

GIMP

FANTASTYCZNE NAPISY



Błażej Witkowski

Helion 

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 Helion SA 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 Helion SA nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Szymon Sz wajger
Projekt okładki: Studio Gravite

Helion SA
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)

Plik z grafikami znaleźć można pod adresem:
<http://ftp.helion.pl/przyklady/gimpfe.zip>

Drogi Czytelniku!
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
<http://helion.pl/user/opinie/gimpfe>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-6177-5

Copyright © Helion SA 2020

Printed in Poland.

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

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

Spis treści

Wstęp	5
Wprowadzenie	7
Rozdział 1. Napisy 2D	15
1.1. Przecięty tekst	15
1.2. Napis z długim cieniem	23
1.3. Efekt geometryczny	26
1.4. Gradientowy tekst	30
1.5. Inskrypcja z jednokolorowym cieniem	35
1.6. Dwukolorowe dzieło	38
1.7. Pusty napis	40
1.8. Ukośny przypisek	46
1.9. Obramowanie tekstu	52
1.10. Efekt naklejki	56
1.11. Trójkolorowy napis	65
Rozdział 2. Tekst z materii	73
2.1. Tekst z trawy	73
2.2. Ognista inskrypcja	83
2.3. Lodowy napis	93
2.4. Tekst w drewnie	98
2.5. Efekt rysowania na piasku	108
2.6. Metaliczny napis	117
2.7. Krwawa treść	128

Rozdział 3. Napisy ze zdjęć	137
3.1. Tekst z obrazu	137
3.2. Jaśniejąca inskrypcja	142
3.3. Napis na zdjęciu	146
3.4. Odbicie wodne	151
3.5. Szklany zarys	159
3.6. Wkomponowany tekst	164
3.7. Graffiti	169
Rozdział 4. Inne napisy	181
4.1. Wklęsły napis	181
4.2. Wypukły tekst	188
4.3. Efekt 3D	194
4.4. Kompozycja wielkościowa	203
4.5. Rozciągnięty tekst	207
Rozdział 5. Efekty tekstowe	213
5.1. Efekt glitch	213
5.2. Świecący napis	222
5.3. Neon	232
5.4. Efekt impulsu	239
5.5. Tekst retro	250
5.6. Dymiący napis	259
5.7. Magiczny napis	263
5.8. Słuczone szkło	270
Podsumowanie	279

Rozdział 5.

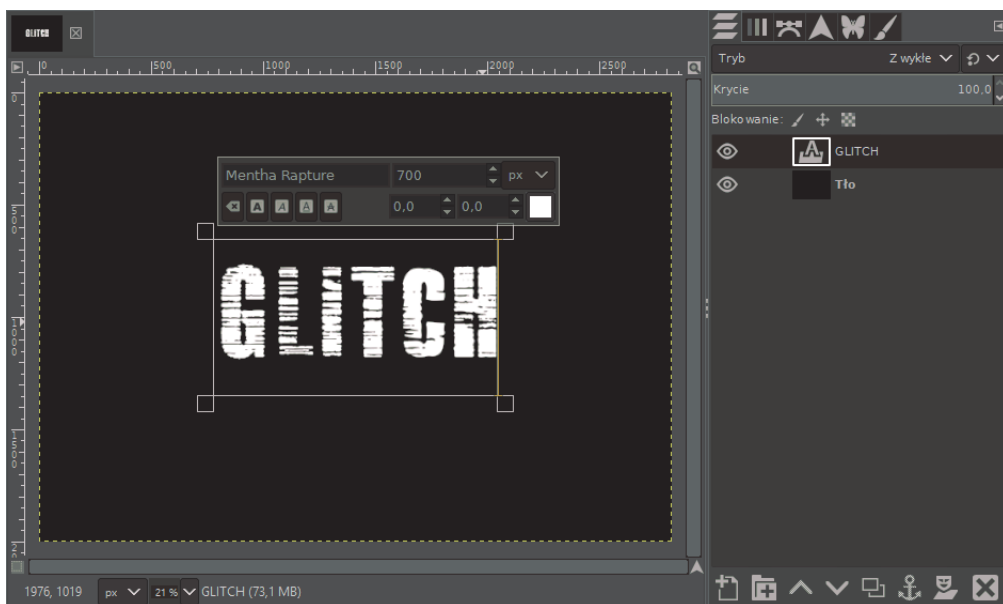
Efekty tekstowe

W tym rozdziale poznamy najróżniejsze efekty do zastosowania w tekstach. Wyciśniemy maksimum z możliwości programu GIMP.

5.1. Efekt glitch

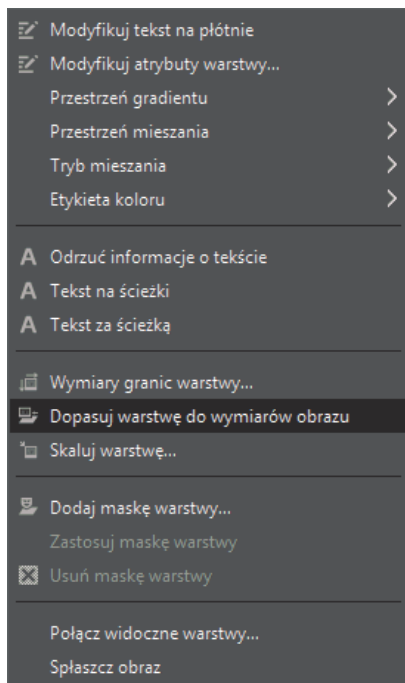
W pierwszym temacie tego rozdziału utworzymy efekt zepsucia tekstu, czyli popularny glitch.

Stworzyłem biały tekst o wielkości 700 pikseli czcionką o nazwie Mentha Rapture. Warstwę z tłem wypełniłem kolorem czarnym (rysunek 5.1).



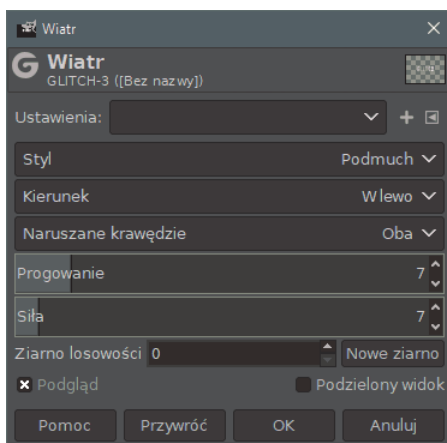
RYSUNEK 5.1. Stworzony tekst

Kliknijmy *PPM* na warstwie z tekstem i wybierzmy opcję *Dopasuj warstwę do wymiarów obrazu* (rysunek 5.2).



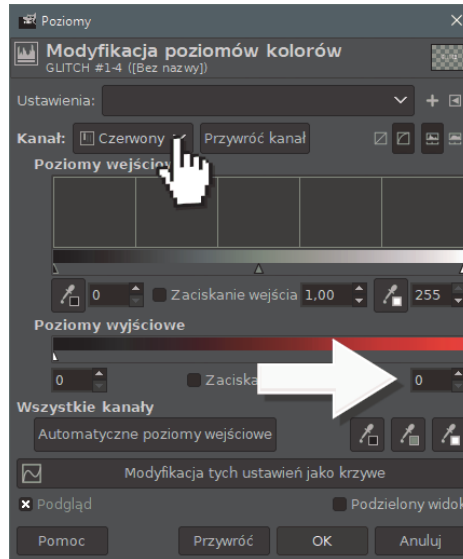
RYСУNEK 5.2. Panel Dopasuj warstwę do wymiarów obrazu

Pracując na warstwie z tekstem, wejdźmy w *Filtry/Zniekształcenia/Wiatr*, ustawmy styl *Podmuch* i jako *Naruszane krawędzie* wybierzmy *Oba*. Siłę ustawiłem na 7 (rysunek 5.3).



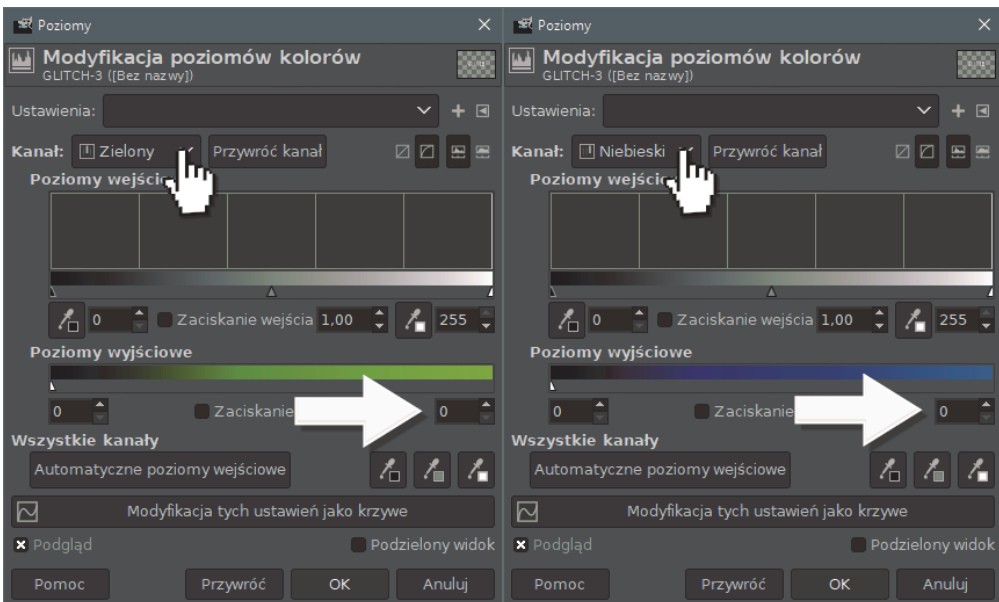
RYСУNEK 5.3. Ustawianie wiatru

Zduplikujemy warstwę z tekstem i na najwyższej warstwie z tekstem wejdźmy w *Kolory/Poziomy...*, a następnie zredukujemy kolor czerwony do zera (rysunek 5.4).



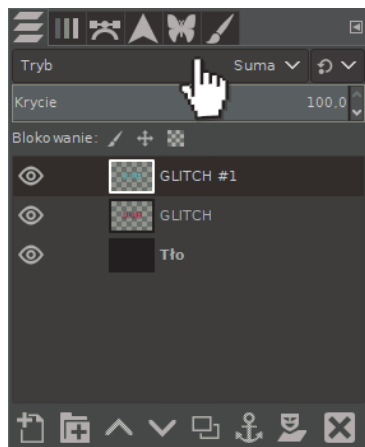
RYSUNEK 5.4. Ustawienia poziomu czerwonego

Teraz na tej niższej warstwie z tekstem wejdźmy w *Filtry/Wyświetl* „Poziomy” ponownie i wyzerujmy kolor niebieski oraz zielony (rysunek 5.5).



RYSUNEK 5.5. Ustawienia poziomów

Zmieńmy tryb najwyższej warstwy na *Suma* (rysunek 5.6).



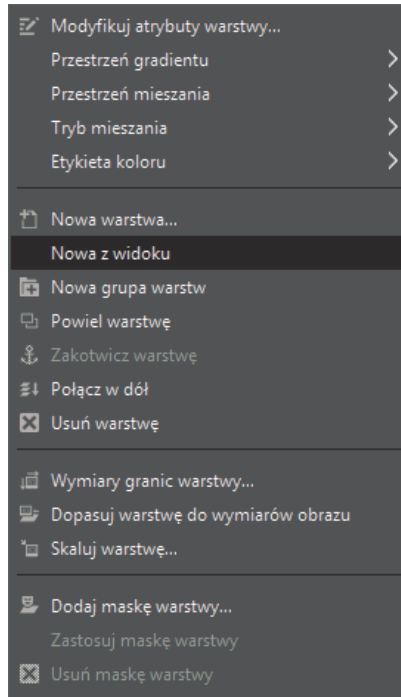
RYSUNEK 5.6. Zmiana trybu warstwy

Teraz narzędziem przesuwania przemieścimy delikatnie górny tekst (rysunek 5.7).



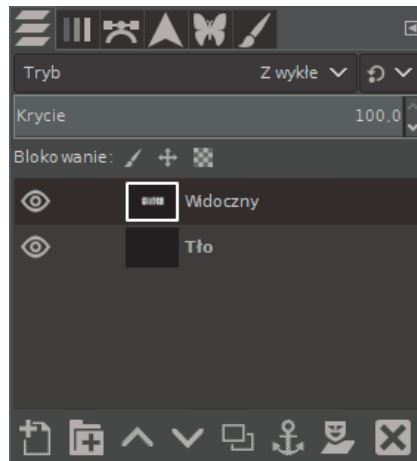
RYSUNEK 5.7. Przesuwanie tekstu

Kliknijmy *PPM* na najwyższej warstwie i wybierzmy pole *Nowa z widoku* (rysunek 5.8).



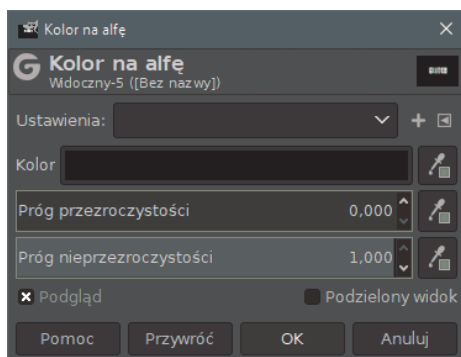
RYSUNEK 5.8. Panel Nowa z widoku

Utworzyła nam się nowa warstwa z widocznych warstw. Możemy usunąć dwie warstwy pod nią (rysunek 5.9).



RYSUNEK 5.9. Aktualny stan warstw

Z najwyższej warstwy musimy pozbyć się koloru czarnego. Można to zrobić, klikając *Kolory/Kolor na alfę* i wybierając kolor czarny jako do usunięcia (rysunek 5.10).



RYSUNEK 5.10. Ustawienia opcji Kolor na alfę

Na warstwie *Tło* wejdźmy w *Filtry/Szum/Szum HSV* i ustawmy suwaki na maksymalną wartość, jedynie *Zmatowienie* można sobie dostosować wedle upodobania (rysunek 5.11).



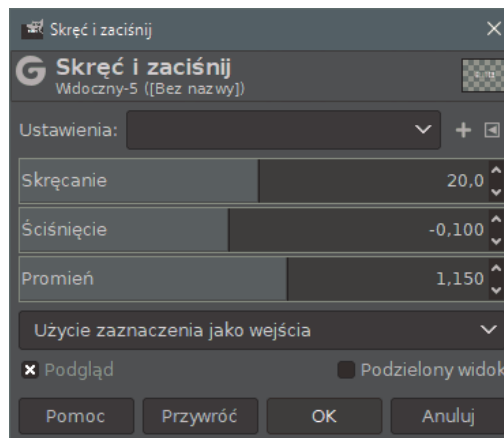
RYSUNEK 5.11. Ustawienia opcji Szum HSV

Utworzył się schludny szum na tle (rysunek 5.12).



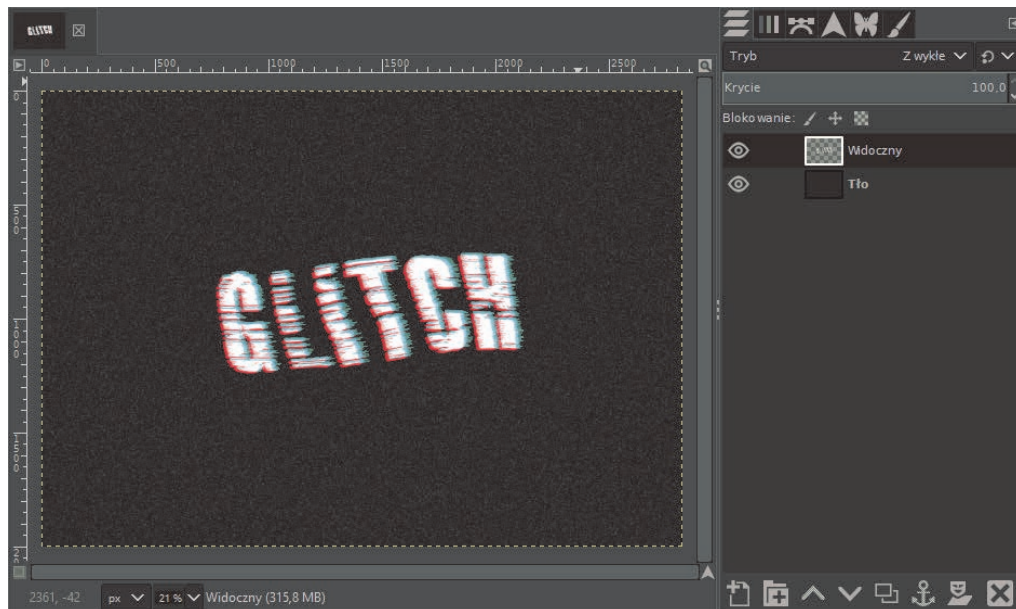
RYSUNEK 5.12. Utworzony szum

Następnie na warstwie z tekstem wejdźmy w *Filtry/Zniekształcenia/Skręć i zaciśnij* i ustawmy wedle gustu (rysunek 5.13).



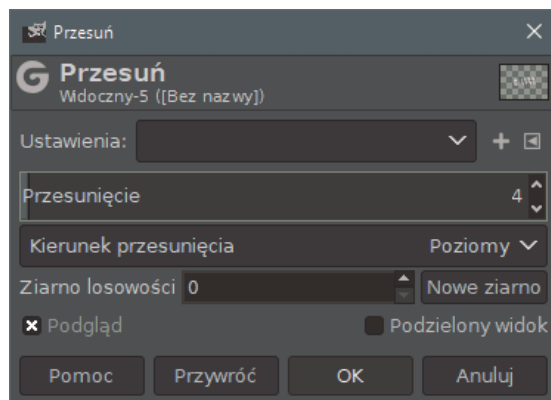
RYSUNEK 5.13. Ustawienia skręcania i zaciskania

Otrzymaliśmy skręcony napis (rysunek 5.14).



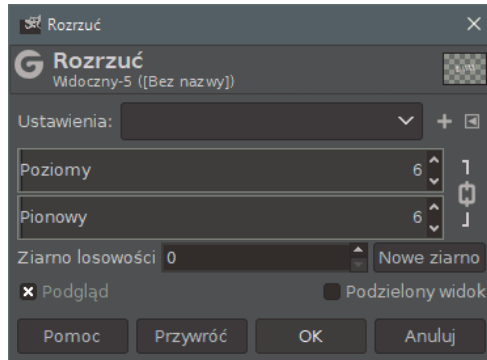
RYСУNEK 5.14. Skręcony tekst

Kliknijmy jeszcze *Filtry/Zniekształcenia/Przesuń* i ustawmy poziome przesunięcie o wartości 4 (rysunek 5.15).



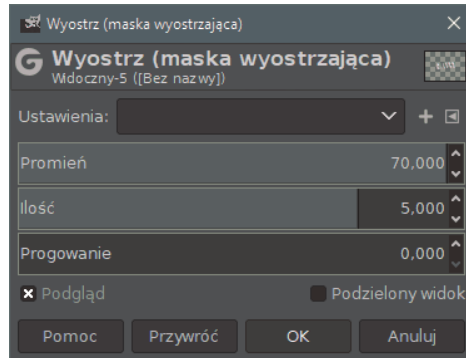
RYСУNEK 5.15. Ustawienie przesunięcia

Następnie wybierzmy *Filtry/Szum/Rozrzuci* i jakąś małą wartość (rysunek 5.16).



RYSUNEK 5.16. Ustawienia rozrzucenia

Na koniec wyostrzmy tekst za pomocą *Filtry/Uwydatnienie/Wyostrz (maska wyostrzająca)*. Nie bójmy się dużych wartości w ustawieniu wyostrzania (rysunek 5.17).



RYSUNEK 5.17. Ustawienia wyostrzania

Tym dość czasochłonnym sposobem uzyskaliśmy efekt zepsucia napisu (rysunek 5.18).



RYSUNEK 5.18. Gotowy efekt glitch

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY 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>

GRUPA
Helion 

Odpowiednie dać obrazowi słowo

GIMP jest jednym z najciekawszych darmowych programów do tworzenia grafiki rastrowej. Drzemią w nim całkiem spore możliwości: od skalowania i retuszowania zdjęć, przez rysowanie i pracę na warstwach, aż po przygotowanie własnego graficznego interfejsu i automatyzowanie pewnych czynności. Oczywiście w GIMP-ie można również tworzyć napisy. Do ich kreowania — całkiem od nowa lub w ramach przygotowanej wcześniej grafiki — twórcy GIMP-a proponują specjalne narzędzia. Dzięki temu podręcznikowi krok po kroku poznasz je wszystkie.

Korzystając z wiedzy, jaką w książce *GIMP. Fantastyczne napisy* dzieli się Błażej Witkowski, nauczysz się tworzyć napisy dwuwymiarowe. Zobaczysz, jak powstaje tekst wykorzystujący utrwaloną na zdjęciu materię, między innymi trawę, ogień i lód. Poeksperymentujesz z hasłami wkomponowanymi w fotografię. Będziesz pisać litery wklęsłe, wypukłe, ściśnięte, rozciągnięte i trójwymiarowe. Wreszcie poznasz zaawansowane narzędzia GIMP-a, dzięki którym można tworzyć napisy niczym z filmów science fiction i gier.

Czas na naukę pisania w GIMP-ie!

- Od zwykłego tekstu do napisu w trzech kolorach
- Teksty zakłęte w drewnie, piasku, metalu i we krwi
- Treść w obrazie — jaśniejsza, w formie szklanego zarysu albo graffiti
- Hasłowe triki — napisy świecące, neonowe i dymiące
- Litery 2D, 3D, efekt glitch i efekt impulsu



Helion 



helion.pl



HELION SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
helion@helion.pl

Sprawdź nasze szkolenia!



AKADEMIA IT & BUSINESS

HELIONSZKOLENIA.PL

KOD KORZYŚCI
Sięgnij po więcej! ▶



ISBN 978-83-283-6177-5



9 788328 361775

INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU

Cena: 49,00 zł