

Opis

Jeśli coś jest za darmo, to jest... po prostu dobre!

GIMP to program do tworzenia i obróbki grafiki. Na pewno kiedyś się z nim zetknąłeś, może nawet zainstalowałeś go na swoim komputerze. Skonfigurowałeś, uruchomiłeś i co dalej? Dzieli Cię tylko krok od poznania jego dużych możliwości. Nie bez przyczyny program ten stał się głównym konkurentem płatnego Photoshopa. GIMP jest darmowy, stale rozwijany i współpracuje z systemami Windows, Linux oraz MacOS.

Autor tej książki pokaże Ci, jak wykorzystać GIMP w praktyce. Zaczyniesz od zadań prostszych i stopniowo przejdiesz do poważniejszych wyzwań. Przewodnik *GIMP. Praktyczne projekty. Wydanie III* to zbiór ponad 100 ćwiczeń, które pomogą Ci zrozumieć działanie programu i opanować jego narzędzia. Będziesz pracować na fotografiach umieszczonych na dołączonej do książki płycie — znajdziesz tam blisko 3 tysiące zdjęć do dowolnego wykorzystania! Nauczysz się poprawiać ich jakość i dowiesz się, jak przekształcić jedną fotografię w taki sposób, by otrzymać najróżniejsze, całkiem inne efekty końcowe.

Poznaj pełnię możliwości GIMP-a:

- Praca na tekstach
- Warstwy i ich zastosowanie
- Sprawna obróbka fotografii
- Łączenie obrazów lub wycinanie ich fragmentów
- Rysunek i tworzenie własnych grafik
- Filtry GIMP-a
- Własny przybornik najbardziej potrzebnych narzędzi

Spis treści

Wstęp (11)

Rozdział 1. Tekst i warstwy (13)

- Projekt 1.1. Żółta Turnia (14)
- Przybornik i okna dialogowe (21)
- Projekt 1.2. Księżyc (25)
- Projekt 1.3. Orzeł przedni (28)
- Projekt 1.4. Ważka (30)
- Projekt 1.5. Magnolia (31)
- Projekt 1.6. Słonecznik (33)
- Projekt 1.7. Autoholowanie (35)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (37)

Rozdział 2. Modyfikacja kolorów fotografii (41)

- Projekt 2.1. Kozi Wierch (41)

- Projekt 2.2. Rachunek (43)
- Projekt 2.3. Zamość (44)
- Projekt 2.4. Zima (46)
- Projekt 2.5. Wypluwki (48)
- Projekt 2.6. Czołg (51)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (53)

Rozdział 3. Rozjaśnianie fotografii (55)

- Projekt 3.1. Autonaprawa (56)
- Projekt 3.2. Pióro (59)
- Projekt 3.3. Kamień (61)
- Projekt 3.4. Transport samochodowy XXI wieku (64)
- Projekt 3.5. Energetyka XXI wieku (67)
- Projekt 3.6. Znak wodny (68)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (69)

Rozdział 4. Rozmycie i wyostrzenie (71)

- Projekt 4.1. Czas siewu (71)
- Projekt 4.2. Maszynopisanie (73)
- Projekt 4.3. Automobil (75)
- Projekt 4.4. Antyk (78)
- Projekt 4.5. Kościelec (79)
- Projekt 4.6. Czołg (81)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (82)

Rozdział 5. Kopiowanie i wklejanie całych obrazów (83)

- Projekt 5.1. Lublin (83)
- Projekt 5.2. Łabędzie (86)
- Projekt 5.3. Mieszkańcy polskich lasów (90)
- Projekt 5.4. Letnia szkoła rysunku (91)
- Projekt 5.5. Misiek (94)
- Projekt 5.6. Zalew Zemborzycki i okolice (95)
- Projekt 5.7. Lalka (99)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (100)

Rozdział 6. Wyrównywanie warstw (103)

- Projekt 6.1. Ulica Dominikańska (104)
- Projekt 6.2. Żmija zygzakowata (109)
- Projekt 6.3. Antykwariat (110)
- Projekt 6.4. Jenot (115)
- Projekt 6.5. Zwierzęta okolic Lublina (117)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (127)

Rozdział 7. Selekcja (129)

- Projekt 7.1. Cytrusy (130)

- Projekt 7.2. Ptaki Polski (134)
- Projekt 7.3. Elektronik (139)
- Projekt 7.4. Kup mnie (144)
- Projekt 7.5. Money (147)
- Projekt 7.6. Żarówki (152)
- Projekt 7.7. BMX Quest (157)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (160)

Rozdział 8. Prostokąty, kwadraty i koła (163)

- Projekt 8.1. Zenit (163)
- Projekt 8.2. Fotografie (164)
- Projekt 8.3. Muzeum Kolejnictwa (167)
- Projekt 8.4. Wspomnienia (170)
- Projekt 8.5. Giewont (171)
- Projekt 8.6. Korepetycje (173)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (179)

Rozdział 9. Obramowanie warstwy (181)

- Projekt 9.1. Tatry (181)
- Projekt 9.2. Auto tuning (186)
- Projekt 9.3. Zaskrońce (188)
- Projekt 9.4. Żaby i ropuchy (189)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (193)

Rozdział 10. Obwiednia i poświęta napisu (195)

- Projekt 10.1. Lokata prima (195)
- Projekt 10.2. Chwilówki (197)
- Projekt 10.3. Sosnowica (199)
- Projekt 10.4. X developer (200)
- Projekt 10.5. Aqua (206)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (214)

Rozdział 11. Linijki, prowadnice i miarka (215)

- Projekt 11.1. V8 (216)
- Projekt 11.2. Kursy żeglarskie (223)
- Projekt 11.3. Padalec (226)
- Projekt 11.4. Bryza (228)
- Projekt 11.5. Kwiaty (233)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (239)

Rozdział 12. Skalowanie i kadrowanie obrazów (241)

- Projekt 12.1. Żółw czerwonolicy (242)
- Projekt 12.2. Kazimierz Dolny (244)
- Projekt 12.3. Żmija i zaskroniec (248)
- Projekt 12.4. Rzekotka (250)

- Projekt 12.5. Kaczka (252)
- Projekt 12.6. Szczupaki (255)
- Projekt 12.7. Orzechy (257)
- Projekt 12.8. Zdjęcia do legitymacji (258)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (263)

Rozdział 13. Filtry (265)

- Projekt 13.1. Filtr Zniekształcenia/Fale (265)
- Projekt 13.2. Filtr Zniekształcenia/ Skręcenie i zaciskanie (266)
- Projekt 13.3. Filtr Artystyczne/Kubizm (267)
- Projekt 13.4. Filtr Szum/Rozrzucenie (269)
- Projekt 13.5. Zniekształcenia/Zastosuj soczewki (270)
- Projekt 13.6. Filtr Odwzorowania/ Śledzenie fraktalne (271)
- Projekt 13.7. Filtr Odwzorowania/Odwzorowanie obiektu (272)
- Projekt 13.8. Filtr Łączenie/Odcinek filmu (274)
- Projekt 13.9. Filtr Łączenie/Łączenie głębi (275)
- Projekt 13.10. Filtry Artystyczne/Nałóż płótno oraz Odwzorowania/Mapa wypukłości (277)
- Projekt 13.11. Filtry z grupy Alfa na logo (280)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (282)

Rozdział 14. Gradient (285)

- Projekt 14.1. Samochód (286)
- Projekt 14.2. Orzechy (288)
- Projekt 14.3. Przycisk (290)
- Projekt 14.4. Żaglówka (296)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (300)

Rozdział 15. Maska warstwy (301)

- Projekt 15.1. Winył (301)
- Projekt 15.2. Elektro (306)
- Projekt 15.3. Antykwariat (312)
- Projekt 15.4. Konie (319)
- Projekt 15.5. Vincent van Gogh: Most Langlois (z piorącymi kobietami) (325)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (330)

Rozdział 16. Ścieżki (333)

- Projekt 16.1. Wycięty samochód (334)
- Projekt 16.2. Miejski Dom Kultury w Paryżu (340)
- Projekt 16.3. Poczłówka z wakacji (344)
- Projekt 16.4. Kalendarz (347)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (351)

Rozdział 17. Operacje na zaznaczeniach (353)

- Projekt 17.1. Maszynopisanie (358)

- Projekt 17.2. I love Lublin (368)
- Projekt 17.3. Aqua (370)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (374)

Rozdział 18. Narzędzia do przekształcania warstw, ścieżek i zaznaczeń (377)

- Projekt 18.1. Wielkie sprzątanie świata (379)
- Projekt 18.2. Fotoamator (381)
- Projekt 18.3. Winył (384)
- Projekt 18.4. Tulipan (389)
- Projekt 18.5. Flaszka (390)
- Projekt 18.6. Koguty Lublin (394)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (395)

Rozdział 19. Narzędzia rysowania (397)

- Projekt 19.1. Szkic papugi (398)
- Projekt 19.2. Tęczowa papuga (401)
- Projekt 19.3. Kaczki (408)
- Projekt 19.4. Żyrafy (414)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (417)

Rozdział 20. Retusz zdjęć (419)

- Projekt 20.1. Kazimierz Dolny (420)
- Projekt 20.2. W drodze (424)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (432)

Rozdział 21. Grupowanie warstw (433)

- Projekt 21.1. Towarzystwo Ornitologiczne (433)
- Projekt 21.2. Encyklopedia ptaków (442)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (443)

Rozdział 22. Dostosowywanie GIMP-a do własnych potrzeb (445)

- Pędzle (445)
- Projekt 22.1. Smile (447)
- Projekt 22.2. Hey, Hey, Hey (449)
- Projekt 22.3. Towarzystwo Ornitologiczne (452)
- Tekstury (455)
- Projekt 22.4. Test tekstur (455)
- Projekt 22.5. Tekstura rdza (456)
- Palety (461)
- Gradienty (463)
- Czcionki (464)
- Przybornik (465)
- Menu kontekstowe okien dialogowych (467)
- Czego powinieneś się nauczyć z tego rozdziału? (469)

Dodatek A. Indeks wykorzystanych czcionek (471)

Zawartość płyty DVD (475)

Skorowidz (477)