

Efekty animacji w programie GIMP umożliwiają zmianę rzeczywistego zdjęcia dzięki użyciu efektom, które oferuje program graficzny. Zmiany dokonywane są automatycznie, poprzez użycie gotowych funkcji, którym użytkownik nadaje parametry. Parametry te są różne w zależności o wybranego filtra.

Aby użyć filtrów musimy najpierw wczytać zdjęcie z dysku, a następnie wejść do menu filtry i użyć dowolnego filtra. Jest możliwość zastosowania filtra do wybranego elementu zdjęcia. W tym celu zaznaczamy kawałek zdjęcia odpowiednim narzędziem z przybornika i na tym zaznaczonym elemencie rozwijamy menu i wybieramy „filtry”.

Zmiana kolorów zdjęcia, jego barwy, nasycenia i odcieni można zmienić wybierając odpowiednie (w zależności od potrzeb) narzędzie z menu „kolory”.

## Ćwiczenia przykładowe:

### Efekt szkła

#### ●Zaczynamy

- 1. Wybieramy obraz, na jakim chcemy pracować.



- 2. Zaznaczamy od dolnego prawego bądź lewego rogu obrazka **elipsę**: **Zaznaczenie eliptyczne**, trochę poza nim, aby objąć tylko część obrazka.



●3. Odwracamy nasze zaznaczenie (**Zaznaczenie -> Odwróć**) tak jak pokazane jest na obrazku.

●4. Mamy teraz zaznaczoną część szklaną. Tworzymy **duplikat warstwy** na samej górze i wypełniamy ją **gradientem - biały-alpha (przezroczysty)** pociągając nim od góry do dołu zaznaczenia. Można troszkę poza zaznaczenie, ale to już według waszych upodobań. Na koniec zmniejszamy **krycie** wedle uznania.

●5. Tak wygląda uzyskany przez nas efekt:



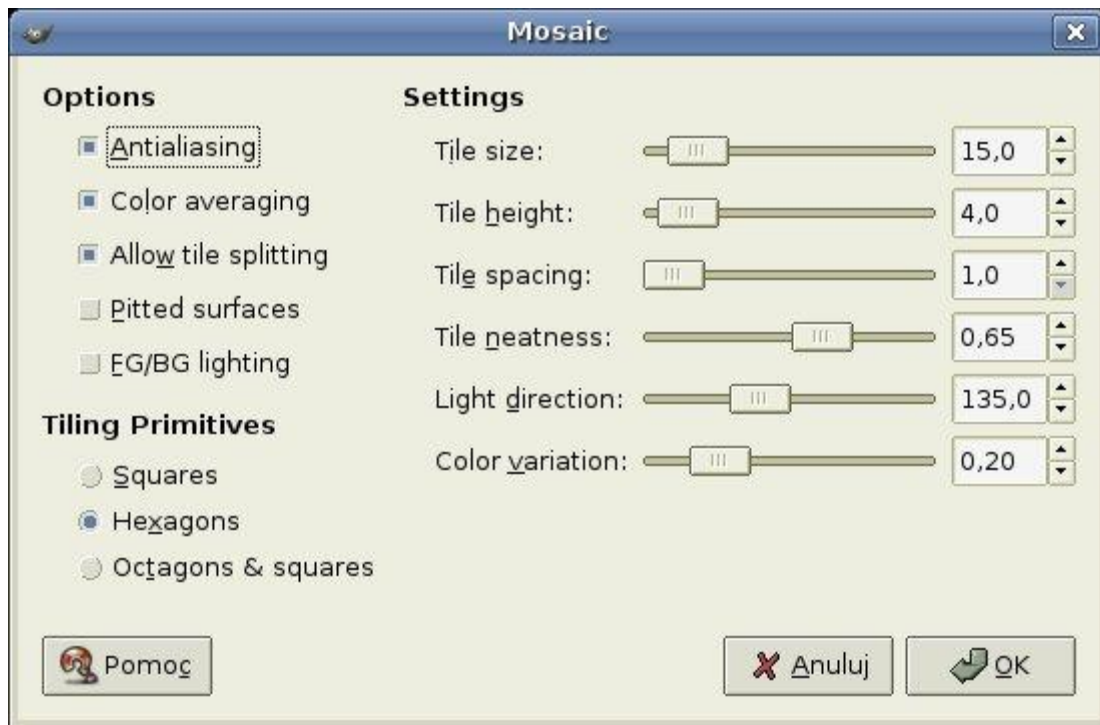
## Mozaika

●Zaczynamy

●1. Otwieramy jakiś obraz (lub tworzymy nowy).



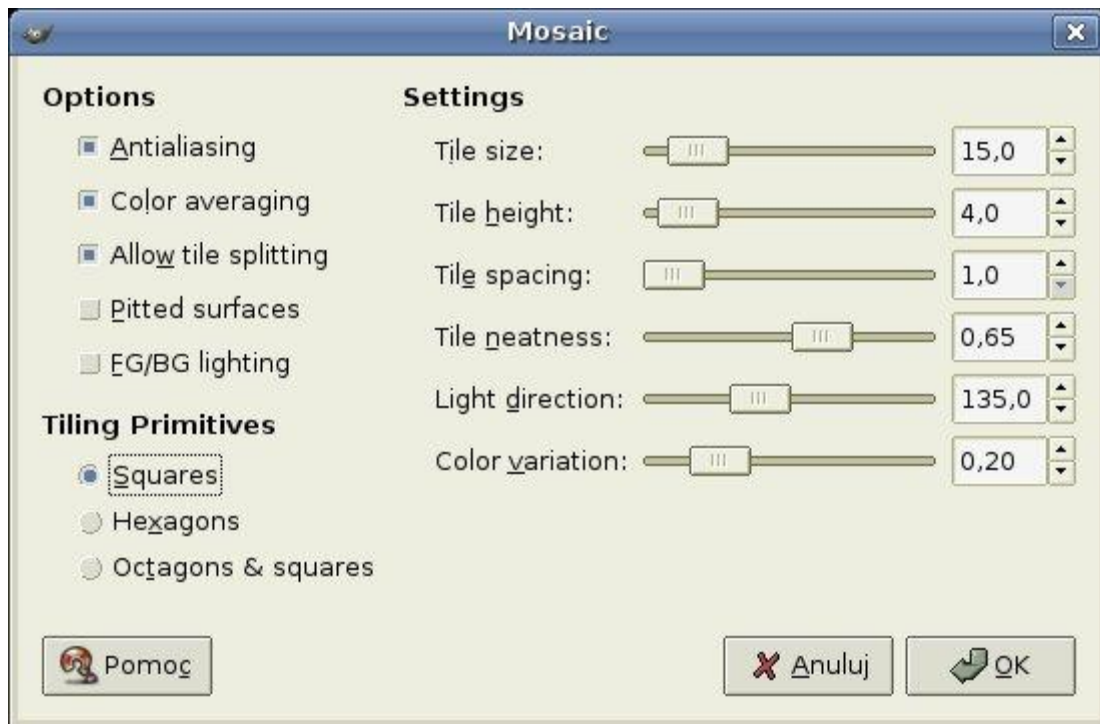
●2. Klikamy w menu: **Filtry -> Zniekształcenia -> Mozaika** i pozostawiamy domyślne wartości. U mnie wygląda to tak:



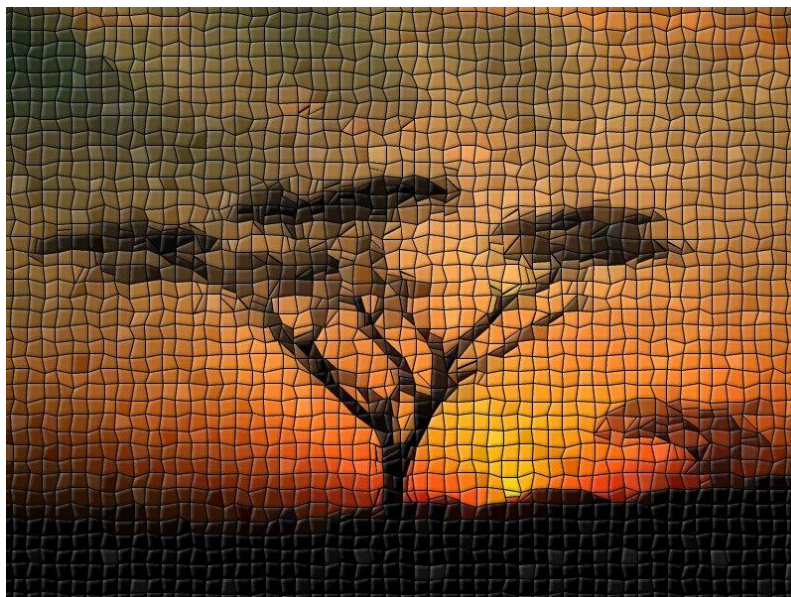
GIMP zrobi mozaikę i uzyskamy to, co widzieliśmy na początku.

---

●1. Możemy zmienić kształt kafelek mozaiki. W tym celu ponownie otwieramy okno filtrów: **Filtry -> Zniekształcenia -> Mozaika** i zamiast **Hexagons** zaznaczamy **Squares**.

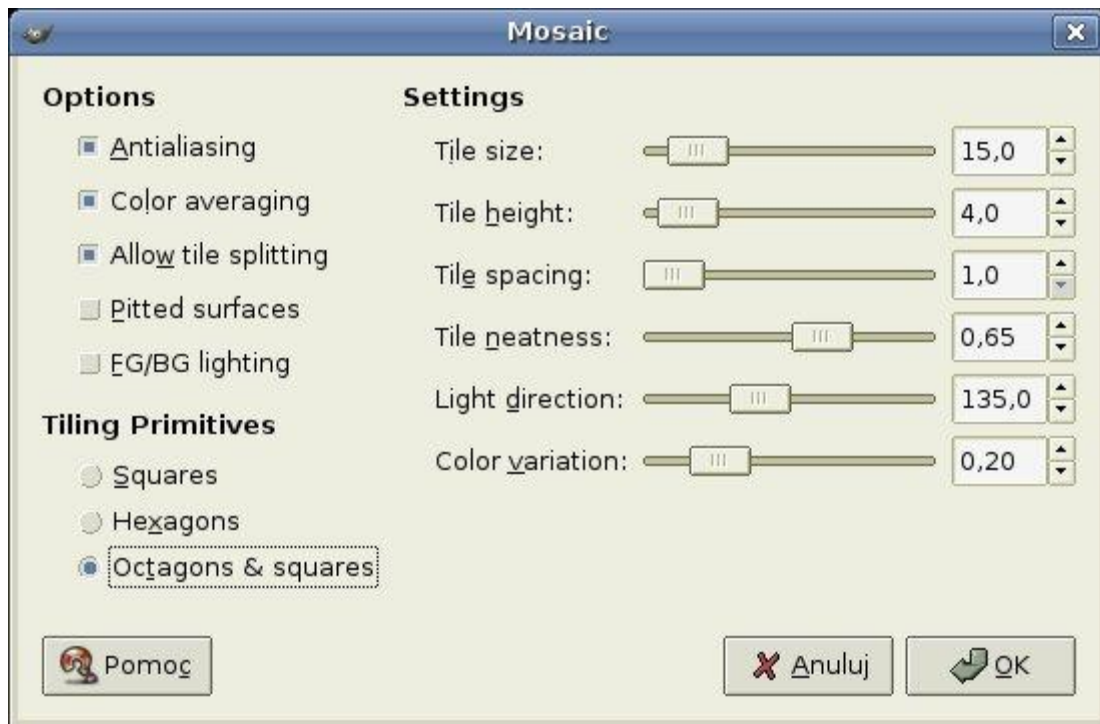


2. Klikamy OK i otrzymujemy:

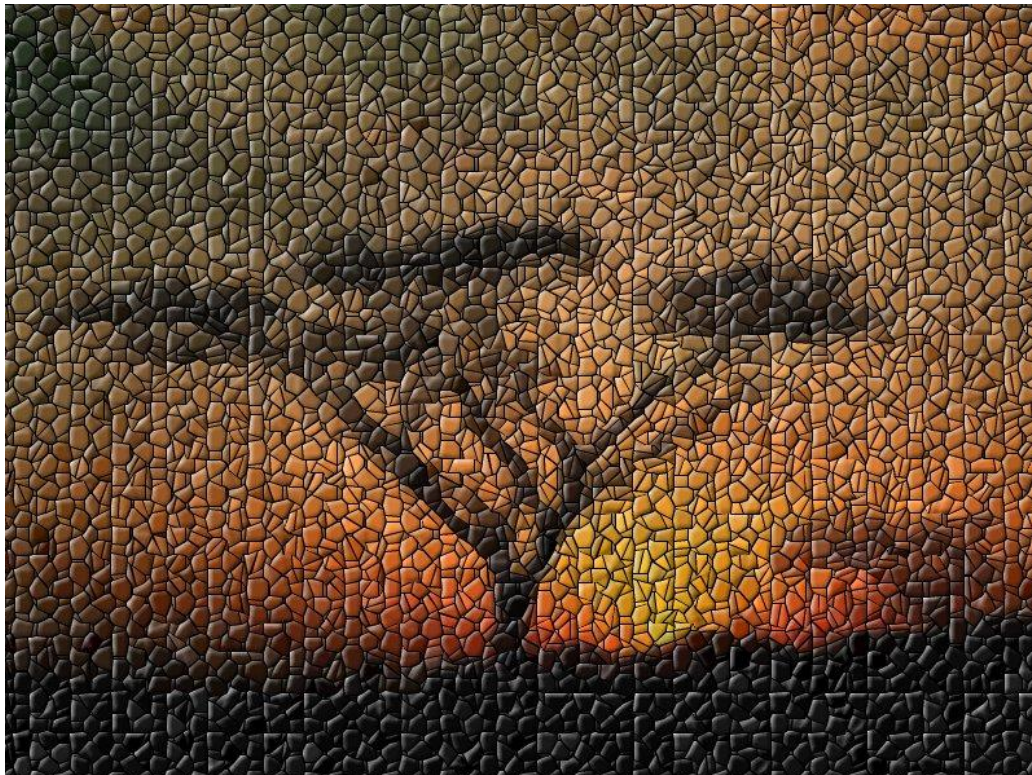


---

1. Ostatnia dostępna opcja, którą wypróbujemy, to **Octagons & Squares**:



2. W wyniku czego otrzymamy:



Koniec

## Wydruk gazetowy

- Zaczynamy
- Opiszę najpierw pierwszy, prostszy sposób, który jednak ma mniejsze możliwości.
- 1. Tworzymy nowy obraz, ważne by był w **odcieniach szarości**. Przyda się także białe tło.



- 2. Następnie **piszemy** na nim cokolwiek, używając czcionki o dużym rozmiarze.

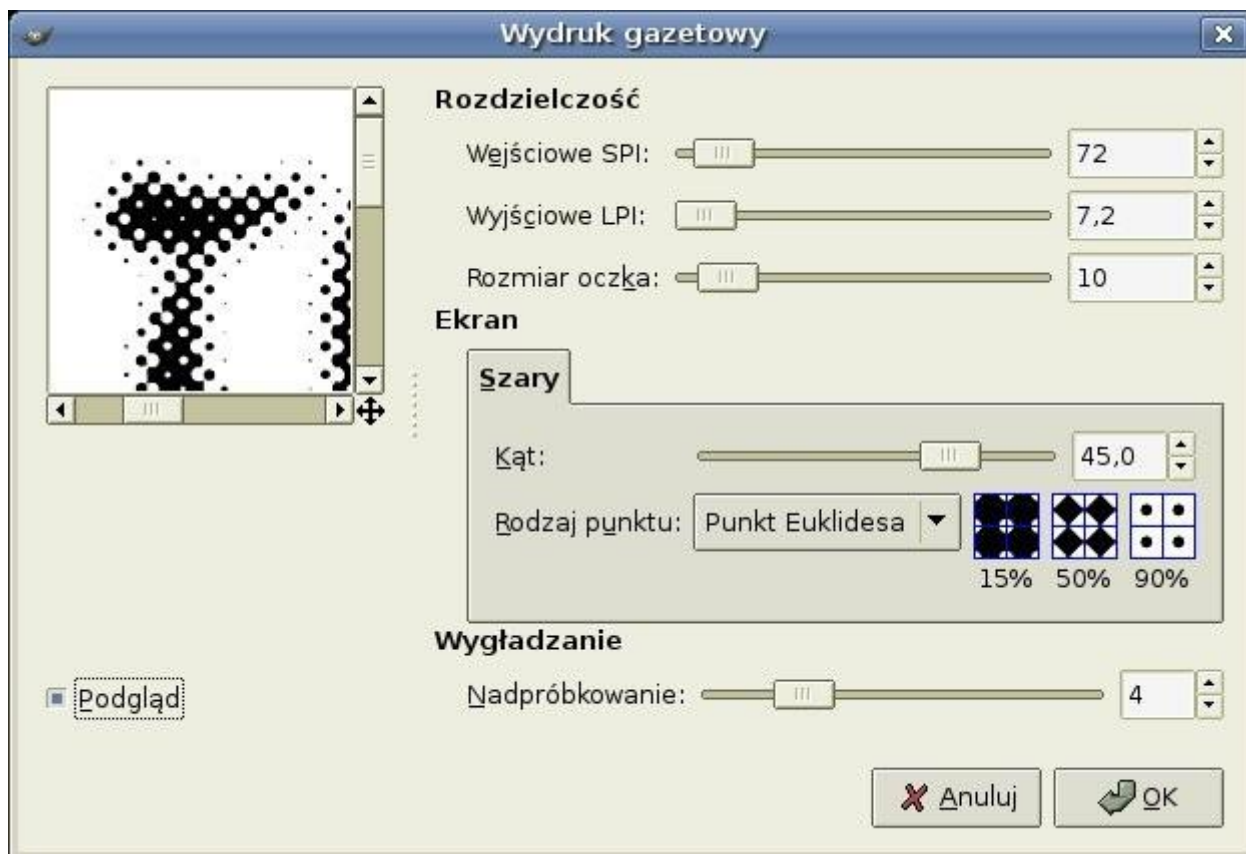
# THE GIMP!

●3. Na warstwie z tekstem stosujemy **rozmycie Gaussa**: Filtry -> **Romycie** -> **Rozmycie Gaussa** o wartości **20** (w pionie i w poziomie).

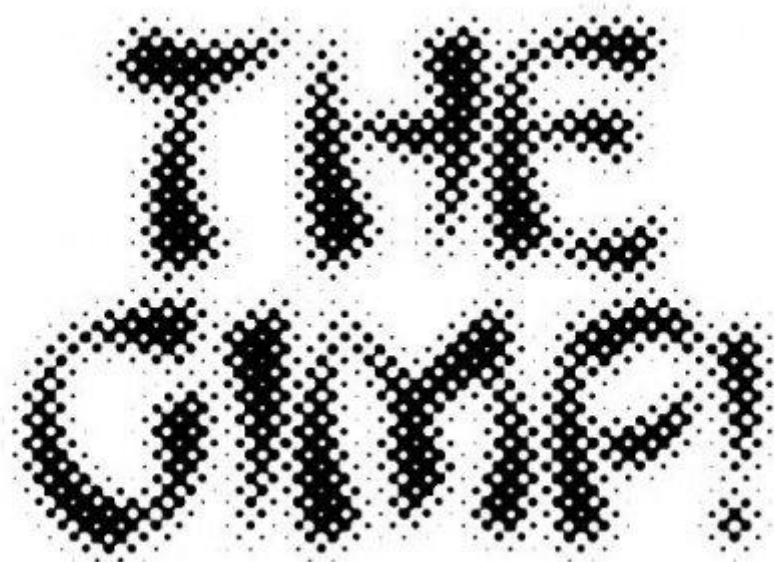
# THE GIMP!

●4. Łączymy widoczne warstwy.

●5. Stosujemy filtr **wydruk gazetowy**: Filtry -> **Zniekształcenia** -> **Wydruk Gazetowy** z niższymi wartościami:

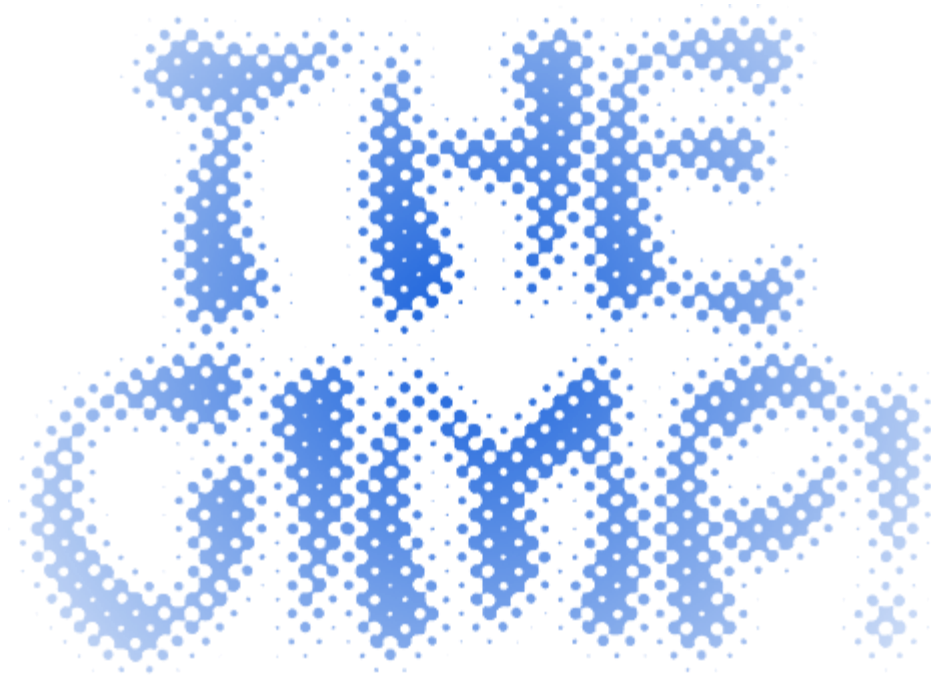


6. I już mamy efekt kropek.



7. Teraz można skopiować go na inny obraz, dodać jakiś kolor, maskę etc.





## RETUSZ TWARZY

Ćwiczenie to polega na retuszu twarzy. Ćwiczenie nie należy do trudnych ale wymaga wprawy w posługiwaniu się narzędziami oraz cierpliwość, gdyż dobry retusz jest czasochłonny.

**Najbardziej przydatnymi narzędziami do retuszu są:**



stempel - kopiuje fragmenty obrazu z wybranego obszaru w inne miejsca obrazka,



lasso - służy do zaznaczania dowolnych obszarów obrazka i dokonywania zmian tego zaznaczenia np. rozjaśniania/ściemniania, zmiany barw,



rozmywanie lub wyostanie - przydatne narzędzie po zastosowaniu np. stempla gdzie retuszowany fragment różni się ostrością od reszty obrazka,



rozsmarowanie obrazu - narzędzie tworzy smugi,



pędzel - przydatny np. w robieniu makijażu,



aerograf - podobne narzędzie do pędzla z tym, że im większy nacisk tym bardziej intensywny kolor.



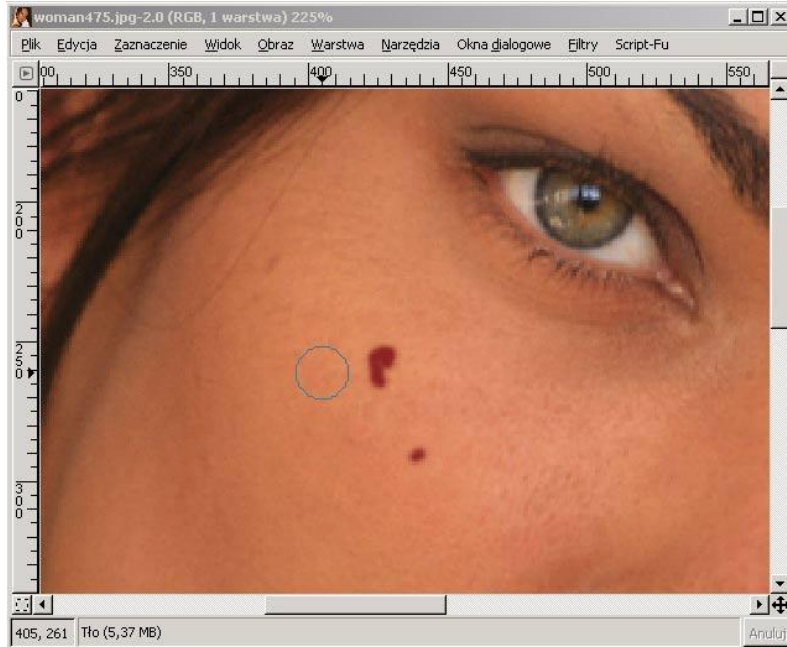
Bardzo ważną opcją tych narzędzi (oprócz lassa) jest rodzaj pędzla. Po jego naciśnięciu rozwija nam się cała lista typów i rozmiarów pędzla co widać na rysunku.



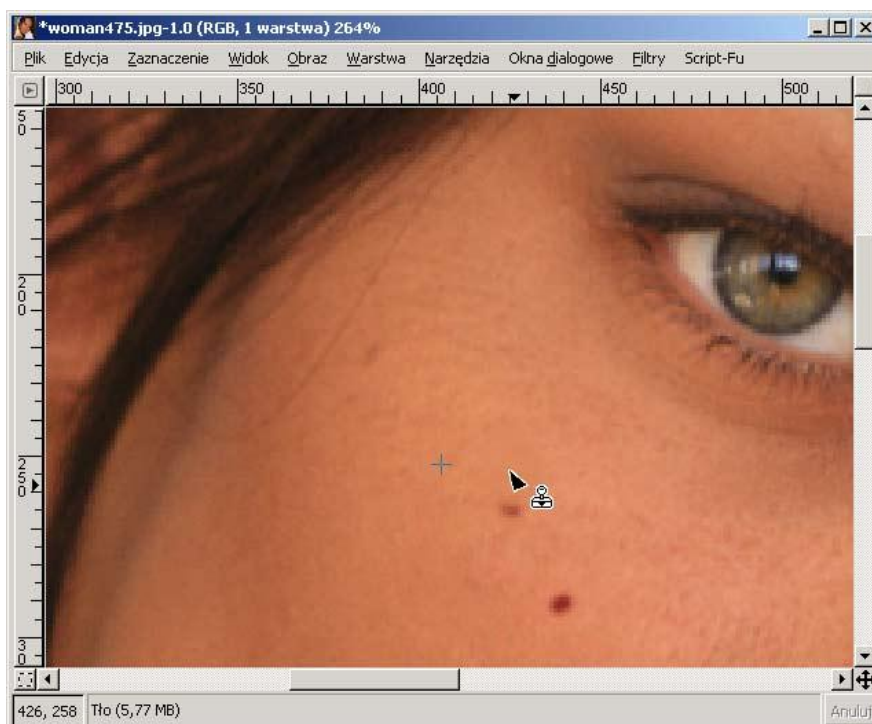
W ćwiczeniu będziemy korzystać ze stempla z pędzlem (Circle Fuzzy) o różnych rozmiarach. Podczas retuszu powinniśmy wybierać jak najbardziej łagodny pędzel, gdyż tylko wtedy uzyskamy miękkie przejścia między kopiowanymi fragmentami obrazka. W programie najbardziej miękkim pędzlem jest **Circle Fuzzy**, inne pędzle o bardziej ostrych krawędziach nie nadają się do retuszu. Bardzo istotną opcją stempla jest tzw. **krycie** wyrażane w procentach. 100% oznacza, że kopiowany fragment obrazka jest przenoszony w inne miejsce z taką samą intensywnością barw. 50% oznacza, że tylko połowa intensywności barw zostanie skopiowana w inną część obrazka. Krycie pozwala na bardzo delikatne przenoszenie fragmentów obrazka.

## W jaki sposób korzystać ze stempla?

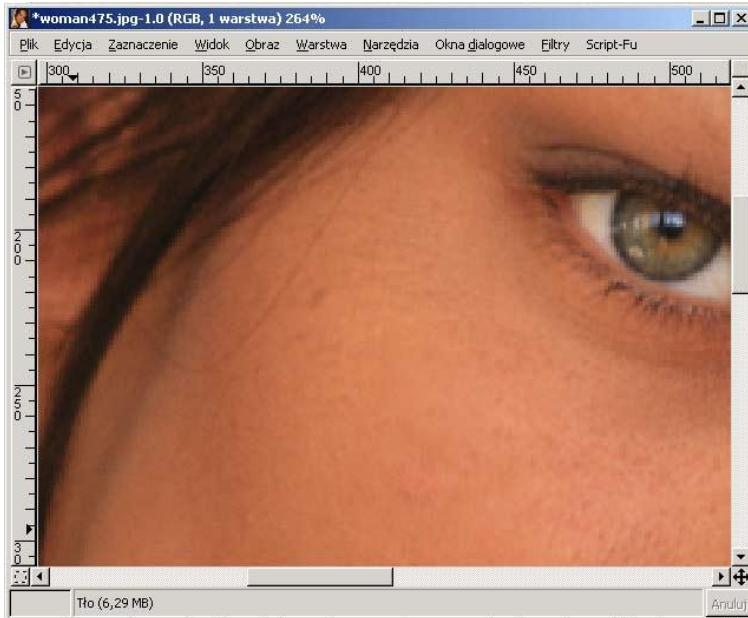
Aby pozbyć się plamki należy wybrać z przybornika stempel (wybieramy **stempel**, pędzel **Circle Fuzzy (19) (19x19)** oraz **krycie** na 70%), ustawić go w pobliżu plamki (tak jak na zdjęciu poniżej) i nacisnąć klawisz **Ctrl** oraz kliknąć lewy klawisz myszy .



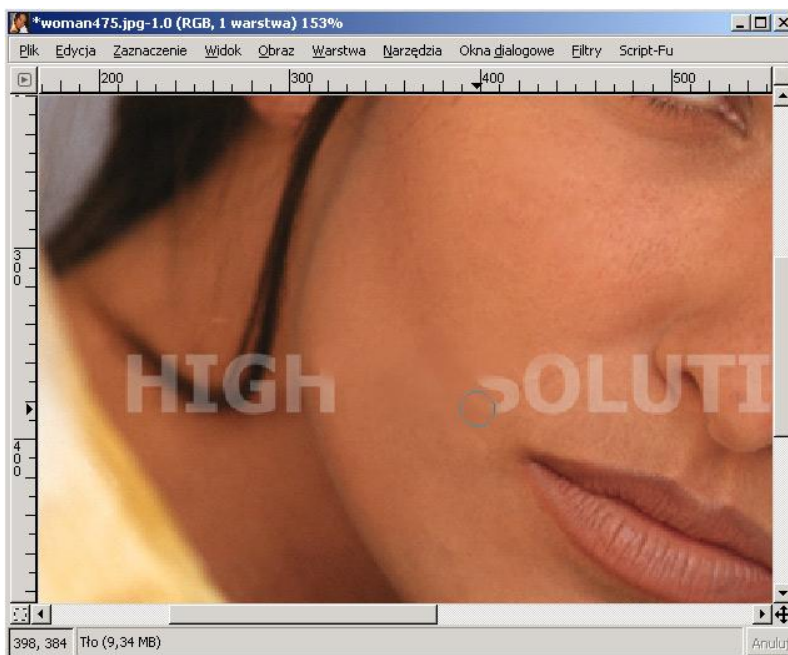
Zostanie ustalony punkt (o promieniu jak na rysunku powyżej), z którego barwy będą przenoszone w inne części obrazka. Wystarczy teraz najechać stemplem na plamkę, którą trzeba usunąć i kliknąć lewym klawiszem myszy (tak jak na rysunku poniżej).



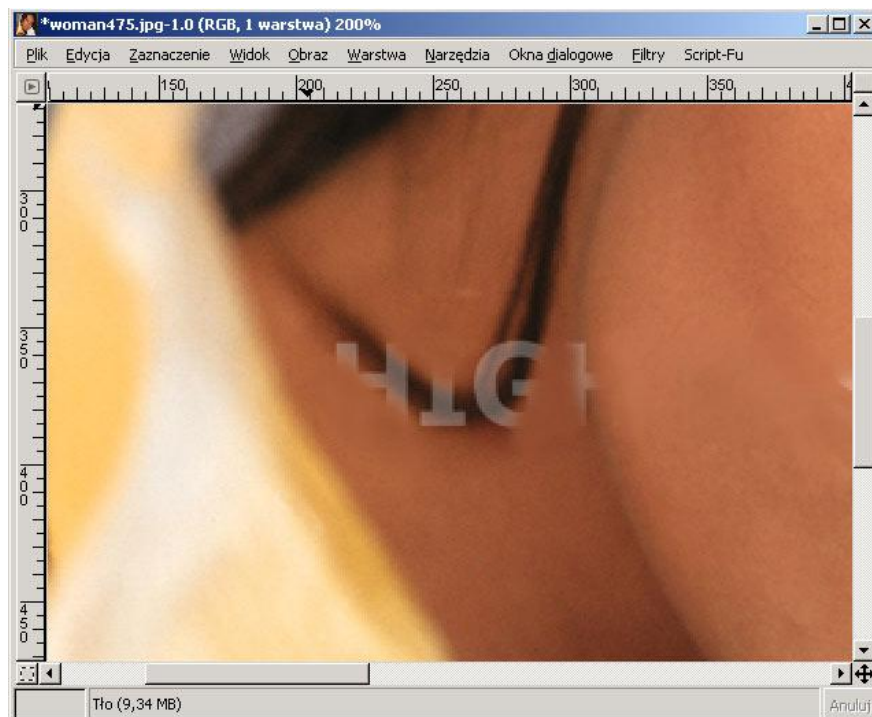
Mały krzyżyk oznacza skąd jest pobierany fragment obrazka, natomiast czarna strzałka i symbol stempla pokazuje miejsce nakładania pobranego fragmentu obrazka. Aby plamka na twarzy całkowicie zniknęła wystarczy kliknąć na niej kilka razy lewym klawiszem myszy. Tak samo robimy z resztą plamek na innych częściach twarzy pamiętając, o pobieraniu fragmentów obrazu z najbliższego otoczenia każdej plamki. Tak wygląda policzek po usunięciu dwóch niewielkich plam.



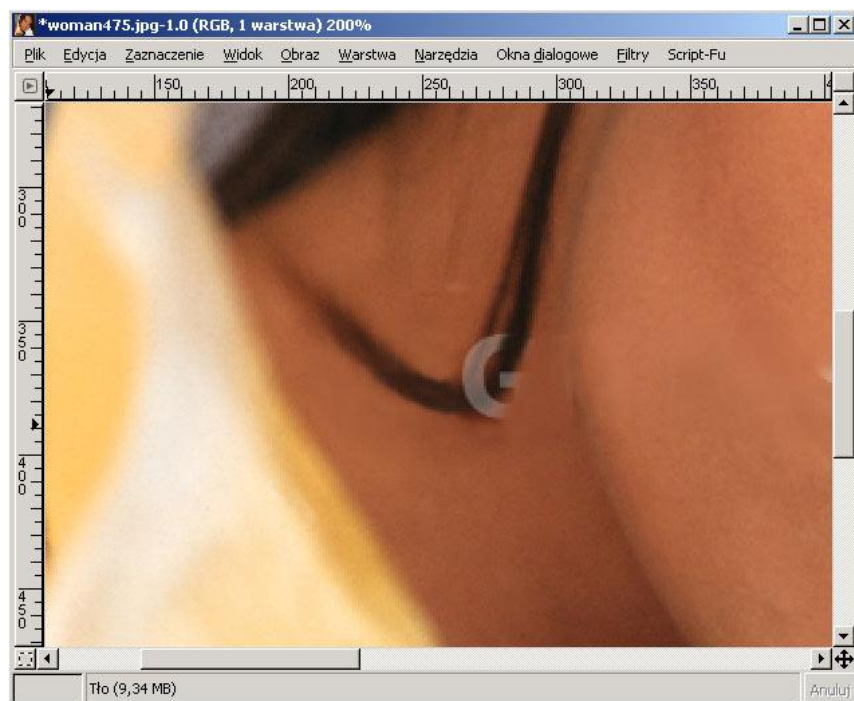
Na zdjęciu znajduje się napis, który też należy usunąć poprzez zastosowanie tego samego narzędzia (stempla). Podczas usuwania napisu HIGH należy dobrać odpowiedniej wielkości końcówkę pędzla oraz intensywności krycia, gdyż jest tu więcej szczegółów. Jest to trudny do wyretuszowania fragment obrazka, gdyż oprócz barwy skóry dochodzą nam ciemne włosy.



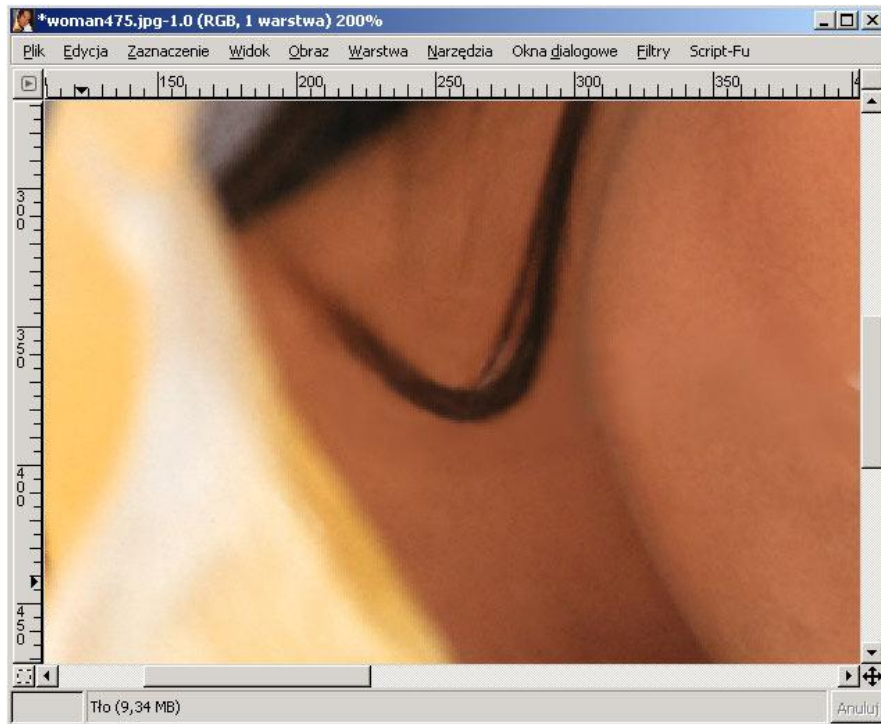
Na początku retuszujemy łatwiejsze fragmenty napisu stosując największą końcówkę pędzla, a do trudniejszych miejsc przejdziemy za chwilę. Na rysunku poniżej widać zastosowanie **stempla** o końcówce pędzla **Circle Fuzzy (19) (19x19)** oraz **krycia** na 40%.



Teraz zmniejszamy końcówkę pędzla **Circle Fuzzy** na **(9) (9x9)**, **krycie** nadal jest ustawione na 40% i retuszujemy włosy na jednolity kolor. Przypominam aby litera nachodząca na włosy została poprawnie wyretuszowana należy najpierw pobrać fragment włosów w pobliżu litery i dopiero wtedy nanosić pobrany kolor.



Tak wygląda poprawnie wyretuszowany fragment obrazka. W podobny sposób należy wyretuszować całe zdjęcie.



Na sam koniec zapisujemy plik (Menu **Plik** -> **Zapisz jako**) pod nazwą - **Retusz-własne inicjały-klasa. jpg**. (np. Retusz-A.P.-Ile.jpg)

Zdjęcie przed i po retuszu.

