

## Co nowego w GIMP-ie v 2.4

[gimp-2.4.0-rc3-i586-setup.exe](http://gimp-2.4.0-rc3-i586-setup.exe)

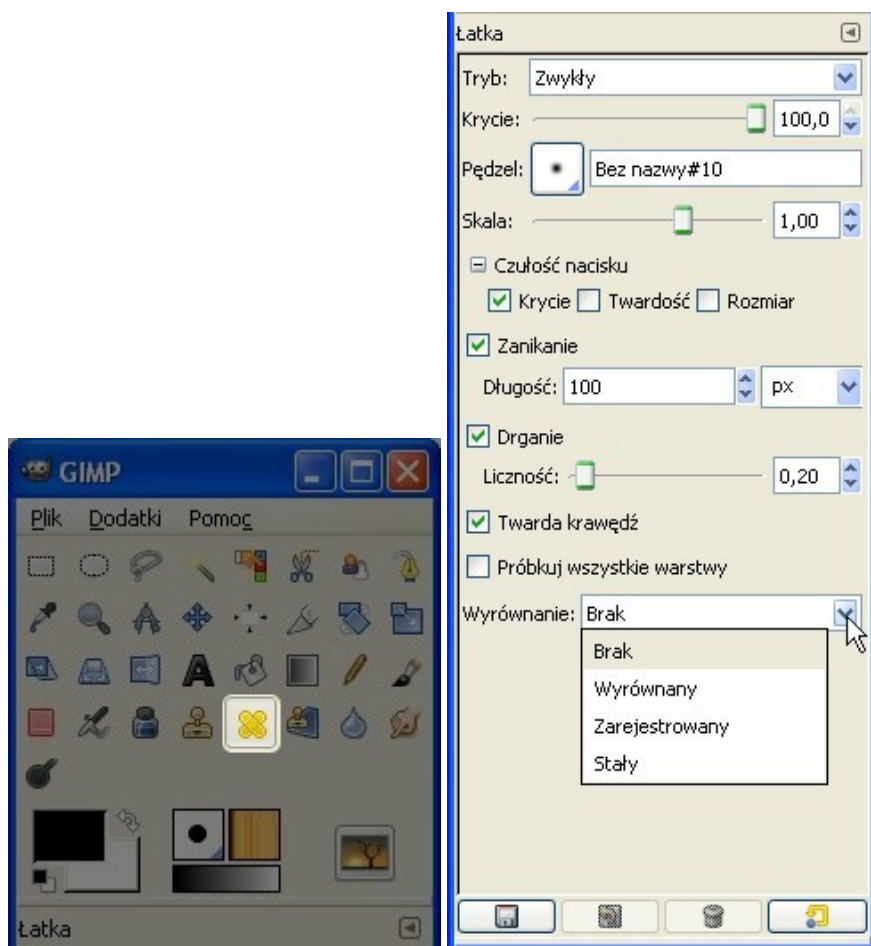
### cz.II

#### Pędzle:

#### Łatka - usuwanie nieregularności z obrazu (ang. *Healing Brush*)

Poprawna powinna być nazwa: *Pędzel korygujący*

GIMP 2.4 uzyskał nowe narzędzie, dzięki pracy Kevina Sookocheffa.



Powinno być **Pędzel korygujący** *Healing Brush* **natomiast nie => Patch Tool (Łatka)**

Co prawda programiści zastosowali piktogram dla tego narzędzia identyczny z stosowanym w Photoshopie dla **Patch Tool (Łatka)** ale w rozdziale **What's New in GIMP 2.4? - User Manual** wyraźnie podali jego nazwę **Healing Brush** czyli **Pędzel korygujący** natomiast w **Brush Tools => Common Features** stosują nazwę:



czyli – narzędzie Leczące, korygujące

Tłumacz przyjął nazwę **Łatka** ? jednak operacje Łatką są inne niż Pędzlem korygującym.

**Pędzel korygujący** - to doskonalsza wersja **Stempla**. Łatwość, z jaką możemy dziś usuwać szum, zmarszczki, przebarwienia, pryszcze i inne drobne detale jest niewyobrażalna. Wszystkim, którzy nie poznali do tej pory narzędzia mam nadzieję tymczasowo nazwanego **Łatka** gorąco je polecam.

Zasada posługiwania się tym narzędziem jest identyczna jak w przypadku **Stempla**. Jaka więc między nimi różnica? Stempel tylko kopiuje piksele z miejsca na miejsce, a **Pędzel korygujący (Łatka)** „potrafi” dodatkowo dopasować klonowane piksele pod względem tekstury i szczegółów próbkowanego obszaru oraz zachowuje odcień i jasność, identycznie jakie występują w miejscu, do którego wklejamy powielone piksele. Dzięki temu narzędzie idealnie nadaje się do usuwania rys i zabrudzeń oraz retuszu zeskanowanego zdjęcia i **najlepiej** działa na powierzchniach jednolitych, takich jak np. niebo, gdzie rysy i zabrudzenia będą wyraźnie widoczne.

Przed użyciem musimy pobrać próbkę wzorcową, np. czystego nieba. Próbkę obszaru pobieramy używając kombinacji **Ctrl+klik LPM**. Musimy dbać jedynie o podobieństwo szczegółów tekstur obydwu fragmentów obrazu (wzorca i retuszowanego), nie ma znaczenia, jaki odcień i jasność ma próbkowany fragment ponieważ zostanie on automatycznie dopasowany do retuszowanego miejsca. Po naniesieniu próbki w miejsce z rysą lub zabrudzeniem, narzędzie bada różnice między próbką pobraną z czystego nieba a próbką zastaną w miejscu z rysą i rysa zostaje usunięta jako niezgodna z wzorem. Narzędzie jest niezastąpione przy retuszu twarzy. Aby uzyskać najlepsze rezultaty, staramy się dobrać końcówkę pędzla o średnicy jak najściślej odpowiadającej wielkości retuszowanego elementu. Należy także zwiększyć skalę podglądu obrazu, co ułatwi pracę przy drobnych elementach widocznych na obrazie.

#### **Uwaga:**

**Pędzel korygujący** (Łatka) **oddziałuje tylko na aktywną warstwę**, natomiast może **Próbkować wszystkie warstwy** (podobnie jak dla narzędzia Klonowania).

W GIMP-ie narzędzie można używać jedynie na warstwie zawierającej retuszowany fragment obrazu.

Ponieważ zawsze zależy nam na pierwotnej wersji obrazu, dlatego należy powielić warstwę i na niej wykonać retusz. Dla zminimalizowania rozmiaru pliku możemy korzystać z skopiowanego fragmentu obrazu (po utworzeniu zaznaczenia).

Aby uruchomić **Usuwanie nieregularności z obrazu**, klikamy piktogram narzędzia **Łatka** w głównym oknie GIMP-a, lub klawisz szybkiego dostępu **H (Heal!)**. Cursor myszy zmienia się w celownik - okrąg z krzyżykiem w środku i dodanym symbolem Łatki. Najpierw naciskamy klawisz **Ctrl** (kiedy tego nie zrobimy, nie możemy wykorzystać narzędzia, pojawia się symbol zakazu; i klikamy fragment obrazu, który będzie użyty jako źródło, a następnie, już bez klawisza [Ctrl], przemieszczamy kursor tam gdzie chcemy nanieść teksturę obrazu i rozpoczynamy zamalowanie wady. Najprawdopodobniej będzie trzeba wielokrotnie wybierać fragment używany w charakterze pędzla, 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. W przypadku stosowania Tabletu możemy użyć opcji **Czułości nacisku** pióra. Można również skorzystać z niektórych pozostałych opcji, jak **Próbkuj wszystkie warstwy** i **Wyrównanie** zostaną one szczegółowo opisane w oddzielnym poradniku **Parametry, wspólne dla wszystkich pędzli**. Wspomnijmy również o jeszcze jednej niedocenianej opcji – zamiast korzystać z **Cofnij operację (Ctrl+Z)**, lepiej korzystać z niedocenianej **Historii operacji**, która stanowi coś w rodzaju rozbudowanej opcji Cofnij. Zakładkę **Historia operacji** umieszczamy jako zakładkę w oknie **Warstwy, kanały, Ścieżki...** Opcja ta zapewnia niezwykłą elastyczność procesu edycyjnego, pozwala ustrzec się przed „**błędami bez odwrotu**”. Każda operacja wykonana na obrazie – pociągnięcie pędzlem, zmiana wielkości, barwy to już nowa warstwa w historii, przybywa coraz więcej stanów, co robiliśmy z obrazem, czyli możemy w każdej chwili cofnąć się do dowolnych etapów edycji obrazu. Ta zakładka to coś więcej niż polecenie „Cofnij”.



Standardową wartość zapamiętywanych stanów historii ustawiamy w głównym oknie programu **Plik => Preferencje => Środowisko => w Minimalna ilość poziomów cofnięć** na co najmniej 20, a **Maksymalna pamięć dla historii operacji** na **512Mbit**. Dlaczego takie przykładowe wartości? Załóżmy, że mamy obraz

2048x1536 pikseli i został tylko dwa razy zduplikowany, to jeśli w zakładce Historii operacji zaznaczymy warstwę [Obraz bazowy] i klikniemy przycisk **Wyczyszczenie historii operacji**, pojawi się zapytanie „**Czy na pewno wyczyścić historię operacji na obrazie?** Wyczyszczenie historii operacji tego obrazu, zwolni 24,2 MB pamięci.” **Wyczyścić.**

Tutaj istotna uwaga – tego polecenia nie można cofnąć. Kiedy osiągniemy ostatni możliwy do zarejestrowania stan, wtedy następną wykonaną operacją pojawi się w zakładce jako pierwsza. Więcej operacji na obrazie zajmuje więcej pamięci. To jaką liczbę stanów historii będziemy mogli wykorzystać zależy m.in. od pojemności pamięci RAM i dostępnej przestrzeni dyskowej na której znajduje się plik wymiany.

**Przykład zastosowania - materiały wideo:**

<http://pl.youtube.com/watch?v=abav1P6nMVo>

<http://jimmac.musicahall.cz/gimp2demos.php>

**Opracował:**

[Zbyma72age](#)

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