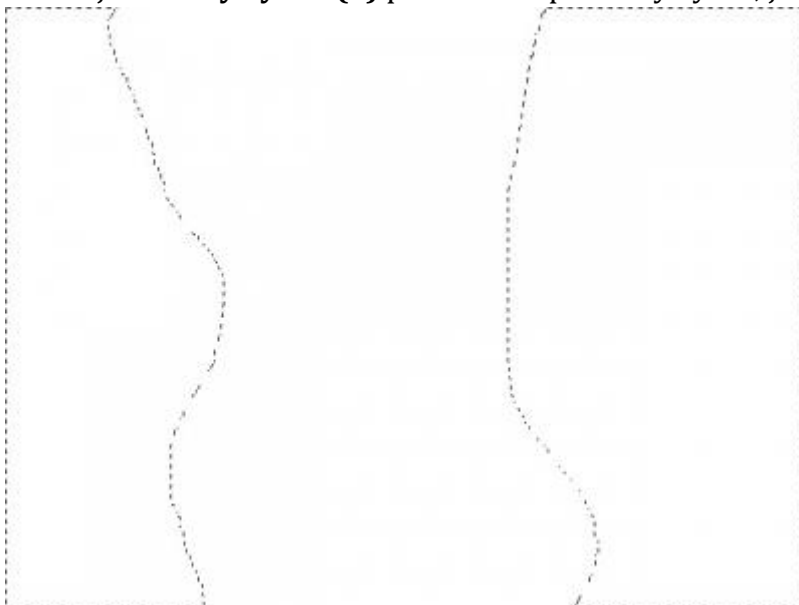


Blesk

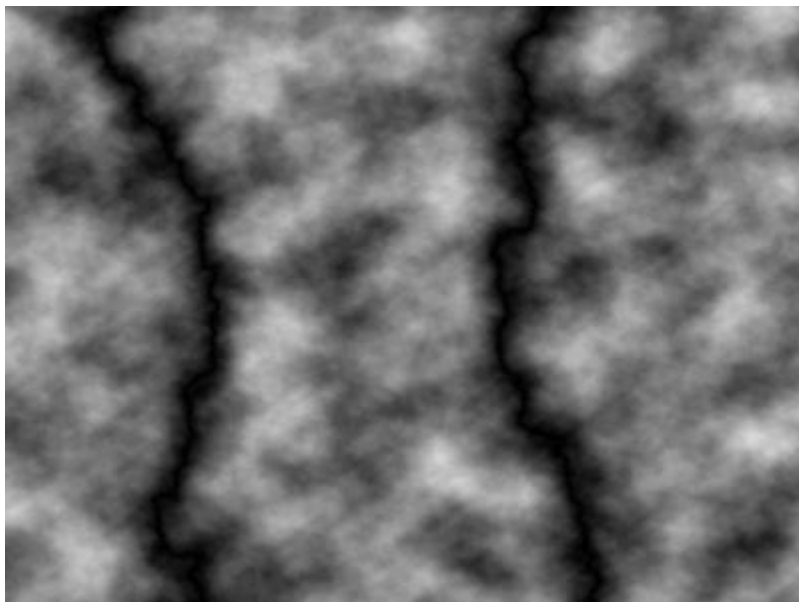
<http://gimp.4fan.cz/navod/blesk>

Vytvoříme nový obrázek, na rozměrech nezáleží, v tomto návodu 640×480px

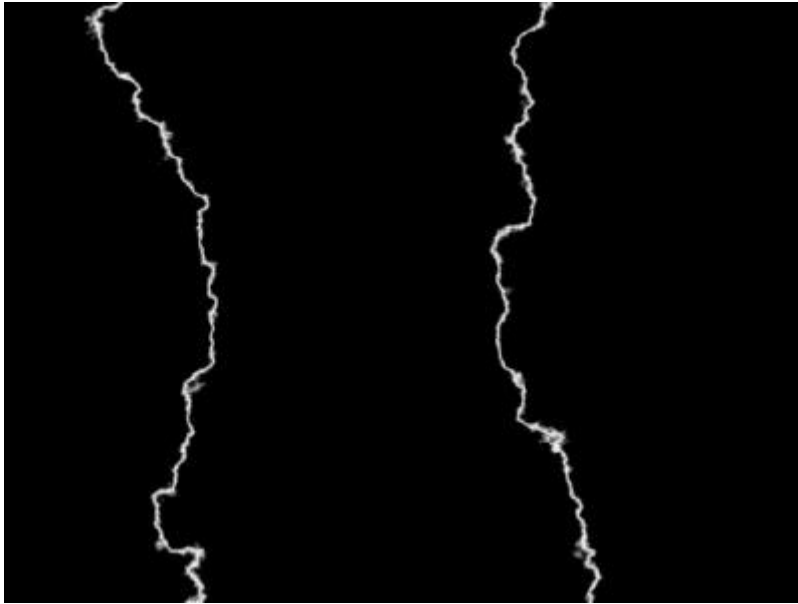
- Nástrojem **volný výběr (F)** provedeme podobný výběr, jako je na obrázku



- Výběr vyplníme černou barvou
- Přejdeme na menu **Vybrat → Nic (CTRL + Shift + A)** a na **Filtry → Rozmazat → Gaussovské rozostření**, hodnoty nastavíme na **100**.
- Přejdeme na **Filtry → Vykreslit → Mraky → Odečíst mraky**. Hodnoty nastavíme takto:
Podrobnosti: 15
Velikost ve směru X: 8
Velikost ve směru Y: 8



- Přejdeme na **Barvy → Invertovat a na Barvy → Úrovně**. Přetáhneme **černý trojúhelník** téměř úplně doprava, výsledek by měl vypadat nějak takto:



- Přejdeme na **Barvy → Barva do průhlednosti**, zvolíme černou.
- Vytvoříme **novou, černou vrstvu** a umístíme ji **pod blesky**.
- Duplikujeme vrstvu s blesky, 2×

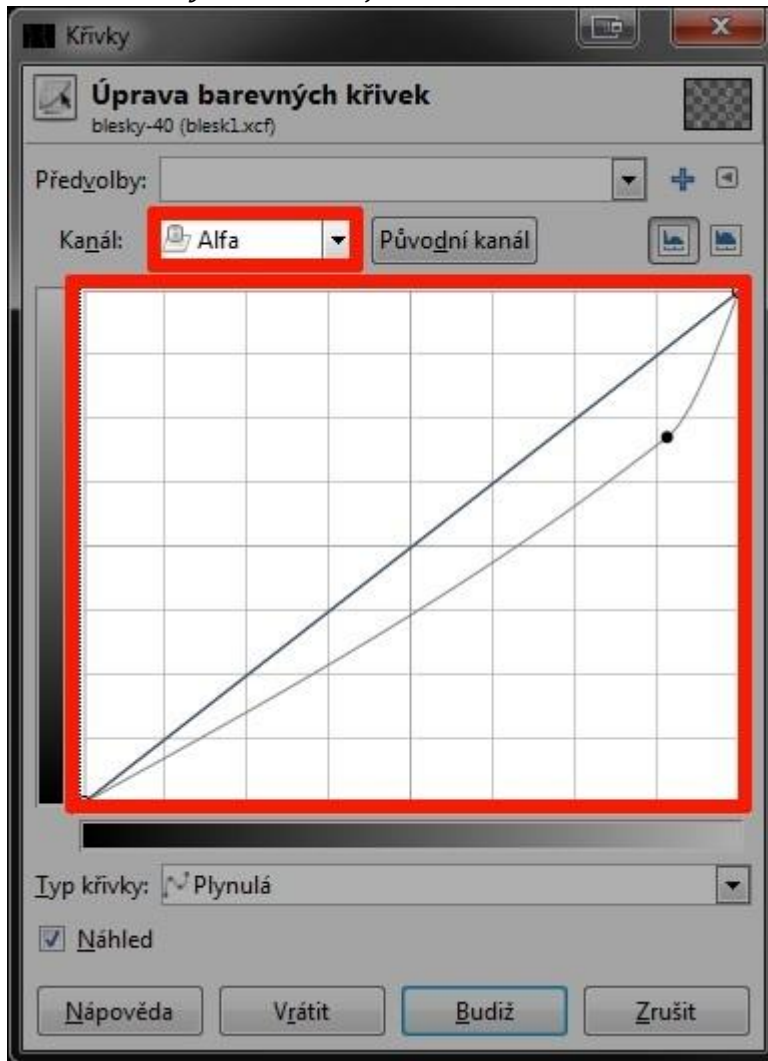


- Přepneme se na vrstvu „kopie blesky“ a přejdeme na **Filtry → Zkreslení → Interaktivní deformace**. Drobnými *cik-cak* pohyby blesky deformujeme, ne moc. Vrstvě nastavíme krytí na **60%**.
- Přepneme se na vrstvu „Kopie kopie blesky“, **znovu provedeme interaktivní deformaci**, nastavíme vrstvě krytí na **30%**.



- Sloučíme vrstvy s blesky – **skryjeme černou vrstvu pozadí** (klikneme na oko ve **Vrstvy**) a přejdeme na **Obrázek → Sloučit viditelné vrstvy (CTRL + M)**
- Zviditelníme vrstvu pozadí. (klikneme na oko ve Vrstvy)

- Přejdeme na **Barvy** → **Křivky**. Vybereme **alfa kanál**, přímku prohneme trochu směrem dolů. To z *nevýrazní* světlejší části blesku.



- **Duplikujeme vrstvu** *blesky*, přepneme se na duplikát (*kopie blesky*). Vrstvu můžeme duplikovat tolikrát, dokud nebudeme spokojeni se *svítivostí* blesků.
- Zbývá jen blesky **obarvit**. Vytvoříme tedy novou vrstvu, kterou umístíme **nad všechny** ostatní, vyplníme ji libovolnou barvou/přechodem a nastavíme **režim** „Barva“ či „Násobení“

