

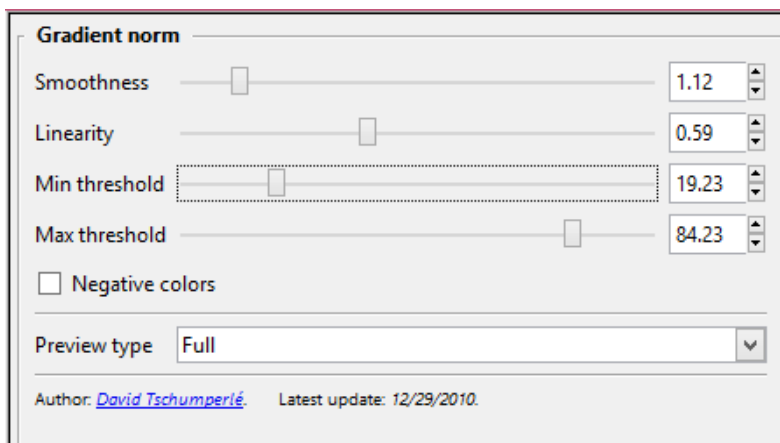
Ohnivý kůň

<https://www.youtube.com/watch?v=KKQXHQzV5p8>

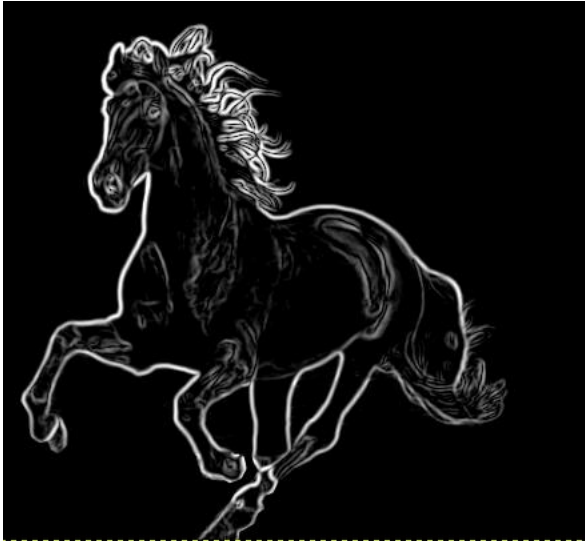
Pro tuto práci je třeba G'MIC plugin pro Windows (viz odkaz).

<http://gmic.eu/gimp.shtml>

- Otevřeme obrázek koně.
- **Filtry -> G'MIC -> Countours -> Gradient norm**
- Tabulku nastavíme např. takto:



- Nástroj **Volný výběr (Panel nástrojů)** obtáhneme koně (aby tam nebyla tráva, výběr musí být přesný, pokud nikde nic není, můžeme kolem koně nechat mezeru).
- Nyní kolem koně vytvoříme černé pozadí:
- **Vybrat -> Invertovat**
- **Upravit -> Vyplnit barvou popředí**
- **Vybrat -> Nic**
- V Panelu nástrojů vybereme **štětec**. **Režim** štětce nastavíme na **Překrývání**. Vybereme **Stopu - 2. Hardness 050**. Odstraníme přebytečné kresby (šumy), které nepatří samotnému koni.
- Nyní koně přesuneme doleva. **Panel nástrojů -> Přesun**. (Drapneme a táhneme. Vrstva se posune celá, ale to nám nevadí.)



- Vytvoříme **novou vrstvu s Barvou popředí** (je nastavena na **černou**). Umístíme ji pod koně. Poté vrstvy sloučíme (**Vrstva -> Sloučit dolů**).
- **Vrstva -> Velikost vrstvy dle obrázku.**
- **Duplikujeme** původní vrstvu. **Duplikujeme** zduplikovanou vrstvu.
- Zůstaneme na první vrstvě nahoře. **Filtry -> Rozmazat -> Gaussovské rozostření**
- **Poloměr rozostření** nastavíme oba na **50**.



- **Režim této vrstvy** nastavíme na **Clona**.



- Vybereme prostřední vrstvu. **Filtry -> Rozmazat -> Gaussovské rozostření**.
- **Poloměr rozostření** nastavíme oba na **20**. **Režim této vrstvy** nastavíme na **Clona**. Obrázek bude vypadat obdobně jako u první vrstvy.

- Vybereme první vrstvu. **Vrstva -> Nová z viditelné.**
- **Barvy -> Vyvážení barev.**
- Nejprve: *Světlé tóny, potom Střední tóny*, abychom docílili ohnivé barvy.

Vyberte rozsah pro úpravu

☐ Tmavé tóny
☐ Střední tóny
☒ Světlé tóny

Upravit úrovně barev

Azurová	<input type="range"/>	Červená	100
Purpurová	<input type="range"/>	Zelená	0
Žlutá	<input type="range"/>	Modrá	-100

☒ Zachovat jas
☒ Náhled

Vyberte rozsah pro úpravu

☐ Tmavé tóny
☒ Střední tóny
☐ Světlé tóny

Upravit úrovně barev

Azurová	<input type="range"/>	Červená	47
Purpurová	<input type="range"/>	Zelená	0
Žlutá	<input type="range"/>	Modrá	-43

☒ Zachovat jas
☒ Náhled



- **Nová vrstva s Průhledností. Filtry -> Vykreslit -> Mraky -> Rovnoměrný šum.**
- Tabulku nastavíme následovně:

Hnízdo náhodných čísel: ☐ Znázornit ☒ **Turbulence**

Podrobnosti:

☐ Dláždětlivé
☐ Dláždětlivé

Velikost ve směru X:

Velikost ve směru Y:

- **Režim vrstvy** nastavíme na **Zesvětlování**.

- **Do obrázku přidáme oheň.**
- **Soubor -> Otevřít jako vrstvy.**
- Oheň zmenšíme na velikost hřbetu koně pomocí nástroje **Škálování** v **Panelu nástrojů**. Klepneme na **Škálování**, pak na oheň. Objeví se tabulka – té si nevšímáme. *Chytneme jednotlivé rohy a táhneme, kam potřebujeme. Pak oheň posuneme, ke hřbetu koně.*

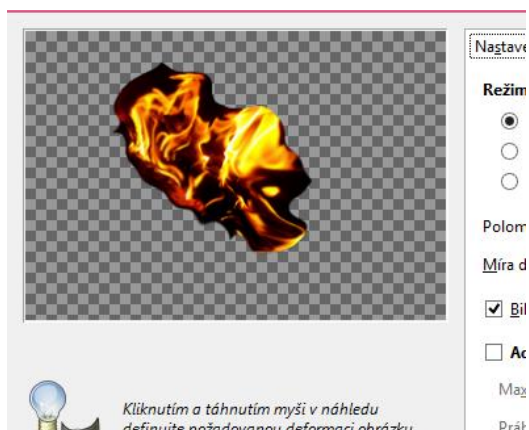
- Pomocí nástroje **Otáčení (Panel nástrojů)**, jej natočíme, jak se nám bude líbit.



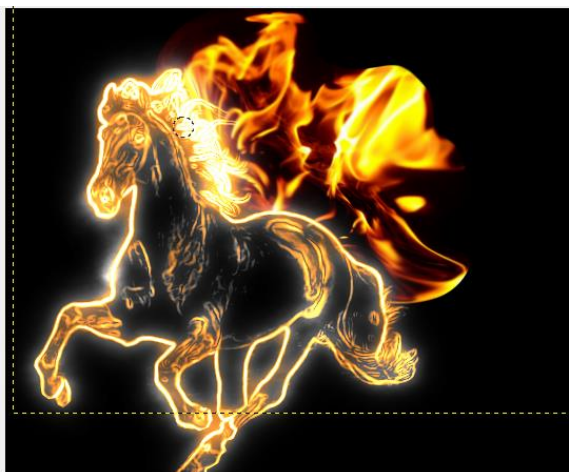
- Režim vrstvě s ohněm nastavíme na Clona.



- Vrstva -> Velikost vrstvy dle obrázku
- Filtry -> Zkreslení -> Interaktivní deformace
- Zdeformujeme plamen, jak se nám bude líbit (ze spodu zleva zhruba podle hřbetu koně).



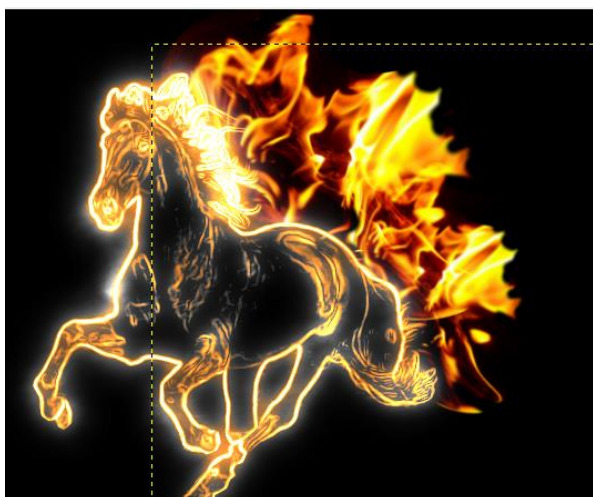
- Poté pomocí nástroje **Přesun** (**Panel nástrojů**) posuneme plamen na hřbet koně.



- Poté použijeme nástroj **Guma** (**Panel nástrojů**) a uvnitř koně vymažeme přebytečný plamen a plamen také trochu gumou upravíme.



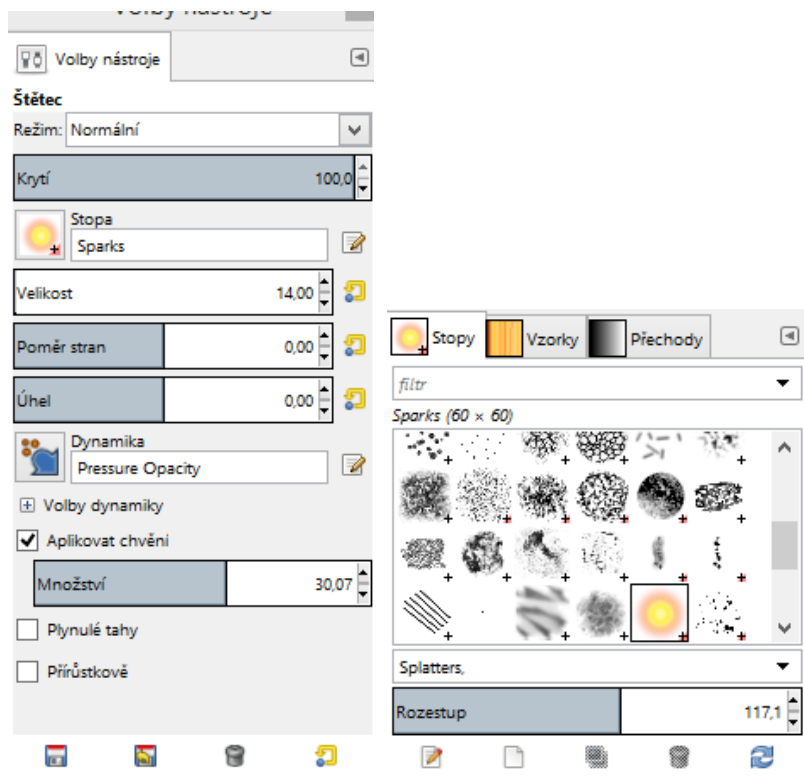
- Poté vrstvu s ohněm **zduplikujeme**. Duplikovaný plamen zmenšíme pomocí **Škálování** (**Panel nástrojů**), otočíme pomocí **Otočení** a přesuneme (**Přesun**) k ocasu.
- Opět použijeme **Gumu** k odstranění přebytečného plamene z ocasu a zadní části koně.



- **Zduplikujeme** kopii ohně. Oheň umístíme pod nohy koně. Oheň upravíme, pokud je třeba (**Otočíme, Překlopíme, Posuneme**). Použijeme **Gumu** pro vymazání ohně z těla koně.



- Přidáme **novou vrstvu s Průhledností**.
- **Nyní vytvoříme jiskřičky do plamene.**
- Vybereme **Štětce (Panel nástrojů)**, **Režim -> Normální**, **Stopa -> Sparks**, **Aplikovat chvění** – jezdce nastavíme něco málo přes polovinu. Na **kartě Stopy** posuneme jezdce u **Rozestupu** také něco přes polovinu.





- Hotovo.