

# GIMP - Retusz i poprawki.

## I. Wyrównanie poziomu

Zapisz na dysku i otwórz do edycji

1. Korzystając ze znanych narzędzi obrotu warstwy wyrównaj pion obrazka, aby uzyskać taki efekt:



2. Korzystając ze znanych narzędzi kadrowania wykadruj nowy obraz tak, aby obciąć przestrzeń przezroczystości i pośrodku ustawić doniczki:




3. Plik wynikowy zapisz pod nazwą **doniczki.jpg**

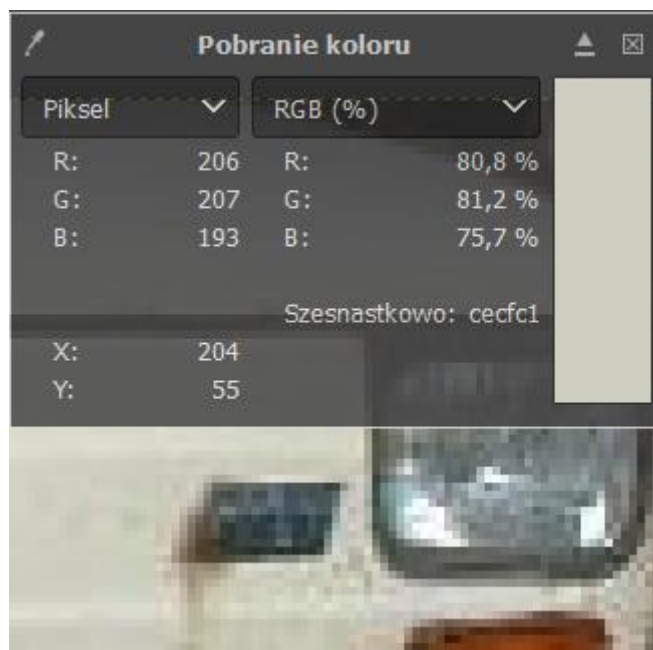
## II. Poprawki koloru

Zapisz na dysku i otwórz do edycji car.jpg.

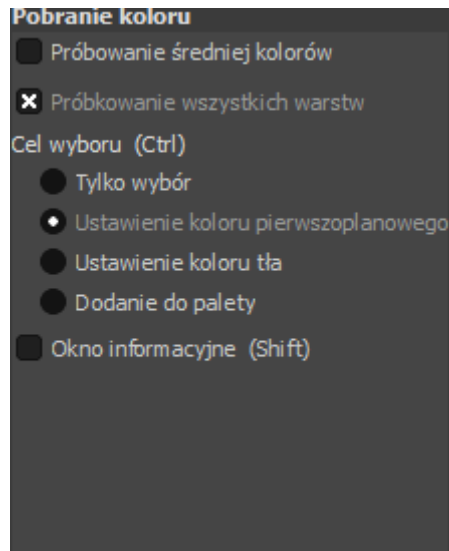
1. Powiększ skalę wyświetlania obrazu do 400%
2. Zwróć uwagę na obszar z prawej strony:



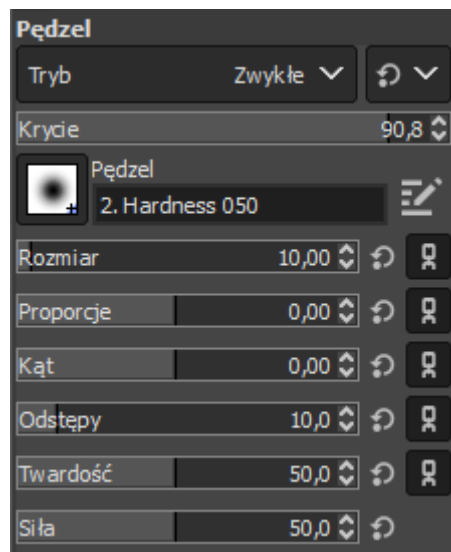
3. Włącz narzędzie "Pobieranie koloru z obrazu" 
4. "Zakraplaczem" kliknij tuż obok "zardzewiałego" obszaru rysunku w miejscu, gdzie lakier jest ładny. Włączy się ramka "Pobieranie koloru":



5. Zamknij ramkę "Pobieranie koloru". Zwróć uwagę, że kolor pierwszoplanowy stał się kolorem pobranym z obrazka (o ile włączona była odpowiednia opcja):



6. Włącz narzędzie "Pędzel" 
7. Włącz pędzel "Hardness (050)", wybierz "Krycie" około 90% i rozmiar 10:



8. Zamaluj rdzę na zdjęciu:



Wskazówka: Aby dokładniej zamalować niepożądane obszary możesz się posłużyć mniejszym pędzlem oraz powinieneś wielokrotnie pobierać kolor ze "zdrowej blachy" obok miejsca zamalowywanego. Pasy refleksów świetlnych też mają inny kolor.

9. Stwórz nowy obraz o wielkości 300x300 pikseli i białym tle
10. Wklej do nowego obrazka rysunek maski samochodu sprzed modyfikacji i po usunięciu rdzy a następnie dodaj niebieskie opisy "PRZED" oraz "PO", aby osiągnąć efekt podobny do:

**PRZED:**




**PO:**



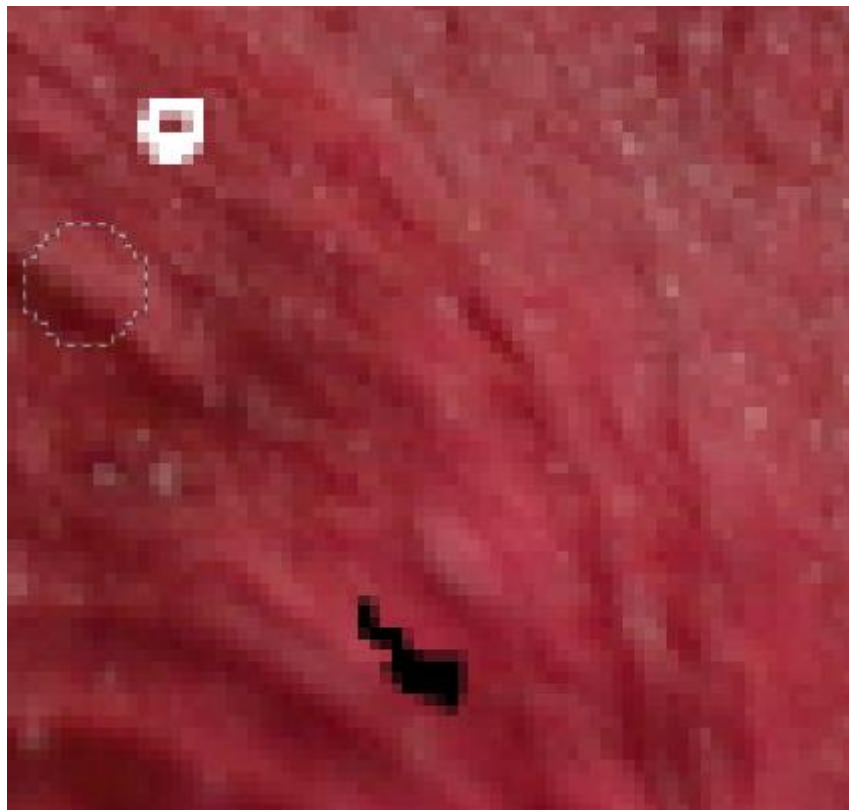
(obraz musi mieć wymiary dokładnie 300x300 pikseli)

11. Zapisz nowy obraz pod nazwą **autko.jpg**

### III. Poprawki faktury

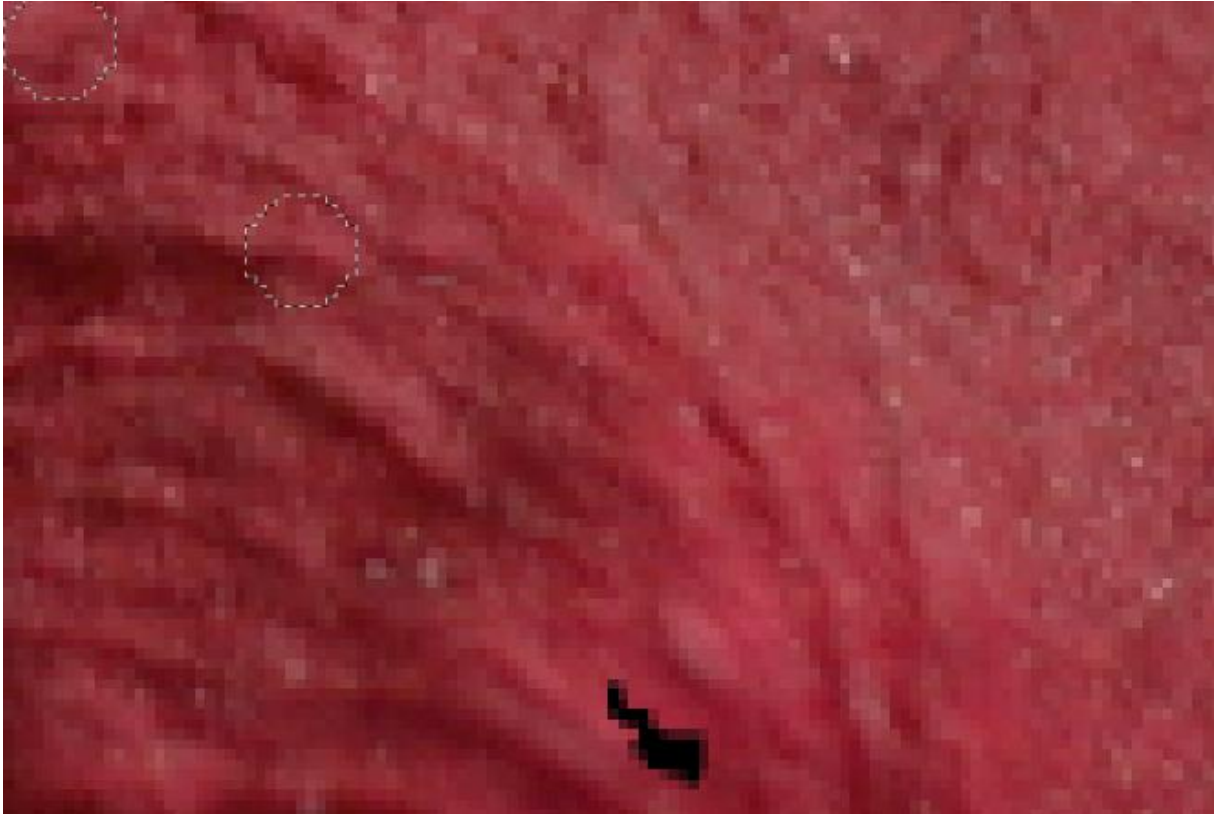
Zapisz na dysku i otwórz do edycji plitek.jpg. Aby zamaskować obszar o niejednorodnym zabarwieniu należy posłużyć się narzędziem, które doskonale odwzorowuje kopiowane powierzchnie. Narzędziem takim jest narzędzie "Malowanie przy użyciu deseni lub fragmentów obrazu"  ("stempel"), który klonuje zaznaczony obszar.

1. Włącz narzędzie do klonowania (stempel)
2. Wybierz pędzel, którego użyjesz do powielania fragmentu płatka - niech będzie to narzędzie "pędzel" z pędzlem "hardness (050)"  
Wskazówka: wielkość pędzla należy dobrać eksperymentując. W tym przykładzie "11" to obszar o średnicy minimalnie większej od zamalowywanego obiektu.
3. Włącz "Krycie" klonowania o wartości 100%
4. Na powiększonym płatkach róży odszukaj białą plamkę:



5. Przytrzymując klawisz **Ctrl** na klawiaturze kliknij lewym przyciskiem myszy z prawej strony białej plamki - w ten sposób zapamiętany został obszar do klonowania

6. Jednym ruchem (bez odrywania myszki od obrazka) zamaluj białą plamkę:



Uwaga: Zwróć uwagę na dodatkowy "plus" przemieszczający się na prawo od kursora. Oznacza on obszar aktualnie pobierany do klonowania. Jeżeli "plus" wjedzie na obszar pierwotnie zajmowany przez białą plamkę, odwzoruje ją tam, gdzie aktualnie będzie się znajdował kursor z narzędziem klonującym. Nieudane klonowanie zawsze można cofnąć i powtórzyć.

7. W taki sam sposób usuń czarną plamkę, poniżej:



8. Zmodyfikowany plik zapisz pod nazwą **platek\_doskonaly.png**
9. Porównaj (wyświetl jednocześnie) obydwa obrazki płatków w powiększeniu 100%.

Narzędzia tego można używać do powielania nawet bardzo dużych powierzchni obrazów, do usuwania znamion ze zdjęć twarzy i powielania liści na drzewach ;-). Jest o wiele lepsze niż pędzel - wszędzie tam, gdzie nie można sobie pozwolić na zamazanie obrazu jednolitym kolorem. Sprawdź, jak wyglądałby płatek po korekcie dokonanej "pędzelkiem". Polecam eksperymenty!

Zadanie:

Pobierz zdjęcie zamek.jpg i wykonaj na nim korekty (usuń ludzi, namioty, gałęzie, odśwież mur, wyrzuć ten paskudny niepasujący ogród zimowy).