



Technologia i rozwiązania

# GIMP 2.6.

## Receptury

Ponad 50 przepisów na stworzenie niesamowitej grafiki w GIMP-ie!

- Jak korzystać z narzędzi do malowania i rysowania?
- Jak wyostrzać zdjęcia, poprawiać ich kolory i usuwać niedoskonałości?
- Jak zaprojektować grafikę strony internetowej lub bloga?



Juan Manuel Ferreyra

[PACKT]  
PUBLISHING

Tytuł oryginału: GIMP 2.6 Cookbook

Tłumaczenie: Paulina Makolus-Krasa

ISBN: 978-83-246-3535-1

Copyright © Packt Publishing 2011. First published in the English language under the title “GIMP 2.6 Cookbook”.

Polish language edition published by Helion S.A. Copyright © 2012.  
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](mailto: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/gimpre>  
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

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

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

# Spis treści

<b>Przedmowa</b>	<b>7</b>
<b>Rozdział 1. Korzystanie z narzędzi rysowniczych</b>	<b>11</b>
<hr/>	
Wstęp	11
Tworzenie trójwymiarowej kulki przy użyciu różnych narzędzi rysowniczych	12
Rozmywanie kolorów	19
Jak namalować niebo i chmury	22
Od szkicu do efektu końcowego: tworzenie karykatury samego siebie	28
<b>Rozdział 2. Efekty i filtry obrazu</b>	<b>47</b>
<hr/>	
Wstęp	47
Korzystanie z filtrów Blur (Rozmycie)	49
Korzystanie z filtrów Distorts (Zniekształcenia)	54
Korzystanie z filtrów Light and Shadow (Światło i cień)	63
Korzystanie z filtrów Noise (Szum)	66
Korzystanie z filtrów Edge-Detect (Wykrywanie krawędzi)	69
Korzystanie z filtrów Artistic (Artystyczne)	70
Korzystanie z filtrów Decor (Dekoracja)	73
Korzystanie z filtrów Map (Odwzorowania)	76
Korzystanie z filtrów Render (Renderowanie)	78
Korzystanie z filtrów ukierunkowanych na tworzenie stron WWW	85
Korzystanie z filtrów do tworzenia logo	91
<b>Rozdział 3. Tekst i czcionki</b>	<b>97</b>
<hr/>	
Wstęp	97
Tworzenie prostego logo dla Twojej firmy	98
Tworzenie tekstu 3D	104
Tworzenie efektów żarzącego się tekstu	107
Tworzenie błyszczącego plastikowego tekstu	110

Tworzenie złotego tekstu	114
Tworzenie zmrożonego tekstu	117
Tworzenie płonącego tekstu	120
Tworzenie tekstu wycinanki	125
Tworzenie tekstu stempla	128
<b>Rozdział 4. Przekształcanie zdjęć</b>	<b>131</b>
Wstęp	131
Skalowanie obrazu	132
Kadrowanie obrazu	134
Tworzenie odbicia i obracanie obrazu	135
Poprawianie niedoświetlonych zdjęć	139
Skalowanie obrazu bez zniekształceń: Liquid Rescaling (inteligentne skalowanie)	143
Tworzenie efektu dioramy (symulowanie głębi ostrości)	148
Tworzenie zdjęć w technice HDR	152
Tworzenie czarno-białej pocztówki z muśnięciem koloru	163
<b>Rozdział 5. Zabawy z kolorem i ostrością</b>	<b>169</b>
Wstęp	169
Usuwanie efektu czerwonych oczu	170
Kolorowanie czarno-białych zdjęć	171
Usuwanie elementów obrazu	175
Usuwanie tła	183
Tworzenie surrealistycznych manipulacji na zdjęciu	189
Dodawanie graffiti do zdjęcia	200
Czyszczenie przedmiotów	208
Poprawianie niedoskonałości twarzy	214
<b>Rozdział 6. Wskazówki dla webdesignerów: przyciski i blogi</b>	<b>227</b>
Wstęp	227
Tworzenie od podstaw prostego projektu layoutu strony Web 2.0	228
Tworzenie własnych błyszczących przycisków	235
Tworzenie szablonu bloga inspirowanego secesją	239
Jak stworzyć szablon inspirowany impresjonizmem	250
Tworzenie nagłówków dla Twojej strony/bloga	268
<b>Rozdział 7. Wskazówki dla webdesignerów: tła</b>	<b>277</b>
Wstęp	277
Tworzenie kolorowego abstrakcyjnego tła	278
Tworzenie zielonego tła à la wehikuł czasu	282
Tworzenie tła ze smugami światła	287
Tworzenie tła z punktami w stylu retro	291

<b>Rozdział 8. Wtyczki i skrypty</b>	<b>299</b>
Wstęp	299
Instalowanie wtyczek i skryptów	300
Korzystanie ze skryptu 3D Screenshot (trójwymiarowy zrzut)	302
Korzystanie ze skryptu Midnight Sepia (nocna sepia)	304
Korzystanie ze skryptu Star Scape (rozwieżdżone niebo)	306
Korzystanie ze skryptu Antique Photo Border (antyczna ramka na zdjęcie)	308
Korzystanie ze skryptu National Geographic	310
Korzystanie ze skryptu Watermark (znak wodny)	312
Korzystanie z wtyczki Save for Web (zapisz dla sieci)	314
Korzystanie z wtyczki DBP	315
<b>Dodatek A Poza GIMP-a</b>	<b>319</b>
Poza GIMP-a	319
Projekty dedykowane dla określonej platformy	321
Użyteczne linki	322
<b>Dodatek B Zmiany w wersjach</b>	<b>323</b>
Wstęp	323
Zmiany interfejsu	323
Zmiany w narzędziach	326
GEGL	327
Zmiany/nowości we wtyczkach	327
Kompatybilność wsteczna	328
Znane problemy	328
Pierwsze uruchomienie GIMP-a	328
Komendy wiersza poleceń	329
Uruchomienie obsługi tabletu w GIMP-ie	331
Okna i ich układ	333
Rozpoczynając pracę z narzędziami	334
Korzystanie z funkcji Undo (Cofnij)	335
<b>Skorowidz</b>	<b>337</b>

# Przekształcanie zdjęć

W niniejszym rozdziale zajmiemy się:

- Skalowaniem obrazu.
- Kadrowaniem obrazu.
- Tworzeniem odbicia i obracaniem obrazu.
- Poprawianiem niedoświetlonych zdjęć.
- Skalowaniem obrazu bez zniekształceń (wtyczka *Liquid Rescaling*).
- Tworzeniem efektu dioramy (symulowanie głębi ostrości).
- Zdjęciami w technice HDR.
- Czarno-białą pocztówką z muśnięciem koloru.

---

## Wstęp

Podczas pracy ze zdjęciami musimy mieć pewność, że kolory będą zawsze wyglądały tak, jak chcemy. Monitory CRT, ekrany LCD czy matryce laptopów — wszystkie inaczej generują kolory, co sprawia, że nie wyglądają one tak samo. Nie możesz wprawdzie kontrolować, jak inni widzą kolory u siebie, możesz jednak skalibrować swój sprzęt przy użyciu **profilowania kolorów**. Problem ten dotyczy również innych urządzeń, jak skanery, drukarki, telefony komórkowe i inne, ponieważ każde urządzenie ma inną charakterystykę barwną. Każde urządzenie operuje także innym zakresem kolorów.

Aby zminimalizować te problemy, wprowadzono profile barwne. To tablice, które dopasowują odpowiedni kolor w danym urządzeniu do koloru niezależnego. Każdy producent tworzy swoje profile barwne, jednak ICC (International Color Consortium) stworzyło własny standard.

## Kalibracja, tryby obrazu i profile barwne

To jedna z pierwszych rzeczy, które należy zrobić przed rozpoczęciem pracy ze zdjęciami. Menu *Color Management* (*Zarządzanie kolorami*) — *Edit/Preferences/Color Management* (*Edycja/Preferencje/Zarządzanie kolorami*) — umożliwia załadowanie dowolnych presetów dla Twojego monitora. Presety możesz utworzyć przy użyciu dowolnego sprzętu do kalibracji oraz narzędzia pomiarowego. Jeśli korzystasz z Linuxa, możesz użyć *LPROF* (<http://lprof.sourceforge.net>) oraz *ARGYLL* (<http://www.argyllcms.com>). Aby dowiedzieć się więcej na temat zarządzania kolorami pod Linuxem, sprawdź stronę [http://en.wikipedia.org/wiki/Linux\\_color\\_management](http://en.wikipedia.org/wiki/Linux_color_management) (strona w języku angielskim).

Poza ustawieniem używanego profilu powinieneś również ustawić kartę graficzną, aby generowała kolory maksymalnie zbliżone do standardu. Jeśli korzystasz z Linuxa, użyj *XCALIB* (<http://xcalib.sourceforge.net>) lub *DISPWIN* (<http://www.argyllcms.com/doc/dispwin.html>).

Możesz również zasymulować, jak obraz będzie wyglądał po wydrukowaniu, wybierając *Print simulation* (*Symulacja drukowania*) w polu *Mode of operation* (*Tryb operacji*) w menu *Color Management* (*Zarządzanie kolorami*).

## Skalowanie obrazu

Skalowanie obrazu to jedno z najłatwiejszych zadań, ale również jedno z najbardziej użytecznych. W zaledwie kilka sekund możesz zmniejszyć rozmiar obrazu, przyspieszając prędkość jego przesyłania za pośrednictwem poczty e-mail.

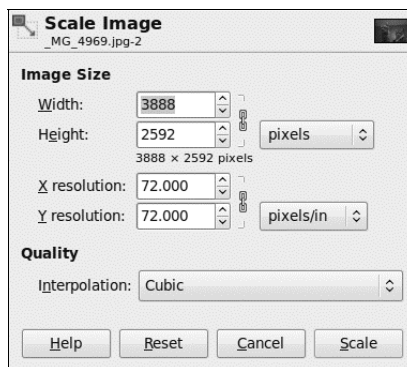
## Jak to zrobić...

Aby przeskalować obraz, postępuj zgodnie z instrukcją:

1. Otwórz plik, przejdź do menu *Image/Scale Image* (*Obraz/Skaluj obraz*).



2. Zmień rozmiar, na jakkolwiek chcesz:



Kiedy zmienisz jedną wartość, zauważysz, jak zmienia się również ta druga. To dlatego, aby zachować proporcje oryginalnego pliku. Jeśli klikniesz którąkolwiek ikonkę łańcucha, możesz zmienić dowolną wartość niezależnie.



## Jak to działa...

Skalowanie obrazu działa w ten sposób, że zmienia liczbę pikseli w obrazie. Sposób, w jaki piksele są tworzone/usuwane, może zostać zmieniony poprzez wybranie innej metody interpolacji w sekcji *Quality (Jakość)* okna *Scale Image (Skalowanie obrazu)*. Najlepszą, ale i najwolniejszą metodą jest interpolacja typu *Cubic (Sześcienna)*, która wylicza kolor każdego piksela ze średniej ośmiu najbliższych. Z kolei jeśli wybierzesz metodę interpolacji *None (Brak)*, każdy piksel pobierze swój kolor od najbliższego sąsiada. Ta metoda jest najszybsza, generuje jednak także niepożądany aliasing, który może dostarczyć bólu głowy, jeśli pracujesz na przezroczystościach i wysokim kontraście.

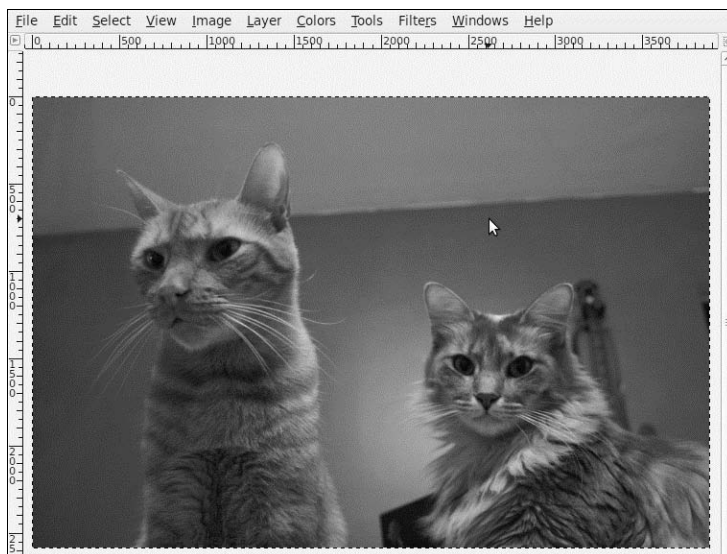
Pola *X resolution (Rozdzielczość X)* oraz *Y resolution (Rozdzielczość Y)* są użyteczne w przypadku drukowania obrazu. Informują, ile pikseli znajduje się w każdym calu. Jeśli obraz jest za duży, a rozdzielczość za mała, wydruk może być spikselizowany. Możesz zmienić rozmiar wydruku swojego obrazu bez zmieniania jego rozdzielczości i rozmiaru, przechodząc do menu *Image/Print Size (Obraz/Rozmiar wydruku)*.

## Kadrowanie obrazu

Istnieje inna szybka metoda na zmianę rozmiaru obrazu i wybranie tylko jego fragmentu. To narzędzie *Crop Tool (Kadrowanie)*.

## Jak to zrobić...

1. Otwórz obraz, wybierz narzędzie *Crop Tool (Kadrowanie)*:



2. Kliknij i przeciągnij prostokątne zaznaczenie wokół fragmentu, który chcesz zachować. Następnie kliknij *Return* (*Enter* w Windowsie) i wszystko, co znajduje się poza zaznaczeniem, zostanie wykadrowane.



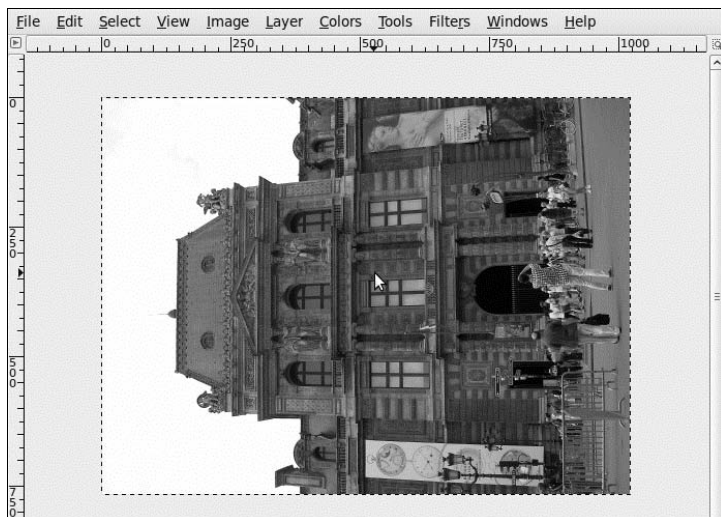
## Tworzenie odbicia i obracanie obrazu

Czasem zdarzy Ci się zeskanować starą fotografię lub zrobić zdjęcie z pochylonym aparatem. Oto jak szybko obrócisz je lub stworzysz ich odbicie.

### Jak to zrobić...

Aby w prosty sposób obrócić obraz lub stworzyć odbicie obrazu, postępuj zgodnie z poniższą instrukcją:

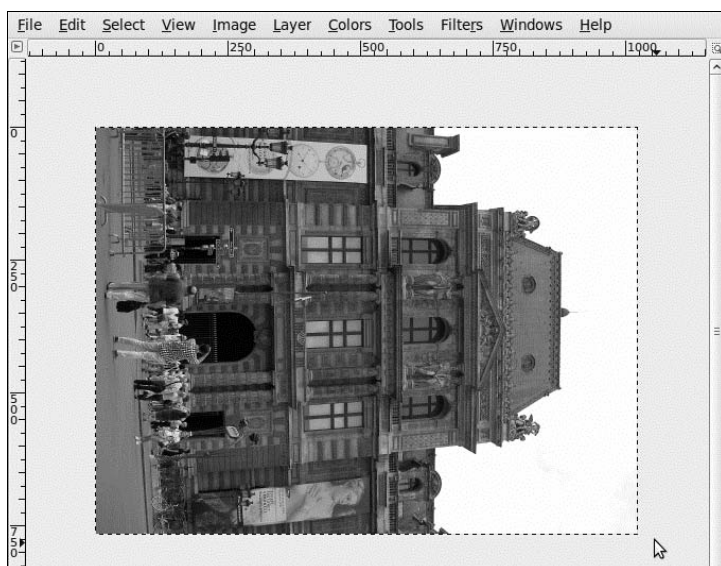
1. Otwórz obraz, na przykład taki jak ten:



2. Wybierz narzędzie *Flip Tool (Odbicie)* z okna *Toolbox (Przybornik)*:



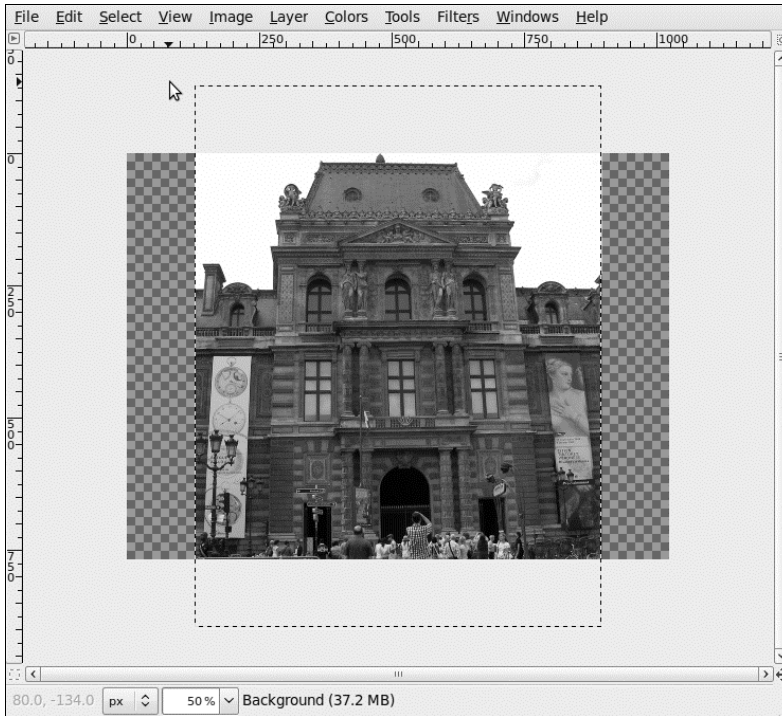
Użyj lewego przycisku myszy oraz klawisza *Ctrl*, aby wybrać pomiędzy odbiciem pionowym i poziomym.



3. Aby obrócić obraz, z okna *Toolbox* (*Przybornik*) wybierz narzędzie *Rotate* (*Obrót*):



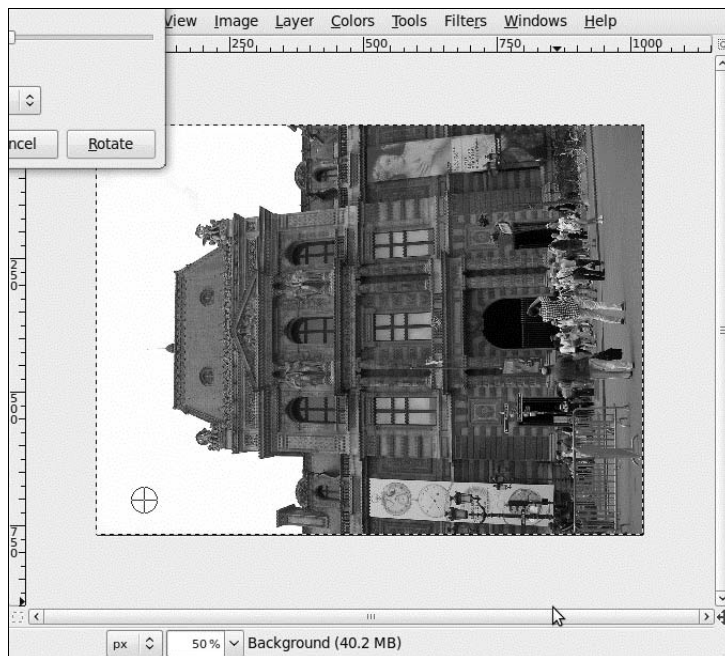
Kliknij i przeciągnij obraz, aby go obrócić. Przytrzymaj klawisz *Ctrl*, aby ograniczyć obracanie do 15-stopniowych kroków. Kiedy skończysz, kliknij *Return* lub *Enter*:



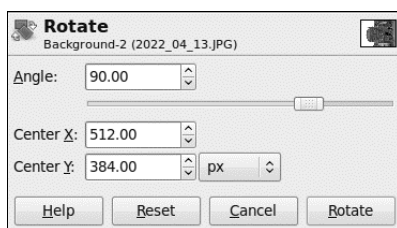
## Jak to działa...

*Flip Tool* (*Odbicie*) i *Rotate* (*Obrót*) to prymitywne narzędzia. Możesz skorzystać z myszki, aby wykonać operacje po wybraniu każdego z nich, jednak użycie odpowiednich opcji narzędziowych umożliwia znacznie lepszą kontrolę. W obu przypadkach możesz kontrolować, co obracasz (warstwę, zaznaczenie czy ścieżkę).

Korzystając z narzędzia *Rotate (Obrót)*, możesz także zmienić punkt środkowy, wokół którego obraz się obróci. To pozwala na większą swobodę podczas obracania obrazu. Aby zmienić punkt środkowy, wybierz narzędzie *Rotate (Obrót)*, a następnie kliknij i przeciągnij małe kółko, które pojawi się w środku obrazu:



Możesz również ustawić jego współrzędne w oknie *Rotate (Obrót)*:



Możesz również odbić obraz i obrócić go, korzystając z opcji w menu *Image/Transform (Obraz/Przekształcenie)*.



## Poprawianie niedoświetlonych zdjęć

Czasami robimy zdjęcie w pośpiechu i okazuje się, że jest ono niedoświetlone. Istnieją sposoby na skorygowanie tego problemu, bierz jednak pod uwagę, że pracujemy z przypadkowymi zdjęciami. Czasem możemy skończyć na zaziarnionym zdjęciu, z wypranymi kolorami lub bez kontrastu. Postępuj więc zgodnie z poniższymi krokami jak z przewodnikiem, eksperymentując przy tym z różnymi ustawieniami, aż efekt Cię usatysfakcjonuje. Niekiedy, żeby naprawić zdjęcie, wystarczy zmienić jasność i kontrast. Czasem będziesz musiał połączyć kroki, czasem je powtórzyć.

### Jak to zrobić...

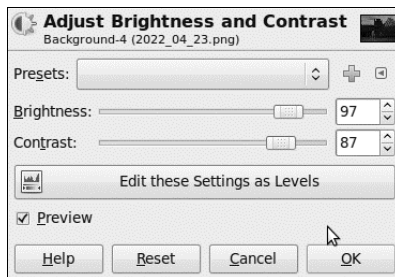
Aby poprawić czy rozjaśnić niedoświetlone obrazy, postępuj zgodnie z poniższymi krokami (śmiało eksperymentuj z wartościami). Otwórz zachmurzone/ciemne zdjęcie, które wymaga rozjaśnienia, takie jak to:



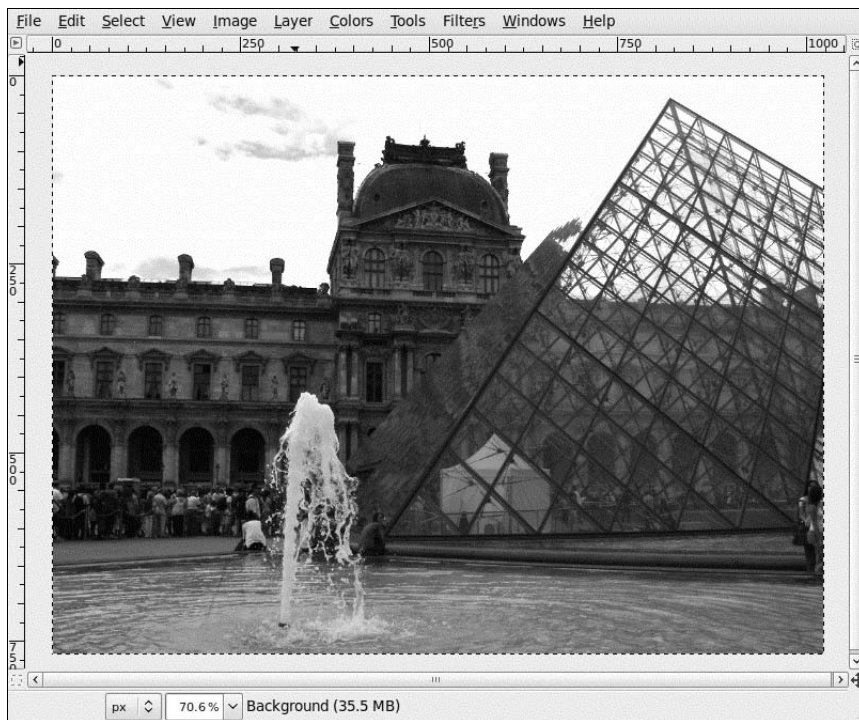
Istnieją trzy metody na poprawienie takiego zdjęcia:

- 1. Metoda 1.:** To najbardziej podstawowa, szybka i prosta droga, aby spróbować poprawić wygląd niedoświetlonego zdjęcia.

Przejdź do menu *Colors/Brightness-Contrast (Kolory/Jasność i kontrast)* i przesuwaj suwakami, aby zmienić poziomy jasności i kontrastu aktywnej warstwy lub zaznaczenia:

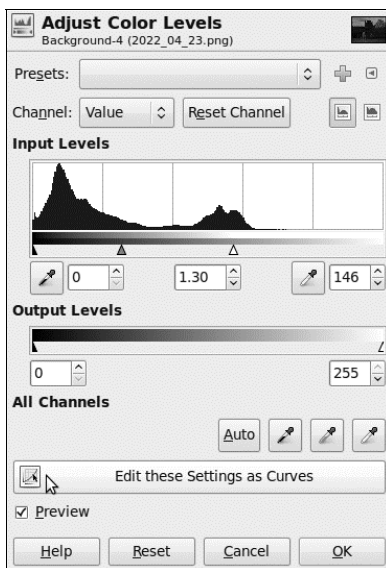


Możesz również przytrzymać lewy przycisk myszy i przeciągać poziomo, aby zmienić kontrast, i pionowo, aby zmienić jasność. Ostatecznie rysunek wygląda tak:

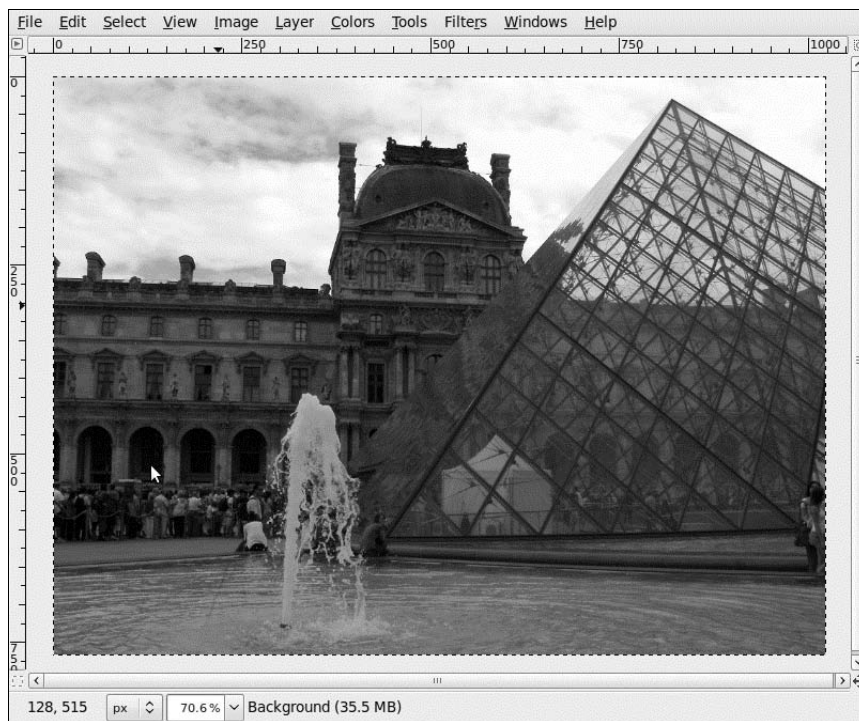


**2. Metoda 2.:** Zmiana poziomów jest nieco bardziej skomplikowana, ale kiedy raz dowiesz się kilku rzeczy, korzystanie z nich jest intuicyjne.

Przejdź do menu *Colors/Levels (Kolory/Poziomy)*, pojawi się okno *Adjust Color Levels (Modyfikacja poziomów kolorów)*. Przez kliknięcie i przeciągnięcie każdego z trzech małych trójkątów na dole obszaru *Input Levels (Poziomy wejściowe)* możesz zmienić wartość ciemnych, średnich i jasnych poziomów swojej warstwy lub zaznaczenia. Wartości te mają zakres od 0 (czarny) do 255 (biały) i pozwalają na zmianę wyglądu obrazu w zależności od tego, do której z tych trzech „kategorii” należy dany piksel:

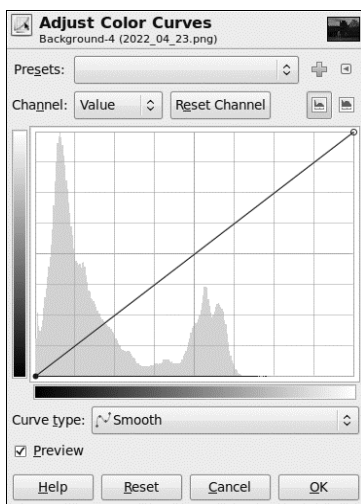


Oto jak wygląda obraz po zastosowaniu powyższych ustawień:



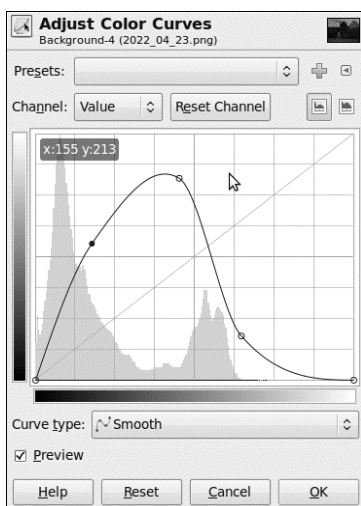


3. **Metoda 3:** Zmiana krzywych zamiast poziomów czy jasności i kontrastu to najlepszy sposób na poprawę wyglądu obrazu. Korzystając z krzywych, mamy bowiem lepszą kontrolę nad tym, jak zmieniają się jasność i kontrast, poprzez dodanie tylu punktów kontrolnych, ile chcemy. Przejdź do menu *Colors/Curves (Kolory/Krzywe)*, aby przejść do okna *Adjust Color Curves (Modyfikacja krzywych kolorów)*:

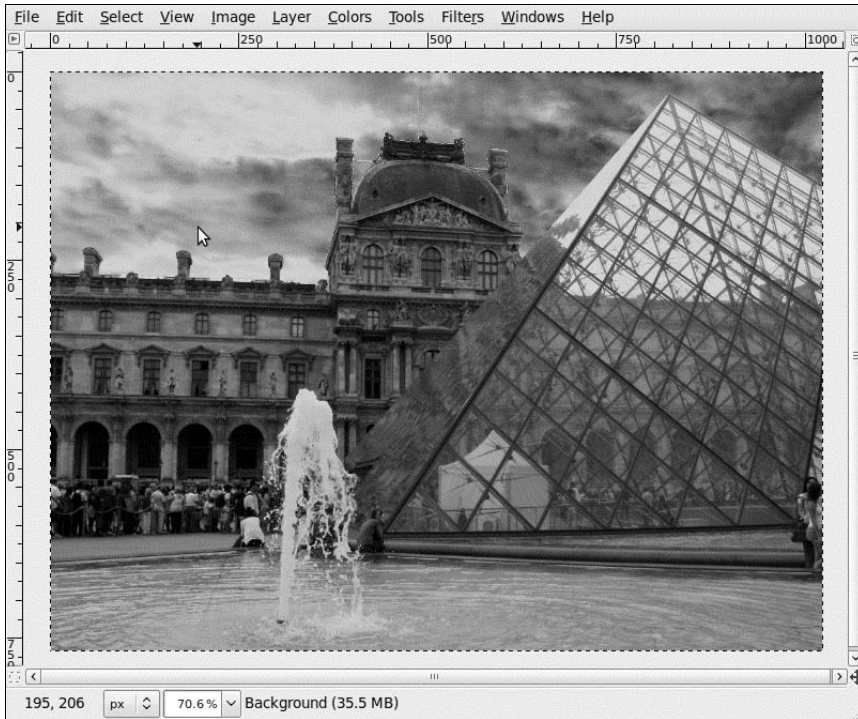


Pionowy gradient przedstawia poziom pikseli, jaki chcesz ustawić (wyjściową rozpiętość tonalną). Poziomy gradient przedstawia poziom każdego wybranego piksela (wejściową rozpiętość tonalną), oba w zakresie od 0 (czarny) do 255 (biały), od cieni po światła.

Na krawędziach wykresu znajdują się dwie kotwice. Kiedy klikniesz którąś z nich lub klikniesz krzywą (tworzy się nowa kotwica), możesz przesunąć ją wokół osi przy użyciu myszki lub, dla większej precyzji, strzałek na klawiaturze.



Oto jak wygląda obraz po zastosowaniu powyższych ustawień:



Jak widzisz, zabawa z krzywymi może skończyć się pojawieniem zniekształceń kolorów. Musisz więc eksperymentować tak długo, aż osiągniesz oczekiwane kolory i rozdzielczość.

## Skalowanie obrazu bez zniekształceń: Liquid Rescaling (inteligentne skalowanie)

Skalowanie obrazu jest łatwe, kiedy chcesz zmienić wyłącznie rozmiar obrazu. Wielokrotnie jednak chcesz zmienić wielkość tylko kilku przedmiotów lub zmodyfikować rozmiar tła. Te zadania mogą być trudne i czasochłonne. Od kilku lat dostępne są jednak pewne techniki, które umożliwiają automatyzację tych zadań. Istnieje wtyczka, która implementuje jeden z takich algorytmów (który nazywa się *Seam Carving* [Wycinanie szwów]).

## Przygotowanie

Aby skorzystać z tej wtyczki, najpierw musisz ją zainstalować. Instalacja wygląda inaczej w różnych systemach, ale zawsze jest dość prosta i łatwa. Wszystkie informacje, jak ściągnąć i zainstalować wtyczkę, znajdziesz na stronie <http://liquidrescale.wikidot.com/> (strona w języku angielskim). Aby potwierdzić, że wtyczka jest poprawnie zainstalowana, przejdź do... opcji *Liquid rescale* na dole menu *Layer* (*Warstwa*).

## Jak to zrobić...

Czas pobawić się inteligentnym skalowaniem:

1. Otwórz obraz, który chcesz przeskalować. Na przykład taki:

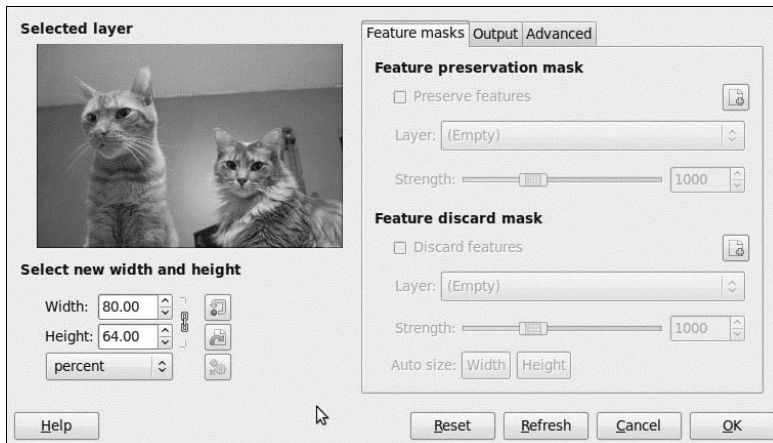


2. Przejdź do menu *Layer/Liquid rescale* (*Warstwa/Liquid rescale*):



Jeśli pracujesz na dużych obrazach, uruchomienie i zastosowanie ustawień wtyczki może zająć dłuższą chwilę. Dobrym pomysłem jest więc rozpoczęcie pracy od skopiowania oryginalnego pliku, otwarcia go i zmniejszenia jego rozmiaru. Kiedy będziesz już zadowolony z efektu, możesz otworzyć oryginalny plik i zastosować wtyczkę z takimi samymi ustawieniami.

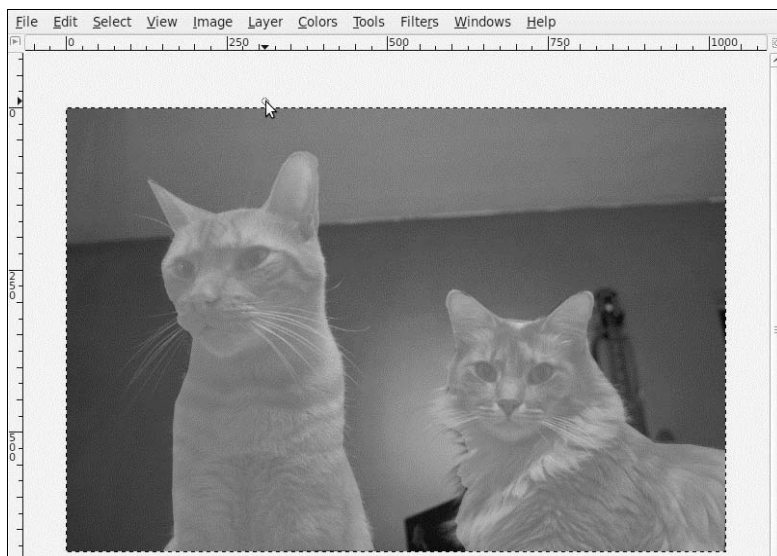
3. Czas na zabawę i testowanie! Spróbuj najpierw z tymi opcjami:



4. Kliknij przycisk *New* w sekcji *Preserve features* po prawej. Zostanie utworzona nowa warstwa:



- Przesuń okno wtyczki, ale nie zamykaj go! Przejdź z powrotem do okna obrazu i korzystając z kombinacji narzędzi *Selection Tool* (Zaznaczenie), *Paths Tool* (Ścieżki) i *Paintbrush Tool* (Pędzel) oraz narzędzi rysowniczych, pomaluj fragmenty obrazu, które chcesz zachować podczas skalowania:

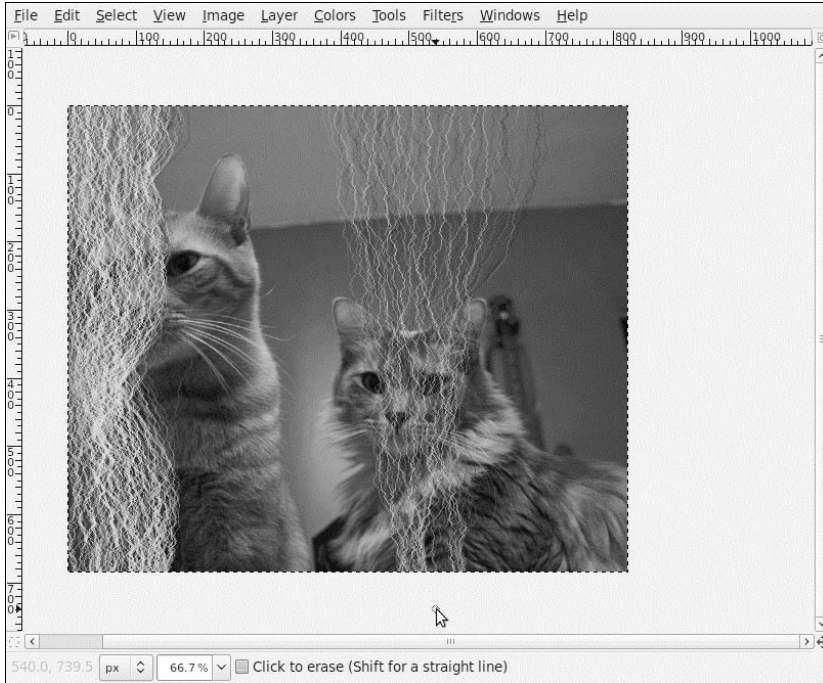


- Wróć do okna wtyczki, kliknij przycisk *Refresh* na dole okna, aby zobaczyć zastosowaną maskę zabezpieczającą. Kliknij zakładkę *Output* i skopiuj moje ustawienia:





7. Kliknij przycisk *OK*. Powinieneś uzyskać rezultaty podobne do tych:



8. Ukryj warstwę *Background LqR seam map*, aby sprawdzić efekt filtra. Przejdź do menu *File/Save (Plik/Zapisz)* lub *File/Save As... (Plik/Zapisz jako...)* lub wybierz inną opcję zapisu z menu *File (Plik)*, aby zapisać zmiany.

## Jak to działa...

Właśnie pomalowałeś fragmenty obrazu, które wtyczka zabezpiecza przed swoim działaniem. Pomagasz jej zdecydować, czego **NIE** skalować. W moim przypadku zdecydowałem się zmniejszyć szerokość obrazu, a zamalowując koty w warstwie, którą tworzy wtyczka, nakazałem jej skorzystanie w modyfikacji obrazu z otaczających pikseli.

Maska zabezpieczająca jest opcjonalna, działając jednak w programie, zobaczysz, że bez jej użycia wtyczka może tworzyć niepożądane zniekształcenia.

Utworzona w przykładzie warstwa *Background LqR seam map* jest opcjonalna; nie zaznaczaj opcji *Output the seams* w zakładce *Output* w oknie wtyczki. Ja skorzystałem z tej opcji w moim przykładzie, aby pokazać, że wtyczka nie wpływa na obszar, który został zaznaczony jako zabezpieczony, chyba że jest on za duży i nie pozostaje nic innego do zmodyfikowania podczas skalowania.

## Jest coś jeszcze...

Kiedy się z nią bliżej zapoznasz, to bardzo użyteczna wtyczka, która pozwoli Ci zaoszczędzić sporo czasu. Na stronie <http://liquidrescale.wikidot.com/> możesz sprawdzić aktualizacje, instrukcje i tutoriale (strona w języku angielskim).

## Tworzenie efektu dioramy (symulowanie głębi ostrości)

Diorama to miniaturowy model (makieta) miejsca fikcyjnego lub istniejącego w rzeczywistości. W tym paragrafie nauczysz się, jak nadać swoim zdjęciom wygląd małych pejzaży z malutkimi ludźmi czy przedmiotami poruszającymi się wokół.

## Jak to zrobić...

Aby nadać swojemu zdjęciu efekt dioramy, postępuj zgodnie z poniższą instrukcją:

1. Otwórz obraz (uroczy szeroki krajobraz z ludźmi, samochodami itp. będzie odpowiedni). Na przykład taki jak ten:

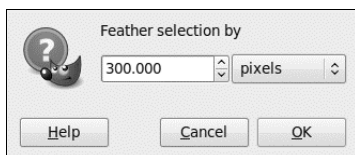


2. Wybierz punkt ostrości, który powinien znajdować się blisko poziomu terenu. Korzystając z narzędzia *Ellipse Select Tool* (*Zaznaczenie eliptyczne*), narysuj zaznaczenie wokół niego. W moim przypadku wybierzemy grupkę ludzi mniej więcej na środku zdjęcia, którzy cieszą się dniem, siedząc na trawie:



Odwróć swoje zaznaczenie, przechodząc do menu *Select/Invert* (*Zaznaczenie/Odwróć*). Przejdź następnie do menu *Select/Feather* (*Zaznaczenie/Zmiękczyć*) i wprowadź wartość pomiędzy 200 a 400. Ja zrobiłem kilka prób i w moim przypadku zmiękczenie 300 pikseli okazało się najlepsze.



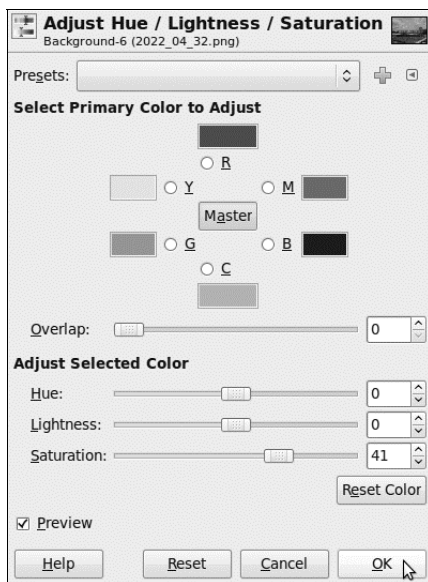


- Przejdź teraz do menu *Filters/Blur/Gaussian Blur (Filtry/Rozmycie/Rozmycie Gaussa)* i wprowadź liczbę pomiędzy 5 a 7 pikseli, zarówno dla wartości X, jak i Y.



- Usuń swoje zaznaczenie, przechodząc do menu *Select/None (Zaznaczenie/Nic)*. Przejdź do menu *Colors/Hue-Saturation (Kolory/Odcień i nasycenie)* i zwiększ poziom nasycenia, na jaki sobie życzysz.

Oto ustawienia, których ja użyłem:



5. A tak wygląda zmodyfikowany obraz:



## Jak to działa...

Jako że efekt symuluje zdjęcie zrobione małej makiecie zamiast rzeczywistemu pejzażowi, musimy upozorować głębię ostrości obiektywu. Głębia ostrości to odległość, w jakiej oko (lub obiektyw) może pozostawać w ostrości. Na małym modelu głębia ostrości może być bardzo mała. To dlatego wybieramy punkt ostrości i selektywnie rozmywamy otoczenie, zwiększając rozmycie dla obiektów znajdujących się coraz dalej.

Kolorystyka małych obiektów również jest inna niż szerokich, odległych krajobrazów. Ponieważ małe obiekty są zwykle oświetlone sztucznym światłem lamp błyskowych, ich kolory są żywe i jasne, je także musimy upozorować.

## Tworzenie zdjęć w technice HDR

*HDR* to skrót od *High Dynamic Range* (*Szeroki Zakres Tonalny*). Technika *HDR* umożliwia tworzenie zdjęć o szerszym zakresie jasności (luminancji) pomiędzy najciemniejszym a najjaśniejszym obszarem tego samego zdjęcia. To oznacza, że zdjęcie jest nieco surrealistyczne i wygląda super!

## Jak to zrobić...

Do tej techniki musisz wykonać trzy zdjęcia tego samego kadru: jedno niedoświetlone, jedno wyeksponowane poprawnie i jedno prześwietlone.

Większość nowoczesnych aparatów posiada specjalną funkcję przeznaczoną do tego celu. W instrukcji poszukaj „przycisku wielokrotnej ekspozycji” lub opcji „AEB” (auto bracketing ekspozycji). Jeśli nie jesteś pewien, jak to działa, po prostu zrób trzy zdjęcia:

*Normalne*. Po prostu zrób zdjęcie!

*Niedoświetlone*. Użyj krótszego czasu naświetlania lub przymknij przesłonę.

*Prześwietlone*. Użyj dłuższego czasu naświetlania lub otwórz przesłonę.

Jeśli chcesz uniknąć aberracji i artefaktów w efekcie swej pracy, zawsze używaj statywu!

Oto zdjęcia, na których ja będę pracował:

- Poniżej zdjęcie niedoświetlone:



- Poprawnie wyeksponowane:

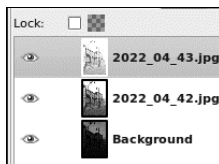




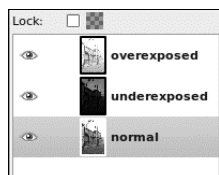
- A to zdjęcie prześwietlone:



1. Otwórz swoje pliki: przejdź do menu *File/Open as Layers* (*Plik/Otwórz jako warstwy*) i wybierz trzy swoje zdjęcia. Wciśnij *Return* lub *Enter* lub kliknij przycisk *Open* (*Otwórz*). Każdy z plików załaduje się do osobnej warstwy:



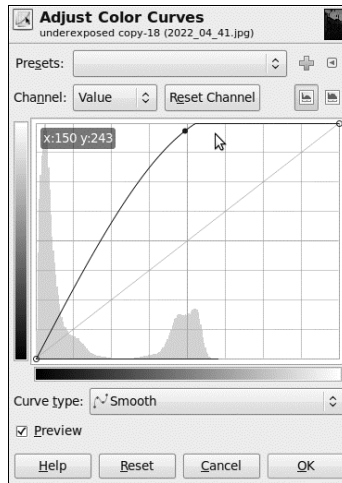
2. Uporządkuj warstwy: normalne zdjęcie na dole, niedoświetlone w środku i prześwietlone na górze. Zmień nazwy warstw, aby uniknąć pomyłki:



3. Ukryj warstwę *overexposed* (prześwietlone zdjęcie) poprzez kliknięcie ikonki oka.
4. Zaznacz i zduplikuj warstwę *underexposed* (niedoświetlone zdjęcie): przejdź do menu *Layer/Duplicate Layer* (*Warstwa/Duplikuj warstwę*). Wybierz warstwę *underexposed copy* i przejdź do menu *Colors/Desaturate* (*Kolory/Desaturacja*), aby zmienić ją w czarno-białą. Kliknij *OK*.



5. Jeśli zdjęcie, tak jak w moim przykładzie, jest głównie czarno-białe, przejdź do *Colors/Curves (Kolory/Krzywe)* i przeciągnij środkowy punkt przekątnej do góry, aby uzyskać jaśniejszy obraz. Następnie kliknij *OK*:

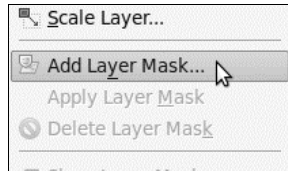


To bardzo istotny punkt dla efektu końcowego. Eksperymentuj z ustawieniami, postaraj się, aby przedmioty wyglądały tak, jakby było za ciemno:

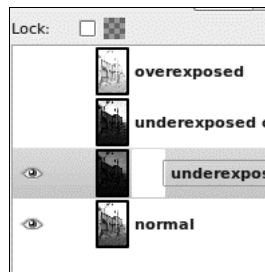




6. Mając wciąż zaznaczoną warstwę *underexposed copy*, przejdź do menu *Select/All* (*Zaznaczenie/Wszystko*), wciśnij *Ctrl+C* lub przejdź do *Edit/Copy* (*Edycja/Kopiuj*). Ukryj tę warstwę poprzez kliknięcie ikony oka znajdującej się obok jej nazwy w oknie dialogowym warstw. Kliknij warstwę *underexposed*, aby ją zaznaczyć. Kliknij ją prawym przyciskiem myszy i wybierz *Add Layer Mask* (*Dodaj maskę warstwy*):



W oknie, które się pojawi, kliknij *Add* (*Dodaj*):



7. Mając zaznaczoną nową maskę, wciśnij *Ctrl+V* lub przejdź do *Edit/Paste* (*Edycja/Wklej*), aby wkleić do maski zdesaturowaną warstwę. Kliknij przycisk z ikoną kotwicy:



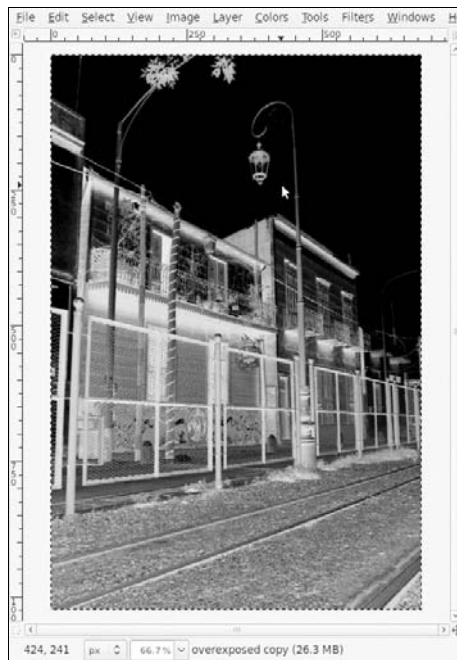
Powinieneś teraz zauważyć, że ciemniejsze fragmenty niedoświetlonego zdjęcia są widoczne, podczas gdy wszystkie jaśniejsze części są zamaskowane. Kliknij przycisk z ikonką oka warstwy *underexposed*, aby zobaczyć różnicę:



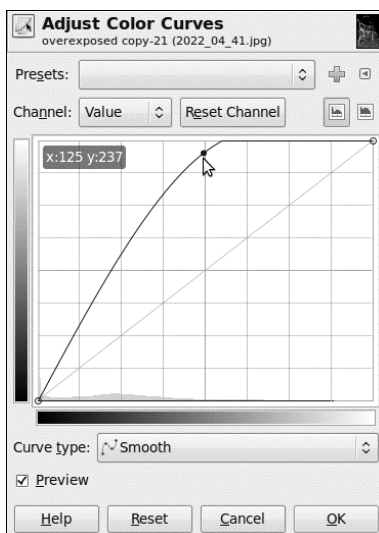
8. Następne kroki są *prawie* takie same, jak dla warstwy *overexposed*. Zaznacz i zduplikuj warstwę *overexposed*. Zaznacz warstwę *overexposed copy*, zdesaturuj ją:



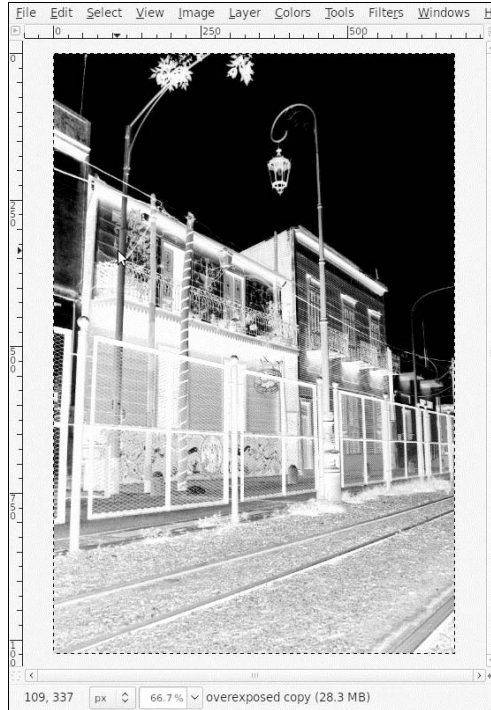
9. Odwróć kolory, aby użyć warstwy jako maski. Przejdź do menu *Colors/Invert* (*Kolory/Inwersja*):



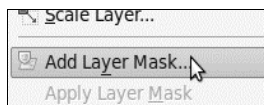
10. Ponownie, jeśli obraz jest głównie czarno-biały, jak w moim przykładzie, przejdź do *Colors/Curves* (*Kolory/Krzywe*) i przeciągnij środkowy punkt przekątnej w górę, aby uzyskać jaśniejszy obraz:



Pamiętaj, eksperymentuj! Ja uzyskałem taki obrazek:



11. Mając wciąż zaznaczoną warstwę *overexposed copy*, przejdź do menu *Select/All* (*Zaznaczenie/Wszystko*) i wciśnij *Ctrl+C*. Ukryj tę warstwę poprzez kliknięcie oka obok jej nazwy w oknie dialogowym warstw. Wybierz warstwę *overexposed*, kliknij ją prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję *Add Layer Mask* (*Dodaj maskę warstwy*):



W oknie, które się pojawi, kliknij *Add* (*Dodaj*):



12. Mając zaznaczoną nową maskę, wciśnij *Ctrl+V*, aby wkleić zdesaturowaną warstwę do maski, następnie kliknij przycisk z ikoną kotwicy:



Powinieneś teraz zobaczyć, że widoczne są jaśniejsze fragmenty prześwietlonego zdjęcia, podczas gdy jego ciemne części są zamaskowane. Możesz przez nie zobaczyć ciemne fragmenty warstwy *underexposed*, a za nią — warstwę *normal*.

Oto ostateczna wersja:



## Jak to działa...

Ideą fotografii HDR jest wykonanie różnych ujęć tego samego zdjęcia, z prawidłową ekspozycją różnie oświetlonych elementów tak, aby cienie, fragmenty jasne i fragmenty dobrze oświetlone były w tych różnych ujęciach prawidłowo naświetlone. W tym zadaniu wykorzystaliśmy maski, aby określone części obrazu uczynić przezroczystymi i tym samym wyświetlić odpowiednio, prawidłowo naświetlone elementy każdego z trzech zdjęć.

Kluczem do całej operacji jest wykonanie co najmniej trzech zdjęć: poprawnie naświetlonego, niedoświetlonego o jeden krok EV oraz prześwietlonego o jeden krok EV. Skorzystaj z samowyzwalacza, aby uniknąć poruszenia aparatu podczas wykonywania zdjęć. Zrobienie tego z odrobiną różnych kątów czy po rekompozycji nie jest niewykonalne, najpierw jednak spróbuj skorzystać ze statywu.

## Tworzenie czarno-białej pocztówki z muśnięciem koloru

Oto szybki sposób na stworzenie ładnej pocztówki ze zdjęcia. Zmienimy je w czarno-białą obrazek z kolorowym elementem.

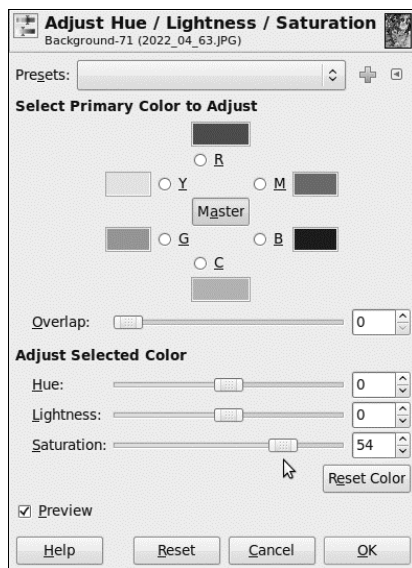
### Jak to zrobić...

Mając na uwadze, że będziemy z niego robić pocztówkę, zrób nowe zdjęcie lub poszukaj takiego, które Twoim zdaniem się nada. Ja skorzystam z takiego:



1. Najpierw zduplikuj warstwę, przechodząc do menu *Layer/Duplicate Layer* (*Warstwa/Duplikuj warstwę*). Kliknij ikonkę oka, znajdującą się obok warstwy *background copy*, aby ukryć warstwę. Kliknij warstwę *background*, aby ją zaznaczyć.
2. Ostateczna wersja obrazu będzie w odcieniach szarości z lekkim muśnięciem koloru. Najpierw musisz zatem wybrać przedmiot, który pozostanie kolorowy. Ja wybrałem kwiat. Przejdź do menu *Colors/Brightness-Contrast* (*Kolory/Jasność i kontrast*) i dostosuj nasycenie, aby uzyskać jego odpowiedni poziom dla przedmiotu, który ma pozostać w kolorze. Oto ustawienia, których ja użyłem:

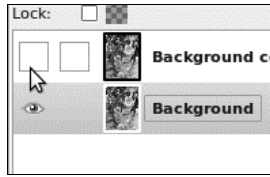




Oto jak wygląda moje zdjęcie po zastosowaniu efektu:



3. Uwidocznij warstwę *background copy*, klikając biały prostokąt obok niej:



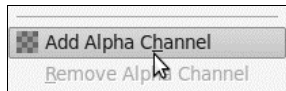
4. Kliknij warstwę *background copy*, aby ją zaznaczyć. Przejdź do menu *Colors/Desaturate (Kolory/Desaturacja)* aby zmienić warstwę na czarno-białą. Kliknij *OK*:



Jeśli chcesz, możesz poprawić poziomy lub krzywe czarno-białej warstwy.



5. Kliknij prawym przyciskiem myszy nazwę warstwy, wybierz opcję *Add Alpha Channel* (*Dodaj kanał alfa*):



6. Mając wciąż zaznaczoną warstwę *background copy*, użyj narzędzia *Eraser Tool* (*Gumka*) do fragmentów obrazu, w których chcesz odsłonić kolor:



Skorzystaj z narzędzia *Zoom Tool* (*Powiększenie*), różnych rodzajów i skali pędzla, aby pracować z większą precyzją.

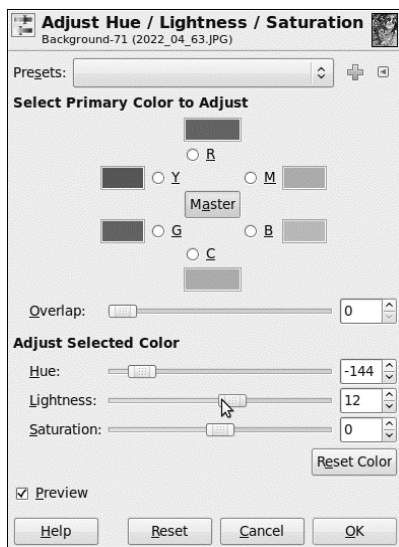
Jeśli wybrany przez Ciebie fragment jest jednolity, możesz spróbować go zaznaczyć szybko przy pomocy narzędzia *Fuzzy Select Tool* (*Zaznaczenie rozmyte*). Przesuń suwak *Threshold* (*Próg*), aby zaznaczyć sąsiadujące kolory.



Kontynuuj tak długo, aż odsłonisz wszystkie elementy, które mają być kolorowe.

Narzędzie *Eraser Tool (Gumka)* działa inaczej, kiedy stosowane jest na warstwie bez kanału alfa. Jeśli warstwa nie ma kanału alfa, narzędzie *Eraser Tool (Gumka)* usuwa kolorowe obszary i zamienia je na aktualny kolor tła. Jeśli natomiast warstwa posiada kanał alfa, narzędzie usuwa kolorowe obszary, zmieniając je na przezroczyste. Dlatego potrzebujemy kanału alfa dla naszej zdesaturowanej warstwy.

- Możesz również usunąć wybrany fragment czarno-białej warstwy, a do oryginalnej warstwy zastosować dowolną technikę korekcji kolorów, przechodząc do menu *Colors/Hue-Saturation (Kolory/Odcień i nasycenie)* i regulując suwakami *Hue (Odcień)* i *Lightness (Jasność)*, aby zupełnie zmienić kolor przedmiotu:



Oto jak wygląda moja ostateczna wersja pocztówki:



# Skorowidz

## A

Adaptive, *Patrz* Adaptownie  
Adaptownie, 255  
Add Alpha Channel, *Patrz* Dodaj kanał alfa  
Add Bevel, *Patrz* Dodaj fazę  
Add Border, *Patrz* Dodaj krawędź  
Add Layer Mask, *Patrz* Dodaj maskę warstwy  
Adjust Color Curves, *Patrz* Modyfikacja krzywych kolorów  
Adjust Color Levels, *Patrz* Modyfikacja poziomów kolorów  
Alfa na logo, 91  
    Kreda, 94  
    Mrożne, 95  
    Nieziemska poświata, 91  
    Nieziemski neon, 93  
    Teksturowane, 95  
Alien Glow, *Patrz* Nieziemska poświata  
Alien Neon, *Patrz* Nieziemski neon  
Allow Resizing, *Patrz* Dopuszczalne powiększanie  
Alpha to Logo, *Patrz* Alfa na logo  
Alpha to Selection, *Patrz* Kanał alfa na zaznaczenie  
Animacja, 58  
Animation, *Patrz* Animacja  
Antique Photo Border, 308  
    Ziarnistość postarzenia, 309  
Apply Canvas, *Patrz* Nakładanie na płótno  
Artistic, *Patrz* Artystyczne  
Artystyczne, 70  
    Kubizm, 72  
    Midnight Sepia, 305  
    Nakładanie na płótno, 71

Autocrop Image, *Patrz* Przytnij obraz  
Automatic Preview, *Patrz* Automatyczny podgląd  
Automatyczny podgląd, 55  
Azimuth, *Patrz* Azymut  
Azymut, 55

## B

Balans kolorów, 122  
    Cienie, 122  
    Półtony, 123  
    Światła, 123  
    Zachowanie luminancji, 195  
Barwienie, 119  
    Barwienie obrazu, 173  
Batch Process, 317  
Biała (bez przezroczystości), 229  
Black (full transparency), *Patrz* Czarna (pełna przezroczystość)  
Blend, *Patrz* Gradient  
Blokowanie, 98  
Blur, *Patrz* Rozmycie  
Blur Center, *Patrz* Środek rozmycia  
Błysk gradientowy, 64  
    Dodatkowe przebłyski, 64  
    Jarzenie, 64  
    Ogólne, 64  
    Promienie, 64  
Brightness-Contrast, *Patrz* Jasność i kontrast  
Brush, *Patrz* Pędzel  
Bucket Fill Tool, *Patrz* Wypełnienie kubelkiem  
Bump Map, *Patrz* Mapowanie wypukłości  
Burn Tool, *Patrz* Wypalenie

## C

Camera, *Patrz* Kamera  
 Chalk, *Patrz* Kreda  
 Channels, *Patrz* Kanały  
 Cienie, 122  
 Circle Fuzzy, 22  
 Clone Tool, *Patrz* Klonowanie  
 CML Explorer, *Patrz* Przeglądarka CML  
 Color Balance, *Patrz* Balans kolorów  
 Color Management, *Patrz* Zarządzanie kolorami  
 Color Picker Tool, *Patrz* Pobranie koloru  
 Colorize, *Patrz* Barwienie  
 Colorize the Image, *Patrz* Barwienie obrazu  
 Colors, *Patrz* Kolory  
 Combine, *Patrz* Łączenie  
 Console, *Patrz* Konsola  
 Crop Tool, *Patrz* Kadrowanie  
 Cubic, *Patrz* Sześcienna  
 Cubism, *Patrz* Kubizm  
 Curve Bend, *Patrz* Wyginanie  
 Curves, *Patrz* Krzywe  
 Czarna (pełna przezroczystość), 102  
 czyszczenie przedmiotów, 208  
   Circle Fuzzy, 209  
   Klonowanie, 209  
   Wypalenie, 211, 212

## D

Decor, *Patrz* Dekoracja  
 Define Rectangle Area, *Patrz* Definiowanie prostokątnego obszaru  
 Definiowanie prostokątnego obszaru, 86  
 Deformowanie, 58  
   Animacja, 58  
 Dekoracja, 73  
   Antique Photo Border, 308  
   Dodaj fazę, 73  
   Dodaj Krawędź, 74  
   Zaokrąglone rogi, 75  
 Depth, *Patrz* Głębina  
 Desaturacja, 117  
 Desaturate, *Patrz* Desaturacja  
 Detail, *Patrz* Szczegóły  
 Difference, *Patrz* Różnica  
 Difference Clouds, *Patrz* Różnica chmur diorama, 148  
 Directional, *Patrz* Kierunkowe

Distorts, *Patrz* Zniekształcenia  
 Distress Granularity, *Patrz* Ziarnistość postarzenia  
 Divide, *Patrz* Dzielenie  
 Długość fali, 285  
 Dodaj fazę, 73  
 Dodaj kanał alfa, 91  
 Dodaj krawędź, 74  
 Dodaj maskę warstwy, 102  
   Biała (bez przezroczystości), 229  
   Czarna (pełna przezroczystość), 102  
 Dodatkowe przebłyski, 64  
 dodawanie graffiti do zdjęcia, 200  
   Duplikuj warstwę, 202  
   Gumka, 206  
   Kanał alfa na zaznaczenie, 202  
   Perspektywa, 201  
   Połącz w dół, 203  
   Powiększ, 202  
   Rozmycie Gaussa, 204  
   Skalowanie, 201  
   Tekst, 201  
   Wypełnienie kubelkiem, 203  
 Dodge, *Patrz* Rozjaśnianie  
 Dopuszczalne powiększanie, 65  
 Drop Shadow, *Patrz* Rzucanie cienia  
 Duplicate Layer, *Patrz* Duplikuj warstwę  
 Duplikuj warstwę, 14  
   Pokrywanie, 14  
 Dzielenie, 290

## E

Edge, *Patrz* Krawędź  
 Edge-Detect, *Patrz* Wykrywanie krawędzi  
 Edit, *Patrz* Edycja  
 Edycja, 128  
   Kopiuj, 158  
   Rysuj wzdłuż zaznaczenia, 128  
   Wklej, 158  
 Efekty świetlne, 112  
   Kierunkowe, 113  
   Mapowanie wypukłości, 113  
   Materiał, 113  
   Światło I, 113  
 Elevation, *Patrz* Wzniesienie  
 Ellipse Select Tool, *Patrz* Zaznaczenie eliptyczne  
 Emboss, *Patrz* Wytłoczenie  
 Engrave, *Patrz* Grawerowanie  
 Enhance, *Patrz* Uwydatnienie  
 Eraser Tool, *Patrz* Gumka

## F

Falowanie, 61  
 Faluj, 62  
   Długość fali, 285  
 Feather, *Patrz* Zmiękczyć  
 FG to BG (RGB), *Patrz* Kolor pierwszoplanowy na kolor tła (RGB)  
 FG to Transparent, *Patrz* Kolor pierwszoplanowy na przezroczystość  
 filtry, 48  
   Alfa na logo, 91  
   Artystyczne, 70  
   Batch Process, 317  
   Dekoracja, 73  
   Odwzorowania, 76  
   Pikselizacja, 53  
   Renderowanie, 78  
   Rozmycie, 49  
   Sieć WWW, 85  
   Szum, 66  
   Światło i cień, 63  
   Uwydatnianie, 171  
   Wykrywanie krawędzi, 69  
   Zniekształcenia, 54  
 Fix Seed, *Patrz* Stałe ziarno  
 Fixed, *Patrz* Stały  
 Flatten Image, *Patrz* Spłaszcz obraz  
 Flip Tool, *Patrz* Odbicie  
 Flowing, *Patrz* Plywająco  
 Fractal Trace, *Patrz* Zniekształcenie fraktalne  
 Fraktal IFS, 82  
 Free Select Tool, *Patrz* Odręczne zaznaczanie obszarów  
 From Path, *Patrz* Ze ścieżki  
 Frosty, *Patrz* Mroźne  
 Fuzzy Select Tool, *Patrz* Zaznaczenie rozmyte

## G

Gaussian Blur, *Patrz* Rozmycie Gaussa  
 General, *Patrz* Ogólne  
 GIMPresjonista, 72  
 GIMPressionist, *Patrz* GIMPresjonista  
 Glow, *Patrz* Jarzenie  
 Głębia, 55  
 Gradient, 13  
   Kolor pierwszoplanowy na kolor tła (RGB), 13  
   Kolor pierwszoplanowy na przezroczystość, 14  
   Promienisty, 13

Gradient Flare, *Patrz* Błysk gradientowy  
 Gradients, *Patrz* Gradienty  
 Gradientsy, 98  
   Kolor lewego punktu końcowego, 99  
   Kolor prawego punktu końcowego, 99  
 Grawerowanie, 57  
 Grayscale, *Patrz* Odcienie szarości  
 Grow, *Patrz* Powiększ  
 Gumka, 29

## H

HDR (High Dynamic Range), *Patrz* Szeroki Zakres Tonalny  
 Healing Tool, *Patrz* Łatka  
 Highlights, *Patrz* Światła  
 Hue, *Patrz* Odcień  
 Hue-Saturation, *Patrz* Odcień i nasycenie  
 Hurl, *Patrz* Wygnieć

## I

IFS, 82  
 IFS Fractal, *Patrz* Fraktal IFS  
 Image, *Patrz* Obraz  
 Image Map, *Patrz* Mapa obrazu  
 Input Levels, *Patrz* Poziomy wejściowe instalacja czcionki, 97  
 instalowanie skryptów, 300  
 instalowanie wtyczek, 300  
 inteligentne skalowanie, *Patrz* skalowanie obrazu bez zniekształceń  
 Invert, *Patrz* Inwersja  
 Inwersja, 160  
 IWarp, *Patrz* Deformowanie

## J

Jakość, 134  
   Brak, 134  
   Sześcienna, 134  
 Jarzenie, 64  
 Jasność, 167  
 Jasność i kontrast, 116  
 Jednolite chmury, 81



## K

Kadrowanie, 134  
 kalibracja, 132  
     Symulacja drukowania, 132  
     Zarządzanie kolorami, 132  
 Kamera, 289  
 Kanał alfa na zaznaczenie, 15  
 Kanały, 112  
 Kierunkowe, 113  
 Klonowanie, 176  
 Kolor lewego punktu końcowego, 99  
 Kolor pierwszoplanowy na kolor tła (RGB), 13  
 Kolor pierwszoplanowy na przezroczystość, 14  
 Kolor prawego punktu końcowego, 99  
 kolorowanie czarno-białych zdjęć, 171  
     Barwienie obrazu, 173  
     Jasność, 174  
     Nasylenie, 174  
     Przesunięcie, 173  
     Ścieżki, 172  
     Zaznaczenie ze ścieżki, 173  
 Kolory, 116  
     Balans kolorów, 122  
     Barwienie, 119  
     Desaturacja, 117  
     Inwersja, 160  
     Jasność i kontrast, 116  
     Krzywe, 118  
     Odcień i nasycenie, 150  
     Poziomy, 140  
 Konsola, 302  
 Kontrast miejscowy, 311  
 korzystanie z narzędzi rysowniczych, 11  
     cieniowanie, 43  
     duplikowanie warstwy, 14  
     idealny okrąg, 12  
     kalkowanie, 32  
     malowanie, 38  
     malowanie nieba i chmur, 22  
     pobranie koloru, 21  
     powiększenie, 31  
     projekt karykatury, 28  
     rozmywanie kolorów, 19  
     tworzenie linii, 35  
     tworzenie odbić, 15  
     tworzenie trójwymiarowej kulki, 12  
     usuwanie, 31  
     wygładzanie, 21

wypełnianie, 15  
 zamiana kolorów, 13  
 Krawędź, 69  
 Kreda, 94  
 Krzywe, 118  
     Modyfikacja krzywych kolorów, 142  
 Kubizm, 72

## L

Layer, *Patrz* Warstwa  
 Left Endpoint's Color, *Patrz* Kolor lewego punktu  
 końcowego  
 Lens Distortion, *Patrz* Zniekształcenia  
 geometryczne  
 Levels, *Patrz* Poziomy  
 Light and Shadow, *Patrz* Światło i cień  
 Lighting Effects, *Patrz* Efekty świetlne  
 Lightness, *Patrz* Jasność  
 Linear, *Patrz* Liniowy  
 Liniowy, 52  
 Local Contrast, *Patrz* Kontrast miejscowy  
 Lock, *Patrz* Blokowanie  
 Losowo, 255

## Ł

Łatka, 215

## M

Maksymalna delta, 51  
 malowanie nieba i chmur, 22  
     Rozjaśnianie, 23, 24  
     Rozsmarowywanie, 24, 27  
     Wypalenie, 23, 24  
     Wypełnienie kubelkiem, 23  
 Manual, *Patrz* Ręcznie  
 Map, *Patrz* Odwzorowania  
 Mapa obrazu, 86  
 Mapowanie wypukłości, 76  
 Materiał, *Patrz* Materiał  
 Materiał, 113  
 Max. delta, *Patrz* Maksymalna delta  
 menu  
     Edycja, 128  
     Kolory, 116  
     Obraz, 132  
     Plik, 126

Widok, 228  
 Zarządzanie kolorami, 132  
 Zaznaczenie, 100  
 Menu Color Management, *Patrz* Zarządzanie kolorami  
 Merge Down, *Patrz* Połącz w dół  
 Midnight Sepia, 305  
 Midtones, *Patrz* Półtony  
 Mnożenie, 46  
 Mode of operation, *Patrz* Tryb operacji  
 Modify Curves, *Patrz* Modyfikacje krzywej  
 Modyfikacja krzywych kolorów, 142  
 Modyfikacja poziomów kolorów, 140  
 Modyfikacje krzywej, 55  
 Mosaic, *Patrz* Mozaika  
 Motion Blur, *Patrz* Rozmycie w ruchu  
 Move Tool, *Patrz* Przesunięcie  
 Mozaika, 59  
 Mroźne, 95  
 Multiply, *Patrz* Mnożenie

## N

Nakładanie na płótno, 71  
 narzędzia  
 Definiowanie prostokątnego obszaru, 86  
 Gradient, 13  
 Gumka, 29  
 Kadrowanie, 134  
 Klonowanie, 176  
 Łatka, 215  
 Obrót, 17,  
 Odbicie, 101  
 Odręczne zaznaczanie obszarów, 184  
 Ołówek, 186  
 Perspektywa, 104  
 Pędzel, 31  
 Pobranie koloru, 21  
 Powiększenie, 18  
 Przełącz szybką maskę, 185  
 Przesunięcie, 17  
 Rozjaśnianie, 23  
 Rozsmarowywanie, 21  
 Skalowanie, 45  
 Szybka Mask, 183  
 Ścieżki, 18  
 Tekst, 98  
 Wypełnienie kubelkiem, 15  
 Zaznaczenie eliptyczne, 12

Zaznaczenie prostokątne, 128  
 Zaznaczenie rozmyte, 41  
 Nasylenie, 83  
 National Geographic, 311  
 Kontrast miejscowy, 311  
 Neon, 70  
 New Layer, *Patrz* Nowa warstwa  
 New Seed, *Patrz* Nowe ziarno  
 Newsprint, *Patrz* Wydruk gazetowy  
 Nieziemska poświata, 91  
 Nieziemski neon, 93  
 Noise, *Patrz* Szum  
 Nowa warstwa, 45  
 Mnożenie, 46  
 Nowe ziarno, 83

## O

obracanie obrazu, 135  
 Obrót, 137  
 Przekształcenie, 138  
 Obraz, 132  
 Przytnij obraz, 294  
 Rozmiar wydruku, 134  
 Skaluj obraz, 132  
 Splaszcz obraz, 220  
 Obrót, 17  
 Odbicie, 101  
 Odcienie szarości, 294  
 Odcień, 83  
 Odcień i nasycenie, 150  
 Jasność, 167  
 Odcień, 167  
 Odejmuje od bieżącego zaznaczenia, 15  
 Odręczne zaznaczanie obszarów, 184  
 Odstęp, 295  
 Odwróć, 149  
 Odwzorowanie, 76  
 Deformowanie, 82  
 Mapowanie wypukłości, 76  
 Zniekształcenie fraktalne, 77  
 Ogólne, 64  
 National Geographic, 311  
 Ołówek, 186  
 Open as Layers, *Patrz* Otwórz jako warstwy  
 Orientation, *Patrz* Ułożenie  
 Otwórz jako warstwy, 126  
 Overlay, *Patrz* Pokrywanie

## P

- Paintbrush Tool, *Patrz* Pędzel
- Paper, *Patrz* Papier
- Papier, 254
- Pasted Layer, *Patrz* Wklejona warstwa
- Path from Text, *Patrz* Ścieżka z tekstu
- Paths Tool, *Patrz* Ścieżki
- Pencil Tool, *Patrz* Ołówek
- Perspective Tool, *Patrz* Perspektywa
- Perspektywa, 104
- Pędzel, 31
- Pick, *Patrz* Wyciosaj
- Pikselizacja, 53
- Pixelize, *Patrz* Pikselizacja
- Placement, *Patrz* Przesunięcie
- Plasma, *Patrz* Plazma
- Plazma, 79
  - Pokrywanie, 80
- Pływająco, 255
- Pobranie koloru, 21
- Podgląd, 48
- Pokrywanie, 14
- Polar Coordinates, *Patrz* Wirowanie
- Połącz w dół, 101
- poprawianie niedoskonałości twarzy, 214
  - Circle Fuzzy, 215, 221
  - Klonowanie, 215
  - Łatka, 215, 221, 223
  - Nasylenie, 219
  - Odcień, 219
  - Pędzel, 217
  - Pokrywanie, 219
  - Rozmycie Gaussa, 218
  - Splaszcz obraz, 220
- poprawianie niedoświetlonych zdjęć, 139
  - Jasność i kontrast, 139
  - Modyfikacja krzywych kolorów, 142
  - Modyfikacja poziomów kolorów, 140
  - Poziomy wejściowe, 140
- Powiększ, 100
- Powiększenie, 18
- Powtórzenia, 129
- Poziomy, 140
  - Modyfikacja poziomów kolorów, 140
  - Poziomy wejściowe, 140
- Poziomy wejściowe, 140
- Pół-splaszczenie, 87
- Półtony, 123
- Preserve Luminosity, *Patrz* Zachowanie luminancji
- Presets, *Patrz* Ustawienia
- Preview, *Patrz* Podgląd
- Print Simulation, *Patrz* Symulacja drukowania
- Print Size, *Patrz* Rozmiar wydruku
- profilowanie kolorów, 131
- projekt karykatury, 28
  - Gumka, 29, 40
  - Mnożenie, 46
  - Nowa warstwa, 45
  - Pędzel, 31, 35
  - Powiększenie, 31, 32, 40
  - Przesunięcie, 45
  - Rysuj linię, 35
  - Rysuj narzędziem, 35
  - Skalowanie, 45
  - Ścieżki, 32, 35
  - Zaznaczenie rozmyte, 41, 43
- Promienie, 64
- Promienisty, 255
- Promień, 255
- Próg, 166
- Przeglądarka CML, 83
  - Nasylenie, 83
  - Nowe ziarno, 83
  - Odcień, 83
  - Stale ziarno, 83
  - Wartość, 83
  - Ziarno losowości, 83
- przekształcanie zdjęć, 131
  - kadrowanie obrazu, 134
  - kalibracja, 132
  - obracać obrazu, 135
  - poprawianie niedoświetlonych zdjęć, 139
  - profilowanie kolorów, 131
  - skalowanie obrazu, 132
  - skalowanie obrazu bez zniekształceń, 143
  - tworzenie czarno-białej pocztówki, 163
  - tworzenie efektu dioramy, 148
  - tworzenie odbicia, 135
  - tworzenie zdjęć w technice HDR, 152
- Przełącz szybką maskę, 185
- Przesunięcie, 17
- Przybornik, 136
  - Obrót, 137
  - Odbicie, 136
- Przytnij, 89
- Przytnij obraz, 294

## Q

Quality, *Patrz* Jakość  
Quick Mask, *Patrz* Szybka Maska

## R

Radial, *Patrz* Radialny  
Radialny, 52  
    Środek rozmycia, 52  
Radius, *Patrz* Promień  
Random, *Patrz* Losowo  
Random Seed, *Patrz* Ziarno losowości  
Randomize, *Patrz* Wylosuj  
Rays, *Patrz* Promienie  
Rectangle Select Tool, *Patrz* Zaznaczenie prostokątne  
Red Eye Removal, *Patrz* Usuwanie czerwonych oczu  
Rendering, *Patrz* Renderowanie  
Renderowanie, 78,  
    Fraktal IFS, 82  
    Jednolite chmury, 81  
    Plazma, 79  
    Przeglądarka CML, 83  
    Puzzle, 84  
    Różnica chmur, 79  
Repeat, *Patrz* Powtórzenia  
Ręcznie, 255  
RGB Noise, *Patrz* Szum RGB  
Right Endpoint's Color, *Patrz* Kolor prawego punktu końcowego  
Ripple, *Patrz* Falowanie  
Rotate, *Patrz* Obrót  
Rotate Tool, *Patrz* Obrót  
Round Corners, *Patrz* Zaokrąglone rogi  
Rounded corners, *Patrz* Zaokrąglać rogi  
Rozdzielczość X, 134  
Rozdzielczość Y, 134  
Rozjaśnianie, 23  
    Wypalenie, 23  
Rozmiar, 256  
Rozmiar wydruku, 134  
    Rozdzielczość X, 134  
    Rozdzielczość Y, 134  
Rozmycie, 49  
    Maksymalna delta, 51  
    Rozmycie Gaussa, 49

    Rozmycie w ruchu, 52  
    Rozmywanie, 49  
    Selektywne rozmycie Gaussa, 51  
Rozmycie Gaussa, 49  
Rozmycie w ruchu, 52  
    Liniiowy, 52  
    Powiększenie, 52  
    Radialny, 52  
Rozmywanie, 49  
rozmywanie kolorów, 19  
    Circle Fuzzy, 22  
    Pobranie koloru, 21  
    Rozsmarowywanie, 21  
Rozrzucenie, 66  
Rozsmarowywanie, 21  
Rozszarp, 66  
Różnica, 79  
Różnica chmur, 79  
Rysuj linię, 35  
Rysuj narzędziem, 35  
Rysuj wzdłuż ścieżki, 35  
Rysuj wzdłuż zaznaczenia, 128  
Rzucanie cienia, 65  
    Dopuszczalne powiększanie, 65

## S

Saturation, *Patrz* Nasycenie  
Save for Web, 315  
Save to Channel, *Patrz* Zapisz do kanału  
Scale Image, *Patrz* Skaluj obraz  
Scale Tool, *Patrz* Skalowanie  
Seam Carving, *Patrz* Wycinanie szwów  
Second Flares, *Patrz* Dodatkowe przebliski  
Select, *Patrz* Zaznaczenie  
Selection from Path, *Patrz* Zaznaczenie ze ścieżki  
Selective Gaussian Blur, *Patrz* Selektywne rozmycie Gaussa  
Selektywne rozmycie Gaussa, 51  
Semi-Flatten, *Patrz* Pół-splaszczanie  
Shadows, *Patrz* Cienie  
Show Rulers, *Patrz* Wyświetl prowadnice  
Shrink, *Patrz* Zmniejsz  
Sieć WWW, 85  
    Mapa obrazu, 86  
    Pół-splaszczanie, 87  
    Przytnij, 89  
Size, *Patrz* Rozmiar  
Skalowanie, 45

- skalowanie obrazu, 132
    - Jakość, 134
    - Rozdzielczość X, 134
    - Rozdzielczość Y, 134
    - Rozmiar wydruku, 134
    - Skalowanie obrazu, 134
    - Skaluj obraz, 132
  - skalowanie obrazu bez zniekształceń, 143
    - Pędzel, 146
    - Ścieżki, 146
    - Warstwa, 144
    - Wycinanie szwów, 143
    - Zaznaczenie, 146
  - Skręcenie i zaciskanie, 62
  - Slice, *Patrz* Przytnij
  - Slur, *Patrz* Rozszarp
  - Smudge Tool, *Patrz* Rozsmarowywanie
  - Sobel, 69
  - Solid Noise, *Patrz* Jednolite chmury
  - Spacing, *Patrz* Odstęp
  - Splaszcz obraz, 220
  - Spread, *Patrz* Rozrzucenie
  - Stałe ziarno, 83
  - Stały, 12
  - Stroke Path, *Patrz* Rysuj wzdłuż ścieżki
  - Stroke Selection, *Patrz* Rysuj wzdłuż zaznaczenia
  - Symulacja drukowania, 132
  - Szczegóły, 282
  - Szeroki Zakres Tonalny, 152
  - Sześcienna, 134
  - Szum, 66
    - Rozrzucenie, 66
    - Rozszarp, 66
    - Szum RGB, 66
    - Wyciosaj, 66,
    - Wygnieć, 66
  - Szum RGB, 66
  - Szybka Maska, 183
- Ś**
- Ścieżka z tekstu, 114
  - Ścieżki, 18
    - Rysuj linię, 35
    - Rysuj narzędziem, 35
    - Rysuj wzdłuż ścieżki, 35
    - Zaznaczenie ze ścieżki, 18
  - Środek rozmycia, 52
  - Światła, 123
  - Światło i cień, 63
    - Błysk gradientowy, 64
    - Efekty świetlne, 112
    - Rzucanie cienia, 65
- T**
- Tekst, 98
    - Blokowanie, 98
  - Teksturowane, 95
  - Text Tool, *Patrz* Tekst
  - Textured, *Patrz* Teksturowane
  - Threshold, *Patrz* Próg
  - Toggle Quick Mask, *Patrz* Przełącz szybką maskę
  - Toolbox, *Patrz* Przybornik
  - Tryb operacji, 132
    - Symulacja drukowania, 132
  - Turbulence, *Patrz* Turbulencje
  - Turbulencje, 278
  - tworzenie błyszczącego plastikowego tekstu, 110
    - Efekty świetlne, 112
    - Kanał alfa na zaznaczenie, 110
    - Kanały, 112
    - Mapowanie wypukłości, 113
    - Materiał, 113
    - Pokrywanie, 112
    - Połącz w dół, 110
    - Rozmycie Gaussa, 111, 112
    - Światło I, 113
    - Wypełnienie kubelkiem, 111, 112
    - Zapisz do kanału, 110
    - Zmniejsz, 110
  - tworzenie czarno-białej pocztówki, 163
    - Desaturacja, 165
    - Dodaj kanał alfa, 166
    - Duplikuj warstwę, 163
    - Gumka, 166, 167
    - Jasność i kontrast, 163
    - Lightness, 167
    - Odcień, 167
    - Powiększenie, 166
    - Próg, 166
    - Zaznaczenie rozmyte, 166
  - tworzenie efektu dioramy, 148
    - diorama, 148
    - Odcień i nasycenie, 150
    - Odwróć, 149
    - Rozmycie Gaussa, 150
    - Zaznaczenie eliptyczne, 149
    - Zmiękczy, 149

- tworzenie kolorowego abstrakcyjnego tła, 278
  - Gradient, 280
  - Mnożenie, 280
  - Plazma, 278
  - Rozjaśnianie, 280
  - Skręcenie i zaciskanie, 279, 280
  - Turbulencje, 278
  - Wyłosuj, 278
- tworzenie logo, 98
  - Blokowanie, 98
  - Czarna (pełna przezroczystość, 102
  - Dodaj maskę warstwy, 102
  - Duplikuj warstwę, 101
  - Gradienty, 100, 102
  - Gradienty, 98
  - Kanał alfa na zaznaczenie, 100, 102
  - Kolor lewego punktu końcowego, 99
  - Kolor prawego punktu końcowego, 99
  - Odbicie, 101
  - Połącz w dół, 101
  - Powiększ, 100
  - Przesunięcie, 101
  - Tekst, 98
  - Warstwa, 100, 101
  - Wypełnienie kubelkiem, 101, 103
  - Zaznaczenie, 100, 101
  - Zaznaczenie eliptyczne, 102
- tworzenie nagłówków dla Twojej strony/bloga, 268
  - Duplikuj warstwę, 273
  - Perspektywa, 274
  - Powiększenie, 270
  - Przesunięcie, 273, 274
  - Rysuj, 272
  - Rysuj wzdłuż ścieżki, 272
  - Skaluj, 273
  - Ścieżki, 270
- tworzenie odbicia, 135
  - Odbicie, 136, 137
  - Przekształcenie, 138
- tworzenie płonącego tekstu, 120
  - Balans kolorów, 122
  - Cienie, 122
  - Połącz w dół, 120
  - Powiększenie, 122
  - Półtony, 123
  - Rozmycie Gaussa, 124
  - Rozsmarowywanie, 120
  - Światła, 123
- tworzenie projektu layoutu strony Web 2.0, 228
  - Dodaj maskę warstwy, 229
  - Gradient, 229, 230
  - Nowa warstwa, 228
  - Odbicie, 229
  - Ołówek, 234
  - Pobranie koloru, 230
  - Przesunięcie, 232
  - Wypełnienie kubelkiem, 231
  - Wyświetl prowadnice, 228
  - Zaokrąglaj rogi, 231, 233
  - Zaznaczenie, 229
  - Zaznaczenie prostokątne, 228, 230, 231, 233
- tworzenie surrealistycznych manipulacji na zdjęciu, 189
  - Balans kolorów, 198
  - Cienie, 195
  - Desaturacja, 190
  - Dodaj kanał alfa, 193
  - Duplikuj warstwę, 196
  - Gumka, 196
  - Mnożenie, 191
  - Odręczne zaznaczanie obszarów, 192
  - Pędzel, 191
  - Rozsmarowywanie, 199
  - Światła, 195
  - Wklejona warstwa, 194
  - Zachowanie luminancji, 195
  - Zaznaczenie ze ścieżki, 197
- tworzenie szablonu bloga inspirowanego secesją, 239
  - Gumka, 248
  - Połącz w dół, 248
  - Przesunięcie, 248
  - Zaznaczenie prostokątne, 240, 247
  - Zmniejsz, 240, 242, 243, 247
- tworzenie szablonu inspirowanego impresjonizmem, 250
  - GIMPresjonista, 254, 264
  - Gumka, 267
  - Nowa warstwa, 253
  - Odejmuje od bieżącego zaznaczenia, 259
  - Papier, 265
  - Pędzel, 265
  - Położenie, 257
  - Przesunięcie, 266
  - Rozmiar, 257, 266
  - Ułożenie, 266
  - Ustawienia, 265



- tworzenie szablonu inspirowanego
  - impresjonizmem
  - Wypełnienie kubelkiem, 258
  - Zaokrąglaj rogi, 257
  - Zaznaczenie prostokątne, 257, 259
  - Zaznaczenie rozmyte, 263
- tworzenie tekstu 3D, 104
  - Mapowanie wypukłości, 105
  - Perspektywa, 104
  - Przesunięcie, 106
- tworzenie tekstu stempla, 128
  - Obrót, 129
  - Powtórzenia, 129
  - Rozszarp, 129
  - Rysuj, 128
  - Rysuj wzdłuż zaznaczenia, 128
  - Zaokrąglaj rogi, 128
  - Zaznaczenie prostokątne, 128
- tworzenie tekstu wycinanki, 125
  - Gumka, 127
  - Mnożenie, 126
  - Odwróć, 126
  - Otwórz jako warstwy, 126
  - Rzucanie cienia, 126
  - Ścieżka z tekstu, 125
  - Ze ścieżki, 126
- tworzenie tła z punktami w stylu retro, 291
  - Mnożenie, 298
  - Odcienie szarości, 294
  - Odstęp, 295
  - Pędzel, 296
  - Przytnij obraz, 294
  - Splaszcz obraz, 295
  - Wirowanie, 292
  - Wypełnienie kubelkiem, 292
  - Zaznaczenie prostokątne, 292
- tworzenie tła ze smugami światła, 287
  - Dzielenie, 290
  - Gradient, 288
  - Jasność, 289
  - Kamera, 289
  - Powiększenie, 289
  - Renderowanie, 289
- tworzenie trójwymiarowej kulki, 12
  - Duplikuj warstwę, 14
  - Gradient, 13, 14
  - Kanał alfa na zaznaczenie, 15
  - Kolor pierwszoplanowy na kolor tła (RGB), 13
  - Kolor pierwszoplanowy na przezroczystość, 14
  - Obrót, 17
  - Odejmuje od bieżącego zaznaczenia, 15
  - Pokrywanie, 14
  - Powiększenie, 18
  - Promienisty, 13, 14
  - Przesunięcie, 17
  - Stały, 12
  - Ścieżki, 18
  - Wypełnienie kubelkiem, 15
  - Zaznaczenie eliptyczne, 12, 14
  - Zaznaczenie ze ścieżki, 18
- tworzenie własnych błyszczących przycisków, 235
  - Dodaj maskę warstwy, 238
  - Gradient, 236, 238
  - Odwróć, 238
  - Zaokrąglaj rogi, 236
  - Zaznaczenie eliptyczne, 236
  - Zaznaczenie prostokątne, 236
  - Zaznaczenie rozmyte, 236
  - Zmniejsz, 237
- tworzenie zdjęć w technice HDR, 152
  - Desaturacja, 156
  - Dodaj maskę warstwy, 158, 161
  - Duplikuj warstwę, 156
  - Inwersja, 160
  - Krzywe, 157, 160
  - Otwórz jako warstwy, 155
  - Szeroki Zakres Tonalny, 152
- tworzenie zielonego tła, 282
  - Długość fali, 285
  - Faluj, 285
  - Jednolite chmury, 282
  - Odcień i nasycenie, 287
  - Pokrywanie, 286
  - Połącz w dół, 286
  - Poziomy, 283, 286
  - Radialny, 284
  - Rozmycie w ruchu, 284
  - Różnica chmur, 282
  - Szczegóły, 282
  - Wylosuj, 282
- tworzenie złotego tekstu, 114
  - Gradient, 115
  - Jasność i kontrast, 116
  - Pokrywanie, 116
  - Rzucanie cienia, 116
  - Ścieżka z tekstu, 114
  - Ze ścieżki, 115
  - Zmniejsz, 115

tworzenie zmrożonego tekstu, 117

Barwienie, 119

Desaturacja, 117

Kanał alfa na zaznaczenie, 117

Krzywe, 118

Plazma, 117

Połącz w dół, 119

Wiatr, 119

tworzenie żarzącego się tekstu, 107

Kanał alfa na zaznaczenie, 107

Pokrywanie, 109

Rozmycie Gaussa, 108

Warstwy, 107

Wypełnienie kubelkiem, 108

## U

Ułożenie, 255

Adaptywnie, 255

Losowo, 255

Odcień, 255

Pływająco, 255

Promienisty, 255

Promień, 255

Ręcznie, 255

Wartość, 255

Ustawienia, 254

usuwanie efektu czerwonych oczu, 170

Próg, 171

Stały, 170

Usuwanie czerwonych oczu, 171

Zaznaczenie eliptyczne, 170

usuwanie elementów obrazu, 175

Klonowanie, 176, 177

Rozsmarowywanie, 182

usuwanie tła, 183

Odręczne zaznaczanie obszarów, 184

Ołówek, 186

Przełącz szybką maskę, 185, 188

Szybka Maską, 183

Uwydatnianie, 171

Usuwanie czerwonych oczu, 171

## V

Value, *Patrz* Wartość

Video, *Patrz* Wideo

View, *Patrz* Widok

## W

Warstwa, 100

Duplikuj warstwę, 101

Połącz w dół, 101

Wartość, 83,

Watermark, 313

Wavelength, *Patrz* Długość fali

Waves, *Patrz* Faluj

Web, *Patrz* Sieć WWW

Whirl and Pinch, *Patrz* Skręcenie i zaciskanie

White (full opacity), *Patrz* Biała (bez przezroczystości)

Wideo, 61

Widok, 228

Wyświetl prowadnice, 228

Wirowanie, 292

Wklejona warstwa, 194

wtyczki, 299

DBP, 316

GIMPresjonista, 72

Save for Web, 314

Wycinanie szwów, 143

Wyciosaj, 66

Wydruk gazetowy, 60

Wyginięcie, 54

Automatyczny podgląd, 55

Modyfikacje krzywej, 55

Wygnieć, 66

Wykrywanie krawędzi, 69

Krawędź, 69

Neon, 70

Sobel, 69

Wylosuj, 278

Wypalenie, 23

Wypełnienie kubelkiem, 15

Wyświetl prowadnice, 228

Wytłoczenie, 55

Azymut, 55

Głębia, 55

Wzniesienie, 55

## X

X resolution, *Patrz* Rozdzielczość X

## Y

Y resolution, *Patrz* Rozdzielczość Y

**Z**

- Zachowanie luminancji, 195
- Zaokrąglaj rogi, 128
- Zapisz do kanału, 110
- Zarządzanie kolorami, 132
  - Tryb operacji, 132
- Zaznaczenie, 100
  - Odwróć, 149
  - Powiększ, 100
  - Wszystko, 158
- Zapisz do kanału, 110
- Ze ścieżki, 115
- Zmiękczy, 149
- Zmniejsz, 110
- Zaznaczenie eliptyczne, 12
  - Odejmuje od bieżącego zaznaczenia, 15
  - Stały, 12
- Zaznaczenie prostokątne, 128
  - Zaokrąglaj rogi, 128
- Zaznaczenie rozmyte, 41
  - Próg, 166
- Zaznaczenie ze ścieżki, 18
- Ze ścieżki, 115
- Ziarnistość postarzenia, 309
- Ziarno losowości, 83
- Zmiękczy, 149
- Zmniejsz, 110
- Zniekształcenia, 54
  - Deformowanie, 58
  - Falowanie, 61
  - Faluj, 62
  - Grawerowanie, 57
  - Mozaika, 59
  - Skręcenie i zaciskanie, 62
  - Wiatr, 63
  - Wideo, 61
  - Wirowanie, 292
  - Wydruk gazetowy, 60
  - Wyginanie, 54
  - Wytłoczenie, 55
  - Zniekształcenia geometryczne, 59
  - Zniekształcenie fraktalne, 77
- 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 2.6.

## Receptury

Uwolnij kreatywność! Już nie musisz wydawać kilku tysięcy złotych na komercyjną aplikację, żeby tworzyć profesjonalną grafikę lub edytować fotografie jak zawodowy retuszer. Znany od kilku lat i z powodzeniem wykorzystywany zarówno przez amatorów, jak i zawodowców program GIMP stał się dziś pełnowartościową alternatywą dla drogiego Photoshopa — a wszystko dzięki intensywnemu rozwojowi przez międzynarodową społeczność. Co najważniejsze, jest on alternatywą w 100% darmową! GIMP zawiera wszystkie funkcje niezbędne do projektowania ciekawych obrazów, tworzenia atrakcyjnych wizualizacji czy wszechstronnej edycji zdjęć i przygotowywania ich do druku. Znajdziesz w nim opcje pracy z maskami i warstwami, rozmaite ciekawe filtry, praktyczne narzędzia do tworzenia pędzli, gradientów, deseni oraz różne tryby kolorystyczne.

Wykorzystaj cały potencjał drzemiący w tym programie! Oto doskonała, pełna gotowych przepisów i przejrzystych instrukcji książka, z którą w mgnieniu oka zaczniesz tworzyć fantastyczną grafikę i obrabiać zdjęcia jak zawodowiec. Dzięki interesującym, niebanalnym ćwiczeniom, objaśniającym krok po kroku zastosowanie konkretnych narzędzi, szybko nauczysz się wykorzystywać je we własnych projektach i wyzwolisz swoją wrodzoną kreatywność. Zaczyniesz od prostych zadań, z każdym rozdziałem będziesz przechodzić do coraz bardziej zaawansowanych — tak, abyś pod koniec lektury miał już kilka fascynujących projektów w swoim portfolio.

Twórz profesjonalną grafikę dzięki niesamowitym możliwościom darmowego programu!

**helion.pl**  
księgarnia  
internetowa

Nr katalogowy: 7500



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/nowosci>

Helion SA  
ul. Kościuski 1c, 44-100 Gliwice  
tel.: 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
<http://helion.pl>

Nauczysz się m.in.:

- malować i rysować w GIMP-ie
- korzystać z filtrów do obróbki obrazów
- bawić się tekstem i czcionkami (tworzyć logo, tekst 3D czy stosować efekty żarzenia)
- obrabiać zdjęcia przez skalowanie, kadrowanie, tworzenie odbicia i obracanie
- eksperymentować z kolorami i ostrością, aby uzyskać ekscytujące i niespodziewane rezultaty
- przygotowywać prosty layout strony z błyszczącymi przyciskami, szablony bloga i nagłówki
- tworzyć piękne i atrakcyjne obrazy, których można będzie użyć jako tła stron WWW

sięgnij po **WIĘCEJ**



KOD KORZYŚCI

ISBN 978-83-246-3535-1



Cena: 57,00 zł

Informatyka w najlepszym wydaniu