

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

## Gimp



## Στόχοι:

Με τη βοήθεια του οδηγού αυτού ο εκπαιδευόμενος θα μπορεί να:

- εργαστεί με το λογισμικό GIMP και να επεξεργαστεί γραφικά
- εργαστεί με στρώσεις (layers) για σύνθεση πολύπλοκων γραφικών
- αποκόψει τμήματα μιας εικόνας
- τροποποιήσει την ανάλυση μιας εικόνας
- αποθηκεύσει αρχεία με διαφορετικές μορφές
- δημιουργήσει τίτλους και εφέ αντανάκλασης σε ένα αρχείο εικόνας



## Περιεχόμενα

Στόχοι:	2	Εργαλείο σβήστρας (σβηστήρι)	28
Gimp: ένα πακέτο επεξεργασίας εικόνας για όλους τους χρήστες	4	Μεγέθυνση / Σμίκρυνση με το εργαλείο εστίασης	29
Ανοικτό λογισμικό για όλα τα συστήματα	5	Εισαγωγή εικόνας σε νέο φόντο	30
Λήψη και εγκατάσταση Gimpshop	6	Χρήση φίλτρων (plugins)	31
Εκκίνηση Gimp για πρώτη φορά	7	Εισαγωγή κειμένου στην εικόνα	32
Δημιουργία νέας εργασίας	8	Εφαρμογή φίλτρου στο κείμενο	33
Εργασία στον καμβά – τα pixels	9	Αποθήκευση εικόνας ως JPG	34
Εργασία με τα εργαλεία – το πινέλο	10	Συμπίεση έναντι ποιότητας	35
Χρώμα προσκηνίου – παρασκηνίου	10	Δημιουργία κουμπιών στο Gimp	36
«Μουτζούρωμα» εικόνας	11	Δημιουργία έτοιμου τίτλου στο Gimp	37
Εργαλεία επιλογής	11	Δημιουργία πλαισίου με ντεγκραντέ	38
Γέμισμα περιοχής με χρώμα / μοτίβο / ντεγκραντέ	12	Αλλαγή προοπτικής επιλεγμένου σχήματος	39
Το ιστορικό του Gimp	13	Χρήση βοηθητικών γραμμών	40
Αντιγραφή και επικόλληση εικόνας από το διαδίκτυο	14	Δημιουργία αντιγράφου στρώσης	41
Εργαλείο κλωνοποίησης	15	Περιστροφή αντικειμένου	42
Επικόλληση εικόνας σε διαφορετική στρώση (layer)	16	Προσθήκη μάσκας στρώσης	43
Οι στρώσεις (layers)	17	Δημιουργία αντανάκλασης	44
Αλλαγή μεγέθους επιλεγμένης εικόνας / στρώσης	17		
Εργαλείο ασαφούς επιλογής – Magic Wand	18		
Αλλαγή μεγέθους καμβά	19		
Αρχεία εικόνας TIFF, PNG, GIF, JPG	20		
Άνοιγμα αρχείου εικόνας PNG	21		
Αντιγραφή & επικόλληση αρχείου PNG	22		
Αλλαγή μεγέθους με σταθερές αναλογίες	23		
Μετακίνηση των στρώσεων	24		
Μετονομασία στρώσεων	25		
Απόκρυψη & διαγραφή στρώσεων	26		
Επιλογή πολλαπλών τμημάτων εικόνας	27		

### Gimp: ένα πακέτο επεξεργασίας εικόνας για όλους τους χρήστες

Η επεξεργασία εικόνας είναι πλέον απαραίτητη σε όλους μας, μιας και η εξαίγλωση των ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών ή η ενσωμάτωση τεχνολογιών στα κινητά τηλέφωνα μας επιτρέπουν να συγκεντρώνουμε εκατοντάδες φωτογραφίες.

Οι φωτογραφίες αυτές μπορούν να ενσωματωθούν σε εργασίες μας, σε ηλεκτρονικά μηνύματα, στο προφίλ μας στο διαδίκτυο, στα λογισμικά επικοινωνίας που χρησιμοποιούμε κ.ά.

Πολύ συχνά θα πρέπει να «κόψουμε» λεπτομέρειες ή άσχετα άτομα από μια φωτογραφία. Σε άλλες περιπτώσεις θα πρέπει ίσως να βελτιώσουμε κάποιες ατέλειες (εκείνα τα κιλά που βάλαμε στις διακοπές!).

Ένα από τα πλέον διαδεδομένα πακέτα επεξεργασίας εικόνας είναι το Photoshop. Το πακέτο αυτό είναι μεν πανίσχυρο, είναι όμως και πανάκριβο. Το Gimp είναι ένα λογισμικό ανοικτού/ελεύθερου κώδικα, το οποίο τρέχει σε όλες τις πλατφόρμες (MacOSX, Windows, Linux) και μέσα από ένα ιδιαίτερα φιλικό περιβάλλον επιτρέπει την επεξεργασία εικόνας με εργαλεία που δεν έχουν και πολλά να ζηλέψουν από το Photoshop.



## Ανοικτό λογισμικό για όλα τα συστήματα

Το Gimp είναι μια εφαρμογή επεξεργασίας εικόνας που ανήκει στο χώρο του ανοικτού/ελεύθερου λογισμικού. Έχει μεταφερθεί σε όλες τις πλατφόρμες και έχουν δημιουργηθεί ακόμη και ειδικές εκδόσεις (π.χ. Gimpshop) που είναι προσαρμοσμένες στις ανάγκες συγκεκριμένων ομάδων χρηστών (π.χ. άτομα τα οποία είναι εξοικειωμένα στη χρήση του Photoshop).

Μπορείτε να κατεβάσετε την έκδοση για τη δική σας πλατφόρμα από την επίσημη ιστοσελίδα του Gimp στη διεύθυνση <http://www.gimp.org>.



## Λήψη και εγκατάσταση Gimpshop

Η διαδικασία εγκατάστασης είναι ιδιαίτερα απλή, αφού ακολουθούμε τις οδηγίες που μας δίνει το πρόγραμμα στην οθόνη.

Το αρχείο του Gimp είναι αρκετά μικρό και μπορεί να μεταφορτωθεί στον υπολογιστή μας μέσα σε λίγα λεπτά (σύνδεση ADSL 512Kbps). Κάνουμε διπλό κλικ στο εικονίδιο του αρχείου που θα μεταφορτωθεί στον υπολογιστή μας, ώστε να ξεκινήσει η διαδικασία εγκατάστασης (εικ. 1). Κάνουμε κλικ στο κουμπί «Next» ώστε να εμφανιστεί η επόμενη οθόνη, στην οποία εμφανίζεται η Γενική Άδεια Χρήσης (GNU General Public License – εικ. 2). Το ανοικτό/ελεύθερο λογισμικό συνοδεύεται από άδεια χρήσης, με τη μόνη διαφορά ότι αυτή προστατεύει το δικαίωμα των δημιουργών ενός λογισμικού να κρατούν τον κώδικα ανοικτό και απαγορεύουν σε άλλα άτομα να χρησιμοποιήσουν τον κώδικά τους για να δημιουργήσουν παρόμοια προγράμματα για εμπορικούς σκοπούς.

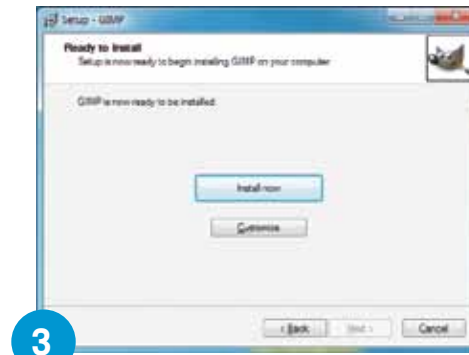
Με την επιλογή «Install now» (εικ. 3) γίνεται αυτόματη εγκατάσταση σε συγκεκριμένη θέση στον υπολογιστή. Με την επιλογή «Customise» μπορούμε να επιλέξουμε τα τμήματα που θα εγκατασταθούν (εικ. 4), την τοποθεσία εγκατάστασης, καθώς και τα αρχεία εικόνας που θα ανοίγουν αυτόματα με το Gimp όταν κάνουμε διπλό κλικ πάνω τους (εικ. 5). Ακολούθως η διαδικασία αυτή θα συνεχίσει με την εξαγωγή αρχείων και την εγκατάστασή τους στο δίσκο (εικ. 6).



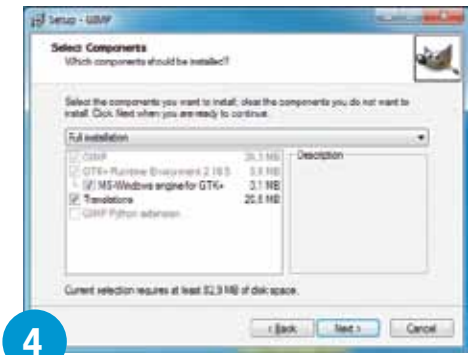
1



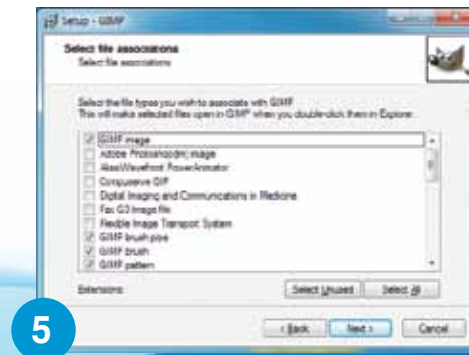
2



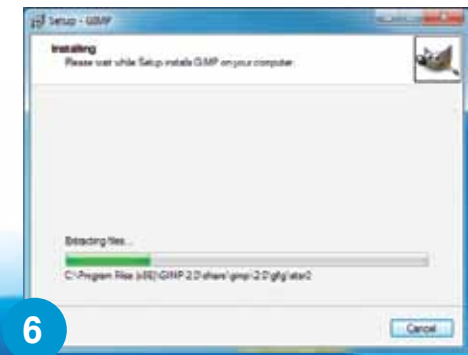
3



4



5



6

Το εικονίδιο του Gimp εμφανίζεται στην επιφάνεια εργασίας των Windows

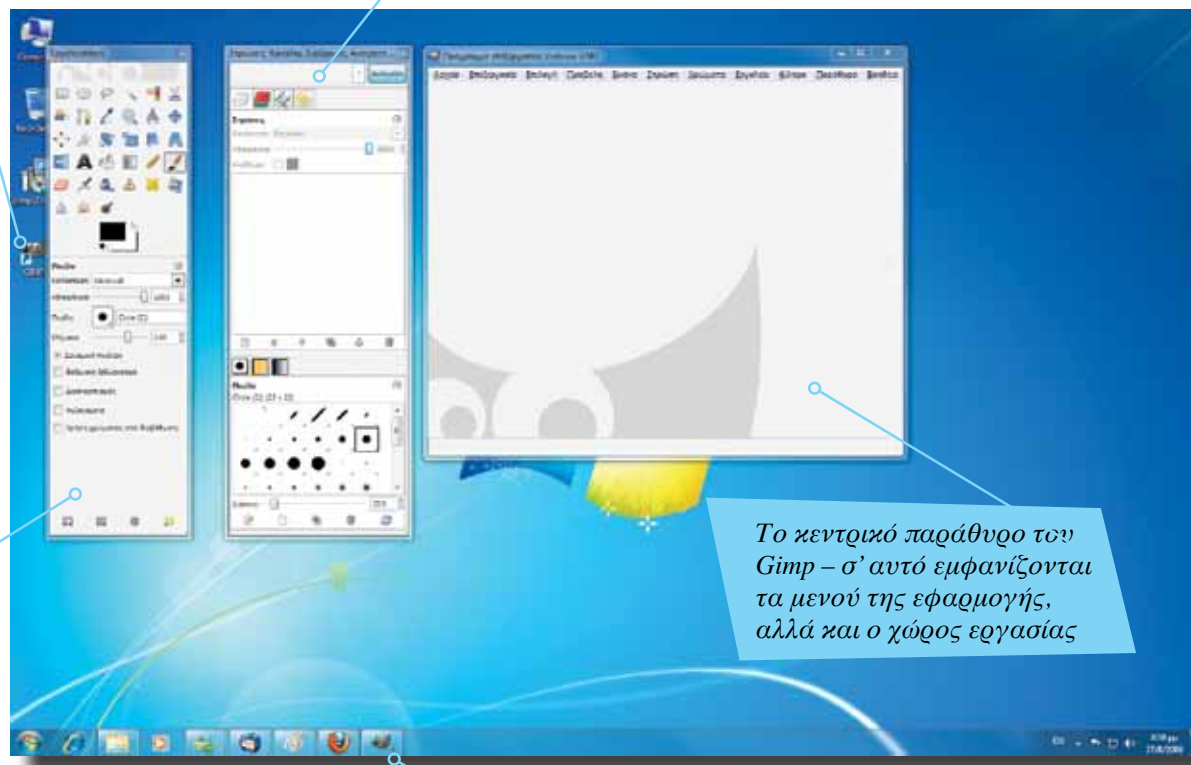
Στο πλαίσιο αυτό εμφανίζονται οι επιλογές αναιρέσης (ιστορικό), τα επίπεδα (layers), παράμετροι των εργαλείων κ.ά.

### Εκκίνηση Gimp για πρώτη φορά

Με την εγκατάσταση του Gimp θα γίνει προσθήκη (αν επιθυμούμε) μιας συντόμευσης στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μας.

Το Gimp αποτελείται από τρία διαφορετικά παράθυρα. Το κεντρικό παράθυρο περιλαμβάνει τα μενού της εφαρμογής, και σ' αυτό εμφανίζεται η επιφάνεια (χώρος) εργασίας. Στην εικόνα δεξιά δεν έχουμε δημιουργήσει ακόμη έγγραφο, έτσι δεν εμφανίζεται η επιφάνεια εργασίας. Η εργαλειοθήκη είναι ένα σημαντικότατο τμήμα του Gimp, μιας και σ' αυτήν περιλαμβάνονται τα βασικά εργαλεία που χρησιμοποιούμε στην επεξεργασία εικόνας. Στην εργαλειοθήκη, και για κάθε εργαλείο ξεχωριστά, εμφανίζονται επιλογές που τροποποιούν τη λειτουργία του καθενός.

Τις στρώσεις (επίπεδα-layers), τις διαδρομές, καθώς και το ιστορικό (αναιρέσεις) τα επιλέγουμε από το αντίστοιχο παράθυρο. Θα γνωρίσουμε τις λειτουργίες αρκετών από τα εργαλεία αυτά στη συνέχεια.



Στο πλαίσιο αυτό εμφανίζονται τα εργαλεία του Gimp. Το κάθε εργαλείο έχει τις δικές του ρυθμίσεις (π.χ. επιλογή είδους γεμίματος επιφάνειας)

Το κεντρικό παράθυρο του Gimp – σ' αυτό εμφανίζονται τα μενού της εφαρμογής, αλλά και ο χώρος εργασίας

Όταν εκτελείται μια εφαρμογή στα Windows 7 εμφανίζεται το εικονίδιο της στη θέση αυτή

Από το μενού Αρχείο επιλέγουμε «Νέο» για να δημιουργηθεί μια νέα εργασία

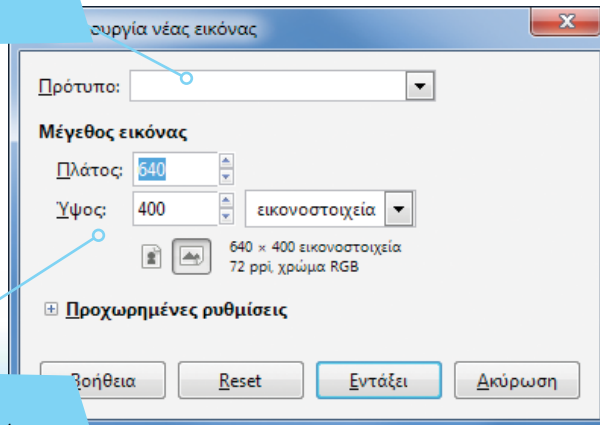
### Δημιουργία νέας εργασίας

Με την εκκίνηση του Gimp δεν εμφανίζεται επιφάνεια εργασίας. Θα πρέπει να δημιουργήσουμε μια νέα εργασία.

Για να δημιουργήσουμε μια νέα σύνθεση / εικόνα, θα πρέπει να δημιουργήσουμε μια νέα εργασία. Κάνουμε κλικ στο μενού Αρχείο και στην επιλογή «Νέο». Από το πλαίσιο που θα εμφανιστεί (εικόνα κατάωρα δεξιά) επιλέγουμε τις διαστάσεις της εικόνας. Από το πλαίσιο «Πρότυπο» μπορούμε να επιλέξουμε προκαθορισμένα μεγέθη ή να δώσουμε τα δικά μας στις επιλογές «Πλάτος» και «Ύψος». Κάνουμε κλικ στο «Εντάξει» για να δημιουργηθεί νέα εργασία.



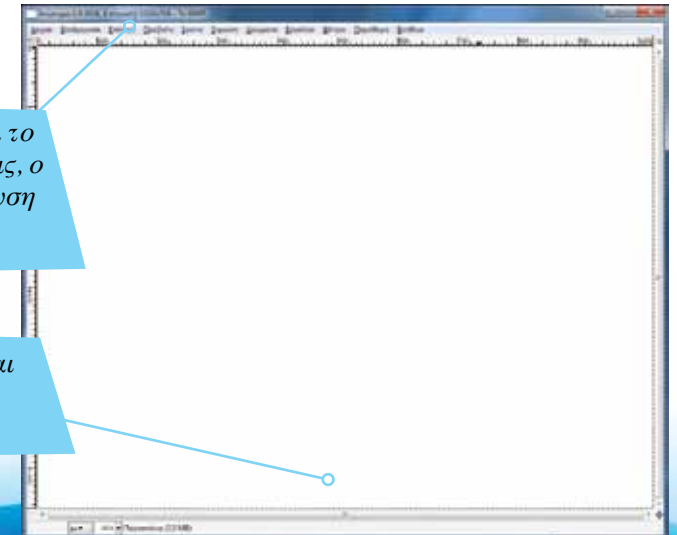
Από εδώ μπορούμε να επιλέξουμε προκαθορισμένα μεγέθη εικόνας



Μπορούμε να πληκτρολογήσουμε δικές μας διαστάσεις

Στη γραμμή αυτή εμφανίζεται το όνομα του αρχείου, οι στρώσεις, ο χρωματικός τύπος και η ανάλυση (1.024 x 768)

Ο χώρος αυτός ονομάζεται **καμβάς**





*Ο χώρος αυτός βρίσκεται έξω από τον καμβά. Δεν μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κανένα εργαλείο στο χώρο αυτό*

*Το πλαίσιο αυτό (που ορίζεται από τις διακεκομμένες γραμμές) είναι ο καμβάς—η επιφάνεια στην οποία εργαζόμαστε*

## Εργασία στον καμβά – τα pixels

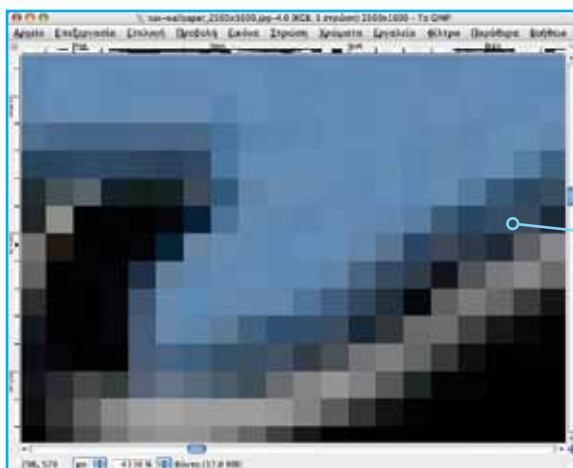
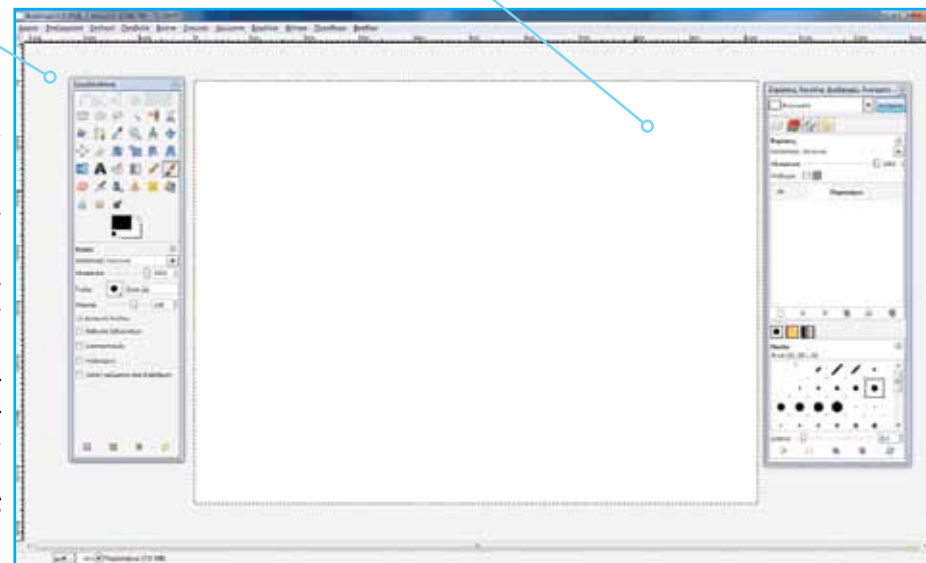
*Το Gimp είναι ιδιαίτερα φιλικό, όμως, όπως και όλα τα λογισμικά επεξεργασίας εικόνας, απαιτεί αρκετό χώρο στην οθόνη.*

Ακόμη και μια εικόνα με ανάλυση 1.024 x 768 καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος του παραθύρου μιας τυπικής οθόνης 17 ή 19 ιντσών (που έχουν μέγιστη ανάλυση 1.280 x 1.024).

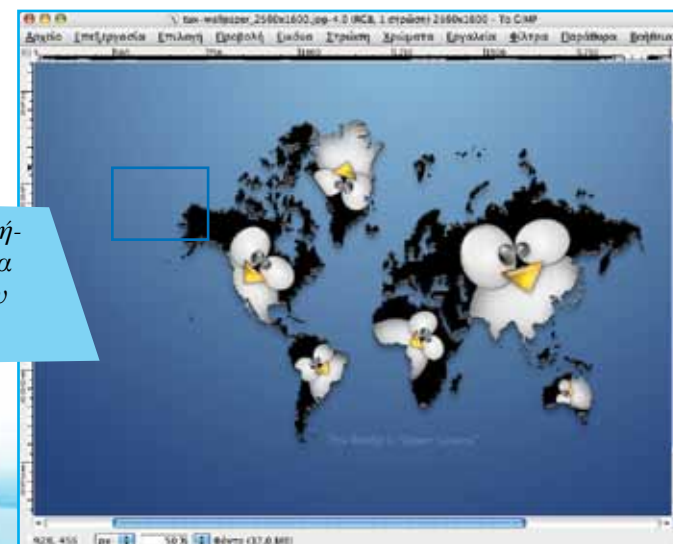
Για να εμφανίσει ο υπολογιστής στην οθόνη πληροφορίες, τις συνθέτει χρησιμοποιώντας μικρά τετράγωνα τα οποία ονομάζει «στοιχεία εικόνας» (picture elements). Από τα αρχικά των λέξεων αυτών έχει δημιουργηθεί μια νέα λέξη, τα pixels.

Ανάλογα με την οθόνη που έχουμε, είναι και ο μέγιστος αριθμός των pixels που μπορούν να εμφανιστούν στην οθόνη. Μια τυπική οθόνη TFT 17 ιντσών προβάλλει τον ίδιο αριθμό pixel με μια οθόνη 19 ιντσών—1.280 στήλες (ένα pixel ανά στήλη) και 1.024 γραμμές. Το γινόμενο που προκύπτει ονομάζεται «ανάλυση της οθόνης».

Στη δική μας περίπτωση, έχουμε δημιουργήσει μια νέα εργασία. Ο καμβάς (ο χώρος εργασίας μας) αποτελείται από 1.024 στήλες και 768 γραμμές, και έχει ανάλυση 1.024 x 768 pixel.



*Η εικόνα αυτή αποτελεί μεγέθυνση τμήματος της εικόνας δεξιά. Μπορούμε να διακρίνουμε τα τετράγωνα (pixels) που αποτελούν την εικόνα*



*Οι γραμμές που έχουμε δημιουργήσει στον καμβά έχουν γίνει με το πινέλο, αλλάζοντας κάθε φορά τις παραμέτρους του*

*Από εδώ επιλέγουμε το χρώμα του προσκηνίου και του παρασκηνίου. Με τα εργαλεία χρησιμοποιούμε το χρώμα του προσκηνίου*

### Εργασία με τα εργαλεία – το πινέλο

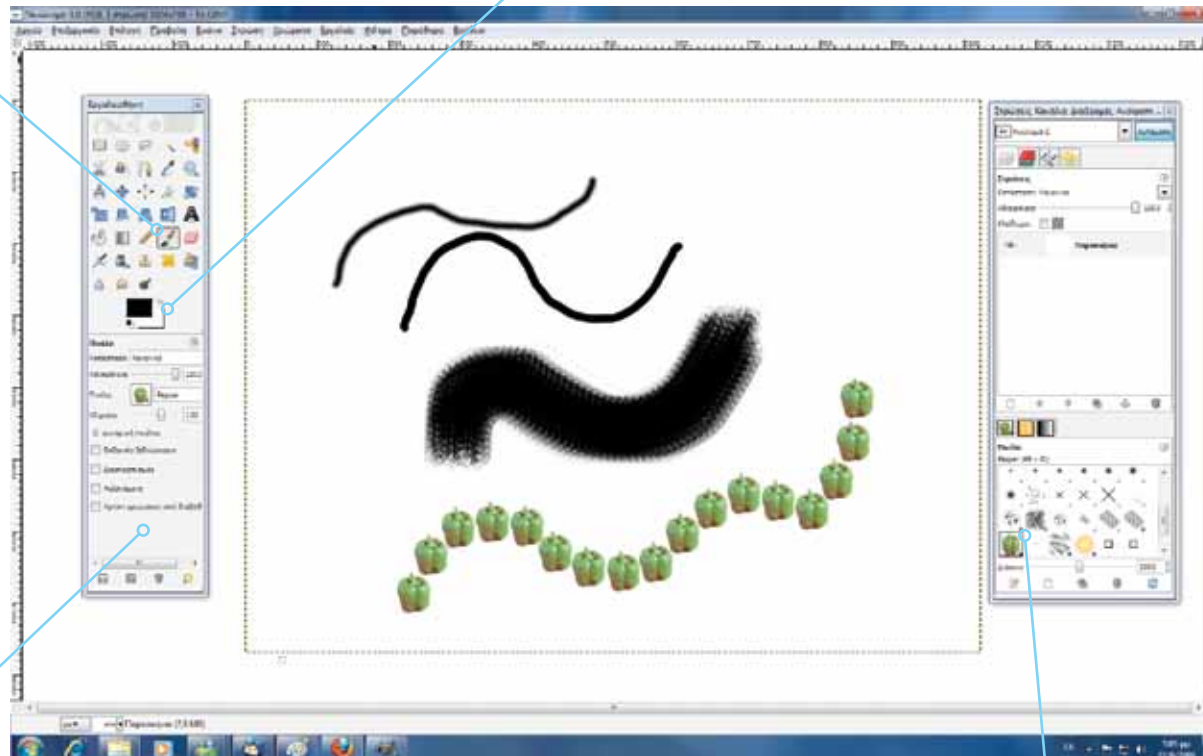
Το πινέλο είναι ένα από τα πιο συνηθισμένα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσετε όταν θέλετε να τροποποιήσετε μια εικόνα ή να δημιουργήσετε κάτι από μηδενική βάση. Επιλέγοντας το πινέλο, όπως και όλα τα υπόλοιπα εργαλεία, εμφανίζονται οι παράμετροι και επιπρόσθετες επιλογές στο κάτω μέρος της εργαλειοθήκης, αλλά και στην παλέτα των στρώσεων (δεξιά).

Μπορούμε να επιλέξουμε διαφορετικό χρώμα, είδος πινέλου, τη διαφάνεια του αποτελέσματος κ.ά.

### Χρώμα προσκηνίου – παρασκηνίου

Όταν εργαζόμαστε με χρώμα, μπορούμε να επιλέγουμε χρήση του χρώματος προσκηνίου ή του χρώματος παρασκηνίου. Το χρώμα προσκηνίου (εικ. δεξιά) είναι το κυρίως χρώμα που χρησιμοποιούν τα εργαλεία. Κάνουμε κλικ στο διπλό βέλος που βρίσκεται ανάμεσα στο χρώμα προσκηνίου και παρασκηνίου, ώστε να αλλάξουμε μεταξύ τους. Τα χρώματα αυτά είναι και ένας εύκολος και γρήγορος τρόπος να έχουμε πρόσβαση σε δύο χρώματα ταυτόχρονα.

*Στο τμήμα αυτό της εργαλειοθήκης εμφανίζονται οι παράμετροι του επιλεγμένου εργαλείου (πινέλο)*



*Από το πλαίσιο αυτό μπορούμε να επιλέξουμε διαφορετικό είδος πινέλου. Ανάλογα με το είδος είναι και η εμφάνιση του αποτελέσματος*

Για να «μουτζουρώσουμε» μια εικόνα, επιλέγουμε το εργαλείο αυτό και στη συνέχεια κρατάμε πατημένο το ποντίκι και το μετακινούμε πάνω στο σχέδιο

### «Μουτζούρωμα» εικόνας

Τα εργαλεία του Gimp επιτρέπουν τη δημιουργία εικόνων που να μοιάζουν (όσο γίνεται) με δημιουργίες που θα κάναμε με πραγματικά υλικά. Το πινέλο έχει αρκετές παραμέτρους ώστε το αποτέλεσμα να μοιάζει με πραγματικό. Το εργαλείο μουτζουρώματος κάνει αυτό που λέει το όνομά του – μουτζουρώνει! Κάνουμε κλικ για να το επιλέξουμε. Στη συνέχεια κρατάμε πατημένο το ποντίκι πάνω στο σχέδιο και μετακινούμε. Θα μουτζουρώσει οπουδήποτε υπάρχει «μπογιά»!

### Εργαλεία επιλογής

Πολύ σημαντικά στο Gimp είναι τα εργαλεία επιλογής. Με αυτά μπορούμε να επιλέξουμε ολόκληρη την οθόνη ή τμήμα της. Επιλέγουμε ένα από αυτά. Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στην επιφάνεια του σχεδίου και κρατάμε πατημένο το ποντίκι. Τραβάμε το ποντίκι ώστε να σχηματιστεί ένα πλαίσιο με διακεκομμένες γραμμές. Όλη η επιφάνεια που βρίσκεται εντός πλαισίου είναι επιλεγμένη. Ένα από τα πιο σημαντικά εργαλεία επιλογής είναι το λάσο. Με αυτό κρατάμε το ποντίκι πατημένο και επιλέγουμε μια επιφάνεια που έχει, το σχήμα θέλουμε εμείς. Το λάσο μας προσφέρει πολλές δυνατότητες, ειδικά στην επιλογή πολύπλοκων σχημάτων. Στις επόμενες σελίδες θα γνωρίσουμε και άλλα εργαλεία επιλογής.

Εδώ βλέπουμε τα αποτελέσματα του μουτζουρώματος των γραμμών



Με το εργαλείο αυτό επιλέγουμε επιφάνειες που έχουν σχήμα κύκλου ή έλλειψης

Με το λάσο επιλέγουμε ελεύθερα την επιφάνεια που θέλουμε («σχεδιάζουμε» γύρω από ένα τμήμα του σχεδίου)



Με το εργαλείο αυτό επιλέγουμε επιφάνεια που έχει σχήμα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο

Το πλαίσιο αυτό δείχνει πως η συγκεκριμένη περιοχή είναι επιλεγμένη

### Γέμισμα περιοχής με χρώμα / μοτίβο / ντεγκραντέ

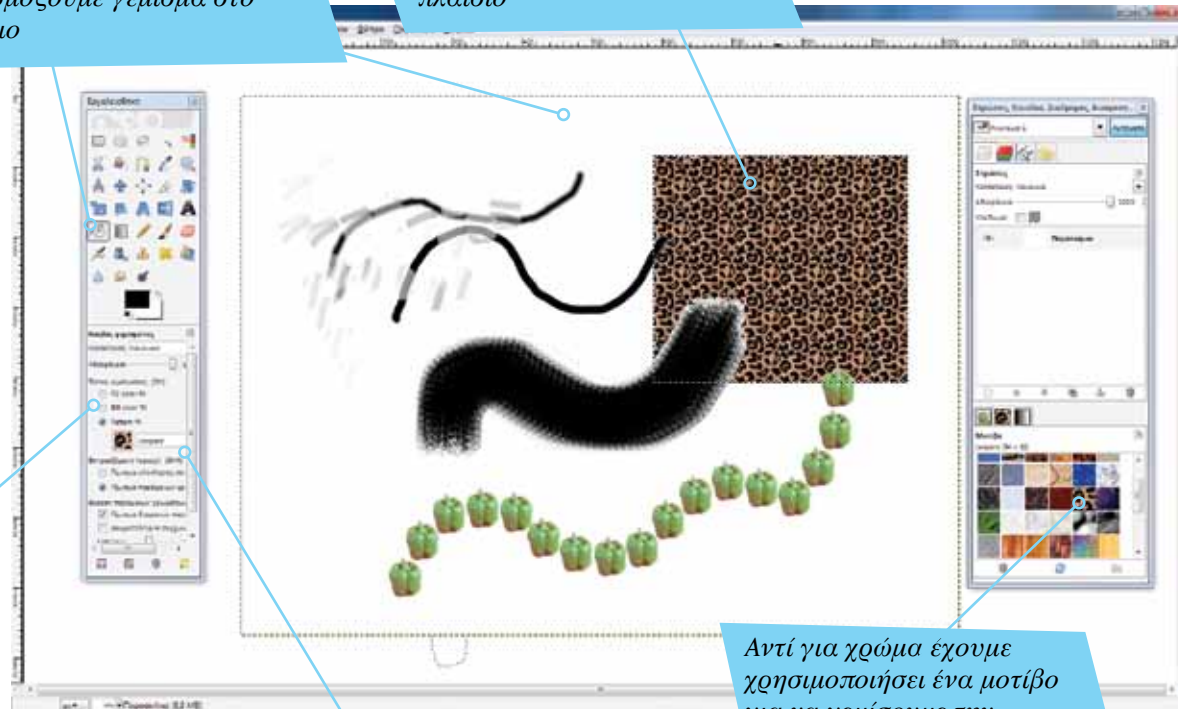
Για να γεμίσουμε μια περιοχή με χρώμα, κάνουμε κλικ στο εργαλείο γεμίσματος και στη συνέχεια κάνουμε κλικ στην περιοχή. Προσέχουμε ότι το γέμισμα εφαρμόζεται σε περιοχές με συνεχόμενο χρώμα ή μέσα σε επιλεγμένα πλαίσια.

Ως γέμισμα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε χρώμα, μοτίβο (και το Gimp περιλαμβάνει αρκετά μοτίβα) ή ντεγκραντέ.

Τα ντεγκραντέ είναι ομαλές διαβαθμίσεις από ένα χρώμα σε ένα άλλο.

Με το εργαλείο αυτό εφαρμόζουμε γέμισμα στο σχέδιο

Έχουμε γεμίσει το επιλεγμένο πλαίσιο



Από τις επιλογές αυτές μπορούμε να επιλέξουμε κατά πόσο στο γέμισμα θα χρησιμοποιήσουμε το χρώμα του προσκηνίου (FG color fill) ή το χρώμα του παρασκηνίου (BG color fill)

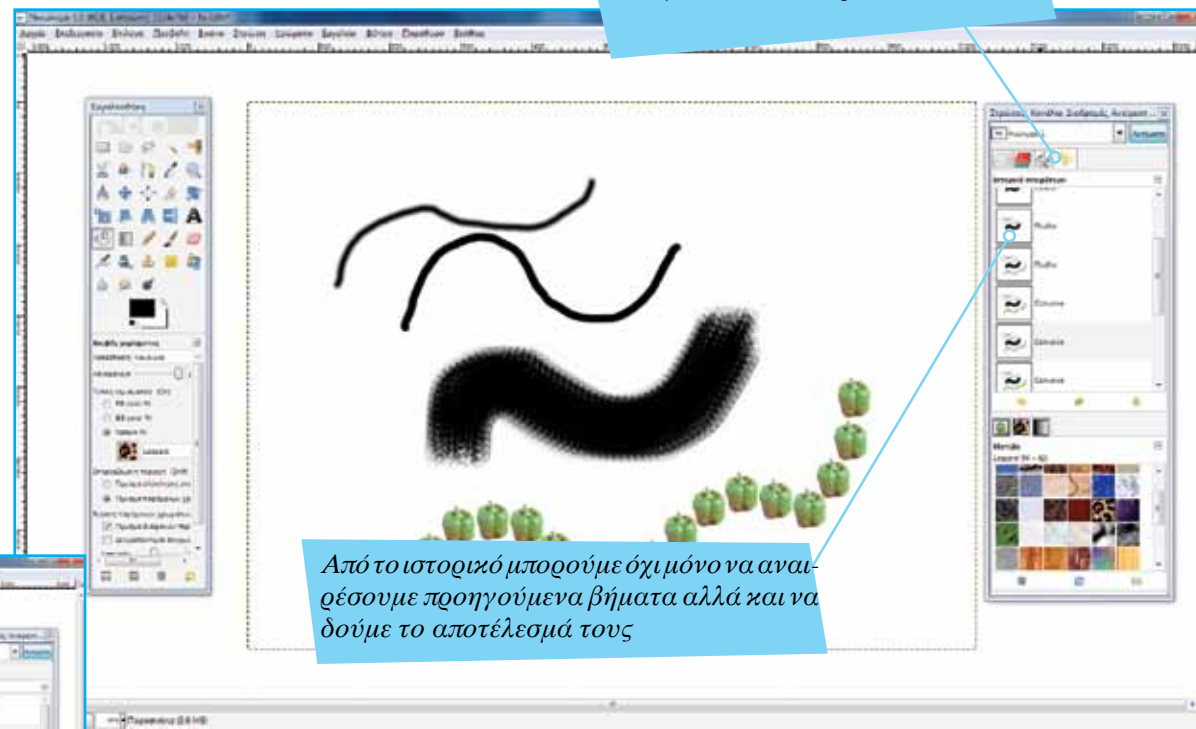
Στον τύπο γεμίσματος, έχουμε επιλέξει τη χρήση μοτίβου (pattern)

Αντί για χρώμα έχουμε χρησιμοποιήσει ένα μοτίβο για να γεμίσουμε την επιλεγμένη περιοχή

## Το ιστορικό του Gimp

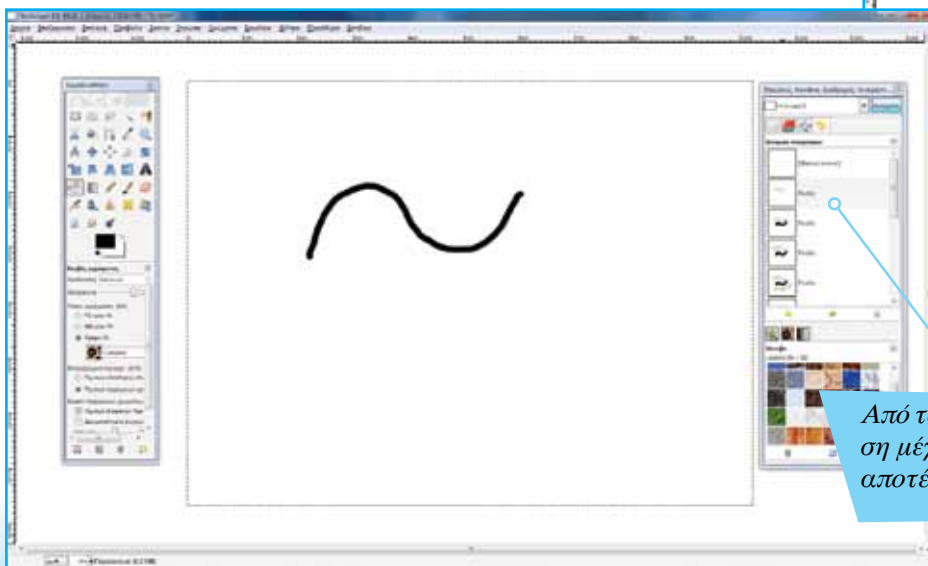
Εφαρμογές όπως το OpenOffice Writer χρησιμοποιούν τις επιλογές αναιρέσης και επαναφοράς για να ακυρώσουν ή να επαναφέρουν προηγούμενες ενέργειες. Το Gimp, όπως και το Photoshop, χρησιμοποιούν το ιστορικό, ώστε όχι μόνο να επιλέξουμε μέχρι ποιο σημείο να αναιρέσουμε ή να επαναφέρουμε ενέργειες, αλλά να προβάλεται ως προεπισκόπηση και το αποτέλεσμα τους.

Κάνουμε κλικ στο κουμπί «Ιστορικό» (εικ. δεξιά). Εμφανίζονται οι ενέργειές μας, μαζί με την προεπισκόπησή τους. Κάνουμε κλικ στο σημείο που θέλουμε να αναιρέσουμε τις ενέργειές μας. Μπορούμε να αναιρέσουμε σχεδόν όλες τις ενέργειες που έχουμε κάνει στην τρέχουσα εργασία. Το ιστορικό διαγράφεται με το κλείσιμο του αρχείου.



Κάνουμε κλικ στο κουμπί αυτό για να εμφανιστεί το ιστορικό αναιρέσεων του Gimp

Από το ιστορικό μπορούμε όχι μόνο να αναιρέσουμε προηγούμενα βήματα αλλά και να δούμε το αποτέλεσμά τους



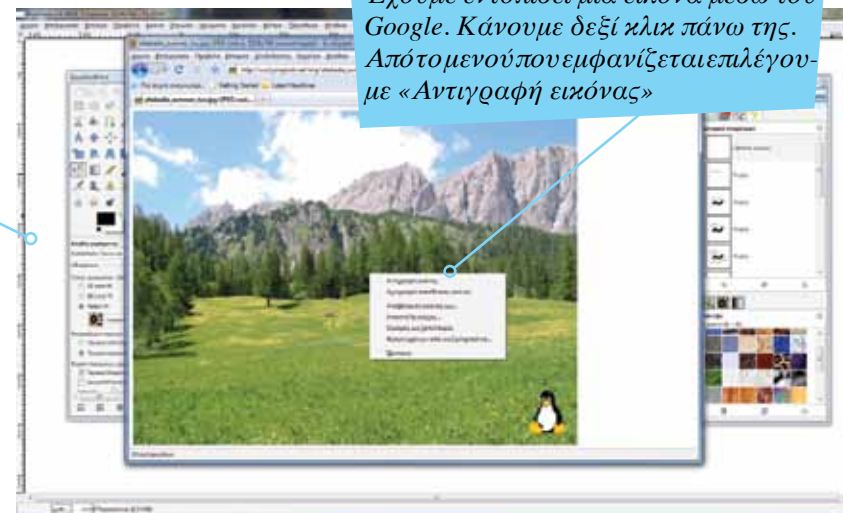
Από το ιστορικό έχουμε επιλέξει ανίχνευση μέχρι αυτό το σημείο – προσέξτε το αποτέλεσμα στο σχέδιο

Το παράθυρο του Gimp είναι ορατό κάτω από το παράθυρο του Firefox. Κάνουμε κλικ σ' αυτό ώστε να μεταφερθούμε στο Gimp

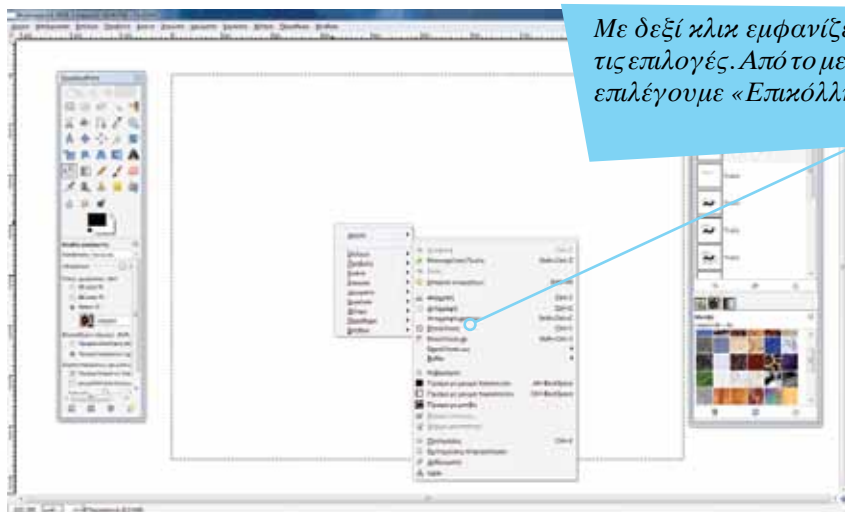
### Αντιγραφή και επικόλληση εικόνας από το διαδίκτυο

Το Gimp, αν και διαθέτει εργαλεία για δημιουργία εικόνας και γραφικών από μηδενική βάση, μας επιτρέπει να εισάγουμε και να επεξεργαστούμε έτοιμες εικόνες και φωτογραφίες. Από το διαδίκτυο μπορούμε να βρούμε πάρα πολλές εικόνες, τις οποίες θα φέρουμε με αντιγραφή και επικόλληση στο Gimp για επεξεργασία.

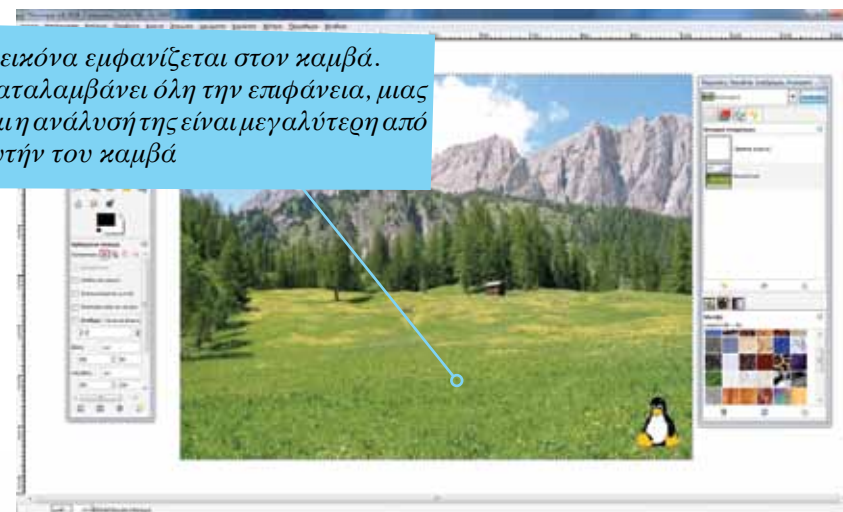
Έχουμε εντοπίσει μια εικόνα μέσω του Google. Κάνουμε δεξί κλικ πάνω της. Από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε «Αντιγραφή εικόνας»



Με δεξί κλικ εμφανίζεται το μενού με τις επιλογές. Από το μενού Επεξεργασία επιλέγουμε «Επικόλληση»



Η εικόνα εμφανίζεται στον καμβά. Καταλαμβάνει όλη την επιφάνεια, μιας και η ανάλυσή της είναι μεγαλύτερη από αυτήν του καμβά

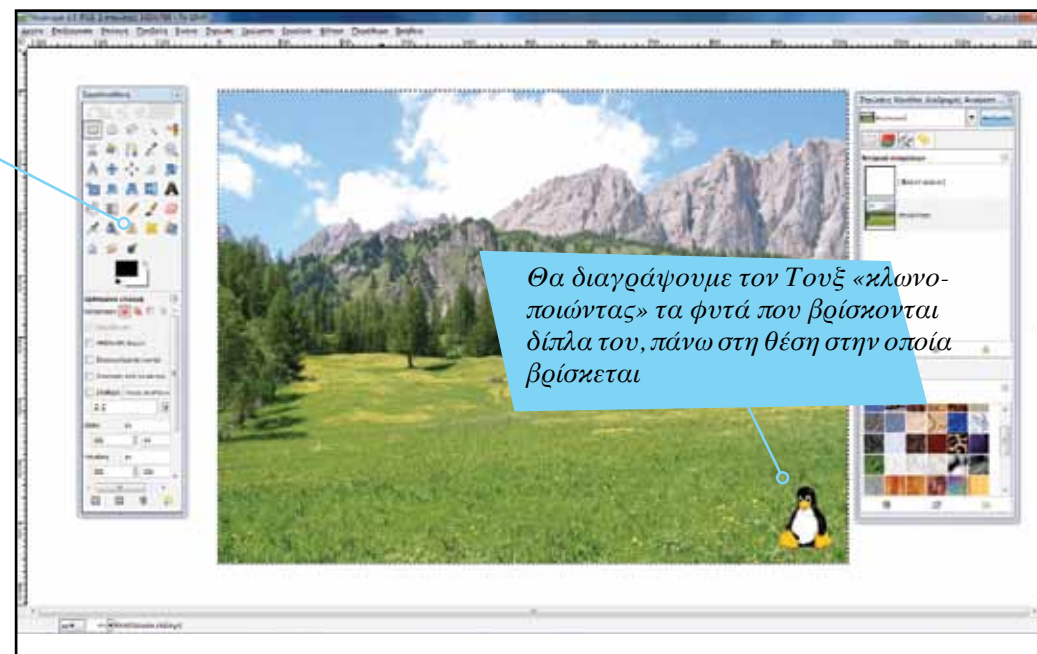


Αυτό είναι το εργαλείο κλωνοποίησης. Με αυτό θα διαγράψουμε τον Τουξ από την εικόνα

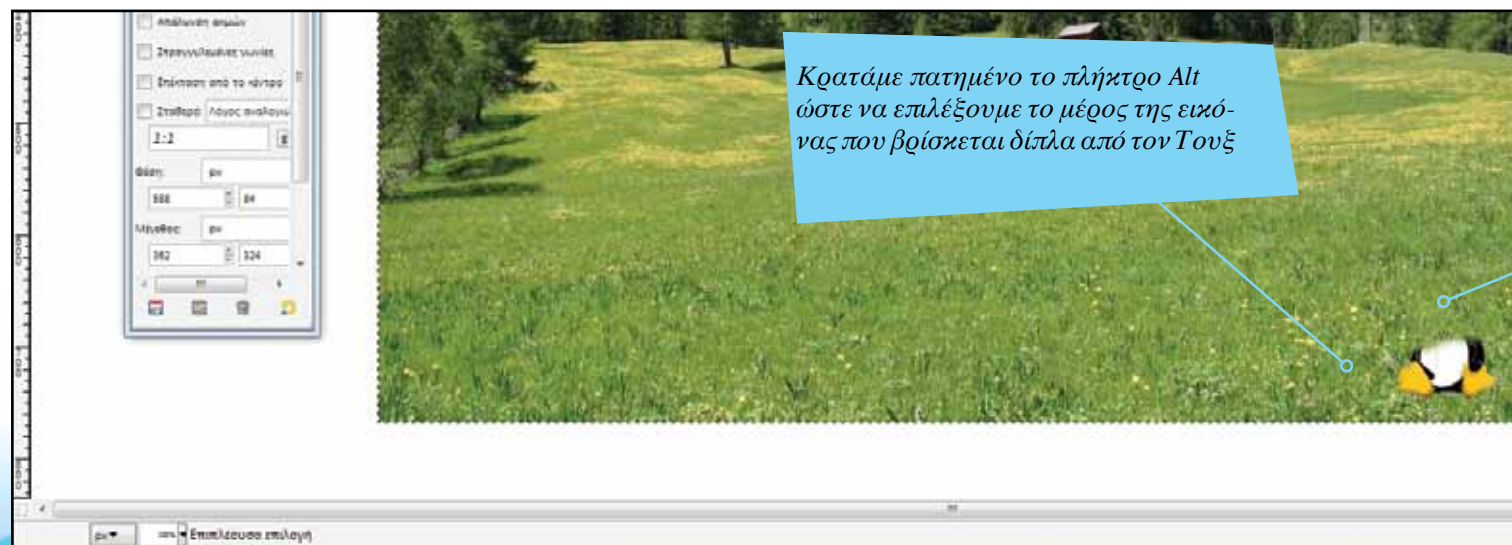
### Εργαλείο κλωνοποίησης

Όταν θέλουμε να διαγράψουμε ένα τμήμα μιας εικόνας, αλλά δε θέλουμε να γίνει η διαγραφή αντιληπτή, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο κλωνοποίησης. Με το εργαλείο αυτό επιλέγουμε ένα τμήμα μιας διπλανής περιοχής την οποία θα «κλωνοποιήσουμε» πάνω στο μέρος της εικόνας που θα διαγράψουμε.

Στο παράδειγμα της εικόνας θέλουμε να διαγράψουμε τον Τουξ. Επιλέγουμε το εργαλείο κλωνοποίησης. Στη συνέχεια, κάνουμε κλικ στα φτυδά δίπλα από τον Τουξ. Κρατάμε το πλήκτρο Alt πατημένο. Στη συνέχεια, με το αριστερό κουμπί του ποντικιού ύπατημένο, τραβάμε πάνω στον Τουξ. Παρατηρούμε πως η εικόνα των φυτών «κλωνοποιείται» και γεμίζει το χώρο στον οποίο βρισκόταν ο αγαπημένος μας πιγκουίνος! Επειδή έχουμε μεταφέρει πάνω από τον Τουξ μια επιφάνεια της εικόνας παρόμοια με το χώρο στον οποίο βρισκόταν, η διαγραφή του δε γίνεται αντιληπτή.



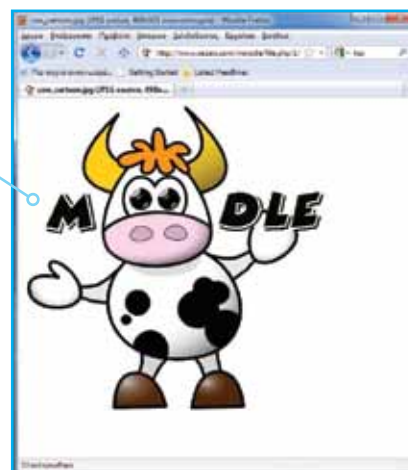
Θα διαγράψουμε τον Τουξ «κλωνοποιώντας» τα φυτά που βρίσκονται δίπλα του, πάνω στη θέση στην οποία βρίσκεται



Κρατάμε πατημένο το πλήκτρο Alt ώστε να επιλέξουμε το μέρος της εικόνας που βρίσκεται δίπλα από τον Τουξ

Επειδή μεταφέρουμε (κλωνοποιούμε) μέρος της εικόνας που είναι παρόμοιο με αυτό που καλύπτει ο Τουξ, η διαγραφή του από την εικόνα δε γίνεται αντιληπτή

*Εντοπίζουμε και πάλι μια εικόνα από το διαδίκτυο. Κάνουμε δεξί κλικ πάνω της και από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε «Αντιγραφή εικόνας»*

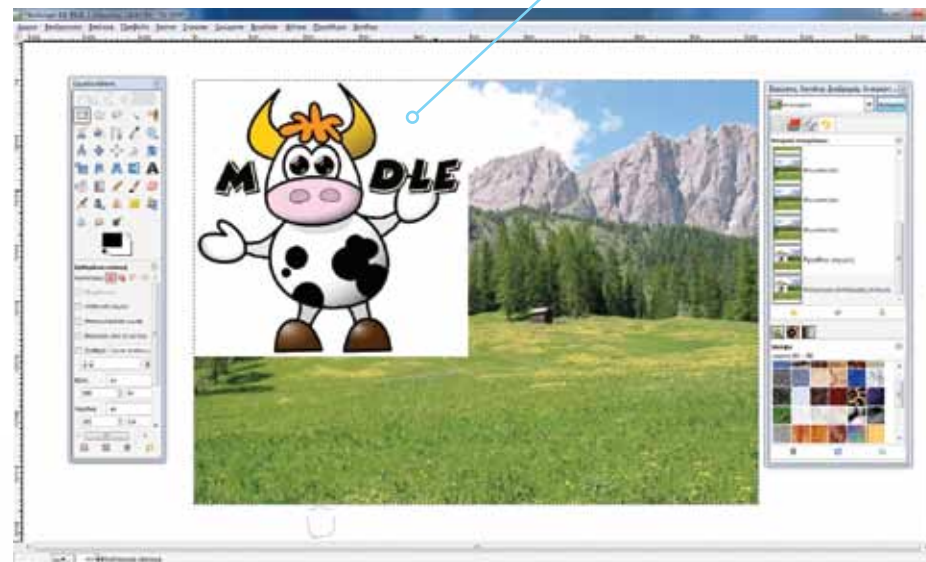
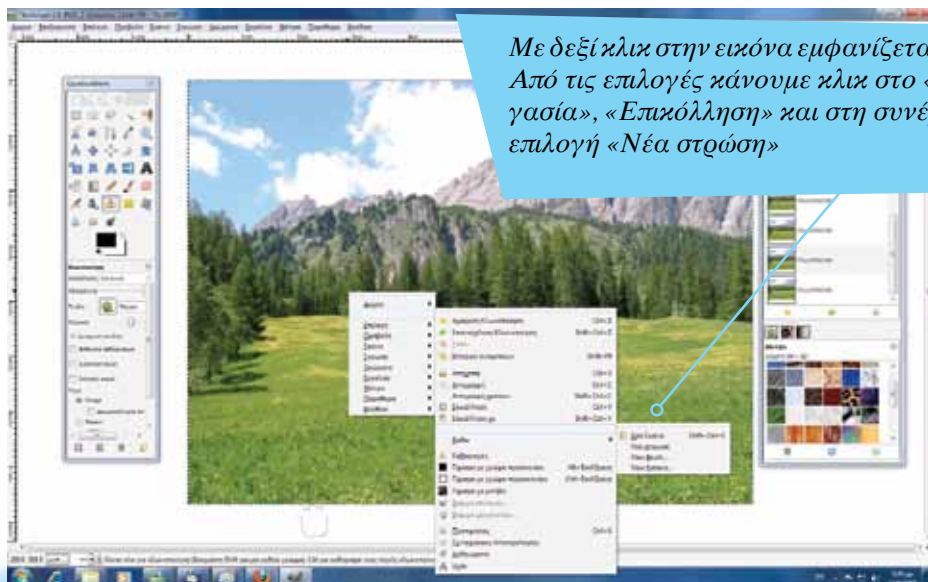


*Η εικόνα εμφανίζεται πάνω από την προηγούμενη εικόνα (σκηνηικό) που είχαμε επικολλήσει στο Gimp. Προσέξτε το λευκό φόντο στο ορθογώνιο που περικλείει την εικόνα.*

### Επικόλληση εικόνας σε διαφορετική στρώση (layer)

Το Gimp υποστηρίζει σύνθεση εικόνων με πολλές στρώσεις. Η κάθε στρώση είναι και ένα διαφορετικό επίπεδο. Μπορούμε να φέρουμε πολλές εικόνες σε διαφορετικά επίπεδα. Αν και η κάθε εικόνα θα μοιάζει να επικαλύπτει την άλλη ή τις άλλες, στην πραγματικότητα η κάθε μία βρίσκεται πάνω ή κάτω από τις υπόλοιπες και είναι εντελώς ανεξάρτητες μεταξύ τους. Στη συνέχεια, θα γνωρίσουμε τον τρόπο εργασίας με τις στρώσεις.

*Με δεξί κλικ στην εικόνα εμφανίζεται το μενού. Από τις επιλογές κάνουμε κλικ στο «Επεξεργασία», «Επικόλληση» και στη συνέχεια στην επιλογή «Νέα στρώση»*





Με το εργαλείο αυτό επιλεγμένο, κάνουμε κλικ στην εικόνα μιας στρώσης. Κρατάμε το ποντίκι πατημένο και τραβάμε ώστε να μετακινήσουμε την εικόνα

Κάνουμε κλικ στο κουμπί αυτό για να εμφανιστούν οι στρώσεις της εικόνας. Κάνουμε κλικ σε μια στρώση για να την επιλέξουμε

### Οι στρώσεις (layers)

Οι στρώσεις μας προσφέρουν μια μοναδική ευελιξία – μπορούμε να προσθέτουμε εικόνες σε διαφορετική στρώση και να τις επεξεργαζόμαστε χωρίς να επηρεάζουμε τις υπόλοιπες. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να δημιουργούμε μοναδικές συνθέσεις με μεγάλη ευελιξία.

### Αλλαγή μεγέθους επιλεγμένης εικόνας / στρώσης

Με το εργαλείο αλλαγής μεγέθους μπορούμε να τροποποιήσουμε το μέγεθος οποιασδήποτε εικόνας έχουμε επιλεγμένη. Η αλλαγή μεγέθους με το εργαλείο αυτό γίνεται στην εικόνα της τρέχουσας στρώσης.

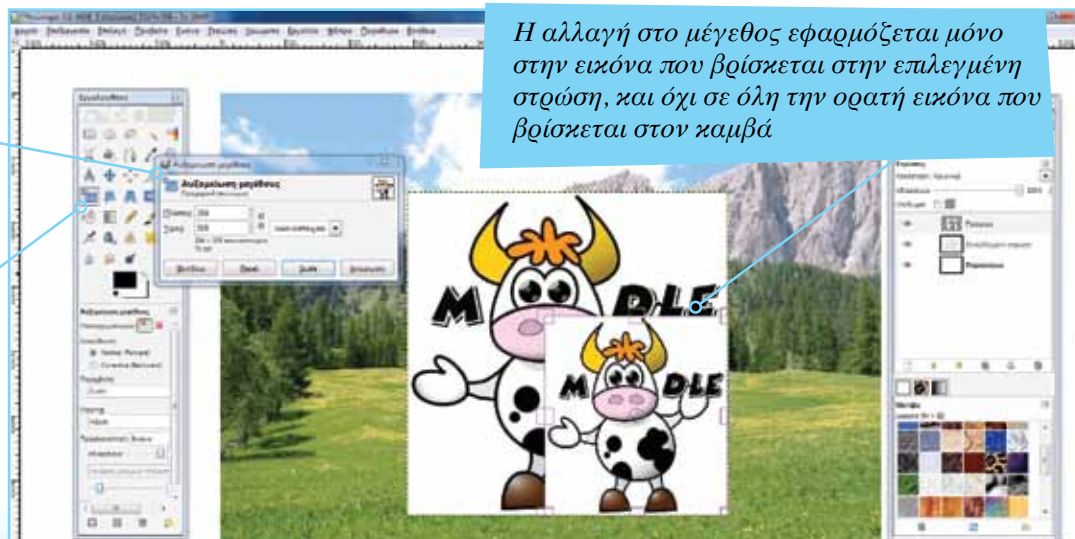


Κάνουμε κλικ στο μάτι ώστε να γίνει απόκρυψη ή εμφάνιση μιας στρώσης

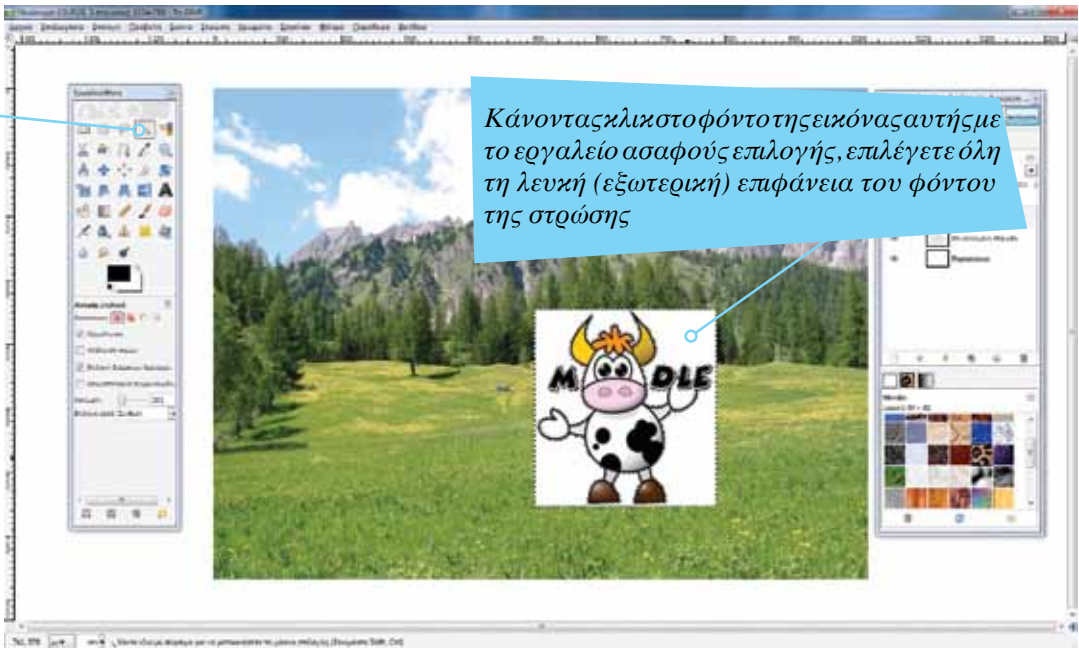
Το πλαίσιο αυτό εμφανίζεται αυτόματα μόλις κάνουμε κλικ σε μια εικόνα (με επιλεγμένο το εργαλείο αλλαγής μεγέθους). Μπορούμε να πληκτρολογήσουμε τις δικές μας διαστάσεις

Η αλλαγή στο μέγεθος εφαρμόζεται μόνο στην εικόνα που βρίσκεται στην επιλεγμένη στρώση, και όχι σε όλη την ορατή εικόνα που βρίσκεται στον καμβά

Για να αλλάξουμε τις διαστάσεις ενός επιλεγμένου αντικείμενου, κάνουμε κλικ στο εργαλείο αυτό. Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο αντικείμενο. Κρατάμε πατημένο το ποντίκι σε ένα από τα άκρα του και τραβάμε ώστε να αυξήσουμε ή να μειώσουμε το μέγεθός του



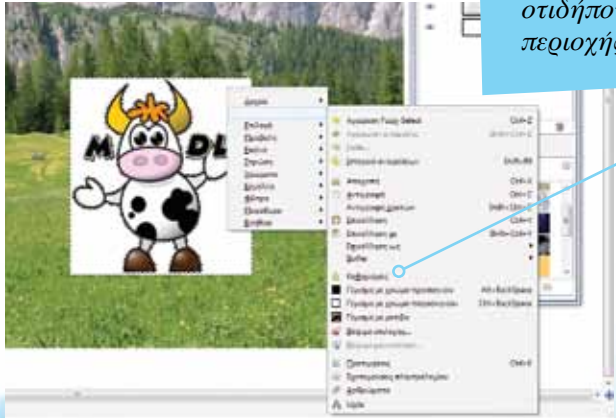
Με το εργαλείο αυτό επιλέγουμε επιφάνειες που αποτελούνται από το ίδιο (συνεχές) χρώμα. Είναι το αντίστοιχο του Μαγικού Ραβδίου (Magic Wand) του Photoshop



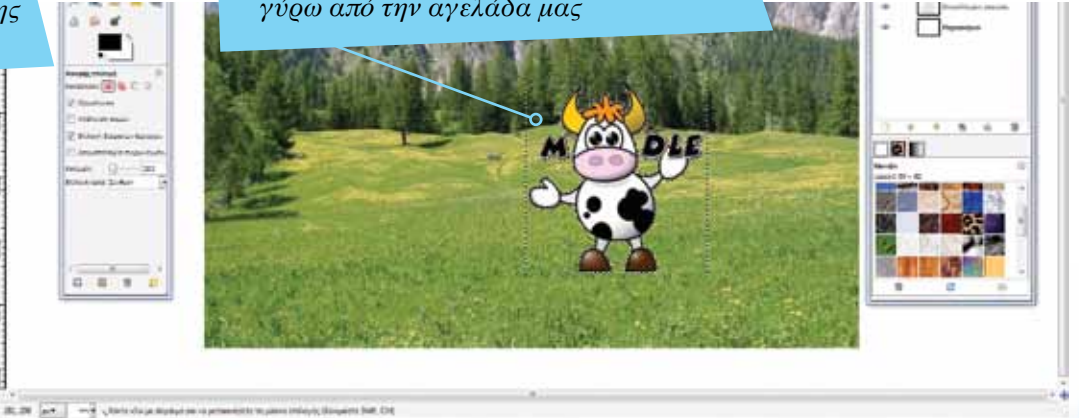
## Εργαλείο ασαφούς επιλογής – Magic Wand

Η εικόνα που έχουμε επικολλήσει στην έναστρώση εμφανίζεται μέσα σε ορθογώνιο πλαίσιο με λευκό φόντο. Για να το διαγράψουμε θα πρέπει να επιλέξουμε όλο το λευκό χρώμα. Όταν ένα χρώμα είναι συνεχόμενο, μπορούμε να το επιλέξουμε πολύ εύκολα με το εργαλείο ασαφούς επιλογής. Αυτό είναι αντίστοιχο με το Magic Wand (Μαγικό Ραβδί) του Photoshop. Επιλέγουμε το εργαλείο και κάνουμε κλικ στο λευκό της στρώσης. Αυτόματα επιλέγεται όλο το λευκό χρώμα. Με δεξί κλικ εμφανίζεται το μενού. Από την επιλογή «Επεξεργασία», επιλέγουμε «Καθαρισμός». Το επιλεγμένο χρώμα διαγράφεται και η αγελάδα μας εμφανίζεται χωρίς φόντο στην εικόνα!

Με την επιλογή «Καθαρισμός» διαγράφεται οτιδήποτε βρίσκεται εντός της επιλεγμένης περιοχής



Έχουμε πλέον διαγράψει το λευκό φόντο γύρω από την αγελάδα μας

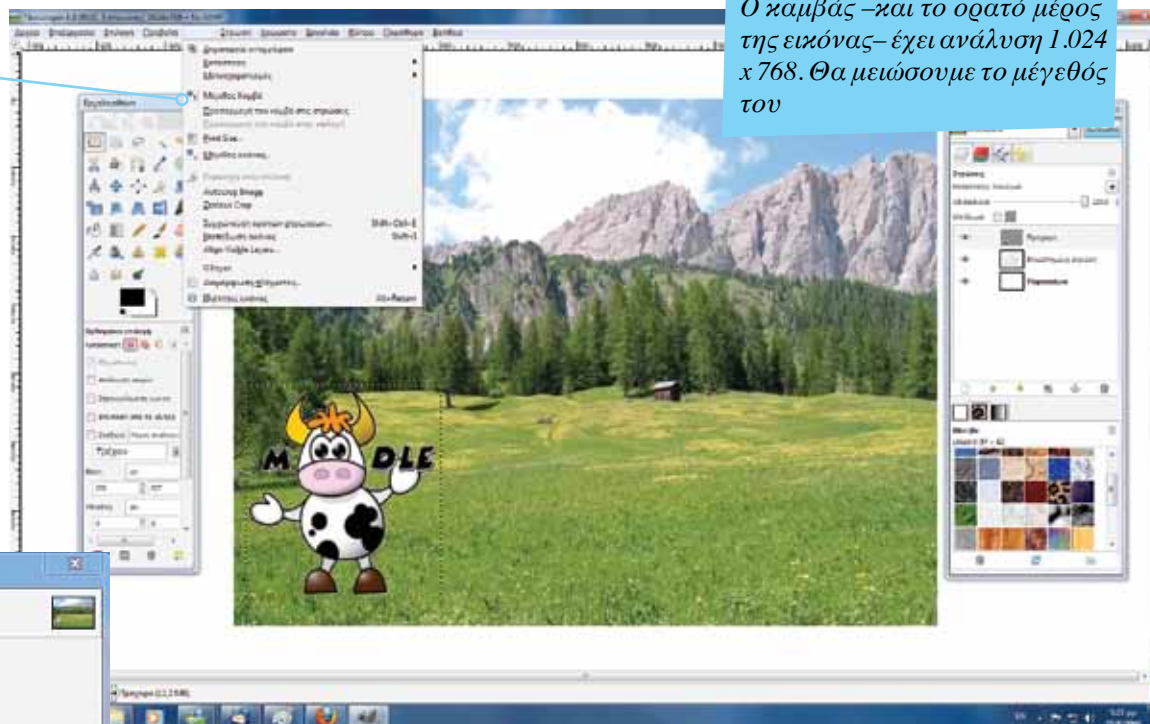


Από το μενού Εικόνα επιλέγουμε «Μέγεθος Καμβά» για να τροποποιήσουμε το ορατό μέρος της εικόνας

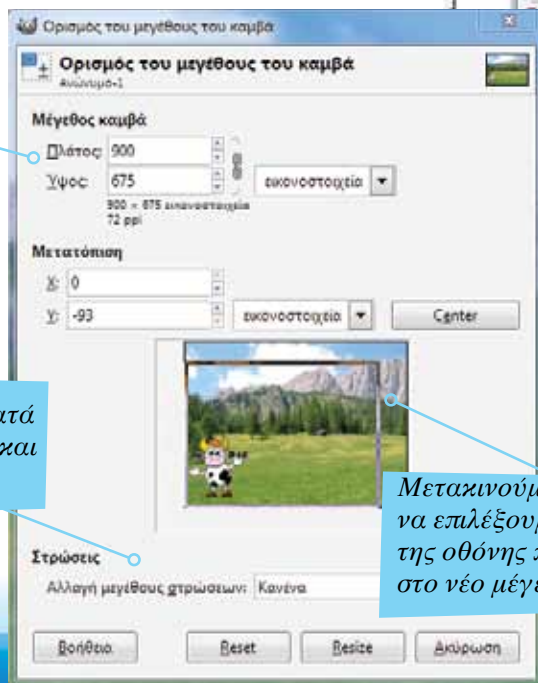
Ο καμβάς –και το ορατό μέρος της εικόνας– έχει ανάλυση 1.024 x 768. Θα μειώσουμε το μέγεθός του

### Αλλαγή μεγέθους καμβά

Ο καμβάς είναι το ορατό μέρος της εικόνας. Μπορούμε να το αυξήσουμε ή να το μειώσουμε. Φανταστείτε την εικόνα που βλέπετε κάθε φορά που ανοίγετε διάπλατα ένα παράθυρο του σπιτιού. Φανταστείτε την ίδια εικόνα αν μισοκλείσουμε το παράθυρο –δεν αλλάζουν τα αντικείμενα που βλέπουμε έξω (τα δέντρα για παράδειγμα έχουν το ίδιο μέγεθος). Αυτό που αλλάζει είναι το ορατό μέρος της εικόνας.



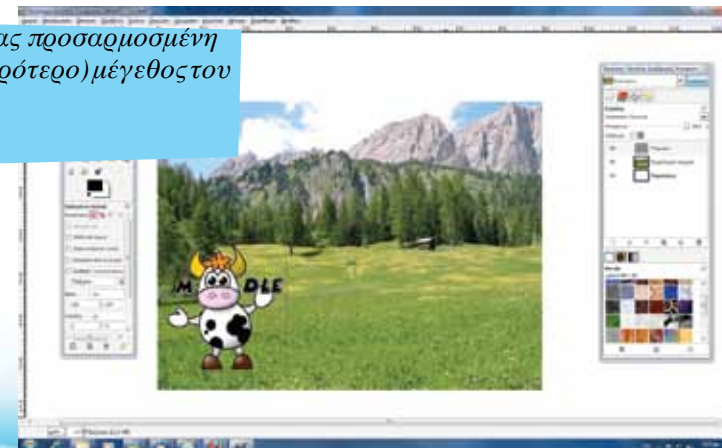
Από εδώ επιλέγουμε τις νέες διαστάσεις του καμβά



Μπορούμε να επιλέξουμε κατά πόσο θα αλλάξουν μέγεθος και οι στρώσεις

Μετακινούμε το πλαίσιο ώστε να επιλέξουμε το ορατό τμήμα της οθόνης που θα εμφανίζεται στο νέο μέγεθος του καμβά

Η εικόνα μας προσαρμοσμένη στο νέο (μικρότερο) μέγεθος του καμβά



### Αρχεία εικόνας TIFF, PNG, GIF, JPG

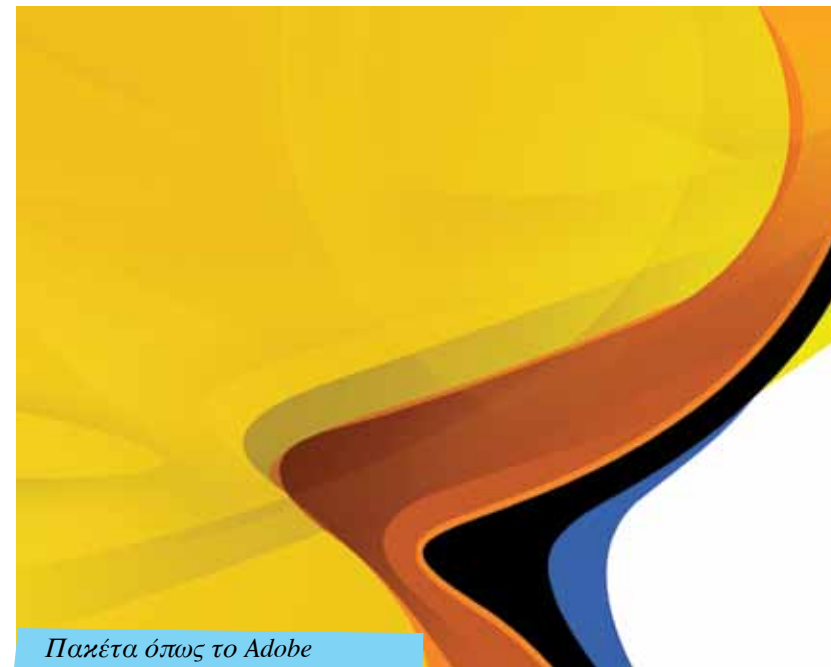
Οι υπολογιστές από τις αρχές της δεκαετίας του 1980 είχαν λογισμικά δημιουργίας γραφικών, τα οποία είτε συνόδευαν τα μηχανήματα με το σύστημά τους είτε τα αγοράζε ως ξεχωριστά πακέτα ο χρήστης.

Στις αρχές της εμφάνισης των προσωπικών υπολογιστών, το κάθε σχεδιαστικό πρόγραμμα είχε το δικό του τύπο αρχείων και όπως ήταν φυσικό πολύ σπάνια το ένα πρόγραμμα μπορούσε να ανοίξει γραφικά ενός άλλου.

Σιγά σιγά άρχισαν να εμφανίζονται ορισμένα πρότυπα (standards), ειδικά με την εξάπλωση δικτυακών κοινοτήτων και υπηρεσιών (πριν ακόμη και τη δημιουργία του Παγκόσμιου Ιστού). Μια τέτοια υπηρεσία ήταν και η CompuServe, που είχε εκατομμύρια χρήστες. Επειδή εμφανίστηκε η ανάγκη, άρχισαν να δημιουργούνται τα πρώτα πρότυπα. Τα αρχεία τύπου GIF (Graphic Image File) είναι από τα πιο παλιά πρότυπα και χρησιμοποιούνται ακόμη και σήμερα.

Με την εξάπλωση της τυπογραφίας, και ειδικά την υποστήριξη χρώματος, εμφανίστηκε η ανάγκη για ύπαρξη αρχείων γραφικών που να υποστηρίζουν φωτογραφίες υψηλής πιστότητας και ποιότητας. Τα αρχεία GIF είναι κατάλληλα για τα τυπογραφεία, μιας και υποστηρίζουν μόνο 256 χρώματα. Όμως, τα αρχεία τύπου TIFF (Tagged Image File Format) έγιναν το πρότυπο αρχείο εξαιτίας της υψηλής ποιότητάς τους.

Η εμφάνιση του Ιστού και η ανάπτυξη των ιστοσελίδων έφερε την ανάγκη για χρήση νέων προτύπων. Έτσι, εξαπλώθηκε ο τύπος αρχείου JPG (ή JPEG—Joint Photographic Experts Group). Προσφέρει καλύτερη συμπίεση από το GIF, και υποστηρίζει εκατομμύρια χρώματα. Σε αντίθεση με το GIF όμως δεν υποστηρίζει διαφάνεια στο φόντο μιας εικόνας (όπως η αελάδα της προηγούμενης σελίδας). Το πρότυπο PNG (Portable Network Graphic) υποστηρίζει τα πλεονεκτήματα τόσο του JPG όσο και του GIF.



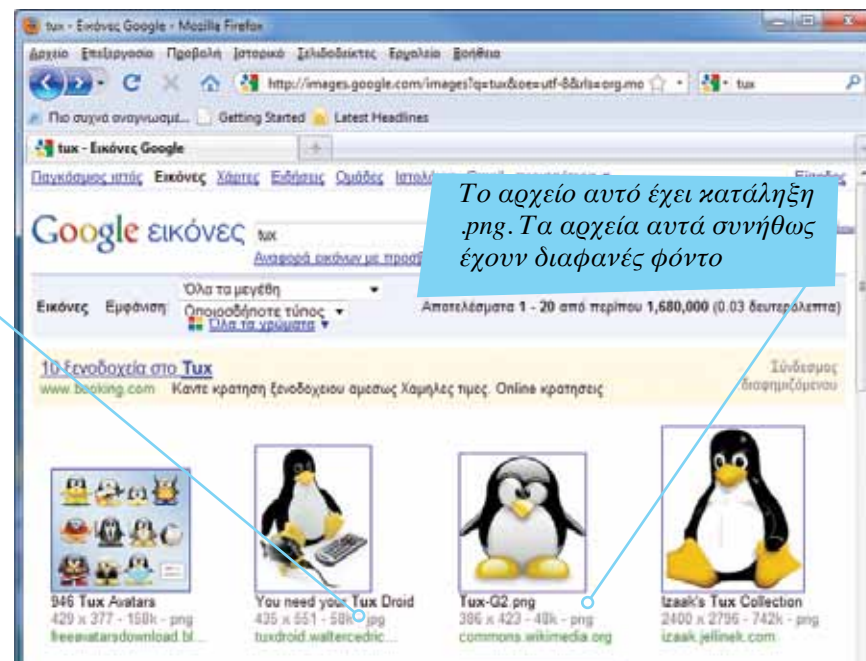
*Πακέτα όπως το Adobe FireWorks, Photoshop, Painter είναι εμπορικά προϊόντα για επεξεργασία εικόνας*

Η εικόνα αυτή έχει κατάληξη .jpg. Τα αρχεία αυτά δεν υποστηρίζουν διαφανές φόντο

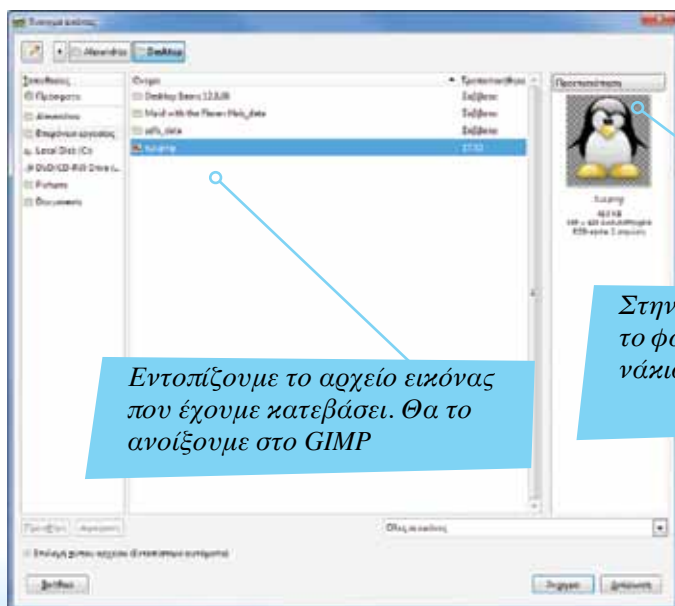
Το αρχείο αυτό έχει κατάληξη .png. Τα αρχεία αυτά συνήθως έχουν διαφανές φόντο

## Άνοιγμα αρχείου εικόνας PNG

Τα αρχεία τύπου .png υποστηρίζουν διαφάνεια (στο φόντο). Δε σημαίνει αυτό απαραίτητα πως όλα τα αρχεία που κατεβάζουμε σε αυτή τη μορφή θα έχουν διαφανές φόντο. Στο παράδειγμά μας εντοπίζουμε μέσω του Google μια εικόνα του Τουξ με κατάληξη .png. Με δεξί κλικ την αποθηκεύουμε στον υπολογιστή μας. Ακολούθως, από το μενού Αρχείο του Gimp επιλέγουμε «Άνοιγμα» ώστε να εντοπίσουμε και να ανοίξουμε το συγκεκριμένο αρχείο.

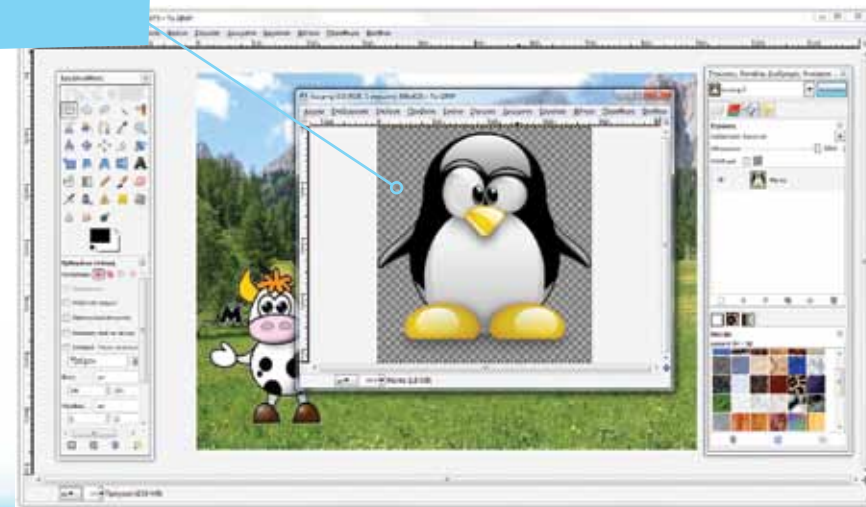


Το αρχείο ανοίγει σε δικό του παράθυρο. Το φόντο είναι διαφανές



Εντοπίζουμε το αρχείο εικόνας που έχουμε κατεβάσει. Θα το ανοίξουμε στο GIMP

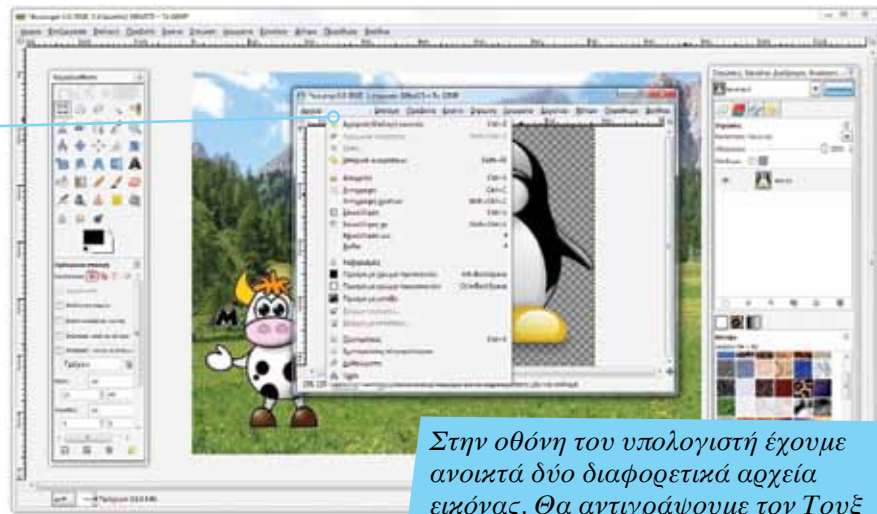
Στην προεπισκόπηση της εικόνας, το φόντο εμφανίζεται με τετραγώνια - ένδειξη πως είναι διαφανές



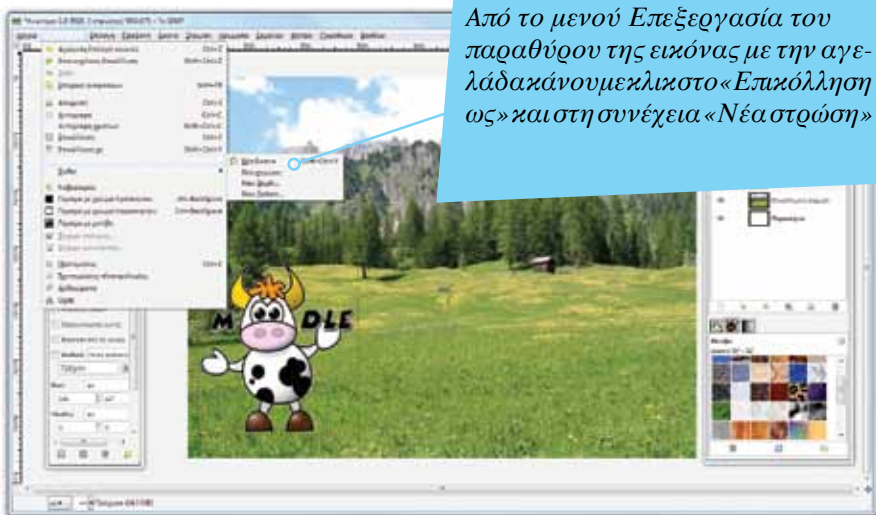
Από το μενού *Επεξεργασία* του παραθύρου της εικόνας που ανοίξαμε (προηγούμενη σελίδα) επιλέγουμε «*Αντιγραφή*»

## Αντιγραφή & επικόλληση αρχείου PNG

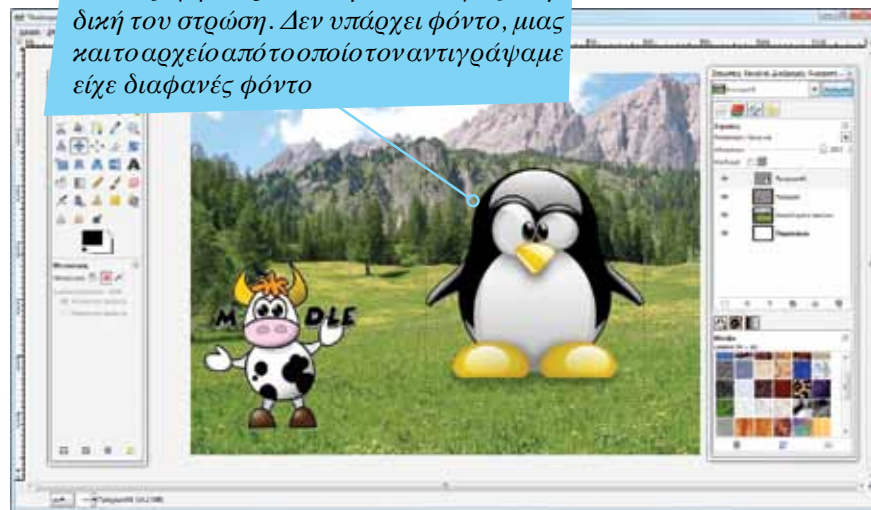
Οι στόχοι της εργασίας μας είναι σημαντικό να ξεχωρίζουν, τόσο από το υπόλοιπο κείμενο όσο και μεταξύ τους. Η εφαρμογή κουκκίδας ή αριθμησης εμφανίζει μπροστά από κάθε γραμμή το αντίστοιχο σύμβολο. Επίσης, αλλάζει αυτόματα και η εσοχή του επιλεγμένου κειμένου. Κάθε φορά που αλλάζουμε κείμενο γίνεται αυτόματη εισαγωγή είτε κουκκίδας είτε αριθμού, ανάλογα με την αρχική μας επιλογή.



Στην οθόνη του υπολογιστή έχουμε ανοικτά δύο διαφορετικά αρχεία εικόνας. Θα αντιγράψουμε τον Τουξ στο σκηνικό με την αγελάδα μας



Από το μενού *Επεξεργασία* του παραθύρου της εικόνας με την αγελάδα κάνουμε κλικ στο «*Επικόλληση ως*» και στη συνέχεια «*Νέα στρώση*»



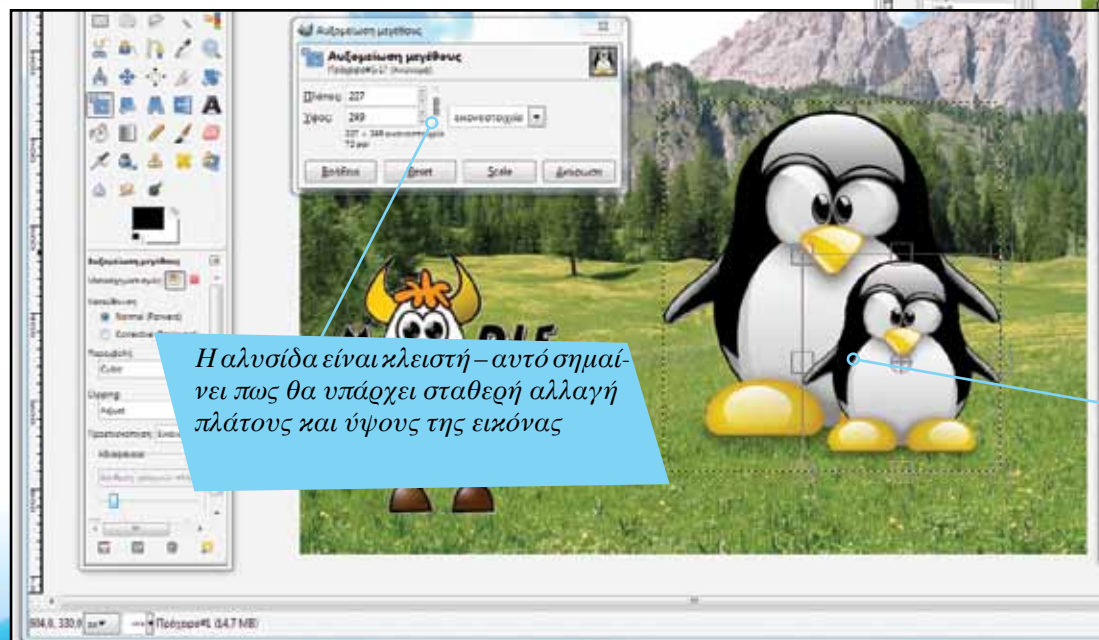
Ο Τουξ εμφανίζεται στην εικόνα μας στη δική του στρώση. Δεν υπάρχει φόντο, μιας και το αρχείο από το οποίο τον αντιγράψαμε είχε διαφανές φόντο

Το σύμβολο της αλυσίδας είναι ανοικτό – μπορούμε να αλλάξουμε ελεύθερα τις αναλογίες του αντικειμένου

Κατά την αλλαγή μεγέθους το αντικείμενο παραμορφώνεται, μιας και δεν είναι σταθερές οι αναλογίες ύψους και πλάτους

### Αλλαγή μεγέθους με σταθερές αναλογίες

Όταν αλλάζουμε το μέγεθος ενός αντικειμένου (βλέπε προηγούμενη σελίδα) μπορούμε να τροποποιήσουμε ελεύθερα και τις δύο διαστάσεις (ύψος και πλάτος). Αν θέλουμε να διατηρούνται σταθερές οι αναλογίες, τότε από το πλαίσιο αλλαγής μεγέθους κάνουμε κλικ στην αλυσίδα που συνδέει το ύψος και το πλάτος. Με αυτό τον τρόπο, αλλαγή στη μία διάσταση προκαλεί σταθερή αλλαγή και στην άλλη. Έτσι, τα αντικείμενα αλλάζουν μέγεθος χωρίς να παραμορφώνονται.



Η αλυσίδα είναι κλειστή – αυτό σημαίνει πως θα υπάρχει σταθερή αλλαγή πλάτους και ύψους της εικόνας

Το αντικείμενο αλλάζει μέγεθος χωρίς να αλλοιώνεται η εμφάνισή του – η αλλαγή ύψους και πλάτους είναι σταθερή

Κρατάμε το εργαλείο αυτό πατημένο στην εικόνα μιας στρώσης και μετακινούμε το ποντίκι για να μετακινηθεί και το αντικείμενο

Στην εικόνα έχουμε τρεις στρώσεις και το παρασκήνιο. Ιεραρχικά, το παρασκήνιο βρίσκεται στο πίσω μέρος, μπροστά του η πρώτη στρώση, μπροστά από αυτήν η δεύτερη κ.ο.κ.

### Μετακίνηση των στρώσεων

Οι στρώσεις προσφέρουν μεγάλη ευελιξία στη σύνθεση μιας εικόνας, καθώς τα αντικείμενα που περιέχουν είναι ανεξάρτητα από αυτά των άλλων στρώσεων. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να επεξεργαστούμε ένα αντικείμενο σε μια στρώση χωρίς να επηρεάζονται τα υπόλοιπα. Κάθε νέα στρώση εμφανίζεται πάνω από την προηγούμενη (εικ. δεξιά). Αν θέλουμε να αλλάξουμε τη θέση τους ιεραρχικά, τότε κρατάμε το ποντίκι πατημένο στη στρώση που θέλουμε (π.χ. στη στρώση που βρίσκεται στη 2η θέση της λίστας με τις στρώσεις) και τη μετακινούμε προς τα πάνω. Όπως βλέπουμε και στην εικόνα κάτω, με τη μετακίνηση της στρώσης της αγελάδας στο πάνω μέρος της λίστας μετακινείται και η ίδια η εικόνα πάνω από τις υπόλοιπες.



Ο Τουξ εμφανίζεται μπροστά από όλα τα υπόλοιπα αντικείμενα, μιας και ανήκει σε στρώση που βρίσκεται πάνω από τις υπόλοιπες



Για να μετακινήσουμε την αγελάδα μας μπροστά από τα υπόλοιπα αντικείμενα, κρατάμε το αριστερό κουντρί του ποντικιού πατημένο πάνω στην ένδειξη στρώσης και τη μετακινούμε στο πάνω μέρος της λίστας

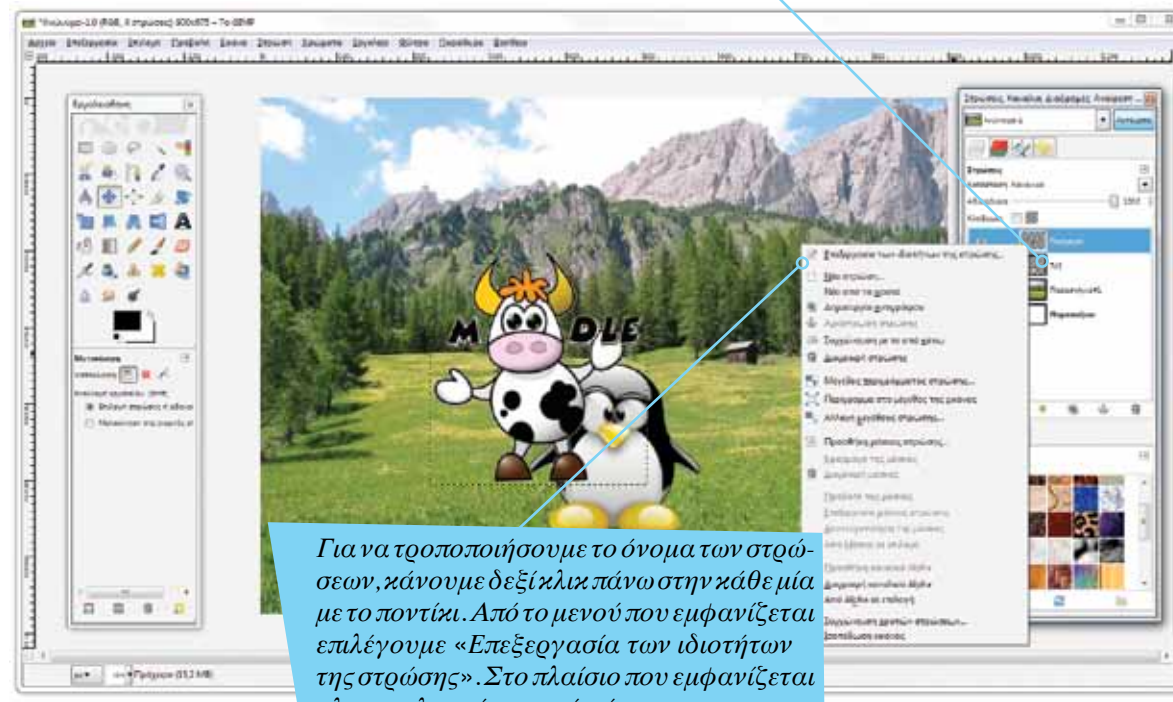


*Όταν δίνουμε ονόματα στις στρώσεις, είναι ευκολότερη η εργασία με αυτές, ειδικά όταν έχουμε πολλές σε μια εικόνα*

### Μετονομασία στρώσεων

Σε μια πολύπλοκη σύνθεση δεν είναι ασυνήθιστο να έχουμε δεκάδες στρώσεις στην εικόνα. Για να μπορούμε να έχουμε καλύτερο έλεγχο του περιεχομένου της κάθε στρώσης, είναι καλό να δίνουμε ονόματα που να έχουν κάποιο νόημα (π.χ. «αριστερό τμήμα αυτοκινήτου», «γελαστός Τουξ» κ.λπ.).

Για να αλλάξουμε το όνομα μιας στρώσης, κάνουμε δεξί κλικ με το ποντίκι πάνω σ' αυτήν. Από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε «Επεξεργασία των ιδιοτήτων της στρώσης». Με την επιλογή αυτή θα εμφανιστεί ένα παράθυρο στο οποίο μπορούμε να πληκτρολογήσουμε το νέο όνομα.



*Για να τροποποιήσουμε το όνομα των στρώσεων, κάνουμε δεξί κλικ πάνω στην κάθε μία με το ποντίκι. Από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε «Επεξεργασία των ιδιοτήτων της στρώσης». Στο πλαίσιο που εμφανίζεται πληκτρολογούμε το νέο όνομα*

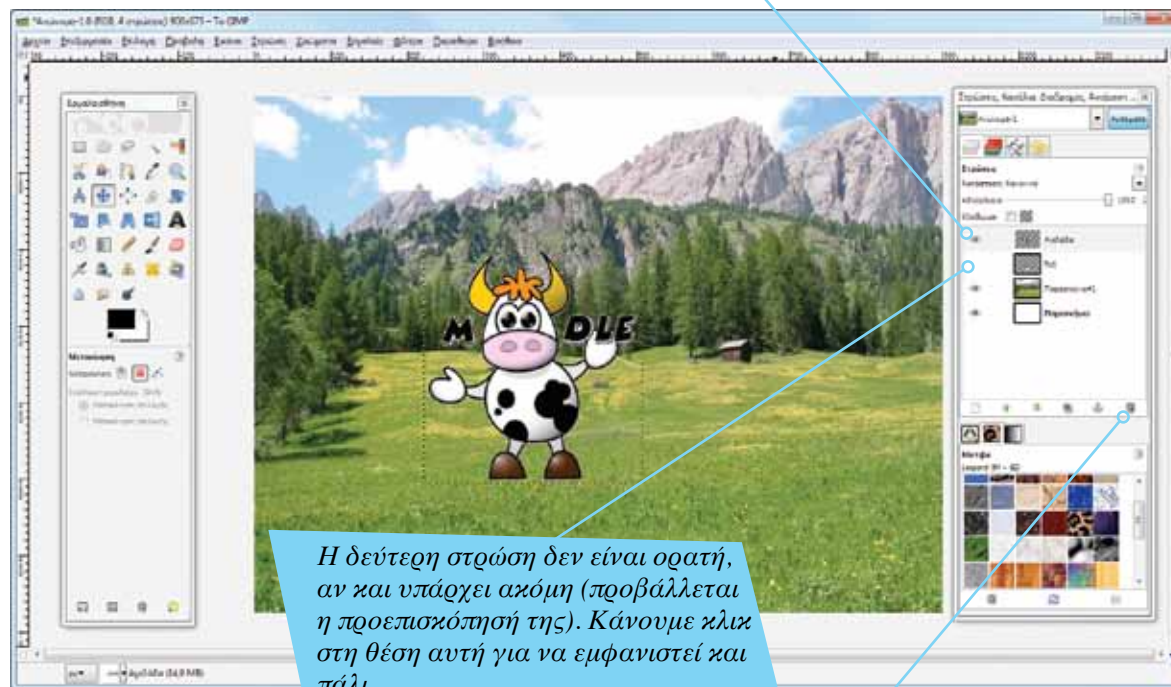
### Απόκρυψη & διαγραφή στρώσεων

Αν θέλουμε να αποκρύψουμε μία ή περισσότερες στρώσεις, χωρίς όμως να τις διαγράψουμε από την εικόνα μας (όταν, για παράδειγμα, θα δημιουργούμε εικόνες που βασίζονται σε υφιστάμενα αρχεία), τότε από τη στήλη «Στρώσεις» (εικ. δεξιά) κάνουμε κλικ στο εικονίδιο του ματιού. Το περιεχόμενο της στρώσης δε θα εμφανίζεται πλέον στην εικόνα μας, όμως αυτή εξακολουθεί να υπάρχει. Κάνουμε και παλι κλικ στη στρώση που αποκρύψαμε (στη λίστα «Στρώσεις») ώστε να εμφανιστεί και πάλι.

Για να διαγράψουμε μια στρώση, κάνουμε κλικ στη λίστα ώστε να την επιλέξουμε. Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο εικονίδιο διαγραφής (εικ. δεξιά).

Είναι σημαντικό να είμαστε προσεκτικοί με τις στρώσεις, μιας και η ύπαρξη μεγάλων αριθμών κρυμμένων στρώσεων αυξάνει σημαντικά το μέγεθος του αρχείου μας χωρίς ιδιαίτερο λόγο. Επίσης, θα πρέπει να προσέχουμε πριν τη διαγραφή των στρώσεων, ώστε να μη χάσουμε πολύτιμες πληροφορίες.

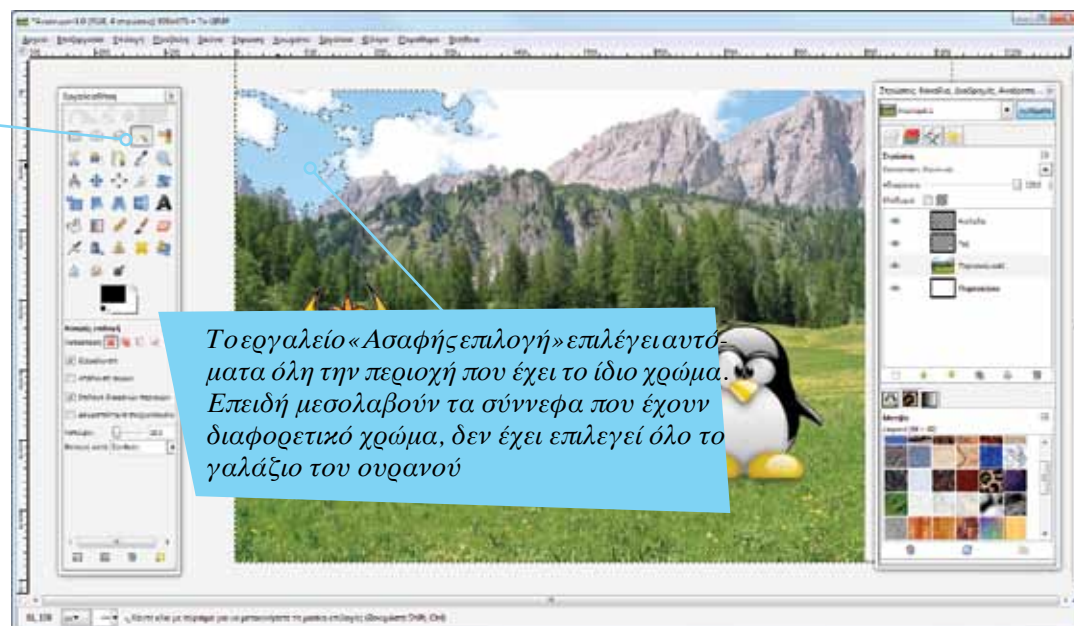
*Το μάτι δείχνει πως η στρώση είναι ορατή. Κάνουμε κλικ στο μάτι για να αποκρύψουμε το περιεχόμενό της*



*Η δεύτερη στρώση δεν είναι ορατή, αν και υπάρχει ακόμη (προβάλλεται η προεπισκόπηση της). Κάνουμε κλικ στη θέση αυτή για να εμφανιστεί και πάλι*

*Για να διαγράψουμε μια στρώση, κάνουμε κλικ στη λίστα ώστε να την επιλέξουμε και στη συνέχεια στο εργαλείο αυτό*

Επιλέγουμε το εργαλείο αυτό («Ασαφής επιλογή»). Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο γαλάζιο του ουρανού για να το επιλέξουμε



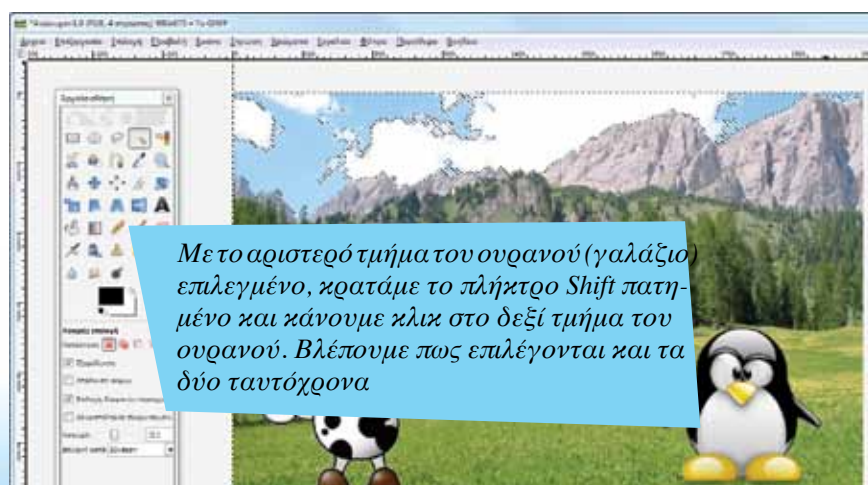
Το εργαλείο «Ασαφής επιλογή» επιλέγει αυτόματα όλη την περιοχή που έχει το ίδιο χρώμα. Επειδή μεσολαβούν τα σύννεφα που έχουν διαφορετικό χρώμα, δεν έχει επιλεγεί όλο το γαλάζιο του ουρανού

### Επιλογή πολλαπλών τμημάτων εικόνας

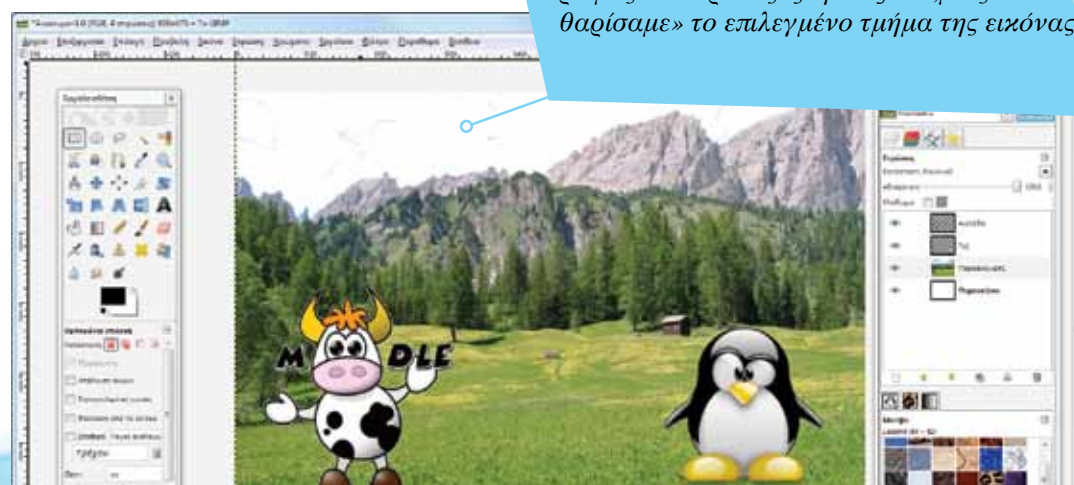
Στο παράδειγμα που ακολουθεί θα διαγράψουμε τον ουρανό και θα προσθέσουμε άλλη εικόνα! Για να διαγράψουμε τον ουρανό χρησιμοποιούμε το εργαλείο «Ασαφής Επιλογή». Κάνουμε κλικ στο γαλάζιο του ουρανού ώστε να επιλεγεί. Όμως, το εργαλείο αυτό επιλέγει τμήματα της εικόνας που έχουν το ίδιο συνεχές χρώμα. Για να επιλέξουμε και τα υπόλοιπα τμήματα της ίδιας εικόνας, κρατάμε το πλήκτρο Shift και κάνουμε κλικ με το ποντίκι στις υπόλοιπες περιοχές που έχουν γαλάζιο χρώμα. Όλος ο ουρανός θα επιλεγεί!

Για να διαγράψουμε τον ουρανό (που έχουμε επιλέξει), από το μενού Επεξεργασία επιλέγουμε «Καθαρισμός». Ο ουρανός εξαφανίζεται!

Επειδή ο ουρανός ανήκει σε στρώση, το τμήμα που διαγράψαμε είναι διαφανές.



Με το αριστερό τμήμα του ουρανού (γαλάζιο επιλεγμένο, κρατάμε το πλήκτρο Shift πατημένο και κάνουμε κλικ στο δεξί τμήμα του ουρανού. Βλέπουμε πως επιλέγονται και τα δύο ταυτόχρονα



Από το μενού Επεξεργασία επιλέγουμε «Καθαρισμός». Ο ουρανός εξαφανίζεται, μας και «καθαρίσαμε» το επιλεγμένο τμήμα της εικόνας

*Με το εργαλείο αυτό μπορούμε να διαγράψουμε τμήματα της εικόνας, με τον ίδιο τρόπο που χρησιμοποιούμε το σβηστήρι (γομολάστιχα)*

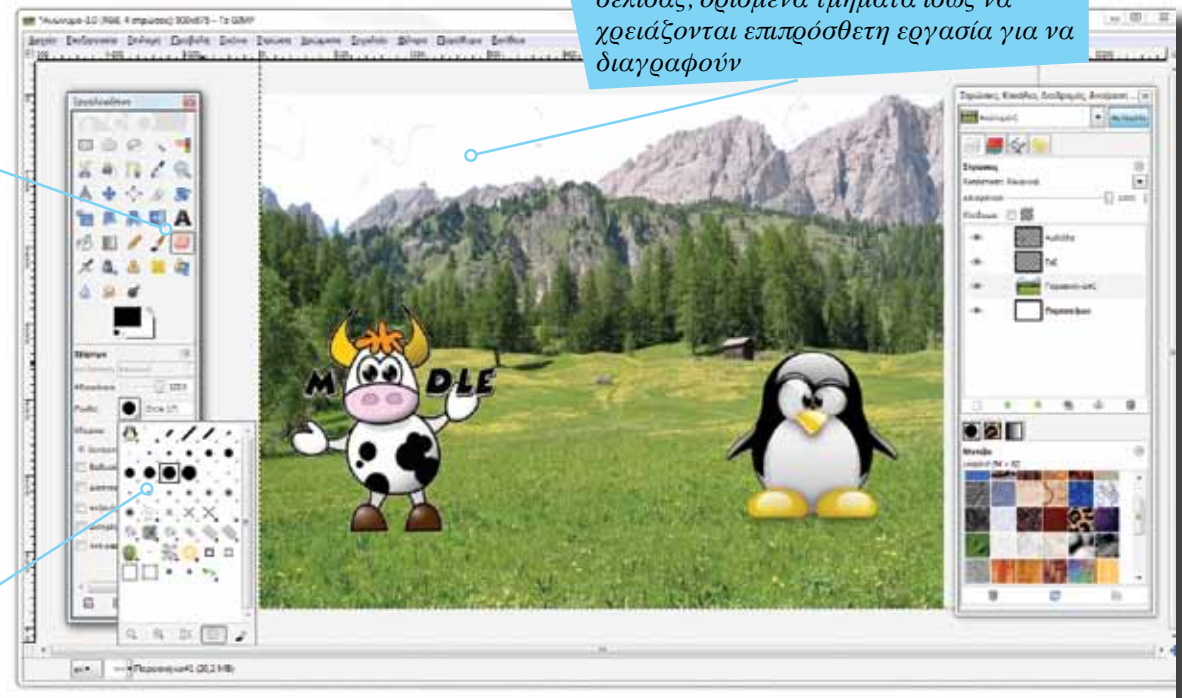
*Όσο καλή δουλειά και αν έχουμε κάνει με το εργαλείο της προηγούμενης σελίδας, ορισμένα τμήματα ίσως να χρειάζονται επιπρόσθετη εργασία για να διαγραφούν*

### Εργαλείο σβήστρας (σβηστήρι)

Όσο καλή εργασία και αν κάνουμε στη διαγραφή μιας εικόνας με το εργαλείο «Ασαφήςεπιλογή», θα χρειαστεί να κάνουμε και επεμβάσεις με το σβηστήρι (σβήστρα).

Η σβήστρα λειτουργεί όπως και το παραδοσιακό γνωστό μάσιν και κείμνο—κρατάμε πατημένο το ποντίκι πάνω στην οθόνη και μετακινούμε ώστε να γίνει διαγραφή.

Το Gimp μας προσφέρει μια μοναδική ποικιλία από μεγέθη και είδη σβήστρας ώστε να μπορέσουμε να εξαφανίσουμε ακόμη και τα πιο μικρά σημεία της εικόνας.



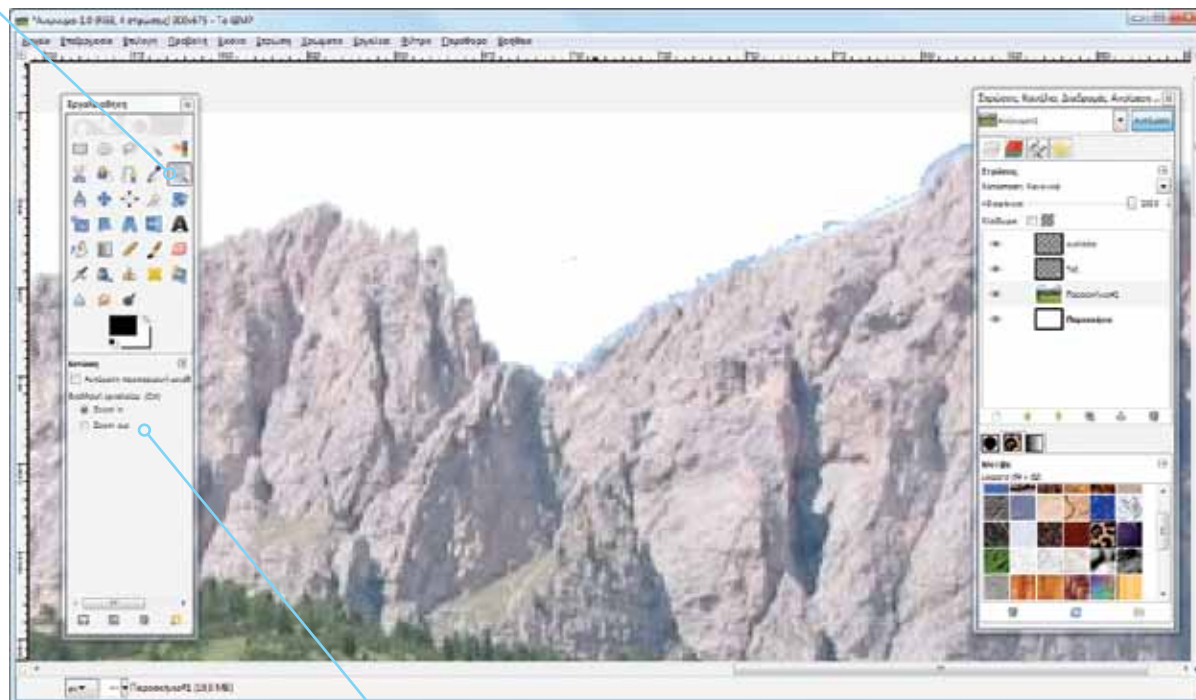
*Από το πλαίσιο αυτό επιλέγουμε το είδος και το μέγεθος του σβηστηριού. Είναι σημαντικό να επιλέγουμε το μέγεθος ανάλογα με τη λεπτομέρεια που θα χειριστούμε ώστε να μη διαγράψουμε τμήματα της εικόνας που θέλουμε*

*Το εργαλείο (εργαλείο εστίασης) είναι πολύ σημαντικό, γιατί μας επιτρέπει να μεγεθύνουμε συγκεκριμένα τμήματα της εικόνας ώστε να διορθώσουμε και την παραμικρή λεπτομέρεια*

### Μεγέθυνση / Σμίκρυνση με το εργαλείο εστίασης

Στην προηγούμενη σελίδα γνωρίσαμε τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούμε το σβηστήρι για να διαγράψουμε τμήματα της εικόνας. Για καλύτερη και πιο λεπτομερή εργασία, όχι μόνο με το σβηστήρι αλλά και με τα υπόλοιπα εργαλεία, θα χρειαστεί να μεγεθύνουμε τμήματα της εικόνας μας. Σε άλλες περιπτώσεις, ειδικά όταν θα έχουμε να κάνουμε με μεγάλες σε μέγεθος εικόνες, θα χρειαστεί να κάνουμε σμίκρυνση της εικόνας ώστε να προβάλλεται ολόκληρη στην οθόνη. Το εργαλείο εστίασης μας επιτρέπει να κάνουμε μεγέθυνση (zoom in) και σμίκρυνση (zoom out) σε μια εικόνα. Η εικόνα δεν τροποποιείται (δεν αλλάζει μέγεθος) από το εργαλείο αυτό, απλώς το Gimp αλλάζει τον τρόπο που εμείς τη βλέπουμε.

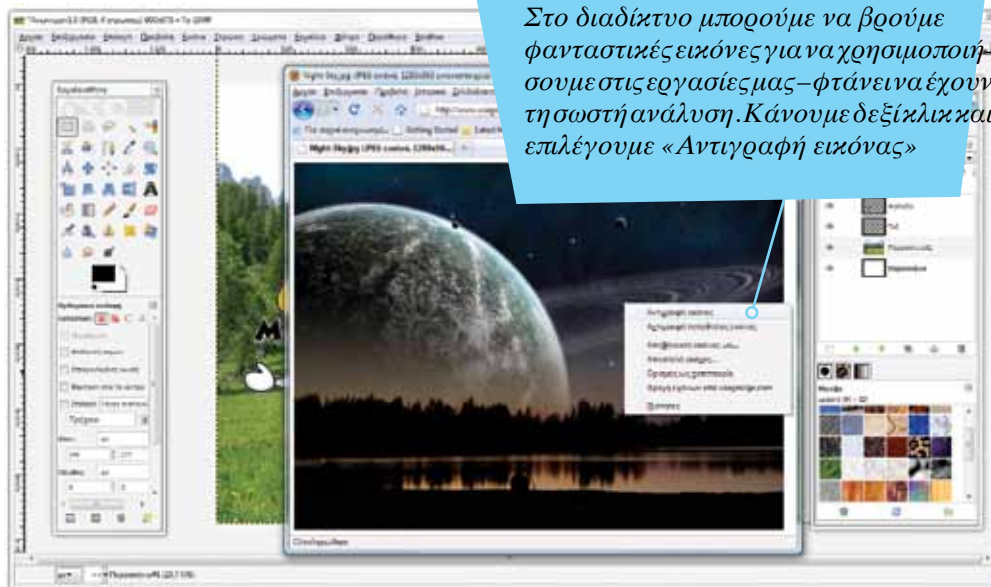
Αν θέλουμε να κάνουμε εστίαση (zoom in) σε τμήμα μιας εικόνας, επιλέγουμε το εργαλείο και στη συνέχεια κρατάμε το αριστερό κουμπί του ποντικιού σε ένα σημείο της εικόνας. Κρατάμε το ποντίκι πατημένο και τραβάμε ώστε να σχηματιστεί ένα ορθογώνιο σχήμα. Το μέρος της εικόνας που εμφανίζεται στο ορθογώνιο σχήμα θα μεγεθυνθεί ώστε να εμφανίζεται ολόκληρο στο ορατό μέρος του παραθύρου μας.



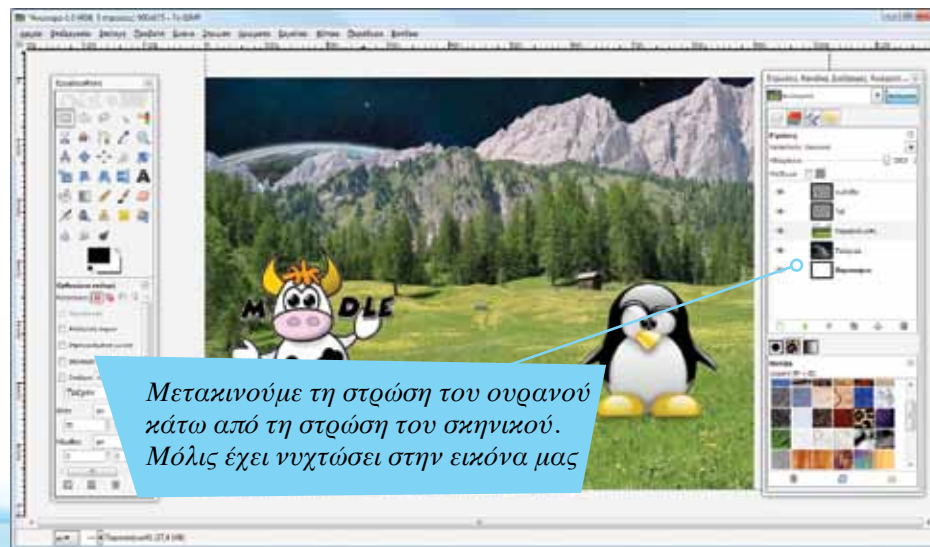
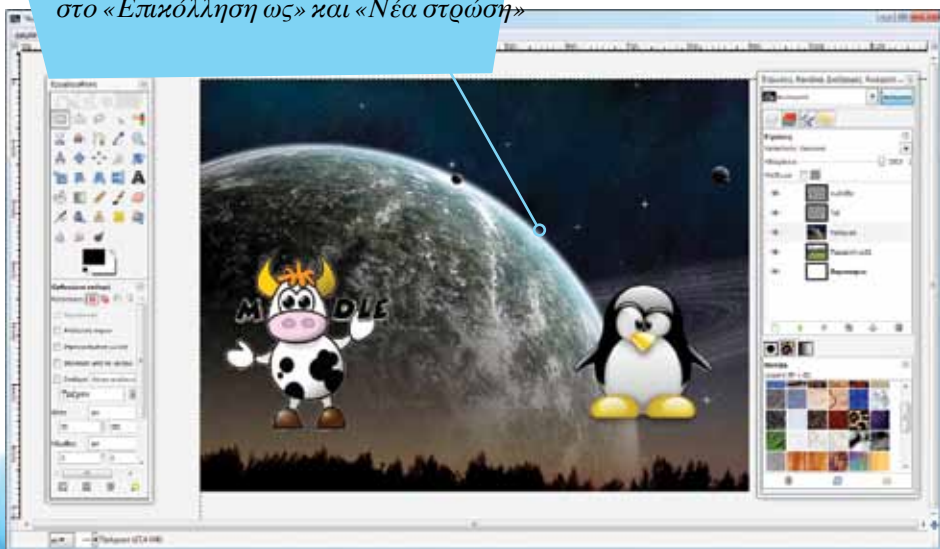
*Από τις επιλογές αυτές επιλέγουμε κατά πόσο θα κάνουμε μεγέθυνση (zoom in) ή σμίκρυνση (zoom out) της εικόνας*

## Εισαγωγή εικόνας σε νέο φόντο

Θα εισάγουμε νέα εικόνα η οποία θα εμφανίζεται στη θέση του ουρανού που διαγράψαμε. Από το διαδίκτυο εντοπίζουμε μια εικόνα (εικ. δεξιά). Την αντιγράφουμε στη μνήμη του υπολογιστή. Στη συνέχεια, στο Gimp, την επικολλούμε σε νέα στρώση. Είναι σημαντικό να εμφανίζεται πίσω από το σκηνικό μας, έτσι μετακινούμε τη στρώση της πίσω από τις υπόλοιπες! Τα αποτελέσματα μπορεί να είναι εντυπωσιακά!



Για να επικολλήσουμε την εικόνα, κάνουμε κλικ στο μενού Επεξεργασία, στη συνέχεια στο «Επικόλληση ως» και «Νέα στρώση»

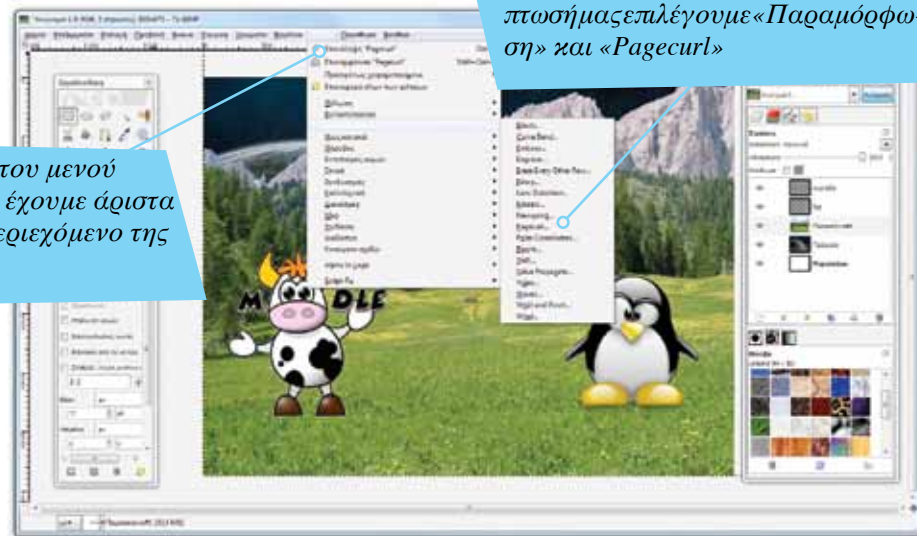


### Χρήση φίλτρων (plugins)

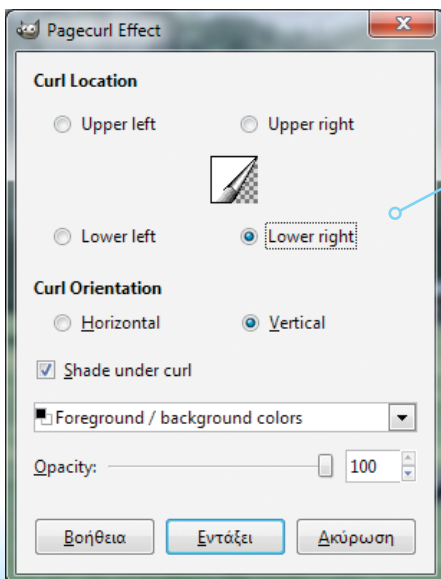
Το Gimp, όπως και το Photoshop, χρησιμοποιεί φίλτρα (plugins) για τη δημιουργία εντυπωσιακών εφέ στις εικόνες. Για να εφαρμόσουμε ένα φίλτρο, επιλέγουμε μια στρώση (αν υπάρχουν) και στη συνέχεια από το μενού Φίλτρα επιλέγουμε το φίλτρο που μας ενδιαφέρει. Κάθε φίλτρο έχει τις δικές του παραμέτρους οι οποίες επηρεάζουν το τελικό αποτέλεσμα.

Μέσω των επιλογών του μενού Φίλτρα μπορούμε να έχουμε άριστα αποτελέσματα στο περιεχόμενο της στρώσης

Τα Φίλτρα είναι χωρισμένα σε ομάδες ανάλογα με το είδος τους. Στην περίπτωσή μας επιλέγουμε «Παραμόρφωση» και «Pagecurl»



Το κάθε φίλτρο έχει τις δικές του παραμέτρους. Από τα παράθυρα που εμφανίζονται μπορούμε να επιλέξουμε τον τρόπο εφαρμογής τους και το τελικό αποτέλεσμα



Τα αποτελέσματα μπορεί να είναι πραγματικά εντυπωσιακά



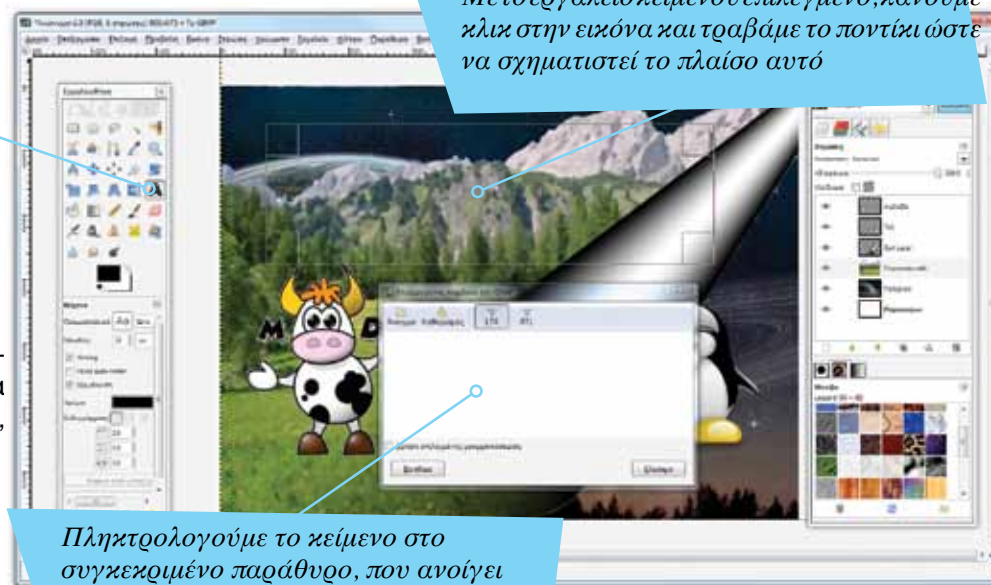
## Χρήση Gimp στη διδασκαλία

Με το εργαλείο αυτό προσθέτουμε κείμενο σε μια εικόνα

Με το εργαλείο κείμενου επιλεγμένο, κάνουμε κλικ στην εικόνα και τραβάμε το ποντίκι ώστε να σχηματιστεί το πλαίσιο αυτό

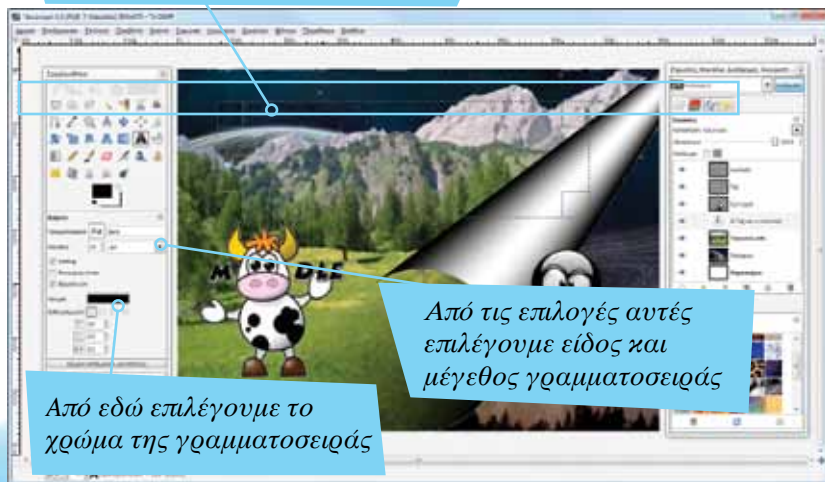
### Εισαγωγή κειμένου στην εικόνα

Το εργαλείο εισαγωγής κειμένου του Gimp, σε συνδυασμό με τις επιλογές του, μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε πανέμορφους τίτλους ή απλώς να προσθέσουμε κείμενο στην εικόνα μας. Μπορούμε να τροποποιήσουμε το είδος της γραμματοσειράς, το χρώμα, το μέγεθος, καθώς και να τοποθετήσουμε το κείμενο σε όποιο μέρος της οθόνης επιθυμούμε.



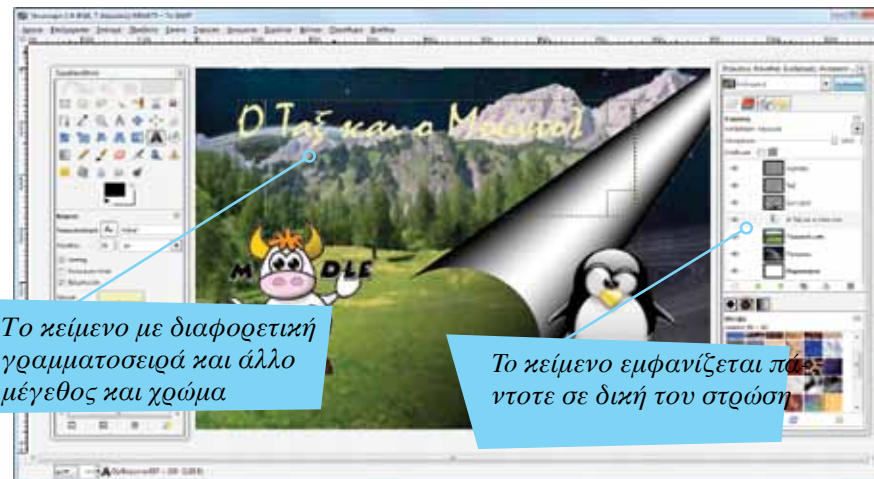
Πληκτρολογούμε το κείμενο στο συγκεκριμένο παράθυρο, που ανοίγει αυτόματα όταν επιλέξουμε το εργαλείο κείμενου και κάνουμε κλικ στην εικόνα

Το αποτέλεσμα της πληκτρολόγησης εμφανίζεται εδώ – οι γραμματοσειρές είναι πολύ μικρές και το χρώμα ακατάλληλο για το φόντο μας



Από τις επιλογές αυτές επιλέγουμε είδος και μέγεθος γραμματοσειράς

Από εδώ επιλέγουμε το χρώμα της γραμματοσειράς



Το κείμενο με διαφορετική γραμματοσειρά και άλλο μέγεθος και χρώμα

Το κείμενο εμφανίζεται πάντοτε σε δική του στρώση



Από το μενού Φίλτρα επιλέγουμε «Φως και σκιά» και στη συνέχεια «Drop Shadow»

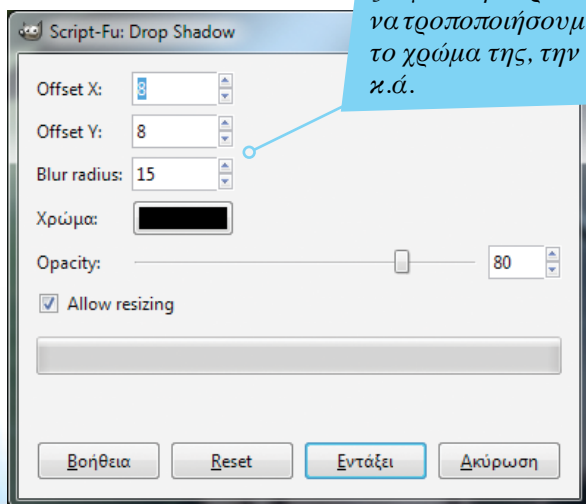
Στο επιλεγμένο κείμενο, όπως και στην υπόλοιπη εικόνα, μπορούμε να εφαρμόσουμε και πολλά άλλα φίλτρα

### Εφαρμογή φίλτρου στο κείμενο

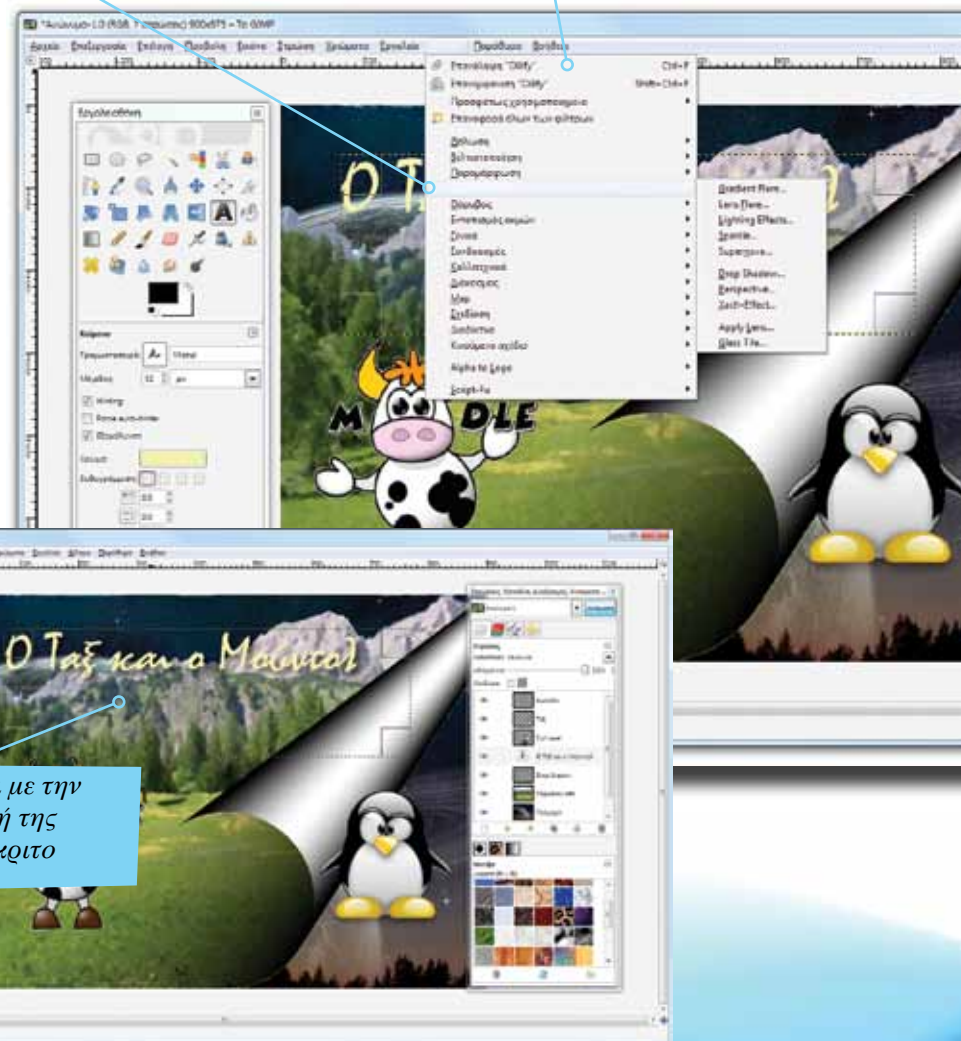
Στην προηγούμενη σελίδα δημιουργήσαμε έναν τίτλο τον οποίο και προσθέσαμε στην εικόνα μας. Όμως, τα γράμματα δεν είναι και τόσο ευδιάκριτα, ειδικά στα σημεία όπου εφάπτονται με τις πιο ανοιχτόχρωμες επιφάνειες της εικόνας. Μιας και το κείμενο βρίσκεται στη δική του στρώση, μπορούμε να εφαρμόσουμε ένα φίλτρο σκίασης ώστε να είναι πιο εμφανές στην οθόνη.

Είναι σημαντικό να προσέξουμε τις παραμέτρους του φίλτρου αυτού, ώστε να μην είναι ιδιαίτερα έντονη η σκιά που θα εφαρμοστεί στο αντικείμενο.

Οι επιλογές αυτές εμφανίζονται μόλις επιλέξουμε το φίλτρο «Drop Shadow». Μπορούμε να τροποποιήσουμε την απόσταση της σκιάς, το χρώμα της, την έντασή της (ορατότητα) κ.ά.



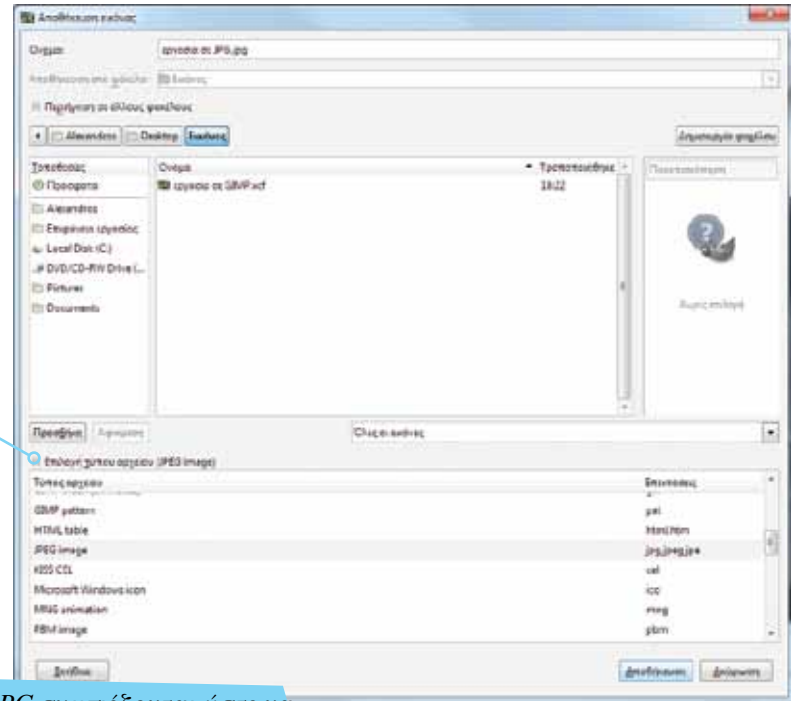
Όπως βλέπουμε, σε σύγκριση και με την προηγούμενη σελίδα, η εφαρμογή της σκιάς κάνει το κείμενο πιο ευδιάκριτο



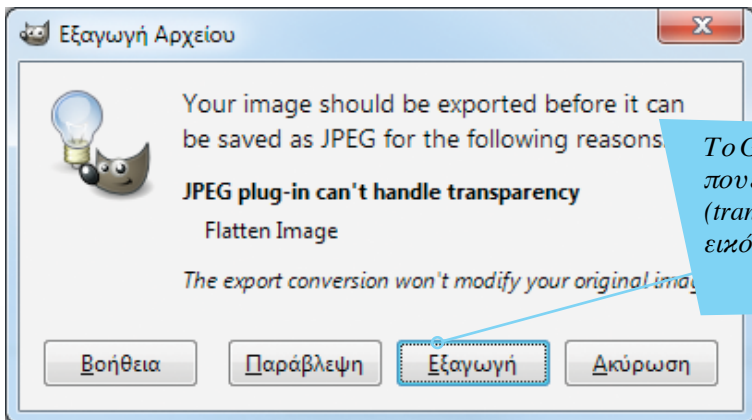
Από το μενού Αρχείο επιλέγουμε «Αποθήκευση ως». Ακολουθώντας, από το πλαίσιο αυτό, κάνουμε κλικ στο «Επιλογή τύπου αρχείου» για να εμφανιστούν οι διαθέσιμοι τύποι

## Αποθήκευση εικόνας ως JPG

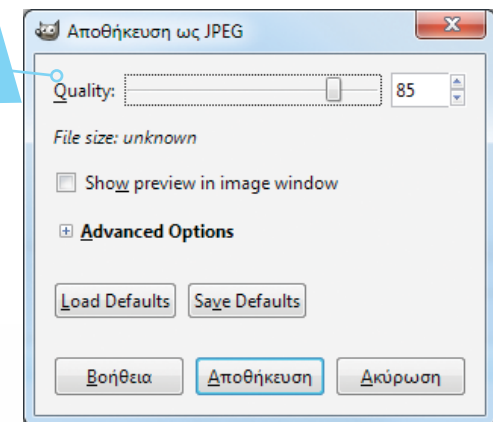
Το Gimp αποθηκεύει τις εικόνες του με το δικό του τύπο αρχείου. Είναι καλό να αποθηκεύουμε τις εικόνες μας ως αρχεία του Gimp, γιατί έτσι διατηρούνται όλες οι στρώσεις και μπορούμε να επιστρέφουμε στο αρχείο αυτό και να τροποποιούμε το περιεχόμενο. Όταν όμως θέλουμε να στείλουμε μια εικόνα σε άλλο άτομο ή να την ενσωματώσουμε σε άλλο πρόγραμμα, τότε θα πρέπει να αποθηκευθεί με άλλο τύπο αρχείου. Ένας από τους πιο συνηθισμένους είναι ο JPG ή JPEG.



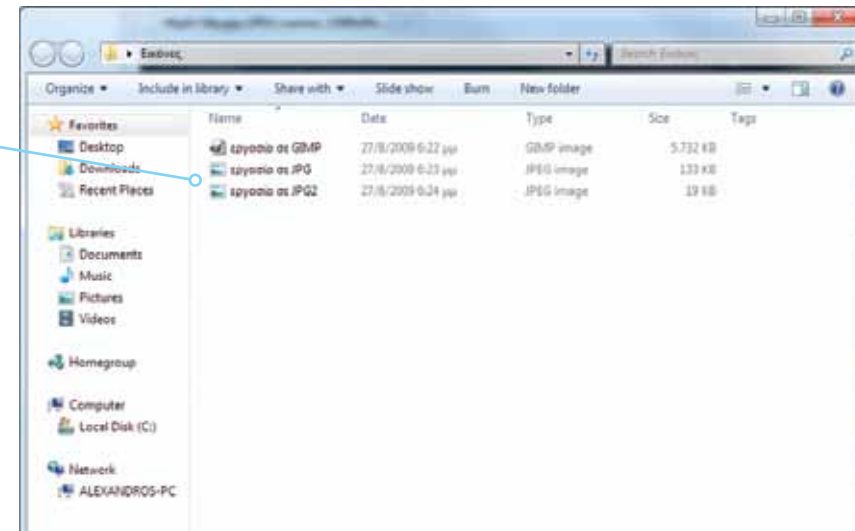
Οι εικόνες JPG συμπιέζονται ώστε να μειωθεί το μέγεθός τους. Όσο μεγαλύτερη είναι η συμπίεση, τόσο χαμηλότερη είναι η ποιότητα



Το Gimp μας ενημερώνει πως ο τύπος JPG που επιλέξαμε δεν υποστηρίζει διαφάνεια (transparency) αλλά ούτε και στρώσεις – η εικόνα θα «ισοπεδωθεί» (flatten image)

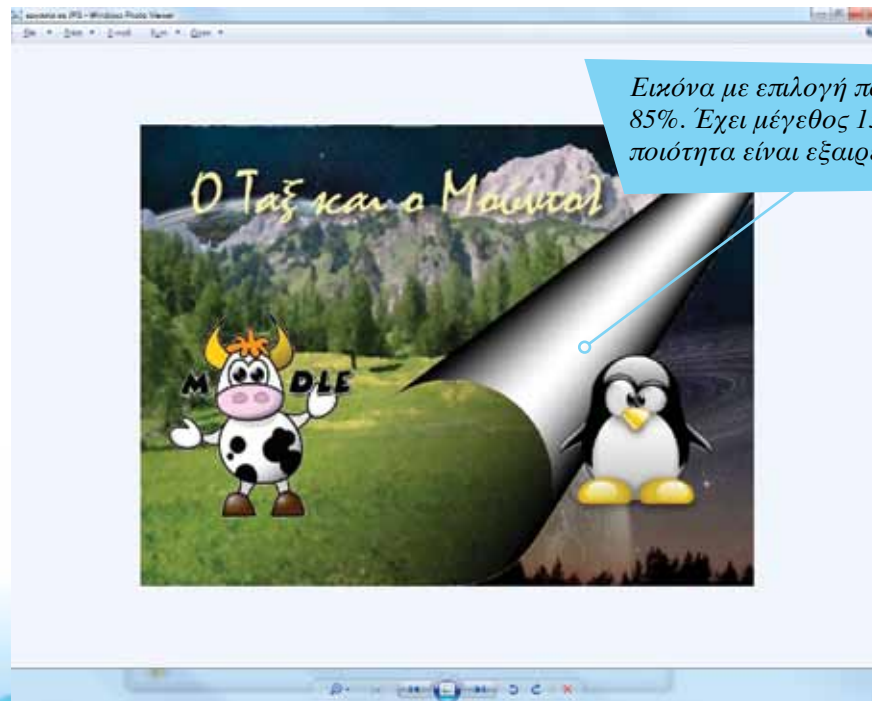


Τα αρχεία που έχουμε αποθηκεύσει στο δίσκο. Το πρώτο είναι αρχείο GIMP και έχει μεγάλο μέγεθος, αφού διατηρεί όλες τις λεπτομέρειες. Τα άλλα δύο είναι η ίδια εικόνα με διαφορετική συμπίεση (85% και 10% αντίστοιχα)

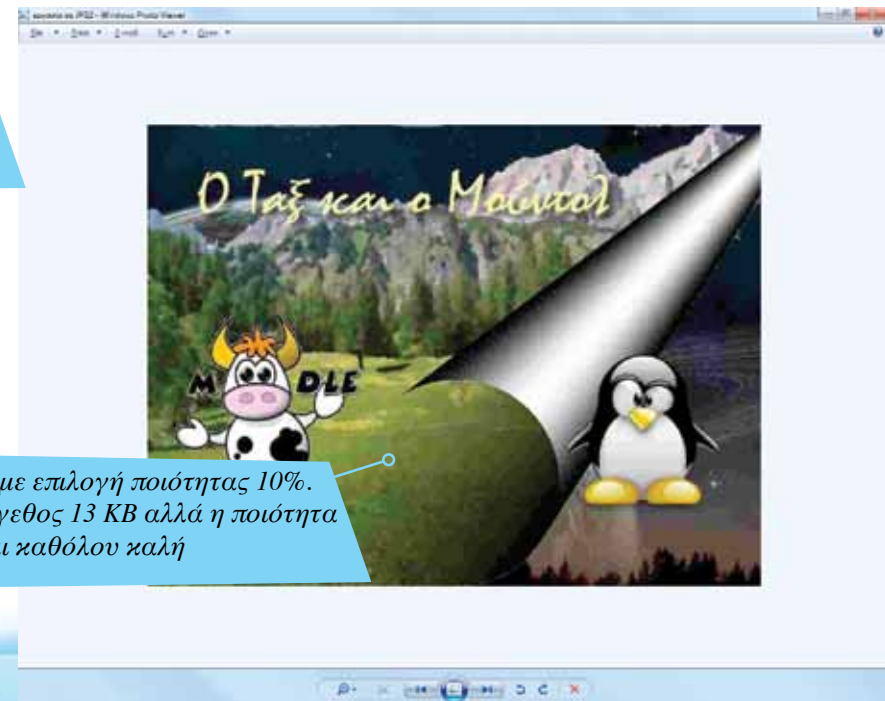


### Συμπίεση έναντι ποιότητας

Όσο μεγαλύτερη συμπίεση επιλέξουμε, τόσο χειρότερη θα είναι η ποιότητα της τελικής εικόνας, με μικρότερο όμως μέγεθος. Είναι σημαντικό να πειραματιζόμαστε με τις εικόνες, ώστε να φτάσουμε στο επιθυμητό αποτέλεσμα (αποδεκτή ποιότητα και μικρό μέγεθος), όμως τις περισσότερες φορές ποιότητα 70-80% είναι πολύ ικανοποιητική.

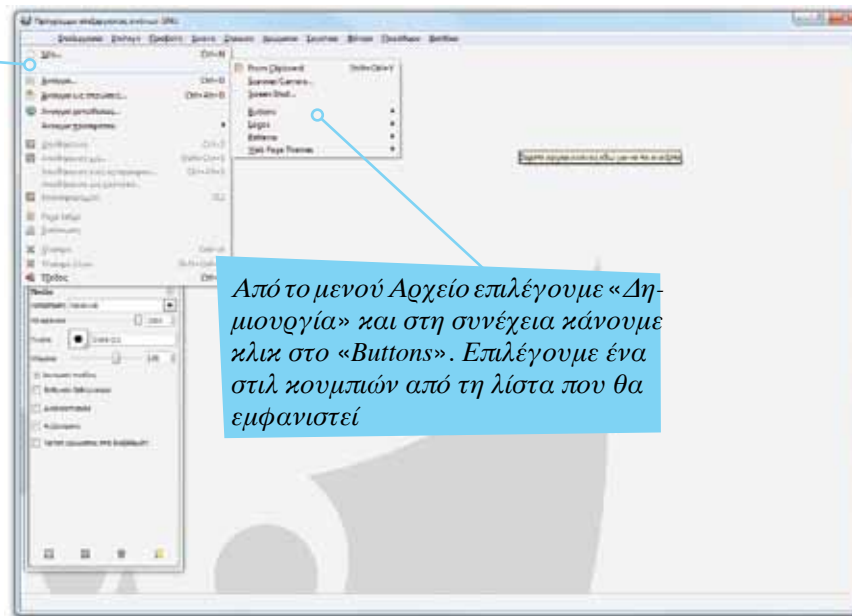


Εικόνα με επιλογή ποιότητας 85%. Έχει μέγεθος 133 KB αλλά η ποιότητα είναι εξαιρετική



Εικόνα με επιλογή ποιότητας 10%. Έχει μέγεθος 13 KB αλλά η ποιότητα δεν είναι καθόλου καλή

Για να αντιγράψουμε την εικόνα στη μνήμη του υπολογιστή, κάνουμε δεξί κλικ με το ποντίκι πάνω της και επιλέγουμε «Αντιγραφή εικόνας»

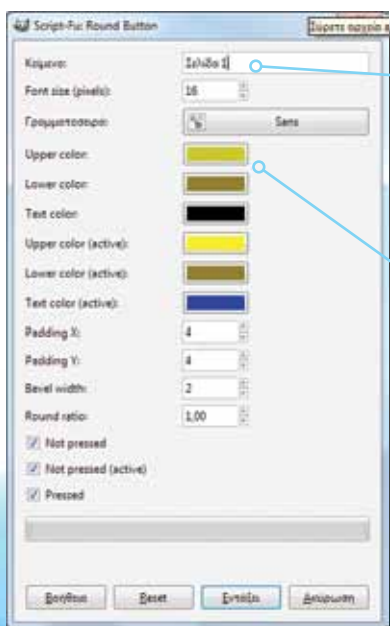


Από το μενού Αρχείο επιλέγουμε «Δημιουργία» και στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο «Buttons». Επιλέγουμε ένα στυλ κουμπιών από τη λίστα που θα εμφανιστεί

## Δημιουργία κουμπιών στο Gimp

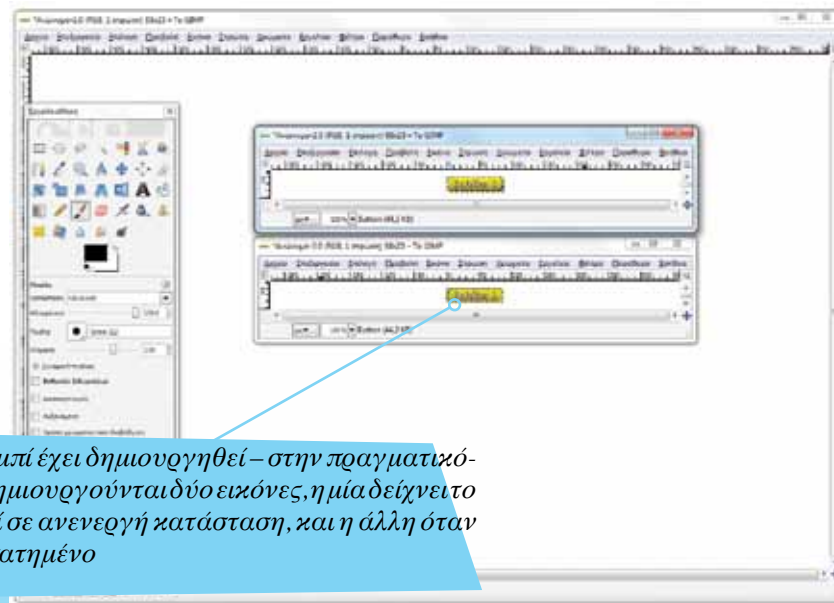
Το Gimp διαθέτει αρκετούς αυτοματισμούς. Ανάμεσα σ' αυτούς είναι και η δημιουργία κουμπιών για εισαγωγή σε προγράμματα όπως το Impress, σε ιστοσελίδες κ.ά.

Από το μενού Αρχείο επιλέγουμε «Δημιουργία» και στη συνέχεια «Buttons». Θα εμφανιστεί μια λίστα που περιλαμβάνει ένα μεγάλο αριθμό έτοιμων στυλ κουμπιών. Επιλέγουμε ένα από αυτά και στη συνέχεια εμφανίζεται ένα παράθυρο με επιλογές (εικ. κάτω). Από εδώ μπορούμε να τροποποιήσουμε την εμφάνιση του κουμπιού, το κείμενο που περιέχει και το μέγεθός του. Κάνουμε κλικ στο κουμπί «Εντάξει» για να δημιουργηθεί.



Στο πλαίσιο αυτό πληκτρολογούμε το κείμενο που θα περιλαμβάνει το κουμπί

Μπορούμε να αλλάξουμε τα χρώματα, τις γραμματοσειρές και το μέγεθος του κουμπιού



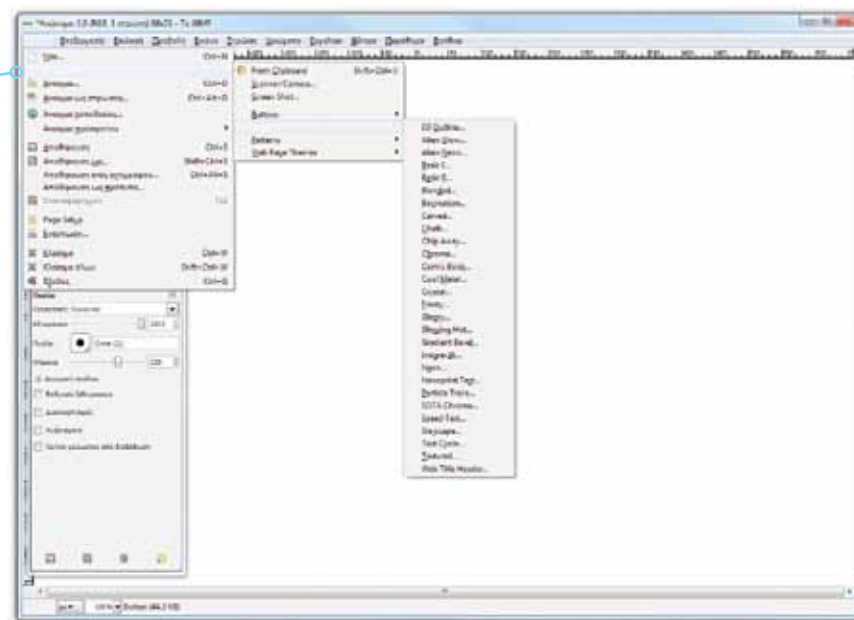
Το κουμπί έχει δημιουργηθεί – στην πραγματικότητα δημιουργούνται δύο εικόνες, η μία δείχνει το κουμπί σε ανενεργή κατάσταση, και η άλλη όταν είναι πατημένο

Από το μενού Αρχείο επιλέγουμε «Δημιουργία» και στη συνέχεια «Logos». Από τη λίστα που εμφανίζεται επιλέγουμε ένα από τα έτοιμα στυλ

### Δημιουργία έτοιμου τίτλου στο Gimp

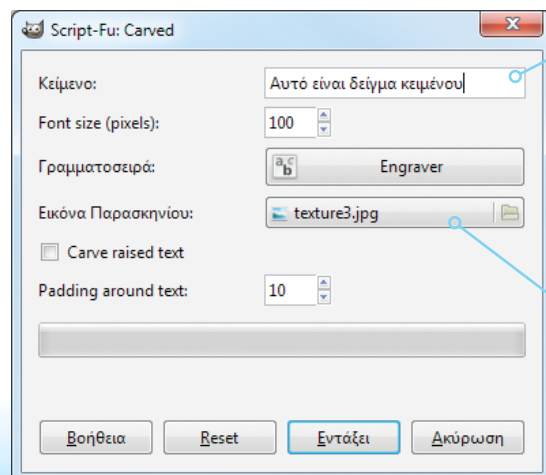
Εκτός από κουμπιά, το Gimp επιτρέπει την αυτόματη δημιουργία εντυπωσιακών τίτλων (logos). Από το μενού Αρχείο επιλέγουμε «Δημιουργία» και στη συνέχεια «Logos». Εμφανίζεται μια λίστα με τα διαθέσιμα στυλ τίτλων. Το καθένα από αυτά επιτρέπει την εισαγωγή κειμένου και την προσαρμογή της γραμματοσειράς και της εμφάνισής του (εικ. κάτω αριστερά).

Τα αποτελέσματα είναι αρκετά εντυπωσιακά. Επίσης, μπορούμε να αντιγράψουμε και να επικολλήσουμε τον τίτλο στις εργασίες μας.

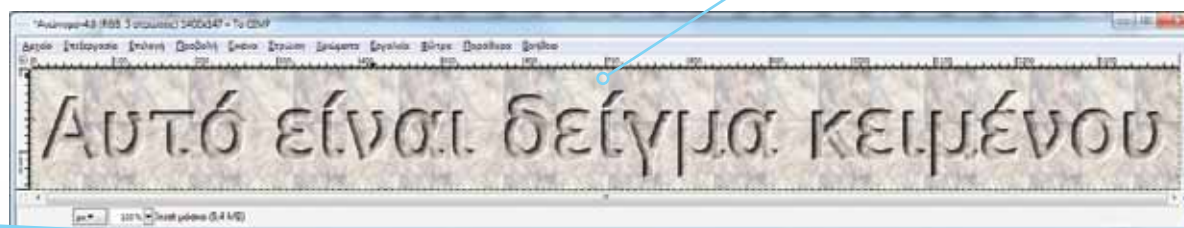


Στο πλαίσιο αυτό πληκτρολογούμε τον τίτλο

Τα αποτελέσματα, όπως και με τα κουμπιά, μπορούν να είναι εξαιρετικά



Μπορούμε να αλλάξουμε ακόμη και την υφή του τίτλου



Με το εργαλείο αυτό επιλέγουμε μια ορθογώνια επιφάνεια του καμβά

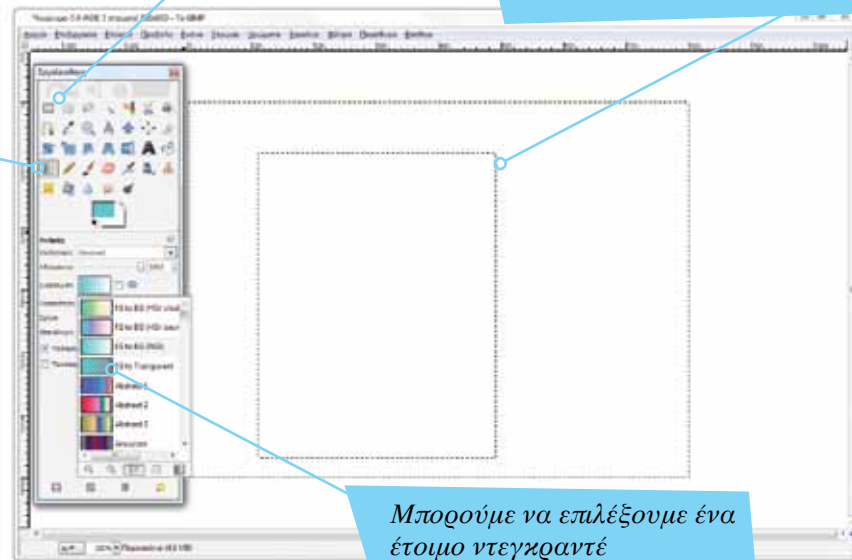
Αυτό είναι το τμήμα της εικόνας που έχουμε επιλέξει

Με το εργαλείο αυτό εφαρμόζουμε ένα ντεγκραντέ στην εικόνα (στην περίπτωση αυτή στο επιλεγμένο τμήμα)

### Δημιουργία πλαισίου με ντεγκραντέ

Το ντεγκραντέ είναι ένα ιδιαίτερα εντυπωσιακό εφέ γεμίσματος μιας επιφάνειας. Μπορούμε να επιλέξουμε ένα προεπιλεγμένο στυλ ντεγκραντέ ή να τροποποιήσουμε τα χρώματα αλλά και τις κατευθύνσεις εφαρμογής τους, ώστε να αποκτήσουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα.

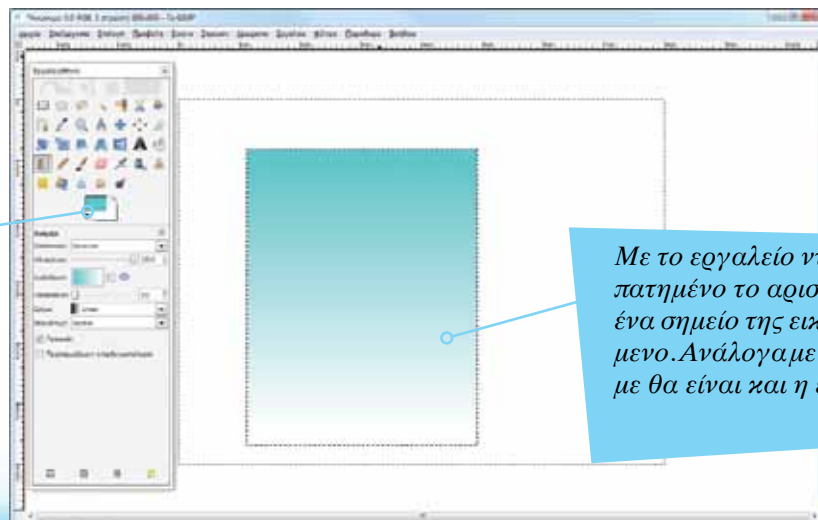
Το Gimp διαθέτει μια σειρά από διαφορετικά ντεγκραντέ τα οποία μπορούμε να εφαρμόσουμε σε όλες σχεδόν τις επιφάνειες. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα, εφαρμόζουμε ντεγκραντέ σε ορθογώνιο πλαίσιο.



Μπορούμε να επιλέξουμε ένα έτοιμο ντεγκραντέ

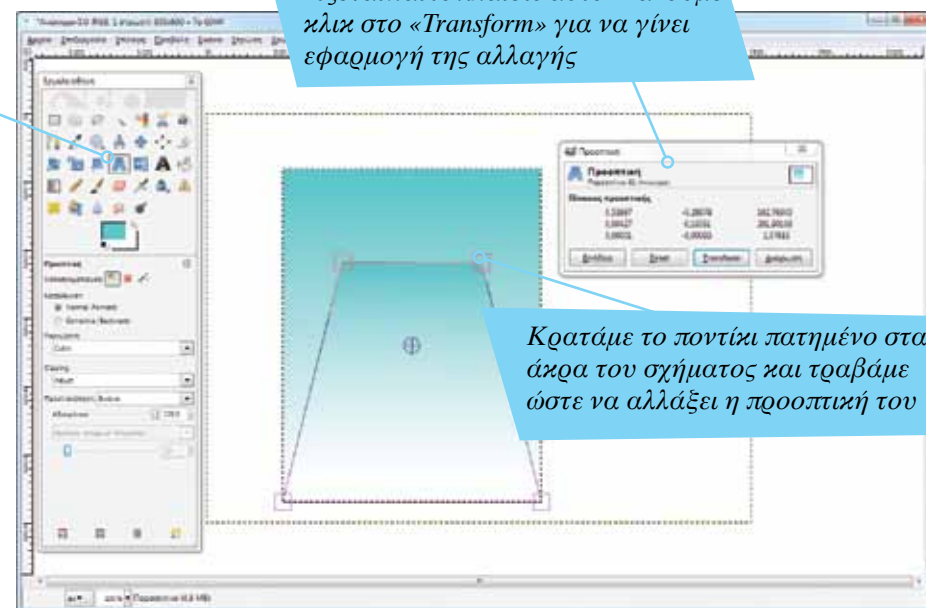
Όταν αλλάξουμε το χρώμα του προσκηνίου και του παρασκηνίου, στη λίστα ντεγκραντέ εμφανίζεται ένα νέο με αυτά τα χρώματα

Με το εργαλείο ντεγκραντέ επιλεγμένο, κρατάμε πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού στο ένα σημείο της εικόνας και τραβάμε μέχρι το επόμενο. Ανάλογα με την απόσταση που θα τραβήξουμε θα είναι και η εμφάνιση του ντεγκραντέ



Με το εργαλείο αυτό αλλάζουμε την προοπτική του επιλεγμένου τμήματος

Με την επιλογή του εργαλείου εμφανίζεται και το πλαίσιο αυτό. Κάνουμε κλικ στο «Transform» για να γίνει εφαρμογή της αλλαγής

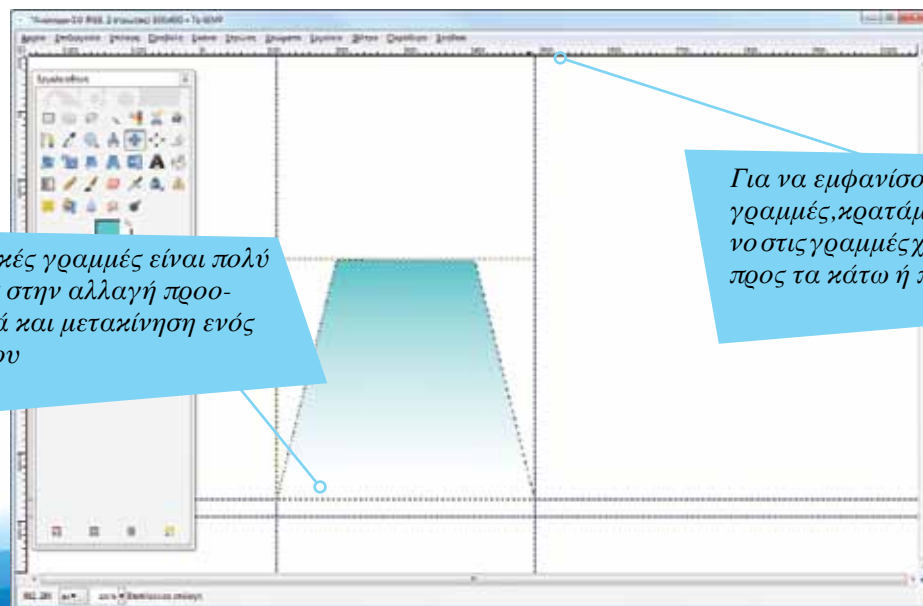


Κρατάμε το ποντίκι πατημένο στα άκρα του σχήματος και τραβάμε ώστε να αλλάξει η προοπτική του

### Αλλαγή προοπτικής επιλεγμένου σχήματος

Για να δημιουργήσουμε την εντύπωση του επιπέδου, θα αλλάξουμε την προοπτική του σχήματός μας. Επιλέγουμε το αντίστοιχο εργαλείο (εικ. δεξιά) και συνεχίζουμε κλικ και κρατάμε πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού σε ένα από τα άκρα της επιλογής. Τραβάμε το ποντίκι προς τα κάτω ώστε να αλλάξει η προοπτική.

Για μέγιστο έλεγχο των αλλαγών, μπορούμε να φέρουμε βοηθητικές γραμμές. Αυτές δεν εμφανίζονται στην εκτύπωση ή στην εξαγωγή του αρχείου. Κρατάμε το ποντίκι πατημένο στους χαρακес και τραβάμε προς τα κάτω (οριζόντιας χαρακес) ή προς τα δεξιά (αριστερός χαρακес).



Οι βοηθητικές γραμμές είναι πολύ σημαντικές στην αλλαγή προοπτικής αλλά και μετακίνηση ενός αντικειμένου

Για να εμφανίσουμε τις βοηθητικές γραμμές, κρατάμε το ποντίκι πατημένο στις γραμμές χαρακес και τραβάμε προς τα κάτω ή προς τα δεξιά

*Με τις βοηθητικές γραμμές μπορούμε να έχουμε πλήρη έλεγχο του μεγέθους και της θέσης των αντικειμένων που δημιουργούμε*

*Οι χάρακες του Gimp – ιδιαίτερα σημαντικοί για την εμφάνιση βοηθητικών γραμμών αλλά και για τον έλεγχο του μεγέθους και της θέσης αντικειμένων σε μια εικόνα*

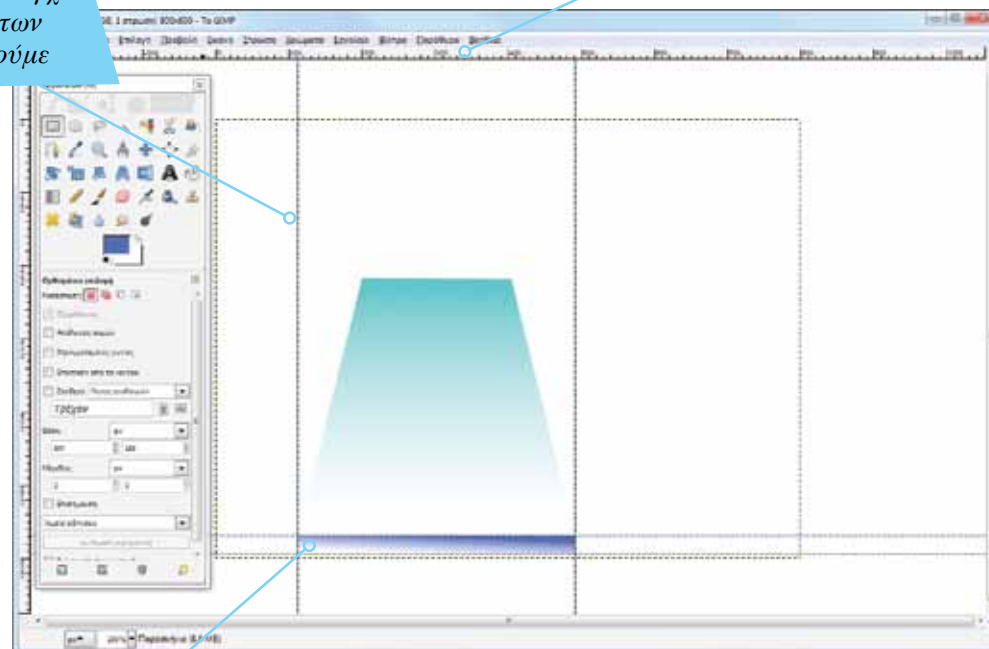
### Χρήση βοηθητικών γραμμών

Οι βοηθητικές γραμμές (άξονες) εμφανίζονται όταν κρατήσουμε πατημένο το ποντίκι σε έναν από τους χάρακες του Gimp και τραβήξουμε προς την αντίθετη κατεύθυνση.

Με τις γραμμές αυτές θέτουμε κάποια «όρια» στο σχήμα. Μπορούμε να μετακινήσουμε αντικείμενα που βρίσκονται μέσα σε στρώσεις και να τα τοποθετήσουμε πάνω στις γραμμές αυτές, ώστε να βεβαιωθούμε πως τα αντικείμενα αυτά είναι στο ίδιο επίπεδο με άλλα (π.χ. είναι ένας εύκολος τρόπος να στοιχίσουμε εικόνες που βρίσκονται σε διαφορετικές στρώσεις).

Επίσης, με τις βοηθητικές γραμμές είναι ευκολότερη η επιλογή συγκεκριμένων τμημάτων μιας εικόνας, μιας και το εργαλείο επιλογής εφάπτεται (σχεδόν) αυτόματα πάνω σ' αυτές.

Οι γραμμές αυτές είναι αντικείμενα τα οποία δεν εμφανίζονται όταν γίνει εκτύπωση της εικόνας και δε συμπεριλαμβάνονται στο αρχείο που θα δημιουργηθεί όταν αποθηκεύσουμε την εργασία μας με άλλο τύπο αρχείου.



*Με τη βοήθεια των βοηθητικών γραμμών επιλέγουμε μια περιοχή στο ακριβές μέγεθος του πλάτους του αντικειμένου που δημιουργήσαμε*

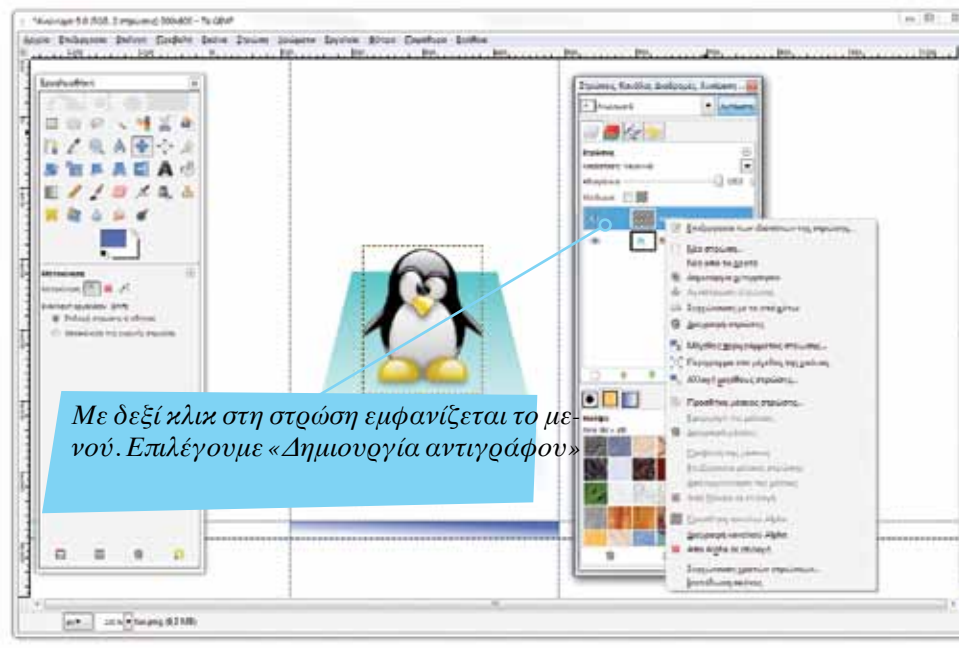
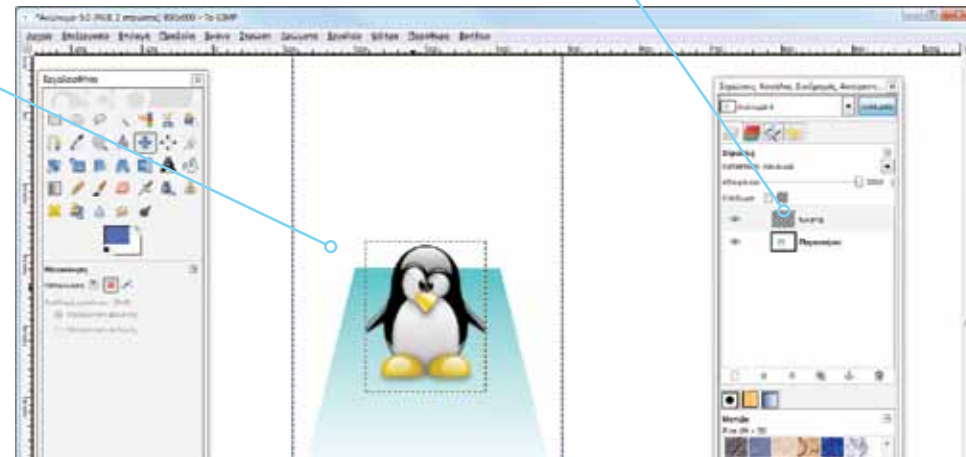


Ο Τουξ εμφανίζεται στη δική του στρώση. Θα δημιουργήσουμε αντίγραφό της

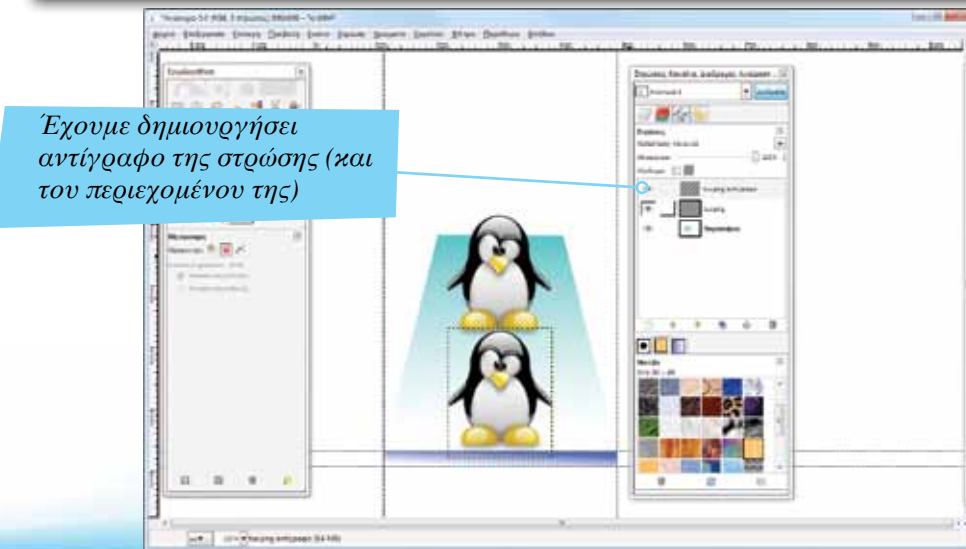
Για να δημιουργηθεί το αντίγραφο του Τουξ, θα πρέπει να εμφανίσουμε τις στρώσεις της εικόνας

### Δημιουργία αντιγράφου στρώσης

Στο παράδειγμα που ακολουθεί θα δημιουργήσουμε αντίγραφο μιας επιλεγμένης στρώσης. Με τη δημιουργία του αντιγράφου, το περιεχόμενο της εμφανίζεται πάνω από το προηγούμενο. Με το εργαλείο μετακίνησης μπορούμε να το φέρουμε σε καινούρια θέση – ο νέος Τουξ κάτω από τον αρχικό (εικ. κάτω δεξιά).



Με δεξί κλικ στη στρώση εμφανίζεται το μενού. Επιλέγουμε «Δημιουργία αντιγράφου»



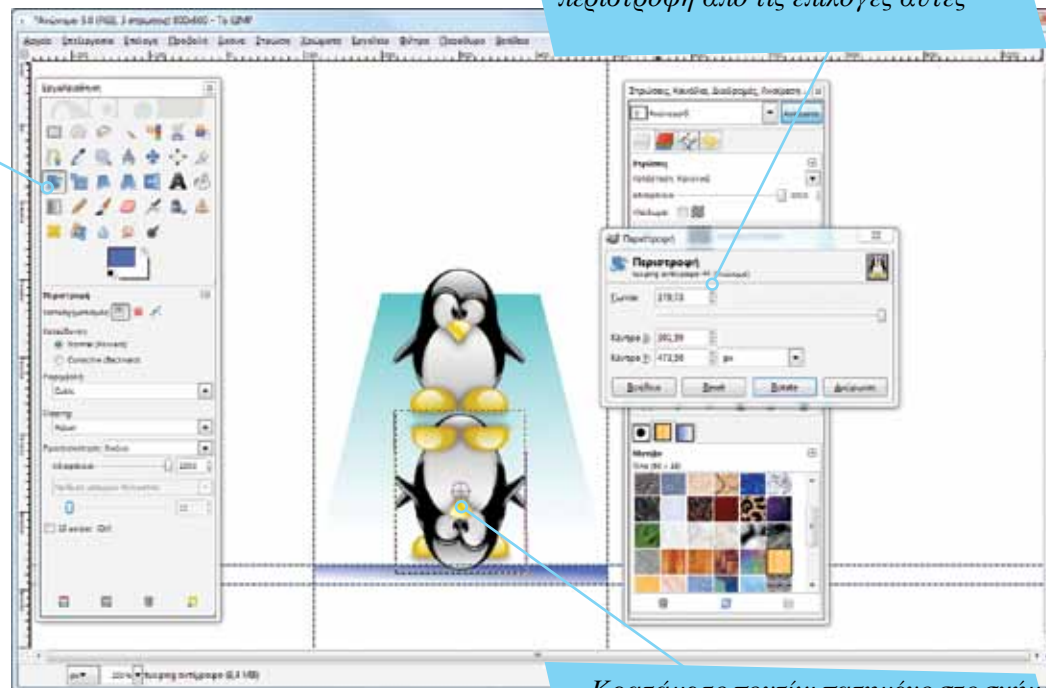
Έχουμε δημιουργήσει αντίγραφο της στρώσης (και του περιεχομένου της)

Επιλέγουμε το εργαλείο αυτό για να περιστρέψουμε την επιλεγμένη εικόνα

Με την επιλογή του εργαλείου περιστροφής, εμφανίζεται το πλαίσιο αυτό. Μπορούμε να ορίσουμε την περιστροφή από τις επιλογές αυτές

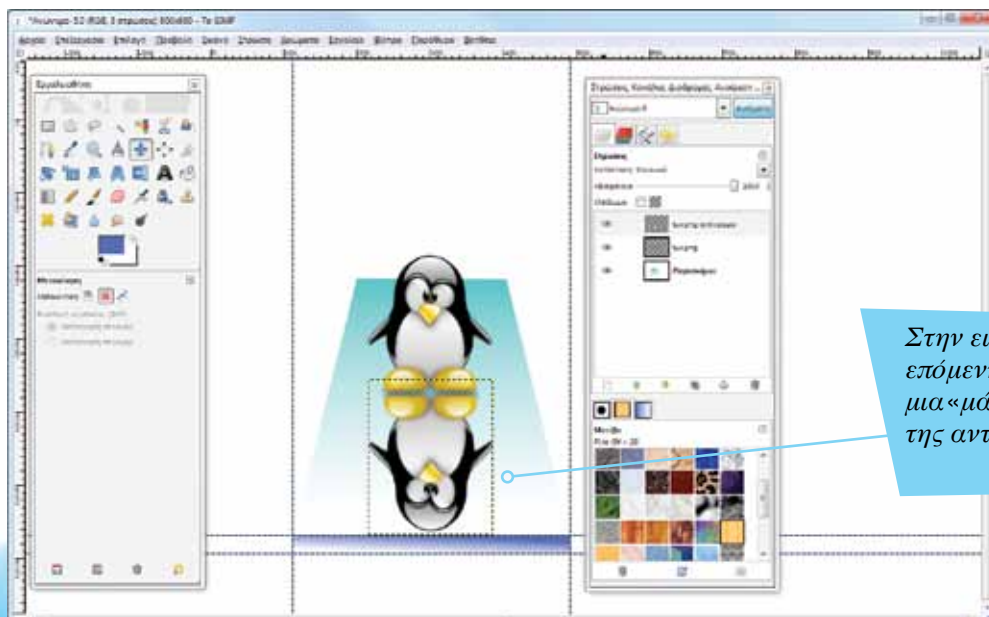
## Περιστροφή αντικειμένου

Στη συνέχεια, θα περιστρέψουμε τον Τουξ ώστε να δημιουργήσουμε το αρχικό μέρος της αντανάκλασής του στο επίπεδο. Κάνουμε κλικ στο εργαλείο περιστροφής (εικ. δεξιά). Εμφανίζεται ταυτόχρονα το πλαίσιο με επιλογές για την περιστροφή. Μπορούμε να πληκτρολογήσουμε τον αριθμό «180» στη θέση «Μοίρες» για να περιστραφεί ο Τουξ. Εναλλακτικά, κρατάμε πατημένο το ποντίκι στην εικόνα του Τουξ και μετακινούμε ώστε να γίνει η περιστροφή. Κάνουμε κλικ στο κουμπί «Εντάξει» του πλαισίου περιστροφής για να γίνει η εφαρμογή της αλλαγής που κάναμε.



Στην εικόνα έχουμε δύο Τουξ. Στην επόμενη σελίδα θα δημιουργήσουμε μια «μάσκα» ώστε να πετύχουμε το εφέ της αντανάκλασης στο επίπεδο

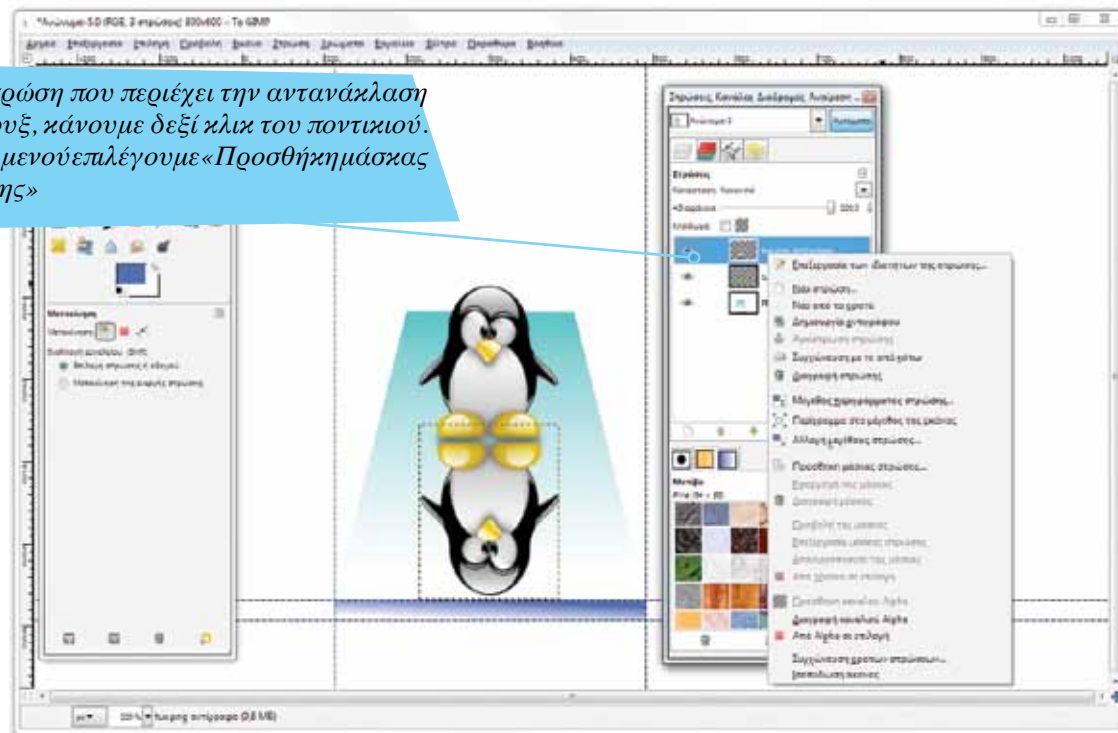
Κρατάμε το ποντίκι πατημένο στο σχήμα και το μετακινούμε για να γίνει η περιστροφή. Στην οθόνη εμφανίζεται «ζωντανή» προεπισκόπηση της περιστροφής του αντικειμένου



Στη στρώση που περιέχει την αντανάκλαση του Τουξ, κάνουμε δεξί κλικ του ποντικιού. Από το μενού επιλέγουμε «Προσθήκη μάσκας στρώσης»

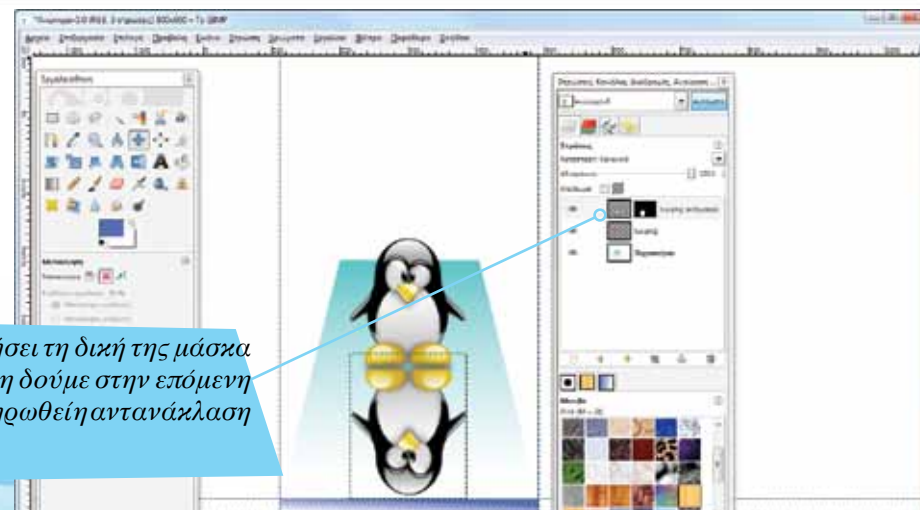
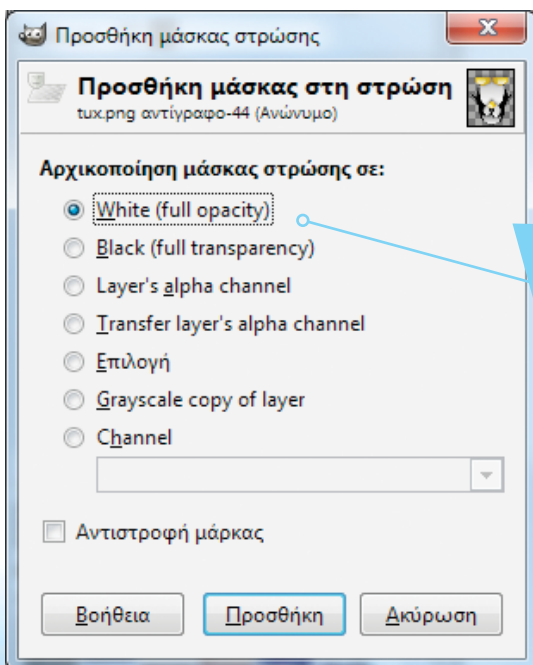
### Προσθήκη μάσκας στρώσης

Μάσκα στρώσης (layermask) καλύπτει τα αντικείμενα που βρίσκονται πίσω από αυτήν. Επιτρέπει όμως τον έλεγχο της διαφάνειας των κρυμμένων αντικειμένων. Με την εφαρμογή της δε φαίνεται να υπάρχει κάποια αλλαγή στην εικόνα. Την αλλαγή αυτή θα τη δούμε στην επόμενη σελίδα, όταν θα εφαρμόσουμε ντεγκραντέ στη μάσκα!



Είναι σημαντικό να κρατήσουμε την πρώτη επιλογή ώστε να έχουμε πλήρη διαφάνεια στη μάσκα που θα εφαρμόσουμε

Η στρώση έχει αποκτήσει τη δική της μάσκα – τη χρησιμότητα θα τη δούμε στην επόμενη σελίδα όταν θα ολοκληρωθεί η αντανάκλαση

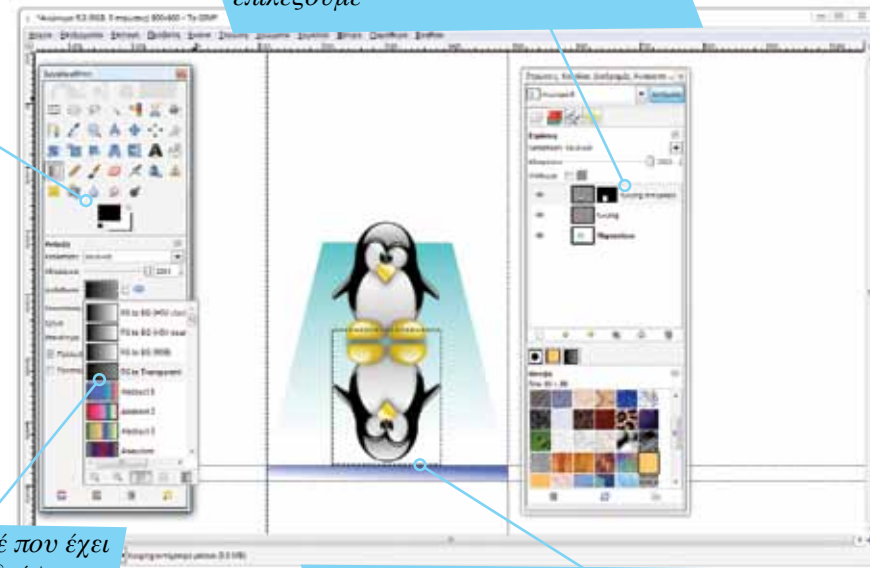


Επιλέγουμε μαύρο χρώμα προσκηνίου. Επιλέγουμε στη συνέχεια το εργαλείο ντεγκραντέ

Είναι σημαντικό, για πρώτο βήμα, να κάνουμε κλικ στη μάσκα ώστε να την επιλέξουμε

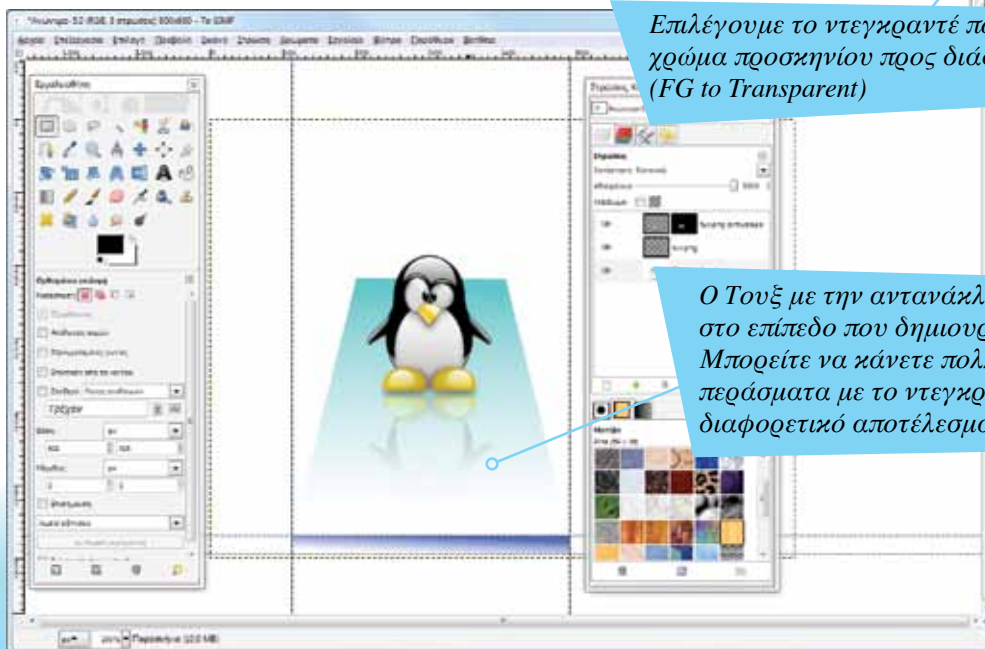
## Δημιουργία αντανάκλασης

Με τη μάσκα επιλεγμένη, κάνουμε κλικ στο εργαλείο ντεγκραντέ. Είναι σημαντικό το χρώμα προσκηνίου να είναι μαύρο! Επιλέγουμε το ντεγκραντέ «FG to Transparent». Κρατάμε το ποντίκι πατημένο στο κεφάλι του Τουξ, που είναι αναποδογυρισμένος και τραβάμε προς τα πάνω. Ανάλογα με την απόσταση που θα τραβήξουμε θα είναι και το εφέ ημιδιαφάνειας που θα εφαρμοστεί! Το αποτέλεσμα θα είναι παρόμοιο με της εικόνας κάτω.



Επιλέγουμε το ντεγκραντέ που έχει χρώμα προσκηνίου προς διάφανο (FG to Transparent)

Κρατάμε πατημένο το ποντίκι στο κάτω μέρος του αντεστραμμένου Τουξ, και τραβάμε μέχρι τα ποδαράκια του



Ο Τουξ με την αντανάκλασή του στο επίπεδο που δημιουργήσαμε! Μπορείτε να κάνετε πολλαπλά περάσματα με το ντεγκραντέ για διαφορετικό αποτέλεσμα

**Σ' αυτό το μάθημα:**

- **γνωρίσαμε βασικές πληροφορίες για το Gimp**
- **δημιουργήσαμε νέο σχέδιο με προσαρμοσμένο μέγεθος**
- **αλλάξαμε το μέγεθος του καμβά**
- **γνωρίσαμε τα εργαλεία επιλογής τμήματος της εικόνας**
- **επικολλήσαμε εικόνες σε νέες στρώσεις**
- **γνωρίσαμε τον τρόπο εφαρμογής φίλτρων**
- **κάναμε αποθήκευση με διαφορετικό τύπο αρχείου**
- **γνωρίσαμε τον τρόπο δημιουργίας κουμπιών και τίτλων**
- **γνωρίσαμε μία από τις χρήσεις των μασκών στρώσεων**