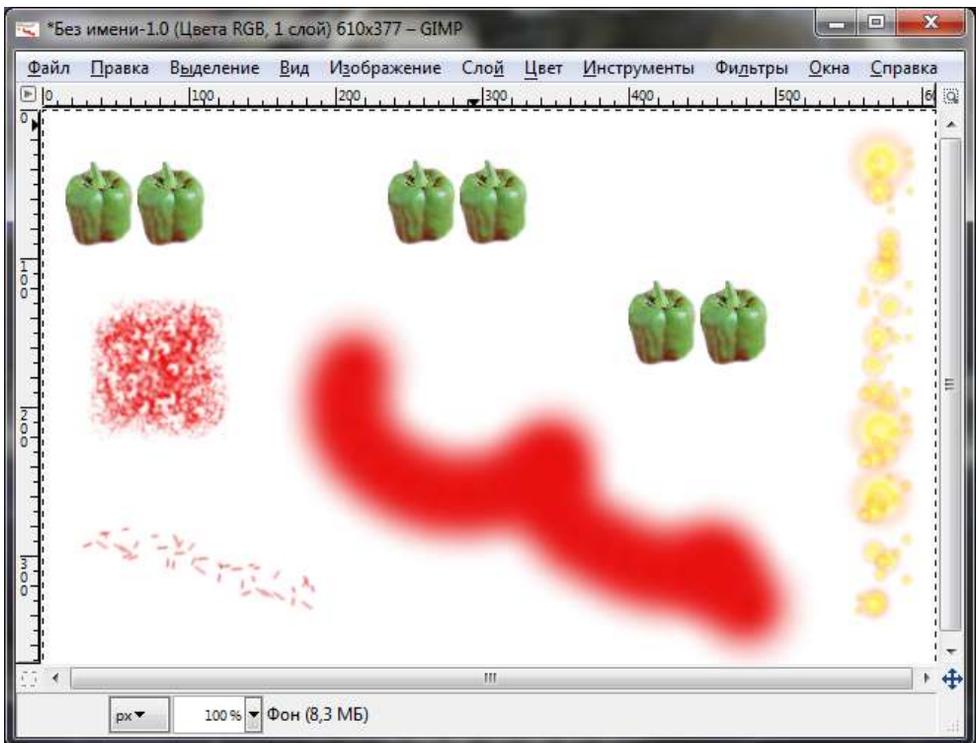


Рис. 10.1. Примеры использования кистей

В GIMP встроены 10 инструментов рисования, которые, кроме рисования, выполняют различные дополнительные функции — например, стирание, копирование, затемнение, осветление, размытие и др. Все эти инструменты используют один и тот же набор кистей.

Одинокое касание кистью (когда вы делаете один щелчок мышью) оставляет на изображении один отпечаток кисти. При мазке кистью создается серия отпечатков по указанной траектории (рис. 10.2).

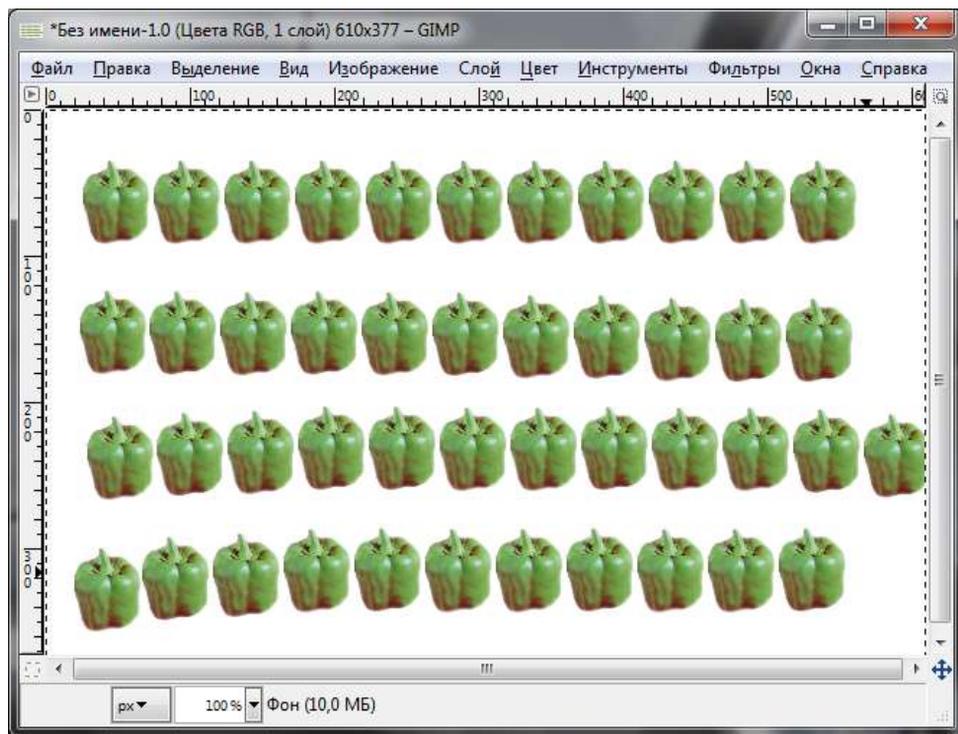


Рис. 10.2. Еще один пример использования кисти

В диалоговом окне выбора кистей отображаются все доступные кисти (рис. 10.3). Если это диалоговое окно не появилось в сводном окне диалоговых окон, вы всегда его можете вызвать с помощью команды меню **Окна | Панели | Кисти** или нажатием комбинации клавиш $\langle \text{Shift} \rangle + \langle \text{Ctrl} \rangle + \langle \text{B} \rangle$. Выбранная кисть (отмечена на рис. 10.4 стрелкой) отображается в области **Кисти/Шаблоны/Градиенты** панели инструментов. Кстати, двойной щелчок на активной кисти в области **Кисти/Шаблоны/Градиенты** откроет диалоговое окно выбора кистей.

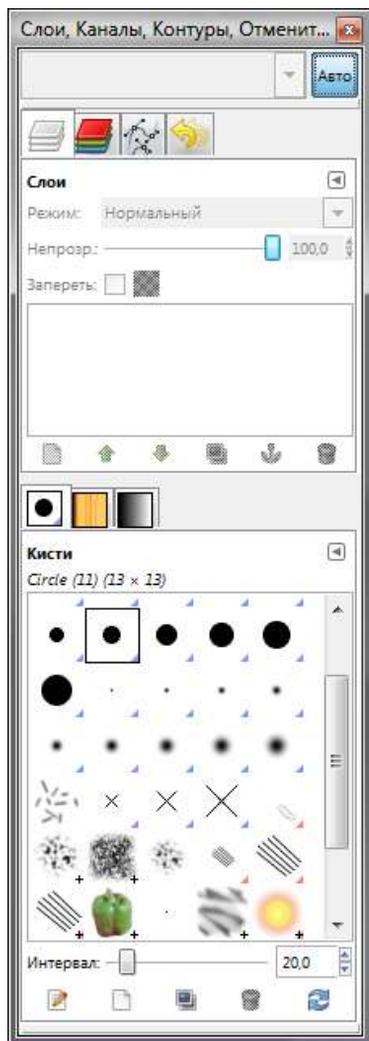


Рис. 10.3. Диалоговое окно выбора кистей

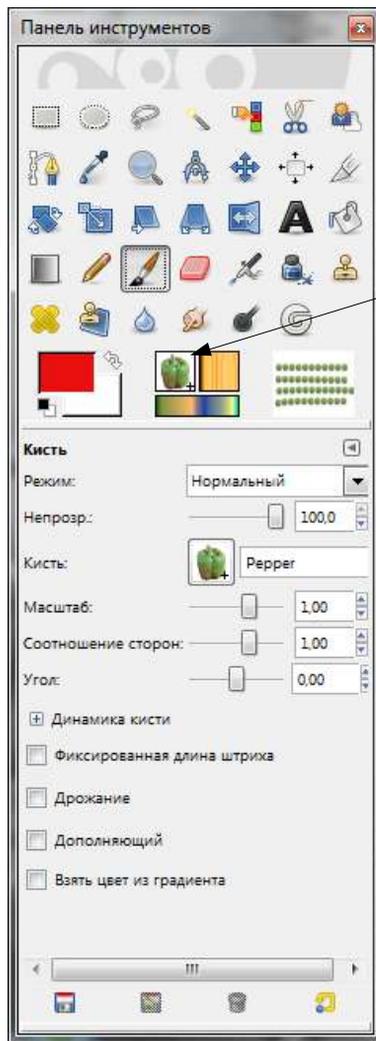


Рис. 10.4. Активная кисть и инструмент Кисть

СОВЕТ

По умолчанию набор кистей GIMP довольно беден, но вы можете установить дополнительные кисти, о чем мы поговорим чуть позже. Кстати, в версии 2.7, поскольку она является экспериментальной, кистей намного меньше, чем в версии 2.6.7. Как вариант, вы можете скопировать кисти из каталога C:\Program Files\GIMP-2.0\share\gimp2.0\brushes (используется версией 2.6.7 по умолчанию для хранения кистей) в каталог C:\Program Files\GIMP-2.7\share\gimp2.0\brushes (используется для хранения кистей версией 2.7).

10.2. Различные типы кистей

GIMP использует кисти различных типов. Применяются они одинаково, поэтому нет разницы, кистью какого типа вы рисуете. Всего существует четыре типа кистей:

- *простые* (обычные) кисти — большинство кистей GIMP принадлежат к этому типу. Как правило, такие кисти отображаются в диалоговом окне выбора кистей как черно-белые изображения. Когда вы рисуете этими кистями, цвет мазка кисти соответствует цвету переднего плана, а форма мазка — форме выбранной кисти. Создать простую кисть несложно — создайте небольшое изображение в градациях серого и сохраните его в каталоге кистей как файл с расширением *gbr* (см. *разд. 10.6*). Затем щелкните правой кнопкой на списке кистей и выберите команду **Обновить список кистей**;
- *цветные* кисти — цветные кисти отображаются в списке кистей как цветные изображения. При рисовании такой кистью выбранный цвет переднего плана не имеет значения — используются цвета, которые вы видите при выборе кисти в диалоговом окне выбора кистей. Во всем остальном цветные кисти работают так же, как и простые;
- *анимированные* кисти — в диалоговом окне выбора кистей анимированные кисти обозначены небольшими красными треугольниками. Кисти этого типа называются анимированными, потому что при перемещении кисти (при создании мазков) изменяются отпечатки кисти. Анимированные кисти могут быть очень сложными, особенно при использовании планшета — тогда форма кисти будет зависеть от силы нажима, угла наклона и т. д. Но таких кистей по умолчанию в GIMP нет. Стандартные анимированные кисти куда проще — они не учитывают ни скорости перемещения кисти, ни силы нажима, ни угла наклона. У файлов анимированных кистей расширение *gih*;
- *параметрические* кисти — такие кисти создаются с помощью редактора кистей путем указания соответствующих параметров. Основная особенность таких кистей — возможность изменения их размеров. Файлы параметрических кистей имеют расширение *vbr*.

10.3. Добавление новых кистей

В предыдущем разделе мы рассмотрели типы кистей. Теперь разберемся, как добавить новые кисти. Первым делом нужно их раздобыть. В каталоге *brushes* на прилагаемом диске вы найдете более 740 кистей, которые, безусловно,

пригодятся вам в ваших проектах. Все кисти являются свободно распространяемыми и были получены из свободных источников. Дополнительные кисти можно найти в Интернете по запросу `GIMP brushes`.

Итак, кисти у нас уже есть. Теперь "вычислим" местоположение каталога кистей. Выполните команду **Правка | Параметры** и перейдите в раздел **Каталоги | Кисти** (рис. 10.5).

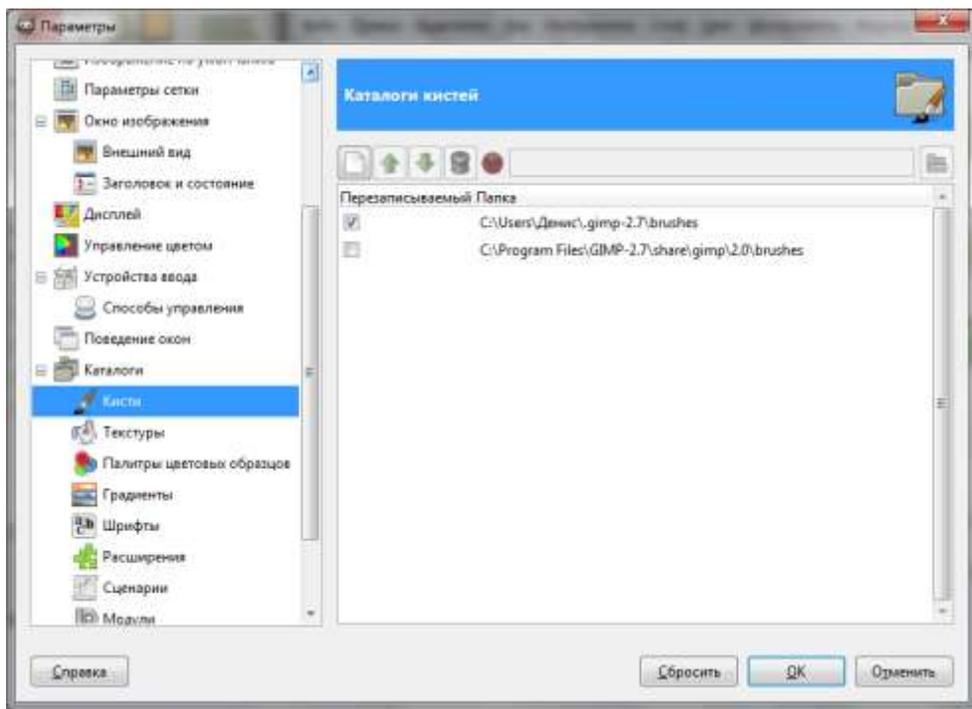


Рис. 10.5. Местоположение каталога кистей

Распакуйте скачанные кисти (обычно кисти запакованы в ZIP-архивы) и получившиеся GBR/GIH/VBR-файлы скопируйте в каталог кистей. После этого перейдите в диалоговое окно выбора кистей, нажмите правую кнопку на списке кистей и выберите команду **Обновить список кистей** (рис. 10.6) или **Обновить кисти** (в GIMP 2.6.7).

После этого в диалоговом окне **Кисти** вы увидите только что установленные кисти (рис. 10.7). На рис. 10.8 представлены примеры использования некоторых кистей, прилагающихся к книге. На самом деле кистей гораздо больше — на рисунке они изображены далеко не все.

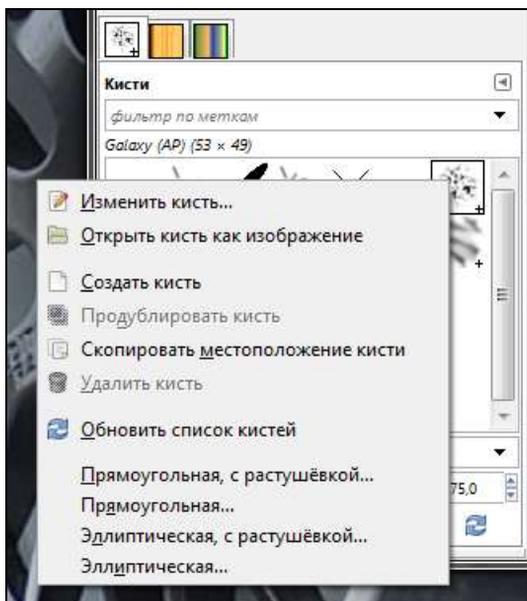


Рис. 10.6. Выберите команду **Обновить список кистей**

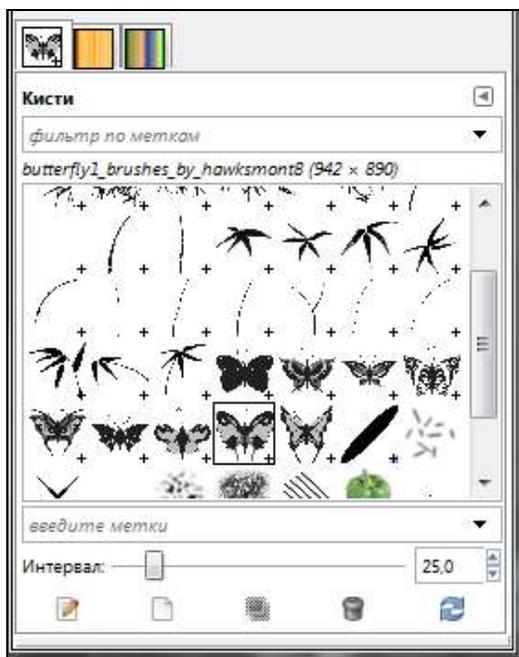


Рис. 10.7. Новые кисти

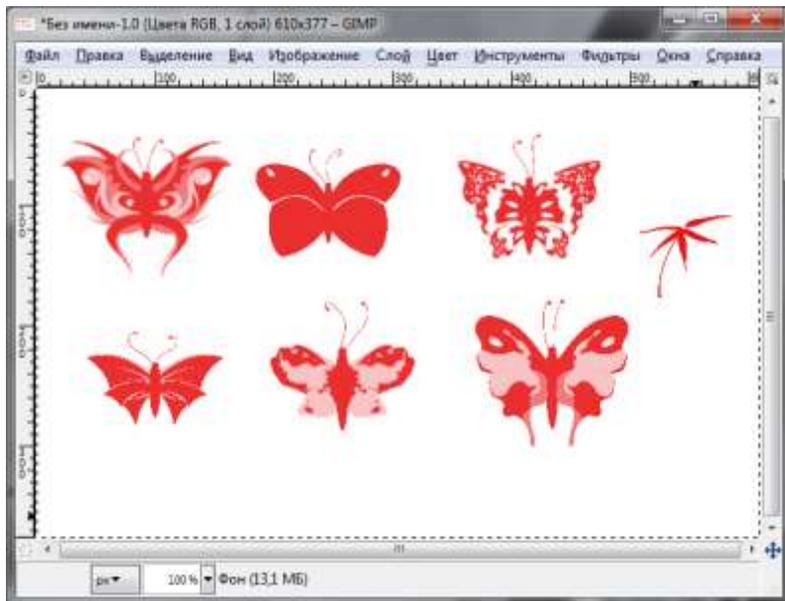


Рис. 10.8. Примеры использования кистей

10.4. Использование кистей

Использовать кисти очень просто — выбирайте нужную кисть и рисуйте ею. Если кисть слишком большая или, наоборот, слишком маленькая, измените параметр **Масштаб** (рис. 10.9). Параметр **Интервал** (см. рис. 10.7) задает расстояние между отпечатками кисти при непрерывном рисовании кистью.

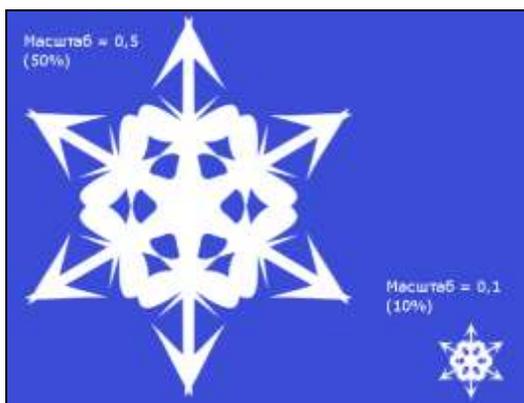


Рис. 10.9. Изменение масштаба кисти

10.5. Редактирование кистей

Редактировать стандартные кисти GIMP нельзя, однако вы можете создать копию кисти и изменить параметры созданной копии. Для создания копии кисти щелкните на ней правой кнопкой мыши и выберите команду **Продублировать кисть** (см. рис. 10.6) или **Создать копию кисти** (в GIMP 2.6.7). В открывшемся окне можно установить параметры копии кисти (рис. 10.10). Вы можете изменить форму кисти, радиус, количество лучей, жесткость, пропорции, угол, а также интервал.

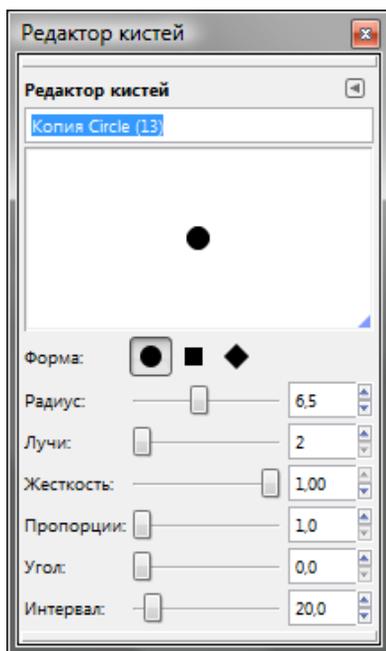


Рис. 10.10. Редактор кистей

Если вам нужно еще раз изменить параметры копии, то щелкните на ней в списке кистей и выберите команду **Изменить кисть** (см. рис. 10.6).

10.6. Создание кистей

Попробуем создать обычную (простую) кисть. Прежде всего нужно создать черно-белое изображение. Сделаем это. Если вы создали RGB-изображение — не беда, мы его сведем к черно-белому. У меня получился вот такой прицел (рис. 10.11), который скоро превратится в настоящую GIMP-кисть.

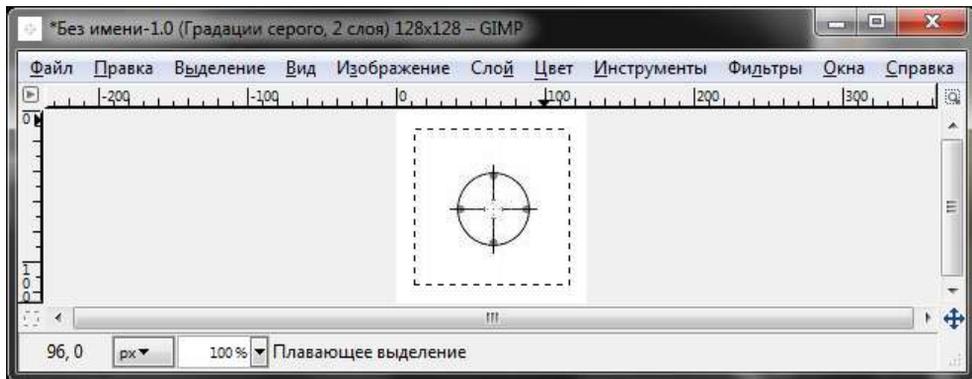


Рис. 10.11. Заготовка кисти

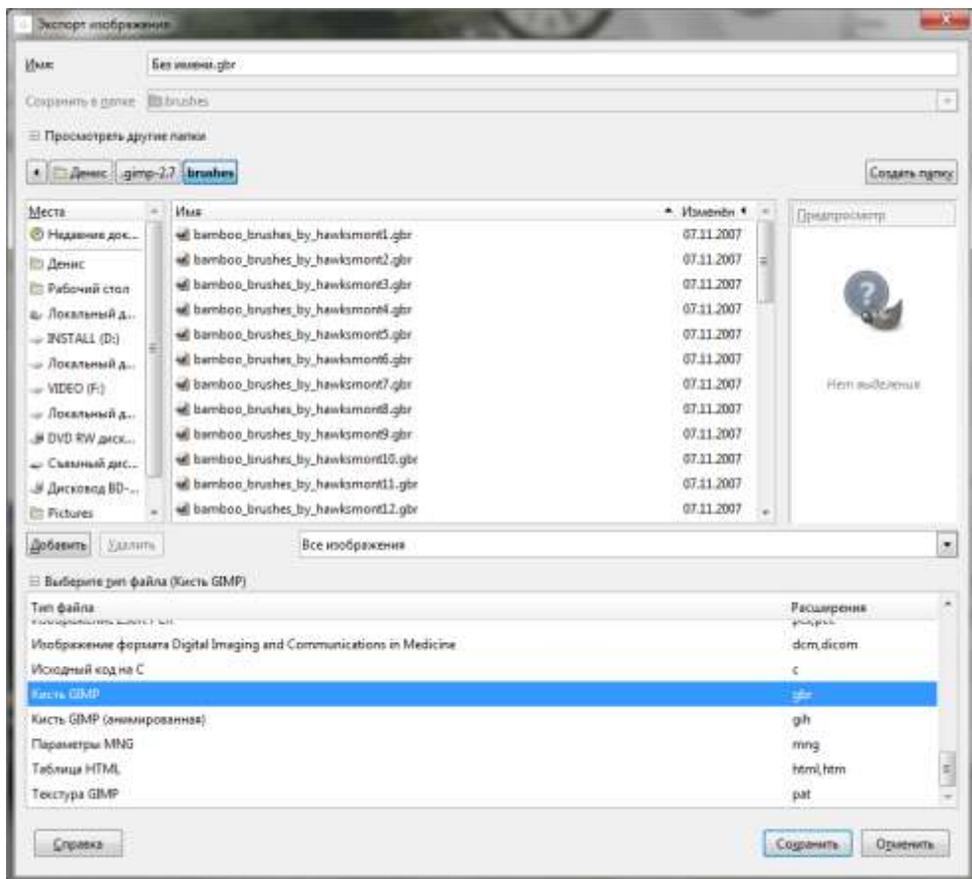
Несмотря на то, что изображение уже черно-белое, мы должны использовать инструмент **Порог** (**Цвет | Порог**) для однозначного сведения его к двум цветам — к черному и белому. Иначе, если мы сохраним имеющийся RGB-файл, то в результате получим цветную кисть, которая не сможет изменять цвет.

Теперь сохраните кисть в каталоге кистей как файл с расширением `gbr` (имя файла может быть любым — главное, чтобы оно не совпадало с именем уже имеющейся кисти):

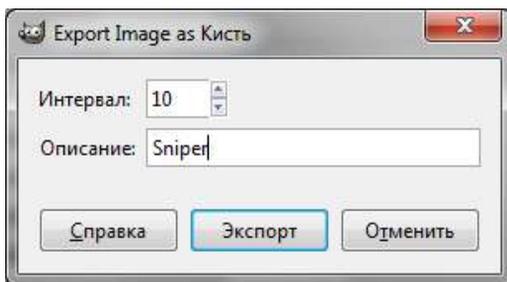
- в GIMP 2.7 для сохранения кисти нужно выбрать команду **Файл | Экспортировать**, в окне **Экспорт изображения** (рис. 10.12, а) выбрать **Кисть GIMP**, а затем в окне **Export Image as Кисть** (рис. 10.12, б) — задать интервал кисти и ее описание, которое будет выводиться в диалоговом окне выбора кистей;
- в GIMP 2.6.7 для сохранения кисти можно использовать команду **Файл | Сохранить как**.

Выполните команду **Обновить список кистей** (GIMP 2.7) или **Обновить кисти** (GIMP 2.6.7), см. рис. 10.6. После этого в диалоговом окне **Кисти** вы увидите только что созданную кисть (рис. 10.13). На рис. 10.14 показано действие созданной нами кисти.

Таким образом, вы можете создать кисть из любого имеющегося у вас изображения, сохранив его в формате `GBR`.



а



б

Рис. 10.12. Экспорт изображения кисти GIMP (а) с заданием интервала кисти и ее описания (б)

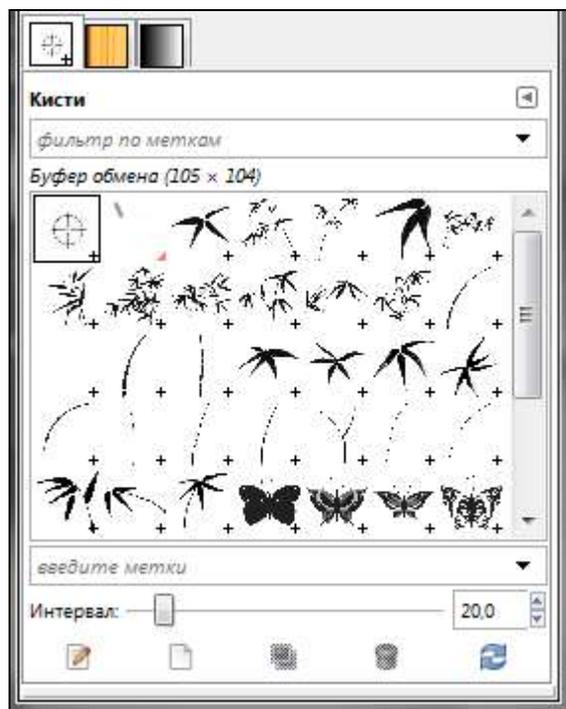


Рис. 10.13. Созданная нами кисть

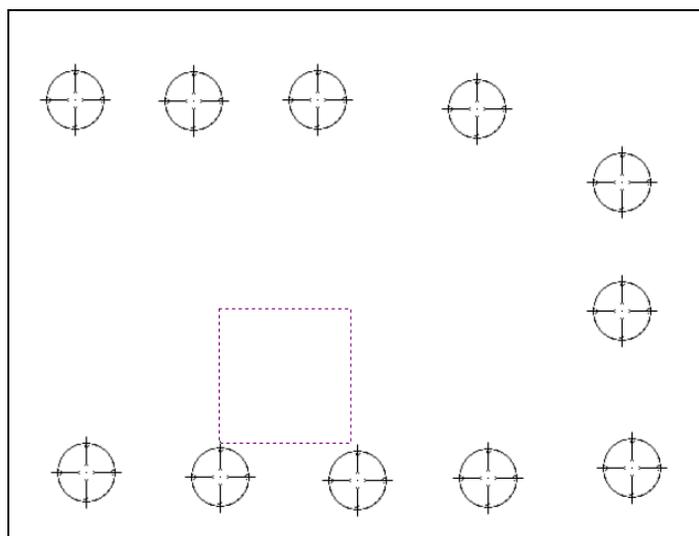


Рис. 10.14. Пример действия созданной кисти

10.7. Заключение

Используя кисти, вы можете создавать самые разнообразные изображения. В состав стандартной поставки GIMP кистей входит мало, однако в Интернете вы можете найти для GIMP множество бесплатных кистей. Более того, вы можете превратить любое изображение в GIMP-кисть, сохранив его в формате GBR (сокращение от GIMP BRUSH).

На прилагаемом диске в каталоге brushes вы найдете более 740 различных кистей. Все эти кисти являются свободно распространяемыми, и вы можете их бесплатно использовать при создании собственных изображений.

На диске, прилагаемом ко второму изданию книги, появились новые наборы кистей, среди них:

- ❑ brushes/ArcaneCircles — набор кистей "Тайные круги";
- ❑ brushes/ bamboo_gimp_brushes — этот набор позволяет быстро нарисовать бамбук;
- ❑ brushes/Blood_Brushes — кисти, имитирующие пятна крови;
- ❑ brushes/ butterfly_gimp_brushes — кисти для рисования бабочек;
- ❑ brushes/clouds — кисти, помогающие рисовать облака;
- ❑ brushes/dead_tree_brushes — набор "Мертвые деревья";
- ❑ brushes/drak_wings_gimp_brushes — крылья Дракулы;
- ❑ brushes/eyes — набор для рисования глаз;
- ❑ brushes/Feather_Brushes_by_syang70.gbr — кисть для рисования перьев;
- ❑ brushes/filmstrip_brushes — набор "Диафильм";
- ❑ brushes/Gimp Blacleria – Wingbrushes — набор для рисования крыльев;
- ❑ brushes/heart — всевозможные сердечки, подойдут для оформления открыток;
- ❑ brushes/Icon_brushes — набор кистей на все случаи жизни;
- ❑ brushes/KanjiBrushes — иероглифы;
- ❑ brushes/leaves — набор для рисования листвы;
- ❑ brushes/Light_Beams — набор для рисования лучей;
- ❑ brushes/Lightning — кисти для рисования молнии;
- ❑ brushes/moon — кисти для рисования луны;
- ❑ brushes/Music — помогут нарисовать ноты;

- ❑ brushes/Polaroid — набор "Полароид";
- ❑ brushes/scratchies — для создания комиксов;
- ❑ brushes/snowflakes — кисти для рисования снежинок;
- ❑ brushes/sparklies — набор для рисования звезд;
- ❑ brushes/splatter_brushes — брызги чая;
- ❑ brushes/vector — векторные кисти;
- ❑ brushes/WaterBrushes — с помощью этого набора вы легко нарисуете водопад.

ПРИМЕЧАНИЕ

Подготавливая наборы кистей для размещения на прилагаемом диске, нашел один замечательный сайт, где можно найти кисти на все случаи жизни: <http://browse.deviantart.com/resources/applications/gimpbrushes/>.

Глава 11



Текстуры, градиенты и палитры

11.1. Текстуры

Текстура — это изображение, обычно небольшого размера, используемое для заполнения областей. Заполнение области текстурами производится "бок о бок" — как при кладке кафельной плитки или черепицы. Текстура называется *черепичной*, если ее края не создают видимых швов с соседними. Далеко не все текстуры являются черепичными, но черепичные текстуры оптимально подходят для заполнения областей изображения. На рис. 11.1 приведен пример заливки всего изображения черепичной текстурой.

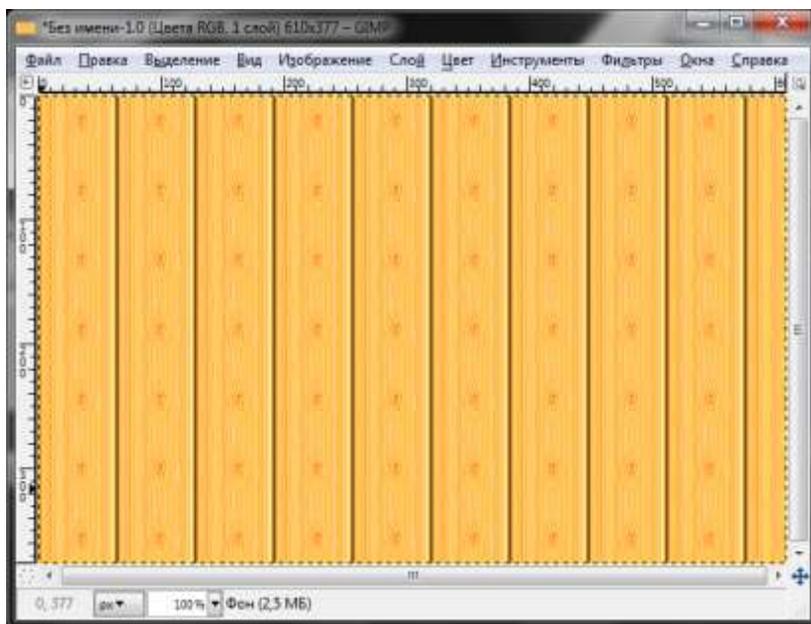


Рис. 11.1. Пример заливки черепичной текстурой

ПРИМЕЧАНИЕ

Иногда текстуры называются шаблонами или образцами (от англ. pattern).

Существуют три основных способа использования текстур:

- *заливка* выделенной области или всего изображения выбранной текстурой с помощью инструмента **Заливка**. При этом нужно включить режим **Заливка текстурой**, а затем выбрать нужную текстуру (рис. 11.2);

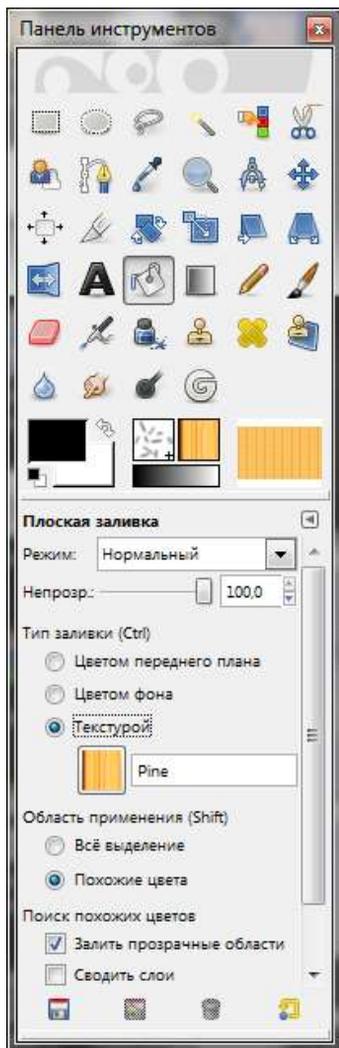


Рис. 11.2. Включите режим **Заливка текстурой**

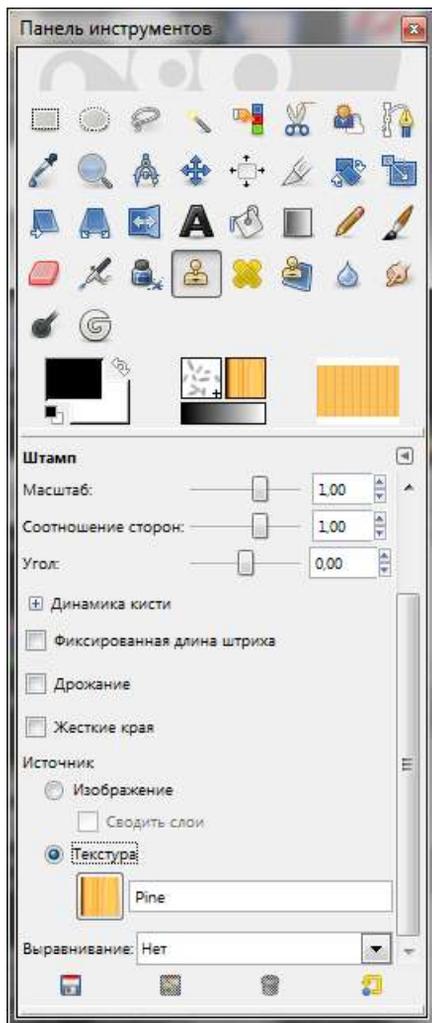


Рис. 11.3. В качестве значения параметра **Источник** выберите **Текстура**

- *рисование* штампом (инструмент **Штамп**). В этом случае вы должны выбрать текстуру в качестве источника инструмента (рис. 11.3);
- *обводка* контура заданной текстурой. Для обводки контура выполните команду **Правка | Обвести контур** или нажмите кнопку **Обводка по контуру** в окне параметров инструмента **Контур**. Откроется диалоговое окно **Обводка по контуру** (см. рис. 9.13), в котором нужно выбрать стиль обведения области.

ВНИМАНИЕ!

Вы можете обвести контур одним цветом, а можете использовать текстуру (см. рис. 9.14). Подробно контуры были рассмотрены в *главе 9*.

Активная (выбранная) текстура отображается в области **Кисти/Шаблоны/Градиенты** главного окна GIMP (рис. 11.4).

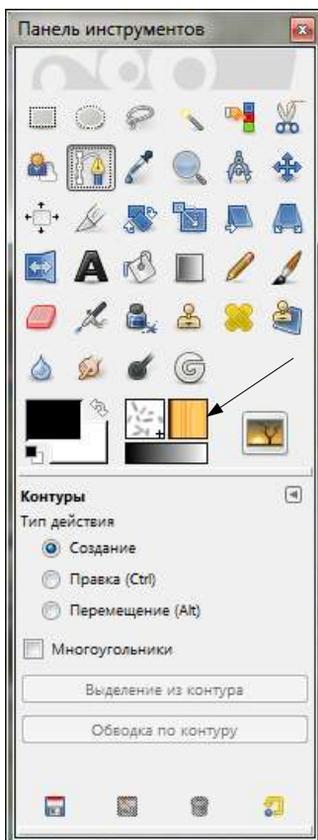


Рис. 11.4. Выбранная текстура

По умолчанию дистрибутив GIMP включает несколько десятков текстур. Понятно, что для профессионального использования этого недостаточно. Вы можете создать и добавить новые текстуры или загрузить уже готовые из Интернета.

Добавить новые текстуры очень просто — нужно поместить в каталог текстур файл в подходящем графическом формате. Просмотреть, где в вашей системе находятся текстуры, можно, выполнив команду **Правка | Параметры** и перейдя в раздел **Каталоги | Текстуры** (рис. 11.5).

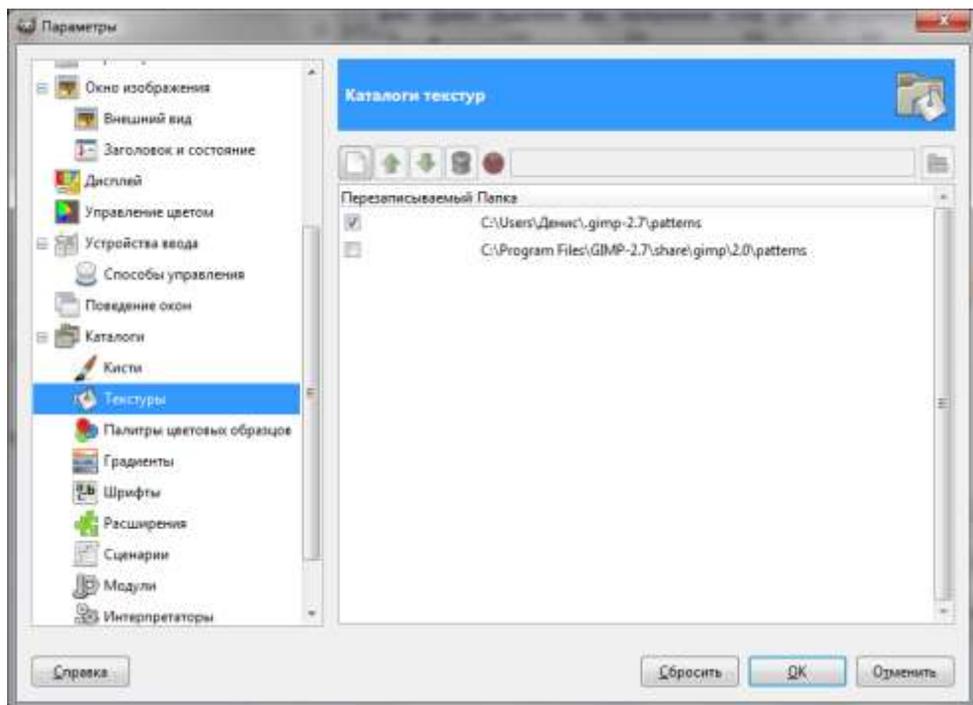


Рис. 11.5. Ищем каталог текстур

Как видно из рис. 11.5, в моей системе текстуры могут находиться в одном из двух каталогов:

- C:\Documents and Settings\Denis\gimp-2.7\patterns;
- D:\Program Files\GIMP-2.7\share\gimp\2.0\patterns.

Первый каталог — пользовательский. Если вы поместите текстуры в этот каталог, они будут доступны только текущему пользователю, то есть вам. Если

поместить текстуры во второй (системный) каталог, они будут доступны всем пользователям системы. В Linux (или в Windows при использовании файловой системы NTFS) для записи в системный каталог нужны права root (администратора).

Текстуры могут быть сохранены в следующих графических форматах:

- PAT (расширение pat) — это внутренний формат текстур, поддерживаемый только GIMP. Вы можете преобразовать любой файл в формат PAT путем его открытия в GIMP и последующего сохранения в формате PAT;
- PNG, JPEG, BMP, GIF и TIFF — начиная с версии GIMP 2.2, вы можете использовать текстуры в указанных форматах.

После копирования новых текстур в каталог текстур, следует перезапустить GIMP. Новые текстуры станут доступны сразу после перезапуска программы.

Создать дополнительные текстуры можно и с помощью скриптов. Некоторые скрипты для создания текстур вы можете найти в меню **Фильтры | Визуализация | Текстура**.

Текстуры для GIMP можно искать в Интернете по запросу `GIMP patterns`. В качестве бонуса в каталоге patterns на прилагаемом диске размещены более 400 текстур. Все текстуры являются свободно распространяемыми и были загружены из открытых источников.

ПРИМЕЧАНИЕ

Текстуры, которые были размещены на диске, прилагаемом к первому изданию этой книги, размещены в каталоге patterns/1st_edition, а новые текстуры — в каталоге patterns.

11.2. Градиенты

Градиент — это набор расположенных в линейной последовательности цветов. Для заливки области градиентом используется инструмент **Градиентная заливка** (рис. 11.6).

Активируйте инструмент **Градиентная заливка**. Выберите нужный вам градиент (рис. 11.7).

Выберите форму градиента (параметр **Форма**) — вдруг вам захочется создать градиент по спирали? Затем перейдите в окно изображения, нажмите левую кнопку мыши в месте начала градиента, переместите курсор мыши в конечную позицию и отпустите кнопку (рис. 11.8). Результат манипуляции изображен на рис. 11.9.

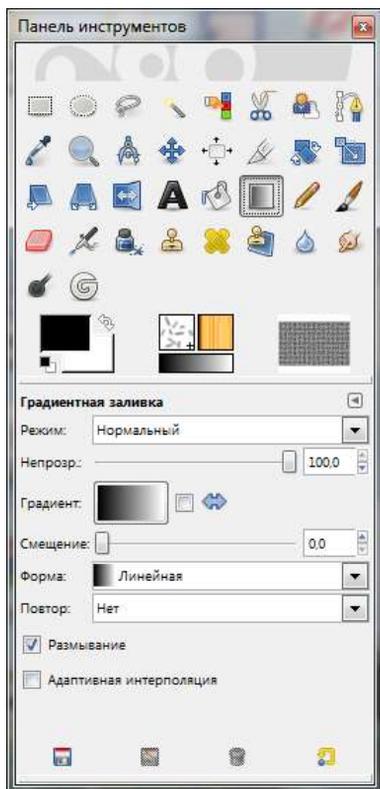


Рис. 11.6. Инструмент Градиентная заливка

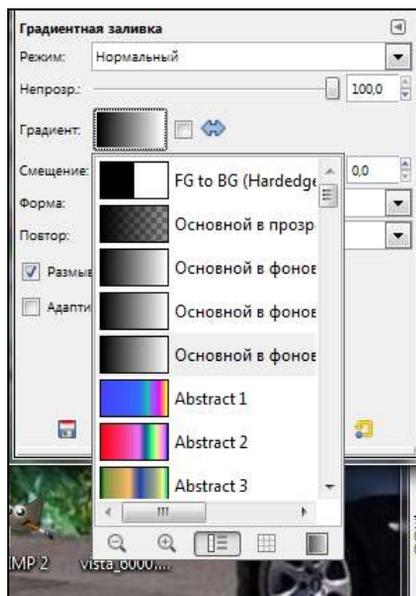


Рис. 11.7. Выбор градиента

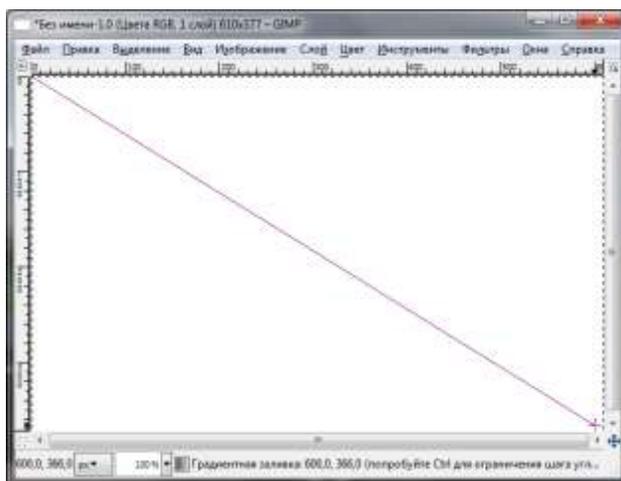


Рис. 11.8. Процесс создания градиента

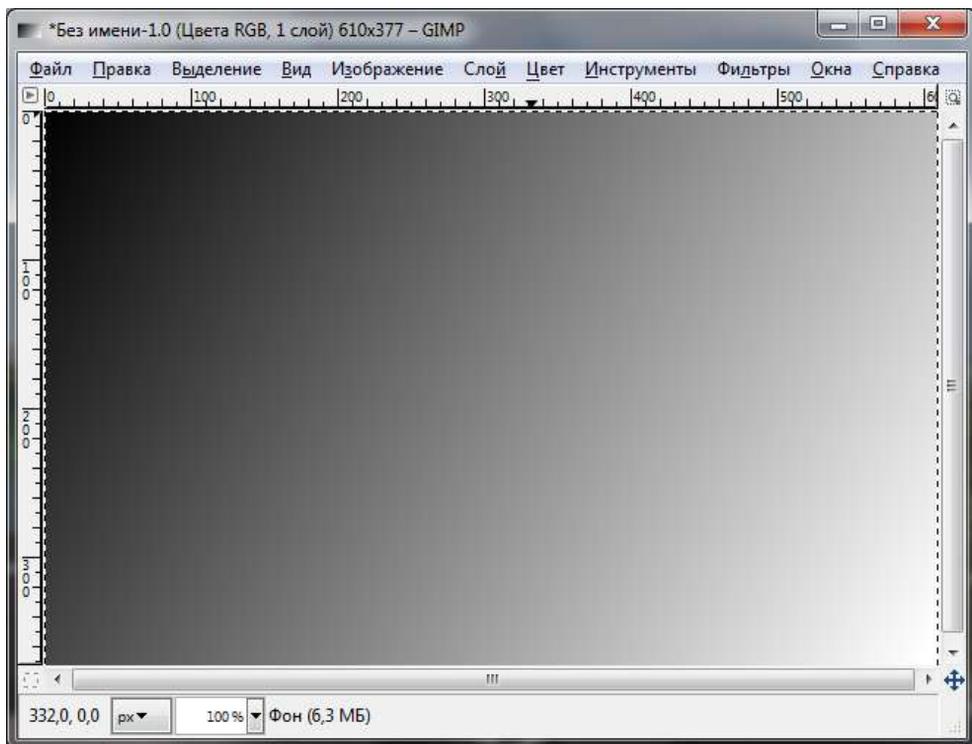


Рис. 11.9. Созданный градиент

Вполне вероятно, что в списке градиентов вы не найдете нужного. Например, вы хотите создать градиент, переходящий по горизонтали от черного к желтому. Обратите внимание на *первые четыре градиента*. Они рисуют градиент выбранными вами цветами. Первый цвет (начальный) — это цвет переднего плана, а в качестве последнего цвета используется цвет фона. Во всем остальном использование этих градиентов не отличается от приведенного здесь способа заливки.

Вы можете создать собственные градиенты с помощью редактора градиентов. Для его вызова перейдите в диалоговое окно **Градиенты** (для быстрого вызова этого диалогового окна можно нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<G>), щелкните правой кнопкой мыши на любом градиенте и выберите одну из команд (рис. 11.10):

- Создать градиент** — если вы хотите создать градиент с нуля;
- Изменить градиент** — если вы хотите отредактировать существующий градиент.

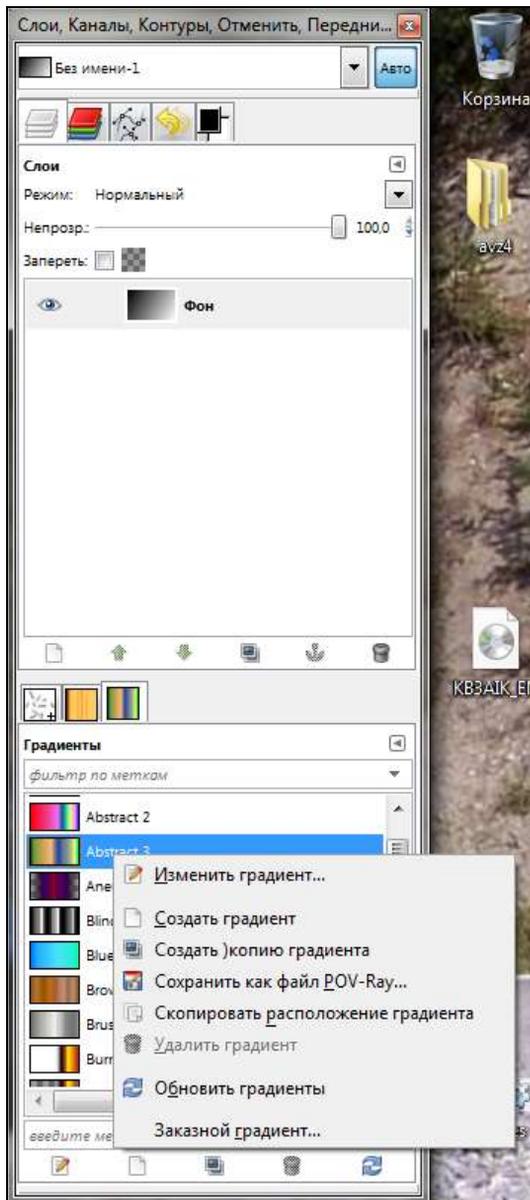
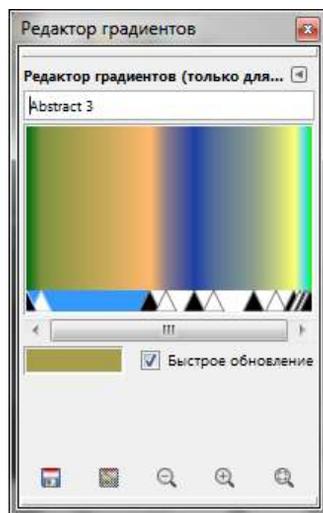
Рис. 11.10. Диалоговое окно **Градиенты**

Рис. 11.11. Редактор градиентов

В открывшемся диалоговом окне **Редактор градиентов** (рис. 11.11) вы можете определить цвета градиента вплоть до задания отдельных цветов для каждой позиции градиента.

В Интернете можно найти уже готовые файлы градиентов (это файлы с расширением ggr). Для установки файлов градиентов нужно скопировать найденные GGR-файлы в каталог градиентов (см. рис. 11.5) и перезапустить GIMP или выполнить команду **Обновить градиенты** в диалоговом окне **Градиенты** (см. рис. 11.10).

11.3. Палитры

Палитра — это набор цветов. Палитры используются в двух случаях:

- вы можете рисовать выбранной палитрой, используя только те цвета, которые входят в палитру;
- вы можете создать цветовую карту индексированных изображений. Напомним, что индексированное изображение может содержать до 256 цветов. Такие палитры называются *индексированными*.

По сути, палитры используются редко. Вы можете создавать очень сложные изображения, вообще не прибегая к помощи палитр. Однако палитры могут вам пригодиться при работе с GIF-файлами и поэтому вы, как опытный GIMP-пользователь, должны знать, что это такое.

Для просмотра доступных палитр используется диалоговое окно **Палитры цветовых образцов**, открываемое по команде **Окна | Панели | Образцы цветов**. Чтобы перейти к нему в сводном окне диалоговых окон, нужно нажать кнопку, отмеченную стрелкой на рис. 11.12.

Для создания новой палитры щелкните правой кнопкой мыши на списке палитр и выберите команду **Создать палитру**. В открывшемся диалоговом окне **Редактор палитры образцов** (рис. 11.13) щелкните правой кнопкой мыши и выберите команду **Новый цвет из фона** или **Новый цвет из переднего плана**. GIMP добавит в палитру, соответственно, цвет фона или цвет переднего плана.

После этого окно редактора палитры примет вид, показанный на рис. 11.14. Теперь щелкните на цвете переднего плана и выберите команду **Изменить цвет**. Откроется диалоговое окно **Правка цвета палитры** (рис. 11.15), в котором можно осуществить выбора цвета.

Выбрав нужный цвет, вам останется лишь сохранить палитру. Я создал палитру, состоящую всего из двух цветов — черного и красного — и сохранил ее под именем Black-Red.

Файлы палитр (это файлы с расширением gpl) нужно сохранить в каталоге палитр. Новые палитры станут доступными после перезагрузки GIMP или после выполнения команды **Обновить палитры** в диалоговом окне палитр.

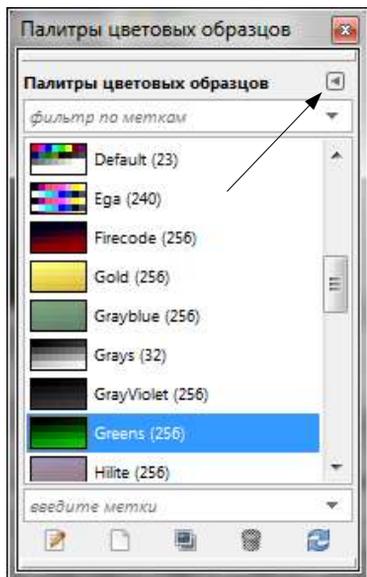


Рис. 11.12. Окно
Палитры цветовых образцов



Рис. 11.13. Окно
Редактор палитры образцов

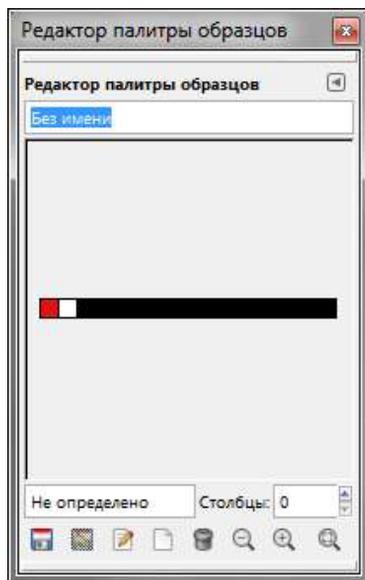
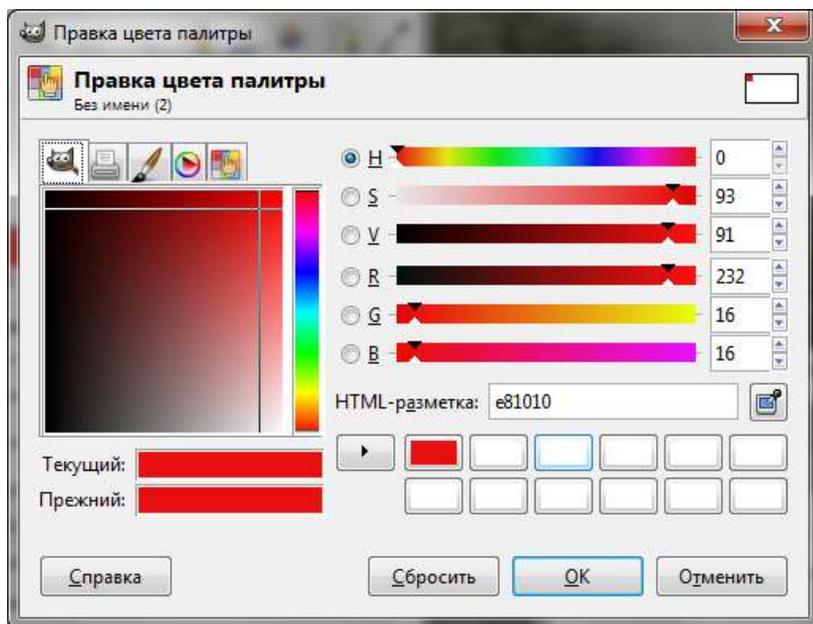


Рис. 11.14. Редактор палитры
после добавления цвета переднего плана и фона

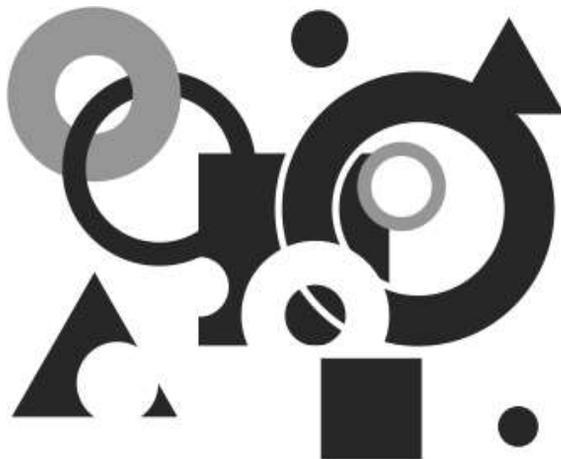
Рис. 11.15. Окно **Правка цвета палитры**

11.4. Заключение

В этой главе вы узнали, как использовать текстуры, градиенты и палитры, а также как их самостоятельно создать и добавить новые.

Вы не можете редактировать стандартные текстуры GIMP (это также касается градиентов и палитр) — они доступны только для чтения. Однако вы можете создать копию необходимой вам текстуры (градиента, палитры) и изменить эту копию так, как вам нужно.

Четвертая часть книги посвящена многослойным изображениям и анимации. Вы освоите работу с несколькими слоями, изучите их режимы, а также научитесь создавать простую анимацию средствами GIMP. Не обещаю, что вам удастся нарисовать собственный полнометражный мультфильм, но полученных знаний, умений и навыков вполне хватит для создания анимированного баннера для вашего сайта.



ЧАСТЬ IV

СЛОИ И АНИМАЦИЯ

Четвертая часть книги посвящена многослойным изображениям и созданию анимации. В ней мы познакомимся со слоями и возможными режимами их наложения.

Глава 12



Слои

12.1. Что такое слои и зачем они нужны?

Как мы уже отмечали, изображение в GIMP состоит как минимум из одного слоя. Каждый слой можно себе представить в виде прозрачного листа. Тогда все изображение будет состоять как минимум из одного, но, желательно, из нескольких таких листов, наложенных друг на друга. В GIMP нет ограничений на количество слоев (если не считать ограничения оперативной памяти — против этого не пойдешь). Опытные пользователи GIMP работают с изображениями, состоящими из нескольких десятков слоев.

Для чего же нужны слои? Оказывается, только для вашего удобства. Представим, что вам нужно нарисовать логотип своего сайта. Пусть это будет самый простой логотип, например, прямоугольник, круг и текстовая надпись, как показано на рис. 12.1. Такой логотип вы можете создать примерно за одну минуту. Потом вы сохраните его в файл и опубликуете на вашем Web-сервере.

Но не все так просто, как кажется. Например, сейчас цвет фона вашего логотипа сайта, как и сайта, — белый. Но со временем вам захочется изменить дизайн сайта, и цвет его фона может стать другим. Тогда вам придется изменить и логотип. То есть выполнить лишнюю работу по перекрашиванию фона логотипа в фон сайта. Этого можно избежать, если при создании логотипа сделать два слоя. Первый — прозрачный, который будет играть роль фона, и второй — на котором будут размещены две геометрические фигуры и надпись. Потом вы сохраните логотип в формате GIF (или PNG) и опубликуете на сайте. В результате вы сможете изменять фон сайта хоть каждый день — логотип трогать не придется, поскольку его фон останется прозрачным, и фон сайта сквозь него будет виден.

Аналогично, в предположении, что вам когда-нибудь понадобится изменить надпись, вы можете сейчас создать три слоя: прозрачный (фон), слой с геометрическими фигурами и слой с надписью. Когда придет время изменения

надписи, вы без проблем сможете это сделать. В противном случае (если геометрические фигуры и надпись размещены на одном слое) вам придется выделить часть прямоугольника с текстом и удалить ее, залить получившуюся брешь цветом прямоугольника и заново набрать надпись белым цветом. В случае же использования слоев надо будет только перейти на слой с надписью и изменить текст. И все.

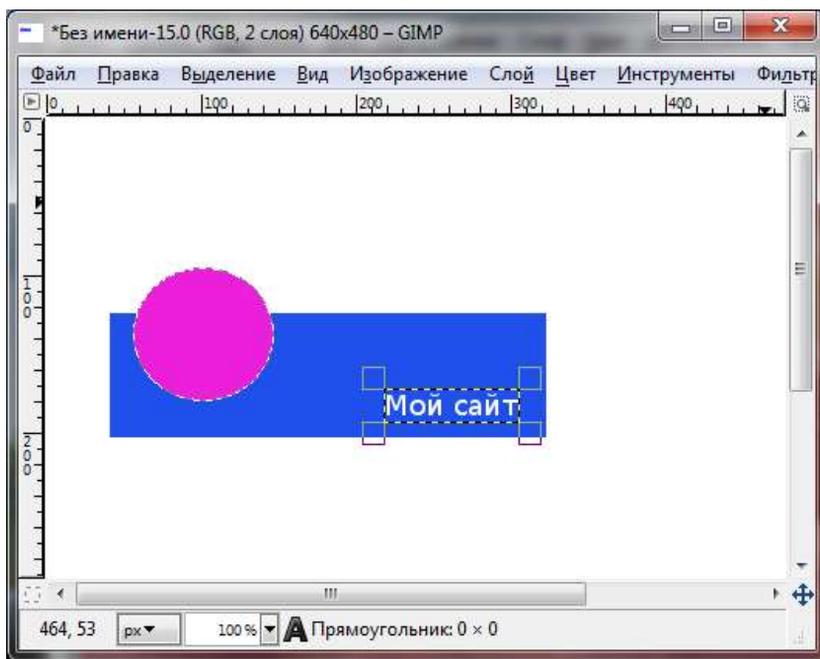


Рис. 12.1. Простейший логотип

Конечно, приведенная здесь ситуация тривиальна и несколько надуманна — особенно в части надписи (если вы сохраните изображение в формате GIMP, то с легкостью сможете изменить любую имеющуюся на нем надпись вне зависимости от количества слоев), но этим примером мы продемонстрировали всю гибкость механизма слоев — каждый элемент изображения можно нарисовать на отдельном слое, что значительно облегчает процесс его дальнейшего редактирования (рис. 12.2).

Структура слоев изображения отображается в диалоговом окне **Слои** (рис. 12.3). Как можно видеть, в нашем изображении два слоя: фон и текстовая надпись "Мой сайт" — GIMP самостоятельно создает надписи на отдельных слоях, чтобы их можно было потом с легкостью редактировать.

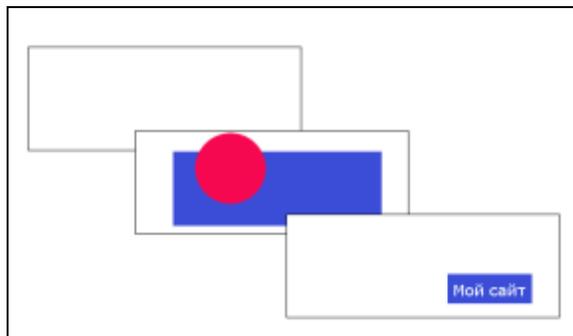


Рис. 12.2. Слои изображения

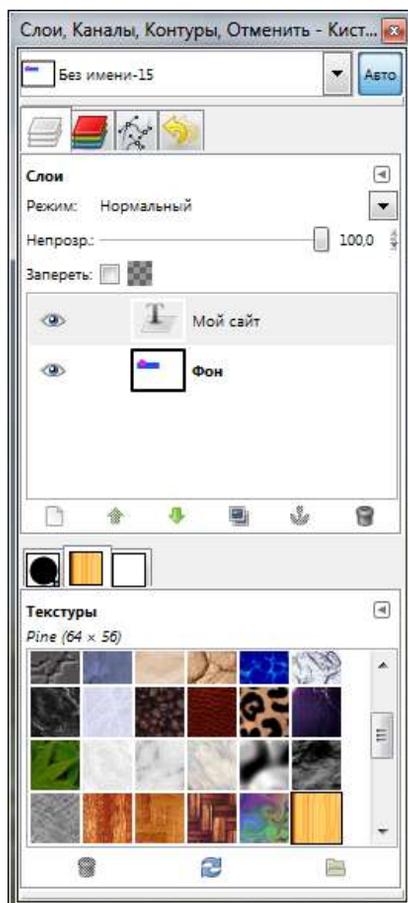
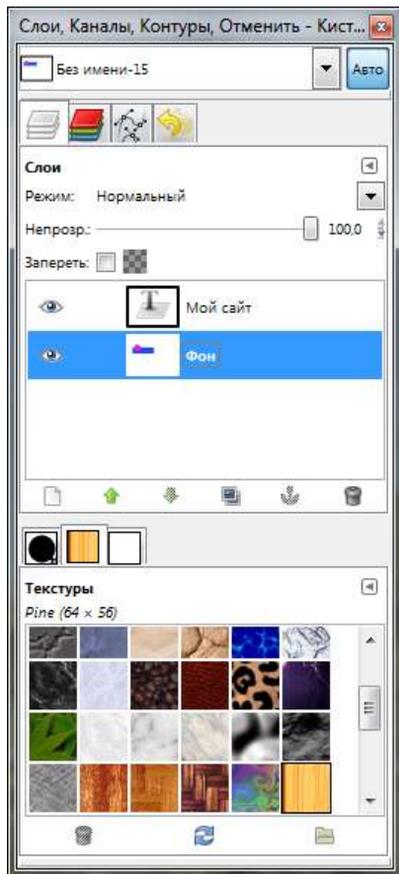


Рис. 12.3. Диалоговое окно Слои



Рис. 12.4. Имя активного слоя



б

Рис. 12.5. Выбран слой **Фон** (а), и его имя отобразилось в строке состояния окна изображения (б)

У каждого открытого в GIMP изображения есть один активный холст. Холст — это больше, чем просто слой. Холст включает в себя слои, каналы, маски

слоев, маску выделения. Одним словом, холст — это все, на чем можно рисовать, используя инструменты рисования.

Активный слой выделен в диалоговом окне **Слои** (см. рис. 12.3), и его имя отображается в панели состояния окна изображения (рис. 12.4). Вы можете выбрать другой слой, щелкнув на нем в диалоговом окне **Слои** (рис. 12.5).

ПРИМЕЧАНИЕ

Если в диалоговом окне **Слои** ни один из слоев не выделен, значит, в качестве холста используется не слой, а что-то другое.

Меню **Слой** (рис. 12.6) окна изображения содержит команды, применяемые к активному слою изображения.

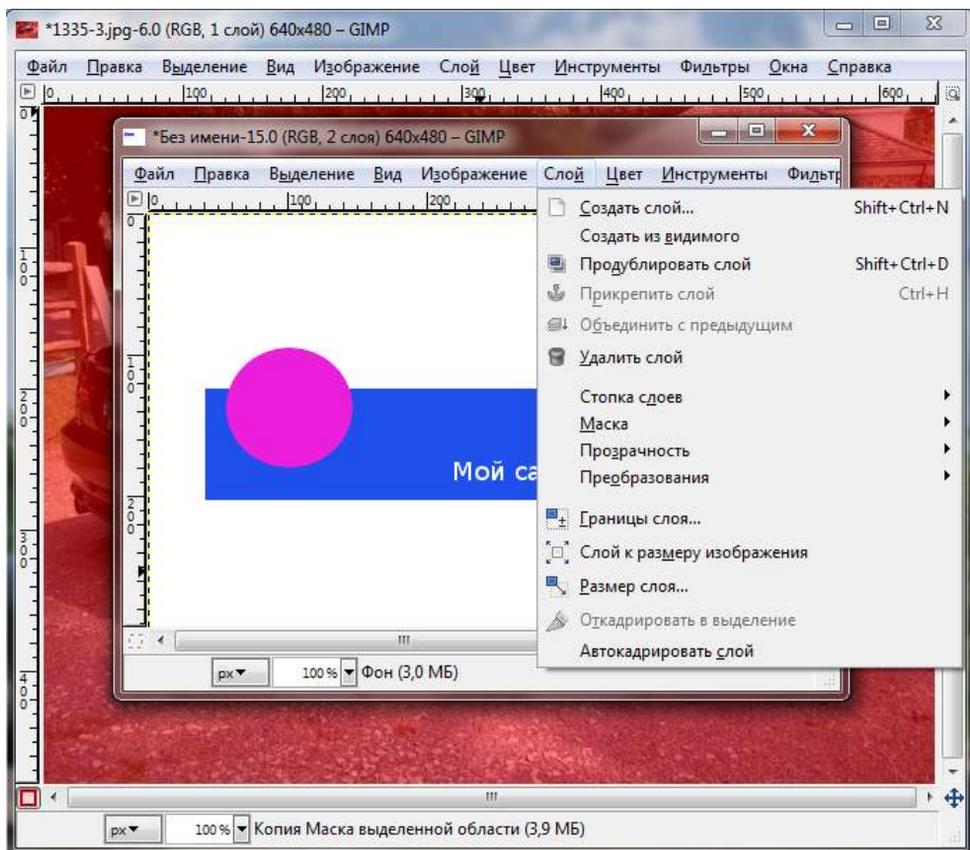


Рис. 12.6. Меню **Слой** окна изображения

12.2. Атрибуты слоя

У каждого слоя есть ряд атрибутов: имя, альфа-канал, размер и т. д. Сейчас мы их и рассмотрим.

12.2.1. Имя

Для идентификации слоя используется его *имя*. Имя назначается автоматически при создании слоя, но вы можете изменить его по собственному желанию. Для этого щелкните правой кнопкой мыши на слое и выберите команду **Правка атрибутов слоя** (рис. 12.7, а). Вы увидите окно **Атрибуты слоя** (рис. 12.7, б), в котором можно изменить его имя.

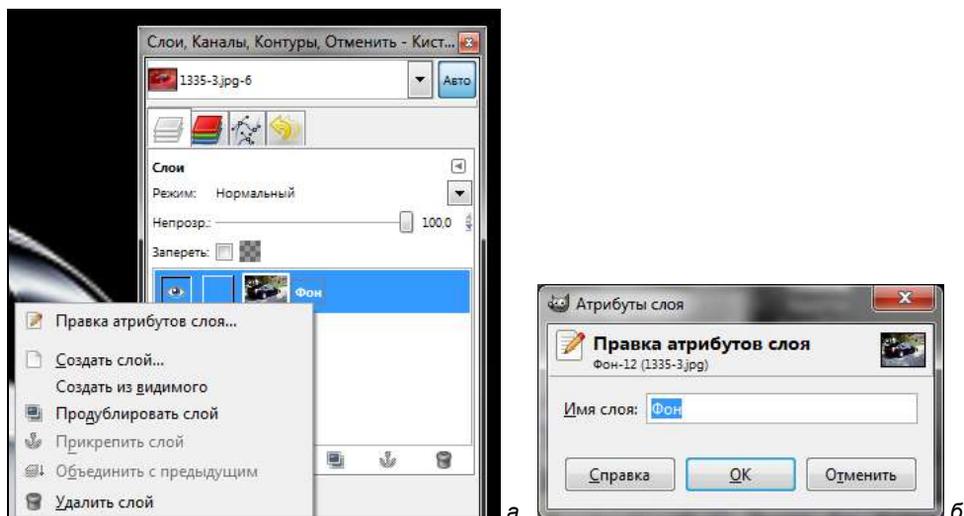


Рис. 12.7. Изменение имени слоя

12.2.2. Альфа-канал

Как мы уже знаем, *альфа-канал* содержит информацию о прозрачности слоя. Слой может быть непрозрачным, полностью прозрачным или частично прозрачным. У непрозрачного слоя фон в диалоговом окне слоев белый, а у прозрачного или полупрозрачного слоя этот фон отображается квадратами разных оттенков серого. На рис. 12.8 прозрачный слой помечен стрелкой.

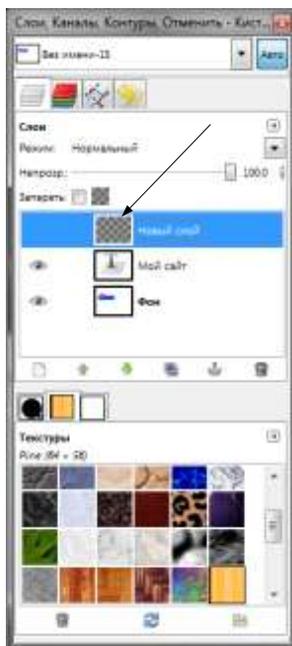


Рис. 12.8. Прозрачный и непрозрачный слой

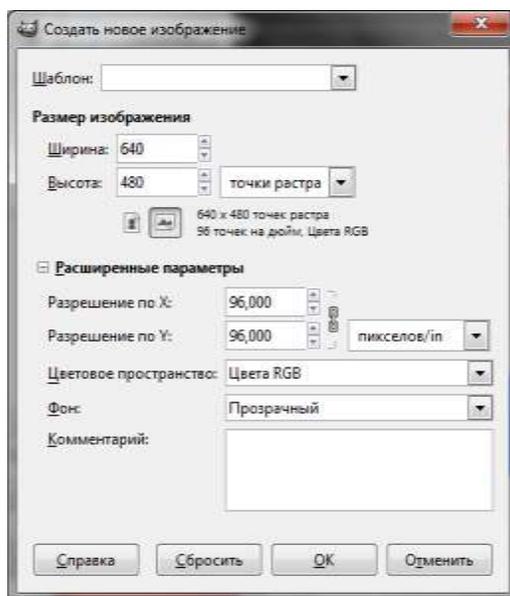


Рис. 12.9. Создание изображения с прозрачным фоном

Если вы создали изображение, не изменяя параметров по умолчанию, то у первого слоя (после создания изображения есть только один слой — фон) нет альфа-канала. Для добавления альфа-канала щелкните правой кнопкой мыши на слое и выберите команду **Добавить альфа-канал**. Можно также сразу создать изображение с прозрачным фоном. Для этого выполните команду **Файл | Создать**, в открывшемся окне раскройте группу расширенных параметров и установите значение **Прозрачный** для параметра **Фон** (рис. 12.9).

При добавлении нового слоя даже с непрозрачным типом заполнения автоматически создается альфа-канал. Помните, что большинство операций над слоем не может быть применено к слою без альфа-канала, поэтому у любого слоя, кроме нижнего (фона), должен быть альфа-канал.

Как уже было отмечено, для добавления альфа-канала используется команда **Добавить альфа-канал (Слой | Прозрачность | Добавить альфа-канал)**, а для его удаления — **Удалить альфа-канал**.

12.2.3. Тип

Тип слоя зависит от типа изображения и от наличия альфа-канала. В GIMP слой может быть одного из следующих типов:

- RGB (Red/Green/Blue) — обычное цветное изображение без прозрачности;
- RGBA (Red/Green/Blue/Alpha) — цветное изображение с прозрачностью;
- градации серого;
- градации серого с альфа-каналом;
- индексированный;
- индексированный с альфа-каналом.

Помните, что разные фильтры работают с разными типами изображений. Одни требуют RGB-изображение, другие — индексированное. Чтобы применение нужного фильтра было возможным, следует сначала преобразовать изображение в другой режим, а потом добавить/удалить альфа-канал, если это нужно для фильтра. Например, у вас RGB-изображение без альфа-канала, а для вашего фильтра нужно индексированное изображение с альфа-каналом. Тогда вам нужно выполнить команду меню **Изображение | Режим | Индексированное** — изображение будет преобразовано в индексированный режим. Затем вам нужно добавить альфа-канал, как было только что показано (*см. разд. 12.2.2*).

12.2.4. Видимость. Соккрытие/Отображение слоя

Вы можете скрыть или отобразить слой. Иногда нужно временно скрыть слой, но не удалять его. Для соккрытия слоя в окне **Слои** щелкните на пиктограмме глаза. Для отображения слоя щелкните в том месте, где должен быть глаз. Как видно из рис. 12.10, слой с именем **Новый слой** скрыт, а остальные два слоя — отображаются.

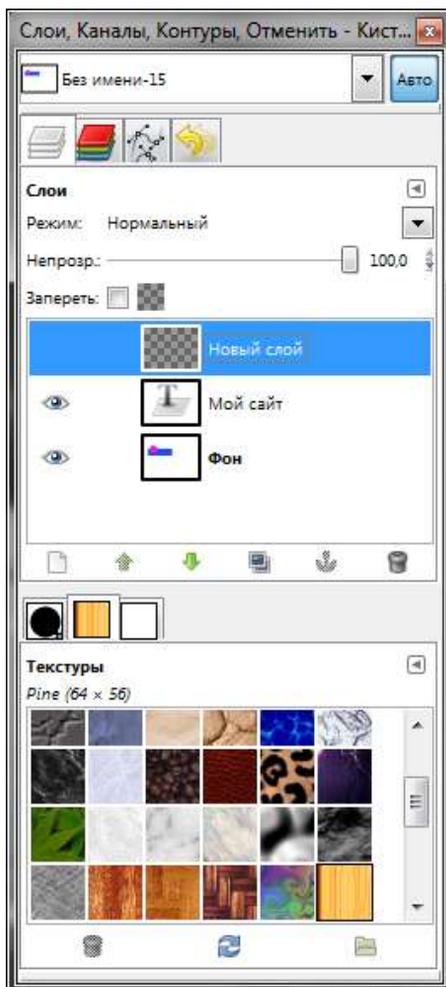


Рис. 12.10. Соккрытие и отображение слоев

12.2.5. Связь с другими слоями

Если слой связан с другим слоем, то между миниатюрой слоя и пиктограммой глаза появится пиктограмма цепочки. Вы можете формировать цепочки слоев для применения операций к нескольким слоям сразу.

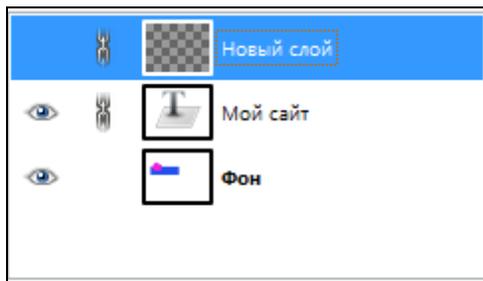


Рис. 12.11. Пиктограммы связи слоев

12.2.6. Непрозрачность слоя

Параметр **Непрозрачность** (см. рис. 12.10) определяет степень непрозрачности. Вы можете указать значения от 0 до 100, где 0 — полная прозрачность, 100 — полная непрозрачность.

12.2.7. Размер слоя

Обычно размер слоя равен размеру изображения, к которому относится слой. Но это необязательно. Вы можете создать текстовую надпись, и тогда GIMP создаст отдельный слой, размер которого будет равен размеру текста, но не размеру изображения.

В окне изображения границы текущего активного слоя отмечаются черно-желтой пунктирной линией. Добавьте любую надпись, и вы увидите, что она обрамлена черно-желтой линией, — это и есть граница слоя.

Изменить размер слоя можно с помощью команды меню **Слой | Размер слоя**. В открывшемся окне (рис. 12.12) вы можете установить размеры слоя.

Помните, что объем занимаемой оперативной памяти зависит от размера слоя, а не от его содержимого. Пустой слой большого размера будет занимать больше памяти, чем слой меньшего размера, даже содержащий картинку.

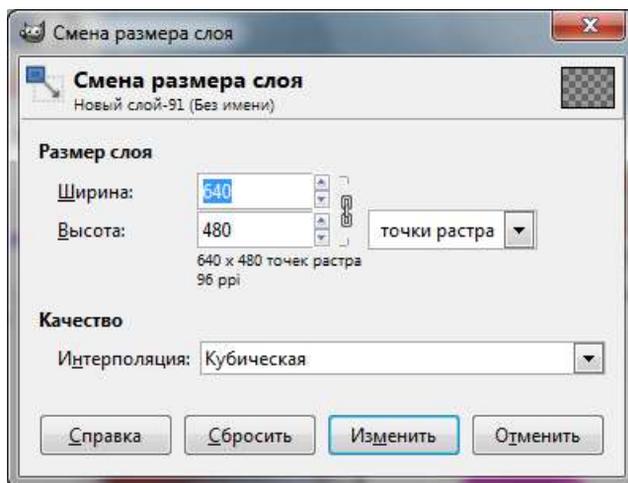


Рис. 12.12. Изменения размера слоя

12.2.8. Маска слоя

Управлять прозрачностью слоя можно не только с помощью альфа-канала, но и с помощью *масок слоя*. По умолчанию у слоя нет маски, но вы можете ее добавить. О масках мы поговорим чуть позже.

12.2.9. Запереть альфа-канал

Над списком слоев есть переключатель **Запереть** (см. рис. 12.3). Если вы его активируете, альфа-канал слоя будет заблокирован, и вы ничего не сможете с этим альфа-каналом сделать.

12.3. Режимы слоя

В предыдущем разделе мы не рассмотрели один важный атрибут слоя — **Режим**, поскольку он заслуживает отдельного разговора. Вы можете выбрать один из 21 режима слоя (рис. 12.13).

Атрибут **Режим** используется для указания GIMP'у, как нужно смешивать цвета точек верхнего слоя с точками нижнего слоя. С помощью режимов слоя вы можете изменять цвет изображения, как с помощью масок.

Проведем небольшой эксперимент. В нашем самом первом изображении (см. рис. 12.1) два слоя: фон и слой с текстовой надписью. Создайте еще один слой (командой **Создать слой**), установите для него параметр **Непрозрачность**

в 100 (рис. 12.14). Затем активируйте новый слой и, используя инструмент **Заливка**, покрасьте его в белый цвет. После этого выберите режим слоя **Насыщенность**. Все слои, которые расположены ниже нашего слоя, будут выглядеть серыми (рис. 12.15). После этого поэкспериментируйте с параметром **Непрозрачность** для нового слоя.

Для каждого слоя можно выбрать свой режим. Режим фона, то есть самого нижнего слоя, не имеет никакого значения, поскольку после него слоев больше нет. Помните, что эффекты режимов слоев накапливаются.

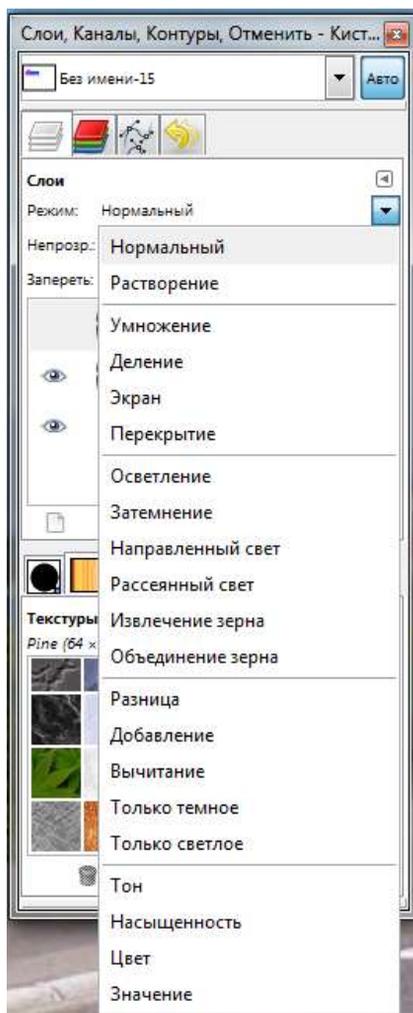


Рис. 12.13. Режимы слоя

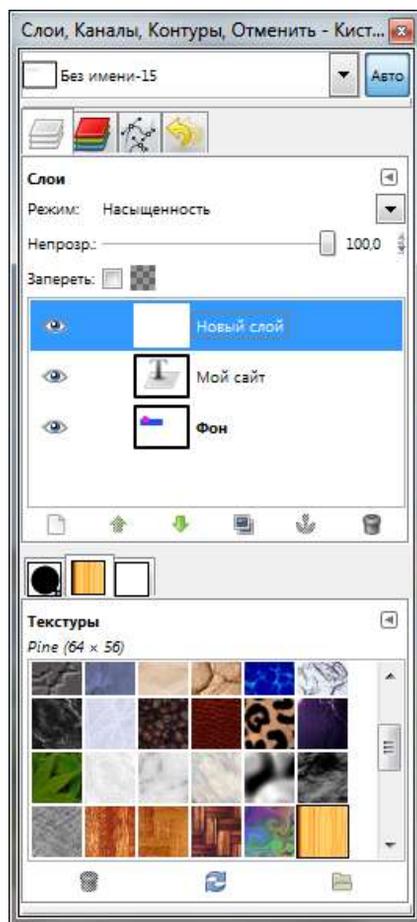


Рис. 12.14. Параметры нового слоя

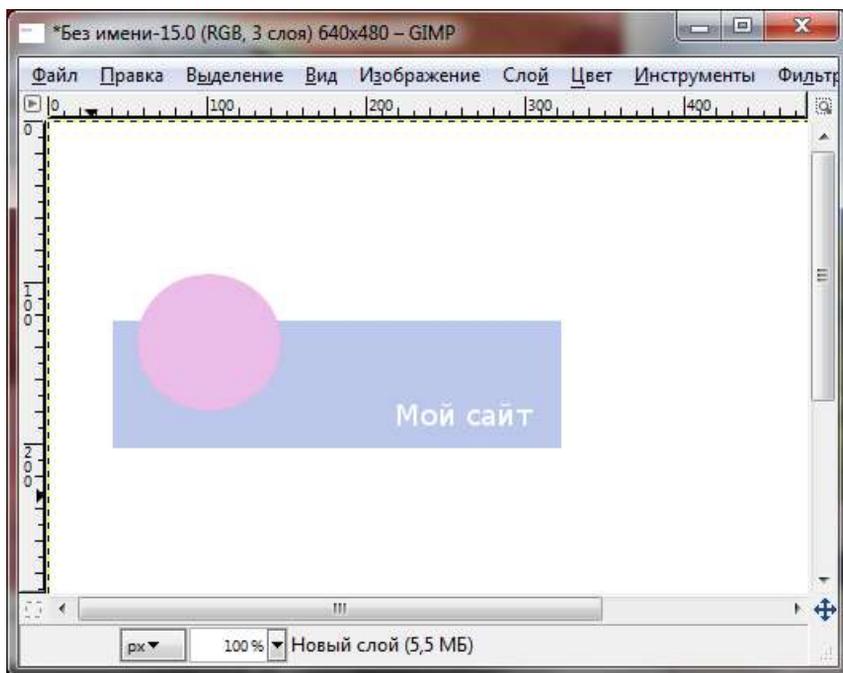


Рис. 12.15. Создание "маски" с помощью режимов слоя

Подробно все режимы мы рассматривать не будем, но краткое описание их вы найдете в табл. 12.1.

Таблица 12.1. Описание режимов слоя

Режим	Описание
Нормальный	В этом режиме верхний слой полностью закрывает нижний слой. Чтобы был виден нижний слой, нужно уменьшить непрозрачность слоя. Используется по умолчанию
Растворение	Растворяет верхний слой в нижнем путем рисования случайного узора в полупрозрачных точках. Этот режим не очень подходит для слоя. Больше он подходит для инструмента рисования. Кстати, у инструментов рисования практически такой же набор режимов, как и у слоев
Умножение	В этом режиме точки (точнее их числовые значения цвета) верхнего и нижнего слоев перемножаются и делятся на 255. В результате новое изображение получается более темным, чем исходное

Таблица 12.1 (продолжение)

Режим	Описание
Деление	Еще один "математический" режим. В этом режиме точки нижнего слоя умножаются на 256 и делятся на значение цвета точки верхнего слоя + 1 (единица добавляется, чтобы избежать деления на ноль). В результате получается более светлое изображение, чем было до этого
Экран	Значения точек верхнего и нижнего слоя инвертируются, перемножаются и делятся на 255, после чего результат тоже инвертируется. Результат немного светлее оригинального изображения, цвета кажутся более блеклыми. Черный слой не меняет цвет исходного изображения, в результате применения белого слоя будет получено белое изображение
Перекрытие	В этом режиме инвертируются точки нижнего слоя, умножаются на точки верхнего слоя, потом все это умножается на 2, прибавляется к исходному значению точки нижнего слоя, делится на 255, потом еще несколько раз умножается и делится. Одним словом, описывать в математическом плане этот режим мне сложно, да и вам это не особо интересно. В результате вы получите немного затемненное изображение, но не такое как при использовании режима Умножение
Осветление	Данный режим можно использовать для осветления части изображения. Например, вам нужно осветлить часть фотографии, сделанной в темной комнате, — скажем, лицо человека
Затемнение	Режим, обратный режиму Осветление . Используется для затемнения части изображения
Направленный свет	Этот режим лучше всего продемонстрировать на примере, чем описывать математическую формулу или объяснять, что же произошло. В качестве исходного изображения будем использовать уже знакомый нам автомобиль, а в качестве верхнего слоя — градиент от черного к белому (рис. 12.16)
Объединение зерна	То же, что и режим Извлечение зерна , но он складывает значения точек верхнего и нижнего слоев и вычитает из результата 128. Результат представлен на рис. 12.17
Разница	Довольно интересный режим, если вы хотите получить необычный результат (рис. 12.18). Также этот режим можно использовать для инвертирования части изображения
Рассеянный свет	Делает цвета не такими яркими, похож на режим Перекрытие , в некоторых случаях оба эти режима дают одинаковые результаты

Таблица 12.1 (окончание)

Режим	Описание
Извлечение зерна	Вычитает значение точек верхнего слоя из нижнего и прибавляет 128. Режим можно использовать для придания изображению рельефа (рис. 12.19)
Добавление	Точки верхнего и нижнего слоев складываются. В результате получаем более светлое изображение
Вычитание	Точки верхнего и нижнего слоев вычитаются. Отрицательные значения заменяются на 0. В результирующем изображении будет много черного цвета
Только темное	В этом режиме сравниваются компоненты точек верхнего и нижнего слоев. В результирующем изображении окажется точка с меньшим значением цвета. Если вы будете использовать полностью белый верхний слой, то он никак не повлияет на результат, потому что значение белого цвета — 255, и оно самое большое, если сравнивать с другими цветами. Так что программа выберет точку нижнего слоя, поскольку ее значение цвета меньше значения цвета точки верхнего слоя. А полностью черный верхний слой даст полностью черное изображение, потому что значение черного цвета — 0, и оно будет выбрано в качестве минимального
Только светлое	Аналогичен предыдущему размеру, но выбирается большая из двух точек (имеется в виду, что выбирается точка с максимальным значением цвета). Тут наоборот, белый слой даст полностью белое результирующее изображение, а черный слой не изменит исходного изображения
Тон	Чтобы понять, как работает этот режим (и все последующие), вам нужно прочитать главу 16. Сейчас только скажу, что в этом режиме для получения результата используется тон верхнего слоя, а насыщенность и яркость — нижнего. Если насыщенность верхнего слоя равна 0, то используется тон нижнего слоя
Насыщенность	Используется насыщенность верхнего слоя, а тон и яркость — нижнего
Цвет	Используется тон и насыщенность верхнего слоя, а яркость — нижнего
Яркость	Используется яркость верхнего слоя, а тон и насыщенность — нижнего

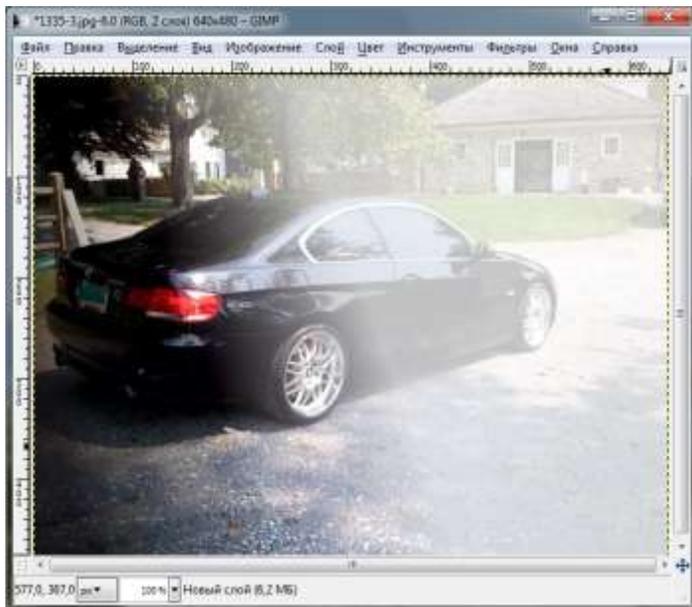


Рис. 12.16. Режим **Направленный свет**, непрозрачность 75%, использован градиент от черного к белому



Рис. 12.17. Режим **Объединение зерна**

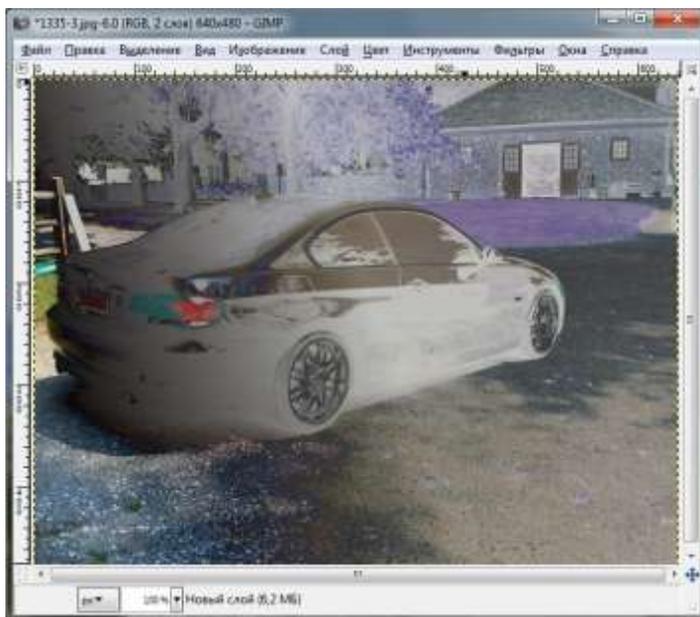


Рис. 12.18. Режим Разница



Рис. 12.19. Режим Извлечение зерна

12.4. Диалоговое окно Слои

С диалоговым окном **Слои** мы уже сталкивались неоднократно. Настало время рассмотреть его подробно. Вызвать диалоговое окно **Слои** (если вы его закрыли) можно несколькими способами:

- выбрав команду меню главного окна GIMP (панели инструментов) **Окна | Панели | Слои**;
- с помощью клавиатурной комбинации **<Ctrl>+<L>**.

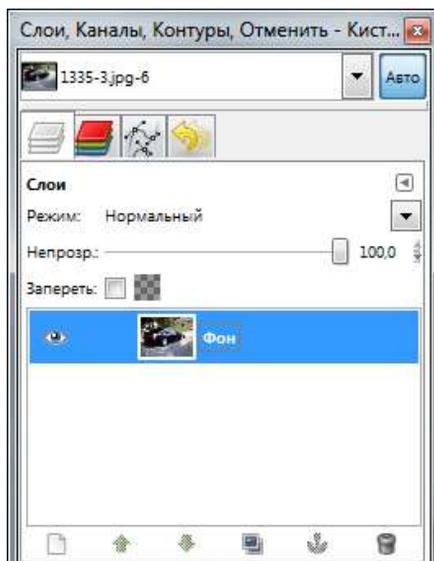


Рис. 12.20. Диалоговое окно **Слои**

Диалоговое окно **Слои** (рис. 12.20) отображает режим активного слоя, степень его непрозрачности, опцию записывания альфа-канала, список слоев изображения и кнопки управления слоями (в нижней части окна слева направо):

- создать новый слой и добавить его в изображение;
- поднять активный слой на один вверх в стопке;
- опустить активный слой на один вниз в стопке;
- создать копию слоя и добавить ее в изображение;
- прикрепить плавающий слой;
- удалить активный слой.

Назначение кнопок понятно из их названий, поэтому подробно останавливаться на них мы не будем.

ПРИМЕЧАНИЕ

Плавающим называется временный слой. Например, когда вы вставляете из буфера обмена картинку, то она будет помещена именно в такой слой. Плавающий слой в диалоговом окне слоев отмечается пиктограммой . Нажатие кнопки **Прикрепить плавающий слой** прикрепляет временный слой к предыдущему активному слою изображения.

Если щелкнуть правой кнопкой мыши на слое, то вы увидите контекстное меню (рис. 12.21), содержащее допустимые действия над выделенным слоем:

- Правка атрибутов слоя** — позволяет изменить имя слоя;
- Создать слой** — создает слой и добавляет его в изображение;
- Продублировать слой** — создает копию слоя и добавляет его в изображение;
- Прикрепить слой** — прикрепляет временный (плавающий) слой к предыдущему активному слою изображения;
- Объединить с предыдущим** — позволяет объединить слой с предыдущим слоем;
- Удалить слой** — удаляет слой из изображения (помните, что вместо удаления вы можете временно скрыть слой);
- Границы слоя** — позволяет изменить границы слоя;
- Слой к размеру изображения** — делает размер слоя равным размеру изображения;
- Размер слоя** — позволяет изменить размер слоя;
- Добавить альфа-канал** — добавляет альфа-канал (прозрачность);
- Удалить альфа-канал** — удаляет альфа-канал;
- Альфа-канал → Выделение** — преобразует альфа-канал в выделение;
- Объединить видимые слои** — объединяет все видимые слои в один;
- Свести изображение** — объединяет все видимые слои в один и удаляет прозрачность.

Наверное, вы заметили, что мы не рассмотрели команды, относящиеся к маскам слоя. И это правильно, ведь пока мы не знаем, что это такое, поэтому самое время с ними познакомиться.

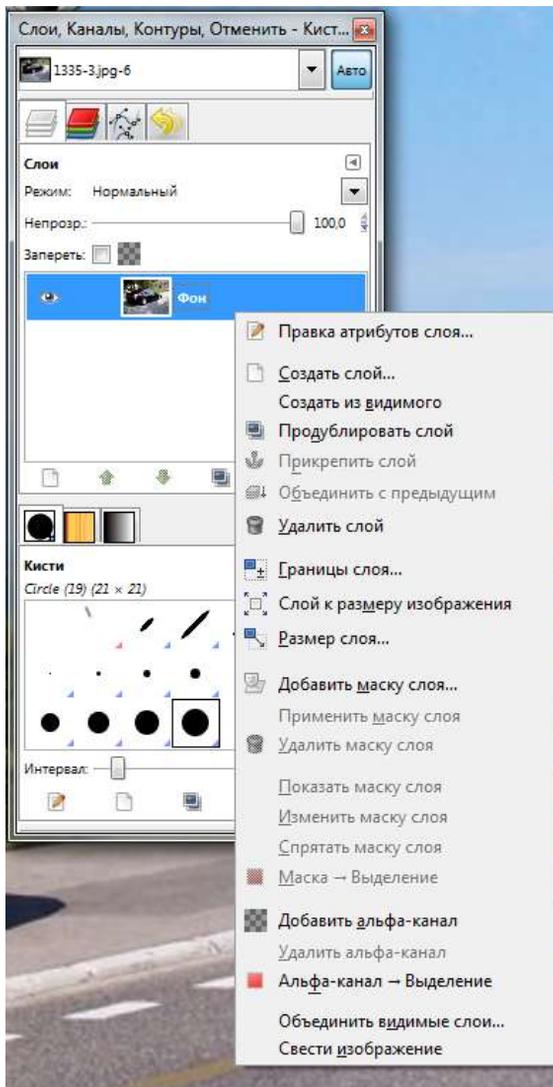


Рис. 12.21. Операции над слоями

12.5. Маски слоя

Что такое маска, мы знаем из главы 9. Маска, "надетая" на слой, называется *маской слоя*. У маски слоя такой же размер, как и у слоя, на который она "надета". Каждый пиксел маски, по сути, является парой для пиксела слоя с теми же координатами, что и пиксел маски.

Итак, маска — это набор пикселей в оттенках серого (значения цвета от 0 до 255). Пиксели со значением цвета 0 — черные, со значением цвета 255 — белые. Черные пиксели обеспечивают своим парным пикселям полную прозрачность, а белые — полную непрозрачность.

Чтобы создать маску слоя, щелкните на названии слоя в диалоговом окне слоев правой кнопкой мыши и выберите команду **Добавить маску к слою**. Если эта команда недоступна, то добавьте альфа-канал (командой **Добавить альфа-канал**).

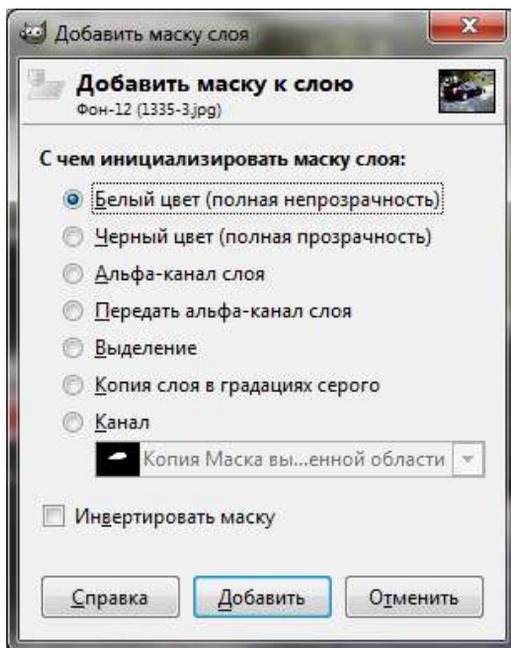


Рис. 12.22. Добавить маску к слою

При добавлении маски слоя вы увидите диалоговое окно **Добавить маску к слою** (рис. 12.22). Доступны следующие варианты инициализации маски слоя:

- Белый цвет** — белая маска, при рисовании черным точки слоя становятся прозрачными;
- Черный цвет** — весь слой прозрачный, рисование черным на маске делает точки слоя невидимыми, а рисование белым удалит маску и сделает точки слоя видимыми;

- ❑ **Альфа-канал слоя** — маска создается по содержимому альфа-канала. Если у слоя есть прозрачность, она копируется в маску;
- ❑ **Передать альфа-канал слоя** — то же, что и предыдущий параметр, но в этом случае альфа-канал сбрасывается в полную непрозрачность;
- ❑ **Выделение** — маска создается по точкам выделения;
- ❑ **Копия слоя в оттенках серого** — маска строится по точкам слоя;
- ❑ **Канал** — маска создается по маске выделения, которую нужно создать заранее и сохранить в диалоговом окне каналов;
- ❑ **Инвертировать маску** — инвертирование цветов маски (черный станет белым, а белый — черным).

12.6. Заключение

Изображение в GIMP состоит из слоев (как минимум из одного). В GIMP нет ограничений на количество слоев. Вы можете использовать слои для различных целей — от придания изображению тех или иных эффектов (путем выбора режима наложения слоев) до создания анимации.

В *главе 13* мы поговорим о создании текстовых надписей.

Глава 13



Текстовые надписи

13.1. Инструмент *Текст* и слои

Сейчас мы подробно рассмотрим инструмент **Текст** и поговорим об использовании слоев при добавлении текста. Прежде всего, убедитесь, что диалоговое окно **Слои** (рис. 13.1) открыто. Обычно так оно и есть, но если вы его нечаянно закрыли, то можете снова открыть это окно с помощью команды меню главного окна **GIMP Окна | Панели | Слои**.

СОВЕТ

С диалоговым окном **Слои** вы уже наверняка знакомы, конечно, если не пропустили *главу 12*. Хотя сразу вам скажу: если вы эту главу все-таки пропустили, то лучше вернуться и прочитать ее, иначе многое будет непонятно.

Как видно из рис. 13.1, у нашего изображения пока один пустой слой — **Фон**. Очевидно, что это только что созданное изображение. Откройте любое уже готовое изображение, можно фотографию. Я открыл для примера одну из фотографий (рис. 13.2) моей автомобильной коллекции (в ней более 10 тыс. фотографий). Обратите внимание, что в диалоговом окне **Слои** у нашей фотографии, как и следовало ожидать, опять же всего один слой — **Фон**.

Самое время активировать инструмент **Текст** (рис. 13.3). Сделать это быстро можно с помощью клавиши <T>. Можно выбрать инструмент **Текст** и командой меню окна изображения **Инструменты | Текст**.

В *разд. 8.4* мы вкратце рассматривали этот инструмент, но сейчас настало время изучить его подробнее. Итак, выбрав инструмент **Текст**, первым делом нужно установить его параметры:

- **Шрифт** — позволяет выбрать гарнитуру шрифта и его начертание. Для выбора гарнитуры введите первые буквы названия гарнитуры в поле для ввода, после чего вы увидите названия шрифтов, которые начинаются с введенных букв. На рис. 13.4 видно, что я пытался установить шрифт Times New Roman. Для выбора начертания шрифта нажмите кнопку, находящуюся слева от поля гарнитуры шрифта (рис. 13.5);

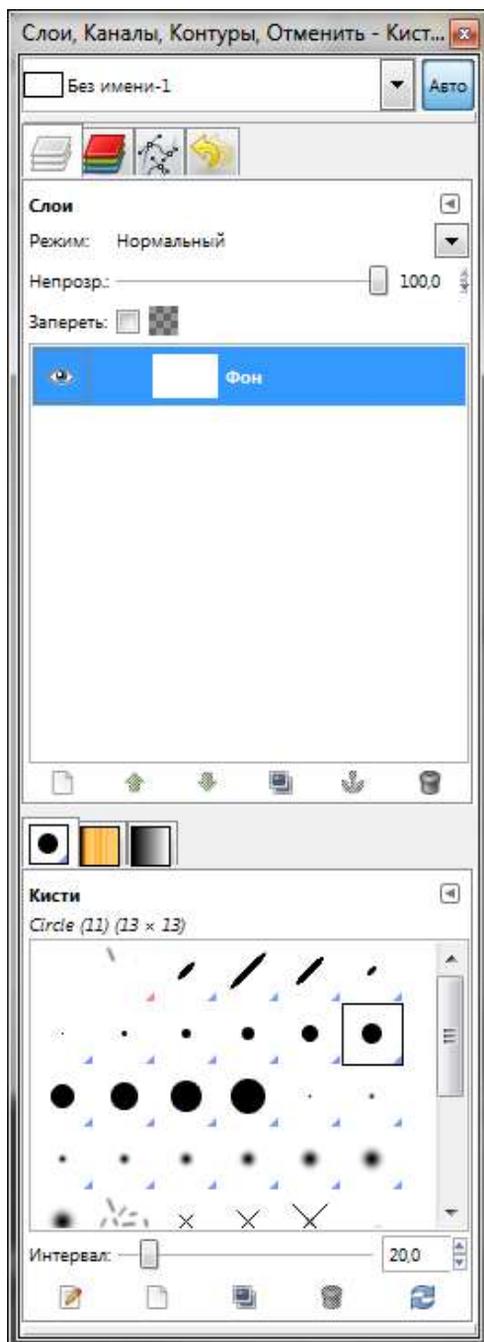


Рис. 13.1. Диалоговое окно Слои

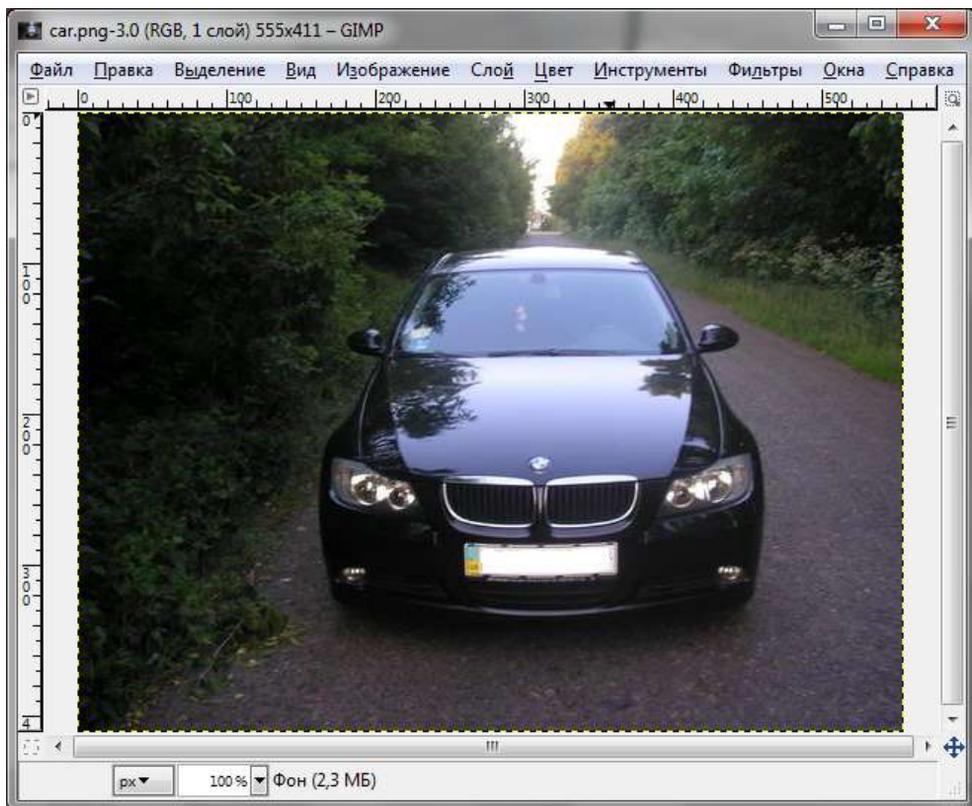


Рис. 13.2. Исходная фотография

- Размер** — задает размер шрифта в выбранных единицах измерения:
 - **in** — дюймы;
 - **mm** — миллиметры;
 - **pt** — пункты (как в текстовом процессоре);
 - **px** — пиксели;
- Инструктирование** — будут использоваться индексы изменения. Опция позволяет лучше прорисовать буквы при маленьком шрифте;
- Автоинструктирование** — старается вычислить данные для лучшего представления мелкого шрифта;
- Антиалиасинг** (сглаживание) — придаст шрифту более мягкий контур. Эффект сглаживания достигается за счет небольшого размывания границ символов шрифта;

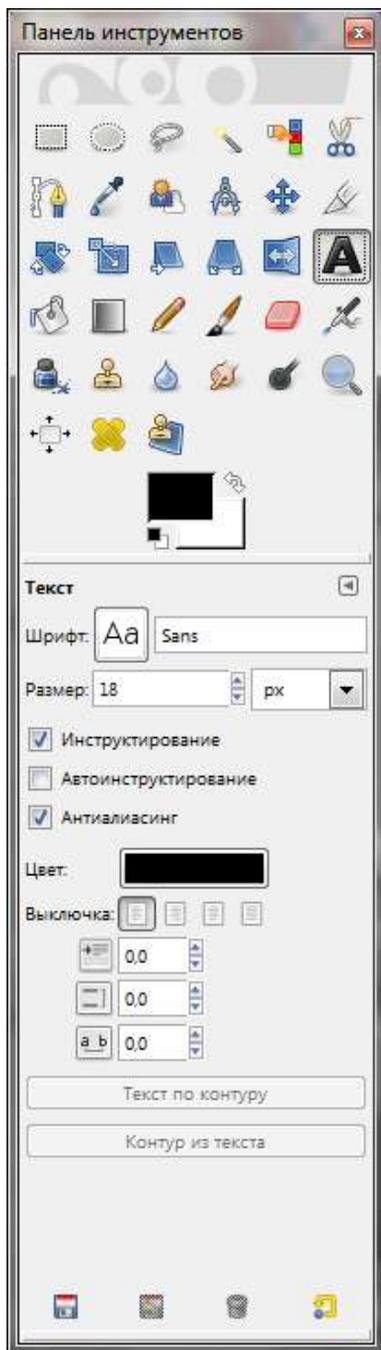


Рис. 13.3. Инструмент Текст

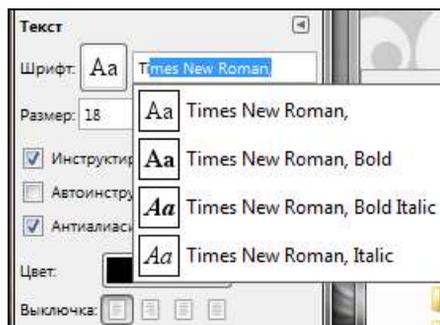


Рис. 13.4. Выбор гарнитуры шрифта

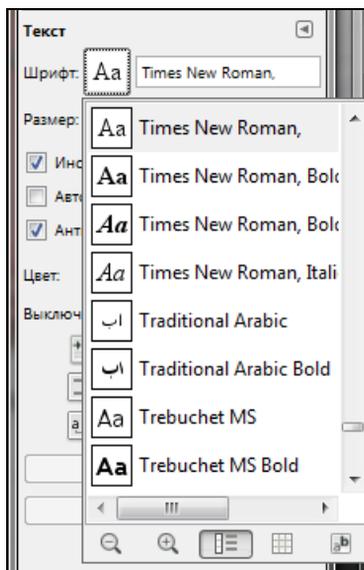


Рис. 13.5. Выбор начертания шрифта

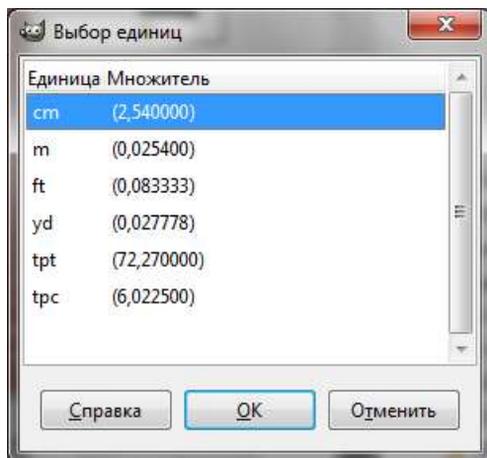


Рис. 13.6. Выбор единицы измерения

- ❑ **Цвет** — определяет цвет текста. По умолчанию установлен черный цвет. При нажатии на кнопку **Цвет** откроется диалоговое окно выбора цвета;
- ❑ **Выключка** (выравнивание) — позволяет задать выключку текста: по левому, по правому краю, по центру, по ширине;
- ❑ **Отступ** — задает расстояние от левого края;
- ❑ **Расстояние между строк** (интерлиньяж) — задает расстояние между строками. Параметр задает не само расстояние, а изменение расстояния по умолчанию (в точках). Чтобы уменьшить расстояние по умолчанию, нужно установить отрицательное значение этого параметра;
- ❑ **Расстояние между буквами** (интервал) — задает расстояние между буквами. Если значение параметра отрицательное, буквы будут накладываться друг на друга;
- ❑ **Текст вдоль контура** — позволяет расположить текст вдоль контура. Для правильной работы этого параметра нужно сначала добавить в изображение хотя бы один контур, а затем нажать эту кнопку. Подробно контуры были рассмотрены в *главе 9*, поэтому, если вы хотите использовать эту возможность, обязательно ознакомьтесь с материалом *главы 9*;
- ❑ **Создать контур из текста** — позволяет преобразовать текст в контур. Зачем это нужно, было также рассказано в *главе 9*.

ПРИМЕЧАНИЕ

В текстовом процессоре, например в Word, мы привыкли устанавливать размер шрифта в пунктах. В GIMP по умолчанию используется другая единица измерения

ния — пиксели (px). Если нужной единицы нет в списке, выберите из выпадающего списка **Еще**. Откроется диалоговое окно, в котором можно выбрать дополнительные единицы измерения (рис. 13.6).

Теперь, когда мы разобрались с параметрами инструмента **Текст**, можно приступить к созданию текстовой надписи. Щелкните мышью в той части изображения, где должен появиться текст. Откроется уже знакомое нам окно редактора текста. Введите текст (рис. 13.7).

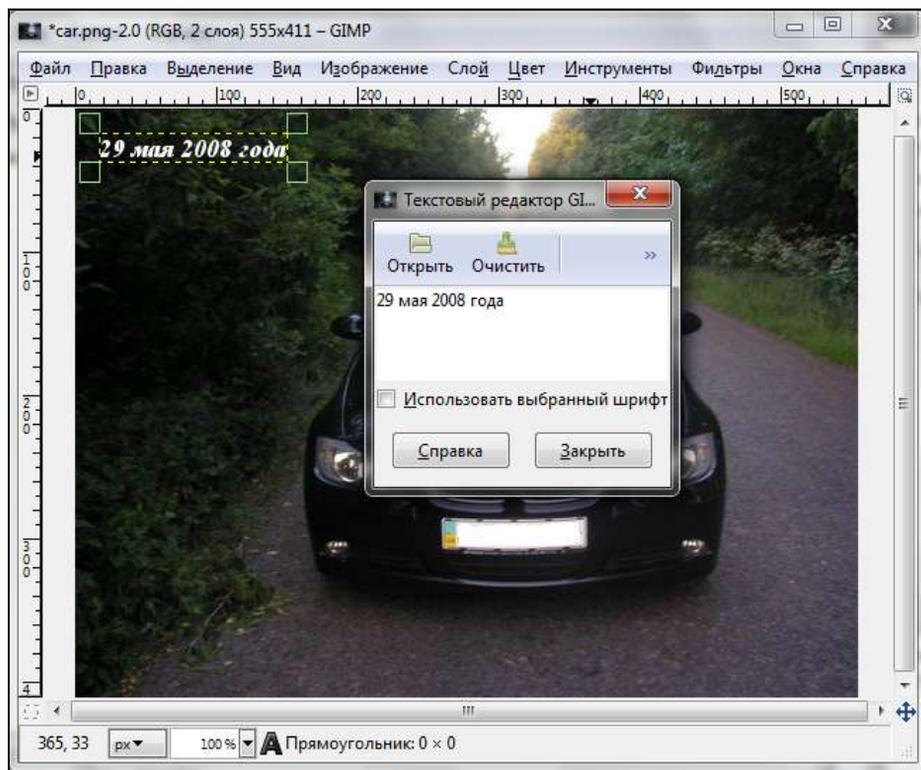


Рис. 13.7. Ввод текста

После добавления надписи был создан новый слой (рис. 13.8). Как уже отмечалось ранее, слой надписи — это полноценный слой, над которым можно производить все операции, доступные для слоев. Например, вы можете выбрать режим слоя или установить его прозрачность. Как видно из рис. 13.8, я выбрал режим **Объединение зерна**, в котором введенный мною текст стал немного прозрачным — сквозь него виден фон фотографии, но, в то же время, сам текст отлично читается и не сливается с фоном.



Рис. 13.8. Слой с текстом

13.2. Изменение и перемещение текста

Итак, надпись создана. Но вы решили, что ее нужно изменить — например, уменьшить или увеличить шрифт текста, его цвет или выравнивание/начертание. Все очень просто. Выберите инструмент **Текст** и щелкните на любой из созданных вами текстовых надписей. Откроется окно редактора, в котором вы сможете изменить сам текст. Атрибуты текста (шрифт, размер, начертание, выравнивание, цвет, отступы) можно заменить в окне параметров инструмента (см. рис. 13.3).

Например, я считаю, что введенный мною текст будет смотреться лучше, если сделать его наклонным и переместить в нижний левый угол, как показано на рис. 13.9.



Рис. 13.9. Изменилось начертание и расположение текста

Как изменить атрибуты текста, вы уже знаете, поэтому займемся его перемещением. Выберите инструмент **Перемещение**, но не спешите перемещать

текст. Сначала нужно активировать его режим **Переместить активный слой** (рис. 13.10), иначе у вас ничего не получится. После этого вы сможете перемещать надпись, куда хотите.

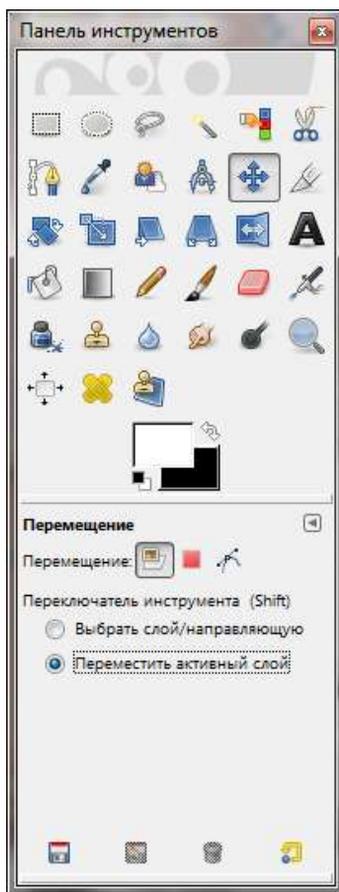


Рис. 13.10. Выберите режим **Переместить активный слой**

Более точно расположить надпись помогут клавиши-стрелки, позволяющие перемещать надпись на один пиксел в заданном направлении (влево, вправо, вверх, вниз). Нажатая клавиша <Shift> вместе со стрелками позволяет перемещать надпись на 25 пикселов вместо одного.

ПРИМЕЧАНИЕ

Пока активен инструмент **Текст**, вы можете перемещать созданную надпись без активации инструмента **Перемещение**.

13.3. Сохранение изменений

Если вы сохраните изображение в графический формат "общего назначения", например в JPEG, GIF, PNG, TIFF и др., то потеряется информация о слоях, об атрибутах текста и т. п. Поэтому рекомендуется сохранять изображение в двух форматах одновременно: в формате XCF (внутренний формат GIMP) и в формате общего назначения. Файл в формате XCF пригодится, когда вам нужно будет изменить надпись, а файл в формате общего назначения вы можете передать друзьям, опубликовать в Интернете или отправить в типографию для качественной печати.

13.4. Заключение

В этой главе были рассмотрены приемы создания, редактирования и перемещения текста. Работая с текстом в GIMP, вам нужно помнить следующее:

- ❑ при создании надписи для нее создается новый слой, который можно использовать как и любой другой слой. Например, вы можете выбрать особый режим отображения слоя для получения более интересного способа отображения текста;
- ❑ используя инструмент **Контур**, вы сможете создать контур, вдоль которого потом можно расположить текст. Хотя для расположения текста по кругу проще использовать скрипт **Текст по кругу**, который можно выбрать из меню **Файл | Создать | Логотипы**;
- ❑ преобразовав текст в контур, вы сможете обвести контур выбранной текстурой, чем создадите надпись необычного вида. Без использования контуров вы не сможете добиться подобных эффектов;
- ❑ вы можете выбрать гарнитуру, размер шрифта, его цвет, установить выравнивание и начертание текста, но вся эта информация будет потеряна, если вы сохраните изображение в формате, отличном от XCF.

Глава 14



Пошаговое создание простой анимации

14.1. Основные принципы создания анимации в GIMP

Анимация (от лат. *animare* — оживление, англ. *animation* — одушевление), называемая также *мультипликацией*, — покадровая съемка отдельных составных рисунков, где каждый рисунок отображает последовательную фазу движения объекта мультипликации. Например, вам нужно нарисовать прыгающий мячик. Вы рисуете мяч в исходном положении, затем тот же мяч в иных положениях — чуть выше, еще выше, потом — ниже, практически в исходном положении по вертикали, но в ином по горизонтали (дальше от исходного положения), и т. д. Если кадры просмотреть быстро и последовательно, вы увидите, что мячик движется.

Чтобы при последовательном просмотре кадров человеческий глаз зафиксировал факт движения, частота смены кадров должна быть не менее 18 кадров в секунду. В современных фильмах и мультфильмах частота смены кадров равна 24 кадрам в секунду, что обеспечивает необходимую плавность всех движений.

14.2. Создание простой анимации

В большинстве руководств по GIMP, которые можно найти в Интернете, приводится один и тот же пример — создание анимированной надписи GIMP, в которой последовательно появляются буквы: сначала G, потом I и т. д. Что соответствует традиции начинать книгу по программированию с создания программы Hello World. Но в этой книге мы традиции изменим — уж больно тривиален пример.

В этой главе мы нарисуем анимированный светофор. Да, именно светофор. Запустите GIMP и создайте новое RGB-изображение. Выделите прямоугольную

область с закругленными краями и закрасьте ее черным цветом (рис. 14.1) — это будет корпус светофора.

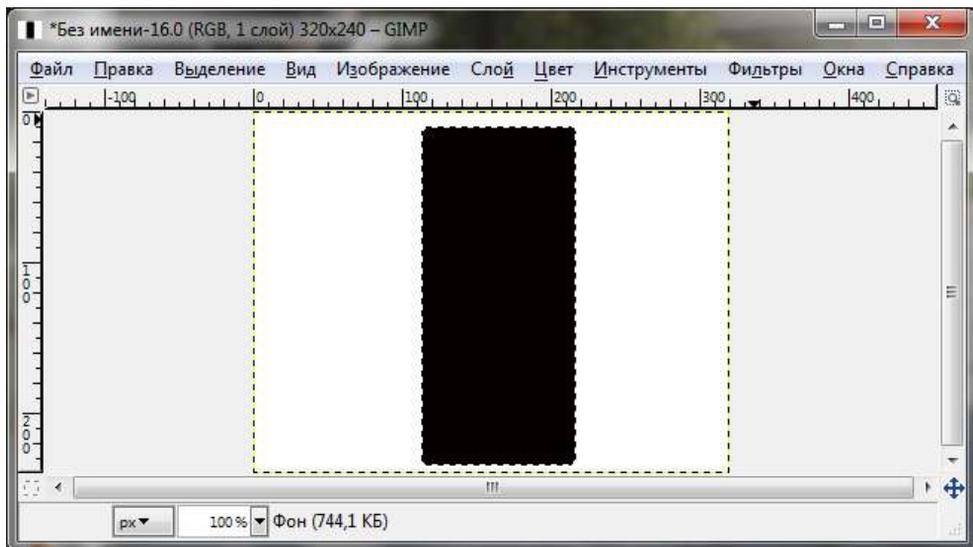


Рис. 14.1. Готов корпус светофора

Выделите на корпусе круглую область и закрасьте ее темно-красным цветом (ближе к коричневому). После закрасивания области она все еще будет выделена — снимите выделение, выполнив команду **Выделение | Снять**. Теперь выделите темно-красный кружок с помощью квадратного выделения и нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl>+<C>** (напомню, это операция копирования). Снова выполните команду **Выделение | Снять**, а затем нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl>+<V>** (напомню, это операция вставки) — новый кружок будет вставлен ниже старого. С помощью мыши выровняйте полученные "глаза" светофора, чтобы они находились строго друг под другом. Перейдите в диалоговое окно **Слои**, выделите **Плавающее выделение** и нажмите кнопку с изображением якоря (рис. 14.2) — тем самым вы прикрепите временный слой к основному слою. Создайте третий "глаз" аналогичным образом (рис. 14.3).

Теперь перейдите в диалоговое окно **Слои** и создайте две копии фона (первого слоя). У вас получится три слоя с одинаковым изображением на каждом. Степень непрозрачности каждого слоя — 100%. Переименуйте слои в **Красный**, **Желтый**, **Зеленый**. Так вам будет проще работать со слоями (рис. 14.4).

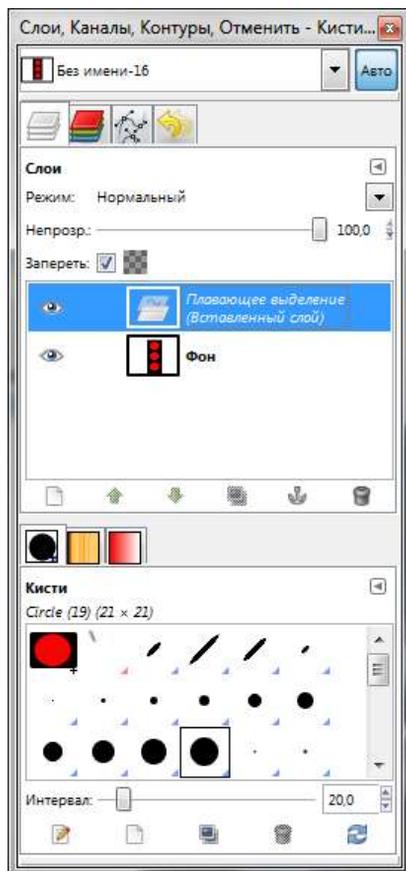


Рис. 14.2. Работа с плавающим выделением

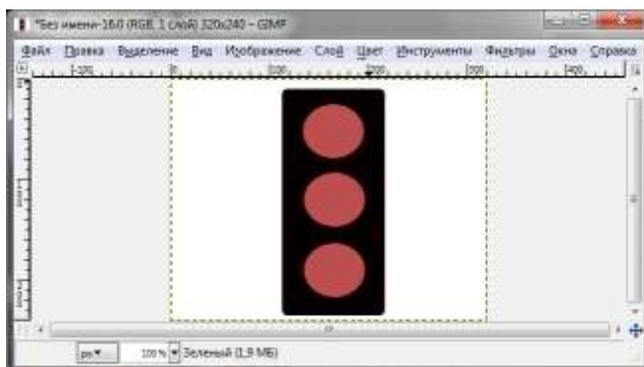


Рис. 14.3. Основа светофора готова

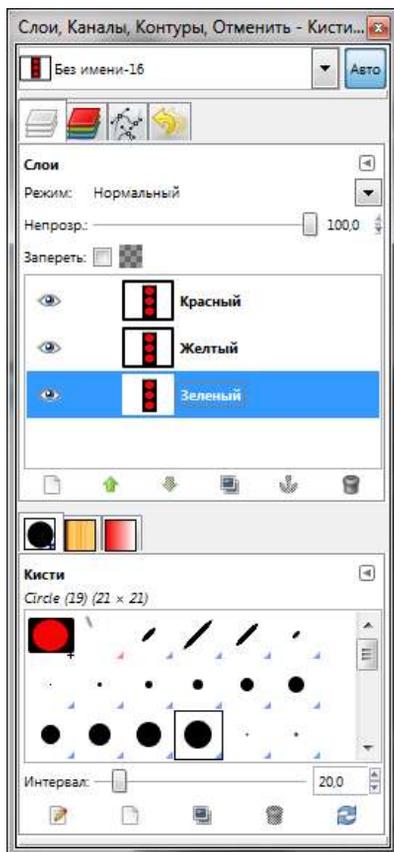


Рис. 14.4. Три слоя

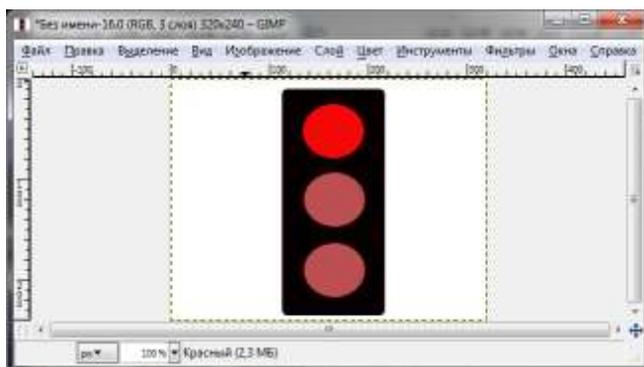


Рис. 14.5. У красного слоя верхний кружок окрашен в красный цвет: имя слоя соответствует свету светофора

Активируйте красный слой и закрасьте самый верхний кружок в ярко-красный цвет (рис. 14.5).

Аналогичным образом активируйте желтый слой и закрасьте второй кружок в желтый или оранжевый (как вам больше понравится) цвет. Для большего удобства красный слой можно временно скрыть (рис. 14.6).

Осталось подобным образом закрасить последний кружок в зеленый цвет. Когда все будет готово, включите скрытые слои. Для просмотра созданной анимации выполните команду **Фильтры | Анимация | Воспроизведение**. В открывшемся окне для начала воспроизведения анимации нажмите кнопку **Воспроизвести** (рис. 14.7).

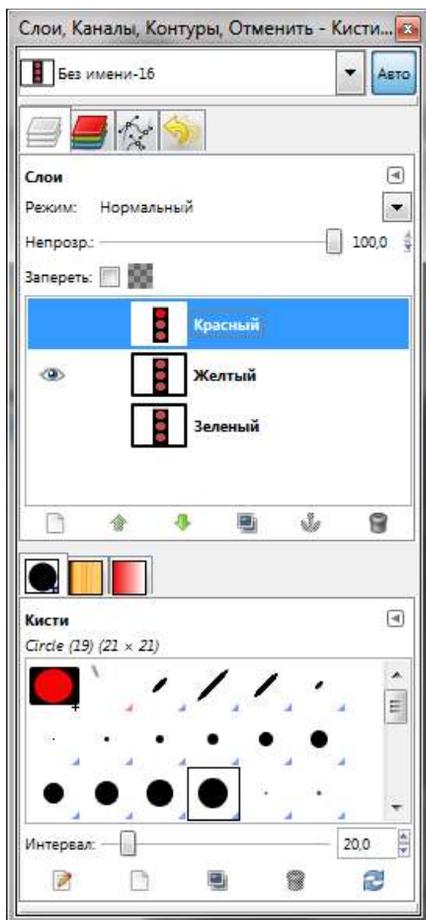


Рис. 14.6. Слои, с которыми мы не работаем в данный момент, можно скрыть

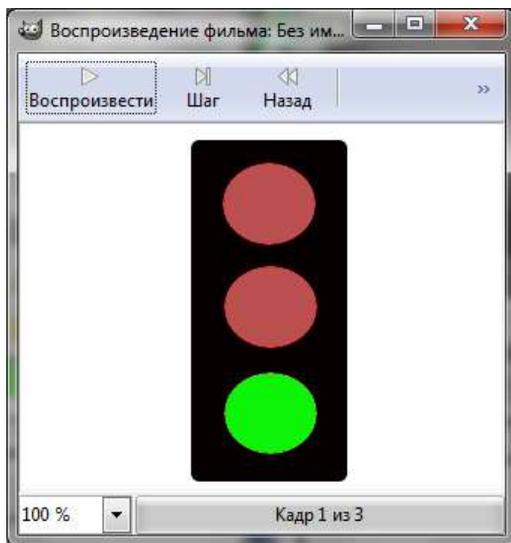


Рис. 14.7. Воспроизведение анимации

Могу вас поздравить — вы только что создали свою первую анимацию. Не беда, что кадры меняются слишком быстро, — в следующем разделе мы это подправим.

14.3. Сохранение анимации

Настало время сохранить анимацию. Я рекомендую сохранить ее в двух форматах: в формате GIMP (расширение xcf) и в формате GIF. Так вам будет проще работать с проектом, когда захочется его усовершенствовать.

Сначала сохраните проект в формате XCF. С этим у вас не возникнет проблем. Далее выберите команду **Файл | Экспортировать (Файл | Сохранить как в GIMP 2.6)** и выберите формат **GIF Image** (рис. 14.8).

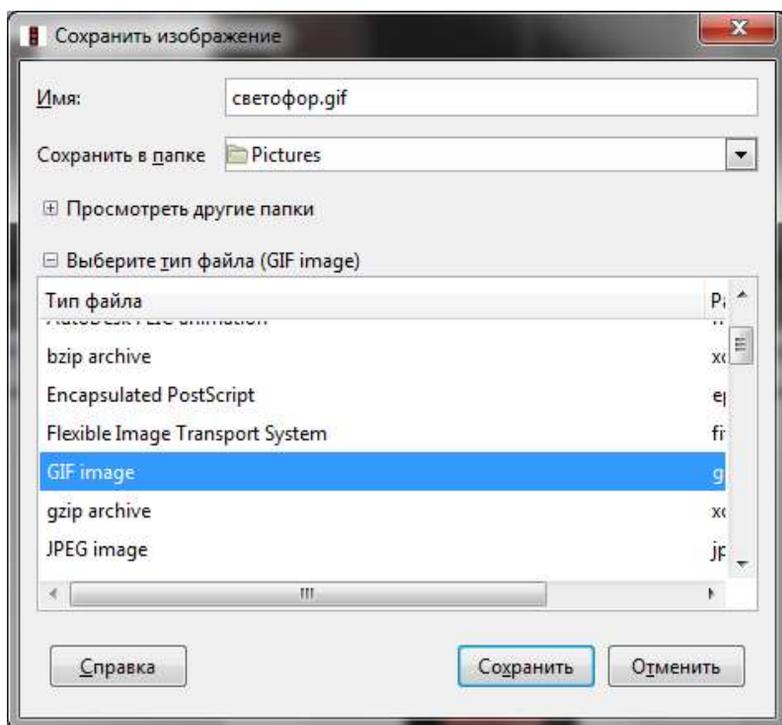


Рис. 14.8. Сохранение в формате GIF

Нажав кнопку **Сохранить**, вы увидите окно параметров GIF (рис. 14.9). Вам нужно выбрать опцию **Сохранить как анимацию** и нажать кнопку **Экспорт**.

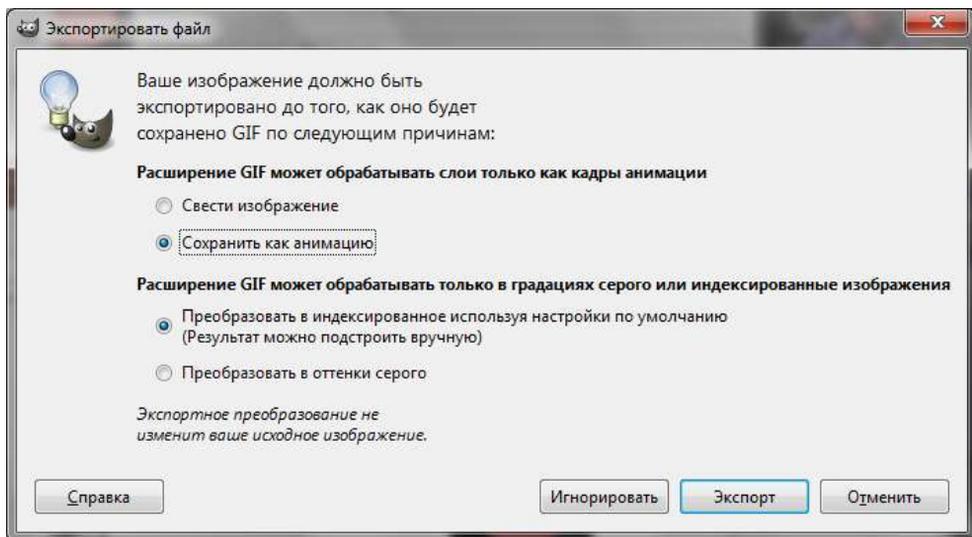


Рис. 14.9. Правильное сохранение анимации

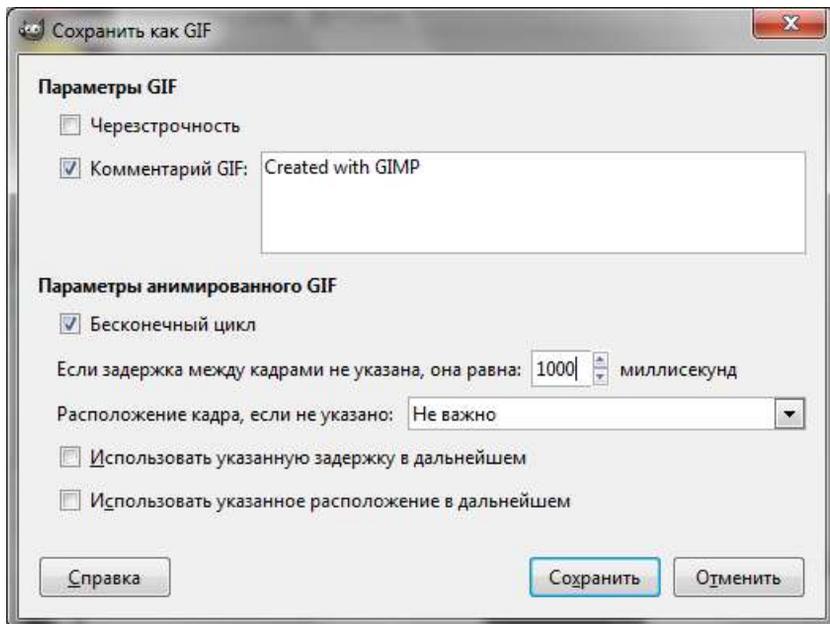


Рис. 14.10. Задержка между кадрами

В следующем окне вы можете задать задержку между кадрами. Установите задержку 1000 миллисекунд, что соответствует 1 секунде, и нажмите кнопку **Сохранить** (рис. 14.10).

ПРИМЕЧАНИЕ

Файлы светофор.xcf и светофор.gif вы найдете на прилагаемом диске в каталоге Glava14.

Обратите внимание на размер файла. В нашем случае он довольно небольшой — всего 7 Кбайт. Но ведь и анимация несложная. В реальных проектах — например, когда вы будете разрабатывать красивый графический баннер, размер файла легко может перевалить за 70 Кбайт, что для баннера недопустимо. Ведь если только один баннер будет занимать 70 Кбайт, сколько тогда будет занимать вся Web-страничка? Если вы создадите, скажем, три таких баннера, то они займут уже 210 Кбайт.

Но выход есть — GIF-файл можно оптимизировать. Оптимизация работает так — просматриваются все слои и находятся точки, которые изменились относительно предыдущего слоя, затем слой обрезается и оставляются только измененные точки. В результате после оптимизации GIF-файл занимает в 2–3 раза меньше места.

Выполните команду **Фильтры | Анимация | Оптимизация (для GIF)**. По завершении процесса оптимизации будет создано новое изображение, которое нужно сохранить как GIF-файл (в порядке, описанном чуть ранее). Посмотрите на размер нового файла: 3 Кбайт против 7 — разница более, чем в два раза. В меню **Анимация** есть также функция **Разоптимизировать**, выполняющая обратную операцию. Разоптимизация нужна для изменения файла после его оптимизации.

14.4. Заключение

Здесь мы убедились, что создавать анимацию в GIMP достаточно просто. Помните, что при сохранении анимации в формате GIF нужно обязательно выбрать опцию **Сохранить как анимацию**, иначе вместо анимированного файла вы получите сведенное изображение. Если вам нужно уменьшить размер получившегося файла, оптимизируйте GIF-файл. В *главе 15* мы поговорим о быстром создании анимации с помощью стандартных расширений GIMP.

Глава 15



GIMP для Web. Быстрое создание анимации

15.1. Создание анимированных кнопок

Наверное, все мы видели сайты с анимированными кнопками — при подведении мыши кнопка немного изменяет свой вид, например, к ней добавляется какой-то эффект вроде приподнятости или, наоборот, "утопленности".

ПРИМЕЧАНИЕ

В предыдущем издании книги для создания кнопок мы рассматривали специальное расширение, вызываемое через меню **Расш. | Кнопки**, но это расширение создавало такие неказистые кнопки, что в новом издании книги его рассматривать не хочется. Однако, если вам нужно быстро создать кнопки для своего сайта, можете вызвать это расширение через меню **Файл | Создать | Кнопки**.

В новой версии GIMP рисовать кнопки придется самостоятельно. Что именно рисовать — все зависит от вашей фантазии. Мы поговорим о том, как вставить три нарисованные кнопки в вашу Web-страницу. Итак, у нас уже есть три готовых изображения:

- `button_normal.gif` — обычная (не нажатая и не активная) кнопка;
- `button_active.gif` — активная кнопка (когда пользователь подвел указатель мыши к кнопке, но пока не нажал ее);
- `button_pressed.gif` — нажатая кнопка (это изображение вы увидите, когда пользователь нажал кнопку, но еще не отпустил левую кнопку мыши).

Теперь продемонстрируем, как использовать созданные кнопки на практике. Создайте отдельный каталог, например, `example`. В нем создайте подкаталог `gifs` и поместите в него все три созданные картинки. Теперь в каталоге `example` создайте файл `buttons.html`. Код этого файла приведен в листинге 15.1.

Листинг 15.1. Смена кнопок (файл buttons.html)

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>События Mouse Over, Mouse Out и Mouse Down</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<a href="http://ссылка/"
onMouseOver="window.document.images[0].src='gifs/button_active.gif'; "
  onMouseOut="window.document.images[0].src='gifs/button_normal.gif'; "
  onMouseDown="window.document.images[0].src='gifs/button_pressed.gif'; ">

<IMG name="mouse1" src="gifs/button_normal.gif" border=0></A>
</BODY>
</HTML>
```

Откройте получившуюся страничку. Сначала будет отображена кнопка `button_normal.gif`. Как только вы наведете на нее указатель мыши, будет сгенерировано событие `onMouseOver` и отобразится кнопка `button_active.gif`. Когда указатель мыши покинет пределы кнопки, будет сгенерировано событие `onMouseOut`, и кнопка станет обычной. При нажатии кнопки произойдет событие `onMouseDown`, и вы увидите третий вариант кнопки.

ПРИМЕЧАНИЕ

Файл `buttons.html` и файлы кнопок вы найдете в каталоге `glava15` на прилагаемом диске.

15.2. Создание логотипов

GIMP с успехом можно использовать для создания логотипа сайта. Откройте меню **Файл | Создать | Логотипы** и выберите один из вариантов логотипа. Дополнительные логотипы вы также найдете в меню **Фильтры | Альфа в логотип** (рис. 15.1). Логотипов, действительно, много, и для каждого из них можно установить параметры. Возможно, вам покажется, что логотипы слишком вычурные, но это не так. Попробуйте поэкспериментировать с их параметрами — в большинстве случаев у вас получится создать отличный логотип.

СОВЕТ

Чтобы команды меню **Альфа в логотип** были активны, нужно добавить к изображению альфа-канал. Для этого выполните команду меню **Слой | Прозрачность | Добавить альфа-канал**.

Команды меню **Альфа в логотип** работают с уже созданным изображением, а команды меню **Логотипы** создают новое изображение. Таким образом:

- для создания логотипа через меню **Альфа в логотип** выберите инструмент **Текст**, введите текст логотипа, а затем выберите один из логотипов из меню **Альфа в логотип**;
- при создании логотипа через меню **Файл | Создать | Логотипы** текст выделять не нужно — его можно ввести в окне параметров сценария, которое откроется, как только вы выберете тот или иной логотип.

ПРИМЕЧАНИЕ

В "портативной" версии GIMP, имеющейся на прилагаемом диске, меню **Файл | Создать | Логотипы**, **Файл | Создать | Текстуры**, **Файл | Создать | Кнопки** отсутствуют.

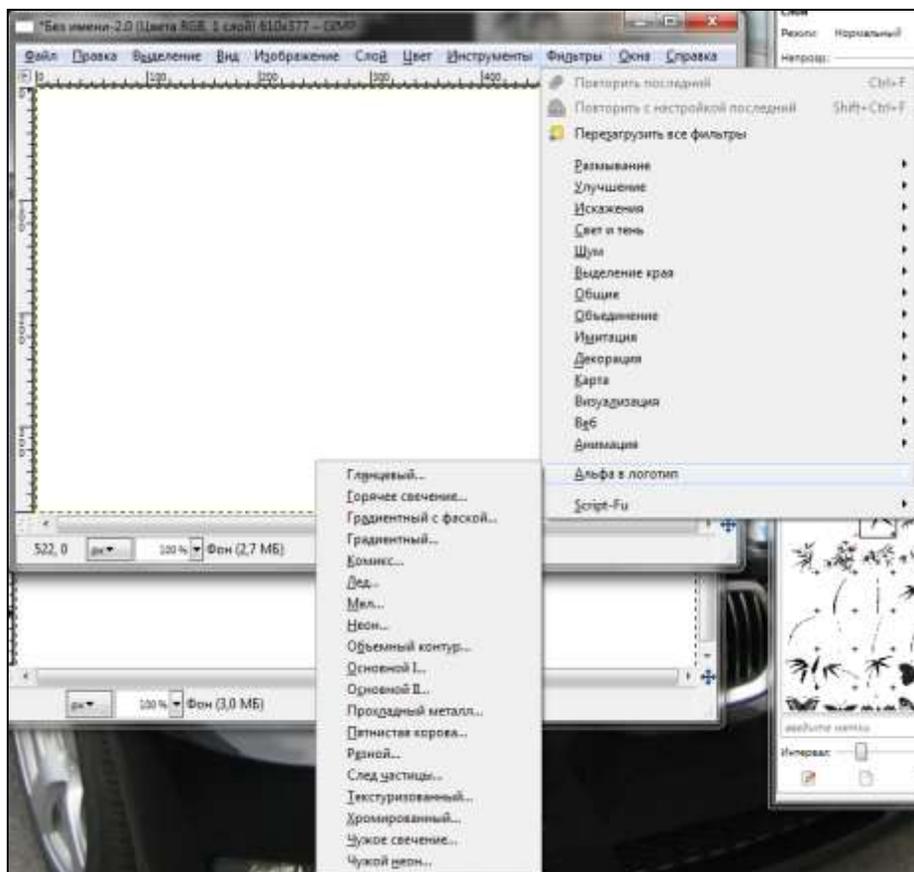


Рис. 15.1. Меню Альфа в логотип

Краткое описание всех логотипов GIMP представлено в табл. 15.1.

Таблица 15.1. Описание логотипов GIMP

Название	Описание
Imigre-26	Двухцветный логотип, похожий на небрежный текст
SOTA хром	Современный хромированный логотип. Логотип действительно смотрится очень приятно
Выгравированный	Текст будет выгравирован на фоне логотипа. Смотрится очень привлекательно, главное правильно подобрать фон
Газетный текст	Логотип в стиле газетного текста
Глянцевый	Логотип с градиентами, тенями, текстурами и рельефами. Особенно хорошо смотрится на белом или на черном фоне
Горячее свечение	Логотип похож на переливающийся металл или на горящую вывеску какого-то мотеля, какие часто можно увидеть в американских фильмах
Градиентный с фаской	Создает логотип с фаской
Градиентный	Позволяет установить градиент для фона и для текста. Выглядит — на любителя, лично мне он чем-то напоминает один из объектов WordArt в MS Office
Заголовок веб-страницы	Довольно неплохой логотип, подходящий для заголовка сайта
Звездная вспышка	Эффект звездной вспышки. Вполне прилично, но нужно изменить цвета вспышки
Звездный фон	Логотип с камнями, отблесками звезд и тенями. Смотрится довольно интересно, но больше подходит для темных сайтов
Комикс	Если вы создаете сайт, посвященный комиксам, этот логотип — для вас
Кристалл	Логотип с эффектом кристалла. Смотрится неплохо, но важно подобрать текстуры. Параметры по умолчанию вряд ли вам подойдут
Лед	"Замороженный" логотип, лучше всего смотрится на черном фоне
Мел	Напоминает рисунок мелом на доске
Неон	Напоминает неоновую рекламу
Объемный контур	Логотип с обведенным текстом и тенью

Таблица 15.1 (окончание)

Название	Описание
Основной I	Состоит из текста, градиентной заливки, фона и теней
Основной II	Логотип с тенями и подсветкой
Прохладный металл	"Металлический" логотип, больше подходит для темного фона, несмотря на то, что по умолчанию отображается на белом
Пятнистая корова	Интересный и необычный логотип
Резной	Напоминает резьбу по дереву, хотя текстуры по умолчанию лучше заменить
Скоростной текст	Еще один необычный логотип. Вы можете изменять цвета фона и текста, чтобы логотип вписался в планируемую цветовую гамму
След частицы	Создает логотип с эффектом разлетающихся частиц
Текст по кругу	Вы подумали о создании макета для печати? Я тоже
Текстуризованный	Текст, подсветка, тени и фон из мозаики. Выглядит неплохо, но цвета по умолчанию лучше изменить
Хромированный	Самый простой эффект хрома
Чужое свечение	Свечение в стиле "чужих" (alien). На любителя, как и последний логотип
Чужой неон	Неон в стиле "чужих" (alien)

15.3. Вращающаяся сфера

Сейчас мы попробуем создать средствами GIMP вращающийся шар. Первым делом выберем для нашего шара текстуру. Можно использовать заливку цветом, градиент или создать какую-то интересную текстуру самостоятельно. Я предлагаю создать шахматную доску — для этого выполните команду **Фильтры | Визуализация | Текстура | Шахматная доска**. Созданная текстура изображена на рис. 15.2. Вы можете выбрать другую структуру из меню **Текстура**.

ПРИМЕЧАНИЕ

В первом издании этой книги рассматривался пример создания вращающейся планеты Земля. Текстуру для создания вращающейся Земли вы сможете создать с помощью команд **Файл | Создать | Текстуры | Земля** или **Файл | Создать | Текстуры | Визуализация карты**.

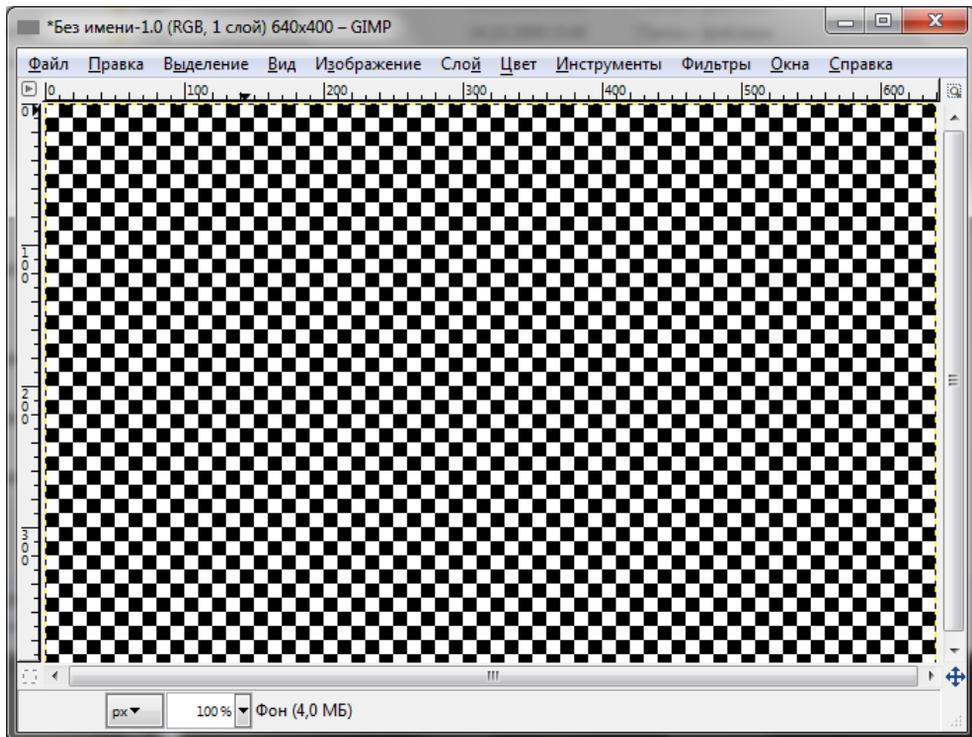


Рис. 15.2. Созданная текстура

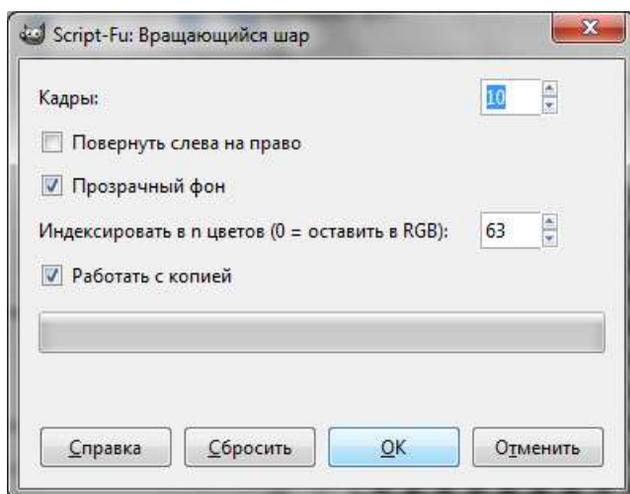


Рис. 15.3. Параметры вращающегося шара

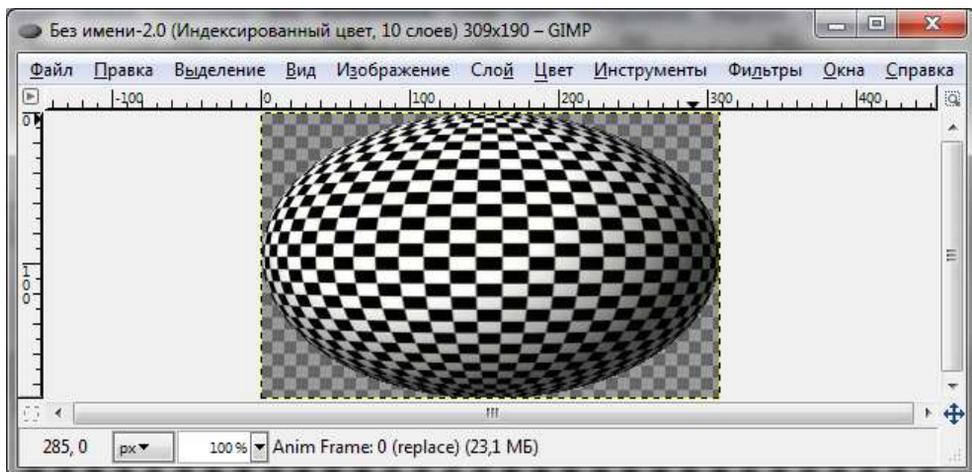


Рис. 15.4. Созданный шар

Как только вы создадите нужную текстуру, перейдите в окно ее изображения и выберите команду **Фильтры | Анимация | Вращающийся шар**. В открывшемся окне (рис. 15.3) просто нажмите кнопку **ОК**. В результате выполнения сценария будет создан шар, изображенный на рис. 15.4.

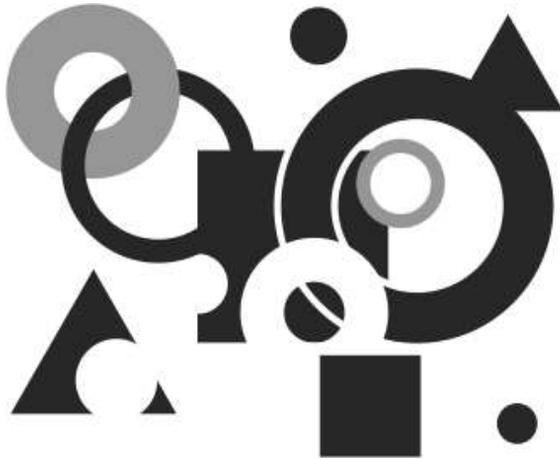
Напомню, что для просмотра анимации нужно выполнить команду **Фильтры | Анимация | Воспроизведение**.

Для сохранения анимации, как уже отмечалось ранее, следует использовать формат GIF. При сохранении обязательно выберите опцию **Сохранить как анимацию** (см. главу 14). Задержку между кадрами можно установить в 400 мс.

Кроме вращающегося шара в меню **Анимация** вы найдете команды для создания волн, ряби, плавного перехода и пр. Другие фильтры мы рассмотрим в главе 17.

15.4. Заключение

GIMP — действительно разносторонняя программа, которую можно использовать при работе с фотографиями, в полиграфии и в Web-дизайне. В этой главе мы научились создавать логотипы для сайта, размещать кнопки в HTML/JavaScript-коде и создавать анимацию средствами GIMP.



ЧАСТЬ V

GIMP ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛА

В пятой части книги мы поговорим о профессиональном применении GIMP.

Будут рассмотрены цветовые модели, инструменты для управления цветом, использование фильтров и расширений, разработка собственных расширений, а также другие приемы, которые пригодятся профессиональному пользователю GIMP.



Глава 16

Управление цветом. Цветовые модели

16.1. Цветовые модели

Существуют две основные модели представления цвета: RGB и HSV (HSB). С первой моделью вы уже немного знакомы, настало время поговорить о ней подробнее.

16.1.1. Модель RGB

Аббревиатура RGB расшифровывается как Red (красный), Green (зеленый), Blue (синий). Это означает, что каждый цвет при использовании цветовой модели RGB представляется указанными тремя цветами: красным, зеленым и синим.

При работе с моделью RGB компьютер запоминает цвет каждой точки. Цвет задается тремя числами. Каждое число — это доля красного, зеленого или синего в цвете точки. Число это может находиться в пределах от 0 до 255. Например, цвет полностью красной точки задается RGB-значением (255, 0, 0), полностью синей — (0, 0, 255), зеленой — (0, 255, 0). Другие цвета создаются путем смешивания основных цветов. Например, чтобы получить желтый цвет, нужно смешать красный с зеленым — (255, 255, 0). Чтобы вам было понятно, как формируются цвета с помощью модели RGB, в табл. 16.1 представлены RGB-значения для некоторых цветов.

Таблица 16.1. Кодирование цветов в модели RGB

Значение	Цвет	Значение	Цвет
(0, 0, 0)	Черный	(255, 255, 255)	Белый
(0, 255, 255)	Аква	(138, 43, 226)	Фиолетовый
(255, 20, 147)	Розовый	(192, 192, 192)	Серый (серебро)
(0, 0, 128)	Темно-синий	(139, 69, 19)	Коричневый

Модель RGB очень удобна для компьютера, но не для человека. Посмотрите на данные табл. 16.1 — чтобы получить коричневый цвет, надо смешать основные три цвета в следующей пропорции (139, 69, 19). Лично я не догадался бы, в какой пропорции для получения этого цвета нужно смешать основные цвета. Можно, конечно, пойти экспериментальным путем. Но сколько же вам потребуется экспериментировать, чтобы получить нужный цвет?

Для облегчения жизни дизайнеров программисты разработали специальные инструменты выбора цвета. В GIMP для выбора цвета используется диалоговое окно, изображенное на рис. 16.1, с которым вы уже, я надеюсь, успели познакомиться.

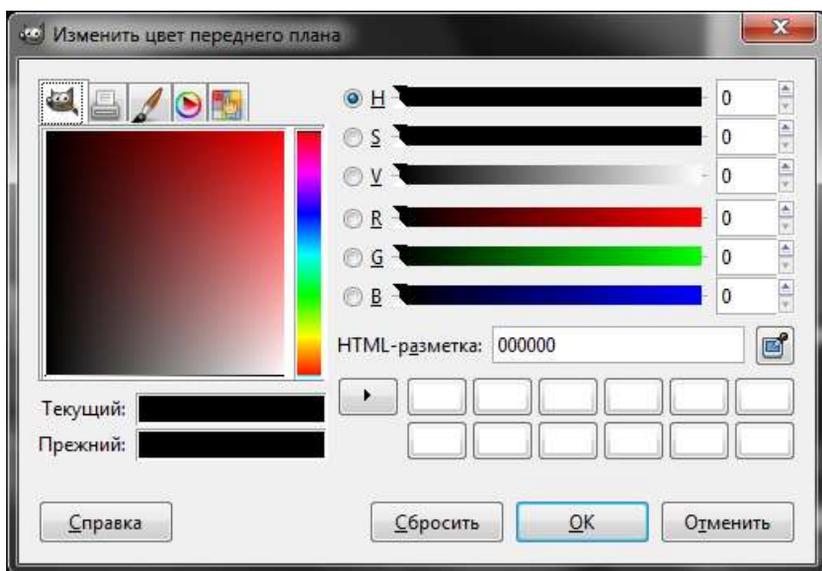


Рис. 16.1. Диалоговое окно выбора цвета

Это диалоговое окно очень удобно — намного удобнее, чем может показаться на первый взгляд:

- ❑ во-первых, оно выполняет автоматическое преобразование цвета из модели HSV (которая будет рассмотрена далее) в RGB и обратно. Вы можете ввести как RGB-значение, так и HSV. Введенное значение сразу же будет преобразовано в другую цветовую модель;
- ❑ во-вторых, для Web-дизайнеров будет очень полезно поле **HTML-разметка**, в котором отображается цвет в формате HTML, — вы можете

сразу скопировать значение цвета и вставить в HTML-код вашей страницы. Вы можете также скопировать HTML-код цвета и вставить его в поле **HTML-разметка** — программа автоматически выполнит его преобразование в форматы RGB и HSV;

ПОЯСНЕНИЕ

HTML-разметка — это шестнадцатеричное значение RGB-значения цвета. Например, вам нужно получить белый цвет. Его RGB-значение — (255, 255, 255). Число 255 — это десятичное значение, которое после преобразования в шестнадцатеричную систему будет выглядеть как ff. Следовательно, в HTML-коде белый цвет будет представлен так: ffffff.

- в-третьих, вы можете просто выбрать цвет с помощью области выбора цвета, что намного удобнее, чем ввод каких-то цифровых значений;
- в-четвертых, рядом с полем **HTML-разметка** (справа от него) есть кнопка вызова инструмента **Пипетка**, позволяющего определить цвет выбранной точки;
- в-пятых, диалоговое окно отображает как текущий, так и предыдущий цвет, что позволяет быстро восстановить предыдущий цвет, если новый цвет вам не подходит.

16.1.2. Модель HSV

Для человеческого восприятия больше подходит модель HSV (Hue, Saturation, Value — тон, насыщенность, значение) или, как еще ее называют, HSB (Hue, Saturation, Brightness — оттенок, насыщенность, яркость).

Модель HSV формирует цвет совсем другим способом, нежели RGB. Вместо смешивания основных цветов, необходимый цвет формируется значениями оттенка, насыщенности и яркости (значения):

- **оттенок** — задает главный цвет, например, зеленый, фиолетовый и т. п. Тут действует принцип радуги: самое низкое значение — красный цвет, затем — желтый, потом — синий и т. д. Изменяется в пределах 0–360°, но в некоторых случаях сводится к диапазонам 0–100 или 0–1;
- **насыщенность** — задает, сколько цветов должно присутствовать. Если установить большую насыщенность, цвет будет слишком ярким. При минимальной же насыщенности он покажется серым. Насыщенность можно сравнить с солнечным цветом — чем его меньше, тем более серыми кажутся предметы. Иногда этот параметр называют *чистотой цвета*. Чем выше этот параметр, тем "чище" цвет;
- **яркость** (значение) — задает яркость цвета. Установите яркость в 0, и вы получите черный цвет. При максимальной яркости мы не знаем, какой

цвет получим, поскольку он будет зависеть от оттенка и насыщенности. Задается в пределах 0–100 и 0–1.

Для работы с моделью HSV удобнее перейти на третью вкладку в диалоговом окне выбора цвета (рис. 16.2). Оттенок представлен в виде радужного кольца, а насыщенность и значение цвета (яркость) выбираются с помощью треугольника, вписанного в кольцо. Вертикальная ось треугольника регулирует насыщенность, а горизонтальная — яркость. Сначала нужно указать оттенок, а затем выбрать нужный цвет из треугольника.

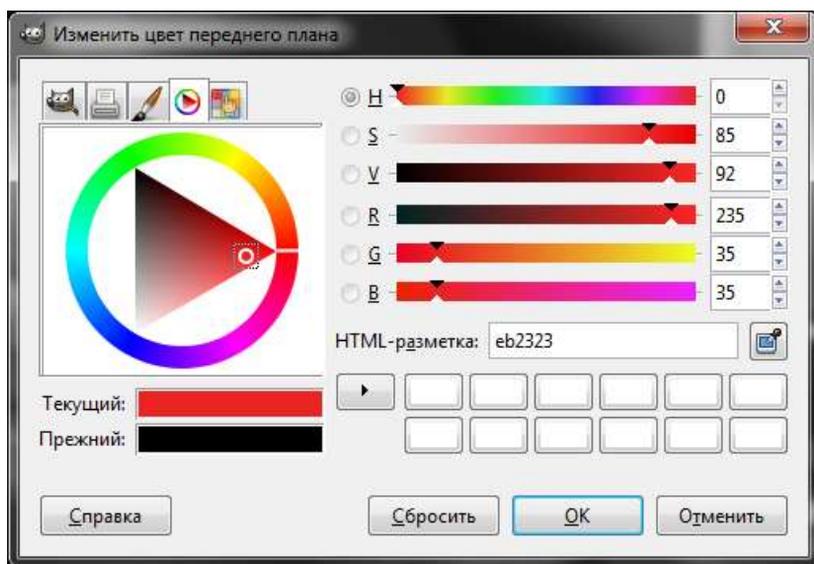


Рис. 16.2. Выбор цвета в модели HSV

В других графических редакторах для выбора цвета в модели HSV могут использоваться другие способы. О них вы можете прочитать на следующей страничке: <http://ru.wikipedia.org/wiki/HSV>.

16.2. Инструменты цвета

Откройте меню окна изображения **Инструменты | Цвет** (рис. 16.3). Здесь мы найдем следующие инструменты:

- Цветовой баланс** — изменяет цветовой баланс активного слоя или выделения;

- **Тон-Насыщенность** — изменяет уровни тона, насыщенности и яркости активного слоя или выделения;
- **Тонировать** — рисует активный слой или выделение в одном тоне;
- **Яркость-Контраст** — позволяет изменить яркость/контрастность;
- **Порог** — преобразует цветное изображение в черно-белое;
- **Уровни** — изменяет диапазон интенсивности активного слоя или выделения в каждом канале;
- **Кривые** — используется для изменения цвета, яркости, контраста или прозрачности в активном слое;
- **Постеризация** — анализирует цвета точек активного слоя или выделения и уменьшает число цветов, при этом сохраняя сходство с исходным изображением;
- **Обесцветить** — новый инструмент, появившийся в GIMP 2.6. Он позволяет быстро обесцветить цветное изображение, подойдет любителям черно-белого фото.

ПРИМЕЧАНИЕ

Команды вызова инструментов цвета также дублируются в меню **Цвет**.

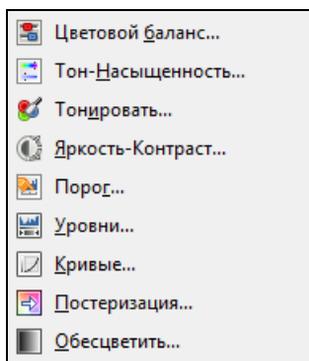


Рис. 16.3. Инструменты цвета

Далее мы рассмотрим некоторые (самые полезные) инструменты.

16.2.1. Инструмент *Цветовой баланс*

Инструмент **Цветовой баланс** позволяет изменить тени, полутона или светлые части изображения. Вы можете установить цветовой баланс между голу-

бым и красным, пурпурным и зеленым, желтым и синим цветом. Параметр **Сохранить яркость** позволяет сделать яркость постоянной.

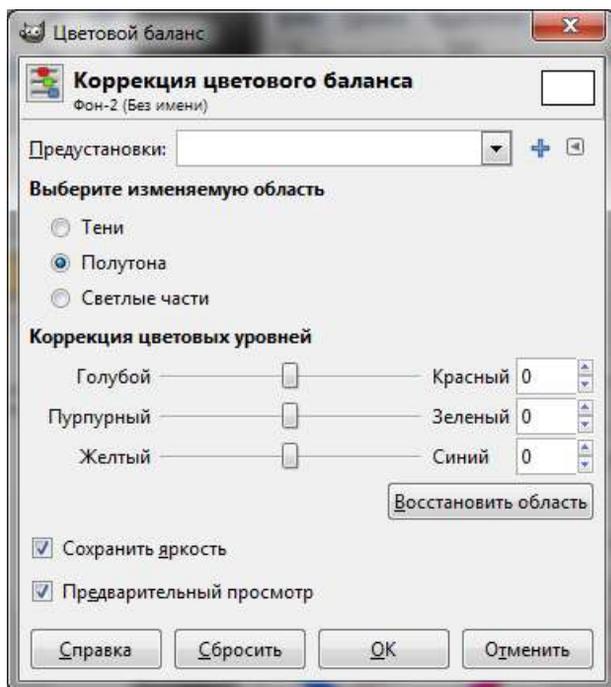


Рис. 16.4. Инструмент **Цветовой баланс**

16.2.2. Инструмент **Тон-Насыщенность**

Инструмент **Тон-Насыщенность** (рис. 16.5) служит для изменения уровней тона, насыщенности и яркости выбранного цветового диапазона активного слоя или выделения. Инструмент можно использовать для создания интересных цветовых эффектов. Лучше всего открыть какую-нибудь фотографию и поэкспериментировать с параметрами этого инструмента.

Первым делом следует выбрать цвет для корректировки — вы можете выбрать один из трех основных цветов (красный, зеленый, синий) или один из дополнительных цветов (голубой, фиолетовый, желтый). Цвета выстроены в цветовой круг. При увеличении тона круг идет против часовой стрелки, при понижении — по часовой стрелке.

Параметр **Перекрытие** определяет, насколько будут пересекаться цветовые диапазоны. Эффект от этого параметра трудно заметить, поскольку он относится только к соседним цветам.

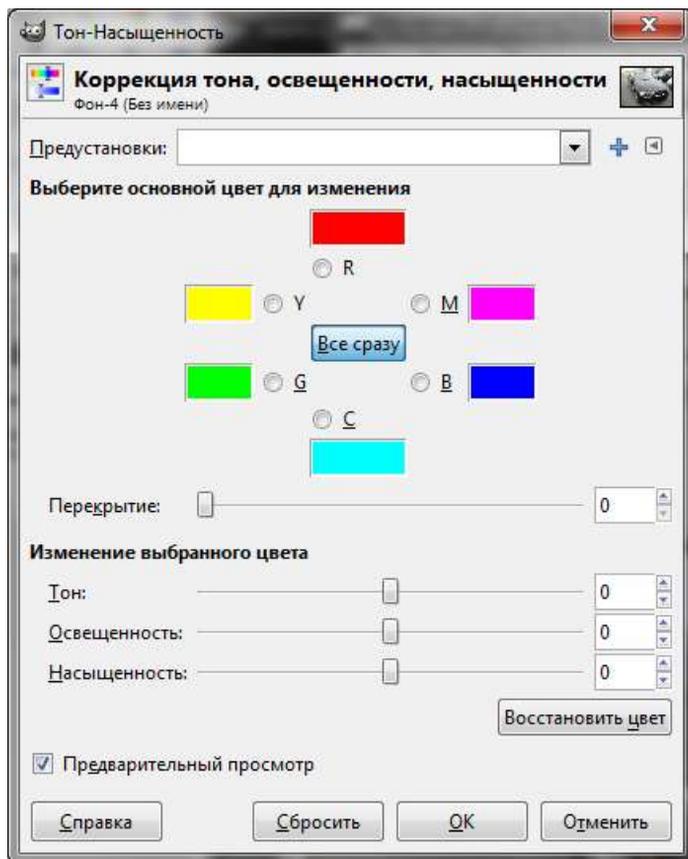


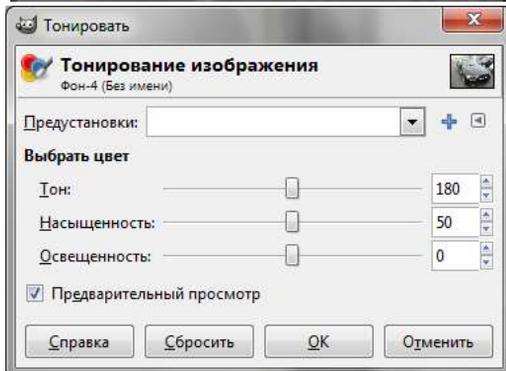
Рис. 16.5. Инструмент **Тон-Насыщенность**

16.2.3. Инструмент **Тонировать**

Инструмент **Тонировать** рисует активный слой или выделение в одном тоне, как будто вы смотрите на изображение через цветное стекло (тонированную пленку). На рис. 16.6 изображен этот инструмент в действии — представлено исходное изображение, окно инструмента и результирующее изображение.



а



б



в

Рис. 16.6. Инструмент **Тонировать** в действии: а — исходное изображение; б — окно инструмента; в — результирующее изображение

16.2.4. Инструмент Уровни

При сканировании фотографий или при съемке низкокачественными цифровыми фотоаппаратами цвета на фотографии выглядят блекло. Для исправления подобного нежелательного эффекта вызовите инструмент **Уровни** и нажмите кнопку **Авто** (рис. 16.7) — это должно немного помочь. Во всяком случае, на photographиях, отобранных мною для эксперимента, цвета стали насыщеннее.

Изменять уровни можно как на входе, так и на выходе. Сначала разберемся с уровнями на входе.

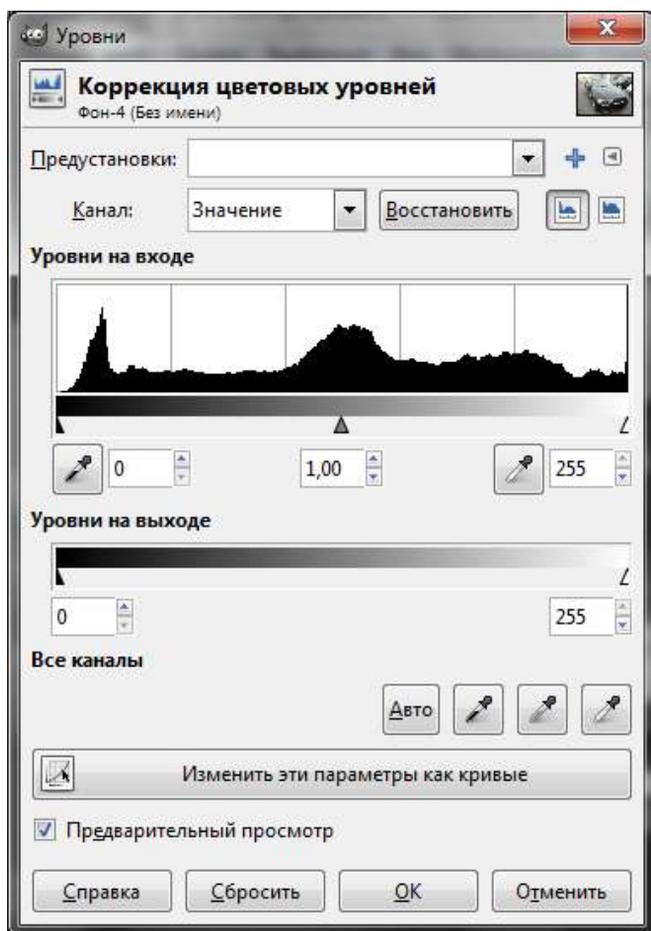


Рис. 16.7. Инструмент Уровни

Уровни на входе

Гистограмма уровней на входе представляет темные, средние и светлые тона изображения в выбранном канале. Выбрать канал можно в списке **Канал**. Диапазон значений: от 0 (черный) до 255 (белый).

У сбалансированного изображения тона распределены равномерно по всему диапазону. У изображения, где преобладает, например, синий цвет, гистограмма будет сдвинута влево по зеленому и красному каналам, с подчеркнутым отсутствием красных и зеленых пиков.

Под гистограммой имеются три ползунка: для темных тонов (теней), для серых тонов (это гамма) и для светлых тонов. Черный ползунок определяет значение "черной точки" — все точки, у которых значение меньше значения черной точки, станут черными. Аналогично, белый ползунок определяет "белую точку". Серый ползунок определяет так называемую "среднюю" точку. Если средняя точка ближе к черному, то изображение станет светлее, если точка ближе к белому, то темнее.

При перемещении ползунков влево увеличивается яркость (или выбранный канал, или прозрачность — в зависимости от значения параметра **Канал**) изображения. При перемещении ползунков вправо уменьшается яркость.

Уровни на входе обычно используются для осветления ярких тонов (отблесков), затемнения теней, изменения баланса темных и светлых тонов.

Уровни на выходе

Уровни на выходе (см. рис. 16.7) заставляют тональный диапазон "вписаться" в новые ограничения в зависимости от выбранного канала:

- для канала **Яркость** значения точек как бы сжимаются и становятся похожими друг на друга, тени становятся светлее, а блики — темнее;
- для цветowych каналов (красного, синего, зеленого) проще пояснить на примере — если вы установите, например, для красного канала уровень на выходе 100–140, то практически все точки станут красными;
- для альфа-канала — все значения точек будут сдвинуты в выбранный диапазон.

16.2.5. Инструмент *Кривые*

Инструмент **Кривые** позволяет очень гибко изменять цвет, яркость или прозрачность изображения, но работает только с RGB-изображениями. Инструмент особенно эффективен при изменении яркости изображения. В отличие от инструмента **Яркость-Контраст**, который позволяет изменять только об-

шую яркость изображения, с помощью инструмента **Кривые** вы можете изменить яркость определенной части изображения. Особенно это полезно при редактировании фотографий. Например, на фотографии, сделанной в солнечный день против солнца, некоторые светлые детали, отражающие солнечные лучи, практически не видны. Вы можете понизить яркость этих деталей, потянув соответствующий участок кривой яркости вниз (рис. 16.8). Изменения отображаются сразу же в окне изображения, поэтому вы без проблем измените яркость так, как вам нужно.

Аналогично, для повышения яркости нужно потянуть кривую вверх. Из списка **Канал** вы также можете выбрать для коррекции отдельный цветовой канал или альфа-канал.

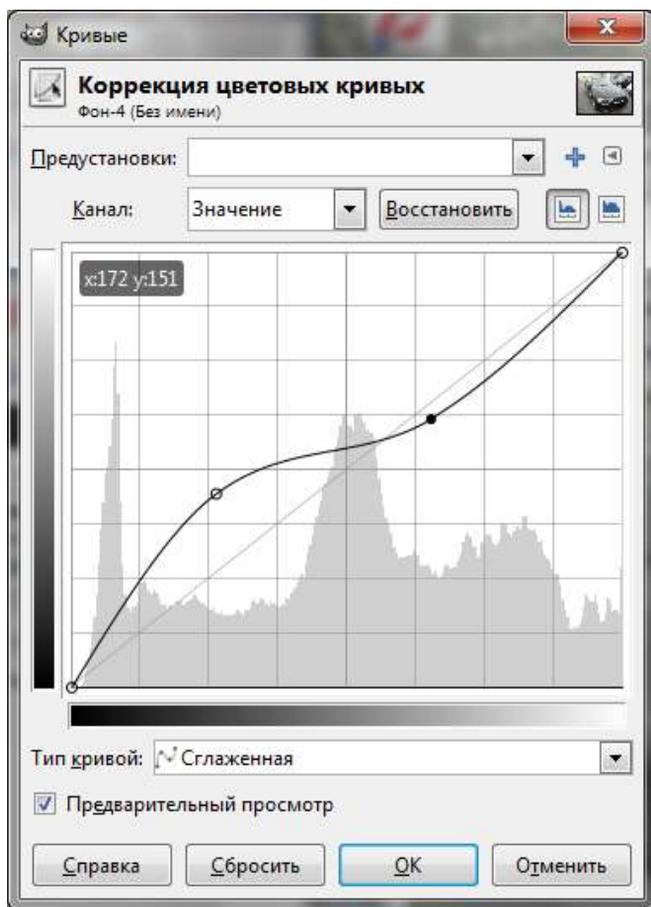


Рис. 16.8. Изменение яркости с помощью инструмента **Кривые**

16.2.6. Инструмент Порог

Инструмент **Порог** преобразует активный слой (или выделение) в черно-белое изображение, то есть позволяет превратить цветное изображение в черно-белое. Белым цветом в новом изображении будут представлены все точки, значения которых попали в диапазон порога. Если точка не попадает в порог, то она будет черной.

Для коррекции цветных изображений этот инструмент, по сути, бесполезен — ведь на выходе будет именно черно-белое изображение, содержащее всего два цвета: черный и белый, а не изображение в градациях серого. Однако инструмент **Порог** полезно использовать для улучшения черно-белого изображения, например, сканированного текста.

На рис. 16.9 представлен инструмент **Порог** в действии. Как видите, для цветных изображений он действительно не нужен.

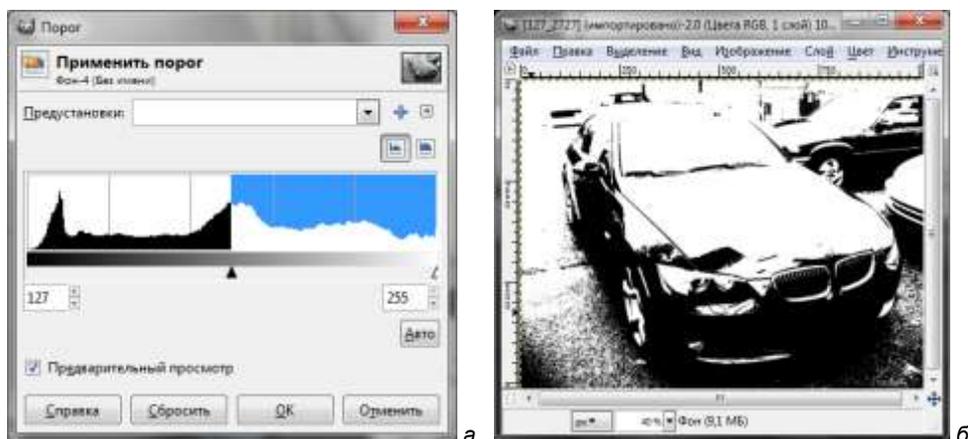


Рис. 16.9. Инструмент **Порог** в действии: а — окно инструмента; б — результирующее изображение

16.3. Еще одна цветовая модель — CMYK

CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, K) — схема формирования цвета, используемая в полиграфии для стандартной *триадной* печати. Модель CMYK охватывает относительно немного цветов: Cyan (голубой), Magenta (пурпурный), Yellow (желтый) — это основные цвета модели CMYK. О значении буквы K в названии модели мы поговорим чуть позже. При использовании модели

СМУК печать производится четырьмя красками, которые также называют *триадными красками*.

В СМУК цвет зависит от спектральных характеристик краски, от способа ее нанесения, количества краски, характеристик бумаги и других факторов. Цифры, показывающие значения СМУК (рис. 16.10), не определяют однозначно цвет — это просто набор данных для фотонаборного автомата. Каждое число, задающее цвет в СМУК, — это процентное соотношение краски соответствующего цвета, выводимой на пленке фотонаборным автоматом. Например, чтобы получить оранжевый цвет, нужно смешать 0% голубой краски, 41% пурпурной, 80% желтой и 3% черной.

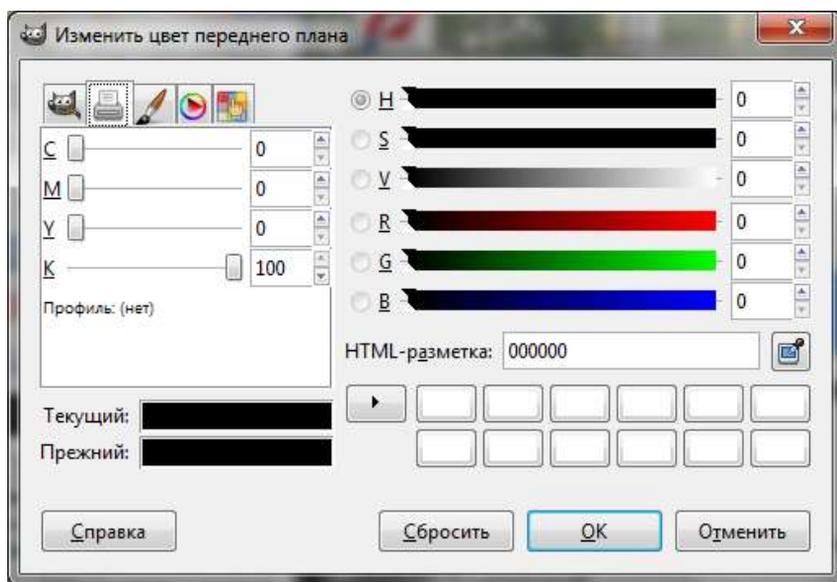


Рис. 16.10. GIMP поддерживает СМУК

Как уже было отмечено, цветовая модель СМУК использует четыре краски. Первые три нам известны: это голубой, пурпурный и желтый. Четвертая краска — это черный (black). Поэтому одна из версий расшифровки аббревиатуры СМУК полагает, что буква К — это последняя буква в английском названии черного цвета: black. Черный цвет так обозначили, чтобы не было путаницы с синим цветом (blue), который, как и черный, тоже начинается на букву В. Другая версия расшифровки полагает, что буква К появилась от английского слова Key (ключ). В англоязычных терминах key plate означает

печатную плату для черной краски. Но и здесь опять-таки буква К связана с черным цветом. Есть еще несколько вариантов расшифровки этой аббревиатуры, но все они так или иначе "крутятся" вокруг черного цвета.

16.4. Заключение

В этой главе были рассмотрены две основные модели представления цвета: RGB и HSV (HSB), цветовая модель CMYK, используемая в полиграфии, а также инструменты цвета GIMP. Используя инструменты цвета, вы можете манипулировать каналами цвета, яркости и прозрачности. В *главе 17* мы поговорим об использовании фильтров GIMP.

Глава 17



Фильтры

17.1. Что такое фильтр

Фильтр — это дополнение, изменяющее только текущий слой изображения. Часто фильтром называют любое дополнение, вне зависимости от выполняемых им действий. Так, иногда фильтр даже вообще не изменяет самого изображения.

Команды вызова фильтров находятся в меню **Фильтры** (рис. 17.1) окна изображения. Все команды этого меню (кроме первых трех) — это команды вызова различных дополнений. При этом наименование подменю определяется самим расширением. Возможно, вы или кто-то до вас уже установил дополнительные фильтры, поэтому ваше меню **Фильтры** будет немного отличаться от приведенного на рис. 17.1.

Дополнения могут быть в любом меню, а не только в меню **Фильтры**. Как уже было отмечено, дополнение само решает, в каком меню ему появиться. Так, некоторые основные функции GIMP (например, **Полусведение**) реализованы в виде дополнений. В этой главе мы поговорим о стандартных дополнениях-фильтрах, устанавливаемых по умолчанию (они будут у всех пользователей), а в *главе 18* — о самостоятельном создании дополнений (расширений).

Прежде чем приступить к рассмотрению фильтров, уделим немного внимания окнам их предварительного просмотра. Практически у каждого фильтра есть свое такое окно, позволяющее в реальном времени просмотреть изменения, производимые фильтром. Нужно отметить, что некоторые фильтры сильно нагружают компьютер, поэтому на не очень мощных машинах опцию **Просмотр** можно отключить. Так, даже на своем двухъядерном компьютере с двумя гигабайтами оперативной памяти при просмотре изменений, вносимых фильтром **Искрение** (рис. 17.2), я наблюдал заметный эффект торможения. С другой стороны, область предварительного просмотра очень полезна, поскольку позволяет сразу оценить, стоит ли вам применять тот или иной фильтр или нет.

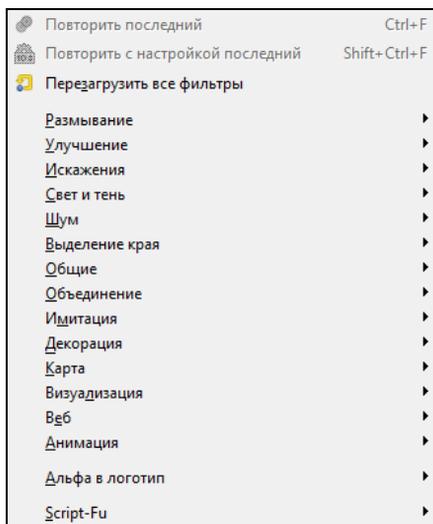


Рис. 17.1. Меню Фильтры

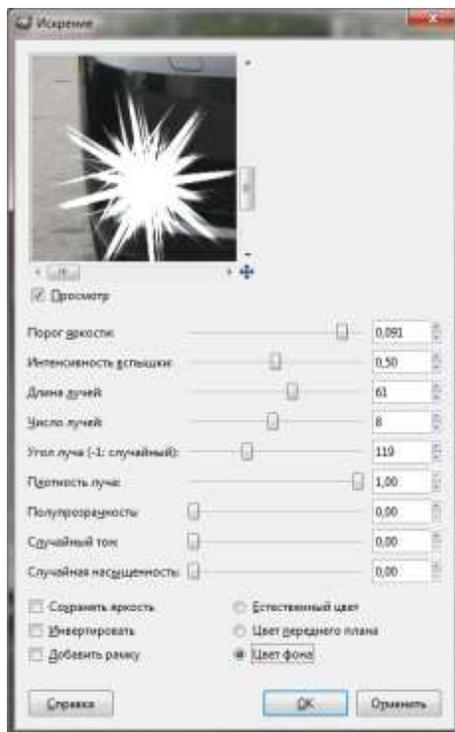


Рис. 17.2. Область предварительного просмотра фильтра Искрение

17.2. Фильтры размывания

Фильтры размывания используются, соответственно, для размывания изображения или выделения. В случае с выделением цвет из неразмытого изображения иногда может перейти в область размывания. Каждый фильтр производит размывание собственным способом. Команды активации фильтров размывания находятся в меню **Фильтры | Размывание**.

Все фильтры в этой главе будут применяться к исходной фотографии source.jpg (рис. 17.3), которую вы найдете в каталоге Glava17 на прилагаемом диске.

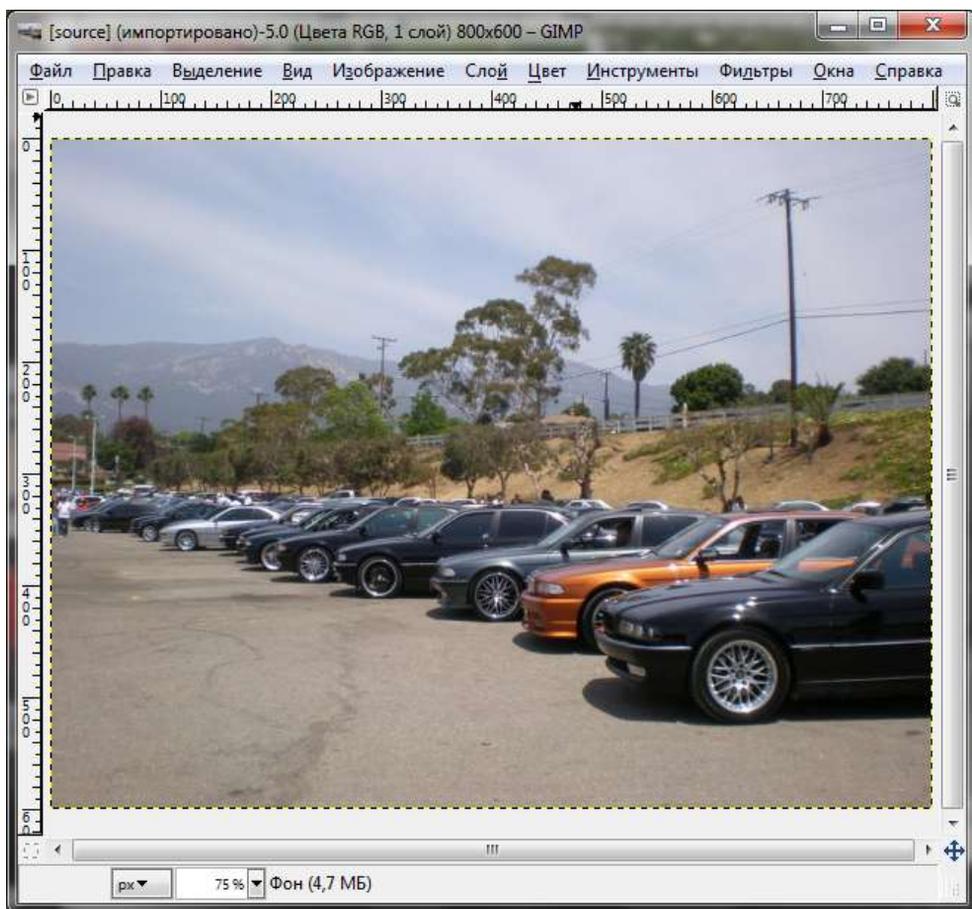


Рис. 17.3. Исходное изображение

17.2.1. Фильтр Гауссово размывание

Если вам нужно быстро и эффективно размыть картинку (или ее часть), то лучше всего применить фильтр **Гауссово размывание**. Результат применения этого фильтра к исходному изображению с параметрами по умолчанию показан на рис. 17.4.

Вы можете выбрать тип фильтра **Гауссово размывание** в окне параметров фильтра, которое откроется при активации фильтра:

- IIR (Infinite Impulse Response)** — подходит для изображений, не созданных компьютером;
- RLE (Run-Length Encoding)** — нужно применять для изображений, созданных с помощью компьютера.

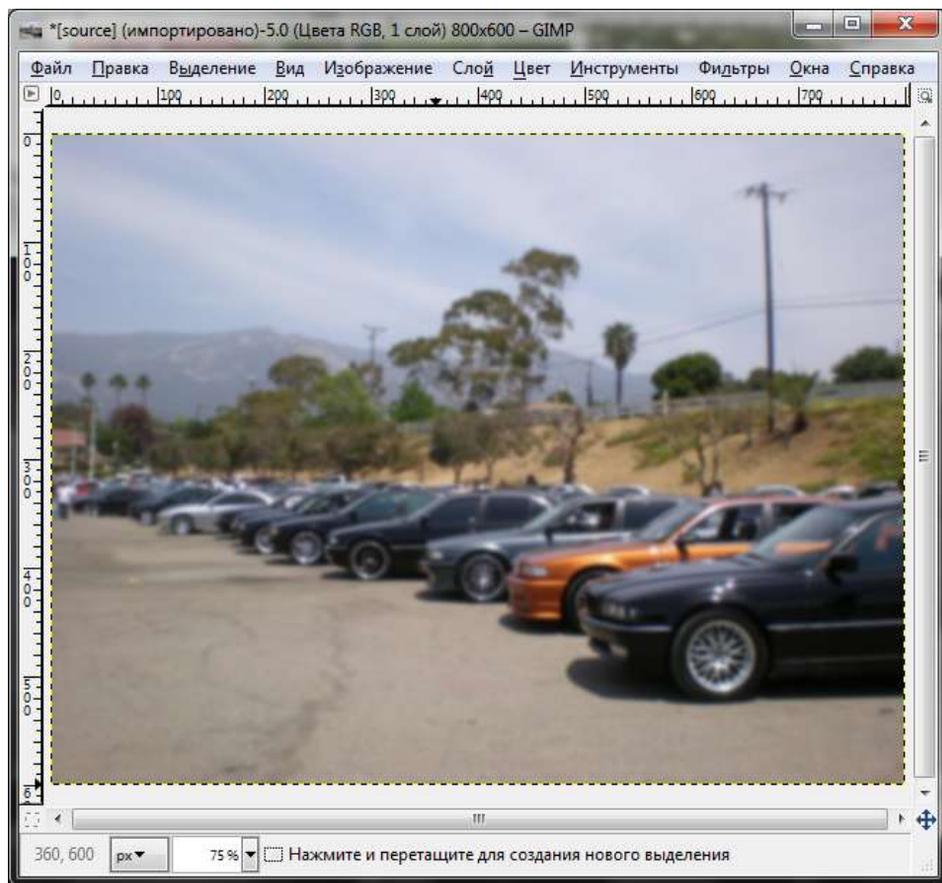


Рис. 17.4. Результат применения фильтра Гауссово размывание

17.2.2. Фильтр *Размывание*

Иногда нужно смягчить изображение лишь чуть-чуть, поэтому **Гауссово размывание** не годится. В этом случае вы можете использовать фильтр **Размывание**. Этот фильтр применяется автоматически, без вызова окна параметров. Эффект от применения фильтра достаточно небольшой, поэтому если вам нужно немного усилить его, то следует применить фильтр несколько раз. Сильное размывание этим фильтром сделать не получится — у вас не хватит терпения, уж лучше использовать **Гауссово размывание**.

ПРИМЕЧАНИЕ

Эффект фильтра **Размывание** похож на нечеткие снимки фотокамерой. Фильтр для каждого пиксела вычисляет среднее значение цвета, используя два соседних пиксела.

17.2.3. Фильтр *Выборочное Гауссово размывание*

Вы можете использовать фильтр **Выборочное Гауссово размывание**, если вам нужно устранить на фотографиях "зазубренности", но при этом не размывать четких краев. Нужно отметить, что этот фильтр подходит не для всех фотографий — например, к нашему исходному изображению его лучше не применять, эффект будет совсем не таким, какого мы ожидаем.

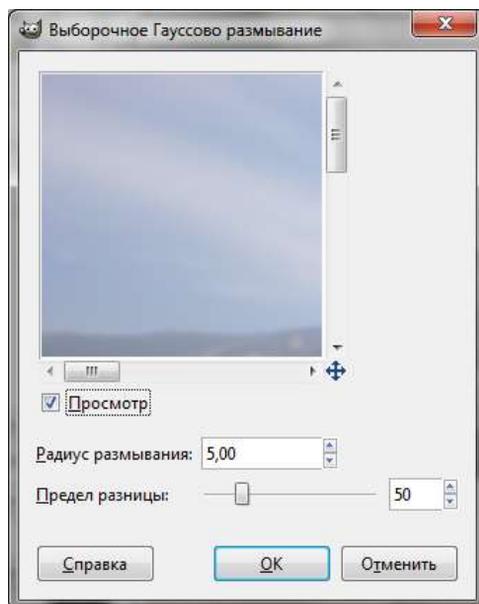


Рис. 17.5. Параметры фильтра **Выборочное Гауссово размывание**

В отличие от других фильтров размывания, фильтр **Выборочное Гауссово размывание** (рис. 17.5) применяется только к тем точкам, значение которых отличается от значений окружающих точек больше, чем на указанное значение параметра **Предел разницы** (значение **Предел разницы** назначается в параметрах фильтра). Таким образом контраст сохраняется, потому что разница значений точек в контрастных областях велика. Можно указать и **Радиус размывания** — радиус работы фильтра над каждой точкой.

В результате работы фильтра фон размывается, и объекты переднего плана от него как бы отделяются, что придает изображению ощущение глубины.

17.2.4. Фильтр *Пикселизация*

Результат применения фильтра **Пикселизация** приведен на рис. 17.6. Это так называемый эффект *Авраам Линкольн*, когда исходное изображение разбивается на большие квадратные точки.

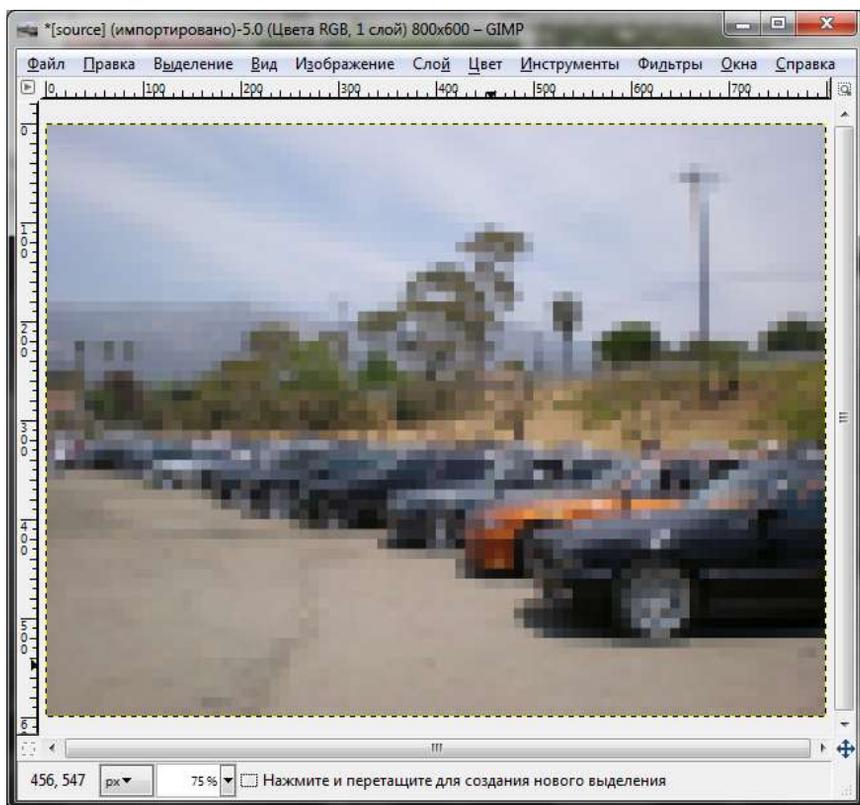


Рис. 17.6. Результат применения фильтра **Пикселизация**

17.2.5. Фильтр *Размывание движением*

Фильтр **Размывание движением** позволяет создать эффект движения — фильтр размывает в указанном направлении каждую точку изображения. Вы можете выбрать тип движения (рис. 17.7):

- **Линейное** — работает в одном направлении. Параметр **Длина** определяет степень размывания, а **Угол** — направление размывания. Если угол равен 0, то производится горизонтальное размывание, для вертикального нужно установить угол 90 градусов;

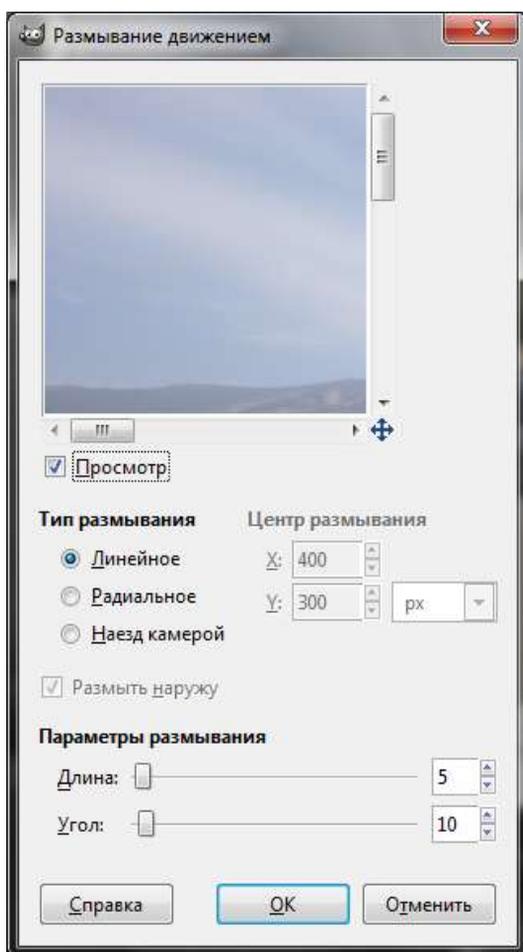


Рис. 17.7. Параметры фильтра **Размывание движением**

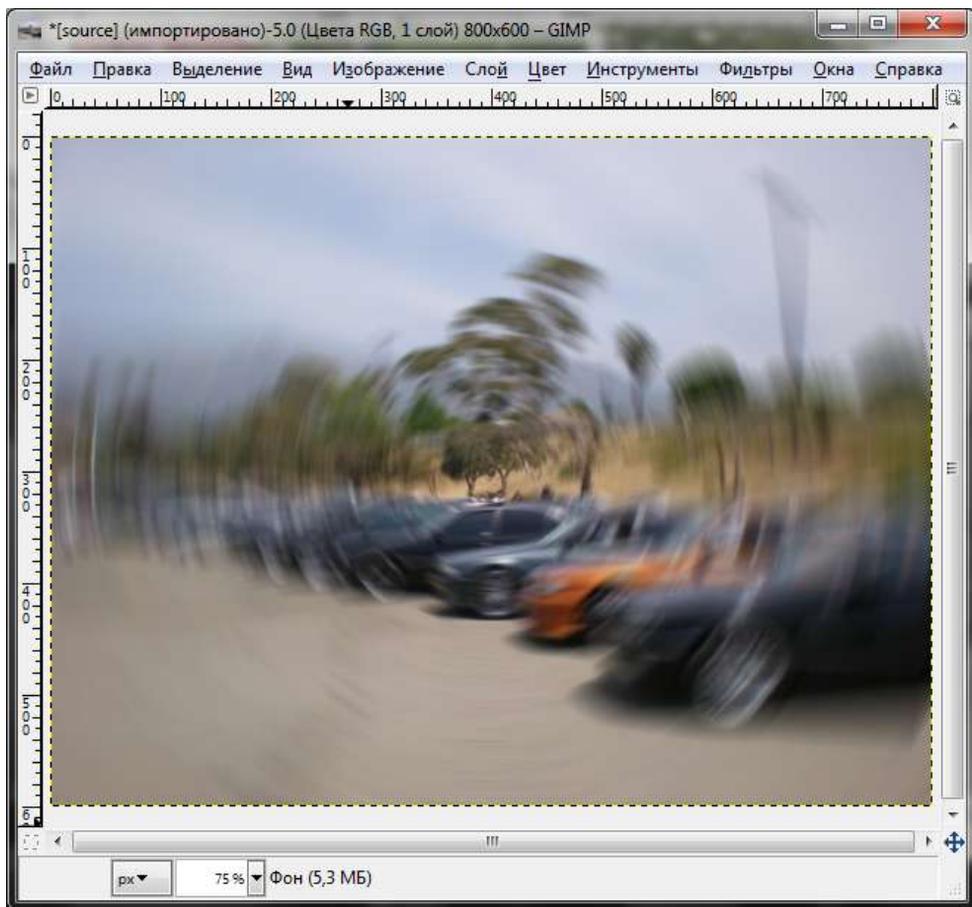


Рис. 17.8. Фильтр **Размытие движением**: радиальное размытие

- **Радиальное** — создает круговое размытие (рис. 17.8). Эффект похож на вращательное движение. Параметр **Длина** для этого типа движения не важен, потому в окне параметров он не будет активен. Вы также можете установить **Центр размывания** (обычно это центр изображения). Параметр **Угол** определяет степень размывания по кругу;
- **Наезд камерой** — размывание производится от центра картинке к ее краям. В основном размываются края, а центр остается практически без изменений. Создается эффект движения к центру изображения. Параметр **Длина** определяет скорость этого движения.

17.2.6. Фильтр *Размывание кромки*

Фильтр **Размывание кромки** позволяет размыть только углы (края) изображения, что также иногда полезно.

17.3. Фильтры улучшения

Фильтры улучшения позволяют устранить небольшие дефекты изображения — такие как шум, замыленность, чересстрочность (если изображение захвачено с помощью ТВ-тюнера), недостаточная четкость и др. Все фильтры улучшения находятся в меню **Фильтры | Улучшение**.

17.3.1. *Нелинейный фильтр*

Первым фильтром в меню **Улучшение** является **Нелинейный фильтр**. Фильтр сочетает в себе сглаживание, удаление шума и пятен, а также увеличение резкости. Фильтр работает комплексно — над всем изображением, а не над выделением. У этого фильтра три режима работы. В каждом режиме фильтр при обработке точки преобразует ее в зависимости от ее значения и значений соседних точек. Фильтр делает семь выборов по вершинам шестиугольника вокруг точек. Размер этого шестиугольника определяется параметром **Радиус**.

Как уже было отмечено, вы можете выбрать один из режимов работы фильтра (рис. 17.9):

- **Альфа-усеченное среднее** — значение центральной точки шестиугольника заменяется на среднее значение семи точек шестиугольника. Эти семь точек сначала сортируются по альфа, а потом первое и последнее значения удаляются из вычисленного среднего значения. Чтобы эффект был более наглядным, установите в 0,0 параметр **Альфа**, и в 1,0 параметр **Радиус**;
- **Оптимальный расчет** — фильтр производит сглаживание адаптивно по всему изображению. Лучше всего подходит для удаления шума смещения. Параметр **Радиус** определяет область действия фильтра. Оптимальные значения радиуса в этом случае — от 0,8 до 1,0;
- **Усиление края** — усиливает края, производит действие, обратное сглаживанию. Параметр **Альфа** определяет силу усиления: от $-0,1$ (эффект практически незаметен) до $-0,9$ (эффект очевиден). Параметр **Радиус** определяет область действия фильтра.

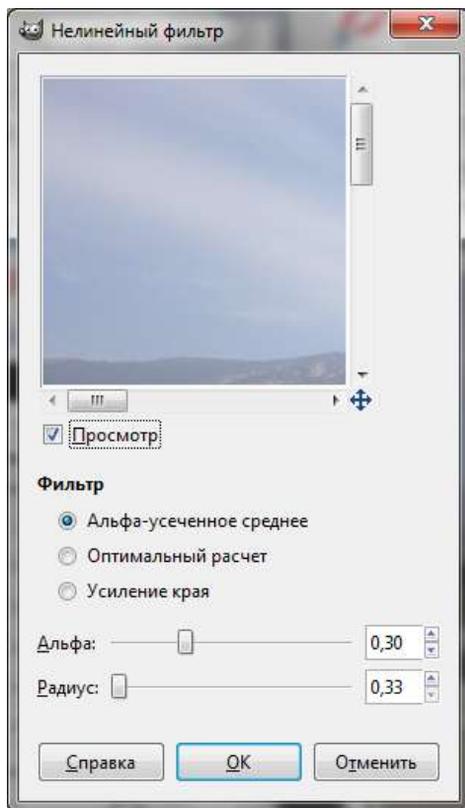


Рис. 17.9. Параметры нелинейного фильтра

17.3.2. Фильтры *Нерезкая маска* и *Повышение резкости*

Многие оцифрованные (отсканированные) фотографии нуждаются в увеличении резкости, поскольку в процессе оцифровки аналоговая цветовая шкала преобразуется в точки с отличающимися цветами. В результате четкие края становятся размытыми.

Для увеличения резкости краев используется фильтр **Нерезкая маска**. При этом он не повышает шум и не создает дополнительных изъянов. Рекомендуется применить этот фильтр ко всем отсканированным изображениям. Если ваш сканер позволяет автоматически увеличить резкость при сканировании, отключите эту возможность с помощью программного обеспечения сканера, иначе вы не сможете в полной мере управлять работой фильтра.

У фильтра есть три параметра, с помощью которых вы можете им управлять:

- **Радиус** — определяет, над сколькими точками будет работать фильтр. Для изображений с большим разрешением нужно установить радиус побольше;
- **Величина** — определяет усиление резкости;
- **Порог** — определяет минимальную разницу значений точек для поиска края. С помощью этого параметра вы можете предохранить области плавного перехода от ненужного повышения резкости.

Фильтр **Повышение резкости** менее эффективен, чем **Нерезкая маска**, но назначение у него то же — повышение резкости изображения. Иногда после повышения резкости нужно немного сгладить изображение. Это можно сделать с помощью фильтра **Сгладить (Фильтры | Улучшение | Сгладить)**.

17.3.3. Фильтр *Убрать чересстрочность*

Фильтр **Убрать чересстрочность** позволяет устранить дефекты изображений, полученных с телевизора — например, снятых камерой или захваченных ТВ-тюнером. Такие изображения всегда выглядят нечетко, особенно при быстром движении на экране. При показе два кадра совмещаются в один с помощью чередования линий раstra. Первая линия берется из первого кадра, вторая — из второго, третья — опять из первого и т. д.

Фильтр позволяет убрать такую чересстрочность. В результате его применения изображение может выглядеть немного нечетким, но это можно исправить фильтрами улучшения **Нерезкая маска** и **Повышение резкости**.

17.3.4. Фильтры *Удаление пятен* *и Удаление штрихов*

Фильтр **Удаление пятен** используется для удаления небольших дефектов, созданных пылью и царапинами на отсканированном изображении. Этот фильтр также можно использовать для удаления муара с изображений, сканированных с журналов. Фильтр нужно применять не ко всему изображению, а к его выделенной области.

В адаптивном режиме (рис. 17.10) радиус рабочей области меняется в зависимости от изображения, при этом параметр **Радиус** никак не влияет на работу фильтра. Параметр **Рекурсивное** позволяет повторить работу фильтра несколько раз для усиления эффекта.

Фильтр **Удаление штрихов** позволяет удалить из изображения вертикальные полосы.

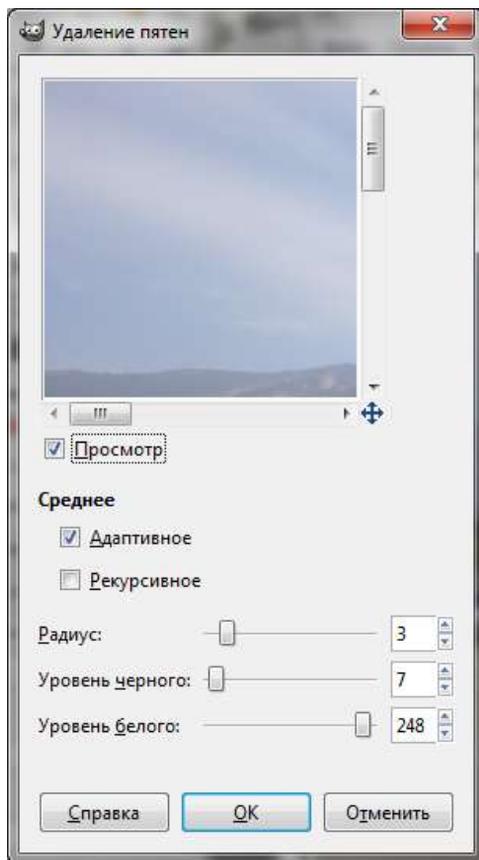


Рис. 17.10. Параметры фильтра **Удаление пятен**

17.3.5. Фильтр **Удалить эффект "красных глаз"**

Подробно об устранении эффекта "красных глаз" мы говорили в *разд. 7.6*. Но тогда мы устраняли этот эффект вручную, без применения фильтра. Данный фильтр позволяет автоматизировать проделанные нами действия — вам нужно только выделить глаз человека на фотографии, а затем применить фильтр.

17.4. Фильтры искажения

Фильтры искажения позволяют исказить изображение различными способами. В табл. 17.1 приведено краткое описание каждого фильтра. Зная, что делает тот или иной фильтр, вы сможете выбрать нужный для создания необходи-

мого вам эффекта. При применении фильтров не забывайте экспериментировать с их параметрами, чтобы добиться желаемой степени искажения. Все фильтры искажения вызываются через меню **Фильтры | Искажение**.

Таблица 17.1. Фильтры искажения

Фильтр	Описание
Барельеф	Фильтр чеканит (гравировует) текущий слой (или выделенную область), придавая ему рельеф с выступами и впадинами (рис. 17.11). Фильтр возвышает светлые области изображения, а темные — понижает. Фильтр можно использовать только с RGB-изображения. Для серых изображений он недоступен
Ветер	Позволяет создать эффект очень быстрого движения, как при фотографировании двигающегося объекта (рис. 17.12)
Видео	Создает эффект просмотра изображения на мониторе или телевизоре с низким разрешением
Вихрь и щипок	Искажает изображение концентрически. При этом вы можете выбрать режим работы: вихрь или щипок . В первом случае искажение будет подобно маленькой воронке (как воронка в умывальнике). Во втором случае искажение будет напоминать растянутый резиновый коврик
Волны	Создает эффект концентрических волн, как после брошенного в воду камня (рис. 17.13)
Газетная бумага	Преобразует картинку в полутоновые точки, что создает эффект газетной бумаги
Гравировка	Придает изображению вид старинной гравюры
Жалюзи	Создает эффект просмотра изображения через вертикальные или горизонтальные жалюзи
Загнутая страница	Создает эффект загнутой страницы (рис. 17.14). Вы можете определить край, с которого страница должна быть загнута
Изгиб по кривой	Позволяет изогнуть изображения, используя две направляющие кривые
Интерактивное искажение	Позволяет интерактивно исказить некоторые области изображения. А благодаря параметрам вкладки Анимация окна параметров этого фильтра, можно создать анимацию затемнения и осветления между исходным и искаженным изображениями. Такая анимация позволит украсить вашу Web-страницу
Исправить искажения оптики	Позволяет исправить геометрические искажения, вносимые оптикой

Таблица 17.1 (окончание)

Фильтр	Описание
Мозаика	Создает эффект мозаики
Очистить каждую вторую строку	Позволяет очистить каждую вторую строку или каждый второй столбец
Полярные координаты	Конвертирует изображение в полярные координаты и обратно
Распространение яркости	Распространяет яркость указанного цвета на соседние точки
Рябь	Искажает изображение, создавая эффект ряби
Сдвиг	Выполняет сдвиг каждого ряда точек текущего слоя на случайное расстояние (при этом вы можете определить тип сдвига: горизонтальный или вертикальный)

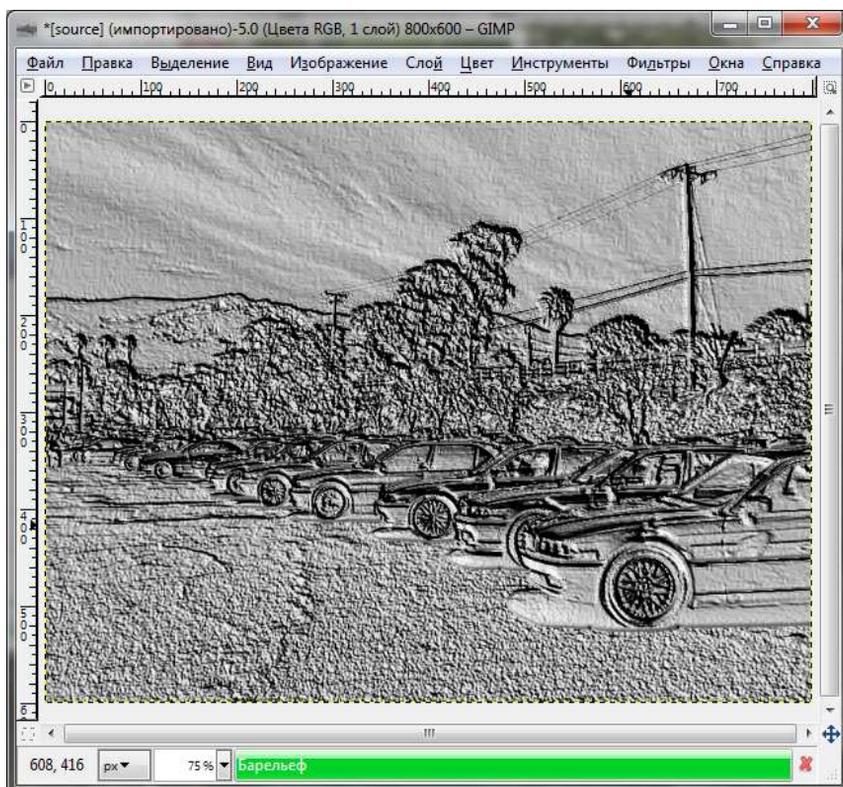


Рис. 17.11. Результат применения фильтра Барельеф



Рис. 17.12. Результат применения фильтра **Ветер**

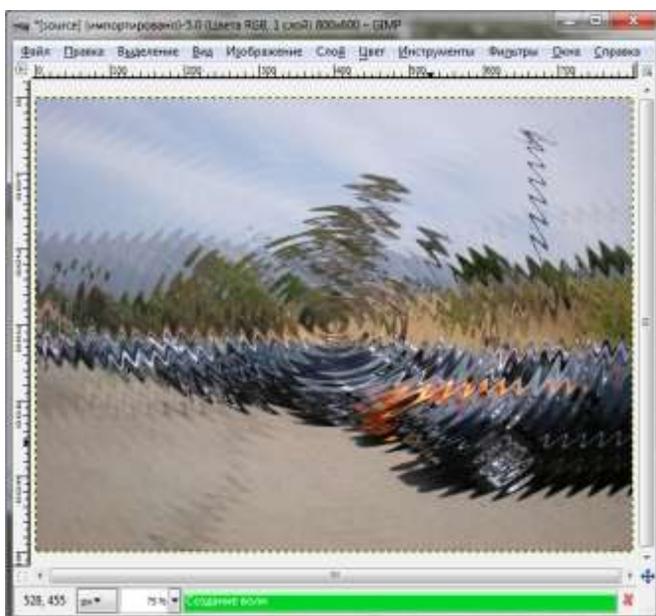


Рис. 17.13. Результат применения фильтра **Волны**

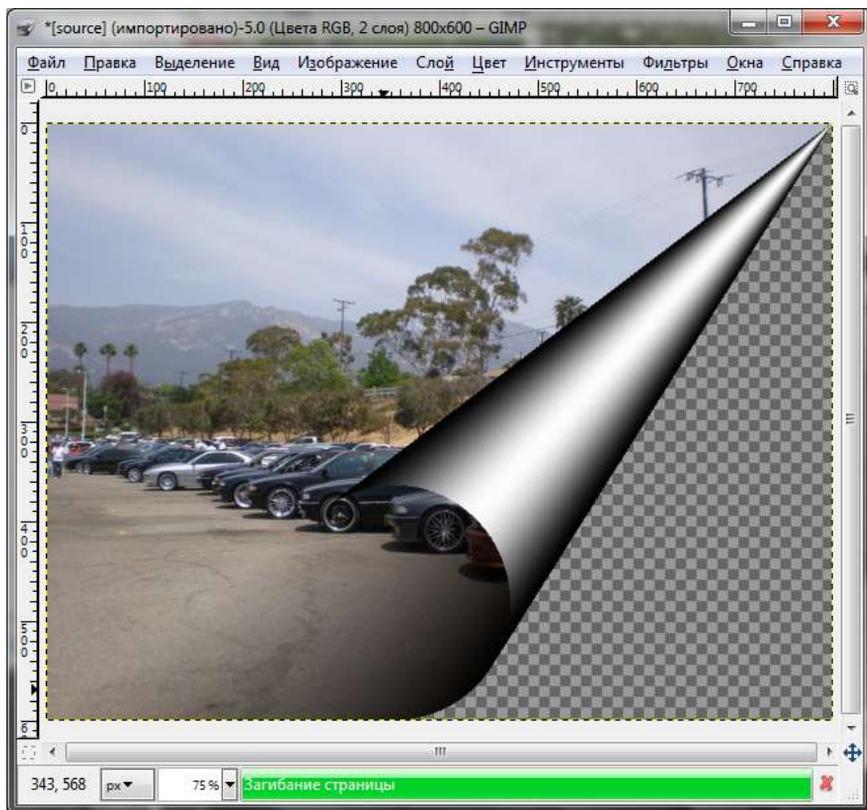


Рис. 17.14. Результат применения фильтра **Загнутая страница**

17.5. Фильтры света и тени

В меню **Фильтры | Свет и тень** находятся фильтры, создающие разные эффекты света и тени. Все фильтры в этом меню можно разделить на три группы:

- **Фильтры световых эффектов** — создают разные эффекты освещения. К этой группе относятся следующие эффекты:
 - **Градиентная вспышка** — добавляет отблеск, используя градиент;
 - **Искрение** — создает эффект искрения;
 - **Освещение** — позволяет применить различные эффекты освещения;
 - **Отблеск** — добавляет отблеск в изображение;
 - **Сверхновая** — добавляет звездную вспышку;

- Фильтры тени — создают тени. В этой группе всего три фильтра:
 - **Хаш-эффект** — добавляет полупрозрачный трехмерный эффект к выделенной области. Очень интересный эффект, рекомендую попробовать. Вот только фильтр нужно применять именно к выделенной области, а не ко всему изображению;
 - **Отбрасываемая тень** — добавляет тень к выделенной области;
 - **Перспектива** — добавляет тень к перспективе;
- Фильтры стекла — создают эффекты "стеклянного" изображения. В группе два фильтра:
 - **Линза** — создает эффект, как будто на изображение смотрят через линзу;
 - **Стеклянные блоки** — создает эффект, как будто на изображение смотрят через квадратные стеклянные блоки.

17.6. Фильтры шума

Шумовые фильтры добавляют шум к изображению. Обычно нужно удалять шум, а не добавлять его, поэтому данные эффекты мы рассматривать не будем. Однако, если вам нужно добавить шум, вы сможете разобраться с фильтрами шума самостоятельно — экспериментальным путем. Фильтры шума находятся в меню **Фильтры | Шум**.

17.7. Фильтры выделения края

Фильтры этой группы (**Фильтры | Выделение края**) ищут границы между разными цветами, находя при этом контуры объектов. Эти фильтры можно использовать, чтобы указать выделения.

В большинстве случаев необходимо применить фильтры размывания до применения фильтров края, поскольку размывание удаляет мелкие вариации в изображении и предохраняет фильтры выделения края от ложного выделения.

Фильтр **Разница по Гауссу** применяет к исходному изображению два Гауссовых размывания, при этом радиусы каждого размывания — разные. Результат применения этого фильтра в режиме **Инвертировать** показан на рис. 17.15 — изображение напоминает рисунок на бумаге карандашом. Если выключить режим **Инвертировать**, цвета не инвертируются, и результат будет похож на рисунок белым по черному.

Довольно интересного эффекта можно достичь с помощью фильтра **Край** (рис. 17.16).

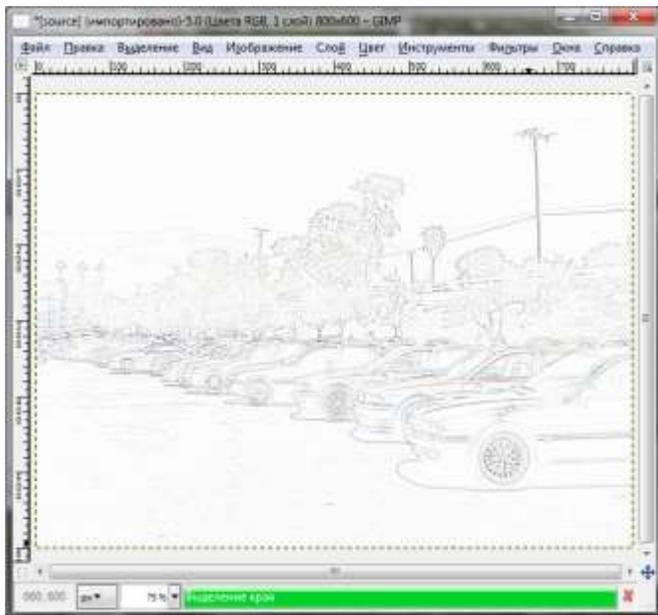


Рис. 17.15. Результат применения фильтра **Разница по Гауссу**

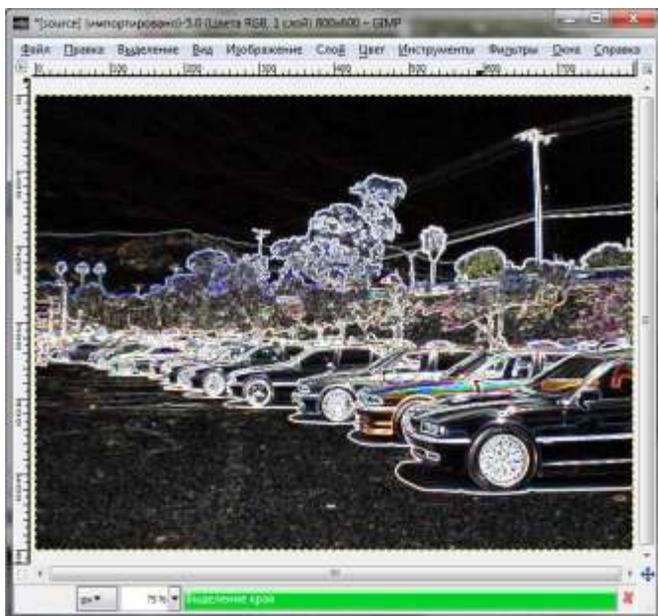


Рис. 17.16. Результат применения фильтра **Край**

17.8. Общие фильтры

К общим относятся фильтры, которые не входят ни в одну группу фильтров. Наиболее мощный фильтр — **Матрица свертки** (в более ранних версиях GIMP — **Матрица конволюции**), позволяющий создавать собственные фильтры путем изменения матрицы свертки (рис. 17.17).

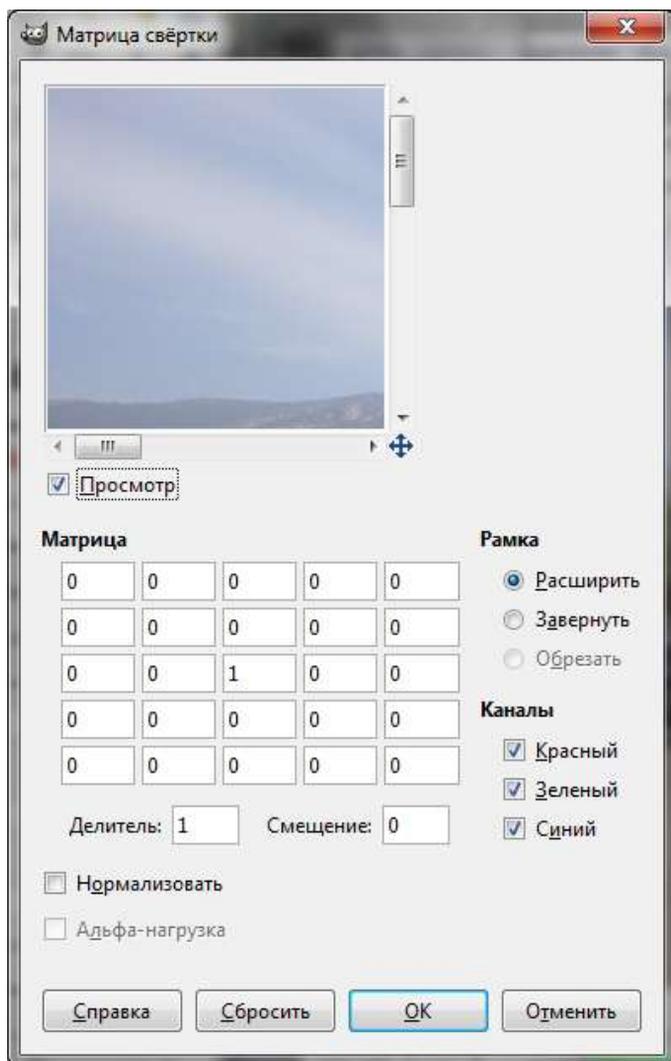


Рис. 17.17. Параметры фильтра **Матрица свертки**

Все фильтры используют матрицу свертки, поэтому, устанавливая значения матрицы вручную, вы можете создать собственный эффект. На рис. 17.18 представлены значения матрицы для получения следующих эффектов:

- 1 — увеличить резкость;
- 2 — размыть изображение;
- 3 — найти край;
- 4 — усилить край;
- 5 — придать рельеф.

1	2	3	4	5																																																																																																																													
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>0</td><td>0</td><td>-1</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>0</td><td>-1</td><td>5</td><td>-1</td><td>0</td></tr> <tr><td>0</td><td>0</td><td>-1</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> </table>	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	0	0	-1	5	-1	0	0	0	-1	0	0	0	0	0	0	0	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>0</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td></tr> <tr><td>0</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td></tr> <tr><td>0</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>0</td></tr> <tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> </table>	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>0</td><td>1</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>1</td><td>-4</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>0</td><td>1</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>							0	1	0			1	-4	1			0	1	0							<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>-1</td><td>1</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>							0	0	0			-1	1	0			0	0	0							<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>-2</td><td>-1</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>-1</td><td>1</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>							-2	-1	0			-1	1	1			0	1	2						
0	0	0	0	0																																																																																																																													
0	0	-1	0	0																																																																																																																													
0	-1	5	-1	0																																																																																																																													
0	0	-1	0	0																																																																																																																													
0	0	0	0	0																																																																																																																													
0	0	0	0	0																																																																																																																													
0	1	1	1	0																																																																																																																													
0	1	1	1	0																																																																																																																													
0	1	1	1	0																																																																																																																													
0	0	0	0	0																																																																																																																													
	0	1	0																																																																																																																														
	1	-4	1																																																																																																																														
	0	1	0																																																																																																																														
	0	0	0																																																																																																																														
	-1	1	0																																																																																																																														
	0	0	0																																																																																																																														
	-2	-1	0																																																																																																																														
	-1	1	1																																																																																																																														
	0	1	2																																																																																																																														

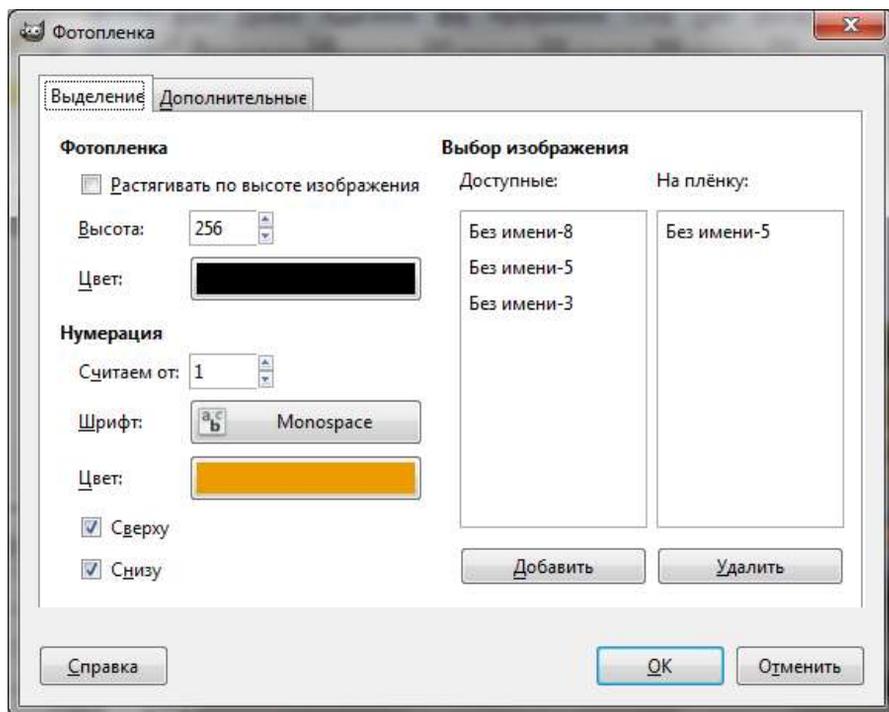
Рис. 17.18. Значения матрицы свертки

Вряд ли вы будете использовать матрицу свертки (если вы не профессионал) — намного проще найти в Интернете фильтр, выполняющий нужное вам преобразование, чем просчитывать эффекты от применения матрицы с различными параметрами.

17.9. Фильтры объединения

Фильтры этой группы (**Фильтры | Объединение**) позволяют соединить различными способами два или более изображений в одно. По умолчанию в этой группе есть всего два фильтра:

- Объединение глубин** — объединить два изображения, используя карту глубин;
- Фотопленка** — объединяет несколько изображений в одно, напоминая фотопленку, при этом вы можете выбрать, какие именно изображения нужно добавить на пленку (рис. 17.19).

Рис. 17.19. Параметры фильтра **Фотопленка**

17.10. Фильтры имитации

Фильтры имитации позволяют имитировать различные эффекты — например, живопись маслом, эффект холста и др. Вы сможете разобраться с этими эффектами (тем более, что они довольно интересны) без моей помощи. Все фильтры имитации находятся в меню **Фильтры | Имитация**.

17.11. Фильтры карты

Фильтры карты для изменения изображения используют специальный объект — *карту*. Получается, что вы как бы проецируете изображение на объект. Вы можете создавать трехмерные изображения, проецируя изображение на изображение с рельефом, используя фильтр **Рельеф**. В меню **Карта** вы найдете следующие фильтры:

- Без швов** — создает бесшовное изображение;
- Деформация** — искажает и размывает изображение;

- Иллюзия** — накладывает многочисленные копии изображения друг на друга;
- Маленькая черепица** — создает изображение из многочисленных копий оригинального изображения;
- Проекция объекта** — позволяет спроецировать изображение на выбранный объект, например на сферу (рис. 17.20);
- Разрез бумаги** — разрезает изображение на части и сдвигает их относительно друг друга;
- Рельеф** — создает эффект рельефа;
- Смещение** — смещает точки изображения по карте смещения;
- Фрактальный след** — создает фрактальный след;
- Черепица** — создает копию указанной части изображения.

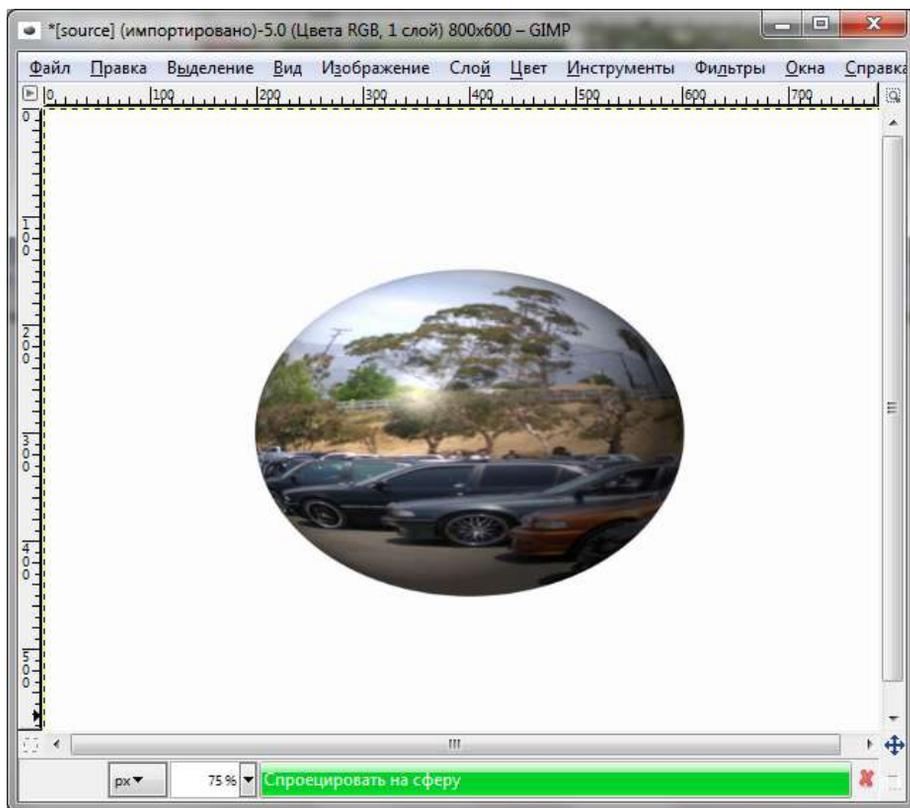


Рис. 17.20. Проекция исходного изображения на сферу

17.12. Фильтры визуализации

Фильтры визуализации — особенные. Практически все фильтры GIMP работают с выделением или активным слоем изображения, изменяя его. Фильтры визуализации создают текстуры с нуля, что приводит к полной замене содержимого изображения. Все фильтры визуализации находятся в меню **Фильтры | Визуализация**.

Фильтров визуализации довольно много. Все фильтры мы рассматривать не будем, а остановимся только на самых полезных:

- ❑ **Облака | Плазма** — создает цветные облака, которые можно использовать в качестве текстур (единственный фильтр, находящийся в меню **Облака**);
- ❑ **Лава** — рисует текстуру, напоминающую лаву;
- ❑ **Печатная плата** — создает изображение, напоминающее печатную плату;
- ❑ **Gfig** — позволяет создать геометрические фигуры, чем-то напоминает инструмент векторной графики;
- ❑ **Природа | Пламя** — создает эффект вспышки пламени с использованием фракталов (фильтр находится в меню **Природа**).

17.13. Веб-фильтры

В меню **Фильтры | Веб** находятся всего два фильтра: **Карта изображения** (подробно этот фильтр будет рассмотрен в *главе 19*) и **Полусведение**.

Фильтр **Полусведение** доступен, когда у изображения есть альфа-канал (его можно добавить с помощью команды меню **Слой | Прозрачность | Добавить альфа-канал**). Фильтр помогает сглаживать индексированные изображения с прозрачностью. Ведь некоторые форматы, например, индексированный GIF, поддерживают полную прозрачность (значения альфа-канала или 0, или 255), но не поддерживают полупрозрачность (от 1 до 254). Полупрозрачные точки станут или полностью прозрачными, или непрозрачными, что удалит сглаженность изображения.

Использовать этот фильтр нужно так:

1. С помощью инструмента **Пипетка** выберите цвет, соответствующий фону вашей Web-страницы — этот цвет должен стать цветом переднего плана панели инструментов.
2. Поменяйте местами цвета переднего и заднего планов.
3. Выберите команду **Фильтры | Веб | Полусведение**.

17.14. Анимационные фильтры

В меню **Фильтры** | **Анимация** имеются фильтры для создания некоторых анимационных эффектов — например, вращающегося шара, а также фильтры для просмотра и оптимизации анимации. Создание анимации было рассмотрено в *главах 14 и 15*.

17.15. Фильтры *Альфа в логотип*

Команды вызова фильтров из меню **Фильтры** | **Альфа в логотип** дублируют команды из меню **Расш.** | **Логотипы**, рассмотренные в *разд. 15.2*, поэтому здесь мы повторяться не будем.

17.16. Декоративные фильтры

Фильтры из меню **Фильтры** | **Декорация** используются для создания различных декоративных эффектов:

- Добавить рамку** — добавляет вокруг изображения рамку;
- Добавить фаску** — заключает изображение в приподнятую фаску;
- Кофейные пятна** — позволяет заляпать изображение реалистичными кофейными пятнами (рис. 17.21);

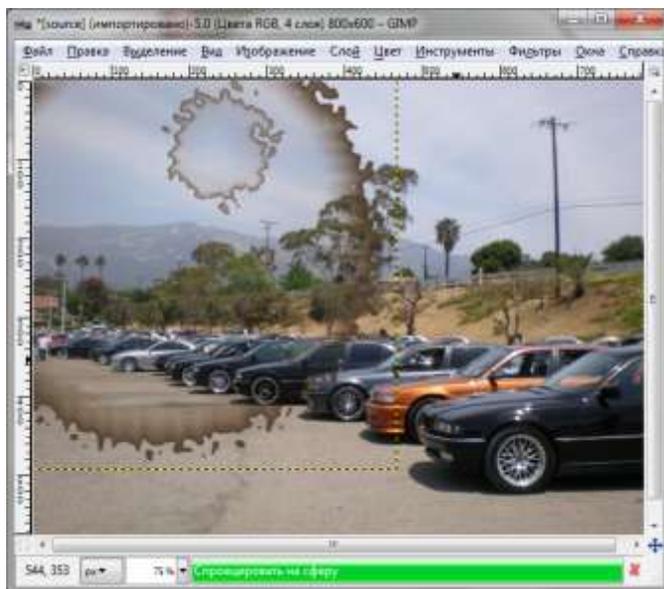


Рис. 17.21. Результат применения фильтра **Кофейные пятна**



Рис. 17.22. Результат применения фильтра **Скругленные углы**



Рис. 17.23. Результат применения фильтра **Старое фото**

- **Нечеткая рамка** — создает вокруг изображения нечеткую рамку с зазубринами;
- **Скругленные углы** — закругляет углы изображения, добавляет тени (рис. 17.22);
- **Слайд** — добавляет рамку, похожую на фото пленку;
- **Старое фото** — делает изображение похожим на старую фотографию (рис. 17.23).

17.17. Заключение

GIMP содержит довольно много всевозможных фильтров для создания самых разнообразных графических эффектов. В Интернете можно найти еще большее количество фильтров сторонних разработчиков. По адресу http://registry.gimp.org/faceted_search/results/filter доступно несколько десятков различных фильтров — здесь вы сможете не только скачать фильтры, но и ознакомиться с их применением.

Обычно фильтры выполнены в виде расширений. О том, как установить расширение, мы поговорим в *главе 18*. Мы также рассмотрим создание собственных расширений на языках Script-Fu (встроенный язык программирования GIMP), Perl и Python.

Глава 18



Расширения

18.1. Для чего нужны расширения. Просмотр доступных расширений

Расширения (плагины, дополнения) — это самый простой способ расширить функциональность GIMP, добавить в него новую возможность. Обычно расширение (плагин) — это небольшая внешняя программа, написанная на языке C (на этом же языке написан и сам GIMP), выполняющая определенную функцию, которой до этого в GIMP не было. Расширения выполняются под контролем GIMP и очень тесно с ним взаимодействуют.

По умолчанию в состав GIMP включено много разных расширений. Большинство из них доступно через меню **Фильтры** (практически каждый фильтр является плагином), хотя команды вызова расширений могут быть и в других меню. Выполняя ту или иную команду какого-либо меню, вы можете даже не подозревать, что запускаете расширение (плагин).

Чтобы просмотреть уже установленные у вас расширения, выполните команду меню **Справка | Просмотрщик расширений GIMP**. Откроется окно, предоставляющее детальную информацию о каждом установленном расширении (рис. 18.1).

Да, расширений установлено очень много! Наверное, вы и не ожидали, что настолько много. Для поиска нужного расширения (если вам надо просмотреть информацию по тому или иному) можно ввести начальные символы его названия в поле **Искать**. Так вы быстрее найдете интересующее вас расширение, чем путем просмотра всего списка.

Помимо названия, для каждого расширения выводится его путь в меню, типы изображений, с которыми работает расширение, и дата его установки (рис. 18.2). Типы изображений могут быть следующими:

- INDEXED** — индексированное изображение;
- INDEXEDA** — индексированное изображение с альфа-каналом;

- ❑ **RGB** — цветное изображение, цветовая схема RGB (Red, Green, Blue);
- ❑ **RGBA** — цветное изображение с альфа-каналом;
- ❑ **GRAY** — изображение в градациях серого;
- ❑ **GRAYA** — изображение в градациях серого с альфа-каналом.

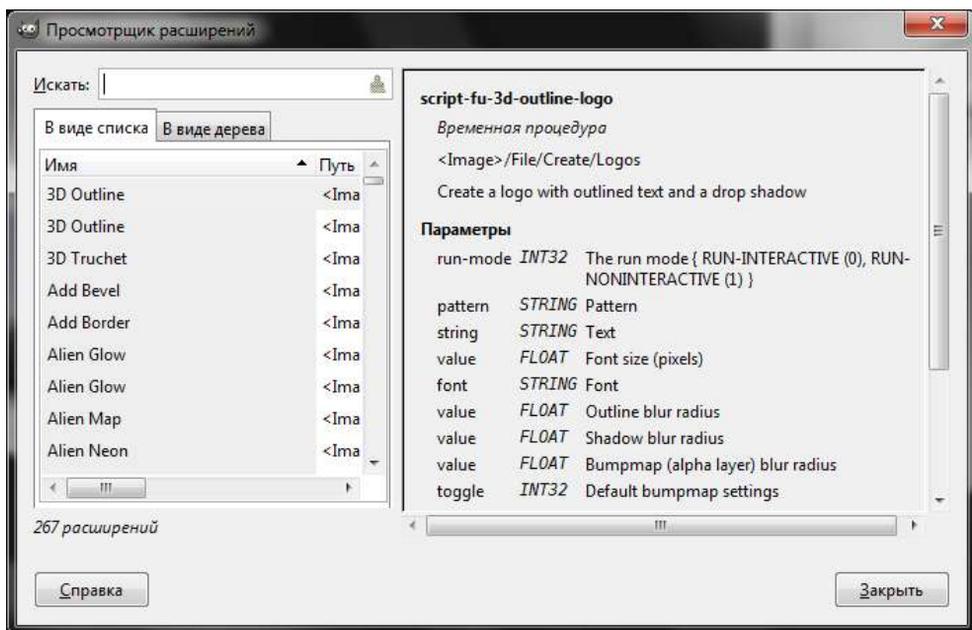


Рис. 18.1. Просмотрщик расширений

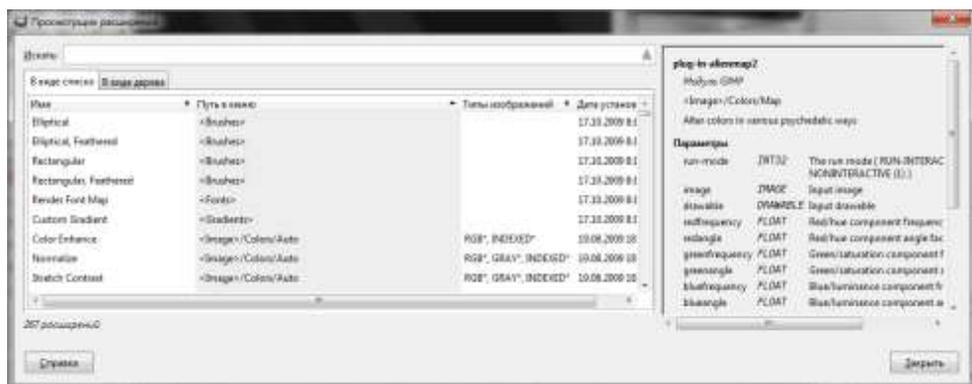


Рис. 18.2. Подробная информация о каждом расширении

В поле **Типы изображений** может быть перечислено несколько типов изображений, с которыми работает расширение (через запятую или пробел), например: **RGBA, GRAYA**. Запись **RGB*** означает, что расширение может работать как с RGB-изображением, так и с RGBA-изображением. Аналогично, звездочка может заменять символ **A** для изображений других типов.

18.2. Два типа плагинов

Как уже было отмечено, обычно плагины (расширения, дополнения) пишутся на языке C, затем компилируются и далее могут распространяться как отдельная программа, работающая в паре с GIMP.

Однако плагины также могут быть написаны на других языках: Perl, Python или Script-Fu (внутренний язык GIMP). Такие плагины для большей однозначности принято называть скриптами. *Скрипты* — это обычные плагины, но написанные на интерпретируемом языке программирования, а не на C, как все остальные расширения. Преимущества скриптов заключаются в том, что их не нужно компилировать. Достаточно поместить их в каталог с плагинами и выполнить команду:

```
chmod +x <плагин>.pl
```

Так что вы в любой момент можете изменить исходный код скрипта. Единственный недостаток скриптов — они не столь "шустрые", как C-плагины. Ведь скрипт — это обычный текстовый файл, содержащий код программы на языке Perl (Python/Script-Fu), его выполнением занимается интерпретатор, а интерпретируемые программы всегда работают медленнее откомпилированных, выполняющихся самостоятельно, без помощи сторонних программ.

18.3. О надежности плагинов

Все стандартные расширения тщательно протестированы разработчиками GIMP. Но команда разработчиков GIMP не несет никакой ответственности за плагины, разработанные сторонними программистами, и не может гарантировать их корректную работу с той или иной версией GIMP. Ведь написать плагин может кто угодно. Потом автор распространяет его через свой Web-сайт, через реестр плагинов и другими способами. Но не факт, что разработчик будет этот свой плагин поддерживать.

ПРИМЕЧАНИЕ

Помню, у меня был отличный плагин для стеганографии. Он был написан во времена второй (2.0) версии GIMP. Как он работает с версией 2.2, я не прове-

рял, поскольку не было в этом необходимости, а вот когда такая необходимость возникла, то оказалось, что с версией 2.4 плагин работать не стал, не говоря уже о версии 2.6. Я попытался найти новую версию в Интернете, но ничего не получилось — сайт разработчика давно не существует, а на остальных сайтах были те же версии плагина, что и у меня. Одним словом, разработчик отказался от поддержки плагина. Пришлось искать другой плагин, выполняющий аналогичные действия, поскольку времени на разработку собственного не было.

Вам надо быть готовым к тому, что не все сторонние расширения станут надежно работать. Очень часто разработчики таких расширений не уделяют достаточного внимания тщательному тестированию, да и возможности тестирования у них довольно ограничены. Вы можете столкнуться и с несовместимостью версий, как было только что описано. Поэтому, прежде чем пытаться установить плагин, убедитесь, что он совместим с вашей версией GIMP.

Обычно расширения GIMP работают достаточно стабильно, но иногда случаются сбои (как правило, со сторонними расширениями). Если сбой произошел, не беспокойтесь — в большинстве случаев вы можете даже продолжить работу как ни в чем не бывало (несмотря на то, что GIMP рекомендует вам сохраниться и перезапустить программу).

18.4. Поиск расширений в Интернете

В Интернете (например, на сайте <http://registry.gimp.org/>) вы можете найти множество уже готовых расширений. Искать плагины для GIMP по ключевым словам GIMP plugins или GIMP scripts можно и в вашей любимой поисковой машине. По первому запросу Google выдала примерно 3 870 000 результатов (рис. 18.3).

Помните, что поскольку плагин — это программа, то есть исполняемый файл, перед его установкой не будет лишним проверить его на наличие вирусов. Так что рекомендую вам загружать плагины именно из реестра плагинов — с уже упомянутого сайта <http://registry.gimp.org>, где выложены более или менее стабильные версии плагинов, и можно быть относительно уверенным, что скачаете точно плагин, а не вирус. Чтобы долго не бродить по этому сайту, воспользуйтесь полем поиска в правой части его окна и введите в это поле ключевое слово (правда, на английском языке), описывающее плагин (рис. 18.4).

18.5. Установка плагинов и скриптов

Плагины, поставляемые вместе с GIMP, не требуют установки — они уже установлены. А вот плагины сторонних разработчиков нуждаются в установке.

Первым делом следует определить тип устанавливаемого дополнения GIMP. Если устанавливаемое дополнение является скриптом, то есть у его файла расширение `pl` (Perl), `py` (Python) или `scm` (Script-Fu), то вам нужно обратиться к *разд. 18.5.4*. Скрипты устанавливать проще всего.

Если же устанавливаемое дополнение является плагином, то есть файлом с расширением `s` (или `exe` — в случае с откомпилированной Windows-версией плагина), тогда процесс его установки различен для каждой операционной системы. Сначала мы рассмотрим установку плагинов в Windows, Linux и Mac OS, а затем — установку скриптов.

18.5.1. Установка плагинов в Windows

Довольно часто плагины распространяются в виде исходного кода C-программы. *Собрать* (то есть откомпилировать, преобразовать в машинный язык) плагин в Windows довольно проблематично. Вот в Linux и Mac OS есть все необходимое программное обеспечение для сборки программ. В Windows же таких инструментов нет. Не спору, что можно и в Windows создать нужное окружение, но это будет вам стоить денег (компиляторы для Windows — платные), времени и потребует дополнительных знаний. Поэтому процесс сборки плагинов в Windows выходит за рамки этой книги.

Что же делать Windows-пользователям, которым нужно расширить функциональность GIMP? Такие способы существуют, и вот они:

- ❑ разработчики плагинов знают, как проблематично собирать расширения GIMP в Windows, поэтому частенько они распространяют уже откомпилированные версии плагинов. Иногда плагины даже распространяются вместе с программой установки, которая сама поместит исполняемый файл плагина в нужный каталог GIMP;
- ❑ можно попросить откомпилировать плагин кого-то, кто умеет это делать;
- ❑ можно установить компилятор C для Windows и попытаться откомпилировать плагин самостоятельно
- ❑ или использовать скрипты — возможно, среди них вы найдете расширение, выполняющее нужные вам функции.

Итак, если загруженное вами расширение обладает программой установки (обычно ее файл называется `setup.exe` или `install.exe`), просто запустите ее. Она сама обнаружит каталог с плагинами и установит в него плагин.

Если же вы скачали только исполнимый файл плагина, то его нужно поместить в один из каталогов:

- `X:\Program Files\GIMP-2.n\share\gimp\2.n\plug-ins\` (где *X* — буква диска, на котором установлен GIMP, а *n* — младшая версия GIMP). Для записи в этот каталог нужны права администратора (в случае с файловой системой NTFS);
- `X:\Documents and Settings\<Имя пользователя>\.gimp-2.n\plug-ins\` (*n* — младший номер версии GIMP) — в Windows XP или `X:\Users\<Имя пользователя>\.gimp-2.n\plug-ins\` (в Windows Vista или Windows 7).

ПРИМЕЧАНИЕ

С номерами версий при установке программы в Program Files есть небольшое недоразумение. Например, версия 2.4 устанавливается в каталог Program Files\GIMP-2.4, версия GIMP 2.7 устанавливается в каталог Program Files\GIMP-2.7, а вот версия 2.6.7 почему-то устанавливается в каталог Program Files\GIMP-2.0.

Если вы хотите, чтобы устанавливаемый плагин был доступен другим пользователям системы, поместите его в первый каталог. А если плагин нужен только вам (или кроме вас за компьютером больше никто не работает), тогда его следует поместить во второй каталог.

ВНИМАНИЕ!

Устанавливать плагин нужно только в один из указанных каталогов. Если вы поместите плагин в оба каталога, то, во-первых, будет использоваться все равно только один из них, а во-вторых, при каждом запуске GIMP будет "ругаться", что имеется два плагина с одинаковыми именами.

Вы не ищете легких путей? Тогда третий способ — для вас. Чуть раньше я указал, что компиляторы C для Windows — коммерческие. Да, так и есть, но не все. Бесплатный компилятор C можно скачать по адресу: <http://www.mingw.org/>. Рассматривать этот компилятор подробно мы не будем, поскольку эта книга посвящена графическому редактору, а не программированию на C. Однако на прилагаемом к книге диске в каталоге glava18 вы найдете все необходимое для компиляции плагинов программное обеспечение.

18.5.2. Установка плагинов в Linux

Для сборки плагина в Linux у вас должен быть установлен компилятор gcc, программы make и automake. Иногда эти программы не устанавливаются по умолчанию. Если у вас они как раз не установлены, изучите документацию к вашему дистрибутиву Linux и установите указанные программы.

Все плагины для GIMP можно разделить на две группы: простые плагины и сложные. Простые плагины состоят из одного файла с расширением `.c`. Установка таких плагинов сводится к выполнению команды:

```
gimptool-2.0 --install <плагин>.c
```

Плагин будет откомпилирован (при наличии компилятора), установлен в каталог плагинов и зарегистрирован в GIMP.

ПРИМЕЧАНИЕ

По умолчанию программа `gimptool` не установлена, для ее инсталляции нужно установить пакет `gimptool`. Windows-пользователи могут самостоятельно откомпилировать `gimptool` из исходного кода, который вы найдете на компакт-диске в каталоге `glava18`.

Сложные плагины состоят из множества файлов. Среди них вы обязательно найдете файл `README` (или `INSTALL`), в котором описываются действия по установке плагина. Внимательно изучите эти файлы — ведь в них описана вся процедура по установке плагина, несоблюдение которой приведет к тому, что вы не сможете этого сделать.

Обычно установка сложных плагинов сводится к вводу двух команд:

```
make  
make install
```

Обратите внимание — последнюю команду иногда нужно вводить от имени пользователя `root`. Но более подробную информацию вы получите в файле `README` (`INSTALL`) или на сайте разработчика плагина.

18.5.3. Установка плагинов в Mac OS

Установка плагинов в Mac OS осуществляется так же, как и в Linux. Для получения более подробной информации обратитесь к документации по плагину.

18.5.4. Установка скриптов

Скрипт установить очень просто. Скопируйте его в каталог скриптов. Название каталога можно посмотреть в окне настройки GIMP (рис. 18.5).

Если вы работаете в Windows, то вам нужно скопировать файл скрипта в *один* (не в оба) из каталогов:

- `X:\Program Files\GIMP-2.n\share\gimp\2.0\scripts\` (где *X* — буква диска, на котором установлен GIMP, а *n* — младший номер версии GIMP, см. примечание ранее). Для записи в этот каталог нужны права администратора (в случае с файловой системой NTFS);

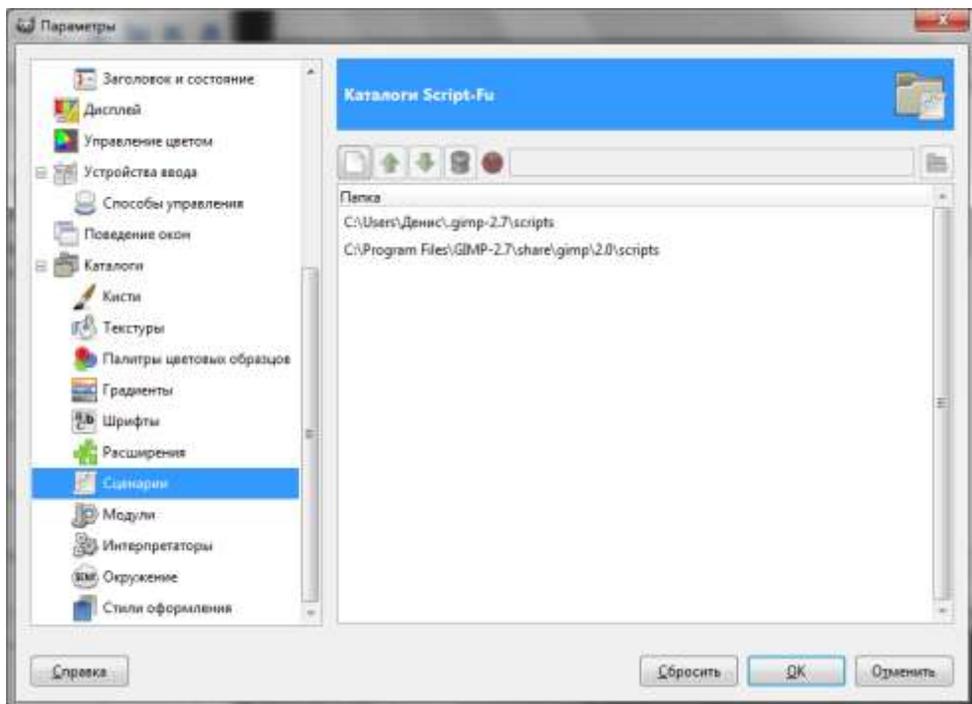


Рис. 18.5. Окно настройки GIMP

- `X:\Documents and Settings\<Имя пользователя>\.gimp-2.n\ scripts\` (в Windows XP) или `X:\Users\<Имя пользователя>\.gimp-2.n\ scripts\` (в Windows Vista или Windows 7).

ВНИМАНИЕ!

В Vista заметил один непонятный мне факт: скрипты, загруженные в пользовательский каталог, отказывались работать. Но стоило их загрузить в системный каталог (`X:\Program Files\GIMP-2.n\lib\gimp\2.0\scripts\`), и они превосходно работали. Причину искать не стал, а просто для себя отметил.

В операционной системе Linux скрипт нужно скопировать в один из следующих каталогов:

- `/usr/share/gimp/2.n/scripts` (нужны права root);
- `~/.gimp-2.n/scripts`.

После чего (не перепутайте — только при работе в Linux!) в терминале ввести команду:

```
chmod +x <путь к скрипту>/<скрипт>
```

ПРИМЕЧАНИЕ

Команду `chmod` нужно вводить только для плагинов, написанных на Perl и на Python.

Затем запустите GIMP и выполните команду меню **Фильтры | Script-Fu | Обновить сценарии**.

18.6. Разработка собственного расширения

18.6.1. Выбор языка программирования

Как уже было отмечено, плагины для GIMP можно разработать на следующих языках программирования: C, Perl, Python и Script-Fu. Linux-пользователи могут выбрать любой язык программирования, а вот Windows-пользователям придется довольствоваться лишь Script-Fu — поскольку только плагины, написанные на этом языке, будут выполняться без установки дополнительного программного обеспечения.

Script-Fu

Script-Fu — встроенный язык программирования GIMP. У него есть одно преимущество — сценарии, написанные на Script-Fu, будут работать в любой версии GIMP в любой операционной системе, вне зависимости от наличия дополнительного программного обеспечения (интерпретаторов Perl и Python). А все это потому, что сценарии Script-Fu выполняются непосредственно программой GIMP, а не сторонним интерпретатором. Поэтому, если есть желание приступить к написанию расширения, то это можно сделать прямо сейчас. Все, что вам понадобится, — это любой текстовый редактор.

Но переносимость и простота реализации сценариев — не единственное преимущество Script-Fu. На Script-Fu написаны большинство стандартных скриптов, поэтому вы можете изучить их исходный код и использовать его в своих разработках.

Есть у Script-Fu и недостатки. Этот язык основан на языке Lisp, который был впервые представлен в далеком 1960 году для математических и других научных исследований. Синтаксис этого языка более сложен для восприятия, чем синтаксис других языков программирования (того же C). Но не нужно бояться — с помощью этой книги, онлайн-руководств и множества примеров при желании вы освоите Script-Fu.

Python

Python — довольно современный язык программирования, впервые представленный в 1990 году. Он обладает понятным синтаксисом и может использоваться для разностороннего программирования. То есть, в отличие от Script-Fu, который позволяет создавать только плагины для GIMP, Python — универсальный язык, позволяющий разработать любую программу.

До версии GIMP 2.4 для выполнения Python-скриптов нужно было обязательно установить интерпретатор Python. Начиная с версии 2.4, вы можете установить пакет `gimp-python`, что позволит вам выполнять Python-скрипты без установки интерпретатора. Понадобится вам также и пакет `pygtk`, который можно скачать по адресу <http://pygtk.org>.

Perl

Perl — очень популярный язык сценариев, установленный практически на каждой UNIX/Linux-машине, поэтому он знаком продвинутым Linux-пользователям. Если вы знаете Perl и планируете разрабатывать собственные скрипты для GIMP, то нет необходимости изучать другой язык программирования — вы можете использовать Perl. Чтобы GIMP поддерживал скрипты, написанные на языке Perl, необходимо установить пакет `gimp-perl`.

C

Язык C является самым универсальным языком программирования, который можно использовать для любых целей — от создания операционной системы (Linux, как и UNIX, полностью написана на C) до графического редактора (GIMP) или плагина для этого редактора. Если вы знакомы с C, тогда вам останется лишь изучить особенности разработки плагинов на этом языке. В нашей книге мы ограничимся только скриптами (что намного проще, чем разработка плагина на C), а если вы планируете создавать плагины на языке программирования C, то ознакомьтесь со следующим руководством <http://www.gimp.org/docs/plugin-in/plugin-in.html>.

ПРИМЕЧАНИЕ

Чуть ранее были упомянуты пакеты `gimp-perl` и `gimp-python`. Вы не найдете их на прилагаемом диске, поскольку они, как правило, входят в состав любого дистрибутива Linux. Понятно, впрочем, что для каждого дистрибутива собирается собственный пакет приложений. Поэтому для установки пакетов используйте менеджер пакетов вашего дистрибутива.

18.6.2. Основные этапы разработки плагина

Первым делом нужно создать *болванку* (заготовку) плагина. Болванка — это простейший сценарий, содержащий вызов всего одной функции, — `register`.

Дело тут в том, что при запуске GIMP обнаружит новый плагин и попытается зарегистрировать его в своей базе данных (она называется PDB, Procedure Data Base). Чтобы регистрация прошла успешно, сценарий должен содержать вызов функции регистрации, сообщающей основной программе (GIMP) всю информацию о сценарии.

Для языка Script-Fu

В случае с Script-Fu функция регистрации называется `script-fu-register`, и ей нужно передать следующие параметры:

- название функции, которую вы регистрируете, например, `script-fu-my-script`;
- имя скрипта (оно будет отображено в меню);
- краткое описание скрипта;
- имя автора;
- информацию об авторских правах, обычно указывается в формате © год автор;
- версию скрипта;
- тип изображения, необходимый скрипту. Если скрипт будет создавать изображение, тогда оставьте эту строку пустой;
- описание элементов окна управления скриптом. Об этом мы поговорим чуть позже.

В листинге 18.1 представлен вызов функции регистрации, написанный на языке Script-Fu. По сути, это и есть наша "болванка". Файл нужно сохранить под именем `myscript.scm`.

Листинг 18.1. Заготовка SCM-файла

```
; Сначала следует код скрипта

; Функция регистрации указывается последней

(script-fu-register "script-fu-my-script"
  _"My Script..."
  _"My first script"
  "Denis Kolisnichenko"
  "(c) 2010 Denis Kolisnichenko ")
```

```
"2010"
""
SF-STRING "text" _"Text" "GIMP"
)
```

ПРИМЕЧАНИЕ

Если перед текстовым значением указан нижний слеш: `_`, то это текстовое значение доступно для перевода на язык системы, в которой установлен GIMP (на русский — в нашем случае). Если же перевод не требуется, можете знак подчеркивания не указывать.

Строка `"My first script"` — это описание скрипта, далее идет информация об авторе и авторских правах, после нее — версия или год выпуска сценария. Следующая строка пустая. Она задает тип изображения. Если сценарий работает с RGB-изображениями, то можно указать `RGB` (обычное цветное), `RGBA` (цветное с альфа-каналом) или `RGB*` (если сценарий работает как с обычным, так и с прозрачным изображением). Для индексированных и серых изображений используются типы `INDEXED` и `GRAY` соответственно. Несколько типов можно задать через запятую или через пробел, например:

```
RGB*, INDEXED*
```

Последняя строка — это описание окна параметров, которые пользователь может передать сценарию. В данном случае у нас есть всего один текстовый параметр со значением по умолчанию `"GIMP"`. Дальше мы разберемся, как создать дополнительные элементы пользовательского интерфейса окна параметров.

Теперь займемся регистрацией нашего расширения в меню. Это делается функцией `script-fu-menu-register`:

```
(script-fu-menu-register "script-fu-my-script"
                        "<Image>/MyScripts/")
```

Первый параметр — это название функции, которую мы будем регистрировать, а второй параметр — путь меню. Ранее, когда меню GIMP дублировалось в панели инструментов и в окне изображения, можно было указывать или `<Toolbox>`, если вы хотели, чтобы ваше расширение появилось в меню панели инструментов, или `<Image>`, если нужно было добавить расширение в меню изображения. Сейчас нужно указывать только `<Image>`, поскольку в панели управления уже нет своего меню.

Далее вы можете указывать произвольные пункты меню, которые будут созданы, если на момент регистрации они не существовали. Например, чтобы поместить расширение в меню **Фильтры**, нужно указать путь `<Image>/Filters`, а в меню **Декорация** — `<Image>/Filters/Decor`. Если вы пишете сценарий,

создающий новый объект, тогда команду вызова расширения целесообразно поместить в меню <Image>/File/Create.

Для языка Perl

Теперь создадим аналогичную "болванку" для Perl (листинг 18.2). Болванку нужно сохранить как файл с расширением pl (myscript.pl).

Листинг 18.2. Заготовка сценария на языке Perl

```
#!/usr/bin/perl

eval 'exec /usr/bin/perl -S $0 ${1+"$@"}'
if 0;

use Gimp qw(:auto __ N_);
use Gimp::Fu;
use Gimp::Util;

use strict;

# тут будет описание функции perl_fu_my_script (ее мы напишем позже)

register "perl_fu_my_script",
"My first script",
"Hint for HELP button",
"Denis Kolisnichenko",
"(c) 2010 Denis Kolisnichenko ",
"2010",
N_ "<Image>/My Script/First...",
"*",
[
[PF_STRING, "text", "Text", "GIMP"]
],
\&perl_fu_my_script;

exit main();
```

ПРИМЕЧАНИЕ

Символы `N_` перед текстовой строкой говорят о том, что строка должна быть переведена на язык программы, если это возможно. То есть `N_` в Perl то же, что `и_` в Script-Fu.

Первая строка указывает путь к интерпретатору сценариев. Обычно это `/usr/bin/perl`. Следующая строка (начинается с `eval`) запрещает вызов данного сценария непосредственно из командной строки. Следующие три строки обязательны для любого плагина, написанного на Perl:

```
use Gimp qw(:auto __ N_);
use Gimp::Fu;
use Gimp::Util;
```

Следующая строка желательна, но не обязательна. Она включает вывод сообщений об ошибках:

```
use strict;
```

После этого вызывается функция `register`. Обратите внимание, что в случае с Perl она называется просто `register` и ей нужно передать следующие параметры:

- название функции, которую вы регистрируете, например, `script-fu-my-script`;
- краткое описание сценария;
- подсказку, которую увидит пользователь при нажатии кнопки **Помощь** (Help);
- имя автора;
- информацию об авторских правах;
- версию скрипта;
- путь меню — если вы хотите поместить команду вызова своего сценария в меню изображения, то путь должен начинаться с тега `<Image>`, а если вы хотите видеть свою команду в основном окне GIMP, то начните путь с тега `<Toolbox>`. Далее вы можете указывать произвольные пункты меню, которые будут созданы, если на момент регистрации они не существовали;
- тип изображения, необходимый скрипту. Если скрипт будет создавать изображение, тогда оставьте эту строку пустой;
- описание элементов окна управления скриптом. Обратите внимание, что элементы управления описываются иначе, чем в случае со `Script-Fu`: само описание заключается в квадратные скобки, как и описание отдельных элементов пользовательского интерфейса;
- ссылку на регистрируемую функцию.

После того как вы сохраните "болванку", написанную на языке Perl, выполните команду:

```
chmod +x myscript.pl
```

Это необходимо, чтобы система сделала файл сценария исполняемым.

Для языка Python

Теперь перейдем к написанию заготовки для сценария на языке Python (листинг 18.3).

Листинг 18.3. Заготовка сценария на языке Python

```
#!/usr/bin/env python

# обязательно добавьте эти строки, иначе у вас не будет поддержки
# функций GIMP

import math
from gimpfu import *

# тут идет описание функции python_fu_my_script (ее мы напишем позже)

register(
    "python_fu_my_script",
    "My First Script",
    "Description",
    [
        (PF_STRING, "text", "Text", "GIMP"),
    ],
    [],
    my_script)

main()
```

Как вы уже заметили, функция регистрации называется по-разному, в зависимости от языка сценариев:

- `script-fu-register` — в Script-Fu;
- `register` — в Perl и Python.

Функция `register` является функцией GIMP. Ознакомиться с другими функциями и их параметрами можно с помощью самого GIMP. Выполните команду меню **Расш. | Просмотрщик процедур**. В открывшемся окне (рис. 18.6) для каждой функции приводится название, описание и список параметров. При написании сценариев вы будете использовать эти функции. По сути, **Просмотрщик процедур** — это ваша шпаргалка по функциям GIMP.

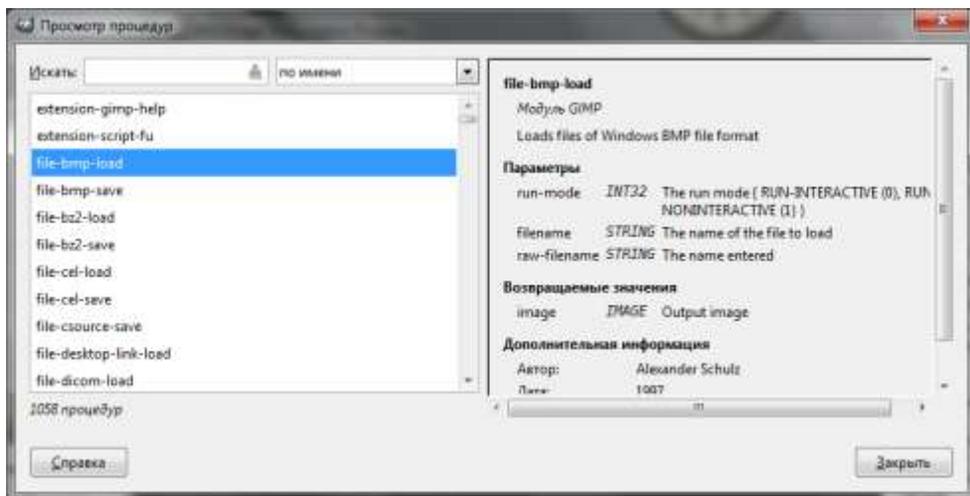


Рис. 18.6. Просмотрщик процедур

Теперь перейдем к описанию окна параметров. Пока мы знаем только один тип пользовательского интерфейса — `PF_STRING` (в `Script-Fu` — `SF-STRING`). Данный тип "рисует" поле для ввода текста. В табл. 18.1 приведены основные типы элементов управления. Помните, что в Perl/Python-сценариях нужно использовать префикс: `PF_`, а в `Script-Fu`: `SF-`.

Для Perl/Python все параметры описываются в следующем формате:

[тип, имя, описание, значение_по_умолчанию, дополнительное_значение]

Для `Script-Fu` формат такой:

тип имя описание значение_по_умолчанию дополнительное_значение

ПРИМЕЧАНИЕ

Дополнительное значение можно указывать не для всех элементов управления, и вообще — оно не обязательное.

Таблица 18.1. Элементы пользовательского интерфейса окна параметров сценария

Тип	Описание
STRING	Поле для ввода небольшого текста
TEXT	Поле для ввода многострочного текста
ADJUSTMENT	Позволяет ввести целое число. Отображает линейку выбора значений, а также поле ввода целого числа с кнопками уменьшения/увеличения. Является комбинацией типов SLIDER + SPINNER

Таблица 18.1 (окончание)

Тип	Описание
FLOAT	Позволяет ввести значение с плавающей запятой
FONT	Отображает кнопку выбора шрифта. Пример описания: <pre>[PF_FONT, "font", "Font", "Hевletica"]</pre> <p>Последний параметр — это имя шрифта по умолчанию, то есть именно это имя будет отображено в диалоге по умолчанию. Пользователь сможет изменить это имя, нажав кнопку выбора шрифта</p>
SLIDER	Рисует линейку для указания числовых значений
SPINNER	Поле для ввода целого числа с кнопками увеличения/уменьшения. Вы можете задать начальное, конечное значение и шаг изменения значения: <pre>[PF_SPINNER, "width", "Width", 100, [10, 300, 1]]</pre>
COLOR	Отображает диалоговое окно выбора цвета. Пример: <pre>[PF_COLOR, "color", "Color", [0, 0, 0]]</pre> <p>Последний параметр – цвет в формате RGB</p>
TOGGLE	Рисует независимый переключатель (флажок). Если последний параметр равен 1, то переключатель будет включен. Пример: <pre>[PF_TOGGLE, "checkbox", "Checkbox", 1]</pre>
RADIO	Отображает зависимый переключатель: <pre>[PF_RADIO, "radio", "Radio/Box", 1, [radio1 => 0, radio2 =>1]]</pre> <p>В этом случае будут созданы две "радиокнопки" — вторая будет активна по умолчанию (третий параметр равен 1), последний параметр задает список переменных и их значений, которые будут использоваться зависимым переключателем</p>
BRUSH	Отображает кнопку, открывающую диалоговое окно выбора кисти. Последний параметр задает кисть по умолчанию
GRADIENT	Отображает кнопку, открывающую диалоговое окно выбора градиента
FILE	Отображает кнопку выбора файла
PATTERN	Отображает кнопку выбора шаблона

Теперь мы можем приступить к разработке скриптов для GIMP. В этой книге будет более или менее подробно рассмотрен язык Script-Fu, поскольку его описание вы не найдете в других книгах. Что же касается Perl и Python, то этим языкам программирования посвящены другие книги, и подробно рассматривать эти языки мы не будем. Мы только разберемся, как запускать GIMP-процедуры и передавать им параметры.

18.6.3. Разработка плагина на Script-Fu

Проще всего изучать Script-Fu на конкретных примерах. А примеров у нас достаточно. Найдите на вашем жестком диске SCM-файлы (*.scm) и откройте любой из них. Желательно выбирать небольшой файл — так вам будет проще разобратся с кодом. Я открыл файл `sphere.scm`. Попробуем на базе этого файла "слепить" сценарий, который ничего не делает, однако регистрируется в GIMP и отображает окно установки параметров сценария. Такой сценарий представлен в листинге 18.4.

Листинг 18.4. Первый SCM-сценарий

```
(define (script-fu-my-sphere radius
light
shadow
bg-color
sphere-color))

(script-fu-register "script-fu-my-sphere"
_"My Sphere..."
"My Sphere"
"Denis Kolisnichenko"
"(c) 2010 Denis Kolisnichenko "
"2010"
""
SF-ADJUSTMENT _("Radius (pixels)" '(100 5 500 1 10 0 1)
SF-ADJUSTMENT _("Lighting (degrees)" '(45 0 360 1 10 0 0)
SF-TOGGLE _("Shadow" TRUE)
SF-COLOR _("Background color" '(255 255 255)
SF-COLOR _("Sphere color" '(255 0 0))

(script-fu-menu-register "script-fu-my-sphere" _"<Image>/Filters")
```

Теперь разберемся, что здесь есть что. Первым делом с помощью инструкции `define` мы определяем функцию `script-fu-my-sphere`. В исходном файле эта функция называется `script-fu-sphere`. В нашем я немного изменил ее название, чтобы она не конфликтовала с исходной функцией сферы. Нашей

функции мы передаем пять параметров: `radius`, `light`, `shadow`, `bg-color` и `sphere-color`. Как видно из листинга, функции в `Script-Fu` объявляются так:

```
(define (имя параметры)
код
)
```

Поскольку наша функция ничего не делает, то сразу после ее объявления нужно поставить одну закрывающуюся скобку — кода пока не будет. Если вы этого не сделаете, то увидите сообщение об ошибке.

Вызвать потом нашу функцию (как и любую другую функцию) можно так:

```
(имя параметры)
```

После функции `script-fu-my-sphere` следует ее функция регистрации в GIMP. Обратите внимание: каждому параметру, передаваемому функции `script-fu-my-sphere`, соответствует один (и только один!) элемент управления окна параметров скрипта, причем элементы управления расположены в порядке задания параметров регистрируемой функции. Первым следует параметр `radius`, ему соответствует первое поле настройки `SF-ADJUSTMENT`, затем следует параметр `light`, ему соответствует второе поле настройки и т. д.

Перед текстовыми значениями можно установить знак подчеркивания, что автоматически переведет их на язык, выбранный пользователем (в нашем случае — на русский). GIMP знает не все слова, но для простого перевода его возможностей достаточно.

Последней вызывается функция `script-fu-menu-register` для регистрации нашего сценария в меню. В данном случае мы регистрируем сценарий в меню **Фильтры** главного окна GIMP (оно же — окно изображения).

Итак, поместите сценарий (его можно сохранить под любым именем, кроме `sphere.scm`) в каталог для скриптов и выполните команду **Фильтры | Script-Fu. | Обновить сценарии**. После этого в меню **Фильтры** вы найдете сценарий **My Sphere**. Запустите его. Несмотря на то, что названия параметров мы указали на английском, GIMP перевел их на русский язык (рис. 18.7).

ПРИМЕЧАНИЕ

Перевел, но, правда, не все — видимо, это недоработка версии 2.7 (все-таки экспериментальная)... В версии 2.6 все было нормально.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если после выполнения команды **Обновить сценарии** в меню **Фильтры** наш сценарий не появился, попробуйте перезагрузить GIMP.

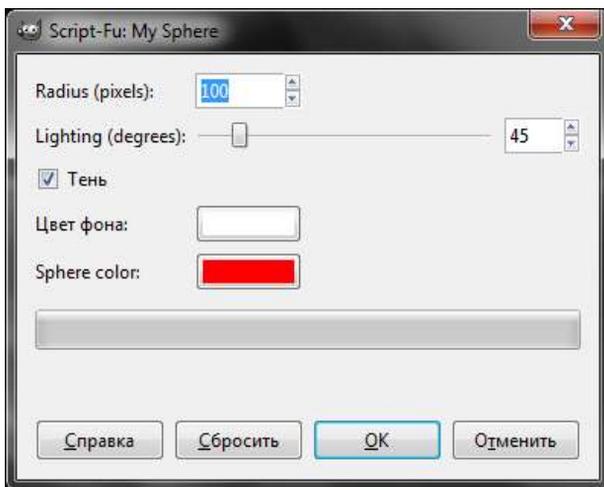


Рис. 18.7. Окно параметров нашего сценария

При нажатии кнопки **ОК**, понятное дело, ничего не произойдет — ведь в нашем сценарии в роли функции выступает только функция-заглушка, которая ничего не делает.

Прежде чем приступить к написанию полноценного сценария, нам нужно ознакомиться с синтаксисом Script-Fu.

Консоль Script-Fu

Помочь в освоении Script-Fu призвана *консоль* Script-Fu. В ней вы можете непосредственно вводить код, не сохраняя его в файл и не выполняя команду **Обновить сценарий**. Получается намного быстрее. Вообще-то, консоль используется для отладки сценариев, но и для обучения она тоже пригодится. Для ее запуска выполните команду **Фильтры | Script-Fu | Консоль** (рис. 18.8).

Чуть ранее было отмечено, что формат вызова любой функции Script-Fu следующий:

(имя параметр)

Арифметические функции (+, −, *, /) не являются исключением. Например, чтобы увидеть результат выполнения сложения **2 + 2**, нужно ввести следующий код:

```
(+ 2 2)
```

Чтобы увидеть результат выражения, приведенного на рис. 18.9, нужно ввести такой код:

```
(/ 99 (+ 1 (sqrt 4)))
```

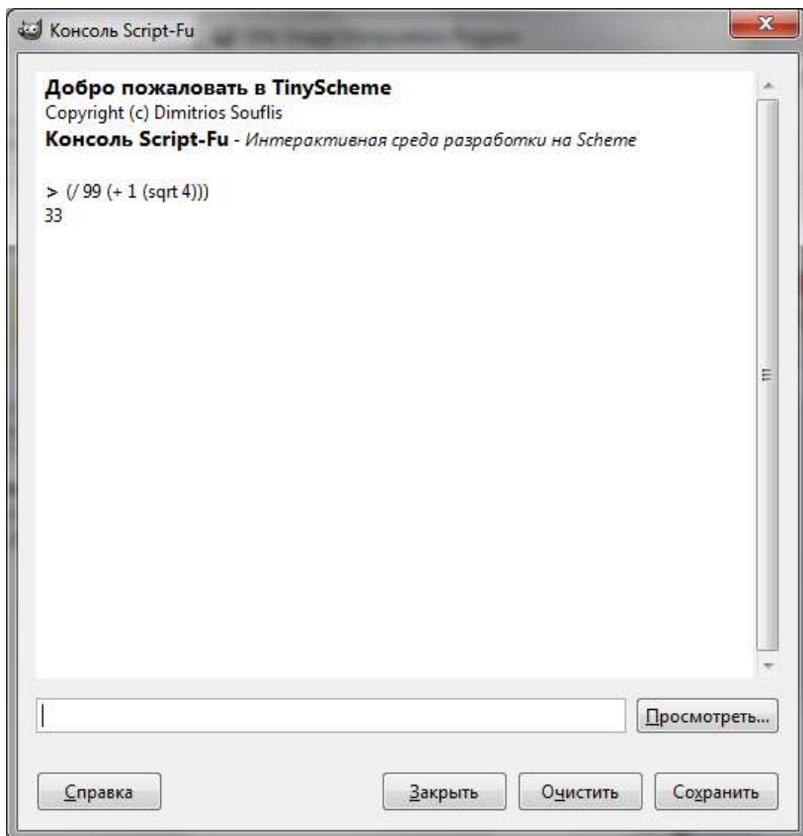


Рис. 18.8. Консоль Script-Fu

$$\frac{99}{1 + \sqrt{4}}$$

Рис. 18.9. Арифметическое выражение

Да, запись операций производится несколько неудобно, но к этому быстро привыкаешь.

Переменные

Для создания переменных используется инструкция `set!`:

```
(set! Width 300)
```

После этого переменную `width` (при создании ей было присвоено значение 300) можно использовать при вызове функций, например:

```
(/ Width 5)
```

Инструкция `set!` очень опасна — она создает глобальные переменные, доступные из любой точки сценария. Но для GIMP переменные и функции — это практически одно и то же, поэтому вы можете придумать своей переменной имя, совпадающее с именем какой-то функции GIMP, и эта функция не будет работать. Например, такой код:

```
=> (set! sqrt 10)
```

```
10
```

```
=> (sqrt 4)
```

выведет такое сообщение:

ERROR: bad function (see errorbj)

Поэтому для создания переменных гораздо рациональнее использовать инструкцию `let`, создающую локальные переменные. Синтаксис `let` следующий:

```
(let* ((переменная1 значение)
      (переменная2 значение) ... )
      (выражение))
```

Вот небольшой пример:

```
=>(let* ((a 2) (b 2)) (+ a b))
```

4

Строки в Script-Fu

Строка в Script-Fu — это последовательность символов, заключенная в кавычки.

□ Присвоить строку переменной можно инструкциями `let` или `set`.

□ Для конкатенации строк используется функция `string-append`:

```
=> (set! str1 (string-append "test " "string"))
```

```
"test string"
```

```
=> str1
```

```
"test string"
```

□ Для вычисления длины строки используется функция `string-length`:

```
=> (string-length str1)
```

11

□ Функция `substring string index1 index2` возвращает подстроку. Параметр `index1` — это номер первого символа подстроки, а `index2` — последнего (это `index1 + длина подстроки`).

Условные операторы

Как и в любом другом языке программирования, в Script-Fu есть условные операторы:

```
(if (условие) (выражение 1) (выражение 2))
```

Первое выражение выполняется, если условие истинно. В противном случае выполняется второе выражение.

Рассмотрим следующий код:

```
=> (set! x 100)
```

100

```
=> (set! y 500)
```

500

```
=> (if (> x y) (- x y) (- y x))
```

400

Сначала мы устанавливаем переменные x (100) и y (500). Если $x > y$, тогда мы выполняем выражение:

```
(- x y) ; x - y
```

В противном случае мы выполняем выражение:

```
(- y x) ; y - x
```

Поскольку $y > x$, то будет выполнено второе выражение:

500 – 100 = 400

Анализ сценария сферы (sphere.scm)

Итак, объявление функции сферы выглядит следующим образом:

```
(define (script-fu-my-sphere radius
      light
      shadow
      bg-color
      sphere-color)
```

Сразу после него следует блок `let`, выполняющий присваивание значений локальным переменным:

```
(let* (
  (width (* radius 3.75))
  (height (* radius 2.5))
  (img (car (gimp-image-new width height RGB)))
  (drawable (car (gimp-layer-new img width height RGB-IMAGE
    "Sphere Layer" 100 NORMAL-MODE))))
```

```
(radians (/ (* light *pi*) 180))
(cx (/ width 2))
(cy (/ height 2))
(light-x (+ cx (* radius (* 0.6 (cos radians))))))
(light-y (- cy (* radius (* 0.6 (sin radians))))))
(light-end-x (+ cx (* radius (cos (+ *pi* radians))))))
(light-end-y (- cy (* radius (sin (+ *pi* radians))))))
(offset (* radius 0.1))
)
```

Зная синтаксис `let`, вы теперь понимаете что к чему (чего нельзя было сказать до того момента, когда вы впервые открыли SCM-файл).

После этого вызывается функция `gimp-context-push`, помещающая контекст плагина в стек. Под *контекстом* следует понимать основные настройки инструментов, в том числе цвет фона и переднего плана, текущую кисть, шаблон, градиент и т. п. Например, если до выполнения сценария был установлен черный цвет переднего плана, а в процессе выполнения сценарий изменил его на красный, то по окончании работы желательно вернуть цвет обратно. Чтобы не контролировать все параметры, изменяемые сценарием, проще поместить их в стек, а по окончании работы сценария — вернуть обратно (функция `gimp-context-pop`).

Следующая функция отключает возможность отмены. Наш сценарий выполняет ряд действий, результатом которых будет готовое изображение, поэтому на время его работы нужно отключить отмену, а после создания изображения заново включить ее функцией `gimp-image-undo-enable`:

```
(gimp-image-undo-disable img)
```

```
; создаем изображение
```

```
(gimp-image-undo-enable img)
```

Функция `gimp-image-add-layer` добавляет новый слой в изображение.

```
(gimp-image-add-layer img drawable 0)
```

Далее с помощью функции `gimp-context-set-background` мы задаем цвет фона изображения и, используя инструмент **Заливка** (`gimp-edit-fill`), заливаем фон выбранным цветом:

```
(gimp-context-set-background bg-color)
```

```
(gimp-edit-fill drawable BACKGROUND-FILL)
```

Фон переднего плана устанавливается функцией `gimp-context-set-foreground`:

```
(gimp-context-set-foreground sphere-color)
```

Далее следует условный оператор `if`, синтаксис которого был рассмотрен ранее. По сути, дальше и идет основной код, рисующий саму сферу. Что делает та или иная функция, вы сможете просмотреть в просмотрщике процедур, а синтаксис самого кода должен быть вам понятен.

После того как сфера нарисована, вызываются следующие четыре функции:

```
(gimp-selection-none img)
(gimp-image-undo-enable img)
(gimp-display-new img)
(gimp-context-pop)
```

Первая функция снимает выделение с изображения — она аналогична команде меню изображения **Выделение | Снять**. Вторая — включает возможность отмены действий. Третья — отображает нарисованное изображение. Не забудьте вызвать эту функцию по окончании рисования изображения, иначе вы не увидите созданное изображение. Последняя функция `gimp-context-pop` возвращает контекст сценария (см. ранее).

Теперь, используя просмотрщик процедур, вы сможете создать собственные сценарии. Чтобы вам было проще найти нужную функцию, используйте поиск по следующим группам процедур:

- `gimp-image` — основные операции с изображением;
- `gimp-context` — операции с контекстом изображения;
- `gimp-edit` — вызов инструментов рисования;
- `gimp-selection` — операции по выделению изображения;
- `gimp-display` — отображение изображения;
- `gimp-brush` — операции с кистями (однако вместо нее лучше использовать `gimp-edit-brush`);
- `gimp-by-color` — выделение по цвету;
- `gimp-channel` — операции с каналами;
- `gimp-layer` — операции со слоями;
- `gimp-palette` — операции с палитрой;
- `gimp-patterns` — операции с текстурами;
- `gimp-clone` — операции клонирования;
- `gimp-file` — операции с файлами;
- `gimp-gradient` — заливка градиентом;
- `gimp-text` — операции с текстом (добавление текста в изображение).

В качестве бонуса

Напоследок рассмотрим еще одну функцию, создающую текстовый заголовок (листинг 18.5).

Листинг 18.5. Функция, создающая заголовок

```
(define (my-header header text)

  (let*
    ( (font "-*-hevetica-bold-r-*-***-***-***-***-***")
      (tcol '(150 3 160))
      (col '(255 255 0))
      (scol '(200 200 200))
      (sf 4)
      (so 2)
      (tsize (cond ((equal? header "H1") 280)
                   ((equal? header "H2") 220)
                   ((equal? header "H3") 190)))
      (border (* sf 1.5))
      (oldbg (car (gimp-palette-get-background)))
      (oldfg (car (gimp-palette-get-foreground)))
      (aa (gimp-palette-set-foreground tcol))
      (img (car (gimp-image-new 30 30 RGB))))

    (txtlayer (car (gimp-text-fontname img -1 border border
                                     text 0 TRUE tsize 1 font)))

    (txsize (car (gimp-drawable-width txtlayer)))
    (tysize (car (gimp-drawable-height txtlayer)))
    (xsize (+ txsize (* 2 border)))
    (ysize (+ tysize (* 2 border)))
    (bglayer (car (gimp-layer-new img xsize ysize
                                   RGB "Bg" 100 NORMAL)))
    (shlayer (car (gimp-layer-new img xsize ysize
                                   RGB "Shadow" 100 NORMAL)))

  )

  (gimp-image-undo-disable img)
  (gimp-image-resize img xsize ysize 0 0)
  (gimp-image-add-layer img bglayer 0)
```

```

(gimp-image-add-layer img shlayer 0)
(gimp-palette-set-background col)
(gimp-edit-clear bglayer)
(gimp-edit-clear shlayer)
(gimp-selection-layer-alpha txtlayer)
(gimp-selection-feather img sf)
(gimp-palette-set-background scol)
(gimp-edit-fill shlayer 1)
(gimp-selection-none img)
(gimp-layer-translate shlayer so so)
(gimp-image-raise-layer-to-top img txtlayer)
(gimp-palette-set-background oldbg)
(gimp-palette-set-foreground oldfg)
(gimp-convert-indexed img 0 0 8 FALSE FALSE "")
(gimp-image-clean-all img)
(gimp-display-new img)
(gimp-image-undo-enable img)
)
)

```

Сохраните этот файл в каталоге скриптов под любым именем, например, 1.scm. Откройте консоль Script-Fu и введите команду:

```
load "1.scm"
```

Данная команда загрузит файл с нашей функцией. Затем введите команду:

```
(my-header "h1" "Заголовок")
```

Первый параметр функции `my-header` — это размер шрифта (`h1` — самый большой, `h2` — чуть поменьше, `h3` — самый маленький). Размер шрифта вы можете определить сами (см. код функции). Второй параметр — это текст заголовка.

В качестве "домашнего задания" предлагаю вам доработать функцию `my-header` следующим образом:

- изучить функции, используемые для построения заголовка (это можно сделать с помощью окна **Просмотрщик процедур**);
- добавить параметры, изменяющие цвет фона и переднего плана текста;
- добавить функцию регистрации функции в GIMP, чтобы ее можно было вызывать через меню GIMP, а не через консоль Script-Fu.

18.6.4. Разработка плагина на Perl

Для написания скрипта на Perl мы будем использовать скрипт-болванку, написанный нами ранее (см. листинг 18.2). Как уже было отмечено, Perl — это универсальный язык программирования, которому посвящено много книг и различной документации, поэтому мы не будем рассматривать синтаксис этого языка. Я полагаю, что если вы хотите написать сценарий на языке Perl, то вы его знаете. Если вы не знаете ни Perl, ни Python, тогда для написания скриптов GIMP вам проще выучить его "родной" язык — Script-Fu.

В листинге 18.6 представлен Perl-сценарий, создающий новое изображение и заливающий его выбранным цветом. Окно параметров сценария содержит следующие параметры: ширина, высота и цвет. Код самого сценария снабжен комментариями, чтобы вам было проще разобраться в нем.

Листинг 18.6. Perl-сценарий, создающий новое изображение

```
#!/usr/bin/perl

eval 'exec /usr/bin/perl -S $0 ${1+"$@"}'
if 0;

use Gimp qw(:auto __ N_);
use Gimp::Fu;
use Gimp::Util;

use strict;

# Функция perl_fu_my_script создает изображение, залитое выбранным цветом
# фона
sub perl_fu_my_script {

# получаем параметры из диалогового окна параметров
my($x, $y, $bgcolor) = @_;

# создаем новое изображение заданного размера
$img = new Image($x, $y, RGB);

# запрещаем отмену
```

```
$img->undo_disable;

# задаем параметры слоя:
# изображение, в которое будет добавлен слой, - img
# размер слоя = размеру изображения
# тип слоя - RGB
# имя слоя - First Layer
# непрозрачность - 100
# режим - NORMAL_MODE (нормальный)
$layer = new Layer($img, $x, $y, RGB, "First layer", 100, NORMAL_MODE);

# добавляем слой
$layer->add_layer(-1);

# сохраняем текущий цвет фона
$prev_bg = Palette->get_background();

# устанавливаем новый цвет фона
Palette->set_background($bgcolor);

# очищаем слой
$layer->edit_clear();

# восстанавливаем старый цвет фона
Palette->set_background($prev_bg);

# разрешаем отмену
$img->undo_enable;

# возвращаем (отображаем) изображение
return $img;

}

register "perl_fu_my_script",
"Create a new image",
"Hint for HELP button",
"Denis Kolisnichenko",
"(c) 2010 Denis Kolisnichenko ",
```

```
"2010",
N_ "<Image>/File/New image..",
"*",
[
[PF_ADJUSTMENT, "x", N_ "Width", "100"]
[PF_ADJUSTMENT, "y", N_ "Height", "100"]
[PF_COLOR, "bgcolor", N_ "Background", [255,0,0]]
],
\&perl_fu_my_script;

exit main();
```

После того как вы поместите сценарий в каталог скриптов, не забудьте выполнить команду `chmod + x <имя>.pl`.

18.6.5. Разработка плагина на Python

В предыдущем разделе мы написали Perl-сценарий, создающий новое изображение. Сейчас мы напишем аналогичный сценарий, но на языке Python (листинг 18.7).

Листинг 18.7. Python-сценарий, создающий новое изображение

```
#!/usr/bin/env python
import math                # подключаем модуль math
from gimpfu import *      # подключаем функции GIMP

def create_new_image(bx=9, by=9, bg_color):

    img = gimp.Image(bx, by, RGB)      # создаем рисунок

    img.disable_undo()                # запрещаем отмену

    # Создаем слой
    drawable = gimp.Layer(img, "Layer", width, height, RGB, 100, NORMAL_MODE)

    # Сохраняем цвет фона
    old_bg = gimp.get_background()

    # Добавляем слой в изображение
```

```

img.add_layer(drawable, 0)

# Устанавливаем цвет фона
gimp.set_background(bg_color)

# Выполняем заливку. Доступ к функциям GIMP происходит
# через объект pdb
pdb.gimp_edit_fill(drawable, BACKGROUND_FILL)

img.enable_undo()           # разрешаем отмену

# Восстанавливаем фон
gimp.set_background(old_bg)

# Функция регистрации

register(
    "python_fu_create_new_image",          # имя расширения
    "Create a new image",
    "Create a new image",
    "Denis Kolisnichenko",
    "Denis Kolisnichenko",
    "2010",
    "<Image>/_File/_Create...",          #расширение помещается в
                                         # меню Файл
    "",
    [
        (PF_ADJUSTMENT, "bx", "Width", 100),
        (PF_ADJUSTMENT, "by", "Heigth", 100),
        (PF_COLOR, "bg_color", "Color", [0,0,0]),
    ],
    [],
    create_new_image)

main()

```

После того как вы поместите сценарий в каталог скриптов, не забудьте выполнить команду `chmod + x <имя>.py`.

18.7. Заключение

Плагины (расширения) позволяют автоматизировать в GIMP выполнение однотипных операций. Расширения могут быть написаны на следующих языках программирования: C, Script-Fu, Perl и Python. Расширения на языке C создать сложнее всего, поскольку сам GIMP не выполняет C-код, и расширения нужно компилировать, что не под силу обычным пользователям, не имеющим навыков программирования на языке C. А в Windows вообще нет необходимого для этого программного обеспечения. Нужно скачивать компилятор C, дополнительные программы, а потом настраивать все это дело.

Для многих пользователей оптимальным языком создания сценариев может служить Script-Fu — встроенный в GIMP язык программирования, поэтому вам не придется устанавливать дополнительное программное обеспечение. В этой главе был рассмотрен синтаксис именно Script-Fu, для остальных языков программирования (кроме C, который вообще не рассматривался) были приведены только примеры сценариев в надежде на то, что читатель знает эти языки. Если вы не знаете ни одного языка программирования, а расширение написать нужно, проще освоить Script-Fu (или попытаться найти в Интернете нужное расширение).

В каталоге glava18 прилагаемого диска находятся все сценарии, разработанные в этой главе. В качестве бонуса в каталоге glava18\Scripts вы найдете более 50 различных GIMP-сценариев, написанных на Script-Fu. Каждый скрипт содержит комментарии, описывающие, что делает сценарий и какие параметры ему нужно передать.

Если вы заинтересовались скриптингом в GIMP, рекомендую прочитать следующее руководство по GIMP API (правда, оно на английском): <http://developer.gimp.org/api/2.0/index.html>.

Дополнительные сценарии вы найдете на следующем сайте: <http://gug.sunsite.dk/?page=tutorials>.

Описание языка Scheme, на базе которого создан Script-Fu, можно прочитать по адресу: <http://www.schemers.org/Documents/Standards/R5RS/HTML/>.

В этом руководстве содержатся описания функций, которых вы не найдете в просмотрщике процедур. При этом помните, что Script-Fu — облегченная версия Scheme, поэтому не все функции будут доступны.

Глава 19



Карта изображения

19.1. Что такое карта изображения?

Скорее всего, каждый из нас видел сайты, дизайн которых состоит из набора связанных картинок. При этом есть как бы одна общая картинка, разделенная на части (зоны). Каждая зона картинки играет роль кнопки. При щелчке на той или иной зоне картинки открывается определенная страница сайта.

Как реализовать такой дизайн? Можно взять картинку, разрезать ее на части, затем написать в любом редакторе HTML-страничку, в которой нужные части картинки вставлялись бы в необходимой последовательности. Любой начинающий Web-дизайнер, не знакомый с программой GIMP или любой другой программой для автоматической верстки дизайна сайта, так бы и поступил. Но мы ведь умеем использовать GIMP!

С помощью GIMP вы можете создать *карту изображений*. При создании карты изображений нужно отметить части изображения и задать для них действия при щелчке мыши. Можно также нарисовать кнопки, затем выделить каждую кнопку и установить для каждой кнопки адрес (URL), по которому должен перейти браузер, если пользователь нажал эту кнопку. Вам не нужно вырезать части картинок, сохранять их в отдельные файлы, самостоятельно писать HTML-страницу. Одним словом, все намного удобнее и гораздо меньше головной боли.

19.2. Создание карты изображения

Прежде всего нужно иметь изображение, на базе которого будет строиться карта. Поскольку создавать новое изображение мне было лень ☺, я выбрал одну из фотографий своей коллекции и загрузил ее в GIMP (рис. 19.1).

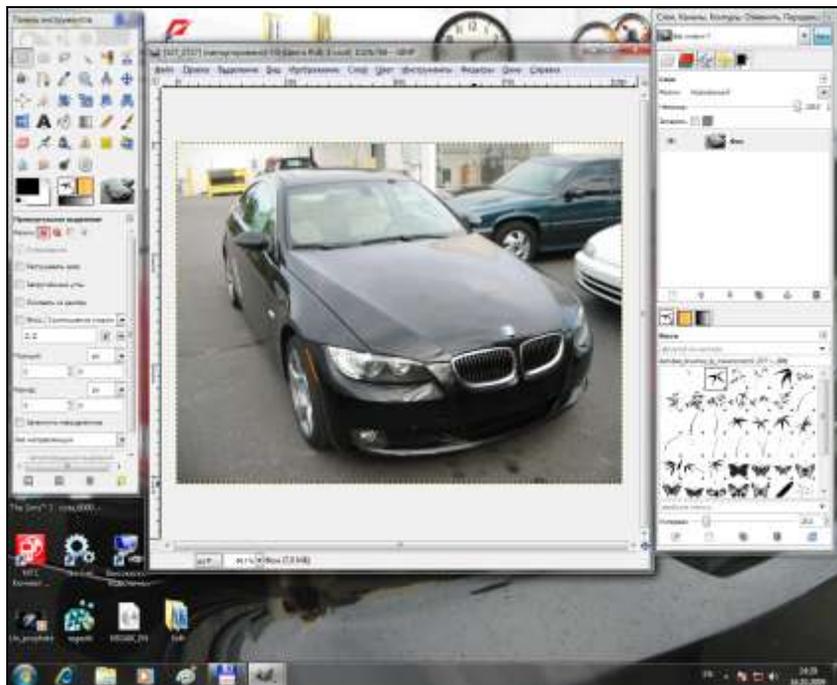


Рис. 19.1. Выбранное изображение загружено в GIMP

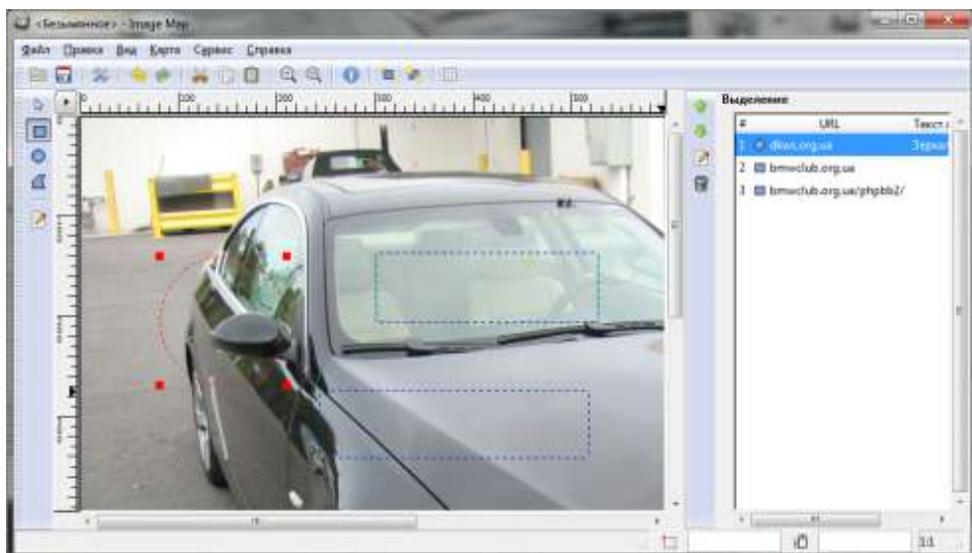


Рис. 19.2. Создание карты изображения

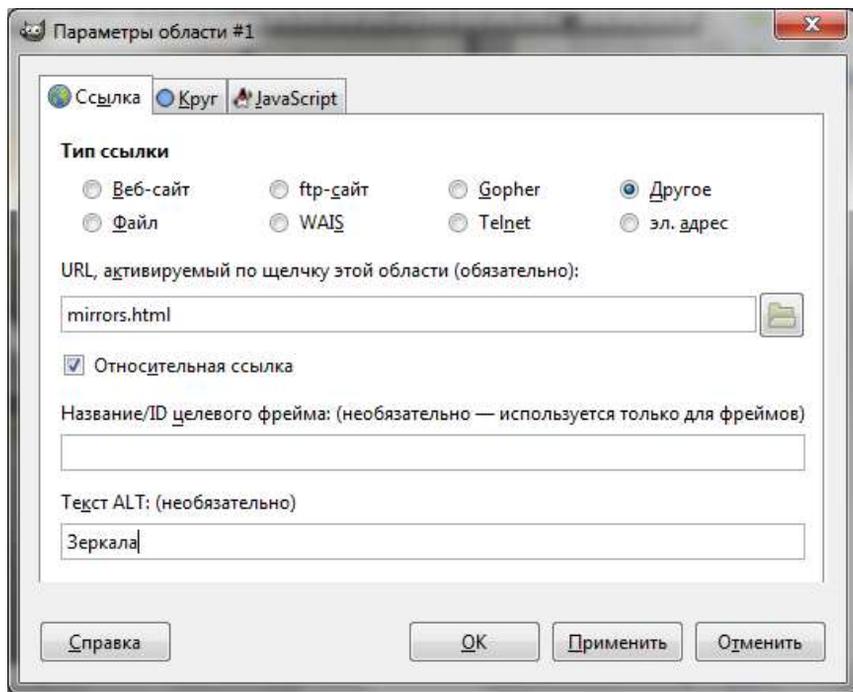


Рис. 19.3. Диалоговое окно **Параметры области**, вкладка **Ссылка**

Затем выполнил команду меню окна изображения **Фильтры | Веб | Карта изображения**. Открылось окно **Image Map** (рис. 19.2), в котором нужно выделить области изображения, предназначенные играть роль кнопок, — вы можете выделить прямоугольные, овальные и многоугольные области (см. панель инструментов в левой части окна **Image Map**). По окончании каждого выделения открывается окно, в котором следует указать адрес (URL) ссылки, которую должен открыть браузер при щелчке на выделенной области (рис. 19.3).

Из рис. 19.2 видно, что я создал три области: одну овальную и две прямоугольные и для каждой области задал URL. В правой части окна **Image Map** отображается список областей, их типы и заданные URL.

Теперь рассмотрим подробнее окно **Параметры области**:

- на вкладке **Ссылка** (см. рис. 19.3) вы можете задать тип ссылки, URL ссылки, указать название целевого фрейма (значения атрибута `target` ссылки — например `_blank` для открытия ссылки в новом окне), альтернативный текст ссылки.

Если вы задаете относительную ссылку — например, `../index.html`, то вам нужно включить параметр **Относительная ссылка**. Если же вы задаете

полный путь к файлу — например, `http://server.ru/text/index.html`, включать этот параметр не нужно;

- название второй вкладки (рис. 19.4) зависит от типа фигуры выделения: **Прямоугольник**, **Круг** или **Многоугольник**. Здесь вы можете задать размеры геометрической фигуры, которая использовалась для выделения области изображения;

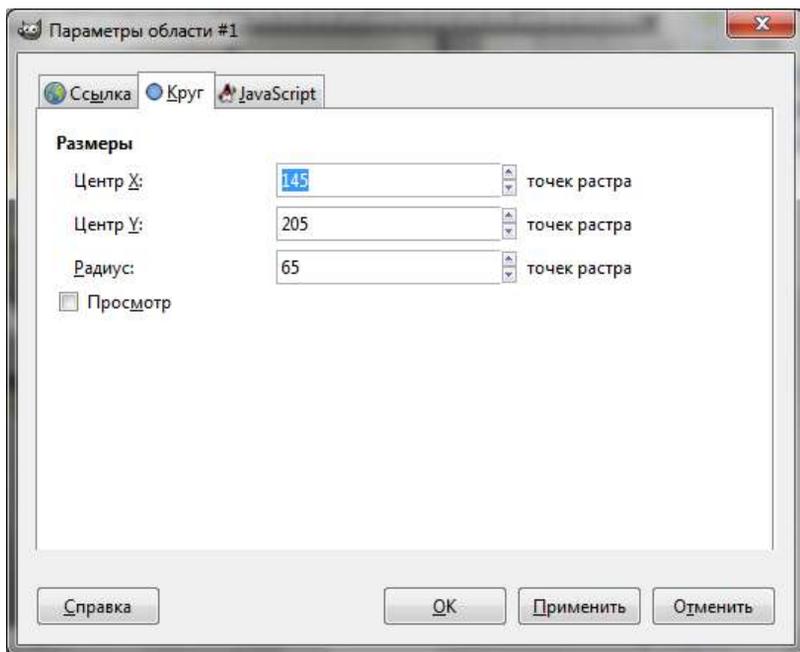


Рис. 19.4. Диалоговое окно **Параметры области**, вкладка **Круг**

- на вкладке **JavaScript** (рис. 19.5) вы можете определить JavaScript-код для различных событий выделенной области:
 - **onMouseover** — событие генерируется, когда курсор мыши "зашел" в область;
 - **onMouseout** — событие генерируется, когда курсор покинул пределы области;
 - **onFocus** — возникает при получении областью фокуса при переходе по щелчку мыши или с помощью клавиатуры;
 - **onBlur** — возникает при потере фокуса при переходе по щелчку мыши или с помощью клавиатуры.

Определять JavaScript-код для каждой карты изображения не обязательно, просто вы должны знать, что такая возможность есть.

Для сохранения карты изображения (когда вы выделите свои области и установите для них соответствующие URL) выполните команду **Файл | Сохранить** окна **Image Map** или нажмите в этом окне кнопку с изображением дискеты. Введите имя изображения и нажмите кнопку **Сохранить** (рис. 19.6).

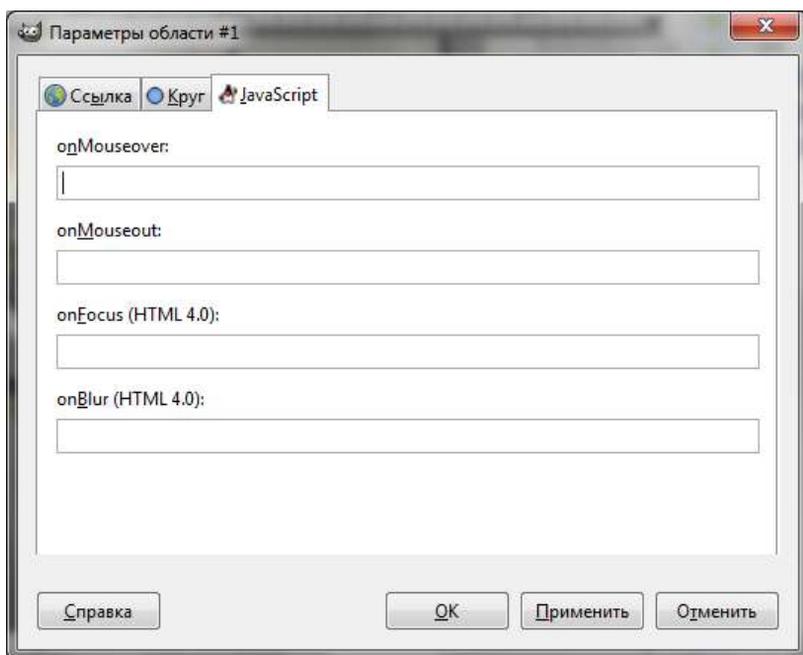


Рис. 19.5. Диалоговое окно **Параметры области**, вкладка **JavaScript**

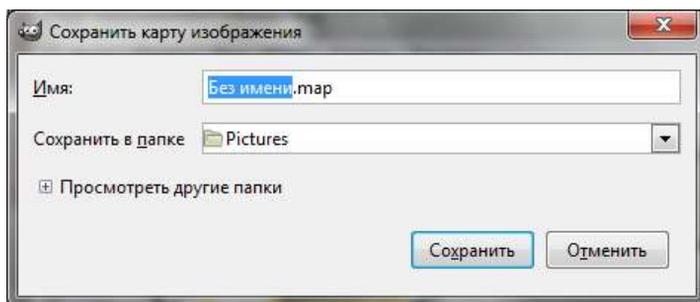


Рис. 19.6. Сохранение карты

Откройте получившуюся карту изображения в любом текстовом редакторе. В моем случае она выглядела, как показано в листинге 19.1. Карта получилась небольшая, поскольку я отметил всего три области.

Листинг 19.1. Карта изображения

```


<map name="map">
<!-- #$:Image map file created by GIMP Image Map plug-in -->
<!-- #$:GIMP Image Map plug-in by Maurits Rijk -->
<!-- #$:Please do not edit lines starting with "$" -->
<!-- #$:VERSION:2.3 -->
<!-- #$:AUTHOR:Denis -->
<area shape="circle" coords="306,465,43" href="http://dkws.org.ua" />
<area shape="rect" coords="109,400,193,502" href="http://bmwclub.org.ua"
/>
<area shape="rect" coords="450,478,590,624"
href="http://bmwclub.org.ua/phpbb2/" />
</map>
```

Все, что вам осталось — это скопировать карту изображения в HTML-файл. После того как вы это сделаете, проверьте путь к вашему изображению — он задается в самой первой строке, в теге ``:

```

```

В окне браузера курсор мыши при наведении на отмеченную вами область станет похож на руку (как при наведении на ссылку) и появится подсказка с адресом ссылки или альтернативным текстом. Карта изображения, создаваемая программой GIMP, работает во всех известных браузерах.

19.3. Заключение

В этой главе мы рассмотрели создание карты изображения. Как вы уже успели убедиться, создание карты изображения с помощью GIMP — очень простая и предельно автоматизированная операция. В *главе 20* мы рассмотрим особые приемы при работе в GIMP.



Особые приемы при работе в GIMP

20.1. Создание снимков экрана

Все Windows-пользователи знают, что для создания снимка (скриншота) всего экрана нужно нажать клавишу `<PrintScreen>`, а для создания снимка текущего окна — комбинацию клавиш `<Alt>+<PrintScreen>`. Снимок экрана будет помещен в буфер обмена, после чего его можно вставить в любой графический редактор: от Paint до GIMP. В Linux для создания скриншотов, как правило, используется программа `kssnapshot`. Она сохраняет снимок экрана как файл в формате PNG.

GIMP также позволяет создавать снимки экрана. Если вы планируете дальнейшую обработку снимка экрана, тогда намного проще сделать снимок экрана сразу с помощью GIMP. Программа создаст изображение заданного размера и вставит в него содержимое буфера обмена.

Существует два способа создания снимков экрана в GIMP.

□ Первый заключается в использовании клавиши `<PrintScreen>` (или комбинации клавиш `<Alt>+<PrintScreen>`), если вы привыкли к этим клавишам. Методика его такова:

1. Нажмите клавишу `<PrintScreen>` или комбинацию клавиш `<Alt>+<PrintScreen>` — в зависимости от того, какой снимок вам нужен — всего экрана или текущего окна.
2. Перейдите в главное окно GIMP и нажмите комбинацию клавиш `<Shift>+<Ctrl>+<V>`. Можно также выполнить команду меню **Файл | Создать | Из буфера обмена**. GIMP создаст новое изображение и вставит в него содержимое буфера обмена. Размер нового изображения будет соответствовать размеру изображения из буфера обмена. На рис. 20.1 показано окно изображения со снимком панели инструментов GIMP.

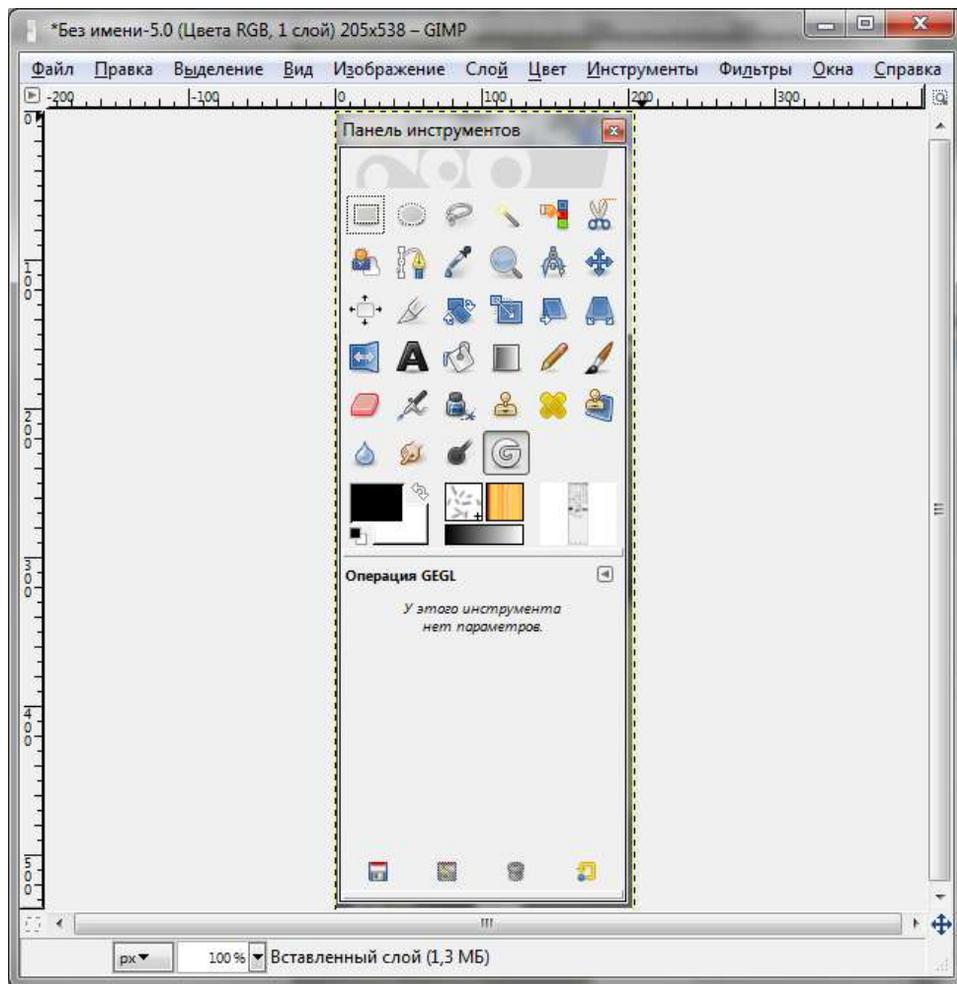


Рис. 20.1. Снимок экрана

Этот способ предельно прост и не очень отличается от обычного способа создания файлов скриншотов: сначала делаем снимок экрана, а затем вставляем его в графический редактор.

- Linux-пользователям будет удобно использовать второй способ. И вот почему. Откройте любое меню (например, меню **Файл** окна GIMP или главное меню графической оболочки) и попробуйте сделать снимок экрана первым, только что описанным способом. В Windows будет "сфотографировано" содержимое экрана, в том числе и открытое меню. В Linux же при съемке меню закроется, и вы получите снимок экрана, но с закрытым

меню. Чтобы "сфотографировать" в Linux открытое меню, нужно выполнить команду **Файл | Создать | Снимок экрана**. Откроется окно (рис. 20.2), в котором следует выбрать режим **Захватить весь экран** и установить задержку (в секундах). Думаю, трех—пяти секунд вам будет достаточно, чтобы подготовить экран для "фотографирования", — то есть открыть нужное меню. Поэтому устанавливаем задержку в 5 секунд и нажимаем кнопку **Захватить**. После этого вам необходимо за 5 секунд успеть открыть нужное меню и просто подождать.

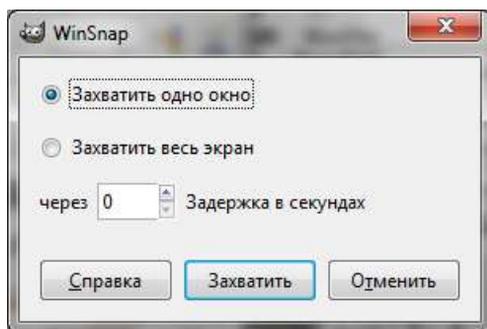


Рис. 20.2. Настройка захвата экрана

20.2. Сканирование в GIMP

GIMP умеет также захватывать изображения со сканера или цифровой камеры. Выполните команду **Файл | Создать | Сканер/Камера** — откроется окно, в котором можно выбрать источник изображения.

GIMP поддерживает два основных протокола сканирования: TWAIN и SANE (Scanner Access Now Easy). Первый протокол в основном используется в Windows, популярен он также и в Mac OS.

ПРИМЕЧАНИЕ

TWAIN — это не аббревиатура, а название протокола, поэтому TWAIN никак не расшифровывается, хотя некоторые предлагают вариант: Technology Without An Important Name (Технология без названия).

Протокол SANE — это открытый протокол, распространенный в мире Linux и Mac OS, но в Windows он используется очень редко — разве что вы установите специальный плагин для его поддержки. Подробная информация о SANE доступна по адресу <http://www.sane-project.org>.

Чтобы GIMP мог отсканировать изображение, сканер должен поддерживать один из указанных протоколов. В большинстве случаев сканеры поддерживают протокол TWAIN, хотя число SANE-сканеров тоже довольно внушительное. Частенько сканеры поддерживают оба протокола.

Некоторые цифровые фотокамеры могут работать, как TWAIN-устройства, некоторые — нет (как TWAIN-устройства часто работают старые камеры). Все современные камеры подключаются к компьютеру как USB-накопители, с которых можно с помощью файлового менеджера скачать необходимые фотографии.

20.3. Печать из GIMP

20.3.1. Печать в Windows

Диалоговое окно печати (вызываемое по команде **Файл | Печать** окна изображения) напоминает обычное окно печати, одинаковое для всех Windows-программ (рис. 20.3).

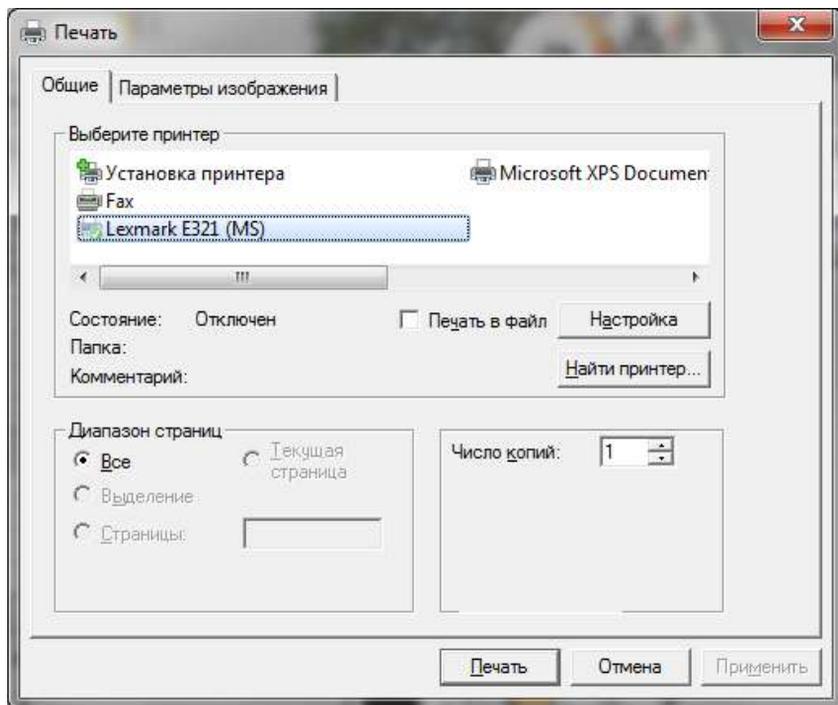


Рис. 20.3. Диалоговое окно Печать, вкладка Общие

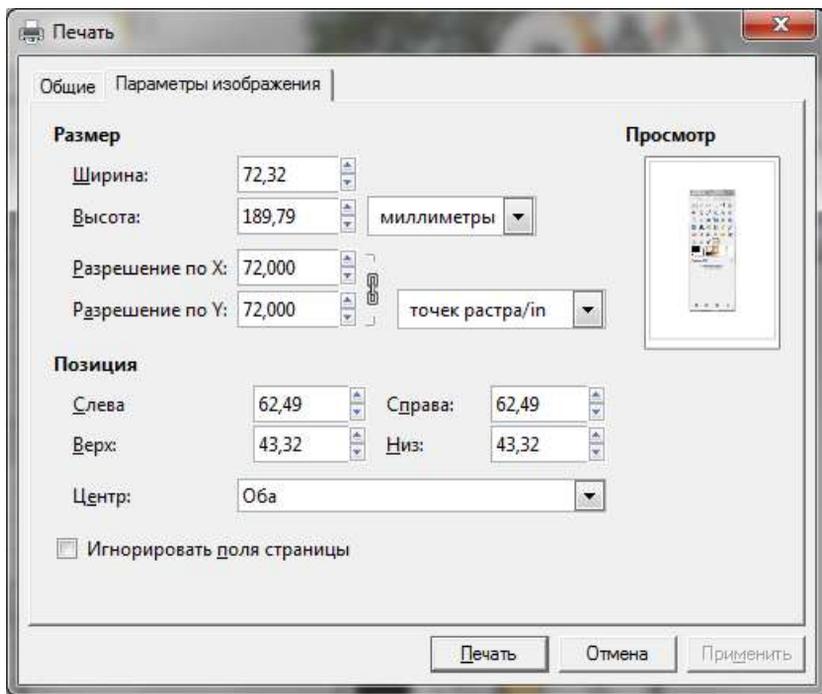


Рис. 20.4. Диалоговое окно **Печать**, вкладка **Параметры изображения**

Основные параметры печати находятся на вкладке **Параметры изображения** (рис. 20.4):

- ❑ группа параметров **Размер** позволяет задать размер изображения и разрешение по осям *X* и *Y*;
- ❑ параметры группы **Позиция** определяют поля страницы — слева, справа, сверху, снизу;
- ❑ иногда требуется распечатать картинку без полей — тогда включите параметр **Игнорировать поля страницы** (если, конечно, ваш принтер поддерживает печать без полей).

Если нужно настроить параметры принтера — например, установить ориентацию бумаги, включить возможность двусторонней печати (если таковая поддерживается принтером), выбрать тип бумаги, профиль цвета, тогда на вкладке **Общие** (см. рис. 20.3) выделите ваш принтер и нажмите кнопку **Настройка**. Откроется диалоговое окно (рис. 20.5), внешний вид которого и содержащиеся в нем опции будут зависеть от конкретной модели принтера (точнее, от установленного в системе драйвера принтера). Понятно, что это

диалоговое окно будет по-разному выглядеть для каждого принтера, поэтому за более подробной информацией о настройке принтера советую обратиться к его руководству.

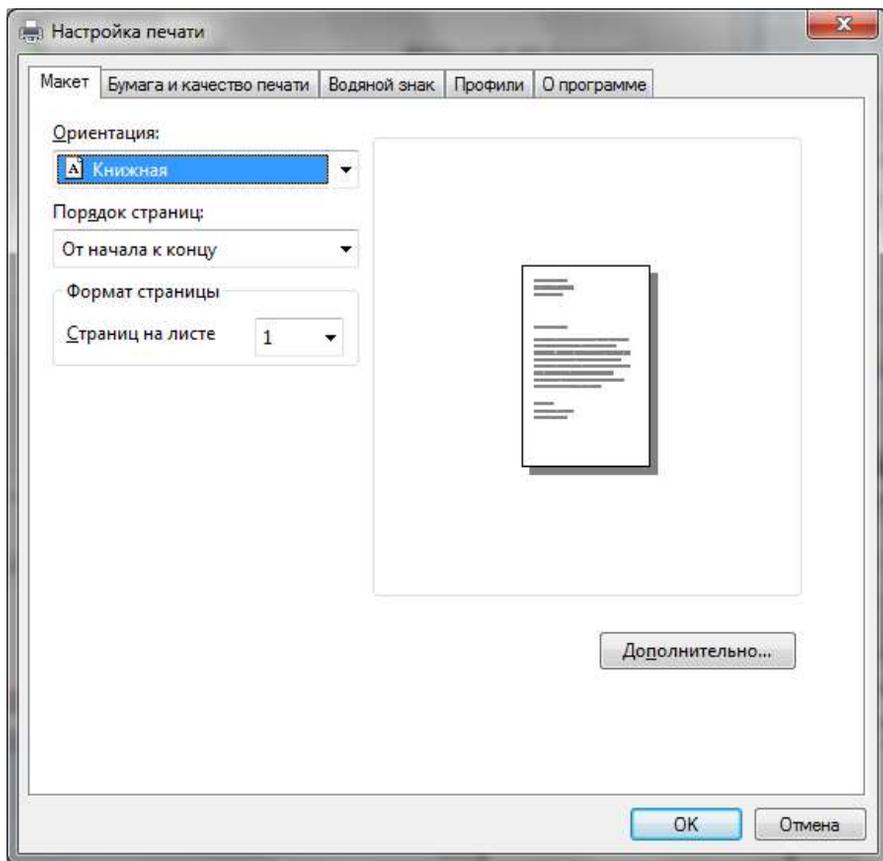


Рис. 20.5. Диалоговое окно **Настройка печати**

20.3.2. Печать в Linux

Для поддержки печати из GIMP в Linux должен быть установлен пакет `gnome-print` (в некоторых дистрибутивах он называется `libgnomeprint`). Иногда этот пакет устанавливается по умолчанию, иногда — нет. Чтобы проверить, установлен ли пакет, перейдите в окно изображения и убедитесь, что команда **Печать** доступна. Если команда **Печать** не доступна, тогда вам нужно установить пакет `gnome-print`.

Настройка принтера

Перед печатью изображения нужно установить (сконфигурировать) и сам принтер. В разных дистрибутивах Linux используются разные конфигураторы принтера. Так, в дистрибутивах Fedora для этого предназначена программа `system-config-printer`, в Mandriva — программа `drakprinter` и т. д. Рассмотрим для примера процесс настройки принтера в Fedora с помощью конфигуратора `system-config-printer`. Очевидно, что перед запуском программы нужно подключить принтер к компьютеру и включить его.

Для конфигурирования нового принтера нажмите кнопку **Новый принтер**. Конфигуратор найдет подключенный принтер — вам нужно будет выбрать его из списка (рис. 20.6) и нажать кнопку **Далее**.

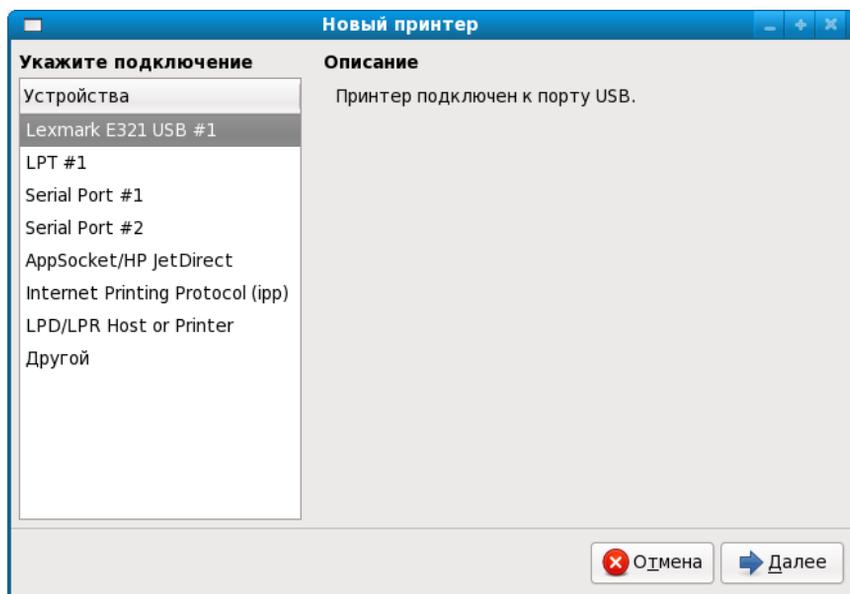


Рис. 20.6. Принтер найден

Затем следует выбрать производителя (рис. 20.7) и модель принтера (рис. 20.8). В большинстве случаев конфигуратор сам сделает выбор, а вам лишь следует уточнить название производителя. Если все верно, нажимайте кнопку **Далее**.

Следующий шаг — ввод названия, описания и размещения принтера. Обычно можно просто нажать кнопку **Далее** (рис. 20.9).

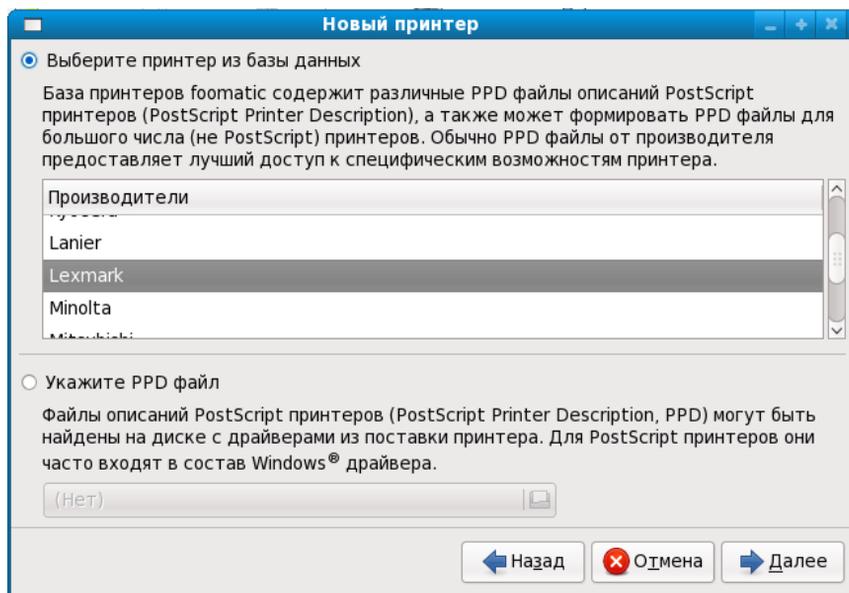


Рис. 20.7. Выбор производителя принтера

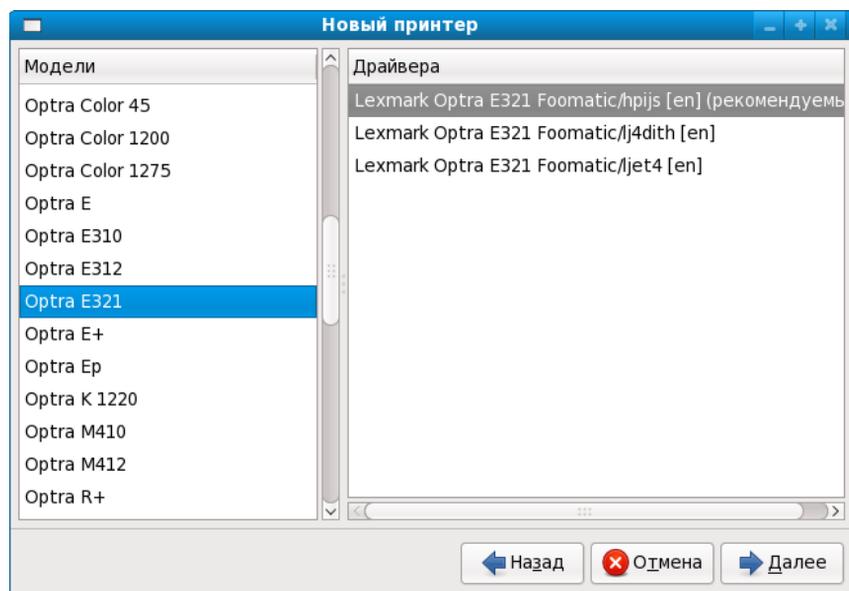


Рис. 20.8. Выбор модели принтера

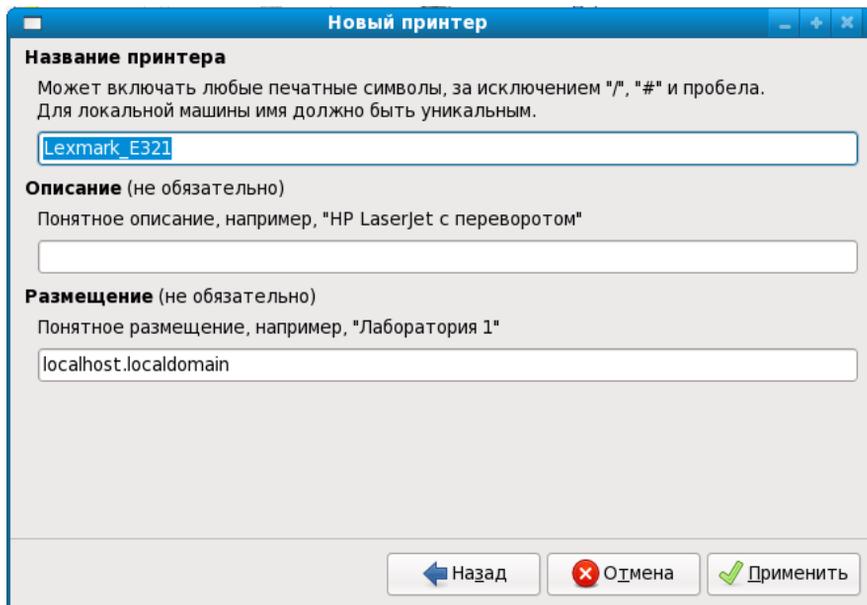


Рис. 20.9. Ввод названия, описания и размещения принтера

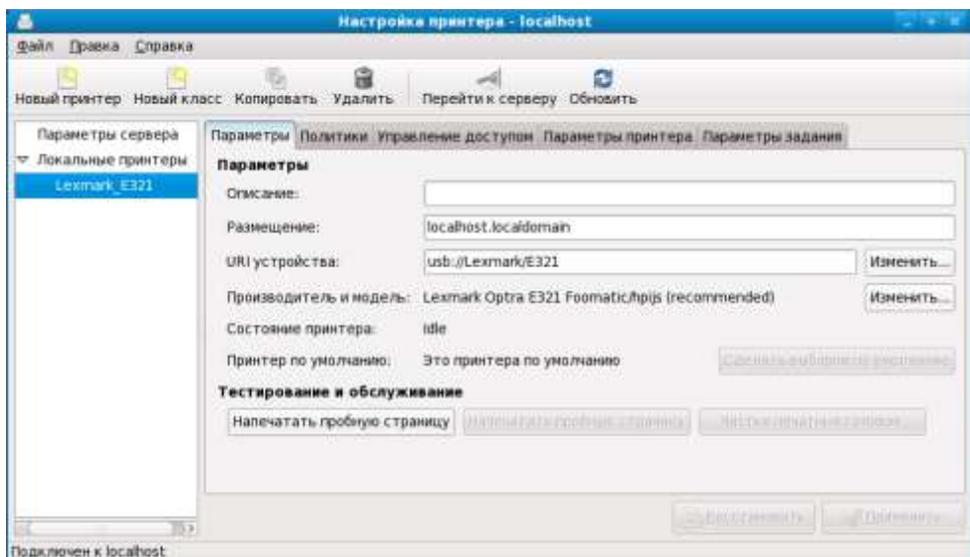


Рис. 20.10. Принтер в окне конфигуратора

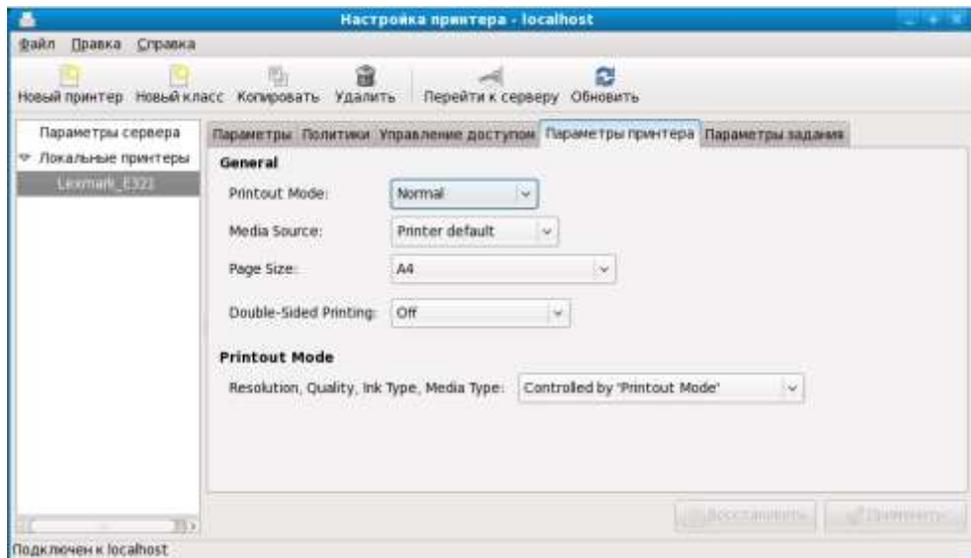


Рис. 20.11. Параметры принтера

На этом настройку можно считать завершенной — ваш принтер появится в окне конфигуратора (рис. 20.10).

Изменить параметры принтера, например, выбрать режим печати: цветная или черно-белая, установить размер бумаги и т. п. — можно на вкладке **Параметры принтера** (рис. 20.11).

Настройка печати

Рассмотрим окно печати Linux-версии GIMP:

- ❑ на вкладке **Общие** (рис. 20.12) можно выбрать принтер, на котором вы хотите распечатать изображение, а также установить количество копий;
- ❑ вкладка **Параметры страницы** (рис. 20.13) содержит опции, позволяющие активировать двустороннюю печать, выбрать источник бумаги, задать тип бумаги и др.;
- ❑ вкладка **Параметры изображения** (рис. 20.14) полностью аналогична одноименной вкладке в Windows-версии (см. разд. 20.3.1);
- ❑ параметры вкладки **Задание** (рис. 20.15) позволяют управлять заданием печати, например, установить время печати, задать приоритет печати;

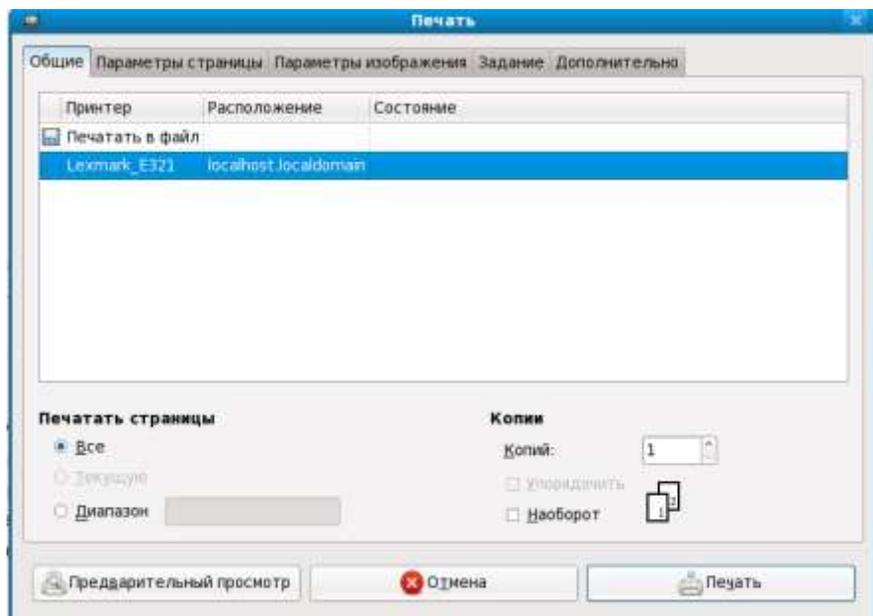


Рис. 20.12. Общие параметры печати

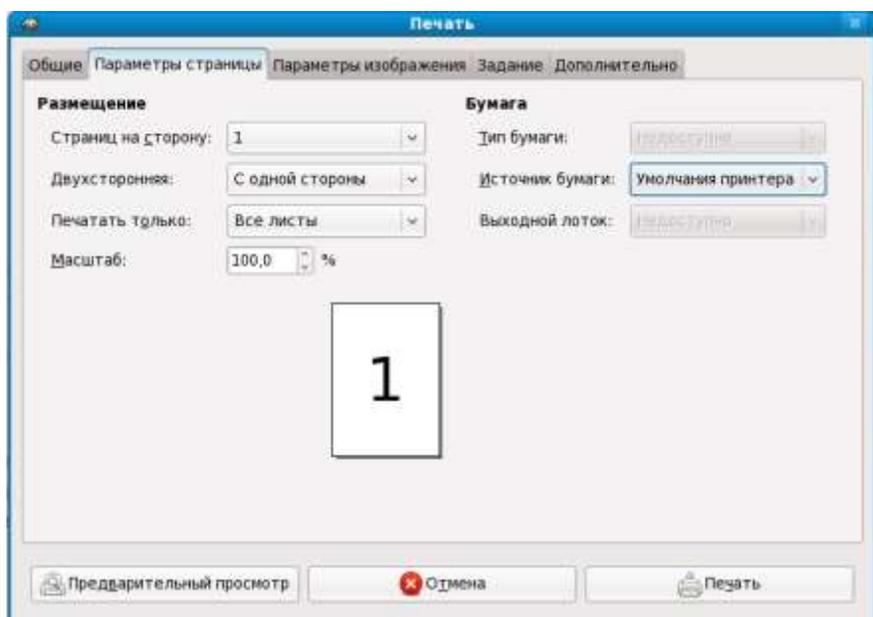


Рис. 20.13. Параметры страницы

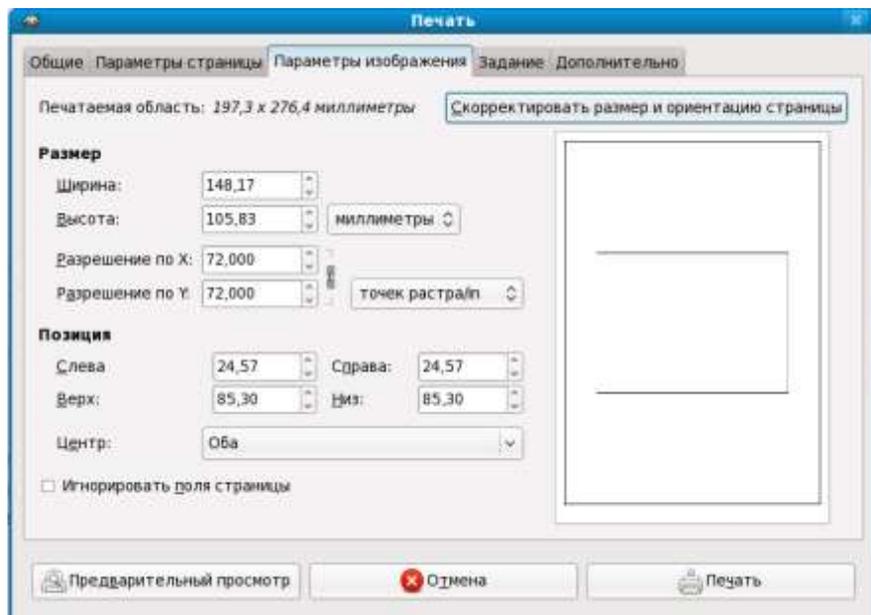


Рис. 20.14. Параметры изображения

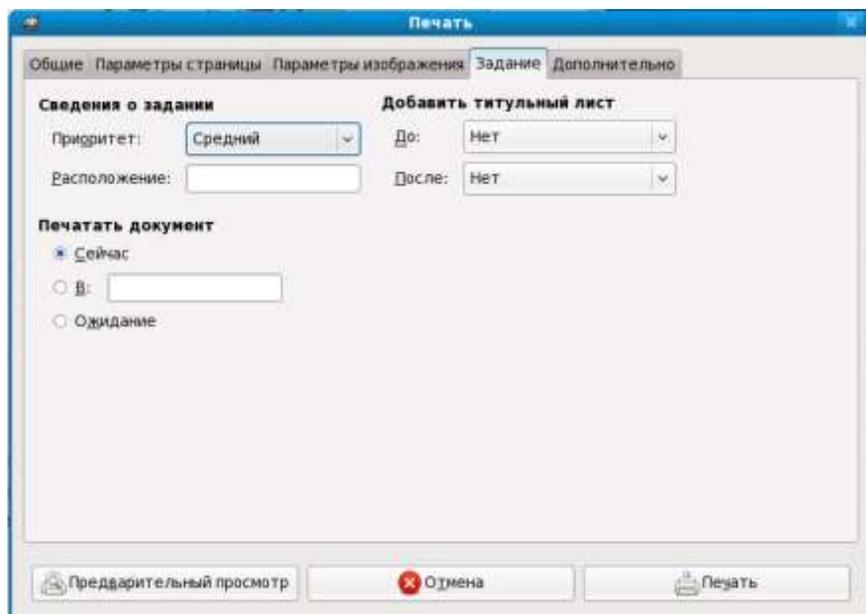


Рис. 20.15. Параметры задания печати

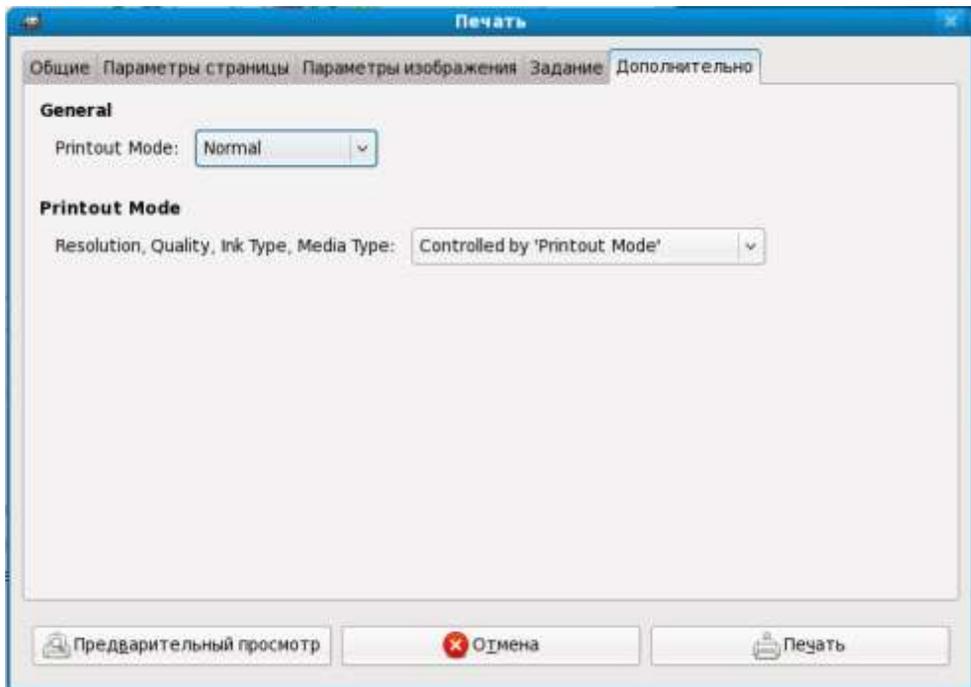


Рис. 20.16. Вкладка **Дополнительно**

- на последней вкладке **Дополнительно** (рис. 20.16) можно установить качество печати (параметр **Printout Mode**) и разрешение печати (параметр **Resolution...**). При этом параметр **Printout Mode** может принимать следующие значения:
- **Draft** — черновая печать (хотите сэкономить краску?);
 - **Normal** — обычный режим;
 - **High Quality** — высокое качество.

20.4. Проблемы с принтерами и сканерами в Linux

20.4.1. Windows-принтеры

GDI-принтеры (Windows-принтеры) заслуживают отдельного разговора, поскольку Linux их не поддерживает. Что же такого страшного в GDI (Graphic Device Interface, интерфейс графического устройства), и почему с такими

принтерами не работает Linux? На обычный (не GDI) принтер система передачи операционной системы отправляет задание, после чего принтер сам занимается его обработкой и выводом на печать. Обработка информации осуществляется собственным процессором принтера. В GDI-принтере процессора нет, поэтому обработкой информации занимается центральный процессор компьютера, но для того, чтобы он "знал", что и как нужно обрабатывать, используются драйверы принтера. Если нет драйвера, то GDI-принтер не будет работать даже в Windows. Делается это с одной целью — для удешевления устройства как такового. Ясно, что если на несколько микросхем стало меньше, принтер будет стоить дешевле. Как правило, производители GDI-принтеров не утруждают себя разработкой драйверов для Linux, ограничиваясь только драйверами для Windows и иногда Mac OS. Вот именно поэтому данные принтеры еще иногда называют Win-принтерами — они могут работать только в Windows.

При покупке принтера вам нужно уточнить у продавца, сможет ли принтер работать под Linux. Скорее всего, на прилагаемом к принтеру компакт-диске будут записаны драйверы для всего семейства Windows, а также для Mac OS, но не для Linux. Понятно, имея диск с драйверами, в Windows вы настроите принтер без проблем. А вот в Linux — вряд ли.

Однако продавец может быть некомпетентен в этом вопросе, попросту говоря — он не будет знать, заработает принтер в Linux или нет. Конечно, можно оставить деньги и договориться, что вернете принтер, если он откажется работать. Но в целях экономии времени, лучше разузнать все в магазине. Можно попытаться выяснить, работает ли этот принтер в MS-DOS — не в режиме эмуляции, а именно в "чистой" MS-DOS. Если где-то рядом окажется компьютер с MS-DOS или Windows 9x (который нужно загрузить в режиме командной строки), подключите к нему принтер и введите команду:

```
echo 1111 > PRN
```

Если принтер напечатает четыре единички, можете его покупать. Но такой тест подойдет только для принтеров, которые подключаются к компьютеру с помощью параллельного порта (LPT). Большинство же современных принтеров, как отмечалось ранее, подключаются к компьютеру по USB. Да и где вы компьютер с Windows 9x сейчас найдете?

Поэтому нужно спросить у продавца (или прочитать в руководстве к принтеру), не является ли этот принтер GDI-принтером или так называемым Win-принтером? Если да, то такой принтер лучше не покупать, — его вы сможете подключить к Linux только по сети как сетевой принтер. И сам принтер будет при этом работать под управлением Windows, а в Linux вам придется настраивать не принтер, а службу Samba, обеспечивающую подключение Linux

к сети Microsoft. То есть если вам все-таки потребуется использовать GDI-принтер в Linux, то это можно сделать, лишь подключив его к компьютеру под управлением Windows, а потом настроить в качестве сетевого принтера. Подобная операция в этой книге рассматриваться не будет. Чтобы немного облегчить вашу задачу, могу порекомендовать статью "Рецепт «приготовления» Win-принтера для печати из Linux" по адресу http://www.nixp.ru/cgi-bin/go.pl?q=articles;a=win_printing_in_linux.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВАШ ПРИНТЕР НЕ ПОДДЕРЖИВАЕТСЯ В LINUX

Если у вас GDI-принтер, то не следует ожидать его поддержки в ближайшем будущем, — просто работайте с ним в Windows или купите другой. Если же у вас полноценный принтер, то его поддержка обязательно появится в следующей версии дистрибутива, просто разработчики пока не успели подготовить драйвер. Понимаю, что ждать выхода следующей версии не очень хочется, так как печатать нужно сейчас, а не через полгода. В этом случае попробуйте поискать информацию о своем принтере в Интернете — уверяю вас, что вы далеко не единственный обладатель такого принтера, и вполне возможно, ваша проблема уже решена.

20.4.2. Настройка сканера в Linux

Настройка сканера в Linux осуществляется с помощью графического конфигуратора. Название конфигуратора зависит от используемого дистрибутива — например, в Mandriva для настройки сканера используется конфигуратор scannerdrake. Как правило, Linux без проблем определяет большинство сканеров.

Сканирование в Linux, как уже было отмечено, осуществляется с помощью программы sane, поэтому при первой установке сканера будет установлен пакет sane и графическая оболочка для сканирования документов — xsane. Кстати, ее возможности по сканированию превосходят возможности GIMP, поэтому для сканирования изображений предпочтительнее использовать именно xsane, а затем обрабатывать отсканированные изображения в GIMP.

Для поддержки сканирования в GIMP требуется установить пакет xsane-gimp. Обратите внимание — этот пакет не устанавливается конфигуратором, и установку его следует осуществить вручную.

В некоторых случаях конфигуратор сканера не может правильно распознать ваш сканер. Но возможность заставить ваш сканер заработать все-таки существует. О том, как это сделать, будет сказано в следующем разделе.

Проблемы с определением сканера

Не секрет, что при использовании конфигуратора может быть определен не каждый сканер. Что делать, если сканер не работает? Нужно попытаться или установить дополнительные пакеты, содержащие драйвер сканера, или отредактировать конфигурационные файлы `xsane`. Если ваш сканер не поддерживается по умолчанию, но для него есть пакет с драйвером, то обычно после установки этого пакета вы настроите сканер без особых проблем. А вот если пакета с драйвером нет, тогда можно попытаться отредактировать конфигурационные файлы, правда, нужно запастись терпением, чтобы получить положительный результат.

Установка дополнительных пакетов

Где раздобыть пакет с драйвером для вашего сканера? В некоторых случаях он входит в состав дистрибутива, но в большинстве случаев его придется искать в Интернете — на сайте производителя устройства. Иногда пакет с драйвером имеется на компакт-дисках, поставляющихся со сканером.

В состав дистрибутива Fedora входит пакет `libsane-hpaio`, обеспечивающий поддержку МФУ (многофункциональных устройств) от HP, но по умолчанию он не устанавливается. Для его установки введите команду:

```
# yum install libsane-hpaio
```

Пакеты с драйверами для МФУ от Xerox доступны на сайте производителя: http://www.support.xerox.com/go/prodselect.asp?Xlang=en_US — сначала нужно выбрать тип продукта, а затем — операционную систему.

Пакеты с драйверами для Linux также доступны на сайтах других производителей:

- ❑ Samsung — <http://www.samsung.com/ur/support/productsupport/download/index.aspx>;
- ❑ Epson — <http://support.epson.ru>;
- ❑ Lexmark — <http://support.lexmark.com/>.

Настройка USB-сканера

В старых дистрибутивах для настройки USB-сканера (об LPT поговорим отдельно) нужно было подключить файловую систему `usbdevfs` и создать устройства сканера.

Для начала добавьте в файл `/etc/fstab` строчку (если ее там нет):

```
none /proc/bus/usb usbfs defaults 0 0
```

Затем введите команду `mount -a` для монтирования всех несмонтированных, но указанных в файле `/etc/fstab` файловых систем. В нашем случае это будет файловая система `usbdevfs`.

После этого нужно ввести следующие команды для создания устройства сканера и установки прав доступа к нему:

```
# mknod /dev/usbscanner0 c 180 48
# chmod a+rw /dev/usbscanner0
```

ПРИМЕЧАНИЕ

В новых дистрибутивах, основанных на ядре 2.6 (а это все современные дистрибутивы), ничего этого делать не нужно.

Теперь проверьте наличие в системе USB-контроллера. Это делается с помощью команды:

```
# lspci | grep USB
```

Если в ответ вы увидите что-то вроде этого:

00:07.2 USB Controller: Intel Corporation 82371AB/EB/MB PIIX4 USB,

значит, в вашей системе есть USB-контроллер. А если вывод программы пуст, то или в системе нет USB-контроллера, или же просто Linux "не видит" его. Если контроллер действительно есть, тогда стоит попробовать ввести команду:

```
# modprobe usb-uhci
```

А затем команду:

```
# cat /proc/bus/usb/devices
```

Ее вывод я немного сократил, оставив только то, что касается сканера:

...

T: Bus=01 Lev=01 Prnt=01 Port=00 Cnt=01 Dev#= 2 Spd=12 MxCh= 0

D: Ver= 2.00 Cls=ff(vend.) Sub=ff Prot=ff MxPS=64 #Cfgs= 1

P: Vendor=04b8 ProdID=0x0110 Rev= 1.00

S: Manufacturer=EPSON

S: Product=EPSON Scanner

...

Обратите внимание на идентификатор производителя (**Vendor**) — **04b8** и идентификатор продукта (**ProdID**) — **0x0110**. В нашем случае производитель — EPSON, о чем сказано в выводе, а **ProdID=0x1110** соответствует модели Perfection 1650. Некоторые идентификаторы сканеров от Epson приведены в табл. 20.1.

Таблица 20.1. Некоторые идентификаторы продуктов от Epson

Идентификатор	Название продукта
0x0101	Perfection 636U
0x0103	Perfection 610
0x0104	Perfection 1200U
0x0106	Stylus Scan 2500
0x0107	Espression 1600
0x010a	Perfection 1640
0x010b	Perfection 1240U
0x010e	Espression 1680
0x0110	Perfection 1660
0x011b	Perfection 2400
0x0112	Perfection 2450

Знать все идентификаторы продуктов всех производителей не обязательно. Вам нужно просто записать полученные значения. Кстати, если сканер подключен к компьютеру и включен, а вы его не нашли в выводе команды `cat /proc/bus/usb/devices`, тогда введите команду загрузки модуля `scanner`:

```
# modprobe scanner
```

Модуль должен определить производителя и модель сканера автоматически. Если он этого делать не хочет, тогда в Интернете нужно найти ID производителя и ID модели вашего сканера, а затем загрузить модуль `scanner`, передав ему найденные значения:

```
# modprobe scanner vendor=XXX product=XXX
```

После чего желательно сохранить правильные параметры в файле `/etc/modules.conf` следующим образом:

```
# echo "options scanner vendor=xxx product=xxx" >> /etc/modules.conf
```

Теперь самое время настроить `xsane`. Введите команду:

```
# sane-find-scanner
```

Если система "видит" сканер (то есть модуль `scanner` "видит" устройство), то в большинстве случаев команда `sane-find-scanner` тоже определит ваш сканер. В ответ вы получите примерно такой вывод:

```
sane-find-scanner: found USB scanner (vendor = 0x04b8, product = 0x1110)
at device /dev/usb/scanner0
```

Перейдите в каталог `/etc/sane.d`. В нем вы найдете конфигурационные файлы для сканеров различных производителей. Откройте файл конфигурации, соответствующий производителю вашего сканера, например, `epson.conf`, и добавьте в него строку:

```
usb /dev/usb/scanner0
```

где: `/dev/usb/scanner0` — это имя устройства вашего сканера, оно будет указано в выводе команды `sane-find-scanner`.

Все, теперь можно запускать `xsane`:

```
xsane
```

Настройка LPT-сканера

Если у вас старенький LPT-сканер, то для его настройки тоже придется немного повозиться. Первым делом нужно включить в BIOS компьютера режим EPP+ECP для параллельного порта. Затем подключите сканер к компьютеру и включите его.

Потом следует загрузить Linux и ввести следующие команды:

```
# modprobe scsi_mod
# modprobe sg
# modprobe parport
# modprobe parport_pc
# modprobe ppscsi
# modprobe epst
# modprobe scsi_mod
```

Все эти команды нужны для эмуляции SCSI через параллельный порт — иначе никак. После этого в файле `/proc/scsi/scsi` должна появиться запись о новом устройстве, например:

```
Host: scsi0 Channel: 00 Id: 00 Lun: 00
Vendor: xxxx Model: xxxxxx Rev: 3740
Type: Processor ANSI SCSI revision: 02
```

Затем создадим символическую ссылку:

```
ln -s /dev/sgX /dev/scanner
```

где *X* — это номер устройства. Определить его достаточно просто — если в файле `/proc/scsi/scsi` сканер указан первым, тогда *X* равен 0, вторым — 1, третьим — 2 и т. д. Например, для сканера, указанного первым, команда создания символической ссылки будет:

```
ln -s /dev/sg0 /dev/scanner0
```

Потом перейдите в каталог `/etc/sane.d` и откройте конфигурационный файл, соответствующий производителю вашего сканера, например, `epson.conf`. Добавьте в него строку:

```
scsi /dev/scanner0
```

Теперь установим права доступа к `/dev/sgX`, чтобы и другие пользователи могли использовать сканер:

```
chmod og+rw /dev/sgX
```

20.5. Заключение

GIMP помимо операций над изображением позволяет делать снимки экрана, захватывать изображение со сканера или цифровой камеры, а также управлять печатью изображений. Все эти возможности здесь и были рассмотрены.

Вместо заключения

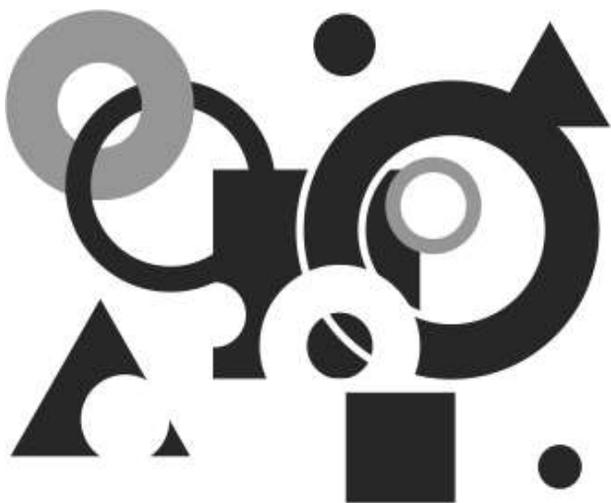
Огромное спасибо за приобретение книги! Надеюсь, она вам понравилась, и вы успешно освоили популярный графический редактор GIMP.

Несмотря на то, что вы книгу уже прочитали, ваше изучение GIMP на этом не заканчивается. В Интернете вы сможете найти море информации по этому замечательному графическому редактору — от общих советов до специализированных руководств, более подробно затрагивающих тот или иной аспект программы, например, создание анимации или расширений. Ссылки на эти руководства приводить не стану — вы без особых проблем сами найдете их в Интернете. Тем более, я не могу знать, что именно вас интересует, а приводить все ссылки, посвященные GIMP, неуместно — тогда это заключение растянется так, что станет больше самой книги.

Помните, что GIMP — это очень расширяемая программа. Поэтому не забывайте время от времени искать новые дополнения, текстуры и кисти! Однако — последний совет — знайте меру! Огромное количество неиспользуемых дополнений, текстур и кистей только замедляет работу программы (особенно ее запуск).

Удачи вам в освоении GIMP!

Денис Колисниченко



ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1



Десятка советов

В этом приложении мы рассмотрим ряд малоизвестных функций GIMP, о существовании которых некоторые его пользователи даже не подозревают:

- ❑ большинство плагинов (расширений) работают только с активным слоем. Некоторые расширения требуют, чтобы у изображения был только один слой. Если вам нужно применить плагин к многослойному изображению, следует сначала объединить слои с помощью команды **Изображение | Свести изображение**;
- ❑ обратите внимание на список слоев — если имя слоя в списке выделено жирным шрифтом, значит, у этого слоя нет альфа-канала. Добавить альфа-канал можно с помощью команды меню **Слой | Прозрачность | Добавить альфа-канал**;
- ❑ GIMP позволяет перетаскивать практически все, что вы видите. Вы можете даже перетащить цвет с панели инструментов или из палитры на изображение. В результате все изображение или его выделенная область будут залиты выбранным цветом. Аналогично вы можете выполнить заливку текстурой;
- ❑ если вы перетащите слой из диалогового окна слоев на главное окно GIMP, будет создано новое изображение, состоящее из этого слоя;
- ❑ GIMP умеет сжимать изображения "на лету". Для сжатия графического файла достаточно к имени файла добавить расширение gz (или bz2). Например, для сжатия файла `example.bmp` введите имя `example.bmp.gz`. Потом вы сможете открыть сжатое изображение без его распаковки — оно будет открываться точно так же, как и несжатое. Эта функция работает как в Windows, так и в Linux;
- ❑ клавиша `<Tab>`, нажатая в главном окне, позволяет скрывать/отображать главное окно GIMP и диалоговые окна;

- для поворота слоя или выделенной области на число градусов, кратное 15, при использовании инструмента вращения нажмите и удерживайте клавишу <Ctrl>;
- цвета отсканированных фотографий иногда выглядят блекло. Исправить это можно, нажав кнопку **Авто** в диалоговом окне уровней — вызывается окно командой **Цвет | Уровни**;
- вы можете редактировать оттенки цвета с помощью инструмента **Цвет | Кривые**;
- для помещения направляющей в изображение нажмите на линейку и переместите курсор мыши в нужную сторону. После этого все перемещаемые выделенные области будут "прилипать" к направляющей. Чтобы удалить направляющие, выполните команду **Вид | Показывать направляющие** для отключения показа направляющих (эта же команда используется для включения показа установленных ранее направляющих).

Приложение 2



Описание прилагаемого диска

На прилагаемом DVD вы найдете последнюю на момент написания этих строк стабильную версию GIMP (2.6.7), экспериментальную версию GIMP (2.7), некоторые расширения, несколько наборов кистей и текстур.

В табл. П2 приводится описание содержимого каталогов диска.

Таблица П2. Содержимое DVD

Папка	Описание	Глава
brushes	Более 740 кистей GIMP. Подробное описание содержимого этого каталога вы найдете в <i>главе 10</i>	10
docs	Документация по программе (версия 2.6.0) на русском языке (можно читать прямо с диска, не требует установки)	Все
gimp	Программа GIMP (версии 2.6.7 и 2.7.0) — только Windows- и Mac-версии. Linux-версия, как правило, включена в состав дистрибутивов Linux по умолчанию	Все
glava13	Пример из книги	13
glava14	Пример светофора (анимация) — GIF- и XCF-файлы	14
glava15	Анимированные кнопки, а также JavaScript-код для их реализации	15
glava17	Исходное изображение для экспериментов с фильтрами	17
glava18	Листинги разрабатываемых скриптов	18
glava18/mingw	Бесплатный компилятор C для Windows и все необходимые вспомогательные программы	18

Таблица П2 (окончание)

Папка	Описание	Глава
glava18/scripts	Расширения для GIMP	18
images	116 высококачественных изображений, которые вы можете использовать в своих проектах	Все
patterns	Более 400 текстур для GIMP	11
src	Исходный код версий 2.6.7 и 2.7.0. Также в этом каталоге вы найдете пакет GAP (GIMP Animation Package). Каталог предназначен исключительно для разработчиков	Все

Предметный указатель

A

ACDSee 13

C

cannerdrake 338
CCITT Fax 3 & 4 86
CMYK 256
CompuServe 83

D

drakprinter 330

G

GDI-принтеры 336
GIMP 126
gimptool 292
GPL 17
GTK 16

H

HSV (HSB) 245
HTML-разметка 246

I

IDE-диск 71

J

JavaScript 321
JBIG 86

K

ksnapshot 324

L

libgnomeprint 329
LPT-сканер 342
LZW-сжатие 83

O

Open Source 17

P

PDB 296
Perl 290, 295
Photoshop 13
Python 290, 295

R

Red Hat 25
RGB 202, 245
RGBA 202
RPM-пакеты 26, 27
RPM-файлы 25

S

SANE 326
SATA-диск 71
Script-Fu 290, 294
splash-окно 72
system-config-printer 330

T

TWAIN 326

U

USB-сканер 339

User Account Control 17

W

Web-страниц логотипы 236

X

X Window System 86

X11 30

xsane 339

A

Автоинструктирование 219

Алгоритм Хаффмана 82

Альфа-канал 34, 77, 200

Анимация 227

 воспроизведение 231

Антиалиасинг 219

Антиластик 145

Артефакты 82

Б

Быстрая маска 151

В

Вращение 129

Выделение 151

 края 275

 переднего плана 108

Г

Гамма-коррекция 85

Гауссово размывание 262

Глубина цвета 77

Градиент 185

Д

Диалоговое окно:

 Слои 38, 196, 212

 Слои, Каналы, Контурсы 36

Дисплей 66

Добавить новые текстуры 184

Дополнения 259, 285

З

Зависимости 26

Заливка 144

И

Изображение по умолчанию 60

Инструктирование 219

Инструкция:

 let 307

 set! 306

Инструмент:

 Аэрограф 150

 Волшебная палочка 102

 Выделение переднего плана 108

 Выделение по цвету 105

 Выделение эллипса 143

 выделения 94

 Выравнивание 121

 Градиентная заливка 185

 Заливка 144

 Искривление 123

 Карандаш 139

 Кисть 139

 Контур 183

 Контурсы 158

 Кривые 254

 Ластик 145

 Обесцвечивание 119

 Перемещение 120

 Перспектива 123

 Порог 117

 Постеризовать 119

 Прямоугольное выделение 96

 Свободное выделение 101

Тонировать 114
Тон-Насыщенность 114
Умные ножницы 106
Цветовой баланс 113
Эллиптическое выделение 99
Яркость-Контраст 116
Осветление/Затемнение 149
Палец 149
Перемещение 148
Порог 256
преобразования 120
Размывание/Резкость 132
рисования 110
Текст 147, 217
Тонировать 251
Тон-Насыщенность 250
цвета 112
Цветовой баланс 249
Штамп 149
Интерфейс 55

К

Кадрирование 131
Канал 34
выделения 34, 153
Карта 279
изображения 281, 318
Каталоги 70
Качество JPEG 129
Кисть 168
анимированная 171
параметрическая 171
простая 171
цветная 171
Контроль учетных записей
пользователя 17
Контур 35, 156
обводка 162
сегменты 159
узлы 159

Л

Ластик 145
Логотип 195

М

Масштабирование 127
менеджер пакетов 28
МФУ 339

О

Окно настроек 53
Окружение 53
Операция GEGE 125
Оптимизация изображения 234

П

Пакет 26
Палитра 189
индексированная 189
Панель инструментов 60
Пикселизация 264
Плагины 285
Поведение окон 68
Повышение резкости 269
Полусведение 259, 281
Прозрачность 77

Р

Размывание 132
Расширения 35, 285
просмотрщик расширений 285
Режим:
быстрой маски 151
изображения 75
RGB 76
градации серого 76
индексированного 77
выделения 95
Репозитарий 27

С

Светофор 227
Сетка 61
Система помощи 57
Скрипт 35, 287

Слои 34, 195
атрибуты 200
маска слоя 214
режим слоя 205
тип слоя 202
Справка по GIMP 16

Т

Текстура 181
черепичная 181
Тема 57
Технология RPM 25

У

Удаление пятен 269
Удаление штрихов 269
Управление цветом 66
Уровни 117
на входе 254
на выходе 254

Ф

Фильтр 259
анимационный 282
визуализации 281
декоративный 282
имитации 279
искажения 270
нелинейный 267
общий 277
объединения 278
размывания 261
света и тени 274
улучшения 267
шума 275

Формат:

BMP 12, 78
DDB 78
DIB 78
GIF 12, 77, 83
JPEG 12, 80

PCX 12
PDF 12
PNG 12, 77, 84
PNM 12
PS 12
PSD 12
SGI 12
SunRas 12
TGA 12
TIFF 12, 85
X BitMap 86
X PixMap 86
XCF 87
XPM 12
индексированный 77

Функция:

gimp-context-pop 309, 310
gimp-context-push 309
gimp-context-set-background 309
gimp-context-set-foreground 309
gimp-display-new 310
gimp-edit-fill 309
gimp-image-add-layer 309
gimp-image-undo-enable 309, 310
gimp-selection-none 310
register 299
script-fu-register 296

Группы функций 310

Х

Холст 198

Ц

Цветовая модель YCbCr 81

Ч

Чересстрочное хранение данных 83

Э

Эффект красных глаз 134