

Úpravy fotografií v programu GIMP

II. část

Přesná kopie tutoriálu na <http://www.linuxsoft.cz>

Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (14.) - Masky

Dnes nás čeká práce s maskou, což je běžná technika známá pro všechny grafiky profesionály.

19.10.2004 08:00 | [Yippee](#) | přečteno 2248x

K jednotlivým vrstvám lze přiřadit masku. Což je vlastně filtr, který brání obrázek před editací. Masky se ukládají do samostatného kanálu. Masky u vrstvy se týkají jednotlivé vrstvy. Lze ji tedy přidat k jakýkoliv vrstvě jen ne na vrstvu pozadí. Masky vrstvy mají stejnou velikost a stejný počet pixelů jako vrstva, ke které byla přidána. Každý pixel masky může být proto zdvojen s pixelem ve stejném místě ve vrstvě. Masky jsou sada pixelů v odstínu šedé v hodnotovém rozsahu 0 až 255. Pixely s hodnotou 0 jsou černé a obrázek je plně transparentní. Pixely s hodnotou 255 jsou bílé a plně kryjí příslušné pixely ve vrstvě.

Vytvoření masky k vrstvě se může provést tím, že klikneme pravým tlačítkem na ikonu vrstvy a z kontextové nabídky vybereme **Přidat masku vrstvy**. Pokud je nabídka zašedivělá vyberte nejprve volbu **Přidat alfa kanál**. Objeví se dialogové okno, ve kterém můžete určit implicitní obsah masky:



Bílá (úplné krytí): maska nemá žádný efekt, všechny pixely ve vrstvě jsou plně viditelné.

Černá (úplná průhlednost): maska dává plnou průhlednost vrstvě, která se stává neviditelná.

Alfa kanál vrstvy: maska se vytvoří dle obsahu alfa kanálu. Pokud vrstva obsahuje průhlednost, je tato zkopírována do masky.

Výběr: maska se vytvoří podle pixelů nacházejících se ve výběru. Pokud chceme použít tuto volbu je potřeba mít v obrázku vybranou nějakou oblast.

Kopie vrstvy v odstínech šedi: maska se vytvoří jako černobílá kopie jednotlivých pixelů ve vrstvě.

V dialogovém okně pro vytvoření nové masky vrstvy najdeme ještě jednu volbu a to **Invertovat masku**, tato volba zajistí, že při vytvoření masky se invertuje stav, který jsme si vybrali.

Vytvořená maska se objeví vedle miniatury vrstvy v okně vrstvy. Stiskem levého tlačítka myši se můžete přesouvat mezi vrstvu a masku. Na rozdíl od kanálu se maska vrstvy aplikuje pouze na část vrstvy, ne na celý obrázek.

Kreslit v masce můžeme jen v odstínech šedé. Bílá barva masku ruší (respektive ji dělá dokonale průhlednou) a černá barva ji vytváří (respektive ji dělá dokonale neprůhlednou). Pro odstranění celé masky vrstvy použijeme z místní nabídky volbu **Odstranit masku vrstvy**.

Další typ masky, která se dost často používá a je hodně užitečná, je Rychlá maska. Pokud ji chceme použít musíme kliknout v okně obrázku na její ikonku, která se nachází v levém dolním růžku *Přepnout rychlou masku*. Nejvíce se hodí pro editaci výběru. Maska přehodí přes celý obrázek červenou průhlednou fólii. Vytvoří se nový kanál QMask. Kreslením do obrázku můžeme náš výběr upravovat do tíženého tvaru, stejným způsobem jako masku u vrstvy. Tzn. Černá barva ubírá a bílá přidává, a když jsme hotovi opět stiskneme Rychlou masku, tím se nám opět objeví obrázek v normálním režimu s aktivním výběrem, který odpovídá námi vytvořené rychlé masce. Editací této masky nezasahujete do původní vrstvy, na které jste si masku vytvořili.

Síla nástroje "rychlá maska" spočívá v jeho jednoduchosti, a také možnosti použít ostatní nástroje k editaci. Otevřete si nový obrázek a přepněte se do režimu rychlé masky. Průhlednost nástroje si můžete nastavit tak, že kliknete pravým tlačítkem na ikonku rychlé masky a zvolíte nabídku **Nastavit barvu a krytí**. Hodnota krytí můžete nastavit z intervalu 0 - 100 procent. Dále si v této kontextové nabídce můžete zvolit, zda se má maska vytvořit z oblasti, kterou máme označenou, nebo z nevybrané oblasti.

Tak jak jsme si říkali u kanálů ([díl č.15](#)), i zde platí, že zde nerozhoduje barva, ale všechny odstíny mezi černou a bílou barvou, které určují stupeň krytí. To znamená, že černá barva stoprocentně kryje a bílá naopak ne. Rychlou masku můžete použít na jakoukoliv vrstvu.

Práci s rychlou maskou si můžete jednoduše vyzkoušet. Otevřete si v Gimpu libovolný obrázek, zapněte režim rychlé masky. Označte si nástroj štětec, přepněte si barvu popředí na bílou a nakreslete cokoli do masky. Jistě jste si mohli všimnout, že pod oblastí, kterou jste nakreslili, je vidět původní obrázek. Pokud zvolíte odstín šedé a nakreslíte něco jiného, výběr je méně průhledný. Když se přepnete zpátky do normálního režimu, získáte tím výběr skládající se ze všech oblastí nakreslených v režimu rychlá maska bílou až tmavě šedivou barvou. Můžete si povšimnout intenzity průhlednosti použitého odstínu barvy nástroje, který jste aplikovali na rychlé masce.

Podobným způsobem můžete aplikovat na rychlé masce i jiný typ nástroje. Příklad: nakreslíme tvar, rozostříme. Po vypnutí nástroje rychlá maska se nám objeví výběr, který lze uložit do kanálu.

Příklady, kde můžete masku použít

Spojení dvou obrázků:

Před samotným prováděním tohoto cvičení se nejprve přesvědčte, že mají oba obrázky stejné rozlišení (udává se v dpi a informaci najdete například v nabídce: **Zobrazení --> Informační okno**.) a jsou ve stejném barevném režimu, v našem příkladu tedy v RGB. Oba obrázky si otevřeme. Určíme si, který z obrázků bude na pozadí naší montáže. Druhý obrázek si celý vybereme a zkopírujeme ho do prvního obrázku (našeho pozadí), čímž vytvoříme novou vrstvu.

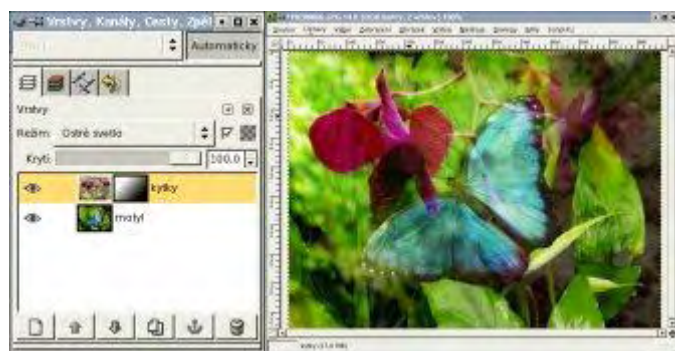


U horní vrstvy klikněte na ikonku přidat masku vrstvy, a z dialogového okna vyberte bílou. Maska vrstvy je nyní úplně neprůhledná. Když budete kreslit černou do masky, způsobíte, že bude vidět část obrázku pod vykreslenou oblastí, bílá barva způsobuje opak, tzn. vrstva je maskou skryta.

Vybereme nástroj *Výplň barevným přechodem*. Popředí nastavíme na bílou a pozadí na černou. Vyberte liénární gradient jdoucí z popředí do pozadí. Přetáhněte ho přes náš obrázek diagonálně. Obrázek je skoro hotov, samozřejmě výsledek bude rozdílný v závislosti na nakreslení přechodu. *Pozn. Nemusíte ovšem použít pouze černou a bílou barvu.*



Zajímavý efekt můžete dostat pokud použijete ještě prolnutí vrstev ostré světlo či násobení atd..

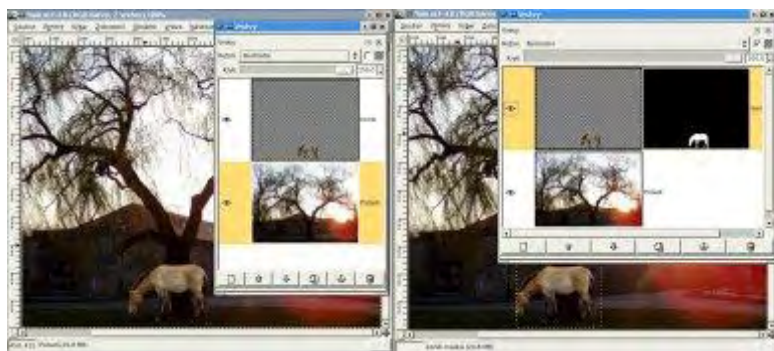


Vložení části obrázku do druhého:

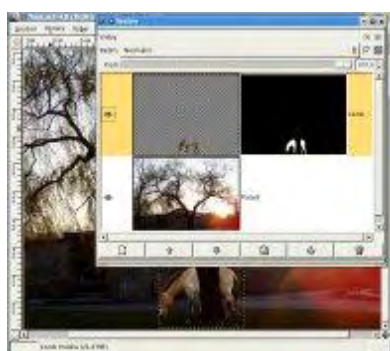
Pro efektivní editování masky, musí být vrstva obrázku částečně viditelná za maskou, aby mohl být použit jako pomocný základ pro editaci. Následující příklad demonstruje použití semi-průhledné masky kanálu pro vrstvu masky při použití posuvníku krytí. Pomocí jakéhokoliv nástroje pro výběr, vyberte koně převalského.



Do obrázku, kam budeme přidávat vybraného koně převalského, vytvoříme novou průhlednou vrstvu. Koně převalského přepokopírujete do námi nově vytvořené prázdné vrstvy. Pro takto vytvořenou novou vrstvu přidáme masku vrstvy. Při jejím vytváření použijeme jako implicitní stav masky alfa kanál vrstvy. Krajina se stromem je tedy pozadím, a obrázek koně převalského je nad ní. Naším cílem je vytvořit část koně průhledného, abychom vytvořili iluzi, že je kůň za stromem.



Nastavíme krytí vrstvy s koněm na menší, čímž budeme schopni vidět strom a koně zároveň. Pomocí nástroje štětec označíme část stromu, kterou kůň převalského překrývá. Důležité je začít kreslit na masku ne do vrstvy. Vyberte vhodný štětec a začněte kreslit. Již víme, co dělá bílá a černá barva, tak s chutí do toho.



Průhlednost vrstvy s koněm převalského vrátíme na původní hodnotu. A naše práce je u konce. Náš obrázek koně převalského působí trochu nepřírodně, proto ještě u této vrstvy upravíme jas a kontrast.



Závěr

Dnešní díl vás měl se seznámit s prací s maskou a ukázat vám pár způsobů jejího použití.

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=464

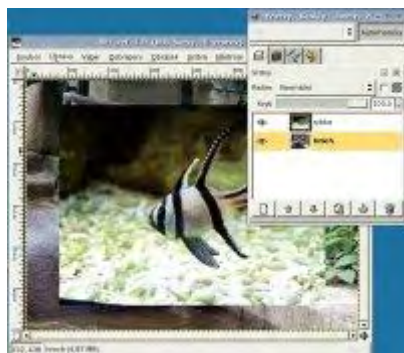
Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (15.) - Masky II.

Dnes se podíváme na další možnosti využití práce s maskou.

26.10.2004 08:00 | [Yippee](#) | přečteno 1842x

Prolnutí dvou obrázků

Prvním krokem je nakopírování jednoho obrázku, v našem příkladu rybky, do druhého obrázku hrocha, ale do nové vrstvy.



Zprůhledníme vrstvu rybky a umístíme oba obrázky do námi požadované polohy. Přidáme k rybce masku vrstvy, jako stav vybereme Bílá barva. Dále vybereme nástroj lineární přechod a jako barvy přechodu nastavíme černou přecházející do bílé, tímto přechodem vyplníme masku. Začneme z levého dolního rohu a táhneme k pravému hornímu (tzn. po diagonále).



Nyní přidáme masku vrstvy k hrochovi, jelikož se nachází na vrstvě pozadí (nelze tedy rovnou použít masku vrstvy), nejdříve musíme přidat do vrstvy pozadí alfa kanál a poté až teprve masku vrstvy. Zde budeme táhnout nástroj přechodu obráceně tzn. z pravého horního rohu směrem k levému, ale jen k okraji tlamy.



Klikneme na masku ryby a vymažeme pomocí štětce (u nástroje štětce máme nastavené černé pozadí a stopu vybereme s rozplynutým okrajem) ostré hrany, aby nebyl vidět čtverec (tedy jednotlivé hrany vrstev). Tímto krokem rozplyneme hrany jednotlivých vrstev.



Uděláme kopii rybky. Plátno menší vrstvy můžeme roztáhnout do velikosti největší vrstvy pomocí příkazu: **Vrstva --> Rozměry hranic vrstvy**. Díky tomu můžeme naklonovat chybějící části obrázku. Zkopírujeme spodek obrázku s rybkou tedy podlahu do části, kde v obrázku chybí. Přidáme masku vrstvy a opět pomocí přechodu toto pozadí rozplyneme.



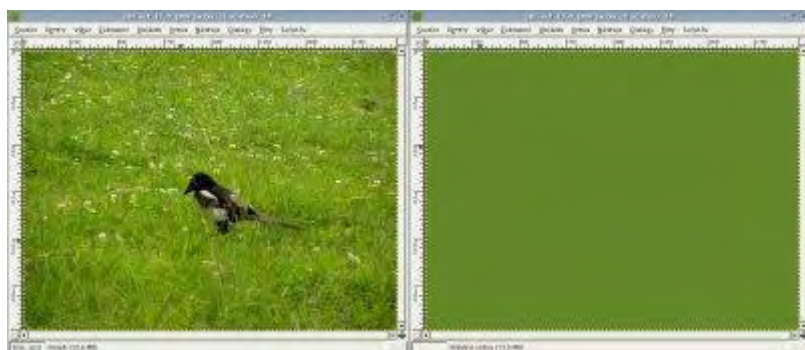
Posledními úpravami je kreslení do masek, abychom zakryli ostré hrany jednotlivých vrstev. Přeji mnoho zdaru při vašich prvních pokusech.



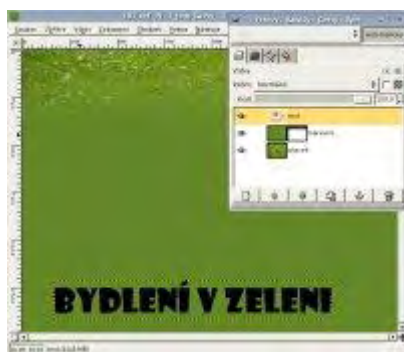
Maskování obrázku, pozadí a textu či nějaké grafiky

Dalším častým efektem je prolnutí obrázku do pozadí o nějaké barvě. Vybereme si nějaký obrázek, z kterého chceme použít maximálně 1/3 obrázku a zbytek bude barevné pozadí. Postup je následovný:

1. vložíme novou vrstvu, kterou vyplníme barvou s podobným barevným nádechem jako má barva převažující na našem obrázku. Můžeme použít nástroj kapátko.



2. Na vrstvu naší zeleně s ptáčkem vytvoříme masku, kterou vyplníme přechodem. Ale pouze její horní část, poněvadž spodek chceme mít jednobarevný. Při vytváření přechodu použijeme klávesu CTRL, čímž bude přechod rovný.



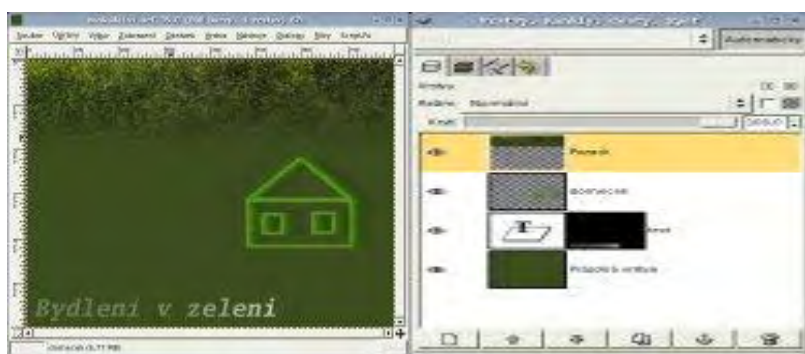
3. Nástrojem text můžeme přidat jakýkoliv text na naše pozadí. Práce s textovým nástrojem je jednoduchá, klikneme na nástroj, objeví se dialogové okno, do kterého vepíšeme text, vybereme typ písma, velikost a nakonec zavřeme okno textového editoru. I k textové vrstvě je ovšem možné přidat masku.



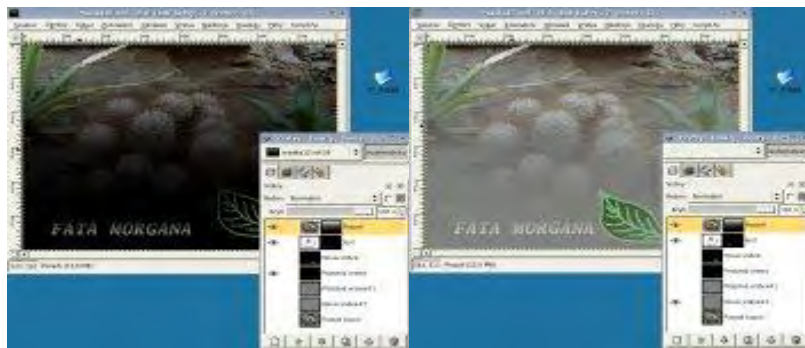
4. A co takhle nějaký grafický objekt? Proč ne! Vložíme si tedy opět novou vrstvu, na které nakreslíme třeba domeček. Vložíme k objektu masku, kde opět vybereme nějaký přechod obsahující alespoň černou a třeba i s bílou barvou a poté na samotnou vrstvu můžeme použít **Filtr --> Zkreslení --> Vítr** a dostaneme výsledek, který vidíte na obrázku.



Dále uvádím některé další výsledky, které můžete získat s použitím podobných technik a jejich kombinací.

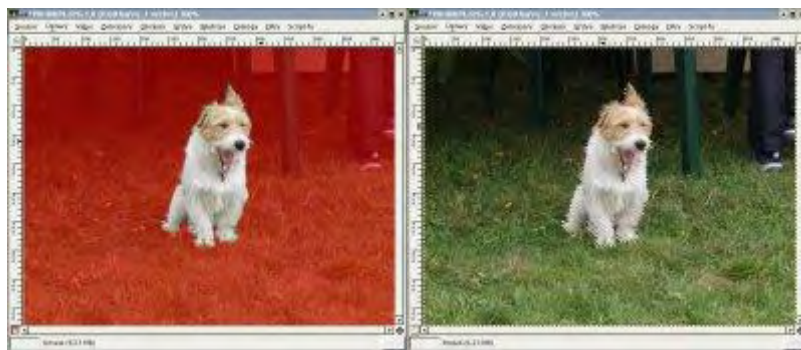


Zde si můžete povšimnout, že vrstva s obrázkem obsahuje skutečný obrázek pouze v horní první třetině vrstvy. Použili jsme jinou barvu textu, i nakresleného objektu a hned vše vypadá úplně jinak.



Přebarvení části obrázku

V tomto příkladu si ukážeme, jak jednoduše a rychle změnit barvu části obrázku pomocí rychlé masky. Otevřeme si opět nějaký svůj obrázek, ve kterém budeme měnit barvu nějakého objektu. Barvu popředí změňte na bílou, klikněte na nástroj rychlé masky a vykreslete například nástrojem štětec celý objekt, který budete chtít obarvit. Pokud se spletete nezužefte, můžete použít zase barvu černou a nepotřebné kousky oblasti odstranit.



Nakonec znovu klikněte na rychlou masku, tím se vám na obrázku objeví výběr. Ten teď budeme chtít přebarvit. Použijeme nabídku: **Nástroje --> Nástroje barev --> Odstín a sytost** nebo **Filtry --> Barvy --> Kolorovat** či použít další nástroje, které se aplikují pouze na výběr.



Výsledek bude vypadat podle vybrané barvy či jeho odstínu.



Podle tvaru vybraného objektu se může stát, že kraje vybraného objektu se po obarvení ještě více zvýrazní, rohy budou ostré a nebude vše vypadat přirozeně. V takovém případě, je nutné u masky použít rozplynutý tvary štětce, nebo v samotné rychlé masce použijeme filtr rozostření.



Závěr

Tímto druhým dílem končí články věnované maskám. Jelikož se masky používají ve velkém množství technik, budeme se s maskami setkávat i v některých dalších dílech našeho seriálu o Gimpu.

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=478

Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (16.) - Rámečky, ohraničení, okraje

Dnes se budeme zabývat zvýrazňováním obrázků. Budeme se snažit vylepšit obrázky či fotografie tak, aby upoutaly pozornost a něčím zaujaly.

2.11.2004 08:00 | [Yippee](#) | přečteno 2055x

Postup, který zde budeme používat je velmi jednoduchý, a liší se jen o použité efekty, které dotváří celkový vzhled rámečku.

Otevřeme si obrázek, u kterého chceme vytvořit okraje. Vybereme si ze začátku jednoduchý nástroj a sice, obdélníkový výběr, kterým vybereme příslušnou část obrázku, která má tvořit ohraničení. Dále klikneme na tlačítko rychlé masky, tím se zbytek výběru pokryje červenou průhlednou fólií.

Můžeme postupovat v obráceném pořadí, tzn. nejdříve kliknout na ikonku rychle masky, poté vytvořit jakýmkoliv nástrojem výběr, který vyplníme bílou barvou, která znamená 100%tní průhlednost.

V dalším kroku výběr odstraníme, pomocí příkazu **Výběr --> Nic** nebo klávesovou zkratkou **SHIFT + CTRL + A**. Aplikujte filtr **Filtry --> Šum --> Roztřepení**, a zde nastavte hodnoty například u náhodnosti 35 a u Opakování 20. Filtr se nám aplikoval jen na okraje masky, čímž se okraje roztřepily. Nyní si rychlou masku vypneme, a roztřepení zůstane v daném výběru (z průhledné červené oblasti se stal výběr), který musíme invertovat. Použijeme volbu: **Výběr --> Invertovat** nebo klávesovou zkratku **CTRL + I**. Nakonec můžeme výběr vyplnit barvou popředí nebo pozadí **Úpravy --> Vyplnit barvou popředí/Vyplnit barvou pozadí** nebo vymazat **Úpravy --> Vymazat**, pokud takto upravujeme vrstvu pozadí, vyplní se vymazaná plocha barvou pozadí. Doporučuji vytvořit si novou vrstvu a výběr vyplnit na této vrstvě, poněvadž takto vám zůstane původní obrázek, s kterým můžete dále pracovat a ohraničení budete mít v samostatné vrstvě. Další možností je vyplnit výběr vzorkem **Úpravy --> Vyplnit vzorkem**, který si zvolíte na panelu nástrojů anebo ho pouze obtáhnout barvou popředí **Úpravy --> Vykreslit výběr**. Zde uvádím výsledek po vyplnění bleděmodrou barvou.



Můžete si všimnout, že okraje jsou příliš ostré, možná by bylo hezčí, kdyby splynuly s pozadím. Provedme všechny kroky, jako v předešlém příkladu a skončeme u maskovaného ohraničení. Zvolme nabídku **Filtry --> Rozostření --> Gaussovo rozostření (RLE)** a nastavme hodnotu u obou dvou voleb na deset. Okraje obdélníku se rozostří, a pokud

následně aplikujeme nějaký filtr, okraje nebudou tak ostré. Na ukázkou zde uvádím stejný obrázek jako v předešlém příkladě s použitím rozostření.



Abyste se pokochali vícero typy okrajů, uvádím zde několik jako ukázkou. U každého popisuji i postupnou aplikaci filtrů. U jednotlivých efektů měním barvu výplně, to proto, aby se vám neunavily oči :-).

Filtry --> Rozostření --> Pixelizovat. Hodnota je nastavena na velikost 15.



Filtry --> Zkreslení --> Vitr a zaškrcení. Hodnoty jsou nastaveny takto:

úhel víru: 250

Míra zaškrcení: 0,2

Poloměr: 1,5



Filtry --> Umění --> Kubismus

velikost dlaždice 10

syťost 2,5



Filtry --> Efekty se sklem --> Skleněná dlaždice
šířka dlaždice: 18
výška dlaždice: 45



Filtry --> Zkreslení --> Vlny
Amplituda: 15
Fáze: 80
Vlnová délka: 13



Filtry --> Šum --> Rozprostření
Míra rozprostření: 25

**Filtry --> Rozostření --> Gaussovo rozostření**

Nastavit hodnotu na 15

Filtry --> Efekty se světlem --> Jiskření

Ponecháme defaultní hodnoty --- tohle vyzkoušet!!!!!!!!!!!!

**Filtry --> Umění --> GIMPrecisionista**

Předvolby: Patchwork

papír: burlap.pgm

Orientace: směr:15; počáteční úhel: 325; rozpětí úhlu:65;

Velikost: velikost:9; nejmenší velikost:1; největší velikost:22



A teď si změním obrázek. Zde se můžete podívat na originál:



U tohoto obrázku nebudeme vytvářet okraj, ale přehodíme přes něj "barevnou záclonku".

Filtry --> Vyobrazení --> Vzorek --> Sinus

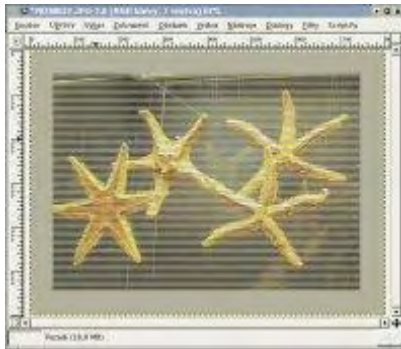
Zvětšení X: 12

Zvětšení Y: 22

Komplexnost: 0,6



Script-fu --> Alchemy --> Vymazat každou druhou řadu



Pokud u předešlého příkladu přidáme nakonec ještě filtr rozostření: **Filtry --> Rozostření --> Gaussovo rozostření** výsledek bude vypadat úplně jinak:



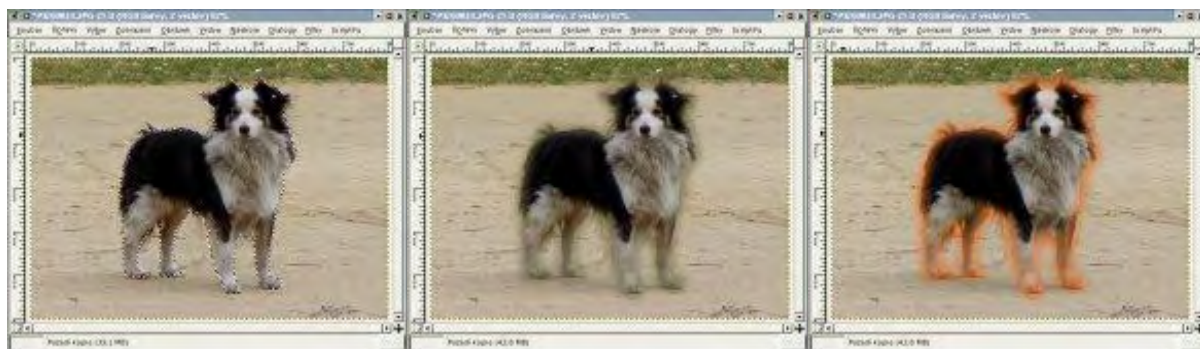
Nemusíme pouze aplikovat obdélníkový výběr, ale klidně můžeme použít elipsovité, či od ruky vytvořený výběr. Postup zůstává zachován.

Filtry --> Gaussovo rozostření (RLE)

Pro velké rozplynutí okrajů nastavíme hodnotu na 30.



Okraj nemusí být pouze kolem obrázku dokola, ale můžeme obtáhnout pouze část objektu přímo v obrázku. Nejdříve si ale musíme příslušný výběr vytvořit. Já jsem použila nástroj lasso. Dále vybereme volbu **Výběr --> Obvod**, kde zvýšíme hodnotu na 10. Přepneme se do rychlé masky a vybereme: **Filtry --> Rozostření --> Gaussovo rozostření (RLE)**, kde nastavíme hodnotu na 30. Rychlou masku vypneme, a vyplníme nějakou barvou. A je vše hotové. Na ukázkou uvádím, dva obrázky, které se liší posledním krokem, a to barvou výplně.



Závěr

Dnešním dílem jsem vám chtěla ukázat možnosti vylepšení obrázků pomocí rámečků. Všechny výše popsané techniky je možné libovolně upravovat, a tím dostávat jiné výsledky.

Proto hurá do experimentování! Pokud se vám podaří nějaký pěkný výtvar, nebojte se s ním pochlubit.

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=487

Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (17.) - Pohyb a lokální zostření

Dnes si ukážeme dvě jednoduché techniky, které nám umožní udělat z obyčejné fotografie malé umělecké dílo.

9.11.2004 09:00 | [Yippee](#) | přečteno 1765x

Pohyb

Pokud na fotografii vytvoříte iluzi pohybu jen některé části, dodáte tím obrázku kus akčnosti a dramatičnosti. V tutoriálu uvidíte, že se jedná o jednoduchou fototechniku, která vám zabere jen pár minut.

Pokud fotografie obsahuje objekt, na kterém není vidět pohyb, vypadá fotografie hodně staticky. Pro náš příklad jsem si vybrala fotografii auta na silnici. V několika krocích přidáme do fotografie pohyb, při kterém se budete sami sebe ptát, zda se nejedná o závod formule 1 či tajný závod.

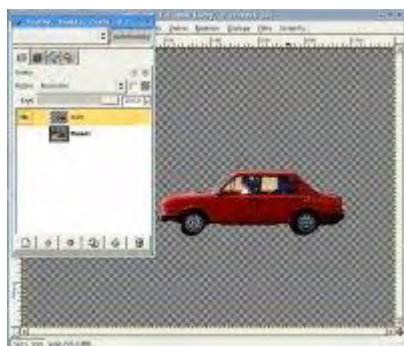


Postup je následovný: Nejprve vybereme objekt, v našem případě auto, který chceme zvýraznit. Pro výběr použijeme nástroj lasso a v případě, že se nám nepovede vybrat přesně námi vybraný objekt, upravíme výběr pomocí rychlé masky. Pamatujte si, že při vybírání je lepší, když nebudeme vybírat přesně vnější okraje objektu. Ale můžeme i některé vnější objekty nevybírat, když už je samotný výběr komplikovaný.



Když máme auto vybrané, zvolíme volbu **Úpravy --> Kopírovat viditelné**, vytvoříme si novou vrstvu, v které klikneme na menu **Úpravy** a vybereme příkaz **Vložit**. Nezapomeňte si ještě dříve než budete vkládat auto do nové vrstvy, uložit si výběr do kanálu. Nyní máme

samostatnou vrstvou s autem. Dalším postupem je vytvoření masky, která by zakryla vrstvou znázorňující pohyb.



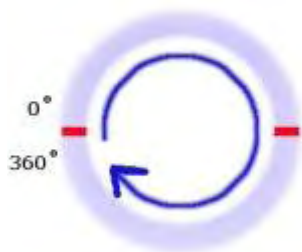
Přepneme se do kanálu, a u nově vytvořeného kanálu auta vybereme z místní nabídky volbu Kanál do výběru.



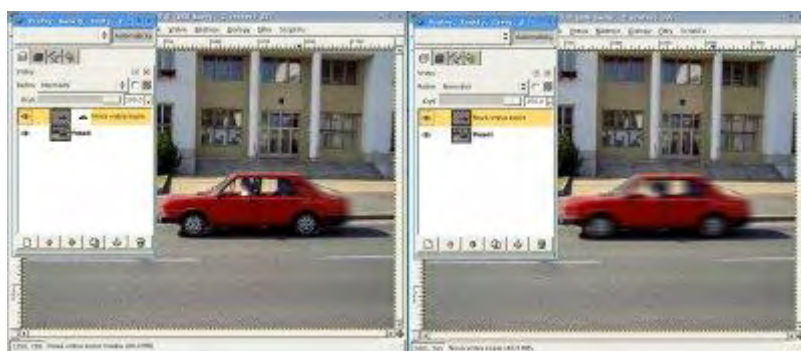
Mějme označenou novou vrstvu s autem, a zvolme **Vrstva --> Maska --> Přidat masku vrstvy** a v dialogovém okně vybereme stav Výběr a nezapomeneme zaškrtnout volbu Invertovat masku. K nově vytvořené vrstvě jsme přidali masku. V dalším kroku rozostříme obrázek v samostatné vrstvě. Aby se nerozostřila i maska, zkontrolujte, že nemáte u vrstvy ikonku řetězu.



Vybereme vrstvu s autem a z menu v okně vybereme volbu: **Filtry --> Rozostření --> Rozmáznout pohybem**. Úhel se bere zleva doprava po směru hodinových ručiček. (viz obrázek)



Délka určuje, jak moc budou okraje rozmazané. Úhel i délka samozřejmě závisí na objektu, který chcete rozmáznout. Já jsem nastavila úhel 180° a délku 70 pixelů. U vrstvy se díky masce rozmazou pouze okraje, a to co je pod maskou zůstane nezměněno. Zůstane tedy ostré. Podívejte se na obrázek, jak by vypadal, kdybyste nepoužili masku vrstvy.



U výsledného obrázku sloučíme všechny vrstvy, čímž dostaneme pouze jednu jedinou vrstvu. Případné nepěkné okraje, ať už ostrého nebo rozmazaného vzhledu, můžeme doupavit příslušnými nástroji, které se nachází na hlavním panelu.



Lokální zaostření

Lokální zaostření provedeme postupným rozostřováním okolí objektu, který chceme zaostřit. Krok po kroku budeme rozostřovat větší a větší oblasti kolem objektu. Použijeme filtr Rozostření pohybem jako v předešlém příkladu, ale místo lineárního zaškrtneme radiální rozmazání s hodnotou úhlu 5, a tuto hodnotu v dalších krocích zmenšíme na 1.



Nástrojem elipsa nakreslíme kruh kolem obličeje. V případě potřeby výběr přesuneme nebo zvětšíme či zmenšíme. Výběr zinvertujeme. Vybereme: **Filtry --> Rozostření --> Rozmáznutí pohybem**.



Následně budeme výběr postupně zmenšovat a tím pádem vzdalovat se od obličeje, který zůstane bezměny. **Výběr --> Zmenšit** a zadejte hodnotu 15. Poté u rozostření zmenšete hodnotu na 1, a tyto kroky postupně opakujte. Můžete použít i nabídku **Filtry --> Zopakovat**, abyste nemuseli pořád vybírat příslušný filtr. Počet opakování závisí na druhu obrazu, někdy postačí dvojitá aplikace filtru, někdy můžete použít tento postup i vícekrát za sebou.



Závěr

Vidíte, že i jednoduchým způsobem lze z běžné fotografie udělat umělecké dílo.

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=505

Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (18.) - Převod fotografie do černobílého a sépiového odstínu

Jak již z názvu článku napovídá, dnes si ukážeme několik způsobů převedení fotografie do černobílého a sépiového odstínu.

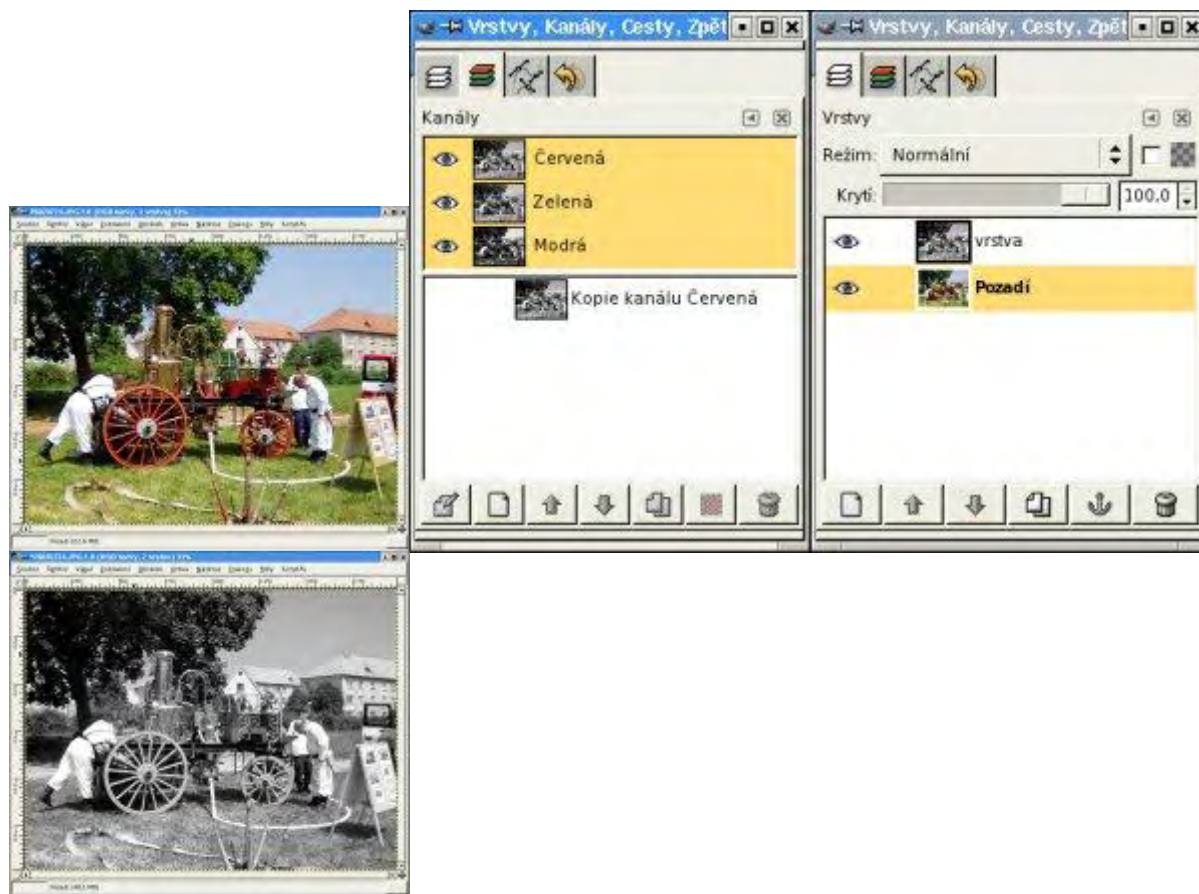
18.11.2004 08:00 | [Yippee](#) | přečteno 1610x

Převod fotografie do odstínu černo-bílé

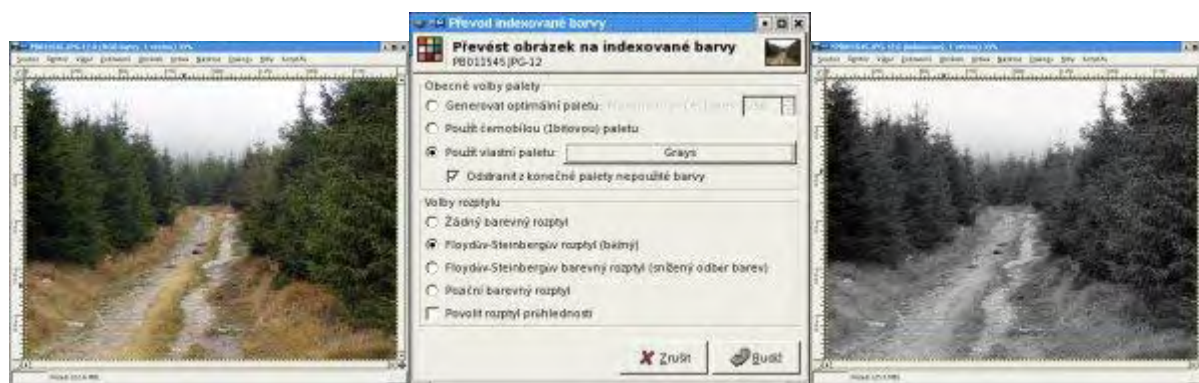
Nejjednodušším způsobem převodu obrázku do odstínu šedé je změna režimu obrazu pomocí nabídky **Obrázek --> Režim --> Odstíny šedi**. Použití tohoto způsobu nám znemožní další úpravu obrazu, která vychází z vlastností barevného modelu. Stejného výsledku můžete dosáhnout i jiným způsobem. A to použitím volby: **Vrstva --> Barvy --> Odbarvit** přímo z barevného modelu RGB. Nebo také pomocí volby: **Vrstva --> Barvy --> Obarvit**, kde nastavíme sytost na hodnotu 0 a nyní si můžeme hrát se světlostí. Například použít tyto hodnoty: 190, 0, 33, které jsem použila já u vzorového obrázku.



Další způsob: Přepneme se do záložky Kanály, a zde si vybereme jeden z kanálů RGB, tedy buď červený, modrý anebo zelený. U námi vybraného kanálu vybereme z místní nabídky volbu **Duplikovat kanál**. Ten se nám objeví dole pod kanály RGB. Na kanál klikneme levým tlačítkem myši, abychom ho měli označen a vybereme z menu v okně obrázku příkaz: **Úpravy --> Kopírovat**, přepneme se na záložku Vrstvy a zde zvolíme **Úpravy --> Vložit**. Poté už stačí jen sloučit vše do jedné vrstvy.

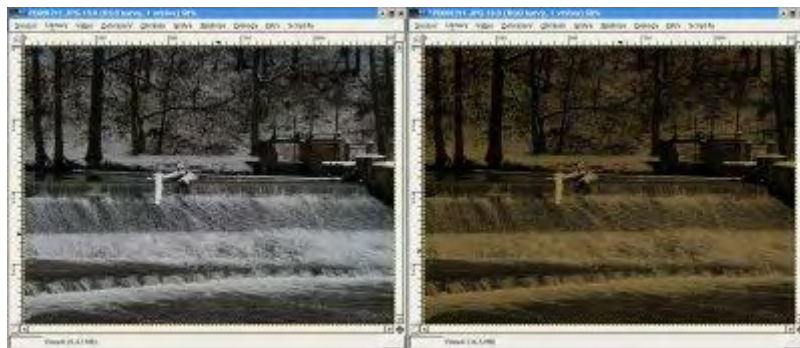


Méně obvyklým způsobem může být i převedení do indexovaného režimu tedy výběrem **Obrázek --> Režim --> Indexovaný**. V dialogovém okně vybereme *Použít vlastní paletu* a vybereme paletu "grays". Tímto způsobem si, ale znemožníte další úpravy obrázku, jelikož většina úprav je vázána na RGB barevný model.

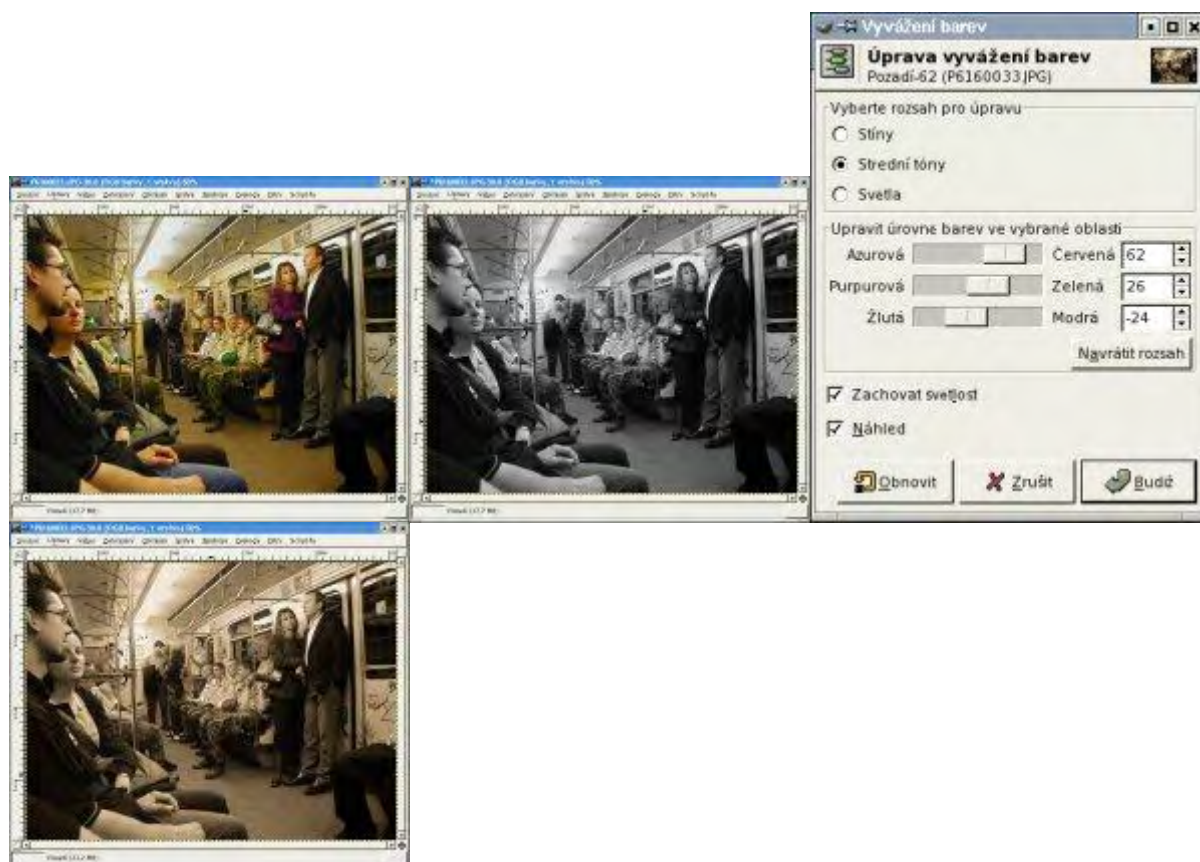


Převedení fotografie do sépiového odstínu

V tomto tutoriálu se budeme snažit změnit odstín fotografie do odstínu "sépiová kost". Máme několik způsobů pomocí kterých lze daného odstínu docílit. Prvním z nich je použít nabídku: **Filtry--> Barvy --> Kolorovat**, kde nastavíme barvu pro kolorování v hexadecimálním formátu tuto: BB9F62.



Podobného efektu docílíte také použitím příkazu: **Vrstva --> Barvy --> Vyvážení barev**. Ale ještě před samotnou aplikací toho filtru převedeme obrázek do odstínů šedé, viz. jeden z výše popsaných způsobů. Pokud převedeme náš obrázek na indexované barvy je potřeba jej opět převést do RGB režimu. V dialogovém okně **Vyvážení barev** je potřeba nastavit hodnoty RGB na: červená=62; zelená=26; modrá=-24.



Místo **Vyvážení barev** je možné použít volbu **Vrstva --> Barvy --> Obarvit**. A nastavíme hodnoty takto: odstín=41; sytost=32; světlost=0. Pokud chcete dostat lepšího vyvážení barev, můžete nastavit tónování pro jednotlivou oblast jasu odděleně.



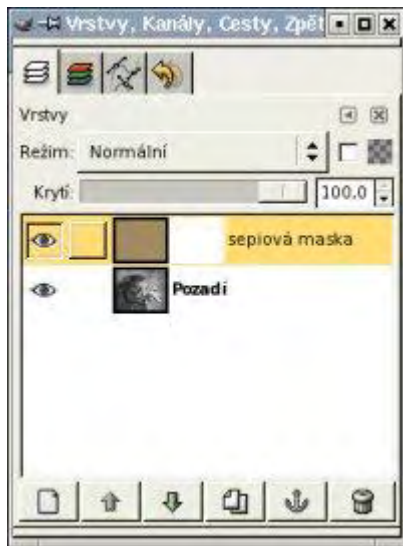
Další možností je použít script-Fu na vytvoření iluze staré fotografie. Tento nástroj se nachází v menu **Script-Fu --> Decor --> Stará fotografie**, v dialogovém okně, které se vám otevře odeberte **Rozostření** a **velikost okraje** nastavte na nula. Tento script s těmito hodnotami aplikujte na danou fotografii.



I pro poslední techniku převodu barevného obrázku na sépiový nádech. Je nutné daný obrázek přeměnit na obrázek v odstínech šedé (pokud k tomu použijeme techniku, která nám změní barevný režim na indexované barvy, je potřeba režim obrázku změnit na RGB).



Nastavíme si barvu popředí na R:160; G:140; B:100. Vytvoříme novou vrstvu, kterou vyplníme námi namíchanou barvou popředí. Klikneme na vrstvu a z kontextové nabídky zvolíme příkaz **Přidat masku vrstvy** . Stav vybereme *bílou barvu (plnou průhlednost)* .



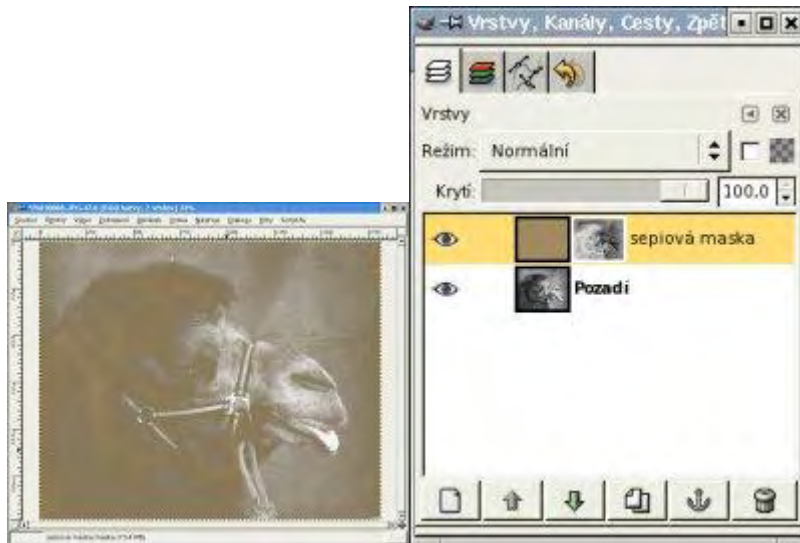
Vybereme si vrstvu pozadí (**výběr --> vše**), přejdeme do okna obrázku a vybereme **Úpravy --> Kopírovat**, a vložíme obsah do masky (nezapomeňte mít aktivní masku vrstvy).



Zkopírovaný obsah pozadí se vložil do plovoucí vrstvy. Pro vložení této plovoucí vrstvy přímo do naší masky stačí kliknout na tlačítko ukotvení (to s podkovou) v okně vrstev.



V dalším kroku je potřeba zinvertovat barvy v masce pomocí **Vrstva --> Barvy --> Invertovat** (neustále je aktivní maska vrstvy)



Zvolíme u vrstvy s maskou režim prolnutí na Barvy. A naše fotografie je hotová. Je možné dodatečné jemné doladění odstínů pomocí Křivek atd..



Závěr

Naučili jste se převést fotografii do černobílého a sépiového odstínu, přestože v dnešní době můžete tyto úpravy provést přímo ve fotoaparátu, ale věřím že tento tutoriál také oceníte.

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=519

Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (19.) - Úprava očí

V dnešním díle se naučíme odstranit z fotografií nechtěné červené oči a plus další úpravy týkající se očí.

23.11.2004 08:00 | [Yippee](#) | přečteno 2013x

Příčina vzniku červených očí na snímcích pořízených s použitím blesku spočívá v červené barvě sítnice lidského oka. Je-li oko osoby, kterou fotografujeme, osvětleno silným světelným zdrojem, který je umístěn blízko osy objektivu, osvětlí záblesk červenou sítnicí a objektiv ji zachytí na snímek. Podstatná je tedy blízkost blesku u osy objektivu.

Postup odstranění červených očí:

Náš příklad budeme demonstrovat na této fotografii:

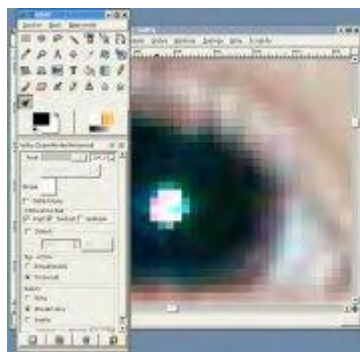


Zvětšíme několiknásobně obrázek například na 400 procent (čím více jednotlivé oko zvětšíme, tím budeme schopni rozeznat více odstínů červené barvy, a můžeme lépe oko dotvořit), čímž budeme schopni rozeznat jednotlivé pixely. Použijeme nástroj štětec s neostrými okraji o velikosti 3x3 nebo 5x5. Velikost štětce závisí na procentu zvětšení. Sami určitě poznáte, jak velký štětec bude lepší použít. Z toho plyne, že volba velikosti štětce, závisí na rozlišení fotografie.

Pokud nemáte otevřený panel **Vrstvy, Kanály, Cesty** otevřete si ho pomocí nabídky **Soubor – Dialogy – Vrstvy, Kanály, Cesty** nebo pomocí klávesové zkratky **CTRL+L**. Přepněte se na záložku **Kanály**. Odznačte zelený a modrý kanál tím, že kliknete napravo od malých náhledů kanálů. Obrázek by měl vypadat jako tento příklad.



Ujistěte se, že máte vybraný správný štětec (pro tento obrázek jsem použila 3x3 circle fuzzy štětec, fotografie byla zvětšena na 1600 %). Asi se budete divit, proč jsem fotografii, tak zvětšila, ale důvod je zřejmý. Fotografie má rozlišení 1984 x 1488 px, což naznačuje, že se nejedná o nějakou malinkatou velikost. Potom vyberte nástroj **Zesvětlování / Tmavnutí**. Tento nástroj vypadá jako černý kruh s tuhou. Pro náš příklad zaškrtneme volbu **Krytí a Tvrdost** (jako vidíte na obrázku).



Ztmavte veškerou červenou v očích pomocí tohoto nástroje. Můžete použít i střední tóny. Každý obrázek je trochu rozdílný, a záleží na vás a hlavně na zkušenostech, jak zabarvení červených očí odstraníte.

Tato metoda může zanechat bílé body v očích dozelená. Není to zase až tak zelená barva, takže se nemusíte strachovat. Pro daná místa, kde se vyskytuje zelená, můžete se přepnout do zeleného kanálu a stejnou metodou opravit odstín zelené, zde jenom posuňte posuvník Krytí na menší procento. Nebo pokud se vyskytne v očích modrá barva můžete postupovat podobným způsobem.

Výsledná fotografie může vypadat třeba takto:



Změna odstínu barvy očí



Jednoduchý postup změny odstínu barvy očí je tento. Označíme si oči, a vybereme nabídku: **Vrstva --> Barvy --> Vyvážení barev**, pomocí dialogového okna můžeme jednoduše změnit odstín barvy očí. A poté použít ze stejného menu voblu **Jas a kontrast..** Všechny tyto úpravy provádíme na kopii vrstvy, poté si prolneme obě dvě vrstvy a nastavíme režim: **Součet** a **Krytí** něco kolem 70%.



Vytvoření barevných očí:

Vložíme si novou vrstvu, a na ní si vytvoříme výběr oka. Aby se nám nepletla vrstva pozadí, můžeme si ji na chvíli vypnout, a výběr vyplníme nějakým barevným kruhovým gradientem. A poté nastavíme jako režim sloučení vrstev **Odstín**. Pokud jsme s výsledkem spokojeni, můžeme si náš výběr z prvního oka zkopírovat do druhého. V případě potřeby je možné libovolně transformovat vrstvu s příslušným okem, ale jen pokud máme každé oko ve vlastní vrstvě.

Tento postup jsem prováděla na fotografii, u které jsem původně odstraňovala červené oči. Můžeme se sami podívat:



Co takhle vícebarevné oko? "Magické oko"

Žádný problém. Oko můžete vytvořit v jakémkoliv odstínu, barvě či použít i kombinaci více barev. Ve fotografii očí, u kterých chceme aplikovat tento efekt, je potřeba nejdříve vytvořit dvě nové vrstvy, poněvadž každé "barevné oko" bude v samostatné vrstvě. Dále zde budu popisovat postup vytvoření jednoho vícebarevného oka. Pokud chcete mít obě oči stejné, můžete stejný postup použít i na druhé oko, nebo dokonce pokud jsou obě oči stejného tvaru, můžete pouze obsah první vrstvy zkopírovat do druhé a posunout na místo druhého oka.



Provedeme výběr jednoho oka, a tento výběr vyplníme přechodem typu kuželového symetrického. Přechod si vybereme vícebarevný, nebo si sami vlastní vytvoříme. Dále si vybereme nástroj guma, u kterého změním hodnotu Krytí na zhruba 50% až 70%. S takto nastavenými parametry, gumujeme náš přechod, v místě, kde je zornice, "tedy černá tečka uprostřed :-)". Posledním krokem je nastavení krytí vrstev asi tak na 30 až 40%. Samozřejmě záleží na celé situaci, tzn. jak vypadá obrázek, jaká je světlost atd...



Závěr

Dnešní díl vám měl ukázat, jak jednoduše lze odstranit z fotografie vadu červených očí. A ukázat vám také, jak je možné upravit vzhled očí.

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=508

Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (20.) - Filtry

V nabídce filtry nalezneme mnoho druhů efektů, které lze použít přímo na fotografii nebo na kreslený obrázek nebo na vrstvu vyplněnou nějakou barvou. Jak který filtr vypadá vám ukáže tento díl.

7.12.2004 06:00 | [Yippee](#) | přečteno 1848x

Vybraný filtr můžete použít buď na vybranou oblast nebo na vrstvu. Dále je důležité vybrat správný filtr a také parametry příslušného filtru. Pokud se podíváte do menu **Filtry**, uvidíte zde volbu: *Opakovat poslední*, kterou můžete využít při opětovné aplikaci předchozího filtru s vámi nastavenými parametry a volbu *Znovu zobrazit poslední*, která vám zobrazí dialogové okno příslušející k poslednímu použitému filtru. Po přenastavení hodnot můžete filtr znovu použít.

Některé filtry fotografii nebo obrázek poruší, a místo toho se do vrstvy vykreslí příslušný vzorek. Proto vždy při použití filtru pracujte s kopií vrstvy.

Rozostření

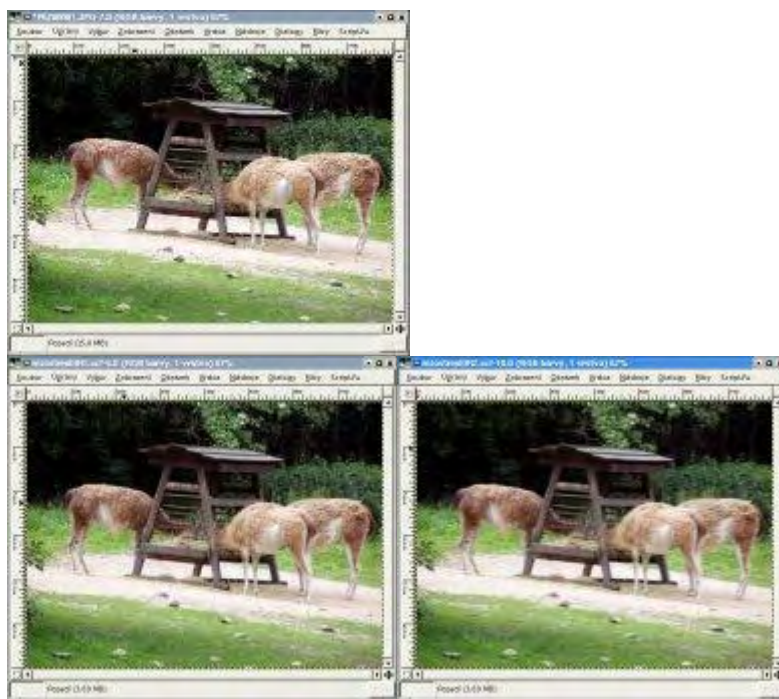
Pomocí této sady filtrů můžete různě rozostřit (resp. rozmazat) obrázek. Ostré hrany na obrázku již nebudou ostré.

Dlaždicovatelné rozostření

Dlaždicovatelné rozostření může být použito k rozostření švů u pozadí obrázku (pozadí obrázku musí být vydlážděné nějakou texturou). U tohoto filtru je možné nastavit poloměr rozmazání, vybrat si, zda chceme rozmazat horizontální či vertikální švy, a algoritmus rozmazání.

Gaussovo rozostření (IIR)

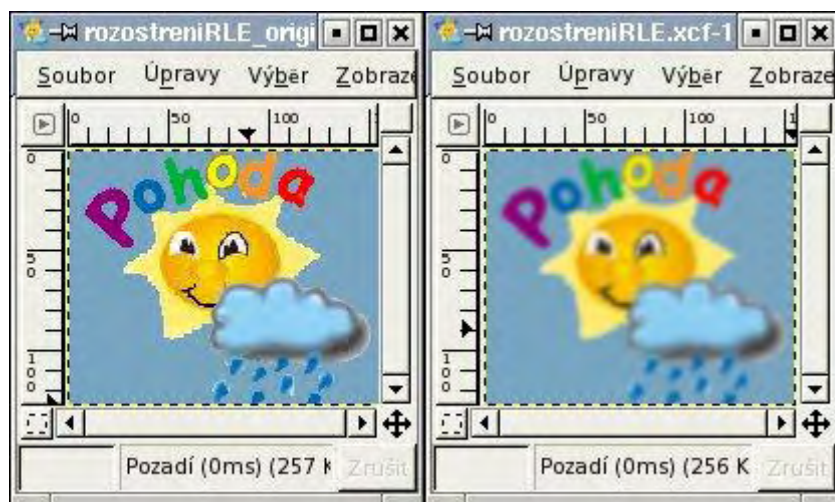
Rozostří obrázek, hodí se spíše pro fotografie, které obsahují více detailů, více kontrastu a obsahující hladké barevné přechody. Tento filtr pracuje s každým bodem aktivní vrstvy nebo výběru, u bodu nastaví průměrnou hodnotu z hodnot všech bodů z dané oblasti. Velikost oblasti definujeme jejím poloměrem. Platí zde, čím vyšší hodnotu nastavíte, tím bude obrázek více rozmazaný. Dále je možné nastavit, zda chcete rozmazat obrázek vodorovně, svisle nebo oběma směry.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (rozostření oběma směry = 2);
Obrázek po aplikaci filtru (vodorovné rozostření = 6, svisle = 1 tzn. žádné)

Gaussovo rozostření (RLE)

Rozostří obrázek, hodí se pro obrázky, které obsahují velké jednobarevné plochy, nesouvislé přechody čili pro kreslené obrázky, a ne pro fotografie. Tento filtr pracuje s každým bodem aktivní vrstvy nebo výběru, u bodu nastaví průměrnou hodnotu z hodnot všech bodů z dané oblasti. Velikost oblasti definujeme jejím poloměrem. Platí zde, čím vyšší hodnotu nastavíte, tím bude obrázek více rozmazaný. Dále je možné nastavit, zda chcete rozmazat obrázek vodorovně, svisle nebo oběma směry.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (rozostření oběma směry = 3)

Pixelizovat

Filtr změní obrázek, tak jako kdybyste hodně zvětšili obrázek s malým rozlišením. Velikost ovlivníte hodnotou nastavenou jako šířka pixelu. Někdy tento filtr můžete vidět v pohybu, a to

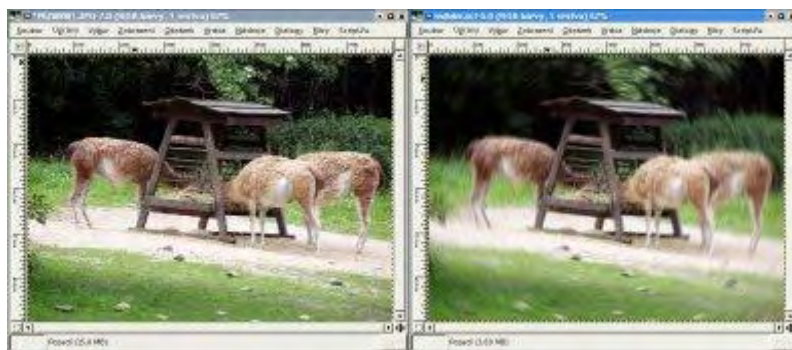
například v televizi, když je natočen rozhovor s někým, kdo nechce, aby byl jeho obličej poznat. Pokud chcete rozmazat pouze část obrázku, je nutné mít tuto část vybranou.



Obrázek po aplikaci filtru

Rozmáznout pohybem

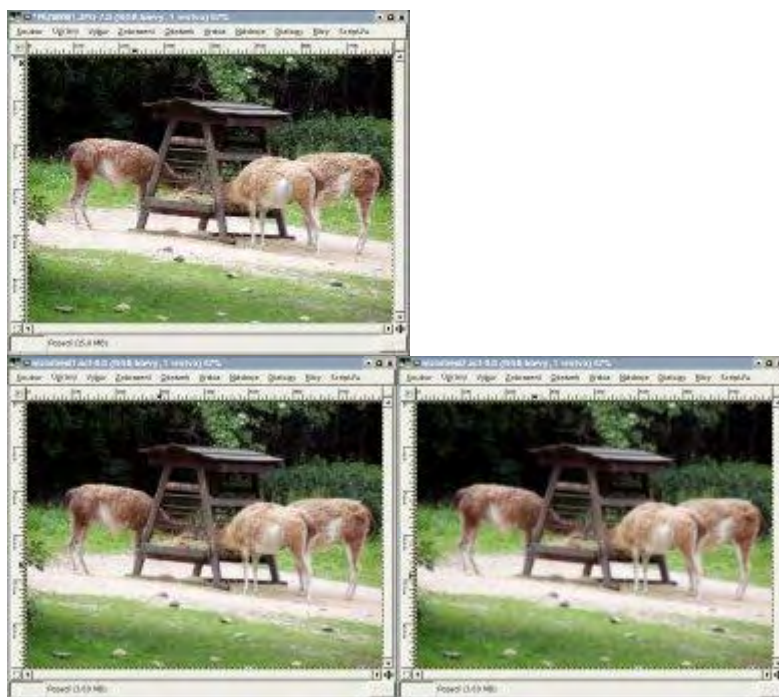
Filtr navozuje pocit jako kdybyste fotili objekt v pohybu, nebo i objekt se sám pohyboval. Najdete zde celkem tři režimy: lineární, radiální, přibližování. U parametru délka definujete jak moc bude objekt nebo obraz rozmáznutý, resp. jakou rychlostí se objekt řítí. Úhlem definujete směr pohybu.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (radiální, úhel = 3)

Rozostření

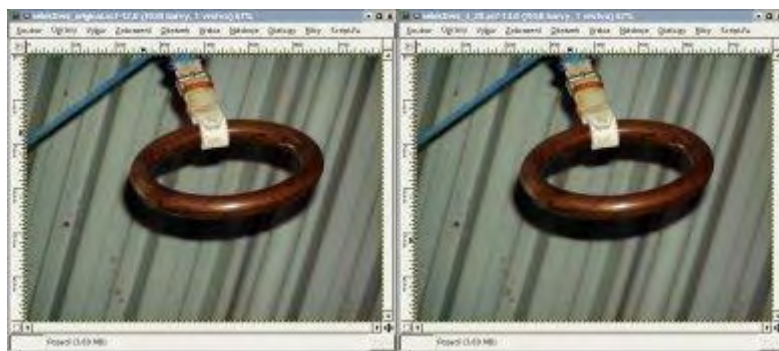
Jednoduchý filtr pro rozostření, v kterém definujete kolikrát se bude filtr aplikovat tzn. počet kroků opakování. Čím jich je více, tím je obrázek více rozmazaný. Další volbou je možnost nastavení množství bodů, které se rozmáznou, toto množství se udává v procentech. Při použití tohoto filtru získáte obdobný snímek jako když nezaostříte fotoaparát při focení.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (opakování = 2); Obrázek po aplikaci filtru (opakování = 6)

Selektivní Gaussovo rozostření

Mocný nástroj pro rozostření, který se ovšem snaží zachovat hrany objektů na fotografii. Lze ho použít pro odstranění zrnitosti fotografie. Důležitá hodnota je zde delta, pomocí které nastavíte barevnou hranici, která bude považována za ostrou.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (poloměr rozostření = 4, maximální delta = 20)

Barvy

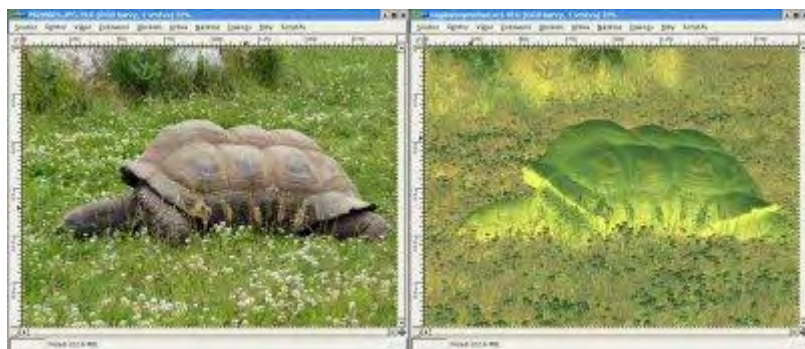
Tato sada filtrů je určena k práci s barevnými informacemi obrázků.

Mapa

Tato podsada obsahuje filtry schopné měnit barvy v obrázku.

Mapování barevného přechodu

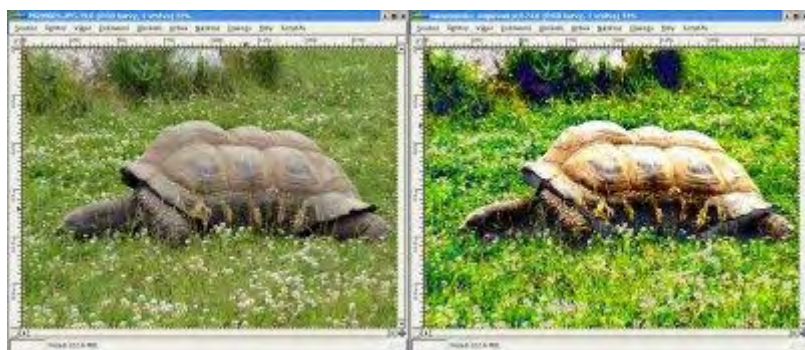
Filtrem můžete přemapovat barevný přechod obrázku. V dialogovém okně si určujete dvě zdrojové a cílové barvy.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Mimozemské mapování

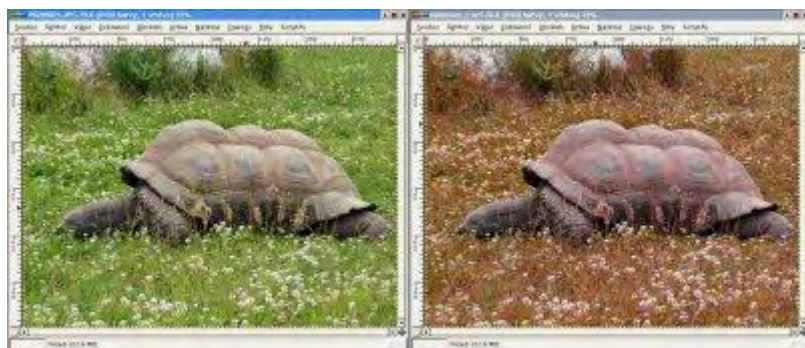
Na každou složku barevného kanálu u režimu RGB můžete aplikovat jednu z goniometrických funkcí. Ihned můžete vidět výsledek v náhledu. Při aplikaci funkce sinus se potlačí nízké hodnoty příslušné barvy v obrázku, funkce cosinus je opak této funkce. Výběr volby Nic neprovede nic s kanálem příslušné barvy.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (základní nastavení)

Mimozemské mapování2

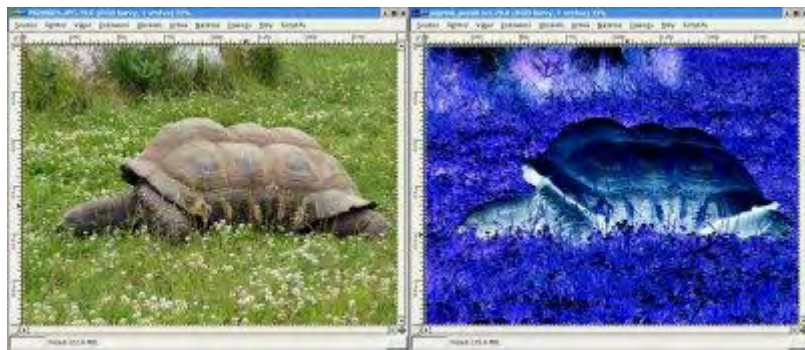
Umožňuje upravovat hodnoty HSV (Hue, Saturation, Value) a RGB. Pomocí goniometrických funkcí. Tento filtr nabízí více možností než předcházející.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (základní nastavení)

Nastavit popředí-pozadí

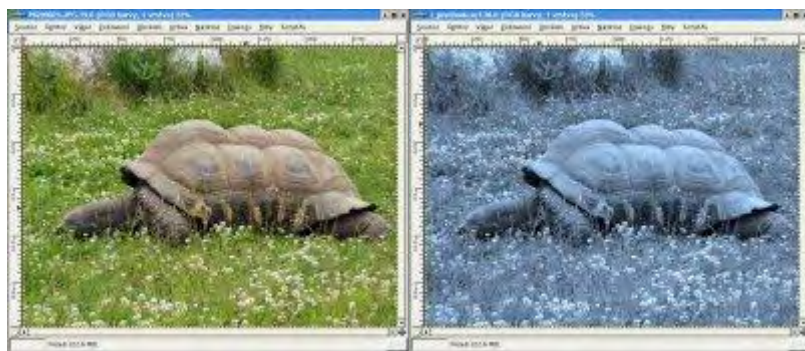
Přemapuje barevné ladění obrázku do aktuálních barev popředí a pozadí.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Vzor vybarvení

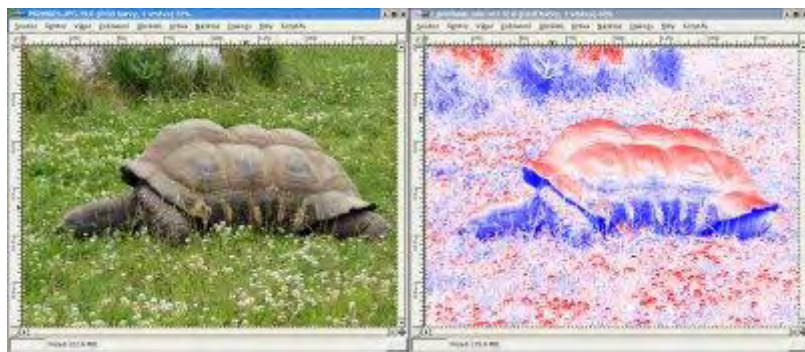
Lze například použít jinou barevnou informaci z jiné vrstvy, nebo z gradientu vytvořeného z barev popředí a pozadí.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (základní nastavení)

Z přechodu

Filtr zamění barevný tón obrázku za tónování v barvách vámi vybraného přechodu.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Zaměnit barvy

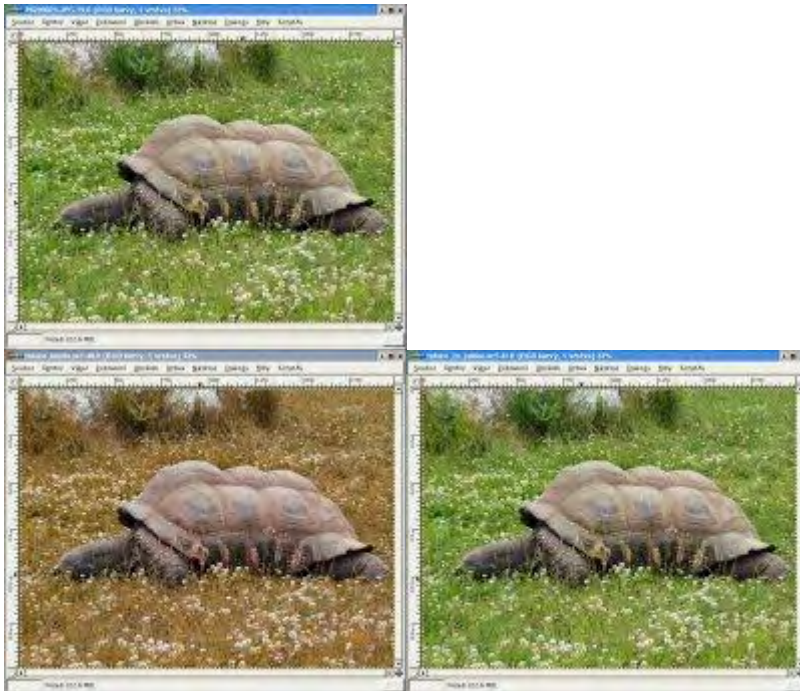
Slouží k přemapování nějaké barvy v obrázku. Při přemapování je možné nastavit i toleranci výběru dané barvy.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (tolerance jednotlivých RGB kanálů = 0,055)

Rotace barevné mapy

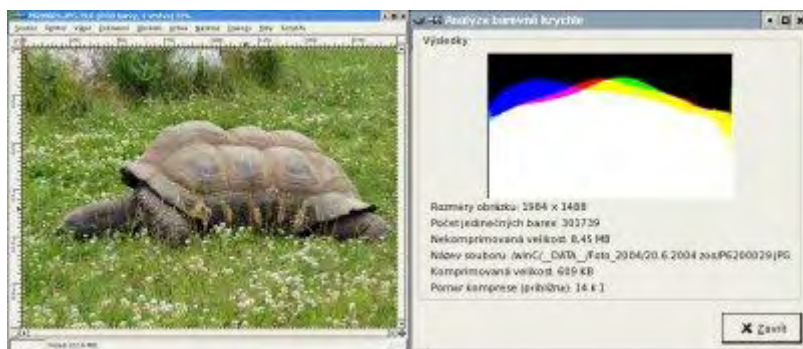
Slouží k přemapování barevné složky obrázku do jiné. Definujete zdroj a cíl barvy.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (rotace hnědé); Obrázek po aplikaci filtru (rotace zelené)

Analýza barevné krychle

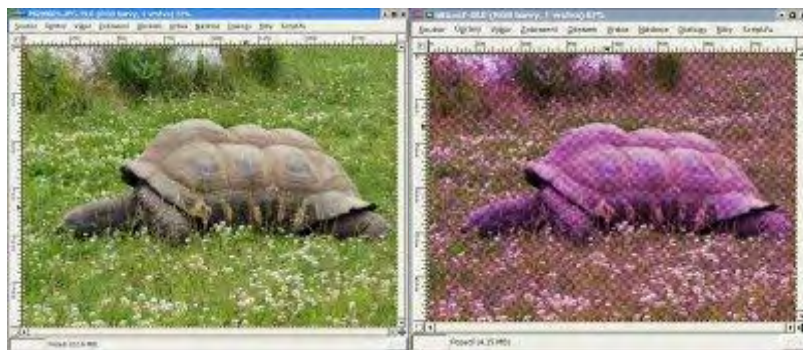
Tento filtr nijak nemění barevné podání obrázku, jen analyzuje rozložení barev v jednotlivých kanálech spolu s dalšími informacemi je zobrazí v dialogovém okně.



Obrázek před aplikací filtru; Dialogové okno s výsledky

Barva do alfy

Udělá z určité barvy průhlednou. Aby filtr fungoval správně musíte mít u vrstvy v obrázku vložený alfa kanál.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Částečné zploštění

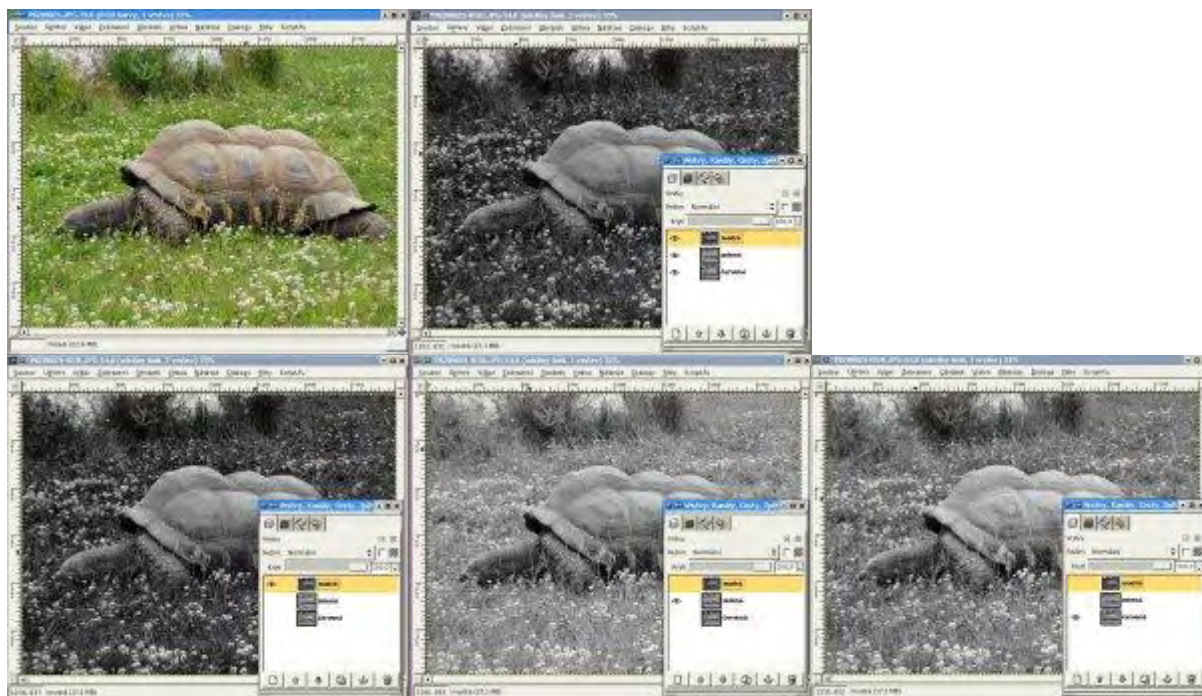
Filtr je aktivní jen v případě obrázku s alfa kanálem. Tento filtr vám pomůže, pokud chcete vytvořit vyhlazený (anti-aliasing) indexovaný obrázek s průhledností, třeba logo na web stránku. Jelikož GIF formát umožňuje ukládat průhlednost v hodnotách 0 a 250 (tedy průhledný a neprůhledný), a do alfa kanálu je možné ukládat víceúrovňovou průhlednost (průhlednost v hodnotách 0-255). Tento filtr převede víceúrovňovou průhlednost na průhlednost GIF formátu.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Dekompozice

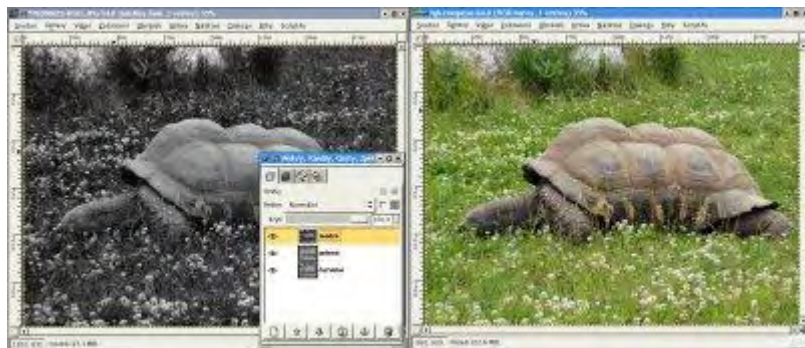
Pomocí tohoto filtru můžeme získat jednotlivé kanály příslušného barevného režimu v odstínech šedi. Standardně se jednotlivé barevné kanály ukládají do samostatných vrstev.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (RGB); Obrázky jednotlivých kanálů

Kompozice

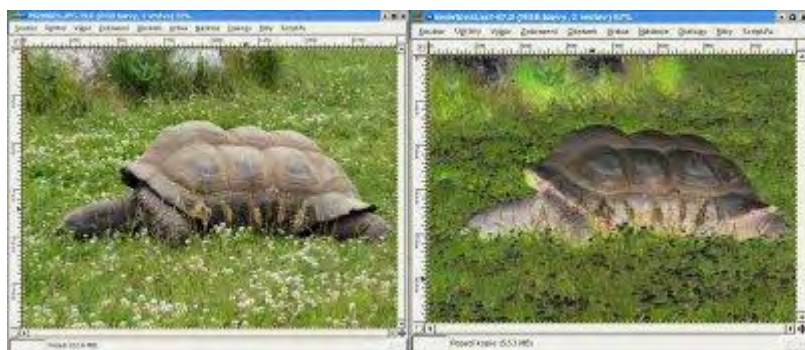
Je opačný filtr k dekompozici. Tento filtr je schopný vytvořit barevný obrázek z rozloženého obrázku (pomocí filtru dekompozice).



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Invertovat hodnoty

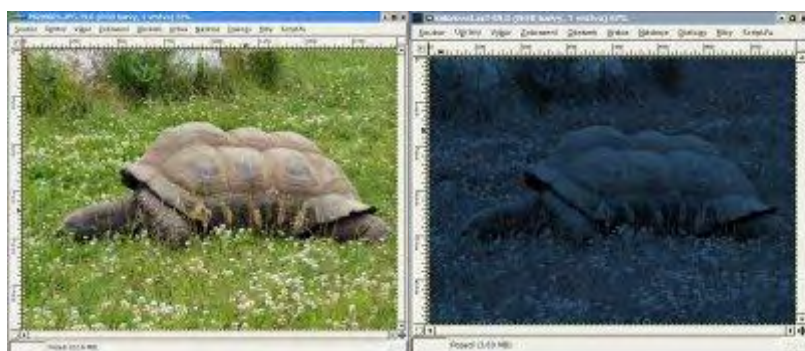
Invertuje barevné hodnoty v obrázku.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Kolorovat

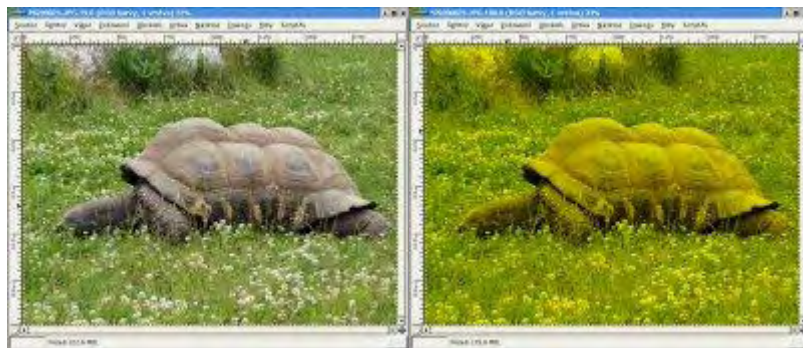
Pomocí tohoto filtrů můžete tónovat fotografii do různého barevného odstínu. Buď můžete použít jednu z osmi základních barev, nebo si sami můžete barvu namíchat, stačí kliknout vpravo nahoru do barevné ikonky.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Mixér kanálů

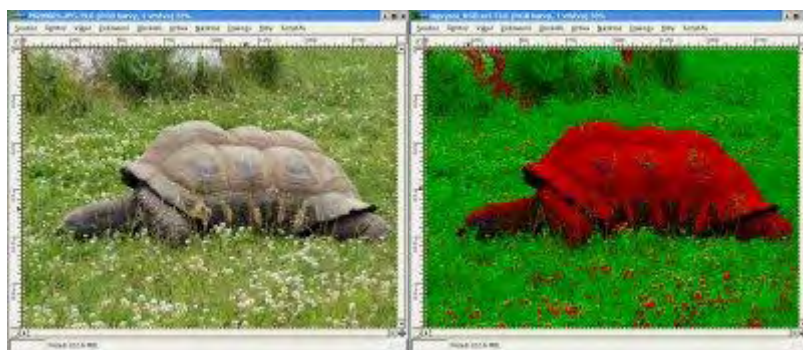
Filtr umožňuje smíchat jednotlivé barevné kanály, a tím vytvořit jinak barevný výsledný obrázek.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Nejvyšší RGB

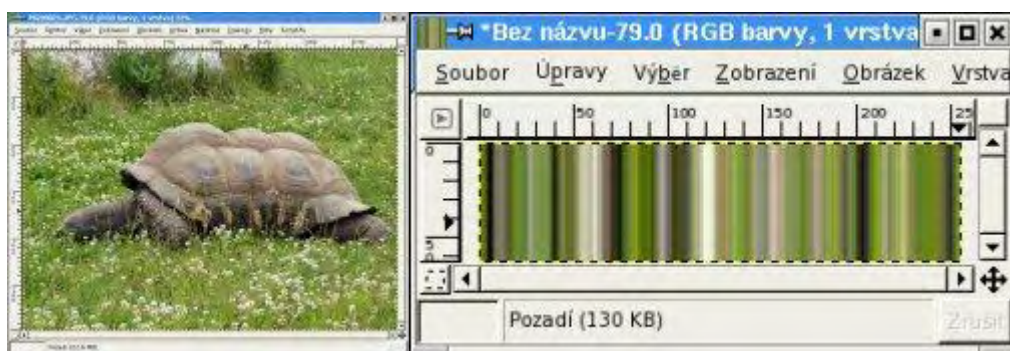
Filtr posouvá v obrázku kanály. Simuluje tím efekt špatně nastavených barev u tiskárny.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (podržet nejvyšší kanály)

Plynulá paleta

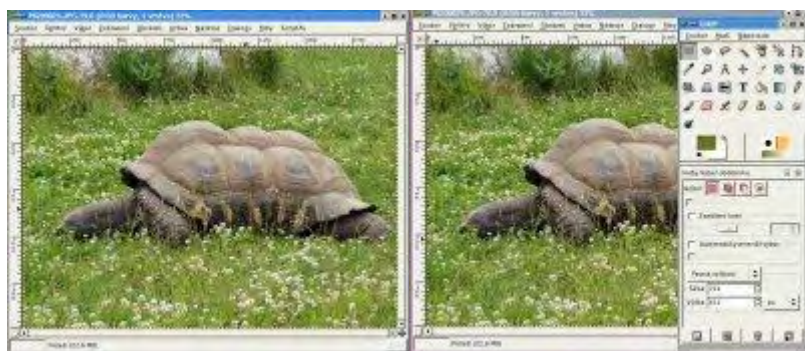
Tento filtr vytvoří barevné proužky z barev obsažených v obrázku.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (výška = 64, šířka = 256, hloubka hledání = 50)

Průměr okraje

Vygeneruje barvu (popředí), která je výsledkem matematického průměru aktuálních barev nacházejících se v obrázku. Hodí se například, pokud chcete zvolit barvu pozadí na vaše www stránky. Atributem velikost vědra určujete, kolik barev bude při výběru průměrováno.



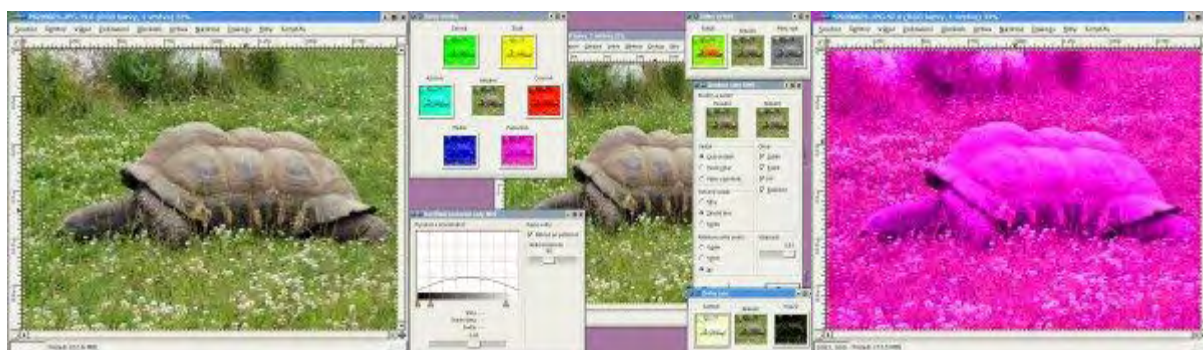
Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (šířka okraje = 3, velikost vědra = 16)

Videosnímek

Tento filtr umí upravit pixely, které by bylo problematické zobrazit na PAL či NTSC televizi.

Sada filtrů

Mocný nástroj pro další barevné tónování celého obrazu nebo jen výběru. Můžete zde změnit odstín, jas, sytost a vybrat, zda chcete ovlivňovat stíny, střední tóny či světla.



Obrázek před aplikací filtru; Dialogová okna filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Šum

Tato skupina filtrů umožňuje přidat do obrázků šum.

Roztřepení

Náhodně vybrané pixely v obrázku nahradí sousedními pixely.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (náhodnost = 100%, opakování = 50)

Rozprostření

Tento filtr přesune náhodně vybraný pixel v uživatelem definované oblasti.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (vodorovně =25, svisle = 25)

Roztřepení HSV

Filtr vytvářející šum pomocí HSV (Odstín, Sytost, Jas).



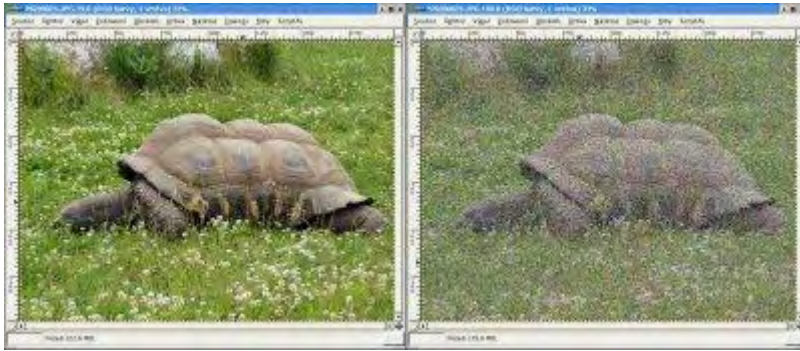
Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (zadržení = 2, odstín = 105, sytost = 123, jas = 71)

Posuny

Tento filtr vybere nejvyšší hodnotu ze třech náhodně vybraných sousedních pixelů, a tu poté naství u všech vztažných bodů.

Výpadky

U náhodnéhoho pixelu změni náhodně barvu.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Zašumění

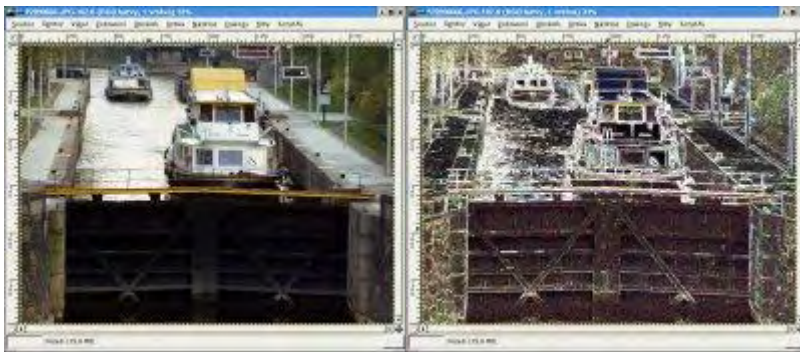
Tento filtr u náhodně vybraných pixelů v aktivní vrstvě nebo výběru zvýší barvu jednoho nebo více kanálů.

Detekce hran

U této sady filtrů Gimp hledá hranice mezi barevnými oblastmi obrázku.

Hrany

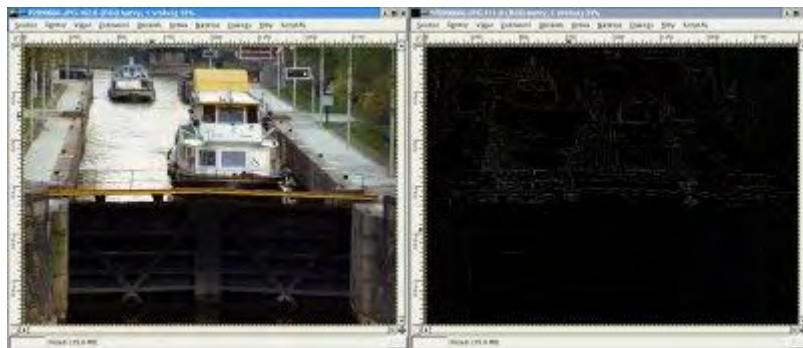
Vytváří spíše tmavý obrázek se světlými obrysy hran. Míra definuje tloušťku hran.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Laplace

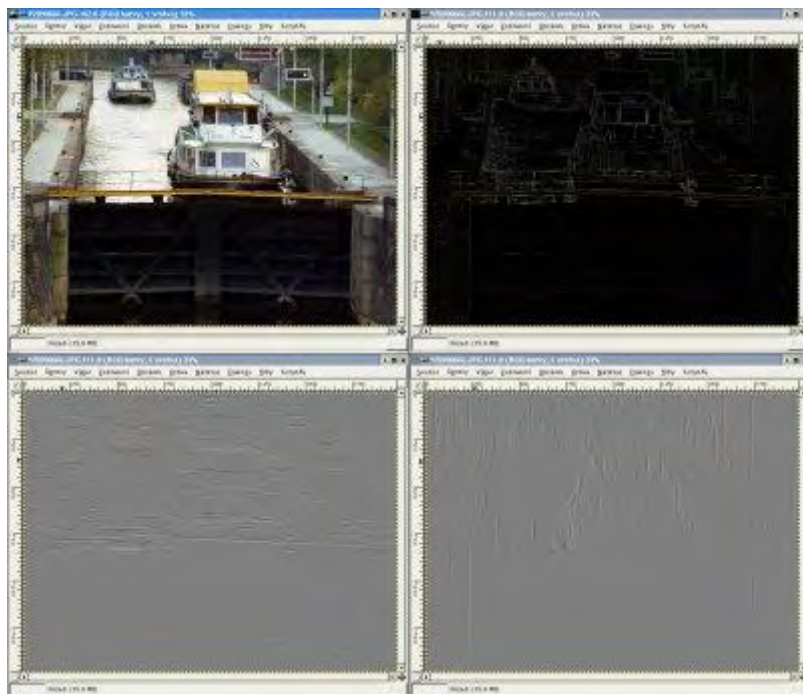
Vytváří tmavý obraz s tenkou bílou konturou.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Sobel

Vytváří podobný obrázek jako filtr Laplace s tím rozdílem, že obrázek neobsahuje ostré hrany, ale spíše oblejší. Pokud zvolíte, že chcete filtr aplikovat pouze svisle nebo vodorovně, dostanete úplně jiný výsledek, a sice obrázek bude celý šedý, a na něm budou vystouplé šedé (svislé/vodorovné) hrany, tvořící obrázek.



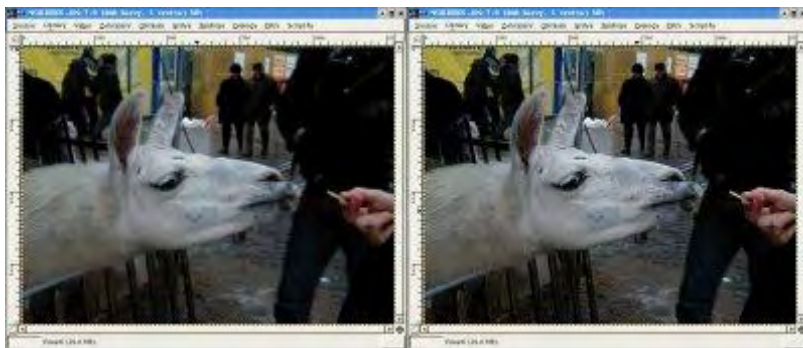
Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (vodorovně i svisle); Obrázek po aplikaci filtru (vodorovně); Obrázek po aplikaci filtru (svisle)

Vylepšení

Tato skupina filtrů je schopna vylepšit obrázek (zostřit, odstranit šum atd.).

Doostřit

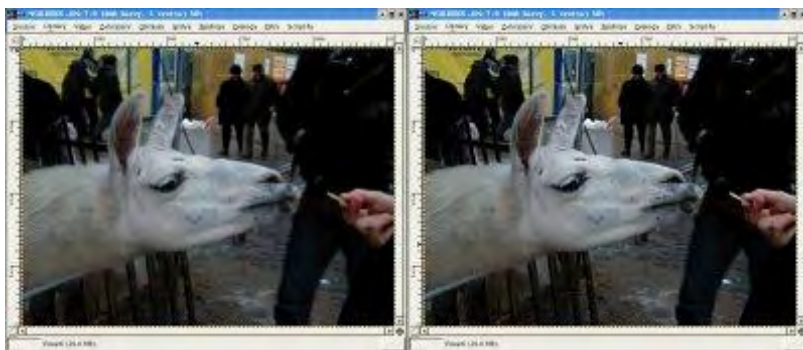
Vhodný pro doostřování rozmazané fotografie. Obraz bude ostřejší.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Maskovat rozostření

S tímto filtrem dosáhnete lepších výsledků než v předešlém, poněvadž po aplikaci filtru doostřit je navíc použita maska, aby nebyla ostrost tak vidět.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (poloměr = 5, míra = 0,5, práh = 20)

NL filtr

NL filtr poskytuje možnost vyhlazení hran, zostření obrazu pracuje jen s celým obrázkem ne jen s aktivním výběrem. Tento filtr byl převzat z programu pnmnlfilter.

Odstranit proklad

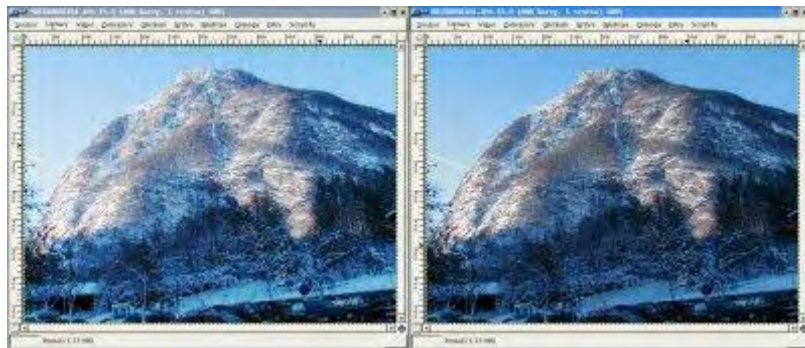
Tento filtr odstraní z obrázku prokládání, které se objeví při snímání screenshotů z televize.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (zachovat sudá pole)

Odstranit pruhy

Filtr se pokouší odstranit vertikální pruhy z fotografie, které mohou vzniknout při nekvalitním skenování.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (šířka = 7)

Vyčistit

Filtr odstraňuje malé nečistoty z obrázku (prach a škrábance) a také odstraňuje moiré efek vzniklý skenováním z lesklé předlohy (časopis atd.).



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (adaptivní, poloměr = 1, úroveň černé = 2, úroveň bílé = 256)

Obecné

Tato sada filtrů modifikuje světlé/tmavé části obrázků.

Dilatace

Tento filtr rozšiřuje a vylepšuje tmavou část aktivní vrstvy nebo výběru. Pokud aplikujeme filtr na obrázek s tmavým pozadím vznikne, hodně tmavé popředí.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Eroze

Tento filtr rozšiřuje a vylepšuje světlou část aktivní vrstvy nebo výběru.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Konvoluční matice

Většina filtrů používá pro svoji práci konvoluční matici. Konvoluční matice vám umožňuje vytvořit si svůj vlastní filtr.



Konvoluční matice

Efekty se sklem

Tato sada filtrů vytváří různé skleněné efekty u obrázků.

Sklěná dlaždice

Pomocí tohoto filtru můžete vytvořit obrázek, který připomíná spojení skleněné dlaždice a obrázku dohromady. U tohoto filtru je lepší nastavovat šířku i výšku dlaždic v menších hodnotách, při kterých vypadá výsledek více realističtěji.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Užití čoček

Při aplikaci filtru je dobré zvážit, zda použijete filtr na výběr nebo na celý obrázek. Často aplikací pouze na výběr dosáhnete použitelnějších efektů pro další zpracování. Je to jako kdybyste se dívali průhlednou optickou čočkou na část obrázku, na který jste filtr aplikovali. U filtru nastavujete velikost refrakčního indexu čoček, kde hodnota 1 s obrázkem nic neudělá, a pokud nastavujete vyšší hodnotu, zároveň s tím, zvětšujete měřítko "lupy". U použití na celý obrázek se někdy hodí třetí volba, kterou u filtru můžete nastavit, a sice jaké má být okolní pozadí.



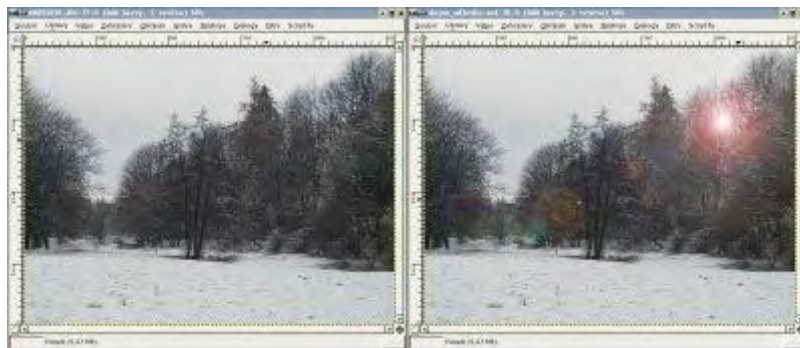
Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (nastavit okolí na barvu pozadí)

Efekty se světlem

Filtry v této sadě umožňují přidávat do obrázků světelné efekty.

Dojem odlesku

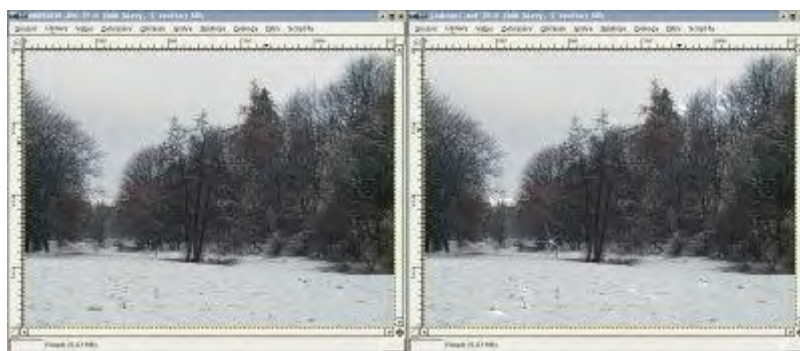
Navozuje pocit, že jsme fotografovali buď s bleskem, který se odrazil od sluníčka, nebo na jiných fotografiích se může zdát, že jsme fotografovali za sklem, od kterého se odrazilo nějaké světlo, které mohlo být za sklem nebo před sklem.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Jiskření

Filtr hledá velmi světlé části obrázku, na kterých vytváří odlesky. V závislosti na velikosti obrázku a na nastavených parametrech, může filtr pracovat velmi dlouho. Pojdme se podívat na některé parametry: Práh jasu nám určuje na jak světlé (resp. tmavší) barevné oblasti se efekt bude aplikovat. Čím vyšší hodnota, tím filtr pracuje delší dobu, ale také vytvoří více "jisker" na větší oblasti, které se mohou následkem toho slít. Intenzita záře říká, jak moc budou jiskry zářit. Délka hrotů definuje, jak budou jiskry velké resp. jejich hroty (hrany). U volby Počet hrotů nastavujete hodnotu od 0 - 16, čímž určujete kolik bude mít jiskra hran. Úhel hrotů je volba, pomocí které můžete změnit úhel hran jisker. Užitečnou volbou je krytí, pomocí kterého můžete nastavit procento krytí jisker a příslušné vrstvy, na kterou efekt aplikujete. Náhodný odstín a sytost přidá jiskrám odstín nebo sytost. Dále bych vypíchla volbu Přidat obvod, která vytvoří po obvodu uvedený efekt nebo můžete jiskrami obkreslit vybranou oblast. Volba inverze zvýrazní místo světlých oblastí tmavé oblasti. Možnost Zachovat jas nerozjasní oblasti, kde jsou jiskry. Poslední volbou u tohoto filtru jsou radio tlačítka, kde můžete nastavit, jak chcete mít jiskry vykresleny (tzn. barvou pozadí nebo popředí).



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

P-záře

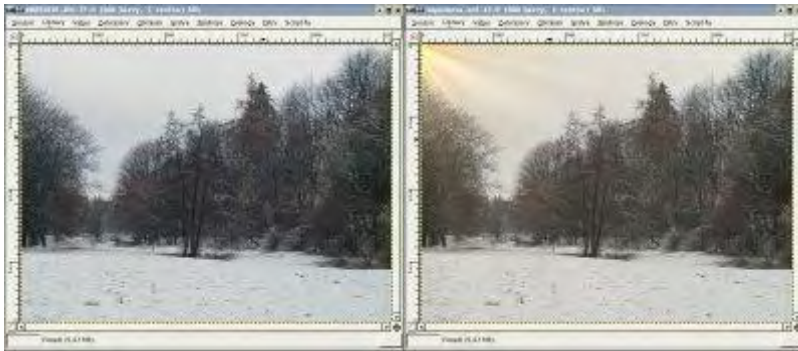
Na záložce selektor vybíráte typ světelného odlesku, a na záložce nastavení příslušný typ doladíte. V náhledu můžete myší kliknout na místo, kde chcete mít světelný efekt umístěn. Asi nemá cenu příslušné parametry vysvětlovat, poněvadž výsledek přenastavených hodnot, vidíte hned v malém náhledu.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Supernova

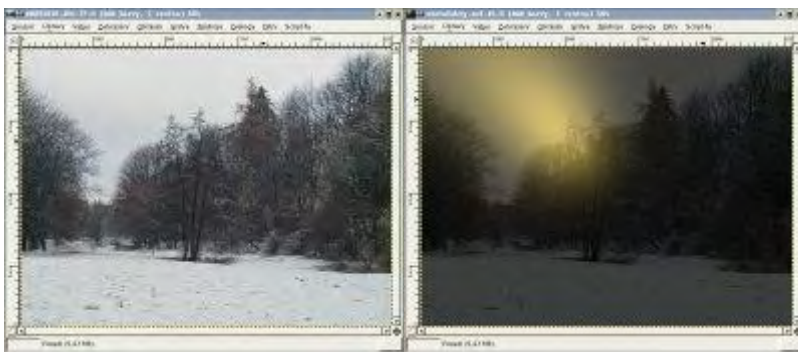
Opět další filtr tvořící světelný efekt něco jako zářící hvězda. V nastavení filtru si můžete vybrat barvu efektu a plus další parametry, jejichž výsledek lze opět shlédnout v náhledu.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Světelné efekty

U filtru lze nastavit na záložce světlo, zda chcete mít světlo bodové nebo směřové, a dále také barvu světla. Řekla bych, že jde o efekt, který se moc nevyužívá, poněvadž nepřináší pěkné výsledky, a nevýhodou je mála možnost nastavitelnosti.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Zkreslení

Tato sada filtrů umožňuje zkreslování obrázků.

Interaktivní ohýbání

Tento filtr umožňuje provést deformaci části obrázku. Popřípadě je možné vytvořit animaci. Práce s tímto filtrem je jednoduchá stačí kliknout myší do náhledu, a poté tažením provádět deformaci.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru; Obrázek po aplikaci filtru (animace)

Rozšířit hodnotu

Filtr pracuje s hranicemi barevných oblastí.

Posun

Filtr, který provede horizontální/vertikální posun řádků obrázku či výběru.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (posun vodorovně, míra posunu = 25)

Polární souřadnice

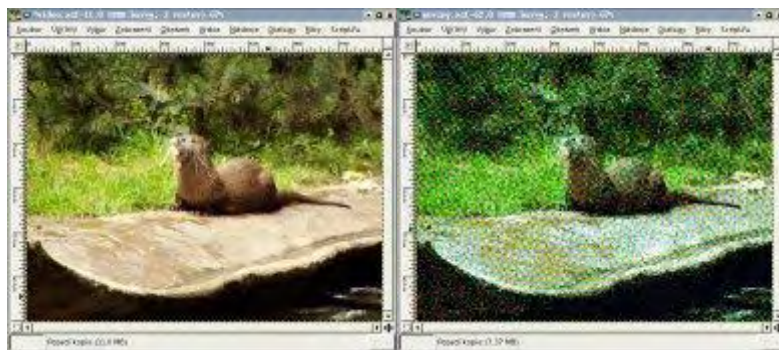
Filtr umožňuje vytvořit kruhový či obdélníkový obraz vašeho obrázku.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Novinový tisk

Vzhled se po aplikaci tohoto filtru podobá obrázku vytištěného na novinovém papíru a zvětšeném po lupou.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Vlny

Filtr může vypadat jako vlny, které se udělají po vhození kamene do vody. Samozřejmě závisí na nastavených hodnotách.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Vlnění

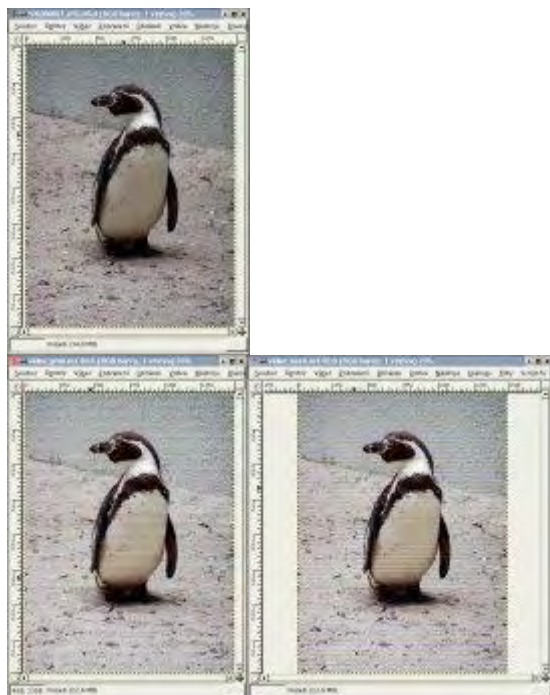
Podobným efektem předcházejícího filtru je tento filtr Vlnění. Vyzkoušejte si ho a sami uvidíte. Vytváří pravidelné vlny ve svislém nebo vodorovném směru.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Video

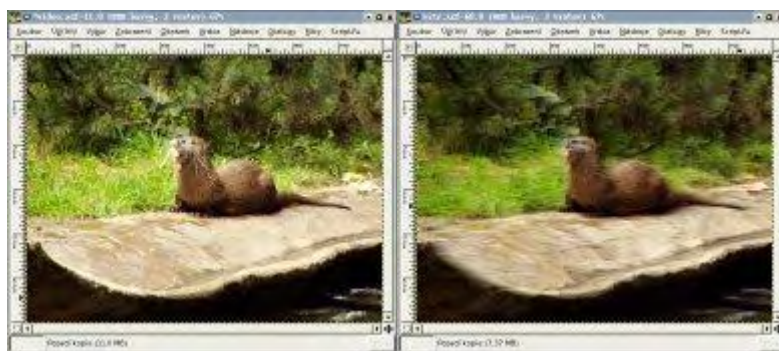
Tento filtr umožňuje přidat do obázku šumy a ruchy, které jsou běžné při nekvalitním televizním či video přenosu obrazu (např. pruhy, kolísání, šestiúhelníky).



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (pruhy), Obrázek po aplikaci filtru (šestiúhelníky)

Vítr

Filtr působí tak, jako kdyby vám zafoukal silný vítr do právě natřeného obrazu a to z levé nebo z pravé strany. Hodí se pro vytváření iluze pohybu, pokud je použit na okraje objektu.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Vítr a zaškrcení

Filtr rozvlní a zároveň rozčepejí obrázek nebo výběr.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Mozaika

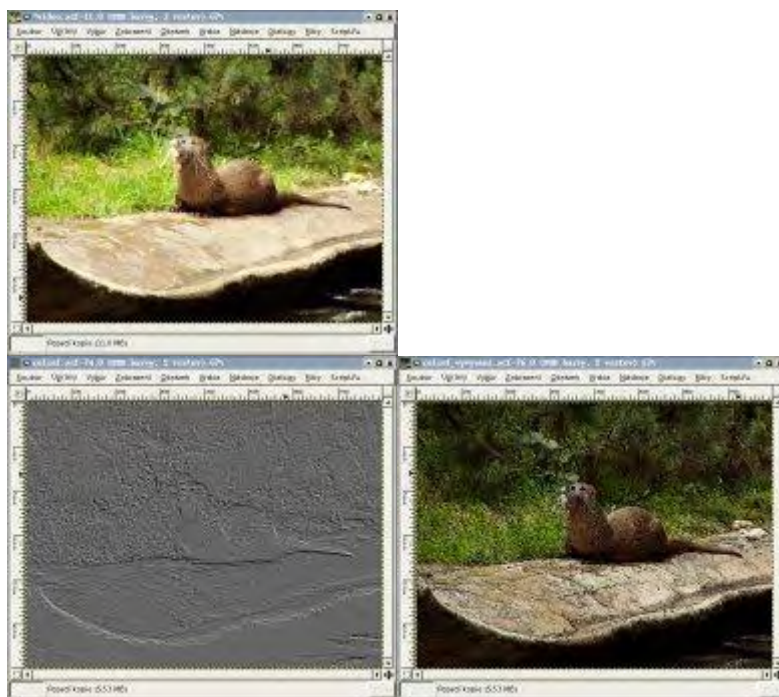
Asi každý z vás ví jak vypadá mozaika, například na chodníku nebo někde na stěně chrámu, či skleněná mozaika v okně kostela atd. Tento filtr nám z obrazu mozaiku vytvoří. U filtru můžete nastavit velikost dlaždic, rozestupy atd. Když nastavíte velkou velikost dlaždice, tak váš obraz ani nepoznáte.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Reliéf

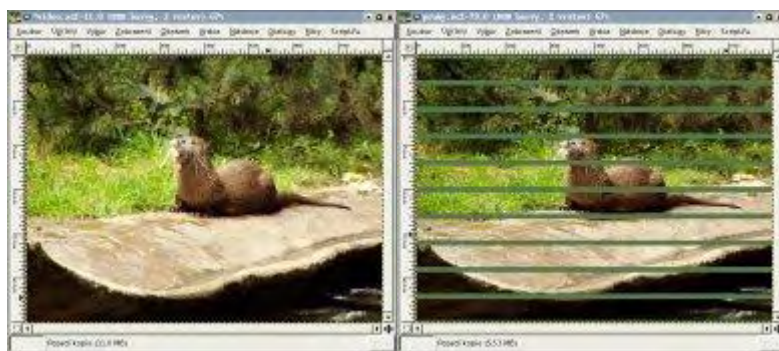
Obrysy a okraje vystoupí na povrch.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru (reliéf); Obrázek po aplikaci filtru (mapa vyvýšení)

Pruhy

Nakreslí vám do obrázku pravidelné, rovnoběžné přímky. Pruhy se vykreslují barvou, kterou máte nastavenou jako pozadí.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Rozčerení stránky

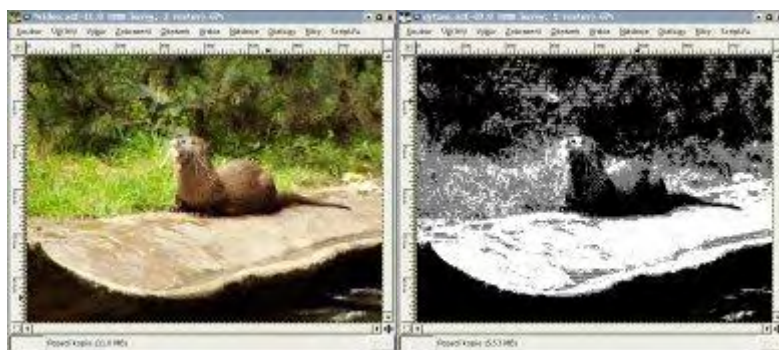
Vytvoří efekt ohnutého růžku. Pokud chcete mít menší ohnutý roh, je lepší si nejdříve vybrat výběrovým nástrojem obdélník menší části obrázku



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Rytina

Filtr, jehož výsledkem je černobílá kopie obrazu jakoby vyrytá do materiálu.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Zkřivit

Tento filtr nám umožní ohnout obrázek. Typ zakřivení definujete křivkou, kterou ohnete tak, jak chcete, aby byl ohlý obrázek. V oblasti křivka hranic si můžete vybrat, zda budete upravovat křivku dolní nebo horní hrany. Můžete obě křivky mezi sebou prohodit. Pomocí tlačítka můžete zkopírovat křivku, abyste měli obě křivky symetrické. Tlačítkem Obnovit můžete vrátit křivku do původní podoby.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Umění

Sada filtrů, které z vašeho obrázku udělají umělecké dílo.

GIMPrecisionista

Filtr vytváří z fotografie umělecký obraz. U filtru najdete mnoho voleb pro různá nastavení. Výhodou filtru je opět náhled, kterého můžete využít při nejasném výsledku. Je to nejmocnější nástroj z této sady filtrů, který dokáže napodobit filtry, které se nacházejí dále v této sadě



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Kubismus

U efektu je lepší nastavit menší velikost dlaždice, sice tím čas provedení efektu zpomalíte, ale výsledek bude alespoň trochu připomínat malbu provedenou nějakým vynikajícím kubistou.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Olejomalba

Další typ filtru napodobující malířskou techniku, tentokrát olejomalbu.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Užití plátna

Jako kdyby byl obraz vymalován na textilním plátně.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Mapování

Tato sada filtrů pracuje s jednotlivými částmi obrázku, které navzájem přeskupuje.

Dlaždice

Vyřízne z obrázku "dlaždici" o velikosti, kterou sami určíte. Hodnota při prvním spuštění zůstává stejně tak velká, jak je velký obrázek. Dlaždici bere z levého horního rohu.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Fraktální trasování

Vezme celý obraz nebo část, a vytvoří z něj fraktály, které rozmístí po celé ploše.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Iluze

Vloží do obrazu na různá místa různé průhledné části existujícího obrazu tzv. duchy.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Malé dlaždice

Poskládá miniatury (menší velikosti obrázku) vedle sebe jako dlaždičky.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Mapování objektu

Tento filtr umožňuje vložení obrázku do objektu (rovina, kvádr, koule a válec).



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Mapa vyvýšení

Pozdvihne hrany tím, že barvy ztmaví, a tím vytvoří dojem, jako by obraz vystupoval z pozadí nahoru.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Odstranit švy

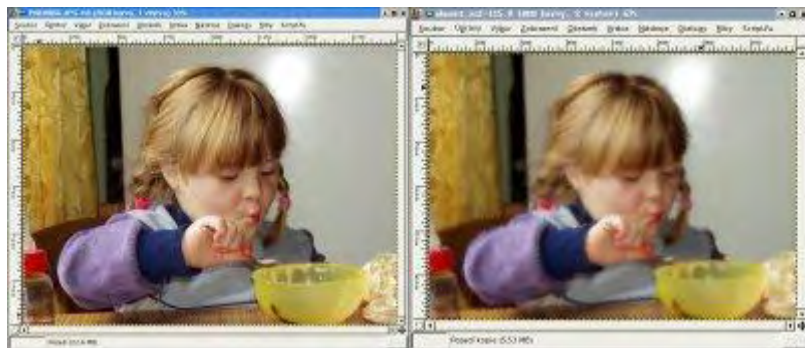
Z obrazu odstraní švy, tak aby se mohl použít jako textura.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Ohnout

Obraz vypadá jako by na něj někdo vylil vodu, čímž se rozplyly barvy.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Papírové dlaždice

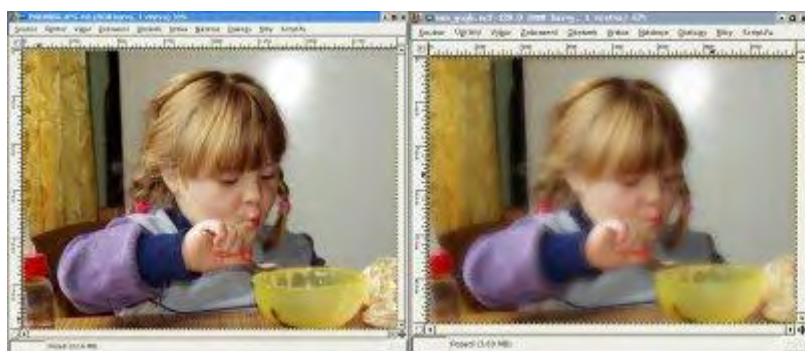
Jako kdyby byla fotografie rozstříhána a poté dána dohromady. A poskládána na barevném podkladu, jehož barvu vy sami definujete.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Van Gogh

Po použití tohoto filtru vypadá obrázek jako by ho namaloval sám velký Van Gogh.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Vytlačit

Moc se nehodí na fotografie, ale využijete ho spíše pro tvorbu tlačítek. Ke kterým se časem také dostaneme.

Vyobrazení

Tyto filtry jsou schopné vygenerovat z obrázků další objekty.

Mraky

Pevný šum

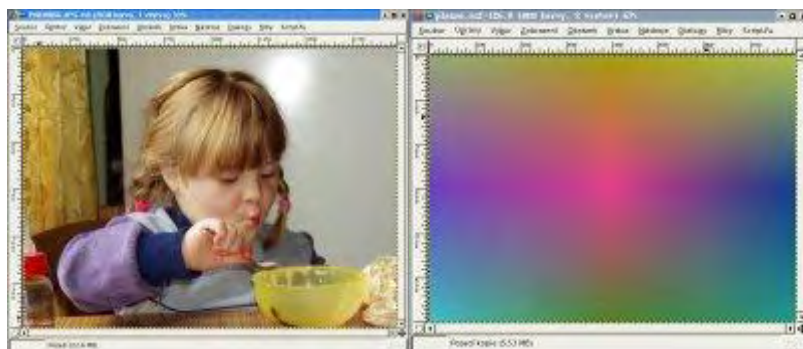
Neslouží přímo k úpravě obrazu, vytváří různé flekaté šedočerné mraky. Vyšší hodnota detailu vygeneruje detailnější obraz. Pokud nastavíme větší hodnotu u X, Y bude na vrstvě více malých fleků, menší hodnoty způsobí jemnější přechod. Zaškrtnutí políčka Turbulence zvýrazní šmouhy.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Plazma

Tento filtr naopak vytváří různobarevné šmouhy (mraky). Hnízdo náhodných čísel určuje náhodnost použitých barev. Vyšší hodnota turbulence vygeneruje agresivní a ostřejší mraky, a barevné přechody nebudou plynulé.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Příroda

Ifs kompozice

Vloží novou vrstvu s ornamentem.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Plamen

Vytvoří iluzi, jako kdybychom se dívali na objekt přes plamen resp. kouř.

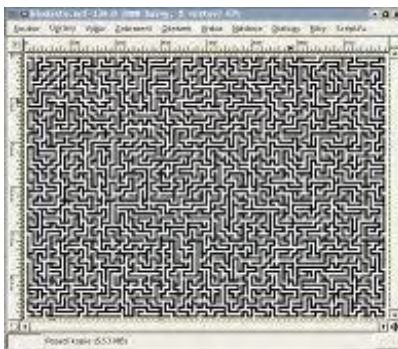


Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Vzorek

Bludiště

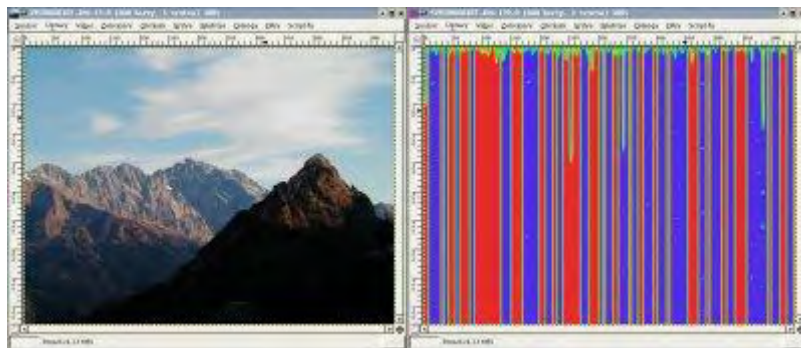
Vytváří vzorek bludiště v barvách popředí a pozadí.



Obrázek po aplikaci filtru

CML Badatel

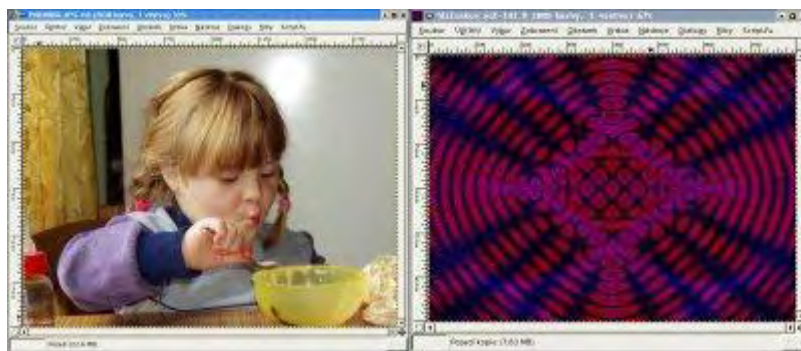
Různé vzorky založené na matematickém propočtu.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Difrakční obrazce

Vytváří difrakční obrazce. Pokud chcete vidět náhled vámi vytvořené difrakce, musíte kliknout na tlačítko náhled.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Mříž

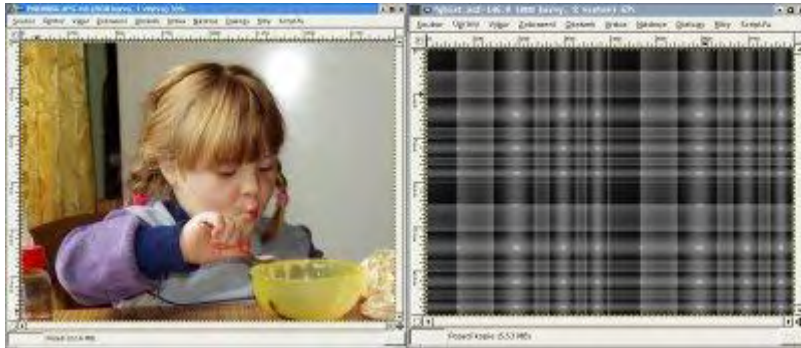
Přehodí přes obraz barevnou mříž. U mřížky můžete nastavit tloušťku, hustotu, barvu aj.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Qbist

Další těžko popsatelný vzorek, který vytváří náhodnou změť barev. Poskytuje devět sad rovnic, které změni drasticky vzhled obrazu.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Sinus

Vytváří vzorek dle výpočtu používající sinusovou funkci, kombinující dvě barvy.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Skládačka

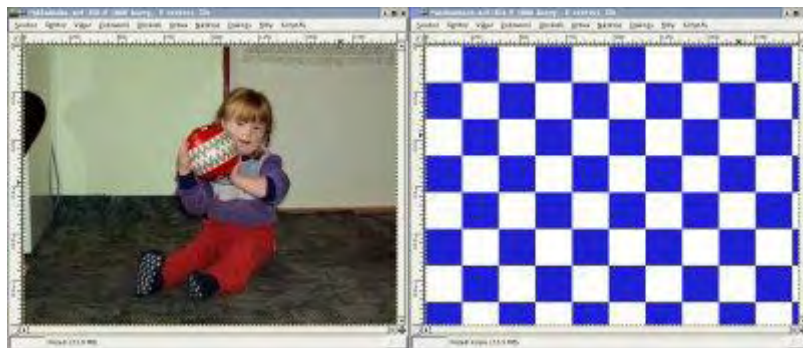
Vytvoří z obrazu puzzle.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Šachovnice

Vytvoří šachovnici z barev popředí a pozadí. U šachovnice nastavujete velikost políček. Filtr použijte spíše na prázdnou vrstvu, nebo si vytvořte novou, abyste si nezničili či neztratili originální obrázek.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Badatel fraktálů

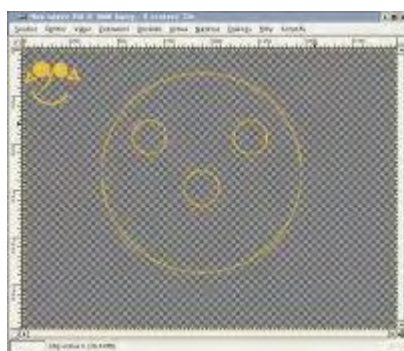
Konstruuje různobarevné fraktály. Na záložce fraktály si můžete vybrat z nepřeberného množství různých druhů fraktálů.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Gfig

Nakreslí obrazec barvou popředí, který navrhnete v návrhovém zobrazení.



Obrázek po aplikaci filtru

Návrhář koulí

Do fotografie vloží vámi navrhnutou kouli. Je lepší si nejdříve výběrovým nástrojem nakreslit kruh na místě, kam chcete kouli umístit. Pokud filtr použijete na celý obrázek, dostanete jiný výsledek.



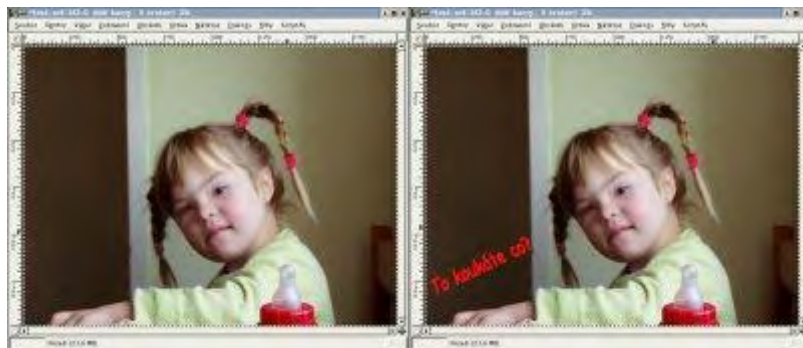
Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

WWW

U filtru naleznete volbu obrázková mapa. Slouží k vytváření klikacích map. Blíže se s ním seznámíme, až se budeme zabývat tvorbou grafiky pro web.

Text

Je textový plugin, pomocí kterého jednoduše vložíte textovou vrstvu do fotografie či obrázku. U textu můžete nastavit velikost, font, různé natáčení atd. Ve sloupci Font Family se zobrazí všechna písma, která máte nainstalovaná.



Obrázek před aplikací filtru; Obrázek po aplikaci filtru

Závěr

Dnešní díl neměl být detajním podpisem jednotlivých filtrů, spíše šlo o krátké seznámení. Podrobněji se můžeme s některými filtry seznámit u technik, ve kterých je použijeme. Nebo podrobnější popis jednotlivých filtrů najdete v helpu Gimpu <http://docs.gimp.org/en/> (bohužel jen v angličtině, němčině, francouštině, švédštině či čínštině).

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=522

Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (21.) - Simulace mlhy

V dnešním díle si ukážeme, jak lze jednoduše přidat do obrázku mlhu.

14.12.2004 06:00 | [Yippee](#) | přečteno 1924x

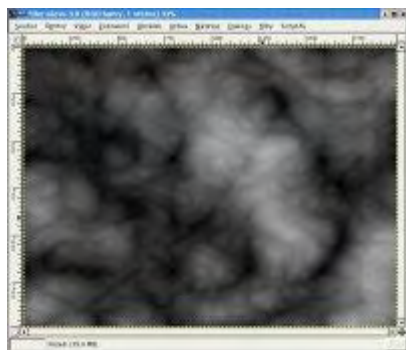
Pokud chcete něco vyfotit, a je právě mlha, nejste zrovna moc nadšený. U některých fotografií může působit mlha velmi efektivně, proto vás dnes seznámím se způsobem přidání mlhy do fotografie.



Po otevření obrázku v Gimpu vytvoříme pracovní kopii obrázku (nejrychlejší způsob je použít **CTRL + D**). Poté si v naší pracovní kopii vytvoříme nějaké mraky, které následně přesuneme do originálního obrázku. V naší pracovní kopii obrázku spustíme filtr: **Vyobrazení --> Mraky --> Pevný šum**.



U filtru nastavíme tyto hodnoty, zmáčkneme tlačítko nové hnízdo, čímž se vygeneruje náhodné číslo, zatrhneme volbu Turbulentní, hodnotu detailu nastavíme na velikost 3, Velikost X-ové a Y-ové délky dlaždice nastavíme na přibližnou hodnotu 2,5. V případě, že chceme mít menší chomáče mlhy, necháme nezaškrtnutou volbu Turbulentní.



Pokud se vám výsledek nebude líbit, můžete se vrátit nazpátek (**ALT + SHIFT + F**) a změnit parametry, a vytvořit jiné mraky. Pro vytvoření husté mlhy, je možné použít filtr: **Vyobrazení --> Mraky --> Plazma**, po jehož aplikaci je nutné odbarvit tuto vrstvu.

V dalším kroku je vhodné aplikovat další filtry například: Křivky, Úrovně, Rozmazání, přidat šum, ale mějte na paměti, že výsledek musí být v odstínu šedi tzn. ne barevný. V našem demonstrativním obrázku použijeme Gaussovo rozostření, které najdeme v kategorii Rozostření. Spustíme si tedy filtr Gaussovo rozostření IRR, u kterého použijeme hodnotu 60 v obou směrech.



V originálním obrázku si vytvořte novou vrstvu, kterou si pojmenujte třeba mlha. Je jedno, čím bude vrstva vyplněna. Poté se přepněte do obrázku s mlhou (naš pracovní obrázek), vyberte si celý obrázek a zkopírujte jej. Opět se přesuňte nazpátek do originálního obrázku, a vložte do vrstvy mlha zkopírovaný obraz. U nově vložené vrstvy použijte příkaz: **Filtry --> Barvy --> Barva do alfy**. V dialogovém okně, které se objeví, zvolte černou barvu. Ve chvíli, kdy filtr vykoná svou práci, nastavte krytí vrstev na 90 procent.



V dalším kroku je možné pokračovat v úpravě mlhy, a tedy odstranit ji na místech, kde ji nechceme. Finální úprava bude spočívat ve vytvoření masky vrstvy, a pomocí přechodu odstraníme mlhu z oblohy.

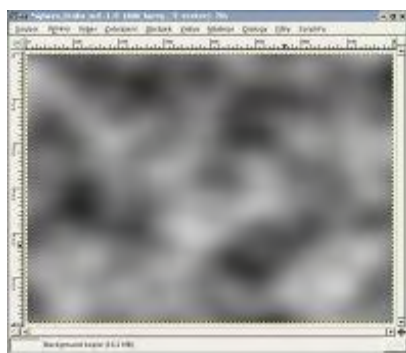


Barevná mlha

Úpravou předcházející techniky lze vytvořit barevnou mlhu vznikající svícením barevných světel do kouře např. na diskotéce.



Nejdříve je potřeba vybrat si vhodný obrázek pro přidání tohoto efektu (nejlépe vynikne jeho použití na interierových fotografiích). Po otevření fotografie v Gimpu si vytvoříme kopii vrstvy pozadí. Na takto vytvořenou vrstvu aplikujeme filtr: **Vyobrazení --> Mraky --> Pevný šum**, čímž se nám vytvoří chomáčky mlhy (viz. obrázek). Nesmíme zapomenout na aplikaci fitru Gaussovo rozostření pro rozmazání přechodů.



Další krok je posledním krokem, který je stejný s předcházející technikou, tedy použití příkazu: **Filtry --> Barvy --> Barva do alfy**. V dialogovém okně, které se objeví, zvolte černou barvu. Takto vytvořenou mlhu musíme ještě obarvit, lze to provést několika způsoby, tím nejjednodušším je použít filtr **Záměnit barvy** ze sady **Barvy** a podsady **Mapování**. V dialogovém okně, které se poté otevře, nastavíme barvu, kterou budeme měnit na bílou. A barvu, kterou nahradíme bílou, nastavíme na libovolný jiný barevný odstín, třeba růžovo-fialovou, kterou můžete vidět na ukázce.



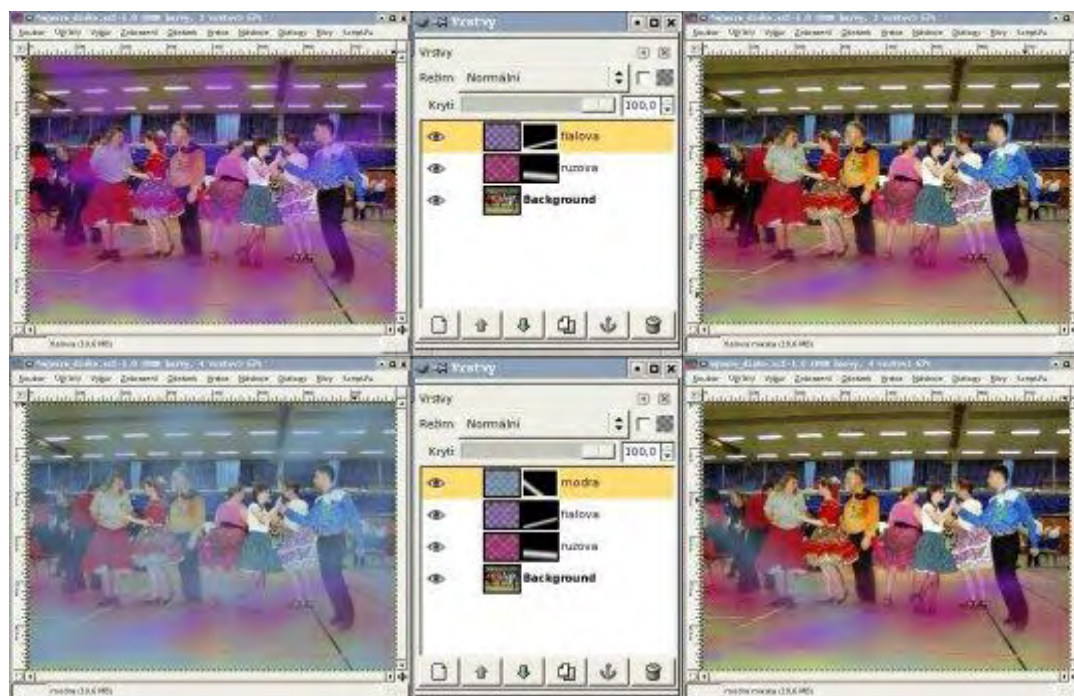
Po provedení záměny barev, je naše mlha již obarvená.



Aby mlha nezastírala celý obrázek, je potřeba použít masku vrstvy, na kterou je nutné aplikovat nějaký vámi zvolený přechod.



Tento postup je možné ještě několikrát opakovat s použitím různých barev a přechodů a tím vytvořit realističtější obraz. Pro ukázky uvádím obrázky jednotlivých mezikroků.



Závěr

Dnešní díl vám ukázal další foto techniku, kterou můžete použít na fotografii.

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=552

Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (22.) - Hrátky

Dnes si pohrajeme s portrétovými fotografiemi.

21.12.2004 06:00 | [Yippee](#) | přečteno 1678x

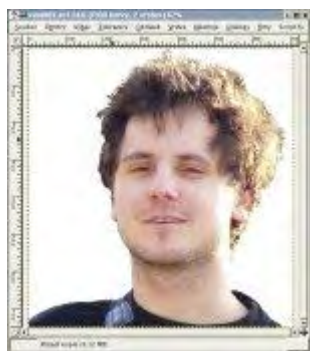
Vykreslení kontur

Fotografii převedeme do podoby náčrtku, tak aby vypadal, jako by byl nakreslen tuží. Použití této techniky bude snadnější, pokud máte upravovaný objekt umístěný na jednobarevném pozadí.

Jelikož jsem nenašla ve své sbírce fotku, která by se snadno předělávala na konturovou kresbu, musím použít tu, kterou vidíte níže. Tedy s různobarevným pozadím. Jak již jsem avizovala v předešlém odstavci, je lepší, pokud je fotografie na jednobarevném pozadí. Protože právě nejtěžším krokem je odstranění onoho pozadí z objektu.



Pro odstranění pozadí můžete použít jakýkoliv postup. Snažte se, ale zároveň s pozadím neodstranit i část obličeje či jinou část objektu.

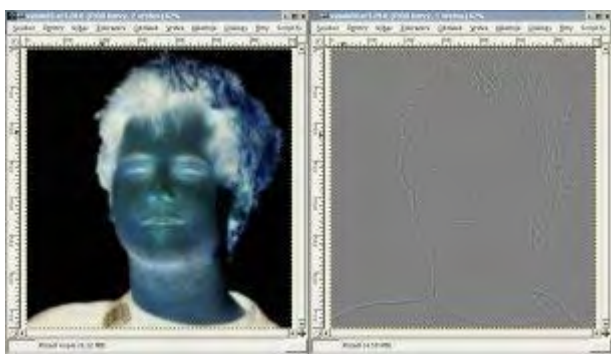


A nyní můžeme skutečně začít

Nejprve si vytvoříme kopii vrstvy. Na vrchní vrstvu aplikujeme filtr Gaussovo rozostření (RLE), u kterého nastavíme hodnotu něco kolem 5 - 8 pixelů. Čím vyšší hodnota, tím tlustší by měly být v konečném efektu kontury.



Dále invertujeme barvy u vrstvy příkazem **Vrstva --> Barvy --> Invertovat**. A nastavíme krytí vrstvy 50 %. Oba výstupy po aplikaci těchto kroků můžete shlédnout na níže vložených náhledech.



V dalším kroku obě vrstvy sloučíme. Aby nám okraje ještě trochu vystoupili. Použijeme **Úrovně**, a zvýšíme kontrast, tak aby se nacházel v intervalu 90 - 180 - ovšem záleží na fotografii. Já jsem nastavila hodnotu vstupní úrovně černé barvy na 90 a bílé na 140.



Někdy se může stát, že nám v obrazu vzniknou barevné pixely, proto použijeme volbu: **Vrstva --> Barvy --> Odbarvit**, abychom měli fotografii v černobílém odstínu. Opět vyvoláme příkaz **Úrovně**, a nastavíme hodnoty tak, aby obrázek vypadal podobně, jak vidíte zde u mé ukázky. Pravou hodnotu jsem nastavila na přibližnou hodnotu 200, což zapříčiní, že několik procent barev obrázku se přemění na bílou barvu. Mezi další úpravy můžeme zařadit: **Jas a kontrast** (například s těmito hodnotami: -9, 27) nebo **Křivky** (vytvoření zakřivené přímky ve tvaru hokejky-cca 50% dole přímka).



Pokud se vám nebude zdát obrázek pravý ořechový, zkuste aplikovat jeden z výše uvedených filtrů znovu.

Téměř posledním krokem je odstranění přebytečných čmáranic. Použijeme k tomu štětec. Ovšem, zde je nutné použít takový odstín bílé barvy, abychom při mazání nemalovali fleky a skutečně "mazali". Odstín bílé vezmeme z kapátka. Pokud není pozadí jednobarevné nebo chceme změnit jeho odstín, můžeme zároveň vyplnit pozadí námi zvolenou barvou. Při změně barvy pozadí je lepší místo štětce použít rychlou masku a poté příkaz z nabídky Úprav, vyplnit barvou popředí/pozadí.



Někoho z vás může napadnout, že lze vymazat i vousy. Proč, ne?



Našla jsem jinou fotografii, kterou jsem vyzkoušela převést na kreslený obraz.



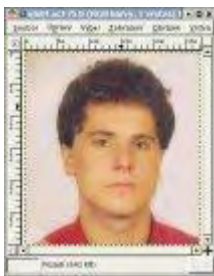
Aby vypadalo, že je fotografie jakoby rozmazaná, můžeme vytvořit kopii vrstvy a trošku ji rozmazat, a pak prolnout s druhou vrstvou: Filtre pro rozmazání, ale tentokrát vybereme typu Gaussovo IIR, poněvadž se již nejedná o fotografii, ale spíše o obrázek. Prolnutí u fotografie nastavíme zhruba na polovinu.

Vlevo nerozmazaný obrázek, vpravo použití filtru rozmazání a prolnutí vrstev.



Ufouni:

Budeme vycházet z této originální :



Pro vytvoření, i když lépe bych měla říci znetvoření, fotografie použije následující postup. Fotografie odbarvíme do odstínu šedé, ale musíme mít v konečném efektu fotografii v režimu RGB, aby filtr fungoval.



Nyní máme vše připraveno pro deformaci. Vyberte filtr Interaktivní ohýbání, který se nachází v sadě filtrů Zkreslení. Mějme zaškrtnutý režim deformace: Posun, a myší vytvořme zčásti ufouníka :-). Nastavte si Poloměr a Míru deformace podle potřeb.



Aby vypadal trochu strašidelněji, ještě mu zvětšíme oči, a sice použijeme stejný filtr, ale zde místo režimu posun vybereme režim Nárůst. Při druhé aplikaci filtru je lepší mít nastaven menší poloměr. Přece jenom se jedná o oči, které jsou menší. Ještě můžete v konečném efektu dopravit další části obličeje například pusou, jakou jsem změnila já pomocí režimu Posun.



Další příklady vytvořených ufouníků:



Karikatura

Sloučení obou výše popsaných technik můžeme vytvořit uměleckou karikaturu.

Navážeme na předcházející výklad. Začneme stejným postupem jako u ufouna (tzn. použijeme filtr Interaktivní ohýbání), ale samozřejmě si dáme více práce, abychom vytvořili skutečně takový obličej, jaký chceme. V převážné většině zde aplikujeme režim Posun.



Dále vytvoříme kopii vrstvy ufouna, a na vrchní vrstvu použijeme filtr rozostření Gaussovo RLE. Já jsem použila rozostření s hodnotou 5. A poté na této vrchní vrstvě invertujeme barvy pomocí **Vrstva --> Barvy --> Invertovat**.



i U vrchní vrstvy nastavíme krytí na 50% a obě vrstvy poté sloučíme do jedné.



Následně v námi vytvořeném obrázku upravíme úrovně barev (**Vrstva --> Barvy --> Úrovně**). Já jsem nastavila vstupní úroveň černé na 90 a bílé na 134.



Stejně jako u výše popsané techniky, vytažení kontur, upravíme ještě jednou úrovně. Při této úpravě úrovní nastavíme vstupní úroveň bílé barvy na 240.



V dalším kroku je potřeba vytvořit kopii vrstvy, ve které odstraníme pozadí u objektu obrázku. Pro tuto akci je nejlepší použít jeden z neostrých štětců.



U vrstvy, u které jsme odstranili pozadí, nastavíme výstupní úroveň barev následujícím způsobem: úroveň černé na 123 a úroveň šedé (střed) na 1.



Vrchní vrstvu je potřeba ještě rozostřit pomocí Gaussovo rozostření IIR - s hodnotou 10. A následně nastavíme krytí této vrstvy na 70%.



Finální úpravou je vyvážení barev pomocí **Křivek**. Křivku nastavíme tak, jak je na následujícím obrázku.



Po úpravě úrovní barev pomocí křivek máme finální obrázek s naší karikaturou.



Závěr

Než se vrhnete do znetvoření fotografií vašich přátel nezapomeňte se jich zeptat ;-).

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=581

Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (23.) - Zvýraznění objektu

V dnešním díle si ukážeme zvýraznění objektu na fotografii.

29.12.2004 10:00 | [Yippee](#) | přečteno 1474x

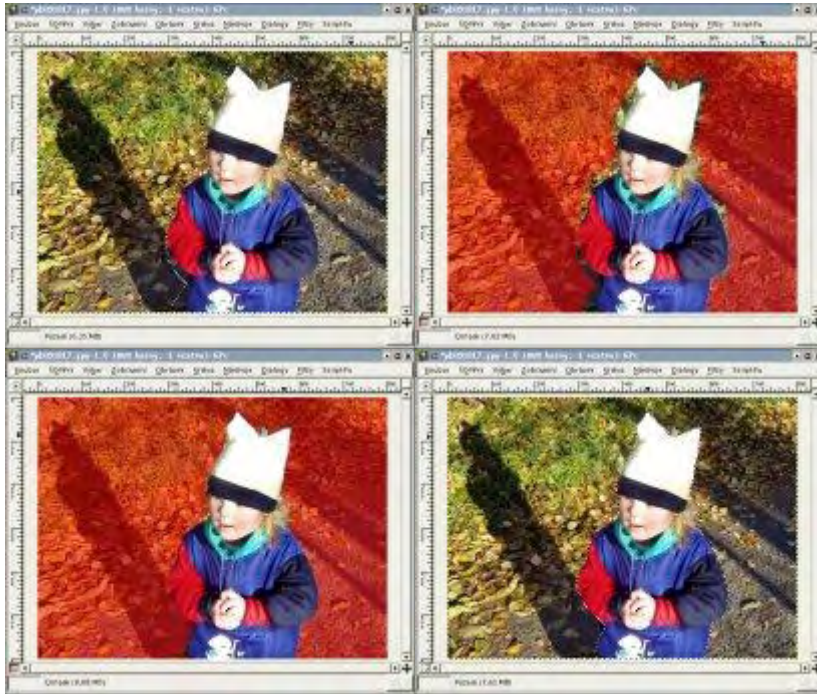
Pokud chceme zvýraznit nějaký objekt na fotografii, není potřeba se uchýlovat ke složitým grafickým technikám. Dnes bych vám chtěla ukázat pár jednoduchých, ale efektivních způsobů zvýraznění objektu.

První technika

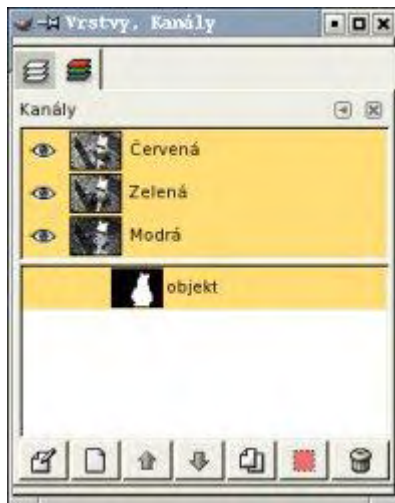
Na následující fotografii bychom chtěli zvýraznit malé děvče. K zvýraznění použijeme kontrastu barevného pozadí s černobílým objektem.



Nejdříve je potřeba vybrat objekt, který chceme na fotografii zvýraznit. K výběru lze použít libovolný nástroj pro výběr (laso, kouzelnou hůlku atd. podrobný popis práce s těmito nástroji najdete v dílu [č. 4](#) a [č. 5](#)). Já jsem výběr provedla pomocí kombinace lasa a rychlé masky. Nejdříve jsem si hrubě ohraničila holčičku pomocí lasa, a poté jsem výběr upřesnila pomocí rychlé masky. Při zapnuté rychlé masce jsem používala štětec s neostrými hranami (nezapomeňte, že u rychlé masky bílá barva přidává do výběru a černá odstraňuje z výběru).



Po vybrání objektu je vhodné umístit si výběr do kanálu, abychom ho nemuseli v případě nutnosti pracně vybírat znovu. Uložení výběru do kanálu se provede pomocí **Vrstvy --> Uložit do kanálu**. V dialogovém okně kanálů byste měli vidět námi vytvořený kanál.



Následujícím krokem je převod vybrané části fotografie do odstínů šedé (jednotlivé techniky převodu jsou popsány v [díl č. 18](#)). Já jsem si vybrala způsob převodu za použití **Vrstva --> Barvy --> Odbarvit**. Než aplikujete odbarvení, nezapomeňte se přepnout do okna vrstvy, a vybrat jako aktivní vrstvu pozadí.



Tento způsob zvýraznění se hodí u hodně barevných fotografií. Někdy je výhodnější tuto techniku trochu upravit. Modifikaci této techniky si ukážeme na následujících řádcích.

Druhá technika

V této technice využijeme obrácený kontrast, tzn. barevný objekt na černobílém pozadí.



Nejdříve je opět nutné vybrat si na fotografii objekt, který chceme zvýraznit. Způsob výběru byl popsán výše. Výběr si nezapomeňte uložit do kanálu.



V následujícím kroku si vybereme celý obrázek **Výběr --> Vše** či pomocí klávesové zkratky **CTRL+B**. Poté se přepneme do dialogového okna **Kanály**, a klikneme pravým tlačítkem na námi vytvořený kanál. Z kontextové nabídky, která se nám objeví, si vybereme volbu **Ubrat z výběru**.



Dalším krokem je přepnutí se do okna vrstev, a nastavit jako aktivní vrstvu pozadí. K odbarvení fotografie použijeme stejný postup jako v předcházejícím případě, tedy **Vrstva --> Barvy --> Odbarvit**. Výsledek můžete vidět na následující fotografii.



Třetí technika

Další možností zvýraznění je převést objekt na černobílý jen částečně. Pro tuto techniku použijí stejnou fotografii jako v předcházejícím příkladě.



Stejně jako v předcházejících příkladech je zapotřebí vybrat si daný objekt. Jelikož jsem si výběr (děvčátko) uložila do kanálu, mám hodně zjednodušenou práci. Stačí mi přepnout se do okna kanálů, kliknout pravým tlačítkem myši na kanál s výběrem, a z kontextové nabídky použít volbu **Kanál do výběru**. Z takto vytvořeného výběru odstraním gumičky z vlasů (nejednodušeji pomocí rychlé masky).



Následující krok je odbarvení našeho objektu. Opět jsem použila **Vrstva --> Barvy --> Odbarvit**. Výslednou fotografii vidíte na následujícím obrázku.



Fotografie by mohla vypadat zajímavě kdyby barevné nezůstaly jen gumičky ve vlasech, ale také sponky do vlasů. Opět použijeme výběr, do kterého nezahrneme gumičky a sponky ve vlasech. Posledním krokem je již tradičně převedení do černo-bílého obrazu pomocí **Vrstva --> Barvy --> Odbarvit** či jiné techniky.



Závěr

Dnešní díl vám měl ukázat, že k zvýraznění objektu na fotografii postačí jednoduché techniky.

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=601

Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (24.) - Simulace nižší hloubky ostrosti

Dnes si ukážeme, jak je možné v gimpu simulovat fotografii s nižší hloubkou ostrosti.

11.1.2005 06:00 | [Yippee](#) | přečteno 1475x

V dnešní době digitálních fotoaparátů je těžké vytvořit fotografii s nižší hloubkou ostrosti. Vysoká hloubka ostrosti je užitečná věc, která zajistí to, že všechny objekty na fotografii jsou zaostřené. U některých fotografií např. u portrétů je výhodnější a lepší nižší hloubka ostrosti (tzn. zaostřený objekt v popředí na rozmáznutém pozadí).

Na internetu najdete celou řadu tutoriálů, které se zabývají touto technikou. Já vás seznámím s technikou, která používá vrstvy. Prvním krokem je vybrat si vhodnou fotografii.



Nejtěžším krokem této techniky je vytvoření masky pro rozmazání pozadí. Masku lze vytvořit mnoha způsoby, my si ukážeme jak použít tzv. přirozenou masku, která je obsažena přímo ve fotografii a poskytuje největší odstup objektu, který chceme vybrat od pozadí.

Nejlépe se tato přirozená maska v naší fotografii projeví v zeleném barevném kanálu (což není pravidlem, a je potřeba prohlédnout jednotlivé barevné kanály). Proto provedeme rozklad fotografie do jednotlivých barevných kanálů pomocí **Filtry --> Barvy --> Dekompozice**. Standardně Gimp provede rozklad do nového obrázku, kde vytvoří tři vrstvy, kde každá z nich bude obsahovat informace z jednoho barevného kanálu.



Vymažeme z obrázku dvě zbývající vrstvy, aby se nám při práci se zeleným kanálem nepletly. V našem zeleném kanálu začneme vybírat objekty, které budou maskou. Pro výběr objektu

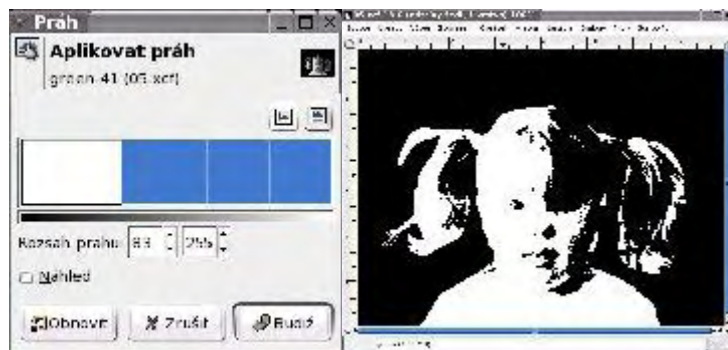
použijeme nástroj **Laso**, objekt není potřeba vybírat přesně stačí přibližně (viz. následující obrázek).



Nyní zinvertujeme výběr (**CTRL + I**). Nastavíme si barvu popřední na černou, a vybereme si nástroj **Výplň barvou** (plechovka), a vyplníme s ní náš výběr. Poté zrušíme výběr, třeba pomocí klávesové zkratky (**SHIFT+CTRL+A**). Výsledek by měl být obdobný jako na následujícím obrázku.

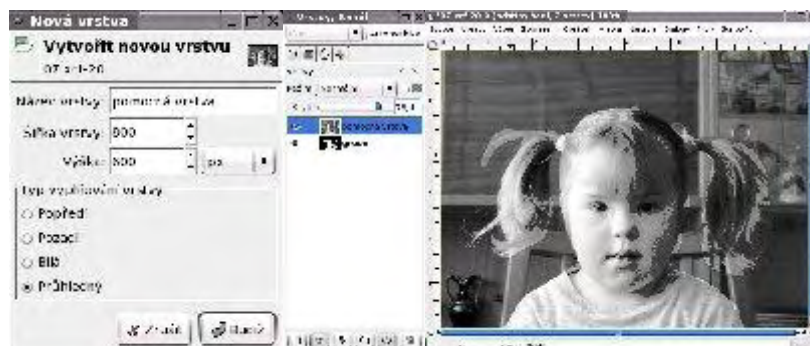


V dalším kroku potřebujeme upřesnit přechod mezi černou barvou na pozadí a naším objektem. Provedeme to následujícím způsobem **Nástroje --> Nástroje barev --> Práh**. V dialogovém okně **Práh** vybereme pravou část histogramu, čímž se obrázek převede na černobílý. Princip převodu: všechny barvy, které se nacházejí vlevo od výběru v histogramu se stanou černou, a barvy ve výběru se stanou bílou. Pokud nebudete spokojeni s výběrem objektu, můžete označit jinou část histogramu. Když už je výběr objektu z obrázku podle vašich požadavků, stiskněte tlačítko **Budiž**.



V obrázku přidáme další průhlednou vrstvu, kterou si pojmenujeme "pomocná maska". Nyní se přepneme do okna s výchozím obrázkem. Vybereme si celý obrázek (**CTR+A**) a poté výběr zkopírujeme (**CTRL+C**). Přepneme se zpět do okna kde vytváříme masku a

zaktivujeme vrstvu „pomocná maska“ do které vložíme (**CTRL+V**) námi zkopírovaný výchozí obrázek. Dostaneme obrázek v odstínech šedé, který pomocí kotvy v dialogovém okně vrstev umístíme do vrstvy „pomocná maska“. Pro tuto vrstvu nastavíme průhlednost na 65%, čímž získáme možnost vidět masku, kterou máme v pozadí.



A nyní nastane manuální práce. V dialogovém okně vrstev se přepneme na vrstvu pozadí. Vybereme si štětec, nastavíme správnou stopu štětce, pro začátek nám stačí středně velká neostrá stopa (stopu budete při práci několikrát měnit). A s pomocí štětce nastavíme, že vše co není naším objektem bude černé, a náš objekt bude bílý. Pokud obrázek vypadá jako na následujícím obrázku, můžeme pokračovat dalším krokem.

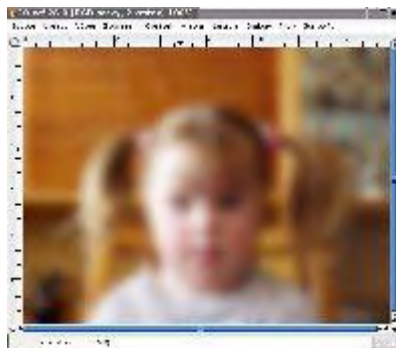


Na takto vytvořenou černobílou masku aplikujeme Gaussovské rozostření **Filtry --> Rozostření --> Gaussovo rozostření (IIR)**. Poloměr rozostření nastavíme na nějaké malé číslo např. 4. a filtr použijeme. Masku zinvertujeme **Vrstva --> Barvy --> Invertovat**.



Ve výchozím obrázku si zduplikujeme vrstvu pozadí, pomocí tlačítka **Duplikovat vrstvu**. Takto vytvořenou vrstvu si pojmenujeme "rozostření". Na tuto vrstvu aplikujeme Gaussovské rozostření **Filtry --> Rozostření --> Gaussovo rozostření (IIR)**. S velikostí poloměru rozostření je potřeba experimentovat, jelikož pro každý obrázek je různá. Pokud je objekt,

který chceme zostřit, v předu použijeme velký poloměr rozostření, pokud je dál, použijeme nižší poloměr rozostření, abychom nestratili detaily našeho objektu. Já jsem použila hodnotu 40.



Vložíme masku vrstvy na vrstvu "rozostření". Klikneme pravým tlačítkem myši na danou vrstvu, a vybereme volbu **Přidat masku vrstvy**. V dialogovém okně, které se poté objeví, nastavíme bílou barvu (úplné krytí).

Přepneme se do okna s černobílou maskou objektu. Vybereme si celý obrázek (**CTR+A**) a poté výběr zkopírujeme (**CTRL+C**). Přepneme se do okna s obrázkem, a vložíme vše do masky vrstvy. A tím celá naše práce končí výsledný obrázek je hotov.



Pro srovnání zde uvádím fotografii s nízkou hloubkou ostrosti.



Závěr

Vytvoření fotografie s nižší hloubkou ostrosti v Gimpu není nic těžkého, jak je zřejmé z dnešního dílu.

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=627

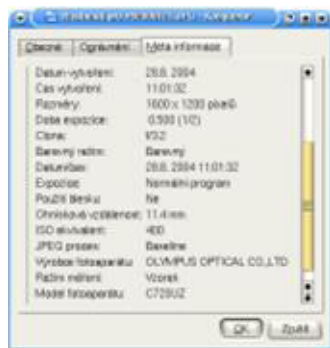
Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (25.) - Snížení CCD šumu

Na digitálních fotografiích je často k vidění CCD šum, tento díl seriálu vás seznámí s tím, jak tento šum z fotografie eliminovat.

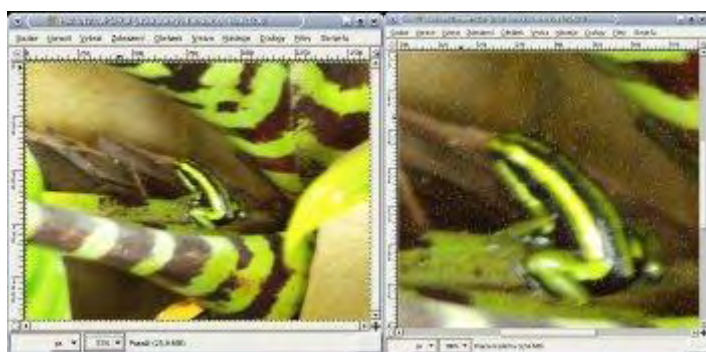
1.2.2005 10:00 | [Yippee](#) | přečteno 1335x

Fotografie zachycené prostřednictvím CCD nebo CMOS chipu mohou často obsahovat nechtěný šum nebo mohou vypadat trošku zrnitě. Tento šum můžete typicky pozorovat jako RGB "fleky", a spíše si ho můžete všimnout v odstínech obrázku. Zvláště náchylně jsou červený a modrý kanál. Vyšší hodnota ISO a vyšší okolní teplota zvyšují pravděpodobnost, že na obrázku vznikne tento šum. A také se nejčastěji objevuje u snímků pořízených v noci s dlouhou expoziční dobou.

Pokud nutně potřebujete zachytit snímek s vyšší hodnotou ISO, a vznikne vám tento nechtěný šum ve fotografii, nezufejte, a zkuste si přečíst tento tutoriál.



Z Exif informací se můžeme dočíst, že fotografie je vyfocena s hodnotou ISO 400, a doba expozice je celých půl sekundy. Na druhé fotografii je ukázka šumu při zvětšení fotografie na 300%.



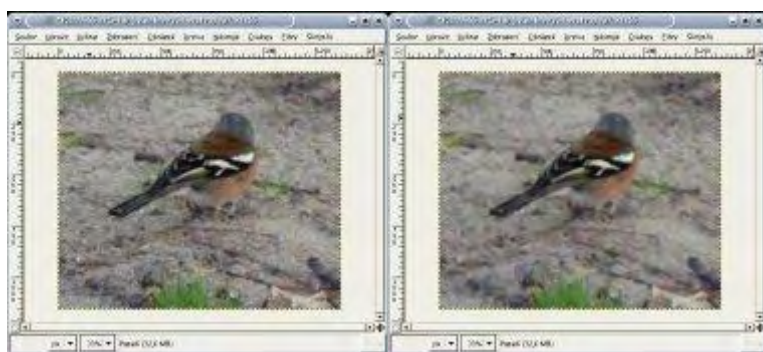
Jedním ze způsobů, jak se zbavit tohoto šumu, je následující postup. Vyberte filtr: **Filtry --> Vylepšení --> Vyčistit**. Můžete si zkusit hrát s nastavením, a spíše se snažte zanechat poloměr v menších hodnotách a dívejte se také na parametr Bílá úroveň. Velké hodnoty poloměru společně s nižší hodnotou Bílé úrovně, zničí obrázek v detailech. Inverzní volba zapříčiní agresivnější vzhled. Použijte ho v případě, že váš obrázek obsahuje příliš mnoho ruchu.

Rekurze způsobí modifikované opakování filtru. *Adaptivní* upravuje poloměr podle konkrétního obrázku nebo výběru s použitím histogramu, když je tato volba vybrána, hodnota poloměru výsledek natolik neovlivní, jako při nezaškrtnutí volby *Adaptivní*. Výsledek je s použitím volby adaptivní hladší nežli bez ní. *Poloměr* nastavuje velikost pracovního okna od 1 (3x3 pixely) do 20 (41x41 pixelů). Toto okno se postupně posunuje po obrázku a šum, které toto okno obsahuje, je odstraněn. Úrovně odstraňují tmavší nebo světlejší body než číslo, které u nich nastavíte. Skvrny, které se na naší fotografii nachází, jsou převážně světlejší barvy, proto hodnotu Úrovně bílé ponecháme na maximální hodnotě, nebo ji můžeme mírně snížit. Pokud ji, ale snížíme příliš, některé skvrny na obrázku zůstanou.

Zkoušejte nastavit různé hodnoty pro váš obraz. Pro lepší orientaci si můžete fotografii zvětšit, a zkoumat velké plochy různých odstínů. Všimnete si, že množství šumu se po aplikaci filtru znatelně zmenčí. Nemůžete dosáhnout jeho úplné eliminace, ale i tak je výsledek mnohem lepší než původní obrázek, přestože je obraz trochu rozmazaný. Despeckle filtr totiž obraz jemně rozmazává.



Zkusila jsem tímto způsobem vylepšit ještě další fotografii. Na výsledek se můžete podívat na následujících obrázcích:



Určitě se shodneme na tom, že použití filtru *Vyčistit* rozmazává výslednou fotografii, a jeho výhodou je v rychlosti aplikace a relativně kvalitních výsledcích.

Druhou možností je postupovat takto:

Podívejte se na další obrázek, a všimněte si šumu, který je na něm zřetelný, především v odstínech obličejů a na zdi.



Zde místo filtru **Vyčistit** použijte filtr **Selektivní Gaussovo rozostření** (**Filtry --> Rozostření --> Selektivní Gaussovo rozostření**). Filtr nám obraz trošku rozmaže, aniž bychom se museli bát o ztrátu hran v obraze.

Parametrem Max Delta nastavujete, kolik hran má být definováno, a tudíž je má filtr vynechat, a rozmazat vše okolo. Zde je vhodné vyzkoušet více možností, a nakonec se rozhodnout pro tu nejlepší. U této techniky dostanete ještě měkčí, jemnější obraz. Já jsem u ukázkové fotografie použila tyto hodnoty: poloměr rozostření = 5, max.Delta = 110. Posledním krokem bylo použití filtru **Doostřit** s hodnotou Ostrosti 80, který se nachází v sadě filtrů **Vylepšení**.



Pro porovnání zde uvádím ještě fotografii bez použití filtru Doostřit:



Závěr

U fotografie, kde se nachází šum, samozřejmě nestačí pouze eliminovat tento ruch, ale musíme použít i jiné upravy, například vylepšení jasu, barev, kontrastu atd., abychom dostali ještě lepší výsledek.

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=669

Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (26.) - Simulace fotografování za večera

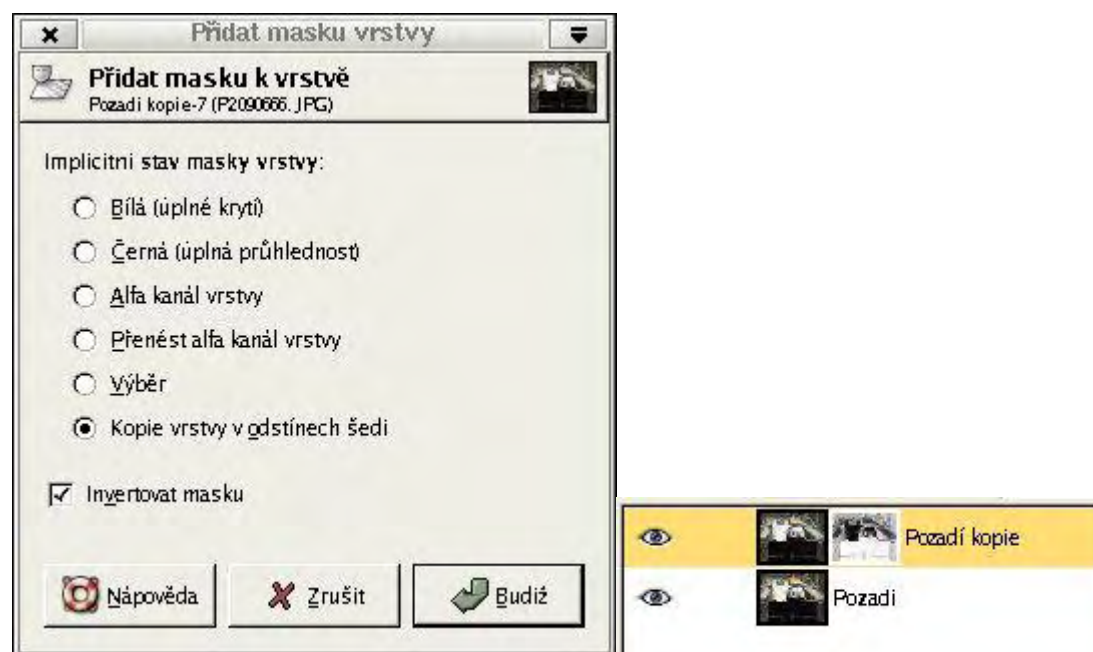
Dnes si ukážeme, jak vytvořit fotografii, která by se jevila tak, jako kdyby byla vyfocena za večera či šera. To ale není vše, co zde popisují. Proto se pusťte do čtení.

10.2.2005 06:00 | [Yippee](#) | přečteno 1138x

Otevřete si fotografii, kterou byste chtěli takto upravit. Já jsem použila tu, kterou vidíte níže:



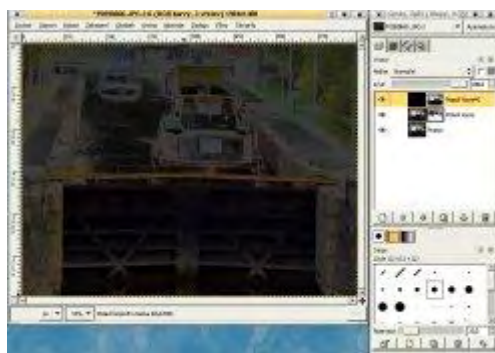
V dalším kroku vrstvu zduplikujeme pomocí tlačítka **Duplikovat vrstvu** nebo můžete použít nabídkovou lištu přímo v okně obrázku, a zde rozbalit nabídku **Vrstva**, v které naleznete stejnou volbu. Ke zkopírované vrstvě přidáme masku, například z místní nabídky vybereme volbu **Přidat masku vrstvy**, kde vybereme jako implicitní stav poslední možnost (Kopie vrstvy v odstínech šedi), a zaškrtneme volbu **Invertovat masku**. Poté vše potvrdíme tlačítkem **Budiž**.



Vytvoříme kopii vrstvy s maskou. Po všech těchto krocích by váš panel s vrstvami měl vypadat takto:



Nyní si označte obrázek ve vrchní vrstvě, a celý ho vyplňte černou barvou. Tento krok provedete pomocí nabídky **Upravit --> Vyplnit barvou popředí/pozadí**, musíte mít ovšem černou barvu nastavenou jako barva popředí nebo pozadí. Poté zůstaňte na stejné vrstvě, pouze místo na obrázek klikněte na masku vrstvy, a dále použijte volbu **Vrstva --> Barvy --> Invertovat**, čímž zinvertujeme masku u vrchní vrstvy.



Posledním krokem je nastavení prolnutí vrstev, a také jejich krytí. U vrchní vrstvy nastavte režim prolnutí **Překrytí** a u prostřední vrstvy nastavte režim krytí na **Rozdíl**. Pomocí posuvníku krytí můžete ještě dopravit jas v obrazu. A výsledná fotografie může vypadat třeba takto:



Linky

Další jednoduchou úpravou fotografie, kterou můžete spíše vidět na webových stránkách je "prouhatá fotografie". Tuto techniku určité nebudete provádět, proto abyste fotografii vylepšili, ale spíše se hodí jako upoutávka na reklamu, web atd.

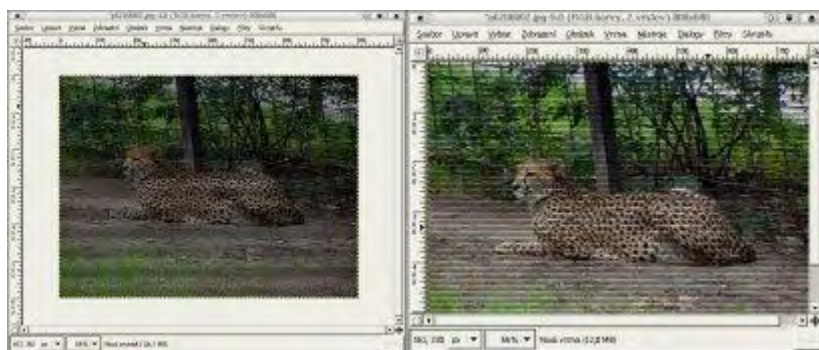
Postup je velmi jednoduchý, proto zde uvedu jen počáteční a konečnou fotografii. Postup je následovný, nejprve si vytvořte malinkatý obrázek o rozměrech 2x1 pixelů (výška x šířka) s bílým pozadím. Jeden pixel zbarvete černou barvou a druhý ponechte bílý. Výsledný

obrázek uložte jako soubor s příponou ".pat" do adresáře, kde se nachází vzorky (patterns). Tento adresář najdete ve svém domovském adresáři. Například ve Slackwaru najdete tento adresář v usr/share/gimp/2.x/patterns..

Otevřete obrázek, ke kterému chcete přidat tyto linky.



Přidejte novou vrstvu, kterou vyplňte vámi vytvořeným vzorkem. Obrázek si dostatečně zvětšete, abyste byli schopni vybrat bílou barvu, pomocí nástroje **Výběr oblasti podle barvy**, a poté použijte volbu **Upravit --> Vymazat**. Konečný výsledek je dále možné ještě doupravit prolnutím těchto dvou vrstev a nastavením krytí.



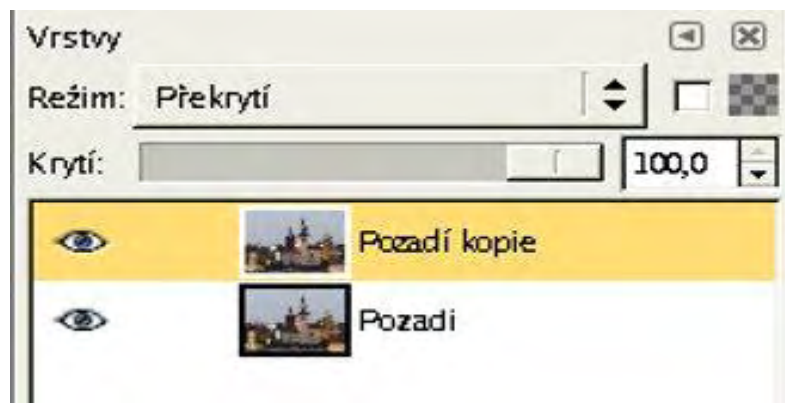
Teplejší barvy

V následujících odstavcích si ukážeme jednoduchý a efektivní postup, jak v Gimpu u fotografie snížit stíny a zvětšit nasycení barev.

Prvním krokem je otevření fotografie v Gimpu. Určitě nebude problém vybrat z vaší fotografické sbírky potřebnou fotografii.



Další krok se skládá z vytvoření kopie vrstvy, což lze provést několika způsoby. V okně obrázku pomocí menu **Vrstva --> Duplikovat vrstvu** nebo v okně vrstev kliknutím na tlačítko **Duplikovat vrstvu**. Po zduplikování vrstvy, nastavíme režim prolínání vrstev u horní vrstvy na **Překrytí**.



Třetím krokem je úprava nasycení barev. K tomu použijeme nástroj **Odstín a Sytost** (Vrstva -> Barvy --> Odstín a Sytost). Nastavíme Odstín na plnou výchylku tzn na 180.



Posledním krokem je zinvertování barev v aktuální vrstvě (**Vrstvy --> Barvy --> Invertovat**). Teď již stačí sloučit obě vrstvy do jedné (**Vrstvy --> Sloučit dolů**). A výslednou fotografii uložit pomocí menu **Soubor --> Uložit jako**.



Přesto, že je tato technika velmi jednoduchá, jsou její výsledky vynikající. Hlavní výhodou je, že při použití této techniky pro nasycení barev, je zajištěno zachování barevného podání fotografie. Tento postup potvrzuje staré rčení, že "v jednoduchosti je síla".

Závěr

Množí se mi na mailu dotazy, jak se v Gimpu udělá to či ono, a také zda budu popisovat nějakou techniku. Proto tu dnes uvedu, jak bude seriál pokračovat. Až dokončím část o úpravách fotografií, je plánována část o tvorbě grafiky pro web, a část věnovaná tvorbě vlastních skriptů. Pořadí jednotlivých částí se může změnit a je možné, že přibudou ještě další části podle vašeho zájmu.

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=685

Gimp - ÚPRAVY FOTOGRAFIÍ (27.) - Panoramatická fotografie

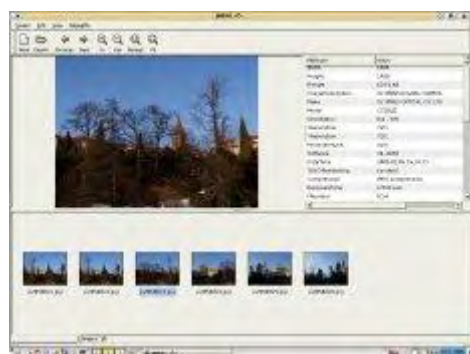
Určitě jste na různých výstavách fotografií obdivovali krásné panoramatické fotografie. Dnešní díl našeho seriálu vám ukáže, že k vytvoření panoramatické fotografie není potřeba drahý speciální fotoaparát, stačí jen série fotografií a pár úprav Gimpu.

16.2.2005 07:00 | [Yippee](#) | přečteno 1185x

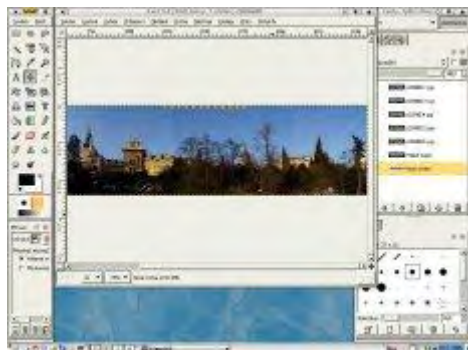
Panoramatická fotografie dovoluje zachytit větší úhel než klasická fotografie. V dnešní době se můžete dokonce setkat s 360-stupňovými fotografiemi, v kterých se můžete vy sami pohybovat nebo se může jednat o automatickou animaci.

Před tím, než se rozhodnete vyfotit pár snímků pro tvorbu panoramatické fotografie, je důležité držet při focení vodorovnou polohu osy objektivu například i s použitím vodováhy nebo fotit alespoň se stativem. Ale i když nemáte stativ, můžete si pomoci například tím, že položíte fotoaparát někam na vodorovnou polohu (například na most, patník atd.), a fotíte pomocí LCD displeje, nebo si ho můžete opřít o záda kamaráda, kterým bude dělat stoličku. Dále je nutné klást vysoké požadavky na maximální kvalitu snímků. Ušetrí vám to později práci a jste schopni rozeznat detaily na spojech.

Asi vás nepřekvapí, že v gimpu mohou být vytvářeny panoramatické obrázky. Princip spočívá v sesazení několika normálních fotografií do jednoho širokého pohledu. Tento díl popisuje problémy spojené s vytvářením panoramatických fotografií z kolekce obrázků a popisuje, jak je řešit. Na níže uvedeném snímku se můžete předběžně podívat, z jakých fotografií budeme panoramatickou fotografii vytvářet.



Nejprve musíme fotky poskládat do jednoho obrázku, jednu vedle druhé, ovšem každou do samostatné vrstvy. Nejrychlejší postup je otevřít jednu fotografii standardním způsobem, a poté použít volbu **Soubor --> Otevřít jako vrstvu**, kde vyberete zbývající obrázky, které mají tvořit celou fotografii. Aby bylo možné poskládat fotografie vedle sebe, je nutné zvětšit plátno, v našem případě na šířku pomocí volby: **Obrázek --> Velikost plátna**. Poté srovnejte všechny obrázky tak, aby do sebe zapadaly. Určitě v tomto kroku uvítáte nástroj **Krytí vrstev**, pomocí něhož můžete zprůhlednit vrchní vrstvu, a vidět vrstvu pod ní.



Pokud nebyly fotografie snímány ze stejných úhlů, je potřeba ještě provést geometrické srovnání (kolinelaritu), které provedete nástrojem **Změna perspektivy vrstvy nebo výběru**. Pokud jste fotografie fotili digitálním fotoaparátem, který má vestavěnou funkci panoramatické obrazy, ve většině případů se tímto problémem zabývat nemusíte. A v dnešní době většina fotoaparátů tuto funkci má. Pokud jsou jednotlivé fotografie snímány ze stativu, není potřeba je dále otáčet, pokud ovšem tuto možnost nemáte, pak se těžko podaří všechny fotografie sejmout ve správné horizontální poloze. Poslední velmi významným krokem je správné seskládání fotografií, nestačí je pouze seskládat přesně tak jak jdou za sebou, ale někdy je nutné experimentovat s pořadím jednotlivých obrázků ve vrstvách.



Vyvážení barev a jasu

Podívejte se na ukázkou níže, určitě jste si povšimli, že jsou zde rozdíly v jasu, ale i v odstínech barvy. S tímto drobným problémem se setkáte u mnoha takto předpřipravených fotografiích a zvláště tam, kde byly jednotlivé fotografie foceny na režim auto. Auto-expozice scény se vytváří podle daných světelných podmínek a tudíž není kontrola nad expozicí. U fotografií focených venku není rozdíl tak patrný, jako u fotek, které jsou foceny například v místnostech, kde jsou světelné podmínky závislé na pozici okna a druhu osvětlení. Pokud si chcete tento krok trošičku zjednodušit, je potřeba fotit všechny fotografie v manuálním režimu (s konstantně nastavenou expoziční dobou a uzamčeným expoziometrem).



Pro úpravu rozdílů v jasu a barvě je vhodné použití nástroje **Křivky**. Barevné rozdíly můžeme měřit pomocí kapátka. Nástroj Křivky je následně použit, aby srovnal barevné hodnoty. Tato procedura upravuje jak barevné rozdíly, tak i rozdíly v jasu.

Nejdříve si vybereme jednu vrstvu, z které chceme použít odstíny jasu a barev, a pak podle ní upravujeme vrstvy ostatní. Musíte ovšem začít upravovat postupně jednotlivé sousedící vrstvy (obrázky). Začneme referenčním obrázkem, který se nachází úplně vpravo. Ovšem vy můžete použít i jakýkoliv jiný třeba prostřední. Asi nejjednodušší bude porovnávat oblohu. U obrázku, který se nachází nalevo od krajního, jsme zjistili tuto RGB hodnotu: 104R, 146G, 198B jeho sousední obrázek má tyto hodnoty: 105R, 148G, 199B.

Tyto informace využijeme u nástroje Křivky u obrázku. Reprezentativní pixely jsou měřeny podél hranice mezi vrstvami.

U referenčního obrázku vybereme nástroj Křivky a uložíme nastavení barevných křivek tlačítkem **Zapsat** (je možné předtím udělat jakoukoliv barevnou úpravu referenčního obrázku).

Poté postupně u každého obrázku upravíme barvy pomocí uložených křivek referenčního obrázku. Provedení je jednoduché stačí v dialogovém okně Křivky načíst uložené hodnoty, tím se automaticky srovnají barvy v obou obrázcích. Menší odchylky můžeme poupravit pomocí nabídky **Jas a kontrast** nebo pomocí **Odstín a sytost**.

Smíchání

Pro smíchání použijeme masku vrstvy. Je to stejná technika, kterou jsme již použili, když jsme se učili o vrstvách a jejich prolínáních. Použijeme zde gradient od černé k bílé barvě. A mírně můžeme rozplynout hrany jednotlivých vrstev. Touto úpravou zajistíme, aby ostré hrany jednotlivých fotografií se zjemnily resp. úplně zmizely.

Konečné úpravy

Nakonec celou fotografii ořízneme. K tomu použijeme nástroj Ořez. Pokud v obrázku budou ještě drobnější nepřesnosti, je možné je ušmudlat, nebo použít nástroj výběr oblasti a použít nějaký filtr rozostření, ale jen slabě. Pokud ani to nepomůže raději fotografii či fotografie vyfoťte znovu.



To by bylo vše k dnešnímu dílu, doufám, že díky němu budete vytvářet nádherné panoramatické fotografie, s kterými se budeme moci pochlubit například i mně.

Nakonec bych chtěla podotknout, že existují filtry, které dokáží panoramatickou fotografii vytvořit automaticky. Ale abych řekla pravdu, tak jsem je ještě nezkoušela, poněvadž se mi přeci jenom jeví ruční technika tvorby přesnější.

Plugin pro tvorbu panoramatických fotografií

Jeden z pluginů, který se pokouší vám zjednodušit práci a vytvořit za vás panoramatickou fotografii, se nazývá Pandora Plugin. Stáhnout ho můžete [zde](#). Existují i rpm [balíčky](#). Další pomocný nástroj najdete na těchto [stránkách](#).

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=702

Gimp - Přecházíme na verzi 2.2.x

Dnešní díl vás seznámí s novinkami v nové verzi GIMPu.

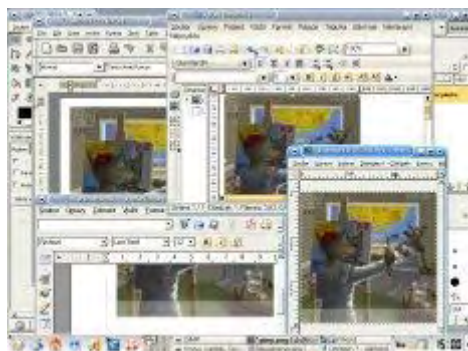
18.1.2005 09:00 | [Yippee](#) | přečteno 2235x

V minulém roce (2004) nám vývojáři GIMPu nadělili několik nových stabilních verzí GIMPu. Po tříletém vývoji (resp. přeprogramování) představili 23.března 2004 verzi 2.0, která nahradila velmi úspěšnou a kvalitní verzi 1.2. Tato verze přinesla velké množství novinek a vylepšení. Jelikož se vývojáři rozhodli zkrátit dobu mezi vydáním jednotlivých verzí, vyšla další stabilní verze 19.prosince 2004 a jde o verzi 2.2.0. Všechny překvapilo, že hned 29.prosince, tzn. 10 dní po vydání verze 2.2.0, byla vydána další verze 2.2.1 (opravující chyby objevené v předcházející verzi). Je vidět, že vývojáři berou svoje rozhodnutí o zkrácení vývojových cyklů vážně. Tento díl by vás měl seznámit s novinkami obsaženými v GIMPu řady 2.2.x.

Všechny zde uváděné screenshoty jsou z GIMPu 2.2.1.

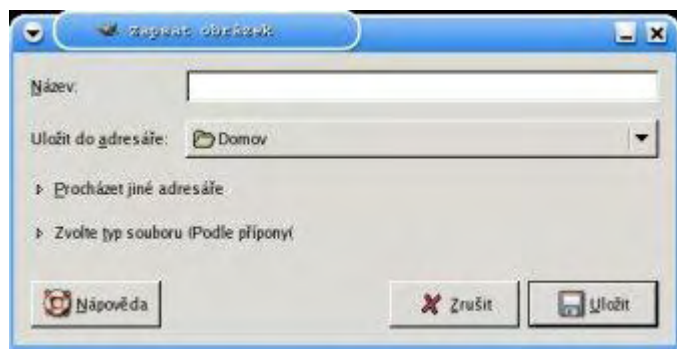
Sdílená schránka

První novinka, která může být pro řadu uživatelů GIMPu hodně podstatná je použití sdílené schránky. Což umožňuje jednoduché přesouvání obrázků/výběrů do jiných aplikací (Abiword, KOffice, OpenOffice.org) pomocí CTRL+C a CTRL+V. Kopírování přes schránku je možné do jakékoliv aplikace, která umožňuje vložení image/png anebo do aplikací umožňující vložení image/xml+svg (např. z/do Inkscape).

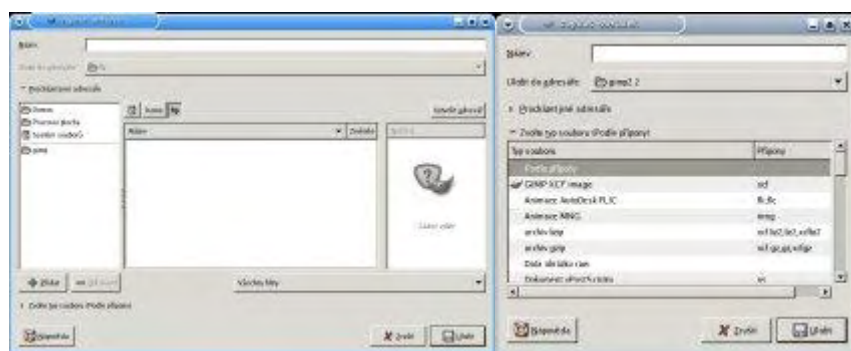


Dialogové okno soboru

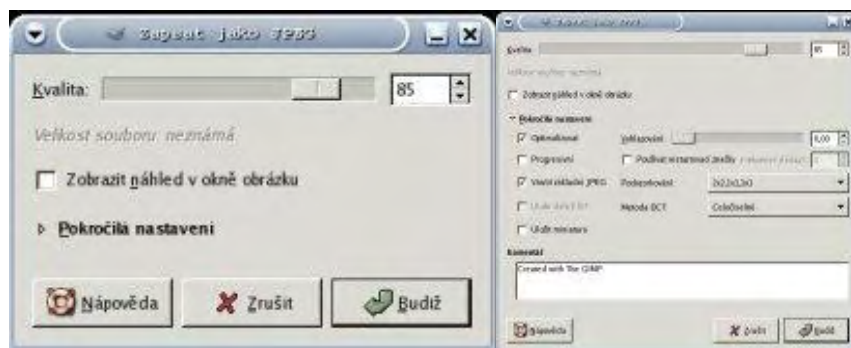
Velké změny doznalo i dialogové okno pro uložení souboru. Okno bylo rozděleno na několik částí, které nemusí být všechny aktivní. Na následujícím obrázku je vidět defaultní vzhled tohoto dialogového okna.



Okno bylo rozděleno na tři části. V první z nich je pole pro zadání jména souboru a výběrový seznam adresářů pro uložení (zpočátku jsou v tomto seznamu jen tři adresáře, oblíbené adresáře si můžete přidat v další části okna). Další dvě části jsou v dialogovém okně reprezentovány jen textovým tlačítkem. Po kliknutí na **Procházet jiné adresáře** se nám rozevře další část okna, která umožňuje procházet adresářovou strukturu. Pokud budete procházet vnořené adresáře do větších hloubek, zjistíte, jak praktické je zobrazování jednotlivých adresářů ve funkci tlačítka v horní části okna. Pokud víte, že do adresáře, ve kterém se právě nacházíte budete často ukládat soubory, je vhodné přidat si tento adresář na seznam oblíbených adresářů. Vše lze jednoduše provést pomocí + **Přidat** tlačítka nacházejícího se v levém dolním rohu okna. Další užitečnou věcí je možnost zobrazení konkrétních typů souborů z daného adresáře (realizuje se pomocí filtrů). Třetí část okna se nám zobrazí po kliknutí na tlačítko **Zvolte typ souboru**. Jak už název napovídá je zde možné vybrat grafický formát, do kterého se obrázek uloží.



Stejně jako dialogové okno pro uložení obrázku, jsou i další okna s vlastnostmi jednotlivých grafických formátů rozdělena na části. Standardně jsou nezobrazené rozšiřující vlastnosti daného grafického formátu. Na následujících obrázcích je ukázka okna pro jpg formát. Na prvním obrázku je zobrazeno okno v základním rozložení, druhý zachycuje rozšířené rozložení.



Náhledy

Pro většinu nástrojů přibyly náhledy. To znamená, že vidíme výsledek práce filtru bez nutnosti jeho aplikace, a můžeme pohodlně měnit jednotlivé vlastnosti filtru či nástroje. Další novinkou je možnost změnit velikost náhledu, změna velikosti se provede z pop-up nabídky náhledu. Z této nabídky je možné také definovat vzhled náhledu.



Úvodní obrazovka

Je tradicí, že každá nová verze GIMPu má svoji vlastní úvodní obrazovku (tzv. splash screen). Proto před vydáním verze 2.2.0 byla vývojáři vyhlášena soutěž na tuto úvodní obrazovku. Soutěž byla vyhlášena 29. listopadu a ukončena 5. prosince, přes tuto krátkou dobu trvání, se v soutěži objevilo velké množství návrhů. Výherní návrh byl oznámen 17. prosince, a stal se jím návrh "work in progress..." od Bill Luhtala.



Pokud by se vám tento splash screen nelíbil, můžete si ho jednoduše změnit. Možnost jeho změny je další novinkou obsaženou v poslední verzi GIMPu. Nejdříve je potřeba vytvořit si obrázek, který bude použit jako splash screen. Rozměry obrázku nejsou omezeny, ale nejlepší je vytvořit obrázek o přibližných rozměrech standardního splash screenu (500 x 375 px). Vytvořený obrázek je potřeba uložit jako png, do adresáře GIMP 2.2 ve vašem domovském adresáři, se jménem "gimp-splash.png". A teď můžete spustit GIMP, a uvidíte již svůj vlastní splash screen. Pro vyzkoušení si můžete [zde](#) stáhnout připravený splash screen.



Skripty

Pro zautomatizování práce či pro vytváření vlastních filtrů či nástrojů, lze použít skripty. Již od GIMPu verze 1 je možné skripty vytvářet pomocí **Script-fu**, což je programovací jazyk vycházející z jazyku Scheme (výhodou je, že součástí GIMPu je interpret **Script-fu** jazyka a není potřeba instalovat příslušný interpret). V dalších verzích se přidala možnost vytváření skriptů pomocí jazyka Perl resp. pomocí **GIMP-Perl**. Verze 2.0 byla, co se týče skriptů, zlomová, jelikož **GIMP-Perl** byl nahrazen **Python-fu**. **GIMP-Perl** lze nadále používat, ale je nutné dodatečně tuto podporu doinstalovat. **Python-fu** mají oproti perlu tu výhodu, že je lze bez problémů používat na libovolné platformě (Unix, Linux, Mac OS X, Windows...). Existuje velmi rozsáhlá databáze knihoven a celkově je Python jednodušší než Perl. **Python-fu** tedy umožňuje vytvářet jednoduše vlastní rozšíření GIMPu, ale také využívat funkcí a možností GIMPu v aplikacích napsaných v Pythonu.

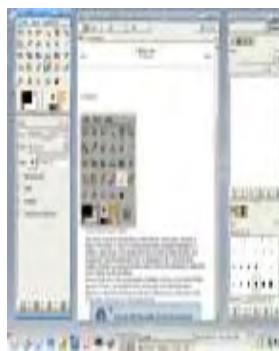
Asi nejčastěji se pro vytváření skriptů používá **Script-fu**. To by se mělo, ale s verzí 2.2.x změnit, jelikož vývojáři vytvořili nový jazyk pro vytváření skriptů **Tiny-Fu**. Zatím podpora tohoto skriptovacího jazyku není součástí standardního instalačního balíku GIMPu a je nutné si jej nainstalovat samostatně. Vývojáři, ale předpokládají, že v další verzi budou **Tiny-Fu** jediným skriptovacím jazykem přímo distribuovaným v instalačním balíku GIMPu. Všechny ostatní skriptovací jazyky budou neustále podporovány, ale bude nutné je samostatně nainstalovat.

Nápověda

Současně s vydáním nové verze byla zaktualizována i nápověda GIMPu (aktuální verze nápovědy je 2.0.6). Nápověda je vytvářena jako samostatný projekt. Od verze 2.2.0 je těsnější provázání těchto dvou projektů. Nápověda je distribuována jako samostatný soubor. Po stažení instalačního balíčku nastává rutinní práce s jeho instalací. Rozbalení komprimovaného balíčku (velikost nápovědy má úctyhodných 13,5 MB ve zkomprimovaném stavu), a poté použití třech standardních instalačních příkazů (./configure, make, make install). Po nainstalování je již nápověda v GIMPu plně přístupná pomocí položky menu na hlavním okně **Nápověda --> Nápověda** či po stisku klávesy **F1**. Velkou výhodou této nápovědy, hlavně pro začínající uživatele, je to, že obsahuje řadu obrázků podtrhujících textové vysvětlení problému.



Nápověda je částečně lokalizována i do českého jazyku, jak je zřejmé z předcházejícího screenshotu. Bohužel lokalizována jsou jen hlavní témata nápovědy, což může být pro začátečníky na obtíž, ale i tak je nápověda hodně užitečná. Stejně jako je běžné i u jiných aplikací, je možné s nápovědou pracovat jinými způsoby než ji číst jako knihu. Další ze způsobů práce s nápovědou, je využití možnosti **Nápověda --> Kontextová nápověda (Shift+F1)**, kdy se kurzor myši změní na otazník. Kliknutím otazníku na libovolnou součást prostředí GIMPu vyvolá nápovědu k této části.



A poslední možností práce s nápovědou je využít tlačítko nápověda, které je součástí většiny dialogových oken nástrojů, funkcí, filtrů atd.. Jde o obdobu kontextové nápovědy.



Seznam změn

Na následujících řádcích je uveden seznam změn obsažených v nové verzi GIMPu. Tento seznam vychází z mých poznatků při práci s novou verzí, proto se může stát, že nějaká ze změn v něm nebude obsažená.

Velké změny

- Náhledy u transformačních nástrojů.
- Přidání náhledů pro pluginy, které je neměly, a vylepšení existujících náhledů. Pomocí pop-up nabídky je možné měnit velikost náhledu, a styl náhledu.
- Řada změn a vylepšení uživatelského rozhraní a dialogových oken.
- Opravena drag-and-drop technika mezi GIMPem a dalšími aplikacemi.
- Vylepšená schopnost kopírování z GIMPU do jiných aplikací např. OpenOffice.org, KOffice a Abiword
- Nové dialogové okno otevření/uložení souboru. Okno otevření automaticky zobrazuje náhledy, podporovány jsou i EXIF náhledy.
- Většina nástrojů a funkcí je popsanych v nápovědě.
- Nový interpret skriptů **Tiny-fu**, který má nahradit **Script-fu**. Interpret je dodáván samostatně.
- Nástroj pro snadnou správu klávesových zkratk s velkým množstvím již předdefinovaných zkratk včetně akcí, které nejsou obsažené v žádné nabídce.
- Rozhraní pro nastavení všech vlastností a funkcí velkého množství vstupních zařízení (klávesnice, myš, tablet ...).
- Nové filtry: neon, komiks, fotokopie, softglow, retinex

Malé změny

Dialogy

- Na řadě míst oddělení rozšířených možností od základních
- Přidání tlačítka **Nápověda** u většiny dialogů
- Přerozdělení a přepracování **Předvoleb**
- Zobrazení komentáře v okně **Informace o obrázku**
- Chybová konzole
- Okno **Buffery** zobrazující obsah vyrovnávací paměti
- Přidána možnost vymazání historie úprav
- Přepracován správce šablon

Nástroje a panel nástrojů

- Obsah panelu nástrojů je možné upravit. Lze si vybrat jaké nástroje a v jakém pořadí budou zobrazeny. (Je možné přidat si nástroje na práci s barvami.)
- Panel nástrojů může obsahovat miniaturu upravovaného obrázku
- Při použití nástroje pro ořez obrázku se odstraňované části začerní
- Vylepšený vzhled prohlížeče zásuvných modulů a informací o filtrech
- Možnost přímé změny rozlišení při změně velikosti obrázku
- Změna viditelnosti již nezruší aktivní nástroj
- Při kreslení se zobrazuje okraj štětce
- Vylepšené rozhraní nástrojů pracujících s barevným prahem
- Práci s nástrojem je možné zrušit stiskem tlačítka ESC
- Vylepšená podpora kreslení s nástroji citlivými na tlak
- Pokud to systém podporuje, u kurzoru myši se objevují ikony právě aktivního nástroje

Menu

- Zjednodušení uživatelského nastavení menu
- Přidána funkce **Přízpůsobit obrázek oknu**
- Přidána položka **Otevřít umístění**

Okno obrázku

- Výběr jednotek
- Výběr nastavení lupy
- Tlačítko umožňující zachování zobrazení celého obrázku i po změně velikosti okna

Stopy, vzorky, přechody

- Nový způsob vytváření stop a jejich jednodušší správa
- Možnost načítání přechodů ze SVG souborů
- Podpora celé řady grafických formátů (např. png, jpg, gif, tiff) jako vzorků
- Grafické odlišení uživatelem vytvořených stop
- Možnost použití posuvníků pro úpravu vlastností vytvořené stopy
- Import palet z RIFF souborů a Photoshop (.act) palet souborů
- Zjednodušení automatické správy a manipulace se vzorky prostřednictvím skriptů

Filtry

- Zlepšení mapovacích filtrů
- Možnost používání jiných jednotek než pixelů u filtru **Průměr okraje**
- Filtr **Světelné efekty** podporuje více světel. Je možné uložit a načíst rozmístění a vlastnosti světel. Lze jednodušeji změnit vlastnosti materiálů.
- Sloučení gaussovského_iir a gaussovského_rle rozostření do jediného filtru **Gausovské rozostření**
- Jednotlivé filtry mají vlastní progres bar
- Opravená funkčnost filtru **Komponovat**
- Gimpressionist může být používám i v neinteraktivním režimu. U tohoto filtru byly opraveny chyby a vyčištěn kód.
- Upraven fitr **Zašumění** a přejmenován na **Roztřepení RGB**
- Odstraněn hrz plugin
- Přidána podpora ico souborů
- Filtr **rozostřit** pracuje neinteraktivně
- U filtru **Rozmáznout pohybem** u voleb **radiální** a **přiblížení** přidány další možnosti nastavení
- Nové rozhraní GFIG
- Sloučení bzip2 a gzip pluginu do jednoho

Fu-skripty

- Možnost použití více-řádkových vstupních textů ve skriptech

Integrace GIMPu s dalšími programy

- GIMP je schopný pracovat s recent-files (spec. freedesktop.org) (Tzn. GIMP je schopný aktualizovat ~/.recent soubory, které používají GNOME a KDE)
- Možnost otevření obrázku jako novou vrstvu v upravovaném obrázku
- Jednoduchým přetažením uri (adresy obrázku), barvy a vzorku do okna vrstvy je možné vložit daný objekt do vrstvy
- Vložena podpora drag-and-drop mezi oknem cesty a vektorovými aplikacemi používajícími SVG grafický formát
- Schopnost importování objektů (elips, obdélníků, ...) z SVG souborů do cesty

- TWAIN rozhraní bylo portováno pod Mac OS X

Perzonalizace

- Možnost změny úvodní obrazovky (splash screen), vložením obrázku se jménem gimp-splash.png do adresáře GIMP v uživatelském domovském adresáři

Použitelnost

- Společné klávesové zkratky pro všechna okna
- Zviditelnění plovoucího výběru
- Přidání progress bar při převodu z RGB do Indexovaných barev
- Seznam neuložených obrázků při ukončení práce s GIMPem
- Okno nástrojů a dialogová okna (vrstvy, cesty ...) je možné nastavit tak aby byly vždy viditelné

Technická změna

- GIMP je možné zkompileovat jako konzolovou aplikaci nezávislou na GTK

Před dokončením článku byla vydána opět nová verze GIMPu. Jde o verzi 2.2.2 vydanou dne 10.ledna 2005. Vývojáři se opravdu činí, a pokud budou takovým tempem pokračovat i nadále, můžeme další stabilní verzi (3.0.0) GIMPu očekávat do konce roku 2005.

Download

U jednotlivých odkazů jsou uváděny verze GIMPu, balíčky pro jednotlivé distribuce jsou vždy pro nejaktuálnější verzi.

GIMP:

Source (2.2.2): <ftp://ftp.gimp.org/pub/gimp/v2.2/gimp-2.2.2.tar.gz>

Slackware (2.2.1): <http://ftp.scarlet.be/pub/linux/packages/Slackware-10.0/pcxz/gimp/gimp-2.2.1-i486-1pcx.tgz>

Debian (2.2.1): <http://packages.debian.org/unstable/graphics/gimp>

Fedora (2.2.1):

<http://download.fedora.redhat.com/pub/fedora/linux/core/development/i386/Fedora/RPMS/gimp-2.2.1-1.i386.rpm>

Mandrake (2.2.1):

ftp://mandrake.contactel.cz/Mandrakelinux/devel/cooker/i586/media/main/gimp2_2-2.2.1-1mdk.i586.rpm

SuSE (2.2.1): <http://ftp.gwdg.de/pub/linux/usr-local-bin/9.1/gimp-2.2.1-100.SuSE.ulb.1.i586.rpm>

FreeBSD (2.2.1): <http://cvswb.freebsd.org/ports/graphics/gimp/gimp.tar.gz?tarball=1>

Windows (2.2.1): <http://switch.dl.sourceforge.net/sourceforge/gimp-win/gimp-2.2.1-i586-setup.zip>

Mac OS (2.2.0): <http://mesh.dl.sourceforge.net/sourceforge/gimp-app/Gimp-2.2.dmg>

GIMP help:

Source (2.0.6): <http://ftp.gwdg.de/pub/misc/grafik/gimp/gimp/help/testing/gimp-help-2-0.6.tar.gz>

Windows (2.0.6): <http://belnet.dl.sourceforge.net/sourceforge/gimp-win/gimp-help-2-0.6-setup.zip>

Závěr

Nová stabilní verze GIMPu přináší řadu novinek a vylepšení, kvůli kterým se vyplatí si ji nainstalovat.

Online verze článku: http://www.linuxsoft.cz/article.php?id_article=640