

Οδηγίες για το GIMP

Α. Εισαγωγή

Το συγκεκριμένο κείμενο αποτελεί μια σύντομη παρουσίαση για ένα ανοικτού λογισμικού πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, το **GIMP** -το οποίο από πολλούς θεωρείται ίσως το πιο ανταγωνιστικό πακέτο ανάμεσα στα δωρεάν (freeware) προγράμματα image editing.

Η παρουσίαση μας φυσικά θα επικεντρωθεί στα πλέον βασικά χαρακτηριστικά, χωρίς να φιλοδοξεί να αποτελέσει οτιδήποτε άλλο από ένα ερέθισμα και ένα μικρό βοήθημα για έναν απλό χρήστη να ασχοληθεί με το συγκεκριμένο πρόγραμμα.

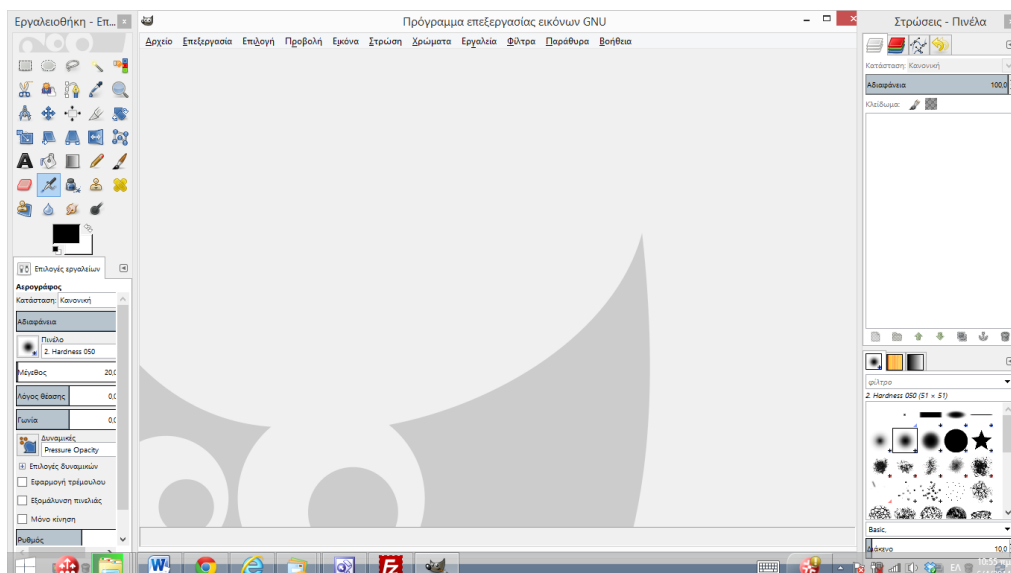
Η έκδοση με την οποία θα ασχοληθούμε είναι η 2.8.9 και το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή μας τα Windows 8.1.



Β. Το πρόγραμμα GIMP



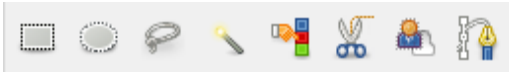
Ο τρόπος που ξεκινάει το πρόγραμμα ίσως θεωρηθεί παράξενος για ορισμένους συνηθισμένους σε άλλα προγράμματα επεξεργασίας εικόνας. Στην ουσία δε διαφέρει και τόσο από το Photoshop απλά απουσιάζει ένα συνολικό background από πίσω (όπως το γκριζο του Photoshop). Φορτώνονται δυο κάθετα παράθυρα -καρτέλες, όπως φαίνεται και στην παρακάτω εικόνα, από τα οποία το ένα αφορά όλο το πρόγραμμα του GIMP (με την Εργαλειοθήκη - Επιλογές εργαλείων) και η άλλη ένα σύνολο επιλογών (όπως τα στρώματα, κανάλια, ιστορικό κλπ.).



I. Η καρτέλα “Εργαλειοθήκη – Επιλογές εργαλείων”

A. Τα standard εργαλεία

Στο σημείο αυτό θα περιγράψουμε (με κάποιο συνοπτικό τρόπο αναγκαστικά) τα βασικά εργαλεία επεξεργασίας της εικόνας που προσφέρει το GIMP και τα οποία βρίσκονται στην καρτέλα Το GIMP. Είναι εργαλεία που μπορεί κανείς να τα βρει στα περισσότερα αντίστοιχα προγράμματα, οπότε κάποιος εξοικειωμένος χρήστης δε θα δυσκολευτεί καθόλου να τα αναγνωρίσει (κάποια ακόμα κι από την ίδια την εικόνα τους).

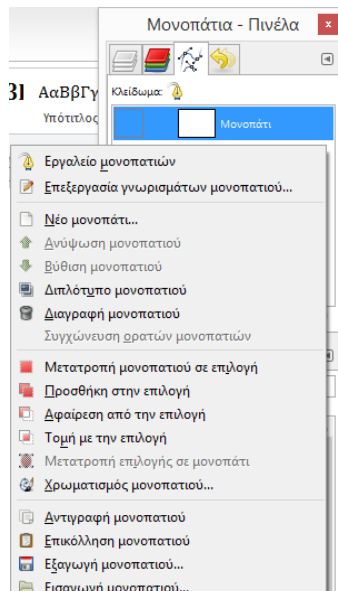


Η πρώτη σειρά εργαλείων είναι τα εργαλεία επιλογής (selection tools). Τα πρώτα τρία είναι τα γνωστά εργαλεία επιλογής κομματιών της εικόνας. Το πρώτο με σχήμα ορθογώνιο, το δεύτερο με οβάλ σχήμα και το τρίτο με ελεύθερο σχήμα καθορισμένο από το χρήστη με το ποντίκι.

Τα επόμενα δυο εργαλεία επιλέγουν περιοχές της εικόνας με το ίδιο χρώμα. Το πρώτο (αυτό με το όνομα Select contiguous regions Z) επιλέγει μόνο τις περιοχές που γειτονεύουν μεταξύ τους, ενώ το άλλο εργαλείο επιλέγει κάθε περιοχή πάνω στην εικόνα με το ίδιο χρώμα. Το τελευταίο εργαλείο χρησιμοποιείται σαν να δημιουργεί κάποιο path γύρω από περιοχές που φαίνεται να αποτελούν το ίδιο σχήμα.



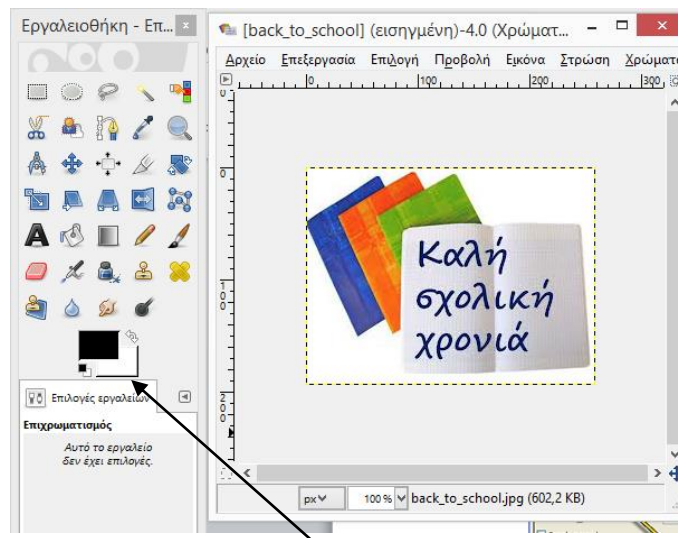
Το επόμενο εργαλείο είναι αυτό της δημιουργίας «διαδρομών» (paths). Ο χρήστης επιλέγει τα σημεία πάνω στην εικόνα και μετά μπορεί να εκτελέσει διάφορες λειτουργίες, η βασικότερη από τις οποίες είναι να μετατρέψει το σχήμα που έχει φτιάξει σε επιλογή. Αυτό μπορεί να γίνει από την καρτέλα «Διαδρομές, Κανάλια, Στρώματα» στις «Διαδρομές» με δεξί κλικ ή με το πρώτο κουμπί (όχι αυτό με το x), όπως φαίνεται και στο παρακάτω σχήμα, και τις διάφορες επιλογές Path to Selection, Add to Selection κλπ..



Στην πρώτη σειρά των βασικών εργαλείων βρίσκουμε αμέσως μετά ένα γνώριμο εργαλείο, αυτό που στο Photoshop ονομάζουμε Eyedropper (εδώ ονομάζεται Pick colors from the image O).



Η δουλειά του εργαλείου αυτού είναι πολύ απλή και ίδια σχεδόν σε όλα τα προγράμματα εικόνας. Στην ουσία κάνοντας με αυτό ένα απλό κλικ σε οποιοδήποτε σημείο της εικόνας επιλέγουμε το χρώμα που υπάρχει στο σημείο αυτό.



Background & Foreground Color

Όταν κάνουμε κλικ στο σημείο αυτό εμφανίζεται το παράθυρο επιλογέας χρώματος (βλ. πάνω σχήμα) στον οποίο φαίνεται το χρώμα που υπάρχει και οι τιμές του σε RGB (κόκκινο, πράσινο, μπλε). Το χρώμα αυτό (στο παράδειγμα πάνω το σκούρο πράσινο) κανονικά παίρνει τη θέση του foreground color (χρώμα στο προσκήνιο), το οποίο είναι το χρώμα που θα έχουν τα πινέλα μας (ή το Paint bucket κλπ.) αν πάμε να γράψουμε κάτι. Επίσης, κάτω από τα foreground/background color υπάρχουν κάποιες άλλες επιλογές, όπως να θέσουμε το χρώμα μας στο χρώμα παρασκήνιου ή απλά να το επιλέξουμε –για παράδειγμα για να δούμε τις RGB τιμές του και να τις συγκρίνουμε με κάποιο άλλο χρώμα κλπ. Στο συγκεκριμένο σημείο για κάθε εργαλείο υπάρχουν διάφορες επιλογές που μπορεί ο χρήστης να πειραματιστεί για να κάνει αυτό που θέλει.






Στη δεύτερη σειρά εργαλείων υπάρχει το Zoom In & Out (για τη μεγέθυνση/ σμίκρυνση αυτού που βλέπουμε –όχι της ίδιας της εικόνας) με το γνωστό σήμα του μεγεθυντικού φακού, ενώ ακολουθεί ένα εργαλείο με σύμβολο το χάρακα που δεν είναι και τόσο συνηθισμένο σε απλά προγράμματα εικόνας.



Το συγκεκριμένο χρησιμοποιείται για να μετρήσει αποστάσεις από ένα σημείο της εικόνας σε κάποιο άλλο. Η απόσταση μετριέται σε εικονοστοιχεία (pixels) ενώ μπορούμε να δούμε και τη γωνία που σχηματίζεται σε μοίρες.

Επόμενα τρία εργαλεία το Move (Μετακίνηση), η Justify (Στοιχισή) και το Crop/Resize (Περικοπή). Το πρώτο μετακινεί επιλογές, σχήματα κλπ., το δεύτερο στοιχίζει ή τακτοποιεί στρώσεις, αντικείμενα κ.α., ενώ το τρίτο κόβει την εικόνα στο μέγεθος που θέλουμε.


Μετακίνηση (Move) , Στοιχισή  & Περικοπή (Crop/Resize) 

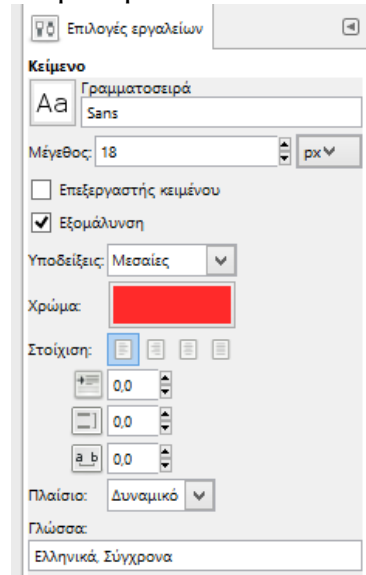
Η τρίτη σειρά εργαλείων ολοκληρώνεται με τα transform tools. Τα συγκεκριμένα εργαλεία μπορούν να περιστρέψουν μια επιλογή μας (ή ενός στρώματος), να της αλλάξουν μέγεθος, να την παραμορφώσουν ή να την κάνουν flip.



(transform tools)

(Στις επιπρόσθετες επιλογές στο κάτω μέρος της καρτέλας «Εργαλειοθήκη - Επιλογές εργαλείων» υπάρχουν διάφορα χρήσιμα πράγματα για πιο εξελιγμένες χρήσεις των transform tools)

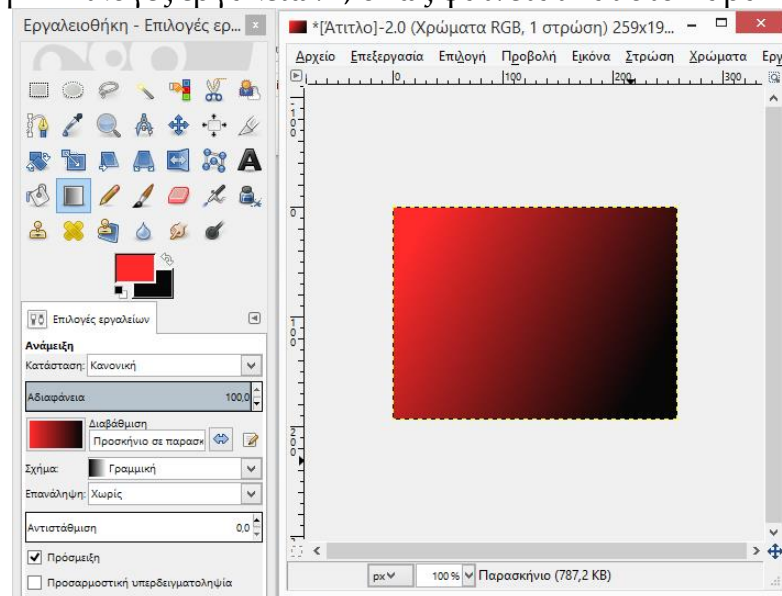
Αμέσως μετά ακολουθεί το εργαλείο κειμένου. Το σύμβολο του είναι το  (όπως ισχύει σε κάθε πρόγραμμα εικόνας). Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει τη γραμματοσειρά που επιθυμεί, το χρώμα, τη στοίχιση του κειμένου του, τα περιθώρια κλπ.



Τα επόμενα εργαλεία (4^η σειρά εργαλείων) σχετίζονται περισσότερο με σχεδιαστικές και εικαστικές παρεμβάσεις στην εικόνα μας.



Τα πρώτα δυο αφορούν το γέμισμα μιας περιοχής με χρώμα. Ειδικά για το δεύτερο δημιουργεί μια περιοχή με το πέρασμα από το background χρώμα στο foreground. Το πέρασμα αυτό μπορεί να γίνει με απαλό ή πιο σκληρό τρόπο, αλλά και με διάφορα σχήματα (γραμμικό, σπινάλ, κυκλικό κλπ.), όπως επίσης υπάρχει και η δυνατότητα για gradient περάσματα ανάμεσα σε έτοιμα χρώματα. Όλα αυτά μπορεί να τα βρει ο χρήστης στις επιπλέον επιλογές στο κάτω μέρος της καρτέλας «Εργαλειοθήκη - Επιλογές εργαλείων», όπως φαίνεται και στο παρακάτω σχήμα.



Για το κανονικό fill εργαλείο (τον κουβά με το χρώμα) υπάρχουν οι επιπλέον επιλογές με ποιο χρώμα να γεμίσεις, και το αν θα γεμίσεις όλη την επιλογή σου ή μόνο τα σημεία με το ίδιο χρώμα (και πόσο *ίδιο* μπορεί να είναι αυτό το χρώμα κλπ.).

Επόμενα δυο εργαλεία, είναι τα κατεξοχήν σχεδιαστικά εργαλεία του προγράμματος και το μεν πρώτο είναι το πινέλο με τις σκληρές άκρες, το δε δεύτερο με τις μαλακές άκρες. Και στα δύο ο χρήστης μπορεί να επιλέξει επιπλέον κάποια μικρά εφέ, όπως να υπάρχει κάποιο fade (σβήσιμο) στο γραψίμο-σχεδιασμό, ή το χρώμα του πινέλου να μην είναι ένα αλλά κάποιο gradient.

Ακολουθούν η γόμα, ο αερόγραφος με μεταβλητή πίεση και το πενάκι (draw in ink). Τα δυο τελευταία αποτελούν στην ουσία δυο είδη πινέλων με κάποιες διαφορετικές και πιο εξεζητημένες επιλογές. Η γόμα στην ουσία είναι ένα πινέλο με τις ίδιες επιλογές με τα άλλα πινέλα, μόνο που τώρα σβήνει (αντί να γράφει) το χρώμα απ' όπου περνάει. Υπάρχει ένα σημείο που αξίζει να σημειώσουμε εδώ: όταν σβήνουμε από ένα πιο πάνω layer (θα εξηγήσουμε πιο κάτω κάποια πράγματα για τα layers –στρώματα) όπως είναι λογικό φαίνεται ότι υπάρχει από κάτω στα άλλα layers. Αν όμως είμαστε στο πρώτο layer και χρησιμοποιούμε τη γόμα τότε στην ουσία απλά γράφουμε με το χρώμα παρασκήνιου (background color). Η χρήση της γόμας είναι όμοια σχεδόν με κάθε άλλο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας που χρησιμοποιεί layers.

Ένα άλλο πολύ χρήσιμο εργαλείο είναι αυτό που αποκαλείται σε κάποια προγράμματα ως clone stamp.



Εδώ ο χρήστης μπορεί να πατήσει το ποντίκι μαζί με Ctrl σε κάποιο σημείο της εικόνας και μετά να πάει σε ένα άλλο σημείο της εικόνας και να γράψει εκεί ότι ακριβώς υπήρχε στο πρώτο σημείο που επέλεξε. (Η λειτουργία μοιάζει εδώ πολύ με το Photoshop μόνο που εκεί αντί για Ctrl πατάς Alt). Φυσικά υπάρχουν πολλές επιλογές που μπορούν να επεκτείνουν τις δυνατότητες του συγκεκριμένου εργαλείου αλλά η ανάλυση τους ξεφεύγει από τους σκοπούς του κείμενου αυτού.



Τα τελευταία τρία εργαλεία είναι κατά σειρά τα blur/sharpen, smudge και dodge/burn. Για κάποιον που δεν είναι εξοικειωμένος με άλλα προγράμματα εικόνας ίσως είναι κάπως δύσκολο να καταλάβει από μια σύντομη παρουσίαση (όπως εδώ) τις δυνατότητες των εργαλείων αυτών. (Το προτιμότερο θα ήταν να πειραματιστεί μόνος του με το ίδιο το πρόγραμμα –κάτι που φυσικά ισχύει για όλα όσα παρουσιάζουμε εδώ).

Το πρώτο εν συντομία χρησιμοποιείται για να θολώσει ή να «σκληρώνει» (sharpen) τα σημεία της εικόνας που θέλουμε. Με το δεύτερο, κρατώντας το πατημένο, «τραβάμε» σημεία της εικόνας προς την κατεύθυνση που επιθυμούμε (με μεγάλη προσοχή και φειδώ μπορεί να μας φανεί πολύ χρήσιμο για διάφορα εφέ). Τέλος το τρίτο φωτίζει (dodge-υπεκφυγή) ή σκουραίνει (burn-κάψιμο) ανάλογα τους τόνους των σημείων όπου το χρησιμοποιούμε.

B. Επιπλέον επιλογές εργαλείων

Όπως αναφέραμε και στο προηγούμενο μέρος στο κάτω μέρος της καρτέλας «Εργαλειοθήκη – Επιλογές εργαλείων» υπάρχουν κάποιες επιλογές που αλλάζουν τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάθε εργαλείο. Δε θα τις αναλύσουμε περισσότερο εδώ. Απλά θα προσθέσουμε κάτι για το αμέσως πιο πάνω τμήμα της καρτέλας (αυτό όπου βρίσκεται και το foreground/ background color). Εκεί στο δεξί μέρος υπάρχει το active brush/gradient/ pattern.



Είναι το σημείο δηλαδή όπου ο χρήστης μπορεί να δει τι πινέλο χρησιμοποιεί (στην εικόνα του παραδείγματος ένα με κυκλικές άκρες), τι χρώμα gradient (ένα ασπρόμαυρο) και τι pattern (εδώ ένα που μοιάζει με ανοιχτόχρωμο ξύλο). Φυσικά, με κλικ στο καθένα από τα τρία σημεία ο χρήστης μπορεί να αλλάξει ό,τι επιθυμεί.

II. Το παράθυρο της εικόνας μας.

Όταν ανοίγουμε μια εικόνα (ή όταν δημιουργούμε μια καινούρια) εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο με την εικόνα μας όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα (εδώ για μια καινούρια εικόνα).



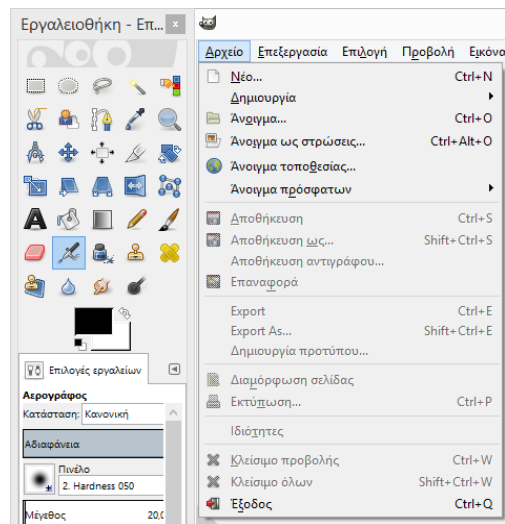
Όπως βλέπουμε κι από το σχήμα, όταν ανοίγουμε ένα παράθυρο εικόνας (που έχει είτε το όνομα του αρχείου είτε το *Ανώνυμο* αν δεν το έχουμε ήδη σώσει) έχουμε στο πάνω μέρος του μια μπάρα με διάφορες επιλογές –πολλές από τις οποίες τις έχουμε ήδη δει στην προηγούμενη ενότητα. Θα αναφερθούμε σε αυτές εν συντομία.

Α. Το μενού (Αρχείο - Επεξεργασία - Επιλογή - Προβολή - Εικόνα - Στρώση - Χρώματα - Εργαλεία - Φίλτρο - Παράθυρο - Βοήθεια)

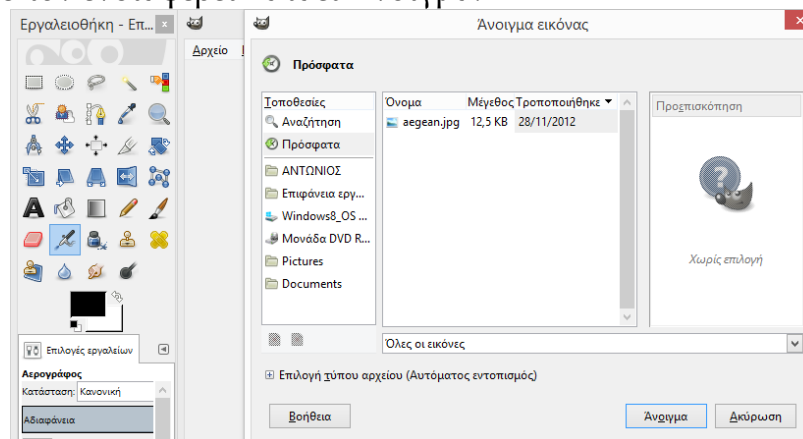
Αρχείο

Το **Αρχείο** είναι ένα κλασικό μενού επιλογών που υπάρχει σε όλα τα προγράμματα και δε χρειάζεται περισσότερη ανάλυση. Το σημείο όπου κάποιος άπειρος χρήστης ίσως δει με περισσότερο ενδιαφέρον είναι αυτό του *Αποθήκευση ως Πρότυπο*. Πρότυπο εννοούμε ένα προκαθορισμένο τύπο για το μέγεθος του αρχείου που μας επιτρέπει πχ. να δημιουργήσουμε εικόνες με μέγεθος (σελίδας) A3, A4, για εξώφυλλο ενός CD ή με βάση το τηλεοπτικό πλάνο (720x576 για PAL ή 720x486 για NTSC) κλπ.

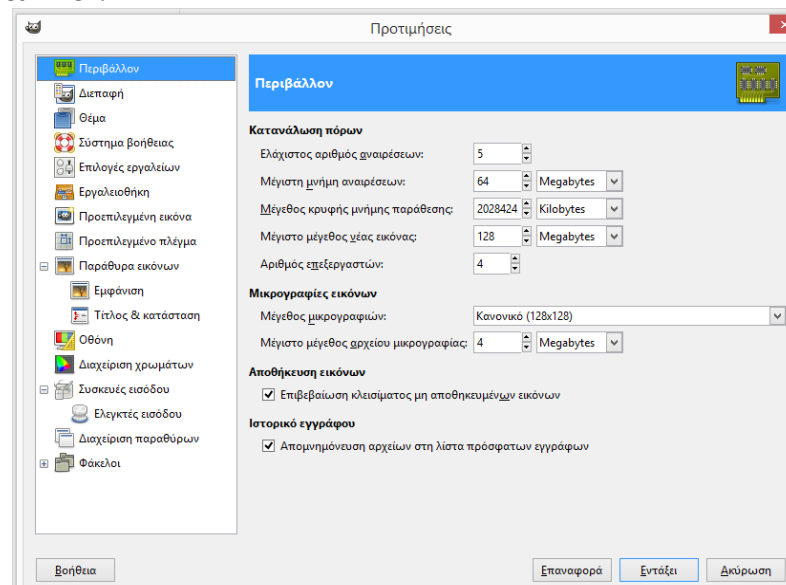
Για να δημιουργήσει κανείς ένα νέο αρχείο ή για να ανοίξει μια ήδη υπάρχουσα εικόνα πηγαίνει στο **Κύριο Μενού**, επιλέγει **Αρχείο** και μετά αυτό που επιθυμεί. Αν επιλέξει να δημιουργήσει ένα νέο αρχείο θα βγει ένα παράθυρο με κάποιες επιλογές, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα. Αυτές περιλαμβάνουν βασικά το μέγεθος του αρχείου (πόσα pixels – εικονοστοιχεία θα έχει η εικόνα σε πλάτος και ύψος). Η επιλογή Πρότυπο παρέχει κάποια έτοιμα μεγέθη (όσον αφορά τα pixels και την ανάλυση της νέας εικόνας) πχ. 800x600, ανάλυση 300 dpi κλπ. Πατώντας να ανοίξουν οι ειδικές επιλογές ο χρήστης μπορεί ακόμα να αλλάξει την ανάλυση της νέας εικόνας, να επιλέξει αν αυτή θα είναι έγχρωμη ή ασπρόμαυρη (από το colorspace –το προκαθορισμένο είναι το έγχρωμο, RGB), να «γεμίσει» από πριν την εικόνα με κάποιο χρώμα και να προσθέσει κι ένα σχόλιο (το οποίο δε θα φαίνεται στην εικόνα του αλλά στις ιδιότητες του αρχείου).



Για να ανοίξει κανείς ένα νέο αρχείο πατάει άνοιγμα και ακολουθεί μια καρτέλα όπου ο χρήστης μπορεί να πλοηγηθεί στους φακέλους του και να επιλέξει το αρχείο που θέλει (κάθε αρχείο που πατάει το όνομα του βγαίνει μια προεπισκόπηση του στο δεξί μέρος του παραθύρου). Όταν βρει το αρχείο που τον ενδιαφέρει πατάει Άνοιγμα.



Υπάρχουν κι άλλες επιλογές στο Αρχείο που πρέπει να σχολιάσουμε. Στο Λήψη υπάρχουν τέσσερις επιλογές. Από αυτές η «Επικόλληση ως Νέο» δημιουργεί ένα νέο αρχείο βασισμένο σε κάποια εικόνα που έχουμε κάνει copy (την κάνει paste σε μια εικόνα με τις ίδιες διαστάσεις), η «From clipboard» κάνει το ίδιο με βάση την εικόνα που έχουμε κάνει print screen (δηλαδή διαστάσεις οθόνης κλπ.), ενώ η «Screen Shot» θα δημιουργήσει ένα νέο αρχείο κάνοντας capture σε κάποιο ορισμένο από το χρήστη σημείο της οθόνης. Τέλος το «Twain» χρησιμοποιείται για την εισαγωγή εικόνων από scanner.



Η επιλογή Έξοδος τερματίζει το πρόγραμμα.

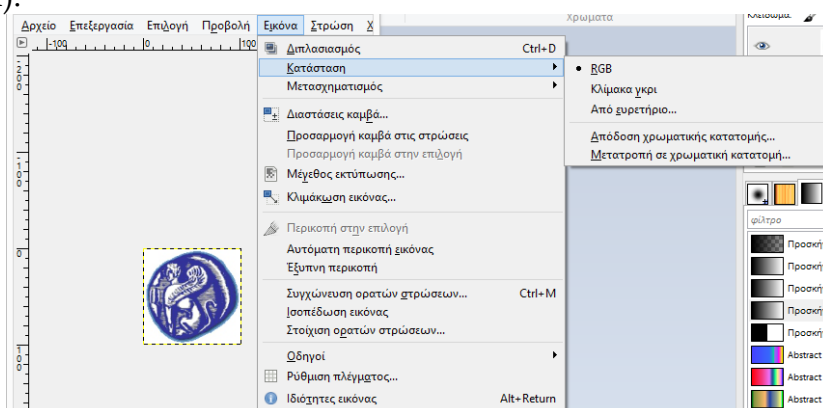
Στο **Επεξεργασία** βρίσκουμε πάλι γνώριμες δυνατότητες από άλλα προγράμματα. Επιλογές αναίρεσης, αντιγραφής, επικόλλησης κλπ. Αξίζει να σημειώσουμε κάποια μικρά πράγματα: Το *Αντιγραφή* αντιγράφει ότι έχουμε επιλέξει (πάντα στο στρώμα layer που βρισκόμαστε) ενώ το *Copy Visible* αντιγράφει ότι βλέπουμε στην οθόνη (δηλαδή όλα τα layers που μπορούν να έχουν διάφορα είδη διαφάνειας κλπ.). Το *Επικόλληση Σε* δημιουργεί ένα νέο στρώμα, ενώ το *Επικόλληση ως Νέο* δημιουργεί ένα νέο παράθυρο εικόνας (δηλαδή εν δυνάμει ένα άλλο αρχείο) και εκεί βάζει ότι έχουμε αντιγράψει. Το *Καθαρισμός* χρησιμοποιεί τη γόμα για όλο το στρώμα (layer) που δουλεύουμε, ενώ τα *Fill* γεμίζουν το layer (ή το κομμάτι που έχουμε επιλέξει) είτε με το χρώμα προσκηνίου, είτε με το χρώμα παρασκηνίου είτε με κάποιο pattern.

Πολύ σημαντική επιλογή στο **Επεξεργασία** είναι οι Προτιμήσεις. Όπως και σε άλλα προγράμματα, οι Προτιμήσεις (Preferences) καθορίζουν τα default χαρακτηριστικά του προγράμματος, όπως για παράδειγμα ποιες θα είναι οι προκαθορισμένες διαστάσεις μιας νέας εικόνας, ποια εργαλεία θα εμφανίζονται, τι διατάξεις θα έχει το πλέγμα εργασίας, ποιες καρτέλες θα φορτώνονται κλπ. Δεν είναι πολύ δύσκολο ο χρήστης να καταλάβει ποιες επιλογές χρειάζεται να αλλάξει για να κάνει αυτό που θέλει, αλλά επίσης δεν είναι και απαραίτητο να αλλάξει τίποτα μέσα από τις προτιμήσεις για να τρέξει το πρόγραμμα.

Στο **Επιλογή** ξαναβρίσκουμε διάφορες από τις δυνατότητες που είχαμε δει στα selection tools. Με το *Όλα* ο χρήστης επιλέγει όλη την εικόνα (για την ακρίβεια όλο το layer στο οποίο βρίσκεται), ενώ με το *Κατά Χρώμα* επιλέγει περιοχές της εικόνας με το ίδιο χρώμα. Το *Κανένα* «ξε-επιλέγει» ότι είχαμε επιλέξει προηγουμένως, ενώ το *Invert* αντιστρέφει την επιλογή μας, δηλαδή επιλέγει όλα εκείνα τα σημεία που δεν είχαμε επιλέξει προηγουμένως. Το *From Path* επιλέγει με βάση κάποια Διαδρομή (Path). Τα *Feather*, *Sharpen*, *Shrink*, *Grow* είναι δυνατότητες που μπορούν να τροποποιήσουν την επιλογή μας (να την μεγαλώσουν, να την μικρύνουν, να την κάνουν πιο «σκληρή» κλπ.). Το *Border* επιλέγει το περίγραμμα της επιλογής μας ενώ το *Rounded Rectangle* περικλείει την επιλογή μας με ένα στρογγυλοποιημένο τετράγωνο. Τα *Save to Channel* και *To Path* μετατρέπουν την επιλογή μας σε κάποιο κανάλι ή διαδρομή.

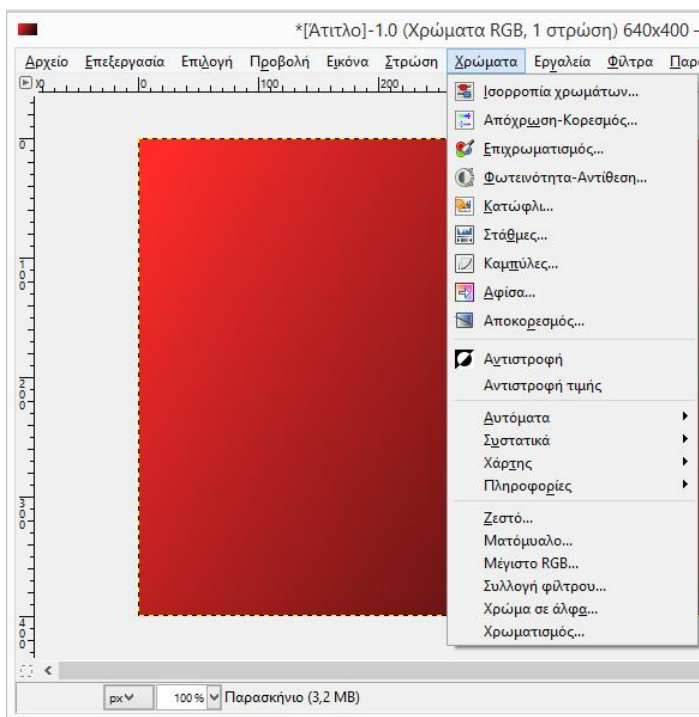
Στο **Προβολή** υπάρχουν διάφορες επιλογές που σχετίζονται με το πώς βλέπουμε την εικόνα που δουλεύουμε (Σμίκρυνση, Μεγέθυνση και πόσο τις %, αν θέλουμε να βλέπουμε fullscreen, αν θέλουμε να υπάρχουν χάρακες κλπ.). Δε θα αναλύσουμε περισσότερα εδώ.

Ακολουθεί το **Εικόνα** στο οποίο υπάρχουν διάφορες ενδιαφέρουσες επιλογές. Η πρώτη από αυτές αφορά την *Κατάσταση* (βλ. παρακάτω σχήμα) η οποία αφορά τι πρότυπο χρώματος ακολουθεί η εικόνα μας. Το *RGB* είναι το προκαθορισμένο και σύνηθες για τους περισσότερους τύπους αρχείων (jpg, bmp, psd, κλπ) ενώ το *Indexed* χρησιμοποιείται κυρίως για εικόνες gif. Το *Grayscale* μετατρέπει την εικόνα μας σε ασπρόμαυρη. Όπως είναι προφανές η *Κατάσταση* μας χρησιμεύει όταν θέλουμε να δουλέψουμε αρχεία με άλλα πρότυπα. Για παράδειγμα αν ανοίξουμε μια εικόνα gif για να εκτελέσουμε πολλές από τις διεργασίες που προσφέρει το gimp θα πρέπει πρώτα να τη μετατρέψουμε σε RGB να την επεξεργαστούμε κι έπειτα να την ξανασώσουμε σαν gif (οπότε και σαν indexed).



Οι υπόλοιπες επιλογές στο **Εικόνα** αφορούν κυρίως την μετατροπή του μεγέθους της (μέγεθος, περιστροφή κλπ. στο *Transform*). Εδώ πρέπει να σημειώσουμε τη διαφορά μεταξύ canvas και image size. Ο canvas και το μέγεθος του αφορά αυτό που δουλεύουμε και θα εξάγουμε σαν αποτέλεσμα. Συνήθως είναι στο ίδιο μέγεθος με την εικόνα μας αλλά αυτό δεν είναι απαραίτητο. Για παράδειγμα, θα μπορούσε η εικόνα να είναι μεγαλύτερη από τον canvas, αυτό όμως θα σημαίνει ότι όταν εξάγουμε την εικόνα κάποια μέρη της (αυτά έξω από τα όρια του canvas) θα κοπούν. Με το *Fit Canvas to Layers* μπορούμε να προσαρμόσουμε τον canvas μας στο μέγεθος της εικόνας και των layers της.

Επόμενο σετ επιλογών, το **Στρώμα (Layer)**, το οποίο αφορά τα layers που μπορεί να έχει η εικόνα.



Τα layers (ή στρώματα στα ελληνικά) ουσιαστικά αποτελούν ένα από τα πιο σημαντικά και δυνατά σημεία όλων αυτών των προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνας. Ουσιαστικά δίνουν τη δυνατότητα στο χρήστη να προσθέτει πράγματα στην εικόνα του χωρίς να πειράζει την ίδια, ή να χρησιμοποιεί τους διαφορετικούς τρόπους διαφάνειας για να αλλάζει χρώματα, αποχρώσεις κλπ. Είναι πρακτικά αδύνατο σε αυτή τη σύντομη παρουσίαση να αναλύσουμε σε βάθος τις δυνατότητες των layers. Θα αναφέρουμε κάποια ελάχιστα πολύ βασικά με τα οποία μπορεί κάποιος χρήστης να αρχίσει να πειραματίζεται. Για να προσθέσει ένα νέο στρώμα στην εικόνα του μπορεί είτε να πατήσει *Στρώση* → *Νέα στρώση (New Layer)* (για ένα κενό νέο στρώμα) είτε

Στρώση → *Διπλασιασμός στρώσης (Duplicate Layer)* αν θέλει να κάνει ένα αντίγραφο του στρώματος στο οποίο δουλεύει (ίσως για κάποιο αντίγραφο ασφαλείας είτε επειδή θέλει να κάνει κάποιο περίεργο εφέ κλπ.) Το *Συγχώνευση με την από κάτω (Merge Down)* ενώνει όλα τα ανοιχτά στρώματα σε ένα διατηρώντας όλες τις διαφάνειες που έχει καθορίσει ο χρήστης. Αυτό βέβαια σημαίνει ότι δε θα μπορεί να τις δουλέψει ξανά εκτός κι αν κάνει αναίρεση στο merge down. Στο *Στρώση* → *Μετασχηματισμός (Transform)* έχουμε πάλι όλες τις συνήθεις επιλογές μετατροπής του μεγέθους, περιστροφής και «καθρεπτισμού» (flip) εδώ για το στρώμα που δουλεύουμε. Θα επανέλθουμε στα **Στρώματα** πιο μετά στην παρουσίαση μας.

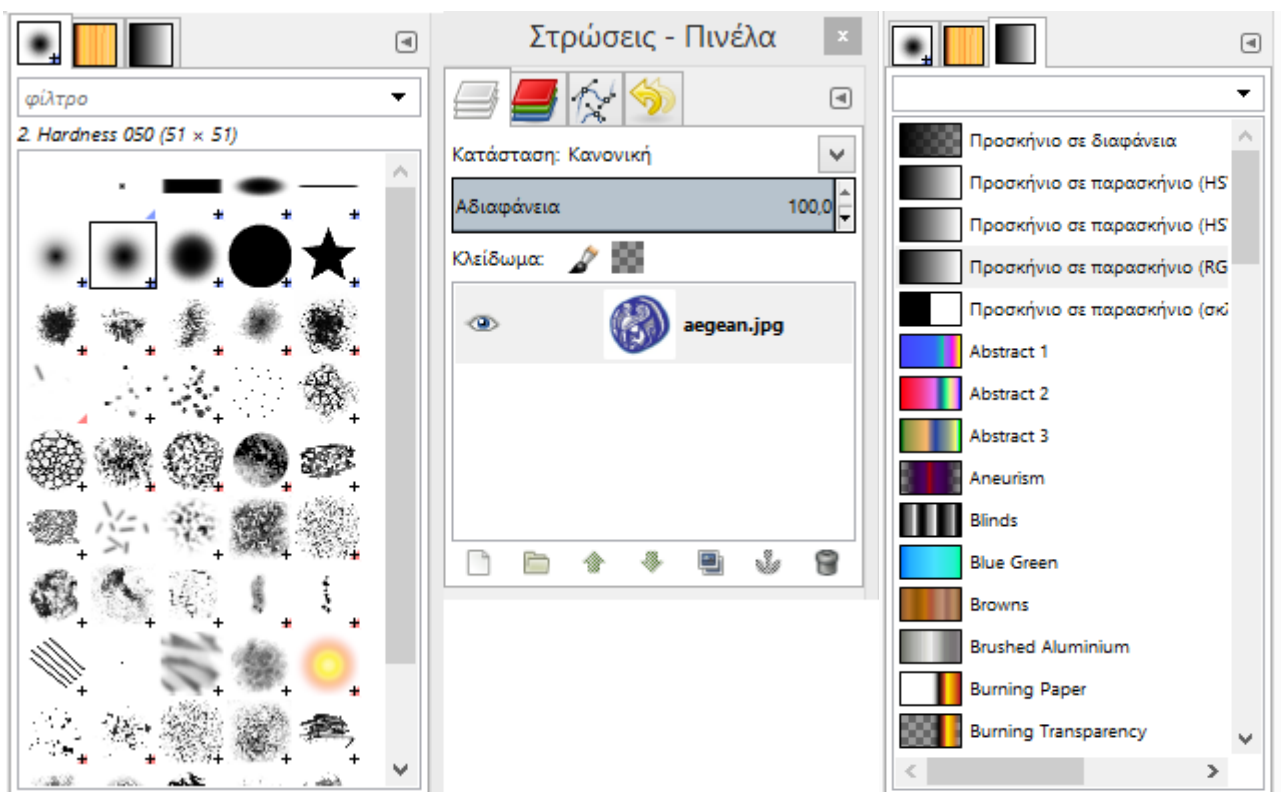
Άλλη πολύ σημαντική επιλογή στο **Κύριο Μενού** είναι τα **Χρώματα** (βλ. σχήμα πάνω). Ο χρήστης από εδώ μπορεί να δουλέψει πάνω στα χρώματα του στρώματος (ή της επιλογής του). Σπουδαιότερα εργαλεία: *Color Balance* (ο χρήστης μπορεί να αλλάξει το πόσο κόκκινο, μπλε, ή πράσινο θα έχουν τα χρώματα στο layer -στις σκιές, στα ημιτόνια ή στις φωτεινές τους περιοχές), το *Χρώματα* → *Απόχρωση-Κορεσμός (Hue-Saturation)* (αλλάζει τις αποχρώσεις με το Hue, το πόσο «έγχρωμο» θα είναι το layer με το saturation και πόσο φωτεινό με το lightness), το *Φωτεινότητα-Αντίθεση (Brightness-Contrast)* (φωτεινότητα -αντίθεση φωτεινών με σκοτεινές περιοχές), το *Στάθμες (Levels)* (ποσότητα μαύρου και λευκού, αλλά και των υπολοίπων χρωμάτων στην εικόνα του layer), το *Αποκορεσμός (Desaturate)* (κάνει ασπρόμαυρο το layer), και το *Αντιστροφή (Invert)* (μετατρέπει όλα τα χρώματα στα συμπληρωματικά τους -άσπρο σε μαύρο, πράσινο σε κόκκινο, μπλε σε πορτοκαλί κλπ).

Στην επόμενη επιλογή, τα **Εργαλεία**, υπάρχουν συγκεντρωμένα όλα τα εργαλεία που είδαμε προηγουμένως στην καρτέλα «Εργαλειοθήκη – Επιλογές εργαλείων» και επιπλέον στο *Color Tools* τα περισσότερα από αυτά που είδαμε ακριβώς πιο πάνω στο **Μενού->Χρώματα**.

Επόμενη επιλογή είναι τα **Φίλτρα**, ίσως η πιο εντυπωσιακή από τις δυνατότητες αυτών των προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνας. Αν και είναι αδύνατο έστω και να παρουσιάσουμε όλα τα φίλτρα στο περιορισμένο χώρο αυτού του κείμενου θα μπορούσαμε να αναφέρουμε κάποια που από την εμπειρία μας έχουν αποδειχθεί (για εμάς) πιο χρήσιμα: αυτά που αφορούν το θόλωμα της εικόνας (*blur*), αυτά που αφορούν το «ξεθόλωμα» της εικόνας (*Enhance->Sharpen & Unsharp Mask* – πχ. για φωτογραφίες που έχουν σκαναριστεί και είναι λίγο θολές), αυτά που αφορούν την επεξεργασία των χρωμάτων (*Χρώματα*) κα. Επίσης, πολλοί χρησιμοποιούν τα φίλτρα που βρίσκονται στο *Artistic* και στο *Distort*, που ομολογουμένως είναι τα πιο εντυπωσιακά αλλά και τα πιο επικίνδυνα. Η άσκοπη και υπερβολική χρήση τους, ειδικά όταν γίνεται από κάποιον άπειρο χρήστη δημιουργεί ένα αποτέλεσμα πολύ ψεύτικο και ενοχλητικό στο μάτι.

Ο πειραματισμός (πχ. μέσω διάφορων tutorials) με τα φίλτρα είναι ο μόνος τρόπος για κάποιον χρήστη να δει όλες ή τουλάχιστον τις περισσότερες και πιο χρήσιμες γι' αυτόν δυνατότητες τους. Δύο τελευταίες επιλογές είναι το **Python-Fu** και το **Script-Fu** τα οποία αποτελούν άλλη μια συλλογή από φίλτρα, που δε θα αναλύσουμε περισσότερο εδώ.

Αμέσως μετά στο **Κύριο Μενού**, βρίσκεται η επιλογή **Παράθυρα**, μέσα στην οποία βρίσκουμε την επιλογή **Προσαρτήσιμοι διάλογοι** οι οποίοι αποτελούν ένα σύνολο από επιλογές για καρτέλες που μπορεί να ανοίξει ο χρήστης. Αυτές περιλαμβάνουν τα *Στρώματα* (Layers), τα *Κανάλια* (Channels), τις *Διαδρομές* (Paths), τα *Brushes*, τα *Χρώματα*, τα *Patterns*, τα *Gradients*, τις *Γραμματοσειρές* κλπ. Στο παρακάτω σχήμα έχουμε το παράδειγμα δυο τέτοιων καρτελών.



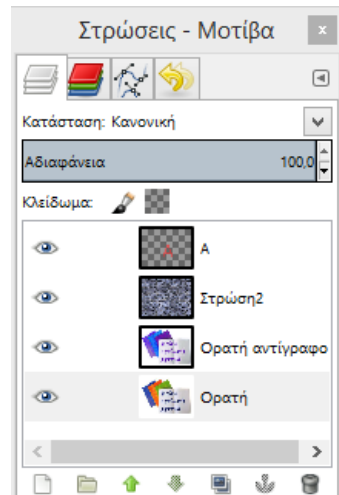
Τέλος στο **Κύριο Μενού**, βρίσκουμε την επιλογή **Βοήθεια**, στην οποία υπάρχουν επιλογές για την βοήθεια του χρήστη και οι απαραίτητες διαδικτυακές συνδέσεις με την κεντρική ιστοσελίδα του Gimp, τη σελίδα ανάπτυξης του προγράμματος και το χώρο αναζήτησης plugins.

III. Οι διάλογοι -καρτέλες

Στο σημείο αυτό σαν ένα τελευταίο μέρος της παρουσίασης μας θα αναφερθούμε εν συντομία στην καρτέλα **Στρώματα, Κανάλια, Διαδρομές, Ακύρωση Ενέργειας** που είναι και η πιο βασική από τις επιπλέον καρτέλες-διαλόγους που μπορεί να ανοίξει ο χρήστης.

A. Στρώματα.

Στα στρώματα (layers) έχουμε αναφερθεί και παραπάνω. Εδώ θα εξηγήσουμε κάποια πράγματα παραπάνω κάνοντας ταυτόχρονα ένα μικρό κι απλό παράδειγμα για να μπορέσουμε να τα δούμε στην πράξη.



Στο πάνω σχήμα βλέπουμε την καρτέλα Στρώματα, που είναι η πρώτη από αριστερά (αυτή με το σύμβολο των τριών άσπρων παραλληλεπίπεδων). Έχουμε 4 στρώματα. Η αρχική μας εικόνα βρίσκεται στο πρώτο layer που συνήθως ονομάζεται Φόντο και βρίσκεται κάτω από τα υπόλοιπα. Με το *Στρώση → Διπλασιασμός στρώσης (Duplicate Layer)* δημιουργήσαμε ένα αντίγραφο του φόντου (το 2^ο layer) και στο οποίο έχουμε δώσει μια γαλαζωπή απόχρωση με το *Χρώματα→Απόχρωση-Κορεσμός (Hue-saturation)*. Επίσης, καθορίσαμε το ποσοστό αδιαφάνειας σε 65% (κάτι που σημαίνει ότι το layer αυτό δεν είναι απόλυτα αδιαφανές αλλά αφήνει να περάσει ένα μικρό ποσοστό από το κάτω στρώμα, το φόντο).

Ακολούθως δημιουργήσαμε ένα τρίτο κενό στρώμα (με το *Νέα Στρώση (New Layer)*) και το γεμίσαμε με ένα pattern (μια εικόνα με πέτρες (stone)) από αυτά που δίνει το πρόγραμμα. Καθορίσαμε την *Κατάσταση* σε Πολλαπλασιασμό και αφήσαμε την αδιαφάνεια στο 100%.

Τέλος, δημιουργήσαμε κι ένα τέταρτο κενό στρώμα όπου με το πινέλο γράψαμε ένα κόκκινο **A**. Κατάσταση: *Σκληρό Φως (Hard Light)* και Αδιαφάνεια: 61% (φυσικά όλα αυτά τα νούμερα και τιμές δεν έχουν κάποιο άλλο σκοπό από να αποτελέσουν ένα απλό παράδειγμα).

Έχουμε εξάγει την εικόνα μας τέσσερις φορές, κάθε φορά προσθέτοντας το καινούριο στρώμα. (Θα μπορούσαμε επίσης να «ακυρώνουμε» κάποιο από τα layer κάθε φορά απλά πατώντας το ματάκι δίπλα στο όνομα του. Το στρώμα που κάθε φορά είναι ενεργό και μπορούμε να δουλέψουμε τονίζεται στην καρτέλα με μπλε χρώμα (στο πάνω σχήμα είναι το δεύτερο).

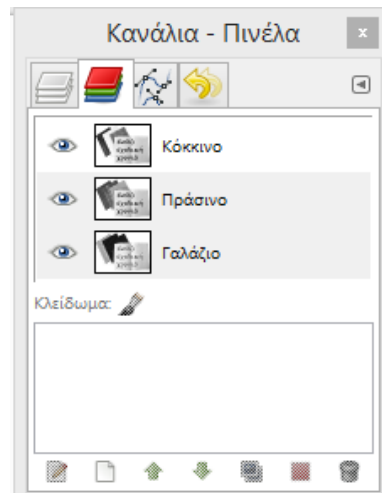


Με το 3^ο layerΜε το 4^ο layer

Σημ. Το Κατάσταση είναι διαφορετικοί τρόποι διαφάνειας (κάψιμο, πολλαπλασιασμός, *darken*, *lighten*, *soft light*, *hard light*, διαίρεση, οθόνη κλπ.) Όσοι είναι εξοικειωμένοι με το Photoshop δε θα δυσκολευτούν να καταλάβουν τη λειτουργία όλων αυτών –παρά τα κάπως ενοχλητικά ελληνικά ονόματα τους. Ένας άπειρος χρήστης πρέπει κι εδώ να πειραματιστεί –δε νομίζουμε ότι έχει νόημα να του αναλύσουμε θεωρητικά τι κάνει ο κάθε τρόπος.

Β. Κανάλια (Channels)

Τα κανάλια είναι μια ανάλυση της εικόνας σε τρία στρώματα (κόκκινο, μπλε, πράσινο –RGB) κι ένα επιπλέον στρώμα (το Alpha channel) σχετικό με τη διαφάνεια της εικόνας. Είναι η δεύτερη καρτέλα στο διάλογο **Στρώματα, Κανάλια, Διαδρομές, Ακύρωση Ενέργειας** δίπλα στα Στρώματα.

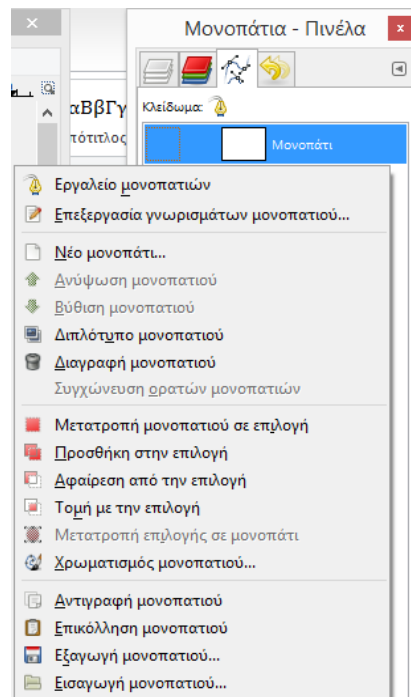


Απενεργοποιώντας κάποιο Layer από τα παραπάνω διαταράσσουμε την ισορροπία του χρώματος της εικόνας, αφαιρώντας κάποιο χρώμα (πχ. αν πατήσουμε το ματάκι στο blue channel αφαιρούμε το μπλε χρώμα από την εικόνα –αφαιρούμε το ποσοστό μπλε χρώματος που περιέχει το κάθε χρώμα της εικόνας για την ακρίβεια- κι έτσι η εικόνα μας αποκτά μια κίτρινη απόχρωση).

Με νέα κανάλια ή επεξεργασία αυτών που ήδη έχουμε μπορούμε να πετύχουμε πολλά ενδιαφέροντα αποτελέσματα.

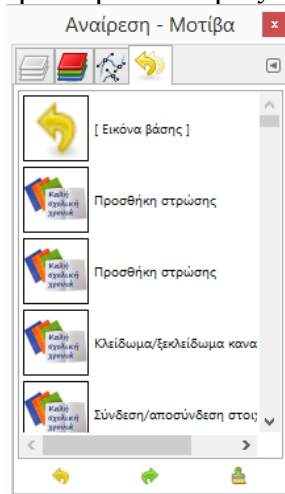
Γ. Διαδρομές (Paths)

Τα Paths είναι διαδρομές που δημιουργούνται με το αντίστοιχο εργαλείο (αυτό που μοιάζει με πενάκι) και συνήθως χρησιμοποιούνται όταν θέλουμε να δημιουργήσουμε μια επιλογή κάποιου σημείου που δεν είναι εύκολο να το επιλέξουμε αλλιώς. Μπορεί κανείς να δει την καρτέλα των Διαδρομών Τρίτη κατά σειρά από αριστερά (αυτή με το σύμβολο σημείων και γραμμών) δίπλα σε αυτή των Καναλιών.



Δ. Ακόρωση Ενέργειας

Είναι η τελευταία καρτέλα που παρουσιάζουμε και ίσως μία από τις πιο χρήσιμες. Αποτελεί στην ουσία το ιστορικό των ενεργειών μας: κάθε ενέργεια που κάνουμε καταγράφεται σαν ένα καινούριο βήμα κι έτσι μπορούμε όποτε το επιθυμούμε να γυρίσουμε πίσω κάποια βήματα για να κάνουμε κάτι διαφορετικό, να δούμε πως ήταν η εικόνα μας πριν κλπ.



Ε. Ανακεφαλαίωση

Το GIMP είναι ένα απ' τα πληρέστερα προγράμματα επεξεργασίας εικόνας με πολλές δυνατότητες και αρκετά εύκολη διεπαφή με το χρήστη. Μπορεί να ικανοποιήσει τόσο αυτόν που ενδιαφέρεται να φτιάξει κάτι απλό και συγκεκριμένο όσο και τον επαγγελματία που το χρειάζεται συνεχώς για τη δουλειά του. Μπορεί να αποτελέσει άξιο αντικαταστάτη διάσημων προγραμμάτων όπως το Photoshop και φυσικά έχει το πολύ μεγάλο πλεονέκτημα ότι παρέχεται δωρεάν.

Στην παρουσίαση μας δεν ήταν δυνατό να αναλύσουμε σε βάθος όλες τις δυνατότητες του GIMP. Κύρια μας επιδίωξη ήταν απλά να κινηθούμε το ενδιαφέρον σε κάποιον χρήστη να ασχοληθεί μαζί του σαν έναν εναλλακτικό (και δωρεάν) τρόπο επεξεργασίας εικόνας και να του δώσουμε ένα μικρό υπόβαθρο για να ξεκινήσει να το δουλεύει.