გრაფიკული რედაქტორი GIMP

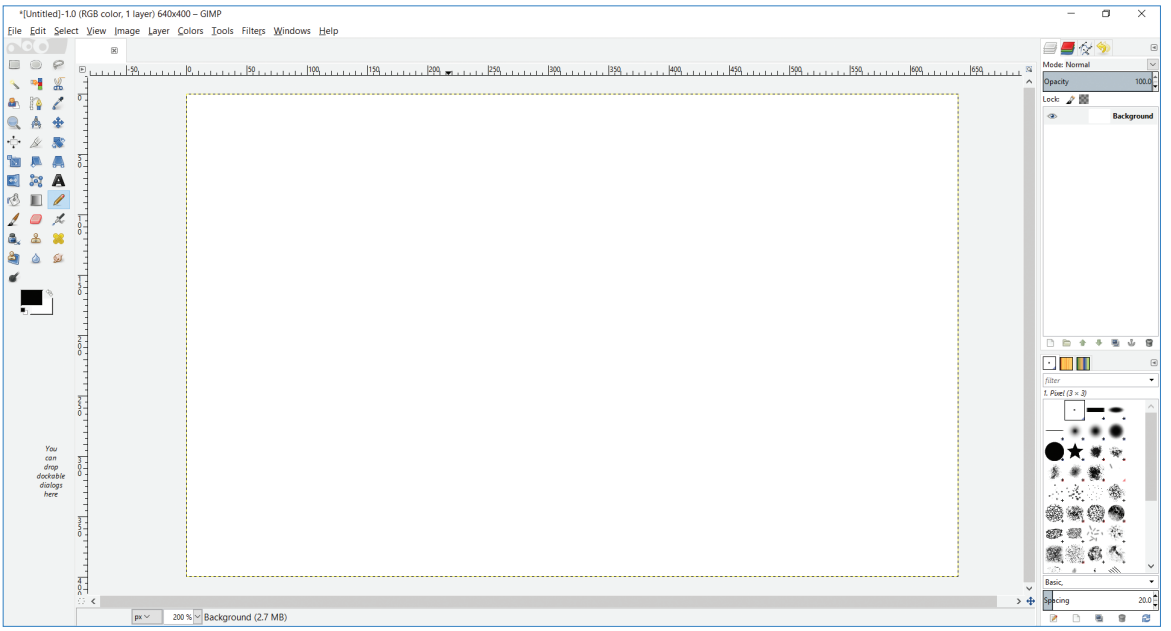
21. GIMP-ში მუშაობის დაწყება

შენ უკვე იცი ხატვის პროგრამა **Paint**-ში მუშაობა. წელს კი პროგრამა **GIMP**-ის შესწავლას იწყებ. **GIMP** უფასო გრაფიკული რედაქტორია, რომელიც გამოსახულების დასამუშავებლად უამრავ საშუალებას გვთავაზობს. ის დაგეხმარება შენი სურათები სხვადასხვა ეფექტით გააფორმო, ამოჭრა სურათიდან ზედმეტი ელემენტები, შექმნა ფოტოკოლაჟი, პლაკატი და რაც ყველაზე მთავარია, თავად დახატო და აამოძრავო ნახატი.

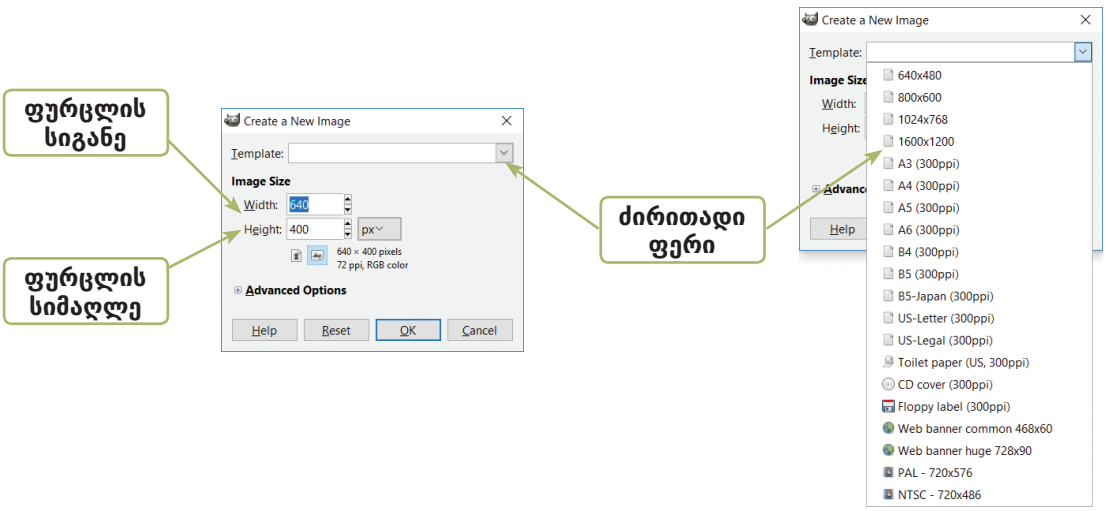
პროგრამის აღწერა

GIMP-ის გასახსნელად **Start** მენიუში მოძებნე შესაბამისი პიქტოგრამა და ერთხელ დააწკაპუნე.

პროგრამა **GIMP**-ის ფანჯარა ასე გამოიყურება:



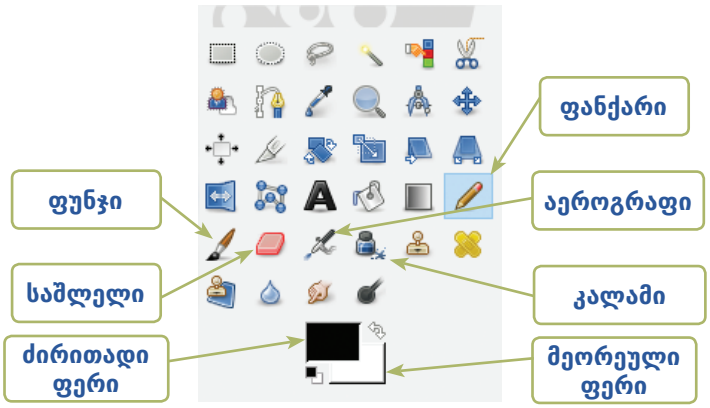
მუშაობის დასაწყებად აირჩიე **File** მენიუს ბრძანება – **New**, აირჩიე ფურცლის პარამეტრები და დააჭირე ღილაკს **Ok**.

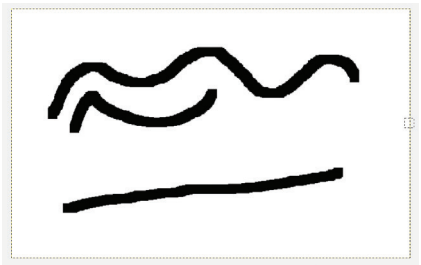


© ნინო მარღიშვილი, ბაქარია ქარსაულიძე, თამარ ღოსაბერიძე

სახატავი ინსტრუმენტები

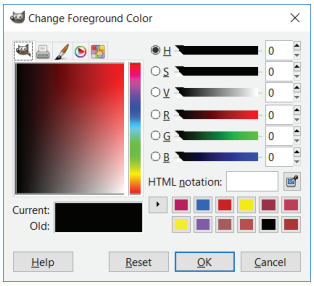
ხატვის დასაწყებად ინსტრუმენტების სვეტიდან აირჩიე ხელსაწყო **ფუნჯი** ან **ფანქარი** და გააკეთე ფურცელზე რამდენიმე მონასმი. ფურცელზე შავი შტრიხები გამოჩნდება.





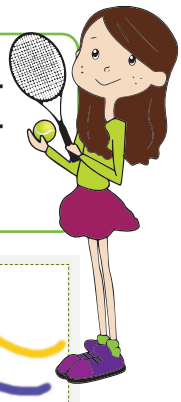
სახატავი ფერის შესარჩევად:

- დააწკაპუნე **ძირითადი ფერის** შესარჩევ ღილაკს, გაიხსნება ფერთა პალიტრა;
- მაუსის საშუალებით აირჩიე სასურველი ფერი და შედეგის დასაფიქსირებლად დააწკაპუნე ღილაკს **Ok**.

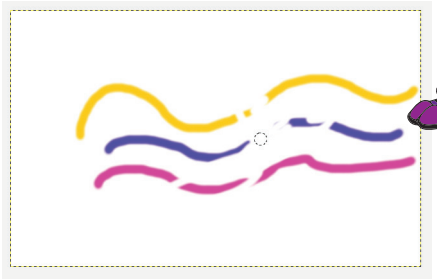


ივარჯიშე!

აირჩიე წითელი ფერი და გაუსვი ფურცელზე. შეცვალე ფერები სხვადასხვა ფერის მონასმების გასავლებად. გაითვალისწინე, რომ ძირითადი ფერი არის სახატავი ფერი.



მონასმების წასაშლელად გამოიყენე ინსტრუმენტი **საშლელი (Eraser Tool)**. საშლელის ფერი შეესაბამება **მეორეულ ფერს**. ამ შემთხვევაში საშლელის ფერი თეთრია.

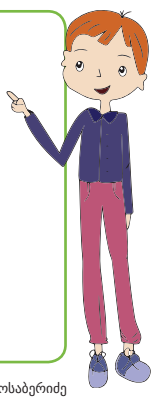


საშლელის ფერის შესაცვლელად:

- დააწკაპუნე **მეორეული ფერის** შესარჩევ ღილაკს, გაიხსნება ფერთა პალიტრა;
- მაუსის საშუალებით აირჩიე სასურველი ფერი და შედეგის დასაფიქსირებლად დააწკაპუნე ღილაკს **Ok**.

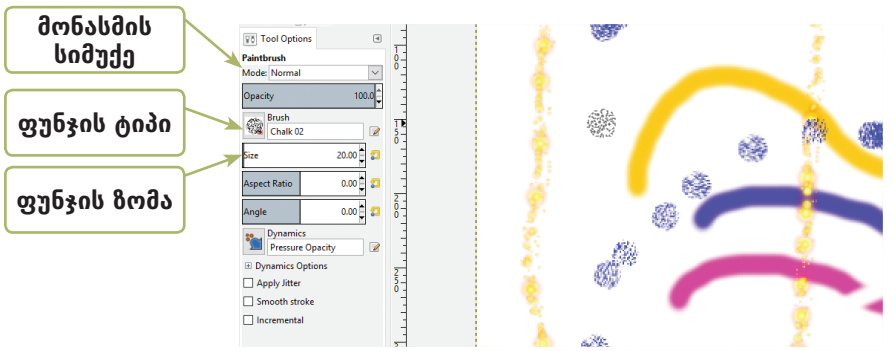
ყურადღება მიაქციე!

სურათზე ნაჩვენებია წითელი ძირითადი (აქტიური) ფერი და ლურჯი მეორეული ფერი. თითოეულზე დაწკაპუნებით გამოჩნდება ფერთა პალიტრა, რომლიდანაც შესაძლებელია ახალი ფერის შერჩევა. ორმხრივ ისარზე დაწკაპუნებით შესაძლებელია ძირითადი და მეორეული ფერების შენაცვლება, ხოლო მარცხენა პატარა შავ-თეთრ ღილაკზე დაწკაპუნებით შეგიძლია ფერები შავ-თეთრზე გადართო.



© ნინო მარღიშვილი, ზაქარია ქარსაულიძე, თამარ ღოსაბერიძე

ხატვისთვის ასევე გამოიყენება ინსტრუმენტები **აეროგრაფი (Airbrush Tool)** და **კალამი (Ink Tool)**.



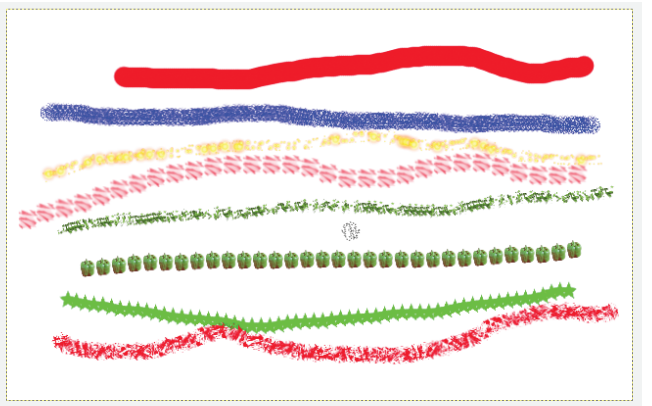
ინსტრუმენტების პარამეტრების პანელზე ყოველთვის აისახება არჩეული ინსტრუმენტის პარამეტრები, რომლის შეცვლაც შეგიძლია.

მაგალითად, აირჩიე ინსტრუმენტი **ფუნჯი (Paintbrush Tool)**, რომლის პარამეტრების პანელში შეგიძლია შეცვალო:

- ფუნჯის ტიპი: რბილი ან უხეში;
- ფუნჯის ზომა;
- ფუნჯის სიმუქე და სხვა პარამეტრები.

ნიმუშის მიხედვით შეცვალე ფუნჯის პარამეტრები, გააკეთე სხვადასხვანაირი მონასმი და შემდეგ საშლელით წაშალე.

ᲘᲕᲐᲠᲯᲘᲨᲔ!



სწორი ხაზი **Shift** კლავიშისა და ხატვის ინსტრუმენტების გამოყენებით შეგიძლია გაავლო.

სწორი ხაზი 15 გრადუსიანი დაშორებებით **Shift** და **Ctrl** კლავიშების კომბინაციით შეგიძლია გაავლო.

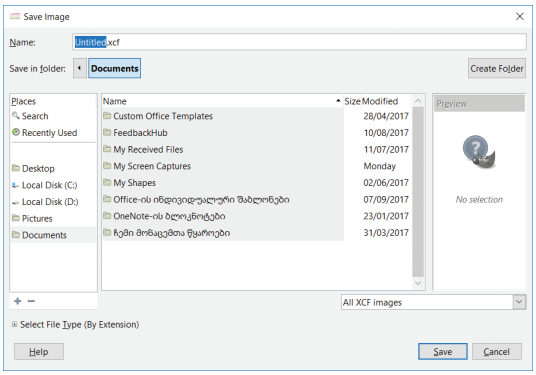
ᲧᲣᲠᲐᲓᲦᲔᲑᲐ ᲛᲘᲐᲥᲪᲘᲔ!

© ნინო მარღიშვილი, ბაქარია ქარსაულიძე, თამარ ღოსაბერიძე

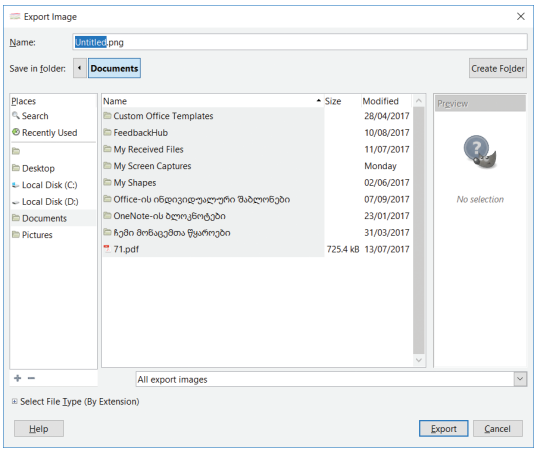
ნახატის შენახვა

ნახატის შესანახად:

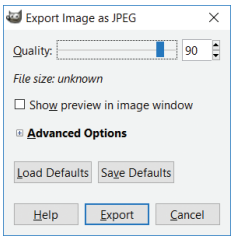
- **File** მენიუდან აირჩიე ბრძანება **Save**;
- გახსნილი ფანჯრის **Name** ველში ჩაწერე ფაილის სახელი;
- დააჭირე ღილაკს **Save**;
- ფაილი შეინახება პროგრამა **Gimp**-ის ფაილად, მისი გაფართოება იქნება **.xcf**.



თუ გინდა, რომ ფაილი სხვა გაფართოების ნახატად შეინახო:



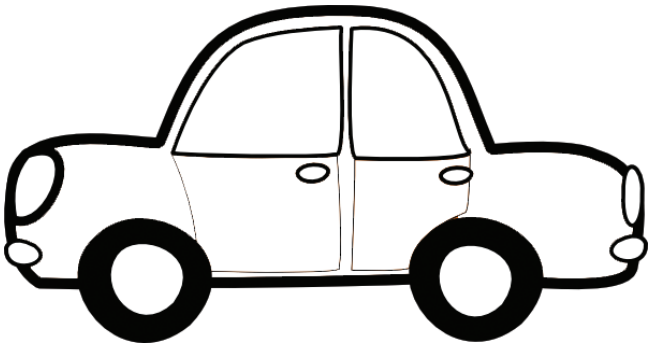
- **File** მენიუდან აირჩიე ბრძანება **Export**;
- **Select File Type** ველში შეარჩიე ფაილის სასურველი გაფართოება, მაგალითად **.jpg**;
- **Name** ველში ჩაწერე ფაილის სახელი და დააჭირე ღილაკს **Export**;
- გახსნილი ფანჯარის **Quality** ველში შეარჩიე გამოსახულების ხარისხი;
- არჩევანი დააფიქსირე ღილაკით **Export**.

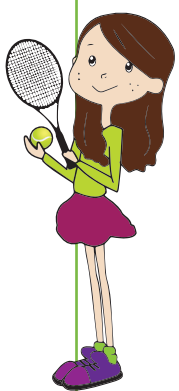


შენი ნახატი **.jpg** გაფართოების ფაილად შეინახება.

ᲘᲕᲐᲠᲯᲘᲨᲔ!

სახატავი ინსტრუმენტების გამოყენებით დახატე მანქანა და შეინახე .jpg გაფართოების ფაილად.



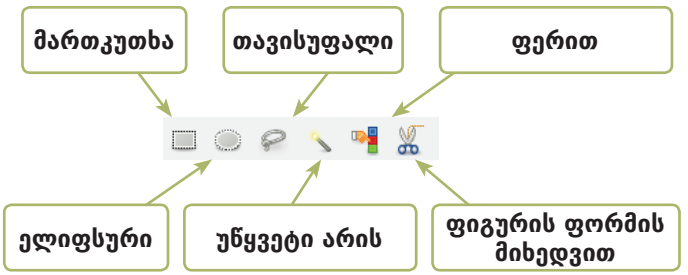


© ნინო მარღიშვილი, ზაქარია ქარსაულიძე, თამარ ღოსაბერიძე

მონიშვნა

სურათის რაიმე ფრაგმენტის დასამუშავებლად: ფერის ჩასასხმელად, ამოსაჭრელად, ზომების შესაცვლელად ან მოსატრიალებლად მისი მონიშვნა დაგჭირდება.

ინსტრუმენტების პანელზე მოთავსებულია მონიშვნის რამდენიმე ხელსაწყო.



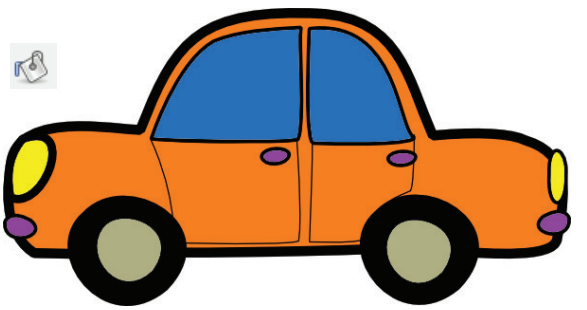
მონიშვნის შებრუნება შესაძლებელია **Select** მენიუდან ბრძანებით – **Invert**;

მონიშვნის გაუქმება ხდება **Select** მენიუდან ბრძანებით – **None**;

ფერის ჩასხმა სურათში

სურათის ფრაგმენტის გაფერადება შეგიძლია მონიშნულ არეში ან შენ მიერ დახატული ნახატის, მაგალითად, მანქანის შეკრულ არეებში. გახსენი შენ მიერ შენახული მანქანა და გააფერადე. ამისათვის:

- ინსტრუმენტების პანელზე აირჩიე ინსტრუმენტი **ფერის ჩასხმა (Bucket Fill Tool)**;
- შეარჩიე გასაფერადებელი ფერი და დააწკაპუნე მაუსი მანქანის რომელიმე ნაწილს.

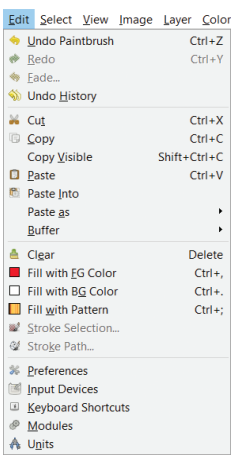


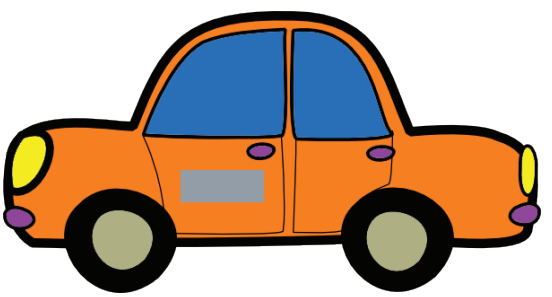
მართკუთხა მონიშვნის ინსტრუმენტის საშუალებით მონიშნე მანქანის კარის ნაწილი და ნაცრისფრად გააფერადე, ამისათვის:

- აირჩიე **Edit** მენიუს ბრძანება – **Fill With FG color**;

მონიშნულ არეში მეორეული ფერის ჩასასხმელად:

- აირჩიე **Edit** მენიუს ბრძანება – **Fill With BG color**.



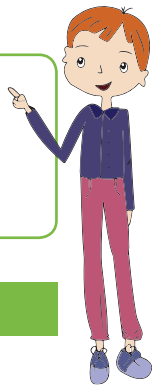


© ნინო მარღიშვილი, ზაქარია ქარსაულიძე, თამარ ღოსაბერიძე

ხელსაწყო პიპეტი

ხელსაწყო **პიპეტი (Color Picker Tool)** გამოიყენება სურათზე არსებული ფერის სახატავ ფერად შესარჩევად. ამისათვის:

- აირჩიე ინსტრუმენტი **პიპეტი**;
- მიიყვანე **პიპეტი** სურათის რომელიმე ფერთან და დააწკაპუნე;
- ძირითადი სახატავი ფერი ამ ფერით შეიცვლება.



ყურადღება მიაქციე!

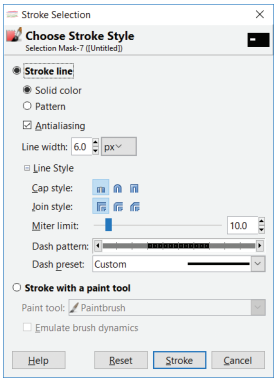
სამუშაო ფურცელზე Ctrl კლავიში ხატვის ინსტრუმენტებს ცვლის პიპეტით.

ტექსტი

სამუშაო ფურცელზე ტექსტის დასაწერად:

- ინსტრუმენტების პანელიდან აირჩიე ინსტრუმენტი **ტექსტი (Text Tool)**;
- დააწკაპუნე სამუშაო ფურცელზე და გახსნილ ფანჯარაში შეარჩიე ფონტი, ფონტის ზომა, ფერი;
- აკრიფე ტექსტი.

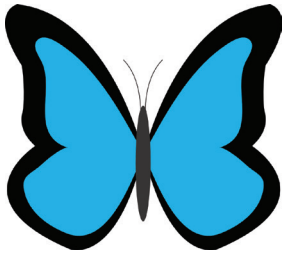
კონტურის შექმნა

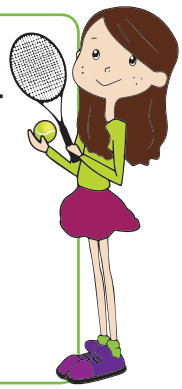


მონიშნულ არეზე კონტურის შემოსავლებად **Edit** მენიუდან აირჩიე ბრძანება – **Stroke Selection**, შეარჩიე პარამეტრები და დააწკაპუნე **Stroke** ღილაკით.

იფარჯიშე!

ნასწავლი ბრძანებების გამოყენებით დახატე პეპელა და გააფერადე.



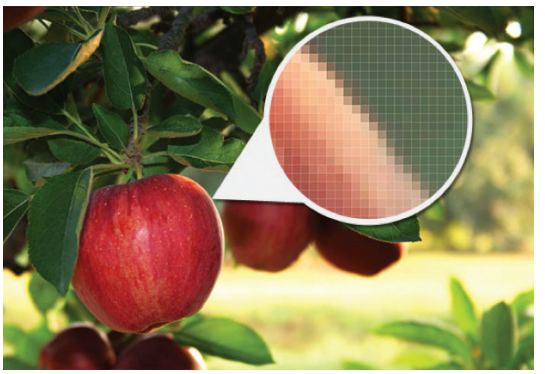


© ნინო მარღიშვილი, ზაქარია ქარსაულიძე, თამარ ლოსაბერიძე

22. გრაფიკული გამოსახულება კომპიუტერში

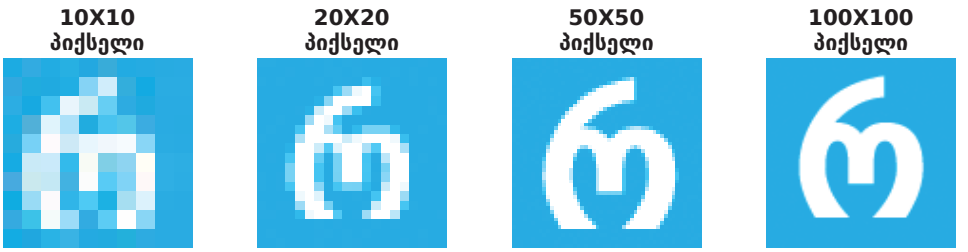
ნახატს ან სურათს, რომელსაც კომპიუტერში ქმნი და ინახავ, გრაფიკული ფაილი ეწოდება, ხოლო იმ პროგრამებს, რომლებსაც გრაფიკული გამოსახულების შესაქმნელად და დასამუშავებლად ვიყენებთ, გრაფიკული რედაქტორები ჰქვია. გრაფიკულ რედაქტორებს იყენებენ მხატვრები, დიზაინერები, ისინი, ვისაც გრაფიკული გამოსახულების შექმნა სურთ.

პიქსელური და ვექტორული გამოსახულება



თუ ციფრულ სურათს ზომაში გაზრდი, დაინახავ პატარა წერტილებს – **პიქსელებს**. სწორედ ასეთი პიქსელებისგან არის აგებული ეს სურათი. პიქსელებისგან შექმნილ გამოსახულებას რასტრული გამოსახულება ეწოდება. ციფრული ფოტოსურათები არის სწორედ რასტრული გამოსახულების მაგალითი.

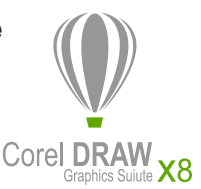
ქვემოთ მოცემულ ნიმუშში ერთი და იგივე გამოსახულება სხვადასხვა რაოდენობის პიქსელისგან შედგება. ადვილი მისახვედრია, რომ რაც მეტი პიქსელისგან შედგება სურათი, გამოსახულება უფრო მკაფიოა.



რასტრული გამოსახულების შექმნა და დამუშავება შეგიძლია გრაფიკული რედაქტორების გამოყენებით: **Paint, Gimp**, **Adobe Photoshop** და სხვ.

რასტრული რედაქტორის გარდა, არსებობს ვექტორული რედაქტორებიც. ვექტორული რედაქტორი განსხვავდება რასტრულისაგან გამოსახულების წარმოდგენის ხერხით. ვექტორული გამოსახულება შედგება წრფეებისგან, მრავალკუთხედებისგან, ტეხილებისგან და სხვადასხვა მარტივი გეომეტრიული ფიგურისგან. ფოტოსურათის დასამუშავებლად ვექტორულ რედაქტორს ნაკლებად იყენებენ, ამ შემთხვევაში რასტრულ რედაქტორებს ანიჭებენ უპირატესობას.

ვექტორული რედაქტორებია **CorelDraw**, **Adobe Illustrator** და სხვ.



© ნინო მარღიშვილი, ზაქარია ქარსაულიძე, თამარ ლოსაბერიძე

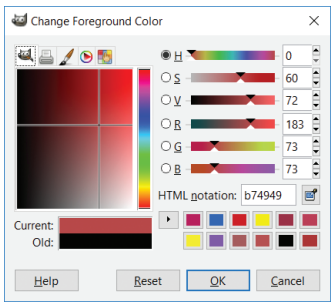
ვექტორული რედაქტორი მოსახერხებელია, მაგალითად, რუკების შესადგენად, რაც საშუალებას გაძლევს სასურველი ადგილი ახლოხედით ისე დაათვალიეროო, რომ გამოსახულების ხარისხი არ დაიკარგოს. დააკვირდი მოცემულ სურათს: გადიდების დროს რასტრული გამოსახულება გახდა ბუნდოვანი, ხოლო ვექტორულმა გამოსახულებამ არ დაკარგა ხარისხი.

რასტრული გამოსახულება

ვექტორული გამოსახულება

ფერთა ფორმირების მოდელები

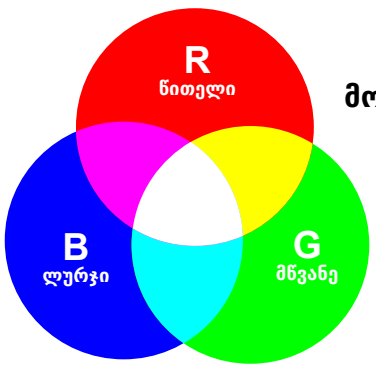
გაიხსენე, როგორ შეარჩიე ფუნჯის ფერი პროგრამა **GIMP**-ში. გახსენი ფერთა პალიტრა და დააკვირდი მარჯვნივ მდებარე ჰორიზონტალურ ზოლებს.



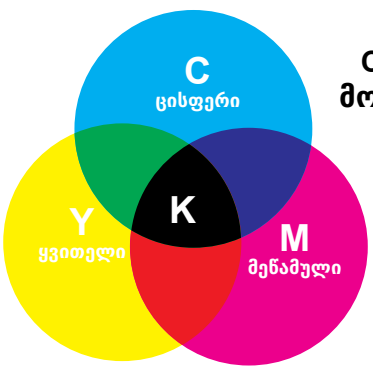
კომპიუტერში ფერის მისაღებად სამი ძირითადი ფერია გამოყენებული: წითელი (**R**ed), მწვანე (**G**reen) და ლურჯი (**B**lue). ნებისმიერი ფერი ამ სამი ფერის შერევით მიიღება. ფერთა წარმოდგენის ამ სისტემას **RGB მოდელს** უწოდებენ.

ფერთა პალიტრაზე **RGB** მოდელის მანიშნებელია **R**, **G** და **B** ასოები. სამკუთხა მარკერების გადაადგილებით შეგიძლია ამ ფერების სიკაშკაშე **0**-დან **255**-ის ჩათვლით შეარჩიო. დააკვირდი, როგორ იცვლება ფერები ფერთა პალიტრაზე სიკაშკაშის შეცვლისას.

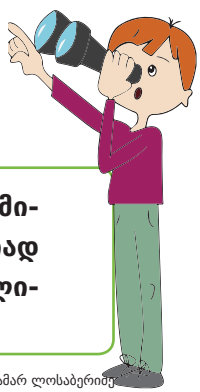
RGB მოდელის გარდა, ასევე გავრცელებულია ფერთა ფორმირების **CMYK** მოდელიც, რომელიც ფერადი გამოსახულებების დასაბეჭდად გამოიყენება. საბეჭდი მოწყობილობებიც ძირითადად ამ მოდელის გამოყენებით ბეჭდავენ. **RGB**-სგან განსხვავებით **CMYK** მოდელში 4 ფერია გამოყენებული: ცისფერი (**C**yan), მეწამული (**M**agenta), ყვითელი (**Y**ellow) და შავი (Blac**K**).



RGB მოდელი



CMYK მოდელი



ეს საინტერესოა!

ფერთა ფორმირების ამ მოდელებში შესაძლებელია 17 მილიონამდე განსხვავებული ფერის მიღება, რაც სრულიად საკმარისია, რადგან ადამიანის თვალი მხოლოდ 10 მილიონამდე განსხვავებულ ფერს აღიქვამს.

© ნინო მარღიშვილი, ზაქარია ქარსაულიძე, თამარ ლოსაბერიძე

23. სურათის დასამუშავებელი ინსტრუმენტები

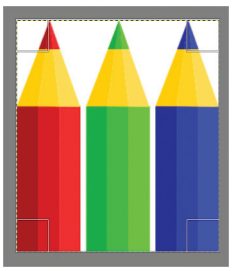
გამადიდებელი ხელსაწყო

გამოსახულების გადიდება დაგეხმარება, უკეთ დაამუშავო სურათის ესა თუ ის ნაწილი. ამისთვის შეგიძლია გამოიყენო ხელსაწყო ლუპა.

- აირჩიე ინსტრუმენტი **ლუპა (Zoom Tool)** მასზე დაწკაპუნებით;
- მიიყვანე **ლუპა** გამოსახულების იმ ადგილას, რომლის გადიდებაც გინდა და დააწკაპუნე;
- გამოსახულების დასაპატარავებლად დააწკაპუნე მაუსის მარცხენა ღილაკზე **Ctrl** კლავიშთან ერთად.

კადრირების ინსტრუმენტი

გამოსახულებიდან არასასურველი ნაწილის ამოსაჭრელად გამოიყენე ინსტრუმენტი **კადრირება (Crop Tool)**:

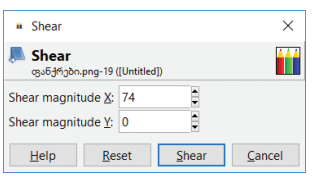


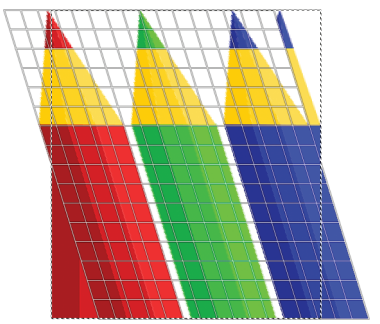
- ინსტრუმენტების პანელიდან აირჩიე ხელსაწყო **კადრირება**;
- მონიშნე გამოსახულების მართკუთხა არე, რომლის დატოვებაც გინდა;
- დააწკაპუნე მონიშნულ არეში ან კლავიატურიდან დააჭირე **Enter** კლავიშს.

დახრის ინსტრუმენტი

გამოსახულების დასახრელად:

- ინსტრუმენტების პანელიდან აირჩიე ხელსაწყო **დახრა (Shear Tool)**;
- გამოსულ ფანჯარაში შეცვალე **X** და **Y** მნიშვნელობები ან დახარე გამოსახულება მაუსის საშუალებით;
- დააჭირე ღილაკს **Shear**.





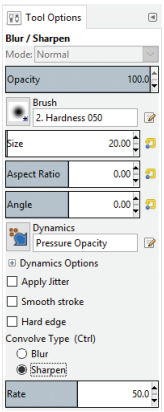
© ნინო მარღიშვილი, ზაქარია ქარსაულიძე, თამარ ღოსაბერიძე

კლონირების ინსტრუმენტი

სურათში რაიმე ნაწილის გამრავლებისთვის, მაგალითად წვიმის წვეთებისთვის, გამოიყენე ინსტრუმენტი **კლონირება (Clone Tool)**. ამისათვის:

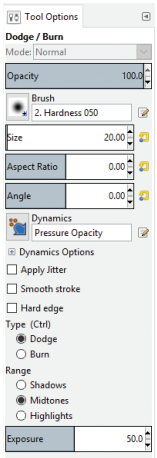
- დააწკაპუნე ინსტრუმენტზე **კლონირება**;
- პარამეტრებში აირჩიე **Brush** ფუნჯის სტილი;
- დააწკაპუნე მაუსი **Ctrl** ღილაკთან ერთად იმ ადგილას, რომლის კლონირებაც გსურს;
- დაიწყე ხატვა იმ ადგილას, სადაც კლონირებული გამოსახულების დახატვა გსურს.

ინსტრუმენტები Blur/Sharpen და Dodge/Burn



თუ გინდა, რომ შენ სურათს მოემატოს სიმკვეთრე ან პირიქით, გახდეს ბუნდოვანი, აირჩიე ინსტრუმენტი **Blur/Sharpen**:

- პარამეტრების პანელზე ჩართე **Blur**, გამოსახულებაზე დაწკაპუნებით ის ბუნდოვანი გახდება;
- პარამეტრების პანელზე ჩართე **Sharpen**, გამოსახულებაზე დაწკაპუნებით ის უფრო მკვეთრი გახდება.

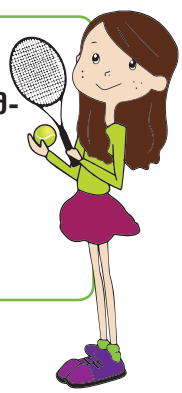


გამოსახულების განათება-ჩაბნელებისთვის კი გამოიყენება ინსტრუმენტი **Dodge/Burn**.

- აირჩიე ინსტრუმენტი **Dodge/Burn**;
- პარამეტრების პანელზე ჩართე **Burn**, გამოსახულებაზე დაწკაპუნებით ის ჩააბნელებს განათებულ ადგილებს;
- პარამეტრების პანელზე ჩართე **Dodge**, გამოსახულებაზე დაწკაპუნებით ის გაანათებს ჩაბნელებულ ადგილს.

ივარჯიშე!

დამოუკიდებლად მოსინჯე, რა მოქმედებებს ასრულებს შემდეგი ინსტრუმენტები.



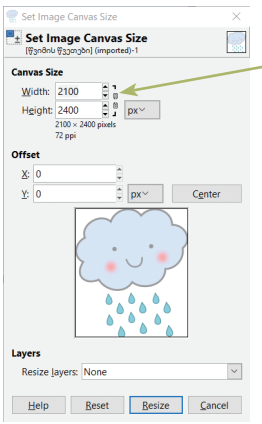
© ნინო მარღიშვილი, ზაქარია ქარსაულიძე, თამარ ლოსაბერიძე

სურათის ზომის შეცვლა

სურათის ზომის შესაცვლელად:

- გახსენი სურათი;
- აირჩიე **Image** მენიუს ბრძანება – **Canvas Size**;
- გაიხსნება ფანჯარა, რომელშიც შეგიძლია, შეცვალო სურათის სიგანე **(Width)** და სიმაღლე **(Height)**;
- აირჩიე ბრძანება **Resize**.

სურათს ზომები შეეცვლება.



სიმაღლისა და სიგანის პროპორციულად შესაცვლელად დააწკაპუნე ღილაკზე.

შენ მიერ დახატული ნახატები სურათის დასამუშავებელი ინსტრუმენტებით დაამუშავე და ისე შეინახე.

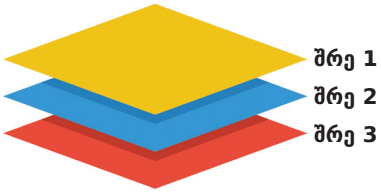
ივარჯიშე!

© ნინო მარღიშვილი, ბაქარია ქარსაულიძე, თამარ ღოსაბერიძე

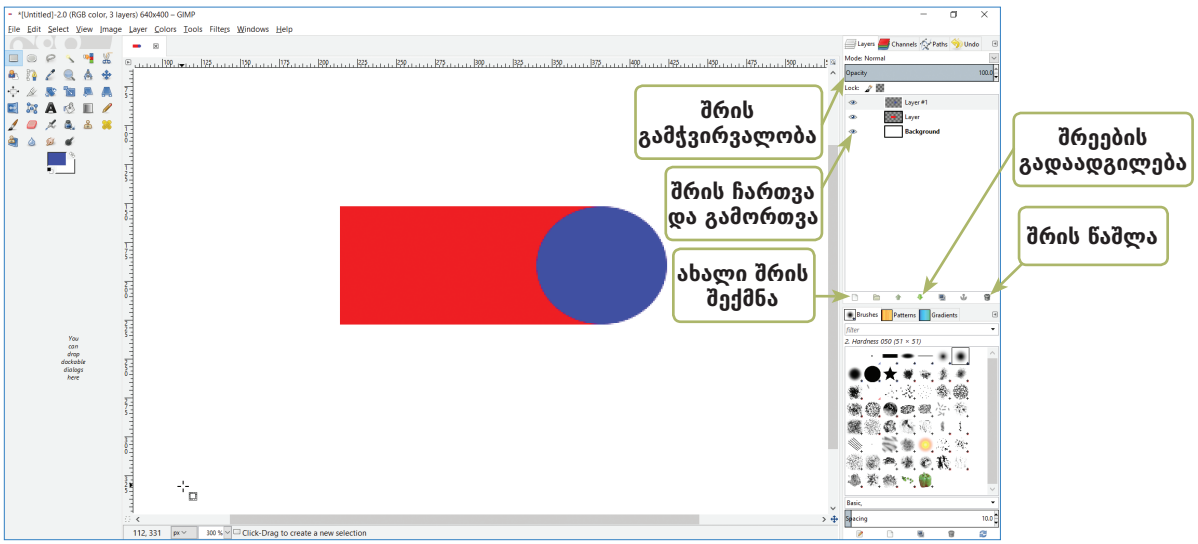
24. შრეებთან მუშაობა

შრეები

GIMP-ში შენ მიერ შექმნილი ნახატები ერთშრიანი გამოსახულებებია. შრე იგივე ფურცელია, რომელზეც ხატავ ფუნჯით, ქმნი გამოსახულების ასლს, აფერადებ ობიექტს და ა.შ. რადგან შენ ნახატები ერთ შრეზე შექმენი, ძნელია ამ ნახატის ცალკეული ნაწილის რედაქტირება: გადაადგილება, ზომის შეცვლა ან წაშლა. გრაფიკული გამოსახულება შესაძლოა შედგებოდეს ერთი ან რამდენიმე შრისგან. როდესაც გამოსახულების ობიექტები სხვადასხვა შრეზეა მოთავსებული, მათი რედაქტირება მარტივდება.

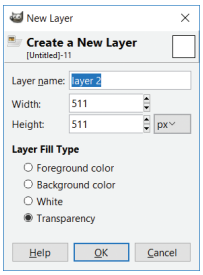


დააკვირდი ქვემოთ მოცემულ სურათს, მასზე მოცემულია ორი ფიგურა: წრე და მართკუთხედი. ისინი სხვადასხვა შრეზეა განლაგებული, ამიტომ თითოეული მათგანის რედაქტირება შესაძლებელია ისე, რომ მეორე ფიგურა არ შეიცვალოს.



გააკეთე ჩემთან ერთად!

შრეებზე მუშაობის სანახავად:



- გახსენი ახალი სამუშაო გვერდი და **Open the layers dialog** ფანჯარაში გახსენი ახალი შრე, გამოსულ ფანჯარაში შეგიძლია მიუთითო შრის სახელი, ზომები, ფონის ფერი და სხვ. აირჩიე ფონის ფერი გამჭვირვალე – **Transparecy**. ეს შრე ავტომატურად წინა შრის ზემოთ თავსდება;
- მართკუთხა მონიშვნის ინსტრუმენტით დახატე ოთხკუთხედი და მასში ფერის ჩასხმის ინსტრუმენტით ჩაასხი წითელი ფერი;
- ისევ გახსენი ახალი გამჭვირვალე შრე, ელიფსური მონიშვნის ინსტრუმენტით დახატე წრე და მასში ჩაასხი ლურჯი ფერი;
- მაუსის საშუალებით, ან შრეების გადაადგილების ღილაკებით, შრეებს შეუცალე ადგილი ისე, რომ წრე აღმოჩნდეს ოთხკუთხედის უკან.

© ნინო მარღიშვილი, ზაქარია ქარსაულიძე, თამარ ღოსაბერიძე

შრეებთან მუშაობის დასრულების შემდეგ, შეგიძლია ისინი **Image** მენიუს ბრძანება **Flatten Image**-ით გააერთიანო. შრეების გაერთიანების შემდეგ შეუძლებელია მათი იმავე შრეებად დაყოფა და თითოეული შრის დამოუკიდებლად რედაქტირება.

შრის ჩართვა და გამორთვა შესაძლებელია შრის დასახელების წინ ღილაკზე დაწკაპუნებით.

ყურადღება მიაქციე!

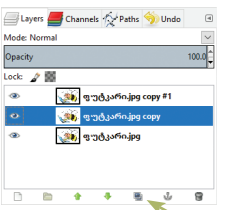
ანიმაციის შექმნა შრეების გამოყენებით

გრაფიკულ რედაქტორში შრეების გამოყენებით შეგიძლია აამოძრავო ნახატი, ანუ შექმნა ანიმაცია.

მოდი, ერთად შევქმნათ ფუტკრის ფრენის ანიმაცია შრეების გამოყენებით.

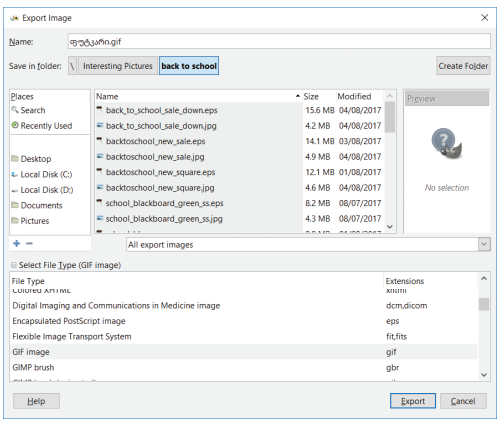
გახსენი სურათი „ფუტკარი.jpg“. შრეების პანელზე გამოჩნდება ერთი შრე. ანიმაციის შესაქმნელად დაგჭირდება ამ შრის ორი ასლის (დუბლიკატის) შექმნა. ამისათვის სურათზე ნაჩვენებ ღილაკზე ორჯერ დააწკაპუნე. შეიქმნება ორი შრე. მაუსი დააწკაპუნე მეორე შრეზე – „ფუტკარი.jpg copy“, ის გამუქდება. მოდი ამ შრეზე ფუტკარს ფრთები საშლელით წაუშალე, რისთვისაც დანარჩენი ორი შრე გამორთე.

გააკეთე ჩემთან ერთად!

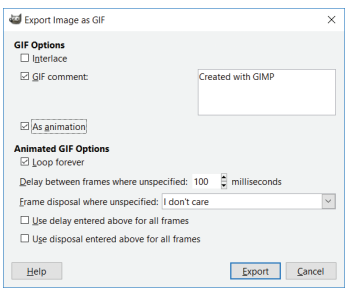


შრის ასლის შექმნა

ფრთების მოძრაობის ეფექტის შესაქმნელად ჩართე ყველა შრე და გამოსახულება **Gif** ფორმატში შეინახე, ამისათვის:



- აირჩიე **File** მენიუს ბრძანება **Export As…**;
- გახსნილი ფანჯრის **Name** ველში ჩაწერე ფაილის სახელი, **Save in folder** ველში მიუთითე საქაღალდე, რომელშიც გსურს ფაილის შენახვა; ფაილის ტიპიდან შეარჩიე **Gif** და დააწკაპუნე ღილაკზე **Export**;
- გამოსულ ფანჯარაში ჩართე ღილაკი **As animation** და ანიმაციის შესაქმნელად დააჭირე ღილაკს **Export**.

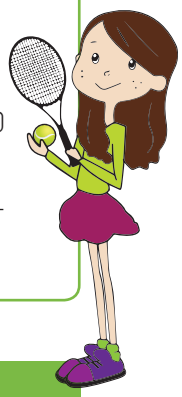


შექმნილი ანიმაციის სანახავად გახსენი შენი შენახული **Gif** ფაილი.

© ნინო მარღიშვილი, ზაქარია ქარსაულიძე, თამარ ღოსაბერიძე

ივარჯიშე!

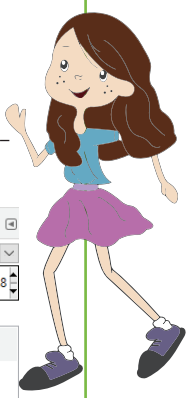
1. აამოძრავე შენ მიერ დახატული პეპელა.
2. დახატე მზე, შრეების გამოყენებით შექმენი მოციმციმე მზის ეფექტი.
3. დახატე ღრუბლები, შრეების საშუალებით შექმენი ღრუბლების მოძრაობის ეფექტი.



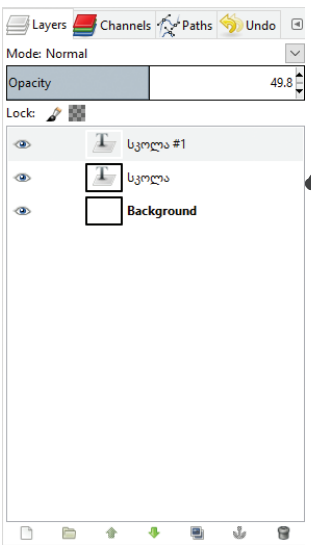
ტექსტზე ჩრდილის ეფექტის შექმნა შრეების გამოყენებით

გააკეთე ჩემთან ერთად!

ტექსტზე ჩრდილის ეფექტის შესაქმნელად:



- გახსენი სამუშაო ფურცელი და ინსტრუმენტი **ტექსტის** გამოყენებით დაწერე სიტყვა „სკოლა“;
- შექმენი შრის ასლი. გამორთე სხვა შრეები და იმუშავე ამ შრეზე;
- გადააადგილე ამ შრეზე დაწერილი ტექსტი ოდნავ მარჯვნივ და შრის გამჭვირვალეობა შეამცირე 50%-მდე;
- ჩართე ყველა შრე;
- ტექსტს გაუჩნდება ჩრდილის ეფექტი.



სკოლა

© ნინო მარღიშვილი, ზაქარია ქარსაულიძე, თამარ ლოსაბერიძე

25. ფილტრების გამოყენება გრაფიკულ რედაქტორში

გრაფიკული რედაქტორის ფილტრები საშუალებას გაძლევს, გამოსახულების დასამუშავებლად გამოიყენო სხვადასხვა არსებული ეფექტი, მაგალითად: ხმაურის, განათების, ჩრდილების და სხვ.

ფილტრები

ფილტრის გამოსაყენებლად გამოსახულების მენიუდან **Filtres** აირჩიე შესაბამისი ბრძანება.

მაგალითად, **Filtres/Noise/Pick…**

Filtres/Noise/RGB Noise..

Filtres/Light and Shadow/Lens Flare…

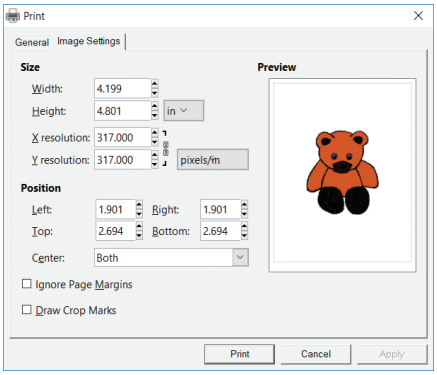
© ნინო მარღიშვილი, ზაქარია ქარსაულიძე, თამარ ღოსაბერიძე

ბეჭდვა

GIMP-დან გამოსახულების დასაბეჭდად აირჩიე **File** მენიუს ბრძანება **Print**, გამოსულ ფანჯარაში **Image Settings** ჩანართიდან მიუთითე გამოსახულების სიგანე **(Width)** და სიმაღლე **(Height)**.

როგორც კი შეცვლი სიგანესა და სიგრძეს გამოსახულების **X** და **Y** რეზოლუცია ავტომატურად, პროპორციულად შეიცვლება. თუ გსურს, რომ ეს მაჩვენებლები პროპორციულად არ შეიცვალოს, მაშინ დააწკაპუნე ჯაჭვის პიქტოგრამაზე.

აქვე შეგიძლია, განსაზღვრო სხვა პარამეტრები:

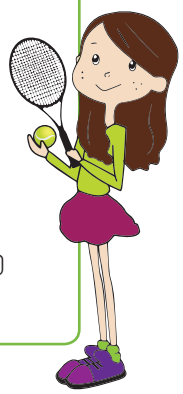


- გამოსახულების პოზიცია **(Position)** შეგიძლია გადაიტანო მარჯვნივ, მარცხნივ, ზემოთ და ქვემოთ;
- ბეჭდვისას ფურცლის მინდვრების იგნორირება **(Ignore Page Margins)**;
- ბეჭდვისას მოჭრის მარკერების ჩვენება **(Draw Crop Marks)**.

პარამეტრების არჩევის შემდეგ დააწკაპუნე ღილაკს **Print** და გამოსახულებაც დაიბეჭდება.

ივარჯიშე!

კომპლექსური დავალება: შექმენი შენი სკოლის ბანერი. გააფორმე სურათებით და ტექსტებით.



პროექტი: „კროსვორდების კრებული“.

Word-ში შექმენი კროსვორდების კრებული სხვადასხვა თემაზე. გააფორმე **GIMP**-ში შესრულებული ნახატებით და ყდით.

მესამე თავის შემაჯამებელი კითხვები:

1. რა არის გრაფიკული რედაქტორი?
2. რა განსხვავებაა პიქსელურ და ვექტორულ გამოსახულებას შორის?
3. რომელი ფერები გამოიყენება კომპიუტერში სხვა ფერების მისაღებად?
4. რატომ არის მოხერხებული შრეების გამოყენება?
5. რის საშუალებას გვაძლევს ბრძანება კლონირება?
6. რას ნიშნავს **RGB** და **CMYK** ფერთა მოდელები?
7. შესაძლებელია თუ არა შენ მიერ დახატული სურათის დაბეჭდვა?

© ნინო მარღიშვილი, ზაქარია ქარსაულიძე, თამარ ლოსაბერიძე