

GIMP

kreatywne techniki dla fotografów i grafików | *michael j. hammel*



Tytuł oryginału: The Artist's Guide to GIMP: Creative Techniques for Photographers, Artists, and Designers

Tłumaczenie: Zbigniew Waśko

ISBN: 978-83-246-6416-0

Original edition copyright © 2012 by Michael J. Hammel. All rights reserved.

Published by arrangement with No Starch Press, Inc.

Polish edition copyright © 2013 by Helion SA. All rights reserved.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/gimpkr>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

SPIS TREŚCI

Podziękowania	xiii	3.5.	Proste logo	142
Wprowadzenie	xv	3.6.	Ikony	148
1. Techniki podstawowe	1		Wskazówki związane z projektowaniem stron internetowych	154
1.1. Rysowanie i malowanie	11	4. Reklama i efekty specjalne	157	
1.2. Warstwy i tryby mieszania	17	4.1. Nieszablonowy projekt tekstowy	161	
1.3. Tryby koloru	24	4.2. Projektowanie opakowań	166	
1.4. Zaznaczenia	27	4.3. Odbicia na szklanej powierzchni	174	
1.5. Ścieżki	38	4.4. Efekt przestrzenny	181	
1.6. Rysowanie kształtów podstawowych	41	4.5. Błyszczący emblemat	186	
1.7. Desenie i gradienty	45	4.6. Butelka wina	193	
1.8. Praca z tekstem	54	4.7. Koło zębate	199	
1.9. Cyfrowe aparaty fotograficzne	58	4.8. Tekturowe miasto	206	
1.10. Ćwiczenia podstawowe	62	4.9. Pod wodą	212	
2. Efekty fotograficzne	69	4.10. Kolorowe oświetlenie	218	
2.1. Miękkie ostrzenie	71	4.11. iPod	222	
2.2. Zdjęcie jak odręczny szkic	75	Wskazówki związane z reklamą i efektami specjalnymi	227	
2.3. Antykyzowanie tonami sepii	78	5. Efekty tekstowe	229	
2.4. Zamiana kolorów	82	5.1. Tekst chromowany i metaliczny	232	
2.5. Zmiana głębi ostrości	87	5.2. Pismo żelowe	242	
2.6. Odbicia na szkle	91	5.3. Tekst podniszczony	247	
2.7. Odbicie w jeziorze	96	5.4. Obłodzenie	251	
2.8. Odnawianie zdjęć	100	5.5. Neony	257	
2.9. Dodawanie światła padającego przez okno	106	5.6. Malowanie sprayem	262	
2.10. Smugi światła	110	Wskazówki związane z efektami tekstowymi	266	
2.11. Miniaturyzacja sceny	114	6. Twórcze inspiracje	269	
Wskazówki związane z efektami fotograficznymi	117	6.1. Ognista dziewczyna	271	
3. Grafika internetowa	119	6.2. Kosmos	278	
3.1. Przyciski żelowe	122	6.3. Miłość w odcieniach creamsicle	286	
3.2. Przyciski metaliczne	128	6.4. Miasto gangsterów	294	
3.3. Zakładki	132	Skorowidz	300	
3.4. Banery	137			

SZCZEGÓŁOWY SPIS TREŚCI

Podziękowania	xiii	1.2. Warstwy i tryby mieszania	17
Wprowadzenie	xv	Okno dialogowe Layers (Warstwy)	17
O czym jest ta książka?	xv	Tryby malarskie	19
O czym ta książka nie jest?	xvi	Tryby warstwowe	21
Układ książki	xvi	Kolorowanie obrazu z zastosowaniem trybów mieszania warstw	22
Kilka dodatkowych wskazówek	xvi	Kolorowanie obrazu z zastosowaniem maski warstwy	22
Pakiet użytecznych rozszerzeń	xvii	Praktyczne wskazówki na temat warstw i ich trybów mieszania	23
Kilka uwag o płótnie	xvii	1.3. Tryby koloru	24
1. Techniki podstawowe	1	1.4. Zaznaczenia	27
Tryb jednego okna lub wielu okien	1	Narzędzia zaznaczające	27
Przybornik	2	Edycja zaznaczeń	27
Okno dialogowe Tool Options (Opcje narzędzia)	4	Ograniczanie działania narzędzi zaznaczających	28
Próbki kolorów pierwszego planu i tła	4	Tryby zaznaczania	29
Podglądy pędzla, desenia i gradientu	5	Zaznaczanie kształtów nieregularnych	30
Podgląd aktywnego obrazu	5	Narzędzie Free Select (Odręczne zaznaczanie obszarów)	30
Dokowanie	5	Narzędzie Fuzzy Select (Różdżka)	31
Okno obrazu	6	Narzędzie Select by Color (Zaznaczenie według koloru)	32
Menu	6	Narzędzie Scissors Select (Inteligentne nożyce)	32
Inne funkcje okna obrazu	8	Narzędzie Foreground Select (Zaznaczenie pierwszego planu)	32
Okno dialogowe Preferences (Preferencje)	9	Tworzenie masek na podstawie zaznaczeń	33
Skróty	9	Zmiękczenie zaznaczenia	33
Poziomy cofnięć i inne opcje w kategorii Environment (Środowisko) ..	10	Używanie szybkiej maski	34
Foldery z zasobami GIMP-a	10	Usuwanie i zapisywanie zaznaczeń	35
1.1. Rysowanie i malowanie	11	Zastosowania zaznaczeń	36
Narzędzia malarskie i ich właściwości	11	Praktyka zaznaczania	37
Ołówek	12	1.5. Ścieżki	38
Pędzel	12	1.6. Rysowanie kształtów podstawowych	41
Aerograf	13	Rysowanie linii prostej	41
Gumka	13	Rysowanie prostych kształtów	41
Stalówka	14	Rysowanie kształtów nieregularnych	42
Końcówki narzędzi malarskich	14	Rysowanie kształtów predefiniowanych	43
Tworzenie końcówki zwykłej lub kolorowej	14	Wskazówki na temat tworzenia kształtów	44
Tworzenie końcówki parametrycznej	15		

1.7. Desenie i gradienty	45
Desenie.....	45
Tekstura betonu.....	46
Imitacja tkaniny.....	47
Tworzenie deseni powtarzalnych.....	48
Gradienty.....	49
Kształty gradientów.....	49
Edytor gradientów.....	51
Wskazówki związane z projektowaniem deseni i gradientów.....	52
1.8. Praca z tekstem	54
Narzędzie Text (Tekst).....	54
Okno dialogowe Tool Options (Opcje narzędzia).....	55
Edytor tekstu.....	56
Tekst, ścieżki i menu kontekstowe.....	56
Wskazówki na temat tekstu.....	57
1.9. Cyfrowe aparaty fotograficzne	58
Abecadło fotografii cyfrowej.....	58
Formaty plików.....	59
Metadane EXIF.....	59
Obróbka zdjęć w GIMP-ie.....	60
Dodatkowe wskazówki dla posiadaczy aparatów cyfrowych.....	61
1.10. Ćwiczenia podstawowe	62
Chmury.....	62
Filtr Plasma (Plazma).....	62
Filtr Solid Noise (Jednolity szum).....	63
Filtr Difference Clouds (Różnica chmur).....	64
Filtr Fog (Mgła).....	64
Łączenie filtrów.....	64
Symulowanie pary wodnej.....	65
Wskazówki na temat generowania chmur.....	66
Rozdarcia i pęknięcia.....	66
Targanie brzegów obrazu.....	66
Wskazówki związane z efektem poszarpania.....	68
2. Efekty fotograficzne	69
2.1. Miękkie ostrzenie	71
Prace przygotowawcze.....	71
Przygotowanie filtra górnoprzepustowego.....	72
Scalanie warstw.....	72

Korekta światła i cieni na warstwie High Pass.....	73
Mieszanie warstw.....	74
Drobne poprawki.....	74
Inne zastosowania filtra górnoprzepustowego.....	74
2.2. Zdjęcie jak odręczny szkic	75
Zacynamy.....	75
Przekształcenie zdjęcia w odręczny szkic.....	75
Symulowanie głębi rysunku.....	76
Prace wykończeniowe.....	77
Inne możliwości.....	77
2.3. Antykizowanie tonami sepii	78
Zacynamy.....	78
Wzmacnianie średnich szarości.....	79
Wprowadzenie tonów w odcieniach sepii.....	80
Inne możliwości.....	81
2.4. Zamiana kolorów	82
Zamiana kolorów — przypadek łatwy.....	82
Wyodrębnienie obiektu.....	82
Wybór koloru docelowego.....	83
Zamiana kolorów — przypadek trudniejszy.....	83
Tworzenie skomplikowanego zaznaczenia.....	84
Zmiana koloru szybkiej maski.....	84
Malowanie zaznaczenia.....	85
Praca na kopii warstwy.....	86
Inne możliwości.....	86
2.5. Zmiana głębi ostrości	87
Zacynamy.....	87
Wydzielanie pierwszego planu.....	88
Tworzenie wrażenia głębi.....	90
Inne możliwości.....	90
2.6. Odbicia na szkle	91
Zacynamy.....	91
Przygotowanie obrazu.....	91
Tworzenie odbicia.....	92
Imitacja powierzchni odbijającej.....	93
Ustawianie odbicia.....	93
Dodawanie cienia.....	94
Inne możliwości.....	95

2.7. Odbicie w jeziorze	96
Zaczynamy	96
Tworzenie zwykłego odbicia.....	97
Generowanie fałdek	97
Dodawanie większych fal	98
Inne możliwości.....	99
2.8. Odnawianie zdjęć	100
Zaczynamy	100
Korekta zeskanowanego zdjęcia	100
Naprawianie przy użyciu dużych łat	101
Naprawianie przy użyciu wielu małych łat.....	102
Naprawianie uszkodzeń w obrębie twarzy	103
Czyszczenie tła.....	104
Inne możliwości.....	105
2.9. Dodawanie światła padającego przez okno	106
Zaczynamy	106
Przygotowanie maski cienia.....	106
Zwiększenie ilości światła.....	108
Inne możliwości.....	109
2.10. Smugi światła	110
Zaczynamy	110
Dodawanie poświaty zewnętrznej	111
Dodawanie poświaty wewnętrznej.....	112
Dodawanie kolejnych smug	113
Inne możliwości.....	113
2.11. Miniaturyzacja sceny	114
Zaczynamy	114
Miniaturyzacja przez rozmycie.....	115
Inne możliwości.....	116
Wskazówki związane z efektami fotograficznymi	117
Automatyczna korekta poziomów jasności	117
Wyostrzanie skanów.....	117
Zaznaczenia, zaznaczenia, zaznaczenia	117
Więcej kontrastu	117
Tryby Soft light (Miękkie światło) i Overlay (Pokrywanie)	117
Sepia oznacza brąz.....	117

Temperatura barwowa	117
Eksperymentowanie.....	117

3. Grafika internetowa **119**

Medium docelowe	120
GIMP a projektowanie stron internetowych	120

3.1. Przyciski żelowe **122**

Zaczynamy	122
Dodawanie warstw kolorowych	123
Rozjaśnianie dołu.....	124
Rozjaśnianie góry.....	125
Poszerzanie odbłasku górnego.....	126
Dodanie napisu na przycisku	127
Inne możliwości.....	127

3.2. Przyciski metaliczne **128**

Zaczynamy	128
Dodawanie kolejnych odbłasków	129
Kolorowanie.....	131
Inne możliwości.....	131

3.3. Zakładki **132**

Zaczynamy	132
Nakładanie gradientu	133
Dodawanie trzeciego wymiaru.....	133
Kolor i odbłaski	134
Tworzenie napisu.....	135
Dodawanie kolejnej zakładki	136
Inne możliwości.....	136

3.4. Banery **137**

Zaczynamy	137
Przycinanie grafiki stanowiącej tło	137
Dodanie efektu poświaty	138
Wstawienie grafiki na pierwszym planie.....	139
Kolorowanie laptopa	139
Otwarcie okna na drzewa.....	140
Eksportowanie i zapisywanie.....	141
Inne możliwości.....	141

3.5. Proste logo	142
Zaczynamy	142
Tworzenie tekstu	142
Obramowanie i grafika	144
Wstawienie znaku wodnego	146
Ustawienie tekstu	147
Inne możliwości	147
3.6. Ikony	148
Zaczynamy	148
Gradientowe tło	149
Kratkowany deseń tła	149
Pokrycie tła deseniem	150
Maskowanie dołu ikony	151
Modelowanie kuli	151
Dodawanie odbłasków	152
Dodanie identyfikatora aplikacji	153
Inne możliwości	153
Wskazówki związane z projektowaniem stron internetowych	154
Obrazy przygotuj za pomocą GIMP-a, a układ strony opracuj przy użyciu CSS	154
Stosuj właściwe jednostki	154
Tam, gdzie jest to konieczne, zwiększ kontrast	154
Unikaj podkładów obfitujących w szczegóły	154
Rozsądnie wybieraj format pliku	154
Skanowanie na potrzeby internetu	155
Subtelne przejścia tonalne	155
Przezroczystość na stronach internetowych	155
Wybór właściwych kolorów	155
Eksportowanie i zapisywanie plików	156
4. Reklama i efekty specjalne	157
Do internetu czy na papier	157
Obrazy stockowe	158
Kolor, kontrast i odcienie szarości	159
Wszystko zależy od Ciebie	160
4.1. Nieszablony projekt tekstowy	161
Wybór obrazu	162
Wybór czcionki	162
Dodanie winiety	162

Warstwa tekstowa	163
Tworzenie warstwy maskującej	164
Inne możliwości	165
4.2. Projektowanie opakowań	166
Przygotowanie przedniej ścianki pudełka	166
Tworzenie łąty	168
Umieszczenie tekstu na przedniej ściance	169
Projektowanie boków pudełka	170
Łączenie ścianek	171
Wykańczanie brzegów	172
Inne możliwości	173
4.3. Odbicia na szklanej powierzchni	174
Zaczynamy	174
Obramowanie	174
Tworzenie szklistej powierzchni	176
Dodawanie odbłasków po prawej stronie	177
Tworzenie odbicia po lewej stronie	178
Dodanie tekstu i cienia	180
Inne możliwości	180
4.4. Efekt przestrzenny	181
Zaczynamy	181
Wyodrębnianie deskarza	181
Wzmacnianie szczegółów deski	182
Usuwanie resztek tła	183
Dodawanie cienia	184
Wymiana tła	184
Wstawienie tekstu	185
Inne możliwości	185
4.5. Błyszczący emblemat	186
Zaczynamy	186
Metalowe obramowanie	186
Tworzenie tła emblematu	188
Tworzenie obramowania wewnętrznego	188
Wytłaczanie litery	190
Inne możliwości	192
4.6. Butelka wina	193
Rysowanie kształtu butelki	193
Symulowanie odbłasków	195

Wykonanie białej etykiety ze złotą obwódką	196
Wykonanie niebieskiej opaski i złotego kapturka	197
Inne możliwości	198
4.7. Koło zębate	199
Przygotowanie zębów	199
Tworzenie pierścienia zewnętrznego	201
Łączenie piasty z pierścieniem	203
Dodanie tekstury i głębi	204
Inne możliwości	205
4.8. Tekturowe miasto	206
Zaczynamy	206
Front budynku	207
Konstruowanie całego budynku	208
Tworzenie kolejnych budynków	208
Malowanie	209
Dodawanie odblasków	210
Inne możliwości	211
4.9. Pod wodą	212
Zaczynamy	212
Tworzenie fal	213
Światło rozproszone	214
Promienie światła	215
Intensyfikacja światła	217
Inne możliwości	217
4.10. Kolorowe oświetlenie	218
Zaczynamy	218
Światło ochładzające	219
Światło ocieplające	220
Dodanie odblasku	220
Zmiękczenie obrazu	221
Inne możliwości	221
4.11. iPod	222
Zaczynamy	222
Modelowanie iPoda	223
Umieszczenie iPoda w kieszeni	225
Rysowanie słuchawek	225

Wygenerowanie cienia	226
Inne możliwości	226
Wskazówki związane z reklamą i efektami specjalnymi	227
Efekty 3D	227
Tekstura	227
Tryby mieszania warstw	227
Odbicia a gradienty	227
Łatwy sposób wytłaczania	227
Eliminowanie schodków	227
Wyrównywanie w poziomie	227
Rozmiar płótna	227
5. Efekty tekstowe	229
Narzędzia tekstowe w GIMP-ie	229
Gotowe efekty tekstowe	230
Tworzenie własnych efektów	231
5.1. Tekst chromowany i metaliczny	232
Metal szczotkowany	232
Przygotowanie tekstu	232
Wytłaczanie tekstu za pomocą filtra	
Bump Map (Mapa wypukłości)	233
Metaliczne wykończenie	234
Metal ciężki	235
Przygotowanie tekstu	236
Tworzenie głębi	236
Metaliczne wykończenie	237
Metal ciekły	239
Przygotowanie tekstu	239
Roztapianie liter	239
Dodawanie głębi i metalicznego połysku	240
Inne możliwości	241
5.2. Pismo żelowe	242
Przygotowanie tekstu	242
Zaokrąglanie powierzchni tekstu	243
Dodawanie efektów świetlnych	244
Rozjaśnianie tekstu i dodawanie cienia	245
Inne możliwości	246

5.3. Tekst podniszczony	247
Przygotowanie tekstu	247
Warstwa z efektem postarzania	247
Postarzenie tekstu	250
Inne możliwości	250
5.4. Obłodzenie	251
Przygotowanie tła i tekstu	251
Wytlóczenie tekstu	252
Czapy śniegu	254
Sople	255
Inne możliwości	256
5.5. Neony	257
Eksperymenty z gotowym efektem neonowym	257
Przygotowanie tła	257
Modelowanie rur jarzeniowych	258
Dodawanie poświaty	260
Symulowanie odbłasków na rurach jarzeniowych	261
Inne możliwości	261
5.6. Malowanie sprayem	262
Przygotowanie tła	262
Przygotowanie konturów tekstu	262
Symulowanie napisu malowanego sprayem	263
Inne możliwości	265
Wskazówki związane z efektami tekstowymi	266
Łatwiejsze wyrównywanie	266
Wyszukiwanie odpowiednich czcionek	266
Instaluj tylko te czcionki, których używasz	266
W projektach przeznaczonych do druku używaj dużych czcionek i stosuj wysoką rozdzielczość	266
Pamiętaj, że w GIMP-ie każdy tekst jest rasteryzowany	266
Staraj się rozmieszczać tekst ręcznie	267
Warstwy tekstowe modyfikuj z rozwagą	267
Planuj swoje działania	267
Twórz mapy czcionek	267

6. Twórcze inspiracje	269
6.1. Ognista dziewczyna	271
Oddzielenie dziewczyny od tła	271
Tworzenie warstw z wykrywanymi krawędziami	272
Wkomponowanie elementów zdobniczych	273
Usuwanie zbędnych detali	274
Kolorowanie płomieniami	275
Tworzenie ognistej korony	276
Inne możliwości	277
6.2. Kosmos	278
Na początek to, co małe	278
Produkcja większych gwiazd	279
Przejście do większej skali	280
Tworzenie kosmicznej pustki	281
Gromady, galaktyki i mgławice	282
Kolorowanie	283
Modyfikowanie najmocniejszych światel	284
Dodawanie pyłu kosmicznego	285
Inne możliwości	285
6.3. Miłość w odcieniach creamsicle	286
Tworzenie własnego gradientu	286
Wstępne przygotowanie wzgórz	287
Zachodzące słońce	287
Promienie słoneczne w stylu retro	289
Sylwetki zakochanych	290
Wykańczanie trawiastych wzgórz	292
Inne możliwości	293
6.4. Miasto gangsterów	294
Zdjęcie główne	294
Symulowanie deszczu	295
Nowe tło — budynek i lampy uliczne	296
Lampy uliczne i ich światła	297
Czerwony krawat	298
Inne możliwości	299

Skorowidz	300
------------------	------------

4.I. NIESZABLONOWY PROJEKT TEKSTOWY

GIMP jest programem służącym przede wszystkim do pracy z obrazami rastrowymi. Dlatego też zazwyczaj jest używany do obróbki zdjęć cyfrowych, a gdy trzeba popracować z tekstem, sięgamy raczej po inne narzędzia, typu Inkscape czy Scribus. Jednak GIMP również na tym polu radzi sobie całkiem niezłe i pozwala wykreować efekty, które, wydawałoby się, są możliwe do uzyskania tylko w programie do grafiki wektorowej.

W tym ćwiczeniu pokażę krok po kroku, jak wykonać interesującą sztuczkę z tekstem, która wpadła mi w oko, gdy przeglądałem czasopiśma dla grafików komputerowych. Trik polegał na zrutowaniu obrazu na tekst, ale w taki sposób, że obraz był nadal rozpoznawalny. Autor dokładnie opisał, jak należy to zrobić, ale on posługiwał się potężnym narzędziem wektorowym, jakim niewątpliwie jest Adobe Indesign. Można w nim robić fantastyczne rzeczy, wykorzystując ramki tekstowe, ale okazuje się, że ten konkretny efekt można jeszcze łatwiej uzyskać w GIMP-ie.

W projektach takich jak ten ważny jest nie tylko tekst, ale również pozostałe składniki. Ten akurat projekt wymaga obrazu o odpowiedniej kolorystyce i mocnym kontraście. Bez tych cech elementu obrazu nie będą rozpoznawalne po zrutowaniu na tekst.

Trzeba też dobrać odpowiednią czcionkę. Powinna być gruba i bez żadnych szeryfów. Czcionki szeryfowe wprowadziłyby tylko niepotrzebny zamęt, a w większości przypadków, mimo że pogrubione, nie pozwoliłyby wydobyc dostatecznej liczby szczegółów obrazu. Mogłyby nawet utrudnić odczytanie samego tekstu.

Za pomocą narzędzi GIMP-a można taki efekt uzyskać w parę minut, bo wystarczy wykonać zaledwie kilka czynności. Jednak zanim do tego przejdziemy, przyjrzyjmy się pewnym pobocznym, ale również istotnym kwestiom.

Przy niewielkiej pomocy ze strony GIMP-a zwyczajne stało się nadzwyczajne

Wybór obrazu

Aby rozpocząć pracę, musisz mieć przygotowany odpowiedni obraz. Wybierz stosowny portret z jakiegoś serwisu stockowego — ten, który ja wybrałem, pochodzi z BigStockPhoto.com. Obraz powinien spełniać dwa ważne warunki. Po pierwsze, powinien mieć jednolite tło. Tło kolorowe lub przeładowane szczegółami utrudni wyodrębnienie głównego motywu przy kreowaniu efektu tekstowego.

Po drugie, powinien mieć mocny kontrast. Obraz ciemny zadziała, ale rezultatem będzie po prostu tekst przyciemniony, a nie zupełnie czarny. Na potrzeby tego projektu wybrałem portret kobiety w czarnej sukni, licząc na to, że kontrast między ową suknią a jasną karnacją modelki będzie wystarczający. Pewien wpływ na ten kontrast będzie miała wprowadzona później łagodna winieta.

Wybór czcionki

Opisany tutaj efekt wygląda najlepiej, jeśli użyje się czcionki o prostych krawędziach (czcionki kaligraficzne nie ukazują dobrze obrazu, nawet gdy są pogrubione). Ja zdecydowałem się na *ErgoeExtraBold Thin*, ale dobra będzie również inna czcionka bezszeryfowa, na przykład *Tahoma Bold*.

1. Uaktywnij narzędzie *Text (Tekst)* i zwróć uwagę na trzy parametry w dolnej części okna *Tool Options (Opcje narzędzia)*: *Indent (Wcięcie pierwszego wiersza)*, *Line Spacing (Dopasowanie odstępu między wierszami)* i *Letter Spacing (Dopasowanie odstępu między literami)*. Pierwszego z nich nie będziemy używać, ale dwóch ostatnich jak najbardziej.
2. Parametr *Line Spacing (Dopasowanie odstępu między wierszami)* służy do regulowania odległości między kolejnymi wierszami tekstu. Zmniejszymy go (do wartości ujemnych), żeby wiersze maksymalnie zbliżyły się do siebie — ale bez wzajemnego zakrywania się.
3. *Letter Spacing (Dopasowanie odstępu między literami)* reguluje przeswity między literami. Pełni podobną rolę do kerningu, ale nie identyczną. Zawilości techniczne z tym związane nie są w tym momencie istotne — nam po prostu będzie zależało na możliwie największym zbliżeniu liter i w tym celu będziemy zmniejszać wartość tego parametru (również do wartości ujemnych).

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin ac quam nisi, sit amet sodales mauris. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Integer quis vulputate leo. Maecenas blandit pellentesque mauris, ac porttitor enim pellentesque eget. Cras neque mi, faucibus at pharetra ut, ultrices id orci. Cras ac ipsum ut ligula rhoncus varius. Pellentesque aliquet elit scelerisque massa eleifend aliquam. Sed sed eros vitae lectus molestie pharetra id a justo. Etiam at ullamcorper du. Maecenas nunc felis, auctor a pretium vel, accumsan sed lacus.

Tahoma Bold

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin ac quam nisi, sit amet sodales mauris. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Integer quis vulputate leo. Maecenas blandit pellentesque mauris, ac porttitor enim pellentesque eget. Cras neque mi, faucibus at pharetra ut, ultrices id orci. Cras ac ipsum ut ligula rhoncus varius. Pellentesque aliquet elit scelerisque massa eleifend aliquam. Sed sed eros vitae lectus molestie pharetra id a justo. Etiam at ullamcorper du. Maecenas nunc felis, auctor a pretium vel, accumsan sed lacus.

Times New Roman Bold

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin ac quam nisi, sit amet sodales mauris. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Integer quis vulputate leo. Maecenas blandit pellentesque mauris, ac porttitor enim pellentesque eget. Cras neque mi, faucibus at pharetra ut, ultrices id orci. Cras ac ipsum ut ligula rhoncus varius. Pellentesque aliquet elit scelerisque massa eleifend aliquam. Sed sed eros vitae lectus molestie pharetra id a justo. Etiam at ullamcorper du. Maecenas nunc felis, auctor a pretium vel, accumsan sed lacus.

ErgoeExtraBold Thin

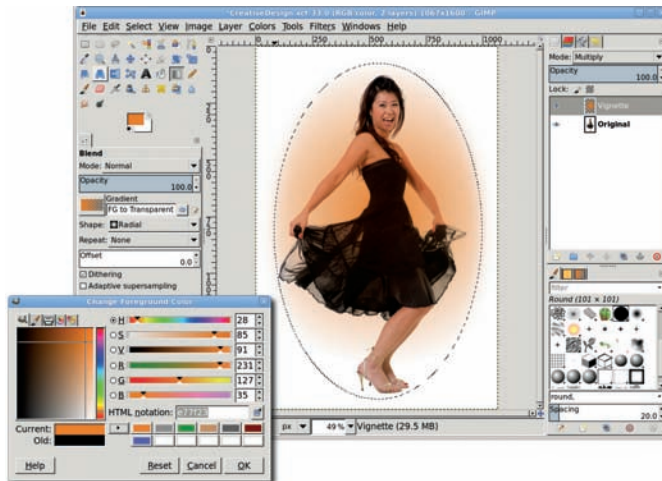
Wszystkie trzy próbki tekstu zapisano różnymi czcionkami, ale o takim samym rozmiarze 51 pikseli. *Tahoma Bold* jest czcionką standardowo dostępną w systemach Windows, w Linuksie występuje po zainstalowaniu środowiska Wine, a poza tym zawsze można ją pobrać z darmowych banków czcionek, jakich jest pełno w internecie

Dodanie winiety

Po tym dość długim wstępie możemy rozpocząć ćwiczenie. Zaczniemy od wzbogacenia obrazu o łagodną winietę, która uczyni ostateczny obraz bardziej kolorowym, a jednocześnie nie zaburzy rozpoznawalności kształtów modelki.

1. Utwórz nową przezroczystą warstwę — *Layer/New Layer (Warstwa/Nowa warstwa)* — i nazwij ją *Vignette (winieta)*.
2. Z przybornika wybierz narzędzie *Ellipse Select (Zaznaczenie eliptyczne)* i utwórz na płótnie owalne zaznaczenie wokół modelki. Następnie zmiekcź zaznaczenie o 100 pikseli — *Select/Feather (Zaznaczenie/Zmiekcź)*.

- Kliknij próbkę koloru pierwszoplanowego, aby otworzyć okno *Change Foreground Color (Zmiana aktywnego koloru)*, i ustaw w nim ciepły kolor, na przykład taki jak ten na rysunku — o wartościach R, G i B wynoszących odpowiednio 231, 127 i 35.
- Z przybornika wybierz narzędzie *Blend (Gradient)*. W oknie *Tool Options (Opcje narzędzia)* wybierz z listy *Gradient* opcję *FG to Transparent (Kolor pierwszoplanowy na przezroczystość)*, a z listy *Shape (Kształt)* wybierz *Radial (Promienisty)*. Przeciągnij myszą po płótnie, zaczynając w centrum zaznaczenia i kończąc tuż nad jego górną krawędzią. Zmień tryb mieszania warstwy *Vignette* na *Multiply (Mnożenie)*.

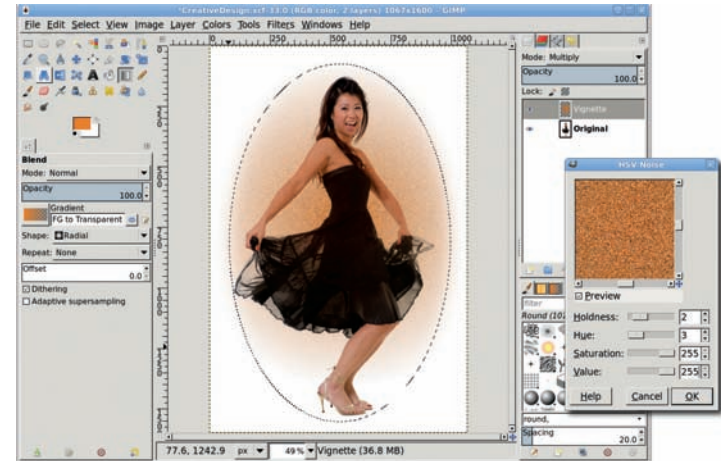


Winieta wprowadzi nieco więcej koloru do końcowego obrazu. Poeksperymentuj z różnymi kolorami, aby zobaczyć, jaki będą miały wpływ na wygląd obrazu

- W zależności od przyjętej koncepcji artystycznej możesz dodać odrobinę szumu albo nie. Jeśli zdecydujesz się na to, otwórz okno filtra *HSV Noise (Szum HSV)* — *Filters/Noise/HSV Noise (Filtry/Szum/Szum HSV)* — ustaw *Holdness (Wstrzymanie)* na 2, *Saturation (Nasylenie)* na 255 i *Value (Wartość)* na 255. Domyślną wartość parametru *Hue (Barwa)* równą 3 pozostaw bez zmiany.

Na koniec kliknij OK, aby uruchomić filtr i zamknąć jego okno. Szum pojawi się tylko w obrębie zaznaczenia i wyłącznie w obszarach nieprzezroczystych.

- Usuń zaznaczenie — *Select/None (Zaznaczenie/Brak)* — po czym scal warstwę winiety z warstwą obrazu — *Image/Flatten Image (Obraz/Splaszcz obraz)*.



Winieta wprowadzi dodatkowy kolor do finalnego obrazu. Szum jest dodatkiem opcjonalnym, a przy stosunkowo małej grubości czcionki może być w ogóle niewidoczny

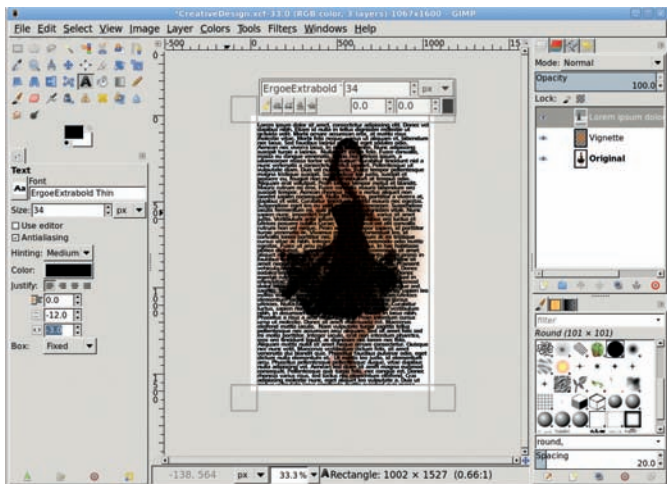
Warstwa tekstowa

Tekst w tym ćwiczeniu może pochodzić z dowolnego źródła. Duża jego część będzie niewidoczna, więc trudno oczekiwać, że ktoś będzie chciał go czytać, chociaż pojedyncze litery, a nawet całe wyrazy będą czytelne. Tekst widoczny na rysunkach składa się z około 1500 wyrazów i pochodzi z generatora Lorem Ipsum, w którym wyłączono wstawianie znaków końca wiersza. Jeśli Twój tekst okaże się za krótki, po prostu skopiuj go, a następnie wklej jako przedłużenie oryginału.

- Przy aktywnym oknie płótna wciśnij klawisz *D*, aby przywrócić domyślne kolory pierwszego planu i tła. Z przybornika wybierz

narzędzie *Text (Tekst)*, a następnie przeciągnij myszą po płótnie, aby utworzyć ramkę tekstową. Za pomocą uchwytów w rogach i na bokach ramki ustal jej rozmiary, tak aby objęła całą postać modelki i całą winietę. Kliknij wewnątrz ramki i wklej skopiowany wcześniej tekst Lorem Ipsum.

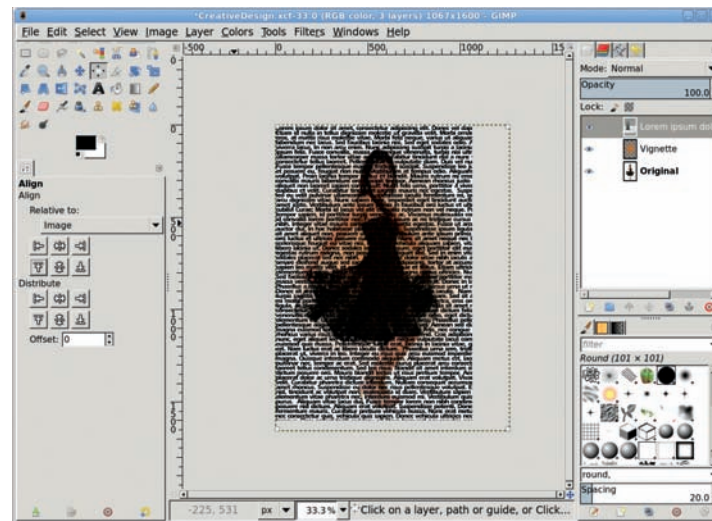
2. W oknie *Tool Options (Opcje narzędzia)* ustaw czcionkę (np. *ErgoeExtrabold Thin*), jej rozmiar oraz odstępy między wierszami i literami zgodnie z podanymi wcześniej wskazówkami (zanim zaczniesz regulować odstępy, ustaw czcionkę i jej rozmiar). Ustaw też czarny kolor, aby tekst był dobrze widoczny. Odstępy między wierszami zmniejsz do -12 , a między literami — do -3 . Przy takich wartościach zagęszczenie tekstu zarówno w poziomie, jak i w pionie będzie wystarczające — oczywiście pod warunkiem, że czcionka i jej rozmiar będą takie, jakie zaproponowałem.



*Na początku tekst może być źle ustawiony względem obrazu, ale łatwo można to naprawić za pomocą narzędzia *Align (Wyrównanie)**

3. Poprzeciągaj uchwyty ramki tekstowej, tak aby tekst zakrył cały obraz; w rezultacie ramka powinna być nieco większa niż obraz.

4. Za pomocą narzędzia *Align (Wyrównanie)* wyrównaj górę i lewy bok warstwy tekstowej z górą i lewym bokiem płótna obrazu.
5. Dopasuj wymiary warstwy tekstowej do wymiarów obrazu — *Layer/Layer to Image Size (Warstwa/Dopasuj warstwę do wymiarów obrazu)*.



Po oddaleniu obrazu widać, że warstwa tekstowa jest większa od warstwy z oryginalnym obrazem

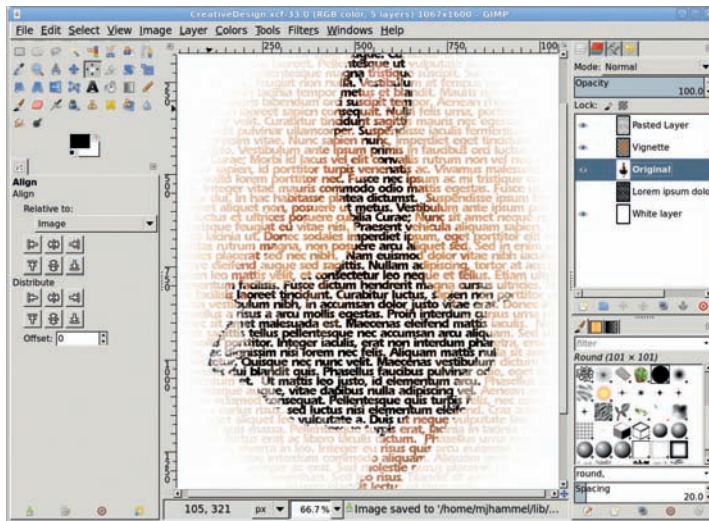
Tworzenie warstwy maskującej

W końcu możemy przystąpić do konstruowania maski, lecz inaczej niż w poprzednich ćwiczeniach, nie użyjemy tu tworzonej automatycznie przez GIMP-a maski warstwy, ale utworzymy ją własnoręcznie. Będzie to po prostu biała warstwa z wyciętym w niej tekstem. Jeśli umieścimy ją nad obrazem, ten będzie prześwitywał przez istniejące w niej otwory w kształcie tekstu.

1. Dodaj do obrazu białą warstwę — *Layer/New Layer (Warstwa/Nowa warstwa)* — i nazwij ją *White (biała)*. W oknie *Layers (Warstwa)*

przeciągnij ją w dół pod warstwę obrazu. Przeciągnij tam również warstwę tekstową.

2. Kliknij warstwę tekstową, aby ją uaktywnić. Zaznacz tekst — *Layer/Transparency/Alpha to Transparency (Warstwa/Przezroczystość/Kanał alfa na zaznaczenie)* — a następnie odwróć zaznaczenie — *Select/Invert (Zaznaczenie/Odwróć)*.
3. W oknie *Layers (Warstwy)* kliknij warstwę *White*, aby ją uaktywnić. Skopiuj zaznaczenie — *Edit/Copy (Edycja/Skopiuj)* — a następnie wklej je — *Edit/Paste (Edycja/Wklej)*. Utworzone w ten sposób odwrotne zaznaczenie przekształć w nową warstwę — *Layer/To New Layer (Warstwa/Do nowej warstwy)*.
4. Wyłącz widoczność warstwy tekstowej. W tym celu kliknij ikonę oka widoczną na lewo od miniatury warstwy.
5. Kliknij warstwę z oryginalnym obrazem, aby ją uaktywnić. Z przybornika wybierz narzędzie *Move (Przesunięcie)* i przy wciśniętym klawiszu *Shift* poprzesuwy obraz modelki pod maską. Żeby lepiej zobaczyć, co się dzieje, zastosuj odpowiednie zbliżenie.



Mniej więcej tak powinien wyglądać efekt końcowy, chociaż można jeszcze spróbować ustawić inaczej maskę względem obrazu

Inne możliwości

Przez samo przesuwanie obrazu względem maski możesz nie uzyskać tego, co chciałeś. Być może będziesz musiał zmodyfikować warstwę tekstową przez zmianę rozmiaru czcionki albo odstępów między wierszami lub literami. Spróbuj także zastosować inną czcionkę. Jeśli zdecydujesz się na którąkolwiek z tych opcji, wyłącz widoczność maski, a następnie powiel warstwę tekstową. Na kopii zmień parametry czcionki, po czym powtórz wszystkie czynności konieczne do utworzenia nowej maski — zaznaczenie tekstu, odwrócenie go, skopiowanie, wklejenie i przekształcenie w nową warstwę. Tworząc nowe maski, nie usuwaj starych, bo jeśli uznasz, że jednak wcześniejsza była lepsza, nie będziesz musiał jej odtwarzać.

SKOROWIDZ

- A**
Aerograf, 4, 13
Airbrush, *Patrz:* Aerograf
alfa-blending, 26
Alignment, *Patrz:*
 Wyrównanie
antialiasing, 33
aparatus fotograficzny, 58
- B**
baner, 137
bank zdjęć, 158
Barwienie, 131
Béziera krzywa, *Patrz:* krzywa Béziera
Blend, *Patrz:* Gradient
Blur/Sharpen, *Patrz:*
 Rozmywanie/
 Wyostrzanie
Brushes, *Patrz:* Pędzle
Bucket Fill, *Patrz:* Wypełnienie kubelkiem
- C**
Cage Transform, *Patrz:*
 Przekształcenie klatki
Channels, *Patrz:* Kanały
chmury, 62
cień, 94, 127, 135, 180, 184, 226, 227, 245
Clone, *Patrz:* Klonowanie
CMYK, 24, 158
Color Picker, *Patrz:* Pobranie koloru
Colorize, *Patrz:* Barwienie
Colors, *Patrz:* Kolory
Crop, *Patrz:* Kadrowanie
 czcionka, 3, 54, 55, 57, 120, 162, 266
 mapa, 267
- D**
Desenie, 5, 45, 150
deseń, 45, 52, 150
 podgląd, 5
 powtarzalność, 45, 48
deszcz, 295
dithering, 26
Dodge/Burn, *Patrz:*
 Rozjaśnianie/
 Przyciemnianie
dok, 2, 5
- E**
Edit, *Patrz:* Edycja
Edycja, 7
edytor
 gradientów, *Patrz:*
 gradient edytor
 pędzli, *Patrz:* pędzel edytor
 stylu, 54, 143
 tekstu, 56, 230
efekt
 czerwonych oczu, 61
 fotograficzny, 117
 neonowy, 257
 oblodzenia, 251, 255, 256
 postarzania, 247
 przestrzenny, 181
 specjalny, 157, 227
 tekstowy, 229, 230
 winiety, 70, 162
Ellipse Select, *Patrz:*
 Zaznaczenie eliptyczne
- Environment, *Patrz:*
 Środowisko
Eraser, *Patrz:* Gumka
- F**
Feather, *Patrz:* Zmiękcza
Feather Selection, *Patrz:*
 Zmiękcza zaznaczenie
File, *Patrz:* Plik
Filters, *Patrz:* Filtry
filtr
 Błysk gradientowy, 284
 Błysk soczewki, 284
 Błyskanie, 251
 Bump Map, *Patrz:* filtr
 Mapa wypukłości
 Deformowanie, 101, 105, 263
 Difference Clouds, *Patrz:*
 filtr Różnica chmur
 Edge, *Patrz:* filtr Krawędź
 Emboss, *Patrz:* filtr
 Wytłoczenie
 Fale, 240
 Falowanie, 97
 Fog, *Patrz:* filtr Mgła
 Gaussian Blur, *Patrz:* filtr
 Rozmycie Gaussa
 Głg, 41, 43
 górnoprzepustowy, 71, 72, 74
 Gradient Flare, *Patrz:*
 filtr Błysk
 gradientowy
 HSV Noise, *Patrz:* filtr
 Szum HSV
 Hurl, *Patrz:* filtr Wygnieć
- IWarp, *Patrz:* filtr
 Deformowanie
Jednolity szum, 62, 63, 65, 213, 235
Krawędź, 273
Lens Flare, *Patrz:* filtr
 Błysk soczewki
łączenie, 64
Make Seamless, *Patrz:*
 Utwórz bezszwowo
Map Object, *Patrz:* filtr
 Odwzorowanie
 obiektu
Mapa wypukłości, 99, 204, 227, 233, 236, 243
Maska wyostrzająca, 101, 117
Mgła, 62, 64
Motion Blur, *Patrz:* filtr
 Rozmycie ruchu
Neon, 273
Noise, *Patrz:* filtr Szum
Odwzorowanie obiektu, 208
Pick, *Patrz:* filtr Wyciosaj
Plasma, *Patrz:* filtr Plazma
Plazma, 62, 64
Projektowanie sfery, 278, 285
Red Eye Removal, *Patrz:*
 filtr Usuwanie efektu
 czerwonych oczu
Render, *Patrz:* filtr
 Renderowanie
Renderowanie, 46
Ripple, *Patrz:* filtr
 Falowanie
- Rozmycie Gaussa, 71, 94, 98, 111, 221
Rozmycie kafelkowe, 49
Rozmycie ruchu, 47, 184, 189, 205, 227, 232, 234, 237, 241, 295, rozmywający, 114
Rozszarp, 251, 254, 256
Różnica chmur, 62, 64
Sharpen, *Patrz:* filtr
 Wyostrz
Slur, *Patrz:* filtr
 Rozszarp
Sobel, 76
Solid Noise, *Patrz:* filtr
 Jednolity szum
Sparkle, *Patrz:* filtr
 Błyskanie
Sphere Designer, *Patrz:*
 filtr Projektowanie sfery
Szum, 46
Szum HSV, 163, 278
Tileable Blur, *Patrz:* filtr
 Rozmycie kafelkowe
Unsharp Mask, *Patrz:*
 filtr Maska
 wyostrzająca
Usuwanie efektu
 czerwonych oczu, 61
Utwórz bezszwowo, 46
Waves, *Patrz:* filtr Fale
Wiatr, 256
Wind, *Patrz:* filtr Wiatr
Wyciosaj, 249, 251, 254
Wygnieć, 249, 295
wykrywający krawędzie, 272

Wyostrz, 101, 117
Wytłoczenie, 227, 252, 259
Filtry, 8
Flip, *Patrz:* Odbicie
floating selection, 18
Foreground Select, *Patrz:*
Zaznaczenie pierwszego
planu

format, *Patrz też:* rozszerzenie
GIF, 25, 120, 121, 154
JPEG, 59, 121, 154, 266
pliku, 59
PNG, 26, 121, 155, 266
RAW, 59
TIFF, 59
XCF, 156, 266
fotografia cyfrowa, 58, 69, 71,
78, 82, 87, 91, 96, 100, 106,
110, 114
Free Select, *Patrz:* Odręczne
zaznaczenie obszarów
Fuzzy Select, *Patrz:* Różdżka

G
GIMP Paint Studio, 277
głębia ostrości, 87
gradient, 3, 45, 49, 51, 52, 155,
227
edytor, 51, 286
kształt, 49
podgląd, 5
tworzenie, 286
Gradient, 3, 5, 19, 49, 214, 215
Gradients, *Patrz:* Gradienty
Gradienty, 5
grafika trójwymiarowa, *Patrz:*
obiekt trójwymiarowy
grafika internetowa, 119
Gumka, 4, 13

H
Healing, *Patrz:* Łatka
Help, *Patrz:* Pomoc

I
identyfikacja wizualna, 186
ikona, 148
Image, *Patrz:* Obraz
ImageMagick, 158
Images, *Patrz:* Obrazy
Ink, *Patrz:* Stalówka
Inkscape, 120
Intelligentne nożyce, 3, 30, 32

J
Jednolity szum, 62, 65, 212,
235, 240

K
Kadrowanie, 3
kanał alfa, 25
Kanały, 35
karta pamięci, 58
kerning, 54, 55, 144, 266
Klon perspektywy, 4
Klonowanie, 4, 48, 100,
103, 282
kolor
pierwszego planu, 3, 4
tła, 3, 4
w projektach
internetowych, 155
zamiana, 82, 83

Kolory, 7
koło, 41
zębate, 199
kompresja
bezstratna, 59, 154
stratna, 155
kosmos, 278
Krycie, 11
krzywa Béziera, 38
kształt, 41, 44, 199
nieregularny, 41
predefiniowany, 43
kursora współrzędne, 8
kwadrat, 41

L
Layer, *Patrz:* Warstwa
Layers, *Patrz:* Warstwy
Levels, *Patrz:* Poziomy
ligatura, 266
linia prosta, 41
linijki, *Patrz:* miarki
logo, 142, 174, 186

Ł
Łatka, 4

M
mapa czcionek, *Patrz:*
czcionka mapa
Martin Greg, 278
maska
na podstawie
zaznaczenia, 33
szybka, 8, 27, 33, 34, 83, 84
warstwy, *Patrz:* warstwa
maska
Measure, *Patrz:* Miarka
menu, 6
odłączone, 6
metadane
EXIF, 59, 60
IPTC, 59
XMP, 59
Miarka, 3
miarki, 8, 28
miasto tekturowe, 206
miękkie ostrzenie, 71
model
addytywny, 24
koloru, *Patrz:* tryb koloru
subtraktywny, 24
modyfikator, 29
Move, *Patrz:* Przesunięcie

N
Nachylenie, 3, 27
Narzędzia, 7

narzędzie
inteligentne, 3
malarskie, 11
końcówka, 14, 15
przekształcające, 3
tworzenie, 7
zaznaczające, 27, 28
nasylenie, 7, 21, 60, 96, 114
neon, 257

O
obiekt trójwymiarowy, 166,
171, 193, 206, 208, 227
obiektyw tilt-shift, 114
obrazu powiększenie, 8
Obraz, 7
Obrazy, 5
Obrót, 3, 27, 60, 200
odbicie, 227
na szklanej
powierzchni, 174
na szkle, 91
w jeziorze, 96
w metalu, 186
Odbicie, 3, 27, 94, 97
Odręczne zaznaczenie
obszarów, 2, 27, 30,
31, 101
Okna, 8
okno
dialogowe, 2
obrazu, *Patrz:* płótno
płótna, *Patrz:* płótno
Ołówek, 3, 12
ołówek, 12
Opacity, *Patrz:* Krycie
Opcje narzędzia, 4

P
Paintbrush, *Patrz:* Pędzel
para wodna, 65
Paths, *Patrz:* Ścieżki
Patterns, *Patrz:* Desenie

Pencil, *Patrz:* Ołówek
Perspective, *Patrz:*
Perspektywa
Perspective Clone, *Patrz:*
Klon perspektywy
Perspektywa, 3, 27, 126, 171,
226, 227
pędzel, 11, 12, 292
edytor, 14, 15
końcówka, 14, 15
podgląd, 5
Pędzel, 3, 11, 19
Pędzle, 5
piksel, 3
plik
eksportowanie, 156
format, *Patrz:* format
pliku
kompresja, 59
zapisywanie, 156
Plik, 7
płomienie, 271, 275, 276
płótno, 1, 2, 6, 8
kadrowanie, 60
obrót, 60
rozmiar, 227
Pobranie koloru, 3
Pomoc, 8
poświata, 138, 260
wewnętrzna, 112
zewnątrzna, 111
Powiększenie, 3
Poziomy, 117
Preferences, *Patrz:*
Preferencje
Preferencje, 9
Progowanie, 2, 31, 32
prowadnice, 8, 28, 193
Przekształcenie klatki, 3
Przesunięcie, 3, 18
przezroczystość, 11, 13, 19,
25, 155
przyborek, 1, 2

- przycisk
 metaliczny, 128
 nawigacyjny, 8
 żelowy, 122
- punkt
 bieli, 100
 czerni, 100
 kontrolny, *Patrz:* węzeł
- Q**
 Quick Mask, *Patrz:* maska
 szybka
- R**
 ramka
 edycyjna, 54, 267
 otaczająca tekst, *Patrz:*
 ramka edycyjna
 tekstowa, *Patrz:*
 ramka edycyjna
- Rectangle Select, *Patrz:*
 Zaznaczenie
 prostokątne
- reklama, 157, 161, 166, 174,
 181, 186, 212, 222, 227
- renderowanie, 40
- retusz, 100, 105, 106
- RGB, 24, 25, 158, 160
- Rotate, *Patrz:* Obrót
- rozdzielczość, 58, 158
- Rozjaśnianie/
 Przyciemnianie, 4
- Rozmywanie/Wyostrzanie, 4
- Rozsmarowywanie, 4
- rozszerzenie, *Patrz też:* format
 .abr, 292
 .gbr, 14
 .pat, 45
 CR2, 59
- NEF, 59
 RAF, 59
- Różdżka, 2, 27, 31, 181
- S**
 Scale, *Patrz:* Skalowanie
 Scissors Select, *Patrz:*
 Inteligentne nożyce
 Select, *Patrz:* Zaznaczenie
 Select by Color, *Patrz:*
 Zaznaczenie według
 koloru
 sepia, 78, 117
 Shear, *Patrz:* Nachylenie
 siatka, 41, 207
 Single-Window Mode, *Patrz:*
 tryb jednego okna
 Skalowanie, 3, 27
 skaner, 58
 skrót klawiszowy, 9
 Smudge, *Patrz:*
 Rozsmarowywanie
 smugi świetlne, 110, 113
 spray, 262
 Stalówka, 4, 14
 strona internetowa, 120, 122,
 128, 132, 137, 148, 154
 szkic odręczny, 75
 szumu redukcja, 59
 Szybka maska, *Patrz:* maska
 szybka
- Ś**
 ścieżka, 3, 38, 110, 193
 obrysowywanie, 40
 otwarta, 39
 z zaznaczenia, 39
 zamiana na zaznaczenie, 39
 zamknięta, 39
- Ścieżki, 3, 27, 38, 39, 42, 110
- Środowisko, 10
- światło, 17, 20, 94, 106, 108,
 110, 117, 126, 128, 129,
 160, 174, 195, 210, 217,
 227, 244, 257, 261, 284
 kolorowe, 218
 ochładzające, 219
 ocieplające, 220
 rozproszone, 214
- T**
 tablet graficzny, 14, 274
 tekst, 54, 56, 57, 120, 142, 161,
 163, 169, 229
 chromowany, 232
 metaliczny, 232
 oblodzony, 251
 przyniszczony, 247
 renderowanie, 120, 266
 wzdłuż ścieżki, 56
 żelowy, 242
- Tekst, 3, 54, 229
- tekstura, 46, 47, 204, 227, 232
- temperatura barwowa, 117
- Text, *Patrz:* Tekst
- Threshold, *Patrz:* Progowanie
- Tool Options, *Patrz:* Opcje
 narzędzia
- Tools, *Patrz:* Narzędzia
- trójkąt, 41
- tryb
 jednego okna, 1, 6
 tryb koloru, 22, 24
 CMYK, *Patrz:*
 CMYK
 Grayscale, *Patrz:* tryb
 koloru Odcienie
 szarości
- Indeksowany, 24, 25
- Indexed, *Patrz:*
 tryb koloru
 Indeksowany
 Odcienie szarości, 24,
 25, 160
 RGB, *Patrz:* RGB
- mieszania, 11, 17, 18, 117,
 227
 malarski, 19
 warstwowy, 20, 21,
 23, 117, 262
- pracy, 1
 wielu okien, 6
 zaznaczania, *Patrz:*
 zaznaczanie tryb
- V**
 View, *Patrz:* Widok
- W**
 warstwa, 3, 17
 granice, 28
 grupowanie, 17, 18
 maska, 13, 17, 51
 przezroczystość, 19
 tekstowa, 163, 267
 tła, 13
 tymczasowa, *Patrz:*
 zaznaczenie
 oderwane
 z nałożoną teksturą, 51
 z wykrywaniem
 krawędziami, 272
 zakotwiczenie, 18
 zmienianie wymiarów, 3
- Warstwa, 7, 17, 121
- Warstwy, 17, 18, 121
- wektor, 3
- węzeł, 32, 38
- Widok, 7
- Windows, *Patrz:* Okna
- winieta, *Patrz:* efekt winiety
- wyostrzanie, 59, 74, 117
- Wypełnienie kubelkiem, 3, 19
- Wyrównanie, 3, 266
- Z**
 zakładka, 132
 zaznaczenie, 3, 27
 edycja, 27
 kształtów
 nieregularnych, 30
 obrysowywanie, 41
 stosowanie, 36, 37
 tryb, 29, 30
 usuwanie, 35
 zamiana na ścieżkę, 39
 zapisywanie, 35
 ze ścieżki, 39
 zmiękczenie, 33
- Zaznaczenie, 7
- Zaznaczenie eliptyczne, 2,
 27, 41
- Zaznaczenie pierwszego
 planu, 3, 27, 30, 32
- Zaznaczenie prostokątne, 2,
 4, 27, 41
- Zaznaczenie według koloru, 2,
 27, 30, 31, 32
- zgoda na rozpowszechnianie
 wizerunku, 158
- Zmiękcza, 105
- Zmiękcza zaznaczenie, 34
- znak wodny, 146
- Zoom, *Patrz:*
 Powiększenie

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION

- 
1. ZAREJESTRUJ SIĘ
 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GIMP — doskonała alternatywa dla drogich programów graficznych!

Jednym z parametrów świadczących o jakości i wartości oprogramowania jest stosunek jakości do ceny. Trudno w to uwierzyć, ale istnieją programy, w których ten parametr zmierza do nieskończoności! Wśród nich znajduje się właśnie GIMP. Ten rewelacyjny darmowy program graficzny jest w stanie z powodzeniem zastąpić wiele płatnych (i drogich) rozwiązań. Inwestycja w tę książkę prawdopodobnie pozwoli Ci zaoszczędzić całkiem konkretną kwotę!

Jakich informacji możesz się spodziewać? Obok kompletnego i szczegółowego opisu narzędzi dostępnych w GIMP-ie są tu zawarte najlepsze techniki pracy z tym programem. W trakcie lektury nauczysz się korzystać z warstw, masek oraz błyskawicznego zaznaczania konkretnych obszarów.

Znajdziesz też liczne przykłady z życia, które pozwolą Ci na doskonałe poznanie niuansów GIMP-a. Co jeszcze? Szczegółowy opis tego, jak wykorzystać program w procesie projektowania strony internetowej, z pewnością zyska Twoje uznanie. Książka ta jest obowiązkową pozycją dla każdego grafika, fotografa oraz projektanta stron internetowych. Musisz ją mieć!

Poznaj GIMP-a i:

- | wykorzystaj potencjał mechanizmu warstw
- | przygotuj projekt graficzny strony WWW
- | retuszuj swoje zdjęcia
- | zaoszczędź pieniądze

helion.pl
Księgarnia
Internetowa

Nr katalogowy: 13890

Księgarnia Internetowa
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/wowisci>

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>



ISBN 978-83-246-6416-0



Cena: 59,00 zł

Informatyka w najlepszym wydaniu