

Zvětšete dynamický rozsah snímku

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

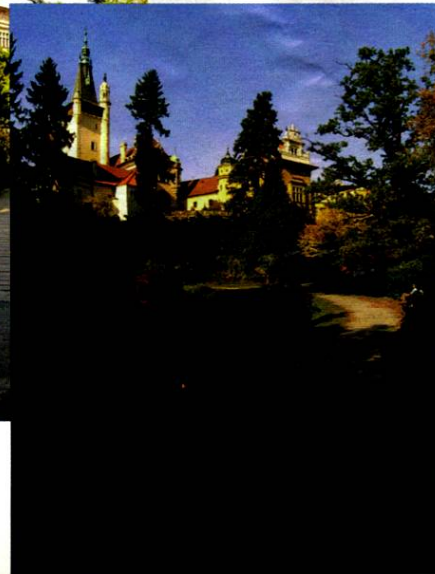
Pokud je hlavní objekt vašeho snímku (popřípadě jeho celé popředí) ve stínu a pozadí (nejčastěji obloha) je naopak světlé, dobré prokreslení obou těchto částí je u fotografií z digitálu téměř nemožné. Většinou nezbyvá než si vybrat – buď mít dobře prokreslenou tmavou část, ale zcela bílou oblohu, nebo naopak hezké mráčky na nebi, ale úplně černé popředí. Jedno řešení však existuje: na většině fotoaparátů můžete nastavit tzv. bracketing, kdy se po stisknutí spouště pořídí v rychlém sledu hned tři snímky za sebou –



každý s mírně pozměněnou expozicí. Dva z nich pak můžete v grafickém editoru GIMP spojit, přičemž z každého použijete tu správně exponovanou část.

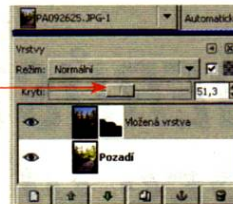
obtížnost 1 2 3 4 5

1 Nejprve otevřete tmavější snímek (CTRL + O), který má optimálně prokreslenou oblohu. Stiskněte CTRL + C, čímž si jej zkopí-

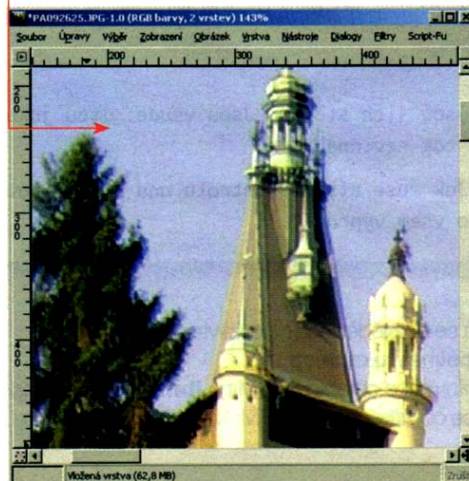


rujete do paměti, a zavřete jej. Otevřete světlejší fotografii s dobře vykresleným popředím a stiskněte CTRL + V, vložte tak do něj zkopírovanou tmavou variantu. Z té příkazem *Vrstva | Nová vrstva*, vytvořte novou vrstvu.

2 U *Vložené vrstvy* snižte *Krytí* na cca 50% a po velkém zvětšení různých částí snímku zkontrolujte, zda jsou obrázky v dokonalém

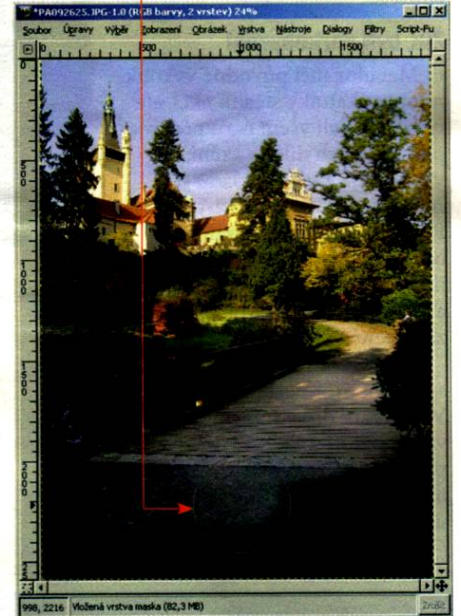


zákrytu. Pokud jste totiž při fotografování nepoužili stativ, mohli jste mezi exponováním jednotlivých záběrů fotoaparátem mírně hnout. Případnou nepřesnost opravte nástrojem *Přesun* (⇧, M), pro jemnější pohyb lze použít i kurzorové klávesy.



3 *Krytí Vrstvy 1* vraťte na 100% a z nabídky vyberte položku *Vrstva | Maska | Přidat masku vrstvy*. V otevřeném dialogovém okně vyberte možnost *Bílá (úplně krytí)* a stiskněte tlačítko *Budiž*.

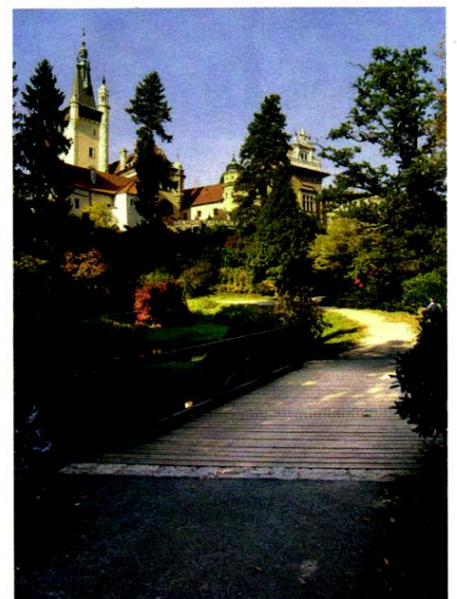
4 V panelu nástrojů vyberte *Štětce* (B, P) a nastavte pro něj černou barvu. Nástrojem malujte tam, kde chcete horní tmavou vrstvu učinit průhlednou, tzn. obnovit světlou podobu snímku – tedy na nyní příliš tmavých partiích popředí. Na některých místech můžete



také změnit barvu štětce na některý z odstínů šedé, průhlednost vrstvy pak bude částečná (čím světlejší odstín, tím bude průhlednost menší). Měňte také velikost stopy nástroje, a to podle konkrétního místa – na vykreslování obrysů nastavte menší průměr, na souvislé plochy naopak větší.

5 Nakonec obě vrstvy slučte příkazem *Obrázek | Sloučit viditelné vrstvy* a výsledný snímek uložte jako kopii (SHIFT + CTRL + S).

Jiří Steiger



Jak upravit jas a kontrast snímku

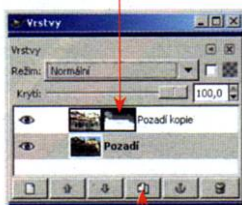
- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

obtížnost
2 3 3 6



Úprava jasu a kontrastu je v grafických editorech snad nejpoužívanější činností, protože alespoň malou korekci vyžaduje většina fotografií. Nejčastěji je potřeba zesvětlit a zvýšit kontrast popředí snímku, zatímco oblast oblohy je světlá dostatečně (někdy naopak až moc). Způsobů k dosažení uspokojivého výsledku v editoru GIMP existuje několik, my si nyní ukážeme jednoduchou metodu s použitím masky a univerzální funkce Úrovně.

1 Otevřete snímek, který chcete upravit (CTRL + O). Ve spodní části panelu *Vrstvy* stiskněte čtvrté tlačítko zleva, čímž



ze základní vrstvy *Pozadí* vytvoříte kopii. Z hlavní nabídky vyberte *Nástroje | Nástroje barev | Úrovně*, otevře se dialogové okno.

2 Dominantu okna tvoří graf histogramu, který vám udává zastoupení jednotlivých úrovní jasu v obraze. Klíčové jsou tři malé šipky, které se nalézají přímo pod

ním – levou ztmavujete tmavě části obrazu, pravou naopak ty světlé. Prostřední šipka pak slouží k celkovému ztmavení resp. zesvětlení snímku. Pomocí těchto tří šipek tak po chvíli experimentování můžete snadno nastavit libovolný jas a kontrast fotografie.

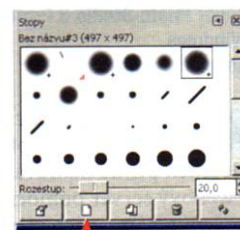
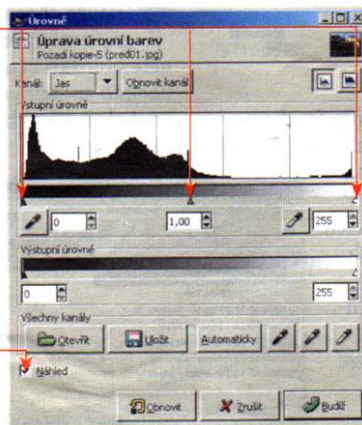
3 V okně zatrhněte možnost *Náhled*

a šipky pod grafem nyní nastavte tak, abyste dosáhli požadované světlosti a kontrastu nejtma-
vějších částí obrazu. Přílišného zesvětlení světlejších oblastí si zatím nevsímejte, jste-li spokojeni, stiskněte tlačítko *Budiž*.

4 Z nabídky zadejte *Vrstva | Maska | Přidat masku vrstvy*, v dialogovém okně vyberte druhou možnost *Černá (úplná průhlednost)* a stiskněte *Budiž*. Vzhled snímku se vrátí do původního stavu, v panelu *Vrstvy* si ale můžete všimnout, že u vrstvy *Pozadí kopie* se zobrazil obdélník, jenž znázorňuje masku vrstvy. Jeho černá barva znamená její neviditelnost, naopak bílá znázorňuje oblasti, kde je ve snímku efekt úpravy vrstvy viditelný.

5 Zvolte nyní nástroj *Štětce* (P) a v panelu barev pro něj nastavte bílou barvu (po poklepání na horní čtverec se zobrazí dialogové okno pro její výběr). V paletě *Stopy*

zvolte vhodný poloměr – parametry předdefinovaných stop změníte po dvojném klepnutí na libovolnou z nich, novou stopu



můžete vytvořit po stisknutí druhého tlačítka zleva ve spodní části palety.

6 Štětcem nyní malujte v těch oblastech snímku, kde chcete dosáhnout požadovaného zesvětlení.

Pokud oblast požadujete zesvětlit jen částečně, místo bílé barvy nástroje zvolte některý z odstínů šedé – čím bude tmavější, tím bude nastavený efekt zesvětlení méně výrazný.

7 Nakonec všechny vrstvy slučte příkazem *Obrázek | Sloučit viditelné vrstvy* (CTRL + M) a výsledný snímek uložte jako kopii (SHIFT + CTRL + S).

Jiří Steiger



Oprava „vypálených“ míst

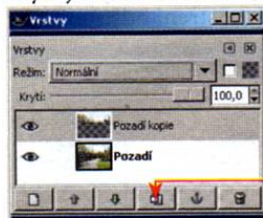
- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware

obtížnost
1 2 3 4 5



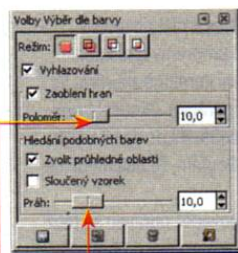
Vypálená (tedy zcela bílá) obloha patří v digitální fotografii mezi nejčastější problémy. Ne vždy se však při následné opravě v grafickém editoru GIMP musíte uchýlovat k tak radikálním úpravám, jako její náhradě podobnou oblastí z jiného snímku (Computer 9/05) nebo jejím umělému vygenerování (Computer 23/05). U mnohých fotografií chybí jen její části, které můžete jednoduše a vcelku věrohodně vyplnit pouze vhodným modrým odstínem.

1 Otevřete snímek, na němž chcete opravit bílé části oblohy (CTRL + O). Aby následujícími operacemi nebyly ovlivněny zbývající bílé části v obraze, oblast s oblohou



si nejprve převedte do samostatné vrstvy. Ve spodní části paletky Vrstvy stiskněte čtvrté tlačítko zleva, čímž se z celé vrstvy vytvoří kopie. Nástrojem *Laso* (L, F) přibližně vyznačte část s oblohou a z nabídky vyberte *Výběr | Invertovat* (CTRL + I), *Úpravy | Vymazat* (CTRL + K) a *Výběr | Nic* (SHIFT + CTRL + K).

2 Vyberte nástroj *Výběr oblasti podle barvy* (B) a v panelu jeho voleb nastav-

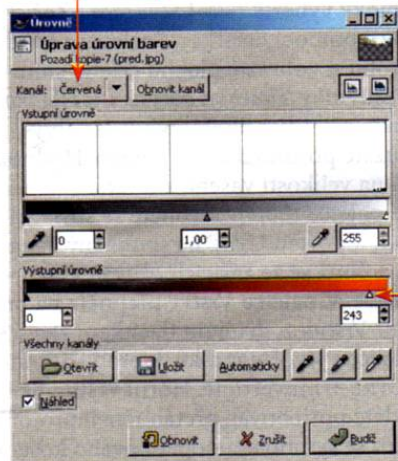


te posuvníky *Poloměr* (zamezí tvrdým přechodům) i *Práh* (určuje míru podobnosti označených oblastí) na přibližně 10. Dále zaškrtněte všechny možnosti kromě *Sloučený vzorek*.

3 V obraze nyní nástrojem klepněte do zcela bílé oblasti oblohy, provede se označení všech částí bez kresby. Pro lepší přehlednost můžete tento vyznačený obrys

zneviditelnit, a to výběrem z nabídky *Zobrazení | Zobrazovat výběr* (CTRL + T).

4 Z nabídky vyberte *Nástroje | Nástroje barev | Úrovně*. V roletce *Kanál* změňte nastavení na doplňkovou barvu k azurovému odstínu, tedy na *Červenou*. Pod spodní černo-červenou stupnicí *Výstupní úrovně* nyní přiměřeně posuňte doleva pravou šipku, pozorujte přitom změny v obraze – bílé části oblohy se obarvují na azurovou. Obarvení nepře-



hánějte, odstín vždy ponechte světlejší než zbylé části oblohy s kresbou (pokud je tedy snímek obsahuje). Jestliže chcete výsledný odstín trochu ztmavit do šeda, stejným způsobem upravte také kanál *Jas*. Jste-li spokojeni, stiskněte tlačítko *Budiž*.

5 Obě vrstvy příkazem *Obrázek | Sloučit viditelné vrstvy* (CTRL + M) slučte do jedné, v dialogovém okně funkce pouze stiskněte tlačítko *Budiž*. Výsledný snímek uložte jako kopii (*Soubor | Uložit jako*, SHIFT + CTRL + S).

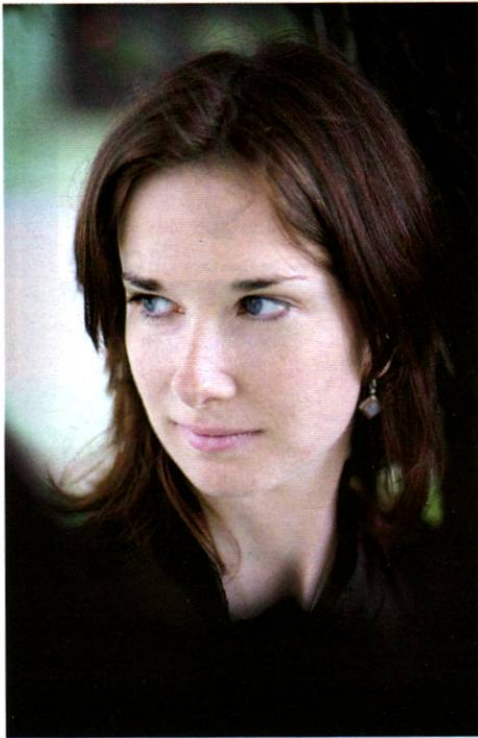
Jiří Steiger



Jak vytvořit reliéf

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

obtížnost
1 2 3 4 5



V dnešním pokračování tipů a triků pro grafický editor GIMP opět nahlédneme do bohaté zásoby filtrů, kde mimo jiné najdete také funkci pro jednoduchou výrobu napodobeniny do papíru vytlačeného obrazu. Výsledek výborně poslouží například jako podklad pro dopisní papír nebo pozadí webové stránky.

1 Spustíte editor GIMP a otevřete snímek, z něž chcete vycházet (CTRL + O). Z nabídky vyberte *Filtry | Zkreslení | Reliéf*, otevře se malé dialogové okno. Miniaturní je v něm bohužel také náhled snímku, takže výsledku zcela podle vašich představ se vám pravděpodobně podaří dosáhnout až na několikátý pokus. Zkontrolujte, zda v horní polovině okna máte zaškrtnuty možnosti *Reliéf* a *Vytvořit náhled*.

2 Vlastní nastavení vzhledu výsledného plastického obrazu provedete pomocí tří posuvníků. Prvním z nich s názvem *Azimut* zvolíte směr dopadajícího světla, což celkové vzezření obrazu může

ovlivnit zásadní měrou. Nastavte tedy jezelec do takové polohy, kdy na náhledu nejlépe vyniknou důležité kontury (v našem případě obrysy obličeje); nastavení přitom může být pro každý obraz zcela odlišné.

3 Zbývajících dvěma posuvníky *Zdvih* a *Hloubka* zadáte intenzitu plastičnosti obrazu. Ve většině případů je vhodné nastavení spíše v levé části posuvníků, například *Zdvih* cca 60 a *Hloubka* asi 20 – opět ale záleží na potřebách konkrétního obrazu. Jste-li s výsledkem spokojeni (alespoň tedy

soudě podle miniaturního náhledu), stiskněte tlačítko *Budiž*. Jestli váš počítač výkonem zrovna nevyčníká, na převod obrazu si budete muset asi minutu počkat.

4 Pokud se výsledek jeví poněkud odlišně, než se zdál na malém náhledu, obraz stisknutím CTRL + Z vraťte do původního stavu a funkci *Filtry | Zkreslení | Reliéf* zopakujte s odlišným nastavením. Pro využití



jako podkladu pro text je často vhodné provést zesvětlení obrazu, a to například pomocí

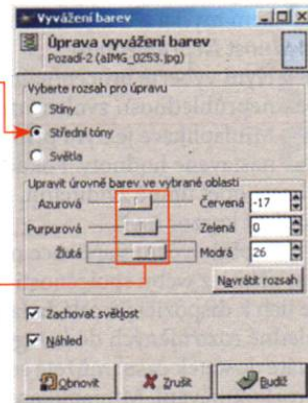
funkce *Nástroje | Nástroje barev | Jas a kontrast*, kde je význam dvou posuvníků zřejmý z jejich názvů.

5 Obraz můžete vylepšit také jemným tónováním do některého z barevných odstínů, z menu pak vyberte *Nástroje | Nástroje barev | Vyvázení barev*. V dialogovém okně ponechte zaškrtnuty možnosti

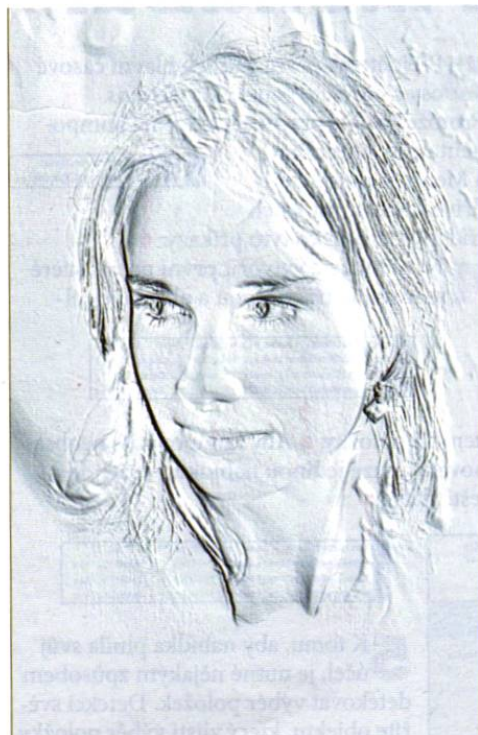
Střední tóny, *Zachovat světlou* a *Náhled* a tři posuvníky, udávající výsledný barevný nádech, nastavte do vhodné polohy.

Úpravu opět potvrďte stisknutím tlačítka *Budiž*.

6 Výsledný obraz uložte jako kopii, a to výběrem z nabídky *Soubor | Uložit jako* (SHIFT + CTRL + S).



Jiří Steiger



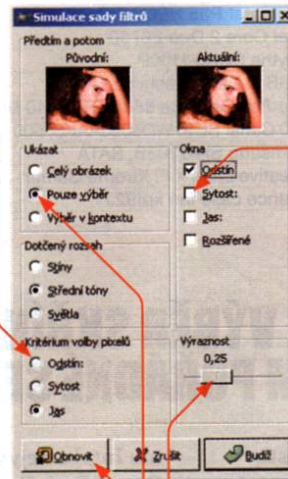
ÚPRAVA BAREV A JASU PRO ZAČÁTEČNÍKY

OBTÍŽNOST

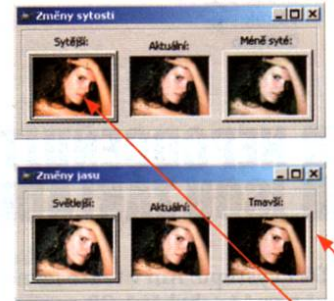
- GIMP 2.0.0
- Windows, Linux, Mac OS
- freeware



2 Pokud chcete nejprve upravit barevnost snímku, v rámečku *Okna* zvolte možnost *Odstín*. Otevře se další okno, které obsahuje celkem sedm náhledů. Uprostřed je zobrazena aktuální podoba snímku, okolo ní pak různé barevné variace. Náhledy ležící na protilehlých stranách (např. zelená – purpurová) obsahují vždy doplňkové barvy, ubíráním jedné tedy druhou naopak přidáváte.

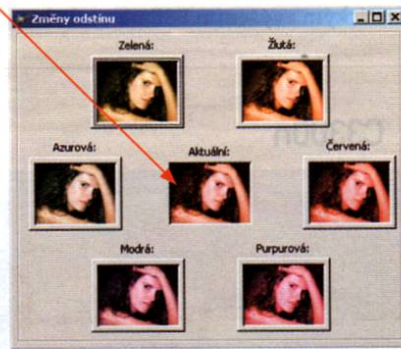


4 Pomocí funkce *Sada filtrů* můžete jednoduše zvýšit či naopak snížit také *Sytost* barev, stačí tuto možnost vybrat opět v prvním okně.



Z působí, jak změnit barevnost snímku, existuje v grafickém editoru GIMP hned několik, následující metoda je vhodná zejména pro úplné začátečníky. Princip spočívá v jednoduchém výběru mezi několika nabízenými možnostmi v podobě malých náhledů, které se navzájem liší v nastavení barev – vy jen jednoduše určíte, která varianta se vám líbí nejvíce. Podle stejného principu můžete upravit také sytost barev či celkový jas fotografie.

1 Otevřete snímek (Ctrl + O), u nějž nejste spokojeni s jeho barevností – často je to fotografie pořízená za umělého osvětlení nebo třeba při západu slunce. Z menu vyberte *Filtry | Barvy | Sada filtrů* a otevře se úvodní dialogové okno. V sekci *Ukázat* ponechte nastavení na možnosti *Pouze výběr*, volba *Dotčený rozsah* určuje, v jakých jasových oblastech snímku má být úprava provedena – chcete-li upravit celkovou barevnost fotografie, ponechte nastavení na *Střední tóny*.



Tentokrát se zobrazí pouze tři náhledy – uprostřed stávající podoba, vlevo více a vpravo naopak méně sytá varianta. To stejné platí také pro třetí funkci *Jas*.

5 Stisknutím tlačítka *Obnovit* vrátíte vzhled obrázku do původního stavu, tlačítkem *Budiž* naopak nastavení aplikujete na snímek. Ten uložte standardním způsobem, tedy po výběru z menu *Soubor | Uložit jako* (Shift + Ctrl + S).

3 Mezi nabízenými možnostmi nyní jednoduše vyberte tu, která nejlépe odpovídá vašim představám. Pokud se vám rozdíl mezi jednotlivými variantami zdají být příliš velké, v prvním dialogovém okně zmenšíte posuvníkem *Výraznost*. Při nutnosti hrubších korekcí ji můžete naopak přidat. Jednotlivé náhledy také samozřejmě lze stisknout hned několikrát, případně je navzájem kombinovat.



JAK ZMĚNIT BARVU ČÁSTI SNÍMKU

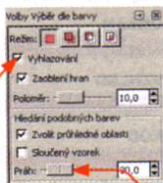
OBTÍŽNOST

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

Kromě úpravy celkové barevnosti snímku můžete pomocí grafického editoru také zcela změnit pouze jeho určitou oblast – ať již jde o příliš výrazný odstín pozadí, barvu automobilu nebo třeba části oblečení.



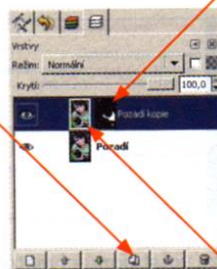
1 Otevřete snímek, který chcete upravit (Ctrl + O). Mezi nástroji zvolte **Výběr oblastí podle barvy** a v panelu jeho možností zkontrolujte, zda jsou zaškrtnuty volby **Vyhlazování**, **Zaoblení hran** (Poloměr nastavte na cca 10) a **Zvolit průhledné oblasti**. Důležitý posuvník **Práh**, kterým určujete míru podobnosti barev, které se označí, nastavte na cca 30.



2 Nástrojem nyní klepněte na objekt, který chcete přebarvit. Pravděpodobně se neoznačí celý, proto přidržte klávesu **Shift** a dále klepajte do jeho tmavějších či světlejších oblastí, které chcete do výběru přidat. Mírných nedokonalostí výběru si zatím nevšimnete.

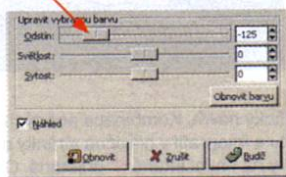


3 Ve spodní části panelu **Vrstvy** klepněte na prostřední tlačítko se dvěma překrývajícími se listy, kterým z vrstvy **Pozadí** vytvoříte kopii. Z menu vyberte **Vrstva | Maska |**



Přidat masku vrstvy a v dialogovém okně, které se otevře, zvolte možnost **Výběr**. Stiskněte tlačítko **Budiž** a vyznačené obrysy výběru můžete odstranit zadáním **Výběr | Nic** (Shift + Ctrl + A). V panelu **Vrstvy** u vrstvy **Pozadí** kopie přepněte z náhledu vytvořené **Masky** na levý obdélník s miniaturou snímku.

4 Z menu vyberte **Nástroje | Nástroje barev | Odstín-Sytost**, kde horním posuvníkem **Odstín** nastavte požadovanou novou barvu. Tu můžete svým představám přizpůsobit také zbývajícími dvěma



jezdci **Světlost** a **Sytost**. Jste-li spokojeni, stiskněte tlačítko **Budiž**.

5 Nyní můžete poupravit nedokonalosti obrysů přebarvené oblasti. V panelu **Vrstvy** opět přepněte na pravý obdélník s náhledem **Masky** a mezi nástroji vyberte **Štětce** (P). Tam, kde nyní budete v obraze malovat bílou barvou, přebarvenou oblast přidáte, černou barvou naopak navrátíte k původnímu odstínu ta místa, kde přebarvení nechcete. Černou či bílou barvu štětce zvolíte v panelu barev, v panelu **Stopy** měňte podle potřeby konkrétního místa velikost obrysu štětce.

6 Jste-li spokojeni, vrstvy slučte příkazem **Obrázek | Sloučit viditelné vrstvy** (Ctrl + M) a snímek uložte.

