

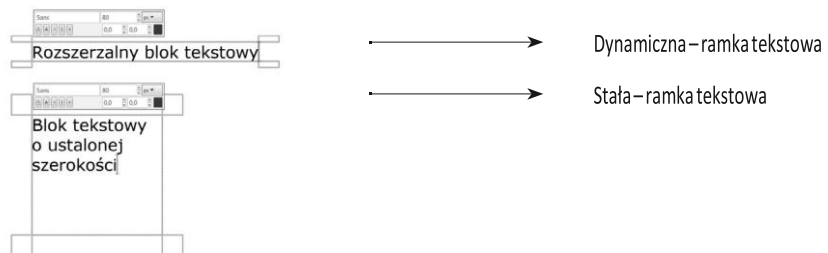
Tekst

Narzędzia potrzebne do tworzenia i edycji tekstu w **Gimpie** znajdują się w **Przyborniku** oraz w oknach dokowalnych **Opcje narzędzia**, **Czcionki**, **Warstwy**. Do naszej dyspozycji są również filtry modyfikujące wygląd tekstu.



Rysunek 1. Narzędzie Tekst

Tekst wprowadzamy do grafiki, wybierając narzędzie **Tekst** (Rys. 1) z **Przybornika** oraz tworząc jedną z dwóch oferowanych przez **Gimp** ramek tekstowych (Rys. 2). Pierwsza z nich jest rozszerzalnym blokiem tekstowym, nazywanym **Dynamiczną ramką tekstową**. Powstaje po kliknięciu i wpisaniu tekstu. Rozpoznajemy ją po prostokątnych uchwytach znajdujących się w rogach ramki. Druga – **Stała ramka tekstowa** – to blok tekstowy o ustalonej szerokości. By ją zbudować, należy kliknąć w wybranym miejscu i przeciągnąć kursor w prawo. Tekst tym razem nie będzie rozciągał ramki w trakcie wstawiania znaków, ale be-



Rysunek 2. Typy ramek tekstowych.

Pchnąć w tę łódź jeża lub ośm fig

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Maecenas porttitor congue massa. Fusce posuere, magna sed pulvinar ultricies, purus lectus malesuada libero, sit amet commodo magna eros quis urna. Nunc viverra imperdiet enim. Fusce est. Vivamus a tellus. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Proin pharetra nonummy pede. Mauris et orci. Aenean nec lorem.

In porttitor. Donec laoreet nonummy augue. Suspendisse dui purus, scelerisque at, vulputate vitae, pretium mattis, nunc. Mauris eget neque at sem venenatis eleifend. Ut nonummy. Fusce aliquet pede non pede. Suspendisse dapibus lorem pellentesque magna. Integer nulla. Donec blandit feugiat ligula. Donec hendrerit, felis et imperdiet euismod, purus ipsum pretium metus, in lacinia nulla nisl eget sapien.

Donec ut est in lectus consequat consequat. Etiam eget dui. Aliquam erat volutpat. Sed at lorem in nunc porta tristique. Proin nec augue. Quisque aliquam tempor magna. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Nunc ac magna. Maecenas odio dolor, vulputate vel, auctor ac, accumsan id, felis. Pellentesque cursus sagittis felis.

Pellentesque porttitor, velit lacinia egestas auctor, diam eros tempus arcu, nec vulputate augue magna vel risus. Cras non magna vel ante adipiscing rhoncus. Vivamus a mi. Morbi neque. Aliquam erat volutpat. Integer ultrices lobortis eros. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Proin semper, ante vitae sollicitudin posuere, metus quam iaculis nibh, vitae scelerisque nunc massa eget pede. Sed velit urna, interdum vel, ultricies vel, faucibus at, quam. Donec elit est, consectetur eget, consequat quis, tempus quis, wisi.

Rysunek 3. Gotowa praca – realizacja ćwiczeń nr 1, 2 oraz 3

dzie się łamał tak, jak to czyni w tradycyjnych edytorach tekstu. Rozpoznajemy ją po kwadratowych uchwytach znajdujących się w narożnikach ramki.

Trudno powiedzieć, która z metod pisania jest wygodniejsza. Zależy to od charakteru pracy, jaką trzeba w danej chwili wykonać. Krótki napis wprowadzimy na pewno za pomocą *Dynamicznej ramki*, długi za pomocą bloku tekstowego. A jeżeli przeliczymy się – tekst będzie dłuższy niż na początku się nam wydawało i będzie rozlewał się poza rami dokumentu?

Na szczęście nie musimy pisać od nowa. Wystarczy przeciągnąć dowolny uchwyt w wybranym kierunku, by zamienić ją w blok tekstowy. Jeżeli zaś blok tekstowy okaże się zbyt wąski, kliknięciem na jednym z kwadratów edycyjnych zamienimy go w rozszerzalną ramkę *Tekstu Dynamicznego*. Możemy też skorzystać z menu wyboru *Pole* w oknie *Opcje Narzędzia*, które zawiera polecenia wyznaczające rodzaj ramki.

Ćwiczenie 1. Tworzenie ramek tekstowych

Zestaw ćwiczeń poświęconych edycji tekstu rozpoczniemy od utworzenia *Dynamicznej* oraz *Statycznej* ramki tekstowej.

Ćwiczenie 1 a – Przygotowanie dokumentu

1. Utwórz nowy dokument (1600 x 1200 px, 72 ppi).
2. Zapisz go nadając mu nazwę „cw1”.

Ćwiczenie 1 b – Tworzenie Dynamicznej ramki

1. Z *Przybornika* wybierz narzędzie *Tekst (T)*.
2. W oknie *Edytora obrazka* blisko górnej krawędzi dokumentu kliknij i wpisz tekst pangramu „Pchnąć w tę łódź jeża lub ośm skrzyń fig”.

Program utworzy *Dynamiczną* ramkę tekstową stosując domyślne ustawienia tekstu oraz wyświetli pomocnicze okno, udostępniając narzędzia edycyjne. W oknie *Warstwy* utworzy nową warstwę tekstową, którą nazwie pierwszymi wyrazami wpisanego tekstu do *Dynamicznej* ramki.

Ćwiczenie 1 c – Tworzenie Statycznej ramki

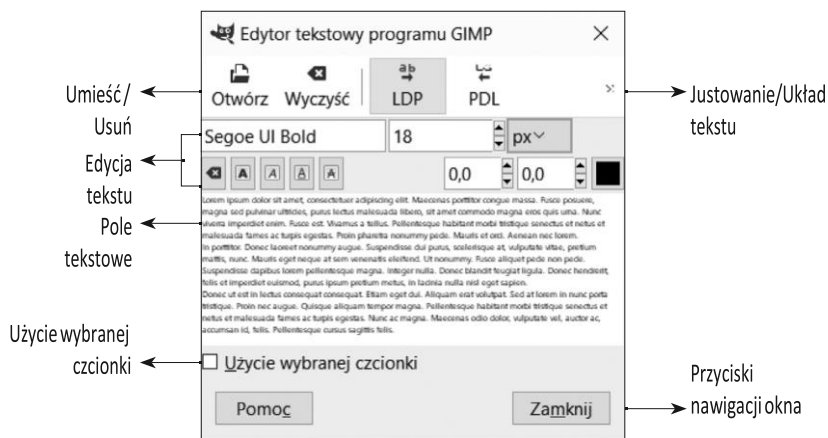
1. Z *Przybornika* wybierz narzędzie *Tekst (T)*.
2. W oknie *Edytora obrazka* zakresł prostokąt obejmujący pustą powierzchnię dokumentu pod tekstem tytułowym, pozostawiając niewielkie marginesy.
3. Zapisz zmiany, ale nie zamykaj dokumentu, będzie potrzebny do realizacji kolejnego ćwiczenia.

Podobnie jak w przypadku *Dynamicznej* ramki tekstowej i tu program utworzy nową warstwę tekstową.

Okno Edytor tekstowy programu GIMP

Okno *Edytor tekstowy* programu **Gimp** umożliwia wyświetlenie i edycję tekstu w niezależnym (od zastosowanego w ramce tekstowej) formacie czcionki. Ujednolicony krój pisma, jego rozmiar i odstępy znaków umożliwiają skoncentrowanie się na wpisywanej treści tekstu.

Okno *Edytora tekstowego* programu **Gimp** podzielone jest na trzy części: pierwsza, licząc od góry, składa się z poleceń i modyfikatorów umożliwiających edycję tekstu; druga to pole, do którego wpisujemy lub importujemy treść do ramki; w trzeciej znajdują się przyciski *Pomoc* i *Zamknij* oraz polecenie *Użycie wybranej czcionki*.



Rysunek 4. Okno – Edytor tekstowy programu Gimp

Przyjrzyjmy się pierwszej części. Podzielona jest na trzy listwy grupujące polecenia. W górnej listwie znajdują się cztery przyciski: **Otwórz** (otwiera okno systemowe, w którym wskazujemy plik tekstowy z zawartością przeznaczoną do umieszczenia w ramce), **Wyczyść** (usuwa tekst z edytora i z obrazu) oraz dwóch odpowiedzialnych za kierunek umieszczania tekstu w ramce, **LDP** – od lewej do prawej, **PDL** – od prawej do lewej. Środkowa listwa składa się z pól, w których wpisujemy nazwę i wielkość fontu oraz z rozwijanego menu wyboru jednostki miary. Dolny pasek udostępnia polecenia formatujące wygląd i rozmieszczenie zaznaczonego tekstu (Rys. 4).

Bardzo przydatną cechą omawianego okna jest jego zdolność płynnego przechodzenia z zawartości jednej warstwy tekstowej do drugiej. Jeżeli w dokumencie mamy więcej niż jedną warstwę (ramkę tekstową) i pragniemy przejść do zawartości innej ramki niż aktywna, nie musimy zamykać okna, wystarczy, że w dokowalnym oknie **Warstwy** zaznaczymy inną warstwę.

Ćwiczenie 2. Edytor tekstowy programu GIMP – Import tekstu

Przygotowana w poprzednim ćwiczeniu ramka jest gotowa do wpisywania tekstu akapitowego. Realizując ćwiczenie, skorzystamy jednak z przygotowanego pliku tekstowego, importując go do ramki tekstowej poprzez okno **Edytora tekstu**.

Ćwiczenie 2 a – Import tekstu

1. Aby uruchomić *Edytor tekstowy programu GIMP* w oknie *Opcje narzędzia*, zaznacz modyfikator *Użycie edytora*.
2. Wygeneruj tekst na lipsum.com (5 akapitów) i zapisz jako plik txt.
3. Z górnego paska poleceń okna edytora wybierz przycisk **Otwórz**. W wyświetlonym oknie *Otwiera plik tekstowy* zaznacz twój plik i z dolnego paska poleceń wybierz przycisk **Otwórz**.
4. Zamknij edytor tekstu przyciskiem **Zamknij**.

Jeżeli okaże się, że narysowałeś zbyt małą ramkę tekstową w stosunku do ilości importowanego tekstu, niestety **Gimp** nie poinformuje Cię o jej przepełnieniu. W takiej sytuacji musisz ją ręcznie powiększyć. Nic trudnego, po prostu przeciągnij dowolny spośród czterech dostępnych punktów edycji wielkości ramki tekstowej.

5. Wstaw kursor pomiędzy dowolne dwa znaki tekstu. Wybierz skrót klawiaturowy **Ctrl + A**, by zaznaczyć cały tekst. Jeżeli zaznaczony tekst wychodzi poza ramkę, powiększ ją.
6. Zapisz zmiany wprowadzone do pliku. Nie zamykaj dokumentu, będzie potrzebny do kolejnego ćwiczenia.

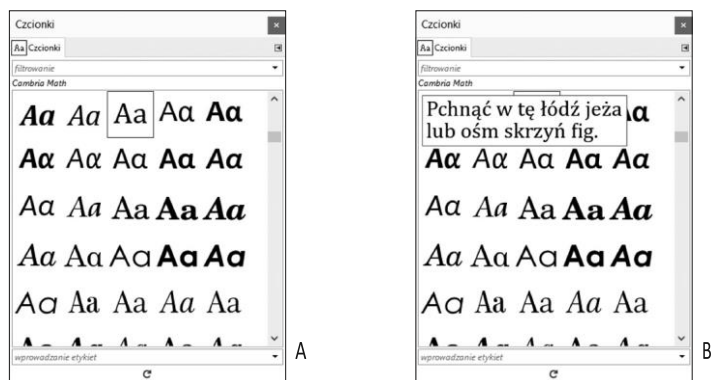
Edycja tekstu

Program nie oferuje górnego menu poleceń modyfikujących układ typograficzny jak inne programy do edycji tekstu. Nie znajdziemy więc rozwijanej listy dostępnych poleceń. Jednak do dyspozycji są w nim okna dokowalne *Czcionki* (*Okna > Dokowalne okna dialogowe*), okno *Opcje narzędzia Tekst* oraz pomocnicze okno wyświetlane nad ramką tekstową. Część z modyfikatorów zawartych w wymienionych oknach pokrywa się ze sobą. Modyfikatory *Okna opcji* narzędzia i okno *Czcionki* zmieniają całą zawartość tekstową ramki nawet wtedy, gdy zaznaczony jest fragment tekstu, natomiast modyfikatory okna pomocniczego edytują jedynie zaznaczone znaki.

Dokowalne okno Czcionki

Budowa okna dokowalnego *Czcionki* nie jest skomplikowana – składa się tylko z listy fontów (Rys. 5). Pamiętajmy, że ilość wyświetlanych pozycji nie jest zależna od ustawień programu, tylko od fontów zainstalowanych w

systemie operacyjnym komputera. To bardzo ważna informacja! Jeżeli pracujesz nad tekstem z przypisanym fontem, a potem chcesz przenieść plik do innego komputera, to musisz liczyć się z koniecznością zainstalowania w nim czcionek użytych w przenoszonym dokumencie. Jeżeli z różnych powodów nie jest to możliwe (np. nie ma licencji na określoną ilość komputerów), tekst należy zamienić w zapis bitmapowy (menu *Warstwa > Porzuć informacje o tekście*) lub na krzywe (menu *Warstwa > Tekst na ścieżki*).



Rysunek 5. Okno dokowalne Czcionki

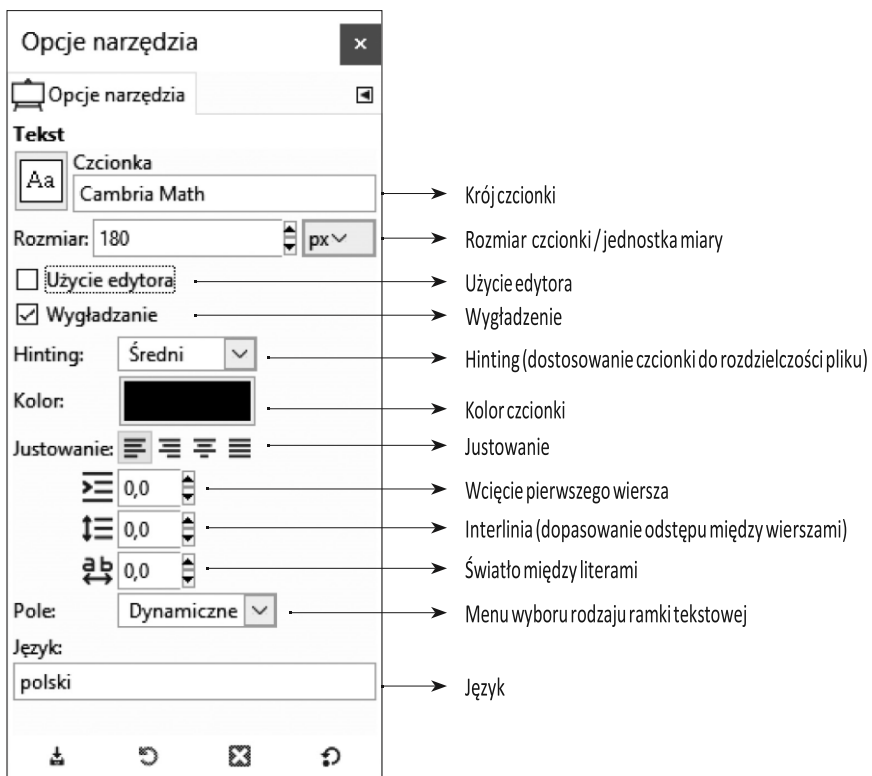
Autorzy programu zaopatrzyli nas w dwie metody podglądu czcionek, wzbogacając je o możliwość ustalenia stopnia ich powiększenia. Pierwszym standardem jest wyświetlanie miniaturki z paskiem nazwy, drugim wyświetlanie tylko miniaturki. Polecenia uruchamiające wybrany standard dostępne są w menu okna *Czcionki*. Rysunek 3 A to zrzut ekranowy z ustawieniami: *Wyświetlanie jako siatka* oraz *Rozmiar podglądu > Ogromny*. Bardzo przydatnym udogodnieniem jest podgląd pangramu „Pchnąć w tę łódź jeża lub ośm skrzyń fig”¹ w zaznaczonym fontcie (Rys. 5 B). Nie chodzi tu tylko o sam wygląd czcionek, ale o podgląd narodowych znaków. Czcionki bez polskich znaków w pangramie wyróżniono pogrubieniem i odmiennym krojem pisma.

Aby wyświetlić pangram dla wybranego fontu, należy umieścić kursor nad miniaturką, kliknąć i przytrzymać lewy przycisk myszy.

¹ Pangram: „Pchnąć w tę łódź jeża lub ośm skrzyń fig. Leż, dość późnych kłamstw, rąb fuzję, giń!” (autor nieznan w: Tuwim 2018: 320)

Modyfikatory narzędzia – Tekst

Okno dokowalne **Opcje narzędzia** wyposażone jest we wszystkie polecenia niezbędne do edycji tekstu. Dzięki poleceniom w nim zawartym, można zmienić czcionkę, jej wielkość, kolor tekstu, rozstrzelenie pomiędzy znakami, interlinię, metodę wyrównania, odległość przesunięcia pierwszego wiersza. Korzystając z modyfikatora **Wygładzenie**, można zmiękczyć krawędzie tekstu. Hinting pozwala wprowadzić wybraną metodę dostosowywania czcionki do rozdzielczości pliku (Rys. 6) (opcja ta nabiera znaczenia przy stosowaniu niewielkich rozmiarów znaków).



Rysunek 6. Modyfikatory narzędzia Zaznaczanie pierwszego planu

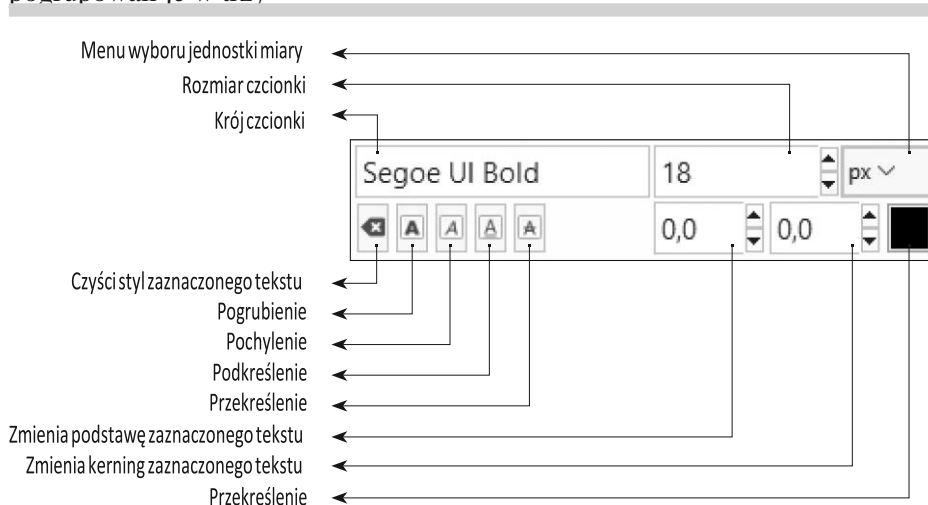


Rysunek 7. Konwersja punktu kontrolnego.

Zwróć uwagę na zrzut ekranowy napisu „gimp” – przedstawia on zapis znaków w formacie fontu Times New Roman 12px w dużym powiększeniu. Przykład 7 A przedstawia znaki, którym nadano Pełen Hinting, natomiast przykład 7 B przedstawia znaki, bez ulepszenia wyglądu fontu. Różnicę widać na pierwszy rzut oka. Rozłożenie pikseli na siatce o **Pełnym Hintingu** znacznie zwiększa czytelność tekstu. W obu przypadkach dostosowanie kształtu litery małych rozmiarów do siatki pikseli dokumentu związane jest ze znacznym odejściem od pierwowzoru rysunku fontu (Rys. 7 C)!

Pomocnicze okno ramek tekstowych

Pomocnicze okno edycji tekstu wyświetlane jest po utworzeniu i uaktywnieniu ramki tekstowej. Polecenia zawarte w oknie dotyczą tylko i wyłącznie zaznaczonego tekstu. Zapoznanie się z ich funkcjami nie zajmie Ci wiele czasu. Ikony i podpowiedzi wyświetlające się po najechaniu kursorem na przyciski są jednoznaczne. Zauważ, że polecenia odnoszą się tylko do edycji wyglądu oraz położenia względem siebie znaków. Twórcy programu pogrupowali je w trzy



Rysunek 8. Pomocnicze okno Dynamicznej ramki tekstowej



Rysunek 9. Wybór czcionki w pomocniczym oknie wyświetlanym dla ramki tekstowej

zestawy. Pierwszy składa się z pól tekstowych, w których określamy format oraz wielkość znaku. Drugi, umieszczony na dole po lewej stronie, składa się z przycisków służących do wyróżnienia wskazanego fragmentu tekstu. Tylko pierwszy przycisk, oznaczony ikoną pędzla, resetuje wszystkie wprowadzone zmiany formatowania znaku do ustawień domyślnych. Trzeci zestaw, umieszczony po prawej stronie, udostępnia polecenia, pozwala ustalić odległość położenia znaków względem siebie. Do zestawu dołączony jest przycisk zmiany koloru zaznaczonego tekstu (Rys. 8). Korzystanie z tego okna nie wymaga specjalnych umiejętności. Najpierw zaznaczamy tekst, następnie klikamy w przycisk; jedynie pole wyboru rodzaju czcionki wymaga uwagi. Wprawdzie **Gimp** nie udostępnia listy wyboru zainstalowanych czcionek, ale po wpisaniu pierwszej litery nazwy kroju pisma program wyświetla dostępną listę rozpoczynającą się na wpisaną literę. Wprowadzenie kolejnej litery, co widać na rysunku 9, redukuje listę zgodnie z ograniczeniami wprowadzonymi przez nas w polu **Krój czcionki**.

Zaznaczanie tekstu

W **Gimpie** dysponujemy trzema metodami zaznaczania tekstu: pierwsza wymaga użycia przycisku myszy, druga stosowania skrótów klawiaturowych, trzecia rozwinięcia menu kontekstowego.

- Aby zaznaczyć fragment tekstu, przeciągnij kursor z przytrzymanym przyciskiem myszy nad wybranym blokiem tekstu lub;
- Wstaw kursor przed pierwszą literą wyrazu rozpoczynającego blok tekstowy przeznaczony do zaznaczenia, z klawiatury wybierz klawisz **Shift** następnie kliknij za ostatnim znakiem tekstu.
- Aby zaznaczyć słowo, kliknij w nie dwukrotnie.
- Aby zaznaczyć linijkę tekstu, trzykrotnie kliknij w dowolnym miejscu linijki tekstu.
- Aby zaznaczyć cały tekst, wybierz skrót **Ctrl + A** lub;

- Klikając prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu na tekst, rozwiń menu kontekstowe i wybierz polecenie **Zaznacz wszystko**.

Ćwiczenie 3. Edycja tekstu

Ćwiczenie poświęcone będzie edycji tekstu ramki *Dynamicznej*.

Ćwiczenie 3 a – Przygotowanie dokumentu

1. Jeżeli zamknąłeś dokument to otwórz go ponownie.

Ćwiczenie 3 b – Edycja tekstu umieszczonego w ramce Dynamicznej

1. Zaznacz warstwę „Pchnąć w tę łódź jeża lub ośm ...”.
 - Z *Przybornika* wybierz narzędzie **Tekst (T)**, kursor wstaw w dowolne miejsce tekstu.
 - Zastosuj skrót klawiaturowy **CTRL + A**.
2. Przejdź do pomocniczego okna edycji tekstu, w polu tekstowym **Rozmiar czcionki** wpisz wartość 50, pozostaw domyślną jednostkę miary – px. Odszukaj i kliknij przycisk **Pogrubienie**.
3. Tekst wyśrodkuj względem strony i umieść go przy górnej krawędzi dokumentu.
 - Z przybornika wybierz narzędzie **Przesunięcie**.
 - W oknie **Opcji narzędzia** zaznacz modyfikator **Przemieszcza aktywną warstwę** (możesz pominąć ten punkt, ale przeciągając tekst, będziesz musiał umieścić kursor dokładnie nad powierzchnią litery; w innym przypadku przesuń zawartość warstwy znajdującej się pod spodem).
 - Kliknij nad powierzchnię tekstu i przesuń go do góry dokumentu.
 - Z przybornika wybierz narzędzie **Wyrównanie**.
 - Kliknij w dowolną literę.
 - W oknie **Opcji narzędzia** zaznacz modyfikator **Wyrównuje środek**.

Ćwiczenie 3 c – Edycja tekstu umieszczonego w ramce Dynamicznej

1. Zaznacz warstwę „Lorem ipsum dolor sit maet, co ..”.
 - Z *Przybornika* wybierz narzędzie **Tekst (T)**. Kursor wstaw w dowolne miejsce tekstu ramki **Stalej**.

2. Przejdź do okna **Czcionki**. Z listy zainstalowanych fontów, wybierz czcionkę z szeryfami. Ja zastosowałam Times New Roman.
3. Przejdź do okna **Opcje narzędzia**.
 - W polu **Rozmiar** czcionki wpisz wartość 30px.
 - Z zestawu modyfikatorów **Justowanie** wybierz przycisk **Wypełnione**. W polu tekstowym modyfikatora **Wcięcie pierwszego wiersza** wpisz wartość 40. W polu tekstowym modyfikatora **Dopasowanie odstępu między literami** wpisz wartość 1.0.

Ćwiczenie 3 d – Edycja pola tekstowego

1. Korzystając z kwadratowych uchwytów ramki, ustal wielkość pola tekstowego. Dopilnuj by tekst mieścił się w ramce oraz by ostatnia linijka nie tworzyła tzw. bękartu².
2. Wyśrodkuj tekst względem strony, podobnie jak w poprzednim ćwiczeniu. Zadbaj o prawidłową odległość między tytułem, tekstem, tekstem i dolną krawędzią dokumentu.
3. Zapisz zmiany wprowadzone do pliku. Twój dokument powinien wyglądać tak jak nasz, który widzisz na rysunku 9.

Modyfikacja tekstu

Edycja typografii polega nie tylko na formatowaniu czcionek i ustalaniu rozstrzelenia pomiędzy nimi, ale również na zmianie ich kształtu. Modyfikować możemy poszczególne znaki oraz całą powierzchnię zajmowaną przez tekst. Pracując nad tymi zmianami, musimy pamiętać o prawach autorskich twórców czcionek i fontów. Nie wolno nam bez ich zgody dokonywać żadnych zniekształceń. Zanim zaczniesz zmieniać wygląd znaków, upewnij się, czy licencja, którą posiadasz, dotyczy również modyfikacji czy tylko używania fontów.

Sam proces wprowadzania zmian nie jest dla Ciebie już żadną tajemnicą. Opiera się na takich doskonale znanych Ci narzędziach programu, jak: zniekształcanie obiektów (**Obrót**, **Skalowanie**, **Nachylenie**, **Perspektywa**, **Odbicie**, **Przekształcanie klatki**) oraz edycji krzywych **Béziere**. Oczywiście, wspomniana edycja wymaga wcześniejszego przygotowania zapisu tekstu przez program. W przypadku zniekształceń konieczna jest zamiana warstwy

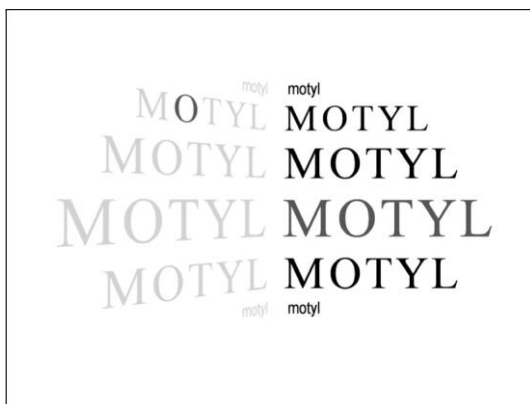
² bękart – błąd zecerski, polegający na pozostawieniu na końcu akapitu krótkiego wiersza, zazwyczaj jednego wyrazu.

tekstowej na warstwę zwykłą, natomiast w przypadku edycji kształtu czcionek za pomocą krzywych zamiana tekstu na krzywe.

Aby zamienić warstwę Tekstową na zwykłą należy:

- Zaznaczyć warstwę **Tekstową** przeznaczoną do edycji w oknie **Warstwy**.
- Z menu **Warstwa** wybrać polecenie **Porzuć informację o tekście**.

Gimp, wykonując polecenie, **bezpowrotnie usuwa zapis** umożliwiający edycję tekstu. Ważne jest zatem, aby przed jego wykonaniem utworzyć kopię warstwy.



Rysunek 3.10. Gotowa praca – realizacja ćwiczenia nr 4

Można też postąpić inaczej; i po zaznaczeniu warstwy tekstowej, od razu przystąpić do transformacji kształtu, powierzając zamianę typu warstwy programowi. Jednak i w tym przypadku pamiętajmy o wykonaniu kopii bezpieczeństwa warstwy.

Aby Zamienić tekst na ścieżkę należy:

- Zaznaczyć warstwę **Tekstową** przeznaczoną do edycji w oknie **Warstwy**.
- Z menu **Warstwa** wybrać polecenie **Tekst na ścieżki**.
- W tym przypadku, nie musimy martwić się o bezpieczeństwo warstwy **Tekstowej**. **Gimp** pozostawi ją nietkniętą, tworząc pasek ścieżki na podstawie zaznaczonej warstwy, o czym łatwo się przekonać, uaktywniając okno **Ścieżki**.

Ćwiczenie 4. Modyfikacja tekstu

Ćwiczenie rozpoczniemy od utworzenia *Dynamicznej ramki tekstowej*. Po wpisaniu tekstu określimy czcionki, zmodyfikujemy odległość między znakami (kerning) oraz wysokość interlinii, następnie przystąpimy do zniekształcania tekstu. Efekt widać na rysunku 10.

Ćwiczenie 4 a – Przygotowanie dokumentu

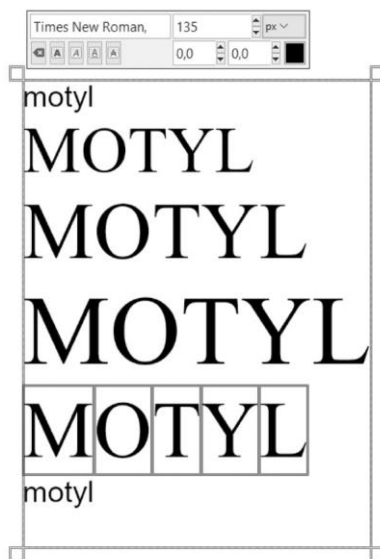
1. Utwórz nowy dokument (1600 x 1200 px, 72 ppi).
2. Zapisz go w katalogu nadając mu jakąś nazwę.
3. Zresetuj pozostałe z poprzedniego ćwiczenia ustawienia narzędzia *Tekst* w oknie *Opcji narzędzia*. Kliknij na przycisk *Przywraca domyślne wartości* znajdujący się na dole po prawej stronie okna.

Ćwiczenie 4 b – Tworzenie ramki

1. Z *Przybornika* wybierz narzędzie *Tekst (T)*. W oknie *Opcji narzędzia*, w polu tekstowym dla modyfikatora *Rozmiar* wpisz wartość 50px.
2. Kliknij w dowolnym miejscu okna *Edytora obrazu* i napisz sześć wierszy ze słowem „motyl”, przy czym pierwszy i ostatni wiersz powinien być napisany minuskulą (małymi literami), a cztery wewnętrzne majuskulą (dużymi literami alfabetu).

Ćwiczenie 4 c – Edycja znaków

1. Ustalenie rodzaju fontów:
 - Potrójnym kliknięciem zaznacz pierwszy wiersz. W pomocniczym oknie wybierz font bezszeryfowy (np. Helvetica lub Arial).
 - Zaznacz cztery kolejne wiersze. W pomocniczym oknie wybierz font szeryfowy (np. Times).
 - Zaznacz ostatni (szósty) wiersz. W pomocniczym oknie wybierz font bezszeryfowy (np. Helvetica lub Arial).



Rysunek 11. Edycja wielkości znaków

2. Ustalanie rozmiaru czcionki:
 - Pierwszy i ostatni wiersz pozostaw bez zmian, jego wielkość powinna wynosić 50px, tak jak zdecydowaliśmy w punkcie pierwszym drugiej części ćwiczenia.
 - Zaznacz drugi wiersz. W polu **Zmienia rozmiar zaznaczonego tekstu** okna pomocniczego wpisz wartość 110px.
 - Zaznacz trzeci wiersz i określ wielkość znaków na wartość 135px.
 - Czwarty wiersz powinien wynosić 165 px,
 - Piąty wiersz podobnie jak trzeci powinien wynosić 135px (Rys. 11).

Ćwiczenie 4 d – Edycja światła pomiędzy znakami

1. Powiększ odległość pomiędzy znakami.
 - Zaznacz cztery wiersze ze Słowem „MOTYL” zapisane majuskułą.
 - W polu **Zmienia kerning zaznaczonego tekstu** okna pomocniczego wpisz wartość 10.

Przyjrzyj się uważnie i odpowiedz na pytanie: Czy rozstrzelenia pomiędzy literami w Twoim napisie są rozłożone równomiernie? Analizując swój przykład, doszłam do wniosku, że odległość „M” a „O” w stosunku do rozstrzelenia pomiędzy pozostałymi jest zbyt mała. Rozwiązałam ten problem,

wstawiając kursor pomiędzy literę „M” i „O”, a w polu **Zmienia kerning zaznaczonego tekstu** zwiększyłam wartość kerningu.

Zwróć uwagę na odległość pierwszych liter wierszy od linii ramki. **Gimp**, wyrównując pismo, bierze pod uwagę najbardziej wysunięte elementy znaku. W tym przypadku nie jest to korzystne. Należy przesunąć położenie liter tak, by równą linię tworzyły pierwsze kreski litery „M”, a nie rogi ich szeryfów.

Jeżeli jesteś ciekaw o ile autorka przesunęła pierwsze litery poszczególnych wierszy:

1. Otwórz plik.
2. Zaznacz warstwę „Tekst wyjściowy”;
3. Wstaw kursor przed litery „M” poszczególnych wierszy i przeczytaj wartość kerningu;
4. Nanieś poprawki wartości kerningu przed pierwszymi literami, by linia wyrównania tekstu rozpoczynała się na pierwszej kresce liter „m” i „M”.

Ćwiczenie 4 e – Powielanie ramki tekstowej

1. Narzędziem **Przesunięcie** przesun zawartość warstwy, tak by ramka tekstowa zajmowała prawą stronę powierzchni kompozycji.
2. Zamień nazwę warstwy tekstowej na „Tekst wyjściowy”.
3. Dwukrotnie powiel warstwę.

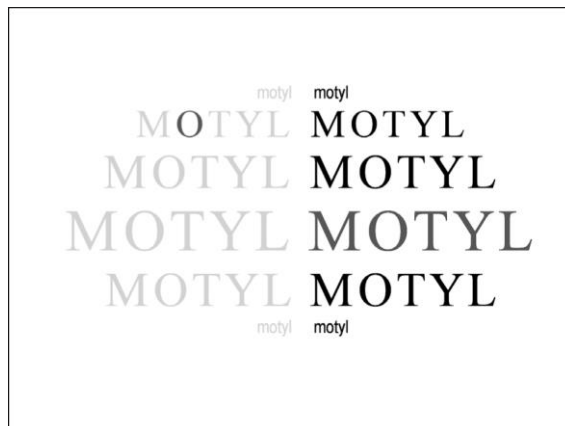
Ramkę tekstową powielamy tak samo jak warstwę zwykłą. Wybieramy właściwy pasek warstwy spośród wszystkich ułożonych w stosie warstw. Na dolnym pasku skrótów okna **Warstwy**, klikamy przycisk **Tworzy kopię warstwy i dodaje ją do obrazu**.

- Pierwszemu duplikatowi nadaj nazwę „Strona lewa”, drugiemu „Strona prawa”.
- 4. Kliknięciem oczka obok nazwy warstwy „Tekst wyjściowy” ukryj jej widoczność.
- 5. Przesun zawartość warstwy „Strona lewa” na stronę lewą dokumentu.
 - Zaznacz warstwę „Strona lewa”.
 - W Przyborniku wybierz narzędzie **Przesunięcie**, zaznacz modyfikator **Przemieszcza aktywną warstwę**.
 - Przesun zawartość warstwy na lewą stronę dokumentu.
- 6. Wyrównaj tekst do prawej krawędzi ramki.
 - Z przybornika wybierz narzędzie **Tekst**.

- Przejdź do okna **Opcje narzędzia** i wybierz modyfikator **Wyrównanie do prawej**.

Ćwiczenie 4 f – Kolorystyka warstw

1. Dla znaków lewej warstwy przypisz jasną szarość.
 - Z **Przybornika** wybierz narzędzie **Tekst (T)**.
 - Wstaw kursor w dowolne miejsce ramki tekstowej warstwy „Strona lewa”.
 - Następnie w oknie **Opcje narzędzia** kliknij na przycisk **Kolor**.
 - W wyświetlonym oknie dialogowym **Kolor tekstu** wybierz jasną szarość.
 - W oknie **Edytora obrazu**, licząc od góry, w drugim wyrazie „MOTYL” zaznacz literę „O”.
 - Kliknij na przycisk **Kolor** w pomocniczym oknie.
 - W wyświetlonym oknie dialogowym **Zmienia kolor zaznaczonego tekstu** wybierz czerwień.
2. Dla czwartego wiersza prawego tekstu zastosuj kolor czerwony.
 - Zaznacz warstwę „Strona prawa”.
 - Z pomocą narzędzia **Tekst** zaznacz czwarte słowo ramki tekstowej.



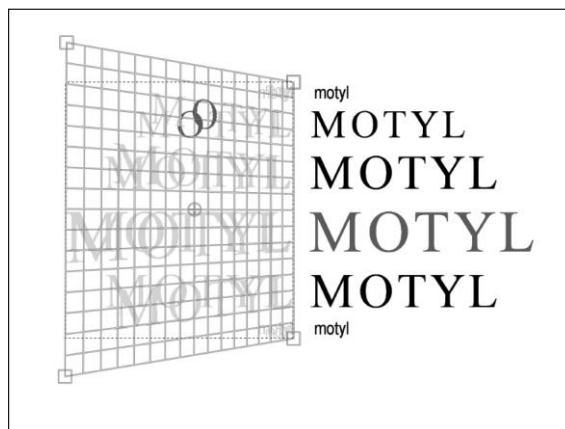
Rysunek 12. Kolorystyka znaków

- Kliknij na przycisk **Kolor** w pomocniczym oknie.
- W wyświetlonym oknie dialogowym **Zmienia kolor zaznaczonego tekstu** wybierz czerwień.
- 3. Twoja praca powinna przypominać tę z rysunku 12.

Ćwiczenie 4 g – Zniekształcenie warstwy tekstowej

1. W oknie **Warstwy** zaznacz warstwę „Strona lewa”.
2. Z **Przybornika** wybierz narzędzie **Perspektywa**.
3. W **Edytorze obrazka** kliknij wewnątrz ramki tekstowej.
4. Korzystając z dostępnych uchwytów, zniekształć warstwę. Pracując, możesz wzorować się rysunkiem 13. Aby zatwierdzić transformację, naciśnij **Enter**.

Mimo że nie zauważyłeś zmiany warstwy tekstowej na zwykłą, to i tak stał do niej doszło. Rysunek 14 ilustruje tę sytuację. Zrzut A przedstawia okno dokowalne **Warstwy** przed wykonaniem transformacji, zrzut B po transformacji. Pamiętaj, że korzystanie z takich narzędzi zniekształcających, jak: **Obrót**, **Skalowanie**, **Nachylenie**, **Perspektywa**, **Odbicie** i **Przekształcenie klatki** wiąże się z automatyczną rasteryzacją warstwy.



Rysunek 13. Zniekształcenie warstwy – Perspektywa

Pisanie po ścieżce

Tekst napisany w programie **Gimp** możemy ułożyć tak, by jego linia bazowa przebiegała wzdłuż dowolnego kształtu. Niestety, tak ukształtowany tekst nie jest edytowalny.

Aby ułożyć tekst wzdłuż ścieżki należy:

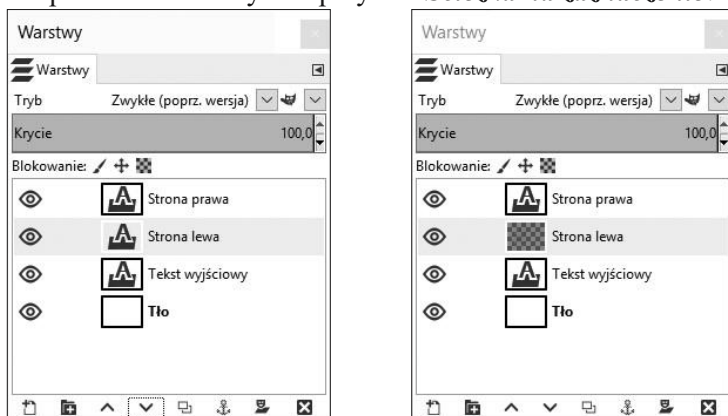
- Narzędziem *Ścieżki* narysować kształt wyznaczający przebieg linii bazowej tekstu.
- Narzędziem *Tekst* wprowadzić treść mający znaleźć się na ścieżce.
- Z menu *Warstwa* wybrać polecenie *Tekst za ścieżką*.

Gimp wykona polecenie, tworząc napis biegnący wzdłuż linii kształtu krzywej. Utworzony tą metodą tekst zapisany jest w formie krzywej **Béziara**. A zatem narzędzia do edycji tekstu musisz zamienić na narzędzia do edycji ścieżek. Kolejnym krokiem, który musisz wykonać, by zapis tekstu był widoczny w kompozycji, jest utworzenie zaznaczenia i wypełnienie kształtu liter.

Aby utworzyć warstwę, z zapisem bitmapowym tekstu na podstawie ścieżki należy:

- W oknie *Warstwy* utworzyć nową warstwę.

- W oknie *Ścieżki*, zaznaczyć pasek *Ścieżki* z tekstem.
- Z paska skrótów wybrać przycisk *Ścieżka na zaznaczenie*.



AB

Rysunek 14. Okno dokowalne Warstwy, A – przed transformacją warstwy tekstowej,

B- po transformacji

- Wypełnić zaznaczenie kolorem lub dowolnym deseniem.
- Usunąć zaznaczenie.

Jeżeli w pliku znajduje się wiele warstw i wiele ścieżek, przed przystąpieniem do utworzenia ścieżki napisu wzdłuż krzywej należy zaznaczyć wybraną warstwę tekstową oraz krzywą *Bézierra*.

Ćwiczenie 5 Pisanie po ścieżce

Ćwiczenie 5 a – Przygotowanie dokumentu

1. Utwórz plik tekst i wpisz tekst tekst.
2. Do realizacji ćwiczenia niezbędne będą okna dokowalne *Warstwy* i *Ścieżki*.



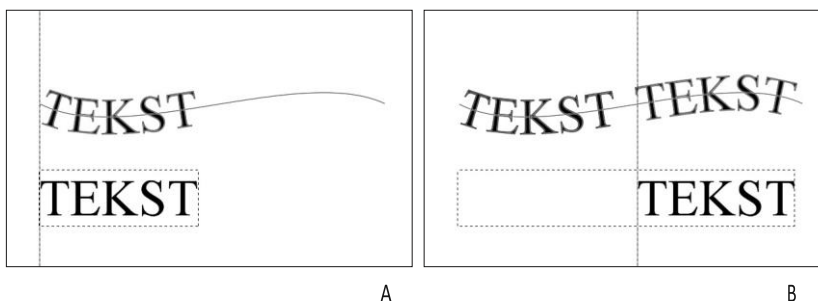
TEKST TEKST

Rysunek 15. Gotowa praca – realizacja ćwiczenia nr 3.5

Ćwiczenie 5 b – Tekst za ścieżką

1. W oknie *Warstwy* utwórz nową warstwę, nadaj jej nazwę „Tekst pierwszy”.
2. Zaznacz warstwę tekstową „TEKST”.
3. Z menu *Warstwa* wybierz polecenie *Tekst za ścieżką*.
4. Przejdź do okna *Ścieżki*, zaznacz pasek *Ścieżki* z tekstem „TEKST”, z paska skrótów wybierz przycisk *Ścieżka na zaznaczenie*.
5. Upewnij się, że w oknie *Warstwy* zaznaczona jest warstwa „Tekst pierwszy”.
6. Wypełnij zaznaczenie ciemnym kolorem.
7. Usuń zaznaczenie.

Gimp umieścił tekst na początku, po lewej stronie krzywej **Béziara**. Tekst można też umieścić w innym miejscu krzywej, wcześniej jednak należy odpowiednio sformatować układ tekstu.



Rysunek 16. Tekst za ścieżką

Ćwiczenie 5 c – Tekst za ścieżką – umieszczenie tekstu na wybranej pozycji krzywej Béziery

1. Zaznacz warstwę tekstową „TEKST”.
2. Z przybornika wybierz narzędzie *Tekst*.
3. Wstaw kursor pomiędzy dowolne znaki zapisu słowa „TEKST”.
4. W oknie *Opcje narzędzia*, w polu modyfikatora *Wcięcie pierwszego wiersza* wpisz wartość 420.

Rysunek 3.16 przedstawia dwa zrzuty ekranowe: A – to notatka pierwszej części ćwiczenia oraz B – notatka drugiej części ćwiczenia. Zauważ, że w obu przypadkach tekst na ścieżce przesunął się o odległość wyznaczoną modyfikatorem Wcięcie pierwszego wiersza.

5. Przejdź do okna *Ścieżki*, zaznacz pasek „Ścieżka”.
6. Z menu *Warstwa* wybierz polecenie *Tekst za ścieżką*.
7. W oknie *Warstwy* utwórz nową warstwę, nadaj jej nazwę „Tekst drugi”.
8. Utwórz zaznaczenie, korzystając z utworzonej przez program ścieżki „TEKST #1” i z polecenia *Zaznaczenie > Ze ścieżki (Shift + V)*.
9. Wypełnij zaznaczenie ciemnym kolorem.
10. Usuń zaznaczenie.

Ćwiczenie 5 d – Porządkowanie dokumentu

1. Ukryj widoczność krzywych **Béziery**.
 - Przejdź do okna dokowalnego *Ścieżki*, kliknięciem na ikonke oczka ukryj wyświetlanie wszystkich ścieżek.
2. Tym razem przejdź do okna dokowalnego *Warstwy*, kliknięciem na ikonke oczka ukryj wyświetlanie warstwy tekstowej „TEKST”.

-
3. Twój plik powinien przypominać ten z rysunku 15.
 4. Zapisz zmiany wprowadzone do pliku.