



GIMP

ESKULIBURUA

NAGORE KOCH ELIZEGI

**Irudien tratamendurako
software libreko programa**



Aurkibidea

Gimp. Programaren aurkezpena. Lan eremua	3
Tresna-kutxa	4-5
Kolore motak. Aurreko planoko eta atzeko planoko koloreak	6
Irudi motak. Irudi bektorialak eta biten mapa. Irudiaren bereizmena	7
Irudi bat gordetzeko formatu ezberdinak	8
Irudi bat ireki, ingurua ezagutu eta berria sortu	9
Geruzak	10
Kanalak	11
Bideak	12
Irudiak kopiatu eta itsatsi	13
Hautapen tresnak	14-17
Eraldatzeko tresnak	18-20
Marratzeko tresnak	21-22
Klonatzeko tresnak	23
Testuaren tresna	24
Bestelako tresnak. Lausotu, zirriborroa eta zuritu/belztu tresnak	25
Mailak (nibelak)	26
Kurbak	27
Kolore balantzea	27
Koloreztatu irudia	28
Posterizatu irudia	28
Iragazkiak (filtoak)	29



Gimp. Programaren aurkezpena

GIMP (GNU Image Manipulation Program), irudi, argazki eta marrazki ediziorako programa libre eta doakoa da. GNU proiektuaren baitan dago, eta GNU edo GPL (General Public License) baimenarekin eskura daiteke.

GIMPen interfazea, hamaika hizkuntzatan lan egiteko prestatua dago eta horien artean euskarazko bertsioa daukagu. www.gimp.org helbidean eskura dezakegu.

Normalean irudien tratamenduari buruz ari garenean burura datorkigun programa Photoshopa da, baina azkenaldi honetan, gero eta erabiltzaile gehiagok software librea aukeratzeko dute alternatiba gisa. GIMP programa aukera oso interesgarria bilakatu da Photoshop ezagunaren aurrean.

1995. urtean Spencer Kimball eta Peter Mattis Berkeley-ko

(California) informatika ikasleek sortu zuten unibertsitateko ariketa bat bezala, gaur egun, bolondres talde batek darma programa honen kudeaketa.

GIMPen erabilera, grafikoak, marrazkiak, logotipoak, irudi manipulazioak, animazioak, etab, luze bat egiteko da.

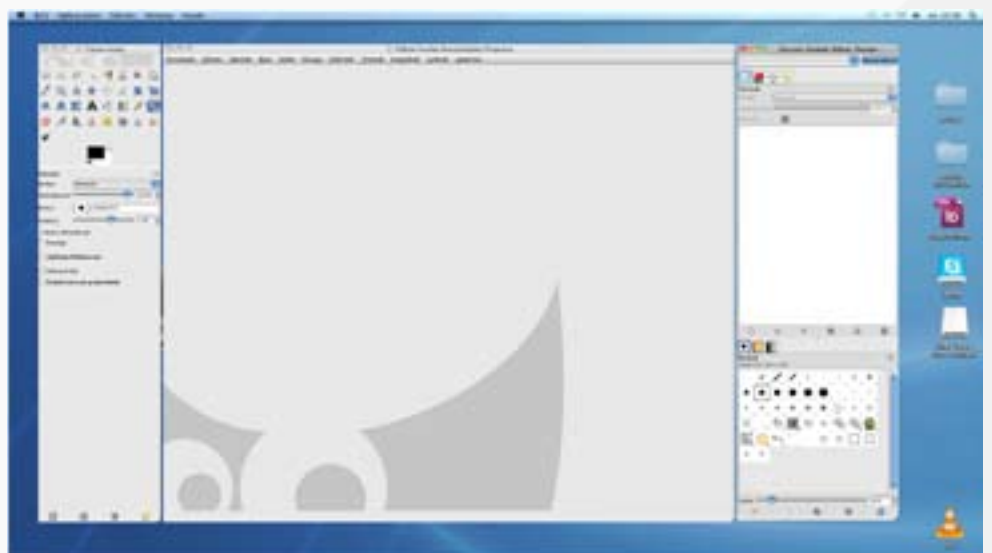
Hasiera batean ez profesionali zuzendua baldin bazen ere, denborarekin eboluzionatzen joan da eta beste programen maila berean kokatzera iristen ari da.

Geruzetan lan egiteko aukera ematen digu, geruza bakotza banaka lantzeko aukera emanez. Irudiak gordetzeko berezko formatua, XCF. da baina beste formatu batzuek ere hautatzeko aukera ematen digu. Hala nola, JPG, GIF, PNG, TIFF, eta Photoshopekoak.

Lan eremua

Programa zabaltzeko unean agertuko zaigun ikonoa ikusi dezakegu beheko lehen irudian nahiz eta bertsioaren arabera aldatu egiten den eta jarraian, bigarren irudian, lanerako beharko ditugun lan eremua eta lan tresnak. Programa

honek duen bereizgarrietako bat, interfazerik ez duela da, hau da, programak ez dakar berarekin fondo bat eta mahai-gaina (eskritorioa) agerian izago dugu uneoro, leihoak ondo zabaltzerakin, deserosotasun hau ekidin daiteke.





Tresna-kutxa

Leiho honetan erabilgarri izango ditugun tresnak ageri dira. Aukeratzen den tresnaren arabera (kasu honetan pintzela), honen erabilpenerako, kuadro bat azalduko zaigu behekaldean aukera ezberdinak erakutsiaz.

Herramintak edo lan-tresnak ikusiko ditugu jarraian.



HAUTAPEN LAUKIZUZENAREN TRESNA:

Irudi baten zati laukizuzena aukeratzeko balio du (**R**).



HAUTAPEN ELIPTIKOA TRESNA:

Irudi baten zati eliptikoa aukeratzeko balio du (**E**).



HAUTAPEN LIBREA TRESNA:

Irudi baten zatia libreki aukeratzeko balio du (**F**).



MAKIL MAJIKOA:

Kolorean oinarrituta irudi baten alboko eskualdeak aukeratzeko balio du (**U**).



KOLOREAREN ARABERA HAUTATZEKO TRESNA:

Kolorean oinarrituta irudi baten antzeko koloreak aukeratzeko balio du (**MAY. + O**).



GURAIZEEN HAUTAPEN TRESNA:

Ertzak doituz, formak aukeratzeko (**I**).



AURREKO PLANOAREN HAUTAPEN TRESNA:

Hautatzen ez dugun eremuak urdin koloreko fondoa hartuko du. Hautaketa egiten joateko *aurreko planoan*, pintzelarekin marraztu behar da eta kentzeko, atzeko planoan, borragomarekin ezabatu.



BIDEAREN TRESNA:

Puntuekin bidea eginez selekzio bat markatuko dugu, ondoren *Intro* egin eta hautapena ageriko zaigu (**B**).



KOLORE HAUTATZAILEAREN TRESNA:

Kolore baten gainean jarrita, kolorea panelera eramaten du (**O**).





ZUMMAREN TRESNA (LUPA):

Irudia gerturatzan du zoomaren bidez, **Control** zapalduz gero, hurrundu egiten du (**Z**).



NEURTZEKO TRESNA:

Angeluak eta distantziak neurtzen ditu (**Maius. + M**).



LEKUZ ALDATZEKO TRESNA:

Selekzioak eta geruzak mugitzeko balio du (**M**).



LERROKATZEKO TRESNA:

Objetuak eta kapak lerrokatze balio du (**Q**).



MOZTEKO TRESNA:

Irudiak mozteko balio du (**Maius. + C**).



BIRATZEKO TRESNA:

Irudiak eta objektuak biratzeko balio du (**Maius. + R**).



ESKALATZEKO TRESNA:

Irudiak txikitzeko ala haunditzeko balio du (**Maius. + T**).



OKERTZEKO TRESNA:

Irudiak okertzeko balio du (**Maius. + S**).



PERSPEKTIBA TRESNA:

Irudien perspektiba aldatzeko balio du (**Maius. + P**).



ALDERANZTEKO TRESNA:

Irudiak ezker-eskuin eta gora-behera aldatzeko (**Maius. + F**).



TESTUAREN TRESNA:

Testuak sortzeko balio du (**T**).



BETETZEKO TRESNA (PINTURA POTOA):

Hautatutako kolorearekin betetzeko balio du (**Maius. + B**).



NAHASTEKO TRESNA:

Selekzioak edo inguruak hautatutako degradatuarekin edo kolore nahasketarekin betetzeko balio du (**L**).



ARKATZA TRESNA:

Arkatza balitz margotzen du (**N**).



PINTZELA TRESNA:

Pintzela balitz margotzen du (**P**).



BORRAGOMA TRESNA:

Koloreak zein eremu gardenak borraratzeko balio du (**Maius. + E**).



AEROGRAFO TRESNA:

Brotxa erabiliz presio aldagarriarekin margotzen du (**A**).



TINTAREN TRESNA:

Kaligrafia estiloko margoketa (**K**).



KLONATZEKO TRESNA:

Brotxa erabiliz eremuak kopiatzen ditu (**C**).



KONPONKETA TRESNA:

Irudiaren irregularitasunak konpontzen ditu (**H**).



PERSPEKTIBAREN KLONA TRESNA:

Irudi baten zatia klonatu beste perspektiba duen zatitik.



LAUSOTU / ENFOKATU TRESNA:

Brotxa bidez enfoko edo desenfoko selektiboa egiten du (**Maius. + U**).



ZIRRIBORROA EGITEKO TRESNA:

Brotxa bidez zirriborro selektiboa egiten du (**S**).



ZURITU/BELZTU TRESNA:

Irudi eremuak argitu ala iluntzeko balio du (**Maius. + D**).



Kolore motak. Aurreko planoko eta atzeko planoko koloreak



Herraminta honekin erabiliko dugun kolorea hautatzen dugu. Defektuz, aurreko planoan beltza eta atzekoan txuria izango ditugu eta gezitxoak lekuz aldatzeko balio dute, hau da, aurreko kolorea atzera bidali eta alderantziz.

Aurreko kolorean guk nahi dugun kolorea jartzeko, laukian bertan *click* bat eginez, koloreen panela zabalduko zaigu.

Bertan gure beharretara moldatuko diren kolore mota eta era ezberdinak aurkeztuko dizkigu leiho honek.

**AURREKO PLANOKO
ETA ATZECO PLANOKO
KOLOREAK**

**CMYK
KOLOREAK**

**HSV
KOLOREAK**

**RGB
KOLOREAK**

**WEB
KOLOREAK**

1. **RGB** (**GBU** euskaraz) koloreen paleta hiru kolore primarioek osatzen dute: **Gorria-Berdea-Urdina**, sistema pantailak erabiltzen dutena da. Guztiak batuta **txuria** lortzen da.



2. **CMYK** (**ZMHB** euskaraz) kolore sistema aldiz, inprimategietan inprimitzeko erabiltzen da eta lau kolore hauek osatzen dute: **Zian-Magenta-Horia-Beltza**.



Beltza lortzea ezinezkotzat jotzen denez tinta beltza zuzenean erabiltzen da, erabilera honi kuartikromia deitzen zaio.

3. **HSV** ereduan, (ingelesez, **Hue-Saturation-Value**) Tonalidadea, Saturazioa, Balorea), kolore jakin baten ezaugarri hauek alda daitezke.

4. **Html-notazioa** kolore motak, webguneetarako erabiltzen diren koloreak aukeratzeko balio du.

Bi era egongo liritezke kolorea aukeratzeko orduan, bata, zenbaki jakin bat idatziz (Adibidez: e15e5e) eta bestea kolorea zuzenean hautatzen.



Irudiak. Irudi bektorialak eta biten mapa

Bi irudi mota ezberdin daudela esan genezake, bata bektoriala eta bestea biten mapa deritzona.

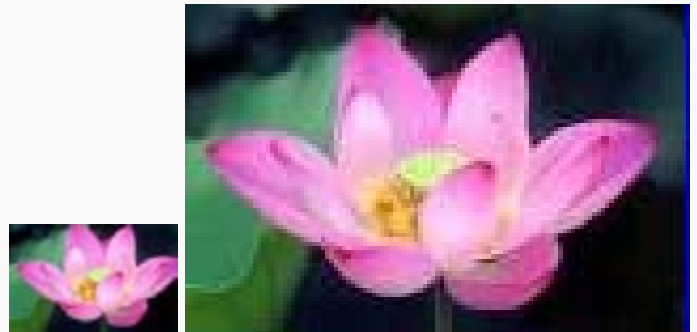
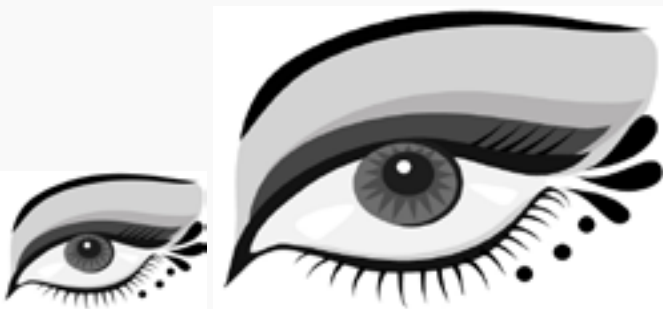
Irudi bektorialak

Elementu geometrikoak dira. Kurbetan, lerroetan eta koloreetan oinarrituta daude. Batez ere, logotipoak eta oro har marrazkiak egiteko erabili ohi dira. Pisu askorik ez dute hartzen eta gainera, haunditzeko orduan, ez dute kalitate edo bereizmenik galtzen.

Biten mapa

Pixelen bitartez interpretaturiko irudiak dira. Pixela, irudia osatzen duen puntu karratu bat da. Irudia, ehunka edo milaka puntuk osatzen dute, eta hori bera da pixela.

Irudi hauek, errealistagoak dira eta pisu askoz ere gehiago dute. Horrelako irudi bat asko haundituz gero, pixelak erraz ikus daitezke.



Irudiaren bereizmena (resoluzioa)

Bereizmenak edo resoluzioak, irudiak zenbaterainoko definizioa duen aditzera ematen du. Zenbat eta pixel gehiago izan irudiak, orduan eta kalitate handiagoa izango du, oro har, orduan eta pixel gehiago izan hazbete bakoitzeko are eta bereizmen handiagoa izango du irudiak.

Irudi baten pixel kopurua jakiteko, dituen ilarak x zutabeak eginez jakiten da. (Ikusi beheko erredua).

Kontzeptu batzu:

- Hazbete (Pulgada) batek: 2,54 zm ditu.
- Píxela: Irudia osatzen duen puntu bakar bat da.
- Megapixela: Millioi bat pixel dira.
- Irudi baten bereizmena neurtzeko PPI (Pixel Per Inch) neurria erabiltzen da ingelesez, gazteleraz berriz PPP (Pixel

Por Pulgada). Hazbete batean sartzen diren puntuak dira. Orokorrean, webguneetarako edo ordenagailuko monitorrean ikusteko 72 ppi-ko bereizmena nahikoa izan ohi da. Inprentara eramateko berriz 300 ppi-koa komenigarria da.

Irudi baten bereizmen kopuru egokia jakiteko irudiaren zabalera eta inprimitu nahi dugun errezoluzio kopurua zatitu behar ditugu. 1600 pixeleko irudi bat 200 ppi-ko errezoluzioan inprimitu nahiko bagenu, zatiketa egin:

$$1600/200=8 \text{ pulgada}$$

$$\text{Pulgada bat: } 2,54 \text{ zm}$$

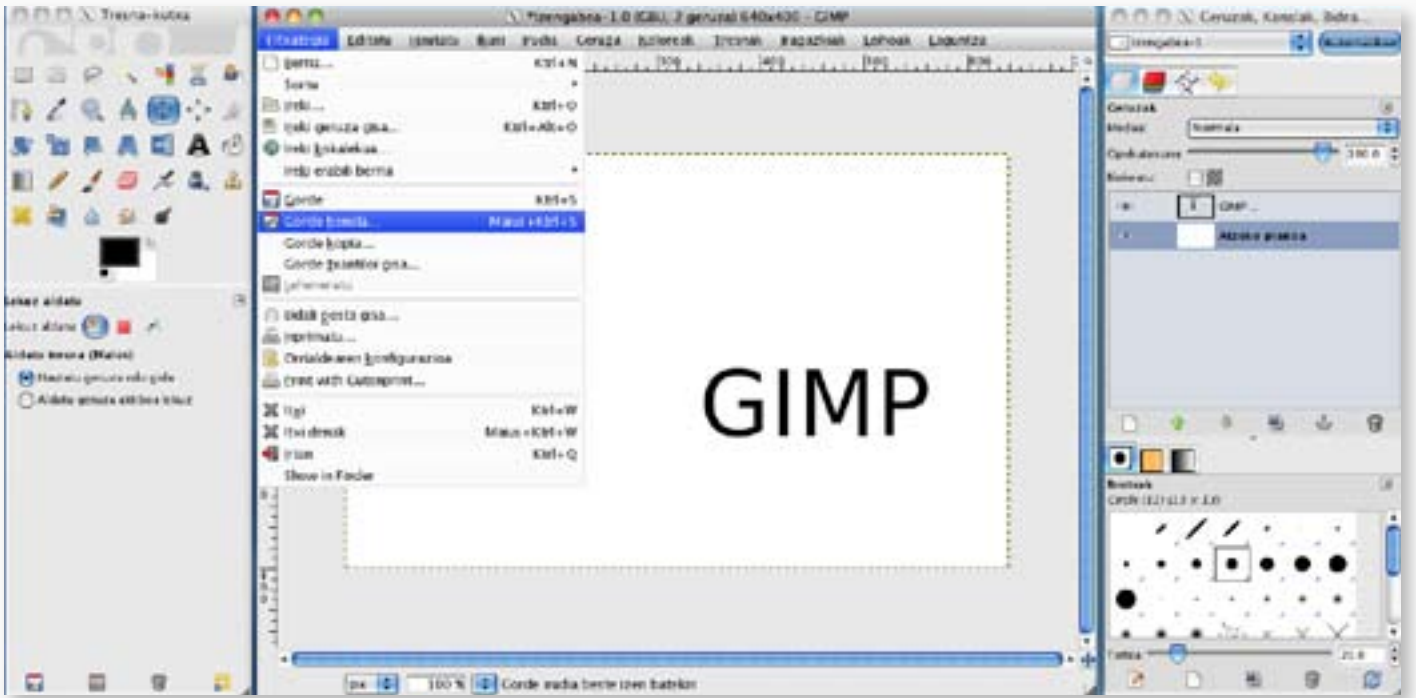
$8 \times 2,54$: 20,32 zm-ko irudi bat inprimitu ahal izango genuke kalitate egokiarekin.





Irudi bat gordetzeko formatu ezberdinak

Irudi bat gordetzeko **Fitxategia » Gorde honela** egin behar dugu. Formatu erabilienak honako hauek ditugu:



.gif: Biziduna izan daiteke, alegia, mugimendua aplikatu ahal zaio. Nahiz eta kalitate handiegirik ez duen, dezente erabiltzen da webguneetako marrazki zein logotipoak egiteko.

.png: Irudia konprimitzeko formatu nahiko ona da eta edozein programatan sar daiteke. Ez du mugimendu aukerarik.

.jpg: Irudia konprimitzeko formatu egokia da eta edozein programatan sar daiteke. Ez du mugimendu aukerarik ezta gardentasunik gordetzen.

.tif: Asko erabiltzen den formatua da. Batik bat inprimategie-

tan erabiltzen da. Ez du mugimendu aukerarik ezta gardentasunik gordetzen.

.psd:

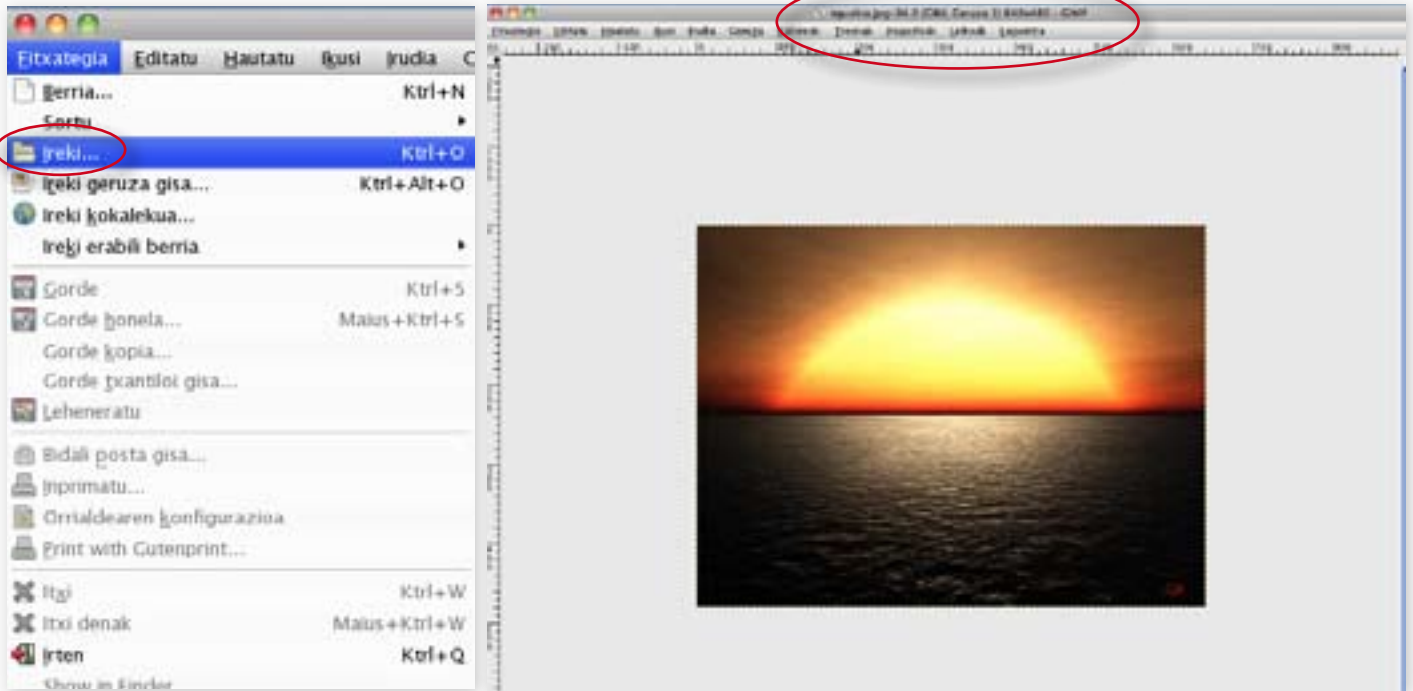
Photoshop-en jatorrizko formatua. Formatu honekin geruzak gorde daitezke. Kalitatea bere horretan uzten du. Pisu handia izaten du.

.xcf: Gimp-en jatorrizko formatua da. Gimp-en bidez irudi bat, konposizio bat edo dena delakoa –geruzak eta halakoak dituen edozer gauza– sortzen dugunean, **.xcf** formatuan gorde behar da.



Irudi bat ireki, ingurua ezagutu eta berria sortu

Irudi bat irekitzeko **Fitxategia » Ireki** egin behar dugu.



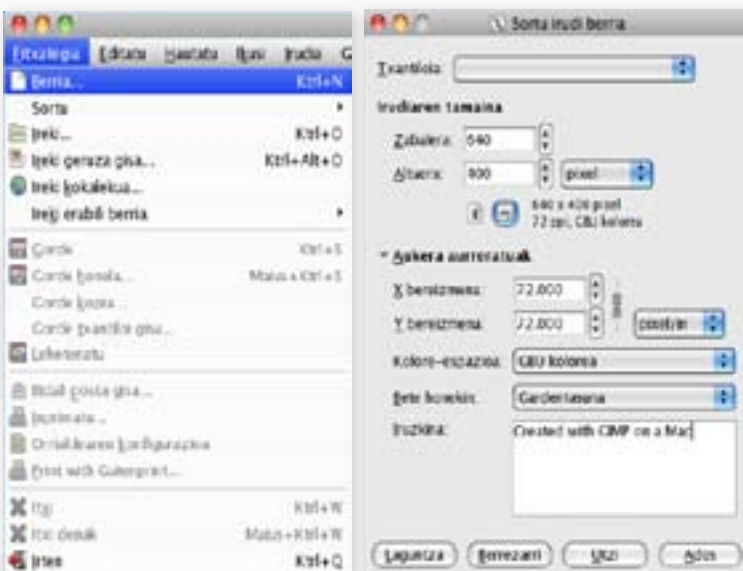
eguzkia.jpg-94.0 (GBU, Geruza 1) 640x480 - GIMP

Behin zabalik dugunean, goikaldeko barran, irudiaren ezau-garri batzu ageri dira:

- Artxiboaren izena (eguzkia.jpg), artxibo bat ireki dugun

zenbatgarren aldia (94), kolore konfigurazioa (GBU edo RGB), irudiak zenbat geruza dituen (1), irudiaren tamaina (640 x 480) eta programaren izena (GIMP).

Irudi berri bat sorteko **Fitxategia » Berria** egin behar dugu.



Irudi berria sortzerakoan, leiho bat zabalduko zaigu ezaugarri batzu eskatuz, hala nola:

- Irudiaren tamaina, (640 x 400), horizontala edo bertikala, bereizmena (72), kolorea (GBU) eta fondoaren kolorea (Gardentasuna). Txantiloia jartzen duen horretan, programak berak aukera batzu ematen dizkigu neurria aukeratzeko.

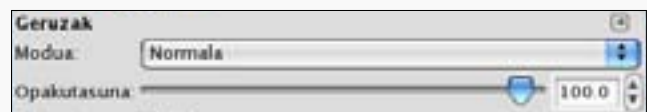


Geruzak

Irudiak, bata bestearen gainean kokatzen dira xafla edo orri gardenetan. Geruza, xafla hauei deitzen zaie.

- Geruzak, modu independente batean erabil daitezke.
- Geruzak, gardenak edo koloredunak izan daitezke.
- Bakoitzaren gardentasuna ezberdina izan daiteke.
- **Kandadua**rekin loturik badaude elkarrekin landu daitezke.
- **Begia** aktibatuturik dutenean, ikusteko moduan daude bestela ez.
- Irudia bere geruza guztiekin gorde nahi badugu, **.xcf** formatuan gorde beharko dugu, GIMPen berezko formatuan.
- Geruza bat ezabatu nahi dugunean, zakarrontzira botoa behar dugu ikonoaren bitartez.

- Geruza berria sortzeko erabiliko dugu.
- Geruzak nibezez igo eta jaisteko .
- Geruza bat bikoizteko .
- Selekzio mugikor bat (flotantea) atzeko planoarekin batzeko edo geruza batean bihurtzeko .
- Geruza baten gardentasuna aldatzeko, **opakotasunaren** leihotxoan baloreak aldatu besterik ez da egin behar.



- **Modua** deritzon horretan, defektuz **normala** azaltzen zaigu, baina aukera ezberdinak ditugu geruzetan efektu interresgarriak aplikatzeko.



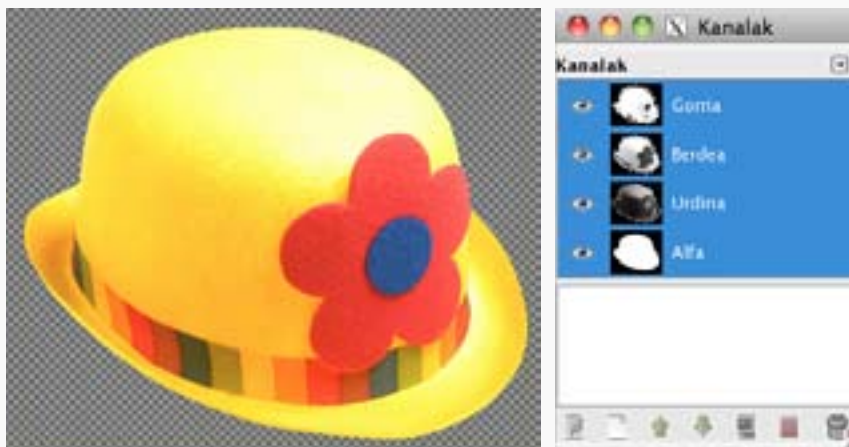
Hemen gainean ikusten dugun irudia, 3 geruzek osatzen dute, **Prinzipe txikia**, **planeta** eta **testua** izenarekin gorde daudenak. Atzeko plano berriz, txuriz margotua dago.



Kanalak

Kanalak, kolorea duten kontenedore modukoak dira. Ez dira geruzak, baizik artxiboak dituen kolore primario horiek grisetan errepresentatzeko era bat. 3 kanal dira ohikoak GBU edo RGB kolore konfigurazioan, **gorria**, **orlegia** eta **urdina**. **Alfa** kanalak berriz, irudiaren gardentasuna adierazten du. Kanalak txuri beltzean adierazten dira, kanal go-

rrian adibidez, irudiak duen gorri kopurua grisetan aditzera ematen digu eta horrela kanal bakoitzarekin. Txuriak kolorea adierazten du (hau da, argia pasatzen uzten du) eta beltzak kolore eza (ez dio argiari pasatzen uzten), tartean grisetan kolore horren intentsitatea erakusten da. Bestalde, kanalak, hautapenak gordetzeko ere erabiltzen dira.



Goiko irudia 3 kanalek osatzen dute, **gorria**, **orlegia** eta **urdina**, **alfa** kanala berriz, gardentasuna adierazteko, gardentasun honek irudian xake-mahai baten antza du.

urdin kolore asko errepresentatuko irudian. Kanal berdea, erdi bidean, tonalidadeak nahiko txuriak dituzenez, informazio berde dezente pasako dio irudiari.


Txuria oso nabarmena da kanal gorrian, horrek esan nahi du, irudiak gorri kopuru handia daukala. Kanal urdinean berriz, grisak nagusi dira baina nahiko ilun, beraz, ez du


Hautapen bat Kanaletara eramateko, hautapena aktibatutik edukita goiko menuan **Hautatu » Gorde kanalean** egin behar dugu gerora erabili ahal izateko.



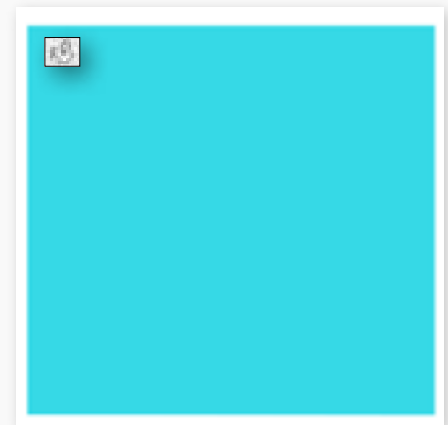
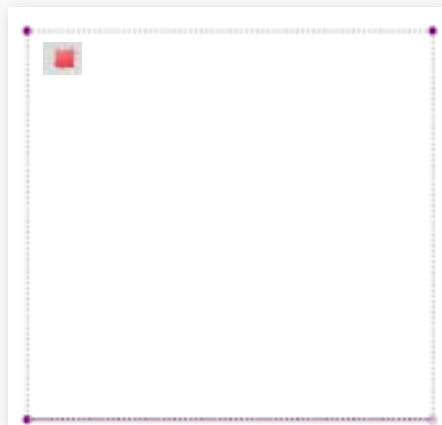
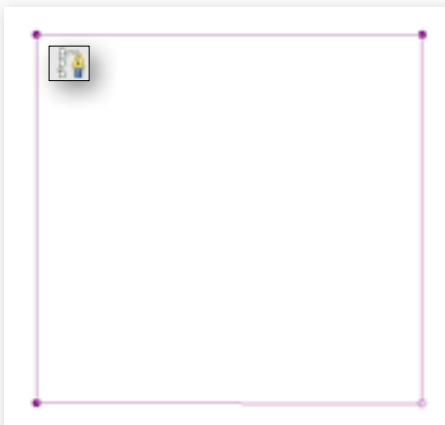
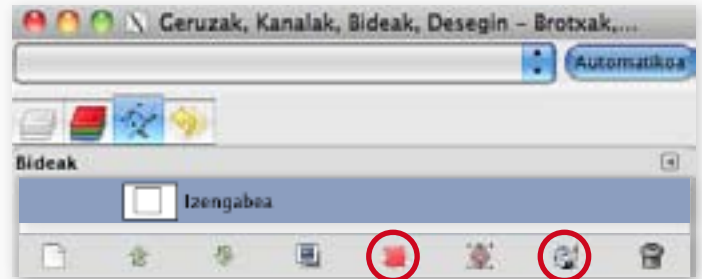



Bideak

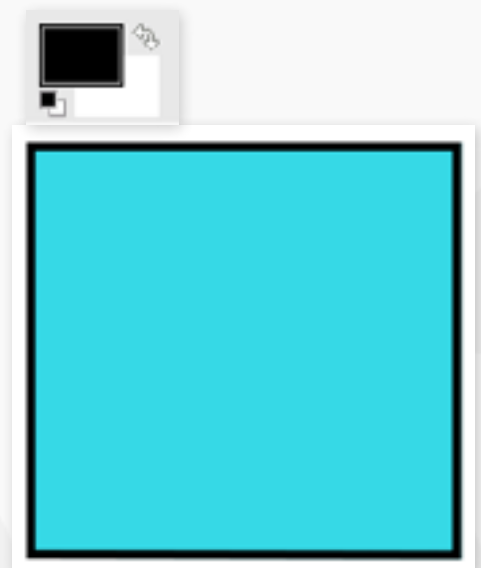
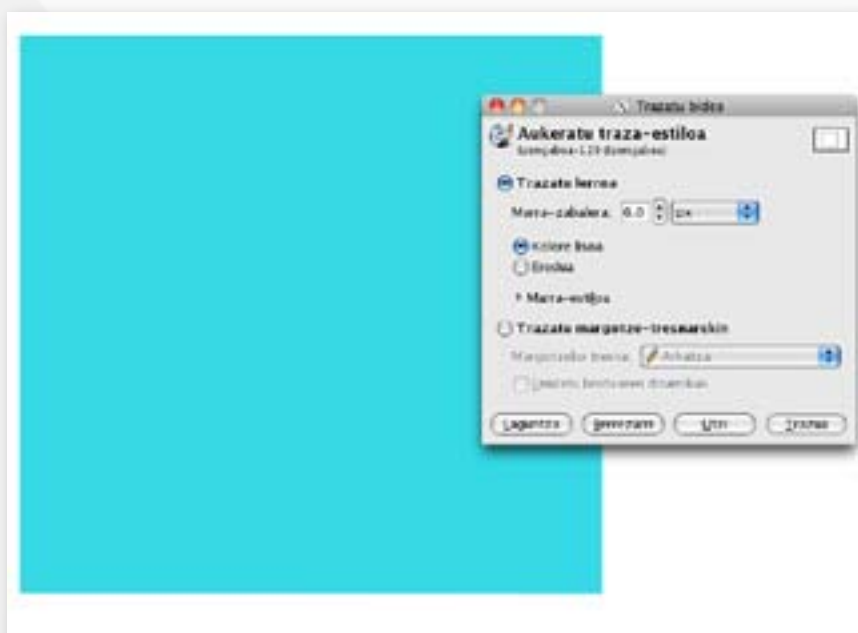
Selekzioak sortzeko eta marrazkiak egiteko erabiltzen da. Selekzioa gorde egin daiteke gero erabili edo eraldatzeko. Selekzio bat sortzeko harriminta ezberdinak daude, eta guztiek balio dute **bide** bat sortzeko. Kasu honetan, **Bidearen tresna**  hautatuko dugu.

Bidearen tresna  hartuta, puntuak sortzen hasiko gara laukizuzen bat marrazteko. Bidearen leihoan, *izengabea* deritzon bidea sortu du eta guk, nahi diogun izena eman diezaiokegu.

Leiho honen behealdean ezaugarri batzu ageri dira eta egin dugun bideari selekzio bat sortzeko **Bidearen hautapenera** jo behar dugu. Selekzioa egin dugularik kolore bat hautatu eta **Pintura potoarekin** margotu egingo dugu.



Berriro ere bidea erabiliko dugu *trazatu* bat ipintzeko laukizuzenean. Bidea hautatu eta  tresnari *click* bat eginez leiho bat zabalzen zaigu hainbat ezaugarriekin. Kontutan izan beti aurreko kolorea erabiliko duela trazatua margotzeko.

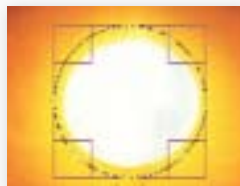
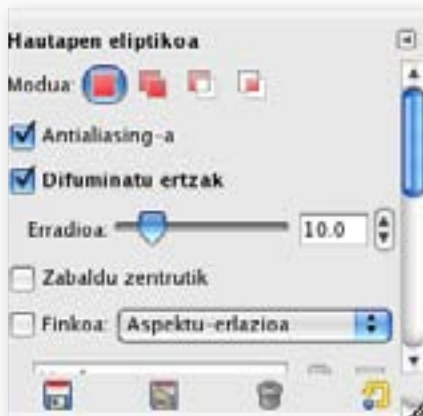





Irudiak kopiatu eta itsatsi

Irudi bat edo zati bat kopiatu nahi badugu, lehenik hautapena egin behar dugu.

Ariketa honetan ezkerreko eguzkia kopiatu eta eskuineko irudian itsatsiko dugu.





Ariketa hasteko hautapen tresna bat hartuko dugu  **Hautapen eliptikoa tresna**.

Mayuscula zapalduta xagua luzatuko dugu selekzioa egiteko. Ertzak apur bat difuminatuz.



Ondoren, goiko menuan, **Editatu» kopiatu** eginez, eguzkia kopiaturik daukagu eta jarraian, beste irudian itsasteko, **Editatu» itsatsi** egingo dugu.



Apur bat haundia geratu denez,  **Eskalatzeko tresnarekin** txikitu egingo dugu eta bide batez,  **Lekuz aldatzeko tresnarekin** nahi dugun lekuan kokatu.







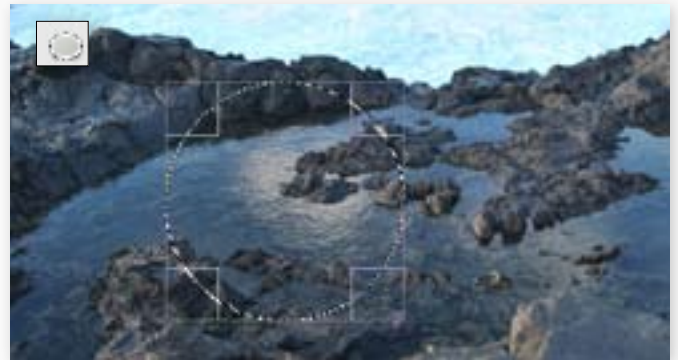
Hautapen tresnak

Hautapen edo selekzio tresnek, irudiaren zatiak hautatzeko balio digute.



 HAUTAPEN LAUKIZUZENAREN TRESNA ETA  HAUTAPEN ELIPTIKOA TRESNA:

Herraminta hautatu eta *klick* egitearekin batera selekzioa markatuz xagua luzatuko genuke irudian zehar, behin hautapena egina, xagua askatu eta selekzioa bistan geratuko litzaiguke.



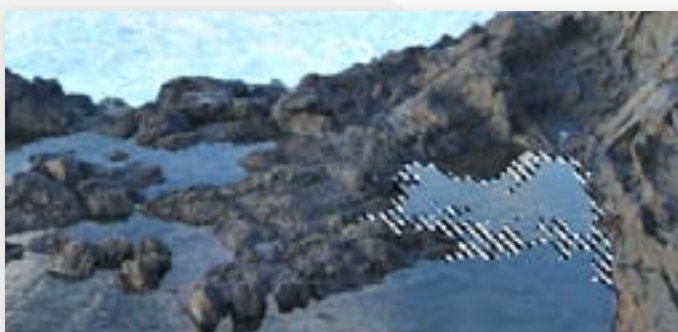
 HAUTAPEN LIBREA TRESNA:

Irudi baten zatia libreki hautatzen joango gara puntuak sortuz edo gainean marraztuz. Hautapena egina dugunean *Intro* bat egin.



 MAKIL MAJIKOA:

Interesatzen zaigun kolore zonaren gainean *klick* eginez inguruan dauden antzeko koloreak hautatzen ditu.



 KOLOREAREN ARABERA HAUTATZEKO TRESNA:

Interesatzen zaigun kolore zonaren gainean *klick* eginez irudian dauden antzeko koloreak hautatzen ditu.





GURAIZEEN HAUTAPEN TRESNA:

Puntuak eginez, hautapena markatzen joango gara. Lan tresna honek, automatikoki, antza gehien dituen koloreak hautatzen ditu ezberdinenak direnak kanpoan utziaz, eta horrela, hautapena zehatzagoa geratzen zaigularik. Azken puntua, lehenaren gainean *click* eginez itxi behar da, *Intro* bat eman eta selekzioa izango genuke.



AURREKO PLANOAREN HAUTAPEN TRESNA:

Hautatua ez dagoena, urdin kolore batez beteko du. Aurreko planoaren hautatua dugunean, pintzelarekin margotzen joango gara hautapena egiteko eta atzeko planoaren hautatuz gero, borragomarekin margotuko ditugu kendu nahi dizkiogun zonaldeak. Behin ados gaudela hautatutakoarekin, *Intro* bat egin.



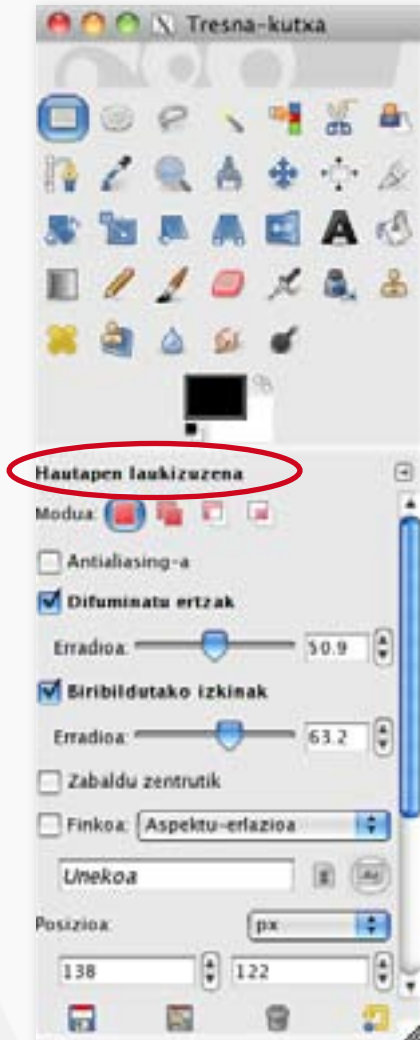
BIDEAREN TRESNA:

Puntuekin bidea eginez selekzio bat markatzen joango gara. Puntu bat markatzen dugunean, komenigarria da apur bat xagua mugitzea, horrela, bi nodo aterako zaizkigu behin selekzioa bukatua izatean izkinetatik tira eginez bidea manipulatzeko. Bidea isteko, *Control* zapalduta lotuko ditugu lehen eta azken puntuak. *Intro* egin eta selekzioa ageriko zaigu.





Hautapenaren ezaugarriak:



Behin hautapena egina, azaltzen zaizkigun aukerak ikusiko ditugu jarraian:

- **Antialiasing-a:** Hautapen gogorra edo lisoa egiten du.
- **Difuminatu ertzak:** Erradioaren baloreak aldatuz, hautapena difuminatzen digu eta horrela hautapen suabeago bat egiten du.
- **Biribildutako izkinak:** Hautapenaren izkinak biribiltzen ditu.
- **Zabaldu zentrutik:** Hautapena, klikatzen dugun lekutik zabalduz joaten da hautapenaren erdia kontuan hartuta.
- **Finkoa:** Zabalera eta altuera kontutan hartuta, neurriekin hautapen zehatzak egin daitezke.







Goiko irudian, hautapenari, ertzak difuminatu eta izkinak biribildu dizkiogu. Ondoren, hautapena **Hautatu: alderantzikatu** egin dugu kolore beltzez betetzeko.



Hautaketa modua:









-  **Ordeztu uneko hautapena:** Honekin hautapen berria egingo dugu.
-  **Gehitu uneko hautapenari:** Hautapenari, hautapen berriak gehitzen joateko balio digu.
-  **Kendu uneko hautapenetik:** Hautapenari, hautapenak kentzen joateko balio digu.
-  **Gurutzatu uneko hautapenetik:** Lehen hautapena eta sortzen dugu berriaren artean gurutzaten diren lekua hautatuko du.





Eraldatzeko tresnak (transformazioa)

Herraminta hauek irudia, mugitu, handitu, txikitu, perspektiba aldatu etab. egiteko balio dute.

-  **MOZTEKO TRESNA:** Irudiak mozteko balio du (**Maius. + C**).
-  **BIRATZEKO TRESNA:** Irudiak eta objektuak biratzeko balio du (**Maius. + R**).
-  **ESKALATZEKO TRESNA:** Irudiak txikitzeko ala haunditzeko balio du (**Maius. + T**).
-  **OKERTZEKO TRESNA:** Irudiak okertzeko balio du (**Maius. + S**).
-  **PERSPEKTIBA TRESNA:** Irudien perspektiba aldatzeko balio du (**Maius. + P**).
-  **ALDERANZTEKO TRESNA:** Irudiak ezker-eskuin eta gora-behera aldatzeko balio du (**Maius. + F**).

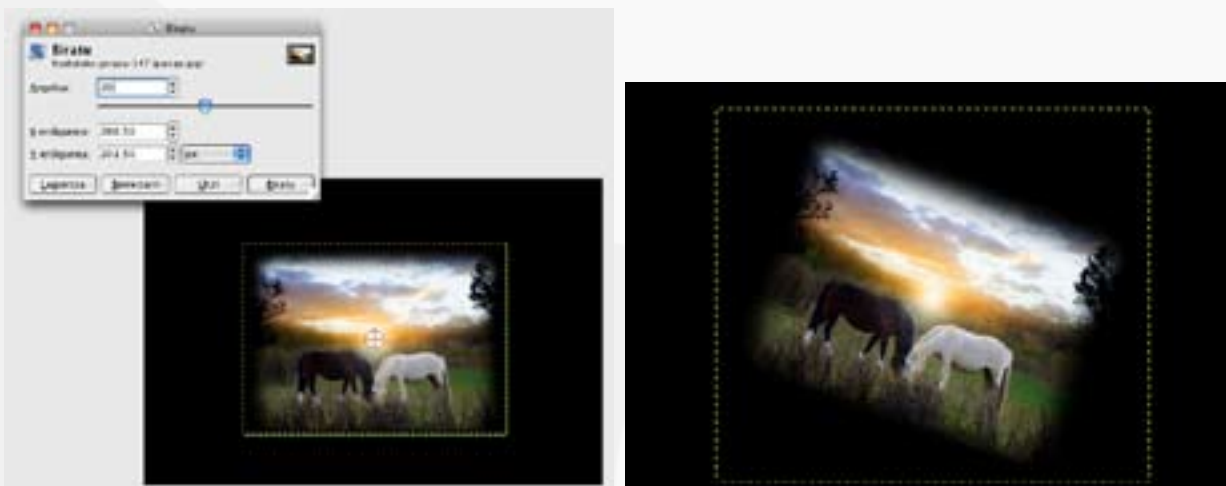
MOZTEKO TRESNA:

Irudi baten zatiarekin soilik geratu nahiko bagenu **mozteko tresna** erabiliko genuke. Lehenik, zatia hautatu eta ondoren *click* batekin moztu besterik ez dugu egin behar.



BIRATZEKO TRESNA:

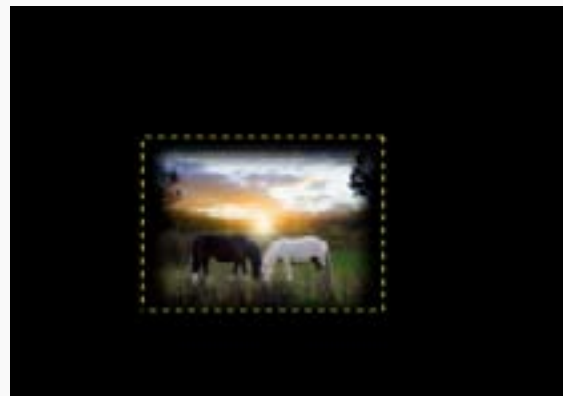
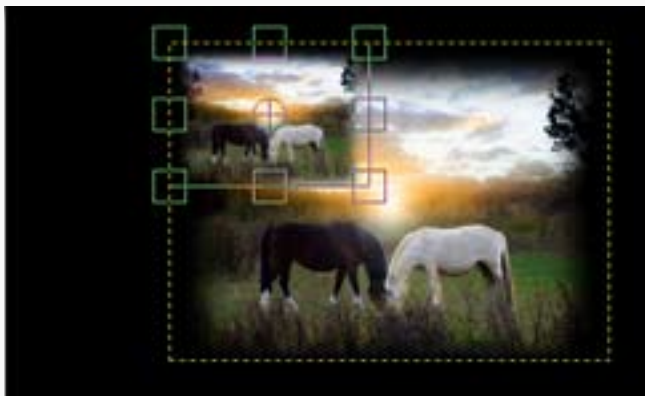
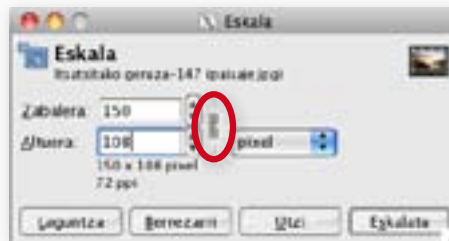
Biratu nahi dugun zatia hautatu, *click* bat egin eta parametro leiho bat zabalduko da. Bertan angeluaren balioa eman eta *click* batekin biribilduko da irudia.





ESKALATZEKO TRESNA:

Eskalatu (txikitu ala haunditu) nahi dugun zatia hautatu, *klick* bat egin eta parametro leiho bat zabalduko da. Bertan tamaina berriaren neurriak eman eta *klick* batekin eskalatuko da irudia. Gorriz markatutako katea itxia egotea ezinbestekoa da irudia proportzionalki eskalatu nahi badugu.



Eskalatzearen kontzeptu batzu:



Norabidea:

- *Normala* (aurrera) jartzen duen horrek, irudia txikitu edo haunditu egiten du.
- *Zentzagarria* (atzera) jartzen duen horrek, esaten diogunaren alderantzizkoa egiten du.

Interpolazioa:

- *Bat ere ez*: Eragiketa kaxkarra egiten du kalitate aldetik.
- *Lineala*: Aurrekoa baino hobea da baina oraindik ez du kalitate nahikoa lortzen.
- *Kubikoa*: Aurreko eragiketak baino mantsoago dabil baina kalitate oso ona lortzen duen interpolazioa da.
- *Lanczos*: Guztietan kalitate hobereana ematen duena da.

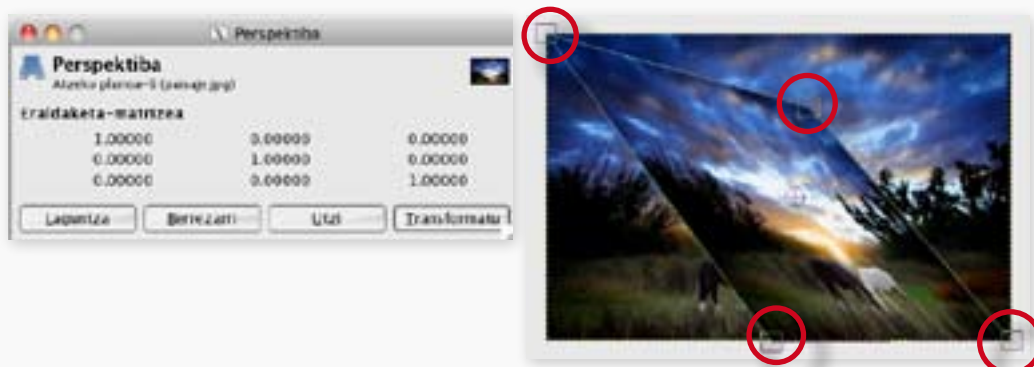
- **Mantendu aspektua (Ktrl)** Irudia proportzionalki moztu.

**OKERTZEKO TRESNA:**

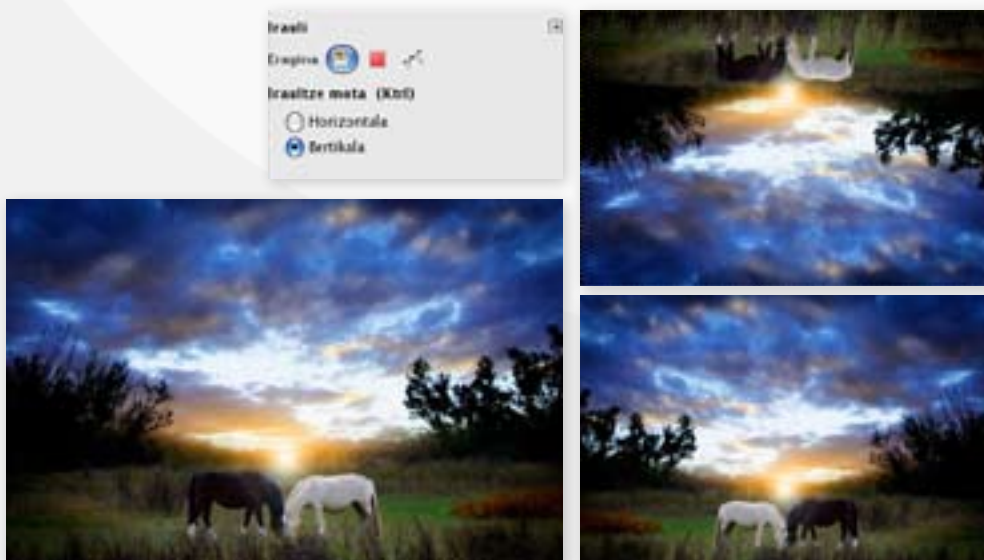
Irudia okertzeko balio digu, *klick* bat egin eta parametro leihoa zabalduko da. Bertan, aplikatu nahi diogun okerdura adieraziko diogu.

**PERSPEKTIBA TRESNA:**

Irudiaren perspektiba aldatzeko balio digu, *klick* bat egin eta parametro leihoa zabalduko da, baina kasu honetan informazio gisa. Transformazioa aplikatzeko, irudiak izkinetan dituen karratutxo horiek nahi ditugun puntuan jartzean aplikatzen da perspektiba aldaketa.

**ALDERANZTEKO TRESNA:**

Irudiari biraketa horizontala eta bertikala aplikatzen dio. Klickatu aurretik aukeratu horizontala ala bertikalala nahi dugun.










Ezkerraldeko irudiari, lehenik, **iraultze bertikala** eman diogu eta bigarrenik **horizontzala**.

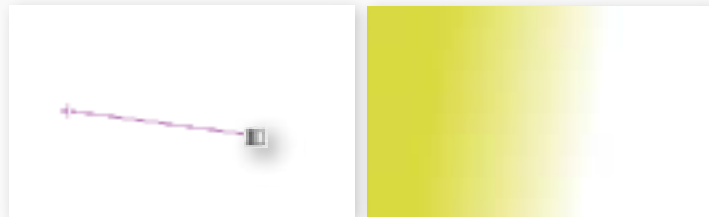


Marrazteko tresnak

Herraminta hauek irudiak marrazteko balio digute

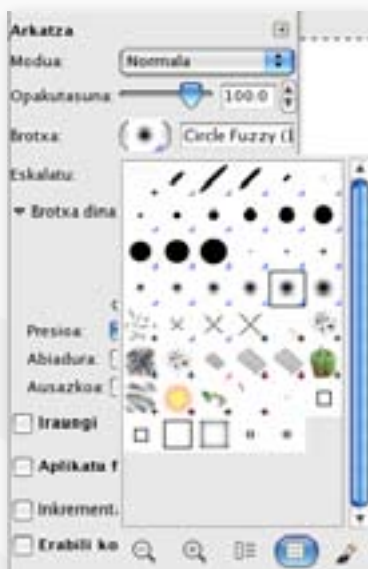
-  **NAHASTEKO TRESNA:** Selektzioak edo inguruak hautatutako degradatuarekin edo kolore nahasketarekin betetzeko balio du (**L**).
-  **ARKATZA TRESNA:** Arkatza balitz margotzen du (**N**).
-  **PINTZELA TRESNA:** Pintzela balitz margotzen du (**P**).
-  **BORRAGOMA TRESNA:** Koloreak zein eremu gardenak borratzeko balio du (**Maius. + E**).
-  **AEROGRAFO TRESNA:** Brotxa erabiliz presio aldagarriarekin margotzen du (**A**).
-  **TINTAREN TRESNA:** Kaligrafia estiloko margoketa (**K**).
-  **BETETZEKO TRESNA (PINTURA POTOA):** Hautatutako kolorearekin betetzeko balio du (**Maius. + B**).

 **NAHASTEKO TRESNA:**
Lehenik kolore bat hautatu behar dugu, ondoren **Nahasteko tresna** hautatu eta *click* bat egin ezkerreko irudian bezala arrastatu egingo dugu degradatua aplikatzeko.



 **ARKATZA TRESNA,**  **PINTZELA TRESNA,**  **AEROGRAFO TRESNA** ETA  **TINTAREN TRESNA:**

Benetazko arkatz edo pintzel baten modura marrazkiak egiteko balio digute. Tresna hautatu eta xagua zapalduta hasi marrazten. Tresna guzti hauen leihoan ezaugarri ezberdinak azaltzen zaizkigu, tamaina, gardentasuna.... Azken irudian ikusi dezakegu nolako efektuak lortu daitezken ezaugarri hauekin jolastuta.



**BORRAGOMA TRESNA:**

Lan tresna honek, borragoma baten funtzioa betetzen du. Atzeko kolorearekin marrazten du. Adibidez, beheko irudian atea borratu nahi badugu, kolore paletan atzeko planoan txuria izan behar dugu hautatua, beste kolore bat izango bage-nu, kolore horrekin margotuko liguke.



Geruzak dituen irudi batean garbi ikusten da borragomaren funtzioa. Kasu honetan ez du margotzen informazioa ezabatu baizik.

**BETETZEKO TRESNA (PINTURA POTOA):**

Herraminta honek, zonaldeak pinturaz betetzeko balio digu. Lehenik kolore bat aukeratu behar dugu eta bete nahi dugun lekuan pintura potoarekin *klick* egin. Kontuan hartu behar dugu bete nahi ditugun zonaldeak itxita egotea bestela irudi osoa beteko liguke kolore urdinez kasu honetan.



ITXITA.



IREKITA.



Klonatzeko tresnak




KLONATZEKO TRESNA: Brotxa erabiliz eremuak kopiatzen ditu (C).




KONPONKETA TRESNA: Irudiaren irregulartasunak konpontzen ditu (H).

Tresna hauek, inguruko puntuetako informazioa kopiatuz argazki baten informazioa aldatzeko balio dugu kopiatu eta itsasi moduko lana eginez.



Ariketa honetan,  **Klonatzeko tresna** erabiliko dugu neska ezabatzeko bere inguruko ondarra kopiatuz. *Kontrol* zapalduta zein zonalde kopiatu nahi dugu markatuko dugu eta ondoren marrazten hasi. Komenigarria da brotxa iraungitu bat hartzea eta gardentasuna apur bat jeistea, horrela, kopiaketa politago bat lortuko dugu.



Beste ariketa honetan,  **Konponketa tresna** erabiliaz, aurpegiko granoa ezabatuko dugu. *Kontrol* zapalduta zonaldea kopiatu eta ondoren marrazten hasi.





Testuaren tresna

A TESTUAREN TRESNA:

Irudi batean testua sartzeko, **Testuaren tresna** aukeratu eta *klick* eginez leiho bat zabaltzen zaigu bertan idazteko.



Bestalde, ezkerreko lan tresnen eremuan, testuari dagozkion ezaugarriak aurkitzen ditugu. Letra tipoa, tamaina, kolorea, alineazioa... Bertatik kontrolatuko dugu testu horri eman nahi diogun itxura.



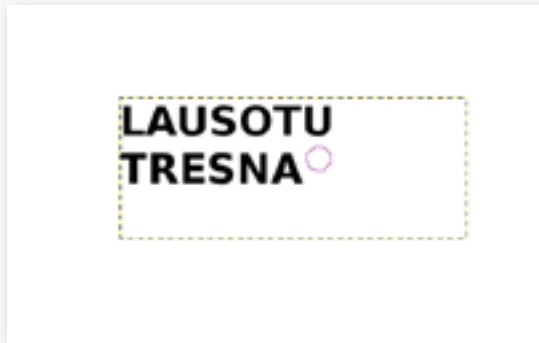


Bestelako tresnak. Lausotu, zirriborroa eta zuritu/belztu tresnak



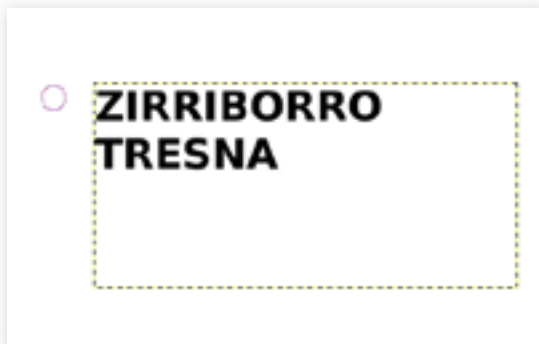
LAUSOTU / ENFOKATU TRESNA: Brotxa bidez enfoke selektiboa egiten du (**Maius. + U**).

Lausotu nahi dugun irudi zatiaren gainean *click* egingo dugu nahi dugun desenfokoa lortu arte.



ZIRRIBORROA EGITEKO TRESNA: Brotxa bidez zirriborro selektiboa egiten du (**S**).

Click egingez zirriborro moduko efektua lor dezakegu.



ZURITU/BELZTU TRESNA: Irudi ememuak argitu ala iluntzeko balio du (**Maius. + D**).

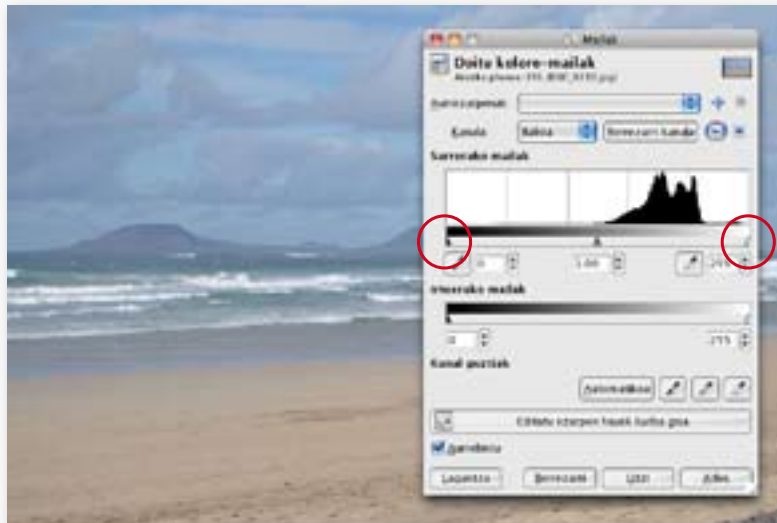
Herraminta honekin, irudia zatiak argitu edo ilundu daitezke *click* bidez. Horretarako, *zuritu ala belztu* aukeratu behar dugu ezkerreko leihoan.



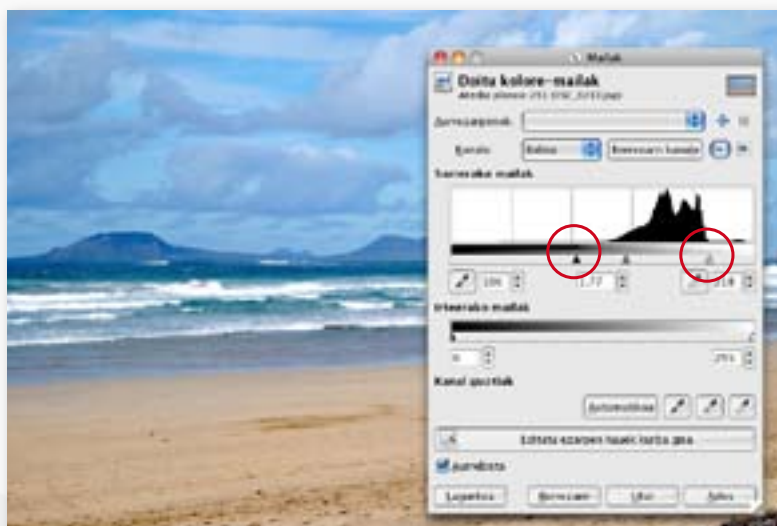


Mailak (Nibelak)

Gure irudien kolore eta kontraste kalitatea hobetze aldera, GIMP programak, hainbat aukera ematen dizkigu. Horien artean daude **Mailak**. Goiko menuan, **Koloreak » Mailak**.



Histograma bat zabaltzen zaigu, bertan, irudian agertzen zaizkigun zonalde argiak eta ilunak errepresentatuaz. Ezkerraldeko geziak zonalde beltzak markatzen ditu erdikoak grisak eta eskuinaldekoak berriz txuriak.

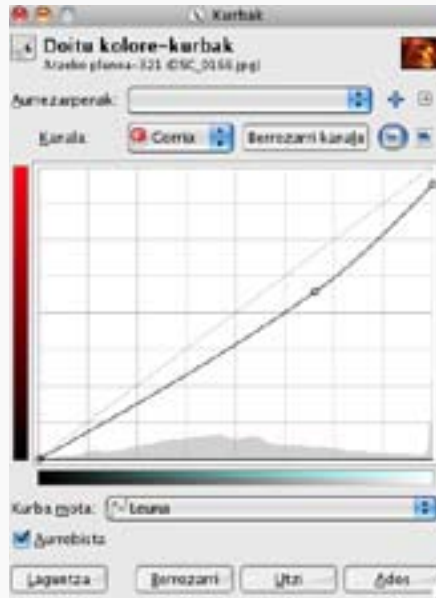


Irudi honetan ikus dezakegu ez dugula kontraste handirik, beltza (0) eta txuriaren balioak (255), histograman ez direlako sartzen. Gezi bakoitzetik histogramaren erdialderuntz tira eginez, irudiaren kontrastea nola hobetzen doan ikusi daiteke.



Kurbak

Irudien kolorea manipulatzeko balio digu, hau da, irudi batek dominante gorria baldin badu, *Kurben* bitartez kanalean kolore gorria aukeratu eta nodoak mugituz gorria kenduko diogu. Goiko menuan, **Koloreak** » **Kurbak**.



Kolore balantzea

Herraminta honek, aurreko biak bezala, koloreen oreka bilatzeko balio digu. Dagokion leihoan ikusi dezakegu nola kolore konplementarioekin jolastuaz bata kendu eta bestea gehitu dezakegun. Goiko menuan, **Koloreak** » **Kolore balantzea**.





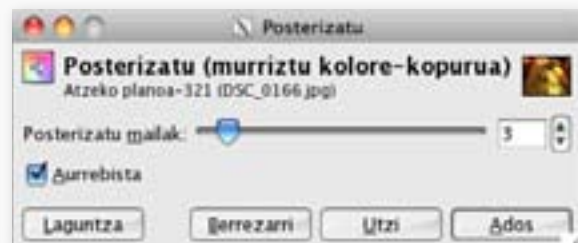
Koloreztatu irudia

Herraminta honekin, irudiari tonu berdina eman diezaiokegu. Argazki zaharren itxura lortzeko balio dezake. Goiko menuan, **Koloreak** » **Koloreztatu irudia**.



Posterizatu irudia

Herraminta honek, kolore murrizketaren bitartez irudia marrazki bihurtzen du fotokopia bat bailitzan. Goiko menuan, **Koloreak** » **Koloreztatu irudia**.





Iragazkiak (filtroak)

Efektu bereziak lortzeko tresna erabiliena. Iragazki bakoitzak efektu ezberdin bat aplikatzen dio irudiari. Goiko menuan, **Iragazkiak**.



Irudiari iragazki batzu aplikatuko dizkiogu efektuak ikusteko.



Lausotu » Lausotu



Lausotu » Pixelizatu



Desitxuratzea » Lentearen distortsioa



Desitxuratzea » Mosaikoa



Artistikoa » Komikia



Desitxuratzea » Uhinak