GIMP

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

Helion

no starch press

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 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 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
Wprowadzenie ... xv

1. Techniki podstawowe **1**

1.1. Rysowanie i malowanie ... 11
1.2. Warstwy i tryby mieszania ... 17
1.3. Tryby koloru ... 24
1.4. Zaznaczenia ... 27
1.5. Ścieżki ... 38
1.6. Rysowanie kształtów podstawowych ... 41
1.7. Desenie i gradienty ... 45
1.8. Praca z tekstem ... 54
1.9. Cyfrowe aparaty fotograficzne ... 58
1.10. Ćwiczenia podstawowe ... 62

2. Efekty fotograficzne **69**

2.1. Miękkie ostrzenie ... 71
2.2. Zdjęcie jak odręczny szkic ... 75
2.3. Antykizowanie tonami sepii ... 78
2.4. Zamiana kolorów ... 82
2.5. Zmiana głębi ostrości ... 87
2.6. Odbicia na szkle ... 91
2.7. Odbicie w jeziorze ... 96
2.8. Odnawianie zdjęć ... 100
2.9. Dodawanie światła padającego przez okno ... 106
2.10. Smugi światła ... 110
2.11. Miniaturyzacja sceny ... 114
Wskazówki związane z efektami fotograficznymi ... 117

3. Grafika internetowa **119**

3.1. Przyciski żelowe ... 122
3.2. Przyciski metaliczne ... 128
3.3. Zakładki ... 132
3.4. Banery ... 137
3.5. Proste logo ... 142
3.6. Ikony ... 148
Wskazówki związane z projektowaniem stron internetowych ... 154

4. Reklama i efekty specjalne **157**

4.1. Nieszablonowy projekt tekstowy ... 161
4.2. Projektowanie opakowań ... 166
4.3. Odbicia na szklanej powierzchni ... 174
4.4. Efekt przestrzenny ... 181
4.5. Błyszczący emblemat ... 186
4.6. Butelka wina ... 193
4.7. Koło zębate ... 199
4.8. Tekturowe miasto ... 206
4.9. Pod wodą ... 212
4.10. Kolorowe oświetlenie ... 218
4.11. iPod ... 222
Wskazówki związane z reklamą i efektami specjalnymi ... 227

5. Efekty tekstowe **229**

5.1. Tekst chromowany i metaliczny ... 232
5.2. Pismo żelowe ... 242
5.3. Tekst podniszczony ... 247
5.4. Oblodzenie ... 251
5.5. Neony ... 257
5.6. Malowanie sprayem ... 262
Wskazówki związane z efektami tekstowymi ... 266

6. Twórcze inspiracje **269**

6.1. Ognista dziewczyna ... 271
6.2. Kosmos ... 278
6.3. Miłość w odcieniach creamsicle ... 286
6.4. Miasto gangsterów ... 294

Skorowidz **300**

Kup książkę Poleć książkę

Kup książkę

Poleć książkę

SZCZEGÓŁOWY SPIS TREŚCI

Podziękowania xiii

Wprowadzenie xv
O czym jest ta książka? ... xv
O czym ta książka nie jest? ... xvi
Układ książki ... xvi
Kilka dodatkowych wskazówek ... xvi
Pakiet użytecznych rozszerzeń ... xvii
Kilka uwag o płótnie ... xvii

1. Techniki podstawowe 1
Tryb jednego okna lub wielu okien ... 1
Przybornik ... 2
Okno dialogowe Tool Options (Opcje narzędzia) ... 4
Próbki kolorów pierwszego planu i tła ... 4
Podglądy pędzla, desenia i gradientu ... 5
Podgląd aktywnego obrazu ... 5
Dokowanie ... 5
Okno obrazu ... 6
Menu ... 6
Inne funkcje okna obrazu ... 8
Okno dialogowe Preferences (Preferencje) ... 9
Skróty ... 9
Poziomy cofnięć i inne opcje w kategorii Environment (Środowisko) ... 10
Foldery z zasobami GIMP-a ... 10

1.1. Rysowanie i malowanie 11
Narzędzia malarskie i ich właściwości ... 11
Ołówek ... 12
Pędzel ... 12
Aerograf ... 13
Gumka ... 13
Stalówka ... 14
Końcówki narzędzi malarskich ... 14
Tworzenie końcówki zwykłej lub kolorowej ... 14
Tworzenie końcówki parametrycznej ... 15

1.2. Warstwy i tryby mieszania 17
Okno dialogowe Layers (Warstwy) ... 17
Tryby malarskie ... 19
Tryby warstwowe ... 21
Kolorowanie obrazu z zastosowaniem trybów mieszania warstw ... 22
Kolorowanie obrazu z zastosowaniem maski warstwy ... 22
Praktyczne wskazówki na temat warstw i ich trybów mieszania ... 23

1.3. Tryby koloru 24

1.4. Zaznaczenia 27
Narzędzia zaznaczające ... 27
Edycja zaznaczeń ... 27
Ograniczanie działania narzędzi zaznaczających ... 28
Tryby zaznaczania ... 29
Zaznaczanie kształtów nieregularnych ... 30
Narzędzie Free Select (Odręczne zaznaczanie obszarów) ... 30
Narzędzie Fuzzy Select (Różdżka) ... 31
Narzędzie Select by Color (Zaznaczenie według koloru) ... 32
Narzędzie Scissors Select (Inteligentne nożyce) ... 32
Narzędzie Foreground Select (Zaznaczenie pierwszego planu) ... 32
Tworzenie masek na podstawie zaznaczeń ... 33
Zmiękczanie zaznaczenia ... 33
Używanie szybkiej maski ... 34
Usuwanie i zapisywanie zaznaczeń ... 35
Zastosowania zaznaczeń ... 36
Praktyka zaznaczania ... 37

1.5. Ścieżki 38

1.6. Rysowanie kształtów podstawowych 41
Rysowanie linii prostej ... 41
Rysowanie prostych kształtów ... 41
Rysowanie kształtów nieregularnych ... 42
Rysowanie kształtów predefiniowanych ... 43
Wskazówki na temat tworzenia kształtów ... 44

Kup książkę Poleć książkę

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 świateł 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**
Zaczynamy ... 75
Przekształcenie zdjęcia w odręczny szkic ... 75
Symulowanie głębi rysunku ... 76
Prace wykończeniowe ... 77
Inne możliwości ... 77

2.3. Antykizowanie tonami sepii **78**
Zaczynamy ... 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**
Zaczynamy ... 87
Wydzielanie pierwszego planu ... 88
Tworzenie wrażenia głębi ... 90
Inne możliwości ... 90

2.6. Odbicia na szkle **91**
Zaczynamy ... 91
Przygotowanie obrazu ... 91
Tworzenie odbicia ... 92
Imitacja powierzchni odbijającej ... 93
Ustawianie odbicia ... 93
Dodawanie cienia ... 94
Inne możliwości ... 95

Kup książkę Poleć książkę

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 odblasku górnego ... 126
Dodanie napisu na przycisku ... 127
Inne możliwości ... 127

3.2. Przyciski metaliczne **128**
Zaczynamy ... 128
Dodawanie kolejnych odblasków ... 129
Kolorowanie ... 131
Inne możliwości ... 131

3.3. Zakładki **132**
Zaczynamy ... 132
Nakładanie gradientu ... 133
Dodawanie trzeciego wymiaru ... 133
Kolor i odblaski ... 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

Kup książkę Poleć książkę

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 odblasków ... 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. Nieszablonowy 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 łaty ... 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 odblasków 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 odblasków ... 195

Kup książkę Poleć książkę

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

Kup książkę Poleć książkę

5.3. Tekst podniszczony **247**
Przygotowanie tekstu ... 247
Warstwa z efektem postarzania ... 247
Postarzenie tekstu ... 250
Inne możliwości ... 250

5.4. Oblodzenie **251**
Przygotowanie tła i tekstu ... 251
Wytłoczenie 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 odblasków 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 świateł ... 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**

Kup książkę Poleć książkę

4.1. NIESZABLONOWY PROJEKT TEKSTOWY

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

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 nieźle 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 czasopisma dla grafików komputerowych. Trik polegał na zrzutowaniu 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 elementy obrazu nie będą rozpoznawalne po zrzutowaniu 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 wydobyć 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.

Kup książkę Poleć książkę

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 prześwity między literami. Pełni podobną rolę do kerningu, ale nie identyczną. Zawiłości 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).

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

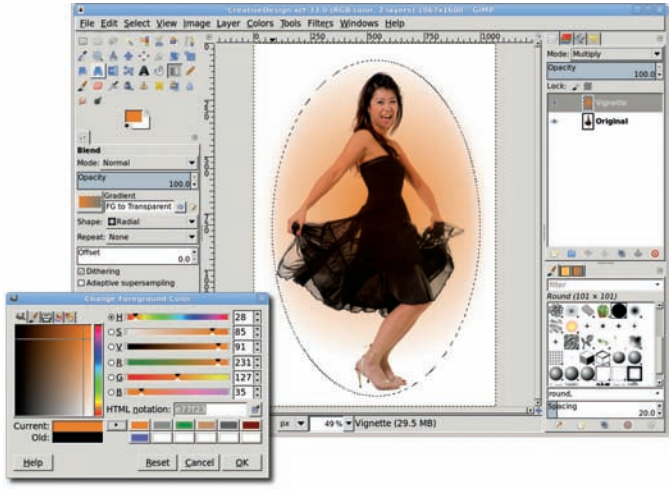
Dodanie winiety

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 zmiękcz zaznaczenie o `100` pikseli — *Select/Feather* (*Zaznaczenie/Zmiękcz*).

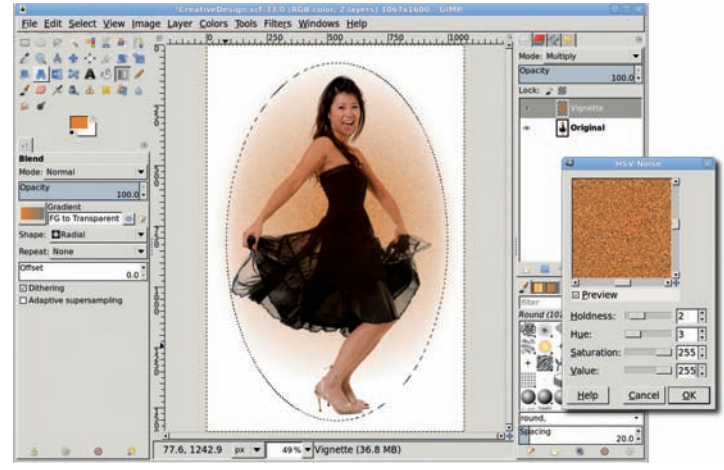
Kup książkę Poleć książkę

3. 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.
4. 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 rozmaitymi kolorami, aby zobaczyć, jaki będą miały wpływ na wygląd obrazu

5. 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* (*Nasycenie*) 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.
6. Usuń zaznaczenie — *Select/None* (*Zaznaczenie/Brak*) — po czym scal warstwę winiety z warstwą obrazu — *Image/Flatten Image* (*Obraz/Spłaszcz 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

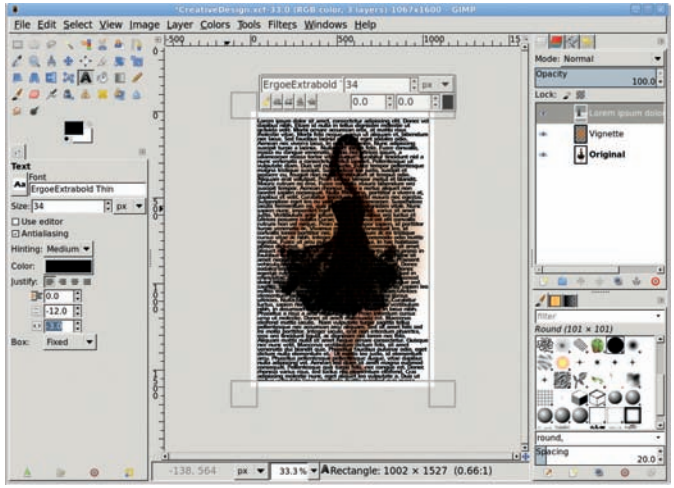
Tekst w tym ćwiczeniu może pochodzić z dowolnego źródła. Duża jego część będzie niewidoczna, więc trudno oczekiwać, że ktoś będzie chciał go czytać, chociaż pojedyncze litery, a nawet całe wyrazy będą czytelne. Tekst widoczny na rysunkach składa się z około 1500 wyrazów i pochodzi z generatora Lorem 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.

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

Kup książkę Poleć książkę

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.

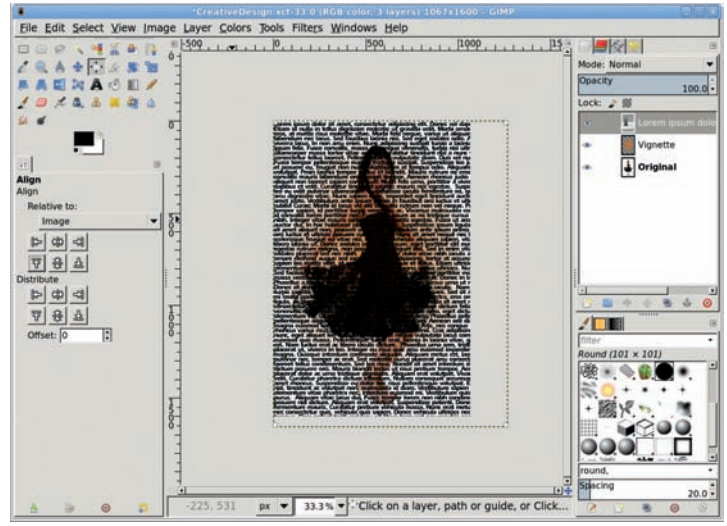


Na początku tekst może być źle ustawiony względem obrazu, ale łatwo można to naprawić za pomocą narzędzia Align (Wyrównanie)

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

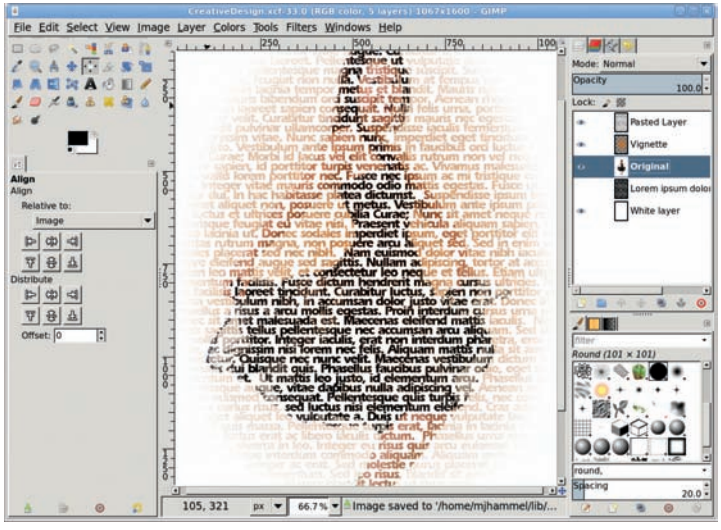
W końcu możemy przystąpić do konstruowania maski, lecz inaczej niż w poprzednich ćwiczeniach, nie użyjemy tu tworzonej automatycznie przez GIMP-a maski warstwy, ale utworzymy ją własnoręcznie. Będzie to po prostu biała warstwa z wyciętym w niej tekstem. Jeśli umieścimy ją nad obrazem, ten będzie prześwitywał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

Kup książkę Poleć książkę

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 oderwane 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* poprzesuwaj obraz modelki pod maską. Żeby lepiej widzieć, 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.

Kup książkę Poleć książkę

Kup książkę

Poleć książkę

SKOROWIDZ

A

Aerograf, 4, 13
Airbrush, *Patrz*: Aerograf
alfa-blending, 26
Alignment, *Patrz*: Wyrównanie
antyaliasing, 33
aparat 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 kubełkiem

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*: Zmiękcz
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
  Gfig, 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

Kup książkę Poleć książkę

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 zaznaczanie 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
Inteligentne 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
nasycenie, 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 zaznaczanie 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
zewnętrzna, 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
przybornik, 1, 2

Kup książkę Poleć książkę

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 wykrywanymi 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 kubełkiem, 3, 19
Wyrównanie, 3, 266

Z

zakładka, 132
zaznaczenie, 3, 27
edycja, 27
kształtów nieregularnych, 30
obrysowywanie, 41
oderwane, 18
stosowanie, 36, 37
tryb, 29, 30
usuwanie, 35
zamiana na ścieżkę, 39
zapisywanie, 35
ze ścieżki, 39
zmiękczanie, 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
Zmiękcz, 105
Zmiękcza zaznaczenie, 34
znak wodny, 146
Zoom, *Patrz*: Powiększenie

Kup książkę Poleć książkę

Kup książkę

Poleć książkę

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

GRUPA WYDAWNICZA
Helion SA

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
Informatyka w najlepszym wydaniu

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

sięgnij po WIĘCEJ
KOD KORZYŚCI

ISBN 978-83-246-6416-0
9 788324 664160
Cena: 59,00 zł