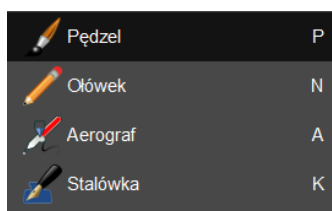


Poradnik:

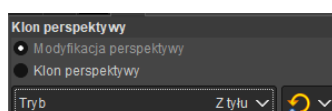
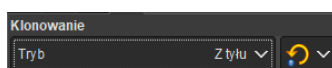
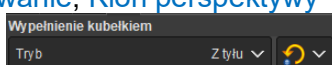
Zastosowanie trybu **Z tyłu** z narzędziami do malowania w GIMP-ie.

10-02-2024r

W GIMP-ie, tryb **Z tyłu** (**Behind**) działa z narzędziami do malowania. **Nie jest dostępny jako tryb mieszania dla warstw.**



oraz **Wypełnienie kubelkiem**; **Klonowanie**; **Klon perspektywy**



Jest to rozwiązanie, które nie wymaga dodatkowej warstwy, stosujemy malowanie warstwy za pomocą funkcji tryb **Z tyłu** (**Behind**).

Jak to działa, wyobraź sobie że używasz warstwy jako z tafli szkła, która ma coś pomalowanego na przedniej powierzchni, ale niektóre części szyby są przezroczyste lub pokryte tylko częściowo przezroczystą farbą.

Malowanie spodniej powierzchni szyby (spodniej strony warstwy) pozwala, aby kolor nowej farby przedostał się do przodu wszędzie tam, gdzie przód nie jest całkowicie zakryty.

W tym trybie farba nakładana jest tylko na przezroczyste obszary warstwy: **im mniejsze krycie, tym więcej farby jest nakładane**. Jeśli niektóre obszary obrazu są zaznaczone tylko częściowo (na przykład w wyniku wtapiania zaznaczenia), zostaną one wypełnione proporcjonalnie do stopnia ich zaznaczenia.

Malowanie nieprzezroczystych obszarów nie przynosi żadnego efektu; malowanie przezroczystych obszarów daje taki sam efekt jak tryb **Zwykłe**.

Oczywiście nic z tego nie ma znaczenia w przypadku warstw pozbawionych kanału alfa.

Innymi słowy, **Z tyłu** działa odwrotnie niż **Usuwanie koloru**: zastępuje przezroczystość kolorem proporcjonalnie do przezroczystości.

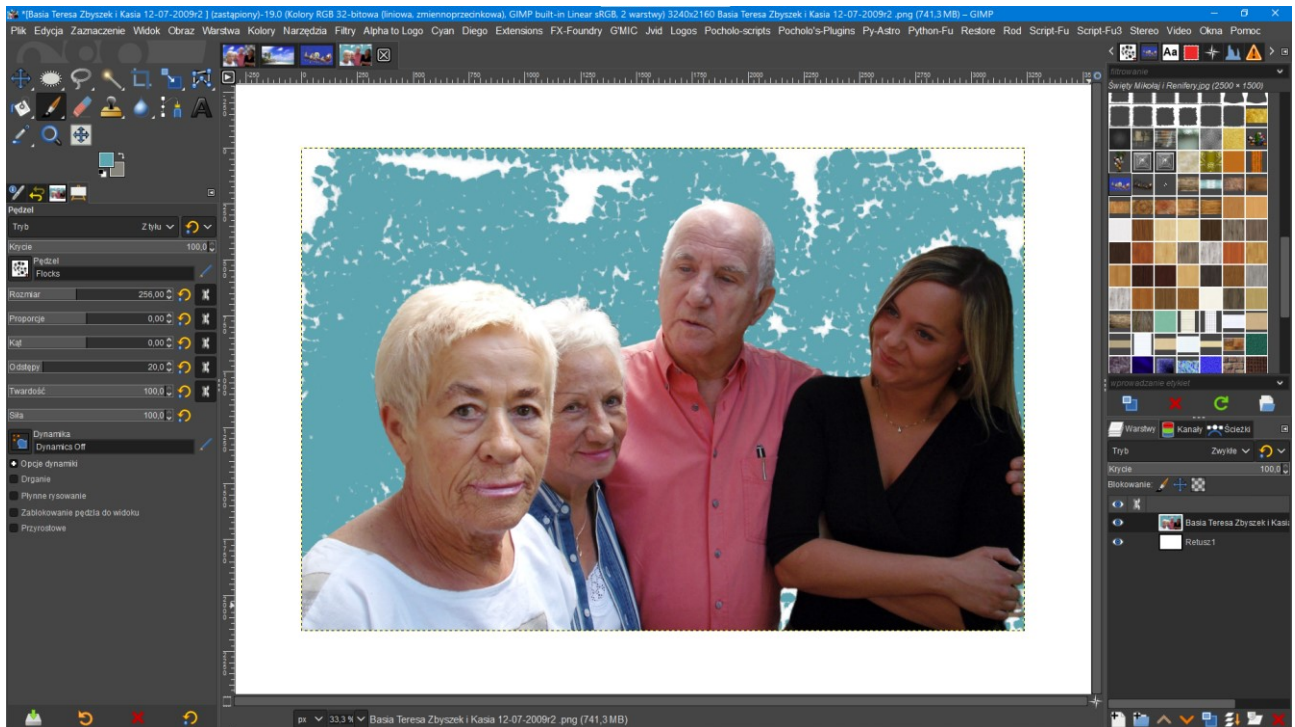
Fajną rzeczą jest to, że nie potrzebujesz zaznaczenia, aby ten tryb zastosować, ponieważ będzie on stosowany tylko tam, gdzie jest to konieczne, czyli tam, gdzie **Kolor na alfa stworzył przezroczystość, lub **pozbyliśmy się tła obrazu przy użyciu AI bez i z GIMP.****

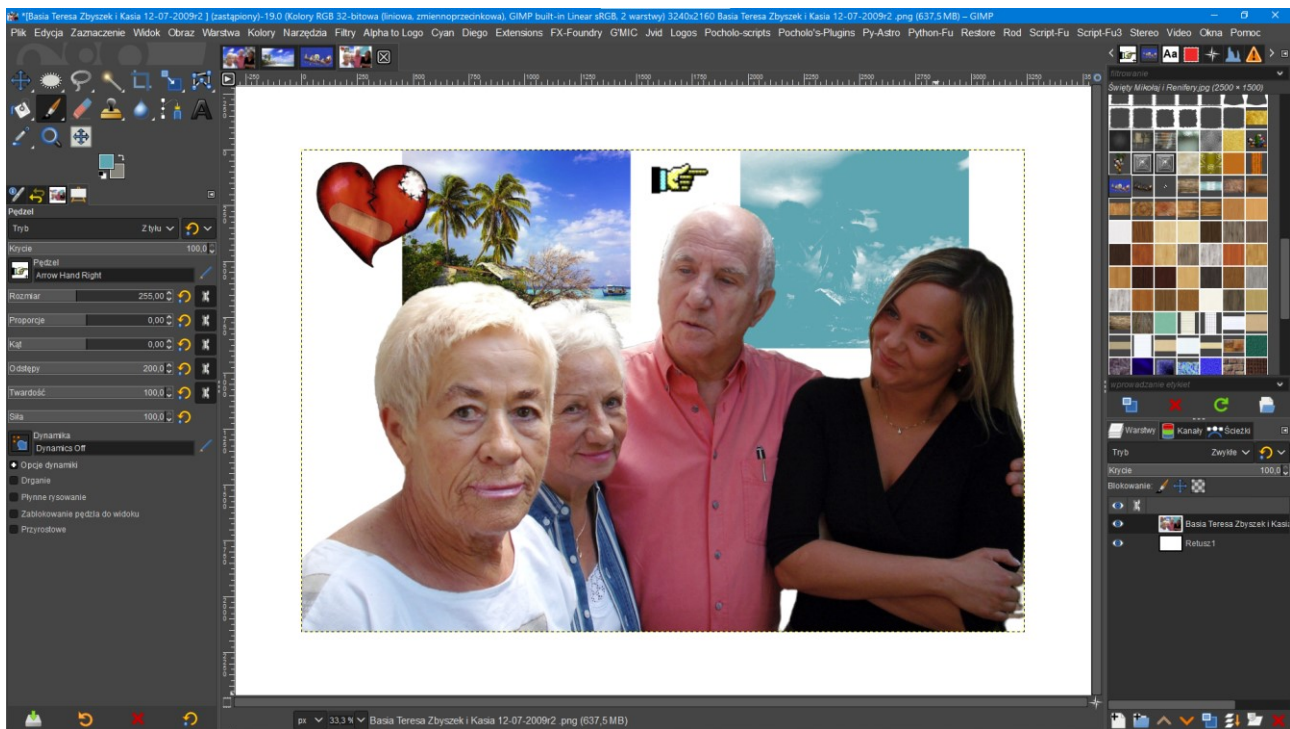
Nie muszę się już martwić zarządzaniem wieloma warstwami.



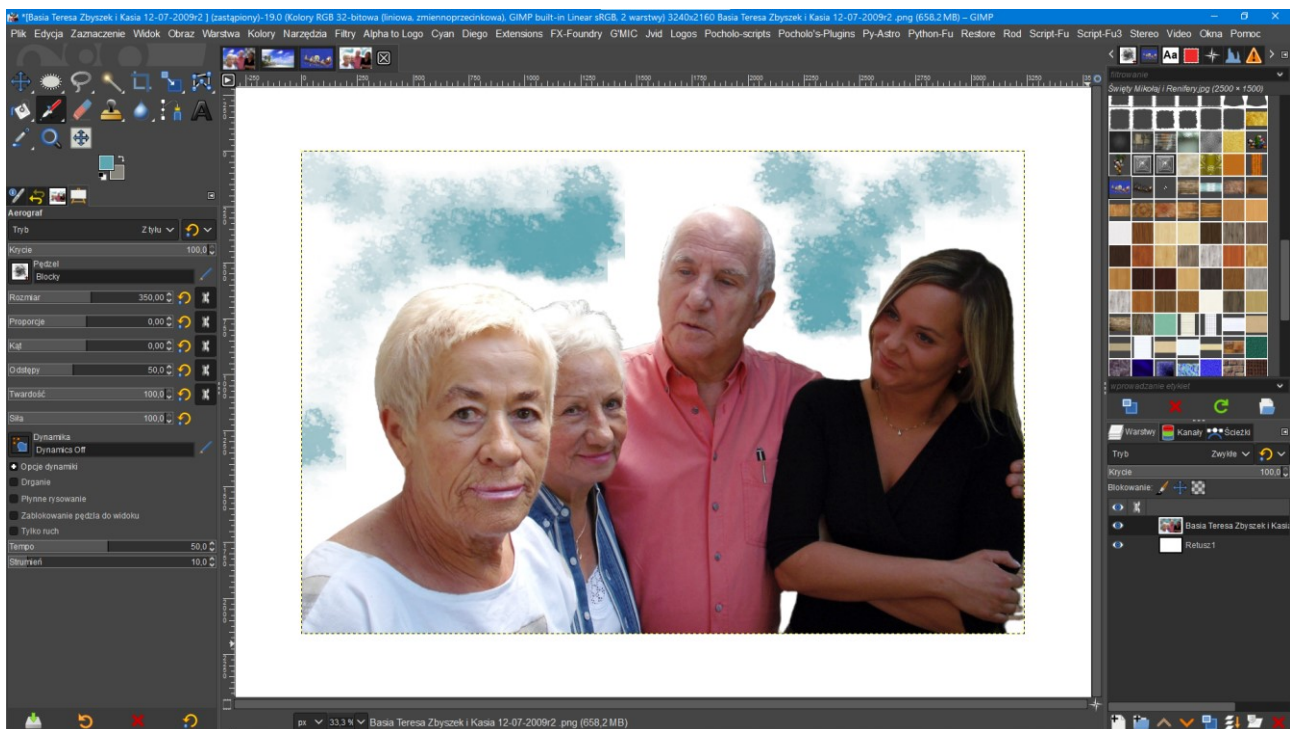
Obraz źródłowy z usuniętym Tłem przy użyciu AI.

Narzędzie Pędzel.





Narzędzie Aerograf.

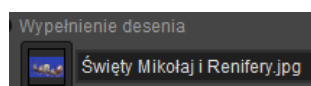


Narzędzie Wypełnienie kubelkiem.

Możemy wykorzystać narzędzie **Wypełnienie kubelkiem** (Bucket Fill).

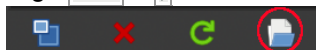
Do malowania za pomocą narzędzia **Wypełnienie kubelkiem** wykorzystujemy => **Wypełnienie koloru pierwszoplanowego** lub => **Wypełnienie desenia**

W tym przypadku polecenie **Wypełnienie kubelkiem** wypełni przezroczyste obszary obrazu deseniem pokazanym w Przyborniku np.:



Możesz wybrać inny wzór, korzystając z okna dialogowego desenia <https://docs.gimp.org/2.10/en/gimp-pattern-dialog.html>.

- Dostęp do tego polecenia można uzyskać również z paska menu obrazu poprzez **Edycja** → **Wypełnij deseniem**,
- lub za pomocą skrótu klawiaturowego **Ctrl + ;**.



Kliknij

Otwórz deseń jako obraz

Kliknięcie tego przycisku spowoduje otwarcie bieżącego desenia w nowym oknie obrazu. Możemy go więc edytować.

Ale jeśli spróbujesz zapisać go z rozszerzeniem *.pat, nawet pod nową nazwą, napotkasz problem „Odmowa pozwolenia”, ponieważ ten plik obrazu jest „rootem”. Ale jest to możliwe w systemie Windows, mniej chronione.



Stosujemy malowanie warstwy za pomocą funkcji tryb **Z tyłu** Narzędzie **Wypełnienie kubelkiem** => **Wypełnienie koloru pierwszoplanowego**



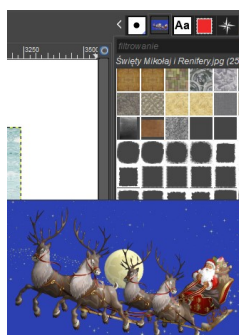
Stosujemy malowanie warstwy za pomocą funkcji tryb **Z tyłu** Narzędzie **Wypełnienie kubelkiem** => **Wypełnienie desenia** => **Waterblu**



Stosujemy malowanie warstwy za pomocą funkcji tryb **Z tyłu** Narzędzie **Wypełnienie kubelkiem** => **Wypełnienie desenia** => **Brick**

Nic nie stoi na przeszkodzie aby przygotować sobie własne Desenie.

Mam przykładowo deseń:



Święty Mikołaj i Renifery (2500x1500 pikseli).



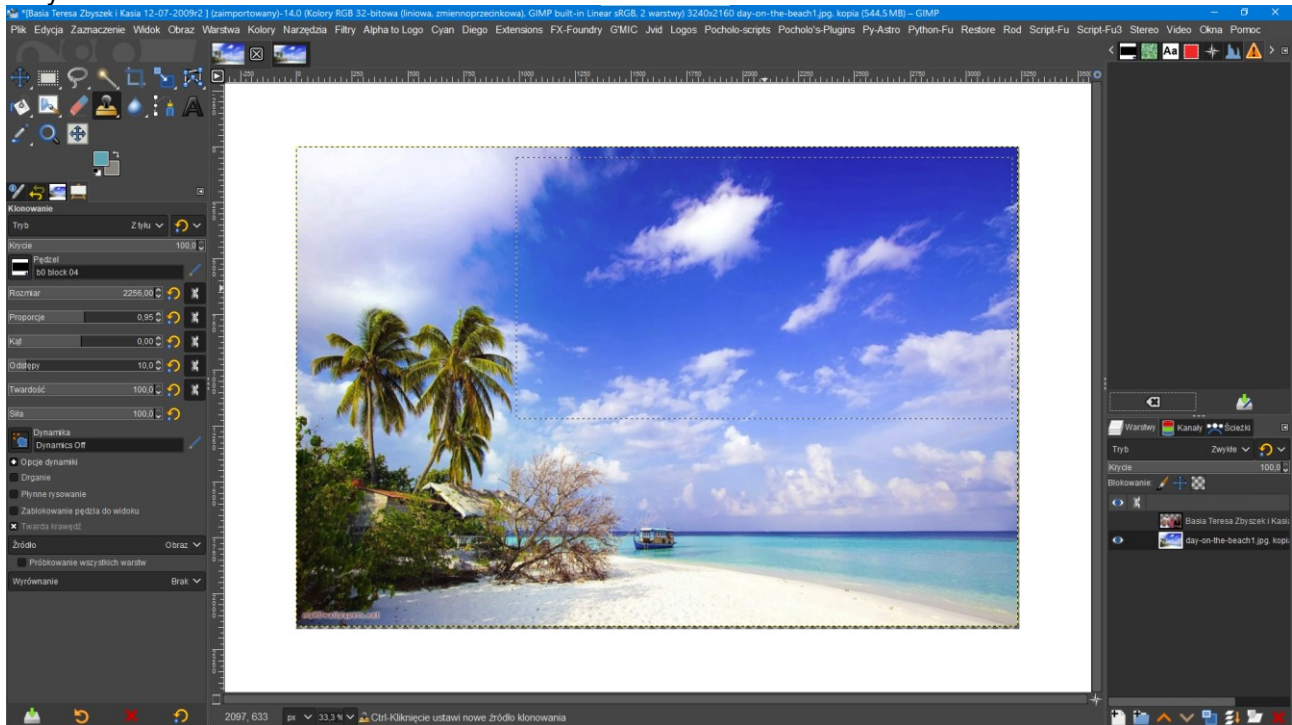
Tło świąteczne 😊

Stosujemy malowanie warstwy za pomocą funkcji tryb **Z tyłu** Narzędzie **Wypełnienie kubelkiem** => **Wypełnienie desenia** => **Święty Mikołaj i Renifery**.

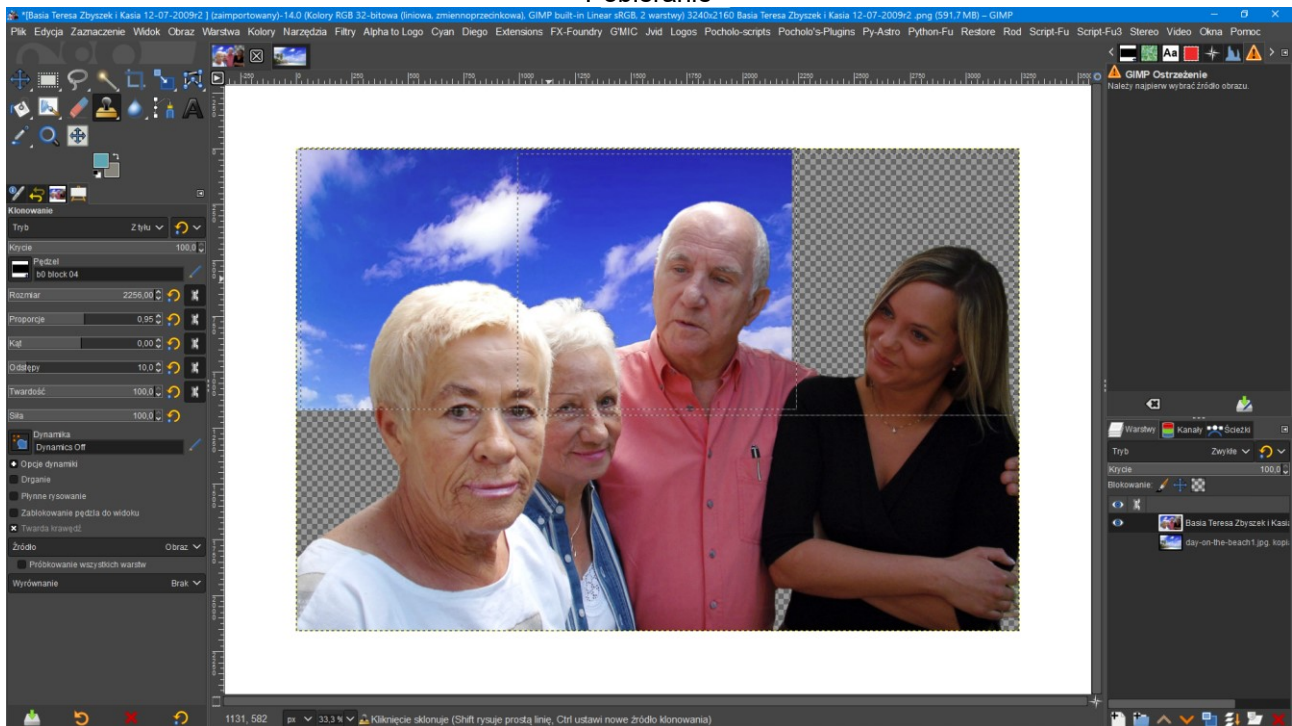
Narzędzie Klonowanie



Przykładowo:



Pobieranie



Wklejanie



Opracowanie:
Małach Zbigniew
Zbyma72age