

**333** tipů  
a triků  
pro

Vlastimil Modr

# Gimp

**Rychlá řešení  
pro každou  
situaci**



**Na CD**

Grafické materiály  
k jednotlivým tipům z knihy  
Instalace GIMPu a dalších užitečných  
programů a zásuvných modulů

Nejčastěji používané úpravy a retušování fotografií  
Efektní fotomontáže, koláže, fotografika a animace

Kreslení nejrůznějších tvarů i 3D objektů

Příprava webové grafiky, export a tisk

**C PRESS**

Vlastimil Modr

# **333 tipů a triků pro GIMP**

**Computer Press  
Brno  
2012**

# 333 tipů a triků pro GIMP

**Vlastimil Modr**

**Obálka:** Martin Sodomka

**Odpovědný redaktor:** Michal Janko

**Technický redaktor:** Jiří Matoušek

Objednávky knih:

<http://knihy.cpress.cz>

[www.albatrosmedia.cz](http://www.albatrosmedia.cz)

[eshop@albatrosmedia.cz](mailto:eshop@albatrosmedia.cz)

bezplatná linka 800 555 513

ISBN 978-80-251-3032-2

Vydalo nakladatelství Computer Press v Brně roku 2012 ve společnosti Albatros Media a. s. se sídlem Na Pankráci 30, Praha 4. Číslo publikace 16086.

© Albatros Media a. s. Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele.

Dotisk 1. vydání.

**ALBATROS**  **MEDIA** a.s.

# Stručný obsah

Úvodem	17
Instalace a nastavení programu	19
Základní postupy a nastavení nástrojů	37
Nastavení a použití nástrojů barev	63
Základní úpravy obrázku	79
Retušování a opravy vad snímku	97
Speciální úpravy barev a jasů	109
Fotomontáže a koláže	125
Fotografika – spojení grafiky s fotografií	139
Grafická tvorba a kreslení	155
Webová grafika	179
Zvláštní editační postupy a simulace	197
Efekty a styly	209
Tvorba dynamických snímků a animací	231
Správa barev a tisk fotografií	249



# Obsah

<b>Úvodem</b>	<b>17</b>
Co v knize naleznete	17
Jak s knihou pracovat	17
Komu je kniha určena	17
Doprovodné CD	18
Co je cílem knihy	18
<b>Instalace a nastavení programu</b>	<b>19</b>
<b>1</b> Zkontrolujte verzi svého programu	19
<b>2</b> Kdy a proč aktualizovat	20
<b>3</b> Kde získat aktuální verzi	20
<b>4</b> Co je v poslední verzi nového	20
<b>5</b> Jak program nainstalovat	21
<b>6</b> Jak změnit jazykovou verzi	21
<b>7</b> Přenosná verze – mějte GIMP stále při ruce	22
<b>8</b> Jak používat nápovědu	22
<b>9</b> Co je Tip dne a jak jej zobrazit	22
<b>10</b> Co udělat, když se nápověda nezobrazuje	23
<b>11</b> Jak nainstalovat nápovědu	24
<b>12</b> Jak nainstalovat zásuvné moduly	24
<b>13</b> Jak nainstalované moduly zkontrolovat	25
<b>14</b> Jak zásuvné moduly používat	26
<b>15</b> Jak pracovat s okny	26
<b>16</b> Jak přepnout do celoobrazovkového režimu	27
<b>17</b> Jak uložit uspořádaná okna	27
<b>18</b> Jak uložit nebo obnovit změny v nastavení programu	27
<b>19</b> Jak uložit nebo obnovit změny v nastavení nástrojů	28
<b>20</b> Jak obnovit výchozí nastavení všech filtrů	28
<b>21</b> Jak obnovit nefunkční skripty a moduly	29
<b>22</b> Co jsou skripty a jak je používat	29
<b>23</b> Jak skripty nainstalovat	29

<b>24</b>	<b>Jak vytvořit vlastní skript</b>	<b>30</b>
<b>25</b>	<b>Jak používat klávesové zkratky</b>	<b>30</b>
<b>26</b>	<b>Jak vytvořit vlastní klávesové zkratky</b>	<b>31</b>
<b>27</b>	<b>Jak zpracovat soubor RAW</b>	<b>31</b>
<b>28</b>	<b>Jak konvertovat soubor RAW do GIMPu</b>	<b>32</b>
<b>29</b>	<b>Co udělat, když je program nestabilní</b>	<b>33</b>
<b>30</b>	<b>Jak nastavit vyrovnávací paměť dlaždic</b>	<b>33</b>
<b>31</b>	<b>Jak uvolnit operační paměť v průběhu práce</b>	<b>34</b>
<b>32</b>	<b>Jaké formáty jsou podporovány</b>	<b>34</b>
	 <b>Základní postupy a nastavení nástrojů</b>	 <b>37</b>
<b>33</b>	<b>Jak načíst snímky z fotoaparátu nebo skeneru</b>	<b>37</b>
<b>34</b>	<b>Jak načíst snímky ze zdroje, který nebyl rozeznán</b>	<b>37</b>
<b>35</b>	<b>Jak otevřít uložený obrázek</b>	<b>38</b>
<b>36</b>	<b>Jak otevřít naposledy použité obrázky</b>	<b>38</b>
<b>37</b>	<b>Jak otevřít obrázek jako vrstvu</b>	<b>38</b>
<b>38</b>	<b>Jak vrstvu v jejím okně přesunout</b>	<b>39</b>
<b>39</b>	<b>Jak obrázek nebo vrstvu otočit o úhel 90°</b>	<b>39</b>
<b>40</b>	<b>Jak obrázek nebo vrstvu zrcadlově překlopit</b>	<b>39</b>
<b>41</b>	<b>Jak vrstvu nebo výběr pootočit v libovolném úhlu</b>	<b>40</b>
<b>42</b>	<b>Jak vytvořit nový, prázdný obrázek</b>	<b>40</b>
<b>43</b>	<b>Jak otevřít obrázek, umístěný na síti</b>	<b>41</b>
<b>44</b>	<b>Jak snímat obrazovku</b>	<b>41</b>
<b>45</b>	<b>Jak vložit obsah schránky</b>	<b>42</b>
<b>46</b>	<b>Jak importovat dokument formátu PDF</b>	<b>42</b>
<b>47</b>	<b>Jak zeslabit účinnost použité funkce</b>	<b>42</b>
<b>48</b>	<b>Jak vrátit poslední provedené úpravy obrázku</b>	<b>43</b>
<b>49</b>	<b>Prohlížení a nastavení historie změn obrázku</b>	<b>43</b>
<b>50</b>	<b>Jak v obrázku zrušit veškeré změny</b>	<b>44</b>
<b>51</b>	<b>Jak rozpracovaný obrázek nebo projekt uložit</b>	<b>44</b>
<b>52</b>	<b>Jak uložit obrázek podporující průhlednost</b>	<b>45</b>
<b>53</b>	<b>Jak uložit obrázek, který nepodporuje průhlednost (JPEG)</b>	<b>45</b>
<b>54</b>	<b>Jak zobrazit vlastnosti obrázku</b>	<b>46</b>
<b>55</b>	<b>Co je to výběr a jak s ním pracovat</b>	<b>46</b>
<b>56</b>	<b>Jak sloučit plovoucí výběr s vrstvou</b>	<b>47</b>

---

57	Jak nastavit nástroje pro výběr	47
58	Jak vytvořit výběr určený tvarem	48
59	Jak vytvořit výběr spojitých oblastí	49
60	Jak vytvořit výběr podle barvy	49
61	Jak vytvořit výběr podle výrazných hran	50
62	Tvorba výběru pomocí pokročilého nástroje Cesty (Beziérový křivky)	51
63	Jak vytvořit libovolný výběr pomocí Rychlé masky	52
64	Jak vytvořený výběr přesunout	53
65	Jak přidat vrstvě masku	53
66	Jak ovládat aktivnost přidané masky vrstvy	53
67	Jak nastavit nástroje klonování	54
68	Jak obrázek přiblížit	55
69	Jak obrázkem v jeho okně posunovat	55
70	Jak zobrazit pomocnou mřížku	56
71	Jak změnit vzhled pomocné mřížky	56
72	Jak používat pomocná vodítka	56
73	Jak měřit v obrázku vzdálenosti a úhly	57
74	Jak vytvořit text	58
75	Jak nastavit nástroj Text	59
76	Co jsou to vrstvy a jak je používat	59
77	Jak vytvořit novou vrstvu	60
78	Jak vrstvu přejmenovat	60
79	Jak vytvořit vrstvě její kopii	60
80	Jak vypnout a zapnout viditelnost vrstvy	61
81	Jak měnit aktivnost vrstev ve stohu	61
82	Jak změnit pořadí vrstev	61
83	Jak ve stohu posunout dvě vrstvy současně	62
84	Jak vytvořenou vrstvu odstranit	62
85	Jak vrstvy sloučit	62
	<b>Nastavení a použití nástrojů barev</b>	<b>63</b>
86	Jak zobrazit histogram	63
87	Jak zobrazit informace o počtu barev v obrázku	63
88	Jak vytvořit průměrnou barvu obrázku	63
89	Jak zobrazit informace o hodnotách obrazového bodu	64



<b>90</b>	Jak nastavit nástroj Plechovka	64
<b>91</b>	Jak pracovat s nástrojem Guma	65
<b>92</b>	Jak nastavit nástroje Tužka, Štětec, Guma a Rozprašovač	65
<b>93</b>	Jak upravit stopu štětce	66
<b>94</b>	Jak nastavit nástroj Inkoust (kaligrafické kreslení)	67
<b>95</b>	Jak nastavit nástroje Rozostření / Zaostření a Rozmazání	67
<b>96</b>	Jak nastavit nástroj Zesvětlení / Ztmavení	68
<b>97</b>	Jak vrstvě přidat nebo odebrat průhlednost (alfa kanál)	68
<b>98</b>	Jak ovlivnit barvy prolínáním vrstev	69
<b>99</b>	Jak vybrat režim prolínání	69
<b>100</b>	Co jsou kanály a pravidla jejich použití	70
<b>101</b>	Jak uložit barvu kanálu do výběru	71
<b>102</b>	Jak uložit výběr do kanálu	71
<b>103</b>	Jak vytvořit výběr pomocí nového kanálu	72
<b>104</b>	Jak upravit kanál	72
<b>105</b>	Jak vytvořit přechod pomocí nástroje Mísení	73
<b>106</b>	Jak nastavit nástroj Mísení	73
<b>107</b>	Jak vytvořit vlastní přechod pro nástroj Mísení	74
<b>108</b>	Co je barva popředí a pozadí a k čemu slouží	75
<b>109</b>	Jak nastavit barvu popředí barvou z obrázku	75
<b>110</b>	Jak namíchat barvu popředí nebo pozadí	76
<b>111</b>	Co jsou palety barev a jak je používat	77
<b>112</b>	Jak nastavit barvu popředí vybranou barvou palety	77
<b>113</b>	Jak vytvořit paletu z obrázku	78
<b>114</b>	Jak upravit barvy v paletě	78
	<b>Základní úpravy obrázku</b>	<b>79</b>
<b>115</b>	Proč je důležité pracovat na kopii obrázku	79
<b>116</b>	Jak upravit horizont	79
<b>117</b>	Jak upravit perspektivu	80
<b>118</b>	Jak obrázek oříznout	81
<b>119</b>	Jak upravit úrovně pomocí automatických funkcí	81
<b>120</b>	Jak upravit úrovně ručně	82
<b>121</b>	Jak upravit úrovně pomocí nástroje Křivky	83
<b>122</b>	Jak vylepšit obrázek pomocí filtru Konvoluční matice	84

---

<b>123</b>	<b>Jak vyvážit bílou barvu pomocí automatické funkce</b>	<b>85</b>
<b>124</b>	<b>Jak vyvážit bílou barvu pomocí skriptu White-Black Balance</b>	<b>85</b>
<b>125</b>	<b>Jak vyvážit bílou barvu ručně</b>	<b>86</b>
<b>126</b>	<b>Jak v obrázku nalézt oblast obsahující bílou barvu</b>	<b>86</b>
<b>127</b>	<b>Jak vyvážit barvy</b>	<b>87</b>
<b>128</b>	<b>Jak z obrázku odstranit běžný obrazový šum</b>	<b>87</b>
<b>129</b>	<b>Jak z obrázku odstranit šum pomocí kanálů</b>	<b>88</b>
<b>130</b>	<b>Jak z obrázku odstranit ISO šum</b>	<b>89</b>
<b>131</b>	<b>Jak obrázek vylepšit pomocí kombinovaných funkcí</b>	<b>90</b>
<b>132</b>	<b>Jak obrázek doostřit</b>	<b>91</b>
<b>133</b>	<b>Jak obrázek doostřit pomocí pokročilého filtru Maskovat rozostření</b>	<b>91</b>
<b>134</b>	<b>Jak zpracovat obrázky hromadně</b>	<b>91</b>
<b>135</b>	<b>Jak upravit nevýraznou oblohu</b>	<b>93</b>
<b>136</b>	<b>Jak upravit nevýrazný obrázek s modrým oparem</b>	<b>95</b>
	<b>Retušování a opravy vad snímku</b>	<b>97</b>
<b>137</b>	<b>Jak odstranit obrazové vady</b>	<b>97</b>
<b>138</b>	<b>Jak odstranit efekt červených očí</b>	<b>97</b>
<b>139</b>	<b>Jak odstranit efekt červených očí pomocí výběru</b>	<b>98</b>
<b>140</b>	<b>Jak zjemnit pleť u portrétního snímku</b>	<b>98</b>
<b>141</b>	<b>Jak odstranit z pleti odlesk světla</b>	<b>99</b>
<b>142</b>	<b>Jak retušovat vady pleti pomocí nástroje Léčení</b>	<b>100</b>
<b>143</b>	<b>Jaké jsou možnosti a zásady retušování</b>	<b>100</b>
<b>144</b>	<b>Jak obrázek retušovat pomocí nástroje Klonování</b>	<b>101</b>
<b>145</b>	<b>Jak obrázek retušovat v perspektivní rovině</b>	<b>102</b>
<b>146</b>	<b>Jak obrázek retušovat barvou</b>	<b>102</b>
<b>147</b>	<b>Jak retušovat hranice klonovaných oblastí</b>	<b>103</b>
<b>148</b>	<b>Jak z oblohy odstranit dráty elektrického vedení</b>	<b>103</b>
<b>149</b>	<b>Jak vytvořit v obrázku novou oblohu</b>	<b>104</b>
<b>150</b>	<b>Jak na obloze zvýraznit oblaka</b>	<b>105</b>
<b>151</b>	<b>Jak ztmavit nebo zesvětlit vybranou oblast</b>	<b>105</b>
<b>152</b>	<b>Jak upravit kontrastní scénu</b>	<b>106</b>
<b>153</b>	<b>Jak změnit úroveň nebo barvu ve vybrané oblasti</b>	<b>106</b>
<b>154</b>	<b>Jak odstranit zkreslení objektivu</b>	<b>107</b>

---

	<b>Speciální úpravy barev a jasů</b>	<b>109</b>
155	Jak upravit barevný posuv obrázku	109
156	Jak vzájemně nahradit barvy	109
157	Jak správně kolorovat	110
158	Kolorování obrázku jednou barvou	111
159	Jak kolorovat vybraným odstínem barvy	111
160	Jak obrázku přidat odstín jedné barvy	112
161	Jak mísit kanály barev	112
162	Jak kolorovat pleťovou barvu	114
163	Jak v obrázku zaměnit barvy pomocí přechodu	115
164	Jak zdůraznit převládající barvu obrázku	115
165	Změna barev jedním klepnutím	116
166	Černobílý obrázek snadno a rychle	116
167	Jak vytvořit přirozenou černobílou fotografii	117
168	Tvorba černobílé fotografie pod kontrolou	117
169	Převod obrázku do hodnot absolutní černé a bílé	119
170	Jak jednoduše vytvořit sépiový odstín	119
171	Tvorba odstínu sépie pod kontrolou	120
172	Jak upravit obrázek pomocí sady filtrů	120
173	Jak zjemnit a oživit barvy podzimní krajiny	121
174	Jak v obrázku zaměnit zdroj světla a stínů	122
175	Jak vytvořit romanticky jemný obrázek	122
176	Jak v obrázku snížit počet barev	123
177	Jak vytvořit zvláštní barevné podání obrázku	123
	<b>Fotomontáže a koláže</b>	<b>125</b>
178	Jak vytvořit indexprint	125
179	Jak vytvořit nasnímaný filmový pás	126
180	Jak vložit jeden obrázek do druhého	127
181	Jak vytvořit vzhled snímku z Polaroidu	128
182	Jak rozložit obrázky po stole	129
183	Jak vytvořit filmový plakát	130
184	Jak oddělit automobil od pozadí	130
185	Jak vložit oddělený objekt do jiného pozadí	131
186	Jak zkopírovat výběr objektu do jiné vrstvy	132

187	Možnosti kopírování výběru	133
188	Jak vytvořit fotomontáž pomocí nástroje Klonování	133
189	Jak vytvořit koláž	134
190	Jak vytvořit z obrázku skládačku puzzle	134
191	Jak prolnout postavu s pozadím	136
192	Jak spojit obrázek makro s reálným snímkem	136
193	Jak vytvořit obal na CD nebo DVD	136

## **Fotografika – spojení grafiky s fotografií** 139

194	Zásady při vkládání grafického prvku do fotografie	139
195	Jak objektu vytvořit nový povrch nebo strukturu	139
196	Jak vykreslit obvod objektu	140
197	Jak vyplnit obsah objektu barvou	141
198	Jak vyplnit obsah objektu přechodem	142
199	Jak dokreslit rostlině nové lístky	142
200	Jak svinout roh obrázku	143
201	Jak objektu přidat stín	144
202	Jak objektu přidat perspektivní stín	144
203	Jak přidat do snímku opar	145
204	Jak přidat do vybrané oblasti snímku mlhu či mraky	146
205	Jak dokreslit hvězdy na obloze	147
206	Jak znemožnit identifikaci osob	147
207	Jak vytvořit v obrázku dekoraci srdce	148
208	Tvorba osobní pozvánky nebo přání	149
209	Jak vytvořit nasnímané políčko kinofilmu	150
210	Jak vytvořit ve snímku skvrny od kávy	150
211	Jak vložit do obrázku paprsky	151
212	Jak vložit do obrázku pruhy	152
213	Jak v obrázku zdůraznit reliéf	153

## **Grafická tvorba a kreslení** 155

214	Jak nakreslit úsečku	155
215	Jak nakreslit obdélníkový nebo elipsový tvar	155
216	Jak nakreslit tvar obrazce podél výběru	156
217	Jak nakreslit obdélník se zaoblenými rohy	157

<b>218</b>	<b>Jak nakreslit mezikruží</b>	<b>158</b>
<b>219</b>	<b>Jak vytvořit mřížku</b>	<b>158</b>
<b>220</b>	<b>Jak nakreslit ozdobný obrazec</b>	<b>159</b>
<b>221</b>	<b>Jak nakreslit nepravidelný tvar obrazce</b>	<b>160</b>
<b>222</b>	<b>Tvorba plazmatického pozadí</b>	<b>160</b>
<b>223</b>	<b>Jak vytvořit šachovnicový vzor</b>	<b>161</b>
<b>224</b>	<b>Jak vytvořit měsíc na hvězdné obloze</b>	<b>161</b>
<b>225</b>	<b>Vytvoření prostorového pozadí</b>	<b>162</b>
<b>226</b>	<b>Jak vytvořit jednoduchý rámeček</b>	<b>163</b>
<b>227</b>	<b>Jak vytvořit černý rámeček s vnitřní bílou linkou</b>	<b>163</b>
<b>228</b>	<b>Vytvoření pokročilého rámečku</b>	<b>164</b>
<b>229</b>	<b>Jak vytvořit zubatý okraj obrázku</b>	<b>165</b>
<b>230</b>	<b>Jak vytvořit povrch broušeného kovu</b>	<b>166</b>
<b>231</b>	<b>Jak vytvořit 3D obrázek ve tvaru koule nebo válce</b>	<b>167</b>
<b>232</b>	<b>Jak vytvořit 3D tvar koule s texturou</b>	<b>168</b>
<b>233</b>	<b>Jak vytvořit obrázek 3D kostky</b>	<b>170</b>
<b>234</b>	<b>Jak vytvořit 3D obrázek vajíčka</b>	<b>172</b>
<b>235</b>	<b>Jak vytvořit barevný vzorek bludiště</b>	<b>173</b>
<b>236</b>	<b>Jak vytvořit abstraktní texturu</b>	<b>174</b>
<b>237</b>	<b>Jak vytvořit kruhový difrakční obrazec</b>	<b>175</b>
<b>238</b>	<b>Jak vytvořit zvlněnou texturu</b>	<b>176</b>

## **Webová grafika** **179**

<b>239</b>	<b>Jak snížit rozměry obrázku</b>	<b>179</b>
<b>240</b>	<b>Jak snížit objemovou velikost obrázku</b>	<b>179</b>
<b>241</b>	<b>Jak obrázek převést na indexované barvy</b>	<b>180</b>
<b>242</b>	<b>Převod souboru do formátu pro webovou grafiku</b>	<b>181</b>
<b>243</b>	<b>Jak vytvořit texturu pro pozadí textu</b>	<b>182</b>
<b>244</b>	<b>Jak vyplnit písmo vzorkem</b>	<b>182</b>
<b>245</b>	<b>Jak upravit vzhled písma pomocí skriptů</b>	<b>183</b>
<b>246</b>	<b>Jak upravit vzhled písma pomocí filtrů</b>	<b>184</b>
<b>247</b>	<b>Jak jednoduše vytvořit zkosené tlačítko</b>	<b>185</b>
<b>248</b>	<b>Jak vytvořit tlačítko s oblými rohy</b>	<b>186</b>
<b>249</b>	<b>Jak vytvořit logo pomocí šablony</b>	<b>187</b>
<b>250</b>	<b>Jak vytvořit chromové logo na průhledném pozadí</b>	<b>187</b>
<b>251</b>	<b>Jak vytvořit nápis z krystalů úpravou šablony</b>	<b>188</b>

---

<b>252</b>	<b>Jak vytvořit abstraktní vzorek pomocí šablony</b>	<b>188</b>
<b>253</b>	<b>Jak vytvořit krystalický vzorek</b>	<b>189</b>
<b>254</b>	<b>Jak vytvořit znaky pomocí šablon</b>	<b>190</b>
<b>255</b>	<b>Jak vytvořit pod písmem stín</b>	<b>191</b>
<b>256</b>	<b>Jak vytvořit stín ve tvaru písma</b>	<b>191</b>
<b>257</b>	<b>Jak vytvořit 3D text</b>	<b>192</b>
<b>258</b>	<b>Jak vytvořit z obrázku ikonu</b>	<b>194</b>
<b>259</b>	<b>Jak vytvořit odlesk světla na tlačítku</b>	<b>194</b>
<b>260</b>	<b>Jak vytvořit zaoblené rohy tlačítka</b>	<b>195</b>
<b>261</b>	<b>Jak vytvořit ohraničení tlačítka či grafického prvku</b>	<b>195</b>
	<b>Zvláštní editační postupy a simulace</b>	<b>197</b>
<b>262</b>	<b>Jak rozostřit pozadí</b>	<b>197</b>
<b>263</b>	<b>Jak hlavní objekt v obrázku barevně zdůraznit</b>	<b>197</b>
<b>264</b>	<b>Jak simulovat barevné filtry</b>	<b>198</b>
<b>265</b>	<b>Jak vytvořit odlesk slunečních paprsků v objektivu</b>	<b>199</b>
<b>266</b>	<b>Jak simulovat světelný kužel reflektoru</b>	<b>200</b>
<b>267</b>	<b>Jak simulovat pohled lupou</b>	<b>201</b>
<b>268</b>	<b>Jak simulovat zestárnutí předmětu</b>	<b>202</b>
<b>269</b>	<b>Jak obrázek prohnout</b>	<b>203</b>
<b>270</b>	<b>Jak upravit infračervený snímek</b>	<b>204</b>
<b>271</b>	<b>Jak vybraný odstín barvy převést na průhlednost</b>	<b>204</b>
<b>272</b>	<b>Jak simulovat pokovení povrchu</b>	<b>205</b>
<b>273</b>	<b>Simulace novinového tisku</b>	<b>206</b>
<b>274</b>	<b>Jak simulovat zachycený snímek obrazovky</b>	<b>207</b>
<b>275</b>	<b>Simulace pohledu přes skleněné cihly</b>	<b>208</b>
<b>276</b>	<b>Jak simulovat vady černobílé fotokopie</b>	<b>208</b>
	<b>Efekty a styly</b>	<b>209</b>
<b>277</b>	<b>Obrázek ve stylu kubismu</b>	<b>209</b>
<b>278</b>	<b>Jak vytvořit styl komiksového obrázku</b>	<b>210</b>
<b>279</b>	<b>Jak vytvořit efekt olejové malby</b>	<b>211</b>
<b>280</b>	<b>Jak vytvořit styl reliéfní mozaiky</b>	<b>211</b>
<b>281</b>	<b>Jak vytvořit efekt kresby tužkou</b>	<b>212</b>
<b>282</b>	<b>Jak vytvořit odraz od zvlňené vodní hladiny</b>	<b>213</b>

<b>283</b>	Jak vytvořit efekt malířského plátna	214
<b>284</b>	Jak vytvořit efekt tkaniny	214
<b>285</b>	Jak vytvořit vzhled staré fotografie	215
<b>286</b>	Jak přidat obrazový šum při tvorbě staré fotografie	216
<b>287</b>	Jak vytvořit efekt poškození starého filmového pásu	217
<b>288</b>	Jak vytvořit šum obrazového snímáče	218
<b>289</b>	Jak vytvořit náhodně barevný šum	219
<b>290</b>	Jak vytvořit efekt jiskření světla	219
<b>291</b>	Jak vytvořit stylový High key snímek	220
<b>292</b>	Jak vytvořit Cross efekt	222
<b>293</b>	Jak vytvořit Ortonův efekt zasněné fotografie	223
<b>294</b>	Jak vytvořit efekt vyvalených očí	223
<b>295</b>	Jak obrázek spirálovitě zdeformovat	224
<b>296</b>	Jak vytvořit efekt kaleidoskopu	225
<b>297</b>	Obrázek, složený z malých kopií sama sebe	226
<b>298</b>	Jak vytvořit efekt rozstříhaného obrázku	227
<b>299</b>	Jak přidat do obrázku barevné balónky	228
	<b>Tvorba dynamických snímků a animací</b>	<b>231</b>
<b>300</b>	Jak vytvořit dynamický snímek automobilu	231
<b>301</b>	Jak roztočit kola automobilu	232
<b>302</b>	Jak zdůraznit pohyb přiblížením	233
<b>303</b>	Jak zvlítnit vlajku	234
<b>304</b>	Jak vytvořit dojem rozevláté vlajky	234
<b>305</b>	Zásady při tvorbě animace	235
<b>306</b>	Jak nastavit čas zobrazení jednotlivých políček	236
<b>307</b>	Jak soubor s animací uložit	237
<b>308</b>	Jak vytvořit animaci rozevláté vlajky	238
<b>309</b>	Jak vytvořit rotující zeměkouli	238
<b>310</b>	Jak vytvořit animaci kruhového zvlnění	239
<b>311</b>	Jak vytvořit animaci postupného odkrývání obrázků	240
<b>312</b>	Jak vytvořit logo měnící barvu	241
<b>313</b>	Jak vytvořit animaci ubývajících písmen v textu	242
<b>314</b>	Jak docílit zmenšování textového kruhu	243
<b>315</b>	Jak vytvořit indikátor načítání webové stránky	244

---

<b>316</b>	<b>Jak vytvořit blikající podsvícení tlačítka</b>	<b>245</b>
<b>317</b>	<b>Jak vytvořit skákající míč</b>	<b>245</b>
<b>318</b>	<b>Jak vytvořit animaci bublajícího bahna</b>	<b>247</b>
	<b>Správa barev a tisk fotografií</b>	<b>249</b>
<b>319</b>	<b>Jak dosáhnout zobrazení shodných barev na fotografii a monitoru</b>	<b>249</b>
<b>320</b>	<b>Kontrola barev monitoru pomocí kalibrační tabulky</b>	<b>250</b>
<b>321</b>	<b>Jak nastavit barvy na monitoru</b>	<b>251</b>
<b>322</b>	<b>Jak nastavit barvy na grafické kartě</b>	<b>251</b>
<b>323</b>	<b>Jak vložit nový ICC profil</b>	<b>251</b>
<b>324</b>	<b>Jak sloučit vlastnosti dvou ICC profilů</b>	<b>252</b>
<b>325</b>	<b>Jak zkalibrovat monitor s fotolabem</b>	<b>253</b>
<b>326</b>	<b>Jak nastavit monitor pomocí kalibračního softwaru</b>	<b>253</b>
<b>327</b>	<b>Jak nastavit velikost tisku fotografie</b>	<b>254</b>
<b>328</b>	<b>Jak zjistit maximální možnou velikost tisku fotografie</b>	<b>255</b>
<b>329</b>	<b>Jak připravit fotografii podle poměru stran</b>	<b>256</b>
<b>330</b>	<b>Jak vytisknout více snímků na jeden list papíru</b>	<b>257</b>
<b>331</b>	<b>Jak vytisknout fotografii z přenosného zařízení</b>	<b>258</b>
<b>332</b>	<b>Jak vytisknout fotografii přímo z fotoaparátu</b>	<b>258</b>
<b>333</b>	<b>Jak vyvolat spuštění tisku na domácí tiskárně</b>	<b>259</b>
	<b>Rejstřík</b>	<b>261</b>





# Úvodem

GIMP, zkratka původního anglického názvu *General Image Manipulation Program*, je bitmapový grafický editor s částečnou podporou vektorové grafiky, distribuovaný pod GPL. Lze s ním upravovat fotografie, vytvářet grafiku, a to i pro web, a samozřejmě plně podporuje práce s vrstvami. Čeští uživatelé oceňují již po mnoho let i jeho plnou lokalizaci. Mezi uživateli se již pevně usídlil a stal se oblíbeným a mocným nástrojem i díky komunitě lidí, která jej nadále vyvíjí a vydává nové verze. GIMP stojí na pomyslném žebříčku velmi vysoko a srovnatelně je důstojnou alternativou k Photoshopu od firmy Adobe, který je určen hlavně profesionálům.

## Co v knize naleznete

Knih *333 tipů a triků pro GIMP* obsahuje řadu praktických návodů, konkrétních postupů a hlavně komplexních řešení, podle nichž snadno zvládnete nejen upravovat svoje fotografie, ale také na ně aplikovat některé z mnoha efektových filtrů, retušovat vady nebo vytvářet vlastní, čistě grafickou tvorbu, a to i pro webovou prezentaci. Díky tipům a trikům se také naučíte připravovat svoje fotografie pro tisk, nastavit barvy na monitoru či používat ICC profily. Pomocí této knihy se dokážete orientovat v poněkud neobvyklém prostředí, používat všechny důležité funkce a odhalovat další možnosti tohoto programu.

## Jak s knihou pracovat

Kapitoly jsou tematicky dělené od prvotní instalace programu, přes jeho nastavení až po vlastní práci v grafickém editoru.

Každý tip je uveden v bodech, podle nichž budete postupovat. U mnoha tipů je zobrazen ilustrační obrázek, který vám pomůže lépe se orientovat v prostředí programu. Pokud je v úvodu tipu uvedena informace *Ilustrační soubory obrázků na vyzkoušení naleznete na přiloženém CD*, znamená to, že máte možnost pracovat také se souborem obrázků. Číselné značení těchto souborů je shodné s číslováním tipů, u mnoha z nich navíc naleznete zdrojový soubor (bez úpravy) současně s upraveným obrázkem (například k tipu č. 116 naleznete na přiloženém CD soubory 116a.TIFF a 116b.TIFF).

## Komu je kniha určena

Veškeré tipy a triky jsou v knize rozděleny do tří úrovní pokročilosti.



začátečník



pokročilý

Pro *Začátečníky* jsou určeny tipy, které je s programem seznamují a odhalují srozumitelným způsobem základní práci a jednodušší úpravy.

*Pokročilí* uživatelé již program ovládají, umí pracovat s vrstvami a zvládnou používat pokročilé nástroje.



Třetí úroveň, *Znalci*, dále rozšiřují své vědomosti, používají zásuvné moduly, zvládnou rozsáhlé projekty o mnoha vrstvách, umí pracovat s mnoha okny najednou.

## Doprovodné CD

Na CD najdete jednak všechny zdrojové kódy, které uvidíte v této knize, samozřejmě odkazy na stránky, o kterých se zmiňujeme a v neposlední řadě řadu užitečných programů a skriptů, které vám ulehčí optimalizaci vašich stránek pro vyhledávače.

CD stačí vložit do počítače a rozhraní se spustí automaticky. Pokud máte zakázané automatické spouštění, pak přejděte na CD a v kořenovém adresáři otevřete soubor *spustit\_CD.html*.

Jestliže otevřete CD v Internet Exploreru, Opeře či Google Chrome, budete z CD moci rovnou instalovat doprovodný software. V případě jiných prohlížečů, například Firefoxu, budete vyzváni k uložení instalátoru na disk. V takovém případě doporučujeme spustit instalaci přímo z CD. Obsah CD najdete ve složce Obsah.

## Co je cílem knihy

Pokud budete postupovat podle bodů, uvedených v jednotlivých tipech, dokážete vytvořit či upravit snímek tak, jak je to jen nejlépe možné. Při úpravě snímku je ale důležité pochopit, proč se tak stalo. Nemusíte s absolutní přesností mechanicky dodržovat všechny hodnoty, berte je jako doporučení, zkuste vybočit a zjistit, co se stane, když něco porušíte. Tato doporučení jsou také u mnoha tipů uvedena.

Program má dané množství nástrojů a funkcí, vy se je naučte používat, pochopit je a vzájemně je kombinovat, tím dosáhnete další úrovně pokročilosti a objevíte nové možnosti, jak vytvářet bezmála profesionální projekty.

Cílem knihy je ukázat cestu, jak na to.

Mnoho úspěchů při práci s programem přeje autor

Vlastimil Modr

[www.photo-modr.estranky.cz](http://www.photo-modr.estranky.cz)

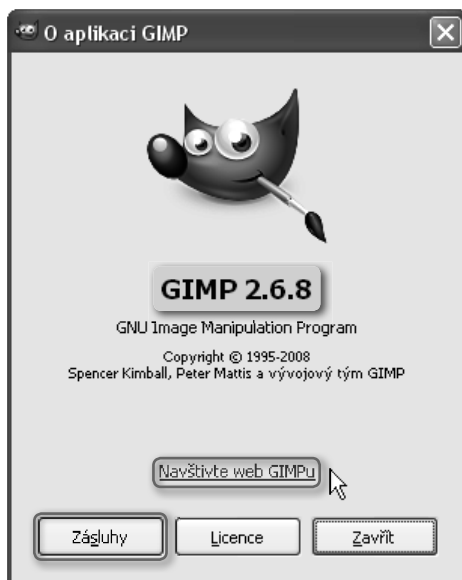
# Instalace a nastavení programu

## 1 Zkontrolujte verzi svého programu



Pomocí následujícího tipu zjistíte, jakou verzi programu používáte. Program může být spuštěný nebo ukončený.

1. Pokud je program ukončený, přesuňte kurzor myši na ploše monitoru nad ikonu zástupce programu a číslo verze bude zobrazeno.
2. Pokud je program spuštěný, z místní nabídky vyberte příkaz **Nápověda** → **O aplikaci**. V informačním okně **O aplikaci GIMP** naleznete zobrazené číslo verze.
3. Klepnutím na odkaz **Navštivte web GIMPU** navštívíte oficiální webové stránky (anglicky), kde je uvedeno číslo aktuální verze a přehled dosud vydaných verzí.
4. Pokud stisknete tlačítko **Zásluhy**, budou zobrazeny také informace o autorech programu, jeho grafické podobě a překladu.
5. Informační okno zavřete stisknutím tlačítka **Zavřít**.



**Obrázek 1:** Označení verze programu a odkaz na oficiální webové stránky naleznete v informačním okně O aplikaci



**Poznámka:** V době vydání této knihy nese aktuální verze označení 2.6.8.

## 2 Kdy a proč aktualizovat



začátečník

Program je neustále vyvíjen, vylepšování jsou jeho funkce a stabilita. Proto pravidelně kontrolujte, zda nebyla vydána aktuální verze.

- Značení programu se skládá z trojčíslí (například GIMP 2.6.8). Změny ve značení nových verzí jsou prováděny tak, že pořadí čísel zleva znamená její důležitost.
- Pokud se v označení aktuální verze změnilo například pouze poslední číslo, program nebude obsahovat žádné zásadní změny.
- Pokud se rozhodnete instalovat aktuální verzi, zkontrolujte, zda používáte také aktuální podpůrné knihovny, označované jako GTK+ (platí pouze pro operační systém Windows).

## 3 Kde získat aktuální verzi



začátečník

V tomto tipu se dozvíte, kde získat aktuální verzi programu, popis jeho změn a informace o novinkách.

- Navštivte oficiální webové stránky (anglicky) <http://www.gimp.org>. Můžete použít odkaz, který je umístěn v informačním okně programu. Z místní nabídky vyberte příkaz **Nápověda** → **O aplikaci** a klepněte na odkaz **Navštivte web GIMPu**. Na těchto stránkách naleznete potřebné informace, jak postupovat při stažení programu.
- Navštivte webové stránky (v češtině) <http://www.gimp.cz>.
- Aktuální verzi programu naleznete na přiloženém CD.
- Navštivte webové stránky v češtině, které nabízejí software ke stažení.
- Aktuální verzi můžete také nalézt na přiloženém CD v některém z odborných časopisů, které se zabývají úpravou fotografií.



**Důležité:** Nejvyšší verze programu, uvedená na oficiálních webových stránkách, nemusí být určena pro běžnou práci – může se jednat o nestabilní testovací verzi.

## 4 Co je v poslední verzi nového

V každé aktuální verzi programu naleznete několik změn či vylepšení. V poslední verzi (v době vydání této knihy verze 2.6.8) bylo zlepšeno:

- Částečně bylo přepracováno ovládání – místní nabídka levého panelu byla přesunuta do okna obrázku. Nyní ji naleznete v místní nabídce **Upravit**.
- Tato verze nepřinesla žádné nové funkce, je v ní ale několik oprav a také bylo zapracováno na celkové stabilitě programu.
- Největších oprav se dočkaly chyby při práci v PCX a SGI, napraveno bylo i několik problémů při používání klávesových zkratk.
- Bylo upraveno dvanáct jazykových balíčků včetně češtiny. Bezpečnost programu se dočkala spíše kosmetických úprav.

## 5 Jak program nainstalovat



Tento tip popisuje postup při přechodu na vyšší verzi programu. Aktuální verzi programu a podpůrných knihoven naleznete na příloženém CD.

1. Odeinstalujte starší verzi programu.
2. Odeinstalujte starší verzi knihoven GTK+ (platí pro operační systém Windows).
3. Nainstalujte aktuální knihovny GTK+ (platí pouze pro operační systém Windows). Na příloženém CD použijte soubor *gtk+-2.10.13-setup* (verze pro Vista-32, Win Me, Win NT, Win XP, Win 2000, Win 2003, Win 95, Win 98). Během instalace potvrzujte všechny kroky klepnutím.
4. Nainstalujte vlastní program. Na příloženém CD použijte soubor *gimp-2.6.8-i686-setup* (verze pro Windows 2000/XP/2003/Vista/7). Jednotlivé kroky během instalace klepnutím pouze potvrzujte.



**Důležité:** Je velmi důležité postupovat v uvedeném pořadí!

## 6 Jak změnit jazykovou verzi



Výchozí jazyk programu je během instalace nastaven shodně s jazykem operačního systému, který používáte. Pokud požadujete pracovat v jiném jazyce, můžete jej změnit. Knihovny GTK+ obsahují balíček mnoha světových jazyků.

1. V seznamu nainstalovaných programů vašeho operačního systému označte knihovny **GTK+ Runtime Environment**.
2. Klepněte na nabídku **Select language**.
3. V novém okně **Select language for GTK+ programs** vyberte v rozevíracím seznamu **All users' language** požadovaný jazyk.
4. Volbu potvrďte tlačítkem **OK**.
5. Pokud byl program spuštěný, ukončete jej. Změna se projeví po jeho opětovném spuštění.



**Obrázek 2:** Změnu jazykové verze provedete v okně **Select language for GTK+ programs**, kde v rozevíracím seznamu vyberete požadovaný jazyk

## 7 Přenosná verze – mějte GIMP stále při ruce



začátečník

Pokud potřebujete mít program stále při ruce, použijte jeho přenosnou verzi GIMP Portable. Soubor naleznete na příloženém CD.

- Můžete jej mít uložený na přenosném médiu (například USB flash disk).
- Nemusíte jej instalovat.
- Vlastnosti a funkce jsou totožné jako s klasickou verzí.
- Na příloženém CD naleznete verzi *GIMP Portable 2.6.1*, určenou pro operační systémy Windows 98/ME/NT/2000/XP/2003/Vista/7.
- Tato verze má podporu pro více jazyků včetně češtiny.

## 8 Jak používat nápovědu



začátečník

Během práce můžete využívat nápovědu (uživatelská příručka), kontextovou nápovědu nebo použít systém nápovědy on-line.

- V okně vybraných funkcí naleznete tlačítko **Nápověda**. Klepněte na toto tlačítko nebo stiskněte klávesu **F1** a k použité funkci bude nápověda zobrazena (u několika funkcí se zobrazí hlášení, že nápověda chybí, u několika funkcí nápověda dosud není přeložena do češtiny).
- Ve spodní liště okna obrázku se ve vybraných krocích zobrazuje stručná nápověda, která vám nabídne dostupné možnosti. Věnujte této oblasti pozornost.
- Pokud máte obrázek otevřený a stisknete klávesu **F1** nebo použijete příkaz **Nápověda** → **Nápověda**, vyvoláte kompletní uživatelskou příručku. V jejím obsahu klepněte na požadované téma a bude zobrazena příslušná strana nápovědy, případně odkazy na její další strany.
- Pokud nemáte obrázek otevřený a použijete příkaz **Nápověda** → **Kontextová nápověda**, bude zobrazen pouze symbol otazníku. Kontextovou nápovědu můžete zobrazit pouze ke konkrétní spuštěné funkci.



**Poznámka:** V předvolbách můžete změnit nastavení zobrazení nápovědy na systém nápovědy on-line (pouze angličtina).

## 9 Co je Tip dne a jak jej zobrazit

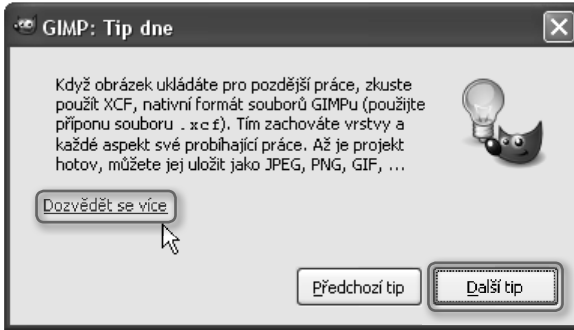


začátečník

Stručná nápověda **GIMP: Tip dne** obsahuje užitečné tipy, které vám pomohou připomenout některé důležité zásady či možnosti používání programu.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Nápověda** → **Tip dne**.
2. Zobrazí se nové okno **GIMP: Tip dne**, které obsahuje jeden tip.
3. Pokud klepněte na nabídku **Dozvědět se víc**, zobrazí se příslušná strana uživatelské příručky, kde je daná problematika podrobně popsána. Pokud není nabídka **Dozvědět se víc** aktivní, není k danému tématu nápověda vytvořena.
4. Okno uživatelské příručky zavřete.

5. V okně **GIMP: Tip dne** klepněte na tlačítko **Předchozí tip** nebo **Další tip** a bude zobrazeno další téma.



**Obrázek 3:** Užitečné tipy s odkazem na příslušnou stránku uživatelské příručky jsou zobrazeny v okně GIMP: Tip dne

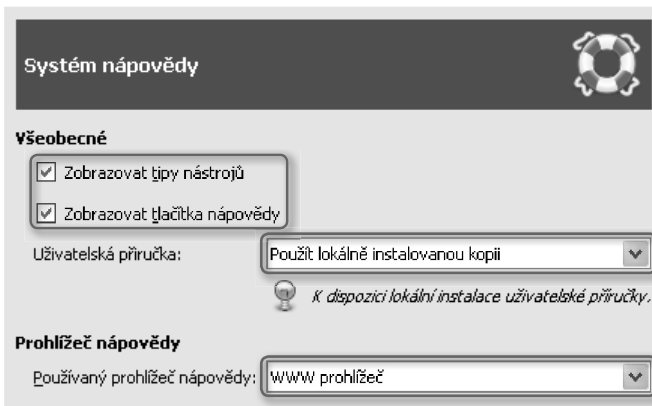
## 10 Co udělat, když se nápověda nezobrazuje



začátečník

Pokud se nezobrazuje kontextová nápověda ani uživatelská příručka, postupujte podle následujícího tipu.

1. Ujistěte se, že je soubor nápovědy nainstalovaný.
2. Ukončete a znovu spusťte program.
3. Z místní nabídky vyberte příkaz **Upravit** → **Předvolby** a v okně **Předvolby** označte položku **Systém nápovědy**.
4. Ujistěte se, že jsou označeny volby **Zobrazovat tipy nástrojů** a **Zobrazovat tlačítka nápovědy**.
5. V rozevíracím seznamu **Uživatelská příručka** vyberte volbu **Použít lokálně instalovanou kopii**.



**Obrázek 4:** Pokud se nápověda nezobrazuje, v okně **Předvolby** změňte nastavení systému nápovědy



6. V rozevíracím seznamu **Používaný prohlížeč nápovědy** vyberte volbu **WWW prohlížeč**.
7. Volbu potvrďte tlačítkem **Budiž**.



**Důležité:** Soubor nápovědy není součástí programu.

## 11 Jak nainstalovat nápovědu



začátečník

Program můžete doplnit o soubor nápovědy (uživatelská příručka). V českém jazyce je dostupná pouze starší verze (nemusí být funkční v každé verzi programu). Nejnovější verze nápovědy nebyla v době vydání této knihy přeložena do češtiny. Soubor naleznete na příloženém CD.

1. Instalaci spustíte poklepáním na ikonu souboru *gimp-help-2-0.13-setup*.
2. Během instalace v okně **Setup – The GIMP** označte, jaký jazykový balíček požadujete nainstalovat. Můžete nechat označenou pouze češtinu (volba **Czech**) a potvrďte tlačítkem **Next**.
3. Budete informováni o tom, jaké jazykové balíčky budou nainstalovány (angličtinu nelze zrušit). Stiskněte tlačítko **Install**.
4. Instalace bude spuštěna do příslušného adresáře programu.
5. Po úspěšné instalaci stiskněte tlačítko **Finish**.

## 12 Jak nainstalovat zásuvné moduly



znalec

GIMP můžete rozšířit o další funkce pomocí zásuvných modulů (pluginů) od různých autorů. Tím získáte pro svou práci další možnosti, které program v základní verzi nenabízí. Několik souborů naleznete na příloženém CD.

- Pokud je k zásuvnému modulu dostupná dokumentace autora, řiďte se jí. Ověřte, zda je určen pro používanou verzi programu.
- Používejte moduly, které jsou pro GIMP určeny. Stahujte je ze stránek zásuvných modulů *GIMP Plugin Registry* (anglicky) na adrese: <http://www.registry.gimp.org>.
- V Linuxu je instalace nového zásuvného modulu obvykle velice jednoduchá, ve Windows to může být jednoduché a v některých případech velmi komplikované, v závislosti na modulu.
- Pro operační systém Windows jsou určeny pouze zkompileované moduly.
- Instalační moduly nainstalujte poklepáním na jejich ikonu.
- Moduly bez instalátoru zkopírujte do adresáře, určeného pro:
  - všechny uživatele: *C:\Program Files\GIMP-2.0\lib\gimp\2.0\plug-ins*;
  - určeného uživatele: *C:\Documents and Settings\určený uživatel\gimp - číslo verze\plug-ins*.
- Po instalaci zásuvného modulu program ukončete a znovu spustíte.



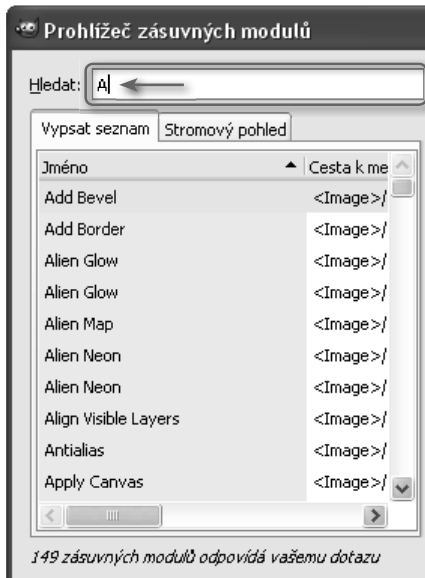
**Důležité:** Funkčnost ani bezpečnost zásuvných modulů není zaručena (GIMP je otevřený software a webové stránky se zásuvnými moduly jsou přístupné komukoliv), proto by je měli používat pouze zkušení uživatelé.

## 13 Jak nainstalované moduly zkontrolovat



Všechny nainstalované zásuvné moduly jsou umístěny ve společném adresáři, kde je můžete zkontrolovat.

1. Pokud jste nainstalovali nový zásuvný modul, který se nepřidal do místní nabídky **Filtry**, ukončete a znovu spusťte program.
2. Z místní nabídky vyberte příkaz **Nápověda** → **Prohlížeč zásuvných modulů**.
3. V novém okně **Prohlížeč zásuvných modulů** se zobrazí seznam všech nainstalovaných modulů, jejich počet, parametry a informace o autorovi.
4. Název hledaného modulu vepište do textového pole **Hledat**. Po vepsání každého dalšího písmena se jejich seznam aktualizuje.
5. Pokud neznáte název hledaného modulu, použijte kartu **Stromový pohled**.
6. Ujistěte se, zda se jedná skutečně o zásuvný modul a nikoliv o skript (skripty je nutné instalovat do jiného adresáře).



**Obrázek 5:** Hledaný zásuvný modul naleznete v seznamu všech nainstalovaných modulů v okně Prohlížeč zásuvných modulů



**Poznámka:** Některé zásuvné moduly pracují pouze ve starších verzích programu, v době svého vzniku. Pokud se nainstalovaný modul nezobrazil v místní nabídce, je možné, že v novější verzi programu nebude pracovat.

## 14 Jak zásuvné moduly používat



Zásuvné moduly používejte stejně jako jakékoli jiné funkce. Při jejich práci ale dodržujte několik zásad:

- Nově instalované moduly se objeví v místní nabídce **Filtry**.
- Ovládání je většinou v angličtině, ale bývá velmi snadné a intuitivní.
- Nejsou většinou tak stabilní jako sám program. Pokud zásuvný modul spadne, zobrazí se okno s chybovým hlášením, bude vám doporučeno obrázek uložit a GIMP restartovat. Rozhodněte, co by případná nestabilita GIMPU pro vás znamenala.
- Pokud spustíte zásuvný modul a během jeho činnosti provedete zásah do obrázku jiným nástrojem, modul může spadnout nebo vrátit chybný výsledek.
- Nespouštějte více modulů současně. Hrozí poškození obrázku a historie změn, takovou chybu nelze napravit.



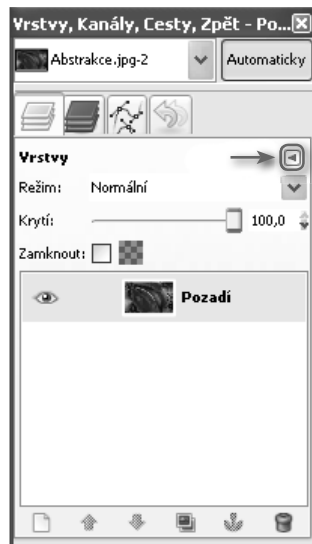
**Důležité:** Zásuvné moduly jsou spustitelné programy. Mohou instalovat takzvaná zadní vrátka do systému, kdy hrozí poškození dat či jiné ohrožení bezpečnosti.

## 15 Jak pracovat s okny



Program se skládá ze tří samostatných oken – levého panelu, prostředního okna a pravého panelu. Toto uspořádání se může zdát z počátku nepřehledné, ale má svoje výhody a lze je přizpůsobit:

- V levém okně se nachází **Panel nástrojů**, zde nástroje vybíráte a nastavujete.
- V prostředním okně pracujete s obrázkem a naleznete zde místní nabídku. Odtud ovládáte veškeré funkce, můžete odtud ovládat i nástroje levého a pravého panelu.
- V pravém panelu pracujete s vrstvami a ovládáte jednotlivé dialogy pomocí karet **Vrstvy, Kanály, Cesty, Zpět, Stopy, Vzorky, Barvy a Přechody**.
- Rozmístění a rozměry jednotlivých oken můžete přizpůsobit svým potřebám tažením kurzoru myši.
- Pravý panel se skládá z karet, klepnutím na ikonu šipky přizpůsobíte jeho vzhled a vlastnosti.
- Program nabízí možnost připojení dialogů, které zobrazíte pomocí příkazu **Okno → Připojitelné dialogy**.



**Obrázek 6:** Vzhled a uspořádání karet pravého okna přizpůsobíte klepnutím na nenápadnou ikonu šipky