

技术
支持



快速解答常见问题

GIMP 2.6 图像处理 经典教程

〔阿根廷〕 Juan Manuel Ferreyra 著
余 龙 译 张 宇 审校

50 余个 GIMP 精彩创作案例



科学出版社

GIMP 2.6图像处理经典教程

[阿根廷] Juan Manuel Ferreyra 著

余 龙 译

张 宇 审校

科学出版社

图字: 01-2012-0922号

内 容 简 介

这是一本以精彩实例见长的实用性参考书,通过大量可以快速上手、利用GIMP获得精美图像的实例,引导读者学习如何使用GIMP绘图和绘画,使用滤镜和效果来修饰图像,利用文本和字体创建Logo、3D文字、光亮效果,缩放、剪裁、翻转、旋转图像,利用色彩和锐度获得惊艳的结果,创建包含发光按钮、博客模板和标题图的简易网页设计布局,创建可作为网站背景图的漂亮而有吸引力的图像,插件和脚本的安装与使用。

本书非常适合图像处理和平面设计人员学习,也可作为高等院校相关专业及平面设计培训机构的教材。

图书在版编目(CIP)数据

GIMP 2.6图像处理经典教程/(阿根廷) Juan Manuel Ferreyra著;
余龙译. —北京:科学出版社, 2013.4

书名原文: GIMP 2.6 Cookbook

ISBN 978-7-03-036833-4

I. G… II. ①J… ②余… III. 图象处理软件-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第039692号

责任编辑:喻永光 杨 凯 / 责任制作:董立颖 魏 谨

责任印制:赵德静 / 封面制作:段淮沱

北京东方科龙图文有限公司 制作

<http://www.okbook.com.cn>

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

北京源海印刷有限责任公司 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2013年4月第 一 版 开本:787×960 1/16

2013年4月第一次印刷 印张:20 1/2

印数:1—3 500 字数:350 000

定价:58.00元

(如有印装质量问题,我社负责调换)

译者序

感谢Juan Manuel Ferreyra和Packt Publishing为我们奉献了这部佳作。

感谢为中文版辛勤付出的编辑和工作人员，你们是福音的传递者。

感谢我的家人和朋友，你们是我前进的动力与后盾。

1991年4月，天才的Linus Torvalds创建了Linux；1996年1月，Spencer Kimball和Peter Mattis发布了GIMP的首个公开发行版，Linux是它首先支持的操作系统之一。时至今日，作为自由软件和开放源代码的最著名的两个例子，Linux和GIMP都获得了长足的发展，许多Linux发行版都将GIMP作为标准程序。但是，GIMP并不仅仅运行于Linux下，在Windows、Mac OS下也表现不凡。您可能要问，GIMP究竟能做什么？和其他图像处理软件相比，它又有什么优势？

在我看来，GIMP就是一个图像处理的工具箱，其中的工具分为选择、涂画、变换、颜色四大类。利用这些工具，您可以对图像进行修改和润饰，没有做不到，只有想不到；您还可以连上绘图板，把GIMP当做儿时的画纸，在上面挥洒自己的想象力。

有句俗话说“便宜没好货”，不过GIMP并不是供出售的“货”，也谈不上“便宜”，因为它是完全免费的！专业的图像处理软件大多价格昂贵，使用盗版软件也并不是一件值得引以为荣的事情，GIMP的出现解决了这个难题。众多无私的程序员、开发者、爱好者一起为它添砖加瓦，GIMP的功能也日臻完善，其他软件拥有的功能，GIMP也有或者在不远的将来就能实现。它最引以为傲的是数量可观的插件、脚本。

“工欲善其事，必先利其器”，GIMP为您提供别人已经“利”好了的“器”，您也可以把自己工具箱里的好东西分享给其他人。

截至2012年底，GIMP的最新版本是2.8。由于时间的原因，作者当时使用的是GIMP 2.6版本，但是译者在翻译的过程中，在Windows及Ubuntu Linux上，使用GIMP 2.8版本测试了书中的案例，不会有任何阅读、使用、参考上的障碍。为了方便读者，本书在中文的命令及GIMP菜单选项后面都附上了英文，无论您使用的是中文版还是英文版的GIMP，本书都将成为您的良师益友。

余光中先生曾说“翻译是最好的阅读和学习”。作为GIMP的使用者，我在翻译本书的过程中学到了很多，也很乐于与您分享。虽然力求忠实、准确地反映原书的内容和风格，但由于水平所限，难免会有翻译错误及不当之处。如果您发现本书有错的地方，或者在阅读本书、使用GIMP的过程中，遇到了一时难以解决的问题，不妨和我联系，我的邮箱是yulongger@126.com。让我们共同进步！

前言

GIMP项目由Peter Mattis和Spencer Kimball于1995年发起，现在由一组志愿者在GNU Project的支持下维护。第一个版本发布于1996年1月，2010年12月21日发布了2.6.1版本的GIMP。GIMP是免费软件，遵循GNU通用公共许可证（GNU General Public License），也就是说任何人都可以下载并使用它。

除了是免费的以外，GIMP还是一个高级的图像编辑器，可胜任修复照片、创建和编辑图像等工作。多年以来，GIMP已经有了庞大的用户群。无数业余爱好者及专业的插画师、动画师、摄影师每天都在工作中使用它。用户不仅使用GIMP，还可以通过编写插件、脚本的方式，对它进行扩展与改进。

完成本书所介绍的实例后，您将从GIMP“菜鸟”成长为高手。在学习过程中，您也可以不断摸索，同时享受这个过程。我在书中将持续强调这一点。不要拘泥于书本上的内容。如果您的目标是成为专家，只有通过实践您才能获得属于自己的技巧和风格。绘画与设计不应该是刻板而教条的工作，即使您是因为经济上的原因而从事了这一行当。

享受本书！

本书内容

第1章 使用绘图和绘画工具：讲解了对于任何想成为插画师或漫画师的人所需要的最基本的绘图工具。

第2章 图像滤镜和效果：概述了GIMP自带的许多滤镜及应用实例，并讲解了这些滤镜的选项。

第3章 文字和字体：讲解了如何处理字体，以及若干技巧——可以让纯色文本呈现出雾化、金色、橡皮图章等炫丽的效果。

第4章 照片处理：先介绍了基本的图像编辑工具，接着是一些在任何照片上实现精美效果的高级技巧。

第5章 颜色与锐化：讲解了如何修正照片中的瑕疵，以及移除某一对象或背景的方法。

第6章 网页设计技巧之按钮和博客：讲解内容包括从如何创建Web 2.0按钮到如何利用照片及绘图工具创建自己的博客模板等技巧。

第7章 网页设计技巧之背景：讲解了如何利用GIMP工具从零开始为网站创建各种各样的背景。

第8章 插件和脚本：概述了GIMP中插件和脚本的使用，以及它们是如何帮助用户体验和改进软件的。

附录A 更多资源：介绍了除GIMP软件本身以外的一些可能对爱好者和专业用户有用的资源。

附录B 版本更新：列出了2.6版本的改进。

阅读准备

您需要从<http://www.gimp.org>下载GIMP 2.6。本书所有实例都在Linux环境下使用GIMP 2.6创建的，但是只要您使用2.6.x版本，都可以在其他操作系统下完成所有任务。

读者对象

本书适用于那些有计算机基本操作技能，希望将来从事插画师、平面设计师、美编等职业的初学者。我的想法是，从简单的操作开始，每章难度逐渐增加，到本书结束的时候，您不仅有了使用GIMP的良好基础，也为自己的作品集增添了素材。

本书约定

在本书中，您将发现不同样式的文字，它们有着不同的含义。以下是一些样式以及它们的含义。



警告或重要提示以这样的样式显示。



提示和技巧以这样的样式显示。



读者反馈

我们始终欢迎读者的反馈意见。我们渴望知道您对于配本书的看法，喜欢哪些内容或者不喜欢哪些内容。您的真实感受，对于我们开发记者切实需要的图书十分重要。

如果您有反馈意见，请发送电子邮件至feedback@packtpub.com，并在邮件主题中注明您评论的书名。

如果您希望我们出版某方面的书，请在www.packtpub.com填写“SUGGEST A TITLE”表格，或发送邮件到suggest@packtpub.com。

如果您对某个主题有经验或有兴趣，愿意撰写或参与撰写一本书，请查看www.packtpub.com/authors页面中的“作者指南”。

客户支持

现在，您已经拥有了一本Packt出版的书，为了让你的付出得到最大的回报，请注意以下事项。

举报盗版

互联网上涉及各种媒体的盗版行为始终存在。Packt非常重视版权的保护和许可。无论您在互联网上发现对我们的作品的任何形式的盗版，请告诉我们其链接或网址，以便我们采取相应的补救方法。

请将涉嫌包含盗版资料的链接发送至copyright@packtpub.com。

感谢您保护作者的权益及我们继续为您提供有价值的内容的能力。

疑问解答

有关于本书的任何问题，您可以通过questions@packtpub.com联系我们，我们将尽最大的努力解决。

目 录

第 1 章 使用绘图和绘画工具

1.1 引 言	1
1.2 使用各种绘画工具创建圆球	1
1.3 混合颜色	9
1.4 如何绘制天空和云朵	12
1.5 从草稿到完稿：创建自己的卡通形象	19

第 2 章 图像滤镜和效果

2.1 引 言	35
2.2 使用“模糊”滤镜	37
2.3 使用“扭曲”滤镜	41
2.4 使用“光源和阴影”滤镜	50
2.5 使用“噪声”滤镜	53
2.6 使用“边缘检测”滤镜	55
2.7 使用“艺术”滤镜	57
2.8 使用“装饰”滤镜	60
2.9 使用“映射”滤镜	63
2.10 使用“渲染”滤镜	66
2.11 使用面向网页设计的滤镜	73
2.12 使用Logo创建滤镜	78

第 3 章 文字和字体

3.1 引 言	83
3.2 快速制作一个公司Logo	84
3.3 创建3D文字	89
3.4 创建发光文字效果	92

3.5 创建光亮塑料文字效果	95
3.6 创建金色文字效果	99
3.7 创建冰冻文字效果	102
3.8 创建燃烧文字效果	105
3.9 创建剪纸文字效果	108
3.10 创建橡皮图章文字效果	111

第4章 照片处理

4.1 引 言	113
4.2 缩放图像	114
4.3 剪裁图像	115
4.4 旋转或翻转图像	117
4.5 改善曝光不足的照片	120
4.6 无变形缩放图像（液态重调）	124
4.7 创建透视效果（模拟景深）	128
4.8 创建HDR照片	132
4.9 创建有色彩点缀的黑白明信片	144

第5章 颜色与锐化

5.1 引 言	153
5.2 去除红眼	153
5.3 给黑白图像上色	155
5.4 移除图像中的某些对象	158
5.5 移除背景	164
5.6 创建超现实图片处理效果	169
5.7 为照片添加涂鸦	179
5.8 清洁对象	187
5.9 修复面部瑕疵	193

第6章 网页设计技巧之按钮和博客

6.1 引 言	203
6.2 从零开始创建一个简单的Web 2.0风格的网页设计布局	204
6.3 创建自定义光泽按钮	211

6.4	创建新艺术风格的博客模板	216
6.5	创建印象主义风格的模板	227
6.6	为博客或网站创建标题图	250
 第 7 章 网页设计技巧之背景		
7.1	引 言	259
7.2	创建五彩缤纷的抽象背景	259
7.3	创建绿色时间机器背景	262
7.4	创建穗光背景	267
7.5	创建复古点纹背景	270
 第 8 章 插件和脚本		
8.1	引 言	277
8.2	安装插件和脚本	278
8.3	使用3D Screenshot脚本	280
8.4	使用Midnight Sepia脚本	282
8.5	使用Star Scape脚本	284
8.6	使用Antique Photo Border脚本	285
8.7	使用“国家地理”（National Geographic）脚本	288
8.8	使用“水印”（Watermark）脚本	289
8.9	使用Save for Web插件	292
8.10	使用DBP插件	293
 附录 A 更多资源		
A.1	GIMP扩展	297
A.2	特定平台项目	298
A.3	资源链接	299
 附录 B 版本更新		
B.1	引 言	301
B.2	界面变化	301
B.3	工具变化	303
B.4	GEGL	305

B.5 插件变化	305
B.6 向后兼容	305
B.7 已知问题	305
B.8 首次运行GIMP	306
B.9 命令行参数	307
B.10 为GIMP添加绘图板支持	309
B.11 窗口及排列方式	311
B.12 了解工具箱	312
B.13 撤销操作	313

第 1 章

使用绘图和绘画工具

本章主要探讨以下内容：

- ◆ 使用各种绘画工具创建圆球；
- ◆ 混合颜色；
- ◆ 如何绘制天空和云朵；
- ◆ 从草稿到完稿：创建自己的卡通形象。

1.1 引言

本章讲解的是使用GIMP绘图和绘画，这也是插画创作中最基础和最有意思的两步。（如果你想要像艺术家那样工作，不妨享受这个过程！）

我们将从基础的工具开始，然后增加元素的数量和复杂程度，以完成整个作品。

1.2 使用各种绘画工具创建圆球

那么，什么是圆球呢？简单说来，就是我们要绘制的有一个光亮表面的球状物体。对于介绍一系列的GIMP工具而言，这是一个很好的开始。在设计典型的商业网页时，你会用到各种图像，这里学到的工具可能会派上大用场。



不要重复您在这里看到的步骤，要亲身实践。试着自己去改变参数值、大小、颜色以及其他属性，让作品带有您自己的个人印记。在学习的过程中建立自己的风格。

实现方法

通过下列步骤可以创建一个圆球。我们也将给这个球一个光洁的表面以及相应的阴影。

(1) 新建一个文件，选择“椭圆选择工具”（Ellipse Select Tool，也可以直接按下快捷键E），创建一个正圆。在拖动或使用工具选项时按住Shift键，可以启用“固定”（Fixed）选项，以画出正圆（图1.1）。

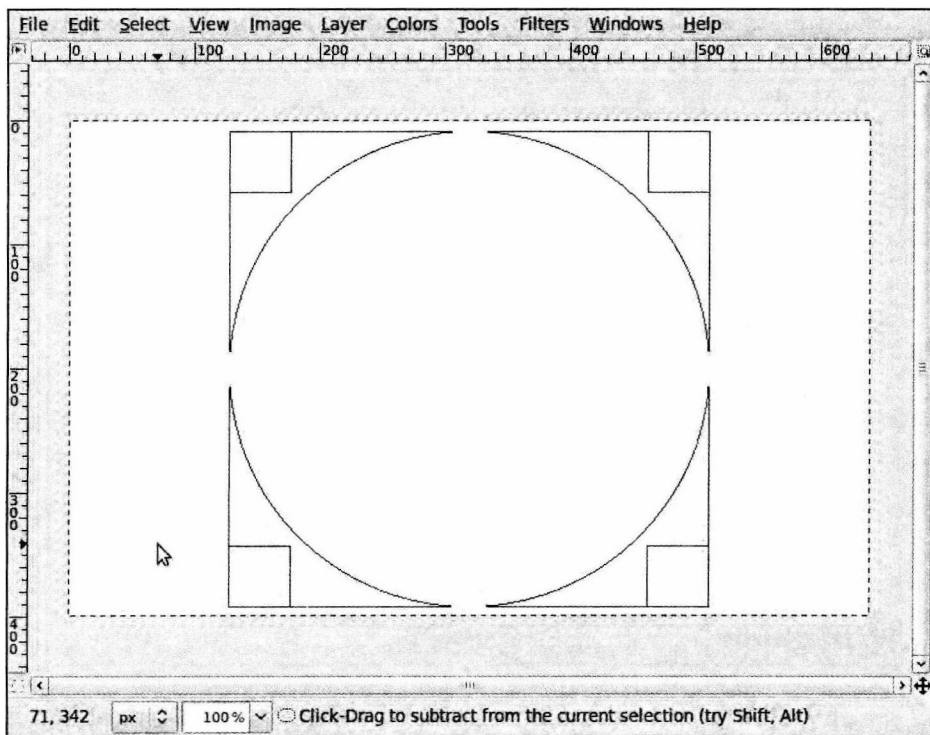


图1.1

(2) 选择“混合工具”（Blend Tool），在工具选项中把“渐变”（Gradient）设置为“前景到背景（RGB）” [FB to BG(RGB)]，选择一个前景和背景颜色，把“形状”（Shape）改为“径向”（Radial）（图1.2）。

确保你选择的前景颜色是最浅的，而背景颜色是最深的。如果有需要，使用背景和前景颜色旁边的小箭头来反转两个颜色。

(3) 新建一个图层，命名为“orb1”，点击圆心拖动至右下角，应用渐变。应用之后，你将见到如图1.3所示的效果（无需精确对准圆心点）。

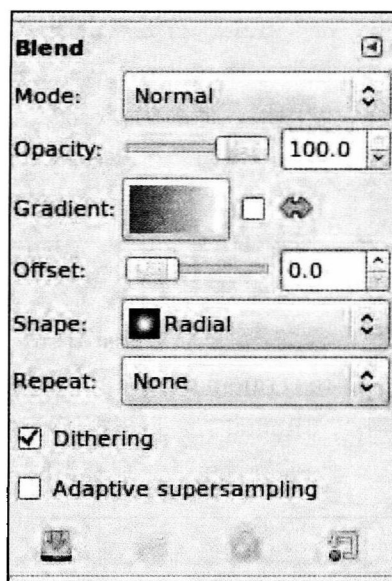


图1.2

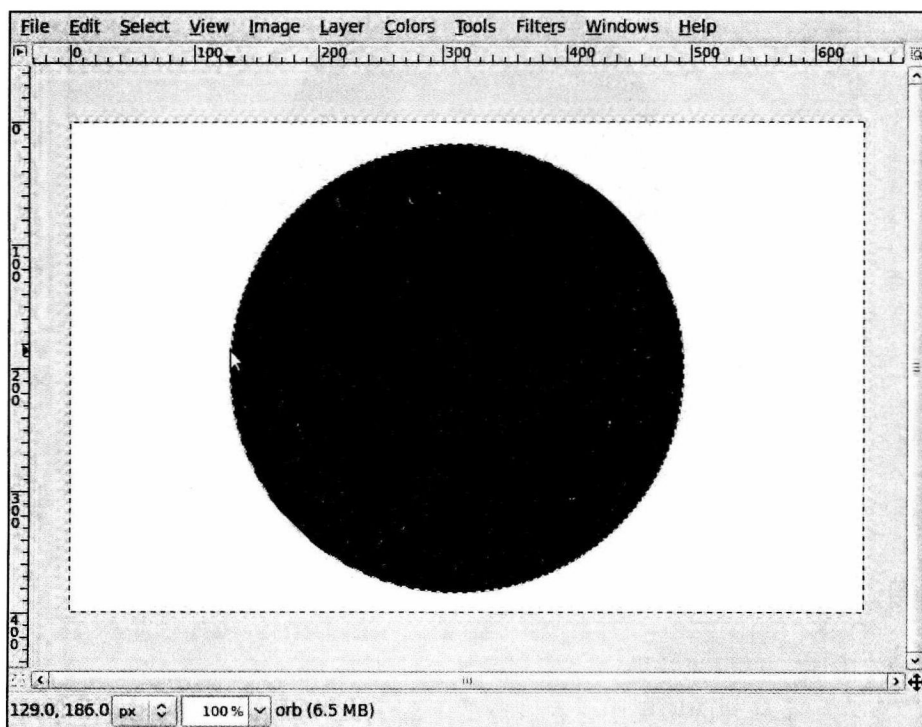


图1.3

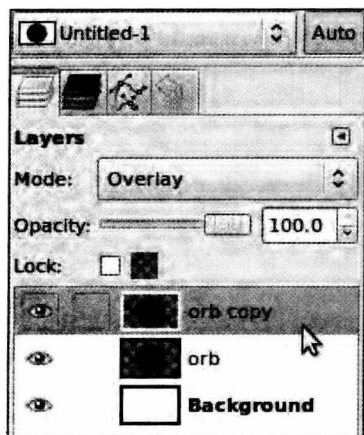


图1.4

(4) 右键点击图层名“orb1”，选择“复制图层”（Duplicate Layer，快捷键为Shift + Ctrl + D）复制图层。命名为“orb2”，将其“模式”（Mode）设置为“覆盖”（Overlay）（图1.4）。

(5) 创建一个新图层。在第（1）步中使用“椭圆选择工具”（Ellipse Select Tool）画出的圆仍在原处。选择“混合工具”（Blend Tool），设置“渐变”（Gradient）为“前景到透明”（FG to Transparent），“形状”（Shape）为“径向”（Radial），再根据圆心附近的颜色选择一个浅色调作为前景颜色。从圆心到底角应用这个渐变（图1.5）。

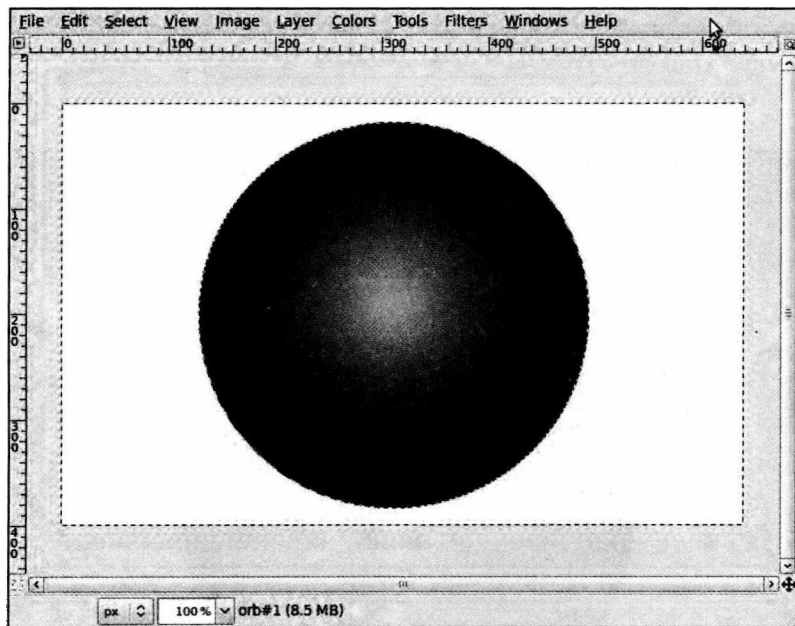


图1.5

扩展阅读

让我们创建一些反光效果。

(1) 在一个新建的图层中，在圆球的上部中央位置新建一个小圆，选择“油漆桶填充工具”（Bucket Fill Tool，快捷键为Shift + B），用白色填充。将“不透明度”

(Opacity)调到10左右(图1.6)。

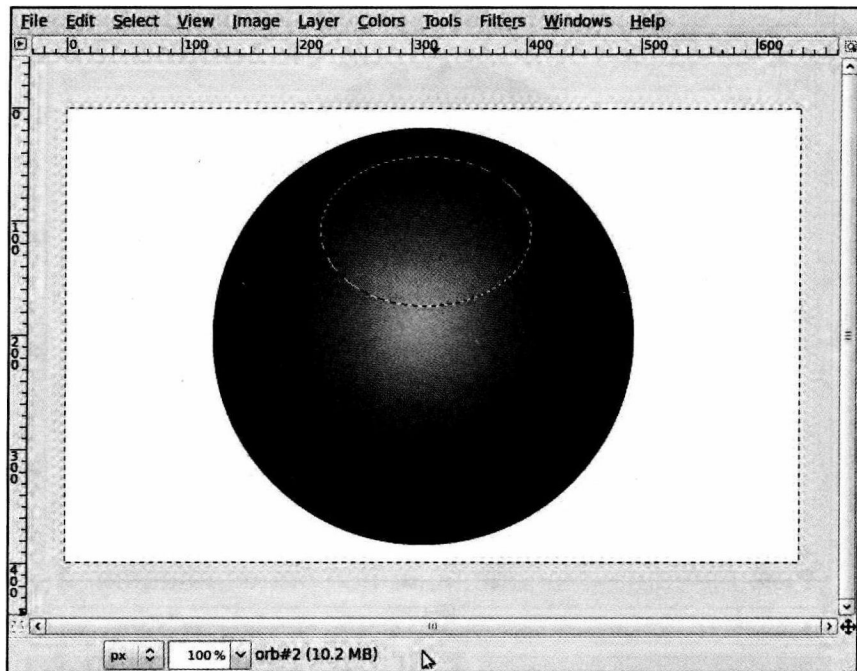


图1.6

(2) 右键点击图层名“orb2”，从下拉菜单中选择“Alpha到选区”(Alpha to Selection)。新建一个图层，并将它拖动到图层列表最上端，这样我们就可以在圆球上部建立一个反光的效果。然后选择“椭圆选择工具”(Ellipse Select Tool)，设置模式为“从当前选区中减去”(subtract mode)(图1.7)。

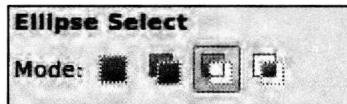


图1.7

(3) 如图1.8所示，在圆球周围绘制一个大椭圆，只留圆球下方的一小部分不覆盖。

(4) 在一个新建的图层中，将“不透明度”(Opacity)设置为5左右(图1.9)。

(5) 使用“椭圆选择工具”(Ellipse Select Tool)，在一个新建的图层中，在圆球右边绘制一个比之前的圆小一些的圆。将“工具选项”(Tool Option)中的“模式”(Mode)设置为“从当前选区减去”(Subtract)，取消选择刚才新建的小椭圆的下部分(选择“从当前选区减去”模式，在底部下方绘制一个椭圆即可)，用白色填充(图1.10)。

(6) 利用“移动工具”(Move Tool, 快捷键为M)和“旋转工具”(Rotate Tool, 快捷键为Shift + R)移动并旋转选中的对象，直到它看上去如图1.11所示