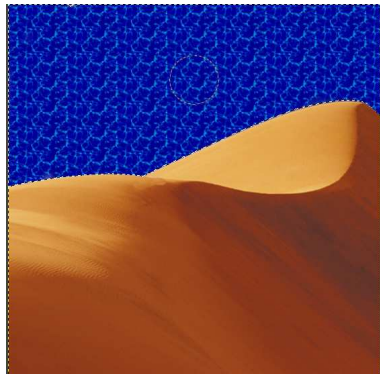


STONO IZDAVAŠTVO Vježbe 6
GIMP -Vježbe 2

1. Otvoriti sliku *Ducky*, a zatim selektovati: Tijelo patke, alatom *Scissors*, postaviti vrijednosti za: *Feather* na 30. Iskopirati selektovanu patku i prebaciti je na sliku sa medvjedom.
2. Selektovati kljun patke alatom *Fuzzy Select*, a zatim:
 - a. Nad tako dobijenom selekcijom primijeniti transformaciju *Shear*;
 - b. Kopirati selekciju;
 - c. Pomjeriti kopirani sadržaj.
3. Otvoriti sliku *Bear*, uz pomoć alatke *Scissors* selektovati medvjeda i drvo. Postaviti oko selekcije zelenu liniju debljine 2px (Naredba *Edit – Stroke Selection*). Naredbom *Select\Invert* izvršiti inverznu selekciju, pa dobijenu selekciju naredbom *Del* ispuniti crvenom bojom (bojom pozadine) (Slika 1).
4. Otvoriti sliku *Dune* postaviti liniju bijele boje alatom *Pencil*, nakon toga ukloniti liniju pomoću alatke za kloniranje. Na neki način selektovati nebo i pomoću *Clone Tool* alatke postaviti plavi šablon kao na slici 2.
5. Aktiviranjem opcije *Layer/Transparency/Add Alpha Channel* omogućiti dobijanje bezbojne pozadine, nakon toga na neki način selektovati pozadinu medvjeda i drveta i obrisati je. Kopirati ovako dobijenog medvjeda kopirajte. Otvorite sliku *Dune*, na neki od navedenih načina selektovati nebo i u datu selekciju postavite medvjeda (*Edit/Paste Into Selection*) – Slika 3.



Slika 1

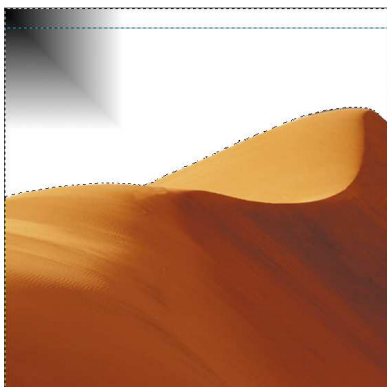


Slika 2



Slika 3

6. Otvorite sliku *Dune*, a zatim:
 - a. Koristeći alatku *Bucket Fill* (kantica) promjeniti boju neba u bijelu boju;
 - b. Nekom od poznatih alatki selektujte nebo, izaberite alatku za preliv i primijenite preliv, Slika 4.
7. Otvorite sliku *Ducky*, selektujte patku a zatim: Primijenite naredbu *Select/Border* i postavite selekciju debljine 6 pt. Ispunite selekciju plavom bojom pomoću *Edit\Fill with FG color*, pomoću *Select/Shrink* smanjite selekciju za 3 pt i popunite selekciju bijelom bojom pomoću *Edit\Fill with BG color* tako da dobijete sliku 5.



Slika 4



Slika 5

