

mag. Rado Wechtersbach

Urejanje fotografij s programom GIMP



Saji

Sela pri Šmarju, 2012

Urejanje fotografij s programom Gimp

Napisal: mag. Rado Wechtersbach

Besedilo je strokovno pregledal Peter Wechtersbach, jezikovno pa Heidi Brandt.

Izdala in založila: Založba Saji, Alojzija Wechtersbach s.p. Sela 4/c, 1290 Grosuplje
Sela pri Šmarju 2012

Vsa v knjigi uporabljena imena podjetij in njihovih izdelkov, ki so zaščitena, pripadajo njihovim lastnikom.

CIP - Kataložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

004(075.2)

WECHTERSACH, Rado
Urejanje fotografij s programom Gimp / Rado
Wechtersbach. - Grosuplje : Saji, 2012

ISBN 978-961-91143-2-2

238461440

Brez pisnega dovoljenja založbe in avtorja je prepovedano reproduciranje, javna priobčitev, predelava ali drugačna uporaba tega avtorskega dela ali njegovih delov v kakršnem koli obsegu, vključno s fotokopiranjem, tiskanjem in shranitvijo v elektronski obliki

Kazalo poglavij in korakov

1	Priprava na delo s programom GIMP	5
1.1	O programu GIMP	5
1.2	Namestitveni program.....	5
1.3	Namestitev programa na računalnik.....	6
1.4	Zagon programa	8
1.5	Programsko okno.....	8
1.6	Enookenski način prikaza programskega okna.....	9
2	Osnovna opravila.....	10
2.1	Odpiranje fotografije.....	10
2.2	Shranitev fotografije v zapisu programa GIMP	11
2.3	Prikaz fotografije čez celotno okno	12
2.4	Izravnava beline.....	14
2.5	Razveljavitev zadnjega ukaza	14
2.6	Uveljavitev zadnjega ukaza.....	15
2.7	Shranitev sprememb	15
2.8	Povrnitev v običajni prikaz.....	15
2.9	Velikost tiskanja.....	15
2.10	Tiskanje fotografije.....	16
2.11	Zapiranje fotografije.....	17
3	Osnovno urejanje fotografije	17
3.1	Velikost podlage	17
3.2	Dodajanje plasti.....	18
3.3	Pobarvanje plasti.....	20
3.4	Vidnost plasti	21
3.5	Vrstni red plasti	22
3.6	Sukanje plasti.....	23
3.7	Spajanje vidnih plasti.....	24
3.8	Izvoz v zapis Jpeg	25
4	Izbiranje delov fotografije in uporaba plasti	26
4.1	Izbor celotne slike.....	26
4.2	Pravokotni izbor	27
4.3	Prilagajanje izbora	27
4.4	Obrez v izbor.....	28
4.5	Shranitev fotografije v novo datoteko	29
4.6	Podvojitev plasti	30
4.7	Prosto izbiranje.....	30
4.8	Hitra maska.....	31
4.9	Kopiranje izbora v novo plast	34
4.10	Preimenovanje plasti.....	35
4.11	Mehki izbor - izbiranje po barvi.....	36
5	Digitalno urejanje fotografij	38
5.1	Prebarvanje plasti.....	38
5.2	Histogram	41
5.3	Prilagajanje svetlosti z drsnikom	42
5.4	Prilagajanje svetlosti z ravninami	43
5.5	Prilagajanje svetlosti s krivuljo	44
5.6	Prilagajanje barv z orodjem Obarvanost-nasičenost.....	45

5.7	Odpravljanje rdečih oči.....	47
5.8	Ostrenje fotografije.....	48
5.9	Zabrisanje fotografije.....	50
6	Besedilo.....	51
6.1	Dodajanje besedila.....	51
6.2	Hitro urejanje besedila.....	53
6.3	Senčenje besedila.....	53
6.4	3D učinek.....	55
6.5	Dodatne možnosti.....	57
6.6	Zapolnitev črk s teksturo.....	59
7	Zaključek.....	62

1 Priprava na delo s programom GIMP

Uporaba slikarskega programa GIMP med fotografi ni preveč razširjena. Za nekatere je premalo zmogljiv (in raje uporabljajo program Adobe Photoshop), za druge je prezahteven (in raje uporabljajo Slikarja ali Picaso). A to se mu dogaja povsem neupravičeno. GIMP je zelo zmogljiv in hkrati preprost za uporabo. Predvsem pa je brezplačen. Potrebno ga je le, kot vsak drugi program, spoznati in z njim narediti nekaj korakov. In temu je namenjena ta knjižica.

Na začetku so primeri bolj enostavni in razlaga je podrobnejša, proti koncu pa je potrebno že nekaj znati. In ko prideš do zadnje strani, so ti odprta vrata v povsem nove možnosti njegove uporabe. Izkoristi jih. Obilo uspeha pri tem.

1.1 O programu GIMP

GIMP je zelo zmogljiv slikarski program za urejanje točkovnih slik in fotografij. Sodi med prosto programsko opremo in ga torej lahko prosto uporabljamo za katerikoli namen. Deluje v okoljih Linux, Windows in Mac OS X.

Ime programa je kratica izraza »splošni program za obdelavo slik« (angl. *General Image Manipulation Program - GIMP*). Prva različica programa je nastala leta 1995 v želji, da bi s prestola slikarskih programov izrinil Adobov program Photoshop. Do danes mu tega sicer še ni uspelo, velja pa za najzmogljivejši prosti slikarski program.

GIMP shranjuje slike v domala vseh standardnih zapisih, njegov lastni zapis pa je XCF.

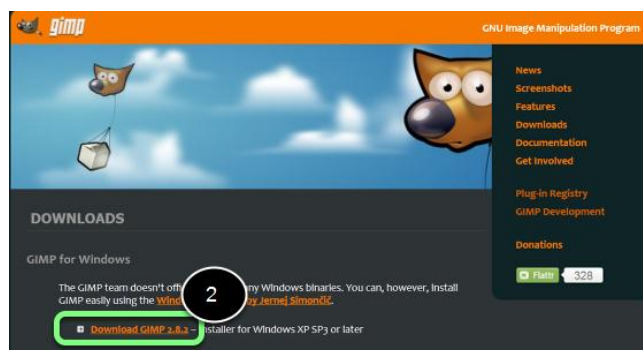
Uradna maskota programa GIMP je Wilber.



1.2 Namestitveni program

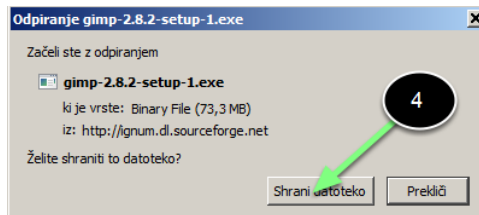
Da boš program GIMP lahko uporabljal na računalniku, ga moraš nanj namestiti. To storiš z namestitvenim programom. Namestitveni program se nahaja na spletni strani programa GIMP <http://www.gimp.org/downloads/>. Od tam ga najprej prenesi na svoj računalnik in ga shrani v neko začasno mapo, npr. **C:Temp/Gimp**.

1. V brskalniku odpre spletno stran <http://www.gimp.org/downloads/>
2. Na spletni strani poišči povezavo do namestitvenega programa najnovejše različice programa GIMP (V tem primeru različica 2.8.2).



3. Klikni povezavo.

Na zaslonu se je odprlo okno, v katerem potrdiš prenos datoteke z namestitvenim programom.



4. Klikni tipko **Shrani datoteko**.

5. Na zaslonu se je odprlo okno, v katerem določiš:

- mapo, v katero boš shranil datoteko, in
- ime datoteke.



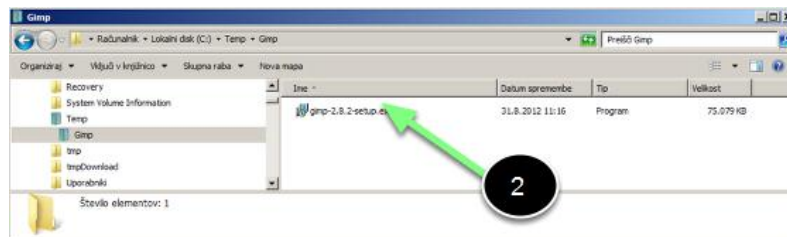
6. Ko je ime mape in datoteke ustrezno, klikni tipko **Shrani**.

Po kliku tipke se začne prenos datoteke na tvoj računalnik. Ko je datoteka v celoti prenesena, lahko program GIMP namestiš na svoj računalnik.

1.3 Namestitev programa na računalnik

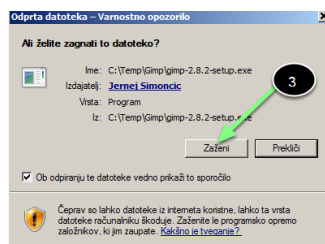
Če želiš program uporabljati na svojem računalniku, ga moraš nanj najprej namestiti.

- Na zaslonu odpri mapo, v katero si shranil datoteko z namestitvenim programom (v tem primeru C:Temp/Gimp).
- V mapi dvoklikni ime datoteke z namestitvenim programom.

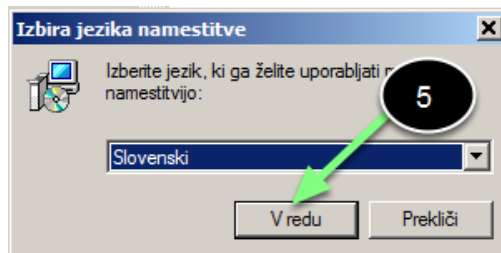


Na zaslonu se je odprlo okno, v katerem potrdiš zagon programa.

3. Klikni tipko **Zaženi**.



4. V nadaljevanju določi jezik, v katerem bo potekala namestitvev. Program samodejno predlaga **Slovenski** jezik.



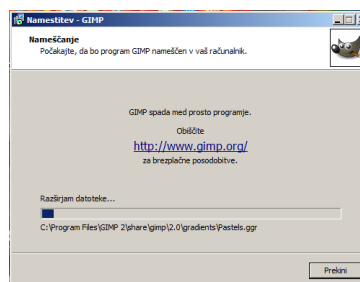
5. Klikni tipko **V redu**.

Sedaj je vse pripravljeno za namestitev programa. Preden se začne nameščanje programa GIMP, namestitveni program zahteva potrditev namestitve.

6. Klikni tipko **Namesti**.



Na zaslonu se je odprlo okno, v katerem je prikazan proces nameščanja programa.



Ko se program popolnoma namesti na računalnik, se na zaslonu odpre zaključno okno namestitve.

7. V oknu klikni tipko **Končaj**.



Namestitev programa je končana in lahko ga začneš uporabljati.

1.4 Zagon programa

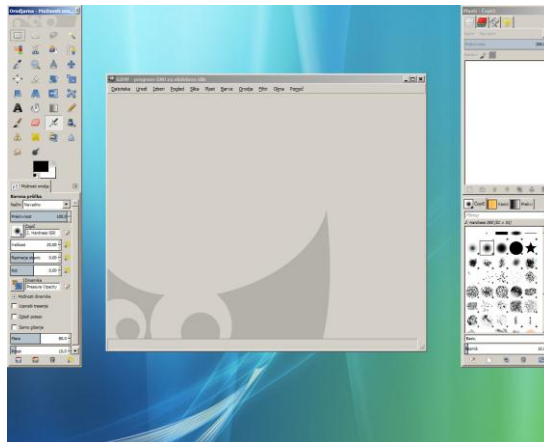
Pred uporabo moraš program zagnati. To lahko storiš na več načinov. Najpogosteje ga zaženeš z namizja.

1. Na namizju poišči ikono bližnjice programa GIMP in jo dvoklikni.



Na zaslonu se odpre okno, ki prikazuje proces zaganjanja programa.

Ko se program v celoti naloži v pomnilnik računalnika, se na zaslonu odpre njegovo programsko okno.

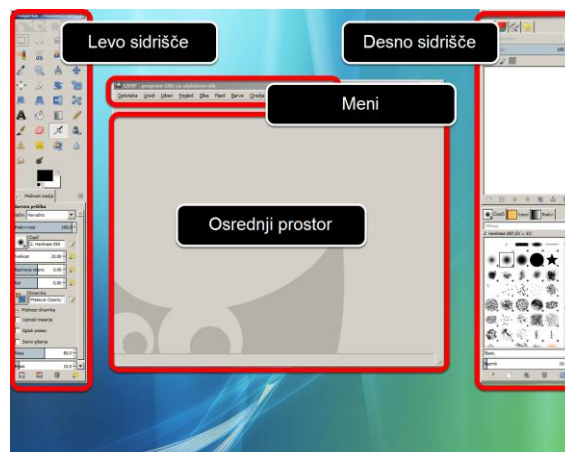


1.5 Programsko okno

Programsko okno je nekakšen vmesnik med programom in njegovim uporabnikom. V njem sproži različne ukaze, prikazani pa so tudi rezultati izvedenih ukazov.

Programska okna programov v okolju Windows so si načeloma podobna. Do razlik prihaja zaradi različnih proizvajalcev in prilagajanja različnim namenom njihove uporabe.

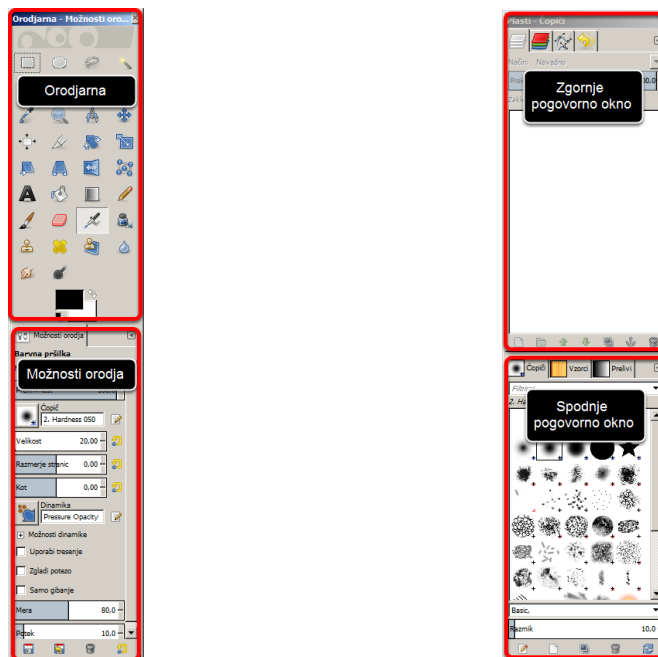
Programsko okno programa GIMP je v izhodišču sestavljeno iz treh oken: levega sidrišča, desnega sidrišča in osrednjega okna.



V osrednjem oknu je zgoraj meni, pod njim pa osrednji prostor, v katerem je prikazana odprta slika. Kadar v programu ni odprta nobena slika, je v osrednjem prostoru prikazana maskota programa – Wilber.

Levo sidrišče je sestavljeno iz dveh delov:

- a) orodjarne, ki je v zgornjem delu, in
- b) okna za določanje možnosti izbranega orodja, ki je v spodnjem delu.



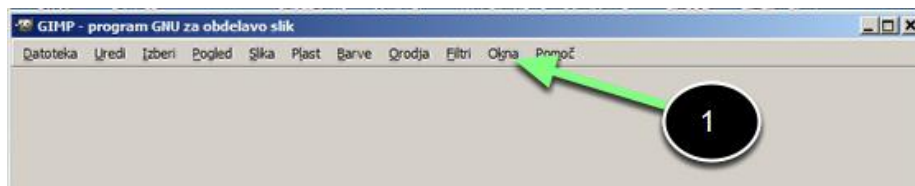
Tudi desno sidrišče je sestavljeno iz dveh delov:

- a) zgornjega panelnega okna in
- b) spodnjega panelnega okna.

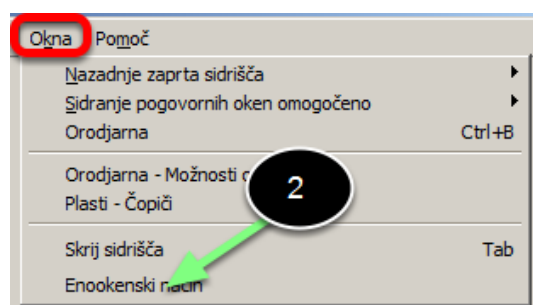
1.6 Enookenski način prikaza programskega okna

Program GIMP se prednastavljeno izvaja v več oknih. To je posebnost tega programa. Večina drugih programov uporablja enookenski način, zato programsko okno programa GIMP običajno takoj na začetku preklopiš na enookenski način.

1. V meniju izberi možnost **Okna**.



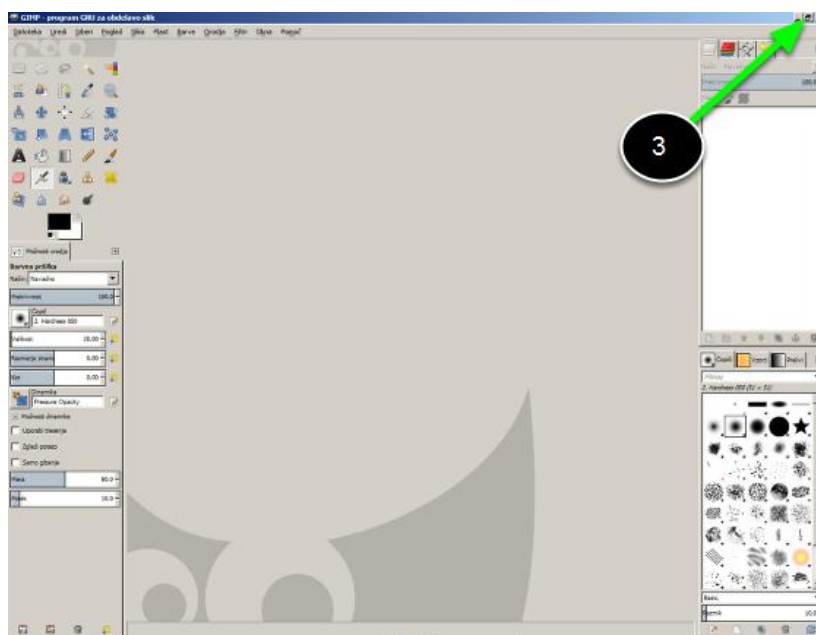
2. V podmeniju izberi ukaz **Enookenski način**.



V nadaljevanju bosta zgornja koraka za oblikovanje ukaza združena v en zapis. V tem primeru **Okna/Enookenski način**.

Po izvršitvi ukaza se okna združijo v eno programsko okno.

- Če okno ni odprto čez cel zaslon (običajno na začetku ni), klikni tipko za njegovo maksimiranje (desno zgoraj).



V nadaljevanju boš uporabljali takšen enookenski način programskega okna.

2 Osnovna opravila

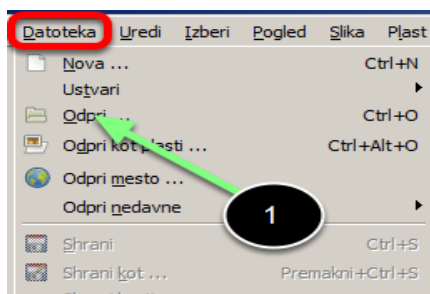
Uporaba vsakega programa zahteva poznavanje nekaj osnovnih opravil, ki jih pogosteje uporabljaš. Pri urejanju fotografij v slikarskih programih moraš najprej odpreti s fotoaparatom posneto fotografijo, jo pogledati v čim večjem merilu, natisniti in shraniti v ustreznem zapisu. Vmes fotografijo seveda urejaš, kar pa je že druga zgodba.

2.1 Odpiranje fotografije

Program GIMP prepozna večino običajnih zapisov fotografije, npr. jpeg, gif, png, tiff itn. Datoteka s fotografijo, ki jo želiš odpreti, mora biti shranjena na trdem disku računalnika, na ključku, v fotoaparatu ali na katerikoli drugi enoti zunanjega pomnilnika.

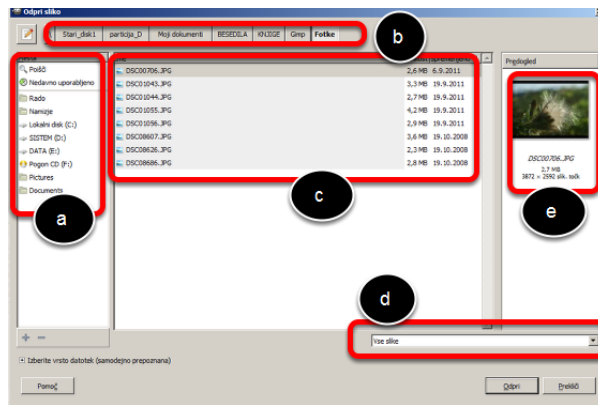
V nadaljevanju boš odprli datoteko, ki je shranjena na trdem disku računalnika.

- V meniju oblikuj ukaz **Meni/Odpri**.

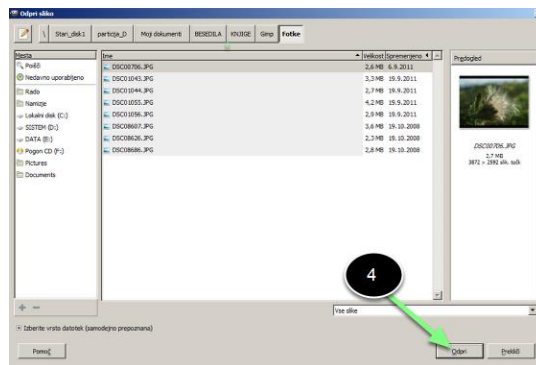


Na zaslonu se je odprlo okno za določitev datoteke z želeno fotografijo. V oknu so:

- drevo pogonov in map,
- pot do odprte mape,
- seznam datotek v odprti mapi,
- oblika zapisa (končnico) datotek, ki so prikazane v seznamu,
- predogled slike, ki je shranjena v izbrani datoteki.



2. V drevesu pogonov in map odpri mapo, v kateri je datoteka z želeno fotografijo.
3. Z izbiranjem datotek v seznamu si lahko ogledaš razpoložljive fotografije in med njimi izbereš ustrezno.
4. Ko imaš izbrano datoteko z želeno fotografijo, klikni tipko **Odpri**.



Datoteko odpreš hitreje tako, da v seznamu dvoklikneš njeno ime.

Izbrana datoteka se je odprla in fotografija, shranjena v jej, se je prikazala v osrednjem delu programskega okna.



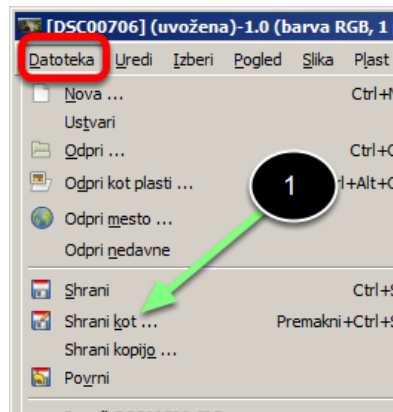
2.2 Shranitev fotografije v zapisu programa GIMP

Gim lahko shrani fotografijo v različnih zapisih npr. jpeg, gif in png, programu lasten pa je zapis **xcf** (angl. *eXperimental Computing Facility*). Xcf je točkovni zapis, v katerem so shranjene vse značilnosti fotografije, ki jo urejaš v programu Gimp.

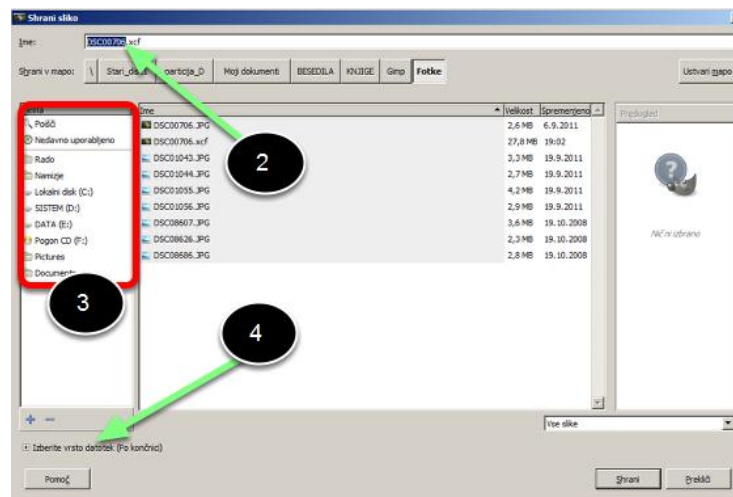
Odprto fotografijo boš shranil v datoteko z enakim imenom, vendar v drugačnem zapisu (in posledično drugačni končnici.)

1. V meniju oblikuj ukaz **Meni/Shrani kot**

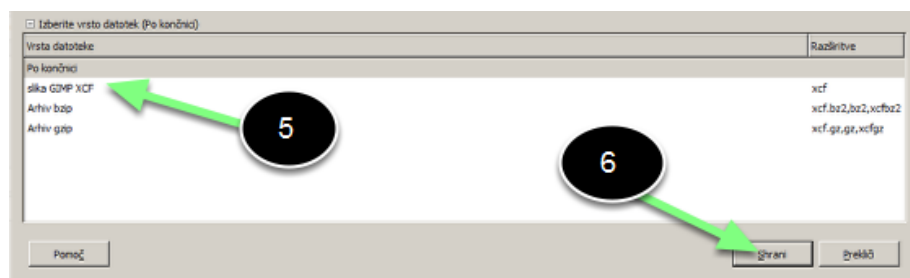
Na zaslону se je odprlo okno za določanje mape, oblike zapisa in datoteke, v katero boš shranil fotografijo.



2. V polju **Ime** določi ime datoteke, v katero boš shranil fotografijo. Ime datoteke **DSC00706.xcf**
3. V drevesu pogonov in map izberi mapo, v katero boš zapisal datoteko.
4. V klikni povezavo **Izberite vrsto datotek....**



5. V seznamu izberi **slika GIMP XCF (*.xcf)**



6. Klikni tipko **Shrani**.

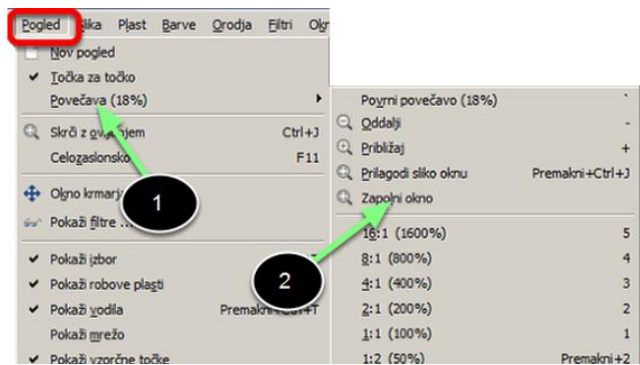
Fotografija se je shranila v izbrano mapo v zapisu programa GIMP.

2.3 Prikaz fotografije čez celotno okno

Kadar ti predpostavljena velikost prikazane fotografije ne ustreza, jo lahko odpreš čez celotno okno.

1. V meniju oblikuj ukaz **Pogled/Povečava** (v oklepaju je navedena trenutna povečava).

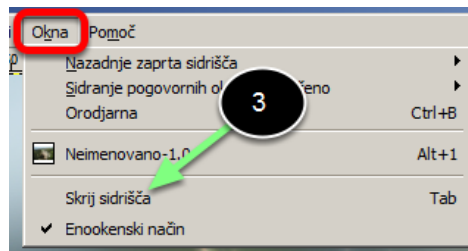
2. V dodatnem meniju klikni ukaz **Zapolni okno**.



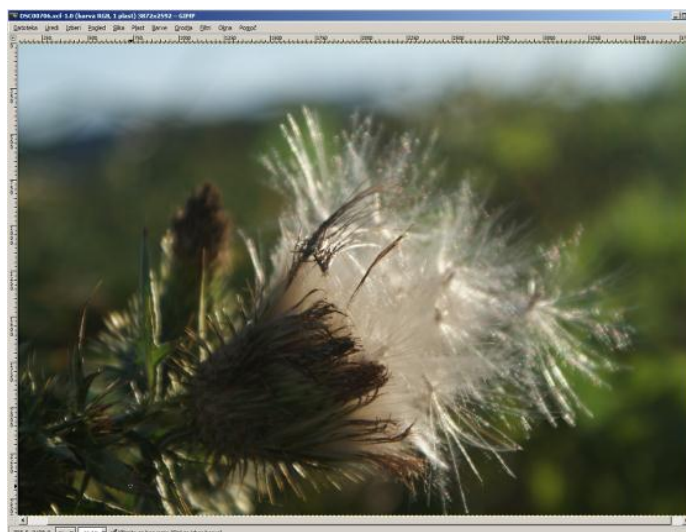
Fotografija se je sicer odprla čez celotno okno, a jo je del skrit za levim in desnim sidriščem.



3. V meniju oblikuj ukaz **Okna/Skrj sidrišča**.



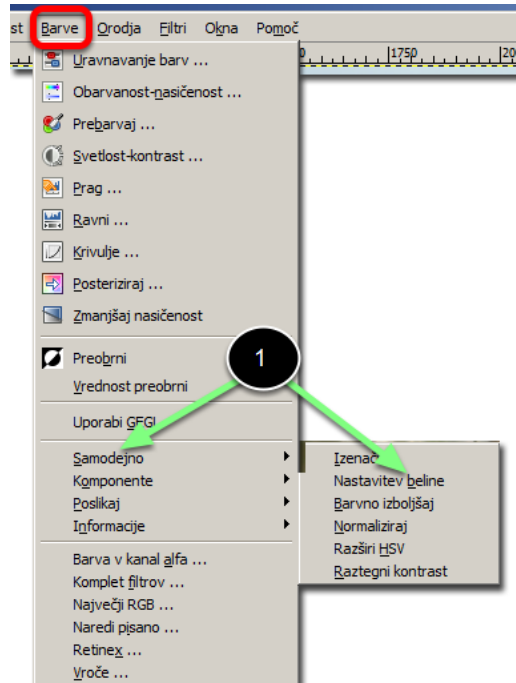
Po izvršitvi ukaza je odprta fotografija vidna v celoti.



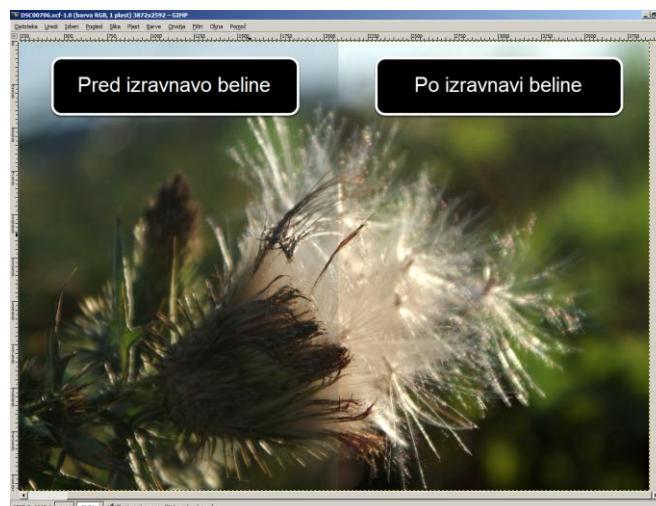
2.4 Izravnava beline

Prvi korak pri urejanju fotografije je vedno izravnava beline. S tem izravnaš napake, ki so nastale zaradi neustrezne prilagoditve fotoaparata dejanskim svetlobnim pogojem (npr. sonce, dež, umetna svetloba, jutro ipd.). Program GIMP izravna belino samodejno.

1. V meniju oblikuj ukaz **Barve/Samodejno/Nastavitev beline**.



Po izvršitvi ukaza program prikaže na zaslonu fotografijo z izravnano belino.



Fotografija je po izravnavi beline običajno kakovostnejša, včasih pa tudi ne. Izravnava tako ne upošteva posebnosti, ki jih želimo ohraniti npr. rdeča barva pri sončnem zahodu.

2.5 Razveljavitev zadnjega ukaza

Pri urejanju fotografije se pogosto zgodi, da z izvedenim ukazom nisi zadovoljen. V tem primeru zadnji ukaz razveljaviš in fotografija je ponovno takšna, kot je bila pred njegovo uveljavitvijo.

1. V meniju oblikuj ukaz **Uredi/Razveljavi ...** (v nadaljevanju je naveden ukaz, ki ga želiš razveljavljaviti).

Po uveljavitvi ukaza **Razveljavi** je fotografija ponovno takšna, kot je bila pred uveljavitvijo prejšnjega ukaza (v tem primeru belina fotografije ni izravnana).

2.6 Uveljavitev zadnjega ukaza

Kadar z učinkom razveljavitve zadnjega ukaza nisi zadovoljen, ga s posebnim ukazom lahko ponovno uveljaviš.

1. V meniju oblikuj ukaz **Uredi/Ponovi ...** (v nadaljevanju je naveden ukaz, ki ga želiš ponovno uveljaviti).

Po uveljavitvi ukaza je fotografija ponovno takšna, kot je bila pred razveljavitvijo ukaza (v tem primeru je belina fotografije ponovno izravnana).

2.7 Shranitev sprememb

Čeprav se današnji programi redko nepričakovano prenehajo izvajati, se včasih to vseeno zgodi. Takrat izgubiš vse spremembe, ki niso bile shranjene. Da se temu izogneš, spremembe med urejanjem večkrat shrani.

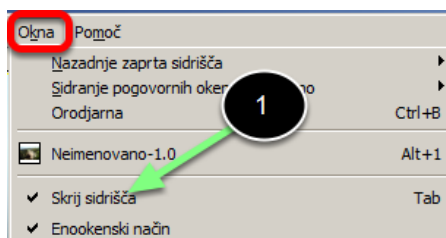
1. V meniju oblikuj ukaz **Datoteka/Shrani**

Vse spremembe, izvedene na fotografiji, so sedaj shranjene.

2.8 Povrnitev v običajni prikaz

Ker med urejanjem fotografije uporabljaš številna orodja in nastavitve, ki jih najhitreje dosežeš v orodjarni oziroma panelnih oknih, poteka urejanje hitreje, če sta sidrišči vidni. V nadaljevanju jih boš zato ponovno prikazal.

1. V meniju oblikuj ukaz **Okna/Skrij sidrišča**.



Sidrišči sta sedaj vidni, del fotografije pa je za njima neviden. V nadaljevanju boš zato prilagodil velikost prikazane fotografije.

2. V meniju oblikuj ukaz **Pogled/Povečava/Prilagodi sliko oknu**.

Velikost prikaza fotografije sedaj ustreza razpoložljivemu prostoru.

2.9 Velikost tiskanja

Velikost fotografije boš uredil tako, da jo boš natisnil na papir velikosti A4.

1. V meniju oblikuj ukaz **Slika/Velikost tiskanja**.

Na zaslonu se je odprlo okno za določanje velikosti natisnjene slike. V zgornjih dveh poljih (**Širina** in **Višina**) je prikazana velikost natisnjene fotografije, v spodnjih dveh pa njena ločljivost. Obe skupini podatkov (velikost in ločljivost) sta med seboj povezani (večja ločljivost pomeni manjšo velikost slike in obratno).

2. Če je potrebo, najprej razkleni razmerje med ločljivostjo širine in višine (veriga naj bo razklenjena).

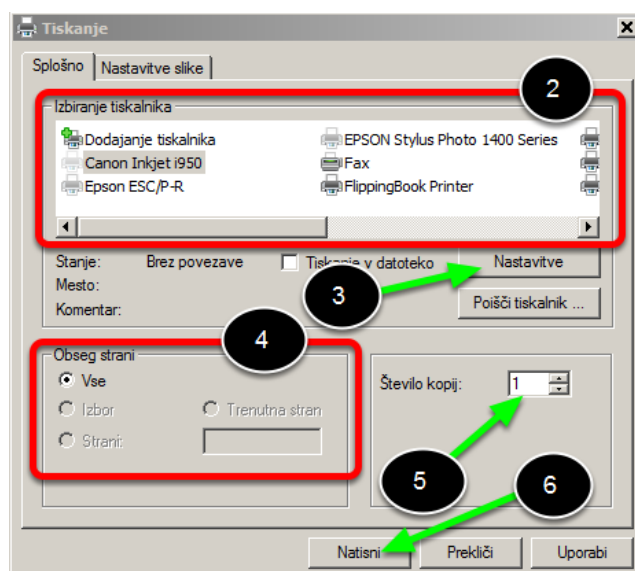


3. Če enota za velikost slike ni ustrezna, klikni tipko za določitev ustrezne enote.
V tem primeru je ustrezna enota (mm) že izbrana.
4. V polje **Širina** vpiši želeno širino natisnjene fotografije. V tem primeru naj bo širina 210 mm (širina velikosti A4).
5. V polje **Višina** vpiši želeno višino natisnjene fotografije. V tem primeru naj bo višina 297 mm (višina velikosti A4).
6. Klikni tipko **V redu**.
Fotografija je sedaj pripravljena za tiskanje na papir velikosti A4.

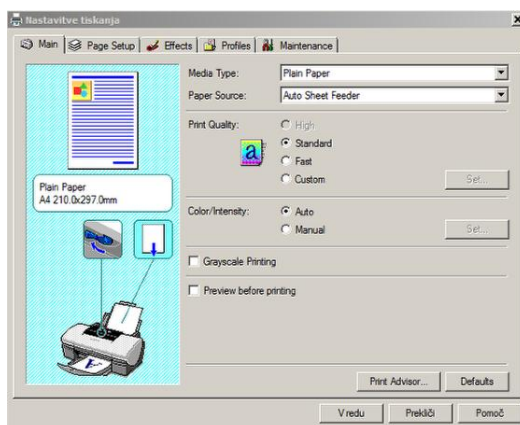
2.10 Tiskanje fotografije

Ko je fotografija urejena in jo želiš shraniti tudi na papir, jo natisneš. Kakovost natisnjene fotografije je seveda zelo odvisna od lastnosti tiskalnika.

7. V meniju oblikuj ukaz **Datoteka/Natisni**.
Na zaslonu se je odprlo okno za določanje tiskalnika in nastavitve tiskanja.



8. Najprej izberi v polju **Izbiranje tiskalnika** tiskalnik, s katerim želiš fotografijo natisniti.
9. Klikni tipko **Nastavitve** in določi nastavitve tiskanja.
Na zaslonu se je odprlo okno za nastavev lastnosti tiskanja. Te so odvisne od tiskalnika in niso del programa GIMP.



10. Ko končaš z določanjem nastavitvev, klikni tipko **V redu** in nadaljuj delu v oknu za tiskanje,
 11. V polju **Število kopij** določi, v koliko izvodih želiš natisniti fotografijo.
 12. V tiskalnik vstavi ustrezen papir in klikni tipko **V redu**.
- Fotografija se bo natisnila na izbranem tiskalniku.

2.11 Zapiranje fotografije

Ko končaš urejanje fotografije, jo zapreš, program Gimp pa še vedno teče in v njem lahko urejaš drugo fotografijo.

1. V meniju oblikuj ukaz **Datoteka/Zapri**.
- Odrpta slika se je zaprla, program Gimp pa še vedno teče

3 Osnovno urejanje fotografije

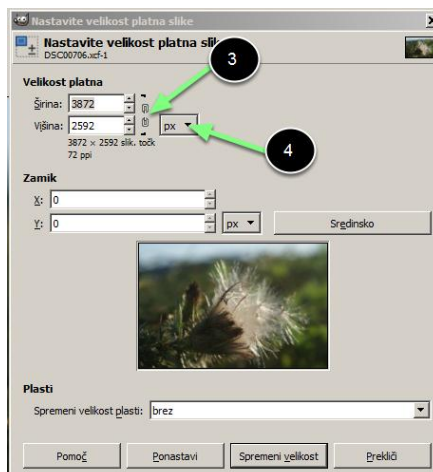
Pri osnovnem urejanju fotografije običajno izravnaš belino, kar si storil že v prejšnjem poglavju, spremeniš velikost fotografije in podlage, na katero boš natisnil fotografijo.

3.1 Velikost podlage

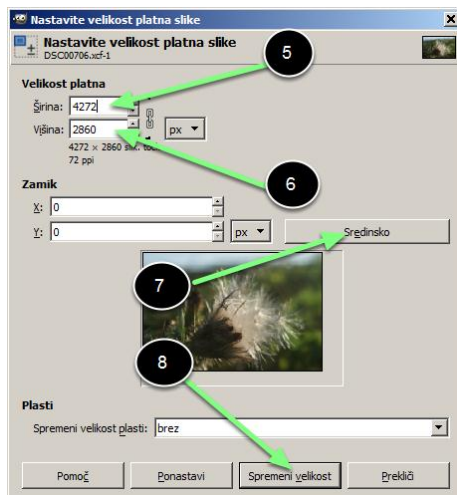
Fotografiji boš določil večjo podlago, slika na njej pa bo ostala enako velika.

1. V programu odpri fotografijo, ki jo želiš urejati. V tem primeru odpri datoteko **DSC00706.xcf**, ki si jo shranil v prejšnjem poglavju.
2. V meniju oblikuj ukaz **Slika/Velikost platna**.

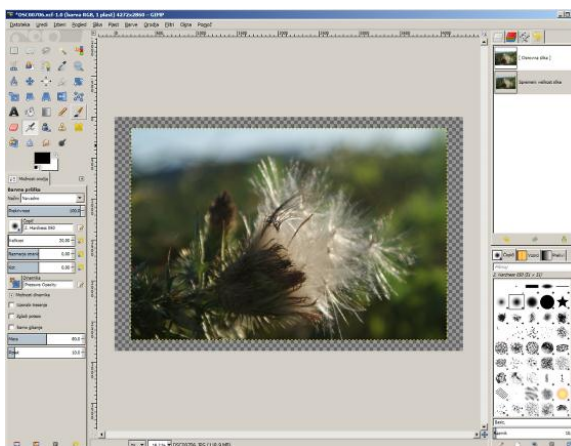
Na zaslonu se je odprlo pogovorno okno za določanje velikosti platna (podlage)



- Če razmerje med višino in širino ni zaklenjeno (členi verige so sklenjeni), ga s klikom verige zakleni (razmerje med višino in širino se pri večanju ne bo spremenilo).
- Klikni tipko za določitev enote za merjenje velikosti slike (izbiraš lahko med odstotki, centimetri, pikami idr.). V tem primeru izberi **slikovnih točk** (piksov).
- Klikni polje **Širina** in vpiši želeno širino podlage. V tem primeru širino 3872 točk povečaj na 4272 točk.



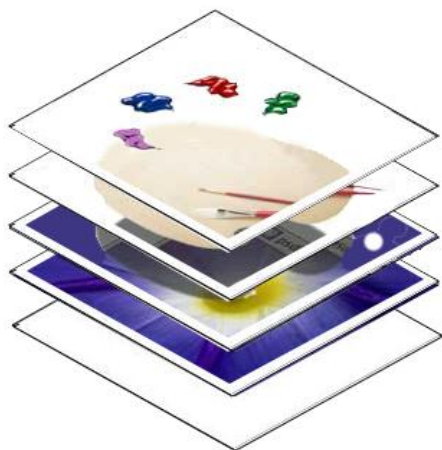
- Klikni polje **Višina**.
Ker je razmerje med širino in višino zaklenjeno, se je vpisani širini ustrezno spremenila tudi višina (na 2860 pik).
- Če želiš sliko na sredini podlage, klikni tipko **Sredinsko**.
V oknu je shematsko prikazal novi videz fotografije.
- Za izvršitev ukaza, klikni tipko **Spremeni velikost**.
Fotografija se je povečala tako, da je okoli stare slike nepobarvan rob.



- Spremembe shrani v ustrezno datoteko. V tem primeru v novo datoteko **Fotka.xcf**.

3.2 Dodajanje plasti

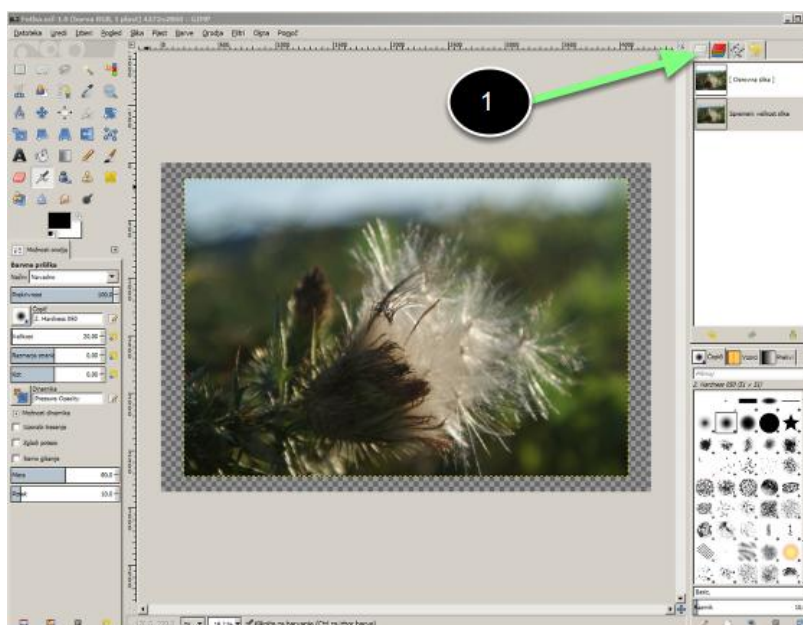
Slike v Gimpu so, podobno kot v drugih slikarskih programih, predstavljene na eni ali več plasteh. Plast v slednjem primeru predstavlja prozorno folijo, na kateri je prikazan delček slike. Tam kjer ni ničesar, pa je plast prozorna. Slika je vidna, kot da so vse njene plasti zložene ena na drugi. Del slike na posamezni plasti lahko urejaš neodvisno od delov na drugih plasteh.



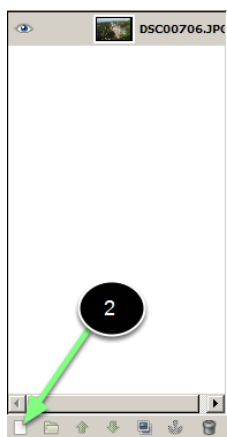
Plasti in slika sestavljena iz plasti.

V tem poglavju boš fotografiji dodal novo plast.

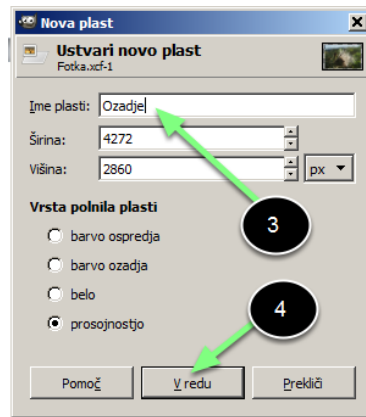
1. Če v desnem sidrišču ni odprto okno **Plasti**, ga s klikom njenega zavihka odpri.



2. V oknu **Plasti** klikni tipko za dodajanje nove plasti.



Na zaslonu se je odprlo pogovorno okno za dodajanje nove plasti.

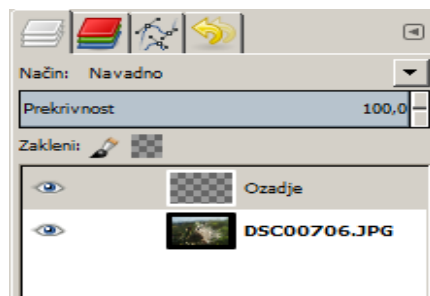


3. V polje **Ime plasti** vpiši ime plasti (izberi takšno ime, da boš kasneje nedvoumno vedel, kateri del slike je na plasti). V tem primeru vpiši **Ozadje**.

Druge lastnosti plasti ne spreminjaj (velikost naj bo enaka velikosti slike in plast naj bo prosojna – vidi se le tisto, kar boš na njo narisal, vse drugo bo prozorno).

4. Ko si določil vse lastnosti nove plasti, klikni tipko **V redu**.

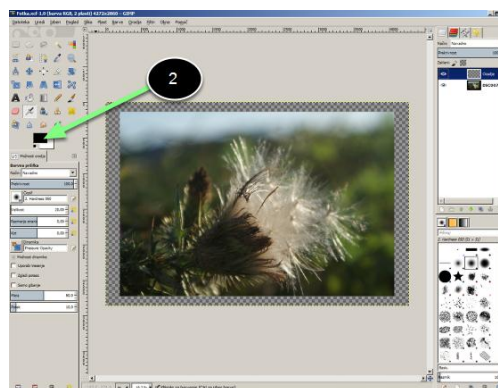
Fotografija ima sedaj dve plasti. Plast s fotografijo in novo plast **Ozadje**, ki je še prazna in leži nad njo.



3.3 Pobarvanje plasti

Novo plast boš pobarval.

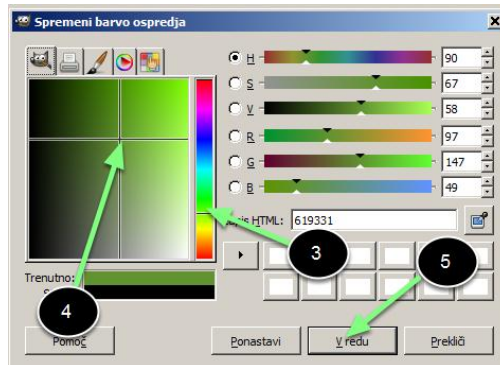
1. V oknu **Plasti** preveri, da je plast, ki jo želiš pobarvati, izbrana. Če ni, jo izberi (klikni). V tem primeru naj bo izbrana plast **Ozadje**.
2. V orodjarni klikni tipko barve ospredja.



Na zaslonu se je odprlo okno za spreminjanje barve ospredja.

V oknu lahko z drsniki zmešaš ustrezno barvo (v modelu HSV ali RGB) ali jo izbereš v barvnem oknu.

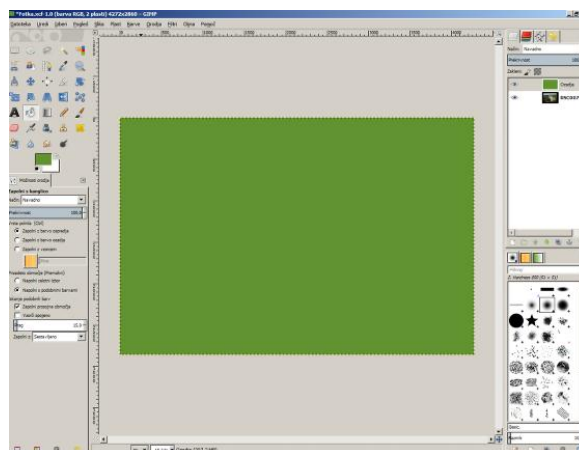
3. V mavričnem traku klikni ustrezno skupino barv.
4. V barvnem oknu izberi ustrezno barvo. V tem primeru izberi zeleno barvo #619331.



5. Ko imaš izbrano ustrezno barvo, klikni tipko **V redu**. Tako si določil barvo, s katero boš barval.
6. V orodjarni izberi orodje za barvanje izbranega območja **Zapolni s kanglico**.



7. Z izbranim orodjem klikni znotraj območja, ki ga želiš pobarvati. V tem primeru lahko klikneš kjerkoli na risbi, saj boš pobarval celotno plast.

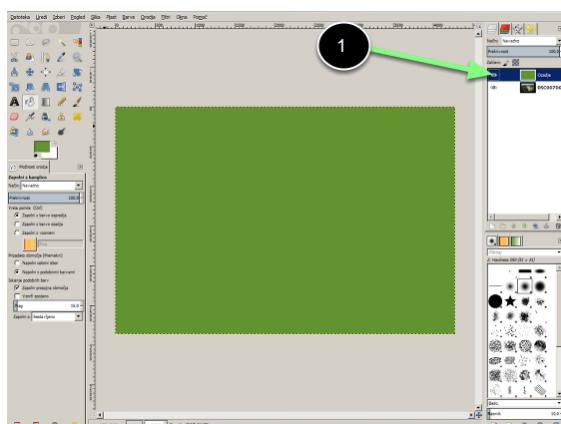


Izbrana plast se je pobarvala z barvo ospredja. Ker je pobarvana plast na vrhu, se je slika sedaj videti zelena. Vendar brez strahu – fotografija na spodnji plasti je nedotaknjena.

3.4 Vidnost plasti

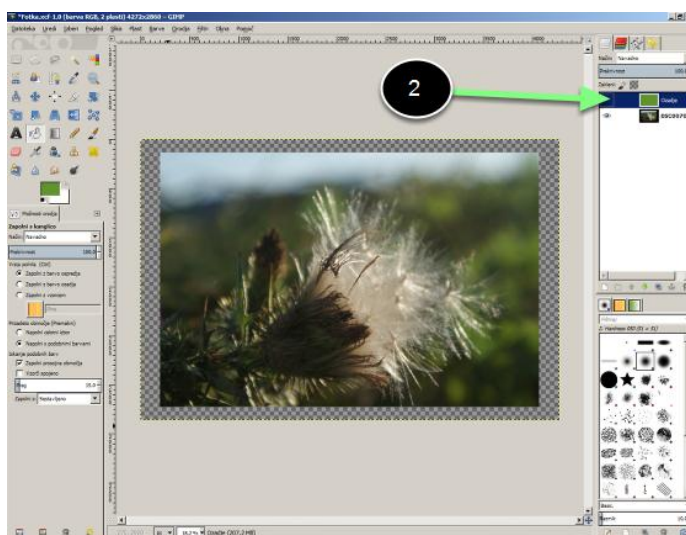
Zgornjo plast boš napravil nevidno tako, da se bo videla plast pod njo.

1. V oknu **Plasti** klikni tipko za vidnost (oko) plasti, ki jo želiš napraviti nevidno. V tem primeru napravi nevidno plast **Ozadje**.



Izbrana plast je postala nevidna in na zaslonu vidiš spodnjo plast s fotografijo.

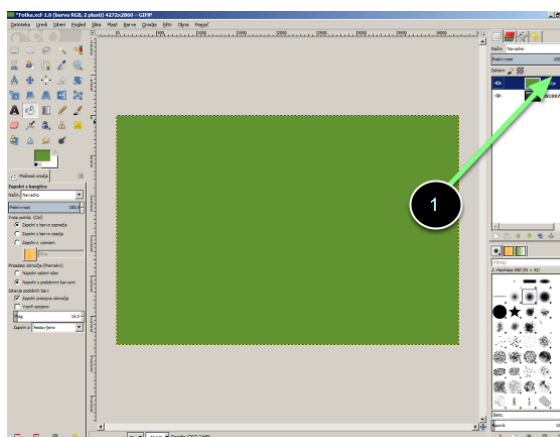
2. Nevidno plast napraviš vidno tako, da ponovno klikneš tipko za vidnost (kjer je bilo prej narisano oko) in vse je tako, kot je bilo prej.



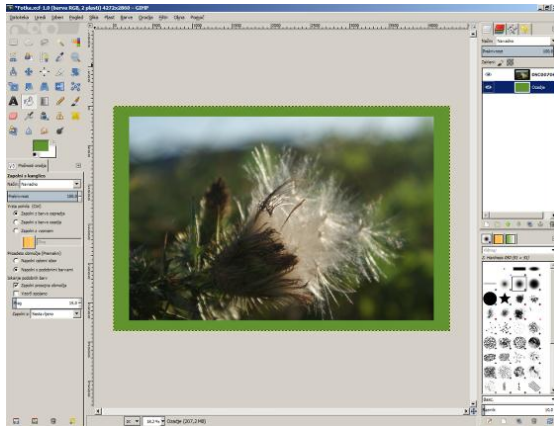
3.5 Vrstni red plasti

Na sliki boš spremenil vrsti red plasti.

1. V oknu **Plasti** klikni ime plasti, ki jo želiš premakniti, in plast potegni v nov vrstni red. V tem primeru klikni plast **Ozadje** in jo premakni pod plast s fotografijo.



Plast s fotografijo je sedaj na vrhu, pobarvana plast pa pod njo.



Fotografija ima sedaj okvir – paspartu.

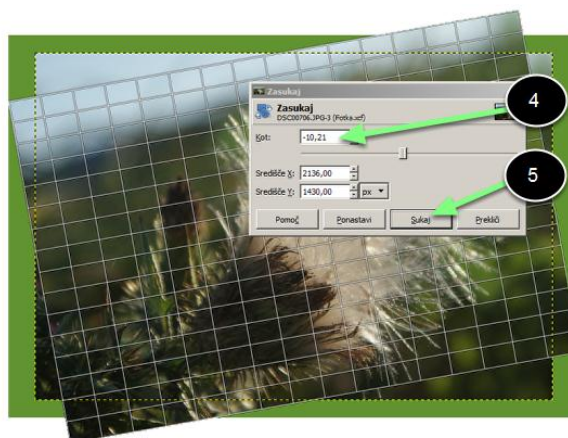
3.6 Sukanje plasti

Plast s fotografijo boš zasukal.

1. V panelnem oknu **Plasti** izberi plast, ki jo želiš zasukati. V tem primeru izberi plast s fotografijo (zgornjo plast).
2. V orodjarni izberi orodje za sukanje.



3. Z izbranim orodjem klikni sliko in zasukaj izbrano plast. Ob kliku se je na zaslonu odprlo okno za sukanje.



4. Kot zasuka lahko natančno določiš v polju **Kot**. V tem primeru določi kot zasuka -4,00 stopinje.
5. Sukanje izvedeš s tipko **Sukaj**.

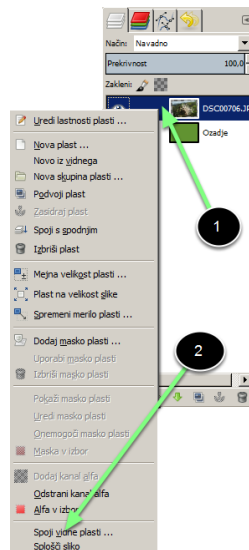
6. Ker je fotografija velika, potrebuje program kar nekaj časa, da jo zasuka.



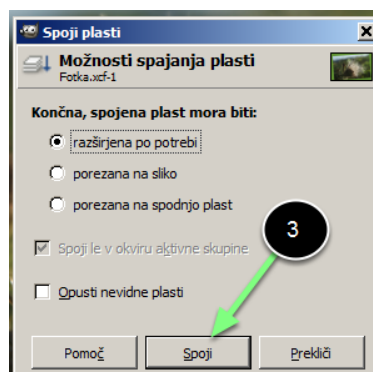
3.7 Spajanje vidnih plasti

Nekateri zapisi slik ne morejo shraniti v več plasteh (npr. jpeg). Pred shranjevanjem v takšnem zapisu zato plasti združi.

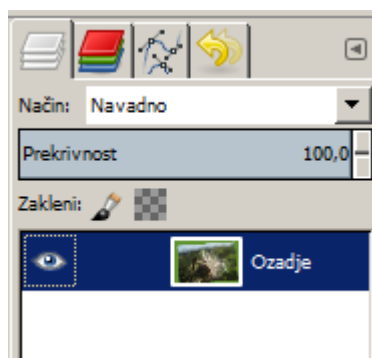
1. V panelnem oknu **Plasti** klikni z desno poljubno vidno plast.



2. V plavajočem meniju oblikuj ukaz **Spoji vidne plasti**.
Na zaslону se je odprlo pogovorno okno za spajanje vidnih plasti.
3. Ker so vse možnosti ustrezne, klikni tipko **Spoji**.



Po izvršitvi ukaza ima fotografija le eno plast, kar lahko vidiš v panelnem oknu **Plasti**.

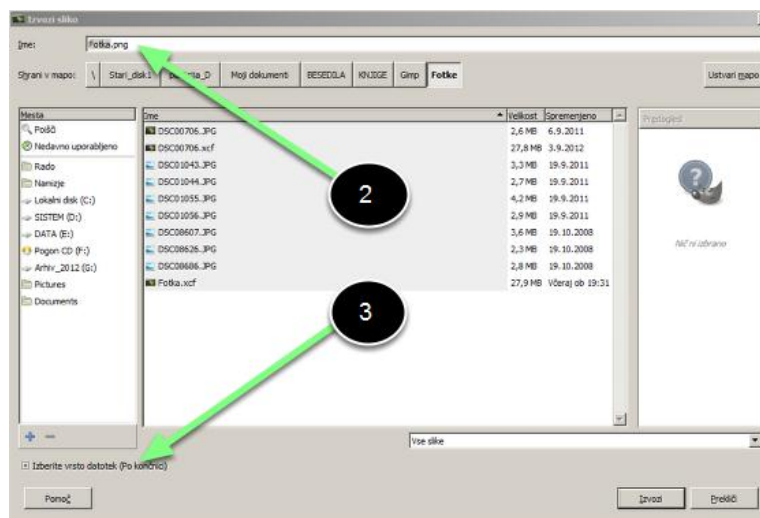


3.8 Izvoz v zapis Jpeg

Fotografije so običajno shranjene v zapisu Jpeg. Shranitev fotografije v tem zapisu omogoča tudi program Gimp.

1. V meniju oblikuj ukaz **Datoteka/Izvozi**.

Na zaslonu se je odprlo okno za shranitev slike v datoteko s poljubnim zapisom.



2. V polju **Ime** določi ime datoteke. Končnice ti ni potrebno določevati. V tem primeru je ime že ustrezno, zato ga ne spreminjaj.

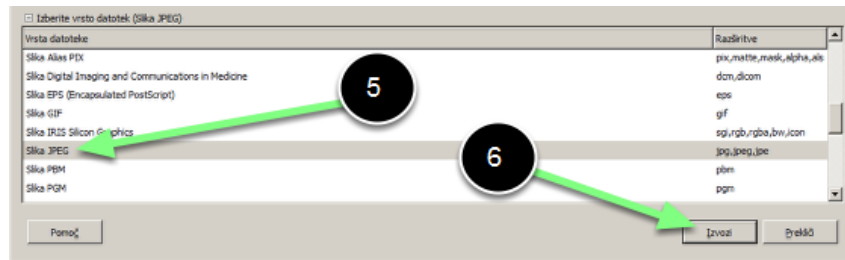
3. Klikni napis **Izberite vrsto datotek (po končnici)**.

V oknu se je odprl seznam možnih zapisov.



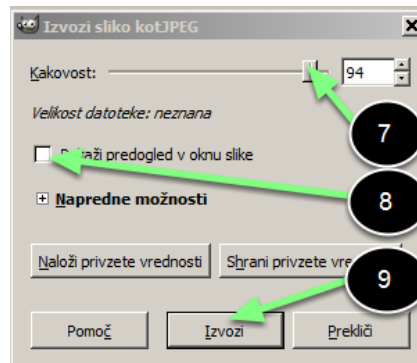
4. Z drsnikom premakni pogled na seznam tako, da bo želeni zapis viden. V tem primeru naj bo viden zapis **Slika JPEG**.

5. Izberi (klikni) želeni zapis. V tem primeru zapis **Jpeg**



6. Izbiro zapisa potrdi s (klikni) tipko **Izvozi**.

Na zaslonu se je odprlo okno za določanje zapisa Jpeg.



7. Drsnik **Kakovost** premakni na 100 za najboljšo kakovost slike.

8. Vključi polje **Pokaži predogled v oknu slike**.

9. Ukaz izvrši s klikom tipke **Izvozi**.

Fotografijo si izvozil v zapis JPEG, v programu pa je še vedno odprta v zapisu **xcf** programa GIMP.

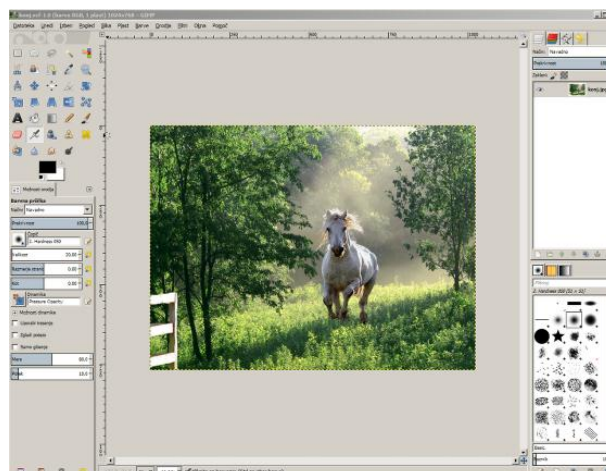
4 Izbiranje delov fotografije in uporaba plasti

Pri urejanju fotografij želiš pogosto izvesti spremembe le na določenem delu fotografije. To lahko izvedeš tako, da del najprej izbereš, nato pa na izboru izvedeš spremembe. V programu Gimp lahko za izbiranje uporabiš več orodij.

4.1 Izbor celotne slike

Kadar želiš celotno sliko prekopirati, npr. v odložišče, jo moraš najprej izbrati.

1. P programu odpri fotografijo **Konj.xcf**.



2. V meniju izvedi ukaz **Izberi/Vse**.

V izbor si uvrstil celotno sliko.

4.2 Pravokotni izbor

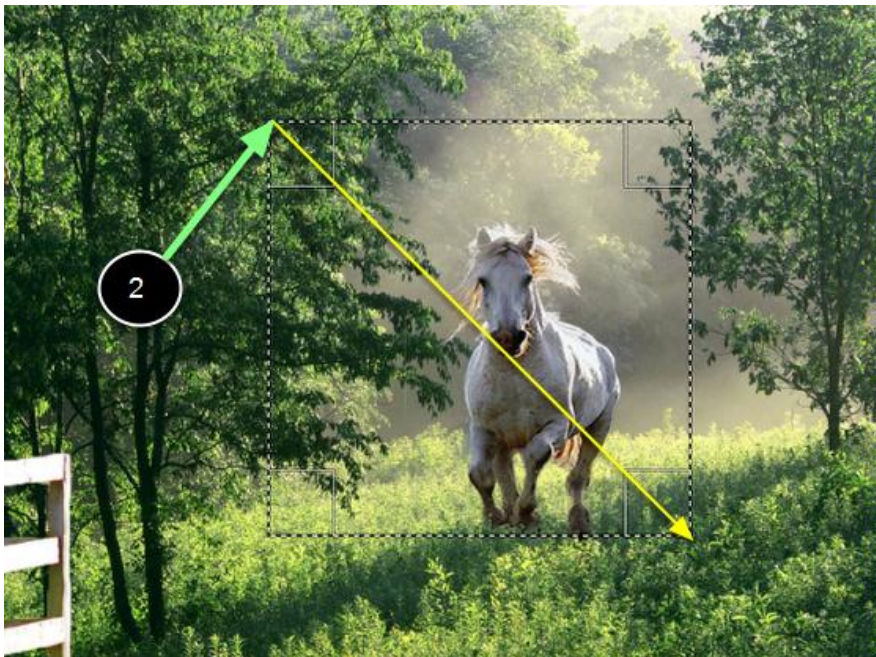
Pravokotni izbor je temeljno in verjetno najpogosteje uporabljeno orodje za izbiranje.

V programu imaš odprto fotografijo konja v galopu. Ograja levo spodaj moti skladnost fotografije, zato jo boš izločil.

1. V orodjarni izberi orodje za pravokotni izbor.



2. Z izbranim orodjem klikni na fotografijo in potegni pravokotni izbor.



Označeno pravokotno področje je uvrščeno v izbor. Kaj je v izboru na začetku ni pomembno, saj boš v nadaljevanju izbor prilagodil zahtevam.

4.3 Prilagajanje izbora

Izbor boš preoblikoval tako, da bo zajemal fotografijo konja brez ograje.

1. Premakni kazalček znotraj izbora.

Med premikanjem kazalčka ob robu znotraj izbora se v vogalih in na sredini stranice rišejo kontrolna področja.



2. Klikni različna kontrolna področja in potegni izbor tako, da bo konj približno na sredini, ograja pa ne bo uvrščena v izbor.

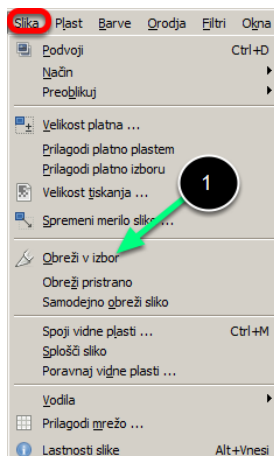


4.4 Obrez v izbor

Fotografijo boš obrezal tako, da boš z nje odstranil neizbrani del. Na fotografiji bo torej ostal le izbrani del.

Na fotografiji mora biti del, ki ga želiš ohraniti izbran. V tem primeru je izbran del fotografije brez ograje,

1. V meniju oblikuj ukaz **Slika/Obreži v izbor**



Po izvršitvi ukaza vsebuje fotografija le izbrani del.

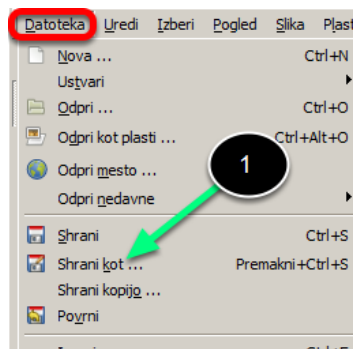


Pri obrezu se je velikost fotografije seveda spremenila.

4.5 Shranitev fotografije v novo datoteko

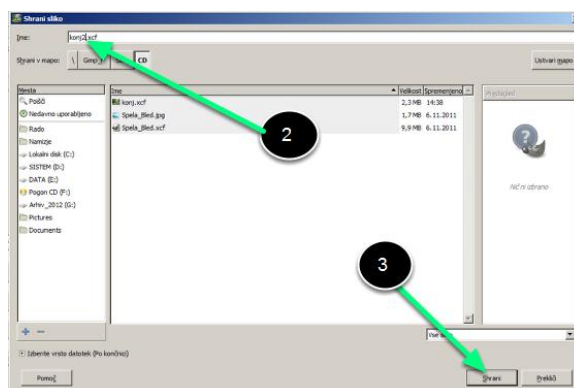
Obrezano fotografijo boš shranil v novo datoteko..

1. V meniju oblikuj ukaz **Datoteka/Shrani kot...**



Na zaslonu se je odprlo okno za določanje nove datoteke.

2. V polje **Ime** vpiši ime nove datoteke. V tem primeru npr. **Konj2.xcf**.



3. Ukaz izvedi s tipko **Shrani**.

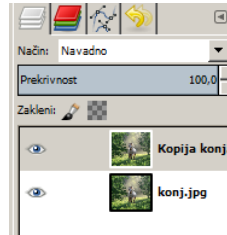
Obrezana fotografija je sedaj shranjena v datoteki **Konj2.xcf**, neobrezana pa v datoteki **Konj.xcf**.

4.6 Podvojitev plasti

Pri zahtevnejšem urejanju najprej podvojiš plast z vsebino, ki jo boš spreminjal. Tako dobiš dve enaki plasti. Spremembe nato izvajaš le na dvojniku. Na koncu lahko fotografijo pred urejanjem preprosto primerjaš s tisto po urejanju. Če ti spremembe niso všeč, podvojeno plast preprosto zbrišeš in fotografija je ponovno takšna kot pred urejanjem.

1. V panelnem oknu **Plast** izberi plast, ki jo želiš podvojiti. V tem primeru izberi plast **Konj**.
2. V meniju oblikuj ukaz **Plast/Podvoji plast**.

V panelnem oknu **Plast** ugotoviš, da ima slika sedaj dve plasti: izhodiščno - **Konj** in njeno kopijo – **Kopija konj**.



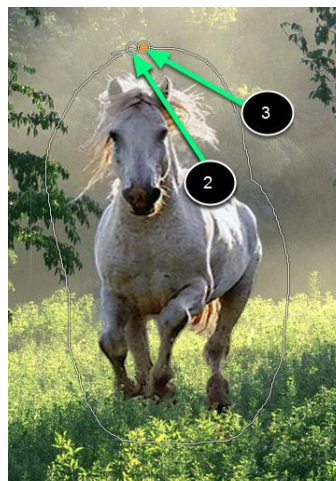
4.7 Prosto izbiranje

V nadaljevanju boš na fotografiji izbral konja. Najprej boš konja prosto izbral z orodjem laso.

1. V orodjarni izberi orodje **Prosto izbiranje – laso**.



2. Z izbranim orodjem klikni fotografijo (izven področja, ki ga želiš izbrati, torej konja) in prosto obkroži želeni izbor. Pri tem ni potrebno biti preveč natančen, saj boš izbor prilagajal zahtevi v nadaljevanju.



3. Ko izbor obkrožiš, spusti tipko na miški. Pri tem se izbor izriše s črto, ki se konča z oranžno piko.

4. Če si z izborom zadovoljen, pritisni vnašalko (tipko Enter), sicer ponovi izbiranje.

Po pritisku na vnašalko se začetna in končna točka povežeta z ravno črto, sklenjena črtkasta črta pa označuje izbor.



4.8 Hitra maska

Hitra maska se uporablja za natančnejše določanje izbora.

1. V meniju oblikuj ukaz **Izberi/Vključi/izključi hitro masko**.

Hitro masko vključiš hitreje s klikom tipke levo pod sliko.

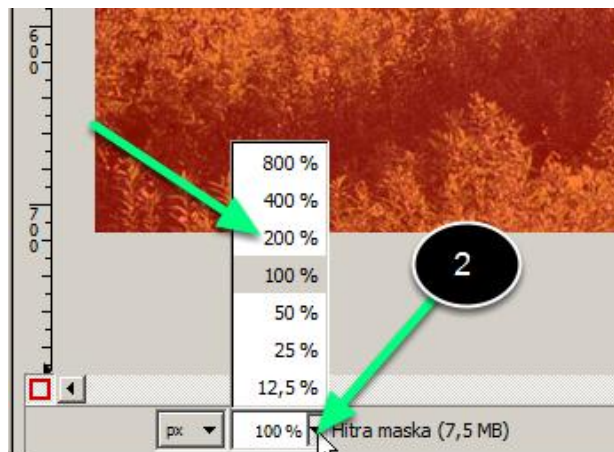


Po vključitvi hitre maske se neizbrane točke fotografije pobarvajo rdeče, izbrane točke pa ohranijo svojo barvo.

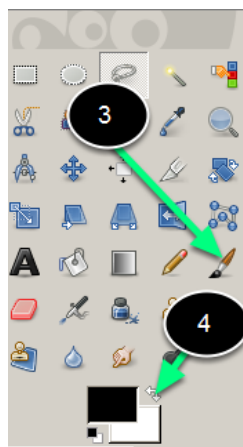
Dokler je vključena hitra maska, se vsi ukazi nanašajo nanjo. Z urejanjem fotografije lahko nadaljuješ šele po izključitvi hitre maske.



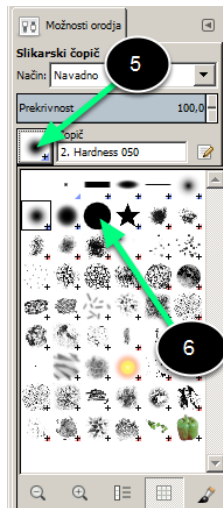
2. Da boš v nadaljevanju lažje določal izbor, klikni polje za določanje povečave in v seznamu izberi večjo povečavo (v tem primeru 200 %).



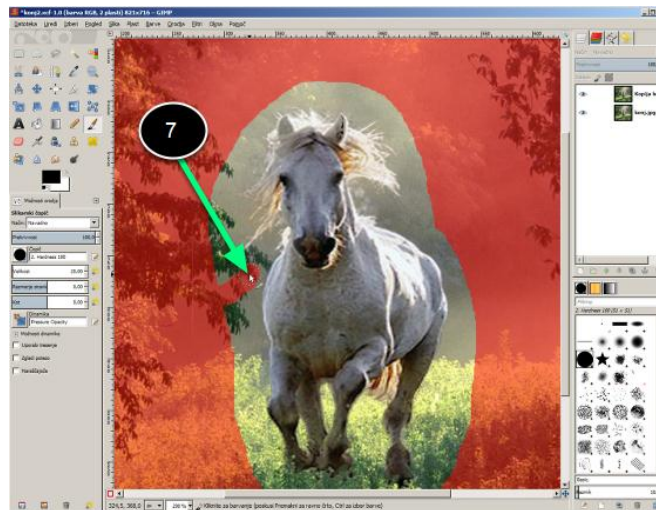
3. V orodjarni izberi orodje **Slikarski čopič**.
4. Bodi pozoren, da je barva ospredja črna. Če ni, zamenjaj barvi ospredja in ozadja.



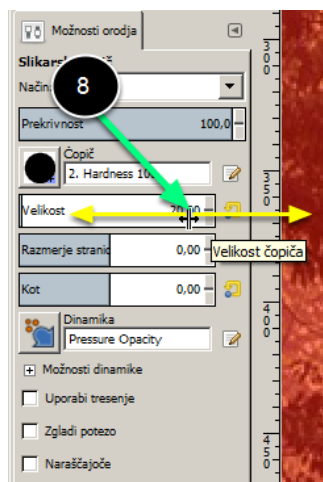
5. V panelnem oknu **Možnosti orodja** klikni tipko za lastnosti čopiča.
6. Med možnimi oblikami izberi (klikni) čopič z ostrimi robovi.



7. Klikni in potegni s čopičem po izbranem (nerdečem) področju fotografije. Ko vlečeš s čopičem, se točke izločujejo iz izbora (pobarvajo se rdeče).



8. Za natančnejši izbor zmanjšaj velikost čopiča. To storiš tako, da kazalček premakneš v spodnji del polja za določanje velikosti čopiča (kazalček se preoblikuje v dvosmerno puščico).
9. Klikni in potegni v levo (manjšanje) oziroma desno (večanje) čopiča.



- Če se pri izločevanju točk iz izbora zmotiš, zamenjaj barvi ozadja in ospredja in z belo barvo potegni prek napačno izločenih točk. S tem jih ponovno uvrstiš v izbor (zbrišeš njihovo rdeče pobarvanje).



Točke, ki jih želiš uvrstiti v izbor le deloma, izloči iz izbora s čopičem v sivi barvi.

Na ta način postopoma uvrsti v izbor vse točke, ki na fotografiji predstavljajo konja.

- Ko si z izborom zadovoljen, klikni tipko **Vključi/izključi hitro masko**.



Hitra maska se je preoblikovala v izbor.

4.9 Kopiranje izbora v novo plast

Izbor na izbrani plasti boš prekopiral v novo plast.

- V panelnem oknu **Plasti** izberi plast **Kopija konj**.

- V meniju oblikuj ukaz **Uredi/Kopiraj**.

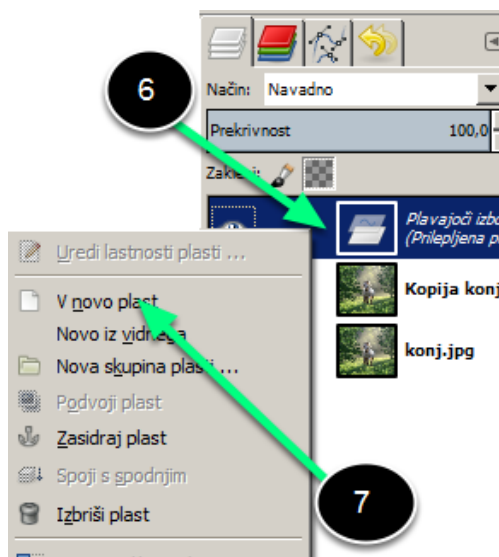
Izbor se je prekopiral v odložišče.

- V meniju oblikuj ukaz **Uredi/Prilepi**.

Na videz se ni spremenilo nič. Le v panelnem oknu **Plasti** je program dodal plavajoči izbor.

- V panelnem oknu **Plasti** klikni z desno plavajoči izbor.

- V plavajočem meniju izberi ukaz **V novo plast**.



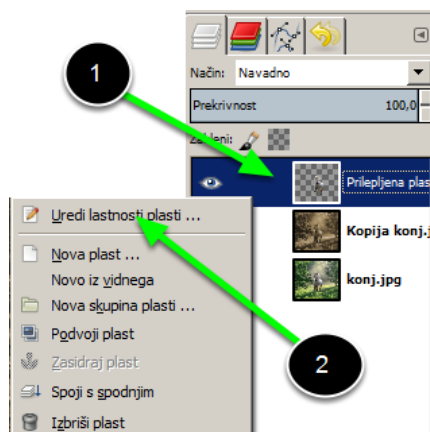
Program je fotografiji dodal **Prilepljena plast**.

6. Spremembe shrani v datoteko.

4.10 Preimenovanje plasti

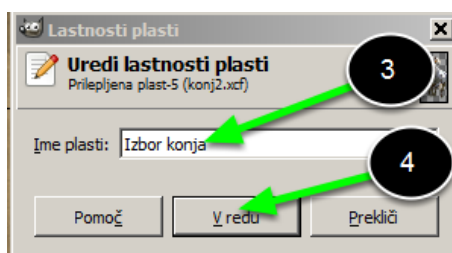
Kadar imaš na sliki več plasti je dobro, da že iz imena plasti razbereš, kaj je na plasti. Novo plast boš zato preimenoval.

1. V panelnem oknu **Plast** klikni z desno plast, ki jo želiš preimenovali. V tem primeru klikni **Prilepljena plast**.
2. V plavajočem meniju izberi ukaz **Uredi lastnosti plasti**.



Na zaslonu se je odprlo pogovorno okno za določanje imena plasti.

3. V polje **Ime plasti** vpiši novo ime plasti.



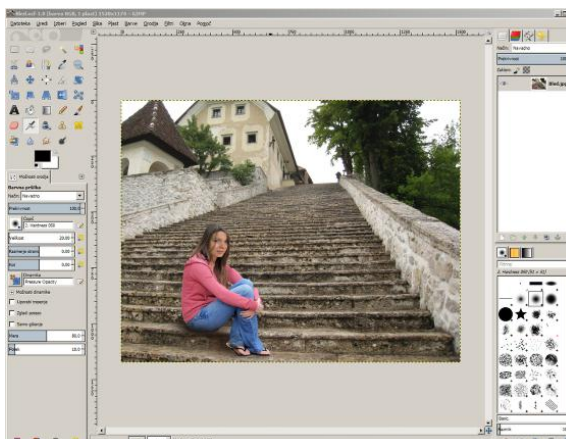
4. Spreminjanje imena zaključiš s tipko **V redu**.

Ukaz izvedeš hitreje, če v panelnem oknu **Plast** dvoklikneš ime plasti in jo želiš preimenovati in namesto starega napišeš novo ime.

4.11 Mehki izbor - izbiranje po barvi

Na fotografijah so pogosto zvezna območja v določenem barvnem tonu. Kadar jih želiš izbrati, uporabiš orodje za izbiranje po barvi.

1. V programu odpri fotografijo **Bled.jpg**, in jo shrani v datoteko **Bled.xcf**.

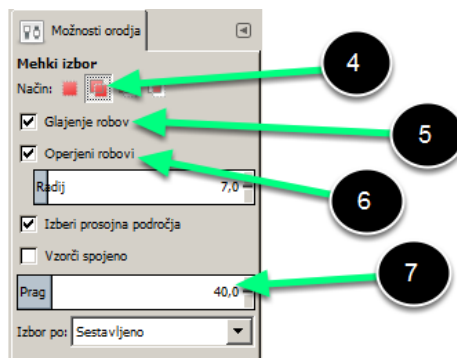


Dekletu na fotografiji boš izbral modre hlače.

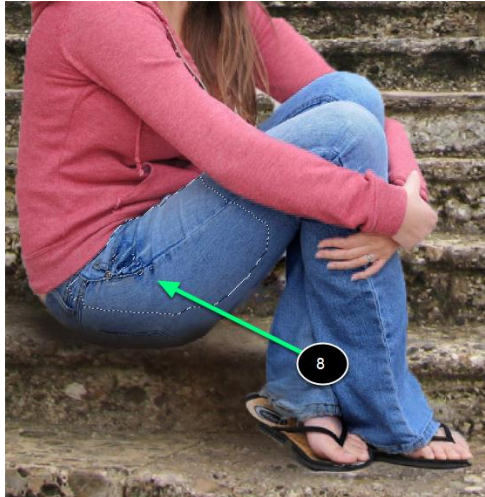
2. Najprej fotografijo prikaži povečano tako, da bo območje prikazano čez cel zaslon . V tem primeru izberi povečavo **200 %**.
3. V orodjarni izberi orodje **Mehki izbor**.



4. V panelnem oknu **Možnosti orodja** najprej izberi **način dodajanja**. S tem se bo vsakokratni izbor dodajal k prejšnjemu.



5. Preveri, da je možnost **Glajenje robov** vključena. Možnost zgladi nazobčane robove izbora.
6. Vključi možnost **Operjeni robovi**, ki zagotavlja mehak rob izbora, in v polju določi radij prehoda med 5 in 10.
7. Z drsnikom **Prag** določi natančnost barvnega izbora. Večji je prag, večjo toleranco ima izbrana barva.
8. Z izbranim orodjem klikni področje, ki ga želiš izbrati. V tem primeru klikni modre hlače.



Področje, v katerem barva točk največ za prag odstopa od barve točke, ki si jo kliknil, se je uvrstilo v izbor.

9. Ponovno klikni področje, ki ga želiš izbrati, vendar tokrat izven že izbranega izbora. Novo področje se je dodalo k obstoječemu.
10. Nadaljuj s klicanjem, dokler izbor približno ne ustreza zelenemu področju.
Med izbiranjem lahko spreminjaš lastnosti orodja (predvsem **Prag**). Če izbor pri posameznem kliku ni ustrezen, ga razveljavi z ukazom **Uredi/Razveljavi mehki izbor**.



11. Dokončni izbor izvedi s **Hitro masko**.



12. Ko je izbor ustrezen, izklopi **Hitro masko**, in izbor prekopiraj na novo plast.
13. Spremembe shrani v novo datoteko. V tem primeru izberi ime **Bled2.xcf**.

5 Digitalno urejanje fotografij

Z urejanjem spreminjaš barve, kontrast, svetilnost in druge lastnosti fotografije tako, da posneto fotografijo prilagajaš svojim zahtevam.

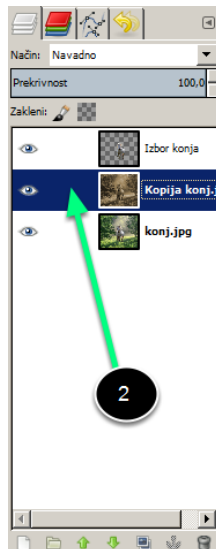
5.1 Prebarvanje plasti

Na fotografiji konja boš prebarval ozadje.

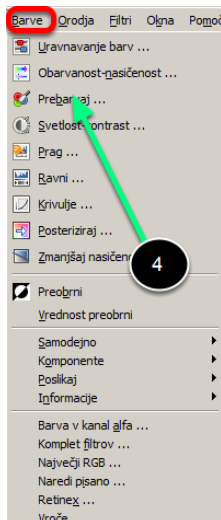
1. V programu odpri sliko konja **Konj2.xcf**, ki si jo izdelal v prejšnjem poglavju.



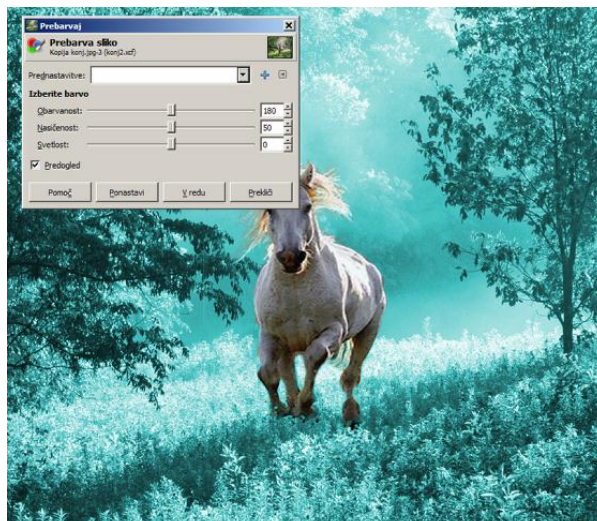
2. V panelnem oknu **Plasti** izberi plast, ki jo boš prebarval. V tem primeru izberi plast **Kopija konj**.



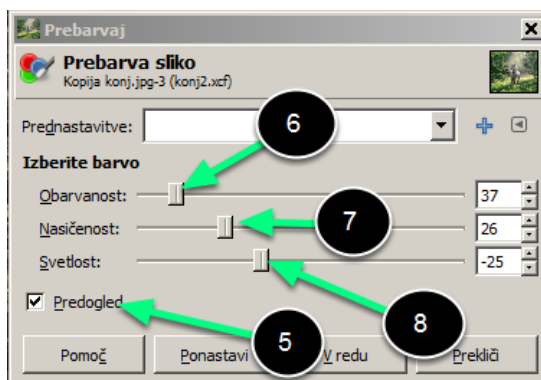
3. V meniju oblikuj ukaz **Barva**.
4. V podmeniju oblikuj ukaz **Prebarvaj**.



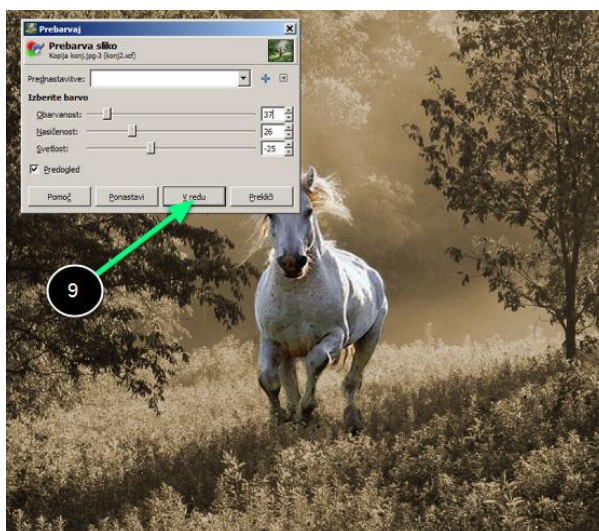
Na zaslonu se je odprlo pogovorno okno za prebarvanje izbrane plasti. V njem so trije drsniki, s katerimi spreminjaš barve po modelu HSV (obarvanost – angl. *Hue*, nasičenost – angl. *Saturation*, svetlost – angl. *Lightness*).



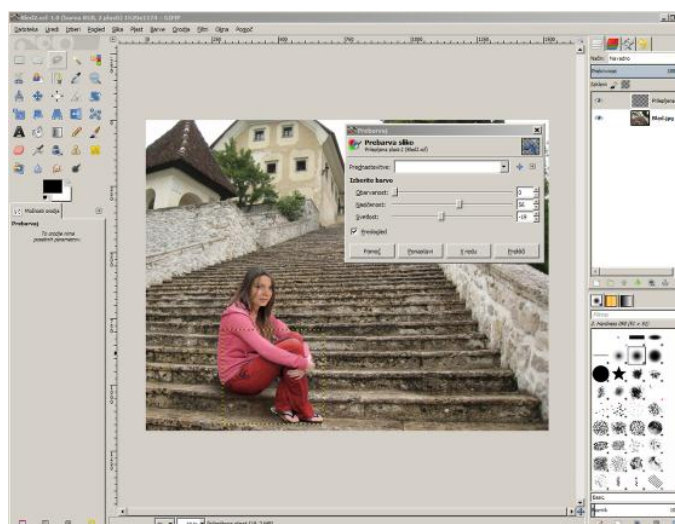
5. Če polje Predogled ni izbrano, ga izberi. S tem boš na zaslonu sproti spremljal vpliv vseh uvedenih sprememb.
6. Najprej določi ustrezno barvo s premikanjem drsnika **Obarvanost**.
7. V drugem koraku določi nasičenost (belo-črno).
8. V zadnjem koraku prilagodi, če je potrebno, še osvetljenost (svetlo – temno).



9. Ko si s prebarvanostjo plasti zadovoljen, klikni tipko **V redu**.



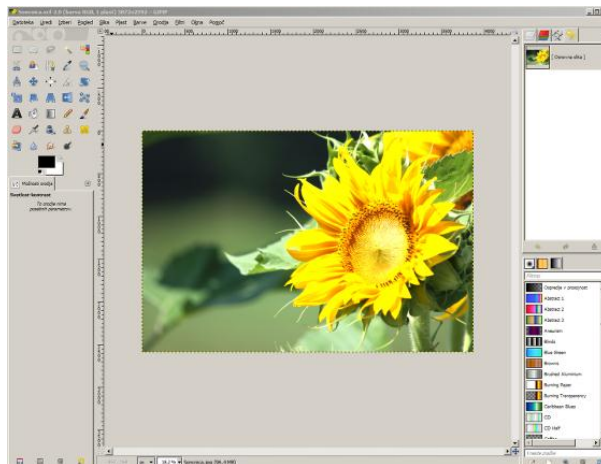
10. Na podoben način lahko prebarvaš tudi hlače dekleta na fotografiji **Bled2.xcf**.



5.2 Histogram

Iz histograma razbereš svetlost fotografije.

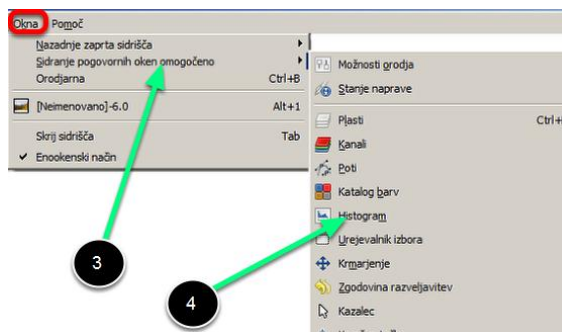
1. V programu odpri fotografijo **Soncnica.xcf**.



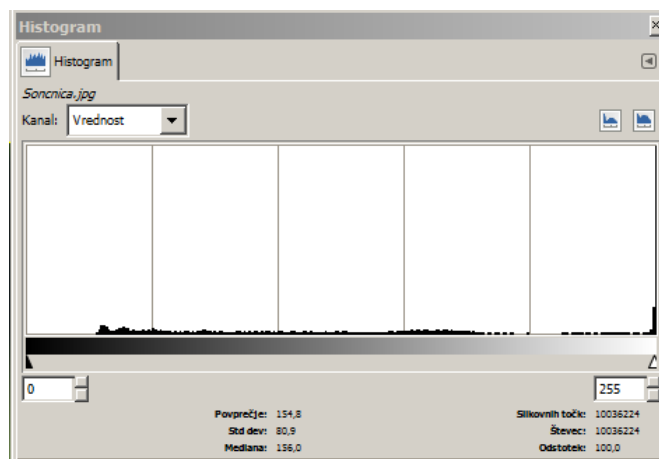
Fotografija predstavlja sončnico. Ali je pravilno osvetljena ugotoviš iz histograma fotografije, zato ga boš v nadaljevanju odprl.

2. V meniju oblikuj ukaz Okna.
3. V podmeniju premakni kazalček na **Sidranje pogovornih oken omogočeno**.
4. V dodatnem meniju oblikuj ukaz **Histogram**.

V nadaljevanju bomo za ta niz uporabili zapis **Okna/Sidranje pogovornih oken omogočeno/Histogram**.



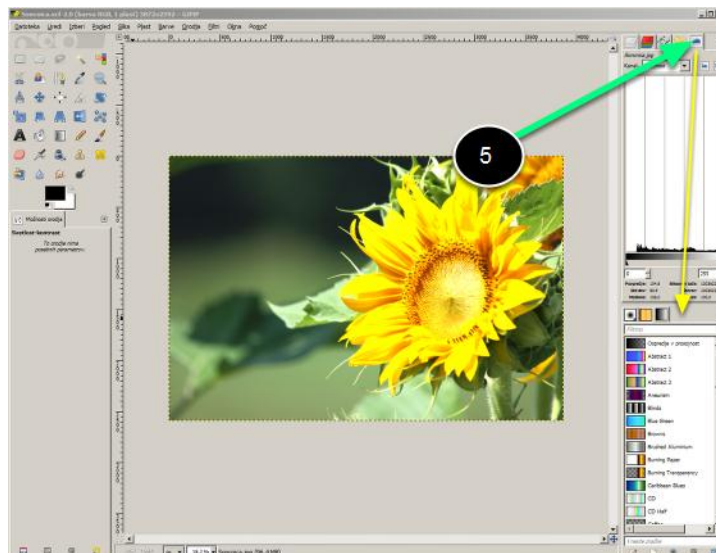
V desnem zgornjem sidrišču se je odprlo panelno okno **Histogram**.



V histogramu je na vodoravni osi prikazana svetlost pik (levo so temne, desno svetle), na navpični osi pa njihovo število.

V tem primeru iz histograma prebereš, da na fotografiji ni temnih točk, svetlih pa je zelo veliko. Fotografija je torej preosvetljena, zato jo boš v nadaljevanju popravil.

5. Ker je okno zakrilo panelno okno **Plasti**, ki ga boš v nadaljevanju potreboval, klikni zavihek **Histogram** in ga potegni na spodnje sidrišče.



5.3 Prilaganje svetlosti z drsnikom

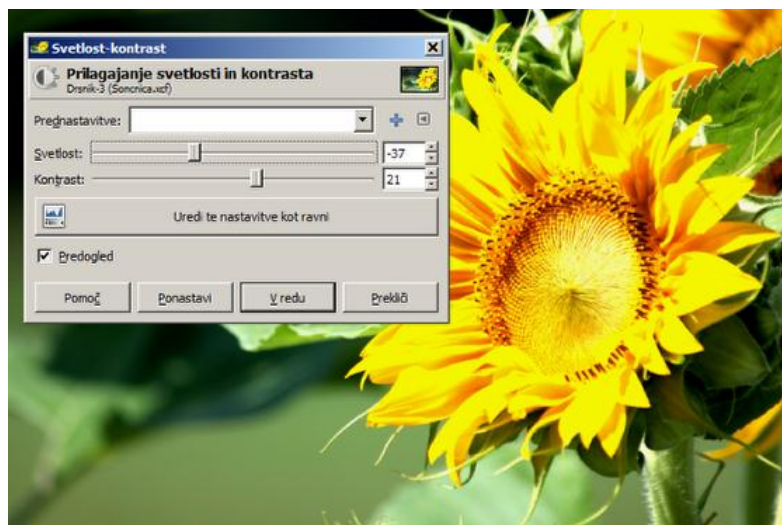
Svetlost fotografije najhitreje prilagodiš z drsnikom.

1. Na fotografiji najprej podvoji osnovno plast in ji določi novo ime **Drsnik**.
2. Izvedi ukaz **Barve/Svetlost-kontrast**.

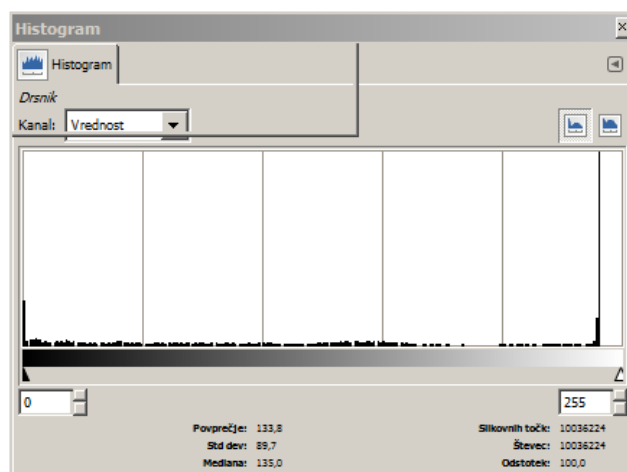
Na zaslonu se je odprlo okno za prilaganje svetlosti in kontrasta z drsnikom.

3. Preveri, da je polje **Predogled** vključeno. To ti omogoči tekoče spremljanje vseh sprememb na fotografiji.

S premikanjem drsnikov optimalno prilagodi svetlost fotografije.



Iz histograma lahko ugotoviš, da se je število temnih pik sicer povečalo, srednje svetlih pik je približno enako, število svetlih pik pa je še vedno zelo veliko.



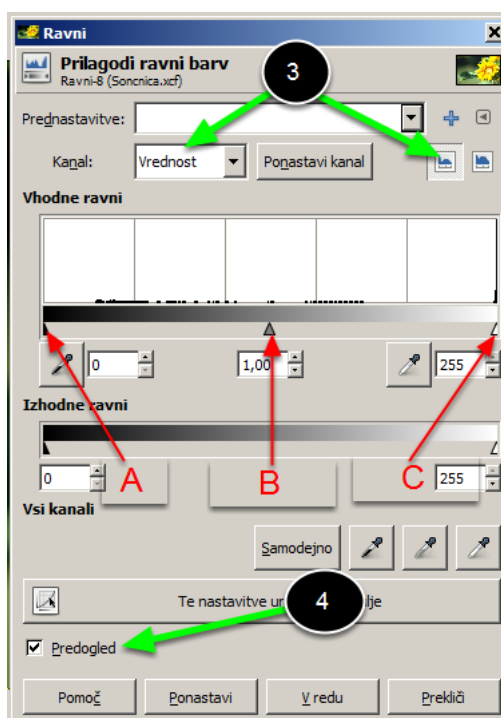
Prilagajanje svetlosti z drsnikom se največ uporablja hitro prilagajanje svetlosti slik in izborov, v fotografiji pa se raje uporabljajo drugi postopki.

5.4 Prilagajanje svetlosti z ravninami

Svetlost fotografije boš prilagodil z ravninami.

4. Na fotografiji najprej podvoji osnovno plast (**Soncnica**) in ji določi novo ime **Ravni**.
5. Izvedi ukaz **Barve/Ravni...**

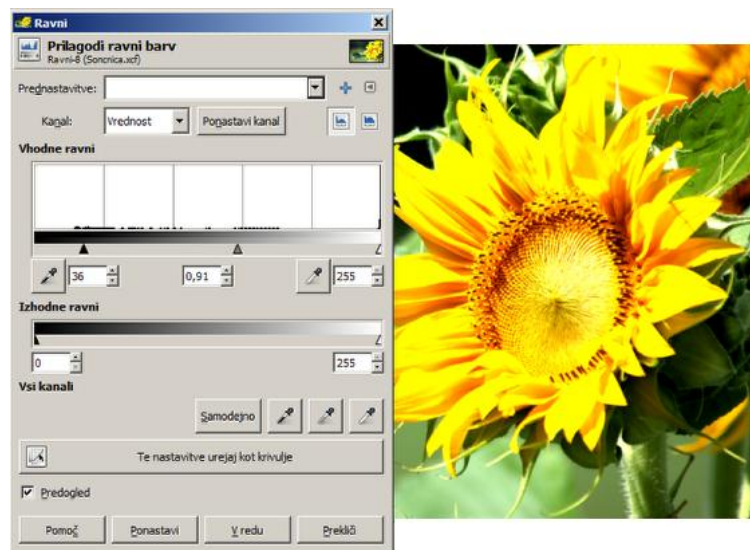
Na zaslonu se je odprlo okno za prilagajanje svetlosti in kontrasta z ravninami.



V osrednjem delu pogovornega okna je histogram s tremi drsniki v obliki trikotnika (za temne pike - A, za srednje osvetljene pike - B in svetle pike - C). Vse pike, ki so v histogramu levo od drsnika A so črne, vse ki so desno od drsnika C so bele, drsnik B pa določa položaj srednje osvetljene pike.

6. Najprej preveri, da je vključen linearni prikaz in v polju **Kanal** izbrana možnost **Vrednost**.
7. Preveri, da je vključen **Predogled**. Pri tem ne pozabi napraviti nevidne zgornje plasti (**Drsniki**).

8. S premikanjem drsnikov optimalno prilagodi svetlost fotografije.



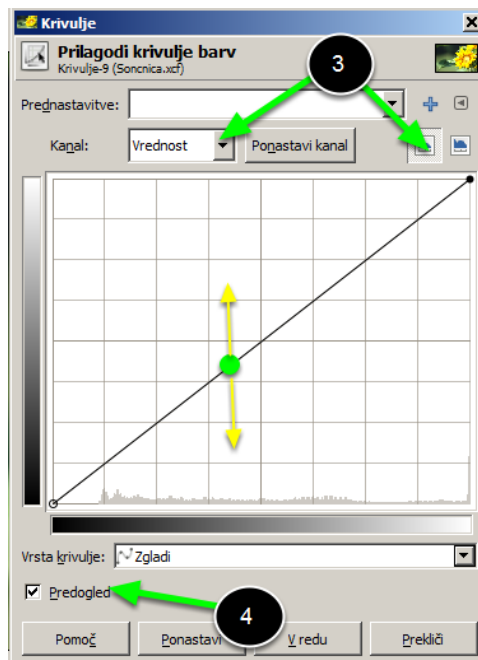
Z ravninami natančneje vplivaš na svetlost slike, pri čemer uravnavaš tudi srednje sive tone.

5.5 Prilaganje svetlosti s krivuljo

Svetlost fotografije boš prilagodil s krivuljo.

1. Na fotografiji najprej podvoji osnovno plast (**Soncica**) in ji določi novo ime **Krivulje**.
2. Izvedi ukaz **Barve/Krivulje...**

Na zaslonu se je odprlo okno za prilaganje svetlosti in kontrasta z krivuljo.

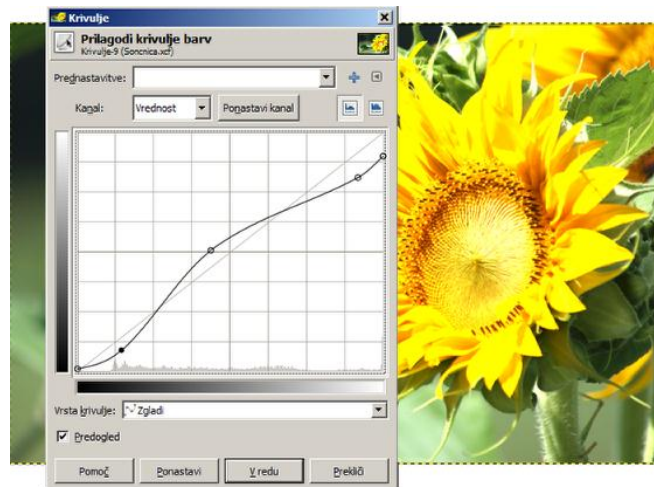


V osrednjem delu pogovornega okna je histogram s krivuljo. V njem so levo spodaj temne pike, desno zgoraj pa svetle.

Na začetku je krivulja ravna črta. Svetlost prilagajaš tako, da klikneš krivuljo in jo potegneš navzgor (pike pod klikom in v okolici postanejo svetlejše) ali navzdol (pike postanejo temnejše).

3. Najprej preveri, da je vključen linearni prikaz in v polju **Kanal** izbrana možnost **Vrednost**.

- Preveri, da je vključen **Predogled**. Pri tem ne pozabi napraviti nevidnih zgornjih plasti (**Drsniki** in **Ravni**).
- S preoblikovanjem krivulje optimalno prilagodi svetlost fotografije.



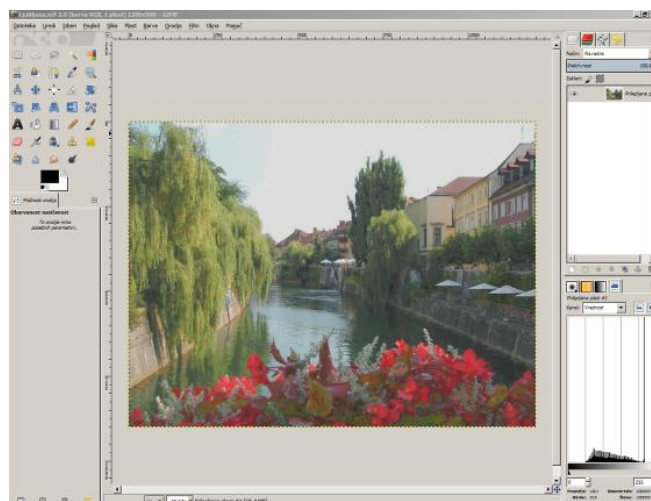
S preklapljanjem vidnosti plasti lahko primerjaš originalni posnetek in prilagajanje svetlosti fotografije s posameznimi postopki.



5.6 Prilagajanje barv z orodjem Obarvanost-nasičenost

Z orodjem boš prilagajal barvo pik določene barve kot tudi barvo vseh pik.

- V programu odpri fotografijo **Ljubljana.xcf**

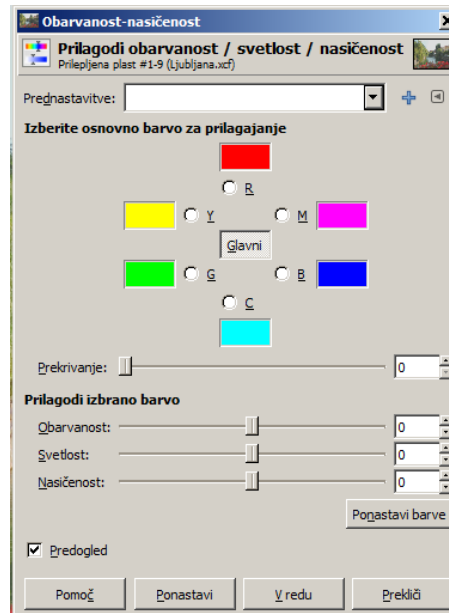


2. Na fotografiji najprej podvoji osnovno plast **Ljubljana** in ji določi novo ime **Kopija Ljubljana**.

Iz fotografije lahko ugotoviš slabšo obarvanost (več sivine) fotografije. Izboljšal jo boš z orodjem **Obarvanost-nasičenost**.

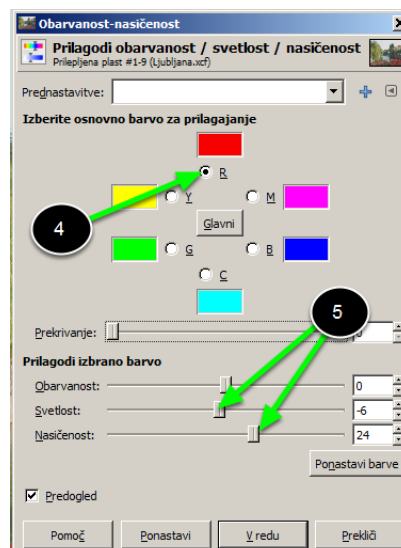
3. Izvedi ukaz **Barve/Obarvanost-nasičenost...**

Na zaslону se je odprlo pogovorno okno za prilagajanje obarvanosti, nasičenosti in svetlost izbranega območja ali plasti.



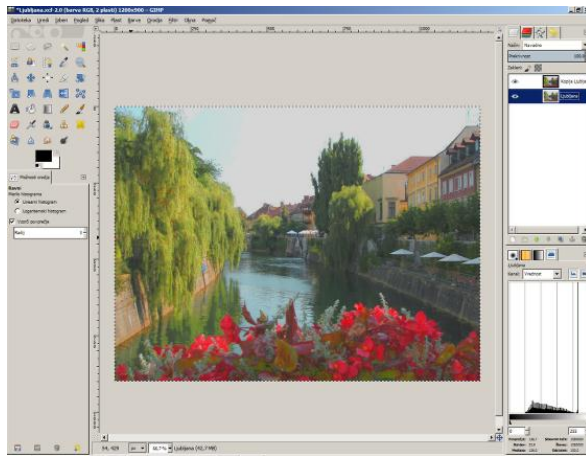
Osrednji prostor pogovornem oknu zajema šest ključnih barv barvnega modela HSV. V spodnjem delu so drsniki, s katerimi prilagajaš barvo točk, katerih barva ustreza izbrani barvi.

4. Izberi rdečo barvo (klikni njeno potrditveno polje).
5. Premakni drsnik **Nasičenost** na 14.

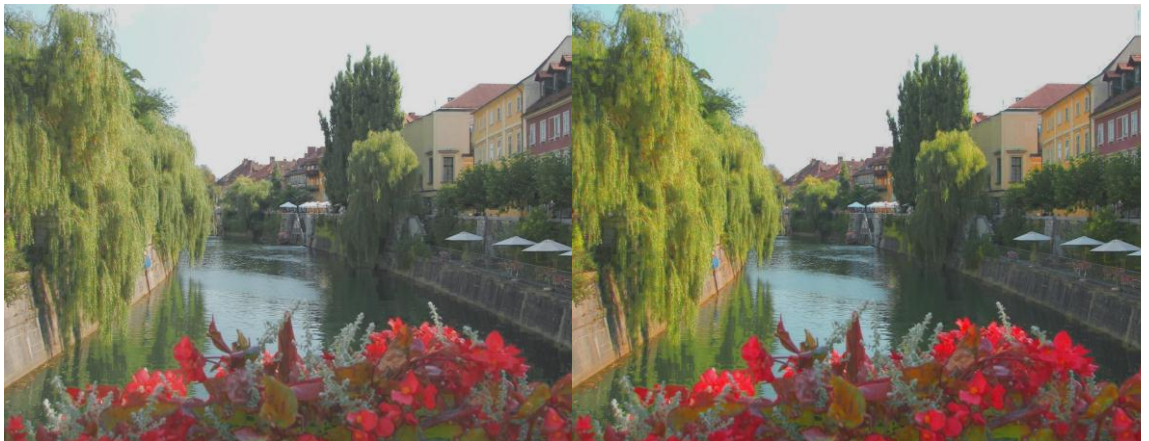


6. Za rumeno barvo premakni drsnik **Svetlost** na -9 in drsnik **Nasičenost** na 36.
7. Za zeleno barvo premakni drsnik **Svetlost** na -12 in drsnik **Nasičenost** na 13.
8. Za cian barvo premakni drsnik **Nasičenost** na 24.

9. Za vse točke (tipka **Glavni**) premakni drsnik **Obarvanost** na -4, **Svetlost** na -7 in drsnik **Nasičenost** na 15.
10. Ukaz izvedeš s tipko **V redu**.



11. S preklapljanjem vidnosti plasti lahko primerjaš originalni (levo) in prilagojeni posnetek.



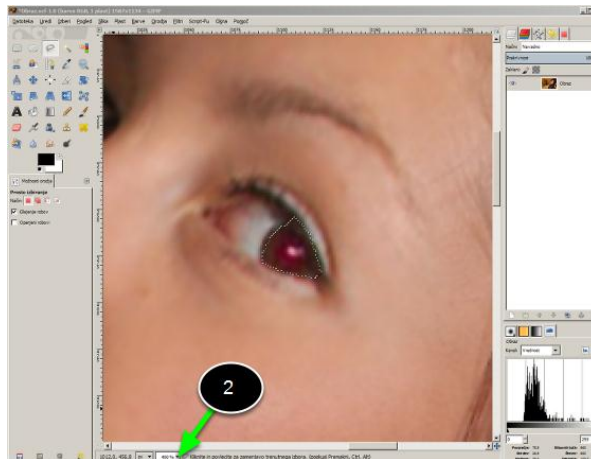
5.7 Odpravljanje rdečih oči

Kadar fotografiraš obraz z bliskavico se pri manjših razdaljah se odsev zenice očesa na fotografiji obarva rdeče. V tem koraku boš odpravil takšen odsev.

1. V programu odpri fotografijo **Obraz.xcf**.
Dekle na fotografiji ima rdeče oko.

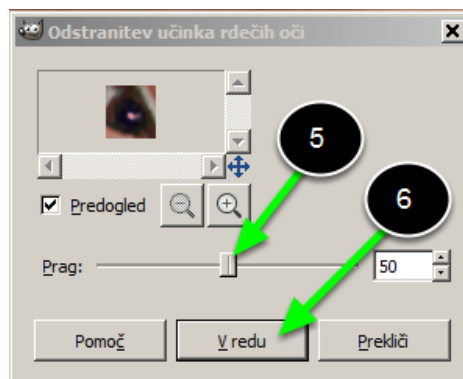


2. Povečaj prikaz fotografije tako, da bodo v oknu prikazane rdeče oči v čim večjem merilu (npr 400 %).



3. V orodjarni izberi orodje za **prosto izbiranje – laso** in z njim na sliki izberi zenici rdečih oči.
4. V meniju oblikuj ukaz **Filtri/izboljšaj/Odstrani rdeče oči...**

Na zaslonu se je odprlo okno za določitev ukaza.



5. Z drsnikom **Prag** določi intenzivnost odpravljanja rdečih oči. V tem primeru izberi 100 % (vso rdečo barvo).
6. Ukaz izvedi s tipko **V redu**.
Kako uspešno je učinek odpravil rdeče oči je v znatni meri odvisno od kakovosti fotografije.
7. Fotografijo shrani v datoteko (npr. **Obraz2.xcf**).

5.8 Ostrenje fotografije

V primeru, da je goriščna razdalja objektiva na fotoaparatu slabo nastavljena, je fotografija neostra. Manjšo neostriino lahko popraviš s programom, odpravljanje večjih nepravilnosti pa običajno ni uspešno.

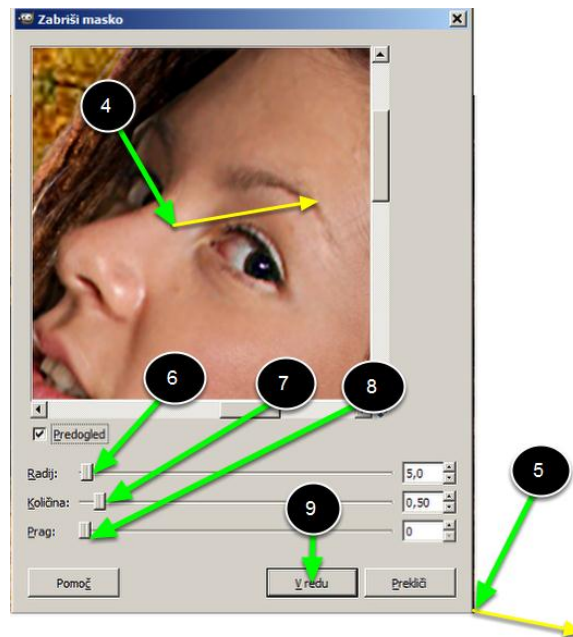
1. Če v programu nimaš odprte fotografije, jo odpri.

V tem primeru imaš že odprto fotografijo shranjeno v datoteki **Obraz2.xcf** – vendar izvedi ukaz **Izberi/Brez**, da iz slike odstraniš izbor.

Obraz dekleta na fotografiji je nekoliko neoster, zato boš fotografijo v nadaljevanju izostril.

2. V oknu **Plast** podvoji plast s fotografijo in ji določi ime npr. **Obraz2**.
3. V meniju oblikuj ukaz **Filtri/izboljšaj/Zabriši masko**.

Na zaslonu se je odprlo okno za opredelitev ukaza.



4. V okencu **Predogled** klikni in premakni sliko tako, da bo v njem najpomembnejši del fotografije. V tem primeru je to oko.
5. Če je okence premajhno, klikni vogal pogovornega okna in ga potegni v večjo velikost.
6. Klikni in potegni drsnik **Radij**, V tem primeru izberi vrednost **34**.
Radij določa število točk, ki so zajete v ostrenje. Pri fotografijah z več podrobnosti in manjšo ločljivostjo izberi manjši radij.
7. Klikni in potegni drsnik **Količina**. V tem primeru izberi **0,5**
 Količina določa jakost ostrenja. Prevelika moč običajno popači fotografijo.
8. Klikni in potegni drsnik **Prag**. V tem primeru izberi vrednost **25**.
 Prag določa mejno vrednost razlike v barvi dveh sosednjih točk, ki se bosta ostrili. Večji prag omogoča, da mehki prehodi ne bodo izostreni.
 Posledice spreminjanja posameznik vrednosti lahko spremljaš v okencu **Predogled**.
9. Ukaz izvedi s tipko **V redu**.



10. Izostreno fotografijo shrani.

5.9 Zabrisanje fotografije

Kadar osrednji motiv na fotografiji ne izstopa dovolj iz ozadja, ozadje zabrišeš. Tako dobiš fotografijo z neostrim ozadjem, za katero so običajno potrebni boljši objektiv.

1. Če v programu nimaš odprte fotografije, jo odpri.

V tem primeru imaš že odprto izostreno fotografijo shranjeno v datoteki **Obraz2.xcf**, zato jo shrani v novo datoteko, npr. **Obraz3.xcf**.

2. V oknu **Plast** podvoji plast s fotografijo in ji določi ime npr. **Obraz3**.

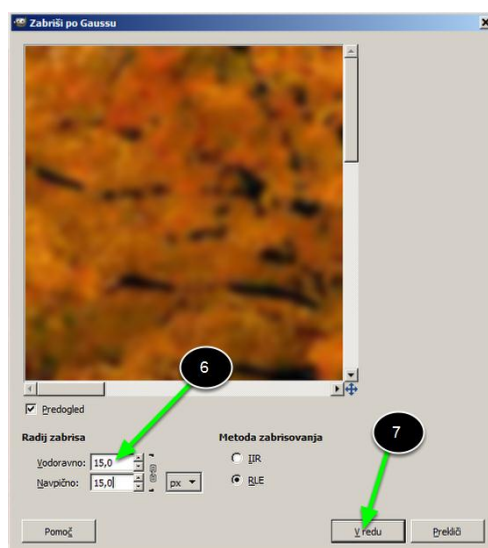
3. Z orodjema za **prosto izbiranje – laso** in **hitra maska** izberi ozadje fotografije.



4. Ko si zadovoljen z izborom izključi **hitro masko**. Na sliki moraš imeti izbrano področje, ki ga boš zabrisal (ozadje).

5. V meniju oblikuj ukaz **Filtri/Zabriši/Zabriši po Gaussu...**

Na zaslonu se je odprlo okno za opredelitev ukaza.



6. V polju **Vodoravno** določi radij zabrisa. V tem primeru naj bo radij **15**.

Radij določa število točk, ki so zajete v zabris. Večje število pomeni močnejši zabris.

Posledice spreminjanja radija lahko spremljaš v okencu **Predogled**.

7. Ukaz izvedi s tipko **V redu**.



Če z zabrisom nisi zadovoljen, lahko zadnji ukaz razveljaviš in ga izvedeš ponovno ali zabris, prek že obstoječega, izvedeš še enkrat.

8. Zabrisano fotografijo shrani.

6 Besedilo

Na fotografijo želiš pogosto dodati besedilo: od preprostega imena ali pojasnila do zahtevno urejenega naslova. V nalogi boš uredil besedilo za naslovnico koledarja.

6.1 Dodajanje besedila

Fotografiji za naslovnico koledarja boš dodal letnico.

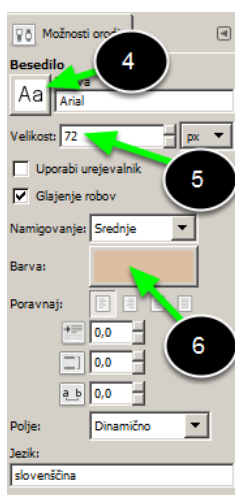
1. V programu odpri fotografijo konja **Konj2.xcf**, ki si jo izdelal v poglavju 4, in jo shrani v datoteko **Konj3.xcf**.



2. V oknu s plastmi izberi zgornjo plast
3. V orodjarni izberi orodje za dodajanje besedila.



Pod orodjarno se je odprlo panelno okno za določanje lastnosti pisave.



4. V polju **Pisava** določi družino pisave. (Klikni kvadratno tipko na levi strani polja in pisavo izberi iz seznama razpoložljivih pisav – v tem primeru *Arial*.)
5. V polje **Velikost** vpiši velikost pisave. V seznamu, ki se odpre po kliku tipke desno od polja, lahko izbereš ustrezno enoto.
V tem primeru naj bo velikost pisave 72 pik.
6. V polju barva izberi ustrezno barvo pisave. V tem primeru izberi temnorjavo barvo z oznako DBBDA2.
7. S tako opredeljenim orodjem klikni sliko, kjer želiš dodati besedilo.
Na sliki se je odprlo okence za hitro urejanje besedila.
8. S tipkovnico napiši besedilo.



9. Ko z izborom drugega orodja zaključiš dodajanje besedila, se na vrhu doda nova prozorna plast. Njeno ime in velikost ustrežata napisanemu besedilu.

6.2 Hitro urejanje besedila

Besedilu na fotografiji boš določil lastnosti pisave.

1. Če besedilo na fotografiji ni izbrano, izberi plast z besedilom in dvoklikni besedilo.
2. V okencu za hitro urejanje besedila klikni tipko za poudarjeno besedilo.



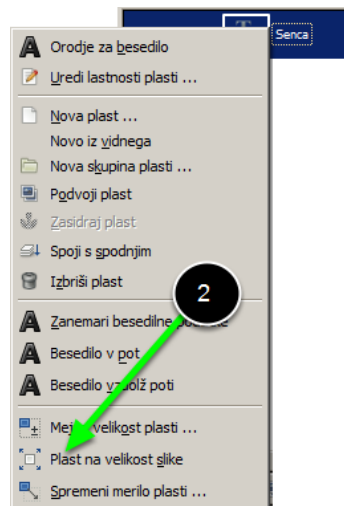
Izbrano besedilo se je izpisalo poudarjeno.

Podobno lahko v okencu določiš še druge lastnosti pisave npr. podčrtanje, družino, velikost in barvo.

6.3 Senčenje besedila

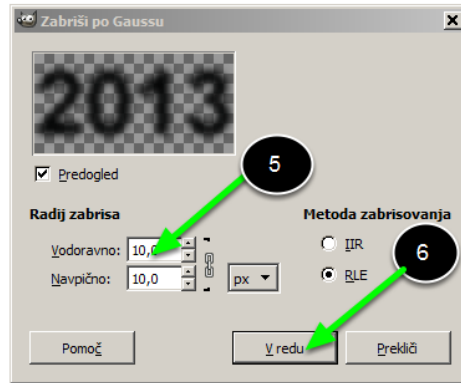
Besedilu na fotografiji boš dodal senco.

1. Podvoji plast z besedilom in novo plast poimenuj **Senca**.
2. V panelnem oknu **Plasti** klikni z desno plast **Senca** in v tekočem meniju oblikuj ukaz **Plast na velikost slike**.



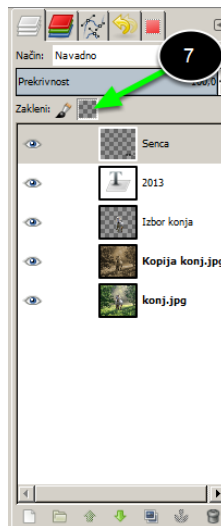
S tem poskrbiš, da ti med ustvarjanjem sence na plasti ne bo zmanjkalo prostora.

3. Če besedilo na plasti **Senca** ni izbrano, ga izberi (Z orodjem za dodajanje besedila dvoklikni besedilo.)
4. Izvedi ukaz **Filtri/zabriši/Zabriši po Gaussu**.
Na zaslonu se je odprlo okno za določanje zabrisa.
5. V oknu določi vodoravni in navpični polmer zabrisa. Spremembe lahko sproti opazuješ v polju za predogled. (Če je razmerje med polmeroma zaklenjeno, se pri spreminjanju enega ustrezno spremeni tudi drugi.)



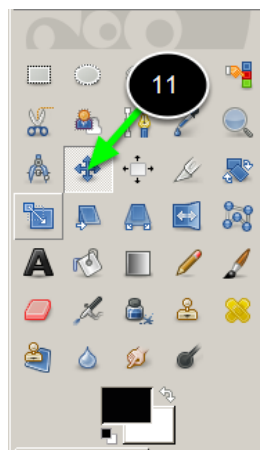
V tem primeru naj bosta oba polmera 10 pik.

6. Ukaz izvedeš s tipko **V redu**.
7. Senco boš pobarval s črno barvo. Ker prozornih točk ne želiš pobarvati, klikni v panelnem oknu **Plasti** tipko **Zakleni kanal alfa**.



Če tega ne bi naredil, bi se v nadaljevanju celotna plast obarvala s črno.

8. V orodjarni določi črno barvo ospredja.
9. Izvedi ukaz **Urejanje/Zapolni s barvo ospredja**.
10. V panelnem oknu **Plasti** premakni plast **Senca** pod plast z besedilom.
11. V orodjarni izberi orodje za premikanje plasti



12. Izberi plast **Senca** in jo z izbranim orodjem nekoliko zamakni.



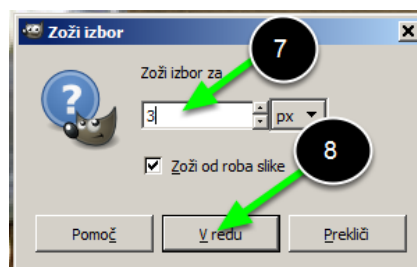
6.4 3D učinek

Besedilo boš preoblikoval s prostorskim učinkom.

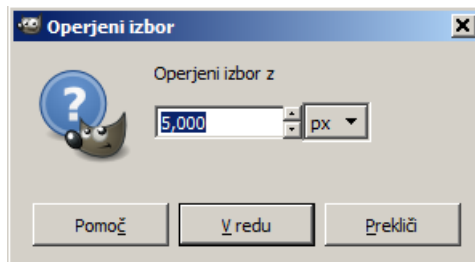
1. Na vrhu sklada plasti dodaj novo prosojno plast z imenom **3D**.
2. Izberi plast z besedilom (v tem primeru **2013**).
3. V meniju oblikuj ukaz **Plast/Prosojnost/Alfa v izbor**. S tem si v izbor uvrstil vse prosojne točke plasti.



4. Izberi plast **3D**.
5. V meniju oblikuj ukaz **Izberi/Zoži**.
6. Na zaslonu se je odprlo okno za ožanje izbora.
7. V polju za zoženje izbora vpiši, za koliko pik naj se izbor zoži. V tem primeru vpiši 3 pike tako, da je izbor znotraj črk in je videti kot nekoliko tanjše črke.



8. Ukaz izvrši s tipko **V redu**.
9. V meniju oblikuj ukaz **Izberi/Operjenost** in v oknu določi izbiri izginjajoči rob. V tem primeru naj bo rob 5 pik.

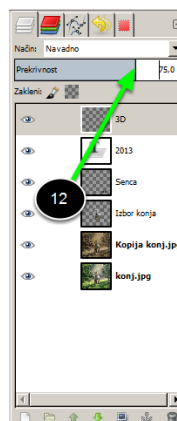


10. V orodjarni določi belo barvo ozadja.

11. Izvedi ukaz **Uredi/Napolni z barvo ozadja**.



12. V panelnem oknu **Plasti** zmanjšaj prekrivnost plasti **3D** na 75 %.



1. V orodjarni izberi orodje za premikanje plasti in nekoliko zamakni plast **3D**.

2. V meniju oblikuj ukaz **Plast/Spoji s spodnjim**.

3. V meniju oblikuj ukaz **Filtri/Poslikava/Preslikava na predmet**. Najprej poskusi s privzetimi vrednostmi, nato a se poigraj z nastavitvami.



6.5 Dodatne možnosti

V sistem računalnika boš vgradil novo pisavo in z njo na naslovnici napisal naslov.

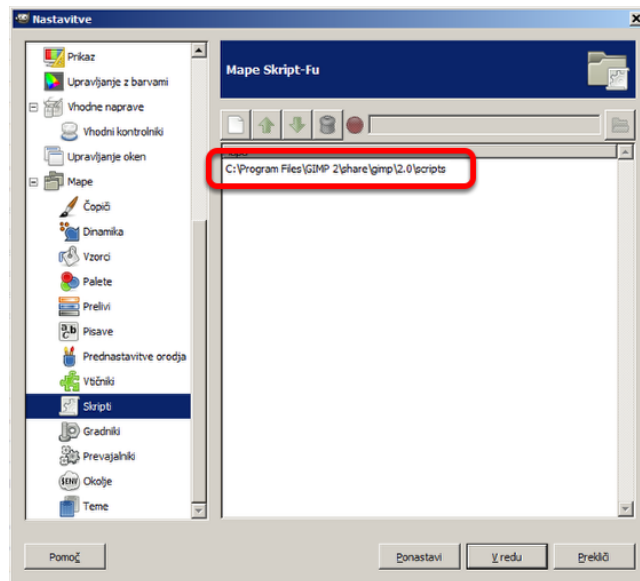
1. V spletu poišči brezplačno pisavo **Ayosmonika**.



1. Pisavo vgradi v svoj računalnik (datoteko **Ayosb.ttf** prepriši v mapo **C:/windows/fonts**.)
2. V programu odpri datoteko **Konj3.xcf** in jo shrani v datoteko **Konj4.xcf**.
3. V levi zgornji del slike napiši naslov (v tem primeru **konji**) tako, da vsako črko napišeš na svojo plast. Barve črk naj bodo različne, da boš lažje sledil urejanju. Prva črka naj bo nekoliko večja (v tem primeru npr. 150 pik), druge pa manjše (npr. 100 pik).
4. Plasti s črkami premakni tako, da se črke med seboj rahlo prekrivajo.



5. Na spletu poišči vtičnik za plasti **layerfx.scm** in ga prepriši v mapo za vtičnike programa Gimp (Ustrezna mapa se izpiše po izvržitvi ukaza **Uredi/Nastavitve/Mape/Skripti** – običajno je to mapa **C://program files/gimp2/share/gimp /2.0/scripts**.)



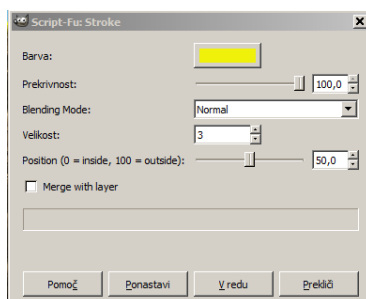
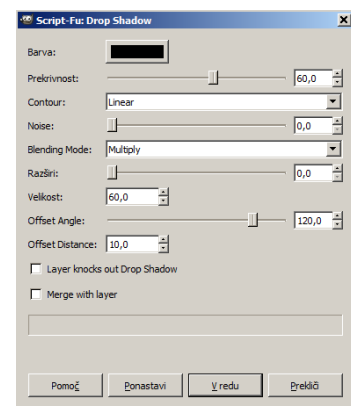
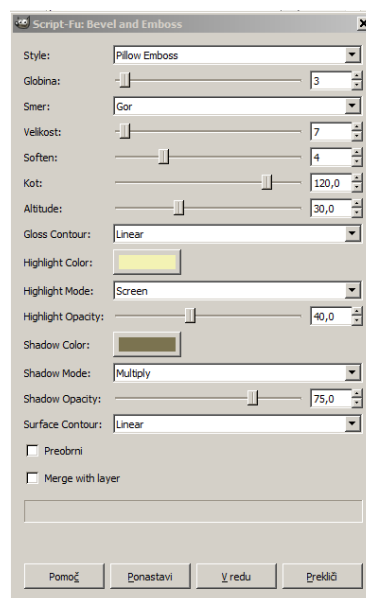
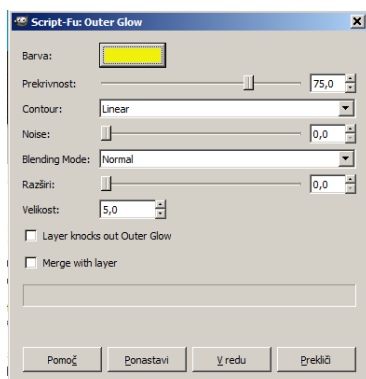
6. V meniju oblikuj ukaz **Filtri/Skript-Fu/Osveži skripte**.

Seznam skriptov se bo posodobil in v meniju se bo poleg možnosti **Filtri** dodala nova možnost **Script-Fu**.

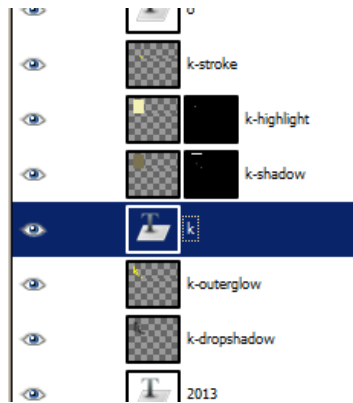
7. Izberi plast s prvo črko besedila. V tem primeru je to črka k.

8. Zaporedoma izvedi ukaze:

- **Script-Fu/Layer Effects/Stroke** z barvo **EFF10A**
- **Script-Fu/Layer Effects/Bevel and Emboss** z barvama **F3F2B4** in **7B7250**
- **Script-Fu/Layer Effects/Outer Glow** z barvo **EFF10A**
- **Script-Fu/Layer Effects/Drop Shadow** z barvo **000000**



9. Po izvedenih ukazih bo sliki dodanih več plasti. Razporedi jih takole: na vrhu naj bo stroke, nato highlight, shadow, črka, outerglow in povsem spodaj dropshadow.



10. Izvedi korake 8 in 9 še za vse druge črke besede.



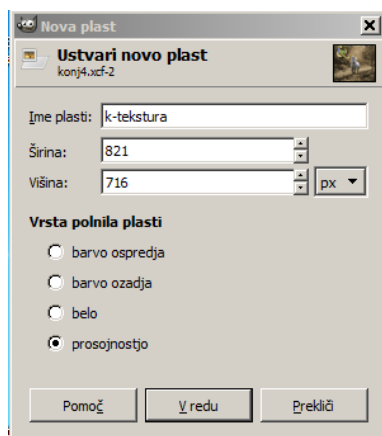
11. Risbi dodaj znak & večje velikosti in ga postavi za vse črke besede ter tudi na njem izvedi koraka 8 in 9.



6.6 Zapolnitev črk s teksturo

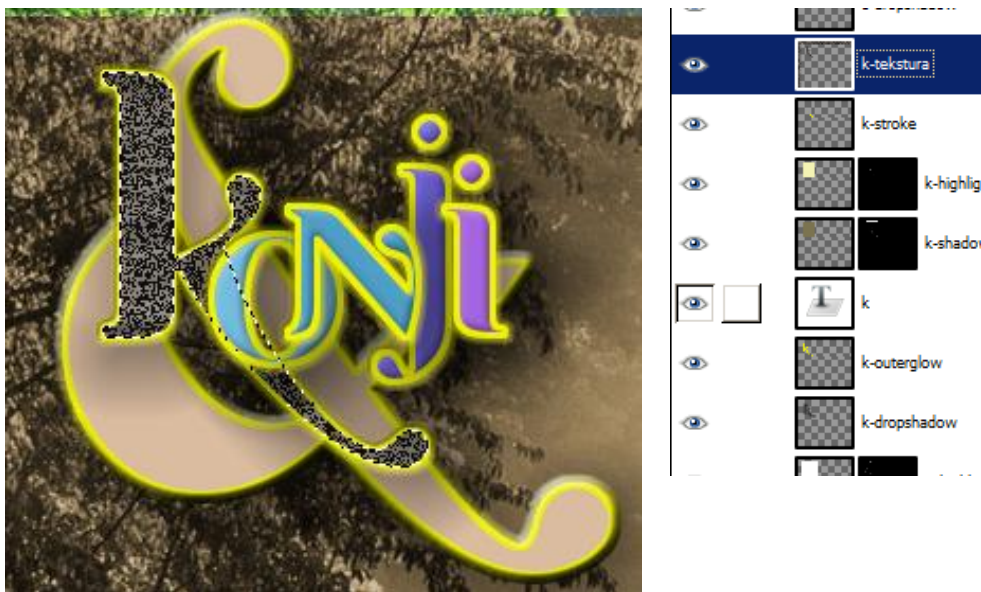
Črke boš zapolnil z vzorčkom (teksturo) iz datoteke.

1. Nad prvo črko besede (v tem primeru *k*) in vsemi njenimi učinki (torej nad plast *k-stroke*) vstavi novo prosojno plast z imenom *k-tekstura*.



2. V meniju oblikuj ukaz **Datoteka/Odpri kot plasti** in nad plast **k-tekstura** vstavi novo plast iz datoteke **Les.xcf**.
3. Klikni z desno plast prve črke (v tem primeru k) in v plavajočem meniju oblikuj ukaz **Alfa v izbor**.
4. V meniju oblikuj ukaz **Izberi/Preobrni**.
5. V panelnem oknu **Plasti** izberi plast **Les** in pritisni brisalko (tipko **Delete**).
6. Klikni z desno plast **Les** in v plavajočem meniju oblikuj ukaz **Spoji s spodnjim**.

Na plasti **k-tekstura** si tako dobil teksturo črke k.



7. Nad plast **k-tekstura** vstavi novo plast z imenom **k-tekstura2**.
8. Klikni z desno plast k-tekstura in v plavajočem meniju oblikuj ukaz **Alfa v izbor**.
9. V meniju oblikuj ukaz **Izberi/Zoži** in zoži izbor za 4 pike.
10. Izberi plast **k-tekstura2**
11. V orodjarni izberi orodje **Zapolni s kanglico** in izbor prebarvaj z belo barvo.
12. V orodjarni izberi orodje **Eliptični izbor** in z njim izberi spodnji del črke.
13. Pritisni brisalko in zbriši izbrani del teksture.



14. V panelnem oknu Plasti zmanjšaj prekrivnost plasti **k-tekstura2** na 50 %.
15. Vse korake (od 1 do 14) ponovi za vse črke besede in znak &.



16. Izdelano naslovnico shrani.



17. Sliko shrani

7 Zaključek

Tako. V šestih poglavjih si spoznal nekaj osnovnih korakov urejanja fotografij s programom GIMP. Prepričan sem, da te je program prepričal in da si z njegovo zmogljivostjo zadovoljen.

Seveda to še zdaleč ni vse, kar zmore GIMP. Na tebi je sedaj, da zavihaš rokave in odkriješ še vse druge njegove zmožnosti. In med njimi so nekatere pravi sladkorčki.

Obilo uspeha!

