

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 P R E S S

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

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

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

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

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
	Nastavení a použití nástrojů barev	63
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

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

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

	Speciální úpravy barev a jasů	109
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
	Fotomontáže a koláže	125
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

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

Webová grafika **179**

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

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

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

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

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.



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

Instalace a nastavení programu

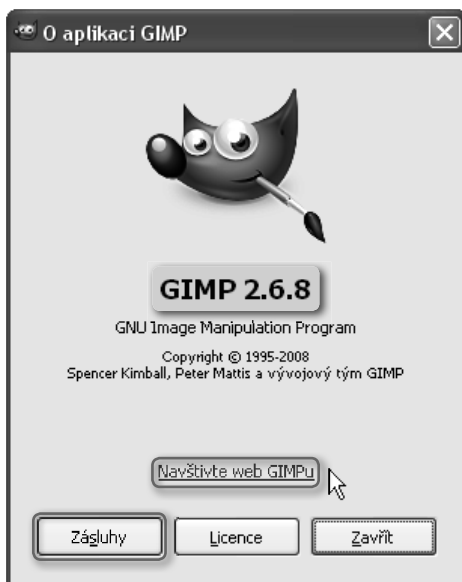
1 Zkontrolujte verzi svého programu



začátečník

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 přiloženém 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 přiloženém 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 přiloženém 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

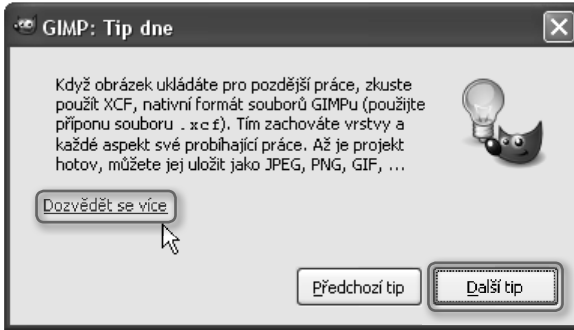


začátečník

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

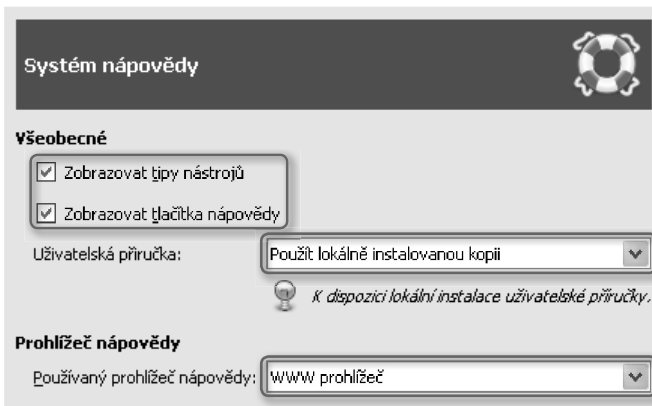
10 Co udělat, když se nápověda nezobrazuje



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.



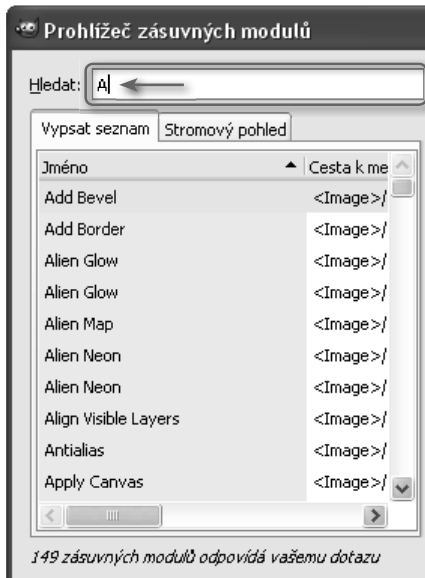
Důležité: Funkčnost ani bezpečnost zásuvných modulů není zaručena (GIMP je otevřený software a webové stránky se zásuvnými moduly jsou přístupné komukoliv), proto by je měli používat pouze zkušení uživatelé.

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.



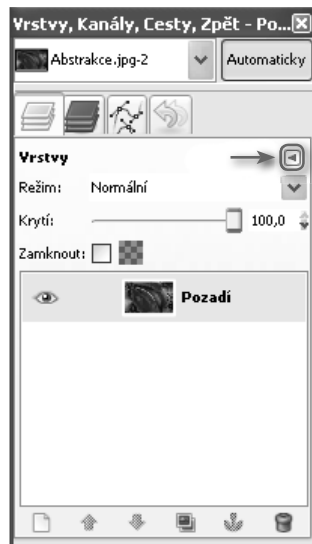
Důležité: Zásuvné moduly jsou spustitelné programy. Mohou instalovat takzvaná zadní vrátka do systému, kdy hrozí poškození dat či jiné ohrožení bezpečnosti.

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

16 Jak přepnout do celoobrazovkového režimu



Jednou z možností změny vzhledu a ovládání je přepnutí do celoobrazovkového režimu zobrazení.

- Režim zobrazení prostředního okna přes celou obrazovku aktivujete stisknutím klávesy **F11**.
- Velikost obrázku v tomto režimu nekopíruje změnu rozměru okna. Přizpůsobit jej můžete klávesovou zkratkou **Shift+Ctrl+E**. Pokud požadujete nastavit vlastní velikost, použijte některý z příkazů místní nabídky **Zobrazení** či **Zobrazení** → **Přiblížení**.
- Do výchozího stavu zobrazení se navrátíte opětovným stisknutím klávesy **F11**.

17 Jak uložit uspořádaná okna



Pokud požadujete vlastní uspořádání oken uložit, postupujte podle následujícího typu.

1. Okna uspořádejte podle potřeby.
2. Z místní nabídky vyberte příkaz **Upravit** → **Předvolby**, v novém okně **Předvolby** označte položku **Správa oken**.
3. Klepněte na příkaz **Uložit polohy oken okamžitě**.
4. Volbu potvrďte tlačítkem **Budiž**.



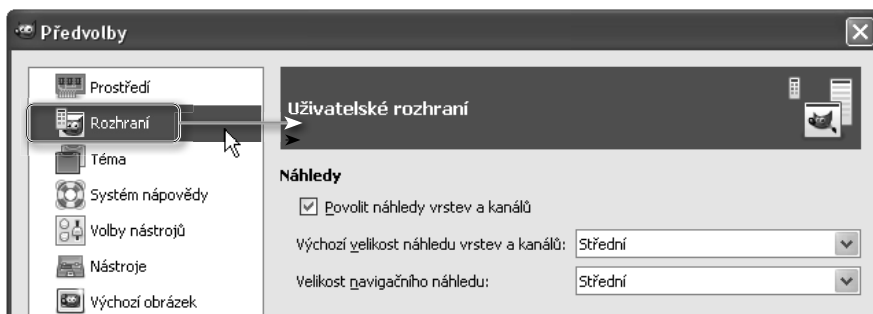
Poznámka: Pokud požadujete vlastní uspořádání oken zrušit a navrátit se k výchozímu nastavení, v tomto okně klepněte na tlačítko **Obnovit**.

18 Jak uložit nebo obnovit změny v nastavení programu



Veškeré změny v nastavení programu (například spotřeba paměti, správa barev, změna adresářů) provádějte v okně předvoleb.

- **Předvolby** – z místní nabídky vyberte příkaz **Upravit** → **Předvolby**. V levém panelu okna **Předvolby** označte položku požadovaného typu předvolby.



Obrázek 7: Veškeré změny nastavení programu provedete okně Předvolby

- **Uložení změn** – nastavte požadované parametry a volbu potvrďte tlačítkem **Budiž**.
- **Obnovení změn** – jednotlivé změny lze vrátit do výchozího nastavení. Vyberte požadovaný typ předvolby a tuto volbu potvrďte tlačítkem **Obnovit**.



Důležité: Měnit nastavení programu by měli pouze velmi zkušení uživatelé. Hrozí jeho nestabilita a může být ohrožen i chod operačního systému.

19 Jak uložit nebo obnovit změny v nastavení nástrojů

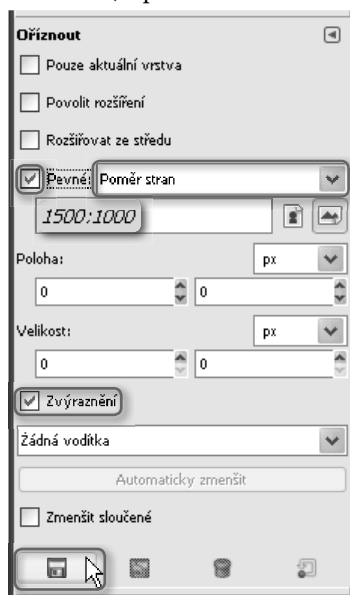


Pokud u některého nástroje používáte často shodné nastavení (například ořez snímku na poměr stran), uložte jej do předvolby.

- **Výběr nástroje** – v levém panelu klepněte na ikonu nástroje, u kterého požadujete vytvořit předvolbu.
- **Uložení předvolby** – ve spodní části tohoto panelu je zobrazena nabídka nastavení nástroje. V tomto okně proveďte jeho požadované nastavení a klepněte na ikonu diskety **Uložit volby do**. V dialogovém okně **Uložit volby nástrojů** vepište název předvolby a potvrďte tlačítkem **Budiž**.
- **Vyvolání předvolby** – klepněte na ikonu diskety se šipkou **Obnovit volby z**.
- **Výchozí hodnoty** – pokud se požadujete vrátit k výchozímu nastavení, klepněte na ikonu šipky **Přenastavit na výchozí hodnoty**.
- **Odstranění předvolby** – klepněte na ikonu diskety, označte předvolbu, kterou požadujete odstranit, a klepněte na ikonu popelnice **Odstranit uložené volby**.



Poznámka: U každého nástroje můžete vytvořit libovolný počet předvoleb.



Obrázek 8: Uložení nastavení nástroje Ořez do předvolby na pevný poměr stran 3:2 (poměr stran 1,5)

20 Jak obnovit výchozí nastavení všech filtrů



Každý filtr lze navrátit do výchozího nastavení tlačítkem **Obnovit**. Pokud ale požadujete obnovit nastavení všech filtrů současně, použijte jednoduchý trik.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Filtry** → **Resetovat všechny filtry**.
2. V dialogovém okně **Přenastavit všechny filtry** budete požádáni o potvrzení této žádosti.
3. Volbu potvrďte tlačítkem **Obnovit**.



Důležité: Tuto funkci použijte s rozvahou. Omylem můžete tímto způsobem resetovat filtr, který měl zůstat nedotčený.

21 Jak obnovit nefunkční skripty a moduly



Při každém spuštění programu jsou všechny skripty a zásuvné moduly vždy znovu načítány. Pokud dojde k chybě a některý z nich je nefunkční, jednoduchým příkazem je nechte znovu načíst.

- **Nefunkční skript** – z místní nabídky vyberte příkaz **Filtry** → **Script-Fu** → **Obnovit skripty**.
- **Nefunkční modul** – z místní nabídky vyberte příkaz **Upravit** → **Moduly**. V novém okně **Správce modulů** klepněte na tlačítko **Obnovit**.
- Ukončete a opět spusťte program, všechny skripty a zásuvné moduly budou znovu načteny.



Poznámka: Nepomůže-li tento postup, nefunkční skript nebo modul je zřejmě poškozený a bude nutná jeho nová instalace.

22 Co jsou skripty a jak je používat



Na rozdíl od jednoduchých filtrů dokáží skripty sdružit více funkcí najednou v jednom kroku, výrazně tak ulehčují práci.

- Skripty slouží k automatizaci jednotlivých příkazů, které jsou spouštěny v určeném pořadí. Tímto způsobem dokáží velmi rychle vytvořit požadovaný výsledek, který byste pracným způsobem dlouho zadávali ručně.
- S jejich pomocí dokážete upravit obrázek nebo jednoduše vytvořit grafický prvek.
- Můžete také používat některé skripty, které jsou určeny pro jiné editační programy (například Photoshop od Adobe). Jejich funkčnost ale musíte vyzkoušet.
- V programu naleznete skripty, které lze použít pro často používané efekty nebo úpravy fotografií. Naleznete je v místní nabídce **Filtry**.
- Využívejte je také při vytváření grafiky pro web, například tlačítek – během chvíle vytvoříte složitou práci o mnoha krocích. Naleznete je v místní nabídce **Soubor** → **Vytvořit**.

23 Jak skripty nainstalovat



Program můžete rozšířit o další funkce pomocí skriptů. Pokud požadujete rozšířit některý z nich funkce programu, postupujte podle následujícího tipu.

1. Požadovaný skript zkopírujte do adresáře `C:\Program Files\GIMP\share\gimp\2.0\scripts`.
2. Program ukončete a znovu spusťte.
3. Skript se zobrazí v místní nabídce **Skript-Fu** nebo v nabídce **Filtry**.



Důležité: Mnoho skriptů naleznete na Internetu. Jejich funkčnost ani bezpečnost ale není zaručena, proto je používejte, pouze pokud jste zkušený uživatel.

24 Jak vytvořit vlastní skript



Pokud chcete vytvořit vlastní skript, použijte následující tipy. Script-Fu je založeno na interpretovaném jazyku Scheme a při své činnosti se dotazuje na funkce z databáze GIMPU.

- Skripty dodávané s GIMPem mohou být při vlastní tvorbě velmi užitečné, použijte je jako studijní materiál.
- Můžete je použít jako základ k úpravám při tvorbě nového skriptu.
- Script-Fu (respektive Scheme) není jediný skriptovací jazyk vhodný pro GIMP. Script-Fu je však jediný skriptovací jazyk dostupný ve výchozí instalaci.
- Pro skriptování s GIMPem můžete použít jednak jeho zabudovaný jazyk Script-Fu, ale také externí skriptovací jazyky (například modul pro Perl).
- Můžete použít interaktivní Script-fu konzolu GIMPU. Z místní nabídky vyberte příkaz **Filtrý** → **Script-Fu** → **Konzola Script-Fu**.



Poznámka: Tvorba vlastních skriptů vyžaduje hlubší znalosti. Tuto problematiku přibližuje odborná literatura, zaměřená na programování.

25 Jak používat klávesové zkratky



Klávesové zkratky usnadňují práci s ovládáním programu. Jsou uvedeny za názvy jednotlivých nástrojů nebo funkcí v místní nabídce. Často používané zkratky a jejich obecné rozdělení:

- **Nástroje** – zkratka se zobrazí po přesunutí kurzoru myši nad ikonu nástroje (obvykle velké písmeno).
- **Místní nabídka** – zkratky naleznete u jednotlivých nabídek (kombinace kláves Ctrl+Shift+písmeno).
- **Uživatelská příručka** – stiskněte klávesu **F1**.
- **Kontextová nápověda** – stiskněte kombinaci kláves **Shift+F1**.
- **Vlastnosti obrázku** – stiskněte kombinaci kláves **Alt+Enter**.
- **Otevřít** – stiskněte kombinaci kláves **Ctrl+O**.
- **Otevřít jako vrstvy** – stiskněte kombinaci kláves **Ctrl+Alt+O**.
- **Otevřít nedávný** – stiskněte kombinaci kláves **Ctrl**+číslo pořadí, v jakém byly obrázky naposledy otevřeny.
- **Okno podle obrázku** – stiskněte kombinaci kláves **Ctrl+E**.
- **Obrázek podle okna** – stiskněte kombinaci kláves **Shift+Ctrl+E**.
- **Přiblížení** nebo **Oddálení obrázku** – stiskněte klávesu **+** nebo **-**.
- **Duplikovat vrstvu** – stiskněte kombinaci kláves **Shift+Ctrl+D**.
- **Sloučit viditelné vrstvy** – stiskněte kombinaci kláves **Ctrl+M**.

- **Uložit jako** – stiskněte kombinaci kláves **Shift+Ctrl+S**.
- **Tisk** – stiskněte kombinaci kláves **Ctrl+P**.
- **Ukončení programu** – stiskněte kombinaci kláves **Ctrl+Q**.



Poznámka: Program umožňuje také tvorbu vlastních klávesových zkratk.

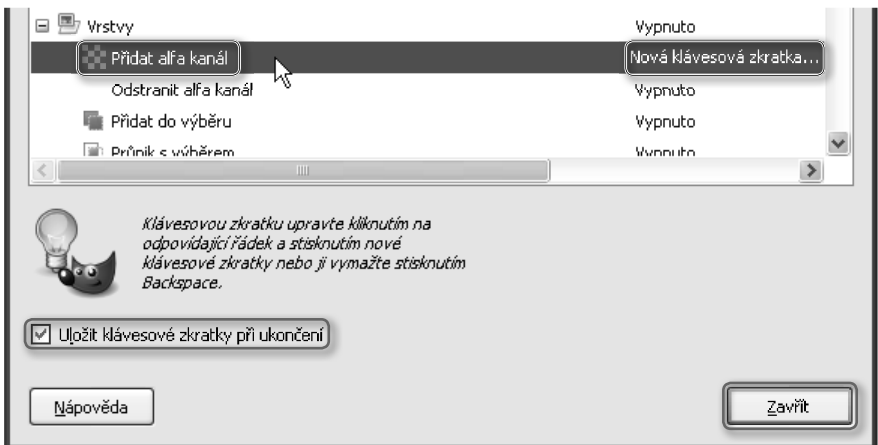
26 Jak vytvořit vlastní klávesové zkratky



začátečník

Pokud vám použité zkratky nevyhovují, přiřaďte jim vlastní název.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Upravit** → **Klávesové zkratky**.
2. V novém okně **Nastavit klávesové zkratky** se ujistěte, zda je označena volba **Uložit klávesové zkratky při ukončení**.
3. Ze seznamu vyberte požadovanou funkci nebo nástroj. Položka **Vypnuto** bude změněna na **Nová klávesová zkratka**.
4. Stisknutím požadovaných kláves na klávesnici vytvoříte novou zkratku.
5. Tuto volbu nemusíte potvrzovat, v okně pouze stisknete tlačítko **Zavřít**.



Obrázek 9: Novou klávesovou zkratku vytvoříte označením požadované funkce v seznamu okna **Nastavit klávesové zkratky** a stisknutím nových kláves



Poznámka: Pokud nemůžete v seznamu některou funkci nalézt, vepište její název do textového pole **Hledat**, umístěného v horní části okna.

27 Jak zpracovat soubor RAW



znalec

Soubor RAW je surový soubor, který zachytil snímač fotoaparátu a jeho software jej nezpracoval. Existuje několik typů těchto souborů (například CRW, CR2, NEF). Každý výrobce fotoaparátů používá svůj typ souboru. Zásuvný modul určený ke zpracování tohoto typu souborů naleznete na příloženém CD.

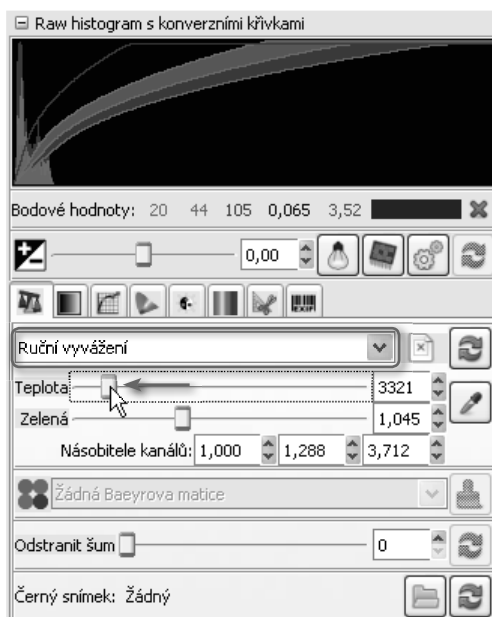
- Samotný program nedokáže tyto soubory zpracovat.
- Musíte nainstalovat zásuvný modul například Rawphoto nebo raději UFRaw plugin.
- Zásuvný modul UFRaw můžete provozovat i samostatně.
- Soubor RAW není obrázek, jedná se o data ze snímače, která je potřeba pomocí softwaru zpracovat. Tomuto procesu se říká digitální vyvolávání.
- Výhodou je obrázek nepoškozený komprimací a možnost jeho zpracování tak, jako by byl nastavován fotoaparát v době expozice.
- Během zpracování tak můžete v editoru porovnávat například nastavení vyvážení bílé.

28 Jak konvertovat soubor RAW do GIMPu



Zásuvný modul UFRaw je doplněk, pomocí něhož dokážete otevřít a zpracovat soubor RAW přímo do prostředí programu GIMP, a následně s ním pracovat jako s běžným obrázkem. Zásuvný modul k tomu určený naleznete na příloženém CD.

1. Poklepáním na ikonu doplňku *ufraw-0.16-setup* spustíte instalaci. Instalace a následná komunikace probíhá v angličtině.
2. Během instalace vám informační okno oznámí, že musíte používat knihovny GTK+ a upozorní vás, že bude nainstalován do stejného adresáře.
3. Instalaci v několika krocích potvrďte.
4. Soubor RAW otevřete v GIMPu (nikoliv v doplňku) obvyklým způsobem, použitím příkazu **Soubor** → **Otevřít**, parametry pro konverzi formátu RAW nastavujte v dialogovém okně doplňku.



Obrázek 10: V okně doplňku UFRaw nastavte parametry pro konverzi formátu

5. Během zpracování souboru používejte tyto důležité funkce a karty:
 - Exposure** – pomocí jezdce proveďte korekci expozice EV.
 - WB** – proveďte korekci vyvážení bílé.
 - Base** – pomocí křivky nastavte základnu histogramu.
 - Color** – touto funkcí upravte úroveň a gama korekce.
 - Corrections** – proveďte korekci sytosti, stínů, jasů.
 - Zoom** – zde nastavte poměr zobrazení náhledu obrázku.
 - Exif** – zobrazí informace k fotografii.
 - Temperature** – pomocí jezdce určete teplotu světla.
 - Green** – pomocí jezdce upravte zelenou barvu.
6. Volbu potvrďte tlačítkem **Budiž**, doplněk zkonvertuje soubor do prostředí GIMPu, kde jej můžete běžným způsobem dále upravit.



Poznámka: Nelze zaručit, že doplněk dokáže zpracovat formát RAW z každého modelu fotoaparátu.

29 Co udělat, když je program nestabilní



znalec

Příčin nestability může být několik. Problémy se mohou objevit zejména při nedostatečném hardwaru, týká se to hlavně operační paměti starších počítačů. Tento problém může vyřešit nesprávné nastavení velikosti vyrovnávací paměti dlaždic.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Upravit** → **Předvolby**.
2. V okně **Předvolby** označte položku **Prostředí**.
3. V oblasti **Spotřeba zdrojů** zkuste měnit hodnoty parametru **Velikost vyrovnávací paměti dlaždic**. Pracujte s rozvahou. Pokud si nejste jisti, co přesně děláte, příliš se neodchylujte od výchozího nastavení.
4. Změnu nastavení potvrďte tlačítkem **Budiž**.



Důležité: Toto nastavení programu by měli provádět pouze velmi zkušení uživatelé.

30 Jak nastavit vyrovnávací paměť dlaždic



znalec

Pokud se vám nedaří velikost vyrovnávací paměti nastavit a program je stále nestabilní, postupujte podle následujícího tipu.

- Ve většině případů při běžné práci postačuje výchozí nastavení.
- Při práci na větších projektech může program vyžadovat velké množství operační paměti. Při jejím nedostatku odkládá starší data na pevný disk. Bod, při kterém k tomu dochází, je dán právě velikostí vyrovnávací paměti dlaždic.
- Pokud máte volných alespoň 512 MB operační paměti, můžete velikost vyrovnávací paměti dlaždic postupně snižovat až k hodnotám 256–384 MB.

- V opačném případě můžete opatrně hodnotu zvyšovat. Pozor na varování operačního systému o nedostatku paměti nebo problémech s jinými aplikacemi.
- Pokud nastavíte příliš nízkou hodnotu, operační paměť nebude využita.
- Pokud nastavíte zbytečně vysokou hodnotu, ostatní aplikace budou nuceny odkládat data na disk, což může vést i k jejich neschopnosti pracovat.
- Můžete také změnit velikost systémového odkládacího prostoru (swap).



Důležité: Velikost operační paměti udaná výrobcem neznamená, že je tato hodnota při provozu počítače volná. Velkou část spotřebuje také operační systém.

31 Jak uvolnit operační paměť v průběhu práce



Pokud zjistíte, že je operační paměť vašeho počítače nedostačující a operační systém odkládá data na disk, operační paměť můžete v průběhu práce uvolnit.

1. V pravém panelu klepněte na kartu s ikonou žluté šipky **Otevřít dialog historie změn**.
2. V poli **Historie změn** se zobrazí seznam všech kroků, které jste doposud s obrázkem udělali.
3. Můžete označit jednotlivé operace nebo smazat celou historii. Klepněte na tlačítko s ikonou štetce **Odstranit všechny operace z historie změn**.
4. V dialogovém okně **Vymazat historii změn** budete požádáni o potvrzení tohoto kroku. Zároveň se zobrazí hodnota, která vás informuje, kolik operační paměti ušetříte.
5. Volbu potvrďte tlačítkem **Vymazat** nebo operaci zrušte.



Důležité: Odstraněním historie změn znemožníte návrat k jednotlivým krokům rozpracovaného obrázku! Zvažte, co je v danou chvíli důležitější.



Obrázek 11: Operační paměť v průběhu práce uvolníte vymazáním historie změn na kartě **Otevřít dialog historie změn**

32 Jaké formáty jsou podporovány



Podporovány jsou prakticky všechny známé formáty. Pokud přesto nějaký soubor nedokážete otevřít, můžete program doplnit zásuvným modulem. Přehled nejpoužívanějších formátů:

- **TIFF** – nekomprimovaný, neztrácí kvalitu, podporuje průhlednost.
- **JPEG** – používá ztrátovou kompresi. Pokud jej opakovaně uložíte, dojde ke ztrátě kvality. Nepodporuje průhlednost, ale GIMP si s tím umí poradit.

- **PNG** – je oficiálním formátem pro bitmapovou grafiku. Lze jej použít i na ukládání fotografií. Podporuje průhlednost.
- **XCF** – nativní formát GIMPu. Zachovává informace o vrstvách a jejich vlastnostech. Ukládejte do něj rozpracované projekty.
- **PSD** – nativní formát Photoshopu. GIMP jej dokáže kompletně otevřít včetně uložených vlastností projektu. Je možné do něj i ukládat.
- **RAW** – tento specifický formát tvoří výjimku a není v základní instalaci podporován. Pokud požadujete s tímto formátem pracovat, musíte nainstalovat potřebný zásuvný modul.
- Seznam všech formátů zobrazíte použitím příkazu **Soubor** → **Uložit jako** v rozevíracím seznamu ve spodní části okna **Zapsat obrázek**.



Důležité: Formát XCF je odolný proti poškození. Můžete do něj ukládat preventivně i v průběhu práce. V případě poškození souboru se program pokusí otevřít všechny dostupné informace.

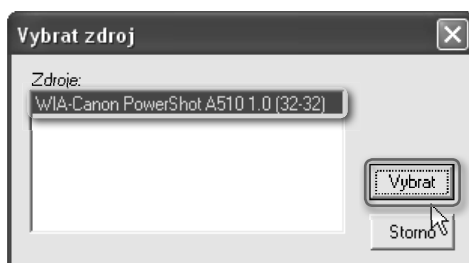
Základní postupy a nastavení nástrojů

33 Jak načíst snímky z fotoaparátu nebo skeneru



Snímky ze svého fotoaparátu nebo skeneru můžete načíst přímo do programu bez nutnosti uložení na pevný disk počítače.

1. Fotoaparát připojte přes rozhraní USB k počítači.
2. Z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Vytvořit** → **Skener/Fotoaparát**.
3. V dialogovém okně **Vybrat Zdroj** označte v zobrazeném seznamu připojený fotoaparát a stiskněte tlačítko **Vybrat**.
4. V dialogovém okně **Načíst snímky** požadované snímky označte a stiskněte tlačítko **Načíst**.



Obrázek 12: Připojený fotoaparát nebo skener, který je zobrazen v okně **Vybrat zdroj**, potvrďte tlačítkem **Vybrat**

34 Jak načíst snímky ze zdroje, který nebyl rozeznán



Pokud v dialogovém okně **Vybrat Zdroj** není připojené zařízení v seznamu uvedeno, nebylo rozeznáno. Postupujte podle následujícího tipu.

1. Zdroj připojte přes rozhraní USB k počítači.
2. Z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Vytvořit** → **Skener/Fotoaparát**.
3. V dialogovém okně **Vybrat Zdroj** označte v zobrazeném seznamu připojený zdroj. Pokud se v seznamu nezobrazil, zdroj odpojte a program ukončete.
4. Program spusíte a zařízení znovu připojte.
5. Pokud v dialogovém okně **Vybrat Zdroj** není připojené zařízení stále uvedeno, z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Otevřít** a obrázky označte v okně **Otevřít obrázek**.

35 Jak otevřít uložený obrázek



začátečník

Pomocí tohoto tipu otevřete z adresáře existující obrázek, uložený na pevném disku nebo přenosném médiu.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Otevřít**.
2. V okně **Otevřít obrázek** vyberte požadovaný adresář.
3. V adresáři se zobrazí seznam dostupných obrázků. Klepnutím na název obrázku se vygeneruje jeho náhled. Pokud se tak nestane a požadujete náhled vytvořit, klepněte na tlačítko **Náhled**.
4. Poklepáním na položku s názvem obrázku jej otevřete nebo stiskněte tlačítko **Otevřít**.
5. Pokud se zobrazí informační okno s chybovým hlášením, v rozevíracím seznamu vyberte typ souboru podle přípony a stiskněte tlačítko **Otevřít**.



Poznámka: Obrázky můžete před otevřením filtrovat podle typu souboru v rozevíracím seznamu **Zvolte typ souboru**.

36 Jak otevřít naposledy použité obrázky



začátečník

Pokud požadujete vrátit se k obrázkům, které jste naposledy otevřeli, nemusíte je znovu hledat v adresářích.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Otevřít nedávný**.
2. Zobrazí se seznam deseti naposledy otevíraných obrázků, seřazených podle data a času jejich zobrazení, náhledy obrázků a jejich umístění v adresáři.
3. Obrázek otevřete klepnutím na požadovaný obrázek.
4. Poslední položkou seznamu je nabídka Historie dokumentů. Pokud na tuto nabídku klepnete, otevře se okno Historie.
5. Kurzorem myši posouváte seznamem a zobrazí se seznam naposledy otevřených obrázků. Pokud nad obrázek v seznamu umístíte kurzor, zobrazí se jeho umístění, velikost, barevný prostor, velikost a počet vrstev.
6. Klepnutím na příslušnou ikonu můžete obrázek otevřít, odstranit ze seznamu, vytvořit znovu jeho náhled (pokud neexistuje) nebo vymazat celý seznam.

37 Jak otevřít obrázek jako vrstvu



pokročilý

Pokud požadujete otevíraný obrázek přidat do stohu vrstev, musíte jej otevřít jako vrstvu.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Otevřít jako vrstvu**.
2. V okně **Otevřít obrázek** vyberte požadovaný adresář.
3. Poklepáním na položku s názvem obrázku jej otevřete nebo obrázek klepnutím označte a volbu potvrďte tlačítkem **Otevřít**.

- Obrázek bude otevřen jako nová aktivní vrstva, která je ve stohu vrstev umístěna navrhu.



Poznámka: Každá nově otevřená vrstva se vždy zobrazí ve stohu vrstev jako horní aktivní vrstva.

38 Jak vrstvu v jejím okně přesunout



začátečník

Vytvořenou vrstvu můžete v okně obrázku přesunout požadovaným směrem.

- V levém panelu aktivujte nástroj **Přesun**.
- V okně nástroje v poli **Přesun** zkontrolujte, zda je označena levá ikona **Vrstva**.
- Pokud tomu tak není, na tuto ikonu klepněte.
- Pomocí přepínače můžete určit, zda má být přesunuta viditelná vrstva (případně vytvořené vodítko) či aktivní vrstva.
- Kurzor myši umístěte kamkoli do obrázku a tažením vrstvu posuňte jakýmkoliv směrem.



Obrázek 13: Aktivní vrstvu přesunete jejím tažením, kdy v okně nástroje Přesun klepnete na ikonu Vrstva a pomocí přepínače vyberete volbu Přesunout aktivní vrstvu

39 Jak obrázek nebo vrstvu otočit o úhel 90°



začátečník

Obrázek nebo jeho vrstvu můžete rotovat o úhel 90° nebo jeho násobek.

- **Rotace obrázku** – z místní nabídky vyberte příkaz **Obrázek** → **Transformovat** a vyberte požadovaný úhel rotace nebo násobek úhlu 90°.
- **Rotace vrstvy** – z místní nabídky vyberte příkaz **Vrstva** → **Transformovat** a vyberte požadovaný úhel rotace nebo násobek úhlu 90°.



Poznámka: Pokud máte otevřený obrázek (jedna vrstva), nepoužívejte příkaz Vrstva → **Transformovat**. Tento příkaz je určen k rotaci jedné z vrstev ve stohu.

40 Jak obrázek nebo vrstvu zrcadlově překlopit



začátečník

Obrázek nebo jeho vrstvu můžete překlopit vodorovně nebo svisle. Na rozdíl od funkce Rotace bude výsledný obrázek zobrazen jako zrcadlově obrácený.

- V levém panelu aktivujte nástroj **Překlopení**.
- V okně nástroje v poli **Překlopení** zkontrolujte, zda je označena levá ikona **Vrstva**.
- Pokud tomu tak není, na tuto ikonu klepněte.
- Pomocí přepínače vyberte požadovanou volbu **Vodorovně** nebo **Svisle**.
- Klepněte kamkoliv do oblasti obrázku a vrstva nebo obrázek bude zrcadlově překlopen.

6. Pokud do obrázku klepnete znovu, překlopí se zpět.



Důležité: Pokud bude obrázek obsahovat text, bude nečitelný (zrcadlově obrácený).

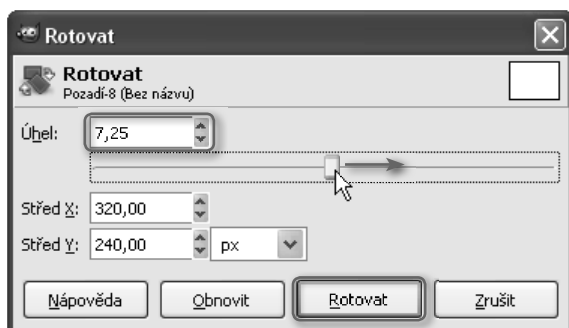
41 Jak vrstvu nebo výběr pootočit v libovolném úhlu



začátečník

Pokud požadujete vrstvu nebo výběr pootočit v libovolném úhlu, postupujte podle následujícího tipu.

1. V levém panelu aktivujte nástroj **Rotace**.
2. Ve výchozím nastavení je označena volba rotace vrstvy. Pokud požadujete rotovat výběr, v okně nástroje klepněte na střední ikonu **Výběr**.
3. Klepněte kamkoliv do oblasti obrázku nebo výběru a v okně **Rotovat** posunem jezdce nastavte požadovaný úhel.
4. Změnou hodnot **Střed X** a **Střed Y** můžete posunout střed rotace.
5. Výslednou polohu potvrďte tlačítkem **Rotovat**.



Obrázek 14: Vrstvu nebo výběr pootočíte v libovolném úhlu pomocí jezdce v okně Rotovat



Poznámka: Pokud podržíte stisknutou klávesu **Ctrl**, bude rotace omezena na násobky úhlu 15°.

42 Jak vytvořit nový, prázdný obrázek



pokročilý

Pokud požadujete vytvořit nový, prázdný obrázek (plátno), určený pro další tvorbu, postupujte podle následujícího tipu.

1. Z místní nabídky vybereme příkaz **Soubor** → **Nový**.
2. V novém okně **Vytvoření nového obrázku** je zobrazen rozevírací seznam **Šablona**. Zde můžete označit některou z připravených šablon, které jsou vytvořeny podle normalizovaných rozměrů, nebo pokračujte v dalším kroku.
3. V poli **Velikost obrázku** nastavte požadovanou velikost obrázku.
4. Jeho polohu určíte klepnutím na ikonu **Na výšku** nebo **Na délku**.

5. V rozevíracím poli **Pokročilé volby** můžete určit hodnoty DPI, prostor barev, vybrat vyplnění (nebo určit vyplnění průhledností) a vepsat poznámku.
6. Volbu potvrďte tlačítkem **Budiž**.



Obrázek 15: Nový prázdný obrázek, otočený na výšku, v rozměru A5 vytvoříte pomocí šablony v okně Vytvoření nového obrázku

43 Jak otevřít obrázek, umístěný na síti



začátečník

Pomocí následujícího tipu dokážete otevřít obrázek, který je umístěný na síti.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Otevřít umístění**.
2. V novém okně **Otevřít umístění** zadejte umístění (ORI) obrázku.
3. Volbu potvrďte tlačítkem **Otevřít**.

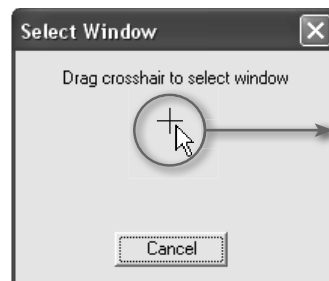
44 Jak snímat obrazovku



začátečník

Pomocí následujícího tipu dokážete zachytit vybrané okno nebo celou plochu obrazovky vašeho monitoru. Obrazovku můžete snímat také s prodlevou v nastaveném časovém intervalu.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Vytvořit** → **Snímek obrazovky**.
2. V dialogovém okně **WinSnap** určete, zda požadujete zachytit jedno okno, nebo celou obrazovku.
3. Pokud požadujete snímání s prodlevou, nastavte časový interval.
4. Stiskněte tlačítko **Zachytit**.
5. Pokud jste označili volbu **Zachytit jedno okno**, z nového okna **Select Window** přetáhněte zaměřovací kříž nad vybrané okno a tlačítko myši uvolněte.



Obrázek 16: Vybrané okno zachytíte tak, že z okna **Select Window** nad něj přetáhnete zaměřovací kříž a uvolníte tlačítko myši

6. Zachycený snímek obrazovky se zobrazí v okně editoru pod jménem **Bez názvu** s příponou XCF, kde jej můžete upravit.
7. V průběhu ukládání vytvořte snímku název, zvolte typ souboru a poté jej uložte.



Poznámka: Pokud požadujete velmi kvalitní snímek obrazovky, je vhodné jej doostřit.

45 Jak vložit obsah schránky



Pomocí následujícího tipu dokážete do programu vložit obsah schránky, upravit jej a následně uložit pod požadovaným názvem a typem souboru.

1. Požadovaný soubor vložte do schránky.
2. Z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Vytvořit** → **Ze schránky**.
3. Obsah schránky se zobrazí v okně editoru pod jménem **Bez názvu**, kde jej můžete upravit.
4. V průběhu ukládání vytvořte snímku název, zvolte typ souboru a poté jej uložte.



Poznámka: Tímto způsobem můžete upravit libovolnou část dokumentu.

46 Jak importovat dokument formátu PDF



Pomocí následujícího tipu můžete importovat dokument ve formátu PDF, upravit jej a uložit podle požadovaného typu souboru.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Otevřít**.
2. V adresáři vyberte požadovaný dokument formátu PDF.
3. V dialogovém okně **Importovat z PDF** se zobrazí seznam stránek dokumentu.
4. Můžete označit jednotlivé stránky, vybrat požadovaný rozsah stránek nebo tlačítkem **Vybrat vše** označit celý dokument.
5. V rozevíracím seznamu **Otevřít stránku jako** vyberte, zda požadujete otevřít stránky dokumentu jako obrázky v jednotlivých oknech nebo jako vrstvy ve stohu.
6. Nastavte požadované rozlišení a stiskněte tlačítko **Importovat**.
7. Dokument bude zobrazen v okně editoru jako obrázek, kde jej můžete upravit.
8. Obrázek uložte – v dialogovém okně **Zapsat obrázek** musíte vybrat typ souboru.
9. Stiskněte tlačítko **Uložit**.

47 Jak zeslabit účinnost použité funkce



Pokud některá funkce ovlivnila obrázek příliš intenzivně, můžete její účinek zeslabit. Tento postup je vhodný zejména při použití automatických funkcí, které nenabízí žádnou možnost nastavení.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Upravit** → **Zeslabit**.

2. V okně **Zeslabit** snižte jezdcem **Krytí** intenzitu použité funkce.
3. V rozevíracím seznamu **Režim** ponechte nastavenou výchozí volbu **Nahradit**.
4. Pokud vyberete jinou volbu, ovlivníte úroveň obrázku podobným způsobem jako při změně režimu v prolínání vrstev.
5. Volbu potvrďte tlačítkem **Zeslabit**.



Obrázek 17: Účinnost použité funkce snižíte pomocí jezdce Krytí v okně Zeslabit



Poznámka: Příkaz **Upravit** → **Zeslabit** není dostupný pro všechny funkce.

48 Jak vrátit poslední provedené úpravy obrázku



začátečník

Pokud vám poslední provedené úpravy obrázku nevyhovují, můžete je vrátit zpět. Také tento krok můžete následně vrátit, a zobrazit tak znovu poslední provedenou úpravu. Tímto způsobem můžete jednotlivé upravované verze obrázku v krocích porovnávat.

1. **Krok zpět** – z místní nabídky vyberte příkaz **Upravit** → **Zpět**. Obrázek bude zobrazen bez jeho poslední úpravy.
2. **Krok vpřed** – z místní nabídky vyberte příkaz **Upravit** → **Znovu**. Obrázek bude zobrazen s jeho poslední úpravou.
3. Tímto způsobem můžete jednotlivé upravované verze obrázku v krocích porovnávat a vybrat nejlepší variantu.



Poznámka: Počet zpětných kroků je závislý na nastavení v předvolbách programu. Ve výchozím nastavení je povoleno minimálně pět kroků.

49 Prohlížení a nastavení historie změn obrázku



znalec

Pomocí následujícího tipu můžete zobrazit celou historii změn obrázku a nastavit počet zpětných kroků.

- Historie provedených změn je součástí obrázku.
- V pravém panelu vyberte kartu s ikonou žluté šipky **Otevřít dialog historie změn**. Klepnutím na jednotlivé položky v seznamu se provedené úpravy projeví v obrázku.

- Vrátit můžete téměř vše, co s obrázkem provedete v minimálním počtu pěti zpětných kroků, ale do maximální výše 64 MB spotřebované paměti (výchozí nastavení). Toto nastavení můžete změnit v místní nabídce **Upravit** → **Předvolby** označením položky **Prostředí**.
- Některé kroky vrátit zpět nelze, pokud použijete při úpravě obrázku například dodatečně instalovaný zásuvný modul, funkci neovlivňující obrazová data, obrázek zavřete a podobně.



Důležité: Přestože je historie změn součástí obrázku, při ukládání do nativního formátu XCF bude ztracena.



50 Jak v obrázku zrušit veškeré změny



Pomocí následujícího tipu dokážete zrušit veškeré změny a úpravy, které jste v neuloženém obrázku provedli. Výsledný obrázek bude zobrazen v původní podobě.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Navrátit**.
2. V dialogovém okně **Navrátit obrázek** budete požádáni o potvrzení tohoto kroku a informování o jeho důsledcích.
3. Volbu potvrďte tlačítkem **Navrátit** a obrázek bude znovu načten.



Důležité: Použitím této funkce ztratíte možnost zpětných kroků úpravy.

51 Jak rozpracovaný obrázek nebo projekt uložit



Pokud požadujete rozpracovaný obrázek nebo projekt uložit ve vrstvách, postupujte podle následujících kroků:

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Uložit jako**.
2. V novém okně **Zapsat obrázek** změňte název upraveného obrázku a uložte jej pod jiným názvem.
3. Vyberte požadovaný adresář (můžete vytvořit nový).
4. V rozvíracím seznamu **Zvolte typ souboru** vyberte formát XCF.
5. Volbu potvrďte tlačítkem **Uložit**.



Poznámka: Formát XCF je nativní formát GIMPu. Zachovává informace o vrstvách a jejich vlastnostech.

Obrázek 18: Provedené úpravy se v obrázku projeví klepnutím na jednotlivé položky na kartě Historie změn

52 Jak uložit obrázek podporující průhlednost



Pokud jste při úpravě obrázku pracovali s průhledností a ukládáte jej do formátu, který ji podporuje (běžně formát Tiff), postupujte podle následujících kroků:

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Uložit jako**.
2. V novém okně **Zapsat obrázek** změňte název upraveného obrázku a uložte jej pod jiným názvem (původní obrázek tak zůstane zachován).
3. Vyberte požadovaný adresář (můžete vytvořit nový).
4. Pokud požadujete změnit typ souboru, vyberte jej z rozevíracího seznamu **Zvolte typ souboru**.
5. Pokud ukládáte obrázek ve formátu Tiff, v okně **Zapsat jako TIFF** vyberte typ komprese (nejvhodnější způsob je ukládání bez použití komprese).
6. Volbu potvrďte tlačítkem **Uložit**.

53 Jak uložit obrázek, který nepodporuje průhlednost (JPEG)



Pokud jste při úpravě obrázku pracovali s průhledností a ukládáte jej do formátu, který průhlednost nepodporuje (běžně formát JPEG), bude se ukládání od běžného postupu lišit.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Soubor** → **Uložit jako**.
2. Změňte název obrázku, vyberte adresář a typ souboru (například JPEG) a volbu potvrďte tlačítkem **Uložit**.
3. V dialogovém okně **Exportovat soubor** jste informováni o tom, že modul JPEG neumí zpracovat průhlednost. Volbu potvrďte tlačítkem **Exportovat**.
4. V okně **Zapsat jako JPEG** označte volbu **Zobrazit náhled v okně obrázku**. V poli **Velikost souboru** se zobrazí aktuální velikost souboru.



Obrázek 19: Výslednou kvalitu obrázku formátu JPEG určíte nastavením jezdce Kvalita

5. Jezdcem **Kvalita** určete požadovanou kvalitu (kompresi) obrázku. Tato hodnota by neměla být nižší, než je výchozí nastavená hodnota 85.

6. Aktuální velikost souboru bude při každé změně komprese přepočítána a zobrazena, kvalitu obrázku kontrolujte v okně náhledu.
7. Volbu potvrďte tlačítkem **Uložit**.



Poznámka: Volba **Pokročilá nastavení** nabízí další možnosti nastavení parametrů (Exif data, podvzorkování atd.).

54 Jak zobrazit vlastnosti obrázku



začátečník

Pomocí následujícího tipu dokážete zobrazit dostupné informace o obrázku. Tyto informace můžete zobrazit také v průběhu úpravy.

1. Z místní nabídky vyberte příkaz **Obrázek** → **Vlastnosti obrázku**.
2. V novém informačním okně **Vlastnosti obrázku** se zobrazí následující informace:
 - Velikost v pixelech** – rozměry obrázku vyjádřené počtem pixelů.
 - Velikost tisku** – maximální možná velikost tisku při použitém rozlišení.
 - Rozlišení** – použité rozlišení, vyjádřené hodnotou ppi.
 - Prostor barev** – použitý barevný prostor.
 - Jméno souboru** – jméno obrázku včetně adresáře, ve kterém je uložen.
 - Velikost souboru** – hodnota vyjadřuje objem dat obrázku.
 - Velikost v paměti** – hodnota vyjadřuje aktuálně použitou spotřebu paměti.
 - Kroky vracení** – počet vracených kroků během úpravy.
 - Kroky opakování** – počet kroků opakování během úpravy.
 - Počet pixelů** – celkový počet obrazových bodů.
 - Počet vrstev** – aktuální počet vrstev v projektu.
 - Počet kanálů** – hodnota vyjadřuje počet kanálů.
 - Počet cest** – hodnota vyjadřuje počet vytvořených cest.
3. Informační okno zavřete klepnutím na tlačítko **Zavřít**.



Poznámka: V záložce **Poznámka** můžete k informacím přidat vlastní text a obrázek znovu uložit.

55 Co je to výběr a jak s ním pracovat



začátečník

V následujícím tipu se dozvíte, co je výběr oblasti, k čemu slouží a jak s ním pracovat.

- Vytvořením výběru rozdělíte obrázek na dvě části – aktivní (výběr) a neaktivní (zbytek obrázku).
- Pokud výběr vytvoříte, vybraný nástroj nebo funkce ovlivní pouze tuto oblast (jeho hranici tvoří černobílá animovaná čára), zbytek obrázku zůstane nedotčený.
- Výběr můžete transformovat, vymazat, vyplnit barvou nebo vzorkem.

- Hranici výběru můžete rozostřit.
- Výběr obrátíte příkazem **Vybrat** → **Invertovat**. To znamená, že aktivní oblast se stane neaktivní a naopak.
- Celý obrázek vyberete příkazem **Vybrat** → **Vše**, aktivní pak bude celý obrázek.
- Výběr zrušíte příkazem **Vybrat** → **Nic**.
- Výběr zvětšíte nebo zmenšíte pomocí příkazů **Vybrat** → **Zvětšit** nebo **Vybrat** → **Zmenšit**.
- Pokud požadujete použít pouze okraje výběru, použijte příkaz **Vybrat** → **Obvod**.
- Pokud požadujete okraje výběru vykreslit, použijte příkaz **Upravit** → **Vykreslit výběr**. V dialogovém okně **Vykreslit výběr** určíte požadované parametry vykreslení podle svého záměru.

56 Jak sloučit Plovoucí výběr s vrstvou



pokročilý

Pokud vznikl z výběru Plovoucí výběr, například použitím nástroje **Škálování**, objeví se v pravém panelu jako nová vrstva. Pomocí následujícího tipu dokážete obě vrstvy sloučit.

1. Plovoucí výběr upravte jako běžný výběr (všechny funkce nemusí být dostupné).
2. Pokud jste úpravy Plovoucího výběru dokončili a požadujete jej sloučit s vrstvou pod ním, musíte jej ukotvit. V pravém panelu klepněte na ikonu kotvy **Ukotvit plovoucí vrstvu** nebo použijte příkaz **Vrstva** → **Ukotvit vrstvu**.
3. Plovoucí vrstva byla ukotvena a ve stohu vrstev již není zobrazena.



Poznámka: Z Plovoucího výběru můžete vytvořit běžnou vrstvu klepnutím na levou krajní ikonu listu papíru **Vytvořit novou vrstvu**. Výběr zůstane zachován, zbytek vrstvy bude tvořit 100% průhlednost.



Obrázek 20: Plovoucí výběr ukotvíte klepnutím na ikonu kotvy nebo z něj můžete vytvořit novou vrstvu klepnutím na ikonu listu papíru

57 Jak nastavit nástroje pro výběr

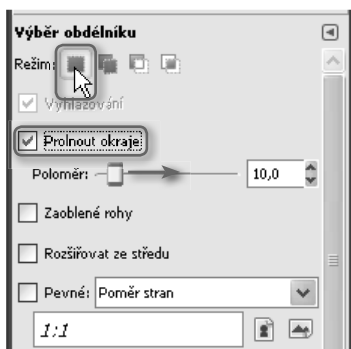


začátečník

Nástroje pro výběr naleznete v levém panelu. Klepnutím na ikonu nástroje je aktivujete, ve spodní části okna nastavíte jejich vlastnosti. Nejdůležitější možnosti nastavení:

- **Prolnout okraje** – označením této volby můžete jezdcem **Poloměr** určit, do jaké vzdálenosti od hranice výběru bude ještě ostrá. Čím vyšší hodnota, tím vyšší průhlednost okrajů.
- Tvar výběru ovlivníte klepnutím na jednu ze čtyř růžových ikon v poli **Režim**. Popisek každé ikony se zobrazí, pokud nad ni umístíte kurzor. Význam ikon (zleva):

- Nahradit aktuální výběr** – vytvoříte pouze jeden výběr.
- Přidat k aktuálnímu výběru** – můžete vytvořit více výběrů v jednom obrázku.
- Ubrat z aktuálního výběru** – pokud vytvoříte druhý výběr tak, aby se výběry částečně překrývaly, překrývající částí první výběr uberete.
- Průnik s aktuálním výběrem** – opak předchozího – výběr tvoří pouze části, které se překrývají.
- **Vyhlazování** – hranice výběru budou hladší.
- **Zaoblené rohy** – označením této volby jezdcem určíte poloměr rohů obdélníku, vyšší hodnota znamená zakulacenější rohy.
- **Pevné** – označením této volby uzamknete šířku, výšku nebo velikost.



Obrázek 21: Tvar výběru ovlivníte klepnutím na jednu z ikon v poli Režim



Poznámka: Přesného umístění a velikosti výběru dosáhnete zadáním hodnot do pole **Poloha** a **Velikost**.

58 Jak vytvořit výběr určený tvarem



začátečník

Pomocí popsaných nástrojů dokážete vytvořit požadovaný tvar výběru bez ohledu na to, jaké barvy obrázek obsahuje. Nástroje naleznete v levém panelu.

- **Výběr obdélníku nebo čtverce** – aktivujte nástroj **Výběr obdélníku**. Pokud požadujete vytvořit pravidelný čtverec, nejdříve označte volbu **Pevné**. Klepněte do obrázku a za současného držení levého tlačítka myši vytvořte tažením po diagonále požadovanou velikost. Tažením za pomocné body po obvodu upravte jeho tvar, tažením v oblasti výběru jej přemístíte. Výběr dokončíte klepnutím do oblasti vytvořeného výběru.
- **Výběr elipsy nebo kruhu** – aktivujte nástroj **Výběr eliptických oblastí**. Ovládání a nastavení nástroje je shodné s předchozím bodem.
- **Volný výběr** – aktivujte nástroj **Laso**. Klepněte do obrázku a za současného držení levého tlačítka myši vytvořte jakýkoliv tvar. Navraťte se do výchozího bodu a výběr se uzavře. Tímto způsobem dokážete vytvořit výběr jakéhokoliv tvaru.



Obrázek 22: Tvar obdélníku vytvoříte tažením za pomocné body, umístěné po obvodu

59 Jak vytvořit výběr spojených oblastí



Pomocí tohoto tipu dokážete vytvořit požadovanou oblast výběru s podobnou nebo stejnou barvou (spojité oblasti).

1. Aktivujte nástroj **Přibližný výběr (Kouzelná hůlka)**.
2. Klepněte do oblasti obrázku, které požadujete vytvořit výběr.
3. Nástroj v něm vytvoří plochu, která zahrnuje barevně nejpodobnější pixely.
4. Pokud se nepodaří požadovanou oblast nalézt, můžete nástroji napovědět pomocí nastavení:
 - Práh** – nastavte prahovou hodnotu pro odlišnost barev. Při zvyšování této hodnoty se bude celá oblast výběru zvětšovat a naopak.
 - Vybrat podle** – v rozevíracím seznamu vyberte, co má nástroj při hledání podobnosti preferovat. Volba **Složený** (výchozí nastavení) bere v úvahu všechny aspekty, v ostatních volbách upřesňuje hledání podle zadaného parametru.
 - Sloučený vzorek** – po zaškrtnutí této volby bude nástroj vyhodnocovat barvy všech vrstev současně.



Poznámka: Výběr můžete opakovat a označovat ostřeji ohraničené plochy.

60 Jak vytvořit výběr podle barvy



Pomocí tohoto tipu dokážete vytvořit výběr oblasti s podobnou nebo stejnou barvou (nespojité oblasti).

1. Aktivujte nástroj **Výběr dle barvy**.
2. Klepněte do oblasti barvy obrázku, jejíž výběr požadujete vytvořit.

3. Nástroj v něm vytvoří plochu, která zahrnuje barevně nejpodobnější pixely.
4. Pokud se nepodaří požadovanou oblast nalézt, můžete nástroji napovědět pomocí nastavení:
 - Práh** – nastavte prahovou hodnotu pro odlišnost barev. Při zvyšování této hodnoty se bude celá oblast výběru zvětšovat a naopak.
 - Vybrat podle** – v rozevíracím seznamu určete, co má nástroj při hledání podobnosti preferovat. Volba **Složený** (výchozí nastavení) bere v úvahu všechny aspekty, v ostatních volbách upřesňuje hledání podle zadaného parametru.
 - Sloučený vzorek** – po zaškrtnutí této volby bude nástroj vyhodnocovat barvy všech vrstev současně.

61 Jak vytvořit výběr podle výrazných hran



Tento postup je vhodný pro obrázek, který obsahuje výrazné hrany (okna, výrazné tvary). Použijte nástroj **Výběr nůžkami**, který dokáže výběr odhadnout inteligentním hledáním hran.

1. Aktivujte nástroj **Výběr nůžkami**.
2. Klepněte na hranu v obrázku, vytvoří se 1. bod (zapamatujte si jeho umístění).
3. Postupně umísťujte další body, křivka se bude snažit hranu kopírovat.
4. Poslední bod umístěte na první bod (kurzor se změní).
5. Tvar křivky upravte tažením jakéhokoliv vytvořeného bodu.
6. Klepnutím doprostřed vytvořené oblasti výběr potvrdíte.



Obrázek 23: Tvar křivky vytvořené nástrojem **Výběr nůžkami** upravte tažením vytvořených bodů



Poznámka: Vytvořením většího počtu bodů tvar křivky upřesníte.

62 Tvorba výběru pomocí pokročilého nástroje Cesty (Beziérovy křivky)



Pomocí tohoto tipu vytvoříte jakýkoliv tvar výběru. Použijte nejpropracovanější **Nástroj cesty (Beziérovy křivky)**, který se snaží pomocí inteligentního hledání hran výběr odhadnout. Tento nástroj je vhodný pro obrázek, který obsahuje výrazné hrany (okna, výrazné tvary).

1. Zkontrolujte, zda je nastavena (výchozí) volba **Návrh**.
2. Klepnutím do obrázku vytvoříte 1. bod (zapamatujte si jeho umístění) a postupně umísťujete další body. Poslední bod umístíte poblíž prvního bodu.
3. Výběr uzavřete držením klávesy **Ctrl** a klepnutím do prvního vytvořeného bodu.
4. Křivku upravte tažením jakéhokoliv bodu. Pokud požadujete nějaký bod ještě přidat, zároveň podržte stisknutou klávesu **Ctrl**.
5. Pokud na jakýkoliv bod klepnete, vytvoří se vedle něj další dva pomocné body (u kurzoru se objeví čtvereček), kterými můžeme dále křivku upravovat, a to její část mezi dvěma nejbližšími body na křivce.
6. Křivku můžete také tvarovat přímo (bez pomoci bodů) přetažením myši při stisknuté klávese **Shift**.
7. Výběr potvrdíte klepnutím na tlačítko **Výběr z cesty** ve spodní části okna nástroje. Pokud nejste s výsledkem spokojeni, stiskněte tlačítko **Úpravy** a tvar křivky opravte.



Obrázek 24: Tvar křivky vytvořené nástrojem Cesty upravte tažením za vytvořené body nebo křivku tvarujte přímo při stisknuté klávese Shift



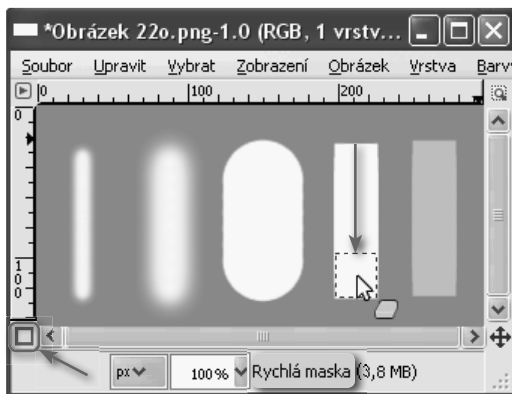
Poznámka: V tomto nástroji lze hranici výběru vykreslit. Klepněte na tlačítko **Vykreslit cestu** a styl čáry definujte.

63 Jak vytvořit libovolný výběr pomocí Rychlé masky



Nástroj **Rychlá maska** je přesný nástroj pro realizaci jakéhokoliv tvaru výběru s využitím průhlednosti. Výběr tvoří změny, které v masce vytvoříte pomocí nástroje kreslení. Tento nástroj je nejpoužívanějším nástrojem pro výběr.

1. Nástroj **Rychlá maska** aktivujete klepnutím na malou ikonu čtverečku, umístěnou v levém spodním rohu okna obrázku nebo pomocí příkazu **Vybrat** → **Přepnout Rychlou masku**.
2. Po aktivaci Rychlé masky ikona zčervená a obrázek (vrstva) se potáhne červenou, poloprůhlednou fólií. Tato maska kryje celou plochu obrázku proti aplikovaným nástrojům a funkcím.
3. Aktivujte nástroj **Guma** a v nabídce **Stopa** vyberte vhodnou stopu štětce, nejpoužívanější jsou měkké stopy řady **Circle Fuzzy**.
4. Z oblasti obrázku, která bude tvořit budoucí výběr, gumováním odstraňte červenou fólii masky.
5. Jezdcem **Škála** nastavujte velikost stopy, můžete měnit i hodnoty **Krytí** (míra průhlednosti). V závislosti na tom, o kolik snížíte krytí, bude v dané oblasti obrázek ovlivněn jeho další úpravou.
6. Pokud uděláte chybu, vzájemně přehodte barvy **Popředí** a **Pozadí** (černá barva maže, bílá barva navrácí).
7. Po vymazání masky z požadované oblasti nástroj **Rychlá maska** klepnutím na její ikonu vypnete nebo opět použijte příkaz **Vybrat** → **Přepnout Rychlou masku**. Tato oblast se promění na výběr.
8. Pokud požadujete výběr kdykoliv v průběhu další práce upravit, postup opakujte.



Obrázek 25: Výběr nástrojem Rychlá maska vytvoříte vymazáním krycí masky pomocí nástroje Guma, kdy můžete měnit tvar, velikost a tvrdost stopy nebo míru krytí



Poznámka: Výběr můžete vytvořit nahrubo nejprve nástrojem **Laso** a **Rychlou masku** aktivujte až poté. Výběr tak vytvoříte mnohem rychleji. Pomocí nástroje Rychlá maska také můžete upravit výběry vytvořené ostatními nástroji výběru.

64 Jak vytvořený výběr přesunout



začátečník

Pomocí tohoto tipu dokážete vytvořený výběr přesunout na jiné místo v obrázku.

1. V levém panelu aktivujete nástroj **Přesun**.
2. Ve spodní části okna tohoto nástroje, v poli **Přesun** klepnete na tlačítko **Výběr** (ikona růžového čtverečku).
3. Klepnete do oblasti výběru a tažením myši jej přesuňte na požadované místo.

65 Jak přidat vrstvě masku



pokročilý

Každé vrstvě můžete přidat vlastní masku. Ta bude vrstvu chránit na principu krytí v rozsahu bílé až černé barvy. Černá barva je plně průhledná, bílá barva je plně neprůhledná.

1. Masku přiřadíte vrstvě klepnutím pravým tlačítkem myši na náhled vrstvy v pravém panelu nebo použitím příkazu **Vrstva → Maska → Přidat masku vrstvy**.
2. V novém okně **Přidat masku vrstvy** vyberte požadovanou volbu:
 - Bílá (úplné krytí)** – vrstva bude viditelná, maska nemá žádný vliv.
 - Černá (úplná průhlednost)** – vrstva nebude viditelná.
 - Alfa kanál vrstvy** – maska zkopíruje obsah alfa kanálu vrstvy.
 - Výběr** – maska zkopíruje výběr, který je již na vrstvě vytvořen.
 - Kopie vrstvy v odstínech šedi** – maska bude kopíí vrstvy, ale převedená do odstínů šedi.
3. Pokud označíte volbu **Invertovat masku**, vytvoříte masku podle označené volby, ale invertovanou.
4. Přiřazení masky potvrďte tlačítkem **Přidat**. Maska je nyní aktivní (nikoliv vrstva) a její náhled se zobrazí v pruhu vrstvy.
5. Nyní můžete masku pomocí kreslicího nástroje upravit.



Obrázek 26: Náhled přiřazené masky vrstvy se zobrazí v modrém pruhu aktivní vrstvy



Poznámka: Aktivní náhled je bíle ohraničen. Klepnutím na náhled vrstvy nebo masky jím přepínáte aktivnost.

66 Jak ovládat aktivnost přidané masky vrstvy



pokročilý

Masku, kterou jste vrstvě přidali, můžete měnit aktivnost. Můžete ji zakázat, povolit, odstranit nebo znovu upravit.

Toto je pouze náhled elektronické knihy. Zakoupení její plné verze je možné v elektronickém obchodě společnosti eReading.