4.1.1. Selekcija cjelokupne slike

U ovom videu upoznat ćemo se s načinom izvođenja selekcije cjelokupne slike.

Za izvođenje selekcije cjelokupne slike u aplikaciji Gimp potrebno je iz padajućeg izbornika “Select” odabrati naredbu “All”. odabirom ove naredbe cjelokupna slika dokumenta bit će selektirana.

Selektirane površine u aplikaciji Gimp prepoznajemo po animiranom isprekidanom obrubu kojeg nazivamo i “Marching Ants”.

Ukoliko želimo cjelokupnu sliku deselektirati potrebno je iz padajućeg izbornika “Select” odabrati naredbu “None”.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.1.2. Opcije alata za selektiranje

U ovom videu upoznat ćemo se s opcijama alata za selektiranje.

Prije odabira alata za određenu vrstu selektiranja potrebno je odabrati i dodatne opcije selekcije.

Panel koji prikazuje opcije odabranog alata, pa tako i opcije selekcije prilikom rada s alatima za selektiranje je panel “Tool Options” kojega možemo aktivirati iz padajućeg izbornika “Windows” i podizbornika “Tool Options”.

Od opcija alata za selektiranje imamo četiri vrste modova. Prvi mod selekcije nam omogućava izvođenje potpuno nove selekcije, drugi mod nam omogućava pripojenje nove selekcije već postojećoj selekciji, trećim modom od postojeće selekcije oduzimamo područje selektirano novom selekcijom i četvrtim modom izvodimo selekciju presjeka između stare i novo kreirane selekcije.

Naredbom “Feather edge” imamo mogućnost definiranja stupnja mekoće ruba selekcije. Naime rub selekcije može biti oštar, ali i izuzetno mekan.

Round Corners naredba nam omogućava odabir radijusa za izvođenje selekcija sa zaobljenim kutovima.

Naredba “Expand from Center” omogućava nam kreiranje selekcije iz centralne točke.

Naredba “Antialiasing” osigurava glatki rub selekcije.

Naredbom “Size” naknadno definiramo dimenziju selekcije (polja širine i visine), dok naredbom “Position” naknadno definiramo poziciju selekcije na dokumentu.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.1.3. Upotreba alata za selektiranje

U ovom videu upoznat ćemo se s upotrebom alata za selektiranje.

Alat “Rectangle select”

Ovim alatom imamo mogućnost izvođenja pravokutnih i kvadratnih selekcija.

Nakon odabira alata potrebno je napraviti i zadržati lijevi klik miša i izvesti oblik selekcije željenih dimenzija.

Alat “Elipse select”

Ovim alatom imamo mogućnost izvođenja eliptičnih i kružnih selekcija. Primjena je ista kao i kod Rectangle select alata.

Alat “Free Select”

Ovim alatom imamo mogućnost izvođenja selekcija nepravilnih oblika. Primjena alata je po principu niza klikova koje se međusobno spajaju i čine željeni oblik selekcije.

Alat “Fuzzy Select”

Radi se o alatu za selektiranje koji selekciju izvodi metodom prepoznavanja sličnih piksela u spojenom nizu. Konkretno, jednim klikom na određeno područje izvodi se automatska selekcija određene količine sličnih piksela koji se nalaze u spojenom nizu. Količina sličnih piksela koja se uzima u obzir prilikom izvođenja selekcije definira se naredbom “Threshold” iz “Tool Options” panela.

Alat “Scissors Select”

Ovim alatom izvodimo donekle automatiziranu selekciju. Naime, radi se o alatu kojeg primjenjujemo izvodeći klikove po rubu željenog elementa digitalne slike. Između dva klika ovaj alata sam računa oblik putanja koja će se kasnije pretvoriti u selekciju.

Nakon što smo željeni objekt omeđili točkama, da bi iste pretvorili u aktivnu selekciju potrebno je sveukupno potvrditi tipkom ENTER na tipkovnici.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.1.4. Inverse selekcije

U ovom videu upoznat ćemo se s primjenom naredbe “Inverse selection”.

Tokom rada sa selekcijama izuzetno je praktično poslužiti se naredbom “Inverse selection”. Radi se o naredbi kojom imamo mogućnost brzog izvođenja zamjene selektiranih i neselektiranih površina na dokument.

Za primjenu alata zamjene selekcije potrebno je kreirati selekciju na digitalnoj slici i iz padajućeg izbornika “Select” odabrati naredbu “Inverse selection”.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.1.5. Pohrana i aktivacija selekcije

U ovom videu upoznat ćemo se s metodom pohrana i naknadne aktivacije selekcije.

Aplikacija Gimp nam nudi i mogućnost pohrane kreirane selekcije.

Za pohranu selekcije potrebno je kreirati selekciju alatom za selektiranje po želji, te iz padajućeg izbornika “Select” odabrati naredbu “Save to Channel”.

Odabirom naredbe “Save to Channel” selekcija se pohranjuje u obliku kanala selekcije u “Channels” panelu.

Duplim klikom na naziv kreiranog kanala selekcije unutar “Channels” panela imamo mogućnost imenovanja selekcije.

Za naknadnu aktivaciju pohranjene selekcije potrebno je otvoriti “Channels” panel, desnim klikom označiti željenu pohranjenu selekciju i otvoriti padajući izbornik te odabrati naredbu “Channel to Selection”.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.2.1. Promjena dimenzije platna

U ovom videu upoznat ćemo se s metodom promjene dimenzija platna digitalne slike.

Promjena dimenzija platna digitalne slike izvodi se odabirom naredbe “Canvas size” iz padajućeg izbornika “Image”.

Otvorit će se prozor “set Image Canvas Size” unutar kojega možemo numeričkim putem definirati vrijednosti širine (Width) i visine (height) platna digitalne slike.

Naredbom “Offset” možemo definirati pomak digitalne slike unutar platna po X i Y osi, odnosno klikom na gumb “Center” centrirati sliku.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.2.2. Promjena dimenzije slike

U ovom videu upoznat ćemo se s metodom promjene dimenzija digitalne slike.

Promjena dimenzija digitalne slike izvodi se odabirom naredbe “Scale image” iz padajućeg izbornika “Image”.

U prozoru “Scale image” nalaze se polja Width (širina) i Height (visina) iskazana numeričkim vrijednostima u pikselima. Ova polja zapravo prikazuju broj piksela digitalne slike u vrijednosti pune širine i visine iste.

Primjerice ako slika u polju Width ima iskazanu vrijednost od 1024 piksela to znači da se u širini digitalne slike u jednoj liniji nalazi upravo toliko sitnih kvadratića, odnosno piksela.

Ukoliko vrijednosti u poljima Width i Height smanjimo, smanjit će se i dimenzija slike, odnosno ako vrijednosti povećamo, povećat će se i dimenzija slike. Bitno je napomenuti da povećanje dimenzije rasterske digitalne slike sa zadržavanjem iste kvalitete nije u potpunosti moguće, odnosno u tom slučaju dolazi do softverskog generiranja novih piksela po širini i visini slike.

Poljima “X resolution” i “Y resolution” možemo definirati rezoluciju digitalne slike. Polja su u početnim vrijednostima povezana jer najčešće želimo rezoluciju definirati proporcionalno po X i Y osi.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.2.3. Podrezivanje (Crop) slike

U ovom videu upoznat ćemo se s primjenom alata za podrezivanje slike.

Primjenu podrezivanja slike izvodimo tako da nad digitalnom slikom izvedemo pravokutnu selekciju. Kada smo izveli pravokutnu selekciju željenih dimenzija i pozicije potrebno je iz padajućeg izbornika “Image” odabrati naredbu “Crop to Selection” čime dolazi do podrezivanja slike.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.2.4. Kopiranje i premještanje slike i dijela slike

U ovom videu vidjet ćemo način kopiranja i premještanja slike i dijela slike.

Za kopiranje cijele slike u drugu potrebno je cjelokupnu sliku selektirati odabirom naredbe “All” iz padajućeg izbornika “Select”, te ju kopirati odabirom naredbe “Copy” iz padajućeg izbornika “Edit”. Otvorit ćemo drugu sliku te u nju zalijepiti prethodnu sliku odabirom naredbe “Paste” iz padajućeg izbornike “Edit”.

Za premještanje cijele slike u drugu potrebno je cjelokupnu sliku selektirati odabirom naredbe “All” iz padajućeg izbornika “Select”, te ju izrezati odabirom naredbe “Cut” iz padajućeg izbornika “Edit”. Otvorit ćemo drugu sliku te u nju zalijepiti prethodnu sliku odabirom naredbe “Paste” iz padajućeg izbornike “Edit”.

Za kopiranje i premještanje dijela slike potrebno je ponoviti ranije korake uz jednu razliku. Naime, umjesto odabira naredbe “All” iz padajućeg izbornika “Select” kojom smo selektirali cijelu sliku, potrebno je jednim od alata za selektiranje izvesti selekciju samo jednog dijela slike te ju zatim ranije objašnjenim postupcima kopirati ili premjestiti u drugu sliku.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.2.5. Rotacija i zrcaljenje slike

U ovom videu pokazat ćemo metodu rotacije i zrcaljenja digitalne slike.

Rotaciju prethodno otvorene digitalne slike izvodimo odabirom jednog od alata “Rotate” iz padajućeg izbornika “Image” i pod izbornika “Transform”.

Aplikacija Gimp nam nudi alate “Rotate 90o clockwise” za rotaciju slike od 90o u smjeru kazaljke na satu, “Rotate 90o counter-slockwise” za rotaciju slike od 90o u smjeru suprotnom od kazaljke na satu i “Rotate 180o” za rotaciju slike od 180o.

Zrcaljenje digitalne slike izvodimo alatima “Flip Horizontally” za zrcaljenje slike po vodoravnoj osi i “Flip Vertically”za zrcaljenje slike po okomitoj osi. Oba alata se nalaze na istoj lokaciji kao i alati rotacije.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.3.1. Layeri

U ovom videu upoznat ćemo se s layerima, odnosno radnim slojevima.

Layer je neophodan alat za izvođenje naprednijih montaža i obrada digitalnih slika.

Radni se o potpuno transparentnim radnim površinama kojih unutar jednog dokumente možemo imati više i nalaze se jedni iznad, odnosno ispod drugih.

Primarni cilj upotrebe layera je mogućnost pristupa svakom od elemenata na dokumentu kao zasebnom objektu radi u konačnici lakšeg rada i manipulacije s istim.

Primjerice, ako pogledamo sljedeći primjer primijetit ćemo da se ispred nas nalazi rasterska digitalna slika koja na sebi sadrži četiri elementa. Svi oni čine jednu cjelinu, odnosno kompoziciju slike. No u dokumentu je svaki od ova četiri elementa zaseban layer, tj. digitalna slika je načinjena od četiri layera. Kada bi pogled s vrha kroz sve layere pomaknuli malo na stranu vidjeli bi od kojih i ikakvih layera se sastoji ova digitalna slika.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.3.2. Izrada , dupliciranje i brisanje layera

U ovom videu upoznat ćemo se s načinom izrade, dupliciranja i brisanja layera.

Rad s layerima dokumenta izvodi se iz “Layers” panela.

Svaki dokument unutar “Layers” panela mora imati barem jedan layer. Ne postoji mogućnost izvođenja rada unutar dokumenta bez ijednog layera.

Izrada novog layera izvodi se odabirom gumba “Create a new layer” koji se nalazi dolje lijevo unutar “layers” panela. Otvara se prozor unutar kojeg postavljamo parametre novog layera kao što su ime layera (Layer name), širina i visina layera (Width i Height) te vrsta ispune - ponuđene su opcije ispune bojom površine (Foreground color), boje pozadine (Background color), bijele boje ili izvođenje potpuno transparentnog layera što je u startu automatski odabrana opcija. Klikom na gumb OK kreiran je novi layer.

Vrlo je bitno napomenuti da rad u dokumentu s layerima iziskuje i konstantan odabir radnog layera. Naime, nije moguće istovremeno raditi na svim layerima već je potrebno prvo odabrati layer na kojem želimo raditi i tek tada krenuti s planiranim radom.

Odabir layera se izvodi jednim klikom na naziv ili prozor layera. Odabrani layer je označen plavom podlogom.

Ukoliko želimo izvesti duplikat layera potrebno je layer odabrati te kliknuti na gumb ”Create a duplicate of the layer” koji se nalazi na dnu “Layers” panela.

Za brisanje layera je potrebno ponovno odabrati layer te kliknuti na gumb “Delete this layer” koji se nalazi dolje desno unutar “Layers” panela.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.3.3. Odabir svojstva layera

U ovom videu upoznat ćemo se s nizom svojstava layera

Svakom layeru unutar “Layers” panela moguće je primijeniti određena svojstva.

Naknadna promjena naziva layera izvodi se duplim klikom na naziv. Izrazito je bitno radi snalaženja unutar dokumenta layerima davati jasne i kratke nazive.

Vidljivost svakog layera i svih elemenata na njemu moguće je privremeno isključiti, odnosno uključiti. To se izvodi klikom na ikonu oka s lijeve strane layera. Desno od polja s ikonom oka nalazi se prazno polje koje nam složi za postavljanje ikone u obliku karike lanca, odnosno daje nam mogućnost spajanja više layera radi kasnijeg istovremenog uređivanja istih.

Layer je moguće i zaključati. Za to je potrebno jednim klikom na leyer isti odabrati te klikom na ikonu u obliku kista potpuno zaključati layer, odnos klikom na ikonu s šahovskim poljem zaključati transparentne površine na odabranom layeru.

Na elemente koji se nalaze na layeru moguće je naknadno primijeniti i stupanj prozirnosti. Potrebno je prvo jednim klikom označiti layer te zatim iz izbornika “Opaciti” koji se nalazi na vrhu “Layers” panela odabrati stupanj prozirnosti. Iznad izbornika “Opaciti” nalazi se i izbornik za odabir “Mode” za odabir blending moda layera. Blending mode nam služi za odabir načina na koji će se prikazati layeri na mjestima gdje jedan drugoga zaklanjaju.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.3.4. Razmještaj i spajanje layera

U ovom videu upoznat ćemo se s mogućnostima razmještaja i spajanja layera.

Aplikacija Gimp u radu s layerima automatski primjenjuje osnovnu hijerarhiju layera. Pravilo je da se svaki novi layer unutar aplikacije Gimp kreira iznad odabranog layera. Ponekad će nam osnovna hijerarhija layera odgovarati u radu, no ponekad ćemo imati potrebu napraviti izmjene u hijerarhiji, odnosno razmještaju layera.

Ukoliko želimo odabrani layer pomaknuti prema gore unutar hijerarhije potrebno je iz padajućeg izbornika “Layer” te pod izbornika “Stack” odabrati naredbu “Raise Layer”. Ukoliko želimo layer pomaknuti prema dolje potrebno je iz istoga izbornika odabrati naredbu “Lower Layer”. Ukoliko pak želimo layer postaviti na vrh hijerarhije potrebno je odabrati naredbu “layer to Top”, odnos ako ga želimo staviti na začelje hijerarhije naredbu “Layer to Bottom”.

Layere je moguće i spojiti. Spajanje layera izvodimo tako da gornji layer odaberemo jednim klikom te iz padajućeg izbornika “Layer” aktiviramo naredbu “Merge Down”.

Postoji i mogućnost svođenja kompletnog dokumenta na jedan layer, odnosno spajanja svih layera u jedan. Ukoliko želimo svesti sve layere dokumenta na jedan layer potrebno je iz padajućeg izbornika “Image” odabrati naredbu “Flatten Image”.

Napomena: prilikom bilo koje vrte spajanja layera budite svjesni da se layeri nakon toga više ne mogu odspojiti!

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.3.5. Transformacije layera

U ovom videu upoznat ćemo se s načinima transformacija layera.

Aplikacija Gimp nam nudi šest vrsta transformacija layera - Rotate (rotacija), Scale (skaliranje), Shear (nakošenje), Perspective (transformacija perspektive), Flip (zrcaljenje) i Cage Transform (slobodan transform).

Za primjenu transforma layera potrebno je jednim klikom odabrati željeni layer te iz padajućeg izbornika “Tools” te pod izbornika “Transform Tools” odabrati jednu od ponuđenih transformacija.

Odabirom “Rotate” transformacije otvara se prozor s mogućnošću definiranja kuta rotacije (Angle) te pozicije centra rotacije (Center X i Center Y polja). Postoji i mogućnost ručne kontrole rotacije objekta pomoću mreže koja se stvorila preko istoga.

Odabirom “Scale” transformacije otvara se prozor s poljem “Width” unutar kojeg definiramo novu širinu i poljem “Height” unutar kojeg definiramo novu visinu objekta na odabranom layeru. Također je ovaj transform moguće kontrolirati ručno.

Odabirom “Shear” transformacije otvara se prozor s poljima “Shear magnitude X” i “Shear magnitude Y” kojima definiramo vrijednost nakošenja objekta na layeru po X i Y osi. Također je ovaj transform moguće kontrolirati ručno.

“Perspective” transformacija nudi isključivo ručnu kontrolu i primjenu naredbe, odnosno otvara se prozor unutar kojeg se mogu pratiti numeričke vrijednosti transformacije no sama primjena je isključivo potezom miša preko objekta.

Također i “Flip” transformacija nudi isključivo ručnu primjenu naredbe i to principom jednog klika na objekt odabranog layera.

“Cage Transform” ima definiran nešto drugačiji način primjene. Naime, kod Cage transforma je potrebno kreirati okvir oko objekta na odabranom layeru kojeg želimo transformirati. Okvir se kreira nizom klikova. Ka se okvirom omeđi objekt kojeg želimo transformirati pomakom kontrolnih točki okvira izvodi se slobodna transformacija. Na kraju je potrebno izvedenu transformaciju potvrditi tipkom ENTER na tipkovnici.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.3.6. Pretvorba nacrtanog objekta u rasterski element

U ovom videu vidjet ćemo metodu izrade rasterskih elemenata upotrebom “Paths” alata.

Odabrat ćemo “Paths” alat iz alatne trake. “Paths” alat nam omogućava izvođenje putanja unutar aplikacije “Gimp” prema kojima u kasnijem radu možemo zadavati atribute obruba.

Odabirom “Paths” alata krećemo s izradom putanje izvođenjem niza klikova po dokumentu. Ukoliko želimo kreirati kutnu točku potrebno je napraviti jedan brzi klik, dok je za kreiranje krivuljne točke potrebno klik zadržati te iz točke izvući kontrolne hvataljke.

Nakon što smo kreirali željeni oblik putanje, a kako bismo pomoću iste izveli primjenu obruba na označeni layer potrebno je iz padajućeg izbornika “Edit” odabrati naredbu “Stroke Path”.

Otvara se prozor unutar kojeg možemo odabrati vrstu obruba: “Solid color” - puna boja ili “Pattern” - uzorak, te debljinu obruba naredbom “Line width”.

Napomena: željenu boju i uzorak potrebno je definirati prije odabira naredbe “Stroke Path”.

Odabirom bilo kojeg drugog alata iz alatne trake, uklanja se vidljivost nacrtane putanje, no ostaje izveden rasterski obrub na označenom layeru.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.3.7. Izrada animirane GIF datoteke

U ovom videu upoznat vidjet ćemo način izrade animirane GIF datoteke

Aplikacija Gimp nudi nam i mogućnost izrade animirane GIF datoteke.

Izvest ćemo jedan primjer izrade animirane GIF datoteke.

Otvorit ćemo novi dokument dimenzija 500 x 200 px.

Kreirat ćemo novi layer i na njemu kreirati selekciju u obliku kruga.

Selektirano polje ćemo obojati bojom površine naredbom “Fill with FG color” iz izbornika edit. Uklonit ćemo selekciju.

Izvest ćemo četiri duplikata layera te ih svakoga za određenu vrijednost pomaknuti u desnu stranu. Imamo pet layera na kojem se nalazi isti krug no na drugoj poziciji. Takve layere ćemo iskoristiti kao frameove naše animacije.

Obrisat ćemo pozadinski layer te ćemo dokument izvesti u odgovarajućem formatu.

Iz izbornika File biramo naredbu “Export”. Otvara se prozor unutar kojeg biramo lokaciju na disku našeg računala za pohranu animirane GIF datoteke. U polje name upisujemo željeni naziv datoteke, npr. “animacija” i obavezno nakon naziva upisujemo željenu ekstenziju “.GIF”. Klikom na gumb “Export” otvara se prozor s opcijama izvoza GIF datoteka.

Da bi naša GIF datoteka bila animirana potrebno je odabrati naredbu “As animation” te iz izbornika “Frame disposal where unspecified” naredbu “One frame per layer” kojom osiguravamo da se u animaciji svaki layer pretvori u jedan frame.

Naredba “Loop forever” osigurava beskonačnu animaciju, a numerička vrijednost u polju “Delay between frames where unsprecified” brzinu animacija. Što je numerička vrijednost milisekundi viša to će animacija biti sporija.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.4.1. Unos, izmjena i brisanje teksta

U ovom videu upoznat ćemo se s opcijom pisanja i korištenja teksta u aplikaciji Gimp.

Za unos testa u dokument potrebno je odabrati alat “Text” koji se u obliku ikone slovnog znaka A nalazi unutar alatne trake. Odabirom ovog alata potrebno je izvesti jedan klik na prazan prostor dokumenta te time postaviti kursor za pisanje teksta na željenu lokaciju. Ostaje nam samo započeti s pisanjem.

Unos teksta unutar dokumenta kreira posebnu tekstualnu vrstu layera unutar “Layers” panela. Tekstualni layer prepoznajemo prema ikoni s slovnim znakom T te automatskim nazivom kreiranim iz upisanog teksta.

Kako bi naknadno radili promjene u postojećem tekstu potrebno je ponovno odabrati alat “Text” i kliknuti na postojeći tekst u dokumentu. Praktična mogućnost je i dvostruki klik na ikonu tekstualnog layera unutar “Layers” panela.

Tekst se naravno može i obrisati, kako upotrebom tipki BACKSPACE i DELETE na tipkovnici tokom pisanja ili mijenjanja postojećeg teksta, tako i jednostavnim brisanjem tekstualnog layera.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.4.2. Kopiranje i pomak teksta

U ovom videu upoznat ćemo se s opcijom kopiranja i pomaka teksta.

Kopiranje teksta se u aplikaciji Gimp izvodi jednako kao i u svakoj drugoj aplikaciji za obradu teksta.

Za početak je potrebno duplim klikom na ikonu tekstualnog layera unutar “Layers” panela aktivirati mogućnost uređivanja teksta. Za kopiranje teksta je potrebno označiti (zacrniti) dio teksta te iz padajućeg izbornika “Edit” odabrati naredbu “Copy”. Kako bi tekst zalijepili na drugu lokaciju potrebno je na istu postaviti kursor te iz padajućeg izbornika “Edit” odabrati naredbu “Paste”.

Pomak teksta se izvodi odabirom tekstualnog layera jednim klikom na željeni layer unutar “Layers” panela te upotrebom alata “Move”.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.4.3. Poravnanje teksta

U ovom videu upoznat ćemo se s opcijom poravnanja teksta.

Uređivanje teksta u aplikaciji Gimp uključuje i mogućnost definiranja poravnanja teksta.

Za početak je potrebno duplim klikom na ikonu tekstualnog layera unutar “Layers” panela aktivirati mogućnost uređivanja teksta. Zatim je potrebno označiti dio teksta koji želimo poravnati te “Justify” naredbama iz “Tool Options” panela birati jednu od četiri vrste poravnanja.

Aplikacija Gimp nudi mogućnost poravnanja u lijevu stranu (Left justified), poravnanje u desnu stranu (Right justified), centriranje teksta (Centered) i opciju obostranog poravnanja teksta (Filled).

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.4.4. Uređivanje teksta

U ovom videu upoznat ćemo se s uređivanjem teksta.

Aplikacija Gimp nam nudi mogućnost tipografskog uređivanja teksta.

Za početak je potrebno duplim klikom na ikonu tekstualnog layera unutar “Layers” panela aktivirati mogućnost uređivanja teksta. Zatim je potrebno označiti dio teksta koji želimo urediti te iz plutajućeg okvira koji se pojavi iznad označenog teksta birati željene alate.

Aplikacija GImp nam nudi mogućnost promjene pisma, visine pisma, primjene bold stila, italic stila, opciju podcrtavanja i precrtavanja teksta, mogućnost promjene veličine razmaka između linija teksta, mogućnost promjene razmaka između slovnih znakova i opciju promjene boje teksta.

Navede opcije uređivanja teksta nalaze se i unutar “Tool Options” panela.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.4.5. Transformacija teksta

U ovom videu vidjet ćemo metodu transformiranja teksta.

Odabrat ćemo “Type” alat iz alatne trake te jednim klikom na dokument definirati poziciju pisanja teksta. Upisat ćemo tekst te mu definirati najosnovije tipografsko oblikovanje odabirom pisma, visine i boje.

Kako bi mogli izvesti transformaciju teksta, za početak ćemo odabrati naredbu “Layer Boundary Size” iz padajućeg izbornika “Layer”. Radi se o naredbi kojom ćemo proširiti radni prostor tekstualnog layera. Poljem “Width” mijenjamo širinu tekstualnog layera, a poljem “Height” visinu istoga. Klikom na gumb “center” tekst centriramo s obzirom na nove dimenzije layera. Klikom na gumb “Resize” potvrđujemo definirano.

Transformaciju izvodimo odabirom alata “Cage Transform” kojim nizom klikova izvodimo okvir oko teksta. Kreirani okvir sadrži kontrolne točke koje nam služe za definiranje transformacije teksta.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.5.1. Primjena efekata: Pixelize, Emboss, Wind, Ripple, Whirl and Pinch, Desaturate

U ovom videu upoznat ćemo se s nizom efekata

Aplikacija Gimp nam nudi mogućnost primjene niza kreativnih efekata na digitalnu sliku.

Efekt “Pixelize” nalazi se u padajućem izborniku “Filters” u pod izborniku “Blur”. Služi nam za povećanje pikselizacije digitalne slike, odnosno vizualni dojam smanjenja rezolucije iste.

Efekt “Emboss” nalazi se u padajućem izborniku “Filters” u pod izborniku “Distorts”. Radi se o efektu koji nam služi za dobivanje dojma reljefa na digitalnoj slici.

Sadrži dvije funkcije: “Bumpmap” koja kreira reljef i zadržava boje na slici i “Emboss” koja sliku pretvara u crno-bijelu i kreira reljef.

Funkcijom “Azimuth” definiramo poziciju izvora svjetlosti u skladu s točkama kompasa (0-360). Funkcijom “Elevation” definiramo poziciju visine izvora svijetlosti u odnosu na obzor, a funkcijom “Depth” definiramo udaljenost izvora svjetlosti.

Efekt “Wind” nalazi se u padajućem izborniku “Filters” u pod izborniku “Distorts”. Radi se o efektu koji nam služi za dobivanje dojma pomaka na digitalnoj slici.

Sadrži dva stila primjene efekta (Wind i Blast), mogućnost odabira smjera primjene (Left i Right) te način primjene na rubne piksele digitalne slike (Leading, Trailing, Both).

Klizač “Freshold” služi za prikaz većeg ili manjeg broja kolornih granica u primjeni filtera, a klizač “Strength” služi za definiranje jačine primjene efekta.

Efekt “Ripple” nalazi se u padajućem izborniku “Filters” u pod izborniku “Distorts”. Radi se o efektu koji nam služi za kreiranje valovite deformacije digitalne slike.

Sadrži dvije orijentacije primjene (Orientation): vodoravnu i okomitu; mogućnost definiranja prikaza efekta na rubu (Edges): “Wrap” - nastavlja primjenu efekta u krug, “Smear“ - razvlači rubne piksele do ruba digitalne slike i “Blank” koji ostavlja prazan rub. Sadrži i mogućnost odabira između dva tipa vala: “Sawtooth” (kutni) i “Sine” (obli).

Klizačem “Period” definiramo gustoću i broj valova, klizačem “Amplitude” visinu vala, a “Phase shift” klizačem pomak i poziciju vala nad digitalnom slikom.

Efekt “Whirl and Pinch” nalazi se u padajućem izborniku “Filters” u pod izborniku “Distorts”. Radi se o efektu za izradu vrtloga na digitalnoj slici.

Klizačem “Whirl angle” definiramo stupanj zakrivljenosti vrtloga, klizačem “Pinch amount” jačinu vrtložne deformacije slike i klizačem “Radius” definiramo dimenziju primjene efekta vrtloga nad digitalnom slikom.

Efekt “Desaturate” nalazi se u padajućem izborniku “Tools” u pod izborniku “Color Tools”. Radi se o efektu koji nam omogućava izvođenje smanjenja zasićenosti boja na digitalnoj slici, odnosno pretvaranje kolorne slike u crno-bijelu. Efekt nam nudi na odabir tri vrste definiranja razine sivoga tona.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.5.2. Primjena efekata: Gaussian Blur, Motion Blur

U ovom videu upoznat ćemo se s nizom blur efekata.

Aplikacija Gimp nam nudi mogućnost primjene niza blur efekata na digitalnu sliku.

Efekt “Gaussian Blur” nalazi se u padajućem izborniku “Filters” u pod izborniku “Blur”. Služi nam za izvođenje općenitog efekta zamućenja digitalne slike. Sadrži funkciju “Blur Radius” kojom definiramo radiju zamućenja slike po vodoravnoj i okomitoj osi.

Efekt “Motion Blur” nalazi se u padajućem izborniku “Filters” u pod izborniku “Blur”. Služi nam za izvođenje dojma zamućenja digitalne slike u pokretu. Sadrži tri tipa zamućenja: Linear - linearna vrsta zamućenja u pokretu; Radial - radijalna vrsta zamućenja u pokretu, potrebno je definirati poziciju centra radijalnog zamućenja i Zoom - vrsta zamućenja digitalne slike u dubinu.

Klizačem “Length” definiramo dužinu primjene zamućenja, a klizačem “Angle” kut primjene.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.5.3. Primjena efekata: Lighting effects, Lens Flare

U ovom videu upoznat ćemo se s nizom svjetlosnih efekata.

Aplikacija Gimp nam nudi mogućnost primjene niza svjetlosnih efekata na digitalnu sliku.

Efekt “Lighting effects” nalazi se u padajućem izborniku “Filters” u pod izborniku “Light and Shadow”. Efekt simulira osvjetljenje na digitalnoj slici dobiveno novim izvorom svjetla. Efekt ne simulira niti ne ispravlja sjene na fotografiji.

Plavim signalizatorom nad slikom definiramo poziciju izvora svjetlosti. Klizačem “Distance” definiramo udaljenost izvora svjetlosti od digitalne slike.

Možemo definirati vrstu svjetlosti: “None” - nema svjetlosti; “Directional” - usmjerena svjetlosti i “Point” - svjetlost raspršena oko točke. Također imamo mogućnost definiranja postavki materijala kao što su stupanj sjaja, svjetline, zaglađenosti itd.

Efekt “Lens Flare” nalazi se u padajućem izborniku “Filters” u pod izborniku “Light and Shadow”. Efekt simulira odsjaj sunca u objektivu fotoaparata. Poziciju odsjaja definiramo pomakom prekriženih linija preko fotografije ili unosom numeričkih vrijednosti pod funkcijom “Center of Flare Effect”.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.5.4. Adjustment alati

U ovom videu upoznat ćemo se s adjustment alatima: Brightness-Contrast, Hue-Saturation i Colour Balance

Aplikacija Gimp nam nudi mogućnost upotrebe Adjustments alata za kolornu i tonalnu obradu digitalne slike.

Adjustment alat “Brightness-Contrast” nalazi se u padajućem izborniku “Tools” u pod izborniku “Color Tools”. Radi se o alatu za korekciju svjetline i kontrasta na digitalnoj slici. Klizačem “Brightness” definiramo opću svjetlinu digitalne slike, dok klizačem “Contrast” izvodimo korekciju kontrasta elemenata na digitalnoj slici. Digitalna slika može imati optimalne kontraste, može biti preslabih ili prejakih kontrasta.

Adjustment alat “Hue-Saturation” nalazi se u padajućem izborniku “Tools” u pod izborniku “Color Tools”. Služi nam za promjenu boja na digitalnoj slici.

Sadrži tri klizača: “Hue” - klizač kojim definiramo pomak, odnosno promjenu boje u spektru; “Lightness” - klizač kojim definiramo svjetlinu boje i “Saturation” - klizač kojim definiramo zasićenost boje.

Ukoliko želimo raditi promjenu boje u samo jednom dijelu spektra, npr. samo crvenu boju tada je potrebno kliknuti na oznaku crvene boje koja se nalazi na vrhu prozora.

Adjustment alat “Colour balance” nalazi se u padajućem izborniku “Tools” u pod izborniku “Color Tools”. Služi nam za korekciju boja na digitalnoj slici. Sadrži tri klizača s komplementarnim odnosom boja te mogućnošću primjene korekcije na tamne tonove (“Shadows”), srednje tonove (“Midtones”) i svijetle tonove (“Highlights”).

Uzmimo za primjer ovo fotografiju. Na njoj je prejaka plava boja. Korekciju ćemo izvesti tako da klizač “Yellow - Blue” pomaknemo u smjeru žute boje i time dodajući žutu na digitalnu sliku smanjujemo intenzitet plave nijanse. Radi boljeg rezultata možemo probati izvesti isto i u drugim tonalnim rasponima.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.5.5. Primjena efekata: Sharpen, Unsharpen mask

U ovom videu upoznat ćemo se s nizom efekata za uređivanje oštrine digitalne slike.

Aplikacija Gimp nam nudi mogućnost upotrebe efekata za uređivanje oštrine digitalne slike..

Efekt “Sharpen” nalazi se u padajućem izborniku “Filters” u pod izborniku “Enhance”. Radi se o filteru za općenito uređivanje oštrine digitalne slike. Efekt svoju primjenu ima naglašavajući kontraste rubova elemenata na slici, ali naglašava i eventualne nepravilnosti ili šum na slici.

Sadrži svega jedan klizač “Sharpness” koji definiramo jačinu primjene efekta.

Efekt “unsharp mask” nalazi se u padajućem izborniku “Filters” u pod izborniku “Enhance”. Radi se o filteru za naprednije uređivanje oštrine digitalne slike. Efekt svoju primjenu ima isključivo na rubove elemenata na slici bez utjecaja na nepravilnosti ili šum.

Klizačem “Radius” definiramo broj piksela s obje strana oko ruba objekta na koje će utjecati efekt. Klizačem “Amount” definiramo jačinu primjene efekta, a klizačem “Threshold” definiramo jačinu potreban kontrast između boja piksela da bi se između njih izvelo izoštravanje. Efekt “Unsharp mask” daje najprirodniji rezultat pri uređivanju oštrine digitalne slike.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.

4.5.6. Uklanjanje efekta crvenih očiju

U ovom videu upoznat ćemo se s metodom uklanjanja efekta crvenih očiju s digitalne slike.

Efekt crvenih očiju je česta pojava prilikom fotografiranja s upotrebom bljeskalice. Naime, efekt nastaje kao rezultat odbijanja svjetlosti bljeskalice od mrežnice oka.

Uklanjanje ovog neželjenog efekta je lako i brzo.

Aplikacija Gimp nam nudi mogućnost korištenja specijaliziranog alata za uklanjanje efekta crvenih očiju.

Potrebno je iz padajućeg izbornika “Filters” i podizbornika “Enhance” odabrati naredbu “Red Eye Removal”. Alat će ispraviti neželjeni efekt sam po sebi, a ukoliko je potrebno primjenu alata možemo naknadno fino prilagoditi upotrebom klizača “Threshold”.

Ovime je lekcija završena.

Hvala na pažnji.