

11. Transformace vrstev a výběrů, přesun, rotace, transformace, náklon, perspektiva, překlopení, škálování, plovoucí vrstva, zkratka jak výběr správně usadit ...

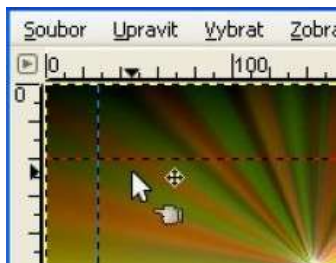
V minulém díle jsme se naučili, jak vytvořit výběr, v tomto dílu se naučíme s ním hýbat, přesunout ho nebo pootočit, tak aby si sednul přesně tam, kam potřebujeme. Povíme si také o tom, co je to plovoucí vrstva a co s ní.

Veškeré nástroje, které k tomu budeme potřebovat, nalezneme v menu obrázku *Nástroje* /*Nástroje transformace* nebo v levém panelu nástrojů. Popíšeme si tedy jednotlivé:

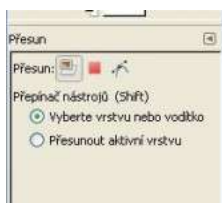
Nástroje transformace



Přesun (M) - slouží k přesunu vrstev, výběrů a dalších objektů. Použití tohoto nástroje je jednoduché - klikneme kamkoliv do vrstvy obrázku a za stálého držení L myši táhneme vrstvou v požadovaném směru a délce. Je-li ve vrstvě vytvořen výběr, vrstvu přesuneme i s tímto výběrem. Potřebujeme-li přesunout pouze výběr, je potřeba změnit tuto volbu ve spodní části okna. Stejná situace platí i u vytvořené cesty. Pokud nemáme cestu vytvořenou, ale přesto jsme přepnuli na volbu přesun cesty - u kurzoru myši se objeví zákazový symbol.



Vodítka - vytvářet a přesouvat lze i tzv. vodítka. Jsou to **pomocné čáry**, které nám pomáhají při přesném umístění výběrů nebo např. při srovnávání horizontu či svislic. Vodítka můžeme vytvořit **vodorovná** nebo **svislá**. Vodítka vytvoříme jednoduše tak, že klikneme vedle vrstvy kamkoli do levé stupnice, a za stálého držení L myši směrem vpravo, vytáhneme do vrstvy vodítka - svislou modrou čáru. Vodorovné vodítka vytahujeme stejně, ale z horní stupnice směrem dolů. Vodítka můžeme takto vytvořit libovolné množství a umístit je velice přesně podle stupnice. Vodítka lze jakkoliv přesouvat - po přiblížení kurzoru myši zčervená a je připraveno k přesunu. Ve spodní části okna nástroje **Přesun** ale musí být označena volba **Vyberte vrstvu nebo vodítka**. Vodítka mají jednu fantastickou vlastnost - pokud vytvoříte např. výběr obdélníku nebo kruhu, tento výběr se kouzelně k vodítkům přitáhne, jakoby je přilepil magnet. Stačí si tedy čtyřmi vodítky předem připravit pro takový výběr čtverec, a výběr se k vodítkům krásně nalepí. Z vodítek lze také např. vytvořit **přesně uprostřed** vrstvy **kříž** - pomůže nám stupnice - a na tento střed kříže umístit kruhový výběr. Máme pak jistotu, že **kruh bude** opravdu přesně **na středu** - nedovedu si představit jiný způsob... Odstranění vodítka je stejně jednoduché - prostě jej přetáhneme pryč z obrázku.



Nastavení nástroje *Přesun*

Přesun - určuje typ přesouvaného objektu - vrstva, výběr, cesta

Přepínač nástrojů - volba **Vyberte vrstvu nebo vodítko** - umožňuje přesunout vrstvu, vytvořit a přesunout vodítko. Volba **Přesunout aktivní vrstvu** - umožňuje přesunout vrstvu, vytvořit vodítko, ale ne jeho přesun - vodítka jsou ukotvena. Přepínač nástrojů lze také ovládat klávesou SHIFT



Zarovnaní (Q) - slouží k **zarovnání** nebo **uspořádání** vrstev nebo jiných objektů. Tento nástroj je poměrně nový, ve starších verzích Gimpu jej nenajdete. Nástroj umí zarovnávat vrstvy, např. na střed, levý / pravý okraj atd. Zarovnává relativně k tomu, co jsme si vybrali v roletce v spodní části okna nástroje, tzn. vůči čemu se má zarovnat. To znamená, že se nemusí zarovnávat jen o kraji obrázku, ale např. vrstvy vůči sobě. Tlačítka jsou po zapnutí nástroje zašedlá, zaktivují se teprve po kliknutí do okna obrázku. Poté pracujeme ve spodní části okna tohoto nástroje.



Relativně k - v této roletce určujeme, k čemu se má zarovnat

Tlačítka Zarovnat - těchto 6 tlačítek určuje, co se má zarovnat. Popis funkcí jednotlivých tlačítek se objeví po najetí kurzorem myši.

Tlačítka Rozmístit - popis funkcí spodních šesti jednotlivých tlačítek se objeví po najetí kurzorem myši.

Posun - nastavená hodnota určuje, o kolik se objekt posune oproti zvolené funkci tlačítkem. Je určen pro jemné ruční doladění a lze nastavit v kladných i záporných hodnotách - posun v obou směrech.



Rotace (SHIFT+R) - slouží k **rotaci (otáčení)** vrstvy, výběru nebo cesty.

Používá se např. pro **srovnání horizontu**, ale i k jakémukoliv **natočení** vrstvy či našeho výběru. Nástroj aktivujeme kliknutím do aktivní vrstvy / výběru, kde se poté objeví kolečko - střed, kolem nějž bude rotace probíhat. Vyskočí také nové dialogové okno pro ovládání. Tahem za posuvník *vpravo / vlevo* otáčíme vrstvou, přičemž nám okno vypisuje aktuální úhel - klikáním na tlačítka úhlu budeme rotovat mnohem jemněji. Změnou hodnot **Střed X a Y** pak posunujeme střed rotace v požadovaném směru. Potvrzení rotace se provede tl. **Rotovat**. Nástroj nabízí další možnosti nastavení ve spodní části okna:



Transformace - určuje typ rotovaného objektu - vrstva, výběr, cesta

Směr - Normálně (vpřed) - úhel rotace odpovídá oknu *Rotovat*

- **Korektivně (vzad)** - okno rotace zůstává ve stejné pozici, ale vlastní obrázek je v něm rotován opačně

Interpolace - nastavuje poměr mezi rychlostí a kvalitou rotace

Oříznutí - oříznout (výchozí) pouze ořeže dle rámečku. * Na výsledek - vrstva se ořízne podle původní velikosti okna. * S poměrem - zachová poměr stran.

15 stupňů (CTRL) - při této volbě bude rotace probíhat po úhlech 15°

Náhled - roletka nabízí možnost pomocného vyobrazení. Při volbě **Mřížka** se zaktivní další roletka, ve které je možnost nastavení, jak má být mřížka hustá - volba **Počet řádek** a **Prostornost mezi řádky** pomocné mřížky.



Škálování (SHIFt+T) - slouží ke **škálování** vrstvy, výběru nebo cesty.

Používá se k přesunu, **zvětšování** / **zmenšování** vybraného objektu, např. výběru. Aktivuje se kliknutím do aktivní části vrstvy nebo výběru, kde se poté objeví středové kolečko a po obvodu pomocné úchyty, kterými měníme tvar dle potřeby. Objeví se také dialogové okno, kde je zobrazena nová, aktuální velikost. Potřebujeme-li **zachovat poměr stran**, kliknutím na **řetěz** (vpravo od hodnot) jej **spojíme** a uzamkneme tak poměr šířka / výška. To lze i z nastavení nástroje. Práci ukončíme kliknutím na tl. **Škálovat**. Při práci s tímto nástrojem se setkáte s pojmem **Plovoucí vrstva**. Co to je a jak s ní pracovat si povíme na konci článku. Nástroj nabízí další možnosti nastavení ve spodní části okna:



Nastavení nástroje Škálování je v podstatě shodné s výše popsáním nástrojem Transformace. Navíc je pouze:

Ponechat poměr stran (CTRL) - zachovává poměr stran škálovaného objektu

Uzamknout svislou / vodorovnou stranu nebo poměr stran lze také současným držetím tlačítka SHIFT, CTRL nebo současně oběma najednou. Je ale pravděpodobné, že se vám při tom podaří zároveň odkliknout obrázek a tím ho potvrdit předčasně... Od toho tu je ale volba **Upravit / Zpět** v menu obrázku.



Naklonění (SHIFt+S) - slouží k **naklonění** vrstvy, výběru nebo cesty. Jak

název napovídá, používá se k naklonění vybraného objektu. Výsledným tvarem je pak - nazvěme to kosodélník. Aktivuje se kliknutím do aktivní části vrstvy nebo výběru, kde se pak také přetahováním myši obrázek tvaruje anebo pomocí dialogového okna, které se objeví. Změnou hodnot X a Y pak v požadovaném směru obrázek nakláníme. Hodnoty lze zadávat v

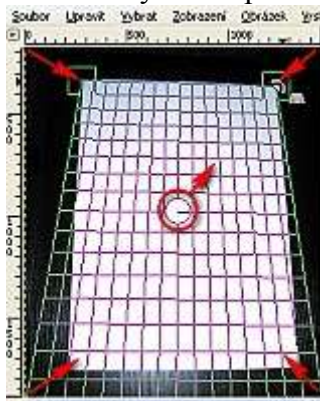
kladných i záporných hodnotách. Práci ukončíme kliknutím na tl. **Naklonit**. Nástroj nabízí další možnosti nastavení ve spodní části okna:



Nastavení nástroje *Naklonění* je v podstatě shodné s výše popsaným nástrojem *Transformace*. Chybí pouze volba *Ponechat poměr stran*.



Perspektiva (SHIFT+P) - slouží ke **změně perspektivy** vrstvy, výběru nebo cesty. Používá se hlavně k opravě - **srovnání** - kácejících se **linií** (špatná **kolinearita**), tzn. např. u budovy, kterou jsme fotografovali zespodu a příliš se nahoře zužuje nebo prostě k tvarování např. vrstvy. Aktivuje se kliknutím do aktivní části vrstvy nebo výběru a v něm se v požadovaných směrech tažením myši za rohy pomocné mřížky působí. Zároveň se objeví dialogové okno, ve kterém se v poli **Transformační matrix** zobrazují hodnoty. V tomto okně můžeme výsledek pouze potvrdit kliknutím na **Transformace** nebo obnovit.



V praxi budeme postupovat tak, že v levém panelu aktivujeme nástroj **Perspektiva** a v poli **Směr** označíme volbu **Korektivně**. V roletce **Náhled** označíme volbu **Mřížka**. Klikneme do obrázku a tažením za rohy mřížky ji tvarujeme tak, aby se její linie kryly s liniemi v obrázku. Pokud potřebujeme mřížku posunout, přetáhneme ji za její střed.

Linie v obrázku lze také srovnat nástrojem **Naklonění**. V tomto případě ale dochází k jeho deformaci smykem.



Nastavení nástroje *Perspektiva* je zcela shodné s výše popsaným nástrojem *Naklonění*, eventuelně *Transformace* - chybí pouze volba *Ponechat poměr stran*.



Překlopení (SHIFT+F) - slouží k *překlopení* vrstvy, výběru nebo cesty a to **vodorovně** nebo **svisle**. Je to jednoduchý nástroj, který se používá k zrcadlovému překlopení obrazu. Nemá žádné dialogové okno, kliknutím do aktivní části obrázku či vrstvy se překlopí ve směru šipek u kurzoru. Směr překlopení se nastavuje ve spodní části okna nástroje nebo podržením klávesy CTRL.



Nastavení nástroje - *Ovlivnit* - zvolíme možnost: Vrstva, Výběr, Cesta

Typ převrácení - *Vodorovně / Svisle* - změní se i kl. CTRL

A to byl poslední nástroj pro transformaci. Ale v titulku byla ještě řeč o plovoucím výběru...

Plovoucí výběr

Pokud nástrojem **Škála** jakkoliv upravíme výběr, vznikne tzv. **Plovoucí výběr** a objeví se v okně V,K,C jako vrstva. Nejlépe bude, když si to předvedeme na příkladu.

Otevřete si nějaký obrázek, kde máte vytvořený výběr. Můžete si jej pro tento pokus narychlo vytvořit třeba nástrojem *Laso*. Nyní vrstvu zduplikujte, protože na vrstvě *Pozadí* to fungovat nebude (nebo jí přidejte alfa kanál - pr. myš do náhledu vrstvy - **Přidat alfa kanál**). Nyní klikněte na nástroj *Škála* a posléze do vytvořeného výběru. Uchopením za středové kolečko přetáhněte výběr někam stranou - a hle - v okně V,K,C se objevila další vrstva - *Plovoucí výběr*. S tímto výběrem můžete normálně pracovat, zkuste jej třeba obarvit (*Barvy / Obarvit*). Až potud se chová jako vrstva, ale zkuste ji sloučit, duplikovat - nelze. Co teď? Můžeme ji na **vrstvu převést** - kliknutím na symbol čistého listu *Nová vrstva* - vytvoří se nám opravdová vrstva, na níž bude náš výběr a zbytek bude tvořit průhlednost anebo, pokud je výběr správně usazen na svém místě, můžeme **Plovoucí výběr ukotvit** - a to symbolem kotvy, která se nachází vpravo od tl. *Nová vrstva*. Vlastně to bylo jediné zbývající aktivní tlačítko v té řádce - kromě koše na smazání.

A tím jsem, myslím, vyčerpал všechny možnosti, které se týkají tohoto tématu, takže směle do práce s výběry a můžeme se posunout dál:

V příštím díle už si ukážeme na praktickém příkladu, jak jednoduše opravit oblohu pomocí nástrojů, které známe - vrstvy, výběry, přechod, guma, rychlá maska...

Odkaz na stránku s podobnou tematikou je: [zde](#)

A v tomto odkazu naleznete tutoriál na téma *Složená scéna*, což je práce s ořezem vrstev, přesunech, atd... Můžete se pokusit - odkaz je: [zde](#)

12.Gimp - tutorial úprava oblohy II. - úprava / výměna / oblohy podruhé pomocí vrstev, jednoduchý návod na úpravu oblohy nástrojem Guma, dodatečné použití - šedý přechodový filtr a žlutý filtr pomocí Gimpu

V dnešním dílu se ještě jednou podíváme na **vylepšení oblohy** na snímku, tentokrát ale už s funkcemi a nástroji, které známe - **vrstvy, rychlá maska, maska výběru, guma...**

Šedý přechodový filtr

Tuhle situaci znají hlavně majitelé kompaktních jasná obloha nad krajinou - to by byl snímek! Ale pohled na displej fotoaparátu při tomto **kontrastním snímku** je trochu zoufalý: nelze správně zachytit krajinu s prokreslenými stíny a zároveň vykreslenou světlou oblohu, zkrátka **nejde správně exponovat** obě plochy naráz... Fotoaparát nakloním výš - obloha je skvělá, ale krajina je ve tmě, sklopím je níž - krajina o.k. , ale obloha je snad už vypálená...? Fotografovaná scéna je příliš kontrastní a nižší třída digitálů ji prostě nezvládne... Zde by pomohlo **nasadit** na objektiv **přechodový filtr**, který tím, že je směrem nahoru zatmaven, sníží množství pronikajícího světla v horní části snímku, a kontrast scény se tak vyrovná. Majitelé kompaktních jsou v poněkud obtížnější situaci - není jaksí kam filtr nasadit. K některým kompaktním lze dokoupit **konverzní adaptér** - je to vlastně taková plastová trubka, která se navlékne a připevní na fotoaparát přes objektiv, a na druhém konci tohoto adaptéru je závit pro filtry. Takto lze pak používat jakékoliv filtry daného průměru, např. polarizační atd... Pro ostatní, kteří tuto možnost nemají, mám zde pomoc poslední, vytvořit si takový **přechodový filtr v Gimpu** a vylepšit jím oblohu **dodatečně**, pokud z ní ovšem ještě něco zbylo... Při expozici takto kontrastních ploch mějte na paměti, aby krajina nebyla příliš tmavá, ale byla prokreslená - zesvětlit slité tmavé barvy je pak v editoru problém, ne-li nemožnost, ztmavit ji můžeme vždycky. Obloha je až druhořadá, její oprava je mnohem jednodušší a není-li to možné, prostě si vyrobíme úplně novou.. :-)))

Jak vytvořit dodatečně šedý přechodový filtr v Gimpu

Předně bych chtěl zdůraznit, že tento tutorial **nenahrazuje fyzické použití** šedého přechodového filtru, ale pouze se snaží **opravit chybnou expozici** snímku. Tento návod umí opravit světlou oblohu, musí z ní ale něco na snímku být - nesmí být úplně vypálená.

Obrázek máme předpokládám ořezaný podle požadované kompozice, takže můžeme začít:



1. Upravit krajinu - otevřeme si tedy obrázek a funkcí **Úrovně** (menu *Barvy / Úrovně*) nebo funkcí **Křivky** (menu *Barvy / Křivky*) upravíme na snímku pouze krajinu, tzn. zajímá nás **jen spodní část snímku**. To co se při tom děje s oblohou je v tuhle chvíli jedno... Krajinu upravujeme do její konečné podoby, už se k ní vracet nebudem, takže - pečlivě. V tomto kroku nepoužívat žádné automatické funkce, protože ty berou v úvahu rozložení jasů v celém snímku, tedy i s oblohou, která nás nyní nezajímá. Používejte tedy pouze nástroje pro **ruční korekci**.



2. Duplikovat vrstvu - v pravém panelu Gimpu klikneme na označený symbol pro vytváření kopií vrstvy. Vytvoříme tím další stejnou vrstvu.

Tento krok lze učinit i z menu obrázku - *Vrstva / Duplikovat vrstvu*.

Pozn. Pokud jsme si omylem zavřeli toto pravé okno Gimpu, otevřeme jej znovu z menu obrázku - *Dialogy / Vytvořit nový dok / Vrstvy, kanály a cesty*

3. Upravit oblohu - v této nově vytvořené aktivní vrstvě budeme upravovat nyní **pouze horní část snímku**, oblohu a to stejnými nástroji jako v bodě jedna. Protože obloha je příliš světlá, bude našim úkolem ji tedy hlavně po celé ploše přiměřeně ztmavit. Efekt přechodového filtru přijde později. V tomto kroku nás tedy naopak nezajímá, co se děje dole s krajinou.



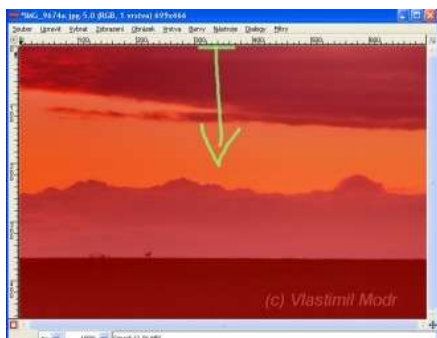
4. Výběr oblohy - pro vymaskování obrázku můžeme použít buď masku vrstvy (přidat masku vrstvy - bílá) a na té pak pracovat nebo **Rychlou masku**. My použijeme nástroj Rychlá maska pro jednodušší pochopení a práci. Aktivace Rychlé masky - v levém spodním rohu klikneme na čtvereček masky a obrázek se nám potáhne naší známou červenou ochranou folií.



5. Vytvoření přechodu - kliknutím aktivujeme nástroj **Mísení** (vyplňování barevným přechodem). Pokud jsme pracovali do teď s nějakou barvou a zůstala nám tedy nastavená jako barva *Popředí* viz obr., musíme nástroj Mísení obnovit do výchozích hodnot - kliknutím na žlutou šipku v pravém dolním rohu okna nástroje. V tomto okně nastavení změním pouze tyto hodnoty:

u volby *Přechod* - zaškrtneme - **Obrátit**

zaškrtneme - **Adaptivní převzorkování** - další nastavení můžeme nechat tak jak je



Kurzorem myši nyní najedeme co **nejtěsněji** k hornímu okraji obrázku. Pozor ať nezasáhnem rámeček - vytáhli bychom si místo funkce Mísení vodorovné vodítko a v Gimpu tím automaticky přepneme nástroje na Škálování! Myš táhneme za současného držení levého tlačítka směrem dolů až k horizontu. Tah provádíme pokud možno kolmo - pomoci si můžeme ještě současným držení tlačítka **CTRL** pro omezení úhlu, čára pak bude absolutně **kolmá**. Ve spodním okénku obrázku se nám ukazují hodnoty délky tažení - při stisknutí CTRL tedy můžeme mít docela „křivé oko“ a stejně se určitě vejdem do vodorovné hodnoty 0 ... :-))) . Po uvolnění tlačítka myši se nám směrem od shora dolů folie postupně zprůhlednila, tzn že zakrývá s postupným přecházením spodní krajinu. Pokud se tah nepovedl - byl krátký / dlouhý, vrátíme se zpátky v menu **Upravit / Zpět Mísení** a zkusíme jinou délku tahu.

Horizont také nemusí být ideálně jak na tomto obr, ale může být různě členitý - v tom případě lze masku doladit jejím gumováním. Zapneme nástroj **Guma** - vybereme si štětec s nějakou měkkou stopou, např. typ Circle Fuzzy a nebo můj velice oblíbený Galaxy Big. Krytí snížíme podle potřeby - bude to zřejmě něco kolem 20% a každou nepravidelnost, která vyčnívá z horizontu dogumujeme. A nebo naopak - to co je třeba schovat, přikryjeme maskou - doplníme ji tak, že vzájemně přehodíme barvu Popředí a Pozadí - bílý čtvereček tedy bude navrchu. Je-li nastavená **bílá** - masku **doplňujeme**, je-li to **černá** - **gumujeme**...



6. Převod na výběr - provedeme velice jednoduše, v levém spodním rohu klikneme znovu na čtvereček masky, folie zmizí a v obrázku je vytvořen výběr oblohy...



7. Přidání masky - nyní přidáme této vrstvě masku výběru - v pravém panelu Gimpu klikneme pravým tlačítkem myši na náhled aktivní vrstvy a vybereme volbu - **Přidat masku vrstvy**. Vybereme si možnost - **Výběr** a potvrdíme tl. **Budiž**. Vedle náhledu vrstvy se nám nyní objevil ještě náhled této vytvořené masky.

8. Na této vrstvě už tedy můžeme **zrušit výběr** obrázku. Menu - **Vybrat / Nic**

9. V pravém panelu Gimpu klikneme na jednotlivá **Oka vrstev** a kontrolujeme, zda je výsledek v pořádku. Ve většině případů bude stačit nechat **Režim** nastavený na **Normální**, ale někdy používám i např. **Ztmavení**, můžete zkusit i jiné...

10. Nezbyvá, než vrstvy **sloučit** - menu obrázku - **Vrstva / Sloučit dolů**

11. Ještě musíme **zaktivnit** celý obrázek, zvolíme tedy **Vybrat / Vše**

12. Dílo je **hotovo**, pokud nemáme další úmysly - odstranění šumu, doostření, atd.. můžeme jej uložit - menu obrázku - **Soubor / uložit jako...**

Žlutý filtr na zvýraznění mraků

Podobně jako v předchozím návodu lze na obrázek dodatečně použít **žlutý filtr**, který se používá při expozici snímku na **zvýraznění mraků**.

Postup úpravy obrázku bude prakticky stejný až do bodu 7. Pokračovat budeme tímto bodem:

9. Vytvořit novou vrstvu - v pravém panelu V,K,C klikneme v levém spodním rohu na symbol listu - **Vytvořit novou vrstvu** - v dialogovém okně vybereme volbu: **Bílá**.

10. Kolorování - tuto vrstvu musíme obarvit na žluto, jako by to byl filtr. To uděláme z nabídky **Barvy / Kolorovat** (ve starších verzích Gimpu *Filtry/Barvy/Kolorovat*) a kliknutím označíme žlutý čtvereček (ve čtverečku *Vlastní barva* pak lze nastavit vlastní žlutou barvu) a potvrdíme tl. **Budiž**. Celá vrstva je nyní vyplněna žlutou barvou.

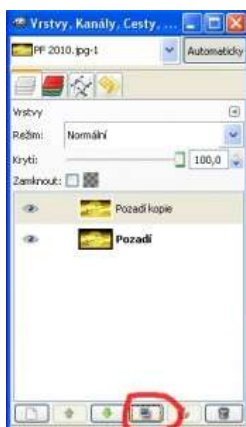
11. Přesun filtru - tuto vrstvu (žlutý filtr) pak přesuneme úplně nahoru - klikáním na zelenou šipku umístěnou vedle symbolu pro novou vrstvu.

12. Nastavení filtru - jeho intenzita je příliš a proto snížíme hodnotu **Krytí** na cca 20% a **Režim** změníme na **Překrytí** nebo **Ztmavení** - Režim i Krytí nutno zkusit ...

Pokračujeme dále bodem 8. podle předchozího postupu jen u **bodu 10.** pro sloučení vrstev by bylo lépe volit možnost - **Obrázek / Sloučit viditelné vrstvy**.

Jednoduché vylepšení oblohy pomocí nástroje Guma

Tento postup je opravdu velmi jednoduchý a rychlý, v principu podobný předchozím, ale není potřeba žádných masek krytí, jenom gumu...



1. Duplikovat vrstvu - Otevřeme si obrázek a vytvoříme jeho kopii - v pravém panelu Gimpu klikneme na označený symbol pro vytváření kopií vrstvy. Vytvoříme tím další stejnou vrstvu.

Tento krok lze učinit i z menu obrázku - *Vrstva / Duplikovat vrstvu*.

Pozn. Pokud jsme si omylem zavřeli toto pravé okno Gimpu, otevřeme jej znovu z menu obrázku - *Dialogy / Vytvořit nový dok / Vrstvy, kanály a cesty*



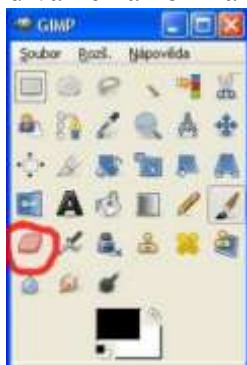
2. Upravit oblohu - v této aktivní vrstvě budeme upravovat nyní **pouze horní část snímku**, oblohu. Protože obloha je příliš světlá, bude naším úkolem ji tedy hlavně po celé ploše přiměřeně ztmavit. To co se při tom děje s krajinou dole, je v tuhle chvíli jedno... Oblohu upravujeme do její konečné podoby, už se k ní vracet nebudem, takže - pečlivě. V tomto kroku nepoužívat žádné automatické funkce, protože ty berou v úvahu rozložení jasů v celém snímku, tedy i s krajinou, která nás nyní nezajímá. Používejte tedy pouze nástroje pro **ruční korekci**.

3. Změna aktivity - u horní vrstvy, na které jsme právě pracovali, **vypneme** v okně V,K,C její **Oko** a klikneme o řádek níž, abychom **aktivovali spodní vrstvu**.

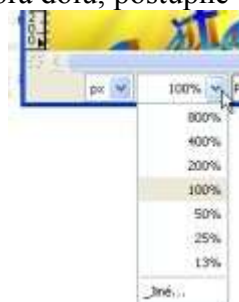
4. Upravit krajinu - funkcí **Úrovně** (menu *Barvy / Úrovně*) nebo funkcí **Křivky** (menu *Barvy / Křivky*) upravíme na snímku pouze krajinu, tzn. zajímá nás **jen spodní část snímku**. To co se při tom děje s oblohou je v tuhle chvíli jedno... Krajinu upravujeme do její konečné podoby, už se k ní vracet nebudem, takže - také pečlivě. V tomto kroku nepoužívat žádné automatické funkce, protože ty berou v úvahu rozložení jasů v celém snímku, tedy i s oblohou, která nás nyní nezajímá. Používejte tedy pouze nástroje pro **ruční korekci**, a to stejnými nástroji jako v bodě dva.

5. Změna aktivity - aktivujeme znovu horní vrstvu, a zpátky zapneme její **Oko**.

6. Gumování - jak již správně tušíte, teď půjde jen o to, progumovat se částí vrchní vrstvy tak, aby se ukázala vrstva pod ní. Jinými slovy - ve spodní vrstvě máme schovanou hezkou oblohu, nyní se díváme na horní aktivní vrstvu s původní ošklivou oblohou, takže se jí



pojďme zbavit. V levém panelu nástrojů aktivujeme nástroj **Guma** a stejně jako u jiných nástrojů, které používají štětec, si z tohoto okna nějaký štětec s měkkou stopou vybereme. Vhodný je např. **typ Circle Fuzzy (19)** nebo **Galaxy Big**. Volbu **Škála**, neboli velikost stopy, bych doporučoval co největší, klidně na maximum (záleží na také rozlišení snímku) a vodorovnými tahy vymazávat po linkách, směrem od shora dolů, postupně oblohu -



směrem k horizontu snižovat hodnotu **Krytí** pro plynulejší přechod.

Horizont nebude jistě ideální - mohou z něj vyčuhovat stromy, budovy atd. Proto je vhodné si v těchto částech práce obrázků zvětšit - výsledek bude mnohem přesnější. Podle tvaru, obrysu horizontu tedy měníme tvary stopy štětce a krytí. Pokud se něco nepovede, můžeme se vždy vrátit o krok zpět v menu - **Upravit / Zpět Guma**. Tip: potřebujeme-li vygumovat **rovnou čáru** jak podle pravítka, držíme klávesu **SHIFT**, a z posledního místa gumování jedeme myší do cíle úseku - je vidět natažená úsečka - a poté stiskneme **L**. myš - celý úsek se krásně rovně vygumuje (totéž platí pro kreslení štětcem).

Jistě vás to už také napadlo - tímto způsobem můžeme projasňovat / ztmavovat vybrané části snímku, záleží jen na našem záměru, tedy podle toho bude vrchní vrstva ta tmavší nebo světlejší. Jen bych chtěl upozornit na to, že pokud budete vzájemně přehazovat pořadí vrstev, spodní vrstva *Pozadí* nemusí obsahovat **průhlednost**! V tom případě klikněte na spodní vrstvu pravým tl. myši a vyberte volbu - **Přidat alfa kanál** - to jest právě hodnota průhlednosti.

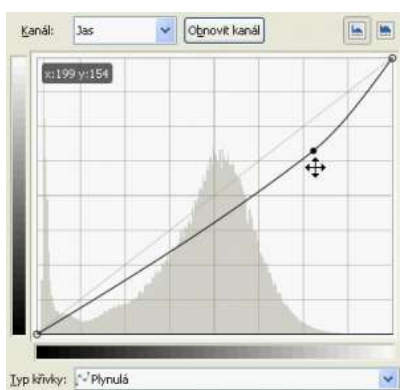
7. Vrstvy **sloučit** - menu obrázku - **Vrstva / Sloučit dolů**

8. Dílo je **hotovo**, pokud nemáme další úmysly - odstranění šumu, doostření, atd.. můžeme jej uložit - menu obrázku - **Soubor / uložit jako...**

Jednoduché zvýraznění modré oblohy

Tento postup je také velmi jednoduchý, pomocí nástroje *Vyvážení barev* zdůrazníme modrou barvu oblohy.

1. Vytvořit výběr oblohy - můžeme použít nástroj *Výběr dle barvy* nebo *Přibližný výběr*. Ti zkušenější jistě použijí kombinaci nástrojů *Laso*, *Rychlá maska* a *Guma...*
2. Úprava barev - ve vzniklém výběru barvy upravíme nástrojem *Vyvážení barev*. Nalezneme jej v menu *Barvy*. Označíme volbu *Světla* a *Zachovat světla*. Posuvníkem *Žlutá - Modrá* nastavíme hodnotu přibližně 70 a potvrdíme tlačítkem *Budiž*.

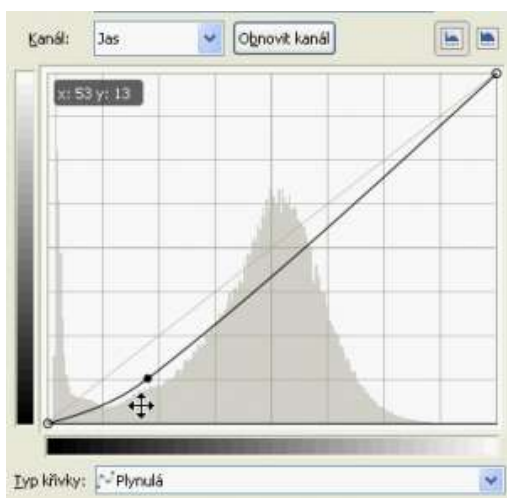


3. Úprava světlých tónů - nyní snížíme jas světlých tónů. Použijeme nástroj *Křivky* (menu *Barvy / Křivky*). Klikneme na křivku zhruba v horní třetině, čímž vytvoříme bod a ten posuneme podle potřeby směrem vpravo.

4. Obrázek by by měl být nyní v pořádku a tak nástroj potvrdíme tlačítkem *Budiž*.

Jednoduchá úprava nevýrazného obrázku s modrým oparem

Tento postup také patří mezi velmi jednoduché úpravy, kdy kdy je obrázek celkově nevýrazný, chybí mu barvy, ale naopak obsahuje nežádoucí modrý opar. Netýká se tedy úpravy pouze oblohy, ale když už si hrajeme s modrou barvou... V tomto případě ji naopak potlačíme a pokusíme se jí posunout někam ke žluté.



1. *Zvýšení kontrastu* - protože je obrázek nevýrazný, zvýšíme mu kontrast a to pomocí nástroje *Křivky*. Tentokrát posuneme křivku v jeho spodní části také směrem doprava a poté klikneme na tlačítko *Budiž*.

2. **Zvýšení sytosti** - pokud je to zapotřebí, můžeme zvýšit sytost nástrojem **Odstín-sytost**. Posuvníkem **Sytost** budeme opatrně hodnotu zvyšovat a tuto volbu potvrdíme tlačítkem **Budiž**.

3. **Potlačení modré barvy** - nyní potlačíme modrou barvu tím, že ji posuneme k odstínům žluté. Použijeme nástroj **Vyvážení barev** z menu **Barvy**. Označíme volbu **Střední tony** a **Zachovat světla**. Posuvníkem **Žlutá - Modrá** nastavíme hodnotu podle potřeby směrem ke žluté a potvrdíme tlačítkem **Budiž**.

13. Gimp - speciální úpravy a korekce barev, barevný posun, nahrazení barev, změna odstínu a kolorování

V tomto díle se nebudeme věnovat základním korekcím barev a jasů, ale podíváme se na zvláštní postupy při úpravách a korekcích barev a naučíme se jak obrázku změnit odstín nebo jak obrázek kolorovat.

Změna barevného podání

V tomto obecném návodu si ukážeme, jak lze jednoduše změnit barevné podání obrázku. Podle míry použitých změn můžeme ovlivnit jeho barevný posun nebo zcela změnit jeho barevné podání.

1. **Změna barevného pásma** - z menu **Barvy** použijeme filtr **Vyvážení barev**. Volbu **Střední tony** necháme označenou neboť právě tohle pásmo je v obrázku zastoupeno v nejvyšší míře. Volbu **Zachovat světlost** bychom měli ponechat označenou.

2. **Úprava jednotlivých pásem** - pomocí posuvníků dvojic barev budeme pásma upravovat. Změníme-li jedno pásmo, ovlivníme tím i ty zbývající, proto je vhodné upravit také je.

3. **Ovlivnění stínů** - další možností je označení volby **Stíny**. Postup je stejný jako v předchozím bodu, ale ovlivníme tím tmavé plochy obrázku.

4. **Ovlivnění světla** - poslední možností je upravit v obrázku světla. Jak název napovídá, označíme volbu **Světla** a postupujeme stejným způsobem.

Vzájemné nahrazení barev

V tomto návodu si ukážeme, jak lze jednoduše vzájemně nahradit barvy. Tento postup není určen pro korekci barev, tímto způsobem dosáhneme zajímavých barevných výsledků, mnohdy až abstraktních...



1. **Změna odstínu** - z menu **Barvy** použijeme filtr **Odstín-Sytost** a pomocí posuvníku **Odstín** ovlivňujeme složení barev v obrázku.

2. **Změna jednoho odstínu** - pokud označíme volbu u některé z barevných ikon, budeme ovlivňovat právě tuto barvu v nevyšší míře. Zrušení jednoho vybraného odstínu barev dosáhneme kliknutím na tlačítko **Hlavní**.

3. **Změna nasycení** - míru nasycení barev ovládáme posuvníkem **Sytost**.

4. **Změna jasů** - jas ovlivníme posuvníkem **Světlost**.

5. **Návrat k výchozím barvám** - pokud jsme barvy nahradili tak, že obrázek přestává dávat smysl, stiskneme tlačítko **Obnovit...**

Tímto způsobem tedy docílíme rychle a jednoduše abstraktního pojetí, jak ukazuje ilustrační obrázek červených pampelišek.. :-)

Přidání vybraného odstínu jedné barvy bez ovlivnění bílé

Obrázku můžeme přidat odstín jedné barvy a to pomocí filtru **Obarvit**. Tento způsob použijeme v případě, kdy má zůstat bílá barva zachována.



1. **Změna odstínu** - z menu **Barvy** použijeme filtr **Obarvit** a pomocí posuvníku **Odstín** určíme požadovaný barevný odstín.

2. **Změna světlosti a sytosti** - změnu nasycení barev nebo celkovou světlost nastavíme pomocí stejnojmenných posuvníků.

Při nastavování světlosti musíme být u posuvníku **Světlost** trochu opatrní, protože při zadání minimální hodnoty obrázek zcela zčerná a naopak při nastavení této hodnoty na maximum vytvoříme z obrázku pouhou bílou plochu... Tento filtr nabízí v některých případech velmi zajímavé odstíny a lze jej využít také na převod do odstínu sépie.

Změna odstínu nebo barvy s ovlivněním bílé (kolorování)

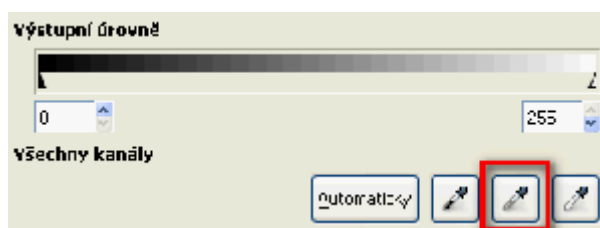
Obrázku můžeme dodat nasycenou barvu nebo odstín jedné barvy pomocí filtru **Kolorování**. Tento způsob použijeme v případě, kdy nemá být bílá barva zachována.

4. **Hotovo** - Pokud jsme úpravu úspěšně dokončili, klikneme na tlačítko **Budiž**. Pokud jsme poměr dodrželi, výsledek bude dobrý, ale každé překročení součtu nad magickou hodnotu 100 znamená zesvětlení a naopak.

Změna barev na jedno kliknutí

Tento postup je opravdu oddechový a při troše štěstí nám přinese i zajímavý výsledek... Změna barev probíhá na principu určování šedého bodu, ale časem přijdete na to, že i při systému pokus - omyl existují určité zákonitosti...

1. **Kapátka šedé** - v menu **Barvy / Úrovně** nalezneme známý filtr **Úrovně**. Tentokrát jej ale použijeme poněkud neobvykle. Klikneme na prostřední ikonu kapátka **Vyberte šedý bod**.



2. **Klikneme kamkoliv do obrázku** - hotovo!

3. **Nelíbí?** - klikneme na tlačítko **Obnovit** a opakujeme předešlý bod - v obrázku klikneme pouze jinak... :-)))

Kolorování - některé hlavní zásady

Technika kolorování přináší zajímavé výsledky v oblasti úpravy fotografie. Ale co se vlastně jedná? V podstatě jde o to, obarvit obrázek (zejména pomocí štětce) tak, aby získal nové barvy. Ty by měly být střídmé, aby divák nebyl barevnou informací rušen, ale naopak se soustředil na obsah snímku. Snadno se nám ale může stát, že sklouzneme do barevného kýče, proto je potřeba dodržovat několik hlavních zásad:

- kolorovat můžeme i barevný obrázek - nejprve jej ale převedeme do odstínů šedé.. :-)

- barev bychom neměli používat příliš mnoho

- barvy by měli být jemné. Pokud už ovládáme práci s vrstvami, vytvoříme si nad obrázkem novou průhlednou vrstvu a kreslíme do ní. Této vrstvě lze pak jednoduše snížit krytí.

- původní obrázek by barvy neměly zcela překrývat, ale měl by být částečně viditelný - to souvisí se sytostí barev

- kolorování portrétu je velmi náročné na správné namíchání barvy pleti. Naštěstí nám zde pomůže funkce GIMPU - Vzor vybarvení (tuto funkci si popíšeme v následujícím návodu)

- s úspěchem můžeme využít teplotu použitých barev a tím změnit celkovou náladu obrázku. Teplejší barvy je vhodné umístit do popředí, studené a méně syté pak použijeme na jeho pozadí

- můžeme vyzkoušet použití barev, které neodpovídají realitě. Pokud nevytvoříme kýč, může vzniknout zajímavý obrázek...

- pomocí barev také můžeme vytvořit ve snímku prostor. Například u snímků krajiny je velmi důležité ubírat modrou barvu směrem k horizontu

Asi hlavní zásada kolorování: zato technika přinese zajímavé výsledky, je-li používána s citem ...

Kolorování pleťové barvy

Kolorování barvy pleti pomocí štětce je úkol velmi nesnadný. My si ale můžeme pomoci funkcí GIMPu - *Vzor vybarvení*. Přestože nám tato funkce velmi usnadní práci, musím upozornit, že tento návod rozhodně **není určen pro začátečníky**. Princip této funkce spočívá v tom, že určíme z jednoho barevného obrázku rozsah barevného odstínu ve vytvořeném výběru a ten následně použijeme na obrázek kolorovaný.

1. **Příprava snímků** - připravíme si do nějaké složky portrétní snímek, který chceme kolorovat a druhý (barevný), ze kterého použijeme barvu pleti. Můžeme použít také pouze jeden barevný snímek, jeho kopii převést do odstínů šedi a následně ji kolorovat.

2. **Vytvoření výběru** - otevřeme si v Gimpu černobílý snímek a vytvoříme v něm velice pečlivě výběr obličeje, respektive pouze těch částí, které obsahují pleť. To znamená, že ve výběru **nesmí být oči, rty** apod. Jde o to, že tato oblast bude následně pleťovou barvou vyplněna. Vhodný postup je použití Rychlé masky a štětce s měkkou stopou. Na závěr hranice výběru ještě rozostříme proto, aby byl přechod k dalším částem portréту plynulý.

3. **Otevření barevného obrázku** - nyní si otevřeme barevný portrétní snímek ale pozor - **nesmíme jej otvírat jako vrstvu!** Použijeme tedy příkaz *Soubor / Otevřít*.

4. **Vytvoření druhého výběru** - v tomto aktivním obrázku vytvoříme také výběr partií pleti, ale zde nemusíme být moc přesní, stačí od ruky použít například nástroj *Laso*. Důležité je pouze to, aby výběr obsahoval pouze pleť.

5. Z tohoto aktivního okna použijeme příkaz *Barvy / Mapa / Vzor vybarvení*. V horní levé části okna je roletka pro *Cíl*, vpravo části pak *Vzor*. Vzor by se měl zobrazit, černobílý obrázek musíme v roletce *Cíl* označit. Je možné, že se cílový obrázek nezobrazil.

6. **Získání vzorků barev** - klikneme na tlačítko *Získat vzorky barev*. Pod náhledem *Vzor* pomocí jezdců určíme požadovaný rozsah barev (barevnou paletu). Rozsah ponecháme co možná nejširší.

7. **Potvrzení palety barev** - pod náhledem *Cíl* pak získané vzorky barev namapujeme pomocí jezdců do požadované úrovně. Nastavenou paletu barev potvrdíme kliknutím na tlačítko *Použít*.

8. **Kontrola výsledku** - výsledek zkontrolujeme nejlépe v jeho otevřeném okně. Pokud je vše v pořádku, zrušíme výběry u obou obrázků a při zvětšení zkontrolujeme hranice kolorované oblasti. Případné nedostatky odstraníme pomocí klonovacího razítka.

Stejným způsobem můžeme postupovat také u ostatních oblastí snímku, pokud chceme použít odstíny z barevného obrázku. Vzorové barvy ale nutně nemusíme používat z obrázku. Pokud chceme kolorovat např. plochu pozadí, můžeme v roletce **Vzor** vybrat například přechod (ten musí být nejprve označený v levém panelu GIMpu).



Je to trochu pipláčka, ale trpělivost růže přináší... :-)

Záměna barev pomocí přechodu ve filtru Vzor vybarvení

V tomto návodu si ukážeme, jak lze jednoduše vzájemně zaměnit barvy a to pomocí filtru Vzor vybarvení, kdy využijeme k záměně barev přechody.

1. **Otevření filtru** - z menu **Barvy** použijeme příkaz **Mapa/Vzor vybarvení**. V jeho okně vidíme dva náhledy - pravý je **Vzor**, levý je pak **Cíl**.
2. **Výběr barvy** - klikneme na **Barvu popředí**, v tomto dialogovém okně namícháme požadovanou barvu a potvrdíme ji tlačítkem **Budiž**.
3. **Výběr způsobu mapování** - v okně filtru **Vzor vybarvení**, v poli **Vzor** označíme v roletce nabídku **Z přechodu** (tmavá do světlé nebo **Z obráceného přechodu** (světlá do tmavé).
4. **Určení barevné palety** - pomocí jezdců, kteří se nacházejí pod náhledem **Vzor** určíme barevnou paletu a pod náhledem **Cíl** ji napamujeme. Hotovo :-)

Tip:

Filtr do této chvíle pracoval pouze s jedním typem přechodu. Nyní můžete vyzkoušet nastavit jiný typ přechodu. V levém panelu klikněte na nástroj **Mísení** a vyzkoušejte **změnit typ přechodu**. Po každé změně pozorujte v okně **Vzor vybarvení**, jak se změnila paleta barev u náhledu **Vzor**!

Úprava barev pomocí funkce Sada filtrů

Obrázku můžeme změnit jeho **odstín, sytost nebo jas současně** pomocí nástroje **Sada filtrů**. Ten má tu výhodu, že veškeré změny zobrazuje současně v mnoha náhledech a my si můžeme vybrat tu nejlepší variantu.

1. **Spuštění nástroje** - z menu **Barvy** použijeme příkaz **Sada filtrů**. Otevře se nám nové okno **Simulace sady filtrů**.

2. **Ovládání nástroje** - všechny jeho filtry se ovládají jediným společným jezdcem **Výraznost** v rozsahu 0,00 - 1,00.

3. **Výběr možných filtrů** - nástroj umožňuje vybrat, který filtr požadujeme použít a tedy kolik náhledů bude zobrazeno. Můžeme tedy označit:

- **Odstín** - obrázek bude zobrazen v šesti variantách odstínu, jezdcem pak určíme míru přidávaného odstínu. Pokud klikneme na jakýkoliv náhled vybraného odstínu, zobrazí se nám v jeho nových šesti variantách...

- **Sytost** - obrázek bude zobrazen ve dvou variantách sytosti, jezdcem pak určíme míru nasycení. Pokud klikneme na náhled, zobrazí se nám v jeho nových dvou variantách...

- **Jas** - pracujeme stejně jako u sytosti, samozřejmě ovlivníme jas...

- **Všechny sady** - v poli **Okna** můžeme označit všechny sady a ovlivňovat je společným jezdcem

- **Rozšířené** - nabízí rozšířené možnosti ovládání filtrů. V novém okně rozšířené ovládání sady filtrů vidíme graf, který připomíná histogram. Pod ním nalezneme čtyři jezdce, kterými měníme tvar křivky - tímto způsobem určíme rozsah, v jakém budou filtry na obrázek působit (hodnoty rozsahu jsou zobrazeny pod grafem).

- **Rozsah** - v levé části okna můžeme dále určit rozsah ovlivnění obrázku.

 **Tip:**

Vyzkoušejte označit volbu **Rozšířené** a trochu **experimentovat**. Můžete dosáhnout zajímavých výsledků!



Okno nástroje Sada filtrů

Zjemnění, oživení a zdůraznění barev

V tomto návodu si ukážeme, jak lze jednoduše zjemnit a oživit teplé barvy, které jsou typické pro podzimní snímky. Předpokládám, že máte základně upravené úrovně a můžeme se do toho pustit:

1. **Vytvoření kopie** - v pravém panelu si vytvoříme kopii vrstvy nebo použijem příkaz *Vrstva/Duplikovat vrstvu*.
2. **Změna režimu** - v roletce **Režim** označíme volbu **Překrytí**.
3. Horní aktivní vrstvu trochu rozostříme filtrem - **Filtry/Rozostření/Gaussovské rozostření**. Označíme: **Metoda IIR** a **Poloměr** cca **2-3. Budiž**.
4. Nyní v pravém panelu jezdcem **Krytí** nastavíme míru prolínání. Hodnotu nastavujeme podle oka tak, jak se nám výsledek líbí nejvíc...
5. Vrstvy sloučíme příkazem *Vrstva/Sloučit dolů* a - hotovo!

Tipy:

Vyzkoušejte prolínat více kopií vrstev, tím efekt ještě zdůrazníte. Používejte ovšem stále režim **Překrytí**. Barvy můžete na závěr ještě zdůraznit a to například pomocí funkce **Vyvážení barev** nebo použijte nástroj **Úrovně** - zkušení uživatelé mohou použít **Křivky**.



Oživení a zdůraznění barev

Romanticky jemný obrázek

V tomto návodu si ukážeme, jak vytvořit romanticky jemný obrázek. Výsledkem bude téměř černobílý obrázek, zjemněný ve světlech, ale zároveň zůstane zachováno vysoké prokreslení detailů. Pracovat budeme v barevném modelu LAB.

1. **Převod do LABu** - obrázek převedeme příkazem *Barvy/Složky/Dekomponovat*. V roletce *Barevný model* označíme volbu **LAB**. Obrázek LAB se otevřel v novém okně, ten původní ponecháme také otevřený.
2. **Odstranění kanálů** - v pravém panelu vidíme, že se obrázek skládá ze tří kanálů - odstraníme kanály **A a B** a ponecháme pouze **L**.
3. **Sloučení do jednoho stohu** - obrázky potřebujeme umístit do společného stohu vrstev. To můžeme provést příkazem *Soubor/Otevřít jako vrstvy* a označíme původní barevný obrázek. (Druhý způsob je přetažení náhledu vrstvy do okna druhého obrázku).
4. **Posunutí vrstev** - vrchní aktivní vrstvu přesuneme ve stohu kliknutím na šipku o řádek níž.
5. **Změna Režimu** - můžeme vyzkoušet jakýkoliv typ *Režimu*, téměř každý přináší zajímavé výsledky. Ne každý ovšem zachovává detaily, proto si obrázek raději přibližujeme a kontrolujeme jej zvětšený.
6. **Převod do prostoru RGB** - nyní převedeme **LAB** zpět do prostoru **RGB**. Použijeme příkaz *Barvy/Složky/Komponovat*. V roletce *Barevný model* označíme volbu **RGB**.
7. **Sloučení vrstev** - vrstvy sloučíme příkazem *Vrstva/Sloučit dolů* a máme hotovo.



Romanticky zjemněný obrázek (převodem do modelu LAB)

Snížení počtu barev - posterizace

Trochu jsem váhal, zda tento postup patří do této kapitoly, ale nakonec je to speciální úprava. Jen je nutné podotknout, že tímto zásahem, snížením počtu barev, obrázek vlastně degradujeme. Použijeme funkci *Posterizace*, kdy barvy vzniknou kombinací RGB kanálů.

Nástroj *Posterizace* nalezneme v menu *Barvy/Posterizovat*. Pomocí jezdce snižujeme počet barev obrázku v rozsahu 2 - 256. Hodnota je vyjádřena vždy počtem odstínů kanálů barev. Takže pokud nastavíme například hodnotu 4, pak výsledný počet barev bude 64 (4x4x4).



Lehké snížení počtu barev (další snížení by obrázek již silně "rozkostičkoval")

14. Gimp - simulace odlišných prostředí a činnosti

V tomto díle se budeme věnovat trochu zajímavějšímu tématu a to simulacím. Dokážeme tak napodobit různé prostředí a činnosti, které ve skutečnosti vůbec nenastaly.

Na úvod musím předeslat, že nejčastěji používaným případem je zřejmě simulace šedého přechodového filtru nebo žlutý filtr pro zvýraznění mraků. Tento postup jsem už ale popisoval dříve a obsahuje jej kapitola:

12. tutorial úprava oblohy II, šedý přechodový filtr

Simulace barevných filtrů

V tomto návodu napodobíme situaci, kdy byl před objektiv vložen barevný filtr. V Gimpu proto vytvoříme barevný filtr, který vložíme nad obrázek. Nad rozdíl od reálné situace ale navíc v Gimpu dokážeme plynule nastavovat míru působení našeho vytvořeného filtru...

1. **Vytvoření kopie obrázku** - nejdříve obrázku vytvoříme v pravém panelu kopii nebo použijeme příkaz *Vrstva/Duplikovat vrstvu*.
2. **Smazání obsahu vrstvy** - obsah této aktivní vrstvy smažeme příkazem *Upravit/Vymazat*.



3. **Vytvoření filtru** - K vytvoření barevného filtru použijeme filtr *Kolorování*. Spustíme jej příkazem *Barvy/Kolorovat*. V okně kolorování klikneme na některou z připravených barev filtru a potvrdíme ji tlačítkem *Budiž* nebo klikneme na ikonu *Vlastní barva*. V novém okně *Vlastní barva kolorování* si pak namícháme svůj vlastní odstín vybrané barvy. Okna potvrdíme tlačítkem *Budiž*.

4. **Nastavení intezity filtru** - po předchozím potvrzení se nám okno vrstvy vyplnilo nastavenou barvou filtru. Pokud bychom pracovali přímo s obrázkem, nemohli bychom

nastavit intezitu filtru. Ale protože máme filtr ve své vlastní vrstvě, můžeme tím pádem změnit míru překryvání. V pravém panelu tedy změníme **Režim** na typ **Překrytí** a pomocí jezdce **Krytí** můžeme nyní plynule nastavit intenzitu působení našeho filtru od 0 až po 100%...

5. **Sloučení vrstev** - vrstvy sloučíme pomocí příkazu **Vrstva/Sloučit dolů**.

Další článek o simulaci filtrů pro převod do černobílé fotografie naleznete v odkazu [zde](#)

Simulace odlesků slunečních paprsků v objektivu



Pravdou je, že se odlesků v objektivu většinou snažíme zbavit, ale co když nastane situace, že odlesk naopak potřebujeme přidat? Tady je řešení:

Gimp obsahuje filtr, který nalezneme v menu **Filtry/Světlo a Stín/Odlesk objektivu**. Střed odlesku jednoduše posunujeme změnou hodnot **souřadnic X a Y** nebo označíme volbu **Zobrazovat polohu** a odlesk jednoduše posouváme přetažením kurzoru myši.

Simulace pohledu lupou

Pomocí tohoto návodu jednoduše vytvoříme situaci, kdy byla nad obrázek položena lupa.

Použijeme filtr, který nalezneme v menu **Filtry/Světlo a Stín/Použít čočku**. V novém okně **Efekt čoček** můžeme

označit následující volby:

- **Ponechat původní okolí** - lupa bude ležet těsně nad obrázkem a jeho okolí nebude ovlivněno.
- **Nastavit okolí na barvu pozadí** - okolí obrázku bude vyplněno barvou, jakou určíte jako Barvu pozadí - kde se tato barva nastavuje jsme si už řekli...
- **Refrakční index čoček** - tento vědecký název neznamená nic jiného než míru zkreslení čočkou.

Tip:

Tento filtr vždy vyplňuje maximální možnou oblast obrázku. Jistě by mohlo být zajímavé, kdyby šla lupa použít pouze na jeho vybranou část. Není nic jednoduššího - nejprve v požadované oblasti vytvoříme například kruhový výběr a teprve poté filtr spustíme...

Simulace zestárnutí předmětu

Tento postup je vhodný zejména pro snímky starých předmětů, simulace dokáže zdůraznit poškození nebo zesílit například zrezavění těchto předmětů.

1. **Vytvoření kopie obrázku** - nejdříve obrázku vytvoříme v pravém panelu kopii nebo použijeme příkaz *Vrstva/Duplikovat vrstvu*.



2. **Použití filtru Ekvalizace** - k vytvoření této simulace použijeme filtr *Ekvalizace*, který nalezneme v menu *Barvy/Automaticky/Ekvalizovat*. A tady někdy může nastat problém - použití tohoto filtru je trochu nepředvídatelné. V závislosti na barvách, které obrázek obsahuje může být výsledek fantastický nebo bohužel téměř nepoužitelný... Většinou mívá příliš intenzivní účinek a je třeba si pomoci příkazem *Upravit/Zeslabit*. V okně *Zeslabit Ekvalizace* pak jezdcem *Krytí* intenzitu působení úpravy zeslabíme.

3. Pokud obrázek získal nevhodné odstíny, můžeme je snížit pomocí příkazu *Barvy/Odstín-sytost*. Jezdcem *Sytost* poté zeslabujeme nasycení barev.

4. **Změna Režimu** - v pravém panelu změníme typ *Režimu* na *Jas*, a pokud je to nutné, můžeme snížit míru prolínání jezdcm *Krytí*.

5. **Sloučení vrstev** - vrstvy sloučíme pomocí příkazu *Vrstva/Sloučit dolů*.

Tip:

Jak jsem se zmiňoval, výsledek je závislý na obsahu barev obrázku. Můžete tedy zkusit další typy režimů prolínání.



Původní snímek a po simulaci zestárnutí

Simulace pokovení předmětu

Tento postup je vhodný zejména pro snímky kovových předmětů, simulace dokáže vytvořit dojem pokovení těchto předmětů.

1. **Vytvoření kopie obrázku** - nejdříve obrázku vytvoříme v pravém panelu kopii nebo použijeme příkaz *Vrstva/Duplikovat vrstvu*.
2. **Obrácení barev** - použijeme příkaz *Barvy/Invertovat*.
3. **Změna Režimu** - v pravém panelu změníme typ *Režimu* na *Pouze ztmavení*.
4. **Sloučení vrstev** - vrstvy sloučíme pomocí příkazu *Vrstva/Sloučit dolů*.
5. **Vytvoření kopie obrázku** - obrázku opět vytvoříme v pravém panelu kopii nebo použijeme příkaz *Vrstva/Duplikovat vrstvu*.
6. **Změna Režimu** - v pravém panelu změníme typ *Režimu*, tentokrát na *Zesvětlení*. Jezdcem *Krytí* snížíme míru prolínání tak, aby výsledek vypadal co nejlépe.
7. **Sloučení vrstev** - vrstvy sloučíme pomocí příkazu *Vrstva/Sloučit dolů*.
8. **Obarvení** - pomocí příkazu *Barvy/Obarvit* změníme obrázku odstín. Jezdcem *Odstín* nastavíme hodnotu *cca 200*.



Původní snímek a po simulaci pokovení

Simulace snímku zachycené obrazovky



Tento postup se může hodit například při fotomontážích, kdy potřebujeme na plochu televizní obrazovky dostat "reálný" snímek obrazovky tak, jak by jej zachytilo oko fotoaparátu. K této simulaci použijeme filtr *Video*. K němu nutno říct, že náhled tohoto filtru nezobrazuje aktuálně upravovaný obrázek, ale má pevně daný náhled - změnou voleb měníme v náhledu pouze efekty. Na náš snímek budou tyto efekty použity až po potvrzení.

Filtr *Video* nalezneme v menu *Filtry/Zkreslení/Video*. Nebudu zde rozepisovat, co která volba vytvoří za efekt, to je nakonec vidět v jeho náhledu. Na závěr stačí filtr potvrdit.

Simulace pohledu přes skleněné cihly

Těmto cihlám se říká také luxfery a my podle následujícího návodu dokážeme simulovat pohled na obraz za nimi.

Filtr není nijak složitý, nalezneme jej v menu *Filtry/Světlo a stín/Skleněné dlaždicování*. Nastavujeme hodnoty *Šířka* a *Výška*, které udávají rozměr v daném směru. Ikona řetězu tyto rozměry provazuje - pokud na ni klikneme a rozpojíme jej, můžeme začít vytvářet tvar obdélníku.

Simulace nasnímaného filmového pásu

Tento postup představí, jak lze snadno simulovat nasnímaný filmový pás s libovolným počtem okének. V každém filmovém okénku může být samozřejmě jiný obrázek.



1. **Otevření obrázků** - otevřeme tolik obrázků, kolik bude mít políček filmový pás. **Ale POZOR!** Obrázky **nesmějí** být ve společném stohu vrstev, ale **každý ve svém vlastním okně!**

2. Použijeme příkaz *Filtry/Kombinace/Film*. V okně *Filtr* nalezneme dva seznamy: *Dostupné obrázky* (to jsou obrázky k použití) a seznam *Na filmu* (to jsou obrázky, které jsou na filmovém pásu již umístěné). Klikneme na název obrázku a potvrdíme tlačítkem *Přidat*.

3. **Aktivace dalšího okna obrázku** - klikneme na okraj okna dalšího obrázku (tím jej aktivujeme) a opakujeme předchozí bod. Stejným způsobem opakujeme postup tak dlouho,



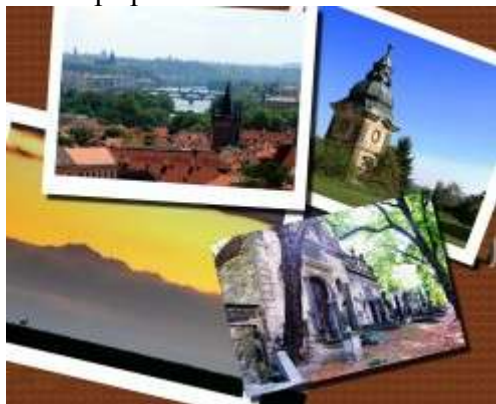
dokud nejsou v seznamu všechny připravené obrázky.

4. **Nastavení vzhledu** - nyní nastavíme vzhled filmového pásu - tady je nabídka jasná. Na kartě *Pokročilé* můžeme změnit rozměry pásu.

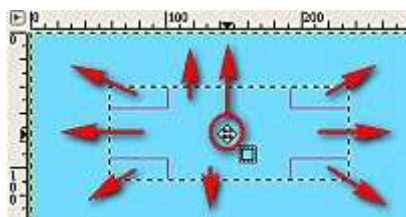
5. **Potvrzení** - v posledním použitém filtru stiskneme tlačítko *Budiž* a všechna ostatní okna a filtry zavřeme.

Simulace poházených fotografií

Pomocí tohoto návodu vytvoříme situaci, kdy jsou fotografie poházené po stole. Můžeme použít například fotografie z dovolené, které si zkopírujeme do nějaké nové složky, kde budou připravené. Obrázkům můžeme přidat třeba rámečky...



1. Pokud má být viditelná deska stolu, pořídíme si její snímek (nebo si jej graficky vytvoříme) a otevřeme jej jako první. Deska stolu ale nemusí být viditelná a tak můžeme tento krok klidně přeskočit. Každopádně si místo něj otevřeme nový soubor obrázku, na který budeme obrázky skládat - na něco se to prostě položit musí :-))))). Základní soubor obrázku musí mít co největší možné rozlišení vzhledem k tomu, že na něj budeme pokládat vedle sebe další obrázky (jejich rozlišení se sčítá).



2. Otevřeme první obrázek jako vrstvu. Obrázek bude třeba zřejmě zmenšit. Použít můžeme například nástroj **Škála**, kterým dokážeme zároveň obrázek posunout na požadované místo. Dále je vhodné některé obrázky pootočit - k tomu slouží nástroj **Rotace**.

3. Stejným způsobem pokračujeme i u dalších vrstev obrázků.

4. Na závěr sloučíme všechny vrstvy do jedné příkazem **Obrázek/Sloučit viditelné vrstvy**.

Tip:

Není nutné omezovat se rozměry deskou stolu (okna obrázku neboli spodní vrstvou). Některé obrázky **můžeme nechat přesahovat mimo spodní vrstvu** - nástroj **Škála** to umožňuje! Můžete zkusit **měnit pořadí jednotlivých vrstev** (samozřejmě mimo té spodní), možná bude výsledek zajímavější. Jednotlivým vrstvám je možné **přidat stín** (viz další návod), ale v tom případě pozor ať se v tom nezamotáte a stíny "sedí" ke svým obrázkům. Některý z horních obrázků je možné také **prouhnout** (viz další návod) i se svým vrženým stínem - to vypadá velmi dobře. Zkrátka fantazii se meze nekladou. Tady se nejspíš potvrdí moje slova z úvodu seriálu, že časem budete omezeni vlastní fantazií než možnostmi programu Gimp...

Simulace přidaného stínu

Pomocí tohoto návodu jednoduše přidáme jakémukoliv předmětu stín. Snímek tak získá hloubku a perspektivu. V tomto případě použijeme jednoduchý filtr *Vržený stín*.

1. *Vytvoření výběru* - objektu, který má vrhat stín, musíme nejprve vytvořit výběr. Možností, jak vytvořit výběr je celá řada a jsou podrobně popsány v jedné z předchozích kapitol). Pokud budeme přidávat stín celému obvodu obrázku, stačí aby byl aktivní (pochodující mravenci musí běhat po jeho obvodu).

2. Použijeme příkaz *Filtry/Světlo a stín/Vržený stín*.

3. Nastavení filtru:

- *Posun X a Y* - zadáním hodnot určíme délku stínu v obou směrech

- *Poloměr rozostření* - touto hodnotou určíme ostrost stínu, tedy vlastně jak vysoko je předmět nad povrchem

- *Krytí* - to je jasné - touto hodnotou určujeme, do jaké míry má stín překrývat oblast pod stínem.

4. *Potvrzení* - stiskneme tlačítko *Budiž*.

 **Tip:**

Než začnete zadávat hodnoty, podívejte se odkud vlastně přichází na snímku světlo a kam má tedy vržený stín směřovat. Pokud tuto zásadu nebudete dodržovat, výsledek bude vypadat fakt divně...



Původní obrázek a přidaný stín

Simulace perspektivního přidaného stínu

Pomocí tohoto návodu přidáme jakémukoliv předmětu realistický perspektivní stín, ale zdaleka ne tak jednoduše jako v předchozím případě. Snímek také získá hloubku a perspektivu a pokud se nám to podaří, výsledek bude prostě fantastický. V tomto případě použijeme filtr *Perspektiva*. Použití tohoto filtru vyžaduje dobrou prostorovou orientaci.

1. **Vytvoření výběru** - objektu, který má vrhat stín, musíme nejprve vytvořit výběr.

2. Použijeme příkaz *Filtry/Světlo a stín/Perspektiva*.

3. **Nastavení filtru:**



- **Úhel** - jezdcem určíme úhel vrženého stínu z pohledu pozorujícího

- **Poměrná vzdálenost obzoru** - jezdcem určíme výšku zdroje světla nad obzorem - tím pádem samozřejmě také úhel stínu

- **Poměrná délka stínu** - jezdcem určíme délku stínu. Čím vyšší hodnotu zadáme, tím dál bude vržený stín za objektem, takže se může stát, že při příliš vysoké hodnotě bude stín mimo obrázek - to jen pokud stín budete marně hledat... 🤔

- **Poloměr rozostření** - touto hodnotou určíme ostrost stínu, tedy vlastně jak vysoko je předmět nad povrchem

- **Barva** - zde můžeme změnit dokonce barvu stínu

- **Krytí** - to je jasné - touto hodnotou určujeme, do jaké míry má stín překrývat oblast pod stínem

- **Interpolace** - můžeme změnit typ

- Povolit změnu velikosti - pokud označíme tuot volbu, filtr může po vytvoření stínu změnit velikost obrázku

4. **Potvrzení** - stiskneme tlačítko *Budiž*.

5. **Sloučení vrstev** - stín je vytvořen v nové vrstvě na průhledném pozadí. Pokud je vše v pořádku, vrstvy sloučíme pomocí příkazu *Vrstva/Sloučit dolů*

Tip:

Napoprvé budete z nastavení asi trochu vedle. Ale až na to přijdete, budete nadšeni, jaké možnosti jsou k dispozici a stínovat budete snad všechno... 🙌 Každopádně k dispozici je tu příkaz *Upravit/Zpět*, kdy můžete vracet každou nastavenou hodnotu. No a když filtr vzteky zavřete 🤖, naleznete jej připravený v příkazu *Filtry/Znovu zobrazit...* 🤖 Nezapomeňte dodržovat zásadu o směru přicházejícího světla, kdy stín jde vždy opačným směrem... :-D



Původní snímek a po simulaci perspektivního stínu

Simulace prohnuté fotografie

Pomocí tohoto návodu můžeme prohnout obrázek v libovolném poloměru a tvaru. Zbývající část obrázku bude po prohnutí vyplněna průhledností.

1. Použijeme příkaz **Filtry/Zkreslení/Zkřivit**.

2. **Nastavení** - označíme volbu **Automatický náhled**, v poli **Křivka hranic** označíme volbu **Horní** a v poli **Typ křivky** označíme volbu **Plynulá**



3. Kurzor myši umístíme na křivku grafu a tvarováním křivky vytvoříme požadovaný tvar prohnutí. Změny jsou viditelné v okně náhledu.

4. Pokud se mají shodovat tvary horního a spodního okraje obrázku, stiskneme tlačítko **Kopírovat**.

5. Pokud požadujeme vytvořit spodní okraj odlišný, označíme volbu **Spodní** a opakujeme postup od třetího bodu.



6. **Potvrzení** - stiskneme tlačítko **Budiž**.



Tip:

Pokud požadujeme prohnout obrázek v perspektivě, pozměníme hodnotu v poli Rotovat.

Tolik pro inspiraci. Jsou to jednoduché ukázky toho, co všechno je možné snadno v Gimpu vytvořit. Tyto základní postupy vám

mohou ukázat cestu jak na to, a z nich lze odvodit další...

15. Gimp - fotomontáže, koláže, triky a seznam nejlépe hodnocených tutoriálů pro Gimp

V tomto díle se budeme věnovat také zajímavému tématu a to fotomontážím a trikovým úpravám. Tímto dílem navážeme na předchozí kapitolu a také si ukážeme, jak vytvářet různé prostředí a činnosti, které ve skutečnosti vůbec nenastaly. Povíme si také o tom, jaké nástroje a funkce v Gimpu můžeme používat, zkrátka jaké máme možnosti.

Fotomontáže v Gimpu - možnosti

Způsob vytváření fotomontáží si obecně můžeme rozdělit na několik kategorií: vložení jednoho celého obrázku do druhého, vložení výběru obrázku do druhého, zkopírování výběru do schránky (a ze schránky) do obrázku, klonováním části obrázku, prolínáním dvou obrázků a pod. Ukážeme si jednoduchou koláž a plakát. Následně si popíšeme, jak v jednotlivých případech postupovat.

Vložení jednoho obrázku (celého) do druhého


Jedná se o nejjednodušší fotomontáž, kdy do obrázku vložíme druhý, ale menší obrázek (nemusí být nutně odlišný).

1. **Otevřít základní obrázek** - příkazem *Soubor / Otevřít* otevřeme podkladový obrázek.
2. **Otevřít vkládaný obrázek** - obrázek, který budeme vkládat otevřeme jako vrstvu příkazem *Soubor / Otevřít jako vrstvy*.
3. **Změna rozměrů** - vkládanému obrázku budeme muset zřejmě upravit jeho rozměry (zmenšit). Můžeme použít příkaz *Obrázek / Velikost obrázku*, ale pokud nejsou jeho rozměry o mnoho větší, než potřebujeme, můžeme použít nástroj **Škála**, kterým zároveň upravíme umístění obrázku (viz další bod). **Pozor!** Pokud budeme vkládaný obrázek ořezávat jako otevřenou vrchní vrstvu, v nástroji **Ořez** je nutné označit volbu **Pouze aktuální vrstvu!** V opačném případě ořežeme i základní obrázek... :-p
4. **Usazení vkládaného obrázku** - vkládaný obrázek usadíme na správné místo jednoduše pomocí nástroje **Škála**. V levém panelu jej aktivujeme a klikneme kamkoliv do vkládaného obrázku. Pravděpodobně budeme chtít zachovat jeho poměr stran, proto v okně nástroje **klikneme na symbol rozpojeného řetězu** - řetěz se spojil a už se nemůže stát, že při přesunu obrázku z něj vytvoříme "šišku" :-)). Rozměry obrázku zvětšíme / zmenšíme tažením za jeho

rohy po úhlopříčce. Tažením myši za vyznačený střed obrázku jej přetáhneme na určené místo. Jeho konečnou pozici a rozměry potvrdíme tlačítkem **Škálovat** v okně **Škála**.

5. **Sloučení vrstev** - vrstvy sloučíme příkazem **Vrstva / Sloučit dolů**.

6. **Uložení obrázku** - obrázek uložíme příkazem **Soubor / Uložit jako**.

 **Tip:** vkládanou vrstvu obrázku můžeme před sloučením např. rotovat, naklonit, překlopit apod.



Vložení (celého) obrázku do druhého

Vložení výběru do druhého obrázku (+ přidání stínu)

Jedná se o také o velmi jednoduchou fotomontáž, kdy do obrázku vložíme vyříznutou část druhého obrázku, jeho výběr. Postup se příliš neliší od předchozího.

1. **Otevřít základní obrázek** - příkazem **Soubor / Otevřít** otevřeme podkladový obrázek.

2. **Otevřít vkládaný obrázek** - obrázek, z něhož budeme vkládat výběr otevřeme jako vrstvu příkazem **Soubor / Otevřít jako vrstvy**.


3. **Změna rozměrů** - vkládanému obrázku můžeme upravit jeho rozměry (zmenšit), pokud je jeho rozlišení vzhledem k základnímu obrázku příliš vysoké. Můžeme použít např. příkaz **Obrázek / Velikost obrázku**, ale pokud nejsou jeho rozměry o mnoho větší, než potřebujeme, můžeme použít nástroj **Škála**. Obrázek také můžeme nejprve nahrubo oříznout nástrojem **Ořez**. **Pozor!** Pokud budeme vkládaný obrázek ořezávat jako otevřenou vrchní vrstvu, v nástroji **Ořez** je nutné označit volbu **Pouze aktuální vrstvu!** V opačném případě ořežeme i základní obrázek... :-p

4. **Vytvoření výběru** - výběr části obrázku, který požadujeme ponechat lze vytvořit celou řadou nástrojů pro výběr. Můj oblíbený postup je opět kombinace: **Laso**, **Rychlá maska**, **Štětec** (postup tvorby výběru už nebudu opakovat, jistě už jej umíte - je podrobně popsán v předešlých kapitolách například v odkazu zde: [Kapitola 10. nástroje výběru](#)). Výběr hotov? Běhají okolo pochodující mravenci? Výborně :-) Okolí vytvořeného výběru (zbytek obrázku) musíme odstranit. Zadáme tedy příkaz **Vybrat / Invertovat**. Nyní je aktivní právě zbytek obrázku a můžeme jej odstranit. Zadáme příkaz **Upravit / Vymazat** a vyříznutý objekt nyní leží na podkladovém obrázku... :-) Nebo nastala situace, že se okolí výběru pouze změnilo na

bílou barvu? Potom vrstva neobsahuje průhlednost! Příkazem **Upravit / Zpět (Vymazat)** akci vrátíme. Klikneme pravým tlačítkem v pravém panelu na náhled této vrstvy a vybereme volbu **Přidat Alfa kanál**. Nyní můžeme zopakovat příkaz **Upravit / Vymazat**.


5. **Usazení vkládaného výběru** - vkládaný výběr obrázku usadíme na správné místo jednoduše pomocí nástroje **Přesun**. V levém panelu jej aktivujeme. Tažením myši výběr přetáhneme na určené místo. Pokud požadujeme upravit rozměry vkládaného výběru obrázku, můžeme použít nástroj **Škála**. V levém panelu jej aktivujeme a klikneme kamkoliv do vkládaného obrázku. Pravděpodobně budeme chtít zachovat jeho poměr stran, proto v okně nástroje **klikneme na symbol rozpojeného řetězu** - řetěz se spojil a už se nemůže stát, že při přesunu obrázku z něj vytvoříme "šišku" :-)). Rozměry obrázku zvětšíme / zmenšíme tažením za jeho rohy po úhlopříčce. Tažením myši za vyznačený střed obrázku jej přetáhneme na určené místo. Vytvořený výběr není nutné umístit celý do okna obrázku, ale lze jej posouvat také mimo základní obrázek. Jeho konečnou pozici a rozměry potvrdíme tlačítkem **Škálovat** v okně **Škála**.

6. **Ukotvení plovoucí vrstvy** - během změny polohy vkládaného výběru může (v závislosti na použitých nástrojích pro jeho přesun) vzniknout **Plovoucí vrstva**. Pokud se tak stalo, klikneme v pravém panelu na symbol kotvy - **Ukotvit plovoucí vrstvu**.

 **Tip:** - **Přidání stínu** - výběru můžeme např. přidat stín a opticky jej zdůraznit. Použijeme příkaz **Filtry / Světlo a stín / Vržený stín**. Můžeme ponechat výchozí hodnoty a pouze potvrdit tlačítkem **Budiž**. Stín je vytvořen v nové vrstvě - pomocí nástroje **Škála** jím můžeme posouvat, měnit jeho velikost, v pravém panelu měnit **Krytí** atd.

7. **Sloučení vrstev** - obě vrstvy sloučíme příkazem **Vrstva / Sloučit dolů**. Pokud jsme přidávali stín a máme tedy vrstvy tři, aktivujeme vrchní vrstvu a použijeme příkaz **Obrázek / Zploštit obrázek**. Je také možné, že se změnou polohy výběru změní rozměry základního obrázku. Před uložením proto raději zkontrolujeme okraje obrázku, případně jej ořízneme.

8. **Uložení obrázku** - obrázek uložíme příkazem **Soubor / Uložit jako**.

 **Tip:** vkládanou vrstvu obrázku můžeme před sloučením např. rotovat, naklonit, překlopit apod.



Vložení výběru do obrázku a přidání stínu


Zkopírování výběru obrázku ze schránky

Jedná se o fotomontáž, kdy do obrázku vložíme zkopírovanou část obrázku. Na rozdíl od předcházejícího příkladu nebudeme odstraňovat zbytek obrázku okolo požadovaného výběru v horní vrstvě, ale vytvořený výběr vložíme a poté zkopírujeme do základní vrstvy pomocí schránky.

1. **Otevřít základní obrázek** - příkazem **Soubor / Otevřít** otevřeme podkladový obrázek.
2. **Otevřít vkládaný obrázek** - obrázek, z něhož budeme kopírovat výběr, otevřeme příkazem **Soubor / Otevřít jako vrstvy**.
3. **Změna rozměrů** - vkládanému obrázku můžeme upravit jeho rozměry (zmenšit), pokud je jeho rozlišení vzhledem k základnímu obrázku příliš vysoké. Můžeme použít např. příkaz **Obrázek / Velikost obrázku**, ale pokud nejsou jeho rozměry o mnoho větší, než potřebujeme, můžeme použít nástroj **Škála**. Obrázek také můžeme nejprve nahrubo oříznout nástrojem **Ořez**. **Pozor!** Pokud budeme vkládaný obrázek ořezávat jako otevřenou vrchní vrstvu, v nástroji **Ořez** je nutné označit volbu **Pouze aktuální vrstvu!** V opačném případě ořežeme i základní obrázek... :-p
4. **Vytvoření výběru** - výběr obrázku lze vytvořit celou řadou nástrojů pro výběr. Můj oblíbený postup je opět kombinace: **Laso, Rychlá maska, Štětce** (postup tvorby výběru už nebudu opakovat, jistě už jej umíte - je podrobně popsán v předešlých kapitolách například v odkazu zde: [Kapitola 10. nástroje výběru](#)). Výběr hotov? Běhají okolo výběru pochodující mravenci? Výborně :-)
5. **Vložení obsahu výběru do schránky** - výběr obrázku zkopírujeme do schránky příkazem **Upravit / Kopírovat**.
6. **Přepnutí aktivity a viditelnosti vrstev** - v pravém panelu aktivujeme vrstvu **Pozadí** (bude mít modrý pruh) a horní vrstvě vypneme viditelnost - klikneme na ikonu **oka**.
7. **Vložení obsahu schránky do obrázku** - výběr, který jsme vložili do schránky zkopírujeme do (aktivované) základní vrstvy. Použijeme na to příkaz **Upravit / Vložit**.
8. **Usazení vkládaného výběru** - vkládaný výběr obrázku usadíme na správné místo opět jednoduše pomocí nástroje **Přesun**. V levém panelu jej aktivujeme. Tažením myši výběr přetáhneme na určené místo. Pokud požadujeme upravit rozměry vkládaného výběru obrázku, můžeme použít nástroj **Škála**. V levém panelu jej aktivujeme a klikneme kamkoliv do vkládaného obrázku. Pravděpodobně budeme chtít zachovat jeho poměr stran, proto v okně nástroje **klikneme na symbol rozpojeného řetězu** - řetěz se spojil a tím zabráníme jeho deformaci. Rozměry obrázku zvětšíme / zmenšíme tažením za jeho rohy po úhlopříčce. Tažením myši za vyznačený střed obrázku jej přetáhneme na určené místo. Vytvořený výběr není nutné umístit celý do okna obrázku, ale lze jej posunovat také mimo základní obrázek. Jeho konečnou pozici a rozměry potvrdíme tlačítkem **Škálovat** v okně **Škála**.
9. **Ukotvení plovoucí vrstvy** - během změny polohy vkládaného výběru může (v závislosti na použitých nástrojích pro jeho přesun) vzniknout **Plovoucí vrstva**. Pokud se tak stalo, klikneme v pravém panelu na symbol kotvy - **Ukotvit plovoucí vrstvu**.

10. **Odstranění zbytečných vrstev** - pokud nám při přesouvání výběru nevznikla **Plovoucí vrstva**, horní vrstvu, ze které jsme tvořili výběr, aktivujeme ji a odstraníme příkazem **Vrstva / Odstranit vrstvu**.

11. **Uložení obrázku** - obrázek uložíme příkazem **Soubor / Uložit jako**.

 **Tip:** vkládaný výběr obrázku můžeme do základního obrázku zkopírovat několikrát. Ve fotomontáži tak vznikne několikanásobná kopie.

Možnosti kopírování výběru do / ze schránky

Možností kopírování výběru do schránky a ze schránky do obrázku máme několik. V první řadě vytvoříme ve vrstvě výběr, který požadujeme kopírovat, a poté použijeme některou z následujících nabídek:

Vložení obsahu výběru do schránky:

Upravit / Kopírovat - kopíruje obsah výběru do schránky

Upravit / Kopírovat viditelné - kopíruje pouze viditelný obsah výběru do schránky

Vložení obsahu schránky do výběru

Upravit / Vložit - vloží obsah schránky do aktivní vrstvy jako **Plovoucí výběr**

Upravit / Vložit do - vloží obsah schránky do aktivního výběru aktivní vrstvy. Tedy v našem případě v základním obrázku si musíme nejprve před vložením schránky tento výběr vytvořit. Po vložení bude výběr automaticky oříznutý a vložený také jako **Plovoucí výběr**.

Upravit / Vložit jako / Nový obrázek - vloží obsah schránky do nového okna obrázku. Pokud nebude výběr pravoúhlý, jeho okraje bude tvořit průhlednost.

Upravit / Vložit jako / Nová vrstva - vloží obsah schránky do nové vrstvy obrázku, která bude automaticky vytvořena.

Vymazání / vyjmutí / přesun obsahu schránky

Upravit / Vymazat - vymaže aktuální výběr, ale zároveň zachová jeho hranice. Pokud použijeme tento příkaz, nebudeme už moci dále pracovat s obsahem schránky.

Upravit / Vyjmout - přesune obsah výběru do schránky (doposud jsme jej kopírovali)

I nadále samozřejmě platí, že pokud jsme výběr přesouvali a vznikla **Plovoucí vrstva**, je potřeba ji ukotvit kliknutím na ikonu kotvy v pravém panelu nebo příkazem **Vrstva / Ukotvit vrstvu**.



Vícenásobné vložení výběru zkopírováním ze schránky


Fotomontáž klonováním

Jedná se o fotomontáž, kdy do druhého obrázku (nebo stejného, na kterém pracujeme) vložíme část obrázku klonováním. V podstatě se jedná o stejný postup jako při retuších pomocí klonovacího nástroje, ale s cílem vložit do obrázku nový prvek. Zkrátkou zdrojovou část z jednoho obrázku budeme přenášet do cílové oblasti druhého obrázku. Ukážeme si oba způsoby - klonování v jednom obrázku a klonování z jednoho obrázku do druhého:

Klonování prvků v jednom obrázku

Cílem bude přidat do obrázku nový prvek, který použijeme ze stejného obrázku.

1. **Otevřít obrázek** - příkazem **Soubor / Otevřít** otevřeme obrázek.
2. **Aktivace nástroje** - v levém panelu aktivujeme nástroj **Klonování**.
3. **Určení zdrojové oblasti** - vybereme požadovanou stopu **Štětce** a jezdcem **Škála** určíme její velikost. Držíme stisknutou klávesu **Ctrl** a kliknutím levého tlačítka myši určíme zdrojovou oblast. Klávesu **Ctrl** i tlačítko myši uvolníme.
4. **Přenášení do cílové oblasti** - stopu štětce přeneseme do cílové oblasti. Stiskneme levé tlačítko myši a za stálého držení přejíždíme v cílové oblasti. Tímto způsobem klonujeme jakoukoliv oblast obrázku. Pokud se něco nepodaří, poslední klonovanou oblast zrušíme příkazem **Upravit / Zpět Klonování**. Nejčastěji používaným štětcem je ten, který má měkkou stopu - okraje nejsou tak ostře ohraničené a přechod s obrázkem je tak přirozenější.
5. **Uložení obrázku** - obrázek uložíme příkazem **Soubor/Uložit jako**.

 **Tip:** Musíme si uvědomit, že vrácením zrušíme celou naposledy klonovanou oblast. Nebudeme tedy klonovat "na jeden záťah", protože pokud někde např. přetáhneme a poté krok vrátíme, můžeme začít od začátku.... :-p Během práce tedy raději budeme občas uvolňovat tlačítko myši, tím klonování rozdělíme na několik etap, a vrácením o krok zpět zrušíme jen poslední "nepovedený" kousek...

Další možnosti nastavení nástroje **Klonování** (klonování vzorkem, použití jiného režimu, změna míry krytí atd.) naleznete v šesté kapitole, věnované popisu tohoto nástroje v odkazu zde: [Kapitola 6. Nástroj Klonování](#)

Na těchto ilustračních obrázcích můžeme vidět, jak dopadl pokus o rekonstrukci obličeje andělíčka... :-)




Snímek před úpravou a po úpravě obličeje andělíčka nástrojem Klonování

Klonování prvků z jednoho obrázku do druhého

Cílem bude přidat do obrázku nový prvek, který použijeme z druhého obrázku.

1. **Otevřít obrázek** - příkazem **Soubor / Otevřít** otevřeme základní obrázek (do něhož budeme prvek přidávat).
2. **Otevřít druhý obrázek** - obrázek, z něhož budeme prvek klonovat, otevřeme příkazem **Soubor / Otevřít jako vrstvy**.
3. **Aktivace nástroje** - v levém panelu aktivujeme nástroj **Klonování**. Na rozdíl od předcházejícího příkladu ale v jeho okně označíme v rozevíracím menu **Zarovnání** volbu **Sledující** příp. podle potřeby **Registrující** (v okně nástroje úplně dole).
4. **Určení zdrojové oblasti** - vybereme požadovanou stopu **Štětce** (nejlépe měkkou stopu) a jezdcem **Škála** určíme její velikost. Držíme stisknutou klávesu **Ctrl** a kliknutím levého tlačítka myši určíme zdrojovou oblast. Klávesu **Ctrl** i tlačítko myši uvolníme.
5. **Přepnutí viditelnosti** - kliknutím na ikonu **oka** vypneme viditelnost horní vrstvy. Zapneme aktivnost spodní vrstvy (modrý pruh).
6. **Přenášení do cílové oblasti** - stopu štětce přeneseme do cílové oblasti. Stiskneme levé tlačítko myši a za stálého držení přejíždíme v cílové oblasti. Tímto způsobem klonujeme jakoukoliv oblast obrázku. Pokud se něco nepodaří, poslední klonovanou oblast zrušíme příkazem **Upravit / Zpět Klonování**. Nejčastěji používaným štětcem je ten, který má měkkou stopu - okraje nejsou tak ostře ohraničené a přechod s obrázkem je tak přirozenější.

 **Tip:** Postup je možná trochu náročnější na přehled, kde se právě nachází zdrojová část. Abychom si práci trochu usnadnili, můžeme v pravém panelu dočasně snížit hodnotu **Krytí** přibližně na 50%. Horní vrstva se stane poloprůhlednou a uvidíme tak stopu štětce ve zdrojové i cílové části zároveň. Po dokončení klonování vrátíme hodnotu opět na 100%.



7. **Odstranění horní vrstvy** - pokud jsme klonování dokončili, horní vrstvu můžeme smazat. V pravém panelu zkontrolujeme, zda je aktivní opravdu horní vrstva (je zvýrazněna modrým pruhem) a stiskneme tlačítko s ikonou koše **Smazat tuto vrstvu**.

8. **Uložení obrázku** - obrázek uložíme příkazem **Soubor / Uložit jako**.

Na těchto ilustračních obrázcích můžeme vidět, jak je pozadí doplněno fotomontáží - přidáno klonováním z obrázku, který je zobrazen výše na této stránce...



Snímek před úpravou a po úpravě pozadí klonováním z dalšího obrázku

Prolnutí dvou obrázků

Jedná se o fotomontáž, kdy jednu vrstvu prolne s druhou, kdy je jedna z nich většinou částečně zakryta maskou. Jako typický příklad bych mohl uvést prolnutí portrétu s romantickým pozadím krajiny - jistě se vám vybaví alespoň jeden takový snímek... My si však ukážeme daleko zajímavější způsob prolínání, a to s využitím změny **Režimu** prolínání.

V tomto návodu tedy využijeme principu, že každý **Režim** má své pevně dané specifické vlastnosti, které vzájemně ovlivňují barvy, sytost či jas. Zkusíme tedy prolnout dva velmi podobné obrázky v jiném režimu, než-li je výchozí režim - **Normální**. Jen připomínám, že **Režim Normální** při 100% hodnotě **Krytí** zcela překrývá níže položenou vrstvu, takže je vlastně bez efektu...

Tak tedy:

1. **Otevřít obrázek** - příkazem **Soubor / Otevřít** otevřeme základní obrázek. S tímto obrázkem budeme prolínat další vrstvu, kterou následně otevřeme.

Úmyslně vybírám naše známé andělíčky pro příklad toho, co nového nám může opět asi vzniknout ... ☺



2. **Otevřít podobný obrázek** - otevřeme druhý, podobný obrázek jako vrstvu příkazem **Soubor / Otevřít jako vrstvy**.

Vybírám naše druhé známé andělíčky. Zde jsme se již pokoušeli, v návodu výše uvedeném, jednomu z nich "opravit" velmi osahaný obličej...

3. **Změna režimu prolínání** - a nyní přijde nejzajímavější část - vybrat nejvhodnější **Režim**. Je pravda, že pokud jsme použili, jako v tomto případě, vrstvy, které jsou obsahově, barevně i jasově v podstatě shodné, nemůžeme očekávat nějaký zázrak. Přesto je tu **Režim**, který stojí v tomto případě za pozornost - **Jas**. Změníme tedy **Režim** na **Jas**.

Pokud si vzpomínáte, režim **Jas** použije jas aktivní vrstvy a smíchá jej se světlostí a odstínem základní barvy. Ti z vás, kteří již pozapomněli, jak jednotlivé typy **Režimu** fungují, mohou se podívat do deváté kapitoly v odkazu zde: [Kapitola 9. Vrstvy, kanály, cesty, prolínání vrstev](#)

4. **Sloučení vrstev** - obě vrstvy sloučíme příkazem **Vrstva / Sloučit dolů**.

5. **Uložení obrázku** - obrázek uložíme příkazem **Soubor / Uložit jako**.

Výsledek vidíme sami - obličej andělíčka po tomto jednoduchém triku vypadá, jakoby jej umělecký kovář znovu vytepal, přičemž obnova barev už není jeho záležitost... :-)))



Snímek před úpravou a po úpravě prolínáním s dalším snímkem v režimu Jas

Jednoduchá koláž

Jedná se o skládání obrázků, grafických prvků, textu apod. do jednoho obrázku. Na jednoduchém příkladu si ukážeme si, jak na to.

1. **Určení barvy popředí** - určíme, jakou barvu má mít podklad naší koláže. Tuto barvu nastavíme jako **Barvu popředí**. Klikneme tedy v levém panelu na ikonu **Barvy popředí**

(ve výchozím stavu černý čtvereček) a v novém okně **Změnit barvu popředí** namícháme žádaný odstín.

2. **Vytvoření nového souboru** - vytvoříme nový soubor obrázku, který bude tvořit podklad koláže. Použijeme příkaz **Soubor / Nový** a v rozevíracím seznamu **Pokročilé volby** označíme v poli **Vyplnit s:** volbu **Barva popředí**. V našem příkladu můžeme vytvořit efekt tkaniny a tak navíc použijeme příkaz **Filtry / Umění / Použít plátno**.

3. **Otevřít obrázek jako vrstvu** - obrázek, který budeme do koláže vkládat otevřeme jako vrstvu příkazem **Soubor / Otevřít jako vrstvy**.


4. **Změna rozměrů** - vkládanému obrázku upravíme jeho rozměry, pokud je jeho rozlišení vzhledem k základnímu obrázku příliš vysoké. Můžeme použít např. příkaz **Obrázek / Velikost obrázku**, ale pokud nejsou jeho rozměry o mnoho větší, než potřebujeme, můžeme použít nástroj **Škála**, kterým zároveň obrázek usadíme na své místo.

5. **Usazení vkládaného obrázku** - vkládaný obrázek usadíme na své místo pomocí nástroje **Škála**. V levém panelu jej aktivujeme a klikneme kamkoliv do vkládaného obrázku. Pravděpodobně budeme chtít zachovat jeho poměr stran, proto v okně nástroje **klikneme na symbol rozpojeného řetězu** - řetěz se spojil a tím zabráníme deformaci obrázku. Rozměry obrázku zvětšíme / zmenšíme tažením za jeho rohy po úhlopříčce. Tažením myši za vyznačený střed obrázku jej přetáhneme na určené místo. Vkládaný obrázek není nutné umístit celý do okna podkladové vrstvy, ale lze jej posunovat také mimo rám okna. Jeho konečnou pozici a rozměry potvrdíme tlačítkem **Škálovat** v okně **Škála**.

6. **Rotace vkládaného obrázku** - vkládaný obrázek můžeme také rotovat. V levém panelu aktivujeme nástroj **Rotace**, klikneme do vkládané vrstvy obrázku a v okně nástroje nastavíme požadovaný úhel. Podobně můžeme použít i další nástroje transformace.

Stejným způsobem vložíme jako vrstvy další obrázky.

7. **Vložení textu** - do koláže můžeme vložit několik textů, kdy můžeme používat odlišnou barvu či styly písma. Toho dosáhneme tím, že nástroj **Text** použijeme opakovaně. Každý takto vytvořený text je pak vytvořen ve své vlastní vrstvě a lze s ním dále pracovat.

Nápovědu k použití nástroje **Text** naleznete v grafické podobě např.: 

8. **Uspořádání vrstev** - veškeré vrstvy můžeme ještě před sloučením uspořádat pomocí nástrojů **Přesun vrstev** nebo **Škálování**. Můžeme také vyzkoušet změnit pořadí vrstev, snížit krytí atd...

9. **Vložení grafických prvků** - do koláže (na podkladovou vrstvu) můžeme vložit ozdobné grafické prvky. V našem příkladu byl použit nástroj **Štětec** a použita **Stopa "Vine"** na vytvoření lístků, příkaz **Filtry / Decor / Skvrny od kávy** pro vytvoření kávových skvrn a vloženým obrázkům a textu jsou přidány ještě stíny. Fantazii se samozřejmě meze nekladou... :-)

10. **Sloučení vrstev** - pokud máme hotovo, veškeré vrstvy sloučíme příkazem **Obrázek / Zploštit obrázek**.



Příklad vytvořené koláže

Tvorba plakátu

Jedná se v podstatě také o skládání obrázků, grafických prvků a textu do jednoho obrázku, ale při tvorbě plakátu se můžeme maximálně vyřádit. Navíc zde (z důvodu procvičení) použijeme výše zavrhnutou masku vrstvy... :-)))

Na závěr tohoto návodu vložím pro inspiraci jeden návrh filmového plakátu, ale přesný, krokový návod bohužel neuvedu - na jeho pozadí bylo použito mnoho obrázků sloučených v rozličných režimech, a sama hlavní postava by vydala na jednu kapitolu... Uvedu zde ale hlavní zásady, které je třeba při tvorbě plakátu dodržovat.

Jak tedy v Gimpu vytvořit plakát?

♦ **Vytvoření pozadí plakátu** - příkazem **Soubor / Nový** vytvoříme soubor v požadované velikosti. V pokročilých volbách lze zadat nejen rozměr, ale i hodnotu DPI.


♦ **Vytvoření barvy pozadí plakátu** - pokud jsme zkušeně neurčovali namíchanou barvu již při vytváření souboru, můžeme tak učinit samozřejmě nyní. Klikneme tedy v levém panelu na ikonu **Barvy popředí** (ve výchozím stavu černý čtvereček) a v novém okně **Změnit barvu popředí** namícháme žádaný odstín. Poté aktivujeme nástroj **Plechovka** (ikona plechovky) a označíme volby **Vyplňování barvou popředí** a **Vyplnit celý výběr**. Samozřejmě můžeme tímto nástrojem vyplnit plochu plakátu také vybraným vzorkem - v tom případě bychom změnili nastavení z **Barva popředí** na **Vyplňování vzorkem**. Poté stačí kliknout do obrázku a je to.

♦ **Přidání okraje** - pokud požadujeme přidat plakátu ozdobnou linku nebo okraj, uděláme to v tomto kroku. Některé rámečky z rozměru "ukusují" a vkládané prvky by se mohli nakonec v plakátu nechtěně s rámečkem překrývat. Jako příklad můžeme přidat našemu plakátu jednoduchý rámeček. Použijeme příkaz **Filtry / Dekorace / Přidat okraj**. Podle rozlišení souboru plakátu nastavte vhodnou šířku okraje, změňte jeho barvu (např. na bílou) a hodnotu **Delta hodnota barvy** nastavte na **1** (tato hodnota určuje takový efekt lomu v rozích - můžete vyzkoušet vyšší hodnotu).

♦ **Otevření vkládaných obrázků** - obrázky, které budou tvořit obsah plakátu otevřeme jako vrstvy příkazem **Soubor / Otevřít jako vrstvy**. Zde můžeme použít filmové snímky, portréty, motivy z filmu atd... Vrstvy můžeme přidávat bez ohledu na to, jak se v této chvíli překrývají.

◆ **Přřazení masky vrstvy** - každé této vrstvě přiřadíte její vlastní masku, bude se hodit při závěrečném hladkém a přirozeném spojování a prolínání vrstev. Masku vrstvě přiřadíme tak, že v pravém panelu klikneme pravým tlačítkem na aktivní vrstvu a v zobrazeném okně vybereme typ **Bílá (úplné krytí)**.

◆ **Úprava masky vrstvy** - masku každé vrstvy bude třeba upravit. V levém panelu aktivujeme nástroj **Štětec**, vybereme měkkou stopu a jezdcem **Škála** její velikost. Masku upravujeme černou barvou, bílou barvou navracíme původní stav. Černou a bílou barvu přepínáme v levém panelu (ikony barev popředí a pozadí). Zde zkontrolujeme, zda barva popředí je opravdu černá a nezůstala v nějakém odstínu barvy, která zbyla po vyplňování základu plakátu... Maska vrstvy by pak nemusela být 100% krytá... :-p Stopou štětce v masce překrýváme okraje do plynulého přechodu podle potřeby.

 **Tip:** Vlastnosti zakrývání / odkrývání masky pomocí škály barev od černé k bílé můžeme využít také při použití přechodu (nástroj **Mísení**), kdy vytvořením vhodné délky přechodu nastavujeme plynulost překrývání do ztracena. Více o práci s nástrojem **Mísení**, používání přechodů a použití masky vrstvy je uvedeno v desáté kapitole zde: [10. Nástroje pro výběr](#)

Pozor! Pokud přidáme vrstvě masku, je tato maska vždy aktivní. Pokud ale přepínáme ve stohu aktivnost jednotlivých vrstev, může se stát, že klikneme omylem na náhled vrstvy - v tom případě se stane aktivní vrstva a budeme kreslit přímo do vrstvy! **Masku vrstvě zapneme opět kliknutím na náhled masky.** Jestli je aktivní vrstva nebo její maska poznáme tak, že ta aktivní z nich má kolem svého náhledu zvýrazněný rámeček.

Zaktivujeme další vrstvu a postupujeme shodně.


◆ **Vložení textu** - do plakátu vložíme požadované popisy, kdy můžeme používat odlišnou barvu či styly písma. Toho dosáhneme tím, že nástroj **Text** použijeme opakovaně. Každý takto vytvořený text je pak vytvořen ve své vlastní vrstvě a lze s ním dále pracovat. Na textovou vrstvu můžeme aplikovat také řadu funkcí a nástrojů, které ovlivňují barvu či tvar, stejně jako bychom pracovali s běžným obrázkem.

Nápovědu k použití nástroje **Text** naleznete v grafické podobě např.:  [zde](#)

◆ **Uspořádání vrstev** - polohu veškerých vrstev uspořádáme pomocí nástroje **Škálování**. Můžeme také vyzkoušet změnit pořadí vrstev, snížit krytí atd... Zvláštních a velmi zajímavých efektů dosáhneme hlavně změnou typu **Režimu!**

◆ **Vložení grafických prvků** - do plakátu (na jakoukoliv vrstvu) můžeme vložit ozdobné grafické prvky.

◆ **Sloučení vrstev** - pokud máme hotovo, veškeré vrstvy sloučíme příkazem **Obrázek / Zploštit obrázek**.

 **Tip:** Musíme si uvědomit, že pracujeme s poměrně velkým množstvím vrstev a pokud při práci experimentujeme, celý soubor může neúměrně objemově narůst. V průběhu práce proto pro jistotu občas rozpracovaný projekt ukládáme jako formát **XCF** (nativní formát Gimpu). Co kdyby program přece jen spadnul...




Filmový plakát k imaginárnímu filmu ONI

Vytvoření obalu CD / DVD

Když už jde řeč o filmu, napadlo mne přidat návod na související produkt - obal na "dývko". Jak tedy vytvořit obal na CD nebo DVD v Gimpu? Jak jinak než jednoduše, Gimp má totiž na obal CD šablonu :-)

1. **Otevření šablony** - použijeme příkaz **Soubor / Nový** a v rozevíracím seznamu **Šablona** označíme volbu **CD cover (300ppi)** a stiskneme tlačítko **Budiž**.
 2. **Vytvoření obrázku** - rozměry máme dané, nyní stačí obsah vyplnit vhodnou grafikou a textem. A nebo jakýmkoliv obrázkem podle dalšího bodu... :-))
 3. **Otevřít obrázek jako vrstvu** - obrázek, který budeme do okna obalu vkládat otevřeme jako vrstvu příkazem **Soubor / Otevřít jako vrstvu**. Pokud bude obrázek menší, vytvoří se kolem něj rámeček, pokud bude větší, samozřejmě vyplní celé okno.
 4. **Otevřít další obrázek jako vrstvu** - můžeme vložit další obrázek... polohu veškerých vrstev uspořádáme pomocí známého nástroje **Škálování**. Pokud vznikne **Plovoucí vrstva**, ukotvíme ji kliknutím na ikonu **Kotvy** v pravém panelu.
 5. **Vložení textu** - do plochy obalu vložíme požadovaný popis pomocí nástroje **Text**. Text je vytvořen ve své vlastní vrstvě a lze s ním dále pracovat. Na textovou vrstvu můžeme aplikovat řadu funkcí a nástrojů, které ovlivňují barvu či tvar, nebo jej prolínat stejně jako bychom pracovali s běžným obrázkem.
- Náповědu k použití nástroje **Text** naleznete v grafické podobě např.: [zde](#)
6. **Sloučení vrstev** - pokud máme hotovo, veškeré vrstvy sloučíme příkazem **Obrázek / Zploštit obrázek**.

 **Tip:** Postup je uveden pro čtvercový rozměr CD. Pokud budeme vytvářet obdélníkový obal pro DVD, stačí v prvním bodě upravit rozměry - rozměry šablony **CD cover (300ppi)** jsou vyjádřeny v milimetrech.



Náhled obalu CD, graficky vytvářený do rozměru šablony CD Cover

Nejlépe hodnocené tutoriály pro Gimp pro rok 2010

Na internetu naleznete spoustu zajímavých postupů, návodů a tutoriálů, které vedou ke konkrétnímu cíli. Já jsem narazil na stránku nejlépe hodnocených tutoriálů. Stránky jsou sice v angličtině, ale myslím, že rozhodně stojí za to navštívit je. Ti z vás, kteří jsou v ovládní Gimpu již zblhlí, jistě neodolají a vytvoří podle uvedených postupů zajímavý výtvar...

Nejlepší tutoriály pro Gimp **Best Gimp tutorial** jsou zveřejněny na stránkách *ScottPhotographics.com*, kde naleznete seznam několika desítek velmi zajímavých tutoriálů.

Autoři zde uvádějí tutoriály např.:

Hráč, který chytí míč mimo rámeček fotografie

Jak vytvořit klon osoby

Jak vylepšit svatební fotografii :-)

Jak vytvořit panoramatickou fotografii

Jak vytvořit strašidelnou ruku zombie

Jak vytvořit portrét ve stylu Avataru

Jak vytvořit pokročilý efekt puzzle

Jak na objekt přidat logo

Jak vytvořit efekt rozpadu...

Jak vytvořit textové efekty (např. Harry Potter)

Jak vytvořit design kouře

Jak vytvořit nová pozadí

Jak vytvořit sněh

Jak vytvořit různá loga, tlačítka apod...

Jak napodobnit oblíbený efekt Lomo

atd...

Odkaz ze stránek *ScottPhotographics.com* zde: [Nejlepší tutoriály pro Gimp pro rok 2010](#)

16. Gimp - fotomontáž pro reklamní fotografii - odraz předmětu od podkladu, zrcadlově otočená polovina obrázku, prolínání překlopené vrstvy, obrázek poskládaný z malých kopií sebe sama

V tomto návodu se budeme věnovat zajímavému postupu, jehož výsledek nalézá v praxi široké uplatnění. Ukážeme si, jak vytvořit odraz předmětu od podkladu (jeho zrcadlení), na kterém se nachází. Tento trik se hojně používá při prezentaci výrobků v internetových obchodech nebo reklamně, kdy nabízený výrobek či produkt získá svým podáním na atraktivitě.

Postup není až tak složitý, spíše poměrně dlouhý.



1. **Příprava pro vhodnou fotografii předmětu** - je poměrně důležitým krokem. Ideálně bychom měli předmět vyfotografovat na bílém (světlém) pozadí. Pro domácí miniateliér typu "Kutil Tim" plně vyhovuje jako podklad porcelán, např. klasický bílý talíř a vzadu opřený obyčejný kancelářský papír. Důležité je, abychom během kompozice mysleli na to, že pod předmětem musí zůstat prostor pro jeho budoucí odraz, viz náhled obrázku, který jsem pro tento návod připravil.

2. **Otevření obrázku, ořez** - obrázek otevřeme a případně ořízneme tak, aby měl správnou kompozici.

3. **Vyvážení bílé** - nejčastějším požadavkem bude zřejmě bílé pozadí. Pokud se nám nepodařilo určit během fotografování úplně přesně barvu světla, můžeme to jednoduše napravit tím, že použijeme příkaz **Barvy / Úrovně** a v okně **Úrovně** klikneme na ikonu kapátka **Vyberte bílý bod**. Kurzor myši se změní v kapátko a jím klikneme v obrázku do

oblasti, která má být bílá - někam poblíž předmětu, např. pod předmět. Úpravu potvrdíme tlačítkem **Budiž**. Pokud jsou na předmětu odlesky světla, nástrojem **Klonování** je vyretušujeme.

4. **Vytvoření výběru** - našemu předmětu vytvoříme výběr (např. nástroji **Laso**, **Rychlá maska** a **Štětec**.) Po dokončení okolo předmětu pochodují mravenci :-)

5. **Obrácení výběru** - výběru obrátíme aktivností příkazem **Vybrat / Invertovat**, ale prozatím nebudeme s pozadím dělat nic. Naši mravenci nyní pochodují také okolo okraje obrázku.

6. **Vytvoření kopie vrstvy** - vrstvu zduplikujeme v pravém panelu kliknutím na ikonu dvojitého listu. Přibyla nová vrstva **Pozadí kopie**.

7. **Kontrola alfy** - této vrstvě zkontrolujeme, zda obsahuje průhlednost. Na její náhled v pravém panelu klikneme pravým tlačítkem myši a pokud je aktivní nabídka **Přidat alfa kanál**, na tuto nabídku klikneme.

8. **Odstranění pozadí** - pozadí odstraníme příkazem **Upravit / Vyjmout**. Náhled vrstvy **Pozadí kopie** je kostičkovaný, tzn. průhledný. Přesvědčit se o tom můžeme kliknutím na ikonu oka u druhé vrstvy **Pozadí**. *Pokud jste ji nechali vypnutou, kliknutím na stejné místo ji opět zapněte viditelnost, prosím..*

9. **Otočení horní vrstvy** - horní aktivní vrstvu otočíme vzhůru nohama příkazem **Vrstva / Transformovat / Překlopit svisle**. Obrázek nyní vypadá trochu jako hrací karta :-)

10. **Posun vrstvy dolů** - tuto vrstvu nyní musíme posunout směrem dolů. V levém panelu aktivujeme nástroj **Přesun** (symbol křížku) a v okně nástroje označíme volbu **Přesunout aktivní vrstvu**. Klikneme do obrázku (do oblasti otočené vrstvy) a na klávesnici přerušovaně stiskneme kurzorovou klávesu **šipka směrem dolů**. Vrstvu posunujeme dolů tak dlouho, dokud se obě vrstvy nebudou pouze dotýkat okraji. Vrstvu lze posouvat všemi směry - kam ukazuje šipka na klávesnici, tam se bude vrstva posouvat.

11. **Přidání masky vrstvy** - vrstvě přidáme její masku - pravým tlačítkem myši klikneme v pravém panelu na její náhled a vybereme volbu **Přidat masku vrstvy**. V dialogovém okně masky ponecháme výchozí volbu **Bílá (úplně krytí)** a potvrdíme tlačítkem **Přidat**.

12. **Nastavení nástroje Mísení** - aby byl efekt zrcadlení dokonalý, musí jít vzhledem k podkladu plynule do ztracena. Toho docílíme tím, že masce vytvoříme pomocí přechodu krytí, které bude postupně slábnout. V levém panelu aktivujeme nástroj **Mísení**. V jeho okně se přesvědčíme, zda jsou nastaveny implicitní hodnoty, případně je obnovíme kliknutím na ikonu žluté šipky (**Přenastavit na výchozí hodnoty**) v pravém dolním rohu jeho okna. Tím získáme také jistotu, že barvy **Popředí** a **Pozadí** budou skutečně černá a bílá. Klikneme na ikonu čtverečku **Přechod** a vybereme **Popředí do pozadí (RGB)**. Nakonec označíme volbu **⇔Obrátit**.

13. **Vytvoření vlastního přechodu** - kurzor myši umístíme v okně obrázku do oblasti, kde se oba výběry spojují, stiskneme levé tlačítko myši a za stálého držení vytvoříme přechod směrem dolů, přibližně tam, kde výběr končí. Tam tlačítko uvolníme. Spodní část obrázku nyní vypadá jako opravdový odraz! *Pokud mu ale přece jen něco k dokonalosti chybí, podívejte se na následující bod:*

14. **Oprava přechodu** - v závislosti na umístění a rozměrech objektu nemusí být efekt zrcadlení úplně perfektní. Pokud jej chceme opravit, pomocí příkazu **Upravit / Zpět Mísení** vytvořený přechod zrušíme a vytvoříme jej trochu jinak. Obecně - délka vytvořeného přechodu určuje délku odrazu a zároveň to, jak plynule půjde do ztracena. Čím kratší tah, tím ostřejší přechod. Můžeme jej začít tvořit výš nebo níž, delší nebo kratší než je oblast, kde se oba výběry dotýkají. Zde jsou možnosti:

◆ **přechod bude začínat výš** - odraz bude méně výrazný již od počátku a dále bude slábnout

◆ **přechod bude začínat níž** - odraz bude výrazný již od počátku, začne slábnout až dále od předmětu

◆ **přechod bude končit výš** - odraz bude mít ostřejší ukončení (bude rychle slábnout)

◆ **přechod bude končit níž** - odraz bude mít plynulejší ukončení (bude pomaleji slábnout)

Nyní si můžete s přechodem trochu vyhrát.. :-))) Odras ale nedělejte příliš průhledný, ještě je tu možnost jej celkově zeslabit.

15. **Celkové zeslabení efektu zrcadlení** - vytvořený odraz můžeme celkově zeslabit, čímž vlastně určíme, do jaké míry se podkladový materiál lesknul. Zrcadlení zeslabujeme v pravém panelu pomocí posuvníku **Krytí**. Výchozí hodnota **100** je plně 100% zobrazení, zeslabovat můžeme až k hodnotě **0**, kdy odraz zcela zmizí. Typ **Režim** můžeme ponechat na volbě **Normální**, ale pokud požadujeme nějaký zvláštní efekt, můžeme vyzkoušet typ režimu změnit. S bílým podkladem toho v tomto případě mnoho dělat nejde, zajímavý režim může být možná **Jas**, kdy bude odraz černobílý.

16. **Naklonění a úprava úrovní odrazu** - další možnosti, jak pracovat dále s odrazem je jeho změna polohy či barevného podání. *Pokud takovou úpravu nepožadujete, tento krok přeskočte.* Před další úpravou je potřeba "zbavit" se masky vrstvy, která nám zabraňuje také v úpravě barev (nástroje barev pracují většinou v RGB). Klikneme pravým tlačítkem myši na náhled masky a vybereme volbu **Použit masku vrstvy**. Nyní je to "běžná" vrstva a můžeme odraz naklonit. Nabízí se např. nástroj **Rotace** nebo možná vhodnější **Nástroj naklonění**. Odraz můžeme také například obarvit nebo převést do odstínu šedi.

Já osobně jsem v tomto kroku nedělal s odrazem vůbec nic, zdálo se mi, že každý zásah vedl k jeho nepřirozenému podání a odraz příliš poutal pozornost. Uvádím to zde jako námět k dalšímu experimentování. Třeba se to bude hodit v jiném obrázku :-)

17. **Zrušení výběru** - výběr zrušíme příkazem **Vybrat / Nic**.

18. **Sloučení vrstev** - vrstvy sloučíme příkazem **Vrstva / Sloučit dolů**.

19. **Uložení obrázku** - obrázek uložíme příkazem **Soubor / Uložit jako**.

A takhle nějak by měl vypadat výsledek:



Matrjoška s přidaným odrazem

Příklad, kdy barva podkladu není bílá. Výsledný efekt pak může připomínat mokrý nebo namrznutý povrch...



Efekt zrcadlení na povrchu, který není bílý

Poslední příklad je snímek RC modelu, který je vyfotografován z úhlu. Také zde bylo zrcadlení v "namrzlé" vozovce přidáno dodatečně. Ikdyž zima byla opravdová :-))



Iluze zledovatělé vozovky vynikne v kombinaci z opravdovým sněhem v pozadí

Všimne si někdo další, co je na tomto obrázku špatně?

Zrcadlově převrácená polovina obrázku

Další návod, který si ukážeme, je zrcadlově převrácení poloviny obrázku. Pomocí tohoto postupu můžeme vytvořit dojem, že na obrázku jsou proti sobě dvě osoby, dva předměty, ale rozpůlením obrazu a jeho převrácením můžeme z běžného předmětu vytvořit jeho zcela nový tvar. Obecně lze tento postup rozdělit na dvě kategorie:

a) obrázek bude rozpůlen a zrcadlově obrácen v původním okně - zůstane zachována velikost obrázku, ale z každého ve skutečnosti použijem pouze polovinu.

b) obrázek bude rozpůlen a zrcadlově obrácen v novém, dvojnásobně velikém okně - dva obrázky položíme vedle sebe na dvojnásobně velikou novou vrstvou - konečná velikost obrázku tedy bude dvojnásobná (v jedné jeho straně) a obrázky budou viditelné v plném velikosti.

c) obrázek nebude rozpůlen, jeho kopie bude zrcadlově obrácena a prolnta s původním obrázkem - zůstane zachována velikost i obsah obrázku. Obrázku vytvoříme kopii a tuto vrstvu překlopíme. Poté obě vrstvy prolneeme ve vhodném režimu se sníženým krytím.

S tímto tématem souvisí i zajímavý nástroj Gimpu - *Nástroj Překlopení*. Aktivuje se v levém panelu, pak stačí do obrázku kliknout a obrázek se překlopí. Znovu do něj kliknete a překlopí se zpět. A tak pořád dokola... :-) Výchozí nastavení je *Vodorovně*, ale můžete jej změnit na *Svisle*, či označit, že požadujete překlápět výběr nebo cestu.

Ještě bych rád připomenul fakt, že překlopením obrázku se také zrcadlově otočí veškeré nápisy, čísla atd., zkratka v takovém případě to bude poznat... Proto se takovému obrázku vyhneme.

K samotnému návodu: budu popisovat postup podle verze b), která je trochu složitější, ale verze a) se dá snadno odvodit - prostě některé kroky vynecháte. Uvedený návod je popisován pro umístění dvou obrázků vedle sebe, tedy zrcadlení na šířku.

1. **Výběr vhodné fotografie** - vybereme takovou, kde nebude zrcadlení poznat (bez textu, čísel apod.). Pozadí by mělo být jednoduché, pokud obsahuje linie, budou muset na sebe navazovat.

2. **Otevření obrázku a pomocných vodítek** - obrázek otevřeme příkazem *Soubor / Otevřít*. Pokud obrázek obsahuje linie, musíme je poměrně přesně srovnat. Zkontrolujeme je nejlépe podle pomocných vodítek. Z horního pravítka vytáhneme tažením myši několik vodorovných vodítek nad oblastí, která linie obsahují.

Pokud nevíte jak s vodítky pracovat, podívejte se na kapitolu jedenáctou - [Kapitola 11. Nástroje transformace, vodítka](#)

3. **Srovnání linií** - V levém panelu aktivujeme nástroj *Perspektiva* a klikneme do obrázku. Tažením za rohy srovnáme linie podle vodítek.

Pokud i tady tápete, ve stejné kapitole naleznete nápovědu. Protože už ale máte vytažená vodítka, nemusíte v tomto nástroji zobrazovat pomocnou mřížku.

4. **Ořez** - nástrojem *Perspektiva* je obrázek zdeformován a je nutno jej ořezat. Aktivujeme nástroj **Ořez** (pro zachování poměru stran označíme volbu **Pevné: Poměr stran**), vytvoříme ořezový rámeček a kliknutím do obrázku jej potvrdíme.
5. **Uložení obrázku** - obrázek prozatím uložíme příkazem **Soubor / Uložit jako**. Abychom jej zbytečně nepoškodili, vybereme soubor TIFF nebo XCF. Okno obrázku zavřeme.
6. **Poznamenání rozměrů / rozlišení** - po ořezu se změnilo rozlišení obrázku. Tuto novou hodnotu si někde poznamenejme: šířka = **xxx**, výška = **xxx**.
7. **Vytvoření nové podkladové vrstvy** - do této nové vrstvy budeme obrázek vkládat, přesněji dva vedle sebe. Proto musí mít dvojnásobnou šířku, ale stejnou výšku. Vrstvu vytvoříme příkazem **Soubor / Nový** a zadáme naše poznamenané hodnoty: **Šířka** = dvojnásobná hodnota **xxx**, **Výška** = **xxx** a potvrdíme tlačítkem **Budiž**.
8. **Vložení obrázku** - náš obrázek otevřeme nad podkladem příkazem **Soubor / Otevřít jako vrstvy**. Obrázek se otevře v okně vycentrovaný na střed. Zde si můžeme vytáhnout svislé vodítko a umístit jej na střed.
9. **Posun vrstvy vpravo** - vrstvu obrázku posuneme k pravému okraji. V levém panelu aktivujeme nástroj **Přesun** (symbol křížku) a v okně nástroje označíme volbu **Přesunout aktivní vrstvy**. Klikneme do obrázku a na klávesnici stiskneme kurzorovou klávesu **šipka směrem vpravo**. Klávesu držíme tak dlouho, dokud se vrstva nebude dotýkat okraje.
10. **Vytvoření kopie vrstvy** - vrstvu zduplikujeme v pravém panelu kliknutím na ikonu dvojitého listu. Přibyla nová vrstva **Název obrázku kopie**.
11. **Překlopení kopie vrstvy** - vrstvu překlopíme - v levém panelu aktivujeme **Nástroj překlopení** a klikneme do obrázku.
12. **Posun kopie vrstvy vlevo** - vrstvu kopie obrázku posuneme k levému okraji. V levém panelu aktivujeme nástroj **Přesun**. Klikneme na vrstvu a na klávesnici stiskneme kurzorovou klávesu **šipka směrem vlevo**. Klávesu držíme tak dlouho, dokud se vrstva nebude dotýkat okraje.
13. **Usazení vrstev** - pokud byly linie správně srovnány, budou na sebe navazovat. Vrstvy obrázků ještě můžeme posouvat nástrojem **Přesun** - v pravém panelu vždy zaktivníme příslušnou vrstvu, klikneme na ni v obrázku a pomocí kurzorových kláves ji můžeme posouvat všemi směry. Můžeme použít samozřejmě i dalších nástrojů transformace.
14. **Odstranění vodítek** - pokud už jsou vrstvy správně umístěny, vodítka odstraníme příkazem **Obrázek / Vodítka / Odstranit všechna vodítka**.
15. **Sloučení vrstev** - vrstvy sloučíme příkazem **Obrázek / Zploštit obrázek**.
16. **Retušování obrázku** - pokud jsou nutné jakékoliv retuše, které zdokonalí spojení obou obrázků, provedeme je pomocí nástroje **Klonování**.
17. **Ořez** - pokud požadujeme upravit kompozici nebo obrázek nesedí v okně (chybný posun snímku, přesah), ořežeme jej. Aktivujeme nástroj **Ořez** (pro zachování poměru stran označíme

volbu **Pevné: Poměr stran**), vytvoříme ořezový rámeček a kliknutím do obrázku jej potvrdíme.

18. **Uložení obrázku** - obrázek uložíme příkazem **Soubor / Uložit jako**.

Takhle nějak by mohl vypadat výsledek podle varianty **b)**, kdy je obrázek ve výsledku dvojnásobně široký. Původní je pravá polovina snímku, rohožka je spojena klonováním:



Zrcadlově otočeným obrázkem přidané dvojče

Příklad, jak může vypadat výsledek podle varianty **c)**, kdy je kopie obrázku překllopena a prolnta s původním obrázkem:




Zrcadlově prolnté vrstvy shodného obrázku

Zrcadlově poskládaný obrázek, složený z kopií sama sebe

Další návod, který si ukážeme, je poskládaný obrázek, zrcadlově poskládaný z malých kopií sama sebe. Hodnoty uvedené v tomto návodu jsou spíše ilustrační, výsledek je závislý na rozlišení a obsahu obrázku. Jako zdrojový obrázek zde byl použit opět snímek dítěte na schodech - přesněji jednoho dítěte :-)) Na tento efekt použijeme filtr *Malé dlaždice*.

1. **Otevření obrázku** - obrázek otevřeme příkazem *Soubor / Otevřít*
2. **Otevření okna filtru** - filtr spustíme příkazem *Filtry / Mapa / Malé dlaždice*.
3. **Nastavení filtru** - v okně filtru sledujeme náhled obrázku a zkusíme měnit hodnoty:
 - ♦ **počet segmentů** - určíme, z kolik dlaždic se má obrázek poskládat
 - ♦ **otočit** - určíme, jak se mají dlaždice otočit - *Vodorovně* nebo i *Svisle* a následující volbou určíme, jaké dlaždice se mají otočit:
 - ♦ *Všechny dlaždice* - prostě všechny ... :-)
 - ♦ *Alternativní dlaždice* - budou otočeny střídavě
 - ♦ *Explicitní dlaždice* - touto volbou dosáhneme nepravidelnosti. Můžeme totiž otočit libovolnou dlaždici. Vybíráme ji změnou hodnot *Řada* a *Sloupec*, volbu potvrdíme tlačítkem *Použít*.
 - ♦ *Krytí* - jezdcem můžeme nastavit průhlednost. Pokud není nabídka aktivní, obrázek neobsahuje alfa kanál a musíme jej přidat.
4. **Potvrzení filtru** - v okně filtru stiskneme tlačítko *Budiž*.
5. **Vrácení efektu filtru** - pokud výsledek v plném zobrazení okna obrázku není příliš dobrý, vrátíme se příkazem *Upravit / Zpět* a zkusíme změnit hodnoty.

 **Tip:** Zkuste použít obrázek, který obsahuje nějakou diagonálu.

Příklad, jak může vypadat výsledek:



Zrcadlově poskládaný obrázek, složený z kopií sama sebe

17. Gimp - jak v Gimpu vytvořit komiksový obrázek s textovou bublinou, vložení textu do bubliny, použití nástroje Text

Protože jsem na téma tvorba komiksových obrázků a vkládání textů do bublin obdržel několik různých dotazů, pokusím se o ucelený návod. Na počátku tedy bude Váš snímek z fotoaparátu, a na konci obrázek ve stylu komiksu, který bude opatřený textovým popisem v bublině.

Vytvoření komiksového obrázku z fotografie

1. **Vytvoření vhodné fotografie** - není až tak důležitým krokem, ale mějme na paměti, že filtr, který budeme v Gimpu používat, pracuje z konturami a kontrastem, respektive ztmavuje nejtmaší části obrazu. Při pořizování fotografie tedy ideálně vytvoříme kontrastnější snímek, kde budou patrné obrysy. Není třeba se tím nijak zvlášť zabývat, jde jen o to, aby fotografie nebyla jednolitá "bledule" .. :-)))


2. **Otevření obrázku, ořez, kontrast** - obrázek otevřeme a případně ořízneme tak, aby měl správnou kompozici. Podle potřeby můžeme použít funkci automatického kontrastu.

3. **Použití filtru Komiks** - použijeme příkaz **Filtry/Umění /Komiks**. V okně **Komiks** pomocí jezdců ovlivňujeme výsledek následovně:

– **Poloměr masky** – jezdcem upravíme **velikost oblasti**, která bude filtrem ovlivněna. Zvýšení hodnoty nad výchozí volbu způsobí vykreslení silných černých čar. Pokud hodnotu snížíme, kresba bude jemnější a detailnější.

– **Procenta černé** – jezdcem nastavíme **množství** přidané barvy. Pokud nastavíme nízké hodnoty, přechod mezi čarami a okolím bude plynulý. Zvýšení hodnoty způsobí vykreslení sytých, ostře ohraničených čar. Přírozeného výsledku dosáhneme nastavením hodnoty přibližně **0,5**, ale samozřejmě záleží na zdrojovém obrázku.

4. **Potvrzení** - nastavení filtru potvrdíme tlačítkem **Budiž**.

 **Tip:** Před použitím filtru **Komiks** můžeme zkusit snížit počet barev pomocí funkce **Posterizace**. Použijeme příkaz **Barvy / Posterizovat** a pomocí jezdců nastavíme potřebný efekt. Výsledkem bude více abstraktní komiksový obrázek. **Pozor!** Funkci **Posterizace** si nepleťte se snižováním počtu barev indexováním (příkaz - **Obrázek / Režim / Indexovaná**). Režim indexování sice také snižuje počet barev (vhodné pro optimalizaci webových obrázků), ale pro tento účel nelze použít.

Výsledný komiksový obrázek v trochu abstraktním pojetí po použití obou filtrů může vypadat třeba takto:

Komiksový obrázek, vytvořený pomocí



filtrů Posterizace a Komiks

Vytvoření textové bubliny

Vytvořit textovou bublinu je možné několika způsoby. Můžeme ji nakreslit kreslicím nástrojem přímo od ruky nebo nejprve vytvořit výběr a ten vykreslit a vyplnit barvou. V každém případě si nad otevřeným obrázkem vytvoříme novou průhlednou vrstvu, ve které bublinu vykoulíme. To nám umožní s bublinou případně hýbat. Pokud si poté uložíme vrstvy jako formát XCF, můžeme kdykoliv textovou bublinu odstranit a zaměnit ji jinou.

Textové bubliny lze vytvářet s ohraničením, tzn. že okraj bubliny bude mít odlišnou barvu než její výplň. Anebo vytvoříme bublinu v jedné barvě, tzn. že bublině vytvoříme výplň stejnou barvou jako je barva okraje.

1. **Vytvoření nové vrstvy** - novou vrstvu vytvoříme v pravém panelu, kliknutím na levou ikonu prázdného listu pod náhledem vrstvy. V okně *Nová vrstva* označíme volbu **Průhlednost** a volbu potvrdíme.

2. **Nakreslení okraje bubliny** - pokud chceme vytvořit bublinu ohraničenou okrajem, máme několik možností:

Nakreslení bubliny od ruky

1. **Nakreslení obrysu bubliny** - pokud máme pevnou ruku, můžeme to zkusit. V levém panelu vybereme nástroj **Tužka** nebo **Štětce** (podle požadované tloušťky nebo rozostření čáry). Klikneme na symbol **Stopa** a vybereme vhodnou stopu štětce. Jezdcem **Škála** můžeme upravit tloušťku čáry, kliknutím na ikonu **Barvy popředí/pozadí** můžeme barvy zaměnit a kreslit bílou barvou. Bublina musí mít uzavřený tvar.

2. **Bublinu vyplníme barvou** - v levém panelu aktivujeme nástroj **Plechovka**. Protože v tomto případě není vytvořen výběr, označíme volbu **Vyplnit podobné barvy**. Kliknutím na ikonu **Barvy popředí/pozadí** můžeme změnit barvu nebo tak učiníme v nástroji **Plechovka**. Klikneme do prostoru bubliny a oblast se vyplní. Drobné nedostatky odstraníme nástrojem **Štětce**.

Nakreslení několika zvětšujících se bublin pomocí výběru

1. **Vytvoření elipsových výběrů** - použijeme nástroj **Výběr eliptických oblastí** a v jeho okně, v poli **Výběr elipsy**, označíme **Režim: Přidat k aktuálnímu výběru**. Tažením myši v obrázku vytvoříme nejmenší elipsovitou bublinu a postupně přidáváme další a větší bubliny. V té poslední bublině bude na závěr vložený text. Polohu jakéhokoliv elipsovitého výběru lze ještě tažením za jeho střed upravit. Tažením za okraje měníme tvar elipsy.

2. **Bubliny (výběry) vyplníme barvou** - v levém panelu aktivujeme nástroj **Plechovka**. Protože v tomto případě je vytvořen výběr, označíme volbu **Vyplnit celý výběr**. Kliknutím na ikonu **Barvy popředí/pozadí** můžeme změnit barvu nebo změnit barvu volbu v nástroji **Plechovka**. Klikneme do oblasti kterékoliv bubliny a vyplní se všechny současně.

3. Výběr zrušíme příkazem **Vybrat/Vše** a výsledek může vypadat takto:




Vložená řada elipsovitých textových bublin

Nakreslení bubliny ve tvaru zaobleného obdélníku

1. **Vytvoření výběru obdélníku** - použijeme nástroj **Výběr obdélníku** a v jeho okně, v poli **Výběr obdélníku**, označíme **Režim: Přidat k aktuálnímu výběru**. Tažením myši v obrázku vytvoříme výběr obdélníku. Polohu a tvar výběru lze tažením upravit.
2. **Zakulacení rohů** - použijeme příkaz **Vybrat/Zaoblený obdélník** a nastavíme zaoblení rohů. V případě ilustračního obrázku byla ponechána hodnota 50. Hodnota neznamená zaoblení v pixelech, ale v poměru stran obdélníka. Volbu potvrdíme.
3. **Přidání trojúhelníčku k bublině** - v levém okně aktivujeme nástroj **Cesty**, a v jeho okně označíme volby **Návrh** a **Mnohoúhelník**. Klikneme do oblasti obdélníkového výběru k jeho vnitřnímu okraji tam, kde má být jedna strana základny trojúhelníčku. V bodě kliknutí se objeví bod. Nyní klikneme tam, kde má být vrchol trojúhelníčku (kam má bublina mířit). Poté vytvoříme druhý konec základny trojúhelníčku, opět do oblasti obdélníka, k jeho vnitřnímu okraji. Poslední bod umístíme do prvního bodu - máme trojúhelník. Pokud jej potřebujeme upravit, v levém panelu označíme volbu **Úpravy** a tažením za vytvořené body můžeme změnit tvar. Tímto způsobem lze např. vyrovnat čáry (body od sebe natáhneme).
4. **Vytvoření výběru** - z vytvořeného návrhu je třeba vytvořit výběr. Stiskneme klávesu SHIFT a současně klikneme v nástroji na tlačítko **Výběr z cesty**. Výběr trojúhelníčku byl vytvořen a nyní nám "pochodují mravenci" okolo celé bubliny.
5. **Vyplnění výběru barvou** - v levém panelu aktivujeme nástroj **Plechovka**. Protože v tomto případě je vytvořen výběr, označíme volbu **Vyplnit celý výběr**. Kliknutím na ikonu **Barvy popředí/pozadí** můžeme změnit barvu nebo ji můžeme změnit volbu v nástroji **Plechovka**. Klikneme do prostoru bubliny a oblast se vyplní.
6. **Zrušení výběru** - výběr zrušíme příkazem **Vybrat/Vše**. Výsledek může vypadat jako na ilustračním obrázku. Pod bublinou v pravé části si možná všimnete lehkého rozostření, ale to byl můj omyl - místo příkazu **Vybrat/Zaoblený obdélník** jsem omylem použil příkaz **Vybrat/Zaoblení**, tak si na to také dávejte pozor.. :-))))))



Textová bublina ve tvaru zaobleného obdélníku

 **Tip:** Tvar textové bubliny můžete vytvořit v podstatě jakýmkoliv nástrojem pro výběr, například také nástrojem *Rychlá maska*. Tento výběr poté také vyplníte barvou. Více o práci s výběry naleznete například zde: [Kapitola 10. Gimp - nástroje pro výběr](#)

Vložení textu do bubliny komiksového obrázku aneb jak v Gimpu používat nástroj Text

V této části návodu se budeme věnovat nástroji *Text* a postupu, jak do vytvořené bubliny text vložit. Postup bude také trochu obecný - jak v Gimpu pracovat s textovým editorem.

1. *Otevření obrázku* - obrázek otevřeme příkazem *Soubor/Otevřít* a označíme jej v adresáři.
2. *Použití nástroje Text* - v levém panelu aktivujeme nástroj *Text*.
3. Klikneme do připravené textové bubliny a to do místa, kde text bude začínat. Otevře se malé okno **Textový editor pro Gimp**. Do něj budeme text psát.
4. *Vepsání textu do editoru* - do okna editoru vepíšeme požadovaný text.
5. *Úprava textového pole* - text v okně obrázku je ohraničen obdélníčkem. Ten má stejné vlastnosti jako při tvorbě výběru nebo ořezu. Tahem za jeho okraje změníme jeho velikost tak, aby pokrýval plochu bubliny, tahem za střed jej můžeme posunovat.
6. *Úprava textu* - nyní si můžeme začít hrát s textem. Abychom ale dosáhli správného výsledku, popíšeme si nejprve možnosti nástroje **Text**:

Funkce nástroje Text:

- *Písmo* - kliknutím na tlačítko **Písmo** můžeme vybírat ze seznamu fontů
- *Velikost* - zde můžeme nastavovat velikost použitého fontu
- *Hinting* - vylepšuje vykreslování malého písma (ponechme aktivní)
- *Vnutit použití auto-hinteru* - pokud by se malé písmo nesprávně vykreslovalo, označíme tuto volbu

- **Vyhlazování - (antialiasing)** - vyhladí zubaté hrany písma. Pokud použijeme malou velikost písma, tuto volbu odznačíme
- **Barva** - kliknutím na toto tlačítko vybíráme barvu písma. Bude zobrazeno dialogové okno pro výběr barvy
- **Zarovnat** - kliknutím na příslušnou ikonu můžeme text zarovnat

Ve spodní části okna se nacházejí tři ikony bez popisek. Kliknutím na příslušnou ikonu můžeme nastavit (shora): **odsazení** první řádky od okraje, **rozestup** řádků a **rozestup** písma.

7. **Hrátky s nastavením textu** - nejdůležitější nastavení se týká v podstatě jen velikosti písma a typu fontu. Můžeme si to vyzkoušet - písmo zvětšíme tak, aby vyplnilo přesně plochu obdélníčku. Poté změním font, a text se do plochy například nevejde nebo bude zbytečně malý. Bude třeba znovu změnit jeho velikost.

8. **Uložení a úpravy textu** - okno editoru zavřeme tlačítkem **Zavřít**. Pokud text požadujeme znovu upravit, klikneme do oblasti obrázku s textem a editor se znovu otevře. Můžeme si v pravém panelu všimnout, že text se automaticky vytvořil ve své vlastní vrstvě na průhledném pozadí. Textovou vrstvu sloučíme s obrázkem pomocí příkazu **Vrstva/Sloučit dolů**.

Komiksový obrázek s textovou bublinou je hotov a může vypadat třeba takto:



Komiksový obrázek s vepsaným textem do bubliny

Úpravy textové vrstvy

Aby toho nebylo málo, musíme si říci, že s textovou vrstvou je možné, ještě před sloučením, pracovat jako s běžnou vrstvou. Protože text je umístěn na průhledném pozadí, můžeme textu například přidat stín. Lze jej také duplikovat a spodní vrstvu textu poté zvětšit nebo obarvit. Aby toho stále nebylo málo, textovou vrstvu můžeme deformovat, tzn. naklápět, ohýbat, měnit perspektivu apod.

Na další možnosti jistě přijdete sami. Na následujícím příkladu byly vytvořeny tři textové vrstvy a použity nástroje **Rotace** a **Překlopení**. Výsledek pak vypadá takto:



Komiksový obrázek se třemi textovými vrtvami, upravenými nástroji transformace

A znovu stejný obrázek, tentokrát se simulací novinového tisku (**Filtry/Zkreslení/Novinový tisk**):



Komiksový obrázek se simulací nekvalitního novinového tisku

A jako poslední příklad si můžeme ukázat úpravu po detekci hran (**Filtry/Detekce hran/Neon**). Následně byl komiksový obrázek odbarven a invertovány barvy (**Barvy/Invertovat**). V takovéto podobě si jej můžete vybarvit sami:



Komiksový obrázek s detekcí hran při obrácení černé a bílé barvy si můžete dobarvit sami...

18. Gimp - jak v Gimpu používat zásuvné moduly

Přestože Gimp nabízí spoustu možností, jak fotografie či grafiku upravovat, mnohým tyto funkce nestačí (nebo třeba neví, jak je používat) a hledají zásuvné moduly čili pluginy. V tomto dílu se tedy budu snažit přinést alespoň základní informace, které povedou k úspěšné instalaci a použití zásuvných modulů pro Gimp.

Gimp má v sobě mnoho zásuvných modulů implementováno a vy, jako uživatel ani nepoznáte, že používáte zásuvný modul a nikoliv jádro Gimpu. Pokud se podíváte na menu Filtry, všechno jsou to zásuvné moduly, ale jsou obsaženy také v jiných nabídkách.

Kromě zásuvných modulů používá Gimp také skripty. Většina je jich napsána v jazyce Script-Fu, což je speciální jazyk, vyvinutý speciálně pro Gimp. Před instalací je tedy nutné vědět, zda instalujete zásuvný modul (plugin) nebo skript.

Zásuvné moduly - obecné informace

Gimp lze rozšířit o další funkce pomocí zásuvných modulů (pluginů) od různých autorů a tímto způsobem lze získat další možnosti editace fotografií nebo grafiky. Ještě dříve, než nový zásuvný modul nainstalujete, měli by jste si přečíst několik doporučujících informací:

- Pokud je k zásuvnému modulu dostupná dokumentace autora, řiďte se jí. Ověřte, zda je určen pro používanou verzi programu. Některé starší verze zásuvných modulů v novější verzi Gimpu nepracují
- Používejte moduly, které jsou pro Gimp určeny a jejich použití je bezpečné, naleznete je například na oficiálních stránkách
- Ve verzi Gimpu, která běží na OS Linux je instalace zásuvných modulů obvykle velice jednoduchá. Ve Windows to může být jednoduché, ale někdy také poměrně problematické, což je dáno principem a složitostí Windows
- Pro OS Windows jsou určeny pouze zkompileované moduly
- Nepoužívejte více zásuvných modulů současně - hrozí poškození obrázku
- Během práce zásuvného modulu nepoužívejte jiné nástroje - program může spadnout

Funkčnost ani bezpečnost zásuvných modulů není zaručena, protože GIMP je otevřený software a webové stránky se zásuvnými moduly jsou přístupné komukoliv. Mějte tuto skutečnost na paměti.

Jak zásuvné moduly instalovat?

V podstatě existují dva typy zásuvných modulů, na které můžete narazit: moduly s instalátorem a bez instalátoru. Jejich instalace se pak liší:

Zásuvné moduly s instalátorem:

Zásuvné moduly s instalátorem poznáte tak, že mají vytvořenou nějakou ikonu, stejně jako běžné instalační programy. Tyto instalační zásuvné moduly nainstalujte velice jednoduše, stejně jako běžný program, tedy poklepáním na jejich ikonu.

Zásuvné moduly bez instalátoru:

U zásuvných modulů bez instalátoru je situace trochu složitější, nikoliv však zoufalá a zvládne ji jistě každý uživatel.

Pokud chcete, aby tento modul mohl používat každý uživatel, zkopírujte jej do adresáře:
C:\Program Files\GIMP-2.0\lib\gimp\2.0\plug-ins.
Pokud má tento plugin používat pouze určený uživatel, zkopírujte jej do adresáře:
C:\Documents and Settings\určený uživatel\gimp - číslo verze\plug-ins.

Po instalaci zásuvného modulu Gimp ukončete a znovu spustíte, Gimp si jej najde a přidá jej do nabídky.

Instalovaný zásuvný modul nemohu najít, co teď?

Po instalaci zásuvného modulu Gimp ukončete a znovu spustíte. Pokud vše proběhlo v pořádku, Gimp si jej najde a přidá jej do nabídky, obvykle jej naleznete v menu Filtry, ale není to pravidlo, někdy je třeba v menu Gimpu trochu zapátrat.

Kontrola zásuvných modulů

Pokud nemůžete nově instalovaný modul najít, můžete zkontrolovat, zda je v seznamu modulů.

- Použijte příkaz **Nápověda/Prohlížeč zásuvných modulů**
- V okně **Prohlížeč zásuvných modulů** se zobrazí seznam všech nainstalovaných modulů, jejich počet, parametry a informace o autorovi.
- Název hledaného modulu vepíšete do textového pole **Hledat**. Po vepsání každého dalšího písmena se jejich seznam aktualizuje. Pokud ale neznáte název hledaného modulu, použijte kartu **Stromový pohled**.

Instalovaný zásuvný modul nepracuje, co teď?

Stále nic? Ujistěte se, zda se jedná skutečně o zásuvný modul a nikoliv o skript (skripty je nutné instalovat do jiného adresáře). Zásuvný modul máte, ale nepracuje? Pokuste se jej tedy obnovit:

- použijte příkaz **Upravit/Moduly** a v novém okně **Správce modulů** klikněte na tlačítko **Obnovit**.
- ukončete a opět spustíte program, všechny zásuvné moduly (a skripty) budou znovu načteny.

Pokud tento postup nepomůže, nefunkční modul je zřejmě poškozený a bude nutná jeho nová instalace. Některé zásuvné moduly také pracují pouze ve starších verzích z doby svého vzniku a je možné, že v novější verzi programu nebude pracovat.

Skripty pro Gimp - obecné informace

Filtry a zásuvné moduly jsou určeny k jediné funkci, ale skripty dokáží mnohem víc. Umí totiž sdružit více funkcí najednou a vy tak můžete vytvořit v jednom kroku mnoho kroků najednou. Skripty jsou takové automatizované příkazy jednotlivých funkcí a výrazně tak ulehčují práci. S jejich pomocí dokážete jednoduše a velmi rychle vytvořit grafický prvek, například webové tlačítko (**Soubor/Vytvořit**). V Gimpu naleznete skripty, které lze použít pro často používané efekty nebo úpravy fotografií a naleznete je v menu **Filtry**.

Pokud se na to cítíte (já rozhodně ne), můžete vytvořit vlastní skript. Script-Fu je založeno na interpretovaném jazyku Scheme a při své činnosti se dotazuje na funkce z databáze Gimpu. Pro skriptování s Gimpem můžete použít jednak jeho zabudovaný jazyk Script-Fu, ale také externí skriptovací jazyky (například modul pro Perl). Můžete použít interaktivní Script-fu konzolu Gimpu příkazem **Filtry/Script-Fu/Konzola Script-Fu**.

Jak skripty instalovat?

Gimp obsahuje spoustu skriptů, ale můžete jej rozšířit o další:

Skript zkopírujte do adresáře: C:\Program Files\GIMP\share\gimp\2.0\scripts.

Ukončete Gimp a znovu jej spusťte.

Nový skript se zobrazí v menu **Skript-Fu** nebo v menu **Filtry**, ale není to pravidlo.

Instalovaný skript nepracuje, co teď??

Při každém spuštění programu jsou všechny skripty vždy znovu načítány. Pokud dojde k chybě a některý z nich je nefunkční, jednoduchým příkazem je nechte znovu načíst. Použijte příkaz **Filtry/Script-Fu/Obnovit skripty**.

Jak obnovit všechny filtry Gimpu?

Když už jsme nakousli obnovení pluginů a skriptů Gimpu, přidáme ještě postup na obnovení filtrů. Každý filtr Gimpu lze navrátit do výchozího nastavení tlačítkem **Obnovit**. Pokud ale chcete obnovit výchozí nastavení všech filtrů současně, použijte příkaz **Filtry/Resetovat všechny filtry**. V okně **Přenastavit všechny filtry** budete požádáni o potvrzení této žádosti. Volbu potvrďte tlačítkem **Obnovit**.

Tuto funkci používejte s rozvahou. Omylem můžete tímto způsobem resetovat filtr, který jste měli nastavený a měl zůstat nedotčený.

Zásuvné moduly pro Gimp

Pokud hledáte nové zásuvné moduly pro Gimp, na internetu jich naleznete celou řadu.

Existuje ale dobrá adresa, kde jich naleznete asi nejvíce na jednom místě. Podívejte se na stránky zásuvných modulů GIMP Plugin Registry (anglicky) na adrese:

<http://www.registry.gimp.org>, odkud je můžete stahovat.

Zásuvné moduly pro Gimp

Zkusím zde uvést několik zásuvných modulů, které jsem vyzkoušel, a které se mě osobně líbí, ale samozřejmě každý má jiné potřeby a cíle... Nebudu zde uvádět odkazy, není problém na internetu najít aktuální verzi.

Modul pro zpracování souborů RAW - UFRaw plugin. Gimp nedokáže samostatně RAW soubory zpracovat, ale můžete si nainstalovat zásuvný modul UFRaw, případně Rawphoto. Výhodou modulu UFRaw je, že jej můžete provozovat i samostatně. Instalace probíhá bezproblémově pouhým kliknutím na jeho ikonu.

Modul pro odstranění šumu - Wavelet denoise. Zásuvný modul Wavelet denoise přináší výborné výsledky až do hodnoty ISO 1600. Instalujte jej tak, že soubor wavelet-denoise-

0.3.1.tar zkopírujte do adresáře C:\Program Files\GIMP-2.0\lib\gimp\2.0\plug-ins. Program ukončete, znovu spusťte a modul bude přidán do menu **Filtry/Vylepšení** (nabídka je aktivní pouze pokud je otevřený obrázek).

Modul pro hromadné zpracování obrázků - David`s Batch Processor. Zásuvný modul David`s Batch Processor dokážete obrázky hromadně natočit, rozostřit, upravit jejich barvy, změnit velikost, ořezat, doostřit a přejmenovat a to v jakékoliv kombinaci. Soubor zásuvného modulu dbp-1.1.3 (David`s Batch Processor) zkopírujte do adresáře C:\Program Files\GIMP-2.0\lib\gimp\2.0\plug-ins , program ukončete a znovu spusťte.

Hromadný filtr - G`MIC. Zásuvný modul G`MIC nebo G`MIC Toolbox v sobě obsahuje až 250 zásuvných modulů a můžete jej srovnat například s **filtrem factory pro Photoshop**. Ve složce GMIC Toolbox naleznete čtyři soubory. Zkopírujte je do adresáře C:\Program Files\GIMP-2.0\lib\gimp\2.0\plug-ins, program ukončete a znovu spusťte. Modul bude přidán do menu **Filtry** (nabídka je aktivní pouze pokud je otevřený obrázek). Ukázky toho, co tento modul všechno dokáže a odkaz na stažení naleznete na stránkách projektu:

<http://gmic.sourceforge.net/>

Jistě naleznete sami mnoho dalších užitečných nebo zajímavých filtrů. Já osobně jdu raději cestou objevování možností a kombinací nástrojů Gimpu.