

## Co nowego w GIMP-ie v 2.4

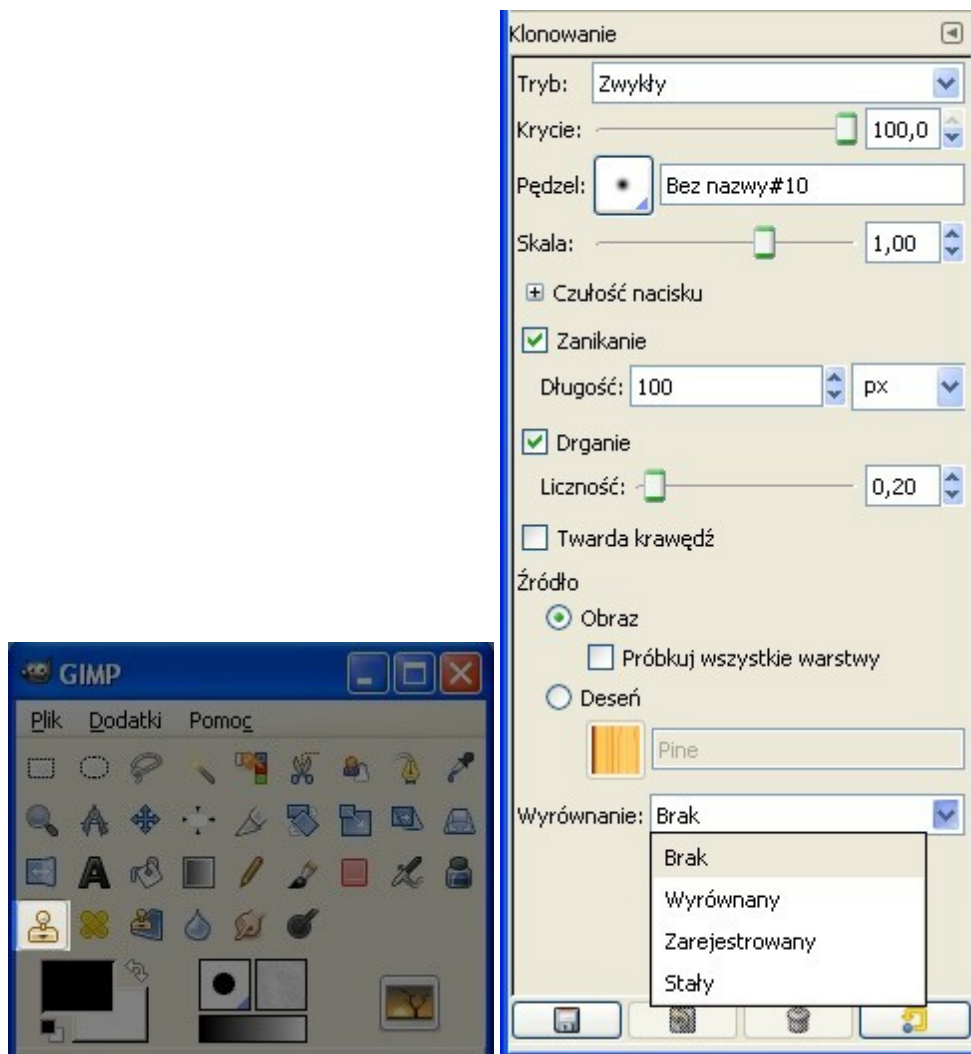
<http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html>

cz.IV

**Pędzle:**



### Narzędzie Klonowanie

Narzędzie Klonowanie w porównaniu do GIMP-a v 2.2.17 nie uległo żadnym zasadniczym zmianom, ale zostanie omówione tylko dla zachowania pewnego ciągu narzędzi rysowania.



Narzędzie Klonowanie w oknie narzędzi i menu jego parametrów

Narzędzie **Klonowania** czyli funkcja „**Malowanie przy użyciu deseni lub fragmentów obrazu**” wykorzystuje aktywny pędzel dla kopiowania z obrazu lub deseni. Jest dla niego wiele zastosowań, jednym z głównych jest zamazywanie niepożądanych elementów cyfrowych fotografii, za pomocą innych fragmentów zdjęcia. Drugie zastosowanie – rysowanie linii lub krzywych deseni.

Aby uruchomić klonowanie, klikamy piktogram narzędzia klonowania  w głównym oknie, oznaczony rysunkiem pieczętki, lub klawisz szybkiego dostępu **C**. Cursor myszy przybierze kształt pieczętki. Najpierw naciskamy klawisz **Ctrl** (kiedy tego nie zrobimy, nie możemy wykorzystać narzędzia klonowania, pojawi się symbol zakazu ; nie ma to znaczenia przy klonowaniu deseni) i klikamy fragment obrazu, który będzie użyty jako źródło np. do zastąpienia niepożądanego obiektu (cursor myszki przybiera kształt celownika z symbolem pieczętki), a następnie, już bez klawisza [Ctrl], przemieszczamy kursor tam gdzie chcemy skopiować (sklonować) fragment obrazu i rozpoczynamy zamalowanie wady. Na ogół będzie trzeba wielokrotnie wybierać fragment używany w charakterze pędzla, możemy i warto także korzystać z możliwości szybkiej zmiany rozmiarów pędzla. W tym celu wystarczy w nowej wersji oprogramowania skierować symbol kursora myszki na piktogram pędzla w zakładce parametrów narzędzia, aby przy pomocy kółka myszki wybrać dowolną średnicę i kształt pędzla. Jeśli żaden z posiadanych wzorów nie zadowala,

możemy zmienić któryś z istniejących pędzli. Jak to wykonać oraz występujące parametry narzędzia opisałem szczegółowo w **Poradniku „Co nowego w GIMPie cz.3 - Parametry wspólne dla większości pędzli”**. Przy klonowaniu z zastosowaniem **deseni** (dla narzędzi: Ołówek; Pędzel; Aerograf - *stosujemy Gradient*), deseń jest rysowany dachówkowo, tj. jeśli punkt źródłowy wychodzi poza brzeg **deseniu**, to rysowanie jest rozpoczynane z przeciwległego brzegu **deseniu**. Przy klonowaniu z obrazu powyższe nie zachodzi: przy wyjściu poza brzeg źródła obrazu narzędzie niczego nie zmienia.

Można klonować **dowolnego źródła obrazu** (warstwa, maska warstwy, kanał) w dowolny drugi, najpierw musimy upewnić się, że potrzebna warstwa (maska, kanał) są aktywne w oknie dialogowym warstw. Można także klonować z maski selekcji, jeśli przejdziemy w tryb **system szybkiej maski**. Przy kopiowaniu kolorów, nie podpartych celowi (np. z RGB w obraz indeksowany), kolory zamieniane są na najbliższy ekwiwalent. Jeśli w parametrach narzędzia system wyrównywania ustawimy na „Brak” to pierwszy kliknięty punkt staje się źródłem klonowania: wartości z tego punktu będą wykorzystane, kiedy zaczniemy rysowanie. (dalsze szczegóły: wspomniany powyżej Poradnik)

Zastosowanie klawisza **Shift** umożliwia rysowanie każdym z narzędzi pędzli po liniach prostych. Najpierw klikamy punkt początkowy, potem naciskamy Shift. Jak długo będzie naciskany Shift tak długo będzie kreślona linia prosta łącząca punkt początkowy z punktem końcowego położenia kursora. Proces można powtarzać kolejno z użyciem Shift (bez punktu początkowego), aby otrzymać szereg odcinków prostych (pod różnymi kątami). Stosując klawisze **Shift** i **Ctrl** otrzymamy możliwość kreślenia kolejnych odcinków prostych odchylonych pod kątem 15 stopni lub jej wielokrotności.

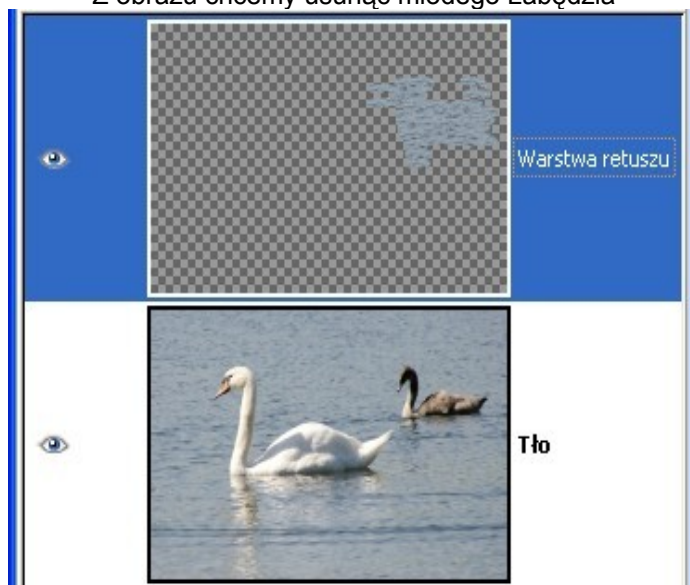
Kliknięcie i przytrzymanie klawisza **Ctrl** w innych pędzlach zamienia go tymczasowo w próbnik koloru, gdy klikniemy wybrany punkt obrazu szybko zmienimy kolor pędzla.

Ponieważ zawsze zależy nam na pierwotnej wersji obrazu, dlatego należy utworzyć duplikat warstwy obrazu i na niej wykonać klonowanie, Jednak najlepszym rozwiązaniem, jest utworzenie nowej przezroczystej warstwy. Warstwa ta zawierać będzie cały efekt retuszu, który chcemy osiągnąć. Umożliwia ona zachowanie pierwotnej warstwy w nienaruszonym stanie. Dla zminimalizowania rozmiaru pliku możemy korzystać z skopiowanego fragmentu obrazu (po utworzeniu zaznaczenia). Wybieramy narzędzie klonowania nie zapominając w opcjach narzędzia zaznaczyć **Próbkuj wszystkie warstwy**. Dzięki temu „stempel” będzie analizował zawartość obrazu znajdującego się pod naszą pustą warstwą, na której będą efekty naszego klonowania. Powiększamy fragment obrazu, który będziemy retuszować. Z menu narzędzia wybieramy końcówkę pędzla której format i rozmiar będzie odpowiadał wielkości retuszowanego obszaru. Najkorzystniejszym będzie jeśli rozmiar pędzla przekroczy trochę wymiar retuszowanego obszaru. Teraz staramy się znaleźć taki obszar fotografii, którego faktura i kolor są bardzo zbliżone do obszaru retuszowanego. Naciskamy klawisz **Ctrl** i klikamy fragment obrazu na oryginalnej warstwie, który będzie użyty jako źródło np. do zasłonięcia niepożądanego obiektu, a następnie, już bez klawisza [Ctrl], klikamy w duplikat warstwy czyniąc ją aktywną i przemieszczamy kursor tam gdzie chcemy skopiować (sklonować) fragment obrazu i rozpoczynamy zamalowanie wady lub niepożądanego obiektu. Uważnie oglądamy efektu naszej pracy, unikając tworzenia powtarzających się fragmentów „tekstury” (*klonowanie to nie jest watek do malowania*). Pamiętajmy o poprawnym zastosowaniu parametru **Wyrównanie z Brak na Wyrównany...** (szczegółowo opisanych w poradniku „**Parametry, wspólne dla większości pędzli**”) oraz z wartości Krycie, a czasem również Tryb. W każdej chwili wystarczy kliknąć **Oko** naszej transparentnej dodatkowej Warstwy retuszowania, aby porównać efekty!. Gdyby nam się nie spodobały efekty przy próbach w każdej chwili możemy usunąć Warstwę retuszowania lub skorzystać z Okna historii.

**Przykłady:**



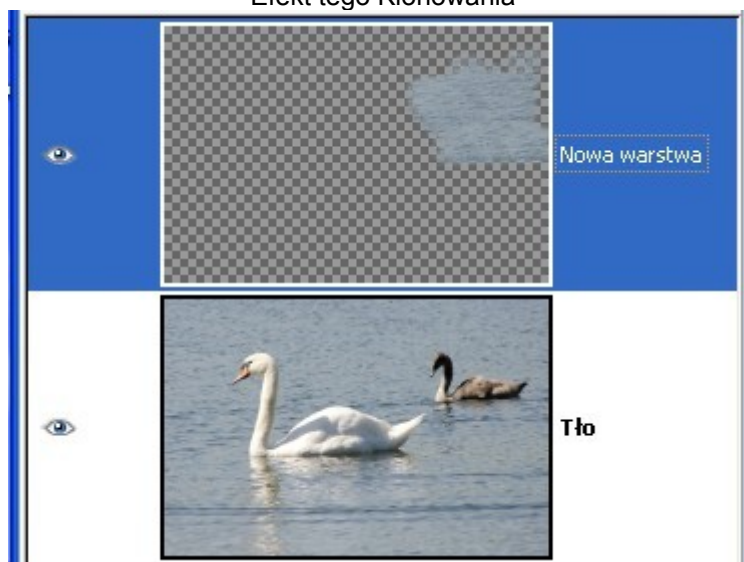
Z obrazu chcemy usunąć młodego Łabędzia



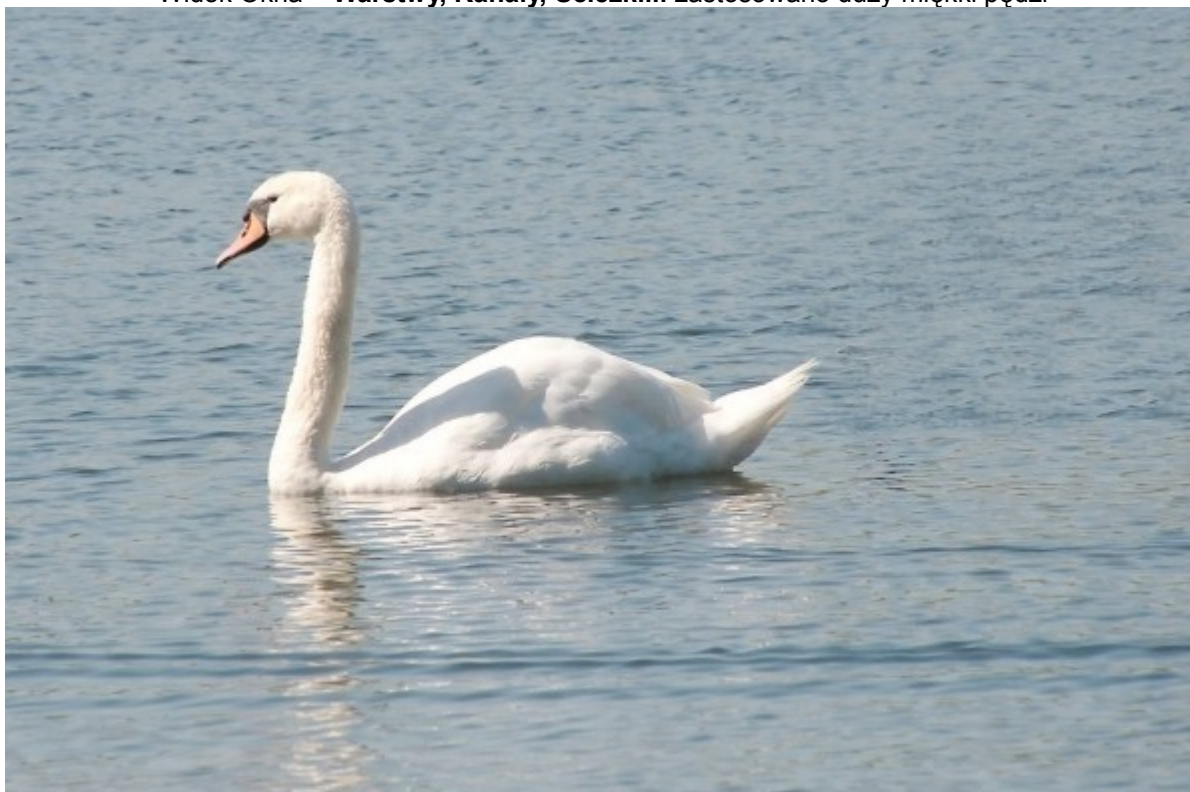
Widok Okna – **Warstwy, Kanaly, Ścieżki...** zastosowano mały pędzel



Efekt tego Klonowania

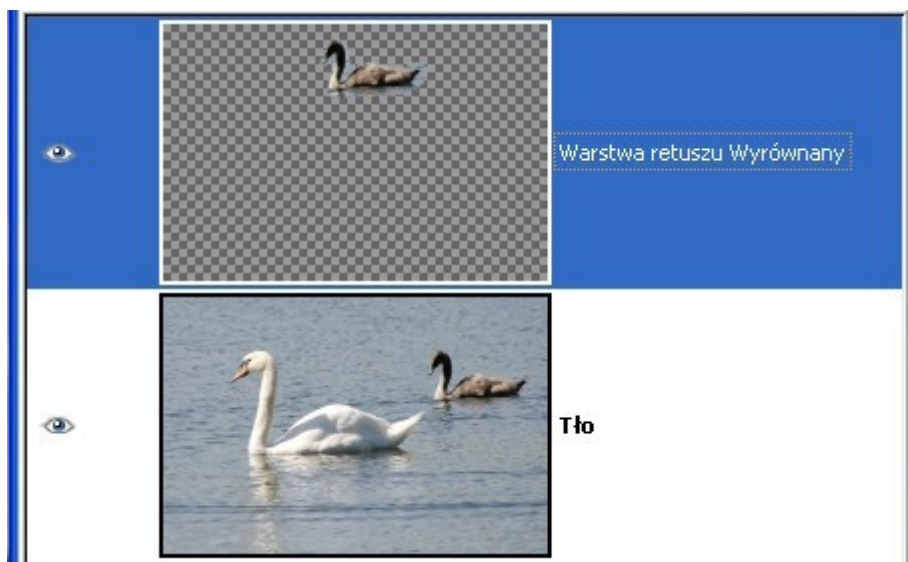


Widok Okna – **Warstwy, Kanały, Ścieżki...** zastosowano duży miękki pędzł



Efekt Klonowania dużym miękkim pędzlem

Jak widać zastosowano do przykładu obraz z dość łatwą do kopiowania teksturą. Pamiętajmy: Klonowanie wyrównane gwarantuje, że podczas ruchu kursora przy klonowaniu źródło klonowania pozostaje w stałej odległości od kursora. Jest to opcja przydatna szczególnie przy retuszu portretowym ponieważ próbkowanie będzie miało miejsce w pobliżu kursora, a więc piksele będą zazwyczaj do siebie podobne. Przy zastosowaniu opcji Brak punkt źródłowy pozostaje stały. Jest to przydatne gdy chcemy pobierać konkretne części obrazu i malować nimi w różnych miejscach.

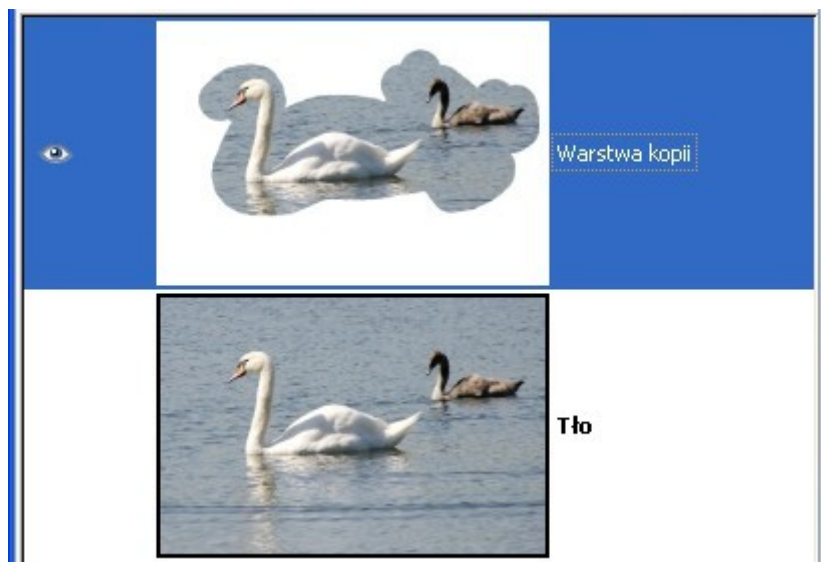


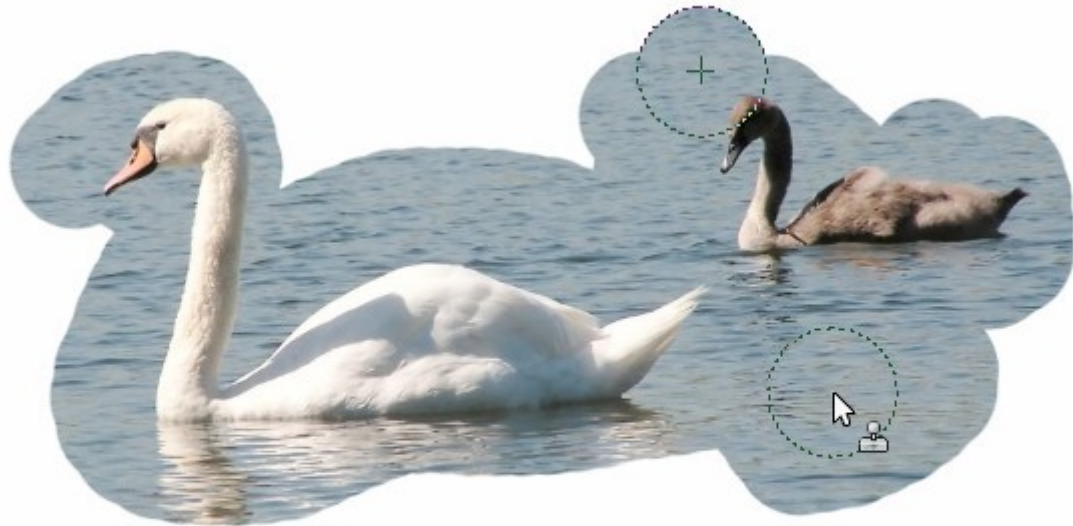
Widok Okna – **Warstwy, Kanały, Ścieżki...** przy klonowaniu z zastosowaniem opcji **Wyrównany**



Efekt sklonowania z opcją **Wyrównany**

Jeśli zastosujemy opcję Wyrównanie - **Zarejestrowany** – to w tym przypadku, każdy punkt kopiowany będzie ze źródła do punktu przeznaczenia z identycznym przesunięciem. Stąd gdy zastosujemy to na kopii warstwy **Tło**, to nie zobaczymy żadnego efektu, ponieważ dane źródła i kopii mają identyczne współrzędne, a więc będą pokrywały się. Najlepiej efekt zobaczymy, jeżeli utworzymy nową warstwę o identycznych wymiarach jak Tło, ale wypełnioną białym kolorem. Wybieram przykładowo pędzel Circle (19), skalę ustawiam na 5 - czyli duży pędzel, żeby dobrze było widać efekt w kilku pociągnięciach pędzla:





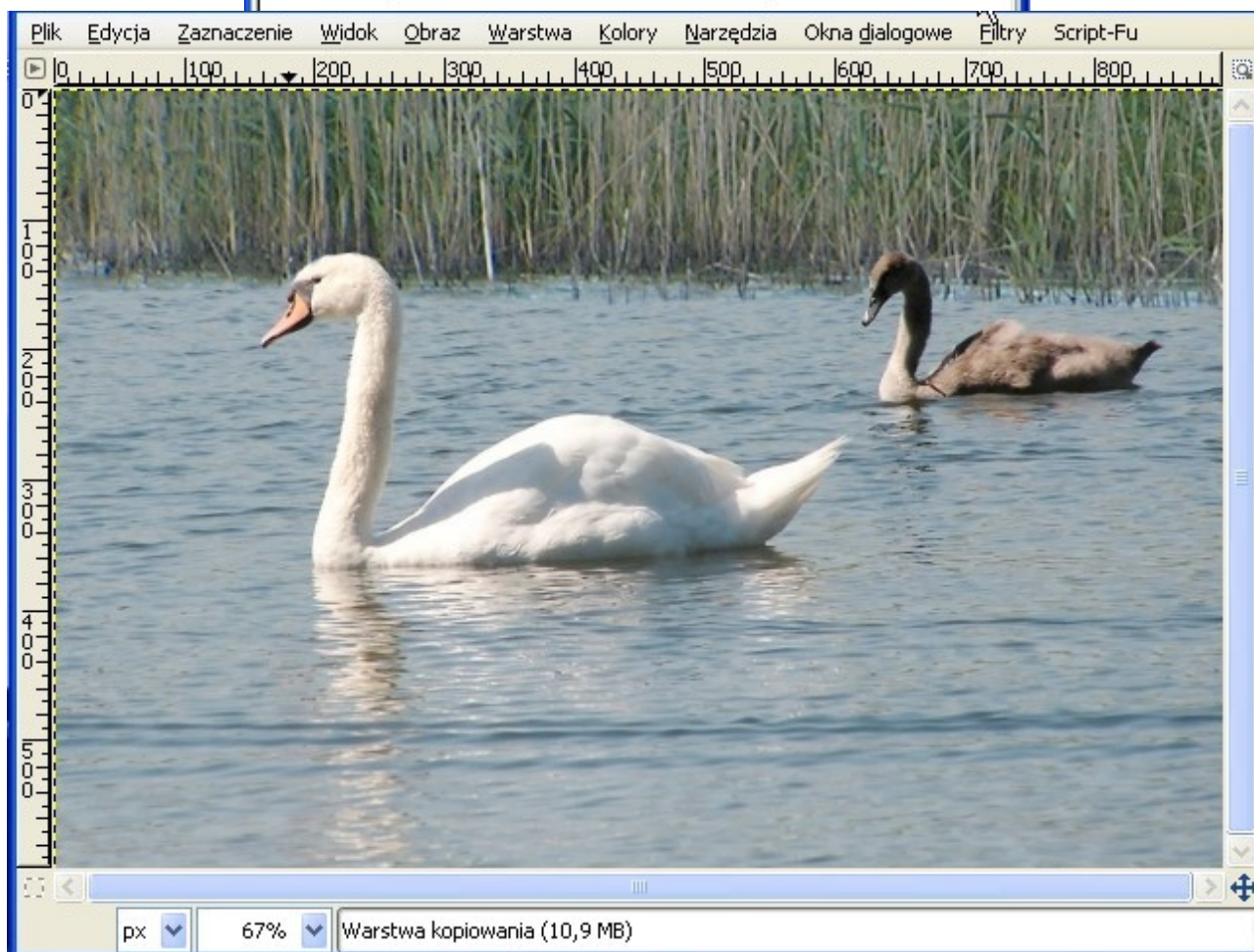
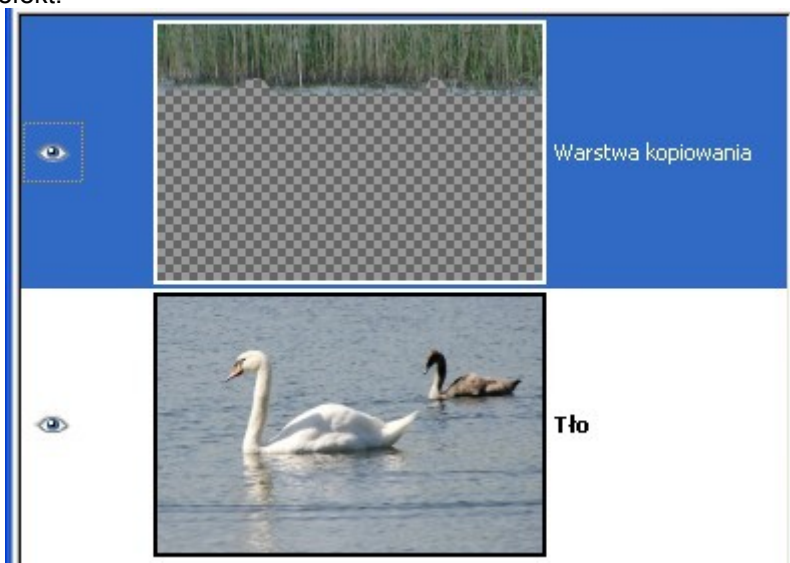
Praktycznie wykorzystujemy opcję Wyrównanie – **Zarejestrowny** w inny sposób:

1. otwieram nasz przykładowy obraz z dwoma łabędziami i stwierdzam, że dobrze było by dodać w tle trzciny
2. potrzebna będzie nowa warstwa transparentna o identycznych wymiarach jak nasze Tło



3. otwieram drugi obraz z jednym łabędziem, ale z trzcinami w tle
4. teraz wybieram odpowiedni pędzel np. Circle (19), skalę ustawiam np. na 3, zaznaczam opcję

wyrównanie na **Zarejestrowany**. Klikam **LPM + Ctrl** na obrazie Łabędzia z trzcinami w rejonie trzcin, zwalniamy klawisz **Ctrl**, przechodzę do obrazu z Łabędziami, klikam na warstwie transparentnej i zaczynam malowanie od strony górnej lewej w odpowiednim powiększeniu obserwując efekt. W pobliżu głów łabędzi, malujemy pędzlem o zmniejszonej średnicy stosując duże powiększenie. W rejonie styku wody z trzciną z obrazem zasadniczym stosujemy pędzel z miękką końcówką i otrzymamy efekt:



Obraz wynikowy po zastosowaniu **Klonowania** z opcją **Zarejestrowany** czas ~ 5 min.

**Opracował:**  
**Zbyma72age**

*Poradnik nie może być publikowany w całości lub fragmentach na innych stronach www lub prasie, bez wcześniejszego kontaktu z autorem poradnika oraz bez zgody na publikację.*