

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.

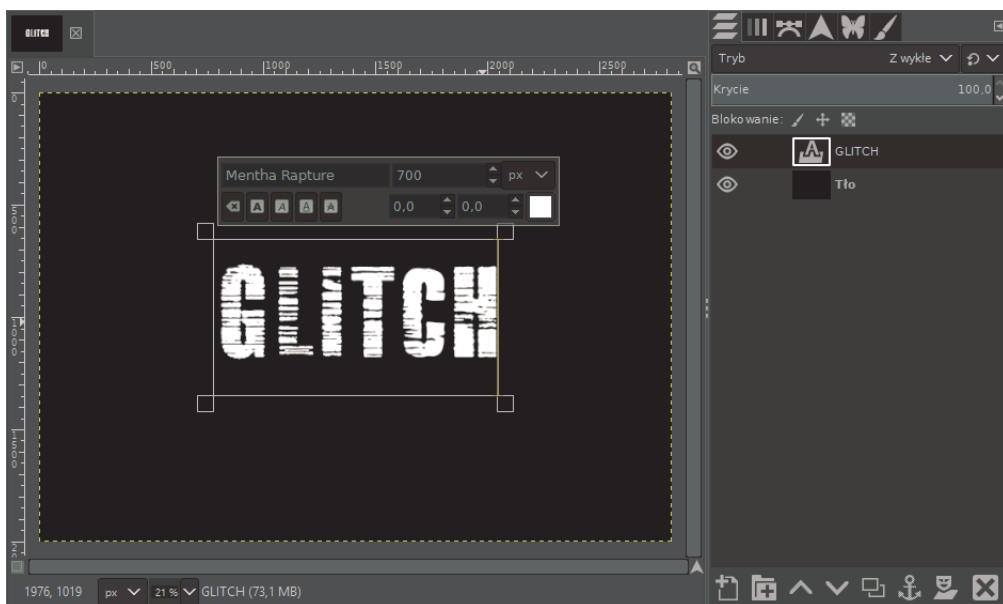
Efekty tekstowe

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

5.1. Efekt glitch

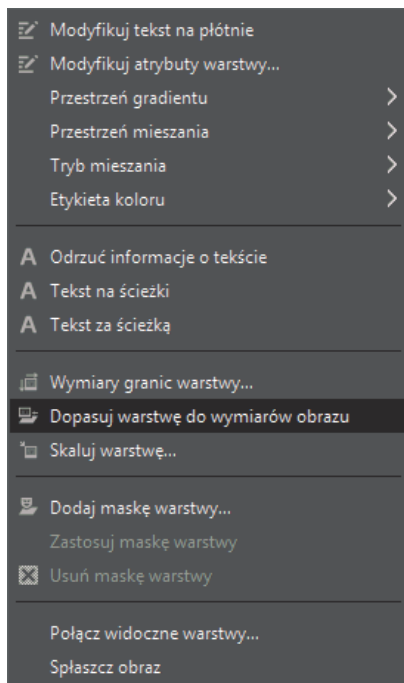
W pierwszym temacie tego rozdziału utworzymy efekt zepsucia tekstu, czyli popularny glitch.

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



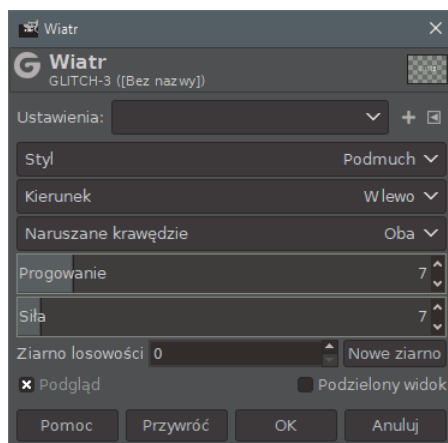
RYSUNEK 5.1. Stworzony tekst

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



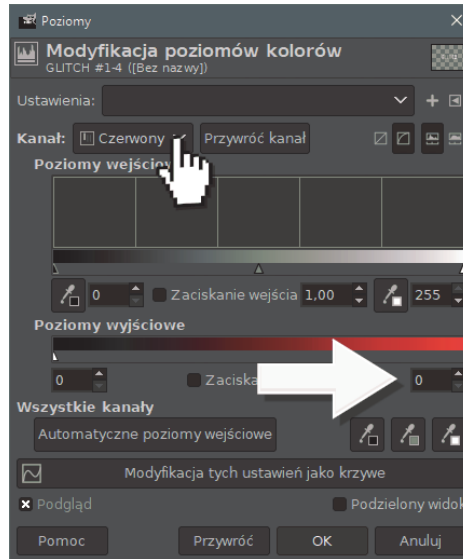
RYСУNEK 5.2. Panel Dopasuj warstwę do wymiarów obrazu

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).



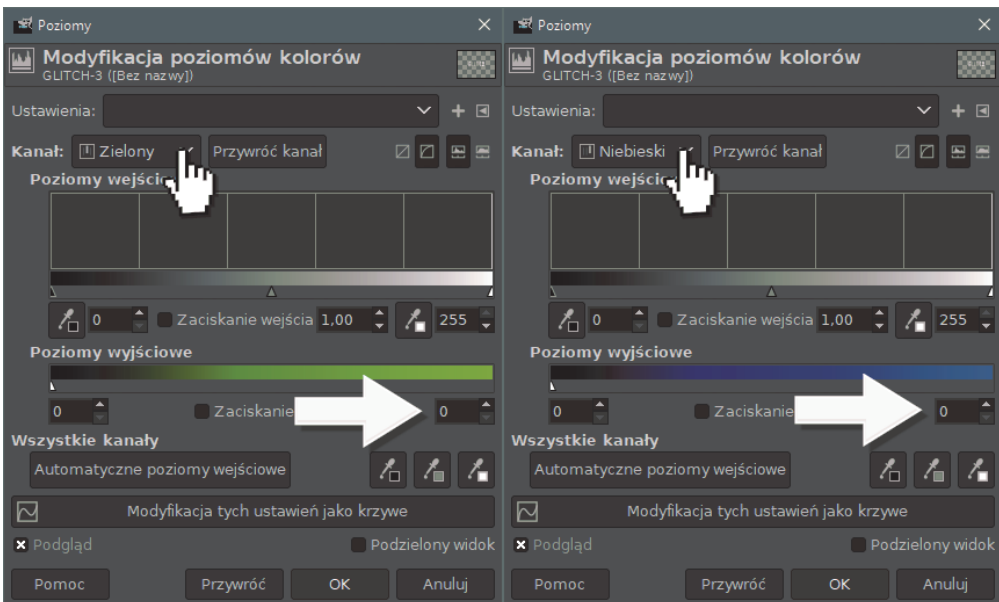
RYСУNEK 5.3. Ustawianie wiatru

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



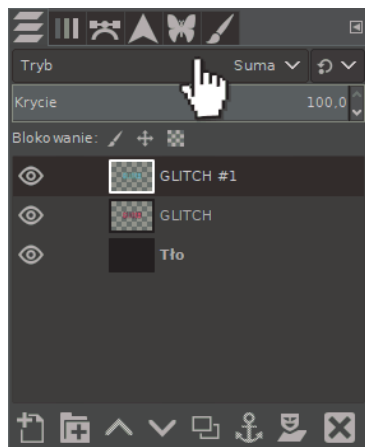
RYSUNEK 5.4. Ustawienia poziomu czerwonego

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).



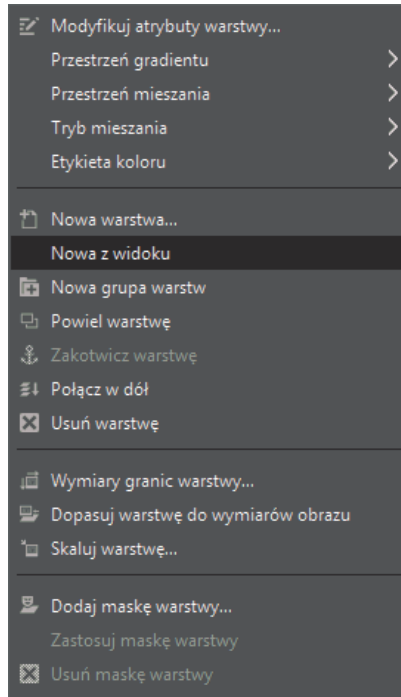
RYSUNEK 5.6. Zmiana trybu warstwy

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



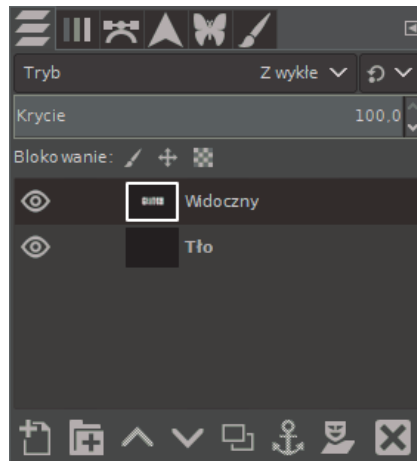
RYSUNEK 5.7. Przesuwanie tekstu

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



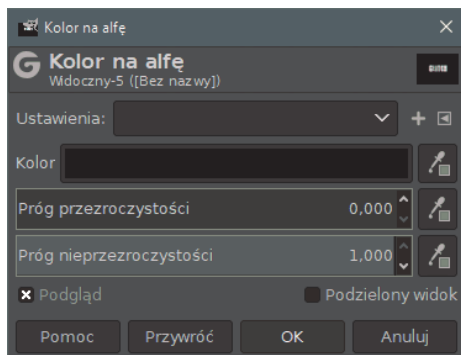
RYSUNEK 5.8. Panel Nowa z widoku

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



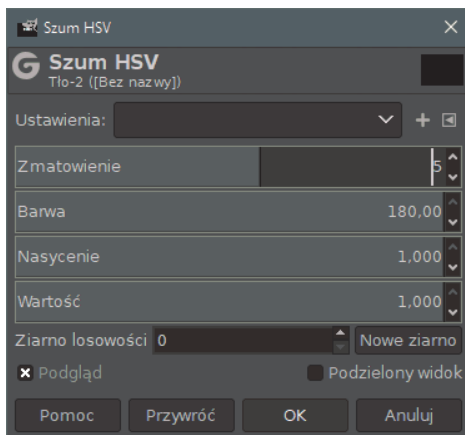
RYSUNEK 5.9. Aktualny stan warstw

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).



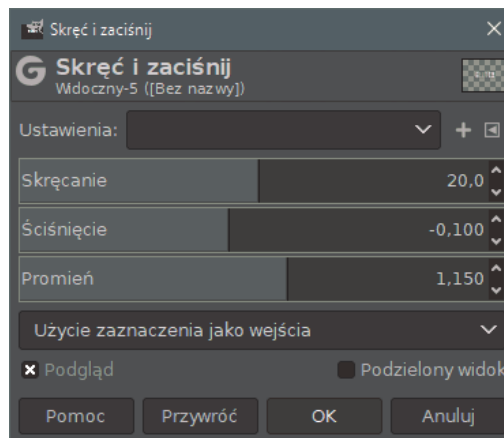
RYSUNEK 5.11. Ustawienia opcji Szum HSV

Utworzył się schludny szum na tle (rysunek 5.12).



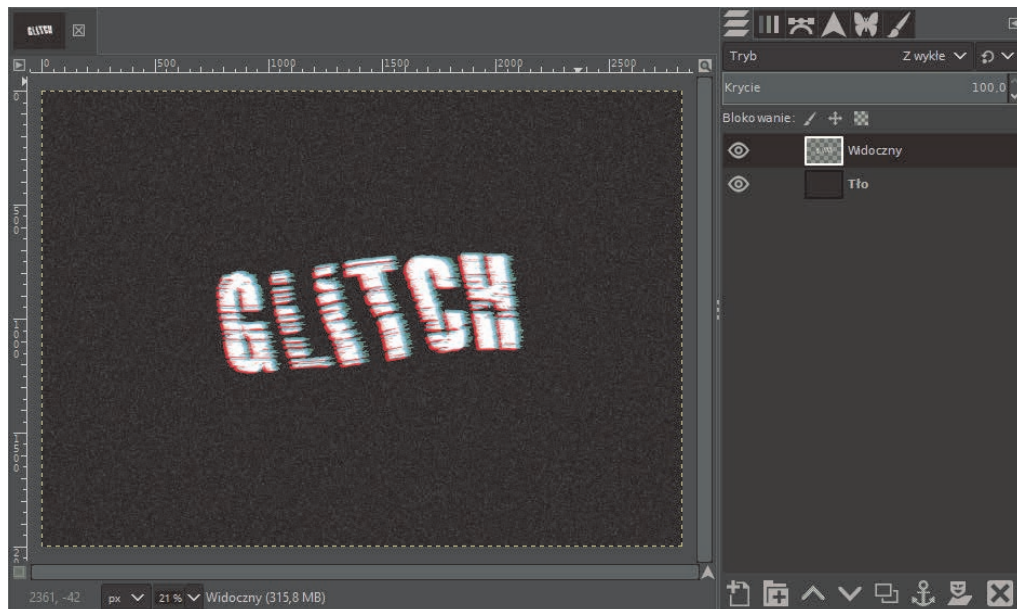
RYSUNEK 5.12. Utworzony szum

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



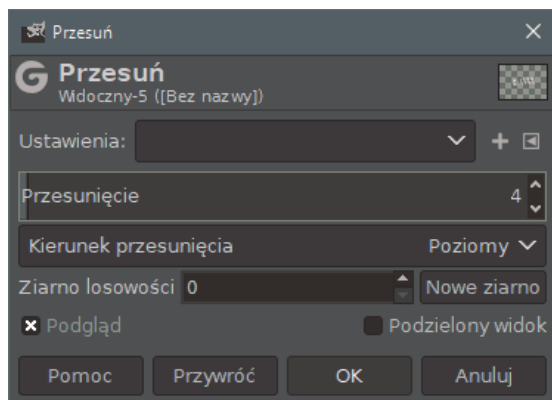
RYSUNEK 5.13. Ustawienia skręcania i zaciskania

Otrzymaliśmy skręcony napis (rysunek 5.14).



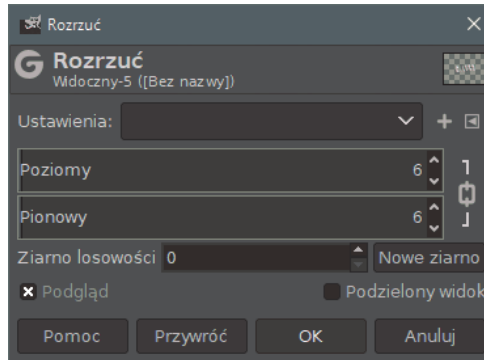
RYСУNEK 5.14. Skręcony tekst

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



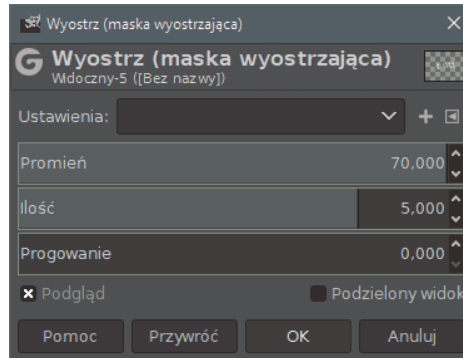
RYСУNEK 5.15. Ustawienie przesunięcia

Następnie wybierzmy *Filtry/Szum/Rozrzuc* 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 

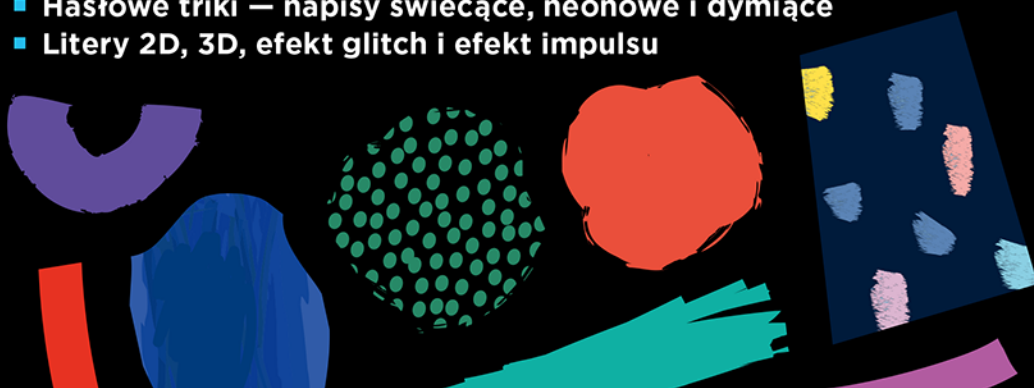
Odpowiednie dać obrazowi słowo

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