

## Tworzenie grafiki artystycznej. Upiększanie, filtrowanie, nadawanie efektów

Generalnie programy takie jak GIMP czy Photoshop nie służą do tworzenia grafiki od podstaw. Głównym założeniem tych programów jest ulepszanie/zmienianie gotowych już grafik czy zdjęć, dodawanie do nich efektów specjalnych czy też łączenie ich w zupełnie nowe kompozycje.

Nie przeszkadza to jednak w wykorzystaniu tychże programów do tworzenia grafiki nie tyle artystycznej, co tzw. generowanej, przy pomocy prostych obiektów (prostokąty, owale) bądź ścieżek (zarówno proste odcinki jak i krzywe poprzez dodanie punktów pośrednich). Ponadto niekiedy odpowiednie zniekształcenie/wyciągnięcie pewnych cech obrazu może dać bardzo ciekawe, „artystyczne” wręcz efekty (które tak naprawdę artystyczne nie będą).

Poniżej zostanie omówionych kilka efektów, jakie można uzyskać poprzez połączenie kilku trybów, efektów oraz odpowiednią manipulację kolorami, nasyceniami czy też odpowiednim przestawieniem warstw względem siebie.

### 1. Tworzenie grafiki z wielu fragmentów

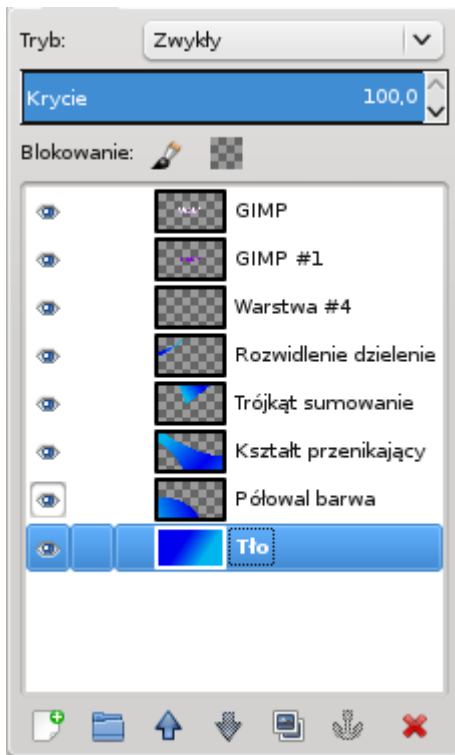
Najprostszym efektem będzie po prostu nałożenie na siebie kilku warstw z nieregularnymi kształtami. Przy odpowiednim rysowaniu kształtów i EKSPERYMENTALNYM doborze trybów zachowania się warstw nadrzędnych względem podrzędnych można uzyskać bardzo ciekawe wzory np. dla prostej tapety na pulpit.

Efekt 1:



Uzyskanie tego typu grafiki było możliwe dzięki odpowiedniemu gradientowi (dokładnie niebieskiego jasnego oraz niebieskiego ciemnego) oraz narzędziu rysowania ścieżki.

W celu uzyskania dodatkowych efektów, jak rozjaśnienie, przenikanie czy przyciemnienie kolorów każdy kształt został utworzony na nowej warstwie. W sumie na grafikę składają się siedem warstw, z czego dwie zostały zarezerwowane na napis.



**Tło** to po prostu warstwa z wypełnieniem gradientowym liniowym.

**Półowal barwa** to warstwa z odpowiednio utworzonym kształtem części owalu wraz z przestawionym trybem warstwy na barwę – poszczególne barwy są ze sobą odpowiednio mieszane (w tym wypadku niebieski staje się bardziej intensywny).

**Kształt przenikający** to warstwa z kształtem złożonym, którego ostateczne wypełnienie przenika się z kolorami warstw niższych. Dodatkowo krycie warstwy zostało zmienione ze 100 na 75, przez co został osiągnięty efekt ziaren.

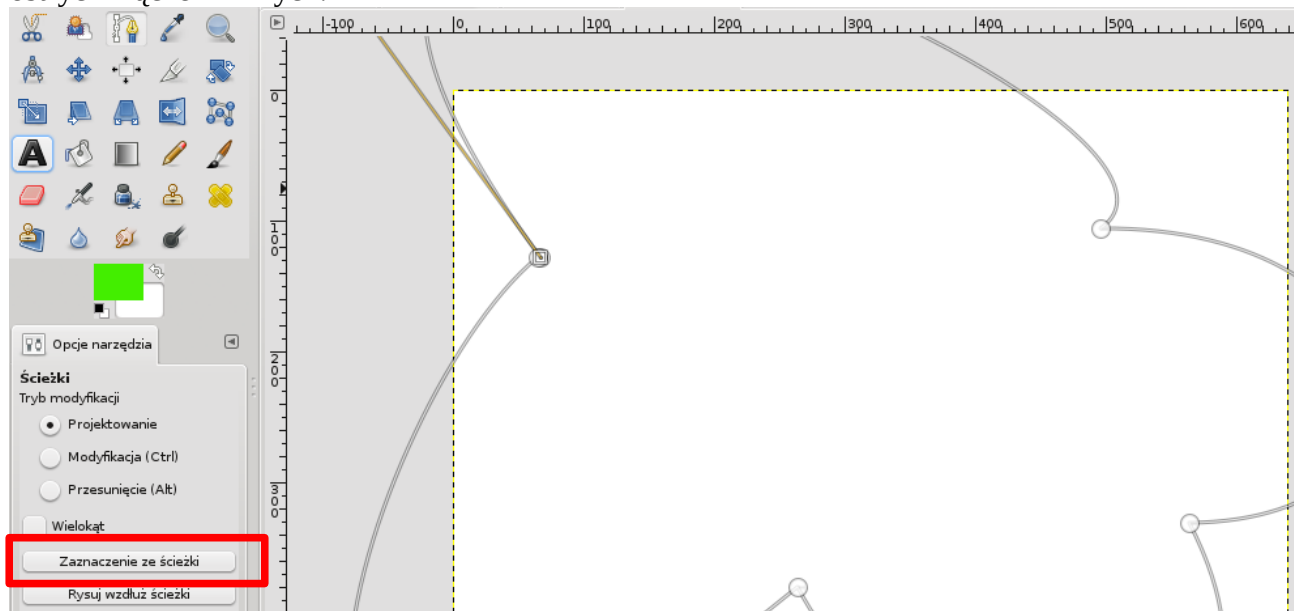
**Trójkąt sumowanie** to warstwa, która ustawiona jest w tryb sumowania. Dzięki temu poszczególne składowe barwy są ze sobą sumowane (w przypadku pełnego przesylenia następuje przesunięcie).

**Rozwidlenie dzielenie** to z kolei warstwa, której wartości poszczególnych warstw są dzielone z barwami na niższych warstwach. Efektem tego jest delikatne rozjaśnienie barw poniżej (można rzecz – szklany efekt).

**Warstwa #4** akurat cała jest pusta (np. do celów testowania innych efektów – **NIE BIERZE UDZIAŁU** w ostatecznym

kształcie obrazu).

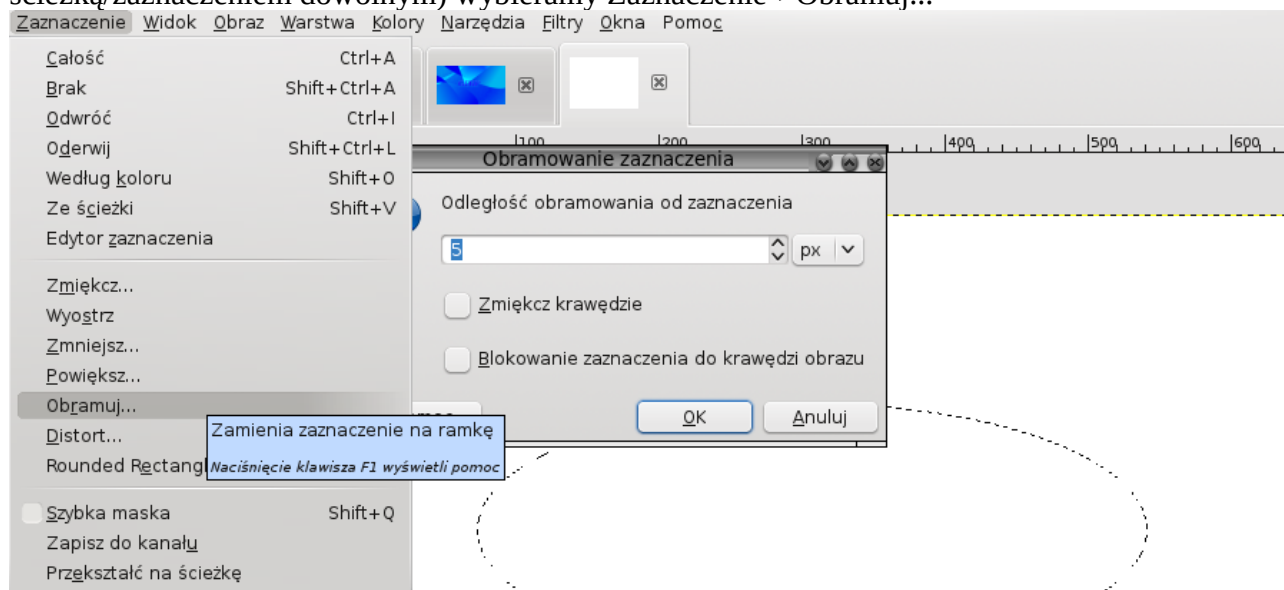
Jak wyglądało tworzenie kształtów? Narzędzie rysowania ścieżek daje nam możliwości tworzenia punktów łączonych ze sobą przy pomocy odcinków prostych. W fazie projektowania ścieżek możemy jednak odcinki te modyfikować poprzez odpowiednie wyginanie ich (przy użyciu punktów kontrolnych). Dzięki temu możemy uzyskiwać ładne zaokrąglenia ścieżek, łagodnych oraz ostrych złączeń i innych.



Po dopracowaniu ścieżki klikamy Zaznaczenie ze ścieżki (czerwona ramka). Od tego momentu jeżeli np. użyjemy wypełnienia kolorem to zostanie wypełniony tylko obszar z zaznaczenia – żaden inny!

**INFORMACJA:** W przeciwieństwie do grafiki wektorowej, jeżeli poszczególnych kształtów nie będziemy nanosić na nowe warstwy to późniejsza ich edycja może być NIEMOŻLIWA!. Dlatego trzeba zawsze pamiętać o złotej zasadzie – nowy kształt = nowa warstwa chyba, że nasze działanie wymaga połączenia kilku kształtów na jednej warstwie. Z drugiej strony warstwy zawsze można połączyć.

Oczywiście nie jest to jedyna możliwość uzyskiwania kształtów. Mając już utworzone zaznaczenie możemy utworzyć kształt z obrysu – bez wypełnienia. W tym celu, Z AKTYWNYM ZAZNACZENIEM (dowolnym narzędziem – prostokątnym, owalnym, różdżką czy też ścieżką/zaznaczeniem dowolnym) wybieramy Zaznaczenie->Obramuj...



Możemy ustalić grubość ramki otaczającej naszą figurę oraz dostosować ją poprzez np. zmiękczenie krawędzi (anti-aliasing). Teraz wystarczy wypełnić powstałe obramowanie by uzyskać figurę bez wypełnienia lecz z konturem.

Tekst widoczny na zrzucie ekranowym to efekt następujących działań:

- dodanie tekstu (wpisanie go poprzez narzędzie dostępne w programie GIMP)
- dodany efekt Filtry->Dekroacja->Add Bevel (z ustawieniami domyślnymi; można je dowolnie modyfikować)
- skopiowanie zawartości warstwy z napisem i dodanie do nowej warstwy
- użycie narzędzia skalowania na niższej warstwie; tekst na niej powinien zostać zmniejszony
- teraz warstwa niższa ustawiona zostaje w tryb Twarde światło natomiast wyższa warstwa jako Dzielenie. Dzięki temu tekst wygląda jak widać na zrzucie powyżej. Oczywiście Można eksperymentować z kolorami zarówno samego tekstu (pierwszej i drugiej warstwy) jak i koloru tła, na którym znajduje się tekst (ma to znaczenie!).

Inna wersja tworzonoego tła:



Tutaj dodana została jeszcze jedna warstwa (trójkątna) uwypuklająca napis (lepszą widoczność na jaśniejszym tle) oraz obrazek przedstawiający logo GIMP. Dodatkowo na warstwie przeskalowanej (mniejszej) napisu został zastosowany filtr Filtry->Artystyczne->Fotokopia... w celu wyszarzenia go.

Dodane logo z początku wyglądało następująco:



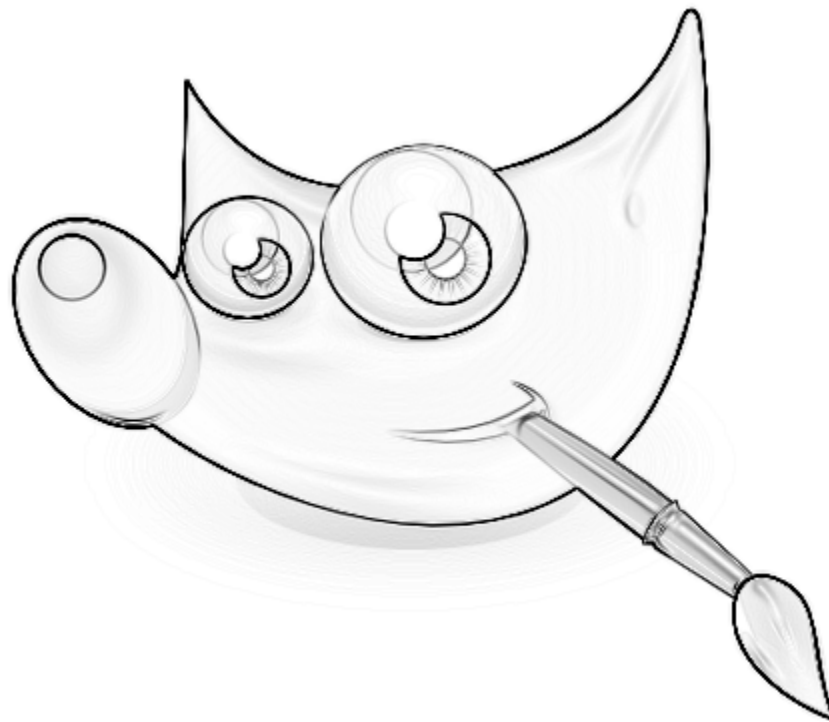
Ponieważ obraz z nim zawierał białe tło pierwszym działaniem było oderwać rysunek od tła. W tym celu użyto różdżki poprzez kliknięcie w dowolnym miejscu na tle. Zostało zaznaczone całe tło obrazu. Następnie poprzez narzędzie Edytor zaznaczenia (menu Zaznaczenie) zostało ono odwrócone (tło nie było już zaznaczone lecz wszystko pozostałe). Teraz wystarczyło skopiować wszystko co zaznaczone ([CTRL]+[C]) i przenieść to do grafiki docelowej ([CTRL]+[V]). Następnie został zastosowany filtr fotokopii (tak samo jak na tekście). W celu osiągnięcia ostatecznego efektu zmieniono tryb warstwy na Wartość. Warstwa została przesunięta by ostatecznie uzyskać efekt jak na zrzucie powyżej.

## 2. Tworzenie grafiki szkicowanej

Niekiedy możemy czuć potrzebę utworzenia ze zdjęcia bądź ciekawej grafiki „odręcznego” szkicu. GIMP pozwala w prosty sposób taki szkic wygenerować. Przykładowy efekt:



czy też wcześniej pokazane logo



Efekt jest bardzo prosty do osiągnięcia. Po pierwsze trzeba wykryć krawędzie oryginalnego obrazu i je odznaczyć. Można tego dokonać poprzez menu Filtry->Wykrywanie krawędzi->Krawędź... . W przykładzie użyto następujących parametrów:

- Algorytm Różnicowy
- Ilość 1
- Rozmaż

Oczywiście można eksperymentować z ustawieniami – efekty mogą być lepsze/gorsze w zależności od jakości zdjęcia oraz jego wykonania.

W tej chwili obraz wygląda mało użytecznie – wszystkie jasne komponenty zamieniły się w czarne, natomiast krawędzie stały się kolorowe. W pierwszej kolejności wyeliminujemy efekt odwrócenia kolorów. Wystarczy wybrać menu Kolory->Inwersja.

Ostatnim etapem będzie zmiana kolorów na szare. W tym celu możemy zmienić ich nasycenie (odsycić je).

Wykorzystajmy w tym celu narzędzie Kolory->Desaturacja. W przykładzie użyto wartości średniego odsycenia ale można spróbować pozostałych opcji.

Oczywiście można wypróbować także krzywe kolorów, zmieniać ich nasycenie automatycznie (przed przystąpieniem do zmiany obrazu) itp. Wszystko to wpłynie lepiej/gorzej na efekt końcowy obrazu. Ponadto można, jeżeli pojawią się jakieś efekty obrazu, wykorzystać narzędzie klonowania/gumki/rozjaśniania/przyciemniania by poprawić jakość tworzonego obrazu.

### 3. Tworzenie efektu podświetlenia.

Bardzo efektowne są grafiki, w których pierwszoplanowy element wygląda jak podświetlony/podpalony:



Pierwszym i najważniejszym kryterium jest oczywiście znalezienie odpowiadającego nam zdjęcia przedmiotu/osoby/innej grafiki artystycznej. W zależności od wielkości znalezionej grafiki/zdjęcia zależy jakość naszej „produkcji”.

Oryginalny obraz wykorzystany do utworzenia grafiki wyglądał następująco:

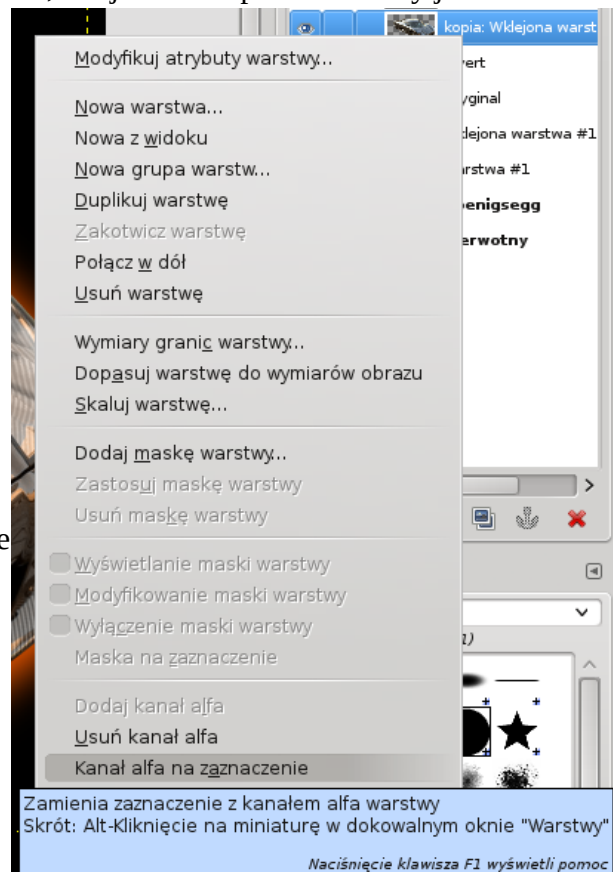


1. Należy zrobić sobie duplikat warstwy (na wypadek gdyby coś poszło nie tak).

2. Trzeba z tła wyciąć samochód. W tym celu można użyć dowolnego narzędzia zaznaczenia lub narzędzie ścieżek. To ostatnie w bardzo precyzyjny sposób pozwala na dokonanie zaznaczeń np. przy okrągłych, zaokrąglonych elementach auta.

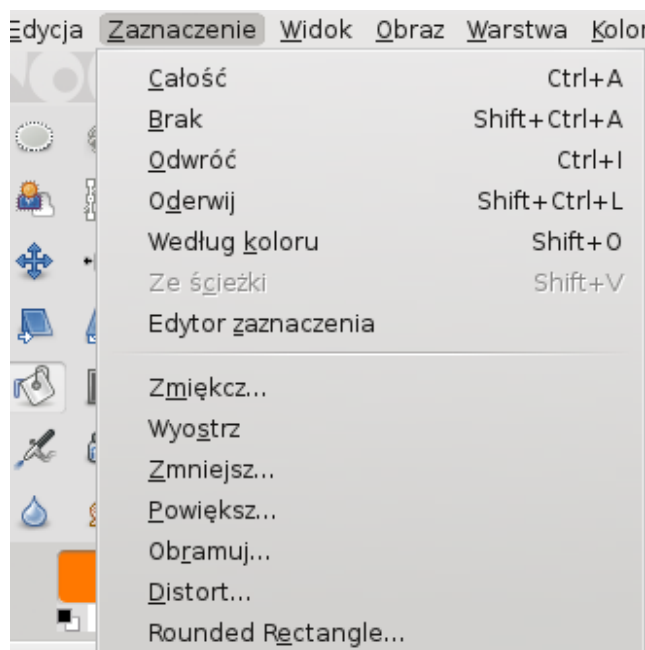
3. Gdy samochód będzie już na osobnej warstwie można dodać na nim efekt poświaty zwiększający efekt podświetlenia. Można to zrobić na kilka sposobów, tutaj zostanie przedstawiony jeden z nich:

- tworzymy nową, pustą warstwę nad wyciętym samochodem. Ma być przezroczysta
- należy zaznaczyć cały samochód. Ponieważ jest na nowej warstwie to wszystko poza nim stało się przezroczyste. Dlatego najprościej będzie go zaznaczyć poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na jego warstwie i wybranie z menu Kanał alfa na zaznaczenie
- Teraz klikamy menu Zaznaczenie->Zmniejsz. Dzięki temu zaznaczenie cofnie się z KAŻDEJ strony o określoną ilość pikseli (użyto 5 px)
- Wybieramy Zaznaczenie->Zmiękczy. Dzięki temu zabiegowi wszystkie ostre przejścia zaznaczenia zostaną wygładzone (lepszy efekt). (użyto 20px)
- teraz wybieramy warstwę wyżej. Ustawiamy sobie kolor wypełnienia (pierwszoplanowy) na dowolny odcień (użyto #f7800) i wypełniamy nową warstwę. Teraz przestawiamy jej tryb na Barwa i opcjonalnie zmieniamy jej Krycie np. na 80%.



Zamienia zaznaczenie z kanałem alfa warstwy  
Skrót: Alt-Kliknięcie na miniaturę w dokowalnym oknie "Warstwy"

Naciśnięcie klawisza F1 wyświetli pomoc



f) WAŻNE – musimy ponownie zaznaczyć wycięty samochód. Wybieramy Filtry->Światło i cień->Drop Shadow... Tutaj możemy eksperymentować z ustawieniami rzucanego cienia. W przykładzie użyto parametrów:

Offset X: 4 (przesunięcie cienia względem zaznaczenia po osi X; ujemna wartość powoduje efekt wklęsłości)

Offset Y: 4 (przesunięcie cienia względem zaznaczenia po osi Y; ujemna wartość powoduje efekt wklęsłości)

Blur Radius: 70 (jest to „rozrzut” cienia względem jego oryginalnej pozycji; zwiększa jego atrakcyjność)

Color: #f7800 (może ustawiać dowolny)

Opacity: 100% (nie chcemy by cień był przezroczysty; jeżeli jednak chcemy nadać mu cechy przezroczystości należy zmienić wartość np. na 80% czy 60%).

Odznaczone Allow Resizing (zezwól na powiększenie obrazu jeżeli będzie to konieczne; w naszym wypadku nawet zaznaczenie tej opcji nic nie zmieni)

Teraz samochód ma delikatny cień podświetlenia. Warstwę z cieniem można kopiować co powinno dawać dodatkowy efekt (wyostrenie cienia).

g) teraz czas na powiększony samochód w tle. Wystarczy skopiować warstwę z wyciętym samochodem (duplikat). Następnie obracamy ją poziomo (można użyć narzędzia z przybornika Odbicie). Po obróceniu powiększamy samochód poprzez narzędzie Skalowanie (z przybornika). Aby zachować proporcje obrazu przy powiększaniu należy przytrzymać klawisz [CTRL]. Jeżeli będziemy zadowoleni klikamy ok. Teraz przemieszczamy samochód w satysfakcjonujące nas miejsce. Zmieniamy krycie z odwróconym samochodem np. do 70%.

h) Ostatni etap to dodanie tekstu. Tutaj można dowolnie zmieniać jego parametry. Tekst znajdujący się w przykładzie został utworzony w następujący sposób:

- narzędzie Tekst z przybornika
- przed wprowadzeniem tekstu zmiana czcionki na Steve Italic, 90 pt wysokości
- kolor pomarańczowy (może być dowolny odcień; tutaj został użyty taki jak w poprzednich przypadkach)
- tak utworzony tekst został zaznaczony: została wybrana jego warstwa i z jej menu (prawy przycisk myszy) Kanał alfa na zaznaczenie. Dodany został cień poprzez narzędzie Filtry->Światło i

cień->Xach-Effect (z wartościami domyślnymi, można zmodyfikować celem uzyskania lepszego efektu)

- następnie został dodany promień świetlny: Filtry->Światł i cień->Efekty świetlne... .

Wykorzystano jedno światło (kierunkowe) z odpowiednim kolorem pomarańczowym (dobranym eksperymentalnie). Dodatkowo został zmodyfikowany współczynnik Z światła (lepsze doświetlenie wskazanego punktu).

- dodany został efekt Filtry->Dekoracja->Add Bevel...

- na koniec tak utworzony tekst został skopiowany (duplikat warstwy), na której została zastosowana maska warstwy (prawy przycisk na warstwie i wybranie opcji Dodaj maskę warstwy). Wybieramy maskę białą. Teraz zaznaczamy tekst (Kanał alfa na zaznaczenie) i, dowolnym kolorem, wypełniamy zaznaczenie w masce. Efektem powinno być rozjaśnienie naszego tekstu.

Do maski można także dodać jakiś efekt – np. Filtry->Zniekształcenia->Mozaika.... Proszę zauważyć, że działamy na masce warstwy – NIE MODYFIKUJEMY ani oryginalnej warstwy, ani warstwy, na którą została nałożona maska. Jeżeli coś pójdzie nie tak – możemy po prostu usunąć maskę.

#### ŹRÓDŁA:

<http://gimp-tutorials.net/mac-wallpaper-tutorial>

<http://www.spohth.com/2010/10/how-to-turn-photo-into-sketch-drawing.html>

<http://www.gimpusers.com/tutorials/hot-wallpaper-1>

Więcej przykładów modyfikacji grafiki:

[http://www.gimpusers.com/tutorial\\_categories/13-photos-wallpapers](http://www.gimpusers.com/tutorial_categories/13-photos-wallpapers)

<http://www.noupe.com/inspiration/tutorials-inspiration/best-of-gimp-40-professional-tutorials-to-level-up-your-skills-79428.html>

<http://www.smashingapps.com/2013/07/30/45-useful-collection-of-gimp-tutorials.html>

<http://www.atulperx.com/tutorials/20-fantastic-step-by-step-gimp-tutorials-for-beginners/>