

# GIMP

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



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

Tłumaczenie: Zbigniew Waśko

ISBN: 978-83-246-6416-0

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

Published by arrangement with No Starch Press, Inc.

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

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

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

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

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

Wydawnictwo HELION  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE  
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](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/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

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



# SZCZEGÓŁOWY SPIS TREŚCI

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

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1.7. Desenie i gradienty</b>                              | <b>45</b> |
| 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        |
| <b>1.8. Praca z tekstem</b>                                  | <b>54</b> |
| 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        |
| <b>1.9. Cyfrowe aparaty fotograficzne</b>                    | <b>58</b> |
| Abecadło fotografii cyfrowej.....                            | 58        |
| Formaty plików.....  | 59        |
| Metadane EXIF.....   | 59        |
| Obróbka zdjęć w GIMP-ie.....                                 | 60        |
| Dodatkowe wskazówki dla posiadaczy aparatów cyfrowych.....   | 61        |
| <b>1.10. Ćwiczenia podstawowe</b>                            | <b>62</b> |
| 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        |
| <b>2. Efekty fotograficzne</b>                               | <b>69</b> |
| <b>2.1. Miękkie ostrzenie</b>                                | <b>71</b> |
| Prace przygotowawcze.....                                    | 71        |
| Przygotowanie filtra górnoprzepustowego.....                 | 72        |
| Scalanie warstw.....   | 72        |

|  |           |
|--|-----------|
| Korekta światła i cieni na warstwie High Pass..... | 73        |
| Mieszanie warstw.....                              | 74        |
| Drobne poprawki.....                               | 74        |
| Inne zastosowania filtra górnoprzepustowego.....   | 74        |
| <b>2.2. Zdjęcie jak odręczny szkic</b>             | <b>75</b> |
| Zaczynamy.....                                     | 75        |
| Przekształcenie zdjęcia w odręczny szkic.....      | 75        |
| Symulowanie głębi rysunku.....                     | 76        |
| Prace wykończeniowe.....                           | 77        |
| Inne możliwości.....                               | 77        |
| <b>2.3. Antykizowanie tonami sepii</b>             | <b>78</b> |
| Zaczynamy.....                                     | 78        |
| Wzmacnianie średnich szarości.....                 | 79        |
| Wprowadzenie tonów w odcieniach sepii.....         | 80        |
| Inne możliwości.....                               | 81        |
| <b>2.4. Zamiana kolorów</b>                        | <b>82</b> |
| 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        |
| <b>2.5. Zmiana głębi ostrości</b>                  | <b>87</b> |
| Zaczynamy.....                                     | 87        |
| Wydzielanie pierwszego planu.....                  | 88        |
| Tworzenie wrażenia głębi.....                      | 90        |
| Inne możliwości.....                               | 90        |
| <b>2.6. Odbicia na szkle</b>                       | <b>91</b> |
| Zaczynamy.....                                     | 91        |
| Przygotowanie obrazu.....                          | 91        |
| Tworzenie odbicia.....                             | 92        |
| Imitacja powierzchni odbijającej.....              | 93        |
| Ustawianie odbicia.....                            | 93        |
| Dodawanie cienia.....                              | 94        |
| Inne możliwości.....                               | 95        |

|   |            |  |            |
|---|------------|--|------------|
| <b>2.7. Odbicie w jeziorze</b>                                  | <b>96</b>  | Temperatura barwowa .....                      | 117        |
| Zaczynamy .....   | 96         | Eksperymentowanie .....                        | 117        |
| Tworzenie zwykłego odbicia .....                                | 97         |  |            |
| Generowanie fałdek .....  | 97         | <b>3. Grafika internetowa</b>                  | <b>119</b> |
| Dodawanie większych fal .....                                   | 98         | Medium docelowe .....                          | 120        |
| Inne możliwości .....   | 99         | GIMP a projektowanie stron internetowych ..... | 120        |
| <b>2.8. Odnawianie zdjęć</b>                                    | <b>100</b> | <b>3.1. Przyciski żelowe</b>                   | <b>122</b> |
| Zaczynamy .....   | 100        | Zaczynamy .....                                | 122        |
| Korekta zeskanowanego zdjęcia .....                             | 100        | Dodawanie warstw kolorowych .....              | 123        |
| Naprawianie przy użyciu dużych łat .....                        | 101        | Rozjaśnianie dołu .....                        | 124        |
| Naprawianie przy użyciu wielu małych łat .....                  | 102        | Rozjaśnianie góry .....                        | 125        |
| Naprawianie uszkodzeń w obrębie twarzy .....                    | 103        | Poszerzanie odbłasku górnego .....             | 126        |
| Czyszczenie tła .....   | 104        | Dodanie napisu na przycisku .....              | 127        |
| Inne możliwości .....   | 105        | Inne możliwości .....                          | 127        |
| <b>2.9. Dodawanie światła padającego przez okno</b>             | <b>106</b> | <b>3.2. Przyciski metaliczne</b>               | <b>128</b> |
| Zaczynamy .....   | 106        | Zaczynamy .....                                | 128        |
| Przygotowanie maski cienia .....                                | 106        | Dodawanie kolejnych odbłasków .....            | 129        |
| Zwiększenie ilości światła .....                                | 108        | Kolorowanie .....                              | 131        |
| Inne możliwości .....   | 109        | Inne możliwości .....                          | 131        |
| <b>2.10. Smugi światła</b>                                      | <b>110</b> | <b>3.3. Zakładki</b>                           | <b>132</b> |
| Zaczynamy .....   | 110        | Zaczynamy .....                                | 132        |
| Dodawanie poświaty zewnętrznej .....                            | 111        | Nakładanie gradientu .....                     | 133        |
| Dodawanie poświaty wewnętrznej .....                            | 112        | Dodawanie trzeciego wymiaru .....              | 133        |
| Dodawanie kolejnych smug .....                                  | 113        | Kolor i odbłaski .....                         | 134        |
| Inne możliwości .....   | 113        | Tworzenie napisu .....                         | 135        |
| <b>2.11. Miniaturyzacja sceny</b>                               | <b>114</b> | Dodawanie kolejnej zakładki .....              | 136        |
| Zaczynamy .....   | 114        | Inne możliwości .....                          | 136        |
| Miniaturyzacja przez rozmycie .....                             | 115        | <b>3.4. Banery</b>                             | <b>137</b> |
| Inne możliwości .....   | 116        | Zaczynamy .....                                | 137        |
| <b>Wskazówki związane z efektami fotograficznymi</b>            | <b>117</b> | Przycinanie grafiki stanowiącej tło .....      | 137        |
| Automatyczna korekta poziomów jasności .....                    | 117        | Dodanie efektu poświaty .....                  | 138        |
| Wyostrzanie skanów .....  | 117        | Wstawienie grafiki na pierwszym planie .....   | 139        |
| Zaznaczenia, zaznaczenia, zaznaczenia .....                     | 117        | Kolorowanie laptopa .....                      | 139        |
| Więcej kontrastu .....  | 117        | Otwarcie okna na drzewa .....                  | 140        |
| Tryby Soft light (Miękkie światło) i Overlay (Pokrywanie) ..... | 117        | Eksportowanie i zapisywanie .....              | 141        |
| Sepia oznacza brąz .....  | 117        | Inne możliwości .....                          | 141        |

|   |            |
|---|------------|
| <b>3.5. Proste logo</b>   | <b>142</b> |
| Zaczynamy .....   | 142        |
| Tworzenie tekstu .....  | 142        |
| Obramowanie i grafika .....   | 144        |
| Wstawienie znaku wodnego .....  | 146        |
| Ustawienie tekstu .....   | 147        |
| Inne możliwości .....   | 147        |
| <b>3.6. Ikony</b>   | <b>148</b> |
| Zaczynamy .....   | 148        |
| Gradientowe tło .....   | 149        |
| Kratkowany deseń tła .....  | 149        |
| Pokrycie tła deseniem .....   | 150        |
| Maskowanie dołu ikony .....   | 151        |
| Modelowanie kuli .....  | 151        |
| Dodawanie odbłasków .....   | 152        |
| Dodanie identyfikatora aplikacji .....  | 153        |
| Inne możliwości .....   | 153        |
| <b>Wskazówki związane z projektowaniem stron internetowych</b>                  | <b>154</b> |
| 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        |
| <b>4. Reklama i efekty specjalne</b>  | <b>157</b> |
| Do internetu czy na papier .....  | 157        |
| Obrazy stockowe .....   | 158        |
| Kolor, kontrast i odcienie szarości .....                                       | 159        |
| Wszystko zależy od Ciebie .....   | 160        |
| <b>4.1. Niezablonowy projekt tekstowy</b>                                       | <b>161</b> |
| Wybór obrazu .....  | 162        |
| Wybór czcionki .....  | 162        |
| Dodanie winiety .....   | 162        |

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



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

|  |            |
|--|------------|
| Wygenerowanie cienia .....                                       | 226        |
| Inne możliwości .....  | 226        |
| <b>Wskazówki związane z reklamą i efektami specjalnymi</b> ..... | <b>227</b> |
| 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        |
| <b>5. Efekty tekstowe</b> .....                                  | <b>229</b> |
| Narzędzia tekstowe w GIMP-ie .....                               | 229        |
| Gotowe efekty tekstowe .....                                     | 230        |
| Tworzenie własnych efektów .....                                 | 231        |
| <b>5.1. Tekst chromowany i metaliczny</b> .....                  | <b>232</b> |
| 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        |
| <b>5.2. Pismo żelowe</b> .....                                   | <b>242</b> |
| Przygotowanie tekstu .....                                       | 242        |
| Zaokrąglanie powierzchni tekstu .....                            | 243        |
| Dodawanie efektów świetlnych .....                               | 244        |
| Rozjaśnianie tekstu i dodawanie cienia .....                     | 245        |
| Inne możliwości .....  | 246        |

|   |            |
|---|------------|
| <b>5.3. Tekst podniszczony</b>  | <b>247</b> |
| Przygotowanie tekstu .....  | 247        |
| Warstwa z efektem postarzenia .....   | 247        |
| Postarzenie tekstu .....  | 250        |
| Inne możliwości .....   | 250        |
| <b>5.4. Obłodzenie</b>  | <b>251</b> |
| Przygotowanie tła i tekstu .....  | 251        |
| Wytlóczenie tekstu .....  | 252        |
| Czapy śniegu .....  | 254        |
| Sople .....   | 255        |
| Inne możliwości .....   | 256        |
| <b>5.5. Neony</b>   | <b>257</b> |
| Eksperymenty z gotowym efektem neonowym .....   | 257        |
| Przygotowanie tła .....   | 257        |
| Modelowanie rur jarzeniowych .....  | 258        |
| Dodawanie poświaty .....  | 260        |
| Symulowanie odbłasków na rurach jarzeniowych .....  | 261        |
| Inne możliwości .....   | 261        |
| <b>5.6. Malowanie sprayem</b>   | <b>262</b> |
| Przygotowanie tła .....   | 262        |
| Przygotowanie konturów tekstu .....   | 262        |
| Symulowanie napisu malowanego sprayem .....   | 263        |
| Inne możliwości .....   | 265        |
| <b>Wskazówki związane z efektami tekstowymi</b>   | <b>266</b> |
| 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        |

|  |            |
|--|------------|
| <b>6. Twórcze inspiracje</b>                     | <b>269</b> |
| <b>6.1. Ognista dziewczyna</b>                   | <b>271</b> |
| 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        |
| <b>6.2. Kosmos</b>                               | <b>278</b> |
| Na początek to, co małe .....                    | 278        |
| Produkcja większych gwiazd .....                 | 279        |
| Przejście do większej skali .....                | 280        |
| Tworzenie kosmicznej pustki .....                | 281        |
| Gromady, galaktyki i mgławice .....              | 282        |
| Kolorowanie .....                                | 283        |
| Modyfikowanie najmocniejszych światel .....      | 284        |
| Dodawanie pyłu kosmicznego .....                 | 285        |
| Inne możliwości .....                            | 285        |
| <b>6.3. Miłość w odcieniach creamsicle</b>       | <b>286</b> |
| 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        |
| <b>6.4. Miasto gangsterów</b>                    | <b>294</b> |
| 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        |

|                  |            |
|------------------|------------|
| <b>Skorowidz</b> | <b>300</b> |
|------------------|------------|

## 4.I. NIESZABLONOWY PROJEKT TEKSTOWY

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

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

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

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

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

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

## Wybór obrazu

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

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

## Wybór czcionki

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

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

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

*Tahoma Bold*

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

*Times New Roman Bold*

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

*ErgoeExtraBold Thin*

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

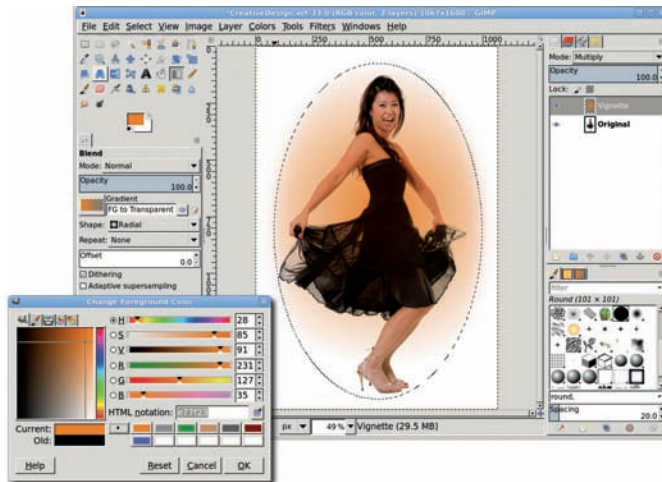
## Dodanie winiety

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

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



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

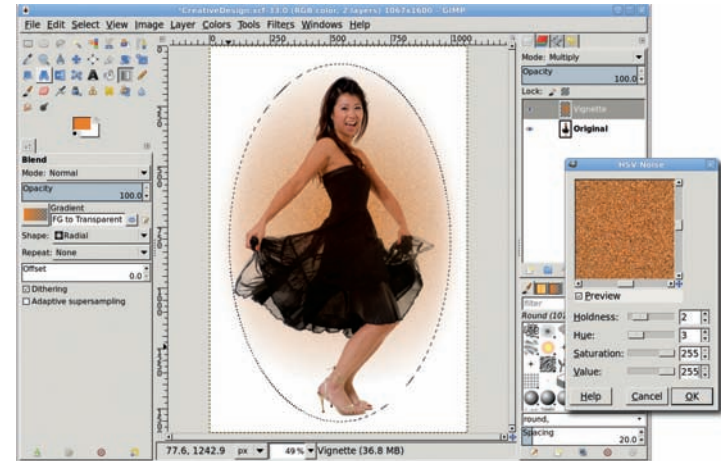


*Winieta wprowadzi nieco więcej koloru do końcowego obrazu. Poeksperymentuj z różnymi kolorami, aby zobaczyć, jaki będą miały wpływ na wygląd obrazu*

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

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

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



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

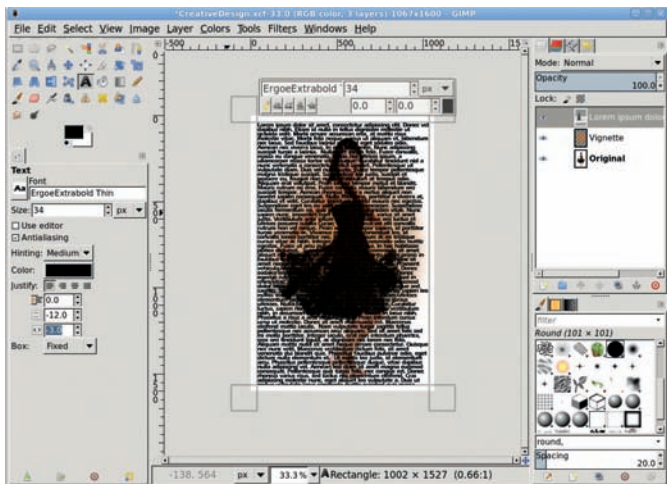
## Warstwa tekstowa

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

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

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

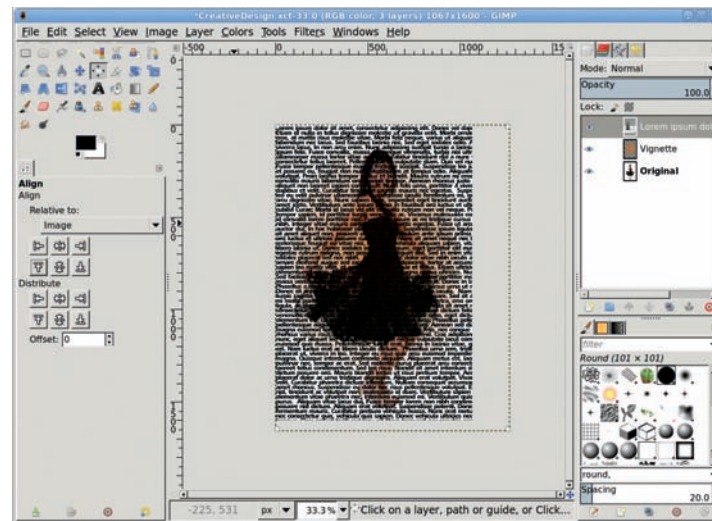
2. W oknie *Tool Options (Opcje narzędzia)* ustaw czcionkę (np. *ErgoeExtrabold Thin*), jej rozmiar oraz odstępy między wierszami i literami zgodnie z podanymi wcześniej wskazówkami (zanim zaczniesz regulować odstępy, ustaw czcionkę i jej rozmiar). Ustaw też czarny kolor, aby tekst był dobrze widoczny.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



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

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

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



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

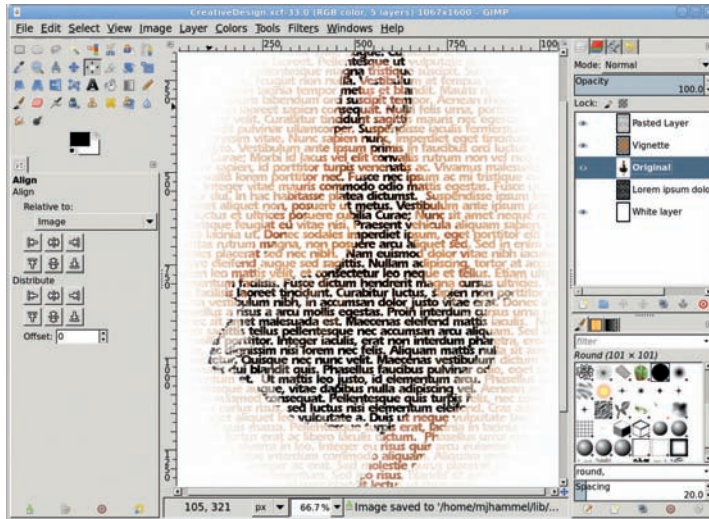
## Tworzenie warstwy maskującej

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

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

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

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





# SKOROWIDZ

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

Wyostrz, 101, 117  
Wytłoczenie, 227, 252, 259  
Filtry, 8  
Flip, *Patrz:* Odbicie  
floating selection, 18  
Foreground Select, *Patrz:*  
    Zaznaczenie pierwszego  
    planu  
format, *Patrz też:* rozszerzenie  
    GIF, 25, 120, 121, 154  
    JPEG, 59, 121, 154, 266  
    pliku, 59  
    PNG, 26, 121, 155, 266  
    RAW, 59  
    TIFF, 59  
    XCF, 156, 266  
fotografia cyfrowa, 58, 69, 71,  
    78, 82, 87, 91, 96, 100, 106,  
    110, 114  
Free Select, *Patrz:* Odręczne  
    zaznaczenie obszarów  
Fuzzy Select, *Patrz:* Różdżka

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

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

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

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

**K**  
Kadrowanie, 3  
kanał alfa, 25  
Kanały, 35  
karta pamięci, 58  
kerning, 54, 55, 144, 266  
Klon perspektywy, 4  
Klonowanie, 4, 48, 100,  
    103, 282  
kolor  
    pierwszego planu, 3, 4  
    tła, 3, 4  
    w projektach  
        internetowych, 155  
    zamiana, 82, 83  
Kolory, 7  
koło, 41  
    zębate, 199  
kompresja  
    bezstratna, 59, 154  
    stratna, 155  
kosmos, 278  
Krycie, 11  
krzywa Béziera, 38  
kształt, 41, 44, 199  
    nieregularny, 41  
    predefiniowany, 43  
kursora współrzędne, 8  
kwadrat, 41

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

**Ł**  
Łatka, 4

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

**N**  
Nachylenie, 3, 27  
Narzędzia, 7

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

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

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

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

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



# PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION

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

Zmień swoją stronę WWW  
w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

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

# GIMP — doskonała alternatywa dla drogich programów graficznych!

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

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

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

## Poznaj GIMP-a i:

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

**helion.pl**  
Księgarnia  
Internetowa

Nr katalogowy: 13890

Księgarnia Internetowa  
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:  
**0 801 339900**

**0 601 339900**

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/wowisci>

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



ISBN 978-83-246-6416-0



Cena: 59,00 zł