

Jak vytvořit z fotografie plakát

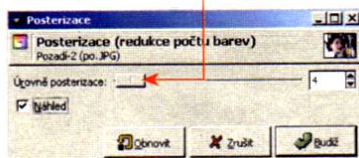
- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware



Jedním ze zajímavých a často používaných efektů je zásadní redukce barev snímku, při níž je v obraze ponecháno například pouze deset různých odstínů. Výsledný obraz se víc než fotografii podobá už spíš grafice, hodí se tak jako výtvarný prvek například na úvodní stránku soukromého webu nebo na titul fotoalba. Úpravu si popíšeme v grafickém editoru GIMP.

1 Otevřete snímek (CTRL + O), který chcete upravit. K redukci barev můžete využít dvou různých metod, nejjednodušší je funkce *Nástroje | Nástroje barev | Posterizace*, kde si pomocí posuvníku nastavíte počet odstínů, které mají v obraze zůstat. Výsledek však často nebývá příliš přesvědčivý, lepší rozložení barev většinou získáte převodem *Obrázek | Režim | Indexovaný*.

2 V otevřeném dialogovém okně můžete

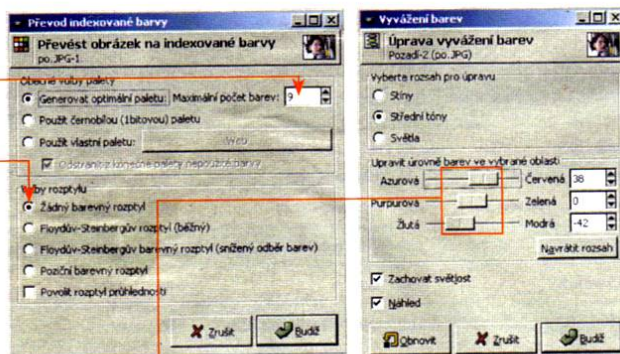


přesně zadat počet požadovaných barev, optimum je cca 8–10. V sekci *Volby rozptylu* přepněte na možnost *Žádný barevný rozptyl*, která vám vytvoří souvislé barevné plochy. Stiskněte tlačítko *Budiž* a chvíli vyčkejte, funkce je poměrně náročná na výkon počítače. Hned poté zadejte opět *Obrázek | Režim | RGB*, jinak by dále nebyly přístupné některé funkce.

3 Výsledné barevné podání možná zpočátku nebude zcela odpovídat vašim představám, každou z barev však můžete jednoduše změnit. Z nabídky vyberte *Výběr | Dle barvy* a v panelu voleb nástroje zrušte zaškrtnutí funkce *Zaoblení hran*.

Nyní nástrojem v obraze klepněte na požadovanou barvu, čímž dojde k jejímu označení. Aby vás nerušily zvýrazněné obrysy, můžete je zneviditelnit příkazem *Zobrazení | Zobrazovat výběr* (CTRL + T).

4 V panelu barev nyní klepněte na horní čtverec a vyberte požadovaný odstín. Z menu zadejte *Úpravy | Vyplnit barvou popředí*, vybraná barva se změní. Pokud stále neodpovídá vašim představám, vraťte se o krok zpět (CTRL + Z) a výběr odstínu opakuj-



te. Stejně tak samozřejmě můžete pozměnit i ostatní barvy v obraze.

5 Výslednou barevnost lze také ovlivnit funkcí *Nástroje | Nástroje barev | Využít barev*, kde pomocí tří posuvníků změňte barevné podání celého obrazu. Hotovou „grafiku“ nakonec uložte jako kopii příkazem *Soubor | Uložit jako* (SHIFT + CTRL + S). Jak ukazuje ilustrační snímek, tak tato úprava může také jako z nouze ctnost zachránit fotografie, které by jinak byly nepoužitelné pro svoji neostrot.

Jiří Steiger



Jak na efekt novinového tisku

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

obtížnost
1 2 3 4 5

Tisk novin nebo časopisů se skládá z drobných teček, což bylo patrné zejména v minulosti u fotografií v novinách. Tento efekt se nyní často používá jako zajímavý grafický prvek, který se hodí například u portrétů. Úpravu můžete použít také jako „z nouze ctnost“ u nekvalitních snímků, jako třeba u ilustrační fotografie, která by



zejména kvůli silnému šumu a oranžovému nádechu byla jinak jen stěží použitelná.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit (CTRL + O). Hned na počátku se můžete rozhodnout pro barevnou nebo černobílou výslednou verzi, ve většině případů je efektivnější spíše ta druhá. Snímek do černobílé podoby převedte příkazem **Obrázek | Režim | Odstíny šedi**.

2 V případě barevného i černobílého obrázku je důležité zvětšit jeho kontrast.

Z nabídky proto vyberte **Nástroje | Nástroje barev | Jas a kontrast**, kde stáhněte posuvník **Kontrast** ■ přiměřeně doprava, u většiny snímků je vhodné také o něco přidat **Jas**. Poté stiskněte tlačítko **Budiž**.

3 Nyní provedete vlastní „roztečkování“ obrazu. Z nabídky vyberte **Filtry | Zkreslení | Novinový tisk**. Otevře se dialogové okno funkce, v němž je důležitý zejména posuvník **Velikost buňky**, ■ kterým nastavíte vhodnou velikost teček, z nichž je obraz složen. Tuto hodnotu je nutno nastavit především s ohledem na velikost vašeho snímku, nezbyvá zde než experimentovat. Jako výchozí hodnotu můžete zkusit 20.

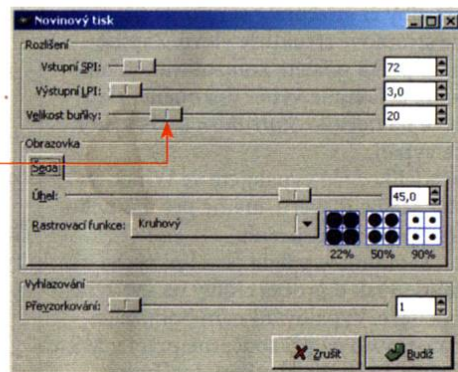
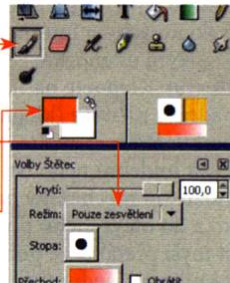
4 Ostatní volby v dialogovém okně ponechte na přednastavených hodnotách (viz obr.) a stiskněte klávesu **Budiž**.

Pokud jsou výsledné body příliš velké nebo naopak malé, vraťte se o krok zpět (CTRL + Z) a nastavte jinou hodnotu **Velikosti buňky**, případně upravte také **Jas a kontrast** snímku.

5 Výsledek můžete ještě vylepšit vhodným kolorováním některých bodů, v tomto případě snímek příkazem **Obrázek | Režim | RGB** převedte zpět do barevného režimu.

Mezi nástroji vyberte **Štětce (P)** a změňte nastavení jeho **Režimu** krytí na **Pouze zesvětlení**.

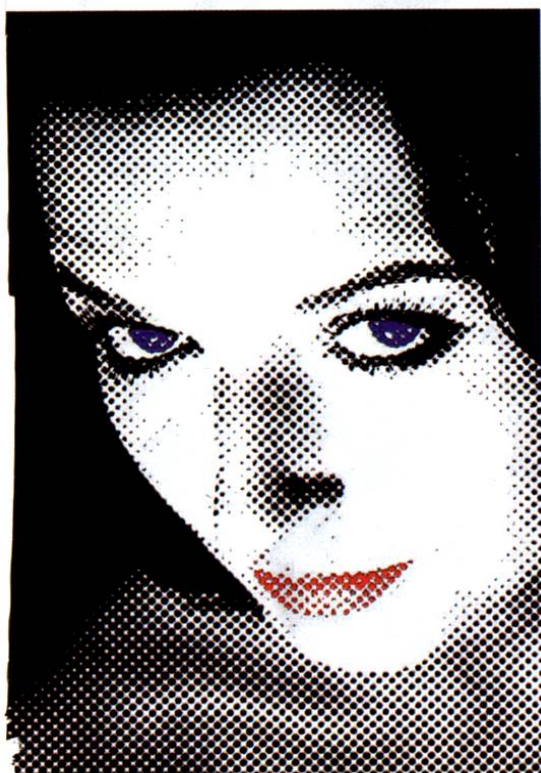
6 V panelu barev klepněte na horní čtverec, ■ objeví se dialogové okno, v němž vyber-



te vhodnou barvu. Zvolte přiměřeně velkou stopu nástroje a vybarvěte jím požadované partie. Ve snímku samozřejmě můžete použít i více odstínů současně, jako například na ilustračním obrázku rozdílné barvy rtů a očí.

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

Jiří Steiger



Vytvořte z fotky obraz

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

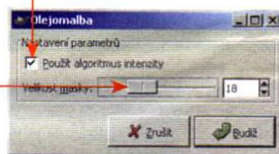
obtížnost
2

Malířskými schopnostmi pravděpodobně oplývá jen hrstka z nás, pomocí grafického editoru GIMP však můžete vytvořit olejomalbu jednoduše z vaší fotografie. Podmínkou je pouze výběr vhodného motivu, jakými jsou například zátiší, portréty, krajiny nebo zákoutí historických měst, jako na ilustračním příkladě Českého Krumlova.



1 Otevřete snímek, ze kterého chcete vytvořit „obraz“ (CTRL + O). Z nabídky vyberte *Filtry* | *Umění* | *Olejomalba* a v otevřeném dialogovém okně zaškrtněte možnost *Použít algoritmus intenzity* (výsledek tak bude přesvědčivější).

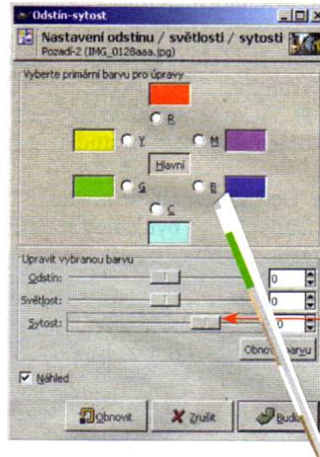
2 Nyní pomocí posuvníku *Velikost masky* nastavte vhodnou „hrubost“ tahů štětce. Ta závisí jak na charakteru konkrétního námětu, tak také na velikosti vašeho snímku. Funkce bohužel neobsahuje náhled, nezbývá tedy než experimentovat – v případě neúspěchu (po potvrzení stiskem tlačítka *Budiž* a po chvíli čekání, operace je poměrně náročná na výkon počítače) se vraťte o krok



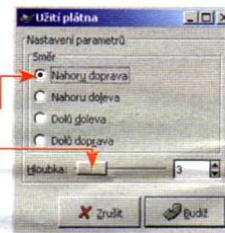
zpět (CTRL + Z) a funkci opakujte s jiným nastavením posuvníku.

3 Jste-li s hrubostí olejomalby spokojeni, u většiny obrázků je vhodné mírně zvýšit sytost barev. To jednoduše provedete zadáním *Nástroje* | *Nástroje barev* | *Odstín a sytost*, kde přiměřeně doprava změňte polohu posuvníku *Sytost* (tato funkce již našťásti umožňuje náhled, takže vhodnou míru nastavíte na první pokus) a stisknete tlačítko *Budiž*.

4 Závěrečnou úpravou bude přidání



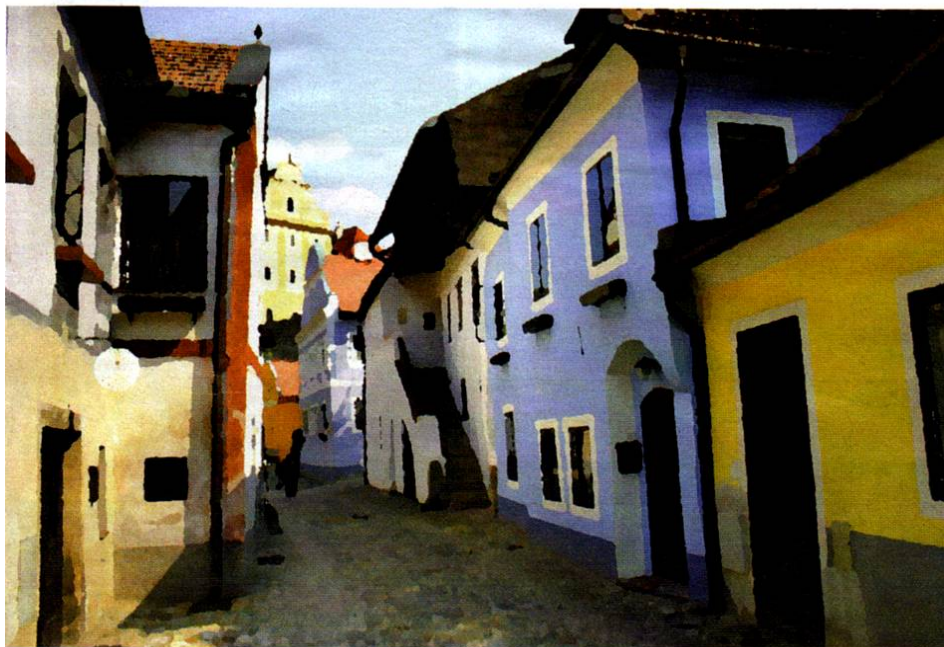
tury podkladového plátna. Z nabídky proto vyberte *Filtry* | *Umění* | *Užití plátna*, v otevřeném dialogovém okně můžete ponechat první možnost směru „vláken“ *Nahoru doprava*. Pomocí posuvníku *Hloubka* nyní nastavte vhodnou míru viditelnosti struktury plátna.



Opět nezbývá než experimentovat – doporučujeme volit nižší hodnoty, např. 3. Pro objektivní posouzení si obraz zvětšete na 100 %, jinak struktura vzniklá na vašem monitoru vytvoří nepřehledné moiré.

5 Nakonec zadejte *Soubor* | *Uložit jako* a snímek uložte jako kopii.

Jiří Steiger



Jak na barevnou vadu

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

obtížnost
1 2 3 4

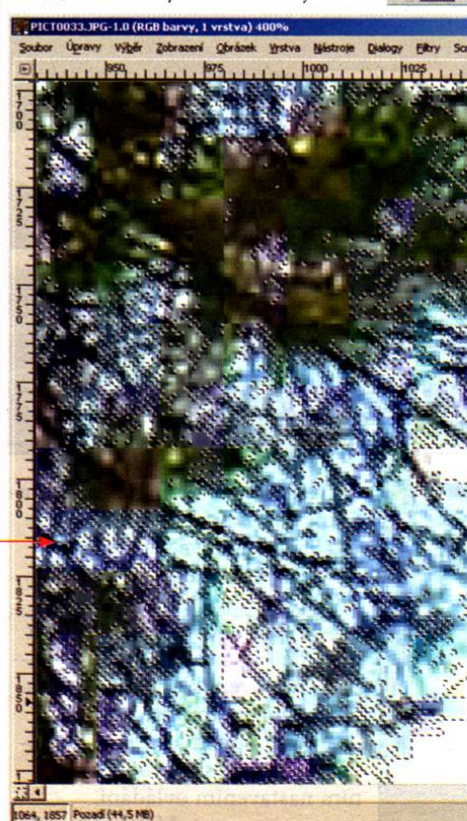


U snímku z většiny kompaktních přístrojů s malým objektivem se často objevuje tzv. chromatická aberace, tedy barevné (většinou modré nebo fialové) okraje kontrastních hran – typickým příkladem je třeba listí korun stromů. Oprava v grafickém editoru sice nevede ke stoprocentnímu odstranění, následující metodou v editoru GIMP však lze tento jev alespoň podstatně potlačit.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit (CTRL + O). Z panelu nástrojů vyberte *Lupu* a důkladně si zvětšete některou z oblastí, kde je chromatická aberace nejvíce patrná – nebojte se zvětšení například na 400 %.

2 Zvolte nástroj *Výběr oblasti podle barvy* a s přidrženu klávesou SHIFT klepnutím označte všechny barevné odstíny, jimiž se aberace projevuje – tedy většinou všechny odstíny modré či fialové. Zvýrazněné okraje výběru skryjte příkazem *Zobrazení | Zobrazovat výběr* (CTRL + T), aby vás v obraze nerušily.

3 V panelu barev nastavte pro barvu nástroje (horní čtverec) bílou a vyberte nástroj

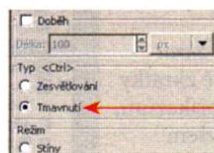
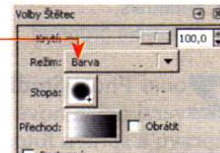


Štětce (P). V okně jeho voleb změňte *Režim krytí* z *Normální* na *Barva* a v paletě *Stopy* vyberte vhodnou velikost tahu.

4 Pokud vhodnou velikost nenacházíte, vytvoříte si ji velmi snadno: vyberte některou z podobných stop a ve spodní části paletky stisknete prostřední tlačítko se dvěma navzájem se překrývajícími listy papíru. Tím stopu duplikujete, přičemž se současně otevře okno s volbami. Zde můžete jednoduše změnit například *Poloměr* a stis-

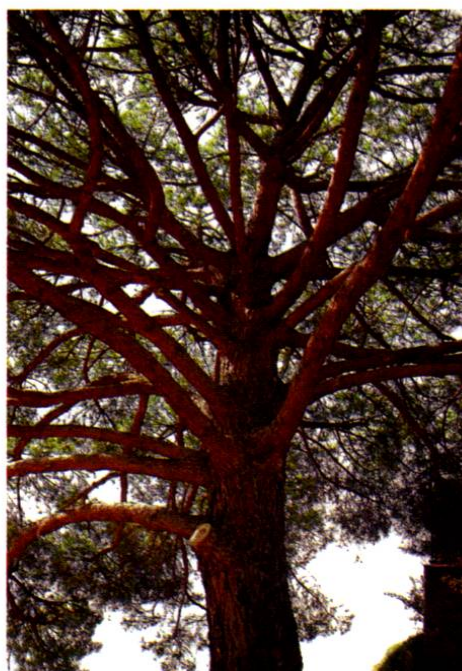
knout levé spodní tlačítko pro uložení.

5 Nyní *Štětcem* malujte přes ty části obrazu, kde chcete aberaci odstranit. Díky *Režimu krytí* přednastaveném na *Barva* se oblasti nevybarvují bíle, ale pouze se odbarvují – bez zabarvení již není aberace ani zdaleka tak nápadná jako předtím. Pokud by se vám upravované části zdály po úpravě příliš světlé, přiměřeně je můžete ještě ztmavit nástrojem *Zesvětlující nebo ztmavující tahy* (SHIFT + D). V panelu voleb pak jen nezapomeňte zkontrolovat, zda funkci nástroje máte



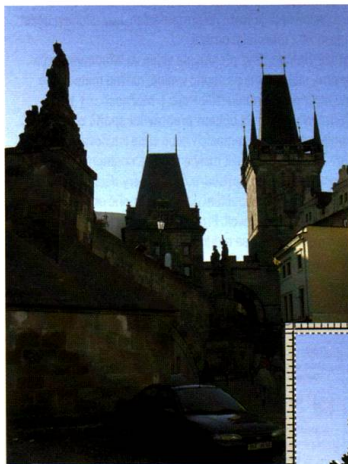
skutečně prepnutou na *Tmavnutí*. Označení modrofialových oblastí nakonec zrušte příkazem *Výběr | Nic* (SHIFT + CTRL + A).

Jiří Steiger



Jak na černobílou siluetu

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



Nejen z portrétů focených z profilu, ale například také z městských fotek s výrazným přechodem mezi popředím a oblohou můžete snadno vytvořit efektní siluetu. Často tímto způsobem také zachráníte snímek, který by byl jinak určen do koše, a to například právě kvůli příliš tmavému popředí (případ ilustrací fotografie).

1 Otevřete snímek, z něž chcete vytvořit siluetu (CTRL + O). Nejprve z panelu nástrojů vyberte **Ořez** (Z, SHIFT + C) a ve snímku jím vyznačte požadovaný výřez. U většiny obdobných snímků je vhodné, aby světlá a tmavá část tvořily na výsledném obrázku přibližně stejnou velkou plochu. V otevřeném dialogovém okně následně

stisknete tlačítko

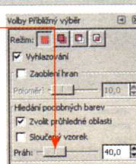
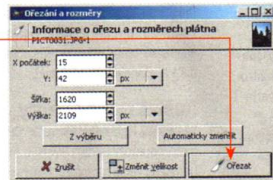
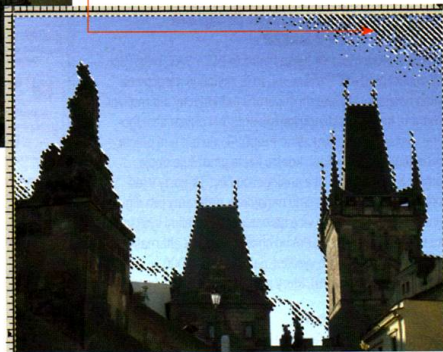
Ořezat.

2 Zvolte nástroj **Výběr spojitéch oblastí**

(Z, Z), v panelu jeho voleb nastavte posuvník **Práh** na hodnotu cca 40

a klepněte jím do oblasti oblohy. Pokud se obloha hned napoprvé neoznačí celá, přidržeťte klávesu **SHIFT** a klepnutím označte zbývající části. Výběr invertujte na popředí snímku, a to příkazem **Výběr | Invertovat** (CTRL + I).

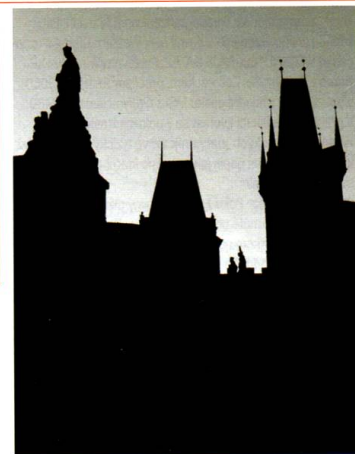
3 Z nabídky vyberte **Nástroje | Nástroje barev | Úrovně** a u spodní stupnice **Výs-**



grafem **Vstupní úrovně**. Stisknete **Budiž** a nyní už nepotřebné vyznačení zrušíte příkazem **Výběr | Nic** (SHIFT + CTRL + A).

5 Výsledný snímek (resp. jeho oblohu, která jako jediná není zcela černá) nakonec můžete převést do černobílé podoby, a to například příkazem **Obrázek | Režim | Odstíny sedí**. Fotografie uložte jako kopii (SHIFT + CTRL + S).

Jiří Steiger



Jak na efekt velmi staré fotky

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



Vzhledu skutečně letité fotografie nedocílíte pouhým převodem snímku do černobílého režimu, je potřeba přidat ještě i pár dalších „triků“. Výborně poslouží například grafický editor GIMP.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit (CTRL + O). Nejprve jej odbarvíte, což nejjednodušeji provedete zadáním **Obrázek | Režim | Odstíny sedí**. Dále je třeba zásadním způsobem zvýšit kontrast obrazu, k čemuž použijte například funkci **Nástroje | Nástroje barev | Jas-contrast**, kde pomocí stejnojmenného posuvníku zvýs-

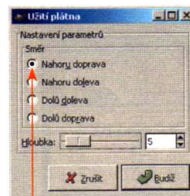
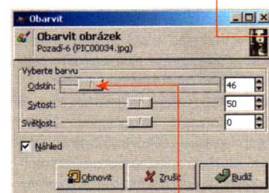
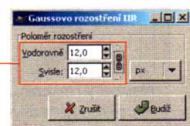
te kontrast až tak, aby se na snímku vyskytovaly zcela bílé oblasti bez kresby. Upravit můžete i **Jas** snímku, nakonec stisknete tlačítko **Budiž**.

2 Snímek je nyní potřeba rozostřit, proto z nabídky vyberte **Filtry | Rozostření | Gaussovo rozostření (IIR)**. Otevřete se malé dialogové okno, v němž do

poli **Vodorovně** a **Svisle** zadejte vhodné hodnoty rozostření, které závisí na velikosti a charakteru vašeho snímku – zkoušet můžete cca 12 px.

3 Snímek je dále vhodné přiměřeně „zašumět“ – zadejte **Filtry | Šum | Zašumění**, kde pomocí posuvníku nastavte vhodnou hodnotu šumu (kontrolovat můžete na náhledu), jež opět záleží na velikosti konkrétního snímku – zkuste všechny posuvníky nastavit na hodnotu okolo 0,30.

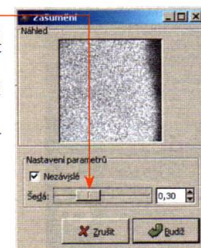
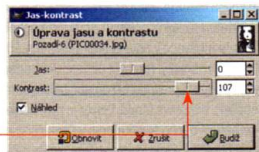
4 Snímek zadáním **Obrázek | Režim | RGB** převedte zpět do barevného prostoru, abyste mu mohli dodat vhodný barevný nádech. K tomu použijte funkci **Nástroje | Nástroje barev | Obarvit**, kde posuvníkem **Odstín** nastavte vhodnou „zažloutlou“ barvu, upravit můžete také **Sytost** zbarvení.



5 Autentičnost „starodávnej“ fotografie můžete nakonec ještě zvýšit přidáním struktury dříve často používaného hrubého papíru, k čemuž vám poslouží funkce **Filtry | Umění | Užití plátna**, kde **Směr** ponechte nastavený na **Nahoru doprava** a posuvník **Hloubka** nastavte na hodnotu cca 5.

6 Výsledný snímek uložte jako kopii (SHIFT + CTRL + S).

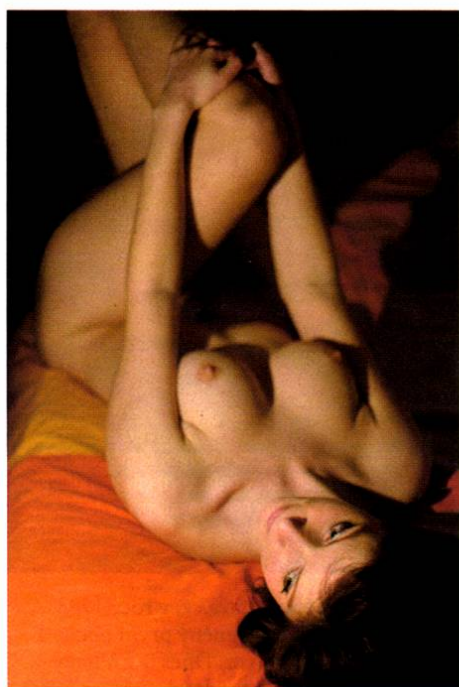
Jiří Steiger



Jak vytvořit kubistický obraz

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

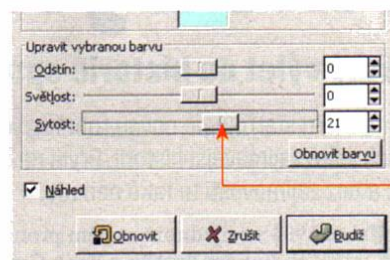
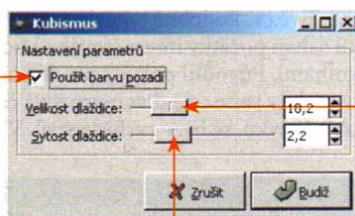
obtížnost 2



čení). Vhodné nastavení obou posuvníků je závislé jak na jejich vzájemné poloze, tak na velikosti vašeho snímku; žádné univerzální doporučení zde neexistuje.

3 U velikosti dlaždic je třeba najít optimální kompromis, kdy jsou kontury obrazu ještě rozeznatelné, současně je však na první pohled zřetelná struktura složení ze čtverců. Při nastavení nízké „Sytosti“ místy prosvítá podkladová plocha obrázku, kterou sjednotíte s nastavenou barvou v panelu barev zaškrtnutím volby *Použít barvu pozadí*. U snímku z 6MPx fotoaparátu můžete zkusit nastavení z ilustračního screenshotu.

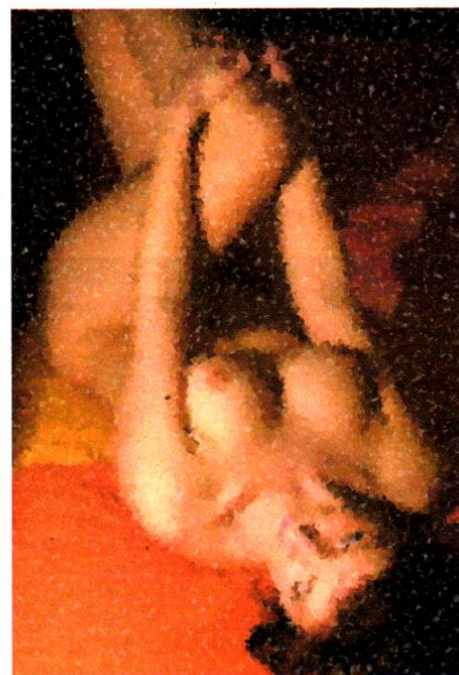
4 Při experimentech s posuvníky je zde bohužel nutno obrnit se trpělivostí, neboť při některých kombinacích Velikosti a Sytosti (zejména pak při nastavení malé velikosti) může zpracování obrazu trvat až



měřeně zvýšit sytost barev, což provedete po výběru z menu *Nástroje | Nástroje barev | Odstín - Sytost*, kde o něco více doprava posuňte poslední jezdec.

Výsledný „obraz“ nakonec uložte jako kopii (SHIFT + CTRL + S).

Jiří Steiger



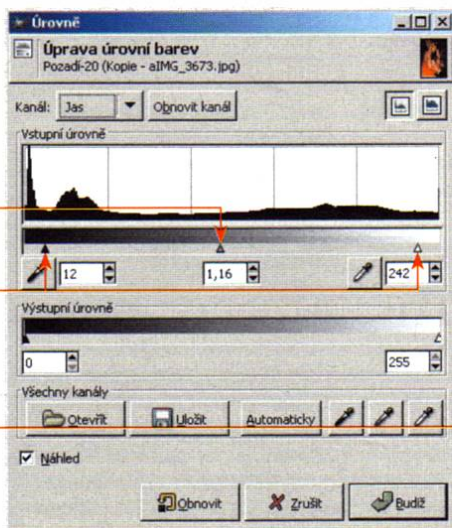
Grafický editor GIMP nabízí hned několik možností, jak z fotografie vytvořit napodobeninu malovaného obrazu. Jednou z nich je imitace kubistického obrazu, jež spočívá v rozložení snímku na mnoho navzájem se překrývajících a různě natočených čtverců.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit (CTRL + O), a nástrojem *Ořez* (SHIFT + C) vyberte požadovaný výřez. Z nabídky zvolte *Nástroje | Nástroje barev | Úrovně* a pomocí tří malých šipek pod grafem histogramu nastavte požadovaný jas (prostřední šipka) a kontrast (krajní šipky) snímku – kontrast můžete v tomto případě zadat o něco větší, než při obvyklé úpravě snímku.

2 Vyberte *Filtry | Umění | Kubismus*, otevře se dialogové okno se dvěma posuvníky. První z nich určuje velikost jednotlivých čtverců, z nichž je obraz složen, a druhý jejich hustotu (nikoliv sytost barev, jak by se mohlo zdát z jeho ozna-

několik minut.

5 Pro zdůraznění efektu malovaného obrazu je většinou vhodné na závěr při-



Jak ze snímků vytvořit filmový pás

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

obtížnost
1 2 3 4 5

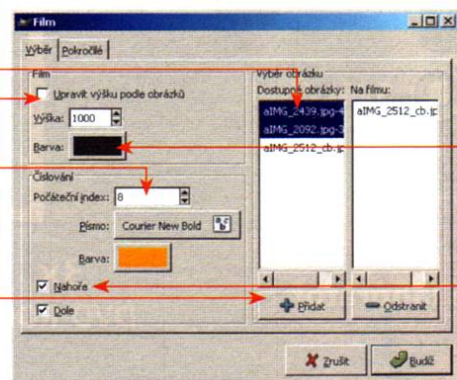
V časopisech či jiných tiskovinách jste se jistě již mnohokrát setkali s grafickým prvkem v podobě malých snímků umístěných do klasického filmového pásu. Výroba byla dříve velmi jednoduchá – stačilo oskenovat část celé šířky filmu. U snímků pořízených digitálně nám dnes musí pomoci počítač, grafický editor GIMP obsahuje k tomuto účelu dokonce speciální funkci.

1 Otevřete všechny fotografie (může být jen jedna nebo klidně třeba deset), které chcete umístit do filmového pásu (CTRL + O). U libovolné z nich z nabídky vyberte *Filtry | Kombinace | Film*, otevře se dialogové okno funkce. V jeho pravé části jsou dva sloupce – v levém jsou názvy všech otevřených snímků, v pravém jen jedna fotografie, u níž jste funkci vybrali. S přidruženou klávesou CTRL označte v levém sloupci zbývající snímky a stiskněte tlačítko *Přidat*. V pravém sloupci pak můžete jednoduše přetažením myši pořadí fotografií změnit – podle něj budou na filmovém pásu obrázky řazeny zleva doprava. Pokud jste si zařazení některého snímku rozmysleli, z výběru jej smažete tlačítkem *Odstranit*.

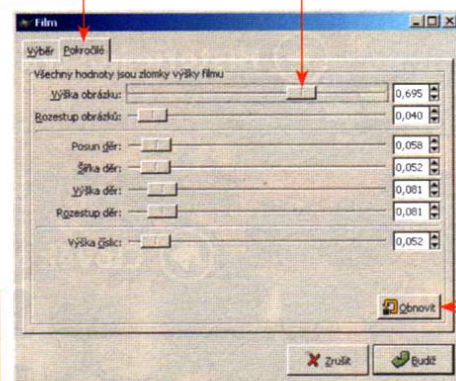
2 V levé horní části okna nastavte výšku filmu – chcete-li zachovat maximální možnou velikost, zaškrtněte možnost *Upravit výšku podle obrázků*. Požadovaná výška výsledného filmového pásu však vzhledem k jeho větší celkové šířce většinou nebude tak velká, do pole *Výška* tak můžete zadat men-

ší hodnotu (hodláte-li pás umístit na internet, stačí výška cca 100–200 bodů). Barvu pásu ve většině případů ponechte klasicky černou, máte-li však speciální přání, odstín změňte po klepnutí na černý obdélník.

3 Věřohodnost výsledného pásu může zvyšovat napodobení číslování snímků, v poli *Počáteční index* si můžete dokonce navolit, od jakého čísla má začínat. Lze si vybrat také typ písma, u filmů byl ve skutečnosti často používán font podobný některému z typů Courier. Barvou písma bývala nejčastěji žlutá, můžete si ji ale opět změnit například za méně nápadnou bílou. Ještě níž zaškrtněte, jestli číslování chcete zobrazovat na horní i dolní straně pásu.



4 Dialogové okno obsahuje ještě druhou záložku *Pokročilé*, kde si v hodnotách zlomku výšky filmu můžete libovolně nastavit vzhled filmu – tedy například *Výšku obrázků* či mezeru mezi nimi, veli-



kost a rozestup děr nebo *Výšku čísl*. Pokud jste se v hodnotách ztratili a chcete se raději navrátit k přednastaveným parametrům, stiskněte tlačítko *Obnovit*.

5 Jste-li s nastavením spokojeni, volby potvrďte tlačítkem *Budiž*. Výsledný filmový pás se otevře jako samostatný snímek, který klasicky uložte zadáním *Soubor | Uložit jako* (SHIFT + CTRL + S).

Jiří Steiger



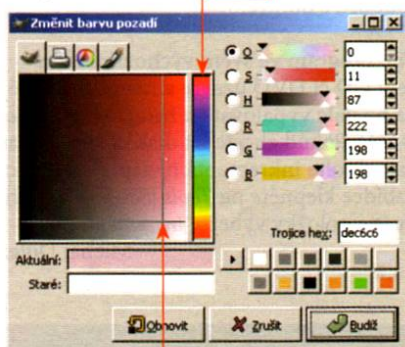
Jak vyrobit jednoduchý rámeček

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

obtížnost 

Na obrazovce počítače i na papíře každá fotografie lépe vynikne ve vkusném rámečku. Pro většinu fotografií je vhodné orámování jejich nejlepších snímků pravidlem, stačí se podívat třeba do online galerie na webových stránkách našeho fotografického serveru www.digiarena.cz. Rámeček lze vyrobit ve většině běžných editorů, nám výborně poslouží GIMP – ukážeme si tvorbu decentního bíločerného orámování, v němž dobře vyniknou zejména černobílé fotografie. Poslouží nám k tomu jednoduché manipulace s rozměry plátna.

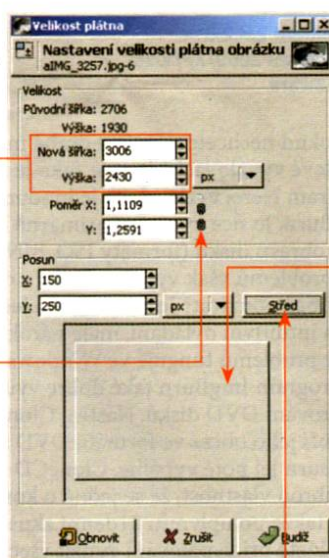
1 Otevřete snímek, který chcete orámovat (CTRL + O). Náš asi nejpoužívanější typ rámečku se skládá ze dvou částí – tenké bílé linky těsně okolo snímku a černého vnějšího rámu. Požadované odstíny zvolíte v panelu barev, a to po klepnutí na spodní čtverec, jež určuje odstín pozadí. Ve svislém pruhu určete barvu



a ve velkém čtverci vlevo zvolte její poměr s bílou, resp. černou. My jsme zvolili zcela bílou barvu, takže kříž ve čtverci jsme stáhli do pravého spodního rohu a stiskli tlačítko *Budiž*.

2 Velikost původní fotografie samozřejmě zůstane nezměněna, rámeček doplníte vně snímku. Proto vyberte *Obrázek | Rozměry plátna*, otevře se dialogové okno. Nejdříve klepněte na symbol řetězce, čímž jej „rozpojte“ a zrušíte tak zachování pevného poměru stran (rámeček by jinak byl u kratší strany snímku silnější než u delší).

3 Dále jsou důležité hodnoty *Nová šířka* a *Výška*, které se nyní shodují s velikostí snímku. Vy však nyní chcete „plátno“ nadstavit, proto hodnotu v každém z těchto dvou oken mírně zvětšete – pro vytvoření tenkého okraje o cca 10 px (závisí na velikosti vašeho snímku). Stiskněte tlačítko *Střed*, čímž se přidá velikost rovnoměrně rozděluje na všechny strany snímku. Vše potvrďte tlačítkem *Budiž*. Z nabídky vyberte *Vrstva | Velikost vrstvy dle obrázku*, přidána

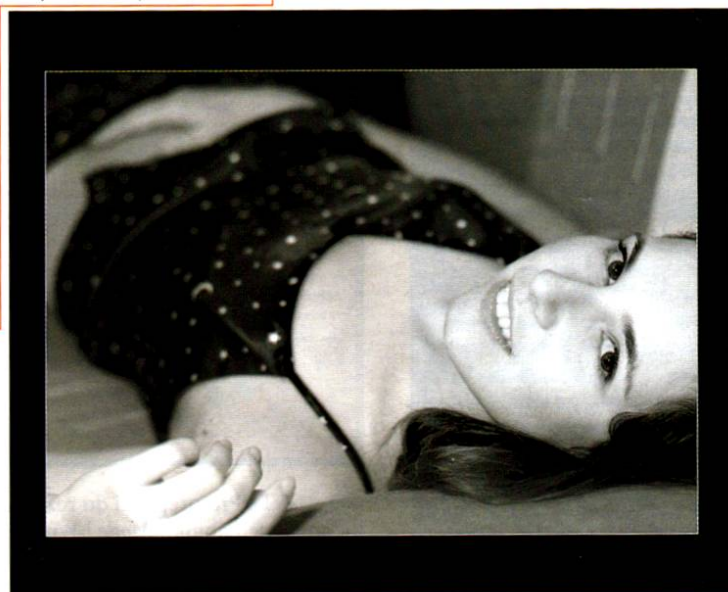


velikost plátna se tím vybarví nastavenou barvou pozadí.

4 V panelu barev nastavte požadovaný odstín tlustého rámu a znovu vyberte *Obrázek | Rozměry plátna*. Opět rozpojte řetěz, ve volbách *Nová šířka* a *Výška* nyní ale zvýšte hodnoty zásadněji, klidně o 500 až 1000 px. Stiskněte tlačítko *Střed* a na náhledu ve spodní části okna zkontrolujte tvar rámečku. Nejste-li spokojeni, změňte hodnoty v poli *Nová šířka* nebo *Výška*, které v tomto případě už nemusí být shodné (u snímku na výšku je vhodné udělat rámeček spíše širší než vyšší a naopak). Až budete spokojeni, stiskněte tlačítko *Budiž*.

5 Z nabídky nakonec opět zadejte *Vrstva | Velikost vrstvy dle obrázku* a hotový snímek s rámečkem uložte jako kopii (SHIFT + CTRL + S).

Jiří Steiger



Oddělení pozadí snímku

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

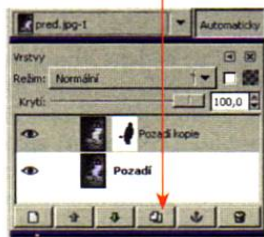
obtížnost
1 2 3 4 5

Pokud se vám na fotografii nezdá být hlavní objekt dostatečně výrazný a příliš splyvá s pozadím, můžete jej ještě více zdůraznit v počítači. Jednou z populárních možností je převod snímku do černobílé podoby, přičemž ústřední část obrazu ponecháte barevnou. Výborně poslouží například grafický editor GIMP.

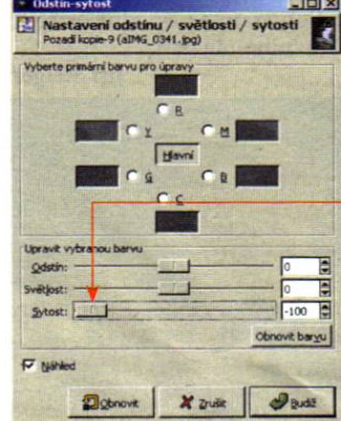


1 Otevřete snímek, na kterém chcete zvýraznit hlavní motiv (CTRL + O). V paletce *Vrstvy* (pokud ji na ploše nevidíte, zobrazíte ji příkazem *Dialogy | Vrstvy* (CTRL + L)) klepněte na prostřední spodní tlačítko (dva překrývající se listy), čímž z původní vrstvy *Pozadí* vytvoříte kopii.

2 Ponechte vyznačenou novou vrstvy *Pozadí kopie* a převedte ji do černobílé podoby – využít můžete například funkce *Nástroje | Nástroje barev*



| *Odstín-Sytost*. Spodní posuvník *Sytost* stáhněte zcela doleva a stiskněte tlačítko *Budiž*.



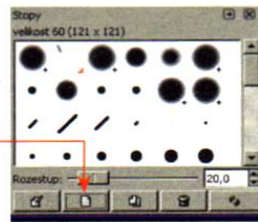
3 Pokud se vám po odbarvení zdá snímek (tedy ta jeho část, kterou nechcete ponechat barevnou) málo kontrastní, nápravu proveďte například pomocí funkcí *Nástroje | Nástroje barev | Jas-contrast*, kde posuvník *Kontrast* táhněte mírně doprava, případně můžete přizpůsobit také *Jas* snímku.

4 Nyní k horní vrstvě *Pozadí kopie* vytvořte masku – z nabídky zadejte *Vrstva | Maska | Přidat masku vrstvy*. Otevře se dialogové okno, v němž ponechte zaškrtnutou první volbu *Bílá (úplně krytí)* a stiskněte *Budiž*.

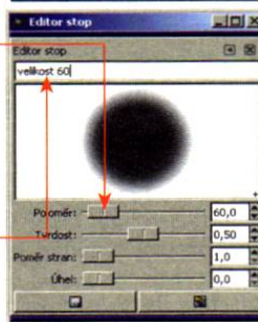
5 Mezi nástroji vyberte nástroj *Štětce* (P), v panelu barev klepněte na horní čtverec a nastavte zcela černou barvu (pokud není).

V obraze nyní pečlivě „vymalujte“ tu část, kde chcete obnovit původní barevné podání. Na vykreslení obrysů zvolte menší stopu nástroje, na vymalování vnitřních ploch větší. Když někde přetáhnete, nápravu snadno provedete po přepnutí barvy nástroje na zcela bílou.

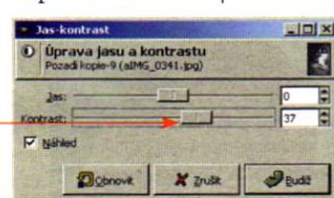
6 Pokud mezi nabízenými stopami nenacházíte vhodný průměr (vždy vybírejte mezi těmi s neostřími okraji), můžete si novou stopu snadno vytvořit. Ve spodní části paletky *Stopy* stiskněte tlačítko se symbolem jednoho prázdného listu a v otevřeném dialogovém okně si zvolte požadovaný *Poloměr* a *Tvrdost*



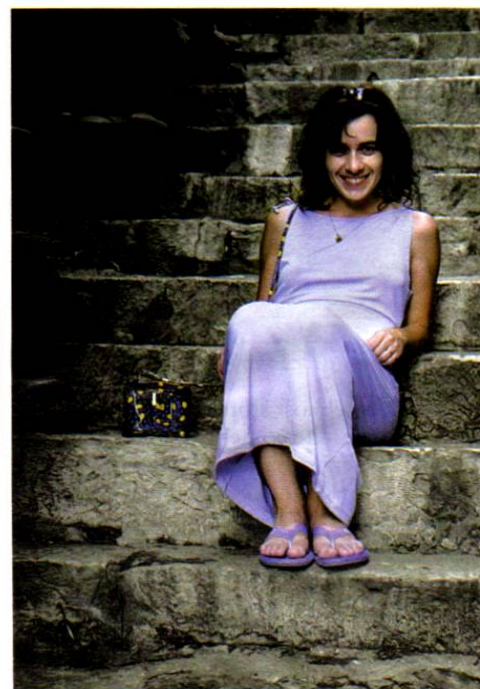
(cca 0,50), posuvníky *Poměr Stran* a *Poloměr* ponechte zcela vlevo. Nahoře si stopu vhodně pojmenujte a uložte ji stisknutím tlačítka vlevo dole.



7 Jste-li s výsledkem spokojeni, obě vrstvy slučte příkazem *Vrstva | Sloučit dolů* (SHIFT + CTRL + M) a snímek uložte jako kopii (SHIFT + CTRL + S).



Jiří Steiger



Efekt televizního obrazu

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

obtížnost
1 2 3 4 5

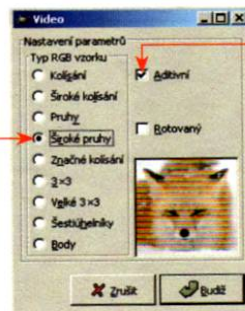


Pomocí téměř nevyčerpatelné zásoby filtrů grafického editoru GIMP lze také snadno napodobit obraz z mírně rozladěného televizního vysílání, spočívající v simulaci barevných vodorovných pruhů a mírného vodorovného „roztřepení“ obrazu. Výsledný snímek můžete následně uplatnit například jako výtvarný prvek na svých internetových stránkách.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit (CTRL + O). Například pomocí funkce *Nástroje | Nástroje barev | Úrovně* pomocí tří šipek pod grafem histogramu upravte jas a kontrast snímku, nastavte spíše mírně tmavší podání.

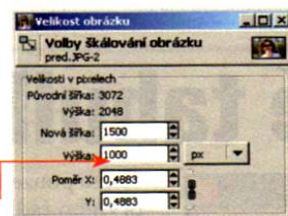
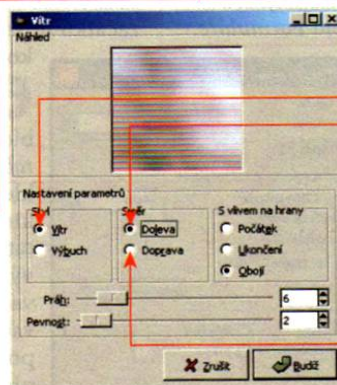
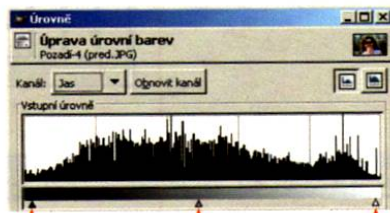
2 Filtr *Video* bohužel neumožňuje mnoho nastavení, proto aby byl jeho efekt co nejpřesvědčivější, je nutno předem upravit velikost snímku – v případě fotografie z pěti a více megapixelového digitálu tedy provést jeho zmenšení. Z nabídky tak zvolte *Obrázek | Velikost obrázku* a v sekci *Velikost v pixelech* zadejte do pole *Výška* cca 1 000 px. Stiskněte *Budiž*.

3 Vyberte *Filtry | Zkreslení | Video*, otevřete se dialogové okno. V jeho levé části zvolte možnost *Široké pruhy* (pokud je výška vašeho snímku menší než 1 000 bodů, můžete vybrat volbu *Pruhy*) a v pravé



horní části okna zaškrtnete možnost *Aditivní*. Stiskněte tlačítko *Budiž*. Zobrazení vodorovných čar, simulujících televizní obraz, může být na monitoru v některých měřících zkrácené, skutečný vzhled získáte při zobrazení v měřítku 1:1 (klávesa 1 na numerické klávesnici).

4 Ještě věrnější simulaci televizního obrazu získáte po mírném vodorovném „roztřepení“ obrazu – nabídka *Filtry | Zkreslení | Vítr*. V dialogovém okně zaškrtnete volby *Vítr* a *Obojí*, na *Směru* prozatím nezáleží. Posuvník *Práh* nastavte na hodnotu asi 6 a *Pevnost* na cca 2 a stiskněte tlačítko *Budiž*. *Filtry | Zkreslení | Vítr* vyberte ještě jednou, veškerá nastavení ponechte jako v předešlém případě, pouze zvolte opačný *Směr*. Stiskněte *Budiž*.



5 Výsledný obraz je o něco světlejší než originál, případně ztmavení můžete provést opět pomocí funkce *Nástroje | Nástroje barev | Úrovně*. Hotový obrázek nakonec uložte jako kopii příkazem *Soubor | Uložit jako*.

Jiří Steiger

