

# Rozdział 1.

## Tekst i warstwy

Pierwszym rodzajem projektów, które wykonamy, będą prace zawierające jedną fotografię oraz napisy. Ćwiczenia te pozwolą Ci zapoznać się z interfejsem GIMP-a oraz operacjami otwierania i zapisywania obrazu. Dowiesz się z nich także, w jaki sposób do zdjęcia cyfrowego dodać dowolny tekst. Najważniejszym zagadnieniem, na które powinieneś zwrócić uwagę podczas wykonywania projektów z rozdziału 1., są **warstwy**.



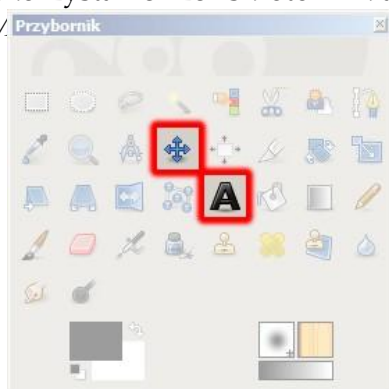
Obraz w programie GIMP składa się z **warstw**, które leżą na stosie – jedna na drugiej. Każda z nich może przedstawiać dowolny rysunek lub zdjęcie. Są one od siebie niezależne, dzięki czemu każda warstwa może być poddawana innym przekształceniom.

W omawianych projektach jedna warstwa będzie zawierała zdjęcie cyfrowe, a pozostałe warstwy będą przedstawiały napisy. Każdy z napisów będziemy modyfikowali niezależnie od pozostałych i od zdjęcia leżącego w tle.

Na rysunku 1.1 zaznaczone są ikony narzędzi do dodawania tekstów oraz do przesuwania. Narzędzia te możesz aktywować przez kliknięcie wskazanych ikon lub skorzystanie ze skrótów klawiszowych **T** (narzędzie tekstowe) oraz **M** (narzędzie tekstowe) oraz **M** (narzędzie przesuwania).

Rysunek 1.1.

*Przybornik z zaznaczonymi narzędziami do dodawania tekstu oraz przesuwania*





Przedstawione na rysunku 1.1 okno główne GIMP-a nazywa się *Przybornik*.

W programie GIMP każdy nowo dodany napis jest umieszczany na osobnej warstwie. Narzędzie tekstowe GIMP-a już na samym początku wymusza na Tobie znajomość warstw. Zaletą umieszczania tekstów na osobnych warstwach jest to, że mogą one być niezależnie poddawane przekształceniom. Przykładem takich przekształceń jest przesuwanie oraz modyfikacja właściwości napisu (np. kroju, wielkości i koloru czcionki).

Przy zapisywaniu wykonanych prac musisz pamiętać o wyborze odpowiedniego formatu. Program GIMP pracuje z plikami o rozszerzeniu XCF. Wykonywane projekty zawsze zapisuj w formacie XCF. Pliki w formacie XCF zawierają między innymi informacje o warstwach, ścieżkach, kanałach oraz zaznaczeniu. Jeśli ob- raz zapiszesz w formacie JPG, PNG czy GIF, to bezpowrotnie utracisz wszystkie warstwy, ścieżki i selekcje. Jeśli konieczne okaże się wykonanie poprawek, to – dysponując obrazem JPG – będziesz bezradny. Dlatego pamiętaj, by prace zapi- sywać w formacie XCF oraz ewentualnie na zakończenie konwertować je na po- trzebny format, na przykład JPG, BMP czy GIF.

## Projekt 1.1. Żółta Turnia

Pierwszy projekt przedstawiono na rysunku 1.2. Projekt wykonasz, wykorzy- stując zdjęcie widoczne na rysunku 1.3. W trakcie opracowywania dodawać do obra- ać pliki, ci tekstu.

Rysunek 1.2.  
Projekt pt.  
„Żółta Turnia”

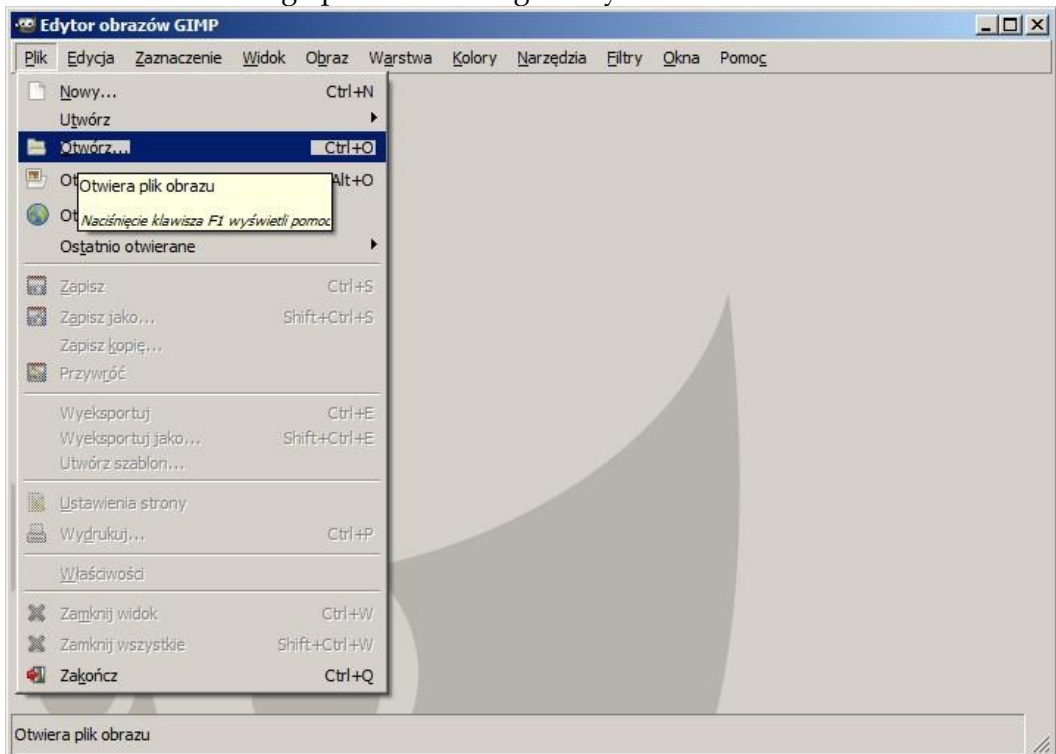


Rysunek 1.3.

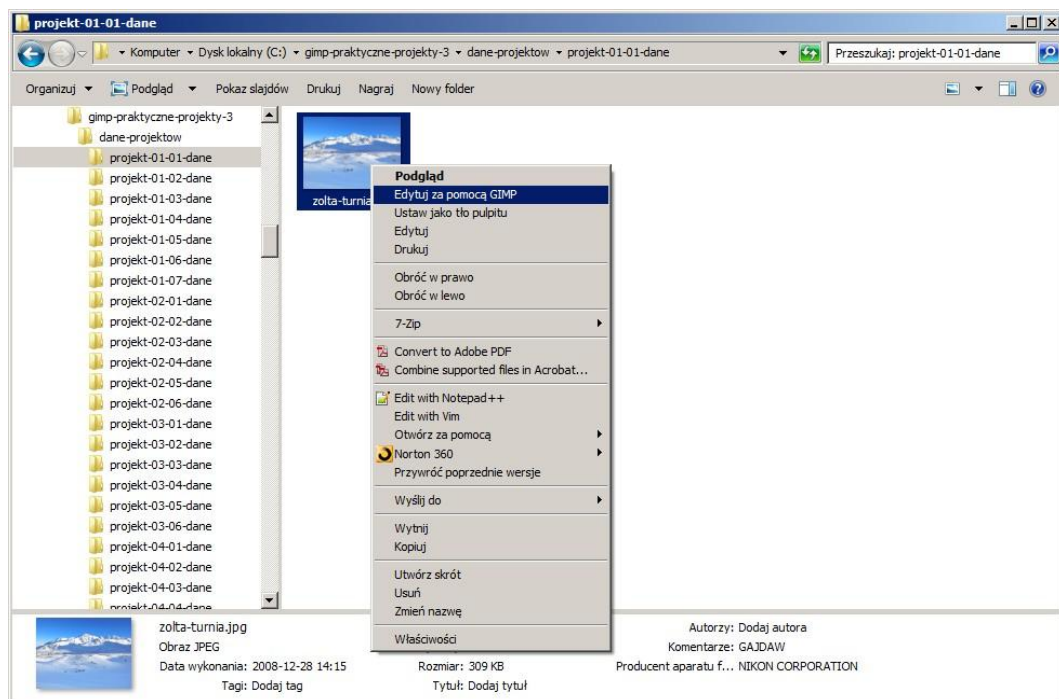
Zdjęcie  
wykorzystane w  
projekcie 1.1



Pracę nad projektem rozpoczynamy od otworzenia zdjęcia przedstawiającego Żółtą Turnię. W oknie głównym programu GIMP wybierz opcję *Plik/Otwórz*, tak jak pokazano na rysunku 1.4. Możesz także skorzystać ze skrótu klawiszowego *Ctrl+O* lub użyć menu kontekstowego przedstawionego na rysunku 1.5.



Rysunek 1.4. Otwieranie  
pliku



Rysunek 1.5. Menu kontekstowe ułatwiające otwieranie plików graficznych w programie GIMP

W oknie dialogowym *Otwarcie obrazu* widocznym na rysunku 1.6 znajdź na dysku<sup>1</sup> plik o nazwie *E:\ksiazka\dane-projektow\projekt-01-01-dane\zolta-turnia.jpg* i kliknij przycisk *Otwórz*. Odnalezienie właściwego pliku ułatwia miniaturka zdjęcia wyświetlana z prawej strony okna dialogowego z rysunku 1.6.

Otworzony obraz jest wyświetlany w osobnym oknie. Wielkość obrazu widocznego na ekranie komputera możesz skalować za pomocą przycisków + oraz -. Naciśnięcie cyfry 1 powoduje wyświetlenie obrazu w jego rzeczywistych wymiarach, a skrót *Ctrl+J* dostosowuje wielkość okna do bieżącej skali wyświetlania obrazu. W celu sprawdzenia operacji skalowania widoku obrazu naciśnij kolejno kilkakrotnie:

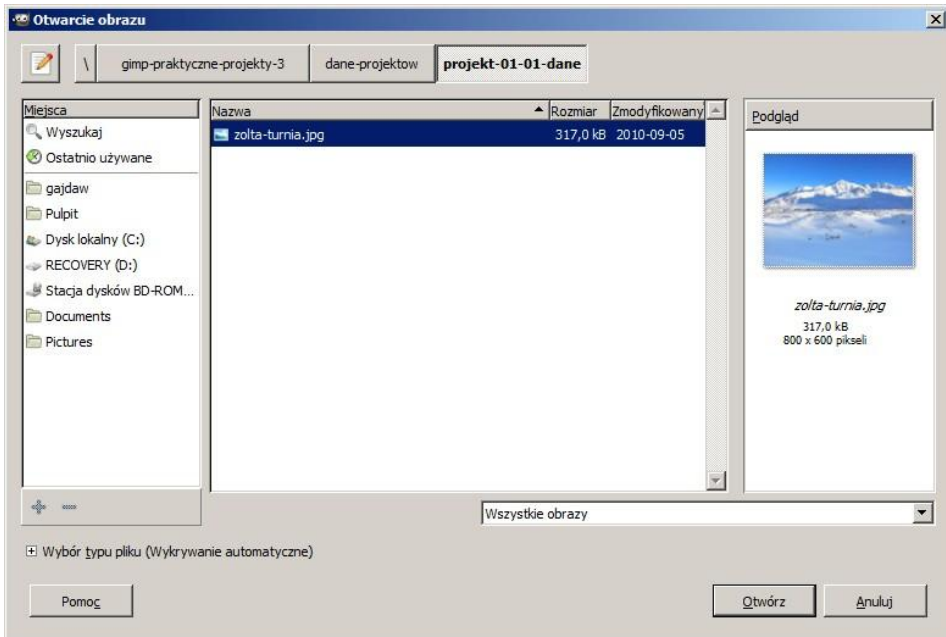
◆ +,

◆ −,

◆ 1,

◆ *Ctrl+J*.

<sup>1</sup> Zdjęć wykorzystanych w projektach należy szukać na płycie DVD dołączonej do książki. Jeśli napęd DVD jest oznaczony literą *E*, to plik startowy do projektu 1.1 znajdziesz w folderze *E:\ksiazka\dane-projektow\projekt-01-01-dane\*.

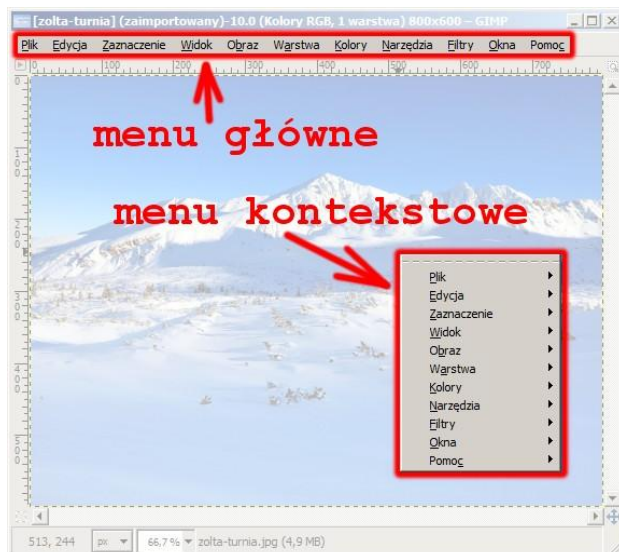


Rysunek 1.6. Okno dialogowe Otwarcie obrazu

Zwróć uwagę, że okno widoczne na rysunku 1.7 zawiera menu główne. W menu tym znajdziesz większość operacji, jakie można wykonać na całym obrazie lub jego fragmentach. Identyczne menu wyświetlisz, klikając prawym przyciskiem myszy w dowolnym punkcie zdjęcia. Menu wyświetlane w ten sposób będę w dalszej części nazywał **menu kontekstowym obrazu**.

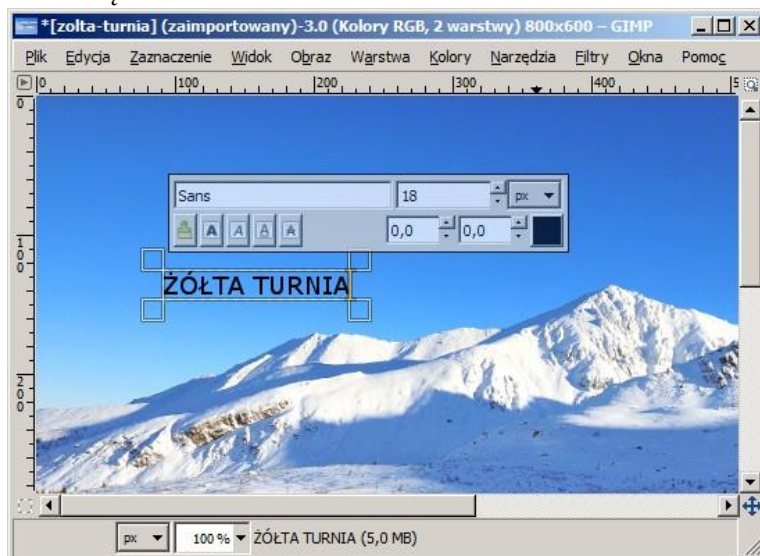
Rysunek 1.7.

Okno obrazu zawiera menu główne oraz menu kontekstowe



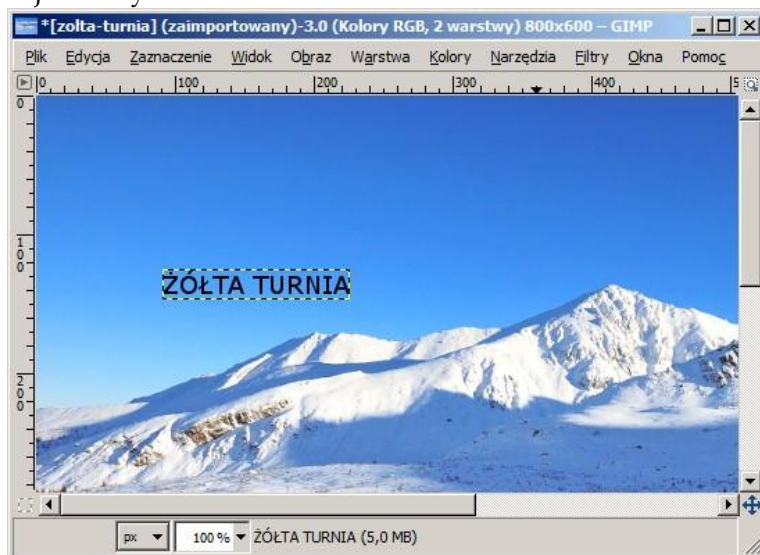
Teraz przystępujemy do dodania napisu *ŻÓŁTA TURNIA*. W oknie głównym GIMP-a wybierz zaznaczone na rysunku 1.1 narzędzie tekstowe. Ponieważ narzędziem tym będziemy się posługiwać bardzo często, warto zapamiętać jego skrót klawiszowy *T*. Po uaktywnieniu narzędzia kliknij w dowolne miejsce zdjęcia. Na ekranie pojawi się kontrolka przedstawiona na rysunku 1.8. Wpisz na klawiaturze tekst *ŻÓŁTA TURNIA*. Wprowadzony napis pojawi się na zdjęciu w miejscu, które zostało kliknięte.

Rysunek 1.8.  
Kontrolka służąca do wprowadzania tekstu



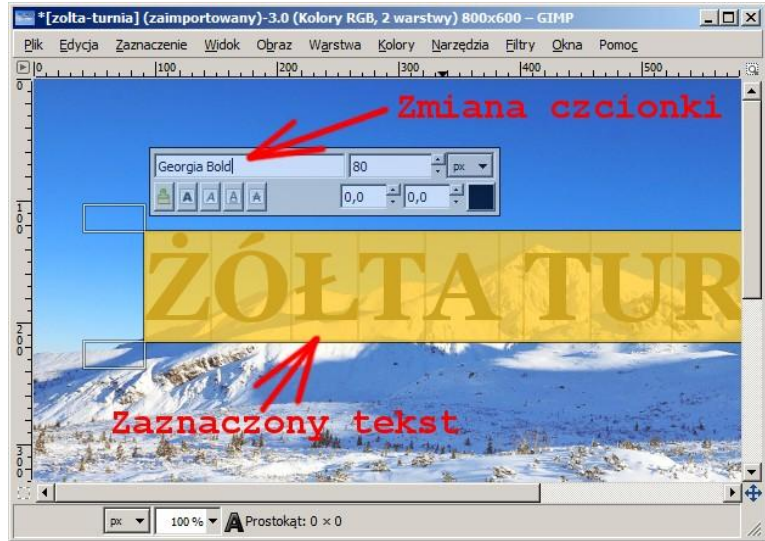
Po wprowadzeniu tekstu naciśnij przycisk *ESCAPE*. Spowoduje on dezaktywację kontrolki do wprowadzania tekstu. Obraz będzie wyglądał tak jak na rysunku 1.9.

Rysunek 1.9.  
Zdjęcie z  
dodanym tekstem



W celu zmiany kroju i wielkości czcionki należy ponownie aktywować kontrolkę widoczną na rysunku 1.8. Najpierw wybierz narzędzie tekstowe (użyj skrótu *T*), a następnie kliknij tekst *ŻÓŁTA TURNIA*. Obraz będzie wyglądał tak jak na rysunku 1.8. Kontrolka do edycji właściwości tekstu będzie aktywna. Wykorzystując myszkę, zaznacz tekst *ŻÓŁTA TURNIA*, po czym w kontrolce z właściwościami tekstu wpisz nazwę kroju *Georgia Bold* oraz wielkość 80 pikseli. Otrzymany napis będzie duży i wyraźny, co widać na rysunku 1.10.

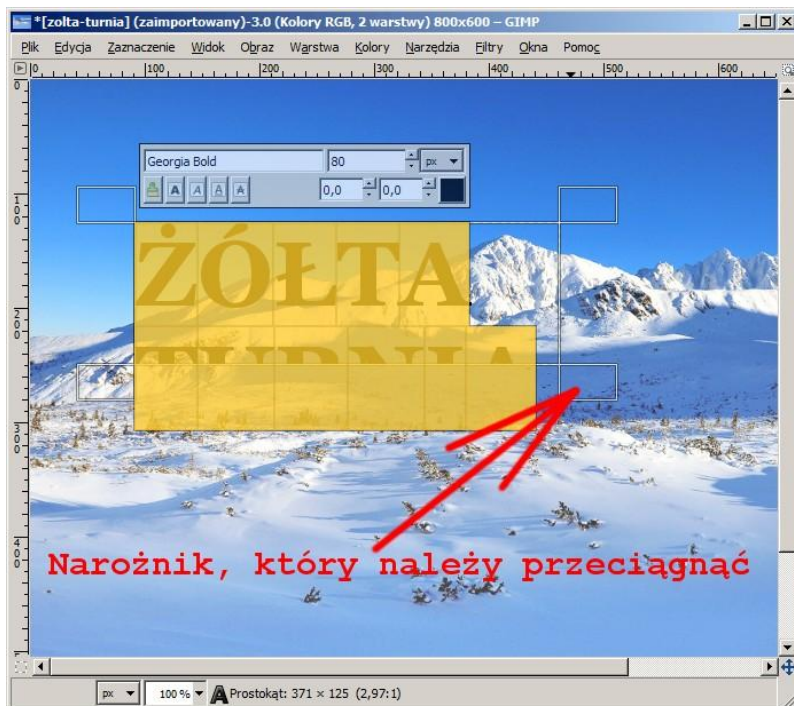
Rysunek 1.10.  
Napis *ŻÓŁTA TURNIA*  
po zmianie kroju  
i wielkości czcionki



Jeśli jesteś w oknie obrazu, to do okna *Przybornik* wrócisz, posługując się skrótem *Ctrl+B*.

Po zmianie właściwości tekstu (kroju lub wielkości) może się zdarzyć, że napis nie będzie w całości widoczny. Sytuacja taka jest przedstawiona na rysunku 1.11. Należy wtedy zwiększyć rozmiar warstwy tekstowej. W tym celu złap kursorem myszki prawy dolny narożnik warstwy z tekstem *ŻÓŁTA TURNIA* i przeciągnij go na prawo i do dołu. Po odpowiednim przeciągnięciu narożnika warstwy z tekstem napis stanie się widoczny w całości.

Przesuń narożnik warstwy tekstowej w taki sposób, by napis był poziomy i by był on widoczny w całości. Do przesunięcia napisu w inne miejsce obrazu wykorzystamy narzędzie do przesuwania. Jest to drugie z narzędzi zaznaczonych na rysunku 1.1. Jego skrót klawiszowy to *M*. Po wybraniu narzędzia stosujemy technikę *ciągnij-upuść*. Łapiemy napis *ŻÓŁTA TURNIA* myszką i przesuwamy na dół, starając się umieścić go mniej więcej na środku obrazu. Jeśli przypadkowo przesuniemy zdjęcie Żółtej Turni, to operację taką wycofujemy skrótem klawiszowym *Ctrl+Z*. Obraz po przesunięciu dużego napisu na środek pokazano na rysunku 1.12.



Rysunek 1.11. Napis *ŻÓŁTA TURNIA* po przeciągnięciu narożnika warstwy tekstowej

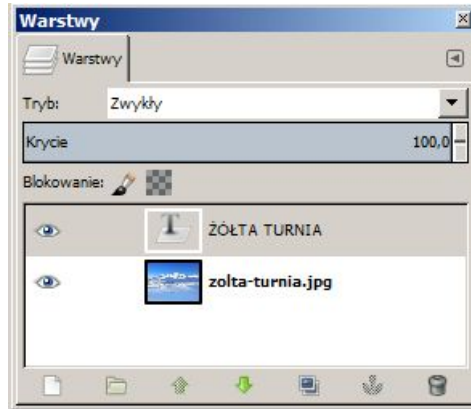


Rysunek 1.12. Obraz otrzymany po przesunięciu napisu



Projekt został skończony. Na zakończenie przyjrzyjmy się jeszcze oknu dialogowemu warstw. Po naciśnięciu skrótu klawiszowego *Ctrl+L* ujrzysz okno dialogowe widoczne na rysunku 1.13. Zawiera ono wszystkie warstwy obrazu. Projekt pt. „Żółta Turnia” składa się z dwóch warstw. Jedna z nich – warstwa o nazwie *zolta-turnia.jpg* – przedstawia zdjęcie gór, druga zaś – napis *ŻÓŁTA TURNIA*. Każda z tych warstw może być przekształcana niezależnie. Stosując narzędzie do przesuwania (skrót *M*), myszkę i operację ciągnij-upuść, spróbuj przesunąć zdjęcie gór, a następnie napis. Zmiany wycofasz, korzystając ze skrótu *Ctrl+Z*.

Rysunek 1.13.  
Projekt pt.  
„Żółta Turnia”  
składa się z  
dwóch warstw

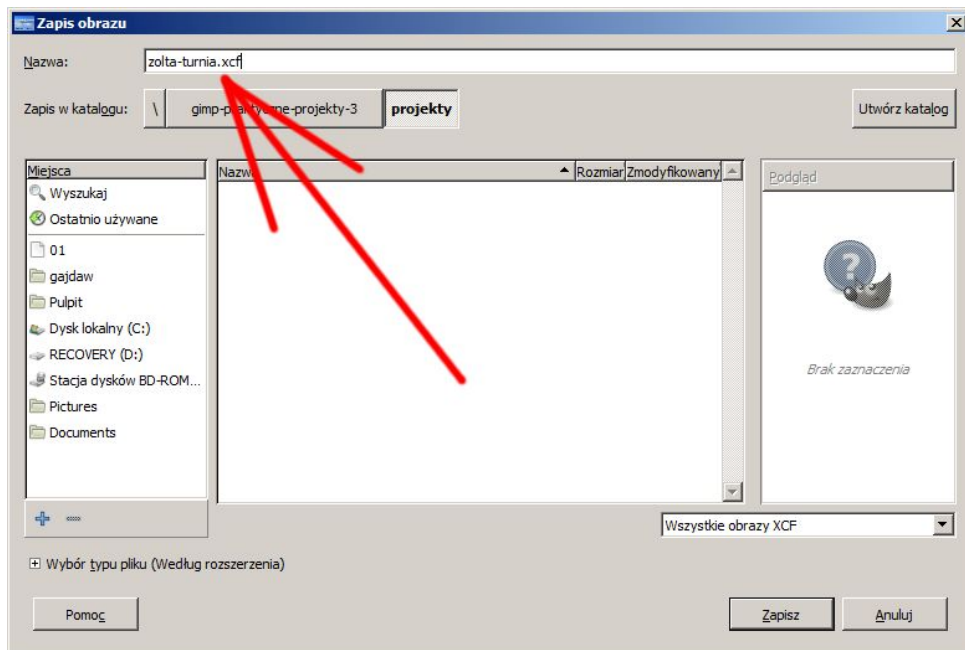


Do zapisania skończonego projektu użyj opcji *Plik/Zapisz*. Pamiętaj o tym, by w oknie dialogowym podać rozszerzenie pliku. W polu edycyjnym zatytułowanym *Nazwa* wpisz *zolta-turnia.xcf*, jak to zostało przedstawione na rysunku 1.14. Tak otrzymany plik po ponownym otwarciu będzie składał się z dwóch warstw. Jeśli uznasz, że napis jest umieszczony w złym miejscu lub wykonany nieodpowiednią czcionką, to wystarczy otworzyć obraz w GIMP-ie i wykonać odpowiednie operacje edycyjne.

Gdybyś skończony projekt zapisał jako *projekt-zolta-turnia.jpg*, to otrzymany obraz zawierałby jedną warstwę (pliki w formacie JPG są jednowarstwowe). Przesunięcie napisu oraz zmiana właściwości czcionki nie byłyby możliwe!

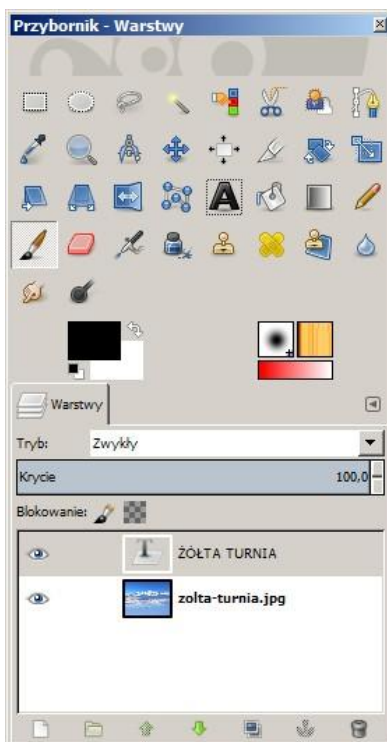
## Przybornik i okna dialogowe

*Przybornik* to okno programu GIMP zawierające wszystkie narzędzia. Jest ono przedstawione na rysunku 1.1. Okno to może zawierać w dolnej części okna dialogowe z właściwościami wybranego narzędzia. Przybornik z osadzonym oknem dialogowym warstw jest przedstawiony na rysunku 1.15. Jeśli okno warstw usuniemy z przybornika, wówczas otrzymamy dwa oddzielne okna dialogowe przedstawione na rysunku 1.16.

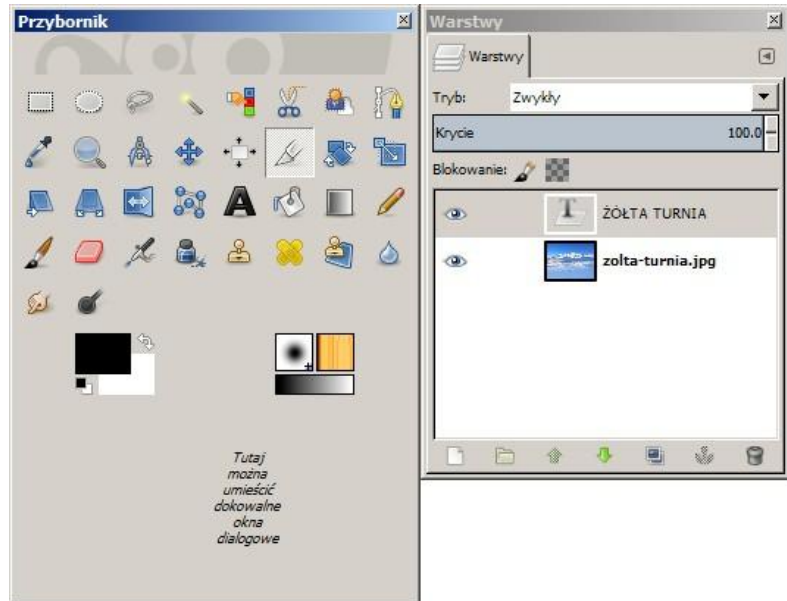


Rysunek 1.14. Zapisując projekty, stosuj format XCF

Rysunek 1.15.  
Okno Przybornik zawierające okno dialogowe warstw

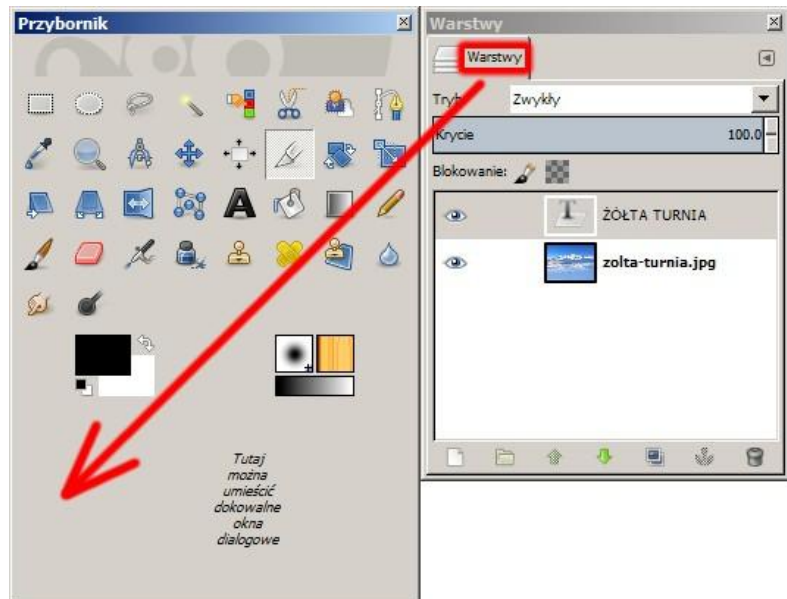


Rysunek 1.16.  
Przybornik i okno dialogowe warstw po oddzieleniu



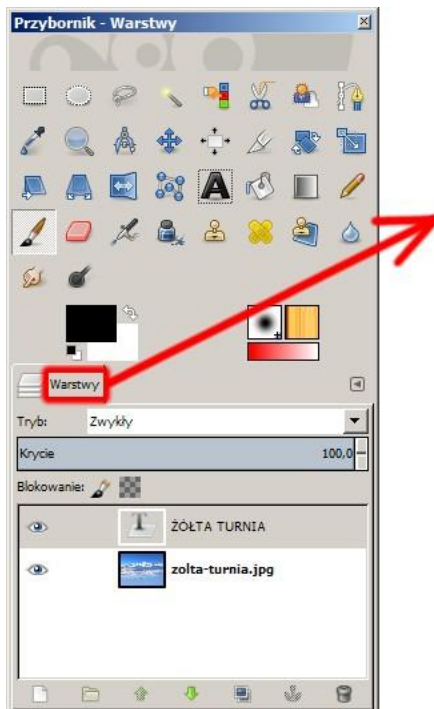
Operacje dodawania i usuwania okien dialogowych w dolnej części przybornika wykonujemy metodą ciągnij-upuść. W celu dodania okna warstw do przybornika należy złapać napis *Warstwy* zaznaczony na rysunku 1.17. Złapany napis ciągniemy i upuszczamy w dolnej części przybornika.

Rysunek 1.17.  
Okna dialogowe dodajemy do przybornika metodą ciągnij-upuść



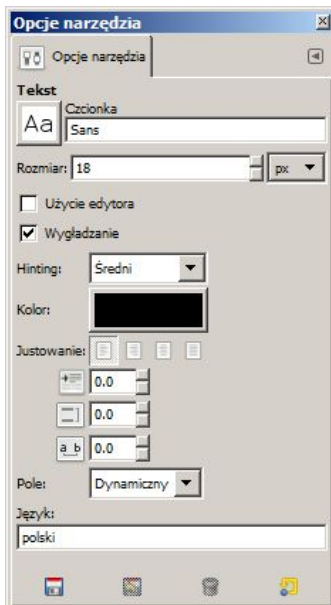
W celu oddzielenia okna warstw od przybornika łapiemy zaznaczony na rysunku 1.18 napis *Warstwy* i przeciągamy poza okno przybornika.

Rysunek 1.18.  
Okna dialogowe odłączamy od przybornika metodą *ciągnij-upuść*



Większość narzędzi programu GIMP posiada własne okno dialogowe z właściwościami. Jeśli klikniesz dwukrotnie przedstawioną na rysunku 1.1 ikonę narzędzia tekstowego, wówczas ujrzysz okno dialogowe widoczne na rysunku 1.19. Okno to pozwala na ustalenie domyślnych parametrów tekstu.

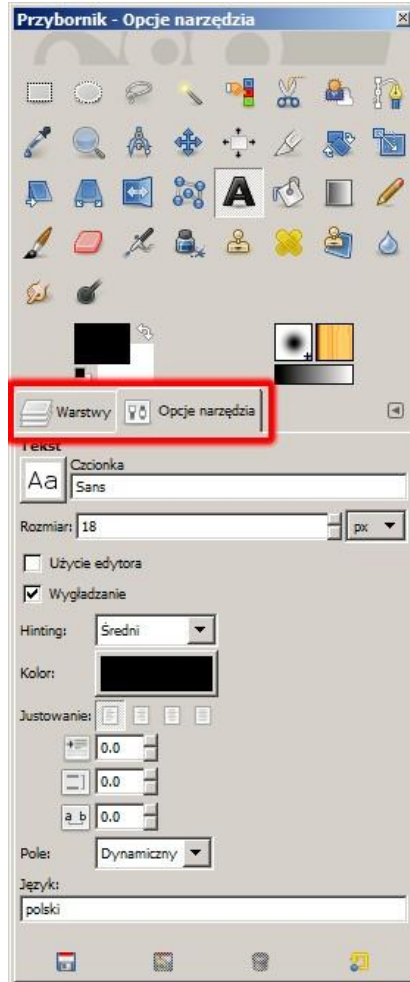
Rysunek 1.19.  
Okno z właściwościami narzędzia tekstowego



Jeśli w przyborniku umieścimy kilka okien dialogowych, np. okno warstw oraz okno właściwości czcionki, to poszczególne okna będą dostępne w postaci zakładek oznaczonych odpowiednimi ikonami. Rysunek 1.20 przedstawia okno przybornika po dołączeniu do niego okna warstw oraz okna właściwości narzędzia tekstowego.

Rysunek 1.20.

Jeśli przybornik zawiera kilka okien dialogowych, to poruszanie pomiędzy oknami ułatwiają karty oznaczone ikonami



## Projekt 1.2. Księżyc

Drugi projekt różni się od pierwszego liczbą dodanych tekstów. Zamiast jednego napisu *ŻÓŁTA TURNIA* pojawiają się cztery napisy: *księżyc*, *moon*, *Mond* oraz *lune*. Każdy z napisów należy umieścić na osobnej warstwie. Wykorzystana czcionka to *Georgia Bold* o rozmiarze 100 i kolorze białym. Projekt przedstawiono na rysunku 1.21, a zdjęcie służące do jego wykonania – na rysunku 1.22.

Rysunek 1.21.

Projekt pt.  
„Księżyc”



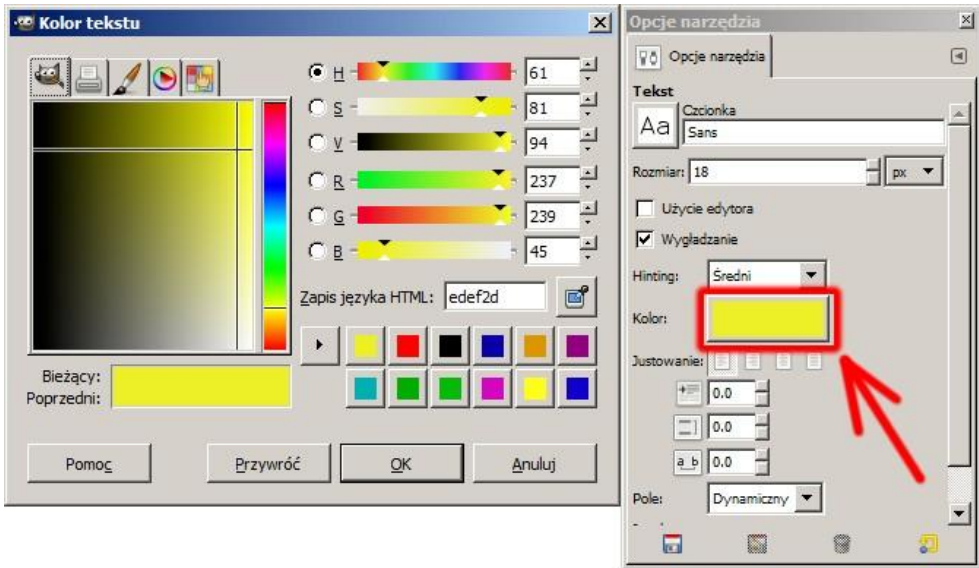
Rysunek 1.22.

Zdjęcie  
wykorzystane w  
projekcie 1.2



Najpierw otwórz plik `E:\ksiazka\dane-projektow\projekt-01-02-dane\ksiezyc.jpg`, a następnie zmień właściwości czcionki. Służy do tego poznane już okno dialogowe z opcjami narzędzia tekstowego. Wybierz krój *Georgia Bold* o rozmiarze 100. Nie zapomnij także zmienić koloru czcionki na biały, w przeciwnym razie będzie Ci trudno odnaleźć czarne napisy na czarnym tle. Zmianę koloru czcionki wykonasz przyciskiem, który na rysunku 1.23 został wskazany strzałką.

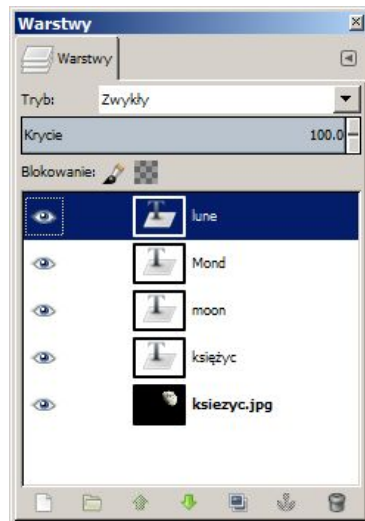
Następnie dodaj do obrazu cztery napisy: *księżyc*, *moon*, *Mond* oraz *lune*. Stosując narzędzie do przesuwania warstw i zaznaczeń, rozmieść teksty zgodnie ze wzorem na rysunku 1.21. Na koniec zajrzyj do okna warstw – otrzymany obraz ma pięć warstw, co widać na rysunku 1.24.



Rysunek 1.23. Zmiana koloru czcionki

Rysunek 1.24.

Projekt pt. „Księżyc”  
to obraz pięciowarstwowy



Skończony projekt zapisz w pliku *ksiezyc.xcf*. Dzięki temu zachowany zostanie podział obrazu na osobne warstwy. Jeśli obraz z rysunku 1.21 zechcesz umieścić na stronie WWW lub w dokumencie Word, to gotowy projekt *ksiezyc.xcf* przekonwertuj na plik *.jpg*. W tym celu najpierw wykonaj operację *Obraz/Splaszcz obraz*, a następnie operację *Plik/Wyeksportuj* (skrót: *Ctrl+E*). W oknie dialogowym eksportu podaj nazwę pliku *projekt-ksiezyc.jpg*.

## Projekt 1.3. Orzeł przedni

Projekt pt. „Orzeł przedni” jest widoczny na rysunku 1.25. Demonstruje on wykorzystanie napisów złożonych z kilku wierszy. Projekt ten powstaje na podstawie zdjęcia zaprezentowanego na rysunku 1.26.

Rysunek 1.25.

Projekt pt.

„Orzeł przedni”



Rysunek 1.26.

Zdjęcie

wykorzystane w  
projekcie 1.3



Po otwarciu pliku *E:\ksiazka\dane-projektow\projekt-01-03-dane\orzec-przedni.jpg* dodaj do obrazu jeden napis składający się z czterech wyrazów: *Orzeł przedni Aquila chrysaetos*. Wyrazy *przedni* oraz *Aquila* oddziel znakiem *Enter*, tak jak to pokazano na rysunku 1.27.

Zmień krój i wielkość czcionki. Napis wykonano czcionką *Georgia Italic* o wielkości 60.





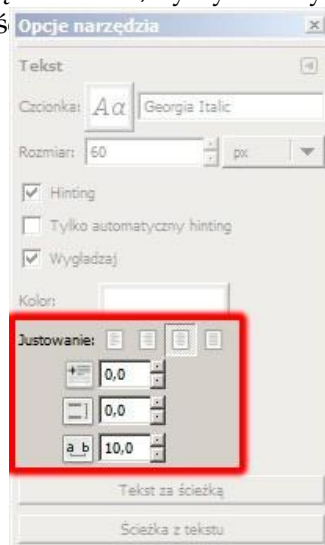
Rysunek 1.27. Tekst złożony z kilku wierszy

Na zakończenie zmodyfikuj wyrównanie tekstu tak, by tekst był justowany, oraz zwiększ odstępy między literami. Służą do tego przyciski zaznaczone na rysunku

1.28. Pamiętaj, że przyciski modyfikują zaznaczony tekst. Dlatego przed uży- ciem przycisków należy zaznaczyć cały tekst *Orzeł przedni Aquila chrysaetos*.

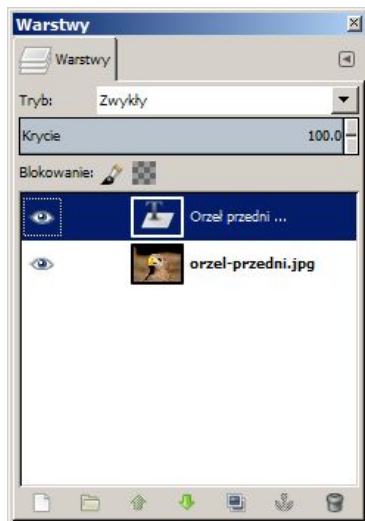
Projekt zakończ, przesuwając tekst tak, by był on wyśrodkowany i znajdował się w dolnej części

Rysunek 1.28.  
Właściwości tekstu:  
wyrównanie  
poziome, wcięcie,  
odstępy między  
wierszami  
i odstępy  
między literami



Tak wykonany projekt, mimo że zawiera kilka wierszy tekstu, składa się wyłącznie z dwóch warstw: tła i warstwy zawierającej wszystkie cztery wyrazy. Warstwy obrazu przedstawiono na rysunku 1.29.

Rysunek 1.29.  
Warstwy  
obrazu  
orzel-przedni.xcf



Skończony projekt zapisz w pliku *orzel-przedni.xcf*.

## Projekt 1.4. Ważka

Projekt pt. „Ważka” zaprezentowano na rysunku 1.30. Zawiera on dwa napisy. Pierwszy z nich to jeden czarny wyraz *ważka*. Drugi to czarny napis trzylinijkowy *dragonfly, Wasserjungfer, libellule*. Projekt wykonaj, wykorzystując zdjęcie widoczne na rysunku 1.31.

Rysunek 1.30.  
Projekt pt. „Ważka”



Rysunek 1.31.  
Zdjęcie  
wykorzystane w  
projekcie 1.4



Otwórz plik *E:\ksiazka\dane-projektow\projekt-01-04-dane\wazka.jpg* i dodaj do niego napisy. Następnie zmień położenie i właściwości tekstów zgodnie z rysunkiem 1.30. W projekcie tym użyto czcionki *Georgia* w wariantach *bold* (rozmiar 80) oraz *italic* (rozmiar 40). Tekst *dragon-fly*, *Wasserjungfer*, *libellule* jest wyrównany do prawej krawędzi przy użyciu przycisków justowania, które zaznaczono na rysunku 1.28. Otrzymany obraz będzie miał trzy warstwy, przedstawione na rysunku 1.32. Ukończony projekt zapisujemy do pliku *wazka.xcf*.

Rysunek 1.32.  
Trzy warstwy  
obrazu z projektu  
1.4



## Projekt 1.5. Magnolia

W projekcie pt. „Magnolia” każda litera napisu jest umieszczona na osobnej warstwie. Skończony projekt widać na rysunku 1.33, fotografię zaś, na podstawie której należy go wykonać – na rysunku 1.34.

Rysunek 1.33.

Projekt pt.  
„Magnolia”

Rysunek 1.34.

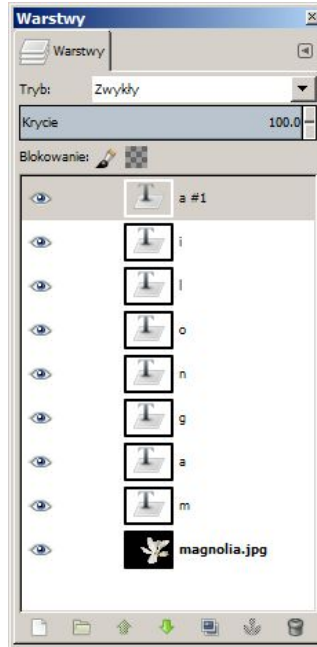
Zdjęcie  
wykorzystane w  
projekcie 1.5

Po otworzeniu zdjęcia  
 E:\ksiazka\dane-projektow\projekt-01-05-dane\magnolia.jpg przejdź do okna dialogowego z właściwościami narzędzia tekstowego. Okno to jest przedstawione na rysunku 1.19. W celu aktywacji okna kliknij podwójnie ikonę narzędzia tekstowego w przyborniku. Ustal następujące parametry czcionki: krój o nazwie *Georgia italic*, rozmiar 50 pikseli oraz biały kolor. Następnie po kolei dodaj wszystkie litery wyrazu *magnolia*, każdą z nich umieszczając na nowej warstwie. Dzięki temu, że pracę rozpoczęliśmy od zmiany właściwości czcionki, wszystkie utworzone warstwy tekstowe będą stosowały ten sam krój. Litery prze- suń tak, by tworzyły pionowy napis *magnolia*. Warstwy obrazu pokazano na ry- sunku 1.35. Otrzymany obraz dziewięciowarstwowy zapisz w pliku *magnolia.xcf*.

**Wskazówka**

Jeśli nieopatrznie przesuńiesz zdjęcie magnolii, zmianę taką możesz wycofać skrótem klawiszowym *Ctrl+Z*.

Rysunek 1.35.  
Warstwy  
obrazu  
*magnolia.xcf*



Projekt pt. „Magnolia” możesz również wykonać, stosując jeden napis wielolinijkowy. W dodanym napisie *magnolia* po każdej literze naciśnij znak *Enter*. Dla tak dodanego napisu we właściwościach tekstu ustal wyrównanie poziome na *wyśrodkowanie*.

## Projekt 1.6. Słonecznik

Kolejny projekt, zatytułowany „Słonecznik”, demonstruje dość oczywistą cechę napisów dodawanych za pomocą narzędzia tekstowego. Każdy z napisów może być napisany inną czcionką, o innej wielkości i innym kolorze. Projekt przedstawiony na rysunku 1.36 powstał na bazie foto

Rysunek 1.36.  
Projekt pt. „Słonecznik”

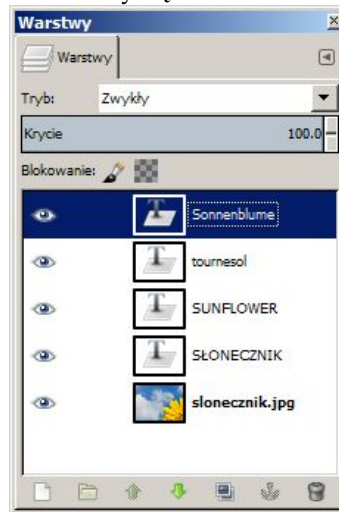


Rysunek 1.37.  
Zdjęcie  
wykorzystane w  
projekcie 1.6



Do zdjęcia zapisanego w pliku *E:\ksiazka\dane-projektow\projekt-01-06-dane\slonecznik.jpg* dodaj kolejno cztery napisy: *SŁONECZNIK*, *SUNFLOWER*, *tournesol*, *Sonnenblume*, umieszczając każdy z nich na osobnej warstwie. Każdy z napisów wykonaj czcionką innego koloru. Otrzymasz obraz pięciowarstwowy, którego warstwy są widoczne na rysunku 1.38.

Rysunek 1.38.  
Warstwy projektu pt.  
„Słonecznik”



W celu zmiany kroju czcionki wcześniej dodanego napisu należy uaktywnić narzędzie tekstowe i kliknąć wybrany napis. W projekcie tym wykorzystałem czcionki *Trebuchet MS*, *Georgia*, *Verdana* oraz *Courier New*. Skończony projekt zapisz w pliku *slonecznik.xcf*.

## Projekt 1.7. Autoholowanie

Ostatni projekt pierwszego rozdziału jest zatytułowany „Autoholowanie”. Wykonując go, dowiesz się, że czcionki mogą służyć nie tylko do umieszczania w obrazie napisów. Gotowy projekt jest przedstawiony na rysunku 1.39, a zdjęcie, od którego należy rozpocząć pracę – na rysunku 1.40.

Rysunek 1.39.

Projekt pt.

„Autoholowanie”



Rysunek 1.40.

Zdjęcie

wykorzystane w  
projekcie 1.7



Pracę nad projektem rozpocznij od pobrania z internetu czcionek. Czcionki wykorzystane w tym projekcie nazywają się *Montepetrum* oraz *Font Awesome*. Są one darmowe. Pierwsza z nich jest dostępna w serwisie <http://www.fontspace.com>. Odwiedź adres [http://www.fontspace.com/johan-aakerlund/montepetrum\\_i](http://www.fontspace.com/johan-aakerlund/montepetrum_i) i pobierz plik o nazwie *johan-aakerlund\_montepetrum.zip*. Następnie odwiedź adres <http://fontawesome.github.io/Font-Awesome/> i pobierz plik o nazwie *font-awesome- 4.2.0.zip*.



Wszystkie projekty przedstawione w książce stosują wyłącznie darmowe czcionki, które są dostępne w internecie. Zestawienie wszystkich wykorzystanych czcionek jest zawarte w Dodatku A. Ponadto płyta DVD dołączona do książki zawiera indeks wykorzystanych czcionek.

W celu zainstalowania w systemie czcionki *Montepetrum* kolejno:

- ◆ Pobierz z serwisu *fontspace.com* plik *johan-aakerlund\_montepetrum.zip*.
- ◆ Rozpakuj pobrany plik.
- ◆ Przejdź do folderu zawierającego wypakowane pliki.
- ◆ Zaznacz wszystkie pliki o rozszerzeniach *.ttf* oraz *.otf*.
- ◆ Kliknij prawym przyciskiem myszy zaznaczone pliki.
- ◆ Z menu kontekstowego wybierz opcję *Zainstaluj*.

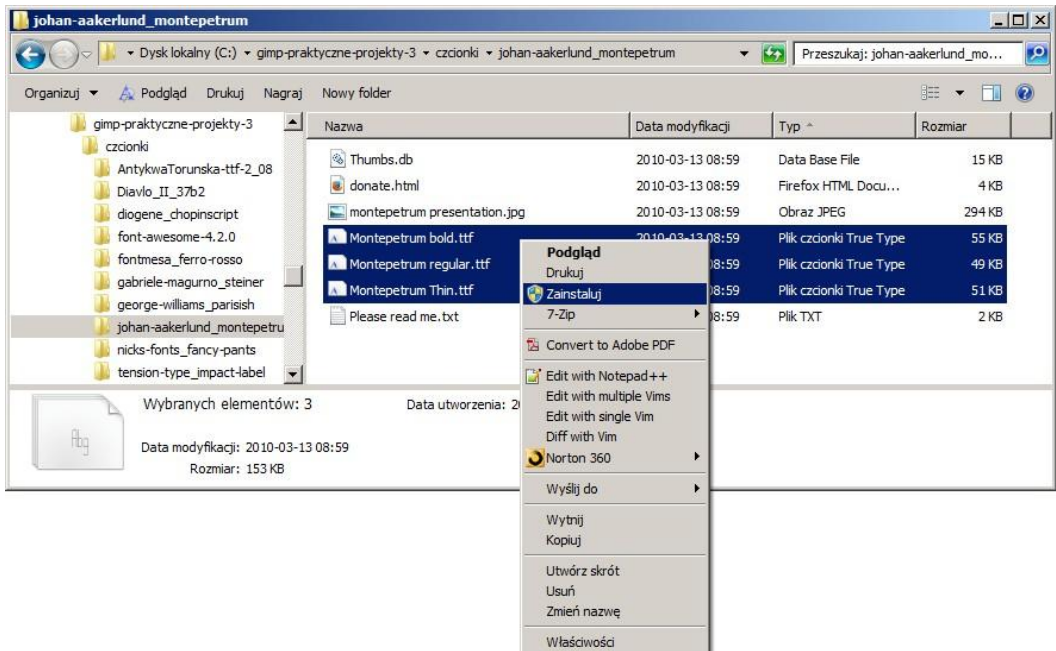
Instalacja wypakowanych czcionek w systemie jest przedstawiona na rysunku

1.41. W identyczny sposób zainstaluj w systemie czcionkę *Font Awesome*.

Po zainstalowaniu czcionek zrestartuj program GIMP.



Pamiętaj, że nowe czcionki będą dostępne dopiero po ponownym uruchomieniu programu GIMP.



Rysunek 1.41. Instalacja czcionek *Montepetrum* przy użyciu menu kontekstowego



Po otwarciu zdjęcia `E:\ksiazka\dane-projektow\projekt-01-07-dane\auto-holowanie.jpg` dodaj biały napis `AUTOHOLOWANIE`. Jest on wykonany krojem *Montepetrum*.

Następnie dodaj w przeglądarce internetowej do obrazu ikonę przedstawiającą samochód. W tym celu otwórz przeglądarkę internetową plik `E:\ksiazka\dane-projektow\projekt-01-07-dane\font-awesome-sciagawka.html`. Plik ten zawiera zestawienie wszystkich ikon dostępnych w kroju *Font Awesome*. Odszukaj ikonę przedstawiającą samochód. Ikona ta nazywa się *fa-automobile* (*alias*). Zaznacz myszką samochód i skopiuj go skrótem `Ctrl+C`. Następnie przejdź do okna obrazu, po czym:

- ♦ Wybierz narzędzie tekstowe.
- ♦ Zmień stosowany krój czcionki na *Font Awesome*.
- ♦ Zmień kolor liter na biały.
- ♦ Zwiększ wielkość liter do 150.
- ♦ Wykonaj operację wklejania (`Ctrl+V`).

W obrazie powinna pojawić się duża biała ikona przedstawiająca samochód. W identyczny sposób wklej dwie kolejne ikony:

- ♦ *fa-envelope-square*,
- ♦ *fa-phone-square*.

Projekt zakończ, dodając napisy: [auto@ho.lo.wa.nie](mailto:auto@ho.lo.wa.nie) oraz 123 456 789. Skończony projekt zapisz w pliku `autoholowanie.xcf`.

## Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału?

Dzięki lekturze tego rozdziału powinieneś zapamiętać następujące operacje:

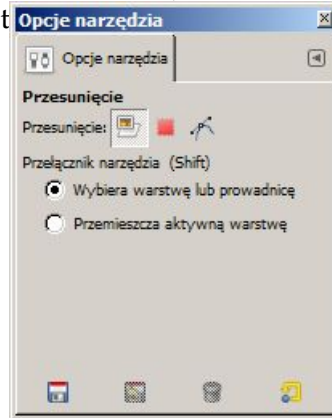
- ♦ otwieranie obrazu (`Ctrl+O`);
- ♦ zapisywanie obrazu w formacie XCF (`Ctrl+S`);
- ♦ zapisywanie obrazu w formacie JPG, BMP lub PNG (`Ctrl+Shift+E`);
- ♦ skalowanie widoku obrazu (`+`, `-`, `1`, `Ctrl+J`);
- ♦ narzędzie tekstowe (`T`);

- ◆ zmianę właściwości czcionki (m.in. kroju, rozmiaru, koloru, odstępów liter i wierszy);
- ◆ wyrównanie tekstu złożonego z wielu wierszy: do lewej, do prawej, justowanie;
- ◆ cofanie operacji (*Ctrl+Z*);
- ◆ okno warstw (*Ctrl+L*);
- ◆ instalację czcionek.

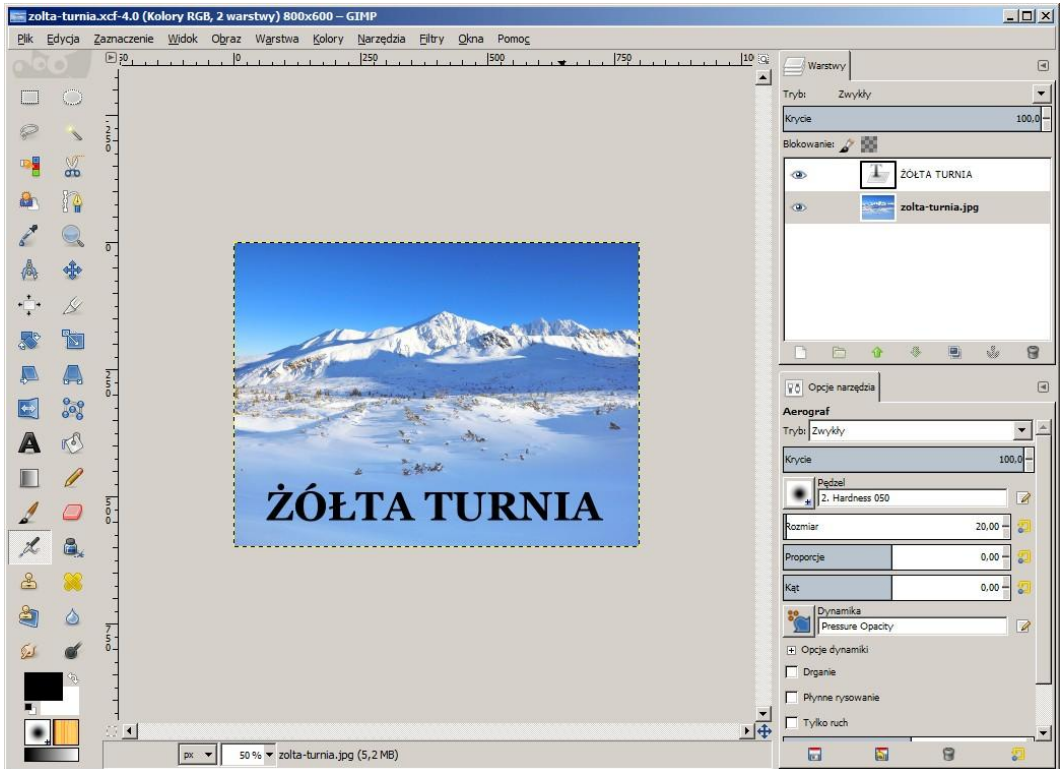
Powinieneś także pamiętać, że napisy dodawane za pomocą narzędzia tekstowego są umieszczane na osobnych warstwach. Każdy z napisów możemy po dodaniu modyfikować. Zmianie możemy poddać jego wygląd (tj. krój, wielkość oraz kolor czcionki), treść oraz położenie.

Czasami może się zdarzyć, że narzędzie do przesuwania przestanie działać w odniesieniu do warstw. Dzieje się tak wtedy, gdy przestawia się opcje narzędzia. W celu przywrócenia standardowego działania narzędzia do przesuwania kliknij podwójnie ikonę narzędzia w oknie głównym GIMP-a (ikona narzędzia została zaznaczona na rysunku 1.1). Ujrzysz wówczas okno właściwości narzędzia do przesuwania. Jeżeli zaznaczysz opcję *Wybiera warstwę lub prowadnicę*, tak jak to zostało pokazane na rysunku 1.42, to narzędzie wróci do normy.

Rysunek 1.42.  
Opcje  
narzędzia do  
przesuwania



Domyślnie GIMP działa w trybie wielu okien. Opcje każdego narzędzia oraz każdy edytowany obraz są zawarte w osobnym oknie. Operacja *Okna/Tryb jednego okna* zmienia tryb pracy programu tak, by narzędzia i obrazy były zawarte w jednym oknie. GIMP w trybie jednookienkowym jest przedstawiony na rysunku 1.43. Na układ narzędzi wewnątrz okna ma wpływ położenie okien przed wykonaniem operacji. Położenie poszczególnych narzędzi możemy zmieniać metodą przedstawioną na rysunkach 1.17 oraz 1.18.



Rysunek 1.43. GIMP w trybie jednookienkowym