

Jak vyretušovat elektrické dráty

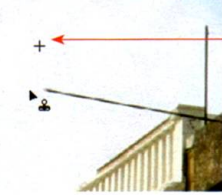
- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

Jedním z největších nepřátel fotografa zaměřeného na městská zákoutí a architekturu jsou všudypřítomné dráty elektrického vedení – což platí dvojnásob v historických centrech měst na jihu Evropy, kde se s dráty schovanými do země skoro nesetkáte. Naštěstí právě elektrické vedení je velmi jednoduché na vyretušování v některém z grafických editorů, stejným způsobem (i když o něco pracněji) můžete nechat zmizet ale třeba i dopravní značky či zaparkované automobily. Postup si ukážeme v programu GIMP.



1 Otevřete fotografii (CTRL + O), ze které chcete dráty odstranit. Z panelu nástrojů zvolte **Razítko** (B, C), jehož základní použití je velmi jednoduché: nejprve se stisknutou klávesou CTRL klepněte ve snímku na místo, které chcete „nabrat“ (tedy např. oblohu na místě těsně vedle drátu), a po uvolnění CTRL jím nechtěnou oblast (drát) přerazíte.

obtížnost



2 Razítkem nemusíte jen „klepat“, ve většině případů jsou vhodnější přiměřené dlouhé tahy – v našem případě tedy podél vedení drátu. Vždy přitom pozorujte současně se pohybující značku „+“, jež znázorňuje aktuální místo zdroje klonování.

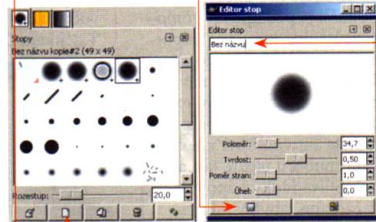
3 V panelu voleb nástroje máte pro zdroj klonování na výběr dvě volby **Sledování** (třetí se týká klonování z jiného snímku). Při zaškrtnuté možnosti **Nesledující** se oblast po stisknutí levého tlačítka myši začíná nabírat vždy ze stejného místa (kam jste předtím klepli se stisknutou klávesou CTRL).

4 Abyste v obrázku zachovali souvislé linie (jako na ilustračním příkladě třeba návaznost cihel na domě), je nutné dodržovat zásadu, že „nabírané“ místo musí být ve stejné linii jako začátek klonování.

5 Úspěšnost výsledné retuše značně závisí také na volbě vhodné velikosti stopy nástroje, kterou vybíráte z panelu **Stopy**. Novou Stopu vytvoříte stisknutím druhého spodního tlačítka. V dialogovém okně stopy vhodně pojmenujte a pomocí prvního posuvníku nastavte vhodný **Poloměr**. **Tvrdost okrajů** zadejte poloviční, **Poměr stran** a **Úhel** také neměňte. Stisk-

něte levé spodní tlačítko **Uložit** a okno zavřete klasickým křížkem vpravo nahoře.

6 Pro nástroj **Razítko** můžete zvolit i některý z režimů **krytí**. Pomocí něj omezte obrazové body, které mají být změněny. V praxi využijete zejména režimy **Pouze zesvětlení** a **Pouze ztmavení**. Při použití prv-



ního z nich budou „přerazítovány“ jen ty oblasti, které jsou tmavější než nabíraná oblast, u druhého je tomu naopak. První případ výhodně využijete například při retušování kabelu na pozadí oblohy, kdy se „přemaluje“ skutečně jen černá linka kabelu.

7 Hotový snímek uložte jako kopii (SHIFT + CTRL + S).

Jiří Steiger



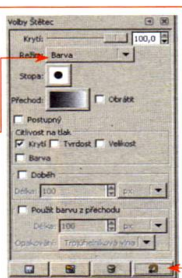
Jak vyretušovat červené oči

- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

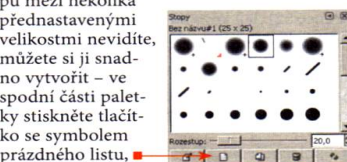
Nežádoucí efekt červených očí je všem dobře známý, přesvědčivě si s ním stále nedokáží poradit ani nejnovější fotoaparáty. Ty jsou sice často vybaveny režimem předzáblesků, efekt to však většinou potlačí jen částečně – obzvláště u kompaktních přístrojů, kde je blesk umístěn příliš blízko objektivu. Následná oprava v počítači je však naštěstí jednoduchá a zvládne ji každý grafický editor, GIMP nevyjímaje.



1 Příkazem **Soubor | Otevřít** (CTRL + O) otevřete snímek, ve kterém chcete opravit červené oči. Nejprve vyberte nástroj **Lupa** (Z) a oči si dostatečně zvětšete. Dále zvolte nástroj **Štětec** (B, P) a v okně jeho voleb pro jistotu stiskněte tlačítko umístěné zcela vpravo dole, čímž všechna jeho nastavení obnovíte do základního stavu. Nyní v roletce **Režim** změňte její nastavení z **Normální** na **Barva**, čímž docílíte, že při malování štětcem budete nyní měnit pouze barevnou složku obrazu, černé kontury snímku tak zůstanou zachovány.

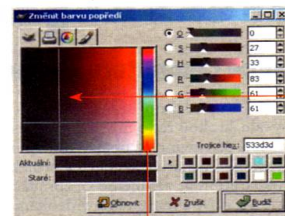


2 Příkazem **Dialogy | Stopy** (SHIFT + CTRL + B) si zobrazíte paletku **Stopy** (pokud ji už nemáte otevřenou) a zvolte stopu vhodné velikosti s neostrými okraji – měla by mít průměr asi jako polovina průměru oka. Pokud žádnou takovou stopu mezi několika přednastavenými velikostmi nevidíte, můžete si ji snadno vytvořit – ve spodní části paletky stiskněte tlačítko se symbolem prázdného listu, otevře se dialogové



okno. V něm prvním posuvníkem nastavte **Poloměr** a druhým **Tvrdost okrajů** nové stopy – současně se zobrazuje její náhled. V horním řádku si stopu můžete libovolně pojmenovat, potom stiskněte tlačítko a okno zavřete klasicky křížkem v pravém horním rohu.

3 Zbývá zvolit barvu, kterou červenou oblast očí přemalujete. V panelu nástrojů klepněte na horní barevný čtverec, který určuje barvu popředí, tzn. zvoleného nástroje. Otevře se dialogové okno, kde na svislém pruhu



vyberte barvu a ve velkém čtverci vlevo upřesněte její odstín. Ten zvolte spíš s šedým nádechem ve spodní levé části čtverce.

4 Nyní štětcem přemalujte červenou oblast očí. Díky prolnutí nástroje na volbu **Barva** se nepřemaluje černá struktura oka, ale nahradí se pouze barva. Pokud po přebarvení není střed oka tmavší než jeho obvod a oko tak vypadá nepřirozeně, zvolte nástroj **Zesvětľující nebo ztmavující tahy** (SHIFT + D). V jeho volbách přepněte na **Tmavnutí** a vhodně velkou stopou střed oka přiměřeně ztmavte.

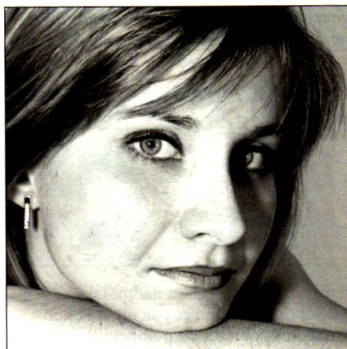
Jiří Steiger



Jak upravit výraz obličeje

- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

obtížnost 3 3 3

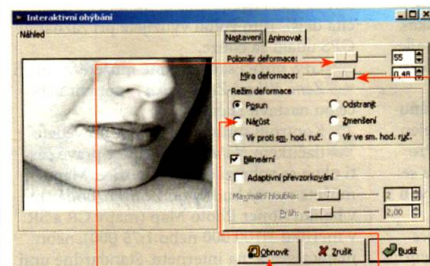


Výraz fotografované osoby nemusí vždy odpovídat vašim představám, v grafickém editoru GIMP však jednoduše vykouzlíte úsměv i na sebezamračenější tváři. Nástroj Interaktivní ohýbání navíc můžete využít třeba i na poopravení tělesných partií či humorně zvětšení očí nebo protažení uší – „invencí“ se zde meze opravdu nekladou...

1 Otevřete snímek, který chcete upravit (CTRL + O). Funkce je náročná na výkon počítače, výrazně ji ale můžete urych-

lit tím, že si nejprve nástrojem **Výběr obdélníkové oblasti** (R) s dostatečným přesahem označíte oblast, které se bude úprava týkat.

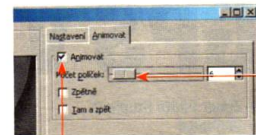
2 Z nabídky zadejte **Filtry | Zkreslení | Interaktivní ohýbání**, otevře se dialogové okno s náhledem na část snímku, v němž



nyní po přidržení levého tlačítka myši můžete libovolně místo jakkoli „natáhnout“. Současně se však samozřejmě také mění i okolí této části, je proto důležité nastavit vhodný poloměr nástroje (jeho stopa se bohužel nezobrazuje), což učinite posuvníkem **Poloměr deformace**.

3 Na první pokus se vám úprava pravděpodobně nezdaří, snímek tak do původního stavu jednoduše vrátíte stisknutím tlačítka **Obnovit**. Můžete také přepnout **Režim deformace** na **Odstranit**, do původní podoby pak jednoduchým „přemalováním“ vrátíte pouze nepodařenou část.

4 V sekci **Režim deformace** máte na výběr ještě další možnosti: **Nárůst** slouží ke zvětšení (například již vzpomínaných očí), opakem je **Zmenšení**. Vir libovolnou oblast „roztoci“ směrem doleva či doprava.



5 Ve spodní části okna ponechte zaškrtnutou možnost **Bilineární** a naopak neaktivní volbu **Adaptivní převzorkování**.

Posuvníkem **Míra deformace** můžete zadat citlivost nástroje, ideální je ve většině případů nastavení okolo středu.

6 Nástroj **Interaktivní ohýbání** obsahuje také velmi zajímavou funkci **Animovat**, kterou zapnete na stejnojmenné záložce. Posuvníkem **Počet políček** si zde můžete nastavit, do kolika postupných kroků (jež se vytvoří do samostatných vrstev) bude úprava rozdělena. Výslednou animaci můžete uplatnit například na webových stránkách.

Jiří Steiger



Jak na tvář přimalovat „strniště“

- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

obtížnost 3 3 3



Kromě korekce jasu nebo barevnosti lze pomocí grafického editoru GIMP také mírně poupravit realitu, kamarádovi (či sobě) tak můžete například dodat mužnější výraz přimalováním „strniště“.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit (CTRL + O). Ve spodní části panelu **Vrstvy** stiskněte tlačítko se dvěma překrývajícími se listy, čímž se základní vrstvy **Pozadí** vytvoříte kopii. Nástrojem **Výběr obdélníkové oblasti** (R) si přibližně označte upravovanou část obličeje, stiskněte CTRL + I pro invertování výběru, CTRL + K pro odmazání zbytku snímku a znovu CTRL + I pro označení části snímku s budoucími vousy.

2 Z nabídky zadejte **Filtry | Šum | Výpady**, kde v dialogovém okně ponechte **Hnízdo náhodných čísel** na hodnotě 10 a spodní posuvník **Opakování** zcela vlevo, jezdec **Náhodnost** nastavte na cca 80. Stiskněte tla-

čítka **Budiž** a SHIFT + CTRL + A pro odznačení obdélníkového výběru. V paletce **Vrstvy** změňte **Režim krytí** na **Pouze ztmavení** a vzniklý šum odbarvíte příkazem **Vrstva | Barvy | Odbarvit**.

3 Nové vrstvy s budoucími vousy vytvoříte maskou volbou **Vrstva | Masky | Přidat masku vrstvy**, v okně ponechte první možnost **Bílá**

(úplně krytí). V panelu barev nastavte jako horní barvu zcela černou a po výběru nástroje **Štětce** (P) a nastavení vhodné velké stopy nyní v obraze malujte na těch místech, kde chcete vousy odstranit. Kromě obrysu tváře, tváří, rtů a nosu nezapomeňte ani na postranní části brady, kde je porost většinou velmi řídký.

4 V panelu nástrojů vyberte **Laso** (L) a vyznačte jím horní část obrysu vousů, tedy vše, kromě linie brady. Zvolte **Filtry | Rozostření | Gaussovo Rozostření (IIR)** a v okně zadejte do polí **Vodorovně** a **Svisle** cca 100 px (záleží na velikosti vašeho snímku), poté stiskněte **Budiž** – ostré okraje masky (a tím i ohraničení vousů na tváři) se rozostří. Výběr zrušte opět stisknutím SHIFT + CTRL + A.

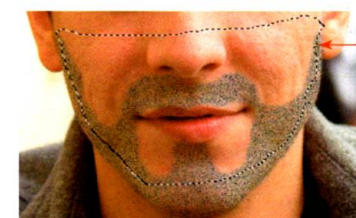
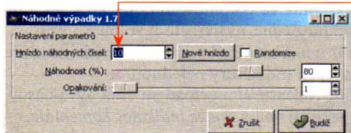
5 V panelu **Vrstvy** přepněte u nové vrstvy **Pozadí kopie**

na levý náhled snímku a vyberte **Filtry | Rozostření | Rozmazání pohybem**. Typ **rozmazání** ponechte na **Lineární**, **Úhel** nastavte na 270 a **Délku rozmáznutí** (tzn. v našem případě délku vousů) na cca 7 – opět záleží na konkrétním snímku.



6 Hotové „strniště“ nakonec můžete ztmavit či zesvětlit například funkcí **Nástroje | Nástroje barev | Jas-contrast**, nebo mírně odbarvit (většinou do některého z odstínů hnědé) příkazem **Nástroje | Nástroje barev | Využítí barev**.

Jiří Steiger



Jak na černobílý portrét v GIMPu

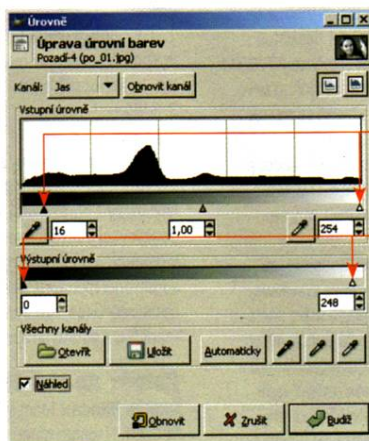
- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

obtížnost
1 2 3 4 5



tě dochází ke ztmavení snímku, při vyšší naopak k zesvětlení. Pokud by vám výsledný obraz připadal příliš plochý, hodnotu červeného kanálu o něco snižte a naopak přidejte kanál Zelený.

5 Protože funkce *Mixér kanálů* neumožňuje kontrolu nastavení na celém snímku, ale jen v malém náhledu v dialogovém okně, výsledný snímek bude možná nutno ještě doladit funkcí *Nástroje* | *Nástro-*



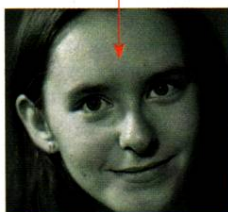
je barev | *Úrovně*. Otevře se dialogové okno, kde jsou důležité tři šipky pod grafem histogramu. Pomocí těch krajních můžete zvýšit kontrast obrazu, zatímco prostřední pozměníte jeho celkový jas. Šipkami u spodní stupnice kontrast naopak snižíte. To přijde vhod, zejména když v obraze shledáte mírně „přepaly“ – pak přiměřeně doleva stáhněte pravou šipku. Nastavení potvrďte tlačítkem *Budiž*.

Jiří Steiger

Možností, jak převést barevný snímek do černobílé podoby, nabízí grafický editor GIMP celou řadu. Největší kontrolu nad výsledkem však umožňuje *Mixér kanálů*, který je velmi vhodný také na portréty, vzniklé v amatérských podmínkách. Pomocí této funkce totiž současně můžete také snadno odstranit nedostatky pleti.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit (CTRL + O). Kdybyste jej nyní pouze převedli do černobílého režimu (například zadáním *Obrázek* | *Režim* | *Odstíny šedí*), s výsledkem byste pravděpodobně příliš spokojeni nebyli – obraz by byl příliš tmavý a kvůli vysokému kontrastu pleti by na ní byl patrný každý pupínek.

2 Naštěstí můžete využít toho, že většina těchto pupíneků či skvrn, jež vzniknou zejména při nevhodném žárovkovém tvrdém osvětlení, je v červeném kanálu. Pro-



to vyberte *Filtry* | *Barvy* | *Mixér kanálů*, otevře se dialogové okno. V něm zaškrtněte možnost *Monochromatické*, čímž se obraz na náhledu převede do černobílého režimu.

3 Dominantou okna jsou tři posuvníky, jež určují, z kolika procent jakého kanálu bude výsledný černobílý obraz složen – čím více určité barvy nastavíte, tím bude tento odstín v ČB obraze světlejší. Pro naše účely je tedy nejvhodnější hned přednastavená poloha posuvníků, kdy je obraz ze 100% složen pouze z červeného kanálu. Veškeré červené pupínky tím pádem zmizí a pleť se celkově výrazně zesvětlí. Oči, vlasy či obrysy tváře přitom zůstanou tmavé.

4 Při nastavení posuvníků platí zásada, že celkový součet jejich procentuálních hodnot by měl být 100 – při nižší hodno-



Úprava vyvážení barev

- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

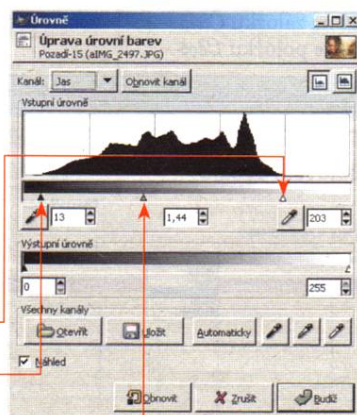
obtížnost
1 2 3 4 5

Funkci jednoduché úpravy barevnosti snímku nejčastěji využijete tam, kde automatika digitálního fotoaparátu nezvládá nastavit správné vyvážení bílé barvy. Typický případ vzniká při focení při žárovkovém osvětlení, kdy má pak výsledný obraz výrazně oranžový nádech. Výborně poslouží například grafický editor GIMP.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit (CTRL + O).

Snímky s nekorektním nastavením barev jsou většinou také celkově příliš tmavé, proto nejprve vyberte *Nástroje* | *Nástroje barev* | *Úrovně*. Otevře se dialogové okno, v němž dominuje graf histogramu, udávající zastoupení jednotlivých jasových složek ve snímku. Pod ním naleznete tři šipky – pravou posuňte směrem doleva k místu, kde se graf začíná zvedat, a je-li potřeba, to stejné (jen směrem doprava) proveďte i na levé straně. Posunutím doleva také prostřední šipku můžete jas ještě dále zvýšit. Nakonec stiskněte tlačítko *Budiž*.

2 Celkovou barevnost snímku nejlépe upravíte pomocí funkce *Nástroje* | *Nástroje barev* | *Vyvážení barev*, kterou vyberte z horního menu okna se snímkem. Nejprve zatrhněte možnost *Náhled*, vliv nastavení tak budete moci pozorovat přímo v obraze, případně zapínáním a vypínáním *Náhledu* porovnávat vzhled snímku s původním stavem.



3 Ponechte aktivní také volbu *Zachovat světlost*, změna barevnosti tak nebude mít vliv na jas snímku. V horní části okna můžete nastavit, ve kterých tónech má být úprava nejvíce patrná, ve většině případů ponechte nastavení na možnost *Střední tóny*.

4 Nejdůležitější částí okna jsou tři posuvníky. Na konci každého z nich jsou tzv. doplňkové barvy – tzn., že přidáváním jedné druhou naopak ubíráte. Pokud jste fotografovali při žárovkovém osvětlení, špatně nastavené vyvážení bílé barvy se většinou projeví

oranžovým nádechem. V takových případech proto první jezdec posuňte k *Azurové* barvě a třetí posuvník k *Modré*.

5 Nejste-li s úpravou spokojeni a chcete začít znovu od původního stavu, stačí klepnout na tlačítko *Obnovit*. V opačném případě stiskněte *Budiž*. Snímek nakonec uložte jako kopii výběrem z nabídky *Soubor* | *Uložit jako* (CTRL + SHIFT + S).

Jiří Steiger

Jak vylepšit portrét

- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

Portréty jsou velmi choulostivé na dobré osvětlení, které by v tomto případě mělo být co nejměkčí. Při fotografování v interiéru bez potřebného vybavení se vám však může podařit dosáhnout jen ztěží, na pleť fotografované osoby je tak patrný sebemenší pupínek, při použití umělého osvětlení má snímek navíc nekorektní barevnost. I z fotografie na první pohled odsouzené do koše však můžete pomocí grafického editoru GIMP nakonec získat překvapivě dobrý výsledek.

1 Otevřete požadovaný snímek (CTRL + O) a nejdříve z nabídky vyberte *Nástroje | Nástroje barev | Úrovně*. Pomocí šipek přímo pod grafem histogramu ■ nastavte správný jas a kontrast snímku. Potvrďte tlačítkem *Budiž*.

2 Pokud snímek obsahuje zcela bílá „přepálená“ místa bez kresby, vyberte nástroj *Štětce* (P) a v panelu jeho voleb zmírněte *Krytí* ■ na cca 30 % a *Režim* ■ změňte na *Pouze ztmavení*. Se stisknutou klávesou CTRL (Štětce se dočasně přepne na *Kapátko*) nyní klepněte na místa s podobnou barevností a po uvolnění klávesy CTRL nástrojem vhodně přemalujte bílá místa.

3 Po přepnutí nástroje na *Razítko* (C) stejně tak vyretušujete i různé pihy a vady na pleti, rušivé náramky nebo řetízky. Princip práce je obdobný jako s nástrojem *Štětce*, pouze *Krytí* ponechte na 100 % a *Režim* na *Normální*. Podle konkrétního místa vhodně měňte velikost stopy ve stejnojmenné paletce.

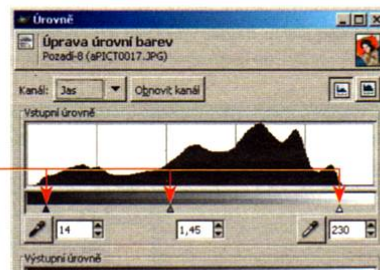
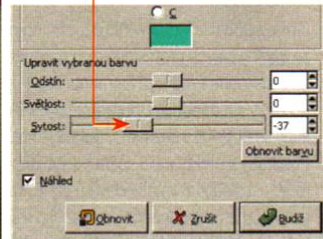
4 Pokračujte příkazem *Nástroje | Nástroje barev | Vyvážení barev* a pomocí tří posuvníků ■ proveďte základní korekci barevnosti. Snadno tak odstraní například chybné nastavení vyvážení bílé barvy fotoaparátu při focení za umělého osvětlení.

5 Pokud má na vašem snímku barevné podání i po korekci k dokonalosti daleko, a to především vlivem nejrůznějších skvrn vzniklých digitálním šumem nebo tvrdým osvětlením, můžete provést „akci z nouze ctnost“ a problém elegantně vyřešit převodem fotografie na černobílou (*Obrázek | Režim | Odstíny šedi*).

obtížnost
1 2 3 4 5



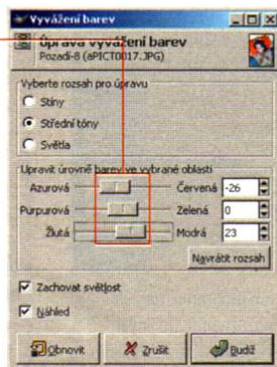
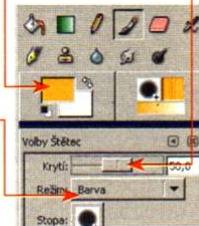
6 V případě, že trváte na barevném podání snímku, můžete ho následně dobarvit uměle. Převodění do černobílého režimu přitom není nutné, pouze o něco snižte sytost barev pomocí příkazu *Nástroje | Nástroje barev | Odstín - Sytost*.



7 V panelu barev zvolte požadovaný odstín ■ a vyberte nástroj *Štětce* (P). V jeho volbách nastavte *Krytí* na cca 50 % (záleží na konkrétním sním-

ku a vybarvované části, v některých případech můžete nastavit i 100 %) a *Režim* ■ na *Barva*. Díky tomu se nyní nebudou v obraze přemalovávat tmavé kontury, ale pouze barevný odstín. Podle konkrétního místa opět přizpůsobujte velikost stopy nástroje. Tímto způsobem můžete přebarvit libovolné partie snímku, tedy nejen pleť, ale i oči, rty, oblečení či pozadí snímku.

8 Upravený snímek uložte jako kopii (SHIFT + CTRL + S)



Jiří Steiger



Skvělá umělá obloha

- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

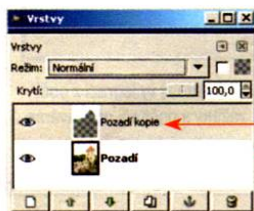
najdete na
CD 21/05
obtížnost
1 2 3 4 5

Snímky z digitálních fotoaparátů často trpí příliš šedivou nebo zcela bílou „vypálenou“ oblohou, a to obzvláště při fotografování za šedivého počasí, jaké bohužel v nadcházejících zimních měsících bude převládat. Pomocí GIMPu lze chybějící oblohu dokonce jednoduše a vcelku věrohodně „domalovat“.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit (CTRL + O). Oblast „vypálené“ oblohy nejprve označte, a to nejjednodušeji pomocí nástroje Výběr spojených oblastí (☞, Z).

Jeho volby ponechte na přednastavených hodnotách a levým tlačítkem myši klepněte na místo oblohy. Pokud obsahuje zbytky kresby, které se nyní neoznačily, přidržte klávesu SHIFT a stejným způsobem označte i tyto části. Můžete též použít nástroj Laso (☞, F), kterým požadované oblasti s přidruženou klávesou SHIFT obkreslete.

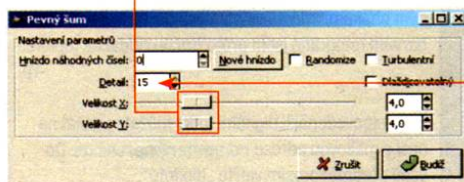
2 Z vybrané oblasti oblohy nyní vytvořte samostatnou vrstvu (kvůli operaci v bodu 6), a to tak, že z nabídky nejdříve vyberte položku *Vrstva | Duplikovat vrstvu*, poté



Výběr | Invertovat (CTRL + I) a nakonec *Úprava | Vymazat* (CTRL + K). Ve výsledné nové vrstvě *Pozadí kopie* tak zůstane pouze obloha. Znovu zadejte

CTRL + I pro označení oblasti oblohy.

3 Z nabídky vyberte *Filtry | Vyrobení | Mraky | Pevný šum*, čímž se otevře dialogové okno funkce, která vytvoří strukturu podobnou mračnům. Posuvníky *Velikost X* a *Y* ve většině případů ponechte

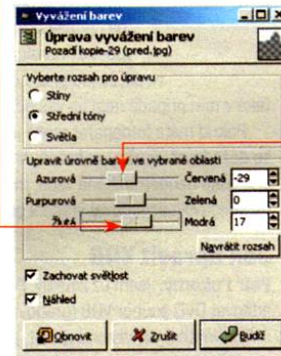


na přednastavených hodnotách 4,0, stejně tak *Hnízdo náhodných čísel* ponechte na hodnotě 0. Naopak do pole *Detail* je vhodné zadat o něco větší hodnotu, např. 15. Poté stiskněte tlačítko *Budiž*. Označení výběru již můžete zrušit zadáním *Výběr | Nic* (SHIFT + CTRL + A).

4 Vytvořená „mračna jsou příliš tmavá, jednoduše je zesvětlíte například pomocí funkce *Nástroje | Úrovně*. Prostřední šipku pod grafem histogramu stáhněte téměř zcela vlevo, kontrast mračen můžete mírně snížit také pomocí krajních šipek u spodní stupnice, jež mírně přiblížíte středu.

5 Oblohu zbývá obarvit – vyberte tedy funkci *Nástroje | Nástroje barev | Vyvážení barev*. Volby v dialogovém okně ponechte na původních nastaveních, pouze jezdec posuvníku *Azurová-červená* nastavte mírně doleva a jezdec posuvníku *Zluta-modrá* naopak doprava. Obarvení oblohy kontrolujte přímo v obraze, volte spíše umírněnější odstín.

6 Většinu snímku prospěje mírně ztmavení horní části oblohy, kterou označte nástro-

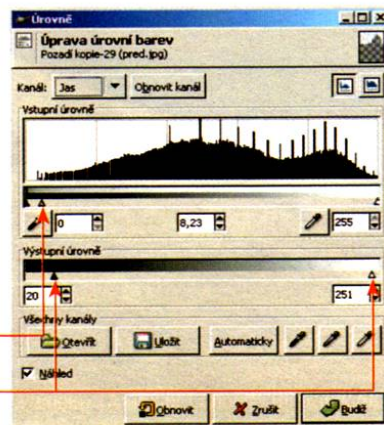


jem *Výběr* obdélníkové oblasti (☞, R). Pozvolný přechod vytvoříte po zadání *Výběr | Zaoblení*, kde zadejte hodnotu cca 200 px (závisí na velikosti vašeho snímku).

7 Z nabídky opět vyberte *Nástroje | Úrovně*, prostřední šipku pod grafem nyní nastavte naopak přiměřeně doprava. Stiskněte *Budiž* a SHIFT + CTRL + A pro odznačení výběru.

Jste-li s úpravou spokojeni, vrstvy slučte příkazem *Obrázek | Sloučit viditelné vrstvy* (CTRL + M) a snímek uložte jako kopii (SHIFT + CTRL + S).

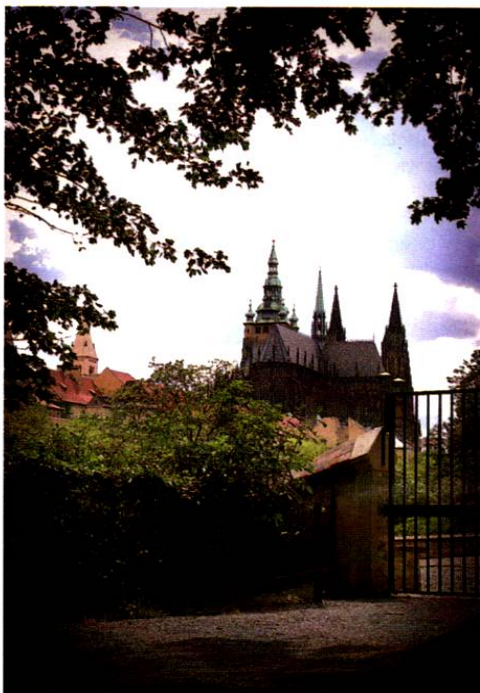
Jiří Steiger



Zbavte se bílých míst

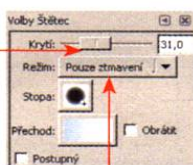
- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

obtížnost
1

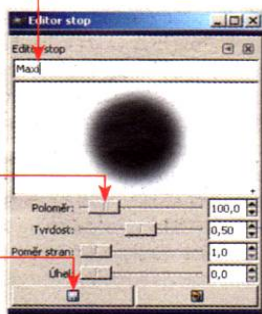
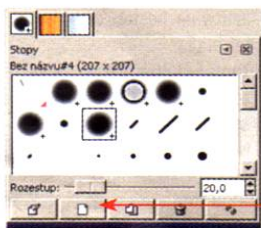


Při fotografování scény s tmavějším popředím často získáte snímek s příliš bílou „vypálenou“ oblohou bez kresby, protože snímač digitálu nedokáže zaznamenat tak velký rozdíl jasů a stínů. S bílými místy se pak můžete buď smířit, nebo se pokusit o jednoduchou úpravu například v graficím editoru GIMP.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit (CTRL + O), a z panelu nástrojů vyberte *Štětce* (P), a z jeho voleb změňte *Režim krytí* z *Normální* na *Pouze ztmavení*. Posuvník *Krytí* snižte přibližně na asi jednu třetinu.

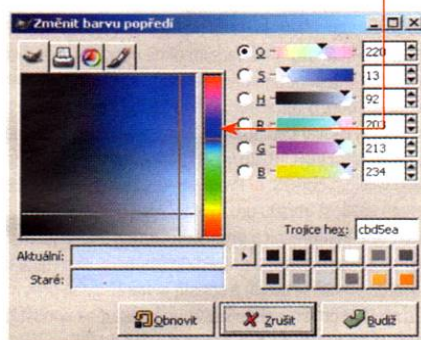


2 V paletce *Stopy* vyberte vhodný průměr s neostrými okraji, v tomto případě může být klidně větší. Pokud jsou všechny přednastavené velikosti příliš malé, ve spodní části paletky stiskněte druhé tlačítko zleva a otevře se dialogové okno pro vytvoření nové stopy. Zde si ji můžete libovolně pojmenovat a hlavně zadat dostatečně velký *Poloměr*, klidně cca 100 bodů. *Tvrdost* nastavte asi na 0,50, posuvníky *Poměr stran* a *Úhel* ponechte zcela vlevo. Stiskněte levé spodní tlačítko *Uložit* a okno zavřete křížkem vpravo



nahore. Dvojitým klepnutím na stopu v paletce můžete její parametry následně kdykoliv změnit.

3 Nyní přidržte klávesu CTRL, čímž se nástroj dočasně přepne ze *Štětce* na *Kapátko*, kterým „naberte“ z prokreslené části oblohy barvu, kterou chcete domalovat vypálené oblasti. Pokud je obloha zcela bílá v celé své ploše, barvu musíte sami „namíchat“: v panelu nástrojů klepněte na horní barevný čtverec, čímž se otevře dialogové okno pro výběr barvy. Tu zvolte v prostředním svislém sloupci a ve

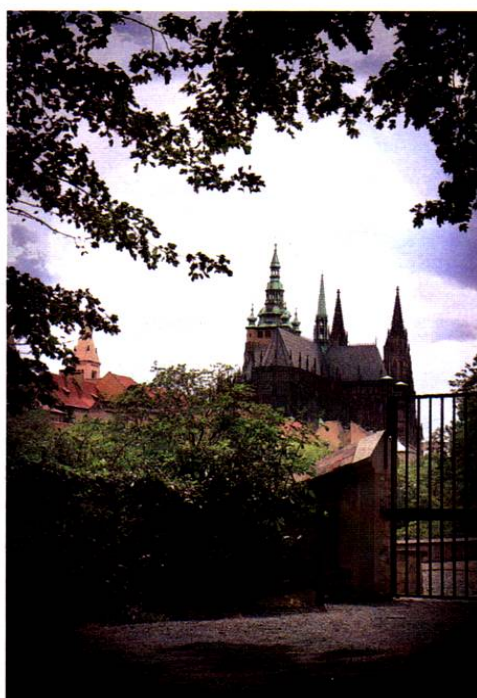


velkém čtverci vlevo vyberte přesný odstín. Stiskněte tlačítko *Budiž*.

4 Nyní v obraze malujte přes bílé oblasti oblohy, které se tím tak přemalují vybranou barvou. Díky nastavení režimu *Krytí* na *Pouze ztmavení* se ovlivní jen ta místa, která jsou světlejší než barva nástroje, proto tak klidně můžete malovat velkou stopou i přes např. větve stromů či věže katedrály (na ilustračním snímku). Aby nevznikla velká jednolitá plocha, některá místa přetáhněte vícekrát, aby byla tmavější.

5 Hotový snímek uložte jako kopii příkazem *Soubor | Uložit jako* (SHIFT + CTRL + S).

Jiří Steiger

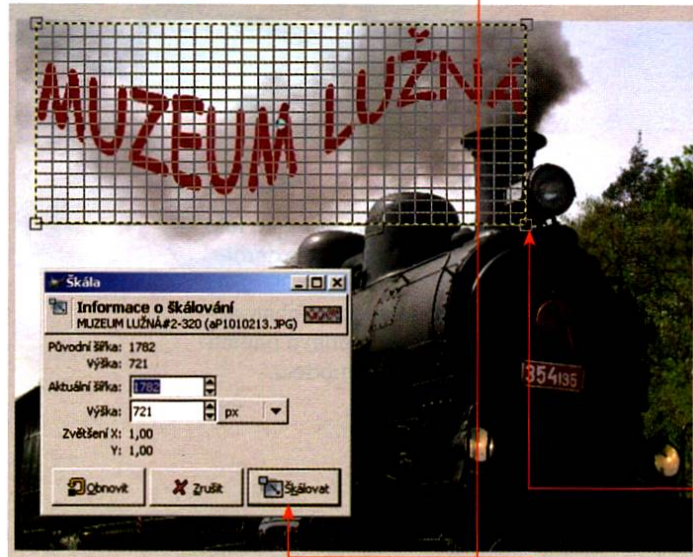


Jak vytvarovat text

- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

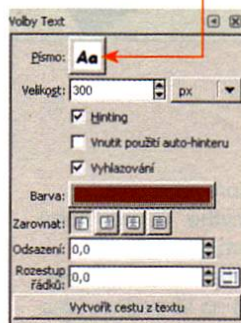
obtížnost
1 2 3 4

Za pomoci bohaté zásoby nejrůznějších filtrů můžete v grafickém editoru GIMP upravovat nejen samotný obrázek, ale rovněž vektorové vrstvy, jež obsahují třeba text. Na příkladě si ukážeme možnosti jeho tvarování.



1 Otevřete obrázek, do něž chcete text doplnit (CTRL + O), resp. pokud toužíte vytvořit pouze samostatný text, připravte si nový prázdný list (CTRL + O).

2 Z panelu nástrojů vyberte **Text** (T, T) a klepněte jím na libovolné místo v obrázku. Otevře se malé okno textového editoru, do něž vepíšete požadovaný text. V panelu voleb nástroje nastavte požadované atributy, jako například typ písma, jeho



Velikost (klidně nastavte větší, výslednou velikost již zformovaného nápisu budete moci zmenšit) nebo Barvu. Jste-li spokojeni, v okně editoru stiskněte tlačítko **Zavřít**.

3 Z nabídky vyberte **Filtry** | **Zkreslení** | **Zkřivit**, otevře se dialogové okno. V něm zaškrtněte možnost **Automatická aktualizace náhledu** (veškeré změny nastavení ihned uvidíte v pravém okně náhledu), ostatní volby ponechte beze změny.

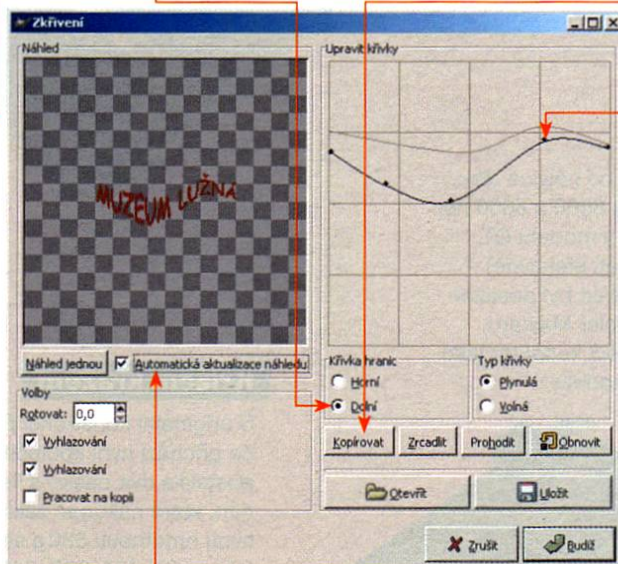
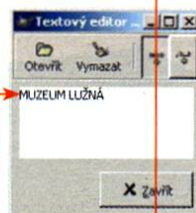
4 Přímkou v pravé části okna nyní vytváříte do požadované křivky horní části

nápisu. Klepnutím na libovolné místo křivky vytvoříte nový bod, nechtěný bod odstraníte jeho přetáhnutím do strany přes okraj okna. To stejné nastane po přepnutí volby **Křivka hranic** také provedte pro dolní část nápisu. Pokud chcete, aby obě křivky byly totožné, stačí stisknout tlačítko **Kopírovat**, naopak například ovál z nápisu vytvoříte tlačítkem **Zrcadlit**.

5 I v obou těchto případech můžete křivky samozřejmě dále poupravit. Pozor: na vzájemné vzdálenosti křivek zde nezáleží, průměrná výška písma je stále závislá na nastavené velikosti fontu. Jste-li spokojeni, stiskněte tlačítko **Budiž**.

6 Z panelu nástrojů nyní vyberte **Škálování** (S, SHIFT + T) a klepněte jím na některé z písem. Přes celý nápis se vytvoří mříž, jejímž tvarováním po uchopení některého z okrajů nápis vytváříte na správné místo a do požadovaného rozměru. Pak stiskněte tlačítko **Škálovat**.

7 Protože se nápis vytvořil do samostatné vrstvy, před uložením ve formátu JPG vrstvy slučte příkazem **Obrázek** | **Sloučit viditelné vrstvy** (CTRL + M).
Jiří Steiger



Jak srovnat „padající“ budovy

- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

obtížnost 1 2 3 4 5

Obecně platí, že při fotografování z pohledu se snímání objekty směrem do výšky „zmenšují“, na vině je perspektivní zkreslení. Typickým příkladem jsou fotografie budov, přičemž platí, že čím je stavba vyšší a čím byl snímek pořízen z menší vzdálenosti, tím je zkreslení výraznější. V grafickém editoru GIMP můžete provést „narovnáni“, je však vhodné pouze tam, kde sbíhání linií není příliš výrazné.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit (CTRL + O). Klávesou „-“ (ne na numerické klávesnici) si obrázek zmenšete, abyste kolem něj měli volný prostor. Přesvědčivějšího výsledku dosáhnete, když korekci provedete pro spodní a horní část snímku samostatně, jinak dochází k mírnému prohnu-

tí svislých linií. Proto z horního vodorovného pravítka přibližně do středu snímku vytáhnete pomocnou přímkou a nástrojem **Výběr obdélníkovité oblasti** (R) přesně vyznačíte nejprve spodní část snímku.

2 Z panelu nástrojů vyberte **Změnu perspektivy** (SHIFT + P) a ve volbách přepněte **Směr transformace na Zpět (Korektivní)**.

Nástrojem klepněte do spodní vyznačené oblasti snímku, zobrazí se přes ni mříž. Její spodní rohy posuňte dále od středu tak, aby linie mřížky byly rov-

noběžné s „padajícími“ hranami stavby. Velmi důležité je, abyste body posunuli pouze ve vodorovném směru, jinak by obě poloviny snímku na sebe nepasovaly – kontrolujte proto sporní hranu mřížky, jestli čára není nikde „přesazená“. V otevřeném dialogovém okně stiskněte tlačítko **Transformace** a z nabídky zadejte **Vrstva | Ukotvit vrstvu** (CTRL + H).

3 Nástrojem **Výběr obdélníkovité oblasti** (R) dále označte horní část a opět do ní klepněte nástrojem **Změnu perspektivy** (SHIFT + P). Stejným způsobem změňte polohu bodů, pouze s tím rozdílem, že nyní posunete body horní, a to směrem naopak ke středu snímku. Stiskněte tlačítko **Transformace** a zadejte **Vrstva | Ukotvit vrstvu** (CTRL + H). Přímkou ve středu snímku můžete zpět do pravítka schovat po výběru nástroje **Přesun** (M).

4 Pokud se svislé hrany v místě spoje polovin snímku „lámou“, vraťte se o krok zpět (CTRL + Z) a bod 3 opakujte s jiným nastavením bodů. Naopak jste-li spokojeni, zbývá oříznout vzniklé prázdné spodní rohy snímku. Požadovaný výřez vyberte nástrojem **Ořez** (SHIFT + C) a v dialogovém okně stiskněte tlačítko **Ořezat**.

Jiří Steiger



Jak vytvořit efektní rámeček

- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

obtížnost 1 2 3 4 5

Většina fotografií, ať již na internetu nebo na papíře, lépe vynikne ve vkusném rámečku. Při jeho výrobě se v editoru GIMP můžete pustit také do experimentování s neostřými okraji, které výsledný obrázek patřičně obzvláštní.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit. V nabídce vyberte **Vrstva | Duplikovat vrstvu**, čímž z původní vrstvy **Pozadí** vytvoříte kopii. Dále zadejte **Vrstva | Maskovat masku vrstvy**, v následující tabulce zvolte druhou možnost **Černá (úplná průhlednost)**.

2 Z panelu nástrojů zvolte **Výběr obdélníkové oblasti** (R) a v požadované vzdálenosti od okrajů vyznačte v obrázku rámeček. Panel barev nastavte tak, aby horní barva byla černá a spodní naopak bílá. Zadejte **Úpravy | Vyplnit barvou pozadí** (CTRL + .), čímž se vytvoří maska, která bude obsahovat pouze vyznačenou oblast bez okrajů.

3 V paletě **Vrstvy** přepněte na původní vrstvu **Pozadí** a z menu vyberte **Úpravy | Vyplnit barvou popředí** (CTRL + ,). Příkazem **Výběr | Invertovat** (CTRL + I) označte naopak okraje snímku, které vybarvíte bílou barvou příkazem **Úpravy | Vyplnit barvou pozadí** (CTRL + .).

4 Nyní již výběr můžete odznačit (SHIFT + CTRL + A) – dále jej nebudete potřebovat. Přepněte zpět na masku horní vrstvy



a z menu vyberte **Filtry | Rozostření | Gaussovo rozostření (IIR)**. V dialogovém okně nyní do polí **Vodorovně** i **Svisle**

zadejte přiměřenou hodnotu rozostření, která závisí na velikosti vašeho snímku – první pokus můžete provést s nastavením na cca 100 bodů. Stiskněte tlačítko **Budiž** a základní efekt rámečku máte hotov.

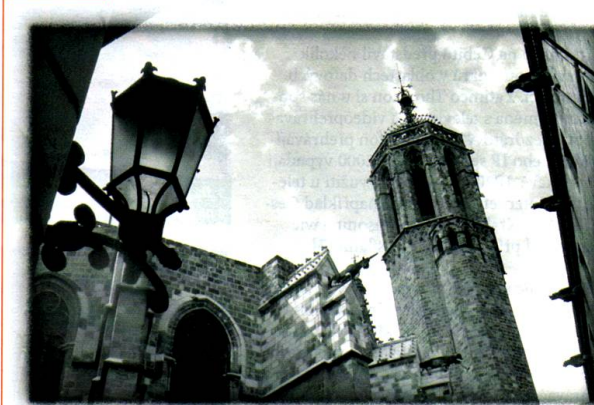
5 Mírně rozostřit můžete také vnější část tmavého obrysu rámečku. Přepně-



zadejte větší hodnotu, například 30 bodů, a stiskněte tlačítko **Budiž**.

7 Snímek slučte do jedné vrstvy (**Obrázek | Sloučit viditelné vrstvy**, CTRL + M) a uložte jej jako kopii (SHIFT + CTRL + S).

Jiří Steiger



Jak vytvořit obal na CD

- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

obtížnost 1 2 3 4 5

Grafický editor GIMP nemusí sloužit pouze na úpravu fotografií, s jeho pomocí lze také zhotovit jednoduché tiskoviny, jako například letáky, úvodní stránky alb nebo obaly na CD.

1 Nejprve vytvořte novou prázdnou stránku, která vám poslouží jako základ pro obal. Z nabídky proto vyberte *Soubor | Nový* (CTRL + N). V otevřeném dialogovém okně změňte jednotky rozměrů na milimetry a do pole **Šířka** zadejte hodnotu 240 mm a **Výška** 120 mm. Rozlišení X i Y nastavte na 300 bodů na palec (pixelů/in) a stiskněte klávesu *Budiž*.

2 Na levém svislém pravítku na okraji okna přidrže levé tlačítko myši a doprostřed stránky z něj vytáhněte pomocné vodítko – při nastavení parametrů provedeném v minulém kroku se podle horního pravítka nalézá střed na hodnotě asi 1400 obrazových bodů. V panelu barev klepněte na horní čtverec a vyberte barvu, kterou chcete mít na bookletu jako podkladovou. Stránku následně obarvíte příkazem *Úpravy | Vyplnit barvou popředí*.

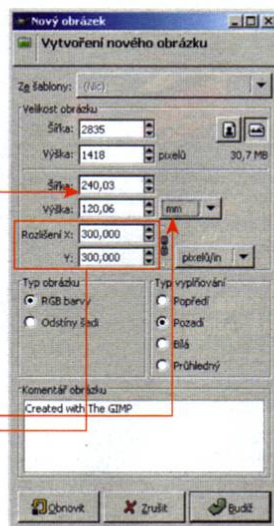
3 Otevřete snímek (CTRL + O), který chcete umístit na titulní stránku, a zadáním *Úpravy | Kopírovat* (CTRL + C) si jej zkopírujte do paměti, hned poté jej můžete zavřít. V okně s novou prázdnou stránkou zadejte *Úpravy | Vložit* (CTRL + V). Z panelu nástrojů vyberte *Přesun* (M) a vložený snímek umístíte přibližně na požadované místo – v případě titulního obrázku tedy do levé části bookletu.

4 Nyní pravděpodobně budete muset upravit velikost vloženého snímku, zvolte proto nástroj *Škálování* (SHIFT + T) a klepněte s ním do obrazu. Současně přidrže klávesy CTRL a ALT (zůstane tak zachován poměr stran) a po uchopení některého z rohů upravte velikost snímku. Neměli byste jej ale příliš zvětšovat (více než na dvojnásobek), protože jeho kvalita by se tím viditelně snížila. Nakonec stiskněte toto tlačítko.

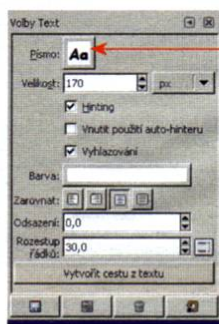
5 V paletě *Vrstvy* stiskněte dole tlačítko se symbolem kotvy, vloženou plovoucí vrstvu tím vložíte do vrstvy *Pozadí*. Stejným způsobem můžete na booklet

umístit libovolný počet dalších snímků.

6 Nyní obal doplňte textem – z panelu nástrojů vyberte *Text* (T) a klepněte jím přibližně do levého horního rohu požadovaného nápisu. Objeví se malé dialogové okno, do kterého vepište text. V okně

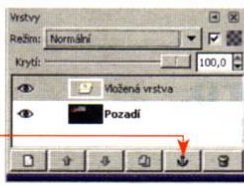
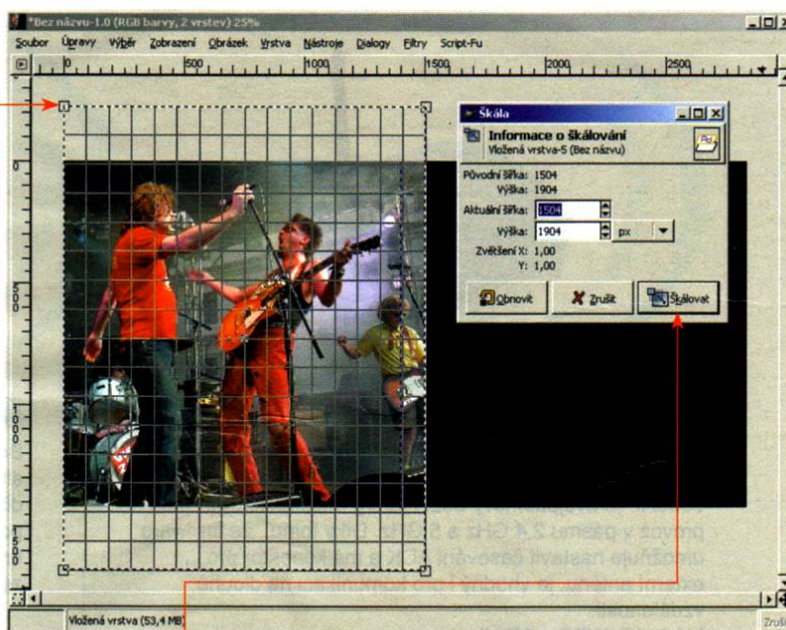


voleb nástroje nyní nastavte požadované atributy textu. Jste-li spokojeni, stiskněte *Zavřít*.



7 Vyberete-li opět nástroj *Posun* a klepnete s ním na nápis (přímo na některé z písmen), můžete pozměnit jeho umístění (najeďte přibližně na střed textu, aby se kurzor změnil z ruky na černou trojúhelníkovou šipku). Jste-li spokojeni, zadejte *Vrstva | Sloučit dolů* (SHIFT + CTRL + M). Obdobným způsobem na obal doplňte libovolným počtem dalších textových bloků.

8 Výsledný booklet nakonec vytiskněte (Nabídka *Soubor | Tisk*, CTRL + P). Stej-



nou metodou si můžete vytvořit také zadní stranu obalu. Nezapomeňte však k obrázku přidat také hřbet – asi 6 mm okraj po obou stranách.

Jiří Steiger

Jak na efekt ručně kolorovaného snímku

- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware



2 Z nabídky zadejte *Filtry* | *Rozostření* | *Gaussovo rozostření (IIR)*, otevře se dialogové okno. V něm do polí *Vodorovně* a *Svisle* ■ zadejte větší hodnotu – u snímku z pětimegového digitálu cca 250 pixelů – a stiskněte tlačítko *Budiž*.

ku z pětimegového digitálu cca 250 pixelů – a stiskněte tlačítko *Budiž*.

3 Barvy se znatelně rozostřily a zaniklo vybarvení detailů, výsledný obraz tak nyní skutečně působí dojmem fotografie hrubě kolorované štětcem. Současně však došlo také ke snížení saturace barev, to však jednoduše napraveníte po výběru z nabídky *Nástroje* | *Nástroje barev* | *Odstín-Sytost*, kde v dialogovém okně přiměřeně doprava nastavte posuvník *Sytost* ■ a opět stiskněte tlačítko *Budiž*.

4 Nakonec z nabídky vyberte příkaz *Obrázek* | *Sloučit viditelné vrstvy* (CTRL + M) a výsledný obrázek uložte jako kopii (SHIFT + CTRL + S).

Jiří Steiger

Ručně kolorované černobílé snímky mají své kouzlo, ze známých fotografií tohoto efektu často využívá například Jan Saudek. V grafickém editoru GIMP můžete podobného výsledku dosáhnout velmi jednoduše, postačí pouze vhodně rozostřit barevnou složku v obraze.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit. Ve spodní části paletky *Vrstvy* stiskněte prostřední tlačítko se dvěma listy, čímž ze základní vrstvy *Pozadí* vytvoříte kopii. V roletce *Režim* ■ změňte její krytí na *Barva*, což znamená, že viditelná bude pouze barevná složka obrazu, takže tmavé kontury spodní vrstvy *Pozadí* zůstanou zachovány.

